

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.03.2022

11/2022



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	110
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	206
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	230
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	236
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	240
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	247
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamatowania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 11, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 38, 46, 49, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 66, 71, 77, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 89, 93, 98, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 117, 125, 131, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 144, 150, 156, 160, 166

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 173, 179, 184, 190

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 195, 201, 206, 213, 218

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 224, 227, 230, 236, 240

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 247, 253, 257, 260, 265

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7486, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sa6, e2-e4, e7-e5, długość partii 34 ruchy.

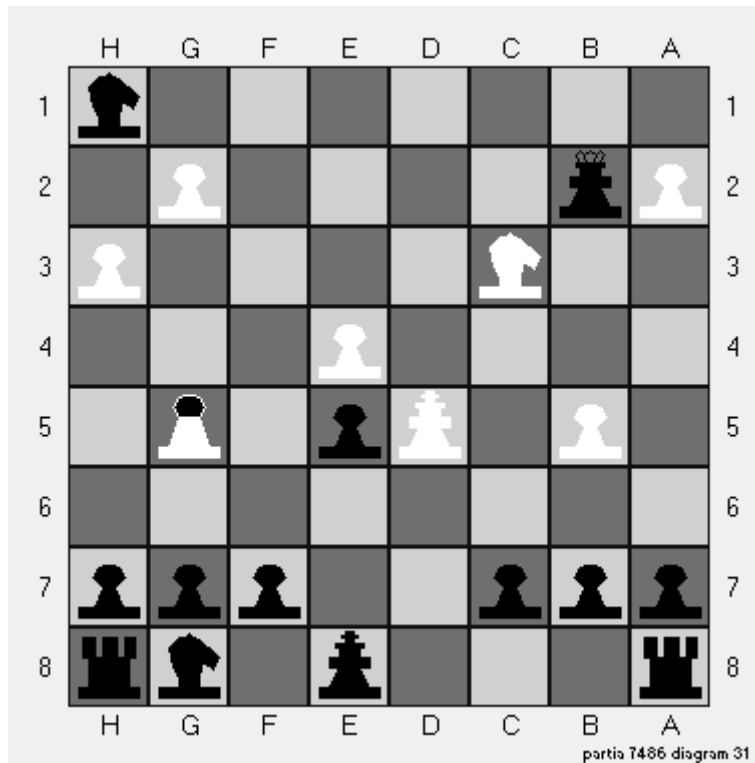


Diagram 1, partia_7486_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 34 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

Aby ćwiczyć umiejętność gry w szachy, postaraj się rozważyć wszystkie warianty i rozwiąż zadanie osobiście.

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G3	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H1->F2	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H7->H5	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H7->H6	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	G8->E7	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	11	E8->F8	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	12	E8->D7	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	13	C7->C5	możliwy mat	(33:0,3/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (34:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
12	16	B2->F2	możliwy mat	(33:0,17/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	17	B2->E2	możliwy mat	(33:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	18	B2->D2	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	21	B2->C3	możliwy mat	(!) (33:0,15/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:15,15/15)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->C3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3 zbitý biały Koń
16	22	B2->B1	możliwy mat	(33:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	24	B2->B4	możliwy mat	(33:0,18/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	26	B2->A1	możliwy mat	(33:0,3/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	29	B7->B6	możliwy mat	(33:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	30	A7->A5	możliwy mat	(33:0,4/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	31	A7->A6	możliwy mat	(33:0,4/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	32	A8->D8	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży lub czarnego pionka
23	33	A8->C8	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	34	A8->B8	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 34 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B2->C3, 33:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7486.1, dla ruchu B2->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[32] Hb2:Hc3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia

[33] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[34] Hc3-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

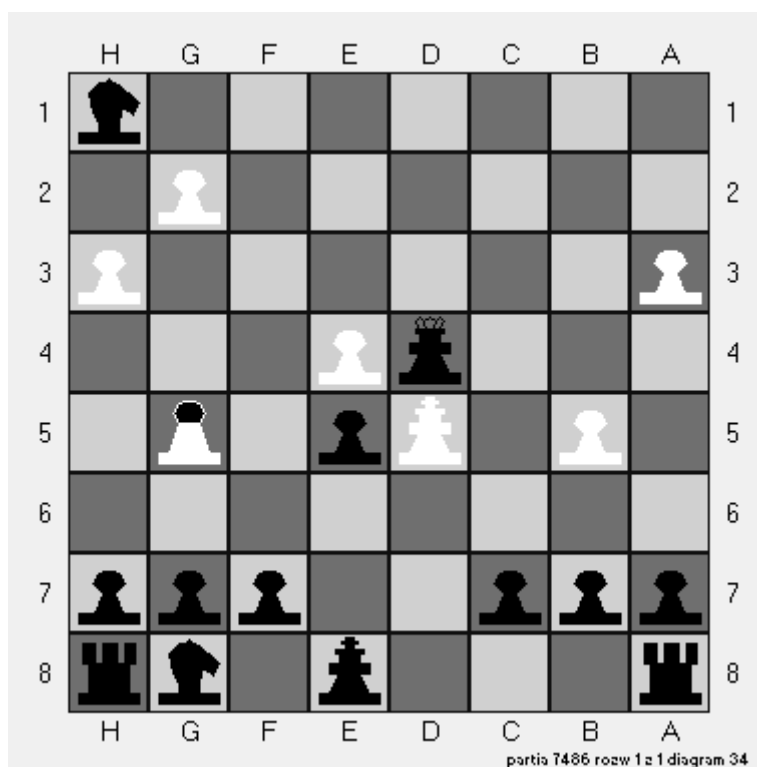


Diagram 2, partia_7486_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7487, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sa6, e2-e4, e7-e6, długość partii 34 ruchy.

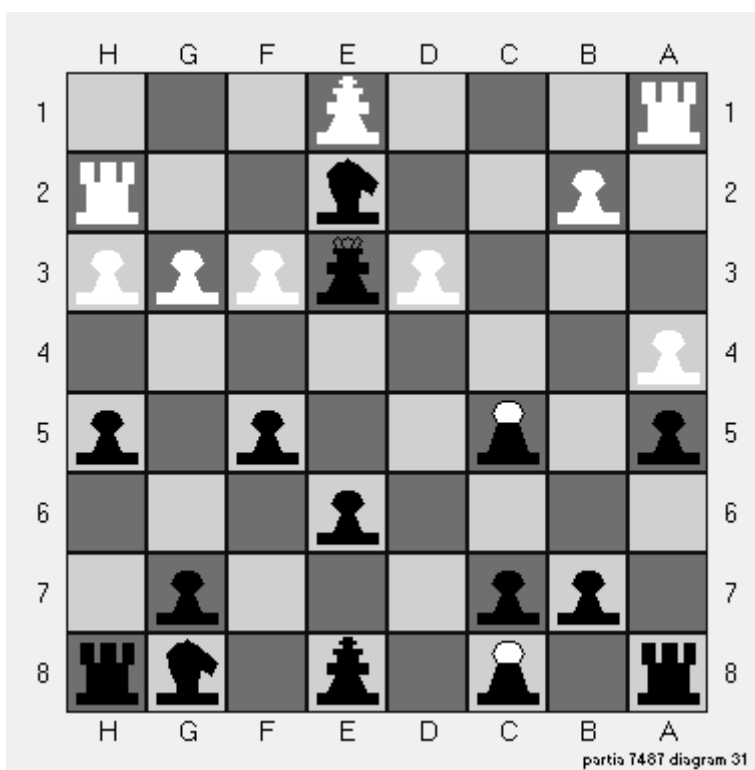


Diagram 3, partia_7487_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

Aby ćwiczyć umiejętność gry w szachy, postaraj się rozważyć wszystkie warianty i rozwiąż zadanie osobiście.

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	10	E2->G1	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na G1
2	11	E2->G3	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na G3 zбитy biały pionek
3	12	E2->F4	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na F4
4	13	E2->D4	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na D4
5	14	E2->C1	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na C1
6	15	E2->C3	możliwy mat	(!) (33:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na C3
7	24	E3->D2	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	38	C5->B4	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E2->C3, 33:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7487.1, dla ruchu E2->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[32] Se2-Sc3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[33] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[34] He3-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

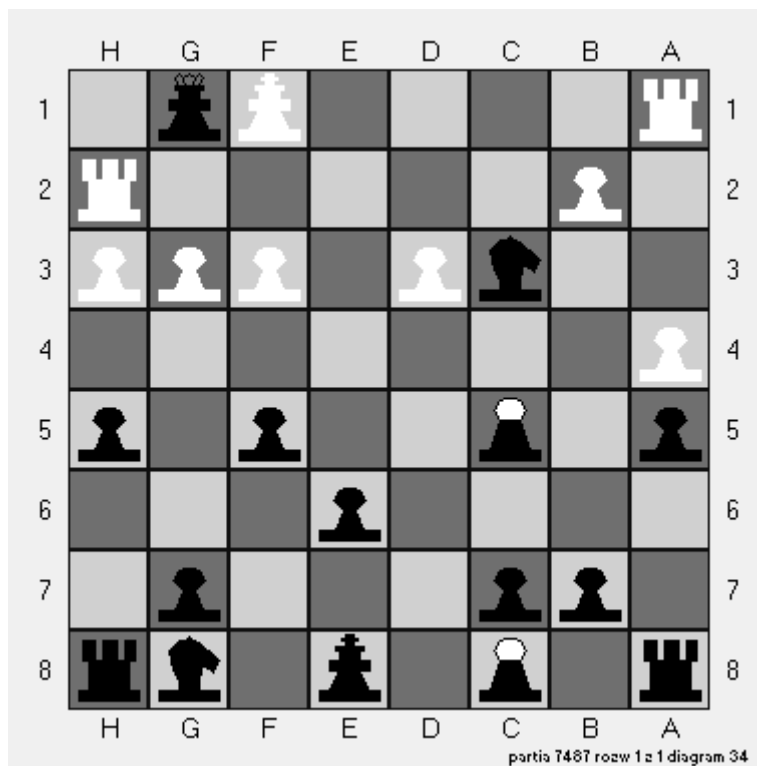


Diagram 4, partia_7487_rozw_1_z_1_diagram_34