

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.05.2023

18/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	48
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	75
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 15. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 37. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	199
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260
Zadanie 50. Znajdź 8 ruchów prowadzących 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 zamatoowania 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, 10, 17, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 48, 52, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 67, 75, 80, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 97, 104, 110, 116

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 120, 125, 129, 133, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 148, 151, 156, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 167, 170, 174, 184, 191

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 194, 199, 209, 212, 217

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 220, 224, 233, 237, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 252, 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10616, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Wh1-Wh2,Sb8-Sc6, długość partii 36 ruchów.

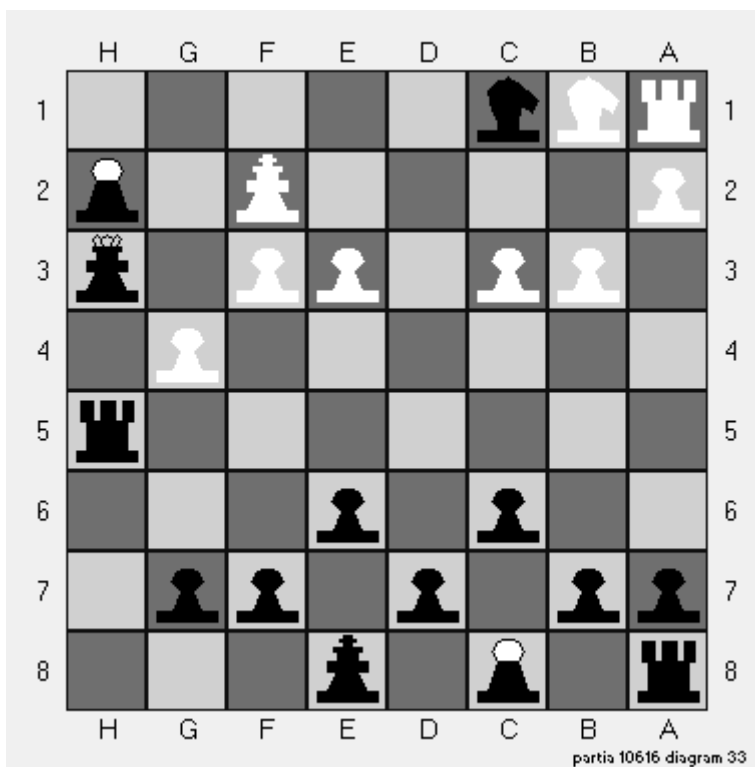


Diagram 1, partia_10616_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H2->G3	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H2->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H2 na G3
2	3	H2->F4	możliwy mat	(35:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
3	9	H3->G2	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	10	H3->G3	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H3->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H3 na G3
5	11	H3->G4	możliwy mat	(35:0,9/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:11,11/11)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H3 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	13	H3->F3	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H3 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	21	H5->D5	możliwy mat	(35:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na D5

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H2->G3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

2) H3->G3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10616.1, dla ruchu H2->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[34] Gh2-Gg3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kf2-Kg1 (1) ruch białym królem

[36] Sc1-Se2 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

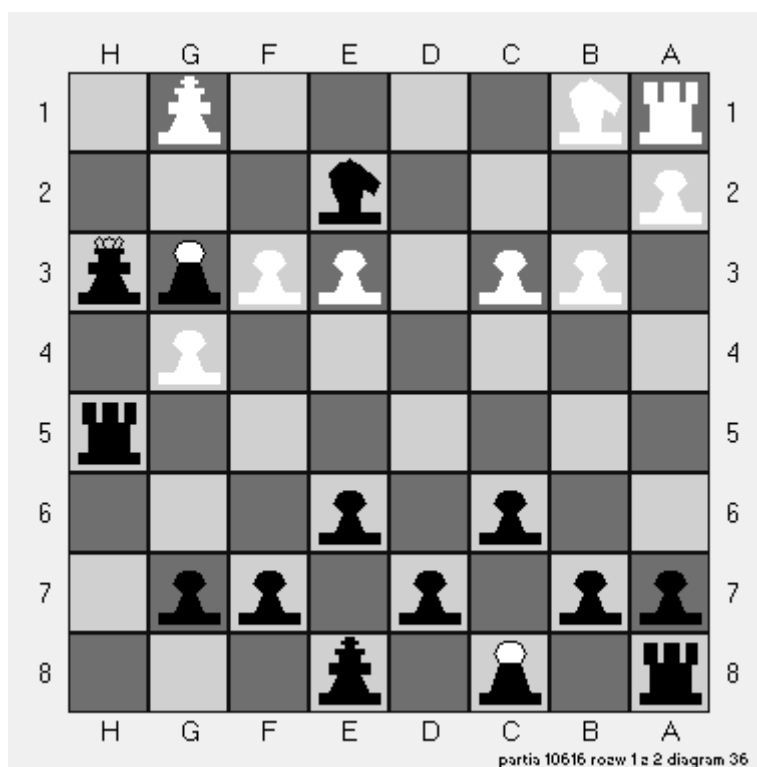


Diagram 2, partia_10616_rozw_1_z_2_diagram_36

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H5->H2	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	5	H5->H6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
3	6	H5->H7	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
4	7	H5->H8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
5	8	H5->G5	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->G5 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5
6	10	G7->G5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
7	11	G7->G6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
8	12	F2->H1	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->H1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na H1
9	14	F2->G4	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na G4
10	15	F2->E4	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na E4
11	16	F2->D1	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D1
12	17	F2->D3	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D3 zбиты biały pionek
13	18	F7->F5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
14	19	F7->F6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
15	21	E2->F1	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

16	22	E2->F3	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	31	E5->E4	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	32	E7->F6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
19	33	E7->E6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6
20	34	E7->E8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
21	35	E7->D7	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7
22	36	E7->D8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
23	37	D6->D5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5
24	38	C6->C5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
25	39	A1->C2	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na C2
26	40	A1->B3	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3
27	41	A8->E8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
28	42	A8->D8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
29	43	A8->C8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
30	44	A8->B8	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
31	45	A8->A3	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek
32	46	A8->A4	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
33	47	A8->A5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5

34	48	A8->A6	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
35	49	A8->A7	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 49 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F2->E4, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F2->H1, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H5->G5, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10617.1, dla ruchu F2->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[52] Sf2-Se4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[54] He2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

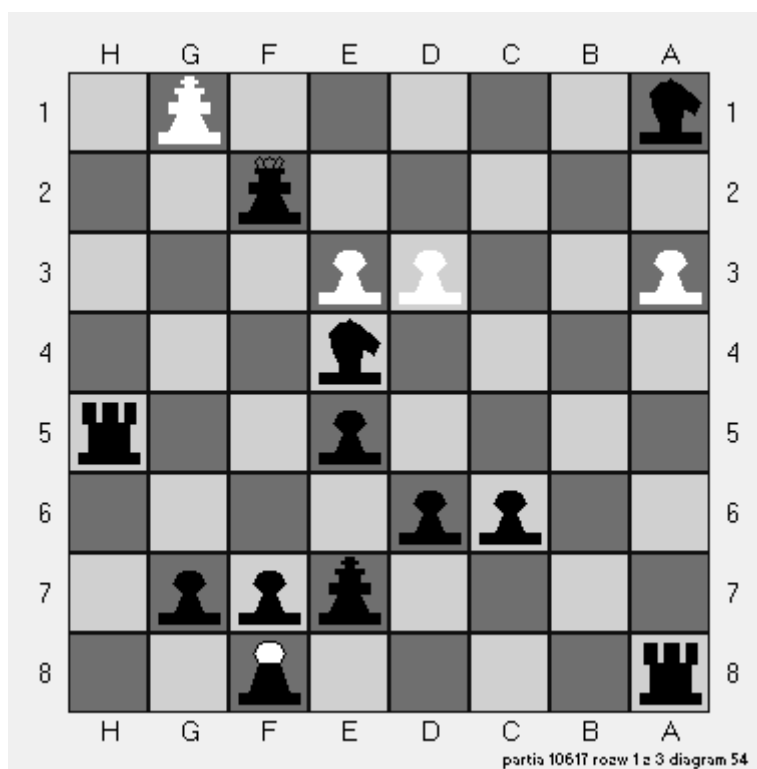


Diagram 5, partia_10617_rozw_1_z_3_diagram_54

Finał 10617.2, dla ruchu F2->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[52] Sf2-Sh1 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[54] He2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

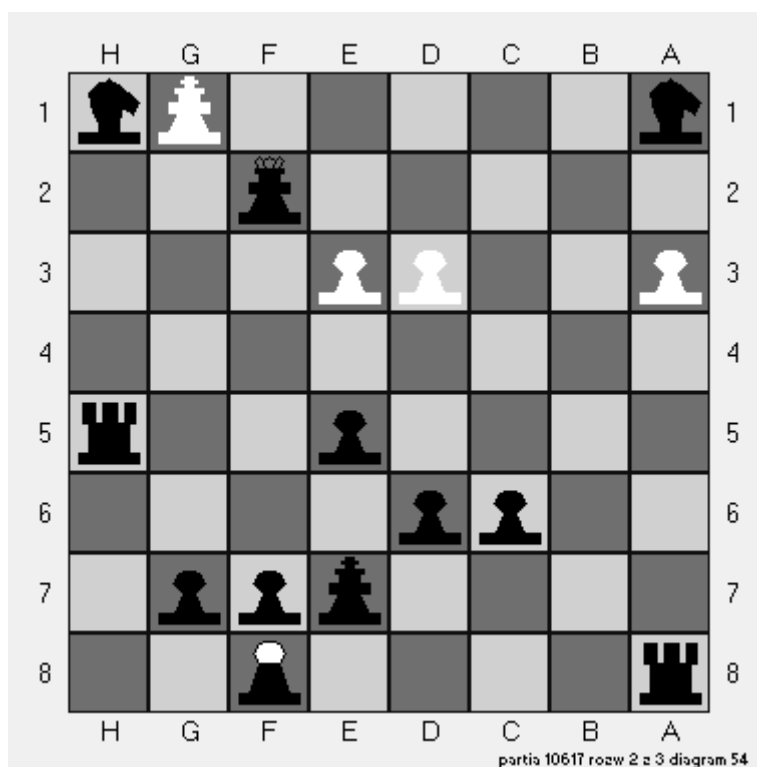


Diagram 6, partia_10617_rozw_2_z_3_diagram_54

Finał 10617.3, dla ruchu H5->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[52] Wh5-Wg5 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[54] He2-Hh5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

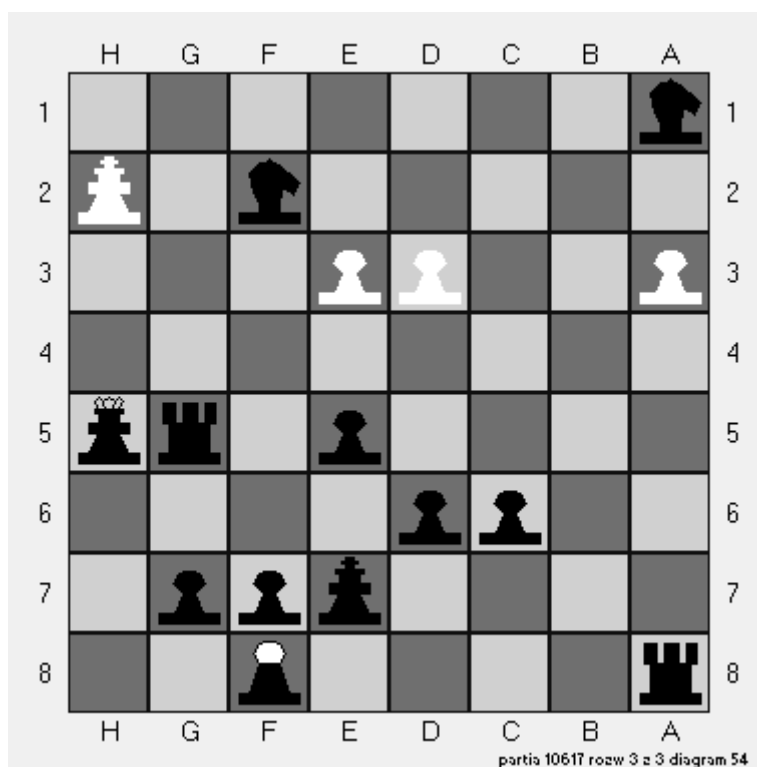


Diagram 7, partia_10617_rozw_3_z_3_diagram_54