

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

1.07.2022

26/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 32. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	175
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 44. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	228
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

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, 13, 16, 24, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 44, 47, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 59, 64, 68, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 84, 91, 95, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 115, 120, 123, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 135, 140, 149, 152

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 155, 160, 172, 175, 183

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 189, 193, 196, 202, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 218, 224, 228, 235

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 238, 244, 253, 259, 264

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 8246, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,e2-e3,Sb8-Sc6, długość partii 44 ruchy.

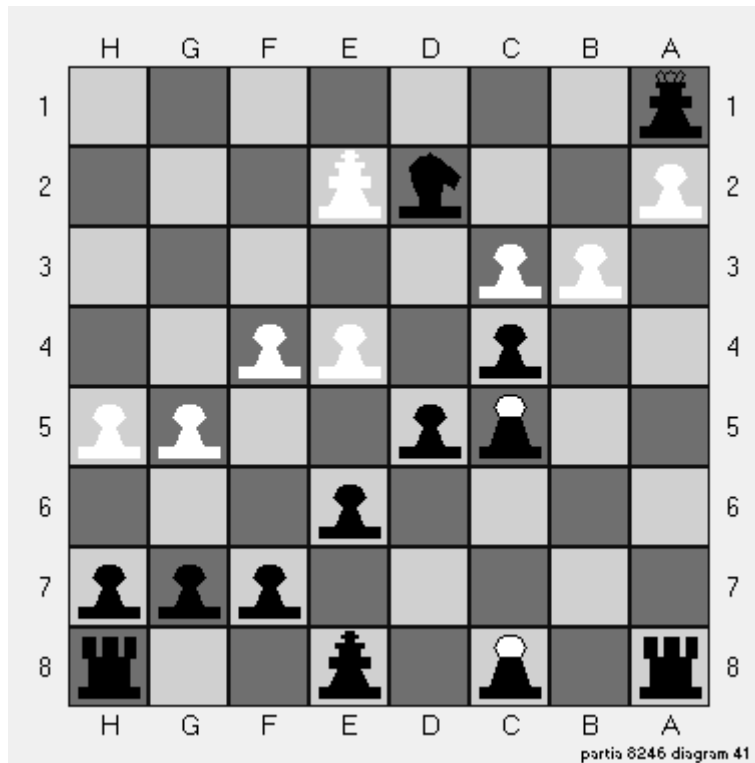


Diagram 1, partia_8246_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H8->G8	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	H8->F8	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	F7->F5	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [4,0,1,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	6	F7->F6	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	E6->E5	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	E8->G8	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	9	E8->F8	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	10	E8->E7	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
11	11	E8->D7	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	12	E8->D8	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	18	D5->E4	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбиты białe pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	19	D5->D4	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	21	C5->G1	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	22	C5->F2	możliwy mat	(43:0,9/11) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	26	C5->D4	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	29	C5->B6	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	32	C8->D7	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
20	33	C8->B7	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
21	35	A1->H1	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	36	A1->G1	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	37	A1->F1	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	42	A1->B1	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	46	A8->A2	możliwy mat	(!) (43:0,7/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	47	A8->A3	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	48	A8->A4	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
28	49	A8->A5	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	50	A8->A6	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego pionka
30	51	A8->A7	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 51 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A1->F1, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A8->A2, 43:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8246.1, dla ruchu A1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[42] Ha1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ke2:Kd2 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[44] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

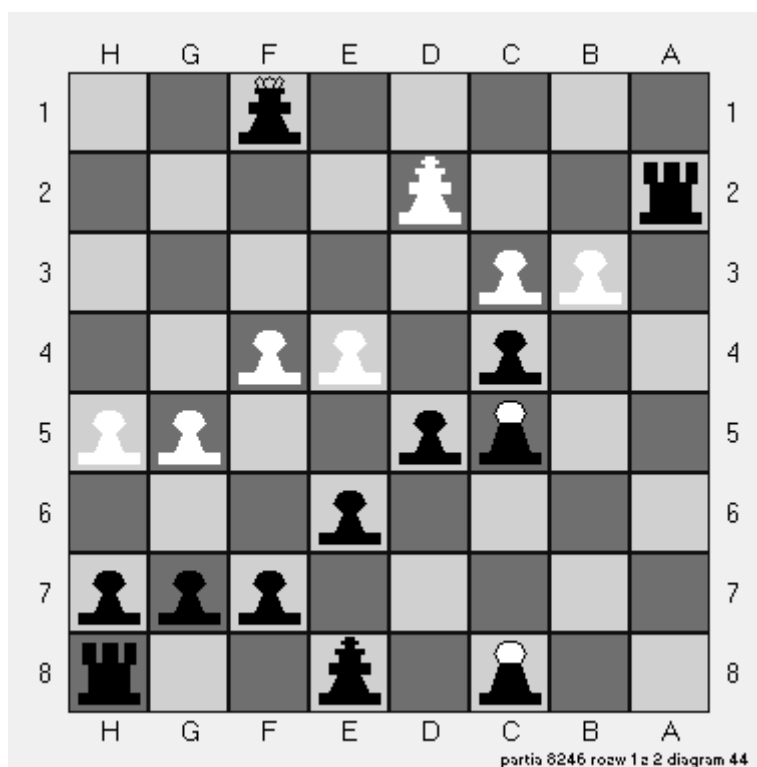


Diagram 2, partia_8246_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 8246.2, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[42] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[43] e4: d5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[44] Ha1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

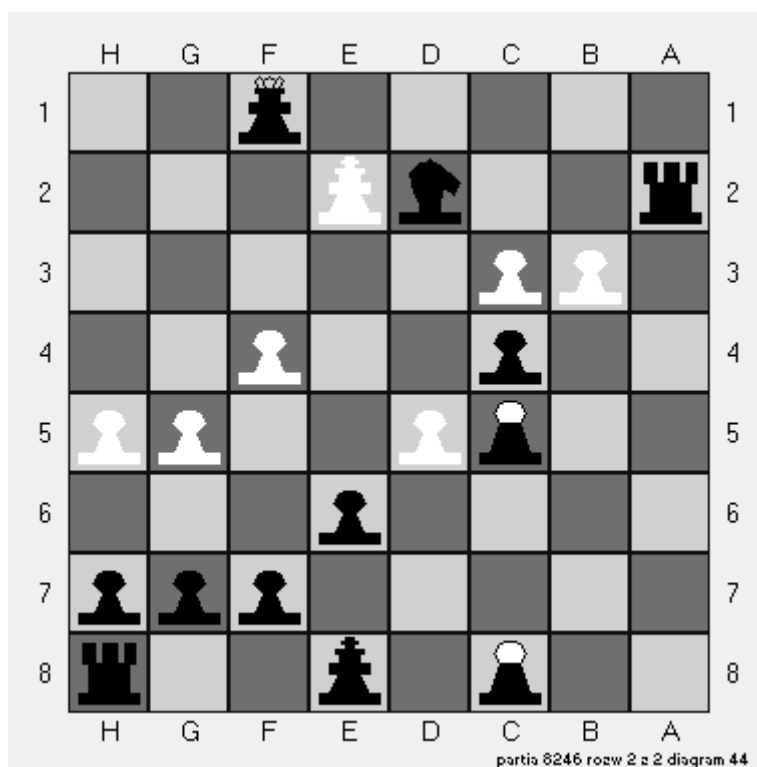


Diagram 3, partia_8246_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8247, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,e2-e3,a6-a5, długość partii 46 ruchów.

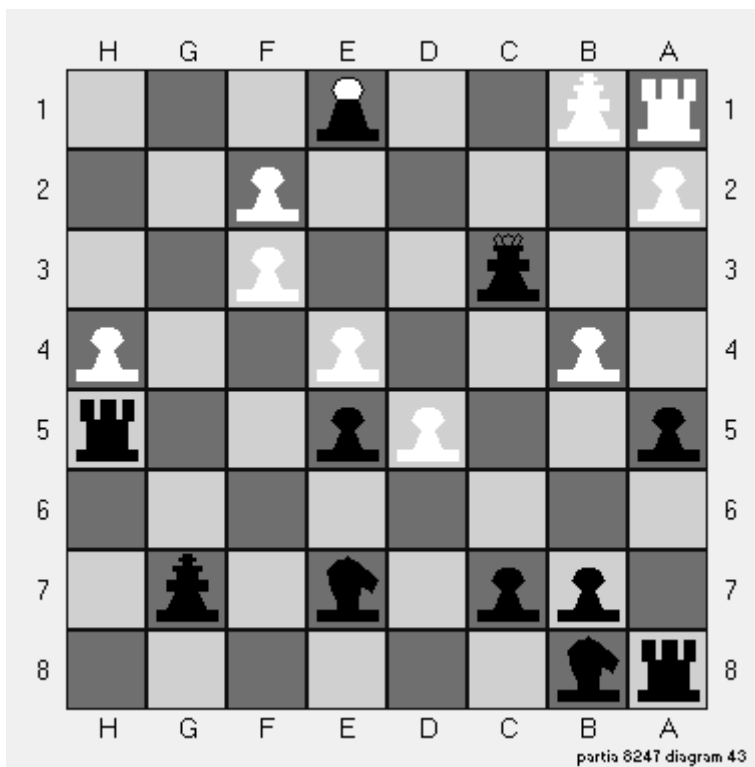


Diagram 4, partia_8247_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	16	E1->D2	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) E1->D2, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8247.1, dla ruchu E1->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[44] Ge1-Gd2 (1) ruch czarnym gońcem

[45] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hc3-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

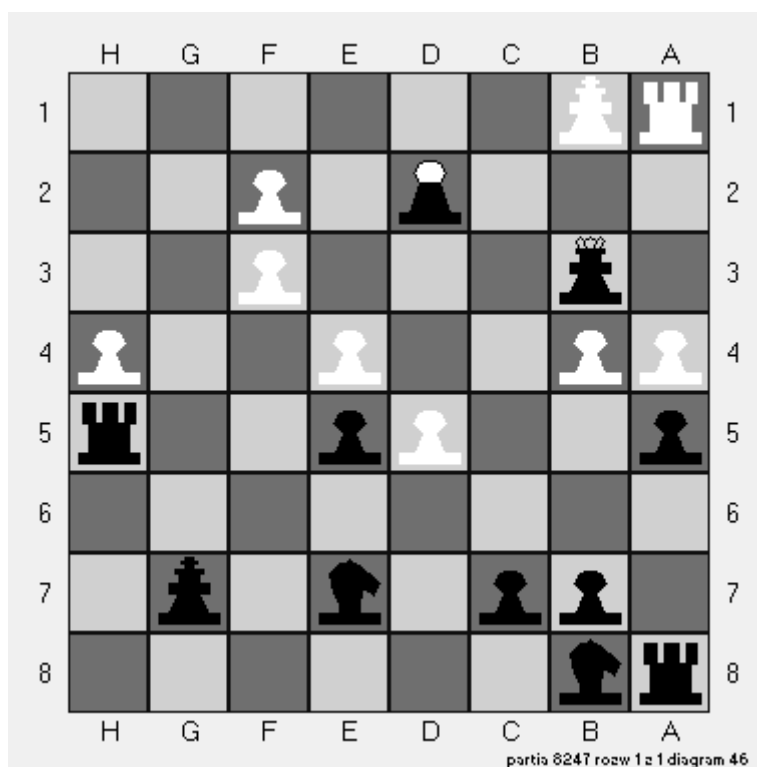


Diagram 5, partia_8247_rozw_1_z_1_diagram_46