

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.07.2022

27/2022



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	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 14 ruchów prowadzących do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	144
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 35. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	198
Zadanie 36. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	208
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 41. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	242
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	258
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	261
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	268
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	274

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	279
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	285
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	289

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, 12, 15, 22, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 46, 49, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 62, 80, 85, 95

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 100, 105, 108, 112, 115

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 123, 130, 135, 139, 144

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 153, 159, 165, 168, 173

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 179, 185, 190, 193, 198

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 208, 221, 227, 232, 237

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 242, 250, 255, 258, 261

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 268, 274, 279, 285, 289

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 8297, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,d2-d4,d7-d5, długość partii 68 ruchów.

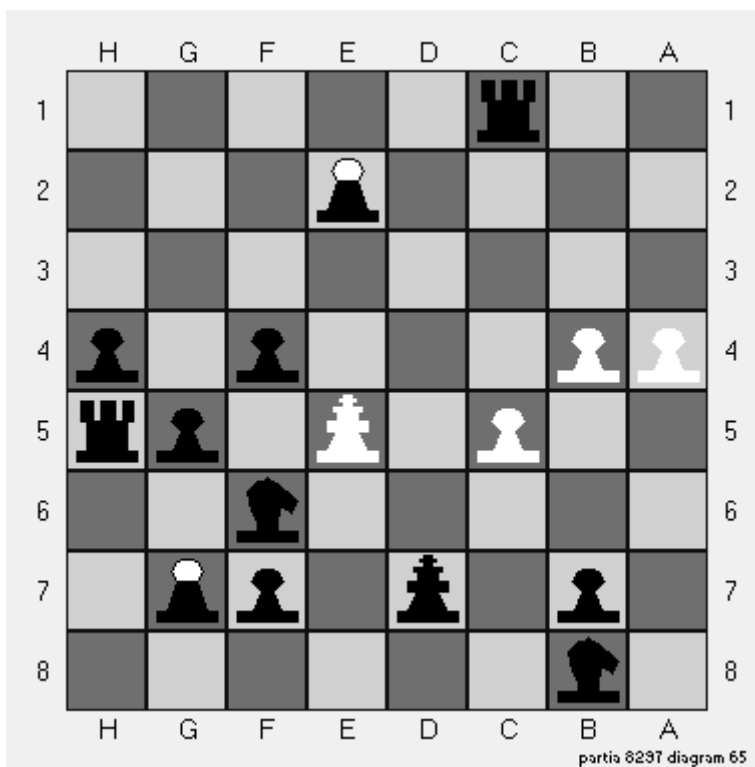


Diagram 1, partia_8297_diagram_65

Oczekiwany 66 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 68 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 67 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:66

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H3	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3
2	2	H5->H6	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
3	3	H5->H7	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
4	4	H5->H8	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
5	5	G5->G4	możliwy mat	(!) (67:0,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (68:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G7->H6	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G7->H8	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H8
8	8	G7->F8	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	10	F6->H7	możliwy mat	(67:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H7
10	11	F6->G4	możliwy mat	(67:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4
11	12	F6->G8	możliwy mat	(67:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
12	13	F6->E4	możliwy mat	(67:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	14	F6->E8	możliwy mat	(67:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E8
14	15	F6->D5	możliwy mat	(67:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	16	E2->G4	możliwy mat	(67:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na

							G4
16	17	E2->F1	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na F1
17	20	E2->D3	możliwy mat	(67:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na D3
18	21	E2->C4	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na C4
19	22	E2->B5	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	23	E2->A6	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na A6
21	24	D7->E7	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7
22	25	D7->E8	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8
23	26	D7->D8	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8
24	28	D7->C7	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7
25	29	D7->C8	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8
26	32	C1->F1	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na F1
27	33	C1->E1	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na E1
28	34	C1->D1	możliwy mat	(67:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na D1
29	35	C1->C2	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na C2
30	37	C1->C4	możliwy mat	(67:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na C4
31	41	B7->B5	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

32	42	B7->B6	możliwy mat	(67:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (68:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	43	B8->C6	możliwy mat	(!) (67:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6

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

- 1) B8->C6, 67:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G5->G4, 67:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8297.1, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[66] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[67] Ke5-Kf5 (1) ruch białym królem

[68] Ge2-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

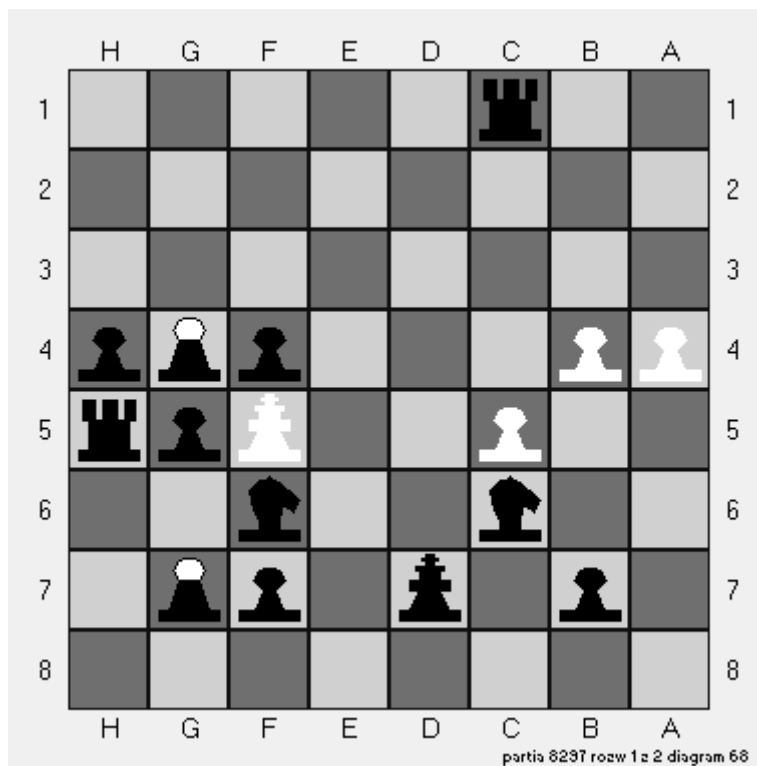


Diagram 2, partia_8297_rozw_1_z_2_diagram_68

Finał 8297.2, dla ruchu G5->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[66] g5- g4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[67] Ke5:Kf4 (2) pobicie białym królem czarnego pionka

[68] Gg7-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

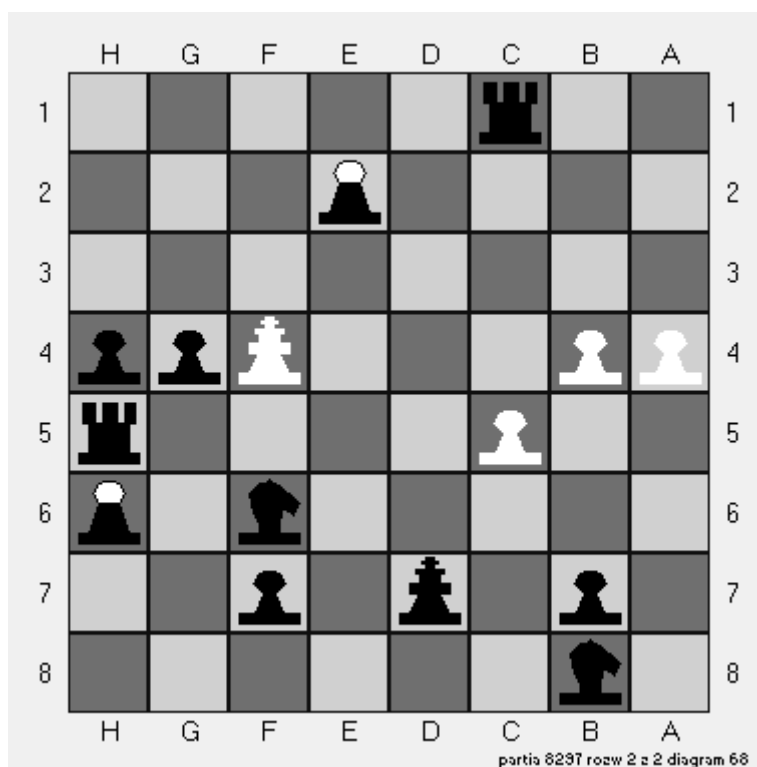


Diagram 3, partia_8297_rozw_2_z_2_diagram_68

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8298, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,d2-d4,d7-d6, długość partii 42 ruchy.

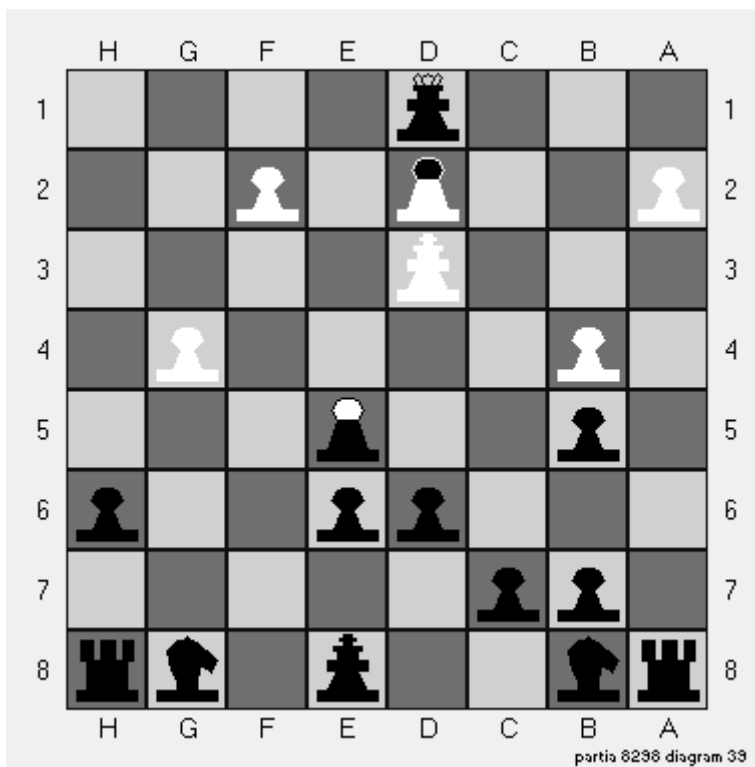


Diagram 4, partia_8298_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G8->F6	możliwy mat	(41:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
2	26	D1->D2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	30	D1->B3	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	33	D6->D5	możliwy mat	(41:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5
5	41	A8->A3	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8298.1, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[40] Wa8-Wa3 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kd3-Ke4 (1) ruch białym królem

[42] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

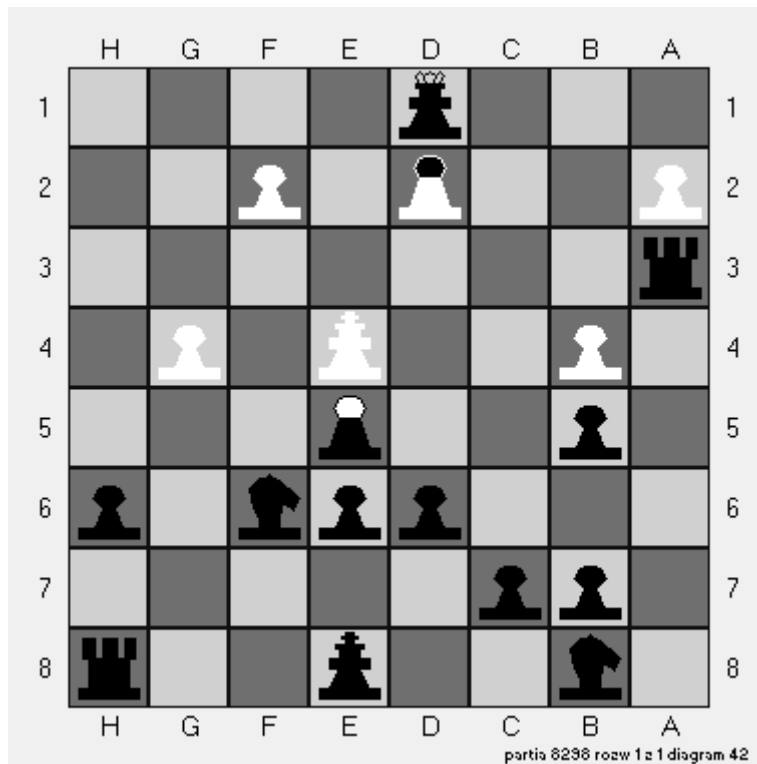


Diagram 5, partia_8298_rozw_1_z_1_diagram_42