

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.09.2023

36/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	57
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	154
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 47. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	221

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	240

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 zamiatowania 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, 21, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 34, 40, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 53, 57, 61, 66

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 75, 82, 87, 93

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 103, 107, 110, 113

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 116, 122, 128, 134, 137

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 140, 143, 149, 154, 162

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 166, 172, 176, 179, 184

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 188, 194, 200, 206, 211

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 215, 221, 231, 235, 240

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 11541, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sg1-Sh3,e7-e5, długość partii 44 ruchy.

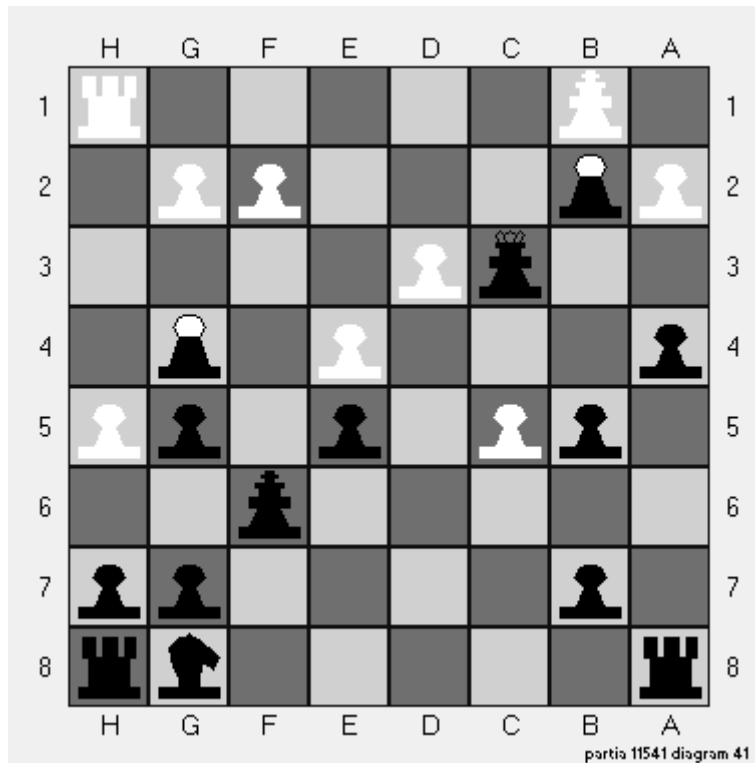


Diagram 1, partia_11541_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

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	(43:0,4/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	G4->H3	możliwy mat	(43:0,3/16) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	G4->H5	możliwy mat	(43:0,5/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	G4->F3	możliwy mat	(43:0,5/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	G4->F5	możliwy mat	(43:0,5/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	G4->E2	możliwy mat	(43:0,14/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2
7	7	G4->E6	możliwy mat	(43:0,4/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6
8	8	G4->D1	możliwy mat	(43:0,13/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	G4->D7	możliwy mat	(43:0,4/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7
10	10	G4->C8	możliwy mat	(43:0,4/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8
11	11	G7->G6	możliwy mat	(43:0,4/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	G8->H6	możliwy mat	(43:0,4/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
13	13	G8->E7	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
14	14	F6->F7	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na F7
15	15	F6->E6	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			Królem z pozycji F6 na E6
16	16	F6->E7	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E7
17	18	C3->D2	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D2
18	23	C3->C4	możliwy mat	(43:0,4/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
19	24	C3->C5	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	29	B2->C1	możliwy mat	(43:0,14/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	30	B2->A1	możliwy mat	(!) (43:0,15/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->A1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A1
22	31	B2->A3	możliwy mat	(!) (43:0,14/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->A3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A3
23	32	B5->B4	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
24	33	B7->B6	możliwy mat	(43:0,4/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	34	A4->A3	możliwy mat	(43:0,13/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3
26	35	A8->F8	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8
27	36	A8->E8	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
28	37	A8->D8	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
29	38	A8->C8	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
30	39	A8->B8	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

31	40	A8->A5	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
32	41	A8->A6	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
33	42	A8->A7	możliwy mat	(43:0,4/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 42 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B2->A1, 43:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B2->A3, 43:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11541.1, dla ruchu B2->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[42] Gb2-Ga1 (1) ruch czarnym gońcem

[43] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

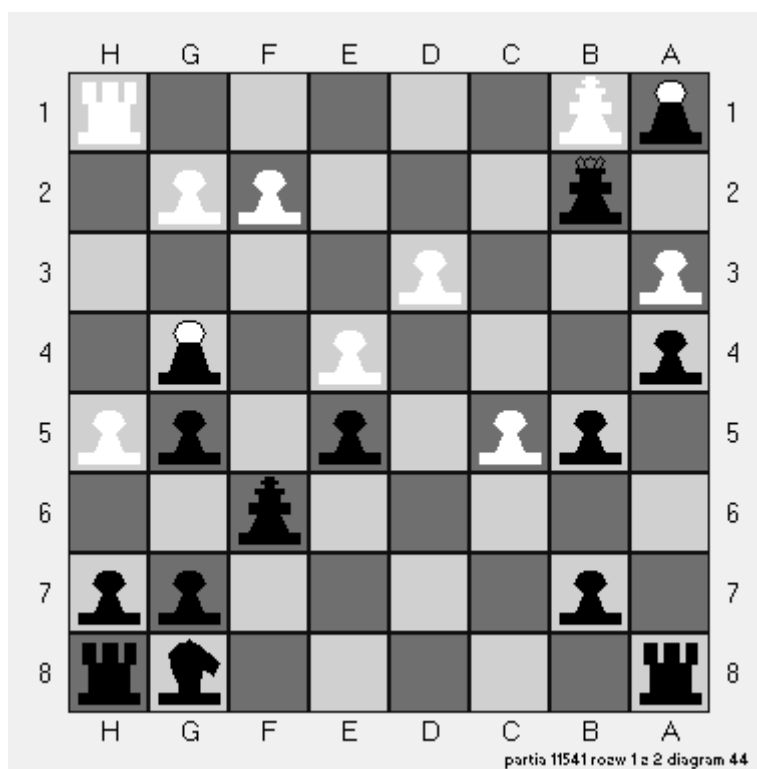


Diagram 2, partia_11541_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 11541.2, dla ruchu B2->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[42] Gb2-Ga3 (1) ruch czarnym gońcem

[43] Wh1-We1 (1) ruch białą wieżą

[44] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

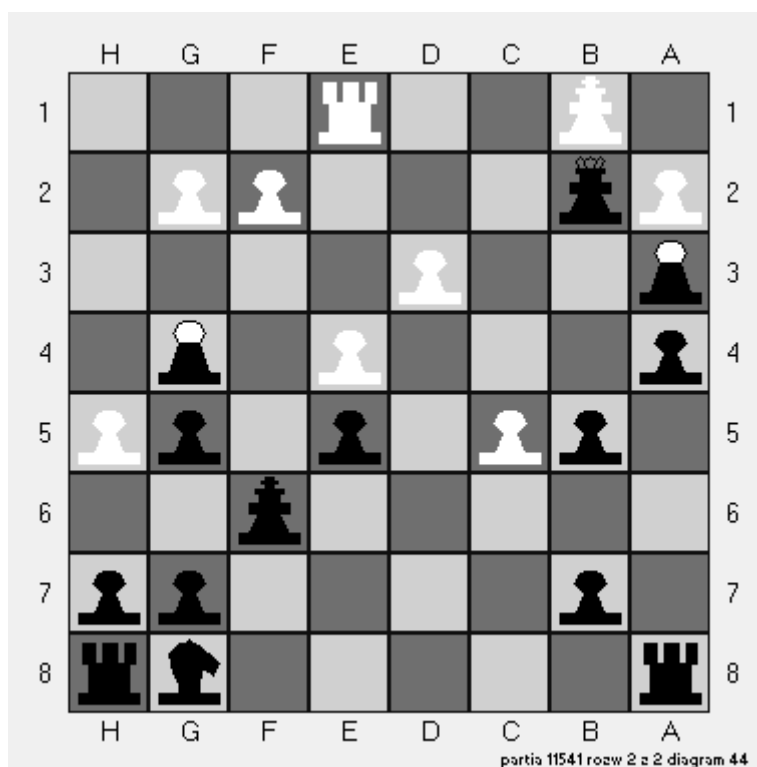


Diagram 3, partia_11541_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11542, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,Sg1-Sh3,e7-e6, długość partii 32 ruchy.

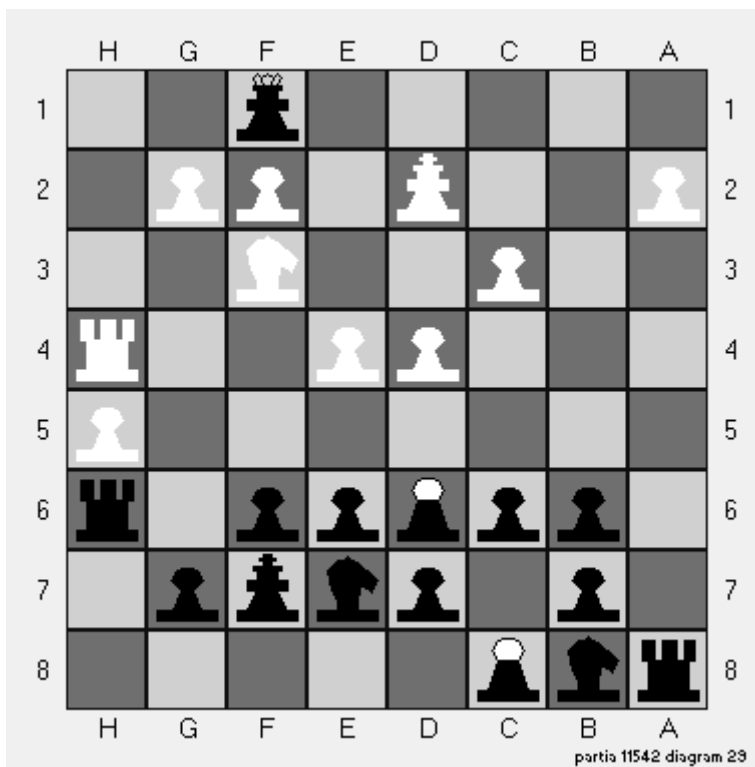


Diagram 4, partia_11542_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	14	F1->D3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	28	E7->F5	możliwy mat	(31:0,11/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	29	E7->D5	możliwy mat	(31:0,11/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	34	D6->C5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	41	A8->A2	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11542.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[30] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[32] Hf1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

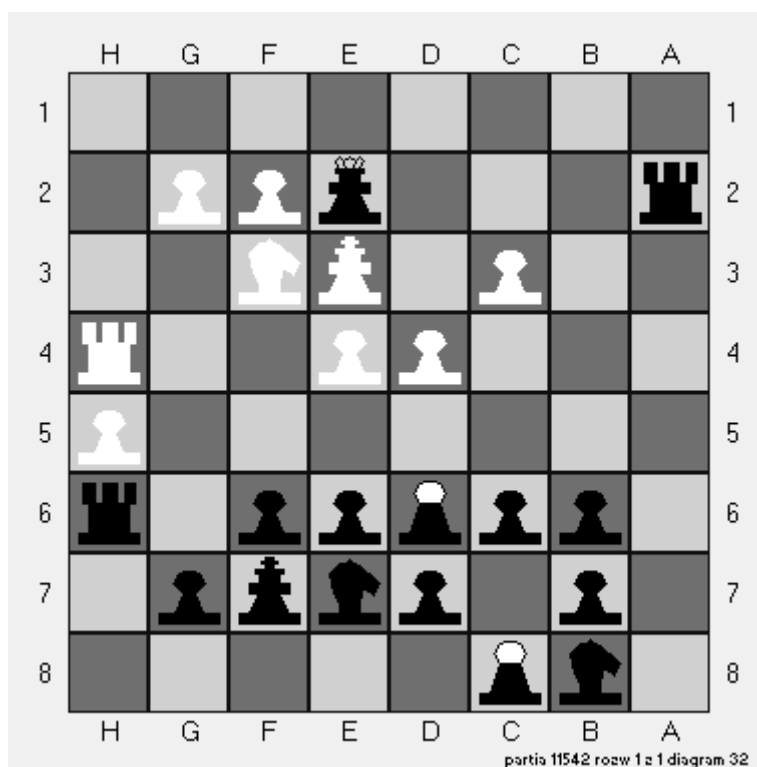


Diagram 5, partia_11542_rozw_1_z_1_diagram_32