

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.01.2022

4/2022



## 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 3 ruchy prowadzące do sukcesu      | 6   |
| Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 11  |
| Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu      | 15  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 21  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 25  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 28  |
| Zadanie 7. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu   | 33  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu       | 45  |
| Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu      | 48  |
| Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 53  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 59  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 64  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 68  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 71  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 74  |
| Zadanie 16. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu | 80  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 95  |
| Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 98  |
| Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu     | 102 |
| Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 109 |
| Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 114 |
| Zadanie 22. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu  | 119 |
| Zadanie 23. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu  | 133 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 142 |
| Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu     | 145 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 150 |
| Zadanie 27. Znajdź 35 ruchów prowadzących do sukcesu | 153 |
| Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 193 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 199 |
| Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 204 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 209 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 214 |
| Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu  | 218 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 228 |
| Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 235 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 241 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 247 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 252 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 257 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 260 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 264 |
| Zadanie 42. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu  | 267 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 276 |
| Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu     | 282 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 289 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 292 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu      | 298 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 301 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 306 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 312 |

# 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, 11, 15, 21, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 33, 45, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 64, 68, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 95, 98, 102, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 119, 133, 142, 145

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 153, 193, 199, 204

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 209, 214, 218, 228, 235

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 241, 247, 252, 257, 260

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 264, 267, 276, 282, 289

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 292, 298, 301, 306, 312

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7141, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sc6, d2-d4, Wa8-Wb8, długość partii 66 ruchów.

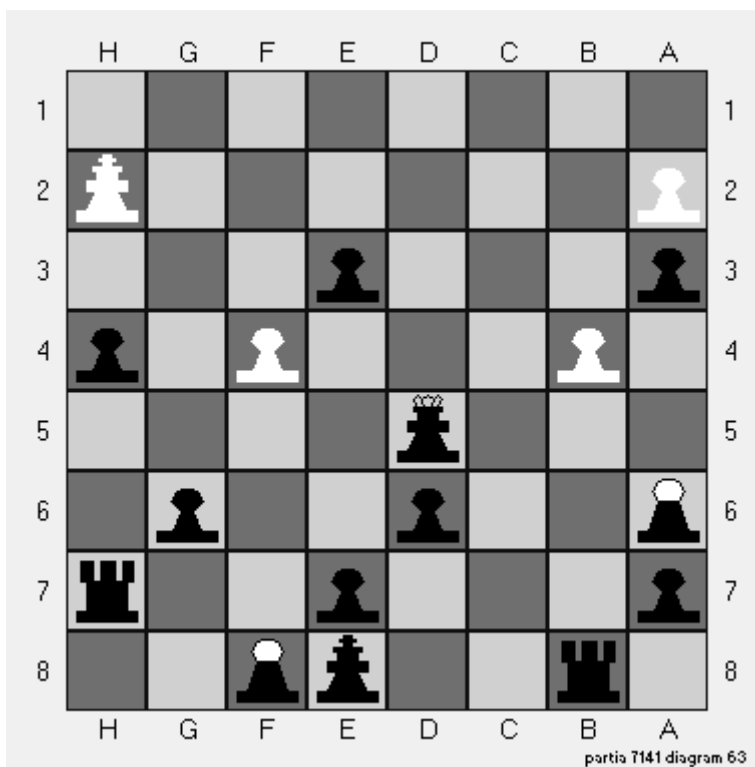


Diagram 1, partia\_7141\_diagram\_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:64

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        | (!) (65:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H4->H3 wygrasz | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3                                                       |
| 2    | 19           | D5->G5          | możliwy mat        | (65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (66:5,5/5) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 3    | 47           | A6->F1          | możliwy mat        | (!) (65:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:3,3/3)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: A6->F1 wygrasz | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1                                                         |
| 4    | 48           | A6->E2          | możliwy mat        | (65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2                                                         |
| 5    | 53           | A6->B7          | możliwy mat        | (!) (65:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: A6->B7 wygrasz | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7                                                         |

Spośród 53 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A6->F1, 65:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) H4->H3, 65:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) A6->B7, 65:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7141.1, dla ruchu A6->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[64] Ga6-Gf1 (1) ruch czarnym gońcem

[65] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[66] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

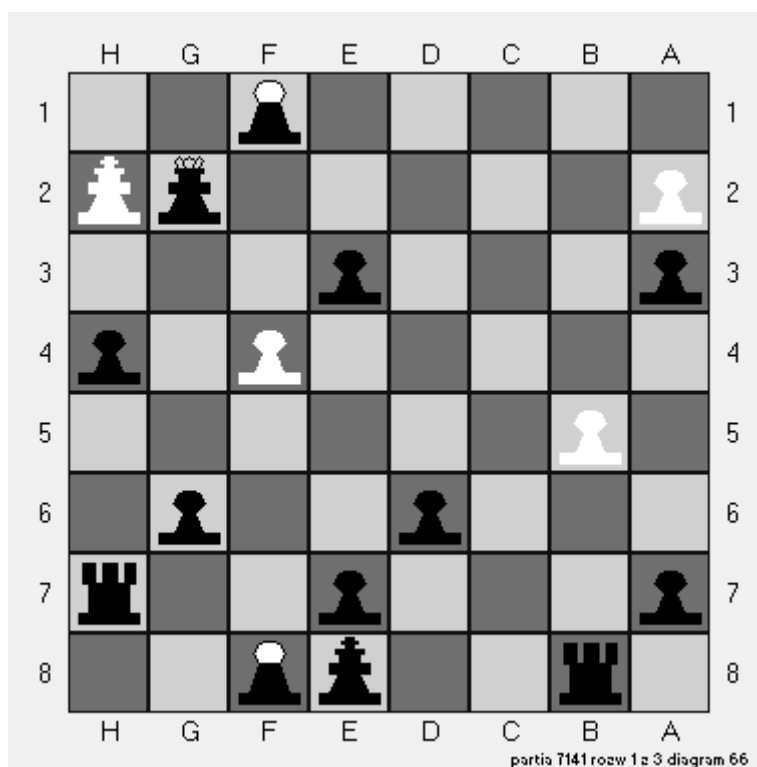


Diagram 2, partia\_7141\_rozw\_1\_z\_3\_diagram\_66

Finał 7141.2, dla ruchu H4->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[64] h4- h3 (1) ruch czarnym pionkiem

[65] Kh2-Kg3 (1) ruch białym królem

[66] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

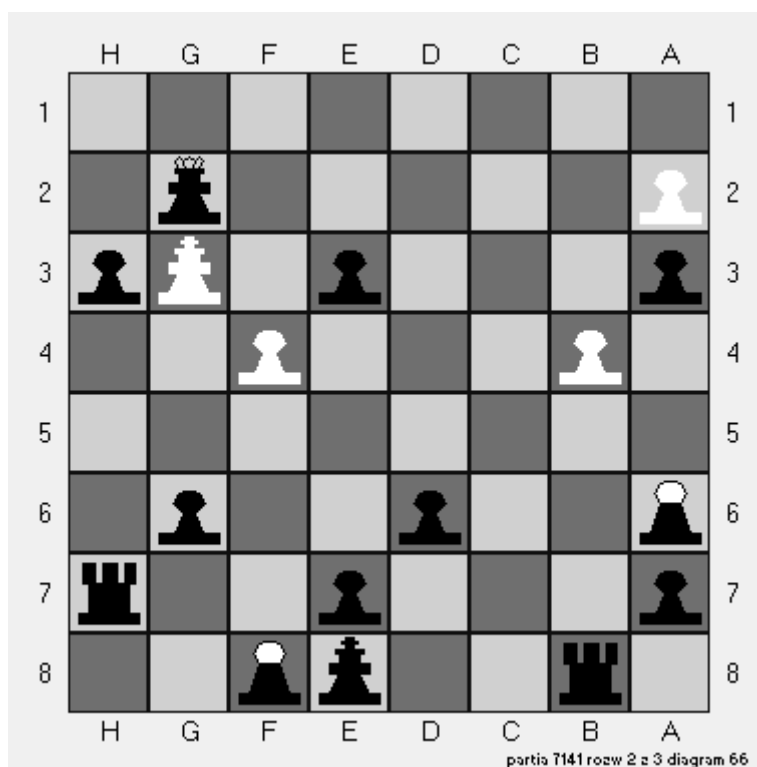


Diagram 3, partia\_7141\_rozw\_2\_z\_3\_diagram\_66

Finał 7141.3, dla ruchu A6->B7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 53)

[64] Ga6-Gb7 (1) ruch czarnym gońcem

[65] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[66] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

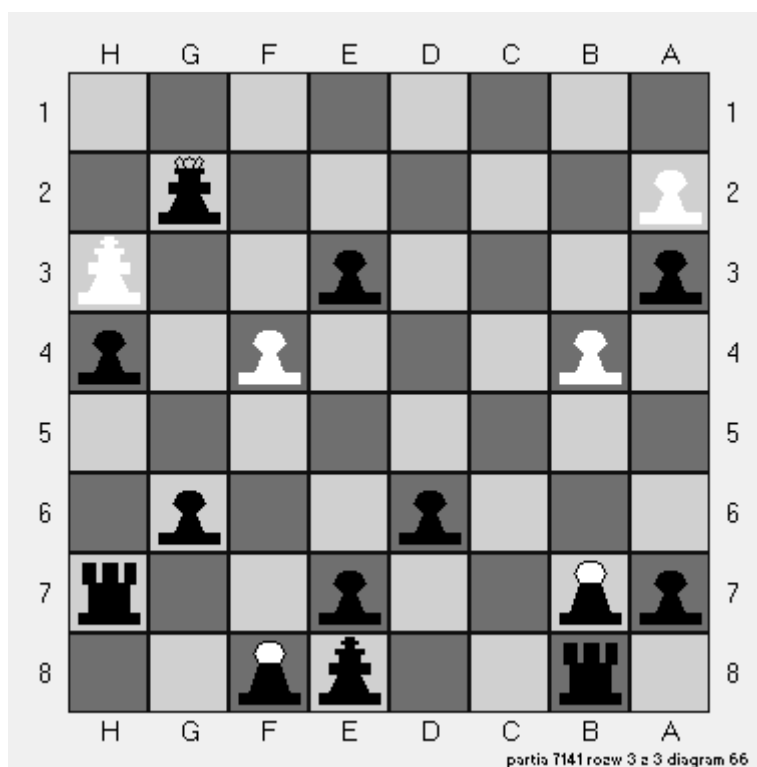


Diagram 4, partia\_7141\_rozw\_3\_z\_3\_diagram\_66

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7142, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,c2-c3,h7-h5, długość partii 44 ruchy.

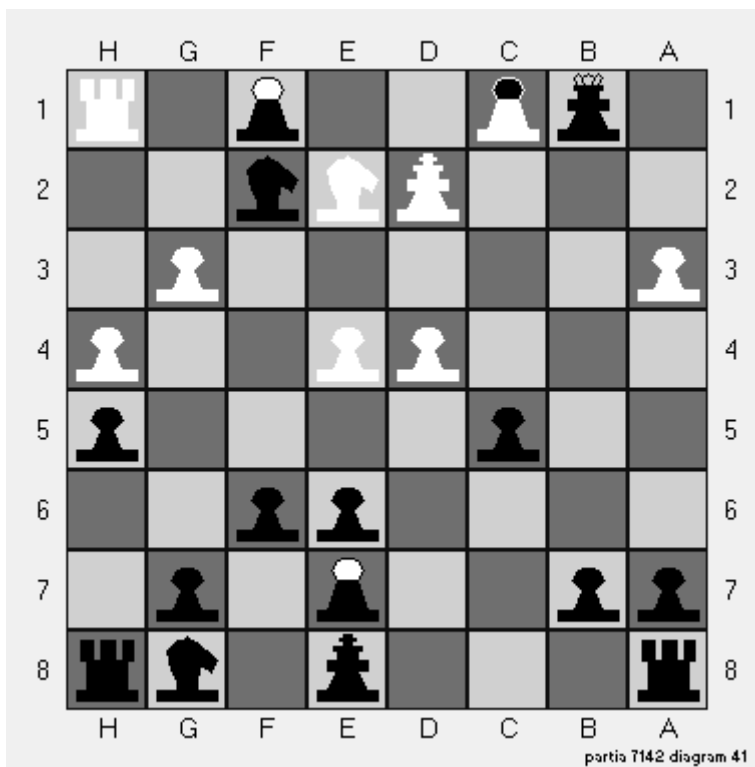


Diagram 5, partia\_7142\_diagram\_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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    | 6            | F1->H3          | możliwy mat        | (43:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:18,18/18) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F1 na<br>H3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka                      |
| 2    | 7            | F1->G2          | możliwy mat        | (43:0,1/18) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (44:18,18/18) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F1 na<br>G2, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                                            |
| 3    | 8            | F1->E2          | możliwy mat        | (43:0,2/16) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:16,16/16) |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F1 na<br>E2 zбитy biały Koń, w<br>następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka      |
| 4    | 14           | F2->D3          | możliwy mat        | (43:0,3/16) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:16,16/16) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji F2 na<br>D3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka                      |
| 5    | 25           | C5->D4          | możliwy mat        | (43:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:13,13/13) |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C5<br>na D4 zбитy biały<br>pionek, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 6    | 27           | B1->E4          | możliwy mat        | (43:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:14,14/14) |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B1<br>na E4 zбитy biały<br>pionek, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 7    | 28           | B1->D3          | możliwy mat        | (!) (43:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)                   | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>B1->D3<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B1<br>na D3                                                                                                     |
| 8    | 30           | B1->C2          | możliwy mat        | (43:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (44:3,3/3)     |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B1<br>na C2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                                         |
| 9    | 31           | B1->B2          | możliwy mat        | (43:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (44:3,3/3)     |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B1<br>na B2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                                         |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                           |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | 34 | B1->B5 | możliwy mat | (43:0,1/17) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:17,17/17) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B1<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                           |
| 11 | 37 | B1->A2 | możliwy mat | (43:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)                       |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji B1<br>na A2                                                                                  |
| 12 | 38 | B7->B5 | możliwy mat | (43:0,1/16) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (44:16,16/16) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B1->D3, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7142.1, dla ruchu B1->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[42] Hb1-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kd2-Ke1 (1) ruch białym królem

[44] Hd3:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

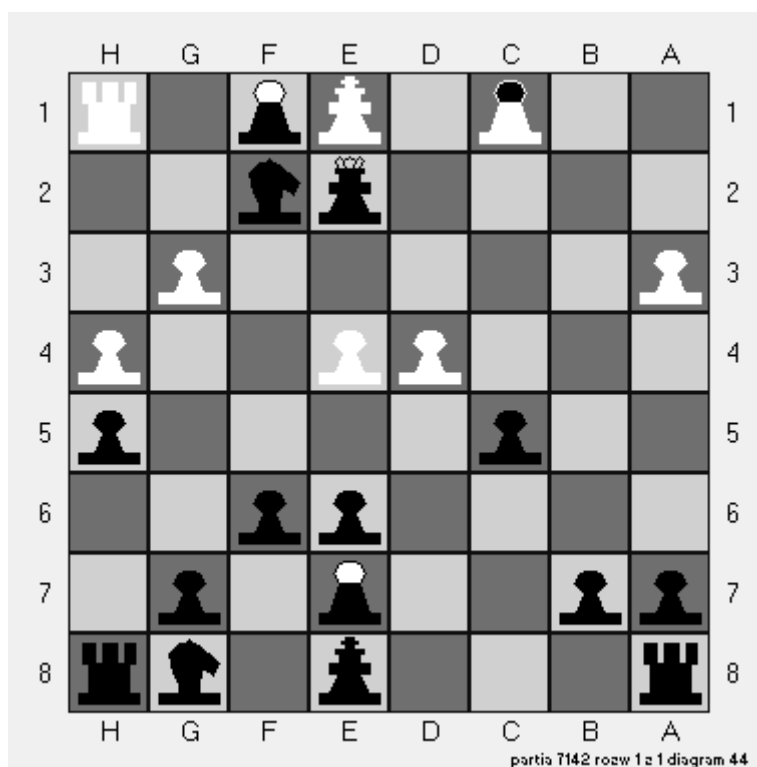


Diagram 6, partia\_7142\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_44