

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.12.2022

48/2022



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 1 ruch prowadzący 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	18
Zadanie 5. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	112
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	122
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 28. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 31. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	176
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	236
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	255
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	262

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	271
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276

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, 18, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 37, 40, 44, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 62, 67, 71, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 86, 89, 95, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 112, 122, 129, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 146, 151, 164, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 176, 183, 189, 194, 199

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 205, 210, 217, 221, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 230, 236, 243, 248, 252

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 255, 262, 265, 271, 276

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9516, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,e2-e4,a7-a6, długość partii 34 ruchy.

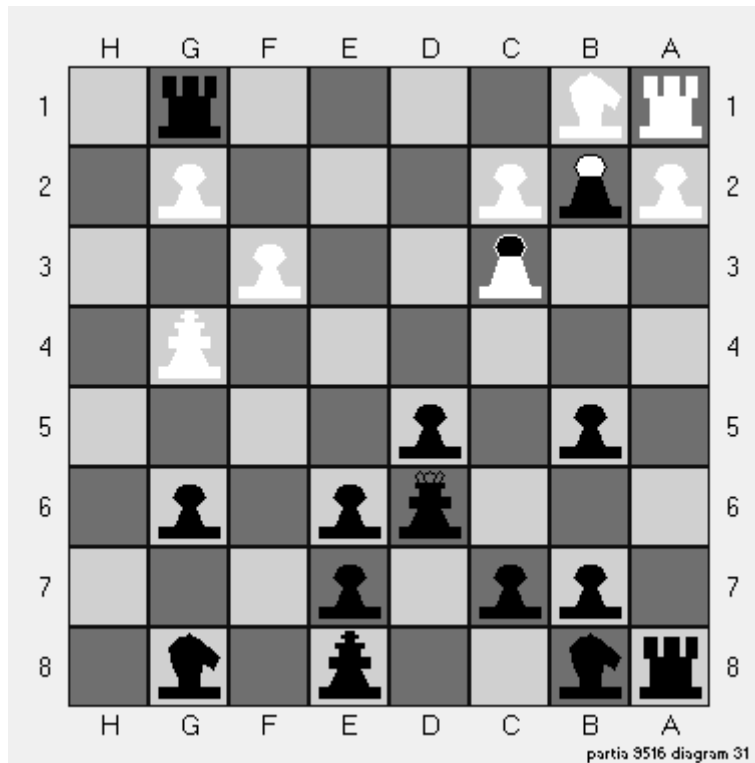


Diagram 1, partia_9516_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G1->H1	możliwy mat	(33:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	G1->G2	możliwy mat	(!) (33:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->G2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G2 zбитy biały pionek
3	3	G1->F1	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	G1->E1	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
5	5	G1->D1	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	G1->C1	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	7	G1->B1	możliwy mat	(33:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na B1 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
8	9	G8->H6	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
9	10	G8->F6	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	12	E8->F7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	13	E8->F8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

12	14	E8->D7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	15	E8->D8	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	16	D5->D4	możliwy mat	(33:0,2/15) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	17	D6->H2	możliwy mat	(33:0,14/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	19	D6->F4	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	20	D6->E5	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
18	25	D6->B4	możliwy mat	(33:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	29	C7->C5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	30	C7->C6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	31	B2->C1	możliwy mat	(33:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C1
22	32	B2->C3	możliwy mat	(33:0,2/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C3 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	33	B2->A1	możliwy mat	(33:0,2/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:20,20/20)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A1 zbita biała Wieża, w

							następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	34	B2->A3	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	35	B5->B4	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	36	B7->B6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	37	B8->D7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	38	B8->C6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	39	B8->A6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	40	A8->A2	możliwy mat	(33:0,2/18) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
31	41	A8->A3	możliwy mat	(33:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
32	42	A8->A4	możliwy mat	(33:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
33	43	A8->A5	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
34	44	A8->A6	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	45	A8->A7	możliwy mat	(33:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

				(!) (34:19,19/19)			A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
--	--	--	--	-------------------	--	--	--

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

1) G1->G2, 33:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9516.1, dla ruchu G1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[32] Wg1:Wg2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[33] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[34] Hd6-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

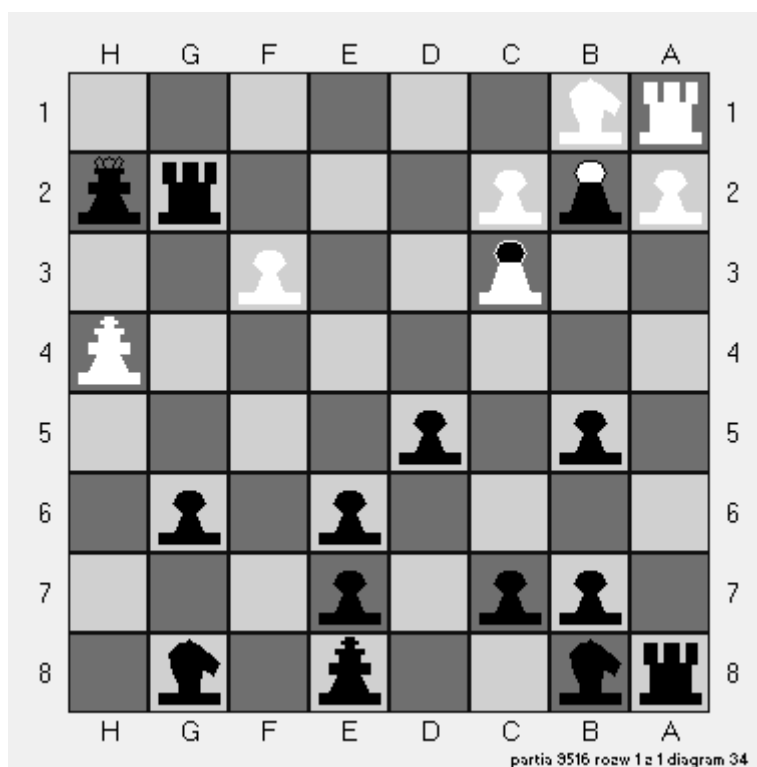


Diagram 2, partia_9516_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9517, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,d2-d3,h7-h5, długość partii 38 ruchów.

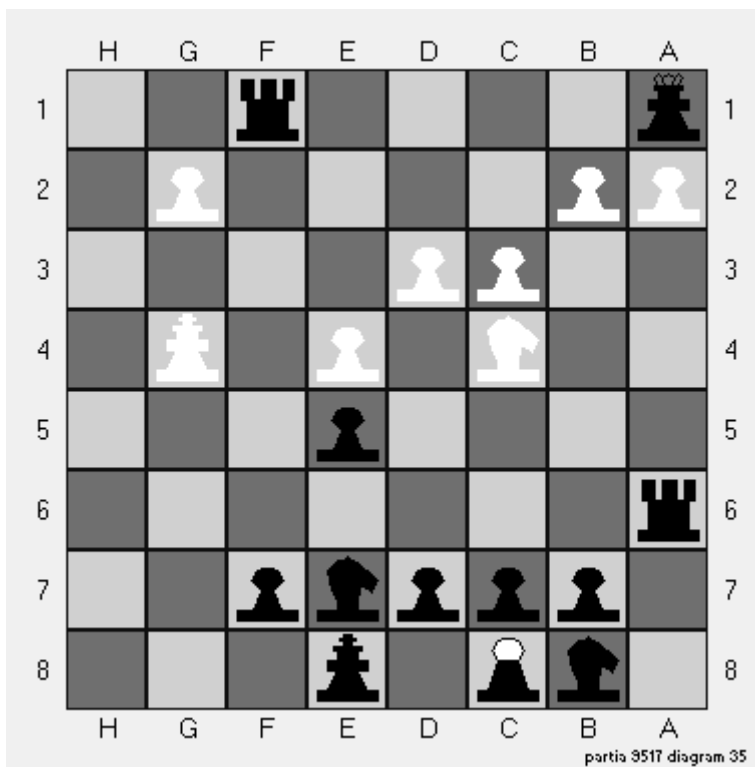


Diagram 3, partia_9517_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	F1->H1	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	35	A6->G6	możliwy mat	(!) (37:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->G6 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na G6

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

1) A6->G6, 37:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9517.1, dla ruchu A6->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[36] Wa6-Wg6 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[37] Kg4-Kh5 (1) ruch białym królem

[38] Wf1-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

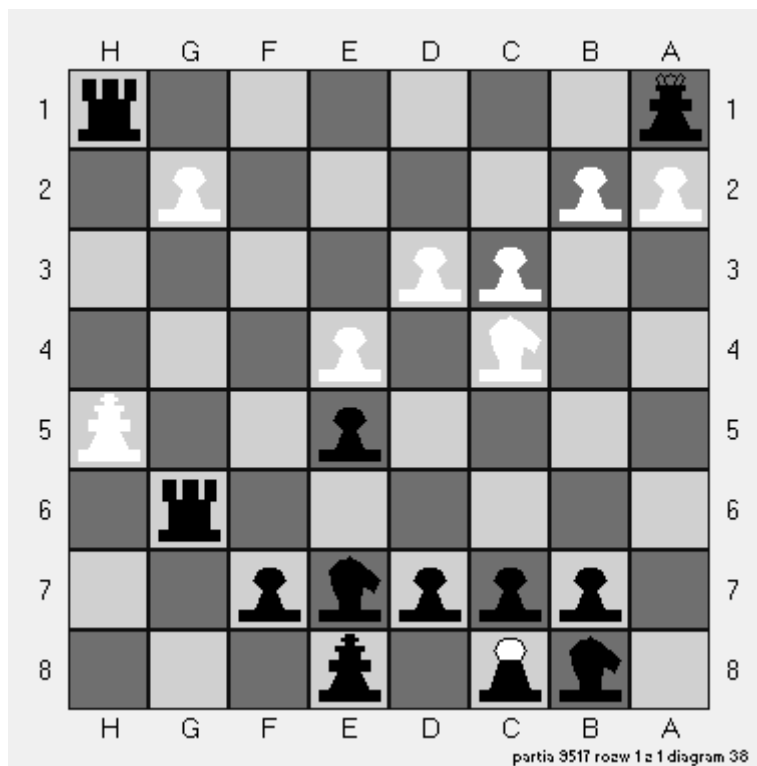


Diagram 4, partia_9517_rozw_1_z_1_diagram_38