

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.02.2022

6/2022



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
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	119
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 29. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	128
Zadanie 30. Znajdź 24 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	138
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 33. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	175
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	232
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	240
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257

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, 14, 17, 24, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 34, 40, 43, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 55, 58, 63, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 80, 83, 90, 93

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 99, 103, 108, 113

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 116, 119, 122, 128, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 169, 175, 189, 193

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 196, 201, 207, 213, 216

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 219, 223, 229, 232, 236

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 244, 249, 254, 257

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7236, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,b2-b3,f7-f5, długość partii 48 ruchów.

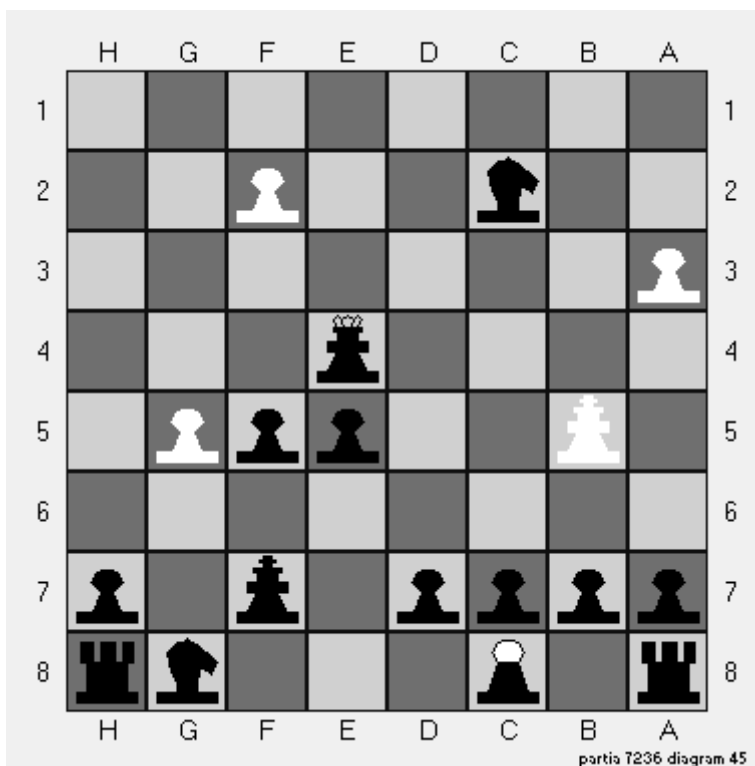


Diagram 1, partia_7236_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(47:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(47:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G8->H6	możliwy mat	(47:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G8->F6	możliwy mat	(47:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G8->E7	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F5->F4	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4
7	7	F7->G6	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
8	8	F7->G7	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
9	9	F7->F8	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
10	10	F7->E6	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
11	11	F7->E7	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
12	12	F7->E8	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
13	13	E4->H1	możliwy mat	(47:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na H1
14	14	E4->H4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na H4
15	15	E4->G2	możliwy mat	(47:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G2
16	16	E4->G4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4

							na G4
17	17	E4->F3	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F3
18	18	E4->F4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F4
19	19	E4->E1	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E1
20	20	E4->E2	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E2
21	22	E4->D3	możliwy mat	(47:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D3
22	23	E4->D4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D4
23	25	E4->C4	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	26	E4->C6	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na C6
25	28	E4->A4	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	29	D7->D5	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
27	30	D7->D6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
28	32	C2->E3	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	36	C2->A3	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->A3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na A3 zбиты biały pionek
30	37	C7->C5	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	38	C7->C6	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6

32	39	B7->B6	możliwy mat	(47:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
33	40	A7->A5	możliwy mat	(47:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
34	41	A7->A6	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
35	42	A8->B8	możliwy mat	(47:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

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

- 1) C2->A3, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) A7->A6, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) C7->C6, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) E4->C6, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7236.1, dla ruchu C2->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[46] Sc2:Sa3 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Kb5-Ka5 (1) ruch białym królem

[48] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

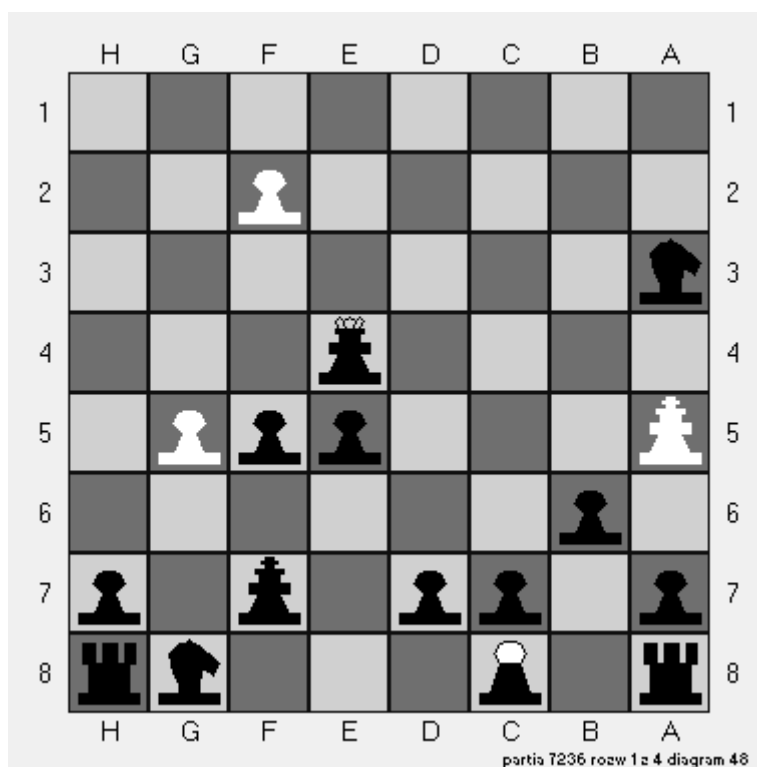


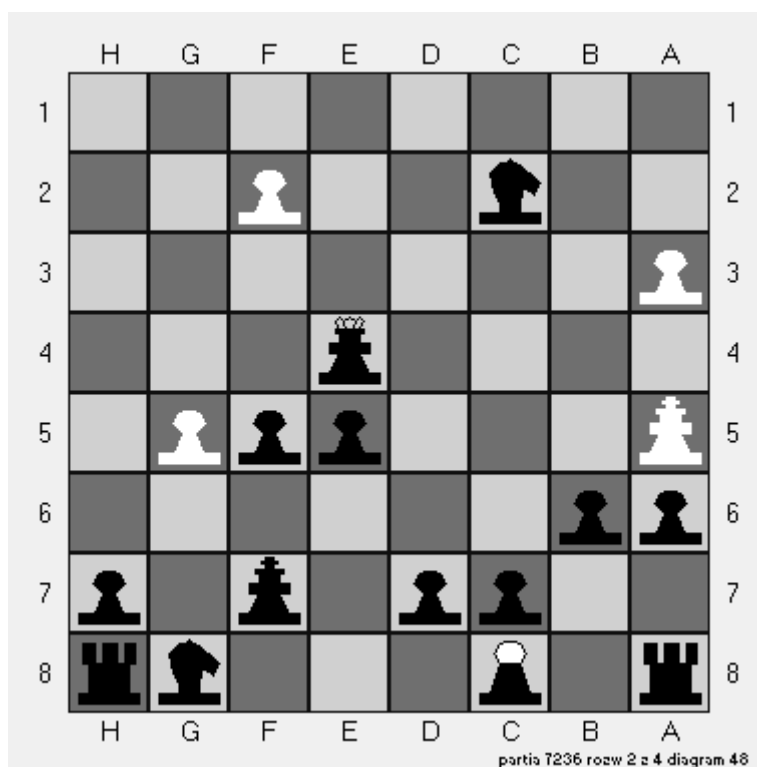
Diagram 2, partia_7236_rozw_1_z_4_diagram_48

Finał 7236.2, dla ruchu A7->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[46] a7- a6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Kb5-Ka5 (1) ruch białym królem

[48] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/



Finał 7236.3, dla ruchu C7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[46] c7- c6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Kb5-Ka5 (1) ruch białym królem

[48] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

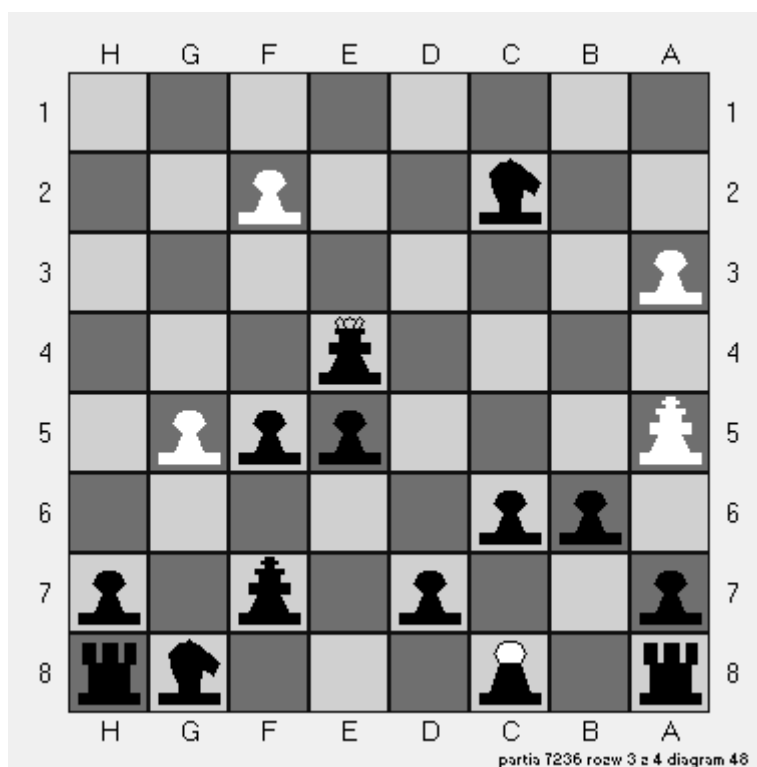


Diagram 4, partia_7236_rozw_3_z_4_diagram_48

Finał 7236.4, dla ruchu E4->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[46] He4-Hc6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kb5-Ka5 (1) ruch białym królem

[48] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

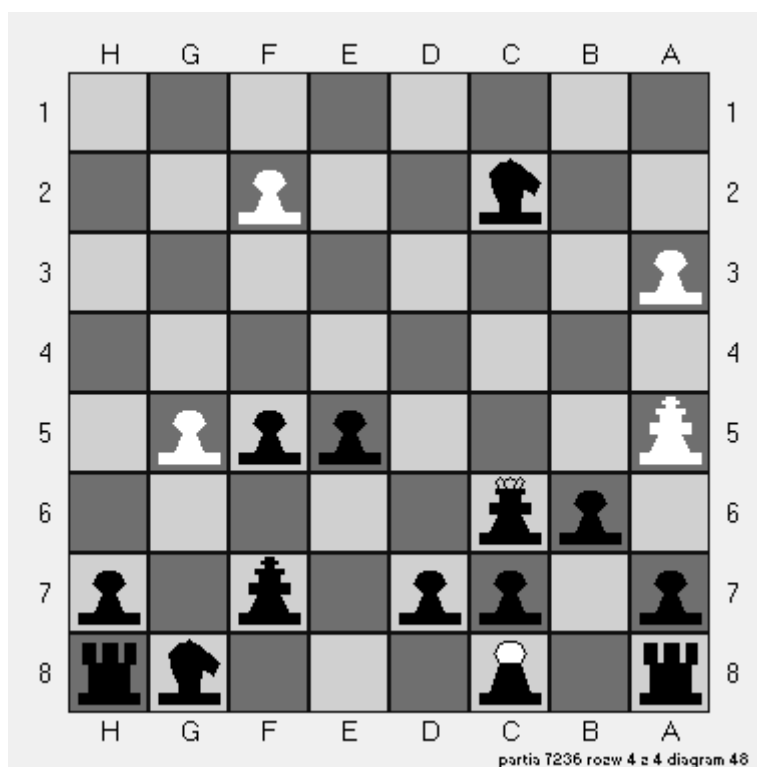


Diagram 5, partia_7236_rozw_4_z_4_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7237, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,b2-b3,f7-f6, długość partii 36 ruchów.

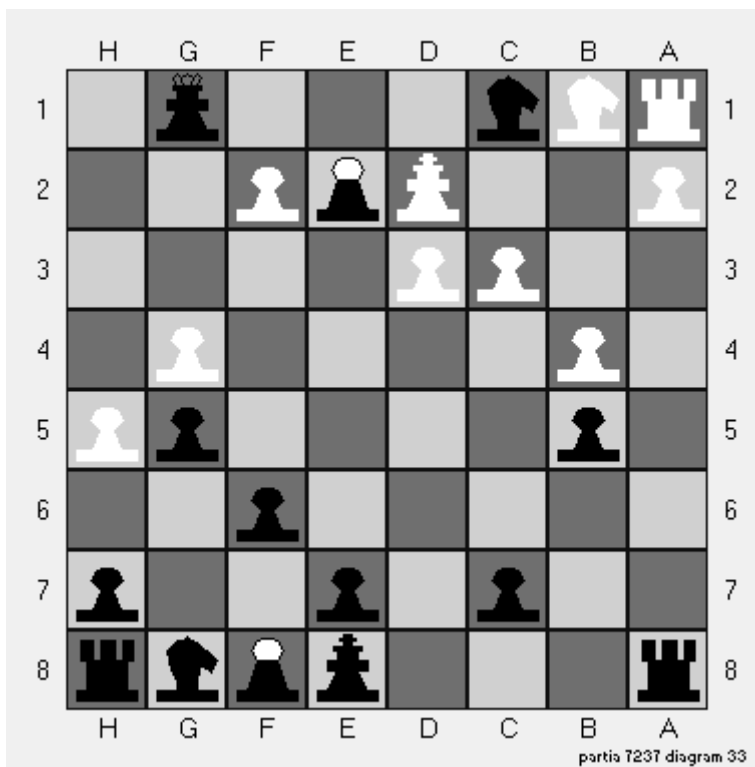


Diagram 6, partia_7237_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G1->H2	możliwy mat	(35:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	6	G1->G4	możliwy mat	(35:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	10	G1->D1	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1
4	26	C1->D3	możliwy mat	(35:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:10,10/10)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C1 na D3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->D1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7237.1, dla ruchu G1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[34] Hg1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[36] Hd1:Hd3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

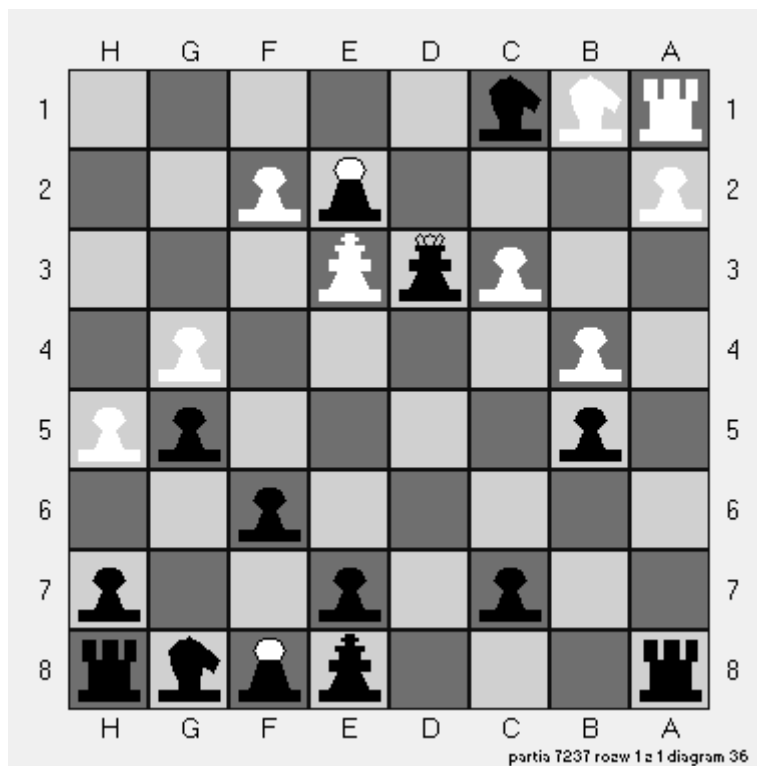


Diagram 7, partia_7237_rozw_1_z_1_diagram_36