

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.11.2021

46/2021



## 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.....	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	14
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	17
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	24
Zadanie 6. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	41
Zadanie 8. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	47
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	61
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	66
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	72
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	78
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	85
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	90
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	98
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	107
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	111
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	121
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	128
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	132
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	138
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	151
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	166
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 32. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	175
Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	187
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	196
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	200
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	209
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	216
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	226
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	235
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	266

## 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, 14, 17, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 41, 47, 61, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 72, 78, 81, 85, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 95, 98, 103, 107, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 121, 128, 132, 138

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 151, 157, 163, 166

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 172, 175, 187, 196, 200

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 209, 213, 216, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 223, 226, 235, 239, 244

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 249, 252, 258, 263, 266

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.gryiszachy.prv.pl](http://www.gryiszachy.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.gryiszachy.prv.pl">www.gryiszachy.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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6580, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,g2-g3,b6-b5, długość partii 54 ruchy.

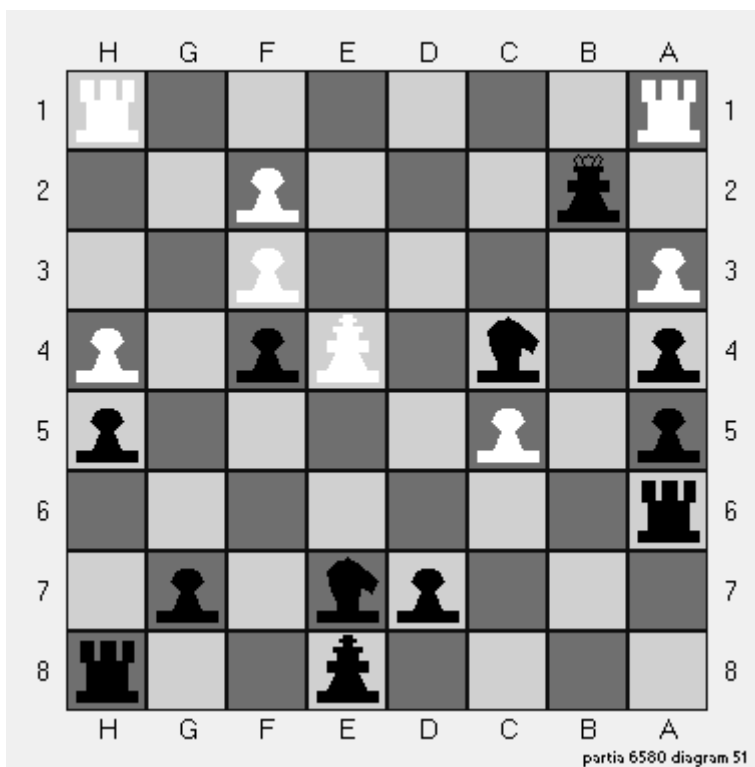


Diagram 1, partia\_6580\_diagram\_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	6	G7->G6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	7	E7->G6	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
6	8	E7->G8	możliwy mat	(53:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	9	E7->F5	możliwy mat	(53:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	10	E7->D5	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	11	E7->C6	możliwy mat	(53:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	12	E7->C8	możliwy mat	(53:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	E8->F7	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	15	E8->F8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	E8->D8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	17	D7->D5	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	18	D7->D6	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	B2->F2	możliwy mat	(53:0,14/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	27	B2->E2	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	29	B2->D2	możliwy mat	(!) (53:0,16/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2
19	33	B2->C3	możliwy mat	(53:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	41	B2->A1	możliwy mat	(53:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	44	A6->H6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	45	A6->G6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na G6, w następnym ruchu możliwość straty:



							czarnego pionka
23	47	A6->E6	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	48	A6->D6	możliwy mat	(53:0,17/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
25	49	A6->C6	możliwy mat	(53:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	50	A6->B6	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	51	A6->A7	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	52	A6->A8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B2->D2, 53:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6580.1, dla ruchu B2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[52] Hb2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] Wa1-Wb1 (1) ruch białą wieżą

[54] Wa6-We6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

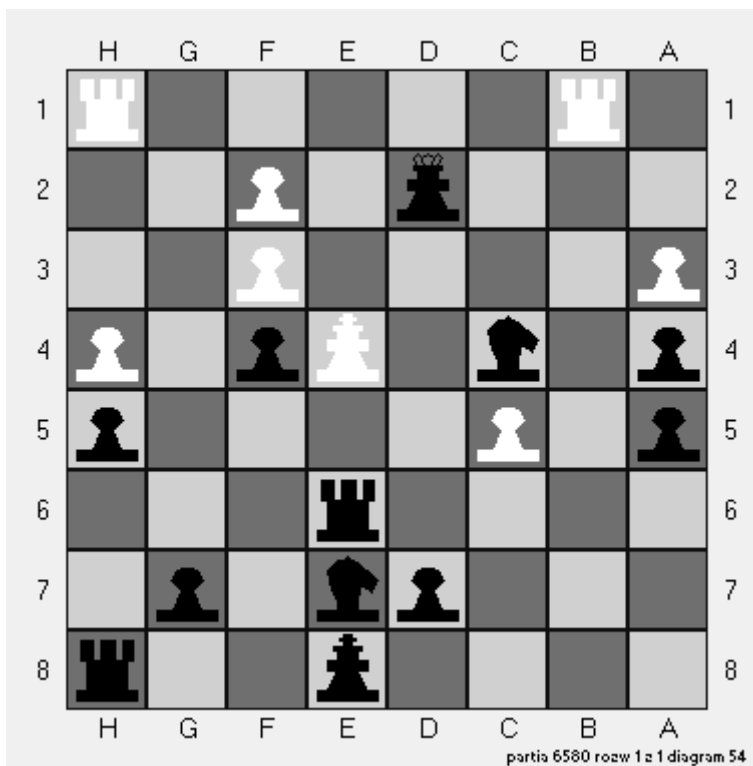


Diagram 2, partia\_6580\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_54

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

Partia 6581, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,g2-g3,Sb8-Sc6, długość partii 52 ruchy.

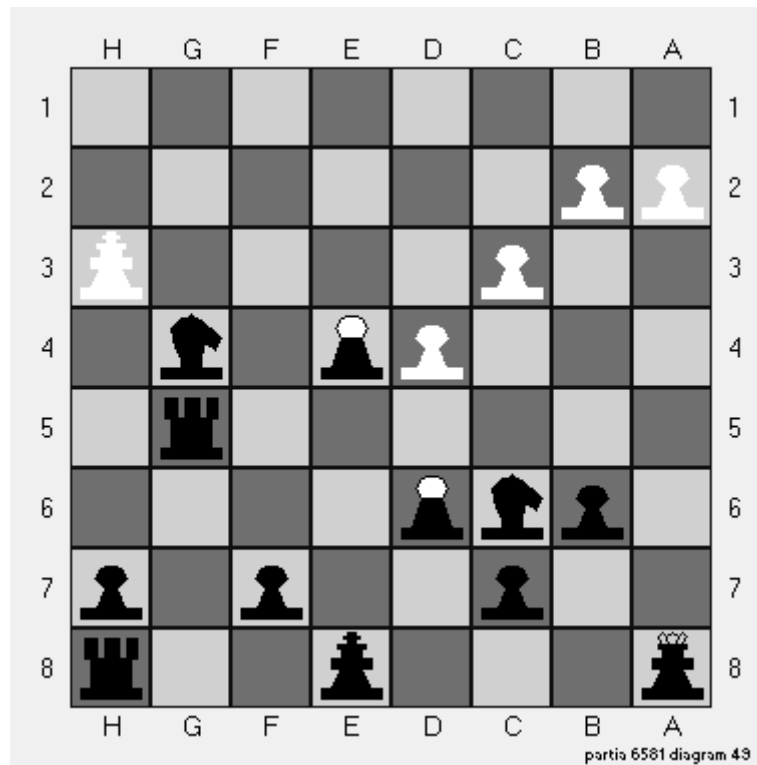


Diagram 3, partia\_6581\_diagram\_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 64 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H8->G8	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
2	5	G4->H2	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
3	6	G4->H6	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
4	8	G4->F6	możliwy mat	(!) (51:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
5	9	G4->E3	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3
6	21	F7->F5	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
7	26	E4->F3	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F3
8	38	D6->G3	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	56	A8->C8	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A8 na C8
10	59	A8->A2	możliwy mat	(51:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek

Spośród 64 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->F6, 51:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6581.1, dla ruchu G4->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[50] Sg4-Sf6 (1) ruch czarnym koniem

[51] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wg5-Wh5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

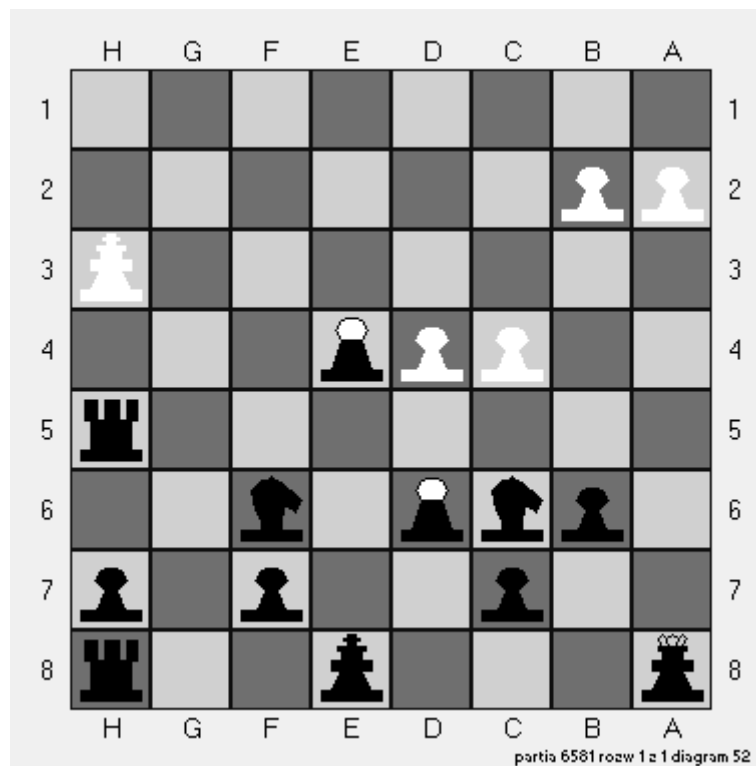


Diagram 4, partia\_6581\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_52