

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.12.2023

49/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	76
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 17. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	103
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	131
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	190
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	241
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	253

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270

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, 9, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 38, 41, 44, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 76, 86, 92, 96

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 100, 103, 115, 120, 125

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 131, 139, 143, 148, 155

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 160, 163, 166, 173, 179

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 185, 190, 195, 198, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 209, 214, 217, 223, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 229, 232, 237, 241, 245

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 250, 253, 259, 264, 270

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

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.gryiszachy.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 12174, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,e2-e3,Sb8-Sa6, długość partii 18 ruchów.

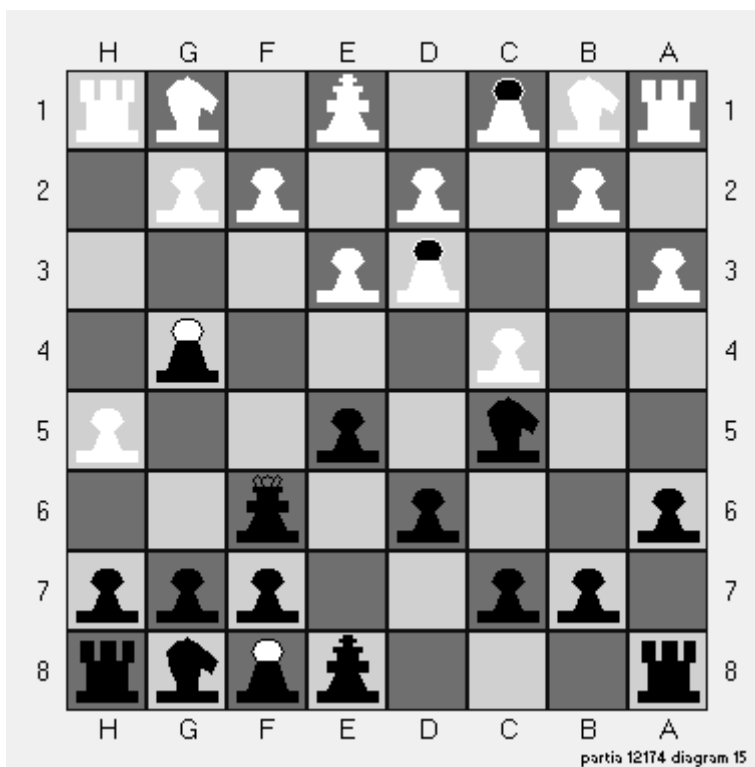


Diagram 1, partia_12174_diagram_15

Oczekiwany 16 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 18 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 17 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:16

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	20	F6->F3	możliwy mat	(17:0,17/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (18:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	33	C5->E4	możliwy mat	(17:0,14/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (18:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	35	C5->D3	możliwy mat	(!) (17:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->D3 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D3 zбиты biały Goniec

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

1) C5->D3, 17:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12174.1, dla ruchu C5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[16] Se5:Sc3 (2) pobicie czarnym koniem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[17] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[18] Hf6:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

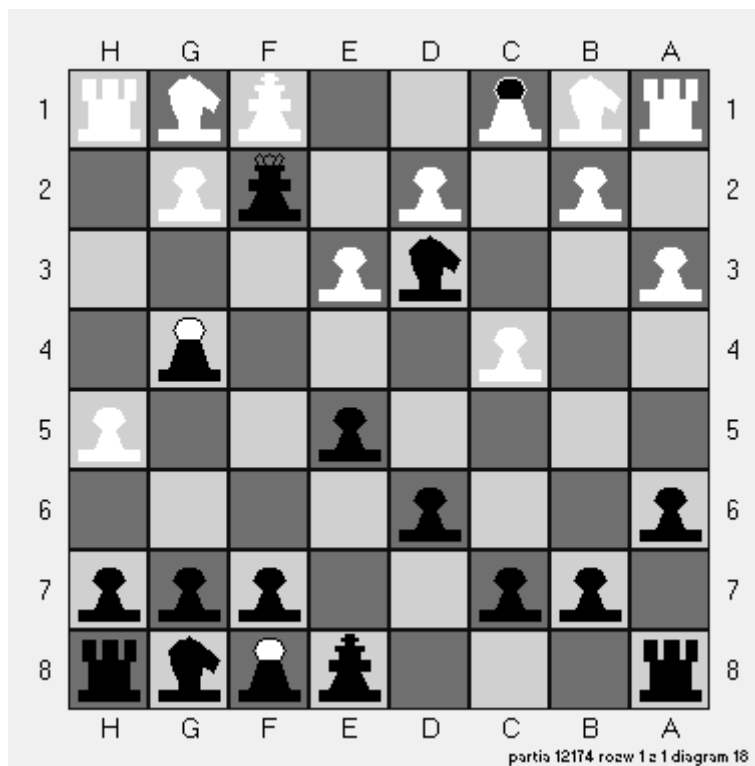


Diagram 2, partia_12174_rozw_1_z_1_diagram_18

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 12175, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,e2-e3,a7-a5, długość partii 42 ruchy.

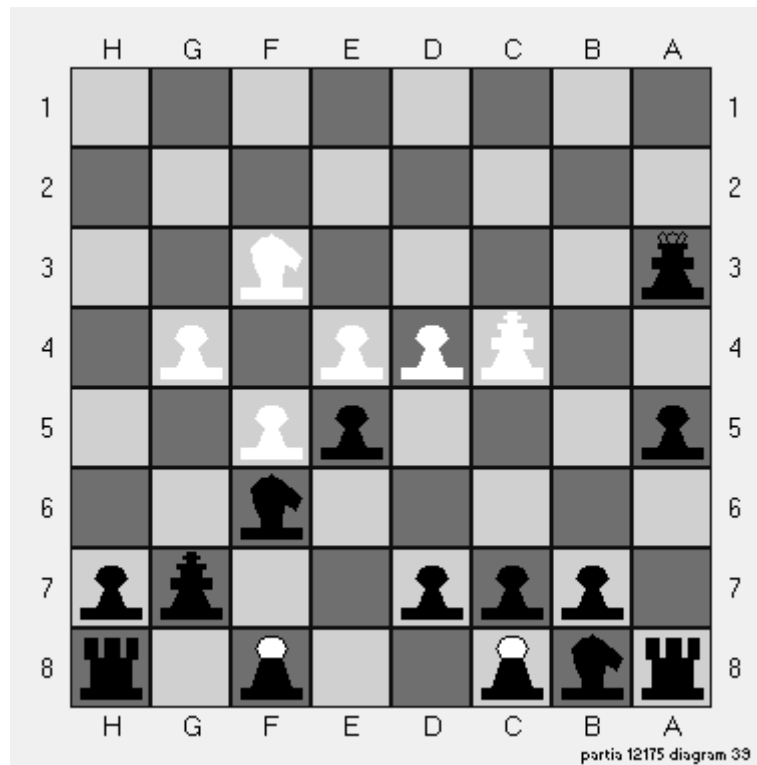


Diagram 3, partia_12175_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

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	(41:0,1/12) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->H6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G8	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G7->F7	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F6->H5	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	F6->G4	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F6->G8	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F6->E4	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	F6->E8	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	12	F6->D5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,2,0,0](?) <2,0,2,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	13	F8->E7	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	F8->D6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	F8->C5	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	17	E5->D4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	18	D7->D5	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	19	D7->D6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	20	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	21	C7->C6	możliwy mat	(41:0,9/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	22	B7->B5	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	23	B7->B6	możliwy mat	(41:0,10/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	24	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
24	25	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	26	A3->F3	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na F3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	27	A3->E3	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	28	A3->E7	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	30	A3->D6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	31	A3->C1	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na C1
30	32	A3->C3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	38	A3->A2	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na A2
32	40	A5->A4	możliwy mat	(41:0,9/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	41	A8->A6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	42	A8->A7	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B7->B5, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12175.1, dla ruchu B7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[40] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kc4:Kb5 (2) pobicie białym królem czarnego pionka

[42] Ha3-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

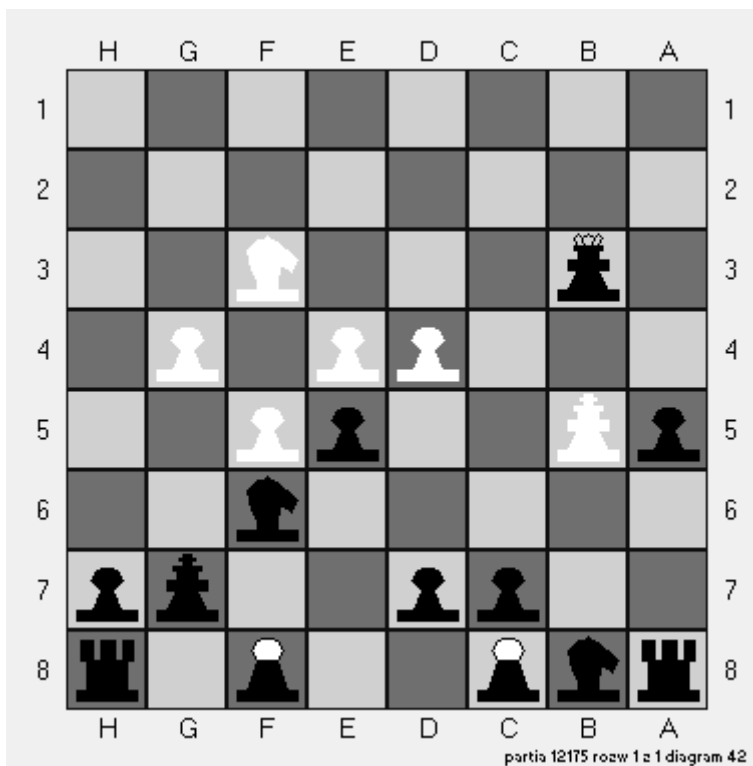


Diagram 4, partia_12175_rozw_1_z_1_diagram_42