

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.06.2023

26/2023



## 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	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
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	56
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	130
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	198
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 47. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	236

Zadanie 48. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	248
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	260

## 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 zamotowania 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, 10, 14, 17, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 34, 43, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 56, 61, 68, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 90, 99, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 117, 120, 124, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 145, 149, 152, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 165, 172, 177, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 190, 194, 198, 206

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 212, 218, 224, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 232, 236, 248, 256, 260

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 11019, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,a2-a3,g7-g6, długość partii 64 ruchy.

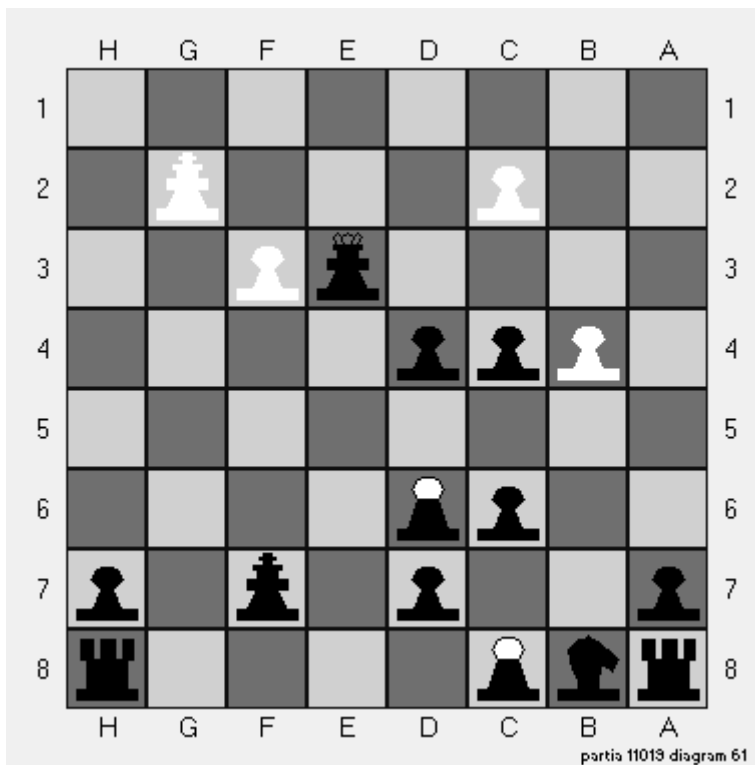


Diagram 1, partia\_11019\_diagram\_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

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	(!) (63:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
2	16	E3->G1	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	17	E3->G5	możliwy mat	(63:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G5
4	18	E3->F2	możliwy mat	(63:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	19	E3->F3	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	20	E3->F4	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F4
7	21	E3->E1	możliwy mat	(63:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E1
8	22	E3->E2	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2
9	24	E3->E5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E5
10	28	E3->D2	możliwy mat	(63:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D2
11	29	E3->D3	możliwy mat	(63:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	35	D6->H2	możliwy mat	(63:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	36	D6->G3	możliwy mat	(63:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na G3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
--	--	--	--	--	--	--	----------------

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:  
1) H8->G8, 63:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu



Finał 11019.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[62] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[63] Kg2-Kf1 (1) ruch białym królem

[64] Wg8-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

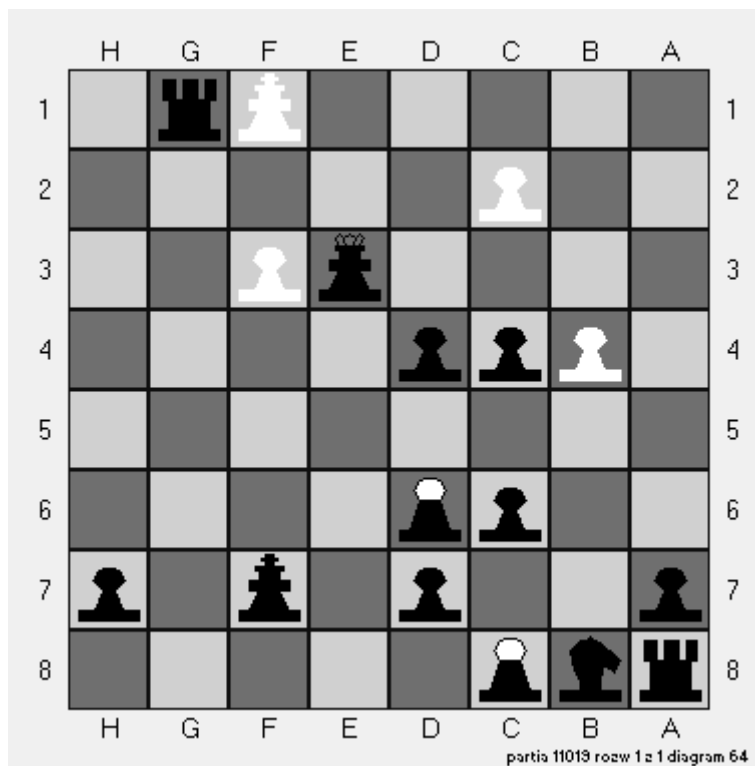


Diagram 2, partia\_11019\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_64

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

Partia 11020, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,a2-a3,Sf6-Sh5, długość partii 64 ruchy.

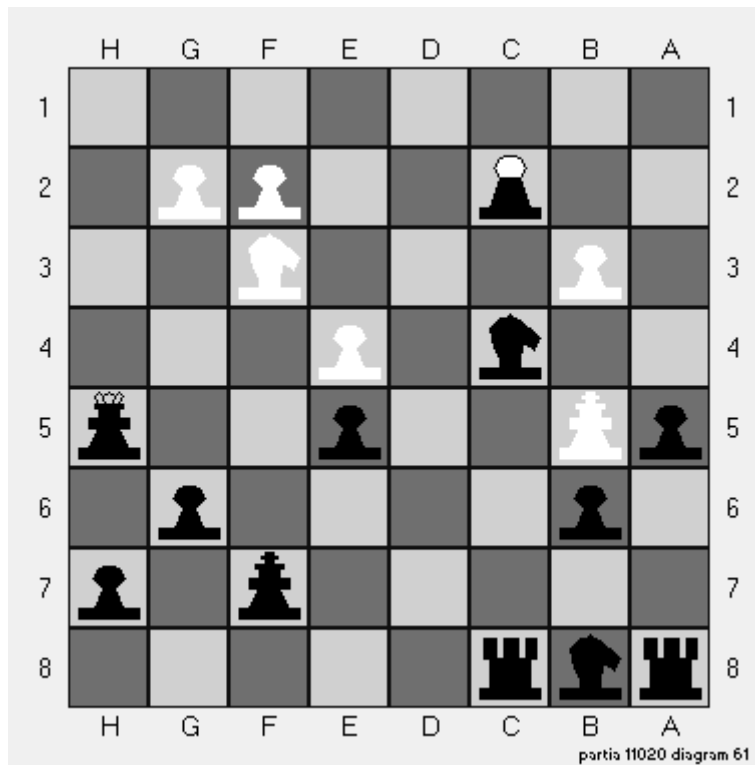


Diagram 3, partia\_11020\_diagram\_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H1	możliwy mat	(63:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	3	H5->H3	możliwy mat	(63:0,8/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (64:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
3	6	H5->G4	możliwy mat	(63:0,8/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (64:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	8	H5->F3	możliwy mat	(63:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na F3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
5	9	H5->F5	możliwy mat	(63:0,9/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (64:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
6	19	C2->E4	możliwy mat	(63:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (64:13,13/13)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	23	C2->B3	możliwy mat	(63:0,9/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (64:10,10/10)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na B3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	26	C4->D6	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
9	34	C8->C5	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C5
10	35	C8->C6	możliwy mat	(63:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (64:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	37	B8->D7	możliwy mat	(63:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	41	A8->A6	możliwy mat	(63:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

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

1) C8->C5, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11020.1, dla ruchu C8->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[62] Wc8-Wc5 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kb5-Ka4 (1) ruch białym królem

[64] b6- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

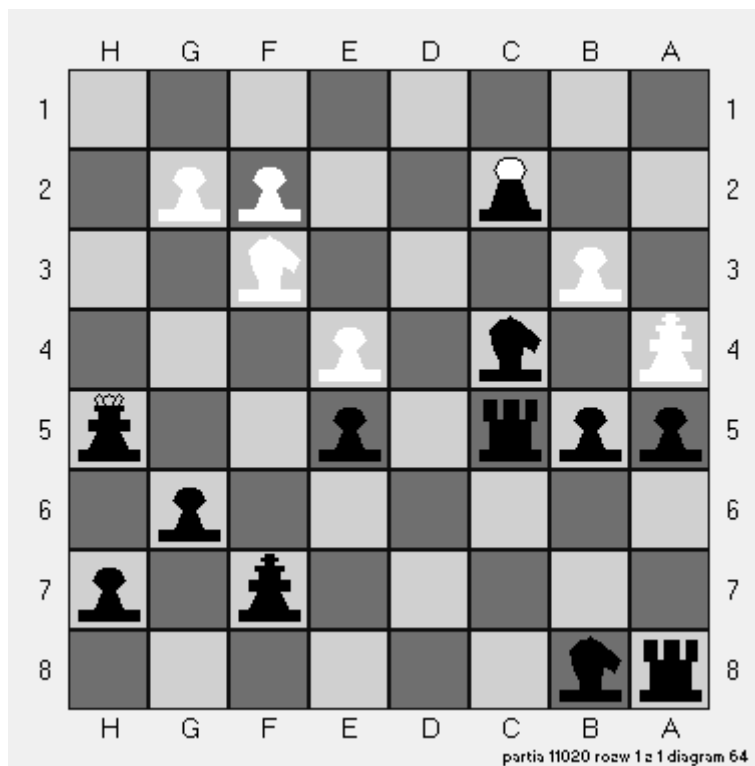


Diagram 4, partia\_11020\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_64