

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.08.2019

11/2019



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	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	164
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	244
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	251
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	257
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 49. Znajdź 19 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	267
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	291

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, 10, 13, 19, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 41, 55, 61

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 64, 69, 74, 78, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 96, 99, 103, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 123, 128, 132, 147

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 153, 159, 164, 174, 179

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 182, 186, 191, 199, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 207, 211, 216, 220, 224

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 228, 235, 240, 244, 251

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 257, 260, 263, 267, 291

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 503, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, h7-h6, f2-f3, e7-e6, długość partii 8 ruchów.

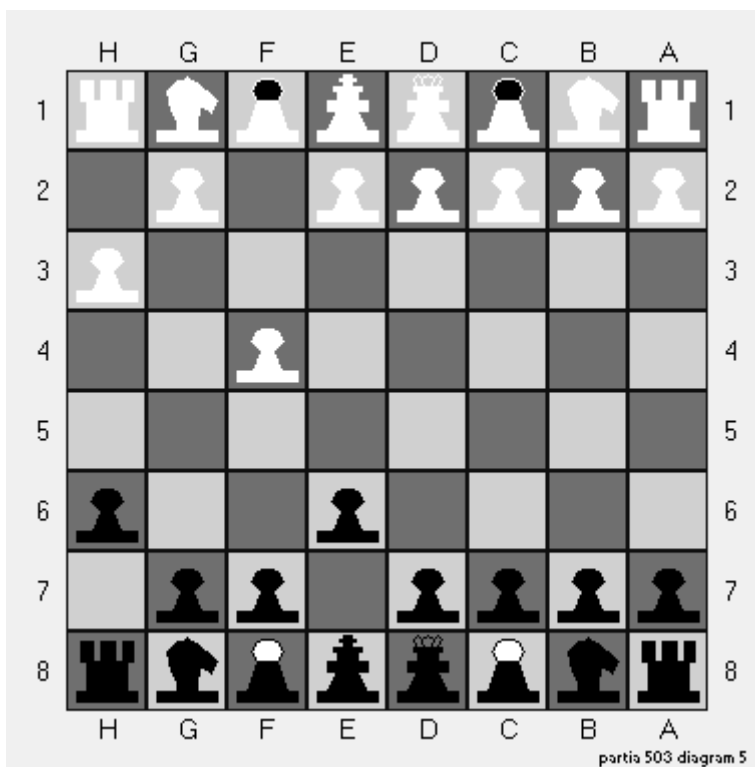


Diagram 1, partia_503_diagram_5

Oczekiwany 6 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 29 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 8 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 7 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:6

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5
2	2	H8->H7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	4	G7->G6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
4	7	F7->F5	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
5	9	F8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
6	10	F8->D6	możliwy mat	(7:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
7	11	F8->C5	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5
8	12	F8->B4	możliwy mat	(7:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4
9	13	F8->A3	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	14	E6->E5	możliwy mat	(7:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	16	D7->D5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
12	17	D7->D6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
13	18	D8->H4	możliwy mat	(!) (7:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4
14	19	D8->G5	możliwy mat	(7:0,14/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	20	D8->F6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8

							na F6
16	21	D8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7
17	22	C7->C5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
18	23	C7->C6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	24	B7->B5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
20	25	B7->B6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
21	26	B8->C6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
22	27	B8->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
23	28	A7->A5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
24	29	A7->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 29 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->H4, 7:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 503.1, dla ruchu D8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[6] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[7] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[8] Hh4:Hg3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

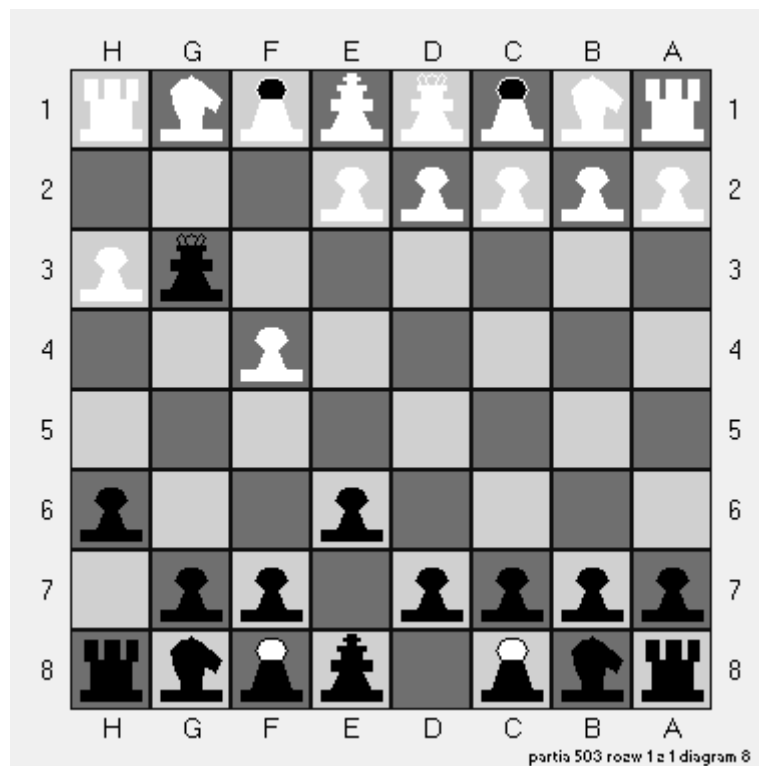


Diagram 2, partia_503_rozw_1_z_1_diagram_8

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 505, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,f2-f3,d7-d6, długość partii 46 ruchów.

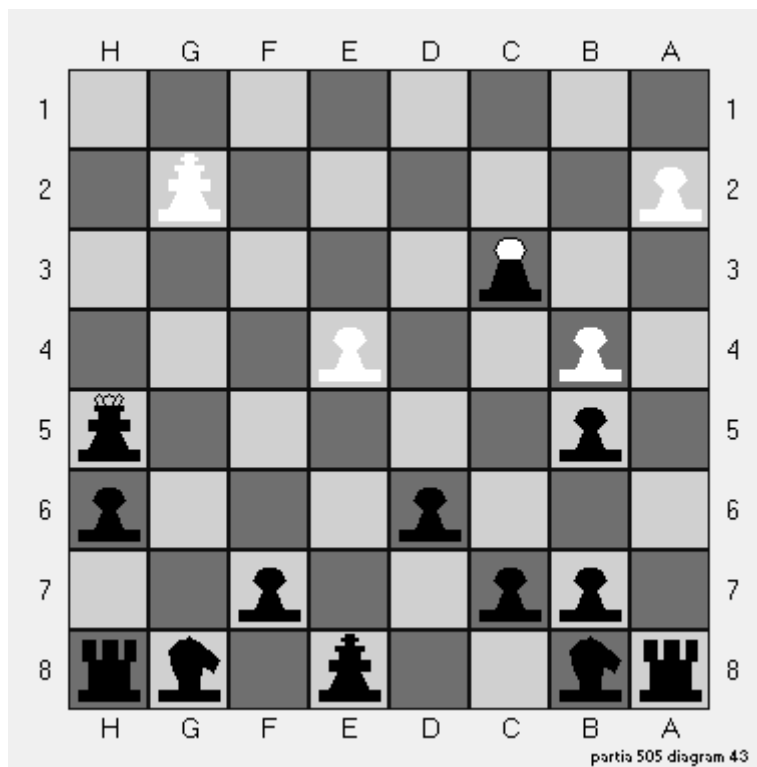


Diagram 3, partia_505_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H5->H3	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	40	A8->A2	możliwy mat	(!) (45:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek

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

1) A8->A2, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 505.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[44] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[45] Kg2-Kg3 (1) ruch białym królem

[46] Gc3-Ge5 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

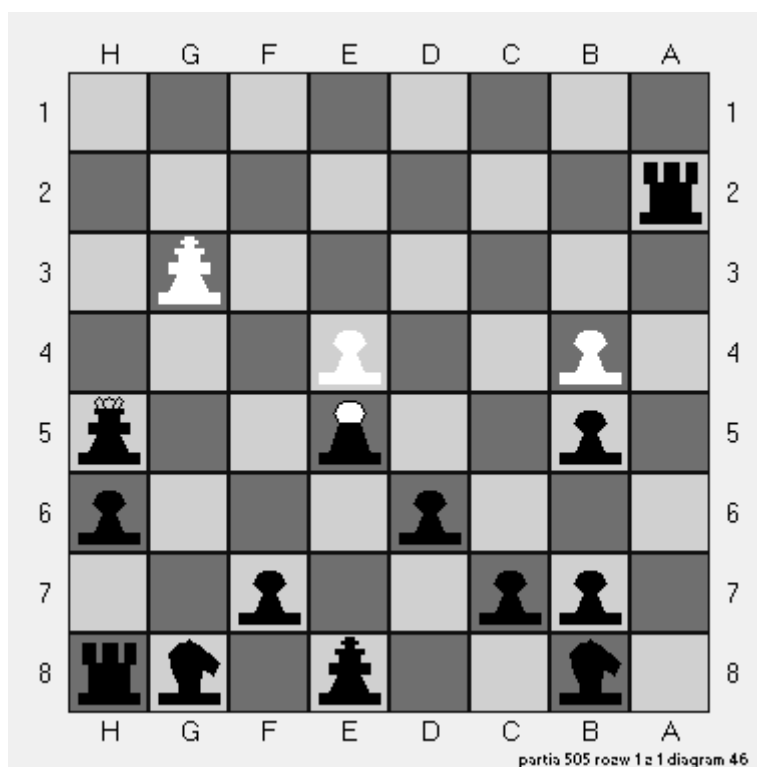


Diagram 4, partia_505_rozw_1_z_1_diagram_46