

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.03.2020

13/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 27. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	126
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	134
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 40. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu	190
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	230

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245

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 zamatowania 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, 13, 16, 21

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 31, 36, 40, 43

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 56, 63, 68, 75

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 81, 87, 91, 94

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 97, 103, 107, 110, 113

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 119, 126, 134, 141, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 156, 161, 165, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 177, 182, 185, 190

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 206, 209, 212, 221, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 227, 230, 238, 241, 245

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 2124, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, e2-e4, Sf6:Se4, długość partii 66 ruchów.

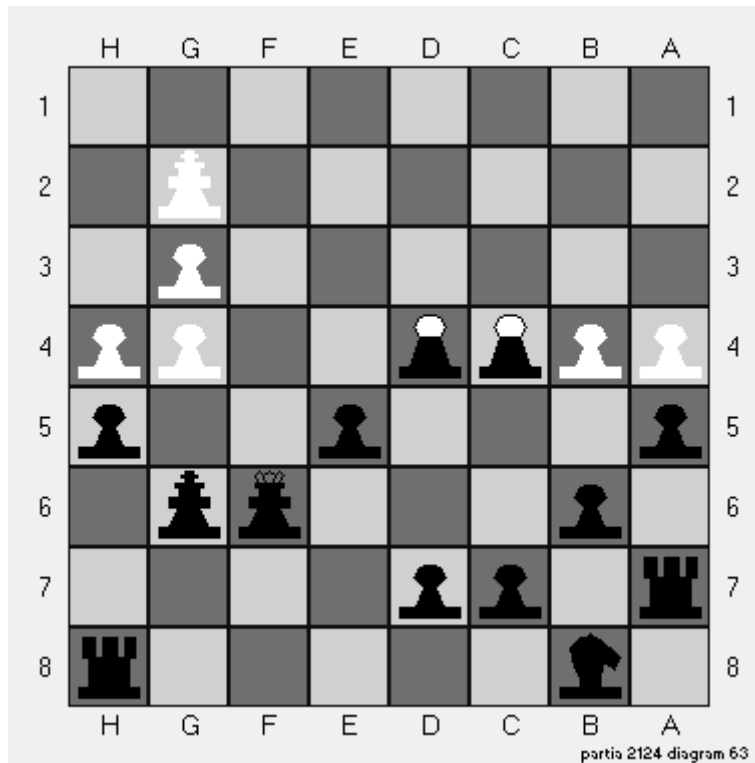


Diagram 1, partia_2124_diagram_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:64

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	F6->H4	możliwy mat	(65:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (66:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	17	F6->F2	możliwy mat	(!) (65:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2
3	18	F6->F3	możliwy mat	(65:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (66:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	23	F6->E6	możliwy mat	(65:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (66:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	25	F6->D6	możliwy mat	(65:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (66:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	27	F6->C6	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na C6
7	29	D4->G1	możliwy mat	(65:0,1/7) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (66:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 57 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->F2, 65:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2124.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[64] Hf6-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[65] Kg2-Kh3 (1) ruch białym królem

[66] Gc4-Gf1 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

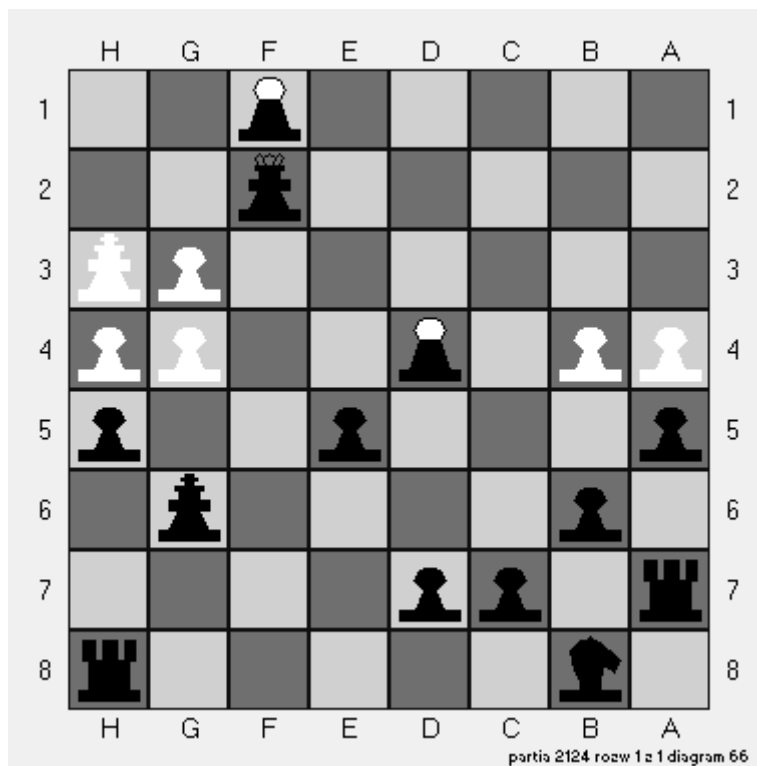


Diagram 2, partia_2124_rozw_1_z_1_diagram_66

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2125, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sf6,e2-e4,Sf6-Sd5, długość partii 56 ruchów.

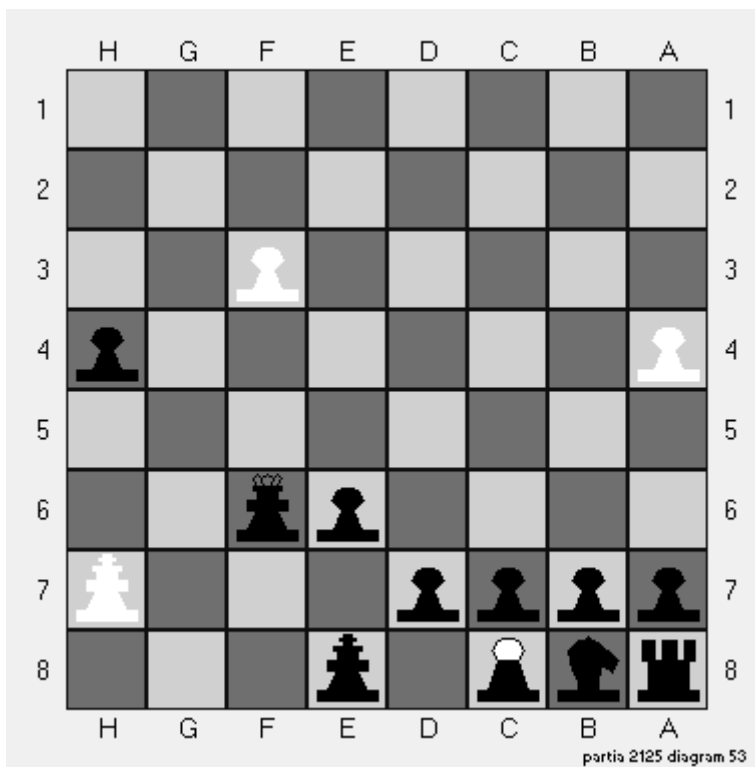


Diagram 3, partia_2125_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 33 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	20	E8->F7	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->F7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
2	21	E8->F8	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->F8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8

Spośród 33 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E8->F7, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) E8->F8, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 2125.1, dla ruchu E8->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[54] Ke8-Kf7 (1) ruch czarnym królem

[55] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hf6-Hg7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

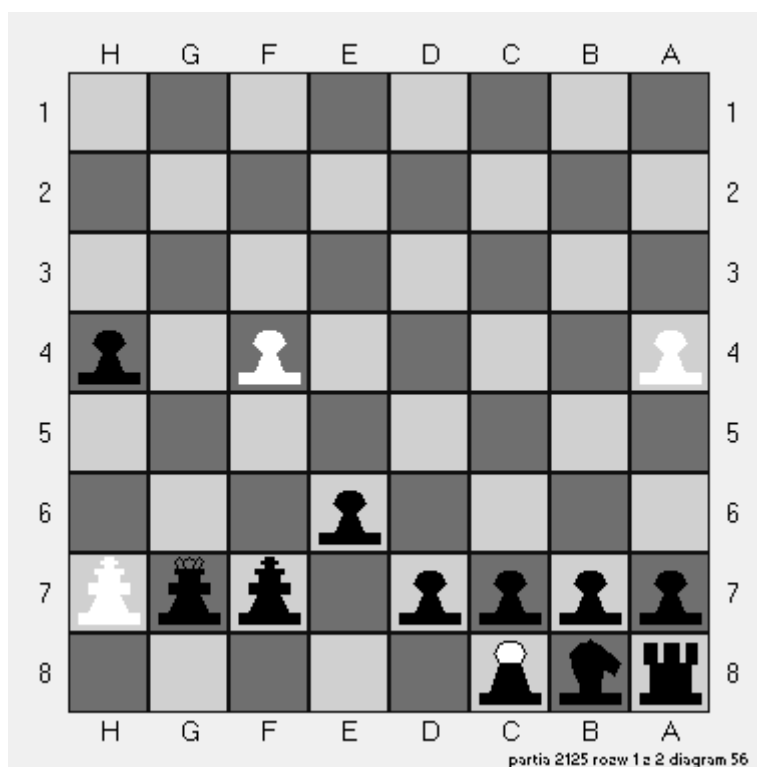


Diagram 4, partia_2125_rozw_1_z_2_diagram_56

Finał 2125.2, dla ruchu E8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[54] Ke8-Kf8 (1) ruch czarnym królem

[55] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hf6-Hg7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

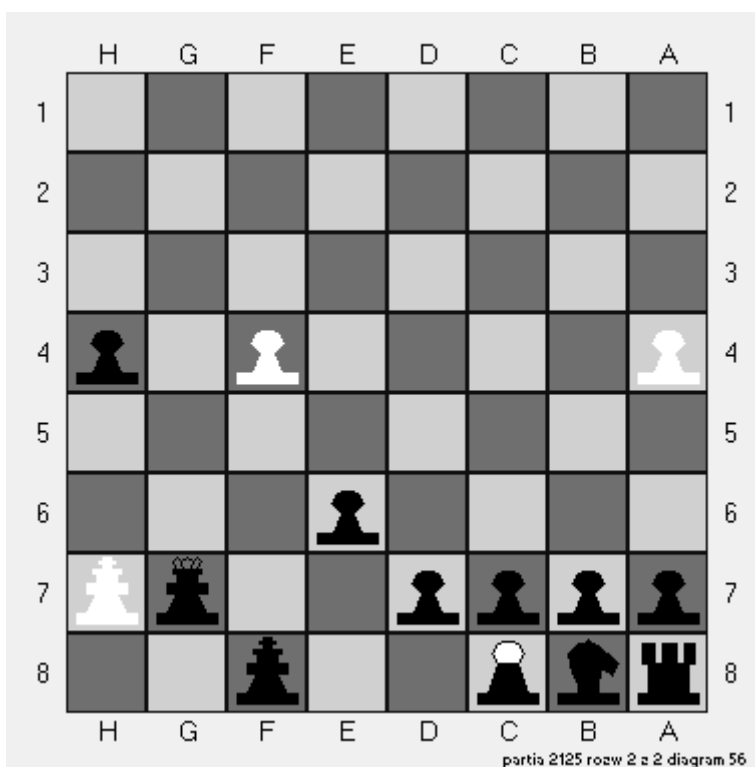


Diagram 5, partia_2125_rozw_2_z_2_diagram_56