

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.09.2019

16/2019



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	30
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 18. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 31. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	176
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	212
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	223
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 46. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	259
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	277

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	283
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	287
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	293

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, 10, 13, 16, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 30, 37, 42, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 58, 65, 68, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 92, 95, 104, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 119, 124, 127, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 140, 147, 156, 163, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 176, 184, 189, 194, 197

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 200, 206, 212, 223, 229

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 236, 240, 244, 249, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 259, 277, 283, 287, 293

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 755, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,a2-a4,b7-b5, długość partii 46 ruchów.

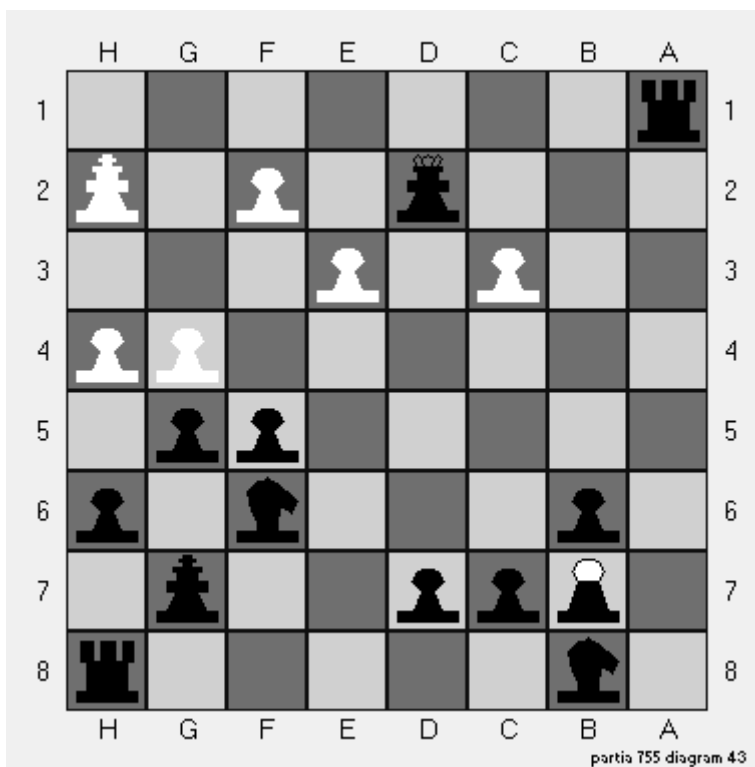


Diagram 1, partia_755_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 66 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	8	G5->H4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	14	F5->G4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	15	F5->F4	możliwy mat	(45:0,4/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	16	F6->H5	możliwy mat	(45:0,4/6) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	23	D2->F2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2 zбитy biały pionek
6	24	D2->E1	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	26	D2->E3	możliwy mat	(45:0,5/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	29	D2->D4	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	30	D2->D5	możliwy mat	(45:0,7/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	31	D2->D6	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D6

11	60	A1->A2	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 66 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D2->F2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 755.1, dla ruchu D2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[44] Hd2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[46] f5: g4 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka /jest mat/

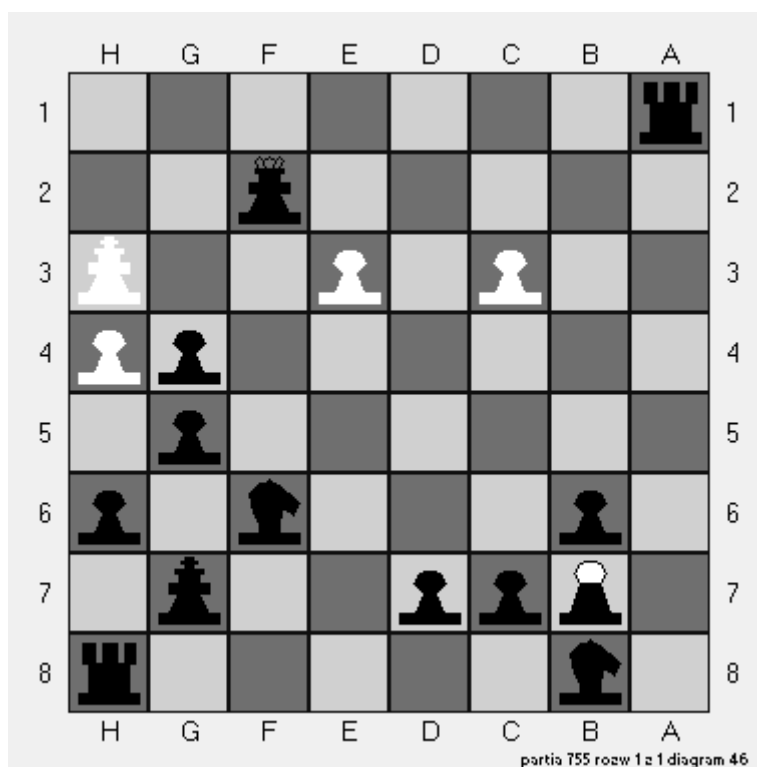


Diagram 2, partia_755_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 756, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,a2-a4,b7-b6, długość partii 42 ruchy.

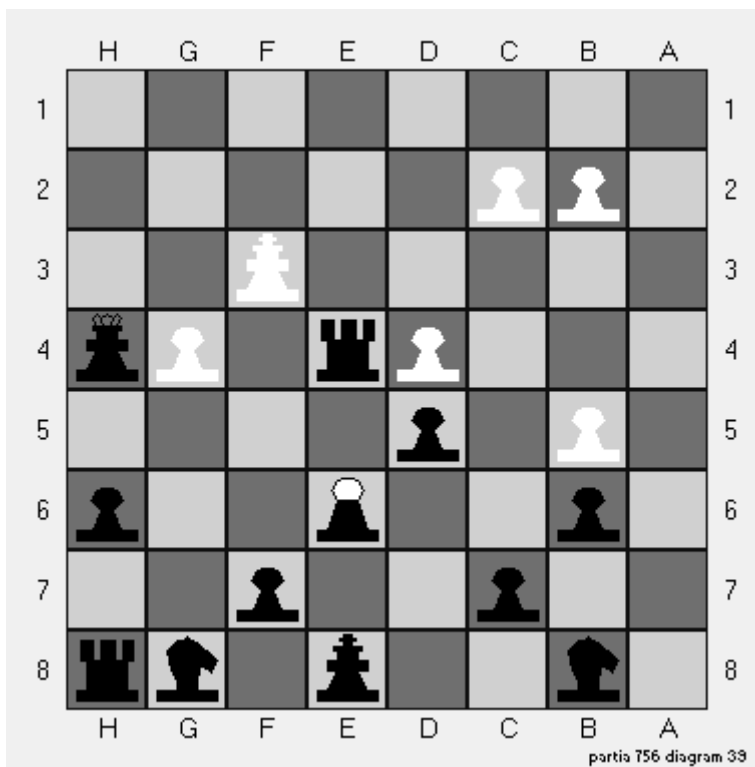


Diagram 3, partia_756_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

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	2	H4->H2	możliwy mat	(!) (41:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H4->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H2
2	21	E4->E1	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E1
3	22	E4->E2	możliwy mat	(41:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	23	E4->E3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H4->H2, 41:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 756.1, dla ruchu H4->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[40] Hh4-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem

[41] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[42] Ge6-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

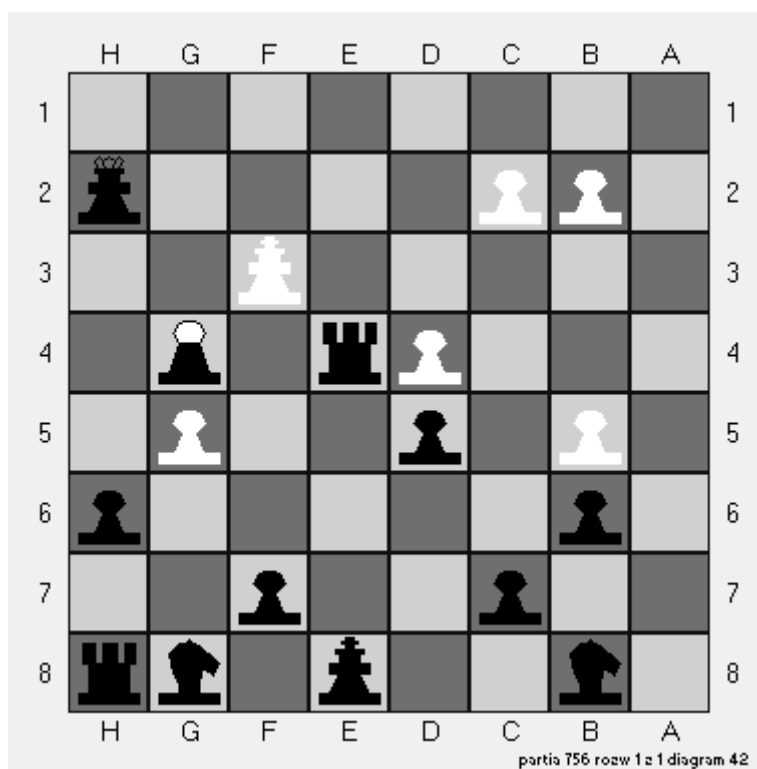


Diagram 4, partia_756_rozw_1_z_1_diagram_42