

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.04.2020

16/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 3 ruchy prowadzące do remisu	82
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	137
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	151
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	178
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	230
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250

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, 12, 15, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 34, 38, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 58, 63, 66, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 82, 90, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 108, 113, 118, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 128, 131, 137, 146, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 163, 168, 171, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 186, 193, 196, 203

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 208, 213, 219, 222, 227

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 238, 241, 245, 250

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 2269, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sf6,Sb1-Sa3,a7-a6, długość partii 38 ruchów.

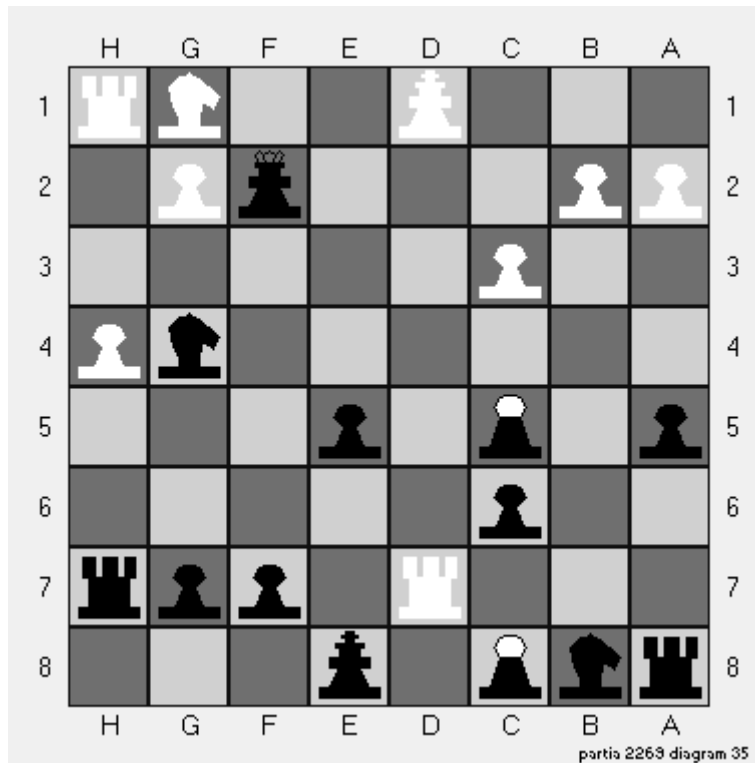


Diagram 1, partia_2269_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	G4->E3	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3
2	33	C5->E3	możliwy mat	(37:0,5/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	39	C5->A3	możliwy mat	(37:0,2/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->E3, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2269.1, dla ruchu G4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[36] Sg4-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[38] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

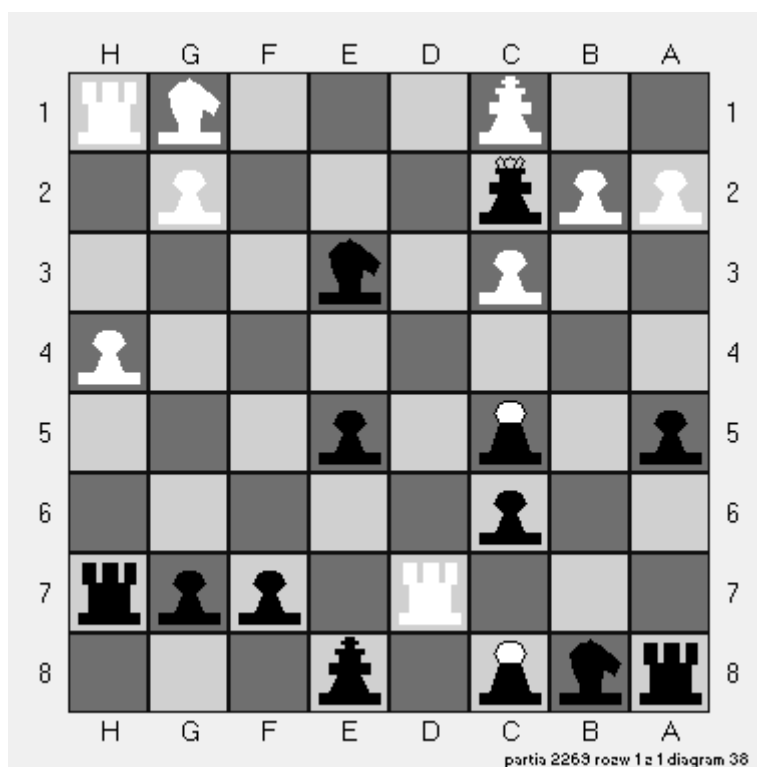


Diagram 2, partia_2269_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2270, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, b2-b3, h7-h5, długość partii 38 ruchów.

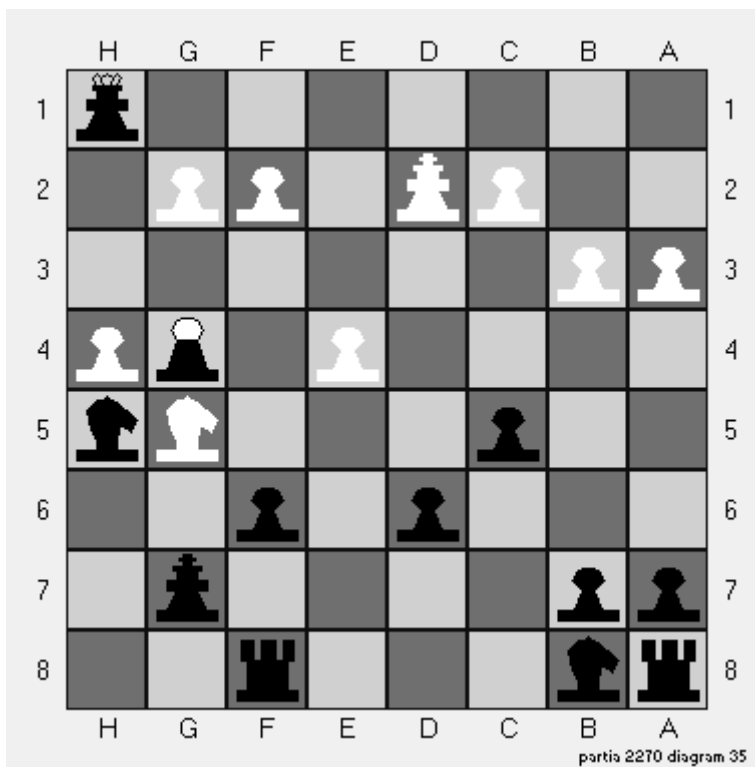


Diagram 3, partia_2270_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	H1->F1	możliwy mat	(37:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1
2	8	H1->D1	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1
3	11	H1->A1	możliwy mat	(37:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1
4	13	H5->F4	możliwy mat	(37:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F4

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

1) H1->D1, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2270.1, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[36] Hh1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[38] Hd1-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

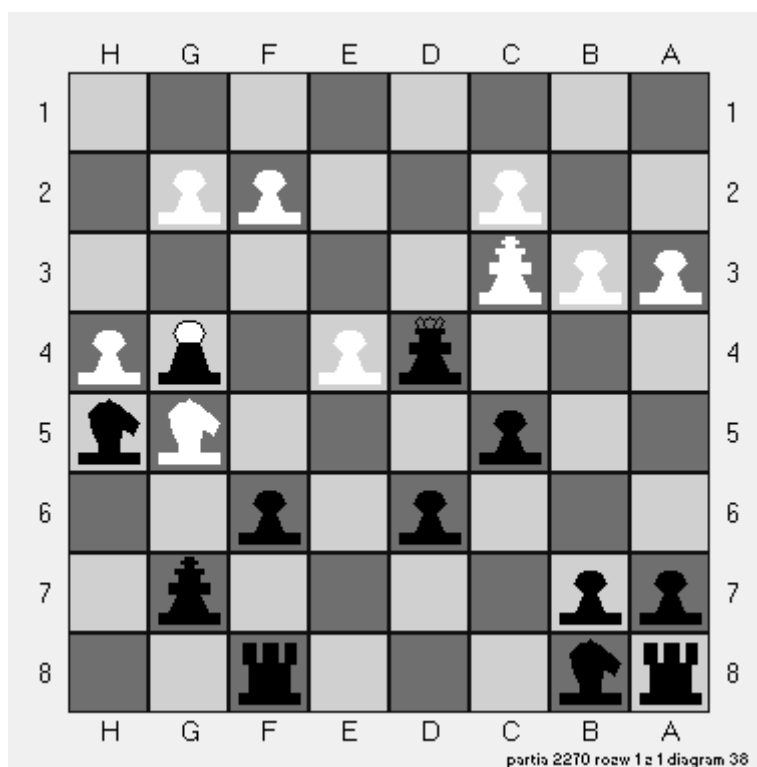


Diagram 4, partia_2270_rozw_1_z_1_diagram_38