

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.10.2019

18/2019



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	9
Zadanie 3. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 24. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	130
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	149
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 40. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261

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, 12, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 39, 44, 53, 59, 65

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 71, 74, 80, 86, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 97, 104, 110, 113

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 124, 127, 130, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 149, 156, 159, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 171, 174, 181, 189

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 196, 199, 204, 209, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 223, 228, 232, 235, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 241, 245, 250, 254, 261

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 859, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,g2-g4,c7-c6, długość partii 94 ruchy.

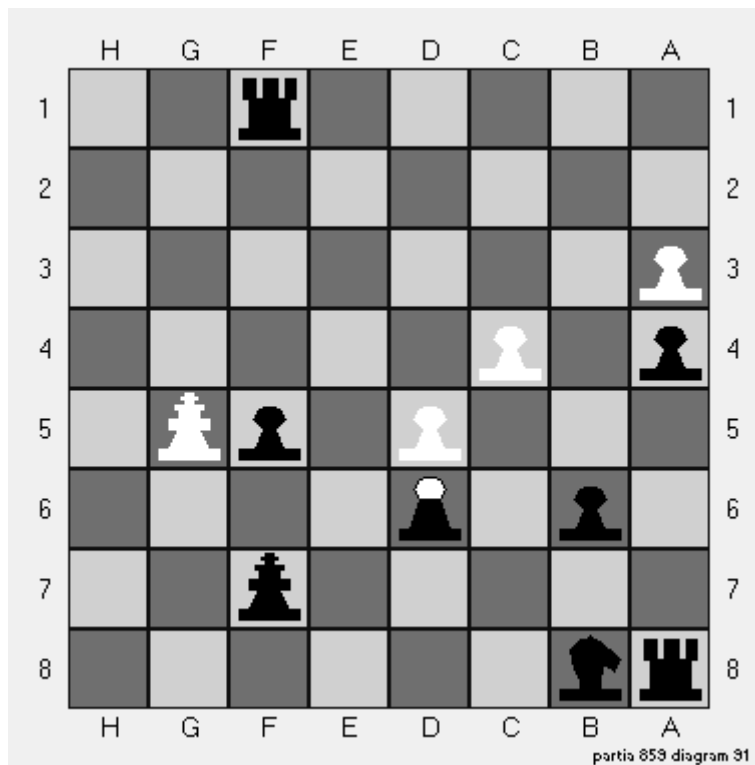


Diagram 1, partia_859_diagram_91

Oczekiwany 92 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 33 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 94 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 93 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:92

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	19	D6->F4	możliwy mat	(93:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (94:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	22	D6->E7	możliwy mat	(!) (93:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (94:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->E7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7

Spośród 33 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D6->E7, 93:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 859.1, dla ruchu D6->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[92] Gd6-Ge7 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[93] Kg5-Kh5 (1) ruch białym królem

[94] Wf1-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

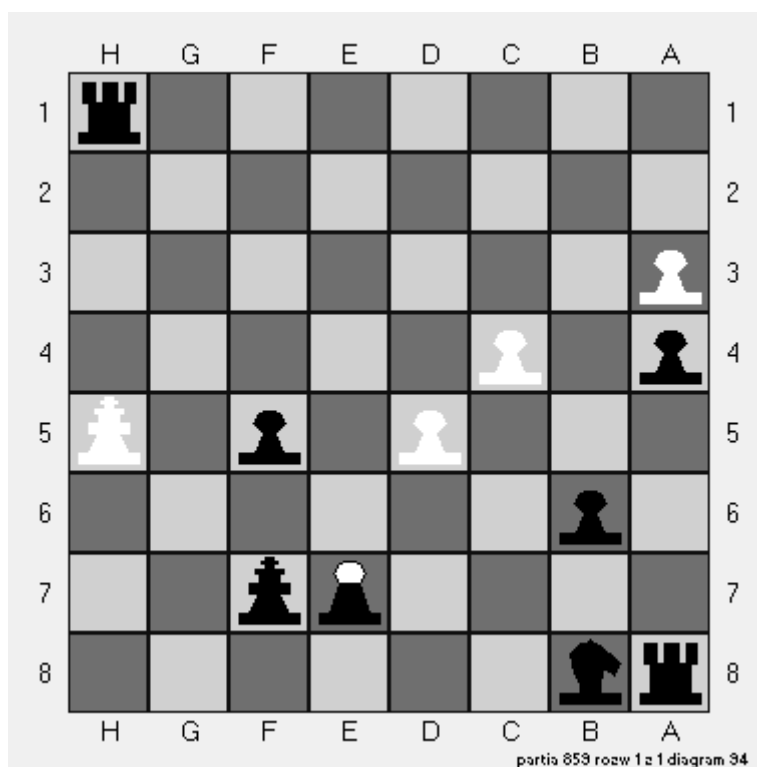


Diagram 2, partia_859_rozw_1_z_1_diagram_94

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 860, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,g2-g4,b7-b5, długość partii 42 ruchy.

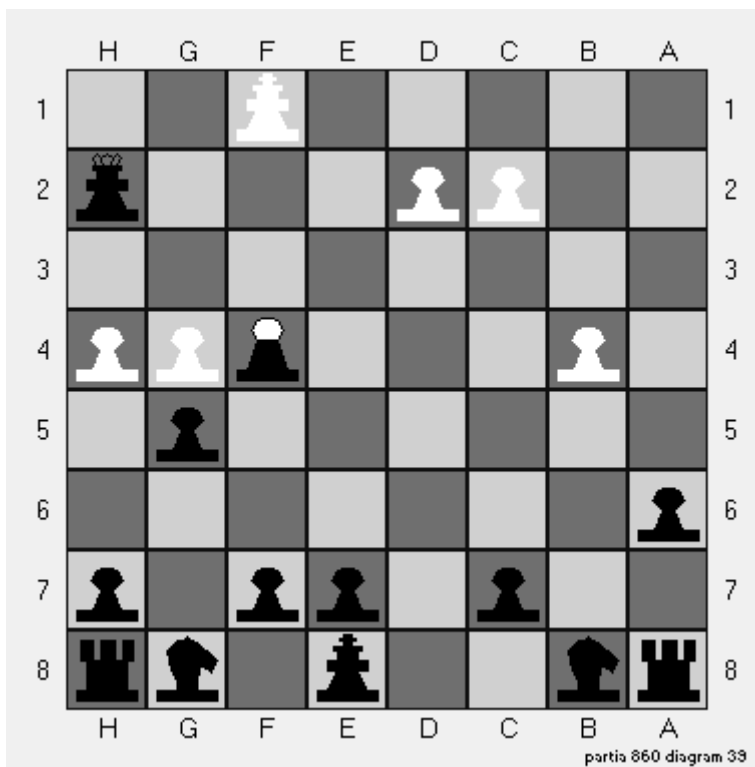


Diagram 3, partia_860_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 32 różne ruchy.

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	15	F4->G3	możliwy mat	(!) (41:0,7/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	16	F4->E3	możliwy mat	(41:0,7/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 32 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->G3, 41:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 860.1, dla ruchu F4->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[40] Gf4-Gg3 (1) ruch czarnym gońcem

[41] h4: g5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[42] Hh2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

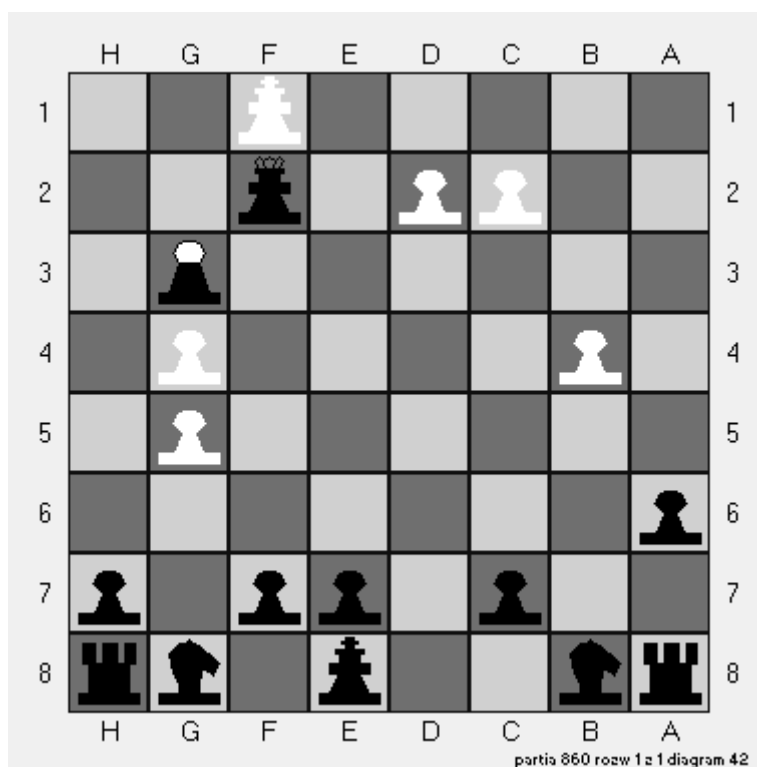


Diagram 4, partia_860_rozw_1_z_1_diagram_42