

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.05.2020

19/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	103
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	209
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 46. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	228
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	249
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255

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 zamatoowania 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, 17, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 34, 41, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 68, 73, 78, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 87, 90, 97, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 110, 114, 120, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 134, 140, 145, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 158, 165, 168, 173

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 176, 180, 185, 191, 196

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 200, 203, 209, 218, 225

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 228, 235, 243, 249, 255

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 2430, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,g2-g3,c7-c5, długość partii 54 ruchy.

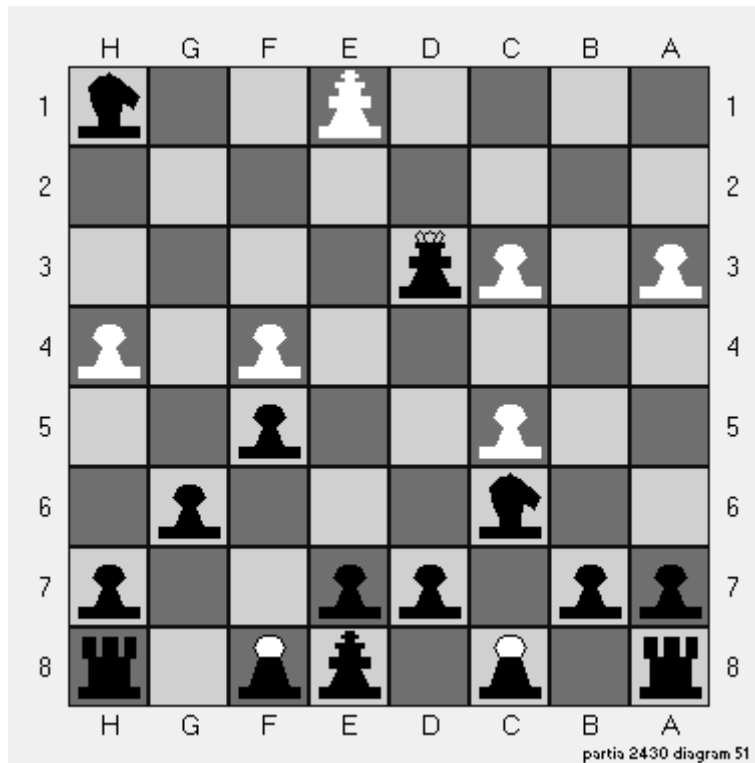


Diagram 1, partia_2430_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G3	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3
2	8	F8->G7	możliwy mat	(!) (53:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->G7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
3	14	D3->G3	możliwy mat	(53:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na G3
4	18	D3->E3	możliwy mat	(53:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3
5	21	D3->D2	możliwy mat	(53:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	22	D3->D4	możliwy mat	(53:1,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	25	D3->C2	możliwy mat	(53:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C2
8	33	C6->E5	możliwy mat	(53:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	34	C6->D4	możliwy mat	(53:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	36	C6->B4	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F8->G7, 53:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2430.1, dla ruchu F8->G7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[52] Gf8-Gg7 (1) ruch czarnym gońcem

[53] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[54] Gg7-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

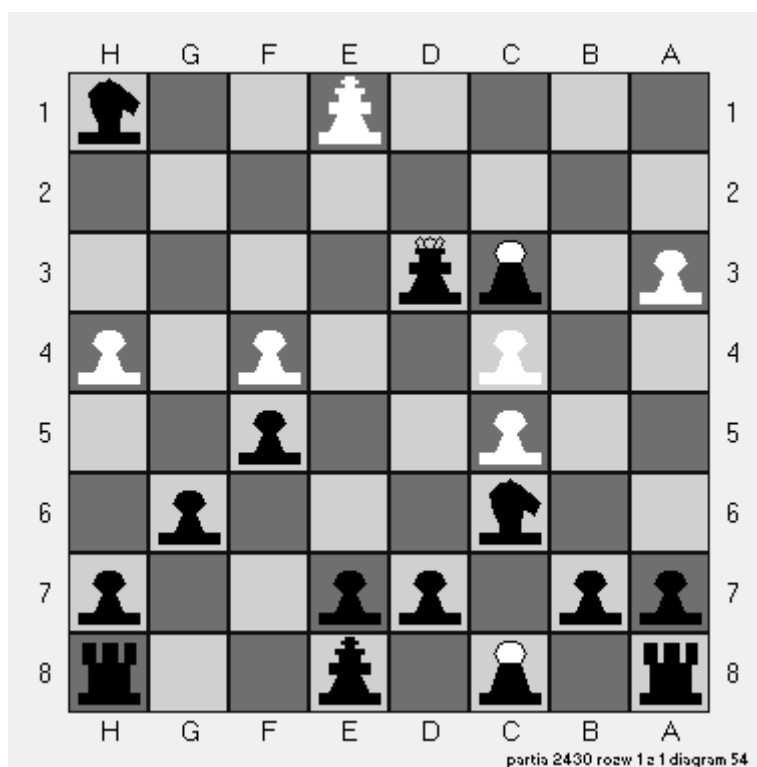


Diagram 2, partia_2430_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2431, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,g2-g3,c7-c6, długość partii 42 ruchy.

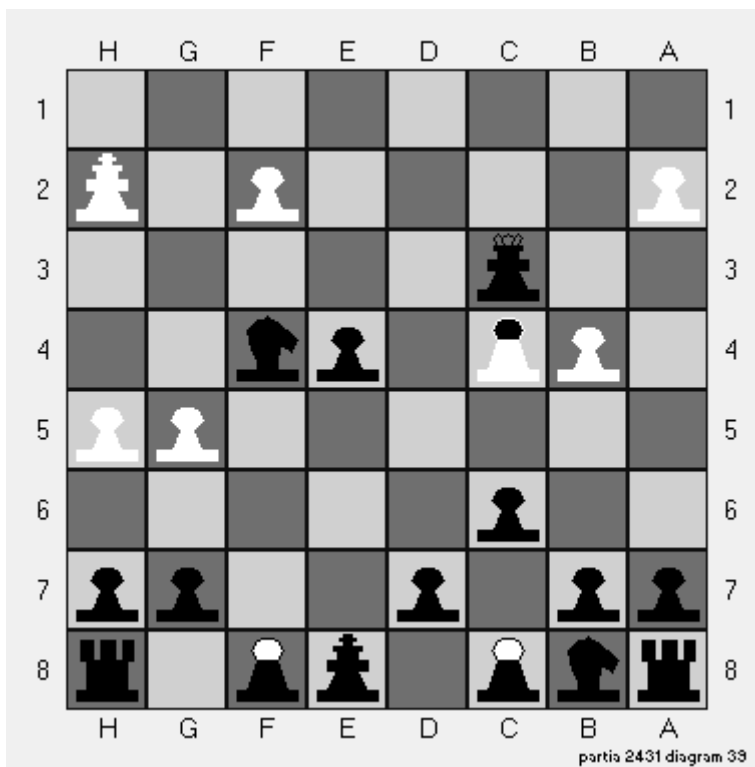


Diagram 3, partia_2431_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 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	8	F4->E2	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	21	C3->H3	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na H3
3	22	C3->G3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	23	C3->F3	możliwy mat	(41:0,14/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na F3

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C3->H3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2431.1, dla ruchu C3->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[40] Hc3-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kh2-Kg1 (1) ruch białym królem

[42] Hh3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

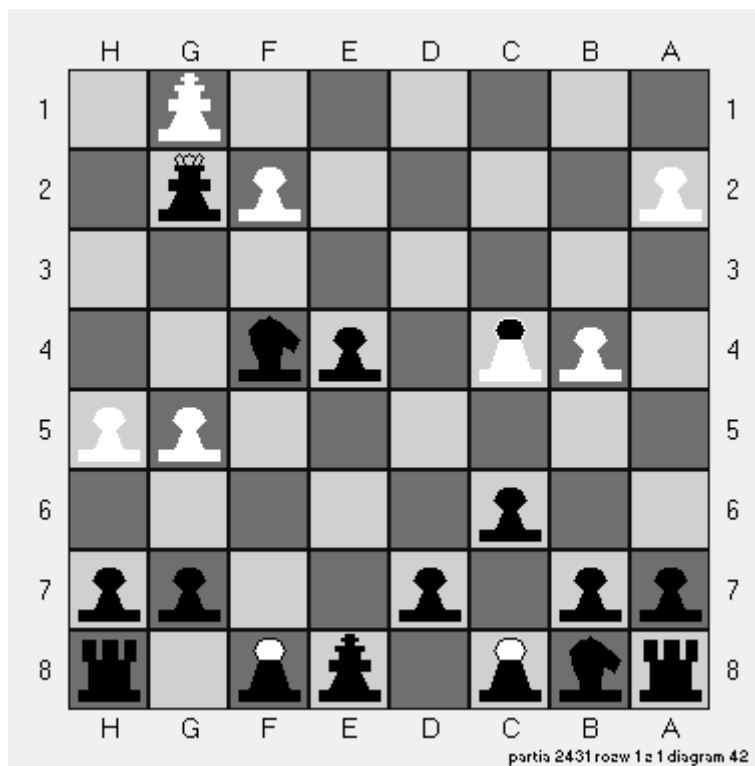


Diagram 4, partia_2431_rozw_1_z_1_diagram_42