

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.10.2019

20/2019



ISSN 2657-8441

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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 15. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	78
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	108
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 29. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	129
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 34. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	161
Zadanie 35. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	174
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 27 ruchów prowadzących do remisu	209
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 46. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące 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 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, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 29, 32, 35, 38

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 41, 48, 51, 57, 61

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 70, 73, 78, 85, 89

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 94, 98, 101, 104, 108

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 117, 122, 125, 129, 139

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 144, 148, 155, 161, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 189, 194, 201, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 214, 219, 222, 227

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 246, 251, 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 956, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,d2-d3,f7-f5, długość partii 40 ruchów.

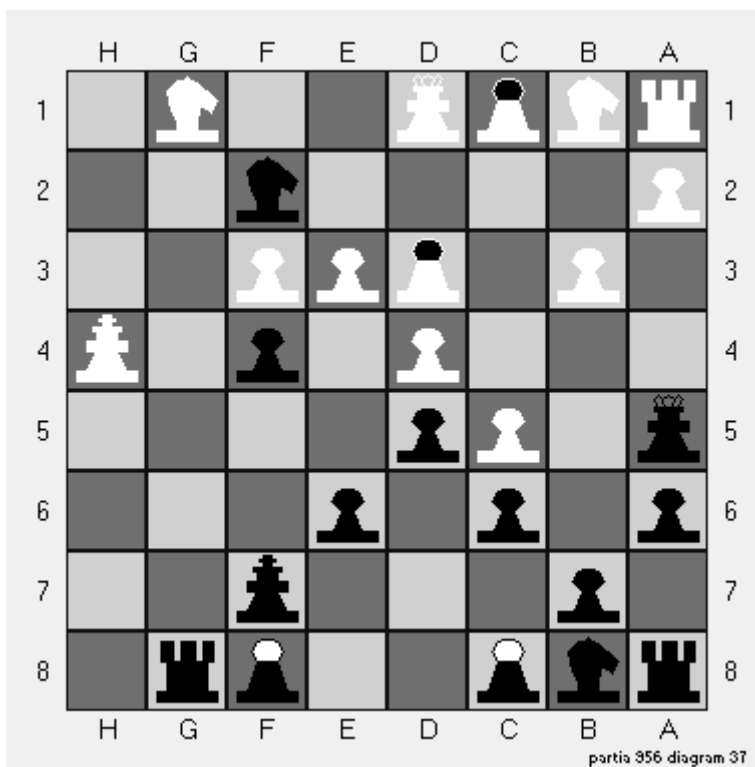


Diagram 1, partia_956_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	17	F7->F6	możliwy mat	(39:0,6/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	32	A5->D8	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->D8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D8

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

1) A5->D8, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 956.1, dla ruchu A5->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[38] Ha5-Hd8 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kh4-Kh5 (1) ruch białym królem

[40] Hd8-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

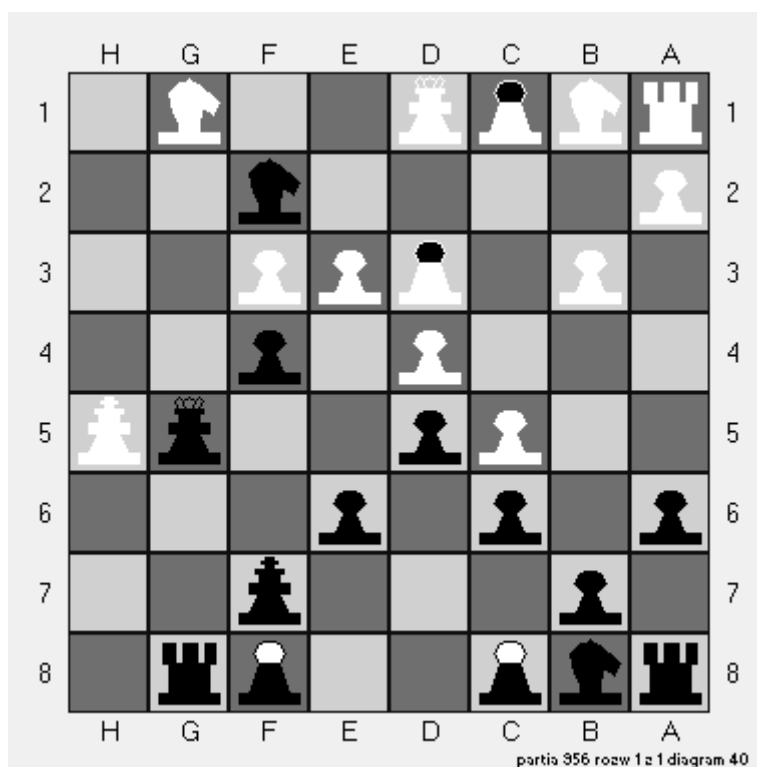


Diagram 2, partia_956_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 957, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,d2-d3,f7-f6, długość partii 40 ruchów.

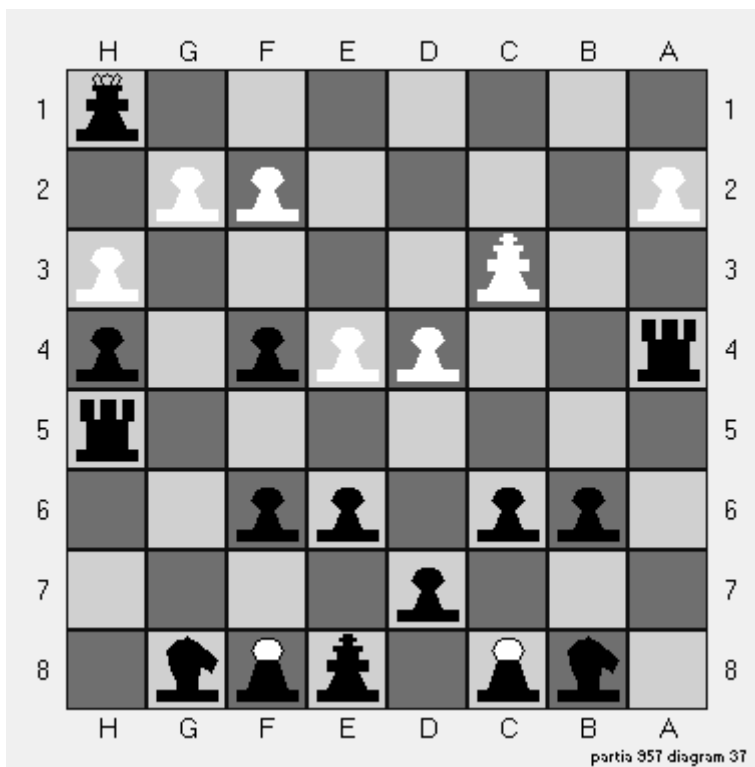


Diagram 3, partia_957_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	H1->C1	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->C1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C1
2	18	H5->C5	możliwy mat	(39:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	44	A4->C4	możliwy mat	(39:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	47	A4->A3	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->C1, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 957.1, dla ruchu H1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[38] Hh1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Kc3-Kd3 (1) ruch białym królem

[40] Gc8-Ga6 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

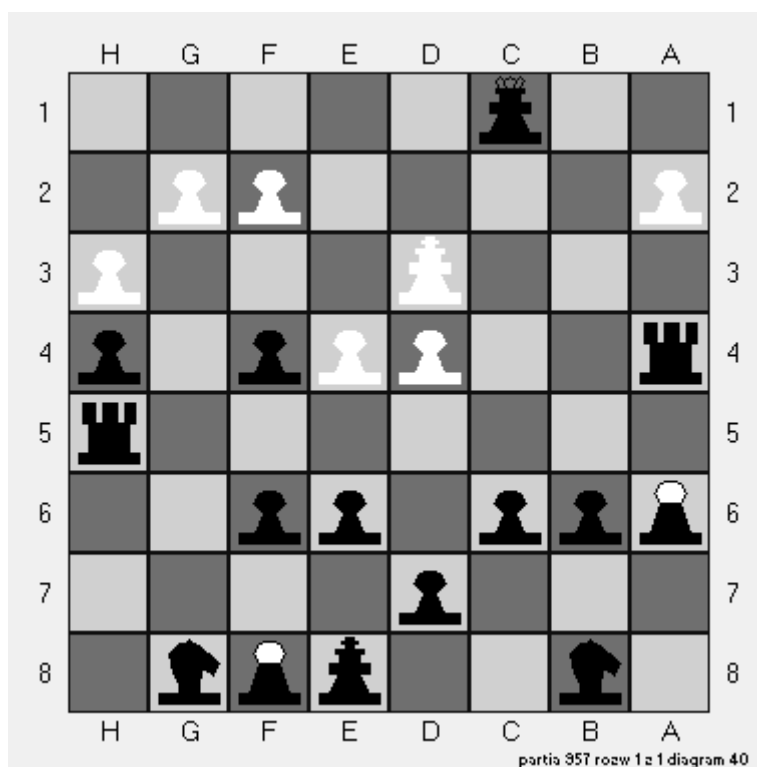


Diagram 4, partia_957_rozw_1_z_1_diagram_40