

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.07.2020

28/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	234
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242

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, 13, 20, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 37, 42, 47, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 62, 72, 78, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 97, 102, 106, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 119, 124, 129, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 142, 148, 152, 155, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 171, 177, 180

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 187, 190, 196, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 203, 210, 214, 219, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 230, 234, 237, 242

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 2875, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,e2-e3,g7-g6, długość partii 50 ruchów.

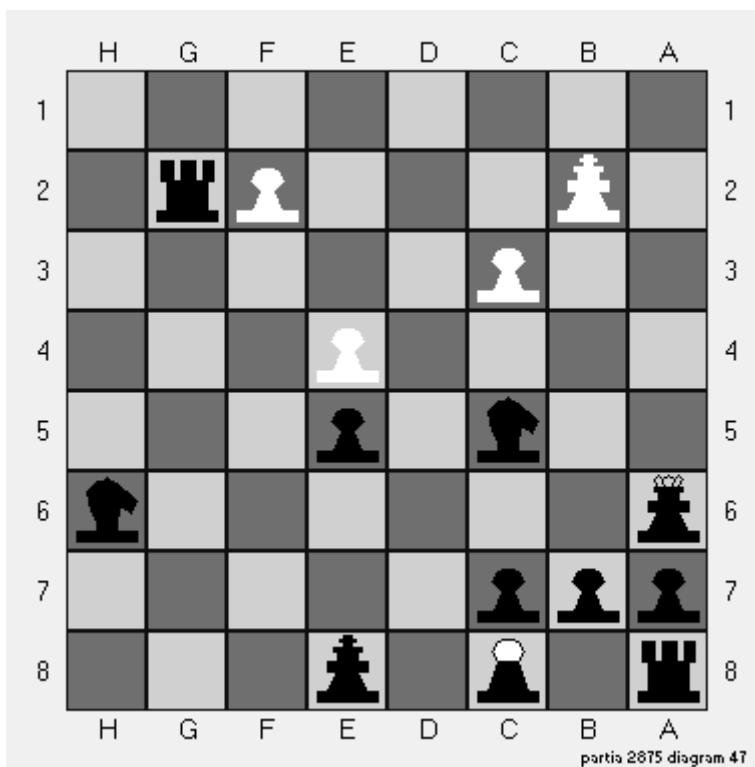


Diagram 1, partia_2875_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	G2->G1	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G2 na G1
2	13	G2->F2	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->F2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G2 na F2 zбиты biały pionek
3	34	A6->F1	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na F1
4	36	A6->E2	możliwy mat	(49:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na E2
5	37	A6->E6	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na E6
6	40	A6->C4	możliwy mat	(49:1,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na C4
7	42	A6->B5	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na B5
8	43	A6->B6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na B6
9	44	A6->A1	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	45	A6->A2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A6 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G2->F2, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2875.1, dla ruchu G2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[48] Wg2:Wf2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kb2-Kb1 (1) ruch białym królem

[50] Ha6-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

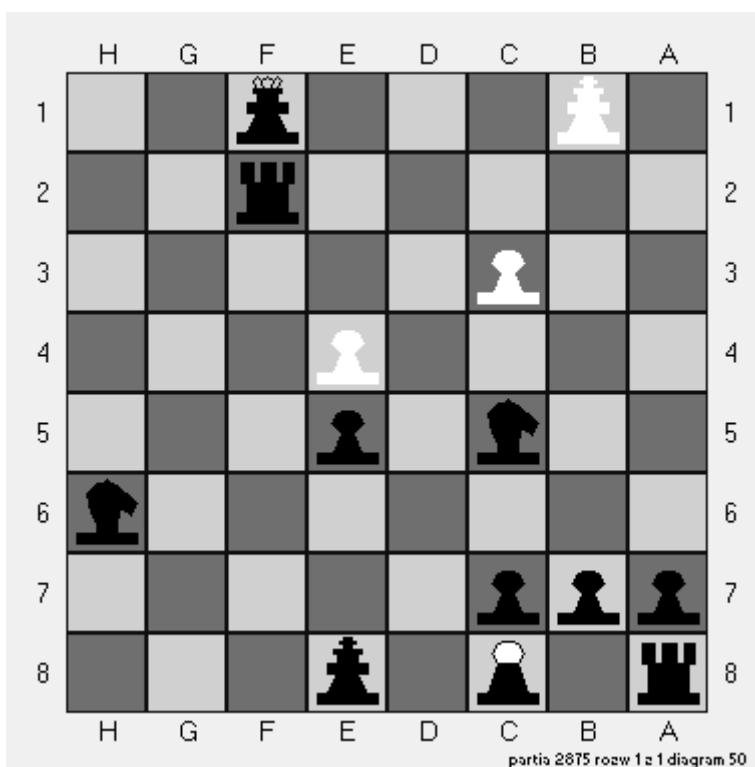


Diagram 2, partia_2875_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2876, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,e2-e3,Sg8-Sh6, długość partii 46 ruchów.

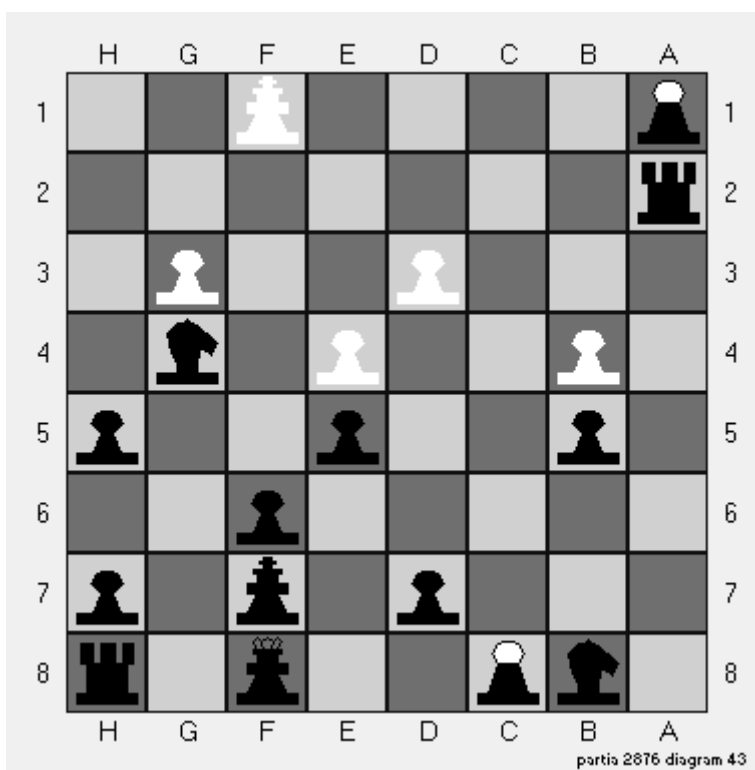


Diagram 3, partia_2876_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

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	7	G4->E3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3
2	15	F8->H6	możliwy mat	(!) (45:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->H6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F8 na H6
3	22	F8->C5	możliwy mat	(45:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	23	F8->B4	możliwy mat	(!) (45:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->B4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F8 na B4 zбиты biały pionek

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->B4, 45:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 2) F8->H6, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2876.1, dla ruchu F8->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[44] Hf8:Hb4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[45] d3- d4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hb4-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

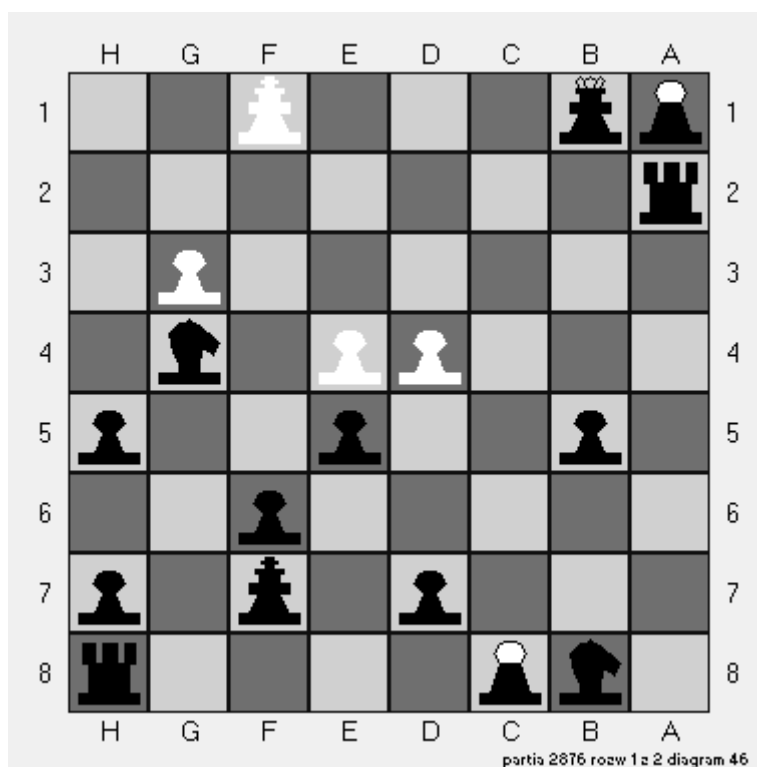


Diagram 4, partia_2876_rozw_1_z_2_diagram_46

Finał 2876.2, dla ruchu F8->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[44] Hf8-Hh6 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[46] Hh6-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

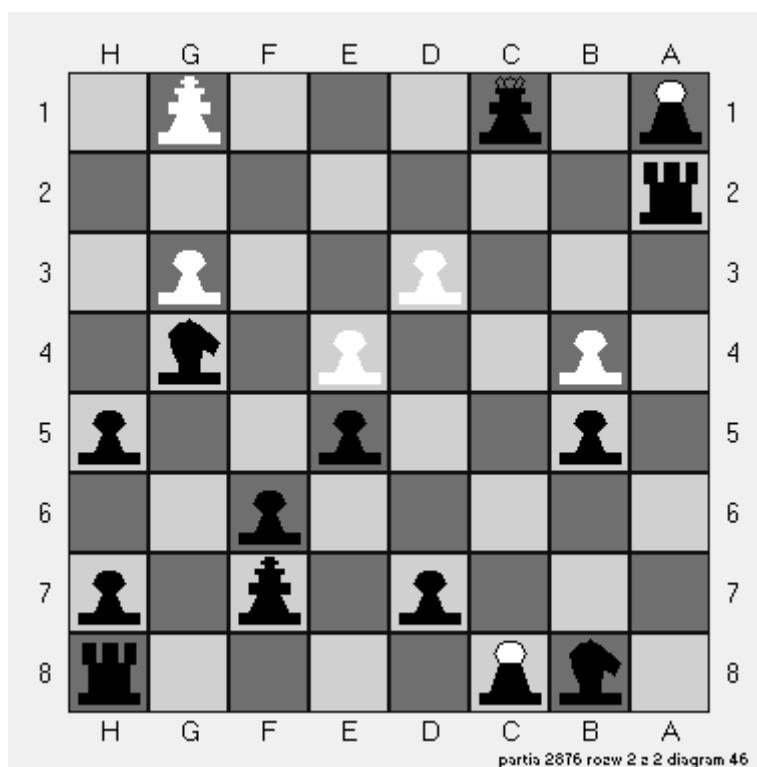


Diagram 5, partia_2876_rozw_2_z_2_diagram_46