

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.01.2020

3/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące 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	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 18. Znajdź 24 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	83
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 32. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	175
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	214
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	233
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	246
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	261
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	266

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	272
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	280
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	286

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, 13, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 34, 40, 44, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 54, 57, 62, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 76, 83, 111, 115

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 118, 124, 128, 133, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 147, 150, 154, 158, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 169, 175, 186, 192, 197

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 204, 209, 214, 221, 227

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 233, 240, 246, 251, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 261, 266, 272, 280, 286

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 1620, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,g2-g3,Sh6-Sg4, długość partii 56 ruchów.

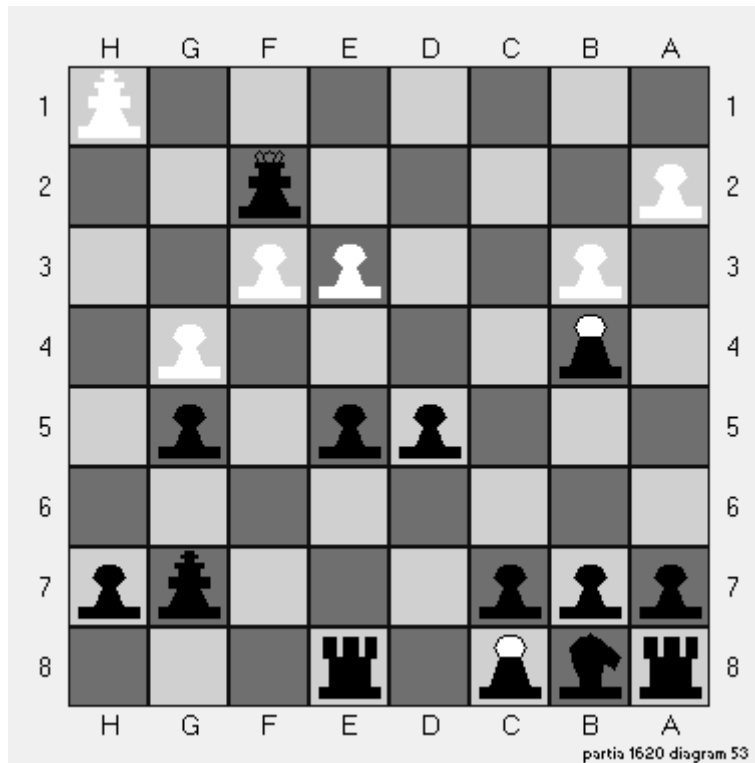


Diagram 1, partia_1620_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	28	E8->E6	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E6 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E6
2	34	C8->G4	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	35	C8->F5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	44	B4->C5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E8->E6, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1620.1, dla ruchu E8->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[54] We8-We6 (1) ruch czarną wieżą

[55] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[56] We6-Wh6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

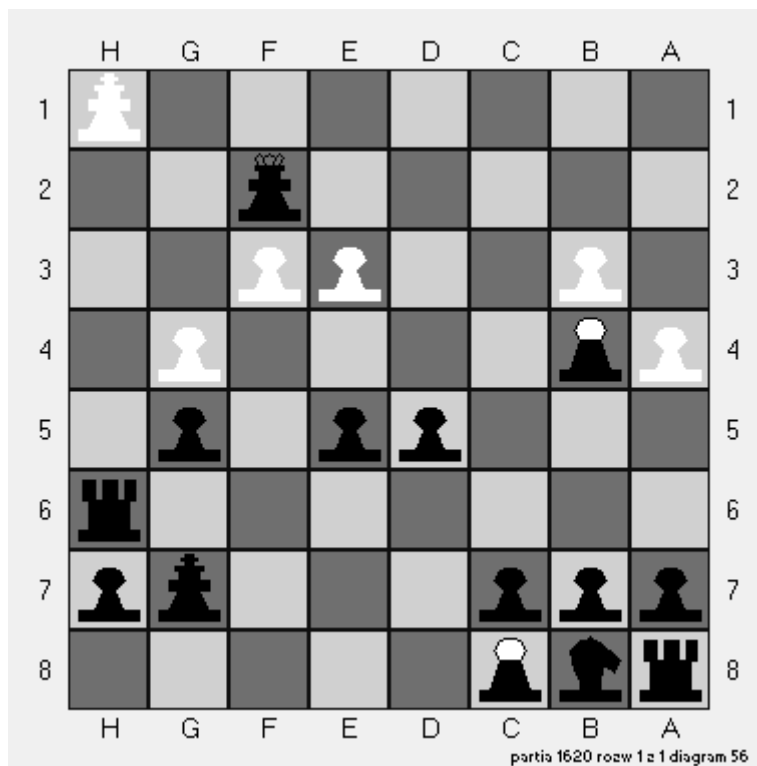


Diagram 2, partia_1620_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1622, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, g2-g3, Sh6-Sf5, długość partii 64 ruchy.

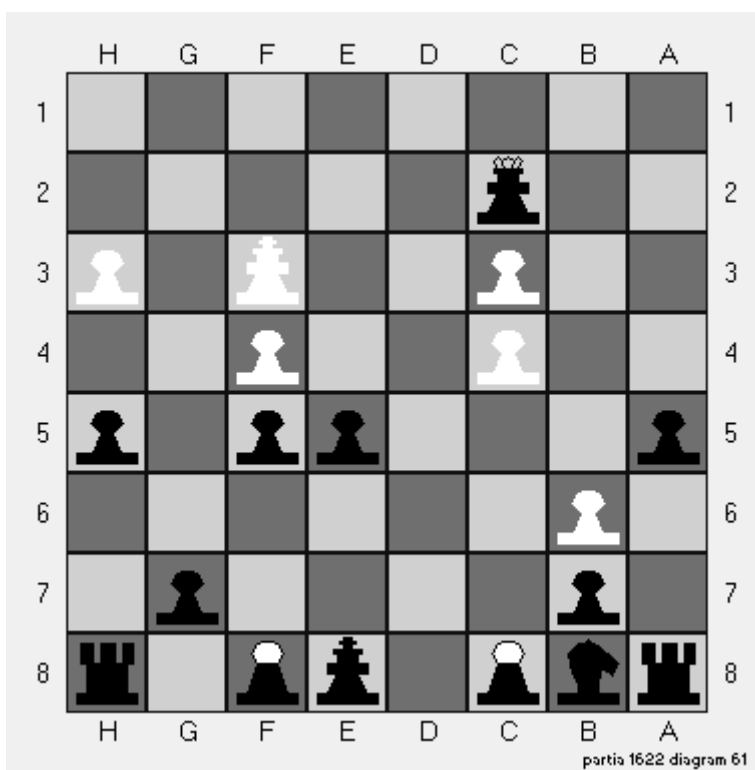


Diagram 3, partia_1622_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	9	F8->C5	możliwy mat	(!) (63:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->C5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	13	E5->E4	możliwy mat	(!) (63:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E4 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4
3	21	C2->E2	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	23	C2->D1	możliwy mat	(63:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D1

Spośród 40 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->C5, 63:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E5->E4, 63:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1622.1, dla ruchu F8->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[62] Gf8-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem

[63] f4: e5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

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

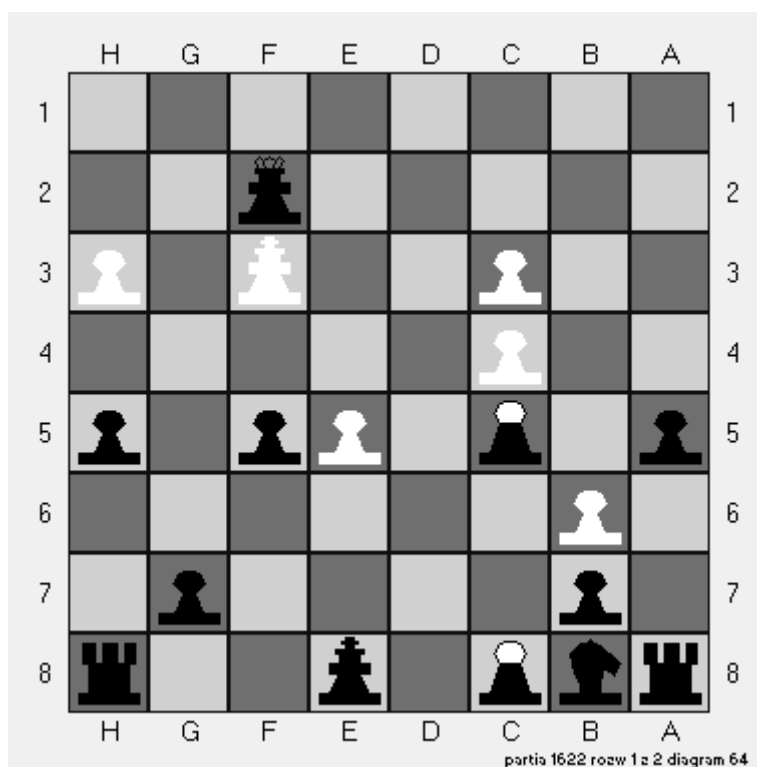


Diagram 4, partia_1622_rozw_1_z_2_diagram_64

Finał 1622.2, dla ruchu E5->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[62] e5- e4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[63] Kf3-Kg3 (1) ruch białym królem

[64] h5- h4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

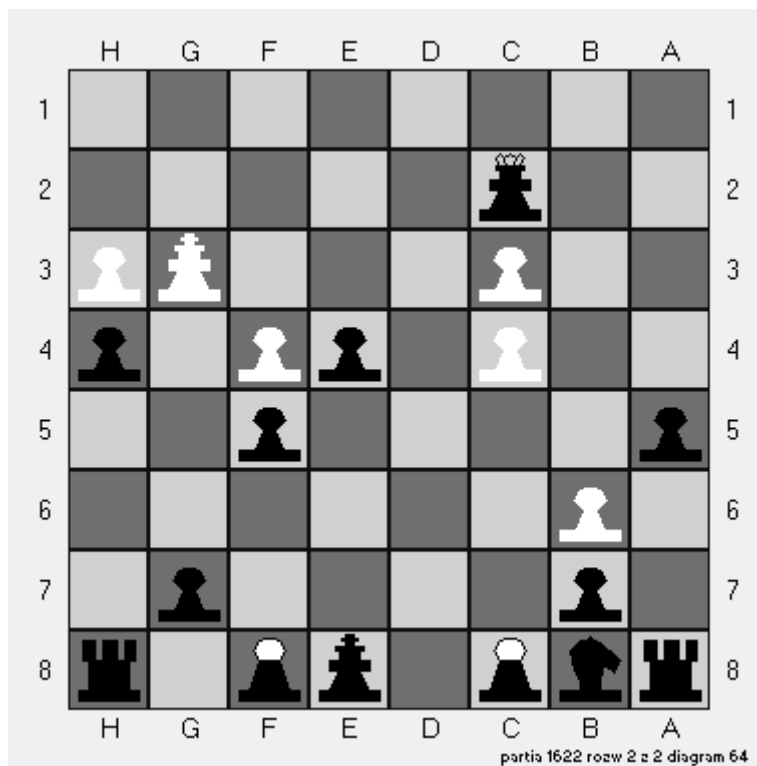


Diagram 5, partia_1622_rozw_2_z_2_diagram_64