

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.08.2020

32/2020



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	28
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	33
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	38
Zadanie 9. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	45
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	55
Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	85
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	92
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	104
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	107
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	112
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	128
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	164
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	174
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	197
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	205
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	214
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	219
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250

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, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 33, 38, 45, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 69, 72, 76, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 92, 95, 98, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 112, 117, 122, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 140, 145, 150, 154

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 161, 164, 171, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 184, 188, 192, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 205, 210, 214, 219

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 232, 238, 245, 250

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 3077, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,a2-a3,Sb8-Sc6, długość partii 28 ruchów.

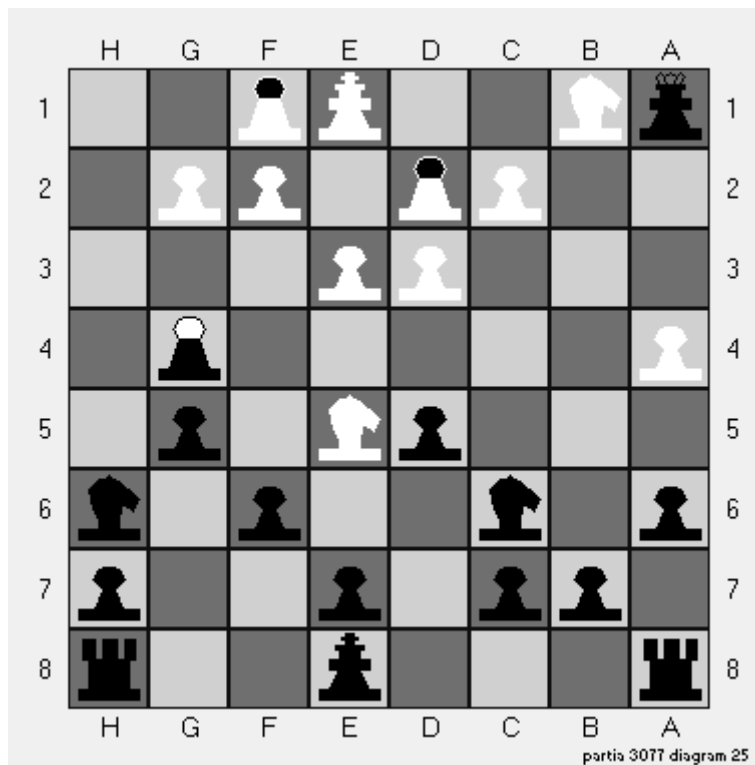


Diagram 1, partia_3077_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	24	C6->D4	możliwy mat	(27:0,10/20) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
2	26	C6->B4	możliwy mat	(27:0,11/19) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
3	35	A1->B1	możliwy mat	(!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->B1 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1 zбиты biały Koń
4	36	A1->B2	możliwy mat	(27:0,4/22) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
5	38	A1->A3	możliwy mat	(27:0,4/22) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (28:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
6	39	A1->A4	możliwy mat	(27:0,2/21) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:21,21/21)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca

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

1) A1->B1, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3077.1, dla ruchu A1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[26] Ha1:Hb1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Gd2-Gc1 (1) ruch białym gońcem

[28] Hb1:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

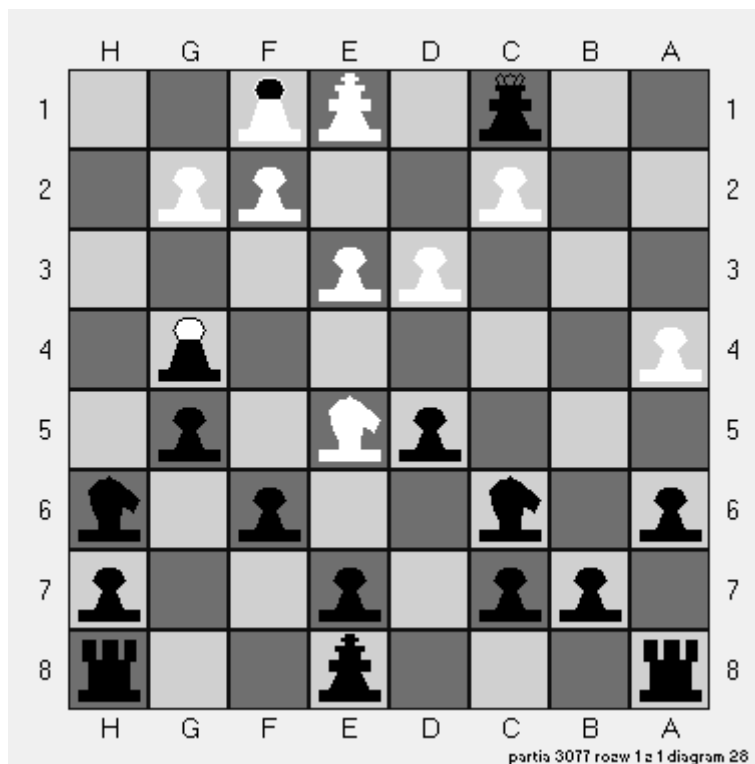


Diagram 2, partia_3077_rozw_1_z_1_diagram_28

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3078, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,a2-a3,Sb8-Sa6, długość partii 42 ruchy.

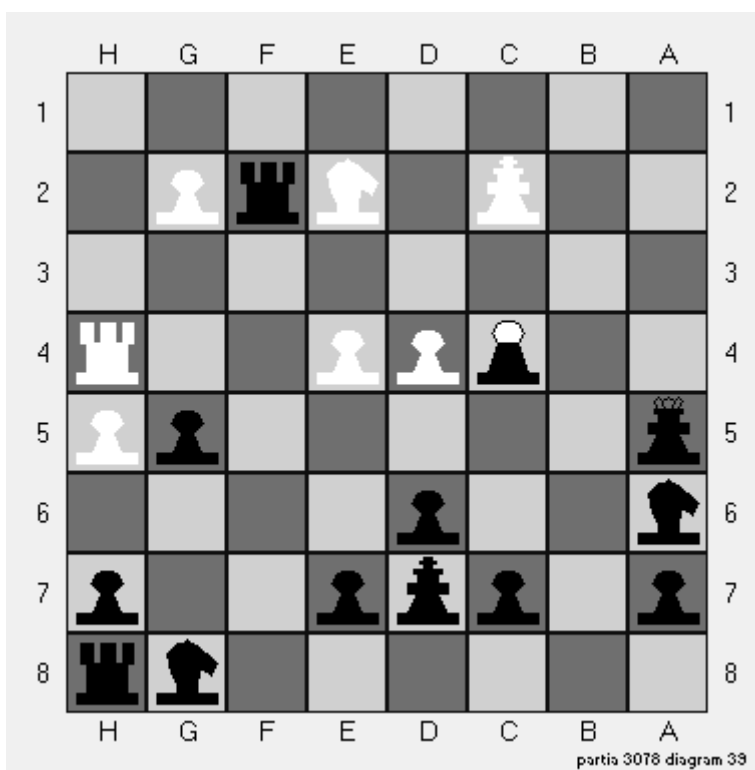


Diagram 3, partia_3078_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

2) _____

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	14	F2->E2	możliwy mat	(!) (41:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na E2 zбиты biały Koń
2	26	C4->D3	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	34	A5->E1	możliwy mat	(41:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E1
4	38	A5->C3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	43	A5->A1	możliwy mat	(!) (41:0,11/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->A1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A1
6	44	A5->A2	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A2
7	45	A5->A3	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A3

Spośród 49 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A5->A1, 41:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F2->E2, 41:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3078.1, dla ruchu A5->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[40] Ha5-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem

[41] Wh4-Wf4 (1) ruch białą wieżą

[42] Wf2:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

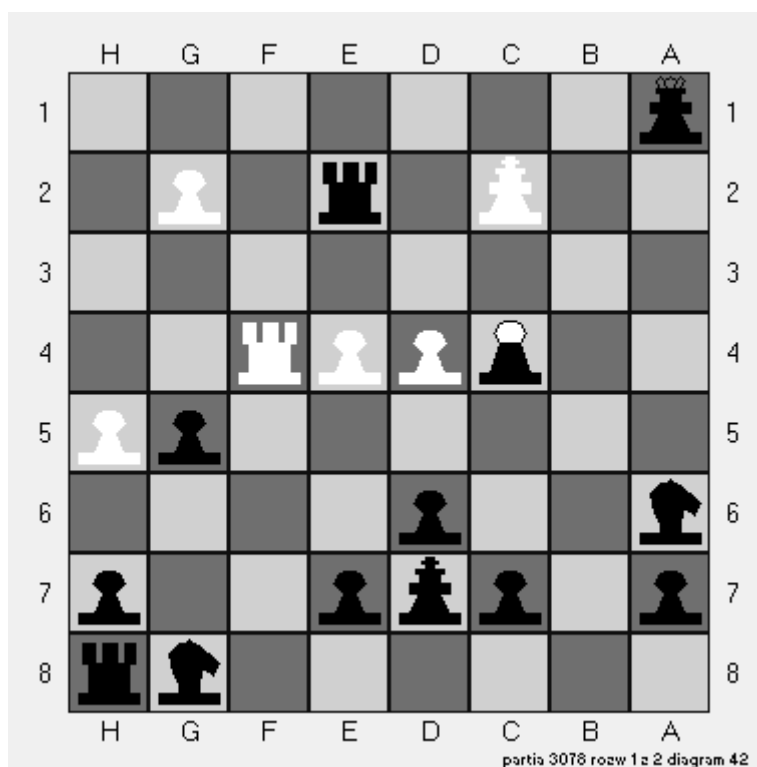


Diagram 4, partia_3078_rozw_1_z_2_diagram_42

Finał 3078.2, dla ruchu F2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[40] Wf2:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[41] Kc2-Kb1 (1) ruch białym królem

[42] Ha5-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

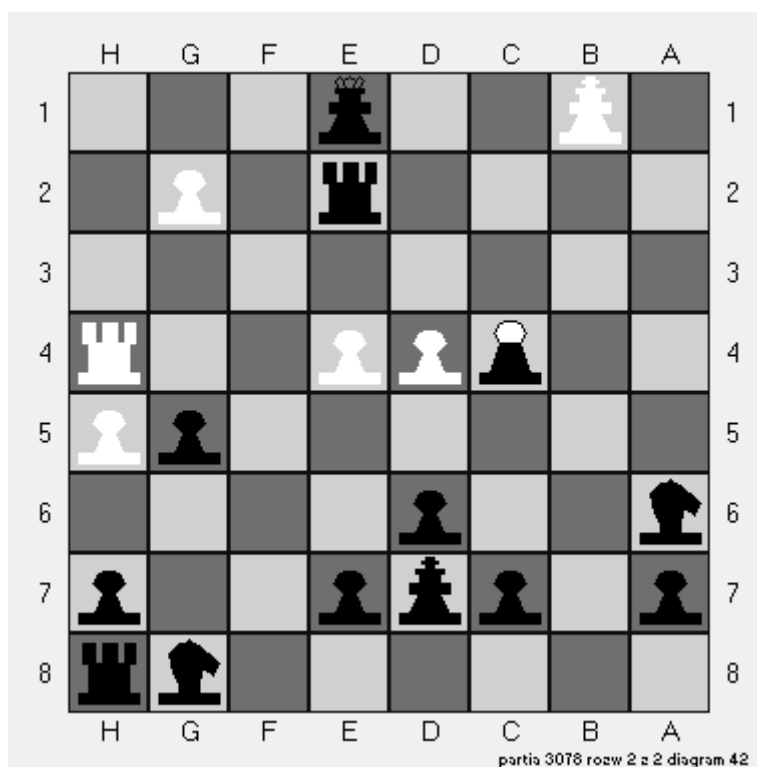


Diagram 5, partia_3078_rozw_2_z_2_diagram_42