

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.08.2020

35/2020



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	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	204

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	210
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	216
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222

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, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 32, 36, 41, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 58, 61, 64, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 71, 74, 78, 81, 84

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 87, 90, 95, 98, 103

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 109, 112, 115, 122, 126

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 132, 138, 141, 145, 148

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 152, 158, 161, 164, 169

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 175, 180, 185, 190, 193

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 199, 204, 210, 216, 222

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 3235, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,g2-g4,Ke8-Ke7, długość partii 56 ruchów.

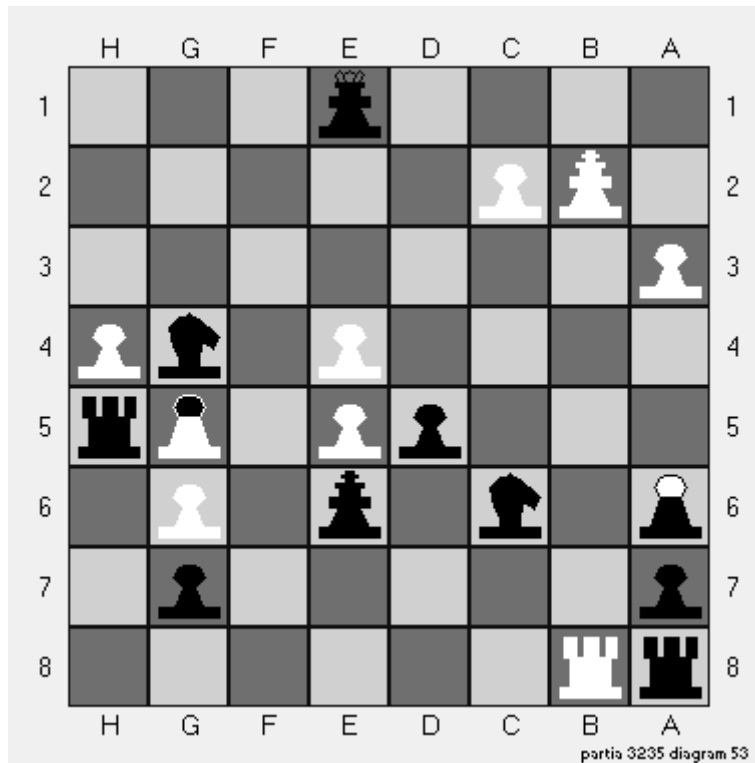


Diagram 1, partia_3235_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

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	42	A6->D3	możliwy mat	(55:0,1/27) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (56:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	43	A6->C4	możliwy mat	(55:0,3/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (56:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
3	47	A8->B8	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->B8 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8 zbija białą Wieżę

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->B8, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3235.1, dla ruchu A8->B8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[54] Wa8:Wb8 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kb2-Ka2 (1) ruch białym królem

[56] Ga6-Gc4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

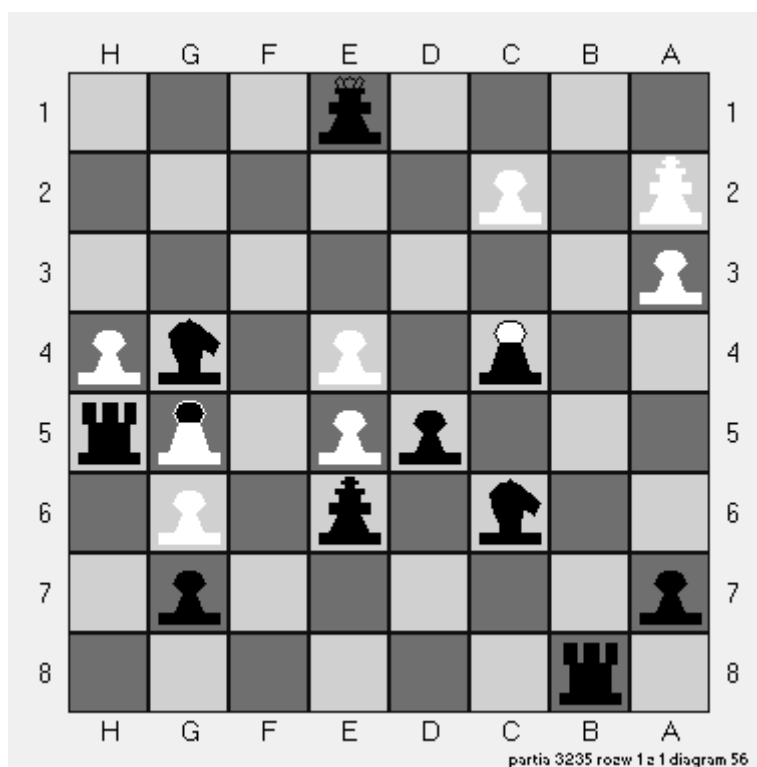


Diagram 2, partia_3235_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3236, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,g2-g4,d7-d5, długość partii 50 ruchów.

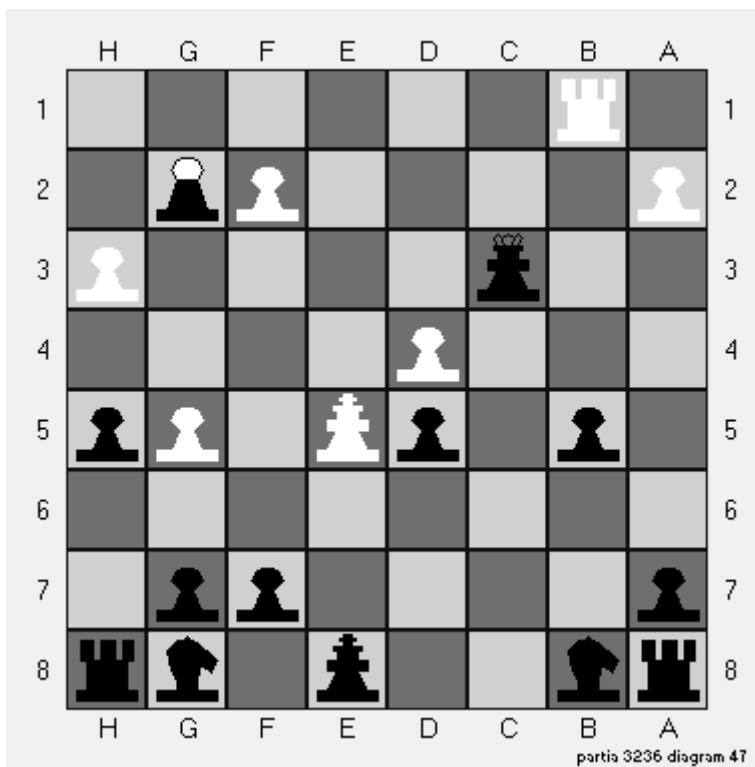


Diagram 3, partia_3236_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

2) _____

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	8	G2->E4	możliwy mat	(49:0,16/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	9	G7->G6	możliwy mat	(49:0,14/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	10	G8->H6	możliwy mat	(49:0,15/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	12	G8->E7	możliwy mat	(49:0,16/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	14	F7->F6	możliwy mat	(49:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	18	E8->D8	możliwy mat	(49:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	19	C3->H3	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na H3 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	20	C3->G3	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	21	C3->F3	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	22	C3->E1	możliwy mat	(49:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	23	C3->E3	możliwy mat	(49:0,2/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:3,3/3)			Hetmanem z pozycji C3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	26	C3->D4	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	31	C3->C6	możliwy mat	(49:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	32	C3->C7	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->C7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C7
15	33	C3->C8	możliwy mat	(49:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	41	B8->D7	możliwy mat	(49:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
17	42	B8->C6	możliwy mat	(!) (49:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
18	43	B8->A6	możliwy mat	(49:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

- 1) B8->C6, 49:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) C3->C7, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3236.1, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[48] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[49] Ke5-Kd6 (1) ruch białym królem

[50] Ke8-Kc8 (5) roszada duża czarnych /jest mat/

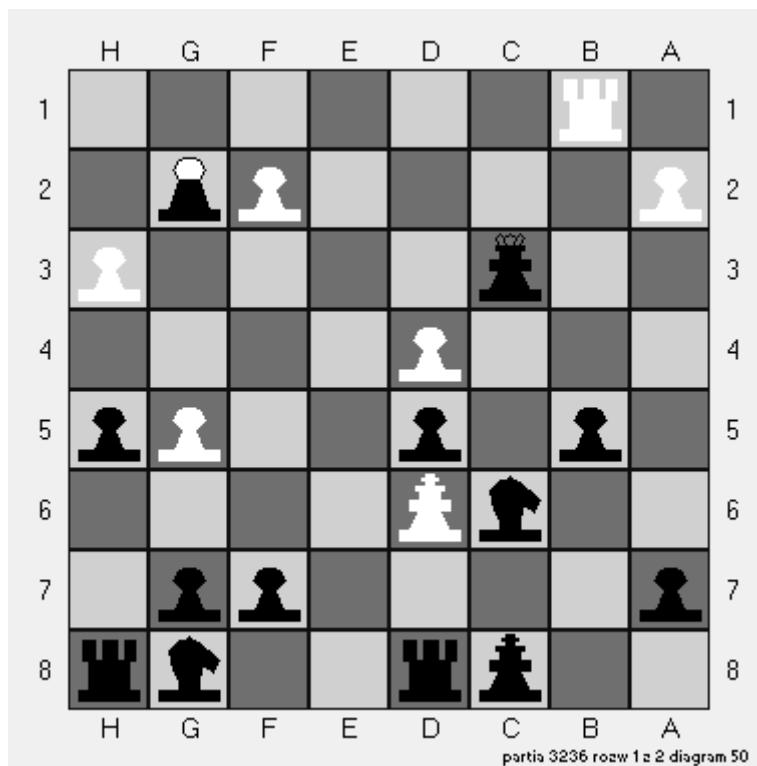


Diagram 4, partia_3236_rozw_1_z_2_diagram_50

Finał 3236.2, dla ruchu C3->C7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[48] Hc3-Hc7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Ke5-Kf5 (1) ruch białym królem

[50] Gg2-Ge4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

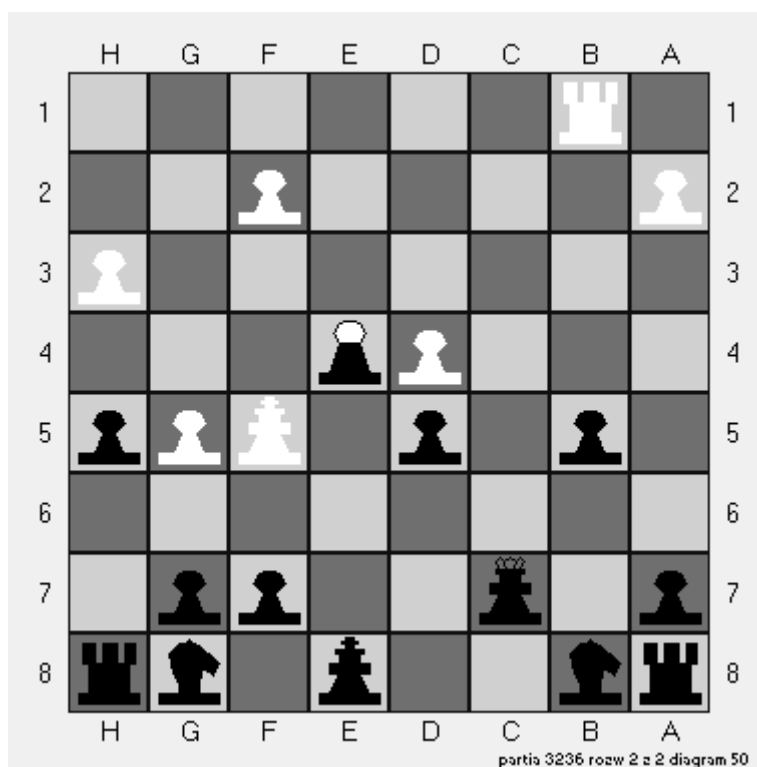


Diagram 5, partia_3236_rozw_2_z_2_diagram_50