

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.07.2019

6/2019



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	52
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
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	123
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	190
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 42. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	225
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	240
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	258
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	263

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	269
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	276
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	282

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, 17, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 31, 38, 44, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 63, 69, 72, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 89, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 112, 117, 123, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 140, 146, 152, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 168, 171, 178, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 198, 205, 210, 216

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 222, 225, 240, 248, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 258, 263, 269, 276, 282

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 253, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,c2-c4,h5-h4, długość partii 46 ruchów.

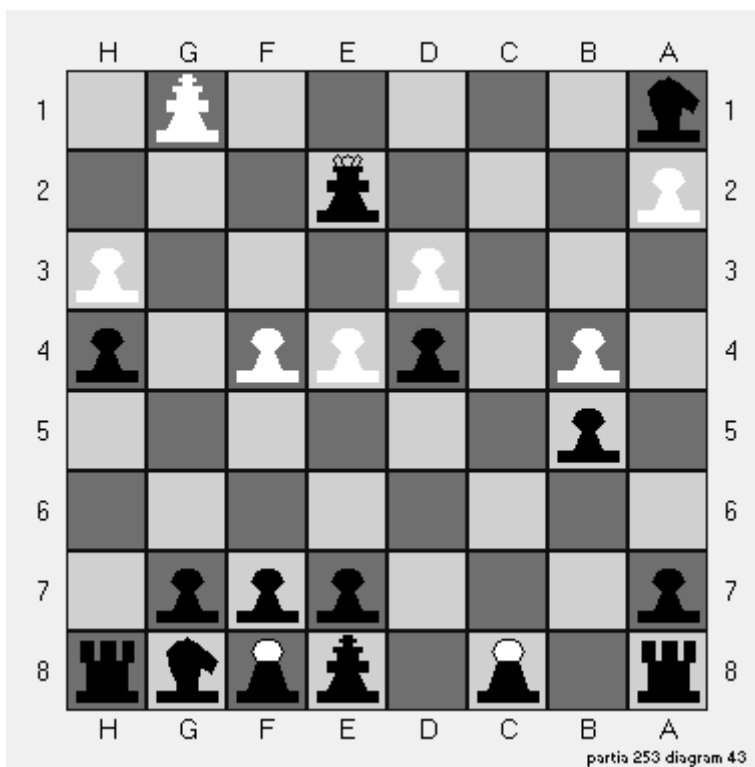


Diagram 1, partia_253_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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	18	E2->E3	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3
2	30	C8->H3	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->H3 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3 zбитy biały pionek
3	35	C8->B7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->H3, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 253.1, dla ruchu C8->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[44] Gc8:Gh3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

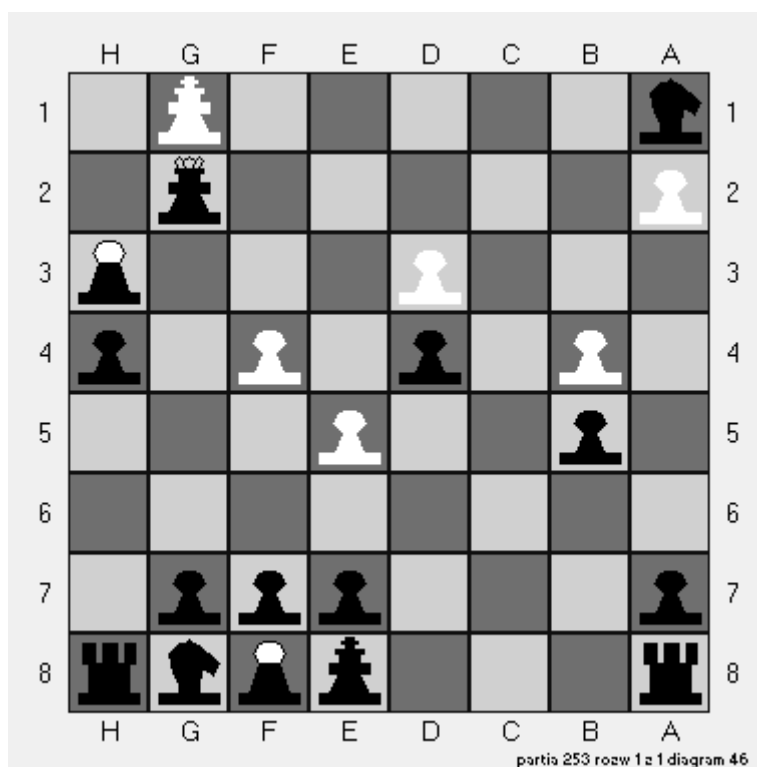


Diagram 2, partia_253_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 254, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,c2-c4,Wh8-Wh6, długość partii 44 ruchy.

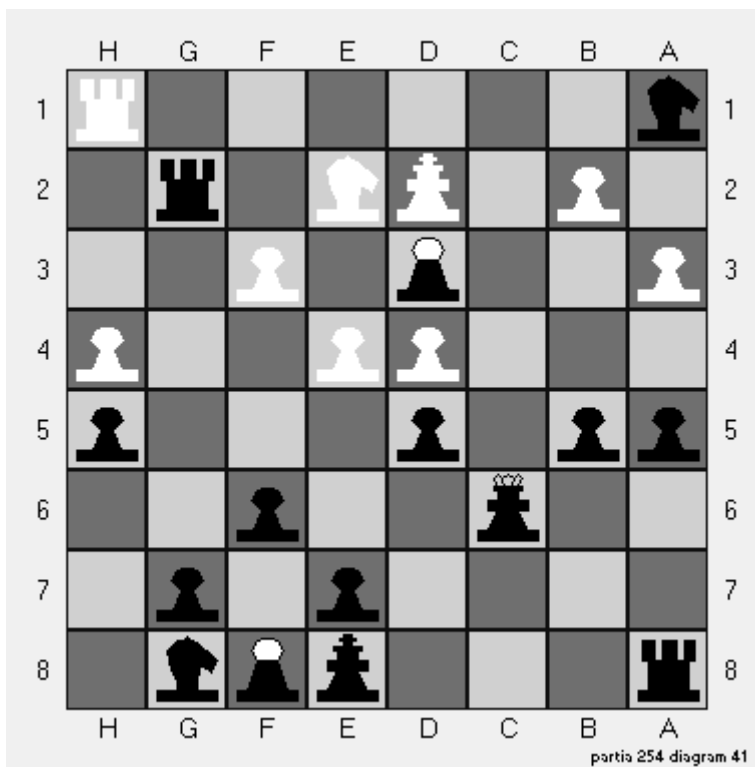


Diagram 3, partia_254_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	G2->E2	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->E2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G2 na E2 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	19	D3->E2	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:17,17/17)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E2 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	21	D3->C2	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	24	D5->E4	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	29	C6->C2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na C2
6	30	C6->C3	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	31	C6->C4	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G2->E2, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 254.1, dla ruchu G2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[42] Wg2:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[44] Hc6-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

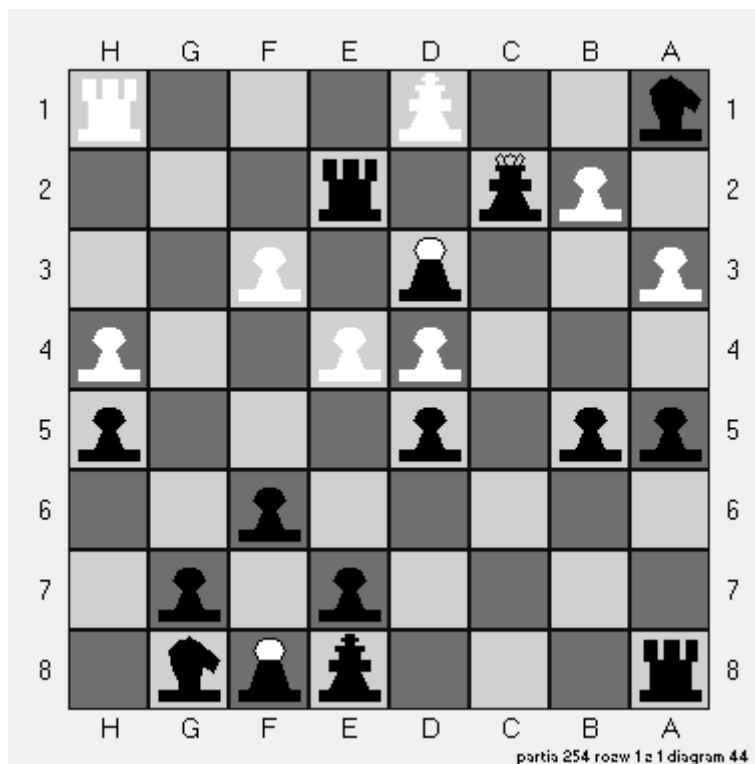


Diagram 4, partia_254_rozw_1_z_1_diagram_44