

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.12.2021

51/2021



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 13. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	82
Zadanie 18. Znajdź 24 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	92
Zadanie 19. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	120
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	150
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	235
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	257
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	263
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	270
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	273
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	276

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	287
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	291

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, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 39, 42, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 49, 53, 59, 68, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 82, 92, 120, 130

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 135, 139, 150, 161, 171

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 175, 180, 185, 188, 195

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 203, 208, 212, 217, 221

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 227, 230, 235, 239, 242

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 247, 252, 257, 263, 270

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 273, 276, 281, 287, 291

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 6836, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, b7-b6, b2-b3, a7-a6, długość partii 44 ruchy.

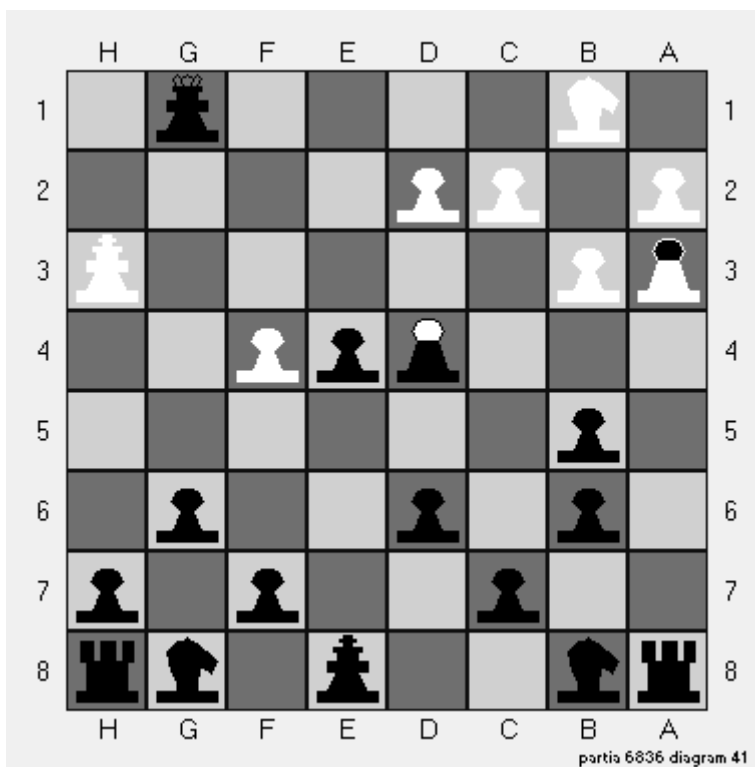


Diagram 1, partia_6836_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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	1	H7->H5	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	5	G1->G2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	17	G8->H6	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	18	G8->F6	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	20	F7->F5	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	28	D4->F2	możliwy mat	(!) (43:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	31	D4->E5	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

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

1) D4->F2, 43:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6836.1, dla ruchu D4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[42] Gd4-Gf2 (1) ruch czarnym gońcem

[43] Sb1-Sc3 (1) ruch białym koniem

[44] Hg1-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

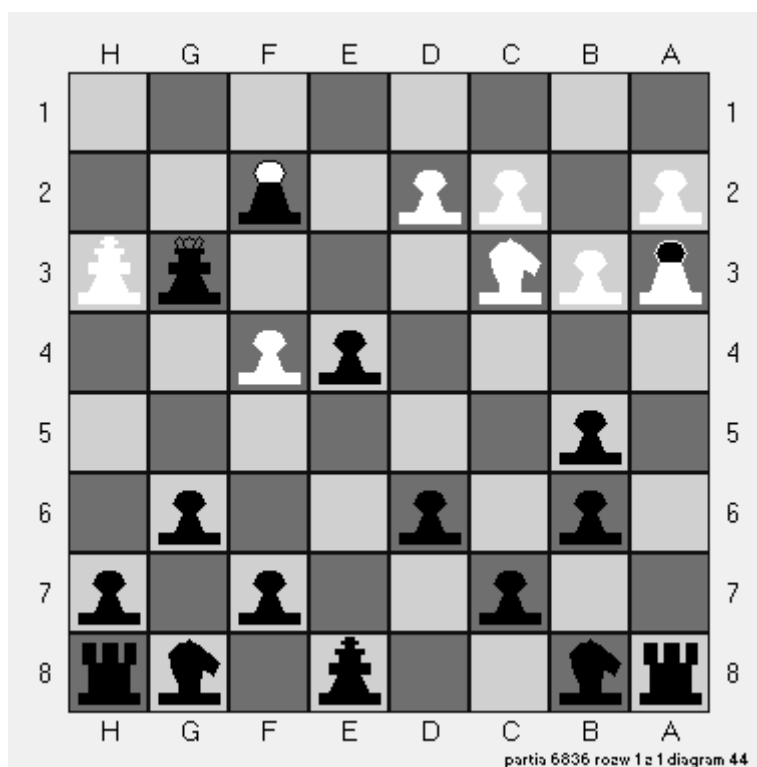


Diagram 2, partia_6836_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6837, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,b2-b4,h7-h5, długość partii 70 ruchów.

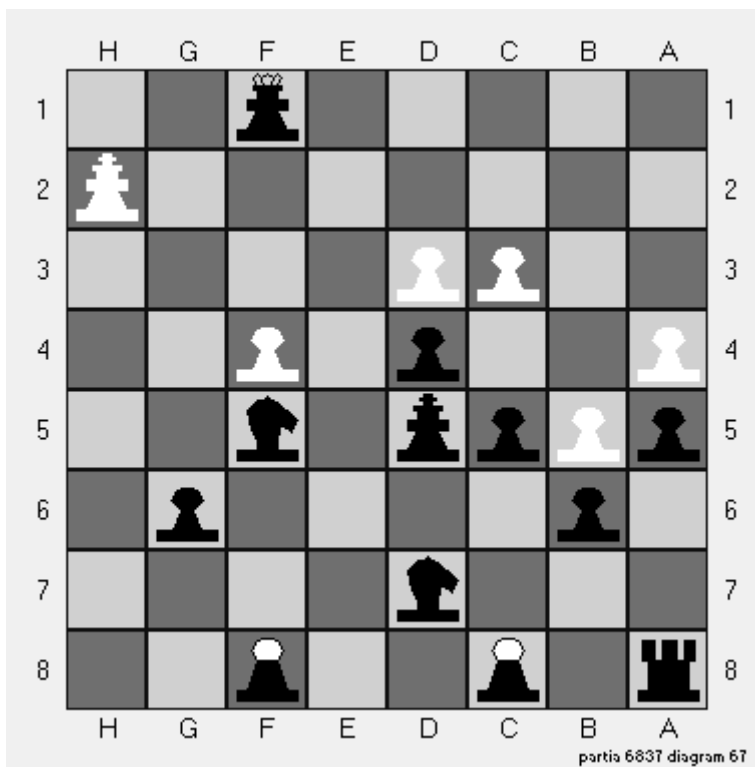


Diagram 3, partia_6837_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G6->G5	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	4	F1->G1	możliwy mat	(69:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (70:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	6	F1->F2	możliwy mat	(!) (69:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
4	8	F1->F4	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F4 zбиты biały pionek
5	9	F1->E1	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	16	F5->H4	możliwy mat	(69:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	17	F5->H6	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	19	F5->G7	możliwy mat	(69:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	20	F5->E3	możliwy mat	(69:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (70:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	31	D7->E5	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F1->F2, 69:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6837.1, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[68] Hf1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[69] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[70] Hf2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

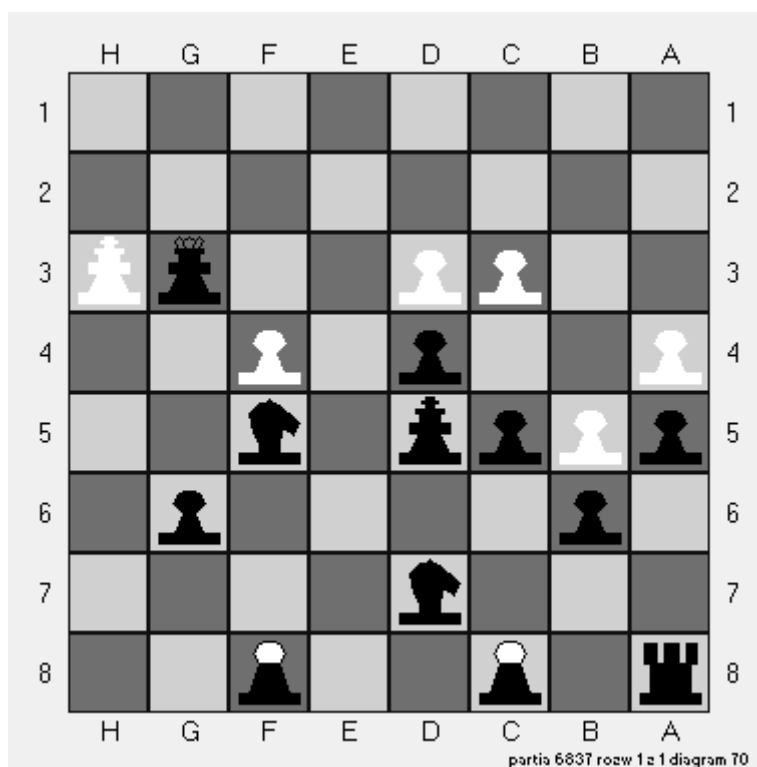


Diagram 4, partia_6837_rozw_1_z_1_diagram_70