

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.02.2021

7/2021



ISSN 2657-8441

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 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 29. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	178
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 46. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254

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: 26, 29, 35, 42, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 58, 65, 69, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 84, 88, 94, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 108, 112, 118, 124

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 134, 141, 144, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 161, 166, 172, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 191, 197, 201, 204

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 212, 218, 222, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 243, 246, 249, 254

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 4604, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,Sb1-Sc3,h7-h6, długość partii 74 ruchy.

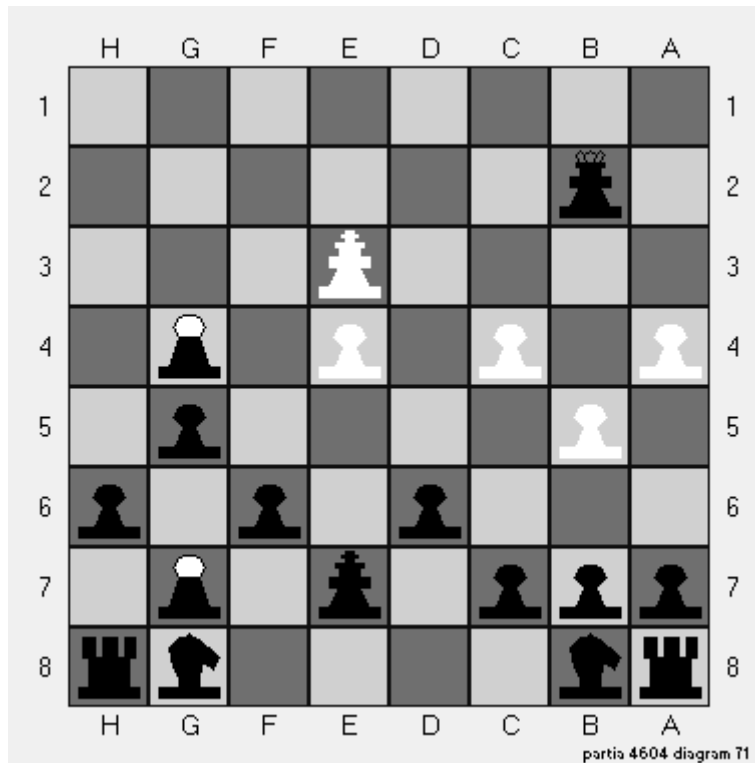


Diagram 1, partia_4604_diagram_71

Oczekiwany 72 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 74 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 73 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:72

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	F6->F5	możliwy mat	(73:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	21	C7->C5	możliwy mat	(73:0,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	23	B2->H2	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na H2
4	24	B2->G2	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na G2
5	26	B2->E2	możliwy mat	(!) (73:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2
6	31	B2->C2	możliwy mat	(73:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2
7	35	B2->B4	możliwy mat	(73:1,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B4
8	38	B2->A2	możliwy mat	(73:1,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2
9	42	B8->C6	możliwy mat	(73:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B2->E2, 73:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4604.1, dla ruchu B2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[72] Hb2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[73] Ke3-Kd4 (1) ruch białym królem

[74] He2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

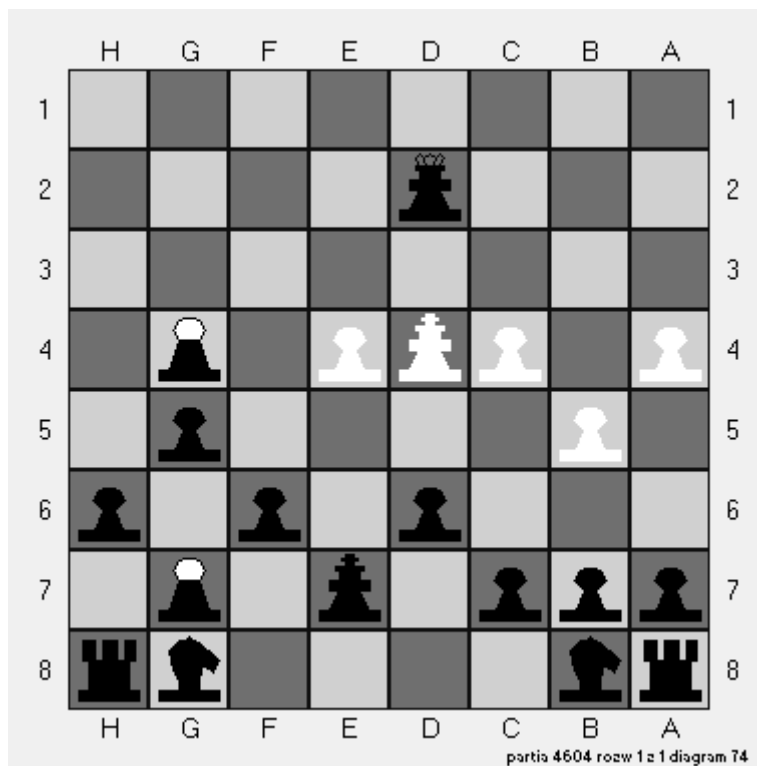


Diagram 2, partia_4604_rozw_1_z_1_diagram_74

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4606, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,Sb1-Sc3,g7-g6, długość partii 42 ruchy.

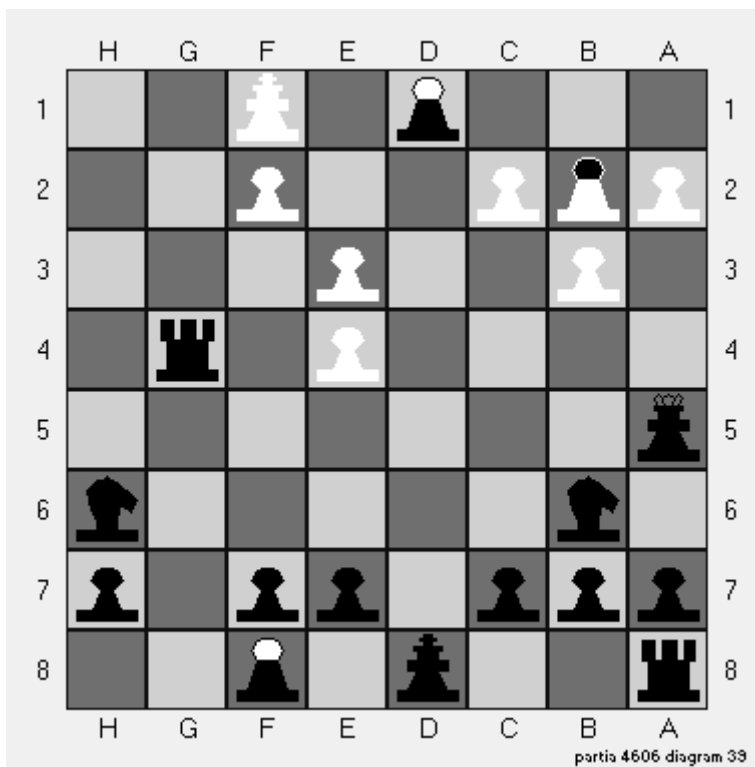


Diagram 3, partia_4606_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1)_____

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	20	D1->C2	możliwy mat	(41:0,11/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D1 na C2 zbitą białą pionek
2	31	A5->H5	możliwy mat	(41:0,15/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na H5
3	32	A5->G5	możliwy mat	(41:0,15/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na G5
4	36	A5->D2	możliwy mat	(!) (41:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2
5	37	A5->D5	możliwy mat	(41:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	41	A5->B5	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B5
7	45	A5->A6	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A6

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A5->D2, 41:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4606.1, dla ruchu A5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[40] Ha5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[41] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[42] Hd2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

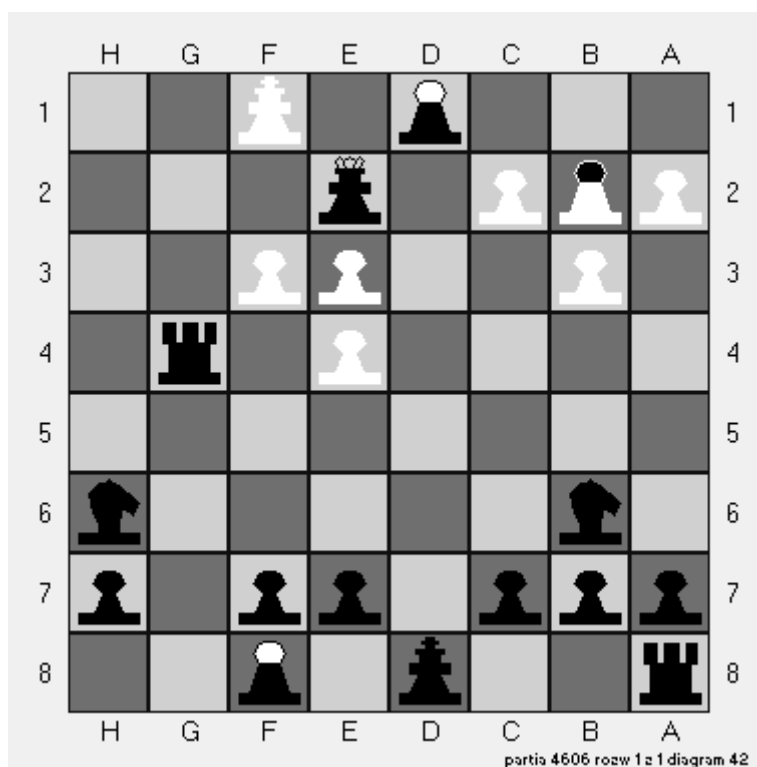


Diagram 4, partia_4606_rozw_1_z_1_diagram_42