

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.03.2023

12/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	118
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	187
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	211
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	234
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239

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: 27, 33, 37, 43, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 60, 63, 69, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 84, 90, 94, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 109, 115, 118, 125

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 134, 142, 145, 148

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 158, 161, 166, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 179, 187, 194, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 201, 206, 211, 216, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 224, 227, 231, 234, 239

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 10331, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sh6, f2-f3, c7-c6, długość partii 62 ruchy.

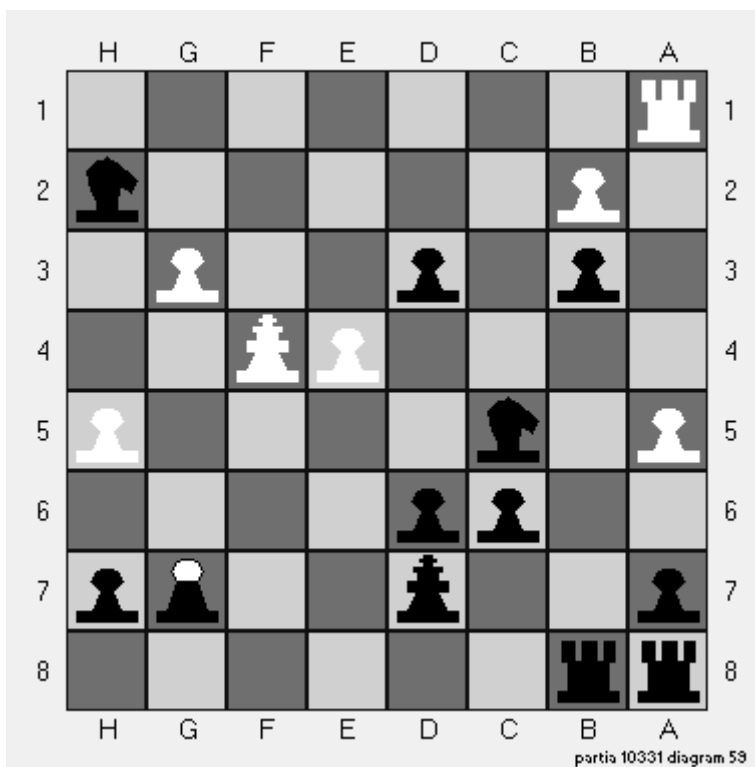


Diagram 1, partia_10331_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G7->H6	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H6
2	15	D7->E6	możliwy mat	(61:0,13/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6
3	22	C5->E6	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E6

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G7->H6, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10331.1, dla ruchu G7->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[60] Gg7-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kf4-Kf5 (1) ruch białym królem

[62] Wb8-Wf8 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

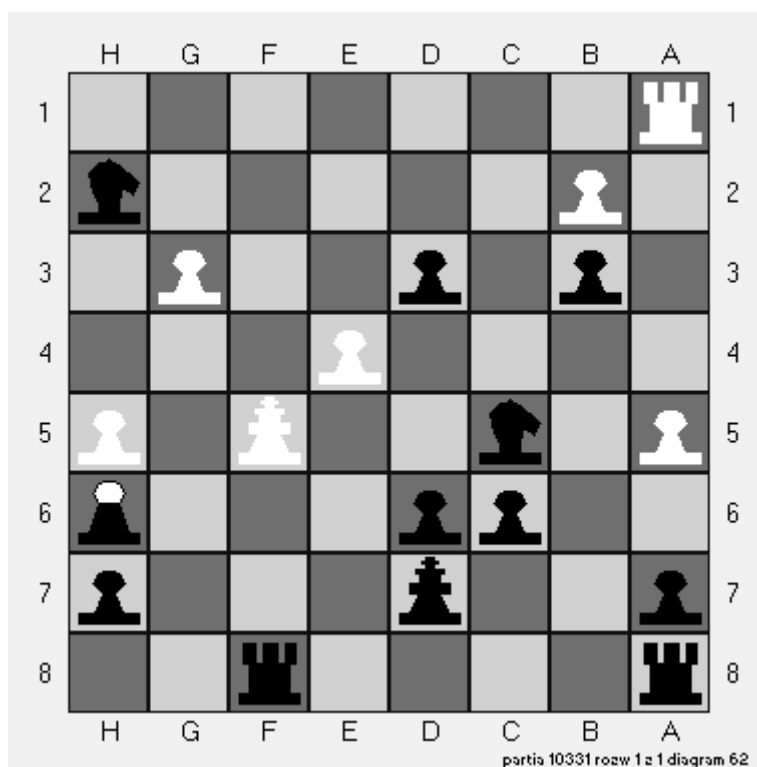


Diagram 2, partia_10331_rozw_1_z_1_diagram_62

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10332, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,f2-f3,b7-b5, długość partii 62 ruchy.

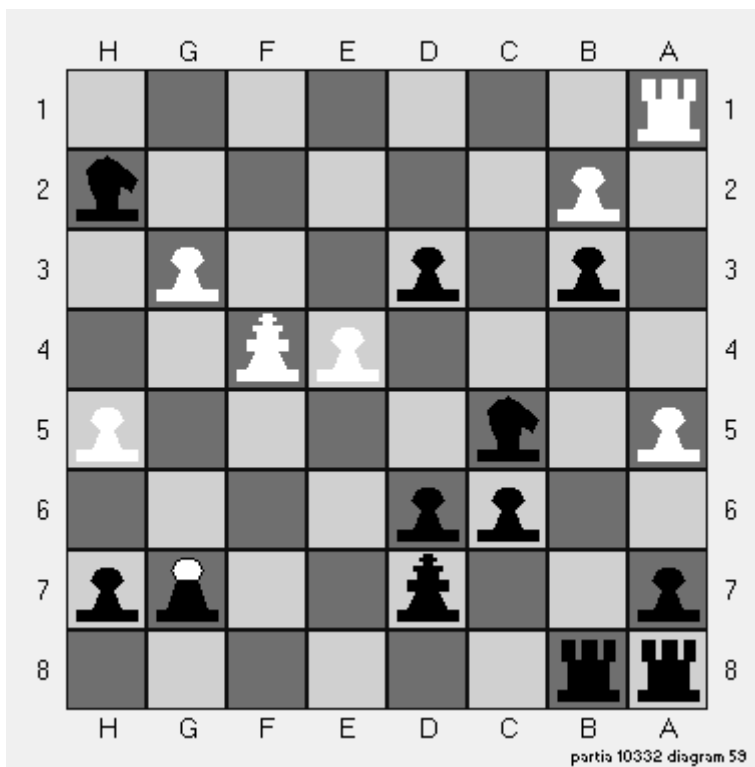


Diagram 3, partia_10332_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G7->H6	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H6
2	15	D7->E6	możliwy mat	(61:0,13/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6
3	22	C5->E6	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E6

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G7->H6, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10332.1, dla ruchu G7->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[60] Gg7-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kf4-Kf5 (1) ruch białym królem

[62] Wb8-Wf8 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

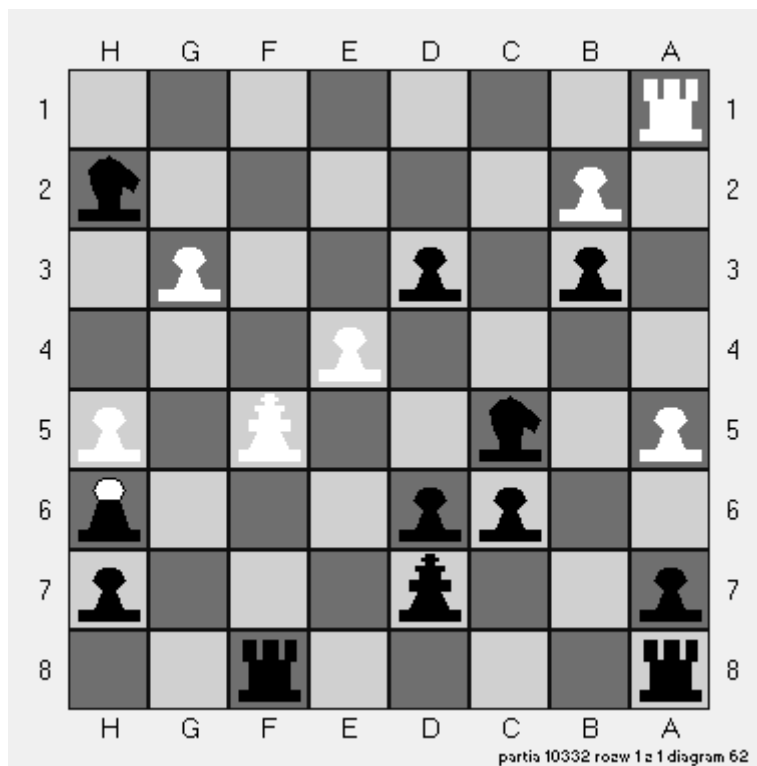


Diagram 4, partia_10332_rozw_1_z_1_diagram_62