

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.06.2022

25/2022



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	13
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	57
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	91
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 20. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 26. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	150
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	232
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	239
Zadanie 42. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	246
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	254
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	258
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	263
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	269
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	273

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	286

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, 13, 18, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 40, 45, 50, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 64, 67, 70, 75, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 91, 100, 107, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 128, 133, 136, 144, 147

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 159, 166, 172, 177

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 182, 189, 194, 200, 205

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 212, 215, 218, 225, 232

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 239, 246, 254, 258, 263

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 269, 273, 276, 281, 286

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 8194, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,f2-f3,g7-g5, długość partii 50 ruchów.

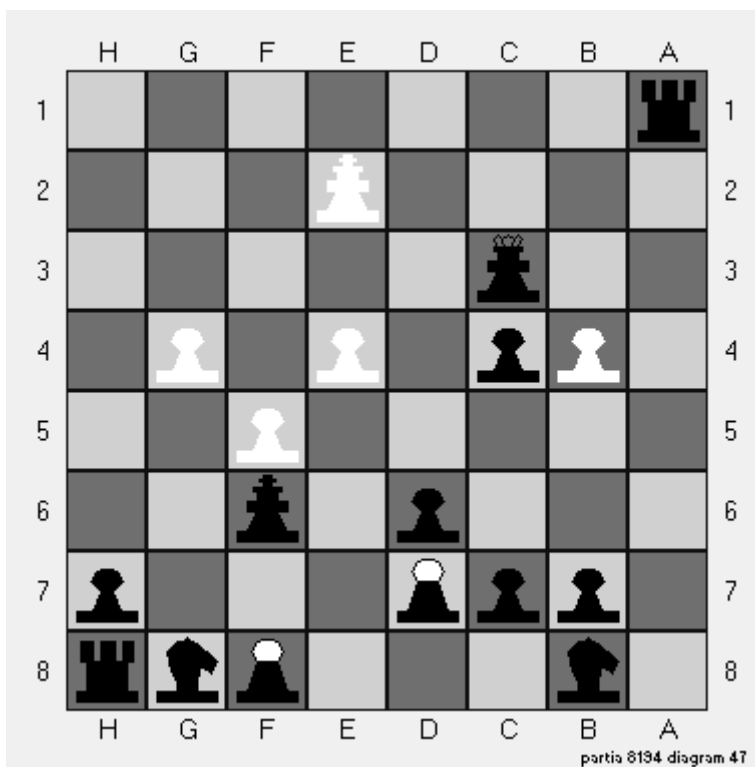


Diagram 1, partia_8194_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

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	10	F8->H6	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
2	21	C3->H3	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na H3
3	22	C3->G3	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na G3
4	23	C3->F3	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	27	C3->D2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	33	C3->B3	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3
7	35	C3->A3	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A3
8	44	A1->F1	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	49	A1->A2	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->A2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2

Spośród 55 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->A2, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8194.1, dla ruchu A1->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[48] Wa1-Wa2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[50] Hc3-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

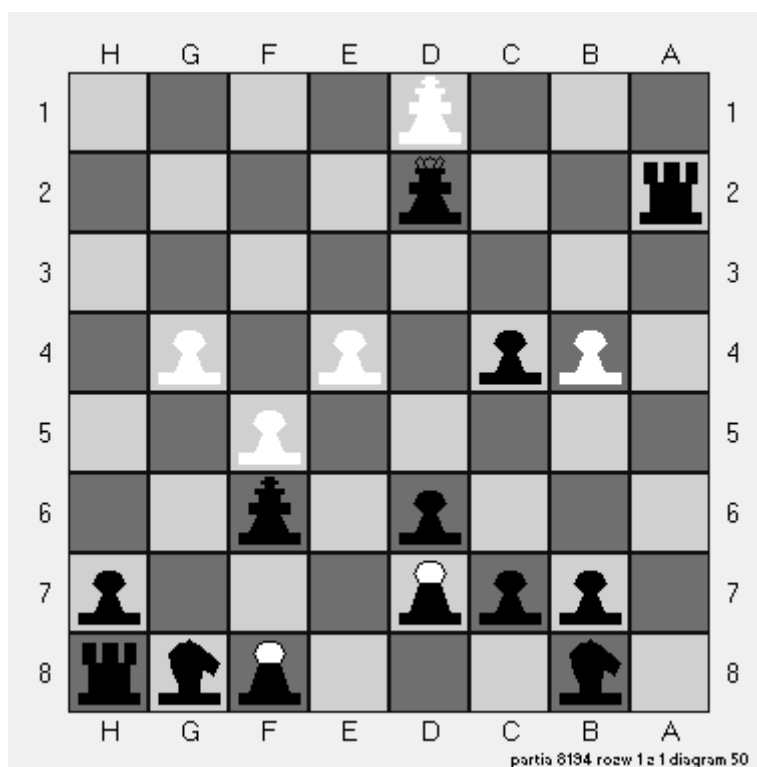


Diagram 2, partia_8194_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8195, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,f2-f3,g7-g6, długość partii 88 ruchów.

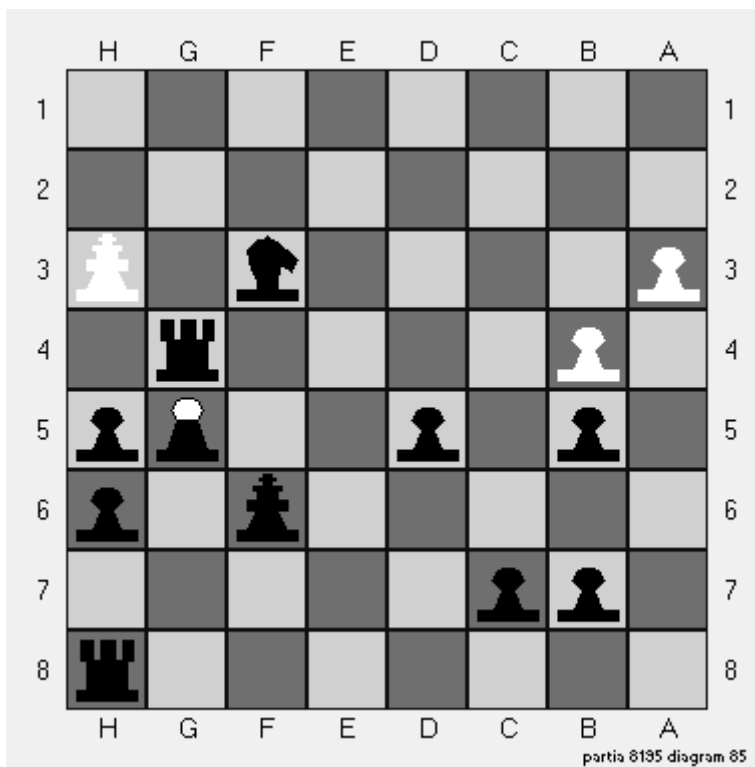


Diagram 3, partia_8195_diagram_85

Oczekiwany 86 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 88 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 87 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:86

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(87:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (88:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	19	G5->H4	możliwy mat	(!) (87:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (88:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na H4
3	20	G5->F4	możliwy mat	(!) (87:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (88:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G5 na F4

Spośród 41 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G5->F4, 87:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G5->H4, 87:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8195.1, dla ruchu G5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[86] Gg5-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem

[87] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[88] Wg4-Wg3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

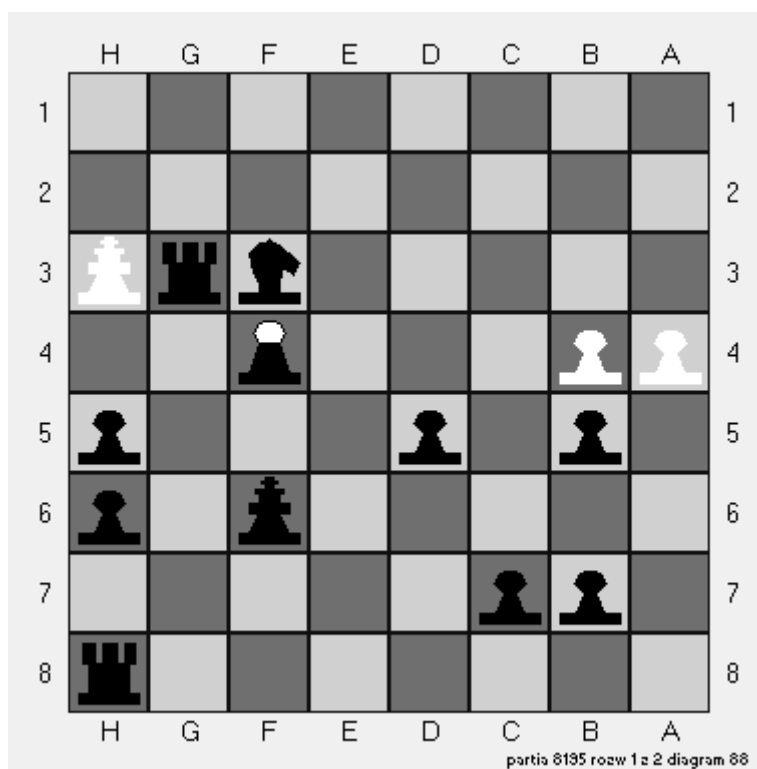


Diagram 4, partia_8195_rozw_1_z_2_diagram_88

Finał 8195.2, dla ruchu G5->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[86] Gg5-Gh4 (1) ruch czarnym gońcem

[87] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[88] Wg4-Wg3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

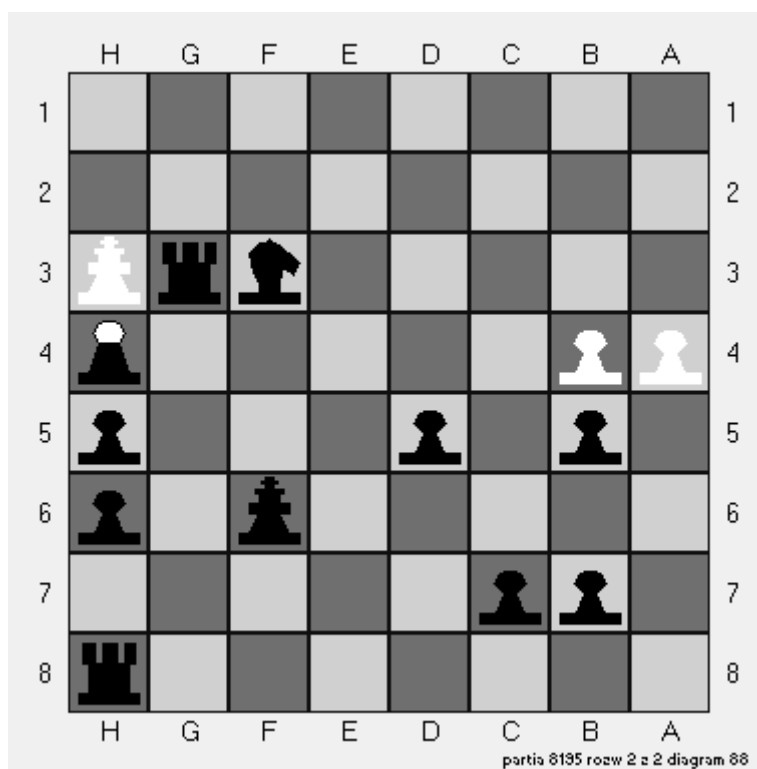


Diagram 5, partia_8195_rozw_2_z_2_diagram_88