

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.07.2022

29/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	221

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	227
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238

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, 10, 13, 16, 19

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 32, 35, 42, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 57, 60, 65, 68

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 73, 81, 86, 89, 92

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 101, 107, 114, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 126, 131, 136, 141

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 146, 149, 152, 156, 162

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 166, 173, 180, 183, 188

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 191, 197, 200, 203, 209

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 215, 221, 227, 232, 238

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8394, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,b2-b3,c7-c5, długość partii 48 ruchów.

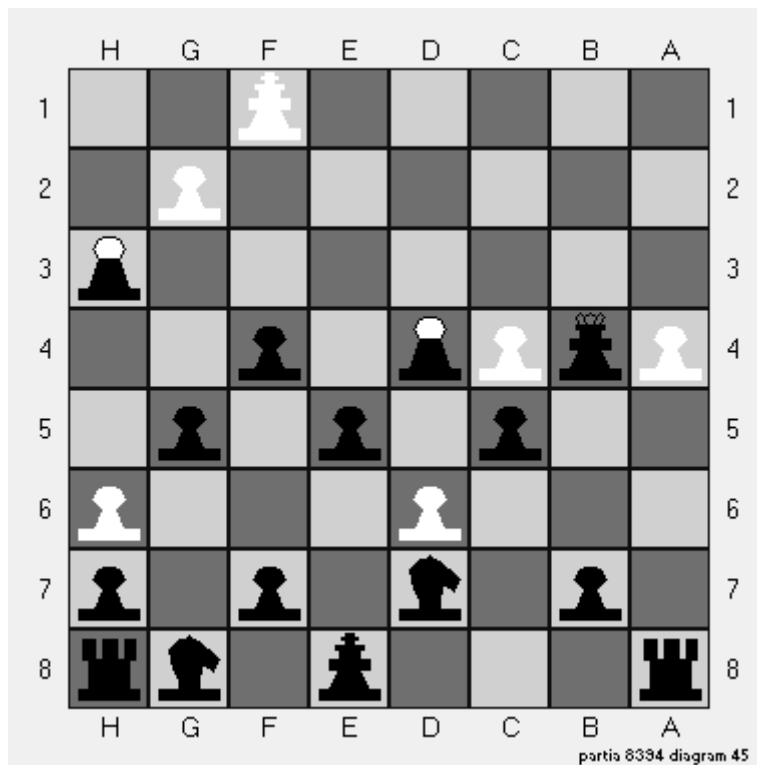


Diagram 1, partia_8394_diagram_45

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

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H3->G4	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4
2	3	H3->F5	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5
3	4	H3->E6	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6
4	9	F4->F3	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	17	D4->F2	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	27	B4->D2	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	31	B4->B2	możliwy mat	(47:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	32	B4->B3	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 46 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B4->D2, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F4->F3, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8394.1, dla ruchu B4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[46] Hb4-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[47] g2: h3 (2) pobicie białym pionkiem czarnego gońca

[48] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

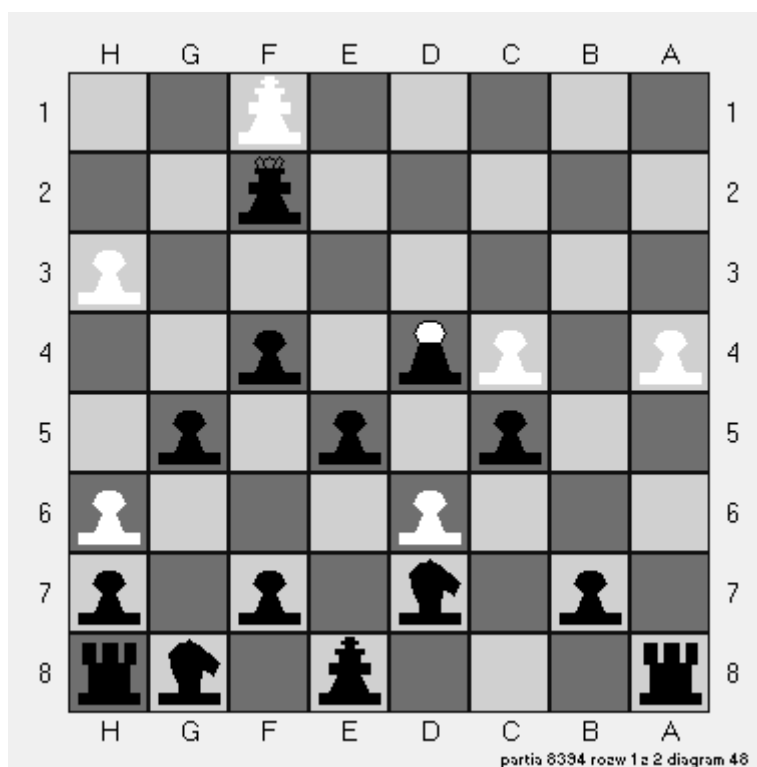


Diagram 2, partia_8394_rozw_1_z_2_diagram_48

Finał 8394.2, dla ruchu F4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[46] f4- f3 (1) ruch czarnym pionkiem

[47] g2: h3 (2) pobicie białym pionkiem czarnego gońca

[48] Hb4-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

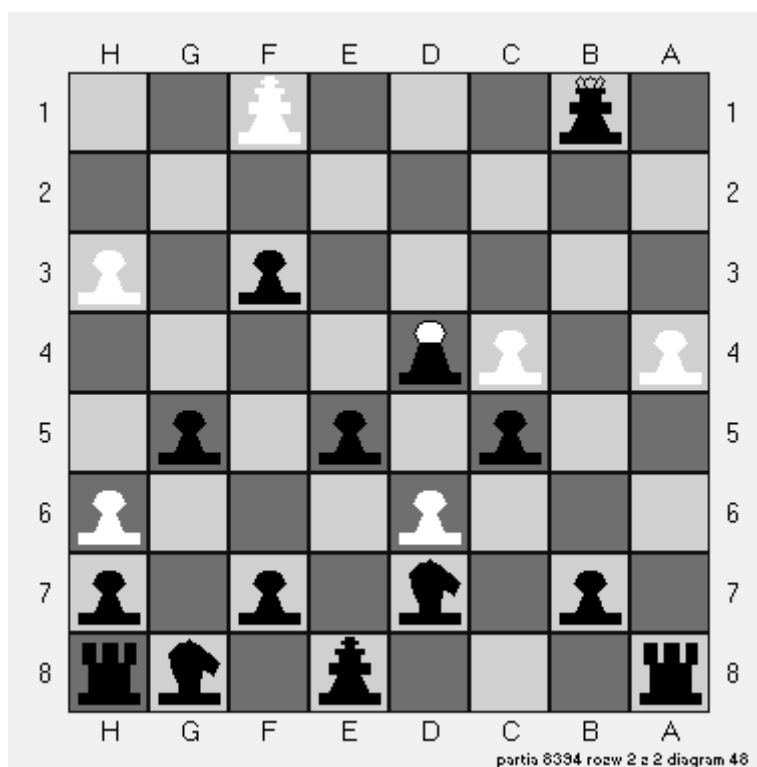


Diagram 3, partia_8394_rozw_2_z_2_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8395, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,b2-b3,c7-c6, długość partii 60 ruchów.

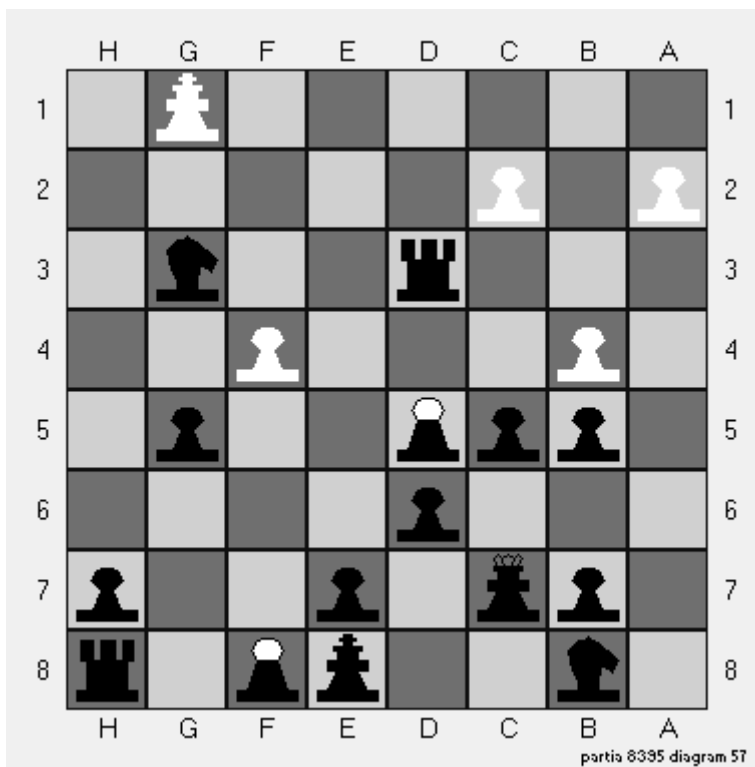


Diagram 4, partia_8395_diagram_57

Oczekiwany 58 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 60 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 59 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:58

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	22	D3->D2	możliwy mat	(!) (59:0,7/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (60:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->D2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D3->D2, 59:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8395.1, dla ruchu D3->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[58] Wd3-Wd2 (1) ruch czarną wieżą

[59] f4- f5 (1) ruch białym pionkiem

[60] Wd2-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

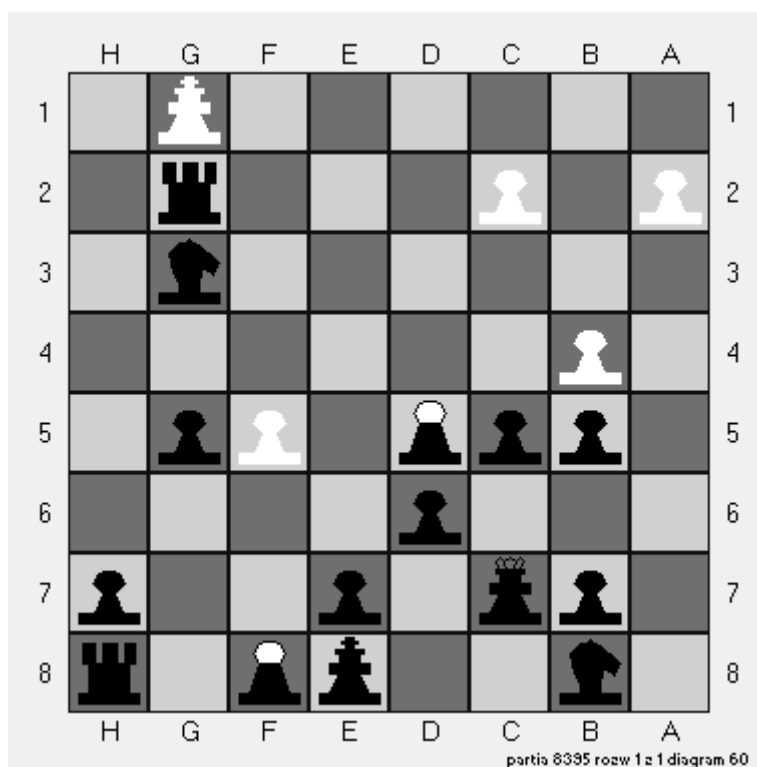


Diagram 5, partia_8395_rozw_1_z_1_diagram_60