

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.09.2022

36/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	199
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	233

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	241
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	245
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252

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, 20, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 32, 38, 42, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 59, 63, 70, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 86, 93, 98, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 112, 115, 120, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 137, 141, 144, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 160, 163, 168, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 185, 190, 194, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 203, 209, 212, 218, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 233, 241, 245, 252

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 8910, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,h4-h5,b7-b6, długość partii 48 ruchów.

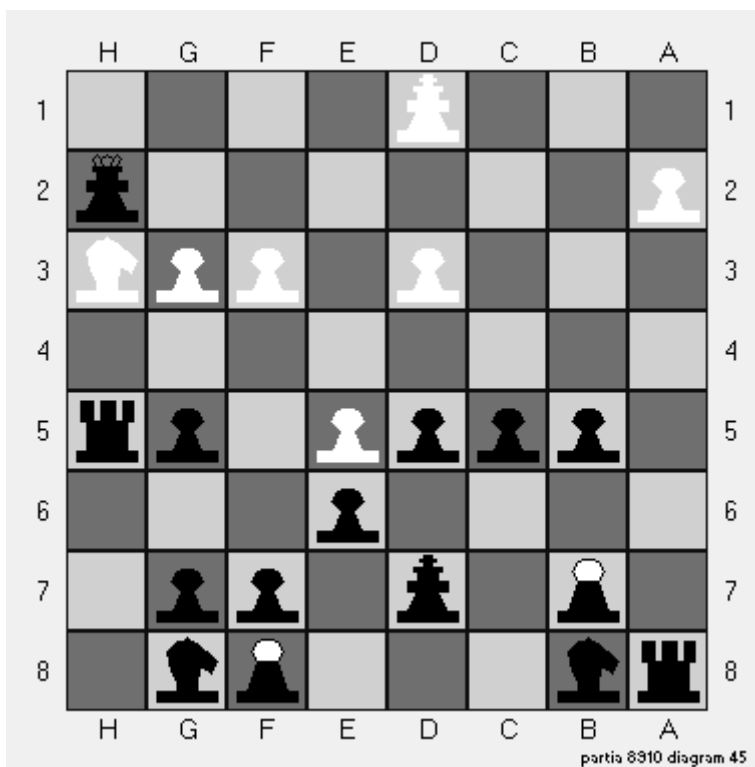


Diagram 1, partia_8910_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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	3	H2->G1	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	4	H2->G2	możliwy mat	(47:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	6	H2->F2	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	10	H2->B2	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	11	H2->A2	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	40	A8->A2	możliwy mat	(!) (47:0,9/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) A8->A2, 47:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8910.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[46] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[47] Sh3-Sf2 (1) ruch białym koniem

[48] Hh2-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

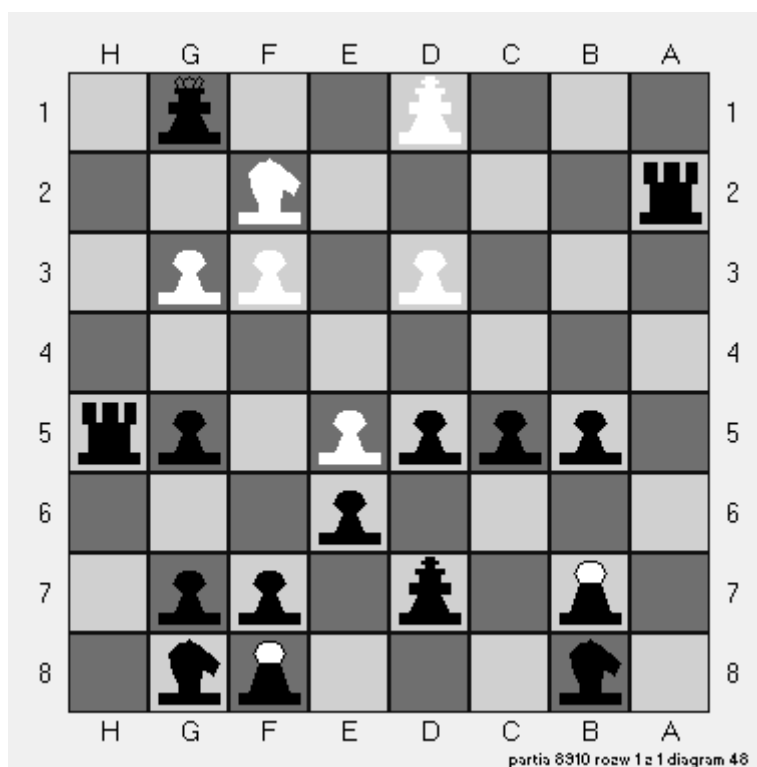


Diagram 2, partia_8910_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8911, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,h4-h5,Sb8-Sc6, długość partii 40 ruchów.

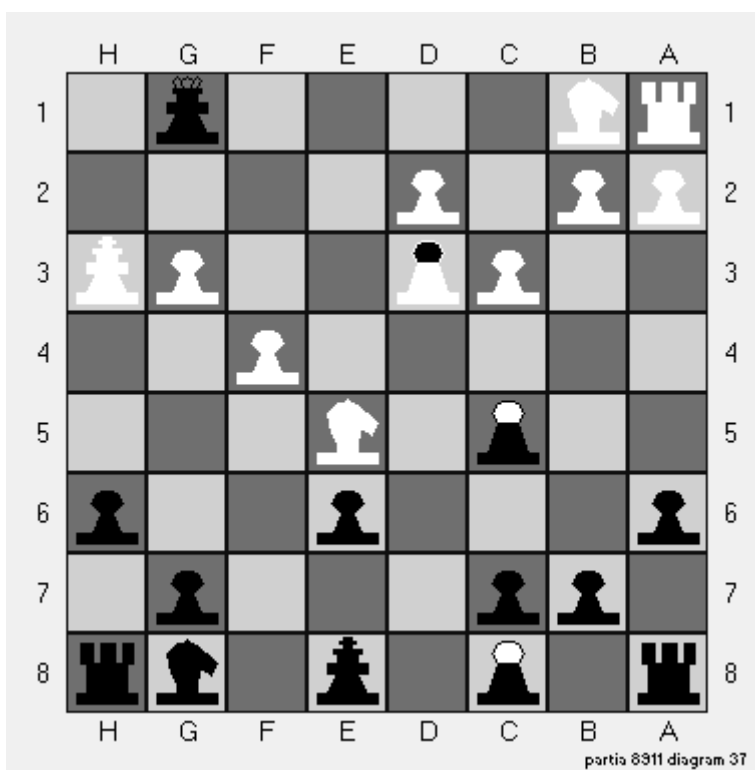


Diagram 3, partia_8911_diagram_37

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

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(39:0,19/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	G1->H1	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->H1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
3	17	G8->F6	możliwy mat	(39:0,19/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	22	C5->F2	możliwy mat	(39:0,23/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) G1->H1, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8911.1, dla ruchu G1->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[38] Hg1-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kh3-Kg4 (1) ruch białym królem

[40] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

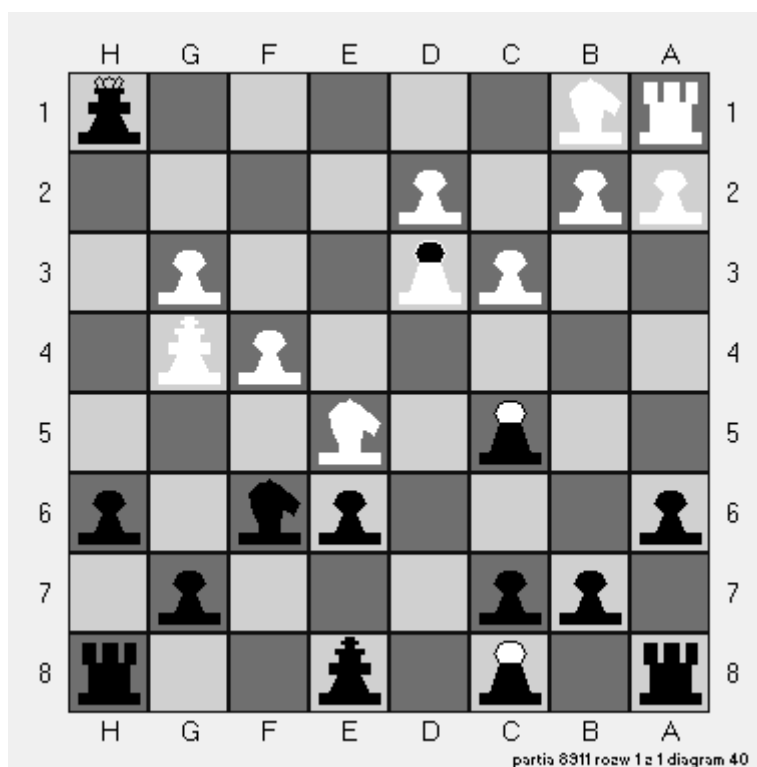


Diagram 4, partia_8911_rozw_1_z_1_diagram_40