

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.09.2022

38/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 10. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	178
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 42. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	199
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	233
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, 9, 12, 15, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 32, 36, 41, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 60, 63, 70, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 92, 100, 104, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 115, 121, 126, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 139, 143, 146, 152

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 159, 163, 167, 170, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 178, 184, 187, 190, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 196, 199, 207, 210, 213

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 218, 225, 229, 233, 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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9003, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,f2-f3,c7-c6, długość partii 70 ruchów.

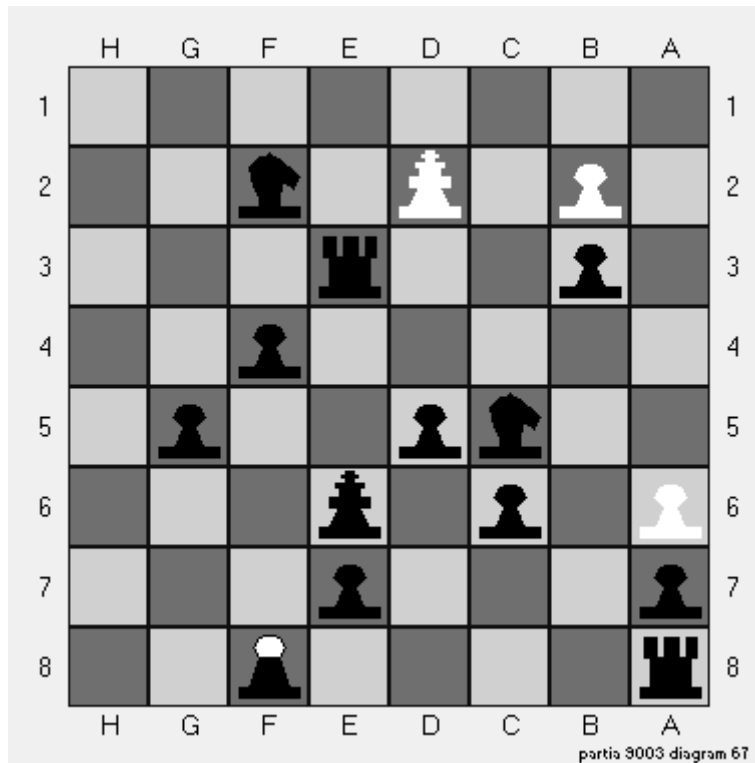


Diagram 1, partia_9003_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	F2->E4	możliwy mat	(69:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na E4
2	18	E3->D3	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na D3
3	27	C5->E4	możliwy mat	(!) (69:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->E4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E4

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

1) C5->E4, 69:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9003.1, dla ruchu C5->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[68] Sc5-Se4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[69] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[70] We3-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

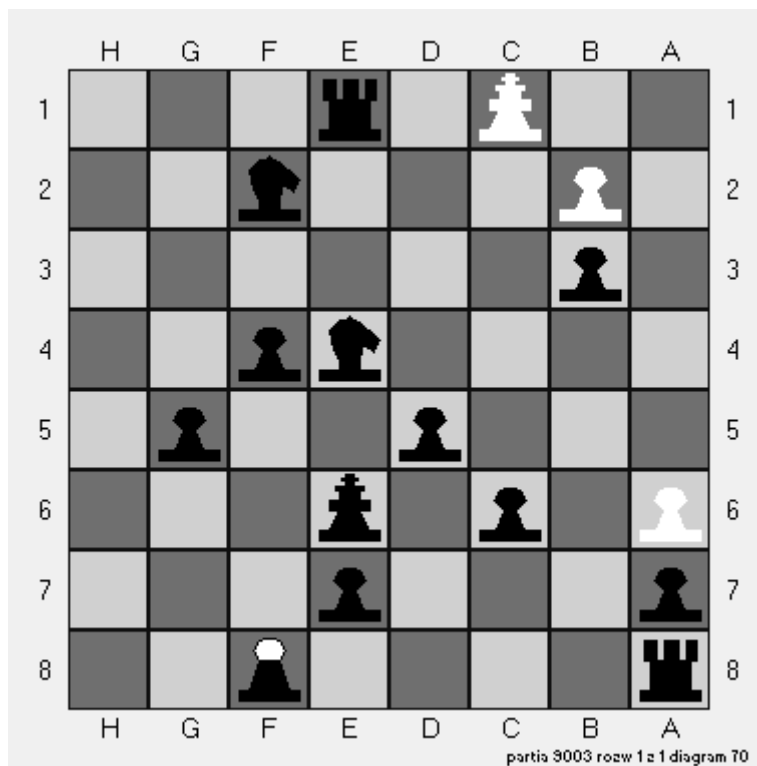


Diagram 2, partia_9003_rozw_1_z_1_diagram_70

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9004, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,f2-f3,b7-b5, długość partii 70 ruchów.

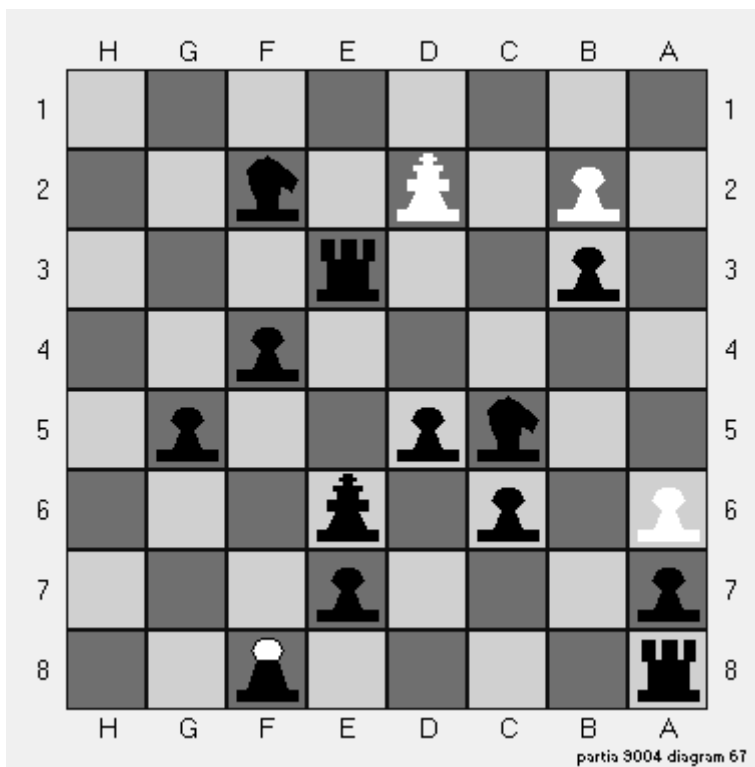


Diagram 3, partia_9004_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	F2->E4	możliwy mat	(69:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na E4
2	18	E3->D3	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E3 na D3
3	27	C5->E4	możliwy mat	(!) (69:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->E4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E4

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

1) C5->E4, 69:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9004.1, dla ruchu C5->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[68] Sc5-Se4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[69] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[70] We3-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

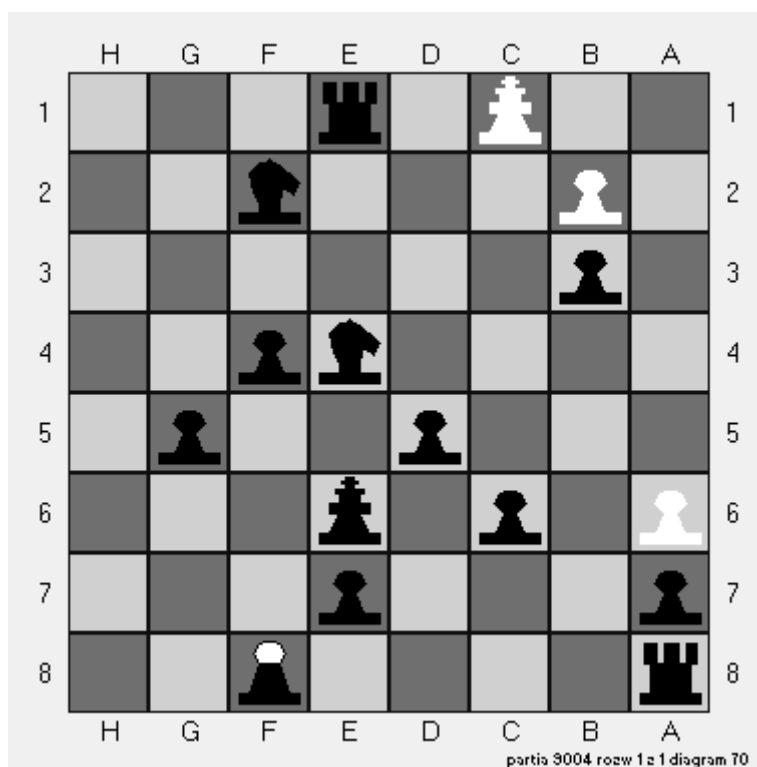


Diagram 4, partia_9004_rozw_1_z_1_diagram_70