

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.01.2020

1/2020



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	10
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	106
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	223
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 50. Znajdź 14 ruchów prowadzących do sukcesu.....	251

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 zamatowania 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, 17, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 34, 37, 40, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 56, 62, 67, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 80, 87, 90, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 103, 106, 113, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 126, 133, 143, 150

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 162, 167, 171, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 186, 191, 197, 201

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 209, 212, 218, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 235, 240, 246, 251

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.gryiszachy.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.gryiszachy.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 1518, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,a2-a3,h7-h5, długość partii 46 ruchów.

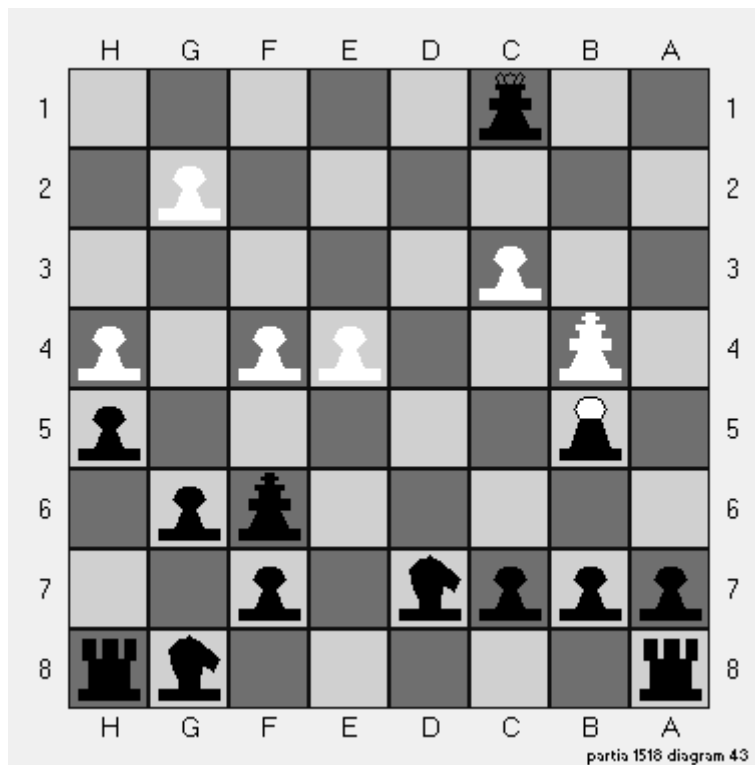


Diagram 1, partia_1518_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	20	C1->D1	możliwy mat	(45:0,4/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	22	C1->C2	możliwy mat	(45:0,4/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	24	C1->B1	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1
4	25	C1->B2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->B2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2
5	26	C1->A1	możliwy mat	(45:0,3/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	29	C7->C6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
7	30	B5->F1	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na F1
8	31	B5->E2	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na E2
9	32	B5->D3	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D3
10	33	B5->C4	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	34	B5->C6	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C6
12	36	B5->A6	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A6
13	37	B7->B6	możliwy mat	(45:0,4/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

14	39	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
----	----	--------	-------------	---	--	--	--

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C1->B2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1518.1, dla ruchu C1->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] Hc1-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kb4-Ka5 (1) ruch białym królem

[46] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

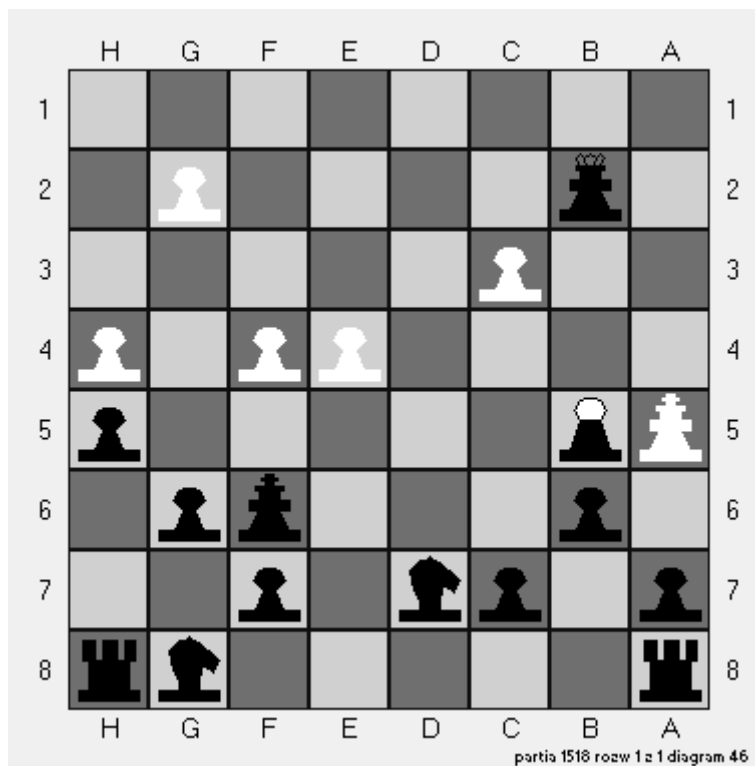


Diagram 2, partia_1518_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1519, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,a2-a3,h7-h6, długość partii 54 ruchy.

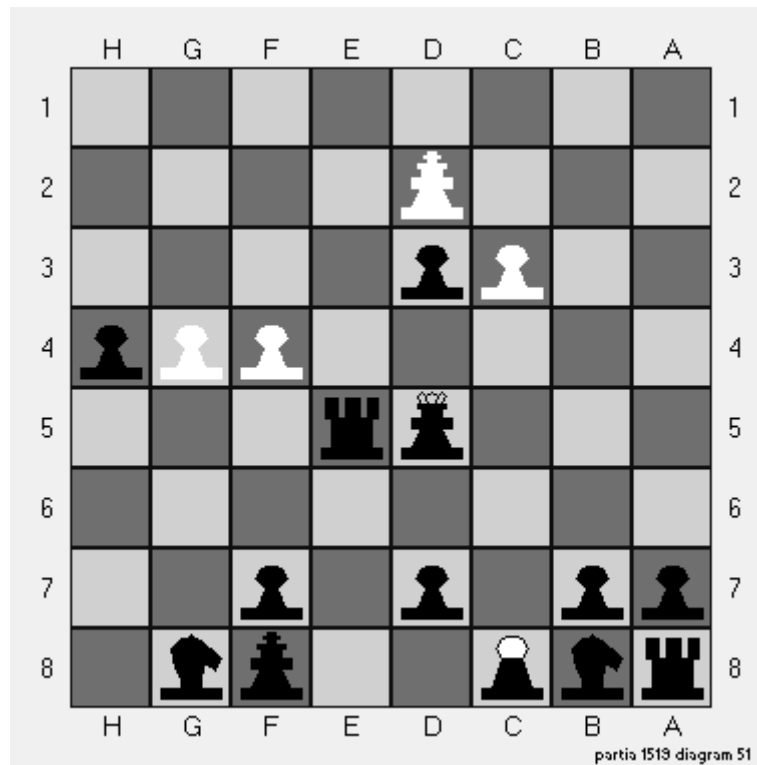


Diagram 3, partia_1519_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	14	E5->E2	możliwy mat	(!) (53:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E2
2	21	D5->G2	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	23	D5->E4	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	30	D5->B3	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	32	D5->A2	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E5->E2, 53:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1519.1, dla ruchu E5->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[52] We5-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[53] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[54] Hd5-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

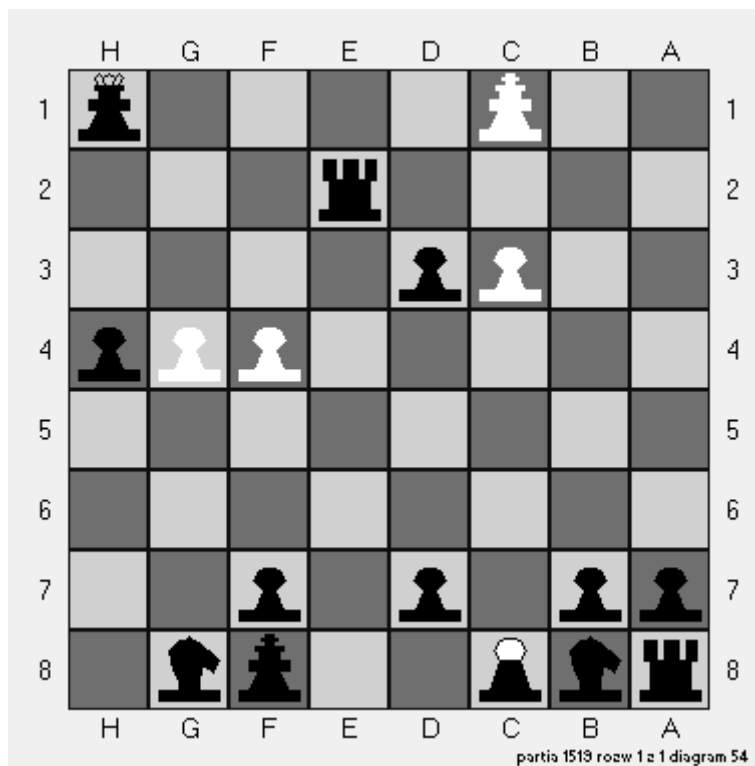


Diagram 4, partia_1519_rozw_1_z_1_diagram_54