

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.11.2019

26/2019



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.....	13
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	28
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	35
Zadanie 7. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	49
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	62
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	85
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	88
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	95
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	100
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	122
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	139
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	148
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	159
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	162
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	167
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	175
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	179
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	184
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	191
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	207
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	219
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257

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, 20, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 39, 49, 57, 62

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 69, 72, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 88, 95, 100, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 116, 119, 122, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 135, 139, 145, 148

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 159, 162, 167, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 184, 191, 198, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 214, 219, 225, 231

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 239, 245, 248, 257

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 1262, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,g2-g4,Sb8-Sc6, długość partii 24 ruchy.

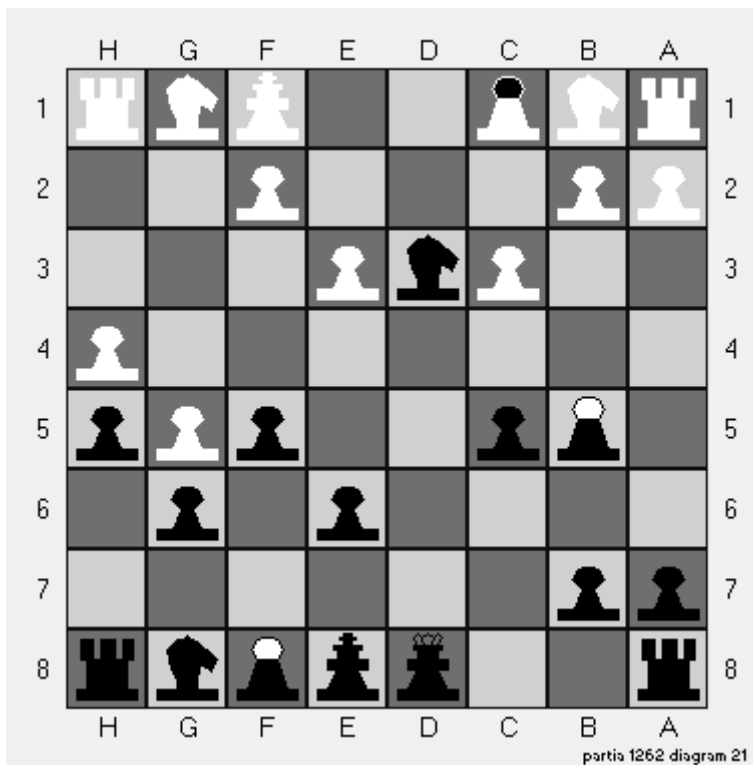


Diagram 1, partia_1262_diagram_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 24 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 23 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:22

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	16	D3->F4	możliwy mat	(!) (23:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F4
2	20	D3->B2	możliwy mat	(23:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:4,4/4)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B2 zbity biały pionek
3	21	D3->B4	możliwy mat	(23:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B4
4	25	D8->D4	możliwy mat	(23:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (24:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

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

1) D3->F4, 23:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1262.1, dla ruchu D3->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[22] Sd3-Sf4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[23] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[24] Hd8-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

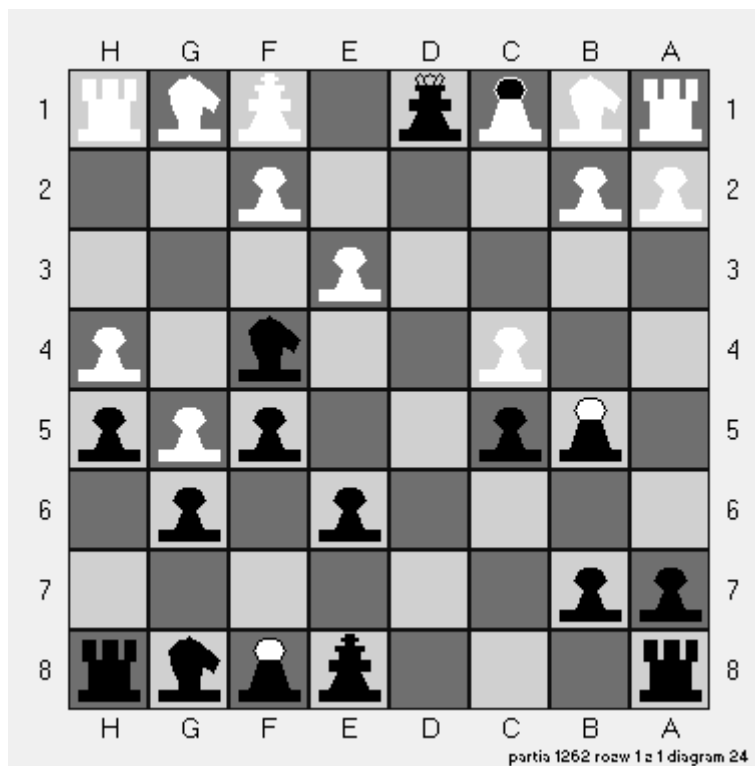


Diagram 2, partia_1262_rozw_1_z_1_diagram_24

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1263, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,g2-g4,Sb8-Sa6, długość partii 50 ruchów.

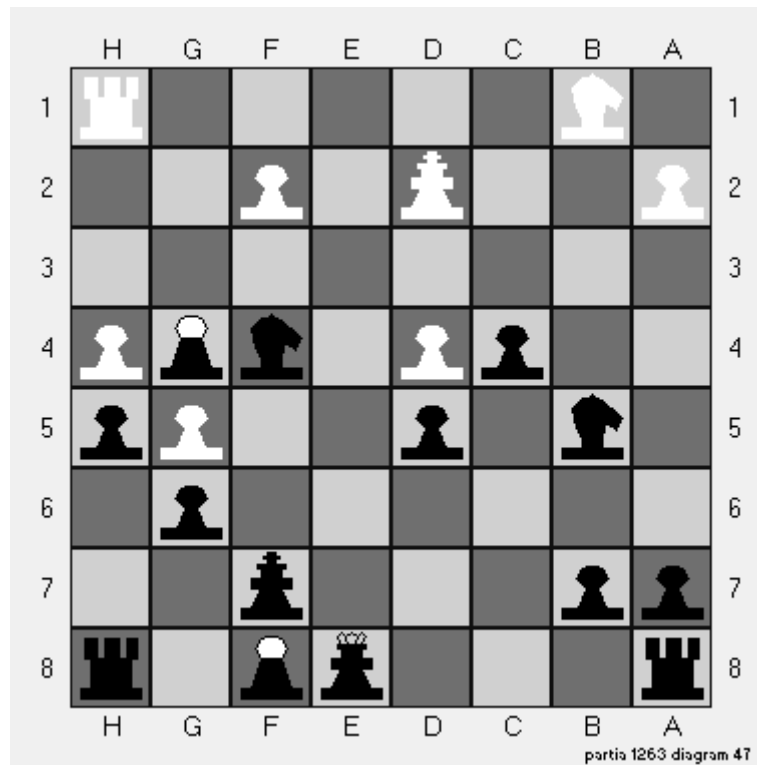


Diagram 3, partia_1263_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 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 oczekiwany ruch nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H8->H7	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	H8->G8	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	G4->H3	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	G4->F3	możliwy mat	(49:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3
6	6	G4->F5	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5
7	10	G4->D7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7
8	11	G4->C8	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8
9	12	F4->H3	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	13	F4->G2	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na G2
11	16	F4->D3	możliwy mat	(49:0,10/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na D3
12	17	F7->G7	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
13	18	F7->G8	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8
14	21	F8->H6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	22	F8->G7	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			Gońcem z pozycji F8 na G7
16	24	F8->D6	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
17	25	F8->C5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	27	F8->A3	możliwy mat	(49:0,7/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	29	E8->E2	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E2
20	31	E8->E4	możliwy mat	(49:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E4
21	32	E8->E5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	33	E8->E6	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E6
23	34	E8->E7	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E7
24	46	B7->B6	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
25	47	A7->A5	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
26	48	A7->A6	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
27	49	A8->D8	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
28	50	A8->C8	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
29	51	A8->B8	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E8->E2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1263.1, dla ruchu E8->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[48] He8-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[50] Sf4-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

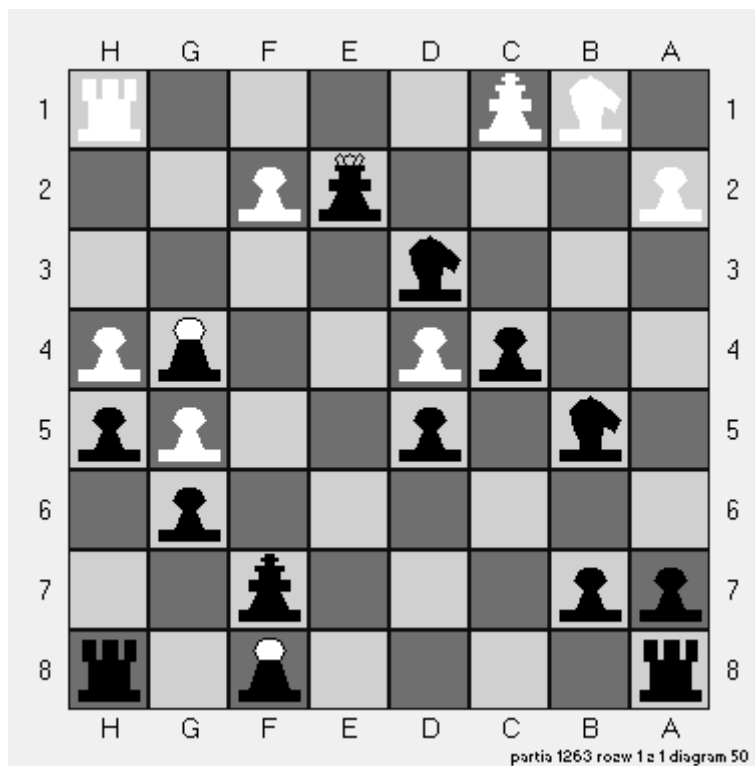


Diagram 4, partia_1263_rozw_1_z_1_diagram_50