

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.12.2021

49/2021



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 2 ruchy prowadzące 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	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
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	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 18. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	122
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	196
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	238
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	256

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	267

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, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 36, 39, 42, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 57, 62, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 83, 89, 99, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 117, 122, 133, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 145, 150, 154, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 170, 177, 180, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 196, 208, 216, 221

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 232, 238, 243, 249

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 252, 256, 259, 264, 267

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 6733, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,c2-c3,h7-h6, długość partii 32 ruchy.

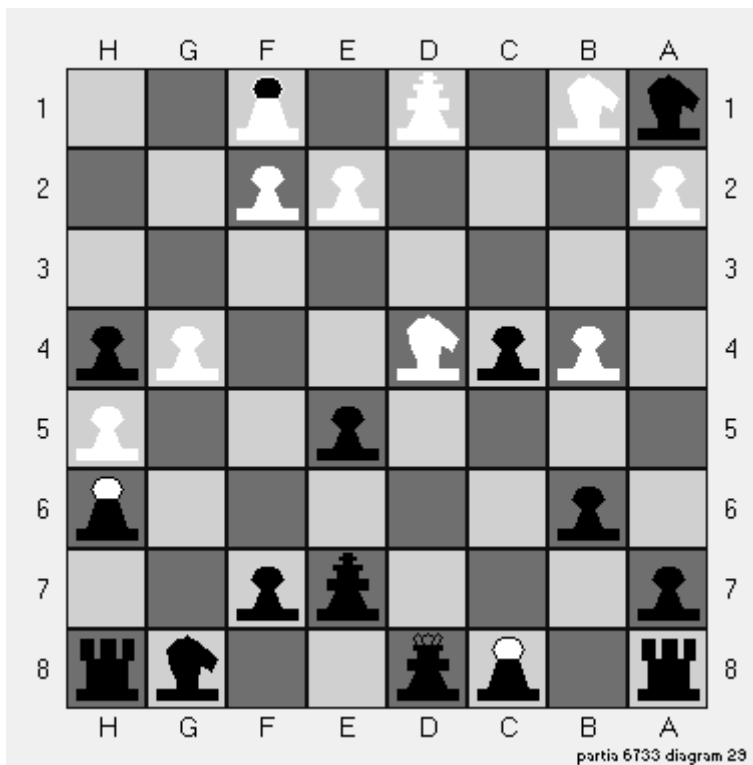


Diagram 1, partia_6733_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	22	D8->D4	możliwy mat	(!) (31:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4 zbity biały Koń

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D4, 31:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6733.1, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[30] Hd8:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[31] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[32] Sa1-Sc2 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

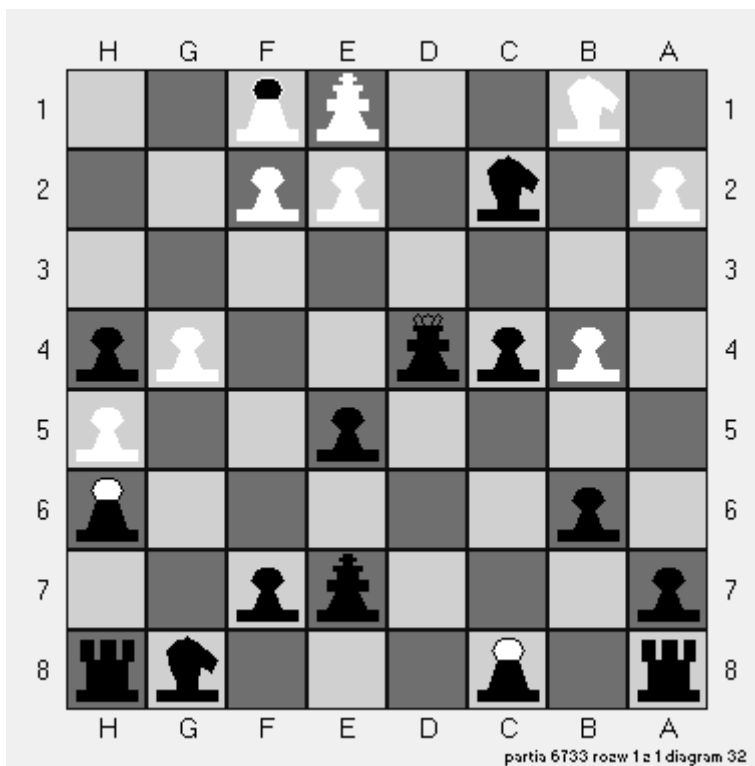


Diagram 2, partia_6733_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6734, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,c2-c3,g7-g5, długość partii 64 ruchy.

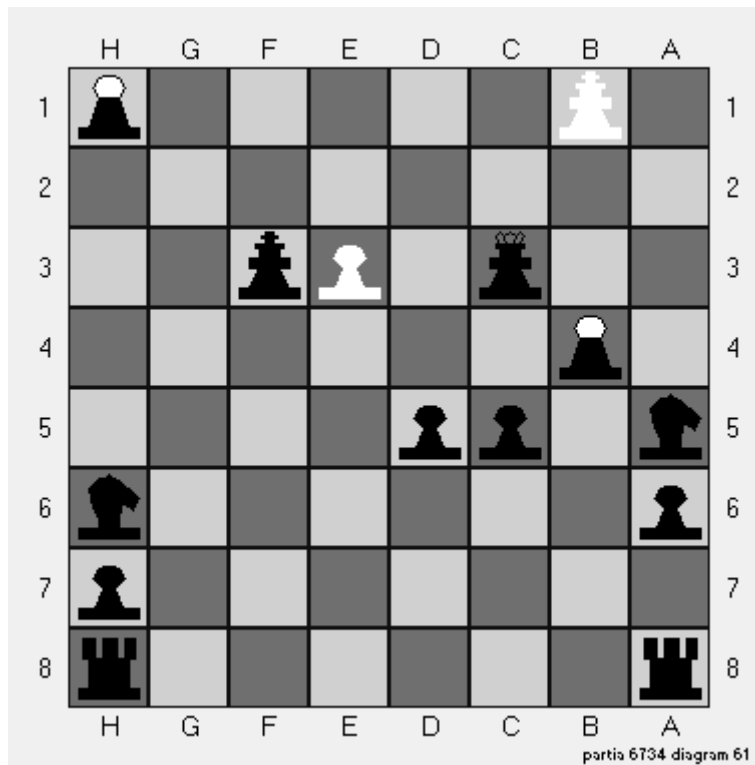


Diagram 3, partia_6734_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	26	C3->D3	możliwy mat	(63:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D3
2	29	C3->C2	możliwy mat	(63:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	32	C3->B3	możliwy mat	(63:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->B3 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3
4	36	B4->A3	możliwy mat	(!) (63:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->A3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3
5	37	A5->C4	możliwy mat	(!) (63:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->C4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A5 na C4
6	39	A5->B3	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A5 na B3

Spośród 47 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B4->A3, 63:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) A5->C4, 63:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6734.1, dla ruchu B4->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[62] Gb4-Ga3 (1) ruch czarnym gońcem

[63] e3- e4 (1) ruch białym pionkiem

[64] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

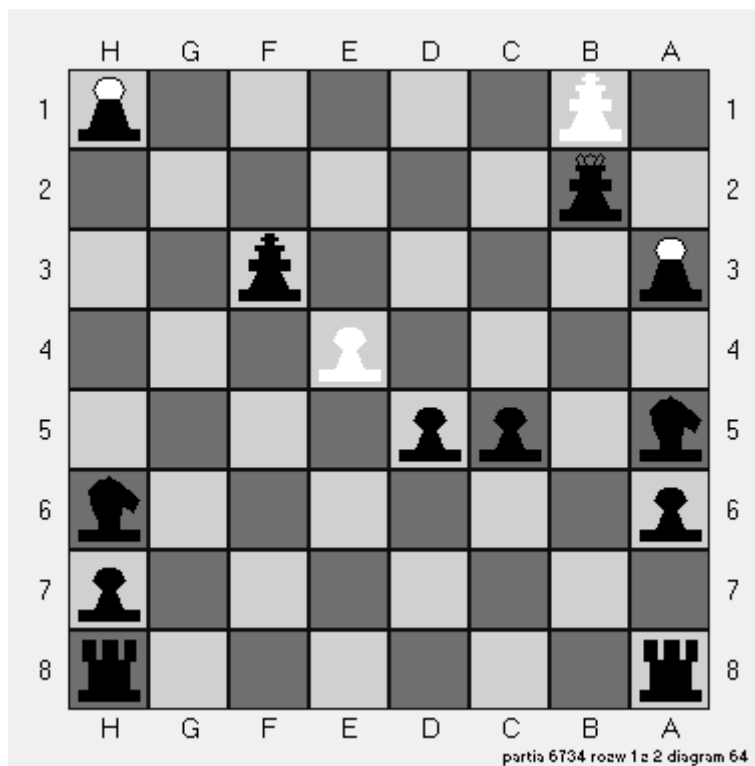


Diagram 4, partia_6734_rozw_1_z_2_diagram_64

Finał 6734.2, dla ruchu A5->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[62] Sa5-Sc4 (1) ruch czarnym koniem

[63] Kb1-Ka2 (1) ruch białym królem

[64] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

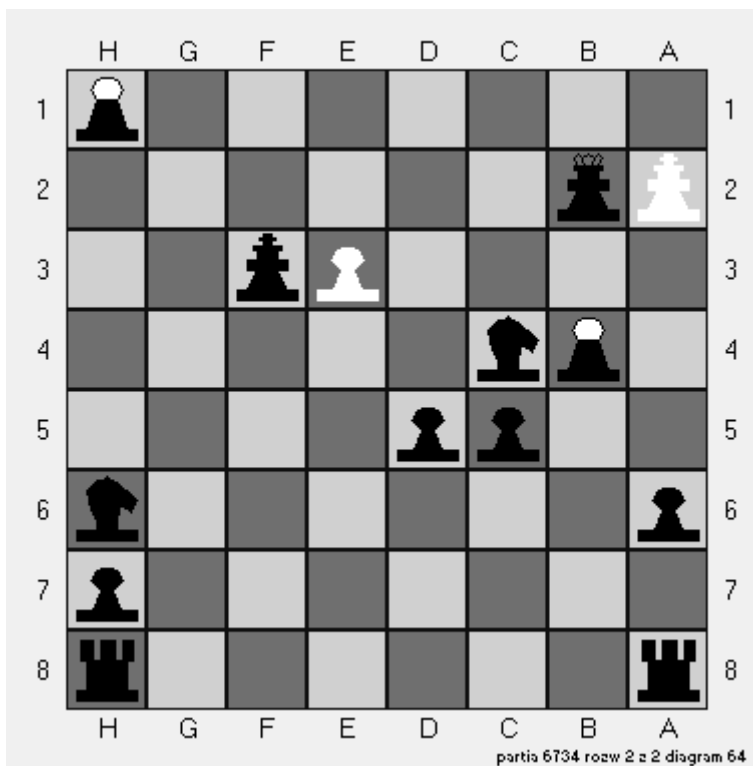


Diagram 5, partia_6734_rozw_2_z_2_diagram_64