

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.12.2020

50/2020



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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	106
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	160
Zadanie 35. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	166
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	229
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące 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, 12, 15, 18

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 23, 27, 32, 37, 42

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 47, 56, 61, 66, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 81, 84, 88, 93

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 99, 103, 106, 111, 115

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 121, 128, 131, 137, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 148, 152, 156, 160, 166

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 180, 183, 189, 194

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 200, 208, 212, 217, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 234, 238, 253, 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 3994, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,d2-d4,b7-b5, długość partii 44 ruchy.

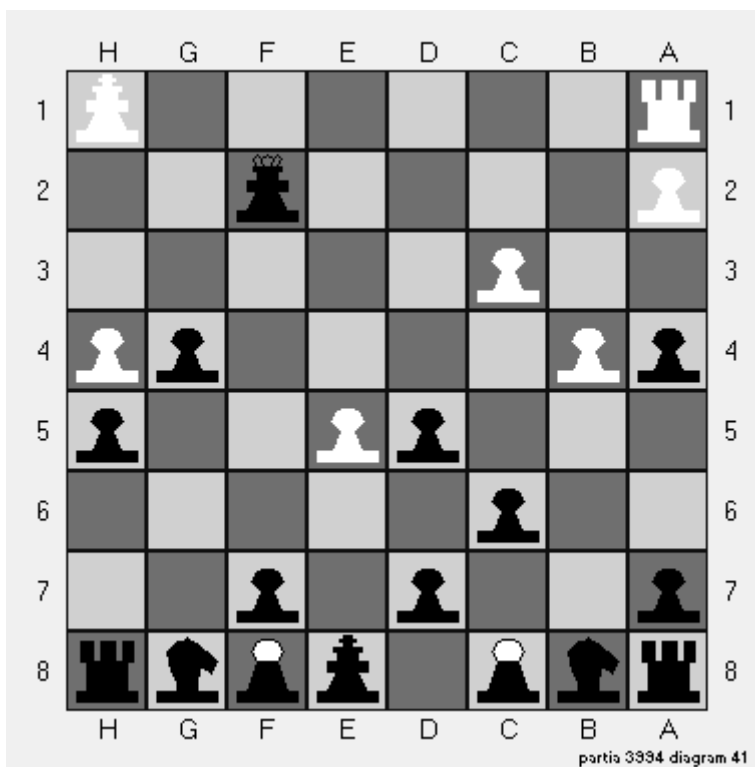


Diagram 1, partia_3994_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G4->G3	możliwy mat	(!) (43:0,10/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3
2	11	F2->G3	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G3
3	19	F2->E3	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E3
4	32	F8->D6	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	33	F8->C5	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

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

1) G4->G3, 43:0,10/10 dziesięć na dziesięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3994.1, dla ruchu G4->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[42] g4- g3 (1) ruch czarnym pionkiem

[43] Wa1-Wd1 (1) ruch białą wieżą

[44] Hf2-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

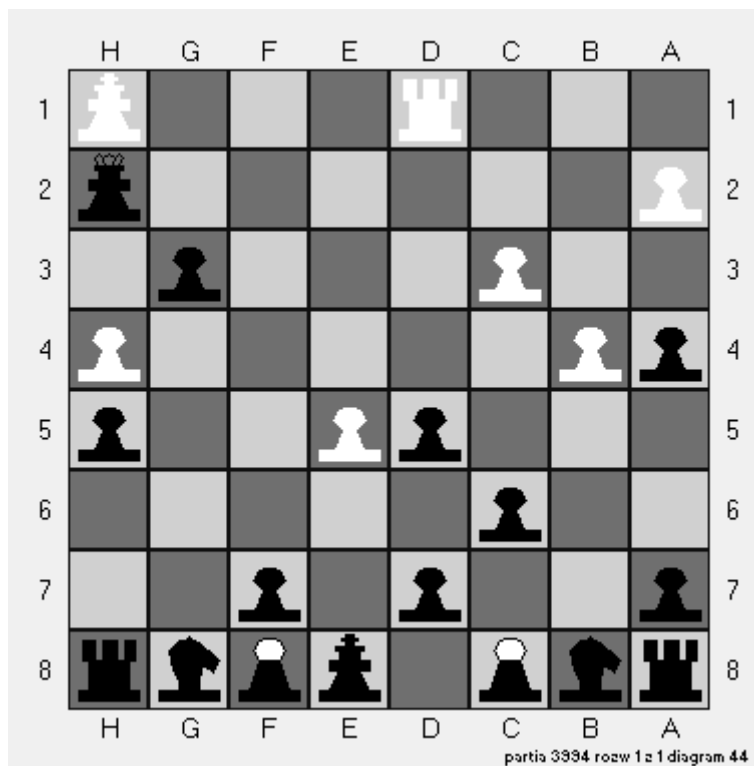


Diagram 2, partia_3994_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3995, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,d2-d4,b7-b6, długość partii 62 ruchy.

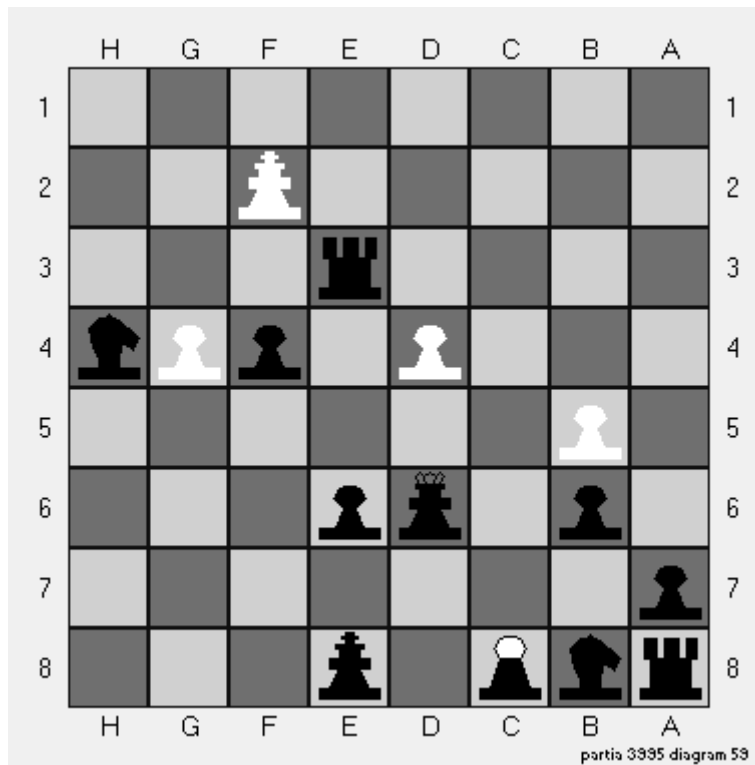


Diagram 3, partia_3995_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	27	D6->D5	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->D5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D5
2	31	D6->C6	możliwy mat	(61:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	33	D6->B4	możliwy mat	(61:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B4

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D6->D5, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3995.1, dla ruchu D6->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[60] Hd6-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem

[61] Kf2-Kg1 (1) ruch białym królem

[62] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

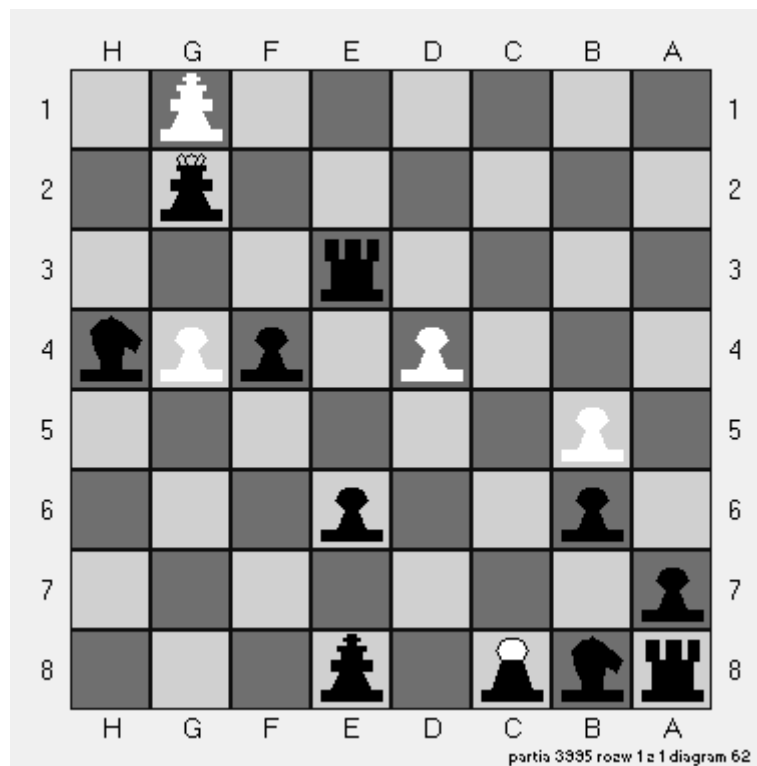


Diagram 4, partia_3995_rozw_1_z_1_diagram_62