

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.07.2019

6/2019



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..... | 12 |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 17 |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 22 |
| Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 25 |
| Zadanie 7. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 31 |
| Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 38 |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 44 |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 49 |
| Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu..... | 52 |
| Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 63 |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 69 |
| Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 72 |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 79 |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 82 |
| Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 85 |
| Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 89 |
| Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 93 |
| Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 98 |
| Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 104 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 112 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 117 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 123 |
| Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 129 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 135 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 140 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 146 |
| Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 152 |
| Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 156 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 162 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 168 |
| Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 171 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 178 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 185 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 190 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 198 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 205 |
| Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 210 |
| Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 216 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 222 |
| Zadanie 42. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 225 |
| Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 240 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 248 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 253 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 258 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 263 |

| | |
|--|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 269 |
| Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 276 |
| Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 282 |

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, 9, 12, 17, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 31, 38, 44, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 63, 69, 72, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 89, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 112, 117, 123, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 140, 146, 152, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 168, 171, 178, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 198, 205, 210, 216

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 222, 225, 240, 248, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 258, 263, 269, 276, 282

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 253, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,c2-c4,h5-h4, długość partii 46 ruchów.

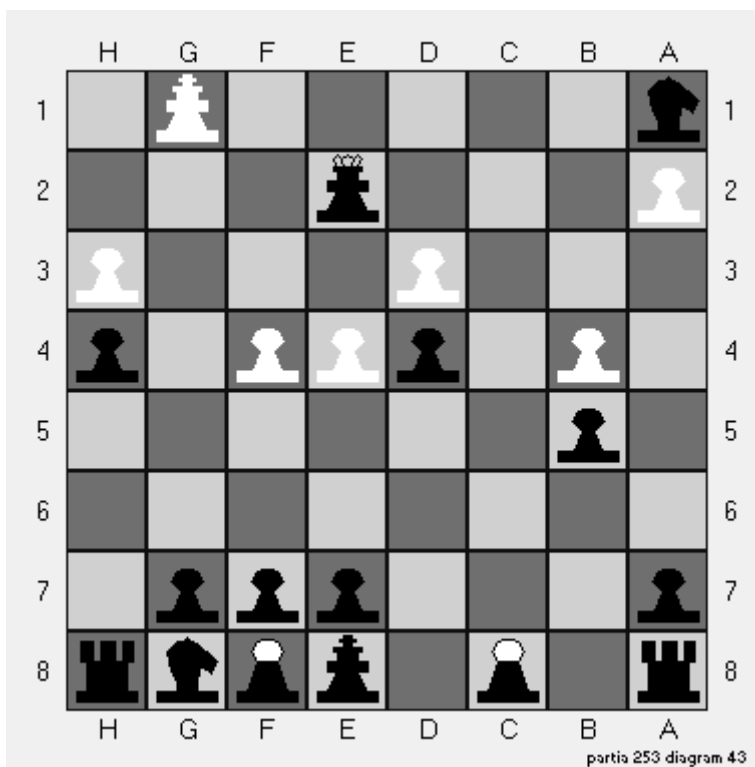


Diagram 1, partia_253_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

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 oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---|-------------------------|-------------------------------------|--|
| 1 | 18 | E2->E3 | możliwy mat | (45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na E3 |
| 2 | 30 | C8->H3 | możliwy mat | (!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: C8->H3 wygrywasz | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3 zбитy biały pionek |
| 3 | 35 | C8->B7 | możliwy mat | (45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7 |

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->H3, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 253.1, dla ruchu C8->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[44] Gc8:Gh3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

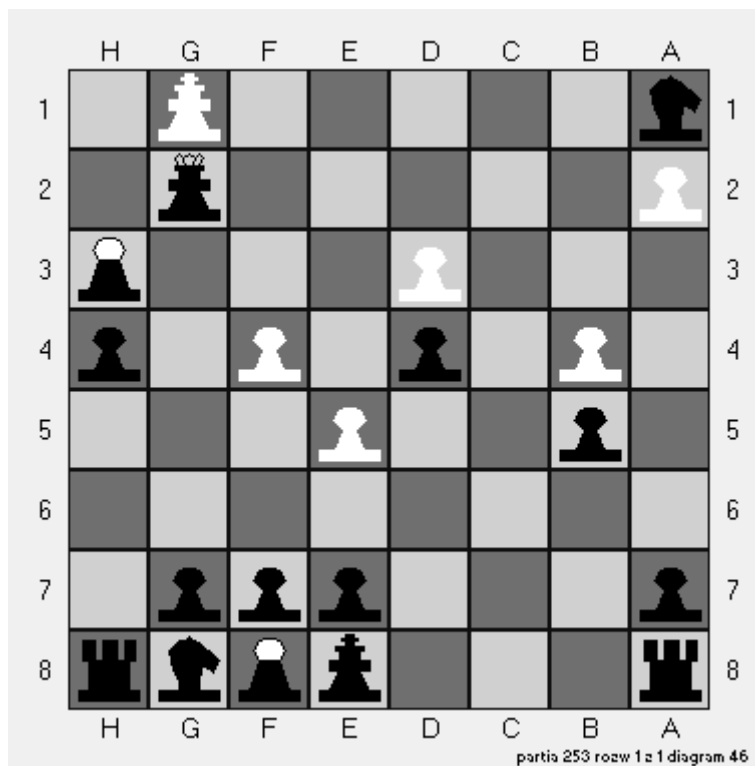


Diagram 2, partia_253_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 254, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,c2-c4,Wh8-Wh6, długość partii 44 ruchy.

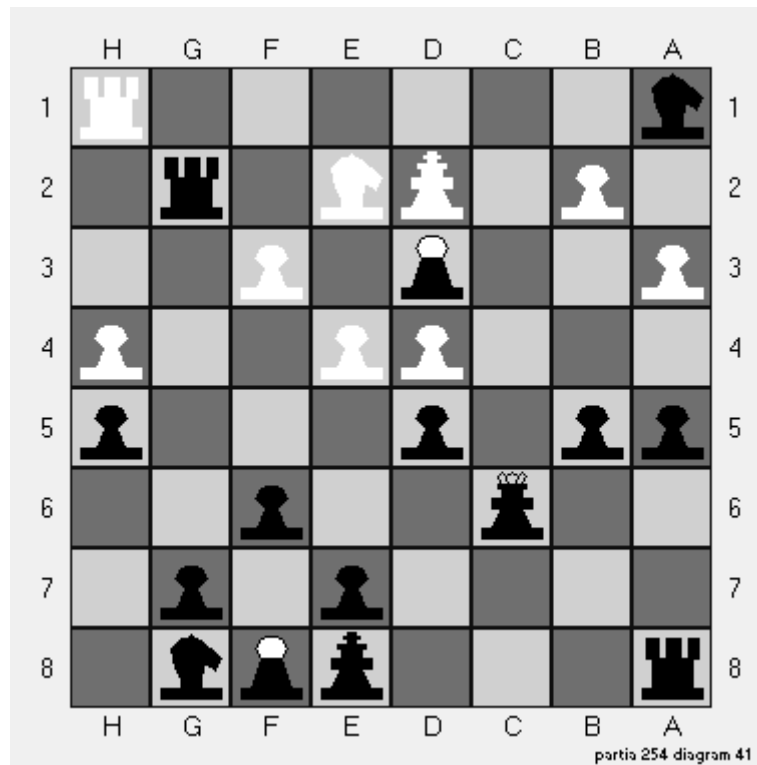


Diagram 3, partia_254_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 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 | 8 | G2->E2 | możliwy mat | (!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:2,2/2) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: G2->E2 wygrasz | bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G2 na E2 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 2 | 19 | D3->E2 | możliwy mat | (43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:17,17/17) | | | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E2 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 3 | 21 | D3->C2 | możliwy mat | (43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 4 | 24 | D5->E4 | możliwy mat | (43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18) | | | bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 5 | 29 | C6->C2 | możliwy mat | (43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na C2 |
| 6 | 30 | C6->C3 | możliwy mat | (43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:4,4/4) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 7 | 31 | C6->C4 | możliwy mat | (43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G2->E2, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 254.1, dla ruchu G2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[42] Wg2:We2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[44] Hc6-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

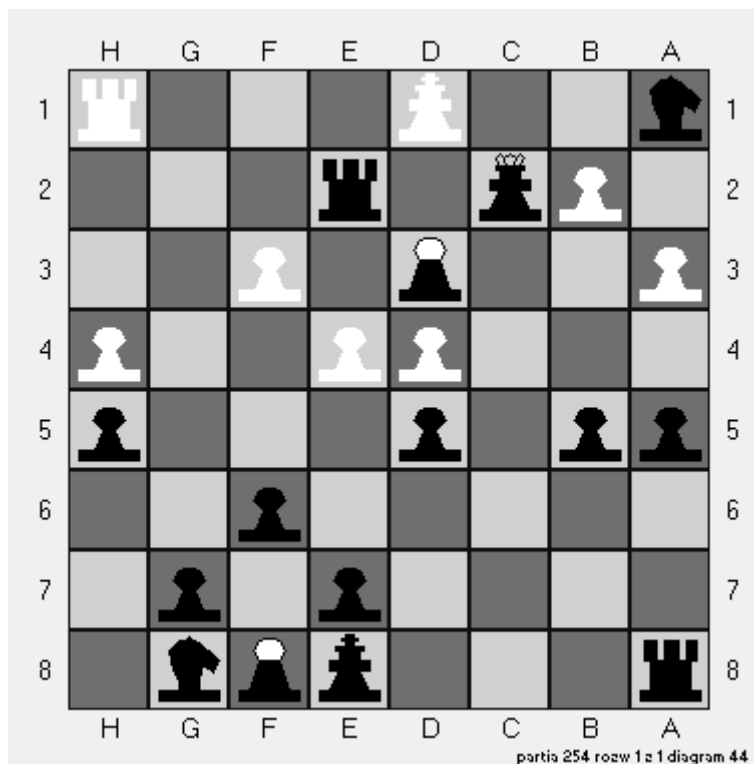


Diagram 4, partia_254_rozw_1_z_1_diagram_44