

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.11.2022

44/2022



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.....	20
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	23
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	26
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	33
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	46
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	56
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	70
Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	75
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	85
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	92
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	95
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 23. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	105
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 26. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	140
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	144
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	147
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	160
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	165
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	173
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	182
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	198
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	216
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	229
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	234
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	240

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, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 23, 26, 33, 40, 43

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 46, 53, 56, 63, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 70, 75, 85, 89, 92

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 95, 101, 105, 115, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 131, 134, 140, 144

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 147, 154, 157, 160, 165

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 170, 173, 176, 182, 188

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 195, 198, 202, 206, 211

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 216, 223, 229, 234, 240

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 9313, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,h4-h5,c7-c5, długość partii 38 ruchów.

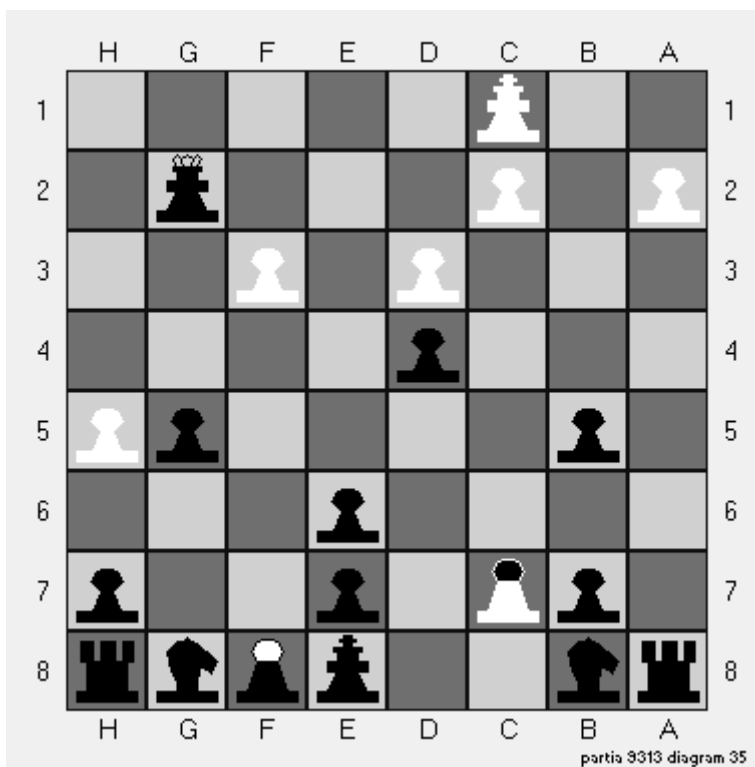


Diagram 1, partia_9313_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 32 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	27	A8->A2	możliwy mat	(!) (37:0,15/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (38:15,15/15)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 32 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 37:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9313.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[36] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[37] h5- h6 (1) ruch białym pionkiem

[38] Hg2:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

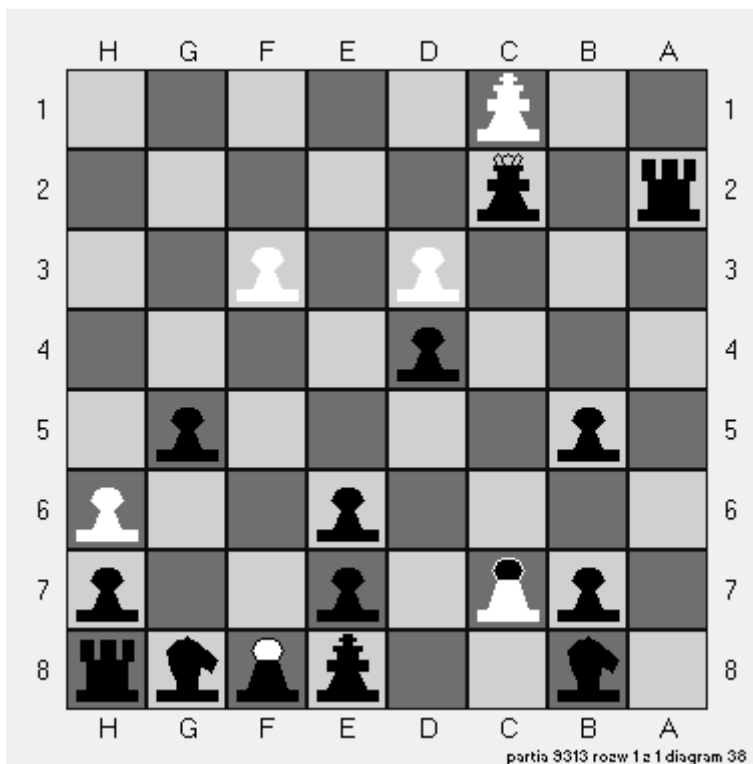


Diagram 2, partia_9313_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9314, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,h4-h5,c7-c6, długość partii 54 ruchy.

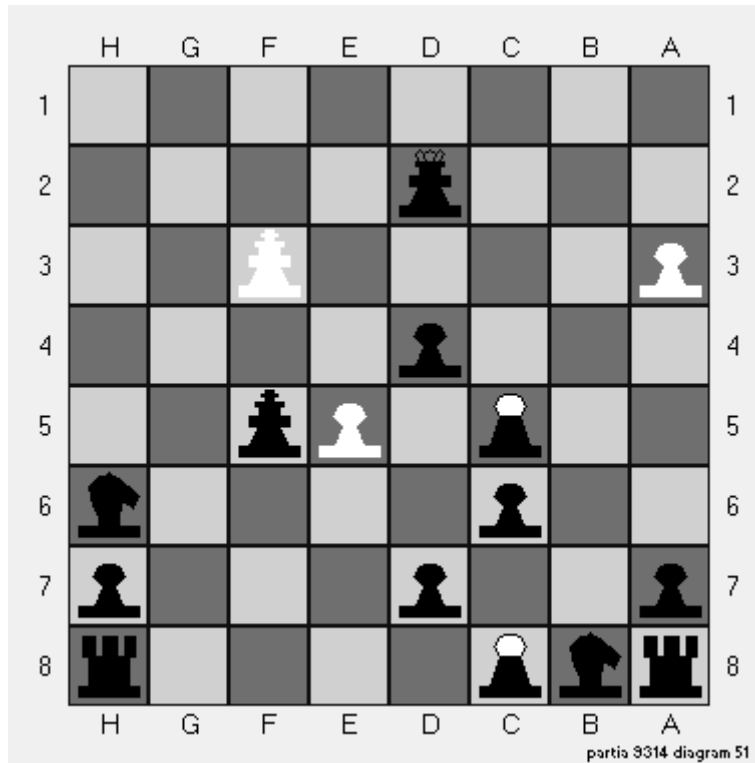


Diagram 3, partia_9314_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

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	1	H6->G4	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	4	H8->G8	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: H8->G8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	8	F5->G5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F5 na G5
4	9	F5->G6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F5 na G6
5	11	F5->E6	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F5 na E6
6	29	D4->D3	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na D3

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

1) H8->G8, 53:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9314.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[52] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą

[53] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

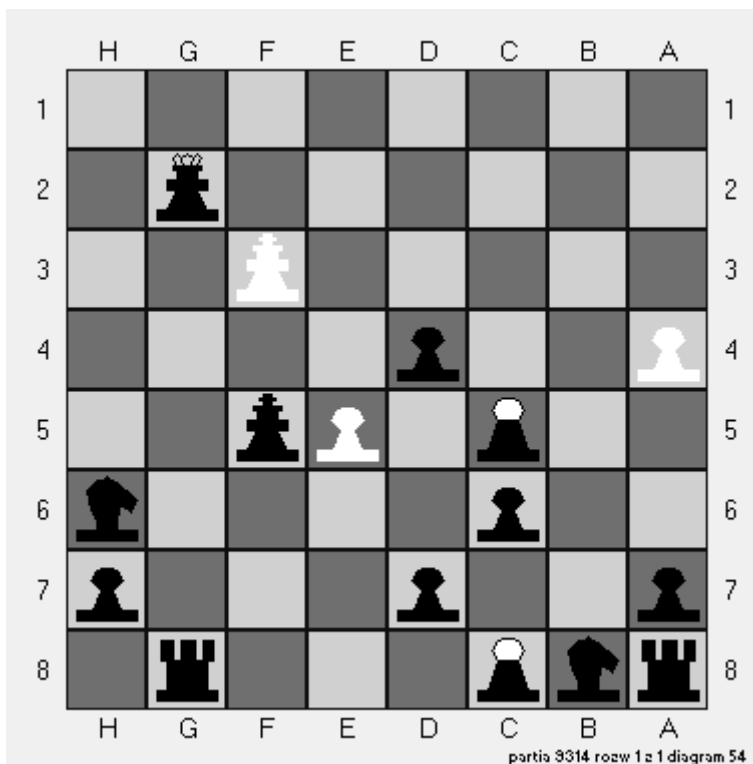


Diagram 4, partia_9314_rozw_1_z_1_diagram_54