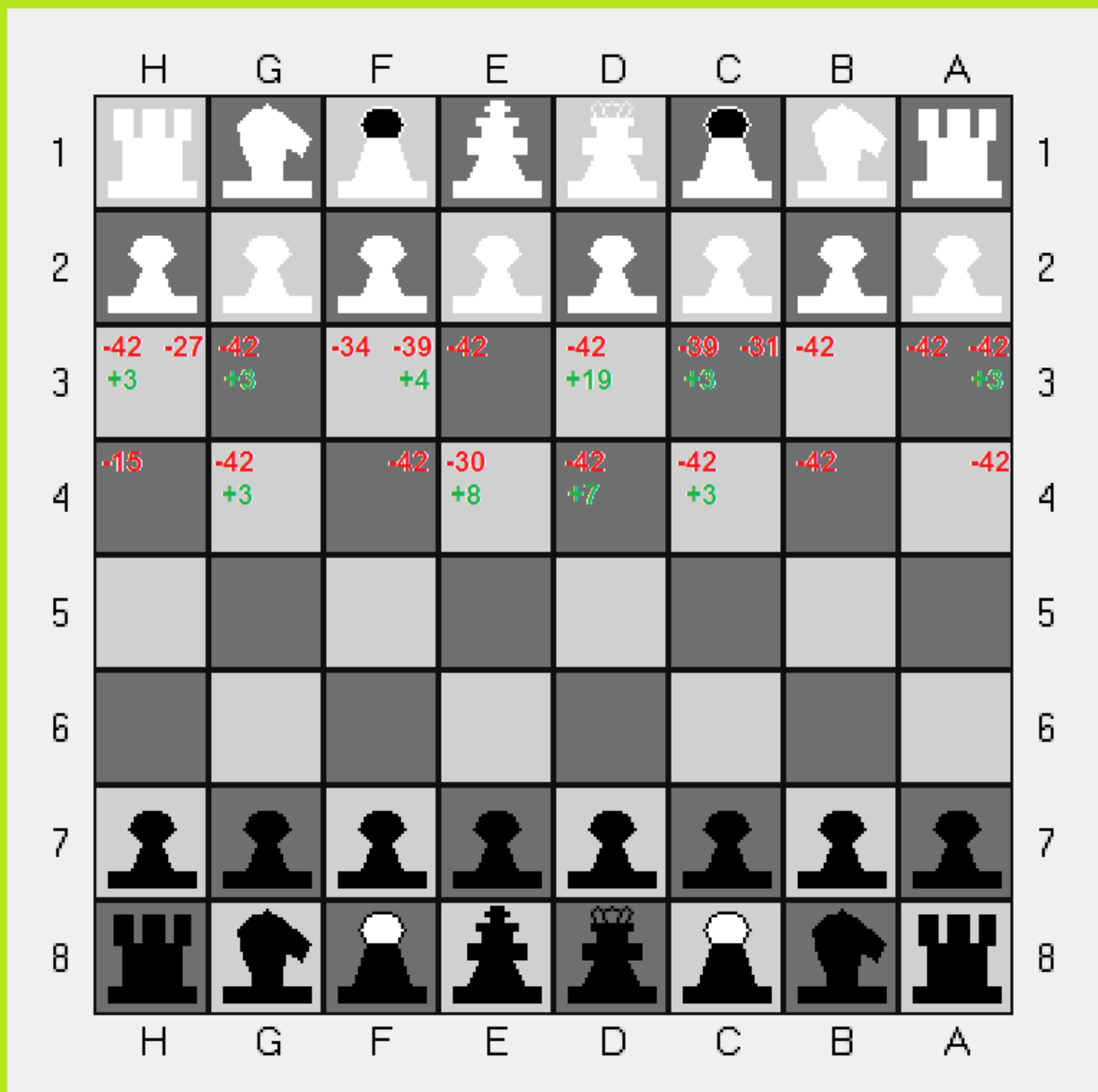


Artur Bieliński

Teoria gry w szachy

- jak zacząć aby nie przegrać
- efektywne style gry
- ponad 100 zadań z rozwiązaniami



Spis treści

Tytułem wstępu.....	4
Moje życiowe doświadczenie.....	6
Najkrótsza partia świata.....	8
Czarne wygrywają w 4 ruchach.....	9
Białe wygrywają w 5 ruchach.....	10
Zasady gry w szachy.....	12
Jak poruszają się pionki i figury na szachownicy.....	12
Ogólne zasady gry w szachy.....	12
Pionek.....	12
Goniec.....	12
Koń.....	12
Wieża.....	12
Hetman.....	12
Król.....	12
Roszada krótka:.....	13
Roszada długa:.....	13
Roszada długa i krótka dodatkowe warunki.....	13
Wynik gry.....	14
Jak korzystać z programu Turniej poziom 2na2 i programu Kalkulator Szachowy 2na2.....	15
Program Turniej poziom 2na2 do ćwiczeń gry w szachy.....	15
Program Kalkulator Szachowy 2na2 do stawiania diagnoz i rozwiązywania zadań szachowych.....	19
Czas jaki zaoszczędzasz rozwiązując 100 zadań prezentowanych w książce.....	20
Stawiamy pierwsze kroki. Zadania 1 – 20.....	21
Początkowa faza gry, jak zacząć aby nie przegrać w pierwszych ruchach ?.....	23
Ogólna teoria gry w szachy.....	38
Jak zainstalować program Turniej poziom 2na2 ?.....	90
Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?.....	91
Diagramy zagadek zamieszczone w książce.....	92
Jak powstał program do generowania zagadek szachowych ?	92
Jak generowane są diagramy zagadek szachowych?.....	93
Czas obliczania pierwszego ruchu ?.....	97
Wydajność obliczeń.....	98
Jaki komputer do gry w szachy ?.....	103
Dwadzieścia zasymulowanych partii.....	104
Przebieg symulacji.....	104
Wyniki symulacji 20 partii szachowych.....	115
Podsumowanie symulacji w konfiguracji 1 i graficzna prezentacja wyniku symulacji graj ostrożnie – graj ostrożnie.....	142
Ćwiczmy rozgrywanie końcówek partii szachowych, zadania i odpowiedzi. Zadania 21 – 40.....	147
Zadanie na samoocenę.....	275
Kolejne symulacje w konfiguracji 2, 3 i 4.....	281
Ćwiczmy rozgrywanie końcówek partii szachowych, zadania i odpowiedzi. Zadania 41 – 80.....	292
Partie intelektualne i partie siłowe.....	510
Dodatkowe symulacje, gdy białe i czarne przewidują 5 ruchów.....	524
Symulacja, wymuszony ruch białych f2-f4.....	524
Symulacja, wymuszony stan początkowy f2-f4, e7-e6, e2-e4, b7-b6.....	526
Wynik symulacji dla białych przewidujących 5 ruchów i czarnych przewidujących 5 ruchów.....	529
Porównanie przebiegu zasymulowanych na poziomie 5 ruchów partii	531
Rodzaje partii szachowych.....	533

Partia inteligencka.....	533
Partia błyskotliwa inteligencka.....	533
Partia siłowa.....	533
Partia inteligencka rozciągnięta w czasie.....	533
Koncepcja gry opracowana przez program komputerowy.....	535
Gdy program gra białymi.....	535
Gdy program gra czarnymi.....	535
Wynik symulacji, partia 8 konfiguracja 4.....	536
Każde rozpoczęcie jest jednak dobre.....	538
Partia dla formalności g7-g6, b7-b6, już takiej nie grywam.....	538
Jak ja to robię że wygrywam ?.....	540
Wyjawienie sekretu dobrej gry.....	625
Partia z nieustanną równowagą.....	631
Najlepsze rozpoczęcia zasymulowanych partii w konfiguracji 2, 3, i 4.....	634
Podsumowanie symulacji w konfiguracji 2, 3 i 4, graficzna prezentacja wyniku symulacji graj agresywnie – graj agresywnie, graj ostrożnie – graj agresywnie, graj agresywnie - graj ostrożnie.	634
Przedwczesny remis.....	640
Bezpieczne rozstawianie figur. Zadania 81 – 100.....	664
Zadania na spostrzegawczość.....	664
Zasady bezpiecznego ustawiania figur.....	684

Tytułem wstępu

Książka powstała pomiędzy 4 lutym 2019 a 29 kwietnia 2019 roku, jednakże przeprowadzone symulacje sprawiły że od dnia 7 czerwca 2019 wydawana jest seria wydawnicza: „50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE”.

W 2019 roku ukazało się 30 kolejnych wydań 1/2019 do 30/2019, a w 2020 roku ukazały się 52 wydania 1/2020 do 52/2020.

Zadania generowane są specjalną wersją programu Turniej poziom 2na2 w której czarne grają na poziomie przewidywania 5 ruchów, a białe na poziomie przewidywania 3 ruchów. Dwadzieścia pierwszych zadań zawartych w niniejszej książce zostało wygenerowanych w konfiguracjach: graj ostrożnie - graj ostrożnie, graj agresywnie - graj agresywnie, graj ostrożnie - graj agresywnie, graj agresywnie - graj ostrożnie. Umożliwiło to sporządzenie zestawienia najlepszych rozpoczęć partii, które okazały się inne dla graczy inteligentnych przewidujących 5 ruchów, oraz inne dla słabszych graczy przewidujących 3 ruchy.

Dla graczy słabszych albo początkujących dobrym stylem gry okazała się gra na wymianę figur, te partie przeciągały się nawet ponad sto ruchów, kończyły się jednak dobieraniem dodatkowych hetmanów, te partie nazwałem partiami siłowymi. Dla graczy inteligentniejszych albo bardziej doświadczonych dobrym stylem gry okazała się finezyjna gra hetmanem, te partie kończyły się nawet w dwudziestu ruchach, nawet bez znaczącego zbijania figur przeciwnika.

Zwieńczeniem przeprowadzonych symulacji są cztery tabelki wyników gry w zależności od stylu gry i w zależności od pierwszego posunięcia, w sumie powstały w wyniku zasymulowania $4 \times 20 = 80$ partii.

Zadania do książki „50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE” generowane są poprzez predefiniowanie czterech pierwszych ruchów, co oznacza rozegranie aż 197281 różnych partii.

W pierwszej części książki zawarłem swoje życiowe doświadczenie z rozegranych partii, w kolejnej jak wygrać z programem który sam napisałem, co jednak podniosło poziom mojej gry. Warto więc ćwiczyć z programem Turniej poziom 2na2, program prezentowany jest na stronie www.gryiszechy.prv.pl W wyniku wielogodzinnych ćwiczeń nauczysz się atakować dwie albo trzy figury równocześnie, im więcej figur atakujesz tym więcej ruchów potrzebuje przeciwnik na obronę swoich pionków i figur, dostrzeżesz większą wartość konia niż hetmana w fazie pojedynku na planszy, nauka gry w szachy ma więc trzy poziomy zaawansowania:

- 1) gra gońcami jako substytutem hetmana aby uniknąć straty hetmana, raczej obliczona na wymianę figur 1:1
- 2) finezyjna gra hetmanem, błyskotliwe partie rozgrywane bez strat własnych i strat przeciwnika
- 3) gra koniem pogromcą figur przeciwnika

Ostatecznie nauczysz się grać skutecznie i wykorzystywania odpowiedniej strategii. Dzięki rozwiązywaniu zadań szachowych z serii wydawniczej „50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE” nauczysz się skutecznego rozgrywania końcówek partii unikania patów i dostrzegania wygranych sytuacji, w pięciu kategoriach:

- 1) zrób jeden dobry ruch spośród wielu dobrych ruchów
- 2) wyszukaj jeden dobry ruch
- 3) jakiego ruchu nie można zrobić aby przeciwnikowi nie dać remisu
- 4) zrób ruch figurą nieatakującą i zamatuj przeciwnika w drugim ruchu
- 5) uwolnij przeciwnika od sytuacji patowej aby zamatować przeciwnika w drugim ruchu

Warto więc rozwiązywać zadania szachowe gdyż zawierają od razu odpowiedzi.

Książka składa się z trzech części: nauka gry początkowej i środkowej, prezentacja wyników symulacji jaki skutek dla bilansu figur ma pierwszy ruch rozpoczynający partię, nauka rozgrywania końcówek szachowych i nauka bezpiecznego rozstawiania figur.

Książka zawiera 100 zadań z diagramami i odpowiedziami, pierwsze 20 zadań dotyczy rozgrywania początkowej i środkowej części partii szachowej, następnie 60 zadań dotyczy rozgrywania końcówek partii szachowych zadania są różnorodne, gdyż zasymulowane partie kończyły się w różnej ilości ruchów, kolejne 20 zadań to zadania na bezpieczne rozstawianie figur.

Moje życiowe doświadczenie.

Zawsze dążę do rozegrania najkrótszej partii świata, ze zdziwieniem i zadowoleniem stwierdziłem, po napisaniu programu Turniej poziom 2na2 że program również dąży do rozegrania najkrótszej partii świata, stwierdziłem to gdy pozwoliłem aby ruchy wykonywały tylko białe: E2->E4, D2->D4, F1->B5, C1->D2, D1->F3, B5->C4, F3->F7 partia kończyła się w siedmiu ruchach, lub tylko czarne: E7->E5, D7->D5, F8->B4, C8->D7, D8->F6, B4->C5, F6->F2 partia kończyła się w siedmiu ruchach, od tamtej pory program Turniej poziom 2na2 uznałem za wartościowy, program wykonuje swoje ruchy w wyniku przewidywania czterech ruchów do przodu z funkcją celu zamiatowania przeciwnika, człowiek gra intuicyjnie badając przeciwnika czy zna tą sztuczkę z najkrótszą partią świata, po tym jak przeciwnik stawia opór rozpoznajemy czy gramy z nowicjuszem czy z osobą doświadczoną, gdy przeciwnik stawia opór powstają błyskotliwe warianty partii rozgrywanej hetmanem, chociaż w dzieciństwie grałem inaczej grając początek zazwyczaj gońcami.

Również w trakcie dwudziestu symulacji przewidywania 5 ruchów (symulacja inteligentniejszego przeciwnika) kontra przewidywanie 3 ruchów (symulacja słabszego przeciwnika), niektóre partie zakończyły się zwycięstwem białych przewidujących 3 ruchy, ale tylko gdy słabsze białe grały w opcji graj agresywnie w tej opcji program wybiera zbijanie figur 1:1. Okazało się także że pierwszy ruch sposób rozpoczęcia partii ma decydujące znaczenie dla jej przebiegu, na okładce prezentuję wynik punktowy bilansu figur dla opcji: graj ostrożnie – graj ostrożnie, dla pierwszych 20 ruchów jakimi można rozpocząć partię. We wszystkich symulacjach białe przewidują 3 ruchy do przodu, a czarne przewidują 5 ruchów do przodu.

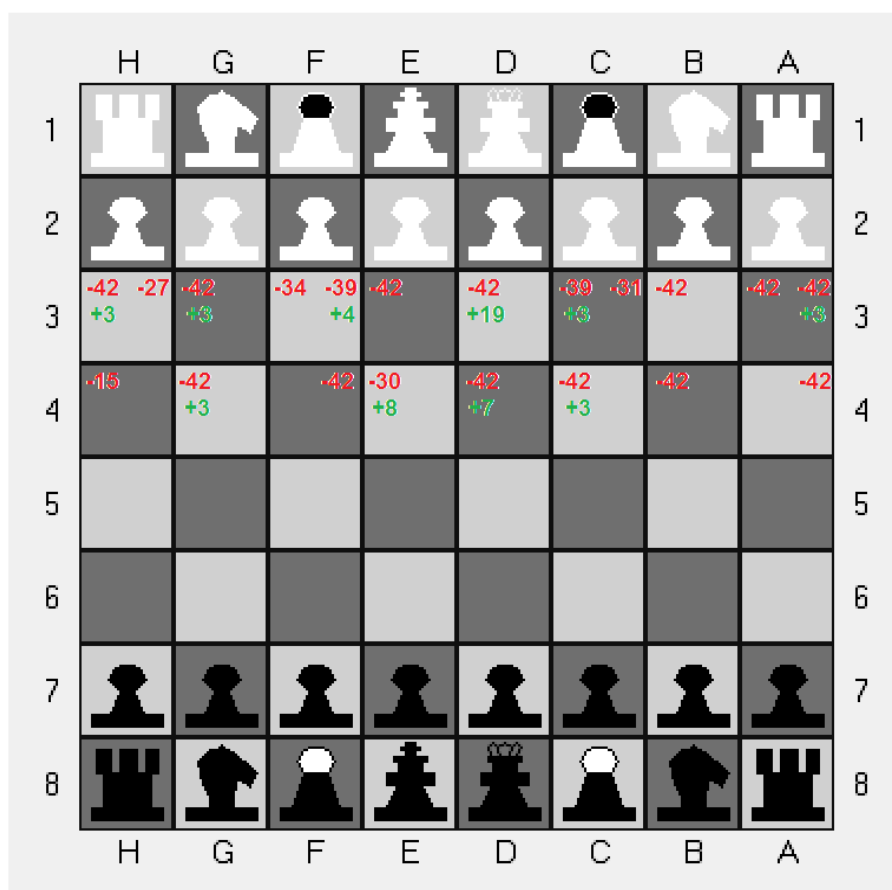


Diagram. Zwieńczenie pierwszych dwudziestu symulacji, wynik punktowy dla opcji: graj ostrożnie – graj ostrożnie, białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów.

Wprawdzie w tej opcji gry wszystkie partie wygrywają inteligentniejsze czarne przewidujące 5 ruchów, ale okazuje się że pierwszy ruch rozpoczynający partię szachów ma znaczenie dla bilansu figur, który waha się od -42 do -15 straty białych, zysk punktowy białych jeśli w ogóle występuje waha się od +3 do +19, które przewidując tylko 3 ruchy i tak przegrywają każdą partię. Najkorzystniejsze rozpoczęcie dla białych w takich trudnych warunkach to D2->D3 bilans zбитych figur przeciwnika +19, lub D2->D4 bilans zбитych figur przeciwnika +7, straty własne to w obu przypadkach -42. Straty punktowe trudno interpretować bez uwzględnienia ilości ruchów, małe straty mogą sugerować krótką partię, szczegółowo omawiam wszystkie symulacje w dalszych rozdziałach książki.

Najkrótsza partia świata.

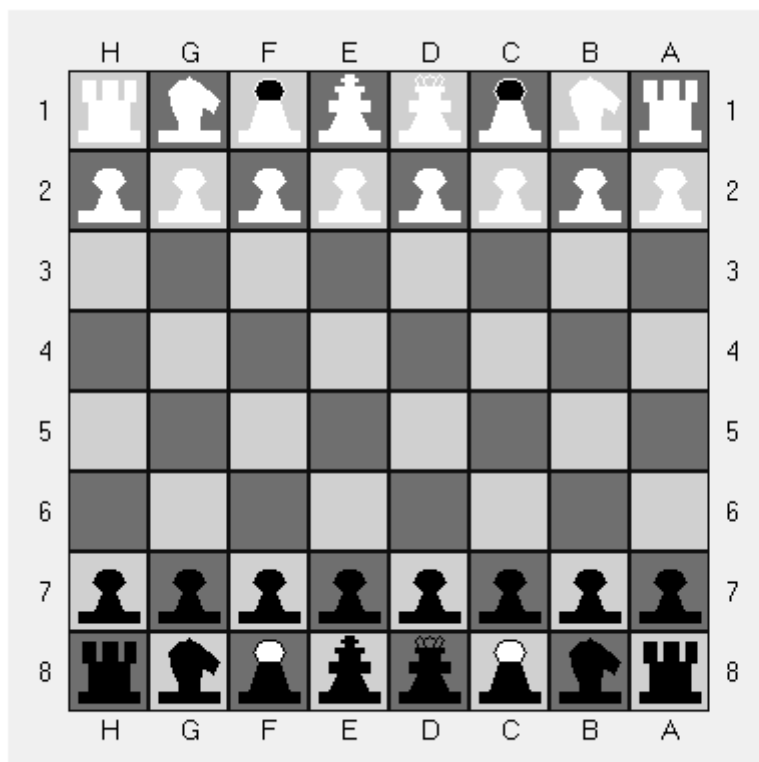


Diagram 1.

Białe zaczynają, czarne odpowiadają na posunięcie białych lub realizują swój plan. Czy białe są na uprzywilejowanej pozycji? Wydaje się że tak. Białe rozpoczynając partię są początkowo o jeden ruch przed czarnymi, o ile nie popełniają błędów, później sytuacja się komplikuje, o ile nie dojdzie do rozegrania najkrótszej partii świata.

Najkrótsza partia czarne wygrywają w 4 ruchach, białe wygrywają w 5 ruchach.

Czarne wygrywają w 4 ruchach.

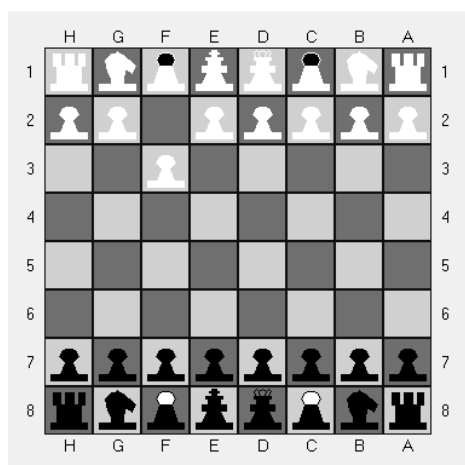


Diagram 2, białe f2-f3

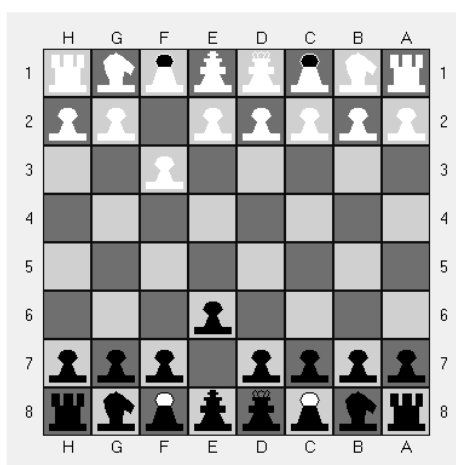


Diagram 3, czarne e7-e6

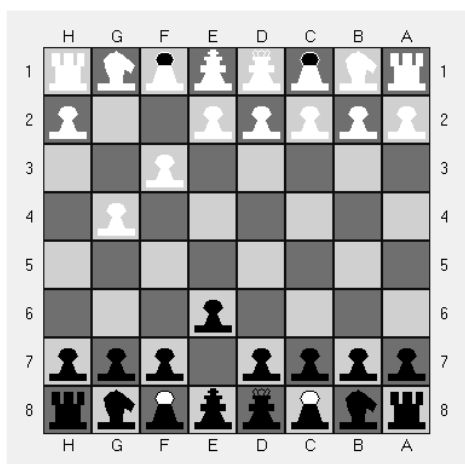


Diagram 4, białe g2-g4

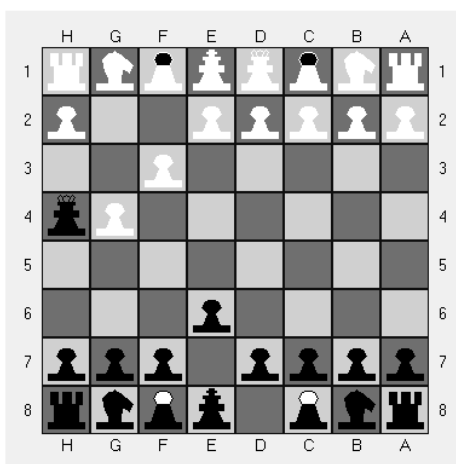


Diagram 5, czarne Hd8-Hh4

Istotą najkrótszej partii świata jest odsłonięcie figury króla białych poprzez ruch białymi pionkami f2-f3, g2-g4 oraz umieszczenie hetmana lub gońca czarnych na pozycji h4. Białe pionki i figury nie mają ruchu aby zasłonić króla białych i również w początkowej fazie gry figura króla białych nie może wykonać ruchu obronnego.

Dobłą obroną dla białych przed najkrótszą partią świata jest ruch obronny w początkowej fazie gry g1-h3, ten ruch koniem zabezpiecza białe niezależnie od zamiarów czarnych pionków.

Zabezpiecza on również przed zbiciem białego pionka na pozycji f2, przez czarnego hetmana lub czarnego gońca, gdy obie te figury atakują białego pionka na f2.

Białe wygrywają w 5 ruchach.

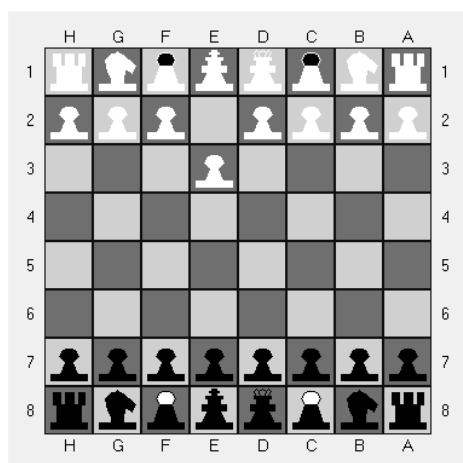


Diagram 6, białe e2-e3

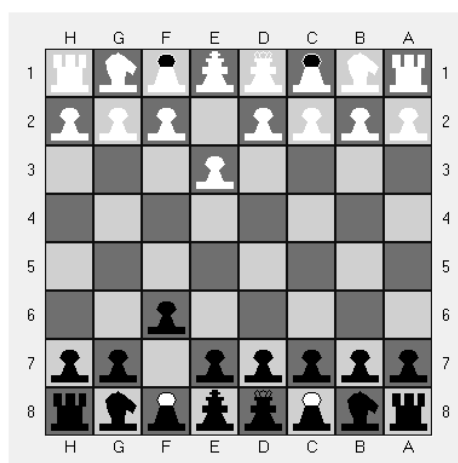


Diagram 7, czarne f7-f6

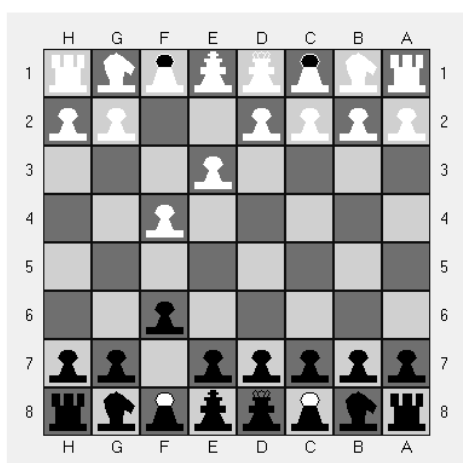


Diagram 8, białe f2-f4 lub inny ruch

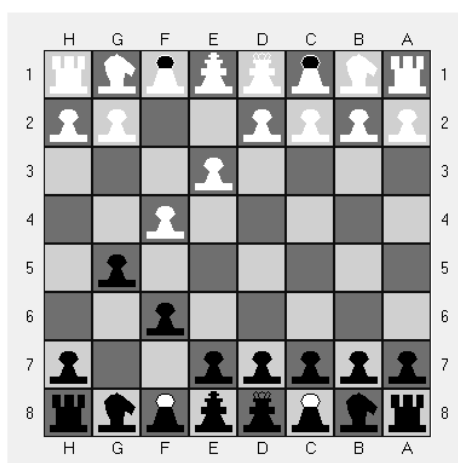


Diagram 9, czarne g7-g5

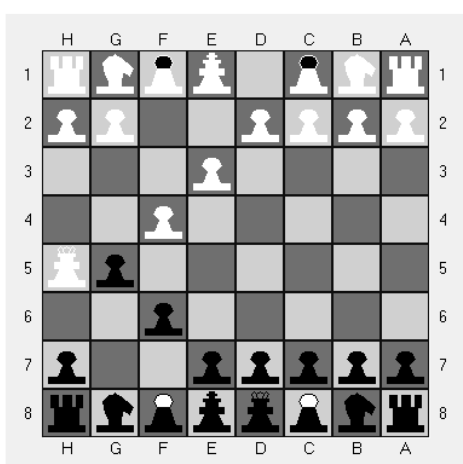


Diagram 10, białe Hd1-Hh5

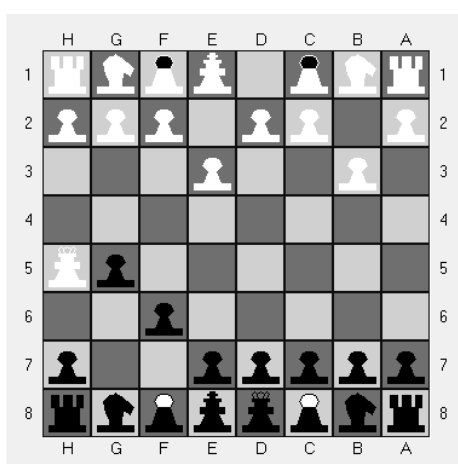


Diagram 11, białe Hd1-Hh5

Istotą najkrótszej partii świata jest odsłonięcie figury króla czarnych poprzez ruch czarnymi pionkami f7-f6, g7-g5 oraz umieszczenie hetmana lub gońca białych na pozycji h5. Czarne pionki i figury nie mają ruchu aby zasłonić króla czarnych i również w początkowej fazie gry figura króla

czarnych nie może wykonać ruchu obronnego.

Dobłą obroną dla czarnych przed najkrótszą partią świata jest ruch obronny w początkowej fazie gry g8-h6, ten ruch koniem zabezpiecza czarne niezależnie od zamiarów białych pionków.

Zabezpiecza on również przed zbiciem czarnego pionka na pozycji f7, przez białego hetmana lub białego gońca, gdy obie te figury atakują czarnego pionka na f7.

Szachownica jest symetryczna, biały hetman stoi na białym polu d1, czarny hetman stoi na czarnym polu d8. Lewy dolny róg szachownicy h8 lub a1 jest zawsze czarnym polem.

Ruch g7-g5 na diagramie 9, wydaje się być wątpliwy gdyż zniechęca do niego biały pionek na f4 jednak, dla białych ważne jest otwarcie e2-e3 wyprowadzające białego hetmana i potencjalnie białego gońca Gf1-Gc4 i zamiast ruchu f2-f4 może być wykonany każdy ruch, za wyjątkiem f2-f3 który zasłoniłby swobodę ruchu hetmana na d1. Na diagramie 11 najkrótsza partia świata, gdy białe zamiast f2-f4 wykonują ruch b2-b3.

Warto zauważyć że pierwszy ruch białych może się przyczynić do zwycięstwa jeśli białe wiedzą jak grać, lub do porażki jeśli nie wiedzą.