

Szach mat

Mamy tutaj osiem puzzli , ktore zawieraja zagrozenie matem. Im wiecej bedziesz grac, tym bardziej bedziesz to dostrzegal.

1 Czarnych ruch

Czarny skoczek na c5 jest atakowany , ale mamy czarnych ruch. Czy czarne moga uderzyc mimo to?



2 Czarnych ruch

Czarne maja atak, ale 1 ... Qh1+ pozwala bialym uciec na 2 Kd2. Co zagraja czarne?



3 Czarnych ruch

Czarne moga wybrac figure poprzez zagrozenie matem. Czy widzisz jak?



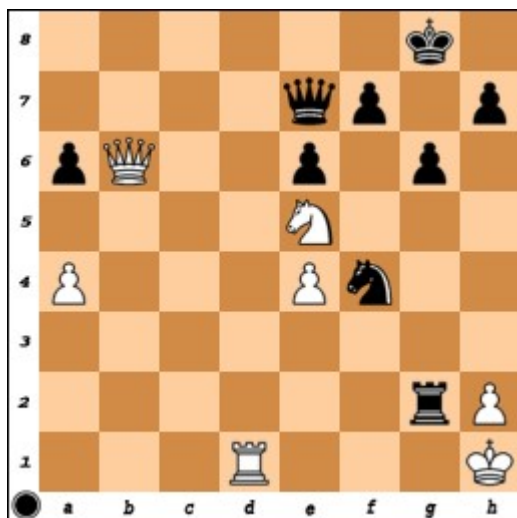
4 Bialych ruch

Biale skoczki sa bardzo silne i ograniczaja czarnego krola. Jak biale moga to wygrac?



5 Czarnych ruch.

Obie strony atakują, ale mamy najpierw czarnych ruch. Jak czarne mogą to wygrać?



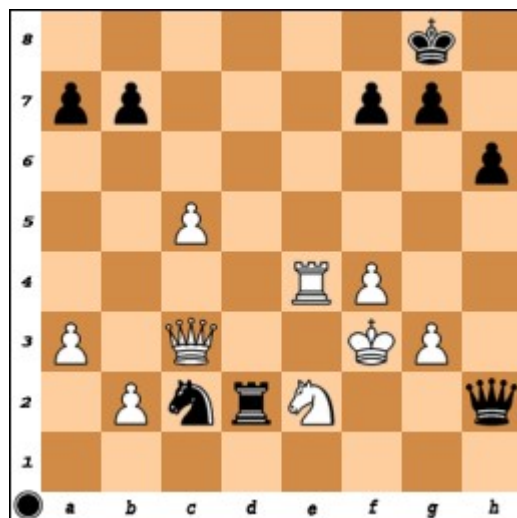
6 Czarnych ruch. To jest bardzo bardzo madre. Czarne mogą wybrać figurę poprzez zagrożenie matem. Jak?



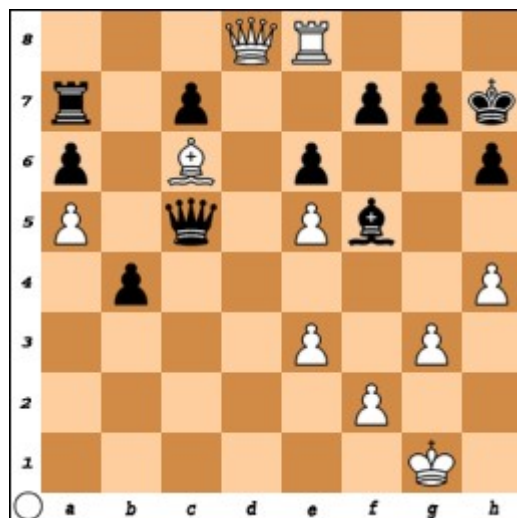
Rozwiązania: 1 1 ... Qf3 zagraża matem. 2 Bxd3 Nxd3+ 3 Qxd3 Rxd3 traci królowkę i 2 Kf1 Ne4 Be1 d2 przegrywa material.
2 1 ... Nxf4 grozi matem na g2 i jeśli 2 gxf4 Rf3 szach mat.
3 1 ... Bxf5 i jeśli 2 Nxf5 Rd2 i białe nie mogą zatrzymać Rxh2 szach mat.
4 1 Rh1 i jeśli 1 ... Bxf6 2 Ne8+ Kf8 3 Nxf6 i czarne nie mogą zatrzymać 4 Rh8+ and Re8 szach mat. 4 Be4+ Nxe4 tylko przedłuża czas do mata.

7 Czarnych ruch

Długa kombinacja prowadzi do mata. Widzisz to?



8 Białych ruch. Spektakularny mat w trzech ruchach.



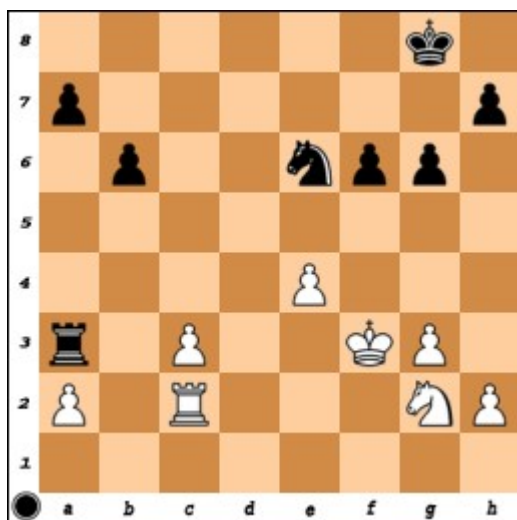
5 1 ... Rxh2+ i jeśli 2 Kxh2 Qh4+ 3 Kg1 Qg3+ 4 Kf1 5 Qg2 Ke1 6 Qe2 szach mat.
6 1 ... Qxf1+ 2 Qxf1 Bxf1 3 Kxf1 Rd7 i jeśli 4 Nf6 jedyny ruch, który broni skoczek 4 ... Rg7 i Rg1 mat nie może być obroniony.
7 1 ... Ne1+ 2 Kg4 (Ke3 Qxe2 szach mat) f5+ 3 Kxf5 Qh5+ 4 Ke6 Qf7+ 5 Ke5 Qf6 szach mat.
8 1 Rh8+ Kg6 2 Qg5+ hxg5 3 h5 szach mat.

Podwójny atak może poważnie zaszkodzić

Podwójne ataki są bardzo silne i często stwarzają możliwość zyskania przewagi. Mamy tutaj osiem przykładów, które zawierają podwójny atak.

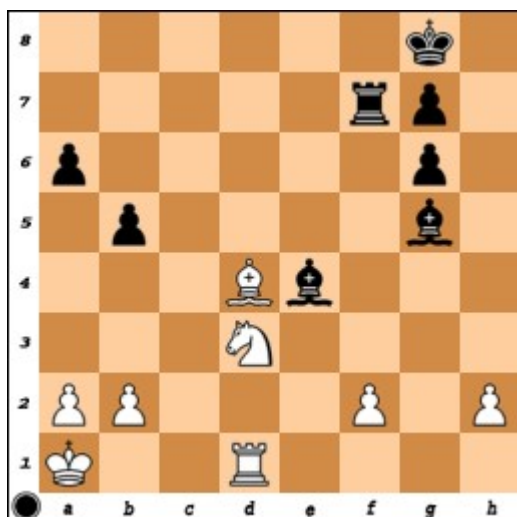
1 Czarnych ruch

Biały pionek na c3 nie może się poruszyć, ponieważ jeśli to zrobi, król będzie w szachu. Jak czarne mogą to wykorzystać by zyskać wieżę?



2 Czarnych ruch.

W poprzednich pozycjach mieliśmy wieżę, pionka i króla, ale możemy mieć również inne figury. Ważną rzeczą przy podwójnym ataku jest to, że figura nie może ruszyć, bo chroni więcej wartości. Jak czarne mogą utworzyć tu podwójny atak?



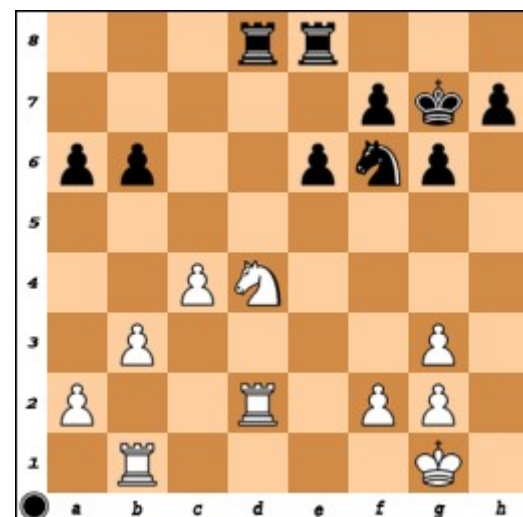
3 Czarnych ruch

Czarne mogą wygrać figurę poprzez stworzenie zagrożenia podwójnego ataku. Widzisz jak to mogą zrobić?



4 Czarnych ruch

Biały skoczek stoi w linii gdzie jest biała wieża. Natomiast 1 ... e5 2 Nf3 pozwala białym na ucieczkę. Jak czarne mogłyby zrobić atak dużo skuteczniejszy niż ten?



5 Białych ruch. Ktorego pionka możemy zaatakować i tym samym nie może odbić przez króla?



6 Czarnych ruch

Mozemy tutaj stworzyć podwójny atak.



Rozwiązania:

1 1 ... Nd4+ 2 Kf2 Nxc2

2 1 ... Bxd3 2 Rxd3 Rd7 Bialy goniec jest atakowany i białe nie mogą zatrzymać ... 3 ... Bf6 and 4 ... Rxd4

3 1 ... Qh4 zagraża ... Bg4 atakiem na królowkę. Jeśli 2 h3 Qxe4 wygrywa figurkę.

4 1 ... Ne4 2 Rd3 (2 Rdd1 Nc3 widelka na wieże) e5 wygrywa figurę, ponieważ mamy atak na skoczka i wieżę. Jeśli 3 Nf3 Rxd3

7 Czarnych ruch

Szukaj pionka, którego możemy atakować.



8 Czarne zaczynają i wygrywają. Bialy skoczek jest osłabiony, ponieważ go atakujemy i stoi za nim wieża. Czy czarne mogą wygrać figurę?



5 1 Rxf7 Qxf7 2 Nxe6+ Qxe6 3 Qxe6 wygrywa. Czarny pionek h jest zablokowany. Jeśli 1 ... Rxf7 2 Nxe6+ wygrywa.

6 1 ... Bg4 2 Re1 Re8 wygrywa skoczek na e2, który był atakowany. Jeśli 2 f3 d3+ również wygrywa skoczek.

7 1 ... Ne5 jest możliwe, ponieważ d pionek jest zablokowany (możliwość utraty królowki). Jeśli 2 Qe3 Nxe4 3 fxg4 Bxe4 wygrywa. Jeśli królowka ruszy gdziekolwiek indziej 2 ... Nxf3+ wygrywa.

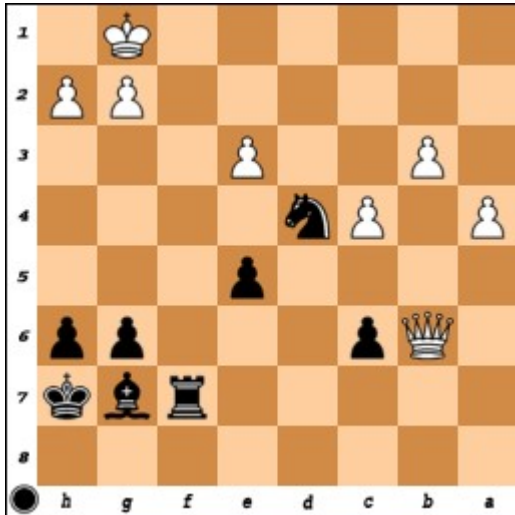
8 1 ... Nb4 2 Rg3 Be5 3 Re3 Bf4 4 Re2 Bxd2 5 Rxd2 Rxc3 wygrywa figurkę. Jeśli 2 Rf3 Na2 wygrywa skoczek

Inside Chess Club 1

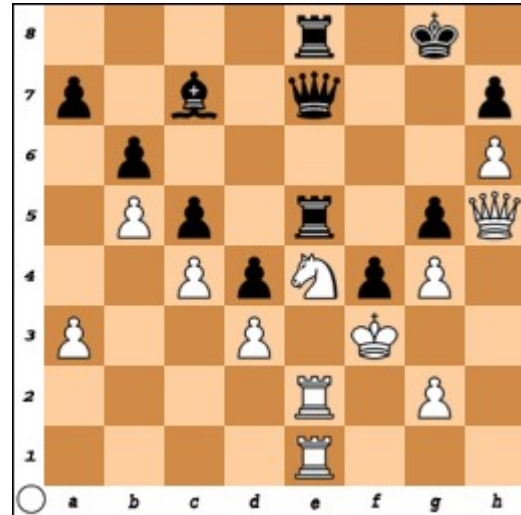
Osiem puzzli

Mamy tutaj kilka puzzli. Rozwiązania są na samym dole następnej strony.

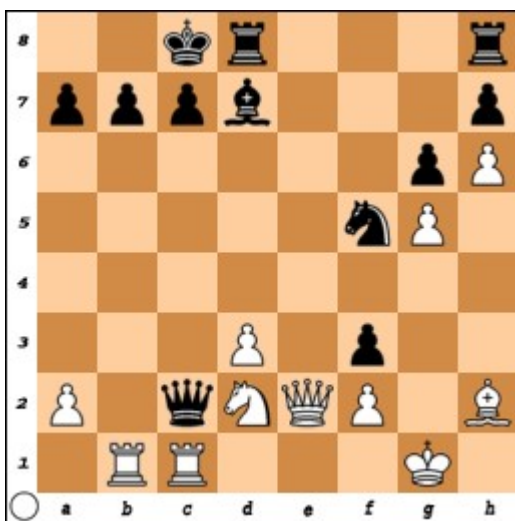
1 Czarne ruszają I matują w drugim ruchu. Czy możesz zmusić króla I zepchnąć go do kąta?



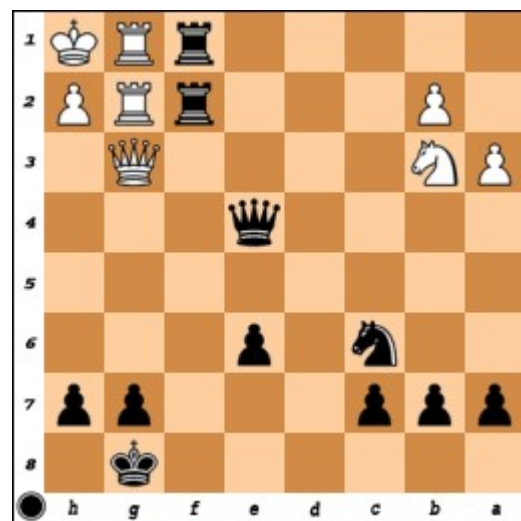
3 Białe ruszają I wygrywają. Czarne wydaje się, że mają wszystko bronić, ale czy białym uda się to przełamać?



2 Białe ruszają I wygrywają. Czarne mogą wziąć białą królowkę. Czy białych to obchodzi?

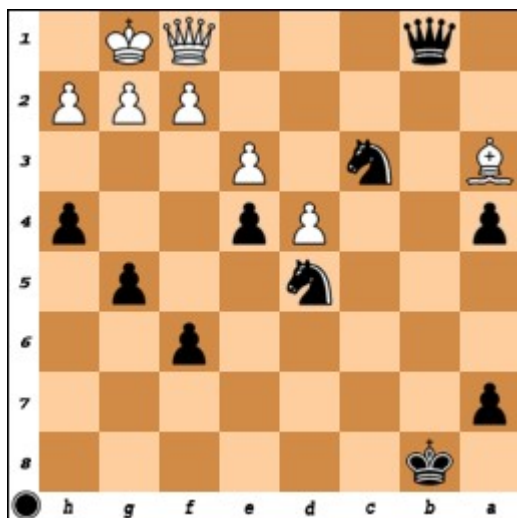


4 Czarne ruszają I matują w drugim ruchu. Białe mogą Qxg7 matować więc czarne muszą reagować szybko.

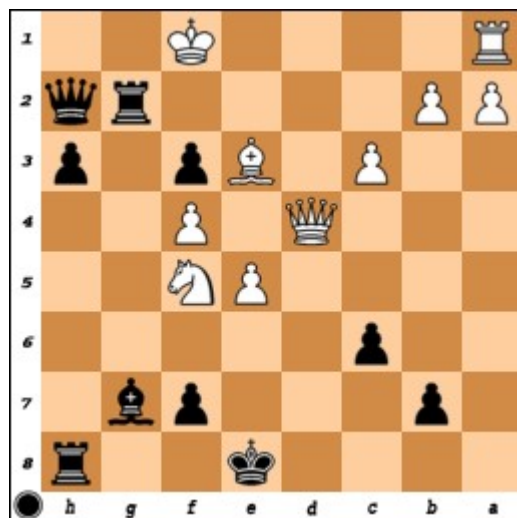


Inside Chess Club 1

5 Czarne ruszają I matują w drugim ruchu. Czy czarne mogą odseparować białego króla od królowki?



7 Czarne ruszają I matują w drugim ruchu. Pamiętaj na początku od szukania szacha.



6 Czarne ruszają I matują w drugim ruchu. Zaczynaj każdy puzzle od szukania szacha.



8 Czarne ruszają I matują w drugim ruchu. Dwa gonce razem są bardzo silne.



Rozwiązania

1 1... Ne2+ 2.Kh1 Rf1 szach mat.

2 1. Rxc2 fxe2 2. Rxc7+ Kb8 3. Rxb7+ Ka8 4. Rxa7+ Kb8 5.Rcb7+ Kc8 6. Rb8 szach mat.

3 1 Qxe8+ Qxe8 2 Nf6+ odzyskuje królowkę i wygrywa wieżę.

4 1 Rxg1+ Kxg1 2 Qxe1 szach mat.

5 1 ... Ne2+ 2 Kh1 Qxf1 szach mat.

6 1 ... Bh3+ 2 Kg1 Rxe1 szach mat.

7 1 ... Rg1+ 2 Bxg1 Qe2 szach mat.

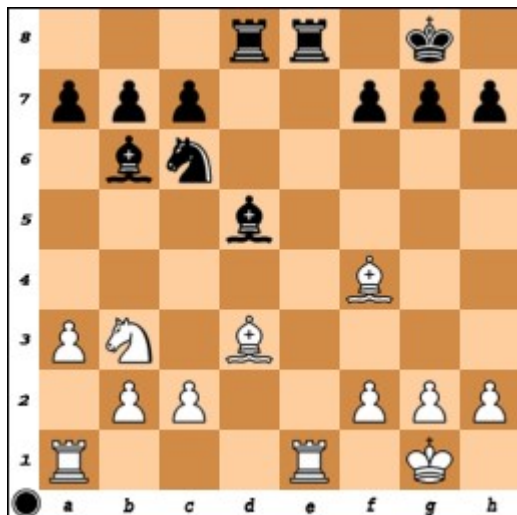
8 1 ... Nf3+ 2 Kh5 Bg4 szach mat. Czarne mogą wziąć białą królowkę w drugim ruchu, ale wolą dać mat.

Inside Chess Club 2

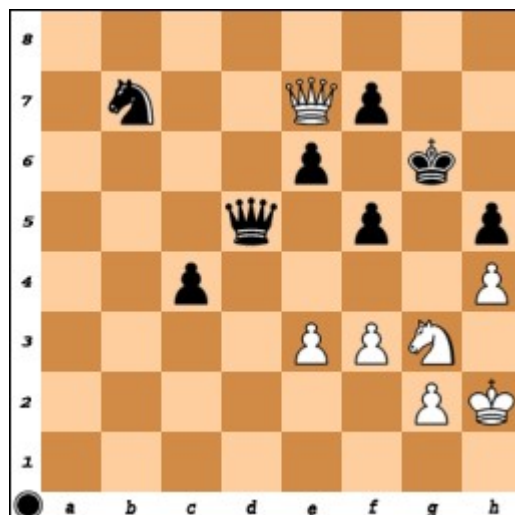
Znajdz posuniecie (ruch).

Mamy tutaj osiem puzzli , ktore wyozstra twoje zagrania taktyczne.

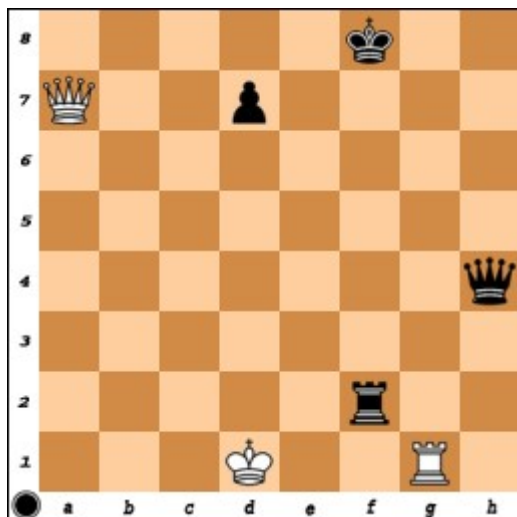
1 Czarnych ruch i zdobywaja figurke. Pierwsza proba to 1.... Bxb3 2 cxb3 Rxd3, ale to prowadzi do 3.Rxe8 szach mat. Druga to 1...Rxe1+ 2 Rxe1 Bxb3 3 cxb3 Rxd3 rowniez prowadzi do mata na Re8



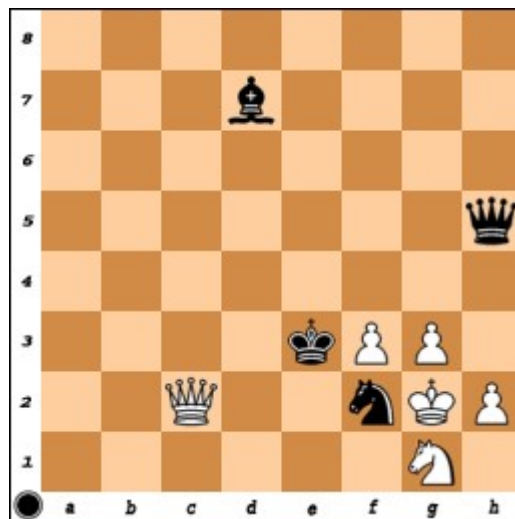
2 Czy czarne moga zablokowac szacha na g5? (czarnych ruch) Biale zagrazaja szachowaniem czarnego krola na Qg5+. Jak czarne moga to powstrzymac?



3 Czy czarne moga zamatowac mimo ze pozwola bialym dac szacha? (czarnych ruch)



4 Czarne zaczynaja i wygrywaja. Czarne chca zagrac Qxf3+ , ale jest to bronione przez skoczka.



Rozwiazania:

1. 1.. Rxe1+ 2. Rxe1 Bxb3, 3. cxb3 g5, 4. Bxg5 Rxd3 wygrywa figurke. 3... g5 atakuje bialego gonca dajac krolowi ucieczke na g7.

3 1... Qh5+ 2.Kc1 Qh6+ 3. Kb1 Qh7+ 4. Ka1 Qh8+ 5. Kb1 Qb2 mat. Jesli 2. Ke1 Qe2 mat.

2 1.... Qd8 2.Qxb7 Qxh4+ 3. Kg1 Qxg3 2. Qxb7 wyglada, ze wygrywaja figurke, ale czarne moga odzyskac przez 3.... Qxg3.

4 1...Bh3+ 2.Nxh3 Qxf3+ 3. Kf1 Nxh3+ 4. Ke1 Qh1 mat. 1.... Bh3+ zmusza skoczka do bicia i tym samym nie bronio pionka na f3..

Inside Chess Club 2

5 Biale zaczynaja i wygrywaja.

Biale poswiecaja krolowke by zamatowac.



7 Biale zaczynaja i wygrywaja.

Biale maja gwa gonce, krolowke i wieze zmierzajace do czarnego krola. Idealne ustawienie do spektakularnego ataku.



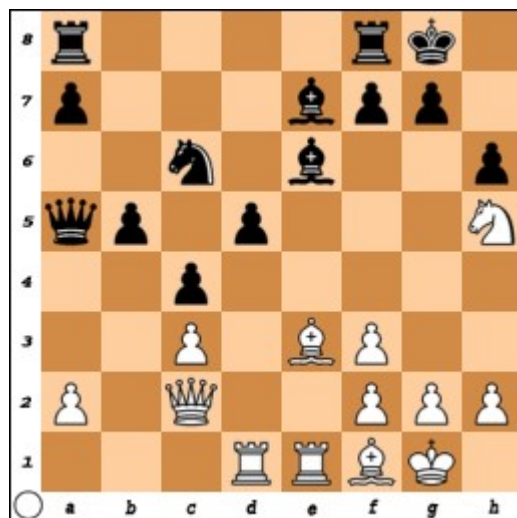
Rozwiazania:

5 1 Qxh7+ Kxh7 2 Rh3+ Kg7 3 Bh6+ Kh8 4 Bf8 szach mat.

7 1. Qxf6 gxf6 2. Rdg1+ Bg6 3. Rxg6 hxg6 4. Bxf6 i czarne nie moga zatrzymac mata na Rh8.

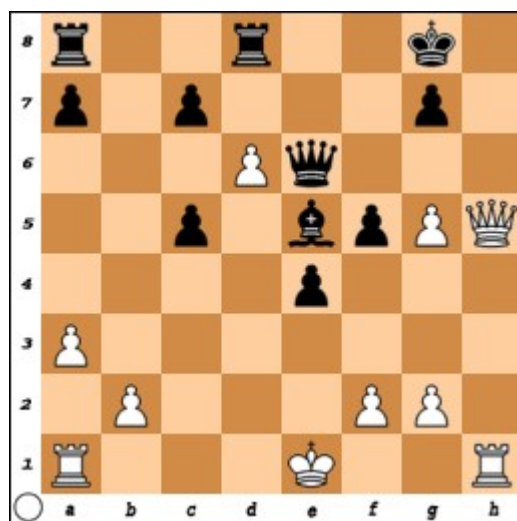
6 Biale zaczynaja i wygrywaja.

Biale maja krolowke, gonca i skoczek, ktore atakuja czarnego krola.



8 Biale zaczynaja i wygrywaja.

1. Qh8+ jest zachecajace, ale krol moze uciec na f7. Czy biale moga zatrzymac krola przed ucieczka?



6 1 Bxh6 gxh6 2 Rxe6 fxe6 3 Qg6+ Kh8 4 Qg7 szach mat. 1 Bxh6 rozbija obrone czarnych i pozwala wiezy dolaczyc do ataku.

8 1. g6 Kf8 2. Qxf5+ Qxf5 3. Rh8 szach mat. 1. g6 zatrzymuje krola od ucieczki na f7. Jesli 2. Qh8+ czarne moga obronic Qg8

Inside Chess Club 5

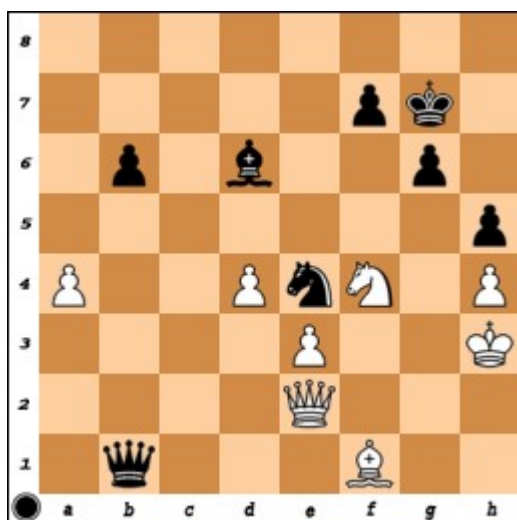
Gdzie mamy skoczki, tam mamy widelka

(podwojny atak)

Widelka mamy wtedy gdy atakujemy dwie figurki na raz. Jest to bardzo silna taktyka do zdobycia przewagi. Jesli bedziesz szczesciarzem to twoj przeciwnik zastosuje tylko lekkie ataki. Moze rowniez sie zdarzyc, ze podwojny atak bedzie wykonany jako przymus . Najczesciej widelka tworzymy skoczkiem, ale to nie znaczy ze nie mozemy uzyc innych figurek.

1 Czarne zaczynaja i wygrywaja.

Nie mamy tutaj widelek dopoki czarne nie zmusza biale do zagrania krolem lub krolowka. Szukaj widelek w trzecim ruchu czarnych.



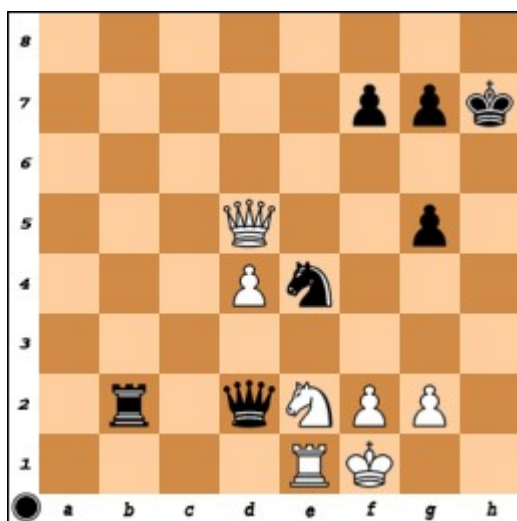
2 Biale zaczynaja i wygrywaja.

Biale moga trzy razy szachowac i pozniej zrobic widelka.



3 Czarne zaczynaja i wygrywaja.

Jesli czarne moglyby zmusic bialego krola do posuniecia na e2 to bedziemy mogli zrobic widelka na c3. Szukaj widelek w czwartym ruchu



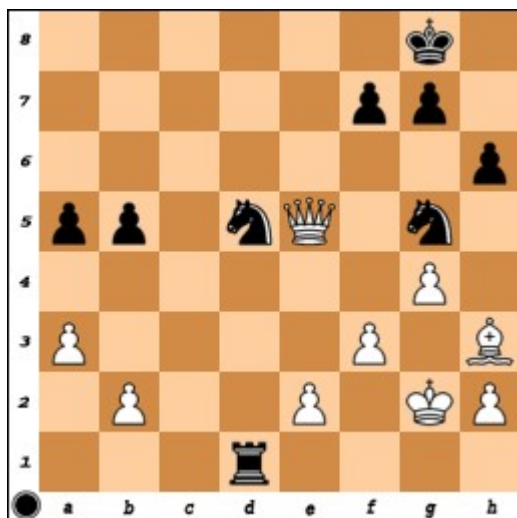
4 Biale zaczynaja i wygrywaja.

Biale musza zagrac szybko , poniewaz skoczek na c3 atakuje krolowke. Szukaj widelek w czwartym ruchu bialych.



Inside Chess Club 5

5 Czarne zaczynają i wygrywają. Czarne przegrywają królowkę, więc muszą znaleźć coś spektakularnego. (widelka w trzecim ruchu)



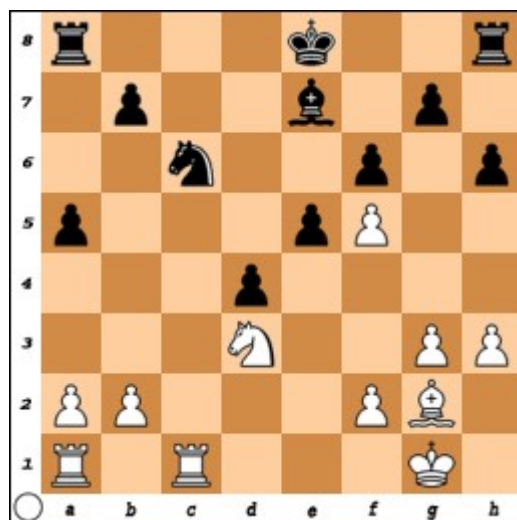
6 Białe zaczynają i wygrywają. Nc6+ byłby świetnymi widelkami, atakującym króla i obydwie wieże. Niestety jest tam nasza wieża.



7 Białe zaczynają i wygrywają. Tym razem mamy widelka królowką w drugim posunięciu.



8 Białe zaczynają i wygrywają. Tym razem mamy widelka góncem w drugim posunięciu.



Rozwiązania:

1 ... Bxf4 2 exf4 Qb3+ 3 Qd3 Nf2+ widelka na króla i królowkę . Jesli 3 Kh2 Qg3+ 4 Kh1 Nf2+.

3 1 ... Qxe1+ 2 Kxe1 Rb1+ 3 Nc1 Rxc1+ 4 Ke2 Nc3+ widelka na króla i królowkę.

5 1Nf4+ 2 Qxf4 Rg1+ 3 Kxg1 Nxh3+ widelka na króla i królowkę . Jesli 2 Kg3 Ngxh3 i zagraza na Rg1+ and g5+ wygrana dla czarnych.

7 1 Bxf6 Bxf6 2 Qe4 (zagraza dla wieży i Qxh7 szach mat) g6 3 Qxa8.

2 1 Rg3+ Kh8 2 Rxg8+ Kxg8 3 Qc8+ Qxc8 4 Nxe7+ widelka na króla i królowkę.

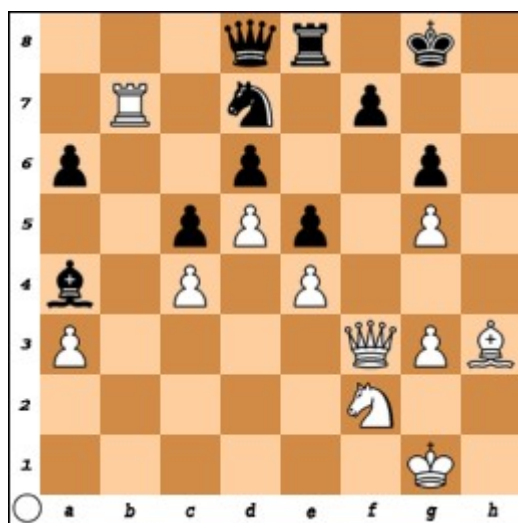
4 1 Qe8+ Rxe8 2Rxe8+ Rf8 3 Rxf8+ Kxf8 Ne6+ widelka na króla i królowkę.

6 1 Rc7+ Ka8 2 Ra7+ Kxa7 3 Nc6+ Ka8 4 Rxb8 szach mat. Nc6 widelka na króla i dwie wieże.

8 1 Rxc6 bxc6 2 Bxc6+ (widelka na króla i wieże) Kf7 3 Bd5+ Kf8 4 Bxa8. 3 Bd5+ zmusza króla do wycofania i zdobywamy wieżę.

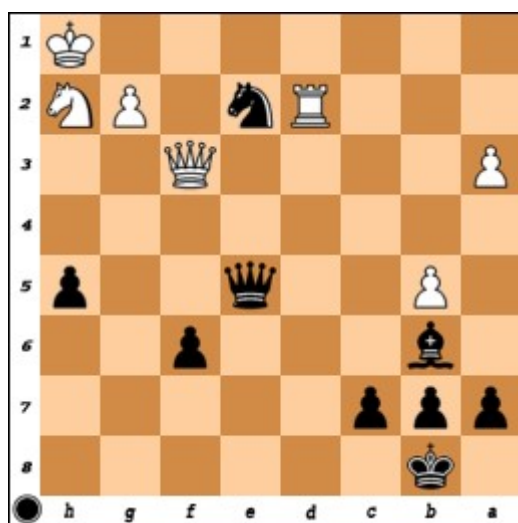
5 Biale graja I wygrywaja.

Wieża na b7 daje szanse białym na atak.



7 Czarne graja I wygrywaja.

Białe zagrażają matem na Rd8 więc czarne muszą grać szybko. Czarne mogą zrobić widelkę w trzecim ruchu.



Rozwiązania

5 1 Bxd7 Bxd7 2 Ng4 Bxg4 3 Qxf7+ Kh8 Qg7 szach mat. Jeśli 2 ... Re7 3 Nf6+ i Qh1 wygrywa.

7 1 ... Qa1+ 2 Nf1 Qxf1+ 3 Qxf1 Ng3+ 4 Kh2 Nxf1+ wygrywa wieżę. Jeśli 2 Qf1Ng3+ wygrywa królowkę.

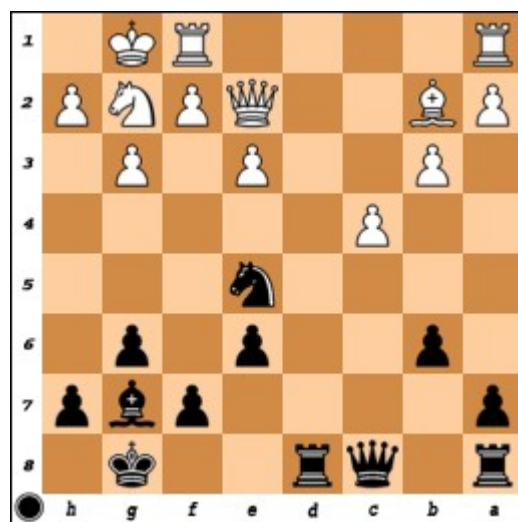
6 Czarne graja I wygrywaja.

Tutaj wracamy do widełek. Czarne mogą zrobić widelkę w drugim ruchu.



8 Czarne graja I wygrywaja.

Widelka skoczkiem w drugim ruchu.



6 1 ... Rxe2 2 Rxe2 Ng3+ I wygrywa wieżę na e2.

8 1 ... Rd2 2 Qxd2 Nf3+ wygrywa królowkę.

Szach mat na ostatniej linii

Roszada (krol i wieza) jest bardzo dobrym rozwiazaniem. Krol jest bardzo bezpieczny za trzema pionkami. Jest rowniez ryzyko roszady, poniewaz na ostatniej linii jest latwo zamatowac krola. Podajemy tutaj 8 puzzli , ktore pokazuja czym jest mat na ostatniej linii a takze ryzyko jakie podejmujemy idac na ostatnia linie.

Chcialbys latwiejsze puzzle albo trudniejsze , wiecej gier , rozpoczecia partii (debiuty), koncowki ? Jesli tak powiedz o tym dla oficera by przekazal ta wiadomosc dla Agnieszka.

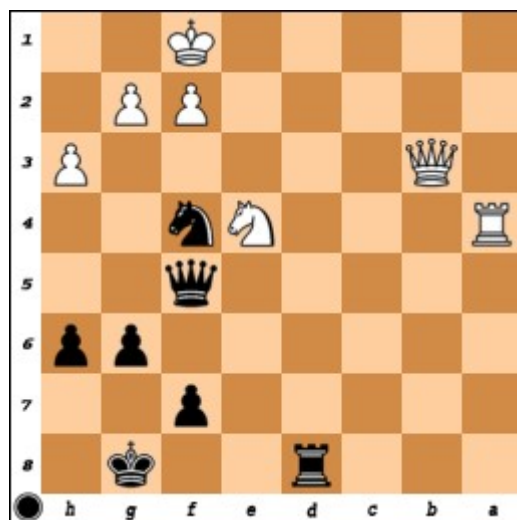
1 Czarne graja i wygrywaja.

Jesli bialej wiezy by tam mnie bylo to czarna wieza moglaby zamatowac na Rd1. To bylby mat na ostatniej linii. Czarne musza znalezc sposob by odwrócic uwage bialej wiezy.



2 Czarne graja i wygrywaja.

Czarne chcialyby zagrac Rd1 i dac mata , ale biala krolowka im przeszkadza. Muismy znalezc sposob by odwrócic jej uwage.



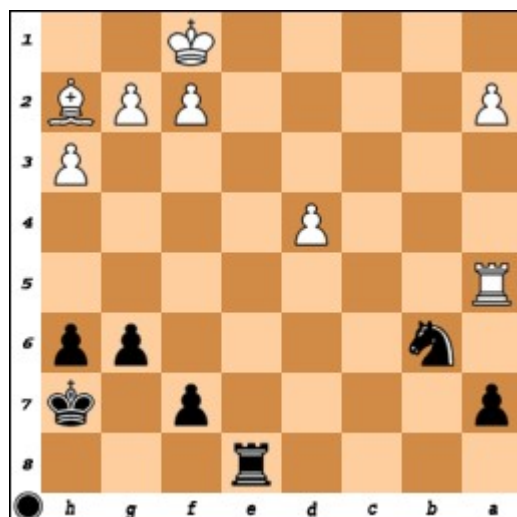
3 Czarne graja i wygrywaja.

Czarne chcialyby zagrac Re1 mat, ale musza znalezc sposob by zablokowac wieze na b1.



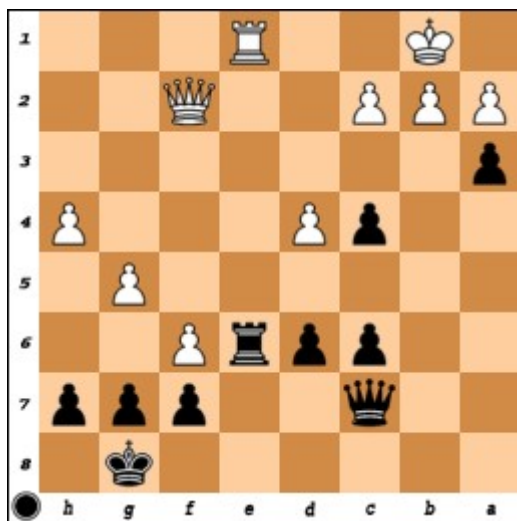
4 Czarne graja i wygrywaja.

Czarne chcialyby zagrac Re1 mat, ale musza znalezc sposob by krol odszedl.



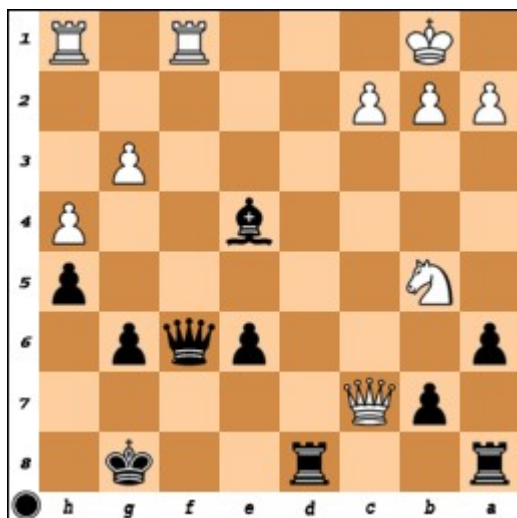
5 Czarne grają i wygrywają.

Pionek na a3 daje czarnym szansę na postawienie białych pod naciskiem.



7 Czarne grają i wygrywają.

Czy czarne mogą zignorować atak na królowkę na Rxf6?



Rozwiązania

1 Czarne mogą wygrać pionka 1 ...Qxb2, bo 2 Rxb2 pozwala 2 ... Rd1 mat.

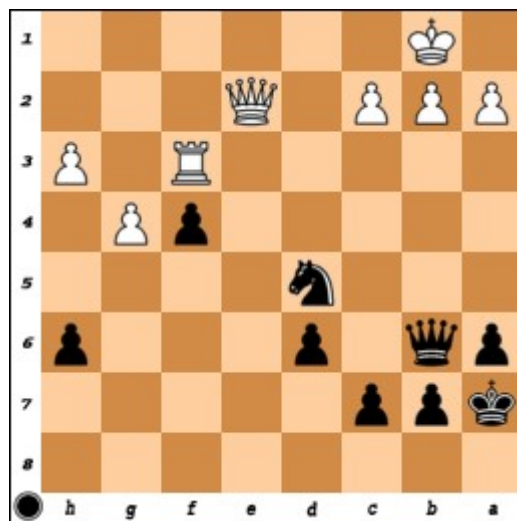
3 1 ... Bc1 2 Rb8 Re1 mat. Białe muszą coś zagrać jak 2 h3 pozwala 2 ... Bxb2

5 1 ... Qb6 (szantazuje matem) 2 b3 Qxd4 3 Qxd4 (inaczej 3 ... Qb2 mat) Re1 mat.

7 1 ... Bxh1. Jeśli 2 Rxf3 czarne grają 2 ... Rd1 mat.

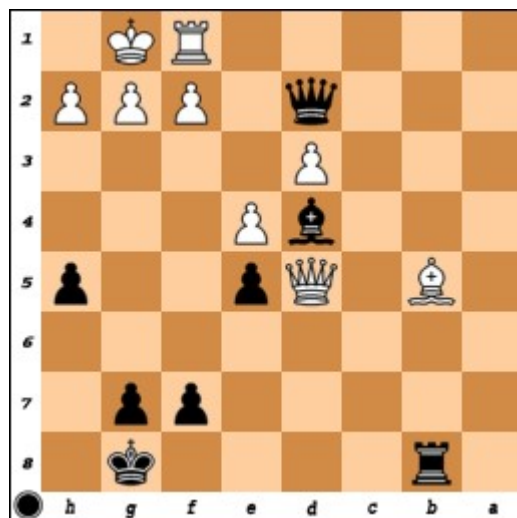
6 Czarne grają i wygrywają.

Czarne chciałyby zagrać Qg1, ale to może być odpowiedziane Rf1.



8 Czarne grają i wygrywają.

Czy biała wieża na f1 blokuje od mat na ostatniej linii?



2 1 ...Qb5+ wygrywa królowkę, bo 2 Qxb5 pozwala 2 ... Rd1 mat.

4 1 ... Nc4 2 Rxa7 Nd2+ 3 Kg1 Re1 mat.

6 1 ... Nc3+ 2 Rxc3 (inaczej czarne wygrywają królowkę) 2 ... Qg1 mat.

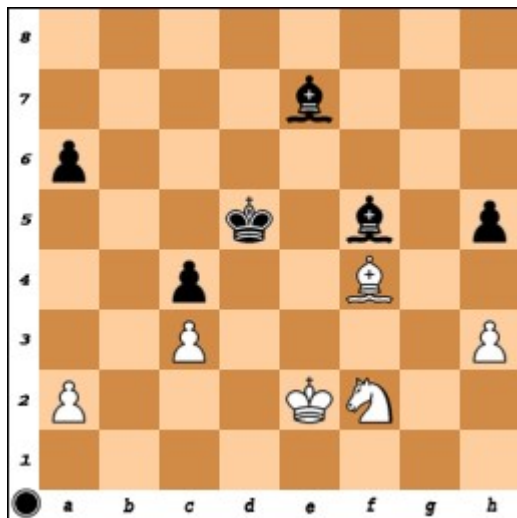
8 1 ...Qb2 (zmusza gońca do poruszenia się z miejsca i wzmacnia czarna wieża) 2 Bc4 Qxf2+ 3 Rxf2 Rb1 mat.

Goniec v Skoczek

Co jest lepsze, goniec czy skoczek? Nie mamy dobrej odpowiedzi na to. To zależy od pozycji figurek. Kiedy uczymy się grać w szachy wiemy, że i goniec i skoczek mają po 3 punkty (3 pionki) i to jest dobry początek. Im bardziej pozycja jest zablokowana, lepszy będzie skoczek. Jeśli zaś mamy otwartą pozycję, lepszy będzie goniec. Tu przedstawiamy 3 końcówki, gdzie goniec jest lepszy od skoczka.

1 Kto jest w lepszej pozycji? Białe czy czarne?

Mamy remisową pozycję, dwie lekkie figury i po 3 pionki. Wygląda na to, że gonce są mocniejsze, dlatego że jest to pozycja otwarta i mogą grać z dwóch stron, mając przewagę pozycyjną.



1 Bb1

Ten ruch może ewentualnie wygrać a-pionka.

2 a4 Bc2
3 a5 Bd8
4 Kd2

Białe nie mogą obronić pionka, więc atakują w odwrocie gonia.

4 Bf5

Goniec wracając na pole f5 znowu atakuje piona na h3. To trzyma skoczka na polu b2. Skoczek musi zostać na polu b2, by chronić piona. To pokazuje przewagę gonia nad skoczkiem w tej pozycji.

5 Bg3

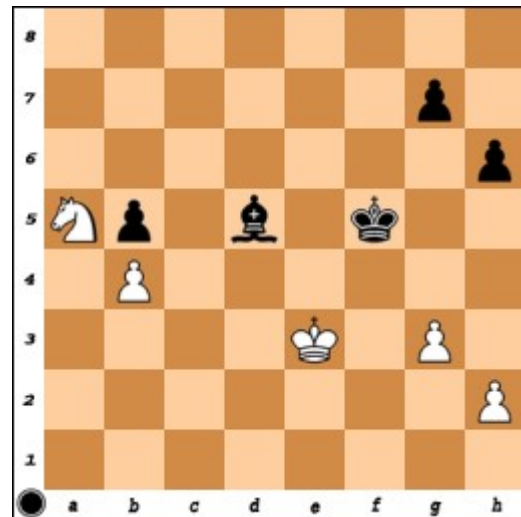
Białe nie mają nic lepszego od czarnych.

5 Bxa5
6 h4

Białym w końcu udaje się uwolnić skoczka od obrony pionka, ale czarne mają już przewagę jednego pionka. Czarne powinny wygrać tę partię z łatwością.

Dwa gonce udowodniły, że są silniejsze niż goniec i skoczek.

2 Kto jest w lepszej pozycji? Białe czy czarne?



Czarne są w lepszej pozycji (pozycja otwarta).

Goniec blokuje skoczka od ucieczki.

Spójrz na tę pozycję. Skoczek nie ma bezpiecznego ruchu, ponieważ goniec kontroluje pozycję.

Trinity Chess Club

Bedac 3 pola od skoczka wyznacza mu granice posuniec. Czarne wykorzystaja to mozliwosc do wygrania partii.

1 Kg4
2 Kf2 Kh3
3 Kg1 g5

Wspanialy ruch na przeczekanie. Biale nie maja jak sie poruszyc , poniewaz skoczek zostal zablokowany. Spojrz za to na gonca ile ma mozliwosci. Goniec nie dosc ze blokuje skoczka to jeszcze krola od posuniecia na h1.

4 g4

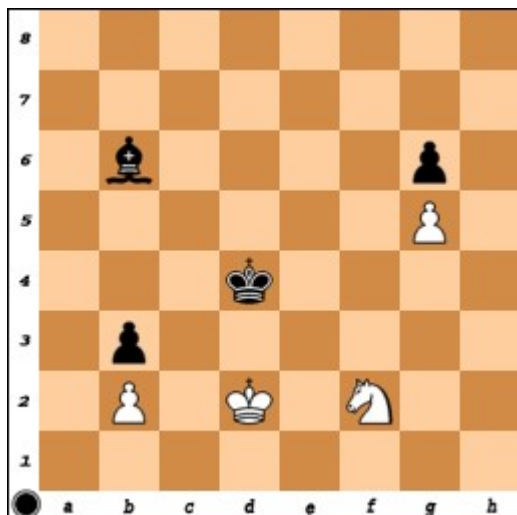
Nie ma dla bialych lepszego ruchu niz na g4, chociaz i tak straca pionka. Krol nie moze sie ruszyc poniewaz broni h-pionka.

4 Kxg4

Czarne sa bezpieczne wygrywajac pionka i krol moze wrocic i pobic pionka na h.

Biale moga sprobowac 2 Kd4 Bg2 3 Ke3 Kh3 4 Nb3 (skoczek wkoncu uwolniony) Kxh2 czarne bezpiecznie wygrywaja pionka.

3.Kto jest w lepszej pozycji? Biale czy czarne?



Czarne ruszaja. Sytuacja materialna jest taka sama, ale goniec znow jest silniejszy.

Obydwa pionki san a czarnym polu tak jak goniec. Skoczek nie moze ich razem bronic.

1 Bc7

Czarne szantazuja ruchem na Bf4+ wygrywajac g-pionka.

2 Nh3

Jedyny sposob by obronic g- pionka.

2 Be5

Grozi ruch krolem i odsloniecie b- pionka.

3 Ke2 Kc4
4 Kd2 Bxb2

Czarne wygrywaja pionka i powinny wygrac. Biale moga probowac 5 Nf4 atakujac g-pionka, ale to daje mozliwosc czarnym dobrej koncowki. 5 ... Bd4 6 Nxg6 Be3+ 7 Kxe3 b2 i pionek ma promocje zmieniajac sie na hetmana.

Biale moga probowac utrzymac b-pionka 3 Kc1 ale wtedy traca skoczka 3 ... Ke3 4 Ng1+ Kf2 5 Nh3+ Kg2.

Podsumowanie

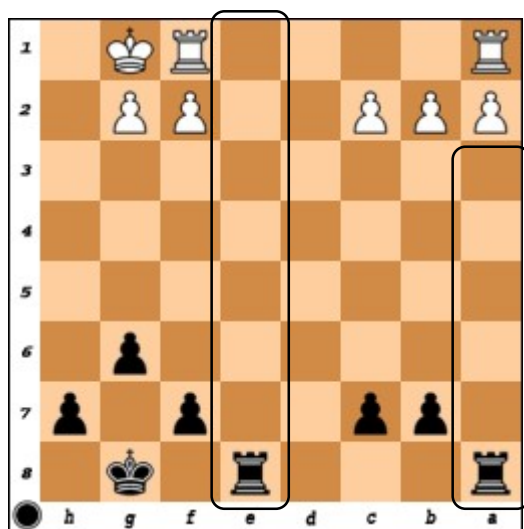
We wszystkich trzech pozycjach goniec dowodzi byc silniejszym od skoczka, poniewaz goniec moze atakowac i bronic z dwoch stron w tym samym czasie. Kiedy mozna grac z dwoch stron zazwyczaj silniejszy jest goniec.

Ustaw wieze na otwartych liniach.

Kolumna jest to ustawienie osmiu pol w pionowej pozycji. Patrz obrazek nr 1. Jest to swietna propozycja ustawienia wiezy, poniewaz daje wiecej mozliwosci poruszania pozniej. Tutaj beda podane przyklady silnych wiez na otwartej kolumnie (linii).

Otwarte kolumny (linie)

Mamy tutaj trzy otwarte kolumny, poniewaz nie mamy w nich pionka. Wieza jest silna w takiej kolumnie, poniewaz moze sie poruszyc na kazde z tych osmiu pol. Mamy 3 otwarte linie : a, d, e.



Dobrze jest rowniez ustawic wieze w linii gdzie tylko przeciwnik ma pionka. Tutaj na rysunku linia a.

Na pierwszym rysunku wieza (e) moze poruszyc sie na 11 pol, a druga na 8. Biale wieze moga poruszyc sie tylko na 4 pola.

Jesli masz otwarta linie (kolumnie) warto jest postawic w niej obydwie wieze. Tak samo silne sa wieza i krolowka (hetman). Pozniej zobaczmy na to przyklady.

Rozwiazania:

5. 1 ... Nxg2 2 Kxg2 Rh2 + 3 Bxh2 Qh3 + 4 Kf2 Qh2 + 5 Ke1 Nc2 + 6 Qxc2 Qxc2 wygrywa krolowa.

6. 1 ... Qxf2 + 2 Rxf2 Rxf2 + 3 Kg1 Rf1 + 4 Kg2 R8f2 mat.

1 Czarne zaczynaja i wygrywaja pionka.



Czarna wieza na otwartej linii, moze poruszyc sie na 12 pol. Biala wieza moze poruszyc sie tylk ona 5 pol, jest zablokowana pionkiem. Jak moga czarne wykorzystac ta sytuacje?

2 Czarne ruszaja i wygrywaja.



Czarne wieze sa na obydwu otwartych liniach, a biale wieze nie. Jak moga czarne wykorzystac ta sytuacje?

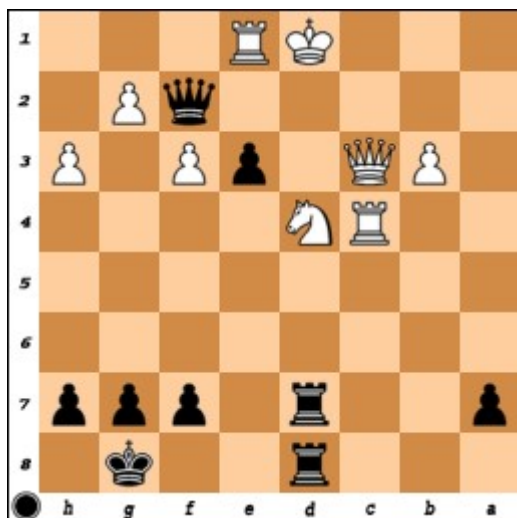
3 Czarne ruszają i wygrywają.

Czarna wieża na e8 może poruszyć na 8 pol. Królowka (hetman) blokuje króla od poruszenia się na pola d1 i e2. Jak mogą czarne wykorzystać tę sytuację?



4 Czarne ruszają i wygrywają.

Czarne mają dwie wieże w jednej kolumnie d (linii), ale biały skoczek wygląda na dobrze bronionego. Czy czarne mogą tu zrobić jakąś kombinację wygrywającą?



Rozwiązania:

- 1 ... Qxb2. Białe nie mogą zagrać 2 Rxb2, ponieważ Rd1 to mat.
- 1 ... Re1 + 2 Rxe1 Qxd3 wygrywa białą królową. Jediną alternatywą białych jest gra 2 Qf1, ale to także traci królową do 2 ... Rxf1 +

5 Czarne ruszają i wygrywają.

Czarne mają dwie wieże na linii h, ale czarny król już nam ucieka. Czy czarne mogą przełamać tę pozycję tak, by król im nie uciekł?



6 Czarne ruszają i wygrywają.

Czarne mają dwie wieże i królowkę (hetmana) na linii f, ale f2 i f3 są chronione. Jak czarne mogą to wygrać?



- 1 ... Rxe3 + 2 Bxe3 Bb4 + 3 Bd2 Re8 + 4 Be2 Qxc4 wygrywa królową. Białe nie mogą zagrać 5 Bxc4, ponieważ król byłby w szachach. Jeśli 2 fxe3 Bg3 mat.
- 1 Rxd4 + 2 Rxd4 Rxd4 + 3 Qxd4 e2 + 4 Rxe2 Qxd4 + wygrywa królową.

Konsekwencje

Czasami bywa tak że silne ruchy mogą zamienić się w słabe. Bedziemy tu patrzeć na osiem przykładów. Kluczem jest myślenie na przód i planować następne ruchy. " Jeśli ja zrobię to, co zrobi mój przeciwnik "?

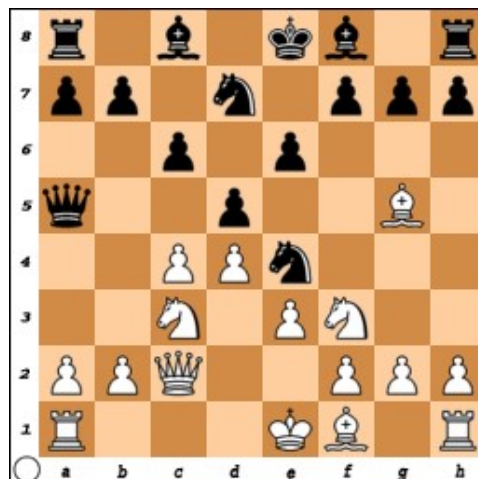
1 Czy białe powinny wziąć d- pionka?

Na początku biały skoczek może pobić pionka na d5 (Nxd5), ponieważ 1 ... Nxd5 traci królowkę 2 Bxd8. Ale spojrzymy dokładniej.



2 Czy białe powinny grać Bd3?

1 Bd3 jest kuszące, ponieważ atakuje skoczek na e4. Jak czarne odpowiedzą?



3 Czy czarne powinny zagrać Bg4?

Bg4 robi pin (atakuje w jednej linii dwie figury) f3 skoczka i szantazuje później biciem pionka Nxd4.



4 Czy czarne powinny wziąć pionka na e5?

Białe właśnie zaoferowały pionka grając na e5. Czy ten pionek może być wzięty?



Rozwiązania:

1 W zasadzie 1 Nxd5 traci skoczka 1 ... Nxd5 2 Bxd8 Bb4+ 3 Qd2 Bxd2+ 4 Kxd2 Kxd8.

3 1 ...Bg4 daje białym dobrą partię po 2 Bxf7+ Kxf7 3 Ng5+ Ke8 4 Qxg4 Nxd4 5 0-0.

2 w zasadzie 1 Bd3 traci gonia 1 ... Nxg5 2 Nxg5 3 dxc4 4 Bxc4 Qxg5.

4 1 ... dxe5 traci królowkę 2 Bxf7+ Kxf7 3 Qxd8.

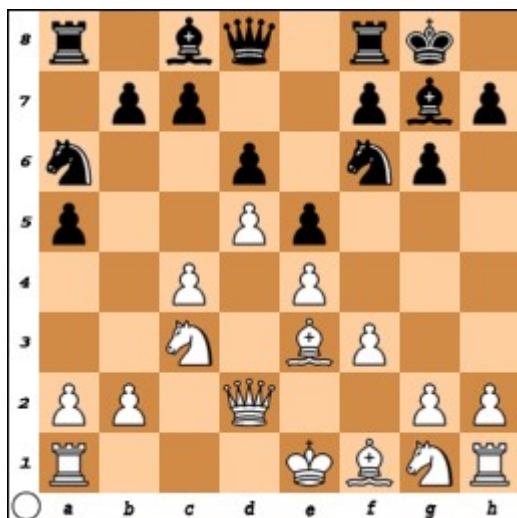
5 Czy 1 Bg5 robi pulapke na krolowke?

Po Bg5 krolowka nie ma zadnego ruchu, ale 1 ... Bxf3.



7 Czy biale powinny zagrac Bh6?

To jest popularna droga wymiany czarnego gonca , ale czy to bys zagrał?



Rozwiazania:

5 1 Bg5 wygra. 1 ... Bxf3 Wyglada silnie, ale biale maja wspanialy ruch 2 Qd2. Jesli czarne zagraja 2 ... Qxd4 3 Bb5+ c6 4 Qxd4 wygrywa krolowke.

7 1 Bh6 traci pionka po 1 ... Nxe4. If 2 fxe4 Qh4+ 3 g3 Qxh6. If 2 Nxe4 Qh4+ 3 g3 Qxh6 4 Nf6+ Kh8 (not 4 ... Bxf6 5 Qxh6).

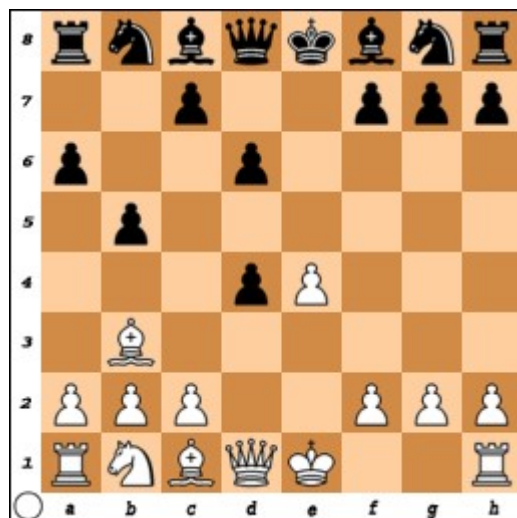
6 Czy czarne powinny wziac d- pionka?

Mamy dwie atakujace figury d pionka i tylko jeden go broní. Czy bys go wzial?



8 Czy czarne powinny wziac d- pionka?

Biale przegrywaja pionka i chcialyby go odzyskac. Ale czy to jest pulapka?



6 1 ... Nxd4 jest zle, poniewaz 2 Nxd4 Qxd4 3 Bb5+ Bd7 4 Bxd7+ Kxd7 5 Qxd4 wygrywa krolowke.

8 Yes. 1 Qxd4 ewentualnie traci gonca na b3. 1 ... c5 2 Qd5 Be6 3 Qc6+ Bd7 3 Qd5 c4 robi pulapke na gonca b3. Jesli biale nie zagraja na 2 Qd5 to automatycznie 2 ... c5 wygrywa gonca.

Atak na f pionka

Alpha Zero – najsilniejszy program szachowy na naszej planecie. Lubi atakować z h pionkiem, ale atak z f pionkiem może być równie niebezpieczny. Widzimy przykłady gdzie białe grają na f5 i poświęcają pionka dla ataku. Pomysłem tutaj jest to, że oddając pionka zyskują pola atakujące. Goniec, skoczek i królowa mogą ruszyć na f4, g5 i h6.

Białe szykują atak

1 e4	c5
2 Nc3	d6
3 f4	g6
4 Nf3	Bg7
5 Bc4	Nc6
6 d3	e6
7 0-0	Nge7
8 Qe1	0-0
9 f5	



Białe mają figury na polach atakujących, gońiec na c4 atakuje f7, wieża na f1 do pomocy i skoczek na f3 jest gotowy do ruchu na g5 atakując króla. Tutaj ważnym ruchem jest ruszenie pionka na f5 i odblokowanie gonia z c1.

Czarne odpowiadają ... exf5

9	exf5
10 Qh4	

Ten pomysł Qe1-h4 stwarza atak białych jeszcze bardziej niebezpieczny.

10	a6
11 Bg5	

To jest możliwe, ponieważ f pionek został poświęcony.

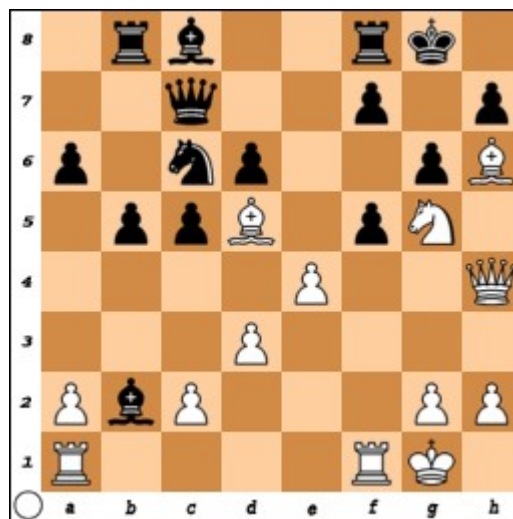
11	Qc7
12 Bh6	

Następne pole otwarte dzięki poświęconemu f pionkowi.

12	b5
----	----

Czarne desperacko próbują atakować na drugiej stronie.

13 Nd5	Nxd5
14 Bxd5	Rb8
15 Ng5	Bxb2



Białe szantazują 14 Bxg7 Kxg7 15 Qxh7+ of 15 exf5. Komputer preferuje 13 ... Bd4+ ale białe wciąż stoją lepiej i są coraz bliżej króla

16 Bxf8	Kxf8
17 Qh6+	Bg7

18 Nxh7+ Kg8
19 Qxg6 Nb4

Czarne nie mogą pobić królowki na 17 ... fxg6, ponieważ f pionek jest zablokowany.

20 Nf6+ Kf8
21 Qxg7+ Kxg7
22 Ne8+ resigns

Białe wygrywają królowkę (hetmana).
Otwarcie f5, g5 i h6 dało wspaniałą wygraną dla białych.

Czarne odpowiadają ...d5

9 d5
10 Bb3 d4
11 f6

Jeśli czarne nie wezmą pionka na f5 wtedy białe ruszą na przód.

11 Bxf6
12 e5 Bg7
13 Ne4



Według komputera wynika że pozycja jest podobna jednak białym będzie łatwiej grać idąc do g5 i f6.

13 Nxe5
14 Nxe5 Bxe5
15 Bg5 Qc7
16 Nf6+ Kg7

Komputer chce zagrać 16 ... Bxf6 17 Bxf6 h5, ale wygląda to na ryzykowne. Jeśli biała królowka pojdzie na h6 to będzie koniec.

17 Bh6 Kh8

17 ... Kxh6 loses to 18 Qh4+ Kg7 19 Qxh7 szach mat.

18 Qh4 Rg8

If 18 ... Nf5 19 Rxf5 exf5 20 Bxf8 h5 21 Bg7+ Kxg7 22 Ne8+ wygrywa królowkę.

19 Bf8 h5
20 Qg5 rezygnuje



Czarne nie mogą zatrzymać Qh6 w następnym posunięciu.

Podsumowanie

Moral taki, że czasami warto poświęcić pionka, żeby uzyskać kilka mocnych pól dla swoich figurek. W tych przykładach białe oddają f pionka żeby ustawić figury na g5 i h6. Następnym atutem tej sytuacji jest to, że przeciwnik się zastanawia dłużej nad tym czy wziąć tego pionka czy nie. Jest nam łatwiej atakować niż się bronić.

Obydwa przykłady to obrona sycylijska, ale nie mówimy tu o debiutach (otwarciach). Tylko o tym jak poświęcić pionka by zyskać mocne pola.

Puzzles from HMP Leeds

Podziękowania dla Stephena, który prowadzi klub szachowy w Leeds za te łamigłówki. Pierwszy to spektakularne wykończenie.

1 Białych ruch

Białe mogą tutaj szybko wygrać. Czy już to znalazłeś?



5 Białych ruch

Tym razem czarne zagrały pionka g6 i gonia na g7 przed roszadą. Teraz gонец został wymieniony i król został osłabiony. Jak białe mogą to wykorzystać?



2 Białych ruch

Królowka i skoczek pracują razem bardzo dobrze. Tutaj mamy tego świetny przykład. Pierwszy ruch białych rozstrzygnie partię. Jak partia się zakończy?



6 Białych ruch

Tutaj trzeci przykład gdzie czarne zagrały g6 i gonia na g7 przed roszadą. Gонец został wymieniony i król jest osłabiony (łatwy do ataku). Jak białe mogą to wykorzystać by zdobyć przewagę materialną?

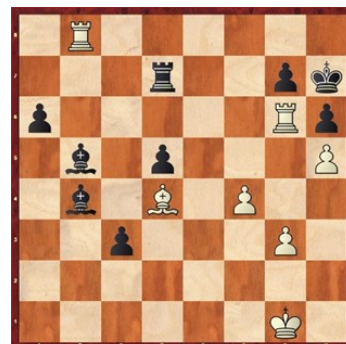
3 Białych ruch

Biały skoczek na g6 nie może być zaatakowany przez czarnego pionka. To jest dobra placówka dla skoczka. Białe użyły tej "placówki" do szybkiej wygranej. Widzisz jak to zrobili?



7 Czarnych ruch

Czarny król jest zablokowany, nie ma gdzie pojechać. Jak białe mogą to wykorzystać by szybko wygrać?



8 Czarnych ruch

Obie strony atakują, ale to czarne mają pierwszy ruch do zagrania. Czy widzisz jak można tu szybko wygrać?



4 Czarnych ruch

Białe często wysuwają pionka na g3 i gonia na g2 zanim zrobią roszadę. To jest silne ustawienie, które może szybko obrócić się w słabe jeśli gонец stamtąd odjedzie. Jak czarne mogą wykorzystać tę sytuację?



1

Qc6 stwarza pulapke następnym ruchem 2.Ra6+ . To prowadzi do mata. Czarne mogą wziąć królowkę 1. bxc6 , ale wtedy białe dadzą im mata 2.Ra6 mat.

2

Białe mogą zrobić widelkę pomiędzy czarnym królem i królowką , posunięciem skoczka na 1.Nc7+. Później 1. ... Ke7 pozwala 2.Qxd8+ Kxd8 3. Ne6+ i 4. Nxg7 . Białe wygrywają figurkę (skoczka) .

3

1. Ne7+ Qxe7 .Skoczek zmusił królowkę do posunięcia w słabe pole. 2. Qxf5 zostawiając białe z przewagą materialną. 2. ... exf5 3.Rxe7 fxg4 4. Rxc7

4

Qe1 prowadzi do pięknego mata po ruchu 2. Rxe1 Rxe1+, 3. Kg2 Bf1+ 4. Kf3 (4. Kg1 Bh3 mat). 4. g4+ 5 Kf4 Bh6 mat.

5

1. f6+ Kh8 2. Qh6 grozi matem i zmusza 2. ... Rg8. Teraz białe mogą zaatakować h - kolumnę. Po 3. Rf4 Bxd3 (jedyne wyjście do powstrzymania natychmiastowego mata) 3. ... Qf8 i wtedy 4. Qxf8 i 5. Rxe4, zostawiając białe z przewagą figuralną. 4. Rh4 g5, ale również białe mogą zagrać 4. Qxh7+ Kxh7 5. Rh4 szach mat.

6

1. Nf5+ Kg8 2. Nxd4 wygrywają . Sytuacja wygląda na łatwą, może być z nią jednak problem , że mamy dużo figurek atakujących.

7

1. Rh6 gxh6 (może też być Król xh6) i tak będzie to samo. Rh8 szach mat.

8

1. ... Qxe1+ 2. Rxe1 c1-Q jest decydujące ,bo 3. Rxc1 Rxc1+ 4. Kg2 R8c2+ prowadzi do znacznej przewagi po ruchu 5. Kf3 Rf1+ 6. Kg3 Rg1+ albo 5. Kh3 Rh1+ 6. Kg3 Rg1+, królowka będzie stracona w obydwu rozwiązaniach.

Q- Queen - królowka, hetman
K- King - król
B- Bishop - gонец
N - Knight - skoczek
R - Rook - wieża
pawn - pionek
x - capturing - pobicie
castling - roszada
check - szach
checkmate - szach mat
+ check szach

Puzzles from HMP Leeds

Thanks to Stephen who runs the chess club at Leeds for these puzzles. There is a common theme between the last two puzzles.

1 Czarnych ruch

Jesli skoczek atakuje dwie figurki na raz nazywamy to widelkami. Zawsze staraj sie ich szukac, poniewaz moga dac ci przewage. Czy widzisz widelka tutaj, ktore moga wykonac czarne?



5 Bialych ruch

Kontynuacja ruchow 1. Rxe8+ Bxe8 2. Qh7+ wyglada atrakcyjnie, niestety jednak do niczego nas to nie prowadzi po ruchu Kf8. Jak biale moglyby to zmienic na lepsze?



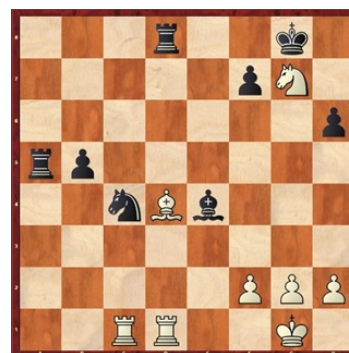
2 Czarnych ruch

Tu sytuacja jest bardzo skomplikowana, ale rowniez zawiera widelka. Czy widzisz jak czarne moga wygrac?



6 Czarnych ruch

Nastepne dwie pozycje pokazuja jak biale moga zyskac przewage wykorzystujac slabosc na ostatniej linii. Biale w tym momencie maja przewage wiezy nas skoczkiem (wygrywaja 2 punkty), ale zostawily ostatnia linie otwarta... Czarne chcialyby zagrac Rc1+, ale biale moga zablockowac Rd1. Czy widzisz lepszy ruch dla czarnych ?



3 Bialych ruch

W szachach musimy uwazac na figurki, ktore nie sa bronione. Skoczek na d5 jest broniony tylko przez krolowke (hetmana). Jak biale moga to wykorzystac atakujac krolowke i pobiciem skoczka?



7 Czarnych ruch

Bialych ostatnia linia wyglada dla czarnych zachecajaco, ale wymaga od nich swietnej wyobrazni. Jak czarne tu zagraja?



4 Bialych ruch

Pozycja czarnych na pierwszy rzut oka wyglada na bezpieczna, jednak niestety ma pewna slabosc. Czy widzisz jak biale moga wygrac?



8 Bialych ruch

Biale maja obiecujacy atak na strone krola, ale jesli zaatakujemy od razu nic nam to nie da. Bh6 moze byc zatrzymane przez wysuniecie pionka na g6, Qe5 pionkiem na f6. Czy widzisz co biale zagrały?



1

1 ... Qxe2+ 2. Kxe2 Nxd4+ robi widelka na krola i krolowke zyskujac przewage dwoch punktow (dwoch pionkow).

2

Po 1. Qxe4 2. Qxe4 Nf2+ skoczek robi widelka na krola I krolowke. 3. Kg1b Nxe4 daje nam figure przewagi. Wieza nie moze pobic skoczka na f2, poniewaz nastepny ruch Rd1 jest szach mat.

3

1 g4 oslabia obrone skoczka na d5. Po 1. Qe6 (1. Qe4+ 2.Bg2 wygrywa). 2. Re2 Ne3 3. Bg2 (by uniknac 3. Nxf1). Czarne nie moga uniknac ataku na e- linii I 4. Rbe1 bedzie decydujacy.

4

Prosty ruch 1. Bc7 wygrywa material (przewage punktow) . Wieza do tej pory broni skoczka, zostaje jednak zaatakowana. Czarne sprobowały 1. ... Bd5, ale po 2. Bxd8 Rxd8 3.Nc3, biale wygrywaja z latwoscia.

5

1 Qh7 prowadzi do niepowstrzymanego ataku 1... Bxh7 2. Rxe8+ Qf8 3. Rxf8+ Kxf8 4. Nxh7+, biale wygrywaja figure.

6

1.... Qb4 wygrywa. 2. Qxb4 I Rxb4 obydwa ruchy spotkaja sie z matem na Rc1+

7

1. Bc2 pokazuje nam jak slabe jest zostawienie ostatniej linii otwartej. Po 2. Rxc2 (nie mamy nic lepszego) 2... Rxd4 odpowiedz na 3. Rxd4 prowadzi do mata 3. ...Ra1+. Biale musza ruszyc wieza np Re1 gdy 3... Kxg7 zostawiajac czarne przy prowadzeniu o figure.

8

Wygrywajacy ruch to 1. Bc7. Jesli czarne nie wezma gonca to biale beda wygrywac wieze za gonca. Jesli czarne zagraja 1.... Rxc7 to 2. Qe5 groza matem na g7 I wieza na c7. Czarne moga probowac 2. ..Kf8 3. Qxc7 Bd6 ale biale moga zagrac Qd8+ Be8 4. Rh3 I powinny wygrac.

Pozycje 4,7 i 8 zostaja zaczete niespodziewanym ruchem gonca.

Ustaw wieze na otwartej linii

Kolumna jest to ustawienie osmiu pol w pionowej pozycji. Swietnym rozwiazaniem jest ustawienie wiez na otwartej linii, poniewaz zwieksza sie ilosc pol gdzie mozemy ruszyc. Patrzyliśmy na to wczesniej, ale mamy tutaj nastepnych 8 przykladów silnych wiez na otwartych liniach.

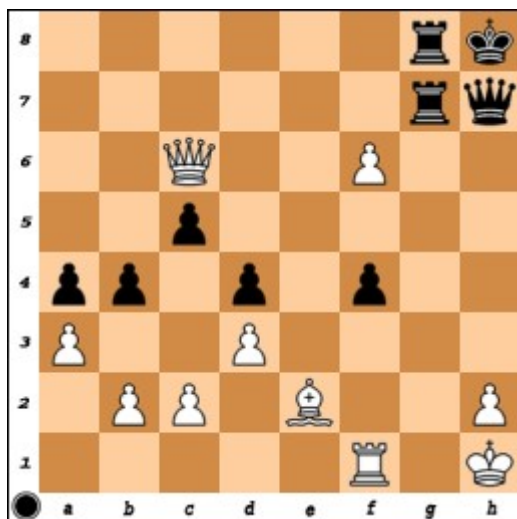
1 Czarne ruszaja

Biale moga zagrac po ruchu. 1 ... Qg5+ 2 Ng3 Re1+ 3 Qxe1 Bxe1 4 Rxe1 Be6. Czy czarne maja lepsze posuniecie?



2 Czarne ruszaja

Czarna wieza na g7 jest atakowana wiec czarne musza grac szybko.



3 Czarne ruszaja

Czarne nie maja krolowki, ale za to wieze sa bardzo silne. Jak czarne moga wygrac?



4 Czarne ruszaja

Pierwszy ruch jest latwy do przewidzenia, ale kontynuacja jest ciezsza do znalezienia. Czy moglbys znalezc rozwiazanie prowadzace az do konca?



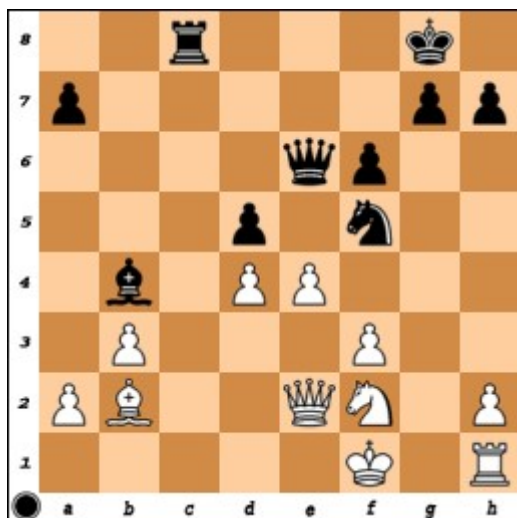
5 Białych ruch

Czy białe mogą mieć przewagę dzięki wieży na g6?



6 Czarne ruszają

Czarne muszą odpowiedzieć na atak skoczka



Rozwiązania

1 1 ... Rxe2 2 Qxe2 Qg5+ 3 Kh2 Qg2 szach mat

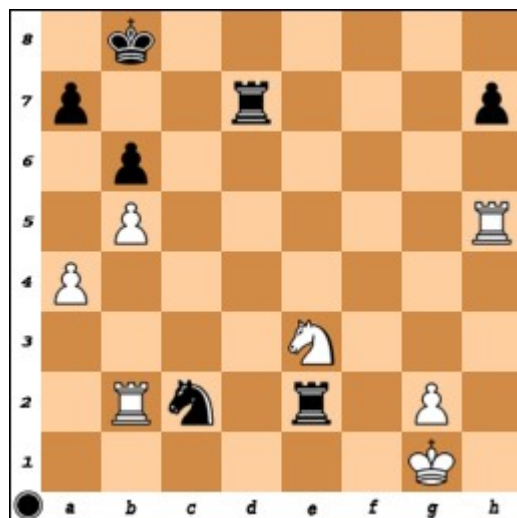
2 1 ... Qxh2+ 2 Kxh2 Rh7 szach mat

3 1 ... Rg1+ 2 Bxg1 Bxf3+ 3 Kh2 Rg2+ 4 Kh1 Re2 szach mat. If 2 Kh2 R8g2 szach mat

4 1 ... Rxc3+ 2 bxc3 Rxc3+ 3 Kb1 Bf4+ 4 Kb2 Rc2+ białe zostaną niedługo zamatowane .
Jesli 3 Kb2 Rb3+ zmusza 4 Kc1 Qb2 szach mat

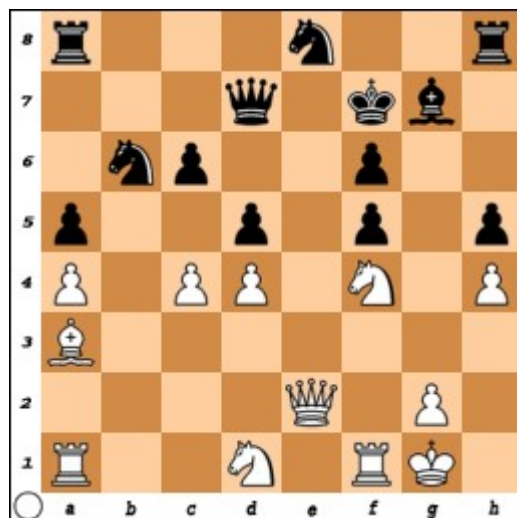
7 Czarne ruszają

Czarne mogą wygrać figurę. Czy widzisz w jaki sposób mogą to zrobić?



8 Białych ruch

Ten przykład jest trudny. Brawo dla Ciebie jeśli uda Ci się go rozwiązać.



5 1 Rxc7 Nxc7 2 Qxe6 Nxe6 3 e8(Q) wygrana dla białych. Jesli 1 ... Qxc7 2 Qxe6 wygrywa
6 1 ... Rc2 2 Qb5 Ne3+ 3 Kg1 Be1 wygrywa, ponieważ jeśli skoczek ruszy f2 to wieża na Rg2 jest mat. 2 Qxc2 przegrywa do 2 ... Ne3+ and Nxc2

7 1 ... Re1+ 2 Kf2 Rd2+ 3 Kf3 Rxe3+ Jesli 2 Nf1 Rf7 3 Rxc2 Rxf1+ 4 Kh2 Rh1+ 5 Kg3 Rxh5

8 1 Rb1 Nxc4 (jeśli 1 ... Rb8 2 c5 wygrywa skoczek albo wieze) 2 Rb7 Qxb7 (2 ... Nc7 3 Rxc7 Qxc7 4 Qe6 szach mat) 3 Qe6 szach mat