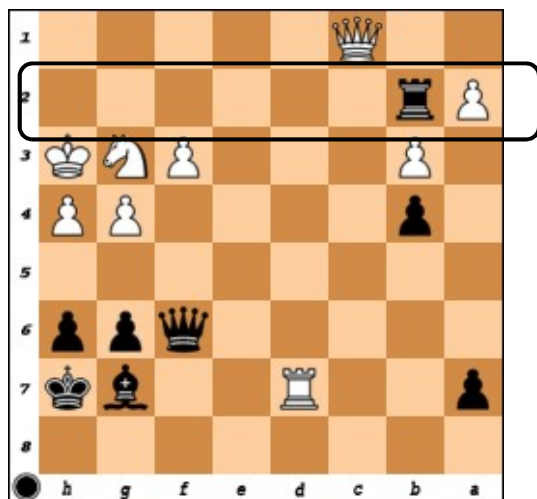


O tura pe cea de a saptea linie este puternica

O tura pe cea de a saptea linie iti da sanse bune de atac. Daca ai o tura pe cea de a saptea linie, cauta/uita-te dupa modalitati violente de a ataca Regele. Cea de a saptea linie este linia de patrare, care se afla aproape de cealalta parte a tablei de sah, incercuita in prima diagrama.

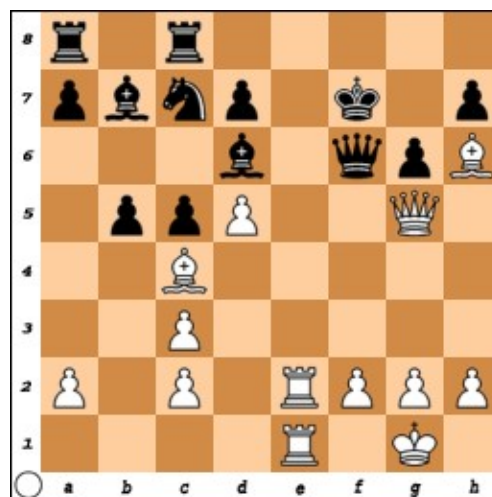
1 Negrul joaca sa castige.

Negrul are o tura puternica la b2 si poate da sah mat in doua miscari.



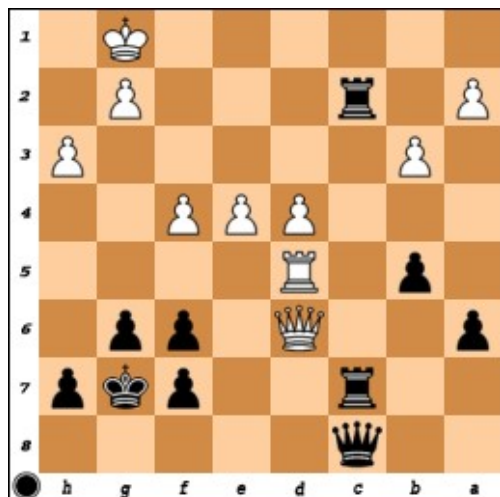
2 Albul joaca si castiga.

Albul poate avea o Tura pe cea de a saptea linie si trebuie sa actionize repede pentru ca Nebunul la c4 este atacat.



3 Negrul joaca sa castige.

Negrul are o Tura puternica la c2.



4 Negrul joaca sa castige.

Negrul are o Tura puternica la c2.



Solutii:

1 1 ... Qxh4+ 2 Kxh4 Rh2 mat.

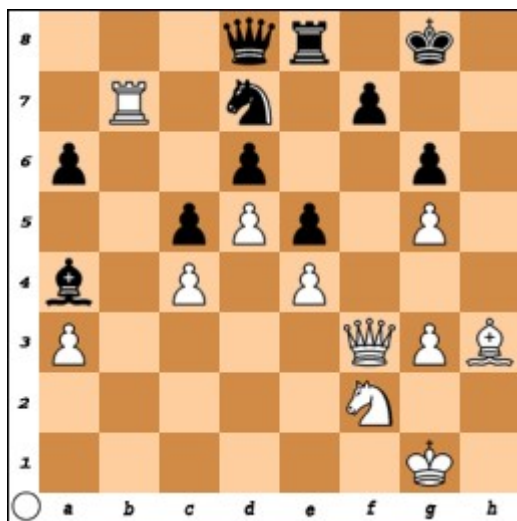
3 1 ... Rxg2+ 2 Kxg2 Rc2+ castiga. Daca 3 Kg1 Qxh3 forteaza un mat. Daca 3 Kg3 Qc3+ de asemenea forteaza un mat sau castiga Tura ex 4 Kh4 Qe1+ 5 Kg4 Rg2+ castiga.

2 1 Re7+ Bxe7 2 Rxe7+ Kxe7 3 d6+ Kxd6 4 Qxf6 castiga Regina. Daca 2 ... Qxe7 3 d6+ de asemenea castiga Regina.

4 1 ... Qxe5 2 Rxe5 Rc6 3 Rxf5 Rxd6 castiga.

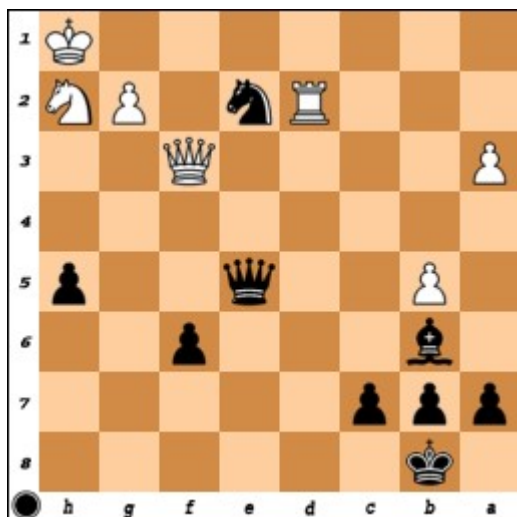
5 Albul joaca si castiga.

Tura la b7 ii da Albului sanse de atac.



7 Negrul joaca sa castige.

Albul ameninta la Rd8 cu mat, asa ca Negrul trebuie sa actionize rapid. Negrul are un dublu atac la a treia mutare.



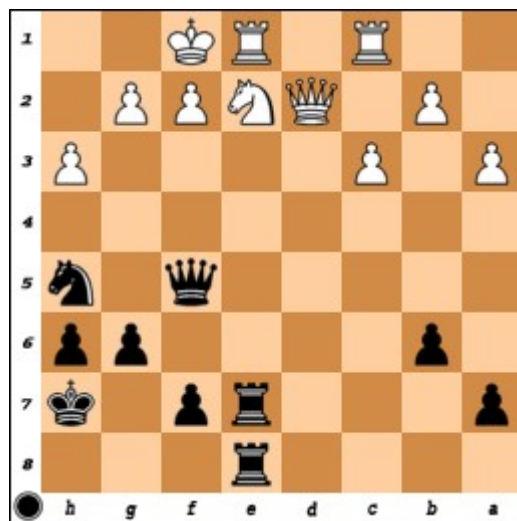
Solutii

5 1 Bxd7 Bxd7 2 Ng4 Bxg4 3 Qxf7+ Kh8 Qg7mat. Daca 2 ... Re7 3 Nf6+ si Qh1 castiga.

7 1 ... Qa1+ 2 Nf1 Qxf1+ 3 Qxf1 Ng3+ 4 Kh2 Nxf1+ wins the rook. If 2 Qf1Ng3+ wins the queen.

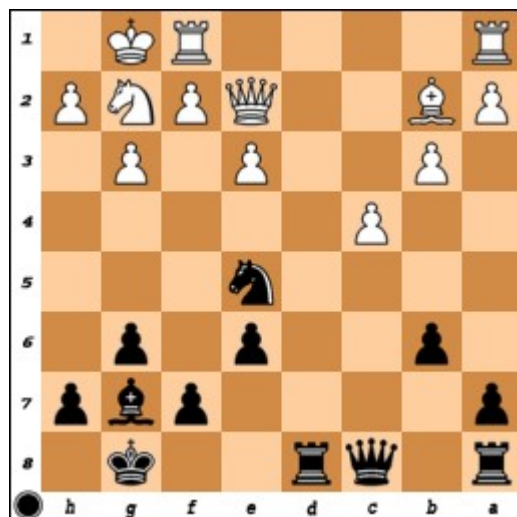
6 Negrul joaca sa castige.

Acum schimbam pe dublu atac. Negrul are posibilitate de dublu atac la iscare a doua.



8 Negrul joaca sa castige.

Un dublu atac al Nebunului la mutarea a doua.



6 1 ... Rxe2 2 Rxe2 Ng3+ si castiga Tura la e2.

8 1 ... Rd2 2 Qxd2 Nf3+ castiga Regina.

Sah-mat pe linia din spate

Este o idee buna sa mutati Regele doua patrate catre o Tura, pe prima linie a jucatorului, iar apoi sa mutati Tura pe patratul peste care a trecut Regele (CASTLE – CASTLING). Aceasta mutare numita **castling** va pune Regele la adapost, in spatele a trei pionii. Unul dintre cele cateva dezavantaje ale acestei mutari este riscul ca sa vi se dea sah-mat pe linia din spate. Aveti aici 8 exemple, care explica ce este un mat pe linia din spate si va arata riscurile. Ati dori exemple de puzzle-uri mai usoare, mai dificile, mai multe jocuri, analize deschise, sfarsit de jocuri? Daca aveti idei, rugati ofiterii dvs sa imi trimita un mesaj. Peter

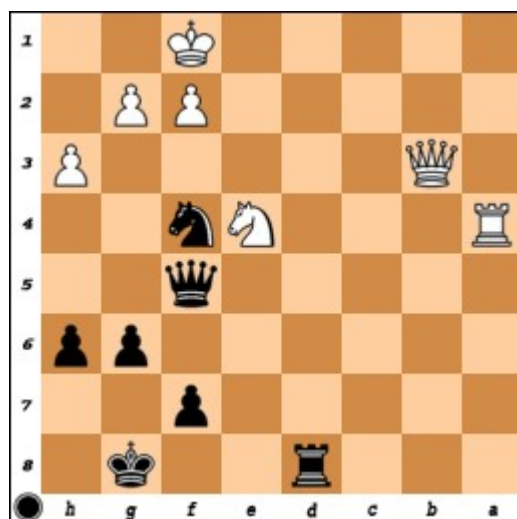
1 Negrul joaca si castiga.

Daca Tura alba nu ar fi fost acolo, Negrul ar putea juca mat la Rd1. Acesta ar fi un exemplu de mat pe linia din spate. Negrul are nevoie sa gaseasca o modalitate de a distra Tura alba.



2 Negrul joaca si castiga.

Negrului i-ar placea sa dea mat la Rd1 dar are nevoie sa redirectioneze Regina alba.



3 Negrul joaca si castiga. Negrul ar vrea sa dea mat la Re1, dar are nevoie sa gaseasca o cale de a bloca Tura la b1.



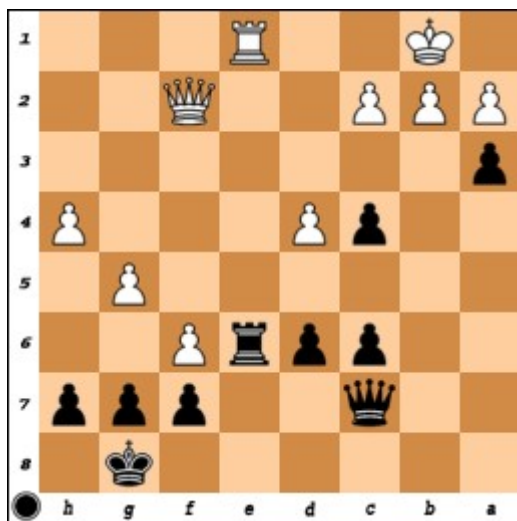
4 Negrul joaca si castiga. Negrului i-ar placea sa joace mat la Re1 dar trebuie sa mute Regele Alb.



Inside Chess Club 7

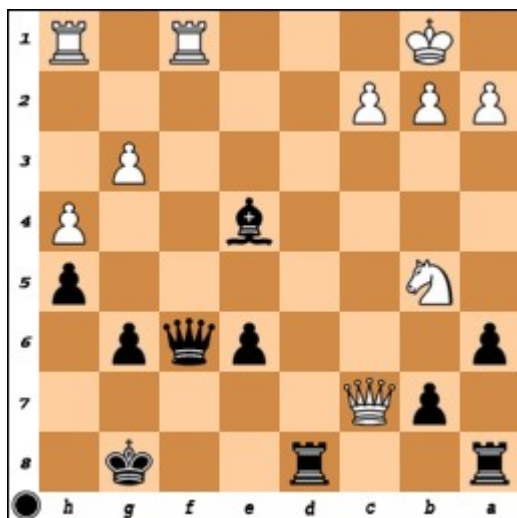
5 Negrul joaca si castiga.

Pionul la a3 ii da sansa extraordinara Negrului de a pune albul sub presiune.



7 Negrul joaca si castiga.

Poate Negrul sa ignore amenintarea lui Rxf6?



SOLUTII:

1 Negrul poate castiga un Pion la 1 ...Qxb2 deoarece 2 Rxb2 permite 2 ... Rd1 mat

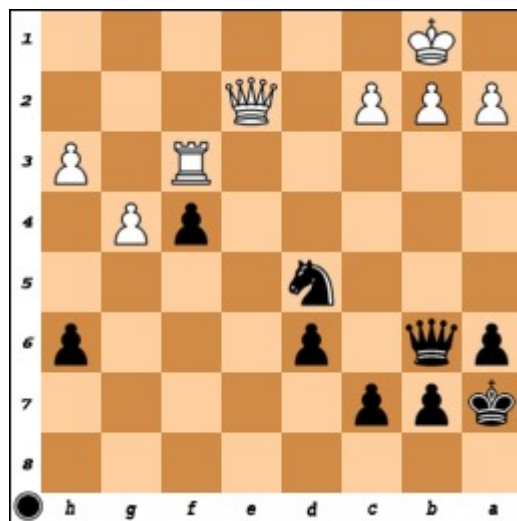
3 1 ... Bc1 2 Rb8 Re1 mat. Albul are nevoie sa joace ceva de genul 2 h3 pentru a permite 2 ... Bxb2

5 1 ... Qb6 (ameninta cu mat) 2 b3 Qxd4 3 Qxd4 (altfel 3 ... Qb2 mat) Re1 mat.

7 1 ... Bxh1. If 2 Rxf3 Negrul joaca 2 ... Rd1 mat

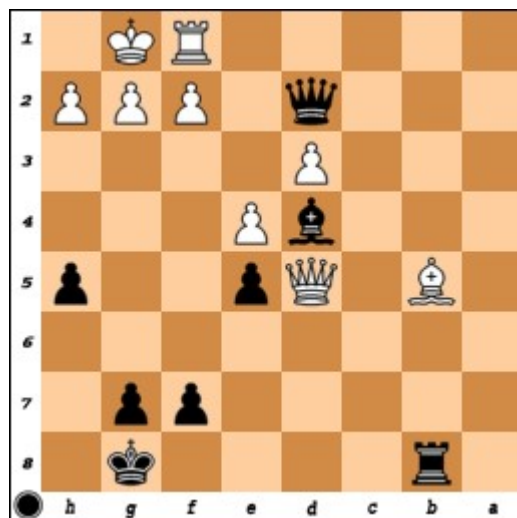
6 Negrul joaca si castiga.

Negrul ar dori sa joace la Qg1 dar aceasta poate avea raspuns la Rf1.



8 Negrul joaca si castiga.

Previne Tura de la f1 un mat pe linia din spate?



2 1 ...Qb5+ castiga Regina, deoarece 2 Qxb5 permite 2 ... Rd1 mat

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

6 1 ... Nc3+ 2 Rxc3 (altfel Negrul castiga Regina) 2 ... Qg1 mat.

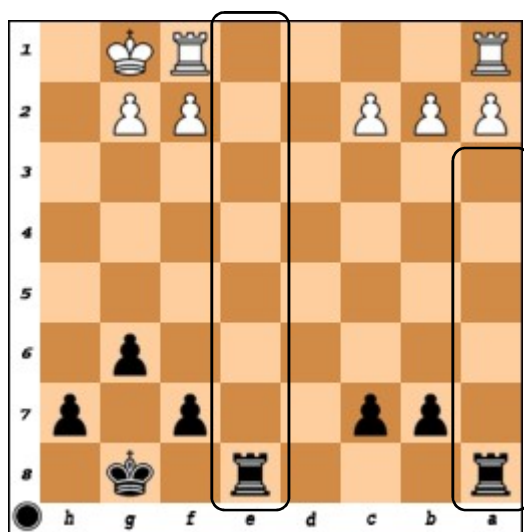
8 1 ...Qb2 (Forteaza Nebunul sa se dea deoparte si elibereaza Tura neagra) 2 Bc4 Qxf2+ 3 Rxf2 Rb1 mat.

Asezati tura pe coloanele libere

Coloanele sunt cele opt pătrate așezate în poziție verticală pe tablă, marcate în prima diagramă. Este o idee bună să așezați tura pe coloanele libere/deschise, deoarece crește numărul de pătrate la care se pot muta. Iată câteva exemple despre puterea turelor asupra coloanelor libere/deschise.

Coloanele libere/deschise

Coloana este liberă atunci când, pe aceasta nu se afla pionii. O tura dintr-o coloană deschisă/liberă poate fi puternică, deoarece poate trece prin toate cele opt pătrate. Coloana d este, de asemenea, o coloană deschisă.



De asemenea, este o idee bună să așezați tura pe coloane pe care este așezat doar un pion adversar, ca de exemplu coloana a pentru negru.

În prima diagramă, tura neagră se poate deplasa la 11 pătrate și celălalt 9. Turele albe nu se pot deplasa decât la 4 pătrate.

Dacă aveți o coloană deschisă, poate fi o foarte bună strategie să așezați două ture sau chiar două ture și o regină. Vom vedea exemple mai departe.

soluții

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

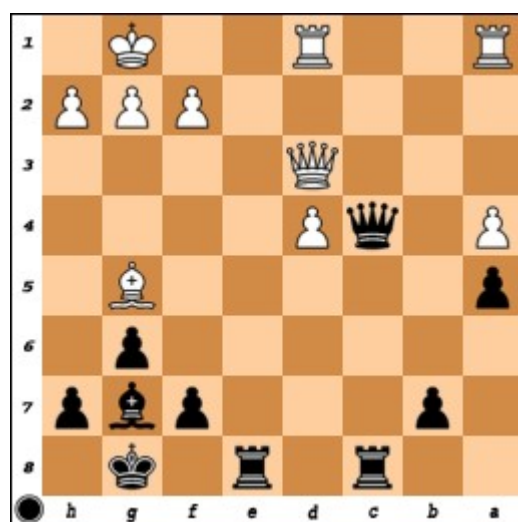
6 1 ... Qxf2 + 2 Rxf2 Rxf2 + 3 Kg1 Rf1 + 4 Kg2 R8f2 mate.

1 Cum joacă negrul pentru a câștiga un pion



Tura neagră este pe o coloană deschisă și se poate muta la 12 pătrate. Tura albă este blocată de pion și poate trece doar la 5 pătrate. Cum poate negrul să profite de asta?

2 Cum poate juca negrul pentru a câștiga



Turele negre sunt ambele pe fișiere deschise, iar turele albe nu. Poate tura neagră să profite de puterea suplimentară a turelor?

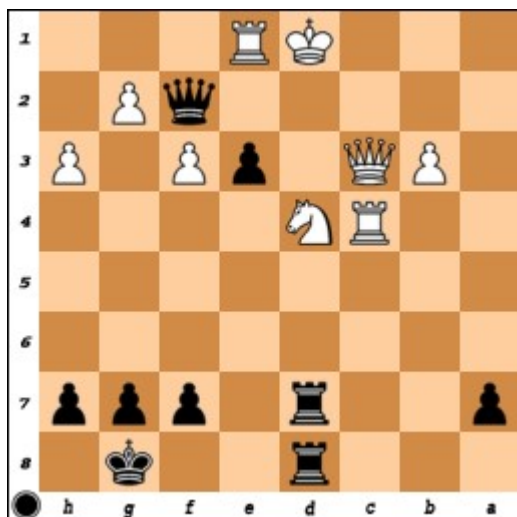
3 Cum poate juca negru și să câștige

Tura neagra de pe e8 se poate muta la 9 pătrate, iar regina îl oprește pe rege să se deplaseze pe d1 sau e2. Poate negrul să profite de asta?



4 Cum poate juca negru și să câștige

Negrul are două ture în coloana deschisă d, dar calul alb pare apărut foarte bine. Are negrul vreun truc pe care îl poate folosi?



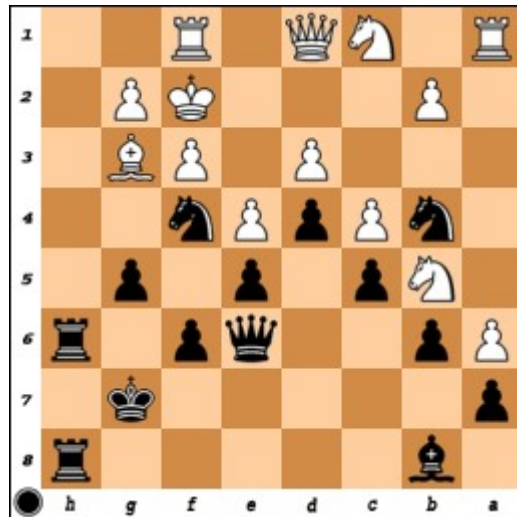
soluții

1 1 ... Qxb2. Albul nu poate juca 2 Rxb2, deoarece Rd1 este pereche.

2 1 ... Re1 + 2 Rxe1 Qxd3 câștigă regina albă. Singura alternativă a albului este să joci 2 Qf1, dar asta pierde și regina la 2 ... Rxf1 +.

5 Cum poate juca negru și să câștige.

Negrul are două ture în coloana deschisă h, dar regele alb deja se deplasează. Poate negrul să deschidă poziția albă înainte ca regele să scape?



6 Cum poate juca negru și să câștige

Negrul are două ture și o regină pe fișierul f, dar f2 și f3 sunt apărați amândoi. Cum poate câștiga negrul?



3 1 ... Rxe3 + 2 Bxe3 Bb4 + 3 Bd2 Re8 + 4 Be2 Qxc4 câștigă regina. Albul nu poate juca 5 Bxc4 pentru că regele ar fi sub control. Dacă 2 fxe3 Bg3 mate.

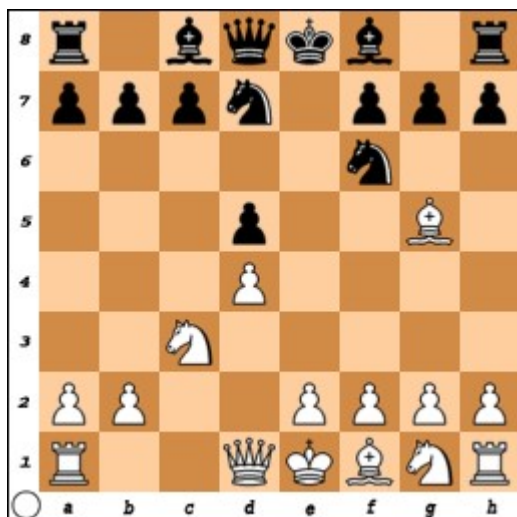
4 1 Rxd4 + 2 Rxd4 Rxd4 + 3 Qxd4 e2 + 4 Rxe2 Qxd4 + câștigă regina.

Consecinte

Uneori, unele mutari care, aparent par a fi solide, acestea se dovedesc a fi de fapt, slabe. Avem astfel 8 exemple. Este foarte important sa gandim anticipat. "Daca fac asta, ce va face adversarul meu?"

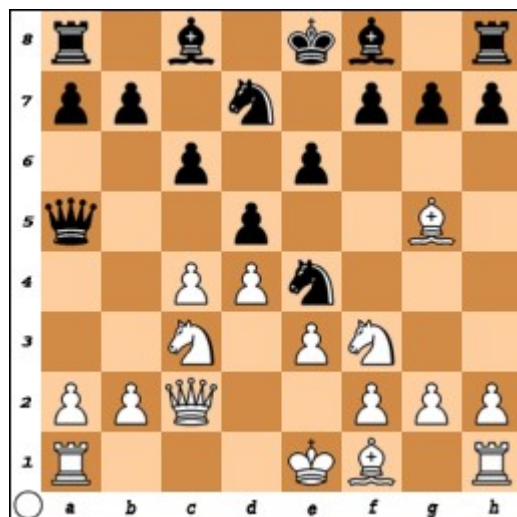
1 Ar trebui albul sa ia pionul d?

La prima vedere albul poate juca 1 Nxd5 deoarece 1 ... Nxd5 pierde Regina la 2 Bxd8. Dar priviti mai indeaproape.



2 Ar trebui albul sa joace Bd3?

1 Bd3 este tentat sa faca asta pentru ca va ataca Regele la e4. Cum va raspunde negrul?



3 Ar trebui negrul sa joace la Bg4?

Bg4 este tentat, deoarece blocheaza calul si ameninta la Nxd4.



4 Ar trebui negrul sa ia pionul la e5? Albul,

tocmai a oferit/expus un pion, jucand la e5. Se poate lua pionul?



Solutii:

1 De fapt, 1 Nxd5 pierde un Cal dupa 1 ... Nxd5 2 Bxd8 Bb2+4 Kxd2 Kxd8.

3 1 ... Bg4 ii face un joc bun albului dupa 2 Bxf7+Kx7 3 Ng5+ Ke8 4 Qxg4 Nxd4 5 0-0.

2 De fapt 1 Bd3 pierde un Nebun dupa 1 ... Nxg5 2 Nxg5 3 dxc4 4 Bxc4 Qxg5.

4 1 ... dx5 pierde Regina la 2 Bxf7 + Kxf7 (doar muta) 3 Qxd8.

Inside Chess Club

5 Blocheaza 1 Bg5 Regina neagra?

Dupa Bg5 Regina Neagra nu mai poate face nicio mutare, dar e posibil ca negrul sa scape cu 1 ... Bxf3.



7 Ar trebui albul sa joace la Bh6?

Aceasta este o modalitate foarte cunoscuta de a schimba cu Nebunul negru dar ati juca asa?



Solutii:

5 1 Bg5 castiga. 1 ... Bxf3 pare a fi puternic dar albul are extraordinarul 2 Qd2. Daca negrul joaca 2 ... Qxd4 3 Bb5+ c6 4 Qxd4 castiga Regina.

7 1 Bh6 pierde un Pion, dupa 1 ... Nxe4. Daca 2 fxe4 Qh4 + 3 g3 Qxh6. Daca 2 Nxe4 Qh4 + 3 g3 Qxh6 4 Nf6 + Kh8 (nu 4 ... Bxf6 5 Qxh6)

6 Ar trebui negrul sa ia Pionul d?

Sunt 2 piese care ataca Pionul d si doar una care il apara. L-ati lua?



8 Ar trebui albul sa ia Pionul la d4?

Albul are mai putin cu un pion si ar vrea sa isi ia pionul inapoi. Dar, sa fie asta o capcana?



6 1 ... Nxd4 este o miscare rea, deoarece 2 Nxd4 Qxd4 3 Bb5+ Bd7 4 Bxd7 + Kxd4 castiga Regina

8 Da. 1 Qxd4 va pierde, eventual, Nebunul la b3. 1 ... c5 2 Qd5 Be6 3 Qc6+ Bd7 3 Qd5 c4, blocheaza (prinde in capcana) Nebunul la b3. Daca albul nu joaca 2 Qd5 atunci cel mai apropiat 2 ... c5 castiga Nebunul.

Atacul cu pionul f

Lui Alpha Zero, cel mai puternic motor de sah de pe planeta, ii place sa atace cu pionul h dar atacurile cu pionul f pot fi de asemenea foarte periculoase. Privim exemple in care albul joaca la f5 si sacrifica pionul pentru un atac. Ideea cheie este ca albul pierde pionul dar castiga atacand patratele pentru piese. Nebunul, Calul si Regina se pot muta la f4, g5 si h6.

Albul pregateste un atac

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	



Albul are piese pe patratele atacante, Nebunul la c4 tinteste la f7, Tura la f1 il sustine si Calul la f3 este gata sa mute la g5 pentru a ataca pe Rege. Miscarea cheie pentru a debloca acest atac este f5 care ii deschide calea Nebunului la c1

Negrul raspunde cu exf5

9	exf5
10 Qh4	

Aceasta idee, respective Qe1-h4 face atacurile albului mult mai periculoase.

10	a6
11 Bg5	

Asta este posibil pentru ca pionul a fost sacrificat.

11	Qc7
12 Bh6	

Un alt patrat s-a deschis prin sacrificarea pionului f.

12	b5
----	----

Negrul incearca disperat sa atace pe partea Reginei.

13 Nd5	Nxd5
12 Bxd5	Rb8
13 Ng5	Bxb2



Albul il ameninta pe 14 Bxg7 Kxg7 15 Qxh7+of 15 exf5. Computerul prefer 13 Bd4+ dar albul, inca sta bine. Toate piesele albe, mai putin una singura tintesc catre Rege.

14 Bxf8	Kxf8
15 Qh6+	Bg7

Inside Chess Club 22

16 Nxh7+	Kg8
17 Qxg6	Nb4
18 Nf6+	Kf8
19 Qxg7+	Kxg7
20 Ne8+	resigns

Albul castiga Regina. Un mare castig pentru alb, realizat prin miscarea lui f5, care a deschis g5 si h6 pentru piesele albe.

Negrul raspunde cu ...d5

9	d5
10 Bb3	d4
11 f6	

Daca negrul nu va lua pionul la f5, atunci albul il impinge mai departe.

11	Bxf6
12 e5	Bg7
13 Ne4	



Computerul crede ca a sosit timpul aproximativ pentru asta, dar e mai usor ca albul sa joace cu piese, care curand vor ajunge pe g5 si f6.

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

Computerul vrea sa joace 16 ...Bxf6 17 Bxf6 h5 dar pare a fi foarte periculos. Daca Regina alba trece la h6 totul s-a terminat.

17 Bh6	Kh8
--------	-----

17 ... Kxh6 pierde la 18 Qh4+ Kg7 19 Qxh7 sah mat.

18 Qh4	Rg8
--------	-----

Daca 18 ... Nf5 19 Rxf5 exf5 20 Bxf8 h5 21 Bg7+ Kxg7 22 Ne8+ ia Regina.

19 Bf8	h5
20 Qg5	resigns



Negrul nu poate opri urmatoarea miscare a Qh6.

Sumar

Ideea esentiala este ca uneori se merita sa sacrificam un pion pentru a obtine patrate in plus pentru piesele noastre. In aceste exemple, albul renunta la pionul f pentru a putea muta piese pe g5 si h6. Un alt avantaj al sacrificarii unui pion, este ca il pune pe oponentul tau in dificultate, ca de exemplu daca sa ia sau nu pionul. De asemenea, este mai usor sa ataci, decat sa te aperi.

Ambele exemple sunt in apararea Siciliana dar aceasta nu este despre deschidere, ci este despre sacrificarea unui pion pentru a castiga patrate pentru piesele tale.

Puzzles from HMP Leeds

Mulumiri lui Stephen, care conduce clubul de sah la Leeds, pentru aceste puzzle-uri. Primul are un final spectaculos.

1 Joaca Albul

Aici albul are sanse sa castige foarte repede. Observati?



5 Joaca Albul

De data aceasta Negrul a jucat la g6 si Bg7 inainte de rokada. ACum Nebunul a fost schimbat iar Regele Negru este vulnerabil. Cum a profitat Albul de asta?



2 Joaca Albul

Regina si Calul sunt foarte buni aliati in atac. Acest puzzle este un bun exemplu. Prima miscare a albului initiaza distrugerea. Cum s-a terminat jocul?



6 Joaca Albul

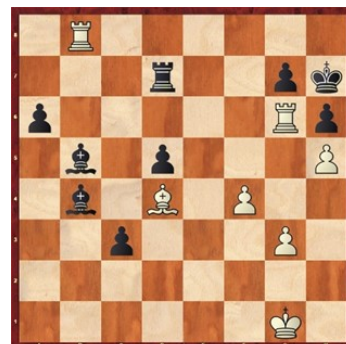
Un al treilea exemplu, este cand Negrul a jucat la g6 si Bg7, inainte de rokada. Acum Nebunul a fost schimbat si Regele Negru este vulnerabil. Cum a folosit Albul aceasta slabi-ciune, sa castige teren?

3 Joaca Albul
Nebunul alb aflat la g6, nu poate fi atacat de Pionul negru. Asta face g6 o bariera solida. Albul a folosit aceasta bariera pentru o invingere rapida. Poti observa de ce?



7 Joaca Negrul

Regele Negru nu are niciun patrat. Cum s-a folosit Albul de aceasta, ca sa castige rapid?



4 Joaca Negrul

Albul joaca adesea Pionul la g3 si Nebunul la g2 inainte de a face rokada. Aceasta este o pozitie foarte puternica dar poate deveni slaba, daca Nebunul pleaca de pe locul lui. Cum a profitat/ exploatat Negrul de Regele slabit?



8 Joaca Negrul

Ambele parti ataca, dar Negrul este cel care muta primul. Poti observa un castig rapid?

RASPUNSURI:

1

1 Qc6 creaza amenintarea de castig 2 Ra6+. Aceasta va duce la sah-mat. Negrul poate lua Regina cu 1...bxc6 dar apoi Albul poate juca la Ra6, dand sah-mat.

2

Albul poate pregati o bifurcatie intre Regele Negru si Regina, jucand la 1 Nc7+. Apoi 1...Ke7 ii permite 2 Qxd8+ Kxd8 3 Ne6+ si 4 Nxg7 cand Albul are o piesa in plus.

3

1 Ne7+ Qxe7 atrage Regina Neagra catre un patrat cu ghinion si acum 2 Qxf5 lasa Albul sa castige teren si are avantaj dupa 2 ...exf5 3 Rxe7 fxg4 4 Rxc7

4

1...Qe1+ conduce catre un sah-mat foarte frumos dupa 2 Rxe1 Rxe1+ 3 Kg2Bf1+ 4Kf3 (4 Kg1 Bh3 sah-mat)4...g4+ 5 Kf4 Bh6 sah-mat.

5

1 f6+ Kh8 2 Qh6 ameninta cu sah-mat si forteaza la 2 ...Rg8. Acum Albul poate ataca toata coloana h. Dupa 3 Rf4 Bxd3 (singura modalitate de a preveni un sah-mat imediat este 3...Qf8 dar apoi 4 Qf8 si 5 Rxe4 il lasa pe alb cu o piesa mai sus. 4 Rh4 cel mai apropiat este atacat de 4 ...g5 dar Albul poate juca 4 Qxh7+ Kxh7 5 Rh4 sah-mat.

6

5.Nf5+ Kg8 6.Nxd4 castiga. Solutia este chiar simpla dar poate fi dificil de descoperit pentru ca sunt foarte multe piese atacate.

7

1. Rxh6 gxh6 (Kxh6 este intalnit in acelasi fel) 2.Rh8 sah-mat

8

1 ... Qxel1+ 2 Rxe1 c1Q este decisive deoarece 3 Rxc1 Rxc1+ 4 Kg2 R8c2+ va duce la un avantaj spre castig, fie dupa ce 5 Kf3 Rf1+ 6 Kg3 Rg1+ sau 5 Kh3 Rh1+ 6 Kg3 Rg1+, in timp ce Regina Alba este sacrificata in ambele cazuri.

Puzzle De La HMP Leeds

Multumiri lui Stephen, care conduce clubul de sah din Leeds, pentru acest puzzle. Este o tema comuna intre ultimele doua puzzle-uri.

1 Joaca Negru

O rascruce este atunci cand Calul ataca doua piese deodata. Intotdeauna fiti atent la rascruce. Puteti vedea cum Negrul seteaza una in acest caz?



5 Joaca Albul

Continuitatea 1 Rxe8+ Bxe8 2 Qh7+ pare ispititoare dar nu duce nicaieri dupa 2...Kf8. Cum a facut Albul sa imbunatateasca asta?



2 Joaca Negru

Acest puzzle este mult mai complicat dar, la fel implica o rascruce. Observati cum a castigat Negrul?



6 Joaca Negru

Urmatoarele doua puzzle-uri demonstreaza cum Negrul profita de slabiciunea aflata pe linia pieselor de valoare. Albul este o Tura pentru un Cal de mai sus dar, care a lasat linia din spate expusa. Negrul ar vrea sa joace la Rc1+ dar Albul poate bloca cu Rd1. Puteti observa o miscare mai buna pentru Negru?

3 Joaca Albul

Calul Negru la d5 este vulnerabil, fiind protejat doar de Regina Neagra, care este si ea vulnerabila. Cum a scos Albul Regina din joc si a castigat piesa?



7 Joaca Negru

Linia din spate (a pieselor de valoare) a pieselor Albe este vulnerabila dar iti trebuie o imaginative foarte bogata sa vezi cum aceasta idee poate fi exploatata. Cum a continuat Negrul?



4 Joaca Albul

Pozitia Negrului arata bine la prima vedere, dar are o slabiciune foarte serioasa. Vedeti cum a castigat Albul?



8 Joaca Albul

Albul are un atac promitator din partea Regelui dar un atac direct, nu duce nicaieri. Bh6 poate fi raspuns ca g6 si Qe5 la ... f6. Puteti vedea cum a jucat Albul?

1

1...Qxe2+ 2.Kxe2 Nxd4+ se afla in rascruce fata de Rege si Regina si castiga inapoi Regina cu o piesa in plus.

2

Dupa 1...Qxe4 2 Qxe4 Nf2+ Calul, se afla in rascruce fata de Rege si Regina. 3 Kg1 Nxe4 si Negrul vor inainta cu o piesa. Albul nu poate juca 3 Rxf2, deoarece Rd1 este sah mat.

3

3. 1 g4 slabeste protectia fata de Rege la d5. Dupa 1...Qe6 (1...Qe4+ 2 Bg2 castiga) 2 Re2 Ne3 3 Bg2 (pentru a evita ... Nxf1, care contraataca impotriva Reginei Albe) Negrul nu poate scapa din blocajul de pe linia deschisa si 4 Rbe1 va fi decisiv.

4

Simplu a Bc7 castiga material in timp ce Tura Neagra trebuie sa mentina protectia Calului la d7. Negru a incercat 1 ...Bd5 dar dupa 2 Bxd8 Rxd8 3 Nc3, Albul castiga usor.

5

1 Qh7+ duce la fortarea fazei 1...Bxh7 2 Rxe8+ Qf8 3 Rxf8 Kxf8 4 Nxh7+ si Albul inainteaza cu o piesa.

6

1...Qb4 castiga. 2 Qxb4 si 2 Rxb4 sunt ambii intalniti la 2...Rc1+ urmand un sah mat. Albul poate incerca 1 Qd1 dar 2...Qxd4 castiga usor, deoarece 3 Qxd4 greseste la 3...Rc1+, urmand un sah mat.

7

1...Bc2 este o exploatare superba a liniei de spate a Albului. Dupa 2 Rxc2 (nu este nimic mai bun) 2...Rxd4, replica la 3 Rxd4, duce mai departe la sah mat, daca merge pe 3...Ra1+. De aceea, Albul trebuie sa mute mai departe Tura cu, de exemplu, 3 Re1, cand 3...Kxg7 il lasa pe Negru cu o piesa in avans.

8

Miscarea castigatoare este 1 Bc7. Daca Negrul nu ia Nebunul, atunci Albul castiga o Tura pentru un Nebun. Daca Negrul joaca 1...Rxc7, atunci 2 Qe5 ameninta cu sah mat la g7 si Tura la c7. Negrul poate incerca sa se zbata cu 2...Kf8 3 Qxc7 Bd6 dar Albul poate juca Qd8+ Be8 4 Rh3 si ar trebui sa castige.

Subiectul comun este ca puzzle-urile 4, 7 si 8, incep toate cu mutarile surprinzatoare ale Nebunului.

SAH-MAT

Aveti aici 8 exemple care, toate implica amenintarea cu sah-mat. Cu cat veti juca mai mult, cu atat va veti dezvolta o viziune pentru aceste strategii.

1 Negrul joaca si castiga.

Se pare ca Regele Alb ar putea scapa. Puteti vedea cum l-a atras negrul in capcana?



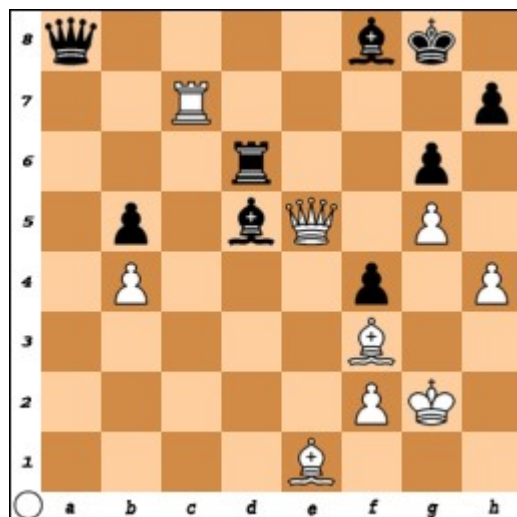
2 Negrul joaca si castiga.

Atacul albului arata foarte amenintator, asa ca negrul trebuie sa actioneze repede.



3 Albul joaca si castiga.

Ambii regi sunt foarte expusi. Negrul este amenintator ... Bxf3+. Cum ar putea lovi albul primul?



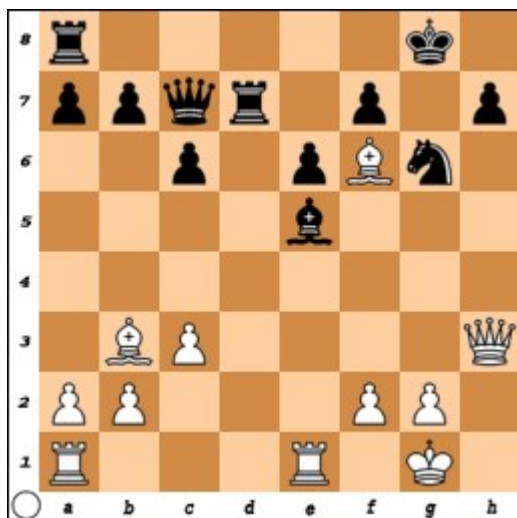
4 Albul joaca si castiga.

Albul are un mare atac la coloana h si un pion puternic la d6. Aici aveti un numar de mutari castigatoare dar puteti depista cea mai rapida modalitate de a castiga?



5 Albul joaca si castiga.

Albul vrea sa joace Qh6 dar Negrul poate raspunde cu ... Bxf6. Ce a jucat Albul?



6 Albul joaca si castiga. Cum se descurca Albul cu calul atacat?



Solutii

1 1 ... Bd3+ 2 Ke1 Qe6+ 3 Be3 Qxe3+ ii lasa negrului o piesa mai sus. Daca 2 Kg1 Qh2 avem sah-mat. If 3 Kd1 Qe2 avem sah-mat.

2 1 ... Bh3+ 2 Kxh3 Qh1 sah-mat. Daca 2 Kh2 Rxf2+ 3 Kxh3 Qh1 avem sah-mat.

3 1 Bc3 1 ... Bxf3+ 2 Kh2 si Qh8 sah-mat poate fi intarziat dar nu oprit.

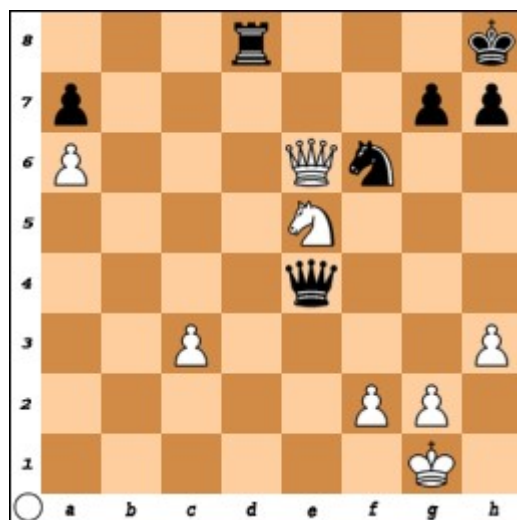
4 1 Rxh6 gxh6 2 Qd7 si Qh7 sah-mat nu poate fi oprit. 2 Qxh6 de asemenea castiga..

7 Negrul joaca si castiga.

Qg7+ permite regelui sa fuga la e7. Puteti vedea o miscare mai buna?



8 Albul joaca si castiga. Acesta este un sah-mat clasic. Demn de tinut minte.



5 1 Rxe5 Nxe5 2 Qh6 and 3 Qg7 sah-mat nu poate fi oprit.

6 1 Qh6 Bxf6 2 Qf8 sah-mat, daca 1 ... Qxf6 2 Rd8+ Bxd8 3 Qf8 sah-mat.

7 1 Bxg6 Ne5 2 Rxe5 Qxe5 3 Qxf7 sah-mat. 1 ... fxg6 2 Qg7 sah-mat 1 ... Ke7 2 Qxf7+ Kd8 Qxe8+ castiga usor

8 1 Nf7+ Kg8 2 Nh6+ Kh8 3 Qg8+ Rxg8 4 Nf7 sah-mat. If 2 ... Kf8 3 Qf7 sah-mat. Daca 3 ... Nxg8 4 Nf7 sah-mat

Asezati turele pe coloanele deschise

Coloanele sunt cele opt patrate, asezate pe table in linie verticala. Este o idee buna sa asezati turele pe o coloana deschisa, deoarece, aceasta va creste numarul de patrate pe care se pot muta. Ne-am mai confruntat cu acest caz si inainte dar aici aveti alte opt exemple, despre cat de puternice sunt turele pe coloanele deschise.

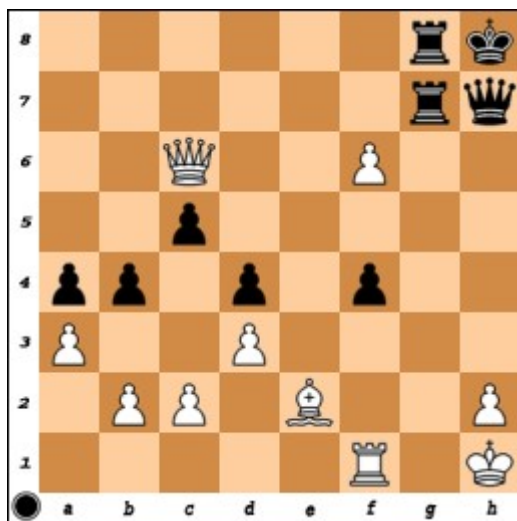
1 Joaca Negrul

Albul poate juca dupa 1 ... Qg5+ 2 Ng3 Re1+ 3 Qxe1 Bxe1 4 Rxe1 Be6. Are Negrul o miscare mai puternica?



2 Joaca Negrul

Tura neagra la g7 este atacata, asa ca Negrul trebuie sa actioneze repede.



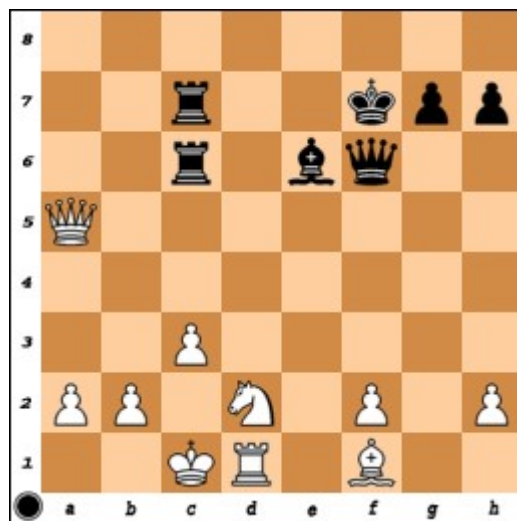
3 Joaca Negrul

Negrul nu are Regina dar turele sunt foarte puternice. Cum a castigat Negrul?



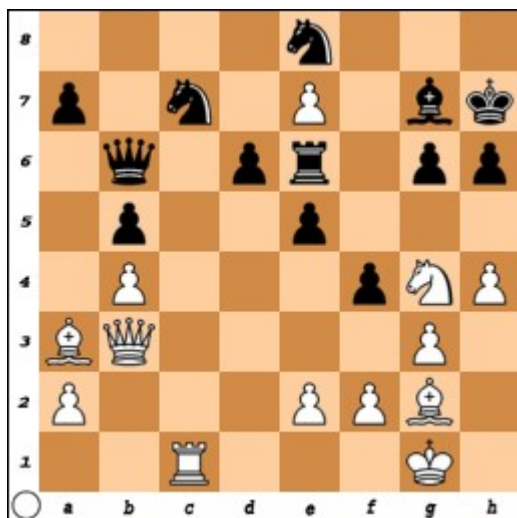
4 Joaca Negrul

Prima mutare este evidenta dar ceea ce urmeaza este intalnit mai rar. Puteti urmari atacul Negrului pana la sfarsit?



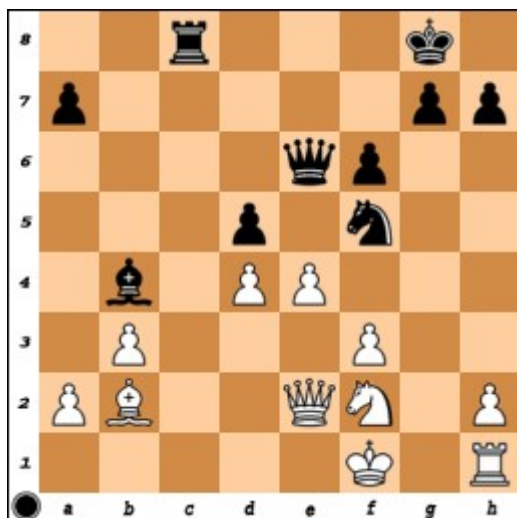
5 Joaca Albul

Poate Albul sa profite de Tura ciudata de la e6?



6 Joaca Negrul

Negrul trebuie să răspundă Calul atacat



Raspunsuri

1 1 ... Rxe2 2 Qxe2 Qg5+ 3 Kh2 Qg2 sah-mat

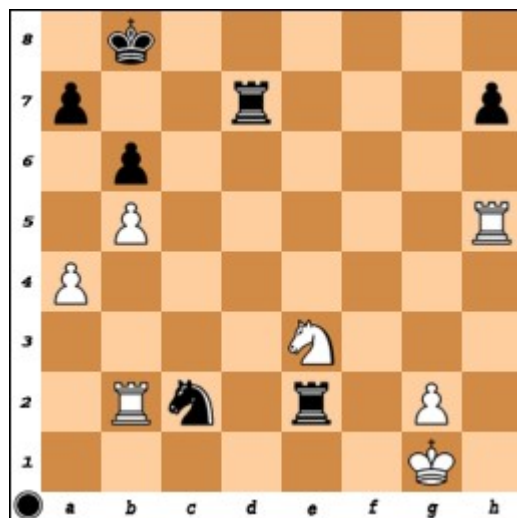
2 1 ... Qxh2+ 2 Kxh2 Rh7 sah-mat

3 1 ... Rg1+ 2 Bxg1 Bxf3+ 3 Kh2 Rg2+ 4 Kh1 Re2 sah-mat. Daca 2 Kh2 R8g2 sah-mat

4 1 ... Rxc3+ 2 bxc3 Rxc3+ 3 Kb1 Bf4+ 4 Kb2 Rc2+ si Albul va avea curand sah-mat. Daca 3 Kb2 Rb3+ forteaza 4 Kc1 Qb2 sah-mat.

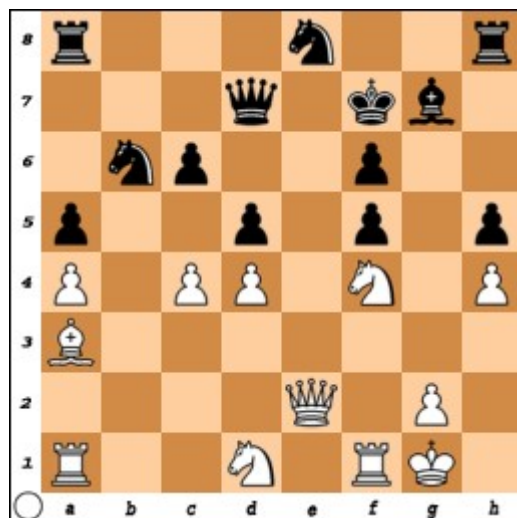
7 Joaca Negrul

Negrul poate catiga o piesa. Puteti vedea cum?



8 Joaca Albul

Aceasta este o miscare dura. Bravo, daca ati reusit sa o rezolvati!



5 1 Rxc7 Nxc7 2 Qxe6 Nxe6 3 e8(Q) castiga pentru alb. Daca 1 ... Qxc7 2 Qxe6 castiga.

6 1 ... Rc2 2 Qb5 Ne3+ 3 Kg1 Be1 castiga, deoarece daca Calul de la f2 muta la Rg2 este sah-mat. 2 Qxc2 pierde la 2 ... Ne3+ and Nxc2.
7 1 ... Re1+ 2 Kf2 Rd2+ 3 Kf3 Rxe3+ 4 Kf2 Nf1 Rf7 3 Rxc2 Rxf1+ 4 Kh2 Rh1+ 5 Kg3 Rxh5

8 1 Rb1 Nxc4 (daca 1 ... Rb8 2 c5 castiga Calul sau Tura) 2 Rb7 Qxb7 (2 ... Nc7 3 Rxc7 Qxc7 4 Qe6 sah-mat) 3 Qe6 sah-mat.

Piese blocate

Majoritatea puzzle-urilor, pe care vi le aratm se termina cu sah-mat dar acestea sunt diferite. Ele sfarsesc prin a castiga o piesa. Uitati-va dupa o piesa care nu are prea multe patrate, in care se pot muta si vedeti cum veti putea sa o blocati.

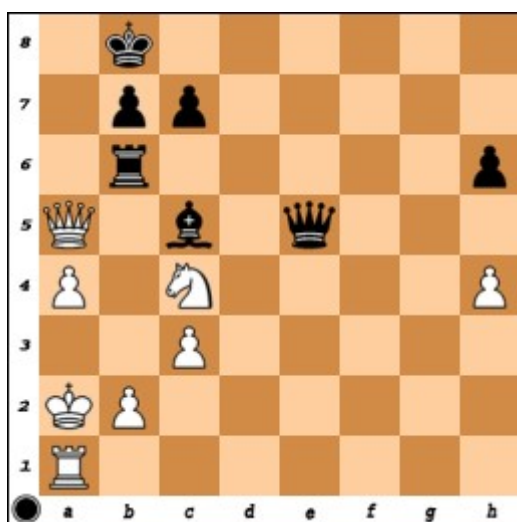
1 Joaca Negrul

Uitati-va dupa o piesa, pe care o poate ataca Negrul.



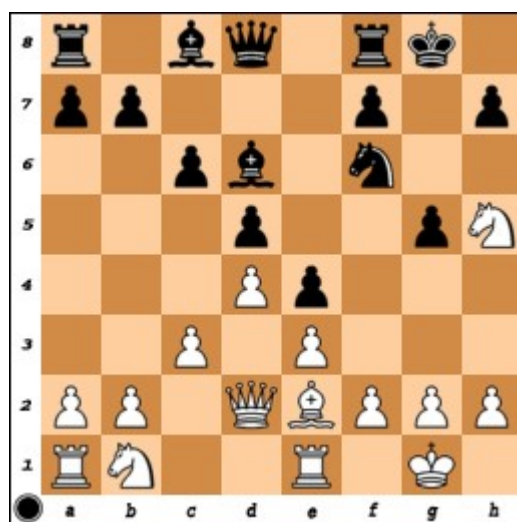
2 Joaca Negrul

Regina Neagra este atacata dar puteti observa cum Negrul poate initia atacul?



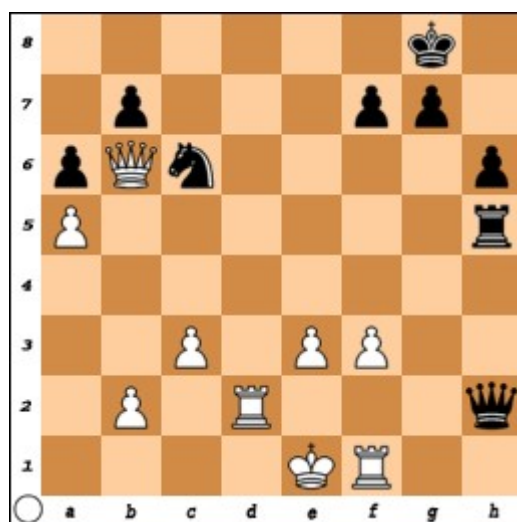
3 Joaca Negrul

Calul Alb a inaintat. Cum poate Negrul profita de acest lucru?



4 Joaca Negrul

Aceasta m-a suprins pe mine. Cum poate Negrul bloca o piesa alba?



5 Joaca Negrul



6 Joaca Negrul

Aceasta este putin mai dificila.



Raspunsuri

1 1 ... Bf8 2 Qd2 Nf3+ 3 Bxf3 Rxd2 4 Bxd2 Qd6+ 5 K muta Qxd2

2 1 ... Qd5 ataca Calul 2 b3 Ra6 blocheaza Regina Alba

3 1 ... Nxh5 2 Bxh5 g4 blocheaza Nebunul Alb, deoarece ... Qh4 amenintarea cu sah-mat este prea puternica. Daca 3 h3 Qh4 4 Bxg4 Bxg4 castiga o piesa

4 1 ... Qg3+ 2 Kd1 Rb5 blocheaza Regina Alba

7 Joaca Negrul



8 Joaca Negrul

Retineti ca tema este sa blocati o piesa.



5 1 ... Rb8 2 Qa7 Ra6 blocheaza Regina Alba

6 1 ... Rxc1 2 Rxc1 Bd2 si daca Tura muta 3 ... Bg5 blocheaza Regina alba

7 1 ... Bb6 2 Qb7 Nc5 blocheaza Regina Alba. 2 Ne4 dxe4 de asemenea va pierde

8 1 ... Qg6 2 Re2 (2 Bf1 Nf3+ si Nxex1) Nxd3 3 Qxd3 Be4 blocheaza Regina si forteaza 4 Rxe4

Sah-mat

Aveti aici opt puzzle-uri, care, toate vor implica amenintarea de sah-mat. Cu cat jucati mai mult, cu atat va veti dezvolta atentia pentru acest tip de modele.

1 Joaca Negrul

Calul negrul la c5 este atacat dar este randul negrului sa mute. Poate negrul sa atace primul?



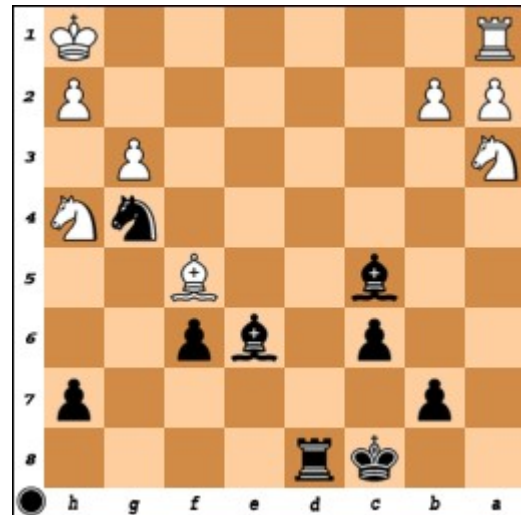
2 Joaca Negrul

Negrul are un atac dar 1 ... Qh1+ permite albului sa fuga cu 2 Kd2. Ce a jucat Negrul?



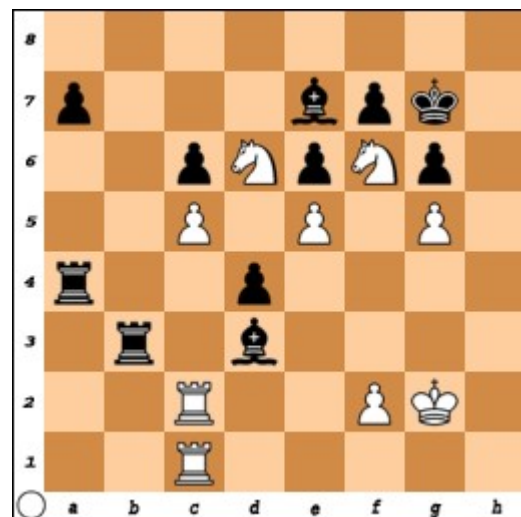
3 Joaca Negrul

Negrul poate castiga o piese aici, amenintand cu sah-mat. Vedeti cum?

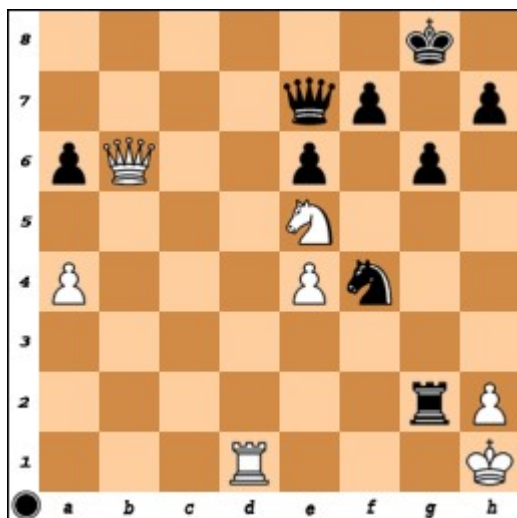


4 Albul joaca

Caii albului sunt foarte puternici si restrictioneaza Regele Negru. Cum a catigat albul?



5 Joaca Negrul. Ambele parti ataca dar Negrul muta primul? Cum a castigat Negrul



6 Joaca Negrul. Asta este o chestiune foarte inteligenta. Negrul poate castiga o piesa, amenintand cu sah-mat. Cum?



Solutii

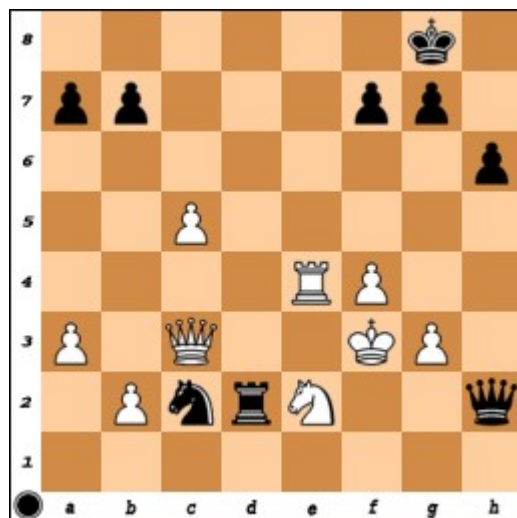
1 1 ... Qf3 ameninta cu sah-mat. 2 Bxd3 Nxd3+ 3 Qxd3 Rxd3 pierde Regina si 2 Kf1 Ne4 Be1 d2 pierde material.

2 1 ... Nxf4 ameninta cu sah-mat la g2 si daca 2 gxf4 Rf3 sah-mat

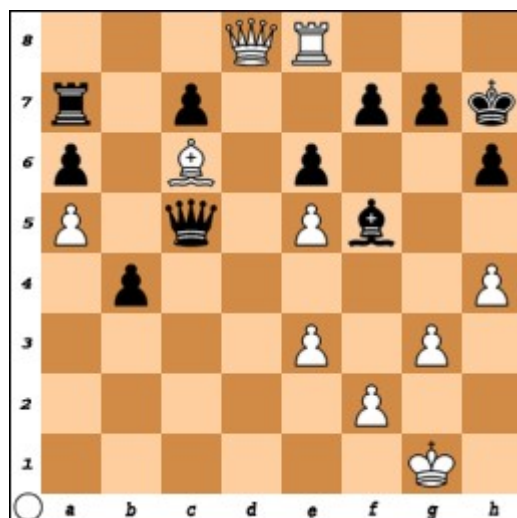
3 1 ... Bxf5 si daca 2 Nxf5 Rd2 si albul nu poate opri Rxh2 sah-mat

4 1 Rh1 si daca 1 ... Bxf6 2 Ne8+ Kf8 3 Nxf6 si negrul nu poate opri 4 Rh8+ si Re8 sah-mat. 4 Be4+ Nxe4 doar intarzie sahu-mat

7 Joaca Negrul. O serie de mutari fortate duce la sah-mat. Puteti vedea asta?



8 Albul joaca. Aceasta este spectaculos. Albul da sah-mat din trei miscari.



5 1 ... Rxh2+ si daca 2 Kxh2 Qh4+ 3 Kg1 Qg3+ 4 Kf1 5 Qg2 Ke1 6 Qe2 sah-mat

6 1 ... Qxf1+ 2 Qxf1 Bxf1 3 Kxf1 Rd7 si daca 4 Nf6 singura miscare pentru a salva Calul 4 ... Rg7 and Rg1 sahu-mat nu poate fi oprit.

7 1 ... Ne1+ 2 Kg4 (Ke3 Qxe2 sah-mat) f5+ 3 Kxf5 Qh5+ 4 Ke6 Qf7+ 5 Ke5 Qf6 sah-mat

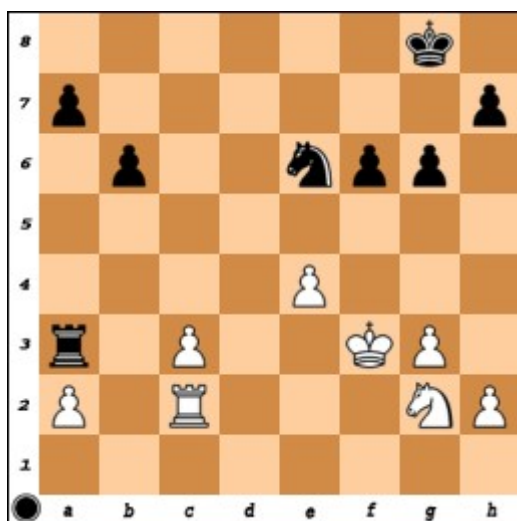
8 1 Rh8+ Kg6 2 Qg5+ hxg5 3 h5 sah-mat

Legaturile pot fi dureroase

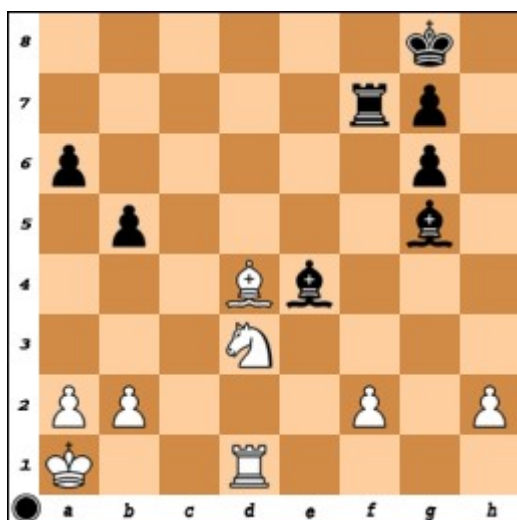
Legaturile sunt puternice si de foarte multe ori va permit sa castigati un avantaj. Aveti aici opt puzzle-uri care implica aceste legaturi. (Pin-ul este folosit in sahu romanesc sub termenul de legatura, care poate fi absoluta, relativa, partiala si de situatie)

1 Joaca Negrul

Pionul Alb de la c3, nu poate muta pentru ca, daca ar face-o, Regele Alb ar fi in sah. Albul se afla in legatura. Cum s-a folosit Negrul de aceasta situatie pentru a castiga o Tura?



2 Joaca Negrul. Tura, Pionul si Regele, in exemplul anterior, ar fi putut fi alte piese. Cel mai important lucru intr-o legatura, este ca o piesa nu poate muta, deoarece aceasta protejeaza o piesa mult mai valoroasa din spatele sau. Cum poate seta negrul o legatura (pin) aici?



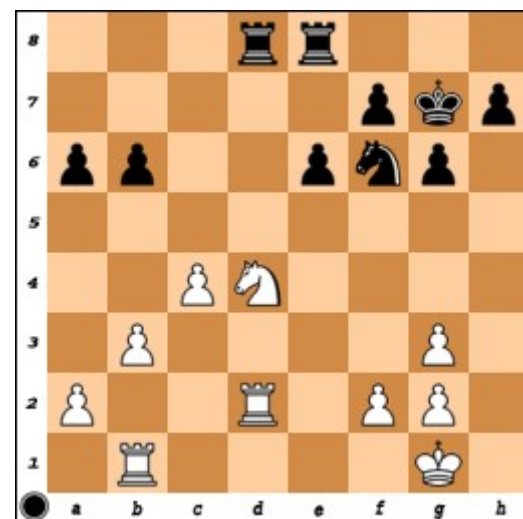
3 Joaca Negrul

Negrul poate castiga o piesa prin a ameninta cu o legatura (pin). Puteti observa cum?



4 Joaca Negrul

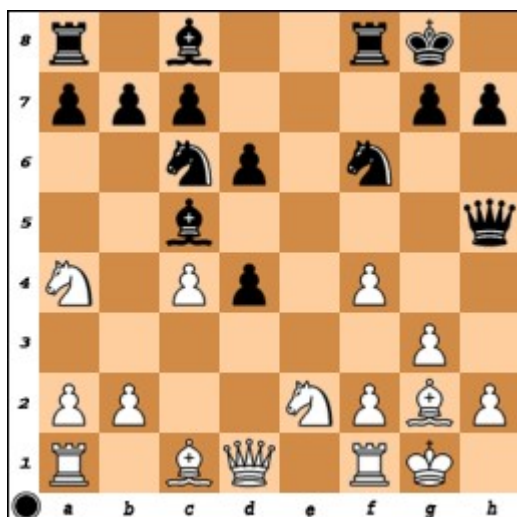
Regele alb se afla in pin (legatura), impotriva Turei. Totusi 1 ... e5 2 Nf3 ii permite albului sa scape. Cum poate face Negrul pin-ul mai dureros pentru alb?



5 Joaca Albul. Uitati-va dupa un pion care se afla in pin (legatura).



6 Joaca Negrul. Negrul poate seta o legatura fatala (pin fatal) aici.



Solutii

1 1 ... Nd4+ 2 Kf2 Nxc2

2 1 ... Bxd3 2 Rxd3 Rd7 Nebunul alb se afla in legatura (pin) iar albul nu poate opri 3 ... Bf6 si 4 ... Rxd4

3 1 ... Qh4 ameninta ... Bg4 punand Regina in pin (legatura). Daca 2 h3 Qxe4 castiga o piesa

4 1 ... Ne4 2 Rd3 (2 Rdd1 Nc3 poate ataca dublu turele) e5 castiga o piesa pentru ca Regele se afla in pin, impotriva Turei. Daca 3 Nf3 Rxd3

7 Joaca Negrul. Uitati-va dupa un pion, care este aflat in legatura (pin).



8 Joaca Negrul si castiga. Regele Alb se afla in pin. Cum poate castiga Regele Alb o piesa?



5 1 Rxf7 Qxf7 2 Nxc6+ Qxc6 3 Qxc6 castiga.

Pionul Negru h se afla in pin. Daca 1 ... Rxf7 2 Nxc6+ castiga

6 1 ... Bg4 2 Re1 Re8 castiga Calul la e2, care se afla in pin. Daca 2 f3 d3+ de asemenea castiga Calul

7 1 ... Ne5 este posibil, deoarece pionul d se afla in pin. Daca 2 Qe3 Nxc4 3 fxg4 Bxe4 castiga. Daca Regina muta in alta parte 2 ... Nxf3+ castiga

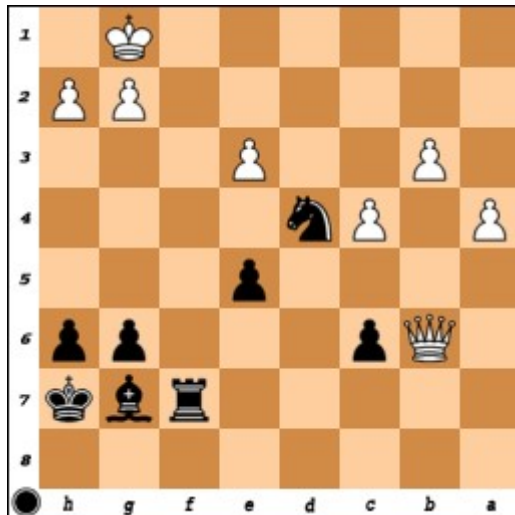
8 1 ... Nb4 2 Rg3 Be5 3 Re3 Bf4 4 Re2 Bxd2 5 Rxd2 Rxc3 castiga o piesa. Daca 2 Rf3 Na2 castiga Calul

Opt puzzle-uri

Avem aici cateva puzzle-uri de sah. Solutiile sunt la subsolul paginii urmatoare.

1 Negrul joaca si da sah mat din doua miscari.

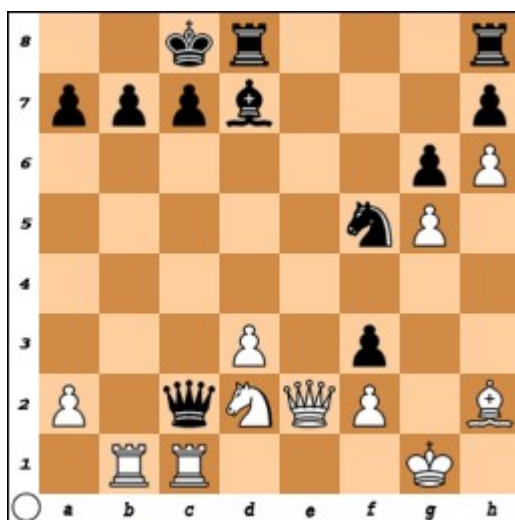
Poti forta Regele Alb sa intre in colt?



3 Albul sa joace si sa castige. Negrul aparent are totul sub control si e acoperit dar poate sa ii distruga Albul tot?

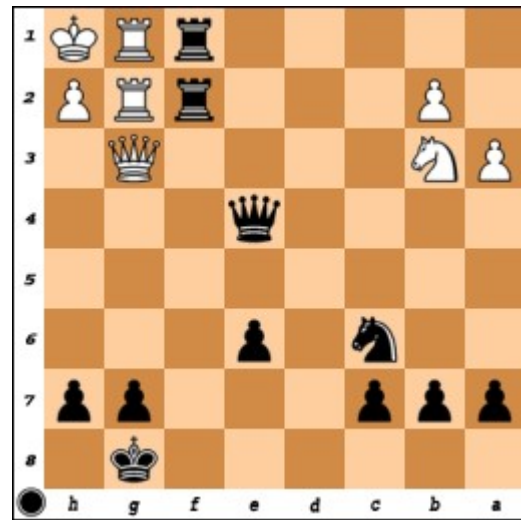


2 Albul sa joace si sa castige. Poate Negrul sa ia Regina Alba? Crezi ca ii pasa Albului?



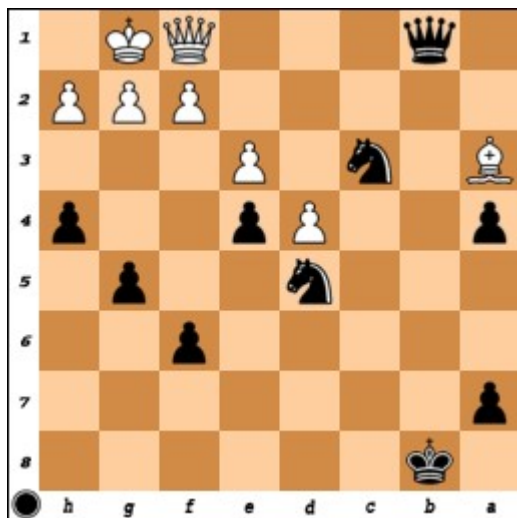
4 Negrul joaca si da sah-mat din doua miscari.

Albul are amenintare la Qxg7 de sah mat asa ca Negrul trebuie sa actioneze repede.



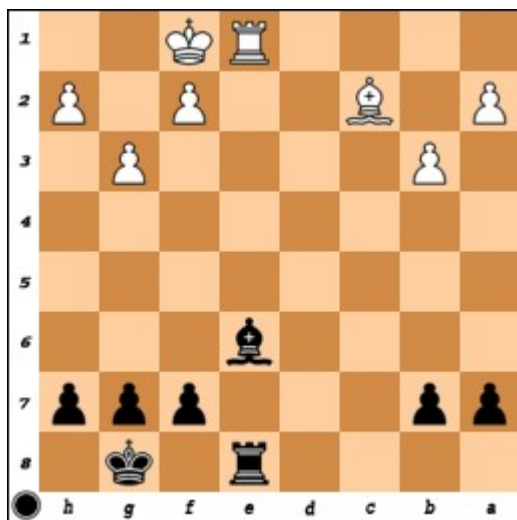
5 Negrul joaca si da sah-mat din doua miscari.

Poate Negrul sa il indeparteze pe Regele Alb de Regina?



6 Negrul joaca si da sah-mat din doua miscari.

Incepeti fiecare puzzle cautand pozitii in care puteti da sah.



7 Negrul joaca si da sah-mat din doua miscari.

Nu uitati sa va uitati dupa pozitii, in care sa puteti da sah.



8 Negrul joaca si da sah-mat din doua miscari.

Doi Nebuni impreuna sunt foarte puternici.



Solutii

1 1 ... Ne2+ 2 Kh1 Rf1 sah-mat

2 1 Rxc2 fxe2 2 Rxc7+ Kb8 3 Rbxb7+ Ka8 4 Rxa7+ Kb8 5 Rcb7+ Kc8 6 Rb8 mat

3 1 Qxe8+ Qxe8 2 Nf6+castiga inapoi Regina si ii lasa Albului o Tura.

4 1 Rxg1+ Kxg1 2 Qxe1 mat

5 1 ... Ne2+ 2 Kh1 Qxf1 mat

6 1 ... Bh3+ Kg1 Rxe1 mat

7 1 ... Rg1+ 2 Bxg1 Qe2 mat

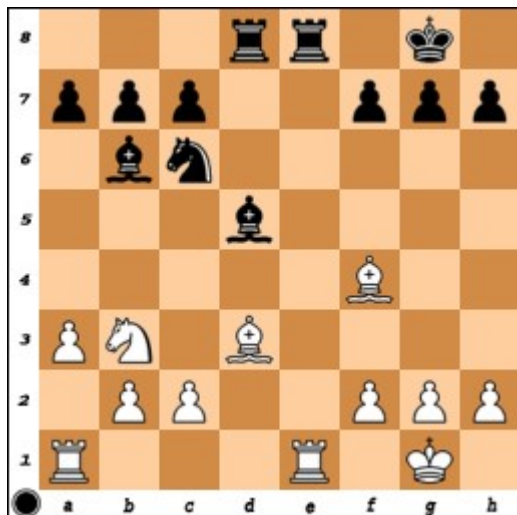
8 1 ... Nf3+ 2 Kh5 Bg4 mat. Negrul ar putea sa ia Regina Alba la a doua mutare dar in loc, are sh-mat.

Inside Chess Club 2

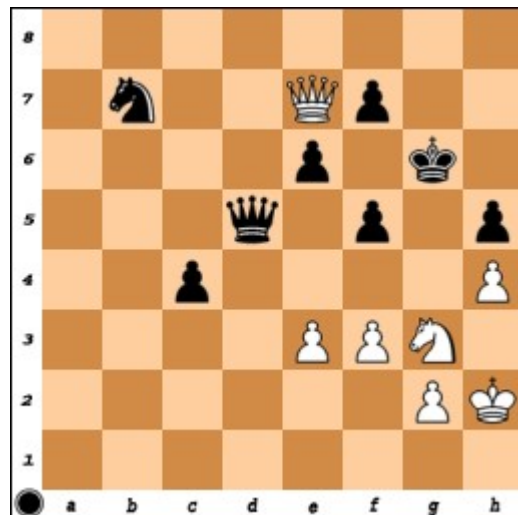
Distingeti miscarea

Aveti aici 8 puzzle-uri, care va vor dezvolta tactica de joc.

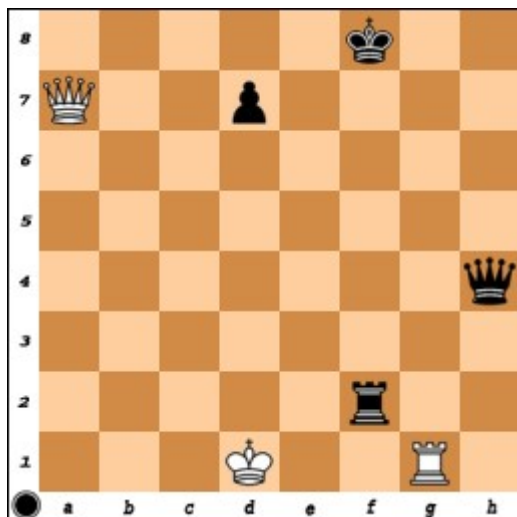
1 Negrul joaca pentru a castiga o piesa. O incercare este 1 ... Bxb3 2 cxb3 Rxd3 dar aceasta greseste la 3 Rxe8 mate. 1 ...Rxe1+ 2 Rxe1 Bxb3 3 cxb3 Rxd3 de asemenea permite Re8 mat



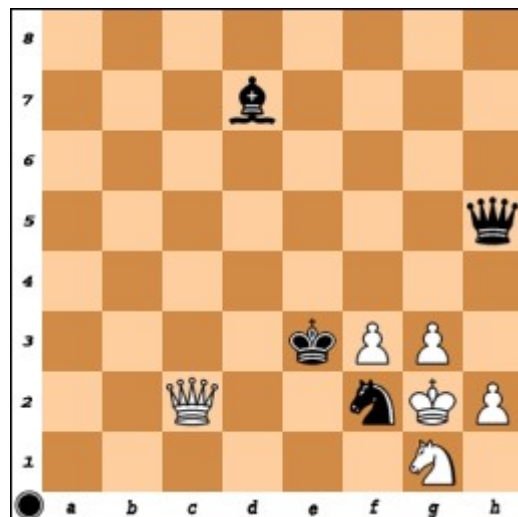
2 Poate Negrul sa il opreasca pe alb de a se incadra la g5? Albul ameninta cu sah la Regele Negrul incepand cu Qg5+. Cum poate Negrul sa previna asta?



3 Poate da Negrul, sah-mat inainte de a permite Reginei albe sa dea sah?



4 Black to play and win. Negrul vrea sa joace la Qxf3+ dar este aparat de Cal.



Solutii

1 1 ...Rxe1+ 2 Rxe1 Bxb3 3 cxb3 g5 4 Bxg5 Rxd3 castiga o piesa. 3 ... g5 ataca Nebunul alb si ii ofera Regelui un patrat de scapare la g7.

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

2 1 ... Qd8 2 Qxb7 Qxh4+ 3 Kg1 Qxg3. 2 Qxb7 aparent arata ca si cum ar castiga o piesa dar Negrul o castiga inapoi cu 3 ... Qxg3.

4 1 ... Bh3+ 2 Nxh3 Qxf3+ 3 Kf1 Nxh3+ 4 Ke1 Qh1 mat. 1 ... Bh3+ deviaza Regele Alb de la a apara f3 si permite intrarea Reginei.

Inside Chess Club 2

5 Albul joaca si castiga.

Albul face un mare sacrificiu, ceea ce duce la sah-mat.



7 Albul joaca si castiga

Albul are doi Nebuni, Regina si o Tura, toate indreptandu-se catre Regele Negru. Perfect pentru un atac spectaculos.



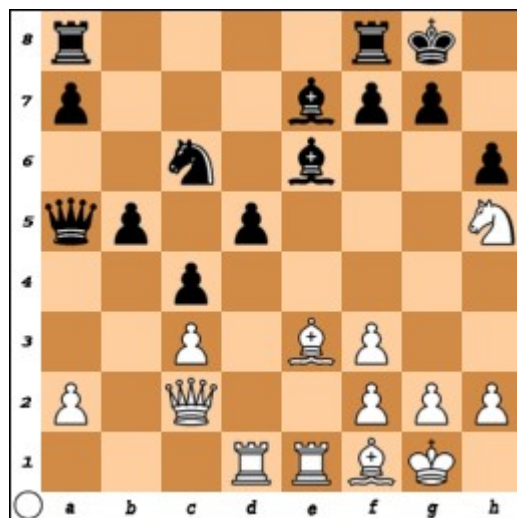
Solutii

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

7 1 Qxf6 gxf6 2 Rdg1+ Bg6 3 Rxg6 hxg6 4 Bxf6 si Negrul nu poate opri matul la Rh8

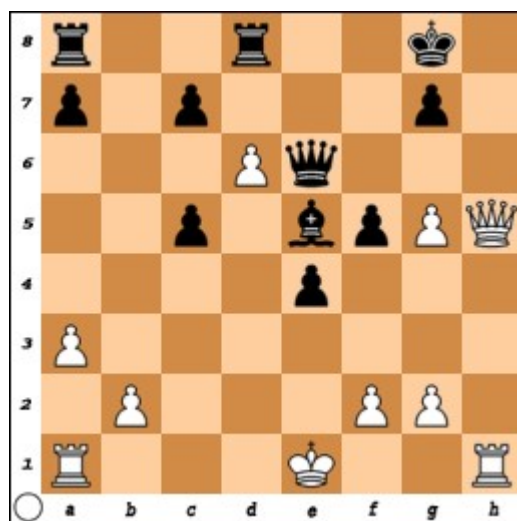
6 Albul joaca si castiga.

Albul are o Regina, Nebun si Cal, toate ataca Regele Negru..



8 Albul joaca si castiga

1 Qh8+ este tentant dar Regele Negru poate fugi la f7. Poate Albul sa impiedice Regele sa fuga?



6 1 Bxh6 gxh6 2 Rxe6 fxe6 3 Qg6+ Kh8 4 Qg7 mat. 1 Bxh6 distruge apararile Pionului negru si lasa Tura Alba sa se alature atacului.

8 1 g6 Kf8 2 Qxf5+ Qxf5 3 Rh8 mate. 1 g6 opreste Regele sa fuga la f7. Daca 2 Qh8+ Negrul poate apara cu Qg8

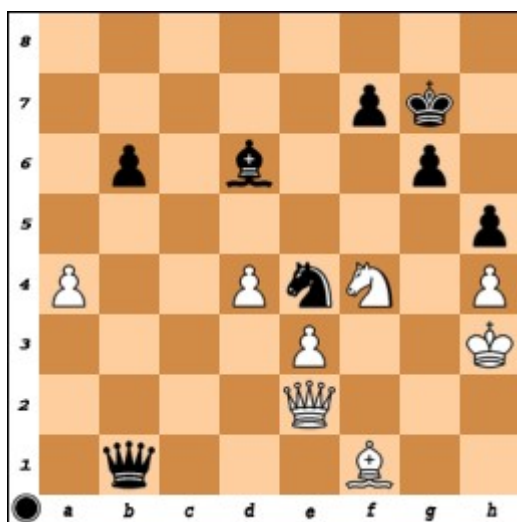
Inside Chess Club 5

Unde sunt Cai, acolo sunt atacuri duble

Un dublu atac este atunci cand o piesa ataca alte doua piese in acelasi timp. Este o modalitate foarte solida de a castiga material. Daca esti norocos, atunci oponentul tau va permite un dublu atac simplu. Este foarte probabil ca atacurile duble sa apara dupa ce ati fortat mutarile. Atacurile duble ale Cailor sunt cele mai populare/commune dar orice piesa poate face un dublu atac.

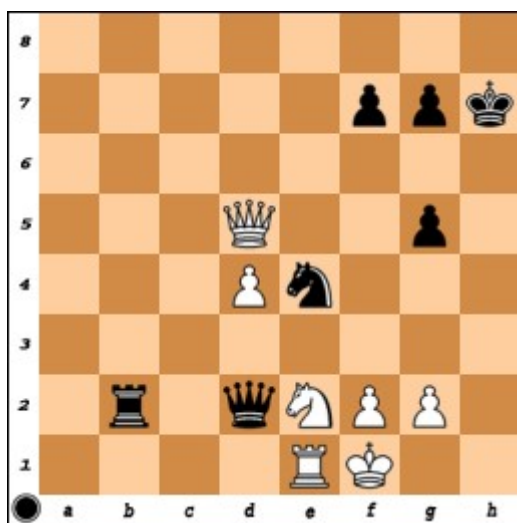
1 Negrul joaca pentru a castiga.

Nu exista niciun dublu atac, decat daca Negrul poate forta Regele Alb sau Regina sa se mute. Uitati-va dupa un atac dublu la cea de a treia mutare a Negrului.



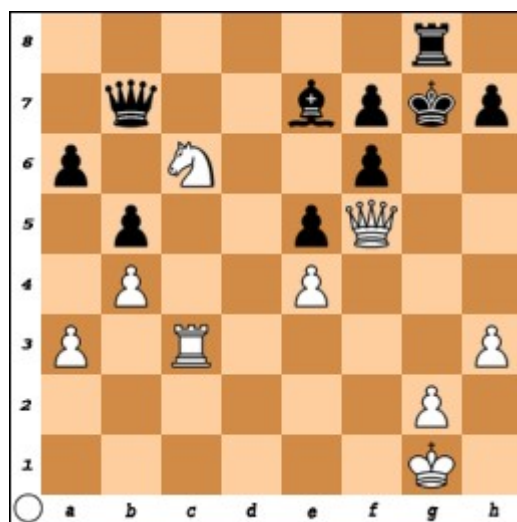
3 Negrul joaca pentru a castiga.

Daca Negrul poate forta Regele Alb la e2, acesta este un dublu atac foarte puternic la c3. Uitati-va dupa un dublu atac, la cea de a patra mutare a Negrului.



2 Albul joaca pentru a castiga.

Albul poate da trei sahuri si apoi un dublu atac.



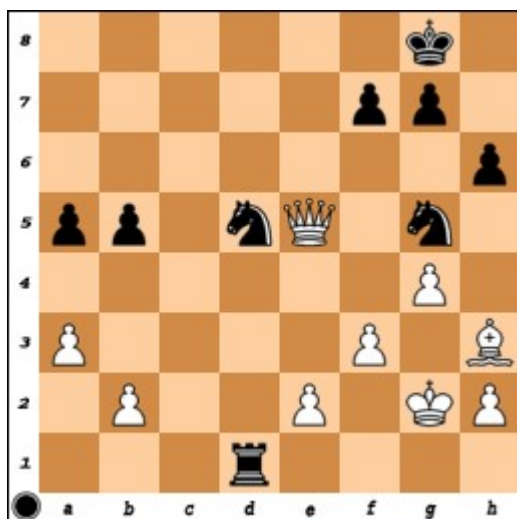
4 Albul joaca pentru a castiga.

Albul trebuie sa actioneze rapid, deoarece Regele de la c3 ataca Regina. Uitati-va dupa un dublu atac la cea de a patra mutare a Albului.



Inside Chess Club 5

5 Negrul joaca pentru a castiga. Negrul nu mai are Regina, asa ca trebuie sa gaseasca ceva spectaculos. (Dublu atac la cea de a treia mutare)



7 Albul joaca pentru a castiga. Un dublu atac al Reginei, de data asta, la cea de a doua mutare.



Solutii

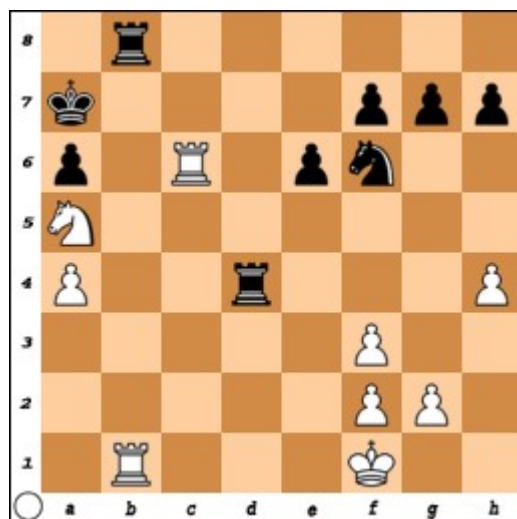
1 ... Bxf4 2 exf4 Qb3+ 3 Qd3 Nf2+ dublu atac la Rege si Regina. Daca 3 Kh2 Qg3+ 4 Kh1 Nf2+.

3 1 ... Qxe1+ 2 Kxe1 Rb1+ 3 Nc1 Rxc1+ 4 Ke2 Nc3+ ataca dublu Regele si Regina.

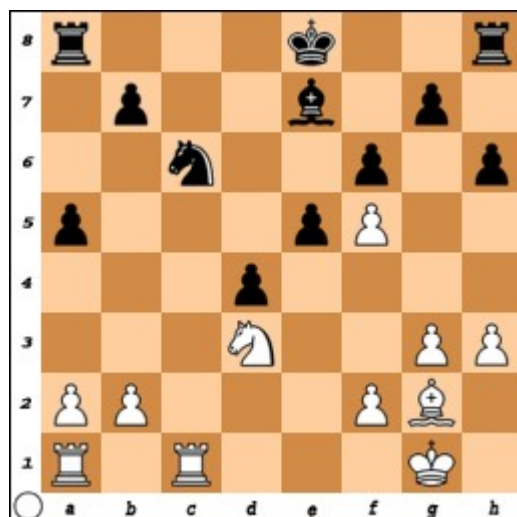
5 1Nf4+ 2 Qxf4 Rg1+ 3 Kxg1 Nxh3+ ataca dublu Regele si Regina. Daca 2 Kg3 Ngxh3 si amenintarea lui Rg1+ si g5+ castiga pentru Negru.

7 1 Bxf6 Bxf6 2 Qe4 (ameninta tura si Qxh7 mat) g6 3 Qxa8.

6 Albul joaca pentru a castiga. Nc6+ este un dublu atac extraordinar,atacand Regele si ambele Ture, dar Tura Alba este in cale.



8 Albul joaca pentru a castiga. De aceasta data un Nebun ataca dublu, la a doua mutare.



2 1 Rg3+ Kh8 2 Rxg8+ Kxg8 3 Qc8+ Qxc8 4 Nxe7+ ataca dublu Regele si Regina.

4 1 Qe8+ Rxe8 2 Rxe8+ Rf8 3 Rxf8+ Kxf8 Ne6+ ataca dublu Regele si Regina.

6 1 Rc7+ Ka8 2 Ra7+ Kxa7 3 Nc6+ Ka8 4 Rxb8 mat. Nc6 ataca dublu la Rege si ambele Ture.

8 1 Rxc6 bxc6 2 Bxc6+ (atac dublu la Rege si Tura) Kf7 3 Bd5+ Kf8 4 Bxa8. 3 Bd5+ forteaza Regele inapoi si castiga o Tura intreaga.