

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.