

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?

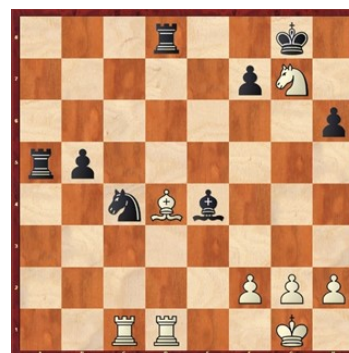
3 Joaca Albul

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.