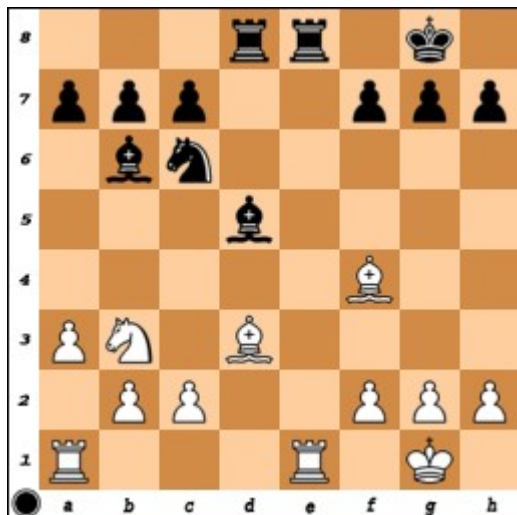


## Inside Chess Club 2

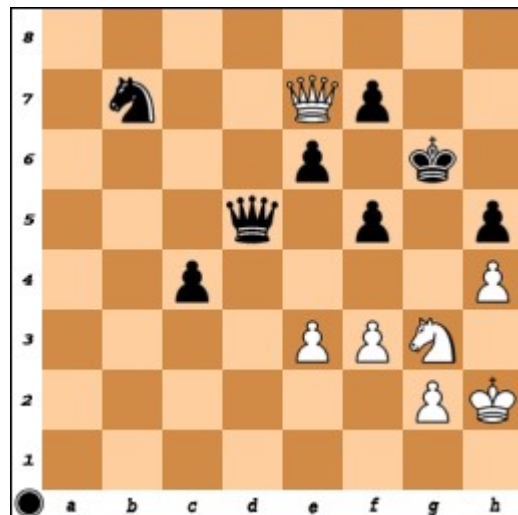
### Distingeti miscarea

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

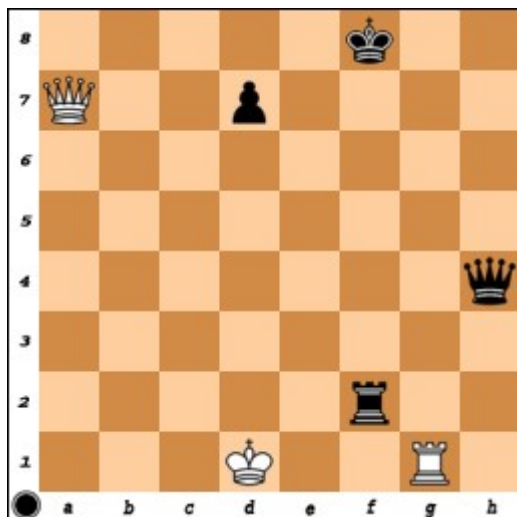
**1 Negrul joaca pentru a castiga o piesa.** O incercare este 1 ... Bxb3 2 cxb3 Rxd3 dar aceasta greseste la 3 Rxe8 mate. 1 ... Rxe1+ 2 Rxe1 Bxb3 3 cxb3 Rxd3 de asemenea permite Re8 mat



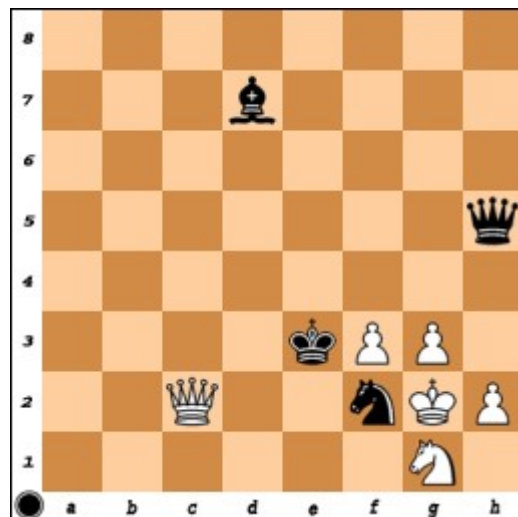
**2 Poate Negrul sa il opreasca pe alb de a se incadra la g5?** Albul ameninta cu sah la Regele Negrul incepand cu Qg5+. Cum poate Negrul sa previna asta?



**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.



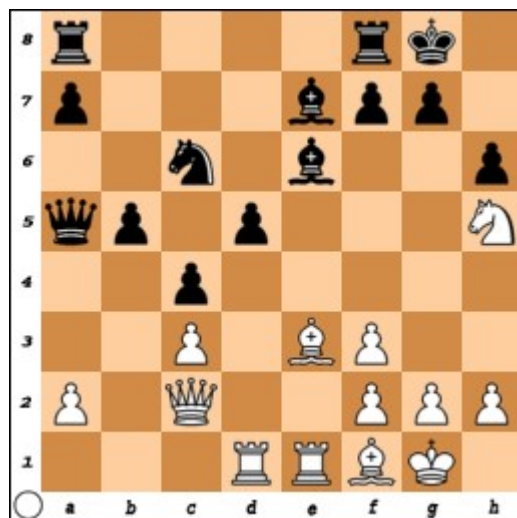
### Solutii

**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

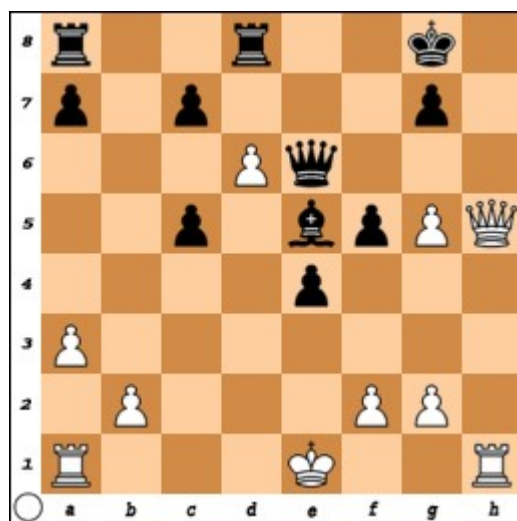
### 6 Albul joaca si castiga.

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