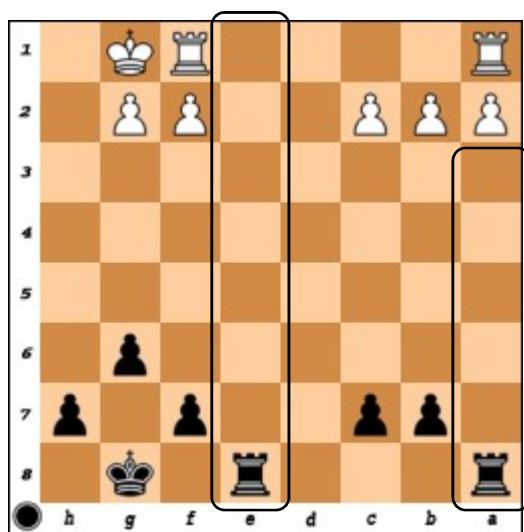


Asezati tura pe coloanele libere

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.

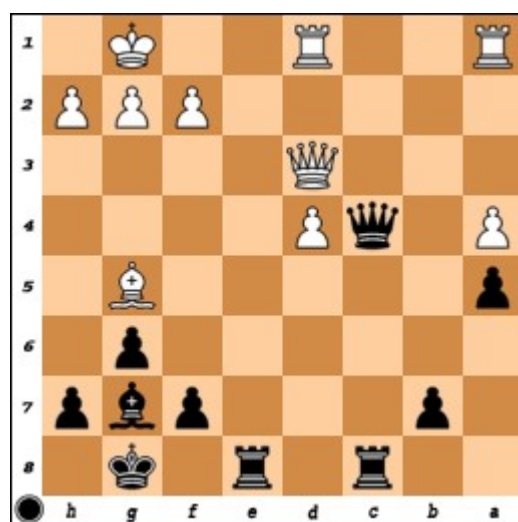
6 1 ... Qxf2 + 2 Rxf2 Rxf2 + 3 Kg1 Rf1 + 4 Kg2 R8f2 mate.

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?

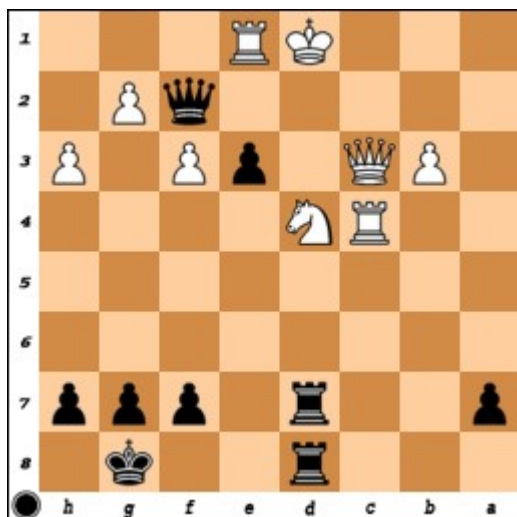
3 Cum poate juca negru și să câștige

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 aparat foarte bine. Are negrul vreun truc pe care îl poate folosi?



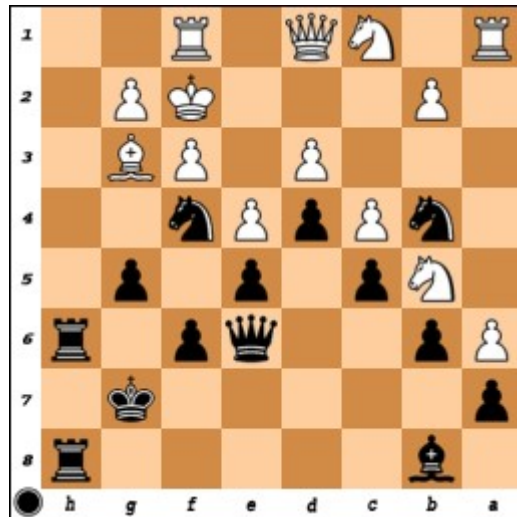
soluții

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 +.

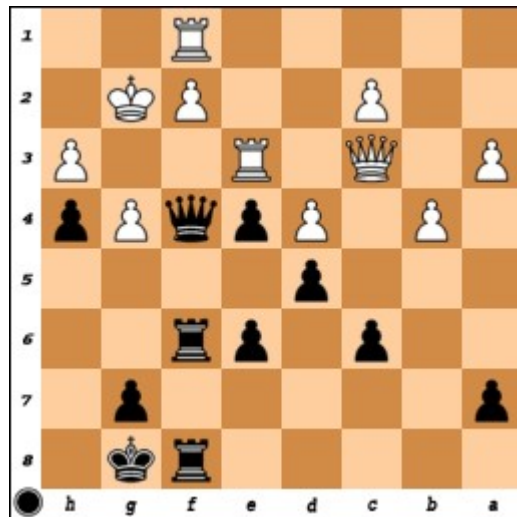
5 Cum poate juca negru și să câștige.

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?"

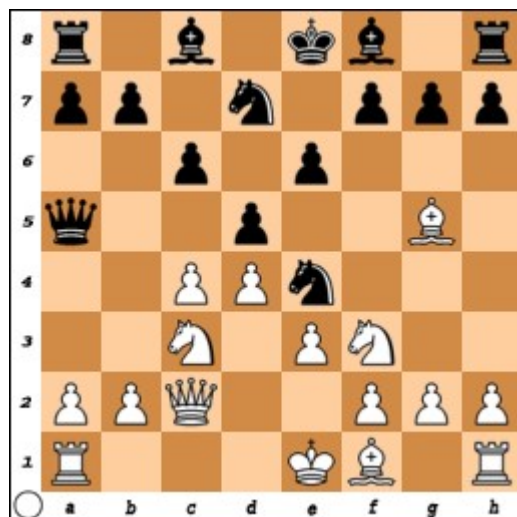
1 Ar trebui albul sa ia pionul d?

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

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

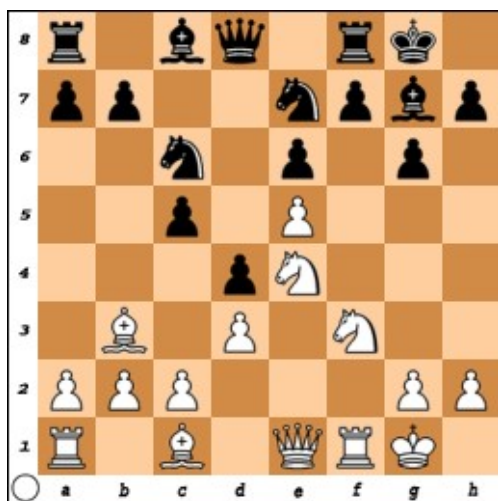
Albul castiga Regina. Un mare castig pentru alb, realizat prin miscarea lui f5, care a deschis g5 si h6 pentru piesele albe.

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

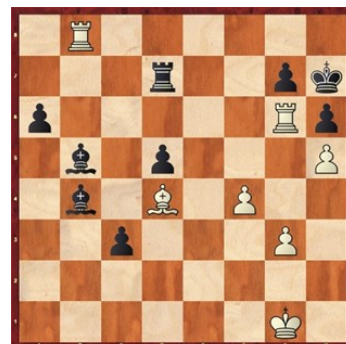
Un al treilea exemplu, este cand Negrul a jucat la g6 si Bg7, inainte de rokada. Acum Nebunul a fost schimbat si Regele Negru este vulnerabil. Cum a folosit Albul aceasta slabi-ciune, sa castige teren?

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?



8 Joaca Negrul

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



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 ... Qxe1+ 2 Rxe1 c1Q este decisiva 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.