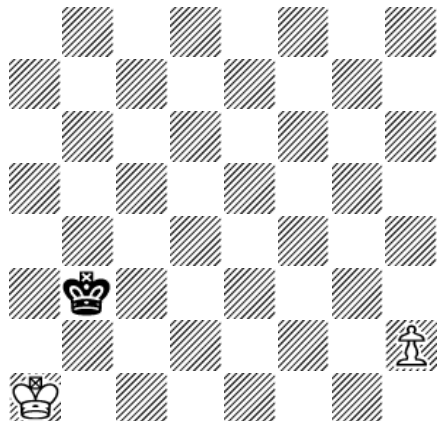


Sotilasloppupelit (I)

Shakissa kuningas kannattaa pitää suojassa avauksessa ja keskipelin aikana. Loppupelissä tilanne muuttuu kuitenkin radikaalisti – kuningas on yhtäkkiä laudan voimakkain nappula. Loppupelin koittaessa pelaajan tulee kiirehtiä kuninkaansa tukemaan korottumaan pyrkiviä sotilaitaan.

1. Sotilas ei tarvitse apua

1. VS



Sotilas ehtii korottumaan ilman apua

Molemmat kuninkaas ovat kaukana sotilaasta, valkea ei ehdi tukemaan sitä mutta onneksi musta kuningas ei ehdi myöskään estämään korottautumista.

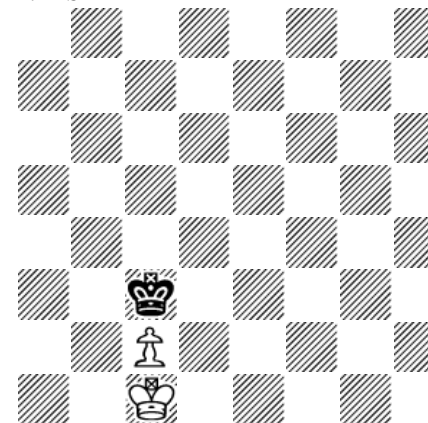
1.h4 Kc4 2.h5 Kd5 3.h6 Ke6 4.h7 Kf7
5.h8=D

Yleensä pelaajat tietävät, että pelin ratkaisu riippuu yksinäisen sotilaan estämisestä – molemmat kuninkaas pyrkivät pääsemään yksinäisen sotilaan edelle. Oikealla tekniikalla kuvion kaksi asema on tasapeli:

- Musta kuningas estää valkeaa pääsemästä sotilaan edelle. Musta kuningas myötäilee valkean liikkeitä, mikäli mustan on pakko liikkua taaksepäin siirrytään suoraan, ei sivuttain.
- Musta joutuukin perääntymään pikku hiljaa mutta mikäli valkea on edelleen laudan toisella reunalla sotilaan takana on tuloksena patti eli tasapeli.

2. Mustan kuningas sotilaan edessä

2. MS



Valkean kuningas sotilaan takana – ½ - ½

Mustan siirrolla edetään seuraavasti:

1...Kc4
2.Kd2 Kd4
3.c3+ Kc4
4.Kc2

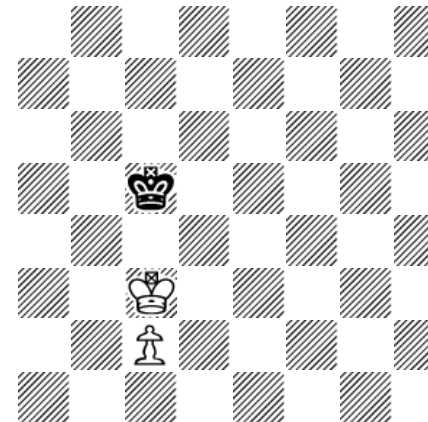
Valkea pääsee hitaasti eteenpäin mutta kuningas pysyy sotilaan takana.

- Perääntyessä aina suoraan taakse.
- Muuten mikäli mahdollista valkean kuninkaan eteen tai sotilaan tielle.

Mikäli kuviossa olisi valkean siirto olisi tulos edelleen tasapeli: 1.Kd1 Kc4 2.Kd2 Kd4 3.c3+ Kc4 4.Kc2 Kc5 jne.

3. Siirtovuoro ratkaisee

3. VS / MS



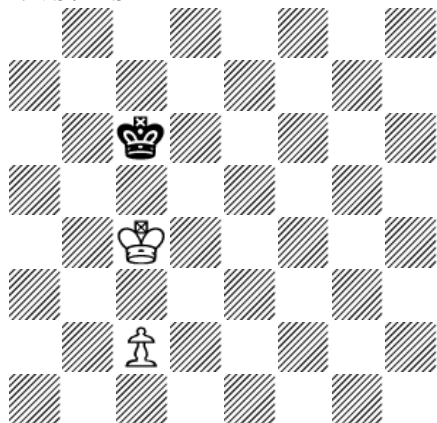
Valkean siirrolla tasapeli, mustan siirrolla valkea voittaa.

Tämä asema näyttää valkealle paremmalta – kuningas on sotilaan edellä mutta nyt pelin ratkaisee **oppositio**. Mikäli on mustan siirto pääsee valkea eteenpäin mustan joutuessa antamaan tietä (1...Kd5 2.Kb4 Kc6 3.Kc4 jne.).

Mikäli asemassa on valkean siirto ei kuningas pysty liikkumaan eteenpäin, mustan pelatessa oikein on tuloksena tasapeli (1.Kd3 Kd5 2.c3 Kc5 3.c4 Kc6 4.Kd4 Kd6).

4. Valkea voi hukata siirron

4. VS / MS

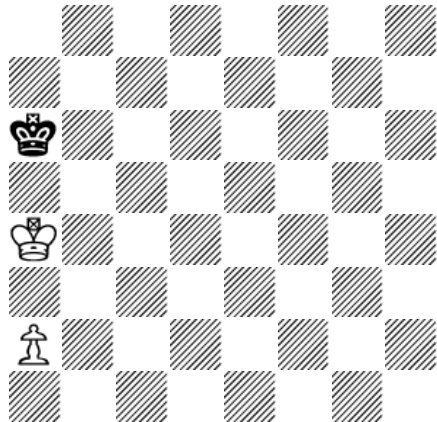


Kuviossa neljä kuninkaat ovat lähtötilanteessa hieman ylempänä. Nyt valkea voittaa jo siirtovuorosta riippumatta sillä valkea voi määrätä siirtovuoron pelaamalla tarvittaessa 1.c3 .

Valkea voittaa siirtovuorosta riippumatta.

5. Poikkeustilanne – sotilas reunalla

5. VS / MS



Viimeisessä asemassa kuninkaat ja sotilaat ovatkin reunalla. Loppupeleissä on useita poikkeuksia kun yksinäinen sotilas sijaitsee joko a- tai h-rivillä.

Nyt musta joutuu perääntymään mutta tämä ei olekaan ongelma – jos musta kuningas pysyy vain korotusnurkassa on tuloksena tasapeli.

Reunasotilas on ongelma – tasapeli siirtovuorosta riippumatta.

Yhteenveto

- Yksi sotilas on loppupeleissä paljon – kaikki riippuu siitä pystyykö sotilas korottautumaan vaiko ei. Molemmat kuninkaat haluavat päästä sotilaan edelle ja ”valloittaa” korotusrudun.
- Sotilasloppupeleissä tulee aluksi aktivoida oma kuningas, sotilaalla liikutaan vasta kun pakko tai kuningas on jo edullisesti sijoittautuneena. Tietysti jos sotilas pystyy korottautumaan ilman kuningasta tulee sitä puskea mahdollisimman nopeasti kohti korotusta.
- Musta saa tasapelin jos...
 - Pysyy sotilaan edellä ja muistaa liikkua oikein (valkean kuninkaan eteen, sotilaan eteen ja mikäli aivan perääntyä niin suoraan taaksepäin).
 - Valkealla ei ole mahdollisuutta vaihtaa siirtovuoroa välisiirrolla (ks. kuvio 4).
 - Kyseessä on reunasotilas ja musta kuningas pääsee korotusnurkkaan.
- Valkea voittaa jos...
 - Musta tekee virheen ja päästää valkean kuninkaan sotilaan edelle.
 - Pystyy halutessaan hukkaamaan siirron (ks. kuvio 4).
 - Sotilas ei ole reunassa tai valkea pääsee nurkkaan ennen mustaa kuningasta.

Harjoituksia

1. Asettakaa kuvion kaksi asema laudalle parin kanssa. Kokeilkaa pelata peli loppuun vuorotellen ensin mustilla ja tämän jälkeen valkeilla.
2. Asettakaa kuvion kolme asema laudalle parin kanssa. Kokeilkaa pelata asema ensin siten että valkea aloittaa, tämän jälkeen niin että musta tekee ensimmäisen siirron.
3. Asettakaa lopuksi kuvion viisi asema laudalle ja kokeilkaa pelata peli loppuun.

Lähteet

J.Silman : Silman's Complete Endgame Course

D.Heisman : King + Pawn vs. King (<http://www.chesscafe.com/text/heisman26.pdf>)