

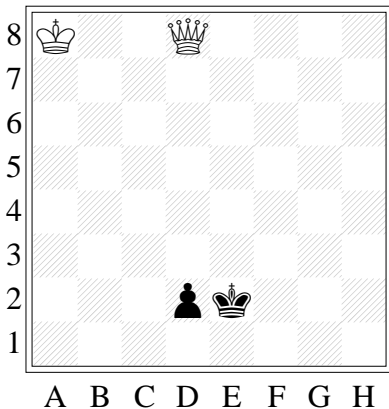
Sisällysluettelo

Eri upseerit vastaan sotilas	2
Kuningatar vastaan sotilas	2
Torni vastaan sotilas	3
Kevytupseeri vastaan sotilas	4
Kevytupseeri ja sotilas vastaan kuningas.....	6
Ratsu ja sotilas vastaan ratsu	7
Kevytupseeri ja sotilas vastaan kevytupseeri	8
Lähetti ja sotilas vastaan lähetti	9
Lähetti ja sotilas vastaan ratsu	11
Ratsu ja sotilas vastaan lähetti	12
Torni ja sotilas vastaan torni	13
Kuningatar ja sotilas vastaan kuningatar	17
Ratsuloppupelit	18
Käytännön loppupelit	19
Lähettiloppupelit	20
Lähetti vastaan ratsu -loppupelit	22
Kuningatarloppupelit	24

Eri upseerit vastaan sotilas

Kuningatar vastaan sotilas

Yleensä kuningattarella voittaa helposti sotilaa, joskin myös tästä säännöstä on poikkeustapauksia. Näitä ovat tilanteet, joissa korottumassa olevaa sotilasta tukee oma kuningas ja vastustajan kuningas sijaitsee kaukana sotilaasta. Tästä esimerkkinä seuraava asema.



Kuningatar ei yksinään pysty voittamaan sotilasta ja valkea voittaa pelin vain jos pystyy tuomaan kuninkaansa apuun. Ensiksi valkea pakottaa shakeilla mustan kuninkaan sotilaan korotusruutuun ja aina näissä tilanteissa tuo kuninkaansa lähemmäksi sotilasta.

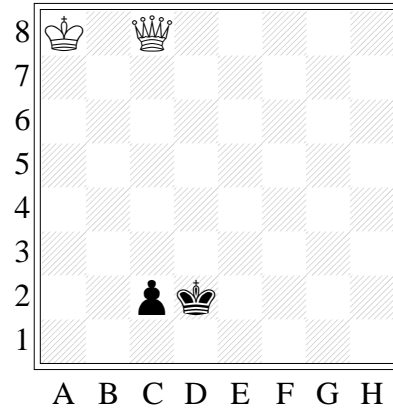
1. De7+ Kf2 2. Dd6+ Ke2 3. De5+ Kf2 4. Dd4+ Ke2 5. De4+ Kf2 6. Dd3 (valkea olisi voinut toteuttaa tämän idean lyhyemmällä tavalla: **1. De8+ Kf2 2. Da4! Ke2 3. De4+ Kf2 4. Dd3 jne) 6... Ke1 7. De3+ Kd1.**

Nyt musta kuningas on saatu sotilaan korotusruutuun ja valkean kuningas voi lähestyä sotilasta: **8. Kb7 Kc2 9. De2 Kc1 10. De4+ Kb2 11. Dd3! Kc1 12. De3+ Kd1 13. Kc6 Ke2 14. Dc2 Ke1 15. De4+ Kf2 16. Dd3 Ke1 17. De3+ Kd1 18. Kd5 Kc2 19. De2 Kc1 20. Dc4+ Kb2 21. Dd3 Kc1 22. Dc3+ Kd1 23. Ke4 Ke2 24. De3+ Kd1 25. Kd3** ja valkea voittaa sotilaan sekä näin myös pelin.

Edellä kuvattu peli-idea pätee vain tilanteissa, joissa sotilas on joko keskustalinjoilla tai b-/g-linjalla. Peliesimerkissä valkea aloitti lähestymisen kuningatarshakilla e-linjalta. Mikäli valkean oma kuningas olisi

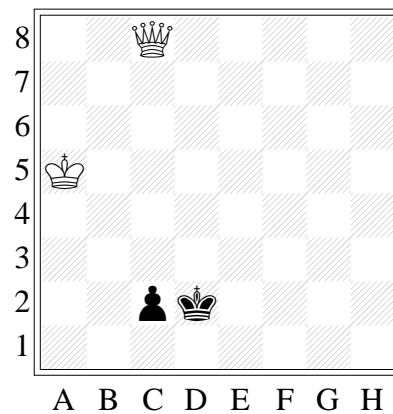
sijainnut e-linjalla ruuduissa e7- e6- tai e5-, niin tämä olisi häirinyt kuningattaren lähestymistä ja peli olisi päätynyt tasan.

Seuraavassa esimerkissä ei edellä kuvattu idea toimi.



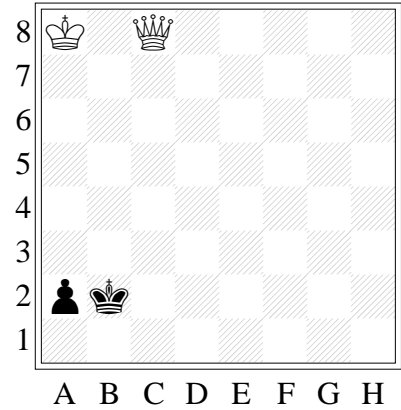
Siirtojen **1. Dd7+ Kc1 2. Kb7 Kb1 3. Db5+ Ka2 4. Dc4+ Kb2 5. Db4+ Ka1 6. Dc3+ Kb1 7. Db3+** jälkeen musta jatkaa **7... Ka1!**

Entä mitä valkea nyt tekee? Sotilaan haku johtaisi pattiin, eikä valkea pysty tuomaan kuningastaan apuun. Valkea voittaisi, jos tämän kuningas sijaitsisi lähempänä sotilasta, sanokaamme vaikka a5-ruudussa.



Tällöin siirtojen **1. Dd7+ Kc1 2. Kb4 Kb2 3. Dd4+ Kb1** olisi valkealle mahdollinen **4. Kb3!** ja vaikka mustan onnistuu korottaa kuningatar **4... c1D**, niin tämä joutuu mattiin: **5. Dd3+ Ka1 6. Da6+ Kb1 7. Da2X.**

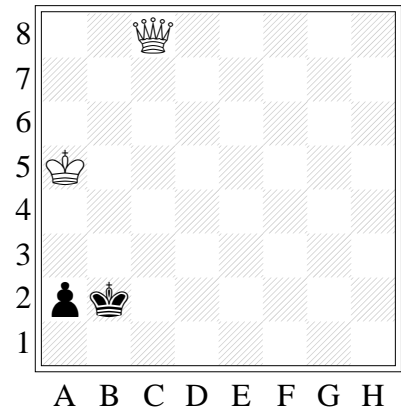
Seuraavassa esimerkissä sotilas on laidassa.



Kuningatar voi aloittaa portaitaisen lähestymisen: **1. Db7+ Kc2 2. Da6 Kb2 3. Db5+ Kc2 4. Da4+ Kb2 5. Db4+ Kc1 6. Da3+ Kb1 7. Db3+ Ka1.**

Valkean on onnistunut pakottaa vastustajan kuningas tämän sotilaan eteen, mutta tästä on vähän iloa, onhan mustan kuningas patissa, eikä valkean kuningas näin pysty lähestymään sotilasta.

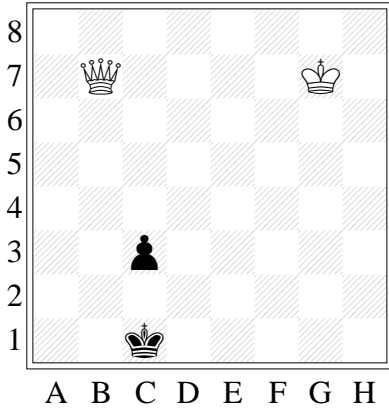
Myös näissä asematyypeissä valkea voitaisi, jos tämän kuningas sijaitsisi lähempänä sotilasta.



1. Db8+ Kc2 2. De5! Kb1 3. De1+ Kb2 4. Dd2+ Kb1 5. Kb4! a1D 6. Kb3 Dc3+ (valkea uhkasi mattia ja musta viritti viimeisen ansan) **7. Kxc3** (7. Dxc3 - patti).

Jos sotilaan korottamiseen kuulu kaksi siirtoa, niin voitto aiemmin esitetyillä tavoilla on helppoa, eihän pattivaaraa ole olemassa.

On kuitenkin olemassa teoreettisia tasapeli-asemia, joissa kuninkaan ja kuningattaren yhteistyö ei pelaa.

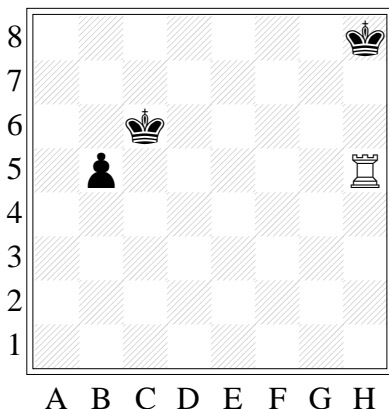


Siirtojen **1. Dh1+ Kb2** jälkeen valkean ei onnistu estää mustan sotilaan siirtymistä toiselle riville, koska valkoisen kuningas sijaitsee huonosti. Kuninkaan ollessa a1 - h8 -diagonaalilla tämä estää kuningattaren liikkeitä. Jos kuningas olisikin f7 -ruudussa, niin valkea jatkaisi **2. Dh8!** ja voittaisi helposti kamppailun. Esimerkiksi **2... Kb3 3. Ke6! c2 4. Da1!** tai **2... Kc2 3. Ke6 Kd2 4. Dh2+ Kd1 5. Dg1+ Kd2 6. Dd4+ Kc2 7. Kd5 Kb3 8. Ke4 c2 9. Da1.**

Torni vastaan sotilas

Tavallisesti torni voittaa sotilaan. Jos taas vahvemman osapuolen kuninkaan ei onnistu tukea torniansa sotilasta vastaan kamppailtaessa, niin peli tulee päätymään tasan. Kuninkaan ja tornin sijaitessa keskenään epäedullisimmin voi sotilas osoitautua tornia vaarallisemmaksi.

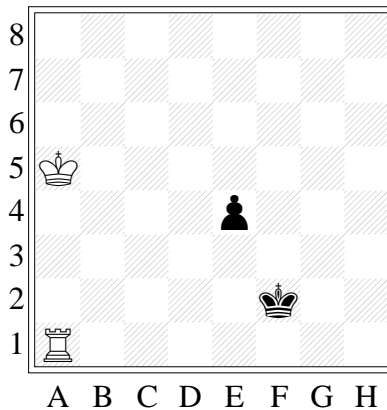
Jos tornin omaavan kuningas sijaitsee sotilaan linjalla tai pystyy pelin kuluessa siirtymään sotilaan viereen, on voitto helppo.



Musta ei kykene etenemään sotilaallaan ilman kuninkaansa tukea menettämättä tätä. Esimerkiksi: **1... b4 2. Kg7 b3 3. Th3 b2 4. Tb3 jne.**

Jos taas musta tukisi kuninkaallaan sotilaan etenemistä, ehtisi valkean kuningas torninsa avuksi: **1... Kb6 2. Kg7 Ka5 3. Kf6 Ka4 4. Ke5 b4 5. Kd4 b3 6. Kc3** ja valkea voittaa.

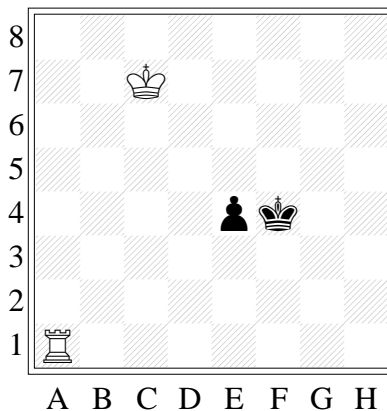
On hyödyllistä tietää seuraava sääntö: **Jos heikomman osapuolen kuningas sijaitsee sotilaan takana, niin voittaakseen tornin omaavan olisi pystyttävä estämään vastustajan kuninkaan pääsy neljännelle riville heikomman osapuolen leiristä katsottuna.**



Kuvion asemassa valkea voittaa, jos tämän onnistuu siirtymään d2:een välittömästi, kun mustan sotilas on siirtynyt toiselle riville. Jos valkea on siirtovuorossa, niin tämä ehtii ajoissa: **1. Kb4 e3 2. Kc3 e2 3. Kd2.**

Mustan ollessa siirtovuorossa peli päättyisi tasan: **1... e3 2. Kb4 e2 3. Kc3 e1D+ jne.**

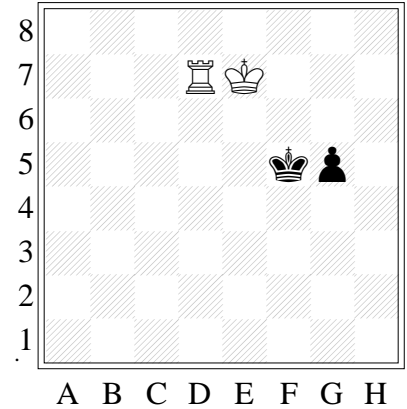
Seuraava esimerkki on hiukan vaikeampi, vaikka voittoidea on sama.



Kaikki on kiinni yhdestä temposta. Valkean ollessa siirtovuorossa tämän onnistuisi pysäyttämään sotilaan: **1. Kd6 e3 2. Kd5 e2 3. Kd4 Kf3 4. Kd3 Kf2 5. Kd2.**

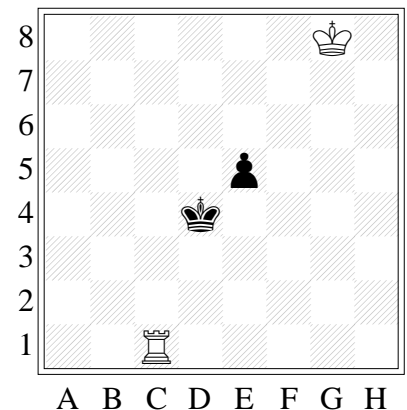
Jos taas olisi mustan siirtovuoro, niin tämä pelastuisi: **1... e3 2. Kd6 e2 3. Kd5 Ke3 4. Kc4 Kf2.**

Vahvemman osapuolen kuninkaan on liikutettava siten, että vastustajan kuninkaan ei onnistu häiritä tämän liikkeitä



Tässä asemassa valkean on ehdottomasti kiirehdyttävä sotilaan pysäyttämiseksi.

1. Kd6 g4. Mustan kuningas ei pysty häiritsemään vastustajan kuninkaan liikkeitä: **1... Ke4** siirtoa seuraisi **2. Tg7 Kf4 3. Kd5 g4 4. Kd4 Kf3 5. Kd3 g3 6. Tf7+ Kg2 7. Ke2 jne. 2. Kd5 Kf4 3. Kd4 Kf3 4. Kd3 g3 5. Tf7+ Kg2 6. Ke2** ja valkea voittaa.

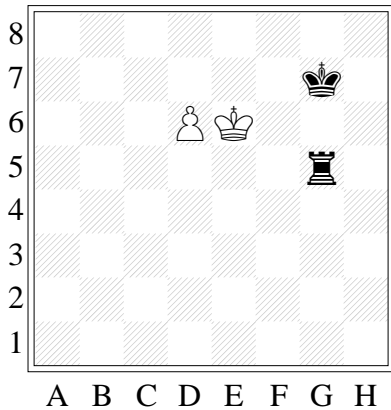


Tässä asemassa valkean välitön vastustajan sotilaan kimppuun hyökkääminen kuninkaalla ei onnistu. Jatkossa **1. Kf7 e4 2. Ke6 e3 3. Kf5 e2 4. Kf4 Kd3 5. Kf3** musta **5... Kd2** -siirrolla voittaisi tärkeän tempon vastustajan tornin epäedullista asemaa hyväksikäyttämällä ja saavuttaisi tasapelin.

Kuitenkin valkea pelaamalla ensin **1. Td1+! Kc3 2. Te1** olisi tempolla saanut torninsa parhaimmalle paikalle ja siirtojen **2... Kd4 3. Kf7 e4 4. Ke6 e3 5. Kf5 Kd3 6. Kf4 e2 7. Kf3** jälkeen voittaisi.

Yksi tempo oli ratkaiseva! Tempon voitto onkin äärimmäisen tärkeitä tämän tyyppisissä loppupeleissä. Lopuksi katsomme esimerkin, jossa kunin-

gas ja torni sijaitsevat keskenään epäedullisesti.



Mustan kuningas häiritsee oman torninsa kamppailua vastustajan vapaasotilasta vastaan, minkä johdosta musta jopa häviää.

1. d7 Tg6+ Koska mustan ei onnistu pysäyttää sotilasta, on tämän shakattava.

2. Ke5! Mustan tornin shakki ei ollut niin vaaraton, miltä aluksi näytti. Valkean onkin pelattava tarkasti. Tasapeliin olisi johtanut niin **2. Ke7 Tg1!** **3. d8D Te1+** **4. Kd7 Td1+** kuin **2. Kd5 Tg1** jatkokin, uhkaisihan musta pelata **3... Td1+**.

2... Tg5+ 3. Ke4 Tg4+ 4. Kd3 Tg1 5. Kc2.

Minne valkean kuninkaan on mentävä? Välttyäkseen vastustajan shakeilta tämä voisi mennä c7:ään, mutta kuninkaan on oltava tällöin varovainen ylittäessään d - linjaa, jotta ei antaisi mustalle tärkeätä tempoja, jonka turvin tämä ehtisi tuoda torninsa d-linjalle.

5... Tg2+ 6. Kc3 Tg3+ 7. Kc4 Tg4+ 8. Kc5 Tg5+ 9. Kc6 Tg6+ 10. Kc7 ja sotilas korottuu kuningattareksi.

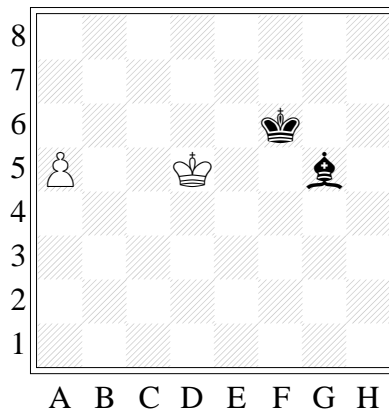
Kevytupseeri vastaan sotilas

Kevyellä upseerilla sotilasta vastaan kamppailtaessa peli päättyy yleensä tasan. Jos kevytupseeria tukee vielä kuningas, on tasapeli ilmeinen. Meitä tässä tapauksessa kiinnostavat pääosin tilanteet, joissa upseeri yksin joutuu kamppailemaan sotilasta vastaan.

Katsomme erikseen tilanteet, joissa sotilasta vastaan on ratsu tai lähetti.

Ulottuvalle lähettelle riittää, jos tämän onnistuu kontrolloida yhtä sotilaan kulkureitin ruuduista. Vain poikkeuksellisimmissa asemassa, joissa lähetin liikkuvuutta vastustajan kuninkaan lisäksi rajoittaa

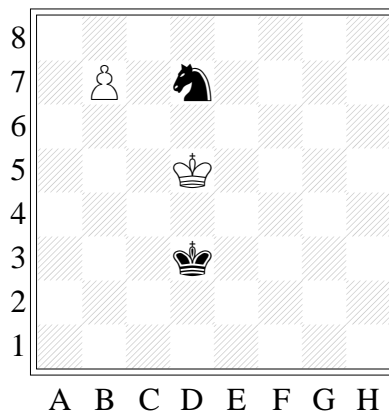
myös oma kuningas, ei lähetti pysty estämään sotilaan korottumista.



Mustan saavuttaakseen tasapelin on päättävä lähettileen diagonaalille g1 - a7, mutta siirtovuorossa oleva valkea pelaa **1. Ke4** ja siirtojen **1... Lh4 2. Kf3** jälkeen musta ei pysty pysäyttämään sotilasta. Jos mustan kuningas ei olisikaan f6 -ruudussa, missä se rajoittaa lähetin liikkeitä, vaan g6 -ruudussa, niin valkean pelatessa **1. Ke4** musta pitäisi tasapelin jatkossa **1... Ld8 2. a6 Lb6**.

Edellinen esimerkki on poikkeustapaus. Tavallisesti jos sotilas ei ole ehtinyt riittävän pitkälle, onnistuu lähetin tämä pysäyttää.

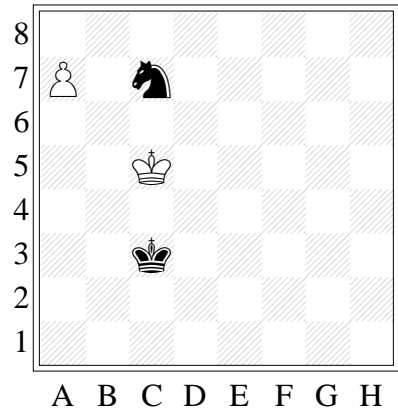
Ratsu on lähetti merkittävästi huonompi vapaasotilasta vastaan kamppailtaessa. Kuitenkin, jos ratsua tukee kuningas, on tasapeli väistämätön. Tehtävä on vaikeampi, jos kuningas ei tue ratsua. Toisin kuin lähetti, niin ratsulla ei voi etäältä estää sotilaan etenemistä. Jos sotilas ei kuitenkaan ole laitasotilas, niin ratsu pystyy ilman kuninkaan apua pysäyttämään toiseksi viimeiselle riville ehtineen sotilaan säilyttämällä sotilaan korotusruudun kontrolloissa.



Ylläolevassa asemassa jatkossa **1. Kd6 Rb8 2. Kc7 Ra6+ 3. Kb6 Rb8** ilmenee, että valkean ei onnistu estää mustan ratsua kontrolloimasta b8 -korotusruutua.

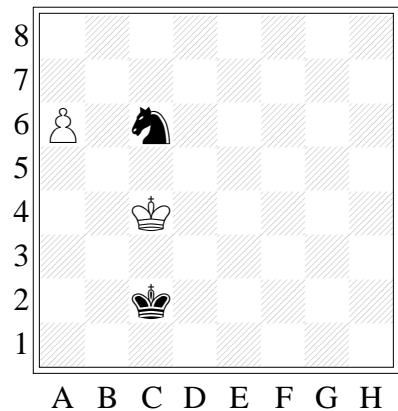
Jos sotilas onkin laitasotilas, niin ratsulla

ei ole tarpeeksi väistöruutuja ja laitavapaasotilaan omaava voittaa.



Jatkossa **1. Kc6 Ra8 2. Kb7** valkea voittaa ratsun ja näin myös pelin.

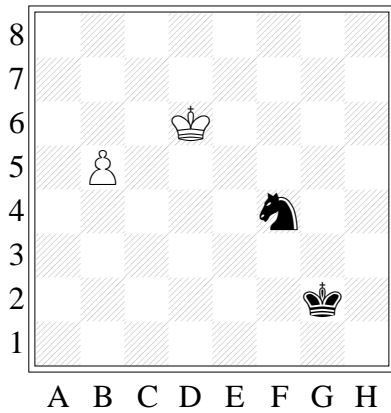
Ratsulla pystyy kuitenkin puolustautumaan menestyksellisesti jopa laitavapaasotilasta vastaan, jos tämä vielä sijaitsee kuudennella/kolmannella rivillä.



Miten tahansa valkea jatkaakaan, niin tämän ei onnistu häätää vastustajan ratsua pois sotilaansa läheisyydestä. Esimerkiksi: **1. Kc5 Ra7 2. Kb6 Rc8+ 3. Kb7 Rd6+ 4. Kc7 Rb5+ 5. Kb6.**

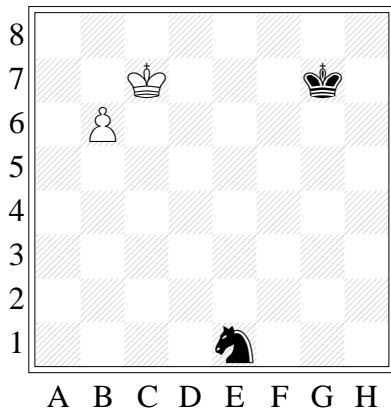
Näyttäisi, että valkea onkin onnistunut aikeissaan karkottaa ratsu pois sotilaansa luota, mutta seuraakin **5... Rd6!** ja **6... Rc8+ shakki estää valkeaa pelaamasta 6. a7**. Pyöriessään sotilaan ympärillä ratsu estää sotilaan etenemisen. Mahdollisuus tehdä ratsulla ovelia haarukoita onkin tärkeä taktinen keino tämän tyyppisissä loppupeleissä.

Mitenkä ratsulla voi saavuttaa kaukana oleva vapaasotilas, ilmenee seuraavassa esimerkissä.



Pystyäkseen pysäyttämään sotilaan on ratsulla saatava kontrolliin joko b7- tai b8-ruutu. Valkean kuningas estää suoran lähestymisen sotilaan luo. Onkin käytettävä kiertotietä: **1... Rd3! 2. b6** (jos 2. Kd5, niin olisi mahdollista 2... Kf3 3. Kd4 Rf4! 4. b6 Re6+ ja 5... Rd8) **2... Rb4 3. b7 Ra6** tasapeleihin.

Vaikka ratsu ei muuten ehtisi pysäyttämään sotilasta, niin vastustajan kuninkaan asemaa hyväksikäyttämällä tämä saattaa toisinaan onnistua.

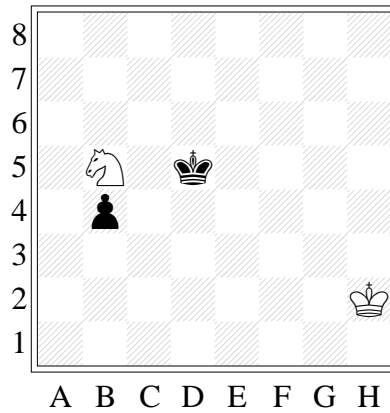


Jos musta on tässä asemassa siirtovuorossa, niin tämä pelastuu: **1... Rd3 2. b7 Rc5 3. b8D Ra6+**. Mustan pelasti vastustajan kuninkaan asema. Valkean kuninkaan ollessa missä tahansa muussa ruudussa tämä olisi voittanut.

Onkin hyvä pitää mielessä, että ratsulla voi voittaa pelin lopputuloksen kannalta ratkaiseva tempo.

Seuraava tehtävä ilmentää hyvin ratsun mahdollisuuksia (seuraava palsta).

Valkean kuningas on niin kaukana, että ratsun on yksin kamppailtava vastustajan voimia vastaan. Yritys tuoda kuningas avuksi ei selvästikään onnistu. 1. Kg2 -siirtoa seuraisi 1... Kc5 ja musta häätäisi näin ratsun pois, minkä jälkeen seuraisi 2... b3 ja valkea ei enää pysty pysäyttämään sotilasta.



Koettakaamme ratkaista asema. Valkea saavuttaa tasapelin, jos vastustajan sotilaan siirtyessä b2-ruutuun tämän ratsun onnistuisi päästä johonkin seuraavista kolmesta ruudusta: a3, c3 tai d2. Mutta kuinka tämän toteuttaa?

1. Rc7+! Ensiksi on parannettava ratsun asemaa ja määritettävä vastustajan kuninkaan asema. **1... Kc4!** Epäilemättä valkean kannalta vaarallisin vastaus. Mustan pelatessa 1... Kd4 valkea voisi tuoda kuningastaan lähemmäksi sotilasta 2. Kg2 -siirrolla, seuraisihan 2... b3 -siirtoa 3. Rb5+ ja 4. Ra3, kun taas 1... Kc6 -siirtoon olisi 2. Re6 Kb5 3. Rd4+ Kc4 4. Rc6! b3 5. Ra5+ jatko mahdollinen).

2. Re8! Mielenkiintoinen siirto! Ratsu siirtyy vielä entistä kauemmaksi vapaa-sotilaasta, jotta voisi aloittaa askeleen takaisinpäin ja edistyä mielekkäällä tavalla. Kaikki riippuu mustan kuninkaan asemasta, kuinka valkea aloittaa ratsunsa tuonnin b1 -korotusruudun kontrolloimiseksi. Reittiä voi vaihtaa e8-c7-b5-a3-:sta aina e8-f6-e4-d2:een.

Nyt mustan 2... b3 -siirtoa seuraisi 3. Rd6+ Kb4 4. Re4 b2 5. Rd2, jos taas 3... Kd3, niin 4. Rb5 b2 5. Ra3. Tämän takia mustan kuninkaan on kontrolloitava d6 -ruutua.

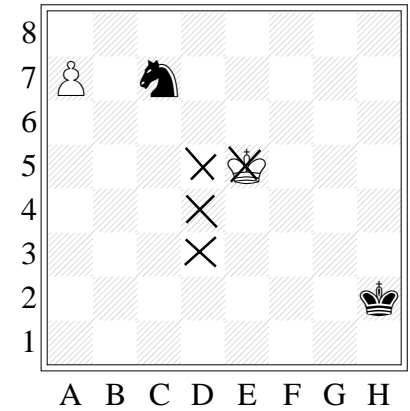
2... Kc5 3. Rf6! Kd4 4. Re8! Jälleen risteysruutu! **4... Ke5** (jatkossa 4... b3 5. Rd6 Kc3 6. Re4+! Kc2 7. Rd6 b2 8. Rc4! valkean onnistuisi pysäyttää sotilas).

5. Rc7! Kd6 6. Re8+. Ainoa siirto, jolla valkea pelastuu. Häviöön johtaisi siirtyminen ratsulla lähemmäs sotilasta: 6. Rb5+? Kc5 7. Rc7 b3 8. Re6+ Kc4 ja sotilas on tavoittamattomissa.

6... Kc5 7. Rf6! Kd4 8. Re8! b3 9. Rd6 Kc3 10. Re4+! Kc2 11. Rd6! b2 12. Rc4 b1D 13. Ra3+ tasapeleihin.

Ratsu toi loisteliasesti esille mahdollisuutensa. Tähän tehtävään kannattaakin paneutua perusteellisesti. On myös hyödyllistä tuntea vielä yksi

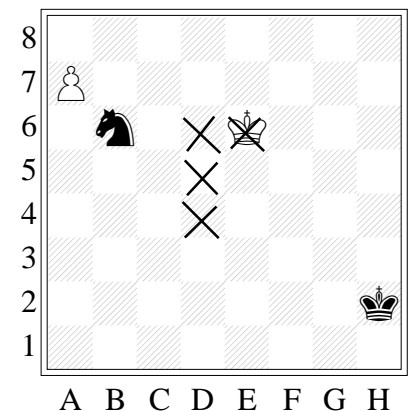
ratsun tärkeä ominaisuus – kyky muodostaa “esteen” vastustajan kuninkaan reitille.



Pelin lopputulos näyttäisi tässä asemassa ilmeiseltä. Valkean sotilas on seitsemännellä rivillä ja mustan kuningas on kaukana, eikä näin ollen näyttäisi ehtivän kamppailuun mukaan. Ratsulla joutuu kamppailemaan yksin laitavapaasotilasta vastaan, jota ei pitäisi jo opitun säännön mukaaan pystyä pysäyttämään, onhan tämä ehtinyt viimeistä edelliselle riville. Valkea vain häätää ratsun pois ja korottaa sotilaansa kuninggattareksi.

Tämä olisi todellakin näin, jos ei vain olisi yhtä muttaa: valkean kuninkaan reitillä on este, jonka kiertämiseen tuhraantuu aikaa. Itse asiassa jos syvennyy asemaan, niin huomaa, että valkea ei pysty suoraviihaisesti hyökkäämään ratsun kimppuun, seuraisihan 1. Kd6 -siirtoa 1... Rb5+ ja 2... Rxa7. Ruudut d4,d5,d6 ja e6 eivät ole kuninkaan käytettävissä ja muodostavatkin näin esteen kuninkaan reitillä. Valkean kuninkaan onkin käytettävä pidempää kiertotietä ja tänä aikana musta kuningas ehtii ratsunsa avuksi.

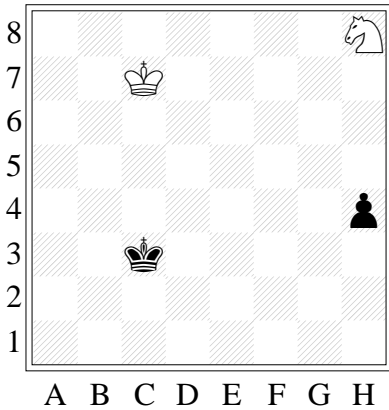
Näin se tapahtuu: **1. Kf6 Kg3 2. Ke7 Kf4 3. Kd7 Ra8 4. Kc8 Kc5 5. Kb7 Kd6.** Musta menettää ratsunsa, mutta näin samalla pakottaa valkoisen kuninkaan nurkkaan ja luo pattiaseman: **6. Kxa8 Kc7.** Patti.



Myös tässä asemassa valkean kuninkaan reitillä on este. Ruutuihin d5,d6,d7 ja e7

kuningas ei pysty siirtymään ja tämän onkin käytettävä joko e5-d4-c5-c6-b7 tai f7-e8-d8-c7-b7 kiertoteitä. Molemmissa tapauksissa b7 -ruudun saavuttaminen vie viisi siirtoa ja mustan ehtii uhraamalla ratsunsa a8:ssa kuninkaallaan c7:ään ja patittaa vastustaja.

Kun on tutustunut näihin kahteen asemaan, ei ole vaikeata ratkaista seuraava tehtävä.



Kuinka valkea voisi pelastautua? Yritys suoraviivaisesti pysäyttää ratsulla sotilas ei onnistu. 1. Rg6 -siirtoa seuraisi 1... h3 2. Rf4 h2 3. Re2+ Kd2 4. Rg3 Ke1 5. Kd6 Kf2 ja musta voittaa. Mutta eikö saavuttaakseen sotilaan voisi käyttää hyväkseen mustan kuninkaan asemaa. Kun me tie-

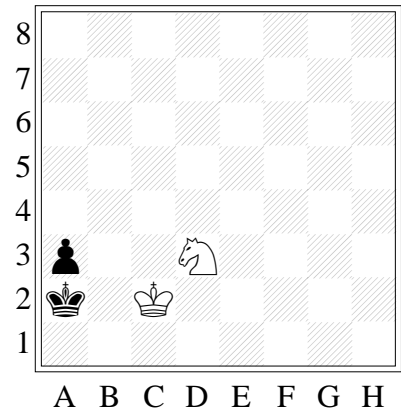
dämme tämän idean, on helppo löytää oikea pelitapa: 1. Rf7 h3 2. Rg5 h2 3. Re4+ ja näin meillä on mahdollisuus pysäyttää sotilas joko 4. Rg3 tai 4. Rf2 -siirroilla.

Mustan kuninkaan siirron mukaan valkea valitsee oikean ratsusiirron esteen luomiseksi. Näin ollen 3... Kd3 -siirtoa seuraisi vain 4. Rg3!, kun taas 3... Kd4 -siirtoa olisi mahdollinen vain 4. Rf2! siirto ja näin olisi luotu este vastustajan kuninkaan reitille. Mustalle kaikkein paras onkin 3... Kc2 valmistautuen näin viivyttelämättä kiertoon.

Jos nyt valkea pelaisi 4. Rf2, niin jatkossa 4... Kd2 5. Kd6 Ke2 6. Rh1 Kf3 7. Ke5 Kg2 valkea häviäisi.

Kuitenkin pelaamalla 4. Rg3! Kd1 5. Kd6 Ke1 6. Ke5 Kf2 7. Kf4 valkean onnistuisi puolustaa ratsunsa ja näin varmistaa tasapeli.

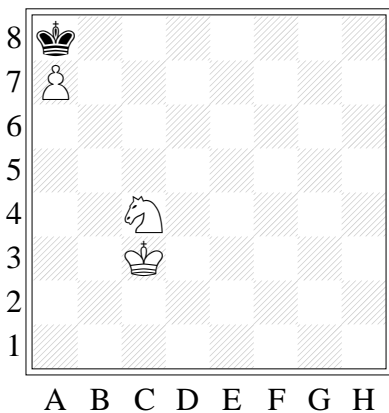
On myös hyvä tietää, että ratsulla laitavapaasotilasta vastaan pelattaessa ei aina tule puolustautua. Jos laitavapaasotilaloppupelissä vastustajan kuningas sijaitsee nurkassa ja näin estää oman sotilaansa etenemistä, niin toisinaan tällaisissa tilanteissa on mahdollista luoda mattiverkko.



Tässä on eräs tällaisista poikkeustapauksista. Tämä asema tunnettiin jo 1200 -luvulla. Siirtovuorossa oleva valkea tekee matin kolmessa siirrossa: 1. Rb4+ Ka1 2. Kc1 a2 3. Rc2X.

Kevytupseeri ja sotilas vastaan kuningas

Kevytupseeri ja sotilas riittää lähes poikkeuksetta voittoon, mutta myös tästä "säännöstä" on poikkeuksia. Katsokaamme, milloin peli on voitettavissa ja milloin heikommalla oleva pitää tasapelin.



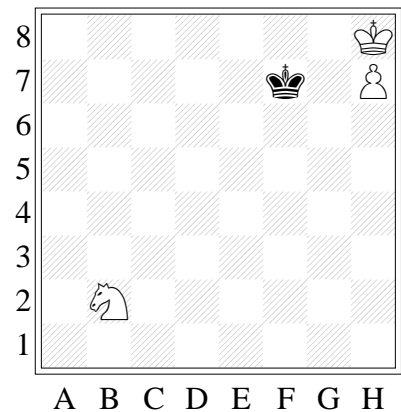
Valkean sotilas on edennyt seitsemännelle riville, mutta ratkaisevan askeleen tekeminen ei ole mahdollista: tämän estää mus-

tan kuningas, jonka ajaminen pois nurkasta osoittautuu mahdottomaksi tehtäväksi. Esimerkiksi: 1. Ke5 Kb7 2. Kd6 Ka8 3. Kc6 patti. Lopputulos on sama, vaikka ratsu olisi c6 - tai c8-ruuduissa.

Jos taas sotilas olisi kuudennella rivillä, niin valkea vaivatta voittaisi.



1. Kc4 Kb6 2. Kd5 Ka7 3. Kc6 Ka8 4. Kb6 Kb8 5. Rd5 Ka8 6. Rc7+ Kb8 7. a7+ ja 8. a8D+.



Tässä asemassa sotilaan korottumista kuningattareksi haittaa oma kuningas. Pelin lopputulos on kiinni siirtovuorosta.

Jos on valkean siirto, niin kuninkaan onnistuu murtautua pois nurkasta: 1. Rd3 Kf8

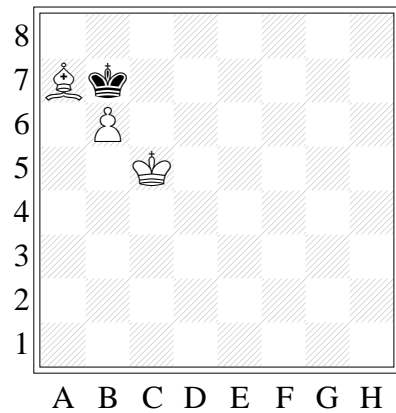
2. **Re5 Ke7 3. Kg7** ja valkea voittaa.

Jos taas on mustan siirtovuoro, niin valkean kuningas olisi lopullisesti vangittu nurkkaan: **1... Kf8 2. Rd3 Kf7 3. Re5+ Kf8** ja ratsun on päästettävä musta kuningas f7 -ruutuun.

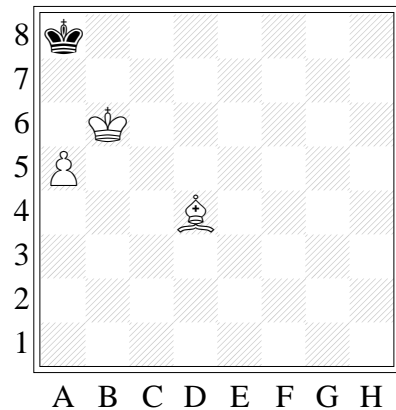
Kun me aiemmin tutustuiimme ratsun ominaisuuksiin, niin huomasimme, että ratsulla yksinään ei voi voittaa tempoja. Valkean voittaakseen olisi saatava f7 -ruutu kontrolliin mustan kuninkaan ollessa f8 -ruudussa, mikä ei ole mahdollista. Tasapeli.

Tämän tyyppiin asemiin on olemassa sääntö, jonka avulla on mahdollista päätellä pelin lopputulos. Yksinäisellä kuninkaalla pelaava saavuttaa tasapelin, jos tämä siirtovuorossa ollessaan pystyy siirtymään samanväriselle ruudulle, jolla vastustajan ratsumies on.

Kuningas, lähetti ja sotilas vastaan kuningas asemista löytyy myös tasapeliä. Seuraavassa näistä esimerkkejä.

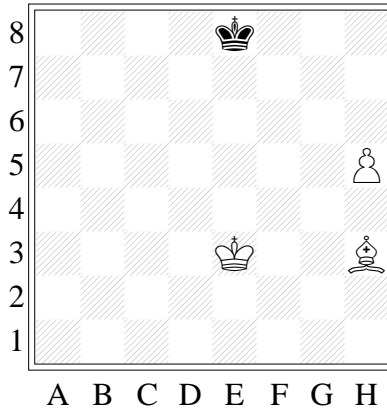


Valkea ei pysty voittamaan asemaa lähettinsä huonon sijainnin johdosta, eihän mustan kuninkaan nurkasta häätäminen ole mahdollista.



Tässä taas lähetti ei pysty avustamaan häntä lähemmäksi kuningasta, ja kuningas ei ole vielä siirtovieressä murkassa sijaitsevaa kuningasta vastaan. Jos lähetti kulkisi valkoisia ruutuja pitkin, niin pelin voittaminen ylläolevassa asemassa ei tuottaisi vaikeuksia. Lähetin sijaitessa esim. ruudussa d3 voisi seurata 1. Le4+ Kb8 2. a6 Kc8 3. a7 ja sotilas vaikeuksitta korottuu kuningattareksi.

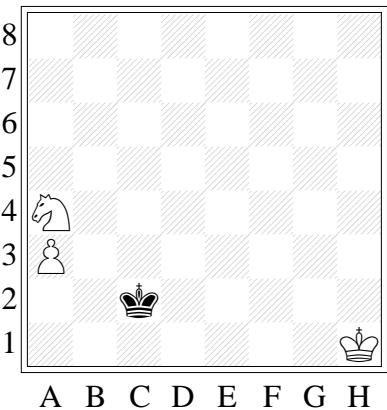
Edellisen kaltaisten asemien tunteminen on välttämätöntä, välttyyhän näin monilta virheiltiltä.



Mustan saavuttaakseen tasapelin olisi päästävä h8-nurkkaan. Siirtovuorossa oleva valkea kuitenkin katkaisee vastustajan kuninkaan reitin tarkoilla siirroilla ja voittaa pelin. Se tapahtuu seuraavanlaisesti: **1. Le6!** (tasapeliin johtaisi 1. h6 Kf7 jatko) **1... Ke7 2. h6! Kf6 3. Lf5! Kf7 4. Lh7! Kf6 5. Kf4 Kf7 6. Kg5 Kf8 7. Kf6 Ke8 8. Kg7** ja valkoisen sotilas korottuu kuningattareksi.

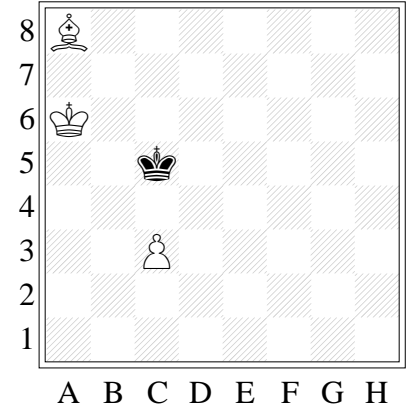
Joskus säilyttääkseen sotilaan on uhrattava upseeri. Katsomme tästä kaksi esimerkkiä.

Musta uhkaa tulla sotilaan kylkeen ja voittaa tämän. Kuinka valkean on jatkettava? Luonnolliset siirrot 1. Rb6 ja 1. Rc5



johtaisivat vain tasapeliin. Esimerkiksi: 1. Rb6 Kb3 2. a4 Kb4 3. Kg2 Ka5 tai 1. Rc5 Kc3 2. Kg2 Kc4 3. Ja siirtyy ratsu minne tahansa, niin musta pelaa Kb3.

Valkea voittaa vain uhraamalla ratsunsa: **1. Rb2! Kb3 2. a4**. Tämä idea tukea sotilasta ratsulla sotilaan takaa on keskeinen, kun oma kuningas on kaukana, eikä näin ollen voi tukea sotilasta.

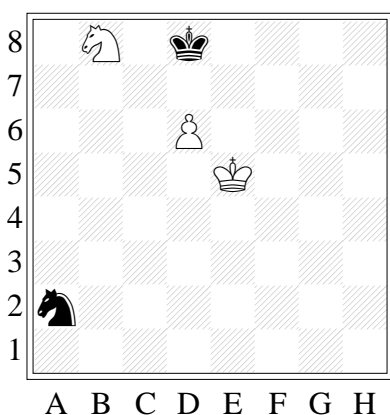


Mutta tässä voittoon johtaa vain **1. Ld5**, sillä 1... Kxd5 siirtoa seuraisi 2. Kb5.

Kevytupseeri ja sotilas vastaan kevytupseeri

Ratsu ja sotilas vastaan ratsumies

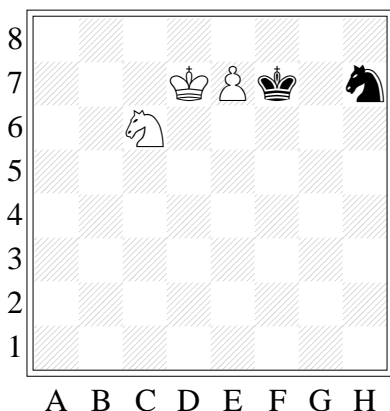
Kuningas kamppailee parhaiten vapaasotilasta vastaan silloin kun se on vapaasotilallaan linjalla ja ratsun on tämän takia tuettava sotilasta.



Kuvion asemassa mustan kuningas joutuu yksin kamppailemaan vastustajan voimia vastaan.

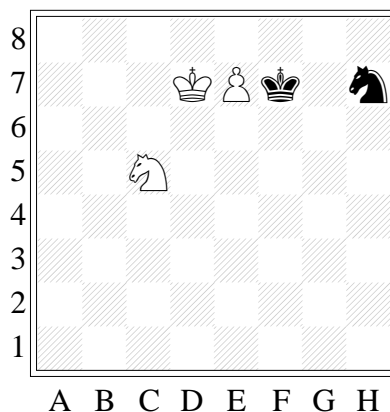
1. **Ke6 Rb4** (valkoinen uhkasi 2. Rb6+, minkä takia ratsumies kiirehtii apuun, joskin liian myöhään) 2. **d7 Kc7** 3. **Ra6+**! (Pelin päättävä siirto. Valkoinen ei voinut pelata suoraan 3. Ke7, olisihan musta varmistanut tasapelin 3... Rd5+ -siirrolla. Tämän takia valkoinen pakottaa mustan ratsun pois aitiopaikalta) 3... **Rxa6** 4. **Ke7**, eikä valkoisen sotilasta enää pysty pysäyttämään.

Jos vapaasotilas on jo viimeistä edellisellä rivillä, niin ratsulla ja kuninkaalla pelaavan ainoa pelastus tasapeliin on ikuinen shakki.



Tässä asemassa mustan ollessa siirtovuorossa tasapeliin johtaa 1... **Rf8** + 2. **Kd8** (2. **Kd6 Rg6**) 2... **Re6** + jatko. Jos valkoisen ratsun olisi onnistunut puolustaa kuningatseen ikuinen shakki -uhkausta vastaan, niin valkoinen olisi voittanut.

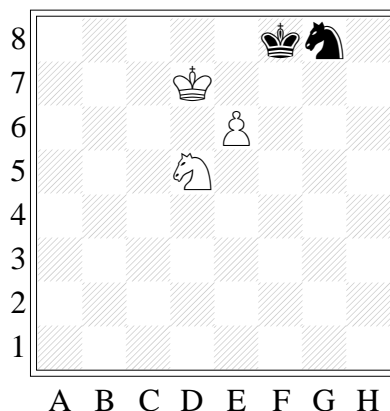
Katsokaamme asema, jossa valkoisen ratsun kontrollou e6 -ruutua.



Asemassa on mustan siirtovuoro: 1... **Rf6** + (mustalle on vain passiivinen puolustus mahdollinen) 2. **Kd8 Re8** 3. **Re6!** **Rd6** (tai 3... **Rf6** 4. **Rg5** + ja 5. **Re4!** ajaen ratsun pois) 4. **Kd7 Re8** 5. **Rg5** + ja valkoinen voittaa.

Vastustajan upseerien karkoittaminen vapaasotilallaan luota onkin tämän tyyppisissä asemassa oikea tapa, jolla voittaa. Joskus tämä on mahdollista näille asemille tyyppisellä ratsun uhrauksella.

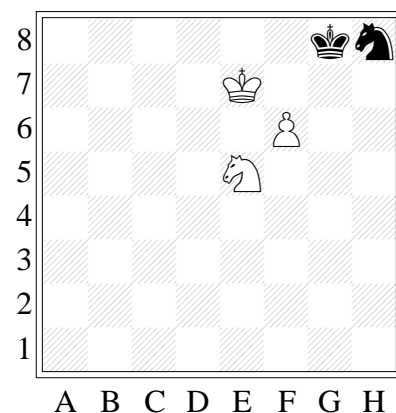
Jos vapaasotilas ei ole ehtinyt viimeistä edelliselle riville, niin heikommalla osapuolen toiveet pelastua ovat huomattavasti suuremmat.



Kuvion asemassa on esitetty tyyppinen tasapeliasema. Keskeinen rooli sotilasta vastaan kamppailtaessa on ratsulla. Kuningas liikkuu ratsun ympärillä ja vain tarpeen tullen osallistuu kamppailuun.

Esimerkiksi: 1... **Kg7** 2. **Ke8 Rh6!** 3. **Re7** (3. **e7 Rf5**) 3... **Rf6** 4. **Kd7 Kg7** 5. **Rd5 Rg8** ja valkoinen ei edisty.

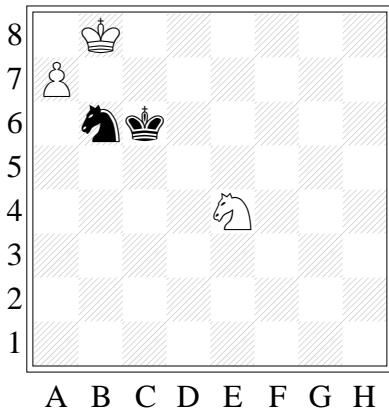
Kuitenkin samantyyppisissä asemassa, joskin linjaa sivummalla, mustan ei onnistu pitää tasapeliä, koska tämän upseereilla ei laidassa ole tarpeeksi liikkumatilaa.



Tässä valkean onnistuu karkoittaa musta kuningas. Esimerkiksi: 1... **Kh7** 2. **Kf8 Kh6** 3. **Kg8 Kg5** 4. **Kg7 Kf5** 5. **Rd7 Rg6**. Mustan on sallittava sotilaan eteneminen. Loppu on meille tuttua.

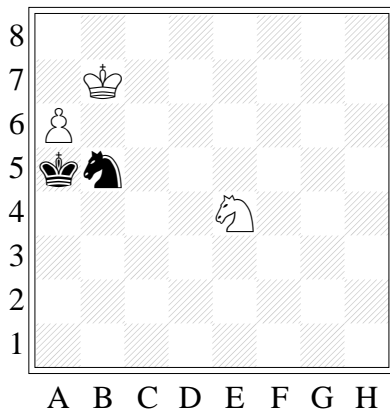
6. **f7 Kg5** 7. **Re5! Rf4!** 8. **Kg8 Re6** 9. **Rf3+** ja 10. **Rd4** ja valkea karkoittaa vastustajan ratsun jo aiemmin esitetyn keinoin.

Mitä laidempana vapaasotilas sijaitsee, sitä vaikeampaa tämän pysäyttämisen ratsulla on. Laidassa oleva sotilas heikentää merkittävästi ratsun toimintamahdollisuuksia. Katsokaamme esimerkkejä (seuraava sivu).



Musta uhkaa **1... Rd7+**-siirrolla pakottaa vastustajan tasapeliin ikuisella shakilla. Jos taas on valkean siirtovuoro, niin tämä torjuu helposti mustan uhan ja voittaa. **1. Rf6 Ra8!** (ainoa tapa jatkaa peliä: 1... Kc5 2. Kb7 Kb5 3. Rd5! ja valkoinen karkoittaa ratsun) **2. Rd5** (tietenkään ei 2. Kxa8 Kc7 tasapelein) **2... Kd7 3. Kb7 Kd8 4. Rb6 Rc7 5. Kc6** ja valkoinen voittaa.

Voitonpelu on huomattavasti vaikeampaa seuraavassa asemassa.



Jos asemassa on mustan siirtovuoro, niin valkoinen karkoittaa vastustajan ratsun näin: **1... Kb4 2. Kb6 Kc4 3. Rc3! Rd6 4. Kc7 Kc5 5. a7** ja valkoinen voittaa.

Jos asemassa olisikin valkean siirtovuoro, niin tämän on hukattava tempo ja päästävä lähtöasemaan niin että mustalla olisikin siirtovuoro. Tämä onnistuu käytännössä älykkäällä manööverilla.

1. Rc5! (muihin siirtoihin musta vastaisi 1... Rd6+ 2. Ka7 Rc8+ ja päädyttäisiin tasapeliin) **1... Kb4** (musta helpottaisi valkean tehtävää jatkossa 1... Rd6+ 2. Kc7! Rb5+ 3. Kc6 Ra7+ 4. Kb7 Rb5 5. Re4 ja tavoite on saavutettu) **2. Kb6 Rd6 3. Re4! Rc8+ 4. Kc7!** (On oltava tarkkana! Siirtojen 4. Kb7 Kb5 jälkeen musta pelastuisi. Esimerkiksi: 5. Rc3+ Ka5 6. Re4 Kb5 7. Rf6 Rd6+ 8. Ka7 Rc8+ jne) **4... Kb5 5. Kb7 Ka5 6. Rc5 Rd6+ 7. Kc7 Rb5+ 8. Kc6 Ra7+ 9. Kb7 Rb5 10. Re4** ja valkea on onnistunut tavoitteessaan.

Yleensä tämän tyyppisissä asemassa laitasotilaan omaavan onnistuu korottaa sotilas, joskin toisinaan vastustajan upseerien karkottaminen sotilaan luota voi olla teknisesti vaikeata.

Tästäkin "säännöstä" on poikkeustapauksia, joista alla yksi esimerkki.



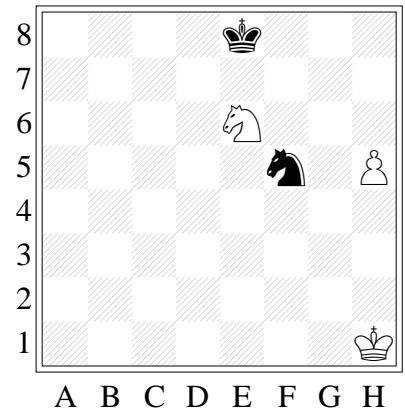
Jos valkean ratsu vain sijaitsisi c5 -ruudussa, niin siirtojen 1. Kb8 Rb5 2. Kb7 jälkeen oltaisiin tultu aiemman esimerkin asemaan valkean pelattua 1. Rc5 ja jonka valkoinen voittaa. Tässä asemassa ratsu kuitenkin on c7-ruudussa ja häiritsee oman kuninkaan liikkeitä. Tämä on ratkaiseva tekijä, jonka takia valkoinen ei voi voittaa. Todentakaamme: **1. Kb8 Rb5! 2. Kb7 Rd6+ 3. Ka7** (3. Kc6 Rb5!) **3... Rf7!** (Mustan on puolustauduttava äärimmäisen tarkasti. Mustan ratsu on tärkeässä risteyskohdassa. Valkean 4. Kb8 tai 4. Ka8 -siirtoihin musta pelaisi 4... Rd8, kun taas 4. Kb7 -siirtoon 4... Rd6+).

4. Re6. Valkoisen tavoitteena on ryhmitellä nappulansa uudelleen. Tämän mustan kuitenkin onnistuu estää. **4... Rb5!** (siirtojen 4... Rd6? 5. Rc5 Rb5+ 6. Kb7 jälkeen valkoinen voittaisi).

5. Rd4+ Ka5 6. Rc6+ Kb5 7. Rb4! Rd8! (Jälleen kaikkein tarkin siirto. Häviöön olisi johtanut 7... Kxb4 8. Kb8! Re5 9. Kc7 ja sotilas korottuu).

8. Kb8 Rc6+ 9. Kb7 Ra5+ 10. Kc7 Rc6! tasapeli.

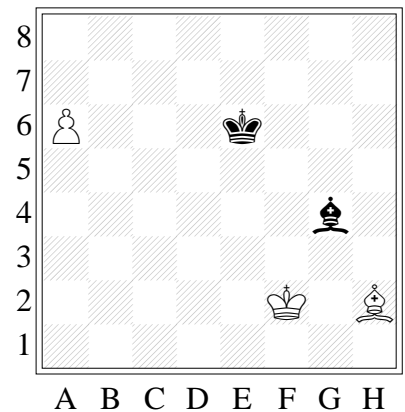
Lopuksi vielä yksi poikkeustapaus, jossa sotilas ilman upseereiden tukea korottuu kuningattareksi, vaikka vastustajan upseerit ovat lähellä (seuraava palsta).



Seuraa yllättävä uhraus **1. Rg7+!**, joka ratkaisee pelin, sillä siirtojen **1... Rxb7 2. h6 Kf8 3. h7** jälkeen huomataan, että mustan ratsu estää omaa kuningasta tule-masta sotilaan kimppuun.

Lähetti ja sotilas vastaan lähetti

Jos lähetit kulkevat erivärisillä ruuduilla, niin vain lähetillä pelaavalla tasapelin pitäminen on helppoa. Kuningas on tuotava vapaasotilaan linjalle ruudulle, joka on vastavärisen vastustajan lähetin kulku-ruutuihin nähden, tai kontrolloitava lähetillä vapaasotilaan siirtymäruutua. Joskus upseerien epäedullisen sijainnin johdosta tasapelin saavuttaminen voi kuitenkin olla yllättävän hankalaa.



Asemassa on mustan siirtovuoro ja tilanne näyttää mustalle kriittiseltä. Kuinka estää sotilaan eteneminen? Jatkossa **1... Lf5 2. Kf3 Kd5 3. a7 Le4+ 4. Ke3** sotilas korottuisi. Musta ei kuitenkaan puolustautunut parhaimmalla mahdollisella tavalla.

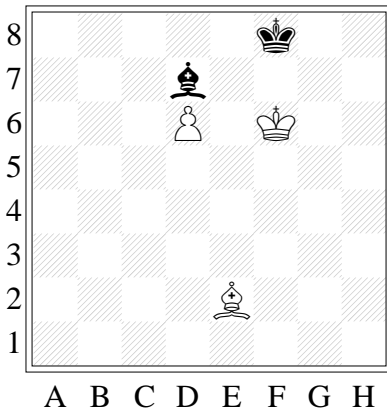
Jatkossa **2... Ld3! 3. a7 Lc4! 4. a8D** musta olisi sallinut sotilaan korottua, mutta valkean ilo on lyhytaikainen mustan pelatessa **4... Ld5+**.

Valkoinen voisi pelata myös toisin: **2. Ke3 Lh3 3. Kf3**, mutta tässä tapauksessa tasapeliin johtaisi **3... Lf1! 4. a7 Lc4! ja**

5... Ld5+.

Jos taas lähetit kulkevat samanvärisillä ruuduilla ja vain lähetin omaavan kuninkaan onnistuu päästä vastustajan vapaasotilaan linjalle lähettien hallitsemiin ruutuihin nähden vastaväriselle ruuduille, niin tasapeli on pidettävissä.

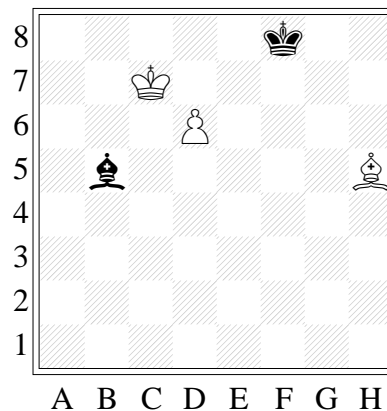
Tilanne on huomattavasti vaikeampi vain lähettillä pelaavalle, jos kuninkaan ei onnistu päästä vapaasotilaan eteen tämän linjalle.



Mustan ollessa siirtovuorossa tämä saavuttaisi tasapelin pelaamalla **1... Ke8** ja päästen pakottavasti seuraavalla siirrolla d8-ruutuun. Jos taas olisi valkoisen siirtovuoro, tämä luonnollisestikin pelaisi **1. Lh5** estäen näin mustan kuninkaan pääsyn vapaasotilaansa eteen. Katsokaamme esimerkkivariantteja.

1... Lh3 2. Lg6 Ld7! (musta häviäisi 2... Lg4 3. Lf5 Lxf5 4. Kxf5 Kf7 5. Ke5 Kf8 6. Kf6! Ke8 7. Ke6! Kd8 8. d7 jatkossa) **3. Lf5 Ke8** tasapelein. Voisiko valkoinen karkoittaa vastustajan lähetin? Onnistuakseen tässä tämän on mentävä kuninkaallaan c7-ruutuun. Katsokaamme, kun musta puolustautuu aluksi passiivisesti.

2. Ke5 Ld7 3. Kd5 La4 4. Kc5 Ld7 5. Kb6 La4 6. Kc7 Lb5



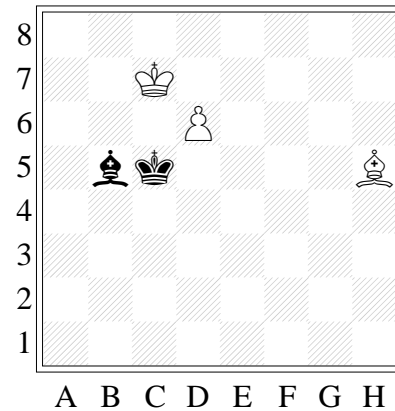
Olemme tulleet asemaan, jossa valkoisen onnistuu karkoittaa vastustajan lähetti ja näin korottaa sotilas kuningattareksi.

7. Lf3 La4 (7... Ke8 8. Lc6+ Lxc6 9. Kxc6 Kd8 10. d7) **8. Lc6 Lxc6 9. Kxc6 Ke8 10. Kc7** ja valkoinen voittaa.

Jos musta olisi pelannut 6... Lf5, tai jollekin muulle ruudulle samalla diagonaalilla, niin valkoinen voittaisi tuomalla lähettinsä c8-ruutuun ja näin vapauttamalla c7-ruudun sotilalleen.

Näin ollen musta passiivisesti puolustautuessaan häviäisi. Yksi lähetti ei mahtanut mitään vastustajan voimille. Valkea suoritti tyypillisen manööverin katkon, jolla ajoi vastustajan lähetin pois keskeiseltä diagonaalilta.

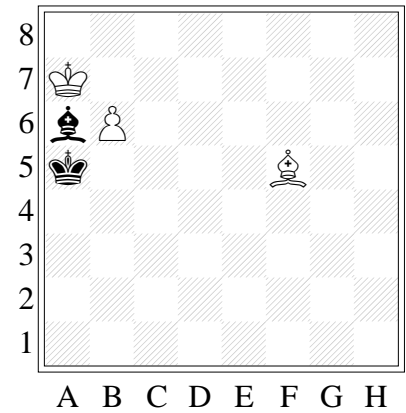
Eikö musta missään tilanteessa pystyisi estämään valkean poistoyöntämisedeaa? Valkean Lc6 -katkoidean musta pystyisi estämään, jos tämän kuningas olisi c5-ruudussa. On helppo huomata, että valkea ei tässä asemassa pysty edistymään.



Esimerkiksi: **1. Lg4 La4 2. Ld7 Ld1 3. Lc6 Lg4** ja valkea ei pystyisi parantamaan asemaansa.

Palatkaamme perusasemaan, jossa valkean kuningas on f6- ja mustan kuningas f8-ruudussa. Mustan kuningas ei voi passiivisesti seurata valkean kuninkaan marssia c7-ruutuun, vaan tämän on kiirehdittävä c5-ruutuun. Valkean **2. Ke5** siirtoon on mustan vastattava **2... Kg7! 3. Kd5 Kf6 4. Kc6 Ke5 5. Kc7 Kd4 6. Le8 Kc5** ja tämä saavuttanut tavoitteensa.

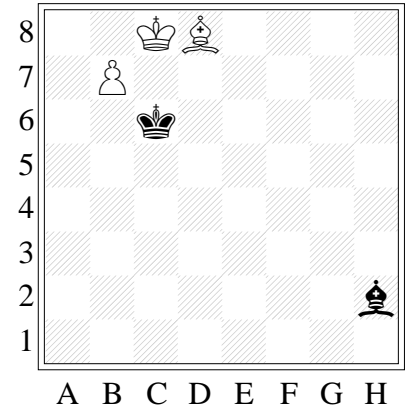
Kuitenkaan katkoruudun kontrolli ei aina pelasta. Lähettillä on oltava myös liikkumatilaa. Jos tällä on vähän siirtymäruutuja, voi syntyä siirtopakkoasema.



Tässä asemassa mustan lähetin liikkeet ovat hyvin rajalliset. Valkea yksinkertaisilla odotussiiroilla h3-d7-ruuduilla pakottaa vastustajan siirtopakoon ja näin voittaa pelin.

Tämän kaltaisiin asemiin on olemassa tärkeä sääntö. Heikommalla oleva pelastuu vain jos diagonaalilla, jossa lähetti kontrolloi vastustajan sotilaan siirtymäruutua, on vähintään kolme siirtymä-ruutua. Edellisessä esimerkissä mustan lähettillä oli vain kaksi, minkä takia valkoisen onnistui voittaa.

Tästä säännöstä vielä yksi esimerkki.



Jos valkoisen kuningas olisi a8-ruudussa, valkoinen voittaisi helposti tuomalla lähettinsä a7:n kautta b8:aan ja näin ajaisi mustan lähetin pois valvomasta sotilaan korotusruutua. Valkoisen kuningas sijaitsee kuitenkin epäedullisemmin ja musta voi häiritä valkean yrityksiä tuoda lähettinsä a7-ruutuun. Valkoisen **1. Lh4** siirtoon olisi mustalle hyvä **1... Kb5! 2. Lf2 Ka6!** jatko.

Entä miten valkoinen nyt jatkaa? **3. Le3** - odotussiiroa seuraisi **3... Ld6!** **4. Lg5 Kb5 5. Ld8 Kc6!** ja mustan kuningas ehti ajoissa c6:een. Kaikesta huolimatta valkoisella on voittojatkko. Pelaamalla **3. Lc5!** valkoinen ottaa mustan lähettiltä pois tärkeän d6-ruudun.

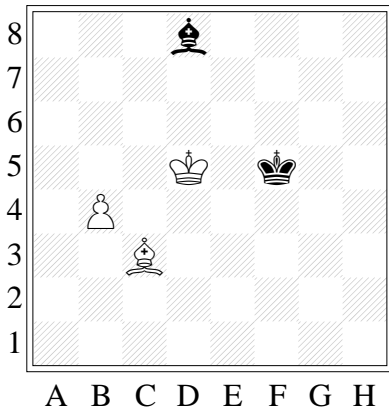
Nyt **3... Lf4**-siirtoa seuraisi **5. Ld8 Kc6 6. Lg5!** (tällä tempon voitolla valkea ratkaisee

pelin voitokseen) **6... Lh2 7. Le3** ja valkean lähetti pääsee a7 -ruutuun.

Jo vain näiden katsottujen kriittisten asemien tuntemus on hyvin tärkeätä, sillä ilman niitä ei vaikeammissa loppupeleissä löydä oikeata tapaa saavuttaa tasapeliä tai voittoa.

Seuraavassa esimerkki "kriittisten" loppupeliasemien tuntemisen merkityksestä on suurmestareiden pelistä

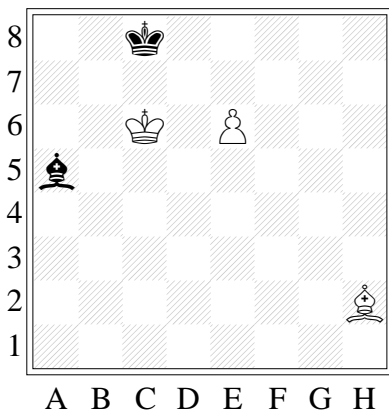
Capablanca - Janovsky
New York 1916



Siirtovuorossa oleva musta päätteli asemansa olevan toivoton ja luovutti. Valkealla ei kuitenkaan mustan oikein puolustautuessa olisi voiton mahdollisuuksia. Mustan olisi kuitenkin pelattava äärimmäisen huolellisesti ja tarkasti. Mustan kuninkaan on kierrettävä selustan kautta, jotta voisi estää valkean katkon lähettillä.

Joten **1... Kf4!! 2. Ld4** (2. Le5+ -siirtoon musta pelaisi **2. Ke3 3. b5 Kd3 4. Kc6 Kc4** selvin tasapelein) **2... Kf3!! 3. b5** (3. Lc5 Ke2!! 4. Kc6 Kd3 5. Kd7 Lg5 6. b5 Kc4) **3... Ke2!** (kuningas etenee vääjäämättä) **4. Kc6 Kd3 5. Lb6 Lg5 6. Kb7!** (mustan kannalta kriittisin jatko) **6... Kc4 4. Ka6 Kb3!! 8. Lf2 Ld8 9. Le1 Ka4!!** ja mustan kuningas ehti ajoissa.

Lopuksi katsomme aseman, joka on poikkeus "säännöstä".



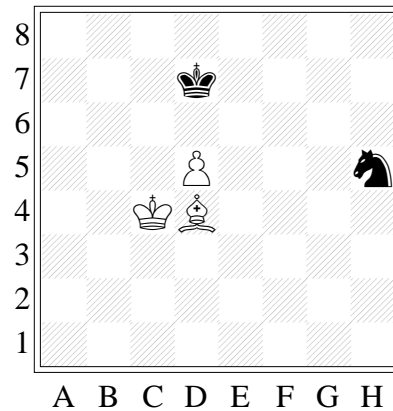
Siirtovuorossa oleva valkoinen pelasi **1. e7** ja sotilaan korottumista ei musta pysty estämään. Nyt seuraakin yllättävä **1... Ld8!** ja jos valkoinen korottaa sotilaan kuningattareksi tai torniksi, niin musta on patissa.

Tasapeliin johtaisi myös **2. e8L**, koska jatkossa **2... La5! 3. Lg3 Kd8** ja **4... Ke7**, kuten myös **2. e8R Lh4! 3. Lc7 Le7 4. Rg7 Ld8 5. Lf4 Lc7**.

Lähetti ja sotilas vastaan ratsu

Edellä me kävimme lähettiloppupelejä, joissa toisella pelaajista oli sotilas. Näissä vain lähetti omaava saavutti tasapelin, jos pystyi kuninkaallaan estämään vapaasotilaan etenemisen ruudusta, joka oli vastavärinen vastustajan lähettin kulku-ruutuihin nähden.

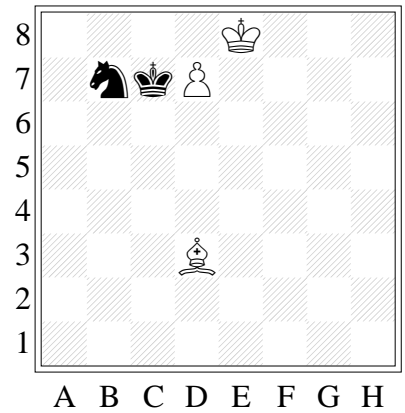
Kun taas lähettiä ja sotilasta vastaan kamppaillaan ratsulla, niin edellä esitetty sääntö ei sellaisenaan päde. Tämän lisäksi on ratsulla on oltava siirtymäruutuja.



Näin ollen tässä asemassa valkean pelattua **1. Le5!** mustan ratsu on liikuntakyvytön ja valkean onnistuu vähitellen luomaan siirtopakkoaseman, jonka avulla pystyy korottamaan sotilaansa kuningattareksi.

Esimerkiksi: **1... Ke7 2. Kc5 Kd7 3. d6** (jo pieni **3. Kb6** epätarkkuus johtaisi tasapeliin **3... Rf6! 4. Lxf6 Kd6** jatkossa) **3... Ke6 4. Kc6 Kxe5 5. d7** ja valkoinen voittaa.

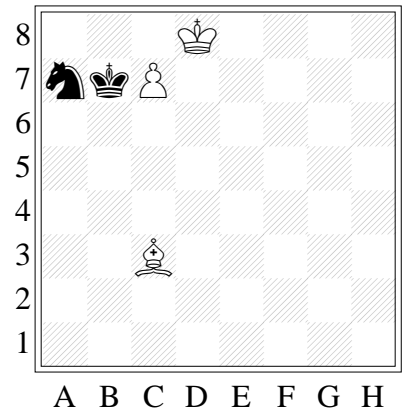
Nyt katsomme joitakin esimerkkejä, joissa heikommalla olevan kuningas ei ole pääsyt vapaasotilaan eteen (seuraava palsta).



Pelin lopputulos on tässä siirtovuorosta kiinni. Mustan ollessa siirtovuorossa tämä tekisi ikuisen shakin: **1... Rd6+ 2. Ke7 Rc8+ 3. Ke8** (3. Ke6 Rb6) **3... Rd6+**. Mustan tasapeli-idea perustuu valkean kuninkaan epäedulliseen asemaan. Jos taas valkoinen olisi siirtovuorossa, niin tämän onnistuisi parantaa kuninkaansa asemaa ratkaisevasti ja näin voittoa.

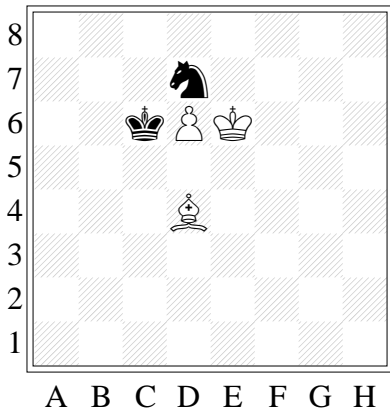
1. Ke7! Rd8 2. Le4! Rf7 3. Lf3 Rd8 4. Ld5! Helpoilla lähettimanöövereilla valkea eliminoi mustan ratsun siirtymäruudut ja näin loi siirtopakkoaseman. Voittoidea onkin tyyppillinen tämän kaltaisille asemille.

On hyvä tietää, että vapaasotilaan sijaitessa c- tai f -linjalla ratsun liikuntakyvyn eliminoiminen johtaisi vain pattiin. Nämä tapaukset ovatkin poikkeustapauksia, joissa vahvemmallalla olevan ei onnistu voittoa.



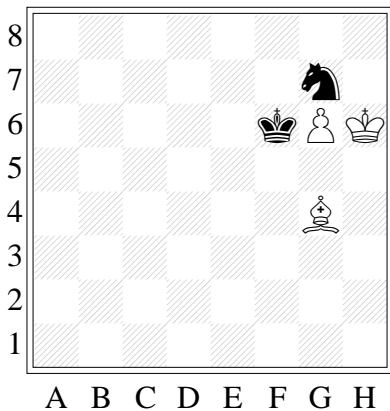
1. Kd7 Rc8 2. Ld4 Re7 3. Le3 Rc8 4. Lc5. Tähän asti kaikki on edennyt, kuten edellisessä asemassa, mutta nyt seuraa **4... Ka8!! 5. Kc6 Rb6!!** Koska ratsua ei voi hakea, ei valkea voi voittoa.

Jos vapaasotilas on vasta kuudennella rivillä, niin puolustavan mahdollisuudet kasvavat.



Asemassa on mustan siirtovuoro. Valkean upseerit ovat optimaalisilla paikoilla, mutta tämän ei onnistu kontrolloida kaikkia ratsun siirtymäruutuja. Siirtojen **1... Rf8+** tai **1... Rb8** jälkeen musta helposti saavuttaa tasapelin.

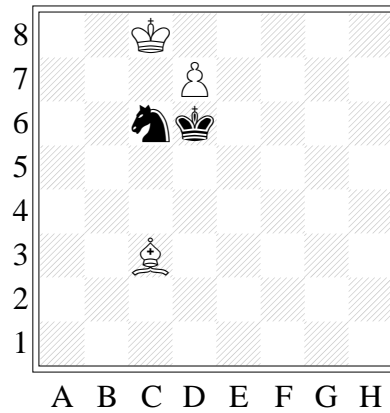
Lähellä laitaa sijaitsevan vapaasotilaan pysäyttäminen ratsulla on huomattavasti vaikeampaa, onhan ratsulla tällöin käytössään vähemmän siirtymäruutuja. Esim. kuudennella rivillä sijaitsevaa sotilasta, joka on b- tai g- linjalla, ei puolustava pelaaja pysty pysäyttämään.



Katsokaamme kuvion asemaa. Valkean pelatessa **1. Ld7** musta joutuu nopeasti siirtopakkoasemaan. Jos taas asemassa olisi mustan siirtovuoro, olisi tehtävä hiukan vaikeampi. Voittaakseen valkean olisi "hukattava" siirto ja päästävä voittoon joltavaan tavoiteasemaan. Tämä onnistuu seuraavasti: **1... Re8 2. Ld7 Rg7 3. Kh7 Rh5 4. Lg4 Rg7 5. Lh3 Rh5** (jos 5... Re8, niin 6. Ld7 Rg7 7. Kh6 ja valkea voittaa) **6. Kh6 Rg7**.

Valkeinen on päässyt tavoitteeseensa ja **7. Ld7**-siirron jälkeen mustan on antauduttava.

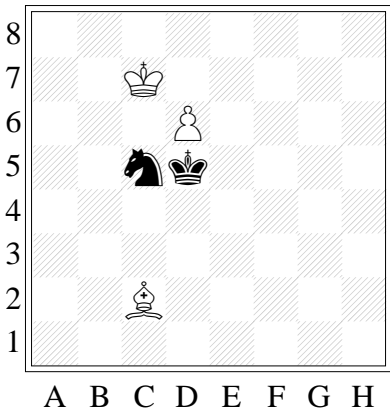
Edellä tutkimme asemia, joissa vapaasotilaan edessä oleva ruutu oli vastavärinen lähetin siirtymäruutuihin nähden. Nyt otamme asemia, joissa tämä ruutu on lähetin kontrolloitavissa.



Valkean tavoitteena on karkoittaa ratsu. Valkoisen ollessa siirtovuorossa tämä onnistuisi seuraavasti: **1. Lb4+ Ke6 2. Kc7 Kd5 3. La3**. Musta on siirtopakossa ja tämän on sallittava vapaasotilaan korottuminen.

Jos asemassa taas olisi mustan siirtovuoro, niin tämä pelastuisi parantamalla upseeriensa asemaa: **1... Re7+** (tai **1... Ra7+**) **2. Kd8 Rc6+ 3. Ke8 Ke6**. Musta on ryhmitellyt upseerinsa uudelleen ja samalla pakottanut valkean kuninkaan huonommalle puolelle, eikä valkean onnistu enää luoda voiton mahdollistavaa siirtopakkoasemaa.

Jos taas sotilas sijaitsi kuudennella rivillä, niin valkea ei voittaisi, vaikka olisi tämän siirtovuoro.

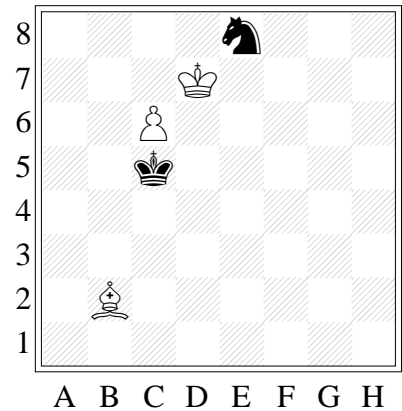


Testatkaamme: **1. Lb3+ Ke5 2. Kc6 Rxb3** (nyt haku on mahdollinen) **3. d7 Rd4+** ja **4... Re6** tai **2. Lc4 Kd4 3. Lf7 Ra6+** **6. Kb6 Rb8**, eikä valkea pysty parantamaan asemaansa.

Näin ollen lähetti ja sotilas vastaan ratsu loppupeleissä on keskeistä, onnistuuko vahvemman osapuolen kontrolloida kaikkia ratsun siirtymäruutuja ja luoda näin siirtopakkoaseman. Jos kysymykseen voi vastata myöntävästi, on peli voitettavissa, jos vastaus taas on ei, on vapaasotilaan omaavan tyytyminen tasapeliin.

Lopuksi v. 1856 "Chess Players Chronicle" -lehdessä julkaistu asema. Valkea

saavuttaa mielenkiintoisella tavalla siirtopakkoaseman.

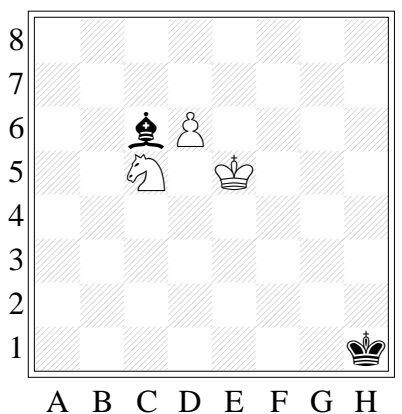


Mustan ainoa siirto on **1... Kb6**, sillä **1... Kb5** tai **1... Kd5**-siirrot kumoutuvat välittömästi valkean **2. Ld4**-vastaukseen ja musta on siirtopakossa.

2. Le5 Kc5! 3. Lc3 Kb6 4. La5+ Kb5 5. Ld8 (valkean on ehdottomasti torjuttava mustan Rf6+ uhka) **5... Kc5 6. Lh4 Kb5 7. Lg5!** (tämä odotussiirto osoittautuu ratkaisevaksi) **7... Kc5 8. Le3+ Kd5 9. Ld4!** Valkoinen on saavuttanut siirtopakkoaseman ja siirtojen **9... Rd6 10. c7** jälkeen helposti voittaa.

Ratsu ja sotilas vastaan lähetti

Tämän tyyppisissä loppupeleissä on keskeistä, onnistuuko vahvemman osapuolen karkoittaa lähetti kontrolloimasta sotilaan siirtymäruutua tai katkaista ratsullaan lähetin kontrolli diagonaalilla.

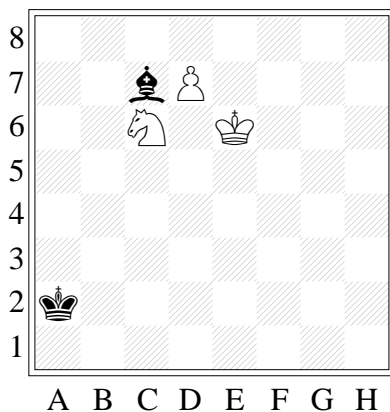


Tässä asemassa lähettillä on erinomaiset mahdollisuudet kamppailla vastustajan vapaasotilasta vastaan, eikä valkea pysty tätä karkoittamaan tai katkaisemaan lähetin diagonaalia.

Testatkaamme: **1. Ke6 Lb5 2. Ke7 Lc6 3. Kd8 Lb5 4. Kc7 Kg1 5. Rd3 Kh1 6. Re5 Le8!** (valkea uhkasi **7. Rc6**-siirrolla

katkaista lähetin diagonaalin, minkä johdosta musta siirsi lähettiään) **7. Rd7 Kgl 8. Kd8 Lg6 9. Ke7 Lf5 10. Rc5 Lc8!** (musta jälleen oikea-aikaisesti torjuu vastustajan uhkauksen) **11. Rd7 Kh1 12. Kd8 La6 13. Kc7 Lb5 14. Re5 Le8!** ja valkea ei edisty.

Mustan onnistui pysäyttämään vastustajan sotilas jopa ilman kuninkaansa apua. Tämä oli mahdollista, koska lähettillä oli diagonaalilla a4 - e8 ja c8 - h3 käytettävissään vähintään viisi ruutua, kun taas kuninkaalla ja ratsulla voi kontrolloida maksimissaan samalla diagonaalilla neljää ruutua.



Tässä on erittäin mielenkiintoinen asema, jossa mustan on tuotava kamppailuun myös kuninkaansa. Lähettillä on a5 - d8 - diagonaalilla käytössään neljä ruutua ja näistä a5- ja d8-ruudut ovat ratsun kontrolloimia. Jos valkean kuninkaan onnistuisi marssia b7-ruutuun, niin myös b6- ja c7-ruudut olisivat valkean kontrollissa ja lähetti menettäisi d8-korotusrudun hallinnan.

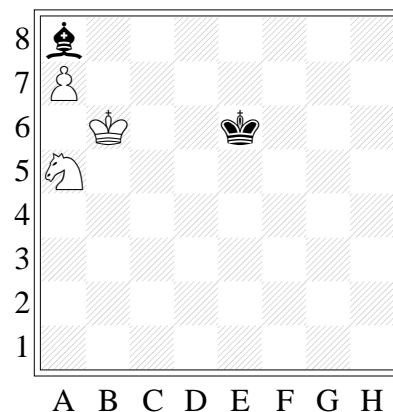
Voisiko musta jollakin tavalla kamppailla tätä valkean pelisuunnitelmaa vastaan? **1. Kd5 Ka3.** Jatkossa 1... Kb3 valkea saisi pakottavasti luotua elintärkeällä diagonaalilla katkon seuraavanlaisesti: 2. Rd4+ ja jokaiseen mustan kuninkaan siirtoon valkea vastaisi 3. Re6 La5 4. Kc6 ja 5. Rc7 -jatkolla.

2. Kc4! Ainoa oikea siirto. Luonnollisen näköistä 2. Kc5 siirtoa seuraisi 2... Ka4 ja siirtopakossa olisikin valkoinen. Valkealle ei myöskään mitään anna 3. Rd4 Ld8! 4. Re6 Lh4! ja lähetti olisi päässyt pidemmälle diagonaalille.

2... Ka4 3. Kc5!! Mutta nyt siirtopakkoon onkin joutunut musta. Tämän onkin väistytävä ja näin tehtävä tietä vastustajan kuninkaalle. Siirtojen **3... Ka3 4. Kb5 Kb2 5. Ka6 ja Kb7** jälkeen valkoinen voittaa. Näin ollen tilanteissa, joissa sotilaan korotusruutua valvovan lähetin diagonaali käsittää vähemmän kuin viisi ruutua, lopputuloksen ratkaisee kuninkaas. Jos vain lähetin omaavan kuninkaan onnistuu estää

joko vastustajan kuninkaan pääsy lähettinsä kimppuun tai katkon muodostuminen lähetin diagonaalilla, on asema pidettävissä tasapelinä. Jos tämä taas ei onnistu, niin vapaasotilaan omaava voittaa.

Jos edellä käsitellyssä asemassa olisikin ollut mustan siirtovuoro, niin tämän onnistuisi torjua valkoisen uhkaukset: **1... Kb3 2. Kd5** (2. Rd4+ Kc4) **2... Kc3!** (häviöön johtaisi 2... Ka4 3. Kc5! jatko) **3. Kc5 Kd3 4. Kb5 Ke4 5. Ka6 Kd5 6. Kb7 Kd6.** Mustan ei onnistunut estää vastustajan kuninkaan pääsyä b7-ruutuun, mutta tämän onnistui päästä lähettinsä avuksi. Näin lähetti pysyttäytyy a5 - d8 - diagonaalilla, eikä valkean onnistu korottaa sotilasta. Tasapeli.



Jos vapaasotilas on laidassa, niin pelin voittaminen on helppoa. Näissä asemassa lähettillä on käytössään vain yksi diagonaali ja heikommalla olevan kuninkaan ollessa kyllin kaukana on helppoa toteuttaa karkoitus ja katko. Kuitenkin myös tässä tapauksessa on mielenkiintoisia erityispiirteitä, joihin lukijan on hyvä tutustua.

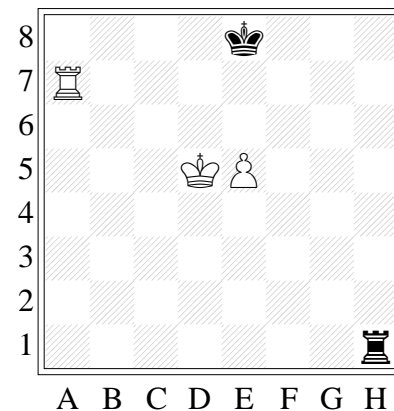
Valkean suunnitelmalla on marssia kuninkaallaan b8:an, karkoittaa lähetti ja tämän jälkeen Rb7-siirrolla katkaista lähetin kontrolli sotilaan korotusruutuun, minkä jälkeen sotilaan korotus on mahdollinen. Entä miten musta parhaiten kamppailisi valkean suunnitelmaa vastaan? **1. Kc7 Ke7 2. Kc8!** Ensimmäinen tilanne, jossa valkoisen on pelattava tarkasti. Suoraviivainen pelitapa johtaisi vain tasapeliin, sillä 2. Kb8 siirtoa seuraisi 2... Kd8! 3. Kxa8 (3. Rb7+ Kd7) 3... Kc7! ja valkoisen, kuten me jo tiedämme, ei onnistu vapauttaa kuningastaan nurkasta. Tämän aseman saavuttaminen olisikin mustan puolustus suunnitelman keskeinen tavoite.

2... Ke8. Siirtojen 2... Kd6 3. Kb8 Kd7 4. Rb7! jälkeen musta joutuisi nopeasti siirtopakkoasemaan, kun taas 4... Kc6 siirto kumoutuisi 5. Kxa8 Kc7 6. Rd6! jatkossa.

Valkean tehtävänä myös pääjatkossa on luoda tämä siirtopakkoasema. **3. Rc4! Ke7**

(lähetin siirrot kumoutuisivat 4. Rd6+ ja 5. Rb7 siirtoihin) **4. Kb8! Kd8 5. Rd6 Kd7 6. Rb7!** Siirtopakkoasema on luotu ja mustan on luovutettava.

Torni ja sotilas vastaan torni



Torni ja sotilas vastaan torni loppupeliä havainnollistaa ylläoleva asema. Mustan kuningas on sotilaan korotusrudussa ja valkean ideana onkin pelata 1. Kd6 tavoitteena 2. Ta8+ Kf7 3. e6+ Kf6 4. Tf8+ Kg7 5. e7 jatko, jossa mustan kuningas on karkoitettu sotilaan reitiltä ja tämä onkin mahdollista korottaa kuningattareksi.

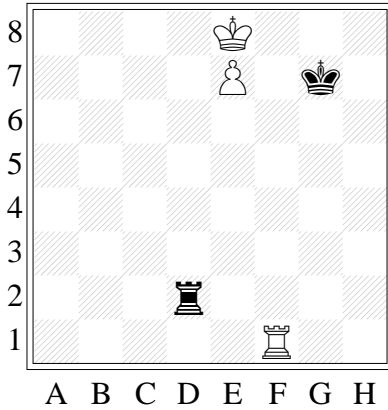
Miten musta voi puolustautua tätä suunnitelmaa vastaan? Siirtovuorossa oleva musta estää **1... Th6**-siirrolla valkean suunnitelman toteutumisen. Nyt valkea kuitenkin pelaisi **2. e6** ja loisi kuudennelle riville katkon. Nyt musta puolustautumalla passiivisesti häviäisi: 2... Tg6 3. Kd6 Kf8 4. Ta8+ Kg7 5. Kd7 Tg1 6. e7 Td1+ 7. Kc6 Tc1+ 8. Kd5. Valkean kuningas lähestymällä vastustajan tornia lopettaa nopeasti tämän shakkailut.

Mustan pelastaa vain välitön vastahyökkäyksen mahdollistava paluu **2... Th1!** -siirrolla. Nyt valkea ei voi parantaa nappuloidensa asemaa. **3. Kd6**-siirtoa seuraisi **3... Td1+** ja musta hyökkää vastustajan kuninkaan kimppuun selustasta: **4. Kc5 Te1+ 5. Kf6 Tf1+**. Valkean kuningas ei pysty torjumaan vastustajan tornin jatkuvia uhkauksia.

Puolustuksen perusidea onkin tuoda kuningas vapaasotilaan linjalle, kun taas tornilla estetään vastustajan kuningasta nousemasta sotilaan eteen tämän linjalle, tai kuninkaan jo päästyä tähän ruutuun välittömästi shakilla häädetään kuningas pois asemapaikastaan. Jos taas vahvemmalla oleva siirtää sotilastaan, niin torni siirretään välittömästi vastustajan kuninkaan selustaan ja hyökätään täältä vastustajan

kuninkaan kimppuun. Tämä idea on keskeinen torni sotilas vastaan torni loppupeleissä. Idean keksijä oli 1700-l. elänyt ranskalainen muusikko A. Philidor.

Vielä yksi mielenkiintoinen asema satojen vuosien takaa.



Idean on ensimmäisenä esittänyt **A. Lucena** v. 1497.

Puolustavan pelaajan kuningas ei välittömästi pysty pysäyttämään vastustajan sotilasta, joten vastuu tästä lankeaa tornille. Tämän onkin estettävä vastustajan kuningaasta pääsemästä pois sotilaansa korotusrudusta.

Siirtojen **1. Tg1+ Kh7** jälkeen valkean yritys vapauttaa kuninkaansa ei onnistu. Esimerkiksi: 2. Kf7 Tf2+ 3. Ke6 Te2+ 4. Kd6 Td2+ 5. Kc7 Te2 6. Kd8 Td2+ 7. Ke8. Valkean säilyttääkseen sotilaansa on palattava aiempaan ruutuun. Kuninkaan ulostuloa onkin aluksi valmisteltava. Tämä on mahdollista **2. Tg4!** siirrolla. Valkea tuo torninsa riville, josta se oman kuninkaan noustessa pois sotilaansa korotusrudusta pystyy torjumaan vastustajan tornin shakit. Esimerkiksi: **2... Td1 3. Kf7 Tf1+ 4. Ke6 Te1+ 5. Kf6 Tf1+ 6. Ke5 Te1+ 7. Te4.** Tätä ideaa kutsutaan siltan rakentamiseksi.

Valkealla on myös toinen voittotapa. Tämä voi häätää vastustajan kuninkaan pois d-linjalta aukaisten reitin kuninkaalleen. Se olisi mahdollista seuraavanlaisesti: **1. Tc1 Td3 2. Te8 Td1 3. Td8! Te1 4. Kd7 Td1+ 5. Kc6 Tc1+ 6. Kd5** ja sotilas korotuu kuningattareksi.

Palatkaamme nyt aiempaan asemaesimerkkiin, jossa musta ei olisiakaan löytänyt parasta 1... Th6 -siirtoa, vaan olisi pelannut **1... Te1** ja odottanut tilanteen kehittymistä. Tällöin valkea pelaamalla **2. Ke6** voisi piiloutua kuninkaallaan sotilaansa suojiin. Nyt valkea uhkaa tehdä vastustajastaan matin ja mustan onkin väistyttävä kuninkaallaan. Olettakaamme tämän aluksi väistyvän oikealle.

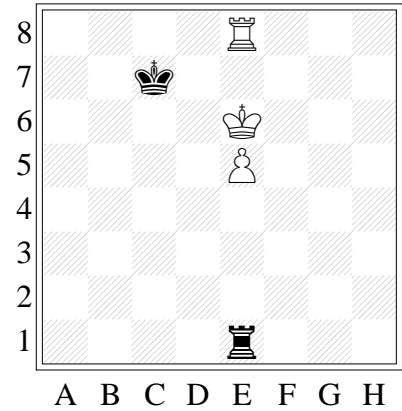
2... Kf8 3. Ta8+ Kg7 4. Te8. Jatkossa 4. Kd6 Kf7! valkea ei pysty parantamaan asemaansa, sillä vapaasotilaalla ei voi edetä. Valkean viimeinen siirto ei kuitenkaan tunnu ymmärrettävältä. Siirron idean havainnollistaaksemme sopikaamme, että musta pelaisi passiivisesti. 4... Te2 5. Kd7 Te1 6. e6 Te2 7. Ta8. Uhkaa 8. e7, minkä johdosta musta ei voi enää jatkaa passiivista taktiikkaansa, mutta nyt on jo myöhäistä. Siirtojen 7... Td2+ 8. Ke8 Te2 9. e7 Td2 jälkeen ollaan jo aiemmin tarkastellussa asemassa, jossa valkoinen pystyy 10. Td8 -siirrolla vapauttamaan kuninkaansa ja näin voittaa pelin.

Miten sitten musta voisi kamppailla vastustajan ideaa vastaan? On selvää, että 4. Te8 siirron jälkeen torni ei auta kuningastaan puolustautumaan shakeilta. Tätä tekijää musta voikin hyödyntää ja pelata **4... Ta1** uhaten näin hyökätä vastustajan kuninkaan kimppuun välittömästi sivustalta. Nyt jos valkea pelaisi 5. Td8 tavoitteenaan torjua shakit tornillaan, voisi musta palata tornillaan aiempaan paikkaan. Jos valkoinen itsepäisesti yrittäisi toteuttaa suunnitelmaansa pelaamalla **5. Kd7**, musta toteuttaisi uhkauksensa pelaamalla **5... Ta7+ 6. Kd6 Ta6+ 7. Kc7 Kf7** selvin tasapeleihin.

Näin ollen mustan puolustautuessa oikein ei valkea pystyisi parantamaan asemaansa.

On hyvät huomioida, että mustan ei tarvitse kiirehtiä sivustahyökkäyksen toteuttamisessa. Mahdollinen on myös 4... Te2 3. Kd7 Te1 ja näin musta odottaa tapahtumien kehittymistä. Vain valkean pelatessa 6. e6 ja sotilaan muodostuessa konkreettiseksi uhaksi mustalle ainoa tapa pelastautua on hyökkäys sivustalta tornilla 6... Ta1! Esimerkiksi: 7. Td8 Ta7+ 8. Kd6 Ta6+ 9. Ke7 Ta7+ 10. Td7 Ta8 11. Td8 (jos valkea pelaisi tornillaan seitsemännellä rivillä, niin musta pitäisi tasapelin siirtämällä kuningastaan edestakaisin g6- ja g7-ruuduissa) 11... Ta7+ 12. Kd6 Ta6+ 13. Ke5 Ta5+ 14. Td5 Ta1 15. Kd6 Kf8 tasapeli.

Hyökkäys sivustalta onkin keskeinen puolustustapa edellä esitetyin kaltaisissa loppupeliasemissa. Pitkälle edennyt vapaasotilasta vastaan puolustautuminen, jos kuningas ei ole sotilaan linjalla, on mahdollista vain hyökkäämällä tornilla sivustalta. Aina ei tämäkään idea pelasta heikommalla olevaa pelaajaa tappiolta. Nyt yritämme määritellä, missä tilanteissa sivustahyökkäys ei onnistu. Palatkaamme jakson ensimmäiseen asemaesimerkkiin, jossa siirtojen **1... Te1 2. Ke6** jälkeen musta pelaisikin 2... Kf8-siirron sijasta **2... Kd8**. Tällöin voisi seurata **3. Ta8+ Kc7 4. Te8**.



Nyt musta pelastautuu vain välittömällä sivustahyökkäyksellä tornillaan. **4... Th1! 5. Tg8 Te1!!** (mustan on pelattava tarkasti, sillä häviöön johtaisi 5... Th6+ 6. Kf7 Th7+ 7. Kf6 Th6+ 8. Tg6 Th8 9. Kf7 jatko) **6. Tg2 Kd8** tasapeleihin.

Jos musta vähänkin viivyttelee, niin valkea voittaa.

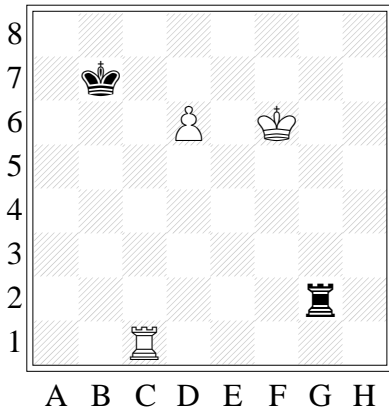
Esimerkiksi 4... Te2? 5. Kf7 Th2 (musta on menettänyt tempon ja sivustahyökkäys myöhästyy) 6. Tg8! (6. e6? Th7+ 7. Kg6 Th1! johtaisi vain tasapeliin) 6... Th7+ 7. Tg7 Th8 8. Ke7 Kc6 9. e6 Kc7. Mustan tornin sivustahyökkäyksellä ei ole tarpeeksi tilaa ja tämä on syy mustan tappioon.

10. Tg1 Th7+ 11. Kf6 Th6+ 12. Kf7 Th7+ 13. Kg6 Th2 (13... Te7 14. Kf6) 14. Td1! Te2 15. Kf7 Th2.

Tornilla voi suorittaa menestyksellisen sivustahyökkäyksen vain, jos tornin ja sotilaan välillä on vähintään kolme ruutua. Jos sotilaan tornin välillä on vain kaksi ruutua, ei sivustahyökkäys onnistu.

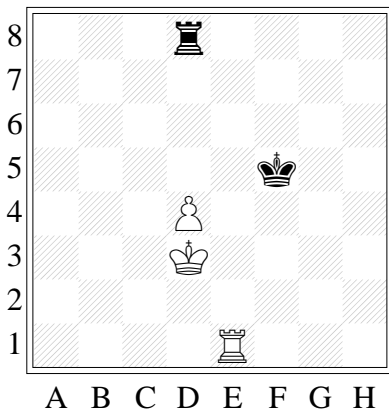
16. e7 Th7+ 17. Kf6 Th6+ 18. Kg7 Te6 19. Kf7 ja valkoinen voittaa.

Kuitenkin jos tutkimme valkoisen neljänentoista siirron jälkeistä asemaa siirrettyinä riviä vasemmalle, jolloin tornilla on enemmän liikkumatilaa hyökkäykseensä, niin ilmenee, että mustalla on tarpeeksi resursseja selvittääkseen tasapeliin (seuraava sivu).



Asemassa on mustan siirtovuoro ja **1... Td2** **2. Ke7 Th2!** jatko johtaa tasapeliin, kuten seuraava variantti osoittaa: **3. d7 Th7+ 4. Ke6 Th6+ 5. Ke5** (5. Kf7 Th7+ 6. Ke8 Th8+) **5... Th5+ 6. Kf6 Th6+ 7. Kf5 Td6**. Valkean asemaa ei myöskään paranna tornin tuonti kuninkaansa apuun. Valkean **3. Tf1** siirtoon musta vastaa: **3... Kc6 4. Tf6 Th7+ 5. Ke8 Th8+ 6. Ke7 Th7+ 7. Ke6 Td7 8. Ke5 Th7** selvin tasapeliin.

Asemissa, joissa sotilas ei ole juurikaan edennyt, on mahdollinen vielä yksi puolustustapa. Tämän perusidea ilmenee hyvin seuraavassa esimerkissä.



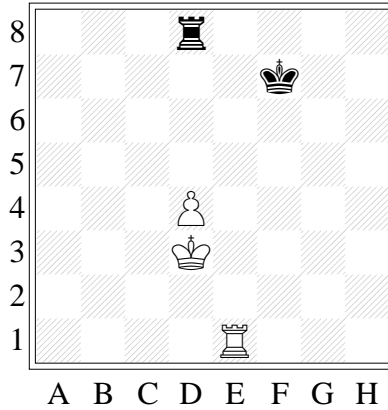
Mustan kuningas on eristetty, mutta tämän tornin hyvän sijainnin johdosta valkean ei onnistu siirtää sotilastaan eteenpäin.

Testatkaamme: **1. Kc4 Tc8+ 2. Kb5 Td8 3. Kc5 Tc8+ 4. Kb6 Td8!** Tornishakki (4... Tb8+) johtaisi vain mustan häviöön, sillä valkean pelattua **5. Kc7** mustan ei enää onnistuisi pysäyttää vapaasotilasta. Sivustahyökkäys ei myöskään olisi mahdollinen, eihän tornilla olisi tarpeeksi tilaa.

5. Kc5 (5. Td1 Ke6) **5... Tc8+ 6. Kb4 Td8 7. Kc4 Tc8+ 8. Kd3 Td8**. Mustan puolustautuessa aktiivisesti valkean ei onnistu parantaa asemaansa.

Tämä idea, jota voisi kutsua "rintamahyökkäykseksi", onnistuu, jos sotilaan ja tornin välissä on vähintään kolme ruutua.

Ensi silmäyksellä näyttäisi, että mustan kuningas ei auttaisi torniaan tämän rintamahyökkäysmanööverissa. Asia ei kuitenkaan ole näin. Jos mustan kuningas olisikin asemallisesti huonommassa ruudussa, esim. f7:ssä, niin siirtovuorossa oleva valkoinen voitvaisi.



1. Kc4 Tc8+ 2. Kb5 Td8 3. Kc5 Tc8+ 4. Kb6 Td8 5. Te4!

Näin se käy. Valkoisella on nyt mahdollisuus suojata sotilastaan tornillaan, kun taas edellisessä asemassa mustan f5 -ruudussa oleva kuningas esti suojausidean. Nyt valkean onnistuukin parantaa asemaansa: **5... Kf6 6. Kc7 Td5** (6... Kf5 7. Te5+) **7. Kc6 Td8 8. d5** ja sotilas korottuu kuningattareksi.

Jos asemassa taas olisi mustan siirtovuoro, niin tämä jopa kahdella tavalla voisi saavuttaa tasapelin: **1... Te8!** (kaikkein yksinkertaisin) **2. Txe8** (jos valkoisen torni väistyisi e-linjalta, niin mustan kuningas pääsisi vapaasotilaan linjalle) **2... Kxe8 3. Kc4**. Ollaan päädytty sotilasloppupeliin, jossa keskeistä roolia näyttelevät avainruudut. Musta pelastuu, jos tämän onnistuu estää vastustajan kuningasta pääsemästä johonkin d4 -sotilaan avainruuduista d6,e6,c6.

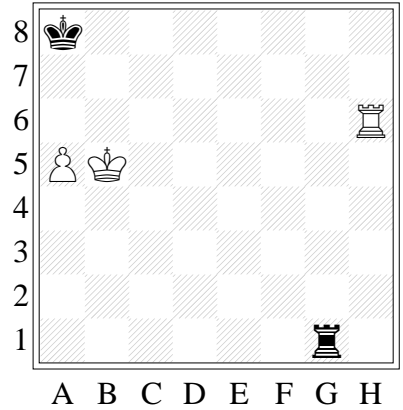
Valkea pääsisi c4 -ruudun kautta d5- tai c5 -ruutuihin. Valkoisen kuninkaan siirtyessä d5:een mustan kollegan olisi siirryttävä d7:ään. Jos taas valkoisen kuningas olisi c5:ssä, niin silloin mustan kuninkaan olisi siirryttävä c7:ään. Nämä ruudut musta kuningas voisi saavuttaa d8 -ruudusta, minkä johdosta mustan on ehdottomasti pelattava **3... Kd8!**

Tasapeliin johtaisi myös **1... Kf6**-siirto, jolla musta parantaisi kuninkaansa asemaa. Esimerkiksi **2. Kc4 Tc8+ 3. Kd5 Td8+ 4. Kc5 Tc8+ 5. Kb6 Td8! 6. Te4 Kf5! 7. Th4 Ke6** tasapeleihin, eihän valkoisen onnistu tuoda sotilastaan eteenpäin.

Katsokaamme nyt, missä tapauksissa laitavapaasotilasta voidaan korottaa kuningat-

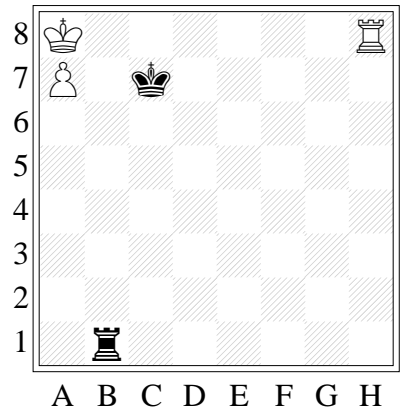
tareksi.

Näissä tilanteissa voiton peluu on muita torni ja sotilas vastaan torni loppupeliasemia vaikeampaa. Kuningas voi tukeaa laitasotilasta vain yhdeltä sivustalta ja sotilas voi suojata kuningastaan vain selustahakeilta. Jos heikommalla olevan kuningas on päässyt sotilaan eteen, niin peli tulee päättymään tasan.



Mustan puolustusidea on hyvin yksinkertainen. Valkoisen **1. Kb6**-siirrolla luoman mattiuhan musta voisi torjua **1... Tg8**-siirrolla ja tämän jälkeen pitää torniaan alarivillä. Valkea ei tällöin pystyisi edistymään.

Vaikka vain tornilla pelaavan kuningas ei suoranaisesti jarruttaisi sotilaan etenemistä, niin tasapelin voi saavuttaa monellakin tavalla.



Jos kysessä ei olisi laitavapaasotilas, niin valkoinen voitvaisi helposti tuomalla kuninkaansa pois sotilaansa korotusruudusta. Laitavapaasotilastapauksissa tämä ei onnistu.

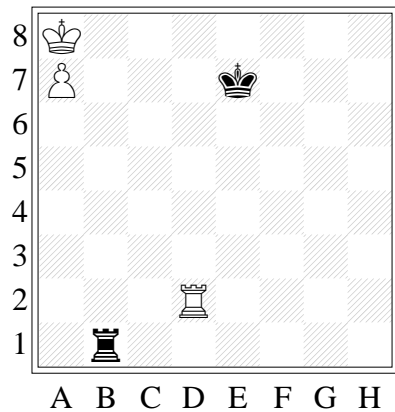
Esimerkiksi **1. Th2 Tc1**. Kaikkein yksinkertaisinta. Musta ei salli valkoisen ajaa kuningastaan pois c8- ja c7-ruuduista.

Musta olisi varmistanut tasapelin myös **1... Tb3 2. Tc2+ Kd7 3. Tc1 Tb2!** -jatkossa. Siitä huolimatta, että mustan kuningas on kahden linjan päässä sotilaasta, ei valkoisen

kuninkaan onnistu murtautua pois nurkasta.

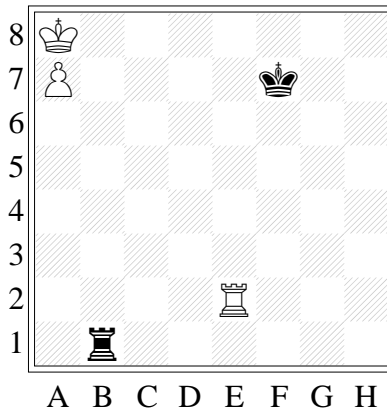
Musta voi jopa päästää vastustajan kuninkaan pois nurkasta ja siinäkin tapauksessa pitää tasapelin. Näin 2... Kd7 siirron sijasta pelaamalla 2... Kd6 musta päästäisi valkoisen tornin kahdeksannelle riville. Nyt mustan kuitenkin olisi puolustauduttava hyvin tarkasti. Valkean pelatessa 3. Tc8 musta pelastautuisi vain väistymällä kolmannella rivillä tornillaan. Esimerkiksi 3... Ta3 4. Kb7. Valkoisen kuningas on päässyt pois häkistään, mutta joutuu välittömästi vastustajan tornin uhkausten kohteeksi. 4... Tb3+ 5. Ka6 Ta3+ 6. Kb6 Tb3+ 7. Ka5 Ta3+ ja ilmenee, että kuningas ei voi etääntyä pidemmälle vapaasotilaastaan. Jos valkoinen valmistele kuninkaansa ulostuloa pelaamalla 4. Tb8, niin mustan 4... Kc7 siirron jälkeen kuninkaalla ei taaskaan ole ulospääsyä nurkasta. Mustan ainoa tapa selviytyä tasapeliin olikin väistyä tornilla b-linjalta. Mustan 3... Kd7? -siirron jälkeen 4. Tb8! Ta3 5. Kb7 Tb3+ 6. Ka6 Ta3+ 7. Kb6 Tb3+ 8. Kc5 jatkossa valkoinen olisi vapauttanut kuninkaansa ja voittaisi.

Selvittääksemme, kuinka kaukana vain tornilla pelaavan olevan kuningas voi olla sotilaasta ilman häviönvaaraa, tutkikaamme seuraavaa asemaa.



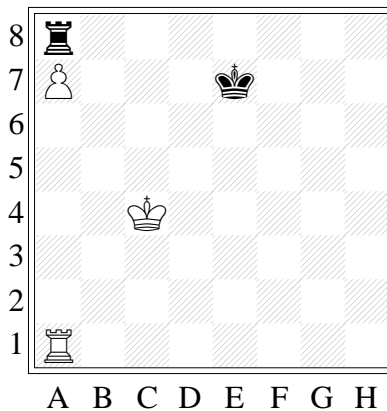
Jopa tässä asemassa mustan puolustautuessa oikein valkean kuninkaan ei onnistu vapautua nurkasta. Vaikka valkoinen toisi torninsa b8:n, niin musta ehtisi kuninkaallaan c7:ään. Tapahtuu vahdinvaihto ja tornin tilalle tuleekin musta kuningas estämään valkoisen kuninkaan murtautumista pois nurkasta. Esimerkiksi: 1. Th2 Kd7! 2. Th8 Kc7.

Vasta kun heikommalla olevan kuninkaan ja sotilaan välillä on neljä ruutua rivillä, niin sotilaan omaava voittaa.



1. Tc2 Kc7 2. Tc8 Kd7. Mustan kuningas myöhästyy aikeissaan pitää vastustajan kuninkaan nurkassa ja siirtojen **3. Tb8 Ta1 4. Kb7** jälkeen valkoinen voittaa.

Tutkikaamme nyt asemaa, jossa heikommalla olevan torni on vapaasotilaan edessä. Säännön mukaan lopputuloksen ratkaisee se, kumman kuningas ehtii ensin vapaasotilaan luo.



Siirtovuorossa oleva valkoinen ehtisi ensin kuninkaiden kilpajuoksussa: **1. Kd6 Kb5 2. Kc7 ja 3. Kb7** valkoisen helpoin voittoin.

Jos asemassa olisikin mustan siirtovuoro, niin jatkossa 1... Kb5 2. Kd6 Kb6 musta näyttäisi pelastuvan eliminoimalla pätevillään vapaasotilaan. Kuitenkin siirtojen 3. Tb1+ Kxa7 4. Kc7 jälkeen mustan on pelastuakseen matilta uhrattava torninsa. Asiaa ei auta sotilaan haun viivyttäminen, sillä 3... Ka6-siirtoa seuraisi 4. Kc7! Txa7+ (nyt sotilaanhaku on pakollinen) 5. Kc6 ja musta on jälleen toivottomassa asemassa.

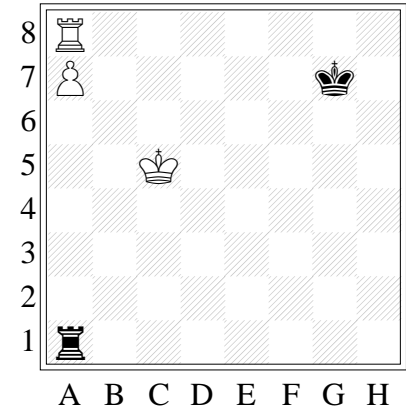
Oikea jatko alkaa yllättävällä **1... Kc5!** siirrolla. Mustan kuningas sekä lähestyy sotilasta että estää valkoisen kuningasta käyttämästä parasta etenemisreittiä "poistytöntämideaa" hyväksikäyttämällä, eihän valkean kuningas nyt pääse tärkeään d6-ruutuun.

2. Kd7 Kb6 3. Tb1+ Kc5! Musta puolustautuu tarkasti kieltäytyen vastaanottamasta myrkytettyä lahjaa.

4. Tb7 Th8! Jälleen hyvä siirto. Musta käyttää hyväkseen valkean nappuloiden epäedullista asemaa ja aktivoi torninsa.

5. Kc7 (jos 5. Tb8, niin 5... Th7+ ja 6... Txa7) **5... Ta8** ja valkoinen ei pysty vahvistamaan asemaansa. Tasapeli.

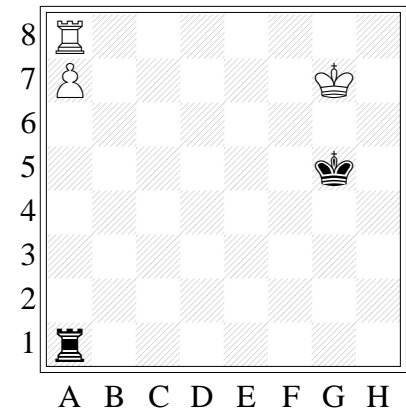
Sotilaan omaavalla on huomattavasti pienemmät voitonmahdollisuudet, jos tämän oma torni sijaitsee vapaasotilaan edessä.



Kuvion asemassa torni suojaa sotilasta tämän korotusruudusta. Tässä tapauksessa vain tornin omaava voi saavuttaa tasapelin, vaikka oma kuningas olisi hyvin kaukana sotilaasta.

Voittaakseen valkoisen olisi vapautettava torninsa. Tämä ei käytännössä onnistu, sillä valkean pelatessa 1. Kb6 aloittaisi musta tornillaan välittömästi shakkailun selustasta. Heti kun valkoisen kuningas olisi irtaantunut sotilaastaan, palaisi mustan torni a-linjalle vapaasotilasta painostamaan ja estäisi näin valkoista tornia siirtymästä pois korotusruudusta. Näin ollen mustan kuninkaan ei tarvitse osallistua pelitapahumiin, vaan tämän on pysyttävädyttävä g7- ja h7-ruuduissa. Lähestymisyritys olisi kohtalokasta: 1... Kf7 2. Th8! Txa7 3. Th7+ ja 4. Txa7.

Lukijoiden on hyvä tuntea vielä yksi mielenkiintoinen puolustusidea.

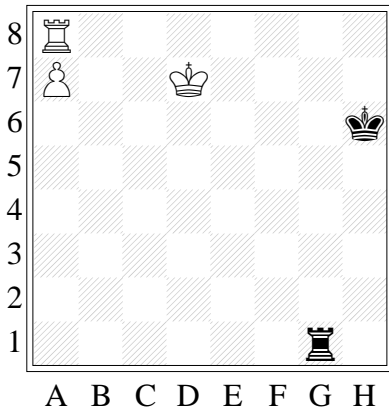


Voittaakseen valkoisen olisi vapautettava torni shakilla nurkasta. Tämä ei kuitenkaan

onnistu, sillä musta kuningas käyttää kolleegaansa koko ajan suojaanaan.

Esimerkiksi: **1. Kf7 Kf5 2. Ke7 Ke5 3. Kd7 Kd5 4. Kc7 Kc5 5. Kb7 Tb1+**. Valkoaa ei myöskään auttaisi sotilaan uhraus: **5. Tc8 Txa7+ 6. Kb8+**, olisihan mustalla **6... Kb6**-vastaus.

Jos musta väistyisi kuninkaallaan viidenneiltä riviltä, niin tämä häviäisi. Esimerkiksi: **1... Kf4? 2. Ke6 Ke4 3. Kd6 Kd4 4. Kc6 Kc4 5. Tc8!** (nyt tämä on mahdollista) **5... Txa7 6. Kxb6+** ja valkoinen voittaa tornin.

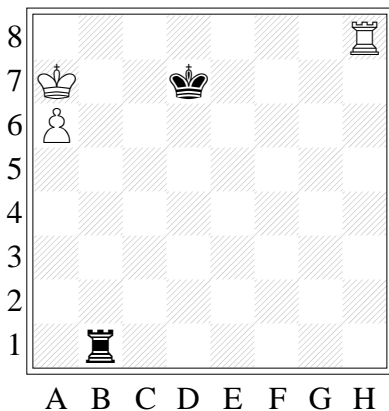


Tässä on vielä yksi kiinnostava asema, jossa siirtovuorossa oleva musta pelastautuu tuomalla kuninkaansa torninsa taakse suojaan vastustajan shakeilta.

1...Tg7+ 2. Kc6 Kg5! Ainoa oikea ruutu, sillä g6 -ruudun on oltava tornin käytössä, josta se voi häiritä vastustajan kuningasta.

3. Kb6 Tg6+ 4. Kb5 Tg7 5. Ka5 Kg4. Tasapeli. Valkoisen ei onnistu parantaa asemaansa.

Edellä me tarkastelimme asemia, joissa valkoisen kuningas saattoi vaikeuksitta edetä sotilaan luokse, mutta ei pystynyt torjumaan vastustajan tornien shakkeja.

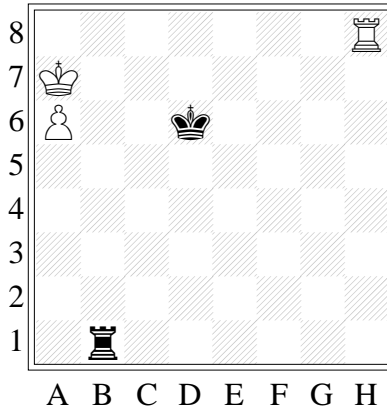


Jos vapaasotilas on kuudennella rivillä, niin valkoinen voi torjua vastustajan shakit selustasta menemällä sotilaansa eteen. Tässä

tapauksessa on olennaista, pystyykö valkoinen kuningas hylkäämään turvapaikkansa

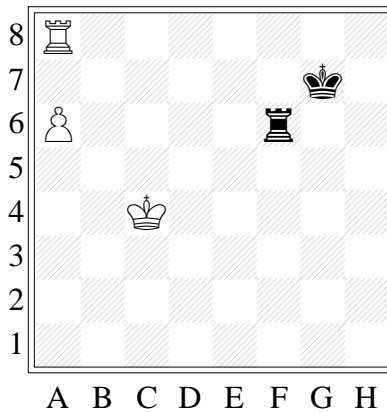
Kuvion asemassa valkoisen kuningas ei pääse ulos vapauteen. Esimerkiksi: **1. Tb8 Ta1 2. Kb7 Tb1+ 3. Ka8 Ta1 4. a7 Kc7.**

Musta ei myöskään häviäisi kuninkaan ollessa d6-ruudussa, vaikka se olisi epäedullisemmassa asemassa.



1. Tb8 Ta1 2. Kb7 Tb1+ 3. Kc8 Tc1+! (häviöön johtaisi **3... Ta1 4. Tb6+ Kc5 5. Kb7 Th1 6. Tc6+ Kb5 7. a7**) **4. Kd8 Th1!** Valkoisen nappuloiden epäedullisen sijainnin ansiosta musta voi tuoda torninsa aktiivisemmalla paikalle. **5. Tb6+ Kc5 6. Te6 Th8+ 7. Kd7 Th7+.**

Lopuksi yksi tärkeä asema.

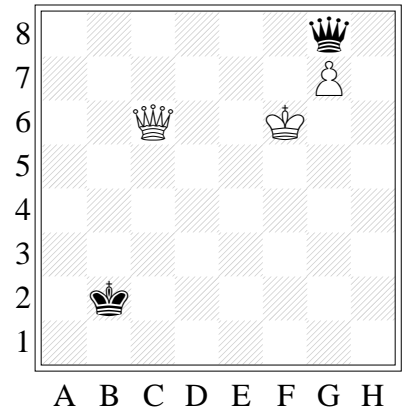


Tässä asemassa valkea ei edisty, sillä mustan erinomaisella paikalla oleva torni helposti torjuu vastustajan uhkaukset.

Esimerkiksi: **1. Kb5 Tf5+ 2. Kc4 Tf6!** (mustan ei tule antautua houkutukselle jatkaa shakkailua) **3. Kd5 Tb6 4. Ke5 Tc6 5. a7 Ta6!** Tasapeli. Valkoisen kuninkaan ei onnistu päästä piiloon a7:ään.

Kuningatar ja sotilas vastaan kuningatar

Jos vain kuningattarella pelaavan kuningas sijaitsee vapaasotilaan reitillä ja kuningatar pystyy menestyksellisesti kamppailemaan vastustajan upseereita vastaan, niin tasapeli on ilmeinen. Sotilaan omaava voi torjua shakit vain kuningattarellaan ja kuningattarien vaihto taas johtaa so-tilasloppupeliin, joka ei ole voitettavissa. Vain kuningattarella pelaavan kannalta kriittisimpiä ovatkin asemat, joissa kuningas ei osallistu kamppailuun vapaasotilaan pysäyttämiseksi ja näin vastuu lankeaa yksistään kuningattarelle.



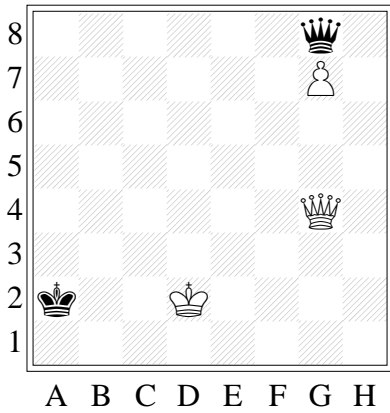
Mustan kuningatar estää sotilaan etenemisen, mutta on samalla passiivinen. Valkoisen on voittoaakseen karkotettava musta kuningatar g8-ruudusta. Tämä on tehtävä huolellisesti, jotta mustan ei onnistuisi tehdä ikuista shakkia. Valkoisella on kaksi voittotapaa.

a) **1. Db5+ Ka2 2. Da4+ Kb2 3. Db4+ Ka1 4. Df8 Db3.** Vaikka mustan kuningatar on ajettu pois g8-ruudusta, ei tämä ole menettänyt toivoaan tehdä ikuista shakkia. **5. g8D Df3+ 6. Kg7 Dg4+ 7. Kh8 Dh5+ 8. Dh7** ja mustan on syytä luovuttaa.

b) **1. De6 Dd8+ 2. Kg6! Dd3+ 3. Kf7! Kc1 4. g8D Df3+ 5. Kg7 Dg2+ 6. Kh7 Db7+ 7. Dg7 De4+ 8. Deg6** ja shakit loppuivat.

Valkoisen käyttämä puolustustapa shakkeja vastaan on näille loppupelityypeille ominainen. Valkoinen manöveerasi kuninkaallaan niin, että pystyi pakottavasti käyttämään vastustajan kuninkaan asemaa hyväkseen puolustautuessaan shakkeja vastaan.

Seuraava esimerkki ilmentää samaa ideaa, mutta vaikeammassa asemassa.



Näyttäisi, että valkoisen kuninkaalla ei olisi piilopaikkaa ja siirtovuorossa oleva musta aloittaa tämän ahdistamisen tavoitteenaan ikuinen shakki. Itse asiassa valkoinen kuningas piiloutuu suhteellisen nopeasti shakeilta ja sotilas korottuu kuningattareksi.

Esimerkiksi: **1... Dd5+ 2. Ke1!** (ainoa voiton säilyttävä siirto, sillä jatkossa 2. Ke2 Db5+ 3. Kf2 Db6+ 4. Kg2 Dc6+ 5. Kh2 Dh6+ musta on tehnyt ikuisen shakin) **2... Dh1+** (2... Da5+ siirtoa seuraisi 3. Kf1! ja shakki loppuivat) **3. Kf2 Dh2+ 4. Dg2.** Valkea luomalla paljastusshakkiuhan voittaa pelin nopeasti. Mustan **4... Dh4+** siirtoa seuraisi **5. Kf3+ ja 6. g8D.**

Jos musta pitäisi kuningattarensa passiivisesti g8-ruudussa, niin valkoisen ei tarvitse tuoda kuningastaan kuningattarensa luo, vaan suojaan g1-ruutuun. Tämän jälkeen valkoinen tuo kuningattarensa shakkien avulla tempoilla f8:aan ja pakottaa näin mustan kuningattaren pois g8-korotusrudusta, minkä jälkeen sotilas korottuu kuningatтарыksi.

Kuningatar, toisin kuin muut upseerit, pystyy ilman kuninkaan apua tukemaan sotilaan etenemistä. Tämä onkin erityisen tärkeä piirre kuningatarloppupeleissä.

Katsokaamme nyt esimerkki, jossa kuningatar estää sotilaan etenemisen kiinnittäen tämän horisontaalisesti.



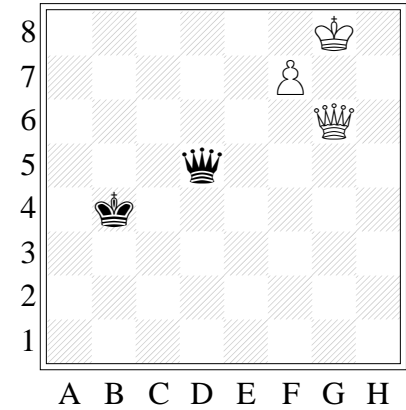
Asemassa on mustan siirto, mutta valkoisen onnistuu vapautua kiinnityksestä. Kuten jo aiemmin, niin nytkin valkoinen käyttää apunaan vastustajan kuningasta. Valkoinen uhkaa pelata 1. Kg6, minkä takia mustan on shakattava: **1... Dh4+ 2. Dh6 De7 3. Db6+.** Voittaakseen valkoisen olisi shakilla päästävä johonkin ruuduista c6,d5,d4 ja f4. Mustan 3... Ka1 kumoutuisi nopeasti jatkossa 4. Dd4+ Kb1 5. Kh8, eikä 3... Kc2 siirto olisi sen parempi mustalle valkoisen tällöin pelatessa 4. Dc6+ Kb1 5. Kg6.

Mustalle tarkin olisi **3... Ka2**-siirto, mutta silloin siirtojen **4. Da5+ Kb1 5. Db5+ Ka1 6. Da4+ Kb1 7. Dd1+** jälkeen kuningatar pääsisi tempolla d5- tai d4-ruutuun.

Tämän kaltaisissa loppupeleissä, joissa

heikommalla olevan kuningas ei pysty osallistumaan kamppailuun sotilasta vastaan, on vain kuningattarella pelaavan yritettävä viedä kuninkaansa mahdollisimman etäälle sotilaasta, jotta vastustajan ei onnistuisi käyttäen kuninkaan asemaa hyväkseen voittoidean toteuttamiseksi.

Kaikkein tehokkain puolustus näissä loppupeleissä on kiinnitys diagonaalia pitkin. Jos kuitenkin kuningas sijaitsee epäedullisesti, voi vastustaja vapautua kiinnityksestä. Esimerkki tästä ideasta.



1. Kh7 Dh1+ (mitään ei auta kiinnitys riviä pitkin = horisontaalisesti: 1... Dd7 2. De4+! Ka3 3. Kg8 ja sotilas etenee kuningattareksi). **2. Kg7! Da1+** (2... Db7 3. Db1+) **3. Kg8 Da2 4. Dc6!** Mielenkiintoinen asema! Musta on yllättäen joutunut siirtopakkoasemaan, eikä tällä ole yhtään hyvää siirtoa. Tämän voi lukija itse varmistaa.

Jos sotilaan omaavan ei onnistu käyttäen hyväkseen vastustajan kuninkaan asemaa puolustautuessaan ikuinen shakki-uhkaa vastaan, tulee peli päättymään tasan.

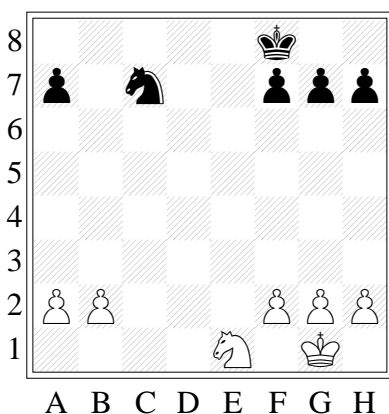
Käytännön loppupelit

Eri loppupelityyppien perusideoiden ymmärtäminen ei vielä riitä pelin voittamiseksi. Peliä ei automaattisesti voita, jos tietää voittosotilaan merkitsevän loppupelissä huomattavaa etua ja että sotilas on korotettava. On erittäin tärkeää, että pystyy toteuttamaan nämä ideat käytännössä.

Ratsuloppupelit

Ratsuloppupeleissä sotilaan edun realisointi voitoksi ei ole paljoakaan sotilasloppupelejä vaikeampaa, jos sotilaita on laudalla vielä paljon. Voittometodi on kaikissa tapauksissa perusidealtaan sama: ensin on upseerien (kuninkaan ja ratsun) asemaa parannettava, minkä jälkeen on hankittava vapaasotilas ja pyrittävä tämä korottamaan kuningattareksi. Jatko on kiinni vastustajan puolustus suunnitelmasta. Jos vastustajan ratsumies yksinään pyrkii estämään sotilaan etenemisen, on tämä karkoitettava. Jos taas puolustavan ratsun avuksi ehtii kuningas, niin voimien keskittyminen sotilaan etenemisen estämiseksi mahdollistaa voittoa pelaavan kuninkaan tai ratsun tunkeutumisen toiselle sivustalle vastustajan sotilaiden kimppuun ja näin ratkaisevan materiaaliavoiton.

Tässä ideasta esimerkki.



Ensimmäiseksi valkoinen parantaa kuninkaansa asemaa tuomalla sitä kuningatar-sivustalle, jonne myöhemmin on mahdollista saada vapaasotilas.

1. Kf1 Ke7 2. Ke2 Kd6 3. Kd3 Kc5. Musta luonnollisesti pyrkii käyttämään hyväkseen kuninkaansa hiukan aktiivisempaa asemaa häiritäkseen vastustajan aikeita

hankkia vapaasotilas.

4. Rc2 Rd5 5. g3. Tulee olla huolellinen. Musta uhkasi 5... Rf4+ siirrolla voittaa sotilaan. 5... a5 6. b3 f5 7. a3 g6 8. b4+! Mustan kaiketi onnistui estää vastustajaa hankkimasta vapaasotilasta, mutta yhtä kaikki valkoisen vahvan viimeisen siirron ansiosta mustalla ei ole tasapelitoiveita. Valkoinen uhraa voittosotilaansa päästäkseen sotilasloppupeliin, jossa tällä on aktiivisempi kuningas.

Esimerkkijatko: **8... ab 9. ab+ Rxb4 10. Rxb4 Kxb4 11. Kd4 Kb3 12. f4 Kc2 13. Ke5 Kd3 14. Kf6 Ke3 15. Kg7 Kf3 16. Kxh7 Kg2 17. Kxg6 Kxh2 18. Kxf5** ja valkoinen voittaa. Tätä keinoa – etutyypin vaihtamista toiseen – kutsutaan etutyypin muuntamiseksi.

Mustan kieltäytyessä vastaanottamasta uhrausta syntyy seuraava tilanne: kamppailu vapaasotilasta vastaan.

8... ab 9. ab+ Kd6 10. Kd4 Rc7 11. f4 Rb5+ 12. Kc4 Rc7 (musta ei voi pelata 13. Rd4+ siirron takia 12... Kc6 -siirtoa) **13. Re3.**

Epäilemättä kaikkein yksinkertaisinta. Valkoinen parantaa upseeriensä asemaa. Myös 13. b5 -siirto olisi voittanut, mutta jatko olisi vaatinut pitkiä laskelmia, voisihan musta vaikeuttaa peliä uhraamalla ratsunsa sotilaaseen. Voittaakseen valkoisen tulisi pelata tarkasti. Esimerkiksi: 13... Rxb5 14. Kxb5 Kd5 15. Re1 Ke4 16. Kc5 Ke3 17. Kd5 Kf2 18. Ke5! (uhraamalla ratsunsa valkoinen voittaa kallista aikaa) 18... Kxe1 (jo musta ei vastaanota uhrausta ja pelaa 18... Kg1, niin seuraa 19. Rf3+ Kg2 20. Kf6! Kxf3 21. Kg7 ja valkoinen voittaa, kuten pääjatkossakin) 19. Kf6 Kf2 20. Kg7 Kg2 21. Kxh7 Kxh2 22. Kxg6 Kxg3 23. Kxf5 ja valkoinen voittaa.

Palatkaamme pääjatkoon valkoisen pelattua **13. Re3. 13... Kc6 14. Kd4 Kd6 15. Rc4+ Kc6.**

Jos musta yrittää estää valkoisen kuninkaan tunkeutumisen kuningassivustalleen, niin vaarallinen b-vapaasotilas muodostuisi mustalle kohtalokkaaksi. Esimerkiksi: 15... Ke6 16. Re5 Kd6 17. Rf7+ Ke7 18. Rg5 h6 19. Rf3 Kf6 (uhkasi 20. Rh4) 20. Kc5 Re6+ 21. Kd6 g5 22. b5 Rd8 23. Rd4 Rb7+ 24. Kc7 Rc5 25. b6 Kg6 26. Kc6 Ra6 27. b7 ja valkoinen voittaa.

16. Ke5 Kb5 17. Re3 Ra6 (17... Kxb4 siirtoon valkoisen yksinkertaisin vastaus olisi 18. Rd5+ ja tämä siirtyisi voittosotilasloppupeliin) **18. Rd5 Kc4 19. Rf6 h5 20. Rd5 Rb8 21. Re7** ja valkoinen tuhoaa vastustajan kuningassivustan sotilaat.

Sotilaan edun realisoiminen voitoksi ei onnistu ratsuloppupeleissä kolmessa päätapauksessa: 1) jos vapaasotilaan luominen ei ole mahdollista, 2) jos vapaasotilasta ei ole mahdollista tukea, 3) jos kuninkaalla ei ole mahdollista päästä vastustajan sotilas aseman kimppuun.

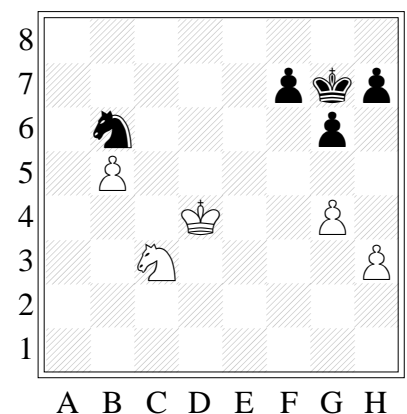
Tasamateriaalisissa loppupeleissä kaukaisempi vapaasotilas tai mahdollisuus luoda tällainen, on tärkein asemallinen etutyyppi.

Koska ratsumies ei ole ulottuvainen upseeri, on sillä hyvin vaikea osallistua pelitapahtumiin, joita käydään samanaikaisesti molemmilla sivustoilla: vie aikaa, ennen kuin ratsun saa tuotua sivustalta toiselle. Näin ollen jos ratsulla yrittää pysäyttää vapaasotilaan etenemistä, on tämä sidottu tähän tehtäväänsä.

Voikin rohkeasti sanoa, että ratsuloppupeleissä etäisempi vapaasotilas on yhtä tärkeä kuin sotilasloppupeleissä.

Esimerkkinä tästä seuraava asema.

Tshigorin - Marshall Karlsbad 1907



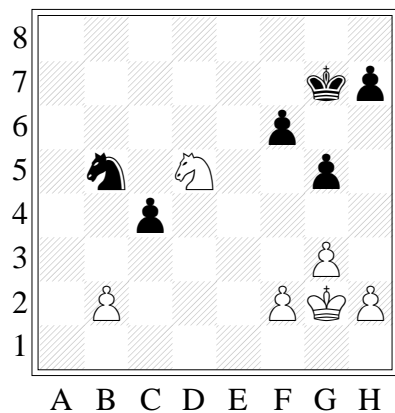
Valkoisella on pitkällä edennyt vapaasotilas ja tämä pystyy estämään mustaa saamasta toiselle sivustalle vapaasotilasta. Valkea käyttämällä näitä kahta tekijää hyväkseen voittaa vaikeuksitta.

1. Rd5! Rd7 2. g5! h6 3. Rf6 Rb6 4. h4 hg 5. hg Kf8 6. Kc5 Ra4+ 7. Kd6! Mustan kuningas ei pääse vapauteen. 7... Kg7 (7... Rb6 -siirto kumoutuisi 8. Rd7+ vastaukseen) 8. Kc6 Kf8 9. b6 Rxb6 10. Kxb6 Ke7 11. Kc7 Kf8 (mustan idea hyökätä g5-sotilasta vastaan ei onnistu: 11... Ke6 12. Kd8 Kf5 13. Rh7 ja valkoinen voittaa) 12. Kd7 Kg7. Musta kuningas yrittää istua linnoituksessaan, mutta valkoinen ylittää viimeisen puolustuslinjan.

13. Ke7 Kh8 14. Re8 (tietenkään ei 14. Kxf7?? - patti) 14... Kg8 15. Kf6 ja musta luovutti, menettäähän hän sotilaansa.

Ratsuloppupeleissä sotilasloppupelien tavoin kuninkaan aktiivinen asema on tärkeä asemallinen tekijä, mikä takaa edun.

Nimzowitsch - Sämisch Kööpenhamina 1923



Valkoisen kuningas voi tässä asemassa tulla nopeasti peliin ja hyökätä mustan c-sotilaan kimppuun. Vastustajan kuningas taas on passiivisesti, mikä takaa valkealle ratkaisun ylityksen.

1. Kf3 Kf7 2. Rc3! (raivaa reitin kuninkaalle) 2... Rd4+ 3. Ke4 Rb3 4. Kd5 Rd2 5. h3 f5 6. Rd1 Kf6 7. Re3 Re4 8. Rxc4 Rxf2 9. b4 Ke7. Valkoinen on siirtynyt etutyypistä toiseen. Nyt hänellä on etäisempi vapaasotilas.

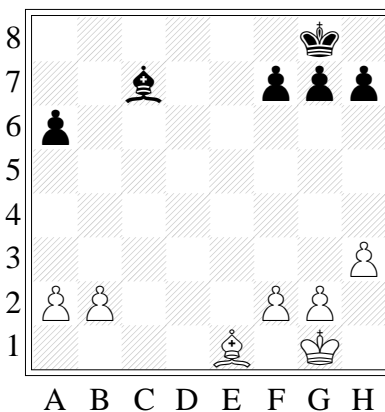
10. b5 Kd7 11. b6 Re4. Ratsu ei ehdi toimia aktiivisesti toisella sivustalla ja tämän on kiirehdittävä kuninkaansa avuksi.

12. Re5+ Kc8 13. Kc6 Rf6 14. Rd3! (uhkaa 15. b7+ Kb8 16. Rc5) 14... Rd7 15. b7+ Kd8 16. Kd6 Rb8 17. Rb4 Rd7 18. Rc6+ Ke8 19. Kc7 ja musta luovutti.

Lähettiloppupelit Samanväriset lähetit

Lähettiloppupeleissä, joissa pelaajien lähetit liikkuvat samanvärisillä ruuduilla, sotilaan enemmisyys muuten tasavommaisessa asemassa osoittautuu ratkaisevaksi tekijäksi kuten ratsuloppupeleissä.

Edun realisointi voitoksi on pääpiirteissään sama kuin ratsuloppupeleissä: on hankittava vapaasotilas ja korotettava tämä kuningattareksi. Seuraavissa esimerkeissä me tutustumme niihin loppupeli-ideoihin, jotka ovat ominaisia samanväriset lähetit loppupeleille.



1. Kf1 Kf8 2. Ke2 Ke7 3. Kd3 Kd6 4. Kc4 Kc6 5. Lc3 g6 6. b4 Lb6 7. f3 Lc7 8. a4 Lb6 9. Ld4. Valkoisen voimien mobilisointi vapaasotilaan luomiseksi on päättynyt. Sekä lähetti että kuningas sijaitsevat ihanteellisesti.

9... Lc7 10. b5+ ab 11. ab+ Kb7. Musta häviäisi hyvin nopeasti, jos yrittäisi estää valkoisen kuninkaan etenemistä. 11... Kd6 siirtoa seuraisi 12. Lc5+ Kd7 13. b6 Lg3 14. Kd5 Lf4 15. Ld4 ja 16. Le5.

12. Kd5. Kaikki etenee suunnitelman mukaisesti. Mustan kuningas on sidottu vastustajan vapaasotilasta vartioimaan ja valkoinen voikin tunkeutua vastustajan kuningassivustalle. Toisin kuin ratsu ja sotilasloppupeleissä, niin vielä nyt peli ei ole selvä. Valkoisen on vielä raivattava reitti vastustajan kuningassivustalle tämän sotilaiden kimppuun, jonka pitkälle ulottuva mustan lähetti voi vielä estää.

12... Lb8. Jatkossa 12... Lf4 13. Le5 Le3 14. Kd6 valkoinen pystyisi nopeasti toteuttamaan tunkeutumisidean. Nythän taas 13. Le5 La7 14. Kd6 jatko ei anna valkealle mitään, koska nyt musta pelaisi 14... Lb8+ ja valkean kuninkaan olisi peräännyttävä takaisin. Valkoisen ei onnistuisi murtamaan vastustajan puolustusta myöskään 14. Ld6 Lf2! 15. Ke5 Lg3+ jatkossa.

Mitenkä valkoinen sitten voisi työntää pois vastustajan häiritsevä kuningas? On hyödyllistä jälleen kerran verrata tätä loppupeliä ratsu- ja sotilasloppupeleihin. Niissä kuninkaan poistoyöntämistä on ollut mahdollista vastustajan nappuloiden liikkuvuutta rajaamalla. Heikommalla oleva pakotetaan siirtopakkoasemaan, jolloin tämä on pakko päästää vastustajan kuningas sotilaitensa kimppuun. Tässä asemassa ei näyttäisi siirtopakon luominen olevan mahdollista, onhan mustan lähetillä siirtymäruutuja ja tämä säilyttää mustan aseman sisäntuloruutujen kontrollin.

Mutta eikö lähetti liikkuvuutta sitten voisi rajoittaa? Tämä osoittautuu mahdolliseksi.

13. Lf2! Lc7 14. g3 h5 15. h4 (mutta ei 15. f4? h4) 15... Lb8 16. b6! Tehtävä on suoritettu. Musta on siirtopakossa, eikä pysty estämään 17. f4, 18. Ld4 ja 19. Le5 jatkoa, joka johtaa voittosotilasloppupeliin. Musta ei pelastu myöskään 16... Kc8 17. Kc6 Le5 18. f4 Lb8 19. b7+ Kd8 20. Lb6+ jatko, sillä pelaamalla 21. Lc7 valkea voittaa helposti.

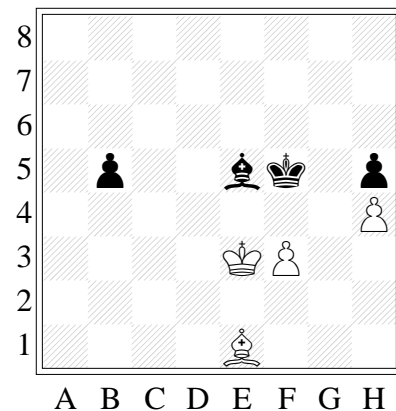
Kuten edellinen esimerkki osoittaa, niin samanväriset lähetit loppupeleissä sotilaan edun realisointi on vaikeampaa, kuin ratsu- ja erityisesti sotilasloppupeleissä.

Jopa tässä ideaalitapauksessa valkoiselta vaadittiin erityistä tarkkuutta, jotta tämän onnistui luoda siirtopakkoasema tai tunkeutua vastustajan leiriin.

Jos siirtopakkoaseman luomisessa ei onnistuta ja puolustavan lähetti onnistuu estää vastustajan kuninkaan tunkeutuminen sotilaitensa kimppuun, loppupeli voi päättyä tasan.

Materiaalin ollessa tasan yksi asemanarvioinnin perusteita on etäisempi vapaasotilas. Tässä teemasta yksi esimerkki.

Lisitsyn - Levenfisch Leningrad 1932



Mustalla on etäisempi vapaasotilas. Tämän lisäksi valkoisen h-sotilas on blokattu lähettien kulkuruutujen värille ja sitä onkin pakko puolustaa. Mustan voitonpeliun mahdollisuuksia kuitenkin heikentää se, että laudalla on suhteellisen vähän materiaalia ja oman h-sotilaan korotusruutua ei musta lähetti pysty kontrolloimaan.

1... Lf6! Tämän siirron jälkeen valkoinen joutuu välittömästi siirtopakkoasemaan. Lähetin siirrot johtavat joko sotilaan menetykseen tai mustan b-vapaasotilaan etenemisen sallimiseen, kun taas 2. Ke2 siirtoa seuraisi 2... Kf4.

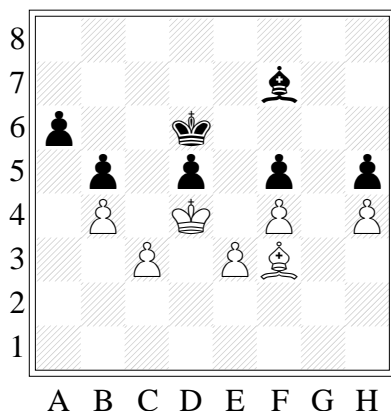
2. f4 Lb2 (vain tasapeliin johtaisi 2... Kg4 3. Ke4 Le7 4. f5 b4 5. f6! Lf8 6. f7 b3 7. Kd3; tai 4... Lf6 5. Kd5 Kxf5 6. Kc6 Kg4 7. Kxb5 Lxh4 8. La5 Lg3 9. Ld8 Lf4 10. Kc4 Lg5 11. Lxg5 ja 12. Kd3) 3. Ld2 Lg7 4. Lb4 Lf6 5. Le1 Le7! Jälleen siirtopakkoasema. Valkoisen on siirrettävä ku-ningasta. 6. Kf3 Ld6 7. Ld2 Lc7! Koska valkoinen on sidottu puolustamaan sotilaitaan, on tämän tehtävä huonoja siirtoja. Valkoisen lähetin siirrot diagonaalilla c1-e3 musta kumoaisi 8... b4-siirrolla, kun taas 8. Kg3 siirtoon tulisi 8... Ke4 vastaus. Näin ollen valkoinen katsoi parhaaksi luopua f-sotilaastaan.

8. Lc3 Lxf4 9. Lb4 Le5 10. La5 Lf6 11. Le1 Le7! Moneen kertaan käytetyllä siirtopakkoidealla musta vähitellen kasvattaa etuaan. Valkoisen on askel askeleelta peräännyttävä.

12. Kg3 Ke4 ja kuninkaan eteneminen sotilaan luokse ratkaisee. Esimerkiksi: **13. La5 Kd3 14. Le1 Kc4 15. Kf4 Lf6 16. Kf5 Lc3 17. Lg3 b4 18. Ld6 b3 19. La3 Kd3 20. Kg5 Kc2 21. Kxh5 Ld2 22. Kg4 Lc1.**

Kuten me tästä esimerkistä huomasimme, niin lähetin kulkuruutujen värillä oleva sotilas on asemallinen heikkous. Tämä "säätö" pätee suurimmassa osaa lähetti-loppupelejä. Ensinnäkin tällaista sotilasta pitää puolustaa, mikä sitoo osaa puolustavan pelaajan voimista. Toiseksi sotilasta ympäröiviä ruutuja ei voi kontrolloida lähettillä, mikä voi mahdollistaa vastustajan kuninkaan tunkeutumisen sotilaan kimppeun.

Tämän kaltaisissa asemissa vain siirtopakkoaseman avulla on mahdollista voittaa.



Mustan voimavarat ovat lähes loppuun käytetyt. Lähetti puolustaa heikkoja sotilaita – kuningas estää vastustajan kuningasta tunkeutumasta asemaansa. Valkoisen tehtävänä onkin "siirron hukkaaminen" eli pääseminen lähtöasemaan vastustajan ollessa siirtovuorossa. Tällöin mustan olisi joko annettava sotilas tai päästettävä vastustajan kuningas asemaansa. Molemmat vaihtoehdot johtaisivat mustan pikaiseen häviöön.

Mustan puolustuksen testaaminen on mahdollista lähettimanoövereilla.

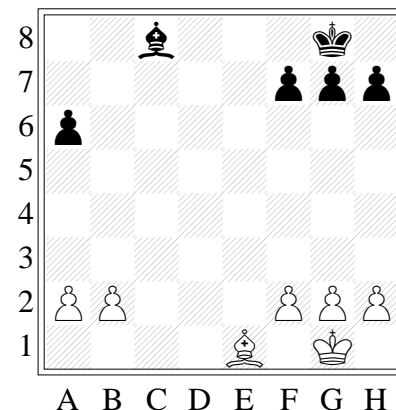
1. Le2 Lg6! Osoittautuu, että mustalla on vain yksi oikea vastaus. Jatkossa 1... Le8 2. Ld3 Lg6 (2... Ld7 siirtoa seuraisi 3. Lc2 Le6 4. Ld1! Lf7 5. Lf3) 3. Lc2 Lh7 4. Lb3! Lg8 5. Ld1! Lf7 6. Lf3 ja valkoinen pakottaa mustan nopeasti siirtopakkoasemaan.

2. Ld3 Lh7 3. Lc2 Lg6. Lukija on luonnollisesti huomoinut, että mustan lähetin siirrot ovat ainoita oikeita. Kyseessä onkin vielä yksi esimerkki vastaavista ruuduista, jolloin jokaiseen valkoiseen siirtoon on mustalla vain yksi oikea vastaus lähettillään. Voi sanoa, että f3-ruudun vastaava ruutu on f7, kun taas muita vastaavia ruutuja ovat e2-g6, d3-h7, c2-g6, d1-e8. Voit-taakseen valkoisen olisi pystyttävä rikkomaan tämä "vastaavuus". Se on mahdollista, sillä diagonaalilla b1-h7 valkoisen lähettillä on kaksi vapaata ruutua manöveerata, kun taas mustalla kolle-galla on vain yksi. Valkoinen jatkaakin: **4. Lb1! Lh7 5. Ld3! Lg6.** "Vastaavuus" on rikottu. Nyt valkoisen on vain estettävä mustan lähettiä pääsemästä takaisin vastaaviin ruutuihin.

6. Lc2! Lh7 7. Lb3! Lg8 8. Ld1!! Lf7 9. Lf3 ja tehtävä on suoritettu. Musta on siirtopakossa ja tämän onkin luovutettava.

Eriväriset lähetit

Loppupeleissä, joissa lähetit liikkuvat erivärisillä ruuduilla, ei materiaaliyliyvoimalla monestikaan ole merkitystä pelin lopputuloksen kannalta. Sotilaan, kahden ja toisinaan jopa kolmen enemmyyden voito osoittautua riittämättömäksi.



Katsokaamme tyypillinen esimerkki, jossa toisella pelaajasta on sotilas enemmän. Tämän kaltaisissa asemissa lähettien liikkua samenvärisillä ruuduilla sotilas riittäisi voittoon. Nyt sotilasta vähemmällä pelaaja pitää helposti tasapelin.

Testatkaamme: **1. Kf1 Kf8 2. Ke2 Ke7 3. Kd3 Le6 4. b3** (4. a4 siirtoa seuraisi 4... Lb3 5. a5 La4, eikä ylimääräisellä sotilaalla ole asemassa mitään merkitystä) **4... Kd6 5. Lb4+ Kc6 6. Kc3 g6 7. a4 Kb6 8. Lf8 h5 9. b4 Ld5 10. g3 Le6.**

Valkoisen ei onnistu luoda edes vapaa-sotilasta. Onnistuisiko tämän kuninkaan tunkeutua kuningassivustalle vastustajan sotilaiden kimppeun?

11. Kd4 Lb3! (sotilas on hyödyllistä pysäyttää) **12. a5+ Kb5 13. Ke5 Le6 14. Kf6 Kc6.** Vielä yksi tärkeä johtopäätös. Vaikka mustan kuningas on eristetty, niin tämän lähetti yksinään pystyy tukemaan sotilaita.

15. Kg5 Kb5 16. h4 Kc6 17. f3 Ld5! Vaikka loppupeli olisi tasapeli, on mustan pelattava tarkasti. Valkoinen uhkasi pelata 18. g4! ja näin hankkia itselleen vaarallisen vapaasotilaan h-linjalle, mikä olisi kääntänyt aseman valkean voitoksi. **18. Kf4 Kb5 19. g4 Kc6 20. gh gh** eikä valkoisella ole tapaa edistyä.

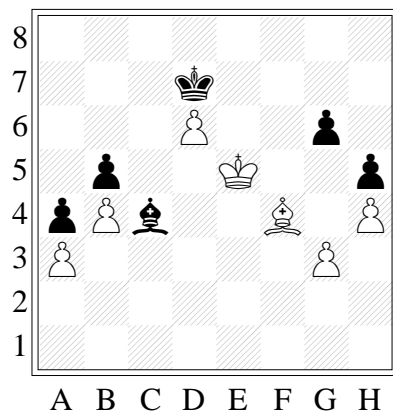
Esimerkki oli hyvin kuvaava loppupeleistä, joissa lähetit liikkuvat erivärisillä ruuduilla.

Toisin kuin samenväriset lähetit loppupeleissä, niin nyt vapaasotilaan etenemistä ei voi tukea lähettillä, koska tällä ei voi häätää vapaasotilaan etenemisruutua kontrolloivaa erivärisillä ruuduilla liikkuvaa

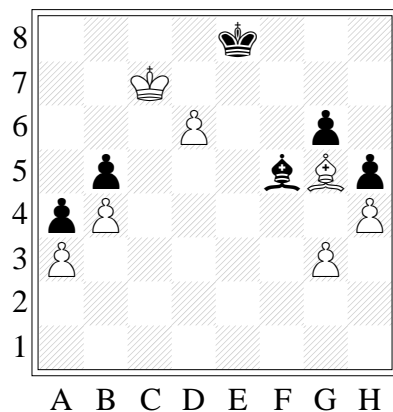
vastustajan lähettä.

Voittoa pelaavan lähettillä ei myöskään voi painostaa vastustajan sotilaita, jotka sijaitsevat vastavärisillä ruuduilla. Tämän takia, jos puolustavan pelaajan onnistuu tuoda kuninkaansa vapaasotilaan eteen ruudulle, jota vastustajan lähetti ei voi painostaa ja samanaikaisesti tukea lähettään sotilaitaan molemmilla sivustoilla, niin aseman voittaminen ei ole mahdollista. Nämä tekijät ovat keskeisiä kyseistä loppupelityyppiä tasapeliksi määriteltäessä.

Seuraava asema on tyyppinen.



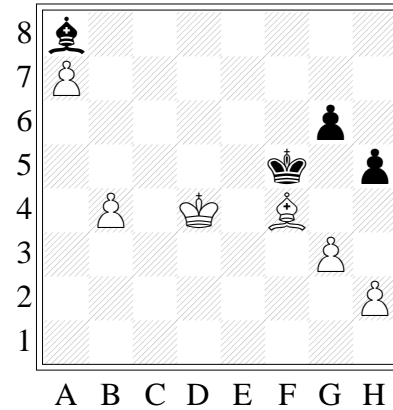
Pitääkseen tasapelin mustan on vain pysyttävä paikallaan. Valkealla ei ole minkäänlaisia keinoja edistyä. Tämän kuningas voi seikkailla ympäri lautaa, mutta tällä ei pelin lopputuloksen kannalta ole mitään merkitystä: mustan lähetti yksinään ilman kuninkaansa apua pystyy suojaamaan sotilaita molemmilla sivustoilla.



Mutta tässä on vielä yksi tasapeliasema.

Vaikka nyt mustan upseerit eivät sijaitse yhtä hyvin, kuin edellisessä esimerkissä, niin nytään valkea ei edisty. Mustalle riittää vain minimaalinen tarkkaavaisuus. Valkoisen 1. Kb6 siirtoon ei tule pelata 1... Ld3?? 2. Kc6! ja valkoinen voittaisi, vaan 1... Ld7. Molemmissa esimerkeissä lähetti pystyi puolustamaan heikkouksia sivustoilla.

Vapaasotilaan etenemistä eriväriset lähetti loppupelissä pystyykin tukemaan vain kuninkaalla ja jos puolustavan pelaajan onnistuu häiritä lähettillään vastustajan kuninkaan siirtymistä sotilaan luo, niin voitonpeluu ei ole mahdollista.

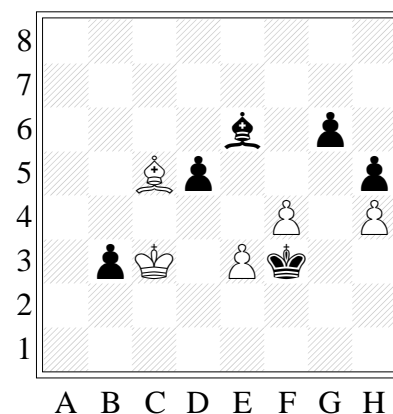


Edessämme on vielä yksi tasapeliasema. Valkoinen ei pysty käyttämään hyväkseen suurta materiaalietaua, estäähän mustan kuningas vastustajan kuningasta tunkeutumasta asemaansa. Esimerkiksi: 1. Kc5 Ke6! 2. Kb6 Kd7! 3. b5 Kc8!

Paha virhe olisi 3... Lf3 valkean tällöin pelatessa 4. a8D! Lxa8 5. Ka7 Lf3 6. Kb8! (valkoinen luopui osasta materiaaliyivoimastaan, mutta vastaavasti pääsi tukemaan kuninkaallaan vapaasotilaansa etenemistä) 6... Lg2 7. b6 Kc6 8. Ka7 ja valkoinen voittaa.

Kaikissa edellisissä esimerkeissä puolustava osapuoli piti tasapelin passiivisella taktiikalla, kun taas tässä tapauksessa tasapeli on pidettävissä vain puolustautumalla aktiivisesti. Heikommalla olevan kuninkaan pitää puolustaa "rajojaan" ja näin estää vastustajan kuningasta tunkeutumasta asemaansa.

Lukijoilla voi herätä oikeutetusti kysymys: missä tapauksessa sitten eriväriset lähetti-loppupeli on voitettavissa?



Edessämme näyttäisi olevan tyyppi-esimerkki tasapeliasemasta: kuningas estää vastustajan vapaasotilaan etenemisen ja lähetti tukee sotilaita molemmilla sivustoilla.

Kuitenkin nyt mustan onnistuu hankkia itselleen toinen vapaasotilas ja tämä ratkaisee. Seurasi: 1... g5! 2. fg. Valkoinen olisi hävinnyt myös 2. hg h4 3. Ld6 Lf5 4. g6 Lxg6 5. f5 Lxf5 6. Kxb3 Kg2 jatkossa, sillä valkean on uhrattava lähettinsä sotilaaseen.

2... d4+! Mustan on säilytettävä b3-sotilaansa. 3. ed Kg3 4. La3. Myöskään 4. Le7 Kxh4 5. g6+ Kg4 ei olisi auttanut.

4... Kxh4 5. Kd3 Kxg5 6. Ke4 h4 7. Kf3 Ld5+ ja valkoinen luovutti.

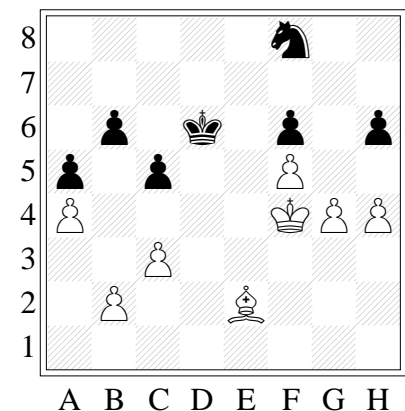
Tämä esimerkki selvästi osoitti, että eriväriset lähetti loppupelissä ratkaisevaa ei ole materiaalietau, vaan se kuinka tehokkaasti kuningas voi tukea vapaasotilaitaan.

Lähetti vastaan ratsu-loppupelit

Lähetti ja ratsun käytöstä on esitetty esimerkkejä aiemmin lähetti- ja ratsu-loppupelit jaksoissa. Nyt me paneudumme asemiin, joissa lähetti ja ratsu ovat vastakkain.

Sotilaan enemmisyys sekä lähettillä tai ratsulla pelaavalla osoittautuu suureksi eduksi – säännönmukaisesti voittoon riittäväksi.

Materiaalin etu realisoidaan jo vanhastaan tutulla idealla: tulee hankkia vapaasotilas ja korottaa tämä kuningattareksi. Muihin tämän loppupelin perusideoihin me nyt tutustumme asemaesimerkkien avulla.



Valkoisella on kaikki valmistelut suoritettu vapaasotilaan hankkimiseksi. Seurasi: 1. g5

hg+ 2. hg fg+ 3. Kxg5 Ke5 4. Ld3 (valkea välttää ansan: 4. f6? Rh7+ ja valkoinen menettää sotilaan.) **4... Rd7 5. Kg6 Rf6 6. Kf7.**

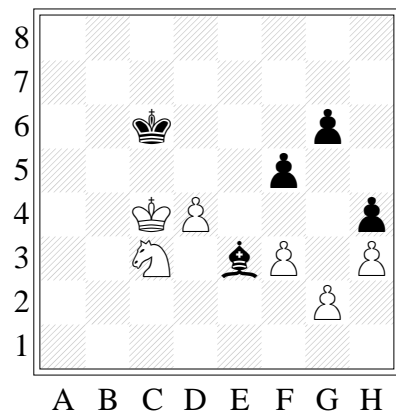
Sotilaalla ei voi edetä pidemmälle, eihän lähetti pysty kontrolloimaan f6-ruutua. Tämän takia valkoinen käyttämällä hyväkseen vastustajan voimien sitoutumista f-vapaasotilaaseensa aloittaa pitkän kiertoreitin päästäkseen vastustajan sotilaiden kimppuun. **6... Rd5 7. Lc4 Re3 8. Le6 Rg4** (8... Rxf5 olisi johtanut toivottomaan sotilasloppupeliin) **9. Ke7 Rf6 10. Lc8 Re4 11. Kd7 Kxf5 12. Kc6+ Ke5 13. Kxb6.** Valkoisen kuningas on päässyt sotilaiden kimppuun ja aloittaa näiden tuhoamisen.

13... Rd6 14. La6 Kd5 15. Lb5. Mustan a5-sotilas on tuhoon tuomittu, minkä takia valkoisella ei ole kiirettä sitä hakea.

15... Rc8+ 16. Kxa5 Kd6 17. La6 Re7 18. Kb6 Rd5+ 19. Kb7 Re3 20. Le2 c4 21. a5 ja musta luovutti.

Jos materiaalieta on ratsulla pelaavalla, niin edellä esitetyt edun realisoinnin perusediat pätevät myös tässä tapauksessa. Kuitenkaan nyt ei erityisemmin kannata kiirehtiä vapaasotilaan hankkimisessa, eikä myöskään sen eteenpäin viennissä. Näin pelaten ei olisi mahdollista heikentää pitkälle ulottuvan lähetin vaikutusmahdollisuuksia. Ensi vaiheessa olisi tärkeätä saada aikaan heikennyksiä vastustajan sotilasasemassa, jotta voitaisiin heikentää vastustajan mahdollisuuksia kamppailla vapaasotilasta vastaan. Heikentämällä vastustajan sotilasasemaa luotaisiin myös reittejä omalle kuninkaalle sotilaiden kimppuun. Seuraavassa ideota hyvin kuvaava peliesimerkki.

Levenfisch - Rauser Tbilisi 1937



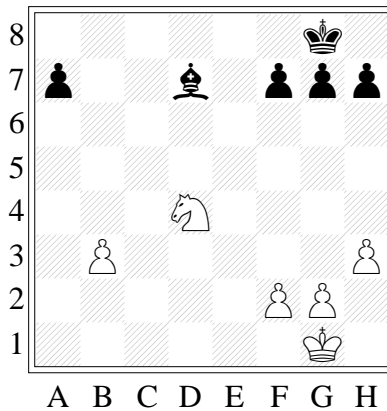
Valkoisen on vaikea toteuttaa pikaista etenemistä sotilaallaan. 1. Rb5 Lf2 2. d5+ Kd7 olisi virhe ja valkean olisi vaikeata parantaa asemaansa. Oikein on ensiksi hyökätä vastustajan sotilaiden kimppuun.

1. Rd5! Lg5 2. f4! Ld8 3. Rb4+ Kd6 4. Rd3 g5 (siirtojen 4... Ke6 5. Re5 Kf6 6. Kc5 jälkeen avautuisi d-sotilalle reitti) **5. Re5 Ke6 6. d5+ Kf6 7. Kc5 gf 8. Rc6** ja musta luovutti, sillä tämä ei ilman ratkaisevia materiaalienetyksiä pysty pysäyttämään sotilasta.

Materiaalin ollessa tasan aseman arvioinnissa keskeisellä sijalla ovat jo meille tutut tekijät: etäisempi vapaasotilas ja heikkoudet sotilasasemassa. Nyt otamme esimerkkejä, jotka tuovat tämän loppupelityypin kriittiset piirteet esille.

Lähetillä pystyy erityisen hyvin kamppailemaan ratsua vastaan avoimissa asemissa, joissa sotilaat eivät ole blokattu ja lähetillä on tilaa manöveerata. Luonnollisesti keskeisellä sijalla on myös kuninkaan aktiivisuus. Lähetitiä tukeva aktiivinen kuningas onkin voimatekijä laudalla. Tämän todistaa seuraava esimerkki.

Stoltz - Kashdan Haag 1928



Ensi silmäyksellä ei mustalla uskoisi olevan ylivoimainen asema. Valkeallahan ei ole mitään heikkouksia ja tämän ratsu sijaitsee erinomaisesti. Kuitenkaan pikainen silmäys asemaan ei kerro totuutta asemasta. Katso-kaamme, miten peli edistyi.

1... Kf8 2. Kf1 Ke7 3. Ke2 Kd6 4. Kd3 Kd5. Ensimmäinen tärkeä hetki. Koska oli mustan siirtovuoro, niin tämä sai kuninkaansa aktiivisemmalle paikalle.

5. h4 Lc8! Lähetti tuodaan a6:een, mistä se tunkee pois valkoisen upseereita ja uhkaa hyökätä g2-sotilaan kimppuun.

6. Rf3 La6+ 7. Kc3. Valkoisen pelatessa 7. Ke3 musta hyökkäisi b3-sotilaan kimppuun. Jatkossa 7... Kc5 8. Rg5 Kb4 9. Rxf7 Kxb3 mustalla olisi vaarallinen etäinen vapaasotilas, mikä tämän tyypisessä asemassa merkitsee ratkaisevaa etua.

7... h6 8. Rd4 g6 9. Rc2 Ke4. Mustan etu kasvaa koko ajan suuremmaksi. Kuningas

on päässyt entistä aktiivisempaan asemaan ja odottaa mahdollisuutta hyökätä valkoisen sotilaiden kimppuun.

10. Re3 f5 11. Kd2 f4. Sotilaan siirroillaan musta karkotti ratsun. Valkoisen 12. Rc2 siirtoa seuraisi 12... Lf1!! 13. Re1 Kf5 14. f3 g5 15. hg Kxg5 ja mustan kuningas tunkeutuu g3:een. Valkea tajusi, että tämä passiivinen puolustus ei häntä pelastaisi ja yritti menestyksettä käynnistää vastahyökkäyksen.

12. Rg4 h5 13. Rf6+ Kf5 14. Rd7 Lc8! 15. Rf8 g5! 16. g3 (jos valkoinen pelaisi 16. hg, niin tämän ratsu ei ehtisi ajoissa hätiin) **16... gh 17. gh Kg4 18. Rg6 Lf5 19. Re7 Le6 20. b4 Kxh4 21. Kd3 Kg4 22. Ke4 h4 23. Rc6 Lf5+ 24. Kd5 f3 25. b5 h3 26. Rxa7 h2 27. b6 h1D 28. Rc6 Db1 29. Kc5 Le4** ja valkoinen luovutti.

Mustan onnistui aktiivisen kuninkaansa ja todella vahvan lähettinsä ansiosta tunkeutua vastustajan leiriin ja tämä riitti voittoon. Aseman arvioinnin keskeisenä perusteena oli mustan mahdollisuus pelata aktiivisesti eli hänellä oli dynaaminen asema. Musta pystyi parantamaan asemaansa, mikä ei kuitenkaan johtanut ratkaisevaan materiaalietaun. Mustan toteuttama suunnitelma on tyypillinen tällaisille asemille. Se perustuu seuraaviin tekijöihin:

a) kuningas on tuotava mahdollisimman lähelle vastustajan sotilaita

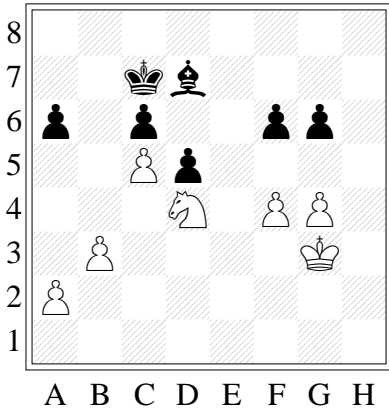
b) vastustajan leiriin luodaan ruutu(ja), jonka avulla päästään tunkeutumaan tämän asemaan

c) lähetillä on pyrittävä sitomaan vastustajan upseereita. Jos lähetillä joutuu tukemaan oman aseman heikkouksia, niin tämä menettää aktiivisuutensa ja vähitellen joutuu sivuun pelitapahtumista

d) kuninkaalla tunkeudutaan vastustajan leiriin ja voitetaan ratkaisevasti materiaalia.

On myös asemia, joissa tällaisissa ratkaisevassa roolissa onkin ratsu.

Averbah - Lilienthal
Moskova 1949



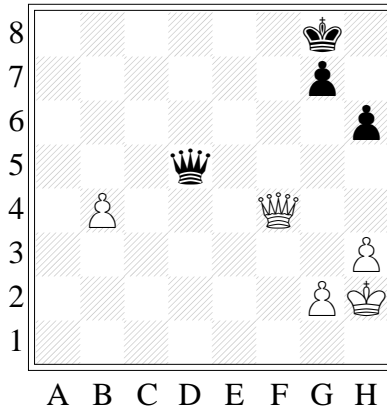
Mustalla on tuettu vapaasotilas, mutta tämä ei vaikuta asema-arvioon, sillä sotilaan blokkava ratsu on laudan aktiivisin nappula. Mustan lähetti on huomattavasti passiivisempi, joutuuhan tämä puolustamaan sotilaitaan. Samaa voi sanoa mustan kuninkaasta.

Valkea avaa **1. g5!** siirrolla reitin vastustajan asemaan ja näin voittoa.

Pelissä seurasi: **1... fg 2. fg** (musta olisi voinut pelata **1... f5**, mutta vaikka valkoisen kuninkaan asemaan tunkeutuminen olisi estetty, niin voittoon johtaisi **2. Rf3 Le8 3. Re5 Kd8 4. Kf3 Ke7 5. Ke3 Ke6 6. Kd4 Ke7 7. Rd3! Ke6 8. Rb4 a5 9. Rd3 Ld7 10. a4 Le8 11. b4 ab 12. Rxb4**) **2... Lc8 3. Kf4**. Tässä vaiheessa peli keskeytettiin, eikä musta jatkanut peliä, vaan luovutti seuraavien varianttien takia: **3... a5 4. Ke5 Lg4** (mustan **4... La6** siirtoa voisi seurata **5. Kf6 Ld3 6. Ke7** jat-koideana **7. Re6+** karkoittaen mustan kuninkaan yhä kauemmas) **5. Kf6 Lh5 6. Ke7 Lg4 7. a3! Ld1 8. Re6+ Kb7 9. Kd6 Lxb3 10. Rd8+ Kc8 11. Rxc6 a4 12. Re7+** ja valkoinen voittoa.

Kuningatarloppupelit

Jo käymissämme kuningatar ja sotilas vastaan sotilas loppupeleissä kävi ilmi, että joissakin tapauksissa kuningatar ilman kuninkaan apua voi tukea sotilaan korottamista kuningattareksi vastustajan kuningattaren estelyistä huolimatta. Tämä on erityisen merkittävä tekijä loppupeleissä, joissa molemmilla pelaajilla on sotilaita.



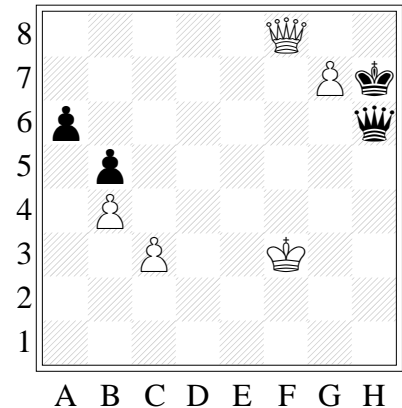
Kuvion asemassa valkoisen kuningas on hyvin suojassa shakeilta. Pelaamalla **1. Db8+ Kf7 2. b5** valkoinen helposti realisoii vapaasotilaan etunsa voitoksi. Esimerkiksi: **2... Ke7** (musta yrittää tuoda kuninkaansa kuningattaren avuksi) **3. Dc7+ Ke6 4. b6 Dd6+** (uhkasi **5. b7** ja sotilas korottuisi kuningattareksi) **5. Dxd6+ Kxd6 6. Kg3 Kc6 7. Kf4 Kxb6 8. Kf5 Kc5 9. Kg6** ja valkoinen voittoa.

Edellinen esimerkki oli tietystikin ideaali. Valkoisen nappuloitten yhteispelissä ei ollut mitään ongelmia. Kuningatar suoritti suurimman työn. Se sekä tuki vapaasotilaan etenemistä että suojaasi kuningasta.

Yleensä kuningatarloppupeleissä sotilaan edun realisoiminen voitoksi on vaikeata. Pienetkin sotilasheikkoudet kuningas-asemassa voivat tehdä vastustajalle mahdolliseksi luoda ikuinen shakki uhan ja näin vaikeuttaa materiaaliwedun realisoimista. Tässä on erityisen tärkeätä muistaa, että kun kuninkaalla ei ole turvapaikkaa omassa leirissä, voi olla hyödyllistä marssia rohkeasti kuninkaalla vastustajan leiriin.

Juuri tämän kaltaisen idean valkoinen toteutti seuraavassa asemassa (seuraava palsta).

Pilnik - Trifunovic
Amsterdam 1950



Mustan siirto

Valkoisen sotilas on korottumassa, mutta tämän kuninkaalla ei ole suojaa omista sotilaista ja näyttääkin olevan oiva uhkausten kohde mustalle kuningattarelle.

1... Dh1+ (musta häviäisi nopeasti, jos yrittäisi estää valkoisen kuningasta tunkeutumisen asemaansa. **1... Dc6+** siirtoa seuraisi **2. Kf2! Db6+** **3. Kf1!** ja shakit loppuivat) **2. Kf4 Dh6+** **3. Ke5 De3+** **4. Kd5 Dd3+** **5. Kc6! Dc4+** (huonompi olisi **5... Dc3+** **6. Kb7!**, eikä mustalla olisi enempää shakkeja) **6. Kb6 De6+** **7. Ka7 De3+** **8. Kxa6** (ensimmäinen tavoite, valkoisen kuningas aloittaa vastustajan sotilaiden tuhoamisen) **8... De6+** **9. Ka7 De3+** **10. Dc5!** (valkoinen ei kiirehdi b5-sotilaan haussa, vaan ensiksi parantaa kuningattarensa asemaa) **10... Dg3 11. Kb7** (uhkaamalla kuningattarien vaihdolla valkoinen epäsuorasti suojaaa g-sotilaansa) **11... Df3+** **12. Dc6 Dd3 13. Dc7 Dd5+** **14. Kb6 Df5 15. Dc7! Df2+** (musta ei voi suojata sotilasta, sillä **15... Dd5** -siirtoa seuraisi **16. Dh4+ Kxg7 17. Dd4+**, kun taas **15... Dh5:**tä **16. Df8 Dg6+** **17. Ka5**) **16. Kxb5 Df5+** **17. Kc4 Dg4+** **18. Kc5 Dc8+** **19. Kd4 Dg4+?** **20. De4+** ja musta luovutti.

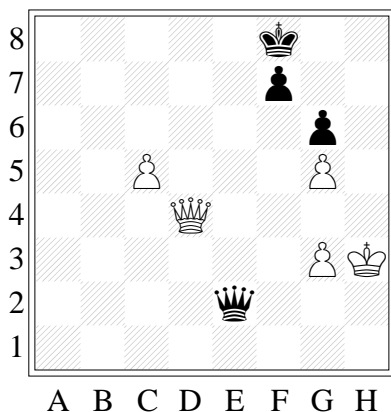
Tietystikin mustan kaksi viimeistä siirtoa eivät olleet parhaimpia, mutta kuitenkin myös jatkossa **18... Df5+** **19. Kd4 Df2+** **20. De3 Df6+** **21. Dc5! Df2+** **22. Kd5 Df7+** **23. Ke4 Dc4+** **24. Ke3 Df1 25. b5 De1+** **26. Kd4 Dd2+** **27. Kc5 Df2+** **28. Kc6 Df3+** **29. Kb6 Df2+** **30. Dd4 De2 31. c4 De6+** **32. Ka5 De8 33. b6 Da8+** **34. Kb4 Da2 35. b7! Db1+** **36. Kc5 Dxb7 37. g8D+ Kxg8 38. Dd5+** ja valkoinen voittoa.

Tie voittoon oli suhteellisen pitkä, koska piti torjua mustan lukuisat shakit. Yleensä tämän kaltaisissa asemassa kuningattaren "keskittämällä" on mahdollista luoda kuninkaalle pakoreitti pois vastustajan kuningattaren shakeilta. Kuitenkin kuninkaalla

laudalla liikkueessa on aina syytä muistaa, että kuningattarella yhdessä sotilaiden kanssa on mahdollista luoda mattiverkko.

Katsokaamme tästä esimerkki.

**Borisenko - Simagin
Moskova 1955**



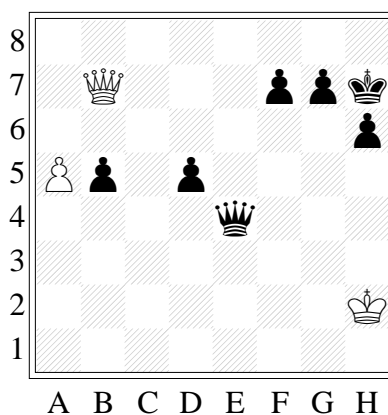
Mustan siirto

Valkoinen voittaa, jos tämän kuninkaan onnistuu murtautua vapauteen ja marssia c-sotilaan luokse, minkä takia mustan **1... Df1+** siirtoa seurasi **2. Kg4** ja kuningas olisi oikeissa poistua. Valkea oli laskenut **2... Df5+** **3. Kh4 Df3** jatkon ideana nähtävästi pelata **4. Dd8+ Kg7** **5. Df6+** ja siirryttäisiin pakottavasti valkoisen voittosotilas-

loppupeliin.

Kuitenkin valkoisen toinen siirto osoitautui yllättäen karkeaksi virheeksi. Seurasi **2... f5+!** ja valkoinen ei voi estää mattia! Esimerkiksi **3. gf Df5+** **4. Kh4 Dh5X** tai **3. Kh4 Dh1X**. Tragikoominen loppu!

Vaikka toisella pelaajista olisi suuri materiaaliylivoima, niin yksikin vapaa-sotilas vastustajalla voi varmistaa tasapelin.



Kuvion asemassa mustalla on neljä(!) sotilasta enemmän, mutta tästä huolimatta valkoisen **1. a6** -siirron jälkeen tämän on tyydyttävä ikuisen shakkiin.