

Nuorisopalsta 3.1.2002 (ilm. Suomen Shakissa)

Jussi Tella

Valmennusteema

Joulukuussa Helsingin Shakkikodissa järjestetyssä valmennusviikonlopussa käsiteltiin loppupelejä.

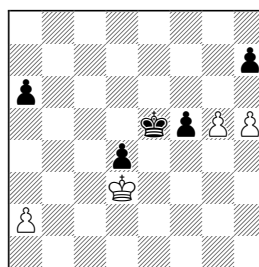
Jussi Tella ja Joose Norri esittelivät tilaisuudessa erilaisia loppupeliteemoja, joiden lisäksi viikonlopun aikana keskusteltiin siitä, miksi loppupelejä kannattaa opiskella. Seuraavassa joitakin ajatuksia keskustelusta poimittuna:

1. Hyvä shakkipeli ratkeaa vasta loppupelissä. Vaikka avaus- ja keskipelitaito olisi kuinka hyvä, sitkeä vastustaja taistelee loppuun asti, ja perusloppupelien osaaminen ratkaisee pelin lopullisen tuloksen. Puolen pisteen menettäminen tai voittaminen on hyvin helppoa!
2. Loppupelejä on helppo opiskella. Erilaisista loppupeleistä löytyy kirjoja ja valmennusmateriaalia, joista on helppo käydä läpi perusloppupelejä. Loppupelien opiskelu voi olla joskus tylsää, mutta toisaalta edistymisen huomaa nopeasti!
3. Loppupeleistä löytyy shakki pienoiskoossa. Koska loppupeleissä on yleensä vähän nappuloita, shakkistrategia ja muunnelmien laskeminen ovat niissä esillä selkeämmässä muodossa kuin monimutkaisissa keskipeliasemissa. Loppupelien kautta oppii shakkiajattelua!

Viikonlopun shakillisesta annista esimerkkinä yksi sotilasloppupelipari. Luennoilla käytiin läpi sotilas- ja torniloppupelien oppikirja-asemia, ja niiden opiskelun jälkeen tutkittiin käytännön peliasemia, joissa pelaaja joutuu sovelta-
maan opittuja loppupelejä.

Capablanca, Jose Raul - Lasker, Edward

Lontoo, 1913



Venäjän shakkikoulun opetusasema: teemana on murto, eli sotilaiden avulla tehtävä vapaasotilaan muodostaminen. Valkealla on sotilas vähemmän, mutta sotilaspari tarjoaa mahdollisuuden läpimurtoon.

1.h6!

1.g6 hxg6 2.h6 Kf6 ei johda menestykseen, koska musta kuningas ehtii pysäyttämään h-sotilaan.

1...Ke6 2.g6 Kf6

2...hxg6 3.h7 ja sotilas korottuu.

3.gxh7

Vaikka musta kuningas ehtisi ottaa h-sotilaan kiinni, taaempi kollega auttaa pitämällä g7-ruudun ja sotilas korottuu.

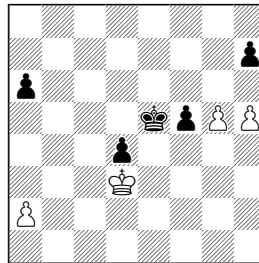
1-0

Käytännön peliasema, jossa esiintyy edellisen perusaseman teemat monimutkaisemmassa muodossa.

Tella,J - Shahade,J [D85]

Groningen, 1997

1.d4 Rf6 2.Rf3 g6 3.c4 Lg7 4.Rc3 d5 5.cxd5 Rxd5 6.e4 Rxc3 7.bxc3 c5 8.Tb1 0-0 9.Le2 Nc6 10.d5 Re5 11.Rxe5 Lxe5 12.Dd2 e6 13.f4 Lc7 14.dxe6 Lxe6 15.Dxd8 Tfxd8 16.Txb7 Tb6 17.Le3 Lxa2 18.0-0 Te8 19.e5 Tad8 20.Lb5 Ld5 21.Lxe8 Lxb7 22.Lb5 Le4 23.Kf2 Ld3 24.Lxd3 Txd3 25.c4 Kf8 26.Kf3 Ke7 27.Ke4 Tb3 28.g4 Tc3 29.Tc1 Tb3 30.f5 gxf5+ 31.gxf5 Kd7 32.Td1+ Ke8 33.Td3 Txd3 34.Kxd3 a5 35.Ke4 a4 36.Lc1 La5 37.La3 Lb4



Miten valkea jatkaa? Voiko lähetit vaihtaa, jolloin musta saa rinnakkaiset vapaasotilaat, vai pitääkö valkean väistää? Tässä teemoja ovat sotilasmurto, ja sotilasloppupelin neliösääntö. Lisäksi tässä esiintyy hyvin tavallinen, lähes kaikkiin loppupeleihin liittyvä teema, eli loppupelin pelkistäminen nappuloita vaihtamalla helpommaksi tai tunnetummaksi asemaksi.

38.Lxb4! cxb4 39.Kd3!

Valkea kuningas siirtyy a4-vapaasotilaan ja ruutujen a1, d1 ja d4 muodostamaan neliöön, jolloin kuningas on tarpeeksi lähellä ehtiäkseen pysäyttämään sotilaan eteneminen.

39...Kd7 40.c5!

Toisin kuin edellä, valkean sotilaat etenevät siten, että c5-vapaasotilaan ja mahdollisen f5-vapaasotilaan muodostama neliö ulottuu korotusruutuihin c8 ja f8 asti, eli musta kuningas ei ehdi pysäyttää molempia.

40...h5?!

40...Kc6 41.f6! (41.e6 f6! 42.Kc4 a3 43.Kb3 Kc7 ei riitä kuin tasapeliin) 41...Kd5 (41...Kxc5 42.e6 Kd6 43.exf7 ja valkea voittaa) 42.c6 Kxc6 43.e6 Kd6 44.exf7 ja valkea korottaa sotilaansa. Mustan sotilaiden etenemiseen valkea vastaa aina viemällä kuninkaansa estämään niiden korottumisen.

41.e6+ fxe6 42.f6

1-0