

Nuorisopalsta 5.12.2002 (Suomen shakki 12/02)

Jussi Tella

Nuorten pelejä

Niemi Kalle - Rees Ioan [B82]

Nuorten EM (Espanja), 2002

**1.e4 c5 2.Rf3 d6 3.d4 Rf6 4.Rc3 cxd4 5.Rxd4 a6 6.f4 e6 7.Df3 Db6
8.Rb3 Dc7 9.g4 Le7 10.g5 Rfd7 11.Le3 Rc6 12.Ld3**

Yksi sisilialaisen perusasemista: valkea voi vielä valita kumpaan linnoittaa, ja musta on vetäytynyt siilipuolustukseen mutta siirto ...b5 takaa vastapeliä.

12...b5 13.0-0-0 Lb7 14.h4

14.Rhe1!? ja valkean nappulat sijaitsevat tehokkaasti keskellä lautaa.

14...Tc8 15.Kb1 Rb4 16.Tc1 0-0?

Mustan olisi pitänyt pelata 16...d5 ja jättää kuningas keskustaan ja kehittää vastapeliä upseereilla, sillä pelisiirron jälkeen valkean sotilasrynnäkö on liian nopea.

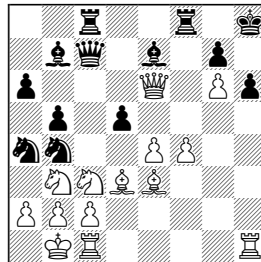
17.h5 d5 18.Dg3 Rb6 19.g6 fxd6?

Puolustus haluaa yleensä sulkea linjoja kuninkaansa edestä, eli suositeltavampaa oli 19...h6!?

20.hxd6 h6 21.Dg4! Na4

21...Qd6 22.e5 Qc6 23.Na5 kaksoisuhkauksin.

22.Dxe6+ Kh8



**23.Txh6+! gxh6 24.g7+! Kxg7 25.Tg1+ Lg5 26.fxd6 Rxc3+ 27.bxc3
Rc6 28.exd5**

Valkealla on 4 upseeria uhkaamassa mustan kuningasta, kun puolustuksessa on juuri ja juuri torni - eli sommitelmasilmä kertoo että valkean täytyy voittaa!

28...Re5 29.Ld4 Tce8 30.Lxe5+ Dxe5 31.Dg6+ Kh8 32.Dh7#

1-0

Loistopeli!

Arkadiusz,L - Räisänen,K [E12]

Nuorten MM (Kreeta), 2002

1.d4 Rf6 2.Rf3 e6 3.c4 b6 4.Rc3 Lb7 5.Lg5 Le7

5...Bb4!? 6.e3 h6 7.Bh4 g5 on terävämpi vaihtoehto.

6.e3

6.Dc2! on vahvempi pelitapa, ideana 6...c5 7.dxc5! bxc5 8.e3 h6 9.Lh4 d6 10.Le2 0-0 11.0-0 Rbd7 ja nyt valkealla on mahdollisuus asemalliseen painostukseen puoliavoimella d-linjalla idealla 12.Tad1 Db6 13.Td2 Tfd8 14.Tfd1 Rf8 15.h3! ja jatkamalla Lh4-g3 valkea pystyi jatkamaan painostustaan mustan keskusta, I.Sokolov-Leko, Praha 2002.

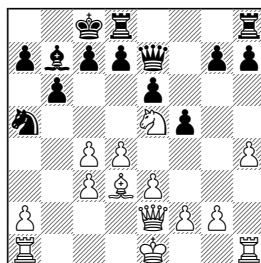
6...Re4! 7.Lxe7 Dxe7 8.Ld3?!

Valkean olisi kannattanut välttää c-linjan kaksoissotilas. 8.Rxe4 Lxe4 9.Le2 0-0 10.0-0 d6 11.Rd2 Lb7 12.Lf3 c5 13.Lxb7 Dxb7 johti useisiin upseerivaihtoihin ja tasa-asemaan pelissä Spassky-Tal, Bugojno 1984.

8...Rxc3 9.bxc3 f5 10.h4?!

10.0-0 ja normaalit kehityssiirrot olisi kannattanut tehdä ensin.

10...Rc6 11.De2 Ra5 12.Re5 0-0-0



13.c5!

Kaksoissotilaan eteneminen rikkoo mustan kuningasasemaa.

**13...Lxg2 14.Tg1 Lb7 15.La6 Kb8 16.Tb1 d6 17.Lxb7 Kxb7 18.Rc4?!
Vaihtaminen helpottaa mustan peliä, koska mustalla on materiaalietu.
18...Rxc4 19.Dxc4 dxc5 20.dxc5 Dd7 21.cxb6 axb6 22.Dd4 Dxd4
23.exd4 g6**

Mustalla on sotilaan etu, ja ehjempi sotilasasema, joten loppu on vain tekniikkaa.

24.Ke2 Ta8 25.Tb2 Ta3 26.Kd3 Tha8 27.Ta1 T8a5!

Uhkaa e5.

**28.Te1 Txa2 29.Kc2 Ta1 30.Txe6 Th1 31.c4 Txh4 32.c5 Txd4 33.cxb6
Tc5+!**

Pienin taktinen siirtosarja poistaa valkean vastapelin.

**34.Kb1 Td1+ 35.Ka2 Ta5+ 36.Kb3 Tb5+ 37.Kc3 Tc1+ 38.Kd2 Txb2+
39.Kxc1 Txb6**

0-1

Kolmen sotilaan etu takaa voiton. Vahva tekninen suoritus!