

Sotilaan uhrauksesta saatava kompensaatio

41. tunti

1. 1. Rc3 Lxf2+ 2. Txf2 Dxc4 3. Txf6 gf 4. Lh6 Rd7 5. Re4 monin uhkauksin.

2. 1. 0-0 Lxc3 2. bc Dxc3? 3. Rf5!! valkean vaarallisin hyökkäyksen, esimerkiksi 3... ef 4. Te1+ Le6 5. Dd6 a6 6. Ld2 jne.

42. tunti

1. 5. Rf3! Rxd3 6. Txe7 Dxe7 7. Dxd3 Lxf3 8. gf.

2. 1. b4! Dxb4 2. Tdb1 Dxc4 3. Le2 Dc2 4. Ld3 Dc3 5. Tb8+.

43. tunti

1. 1. e5! fe 2. f5 Lf7 3. Re4 vallaten tärkeän ruudun. Mustan 3... 0-0-0 -siirtoa seuraisi 4. Dg4.

2. 1. d5! (siirron tavoitteena on mahdollistaa e5-e6 ja mustan f8-lähetin eristäminen pelistä) 1... cd 2. Rd4 Tac8 3. Rce2 Tde8 (vapauttaa d8-ruudun ratsulle) 4. Rxe6 Dxe6 5. Rd4 Db6 6. e6 voittoasemin. Mielenkiintoinen jatko olisi 6... Rd8 7. Tac1 Txc1 8. Txc1 Dxb2 9. Tc8.

44. tunti

1. Kaksi tapaa ovat mahdollisia: 1. Ld5 Tad8 2. Rd2 Lb8 3. Lg2 ja 1. Df1 jatkoideana Rd2. Musta pystyy parhaimmassa ta-pauksessa tasoittamaan.

2. 1. Dxc7? Dd4! 2. Tfd1 a3 3. Rc4 Dxc4 4. Txd7 Txd7 5. Dxd7 ab 6. Dd6+ Ka7 7. Kxb2 Dc3+ upseerin voitoin.

Loppupelit

45. tunti

1. 1. b6 ab (1... Kc6 2. Le7 Kb7 3. Ld8) 2. a6 Kc6 3. Le7! (siirtojen 3. Lxd6 b5 4. Lc5 Kc7 5. La7 b4 6. Kd3 Kc6 7. Kc4 b3 jälkeen päädyttäisiin tasapeliin) 3... Kc7 (uhkasi 4. Ld8) 4. Lxd6+ Kc6 5. Kd3 b5 6. Lc5 Kc7 7. La7 Kc6 8. Kc3.

2. 1... Kd6 on epätarkkuus. Musta menetti lopullisesti voitonmahdollisuutensa 2... Kc7 -siirrolla, kun olisi tullut pelata 2... Ke5.

46. tunti

1. Asema itsessään kuvaa Tshenturinin sääntöä. Heikommalla olevan lähetti kontrolloi vain yhtä ruutua lyhyellä diagonaalil-la, mutta laudalla on tasapeli. 1... Kd6! 2. Ld4 Lh6.

2. 1. Lf7+ Kd4 2. Lxb3 Kc3 3. Lc2 e3 4. Kc1! e2 5. Ld1! e1R 6. Lh5! Lc2 7. Le2 Rg2 8. Ld1 Lf5 9. Lc2 tai 5... e1L 6. La4!

47. tunti

1. 1. Ld3 Le8 2. Lc2 Lf7 (huono olisi myös 2... Lb5 3. Lxg6 Le2 4. f4 Ld1 5. f5 ef 6. e6 Lxb3 7. e7 La4 8. e8D Lxe8 9. Lxe8 b3 10. La4) 3. Lb1 Le8 4. Ld3 Lf7 5. Lb5 Lg8 6. Le8 Lh7 7. f4.

2. 1) Musta vie lähettinsä h3 -ruutuun uha-ten f1:stä shakkia, minkä johdosta valkean kuninkaan on väistytävä c2:een (huonompi olisi e2, sillä tällöin musta toisi kuninkaansa c5:een 2) musta tuo kuninkaansa c5:een, jolloinka valkean on huomioitava mustan kuninkaan tulo b3:een ja lähetin d3:een; 3) lähetti palaa e6:een, estää valkoisen lähettiä saamasta h7-b1 -diagonaalialla ja asettuu f5:een; 4) musta odotussiirrolla lähettillään diagonaalilla b1-h7 pakottaa valkean pelaamaan Lf1-h3 (ei Le2 d4-d3 -siirron takia), minkä jälkeen on mahdollista toteuttaa ratkaiseva Ld3-e2-d1+ -manööveri.

48. tunti

1. 2. Lf6 La7 3. Ld8 Lc5 4. Lc7 La3 5. b6 Kc6 6. Kxd4

2. 1... Ke5 (ei 1... Lc4 2. Kc3! Lxd5 3. Kd4 ja a-sotilas antaa valkealle riittävästi vastapeliä tasapelin saavuttamiseksi) 2. Lf3 Kd4 3. a4 Lc4 4. a5 Lxd5 tai 2. Kc3 Kxd5 3. Kb4 Kc6.

49. tunti

1. 1. b5! ab 2. a6 Kc8 3. d6 Kb8 (uhkasi 4. d7+) 4. Kd5 voittaen aluksi b- ja myöhemmin g-sotilaan.

2. 1. Lf1! Lb5 2. Lg2 Kb3 3. Kd2 c5 4. Lh3 tasapelein. Pelisiirrollaan 1. Le2 valkea hävisi pelin: 1... Lb5! 2. Ld1 Ka2 3. Kd2 Kb2 4. Lc2 Le2!

50. tunti

1. 1. b4, minkä jälkeen lähetti tuodaan f4:ään, sotilas h6:een ja kuningas hyökkää a6-sotilaan kimppuun. On välttämätöntä hankkia toinen vapaasotilas.

2. 1... g5! 2. fg (tai 2. hg h4 3. Ld6 Lf5 4. g6 Lxg6 5. f5 Lxf5 6. Kxb3 Kg2) 2... d4+! 3. ed (3. Lxd4 Kg3 mustan voitoin) 3... Kg3.

51. tunti

1. 1... b4! 2. Kd4 (2. ab c3! 3. bc Lc4 tai 3. Lxc3 a3 4. ba Kxc3) 2... c3 3. bc ba 4. c4 a2 5. Kc5 Kb1 6. Kb4 a1D 7. Lxa1 Kxa1 8. c5 Kb2 9. c6 a3.

2. 1. Le7+ (ei 1. Lxg7 Lh7) 1... Kh6 2. g5+ Kh7 (jatkossa 2... Kh5 ratkaisisi 3. Kf4 g6 4. f6, minkä jälkeen lähetti tuotaisiin h6:een ja kuninkaalla marssittaisiin e7:ään) 3. g6+ Kh8 (3... Kh6 4. Kg4) 4. f6.

52. tunti

1. 1... Kc4! (mitään ei antaisi 1... Ke4 2. Ke2 Lh5+ 3. Kf1! Kd3 4. Lb6 a4 5. Lc5 Kc2 6. La3 tai 3... Kf3 4. Lh2) 2. Lh2 Kb3 3. Kc1 a4 4. Le5 Lc2! 5. Ld6 (tai 5. c4 b6) 5... a3 6. ba Kxc3, sitten La4, b7-b5 ja kuninkaan tuonti g2:een.

2. 1... Kg4 2. Kf2 h5 3. Lb2 f5 4. ef gf 5. La1 f5 6. Lc3 f4 7. gf Kxh4 (mutta ei 7... Kxf4 8. Ke2 Kg4 9. Kd2 Kxh4 10. Kc2 Kg4 11. Kb2 h4 12. Lb4 h3 13. Ld6 tasapelein) voittoase-min.

53. tunti

1. 1. a4! (huono olisi 1. Rc3 b4 2. Kc2 b3+!) 1... ba 2. Rb4 a3 3. Rc2+ Ka2 4. Rd4 Ka1 5. Kc2 Ka2 6. Re2 Ka1 7. Rc1 a2 8. Rb3X.

2. 1. h3 Kg3 2. Rg5 Kf4 3. Re4 Kf3 4. Kd4 Kf4 5. Kd5 Kf5 6. Rc3! (mutta ei 6. Rf2) 6... Kf4 7. Re2+ Kf3 8. Rg1 Kg2 9. Ke4 Kxg1 10. Kf3!

54. tunti

1. 1. d6 Rc6 2. d7 Kh4 (2... g5 -siirron valkea kumoaisi 3. Kh2! -vastauksella) 3. Kh2! (ei 3. Kg2 g5 4. Kh2 g4 5. Kg2 g3 ja siirtopakossa onkin valkea) 3... g5 (tai 3... Kh5 4. Kg3) 4. Kg2 g4 5. Kh2 g3+ 6. Kg2.

2. 1... Rc5 2. Kf3 (tai 2. Rc2 Rd3+ 3. Kf3 Re1+) 2... Ke5 3. Kf2 (3. Rc2 Rb3) 3... Ke4 4. Ke2 Rd3 5. Kd2 Rf2 jne.

55. tunti

1. Valkea voittaa helposti sotilaan ja omaa näin voitonmahdollisuuksia. 1. Re5 Rf5+ 2. Kd3 Rd6 3. Rd7.

2. 1... b5! ja valkealla on vaikeuksia. Esimerkiksi 2. Kc3 bc 3. Kxc4 a6! ja valkea on siirto-

pakkoasemassa.

56. tunti

1. 1... Kg5 2. Kc6 Rd8+ 3. Kd7 Kh4! 4. Kxd8 Kxh3 5. Ke7 h5 voittoasemin.

2. 2. c6! Kd6 3. fe! Rxc6 (3... ab 4. e7) 4. Rxc6 Kxc6 5. e4 de 6. d5+ Kd6 7. Ke3.

57. tunti

1. 1... Rd3! 2. h4 Rf4 3. Kg5 Kd6; 1... Ke4? 2. Lc8! Kf4 (2... Rf3 3. Lb7+) 3. h4 Rf3 (3... Rg4+ 4. Kg7) 4. h5 Rg5 5. Lf5.

2. 1. Rb7! (ei 1. Kxd5 La5) 1... Kf5 2. Kxd5 Lb6 3. Kc6 La7 4. Rd6+ Ke6 5. Rc8 ja a-sotilas korottuu kuningattareksi.

58. tunti

1. 1. g4! hg 2. Kg3. Mahdollinen pelijatko voisi olla 2... Rf4 3. Kxg4 Kf7 4. d6 Ke6 5. h5 ja pelin lopputulos olisi selvä.

2. Valkealle parempi olisi 1. f4. Pelisiirtoon 1. f3 mustalla on vahva 1... f4 -vastaus, jolla musta ottaa vastustajan kuninkaalta e3-ruudun pois ja uhkaa pelata fg, hg, h5. Siirtojen 2. gf ef jälkeen valkea ei voi estää vastustajan kuningasta pääsemästä d4:ään.

59. tunti

1. Valkean on heikennettävä c5-ruutua ja luotava mahdollisuus tunkeutua kuninkaallaan e5:een tai c5:een. 1. Lc7 Rd5 2. Ld8 Kd6 3. a5 b5 4. Lg5.

2. 1... a6 2. a4 (b6-b5-siirtoa ei voi sallia) 2... a5 3. Kc2 Le8 4. Kb3 Lc6. Musta edelleen tunkeutumalla valkean kuningassivustan sotilaiden kimppuun pakottaa tämän pelaamaan h2-

h3 ja pelin lopputuloksen ratkaisee lähetin tuonti h5-ruudun kautta vastustajan selustaan.

60. tunti

1. 1... Rb5 2. Ld2 Ra3 3. Lc1 (ei 3. Le1 Rc2+ ja musta on päässyt voittosotilasloppupeliin) 3... Rb1 4. Lb2 a3 5. La1. Nyt tempokolmiolla Kd5-d6-c6-d5 vallataan e4-ruutu kuninkaalle tai d2-ruutu ratsulle.

2. On välttämätöntä 1. toteuttaa f7-f6 ja g6-g5-g4 (valkean ei kannata vaihtaa g5:ssä); 2. Tuoda kuningas e5:een ja ratsu b4:ään, jotta valkea pelaisi a2-a3; 3. tuoda ratsu d4:ään pakottaen näin lähetin d1:een; 4. toteuttaa f6-f5.

61. tunti

1. 1. Rd3 Lc7 2. f4 Ke7 3. Kf3 Kd6 4. Rb4 Ld8 5. Ra6 Lf6 6. Kg4. Jos nyt esimerkiksi 6... Ld8, niin 7. c7 pakottaen voittosotilasloppupeliin. Jos taas 6... Le7, niin pelin ratkaisee manööveri Ra6-b8-d7.

2. Voittoon johtaisi kuninkaan marssi f8:aan jatkoideana Rg8+. Jos musta pelaisi asemassa valkean kuningas d7 ja mustan lähetti diagonaalilla b1-h7 siirron Kg7, niin pelin ratkaisisi Rf5+ Lxf5, gf, g4 Ke7.

62. tunti

1. 1. c7 Td6+ 2. Kb5 Td5+ 3. Kb4 Td4+ 4. Kb3 Td3+ 5. Kc2 Td4! 6. c8T! Ta4 7. Kb3.

2. 1. Tg5! (1. Kb6 g5! 2. Kc5 Kh2 3. Ta1 g4 4. Kd4 g3 5. Ke3 g2 6. Kf2 h3 7. Td1 g1D+ 8. Txxg1 - patti) 1... g6 2. Kb6 Kh2 3. Kc5 h3 4. Kd4 Kh1 5. Ke3 h2 6. Tg3! g5 7. Kf2 g4 8. Ta3 g3+ 9. Kxg3.

63. tunti

1. 1. Tc5! Kg8 (jos 1... Td8, niin 2. d5) 2. a4 Td8 3. ab ab 4. d5 Tb8 (mustan tornin on peräännyttävä passiiviseen paikkaan) 5. Kf3.

2. Siirron 1. Ta8 jälkeen valkea tuo a-sotilaansa a7:ään, h-sotilaansa h6:een ja siirtopakon avulla voittaa molemmat f-sotilaat.

64. tunti

1. Mustalla on voitonmahdollisuuksia. Tulee pelata 1... Te3+ 2. Kc2 (huono olisi 2. Kd4 Tb3, kun taas 2. Kb4-siirtoon mustalla olisi vahva jatko 2... Tb3+ 3. Ka5 Td3) 2... Tb3 (tarkin) 3. Td1 Tf3 4. Td2 Te3. Valkea on siirtopakossa. Valkean kuninkaan perääntyessä alariville mustalla olisi epämiellyttävä c4-c3 -vastaus.

2. Valkea uhkaa marssia kuninkaallaan f6:een, kun taas 1... Kd7 -siirtoa seuraisi 2. Tb3. Mustalla on vaikea asema.

65. tunti

1. Tasapeliin johtaisi 1. e4 Kg6 2. g3 Tb3 3. Te7 tai 3. Ke6 ja mustalla ei ole varaa antaa b7-sotilasta.

2. 1... a4! 2. ba Tb4 3. Txc6 (tai 3. a5 Kd6 jatkoideana Ta4) 3... Txa4 4. Tc2 g5! Mustan tornin aktiivisuus tämän operoidessa a3- ja a4-ruuduissa takaisi tälle tasapelin.

66. tunti

1. 1. Ld5 Th2 2. Lg2! Th5 3. Ld5 Th2 4. Lg2 Kb3 5. Ld5+ Ka3 6. Lg2.

2. 1. h6! Jatkossa 1... Lxh6 pelin ratkaisisi Kf5-f6-f7. Jos 1... Ld2, niin 2. Tg7+ Kxh6 3. Tg6+ Kh7 4. Kf6 jne tai 3... Kh5 4. Tg2. 1... Lb2 -siirto kumoutuisi Kf5-g5-h5 -manööveriin.

67. tunti

1. 1. Ka2 Ta5+ 2. Kb1 Kb3 3. Kc1 Td5; 1. Ka4 Td5.

2. 1. Td5! (siirron ideana on tuoda torni hyökkäykseen, luoda mahdollisuus painostaa mustan sotilaita selustasta käsin ja tehdä kuninkaalle reitti) 1... e4 (1... f2 2. Td1 e4 3. Kc2 Lf4 4. Tf1 ja 5. Kd1) 2. Tf5 Lg3 3. g5 Kd7 (tai 3... e3 4. Txf3 e2 5. Te3) 4. g6 Ke6 5. g7.

68. tunti

1. 1... Kg4! 2. Kd6 Lb3 3. Ta3 Kxf4 4. Ke7 (muutoin musta voittaisi h-sotilaan ja säilyttäisi g-sotilaan) 4... Ke4! 5. Kf6 Kd3 6. Kxg6 Kxc3 7. h5 Kb2 8. Ta8 La4.

2. 1. g5 Ke4! 2. g6 Kd3 3. g7 b1D 4. Txb1 Lxg7 5. Txb6 Lc3! ja valkean on tyydyttävä tasapeliin.

69. tunti

1. Voittosuunnitelman perusta on siirtyminen sotilasloppupeliin. 1. Kf4 Kd8 2. Th8+ Kd7 3. Th7 Kd8 4. Txe7 ja 5. Kg5.

2. 1. c5! Re6 (siirtojen 1... dc 2. Td7 Re6 3. Te7 jälkeen musta menettäisi molemmat c-sotilaansa) 2. cd Rxd8 3. dc Rb7! (mustan tavoitteena on patti) 4. c8T! Rxa5 5. Tc5 Rb7 6. Tc6X.

70. tunti

1. Asema on mustan voitettavissa: 1... Td2 2. c4 Tb2 3. Rd4 a5, sitten Td2 ja Td3.

2. 1. h3! (eliminoi mustalta vastapelin, mikä perustui ideaan g5-g4, h7-h5 ja Rd7-e5-f3). Valkean jatkoideana on kuninkaan tuonti keskustaan.

71. tunti

1. 1... Txd4! 2. ed Kxd4 jatkoideana luoda rinnakkaiset vapaasotilaat.

2. 1. Rg5 Td8 2. Rf7! Txd7 3. Re5 Td4 4.

Rxc6+.

72. tunti

1. 1. Dd5+ Kh4 2. Dh1+ Kg4 3. Dg2+ Kh4 (3... Kf4 4. Dg3+ kuningattaren voitoin) 4. Dh2+ Kg4 5. f3+ tai 4... Kg5 5. f4+.

2. 1. Dxb7 Dd2+ 2. Kg3 d4! 3. ed (muutoin seuraisi 3... de tai 3... d3) 3... Dg5+ ikuisin shakein.

73. tunti

1. 1... g5!; 1... f6-siirtoa seuraisi 2. Dc6! Db4 3. Dxf6 Dxb3 4. De7+ ja 5. Dxe4.

2. 1. Db5 Dc7 2. Kd2 (ideana lähestyä heikko- ja sotilaita). Edelleen peli voisi jatkua 2... De5 3. Kc2 Da1 4. Dxc5 Da2+ 5. Kc3 Dxf2 6. Dc7+ Kg8 7. Kd4 Db2+ 8. Dc3 ja valkealla on voittoasema.

74. tunti

1. 1... b6! (estää a4-a5 -siirron).

2. 1... Da1! Edelleen peli voisi jatkua 2. Df4+ (valkean on aktivoitava kuningattarensa) 2... Kg7 3. Df3 (jotta mustan 3... Dxa2 -siirtoon voisi pelata 4. Dc3+ ja 5. e5) 3... Df6 4. De2 Kh6 ja 5... g5.

75. tunti

1. Valkean upseereiden ollessa Ke5 ja De6 ratkaisisi manööveri Ke5-f6-e7-d7.

2. 1... Kc4 2. Txf5 Txf2+ 3. Kxf2 b2 4. Txf6 b1D 5. Tf4+ Kd3 6. Td4+ Kc3 ja asema on tasapelimäinen. Valkean ei jopa tarvitse välittää e3-sotilaansa menetyksestä.

