

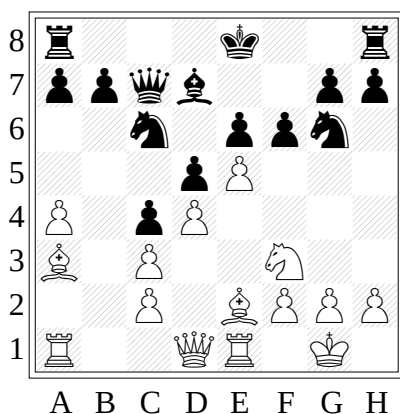
41. tunti: Dynaaminen sotilaan uhraus

Useimmiten sotilaanuhrauksen motiivina on kehitysedun saavuttaminen. Tällaista sotilaanuhrausta voidaankin nimittää kehitykselliseksi. Vastustajan kehitystä häiritsevällä sotilaanuhrauksella on toisinaan mahdollista eristää vastustajan upseeri pois pelistä, riistää vastustajan kuninkaalta linnoitusosoikeus tai pidättää tätä keskustassa. Jos kuningas on lähtenyt vaaralliselle retkelle, niin uhrauksen tarkoituksena on vaikeuttaa entisestään vastustajan ahdingossa olevan kuninkaan asemaa. Tämä kuitenkin yleensä saavutettaan määrällisesti suuremmilla uhrauksilla. Kuningassivustalla hyökättäessä sotilaanuhrauksen tavoitteena on usein avata linjoja raskaille upseereille, kuten esim. h4-h5-idea sisilialaisen lohikäärmevariantissa.

Katsomme esimerkkejä, joissa sotilaanuhraus johtaa hyvin sommitelmallisiin ja dynaamisiin asemiin, joissa sotilaasta saatu kompensatio on enemmänkin kuin riittävä.

I esimerkki. Fischer - Larsen, 1. ottelupeli, Denver 1971.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Rc3 Lb4 4. e5 Re7 5. a3 Lxc3+ 6. bc c5 7. a4 Rbc6 8. Rf3 Ld7 (ranskalaisen puolustuksen spesialisti suurmestari Uhlmann pitää tässä parempana 8... Da5- siirtoa ja valkean 9. Ld2 tai 9. Dd2 -siirtoja seuraisi 9... Ld7) 9. Ld3 Dc7 10. 0-0 c4 11. Le2 f6 12. Te1 Rg6 13. La3! (tarjoaa sotilasta, jota vastustajan ei ole hyvä ottaa)



13... fe 14. de Rxc5 15. Rxe5 Rxe5 (mustan 15... Dxe5 siirtoon valkealla olisi epämiellyttävä 16. Lxc4-vastaus) 16. Dd4 Rg6 17. Lh5 (tämä on vahvempi kuin 17. Dxc7) 17... Kf7 (olisi tullut pelata 17... 0-0-0) 18. f4 The8 19. f5 ef 20. Dxd5+ Kf6 (jos 20...

Le6, niin 21. Txe6 Txe6 22. Dxf5+ Tf6 23. Dd5+ valkean voiton). Valkean sotilaanuhrauksen tavoitteena oli alun perin häiritä vastustajan kehitystä, mutta mustan valitseman puolustussuunnitelman johdosta suunnitelma muuttui hyökkäykselliseksi. Tämä kuvaa hyvin eri sotilaanuhrausideoiden luokitteluvaikeutta.

21. Lf3 (ideaalein ja tehokkain jatko olisi 21. g4!; uhkauksia Tf1, Dd4+ tai Ld6 vastaan on vaikeata puolustautua) 21... Re5! 22. Dd4 Kg6 23. Txe5 Dxe5 (23... Txe5 24. Ld6) 24. Dxd7 Tad8 25. Dxb7 De3+ (25... Dxc3 olisi ollut valkealle ongelmallinen siirto) 26. Kf1 Td2 (kumoutuu kauniisti) 27. Dc6+ Te6 28. Lc5! Tf2+ 29. Kg1 Tg2++ 30. Kxg2 Dd2+ 31. Kh1 Txc6 32. Lxc6 Dxc3 (jättää käyttämättä parhaan mahdollisuutensa 32... a5) 33. Tg1+ Kf6 34. Lxa7 ja mustalla on häviöasema.

II esimerkki. Tal - Morlok, Varna 1962.

1. e4 c5 2. Rf3 Rc6 3. d4 cd 4. Rxd4 Rf6 5. Rc3 d6 6. Lg5 e6 7. Dd2 Le7 8. 0-0-0 0-0 (yleisin jatko on 8... Rxd4 9. Dxd4 0-0) 9. Rb3 Db6 10. f3 a6 11. g4 Td8 12. Le3 Dc7 13. g5 Rd7 14. h4 b5 15. g6! (tyypillinen linjanavausuhraus) 15... fg 16. h5 gh (16... b4? 17. Rd5!) 17. Txb5 Rf6 (jälleen heikko olisi 17... b4 18. Rd5!) 18. Tg5 Re5 (mutta tässä taas olisi tullut pelata 18... b4) 19. Dg2 Lf8 20. Le2 Rc4 21. Lxc4 bc 22. Rd4 Tb8 23. Th1 Tb7 24. Th6! Kf7 (mielenkiintoinen olisi jatko 24... g6 25. Tgxf6+ hg 26. Tgxf6+ Kf7 27. Dg5 Rh7 28. Dh5 Rf6 29. Txf6++ Kxf6 30. Rf5! ja valkea voittaa) 25. Th4 Db6 (tai 25... Kg8 26. Tf4) 26. Rd1 Dc7 27. f4 h6 (uhkasi e4-e5) 28. Tg6 Te8 29. f5 e5 30. Rc3! Dd8 (30... ed siirtoa seuraisi 31. Txf6+ gf 32. Rd5) 31. Rc6 ja musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Portisch - Matanovic, Skopje 1968. Valkea: Kg1, Dd1, Ta1, Tf1, Lc1, Lg2, Rb1, Rc4, sotilaat a2, b2, e2, f2, g3, h2. Musta: Kg8, Dc7, Ta8, Tf8, Lc5, Lc8, Rb8, Rf6, sotilaat a7, b7, e6, f7, g7, h7. Miten siirto 1. Rc3 on taktisesti perusteltu?

2. Asema on pelistä Tal - Uhlmann, Moskova 1971. Valkea: Ke1, Dd1, Ta1, Th1, Lb5, Lg5, Rc3, Rd4, sotilaat a2, b2, c2, f2, g2, h2. Musta: Ke8, Da5, Ta8, Th8, Lb4, Ld7, Rc6, Rg8, sotilaat

a7,b7,e6,f7,g7,h7. Mikä ajatus on valkean 0-0 siirrossa?

42. tunti: **Dynaaminen sotilaanuhraus** (lopetus)

Kuten jo olemme huomanneet, sotilaanuhrauksen korrektiutta on poikkeuksellisen vaikeata arvioida. Käytäntö on osoittanut, että sotilaan-uhrauksella saatu aloite riittää useimmiten vain tasapeliin. Toisinaan sotilaanuhrauksen vastaan-ottanut pelaaja sankarillisesti puolustauduttuaan onnistuu kääntämään pelin kulun ja reali-soimaan materiaalietunsa voitoksi.

Eräs puolustautumismetodi on aseman yksinkertaistaminen.

I esimerkki. Smyslov - Botvinnik, 13. ottelu-peli, Moskova 1954.

1. e4 c5 2. Rc3 Rc6 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7 5. d3 b6 6. Rge2 d6 7. 0-0 Lb7 8. f4 (Botvinnik suosittelee tässä 8. Le3 Rd4 9. Lxd4 cd 10. Rb5 e5 11. a4) 8... f5 (rajaa valkean sotilasaseman liikkuvuutta ja näin estää tätä saamasta parempaa sotilasmuodostelmaa) 9. g4 (sotilaanuhraustarjous) 9... gf 10. f5 Dd7 11. Rf4 (11. Rd5 siirtoon musta oli suunnitellut pelata 11... Rd4) 11... gf 12. ef (valkean 12. Rcd5:een Botvinnik oli laskenut jatkoon 12... Rd4 13. c3 e5 14. Rh5 Rf3+ 15. Lxf3 gf 16. Dxf3 f4) 12... Ld4+ (tärkeä välishakki) 13. Kh1 Lxc3! 14. bc Re5 15. De2 (todennäköisesti parempi olisi 15. c4) 15... Rf6 16. Lxb7 Dxb7+ 17. Dg2 Dxc2+ 18. Kxg2 c4! 19. Le3 Rf3 20. Ld4 Rxd4 21. cd Tc8. Mustalla on sotilas enemmän loppupelissä ja parempi asema. Valkean 9. siirrossa tekemä sotilaanuhraus olikin epäkorrekti.

Sotilaan takaisinantaminen aloitteen saamiseksi on tehokas keino puolustautua.

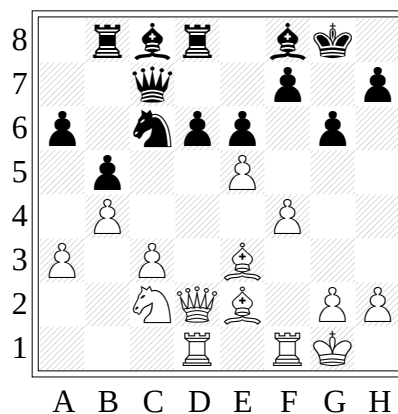
II esimerkki. Olafsson - Tal, Bled 1959. Valkea: Kh1,De2,Tc1, Tf1,Lb2,Ld3,Rg3, sotilaat a2,b3, f4,g2,h2. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Tf8, Lc8,Lf6, Rd5, sotilaat a6,b5,d7, e6,g7,h7.

1. Dh5. Tähän siirtoon valkea asetti toivonsa. Jos 1... h6, niin valkealla olisi epämiellyttävä vastaus 2. Le5.

1... g6 2. Lxg6 De7! (tietenkään ei 2... hg 3.

Dxg6+ Kh8 4. Rf5! uhaten Tf1-f3) 3. Lxf6 Rxf6 4. Df3 Tb8 5. Ld3 Lb7 6. De2 Kh8. Talin asema on jo parempi. Valkean ei onnistu seu-raavissa siirroissa pitää asemaa tasapainossa. 7. Tce1 Tbe8 8. Rf5 Db4 9. Db2 Tc8 10. Rg3 Dc3 11. De2 Tg8 12. Re4 Dd4 13. Rg5 Tg7 14. De3 Dxe3 15. Txe3 Tc3 16. Th3 b4 17. Kg1 e5! 18. Tg3 e4. Mustan etu on jo ilmeinen.

III esimerkki. Larsen - Fischer, 6. ottelupeli, Denver 1971.



1. Rd4 (sotilaanuhraus linjan avaamiseksi) 1... de 2. fe Rxe5 3. Lg5 Td5 (jatko 3... Le7 4. Lxe7 Dxe7 5. Df4 Td5 6. c4 bc 7. Lxc4 johtaisi valkean etuun) 4. Df4 Lg7 (4... Dxc3-siirtoon valkea oli valmistellut 5. Lf6 Rd7 6. Td3 Db2 7. Lg7!) 5. h4 Tb7 (tärkeä puolustussiiro) 6. Lf6 Lxf6 7. Dxf6 Dxc3 8. h5 (molemmat pelaajat pelaavat hyvin tarkasti) 8... gh 9. Kh1 (9. Lxh5 siirtoon olisi mustalla epämiellyttävä shakki e3:sta) 9... Rg4 10. Lxg4 hg 11. Dh6 (ei käynyt 11. Tc1, sillä 11... Th5+) 11... Ld7 12. Tf4 (valkean olisi tullut pakottaa vastustaja tasapeliin siirrolla 12. Txf7) 12... f5 13. Df6? (ratkaiseva virhe; olisi tullut pelata 13. Dg5+ tasapelein) 13... Lc8! 14. Tff1 Tf7 15. Dh6 Lb7 16. Rxe6 Tff1 Tf7 15. Dh6 Lb7 16. Rxe6 Df6 17. De3 Te7 18. Tde1 Td6.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Unzicker - Nezmetdinov, Sotshi 1965. Valkea: Kg1,Dd1,Ta1,Te1,Lb3, Lc1,Rd2,Rf3, sotilaat a2,b2,c3,d3,e4,f2,g2,h2. Musta:Kg8,Dd8,Ta8,Tf8,Lb7,Le7, Rc6,Rf6,

sotilaat a6,b5,c7,d6,e5, f7,g7,h7. Musta valitsi jatkon 1... d5 2. ed Rxd5 3. Rxe5 Rxe5 4. Txe5 Rf4. Osoita mustan pelitapa vääräksi.

2. Asema on pelistä Bukic - Romanishin, Moskova 1977. Valkea: Kg1,Df6,Ta1,Td1,Lf3, sotilaat a2, b3,c4,f2,g2,h2. Musta: Kg8,Da5, Tc5, Td7,Le6, sotilaat a7,d6,f5, f7,g6,h7. Valkean siirto. Osoita tälle tie voittoon.

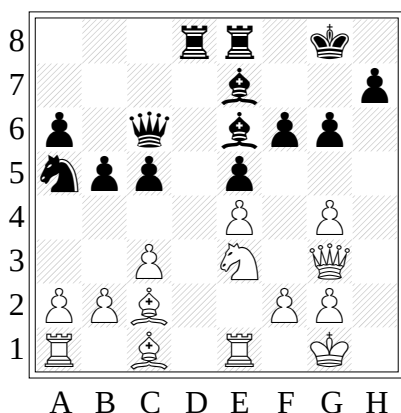
43. tunti: Asemallinen sotilaanuhraus

Dynaamisen sotilaanuhrausesimerkkien yhteydessä huomasimme, että varianttien lasku on olennaista. Pelisuunnitelmaa ei voi perustaa vain yhdelle variantille. Asemallinen sotilaanuhraus eroaa dynaamisesta siinä, että varianttien laskeminen on toissijaista. Varianttien lasku asemallisissa sotilaanuhrauksissa on tarpeellista vain jos on kyseessä strategisesta sotilaanuhrauksesta. Nämä ovat kuitenkin vain rajatapa-uksia.

Syynä asemalliseen sotilaanuhraukseen voi olla upseerien aktivointi, startegisesti tärkeän ruudun valtaaminen, linjan aukaisu, vastustajan sotilasaseman heikentäminen, upseerien eristäminen pois pelistä jne. Useimmiten tämä idea toteutetaan keskipelivaiheessa.

Katsokaamme esimerkkejä korrektista asemallisesta sotilaanuhrauksesta.

I esimerkki. Boleslavski - Tal, NL:n XXIV mest.kilp., Moskova 1957.



1. g5 Kh8 (ennakoi valkean Re3-f5 -siirtoa) 2. b3

(rajaa a5-ratsun liikkuvuutta) 2... Tf8 3. Rd5! espanjalaiselle pelille tyypillinen sotilaan-uhraus) 3... Lxd5 4. ed Dxd5 5. gf Lxf6 6. Lh6 Tfe8 7. Le4 (valkean lähettiparista on tullut hyvin aktiivinen, kun taas mustan ratsu on yhä pois pelistä) 7... De6 8. Df3 De7 9. Tad1 Lg7 10. Le3 Tf8 11. Dh3 Kg8 12. Dg4 Lf6 13. Txd8 Txd8 14. Td1 Rb7 15. Lxb7 Txd1+ 16. Dxd1 Dxb7 17. Dd6 Kf7 18. Lxc5. Valkea voitti uhraamansa sotilaan takaisin ja säilytti aloitteensa. Mustalla on edessään pitkä ja vaikea puolustustehtävä.

II tehtävä. Uhlmann - Geller, Mallorca 1970.

1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3 Lg7 4. e4 d6 5. Le2 0-0 6. Lg5 c5 7. d5 h6 8. Lf4 a6 9. Dd2 Kh7 10. Rf3 (parempi olisi 10. a4) 10... b5! 11. cb ab 12. Lxb5 Db6 (musta sotilaan hinnalla avasi a- ja b-linjat, jotka yhdessä pitkälle ulottuvan tummaruutuisen lähetin kanssa antavat hyvän kompensaaation) 13. Le2 (siirtoon 13. a4 olisi mahdollinen 13... Rxe4 14. Rxe4 Dxb5) 13... Db4 14. e5 Rh5 15. Lg3 La6 16. Lxa6 Txa6 17. ed ed 18. 0-0 Rd7 19. Tae1 Rxg3 20. hg Rb6 21. Te2 Rc4 22. Dd3 Tfa8 23. b3 Dxc3 24. Dxc3 Lxc3 25. bc Txa2 26. Txa2 Txa2 27. Tc1 Lf6 28. Kf1? Valkealla oli vaikea loppupeli, mutta tässä hän jätti käyttämättä parhaimman puolustusmahdollisuuden 28. g4. Pelisiirron jälkeen asema on hävitty.

28... h5! 29. Re1 g5 30. Tc2 Ta1 31. Ke2 Kg6 32. Rf3 Kf5 33. Rd2 g4 34. Rf1 Ld4. Valkea luovutti pian.

III esimerkki. Larsen - Gheorghiu, Monaco 1968.

1. c4 e5 2. g3 g6 3. d4 ed 4. Dxd4 Rf6 5. Rc3 Rc6 6. De3+ Le7 (Larsenin mukaan paras olisi 6... De7) 7. Rd5 Rxd5 8. cd Rb8 (8... Rb4-siirtoa seuraisi 9. Dc3) 9. d6! Vastustajan kehitystä jarruttava uhraus. Musta pystyy kuroma valkean kehitysedun kohtuullisen nopeasti kiinni, mutta sotilasaseman heikkoudet jäävät. 9... cd 10. Rh3 0-0 11. Dh6 Rc6 12. Rg5 (valkea ei pelännyt jatkoa 12... Da5+ 13. Ld2 Lxg5 14. Dxc5 Dxc5 15. Lxg5) 12... Lxg5 13. Lxg5 f6 14. Ld2 b6 15. Lg2 Lb7 16. 0-0 Ra5 17. Lxa5 Lxg2 18. Kxg2 ba 19. Tad1 De7 20. Td2 Tab8 21. Tfd1 De4+ 22. Kg1 Tb6 23. h4! Sotilas-aseman painostus yhdistyy uhkauksiin kunin-gassivustalla. Mustalla on suuria ongelmia.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Botvinnik - Pomar, Varna 1962. Valkea: Kg1, Dd1, Ta1, Tf1, Lc1, Lg2, Rd2, Rh4, sotilaat a2, b2, c4, d3, e4, f4, h2. Musta: Ke8, Dc7, Ta8, Th8, Ld6, Le6, Rc6, Re7, sotilaat a7, b7, c5, d4, f6, g7, h7. Löydä siirtovuorossa olevalle valkealle vahvin jatko.

2. Asema on pelistä Gurgennidze - Lutikov, NL:n XXVI mest.kilp., Tbilisi 1959. Valkea: Kg1, De3, Ta1, Td1, Lf4, Rc3, Rf3, sotilaat a3, b2, d4, e5, f2, g5, h6. Musta: Kg8, Da6, Ta8, Td8, Le6, Lf8, Rf7, sotilaat a7, b7, c6, e7, f5, g6, h7. Mi-kä idea on valkean 1. d5-siirrossa?

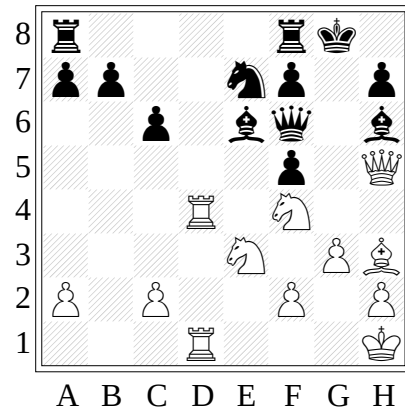
44. tunti: **Asemallinen sotilaanuhraus** (lopetus)

On lukuisia käytännön esimerkkejä, jolloinka asemallinen sotilaan uhraus johtaa vain tasa-asemaan tai vastustaja jopa kumoaa uhraus-idean. Kysymys on siitä, että asemaa ei pysty arvioimaan pakottavia jatkoja laskemalla ja vertailemalla näitä keskenään. Näin uhrauksen seuraukset voivat ollakin päinvastaiset. Voidaan esittää kaksi tapaa osoittaa uhraus epäkorrektiksi: materiaalista kiinnipitäminen ja vastustajan uhraaman sotilaan takaisinantaminen aloitteen saavuttamiseksi.

I esimerkki. Kozma - Uhlmann, Leipzig 1975.

1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3 Lg7 4. e4 d6 5. Rf3 0-0 6. Le2 e5 7. 0-0 Rc6 8. d5 Re7 9. Ld2 Rd7 10. b4. Pelaajien suunnitelmat ovat määrättyneet. Valkea hyökkää kuningatarsivustalla, kun taas mustan vastapeli on kuningassivustalla. 10... f5 11. ef gf 12. Db3 Rf6 13. c5 Kh8 14. cd cd 15. Tac1 h6 (estää Rg5-siirron) 16. Rh4 Ld7 17. f4 (parempi olisi ennakoiva 17. Kh1) 17... Db6+ 18. Kh1 e4 19. Rd1. Valkea uhraa sotilaan toivoen voivansa käyttää avautuvaa linjaa hyökkäyksessä. 19... Rfxd5 20. Lc4 Lb5! Vahva siirto, mikä nähtävästi oli valkealta jäänyt näkemättä. 21. Re3 Lxc4 22. Txc4 Db5 23. Rxd5 (23. a4 De8!) 23... Dxd5 24. Lc3 Lxc3 25. Dxc3+ Kh7 26. Td4 Db5! 27. Tfd1 Tac8 28. De1 d5. Musta on säilyttänyt sotilaan ja omaa hyvän aseman.

II esimerkki. Fischer - Petrosjan, 3. ottelupeli, Buenos Aires 1971.



Valkealla on uhraamastaan sotilaasta asemallista kompensatiota, painostaahan tämä vastustajan heikentynyttä kuningassivustaa. Musta pyrkii yksinkertaistamaan asemaa.

1... Lxf4 2. Txf4 Tad8 3. Txd8? Pelattu materiaalin nopean takaisinvoiton toivossa. Huomionarvoinen olisi 3. Tb1, jolloinka valkea ei olisi huonommalla puolella. 3... Txd8 4. Lxf5 (heikompi olisi 4. Rxf5 jatkon 4... Da1+ 5. Kg2 Ld5+ 6. f3 Rg6 takia) 4... Rxf5 5. Rxf5 Td5! 6. g4 (huono olisi 6. Rh6+ Kg7) 6... Lxf5 (mielenkiintoinen olisi 6... Kh8) 7. gf h6 8. h3 Kh7. Furman suosittelee energi-sempää 8... Td2-siirtoa. Jatkossa musta, jolla oli hyviä voitonmahdollisuuksia, toisti kolme kertaa aseman.

III esimerkki. Beljavski - Tal, NL:n joukkue-mestaruuskilpailut 1975. Valkea: Kh1, Dh4, Tb1, Tf1, Lh6, Rc3, sotilaat a4, b2, c2, e4, g2, h2. Musta: Kg8, Dc4, Tc8, Tf7, Le7, Rf6, sotilaat a6, b7, d6, e6, g6, h7.

1. Dh3 (valkea uhraa sotilaan toivoen hyöty-vänsä syntyvästä mustan kuninkaaseen kohdistuvasta kiinnityksestä f-linjalla) 1... Rxe4 2. Txf7 Kxf7 3. Df3+ Rf6 4. Lg5 (uhaten 5. Lxf6 Lxf6 6. Re4) Tc5! 5. h4 (5. Lxf6? Tf5!) Tf5 6. Dxb7 (valkea on voittanut uhraamansa sotilaan takaisin, mutta joutuu voimakkaan hyökkäyksen kohteeksi) 6... d5 7. Da7 h6 8. Lxf6 Kxf6 9. g3 Lc5 10. Dc7 Tf1+ 11. Kg2 Txb1 12. Rxb1 De2+ ja valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on toisesta ottelupelistä Spasski - Geller, Riika 1965. Valkea: Kg1,Dd3,Ta1,Te3, Lb3,Rb1, sotilaat a2,b2,c3,d4,f2,g3,h2. Musta: Kg8,Dh3,Ta8,Tf8,Ld6,Lg4, sotilaat a6,b5,c5, f7,g7,h7. Miten siirtovuorossa oleva valkea voi neutraloida mustan aloitteen?

2. Stein - Spasski, Moskova 1975. Valkea: Kb1, Dg1,Tc1,Tf1,Lf3,Rd2, sotilaat a2,b2,c2, e4,h5. Musta: Kb8,Dc5,Tc8,Td8,Lb7,Rd7, so-tilaat a4,b4,e5,f6,g7. Arvioi valkean 1. Dxcg7-siirto.

LOPPUPELIT

45. tunti: **Lähetä vastaan sotilaat**

Katsokaamme joitakin kriittisiä asemia ja tehtäviä, jotka on tiedettävä oikean tekniikan löytämiseksi.

I esimerkki. O. Durasin tehtävä, v. 1908. Valkea: Kh1,La3, sotilas a2. Musta: Kg8, sotilas d7. Voitto.

Aseman ratkaiseminen vaatii kahden kriittisen aseman ymmärtämistä (ks. edellisen valmennusohjelman 59. tunti): 1. Valkea: K-minne tahaan-sa, Ld6, sotilas a6. Musta: Kc8 2. Valkea: K-missä tahansa, La5(d8), sotilas a6. Musta: Kc6. Ensimmäisellä siirrolla on varmistettava jomman kumman tavoiteaseman saavuttaminen. 1. Lb4! Kf7 2. a4 Ke8 3. a5 Kd8 (d7-sotilaalla on mustan pelinvientiä haittaava rooli: tällä ei ole mahdollista varmistaa tasapeliä 3... Kd7 -siirrolla) 4. Ld6 Kc8 5. a6 tai 2... Ke6 3. a5 Kd5 4. a6 Kc6 5. La5 d5 6. Kg2.

II esimerkki. Valkea: Ka8,Lg6, sotilas h5. Musta: Kc8, sotilaat g7,h6. Voitto.

Valkean kuningas pääsee helposti peliin a2-ruudun kautta. Voittoidea on seuraava: pakottaa mustan kuningas liikuntakyvyttömäksi, mahdollistaa g7-sotilaan eteneminen (ilman sitä asema olisi tasapeli!), lyödä h5-sotilaalla g6:een. Päästää asemaan: Valkea: Ke7, Lg6, sotilas h5. Musta: Kg8, sotilaat g7,h6. 1... Kh8 2. Lf7 Kh7 3. Kf8 Kh8 4. Lg8 g5 5. hg tai 2... g5 3. hg Kg7 4. Ke6 h5 5. Kf5.

III esimerkki. Botvinnik - Smyslov, 4. ottelu-peli, Moskova 1958. Valkea: Kc2, sotilas b2. Musta: Kg1,Lh5, sotilas a4. Tasapeli.

1... Lg6+ 2. Kc3 Lf7 3. Kc2 La2 (ainoa tapa estää sekä valkean kuninkaan pääsy nurkkaan että sotilaiden vaihto) 2. b4! Mustan pelatessa 4... ab+ asema on teoreettinen tasapeli. Myös-kään ei auta 4... a3 5. b5, onhan mustan kunin-gas liian kaukana.

IV esimerkki. Asema pelistä Paulsen - Metter, Nürnberg 1888. Valkea: Kd5,La7, sotilas a5. Musta: Kc7, sotilas b7. Valkean voitto.

1. Kd4! (1. Kc5? b6+; 1. Kc4? b5+) 1... Kc6 (1... b5 2. a6 valkean voitoin) 2. Lb6 Kd6 3. Kc4 Kc6 4. Kb4 Kd6 5. Kb5 Kd7 6. Kc5 Kc8 7. La7 Kc7 8. Kb5 Kd7 9. Lb8 Kc8 10. Lf4 Kd7 11. Kb6 Kc8 12. Lg3.

Pelikäytännön kannalta seuraavat kolme asemaa ovat tärkeitä.

V esimerkki. Valkea: Kb1, sotilas a2. Musta: Kd3, tummaruutuinen lähetti, sotilas a3. Tasapeli. Lopputulos olisi sama, jos valkealle lisäisi sotilaat b3,c4 jne ja mustalle b4,c5 jne.

VI esimerkki. Valkea: Kc1(a1), sotilas b2. Musta: Ke3. Valkoruutuinen lähetti, sotilas b3. Lopputulos ei muuttuisi, vaikka valkealle lisäisi sotilaat a3,c3,d4 jne ja mustalle a4,c4 ja d5 jne.

VII esimerkki. Valkea: Kc1,(b1, a1), sotilas b2. Musta: Kd3, tummaruutuinen lähetti, sotilas b3. Tasapeli. Tulos ei muuttuisi, jos lisäisi valkean sotilaan a3:een ja mustan a4:ään, sillä Lxb2 tai Lxa3 -siirtoja seuraavat loppupelit ovat tasapelejä.

Lopuksi käytännön pelitaidon kannalta arvokas tehtävä.

VIII esimerkki. A. ja K. Sarytshevyn tehtävä v. 1928. Valkea: Kd7, sotilas c7. Musta: Kf3,Lh7, sotilas b7. Tasapeli.

1. Kc8! (paradoksaalinen ainoa siirto) 1... b5 2. Kd7 b4 3. Kd6 Lf5 4. Ke5 ja 5. Kd4.

Harjoituksia

1. A. Gerbstmanin tehtävä v. 1928. Valkea:

Ke2,Lf8, sotilaat a5,b5. Musta: Kc5, sotilaat a7, d6. Voitto.

2. Asema on pelistä Hennings - Uhlmann, Ber-liini 1968. Valkea: Kf2, sotilaat a5,b5,h2. Mus-ta: Ke7,Lc8, sotilaat g4,h3. Peli jatkui: 1... Kd6 2. a6 Kc7 3. a7 Lb7 4. Kg3 Lf3 5. a8D Lxa8 6. Kxg4 jne tasapelein. Osoita, missä musta teki virheen.

46. tunti: **Samanväriset lähetit**

Ennen kuin ryhdymme tutkimaan käytännön loppupelejä, katsomme joitakin kriittisiä asemia ja tehtäviä.

I esimerkki. Valkea: Kb7,Lg5, sotilas c6. Mus-ta: Kb5,La5. Tasapeli.

II esimerkki. Valkea: Ka7,Lf5, sotilas b6. Mus-ta: Ka5,La6. Siirtovuorosta välittämättä valke-an voitto.

Näiden esimerkkien pohjalta on helppo ymmärtää Tsheturinin perussääntö: jos heikommalla olevan lähetin sotilaan siirtymäruutua kontrol-loiva lyhyempi diagonaali on vähintään neljä ruutua, on peli pidettävissä tasapelinä.

Seuraavassa kaksi vaikeampaa esimerkkiä, jot-ka vahvistavat säännön oikeaksi.

III esimerkki. L. Tsheturin, 1847. Valkea: Kc8,Ld8, sotilas b7. Musta: Kc6,Lh2. Voitto. Valkean voittosuunnitelmana on tuoda lähetti a7:ään ja pakottaa vastustajan lähetti tämän kannalta liian lyhyelle diagonaalille ja karkoittaa myös tältä diagonaalilta.
1. Lh4 Kb5! (paras puolustussiirto) 2. Lf2 Ka6 3. Lc5! (mutta ei 3. Le3 Ld6! 4. Lg5 Kb5 5. Ld8 Kc6 6. Le7 Lh2 ja kaikki on aloitettava uudelleen) 3... Lf4 4. Le7 Kb5 5. Ld8 Kc6 6. Lg5 Lh2 7. Le3 Lg3 8. La7 Lh2 9. Lb8 Lg1 10. Lg3 La7 11. Lf2.

IV esimerkki. Taimanov - Fischer, Buenos Ai-res 1960. Valkea: Kc4, Lc3, sotilas b4. Musta: Kg4,Ld8.

1... Kf4 (koska kuningas ei ole sotilaan linjalla, niin paras puolustustapa on kiiruhtaa selustaan) 2. b5 Ke4 3. Ld4 Lc7 4. Kc5 Kd3 5. Kc6 Kc4! 6. Lb6 Lg3 7. La7 Lc7. Tsheturinin sääntöä soveltamalla musta on saavuttanut tasapelin.

Katsokaamme joitakin ideoita tehtäväshakista.

V esimerkki. I. Moravec 1927. Valkea: Kb1, Lf5. Musta: Ka3,Lb3, sotilaat a4,b4. Tasapeli.

1. Ka1! La2 (1... Lc4 2. Ld3 tai 1... Ld1 2. Lc2 tasapelein) 2. Lc2 b3 3. Lxb3.

VI esimerkki. M. Liburkin 1940. Valkea: Ke1, La3, sotilas h5. Musta: Ke1,La5, sotilas b5. Voitto.

1. h6 Lc3 (1... Ld2 2. h7 Lc3 3. Lb4) 2. Lf8 b4 3. Lg7 Kf1 4. Kh2 Kf2 5. Kh3 Kf3 6. Kh4 Kf4 (muutoin kuningas pääsee g6:een) 7. Lxc3! bc 8. h7 c2 9. h8D c1D 10. Dh6+.

VII esimerkki. A. Troitski 1913. Valkea: Ke5, Lg1, sotilas a4. Musta: Kh3,Lg5, sotilas h5. Voitto.

1. a5 Lh4 (muita jatkoja: 1... Ld8 2. Lb6; 1... Kg3 2. Kf5 Lf4 3. Lh2+; 1... Kg4 2. a6 Lf4+ 3. Kd5 Lb8 4. Kc6 Kg3 5. Kb7 jne) 2. a6 Lg3+ 3. Ke4 Lb8 4. Kf3 Kh4 (4... h4 5. Lf2) 5. Le3 Kh3 6. Lf2 Kh2 (6... h4 7. Lg1) 7. Lg3+.

Harjoituksia

1. Valkea: Ke8,Lc5, sotilas f7. Musta: Ke6, Lg7. Arvioi asema valkean 1. Le3-siirron jäl-keen?

2. A. Jaroslavtsev, 1946-1947. Valkea: Kb1, Le8. Musta: Kd5,Lh7, sotilaat b3,e4. Tasapeli

47. tunti: **Samanväriset lähetit** (jatkoa)

Samanväriset lähetit loppupeleissä monasti osa tai jopa kaikki toisen pelaajan sotilaista sijaitse-vat samanvärisillä ruuduilla, joilla lähetti liik-kuu. Tämä heikentää merkittävästi lähetin aktii-visuutta ja muodostaa vastustajalle hyökkäys-kohteen. Katsokaamme kolme loppupeliä, jois-sa realisoituu tämä yleinen etutyyppi.

I esimerkki. Reshevsky - Euwe, Haag 1948. Valkea: Kg1,Lb1, sotilaat a3,b2,e4,f2,h4. Mus-ta:

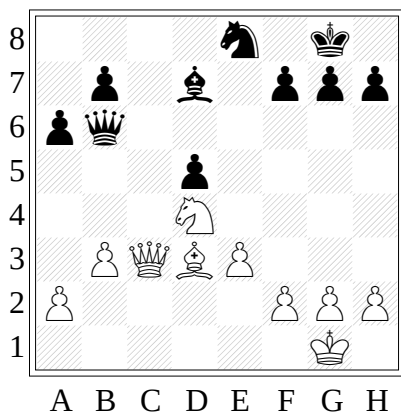
Kg8, Lb7, sotilaat a5,b5,c4,g6,h5. Mustan aseman heikkous on g6-sotilas. Mustan kuninkaan on pysyttävä passiivisena.

1. f4 (estää vastustajaa pelaamasta g6-g5) 1... b4
2. ab ab 3. Kf2 c3. Parempi olisi 3... Lc8 4. Ke3
Lg4 5. Kd4 c3 6. bc bc 7. Kxc3, minkä jälkeen
valkean voittosuunnitelma olisi luoda asema:
Valkea: Kd4,Ld3, sotilaat e5,f4, h4. Musta: Ke7,
Le8, sotilaat g6,h5. Valkean jat-kaisi peliä
pelaamalla f4-f5 ja vaihtojen jälkeen uhkaa
kuninkaanmarssi g5:een. Mustaa eivät auta
Kf7,Ke4,Kg7,Kf4,Kh6, koska seuraisi e5-e6.
Pelissä seurasi 4. b3! Kf7 5. Ke3 Lc8 ja musta
luovutti nähdessään jatkon 6. Kd4 Lg4 7. Lc2
Ke6 8. Kc4 g5 9. fg Ke5 10. Kxb4 Kd4 11. g6
Le6 12. g7 Lg8 13. Ka5.

II esimerkki. Van den Berg - Keres. Valkea:
Ke2,Ld4, sotilaat a3,b4,e3,f4. Musta: Ke4,Le7,
sotilaat a4,b7,d5,g6.

1. Kd2. Muita jatkoja: 1. Lb2 Ld6 (estää 2. Ld4-
siirron) 2. Lc3 Lc7 3. Lb2 Lb6 4. Lc1 d4 5. ed
Lxd4 ja valkea on voimaton, tai 1. Lb6 Lf6 2.
Lc5 b5.
1... Lh4 2. Kc3 Le7 3. Kd2 Ld6 4. Kc3 Lf8!
Mustan ideana on b7-b5-siirron avulla luoda
siirtopakkoasema. Jos kuitenkin heti 4... b5, niin
valkea pelaisi 5. Lc5. Tämän takia musta tuo
lähettinsä h6:een, jotta voisi painostaa f4-sotilasta.
5. Kd2 Lh6 6. Kc3 b5 (tavoite on saavutettu) 7.
Lc5 Lg7+ 8. Kc2 d4. Valkea luovutti.

III esimerkki. Polugajevski - Mecking, Mar der
Plata 1971.



1. a4 Dc7 (Polugajevskin mukaan mustan olisi
tullut pelata 1... a5) 2. Dxc7 Rxc7 3. a5 Kf8 4.

Kf1 Ke7 5. Ke2 g6? (asemanvastaista, olisi tullut
pelata 5... h6) 6. Kd2 Re6? 7. Rxe6 fe 8. f4 e5 9.
g3 Kd6 10. Kc3 Le6 11. Kb4 (uhaten 12. fe+
Kxe5 13. Kc5) 11... ef? (musta jättää käyttämättä
parhaan mahdollisuutensa 11... d4 12. ed ed 13.
Lc4 Ld5 14. g4, joskin myös täs-sä tapauksessa
asemaa on vaikea puolustaa) 12. gf (nyt musta on
toivottomassa asemassa) 12... Lg4 13. Kc3 Lf3
14. Kd4 Lg2 15. h4 Lf3 16. b4 Lh1 (jos musta
luovuttaa tämän diagonaalin, niin valkean lähetti
tulee f3(g2)-ruutuun ja mus-tan lähetin ollessa
f7:ssä valkea pelaa e3-e4) 17. Le2 Lg2 18. Lg4
Le4 19. Lc8 Kc7 20. Le6 Kd6 21. Lg8 h6 22.
Lf7 h5 (siirtopakkoasemassa ainoa siirto) 23. Le8
(uh-kaa lähetin tuontia b3:een) 23... Lc2 24. Lf7
Le4 25. f5 Lxf5 26. Lxd5 Lc8 27. e4 Ke7 28.
Ke5 g5 29. hg h4 30. g6 h3 31. g7 h2 32. g8D
h1D 33. Df7+ Kd8 34. Df8+ ja musta luovutti
torjumattoman matin edessä.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Barza - Videman, Basel
1958. Valkea: Kg5,Lf1, sotilaat b3,d4,e5,f3.
Musta: Kg7, Lc6, sotilaat b4,d5,e6,g6. Valkoi-
sen siirto. Löydä voitto.
2. Asema on pelistä Milic - Gligoric, Jugoslavia
1959. Valkea: Kd3,Le4, sotilaat b5,c4,f3,h2.
Musta: Ke5,Lf7, sotilaat b6,d4, f4,h6. Osoita
mustan voittosuunnitelma valkean pelattua 1. h3.

48. tunti: Samanväriset lähetit (jatkoa)

Toinen etutyypin samanväriset lähetit -loppu-
pelissä on vapaasotilas. Katsomme etäisen va-
paasotilaan realisoimisen voitoksi.

I esimerkki. Pelistä Stein - Spasski, NL:n XXVIII
mest.kilp., Moskova 1961. Valkea: Ke2,Ld2,
sotilaat a4,f2,f4. Musta: Kc4, Ld8, sotilaat f7,g4.
Valkealla on tiettyjä teknisiä ongelmia edun
realisoinnissa. Ensinnäkin mustan kuningas on
aktiivinen ja kuningassivustalla on vähän soti-laita.
1. a5 Kd5! (tämä on vahvempi kuin 1... Kb5 2.
Kd3 Lh4 3. Le1, kun taas sotilasloppu-peli 2...
Lxa5- siirron jälkeen olisi mustan hä-viö). I.
Bondarevskin analyysi: 2. a6 Kc6 3. f5 (käyttää
hyväksi sitä, että musta ei voi pelata 3... Kb6).

Valkean onnistuu pelata a6-a7 ja Le3, kun taas mustan vaihtaa sotilaat g4 ja f2. Yhtä kaikki saman voi tehdä valkea, jos kunin-gas on esimerkiksi g2-ruudussa. Pakottavasti päädytään seuraavaan asemaan. Valkea: Kd5, Le3, sotilaat a7,f5. Musta: Kb7, Lf8, sotilas f7. Siirtojen Ld4 Le7, Lc5 jälkeen valkea hyökkää kuninkaallaan f7-sotilaan kimppuun ja päädy-tään asemaan - valkea: Ke6,Ld4, sotilaat a7,f5; musta: Kb7,Lg5, sotilas f6. Valkea voittaa hel-posti idealla Lxf6 Le3, Le7 Ld4, Ld6 Kxa7, Le5 jne. Näin ollen etäisellä vapaasotilaalla oli tärkeä tehtävä, pakottihan se vastustajan kunin-kaan laitaan.

II esimerkki. Matanovic - Cebalo, Jugoslavia 1970. Valkea: Kd3,Lf2, sotilaat b3,c2,f3,h3. Musta: Kc6, Ld6, sotilaat b4,d5,f5,h5. Valkealle edun takaa tämän mahdollisuus hankkia etäinen vapaasotilas c2-c3 -siirrolla. Mustalle lisäongelmia teettää tämän sotilas-aseman pirstaleisuus.

1. Ld4 Kb5 2. Ke3! (nyt uhkaa Lg7 ja Kd4; jos heti 2. Lg7, niin mustalla on 2... Lc5 -vastaus) 2... f4+ (juuri valkean toiveiden mukaista) 3. Kd3 Kc6 4. Lg7 Lc5 5. Lh6 Le3 (huono olisi 5... Ld6 6. Kd4 Lc7 7. Lf8) 6. Lf8! (valkea aloittaa älykkään manööverin, joka johtaa so-tilaan voittoon) 6... Kb5 7. Ld6 Ka5 8. Le5 Kb5 9. Ld4 Lc1 10. La7 Kc6 11. Lf2 Lb2 (d4-ruutua on kontrolloitava) 12. Le1 Kc5 13. c3 bc 14. Lxc3 La3 (musta häviäisi jatkossa 14... Lc1 15. Ld2 Lxd2 16. Kxd2 Kd4 17. h4) 15. Ld2 Lb2 16. Lxf4. Valkea realisoii sotilaan enemmyytensä voitoksi.

Kolmas etutyyppe on aktiivinen kuningas.

III esimerkki. Alehin - Bogoljubov, 3. ottelu-peli, Wiesbaden 1929. Valkea: Kc5,Lb5, soti-laat a5,e4,f3,g2,h3. Musta: Kc7,Lg6, sotilaat a7,f4,f6,g5,h4.

1... Lf7 (estää e5 fe, Kd5) 2. Lc4 Lg6 (musta kieltäytyi sotilaslopupelistä, jossa tämä kuitenkin olisi saavuttanut tasapelin: 2... Lxc4 3. Kxc4 Kd6 4. Kb5 Kc7 5. Kc5 a6 6. Kd5 Kd7 7. e5 fe 8. Kxe5 Kc6 9. Kf5 Kb5 10. Kxg5 Kxa5 11. Kxf4 Kb4 12. Kg5 Kc5 13. f4 Kd6 14. Kg6 Ke7 15. Kg7 Ke6) 3. Le6 Kd8? (pe-lisiirron olisi tullut johtaa häviöön; oikein olisi 3... Le8 4. e5 fe 5. Kd5 Lb5 6. Kxe5 Lf1 7. Kf6 Kd6 8. Lg4 Lxg2

9. Kxg5 Ke5 ja tasapeli, ku-ten pelissä) 4. Kd6 Ke8 5. e5 (mitään ei antaisi kuninkaan tuonti a7-sotilaan luo) 5... fe 6. Kxe5 Ke7 7. Lf5 Lf7 (huonompi olisi 7... Kf7 8. Lxg6+ Kxg6 9. Ke6 tai 7... Lh5 8. Le4 ja 9. Kf5) 8. Ld3 Le6 9. Lg6! (ideana Lg6-h5-g4 vallaten f5-ruudun) 9... Lc4 10. Kf5 Lf1 11. Lh5? (päästää voiton käsistään, joka olisi saa-vutettu jatkossa 11. Kxg5 Lxg2 12. Kg4 Kf6 13. Le4 Lf1 14. Kxh4 Lc4 15. Kg4 Le6+ 16. Kxf4 Lxh3 17. Ke3 Ke5 18. f4+ Kd6 19. Kd4 Le6 20. f5 Lf7 21. Ld3 Lb3 22. Lc4 Lc2 23. f6 La4 24. f7 Ke7 25. Kc5 Ld7 26. Lb3 ja kunin-gas pääsee a7-sotilaan kimppuun) 11... Lxg2 12. Lg4 Kd6 13. Kxg5 Ke5 14. Kxh4 Kd4! 15. Kg5 Ke3 16. h4 Lxf3 17. Lxf3 Kxf3 18. h5 Ke4 ja tasapelistä sovittiin pian.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Geller - Ivkov, Skopje 1969. Valkea: Kd3, Lh4, sotilaat b5,f3,g2. Musta: Kd5,Lb6, sotilaat d4,f6,h5. Kuinka valkea voisi käyttää hyväkseen mustan virheel-listä 1... f5-idea?

2. Asema on pelistä Smyslov - Bondarevski, Leningrad - Moskova 1941. Valkea: Kd2,Ld1, sotilaat a3,d5,h4. Musta: Kf4,La6, sotilaat d6, g7,h7. Kuinka siirtovuorossa oleva musta voisi parantaa asemaansa?

49. tunti: **Samanväriset lähetit** (lopetus)

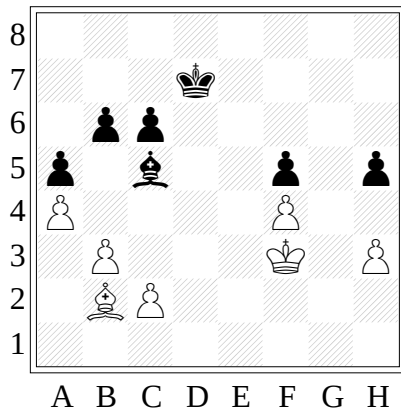
Otamme lopuksi vaikeita esimerkkejä materiaa-li- ja asemaedun realisoimisesta voitoksi.

I esimerkki. Taimanov - Averbah, NL:n XXIII mest.kilp., Leningrad 1956. Valkea: Kh1,Lf3, sotilaat a4,b3,d4,e3,f4,h2. Musta: Kg7, Le6, sotilaat a5,b7,c6,f6,h6.

1. Ld1 Ld5+ 2. Kg1 f5 3. Kf2 Kf6 4. Ke2 Ke6 5. Kd2 Le4 6. Le2 Ld5 7. Lc4 (kuorisiirto, joka ei uhkaa 8. Lxd5) 7... Kd6 8. Kc3 b6 9. b4 ab+ (ainoa, minkä osoittavat variantit: 9... Ke6 10. Lb3 Kd6 11. b5 cb 12. Lxd5 Kxd5 13. ab Kd6 14. Kd3 Kd5 15. h3 Kd6 16. e4 fe+ 17. Kxe4 Ke6 18. Kd3 Ke7 19. Ke3 Ke6 20. Ke4 Ke7 21. Kd5 Kf7 22. Kc6 pakottaen valkealle voitolliseen kuningatarloppupeliin, tai 11... Lf3 12. bc

Lxc6 13. Lc2 Ld7 14. Kc4 Kc6(e6) 15. d5+ Kd6 16. Kd4 Lc8 17. Lb1 Ld7 18. Ld3 Lc8 19. Lf1 Lb7 (19... Ld7 20. Lh3) 20. Lg2 La8 21. Kc4) 10. Kxb4 Lg2 11. Ld3 Lh3 12. e4 fe 13. Lxe4 Lg4 14. f5 Ld1 15. Ld3 (ei 15. f6, koska musta tällöin pelaisi 15... c5+) 15... Ke7 16. Lb1 Kd6 17. La2 Ke7 18. a5 ba+ 19. Kxa5 Lc2 20. Le6 Kd6 21. Kb6 Le4 22. Lc8 Lc2? (pa-rempi olisi 22... Kd5) 23. f6 Lb3 24. Lg4 Ld5 25. Lf5 Lf3 26. Lg6 Kd7 (26... Ke6-siirtoa seuraaisi 27. Le8) 27. Lf7 Le4 28. Lb3 Kd6 29. f7? (oikein olisi 29. La4 jatkoideana Lxc6) 29... Ke7 30. Kc7 Lf3 31. Le6 h5 (jotta h2-h4-siirtoon olisi mahdollista vastata Lg4) 32. Ld7 Ld5 33. Le8 h4. Peli päättyi tasan.

II esimerkki. Larsen - Polugajevski, 1966.



1. Kg3. Valkean suunnitelmana on pelata mustan 1... Le7-siirtoon Lb2-g7-h6-g5-idean ja tämän jälkeen Kh4. Mustalle vähemmän vaarallinen olisi toinen suunnitelma 1. Lf6 jatkoideana Kf3-g3-h4, pelaisihan musta tällöin 1... Le7! 2. Lg5 Lb4! 1... Le7 2. Lg7 Ke6 3. Lh6 Kd5 4. Lg5 Ld6 5. Ld8 Ke4 6. Lxb6 Lxf4+ 7. Kh4 Ld2 8. Kxh5 f4? (Larsenin analyysien mukaan tasapeliin johdaisi 8... Kf3! 9. Kg6 f4 10. Kf5 Ke2 11. Ke4 Le3 12. Lxa5 f3 13. Le1 Lf2 14. Lxf2 Kxf2 15. a5 Kg3 16. a6 f2 17. a7 f1D 18. a8D De2+) 9. Kg4 Le1 10. h4 f3 11. Kh3! Kf4 12. Lc5 Kf5 13. Le7 Ke4 (paras mahdollisuus) 14. h5 Ld2 (14... Ke3 olisi johtanut häviöön jatkossa 15. Lc5+ Ke2 16. h6 f2 17. Lxf2 Lxf2 18. h7 Ld4 19. b4 ab 20. a5 Kd2 21. a6 Kxc2 22. a7) 15. Lc5! (sulkee kuninkaan reitin) 15... Le3 16. Lf8! (alkoi loisteliias ratkaiseva manööveri) 16... Ld4 17. Lh6! (mutta ei 17. h6 Ke3 18. Lg7 Lxg7 19. hg

f2) 17... Le5 (tai 17... Le3 18. Lg7) 18. Ld2! Lf4 19. Lxa5 Ke3 20. Le1 Ke2 21. Kg4! Lh6 22. Lh4 Ld2 23. Lg3 (mahdollinen olisi myös 23. b4) 23... c5 24. c4 f2 25. Lxf2 Kxf2 26. h6! Ke3 27. h7 Lc3 28. a5 ja musta luovutti.

Harjoituksia

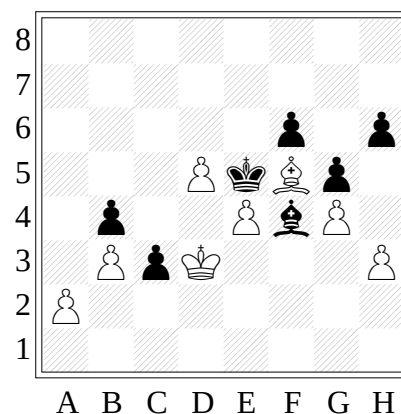
1. Asema on pelistä Larsen - Stein, Belgrad 1970. Valkea: Ke4, Lc5, sotilaat a5, b4, d5. Musta: Kd7, Lc3, sotilaat a6, g6. Valkea aloittaa ja voittaa.
2. Asema on pelistä Baumeister - Keres, Varna 1962. Valkea: Kc1, Lc4, sotilaat c3, e4, f3, g4, h5. Musta: Ka3, La4, sotilaat c6, e5, f6, g5, h6. Tee valinta siirtojen 1. Le2 ja 1. Lf1 välillä.

50. tunti: Eriväriset lähetit

Eriväriset lähetit -loppupelit päättyvät usein tasan. Ottakaamme aiheesta esimerkki pelistä Sergievski - Golenische, Kaluga 1955. Valkea: Kf2, Lc3, sotilaat a5, f4, g5. Musta: Kh3, Ld3, sotilaat a6, b7, c4, f5, g6, h7. Valkean siirto. Musta kolmen(!) sotilaan enemmyydestään huolimatta ei pysty voittamaan.

On kuitenkin tekijöitä, joiden avulla peli on mahdollista voittaa. Yksi näistä eri sivustoilla olevat vapaasotilaat, eikä tällöin materiaalieta ole ratkaiseva tekijä. Mitä enemmän on linjoja vapaasotilaiden välissä sitä parempi.

I esimerkki. Zatulovskaja - Kozlovskaja, 1969.



Mustalla on sotilaan vähemmyydestä huolimatta

voitonmahdollisuuksia. Tämä uhkaa tunkeutua kuninkaallaan valkean h3-sotilaan kimppuun ja luoda toisen vapaasotilaan.

1. Lg6 (valkea jätti käyttämättä tasapelijatkon 1. d6! Kxd6 2. e5+! Kxe5 3. Ke2 ja 4. Kf3; 1. a3 johtaisi välittömään tappioon jatkossa 1... ba 2. Kxc3 Lc1!) 1... Lg3! (tekee tietä kuninkaalle ja pitää Le1-shakkimahdollisuutta yllä) 2. Le8 (2. Ke2-siirtoa seuraisi 2... Lh2) 2... Lf2 3. Lg6 Lc5 4. Lh7 Kf4 5. Ke2 Kg3 6. Lf5 Kxh3 7. e5 fe 8. Kf3 Kh4 9. Lg6 Ld6 (siirtopakkoasema) 10. Le4 h5 11. gh Kxh5 12. Ke3 g4 13. Kd3 Kg5 ja valkea luovutti.

II esimerkki. Pelistä Smyslov - Averbah, NL:n XVIII mest.kilp., Moskova 1950. Valkea: Kf4, Lc5, sotilaat a6,a7,f3,g3,h4. Musta: Ke6,La8, sotilaat f5,g6,h5.

Analysoituaan tätä asemaa Averbah esitti valkealle mielenkiintoisen voittosuunnitelman.

1. Kg5 (siirtyminen kuninkaalla kuningatarsivustalle ei anna mitään) 1... Kf7 (huono olisi 1... Lxf3 2. Kxg6 Ke5 3. Le3 Ke6 4. Lf4 ja musta on siirtopakkoasemassa) 2. f4! (valmis-telee murtoa tavoitteena luoda toinen vapaa-sotilas) 2... Le4 3. Lf2 Kg7 (mustaa ei auta jat-ko 3... Lf3 4. g4! fg 5. Lg3 Kg7 6. f5 gf 7. Kxh5 tai 4... hg 5. h5 gh 6. Kxf5) 4. g4! hg (4... fg 5. f5 gf 6. Kxh5 Kf6 7. Lg3 Lf3 8. Kh6 Le4 9. h5 jne johtaa myös valkean voittoon) 5. h5 gh 6. a8D Lxa8 7. Kxf5 Kf7 8. Kg5 Lf3 9. a7 La8 10. Lh4 Lf3 11. f5 Kg7 12. Lg3 Kf7 13. Le5 Le4 14. Kxh5! (johtaa kauniiseen loppuun) 14... g3 15. Lxg3 Kf6 15. Kg4 Lxf5+ 17. Kf4 ja kuningattaren korotus ei ole estettävissä.

Erityisen teräviä ovat asemat, joissa molemmilla on vapaasotilas.

III esimerkki. Jansa - Alatorsev, Tbilisi 1965. Valkea: Kb8, Lb2, sotilaat a7,c4,h4. Musta: Kf4,Lc6, sotilaat b3,g5,h5.

1. hg Kxg5 2. c5 h4 3. Kc7 La8 4. Kb8 Lf3 5. a8D (tai 5. Kc7 h3 6. c6 Lxc6 7. Kxc6 h2 8. a8D h1D+) 5... Lxa8 6. Kxa8 h3 7. Le5 b2 8. c6 b1D 9. c7 Df5 10. Kb7 Dxe5! 11. c8D Dd5+! 12. Ka7 h2 13. Dc1+ Kh5 ja valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Keres - Westerinen, Tal-linna 1971. Valkea: Kd2,Ld4, sotilaat a2,b2, c2,c3, h5. Musta: Kg8,Le6, sotilaat a6, b5,d5 ,f7. Esitä valkealle voittosuunnitelma.

2. Asema on pelistä Kotov - Botvinnik, NL:n XXII mest.kilp., Moskova 1955. Valkea: Kc3, Lc5, sotilaat e3,f4,h4. Musta: Kf3, Le6, sotilaat b3,d5,g6,h5. Musta alkaa ja voittaa.

51. tunti: **Eriväriset lähetit** (jatkoa)

Rinnakkaiset vapaasotilaat ovat merkittävä etu myös eriväriset lähetit -loppupeleissä.

I esimerkki. Smyslov - Stein, NL:n XXXVII mest.kilp., Moskova 1969. Valkea: Kg3,Lc3, sotilaat a5,b4,e4,f3,g2,h4. Musta: Kf7, Ld1, sotilaat a7,b7,c6,g6,h5.

1. Ld4 a6 2. Kf4 Ke6 3. Kg5 (asema on kontrollissa - odotustaktiikkaa) 3... Kf7 4. Kf4 Ke6 5. Lb6 Lb3 (kuorisiirto) 6. g4 hg 7. Kxg4 Ld1 8. Kf4 Kf7 9. Ld4 Kf8 10. Ke3 Kf7 11. Le5 Ke6 12. Lg3 Kf6 (jos 12... Kd7, niin 13. h5 gh 14. f4 ja c5:een 15. bc Kc6 16. Kd4 Kb5 17. f5 jne) 13. Lf4 Ke6 14. h5 gh 15. Lg3 ja musta luovutti.

II esimerkki. R. Byrne - Kotov, New York 1954. Valkea: Kg4,Le6, sotilaat a5,c4,h3. Musta: Kd4, Ld8, sotilaat b7,c6,d6,h4.

1... d5! (johtaa pakottavasti kahden rinnakkaisen vapaasotilaan syntyyn mustalle) 2. cd c5 3. Lc8 c4! (nyt ei käy 4. Lxb7, koska seuraisi 4... c3) 4. Kf3 Lxa5 5. Ke2 (jälleen häviöön johtaisi 5. Lxb7 c3 6. Ke2 c2) 5... b5 6. d6 b4 7. Kd1 b3 8. Kc1 Kc3 (8... c3? olisi mahdollistanut valkeille ruuduille blokadin luomisen sotilaille siirrolla 9. Le6) 9. Lf5 Ld8 10. Kb1 Lg5 11. d7 Kb4 12. Lg4 c3 13. Lf5 Kc5. Valkea luovutti, ratkaiseehan musta pelin voitokseen tuomalla kuninkaansa d2:een.

Toisinaan syynä häviöön voi olla nappuloiden huono sijainti. Tämän johdosta syntyy siirtopakkoasema ja pelaaja voi jopa joutua pakottavasti mattiin.

III esimerkki. T. Gorgijevin tehtävä v. 1935.

Valkea: Kc5,Ld7, sotilas b3. Musta: Ka5,Lb8, sotilaat c7,e5. Voitto.

1. b4+ Ka6 2. Kc6 e4 (valkealle vielä parempi olisi jatko 2... Ka7 3. Lf5) 3. Le6! (valkea ei saa mitään jatkossa 3. Lg4 Ka7 4. Le6 e3 5. Lg4 Ka8 6. Lf3 e2 7. Lxe2 La7 tasapelein) 3... e3 4. Lc4+ Ka7 5. b5 Ka8 6. Ld5! Ka7 (6... e2 7. b6) 7. Lf3 Ka8 8. b6.

Harjoituksia

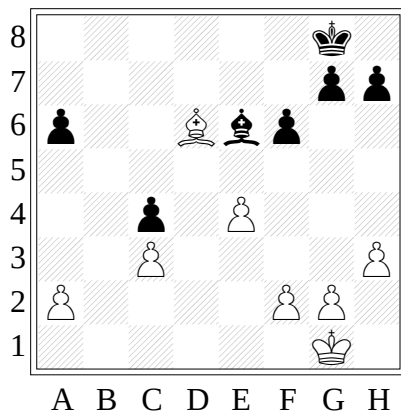
1. Asema on pelistä Ljubojevic - Karpov, Ma-nila 1975. Valkea: Ke3, Lg7, sotilaat a3,b2,f4, h6. Musta: Kc2,Lb3, sotilaat a4,b5,c4,f5,h7. Musta alkaa ja voittaa.

2. F. Bondarenkon ja Al. Kuznetsovin tehtävä v. 1966. Valkea: Kg3, Lf8, sotilaat f5,g4. Mus-ta: Kg5, Lg8, sotilas g7. Voitto.

52. tunti: **Eriväriset lähetit** (lopetus)

Katsomme esimerkkejä, joissa materiaali- ja asemaedun realisointi on ongelmallista.

I esimerkki. Rubinstein - Treibal, Karlsbad 1929.



1... f5 2. f3 fe 3. fe Ld7 (pelisiirtoa tuskinpa yhtään sen parempi olisi ollut toinen puolustusuunnitelma 3... Kf7 4. Kf2 Ke8 5. Ke3 Kd7 6. Le5 g6) 4. Kf2 Kf7 5. Ke3 Ke6 6. Lf8 Kf7 7. Ld6 Ke6 8. Lf4 Le8 9. Kd4 Lb5 10. Kc5 Kd7 11. e5 (valkea ei kiirehdi a-sotilaansa vaihdossa vastustajan c-sotilaaseen. Tämä vie ensin e-sotilaansa mahdollisimman pitkälle ja käyttää hyväkseen siirtopakkoasemaa) 11... Ke6 12. g4 g6

13. a3 h5 14. gh gh 15. h4 Kf5 16. Lg3 Ke6 17. Lh2! Ke7 18. Kd5 Kd7 19. e6+ Ke7 20. Ke5 Kf8 21. Lf4 Kg7 22. Lg5 Kg6 23. Kd5 Kf5 24. e7 Kg6 25. Kc5 Kf7 26. Kb4 Ke6 27. a4 Lc6 28. Kxc4 Lxa4 29. Kc5 Kd7 30. c4 Kc7 31. Kd5 Kd7 32. Ke5 Ld1 33. Kf6 Ke8 34. c5. Musta luovutti, sillä 34... a5-siirtoa seuraisi 35. Ld2 a4 36. Lb4 ja yksi sotilaista korottuisi kuningattareksi.

II esimerkki. Kurajica - Karpov, Skopje 1976. Valkea: Kg2,Lc1, sotilaat c5,d4,f3,f4,h2. Mus-ta: Kh5,Lf5, sotilaat a4,c7,d5,g4, h4.

1. Kf2 gf 2. Kxf3 Le4+ 3. Kf2 Kg4 4. Lb2 (valkea on siirtopakossa) 4... Kxf4 5. Lc1+ Kg4 6. Lb2 c6 7. Lc1 Kh3 8. Kg1 Lg6 9. Kh1 (ei 9. Lb2, sillä mustan kuningas tunkeutuisi silloin d4-sotilaan luo) 9... Lh5 (f3-ruutu on otettava kontrolliin, seuraisihan 9... Kg4-siirtoa 10. Kg2 Kf5 11. Kf3 Lh5+ 12. Ke3) 10. Kg1 Ld1! Vielä yksi siirtopakko: 11. Kh1 Kg4 12. Kg2 Kf5 13. Kf2 Ke4. Valkea häviäisi myös jatkossa 11. Lb2 Kg4 12. Kg2 Lf3+! (12... h3+? 13. Kf2 Kf4 14. Ke1 Lh5 15. Kd2 Kf3 16. Kd3 Kg2 17. Ke3 Kxh2 18. Kf2 tasapelein) 13. Kf2 Kf4. Tämän takia valkea luovutti.

III esimerkki. Platonov - Geller, NL:n XXXVIII mest.kilp., Moskova 1969. Valkea: Kg2,Lb1, sotilaat a2,c3,d4,e3,h3. Musta: Kh8, Ld6, sotilaat a7,c6,f7,g7,h6.

1... g6 (paras siirto) 2. Kf3 (valkealle arvelut-tava olisi jatko 2. Lc2 Kg7 3. La4 c5 4. Kf3 f5 5. Ke2 Kf6 6. Kd3 g5 7. Ld1 Lg3! 8. Kc4 cd 9. ed Le1) 2... Kg7? (oikein olisi 2... f5, sillä esi-merkiksi 3. e4 fe 4. Lxe4 c5 5. Lxg6 cd 6. cd Kg7 selvin tasapelein) 3. c4! (uhkaa c4-c5) 3... c5 4. Ke4 Kf6 5. Kd5 Ke7 6. Kc6 f5 7. a4 f4 8. dc Le5 9. ef Lxf4 10. Kb7 g5 (tai 10... a5 11. Kc8 jatkoideana c5-c6) 11. a5 a6 (tasapeliin ei johda myöskään 11... Kd8 12. a6 h5 13. Lf5 Le5 14. c6 Lf4 15. c5 Le5 16. c7+ Lxc7 17. Kxa7) 12. Kxa6 Lc7 13. Kb5 Kd8 14. a6. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Hrahher - Barza, Varna 1962. Valkea: Kd2, Lg1, sotilaat b2,c3. Musta: Kd5, Lg6, sotilaat a5,b7,h3. Löydä siirtovuorossa olevalle mustalle voitto.

2. Valkea: Ke3,Lc3, sotilaat d4, e5,g3,h4. Musta: Kf5,Ld5, sotilaat a2,f7,g7,h6. Siirto-vuorossa oleva musta voittaa.

53. tunti: **Ratsu vastaan sotilaat**

Yksinäisellä ratsulla on vaikeinta kamppailla laitavapaasotilasta vastaan. Esimerkiksi asema - valkea: Kd7, sotilas a7; musta: Kh2, Ra8 - on toivoton mustalle. B- ja g-linjoilla sijaitsevat sotilaat eivät ole yhtä vaarallisia. Asemassa - valkea: Kd6, sotilas b7; musta: Kg3,Rb8, so-tilas h4 - siirtovuorossa oleva valkea tekee ta-sapelin. Sotilaiden ollessa c- ja f-linjalla asema olisi valkealle toivoton.

I esimerkki. V. Mees. Valkea: Ke7, sotilas a2. Musta: Kg1,Rh7. Valkean siirto. Musta tekee tasapelin.

1. a4 Rg5 2. Kd6 (siirtojen 2. a5 Rf3! 3. a6 Rd4 jälkeen oltaisiin tasa-asemassa) 2... Rf3! (ei 2... Re4+ 3. Kc6 ja valkean kuninkaan rat-sun edistymistä estävä rooli diagonaalilla ratka-isee pelin valkean eduksi) 3. Kd5 Rh4! (pelas-tava reitinvaihto: ratsu pyrkii c8:aan) 4. a5 Rf5 5. Kc6 Rd4+ 6. Kb6 Rf5! ja tasapeli.

Seuraavien kahden esimerkin ratkaisu vaatii edellisen ohjelman 59. tunnin omaksumista.

II esimerkki. S. Loyd, 1860. Valkea: Ke1,La4. Musta: Kg2,Rh4, sotilas h3. Tasapeli.

1. Ld7! h2 (1... Rf3+ 2. Ke2 h2 3. Lc6 tai 2... Rd4+ 3. Kd3) 2. Lc6+ Kg1 3. Lh1! Rg2+ (3... Kxh1 4. Kf2!) 4. Ke2 Kxh1 5. Kf1.

III esimerkki. A. Guljajev. Valkea: Kc2,Lf8. Musta: Kd7,Rg2, sotilas h4. Tasapeli.

1. Lc5 h3 2. Lg1 Re1+ 3. Kd1! (valkea häviäisi jatkossa 3. Kd2 Rf3+ 4. Ke2 Rxg1+ 5. Kf2 Re2!) 3... Rf3 4. Lh2! Rxh2 5. Ke2 Rg4 6. Kf3 pakottaen h-sotilaan liikkeelle tasapelein.

IV esimerkki. I. Berger. Valkea: Kc4,Rc3, sotilas a2. Musta: Kb2, sotilas a3. Voitto.

1. Kd3! Mitään ei antaisi 1. Kb4 Ka1! Voittoidea perustuu a2-sotilaan uhraukseen. 1... Ka1(c1) 2. Ra4 Kb1 3. Kd2 Ka1 4. Kc1! (ei

4. Kc2 Kxa2 tasapelein) 4... Kxa2 5. Kc2 Ka1 6. Rc5 Ka2 7. Rd3 Ka1 8. Rc1 a2 9. Rb3X.

V esimerkki. Valkea: Kc6,Rb5, sotilas a6. Musta: Kb8, sotilas a7. Tunnettu asema, joka on ta-sapeli.

Lopuksi asema, jossa heikommalla olevalla on vapaasotilas.

VI esimerkki. N. Grigorjev 1933. Valkea: Kg5, Rb4, sotilas h6. Musta: Kf7, sotilas a3. Siirto-vuorossa olevan valkean voitto.

1. Ra2! Kf8 2. Kf6 Kg8 3. Kg6 Kh8 4. Rc3 Kg8 5. h7+ Kh8 6. Re4 a2 7. Rg5

Jos asemassa taas olisi mustan siirtovuoro, peli päättyisi tasan. 1... Kg8 2. Kg6 Kh8 tai 2. Kf6 Kh7.

Harjoituksia

1. G. Gzeban 1962. Valkea: Kc1, Rd5, sotilas a2. Musta: Ka1, sotilas b5. Voitto.

2. L. Kubbel 1914. Valkea: Kd3, Re6, sotilas h2. Musta: Kf3, sotilas h4. Voitto.

54. tunti: **Ratsuloppupelit**

Ratsuloppupelit muistuttavat ideoiltaan eniten sotilasloppupelejä. Erityisen merkittäviä tekijöitä ovat voitettu materiaali, etäinen vapaasotilas ja usein esiintyvä siirtopakko. Jopa materiaalilla R+s vastaan R sotilaan etu on merkittävä tekijä.

I esimerkki. Goldenov - Kan, Moskova 1946. Valkea: Kf2,Rc7. Musta: Ke4,Re3, sotilas f3. 1... Rd1+ 2. Ke1? (ratkaiseva virhe, valkealle välttämätöntä olisi ollut pelata 2. Kg3 Ke3 3. Rd5+ Ke2 4. Rf4+ tai 2... f2 3. Kg2 Ke3 4. Rd5+ tasapelein) 2... f2+ 3. Ke2 (3. Kf1 Kf3 4. Rd5 Re3+) 3... Kf4! Valkea luovutti, sillä jatkoa 4. Rd5+ Kg3 5. Kf1 seuraisi 5... Kf3.

Katsokaamme loistavan esimerkin siirtopakon hyväksikäytöstä.

II esimerkki. V. Bron, 1948. Valkea: Ke8,Re3, sotilas h5. Musta: Kh8,Rg8, sotilas h7. Voitto.

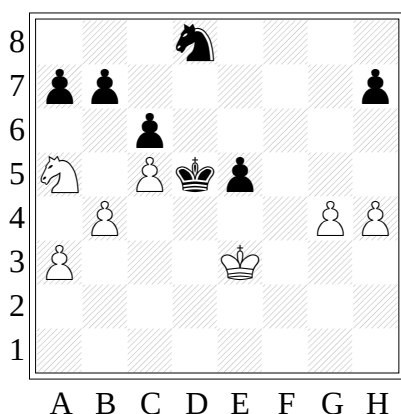
1. Kf7 Rh6+ 2. Kf8 Rg8 3. Rg4 h6 (ei 3... Rh6 4. Re5) 4. Kf7 Kh7 5. Re5 Kh8. Mitään ei an-taisi 6. Rg6+ ja syntyisi vaikutelma että laudalla on tasapeliasema. Kuitenkin mustan kuninkaan ollessa h7-ruudussa Rg6 voittaisi (tai kunin-kaan ollessa h8:ssa Rf8). Tämän johdosta pelin voittamiseksi on välttämätöntä: 1) tuoda ratsu e8:aan, jossa sillä on "vahdin" rooli; 2) tulla kuninkaalla e7:ään tempokolmiota hyväksikäyt-täen ja 3) tuoda ratsu f8:aan tai g6:een. 6. Rc4 Kh7 7. Rd6 Kh8 8. Re8 Kh7 9. Ke6 Kh8 10. Kd7 Kh7 11. Kd6 Kh8 12. Ke6 Kh7 13. Kf7 Kh8 14. Rc7 Kh7 15. Re6 Kh8 16. Rf8.

Ratsuloppupeleissä sotilaan enemmyyden rea-lisoimiskamppailu käydään usein yhdellä sivus-talla.

III esimerkki. Ragozin - Seidi, radio-ottelu NL - USA, 1945. Valkea: Kf3,Rb6, sotilaat d4,e4, f2, g2,h3. Musta: Ke7,Rb5, sotilaat e6,f6,g6, h7. 1. Ke3 Rc3 2. Kd3 (valkean voittoidea perus-tuu kuninkaan tuontiin kuningatarsivustalle ja tämän jälkeen etenemiseen keskustasotilailla) 2... Rb5 (tai 2... Rd1 3. f3) 3. f3 Rd6 4. Kc3 h5 5. Kb4 g5 6. Rc4 Rf7 7. Kc5 f5 (jos 7... Kd7, niin 8. Rb6+ Kc7 9. d5 e5 10. Rc4 Kd7 11. d6) 8. Kc6 fe 9. fe g4 10. h4. Musta luovutti.

Vaikeissa ratsuloppupeleissä, joissa materiaali on tasan, merkittävä rooli on etäisellä vapaa-sotilaalla.

IV esimerkki. Ivkov - Janoschevitsh, 1970.



1. g5 (valkean uhka hankkia etäinen vapaasoti-las on asemallisesti merkittävämpi tekijä, kuin mustan keskustassa oleva kuningas) 1... b6 (luultavasti parempi olisi 1... e4) 2. cb ab 3. Rb3 Ke6 4. a4

(yllättäen valkea saakin etäisen vapaasotilaan kuningatarsivustalle) 4... Kf5 5. a5 ba 6. ba Re6 7. a6 Rc7 8. a7 Kg4 9. Ke4 Kxh4 10. Rc5 (nyt ei käy 10... Kxg5 valkean pelatessa 11. Re6+) 10... Ra8 11. Kf5 Kg3 12. Re4+ Kf3 13. Kxe5 Ke3 14. Rf6. Musta luovutti

Harjoituksia

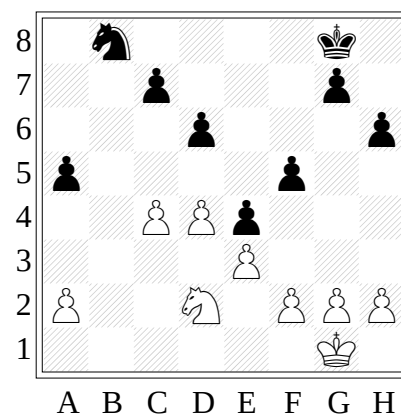
1. S. Kaminer, 1925. Valkea: Kh1, Rf7, sotilas d5. Musta: Kh5,Rb4, sotilas g6. Voitto.

2. Asema on pelistä Reti - Bogoljubov, 1927. Valkea: Kf4,Ra1, sotilaat e3,g3,h4. Musta: Kf6, Re4, sotilaat a2,f5,h5. Osoita mustalle voitto-idea tämän pelattua 1... Rc5.

55. tunti: **Ratsuloppupelit** (jatkoa)

Sotilasaseman heikkoudet ovat merkittävä teki-jä näissä loppupelityypeissä.

I esimerkki. Alehin - Znosko-Borovski, Bir-mingham 1926.



Mustan sotilasaseman "risaisuus" pistää sil-mään. Valkealla on g2-g4- ja f2-f4-siirroilla murtomahdollisuus, mutta mustan suurin huo-lenaihe on a-sotilas.

1. Kf1 Rd7 (olisi tullut pelata 1... Kf7 2. Ke2 Ke7 3. Kd1 Kd7 4. Kc2 Kc6, ja tässä valkean ei tule pelata 5. Kb3 Kb6 6. Ka4 Rd7 7. Rb3 Ka6 8. Rxa5? Rb6+ 9. Kb4 c5+, vaan 5. g4) 2. Ke2 Rb6 3. Kd1 a4 4. d5 (esti c7-c5-siirron) 4... Rd7 5. Kc2 Re5 6. Kc3 Rg4 7. Kb4 Rxf2 8. Kxa4 f4 (parempi olisi 8... Kf7 9. Kb5 Ke7 10. Kc6 Kd8

11. c5 dc 12. Rc4, mutta myöskään tässä jatkossa musta tuskinpa olisi pelastunut) 9. ef e3 10. Rf3 Rd3 11. Kb5 g5 (huono olisi 11... e2 12. a4 jne) 12. fg hg 13. a4 e2 14. h3 Rc5 15. a5 Rb3 16. Re1 Rd4+ 17. Ka4. Musta luovutti.

II esimerkki. Karpov - Tukmakov, NL:n XXXIX mest.kilp., Leningrad 1971. Valkea: Kg1,Rc2, sotilaat a2,b2,f3,g2,h2. Musta: Kf8, Rc8, sotilaat a6,b5,f7,g7,h7.

1. Rb4 (osoittaa mustan aseman heikkoudet; kuningatarsivustan sotilaiden on edettävä, jolloin ne voivat joutua hyökkäyksen kohteeksi) 1... a5 2. Rc6 a4 3. Kf2 Ke8 4. Ke3 Kd7 5. Re5+ (huomionarvoinen olisi 5. Rd4, esimerkiksi 5... Rd6 6. Kd3 Kc7 7. Kc3 Kb6 8. Kb4 Rc4 9. Rxb5 Rxb2 10. Rc3) 5... Ke6 6. Kd4 f6 7. Rd3 Kd6 8. Rf4 g6 9. Rd5 f5 10. g4 Ra7 (kuorisiirto) 11. Rb4 fg 12. fg Rc8 13. Rd3 Re7 14. Re5 Ke6 15. a3 Rd5 16. Rd7 Kd6 17. g5 Re7 18. Rf8 Rc6+ 19. Kc3 Re5 20. Rxh7 Rd7 (20... Rf3 - siirto kumoutuisi jatkossa 21. Rf8 Rxh2 22. Rxg6 Rf3 23. Kb4 Kc6 24. Re7+) 21. Kb4 ja musta luovutti.

Seuraavassa esimerkissä valkean onnistuu käyttää hyväkseen upseereittensa aktiivista asemaa.

III esimerkki. Bronstein - Tshiritsh, Krems 1967. Valkea: Kc2, Tg1,Rf5, sotilaat a2,b2, c3,f2,h3. Musta: Kb7,Th8,Rf6, sotilaat a7, b6, c5,e5,h7. 1... Tg8 2. Txg8 Rxg8 3. Kd3 Rf6 4. Rh6 Kc6 5. Rg4 Rd7 (sotilasloppupeli olisi toivoton) 6. Ke4 Kd6 7. Kf5 c4 (ainoa mahdollisuus vasta-peliin) 8. Rf6 Rc5 9. Rxh7 Rd3 10. Rg5 Ke7 11. f3 Rxb2 12. h4 b5 13. h5 (loppuun asti tarkkaan laskettu) 13... b4 14. h6 bc 15. h7 c2 16. h8D c1D 17. Dxe5+ Kd7 18. Dd5+ Kc8 19. Re6. Musta luovutti, joutuuhan tämän kuningas mattihyökkäyksen kohteeksi.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Alehin - Prokesch, Pistian 1922. Valkea: Ke3, Rc4, sotilaat a2,b3,g2,h3. Musta: Kg7,Rg3, sotilaat a6,c5,e6,g6,h6. Valkean siirto. Arvioi asema.

2. Asema on pelistä Petrosjan - Schmid, Bamberg 1968. Valkea: Kb3,Rd5, sotilaat b4,c4,f4, g5. Musta: Kd6,Re6, sotilaat a7,b6, f5,g6. Osoita siirtovuorossa olevalle mustalle vahvin jatko.

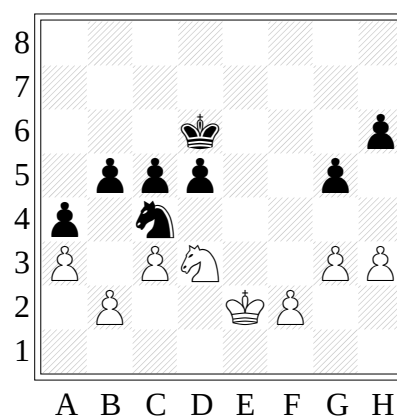
56. tunti: **Ratsuloppupelit** (lopetus)

Otamme esimerkkejä, joissa materiaali- tai asemaedun realisointi on vaikeata.

I esimerkki. Ilivitski - Geller, Tbilisi 1949. Valkea: Kf2,Re2, sotilaat f3,g3,h2. Musta: Ke5, Rb5, sotilaat e6,f7,g7,h6.

1. Ke3 Rd6 2. Rc1 Rf5+ 3. Kf2 Kd5 4. Rd3 e5 5. Rb4+ Kc5 6. Rd3+ Kd4 7. Ke2 Re7 8. Rc1 f5 9. Rb3+ Kc4 10. Rd2+ Kc3 11. Rb1+ Kd4 12. Rd2 Rc6 13. Rb3+ Kc4 14. Rd2+ Kc3 15. Rb1+ Kd4 (toisen kerran tempon voitto aseman parantamiseksi) 16. Ra3 e4 17. f4 Kc5 18. Ke3 Rb4 19. h4 (esti g7-g5:n) 19... Rd5+ 20. Kd2 Rf6 21. Ke3 Kb4 22. Rc2+ Kc3 23. Ra3 Rd5+ 24. Ke2 (myös 24. Kf2 Kd3 olisi huono) 24... Kb3 ja valkea luovutti pian. Klassinen loppupeliesimerkki!

II esimerkki. Keres - Spasski, 2. ottelupeli, Rii-ka 1965.



Mustan asemaetu on ilmeinen. Tämän upseerit ovat aktiivisemmin, sotilasasema parempi, onhan valkealla heikko b2-sotilas. Valkean vastapelimahdollisuudet perustuvat vapaasotilaan luomismahdollisuuksiin.

1... Re5 2. Re1 (sotilasloppupeli olisi valkealle huono, esimerkiksi 2. Rxe5 Kxe5 3. Ke3 d4+ 4. cd cd+ 5. Kd3 h5) 2... Ke6 3. f4 gf 4. gf Rc4 5.

Rd3 Kf5 6. Kd1 (reaalisia tasapelimahdollisuuksia olisi antanut 6. Kf3 d4 7. cd cd 8. Rb4! Rxb2 9. Rc6 d3 10. Rd4+ Kf6 11. Ke3) 6... d4 7. Kc2 Re3+ 8. Kd2 Rd5? (jättäen käyttämättä vahvimman jatkon 8... c4! 9. Rb4 Rf1+ 10. Ke2 Rg3+ 11. Kf3 dc 12. bc Re4 tai 10. Ke1 dc; nyt peli päättyy tasan) 9. Rxc5 dc+ 10. bc Rb6 11. Kd3 h5 12. Re4 Rc4 13. Rg3+ Kxf4 14. Rxh5+ Kg5 15. Rg3 Rxa3 ja pelaajat sopivat tasapelistä.

III esimerkki. Clarke - Damjanovic, 1963. Valkea: Kd3,Rd2, sotilaat a2,c4,d5,f2,g2,h3. Musta: Kg7,Rd6, sotilaat a4,b4,c7, f5,g6,h7. Asema on vaikeasti arvioitavissa. Valkealla on aktiivinen kuningas ja tämä uhkaa edetä c-sotilaallaan. Mustalla taas on voimakas a4-, b4-falangi.

1... Re4! 2. c5 (huono olisi 2. Rxe4 fe+ 3. Kd4 mustan pelatessa 3... a3!) 2... b3? (virhe, sillä olisi ehdottomasti tullut pelata 2... Rxc5+ 3. Kc4 b3! 4. ab a3 5. Kc3 Rd3! 6. b4 a2 7. Rb3 Rxf2) 3. ab a3 4. Kc2 Rxd2 5. d6 a2 6. Kb2 cd 7. c6 a1D+ 8. Kxa1 Rxb3+ 9. Ka2! (kumoo mustan idean) 9... Rc1+ 10. Ka3 Rd3 11. c7 ja musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Reshevsky - Rellschtab, Kemer 1937. Valkea: Kd4,Rd2, sotilaat b3,f3, h3. Musta: Kg6,Rb7, sotilaat a5,b4,g7, h6. Kuinka valkea realisoii etunsa 1. Kd5-siirron jälkeen?

2. Asema on pelistä Pillsberry - Gunsberg, Hastings 1895. Valkea: Ke2,Rb4, sotilaat a2,c5,d4, e3, f5,g4,h2. Musta: Ke7,Rb8, sotilaat a6,b5, d5,e6,f6,g5,h7. Kumoa mustan 1... a5-siirto.

57. tunti: Lähetti vastaan ratsu

Seuraavissa esimerkeissä tutkimme vähämateriaalisia asemia, joille on ominaista kevyiden upseerien kamppailu toisiaan vastaan.

I esimerkki. Ilivitski - Golenischev, Saratov 1960. Valkea: Kd6, Le3, sotilaat a2,b3. Musta: Kf7,

Re6, sotilas b5.

1. Lb6 (rajaa ratsun pois kuningatarsivustalta) 1... Rg5 (1... Rf4 2. Kc5 Rd3+ 3. Kxb5 Rc1 4. Le3 Rxa2 5. Ld2 tai 2... Re2 3. La5) 2. a4 Re4+ 3. Kc6 (kuninkaan ollessa ruudun päässä ratsusta diagonaalilla tätä ei voi shakata) 3... ba 4. ba Ke6 5. a5 Rd6 6. a6 Rc8 7. Lc5 (tekee ratsusta liikuntakyvyttömän). Musta luovutti.

II esimerkki. P. Faragon tehtävän loppu, 1936.

Valkea: Ke3,Lh2, sotilas b6. Musta: Ke7,Rc6, sotilaat g6,h3. Voitto.

1. b7 Kd7 2. Ke4 Rb8 3. Kd5 Ra6 4. Lg3 Rb4+ 5. Kc5 Rc6 6. Kb6.

Tyypillinen esimerkki siirtopakkoaseman hyväksikäytöstä.

Seuraavan tehtävän teemana on ratsun kalastus.

III esimerkki. V. Dolgov 1965. Valkea: Kd1, Lh3, sotilaat a6,f2. Musta: Kc6,Rb1, sotilaat f3,h6. Voitto.

1. Ld7+! Kb6 2. Kc2 Ra3+ 3. Kb3 Rb1 4. Lf5 Rd2+ 5. Kc3 Rf1 6. Lh3 Rh2 7. Kd3 Kxa6 8. Ke4 Kb5 (8... h5 9. Kf4 h4 10. Kg5) 9. Kf4 Kc4 10. Kg3 Kd3 11. Kxh2 Ke2 12. Kg1 h5 13. Le6 Ke1 14. Lc4 h4 15. Le6 Ke2 16. Lg4 Ke1 17. Lxf3 h3 18. Lh1! h2+ 19. Kg2.

On asemia, joissa lähetti tekee tasapelin ratsua ja kahta rinnakkaista sotilasta vastaan kamppaillessaan.

IV esimerkki. Fine - Reshevsky, Semmering 1937. Valkea: Ke2,Rf5, sotilaat g4,h3. Musta: Kf4,Lb6.

1. Kd3 (valkea ei voittaisi jatkossa 1. Kf1 Kf3! 2. g5 Ld8 3. g6 Lf6 4. g7 Lxg7 5. Rxg7 Kg3) 1... Ld8 2. Kd4 Lf6+ 3. Kd5 Lh8 4. Kd6 Le5+ 5. Ke6 Lh8 6. Ke7 Lb2 7. Kf7 Kg5!

Menkäämme asemiin, joissa keskeisessä roolissa on ratsu.

V esimerkki. E. Schifferin "Shakin itseopis-kelu"-kirjasta. Valkea: Kc7,Rc4, sotilas a7. Musta: Ke7,Lg2. Voitto.

1. Ra5 La8 2. Kc8! Valkean ideana on voittaa lähetti tilanteessa, jossa mustan kuninkaalla ei ole mahdollisuutta päästä pelastamaan c8-ruutuun.

Joten ei 2... Kd6, seuraisihan 3. Kb8 Kd7 4. Rb7 ja musta on siirtopakkoasemassa. Kuninkaan tulee perääntyä c8-ruudun luota.

2... Ke8 3. Rc4 Ke7 4. Kb8 Kd8 (4... Kd7 5. Rb6+) 5. Rd6 Kd7 6. Rb7 Kc6 7. Kxa8 Kc7 8. Rd6.

VI esimerkki. L. Kubbel, 1908. Valkea: Kb1, Rf4, sotilas h6. Musta: Kb3, Lf2, sotilas b2. Voitto.

1. Re6! Le1(h4) 2. Rc5+ ja 3. Re4; 1... Lg3 2. Rd4+ ja 3. Rf3. Tehtävässä toteutui "hallitse-mis"-teema.

VII esimerkki. A. Horwitz, 1929. Valkea: Kg5, Rg3, sotilaat f5, h7. Musta: Kg7, Ld5. Voitto.
1. Rh5+ Kh8 2. Kh6 Le4 (2... Lf7 3. Rf4 Le8 4. f6 Lf7 5. Rd3 Lg6 6. Re5 Lxh7 7. f7 Lg8 8. Rg6X) 3. f6 Lxh7 4. f7 Lg8! (patti-idea) 5. f8L!, minkä jälkeen 6. Rf6 ja 7. Lg7X

Lopuksi esimerkki tasapelistä asemassa lähetti kaksi rinnakkaista vapaasotilasta vastaan ratsu.

VIII esimerkki. A. Seleznev, 1919. Valkea: Ka2, Rf1. Musta: Kf3, Lb7, sotilaat a3, b4.
1. Rd2+ Ke2 2. Rb1 Ld5+ 3. Ka1 a2 (ei käynyt 3... Kd1 4. Rxa3 Kc1 5. Rc4!) 4. Rc3+!

Harjoituksia

1. Asema on Fischer - Taimanov ottelun toises-tapistä, Vancouver 1971. Valkea: Kf6, Lg4, sotilas h3. Musta: Kd5, Re5. Löydä siirtovuo-rossa olevalle mustalle tasapeli. Kuinka kumou-tuu 1... Ke4-siirto?

2. Asema on pelistä Botvinnik - Robaz, Varna 1962. Valkea: Kd4, Rc5, sotilas a4. Musta: Kg4, Lc7, sotilas d5. Valkea alkaa ja voittaa.

58. tunti: Lähetti ratsua vahvempi

Kaikkein selvimmin lähetin ylivoimaisuus ratsuun nähden ilmenee avoimissa asemassa, joissa pelataan molemmilla sivustoilla ja pelaajilla on vapaasotilaita.

I esimerkki. Stein - Karasev, Kiova 1969. Valkea:

Kg3, Ld3, sotilaat a5, b5, f2. Musta: Kh5, Rd4, sotilaat a7, f5, g5.

Materiaalin vähäisyys vaikeuttaa edun realisoi-mista. Epäselvä olisi 1. b6 ab 2. ab f4+ 3. Kg2 Rc6 tai 1. a6 f4+ 2. Kg2 Re6 3. b6 ab 4. a7 Rc7 5. Le4 g4.

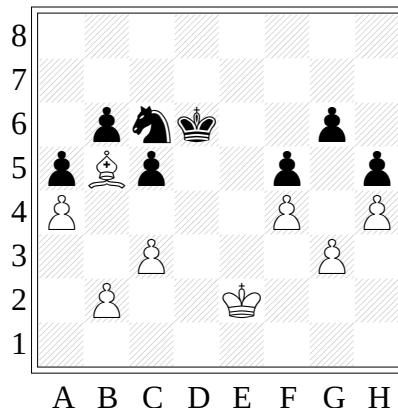
1. Lc4! (nyt uhkaa a5-a6 ja edelleen b5-b6) 1... f4+ 2. Kg2 g4 3. a6 Rxb5 (mustan tavoitteena on sotilaiden vaihto kuningassivustalla ja tämän jälkeen kuninkaan tuominen b8-ruutuun) 4. Lxb5 Kh4 (myös 4... g3 5. f3 Kg5 6. Kf1 Kf5 7. Ke1 Ke5 8. Lf1 olisi huono) 5. Ld7 Kg5 6. Kf1 Kh4 7. Ke2 Kg5 8. Lc8. Musta luovutti. Siirtojen 8... Kh4 9. f3 jälkeen valkealla olisi helppo voitto.

II esimerkki. Bannik - Spasski, NL:n XXX mest.kilp., Jerevan 1962. Valkea: Kc1, Le7, so-tilaat c2, f2, g4, h4. Musta: Kb7, Rc4, sotilaat a7, b5, c6, g6.

1... Re5 2. h5 Rxc4 (mustalle huonompi olisi 2... gh 3. gh Rf7 4. Lb4 Kb6 5. Ld2) 3. hg Rh6 4. Lf8 Rg8 (tai 4... Rf5 5. Kd2, minkä jälkeen g6-g7 ja kuninkaan marssi ratsun luo) 5. Kd2 a5 6. Ke3 Kb6 7. Kd4 b4 8. Ke5 Kb5 9. Ke6 a4 10. Kf7 b3 11. cb ab 12. La3 Rh6+ 13. Kg7 Rf5+ 14. Kf6 Rd6 15. Ke6 (ei 15. g7 Re8+ 16. Kf7 Rxcg7 17. Kxcg7 c5 tasapelein) 15... Re8 16. f4 (tarkempi olisi 16. Lb2 jatkoideana Kd7) 16.. c5 17. f5 c4 18. f6 Rxf6 19. Kxf6 c3 20. g7 Ka4 21. Ld6! (nyt häviää myös 21... b2 ja 21... c2). Musta luovutti.

Seuraavassa esimerkkejä pelinviennistä molem-milla sivustoilla asemassa, joissa ei ole vapaaso-tilaita, mutta kylläkin asemallisia heikkouksia.

III esimerkki. Fischer - Taimanov, 4. ottelupeli, Vancouver 1971.



Mustalla on heikko g6-sotilas, mutta valkean kuninkaan tunkeuduttua mustan asemaan on tämän suojattava myös b6-sotilasta. Voitto-suunnitelma on seuraava: kuninkaanmarssi a6:een, lähetin tuonti e8:aan (ilman shakkia!), minkä jälkeen musta joutuu siirtopakkoase-maan.

Välttämättömän Kc7-d8-siirron kumoaa Le8xg6-uhraus.

1. Kd3 Re7 (valkea uhkasi siirtyä sotilasloppupeliin, jossa valkealla olisi ollut kaksi varatem-poa) 2. Le8 Kd5 3. Lf7+ Kd6 4. Kc4 Kc6 5. Le8+ Kb7 6. Kb5 Rc8 (uhkaa Rd6X) 7. Lc6+ Kc7 8. Ld5 Re7 (yhtään sen parempi ei ole 8... Rd6+ 9. Ka6 Re4 10. Lf7 Rxg3 11. Lxg6) 9. Lf7 Kb7 10. Lb3 Ka7 11. Ld1 Kb7 12. Lf3+ Kc7 (12... Ka7 13. Lg2) 13. Ka6 (suunnitelman ensimmäinen osa on toteutettu) 13... Rg8 14. Ld5 Re7 15. Lc4 (kaikkein tarkin) 15... Rc6 16. Lf7 Re7 17. Le8 (suunnitelman toinen osa on toteutettu) 17... Kd8 18. Lxg6! Kxg6 19. Kxb6 Kd7 20. Kxc5 Re7 21. b4 ab 22. cb Rc8 23. a5 Rd6 24. b5 Re4+ 25. Kb6 Kc8 26. Kc6 Kb8 (tai 26... Rxg3 27. a6 Kb8 28. b6 Re4 29. a7+ Ka8 30. b7+) 27. b6 ja musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Gligoric - Unzicker, München 1958. Valkea: Kh2, Lc5, sotilaat a3, c3, d5, e4, g3, h4. Musta: Kg8, Rg6, sotilaat a5, b5, c4, e5, f6, h5. Osoittakaa siirtovuorossa olevalle valkealle tarkka voittosuunnitelma.

2. Asema on pelistä Kashdan - Reshevsky, USA 1938. Valkea: Kd3, Rd2, sotilaat a4, b3, e4, f2, g3, h2. Musta: Kc5, Le6, sotilaat a6, b4, e5, f5, g6, h7. Kuinka siirtovuorossa olevan valkean tulee pelata? Kumoa 1. f3-siirto.

59. tunti: **Lähetti ratsua vahvempi** (lopetus)

Seuraavassa loppupelissä kamppailu käydään molemmilla sivustoilla. Mustalla on aktiivinen lähetti, kun taas valkean ratsun toimintamahdollisuudet ovat rajattuja.

I esimerkki. Euwe - Capablanca, Kissingen 1928. Valkea: Kg2, Rc3, sotilaat a2, b2, c4, e2, f2, g3, h2. Musta: Kd8, Lf6, sotilaat a7, b6, c6, e7, f7, g6, h7.

1. Rd1 Kd7 2. Kf3 Kd6 3. Ke3 Kc5 4. Kd3 Kb4 5. f4 (passiivisuus olisi vaarallista, pelaisi-han musta Lf6-g7 ja sitten f7-f5 voiden tämän jälkeen luoda vähitellen siirtopakkoaseman) 5... e5 ("diagonaalin puhdistus") 6. e4 ef 7. gf Lg7 8. e5 Lh6 9. Re3! (alkoi älykäs puolustusma-nööveri) 9... Lxf4 10. Rc2+ Ka5 (10... Kc5 11. b4X) 11. Ke4! Lxh2 12. Rd4 Kb4 (tämä on parempi kuin 12... c5 13. Rc6+ Ka6 14. Rd8) 13. Rxc6+ Kxc4 14. Rd8 (tietenkään ei 14. Rxa7 h5 15. Rc8 Kc5 16. Rd6 f5+!) 14... Lxe5! 15. Kxe5 Kd3? (musta olisi asettanut valkean vaikean tehtävän eteen pelaamalla 15... f5) 16. Rxf7 Kc2 17. b4 Kc3 (jos 17... Kb2, niin 18. b5 Kxa2 19. Rd6 Kb3 20. Rc8 Kc4 21. Rxa7 tasa-pelein) 18. b5 Kb4 19. Rd6 h5 20. Kf4 Kc5 21. Rc8 Kxb5 22. Rxa7+ Kb4 23. Rc8 b5 24. Re7 Ka3 25. Rxg6 Kxa2 26. Re5. Tasapeli.

Katsokaamme loppupeli, jossa ratkaisevaa roo-lia näyttelee kuninkaan aktiivisuus.

II esimerkki. Bronstein - Levenfisch, NL:n XV mest.kilp., Leningrad 1947. Valkea: Kd5, La5, sotilaat a2, d4, f3, g4, h4. Musta: Kd7, Rd8, sotilaat a6, b5, f7, g7, h6.

1. Kc5 Rc6 2. Ld2 Re7 3. d5 (tämä on parempi kuin 3. Kb6) 3... Rg6 4. h5 Rh4 (heikompi olisi 4... Re5 5. Lc3 f6 6. Lxe5 fe 7. Kb6, mutta myöskään pelisiirto ei mustaa pelasta) 5. Lc3 f6 6. Kb6 Rxf3 7. Kxa6 b4 8. Lxb4 Re5 9. Kb7 Rxg4 10. a4 Re3 11. a5 Rxd5 12. Lf8 f5 13. a6 f4 14. a7 Rc7 15. Lxg7 f3 16. Ld4 Kd6 17. Lf2 Kd7 18. Lg3. Musta luovutti.

Lopuksi esimerkki, jossa asemaedun realisoiminen on työlästä.

III esimerkki. Grigorjevin analyysi, 1931. Valkea: Kc4, Le4, sotilaat a2, b2, c3, e5, f4, g5. Musta: Kd8, Rd7, sotilaat a7, b6, c5, e6, g6, h7.

1. Lf3! (valkea parantaa lähettinsä asemaa ja luo mahdollisuuden hyökätä e6-sotilaan kimp-puun) 1... a6 (myöskään muut jatkot eivät pe-lastasta: 1... Rb8 2. Lg4! (ei heti 2. Kb5, koska seuraisi 2... Kc7 3. Lg4 a6+ 4. Kc4 Kd7 ja sit-ten Rc6) 2... Kd7 3. Kb5 Ke7 4. a4 Kd7 5. a5 rikkoen mustan aseman; 1... Kc7 2. Lg4! Rf8 3. Kb5 Kb7 4. Lf3+ Kc7 5. Ka6 Kb8 6. b4 cb 7. cb Rd7 8. Lc6 Rf8 9. b5 ja valkea voittaa) 2. a4

Kc7 (ei 2... Rb8 3. a5 Kc7 4. Lg4) 3. Lg4! (estäen Rb8 ja Rc6 idean) 3... Rf8 4. a5 Kc6 5. ab Kxb6 6. Ld1! Rd7 7. La4 Rb8 (yhtään sen parempi ei ole 7... Rf8 8. Le8 a5 9. La4) 8. Le8 Rc6 9. Lf7 Rd8 10. Lg8 Rc6 11. Lxe6 (11. Lxh7? Re7!) ja valkea voittaa.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Barza - Clarke, Budapest 1960. Valkea: Kd4, Le5, sotilaat a4,b2,f2,g3, h3. Musta: Ke6,Rb4, sotilaat a6,b6, f5,g6,h7. Millä suunnitelmalla siirtovuorossa oleva valkea realisoitunsa voitoksi?

2. Asema on pelistä Smyslov - Tal, Moskova 1964. Valkea: Kd2, Re1, sotilaat a2,c4,d3, f4,g3,h2. Musta: Ke7,Lh5, sotilaat a7,b6, c5, d4,f5,h7. Kuinka siirtovuorossa oleva musta parantaisi asemaansa.

60. tunti: Ratsu lähettiä vahvempi

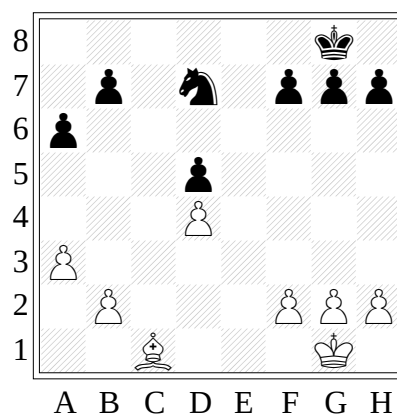
Erityisen selvästi ratsun paremmuus lähettiin nähdessä suljetuissa asemissa. Tässä valkea esimerkki tämän etutyypin realisoinnista.

I esimerkki. Pfeiffer - Gimar, Dubrovnik 1950. Valkea: Ke3,Rc2, sotilaat a3,b2,d3,e5,f4,h2. Musta: Kh7,Lf7, sotilaat a4,b6,d5, e6,f5,h6. Valkealla on ratkaistavanaan paljon teknisiä ongelmia. On huomioitava mustan kuninkaan asemaan tunkeutumismahdollisuus. Mustan puolustuksen tärkeä lenkki on b6-sotilas. Valkean suunnitelman ensimmäinen vaihe on vastaisku kuningassivustalla ja vaihdot kuningatar-sivustalla, jotta rintamalinja kaventuisi. 1... Kg6 2. Kf3 Le8 3. Rd4 Kf7 4. Ke3 Ld7 5. Re2 Kg6 6. Rg3! Lb5 7. d4 Le8 8. Kd2 Kg7 9. Kc3 Kg6 10. b3! ab 11. Kxb3 Kf7 (musta pyrkii estämään valkean aikeen pelata Kb4 ja a3-a4-a5 jatkoideana tunkeutua kuninkaalla selustaan) 12. Rh5 Ke7 13. Rf6 Lf7 14. Kb4 Kd8 15. Kb5 Kc7 16. a4 Kb7 17. a5 ba 18. Kxa5. Suunnitelman toinen vaihe on parantaa kuninkaan asemaa ja luoda siirtopakkoasema. 18... Kc6 19. Ka6 h5 (19... Lg6-siirtoa seuraisi 20. Rg8) 20. Rh7 Le8 21. Ka5 Kb7 22. Rf8 Lf7 23. Kb5 Kc7 24. Kc5 Lg8 25. h3! (varatempot ratkaisevat)

25... Lf7 26. Rh7 Le8 27. h4! Lf7 (muut ovat huonompia: 27... Ld7 28. Rf6; 27... La4 28. Rf8; 27... Lg6 28. Rg5 Kd7 29. Kb6) 28. Rf6 Lg6 29. Rxd5+! ed 30. Kxd5 Le8 31. e6 La4 32. Ke5 Lb3 33. d5 Kd8 34. d6 Lc2 35. Kf6 Ld3 36. e7+ Ke8 37. d7+ Kxd7 38. Kf7 ja musta luovutti.

Ratsu on lähettiä vahvempi avoimissa asemissa, joissa lähtien omaavan sotilaat sijaitsevat samanvärisillä ruuduilla, joilla lähetti liikkuu.

II esimerkki: Seidi - Fischer, USA 1964



1. Kf1 Rf8 (mustan suunnitelmana on parantaa upseereittensa asemaa, minkä jälkeen toteuttaa sotilashyökkäys kuningassivustalla luodakseen d4-sotilaan lisäksi toinen hyökkäyksen kohde) 2. Ke2 Re6 3. Kd3 h5! 4. Le3 Kh7 5. f3 Kg6 6. a4 (valkean 6. g4-siirtoa voisi seurata 6... hg 7. fg f5) 6... Kf5 7. Ke2 g5 8. Kf2 Rd8 9. Ld2 Kg6 10. Ke3 Re6 11. Kd3 Kf5 12. Le3 f6 (12... Rf4+ shakki ei antaisi mitään) 13. Ke2 Kg6 14. Kd3 f5 15. Ke2 f4 16. Lf2 Rg7 17. h3 Rf5 18. Kd3 g4! 19. hg hg 20. fg Rh6 21. Le1 Rxd4 22. Ld2 Kf5 23. Le1 Rf6 (tietenkään ei 23... Re3 24. g3 Rg2 25. Lf2) 24. Lh4 Re4 25. Le1 Kg4 26. Ke2 Rg3+ 27. Kd3 (tai 27. Kf2 Kf5 28. Kf3 Re4 ja sitten Rg5+ ja Ke4, jos taas 29. Lh4, niin 29... Rd2+) 27... Rf5 28. Lf2 Rh4 29. a5 Rxd2 30. Kc3 Kf3 31. Lg1 Ke2 32. Lh2 f3 33. Lg3 Re3. Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Henneberger - Nimzowitsch, 1931. Valkea: Ke3, Le1, sotilaat a2,c3, d4,f4,g3. Musta: Kd5,Rd6, sotilaat a4,c4, e6, f5,g4.

Mustan siirto. Löydä voitto.

2. Asema on pelistä Holmov - Vasjukov, Ros-tov na Don 1971. Valkea: Ke3,Lg2, sotilaat a2,b3,c4, e4,g3,h4. Musta: Kg7,Re5, sotilaat a7,b7,c5,f7,g6,h5. Mustan siirto. Osoittakaa tälle suunnitelma parantaa asemaansa.

61. tunti: **Ratsu lähettiä vahvempi** (lopetus)

Seuraavissa esimerkeissä, joissa ratsu on lähettiä vahvempi, asemallisesti merkittäviä tekijöitä ovat vaarallinen vapaasotilas tai aktiivinen kuningas.

I esimerkki. Grigorjev - Nenarokov, Moskova 1923. Valkea: Kc3, Rh3, sotilaat a3,b4,d4,e5, f5,g4, h5. Musta: Kf7,Lc6, sotilaat a6, b5,c4, d5,f6,g7,h6.

1. Rf4! Lb7 (1... fe? 2. de d4+ 3. Kxd4 Lf3 4. e6+ Kf6 5. Rg6 Lxg4 6. e7 Kf7 7. Re5+ valkean voiton) 2. Re6 Lc8 3. Rc7 Lb7 4. a4! (ratkaiseva murto) 4... ba (parempi olisi ollut 4... fe 5. de ba) 5. e6+! Ke7 6. b5 ab 7. Rxb5 Lc6 8. Ra3 Kd6 9. Kb4 Le8 10. Rb1 Lc6 11. Rc3 Le8 12. Ka5 Lc6 13. Kb6 a3 (13... Le8 14. Kb7 jatkoideana Kc8 ja Kd8) 14. Ka5 Lb7 15. Kb4 Kc6 16. Kxa3 Kb6 17. Kb4 Kc6 18. Ka5 Kd6 19. Kb5! (19. Kb6 Lc6!) 19... La8 20. Ka6! Kc7 21. Rb5+ Kc6 22. Ka5! (ei 22. Ka7? Kxb5 23. Kxa8 Kc6 ja musta voittaisi) 22... Lb7 23. e7 Kd7 24. Rd6 ja musta luovutti.

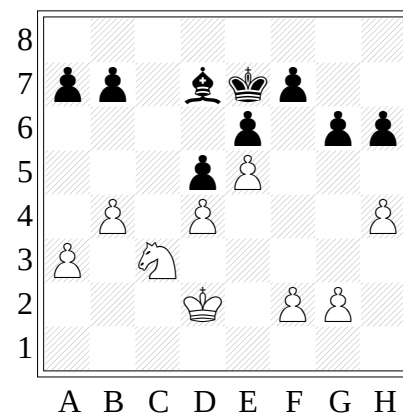
II esimerkki. Barza - H. Reti, Budapest 1957. Valkea: Ke5,Rd5, sotilaat a3,g5. Musta: Ke7, La4, sotilaat a7,g6.

Siirtovuorossa olevan mustan täytyy valita kuninkaalleen perääntymisruutu. 1... Kf7? (musta olisi pelastautunut tasapeliin jatkossa 1... Kd7 2. Rf4 Lc2 3. Kf6 Kc6 4. Rxg6 Kb5 5. Re7 Lh7) 2. Kd6 (nyt alkaa mustan kuninkaan tyy-pillinen karkoittamisidea) 2... Lb3 3. Re7 a5 4. Rc6 a4 5. Re5+ Kg7 6. Ke7 Lc2 7. Rd7 Ld1 8. Rc5 Lc2 (8... Lb3 9. Re6+ Lxe6 10. Kxe6 joh-taa valkean helppoon voittoon) 9. Re6+ Kh7 (tai 9... Kg8 10. Kf6 Lb1 11. Rf4 Kh7 12. Kf7 La2+ 13. Re6 Lb3 14. Kf6; huono olisi myös 10... Le4 11. Rf4 Kh7 12. Kf7 Lf3 13. Re6) 10. Kf7 Lb3 11. Kf6 Lc2 12. Rf8+ Kg8 13. Rxg6 Lb3 14. Re7+ Kh7 (siirron 14... Kf8 valkea ku-moaisi jatkossa 15. g6 Ke8 16. g7 Kd7 17. Rf5 Lg8 18. Rh6 Lh7

19. Ke5!) 15. g6+ Kh8 16. Kg5! (16. g7+ Kh7 ja tasapeli) 16... Kg7 17. Rf5+ Kg8 18. Kh6 La2 19. g7 Kf7 20. Rd6+ Kf6 (myöskään muihin ruutuihin perääntymiset eivät mustaa pelastaisi) 21. Kh7 Ke5 22. Rb5 Lf7 23. Rc3 Kd4 24. Rxa4 Kc4 25. Rb2+! (jälleen tyyppillinen keino) 25... Kb3 26. a4 ja musta luovutti.

Lopuksi opettavainen loppupeli, jossa voittoa pelaavan on ratkaistava vaikeita ongelmia ensin asemallista ja sitten materiaalieta realisoitaessa.

III esimerkki. Capablanca - Torre, Moskova 1925.



1... f6 (mustan tavoitteena on saada lähettinsä aktiiviseksi) 2. Ke3 g5 3. ef+ Kxf6 4. hg+ Kxg5 (4... hg -siirtoa seuraisi 5. g4 jatkoideana f2-f4) 5. f3 Le8 6. g4 Lc6 7. a4 Ld7 8. b5 Le8 9. Re2 h5 10. Rf4 (mahdollisesti vahvempi olisi 10. gh Lxh5 11. Rf4 Lf7 12. Rd3) 10... hg 11. Rxe6+ Kh4 12. fg Kxg4 13. Rd8 Kf5 (tietenkään ei 13... b6) 14. Rxb7 Ke6 15. Kd3 (huomionar-voinen olisi myös 15. Kf4) 15... Kd7 16. Rc5+ Kc7 17. Ra6+ (vielä vaikeampien ongelmien eteen valkea olisi asettanut mustan jatkossa 17. Kc3 Kb6 18. Kb4 a5+! 19. Kc3 tuoden sitten kuninkaansa e5:een) 17... Kb6 18. Kc3 Ka5 19. Kb3 Lh5 20. Ka3 Ld1 21. Rc5 a6! (loistava puolustuskeino) 22. ba Kb6 23. Kb4 Le2 24. a5+ (mustalle vaarallisempi olisi ollut kunin-kaan kierto, mutta myös tässä tapauksessa peli olisi tullut päättymään tasan: valkean kuningas-ta ei tule vain päästää c8:aan) 24... Ka7 25. Re6 Lxa6 26. Rc7 Lc4 27. Kc5 Lb3! (jotta siirtoon 28. Rxd5 olisi mahdollista pelata 28... Ka6) 28. Kc6 Lc4 29. a6 Le2! (ei 29... Lb3 30. Kb5 Lc4+ 31. Ka5 ja Rb5+) 30.

Kxd5 Kb6 31. Kd6 Lg4 32. d5 Lf3! Tasapeli, eihän valkea pysty estämään mustan Lxd5-siirtoa.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Hort - Barza, Kööpenhamina 1965. Valkea: Ke2, Rb4, sotilaat b5,c6, f3,g2. Musta: Kf6,Lf4, sotilaat b6,e6,g3,h4. Löydä siirtovuorossa olevalle valkealle voitto-idea.
2. Asema on pelistä Kotov - Matulovic, Zagreb 1958. Valkea:Kc3, Rh6, sotilaat a3,b4,g4,h5. Musta: Kf6,Lf3, sotilaat a6,b5,g5. Valkean siirto. Mikä voittosuunnitelmaksi?

62. tunti: Torni vastaan sotilaat

Nyt tutustumme asemiin, joissa tornilla kamppaillaan sotilasta tai kahta vastaan. Erityisen usein tällaisia materiaalitasapainoja syntyy torniloppupeleissä.

I esimerkki. A. Seleznev 1919. Valkea: Ke6, Tb5, sotilas f6. Musta: Kc7,Tc3, sotilas c5. Voitto. Siirtojen 1. Txc5+ Txc5 2. f7 jälkeen ollaan tultu eräaseen harvinaisista asemista, joissa yksinäinen sotilas voittaa tornin (katso myös 1. esimerkki harjoituksista) 2... Tc6+ 3. Ke5 Tc5+ 4. Ke4 Tc4+ 5. Ke3 Tc3+ 6. Kf2 Tc2+ 7. Kg3 Tc3+ 8. Kg4 Tc4+ 9. Kg5 Tc5+ 10. Kg6 Tc6+ 11. Kg7. Tyypillinen väistö pois shakeista.

Seuraavat kaksi esimerkkiä, joissa kuningas kontrolloi sotilaan korotusruutua, ilmentävät M. Euwen ideoimaa sääntöä.

I esimerkki. M. Euwe, 1934. Valkea: Ka4,Ta1. Musta: Ke2, sotilas d4. 1... d3 2. Kb3 d2 3. Kc2 valkean voitoin. Johdopäätös: Jos vahvemmallalla olevan kuningas ehtii vapaasotilaan neliöön, niin tämä voittaa.

III esimerkki. M. Euwe, 1934. Valkea: Kb7, Ta1. Musta: Kg4, sotilas e4. Voidakseen viedä sotilaan kuningattareksi on mustan kuninkaan päästävä f2-ruutuun, mikä vaatii kaksi siirtoa. Tämän johdosta neliötä b1-b4-e4-e1 on suurennettava kahdella ruudulla. Jos valkea

olisi siirtovuorossa, niin tämä ehtisi suurennettuun neliöön ja voittaisi pelin. Euwen sääntö pätee, jos heikommalla olevan kuningas ei pysty toteuttamaan poistoyöntämisideaa.

IV esimerkki. F. Amelung, 1901. Valkea: Kc7, Tb1. Musta: Kb5, sotilas b4. Valkean ollessa siirtovuorossa asema on valkean voitto, mustan taas ollessa siirtovuorossa tasapeli.

1. Kb7! Kc4 2. Kb6 b3 3. Ka5 Kc3 4. Ka4 b2 5. Ka3; 1... Kc5! 2. Kb7 Kb5 3. Ka7 Ka5.

Siirtykäämme asemiin torni vastaan kaksi sotilasta. Erityisen vaarallisia ovat pitkälle edenneet rinnakkaiset vapaasotilaat.

V esimerkki. V. Sozin, 1935. Valkea: Ka7,Ta6. Musta: Kc7, sotilaat f4,g3. Siirtovuorossa oleva voittaa.

1... f3 (tai 1... g2) johtaa mustan helppoon voittoon. 1. Tg6! (uhkaa 2. Tg4) 1... g2 2. Txxg2 Kd6 3. Tg5!

Toisinaan vaikka torni on voimaton kahta rinnakkaista vapaasotilasta vastaan, se pystyy käyttämään hyväkseen vastustajan kuninkaan epäedullista sijaintia.

VI esimerkki. I.Kling ja B. Horwitz, 1851. Valkea: Kf6,Tb1. Musta: Kh5, sotilaat a3,b2. Tasapeli. 1. Kf5 Kh4 2. Kf4 Kh3 3. Kf3 Kh2 4. Ke3! Kg3 5. Tg1+ Kh2 6. Tb1!

VII esimerkki. I. Moravecin mukaan, 1913. Valkea: Kg7,Th2. Musta: Kb1, sotilaat a5,b7. Voitto.

1. Kf6 a4 2. Ke5 a3 3. Kd4 a2 4. Kc3! a1R (4... a1D 5. Kb3) 5. Tg2 b5 6. Te2! b4+ 7. Kxb4 Rc2+ 8. Kc3. 1... b5 2. Ke5 b4 3. Kd4 b3 4. Kc3 a4 5. Tg2 (5. Kb4? b2 6. Ka3 Ka1 7. Txb2 patti) 5... Ka1 6. Tg4 b2 7. Txa4+ Kb1 8. Kb3 (keino, mikä on hyvä tietää! Valkea voittaisi myös jatkossa 8. Tb4 Ka1 9. Kc2) 8... Kc1 9. Tc4+ Kb1 10. Tc5 Ka1 11. Ta5+ Kb1 12. Ta2.

VIII esimerkki. V. Hortov, 1963. Valkea: Ka8, Td8. MUsta: Kd2, sotilaat a3,d3. Tasapeli.

Kf7 26. Ta7+ Kg6 27. Ta6+ Kg5 28. Ta8 c2 29. Tg8+ Kh6 30. Kf6 Tf1+ ja valkea luo-vutti.

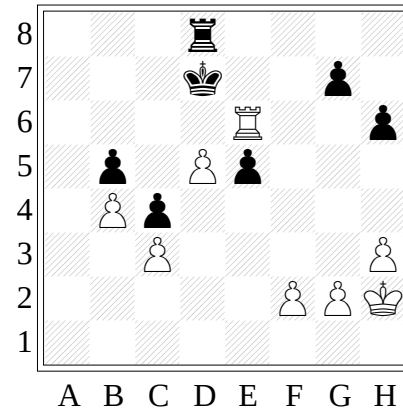
IX esimerkki. V. Tshehover, 1949. Valkea: Kf7, Tg7. Musta: Kf1, sotilaat f2,h5. Tasapeli.

1. Kg8! h4 2. Th7 h3 (2... Kg2 3. Tg7+) 3. Txh3 Kg2 4. Th7! f1D 5. Tg7+ Kh3 6. Th7+ jne.

Harjoituksia

1. F. Saavedran tehtävä, 1895. Valkea: Kb6, sotilas c6. Musta: Ka1,Td5. Voitto.

2. G. Nadareichvili, 1961. Valkea: Ka7,Tg1.
Musta: Kh3, sotilaat g7,h4. Voitto.



63. tunti: Torniloppupelit

Tarraschilla oli kuuluisa aforismi: ”Torniloppupelejä ei voiteta”. Tällä hän tarkoitti sitä, että näissä loppupelityypeissä mahdollisuudet saavuttaa tasapeli ovat tavattoman suuret. On paljon esimerkkejä, joissa jopa kahden sotilaan enemmyyks ei riitä voittoon. Etua hyödynnetäessä tarkkuus ja johdonmukaisuus ovat välttämättömiä. Katsokaamme vaikeita esimerkkejä materiaaliedun realisoinnista.

I esimerkki. Antochin - Smyslov, Moskova 1960.
Valkea: Kf4,Th2, sotilaat a3,b2,e4. Must-ta: Ke7,
Tg6, sotilaat a4,b5,c4,h6.

1... Tg7 2. Th5 Tg5 3. Th2 (valkean onnistuu pitämään puolustus kunnossa suojelemalla b2-sotilastaan) 3... Kf7 4. Td2 Th5 5. Kg4 Tc5 6. Kf4 Ke6 7. Th2 h5 8. Th3 Kf6 9. Th2 Tg5 10. Kf3 Kg6 11. Kf4 h4! 12. Txh4 (muutoin seuraisi 12... Th5) 12... Tg2 13. Th8 (tietystikin huo-no olisi 13. Tg4+) 13... Txb2 14. Tc8 Tb3 15. Tc5 Txa3 16. Txb5 Ta1! (ideana pakottaa a-vapaasotilasta etenemään; tämän jälkeen valkean kuninkaan olisi suojauduttava e-sotilaansa eteen) 17. Tb2 a3 18. Th2 Kf6 19. Th6+ Ke7 20. Ke5 a2 21. Th7+. Jatkossa 21. Th2 Kd7 22. Tc2 (ei auta myöskään 22. Tf2 Kc6 23. Kf5 Kc5 24. e5 Kb4 25. e6 Kb3 26. e7 Te1) 22... c3 syntyy kaunis siirtopakkoasema ja mustan kuningas pakottavasti tunkeutuu c-linjan yli. 21... Kd8 22. Ta7 c3 23. Ta8+ Ke7 (ei 23... Kc7 24. Ta3 Kb6 25. Tb3+) 24. Ta7+ Kf8 25. Ta8+

Valkealla on sotilas enemmän, parempi asema ja mahdollisuus kasvattaa materiaalietaan kolmella(!) tavalla. Ensinnäkin 1. Txe5 -lyöntiä seuraisi 1... Kd6 epäselvin asemin. Esimerkiksi 2. Te3 g5! 3. Te6+ Kxd5 4. Txf6 Ke4 tai 3. g3 Tf8 4. Kg2 Kxd5.

Myöskin 1. Tb6 tulee hylätä jatkon 1... Ta8 2. Txb5 Ta3 takia. Jos taas 1. Tg6, niin 1... Ta8 2. Tgx7+ Kd6 3. Tg3 Ta2! (mutta ei 3... Kxd5 4. Te3). Tämän takia valkea säännön ”aktiivisuus on materiaalia tärkeämpi” mukaisesti pelasi 1. Kg3! 1... Ta8 2. Kf3 Ta3 3. Ke4 Txc3 4. Tg6 Tc2. Mustan on ennakoitava valkean tornin tuloa seitsemännelle riville, valkean kuningasta ja vapaasotilasta. Mahdollinen jatko voisi olla 4... Tb3 5. Kxe5 Txb4 6. Tgx7+ Ke8 7. Ke6 Kf8 8. Tf7+ Kg8 9. d6 Tb2 10. d7 Te2+ 11. Kf6 Txf2+ 12. Ke5 Te2+ 13. Kf4 Td2 14. Te7. 5. Tgx7+ Kd6 6. Tg6+ Kd7 7. Tg7+ (tässä ja myöhemmin valkea toistaa siirtoja voittaakseen aikaa) 7... Kd6 8. Tg6+ Kd7 9. Kxe5 Te2+ 10. Kd4 Txf2 11. Tg7+ Kd6 12. Tg6+ Kd7 13. g4 Td2+ 14. Ke5 Te2+ 15. Kd4 Td2+ 16. Kc5 c3 17. Td6+ Ke7 (huonompi olisi 17... Kc7 18. Txb6 c2 19. Tc6+ Kd7 20. Kb6) 18. Te6+ Kd7 19. Te3 c2 20. Tc3 Th2 21. h4! (kaikkein tarkin tie voittoon) 21... Txb4 22. Txc2 Tgx4 23. Th2 Tg6 24. Kxb5 Kd6 25. Th5 Kc7 (huono olisi 25... Tg5 26. Txb6+ Kxd5 27. Kb6 jne) 26. Kc5 Tf6 27. Th1 Kb7 28. b5 Tg6 29. Th5 Kc7 30. Tf5 Tg1 (mustaa ei myöskään olisi pelas-tanut

30... Tg7 31. b6+ Kd7 32. d6 Th7 33. Te5 h5 34. Te7+) 31. b6+ Kb7 32. Tf7+ Kb8 33. d6 Tc1+ 34. Kd5 ja musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Levenfisch - Rjumin, Moskova 1935. Valkea: Kg2,Te5, sotilaat a2,b2,d4,f2, g3,h2. Musta: Kh8,Tf8, sotilaat a6,b5,c4,g7,h6. Kuinka siirtovuorossa oleva valkea parantaisi asemaansa?

2. Asema on 17. ottelupelistä Spasski - Petrosjan, Moskova 1969. Valkea: Kg3,Ta5, sotilaat a4,f2,h2. Musta: Kg6,Tb3, sotilaat f3,f7. Esitä valkealle voittosuunnitelma.

64. tunti: Torniloppupelit (jatkoa)

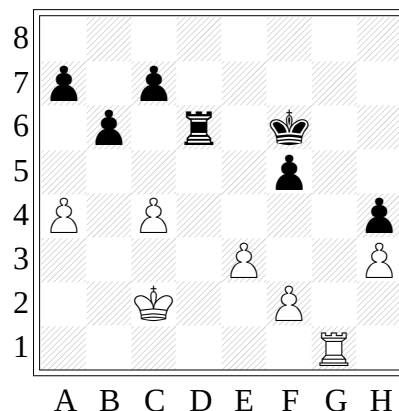
Vielä paljon vaikeampi tehtävä torniloppupeleissä on realisoida asemaetua. Tällöin on aina huomioitava vastustajan mahdollisuus sotilaanuhrauksella aktivoida voimansa.

I esimerkki. Spielmann - Rubinstein, Pietari 1909. Valkea: Kh2,Tc2, sotilaat a3,d4,f2,h3. Musta: Kf8,Tb8, sotilaat d6,f7,g6,g7.

Mustan etu on ilmeinen, onhan valkealla neljä sotilassaarekettä. Kuitenkin edun realisointi on ongelmallista valkean etäisen vapaasotilaan johdosta, minkä lisäksi valkea saavuttaisi tasapelin antamalla a3- ja d4-sotilaat d6-sotilaasta. 1... Ta8 (mitään ei antaisi 1... Tb3 2. Ta2 Td3 3. a4 Txd4 4. a5, eikä valkealla ole mitään pelättävää) 2. Tc3. Enemmän tasapelitoiveita olisi antanut 2. Ta2, vaikkakaan lähes liikuntakyvytön vapaasotilas ja tornin sijainti eivät lupaisi valkealle aktiviteettia. Voisi seurata 2... Ta4! 3. Kg3 Ke7 4. Kf3 Ke6 5. Ke4 ja mustan on tehtävä valinta siirtojen 5... d5+, 5... f5+ ja 5... g5 välillä. 2... Ta4 3. Td3 Ke7 4. Kg3 Ke6 5. Kf3 Kd5 6. Ke2 (6... Txd4 -siirtoon valkealla oli käytettävissä 7. Ke3, joskin myös 6. h4 olisi huomionarvoinen) 6... g5 7. Tb3 f6 (mahdollinen olisi 7... Kxd4 8. Tb7 f6 9. Tg7 Txa3 10. h4 gh tai 10... Ta2+) 8. Ke3 Kc4 9. Td3 d5 10. Kd2 Ta8 (valkea on joutunut siirtopakkoasemaan) 11. Kc2 (11. Ke3 -siirtoa seuraisi 11... Tb8 12. Kd2 Tb2+

13. Ke3 Ta2) 11... Ta7 12. Kd2 Te7! 13. Tc3+ (jos 13. Kc2, niin 13... Te2+ 14. Td2 Txd2 15. Kxd2 Kb3) 13... Kxd4 14. a4 Ta7 15. Ta3 Ta5! 16. Ta1 Kc4 17. Ke3 (jättää käyttämättä parhaan puolustusmahdollisuuden 17. Tc1+ Kb4 18. Tb1+ Kxa4 19. Kd3) 17... d4+ 18. Kd2 Tf5 19. Ke1 (jatko 19. a5 Txf2+ 20. Ke1 Tb2 21. a6 Tb8 22. a7 Ta8 23. Kd2 Kc5 24. Kd3 Kb6 johtaisi mustan etuun) 19... Kb4 20. Ke2 Ka5 (nyt mustan torni voi painostaa heikkoja sotilaita) 21. Ta3 Tf4 22. Ta2 (valkea häviäisi myös 22. Kf1 Th4 23. Kg2 Kb4 24. Ta1 d3 25. a5 Te4 -jatkossa) 22... Th4 23. Kd3 Txb3+ 24. Kxd4 Th4 25. Kd3 Txa4 26. Te2 Tf4 27. Ke3 Kb6 ja valkea luovutti muutaman siirron kuluttua.

II esimerkki. Botvinnik - Smyslov, 14. ottelu-peli, Moskova 1958.



1. Tg8 Tc6 2. Kc3 a6 3. Th8 Kg5 4. Tg8+ Kf6 5. Th8 (kuorisiirto) 5... Kg5 6. Kd4 Tc5 (huonompi olisi 6... Td6+ 7. Ke5) 7. Th7 (valkea olisi voinut valita jatkon 7. f4+ Kg6 8. Txb4 Ta5 9. Th8 Txa4 10. Tc8 c5+ 11. Kd5, jolloin-kä vastustajalla on tasapelimahdollisuuksia, mutta aluksi on kuitenkin testattava analyysin tarkkuus) 7... Kg6. Tämän siirron jälkeen Bot-vinnikin mukaan valkealla tuskinpa on puolustettava asema. Olisi tullut pelata 7... Tc6 pelikäämättä jatkoa 8. Td7 Kf6 9. Td5 Ke6 10. Kc3 Td6 eikä valkea torni pääse d4:ään. Valkea pelaisi 8. Th8 Tc5 9. f4+. 8. Td7 Kf6 9. Td5 Tc6 10. Kc3 Te6 11. Td4 Kg5 12. Td7 Tc6 13. Kb4 Kf6 14. Td4 Kg5 15. Td8. Nyt valkean suunnitelma on selkeä. Tämän tavoitteena on pakottaa vastustaja pelamaan a6-a5, tuoda kuninkansa d4:ään, asettaa torni h8:aan ja voittaa sotilas f2-f4+ -siirrolla.

15... Te6 16. Tc8 f4 (sotilaanuhraus vastapelin saamiseksi) 17. ef+ Kxf4 18. Txc7 Kf3 19. Th7 Te4 20. Th6 b5 (valkealle suurempia ongelmia olisi aiheuttanut 20... Kg2, esimerkiksi 21. Txb6 Kxh3 22. Txa6 Kg2 23. a5 h3 24. Tg6+ Kxf2 25. Th6 Kg2 26. a6, joskin myös tässä jatkossa musta tulisi häviämään) 21. ab (ky-seenalaistaa valkean voitonmahdollisuudet; oikein olisi Botvinnikin esittämä 21. Txa6 bc 22. Tc6 c3+ 23. Kb3 Kxf2 24. Txc3) 21... ab 22. Tf6+ Kg2 23. Kxb5 Te2. Valkean laskema pääjatko: 23... Kxh3 24. c5 Kg2 25. c6 h3 26. c7 Te8 27. Th6 h2 28. Kc6 h1D 29. Txb1 Kxh1 30. Kd7 valkean voitoon. Kuitenkin tarkka 23... Te1! ideana siirtojen 24. c5 Tb1+ 25. Ka6 Kxh3 26. Tf4 Ta1+ 27. Kb7 Tb1+ 28. Kc7 Th1! jälkeen varmistaa siirtomahdollisuus Kh3-g2 antaisi hyviä pelastautumismahdollisuuksia. 24. c5 (nyt pelin lopputulos on selvä) 24... Tb2+ 25. Ka6 Ta2+ (25... Kxh3 26. Tf4!) 26. Kb7 Tb2+ 27. Tb6 Tc2 (tai 27... Txf2 28. Tb3) 28. c6 Kxh3 29. c7 Kg2 30. Tc6 Tb2+ 31. Tb6 Tc2 32. f4 ja musta luovutti.

Harjoituksia

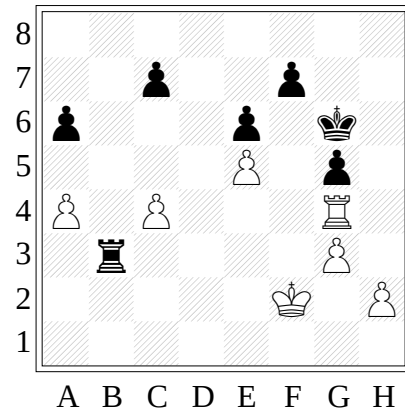
1. Asema on pelistä Ghizesku - Pfleger, Bam-berg 1971. Valkea: Kc3, Td2, sotilaat a3, b2, d5, f4, g3, h2. Musta: Kd6, Te1, sotilaat a4, b5, c4, f5, g4, g6. Mustan siirto. Arvioi asema.

2. Asema on pelistä Savon - Stein, NL:n XXXIX mest.kilp., Leningrad 1971. Valkea: Kd4, Te3, sotilaat a4, c5, f4, g3, g5. Musta: Kc7, Tc2, sotilaat b7, e6, f5, f7, h5. Mustan siirto. Kumman puolelle asettuisit loppupelissä?

65. tunti: **Torniloppupelit** (lopetus)

Tutustukaamme esimerkkeihin puolustuksesta.

I esimerkki. Tal - Larsen, 4. ottelupeli, Bled 1965.



1... Tb2+ 2. Kg1 Kf5 3. Td4 (3. h3 johtaisi 3... c5-siirron jälkeen kauhistuttavaan tilanteeseen) 3... Kxe5 4. Td7 f5 5. Txc7 Ke4 (5... g4 siirto ideana estää valkeaa toteuttamasta h2-h4-idea torjuttaisiin jatkolla 6. Tc6 a5 7. Ta6) 6. Td7 (muutoin seuraisi 6... Kf3) 6... Tc2 7. Td6 e5 (Talin mukaan huomionarvoinen olisi 7... Txc4 8. Txe6+ Kf3 9. Te1 Txa4 ja tämän jälkeen vapaasotilaan hankkiminen f-linjalta) 8. h4! (paras vastamahdollisuus) 8... gh 9. gh Txc4 10. h5 Kf3 (mustaa ei miellyttänyt jatko 10... Txa4 11. h6 ja tämän olisi pelattava 11... Ke3) 11. Td3+ Kg4 12. h6 Tc7 (vahvempi olisi 12... Tc6 13. h7 Th6) 13. Td6 e4 14. Kf2 a5 15. Tg6+ Kh5 (virheellinen idea, joka johtaa tasapeliin; musta olisi voittanut jatkossa 15... Kf4 16. Tg7 e3+!) 16. Ta6 f4? (musta laski vain 17. Txa5+ Kg4; mustalle välttämätön olisi ollut siirto 16... Kg4) 17. Te6! (nyt tasapeli on väistämätön) 17... Tc2+ 18. Ke1 Tc1+ 19. Kd2 Th1 20. Txe4 Kg4 21. Te6 Kg3 22. Tf6 f3 23. Ke3 Te1+ 24. Kd3 ja pelaajat sopivat pian tasapelistä.

II esimerkki. Geller - Suetin, Moskova 1964.

Valkea: Kf3, Tc4, sotilaat b5, d5, f4, g3, h4. Musta: Ke7, Td7, sotilaat b7, d6, f5, g6, h7.

1... b6 (b5-b6-siirron salliminen olisi vaarallista) 2. Tc6 Tb7 3. g4 h5! (estäen h4-h5-siirron) 4. g5 Kd7 5. Ke3 (valkea tuo kuninkaansa parhaimmalle paikalle, jotta voisi tämän jälkeen tunkeutua tornillaan vastustajan asemaan) 5... Tb8 6. Kd2 Tb7 7. Kc2 Tb8 8. Kd3 Tb7 9. Kc3 Tb8

10. Kb3 Tb7 11. Tc1 Tb8 12. Ta1 Te8! (aika ryhtyä aktiiviseksi) 13. Ta7+ Kc8 14. Ta8+ Kd7 15. Ta7+ Kc8 16. Tg7 Te3+ 17. Kc2 Te4 18. Txx6 Txf4 19. Tg8+! (siirtojen 19. Txd6 Txx4 20. Txb6 Tg4 21. Tc6+ Kb7! 22. g6 h4 jälkeen musta saavuttaisi tasapelin) 19... Kd7 20. Tb8 Kc7 (tietenkään ei 20... Txx4? 21. g6 Tg4 22. g7) 21. Ta8 Tg4 (huono olisi 21... Kb7 22. Th8!) 22. Kd3 (22. Ta7+ -siirtoa seu-raisi 22... Kd8) 22... Tg3+. Kommentoidessaan loppupeliä Mikenas pitää tätä siirtoa riittämät-tömänä ja suosittelee 22... Kd7. Mahdollinen jatko voisi olla 23. Ta7+ Ke8 24. Tb7 Txx4 25. Txb6 Tg4 (huonompi olisi 25... Tb4 26. Txd6 Txb5 27. Kd4) 26. Txd6 Txx5 27. Kd4 Tg1 paremmin tasapelimahdollisuuksin kuin peli-jatkossa. 23. Ke2 Tg4 24. Kf3 Kd7 25. Tb8 (nyt tämä on vahvempi kuin 25. Ta7+ Ke8 26. Tb7) 25... Kc7 26. Ta8 Kd7 27. Tb8 Kc7 28. Tf8! Kd7 29. g6! (pitäisi johtaa voittoon) 29... Txx6 30. Txf5 Tg4 31. Txx5 Tb4 32. Th7+ Ke8 33. h5 Txb5 34. Ke4 Tb1 35. Kf5 Kf8 36. h6 (huo-mionarvoinen olisi 36. Ke6 b5 37. Tb7 b4 38. Kxd6, esimerkiksi 38... b3 39. h6 Kg8 40. Tg7+ Kh8 41. Tg3 Kh7 42. Te3 Kxx6 43. Ke6 valkean voitoon) 36... Kg8 37. Td7? (auttaa mustaa saavuttamaan tasapelin. Oikein olisi ollut 37. Tg7+ ja 37... Kh8 -siirtoon 38. Ke6 Th1 39. Tg6 Kh7 40. Tf6 b5 41. Kxd6 b4 42. Tf3 Tc1 43. Tb3 Tc4 44. Ke5) 37... b5 38. Txd6 b4 39. Ke4 b3 40. Kd3 Tc1! (rajaten kuninkaan alueen) 41. Tb6 Td1+ 42. Kc4 Tc1+ 43. Kd4 Td1+ 44. Kc5 Tc1+ 45. Kd6 Tb1 46. Tb7 Kh8 47. Ke6 Kg8 48. d6 b2 49. d7 Te1+ 50. Kf6 Tf1+ 51. Ke7 Te1+ 52. Kd8 b1D. Ta-sapeli. Harvinainen tapaus, jossa vaikeassa tor-niloppupelissä puolustauduttiin yli 50 siirtoa.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Gligoric - Smyslov, Zagreb 1959. Valkea: Kd5,Tc7, sotilaat a3,c5,e3,g2, g4. Musta: Kh7,Tb2, sotilaat a4, b7,e5,f6,g7, h6. Valkean siirto. Kuinka tehdä tasapeli?

2. Asema on pelistä Kotkov - Grogius, Sotshi 1965. Valkea: Ke3, Tc5, sotilaat a2,b3,d4,f3, g4,h3. Musta: Ke7,Tb6, sotilaat a5,c6, d5,f7, g6,h7. Löydä siirtovuorossa olevalle mustalle paras tapa puolustautua.

66. tunti: **Torni vastaan lähetti**

Nyt tutustumme kriittisiin tyyppiasemiin.

I esimerkki. Valkea: Kg6,Ta7. Musta: Kh8,Lb3. Tasapeli.

II esimerkki: I. Kling ja B. Horwitz 1851. Valkea: Kf6,Tg7. Musta: Kf8,Lf3. Valkean ol-lessa siirtovuorossa tämän voitto, mustan taas siirtäessä ensin tasapeli.

1. Tg3 (ideana käyttää hyväksi kuninkaiden vastakkaista asemaa) 1... Le4 2. Te3 Lg2 3. Te2 Lf3 4. Tf2 Lc6 5. Tc2 Ld7 6. Tb2 Kg8 7. Tb8+ Kh7 8. Tb7;

1... Ke8! 2. Ke6 Kd8 3. Kd6 Kc8 eikä valkea pysty luomaan mattiuhkauksia.

III esimerkki. I. Kling ja B. Horwitz, 1851.

Valkea: Kg6,Tf7. Musta: Kg8,Le5. Voitto.

Musta häviää jopa, vaikka olisi tämän siirtovuoro, koska tämän kuningas sijaitsee vaarallisessa nurkkauksessa.

1... Lg3 2. Tf3 Lh2 3. Tf2 Lg3 4. Tg2 jne.

IV esimerkki. K. Kotsio, 1766. Valkea: Kg5,

Ta7, sotilas h6. Musta: Kh8,Ld3. Tasapeli.

V esimerkki. Valkea: Kf6,Tg7, sotilas h5. Mus-ta: Kh8,Lb1. Tasapeli.

VI esimerkki. Valkea: Kh6,Tg7, sotilas h5. Musta: Kf8,Lb1. Tasapeli. Huomioikaa esi-merkeissä V ja VI kuninkaan sijainti.

VII esimerkki. Leken, 1858. Valkea: Kh6,Tg7,

sotilas h5. Musta: Kh8,Lb1. Voitto siirtovuo-rosta riippumatta.

1. Tb7! (lähetin kimppuun on välttämätöntä hyökätä) 1... La2 2. Tb8+ Lg8 3. Kg5 Kg7 4. Tb7+ Kh8 (4... Lf7 5. h6+ Kg8 6. h7+ Kh8 7. Kh6) 5. Kg6 Lc4 6. Th7+! Kg8 7. Td7! (jotta ei olisi shakkia; 5... Ld5 siirtoa seuraisi 6. Th7+! Kg8 7. Te7!) 7... Kh8 8. h6 Lb3 9. h7 Lc2+ 10. Kh6.

VIII esimerkki. B. Guretskij - Kornits, 1863.

Valkea: Kh6,Tg7, sotilas h4. Musta: Kf8,Le4.

Voitto.

Voidaan päätellä, että pelin viimeiset siirrot ovat

olleet Tg7+ ja Kf8, sillä Kh8,h5 siirtojen jälkeen päädytään esimerkin VII asemaan.

1. Tg5 (ideana tuoda kuningas f-linjalle) 1... Kf7 (paras siirto, joka estää manööverin 2. Kh5 Lf3+ 3. Kg6) 2. Tg3 (uhkaa Kh6-g5) 2... Lc2 (jos 2... Lb1, niin 3. Tg7+ Kf8 4. Tg5) 3. Kh5 Kf6 (huono olisi 3... Lb1 tai 3... Lh7 siirron 4. Tg5 takia, kun taas 3... Ld1+ -siirron valkea kumoaisi jatkossa 4. Kg5 Kg7 5. Tc3! Le2 6. h5 Lb5 7. h6+ Kh7 8. Tc7+ Kh8 9. h7) 4. Tg5 Ld1+ 5. Kh6 Kf7 6. Tg7+ Kf6; 6... Kf8 7. Kg6 ja 8. Kf6) 7. Tg1 Le2 8. Tg2 ja 9. Tf2+.

IX esimerkki. E. del Rio, 1750. Valkea: Kg5, Ta7, sotilas f6. Musta: Kf8,Lc4. Tasapeli siirtovuorosta huolimatta. 1. f7 siirtoon on pelattava 1... Kg7!

X esimerkki. E. Klausen, 1962. Valkea: Kd1, Td8. Musta: Kd4,Ld5, sotilaat d3,e3. Mustan voitto.

Tässä loppupelissä on tärkeitä noudattaa seuraavia perusideoita. Valkean on pidettävä torninsa d-linjalla. Mustan kuninkaan ollessa c3:ssa ja lähetin c4:ssä d3-d2 -siirto kumotaan siirrolla Td3+. Jos kuningas on c3:ssa ja lähetti b3:ssa, niin d3-d2+-siirtoa seuraisi Ke2. Jos mustan kuningas on c1:ssä ja lähetti c2:ssa, niin valkea pelastautuu siirrolla Txd3. Yhtä kaikki voittosuunnitelma on kuitenkin olemassa. Ase-massa, jossa mustan kuningas on c3:ssa ja lähetti b3:ssa, on lähetti vietävä diagonaalille d1-h5.

1. Td7 Kc5 2. Td8 Lc4 3. Td7 Kb4 4. Td8 Kc3 5. Td7 Lb3+ 6. Ke1 Le6 (tornin ollessa d6:ssa musta pelaisi 6... Lf7) 7. Td6 (7. Tc7+ Lc4) 7... Lg4 8. Tc6+ Kd4 9. Td6+ Kc4 10. Td8 Kc3.

Harjoituksia

1. A. Muter, 1923. Valkea: Ka1, Lb7. Musta: Ka3,Th8, sotilas a2. Valkea alkaa ja tekee tasapelin.

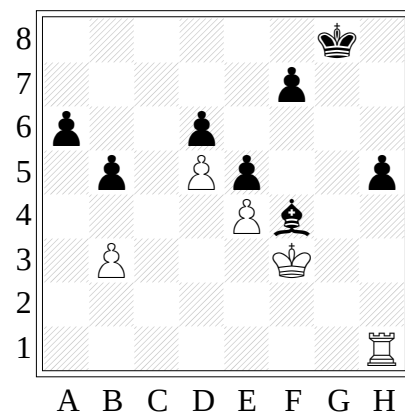
2. Asema on pelistä Kotov - Smyslov, NL:n XIV mest.kilp., Moskova 1945. Valkea: Kf5, Tg6, sotilas h5. Musta: Kh7,Lc1. Osoita valkealle voittosuunnitelma.

67. tunti: **Torni lähettiä vahvempi**

Tulee muistaa, että edellä kuvatun kaltaisissa loppupeleissä torni on jonkin verran lähettiä ja kahta sotilasta heikompi, mutta lähettiä ja sotilasta voimakkaampi. Pelikäytännössä on poikkeuksia tästäkin säännöstä.

1) Torni on lähettiä ja sotilasta voimakkaampi, jos lähetin omaavan sotilaista suurin osa sijaitsee lähetin kulkuruutujen väreillä. Näissä asematyypeissä syntyy usein siirtopakkoasema.

I esimerkki. Tal - Gligoric, Bled 1959.



Vaikka mustalla on lähetti ja kolme sotilasta tornista, niin valkea on paremmalla puolella. 1. Ta1! (vihollinen nro 1 ovat kuningatarsivustan sotilaat) 1... h4 2. Kg4 Le3 3. Txa6 Lc5 4. Kxh4 f5 (mustan pidättäytyessä passiivisessa taktiikassa tämä häviäisi siirtopakon takia: 4... Kg7 5. Kg5 Le3+ 6. Kf5 Lc5 7. Ta5 b4 8. Ta6) 5. ef e4 6. b4 (kaikkein energisin) 6... Lxb4 7. Kg5 Kf7 8. Ta7+ Ke8 9. f6 ja musta luovutti.

II esimerkki. Botvinnik - Zjudema, Amsterdam 1966. Valkea: Kf1, Ta6, sotilaat f4,g3,h2. Musta: Ke7,Lg7, sotilaat c4,d5,g6,h7.

Tässä vaikeammassa asemassa mustan sotilaiden sijainti vaikuttaa pakottavasti pelin kulkuun.

1. Ta7+ Kf8 (ei 1... Kf6 2. Td7) 2. Tc7 c3 3. Ke2 (huomionarvoinen olisi 3. g4) 3... h6 4. Kd3 d4 5. g4 Lf6 (mustalle välttämätön olisi ollut 5... g5, mikä olisi estänyt valkean suunnitelman rajoittaa lähetin liikkuvuutta ja näin luoda siirtopakkoasema) 6. h4! Kg8 7. Ke4 Lg7 8. g5 hg (8... h5 -siirtoon olisi mahdollinen jatko 9. Tc6 Kf7 10. Kd3 Lh8 11. Tc7+ Kg8 12. Tc8+ Kh7

13. Ta8 Lg7 14. Ta6 Lh8 15. f5 gf 16. Th6+ Kg8 17. Txh5 Lg7 18. g6 ja rin-nakkaiset vapaasotilaat ratkaisevat pelin) 9. hg Kf8 10. Kd3 Kg8 11. Tc6 Kf7 12. Ke4 Lh8 (ainoa mahdollinen) 13. Tc7+ Kg8 14. Tc8+ Kh7 (valkean uusi saavutus) 15. f5 gf+ (huo-nompi olisi 15... d3 16. Kxd3 gf 17. g6+ Kg7 18. Kxc3) 16. Kxf5 Lg7 (huono olisi 16... d3 17. g6+) 17. Te8! (vain tällä siirrolla saavute-taan siirtopakkoasema) 17... d3 (jos 17... c2, niin 18. g6+ Kh6 19. Te2, mutta 17... Lh8-siirtoa seuraisi 18. g6+ Kg7 19. Tc8) 18. g6+ Kh6 19. Te3 Ld4 20. Txd3 c2 21. Th3+ Kg7 22. Th7+. Musta luovutti. Voitettuaan c-soti-laan valkea toisi torninsa 7. riville, kuninkaansa h5:een ja ratkaisisi pelin siirroilla g7!, Kh7, Tf7, sitten g8D+ ja Kg6.

2) Tornin tukemasta vaarallisesta vapaasotilaas-ta lähetti ei selviydy yksinään.

III esimerkki. Spasski - Saadi, Mar der Plata 1960. Valkea: Kd3, Th7, sotilaat b4,f4,h2. Musta: Kb3,Lf2, sotilaat a6,b5,d6,g6.

1. h4! (valkea viipymättä hankkii vapaasotilaan h-linjalle) 1... Kxb4 2. f5 gf 3. h5 Lg3 4. h6 a5 5. Td7 (jonkin verran tarkempi olisi 5. Tf7). Musta luovutti. Luovutus oli ennenaikainen, joskin siirtojen 5... a4 6. h7 Le5 7. Kc2 jälkeen valkea voittaa. Esimerkiksi 7... a3 8. Ta7 ja 9. Ta8.

3) Torni on lähettiä ja sotilasta voimakkaampi, jos lähetin omaavan sotilasasemassa on paljon heikkouksia.

IV esimerkki. Petrosjan - Smyslov, NL:n XIX mest.kilp., Moskova 1951. Valkea: Kg1,Td1, sotilaat c3,f2,g2,h4. Musta: Kc8,Le8, sotilaat a4,b5,c4,f4,f5,h5.

1. f3 Kc7 2. Kf2 Kb6 3. Ke2 Ka5 (mitään ei olisi antanut 3... b4) 4. Tb1 a3 5. Kd2 b4 (huo-no olisi myös 5... Ka4 6. Tb4+ Ka5 7. Kc2) 6. cb+ Ka4 7. Kc3 a2 8. Ta1 Ka3 9. Kxc4! Kb2 10. Te1 a1D 11. Txa1 Kxa1 12. b5 Ld7 13. b6 Lc8 14. Kd4 Kb2 15. Ke5 Kc3 16. Kxf4 Kd4 17. Kg5 Ke5 18. Kxh5 Kf6 19. g4 Lb7 20. Kh6 ja musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Clarke - Trifunovic, 1957.

Valkea: Ka3,Lf4, sotilaat d6,g3,h4. Musta Kc3, Tb5, sotilaat f5,h5. Keksi miten musta voittaa valkean pelatessa 1. Ka2 ja 1. Ka4.

2. Asema on pelistä Alehin - Tartakover, Wien 1922. Valkea: Kb3, Td2, sotilaat b2,b4,c3,g4. Musta: Kc8,Lc7, sotilaat a6,b6,e5,f3. Valkea alkaa ja voittaa.

68. tunti: Lähetti tornia vahvempi

Tärkeä tekijä kamppailtaessa lähettillä ja soti-lailla tornia ja sotilaita vastaan ovat vapaaso-tilaat.

I esimerkki. Tshigorin - Steinitz, Hastings 1895. Valkea: Kc2, Td8, sotilaat f3,g2,h2. Musta: Kc4,Le6, sotilaat b4,c5,f7,g7,h5. 1... Ld5 (mustan tavoitteena on edetä b- ja c-so-tilailla, minkä lisäksi tämä uhkaa tunkeutua ku-ninkaallaan vastustajan kuningassivustalle) 2. h4 Kd4 3. Tb8 Le6 4. Tb7 g6 5. Tb5 b3+ 6. Kb2 c4 7. Tb4 Kd3 8. Tb6 c3+ 9. Kb1 Ke3 (uhkaa Lf5+) ja valkea luovutti.

Katsokaamme vaikeampi ja kriittisempi esimerkki teemasta.

II esimerkki. Tolusch - Kamychov, Moskova 1949. Valkea: Kg1,Th7, sotilaat a4,e5,f2,g3,h2. Musta: Kc7,Lb2, sotilaat a7,b7,c4,f7,g7. 1... c3! (hukkaamatta aikaa siirtoon 1... Lxe5) 2. Th4 b5! (nyt valkean on kamppailtava kahta vapaasotilasta, c- ja a-, vastaan) 3. ab Kb6 4. Tc4 Kxb5 5. Tc8 a5 6. f4 a4 7. f5 a3 8. e6 a2! (jo tässä vaiheessa on ennakoitavissa, että e6-sotilaan vaihto johtaisi vain tasapeliin) 9. Tb8+ Kc4 10. e7 a1D+ 11. Kg2 De1 12. Tc8+ Kb5! (jos 12... Kd5, niin 13. Td8+ Kc6 14. e8D+ Dxe8 15. Txe8, eikä mustalla ole 15... c2-siir-toa) 13. Tb8+ Ka6 14. e8D Dxe8 15. Txe8 c2 16. Tc8 c1D 17. Txc1 Lxc1 (ilman f-sotilasta peli päättyisi tasan, kun taas nyt asema on val-kealle toivoton) 18. Kf3 Kb6 19. h4 Kc6 20. f6 g6 21. g4 Kd5 22. g5 Lxg5! ja valkea luovutti.

III esimerkki. I. Vantshurin tehtävä, 1916. Valkea: Kh2,La3, sotilaat e7,g7. Musta: Kb8,Tc8, sotilas h7. Voitto.

1. e8D! (tavoitteeseen ei johda 1. Kg3 Te8 2. Kf4 Kc7 3. Kg5 Kd7 4. Kh6 Ke6 5. Kxh7 Kf7

tai 4. Kf6 h5 5. Kf7 h4 6. g8D Txxg8 7. Kxxg8 Ke8) 1... Txe8 2. Lf8 Te2+ 3. Kh3 Te3+ 4. Kh4 Te4+ (4... Te1 5. Ld6+ valkean voitoin) 5. Kh5 Te5+ 6. Kh6 Te1 (tietenkään ei 6... Te6+ 7. Kxxh7) 7. Lc5! Te8 8. Kxxh7 Td8 (puo-lustautuu 9. Lf8-siirtoa vastaan) 9. Le7 Tc8 10. Lf8 Tc7 11. Ld6.

Upseereiden aktiivisuus ei, kuten 2. harjoitus-tehtäväkin osoittaa, takaa tasapeliä enempää lähettillä pelaavalle, mutta vastustajan kunin-kaan ja tornin huono sijainti voi luoda voiton-mahdollisuuksia.

IV esimerkki. V. Meesin tehtävä, 1951. Valkea: Kf5,Lg3, sotilaat g5,h2. Musta: Kh7,Th8, sotilaat b4,c6,h5. Voitto.

1. g6+ Kg8 (1... Kh6 2. Lf4+) 2. Ld6! Kg7 3. Le5+ Kg8 4. Ld4! h4 5. Kg4! (mutta ei 5. Kg5 h3 6. Le5 c5) 5... h3 6. Kg5. Siirtopakon takia musta pakottavasti häviää.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Bogoljubov - Nimzo-witsch, Bled 1931. Valkea: Kc5,Ta8, sotilaat c3,f4,h4. Musta: Kh5,Lc4, sotilaat a2,b5,g6. Löydä siirtovuorossa olevalle mustalle voitto-jatko.

2. Asema on pelistä Smyslov - Averbah, NL:n XXVII mest.kilp., Leningrad 1960. Valkea: Kh3,Tb3, sotilaat a4,c4,g4. Musta: Kf4, Lc3, sotilaat b2,b6,c5. Osoita mustalle puolustusidea valkean 1. g5-siirtoa vastaan.

69. tunti: **Torni vastaan ratsu**

Kuten 66. tunnissa, niin nytkin päähuomio on kriittisissä asemissa. Ratsu yksistään pitää tasapelin tornia vastaan, jos se ei sijaitse vaaralli-silla ruuduilla (nurkkaruutu ja tämän viereiset ruudut) tai ole eristetty omasta kuninkaasta.

I esimerkki. F. Stamma, 1737. Valkea: Kd5, Te4. Musta: Kb1, sotilas a3. Voitto.

1. Kc4 a2 2. Kb3 a1R+ 3. Kc3 Rc2 (3... Ka2 4. Tb4 Ka3 5. Tb2) 4. Te2! (paras ruutu tornille) 4... Ra3 (4... Ra1 5. Th2) 5. Kb3.

II esimerkki. Arabialainen käsikirjoitus, 1257. Valkea: Kc6,Th8. Musta: Ka7,Rb7. Mustan siirtovuoro. Valkean voitto.

1... Ra5+ 2. Kb5 Rb7 (2... Rb3 3. Td8 ja ratsu nopeasti pyydystetään) 3. Th5! Rd8 (heikompi olisi 3... Kb8 4. Kc6 Rd8+ 5. Kd7 tai 3... Rd6+ 4. Kc6 ja mustalla ei ole 4... Rc8 siirtoa) 4. Td5 Re6 (4... Rb7 5. Td7 valkean voitoin) 5. Kc6 Kb8 (yhtään sen parempi ei ole 5... Rf4 6. Td7+ Kb8 7. Td8 Ka7 8. Te8 jatko) 6. Td6. Nyt pelin johtoajatuksena on ratsun pyydystys. Tässä yksi variantti: 6... Rg5 7. Td8+ Ka7 8. Td7+ Ka6 (8... Kb8 9. Tb7+) 9. Td3 Ka7 10. Te3 Kb8 11. Kd7 Rf7 12. Ke7 Rh6 13. Ke6 Rg4 14. Te2 Kc7 15. Kf5 Rh6+ 16. Kg6 Rg4 17. Kg5.

III esimerkki. I. Klingin ja B. Horwitzin mu-kaan, 1851. Valkea: Kg5,Te7. Musta: Kg8,Rf8. Tasapeli.

Asema näyttää hankalalta, mutta musta pelas-tautuu puolustautumalla tarkasti.

1. Kf6 Rh7+ (huono olisi 1... Kh8 2. Te8) 2. Kg6 Rf8+ 3. Kh6 Kh8 4. Tf7 Kg8 5. Tg7+ Kh8 6. Tg1 Rd7! (muut siirrot häviävät: 6... Rh7 7. Kg6 Kg8 8. Tg2 Rf8+ 9. Kf6+ Kh8 10. Kf7 tai 6... Re6 7. Kg6 Kg8 8. Kf6+) 7. Kg6 Kg8 8. Td1 Rf8+ 9. Kf6 Rh7+ tasapelein.

On joitakin asemia, joissa torni ja sotilas eivät voita ratsua.

IV esimerkki. Em. Lasker - Ed. Lasker, New York 1924. Valkea: Kb4,Rb2. Musta: Kf4,Tg3, sotilas b3. Mustan siirto. Tasapeli.

1... Ke4 2. Ra4 Kd4 3. Rb2 Tf3 4. Ra4 Te3 5. Rb2 Ke4 6. Ra4 Kf3 7. Ka3 (jotta 7... Ke2-siirtoon voisi pelata 8. Kb2 ja 9. Rc5) 7... Ke4 8. Kb4 ja muutaman siirron kuluttua pelaajat sopivat tasapelistä.

V esimerkki. G. Laza, 1843. Valkea: Kd1,Td8. Musta: Kd4,Rd5, sotilaat d3,e3. Tasapeli. Aseman siirtäminen vasemmalle tai oikealle ei muu-ta lopputulosta.

1. Ke1 d2+ (kuninkaan siirtoja seuraa torni-shakki) 2. Ke2 Kc4 3. Tc8+ Kb3 4. Td8.

Lopuksi tehtäviä, joissa tasamateriaalisessa asemassa ratsun vahvat puolet tulevat esille: iskuvoima ja myös vähänappulaisissa loppu-

peleissä kyky kamppailla menestyksellisesti tornia vastaan.

VI esimerkki L. Prokech, 1934. Valkea: Kf3, Rb5, sotilas d7. Musta: Kh4, Tg8, sotilas h5. Tasapeli.

1. Rd4! Td8 2. Kg2! Kg4 3. Rc6 tai 2... Txd7 3. Rf3+; 1... Tf8+ 2. Kg2 Td8 3. Kh2!

VII esimerkki. A. Kotov, 1945. Valkea: Kg6, Rg4, sotilaat a6, f6. Musta: Kh1, Ta1. Voitto.

1. f7! Txa6+ 2. Rf6 Ta8 3. Re8 Ta6+ 4. Kg5 Ta5+ 5. Kg4 Ta4+ 6. Kg3 Ta3+ 7. Kf2 Ta2+ 8. Ke3 Ta3+ 9. Ke4 Ta4+ 10. Ke5 Ta5+ 11. Ke6 Ta6+ 12. Kd7 Ta7+ 13. Rc7.

Harjoituksia

1. Valkea: Ke4, Th5, sotilas d5. Musta: Kd7, Re7, sotilas d6. Mikä on siirtovuorossa olevan valkean voittosuunnitelma?

2. A. Seleznevin tehtävä, 1920. Valkea: Ka4, Td8, sotilaat a5, c4. Musta: Ka6, Rg7, sotilaat a7, c7, d6. Voitto.

70. tunti: **Torni ratsua vahvempi**

Käytäntö on osoittanut, että tornilla on hel-pompi kamppailla ratsua ja kahta sotilasta vas-taan kuin lähettiä ja kahta sotilasta vastaan. Seuraavat tekijät painavat vaa'an tornilla pelaa-van eduksi:
1) Pitkälle edennyt vapaasotilas takaa suurem-mat voitonpeluumahdollisuudet.

I esimerkki. Karpov - Bronstein, Moskova 1971. Valkea: Ke2, Tc5, sotilaat c2, g2. Musta: Kh7, Rd5, sotilaat e4, f7, g7, h6.

Valkea voittaa helposti c-sotilaansa ansiosta.

1... Rf4+ 2. Kf2 Kg6 3. g3 Re6 4. Td5 f5 5. c4 f4 6. c5 (unohtamatta jo valittua suunnitelmaa) 6... e3+ 7. Kf3 fg 8. Kxg3 h5 9. c6 e2 10. Kf2 Kf6 11. Td7 ja musta luovutti.

2) Torni on ylivoimainen kahdella sivustalla pe-lattaessa, onhan ratsun vaikutusalue suppea. Ratsulla pelaavan sotilasaseman heikkoudet li-säävät menestymisen mahdollisuuksia.

II esimerkki. Matanovic - Larsen, Portoroz 1958. Valkea: Kd3, Tf1, sotilaat b3, b4, d4, g3, h2. Musta: Ke7, Rb5, sotilaat a6, b7, d5, e6, g5, h5.

Valkealla on kiistämättä voitonmahdollisuuksia, mutta ei kuitenkaan mahdollisuuksia tunkeutua tornilla vastustajan asemaan.

1. Tc1 Kd7 2. Te1 Rd6 (puolustautuu 3. Te5-uhkaa vastaan) 3. b5! ab 4. Ta1 h4 (4... b4-siirtoon olisi mahdollinen jatko 5. Ta8 Rc8 6. Ke3 ideoin h2-h4) 5. gh gh 6. Ta8 b4 7. Ta4 (olisi tullut pelata 7. Tf8) 7... Kc7 8. Ke2 Kc6 9. Ta8 Rf5 10. Kd3 Kd7 11. Tb8 Kc7 12. Tf8 Kd6 13. Tf7 b6 14. h3. Musta on siirtopakko-asemassa. Siirto 14... Kc6 kumoutuisi 15. Txf5 ef 16. Ke3 Kd6 17. Kf4 Ke6 18. Kg5 jatsoon. Pelisiirron jälkeen syntyy pakottavasti sotilas-loppupeli, jossa on etäinen vapaasotilas.

14... Rh6 15. Tf4 Rf5 16. Ke2 Ke7 17. Kf3 Kf7 18. Kg4 Kg6 19. Txf5! ef 20. Kxh4 b5 21. Kg3 Kg5 22. h4+ Kh5 23. Kf4 ja musta luovutti pian.

III esimerkki. Taimanov - Kotov, NL:n XXV mest.kilp., Riika 1958. Valkea: Ke4, Te3, soti-laat a3, b3, d4, g4, h4. Musta: Ke7, Rc7, sotilaat b5, b7, c6, e6, f6, h6.

Valkean lähin tavoite on avata linja tornilleen.

1. Tg3 Kd6 2. a4 ba 3. ba Rd5 (huonompi olisi 3... b6 4. a5) 4. a5 Kc7 5. Ta3 Rb4 6. a6! ba (6... Rxa6 7. Tf3) 7. Ta4 Rd5 8. Txa6 Kb7 9. Ta1 Kb8 10. Kd3 (musta esti valkean tornin asemaansa tunkeutumisen, mutta peliin tulee valkea kuningas) 10... Kb7 11. Kc4 Re3+ 12. Kc5 Rxg4 13. Kd6 e5 14. Tb1+ Kc8 15. de fe 16. Ke6 h5 17. Kf5 Kc7 18. Kg5 e4 19. Kxh5 (nyt pelin lopputulos on ratkennut) 19... Re5 20. Te1 Kd6 21. Txe4 c5 22. Kg5 Kd5 23. Kf5 (ei 23. Txe5+ Kxe5 24. h5 Ke6 25. Kg6 c4) 23... Rf7 24. Te7 Rd6+ 25. Kg6 c4 26. Te1 c3 27. h5 Rc4 28. h6 Re5+ ja musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Taimanov - Alatortsev, NL:n XVI mest.kilp., Moskova 1948. Valkea: Kh2, Re6, sotilaat b3, c2, f4, g2, h3. Musta: Kg8, Td8, sotilaat a7, b6, g7. Mustan siirto. Arvioi asema ja perustele arviotasi.

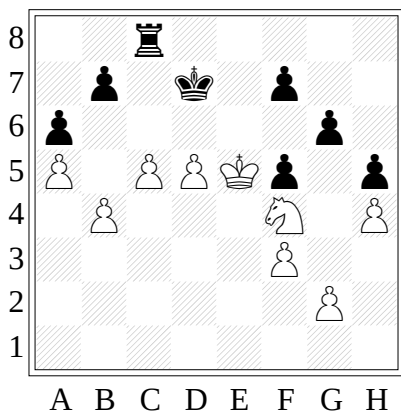
2. Asema on pelistä Janovsky - Rubinstein, Pietari

1914. Valkea: Kg1,Ta6, sotilaat a3,b2, f2,h2. Musta: Kd5,Rd7, sotilaat b5,e6, g5,g6, h7. Esitä siirtovuorossa olevalle valkealle paras jatko.

71. tunti: **Ratsu tornia vahvempi**

Ratkaiseva tekijä kamppailtaessa ratsulla ja sotilailla tornia ja sotilaita vastaan ovat vapaasotilaat. Katsomme esimerkin, jossa vahvaa vapaasotilasta tuki hyvin sijaitsevat upseerit.

I esimerkki. Bronstein - Olafsson, Portoroz 1958.



1... Te8+ (yritys aktivoida torni; mustan puolustusongelmia eivät olisi ratkaisseet jatkot 1... Ke7 2. d6+ Kd7 3. Rd5 Re8+ 4. Re7 tai 2... Ke8 3. Rd5 Td8 4. Rb6 Kf8 5. Kd5 Ke8 6. c6) 2. Kf6 Te3 3. Kxf7 Tb3 4. Rxc6 Txb4 5. Re5+ Kc8 (5... Kd8-siirtoa seuraisi 6. d6 Tb2 7. Ke6 uhaten Rf7+) 6. d6 Tb2 7. Ke8 Td2 8. Rg6 Kb8 9. g3 Td1 10. Re7 ja musta luovutti.

Monasti syntyy tilanteita, joissa vapaasotilaan eteneminen on mahdollista vain ratsun tuella. Jos tornin omaavalla pelaajalla myös on vapaa-sotilas, pelin lopputulos on kiinni yhdestä tem-posta. On paljon erilaisia taktisia keinoja: haa-rukka, katko, tornin kannalta tärkeiden ruutu-jen kontrollointi, vastustajan kuninkaan epä-edullisen sijainnin hyväksikäyttö.

II esimerkki. Em. Lakser - Janovsky, 2. ottelupeli, Pariisi 1909. Valkea: Kh5,Te4, sotilaat c6, d5, g5. Musta: Kg7,Rd4, sotilaat b3, c7,d6,e5. 1... Rc2! (ruudut b4 ja e1 ovat kontrollissa) 2. Txe5 b2 3. Te7+ Kf8 4. Txc7 b1D ja valkea luovutti muutaman siirron kuluttua.

III esimerkki. Botvinnik - Tal, 8. ottelupeli, Moskova 1960. Valkea: Kg1,Rd6, sotilaat b6, d5,f4, h2,h4. Musta: Kh8,Te3, sotilaat a6,f5,g4. Mustan 1... Td3 kontrollisiirto oli epätarkka (vahvempi olisi ollut 1... Kg8). Pelisiirto perus-tui jatkolle 2. b7 Tb3 3. Rf7+ Kh7! 4. Rd8 a5 5. d6 a4 6. d7 a3 7. Re6 (ilman shakkia!) a2. Botvinnikin kuorisiirto kuitenkin kumosi vastustajan pelitavan: 2. Rf7+! Nyt 2... Kh7 ei ole mahdollinen siirron 3. d6 takia, kun taas 2... Kg7 kumoutuisi jatkossa 3. b7 Tb3 4. Rd8 a5 (tai 4... Kf8 5. h5 Ke8 6. h6 Kxd8 7. h7) 5. d6 a4 6. d7 a3 7. Re6+. Tämän johdosta musta varmistuttuaan valkean pelisiirron virheettö-myydestä luovutti.

Asemassa, joissa on paljon heikkouksia, ratsu saattaa osoittautua tornia vahvemerkiksi jopa pelattaessa molemmilla sivustoilla yhtäaikaan.

IV esimerkki. Szabo - Petrosjan, Tukholma 1951. Valkea: Kb1,Td6, sotilaat c2,c3,f5,g2. Musta: Kg8, Rb6, sotilaat a6,b7,e5,f6,g7,h5. 1... Rc4 2. Td7 b5 3. Ta7 Re3 4. Txa6 Rxc2 5. Kc1 (huonoja olisivat myös 5. Tb6 h4 6. Txb5 h3 7. Ka2 e4 8. c4 e3 9. c5 e2 10. Tb1 e1D 11. Txe1 Rxe1 12. c6 h2 tai 7. Td5 e4 jatkot) 5... h4 6. Kd2 h3 7. Ta1 Rh4 8. c4 bc 9. Th1 (valkeata ei olisi pelastanut 9. Kc3 Rxf5 10. Kxc4 Rg3 11. Kd5 h2 12. c4 h1D+ 13. Txx1 Rxx1 14. c5 Rg3 15. c6 Rf5) 9... Rxf5 10. Kc3 Rd6 11. Txx3 Kf7 12. Th7 f5 13. Kb4 f4 14. Kc5 f3! 15. Th1 e4 ja valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Mereni - Capablanca, Budapest 1928. Valkea: Ke2,Ta1,Rd4, sotilaat a4, b3,c4, e3,g2,h2. Musta: Kc5,Td7,Rd3, sotilaat a5,b6,e4,f5,g6,h7. Osoita siirtovuorossa olevalle mustalle suunnitelma realisoida etu.

2. L. Prokesch, 1944. Valkea: Ka3,Rh7, sotilaat a4,d7,f2. Musta: Ka5,Tg8, sotilaat a6,c6,f3. Voitto.

72. tunti: **Kuningatarloppupelit**

Kuningatarloppupeleissä edun omaavan pelaajan mahdollisuudet ovat äärettömät. On paljon käytännön peliesimerkkejä edun tuloksellisesta realisoinnista loppupelissä materiaalilla kunin-gatar + sotilas vastaan kuningatar tai sotilaiden sijaitessa samalla sivustalla (4 vastaan 3 tai 3 vastaan 2).

Kuitenkin myös puolustavan pelaajan puolustusmahdollisuudet ovat huomattavat: ikuinen shakki, vapaasotilaan hankkiminen, patti jne. Tämän johdosta kuningatarloppupeli vaatii erityistä tarkkuutta ja sille on ominaista kamppailun pitkittyminen.

Tutkittavan teeman aloitamme kahdella tehtäväshakki-idealla.

I esimerkki. L. Van Flit, 1888. Valkea: Ka8, Db3, sotilas b7. Musta: Ka6, Dc6. Voitto.

1. Db4! Mustan daamilla vastaavasti on mahdollisuus liikkua vain pitkällä diagonaalilla. 1... Df3 (tai 1... Dd5) 2. Da4+ Kb6 3. Db3+!; 1... Dg2 2. Da3+ ja 3. Db2+!; 1... Dh1 2. Da3+ Kb6 3. Db2+ Kc7 (3... Ka6 4. Da2+ ja 5. Db1+!) 4. Dh2+! Älykäs houkutus jatkoideana käyttää hyväkseen geometrista motiivia!

II esimerkki. A. Gerbstman, 1936. Valkea: Kb6, sotilas d6. Musta: Kb8, sotilaat a6, c2, h2. Voitto.

1. d7 c1D 2. d8D+ Dc8. Nyt toteutetaan "porrasidea" aluksi "laskeutumalla" h2-sotilaan voittamiseksi, mutta sitten nousemalla ylös väistämättömän matin luomiseksi. 3. De7 ei käy 3... Dc6+! siirron takia.
3 - 11. Dd6+ Dd5+ De5+.
3 - 11. Dd6+ Dd5+ De5+ De4+ Df4+ Df3+ Dg3+ Dg2+ Dxh2+. Sitten 12 - 16. Dg2+ Dg3+ Df3+ Df4+ De4 ja 17. De7.

Siirrykäämme käytännön loppupeleihin.

III esimerkki. Tshokyltja - Unzicker, Moskova 1956. Valkea: Kg2, Dd2, sotilaat g3, h4. Musta: Kg7, De6, sotilaat f7, g6, h5.

Laudalla on loppupeli "3 vastaan 2". Mustan on voittaakseen onnistuttava aktivoimaan kuninkaansa.

1... Dc4 2. Kh2 (välttämätöntä olisi ollut 2. Dd6) 2... Kf6 3. Dd8+ Ke6 4. De8+ Kf5 5. Dd7+ Ke4 6. De7+ Kd3 7. Da3+ Kc2 (shak-keja ei ole) 8. De7 (vahvempi olisi 8. Dd6) 8... Kd1 9. Dd8+ Ke2 10. De7+ De6 11. Db7 Kf2 12. Dg2+ Ke1 13. Dg1+ Ke2 14. Dg2+ Kd3 15. Df3+ Kd2 16. Df4+ Ke2 (jälleen loppuivat shakit, mutta mustan kuninkaan asema on muodostunut uhkaavaksi) 17. Dc7 f5 18. Dc2+ Kf3 19. Dg2+ Ke3 20. Db2 (20. Dg1+ siirtoon musta pelaa 20... Ke2 piiloutuen shakeilta, kuten aiemmassa jatkossa) 20... Dc4 21. Da3+ Dd3 22. Dc5+ Kf3 23. Dc6+ De4 24. Dc3+ Kf2 25. Dc5+ De3 26. Dc2+ De2 27. Dc6 Kf1+ 28. Kh3 (28. Kh1 De4+) 28... Kg1 29. Dc5+ Df2 30. De3 f4 (pakottaa voittosotilas-loppupeliin). Valkea luovutti.

Nyt tutustumme etutyyppeihin kuningatarloppupeleissä, joissa on enemmän sotilaita.

1) Vaaralliset vapaasotilaat.

Kuningatar tukee erityisen hyvin vapaasotilaan etenemistä ja näin materiaalitappioista ei toisinaan tarvitse huolestua.

IV esimerkki. Rabar - Jugo, Dubrovnik 1950.

Valkea: Kd4, Dc7, sotilaat a2, d5, h2. Musta: Kg7, Dd1, sotilaat a6, b7, f7, g6, h7.

1. Kc5 Dc2+ 2. Kd6! (ei 2. Kb6 Db2+ 3. Kc5 Da3+) 2... Dxh2+ 3. Kd7 Dh3+ 4. Ke8 Df5 5. d6 h5 6. d7 De4+ 7. Kd8 b5 8. Dc3+ Kh7 9. Kc7 Df4+ (tai 9... De7 10. Kc8 De6 11. Dc7 ja 12. Kb8) 10. Kb7 b4 11. Dd3 b3 12. ab Db4+ 13. Kxa6. Valkean toisen daamin korottamista ei voi estää. Musta luovutti pian.

Harjoituksia

1. H. Rinck, 1938. Valkea: Kg7, Dd8, sotilas f2. Musta: Kh5, Dc2, sotilas b2. Voitto.

2. Asema on pelistä Alehin - Maroczy, New York 1924. Valkea: Kf2, Dc8, sotilaat a3, b2, e3, f3, g2, h3. Musta: Kg7, Dd1, sotilaat b7, d5, f7, g6, h7. Miksi 1. Dxb7 on huono?

73. tunti: **Kuningatarloppupelit** (jatkoa)

2) Kuningattaren keskittäminen

Keskellä lautta sijaitseva kuningatar on pelitapahtumia suvereenisti hallitseva nappula, joka pakottaa myös vastustajan kuningattaren passiiviseen asemaan ja luo näin hyviä voitonmahdollisuuksia.

I esimerkki. Marshall - Maroczy, Ostende 1905. Valkea: Kf1, Dd1, sotilaat a2, b2, e5, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Db6, sotilaat a6, b5, e6, f7, g7, h6. 1... Dc5! 2. Dd8+ (2. f4 tai 2. De2 häviäisivät sotilaan) 2... Kh7 3. Dd3+ g6 4. Dc3 Dd5! (kuningatar on vallannut pelottavan paikan keskustassa) 5. a3 (parempi olisi ollut 5. b3) 5... Dd1+ 6. De1 Dd3+ 7. Kg1 (ei 7. De2 Db1+) 7... Dc2! 8. Da1 (jos 8. b4, niin 8... Db2) 8... a5! (jotta 9. b4-siirtoon voisi pelata 9... ab 10. ab De4) 9. g3 a4 10. f4 Kg8. Valkea on siirto-pakkoasemassa. Siirtojen 11. Da2 Dd1+ jälkeen valkean kuningatar on pussitettu, kun taas 11. Kh1-siirtoon olisi hyvin vahva vastaus 11... Df2 jatkoideana h6-h5-h4. 11. h3 h5 12. h4 Kg7 13. Kh1 (tai 13. Kf1 Dh2) 13... Df2 14. Dg1 Dxb2 15. Dc5 b4 16. f5 (ainut mahdollisuus; huono olisi 16. De7 b3!) 16... ef 17. e6 ba 18. ef Kxf7 19. Dc7+ Ke6. Mustan kuningas helposti väistyy shakki-en ulottumattomiin.

3) Parempi sotilasasema

Kuten muissakin loppupelityypeissä, sotilasheikkoudet ovat keskeinen tekijä. Tällöin on ehdottomasti huomioitava kuninkaan tunkeutumismahdollisuus näiden heikkouksien kimp-puun.

II esimerkki. Lisitsyn - Capablanca, Moskova 1935. Valkea: Kg1, Dc4, sotilaat b5, d4, f3, g2, h3. Musta: Kg8, Dd8, sotilaat b6, e6, f7, g7, h7. 1... h5 2. Kf1 (kuninkaan tuonti e3:een torjuttaisiin shakilla g5:stä) 2... g6 3. Kg1 Kg7 4. Kf1 Dd6 5. Kg1 Df4 6. Dc3 Kh7 7. Kf1 Df5 8. Dc4 Kg7 9. Kf2 Dg5 10. De2 Kf6 11. Db2 Dd5 (manööverien seurauksena musta on huomattavasti vahvistanut asemaansa) 12. Ke3 e5 (ei ollut välttämätön, ehkä olisi tullut siirtää kuningassivustan sotilaita) 13. f4 (huomionarvoinen olisi 13. Db4) 13... ef+ 14. Kxf4 Ke6 (nyt valkean on huomioitava mustan Dc4 ja

Kd5 uhkat) 15. h4 f6 16. Ke3 (ei käynyt 16. De2+ Kd6 17. De4 mustan tällöin pelatessa 17... g5+) 16... Dc4 17. g3 (hukaten parhaan mahdollisuuden 17. Db1) 17... g5 18. hg fg 19. Dh2 (19. Ke4-siirtoa seuraisi 19... g4) 19... Db3+ 20. Ke4 g4! 21. De2 Dxdg3 22. Dc4+ Ke7 23. Dc8 Df3+ ja musta pakottavasti vaih-taa kuningattaret.

4) Kuninkaan turvatumpi asema

Tämä etutyyppe on merkittävä jos kuningatar on uhattuna

III esimerkki. Maroczy - Marshall, Karlsbad 1907. Valkea: Kb2, Df2, sotilaat a2, b3, c2, c3, f3, g2, h2. Musta: Kf8, Da6, sotilaat a7, b7, c7, d6, e6, f6, h7. 1. Dh4 Kg7 2. Dg4+ Kf7 3. Dh5+ Kg7 4. De8 De2 5. De7+ Kg6 6. Df8! e5 7. Dg8+ Kh6 8. h4 Df2 9. Df8+ Kg6 10. h5+! Kxh5 11. Dg7 Dd2 (siirtoa 11... f5 voisi seurata jatko 12. Dxh7+ Kg5 13. Dg7+ Kf4 14. Dh6+ Kg3 15. Dg5+ Kh2 16. g4 ja valkea on luonut vaaral-lisen vapaasotilaan; jos 13... Kh5, niin 14. g4+) 12. Dxh7+ Dh6 13. g4+ Kg5 14. Dxc7 Kf4 15. Dxb7 Dh1 16. Db4+ Kxf3 17. Dxd6 Kxg4 18. c4! (tämä on vahvempi kuin 18. Dxf6 Dd5) 18... e4 19. c5 f5 (19... e3? 20. Dd4+) 20. c6 Dh8+ 21. c3 e3 22. Dg6+! (musta laski jatkon 22. c7 e2 23. De6 e1D! 24. Dxe1 Dh2+) 22... Kf4 23. c7 e2 24. De6 Kf3 25. Dxf5+ Kg2 26. Dg4+ Kf2 27. Df4+ Kg2 28. De3 Kf1 29. Df3+ Ke1. Tässä kaikkein yksinkertaisin pelitapa olisi 30. Df5 Kd2 31. Dd7+!

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Levenfisch - Alatorsev, NL:n XVI mest.kilp., Moskova 1948. Valkea: Kg2, Dd5, sotilaat a4, b3, e3, f2, g4. Musta: Kh7, De7, sotilaat a5, b6, e4, f7, g6. Osoita siirtovuorossa olevalle mustalle paras puolustus. Miksi 1... f6-siirto on huono?

2. Asema on pelistä Gufeld - Minev, Sofia 1967. Valkea: Ke1, Dc4, sotilaat a4, b3, e3, f2, g3, h4. Musta: Kh7, Db6, sotilaat a5, c5, e4, f5, g6, h5. Valkean siirto. Kuinka tämä parantaisi asemaansa?

74. tunti: **Kuningatarloppupelit** (lopetus)

Päättämme aiheen vaikeilla esimerkeillä materiaali- ja asemaedun realisoinnista.

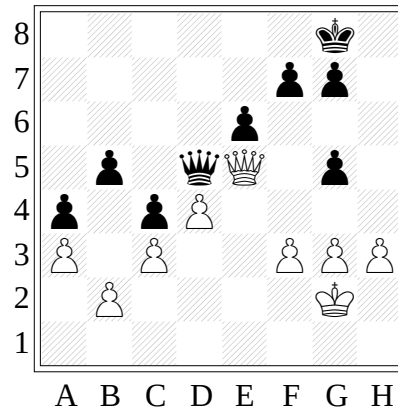
I esimerkki. Spasski - Kotov, NL:n XXII mest.kilp., Moskova 1955. Valkea: Kg1,Dd5, sotilaat a2,f2,g3,h2. Musta: Kg8,Db4, sotilaat a6,b7,f7,g7,h7.

1. Dd8+ Df8 2. Dc7 Da8 3. h4 (huomionarvoinen olisi 3. a4) 3... b5 4. Db6 Dc8 (parempi olisi ensiksi 4... h5) 5. Kg2 (5. h5 olisi asettanut mustan suurempien ongelmien eteen) 5... h5. Nyt musta voi toteuttaa tarkan suunnitelman.

Ensimmäinen vaihe on kuningattaren keskittäminen. 6. a3 g6 7. Kh2 Df5 8. Kg2 De4+ 9. Kg1 De6 10. Dd8+ Kg7 11. Da5 Dc6. Toinen vaihe on kuninkaan tuominen kuningatarsivustalle, jotta olisi mahdollista hyökätä f-sotilaan kimppuun. 12. Kf1 Kf6 13. Ke2 Ke6 14. Kf1 Kd7 15. Kg1 Kc8 16. Db4 Dd5 17. Da5 Dd6 18. Dc3+ Kb8 19. De3 f5. Nyt alkaa kolmannen vaiheen toteutus. Mustan päämääränä on hankkia vapaasotilas.

20. Dc3 Kb7 21. Da5 (estäen 21... Kb6-siirron) 21... f4 22. gf Dd1+ 23. Kh2 De2 24. Kg2 Dg4+ 25. Kf1 Dxh4 (nyt voitto on ilmeinen) 26. Db4 Dh3+ 27. Kg1 Dg4+ 28. Kh2 De6 29. Dc5 Df6 30. Db4 (huono olisi 30. Kg3 h4+) 30... Kc6 31. Kg1 Dd6 32. De4+ Kb6 33. Kh2 (provosoiden jatkoon 33... g5 34. De3+ Ka5 35. De1+ Ka4 36. De5, mutta olisi tullut pelata 33. f5) 33... a5 34. De3+ Ka6 35. Kh3 b4 36. a4 Kb7 37. De4+ Kc7 38. Da8 De6+ 39. Kh2 Db6 40. Kg1 Dc5 41. Dg8 Df5 42. Dc4+ Kd6 43. Da6+ Ke7 44. Da7+ Kf8 45. Da8+ Kg7 46. Da7+ Kh6 47. Db8 Df6 48. Kg2 h4 49. Kh3 Kh5 (aikeena Df5+, Kg2, h3+, Kh2 Kg4) 50. Dc7? Dc3+ ja valkea luovutti.

II esimerkki. Spasski - Reshevsky, Amsterdam 1964.



Keskeistä asemassa on, että kumpikaan pelaajista ei voi vaihtaa kuningattaria. Mustalla on tämän lisäksi heikkoja sotilaita - edessä on raskas kamppailu tasapelistä.

1. Kf2 Kh7 2. Ke3 Kg6 3. De4+ f5 (arveluttava jatko) 4. De5 Kf7 5. Db8 Kf6 6. Df8+ Kg6 7. De7 Dc6 8. Kf2 (valmistele seuraavaa siirtoa) 8... Dd5 9. h4 g4 (yritys sekoittaa peliä, sillä siirtojen 9... gh 10. gh jälkeen mustalla olisi suuria ongelmia) 10. Dg5+ Kf7 11. fg De4 12. gf Dc2+ 13. Ke3 Dc1+ (siirtoon 13... Dxb2 Bondarevski suosittelee pelitapaa 14. fe+ Kxe6 15. De5+ Kf7 16. d5) 14. Ke4 De1+ 15. De3! (kiertää vedenalaisen karin: 15. Kf4 e5+! ideana ikuinen shakki) 15... ef+ 16. Kf4 Db1 17. De2 g6. Tässä valkea teki 18. d5-kuorisiirron. Musta luovutti jatkamatta peliä.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Matulovic - Botvinnik, Belgrad 1970. Valkea: Kh2,Dc8, sotilaat a4,b3,f2,g3. Musta: Kg7,Dd5, sotilaat a6,b7, c5,f7,g5. Osoita siirtovuorossa olevalle mustalle vahvin jatko.

2. Asema on pelistä Keres - Alehin, Dresden 1936. Valkea: Kh3, Dh6, sotilaat a2,b3,c4,d5,e4,g3. Musta: Kf7,Db2, sotilaat a7,b6, c7,d6,g6,h5. Mustan siirto. Kuinka kasvattaa asemaetua?

75. tunti: **Kuningatar vastaan torni**

I esimerkki. D. Ponziani, 1782. Valkea: Kh1,De6. Musta: Kf8,Tg7. Mustan siirto. Tasapeli.

1... Th7+ 2. Kg2 Tg7+ 3. Kf3 Tf7+ 4. Kg4 Tg7+ 5. Kh5 Th7+ 6. Kg5 (6. Kg6 Th6+) 6... Tg7+ 7. Kh6 Th7+ tai 7. Kf6 Tg6+.

Philidor-tyyppisillä asemilla on suuri käytännön merkitys - valkea: Kf5,Dd4; musta: Ke8,Te6, sotilas d7, missä tornilla on kaksi tukiruutua rivillä. Jos sotilas on lähtöruudussaan, on asema tasapeli (lukuunottamatta laitasotilaita). Aseman siirtyminen keskustaan on myös epäedullista heikommalla olevalle.

II esimerkki. A. Philidor, 1777. Valkea: Kf4, Dd3. Musta: Ke7,Te5, sotilas d6. Voitto.

Voittosuunnitelma jakaantuu kolmeen jaksoon:

- 1) Mustan kuninkaan karkoittaminen d5:een
 - 2) Valkean kuninkaan murtautuminen viidennen rivin yli siirtopakon avulla
 - 3) Valkean kuninkaan tunkeutuminen e-linjan yli d6-sotilaan luo.
1. Dh7+ Kd8 (estää 2. Dc7 -siirron) 2. Df7! Kc8 (tai 2... Tc5 3. De6 Kc7 4. De7+ Kc6 5. Dd8 Te5 6. Dc8+ ja mustan on pelattava Kd5) 3. Da7 Kd8 4. Db8+ Kd7 5. Db7+ Kd8 6. Dc6 Ke7 7. Dc7+ Ke6 8. Dd8 Kd5 9. Dc8 (suunnitelman ensimmäinen osa on toteutettu; jos syntyneessä asemassa olisi valkean siirto, niin siirtovuoron vaihdon takia olisi toteutettava manööveri Da8+ Ke6, De8+ Kd5, Dc8) 9... Te4+ (jos 9... Te7, niin 10. Dg8+ ja 11. Kf5) 10. Kf5 Te5+ 11. Kf6 (suunnitelman toinen osuus on toteutettu) 11... Te4 (muut siirrot ovat huonompia; ratkaisun loppuosuus on B. Guretsi-Kornitskin mukaan) 12. Dc3! Te6+ (tämä on vahvempi kuin 12... Te5 13. Kf7) 13. Kf7 Te5 14. Kf8 (musta on jälleen siirtopakko-asemassa) 14... Te4 (yhtään sen parempi ei ole 14... Te6 15. Db3+ Ke5 16. Kf7 tai 14... Ke4 15. Dc4+ Kf5 16. Dd3+ Ke6 17. Ke8) 15. Dd3+ Td4 (15... Ke5-siirtoa seuraisi 16. Ke7 d5 17. Dg3+ jne) 16. Df5+ Kc4 17. Dc2+ Kd5 18. Ke7 Ke5 19. Kd7 (nyt pelin voittaminen ei enää tuota vaikeuksia) 19... Td5 20. De2+ Kf4 21. Kc6 Td4 22. Kb5 Kf5 23. De3 Te4 24. Dd3 Ke5 25. Kc6 Td4 26. De3+ Te4 27. Dg5+.

Samanlainen puolustusperiaate (kaksi tukiruutua) on seuraavassa asemassa.

III esimerkki. N. Grigorjev, 1917. Valkea: Kb5,De8, sotilas a5. Musta: Kb7,Td6, sotilas c7. Tasapeli.

Mustan tornilla on d6- ja a6-ruudut kontrol-lissa. Mustan ei tarvitse päästää kuningatarta c8:aan. On mielenkiintoista, että kuten N. Gri-gorjev on osoittanut, lisäämällä mustalle soti-laan a6:een asema olisikin valkean voitto.

IV esimerkki. F. Dedrle, 1925. Valkea: Ka5, Da2, sotilas b5. Musta: Kd7,Td6, sotilas c7. Valkean siirto. Voitto.

Tämän tyyppisissä asemissa kaksi tukiruutua eivät pelasta mustaa. Valkean voittaakseen on siirryttävä sotilasloppupeliin.

1. Dg8! Tb6 2. Dg4+ Kd8 3. Dd4+ Td6 (muutoin 4. Dxb6) 4. Dxd6+ cd 5. Ka6. Puolustavan osapuolen on saatava kuninkaansa linjalle, jolla vastustajan sotilas sijaitsee. Näin ollen, jos asemassa olisikin mustan siirtovuoro, varmistaisi tämä tasapelin pelaamalla 1... Kc8.

V esimerkki. Lilienthal - Zagorovski, Moskova 1953. Valkea: Kg2,Tf4,Lf1, sotilaat e3,f2,h4. Musta: Kf6,Db1, sotilaat b6,f5, g6. 1... b5 2. Lxb5! Dxb5 3. Kg1 Ke5 4. Kg2 Db7+ 5. Kg1 Dd5 6. Kh2 Kf6 7. Kg1 Kg7 8. Kh2 Kh6 9. Kg3 Dh1 10. Td4. Tukiruutujen takia peli päättyi tasan.

Harjoituksia

1. K. Salviolin mukaan, 1896. Valkea: Kc5,Df8, sotilas d5. Musta: Kb7,Ta6, sotilas c7. Valkean siirto. Mikä on tämän voittosuunnitelma?

2. Asema on pelistä Bronstein - Lisitsyn, NL:n XVI mest.kilp., Moskova 1948. Valkea: Kf3, Tb5, sotilaat e3,f2,g2,g3. Musta: Kd5 Tb2, sotilaat b3,f5,f6. Miksi pelaajat siirtojen 1... Kc4 2. Txf5 jälkeen sopivat tasapelistä?

