

Strategia

17. tunti

1. 1... b3 2. Td5 (jatko 2. a3 Lf6 olisi valkealle toivoton) 2... Lf6 3. Ta5 (uhkasi a2:en haku ja c4-c3) 3... c3 4. bc Lxc3 5. Txa6 b2 6. Lxb2 Lxb2 ja aseman realisoiminen voitoksi vaatii vain tekniikkaa.

2. Huomionarvoinen idea on 1... b5 2. a3 Dd6 jatkosuunnitelmana Tfc8 ja valmistelujen jälkeen b4.

18. tunti

1. Asema on valkealle edullisempi, onhan tämän sotilaat liikkuvampia.

1. h3! (valkealle huono olisi 1. e5 c5 2. ef cd tai 1. Lxf6 Lxf6 2. e5 Lxg2) 1... c5 (ei käynyt 1... Rxe4 valkean yksinkertaisen 2. Lxe4 vastauksen takia) 2. Lxf6 Rxf6 3. e5 ja asema selkiintyi.

2. 1. e5! de (pakko, sillä oli huomioitava niin Rd2-e4 kuin e5-e6) 2. Rde4 (uhkaa 3. Rc5:tä) 2... Df5 3. Df2 ja mustalla ei ole puolustusta valkean Rd6 tai Db6 uhkia vastaan.

19. tunti

1. 1... f5! Nyt valkealle kaikkein parasta olisi pelata 2. Da4! hyökäten a7-sotilaan kimppuun ja näin vaikeuttaen mustan kamppailua d-linjasta. Tasapeli.

2. 1. a4! vähemmistöhyökkäysideoin. Esimerkiksi 1... Lb7 2. Tfe1 Tc8 3. Ld3 ja mustan on huomioitava valkean a4-a5 -idea.

20. tunti.

1. Mustan on tuotava kuninkaansa c8:aan, pelattava Lxc2 ja Dxc2:een Da3. Näin valkea ei pysty puolustamaan sotilasketjunsä perustaa

c3-sotilasta.

2. 1. c6! Lc8 (1... bc -siirtoon hyvä olisi 2. dc) 2. Rb4 Ke8 (huono olisi 2... b6 3. Ra6 Lxa6 4. ba ja 5. Rb5) 3. cb Lxb7 4. Rc6 valkean selvin eduin.

21. tunti

1. 1. c5! dc 2. Lxa6 cb 3. Lc4! uhaten d5-d6+ tai 2... ba 3. Lxc5.

2. 1. Rh5 Tg8 2. Lh6 (hyökkää vastustajan aseman perustaa vastaan) 2... Re8 3. Kf2 Df8 4. Ld3 (vapauttaa kuningattaren) 4... Lxa4 (4... gh 5. Tf7, kun taas 4... Th8 kumoutuisi jatkossa 5. Lxg7 Rxg7 6. Rxg7 tai 6. Txg7) 5. De3 Ld1 6. Rxg7! Rxg7 7. Lxg7 ja musta voi luovuttaa.

22. tunti

1. Huomionarvoinen on 1. De4 ja sitten g3-g4, f2-f4 ideana f4-f5 tai g4-g5.

2. Pääidea on toteuttaa a2-a4, b4-b5 ja a4-a5. C6:een vaihdon jälkeen on mahdollista vallata d5-ruutu. Mustan on myös huomioitava valkean mahdollisuus c4-c5-siirrolla luoda d6:een tukiruutu.

23. tunti

1. 1. e5! (muutoin seuraisi Rd7-e5 kompensatioin laadusta) 1... Rxe5 (yhtään sen parempi ei ole 1... de 2. Rd4) 2. Df4 aktiivisin upseeripelein ja materiaalieduin.

2. Siirtojen 1. Rf4? La4! jälkeen valkean on vaikeata tuoda peliin kuningatartaan ja torniaan. Oikein olisi 1. a4.

24. tunti

1. 1... Dh4! (vaarallista olisi 1... Rd6 2. e5 Rdxc4 3. Dh5 g6 4. Dh6 uhaten Rh5) 2. 0-0

Rd6 ja edelleen f7-f5.

2. 1... b5! 2. cb ab 3. Dxb5 Tfb8 4. Dd3 Ra5 5. 0-0 Dc6 blokaton valkean kuningatarsivustan.

25. tunti

1. 1. e4! Lg6 (siirtojen 1... de 2. Rxe4 Lxe4 3. Lxe4 Rd5 4. Td2 jälkeen mustalla on suuria vaikeuksia) 2. f4 f6 3. Lh3 Tcb8 (huonompi olisi 3... Te8 4. Le6+ Lf7 5. Lxf7+ Kxf7 6. Rb7) 4. e5 luoden vaarallisen vapaasotilaan.

2. 1. Rd3 Le8 2. Rf4 (nyt uhkaa Rf4-e6+ -d4, kuten myös Txc6 jatkoideana Rg6+) 2... Kf7 3. Txc6! Lxc6 4. Txc6 ja ratsulla perääntymisen jälkeen 5. Le6+ materiaalivoitoin.

26. tunti

1. 1. Dh3! luo vaarallisia uhkauksia kuningassivustalle ja 1... Txc3 ei käy 2. f3! -siirron takia. Esimerkiksi 2... h6 3. Lxf6 Lxf6 4. Le4 Dxe4 5. Txe4 Lxe4 6. Rd7 Lc2 7. Rxf6+ gf 8. Tc1 ja valkean kuningatar on vahvempi kuin torni, lähetti ja sotilas.

2. 1... b4 häviää 2. Rh6+ Kf8 3. Txg7! Kxg7 4. Dg4+ Lg5 5. c4! Dxd4 6. Dxc5+ Kf8 7. Dg8+ Ke7 8. Dxf7+ Kd6 9. Lf4+ Re5 10. Rg4. Välttämätöntä olisi 1... g6 ja asema olisi tullut arvioida mustaetuiseksi.

27. tunti

1. 1. e4! de 2. Td6 ef (jatkossa 2... De8 3. Dxe4 musta menettää sotilaan) 3. Txc6 T5xc6 4. Dxf3 Tc1 5. Txc1 Txc1+ 6. Kh2. Valkea voittaa, joskaan ei ilman peliteknisiä ongelmia.

2. 1. Lxf6 gf 2. f4 (tämä on parempi kuin 2. c4 tai 2. a3) 2... Th5 3. c4 Lxb4 4. Rxd5 Ld6 5. Rxf6 Thh8 (5... Tf5 6. Rd5) 6. Re4, edelleen vaihto d8:ssa ja kuninkaan peliin tuonti.

28. tunti

1. 1... Df4! 2. Tc2 (ei 2. Dxf4 Rxf4 3. Tec2 Re2+) 2... Dxd2 3. Texd2 Txc2 4. Txc2 Rb4 ja 5... Tc8.

2. 1. Df5! Rc6 (muut jatkot ovat huonompia: 1... Dxf5 2. Rxf5 Lc5+ 3. Kh1 Lg6 4. Ra4! materiaalivoitoin; 1... Dc7 2. Rcb5 Db8 3. Re6; 1... Ld6 2. Rcb5 Lb8 3. Dxd7 Rxd7 4. Rf5 Re5 5. Tc1 tai 3... Txd7 4. Tc1) 2. Dxd7 Txd7 3. Rxc6! bc 4. Ra4 ja huono olisi 4... c5 jatkon 5. Lxf6 gf 6. g4 Lg6 7. f4 takia tai 6. Lh3 Tdd8 7. Tc1.

29. tunti

1. 1. d5! Rd8 (puolustaen e6-sotilasta) 2. d6 Tc5 3. d7 ja jonkin verran parempi olisi 3... Tf8, koska 3... Te7 -siirtoa seuraisi 4. Df4 uhaten Db8.

2. Siirron 1... d4 jälkeen mustan ei onnistu kasvattamaan painostustaan esimerkiksi c2-sotilasta kohtaan: 2. Ld2 Df6 (uhkasi 3. Lb4) 3. Te4 ja d4-sotilasta on puolustettava. Oikein olisi 1... Df6 2. Le3 Dxb2 3. Dxd5 Lxe3 4. Txe3 b6 5. c4 Rf4 ja 6... Re6 ja valkean olisi kamppailtava tasoittaakseen aseman.

30. tunti

1. 1. Rxf7! Txf7 (1... Kxf7 2. Dxe6+ Kg6 3. h4) 2. Dxe6 Df8 (2... Red5 3. Rxd5 Rxd5 4. Lxd5 Lxd5 5. Txc8) 3. Re4 Txc1 4. Txc1 Rfd5 5. Rd6 La8 6. Te1! g6 7. Rxf7 Dxf7 8. Dxe7.

2. 1. f5 Rxf5 2. Rxf7 Txf7 3. Dxe6 Red6 4. De5! (mutta ei 4. g4, kuten Ståhlberg pelasi, koska mustalla on tällöin 4... Kh8! -vastaus).

31. tunti

1. 1... Rd5 -siirrolla musta saavuttaa materiaali- edun. Esimerkiksi 2. cd Txc3 3. Txc3 Dxc3 (ei 3... Txc3 4. Ld2).

32. tunti

1. 1. Dxb5 ab 2. Rc3 Lc6 3. Ld3! c4 (mahdollinen on myös jatko 3... Tb8 4. Lf5! Rf8 5. Lxf6 Lxf6 6. Rxd5 Lxb2 7. Txc5 Lxd5 8. Tdxd5 Lxa3 9. Txb5 valkean voittosotilain) 4. Lf5 b4 (paras) 5. ab Lxb4 6. Rd4 Lb7 7. Lxd7 Txd7 8. Lxf6 gf.

2. 1. b4! Nyt huono olisi 1... cb 2. Rxd5!, kun taas 1... d4 -siirtoa seuraisi 2. Re4 Rd5 3. Df3 ja musta ei voi välttää materiaalienetyksiä. Jonkin verran parempi olisi 1... c4.

33. tunti

1. 1. Rg5 g6 2. Le2! Rg7 3. Dd4 Df8 4. Dh4 h5 5. Lg4! Mustan asema on kriittinen. Jonkin verran parempi on 5... Lxd5 6. cd Txd5, mutta siirtojen 7. Lf3 Rf5 8. Df4 Rxe3 9. Dxe3 valkean lähettipari on vahvempi kuin mustan torni ja kaksi sotilasta.

2. 1. Lb3 Ld7 2. Dc2 Rb6 3. c5 kuningatarsi-vustapelein.

34. tunti

1. Huomionarvoinen idea olisi 1. Lxf6 (huonompi on 1. Lb5 Rd7) 1... Lxf6 2. Lb5 mustalle epämiellyttävin painostuksin.

2. 1... Rg5 2. bc Lf3 3. Lf5 (estää mustan 3... Dh3-siirron) 3... Txc6 lupaavin asemin. 1... Lf3-siirto kumoutuisi jatkossa 2. gf Rg5 3. Lf5! Rxf3+ 4. Kg2 Dh5 5. Rg3 Rxe1+ 6. Txe1 Dxb2+ 7. Kf3 Dh4 8. Th1.

35. tunti

1. 1. b4. Uhkaa a3-a4-siirtoa. Mustan 1... a5 -siirtoon hyvä olisi 2. De2. Jos 1... Rb6 2. Rd2 Rc4, niin 3. Lxc4 bc 4. a4 valkean hyvin mahdollisuuksin.

2. 1. b5 c5! 2. dc Txc5 jatkoideoina Da5 ja Tec8.

36. tunti

1. 1... Rxf2! 2. Dxf2 (2. Kxf2 Tf6+ 3. Kg1 Dxb3 tai 3. Kg2 Df3+) 2... Tf6 3. Dg1 (yriteliäämpi olisi 3. Dxf6) 3... De2+ 4. Kh1 Tf2.

2. Valkean on yritettävä tasoittaa asema jatkolla 1. Rf4 Rc4 2. Rfxd5. Huonompi olisi 1. b3 Rc6 2. Rf4 Rb4 3. Rfxd5 Rfxd5 4. Rxd5 Rxd5 5. Txd5 Txa2 6. e4 Tc8 tai 1. Rxd5 Rxd5 2. Txd5 Txa2.

37. tunti

1. 1. e4! de (yhtään sen parempi ei ole 1... Le6 2. ed ed 3. Rf4 Dd6 4. g3) 2. Lxe4 ja edelleen d4-d5.

2. 1. b3! Dxb3? (oikein olisi 1... Da6, johon valkealle hyvä vastaus on 2. Rc5) 2. Rfd2 Da2 3. Rc3 valkean voitoin.

38. tunti

1. Mustan 1... Ld6-siirtoon valkea vastaa 2. f4 ja siirtojen 2... f6 3. Lxd6 Dxd6 jälkeen toteutetaan suunnitelma Tf3, Kh1, Tg1 ja edelleen g2-g4. 1... f6-siirto on huomattavasti parempi. Esimerkiksi 2. Lh2 Ld6 3. Lxd6 Dxd6 eikä valkealla ole mahdollisuutta pelata f2-f4.

2. Siirtojen 1. h3 Rg7 2. g4! jälkeen valkoruutiset lähetit säilyvät pelissä ja suunnitelma pitkän linnoituksen tekemiseksi on mielekäs.

39. tunti

1. 1. h6 Lh8 (lähetti on eristetty pelistä). Edelleen Rc3-a4, b2-b4 aukaisten linjoja kuningatarsivustalla.

2. 1. Lg5! Valkea uhkaa hakea f6:n, tunkeutua b7:ään ja pelata Da4. Näin ollen valkean onnistuu lähettisiirrolla toteuttaa strategiset tavoitteensa. Mustan 1... La5-siirtoon hyvä vastaus on 2. Df3. Jos 1... Rxd5 (tärkein vastayritys), niin 2. Rxd5 Lxg5 3. Tb7 Dc8 4.

Rf1 valkean erinomaisin kompensatioin
sotilaasta.

40. tunti

1. g4 Rf4 2. Lxf4 ef 3. Dxf4 b5 (lupaavalta
näyttävä toisen sotilaan uhraustarjous) 4. 0-0
b4 5. Rd1 De7 6. Ld3 Tae8 7. Te1 h5 ja mus-
talla on uhratusta sotilaasta hyvä kompensatio.

2. 1... Reg8! (1... f4? 2. h4!) Jatkoideana Re8
ja Lh6.