

55. tunti: Harjoitusasemia

Oppositioidean mieleenpalauttamiseksi otamme N. Grigorjevin tehtävän lopun.

I. esimerkki. Valkoinen: Kd2, sotilas b2. Musta: Kc4, sotilas b5.

1... Kb3 2. Kc1 Ka2 3. b4! Kb3 4. Kb1 Kxb4 5. Kb2. Valkoinen sai opposition ja näin saavutti tasapelin. Jos valkea pelisiirron sijasta olisikin pelannut 3. Kc2, niin siirtojen 3... b4 4. b3 Ka3 5. Kc1 Kxb3 6. Kb1 Ka3 7. Ka1 b3 8. Kb1 b2 peli päättyisi mustan voittoon. Oppositio ei enää pelasta valkeata, onhan mustan kuningas kolmannella rivillä oman sotilaansa edessä.

Joskus on tärkeitä vallata kauko-oppositio.

II. esimerkki. Valkoinen: Kb1, sotilas e4. Musta: Kc5, sotilas d6.

Tasapeli saavutetaan 1. e5! de 2. Kc1! Kd5 3. Kd1! Mustan 3... Kd4(e4) siirtoa seuraisi 4. Kd2(e2). Kauko-opposition voi muuttaa lähioppositioksi. Vahvempi osapuoli voi saavuttaa opposition oman sotilaansa edessä kierron avulla.

III. esimerkki. Valkoinen: Kd1, sotilas b4. Musta: Kf8. Pelin ratkaisee valkean kuninkaan marssi diagonaalia pitkin a4-ruutuun. 1. Kc2 Ke7 2. Kb3 Kd6 3. Ka4 Kc7 4. Ka5 (diagonaalioppositio) 4... Kb7 5. Kb5 valkean voitoin.

Siirtovuoron merkityksestä käytännön pelitilanteessa on

seuraavassa hyvä esimerkki.

IV. esimerkki. Valkoinen: Kg4, sotilas e2. Musta: Kc1, sotilas e3. Ensiksi siirtävä voittaa: a) 1. Kf4 Kd2 2. Kf3; b) 1... Kd1 2. Kf3 Kd2.

Nyt tutustumme tärkeään pelitekniseen ideaan - tempokolmioon.

V. esimerkki. Valkoinen: Kd5, sotilaat a5, c6. Musta: Kc8, sotilas a6. Valkean siirto.

Asemaa tutkiessa huomaa, että valkean kuninkaan ollessa c5-ruudussa mustan kuninkaan on oltava c7-ruudussa (muutoin valkea pelaisi Kb6), kun taas valkean Kd6 siirtoon mustan on vastattava Kd8. Voittaakseen valkean on saavutettava lähtöasema niin että siirtovuorossa olisikin musta. Tämä on mahdollista tempokolmion avulla.

1. Kd4 Kd8(b8) 2. Kc4 Kc8 (ei 2... Kc7 3. Kc5) 3. Kd5 (tavotte on saavutettu) 3... Kc7 4. Kc5 tai 3... Kd8 4. Kd6.

VI. esimerkki. N. Grigorjev, 1933. Valkoinen: Kd2, sotilaat b4, c3. Musta: Kc4, sotilas d7. Voittaakseen valkean on saatava d3-ruutu haltuunsa. Toinen tärkeä tilanne: valkean kuninkaan ollessa c2-ruudussa musta saavuttaa tasapelin pelaamalla d7-d5. Esim. Kc2-d2, d5-d4, cxd4 Kxd4. Jo esitetyn tempokolmion avulla saavutetaan aloitusasema mustan ollessa siirtovuorossa ja vähitellen saadaan haltuun d3-ruutu.

1. Kd1(c1) Kb5 (jos 1... d5, niin 2. Kc2) 2. Kc2 Kc4 3. Kd2 d6 4. Kd1 (vielä yksi tempokolmio) 4... Kb5 5. Kc2 Kc4 6. Kd2 d5 7. Kc2 d4 (jos 7... Kb5 8.

Kd3) 8. cd ja valkea voittaa.

Harjoituksia

1. L. Prokeschin tehtävän loppu, 1946. Valkoinen: Kf4, sotilas f6. Musta: Kh7, sotilas g6. Valkea alkaa ja voittaa.

2. H. Mattissonin tehtävän loppu, 1918. Valkoinen: Kh1, sotilaat f4,g5. Musta: Kh5, sotilas f7. Valkea alkaa ja tekee tasapelin.

3. Valkoinen: Kd5, sotilaat b6, c5. Musta: Kd7, sotilas b7. Valkean siirto. Voitto.

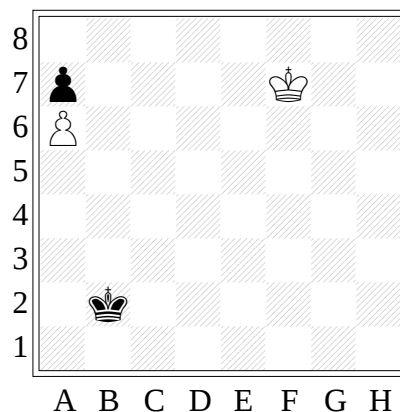
56. tunti: **Laudan geometria.** **Poistoyöntämisidea**

Sotilasloppupeleissä avautuu lukuisia kuningasmanöveerausmahdollisuuksia. Jotta nämä manööverit olisivat menestyksellisiä, niin on tunnettava shakkilaudan erityispiirteet. Kuninkaan kaikkein lyhyin reitti on diagonaalia pitkin. Oikein suoritettulla kuninkaan marssilla voi ehkäistä vastustajan kuninkaan liikkeitä. Kuninkaalla lyhintä mahdollista reittiä liikuttaessa onkin koko ajan huomioitava mahdollisuus samalla häiritä vastustajan kuninkaan liikkeitä ja näin mahdollisesti estää tätä saavuttamasta asemallisesti tärkeitä ruutuja. Tätä keinoa kutsumme **poistoyöntämiseksi**.

I. esimerkki. I. Moravec, 1925. Valkoinen: Ke6, sotilaat f2,h2. Musta: Kh3, sotilas f3. Valkean kuninkaan on kiirehdistävä f3-sotilaan kimppuun, uhkaahan musta hakea h2-sotilaan

ja tämän jälkeen hyökätä f2-sotilaan kimppuun. Kolme reittiä ovat mahdollisia - f5-,e5- ja d5- ruutujen kautta, jotka kaikki ovat yhtä pitkiä. Valkean siirtyessä johonkin näistä ruuduista musta ei voi pelata 1... Kxh2, koska seuraisi 2. Ke4(f4) ja mustan mahdolliseksi siirroksi jääkin 1... Kg2. Nyt valkean h-sotilaan korottaminen kuningattareksi veisi viisi siirtoa, kun taas mustan oman f-sotilaansa korottaminen neljä siirtoa. Mustan sotilas korottuukin kuningattareksi ensimmäisenä, joten valkea ei tietystikään voi pelata 1. Kf5, koska musta kuningatar tällöin korottuisi shakilla. 1. Ke5 siirrolla valkea siirtäisi kuninkaansa korottuvan kuningattarensa diagonaalille ja näin mahdollistaisi mustalle shakin a1-ruudusta. Tasapeliin johtaaikin vain 1. Kd5!.

II. esimerkki. Schlage - Ahues, Berliini 1921.



Valkealla on voitonmahdollisuuksia. Pelin lopputuloksen kannalta on tärkeitä, pystyykö musta valkean pelatessa Kxa7 pelaamaan Kc7. Valkean sotilaan hakuun menee viisi siirtoa kunten myös mustan c7-ruudun saa-

vuttamiseen. Kuten kuviosta näkyy, valkealla on kolme yhtä monta siirtoa vievää reittiä saavuttaa päämäärä, joista kaksosvaihtoehto toteutui: 1. Ke6 Kc3 2. Kd6 Kd4 3. Kc6 Ke5 (väistää valkean kuningasta!) 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7 tasapelein. Kuitenkin, kuten I. Mäizelis osoitti, kolmannen vaihtoehtoon valinta olisi johtanut valkean voittoon, koska musta siirtojen 1. Ke6 Kc3 2. Kd5! jälkeen menettää mahdollisuuden pelata 2... Kd4 ja tämän onkin poljettava paikallaan. Esimerkiksi 2... Kb4 3. Kc6 Ka5 4. Kb7 Kb5 5. Kxa7 ja valkea voittaa.

Poistyyöntämisisideaa tapaa usein käytännön peleissä eri loppupelityypeissä.

III. esimerkki. H. Vennikin tehtävän loppu, 1922. Valkoinen: Ka4, sotilas g5. Musta: Kb1, sotilas g7. 1. Kb3 (tässä ja myöhemminkään kuninkaan marssi g7-sotilaan kimppuun ei anna mitään) 1... Kc1 2. Kc3 Kd1 3. Kd3 Ke1 4. Ke3 (siirtojen 4. Ke4 Kf2 5. Kf5 Kg3 6. g6 Kh4 7. Ke6 Kh5 jälkeen valkea ei voi pelata 8. Kf7) 4... Kf1 5. Kf3 Kg1 6. Kg3 Kf1 (tässä on "tarpeeton" siirto!) 7. g6 Ke2 8. Kf4 (vasta nyt on mahdollista edetä g7-sotilaan kimppuun) voitoin.

Seuraavassa esimerkissä valkea välttää mustan poistyyöntämisisidean ja löytää näin oikean tavon saavuttaa tasapeli.

IV. esimerkki. F. Zakkman, 1924. Valkoinen: Kg8, sotilas a2. Musta: Kg6, sotilas a3. 1. Kh8! (suoraviivainen 1. Kf8

häviäisi mustan pelatessa 1... Kf6: musta pakottaisi valkean tällöin tekemään hyödyttömän siirron, kun taas itse etenisi lyhyintä mahdollista reittiä b2:n) 1... Kf6 2. Kh7! ja tasapeli.

Harjoituksia

1. L. Kubbelin tehtävän loppu, 1914. Valkoinen: Kd5, Rg1, sotilas h3. Musta: Kg2, sotilas h4. Valkean siirto. Voitto.

2. Valkoinen: Kd6, sotilas h2. Musta: Kd4, sotilas h3. Valkea alkaa ja tekee tasapelin.

57. tunti: **Loppupelit, joissa molemmilla pelaajilla on vapaa-sotilaita I**

Ensiksi katsomme kaksi esimerkkiä, joissa voittaa kauimmaisen ja tuetun vapaasotilaan omaava pelaaja.

I. esimerkki. Shlechter - Tartakover, Karlsbad 1907. Valkoinen: Ke2, sotilaat a3, b2, e5, f4, g2, h2. Musta: Kg7, sotilaat a6, b7, e6, f7, g6, h6. Pelissä seurasi 1... g5, mikä osoittautui ratkaisevaksi virheeksi. Siirtojen 2. fg hg 3. Kf3 Kg6 4. Kg4 jälkeen valkean voittosuunnitelma on selkeä: g2-g3, sitten h2-h4 jne. Pelissä tapahtui 4... f5+ 5. ef Kxf6 6. g3 a5 7. a4 e5 8. h4 gh 9. gh Kg6 10. b3 b6 11. h5+ Kf6 12. h6 Kg6 13. h7 Kxh7 14. Kf5. Musta luovutti. Tämä lähtöasemassa pelaamalla 1... Kf8 ja edelleen Ke7 olisi säilyttänyt tasavoimaisen pelin.

II. esimerkki. Schaitar - Te-

len, Ostrava 1946. Valkoinen: Kf5, sotilaat a2,c5,d5. Musta: Kc8, sotilaat c7,d6,e5. Tässä asemassa valkealla on etäisempi vapaasotilas, kun taas mustalla vastaavasti tuettu. 1... Kb7 2. a3 Ka6 3. c6 (nopeasti häviäisi 3. a4 Ka5 4. c6 Kxa4 5. Ke6 Kb5) 3... Kb6 4. a4 Kc5 5. Ke6 e4 6. Kd7 e3 7. Kxc7 e2 8. Kd7 e1D 9. c7 Kxd5 10. c8D De6+ 11. Kd8 Dxc8+ 12. Kxc8 Kc6! (mutta ei 12... Kc5 13. Kb7!). Valkea luovutti.

Tuettu vapaasotilas on erittäin vahva tekijä, minkä johdosta kannattaakin pyrkiä tuhoamaan vastustajan sotilaiden keskinäinen tuki.

III. Nimzowitsch - Tarrasch, San Sebastian 1911. Valkoinen: Kf5, sotilaat g2,h4. Musta: Kf7, sotilaat a6,f6. 1... a5 2. Ke4 (välttämätöntä, jotta kuningas pysyisi a-sotilaan muodostamassa neliössä) 2... f5+! Nyt 3. Kd4 siirtoa seuraa 3... f4! ja musta voittaa kuningassivustan sotilaan. Valkoinen luovutti.

Täydentäkäämme meille tuttua ja tärkeitä neliösääntöideaa kahdella keskeisellä idealla.

IV. esimerkki. R. Reti, 1921. Valkoinen: Kh8, sotilas c6. Musta: Ka6, sotilas h5. Valkea alkaa ja tekee tasapelin. Ensi silmäyksellä tasapelin saavuttaminen tuntuu epätodennäköiseltä. Tämä on mahdollista sekä uhkaamalla mustan h-sotilasta että samanaikaisesti tukemalla omaa c-sotilasta. 1. Kg7 h4 (tai 1... Kb6 2. Kf6 h4 3. Ke5! h3 4. Kd6) 2. Kf6 h3 (2... Kb6 3. Ke5) 3. Ke6(e7) ja

pele päättyy tasan.

V. esimerkki. Em. Lasker - Tarrasch, Pietari 1914. Valkoinen: Kg7, sotilaat b2,b3, h2. Musta: Kf5, sotilaat a5, b5,c5. Valkean siirto.

Valkealla näyttävät asiat olevan huonosti. Kuitenkin siirtojen 1. h4 Kg4 2. Kg6! (mutta ei 2. Kf6 c4 3. bc bc 4. Ke5 c3! 5. bc a4) 2... Kxh4 3. Kf5 ja nyt onkin mustan keksittävä keinot pelastautua. Peli jatkuu edelleen 3... Kg3 4. Ke4 Kf2 5. Kd5 Ke3 6. Kxc5 Kd3. Tasapeli.

Harjoituksia

1. Valkoinen: Kb4, sotilaat c5, g3,h4. Musta: Kc7, sotilaat e5, g6,h5. Valkea alkaa ja voittaa.

2. Blumenfeldin asema. Valkoinen: Ka2, sotilaat d6,e7. Musta: Ke8, sotilas h6. Valkea alkaa ja voittaa.

3. Asema on pelistä Yates - Marshall, Karlsbad 1929. Valkoinen: Kd4,Dd3, sotilas f2. Musta: Ka2, sotilaat a4,b2. Kuinka kumoat valkean 1. Kc4 siirron?

58. tunti: Loppupelit, joissa molemmilla pelaajilla on vapaa-sotilaita II

Liikkuvan neliön sääntö kuuluu seuraavasti: jos kahden toisiinsa tukemattoman vapaasotilaan muodostama neliö (vapaasotilaat ovat neliön sivut) ulottuu alariville niin vastustajan kuningas ei pysty pysäyttämään vapaasotilaita.

I. esimerkki. Taimanov - Bot-

vinnik, 1. ottelupeli, Moskova 1953. Valkoinen: Ka1, sotilaat a2,e5,f3,h4. Musta: Kh8, sotilaat b4,c4,d5,h7. Musta alkaa ja voittaa.

1... d4 2. e6 Kg7 3. f4 Kf6 4. f5 d3 5. Kb2 h5. Valkea luovutti, sillä siirtojen 6. Kb1 b3 7. ab cb 8. Kc1 Ke7 jälkeen pieni liikkuva neliö ratkaisee pelin.

II. esimerkki. Stoltz - Nimzowitsch, Berliini 1928.

Valkoinen: Kd2, sotilaat a4,b5, g3. Musta: Ke5, sotilaat d4, f5,g4.

Siirtojen 1... f4! 2. gf+ Kd6! jälkeen mustalla on voittoasema: d- tai g-sotilas korottuvat ilman kuninkaan apua kuningattareksi. Valkean b- ja f- sotilaita koskee sama sääntö, mutta ne eivät ole yhtä pitkälle edenneitä. Pelissä seurasi vielä 3. a5 g3 4. a6 Kc7 5. Ke2 d3+ ja muutaman siirron kuluttua valkea luovutti.

Toisinaan molempien pelaajien omatessa liikkuvan neliön taistelua käydään siirto siirrolta ja tuolloin on hyödyllistä tietää seuraava taktinen keino.

III. esimerkki. Mattisson - Rubinstein, Karlsbad 1929.

Valkoinen: Ke3, sotilaat a4,c4, f3,g4. Musta: Kd7, sotilaat a6, c5,d6,h4.

Mustan 1... d5! siirron jälkeen valkea luovutti nähdessään 2. cd h3 3. Kf2 h2 4. Kg2 c4 5. g5 c3 6. g6 c2 7. g7 h1D+ (luonnollisesti myös 7... c1D voittaa, mutta jos mustan kuningatar olisi kahdeksannella rivillä, niin pelisiirto olisi ainoa oikea) 8. Kxh1 c1D+.

Lopuksi eräs vapaasotilasloppupeleihin liittyvä hienous.

IV. esimerkki. Marchalek - Smyslov, Oberhausen 1961.

Valkoinen: Ka4, sotilaat a3,b2, d3,h4. Musta: Kf4, sotilaat e6, f7,g7,h6.

1... g5 2. hg hg. Tässä valkea luovutti nähdessään 3. b4 g4 4. b5 Ke5 5. b6 Kd6 6. Kb5 g3 7. Ka6 g2 8. b7 Kc7 9. Ka7 g1D+!

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Alehin - Fridman, Podebrady 1936, (variantti). Valkoinen: Ke3, sotilaat b4,c2,f5. Musta: Kd5, sotilaat b7,e5,h5. Valkea alkaa ja voittaa.

2. O. Durasin (1905) tehtävän loppu. Valkoinen: Kc5, sotilas b2. Musta: Kh6, sotilas g5. Valkea aloittaa ja voittaa.

59. tunti: Murto

Murto on sotilasloppupeleissä usein tavattava idea. Tämä on sotilaan tai useamman uhraus, jonka tavoitteena on raivata yhdelle sotilaista reitti kuningattareksi. Edellisen tunnin yhteydessä oli esimerkki, jossa murren avulla luotiin liikkuva neliö. Nyt tutustumme muihin käytännön sotilasmurtotapauksiin.

I. esimerkki. Capablanca - Ed. Lasker, Lontoo 1914. Valkoinen: Kd3 sotilaat a2,g5,h5. Musta: Ke5, sotilaat a6, d4,f5,h7. Valkean 1. h6! siirron jälkeen mustalla ei ole keinoja torjua 2. g6 siirtoa.

II. esimerkki. Averbah - Bebtshuk, Moskova 1964.

Valkoinen: Kd3, sotilaat e4, f5,g4,h4. Musta: Kc6, sotilaat b7, f6,g7,h6,

1. e5! fe (jos musta sallii valkealle e5-e6 siirron, niin valkean kuningas hakee helposti b-sotilaan) 2. g5 hg (sinnikkäämpää vastarintaa musta teki si 2... Kd7 3. f6 Ke6 4. fg Kf7 5. gh b5 6. Ke4 b4 7. Kd3 ja valkea voittaa molemmat sotilaat) 3. f6! Musta luovutti.

III. esimerkki. Wood - Kortshnoi, Buenos Aires 1960.

Valkoinen: Kf3, sotilaat a2,b2, d5,e4,f2,h2. Musta: Kg5, sotilas b6,b7,c7,e5,g6,h4.

1. a4 Kh5 2. b4 Kg5 (hukkaa parhaan puolustusmahdollisuuden 2... b5 3. ab b6, joka myöskään kuitenkaan ei pelastaisi jatkon ollessa 4. h3 Kg5 5. Ke3 ja 6. f4) 3. b5 Kh5 (valkeata kuningasta ei saa päästää g4:n) 4. a5. Musta luovutti, sillä 4... ba siirtoa seuraisi 5. b6.

IV. esimerkki. N. Grigorjevin asema. Valkoinen: Kd3, sotilaat a4,b3,d4,f4,g3,h4. Musta: Kd5, sotilaat a5,b6,c6,f5,g6,h5.

Musta kieltäytyi tasapelistä ja pelasi 1... b5. Valkean pelattua 2. b4! mustalla olikin häviöasema. Esimerkiksi 2... ab 3. a5 Kd6 (3... c5 4. a6 c4+ 5. Kc2 Kc6 6. d5+) 4. Kc2 Kc7 5. Kb3 Kb7 6. Kxb4 Ka6 7. Kc5 Kb7 (ei 7... Kxa5 8. Kxc6 b4 9. d5 b3 10. d6 b2 11. d7 b1D 12. d8D+ Ka4 13. Da8+ ja 14. Db8+) 8. d5 cd 9. Kxb5 tai 2... ba 3. ba a3 4. Kc2 c5 5. a6 tai 2... c5 3. ba.

Harjoituksia

1. H. Mattissonin tehtävän loppu, 1929. Valkoinen: Kf6, sotilaat g3,h3. Musta: Kh7, sotilaat g6,h6. Valkea alkaa ja voittaa.

2. Asema on pelistä Van der Wein - Gruschkova-Belska, Amsterdam 1957 (variantti). Valkoinen: Ke3, sotilaat b4,c3, d4. Musta: Kh4, sotilaat b5,d5, h5. Valkean siirto. Arvioi asema.

3. Asema on pelistä V. Borisenko - Zvorykina, Riika 1962.

Valkoinen: Kf4, sotilaat a3,c2, d3,g4. Musta: Kg6, sotilaat a5, b5,d4. Mustan siirto. Arvioi asema.

60. tunti: Parempi sotilasasema

Tarkastelemissamme loppupeleissä sotilasasemilla on keskeinen merkitys. Sotilasaseman heikkoudet (kaksoissotilaiden lukumäärä, eristetyt sotilaat, takasotilaat) vaikeuttavat tai jopa tekevät mahdottomaksi vapaasotilaan hankkimisen. Tämän lisäksi kuninkaan on usein sotilasaseman heikkouksien takia pysyttäydyttävä passiivisena. Kun syntyy siirtopakkoasema, niin vastustajan kuningas pääsee pakottavasti tunkeutumaan ratkaisevalla voimalla jommalle kummalle sivustalle.

I. esimerkki. Geller - Stein, Moskova 1964. Valkoinen: Kf4, sotilaat a3,g4,h5. Musta: Ke6, sotilaat b5,f6,h7. Mustan siirto.

Mustalle erityistä huolta tuottaa b5 -sotilas. Toistaiseksi

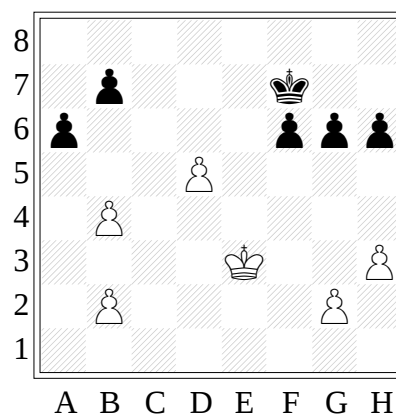
on peräännyttävä kuninkaalla. Pelissä seurasi 1... Ke7 ja 2. Kf5 Kf7 3. g5 fg 4. Kxg5 siirtojen jälkeen musta luovutti nähdessään 4... Kg7 5. h6+ Kf7 6. Kf5 Ke7 7. Ke5 jne. Oikein olisi ollut 1... Kf7! 2. Kf5 Ke7, jotta 3. g5 siirtoon musta voisi vastata 3... fg 4. Kxg5 Kf7 5. Kf5 Kg7. Neliösääntöä ei saa soveltaa liian kaavamaisesti.

II. esimerkki. E. Kon - Rubinstein, Pietari 1909. Valkoinen: Kd2, Ta1, sotilaat a3, b4, e3, f2, f3, h2. Musta: Ke7, Tc4, sotilaat a7, b7, e6, f7, g7, h7.
1. f4 siirron sijasta valkea pelasi 1. Tc1? ja sotilasloppupeli osoittautui tämän häviöksi. 1... Txc1 2. Kxc1 Kf6 (kuningas on marssimassa h2 - sotilaan kimppuun) 3. Kd2 Kg5 4. Ke2 Kh4 5. Kf1 Kh3 6. Kg1 e5! (nyt 7. f4 ei ole mahdollinen, kun taas 7. e4 siirron musta kumoaisi pelaamalla b5, g5, h5, h4, g4 ja edelleen fg, Kxg4, Kg2, h3+) 7. Kh1 b5 8. Kg1 f5 9. Kh1 g5 10. Kg1 h5 (musta haluaa vaihtaa g3:ssa ja sitten tulla kuninkaallaan e-sotilaan luo) 11. Kh1 g4 12. e4 (tai 12. fg fg jne.) 12... fe 13. fe (13. fg hg 14. Kg1 e3 15. fe e4 16. Kh1 g3) 13... h4 14. Kg1 g3 15. hg hg. Valkoinen luovutti.

III. esimerkki. Euwe - Spielmann, Amsterdam 1930. Valkoinen: Kg2, sotilaat a2, d4, e4, f5. Musta: Kd7, sotilaat a7, f6, g7, h6. Mustan kuningassivustan sotilaat sijaitsevat huonosti. Valkean kuninkaan pääsyä g6:n ei voi estää. 1... Ke7 2. Kg3 Kf7 3. Kg4 Ke7 (myös siirtojen 3... g6 4. fg+ Kxg6 5. d5 jälkeen

musta myös häviää) 4. Kh5 Kf7 5. e5 fe 6. de a6 7. a3 a5 8. a4 Kf8 9. Kg6. Nyt 9... Kg8 kumoutuu yksinkertaisella 10. e6 Kf8 11. e7+ jatkolla. Siirtojen 9... h5 10. Kxh5 Kf7 11. Kg5 jälkeen musta luovutti.

IV. esimerkki. Botvinnik - Flohr, NL:n XIII mest.kilp., Moskova 1944.



Ensi silmäyksellä on vaikea ymmärtää, mihin perustuu valkean parempi sotilasasema. Jos mustalla vain olisi kuningassivustalla kaksi sotilasta vastustajan yhtä vastaan, niin tällä olisi eittämättä etua. Lukumäärän ollessa kolme vastaan kaksi, niin vaikka sotilas vaihdettaisiin, jäisi kuningassivustalle valkealle vielä sotilas ja tämän d- sotilas on pitkälle edennyt vapaasotilas. Nämä ovat keskeisiä tekijöitä sotilasloppupeliasemia arvioitaessa.

1. g4! (tämän jälkeen jokainen vaihto heikentää mustan sotilasasemaa) 1... Ke7 2. h4 Kd6 3. Ke4 b6 4. h5! (mustan g6-sotilaan huono asema antaa aseet valkean käsiin) 4... gh 5. gh a5 6. Kf5 (myös 6. ba ba 7. b3 Kc5 8. Kf5 Kxd5 9. Kxf6 Kd4 jatko johtaisi valkean

voittoon: valkealta veisi 6 siirtoa korottaa h-sotilas kuten myös mustalta a-sotilaansa, mutta a1D ei ole mahdollinen, onhan valkealla jo h8:ssa kuningatar) 6... ab 7. Kxf6 Kxd5 8. Kg6 Ke6 9. Kxh6 Kf6 10. b3 Kf7 (tai 10... b5 11. Kh7 Kf7 12. h6) 11. Kg5 ja valkea voittaa hyökkäämällä b6-sotilaan kimppuun.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Spaans - Euwe, Amsterdam 1923. Valkoinen: Kg2, sotilaat b2,b3, c3, f3,h2. Musta: Kf4, sotilaat b5,c7,d6,e6,g6. Mustan siirto. Esitä tarkin voittosuunnitelma.

2. Asema on pelistä Unzicker - Pomar, 1967. Valkoinen: Kf4, sotilaat a4,b5, d4,f3,g3,h4. Musta: Kd6, sotilaat a5,b6,d5, e6,g6,h6. Mustan siirto. Osoita että valkealla on voittopeli.

61. tunti: Varatempot

Monasti sotilasloppupeleissä syntyy asemia, joissa molemmat pelaajat vain heikentävät asemaansa kuninkaansa siirrolla. Näissä tilanteissa voittaa pelaaja, jolla on sotilaan siirtoja varalla.

I. esimerkki. Euwe - Pirc, 6. ottelupeli, Ljubljana 1949. Valkoinen: Kh4, sotilaat a4, b2,d4,g3. Musta: Kg6, sotilaat a5,b6,d5,h5. Mustan oli pakko pelata 1... Kh6. Siirtojen 2. g4 hg 3. Kxg4 Kg6 4. Kf4 Kf6 jälkeen ratkaisee 5. b3.

II. esimerkki. Bondarevski -

Gligoric, Tukholma 1948. Valkoinen: Kc4, sotilaat a5,c5, f3,f5,g2,h5. Musta: Kc6, sotilaat a6,b7,e5,f6,g7,h6. Voittoon johtaa 1. g3 Kc7 2. Kd5 Kd7 3. g4. Nyt 3... Ke7 siirtoa seuraisi 4. c6, kun taas 3... Kc7 siirtoa seuraisi 4. Ke6.

III. esimerkki. Estrin - J. Gusev, Moskova 1963. Valkoinen: Kf2, sotilaat a2,b2,f3, g2,h3. Musta: Kd7, sotilaat a7,b6,f5, g5,h4.

Tämä loppupeli on mustan häviö tämän b6-sotilaan takia. 1. f4 g4 (pakko, sillä jatkossa 1... gf 2. Kf3 Ke6 3. Kxf4 Kf6 4. g3 valkea luo etäisen vapaasotilaan) 2. g3! gh (toinen mahdollinen jatko on 2... hg+ 3. Kxg3 gh 4. Kxh3 Ke6 5. Kh4 Kd5 6. Kg5 Ke4 7. b3! voitoin) 3. gh Ke6 4. Kg3 Kf6 5. h5! Musta luovutti nähdessään 5... Kg7 6. Kxh3 Kh7 7. Kh4 Kh6 8. b3 jatkoon, jossa valkea ennemmin tai myöhemmin tunkeutuu g5:n.

IV. esimerkki. Mikenas - Vladimirov, Moskova 1963. Valkoinen: Kg1, sotilaat a2,b2, g4,h2. Musta: Kd6, sotilaat a7, d3,g6,h7. 1. Kf2 Kd5 2. Ke3 Kc4 3. g5 a6 4. h4 (4. h3 olisi ideaali, mutta tässä tapauksessa pelisiirtokin käy) 4... a5 5. a4! (ratkaiseva tempo) 5... d2 (siirtojen 5... Kb3 6. Kxd3 Kxa4 jälkeen valkea voittaa pelaamalla 7. Kc4, kun taas 6... Kxb2 siirtoa seuraisi 7. Kc4. Mustaa ei myöskään auta 5... Kb4 6. Kxd3 Kb3 7. Kb4 Kd4 8. Kd5) 6. Kxd2. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Ilin-Zhe-nevsky - Botvinnik, Leningrad 1938. Valkoinen: Kg3, sotilaat e5,g2,h5. Musta: Kf7, sotilaat f5,g7,h6. Valkean siirto. Löydä voittojatko.

2. Asema on pelistä Thomas - Maroczy, Nizza 1930. Valkoinen: Kd3, sotilaat a4,b2,f5, g2,h5. Musta: Kd6, sotilaat b6,c5,f6, g7,h7. Mustan siirto. Osoita että valkealla on voittoasema.

62. tunti: **Kuninkaan aktiivisuus**

Eräs sotilasloppupelien etutyypeistä on kuninkaan aktiivisuus. Aktiivisella kuninkaalla voi painostaa vastustajan heikkouksia, rajoittaa tämän sotilaan siirtoja. Heikommalla olevan onkin yleensä vaikeata estää vastustajan kuninkaan tunkeutumista asemaansa.

I. esimerkki. Mattisson - Alehin, Praha 1931. Valkoinen: Ke4, sotilaat a3,b2,c3, f4,h5. Musta: Kd6, sotilaat a6,b5,c4, f6,g7. Siirtojen 1. Kf5 Ke7 2. Kg6 Kf8 3. f5 jälkeen mustan asema on toivoton, sillä h5-h6 johtaa sotilaan voittoon.

II. esimerkki. A. Zaharov - Nei, NL:n XXXI mest.kilp., Leningrad 1963. Valkoinen: Kf2, sotilaat b4,c3,e4,f3,g3,g4. Musta: Ke5,Rg5, sotilaat c6,g7, h6.

Voitonmahdollisuuksia tarjoavan 1. Ke3 siirron sijasta valkea pelasi 1. f4+. Yksinkertaisessa 1... Kxe4 2. fg Kd3 jatkossa

tämän oli luovutettava.

Seuraavassa kahdessa esimerkissä voitto saavutetaan kiertämällä selustaan.

III. esimerkki. Bogoljubov - Seleznev, Triberg 1917. Valkoinen: Kg5, sotilaat g2,h4. Musta: Kd7, sotilaat f7,g6. 1. Kf6 Ke8 2. Kg7 Ke7 3. g3! (jos 3. g4, niin 3... f5) 3... Ke6 (3... Ke8 4. g4) 4. Kf8 Kf6 (4... f6 -siirtoa seuraisi 5. Kg7 Kf5 6. Kf7) 5. g4 Ke6 6. g5 valkean voitoin. Esimerkiksi 6... f5 7. h5, tai 6... f6 7. h5.

IV. esimerkki. Brinckmann - Rubinstein, Budapest 1929. Valkoinen: Kf2, sotilaat a3, b2,c2,c3,g2. Musta: Kf4, sotilaat a4,b5,c4,d5,g6. 1... Ke4 2. Ke2 (huonompi olisi 2. g3 d4 3. cd Kxd4 4. Ke2 g5) 2... g5 3. Kf2 (jälleen olisi huono siirtää g-sotilasta: 3. g3 d4 4. cd Kxd4 5. Kd2 Ke4 6. Ke2 b4 7. c3 ba 8. ba g4) 3... d4 4. cd Kxd4 5. Ke2 b4! 6. Kd2 (6. ab siirtoa seuraisi 6... c3 7. bc Kc4! 8. Kd2 a3 9. Kc1 Kxc3 10. Kb1 Kxb4 11. Ka2 Kc3 12. Kxa3 Kxc2 13. Kb4 g4 14. Kc4 g3) 6... b3 7. c3+ Ke4 8. Ke2 Kf4 9. Kf2 Kg4 10. Kf1 (tai 10. g3 Kh3 11. Kf3 Kh2 12. Kg4 Kg2) 10... Kg3 11. Kg1 g4 12. Kf1 Kh2 13. Kf2 Kh1 (tietenkään ei 13... g3+ 14. Kf3) 14. Kg3 Kg1 15. Kxg4 Kxg2 ja musta voittaa.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Morphy - Löwenthal, 8. ottelupeli, Lontoo 1858. Valkoinen: Kf2, sotilaat a4,d3,e4. Musta: Kf4, so-

tilaat a5,c5,e5. Musta alkaa ja voittaa.

2. Asema on Capablancan näytöspelistä. Valkoinen: Ke8,Rf3, sotilaat g3,h2. Musta: Kh8, Re6, sotilaat a7,f6. Valkea pelasi 1. Kf7. Oliko mustan 1... Rg5+ vastaus korrekti?

63. tunti: **Sotilasloppupeliin siirtyminen keinona realisoida materiaali- tai asemaetu**

Usein pelaajan, jolla on materiaalieta, on annettava takaisin voittamansa materiaali päästäkseen voittosotilasloppupeliin. Tämä onkin todella tehokas keino.

I. esimerkki. Keres - Goldenov, NL:n XX mest.kilp., Moskova 1952. Valkoinen: Kg3, Tc8,Td1, sotilaat a2,f5,h2. Musta: Kd6, Tb5,Rd5, sotilaat e4,g5,h7. 1. Tb8+ Ke5 2. T8xd5+! Txd5 3. Txd5+ Kxd5 4. a4 (musta on voimaton valkean a- ja f-vapaasotilaiden suhteen) 4... h5 5. f6 h4+ 6. Kg4 Ke6 7. a5 e3 8. Kf3 g4+ 9. Kxe3. Musta luovutti.

II. esimerkki. Larsen - Gligoric, Moskova 1956. Valkoinen: Kg1,Dd5,Ta1,Lb3, sotilaat b2, c2,f2,g2,h2. Musta: Kg8,Db6, Tf8,Lc5, sotilaat b5,e5,f7,g7, h6. 1. Ta8! Lxf2 (parempi olisi ollut olla ottamatta sotilas jatkossa 1... Txa8 2. Dxa8+ Lf8 3. Dd5) 2. Kf1 Df6 3. Dxf7+ Dxf7 4. Lxf7+ Kxf7 5. Txf8+ Kxf8 6. Kxf2 (valkea voittaa helposti etäisen vapaasotilaansa ansiosta) 6... Ke7 7. Ke3 Kd6 8. Ke4 b4 9. c3 b3 10. c4 g6 11. g4 h5 12. gh gh 13. h4 Kc6 14.

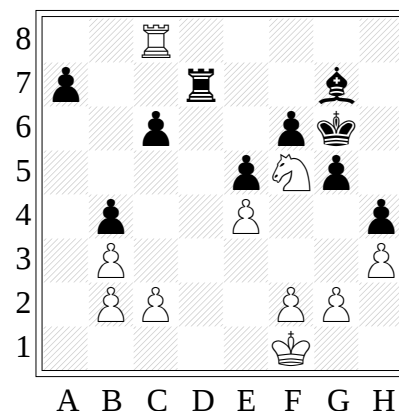
Kxe5 Kc5 15. Kf5 Kd4 16. Kf4 Kc5 17. Ke5 (tempokolmio käyttöön) 17... Kxc4 18. Ke4 Kc5 19. Kd3 ja muutaman siirron kuluttua musta luovutti.

Katsomme esimerkin, jossa siirrytään loppupeliin materiaalia antamatta, mutta pelin lopputulos ei ole niinkään ilmeinen.

III. esimerkki. Alehin - Yates, Hampuri 1910. Valkoinen: Kc3, Te6, sotilaat a3,b2,e3, f4. Musta: Kd7,Td5, sotilaat a4,b5, f5. Valkea realisoit voittosotilaansa seuraavalla tavalla: 1. Te5 Txe5 2. fe Ke7 (jotta valkean 3. Kd4 siirtoon olisi mahdollista pelata 3... Ke6) 3. Kd3! (3. Kb4 olisi johtanut kuningatarloppupeliin, jossa valkealla on sotilas enemmän) 3... Kd7 4. e4 f4 5. Ke2 Ke6 (uhkasi 6. Kf3) 6. Kf2! Musta luovutti.

Käytännössä on tietenkin tilanteita, joissa sotilasloppupeliin siirtyneen pelaajan idea on kumottu huolellisesti laskeutulla vastasuunnitelmalla. Tämän takia onkin aina tarkasti arvioitava tämän lopullisen askeleen seuraukset.

IV. esimerkki. Aronin - Smyslov, NL:n XIX mest.kilp., Moskova 1951.



Valkea pelasi 1. Tg8 kieltäytyen hakemasta sotilasta 1. Txc6 siirroilla. Seurasi 1... Kh7 2. Txg7+? (oikein olisi 2. Te8 jatkoideana Te8-e7) 2... Txg7 3. Rxg7 Kxg7 4. g4 (muutoin mustalla olisi vastapeliä f6-f5 siirron avulla) 4... hg! (valkea oli laskenut 4... Kf7 5. Ke2 Ke6 6. Kd3 Kd6 7. Kc4 a5 8. f3 Kd7 9. Kc5 Kc7 10. c3 bc 11. bc Kb7 12. Kd6 Kb6 13. c4 Kb7 14. c5 valkean voitoin) 5. fg g4! 6. h4 c5 7. Ke2 Kh7 8. Kd3 Kh6 9. c3 (osoittautuu, että 9. Kc4 häviää jatkossa 9... f5 10. ef e4 tai 10. Kd3 f4) 9... a5 10. cb ab. Tasapeli.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Bogoljubov - Alehin, 18. ottelupeli, Haag 1929. Valkoinen: Kb1,Dd7,Tc1, Rd3, sotilaat a2,b3, d4,h2. Musta: Kb7,Db6,Td8, Lc7, sotilaat a3,d5,e6,g4. Valkean siirto. Kuinka tämä parhaiten realisoisi etunsa?

2. Asema on pelistä Yates - Tartakover, 1927. Valkoinen: Kb1,Tb4, sotilaat a3,b3. Musta: Kd5,Dd2, sotilaat a4,b5. Musta pelasi 1... Dxb4+. Johtaako pelisiirto mustan voittoon?

64. tunti: Shakkitehtävistä. Joitakin tehtäväshakin ideoita käytännön peleissä

Tehtävä on keinotekoisesti laadittu asemallinen ongelma: valkea alkaa ja voittaa tai tekee tasapelin. Tehtävään on vain yksi ratkaisu, jossa molemmat pelaajat tekevät parhaimmat ja tarkimmat siirrot.

I. esimerkki. N. Grigorjevin tehtävä, 1937. Valkoinen: Ka6, sotilaat g2,h2. Musta: Ka2, sotilaat g5,h6. Voitto. 1. g4 siirron jälkeen valkean tehtävänä on päästä f5:n mustan kunkin ollessa f3:ssa. Tästä johtuen tuleekin seuraava kunkin tanssi ymmärrettäväksi.

1... Ka3 2. Ka5 Kb2 3. Kb6 (mutta ei 3. Kb4) 3... Kb3 4. Kb5 Kc2 5. Kc6 Kc3 6. Kc5 Kd2 7. Kd6 Kd3 8. Kd5 Ke2 9. Ke6 Ke3 10. Ke5 Kf2 11. Kf6 Kf3 12. Kf5 (tavoite on saavutettu) 12... Kg2 13. Kg6 Kh3 14. Kh5!

Keskeinen teema monissa sotilas- ja muissakin tehtäväshakin muodoissa on patti-idea.

II. esimerkki. A. Gufeldin tehtävä, 1930. Valkoinen: Ka8, sotilaat a6,c2. Musta: Kc8, sotilas h7. Tasapeli.

Tehtävän idea pistää silmään, mutta on pelattava tarkasti. 1. a7! h5 2. c3! h4 3. c4 h3 4. c5 h2 5. c6. Nyt mustan pelatessa 5... h1d on laudalla patti, mutta sotilaan korottaminen torniksi ei myöskään auta. Toinen jatko: 1... h6 2. c4! h5 3. c5 h4 4. c6 h3 5. c7 ja tasapeli. Valkean 1. c3 siirtoon musta pelaisi 1... h6, kun taas 1. c4 siirtoon 1... h5.

Katsomme käytännön peliesimerkin patista.

III. esimerkki. Nikolajevski - Taimanov, NL:n XXXIV mest. kilp., Tbilisi 1967. Valkoinen: Kg1, sotilaat a2, b3,c4,d5. Musta: Kg6, sotilaat a6,b4,c5, h5. 1. Kf2 Kf6 2. Kg3 Kg5 3. Kh3

Kf5 4. Kh4 Kg6 5. d6 Kf6 6. Kxh5 Ke6 7. Kg5 Kxd6 8. Kf5 Kc6 9. Ke5 Kb6 10. Kd5 Ka5! Mustan a5-patti-idean johdosta peli päättyi tasan.

Seuraava esimerkissä patinpe-
luuidea kumottiin älykkäästi.

IV. esimerkki. Doda - Baumes-
ter, Varna 1962.

Valkoinen: Kf4, sotilaat a3,c5,
g2,h6. Musta: Kd5, sotilaat
a7,b7,g6,h7.

1... Kxc5 2. Ke5 b5 3. Kf6 Kd6
4. g4 a5 5. Kg7 Ke7 6. Kxh7 Kf7
7. g5 a4! 8. Kh8 b4! 9. h7 Kf8.
Valkea luovutti.

Tehtäväshakissa esiintyy myös
kestävän puolustusaseman luo-
misidea (vahvuus).

V. esimerkki. Valkoinen: Kg2,
sotilaat a2,c4,f4. Musta: Kg6,
sotilaat a6,c5,f5,g4. Tasapeli.

1. a3! Kh5 2. Kg3 Kh6 3. Kh2
(g2) (tietenkään ei 3. Kh4 Kg6
4. Kg3 Kh5 5. a4 a5 ja musta
voittaa). Mustan kuninkaan yri-
tys tunkeutua kuningatarsivus-
talle on helposti torjuttavis-
sa. Esimerkiksi 3... Kg6 4.
Kg2(h2) Kf6 5. a4 ja 6. a5. Mi-
tään ei anna 3... a5 4. a4. Tä-
män takia tasapeli.

Sotilasloppupeleistä voidaan
päätyä kuningatar vastaan soti-
las/aat tai kuningatarloppu-
peleihin. Myös näissä on kau-
niita tapoja pelata.

VI. esimerkki. N. Grigorjevin
tehtävä, 1925. Valkoinen: Kf4,
sotilaat a2,c4. Musta: Ka4, so-
tilaat a5,h6. Voitto.

1. a3! (mitään ei anna 1. Ke5
h5 2. c5 Kb5) 1... h5 2. Kg3!
(kuten myöhemmin selvästi

ilmenee, h-sotilasta ei saa
lyödä, vaan valkean on annet-
tava sotilaan edetä h4:n) 2...
h4+ 3. Kh3 Kxa3 4. c5 a4 5. c6
Kb2 6. c7 a3 7. c8D a2 (ilman
h-sotilasta peli päättyisi ta-
san) 8. Db7+ Kc2 9. Da6 Kb2 10.
Db5+ Kc2 11. Da4+ Kb2 12. Db4+
Kc2 13. Da3 Kb1 14. Db3+ Ka1
15. Kg4! h3 16. Dc2 h2 17.
Dc1X.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Tshigorin -
Tarrasch, Ostende 1905. Valkoi-
nen: Kf4, sotilaat f5, g5,h4.
Musta: Kd5, sotilaat f6,g7,h7.
Valkea alkaa ja tekee tasape-
lin.

2. I. Hasenin tehtävä, 1928.
Valkoinen: Kd5, sotilaat a6,
f5. Musta: Kf4, sotilaat a7,f6.
Voitto (valkea alkaa).

65. tunti: Harjoitusasemia

Nyt tutkimme asemia, joissa on
K+T+s vastaan K+T.

I. esimerkki. Valkoinen: Ka6,
Th7, sotilas b6. Musta: Kb8,
Tg8. Tasapeli siirtovuorosta
riippumatta. Lopputulos ei muu-
tu, vaikka valkean kuningas
olisi b6:ssa, mutta sotilas
a6:ssa.

II. esimerkki. Valkoinen: Kb6,
Tg2, sotilas c6. Musta: Kb8,
Th8. Voitto siirtovuorosta
riippumatta.
1... Tf8 2. Tg7 Th8 3. Tb7+ Kc8
4. Ta7 Kb8 5. c7+.

III. esimerkki. Valkoinen: Kb5,
Tg7, sotilas c5. Musta: Kc8,
Th1. Mustan siirto. Tasapeli.

IV. esimerkki. Valkoinen: Ke8, Tf1, sotilas e7. Musta: Kg7, Ta2.

a) Valkean siirto. Voitto. Rakentakaa "silta".

b) Mustan siirto. Tasapeli. 1... Ta8+ 2. Kd7 Ta7+ 3. Kd6 Ta6+ 4. Kd5 Ta5+ 5. Kc6 Ta6+ 6. Kb7 Te6. Sivustahyökkäys oli menestyksellinen, koska valkean kuninkaan ja mustan tornin välillä oli tarpeeksi ruutuja. Mustan torni sijaitsi niin kutsutulla pitkällä sivustalla, kun mustan kuningas taas lyhyellä.

V. esimerkki. Valkoinen: Ke8, Td1, sotilas e7. Musta: Kc7, Th2. Mustan siirto - valkea voittaa.

1... Th8+ 2. Kf7 Th7+ 3. Kf6 Th8 4. Kg7 Ta8 5. Kf7. Tässä tapauksessa musta torni sijaitsee lyhyellä sivustalla, kuningas taas pitkällä.

VI. esimerkki. Valkoinen: Ka8, Td2, sotilas a7. Musta: Ke7, Tb1. Tasapeli siirtovuorosta riippumatta. Esimerkiksi 1. Th2 Kd7 2. Th8 Kc7 3. Tb8 Tc1. Eikä mustan kuningasta voi häätää pois c-linjalta.

VII esimerkki. M. Karsctedtin asema, 1907. Valkoinen: Ka8, Tc2, sotilas a7. Musta: Ke7, Tb1. Valkea alkaa ja voittaa. 1. Tc8 (mitään ei anna 1. Tc7+ Kd6 2. Tb7, koska musta pelaisi 2... Th1) 1... Kd7 2. Tb8 Th1 3. Kb7 Tb1+ 4. Ka6 Ta1+ 5. Kb6 Tb1+ 6. Kc5 (tyypillinen väistö shakeista!) voitoin tai 1... Kd6 (kaikkein vahvin jatko) 2. Tb8 Th1 3. Kb7 Tb1+ 4. Kc8 Tc1+ 5. Kd8 Th1 6. Tb6+ Kc5 (6... Ke5 7. Ta6) 7. Tc6+ Kb5 8. Tc8

Th8+ 9. Kc7 Th7+ 10. Kb8 ja valkea voittaa.

VIII. esimerkki. Valkoinen: Kg1, Ta8, sotilas a7. Musta: Kg7(h7), Ta2. Tasapeli siirtovuorosta riippumatta. Valkean kuninkaan tullessa suojaamaan sotilasta musta shakkailee alariviltä. Heikommalla olevan pitää huomioida valkean Ta8-h8 manööveri, joka olisi mahdollinen, jos mustan kuningas olisi esim. f7-ruudussa. Mustan kuninkaan ollessa riittävän lähellä a7-sotilasta (ei saa olla c6- tai c7-ruutua etäämpänä) musta myös pelastautuisi, vaikka ei olisikaan siirtovuorossa.

Jos esimerkkiin VIII lisättäisiin valkealle h- tai g-linjalta sotilas, ei lopputulos muuttuisi. Toisen sotilaan ollessa f-linjalla asema taas olisi helppo voitto, sotilaan etene mistä ei voisi estää (f7-ruutu!), eikä tätä tarvitsisi tukea.

IX. esimerkki. I. Vatshuryn tehtävä, 1924. Valkoinen: Kc5, Ta8, sotilas a6. Musta: Kg7, Tf6. Erittäin tärkeä tasapeli-asema. Mustan tehtävänä on olla päästämättä valkean kuningasta puolustamaan a6-sotilasta. 1. Kb5 Tf5+ 2. Kc4 Tf6 3. Kd5 Tb6 4. Ke5 Tc6. Sotilas a6:sta on sivustalta lyötävissä. Tasapeli.

Harjoituksia

1. Valkoinen: Kb6, Th7, sotilas b5. Musta: Kb8, Tb1. Mustan siirto. Valkea voittaa.

2. Asema on pelistä Polugajevski - Parma, 1965 (variantti).

Valkoinen: Ke3, Ta8, sotilas a7,h5. Musta: Kf7,Ta1, sotilas g7. Kuinka peli päättyy valkean 1. h6 siirron jälkeen?

66. tunti: **Seitsemännen rivin hallinta.**

Monasti syntyy tilanteita, joissa pelaaja pääsemällä tornillaan seitsemännelle/toiselle riville onnistuu rajaamaan vastustajan kuninkaan liikkeitä. Erityisen tehokasta on tällaisen aktiivisen tornin, kuninkaan ja vapaasotilaan yhteispeleä.

I. esimerkki. Kotov - Eliskases, Tukholma 1952. Valkoinen: Ke5,Tb7, sotilas f6. Musta: Ke8,Tf4, sotilas g5. 1... Tf2 2. Ke6 Te2+ 3. Kf5 g4 4. Kg6 (mustan g-sotilaan ansiosta valkean kuninkaalla on turvapaikka) 4... Tf2 5. f7+ Kf8 5. Tb8+ Ke7 7. Te8+. Musta luovutti.

II. esimerkki. Capablanca - Tartakover, New York 1924. Valkoinen: Kf3,Th7, sotilaat a4,c3,d4,f4,g5. Musta: Kf8, Tc6, sotilaat a7,b6,c7,d5,f5. 1. Kg3! Txc3+ 2. Kh4 Tf3 3. g6 Txf4+ 4. Kg5 Te4 5. Kf6! Kg8 6. Tg7+ Kh8 7. Txc7 Te8 8. Kxf5 Te4 9. Kf6 Tf4+ 10. Ke5 Tg4 11. g7+ Kg8 (sotilasloppupeli on hävitty) 12. Txa7 Tg1 13. Kxd5 ja musta luovutti pian.

III. esimerkki. Shlechter - Perlis, Karlsbad 1911. Valkoinen: Kd5,Ta7, sotilaat b4, d6,e4. Musta: Kd8,Te2, sotilaat f6,g7,h4. Valkea esitti tehokkaan tavan voittaa. 1. e5! Td2+ (1... fe

2. Ke6 tai 1... Txe5+ 2. Kc6 Ke8 3. Ta8+ ja 4. d7, tai 1... h3 2. Ta8+ ja 3. e6+ myös jotta valkean voittoon) 2. Ke6 Kc8 3. d7+ Kb8 4. Ta6 Kc7 5. Td6 Txd6+ 6. ed+ Kd8 7. b5.

Seuraavassa esimerkissä pelin kulun ratkaisi toisen rivin "absoluuttinen" hallinta ja vapaasotilaat.

IV. esimerkki. Tartakover - Nimzowitsch, Lontoo 1927. Valkoinen: Kd1,Tc2, sotilaat a2,d4,e3,g3,h2. Musta: Kd5,Tb2, sotilaat a3,e4,f5,g5,h6. 1... f4 2. gf gf 3. Tc5+ (kuninkaan ahdistelu ei pelasta valkeata) 3... Kd6 4. ef Txa2 5. Ta5 e3 6. Ke1 Ta1+ 7. Ke2 a2 8. f5 Th1. Valkea luovutti muutaman siirron kuluttua.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Capablanca - Mitchell, Ramsgate 1929. Valkoinen: Kh4,Tc8, sotilaat c5,d4,e3,f4,g5. Musta: Kf7,Te6, sotilaat c6,d5,e4,g6,h5. Valkean siirto. Osoita voittoidea.

2. Asema on pelistä Lilienthal - Smyslov, Leningrad - Moskova, 1941. Valkoinen: Kg1,Tc6, sotilaat b3,c4,e3, g3,h2. Musta: Ke5,Ta2, sotilaat c5,f5,g5. Mustan siirto. Hyödyntäkää toisen rivin hallintaa tasapelin varmistamiseksi.

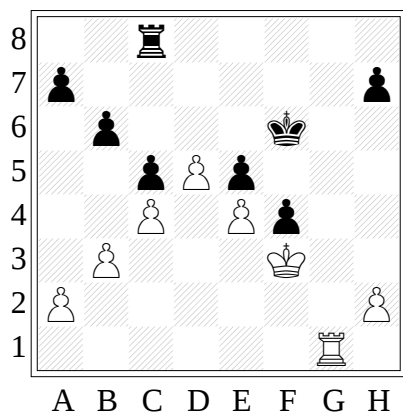
67. tunti: Avoimen linjan hyödyntäminen

Avoimen linjan hallinta ei automaattisesti merkitse tunkeutumista vastustajan seitsemännelle/toiselle riville. Avointa linjaa voi käyttää hyökätessä vastustajan selustaan tämän heikkojen sotilaiden kimppuun, tai siirtopakkoaseman luomiseksi jne.

I. esimerkki. Marshall - Euwe, Kissingen 1928. Valkoinen: Kg1, Tf1, sotilaat a3,b2,d4,f4,g2,g5. Musta: Kg7,Th8, sotilaat a7,b7,d5,e6,f5,f7.

1... Tc8 2. Tf3 (tornin aktivoimiseksi: jos 2. Tf2, niin 2... Tc1+ 3. Tf1 Tc4 4. Td1 Tc2) 2... Tc1+ 3. Kh2 Td1 4. Tb3. Tässä kaikkein nopeimmin voittaisi 4... b6 5. Tb4 Td3, esimerkiksi 6. Kg1 Td2 7. Kh2 Kg6 8. Kg3 Kh5 9. Kh3 (9. Kf3 Kh4) 9... Td3+ 10. g3 Td2 ja valkoinen on siirtopakkoasemassa.

II. esimerkki. Petrosjan - Kortshnoi, Moskova 1963.



1. h4. Valkea hallitsee aseman ainoasta avointa linjaa ja tämän sotilasasema on parempi (e5-sotilas sitoo mustan peliä).

Musta kuitenkin hallitsee kaikkia sisääntuloruutuja avoimella linjalla. Laitasotilaalla etenemisen tarkoituksena on luoda tukiruutu avoimelle linjalle. Valkea uhkaa nyt Tg1-g5-f5+ manööveria. 1... h6 2. h5 Kf7 3. Tg6 Tg8 (musta yrittää pelastautua sotilasloppupeliin, onhan molemmilla pelaajilla tuettu vapaasotilas) 4. d6 Th8 5. Kg4 (tämä kuninkaanmarssi johtaa voittoon vain mustan tornin ollessa h7-ruudussa) 5... Tf8 6. Txf6?? (siirtojen 6. Kf5 f3 7. Tg1 Ke8+ 8. Kxe5 f2 9. Tf1 Kd7 10. Kd5 Tf4 - tasapeli: kuninkaan on palattava f3:n) 6... f3! 7. Kg5 Ke8. Valkea luovutti.

Valkealla oli voittoasema. Tämän olisi tullut käyttää jo meille tuttua tempokolmioideaa, jotta päästäisiin asemaan "valkean kuningas f3:ssa ja mustan torni h8:ssa" ja mustalla olisi siirtovuoro. Analyysi: 6. Kf3 Th8 7. Kf2 Th7 (h-sotilaan antaminen ei ole yhtään parempi) 8. Ke2 Th8 9. Kf3 Th7 10. Kg4 Th3 11. Kf5 Tf8 12. Kxe5 f3 13. Tg1 f2 (13... Ke8 14. Ke6) 14. Tf1 Ke8 15. Ke6 ja sen jälkeen e4-e5 jne. tai 11... f3 12. Tf6+ Kg7 (12... Ke8 13. Kxe5) 13. d7 valkean voitoin.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Bronstein - Panno, Amsterdam 1954. Valkoinen: Kg2, Td6, sotilaat a2,b3, c5,e4,f3,g3,h5. Musta: Kf7, Te7, sotilaat a5,b7,c6, e5,f6,g5,h6. Mustan siirto. Mitä valkea uhkaa ja miten musta kaikkein parhaiten torjuu vastustajan aikeet?

2. Asema on pelistä Fuschter - Bronstein, Moskova 1949. Valkoinen: Kc2,Te2, sotilaat a2, c3,f2,f3,g2,h2. Musta: Kd6,Tb8, sotilaat a7, c5,d5,f7,g6,h7. Mustan siirto. Osoita vahvin jatko.

68. tunti: Vapaasotilasloppupelit I

Tarraschin sääntöhän kuuluu seuraavasti: "Torni tulee pelata vapaasotilaan taakse, olipa tämä oma tai vastustajan". Katsonne esimerkkejä tästä teemasta.

Jos tornilla kamppaillaan vastustajan pitkälle edennyttä vapaasotilasta vastaan, jota tämä tukee selustasta, syntyy monasti siirtopakkoasemia.

I. esimerkki. Kortshnoi - Furman, NL:n XXVIII mest.kilp, Moskova 1961. Valkoinen: Ke3, Tc1, sotilaat a3,c6, g4,h5. Musta: Kd5,Tc7, sotilaat a7,f6, f7,h6.

1. Kf4 Ke6 (vaikka valkean sotilas on vastustajan kahden nappulan uhkaama, ei tätä voi hakea, sillä mustan kuningassivustan sotilasasema on rikkonainen) 2. Tc2 a5 3. a4 Kd6 4. Kf5 Ke7 5. Tc1. Musta luovutti. Mustan 5... Tc8 siirtoa seuraisi 6. c7.

Seuraava esimerkki on hyvä näyte voittosotilaan realisoimisesta.

II. esimerkki. Tal - Spasski, 3. ottelupeli, Tbilisi 1965. Valkoinen: Ke4,Th8, sotilaat c4,g4,h3. Musta: Kd6,Td7, sotilaat c7,f6,g6,h7.

1. Kd4 (uhkasi 1... Kc5) 1... Kc6+ 2. Kc3 Tf7! 3. Kd3 f5 4. gf gf 5. Te8 f4 6. Ke2 Kc5 7. Te4 Kb4 8. Kf3. Valkean onnistui blokkaamaan vastustajan vapaasotilas kuninkaallaan, mutta tämä ei pelasta häviöltä. 8... c5 9. Kf2 (siirtojen 9. h4 Tf6 10. h5 h6 11. Txf4 jälkeen syntävä sotilasloppupeli on mustan voitto) 9... Kc3 10. Ke2 f3+ 11. Kf2 Tf5 12. Th4 h5 13. Te4 Kd3 14. Th4. Mustan voittaakseen on saavutettava tämä asema valkean ollessa siirtovuorossa. Näin ollen tempokolmio ratkaisee. 14... Kd2 15. Te4 Kc3 16. Th4 Kd3. Valkea luovutti.

Asemat, joissa heikommalla olevan torni on vastustajan vapaasotilaan takana (jopa voittosotilaan), antavat hyviä puolustusmahdollisuuksia. Mitä vähemmän on sotilaita vastakkaisella sivustalla, sitä suuremmat ovat mahdollisuudet pelastautua tasapeliin. Kaikkein paras tilanne heikomman näkökulmasta on asema, jossa vastustajalla on vapaasotilas laitalinjalla. Kuitenkin myös näissä on erityistapauksia, joissa häviötä ei voi estää.

III. esimerkki. Unzicker - Lundin, Amsterdam 1954. Valkoinen: Ke2,Ta8, sotilaat a6, f3,g3,h4. Musta: Kf5,Ta3, sotilaat f6,g6, h5. Valkean siirto.

Ensi silmäyksellä mustalla näyttäisi asiat olevan kunnossa. Valkean kuninkaan marssi a7:n ei ole vaarallinen, koska kuningassivusta jäisi suojattomaksi. On kuitenkin voittosuunnitelma: musta torni on sidottava(?) a-linjalle ja mentävä kuninkaalla h6:n. Jos mustan sotilas olisi f6-ruudun sijasta

f7:ssä, päättyisi peli tasan.
 1. a7 Ta2+ 2. Kd3 Ta1 3. Kd4
 Ta5 4. Kc4 Ta3 5. Kc5 Ta1 (nyt
 ja myöhemmin f3-sotilaan haku
 johtaisi häviöön) 6. Kd6 Ta3 7.
 Ke7 Ta6 8. Kf7 Ta3 9. Kg7 Ta1
 10. Kh6 Ta6 11. Tb8 Txa7 12.
 Tb5+ Ke6 13. Kxg6 Ta8 14. Kxh5
 Tg8 15. g4 Th8+ 16. Kg6. Musta
 luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Botvinnik -
 Euwe, Groningen 1946. Valkoi-
 nen: Kd3,Tc2, sotilaat e4, g5,
 h4. Musta: Ke5,Tc8, sotilaat
 c3,g6,h5. Miten peli päättyy
 1... Tc7 siirron jälkeen?

2. Asema on pelistä Panov -
 Konstantinopolski, NL:n XVI
 mest.kilp., Moskova 1948. Val-
 koinen: Ke5,Ta8, sotilaat a7,
 f2,g3. Musta: Kg7,Ta6, sotilaat
 e4,f5. Mustan siirto. Löydä pa-
 ras jatko.

69. tunti: Vapaasotilasloppu- pelit II

Vastustajan vapaasotilas on
 yleensä mielekkäämpää blokata
 kuninkaalla kuin tornilla. Tä-
 män takia vapaasotilaan omaavan
 onkin osattava torjua vastusta-
 jan kuninkaan blokkaustryitys.

I. esimerkki. Aloni -Geller,
 Helsinki 1952. Valkoinen: Kd4,
 Tb5, sotilaat a4,f5,h3. Musta:
 Kf6,Te7, sotilaat a7,g5,h7.
 1... h5 2. a5 (valkean puolus-
 tustehtävä ei ole helppo, mutta
 pelisiirto on selvä tempohäviö)
 2...g4 3. hg hg 4. Tb8 (valkea
 häviäisi 4. a6 g3 5. Tb7 g2 6.
 Tb1 Kxf5 7. Tg1 Te2 8. Kd3 Ta2
 9. Ke3 Kg4) 4... Kxf5 5. Tf8+

Kg5 6. Tg8+ Kf4 7. Tf8+ Kg3 8.
 Tg8 Kf3 9. Tf8+ Kg2 10. Tf6 g3
 11. Kd3 Kg1 12. Th6 g2 13. a6
 Kf1 14. Tf6+ Ke1 15. Tg6 Te2
 16. Tg7 Kf1. Valkea luovutti.

Katsomme loppupelin, jossa mo-
 lemmilla pelaajilla on vapaaso-
 tilas.

II. esimerkki. Alehin - Bogol-
 jubov, 19. ottelupeli, Haag
 1929. Valkoinen: Kc6, Tb1, so-
 tilas b5. Musta: Kf5, Td3, so-
 tilas f6.

Valkean sotilas on vaaralli-
 sempi ja mustan onkin uhrattava
 tähän torninsa. Tämän kaltai-
 sissa asemissa lopputulos riip-
 puu siitä, kuinka hyvin ku-
 ninkaalla ja sotilaalla/soti-
 lailla voi kamppailla vastusta-
 jan kuningasta ja tornia (soti-
 laita) vastaan. 1... Td8 2. b6
 Kg4? Häviää. Oikein olisi 2...
 Ke4, jolla musta estäisi valke-
 an kuninkaan esteettömän lähes-
 tymisen mustan vapaasotilaan
 kimppuun (poistyöntämisidea!)
 3. b7 f5 4. b8D Txb8 5. Txb8 f4
 6. Kd5 (mustan kuninkaan ol-
 lessa e4-ruudussa tämä siirto
 ei olisi mahdollinen) 6... f3
 7. Ke4 f2 8. Tf8 Kg3 9. Ke3.
 Musta luovutti.

2... Ke4 siirtoon voisi pelata
 3. b7 f5 4. b8D (tai 4. Kc7 Th8
 5. Td1 f4 6. Td8 Th7+ 7. Td7
 Th8 tasapelein) 4... Txb8 5.
 Txb8 f4 6. Te8+ Kd4 7. Tf8 Ke3
 8. Kd5 f3 ja peli päättyy pa-
 kottavasti tasan.

Vapaasotilaista vaarallisimpia
 ovat tuetut vapaasotilaat.

III. esimerkki. Alehin - Frid-
 man, 1936. Valkoinen: Ke3, Tf6,
 sotilaat b2,c2,e4,f5. Musta:
 Kc5,Th2, sotilaat b7,e5, h7.

1. b4+! (ei 1. Te6, koska seuraisi 1... Th3+ ja 2... Kd4) 1... Kc4 (tämä on vahvin) 2. Td6 Th3+ (musta ei hae c2-sotilasta) 3. Ke2 Th4 4. Kf3 h5 5. Te6 (myös 5. Td5 Tf4+ 6. Ke3 Txf5 7. ef Kxd5 8.c4+ olisi mahdollinen) 5... Tf4+ 6. Ke3 h4 7. Txe5 h3! (älykästä, mutta ei pelasta) 8.Td5 Th4 9. Td4+ Kc3 10. Td1 h2 11. Th1 Th3+ 12. Kf4 Th4+ 13. Ke5 Kd2 14. f6 Ke3 15. Kd6. Kahden siirron kulluttua musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Gimar - Fischer, Buenos Aires 1960. Valkoinen: Kb3,Td5, sotilaat a3,b2. Musta: Kf6,Tg7, sotilaat a7,b6,e5. Musta alkaa ja voittaa.

2. Asema on pelistä Botvinnik - N. Kopylov, NL:n XIX mest.kilp, Moskova 1951. Valkoinen: Kc1, Th7, sotilaat a7,c2,g3,h2. Musta: Ke3,Ta8, sotilaat e5,f5,g5. Mustan siirto. Arvioi asema.

70. tunti: Aktiivisuudesta torniloppupeleissä

Niin kuin R. Spielman on todennut, on aktiivisuus keskeinen tekijä torniloppupeleissä. Hänen mukaansa on joka hetki tarkkailtava, voisiko puolustusasemasta siirtyä hyökkäykseen.

Jos toinen voi vain passiivisesti puolustautua, on tämä merkki huonosta asemasta.

I. esimerkki. Lilienthal - Dubinin, NL:n XII mest.kilp., Moskova 1940. Valkoinen: Kf2,

Td7, sotilaat a6,c4,e2,f3,g3, h2. Musta: Kg8,Te8, sotilaat a7,b6,c5,e4,g7,h6.

1... ef 2. Kxf3 (valkea suunnittelee kuninkaan marssia kuningatarsivustalle) 2... Ta8 (ikävä välttämättömyys: musta ei voi sallia valkean luoda a6-sotilaasta vapaasotilasta) 3. Ke4 Kh7 4. Kd5 Kg6 5. Kc6 Te8 6. Txa7 Txe2 7. Td7 Txb2 8. a7 Ta2 9. Kb7. Musta luovutti.

Upseerien aktivoiminen materiaalia uhraamalla on yleensä perusteltua.

II. esimerkki. Spielmann - Capablanca, Moskova 1925.

Valkoinen: Kf2,Tc5, sotilaat d4,g3. Musta: Kg6,Td3, sotilaat c3,g4.

Valkean asema on vaarallinen.

1. Kg2 ei ole mahdollinen, koska seuraisi 1... Td2+ ja 2... c2. Tämän lisäksi musta uhkaa kuninkaansa d6:n tuonnin jälkeen pelata Tf3+,Kg2, Te3,Kf2, Td3. Näin ollen valkea passiivisesti puolustautumalla häviäisi väistämättä. Spielmann uhraisi sotilaan, minkä avulla hän sai kuninkaalleen paljon manöveeraustilaa. 1. Ke2! Txb3 (mitään ei anna 1... Tf3, koska valkean kuningas tulee kontrolloimaan e1- ja e2-ruutuja) 2. Kf2 (nyt valkea ei voi sallia Tf3 -siirtoa) 2... Th3 3. Kg2 Td3 4. Kh2 Kf6 5. Kg2 Ke6 6. Kh2 Kd6 7. Kg2 Td2+ (viimeinen yritys) 8. Kg3 c2 9. Kh4! (tietenkään ei 9. Kxg4) 9... Tg2 10. Kg5! (mustan ei tarvitse välittää 10... g3 -siirrosta) 10... Tg1 11. Txc2 Kd5 12. Kf4 Kxd4 13. Td2+. Tasapeli.

III. esimerkki. Schlechter - Em. Lasker, 1. ottelupeli, Wien

1910. Valkoinen: Kf3, Tc6, sotilaat c2,g3,h4. Musta: Kg7, Ta4, sotilaat a5,f5.

C2-c4 ja Kf3-f4 uhkaukset huomioiden mustan asema vaikuttaa toivottomalta. Seurasi 1...

Te4! (mustan pelastaa vain aktiivinen puolustautuminen) 2. Tc5 Kf6 3. Txa5 Tc4! 4. Ta2 Tc3+ 5. Kg2 Ke5 6. Tb2 Kf6 7. Kh3 Tc6 (karkea virhe olisi pelata 7... f4, seuraisihan tällöin 8. Tb3 Txc2 9. Tf3) 8. Tb3 Txc2 9. Tb6+ Kg7 10. h5 Tc4 11. h6+ Kh7 12. Tf6 Ta4. Tasapeli.

Lopuksi esimerkki, joka osoittaa, että joskus upseerin aktiivisuus enemmänkin kuin kompensoi menetetyn sotilaan.

IV. esimerkki. Sämisch - Treibal, 1922. Valkoinen: Ke4, Ta7, sotilaat d5,f5. Musta: Kg7,Tf6, sotilaat b6,f7,g4.

1. Ke5 (uhkaa d5-d6 ja Ta7-a8) 1... Th6 2. Ta4 Kf8 3. d6! (ei 3. Txc4, koska seuraisi 3... Ke7) 3... Ke8 4. Ta8+ Kd7 5. Ta7+ Kd8 (mustalle huono olisi 5... Ke8 6. Te7+ Kf8 7. f6 ja tämän jälkeen seuraisi d-sotilaalla eteneminen) 6. Txf7 (sotilas on voitettu takaisin ja asemaetu säilytetty) 6... Th1 7. Tg7 Tg1 (mustan jatkuvasti shakkaillessa valkean kuningas hakisi b6-sotilaan, minkä jälkeen suuntaisi f7:n) 8. f6 Te1+ 9. Kd5 Td1+ 10. Kc6 Ke8 11. d7+ Kf8 12. Te7 b5 (shakit ovat jälleen hyödyttömiä, onhan valkean kuninkaalla piilopaikka - g6-ruutu) 13. Te8+ Kf7 14. d8D Txd8 15. Txd8 Kxf6 16. Kd5. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Capablanca

- Vidmar, New York 1927. Valkoinen: Kg5,Td4, sotilaat a4, b3,c4,f6. Musta: Kf7,Td8, sotilaat a5,b6,d6,g6. Mustan siirto. Tee tasapeli.

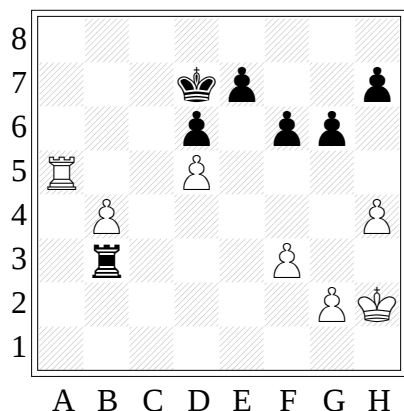
2. Asema on pelistä Tarrasch - Rubinstein, San Sebastian 1911. Valkoinen: Kf1,Ta7, sotilaat a2,b2,c3,f2,h2. Musta: Kg6,Tc8, sotilaat b6,e4, f5,h7. Mustan siirto. Miten organisoit vastapelin?

71. tunti: Sotilasheikkouksien hyväksikäyttö

Sotilasheikkouksia vastaan on helppo hyökätä. Hyökätessämme vastustajan heikkoja sotilaita vastaan me pakotamme tämän upseerit samalla passiivisiin puolustusasemiin, joutuuhan tämä puolustamaan heikkouksiaan. Monasti sotilasheikkouden omaava pelaaja voi kuitenkin saada vastapeliä uhraamalla heikon sotilaansa.

I. esimerkki. Schlechter - Rubinstein, San Sebastian 1912. Valkoinen: Kb1,Tg1, sotilaat a2,b2,c3,e3,h2. Musta: Ke7,Tc6, sotilaat a7,b6, f7,g6,h5. Valkea häviää nopeasti sotilasasemansa heikkouksien johdosta. 1... Te6 2. Te1 (yhtään sen parempi ei ole 2. Tg3 Tf6 3. Tg2 Tf3 4. Te2 Ke6) 2... Tf6 3. Te2 Ke6 4. Kc2 Ke5 5. c4 (yritys luoda vapaasotilas on paras käytännön yritys) 5... Ke4 6. b4 g5 7. Kc3 g4 8. c5 h4 9. Tg2 Tg6 10. Kc4 g3 11. hg hg 12. Kb5 bc 13. bc Kf3 (hukkaamatta aikaa e3-sotilaan hakuun) 14. Tg1 a6+ (loppuun asti tarkasti) Valkea luovutti.

II. esimerkki. Geller - Larsen, Monte Carlo 1967.



Yksi sotilassaareke vastaan kolme - määrittelee edun mustalle. 1. Ta7+ Ke8 2. Ta8+ Kf7 3. Tb8 Td3 4. Tb5 (valkean torni on kömpelösti) 4... Td4 5. Kg3 g5 6. hg fg 7. Kf2 Td2+ 8. Kg3 h5 9. Kh3 Td3 10. Kg3 Kf6 11. Kf2 Td2+ (kuorisiiirto, tarkoituksenmukaista olisi yritys toistaa asema 11... Ke5 12. Tb7 Kf6 13. Tb5 jatkossa) 12. Kg3 Td4 13. Kh3 g4+ (musta olisi pelannut saman siirron valkean pelatessa 13. Kf2) 14. fg Txxg4 (sotilaan vaihtojen jälkeen mustan torni on entistä aktiivisempi) 15. Tb7 Td4 16. Tb5 Te4 (uhkaa Kf6-e5-d4) 17. Tb8 Te5 18. Tb5 (tai 18. b5 Txd5 19. b6 Tb5 20. b7 Ke5 jne.) 18... e6 18. Tb8 (19. g4 hg+ 20. Kxxg4 jatko on mustalla olisi vahva 20... ed siirto) 19... Txd5 20. b5 Td4 21. Th8 Tb4 22. Th6+ Kf7 23. Txxh5 Kg6 24. g4 d5 25. Te5 Kf7 (parempi olisi 25... Kf6) 26. Kh4 Txb5 27. Te1 (valkea mahdollisesti ei pelannut 27. g5 -siirtoa, koska näki 27... Tb4+ 28. Kh5 Te4 29. Txxe4 de 30. Kg4 e5 jatkoon. Huomionarvoinen olisi kuitenkin 28. Kg3) 27... d4 28. Ta1 Kf6 29. Ta8 Td5 30. Kg3 d3 31. Ta1

Ke5 32. Kf2 Kd4 33. Ta7 e5 34. g5 e4 35. Ta4+ Ke5. Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Smyslov - Keres, Leningrad - Moskova, 1941. Valkoinen: Ke1, Te2, sotilaat a3, b2, d4, h2. Musta: Kf6, Tb3, sotilaat a4, b7, c6, h7. Mikä idea on 1... h6 -siirrosta?

2. Asema on pelistä Marshall - Tshigorin, Barmen 1905. Valkoinen: Ke3, Tb2, sotilaat a3, d4, f4, g3, h2. Musta: Kf7, Tc4, sotilaat a6, b5, f6, g7, h7. Mustan siirto. Löydä paras jatko.

72. tunti: Joitakin puolustautumismahdollisuuksia

Tehokas keino puolustautua torniloppupeleissä on vapaasotilaan hankkiminen tai tämän päämäärätietoinen tavoittelu.

I. esimerkki. Euwe - Ståhlberg, Zurich 1953. Valkoinen: Kg1, Tb4, sotilaat a5, e2, f2, g3. Musta: Kg8, Tc7, sotilaat d6, f7, g6, h7.

1. Ta4 Kf8 2. Kg2 Ke7 3. Kf3 Kd7 4. Ke4 Ta7 5. Kd5 (syntyy vaikutelma, että peli tulisi päättymään nopeasti. Mustalla on kuitenkin mahdollisuus saada vastapeliä) 5... h5 (aikeena pelata f7-f6 ja g6-g5) 6. f4 (jotta g6-g5 siirron jälkeen olisi f4-f5 mahdollinen ja näin olisi jonkinlaisia voitonmahdollisuuksia) 6... Ta6 (ajanhukkaa, olisi ehdottomasti pitänyt pelata 6... f6, esimerkiksi 7. a6 g5 8. f5 h4 9. gh gh 10. Txxh4 Txxa6 11. Th7+ Ke8 12. Ke6 d5+ 13. Kxxd5 Ta5+ 14.

Ke6 Ta6+ ja tasapeli.

Mahdollinen olisi myös 10. Ke4 Kc6 11. Kf4 Kb5 12. Ta3 Txa6 13. Txa6 Kxa6 tasapelisotilas-loppupelein). Pelisiirron jälkeen valkealla oli voittojatkko: 7. Ta2 f6 8. Ta3 g5 9. f5 h4 10. gh gh 11. Ke4 h3 12. Kf3 Kc6 13. Kg3 Kb5 14. Kxh3 Txa5 15. Txa5+ Kxa5 16. Kh4 jne.

Toinen keino, monasti vaikeasta asemasta pelastanut, on vastustajan kuninkaan eristäminen vapaasotilaasta tai sotilaasta, josta vastustajan olisi mahdollista tehdä vapaasotilas.

II. esimerkki. Minic - Taimanov, Lvov 1962.

Valkoinen: Ka6, Td3, sotilaat c6,h2. Musta:Ke7, Tb1, sotilas f4.

Valkean kuningas on eristetty laitariville. Katsokaamme, kuinka musta voi käyttää hyväkseen valkean kuninkaan asemaa.

1... f3! 2. Txf3 (tai 2. c7 Tc1) 2... Kd6 3. Tf6+ (yhtään sen parempi ei ole 3. Tc3 Kc7) 3... Kc7 4. Ka5 Tb8 5. Th6 Tb1 6. h4 Tb2 7. h5 Tb1 8. Ka4 Tb2 9. Tg6 Th2 10. h6 Tb2! 11. Tg8 Th2 12. Th8 Kxc6 13. Kb4 Th4+ 14. Kc3 Kb7 (kuninkaalla ei voi lähestyä h-sotilasta) 15. Kd3 Tb4 16. Ke3 (mitään ei anna 16. Tg8 Th4 17. Tg6 Kc7 jne.) 16... Tb6! 17. Kd4 Ka7 18. Kc4 Tc6+ 19. Kd5 Tb6 20. Th7+ Ka8. Tasapeli.

Joskus on mahdollista käyttää pattimahdollisuutta.

III. esimerkki. Bernstein - Smyslov, Groningen 1946.

Valkoinen: Ke2,Te8. Musta: Kf5, Th3, sotilaat b4,f4. Tässä valkealle surulliselta

näyttävässä asemassa pelattiin 1... b3 2. Tb8 b2?? 3. Txb2! (ilmenee, että 3... Th2+ 4. Kf3 Txb2 siirtojen jälkeen laudalla olisi patti) 3... Kg4 4. Kf1. Tasapeli.

IV. esimerkki. Gufeld - Bronstein, Kislovodsk 1968.

Valkoinen: Kg6,Td2, sotilaat c2, h4. Musta: Kf4,Tc6.

Valkea näyttäisi voittavan pakottavasti kahden voittosotilaansa avulla. Valkean oli kuitenkin ensiksi väistytävä kuninkaallaan, eikä tämä syvennyt aseman hienouksiin, vaan pelasi 1. Kg7 (1. Kf7 olisi voittanut). Seurasi 1... Kg4 (huomioi 2. Td4+ Kh5 3. c4 Txc4!). Valkean oli pelattava 2. Th2 ja siirtojen 2... Kg3 3. Th1 Txc2 4. h5 Tc7+ jälkeen musta saavutti tasapelin.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Keres - Gligoric, Bled 1959. Valkoinen: Kh6,Tb5, sotilaat a4,f5. Musta: Kc6,Tg5, sotilas f6. Varmista mustalle tasapeli valkean pelattua 1. Te5.

2. Asema on pelistä Tal - Botvinnik, 20. ottelupeli, Moskova 1961. Valkoinen: Ka4, Tf5, sotilaat c5,d4,f4. Musta: Ka7, Tb1, sotilaat c6,d5. Miksi valkea ei pelannut 1. Tf7+?

73. tunti: **Materiaaliedun realisointi**

Torniloppupeleissä ja yleensäkin loppupelissä on tarkoin tiedettävä, milloin on pelattava energisesti taistellen jokaisesta temposta ja milloin on

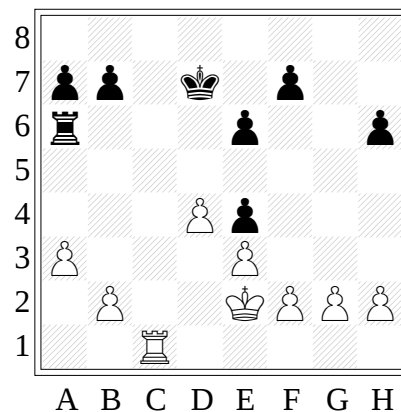
mahdollista rauhallisesti lu-
jittaa asemaansa. Jälkimmäinen
idea on pelin viimeiselle vai-
heelle tunnusomaisin. S. Bela-
venets kirjoittaakin: "Loppu-
pelin keskeinen sääntö on: älä
kiirehdi! Jos sinulla on mah-
dollisuus siirtää sotilasta
kaksi tai yhden askeleen, siir-
rä sitä aluksi yhden askeleen.
Tutki asemaa tämän jälkeen hu-
olellisesti, minkä jälkeen voit-
kin siirtää sotilasta vielä yh-
den askeleen."

Tietystikään rauhallisissa lop-
pupeliasemissa ei pidä kiireh-
tiä. "Älä kiirehdi" sääntö tun-
tuu monasti kuitenkin nurinku-
riselta, mutta tämä on taustal-
la vaikuttava idea lähes kai-
kissa loppupelin loistavasti
hallitsevien mestarien loppu-
peleissä.

I. esimerkki. Smyslov - Forin-
tos, Monte Carlo 1968.
Valkoinen: Kb4, Td5, sotilaat
a5, c4, f2. Musta: Kc6, Th6, soti-
laat a6, f6.
Valkealla on voittosotilaan li-
säksi aktiivinen torni, mutta
voiton saavuttaminen ei ole
helppoa. 1. Tf5 Kd6 2. f3!
(turvaa kuninkaan nousun kes-
kustaan) 2... Tg6 (huonompi
olisi 2... Ke6 3. Td5 Th3 4.
Td3 ja mustan kuningas on eris-
tetty vapaasotilaasta. Mahdol-
linen olisi myös 2... Kc6 3. c5
Th4+ 4. f4 Th6 5. Kc4 Tg6 6.
Td5) 3. Kb3! Th6 4. Kc3 Kc6
(siirtojen 4... Tg6 5. Kd4
jälkeen mustalla ei ole enää
shakkeja neljänneltä riviltä -
tämä oli valkean kolmannen
siirron idea) 5. Kd4 Tg6 (jos
5... Th4+, niin 6. f4, eikä Ke6
ole mahdollinen. Näin ollen
4... Kc6 johtaisi mustan aseman

huonontumiseen, olisihan tämä
siirtopakossa) 6. f4 Th6 7. Ke4
Tg6 (tai 7... Kd6 8. Td5+ Ke6
9. f5+ Ke7 10. Kd4) 8. Th5! Tg1
9. Th6 Te1+ 10. Kf5 Ta1 11.
Txf6+ Kb7 12. Tb6+ Ka7 13. Te6
Txa5+ 14. Kg6 Tc5 15. f5 Txc4
16. f6 Tg4+ 17. Kf5 Tg1 18. f7.
Musta luovutti.

II. esimerkki. Flohr - Mikenas,
Kemerí 1937.



1. f3 (voidakseen eliminoida
e4-sotilaan ja saadakseen enem-
män manööveeraustilaa) 1... Tb6
(siirtojen 1... f5 2. fe fe
jälkeen mustan e4-sotilas on
heikko) 2. Tc2 ef+ 3. Kxf3 Tb3
4. g4 (tuo sotilaat pois toi-
selta riviltä ja uhkaa sotilas-
murrolla tai vapaasotilaan
hankkimisella) 4... Ke7 5. h4
Kf6 6. Kf4 Kg6 7. Td2 f6 8. e4
Tb5 8 (valkea ei vielä voinut
pelata d4-d5, mutta tälle on
mahdollinen Td2-c2-c7 manööve-
ri) 9. d5 (uhkasi e6-e5+) 9...
e5+ 10. Ke3 Kf7 (jos 10...
Tb3+, niin 11. Td3) 11. b4
(eliminoi mustalta vastapeli-
mahdollisuudet kuningatarsivus-
talta) 11... Tb6 12. Kd3 Ta6
13. Ta2 (väliaikainen haitta)
13... Ke7 14. a4 Td6 (huomioi
g-linjalle siirtymisen) 15. Tc2
Kd8 16. Tf2 (nyt mustan torni

ei pääse g7:n) 16... Ke7 17. Tf5 Ta6 18. a5 b6 19. Kc4 ba 20. Kb5 Tb6+ 21. Kxa5 Tb8 22. g5! (tarkin voittotapa) 22... hg 23. hg fg 24. Txxg5 (e5-sotilaasta ei ole pelkoa) 24... Kd6 25. Tg6+ Kd7 26. Te6 ja musta luovutti muutaman siirron kuluttua.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Rubinstein - Em. Lasker, Pietari 1909. Valkoinen: Kf3, Tf5, sotilaat a2, e3, g2, h2. Musta: Ke7, Tb2, sotilaat a7, g7, h7. Valkean siirto. Löydä manööveri, jolla tämä vahvistaa asemaa ja pelisuunnitelma.

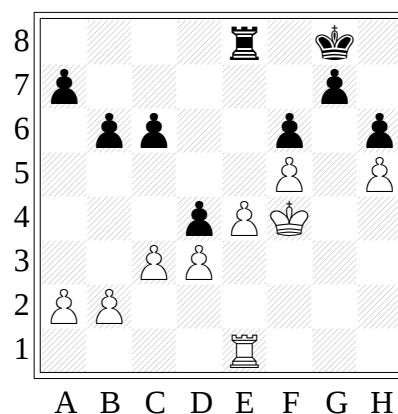
2. Asema on pelistä Smyslov - Reshevsky, 1948. Valkoinen: Kf4, Ta7, sotilaat e4, f3, g4, h5. Musta: Kf8, Ta1, sotilaat a2, g7, h6. Valkea alkaa ja voittaa.

74. tunti: Asemaedun realisointi

I. esimerkki. Rubinstein - Kon, Karlsbad 1907. Valkoinen: Ke3, Td3, sotilaat a5, b2, c3, g2, h2. Musta: Ke7, Tc5, sotilaat a6, b5, e5, g7, h7. Valkealla on kaksi sotilassarekettä mustan kolmea vastaan ja torni avoimella linjalla. Tämä kaikki takaa valkealle lievän edun. Mustan aseman keskeisin heikkous on e5-sotilas. 1... Tc4 2. b3 Tc6 (parempi olisi 2... Tc5, voisihan musta tällöin pelata b5-b4 ja Tc5-b5) 3. Ke4 Ke6 4. Th3 h6 5. Tg3 Kf6 (musta ei pelannut 5... g5, koska valkea olisi tällöin vastannut 6. h4) 6. Kd5 Te6 7. Tf3+ Ke7 8. g3 (eliminoi mus-

talta Tg6 mahdollisuuden) 8... g6 (puolustautuu valkean Tf5 uhkaa vastaan) 9. Te3 Kf6 10. c4 bc 11. bc Te8 12. Tf3+! Kg5 13. c5 e4 14. h4+ Kg4 15. Tf4+ Kxg3 16. Txe4 Ta8 17. c6 g5 18. hg hg 19. c7 Kf3 20. Te1. Musta luovutti, sillä a-sotilas takaa valkealle voiton.

II. esimerkki. Haruzek - Pillsberry, Budapest 1896.



Valkealla on huomattavasti parempi sotilasasema ja lähitulevaisuuden tavoite on avata jokin linja.

1... Td8 (tietenkään ei 1... dc 2. bc ja valkean keskustasotilaat olisivat hyvin vaarallisia) 2. c4 Kf7 3. b4 Ke8 4. a4 (e4-e5 näyttäisi vahvalta, mutta valkea ei kiirehdi, vaan toteuttaa tämän etenemisen vielä paremmalla hetkellä) 4... Td7 5. Ta1 Kd8 6. a5 Kc7 7. ab+ Kxb6 (siirtojen 7... ab 8. Ta7+ valkea tornien vaihdon jälkeen ja pelaamalla e4-e5 voittaisi sotilasloppupelin) 8. Ta5 Te7 9. Kf3. Valkean tavoitteena on pelata c4-c5 ja pelata kuninkaansa c4:n. Mustan tornin taas pitää siirtyä d-linjalle. Tällöin valkea taas pelaa torninsa e-linjalle toteuttaakseen e4-e5 murron. 9... Te5 10. c5+ Kb7

11. Ke2 Te8 12. Kd2 Td8 13. Kc2 a6 14. Kb3 Td7 15. Kc4 Td8 16. Ta1 Td7 17. Te1 Kc7 18. e5 fe 19. Txe5 Kb7 20. Te4 Td5 21. Te7+ Kb8 22. Txc6 Txf5 23. Tg6 Txe5 24. Txc6 Kb7 25. Tb6+ Ka7 26. Kxd4 Th1 27. Kd5 h5 28. d4 h4 29. Th6 Tb1 30. Th7+ Kb8 31. Kc6 Txb4 32. d5 Tg4 33. Th8+ Ka7 34. d6. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Marshall - Tarrasch, 7. ottelupeli, Nyrnberg 1905. Valkoinen: Kf1,Tf2, sotilaat a3,b3,c2,d3,e4,g2,h2. Musta: Ke7,Tb5, sotilaat b6,b7, c7,d4,e6,g7, h7. Mustan siirto. Löydä vahvin jatko.

2. Asema on pelistä Capablanca - Eliskases, Moskova 1936. Valkoinen: Kg3,Th3, sotilaat a3, b4,d4,e5,f4,h4. Musta: Kg7,Te7, sotilaat a7,b7,c6,d5,e6,h5. Valkean siirto. Kuinka realisoida asemaetu.

75. tunti: Joitakin torniloppuelitehtäviä

I. esimerkki. P. Romanovski, 1938. Valkoinen: Kh4,Th8, sotilas h7. Musta: Ka1,Ta7. Voitto. Valkean tavoitteena on saavuttaa asema "valkea Kc5 ja musta Ka5" valkean ollessa siirtovuorossa. 1. Kg5 Ka2 (mustan kuningas voi liikkua vain a-linjaa pitkin) 2. Kg6! Ta6+ 3. Kf5 Ta7 4. Ke5 Ka3 5. Kd5 Ka4 6. Kc5 (uhkaa 7. Kb6) 6... Ka5 7. Tc8! Txe7 8. Ta8+.

II. esimerkki. L. Prokes. Valkoinen: Ka4,Ta8, sotilaat a6,g6. Musta: Kh6,Tc5, sotilas b6. Voitto.

1. a7 (ennen kaikkea on huomioitava vastustajan tulevat tornishakit) 1... Ta5+. Muis- tamme, että jos ei olisi b6- sotilasta, niin laudalla olisi tasapeliasema. Voisiko valkea käyttää vastustajan b6-sotilasta kuninkaansa suojana? 2. Kb3! Kg7 3. Kb4 (musta on siirtopakkoasemassa) 3... Ta1 4. Kb5 Ta2 5. Kc6! Ta1 6. Kb7. Valkean kuningas on turvassa. Valkea voittaa.

III. esimerkki. I.Vantshura, 1926. Valkoinen: Ke8,Tc1. Musta: Ka8,Tb2, sotilas c2. Tasapeli.

On selvää, että tehtävän keskeinen idea on kuninkaan tarkka marssi c2-sotilaan luo. Olettakaamme että valkean kuninkaan ollessa d3:ssa ja mustan kuninkaan b3:ssa olisi valkean siirtovuoro: Kd2,Ta2, Kd3,Ta8 ja c2-sotilasta ei voi hakea. Olettakaamme, että asemassa olisikin mustan siirtovuoro: Ta2,Kd2,Ta8,Txc2, Td8+,Kc1, tasapeli.

Valkean ei pidäkään sallia mustalle lähioppositiota. 1. Ke7! Ka7 (1... Kb7 2. Kd7) 2. Ke6 Ka6 3. Ke5 Ka5 4. Ke4 Ka4 5. Ke3 Ka3 6. Kd2! Kb3 7. Kd3 tasapeleihin.

IV. esimerkki. Em. Lasker, 1890. Valkoinen: Kc8,Tf7, sotilas c7. Musta: Ka6,Tc2, sotilas f2. Voitto.

Valkean suunnitelmana on karkottaa vastustajan kuningas toiselle riville Txf2 siirron mahdollistamiseksi. 1. Kb8 (1. Tf3 Ka7 johtaisi tasapeliin) 1... Tb2+ 2. Ka8 Tc2 3. Tf6+ Ka5 4. Kb7 Tb2+ 5. Ka7 Tc2 6. Tf5+ Ka4 7. Kb7 Tb2+ 8. Ka6 Tc2 9. Tf4+ Ka3 10. Kb6 Tb2+ 11.

Ka5 Tc2 12. Tf3+ ja 13. Txf2.

V. esimerkki. F. Lazar, 1912.
Valkoinen: Ke5,Tb7, sotilas d2.
Musta: Kg4,Th3, sotilaat b6,c2.
Tasapeli.
Tässä ensi näkemältä toivotto-
massa asemassa valkea pelastuu
pattimahdollisuuden avulla. 1.
Tg7+ Kf3 (1... Kh4 2. Tg1 Th2
3. Tc1 Txd2 4. Ke4 helpoin ta-
sapelein) 2. Tc7 Th5+ 3. Kd4
Tc5 4. Txc5!! bc+ 5. Kd3. Ilme-
nee, että siirtojen 5... c1D
tai c1T jälkeen valkea olisi
patissa, kun taas lähetin koro-
tusta seuraisi 6. Kc4 La3 7.
d4.

VI. esimerkki. V. Tshehoverin
tehtävän loppu, 1949.
Valkoinen: Kg2,Tb8, sotilaat
d5,g6. Musta: Ka5,Ta7, sotilas
a2. Tasapeli.
1. d6! a1D (1... Ka6 2. d7 Txd7
3. Ta8+ tasapelein) 2. d7!!
Tässä nurinkurisessa asemassa
mustalla, jolla kuningatar
enemmän ja siirtovuoro, ei ole
mitään parempaa, kuin 2... Da2+
3. Kg1 Da1+ 4. Kg2.

Harjoituksia

1. A. Seleznevin tehtävä, 1923.
Valkoinen: Kh4,Th1, sotilas h5.
Musta: Ke5,Tf5. Voitto.

2. A. Seleznevin tehtävä, 1937.
Valkoinen: Ka1,Tc1, sotilaat
b4,c6,g5. Musta: Ka6,Tc8,
sotilaat b5,b7,e4, f4. Tasa-
peli.

