

45.tunti: Kuningatar vastaan kaksi tornia

Kuningatar vastaa voimaltaan kahta tornia (kuningatar = 9 sotilasta ja torni taas 4,5 sotilasta). Kuitenkaan aina käytännön pelitilanteessa kuningattaren vaihto torneihin ei johda tasavoimaiseen peliin. Keskipelivaiheessa kuningatar osoittautuu useimmiten torniparia vahvemmaksi, ovathan tornit useimmiten kehittämättä tai niillä ei ole avoimia linjoja. Kuningattarella yhdessä muiden upseerien kanssa voi luoda mattihyökkäyksiä tai voittaa materiaalia.

Torniparilla taas on paremmat mahdollisuudet loppupeliä lähestyttäessä. Torneilla voi menestyksellisesti kamppailla vapaasotilaita vastaan, tornien kahdentamisen jälkeen jopa voittaa tämä sotilas. Puolustus-kannalla oltaessa torniparilla taas voi luoda linjalle tai riville vaikeasti murrettavan puolustuslinjan. Tornit tukiesaan omaa vapaasotilastaan ovat hyvin vaarallisia: toinen torneista on sotilaan takana vapaasotilaan etenemistä tukemassa, kun taas toisella voi yrittää voittaa materiaalia tai pyrkiä tuhoamaan vastustajan vapaasotilaan etenemistä estävä upseeriblokadi. Jos taas kummallakaan pelaajista ei ole vapaasotilaita, niin torniparilla voi luoda vastustajan sotilasta vastaan painostusta, merkitsi-sihän sotilasloppupeliin siirtyminen kuningattaren omaavalle pelaajalle pelaamista sotilasta vähemmällä.

Kuningattarella on loppupelissä

taktisia mahdollisuuksia (kaksoisuhat, mattiuhat vastustajan kuninkaan sijaitessa epäedullisesti, ikuinen shakki)

I. esimerkki. Bronstein - Ko-tov, Budapest 1950. Valkoinen: Kc1,Dc3,Ld1,Rf3, sotilaat a2, b2,c4,f2,h2. Musta: Ke8,Ta8, Tg8,Lc8,Ra6, sotilaat a7,b7, c6,e6,f7,h7.

1... Ke7 (musta puolustautui valkean Df6 uhkaa vastaan. Mustalle mahdollinen jatko olisi myös 1... e5 2. Dxe5+ Le6 tavoitteena päättää kehitys) 2. Re5 Ld7 (mustan 2... f6 siirtoa seuraisi 3. Dh3) 3. Da3+ c5 4. Df3 Ta-d8 5. Dxf7+ Kd6 6. Df4 Td-f8 7. Rf7++ Ke7 8. Lh5 Lc6 9. Dd6+ Kf6 10. Rh6 Tg1+ 11. Kd2 Kg7 12. Rg4 Txg4 13. De7+ Kh6 14. Lxg4 Txf2+ 15. Ke3 Tf1 16. h4 Kg6 17. Lh5+! Musta luovutti.

II. esimerkki. Reshevsky - Ragozin, Zemmering 1937. Valkoinen: Kg1,Dc2,Lb3,Ld2,Rc1, Rf3, sotilaat b2,d5,e4,f2,g2, h3. Musta: Kg8,Ta1,Tf8,Lc8, Ld6,Re7,Rf6, sotilaat b4,c7, e5,f7,g7,h7.

Tässä asemassa mustan kuningas-ta ei valkean kuningatar uhkaa ja valkean kevyet upseerit ovat passiivisia. Tämän takia mustalla onkin parempi peli. 1... h6 2. Re1 Ld7 3. Dd3 Tb8 (tämä siirto olisi seurannut myös valkean 3. Dc4 siirtoa) 4. Le3 Rg6 5. Kh2 Rf4 6. Dc4 g5 7. f3 Kg7 8. Re-d3 R4xd5! 9. ed e4+ 10. g3 ed 11. Rxd3 Te8 12. Dd4 Lf5 13. Rf2 Te1 14. Ld2 T1-e2 15. Kg2 Lc5! 16. Dxc5 Txd2 17. Lc4. Tässä mustan voittoon joh-ti 17... Rxd5 18. Lxd5 Te-e2 jatko.

Seuraavat kaksi esimerkkiä ilmentävät selkeästi kuningatar

vastaan kaksi tornia kamppailun ideoita, eihän laudalla ole kevyitä upseereita.

III. esimerkki. Alehin - Lienthal, Hastings 1933/34.

Valkoinen: Kc1,Td2,Th1, soti-laat a2,b2,c4,g2,h3. Musta: Kc8, De4, sotilaat a7,b7,c7, d6,f7.

1. h4! Dxc4+ 2. Kb1 Df4 3. Td-d1 Dh6 4. g4 Kd8 (myöhemmin ilmenee, että mustan olisi pitänyt kontrolloida e6-ruutua, minkä johdosta parempi olisi ollut 4... Kd7) 5. Te1 a5 (ta-voitteenä avata valkean kunin-gasasema) 6. h5 a4 7. a3 f6 8. Te6! Kd7 9. g5! Dxc4 10. h6 Dg2 11. Te-e1 Dg6+ 12. Ka1 Dh7 13. Te-g1 Ke6 14. Tg7 De4 15. Th-g1 Dh4 16. h7 b5 17. Txc7 Dh5 (mustalla on häviöasema, minkä takia tämän olisi tullut seka-voittaa peliä 17... b4 siirrol-la) 18. Te1+ Kd5 19. Ka2 Kd4 20. Td1+ Ke4 21. Txd6 De8 22. Txf6 Dh8 23. Th6 Kf5 24. Th4 Kg6 25. Tc8 ja musta luovutti muutaman siirron kuluttua.

IV. esimerkki. Tshigorin - MacKenzy, Wien 1882. Valkoinen: Kc1,Da7, sotilaat a2,b4,c2,f4, g3,h2. Musta: Kc8,Td8, Te8, sotilaat d5,d6,e6,g6,h7. Valkealla on voittoasema. Hänen valttinsa ovat aktiivinen kuningatar ja b-sotilas. Siirto-jen 1... e5 2. b5 jälkeen mustan oli luovutettava.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Euwe - Alehin, 4. ottelupeli, Hollanti 1935. Valkoinen: Kb1, Tc2,Td1, Lc7, sotilaat a2,b3, g2,h3. Musta: Kg8,De3,Lg7, sotilaat a5,b4,f7,g6,h5. Mustan siirto. Esitä paras jatko.

2. Asema on pelistä Euwe - Ru-

binstein, Ostrava Moravskaja 1923. Valkoinen: Kg1,Td8,Tg5, Lb2,Rf4, sotilaat a3,b3,c4,g2, h3. Musta: Kf7,De7,Le8, Re3, sotilaat a7,b6,c5,e4,g6. Valkea alkaa ja voittaa.

46. tunti: Kuningatar vastaan torni ja kevytupseeri

Teoreetikkojen mielestä kuningatar on yhtä voimakas kuin torni, lähetti ja sotilas, mutta jonkin verran tornia, ratsua ja sotilasta vahvempi. Tässä keskeinen merkitys on kauko-vaikutteisella lähetillä, jolla voi siirtyä molemmille sivustoille ja tarpeen tullen kaukaakin tukea tornia. Kuitenkin käytännön pelissä pienetkin tekijät voivat muuttaa aseman luonnetta ratkaisevasti.

Tekijöitä, joita on huomioitava asemaa arvioitaessa, on monia: upseerien aktiivisuus, kunin-kaan asema, heikkojen sotilaiden lukumäärä, vapaasotilaiden lukumäärä.

I. esimerkki. Keres - Fischer, Bled 1959. Valkoinen: Kc2,Td4, Re2, sotilaat a4,b2, c3,h4. Musta: Ke5,Dh1, sotilaat a6,b5, f5,g6. Mustan siirto. Kuningattaren omaavalla pelaajalla on voittopeli. 1... Df1! 2. Rc1 (ei 2. Rf4 Dxf4) 2... Dg2+ 3. Kb3 ba+ 4. Ka3 (tai 4. Txa4 Dd2) 4... Dc2 5. Rd3+ Kf6 6. Rc5 Dc1 7. Txa4 De3 (nyt ratkaisee marssif-sotilaalla) 8. Rxa6 f4 9. Td4 Kf5 10. Rb4 De7 11. Kb3 Dxh4 12. Rd3 g5 13. c4 Dg3 14. c5 f3 15. Kc4 f2 ja musta voitti nopeasti.

II. esimerkki. Geller - Spass-ki, Moskova 1966. Valkoinen:

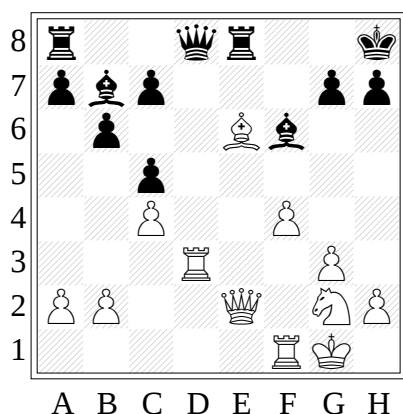
Kg1, Dd1, Tc7, Tf1, Lb3, Le5, Rd2, sotilaat a2, b2, d4, g4, h3. Musta: Kh8, Dd7, Ta8, Tf8, Lg5, Lg6, Re4, sotilaat a6, b5, d5, g7, h7.

1... Dxc7! 2. Lxc7 Le3+ 3. Kg2 Rxd2 4. Txf8 Txf8 5. Lxd5 Tf2+ 6. Kg3 Rf1+ 7. Kh4 h6 8. Ld8 Tf8. Uhkaa 9... Lf2X, minkä ta-kia valkea luovutti.

III. esimerkki. Geller - Smyslov, 3. ottelupeli, Moskova 1965. Valkoinen: Kf2, Dg7, Td2, sotilaat a2, f4, g2, h2. Musta: Kd6, Tc1, Te8, Ld5, sotilaat a7, b6, d4, f5, g6.

1... Te4 2. Dxc6+ Le6 3. Dg5 Kc6 (musta yrittää tuoda kunin-kaansa turvaan) 4. h3 Kb5 5. Dg7! a5 (jatkossa 5... Txf4+ 6. Kg3 Te4 7. Dxa7 mustalla olisi torjuttavanaan vaarallisia uhkauksia) 6. Txd4 Tc2+ 7. Kg1 Te1+ 8. Kh2 Te-e2 9. h4 Txa2 10. h5 Txc2+ (pakko) 11. Dxc2 Txc2+ 12. Kxc2 a4 13. h6 Lg8 14. Td8 Lh7 15. Td7 Lg6 16. Ta7! Kb4 17. Tg7. Musta luovut-ti.

IV. esimerkki. Euwe - Keres, 9. ottelupeli, Hollanti 1939.



1... Dxd3! 2. Dxd3 Ld4+ 3. Tf2 Txe6 4. Kf1 Ta-e8 5. f5 (5. Td2 siirtoa seuraisi 5... Le4 ja 6... Lf5 uhaten Lh3) 5... Te5 6. f6 gf 7. Td2 Lc8 8. Rf4 Te3 9. Db1 Tf3+ 10. Kg2 Txf4! 11. gh Tg8+ 12. Kf3 Lg4+. Valkea luovutti nähdessään

13. Ke4 Te8+ 14. Kd5 Lf3+ jatkon.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Euwe - Grunfeld, 1936. Valkoinen: Kg1, Df5, Te3, Lg5, sotilaat a2, b2, e5, f2, g2, h4. Musta: Kg8, Te6, Te8, Lb7, Rc5, sotilaat a6, b5, c4, f7, g7, h6. Valkea aloittaa ja voittaa.

2. Asema on pelistä Alatortsev - Boleslavski, NL:n XVIII mestaruuskilpailu, Moskova 1950. Valkoinen: Kg1, Dd3, Tf1, sotilaat a2, b3, c4, g3, g5, h2. Musta: Kg8, Te2, Tf8, Lf3, sotilaat a7, b7, c7, d6, g6, h7. Mustan siirto. Löydä voittojatkko.

47. tunti: Kuningatar vastaan kolme kevytupseeria

Kuningatar vastaa voimaltaan kolmea kevytupseeria, joskin käytännön peleissä kuningattarella on monasti vaikeata kamppailla kahden lähetin ja ratsun tai kahden ratsun ja lähetin pelatessa hyvin yhteen. Erityisen vahvoja ovat kevyet upseerit, joilla on tukiruutuja ja joiden vaikutusalue ulottuu vastustajan kuninkaaseen tai tämän sotilasheikkouksiin. Kuningatar on voimaton, jos vastustajan onnistuu painostaa kahdella upseerilla liikuntakyvyttöä sotilasta. Kevyillä upseereilla pystyy mainiosti tukemaan vapaasotilasta.

I. esimerkki. Szabo - Honfi, Budapest 1950. Valkoinen: Kg1, Df5, Ta1, Te1, Lb3, Lg5, Re4, sotilaat a2, b2, f4, g2, h3. Musta: Kg8, Dd8, Ta8, Tf8, Le5, Rd7, Rf6, sotilaat a7, b7, c6, d4, f7, g7, h7.

1... g6 siirtoa seurasi 2. Dxe5! Rxe5 3. Rxf6+ Kh8 4. fe Dc7 5. Te4 (mustalla on kunin-gatar ja kaksi sotilasta vas-tustajan kolmea kevytupseeria vastaan, mutta mustalla ei ole puolustusta) 5... h5 6. Ta-e1 Kg7 7. e6 fe 8. Txe6 Tf7 9. Re8+. Musta luovutti.

II. esimerkki. Fuderer - Naidorf, Göteborg 1955. Valkoinen: Kb2, Td2, Lc7, Rc3, Rc6, sotilaat b4, d5, h3. Musta: Kh7, Dc4, Te8, sotilaat a6, e5, h5. Valkean nappulat sijaitsevat täysin harmonisesti, kaikki on suojattu ja d5-sotilas tulee ennemmin tai myöhemmin ratkaisemaan pelin kulun. 1... e4 2. Te2 e3 3. Le5 Dd3 4. Kb3 (ei 4. d6 mustan tällöin pelatessa 4... Tc8) 4... h4 5. Te1 Dd2 6. Te2 Dd3 7. Lc7 Df5 8. Rd4 Dxh3 9. d6 Kg6 10. Rd5 Kf7 (10... Dg4 siirtoa seuraisi 11. Tg2) 11. Kc3 Te4 12. Kd3 Dg4 13. Rc6 Df5 (13... h3 14. d7) 14. Rxe3 Dh7 15. Tf2+ Tf4+ 16. Ke2 Txf2+ 17. Kxf2 Ke6 18. Rd4+ Kd7 19. Rf3 Dg7 20. Rc4 Dc3 (mitään ei antaisi 20... Dg3+ 21. Ke2 h3 jatkoon ollessa 22. Rc-e5+ Kc8 23. Lb6) 21. Rf-e5+ Ke6 22. d7 Dg3+ 23. Ke2. Tehtyään vielä joitakin shakkeja musta luovut-ti.

Seuraava esimerkki havainnollistaa kamppailua kuningatar vastaan kolme kevytupseeria, jossa kevyillä upseereilla ei ole tukiruutuja.

III. esimerkki. Tarrasch - Spielman, Mannheim 1914. Valkoinen: Kg1, Dd2, Tc1, Tf1, Le3, Lg2, Rd1, Re2, sotilaat a2, d5, e4, f4, g4, h3. Musta: Kh7, Da6, Tb8, Tf8, Ld7, Lg7, Rb5, Rc6, sotilaat a7, d6, e7, f7, g6, h6.

1... Rb4! 2. Dxb4 Rd4 3. Dxd4 (välttämätön) 3. Lxd4 4. Rxd4 Tf-c8 (tämä asema on arvioitava mustan eduksi) 5. Txc8 Txc8 6. Tf2 Da3 7. Te2 Tc1! 8. Lxc1 Dxc1 9. Rf3 (valkean 9. Te1 siirtoa seuraisi 9... Dc5). Musta löi d1-ratsun, sen jäl-keen voitti a-sotilaan ja sai koko pisteen.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Bondarevski - Karasev, Harkov 1963. Valkoinen: Kg1, De3, Tb1, Tf1, Lc1, Lg2, Rc3, sotilaat a2, b4, c4, d3, e4, f4, g3, h3. Musta: Kg8, Dd8, Ta8, Te8, Lg7, Rd4, Rf6, sotilaat a6, b5, c7, d6, e5, f7, g6, h7. Kuinka kumota 1... ef siirto?

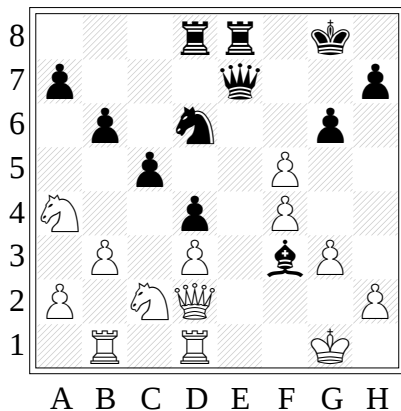
2. Asema on pelistä Andersen - Fuderer, Amsterdam 1954. Valkoinen: Kc1, Dc2, Td1, Tg4, Lc5, Rd6, sotilaat a3, b2, c4, e3, f2, h3. Musta: Kg8, Dg6, Ta8, Tc8, Lb7, Rc6, Re4, sotilaat a5, b6, d7, g7, h6. Mustan siirto. Löydä paras jatko.

48. tunti: Kuningattaresta saatu kompensaatio

Katsokaamme asemia, jossa kuningatarta vastaan voi menestyksellisesti taistella absoluuttisesti laskien vähemmällä materiaalilla. Tällaisissa asemissa kuningatarta ei uhrata nopean matin aikaansaamiseksi tai materiaalin takaisin voittamiseksi. Syyt tällaiseen uhraukseen voivat olla erilaisia: yleisin syy uhraukseen on vastustajan voimien epäonnistunut sijainti ja toisin päin omien nappuloiden aktiivisuus.

I. esimerkki. Smyslov - Tal,

Moskova 1964.



Luonnollista 1. Te1 siirtoa (1. Tf1 La8) seurasi 1... De2! 2. Txe2 Txe2. Nyt 3. Dc1 siirtoon Tal oli suunnitellut pelata 3... Tg2+ 4. Kf1 Txxh2 5. Re1 Ld5. Edelleen olisi mahdollista 6. Rb2 Te8 7. Rc4 Lxc4 8. bc Rxf5 9. Tb2 Rxg3+ 10. Kg1 Te-e2! voitoin tai 6. Tb2 Th1+ 7. Kf2 Rxf5 8. g4 Re3 9. Kg3 h5 voimakkain hyökkäyksin. Smyslov vastasi 3. Dxe2 Lxe2 4. Rb2 (vaarallista olisi 4. fg Lxd3 5. gh+ Kxh7) 4... gf 5. Te1 Lh5 6. Rc4 Rxc4 7. bc ja mustan 7... Te8 siirron jälkeen valkea hävisi vähitellen loppupelin.

II. esimerkki. Tal - Hecht, Varna 1962. Valkoinen: Kg1, Da4, Ta1, Tf1, Ld3, Lh4, Rc4, sotilaat a2, c3, e5, f3, g2, h2. Musta: Ke8, De6, Ta8, Th8, Lb7, Rf6, Rg6, sotilaat a7, b5, c5, c6, f7, g7, h6. Valkea pelasi 1. ef! ba (mustan 1... 0-0 siirtoon hyvä olisi 2. Ta-e1) 2. fg Tg8 ja fantastisen 3. Lf5!! siirron jälkeen ilme-ni, että valkealla oli uhraa-mastaan kuningattaresta kor-vauksena vain lähetti, mutta tämän kolmen aktiivisen kevyen upseerin johdosta mustan asema on kuitenkin vaikea. 3... Rxh4 (huono olisi 3... Dxc4 4. Tf-e1+ De6 5. Txe6+ fe 6. Lxg6+ Kd7 7.

Td1+) 4. Lxe6 La6 5. Rd6+ Ke7 6. Lc4 Txxg7 7. g3 Kxd6 8. Lxa6. Mustan kaikki sotilaat on lyöty. Loppupeli on valkeal-le edullinen, esimerkiksi 8... Tb8 9. Tf2 ideana Td2+, Kf2 ja Ta-d1.

III. esimerkki. Hort - Keres, Obbauzen 1961. Valkoinen: Kg1, Da4, Tb1, Lf2, sotilaat f3, g2, h2. Musta: Kh7, Td8, Lf6, soti-laat b2, c3, f5, g7, h6.

1... Td2 siirron jälkeen syntyi ainutlaatuinen asema, jossa kaksi sotilasta enemmän kuin korvaavat kuningattaren. 2. Txb2. Tämä siirto oli kotiana-lyysien tulosta. Sitkeämpää vastarintaa olisi valkea kui-tenkin tehnyt 2. Db5 c2 3. Df1 (mutta ei 3. Dxf5+ g6) jatkos-sa. Musta oli suunnitellut pe-lata 3... Td5!, esimerkiksi 4. Le3 cbD 5. Dxb1 Ta5 6. Kf2 Kg8 7. Dc2 Ta1 8. Dc8+ Kf7 voittaen tai 4. g3 cbD 5. Dxb1 g6 6. Kg2 Lg7 ideana pelata Td5-a5-a1, tai 4. Te1 Lc3. Pelissä seurasi 2... cb 3. Db3 Td8 4. Dc2 Tb8 5. Db1 g6 6. g4 Ta8 7. Kg2 Ta1 8. Dc2 b1D 9. Dc7+ Lg7 10. Ld4 Df1+ 11. Kg3 f4+ 12. Kxf4 Dc1+. Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Smyslov - Gimar, Mar der Plata 1962. Valkoinen: Kg1, Db5, Tb1, soti-laat a6, c2, c5, f2, g3, h2. Musta: Kg8, Dd5, Te6, sotilaat a7, b6, f7, g7, h5. Valkean siirto. Löydä voittojatko.

2. Asema on J. Gusevin pelistä, Moskova 1964. Valkoinen: Kg1, Dd6, Ta1, Le2, Lh6, sotilaat a2, b2, c3, e4, e6, h2. Musta: Kg8, De8, Tc6, Th8, Re5, sotilaat a7, b6, f6, g6, h7. Valkea alkaa ja voit-taa.

49. tunti: Tornipari vastaan kolme kevytupseeria

Me tutkimme jälleen erikoista materiaalisuhdetta ($4,5 \times 2 = 3 \times 3$). Kolme kevytupseeria oso-ittautuu kuitenkin käytännön pelissä torniparia vahvemmaksi. Kuitenkin loppupelissä, jossa on vapaasotilaita, saattaa tornipari osoittautua vahvemmaksi.

I. esimerkki. Capablanca - Alehin, Nottingham 1936. Valkoinen: Kg1, Dd2, Tc1, Le3, Lg2, Rf3, sotilaat a2, b4, c4, d3, f2, f4, h2. Musta: Kg8, De7, Te8, Tf8, Lf6, Rc3, sotilaat a6, b6, c5, d6, g7, h7. 1. Txc3 Lxc3 2. Dxc3 Df6 (muutoin valkea saisi hyökkäystä) 3. Dxf6 gf 4. Rd2 f5 5. b5 a5 6. Rf1 Kf7 7. Rg3 Kg6 8. Lf3 Te7 9. Kf1 Kf6 10. Ld2 Kg6 11. a4. Tässä asemassa musta luovutti. Seuraavassa Capablancan ehdottama voittosuunnitelma: lähetti tuodaan c3:n, sotilas viedään h5:n asti, toinen lähetettiin tuodaan h3:n. Tänä aikana mustan olisi pelattava h6 ja pidettävä tornejaan f7 ja f8 ruuduissa, minkä lisäksi kunin-kaallaan tehtävä odotussiirtoja h7 ja g8-ruuduissa. Edelleen valkean kuningas tuodaan f3:n ja ratsu taas d5:n.

II. esimerkki. Belavenets - Ragozin, NL:n XI mest.kilp., Leningrad 1939. Valkoinen: Kg1, Tc1, Tf1, sotilaat a2, c3, c5, e5, f4, g4, h2. Musta: Kg6, Lb7, Rd5, Rd7, sotilaat a7, b5, c4, e6, g5. 1. fg (ei 1. f5+, koska seuraaisi 1... Kf7) 1... Rxc5 (epäilyttävää olisi 1... Rxe5 2. Tc-e1 Rxg4 3. Txe6+ Kxg5 4. c6 Lc8 5. Te8 Lf5 6. Tg8+ tai 1... Kxg5 2. Tf7 Rxc5

3. Tc-f1 vaarallisin uhkauksin) 2. h4 Rd3 3. Tc2 R5-f4 4. Kh2 Le4 5. Kg3 Rd5 (uhkasi 6. Th2) 6. Tf6+! Kg7 (tietenkään ei 6... Rxf6 7. ef) 7. h5 (ei 7. Txe6 R3-f4!) 7... Rxe5 8. Te2 Rxc3 9. Te3 b4 (toivoton olisi myös 9... Rd3 10. Txe6 yritys) 10. Txe6 Rd3 11. T6xe4 Rxe4 12. Txe4 c3 13. Te7+ Kg8 14. Tc7 a5 15. g6 ja musta luovutti pian.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Rovner - Rauzer, Leningrad 1935. Valkoinen: Kg1, Dd3, Tc1, Le3, Lg2, Rd4, Re2, sotilaat a3, b2, e4, f2, g3, h2. Musta: Kg8, Db6, Ta8, Td8, Lc5, Lc6, sotilaat a7, b7, e6, f7, g7, h7. Valkealla on kaksi ratsua tornista, mutta musta pelasi 1... e5. Voiko valkea kumota mustan idean?

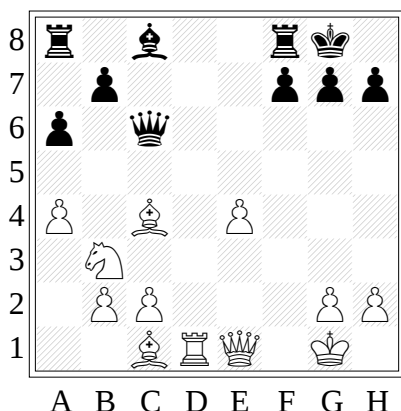
50. tunti: Kaksi kevytupseeria vastaan torni (ja sotilas/aat)

Kaksi kevytupseeria on yleensä tornia ja sotilasta hiukan vahvempia, mutta heikompia kuin torni ja kaksi sotilasta. Keskipelissä voi kuitenkin kahdella kevytupseerilla menestyksellisesti kamppailla tornia ja sotilaita vastaan. Aloittelevat shakinpelaajat monasti lyövät f7:n vaihtaen kaksi kevytupseeria vastustajan torniin ja sotilaaseen. Tämä on kuitenkin epäedullista. Tornin mahdollisuudet kasvavat tämän aktiivisuuden kasvaessa ja loppupelissä torni ja kaksi sotilasta ovatkin lähettiä ja ratsua tai kahta ratsua vahvempi erityisesti, jos sotilaat ovat vapaasotilaita.

Lähettipari on pelin joka vaiheessa pelottava vastustaja tornille ja sotilaalle.

I. esimerkki. Capablanca - Alehin, 3. ottelupeli, Buenos Aires 1927. Valkoinen: Kg2,Dd2, Ta1,Lf4,Rb5, sotilaat a2,e2, f2,g3,h2. Musta: Kg8,Dd7,Tc6, Tf8, sotilaat a7,b6,d5,f7,g7, h7. Valkealla on parempi peli. On mielenkiintoista seurata, kuin-ka Capablanca vähitellen käyn-nistää hyökkäyksen vastustajan kuningasta vastaan. 1. Td1 Tc5 2. Rd4 Te8 3. Rb3 Tc-c8 4. e3 (ei 4. Dxd5 Dxd5 5. Txd5, koska seuraisi 5... Txe2 6. Td2 Txd2 7. Lxd2 Tc2) 4... Da4 5. Dxd5 Tc2 (5... Dxa2 6. Ta1) 6. Td2 Txa2 7. Txa2 Dxa2 8. Dc6 Tf8 9. Rd4 Kh8 (vapauttaa g8-ruudun) 10. Le5 (uhkaa 11. Lxg7+) 10... f6 (toinen vaihtoehto olisi 10... Tg8, johon valkea jatkai-si 11. e4) 11. Re6 Tg8 12. Ld4 h6 (puolustautuu 13. Rxg7 Txg7 14. Dxf6 Dg8 15. h4 jne. jatkoa vastaan) 13. h4 Db1 14. Rxg7 Dg6 (14... Txg7 kumoutuisi 15. Dxf6 De4+ 16. Kg1 Db7 17. Dxh6+ Kg8 18. Dxg7+ jatkossa, olisi-han valkealla loppupelissä so-tilas enemmän) 15. h5 Df7 16. Rf5 Kh7 17. De4 Te8 18. Df4 Df8 19. Rd6 ja musta luovutti pian.

II. esimerkki. Reti - Bogoljubov, Kissingen 1928.



Valkean suuren materiaali-dun pitäisi johtaa tämän voittoon. Huomionarvoinen on 1. Ld5 Dxa4 2. Rd4 ja sitten De3 ja Tf1, eikä mustalla ole minkäänlaista vastapeliä. Valkea pelasi kuitenkin konstikkaasti 1. Td4?, jolla tämä epäsuorasti suojasi a4-sotilaan. Pelijatko oli 1... Le6 2. Lxe6 (parempi olisi 2. Ld3) 2... fe 3. De2 Ta-c8 4. Td1 (ei 4. c3, koska seuraisi 4... Db6) 4... Dxc2 5. Dxc2 Txc2 6. Rd4 Td8 7. Lg5 Td7 8. b3 e5 9. Rxc2 Txd1+ 10. Kf2 Tb1 11. Re3 Txb3 12. a5 b6 13. ab Txb6 14. Ke2 Tb4. Nyt etu on jo mustalla. Valkea voisi kuitenkin vielä saavuttaa tasapelin, mutta pelasi epätarkasti. 15. Kf3 Kf7 16. Lh4 Tb1 17. Rc4 Ke6 18. Lg3 Tc1! 19. Ra5 (ei 19. Rxe5 Tc3+ 20. Kf4 g5+) 19... Ta1 20. Rc4 Ta4 21. Re3 a5 22. Le1 Ta3 23. Ke2 a4 24. Rc2 Tb3 25. Lb4 h5 26. Lf8 g5 27. h3 Tc3 28. Kd2 Tb3 29. Ke2 Tb2 30. Kd2 Tb1 31. Ke2 Tc1 32. Kd2 Tf1 33. Lc5 Tf4 34. Kd3 Tf7 35. Le3 Td7+ 36. Ke2 Tg7 37. g4? h4 38. Lc1 Tc7 39. Kd3 Tb7 40. Lxg5 Tb3+ 41. Kc4 Txh3 42. Kb4 a3! 43. Rxa3 Txa3 44. Lxh4 Te3 45. Kc4 Txe4+. Valkea luovutti muu-taman siirron kuluttua.

III. esimerkki. N. Kopylov - Sergievski, Saratov 1966.

Valkoinen: Kg1,Td1,Te5, soti-laat a4,b2,e4,f2,g2,h2. Musta: Kh7,Tc7,Lb4,Lc8, sotilaat a5, g6,h6. Mustalla on parempi asema siitä huolimatta että valkealla on torni ja kolme sotilasta mus-tan lähettiparia vastaan.

1. Te-d5 Le6 2. T5-d3 Kg7 3. h3 Kf6 4. f4 Tc2 5. b3 h5 6. Kh2 Te2

7. e5+ Kf5 8. Kg3 h4+ 9. Kf3 Te4
10. Td4 Lxb3 11. Td3 Txd4 12.
Txd4 Lxa4 13. g4+ hg 14. Kxg3 Lb3
15. h4 Lc5 16. Td8 a4 17. h5 gh
18. Th8 a3. Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Holmov -
Hasin, NL:n XXIV mest. kilp.,
Moskova 1957. Valkoinen: Kg1,
Td1, Rd5, sotilaat a2, b3, c4, e2,
f2, g3, h2. Musta: Kf8, La8, Ra5,
Re8, sotilaat a7, c7, f7, g6, h7.
Valkean siirto. Löydä vaihto-
sommittelma, joka johtaa voitto-
asemaan.

2. Asema on pelistä Bogoljubov -
Em. Lasker, Moskova 1925.
Valkoinen: Kf3, Td3, sotilaat
a4, e4, f4, h5. Musta: Ke6, Lc6, Rf5,
sotilaat b7, g7. Valkea al-kaa ja
tekee tasapelin.

51. tunti: Torni kevytupseeria ja kahta sotilasta vastaan

Kun torni lasketaan 4,5 yksikön
(1 yksikkö=sotilas) arvoiseksi,
niin silloin se on 1,5 yksikköä
kevytupseeria vahvempi. Torni
onkin jonkin verran heikompia kuin
kevytupseeri ja kaksi so-tilasta,
mutta tornilla ei voi voittaa
kevytupseeria (ratsu/lähetti) ja
sotilasta.

Kevytupseerilla ja kahdella
sotilaalla on usein reaalisia
voitonmahdollisuuksia.

Käytännön peleissä useimmin

esiintyy seuraava materiaali-
suhde: torni vastaa kevytupsee-ri
ja kaksi sotilasta. Lähetti ja
kaksi sotilasta on vahvempi kuin
ratsu ja kaksi sotilasta tornia
vastaan pelattaessa.

I. esimerkki. Fine - Keres, AVRO
-turnaus, 1938. Valkoinen:
Kg2, Te2, Lc4, Ld2, Rd4, sotilaat
b3, f2, f3, h2. Musta: Kf8, Tb8,
Le7, Rb4, Rc5, sotilaat c7, d6,
f5, g7, h7.

1... d5! 2. Lxb4 (tai 2. Lb5
Rxb3) 2... Txb4 3. Rc6 (huo-nompi
olisi 3. Txe7 Kxe7 4. Rc6+ Kd6 5.
Rxb4 dc 6. bc Rd7 mustan
voittoloppupelein) 3... dc 4.
Rxb4 cb 5. Rd5 Rd3! 6. Td2
(mustaa lähettiä ei voi lyödä)
6... b2 7. Td1 c5 (yk-
sinkertaisempaa olisi 7... Rc1 8.
Rc3 Lb4 9. Rb1 Ke7 jatko-ideana
edetä c-sotilaalla) 8. Tb1 c4 9.
Kf1 Lc5 10. Ke2 Lxf2! 11. Re3 c3!
(nyt 12. Kxd3 ku-moutuisi 12...
Lxe3 13. Kxc3 Lc1 jatkossa) 12.
Rc2 Re1! 13. Ra3 Lc5 (oikein
olisi ollut 13... Lh4, sillä
pelisiirtoon valkea voisi pelata
14. Txe1 Lxa3 15. Kd3 Lb4 16. Kc2
ja mustalla on suuria vaikeuksia)
14. Kxe1? Lxa3 15. Kd1 Ld6 16.
Kc2 (uhkasi Ld6-f4-c1) 16... Lxh2
17. Th1 Le5 (parempi olisi 17...
Lf4) 18. Txh7 Kf7 19. Th1 g5 20.
Te1 Kf6 21. Tg1 Kg6 22. Te1 Lf6
23. Tg1 g4! 24. fg f4 25. g5 Ld4
26. Td1 Le3 27. Kxc3 Lc1 28. Td6+
Kxg5 29. Tb6 f3 30. Kd3 Kf4 31.
Tb8 Kg3. Valkea luovutti
nähdessään 32. Tg8+ Kf2 33. Kc2
Ke2 34. Te8+ Kf1 35. Tf8 f2 36.
Tf7 Ke2 37. Te7+ Kf3 38. Tf7+ Lf4
jatkon.

II. esimerkki. Geller - Boles-
lavski, NL:n XVII mest. kilp.,
Moskova 1949. Valkoinen: Ke3,
Tc6, Td4, sotilaat a2, f2, g3, h3.

Musta: Kg7, Te5, Rc5, sotilaat a7, b6, e4, f7, g6, h5.

Mustalla on ratsu ja kaksi sotilasta tornista, minkä lisäksi ratsulla on tukiruutu. Valkean tornit ovat kuitenkin aktiivisia ja tämän lisäksi mustalla ei ole vapaasotilaita. Tämän johdosta asema onkin arvioitava valkealle edullisemmaksi.

1. a4 Tf5 2. Ke2 (puolustautuu mustan 2... Tf3+ uhkaa vastaan) 2... h4 3. g4 Tf3 4. Txe4! Txh3 5. Te7 Rd3 6. g5! (musta laski 6. Tc-c7 Rf4+ 7. Kd2 Kf6 8. Txf7+ Kg5 jatkon) 6... Rf4+ 7. Kd2 Rh5 (uhkasi 8. Tf6, kun taas 7... Rd5 siirtoa seuraisi 8. Td7) 8. Tc8 (Te7-e8 uhkauksia vastaan ei ole hyvää puolustusta) 8... Tf3 9. Te-e8 Rf6 10. gf Kxf6 11. Ke2 Tf4 12. a5 ba 13. Tc7 Kg5 14. Txa7 a4 15. Tf8 f6 16. Tg8 h3 17. Ta5+ f5 18. Ta6 Tb4 19. Tgxg6+ Kf4 20. Th6 ja musta luovutti muutaman siirron kuluttua.

Harjoituksia

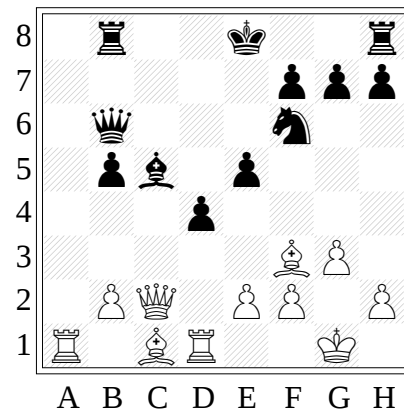
1. Asema on pelistä Averbah - Spasski, NL:n XXVIII mest. kilp., Moskova 1961. Valkoinen: Kg2, Df3, Td4, Rc3, sotilaat a3, b2, c2, g3, h2. Musta: Kg7, De6, Te5, Te7, sotilaat b5, f6, h4. Musta alkaa ja voittaa.

2. Asema on pelistä Gligoric - Keres, Hastings 1964/65 Valkoinen: Kg1, Te1, Ld3, Le3, Rc1, sotilaat d5, e4, f2, g2, h3. Musta: Kg8, Tc3, Ld7, Le7, Rf6, sotilaat d6, e5, f7, g7, h6. Mitenkä musta saavuttaisi etua valkean pelattua 1. Te2?

52. tunti: **Laadusta saatava kompensatio**

Laadun uhraus esiintyy shakissa usein ja pelin joka vaiheessa. Laadun uhrauksen mahdollisuuden ymmärtäminen vaatii syvällistä asemaymmärrystä. Uhrauksen jälkeistä asemaa arvioidessa on huomioitava monia tekijöitä: kuninkaan asema, uhrauksesta saatu aktiivinen upseeripeli (kuinka aktiivinen on tornin korvaava ratsu tai lähetti), tornin aktiivisuus, mahdollisuus luoda vapaasotilas, onko saatu aloite pysyvä?

I. esimerkki. Alehin - Junge, Praha 1942.



1. Ta6 (laatu uhrataan, jotta mustan kuningas jäisi keskuksaan) 1... Dxa6 2. Dxc5 De6 (jos 2... Rd7, niin 3. Lc6 f6 4. Dd6) 3. Lc6+ Rd7 (3... Kd8 siirtoa seuraisi yksinkertaisesti 4. Ld2 b4 5. Da5+) 4. Lxd7+ Kxd7 5. Da7+ Kc6 (huonompi olisi 5... Kc8 6. Ld2, mutta huomionarvoinen olisi 5... Kd6, jolloinka valkea jatkaisi 6. f4 f6 7. fe+ fe 8. Lf4 ef 9. Dxd4+) 6. Ld2 Th-c8 7. e4! Db3 (tai 7... de 8. Lxe3) 8. Ta1 b4 (8... Tb6 9. Tc1+) 9. Ta6+ Kb5 10. Ta5+ Kc6 (10... Kc4 11. Da6+) 11. Dc5+ Kd7 12. Ta7+. Musta luovutti.

Seuraavat kaksi esimerkkiä ilmentävät, mikä merkitys on laa-

dun uhrauksesta kompensationsa
saadulla upseerien aktiivisuudella. Keskustassa sijaitseva ratsu, joka on omien sotilaiden tukema ja jota eivät vastustajan sotilaat pysty ahdistelemaan, on lähettiä vahvempi ja lähes tornin vahvuinen.

II. esimerkki. Reshevsky - Fine, Detroit 1933. Valkoinen: Kg2,De4,Tf5,Rc3, sotilaat a2, b3,c4,g3,h2. Musta: Kg8,Dh6, Td8,Te7, sotilaat a7, c5,d6, e5,f7.

1. Dg4+ Kf8 2. Th5 Dg7 (tai 2... Dd2+ 3. Kh3 Te6 4. Dh4 Td-e8 5. Re4 voitoin) 3. Dh4 Ke8 4. Rd5 (mustalla ei ole enää pelastusta) 4... f5 5. Rxe7. Musta luovutti.

III. esimerkki. Mieses - Capablanca, Berliini 1913. Valkoinen: Kc1,Dh5,Te1,Te2, sotilaat a2,b2,c3,f5,g2,h2. Musta Kg8,Dd7,Ta8,Lf6, sotilaat a7, b7,c6,d5,f7,g7,h6.

Mustan aseman keskeinen voima on loistavasti sijoittunut f6-lähetti, joka sekä osallistuu puolustukseen että painostaa pitkällä diagonaalilla vastustajan asemaa. 1. g4 Kh7 (jotta 2. h4 siirtoon olisi mahdollista pelata 2... g6) 2. Kb1 Td8 3. Td1 c5 4. Dh3 Da4 5. Te-d2 De4+ 6. Ka1 b5 7. Dg2 Da4 8. Kb1 (ei 8. Txd5, koska seuraisi 8... Dxd1+) 8... b4 9. cb Dxb4 10. a3 (tai 10. Txd5 Txd5 11. Txd5 Lxb2) 10... Da4! 11. Txd5 Tb8 12. T1-d2 c4 13. Dg3 Tb3 14. Dd6 c3 15. Tc2 cb 16. Td3 De4 17. Td1 Tc3. Valkea luovutti.

Toisinaan laatu uhrataan rinnakkaisten vapaasotilaiden aikaansaamiseksi.

IV. esimerkki. Bronstein - Bo-

leslavski, NL:n XXVIII mest. kilp., Moskova 1961. Valkoinen: Kg1,Tc6,Te1,Le2, Lg5,Rf2, sotilaat a5,b4,d5, g2,h4. Musta: Kg8,Ta8,Te8, La6,Lg7,Re4, sotilaat b5,d6, f7,g6,h5. 1. Txa6 Ld4 2. Txa8 Lxf2+ 3. Kf1 Txa8 4. Lxb5 Lxe1 5. Kxe1 Rxcg5 6. hg Kf8 (6... Tb8 7. a6) 7. Lc6 Ta7 8. Kd2 Ke7 9. Kc3 f6 10. gf+ Kxf6 11. Kc4 Ke5 12. Kb5 g5 13. Kb6 Tf7 14. a6 g4 15. a7 Tf8 16. Ld7 Kf4 17. b5 h4 18. Lxg4 Kxg4 19. Kc6. Musta luovutti.

Katsokaamme esimerkki, jossa uhrataan laatu puolustuksen kuntoonsaattamiseksi.

IV. esimerkki. Tal - Petrosjan, NL:n XXV mest.kilp., Riika 1958. Valkoinen: Kg1,Dg4,Ta1, Tf1,Le3,Rb3, sotilaat a5,b2, c4,d5,e4,g2,h5. Musta: Kg8,Dd8,Tf6,Tf8,Ld6,Rd7, sotilaat a6,b4,c5,e5,f7,g7,h7. Musta löysi vaikeassa asemassa parhaan mahdollisuuden: 1... Tf4! Peli jatkui 2. Lxf4 (olisi tullut pelata 2. Txf4 ef 3. Lxf4 ja esimerkiksi 3... Re5 4. Dg3 Rxc4 5. e5) 2... ef 3. Rd2 Re5 4. Dxf4 Rxc4 5. e5 Rxe5 6. Re4 h6 7. Ta-e1? (oikein olisi 7. Rxd6 Dxd6 8. Tf-e1 f6 9. Ta-d1) 7... Lb8 8. Td1 c4 9. d6 Rd3 10. Dg4 La7+ 11. Kh1. Tässä peli keskeytettiin ja nyt jo valkean oli haettava keinoja pelastautua.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Mikenas - Keres, NL:n XVII mest.kilp., Moskova 1949. Valkoinen: Ke1, Dc2,Ta1,Th1,Ld2,Lg2,Rf4, sotilaat a2,c3,d5,e2,f2,g3,h2. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Te8,La6,Rd7, Rf6, sotilaat a7,b6,c5,d6,f7, g7,h7. Musta aloittaa ja saa-vuttaa

voittoaseman.

2. Asema on pelistä Maroczy - Rubinstein, Karlsbad 1907. Valkoinen: Kg1,Dg4,Td1,Tf1,Lc3, Ld3, sotilaat a2,b2,c4,f4,g2, h2. Musta: Kg8,Dc7,Tc8,Td8, Lc6,Lf8, sotilaat a7,b7,e6,f7, g7,h6. Mustan siirto. Kuinka torjua pelottava hyökkäys?

53. tunti: Kevytupseeri kolmea sotilasta vastaan

Keskipelissä pelaajalla, jolla on kolme sotilasta upseerista, on oltava aloitetta. Päinvas-
taisessa tapauksessa etu on vastustajalla. Keskipelissä kevytupseeri riittää kamppailuun sotilaita vastaan Toisin on loppupelissä. Jopa lähetillä on vaikea kamppailla hyvin sijoituneita sotilaita vastaan, joskin on tietysti asemia, joissa upseeri on myös loppu-pelissä sotilaita vahvempi.

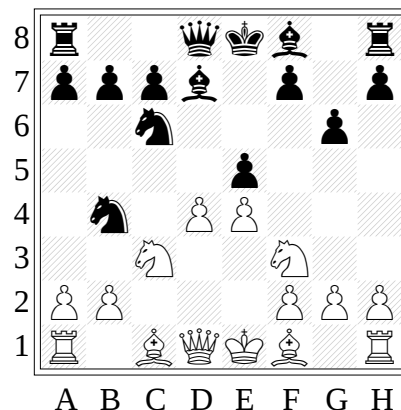
I. esimerkki. Lilienthal - Flohr, Moskova 1935. Valkoinen:

Kg1,De3,Tc1,Lb2,Ld3,Rd4, sotilaat a2,e5,f3,g2,h2. Musta: Kg8,Da8,Tf8,Lb7,Lc5,Re4, sotilaat a7,b6,d5,f7,g7,h7.

Syntyy vaikutelma, että mustalla on vaikea asema. Esimerkiksi siirtojen 1... Lxd4 2. Lxd4 Rc5 3. Lxc5 bc 4. Txc5 jälkeen valkealla on selvä etu. Flohrilla on kuitenkin vielä vastapeliä: 1... De8 2. fe Dxe5 3. Te1 Te8 4. Kh1 de (näin mustalla on upseerista kolme sotilasta ja mikä tärkeintä, mahdollisuus aktiiviseen peliin) 5. Lc2 Td8 (ennenaikaista olisi 5... f5, koska seuraisi 6. Db3+ Ld5 7. Dxd5+ Dxd5 8. Lb3) 6. Td1 h6 (mustan 6... f5 siirtoon valkea

oli valmistellut 7. Db3+ Ld5 8. Rc6) 7. Lc3 f5 8. Td2! (ennakoi f5-f4 uhan, sillä nyt 8... f4 siirtoon valkea vastaisi 9. Re6!, esim. 9... Te8 10. Dh3) 8... Tf8 9. De1 Kh8? (ajan me-netystä, sillä mustalla olisi ollut voimakas 9... f4 -siirto) 10. Re2 Dc7 11. Dd1 Lc6 12. Rd4 Ld7 13. Rb3 (roolit ovat vaihtuneet, sillä nyt valkealla on etua ja upseeri on kolmea sotilasta vahvempi) 13... Le6 14. Rxc5 Dxc5 15. Td6? (oikein olisi 15. Da1 De7 16. Le5) 15... Dxc3 16. Txe6 Kh7 17. h3 Tc8 18. Lb3 De3 19. Lc2 Df2 20. Lb3 Tc3 21. Te8 Td3 22. Dh5 De1+ ja ikuinen shakki.

II. esimerkki. Petrosjan - Benkö, Los Angeles, 1963.



Valkea pelasi 1. a3 (huonompi olisi 1. d5 Rd4 tai 1. de Lg4) 1... ed 2. Rb1 Ra6 3. b4 Raxb4 4. ab Lxb4+ 5. Ld2 De7 6. Ld3 Lxd2+ 7. Rbxd2 Rb4 8. De2 c5 9. 0-0 0-0 10. e5 (valkea ryhtymällä aktiiviseksi kuningassi-vustalla valtaa aloitteen) 10... Kg7 11. Re4 Lc6 12. h4 a6 13. Tf-c1 b6 14. h5 Ta-d8 15. Dd2 h6 16. Te1 b5 17. Rd6 Lxf3 18. gf Dg5+ 19. Dxg5 hg 20. Le4 gh (mustalla on neljä sotilasta upseerista, mutta tämän upseerit ovat passiivisia) 21. Te-c1 f6 22. Rf5+ Kf7 23.

Txc5 fe 24. Tb1 Ra2 25. Tc7+ Kf6
 26. Ta7 (a-sotilas on e5-
 sotilasta ar-vokkaampi) 26... Rc3
 27. Txa6+ Kf7 28. Tb-a1 g4 29.
 Lc2 gf 30. Lb3+ Rd5 31. Te1 (ei
 kiirehdi d6-shakin kanssa) 31...
 Tg8+ 32. Kf1 Tg6 33. Lxd5+. Musta
 luovutti.

Katsomme loppupelin, jossa on
 lähetti vastaan kolme sotilas-ta.

III. esimerkki. Capablanca - Em.
 Lasker, New York 1924. Valkoinen:
 Kf5, sotilaat a3,b2, d4,e3,f4,g5.
 Musta: Kg7, Lg8, sotilaat
 a7,c6,e4.
 1... Ld5 2. b4 a6 3. Kg4 Lc4 4.
 f5 Lb3 5. Kf4 Lc2 6. Ke5 Kf7 7.
 a4 Kg7 8. d5 Lxa4 (siirtojen 8...
 cd 9. Kxd5 Lxa4 10. Kxe4 jälkeen
 kolme rinnakkaista va-
 paasotilasta ratkaisevat) 9. d6
 c5 10. bc Lc6 11. Ke6 a5 12. f6+.
 Musta luovutti.

Harjoituksia

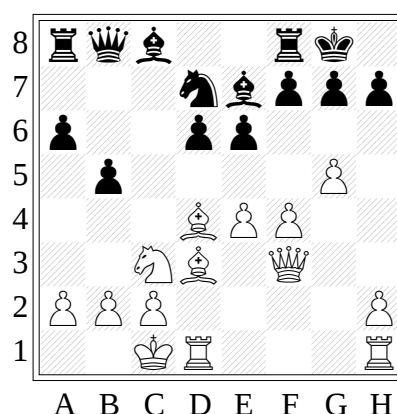
1. Asema on pelistä Euwe - Ale-
 hin, MM-ottelun 26. peli, Hol-
 lanti 1935. Valkea: Kh1,Db3,
 Ta1,Tf1,Lc3,Re3, sotilaat a2,
 b2,c4,d5,e2,f4,g3,h2. Musta:
 Kh8,Dc8,Ta8,Tf8,Lf6,Rd7, sotilaat
 a7,b6,c5,d6,e4,f5,g7, h7. Valkean
 siirto. Löydä paras jatko.

2. Asema on pelistä Tal - Gli-
 goric, Bled 1959. Valkoinen:
 Ke1,Dd3,Tc1,Th1,Lg5,Lh3,Rc3, Re2,
 sotilaat a2,b3,d5,e4,g4, h4.
 Musta: Kg8,Dc7,Ta8,Tf8,
 Lc8,Lg7,Ra3,Rf6, sotilaat a6,
 b7,d6,e5,f7,g6. Kuinka osoitat
 1... Lxg4 siirron epäilyttäväk-
 si?

54. tunti: Kevyestä upseerista saatu kompensatio

Kaksi ja jopa sotilas voi olla
 riittävä kompensatio upseeris-
 ta. Useimmiten tämä kompensaa-
 tio ilmenee mahdollisuutena painostaa
 vastustajan kuningas-ta, joka on
 jäänyt keskusta tai on
 riittämättömästi suojat-tu
 kuningasasemassaan.

I. esimerkki. Tal - Larsen, 10.
 ottelupeli, Bled 1965.



Mustan 1... b4 siirron jälkeen
 valkea pelasi 2. Rd5! ed 3. ed.
 Valkealla on uhraamastaan up-
 seerista korvauksena vain soti-
 las, mutta tämän lähetit pai-
 nostavat pelottavalla voimalla
 vastustajan kuningassivustaa.
 Hyökkäystä voi tukea pitkälle
 edenneillä sotilailla. On myös
 konkreettisia uhkauksia: 4. De4
 tai 4. Lxh7+ Kxh7 5. Dh5+ Kg8 6.
 Lxg7 Kxg7 7. Dh6+ ja 8. g6. 3...
 f5 (toinen puolustusmah-dollisuus
 3... g6, johon Sham-kovich
 suositteli jatkoa 4. h4 Rc5 5.
 Lc4 Lf5 6. h5 tai 4. Td-e1 Ld8 5.
 Dh3 Re5 6. Dh6 Lb6 7. fe Lxd4 8.
 Te4 Lf2 9. e6) 4. Td-e1 Tf7 (tai
 4... Ld8 5. Lxg7 Kxg7 6. Dh5
 vaarallisin uhkauk-sin) 5. h4 Lb7
 6. Lxf5 (oikein hyvä olisi 6. g6
 hg 7. h5 g5 8. Lxf5 Lf6 9. fg)

6... Txf5 (6... Rf8 siirtoon vahva olisi 7. De4) 7. Txe7 Re5 8. De4 Df8 9. fe Tf4 10. De3 Tf3? (mustalle parempi jatko olisi 10... Lxd5 11. ed Txd4 12. Dxd4 Lxh1 13. b3 Lf3 14. Dc4+ Kh8 15. Tf7 Dxd6 16. Txf3 valkean voitonmahdollisuuksin) 11. De2 Dxe7 12. Dxf3 de 13. Te1 Td8 14. Txe5 Dd6 15. Df4 Tf8 16. De4 b3 17. ab Tf1+ 18. Kd2 Db4+ 19. c3 Dd6 20. Lc5! Dxc5 21. Te8+ Tf8 22. De6+ Kh8 23. Df7. Musta luovutti.

Kaksi vahvaa sotilasta, esimerkiksi rinnakkaiset vapaasotilaat, voivat enemmänkin kuin kompensoida uhratun kevytupseerin.

II. esimerkki. Botvinnik - Larsen, Nordveik 1965. Valkoinen: Kg1,Db1,Ta1,Tf1,Lf2,Lh3,Re2, Rg3, sotilaat b2,d4,e5,f4,g2, h2. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Te8, La4,Lf8,Rb6,Rh7, sotilaat b4, c4,d5,f5,g6,h6.

1. Rxf5! gf 2. Lxf5 De7 3. Rg3 Ld7 4. Lxd7 Rxd7 5. Dg6+ Dg7 6. Dc6 Txa1 7. Txa1 (asemaa hyvin kuvaava tilanne: valkea ei pe-laa 7. Dxd5+ välisiirtoa nähdessään mustan 7... Df7 vas-tauksen, jonka jälkeen valkean olisi vaihdettava kuningatta-ret) 7... Df7 8. Ta7 Rxe5 (jon-kin verran parempi olisi 8... Rb8, mutta 9. Db6 Rd7 10. Da5 Te7 11. f5 siirtojen jälkeen valkealla on voittoasema) 9. de (torni on puolustettu, mutta 9... Dxf4 siirtoon valkea pe-laisi 10. Dg6+) 9... De6 10. Dxe6 Txe6 11. Rf5 Tc6 12. Kf1 c3 13. bc bc 14. Le3 Lc5 15. Lxc5 Txc5 16. Ta1 Rf8 17. Ke2 Re6 18. g3 h5 19. Kd3 d4 20. Rd6 Tc7 21. Re4 Kh7 22. f5 Rd8 23. Rf6+ Kh6 24. Rd5 Tb7 25. e6 Rc6 26. Ta6 Re5+ 27. Kxd4. Mus-ta luovutti.

Seuraava esimerkki on ainutlaatuinen tapaus vähitellen kiihtyvästä hyökkäyksestä, joka on käynnistetty uhraamalla upseeri vain yhteen ainoaan sotilaa-seen.

III. esimerkki. Duras - Tarasch, San Sebastian 1912.

Valkoinen: Ke1,De3,Ta1,Th1,Lc2, Lh6,Rb3,Rf3, sotilaat a2,b2,c3, d3,e4,f2,g4,h3. Musta: Kg8,Dd6, Ta8,Te8,Lc8,Lh8,Re6, Rf6, sotilaat a6,b5,c7,d5,e5, f7,g6,h7. Valkean asema on huonempi (kummalle puolelle linnoittautua?). Yllättäen seurasi 1. Rxe5! Dxe5 (oikein oli 1... de 2. d4 c5 selvin eduin) 2. d4 Dd6 3. e5 Dd8 4. 0-0-0 Rd7 5. f4 Lg7 6. Lxg7 Rxg7 7. f5 Rf8 8. Td-f1 Dh4 9. Rd2 gf 10. gf f7 11. Th-g1 Te7 12. Tg4 Dh5 13. Df3! Df7 14. ef Dxf6 15. Dxd5+. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Zukertort - Steinitz, 19. ottelupeli, New Orleans 1886. Valkoinen: Kg1, Dc1,Ta1,Tf1,Lg2,Ra4,Rd2, sotilaat a3,c5,e3,f2,g3,h2. Musta: Kg8,Dd8,Tb8,Te8,Le6, Le7,Rc6, sotilaat a5,d3,e4, f5,f7,h7. Kuinka musta kumoaa valkean 1. f3 siirron?

2. Asema on pelistä Kashdan - Tartakover, Bled 1931. Valkoinen: Ke1,Tb2,Tg1,Lc1,Rc3, Re2, sotilaat a2,f3,h2. Musta: Ke7, Td8,Tg8,Lb6,Lc4, sotilaat a7, b5,e3,h6,h7. Musta alkaa ja saavuttaa voittoaseman.

