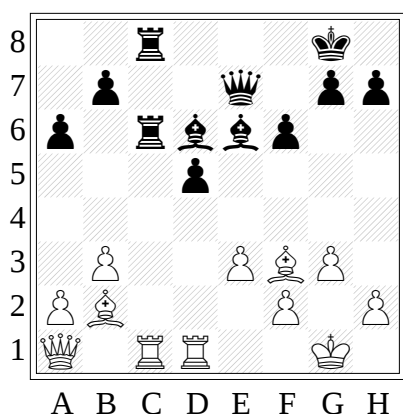


21. tunti: Hyvät ja huonot lähetit

Vaikka huonon lähetin voisi keskipelissä kompensoida muiden nappuloiden aktiivisuudella, niin loppupelissä tällainen lähetti on usein syynä häviöön.

I. esimerkki. **Averbah - Furman**, Odessa 1960.



1... La3 (virheellinen hyvän lähetin vaihto) 2. Txc6 bc 3. Lxa3 Dxa3 4. Td4 Da5 5. Ta4 Db6 6. Df1 Ta8 7. Dd3 Lf7 (puolustautuu valkean e3-e4 uhkaa vastaan) 8. b4 Le6 9. Dd4 Dxd4 10. ed Kf8 11. Le2 Lc8 (passiivinen siirto - huono enne) 12. f3 Ke7 13. Kf2 Kd6 14. Ta5 Lb7 15. Ke3 Kc7 16. Kd2 Kb6 17. a3 Te8 18. Tc5 Lc8 (mahdollinen ja vahvempi olisi 18... Ta8) 19. a4 Ld7 20. Ld3! (röyhkeä kuningassivustan heikennys) 20... h6 21. a5+ Kb7 22. Tc1 Lc8 23. Lg6 Te7 24. Te1 Txe1 25. Kxe1 Kc7 26. g4 Kd6 27. Kf2 Ke7 28. Kg3 Kf8 29. Kh4 Le6 30. Kh5 Lc8 (30... Lf7 31. f4 Lxg6 32. Kxg6 Kg8 33. h4 Kf8 34. Kh7 Kf7 35. g5 hg 36. hg f5 37. Kh8 Kg6 38. Kg8 ja valkea voittaa) 31. Ld3 Kf7 32. h3 Kf8 33. Kg6 Kg8 34. Lf1 Kf8 35. Le2 Kg8 36. Ld3 Kf8 37. Kh7 Kf7 38. Lg6+ Kf8 39.

Kh8 Ld7 40. f4 Lc8 41. f5 Ld7 42. Lh5 Lc8 43. Le8! Kxe8 44. Kxg7 h5 (mustan 44... Ke7 siirto kumoutuisi h3-h4 ja g4-g5 siirroilla) 45. Kxf6 hg 46. hg Kf8 47. g5 Kg8 48. g6 Kf8 49. Kg5 Ld7 50. f6 Le8 51. Kf5 Kg8 52. g7 Lf7 53. Ke5 Lg6 54. Kd6 Ld3 55. Kxc6 Kf7 56. Kd6 Lf5 57. b5 ja musta luovutti.

Seuraavassa esimerkissä voi seurata, kuinka passiivisen lähetin asema heikkenee entistään.

II. esimerkki: Taylor - Alehin, Hastings 1936/1937. Valkoinen: Kg1, Db3, Tf1, Ld2, sotilaat a2, b2, e3, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Dc8, Tf8, Le7, sotilaat a5, b4, e6, f7, g7, h7.

1... Dd7 2. Lc1 (ei 2. Dc2 Tc8) 2... a4 3. Dc2 (3. Dd1 Dxd1 4. Txd1 Tc8 jatkoa seuraava loppupeli on hyvin vaikea) 3... Tc8 4. De2 Dd5 5. a3 b3 (nyt valkean c1 lähetillä ei ole tulevaisuutta) 6. e4 Dc4 7. De1 Dc2 8. f4 Lc5+ 9. Kh1 Ld4 10. f5 Lxb2 11. Lxb2 Dxb2. Valkea luovutti.

Asemissa, joissa toisella on hyvä ja toisella huono lähetti, on asemanarvion oltava hyvin tarkka.

III. esimerkki. Botvinnik - Kan, NL:n XI mestaruuskilpailu, Leningrad 1939. Valkoinen: Kg1, Dc2, Tf1, Ld5, sotilaat a3, c4, e3, f5, g2, h3. Musta: Kg8, Df6, Td8, La6, sotilaat b6, c5, e5, f7, g7, h6.

1. e4. Vaikka valkea pelisiirroilla rajoittaa lähettinsä liikkuvuutta, niin nyt tämä on paremmin tuettu ja painostaa mustan molempia sivustoja. Mustan lähetin reitillä on murta-

maton barrikadi, eikä upseerin aktivoiminen onnistu. Asema onkin arvioitava valkean eduksi. 1... Lc8 (ei 1... b5 2. cb Lxb5, koska valkea tällöin pelaisi 3. Tb1) 2. Da4 Ld7 3. Da7 Le8 4. Tb1 Td6 5. a4 (johtaa sotilaan voittoon) 5... Kh7 6. a5 ba 7. Dxa5 Ta6 8. Dxc5 Ta2 9. De3 (ennakoi Dg5 uhan) 9... Da6 10. Tb8 Da4 11. Kh2 Ta3 (11... Dc2 siirron valkea helposti kumoaisi 12. Dg3 siirrolla, esimerkiksi 12... Ta1 13. Txe8 Dd1 14. Dg6+) 12. Dc5 Ta2 13. Ta8 Dxa8 (musta häviää myös 13... Dc2 14. Txa2 Dxa2 15. De7) 14. Lxa8 Txa8 15. Dxe5 Lc6 16. Dc7. Musta luovutti.

Harjoituksia.

1. Asema pelistä Reshevsky - Schainsvit, New York 1938. Valkoinen: Kg1,De2,Ta1,Tf1, Lg2, Lg5, sotilaat a2,b2,c4, f2,g3, h2. Musta: Kg8,Dg7, Ta8,Tf8, Lc8,Le5, sotilaat a7,b7,c5,f5, g6,h7. Valkean siirto. Löydä paras jatko.

2. Asema pelistä Tsvetkov - Smyslov, Moskova 1947. Valkoinen: Ke3,Lf3, sotilaat a3,c3, c4,d5,g4,h3. Musta: Ke5,Lb1, sotilaat a7,b6,c5,d6,g5,h6. Mustan siirto. Osoita tälle voittoon johtava suunnitelma.

22. tunti: **Lähettti ratsua vahvempi.**

Usein syntyy asemia, joissa toisella pelaajista on vastustajan ratsua vahvempi lähettti, kun taas muut upseerit ovat tasavoimaisia. Lähettti on erityisen aktiivinen, jos se sijaitsee avoimella diagonaalilla.

Jos sinulla on lähettti, niin minkä värisille ruuduille on sotilaat sijoitettava?

I. esimerkki. Zaitsev - Spasski, Rostov av Don 1960. Valkoinen: Kc1,Db3,Td1,Tg1,Lc3, sotilaat a2,b2,e3,f2,h4. Musta: Kg8,De4,Ta7,Tf8,Rb8, sotilaat a6,b5,c5,f7,g6,h7.

Tämän kaltaisissa asemissa lähettti on pelottavan voimakas. 1. h5 b4 (yritys ajaa lähettti pois diagonaalilta epäonnistuu, tarkempi olisi ollut 1... c4) 2. hg hg (2... bc 3. gf+ ja matti kahdessa siirrossa) 3. Td6 Kh7 (puolustautuu g6-lyöntiuhkaa vastaan) 4. Dc4! Musta luovutti.

II. esimerkki. Botvinnik - Smyslov, MM-ottelun 12. peli, Moskova 1954. Valkoinen: Kh1, De2,Ta1,Tf1,Lc4,Rc3, sotilaat a4,b2,e4,f3,g2,h2. Musta: Kg8 Dc5,Ta8,Tf8,Rd7,Rf6, sotilaat a7,b7,c6,f7,g6,g7. 1... g5 (musta pelkää e- ja f-sotilaiden hyökkäystä, jota pitkälle ulottuva lähettti voisi tukea) 2. g3 Ta-d8 (jatko 2... Re5 3. La2 g4 4. f4 Rf3 5. e5 Rd5 6. Rxd5 cd 7. h3 valkean eduin) 3. La2 Tf-e8 4. Ta-d1 Rf8 5. Txd8 Txd8 6. e5 Rd5 7. Rxd5 cd (d5-sotilas on heikko vastus lähettille) 8. Dd2 (tämä on vahvempi, kuin suora 8. f4, jota seuraisi 8... gf 9. gf Dd4) 8... Re6 9. f4 gf 10. gf Dc6 (parhaat puolustamismahdollisuudet olisi antanut 10... Dd4 -siirto) 11. f5 Rc5 12. Dg5 Td7 (mustalle hyvin vaarallinen olisi 12... f6 13. Dg2 fe 14. b4 Rd3 15. f6) 13. Tg1 f6 14. ef Re4 (valkea tarkalla jatkollaan kumoaa siirron) 15. f7+!

Txf7 16. Dd8+ Kh7 17. Lxd5 (ratkaisevan lyönnin suorittaa lähetti) 17... Rf2+ 18. Kg2 Df6 19. Dxf6 Txf6 20. Kxf2 Txf5+ 21. Lf3 Tf4 22. Tg4. Musta luovutti.

Jos pelaaja, jolla on vastustajan ratsua aktiivisempi lähetti, ei saavuta etua keskipelissä, voi hän loppupeliin siirtymällä realisoida etunsa.

III. esimerkki. Spasski - Fischer, Santa-Monica, 1966. Valkoinen: Kg1, Dd4, Tf1, Le4, sotilaat a2, g2, h2. Musta: Kg7, De7, Tf6, Ra5, sotilaat a7, b6, g6. 1... Dc5 (huonompi olisi 1... Kf7 2. Ld5+ Kg7 3. g4) 2. Dxc5 Txf1+ (parempia tasapelimahdollisuuksia olisi antanut 2... bc) 3. Kxf1 bc 4. h4! Rc4 5. Ke2 Re5 6. Ke3 Kf6 7. Kf4 Rf7 8. Ke3 g5 (mustan 8... Re5 siirtoon valkea vastaisi 9. Lc2. Esimerkiksi 9... a6 10. Ke4 Ke6 11. Kf4 Kf6 12. g4) 9. h5 Rh6 10. Kd3 Ke5 11. La8 Kd6 12. Kc4 g4 13. a4 Rg8 14. a5 Rh6 15. Le4 g3 16. Kb5 Rg8 17. Lb1 Rh6 18. Ka6 Kc6 19. La2. Kaikkein tarkin. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema pelistä Gligoric - Lombardi, München 1958. Valkoinen: Kg1, Ta7, Td6, Lf6, sotilaat b3, c3, e4, f2, g4. Musta: Kf8, Tb8, Te8, Rb6, sotilaat b5, c5, e5, f7, g6. Valkean siirto. Mitenkä tämä voisi hyödyntää lähettinsä vahvaa sijaintia?

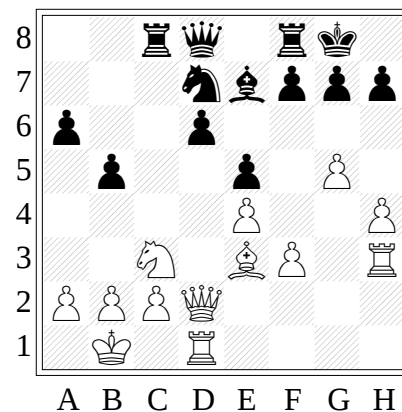
2. Asema pelistä Alehin - Euwe, MM-ottelun toinen peli, Hollanti 1937. Valkoinen: Kf3, Te1, Lc4, sotilaat a4, c3, f4, g3, h4. Musta: Kd7, Td6, Rd5, sotilaat

a7, b7, c6, f6, h7. Valkean siirto. Löydä voittosuunnitelma.

23. tunti: **Ratsu lähettiä vahvempi.**

Keskustassa tai sen läheisyydessä sijaitseva ratso on huomattavasti lähettiä voimakkaampi. Näin on erityisesti, jos lähetti sijaitsee huonosti. Liikkumistapansa johdosta ratso osoittautuu voimakkaammaksi usein pelattaessa yhdellä sivustalla. Ratsu ja kuningatar pelaavat erityisen hyvin yhteen. Lähettiä vastaan pelattaessa on erityisen tärkeitä tutkia oikeita tapoja pelata sotilailla.

I. esimerkki. Fischer - Bolbo-can, Tukholma 1962.



1... Rb6 2. Lxb6! (tyypillinen vaihto, jolla mustalta eliminoidaan tärkeän ruudun kontrolli) 2... Dxb6 3. Rd5. Tässä on ideaalinen asema, jossa ratso on lähettiä voimakkaampi. Tässä pelissä Fischer päätti suorittaa voitollisen hyökkäyksen, mutta tällaisissa asemissa yleensä pyritään loppupeliin. 3... Dd8 4. f4 (tietenkään ei 4. Rxe7+ Dxe7 5. Dxd6 mustan

pelatessa 5... Tf-d8) 4... ef 5. Dxf4 Dd7 6. Df5! Tc-d8 (6... Tf-d8 johtaisi laadun menetykseen) 7. Ta3 Da7 8. Tc3 (ei tyydy sotilaan voittoon 8. Rxe7+ jatkossa) 8... g6 9. Dg4 Dd7 10. Df3 De6 (10... Tc8 siirrolla musta menettäisi laadun) 11. Tc7 Td-e8 12. Rf4 De5 13. Td5 Dh8 14. a3 h6 15. gh Dxh6 16. h5 Lg5 (16... g5 - siirtoa seuraisi voimakas 17. Rg2 vastaus) 17. hg! fg (tai 17... Lxf4 18. gf+ Txf7 19. Txf7 Kxf7 20. Tf5+) 18. Db3 Txf4? (johtaa mattiin. Parempi olisi 18... Kh8, johon valkean tulisi pelata 19. Rxg6+ Dxc6 20. Txc5 Tf1+ 21. Ka2 Dxc5 22. Dh3+ Kg8 23. Dxf1) 19. Te5+ Kf8 20. Txe8+. Musta luovutti.

Lähetin toimintakyvyn rajoittamisesta loistava esimerkki on seuraava peli.

II. esimerkki. Botvinnik - Stein, Moskova 1965.

1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Lb5 a6 4. La4 Rf6 5. Lxc6 dc 6. d3 Rd7 7. Rb-d2 Le7 8. Rc4 Lf6 9. 0-0 0-0 10. b4 (valkean suunnitelma - kahlita daamisivustan sotilaat) 10... De7 11. a4 Te8 12. La3 b5 (parempi olisi 12... De6) 13. Ra5 Dd6 14. c4! Rf8 15. c5 De6 16. Te1 Td8 17. Dc2 Rg6 18. Lc1 (ei päästä ratsua f4:n) 18... Rh4 19. Rxh4 Lxh4 20. Lb2 Te8 21. Te2 Dg6 22. f3 Te6 23. Lc3 Dh5 24. Db2 Lg5 25. Tf1 Lf4 26. g4 Dh3 27. Ld2 Tg6 28. Lxf4 ef 29. Tg2. Valkean asema on huomattavasti parempi. Mustan lähetti on kuningatar-sivustalla omien sotilaittensa takana, kun taas toisella sivustalla tämän toimia rajoittaa valkean sotilasketju. Ennakoiva ab vaihto piti huomioida jo 27.

siirroissa. 29... h5 30. De5 hg 31. Dxf4 ba. Tässä asemassa valkea tekisi vakavan virheen pelatessaan 32. Tg3. Oikein olisi 32. Dxc7 gf 33. Txc6 fg 34. Dg3 ja musta on vaikeuksissa.

Seuraavassa esimerkissä lähetin huonoa sijaintia onnistuttiin hyödyntämään erittäin liikkuvan ratsun ansiosta.

III. esimerkki. Alehin - Folkstone, 1933. Valkoinen: Kg1, Tc4, Td1, Lb1, sotilaat a2, b3, d6, f4, g2, g3. Musta: Kg8, Tc5, Td8, Rg4, sotilaat a6, b4, e4, f5, g6, h6.

Asema näyttäisi olevan valkealle parempi. Esimerkiksi 1... Txc4 2. bc Re3 3. Td4 tai 1... Tb5 2. d7. Pelissä kuitenkin seurasi 1... Re3 2. Txc5 Rxd1 3. Tc6 Rc3 4. Lc2 Re2+ 5. Kf2 Rd4 6. Tc4 Txd6 sotilaan voiton ja paremmin asemin.

Harjoituksia

1. Asema pelistä Pilnik - Geller, Göteborg 1955. Valkoinen: Kg1, De2, Td1, Tf1, Lc2, Lc3, sotilaat a2, b2, c4, d5, f3, g2, h2. Musta: Kg8, Dd8, Ta8, Tf8, Lf6, Rd7, sotilaat a4, c5, d6, e5, f5, g6, h7. Selitä 1... e4 siirron idea.

2. Asema pelistä Euwe - Reshevsky, Haag - Moskova 1948. Valkoinen: Kg1, Ta1, Tf1, Lc3, Rf3, sotilaat a3, b4, c4, e3, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Ta8, Te6, Rc6, Rf6, sotilaat a5, b7, c7, e5, f7, g7, h7. Mustan siirto. Esitä paras jatko.

24. tunti: Eriväriset lähetit keskipelissä.

Eriväriset lähetit loppupelissä on tunnetusti tasapelimäinen. Keskipelissä taas kuitenkin eriväriset lähetit kamppailulla on mielenkiintoisia erityispiirteitä. Jos toisella pelaajista on aloitetta tai hyökkäystä, niin eriväriset lähetit lisäävät onnistumismahdollisuuksia. Yleensä puolustavan osapuolen lähetti jää tapahtumissa sivustakatsojaksi. Yleisimmin ratkaisevat manööverit aloitetaan pitkällä a1-h8 tai a8-h1 -diagonaaleilla.

I. esimerkki. Perlis - Marshall, Wien 1908. Valkoinen: Kh2,Dg5,Td7,Ld4, sotilaat c3, c5,f4,g2,h3. Musta: Kh7,Da2, Tg8,Ld5, sotilaat a6,f5,f7,g6, h5.

1. c4! Dxc4 (1... Lxc4 2. Td8) 2. Df6 Da2 3. Lb2 Dc4 4. De5 Le6 5. Td8 f6 6. Dc7+ (yksinkertaisempaa olisi 6. Dxf6 Dxf4+ 7. Kg1 De3+ 8. Kh1 De1+ 9. Kh2) 6... Tg7 (pitkittäisi kamppailua, mutta ei pelastaisi 6... Lf7 7. Txg8 Kxg8 8. Dd8+ Kh7 9. Dxf6 Dxf4+ 10. Kg1 De3+ 11. Kh1 De1+ 12. Kh2 Kh6 13. h4) 7. Lxf6. Musta luovutti.

II. esimerkki. Rubinstein - Spielmann, Semmerin 1926. Valkoinen: Kg1,Da1,Tc1,Tc2, Lb2, Lf3, sotilaat a4,e3,e5, f2,g2, h2. Musta: Kg8,Dc7,Tb8, Td8, Le8,Rd5, sotilaat a7,c6,e6,f7, g6,h7.

1. Lxd5! (Valkea tietoisesti siirtyy eriväriset lähetit peliin toivoen pystyvänsä hyödyntämään vastustajan kuningas- aseman rikkonaisuutta) 1... Txd5 (1... ed olisi hyvin vaa-

rallista) 2. Ld4 Da5 3. h3 Da6 (mustalle parempia pelastumistoiveita olisi antanut 3... c5 4. Txc5 Txc5 5. Txc5 Dxa4 6. Dxa4 Lxa4 7. Ta5 ja 8. Txa7, mutta myös tässä tapauksessa mustalla olisi häviöasema) 4. Tc4 h5 5. Da3 Tb7 6. e4 Td8 7. Dc3 Tb-d7 8. De3 Kh7 9. Lc5 Td1+ 10. Kh2 Txc1? (häviää suoraan, tarkempi olisi 10... Kg7, joskaan myös tällä ei pelastuisi häviöltä. Esimerkiksi 11. Txd1 Txd1 12. Td4 Df1 13. Txd1 Dxd1 14. Dg5 Dd7 15. Df6+ Kg8 16. Le3 Kh7 17. h4 uhaten 18. Lh6) 11. Lf8! Musta luovutti.

III. esimerkki. Petrosjan - Polugajevski, 4. ottelupeli, Moskova 1970. Valkoinen: Kg1, Dc1,Td1,Lb2,Ld3, sotilaat a2, b3,f2,f4,g2,h2. Musta: Kh8,Df7, Te8,Lb7,Rc5, sotilaat a7,b6, d5,f5,g7,h7.

1. Le5! (kuten edellisessä esimerkissä, valkea siirtyy eriväriset lähetit peliin) 1... Tc8 2. Db2 Rxd3 3. Txd3 Tc6 4. h3 h6 5. Te3 Tg6 (luultavasti olisi tullut päätyä d5-d4 siirtoon) 6. Ld4 Kh7 7. Dc2 Dd7 8. Kh2 Lc8 (parempia siirtoja ei ole, sillä mustan pitää huomioida niin 9. De2 kuten 9. Tc3 siirrot) 9. Tc3 La6 10. Tc7 De6 11. g4! Lf1 12. Dxf5 Dxf5 13. gf Tg2+ 14. Kh1. Musta luovutti sillä tällä ei ole pelastusta valkean 15. Tc1 uhkaa vastaan.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Kotov - Botvinnik, NL:n XI mestaruuskilpailu, Leningrad 1939. Valkoinen: Kh1,Df2,Te2,Ld4, sotilaat f4,g2,h3. Musta: Kh7,Dg6, Te8,Lc6, sotilaat b7,f6,g7,h5. Musta alkaa ja voittaa.

2. Asema pelistä Gimar - Kotov, Groningen 1946. Valkoinen: Kg1, Df2, Te2, Ld2, sotilaat a3, g2, h3. Musta: Kh7, Dg6, Te8, Lc6, sotilaat b7, f6, g7, h6. Mustan siirto. Löydä voimakkain jatko.

3. Asema pelistä Boleslavski - Sterner, Tukholma 1954. Valkoinen: Kh2, Dd7, Td6, Lc4, sotilaat e5, f4, g2, h5. Musta: Kg8, Db1, Tf8, Lc3, sotilaat c5, f7, g7, h6. Valkea alkaa ja voittaa.

25. tunti: Upseerin poissulkeminen pelistä.

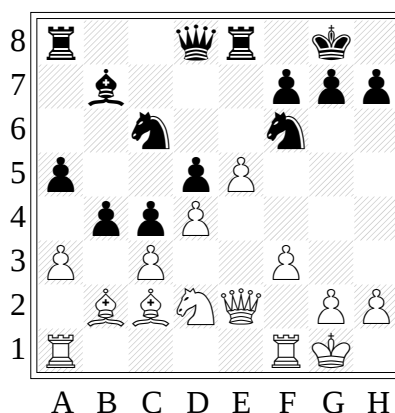
Eräs tyypillisistä strategisista ideoista on vastustajan upseerin poissulkeminen pelistä. Erinomaisia esimerkkejä aiheesta löytyy Capablancan peleistä. Hän esittää myös käytännön tavan hyödyntää saavutettua etua: Upseerin poissulkemisen jälkeen ratkaiseva operaatio on yleensä suoritettava sivustalla, jossa on materiaaliylivoima. Yleisimmin kevyen upseerin, erityisesti lähetin, pelistä poissulkeminen on mahdollista.

I. esimerkki. Winter - Capablanca, Hastings 1919.

1. e4 e5 Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. Lxc6 dc 7. d3 (7. Rxe5 siirrolla valkea voittaa vain hetkellisesti sotilaan) 7... Ld6 8. Lg5 (valkea valitsee virheellisen suunnitelman) 8... h6 9. Lh4 c5 (ehkäisee d3-d4 -idean ja virittää asemallisen ansan) 10. Rd5? g5 11. Rxf6+ (ei 11. Rxc5, koska musta tällöin pelaisi 11... Rxd5) 11... Dxf6 12. Lg3 Lg4 13. h3 Lxf3 14. Dxf3 (valkean olisi pitänyt säilyttää kuningattaret) 14... Dxf3 15. gf f6

(mustalla on käytännössä lähetä enemmän) 16. Kg2 a5 (alkaa peli kuningatarsivustalla, jossa mustan tavoitteena on linjojen avaaminen) 17. a4 Kf7 18. Th1 Ke6 19. h4 Tf-b8 20. hg hg 21. b3 c6 22. Ta2 b5 23. Th-a1 c4 24. ab cb 25. cb Txb5 26. Ta4 Txb3 27. d4 Tb5 28. Tc4 Tb4 29. Txc6 Txd4. Valkea luovutti.

II. esimerkki. Polugajevski - Geller, NL:n XXVI mestaruuskilpailu, Tbilisi 1959.



1... b3 2. Lb1 (kyseenalainen ratkaisu) 2... a4 3. f4 Rd7 4. Dh5 (valkean 4. f5 siirtoon mustalla olisi mielenkiintoinen 4... Rdxh5 5. de Txe5 ja 6... f6, mahdollisesti mukaanluetuna ennakoiva 5... Db6+) 4... g6 5. Dg4 Lc8 6. Df3 (parempi olisi 6. f5; valkea nähtävästi ei uskaltanut uhrata upseeria) 6... Da5! (älykäs sotilaan uhraus, sillä nyt uhkaa 7... Rxd4) 7. Rxc4 dc 8. Dxc6 Ta7 9. Df3 (9. Le4 Tc7 on vaarallista) 9... f5 10. g4 (tämän siirron jälkeen valkean asema on strategisesti hävitty, parempi olisi ollut 10. ef) 10... Rb6 11. h3 Dd5 12. Dg3 Tg7 13. Kh2 Lb7 14. Tg1 Te-e7 15. Df2 Te-f7 16. De3 De6 17. De2 Ld5 18. Lc1 Kh8 19. Ld2 Tf8 20. gf (nopeuttaa

häviötä) 20... gf 21. Txg7 Kxg7 22. Le1 Tg8 23. Lh4 Kf8 24. Lg3 Dg6 25. Df2 h5 26. h4 Dg4 27. De3 Ke7 28. e6 Tg6 29. Df2 Dd1 (tavoitteeseen pääsee monella eri tavalla) 30. De4 Dxa1 31. Lxd5 Rxd5 32. Df3 Dxc3. Valkea luovutti.

Katsomme esimerkin, jossa pelistä poissuljettiin ratsu.

III. esimerkki. Lilienthal - Botvinnik, NL:n XII mestaruuskilpailu, Moskova 1940. Valkoinen: Kg1,Dc2,Ta1,Tf1, Lc1,Lg2,Re1, sotilaat a2,b2,d5,e2,f2,g3,h2. Musta: Kg8,Dd8, Ta8,Tf8,Lb7,Le7,Rc6, sotilaat a7,b6,c7,d6,f5,g7,h7. 1... Rb4 2. Dd2! (tämä on huomattavasti vahvempi kuin 2. Db3) 2... a5 3. a3 Ra6 4. b4 Lf6 5. Lb2 Dd7 6. Lxf6 Txf6 7. Rd3 (ei 7. ba mustan tällöin vastatessa 7... Rc5) 7... a4 8. Ta-c1 Df7 9. Rf4 Lc8 10. Tc3 Ld7 11. Tf-c1 (nyt ratsu on tuomittu toimeettomuuteen) 11... h6 12. h4 Ta7 (huono on 12... g5 13. hg hg 14. Re6) 13. h5 Ta8 14. Te3 (valkea aloittaa ratkaisevat manööverit keskustassa ja kuningassivustalla) 14... Kh7 15. Tc-c3 Tb8 16. Dd3 Ta8 17. Rg6 Txg6 (välttämätön, uhkasihan valkea pelata 18. Te7) 18. hg Kxg6. Nyt kaikkein yksinkertaisinta olisi 19. g4 pakottaen edullisiin vaihtoihin.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Petrosjan - Gligoric, Belgrad 1959. Valkoinen: Kh1,Dd1,Tc1,Tf1,Le2,Lh4, Rc3,Rd2, sotilaat a2,b4,c6,d5,f4,g3,h2. Musta: Kg8,De7,Ta8, Tf8,Lc8,Lf6,Rg5,Rg7, sotilaat

a6,b6,c7,d6,e5, f5,h6. Valkean siirto. Esitä paras jatko.

2. Asema on pelistä Wolf - Alehin, Karlsbad 1923. Valkoinen: Kg1,Df3,Te2,Tf1,Lb2, Ld3, sotilaat a2,b3,c2,d2,d5, f4,g3,h2. Musta: Kg8,Df6,Te8, Tf8,La5, Lf5, sotilaat a7,b7,c5,d4,d6, f7,g7,h7. Mustan siirto. Löydä paras jatko

26. tunti: Avointen ja puoliavointen linjojen hyväksikäyttö.

Jos lähetit tarvitsevat tilaa - avoimia diagonaaleja, ratsut tukiruutuja, niin raskaista upseereista erityisesti tornit ovat voimakkaimmillaan avoimilla ja puoliavoimilla linjoilla. Katsomme pelin, jossa avoimen linjan hallinnan avulla tunkeuduttiin seitsemännelle riville.

I. esimerkki. Ståhlberg - Taimanov, Zyrich 1953.

1. d4 Rf6 2. c4 e6 3. Rf3 b6 4. g3 La6 5. Da4 Le7 6. Lg2 0-0 7. Rc3 c6 8. Re5 (huomionarvoinen on myös 8. Lf4) 8... De8 9. 0-0 d5 10. Te1 (parempi olisi 10.cd cd 11. Dxe8) 10... b5! 11. cb cb 12. Dd1 b4 13. Rb1 (valkean ideana on pelata e2-e4) 13... Rc6 14. Rxc6 Dxc6 15. Rd2 Db6 16. e3? (olisi tullut pelata 16. Rb3) 16... Ta-c8 17. Lf1 (valkoruutuisten lähettien vaihtoidea entisestään heikentää valkean asemaa) 17... Tc6 18. Lxa6 Dxa6 19. Rf3 Tf-c8 (c-linja on vallattu) 20. Db3 Re4 21. Rd2 (yhtään sen parempi ei ole 21. Ld2 Tc2) 21... Tc2! (musta kieltäytyy 21... Txc1 22. Tfxc1 Rxd2 jatkosta laskien

pelijatkossa saavansa enemmän)
 22. Rxe4 de 23. a3 h5 (myös
 23... Dd3 olisi hyvä, esimer-
 kiksi 24. Dxd3 ed 25. Td1 Te2
 tai 24. Da4 b3 25. Dxa7 Lf8
 jne) 24. d5 T8-c4! 25. Td1 (25.
 de Dxe6 on valkealle huono, uh-
 kaahan musta 26... Txc1, minkä
 lisäksi valkean kuningassivusta
 on uhattu) 25... ed 26. Ld2 Df6
 27. Ta-b1 h4 28. Da4 Df5 29.
 Dxa7 Lf8 (pitkittää kamppailua,
 tehokkaampi olisi 29... Lg5)
 30. Db8 g5 31. gh gh 32. Df4
 Dxf4 33. ef d4 34. b3 Tc6 35.
 ab f5 36. h3 Ta6 37. Tb-c1 Txc1
 38. Txc1 Ta2 39. Le1 Tb2 40.
 Kg2 Txb3 41. Tc8 Tb1 42. Ld2
 e3. Valkea luovutti.

Puoliavoin linja on pyrittävä
 muuttamaan avoimeksi tai pako-
 tettava vastustaja luomaan täl-
 le heikko sotilas.

II. esimerkki. Nimzowitsch -
 Capablanca, New York 1927. Val-
 koinen: Kg2,De3,Td3,Te2, Rd4,
 sotilaat a3,b2,c3,e5,f4, g5,h2.
 Musta: Kg8,Db6,Tc7, Tc8,Rc6,
 sotilaat a7,b7,d5,e6,f7,g6,h5.
 1... Re7 2. Te-d2 Tc4 3. Dh3
 (jonkin verran parempi olisi 3.
 Df2) 3... Kg7 4. Tf2 a5 5. Te2
 Rf5! 6. Rxf5 (siirtojen 6. Te-
 d2 Rxd4 7. Txd4 Txd4 8. cd Tc4
 9. De3 a4 jälkeen mustalla myös
 tässä tapauksessa on selvä etu)
 6... gf 7. Df3 (huono olisi 7.
 Dxh5 Th8 8. Df3 Th4) 7... Kg6
 8. Te-d2 Te4 9. Td4 Tc1 10. Df2
 Db5 11. Kg3 (tuskinpa parempi
 olisi 11. Txc4 Dxc4 12. Td4
 Db3) 11... Tcxd4 12. cd Dc4
 (näin c-linja on avattu ja mus-
 tan hallinnassa) 13. Kg2 b5
 (musta tekee asemansa mahdolli-
 simman voimakkaaksi) 14. Kg1 b4
 15. ab ab 16. Kg2 Dc1 (nyt val-
 kea joutuu siirtopakkoon) 17.

Kg3 Dh1 18. Td3 Te1 19. Tf3 Td1
 20. b3 Tc1 21. Te3 (kaikki ku-
 ninkaansiirrot musta kumoaisi
 21... Tc2 siirrolla) 21... Tf1.
 Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Fine - Tho-
 mas, Hastings 1936/1937. Val-
 koinen: Kg1,De2,Td1,Td2,Lc2,
 Rf3, sotilaat a2,b2,c4,d4,f2,
 g2,h2. Musta: Kg8,Dc7,Tb8,Tf8,
 Lc8,Rf6, sotilaat a7, b7,c5,
 e6,f7,g7,h7. Valkean siirto.
 Löydä paras jatko.

2. Asema on pelistä Mattison -
 Nimzowitsch, Karlsbad 1929.
 Valkoinen: Kg1,Ta1,Td1,Lc1,
 Rh4, sotilaat a2,b5,c3,d4,e2,
 f2,g3,h2. Musta: Kg8,Ta8,Tf8,
 Rc4,Rf6, sotilaat a7,b6,c5,d6,
 e6,f7,g7,h7. Esittäkää mustan
 paras jatko.

27. tunti: Avoimet ja puoli- avoimet linjat kuningashyök- käyksessä.

Avoimilla ja puoliavoimilla
 linjoilla on oma merkityksensä.
 Me olemme jo nähneet, että ku-
 ningassivustan vastaisella puo-
 lella olevilla linjoilla voi
 suorittaa keskeisiä strategisia
 operaatioita. Jos avoin tai
 puoliavoin linja kohdistuu vas-
 tustajan kuningasasemaan, niin
 tämä voi olla perustana terä-
 välle hyökkäykselle. Usein
 avoimen linjan saamiseksi uhra-
 taan materiaalia.

I. esimerkki. Spasski - Evans,
 Varna 1962.
 1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3 Lg7
 4. e4 d6 5. f3 c6 6. Le3 a6 7.
 Dd2 b5 8. 0-0-0 bc (toinen mah-

dollisuus on 8... Da5) 9. Lxc4 0-0 (huomionarvoinen on 9... d5, eikä musta kiirehdi linnoituksen tekemisessä) 10. h4 (tyypillinen h-linjan avaus-idea) 10... d5 11. Lb3 de 12. h5! ef (vaarallista olisi 12... Rxh5, koska tällöin seuraisi 13. g4 Rf6 14. Dh2 fe 15. Re4 Rb-d7 16. g5 Rh5 17. Rg3; myös 14. Lh6 on mahdollinen) 13. hg hg 14. Lh6 (pääpuolustajan vaihtamiseksi) 14... fg 15. Th4 Rg4 (tietenkään ei 15... Rh5 16. Txx5) 16. Lxg7 Kxg7 17. Dxx2. Uhraamalla kaksi sotilasta valkea on avannut kaikki linjat vastustajan kuningasasemaan. Linjoista tärkein tässä tapauksessa on h-linja. Mustan olisi tässä asemassa tullut pelata 17... Th8 18. Txx4 Lxx4 19. Dxx4 Rd7 20. Rf3 Rf6 21. Df4, mutta myöskään näin pelaen musta ei olisi tasoittanut. 17... Rh6 (17... Re3 18. Dh2! tai 17... f5 18. Rf3 Th8 19. Td-h1 Txx4 20. Txx4 Rd7 21. Th7+!) 18. Rf3 Rf5 19. Th2 Dd6 (19... Th8 20. Lxf7) 20. Re5 Rd7 21. Re4 Dc7 22. Td-h1 Tg8 (mustan 22... Rf6 kumoutuisi valkean 23. Lxf7 siirtoon) 23. Th7+ Kf8 24. Txf7+ Ke8 25. Dxx6 (kaikkein kaunein) 25... Rxe5 26. Tf8++ ja musta luovutti.

II. esimerkki. Spielmann - Rubinstein, Karlsbad 1911.

1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Lb5 Lb4 5. 0-0 0-0 6. d3 d6 7. Lg5 Lxc3 8. bc De7 9. Te1 Rd8 10. d4 Re6 11. Lc1 c6 12. Lf1. Tyypillinen neliratsupuolustukselle ominainen lähetin perääntymissiirto. Niin kauan kun aseman luonne ei ole selkiintynyt, lähetti odottaa vuoroansa omassa leirissään. 12... Td8 13. g3 Dc7 14. Rh4.

Pelisiirron idea on mahdollistaa f2-f4. Myös kiireettömämpi 14. Lg2 d5 15. f4 on huomionarvoinen (erittäin mielenkiintoinen peli syntyisi 15... Rxe4 16. de Rxc3 17. Df3 jatkossa) 16. e5 Re4 17. gf f5 (vaarallista olisi 17... Rxc3 18. Dd3 Re4 19. f5) 18. ef (siirtojen 18. Rxf5 Tf8 19. Rg3 Rxf4 20. Rxe4 de 21. Txe4 Rh3+ 22. Lxh3 Lxh3 jälkeen mustalla on jo hyökkäystä) 18... Rxf6 19. f5 Rf8 20. Df3 (valkean suunnitelmana on vähitellen tuoda upseerinsa hyökkäykseen, jossa keskeistä roolia näyttelee puolivoimoin g-linja) 20... Df7 (huonompi on 20... Re4 21. Ld3 Rxc3 22. Lg5) 21. Ld3 Ld7 (mitään ei anna 21... Dh5) 22. Lf4 Te8 23. Le5 c5 24. Kh1 c4 25. Le2 Lc6 26. Df4 (uhkasi 26... Txe5) 26... R8-d7 27. Lf3 Te7 28. Te2 Tf8 29. Tg1 De8 30. Te-g2 Tf-f7 (30... Kh8 siirtoa seuraisi 31. Rg6+ hg 32. fg) Musta on tuonut kuninkaansa puolustukseen kaikki voimansa. Nämä ovat kuitenkin toistensa tiellä, eikä olekaan ihmeellistä, että valkealla on hyökkäyksen voimaa ratkaisevasti lisäävä siirto 31. Dh6! (uhkaa Le5-d6) 31... Kf8 (ainoa) 32. Rg6+ hg 33. Dh8+ Rg8 34. Ld6! (katastrofi on estämätön: esimerkiksi 34... Txf5 35. Txx6 tai 34... Tf6 35. Txx6 Txx6 36. fg Rf6 37. Te1 Re4 38. Lxe4 de 39. Tf1+) 34... Dd8 35. Txx6 Rf6 36. Txf6! Txf6 37. Txx7. Musta luovutti nähdessään estämättömän matin.

Harjoituksia

1. Asema pelistä Pilsberry - Wolf, Monte Carlo 1903. Valkoinen: Kg1, Df6, Tf4, Th6, Lb1, Rc5, sotilaat a2, b2, d4, e3, e5,

g2,h2. Musta: Kg8,Dc7,Tb8,Te7, Lc8,Rf8, sotilaat a5,b4,c4,d5, f7,g6,h7. Valkea alkaa ja voittaa.

2. Asema on pelistä Steiner - Botvinnik, Groningen 1946. Valkoinen: Kh1,Df4,Te1,Tg1,Lg2, Rd1,Rf3, sotilaat a3,b4,c4,e2, e5,f2,h2. Musta: Kh8, Dh5,Tg7, Tg8,Ld7,Le7,Rf5, sotilaat a7, b7,c6,d5,e6,h7. Musta alkaa ja voittaa.

28. tunti: Tukiruutu avoimella ja puolivoimella linjalla

Avoimella tai puolivoimella linjalla sijaitsevat tukiruudut (oma sotilas kontrolloi) ovat erittäin hyödyllisiä, erityisesti jos ne sijaitsevat vastustajan asemassa. Onkin tärkeätä saada upseeri tällaiselle ruudulle.

Tukiruutu kannattaa useimmiten miehittää ratsulla, mutta tukiruudun ollessa laitalinjoilla on kuitenkin hyödyllisintä miehittää ruutu raskaalla upseerilla.

Vastustajan vaihtaessa aseman luonne tietysti muuttuu ja korvaukseksi tukiruudusta voidaan saada vapaasotilas, jos tukiruutu sijaitsee avoimella linjalla.

I. esimerkki. Vasjukov - Holmov, NL:n XXXVI mestaruuskilpailu, Alma-Ata 1969. Valkoinen: Kg1,De2,Ta1,Te1,Lc1, Lc2, Rh2, sotilaat b2,c3,e4,f2, g2, h3. Musta: Kg8,Dc7,Td8,Te8, Lc8,Rf6,Rg6, sotilaat b5,c4,e5, f7,g7,h6. 1... Rd7 2. g3 Rc5 3. Dh5 (pa-

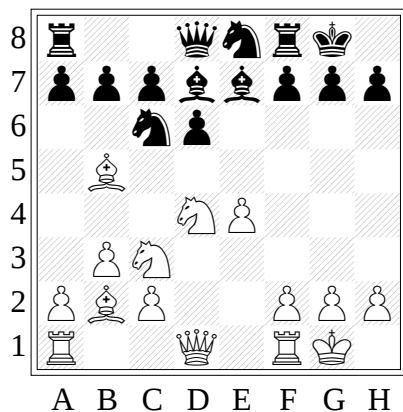
remppi olisi 3. h4) 3... Rd3 4. Te2 Dc6 5. Rf1 Td6 (myös 5... Tf8 olisi hyvä jatkoideana f7-f5) 6. Lxd3 cd 7. Te3 (valkean 7. Te1 siirtoon musta voisi vastata 7... Dd7) 7... Rf4! (alkoi ratkaiseva hyökkäys) 8. gf ef 9. Te1 (yhtään sen parempi ei ole 9. Tf3 Tg6+ 10. Kh2 Txe4 uhaten 11... Te5) 9... Tg6+ 10.Rg3 (myös 10. Kh2 Txe4 häviäisi) 10... Txe4! 11. Lxf4 Lb7 (yksinkertaisin tapa) 12. Txe4 Dxe4 13. Kf1 Dg2+ 14. Ke1 Te6+ 15. Kd2 Dxf2+ 16. Kxd3 Dxf4 17. Dg4 Te3+ 18. Kc2 Dxc3. Valkea luovutti.

II. esimerkki. Petrosjan - Pilnjik, Amsterdam 1956. Valkoinen: Ke1,Dd1,Ta1,Th1,Le2, Lg5,Rb5,Rd2, sotilaat a4,b2,c4, d5,e4,f2,g2,h2. Musta: Ke8,Dd8, Ta8,Th8,Ld7,Lg7,Rc7, Rf6, sotilaat a7,b6,c5,d6,e5, f7,g6,h7. 1... Lxb5 (ajattelematon vaihto, sillä tulevaisuuden pelitapahetkissä tämän lähetin apua olisi tarvittu) 2. cb 0-0 3. b4! h6 4. Lxf6 Dxf6 5. 0-0 Tf-d8 6. Rc4 Lf8 7. g3 cb (mustalla ei ole aktiivisia jatkoja ja valkea sopivien valmistelujen jälkeen voi hakea c5 -sotilaan) 8. Db3 Kg7 9. Tf-c1 (ei 9. Dxb4, koska tällöin seuraisi 9... Re6) 9... h5 10. Re3 Re8 11. Dxb4 Td-c8 12. Tc6 Dd8 13. Ta-c1 Rf6 14. Lf1! (torjuu 14... Rd7 siirron) 14.... Tc-b8 15. Lh3 a6 16. Te1! Tarkka siirto. Voidakseen hyötyä mustan b6-sotilasheikkoudesta valkean on tuotava ratsunsa c4:n, minkä johdosta e4-sotilaan on oltava tuettu. 16... ab 17. ab Rh7 18., Rc4 Ta2 19. Lg2 Df6 20. Tf1 Rg5 21. Db3 Tb-a8 22. h4 Rh7 23. Txb6 Ta1 24. Tc6 T8-a2 25. De3 (puolustautuu 24...

Dxf2+ shakkia vastaan) 25...
Dd8. Tässä nopeimmin voittaisi
26. b6.

Puoliavoimella linjalla sijaitse-
valla etuvartioasemalla/tukiruudulla on omat erityispiirteensä.

III. esimerkki. Tarrasch -
Blackburne, Manchester 1890.



1. Rd5 Rxd4 2. Lxd7 Dxd7 3.
Dxd4 Ld8 4. Ta-d1 De6 (mustalle
huono olisi 4... c6 5. Re3 Lf6
jatko valkean pelatessa 6. e5)
5. Dd3 c6. Tukiruudulla on oma
roolinsa. Nyt mustan on huoleh-
dittava heikentyneestä d6-soti-
laasta. 6. Re3 f6 (6... Lf6
siirtoon olisi mahdollinen 7.
La3) 7. Rf5 Lc7 8. Tf-e1 Td8 9.
c4 Tf7 10. Dh3 Kh8 (musta ei
löytänyt parasta 10... Dc8 puo-
lustussiiirtoa ja menettää laa-
dun) 11. Rh6!

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Levenfisch -
Lisitsyn, Moskova 1935. Val-
koinen: Kg1, Dd4, Tc1, Td1, Le3,
sotilaat a4, b4, d5, e4, f3, g2, h2.
Musta: Kg8, Dd7, Ta8, Tc8, Ra6,
sotilaat a7, b6, d6, e7, f7, g6, h7.
Valkean siirto. Löydä paras
jatko.

2. Asema on pelistä Olafsson -
Bronstein, Moskova 1959. Val-
koinen: Kg1, Dc3, Ta1, Tf1, Lb4,
Le2, Ra3, sotilaat a2, c4, e3, f3,
g2, h2. Musta: Kg8, Dh6, Tc8, Td6,
Lb7, Rc5, Rd7, sotilaat b6, c6,
e5, f5, g7, h7. Tutkikaa 1... Rd3
siirron seurauksia.

29. tunti: Kamppailu avoimesta linjasta

Monasti avoimen linjan hallin-
nasta tulee kamppailu pelaajien
välillä. Jos molemmilla pelaa-
jilla on torni avoimella lin-
jalla, niin kamppailun voittaa
pelaaja, jolla on tukiruutu
linjalla.

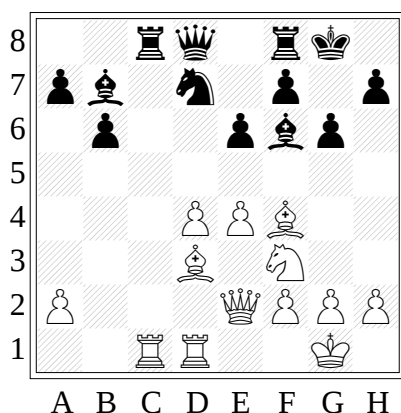
I. esimerkki. Bronstein - Bo-
leslavski, 7. ottelupeli, Mos-
kova 1950. Valkoinen: Kg1, Da3,
Ta1, Tf1, Lg2, sotilaat a4, c3,
d4, e2, f4, g3, h2. Musta: Kg8, De7,
Ta6, Tf8, Rc6, sotilaat a5, c7, d5,
e6, f5, g7, h6.

1. Dc5 Tf-b8 2. Tf-b1 Dxc5
(musta ei pelannut 2... Ta-b6,
koska olisi seurannut 3. Txb6
Txb6 4. c4 dc 5. Dxc4) 3. dc
Kf8 4. Tb5! (valkea b-linjalla
sijaitsevaa tukiruutuaan hyväk-
sikäyttämällä onnistuu valtaa-
maan torneillaan linjan) 4...
Ta-a8 5. Kf2 (koska 5... Txb5
on huono, voi valkea vähitellen
vahvistaa asemaansa) 5... Ke7
6. Ke3 Tg8 7. Ta-b1 Tg-b8 (mus-
tan olisi tullut pelata 7...
g5, sillä tämän omaksuma passiiv-
inen taktiikka on hyvin vaa-
rallista) 8. Kd3 Kd7 9. e3 Ke7
10. Kd2 Tc8 11. Lf3 g6 12. Le2
h5 (mustan omaksuman taktiikan
mukaista) 13. h3 Tg8 14. Tb7
Tg-c8 15. g4 (nyt aukeaa kunin-
gassivustalle linja valkealle

edullisesti) 15... hg 16. hg Rd8 17. T7-b2 Rf7 18. g5 Kd7 19. c4! dc (huono olisi 19... c6 jatkoon ollessa tällöin 20. cd ed 21. e4! de 22. Lc4 Rd8 23. Th1) 20. Lf3! Ta7 21. Kc3 c6 22. Th2 Ke7 23. Le2 Kf8 24. Lxc4 Te8 25. Tb6 Tc7. Valkealla on nyt selvä etu. Nyt mielekkäintä olisi 26. Th-b2, vaihtaa tornipari ja valkea voittaa materiaalia.

Linjan valtaaminen on mahdollista myös alarivin ruudun kontrollilla.

II. esimerkki. Geller - Simagin, NL:n XIX mest.kilp, Mosko-
va 1951.



1. La6 Lxa6 2. Dxa6 Txc1 3. Txc1 Da8 4. Ld6 Td8 5. e5 Lg7 6. Tc7 (valkea saavuttaa yksinkertaisilla luonnollisilla siirroilla aseman hallinnan) 6... De4 7. Rd2 De1+ (7... Dxd4 8. Txd7) 8. Rf1 Rf8 9. Dxa7 Lh6 10. Txf7 ja musta luovutti muutaman siirron kuluttua.

Avoimen linjan voi tietenkin myös tehdä. Tällöin kannattaa ennen konkreettisia toimia monasti ensiksi kahdentaa tai jopa tuoda kaikki raskaat upseerit tulevalle avoimelle linjal-

le. Tämä yleensä onnistuu pelaajalla, jolla on suuri tila-
etu.

III. esimerkki. Reti - Karlis, Baden-Baden 1925. Valkoinen: Kg2, Dd2, Tb1, Tf1, Re2, sotilaat a2, b2, c4, d3, e4, f5, g3, h2. Musta: Kg7, Dd7, Tb8, Tf8, Rc6, sotilaat a7, b7, c5, d6, e5, f6, g5, h7. 1. g4 b5 2. h4! h6 3. Th1 bc 4. dc Rd4 5. Rc3 Th8 6. Th3 (valkea uhkaa kahdentaa torninsa, pelata Rd5 ja sitten hg) 6... Tb-g8 7. Tb-h1 Dd8 8. Rd5 gh (vakava erehdys, mutta valkea oli kuitenkin pelaamassa Kf1, edelleen hg ja mustan hg siirtoon Dh2) 9. Txb4 Kf7 10. Kf2 (jotta g4:n lyönti tapahtuisi ilman shakkia) 10... Df8 11. Txb6 Txb6 12. Txb6 Dg7 13. Da5 valkean voitoin.

Jos vastustajan asemassa on heikkouksia, kuten esimerkiksi heikko sotilas, niin tämä voi sitoa vastustajan raskaita upseereita puolustukseen. Näin voi avoimen linjan valtaus myös mahdollistua (katso kotitehtävä II).

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Bronstein - Kortliver, Amsterdam 1954. Valkoinen: Kg1, Df3, Td1, Tf1, sotilaat a5, b4, c5, f2, g2, h3. Musta: Kg7, Dc7, Ta8, Th8, sotilaat a6, b5, e6, f6, g6, h6. Valkean siirto. Esitä paras jatko.

2. Asema on pelistä Vaida - Nimzowitsch, Keckemeth 1927. Valkoinen: Kf3, Ta1, Th1, Rd3, sotilaat a3, b4, c3, d4, e5, f4, g3, h3. Musta: Kd7, Ta8, Tb8, Rf5, sotilaat a5, b6, c7, d5, e6, f7, g7, h5. Musta pelasi 1... ab.

Mitenkä tämän tulisi jatkaa valkean pelatessa 2. ab?

30. tunti: **Vahva sotilaskeskusta**

Kamppailu sotilaskeskustan luomisesta alkaa monissa avauksissa jo ensi siirroista. Sotilaskeskusta on vahva, jos sitä tukevat upseerit, eivätkä vastustajan voimat pysty sotilaskeskustaa rikkomaan tai luomaan tätä vastaan voimakasta painetta upseereillaan. Juuri tämän kaltaisen keskustan avulla valkean onnistui allaolevassa pelissä käynnistämään kuningashyökkäys.

I. esimerkki. Polugajevski - Tal, NL:n XXXVII mest.kilp., Moskova 1969.

1. c4 Rf6 2. Rc3 e6 3. Rf3 d5 4. d4 c5 5. cd Rxd5 6. e4 Rxc3 7. bc cd 8. cd Lb4+ 9. Ld2 Lxd2+ (kuten käytäntö on osoittanut, niin 9... Da5 10. Tb1 Lxd2+ 11. Dxd2 Dxd2+ 12. Kxd2 jatkossa syntyvä loppupeli on valkealle edullinen) 10. Dxd2 0-0 11. Lc4 Rc6 12. 0-0 b6 13. Ta-d1 Lb7 14. Tf-e1 Ra5 15. Ld3 Tc8 16. d5! ed (valkean etuun johtaisi 16... Rc4 17. Lxc4 Txc4 18. de Dxd2 19. ef+ Txf7 20. Txd2, koska 20... Txe4 21. Txe4 Lxe4 ei käy valkean pelatessa 22. Rg5) 17. e5 Rc4 18. Df4 (musta on joutunut vaikeaan asemaan) 18... Rb2 (myöskään muut jatkot eivät ole parempia: 18... h6 19. Df5 g6 20. Dh3 Kg7 21. e6 fe 22. Rd4 tai 18... Tc6 19. Rg5 h6 20. Lh7+ Kh8 21. Rxf7+) 19. Lxh7+! Kxh7 20. Rg5+ Kg6 21. h4 (nyt uhkaa pakottava matti: 22. h5+ Kxh5 23. g4+ jne) 21... Tc4 (21... Dd7 22.

g4! tai 21... f5 22. Td4!) 22. h5+ Kh6 23. Rxf7++ Kh7 24. Df5+ Kg8 25. e6 Df6 26. Dxf6 gf 27. Td2 (energisempi olisi 27. Rd6!, esimerkiksi 27... Rxd1 28. e7 tai 27... Tc6 28. Txd5 Tc7 29. Rxb7 Txb7 30. Td7) 27... Tc6 28. Txb2 Te8 (parempia puolustusmahdollisuuksia olisi tarjonnut 28... Lc8) 29. Rh6+ Kh7 30. Rf5 Texe6 31. Txe6 Txe6 32. Tc2 Tc6 33. Te2 Lc8 (33... Tc7 34. Te6) 34. Te7+ Kh8 35. Rh4 f5 36. Rg6+ Kg8 37. Txa7. Musta luovutti.

Massiivinen sotilaskeskusta onkin hyvin vaarallinen hyökkäysase.

II. esimerkki. Bogoljubov - Reti, Ostrava Moravskaja 1923.

Valkoinen: Kg1, Ta1, Tf1, Lc1, Rd4, sotilaat a2, b2, c2, f2, g2, h2. Musta: Ke8, Ta8, Th8, Ld7, Re4, sotilaat a7, c6, d5, e6, f6, h7.

1... c5 2. Re2 Kf7 3. f3 Rd6 4. b3 e5 (mustan sotilaiden ylösnousu vahvistaa tämän asemaa, kun taas 3. f3 siirto heikensi valkean e3-ruutua. Valkean 4. b3 siirtoa musta voisi tulevaisuudessa hyödyntää c5-c4 -idealla) 5. La3 Ta-c8 6. Ta-d1 d4 7. Rc1 (houkuttelevan näköinen 7. f4 kumoutuisi yksinkertaisesti 7... Kg7 siirtoon) 7... Rf5 8. Tf2 Re3 9. Te1 c4 10. b4 La4 11. Te-e2 Rd1 12. Tf1 Rc3 13. Te-f2 Rb1 14. Lb2 c3 15. Rb3 (älykästä, mutta ei pelasta) 15... Lxb3 16. ab Rd2 17. Te1 Th-d8 18. Lc1 d3! 19. cd (välittömästi häviäisi 19. Lxd2 cd 20. Txd2 dc) 19... Txd3 20. Lxd2 Txd2 21. Ta1 Ke6 22. Kf1 Txf2+ (myös 22... Tb2 on hyvä) 23. Kxf2 c2 24. Ta-c1 Kd5 25. Ke3 Tc3+ 26. Kd2 Kd4 27. h4

(27. Txc2 Txc2 28. Kxc2 häviäisi mustan pelatessa 28... Ke3) 27... Td3+ . Valkea luovutti.

III. esimerkki. Reti - Rubinstein, Karlsbad 1923.
 1. Rf3 d5 2. g3 Rf6 3. Lg2 g6
 4. c4 d4 5. d3 Lg7 6. b4 0-0 7. Rb-d2 c5 8. Rb3! (pakottaa vastustajan vaihtamaan keskusta-sotilaansa laitasotilaaseen. Jos laudalla on vielä paljon upseereita, tämä on lähes poikkeuksetta hyödyllistä) 8... cb 9. Lb2 (ei heti 9. Rbxd4, koska musta vastaisi tällöin 9... e5) 9... Rc6 10. Rbxd4 Rxd4 11. Lxd4 b6 12. a3 Lb7 13. Lb2 ba 14. Txa3 Dc7 15. Da1 Re8 16. Lxg7 Rxg7 17. 0-0. Valkean asemallinen etu on ilmeinen ja jatkossa tämä voittaakin pelin.

Harjoituksia

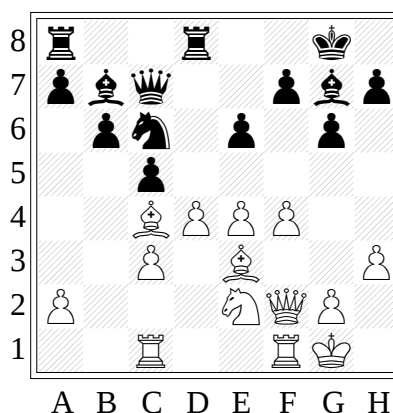
1. Asema on pelistä Verlinski - Rubinstein, Moskova 1925.
 Valkoinen: Kh2, Db1, Te1, Te2, Ld5, Rb4, Rd2, sotilaat a3, b5, c4, d3, f2, g3, h4. Musta: Kg7, Dd6, Te7, Te8, Lc8, Rc5, Rf6, sotilaat a4, b7, d4, e5, f5, g4, h5. Onko 1... e4 mahdollinen?

2. Asema on pelistä Polugajevski - Geller, NL:n XXV mest. kilp., Riika 1958. Valkoinen: Kg1, Dc3, Tb2, Tf1, Lg2, Rc1, sotilaat a2, c4, d5, e4, f4, g3, h2. Musta: Kg8, De7, Te8, Tf8, Ld7, Ra5, sotilaat a7, b6, c5, e5, f5, g6, h7. Valkean siirto. Osoittaa- kaa paras jatko.

31. tunti: Sotilaskeskustan rikkominen

Keskustan valtaaminen sotilail- la ei ole itsetarkoitus. Pelaajien on tarkasti arvioitava, onko sotilaskeskustasta etua vai tuottaako se päinvastoin huolta. Eräs tehokas tapa kam- pailla sotilaskeskustaa vastaan on sotilaskeskustan murtaminen.

I. esimerkki. Gligoric - Smyslov, Kiova 1959.



1... Ra5 2. Ld3 f5! 3. e5 c4! (sotilaskeskustan blokkaminen on mustalle edullista: tämä hallitsee d5-ruutua ja voikin rauhassa rakentaa hyökkäystä kuningatarsivustalla) 4. Lc2 Rc6 5. g4 (johtaa vain pitkän diagonaalin heikentymiseen) 5... Re7 6. Kh2 Dc6 7. Rg3 b5 8. a4 a6 9. Tb1 Ta-b8 10. Ld2 ba 11. Ta1 La8 12. Lxa4 Dc7 13. Ta2 Tb6 14. gf ef 15. Lc1 Rd5 16. Re2 a5 17. Lc2 (mustalla on yllättävä jatko) 17... Tb3! 18. Lxb3 cb 19. Ta4 Lf8 20. Lb2 Re3 21. Tf-a1 (21. Dxe3 Dc6) 21... Rc4 22. Rg3 Le7 23. Rf1 Dc6 (mustan 24... Dh1+ ja 24... Lh4 uhkauksia vastaan valkealla ei ole puolustusta) 24. Txc4 Dh1+ 25. Kg3 h5. Valkea luovutti.

II. esimerkki. Reshevsky - Keres, Los Angeles 1963.

1. c4 e5 2. Rc3 Rf6 3. g3 c6 4. Rf3 e4 5. Rd4 d5 6. cd Db6 7. Rb3 cd 8. Lg2 Lf5 9. d3 Lb4 (9... ed siirtoon valkealla olisi vaihtoehtoina 10. ed ja 10. 0-0) 10. 0-0 Lxc3 11. bc 0-0 12. Le3 Dc7 13. Tc1 Rc6 14. c4 (alkoi sotilaskeskustan murtaminen) 14... Ta-d8 (ei 14... ed 15. cd, mutta siirtojen 14... dc 15. Txc4 ed 16. ed jälkeen valkealla on selvästi parempi peli, uhkaahan tämä 17. Rd4 ja 17. Rc5 siirtoja, kun taas 16... Le6 siirtoon valkealla olisi hyvä 17. Th4 vastaus) 15. Rd4 Rxd4 16. Lxd4 ed 17. cd Dd7 18. Lxf6 de 19. Dxe2 gf (mustalla ei ole mitään jäljellä sotilaskeskustastaan. Tämän kuningassivustan heikkoudet ja valkean vahva d-sotilas painaa vaa'an valkean eduksi) 20. Db2 Kg7 21. Dd4 Lh3 22. Tf-d1 Lxg2 23. Kxg2 a6 24. d6 Tc8 25. Dd5 Tc6 26. Txc6 bc (myöskään jatkossa 26... Dxc6 27. Dxc6 bc 28. Kf3 musta ei pääse yhtään helpommalla) 27. Da5 Ta8 28. Td4 Ta7 29. Dh5 De6 30. Dg4+ Dxg4 31. Txxg4+ Kf8 32. Tc4 Ke8 33. Txc6 Ta8 34. a4 a5 35. Tb6 Tc8 36. d7+ Kxd7 37. Txf6 Ke7 38. Tf5 ja musta luovutti muutaman siirron kuluttua.

Jos toinen pelaajista rakentaa itselleen sotilaskeskustan oman kehityksensä kustannuksella, niin sotilasmurto voi johtaa voimakkaaseen hyökkäykseen.

III. esimerkki. Letell - Fischer, Leipzig 1960.

1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3 Lg7 4. e4 0-0 5. e5 (ennenaikaista) 5... Re8 6. f4 d6 7. Le3 c5 8. dc Rc6! 9. cd ed 10. Re4 Lf5

11. Rg3 (olisi tullut pelata 11. Rxd6 Rxd6 12. Dxd6, mutta myös tällöin musta olisi voinut valita kahdesta hyvästä jatkosta: 12... f6 tai 12... Dxd6 13. ed Lxb2 14. Td1 Lc2) 11... Le6 12. Rf3 Dc7 13. Db1 (ei ole kehityssiirto) 13... de 14. f5 e4! 15. fe ef 16. gf f5 17. f4 Rf6 18. Le2 (puolustautuu 18. Rg4 uhkaa vastaan) 18... Tf-e8 19. Kf2 Txe6 20. Te1 Ta-e8 21. Lf3 Txe3 (loisteliias sommitelma) 22. Txe3 Txe3 23. Kxe3 Dxf4!! Valkea luovutti nähdesään jatkot: 24. Kxf4 Lh6X tai 24. Kf2 Rg4+ 25. Kg2 Re3+ 26. Kf2 Rd4.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Reti - Yates, New York 1924. Valkoinen: Kg1, Da1, Tc1, Tc2, Lb2, Lg2, Re3, Rf3, sotilaat a2, b3, d3, e2, f2, g3, h2. Musta: Kg8, Dd7, Ta8, Te8, Lc6, Ld6, Rf6, Rg6, sotilaat a7, b7, d5, e5, f7, g7, h6. Valkean siirto. Mitenkä kamppailla mustan sotilaskeskustaa vastaan?

2. Asema on pelistä Naidorf - Botvinnik, Groningen 1946. Valkoinen: Kg1, Dh4, Te1, Tf1, Lc2, Ld2, Re3, sotilaat a3, c3, d4, e4, f3, g2, h2. Musta: Kg8, Df7, Tb8, Te8, Le6, Ra4, Re7, sotilaat a7, b5, c4, d5, f6, g7, h7. Arvioi 1... f6-f5 -siirron seurauksia.

32. tunti: Upseerit sotilaskeskustaa painostamassa

A. Nimzowitsch on esittänyt seuraavan hyvin arvokkaan ajatuksen: Vaikka sotilaat ovat keskustassa tehokkaimmillaan, niin ne voi menestyksellisesti korvata upseereilla. Eri upsee-

reiden, kuten esim. tornin ja lähetin yhteistyöllä, voi hyvin painostaa sotilasparin muodostamaa keskustaa. Joskus voi sotilaskeskustasta olla jopa haittaa. Asemaa arvioitaessa ei pidäkään yksisilmäisesti tuijottaa keskustassa olevien sotilaiden määrää.

I. esimerkki. Nimzowitsch - Levenfisch, Karlsbad 1911. Valkoinen: Kg1, Dd1, Ta1, Tf1, Rb1, Re5, sotilaat a2, b2, c3, f2, g2, h2. Musta: Ke8, Df6, Ta8, Th8, Lc5, Ld7, sotilaat a7, c6, d5, e6, g7, h7.

1. Dh5+ (pakottaa mustan jonkin verran heikentämään kuningassivustaansa) 1... g6 2. De2 Td8 3. Rd2 0-0 4. Ta-e1 Tf-e8 5. Kh1 (myös 5. b4 on huomionarvoinen) 5... Ld6 6. f4 c5 7. c4 Lf8 (johtaa sotilaan häviöön) 8. cd Lc8 (8... ed 9. Rxd7) 9. Re4 Dg7. Tässä valkea voittaa helposti pelaamalla 10. d6.

II. esimerkki. Nezmetdinov - Tal, NL:n XXIV mest.kilp., Moskova 1957. Valkoinen: Kg1, Dd1, Ta1, Tf1, Lc3, Le2, Rf3, sotilaat a3, c2, c5, e5, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Dc7, Ta8, Tf8, Lc8, Rc6, Rd7, sotilaat a7, d5, e6, f7, g7, h7. 1... Rcxe5 (aseman yliarviointi, oikein olisi ollut 1... Rxc5 2. Ld3 Re4 3. Lb2) 2. Rxe5 Rxe5 3. Dd4 f6 4. f4 Rc6 5. De3 Td8 6. Ta-d1 e5 7. fe (mustalla on sotilasparin muodostama keskustaa, mutta kuten pelin myöhemmät vaiheet osoittavat, niin tässä tapauksessa keskustaa osoittautuu heikoksi) 8. Lb5! Lb7 (valkean etuun johtaisi 8... d4 9. Lc4+ Kh8 10. Dg5 Le6 11. Lxe6 dc 12. Ld5) 9. Dg3 (ei 9. Lxc6, koska seuraisi 9... d4) 9... Td7 10. Tf2! Te8 (ennakoi

valkean 11. Lxc6 uhan; huono olisi 10... d4 valkean tällöin pelatessa 11. Lc4+ Kh8 12. Tf-d1) 11. h3 La8 (mustalla ei ole hyviä siirtoja) 12. La4 Lb7 13. Kh1 La8 14. Tf5 e4 (yhtään sen parempi ei ole 14... d4 15. Lb3+ Kh8 16. Td-f1 Dd8 17. Tf7 Txf7 18. Txf7 Tg8 19. Ld2 e4 20. Lg5 jatko) 15. Dxc7 Txc7 16. Tfxd5 e3 17. Td7 e2 18. Lb3+ pakottavin matein.

III. esimerkki. Spasski - Petrosjan, MM-ottelun 19. peli, Moskova 1966.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Rc3 Rf6 4. e5 Rf-d7 5. Rf3 c5 6. dc Rc6 7. Lf4 Lxc5 8. Ld3 f6 (8... 0-0 9. Lxh7+) 9. ef Rxf6 10. 0-0 0-0 11. Re5 Ld7 (musta ei voi pelata 11... Re4, seuraisihan 12. Lxe4 Txf4 13. Rd3) 12. Rxc6 Lxc6 (jos 12... bc, niin mahdollisia ovat sekä 13. Ra4 ja c2-c4) 13. De2 De7 14. Ta-e1 Ta-e8 15. Lg3 a6 16. a3 Df7 (huomionarvoinen on 16... Rd7) 17. b4 Ld4 18. Le5 Lxe5 19. Dxe5 Rd7 20. Dg3 e5. Mustan on onnistunut eliminoida keskustablokadin, mutta vastustajan upseerien painostus d5- ja e5-keskustasotilaita vastaan on ilmeinen. 21. f3 Df4 22. Dxf4 Txf4 23. Tf2 g6 24. Td2 Rb6 25. Td-e2 Rd7 26. Rd1 b5 27. c3 Tf7 28. Lc2 Kg7 29. Lb3 h5 (valkea uhkasi tuoda ratsunsa g4:n) 30. Re3 Rb6 31. Rc2 Rd7 32. Te3 h4 (jatkossa tämä sotilas joutuu hyökkäyksen kohteeksi) 33. h3 Tf6 34. Rd4 Lb7 35. a4 Td8 36. Re2 ba (uhkasi 37. Td1 Td6 38. f4, mutta mustan olisi mahdollisesti pitänyt pelata 36... g5) 37. Lxa4 Rb6 38. Lb3 e4 (tämä pakottava eteneminen osoittaa, että valkean manööverit ovat onnistuneempia) 39. Rd4

Kh6 40. Td1 Tc8 (tarkempi olisi 40... Td7) 41. fe de 42. Re6 Rc4 43. Lxc4 Txc4 44. Rc5 Tf7 45. Ta1 (valkealla on strategisesti voitettu asema) 45... Kg5 46. Ta5! (tämä on selvästi parempi kuin 46. Rxb7 Txb7 47. Txa6 Td7) 46... Kf4 47. Kf2 Ld5 (uhkasi 48. Re6X) 48. Rb3 (jälleen valkea kieltäytyi hakemasta sotilasta) 48... Ke5+ 49. Ke2 Tc6 50. Rd2 (voittaa kaikkein tärkeimmän e4-sotilaan) 50... Ke6 (muutoin seuraisi 51. c4) 51. Rxe4 Lc4+ 52. Kd2 Td7+ 53. Kc2 Kf7 54. Te5 Kg7 55. Rd2 Lb5 56. Rf3 La4+ 57. Kb2 Td1 58. T5-e4 Tf1 59. Te1 Txe1 60. Txe1 Tf6 61. Te4 g5 62. Rxc5 Tf2+ 63. Ka3 Lc6 64. Txc4 Lxc2 65. Re4 Te2 66. Rc5 Lf1 67. Tf4 Te1 68. h4. Musta luovutti.

Harjoituksia

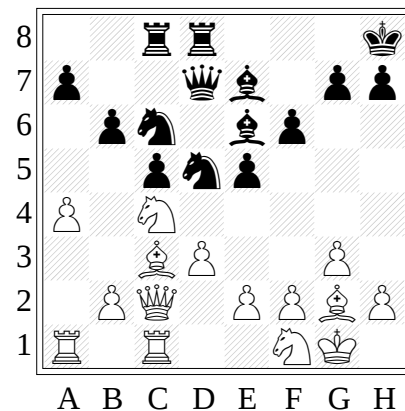
1. Asema on pelistä Nimzowitsch - Salve, Karlsbad 1911. Valkoinen: Kg1, Dc2, Tf1, Tg3, Ld3, Ld4, sotilaat a2, b4, c3, f2, g2, h2. Musta: Kh8, Dc6, Tc8, Tf7, Ld7, Rf6, sotilaat a7, b6, d5, e6, g7, h7. Valkoisen siirto. Löydä paras jatko.

2. Asema on pelistä Duras - Rubinstein, Karlsbad 1907. Valkoinen: Kg1, Dd3, Te1, Te3, Ld2, Lf3, Rh2, sotilaat a2, c2, c3, d4, e4, f5, h4. Musta: Kg8, Dc7, Te7, Te8, Lb7, Rf6, Rh7, sotilaat a7, b6, c5, d6, f7, g7, h6. Osoittakaa mustalle voittosiirto.

33. tunti: Upseeri-sotilaskeskusta

Keskustaruutujen hallinta on shakissa keskeistä. Tuetun upseerin saaminen keskusta ei merkitse huomattavaa voimien keskitystä tällä tärkeällä alueella, mutta on strategisen tavoitteen saavuttamista. Tätä operaatiota kutsutaan Nimzowitschin mukaan keskittämiseksi. Joissakin avauksissa toisen pelaajista tavoitteena on muodostaa massiivinen upseeri-sotilaskeskitys keskusta, jossa yleensä on ratsu tuetulla ruudulla.

I. esimerkki. Lisitsyn - Botvinnik, Leningrad 1932.



1... Rd4. Botvinnik käytti tätä kaunista ideaa hyvin usein. Valkean vaihtaessa pelottavan keskustaratsun musta löisi d4:n e-sotilaalla, jotta voisi hyödyntää syntynyttä puoliavointa linjaa. 2. Dd1 Lg4! 3. Lxd4 ed 4. Dd2 Lf8 5. Te1 (e-sotilaan eteneminen olisi heikentänyt auttamattomasti d3-sotilasta) 5... Te8 6. h4 (muutoin f1-ratsulla ei olisi siirtymäruutuja) 6... Lh3 7. Lf3 Te7 8. Rh2 Tc-e8 9. Kh1 Le6 (lähetti tuodaan d5:n) 10. b3 Rb4 (vaka-

va virhe olisi 10... Rc3, koska tällöin valkea pelaisi 11. e4) 11. Lg2 Ld5 12. Rf3 Tf7 13. Kh2 Ld6 14. Lh3 Dd8 15. Ta-b1 Tf-e7 16. Rg1 Lc7 17. Ra3 Lb7 18. Lg2 (välttämätön) 18... Lxg2 19. Kxg2 Rd5 20. Rc2 Dd6. Nyt e3:n tunkeutuminen ratkaisee. Keskittämistrategian avulla on mahdollista suorittaa murskaava kuningashyökkäys. 21. Ra3 Re3+ 22. Kh1 Rg4 23. Df4 (23. Kg2 häviää mustan pelatessa 23... Rxf2) 23... Dxf4 24. gf Rxf2+ 25. Kg2 Rxd3. Valkea luovutti.

Upseeri-sotilaskeskustaa vastaan voi kamppailla iskemällä sen perustaan sotilasmurrolla.

II. esimerkki. Taimanov - Zuvrajljov, Riika 1968.

1. c4 c5 2. Rc3 Rf6 3. g3 d5 4. cd Rxd5 5. Lg2 Rc7 6. b3 e5 (6... Rc6 siirtoon valkealla olisi hyvä 7. Lxc6+ vastaus) 7. Lb2 Le7 8. Tc1 f6 9. Rh3 0-0 10. 0-0 Rc6 11. f4! Le6 12. fe fe 13. Tf8+ Dxf8 14. Re4 Td8 15. Df1! Dxf1+ 16. Kxf1 Ld5 17. Rh-f2 b6 18. Rd3 Lf6 19. b4! valkean selvin eduin.

Joillekin kuningasintialaisen puolustuksen varianteille on ominaista upseerisotilaskeskustan muodostuminen. Tätä vastaan musta voi menestyksellisesti taistella, jos tämän onnistuu luomaan upseereillaan upseerisotilaskeskustaa vastaan voimakkaan painostuksen.

III. esimerkki. Kortshnoi - Ivkov, Hastings 1955/1956.

Valkoinen: Kg1, Dc2, Tb1, Td1, Le3, Lg2, Rc3, Rd4, sotilaat b3, c4, e4, f2, g3, h3. Musta: Kg8, Db4, Ta8, Te8, Lc8, Lg7, Rc5, Rf6, sotilaat b7, c6, d6, f7, g6, h7.

1. Lf4 Lf8 (lähetin perääntyminen pitkältä diagonaalilta oli valkean tavoitteena: valkealle paras oli 1... Td8) 2. Ld2! Db6 3. Le3 Db4 4. Dd2! (loistavan manööverin jälkeen valkealle selviää, että Rd4-c2 uhka on kaikkein epämiellettävvin) 4... Db6 5. b4 Rcxe4 (tai 5... Rc-d7 6. Re6!) 6. Rxe4 Rxe4 7. Dd3! Rxf2 8. Lxf2 Dc7 9. Te1. Valkea realisoii helposti materiaalietunsa.

IV. esimerkki. Zita - Bronstein, Praha 1946. Valkoinen: Kg1, Dd2, Tb1, Te1, La1, Lg2, Rc3, Rd4, sotilaat b3, c4, e4, f2, g3, h3. Musta: Kg8, Db6, Ta8, Te8, Lc8, Lg7, Rc5, Rg4, sotilaat b7, c6, d6, f7, g6, h7.

1... Txa1! 2. Txa1 Rxf2 3. Te3 (3. Dxf2 Rd3 tai 3. Kxf2 Rxb3) 3... Rxh3+ 4. Kh2 (siirtojen 4. Lxh3 Lxh3 jälkeen valkealla ei ole vastapeliä) 4... Rf2 5. Tf3 Rcxe4 6. Df4 Rg4+ 7. Kh1 f5. Valkean asema on toivoton.

Harjoituksia

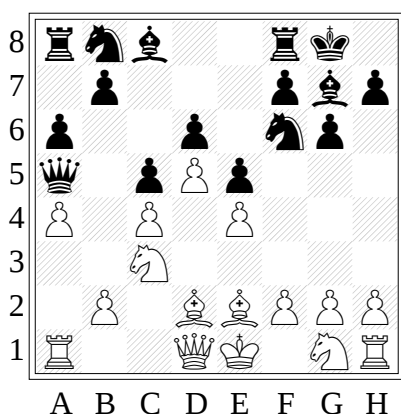
1. Asema on pelistä Zubarev - Rubinstein, Moskova 1925. Valkoinen: Kg1, Dd2, Ta1, Tc1, Lf3, Rf2, sotilaat a3, b2, d3, e2, f4, g3, h2. Musta: Kh7, De6, Te7, Te8, Lb3, Lg7, sotilaat a4, b6, c5, d4, f7, g6, h6. Mustan siirto. Löydä nopein voittotapa.

2. Asema on pelistä Pachman - Bronstein, Praha 1946. Valkoinen: Kh2, Dd1, Tb1, Td2, La1, Lg2, Rc3, Rd4, sotilaat b3, c4, e4, f2, g3, h3. Musta: Kg8, Db6, Ta8, Te8, Lc8, Lg7, Rc5, Rf8, sotilaat b7, c6, d6, f7, g6, h4. Musta aloittaa ja saavuttaa voittoaseman.

34. tunti: Keskustan rooli sivustaoperaatioissa

Sivustaoperaatioiden onnistuminen riippuu keskustasta. Jos asema keskustassa on luja, niin hyökkäys sivustoilla on strategisesti perusteltu. Jos taas yrittää toteuttaa sivustahyökkäystä keskustan ollessa heikko, on syytä varautua vastustajan keskustassa tapahtuviin vastaoperaatioihin.

I. esimerkki. Averbah - Panno, Buenos Aires 1954.



1. g4! Re8 2. h4 f5 (tuskinpa aiheellista aktiivisuutta) 3. h5 (nyt uhkaa 4. hg hg 5. gf ja mustan kuninkaan asema on avonainen) 3... f4 4. g5 Tf7 (muutoin 5. h6 sulkien lähetin pois pelistä) 5. Lg4! (vaihtaa mustan hyvän lähetin) 5... Dd8 (mustalle ei käynyt 5... Lxg4 6. Dxc4 Db4, koska olisi seurannut 7. hg hg 8. Dc8 Te7 9. b3, eikä 9... Dxb3 käy) 6. Lxc8 Dxc8 7. Rf3 Lf8 8. Ke2! (keskustan ollessa suljettu kuninkaalla on täällä erinomaiset oltavat) 8... Tg7 9. Th4 Rd7 10. hg hg 11. Dh1 Le7 12. Th8+ Kf7 13. Dh6 (uhkaa Rf3-h4-f5) 13... Rf8 14. Th1 Tb8 15. Lxf4! Dc7 (ei 15... ef 16. Th4, vaan

tulee puolustautua valkean 16. Lxe5 uhkaa vastaan) 16. Dh2 Rd7 17. Dh3 Rf8 18. Txf8+ Kxf8 19. De6 Tg8 20. Rh4 Ld8 21. Rxc6+ Kg7 22. Rxe5. Musta luovutti.

Katsomme esimerkin sivustahyökkäyksestä keskustan ollessa lukkiutumaton, mutta kuitenkin luja.

II. esimerkki. Botvinnik - Smyslov, 2. ottelupeli, Moskova 1954.

1. d4 Rf6 2. c4 e6 3. Rc3 Lb4 4. e3 b6 5. Re2 La6 6. a3 Le7 7. Rf4 d5 8. cd Lxf1 9. Kxf1 ed 10. g4! c6 11. g5 Rf-d7 12. h4 Ld6 13. e4! Opettavainen hetki. Ajettuaan mustan ratsun pois f6:sta ja vaikeutettuaan tämän kehitystä valkea avaa keskustan. 13... de 14. Rxe4 Lxf4 15. Lxf4 0-0 16. h5 (uhkaa epämiellyttävästi 17. h6) 16... Te8 17. Rd6 Te6 18. d5! Txd6 (mustalle huono on 18... cd 19. Dxd5 Ra6, koska seuraisi 20. Rxf7!) 19. Lxd6 Dxc5 20. Df3 Dxd5 21. Dxd5 cd 22. Tc1 Ra6 23. b4 h6 24. Th3. Muutaman siirron kuluttua musta luovutti.

Seuraavassa kahdessa esimerkissä sivustaoperaatio ei ole perusteltu.

III. esimerkki. Alehin - Maroczy, Karlsbad 1923. Valkoinen: Kg1, Dc3, Tc1, Tf1, Ld3, Rf3, sotilaat a2, b2, c4, d4, e3, f2, g2, h2. Musta: Kg8, De7, Ta8, Tf8, Lc8, Rd7, sotilaat a7, b7, c6, d5, e6, f5, g7, h7.

1... g5? 2. Rd2 Tf7 (2... g4 olisi johdonmukaisempi) 3. f3 e5 4. cd cd 5. e4! fe 6. fe Txf1+ 7. Txf1 ed 8. Dc7! (tietenkään ei 8. Dxd4 Dc5)

8... Kg7 9. Tf5 de 10.Rxe4 Db4 (jonkin verran parempi olisi 10... h6, johon valkea oli ajatellut pelata h2-h3, Kh2 ja Rd6) 11. Txxg5+. Musta luovutti.

IV. esimerkki. Flohr - Pirc, Moskova 1935. Valkoinen: Ke1, Db3, Ta1, Th1, Ld3, Lf4, Rc3, Rf3, sotilaat a2, b2, c4, d4, e3, f2, g2, h2. Musta: Ke8, Da5, Ta8, Th8, Lc8, Lf8, Rd7, Re4, sotilaat a7, b7, c6, d5, e6, f7, g7, h7.

1... g5? 2. Lg3 h5 3. cd ed 4. Lxe4 de 5. Re5 Rxe5 (uhkasi 6. Rc4) 6. Lxe5 Th6 7. h4 (estää kaikki hyökkäysyritykset) 7... g4 8. 0-0 f5. Tässä olisi hyvin vahva ollut 9. d5!, esimerkiksi 9... cd 10. Rb5 Tc6 11. Ta-c1 tai 9... Db4 10. Dc2 c5 11. Re2.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Steinitz - Zukertort, 16. ottelupeli, New Orleans 1886. Valkoinen: Ke1, De2, Ta1, Th1, Ld3, Le3, Rb3, sotilaat a2, b2, c3, e4, f3, g2, h2. Musta: Kg8, De7, Ta8, Tf8, Lc6, Lg7, Rd7, sotilaat a5, b7, c7, e5, f7, g6, h7. Valkean siirto. Osoittakaa paras jatko.

2. Suetin - Bondarevski, NL:n XXXI mestaruuskilpailu, Leningrad 1963. 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Lb5 a6 4. La4 d6 5. 0-0. Tässä asemassa pelattiin 5... g5. Löydä oikea vastasiirto.

35. tunti: Lähettipari keskipelissä

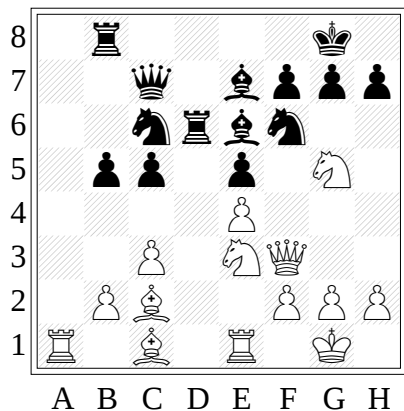
Keskipeliasemissa lähettipari on erityisen vahva, erityisesti jos asema on avoin ja kamppailua käydään molemmilla sivustoilla. Kuten tunnettua, lähettillä voi kontrolloida vain yhden värisiä ruutuja. Lähettiparin ollessa kyseessä tämä ei niinkään ole ongelma. Luonnollisestikin aseman arviointiin keskeisesti vaikuttavat kuninkaan asema, muiden upseerien ja sotilaiden sijainti. Kuitenkin useimmiten lähettiparin omaavalla pelaajalla on paremmat voitonpeluumahdollisuudet.

I. esimerkki. Alehin - Euwe, AVRO-turnaus 1938. Valkoinen: Kg1, Dc5, Tb1, Lf3, Lg3, sotilaat a3, c3, d4, e3, f2, h2, h5. Musta: Kg8, Dd7, Th8, Rc8, Rf6, sotilaat a6, b5, d5, e6, f7, g7.

Valkean tehtävänä on avata asema saadakseen lähettinsä toimiviksi.

1. h6! gh (nyt f6-ratsu menettää tuen, mutta yhtään sen parempi ei ole 1... Txxh6, sillä jatkossa 2. a4 Ra7 3. Db6 mustan kuningatarsivusta tuhoutuu) 2. Le5 Kg7 3. a4 ba 4. c4! Re7 (ei 4... dc, koska 5.Lxf6+) 5. cd Rxd5 6. Kh1 Tc8 7. Tg1+ Kh7 8. Da3 Tg8 (valkean kaikkiin uhkauksiin mustalla ei ollut puolustusta; 8... Tc3 ei kävisi valkean tällöin pelatesa 9. Df8) 9. e4. Edelleen yksinkertaisesti: 9... Txxg1+ 10. Kxxg1 Db5 11. ed Db1+ 12. Kg2 Dg6+ 13. Kf1 Db1+ 14. Kg2 Dg6+ 15. Lg3 Rxd5 16. Lxd5 ed 17. Dxa4 h5 18. h4. Musta luovutti.

II. esimerkki. Rauser - Rjumin, Leningrad 1936.



1. Rf5 Lxf5 2. ef h6 3. Re4 Rxe4 4. Lxe4 Lf6 5. Le3 (valkean lähetit sijaitsevat ideaalisti) 5... Re7 6. b4 c4 7. g3 Td7 8. Ta7 Dd8 (parempi olisi 8... Dxa7) 9. Txd7 Dxd7 10. h4 (alkoi ratkaiseva sotilasrynnäkö) 10... Kh8 11. g4 Rg8 (11... Lxh4 12. Dh3 häviää) 12. g5 Le7 13. Td1 Dc7 14. f6 Lxf6 (välttämätön) 15. gf Rxf6 16. Lc2 Td8 17. Lxh6 Txd1+ 18. Lxd1 e4 19. Lf4 Dd8 20. De2. Musta luovutti.

Nyt katsomme esimerkin asemallisesta painostuksesta.

III. esimerkki. Makogonov - Keres, Leningard - Moskova, 1939. Valkoinen: Kg1, Db3, Ta1, Td2, Lb2, Lg2, sotilaat a3, b4, c4, e2, f3, g3, h2. Musta: Kg8, De7, Tb8, Tf8, La8, Rf6, sotilaat a7, c5, d6, e6, f5, g7, h7.

1. De3 (valkean suunnitelmana on luoda painostusta d6 ja e6 - sotilaita kohtaan) 1... f4? (houkutteleva, mutta huono; ei 1... cb 2. ab Txb4, koska tällöin seuraisi 3. La3 Tb6 4. c5. Huomionarvoinen olisi 8... Tf-d8) 2. Dd3 (tietenkään ei 2. Dxf4 Re4 tai 2. gf Rh5) 2... fg

3. hg Tf-d8 4. De3 cb 5. ab Txb4 6. Txa7 Tb7 7. Ta6 Tc7 8. Lh3 (mustan 1... f4 siirron mahdollistama) 8... e5 9. La3 Re8 10. c5! (ratkaiseva) 10... Tc6 (10... dc kumoutuisi 11. Te6 siirrolla) 11. cd Rxd6 12. Txd6 Tcxd6 13. Lxd6. Musta on menettänyt upseerin ja muutaman siirron kuluttua luovuttikin.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Alehin - Fine, Hastings 1936/1937. Valkoinen: Kg1, Df2, Tb1, Tf1, Lc4, Lh6, sotilaat a5, e4, g2, h2. Musta: Kg8, Dd7, Tc7, Tc8, Rc5, Re8, sotilaat a6, d6, f7, g6, h7. Valkean siirto. Löydä ratkaiseva tapa voimistaa hyökkäystä.

2. Asema on pelistä Marco - Schlechter, Monte Carlo 1904. Valkoinen: Kc1, Te3, Tg1, Rd2, Rg3, sotilaat a2, b2, c3, d4, e4, h2. Musta: Kg8, Te8, Tf8, Lg7, Lh3, sotilaat a6, c6, c7, d6, g6, h7. Mustan siirto. Osoittakaa tälle nopein voittotapa.

36. tunti: Lähettipari loppupelissä

Erityisen usein lähettiparin voima ilmenee loppupeleissä, joissa muut upseerit eivät "häiritse". Lähettiparin edun hyväksikäyttämistä tutki Steinitz. Hän kiinnitti huomiota sotilasasemaan, ratsun toimintamahdollisuuksiin (onko ratsulla tukiruutuja ja onko tämän liikkuminen rajattu?). Lähettiparin kyseessä ollessa sotilaiden liikkuminen ei heikennä asemaa, sillä nämä kontrolloivat molemman värisiä ruutuja. Lähettipariloppupelissä on

vähitellen luotava edellytykset ratkaisevalle toiminnalle. Usein lähettipari tai lähetti vaihdetaan ratsuun ja saavutetaan helposti voitettava loppupeli.

I. esimerkki. English - Steinitz, Lontoo 1883. Valkoinen: Kg1, Ta1, Tf1, Le3, Rb3, sotilaat a2, b2, c3, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Td8, Te8, Lg4, Lg7, sotilaat a7, b7, c7, f7, g6, h7.
1... b6 (alkaa a7-b6-c5 -sotilasketjun luominen, jolla musta rajaa vastustajan lähetin toimintaa ja ottaa ratsulta tärkeän d4-ruudun) 2. h3 Le6 3. Tf-d1 (hukkaa parhaan 3. Rd4 mahdollisuuden, esimerkiksi 3... Ld7 4. a4) 3... c5 4. Lg5 f6 5. Lf4 Kf7 (musta tuo kuningasta keskustaan) 6. f3 g5 7. Txd8 (ei 7. Le3) 7... Txd8 8. Le3 h6 (musta rakentaa toisen ketjun, jonka sotilaat sijaitsevat vastustajan lähetin värisillä ruuduilla) 9. Te1 f5 10. f4 (vakaava myönnytys, mutta valkea ei halunnut sallia f5-f4 -siirtoa) 10... Lf6 11. g3 a5 (uhkaa a5-a4) 12. Rc1 a4 13. a3 Lc4 14. Kf2 gf (mustan tavoitteena on vaihtaa tummaruutuiset lähetit, minkä jälkeen loppupeli on helposti voitettavissa) 15. Lxf4 Lg5 16. Lxg5 (valkean yritykseen kontrolloida d2-ruutua 16. Ke3 -siirrolla musta vastaisi 16... Kf6) 16... hg 17. Ke3 Kf6 18. h4 gh 19. gh Te8+ 20. Kf2 Txe1 21. Kxe1 Ke5 22. Re2 Lxe2 23. Kxe2 Kf4 24. c4 Kg4 25. Ke3 f4+ 26. Ke4 f3 27. Ke3 Kg3. Valkea luovutti.

II. esimerkki. Botvinnik - Furman, harjoitusottelu 1961. Valkoinen: Kg1, Lb2, Lc4, sotilaat a3, b5, d4, e3, f2, g2, h2. Musta:

Kg8, Re6, Rf6, sotilaat a7, b6, d6, e4, f7, g7, h7.

1... d5 2. La2. Lähettiparin etu on myös tässä ilmeinen, vaikka asema on luonteeltaan suljettu. 2... Kf8 3. a4 Ke7 4. La3+ Kd7 5. f3 (eliminoi mustan vastapelimahdollisuuksia ja aukaisee reitin kuninkaalle) 5... Rc7 6. Lf8 g6 (olisi tullut toistaa asemaa pelaamalla 6... Re6) 7. Kf2 Ke6 8. Kg3 Rd7 9. Lh6 f5 10. Lf4 Re8 11. fe fe 12. Kh4 Rd6 13. Lxd6! (jälleen jo entuudestaan tuttu pelitekniikka - vaihdetaan toinen lähetti aseman luonteen määrittelemiseksi) 13... Kxd6 14. Kg5 Ke6 15. h3 Rf6 16. Kh6 Rh5 (passiivinen puolustautuminen ei auttaisi, sillä valkealla tällöin olisi reservissä mahdollisuus marssia g-sotilaan kimppuun) 17. Lb3 (torjuu 17... Rf4 siirron) 17... Rg3 18. Kxh7 Kf5 19. Lxd5 ja musta muutaman siirron kuluttua luovutti.

Lähetit ovat vaarallisia tukissaan vapaasotilaita.

III. esimerkki. Taimanov - Smyslov, NL:n XXIV mest.kilp. Tbilisi 1967. Valkoinen: Ke3, Lc3, Le4, sotilaat a2, b3, c4, f4, h4. Musta: Ke8, Lh5, Rd7, sotilaat a7, b6, c5, d6, f7.
1. f5 Re5 2. f6 Rg6 3. Le1 Rf8 4. Lg3 Kd7 5. Lf5+ Re6 6. Lh3 Ld1 7. Lf4 (vahvistettuaan upseereittensa asemaa valkea tuo tummaruutuisen lähettinsä e7:n, jossa se sitoo mustan voimia) 7... Lh5 8. Lh6 Ld1 9. Lf8 Lh5 10. Le7 a5 (yritys luoda vastapeliä, näkeehän musta, mitä seuraa kuninkaan tuonnista g3:n ja lähettien vaihtotarjoukset) 11. Kf2 Ld1 12. Kg3 a4 13. ba Lxa4 14. h5 Lc2 15. h6 Lg6

16. Lg4 Lh7 17. Kf2 (alkaa kuninkaan marssi kuningatarsivustalle) 17... Lb1 18. Ke3 Lh7 19. Kd2 Lb1 20. Kc3 Le4 21. Kb3 d5 (välttämätön) 22. cd Lxd5+ 23. Kc3 Le4 24. Kc4 Ke8 (jotta valkean Kb5 siirtoon musta voisi pelata 25... Rd4+ 28. Kxb6 c4) 25. Lf3! (pelin tehokas päättäminen) 25... b5+ 26. Kc3 Rg5 27. h7. Musta luovutti.

Harjoituksia

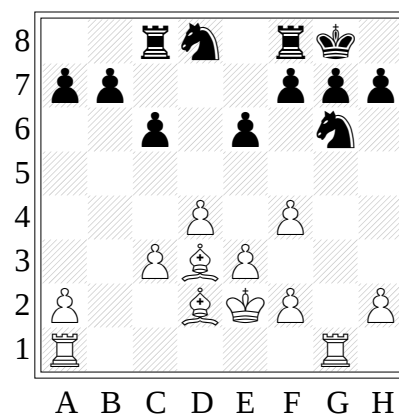
1. Asema on pelistä Alehin - Fine, Kemeri 1937. Valkoinen: Kd2, Ta1, Lb4, Lf5, sotilaat a5, b5, d5, f3, g2, h2. Musta: Kg8, Td8, Rc5 Re8, sotilaat a7, b7, e5, f7, g7, h7. Valkea alkaa ja voittaa.

1. Asema on pelistä Tarrasch - Rubinstein, San Sebastian 1912. Valkoinen: Kg2, Tc2, Lf3, Rh3, sotilaat a2, d3, f4, g3. Musta: Kd6, Td8, La6, Ld4, sotilaat a5, d5, f6, g7. Valkea pelasi 1. f5. Kuinka estää ratsun tuomista peliin?

37. tunti: Menestyksellinen taistelu lähettiparia vastaan

Lähetit ovat hyvin aktiivisia, jos niillä on avonaisia diagonaaleja. Tämän takia keskeinen menetelmä lähettiparia vastaan kamppailtaessa onkin rajoittaa niiden aktiivisuutta sotilailla ja luoda tukiruutuja ratsuille.

I. esimerkki. Em. Lasker - Tshigorin, Hastings 1895.



Musta on pelannut pelin alun uskaliaasti ja valkea on saavuttanut strategisen voitto-aseman. Valkealle hyvä olisi 1. f5 ja tämän jälkeen lähettin tuominen a3-f8 diagonaalille. Valkea valitsi kuitenkin virheellisen suunnitelman. 1. Tg3 c5 2. Ta-g1? c4! 3. Lc2 f5! (ensimmäinen tavoite on nähtävissä: läheteillä ei ole liikumatilaa ja ratsulla on keskeiset ruudut käytössä) 4. Lc1 Tf7 5. La3 Tc6 6. Lc5 Ta6 (huonompi olisi 6... a6 7. La4 b5 8. Lc2 jatkoideana a2-a4) 7. a4 Rc6 8. Tb1 Td7 9. Tg-g1 Rg-e7 10. Tb2 Rd5 11. Kd2 Ta5 12. Tg-b1 b6 13. La3 g6 14. Tb5 (ajamenetystä) 14... Ta6 15. Lc1 Rd8 16. Ta1 Rf7 17. Tb-b1 Rd6 (mustalla oli myös vahva 17... g5 jatko, esimerkiksi 18. fg

Rxg5 19. Lb2 Tg7 20. Ke2 Re4 21. Lxe4 fe mustan selvin asemallis-
 eduin) 18. f3 Rf7 19. Ta3 g5? 20. Ke2! (musta laski
 20. fg Rxg5 21. Ke2 Tg7 jatkon)
 20... gf 21. e4 Rf6 22. Lxf4
 (tämä on huomattavasti parempi,
 kuin 22. ef e5 23. de Rxe5 24.
 Lxf4 Rd3) 22... Rh5 23. Le3 f4!
 (valkean asema on taas selvästi
 parempi ja Tshigorin pyrkiikin
 jälleen sulkemaan aseman) 24.
 Lf2 Ta5 25. Tg1+ Kf8 26. Ta-a1?
 (vakava virhe, valkealle edul-
 linen olisi ollut 26. e5 b5 27.
 Lxh7 Rxe5 28. Tg8+ Kf7 29.
 Tg5!) 26... e5! 27. Tb1 Rg7 28.
 Tb4 Tc7 29. Lb1 Re6 30. Td1 Re-
 d8! 31. Td2? (ratkaiseva virhe,
 joskin myös 31. La2 Rc6 ja 31.
 d5 Rd6 jatkot olisivat mustalle
 edullisia. Paras tapa jatkaa
 kamppailua olisi ollut 31. de)
 31... Rc6 32. Tb5 (32. Txc4
 Rd6, mutta ei 32... Rxd4+ 33.
 Tdx4) 32... Txa4 33. de Rfxe5
 34. Lh4 Tg7 35. Kf2 Tg6 36. Td-
 d5 Ta1 37. Ld8 Rd3+ 38. Lxd3
 (muutoin 38... Rc-b4) 38... cd
 39. Txd3 Ta-g1 40. Tf5+ Ke8 41.
 Lg5 T6xg5. Valkea luovutti.

Ratsut voivat menestyksellises-
 ti kamppailla asemissa, joissa
 on paljon taktisia mahdolli-
 suuksia.

II. esimerkki. Tal - Botvinnik.
 MM-ottelun 8. peli, Moskova
 1961. Valkoinen: Ke1,Dg4,Ta1,
 Th1,Rd2,Rf3, sotilaat a2,b2,c2,
 e5,f2,g2,h2. Musta: Ke8,Dc5,
 Ta8,Th8,Ld7,Lf8, sotilaat a7,
 b7,d5,e6,f7,h6,h7.
 1. c4! 0-0-0 (mieleen tuleva
 1... dc siirto johtaisi valkean
 etuun, kuten 2. 0-0 Lc6 3. Ta-
 c1 0-0-0 4. Rxc4 Dd5 5. Re3
 jatko Rd4 uhkineen osoittaa) 2.
 0-0 Kb8 3. Tf-d1 Db6 (oikein

olisi 3... Le7) 4. Dh4! (nyt
 tummaruutuisella lähetillä ei
 ole hyviä siirtoja, tulisihan
 4... Lc5 siirtoon 5. cd ed 6.
 Rb3) 4... a5 (musta varautui
 b2-b4 -siirtoon; parempi olisi
 4... Tg8 tai 4... Tc8) 5. Ta-c1
 Tg8 6. Rb3 a4 (ehkäpä mielek-
 käämpi olisi 6... Tc8) 7. c5
 Dc7 8. Rb-d4 Tc8 (8... Lxc5 9.
 b4 ab 10. Rxb3 b6 11. a4 olisi
 vaarallista) 9. b4 ab 10. ab
 Dd8 11. Dxd8 Txd8 12. b4 (ku-
 ningattarien vaihdosta huoli-
 matta valkealla on voittopeli)
 12... Tg4 13. b5 Tc8 14. c6 Le8
 15. Tc2 Lg7 16. Ta1 Lxe5 (tämän
 jälkeen peli päättyy nopeasti)
 17. Rxe5 Txd4 18. Rd7+. Musta
 luovutti nähdessään 18... Kc7
 19. b6+ Kd8 20. cb ja 18...
 Lxd7 19. cd Td8 20. Tc8+ Txc8
 21. Ta8+ jatkot.

III. esimerkki. Smyslov -
 Spasski, NL:n XXIX mestaruus-
 kilpailut, Baku 1961. Valkoi-
 nen: Kg1,Dd1,Tc1,Tf1,La3,Lg2,
 Rc4, sotilaat a2,e2,f2,g3,h2.
 Musta: Kg8,Dd8,Tb8,Te8,Lg7,
 Rf6,Rg4, sotilaat a4,e4,f7,
 g6,h7.

1... e3 2. f3 Rf2 3. Dxa4 (ris-
 kialtista, luonnollisempi olisi
 3. Dxd8 Tbx4 4. Lc5 ja 4...
 Rd5 5. Rxe3 Rxe3 6. Lxe3 Rd3
 siirtojen jälkeen tasapeli)
 3... Rd5 4. f4 Rc3 5. Dc2 Dd4
 6. Re5 Lxe5 7. fe Te-c8 (tässä
 asemassa valkean on taisteltava
 tasoittaakseen pelin, jolloinka
 huomionarvoinen jatko on 8. Lb2
 Txb2 9. Dxb2 Dd2 10. Txc3 Dxb2
 11. Txc8+ Kg7 12. Lf3) 8. Lf3
 Dd2 9. Kg2 Dd7 10. Ld6 Rc-e4
 11. e6? (ratkaiseva virhe, oli-
 si pitänyt pelata 11. Lxb8 Txc2
 12. Txc2) 11... Dxe6 12. Lxb8
 Txc2 13. Txc2 g5 14. Kg1 Rd2
 15. Tf-c1 Rxf3+ 16. ef Rd3 17.

Tc6 Dxa2 18. T6-c2 Da4 19. Tc8+ Kg7. Valkea ylitti aikansa.

I. esimerkki. Botvinnik - Flohr, Moskova 1936.

Harjoituksia

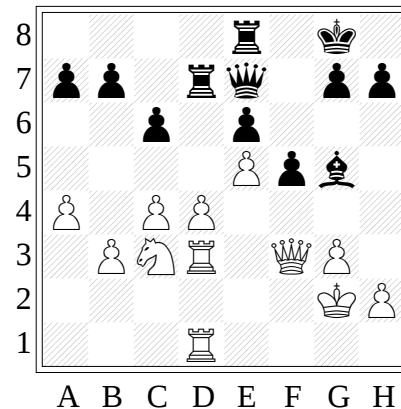
1. Asema on pelistä Vidmar - Spielman, Karlsbad 1911. Valkoinen: Kh1, Dd1, Ta1, Tf1, Re4, Rf4, sotilaat a2, b2, c2, d5, g2, h2. Musta: Kg8, Db6, Ta8, Tf8, Ld7, Lg7, sotilaat a6, b7, c7, f6, g6, h7. Valkean siirto. Löydä paras jatko.

2. Asema on pelistä Klavins - Ragozin, Riika 1952. Valkoinen: Kg1, Lc2, Le1, sotilaat b4, c3, d5, e4, f2, f3, h2. Musta: Kg8, Lg5, Rh5, sotilaat b5, c4, d6, e5, f7, g7, h7. Löydä mustalle voitto-suunnitelma.

38. tunti: Ruutuheikkous

Heikot ruudut ovat ruutuja pelaajan asemassa, joita ei voi pitkään aikaan tai ei ollenkaan kontrolloida omilla sotilailla. Valkean aseman heikot ruudut sijaitsevat yleensä neljännellä tai kolmannella rivillä, kun taas mustan viidennellä ja kuudennella. Heikot ruudut ovat otollisia tukikohtia vastustajan upseereille - erityisesti lähetille tai ratsulle.

On kuitenkin muistettava heikon ruudun ja heikon pisteen välinen ero. Heikko piste ei voi olla vain heikko ruutu, vaan myös heikko sotilas, jonka puolustaminen on hyvin vaikeata. Jos upseerin on miehittäessään heikon ruudun siirryttävä vastustajan puolelle lautaa, niin vastustajan heikon sotilaan painostaminen on mahdollista miltä tahansa laudan alueelta.



1. c5! Tähän siirtoon sisältyy kaksi ideaa: ensinnäkin b3-b4-b5 manööveri ja toiseksi ratsun tuonti d6:n. 1... a5 (estää ensimmäisen idean toteuttamisen) 2. Rb1 Df8 3. Ra3 Ld8 4. Rc4 Lc7 5. Rd6. Valkea ei pelkää d6:n vaihtoa, olisihan hänellä tällöin vahva tuettu vapaasotilas. 5... Tb8 6. Tb1 (hyvä olisi myös 6. Rxb7 Txb7 7. Dxc6 ja 8. Dxe6+) 6... Dd8 7. b4 ab 8. Txb4 Lxd6 9. ed Da5 10. Td-b3 Te8 11. De2 (tämä on vahvempi kuin 11. Txb7 Txb7 12. Txb7 Dxa4) 11... Da8 12. Te3 Kf7. Tässä valkean oli väistytävä kuninkaallaan pitkältä diagonaalilta (estää b7-b5:n!), tämän jälkeen pelattava Dc4 eikä valkean voitosta ole epäilystäkään.

II. esimerkki. Lilienthal - Keres, Leningrad - Moskova 1941. Valkoinen: Kg1, Df3, Re3, sotilaat a2, b3, d5, e4, f2, g3, h4. Musta: Kg7, Dc8, Rb8, sotilaat a7, b6, d7, e5, f6, g6, h7. 1. Rg4 Df8 2. h5 (valkea uhkaa pelata 3. h6+ ja mustan onkin heikennettävä f5-ruutua) 2... gh 3. Re3 d6 (yritys tuoda ratsumies peliin) 4. Rf5+ Kg6 5. Dc3

Ra6 6. Dc6 (tämä tunkeutuminen ratkaisee) 6... Rc5 7. f3 Rd3 8. Dc7 b5 9. Dxa7. Musta luovutti.

III. esimerkki. Tarrasch - Em. Lasker, toinen ottelupeli, Dusseldorf 1908. Valkoinen: Kf2, Df3, Td1, Te1, Rg3, sotilaat a2, b3, c2, e4, g2, h2. Musta: Kh8, Df7, Te5, Te8, Lh6, sotilaat c6, c7, d5, f6, h7.

Tässä asemassa mustalla on vastapeliä sotilaasta. Valkea 1. Rf5 siirron sijasta pelasi 1. ed? Seurasi 1... Le3+ (valkea sekä tunkeutuu vastustajan asemaan että lähettillään varmistaa vastustajan heikon ruudun kontrollin) 2. Kf1 cd 3. Td3 (parhaat mahdollisuudet olisi antanut 3. Rf5 -siirto) 3... De6 4. Te2 f5 5. Td1 f4 6. Rh1 d4 7. Rf2 Da6 8. Rd3 Tg5 9. Ta1 Dh6 10. Ke1 (10. h3 Tg3 11. Dd5 f3 häviäisi) 10... Dxd2 11. Kd1 Dg1+ 12. Re1 Tg-e5 13. Dc6 T5-e6 14. Dxc7 T8-e7 15. Dd8+ Kg7 16. a4 f3 17. gf Lg5! Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Petrosjan - Tshistjakov, Riika 1954. Valkoinen: Kh2, De2, Ta1, Tf1, Lb5, Rf3, sotilaat a2, b2, c3, d4, f2, g2, h3. Musta: Kg8, Dd6, Ta8, Tf4, Ld7, Rc6, sotilaat a7, b7, c7, d5, e6, g6, h7. Valkean siirto. Osoittakaa paras jatko.

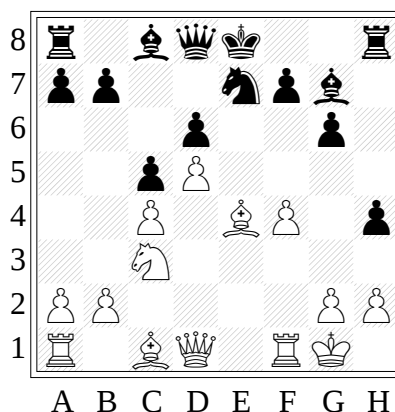
2. Asema on pelistä Geller - Bolbocan, Tukholma 1962. Valkoinen: Kg1, Dd2, Ta1, Td1, Le2, Le3, Rb3, Rc3, sotilaat a4, b2, c2, e4, f3, g2, h2. Musta: Kg8, Db7, Ta8, Tf8, Le6, Le7, Rd7, Rf6, sotilaat a6, b6, d6, e5, f7, g7, h7. Mikä on valkean 1. Rc1 siirron

idea?

39. tunti: Ruutuheikkoudet

Usein asemaan ei synny vain yhtä vaan useampia heikkoja ruutuja. Tästä aiheesta oli jo esimerkki harjoituksessa "Eriväriset lähetit keskipelissä". Eriväristen lähettien kohdalla ruutuheikkoudet ovat saman värisillä ruuduilla. Pelaajalla, joka oli heikentänyt tietyn värisiä ruutuja asemassaan, oli suuria vaikeuksia estää vastustajaa tunkeutumasta asemaansa heikkojen ruutujen kautta, ope-roihan tämän oma lähetti vasta- värisillä ruuduilla.

I. esimerkki. Rubinstein - Spielman, Pistian 1912.



1... Ld4+ 2. Kh1 Rf5 3. Lxf5 (uhkasi 3... Rg3+) 3... Lxf5 4. Te1+ Kf8 (tässä tapauksessa linnoituksen menettämällä ei ole mitään merkitystä) 5. Df3 (tällä tai seuraavalla siirrolla pitäisi ehdottomasti pelata h2-h3, olisihan g3-ruutuheikkoutta vastustajan vaikeata käyttää hyväksi ilman ratsua) 5... h3! 6. g3 (ei 6. g4 mustan tällöin pelatessa 6... Dh4) 6... Dd7 (musta hyväksikäyttää

valkean keskustan ja kuningas-sivustan ruutuheikkouksia) 7. Ld2 Lg4 8. Df1 (8. Dd3 Df5!) 8... Df5 9. Ta-c1 Kg7 10. Le3 Lf6 11. b3 Th-e8 12. Lf2 (muutoin seuraa tornien kahdennus e-linjalle) 12... Lf3+ 13. Kg1 Lg2 14. Txe8 Lxf1! (tässä asemassa kuningatar on kahta tornia voimakkaampi) 15. Txa8 Dd3! 16. Te8 (jotta 16... Lxc3 siirtoon olisi mahdollista pelata 17. Te3) 16... Df3 17. Kxf1 Dh1+ 18. Lg1 Dg2+ 19. Ke1 Dxc1+ 20. Kd2 Dxh2+. Valkea luovutti. Mahdollinen jatko olisi 21. Re2 Dg2 22. Tg1 Dxc1 23. Rxc1 h2.

II. esimerkki. Geller - Boleslavski, NL:n XX mest.kilp. Moskova 1952. Valkoinen: Kb1,Dd2, Td1,Th1,Le3,Lf1,Rb3,Rc3, sotilaat a2,b2,c4,e4,f3,g2, h2. Musta: Kg8,Dc7,Ta8,Te8,Lc8,Lg7,Rd7,Rf6, sotilaat a6,b7,c6,e5,f7,g6,h7. 1. c5! (luo vastustajan asemaan d6- ja b6-ruutuheikkoudet) 1... Rf8 2. Dd6 Re6 3. Lc4 Lf8 4. Dxc7 Rxc7 5. Ra5 (a5-ruudulla on tärkeä rooli valkean upseerien manöövereissa) 5... Tb8 6. Ra4 Le6 7. Lxe6 Rxe6 8. Rc4 Rc7 9. Ra-b6 Re6 10. b4 Rf4 11. Td2 Tb-d8 12. Th-d1 Txd2 13. Txd2 Lg7 14. Ra5 Tb8 15. Lxf4 (yhdessä seuraavan siirron kanssa ratkaisevat pelin) 15... ef 16. Rd7 Td8 17. Rxf6+ Lxf6 18. Txd8+ Lxd8 19. Rxb7 Lc7 20. Kc2 Kf8 21. Rd6 Ke7 22. Rc4 Ke6 23. Kd3 h5 24. Rd2 Le5 25. Rb3 Kd7 26. Rd4 Lf6 27. Kc4 Le5 28. a4 Lf6 29. b5 cb+ 30. ab a5 (jos 30... Lxd4, niin 31. ba) 31. Rc6. Valkea luovutti.

III. esimerkki. Lilienthal - Kotov, NL:n XIV mest.kilp, Moskova 1945. Valkoinen: Ke1, Dd1,

Tb1,Th1,Lc2,Le3,Rc3, sotilaat b4,c4,d5,e4,f2,g2,h4. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Tf8,Lc8, Le7,Ra6, sotilaat b6,c7,d7, e5,f7,g7,h7. 1. Ra2 d6 (tämä siirto aiheuttaa heikkouden c6:n, mutta valkokuuutuinen lähetti on saatava peliin) 2. b5 Rb8 (2... Rc5 siirtoon valkea vastaisi 3. Rb4, jotta voisi tarpeen tullen lyödä c5:n ja tunkeutua ratsullaan c6:n) 3. Rb4 f5 (epätavoinen yritys saada vastapeliä, mutta entistä selvemmin tuo esiin mustan aseman valkeiden ruutujen heikkoudet) 4. ef Lxf5 5. Lxf5 Txf5 6. g3 De8 7. Ta1 Rd7 8. Txa8 Dxa8 9. Rc6 Tf7 10. 0-0 Lf6 11. Dg4 Da2 12. Tc1 Kf8 13. Rb8! Ke8 (13... Rxb8 14. Dc8+ Ke7 15. Dxc7+ Rd7 16. Lxb6 Tf8 tai 16... Da8 17. c5! jatkoissa musta häviää) 14. Ra6 Ld8 15. Rb4 Da8 (musta ei pelannut 15... Db2, koska tällöin olisi seurannut 16. Rc6, eikä 16... Txf2 ole mahdollinen) 16. Ra6 Rf6 17. Dh3 Kf8 18. Tc2 (alkoi ratkaiseva manööveri) 18... Rg8 19. Ta2 Re7 20. Rb4 Db8 21. Lg5 (eliminoi c6-ruudun puolustajan) 21... h6 22. Lxe7+ Lxe7 23. Rc6 De8 24. Ta7 Kg8 (uhkasi 25. Tb7) 25. Txc7. Musta luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Yates - Grobe, Merano 1926. Valkoinen: Kg1,Dh4,Te1,Tf1,Ld3, Lf6, sotilaat a2,c2,c3,f2,g2, h2. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Te8, Le6,Re7, sotilaat a7,c5,d5, f7,g6,h7. Valkoinen aloittaa ja voittaa.

2. Asema on pelistä Tartakover - Lasker, Pietari 1909. Valkoinen: Kg1,Dc3,Tc2,Tf1,Lf2, sotilaat a3,b4,f4,g3,h2. Musta:

Kg8,De4,Td7,Td8,Rd3, sotilaat a7,b5,f7,g7,h6.

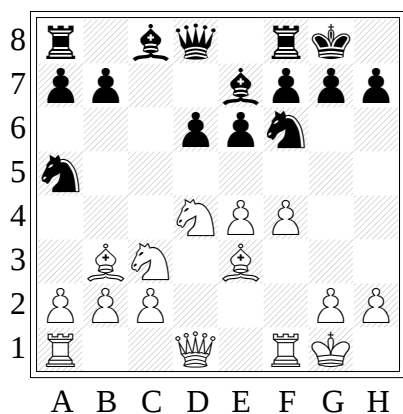
a) mitä seuraa 1. Dc6 siirrosta?

b) Osoittakaa mustalle paras siirto valkean pelatessa 1.Db3.

40. tunti: Jotain vahvoista ruuduista

Pelaajan omassa asemassa sijaitseva kontrolloimaton ruutu on hänelle heikkous. Vastapelaajan näkökulmasta tämä ruutu on taas vahva. Vahvat ruudut (pisteet) voivat olla myös omassa asemassa. Näihin strategisesti tärkeisiin pisteisiin pelaajan nappuloiden voima keskittyy. Katsokaamme joitakin esimerkkejä tällaisista vahvoista ruuduista.

I. esimerkki. Ragozin - Geller, Kiova 1950.



1... d5 (asemallinen virhe) 2. e5. Nyt valkean d4-ratsu sijaitsee erinomaisesti. Valkean d4-ruutu on vahva. Ei voi kuitenkaan sanoa, että vastaavasti mustan näkökulmasta tämä ruutu olisi heikko. 2... Rd7 (jotta e5-sotilaan painostaminen ja f4-f5 -siirron vaikeuttaminen olisi mahdollista) 3. Dh5 g6

(muutoin Tf1-f3-h3) 4. Dh6 Te8 5. Ta-d1 Lf8 6. Dh3 a6 7. g4 Dc7 (olisi pitänyt päätyä 7... f6 siirtoon, johon valkea olisi luultavasti vastannut 8. f5) 8. Tf3 Rc4 9. Lxc4 Dxc4 (mustan 9... dc siirtoon valkealla olisi vahva 10. Re4 vastaus) 10. Dh4 Lg7 11. Th3 Rf8 12. a3 b5 13. Rc-e2! (ratsu aloitti c3-e2-c1-d3-f2 marssinsa, jotta g4-g5:n jälkeen olisi mahdollista tunkeutua f6:n ratsulla) 13... Dc7 14. Rc1 a5 15. Rd3 La6 16. g5 Lh8 (muutoin ei voisi pelata h7-h5) 17. Rf2 h5 18. gh Rh7 19. Tg3 (tilanne muutoksen johdosta suunnitellaan lyöntiä g6:n) 19... b4 20. ab ab 21. Dg4 Rf8 22. h4 Te-b3 23. h5 Lc8 24. Rh3 Ta6 25. Rg5 (uhkaa 26. h7+) 25... gh 26. h7+. Musta luovutti.

II. esimerkki. Flohr - Suetin, NL:n XVIII mest.kilp. Moskova 1950. Valkoinen: Kg1,Dc2,Ta1, Tf1,Le2,Le3,Rc3,Re1, sotilaat a2,b2,c4,d5,e4,f2, g2,h2. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Tf8,Lc8,Lg7, Rc5,Rd7, sotilaat a5,b7,c7,d6, e5,f5,g6,h7. 1. ef gf (1... Txf5 antaisi valkealle e4-ruudun) 2. f4 e4? (tämä luonnollisen näköinen siirto on virhe. Käytäntö on osoittanut, että musta saa kohutuullisen pelin jatkossa 2... ef 3. Lxf4 Re5) 3. Dd2 Rf6 4. Rc2 De8 5. Rb5 Df7 (parempi olisi 5... De7) 6. Ld4! Re8 7. Re3 (valkea on saanut nappulansa ideaalisille paikoille, erityisesti e3 -ratsun ja d4 -lähetin, jotka ovat vahvoissa pisteissä) 7... Kh8 8. Ta-c1 Ld7 9. Tc3 Td8 10. Kh1 Ra6 11. Rc2 Lxd4 12. Rbxd4 Rf6 (sinnikkäämpää vastarintaa musta olisi

tehnyt 12... Rg7 siirrolla) 13. Tg3 Tg8 (13... b6 häviäisi sotilaan 14. Re3 Re8 15. Rdx f5 Lxf5 16. Dd4+) 14. Txg8+ Txg8 15. Re3 Dg7 16. g3 Dg6 17. Dxa5 h5 18. Rg2 Rg4 19. Dc3 Kh7 20. b4 Rb8 21. a3 Df7 22. Lxg4 hg 23. Re3 Dg7 24. Tc1 Kg6 25. c5 ja valkea, jolla oli sotilas enemmän ja parempi asema, realisoisi etunsa vähitellen voitoksi.

III. esimerkki. Atkins - Bondarevski, radio-ottelu NL - Englanti 1946. Valkoinen: Ke1,Dd1, Ta1,Th1,Lc1,Le2,Rb1, Rf3, sotilaat a2,b3,d4,e5,f2, g2,h2. Musta: Ke8,Db6,Ta8,Th8,Lc8,Lf8, Rc6,Re7, sotilaat a7,b7,d5,e6, f7,g7,h7.
1... Rf5 2. Lb2 Lb4+ 3. Kf1 h5 (tyypillinen idea, jolla musta pyrkii varmistamaan ratsulleen tärkeän f5-ruudun pysyvän hallinnan) 4. h4 Ld7 5. Rc3 Lxc3 6. Lxc3 Tc8 7. Th3 (puolustautuu 7... Rxe5 uhkausta vastaan) 7. Rc-e7 8. Dd2 Lb5 (vaihtaa huonon lähetin vastustajan hyvään) 9. Rg1 Rg6 10. Dg5 0-0 11. Te1 f6! 12. ef (12. Dxc6 Le8) 12... Txf6 13. Lxb5 Dxb5+ 14. Re2 Rgxh4! 15. a4 Da6 16. Lb4 Tg6 17. Dxh5 Th6 18. Dg4 (18. Dg5 Rf3!) 18... Tc2 19. g3 Re3+! 20. fe Tf6+ 21. Df4 (tai 21. Kg1 Rf3+ 22. Kh1 Rxe1 jne) 21... Txf4+ ja musta voitti nopeasti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Capablanca - Vidmar, New York 1927. Valkoinen: Kg1,Dd1,Ta1,Te1,Lc1, Lc2,Rc4,Rf3, sotilaat a4,b2,c3, d5,e4,f2,g2,h3. Musta: Kg8,Dc7, Ta8,Tf8,Lc8,Le7, Rd8,Rf6, sotilaat a5,b4,c5, d6,e5,f7,g7,h7.

Valkean siirto. Osoita paras jatko.

2. Asema on pelistä Smyslov - Geller, 7. ottelupeli, Moskova 1955. Valkoinen: Ke1,Dd2,Ta1, Th1,Le3,Lf1,Rc3,Re2, sotilaat a2,b3,d5,e4,f3,g3,h3. Musta: Kg8,Dd8,Ta8,Tf8,Lc8,Lg7,Rb6, Re8, sotilaat a7,b7,d6,e5, f5,g6,h7. Arvioi 1... f4 siirron seurauksia.

41. tunti: **Sotilasheikkoudet**

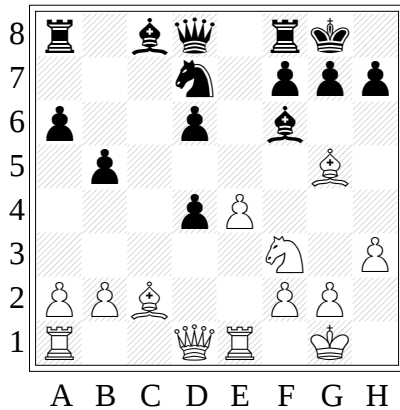
Sotilaat voivat olla monin eri tavoin heikkoja. Heikkoja voivat olla eristetyt sotilaat, kaksoissotilaat, eristetyt kaksoissotilaat, takasotilaat ja riippuvat sotilaat. Ei pidä kuitenkaan olettaa, että nämä sotilaat olisivat aina heikkoja. Aseman arviointi vaatii konkreettista asema-arviota, riippuuhan kaikki viime kädessä upseerien sijainnista. Yleinen sääntö on seuraava: mitä lähempänä ollaan loppupeliä, sitä suuremmat ovat mahdollisuudet hyödyntää vastustajan sotilasheikkouksia ja sitä suurempi merkitys on sotilassaarekkeiden lukumäärällä.

I. esimerkki. Averbah - Taimanov, NL:n XVI mest.kilp., Moskova 1948. Valkoinen: Kd1,Td3, Le3,Rf4, sotilaat a3,f2, g2,h2. Musta: Ke8,Tc6,Re7, Rf8, sotilaat b6,d7,f5,h7.

Tässä on neljä sotilassaareketta. Mustan asema on vaikea. 1. Tb3 Rc8 2. Tb5 Tc3 3. Te5+! Re6 (huono olisi 3... Kd8 4. Rd5, uhkaisihan valkea 5. Lg5+) 4. Rxe6 de 5. Txe6+ Kf7 6. Th6 Kg8 7. Tf6 Txa3 ja tässä on hyvä niin 8. Lh6 kuin 8. Txf5

siirtokin.

II. esimerkki. Spasski - Averbah, Harkov 1963.



1. Lxf6 Dxf6 2. Rxd4 Re5 (2... Rc5 siirtoon valkea voisi vastata 3. b4, kun taas 2... Lb7:n 3. Rf5) 3. Lb3 Ld7 4. Tc1 Ta-c8 5. Dd2 Rg6 (mustan olisi ehkäpä ollut hyvä valita taktinen aseman yksinkertaistaminen: 5... Txc1 6. Txc1 Tc8) 6. Tc-d1 Re5 (6... Rf4 siirtoon valkea oli suunnitellut vastata 7. Re2) 7. f4 Rc4 8. Lxc4 bc (johtaa häviöasemaan, onhan mustalla nyt kolme heikkoa sotilasta. Parempi olisi 8... Txc4 9. b3 Tc7 10. Rf3 Tc6) 9. Re2 (alkaa ratkaiseva upseerien ryhmittely) 9... La4 10. Tc1 Tf-d8 11. Rc3 Lc6 12. Tc-d1 h6 13. De8 Tb8 14. Te2 Tb-c8 15. Td4 Lb7 16. Te-d2 De7 17. Dg3 Kf8 18. f5 Te8 (18... Tc6 siirtoa seuraisi 19. e5) 19. Txd6 De5 20. Dxe5 Txe5 21. T2-d4 (sotilaan voitolla oleva ja paremman aseman omaava valkea voitti helposti) 21... a5 22. Tb6 La8 23. Ta6 Ke8 24. Kf2 Kf8 25. Ke3 Te-c5 26. Td7 Lc6 27. Td-a7 a4 28. Kd4 Le8 29. Tb6 h5 30. g4 h4 31. Tb-b7 T5-c6 32. Rd5 Td8 33. g5 Tc-d6 34. Kxc4 Tc6+ 35. Kd4 Tc2 36. Ke5 Tc4 37. g6 f6+ 38.

Rxf6+ gf 39. Kxf6 Tc6+ 40. Kg5. Musta luovutti.

Katsomme esimerkin, jossa sotilasheikkoudet eivät ole ratkaiseva tekijä.

III. esimerkki. Lilienthal - Smyslov, Pärnu 1947. Valkoinen: Kg1, Dg4, Ta1, Tf1, Rd5, sotilaat a4, c3, c4, e4, g2, h2. Musta: Kh8, Df7, Ta8, Tf8, Rc6, sotilaat a7, b6, c5, f6, g7, h7. Valkealla on neljä huonoa sotilasta, mutta tämän upseerit sijaitsivat hyvin. Jälkimmäinen tekijä osoittautuu ratkaisevaksi. 1. a5 Rxa5 (parempi olisi 1... ba, johon valkea voisi pelata joko 2. Tf-b1 tai 2. Dg3) 2. e5 f5 (2... Dg6 siirtoon valkealla on vahva vastaus 3. Df4; esimerkiksi 3... Ta-e8 4. Rc7 Te7 5. e6) 3. De2 Ta-e8 4. Ta-e1 Te6 (mustan pelatessa 4... Rc6 valkealla olisi vastustajalle epämiellyttävä 5. e6 vastaus) 5. Rf4 Tf-e8 6. Rxe6 Dxe6 7. Dd3 g6 8. Tf4 Rc6 9. Dd5 Rxe5 10. Kf1! Kg7 11. Tf2 Kf6 12. Tf-e2. Siirtojen 12... Dxd5 13. cd jälkeen pelin ratkaisee d-sotilaalla eteneminen.

Jos heikot sotilaat sijaitsivat vastustajan kuningasasemassa, niin silloin sotilasheikkouksien painostamisen sijasta kannattaa aloittaa kuningashyökkäys.

Harjoituksia.

1. Asema on pelistä Capablanca - Yates, New York. Valkoinen: Kb2, Td1, Ra4, Rc4, sotilaat b3, f2, g3, h4. Musta: Kg7, Tb5, Ld7, Rd5, sotilaat a5, e6, g6, h7. Valkean siirto. Löydä idea, jolla valkea voittaa a5-sotilaan.

2. Asema on pelistä Fine - Alehin, Margate 1937.

Valkoinen: Kg1,Dc2,Td1,Lc5,Lg2, Ra4, sotilaat b2,e3,f2, g3,h3. Musta: Kh8,Df7,Tc8,Le7,Rd5, Rg6, sotilaat b4,c6, e5,g7,h7. Valkean siirto. Mitenkä tämä saavuttaa materiaalieta?

42. tunti: **Kaksoissotilaat.**

Asemat, joissa on kaksoisotilaita, ovat monasti hyvin vaikeasti arvioitavissa. Kaksoisotilaat ovat kömpelömpiä ja ne ovat alttiimpia vastustajan upseerien painostukselle. Tämä koskee erityisesti eristettyjä kaksoisotilaita. Kaksoisotilaat vaikeuttavat, tekevät joskus jopa mahdottomaksi, vapaaotilaiden hankkimisen. Sotilasaseman ollessa a2,b2,c2 ja a7,b7,c6,c7 mustalla ei ole mahdollisuuksia hankkia vapaaotilasta. Kaksoisotilaat voivat myös heikentää kuningasasemaa.

Älkää kuitenkaan jättäkö huomioimatta "kaksoisotilasasemien" myönteisiä erityispiirteitä. Pelaajalla, jolla on kaksoisotilaita, on myös avoimia tai puoliavoimia linjoja. Toisen kaksoisotilaista tehtävänä voi olla strategisesti tärkeän pisteen suojeleminen. Kaksoisotilailla voi myös vaikeuttaa vastustajan vapaasotilaan hankkimisyrityksiä. Esim. mustan a5,b5 ja c5 sotilailla menee enemmän aikaa murtaa valkean b2 ja b3 sotilasrintama kuin sotilaiden ollessa a2- ja b2-ruuduissa.

I. esimerkki. Taimanov - Suetin, NL:n XXI mest. kilp.,

Kiova 1954.

1. c4 Rf6 2. Rc3 d5 3. cd Rxd5 4. g3 c5 5. Lg2 Rc7 6. d3 Rc6 7. Lxc6+! bc 8. Da4 Dd7 9. Rf3 f6 10. Le3 e5 11. Re4 Re6 12. Tc1 Tb8 13. Dc2 Le7? (olisi pitänyt ehdottomasti antaa sotilas pelaamalla 13... Rd4 14. Lxd4 cd 15. Dxc6 Lb7 ja perustaa pelinsä lähettien aktiivisuuden varaan) 14. Rxc5 Lxc5 15. Lxc5 Rxc5 16. Dxc5 Txb2 17. Rxe5! De6 18. Dxc6+ Dxc6 19. Rxc6 Lh3 20. f3 0-0 21. Kf2 Te8 22. Rd4 Txa2 23. Ta1. Valkea realisoii helposti materiaalietaunsa voitoksi.

II. esimerkki. Smyslov - Ståhlberg, Zyrich 1953. Valkoinen: Kg1,Db3,Td1,Te1,Rf3, sotilaat a2,b2,c4,d4,f2,g2,h2. Musta: Kg8,Dc7,Td8,Tf8,Rb6, sotilaat a7,b7,c6,e6,f6, f7,h7.

1. De3! Kg7 (huono olisi 1... Rxc4 2. Dh6 De7 3. Rh4 tai 1... Kh8 2. Dh6 Rd7 3. d5) 2. Re5! (ratsu pyrkii g4:n) 2... De7 (ei 2... fe, koska valkea pelaisi 3. Dg5+ Kh8 4. Df6+ Kg8 5. Td3 ed 6. f4 Tf-e8 7. Dh6!) 3. Rg4 Tg8 4. Rh6 (voittaa kauuniisti laadun, minkä jälkeen pelin lopputulos on selvä). Kuningassivustan kaksoisotilaat olivat syy häviöön.

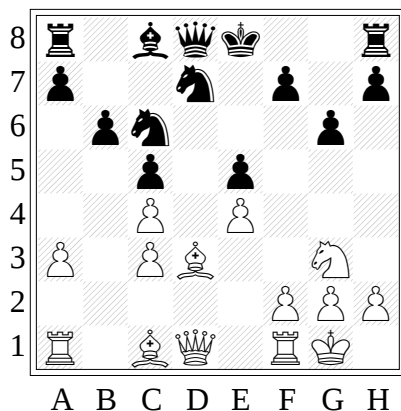
Seuraavassa esimerkissä kaksoisotilaat esiintyvät myönteisessä roolissa: puoliavoimen linjan avulla oli mahdollista tehdä voitokas hyökkäys.

III. esimerkki. Smyslov - Antoschin, Sotshi 1963.

Valkoinen: Kg1,Db3,Ta1,Tf1,Ld3, sotilaat a3,c3,d4,e3,f2,f3, h2. Musta: Kg8,Dd6,Ta8,Tf8, Rc6, sotilaat a6,b6,c7,d5,f7, g7,h6. 1. Kh1,Ra5 2. Da2 c5 3. Tg1 cd

4. cd Tf-c8 5. Tg3 Tc3 6. Ta-g1 g5 (huono olisi 6... Txd3 jatkoon ollessa 7. Txg7+ Kh8 8. Db1 Dxa3 9. Dxb6 ja myös 6... g6 7. Lxg6 jatko häviää) 7. De2 Rb3 (7... Dxa3 siirtoa seuraisi 8. f4 Txd3 9. fg) 8. Lb1 Rc1 9. Dd1 Dxa3 10. f4 Db2 11. Dh5 Tc6 (11... Dxb1 siirto kumoutuisi 12. Dxb6 siirrolla, kun taas 11... Re2 siirtoa seuraisi 12. Txg5+ hg 13. Txg5+ Kf8 14. Dh8+ Ke7 15. De5+ Kd7 16. Dxd5+ Kc7 17. Dxf7+ pakottavin matein) 12. fg Dxb1 13. gh+ Kh8 (tai 13... Tg6 14. Txg6+ fg 15. Dxd5+) 14. Dxf7 Dh7 15. Tg7. Musta luovutti.

IV. esimerkki. Geller - Lipnitski, NL:n XIX mest.kilp., Moskova 1951.



Valkean kuningatarsivustan sotilaat on lyöty hajalle ja d3-lähettiläs on passiivinen. Kuitenkin aseman keskeinen tekijä on d5-ruutu, jonne valkea voi tuoda ratsunsa. Vastaavasti musta ei voi tuoda ratsuaan d4:n, onhan valkealla sotilas c3:ssa. Asema tuleeikin arvioida valkealle edullisemmaksi.

1. De2 De7 2. Td1 Lb7 3. Rf1 0-0 4. Re3 Ra5 5. Rd5 Dd6 6. Tb1 Lxd5 (mustan ehkä olisi

kannattanut pitäytyä odotustaktiikassa) 7. cd Rb8 8. a4 Kc7 9. Ld2 Rb7 10. Tb2 De7 11. Td-b1 Td6 (mustan 11... Rd6 siirtoon valkealla olisi epämiellyttävä 12. a5 vastaus) 12. Le3 (uhkaa 13. Tb5 ja 14. a4-a5) 12... a5 13. La6 Rd7 14. Db5 Rd8 15. Dc4. Mustan asema on toivoton, uhkaahan valkea niin Tb5 kuin c5-uhrausta.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Fridshtein - Smyslov, Moskova 1944. Valkkea: Kg1, Df1, Ta1, Td1, Lb5, Ld2, Ra5, sotilaat a4, b2, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Dh5, Td8, Tf8, Lb7, Le7, Rf6, sotilaat b4, e6, f7, g7, h7. Mustan siirto. Kuinka pakottaa valkeata heikentämään kuningassivustansa?

2. Asema on pelistä Botvinnik - Euwe, Haag - Moskova 1948. Valkoinen: Kg1, Dh4, Te1, Tf1, La2, Lc3, sotilaat a3, b2, e3, f3, g2, h2. Musta: Kg8, De7, Ta8, Tf8, Lc8, Rd5, sotilaat a5, b7, c6, e4, f7, g7, h7. Valkean siirto. Arvioi asema.

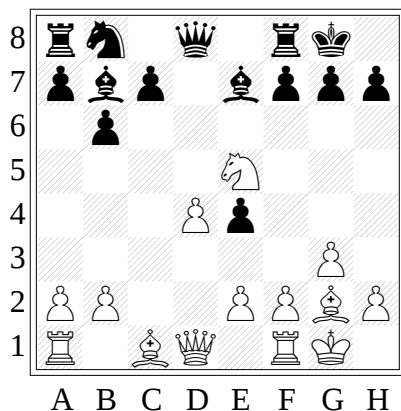
43. tunti: Takasotilas puoliavoimella linjalla.

Takasotilas voi olla vakava heikkous sotilasasemassa, etenkin jos sotilas on puoliavoimella linjalla ja sotilaan edessä oleva ruutu on vastustajan kontrolloima.

I. esimerkki. Kotov - N. Kopylov, NL:n XIX mest.kilp., Moskova 1951. Valkoinen: Kh2, De2, Td3, Tf1, Lf2, Rd5, Re4, sotilaat a3, b2, c4, e3, f3, g2, h3. Musta: Kg8, Dg6, Tf5, Tf8, Ld8, Rc6, Rh6,

sotilaat a7,b7,c5, d6,e5,g7,h4. Valkean onnistuu luoda viisi hyökkäystä vastustajan d6-takasotilasta vastaan. 1. Rd-c3 Rf7 2. Tf-d1 Le7 3. Rb5 Td8 4. Dd2 Rd4 (huomatessaan menettävänsä sotilaan musta pyrkii upseerin-uhrauksella vaikeuttamaan peliä) 5. ed ed 6. Rc7 Re5 7. Rd5 Df7 8. De1 g5 9. Tb3 Rxc4 10. Rxe7+ Dxe7 11. Rxg5! Re3 12. Lxe3 de 13. Re4 d5 14. Txe3 de 15. Txe4 Txd1 16. Dxd1 (valkea antoi upseerin takaisin, mutta voittosotilas ja aloite takavat tälle helpon voiton) 16... Te5 17. Tg4+ Kh8 18. Dd2 Te6 19. Dc3+. Musta luovutti.

II. esimerkki. Euwe - Capablanca, AVRO-turnaus 1938.



1. Dc2! f5 (pakko, sillä 1... Dxd4 2. Dxc7 ei käy) 2. Le3 Ra6 (2... Rd7 ei ole mahdollinen, sillä seuraisi 3. Dc4+) 3. Ta-c1 Dd5 (tai 3... c5 4. dc Rxc5 5. Tf-d1 De8 6. Lxc5 Lxc5 7. Db3+ Kh8 8. Rd7) 4. Rc6 Lxc6 (4... Ld6 5. f3) 5. Dxc6 Dxc6 (musta nähtävästi ei jatkanut 5... Dxa2, koska olisi seuranut 6. d5) 6. Txc6 Tf6 7. Tf-c1 Txc6 8. Txc6 Ld6 9. a3 Te8 10. Lf4 (tummaruutuisten lähettien vaihto heikentää entisestään c7-takasotilasta) 10... Lxf4

11. gf Kf7 12. e3 Te6 13. Tc4 (uhkaa 14. Ta4) 13... b5 14. Tc3 c6 (sotilaan onnistui tehdä askel eteenpäin, mutta on edelleen heikko) 15. f3 g6 (huono on 15... ef 16. Lxf3 Rb8 17. d5) 16. fe fe 17. a4! (tämän siirron jälkeen mustalla ei ole pelastumisen toiveita) 17... ba 18. Tc4 Kf6 19. Txa4 c5 20. Lf1 cd 21. Txa6 de 22. Txe6+ Kxe6 23. Lh3+ Kd5 24. Kf1 Kc4 25. Ke2 Kb3 26. Le6+ Kxb2 27. Lg8 a5 28. Lxh7 a4 29. Lxg6. Musta luovutti.

Katsokaamme esimerkki, jossa takasotilaan enemmän kuin riittävästi kompensoivat aktiiviset upseerit.

III. esimerkki. Botvinnik - Kavalek, Beverveik 1969.

Valkoinen: Kg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ld3, Rc3, Rf3, sotilaat a2, b2, c4, d5, e4, g2, h3. Musta: Kg8, De7, Ta8, Te8, Lc8, Rb8, Rf6, sotilaat a7, b7, c5, d6, f7, g6, h7.

1... Rb-d7 2. Dd2 a6 (jotta ei uhkaisi Rc3-b5) 3. Tf2 Re5 (mustalla ei ole varaa pelata aggressiivisesti. Oikein olisi 3... Tf8, sitten Re8 ja f7-f6) 4. Rxe5 Dxe5 5. Ta-f1 Rd7 6. Txf7 Dd4+ 7. Kh1 Re5 8. Df4! Lxh3 (8... Lf5 idea kumoutuu 9. Txb7 Rxd3 10. Dh6 jatkossa) 9. Le2 Ld7. Nyt kaikkein varmintä olisi 10. Tf6 Kg7 (jotta 11. Td1 siirtoon olisi mahdollista pelata 11... Tf8) 11. Txd6 Tf8 12. Tf6.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Holmov - Gipslis, NL:n XXXI mest.kilp. Leningrad 1963. Valkoinen: Kg1, De2, Te1, Te6, Lf3, Lg5, Rd5, sotilaat a2, b2, c2, d4, f2, g2, h2.

Musta: Kg8,Dd8,Ta7,Tf7, Lf8, Rd7,Rf6, sotilaat a6,b5,c5,d6, e7,g6,h7. Kuinka kumota 1... Rb6?

2. Asema on pelistä Euwe - Alehin, Zyrich 1934. Valkoinen: Kg1,Dc5,Tc1,Te4,Re5, sotilaat a5,b4,d4,f2,g2,h2. Musta: Kg8, Dd8,Tc7,Te6,Rc8, sotilaat a6, b5,c6,f6,g7,h7. Valkean siirto. Miten saavutat materiaalietua?

44. tunti: **Vapaasotilas.**

Vapaasotilas on mahdollista yleensä saada, jos on sotilas-enemmistö jommalla kummalla sivustalla. Hyvin tuettu ja pitkälle edennyt vapaasotilas voi olla erittäin vaarallinen (ks. 2. harjoitus). Tämän takia vapaasotilaan eteneminen onkin ajoissa estettävä. Erityisesti A. Nimzowitsch tutki vapaasotilaan etenemisen estämistä eli blokkaamista.

On lukuisia käytännön esimerkkejä, joissa pelaaja on riittä-mättömästi kontrolloinut vastustajan vapaasotilaan siirtymäruutua. Tällöin vapaasotilaalla on voinut edetä jopa tämän menettämisen uhallalla, jos korvaukseksi on saatu aktiivista upseeripeliä. Onko sitten aina automaattisesti luotava blokadi? Jos upseeriblokadi on puolustettavissa vastustajan hyökkäyksiltä ja sijaitsee hyvällä paikalla, niin blokadi on mielekäs. Epäedullisinta on blokata vapaasotilas kuningattarella. Vapaasotilaan blokadilla voi toisinaan halvaannuttaa vastustajan toisten upseerien liikkumismahdollisuudet, estää tämän vapaa manööverointi

laudan monilla alueilla.

I. esimerkki. Ravinski - Smyslov, NL:n XIII mest.kilp., Moskova 1944. Valkoinen: Kg1,Da4, Tc1,Te1,Lf1,Rf3, sotilaat a3, b4,e4,f2,g3,h2. Musta: Kg8, Db6,Tc8,Td8,Le7,Rf6, sotilaat a7,c5,e6,f7,g7,h6.

1. b5 c4! Musta käyttää hyväkseen tilaisuutta, eihän hänen vapaasotilaansa ole blokattu ja luo näin epämiellyttäviä uhkuksia. Valkean ottaessa sotilaan seuraisi 2... Rg4.

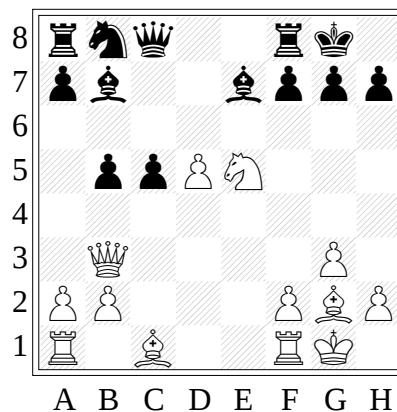
Valkealle erityisen vaarallinen on 2. Lxc4 Rg4 3. Te2 jatko (tai 3. Tf1) 3... Td3!

Valkealle jonkin verran parempi olisi 2. Txc4 Rg4 3. Te2 Txc4 4. Dxc4 Lc5 5. Dc2 Dxb5.

2. h3 c3 3. Db3 Lc5 4. Tc2 Td2! 5. Txd2 cd 6. Te2 Lxf2+ 7. Kg2 Tc3! 8. Dd1 Le3 9. Rxd2 Dd4 voittoasemin.

Katsomme nyt mielenkiintoisen esimerkin kamppailusta sotilas-blokadin muodostamiseksi ja sen murtamiseksi.

II. esimerkki. Nimzowitsch - Sämisch, Kööpenhamina 1923.



1... Ld6 2. Lf4! (valkea aloittaa vastustajan upseeriblokadin murtamisen) 2... Dc7 (vaa-

rallista olisi 2... g5 3. Rxf7 Lxf4 4. Rh6+ Kg7 5. gf Txf4 6. Lh3 tai 5... Kxh6 6. fg+ ja huono on niin 6... Kxg5 7. Kh1 kuten 6... Kg7 7. Dc3+ Kg8 8. Lh3) 3. Rd3! a6 (3... c4 ei käy, sillä seuraisi 4. Lxd6 Dxd6 5. Dxb5 La6 6. Dc5) 4. a4! c4 5. Da3 Lxf4 6. Rxf4 Rd7 (uusi blokadinappula) 7. ab ab 8. De7! Valkean ideana on pelata d5-d6 e7-kuningattarensa tuke-
mana. Mustan pelatessa 8... Ta-e8 seuraisi 9. Db4 ja alkaisi peli a-linjalla. 8... Dd8 9. d6 Lxg2 10. Kxg2 Rf6 11. Tf-d1 Txa1 12. Txa1 Dxe7 13. de Te8 14. Ta7 g5 15. Re2 Rd5 16. Rd4 Rxe7 (ei 16... Txe7 17. Ta8+) 17. Rxb5 Rc6 18. Rd6! Rxa7 19. Rxe8. Valkean tavoitteet eivät ole valtavia, onhan c4-sotilas voimansa menetettyään heikko. 19... Rb5 20. Rf6+ Kg7 21. Rd5 f6 22. Kf3 Kf7 23. Rc3! Rd4+ 24. Ke4 Rb3 25. Kd5 Rd2 26. h3 f5 27. Rd1 Kf6 28. Re3 Re4 29. Rxc4 Rxf2 30. b4 Ke7 31. b5 Kd7 32. b6 Re4 33. Re5+ Kc8 34. Kc6 Rf6 (uhkasi 35. b7+ ja 36. Rd7+) 35. Rd3 Rd7 36. b7+ Kd8 37. Kd6 Rb8 38. Rb4 Rd7 39. Rc6+ Ke8 40. Kc7. Musta luovutti, eihän tällä ole keinoja puolustautua vastustajan 41. Re5 uhkaa vastaan.

III. esimerkki (onnistunut blokad). Eliskases - Flohr, Zerning 1937. Valkoinen: Kf1, Ta1, Td1, Le2, Rf3, sotilaat a2, d4, e4, f2, g2, h2. Musta: Kg7, Ta8, Td8, Lg4, Ra5, sotilaat a7, b7, e6, f7, g6, h7.

1... Lxf3 2. Lxf3 Ta-c8 3. Td2 e5! 4. d5 (4. Ta-d1 Rc4) 4... Rc4 5. Te2 Rd6. Tässä asemassa vapaasotilas ei ole vaarallinen, onhan ratsu blokadi huomattavasti lähettiä vahvempi.

Mustalla on valtit käsissään: c-linja ja mahdollisuus hankkia pitkälle edennyt vapaasotilas. 6. Tb1 Tc4 7. g3 Td-c8 8. Lg2 Tc1+ (ehkä ei olisi pitänyt kiirehtiä vaihtoa, vaan tehdä valmistelevia siirtoja Kf8, Ke7, b5) 9. Txc1 Txc1+ 10. Te1 Txe1+ 11. Kxe1 f5 12. f3 (muutoin d5-sotilas eristetään) 12... fe 13. fe b5 14. Kd2 a5 15. Lf3 Kf6 16. Kd3 Ke7 17. h4 h6 18. Ld1 Kd8 19. a4 ba (musta hylkäsi 19... b4 jatkon ja nähtävästi turhaan: siirtojen Kd8-c7-b6 ja Rd6-b7-c5 jälkeen tällä olisi voitontoiveita) 20. Lxa4 Kc7 21. Lc2 Kb6 22. Kc3 Kb5 23. Kb3 Kc5 24. Ka4 Rc4 25. Lb3? (ratkaiseva virhe. Oikein olisi 25. Lb1, jotta mustan 25... Rd2 siirtoon olisi mahdollista vastata 26. Ld3) 25... Rd2 26. Lc2 Rf1 27. Kxa5 Rxg3 28. Ka4 Rh5 29. Kb3 Kd4 30. Kb4 Rf6 31. d6 g5 32. hg hg 33. Kb5 g4 34. Ld1 g3 35. Lf3 Ke3 36. Lh1 Kf2 37. Kc6 g2 38. Lxg2 Kxg2 39. d7 Rxd7 40. Kxd7 Kf3. Valkea luovutti.

Harjoituksia

1. Asema on pelistä Alehin - Keres, München 1942. Valkoinen: Kg1, De2, Tc1, Tf1, Lb2, Lg2, Rd2, Re5, sotilaat a2, b4, d4, e4, f2, g3, h2. Musta: Kg8, Da8, Tc7, Tc8, Lb7, Le7, Rd7, Rf6, sotilaat a7, b6, c5, e6, f7, g7, h7. Valkean siirto. Löydä paras jatko.

2. Asema on pelistä Spasski - Petrosjan, 5. ottelupeli, Moskova 1969. Valkoinen: Kg1, Df5, Tc8, Te1, Rd4, sotilaat d7, f2, g2, h2. Musta: Kg8, Db6, Td8, Tf8, Ra5, sotilaat a7, b5, f7, g7, h6. Kuinka voitot valkeilla
a) mustan pelatessa 1... Rb7?

b) pelijatkan ollessa 1... b4
2. Te8 Dxd4?

