

SHAKKITAKTIikka

1 tunti: Hyökkäys linnoittamatonta kuningasta vastaan I.

1. 11. Rxe4 Lxe4 12. Lxe6.
2. 17. Rxd4 Dxd4 18. Lg5 uhaten
sekä 19. f7+ että 19. Ta-d1.
3. 20. Lg5+ Kc7 21. Lf4 Dd4 22.
Dg3 Te7 23. Ta-e1.

2. tunti: Hyökkäys linnoittamatonta kuningasta vastaan II.

1. 14... Rb4 (mustalle huonompi
olisi 14... Lxc3 15. Dxc3 Lxa2
16. Rf3) 15. Rf3 Td8 16. Rd4
Lxa2.

2. 23... Dc1+ 24. Ke2 (24. Td1
Dc3+ 25. Ke2 Lg4+) 24... Lc4+
25. Kf3 Dxd2 26. Lxc4 Re5+ 27.
Kg3 Txe3+ tai 27. Ke4 Dc2+.

3. tunti: Kuningashyökkäys ku- ninkaiden linnoittauduttua sa- malle sivustalle I.

1. 18. Tf2 Dc5 19. Tc1 ja 20.
Rc7.
2. 23. Rxf6 gf 24. Dh4 Te6
(24... Tg8 25. Dxf6+ Tg7 26.
Tg3 ja edelleen kuten pelissä)
25. Th3 Kg8 26. Dh6 f5 27.
Dxh7+ Kf8 28. Dxf5.
3. 26. Dxh7+ ,mutta myös 26.
Txg7 Kxg7? 27. Dxh7+ Kxf6 28.
Tf1+ on mahdollinen.

4. tunti: Kuningashyökkäys ku- ninkaiden linnoittauduttua sa- malle sivustalle II.

1. 17. Rxe6!
2. 27. Rxf7 Kxf7 28. Dxh7+ Kf8
29. Ld6+ Te7 30. f6 Lxd4+ 31.
Kh1 Lxf6 32. Lxe7+ Ke8 33. Lxf6.

5. tunti: Kuningashyökkäys ku- ninkaiden linnoittauduttua eri sivustoille I.

1. a) 32. Dh6 Re4 33. De3 (33.
Dxd6 Rxf2+) 33... d4 34. cd
Rxd2 b) 32. f3 Rh5 33. fg Rg3+
34. Kh2 d4 35. cd e4 36. Kh3
Rxf5 37. Df2 e3! 38. Dxf5+ Kb8.
2. 40... Dd7 uhaten 41... Dh3
ja 41... Da7+.

6. tunti: Kuningahyökkäys kuninkaiden linnoittauduttua eri sivustoille II.

1. 20. Re6! fe 21. fe Lxe6 22.
Txf6.
2. a) 22... Rxe4 23. Txf8+; b)
22... ed 23. Txf6.
3. 25. Dxh5+ Kg8 26. Df7+ Kh8
27. Tf3.

7. tunti: Sommitelmien ratkaisukilpailu.

1. 1. Rd7+ Lxd7 2. Dxc8+ Lxc8
3. Te8X.
2. 1. Dxf4 Lxf4 2. Txh5 gh 3.
Txh5 ja 4. Th8X.
3. 1. f5+ ef 2. Dxh6+ gh 3. Ta-
g8X.

4. 1. Rxh6 Lxh6 2. Th8+ Kxh8 3. Dxh6+ Th7 (3... Kg8 4. Tb8+ Kf7 5. Dh7X) 4. Dxf6+ Tg7 5. Tb7.

5. 1. Td8+ Kxd8 2. Dxd8X Kh7 3. Rg5+ Kh6 4. Rxf7+ Dxf7 (4... Kh7 5. Dh8X) 5. Dh4+ Kg6 6. Dh5X tai 1... Rf8 2. Txf8+ ja 3. Dd8X.

8. tunti: **Sommitelmien ratkaisukilpailu.**

1. 1... Tf2+ 2. Kh1 Th2+ 3. Kxh2 Rf3+ 4. Kh1 Txx1X.

2. 1... Re2+ 2. Txe2 Tf1+ 3. Kxf1 Dh1+ 4. Kf2 Rg4X.

3. 1. Dxh6+ Kxh6 2. Th2+ Lh5 3. Txx5+ Kg6 4. Tg5+ ja 5. Th3X.

4. 1. Dd6 Ld7 (estää 2. Txx7+ Txx7 3. Db8X jatkon) 2. Txx7+ Txx7 3. Txx7 Kxx7 4. Da3+ Kb7 5. Da6X.

5. 1. Txf6 Kxf6 2. Te6+ Kg7 (2... fe 3. Dxg6+ Ke5 4. Dg7+ Kf4 5. Dg3X) 3. Txx6+ fg (3... Kf8 4. Tg8+) 4. Dxg6+ Kf8 5. Dh6+ Kf7 6. Lg6+ Kf6 7. Lh7+.

9. tunti: **Sommitelmien ratkaisukilpailu.**

1. 1. Lxh7+ Kxh7 2. Dh5+ Kg8 3. Th3 f5 4. e6.

2. 1. Ta8+ Lxa8 2. Dxa8+ Df8 3. Lh7+.

3. 1. Dxh7+ Kxh7 2. f6+ Kg8 (2... Dxd3 3. Th3+ Kg8 4. Th8X) 3. Lh7+ Kxh7 4. Th3+ ja 5. Th8X.

4. 1. Txd6 Txd6 2. Df6 gf 3. Tg4+.

5. 1. Lxf6 Rxf6 2. Txf6 gf 3. Dg3+ Kh8 4. Rg6+ ja 5. Dxc7.

10. tunti: **Ratkaisukilpailu.**

1. 1... Re1 2. Txe1 Df3+ 3. Kg1 Lh3.

2. 1. Lxf7 Dxd4 2. Rg6X.

3. 1. Tc6 bc 2. Dxg6+ Kh8 3. Dh5+ Kg7 4. Dxg5+ Kh8 5. Dh6+ Kg8 6. Le4 f5 7. Lc2.

4. 1... Txf3 2. Lxf3 Dxf3+ 3. Kxf3 Rxd4++ 4. Kg4 Lc8+ 5. Kh4 Rf3X.

5. 1. Lxh7+ Kxh7 2. Rg5+ Kg6 (2... Kg8 3. Dh5 Te8 4. Dxf7+ Kh8 5. Re6 tai 2... Kh6 3. Dg4) 3. Dg4 f5 4. ef gf (4... Txf6 5. Re6+ Kf7 6. Dxg7+ Kxe6 7. Te1+) 5. Re6+ Kf7 6. Dg7+ Kxe6 7. Te1+ Kf5 8. Dh7+ Kg5 (8... Rg6 9. Dh5+) 9. h4+ pakottavin matein.

11. tunti: **Kaksisiirtoisten ratkaisukilpailu.**

1. 1. Lf4.

2. 1. Da1.

3. 1. De1.

4. 1. Dd7.

5. 1. Lf3.

12. tunti: **Sommitelmien ratkaisukilpailu.**

1. 1... b5 2. Dxb5 De2+.

2. 1... Dxg3 2. hg. Kg7.

3. 1. Dxe6+ Kxe6 2. Lc4+ Kf6 3. T1-d6+ Lxd6 4. Tf7X.

4. 1. De8+ Kh7 2. Lf5+ ef 3. Txxg7+ Kxxg7 4. Tg3+ matein tai 2... Txf5 3. Txxh6+ ja matti seuraavassa siirrosta.

5. 1... Ld4! 2. Dxd4 Dxf3+ 3. Tg2 Lh3 4. Tg1 Te8 5. Dc3 Lxxg2+ 6. Txxg2 Txe4.

13. tunti: **Sommitelmien ratkaisukilpailu.**

1. 1... Tg6+ 2. Kh2 Dd2+ 3. Lxd2 Tf2+.

2. 1. Th8+ Kxxh8 2. Df8+ Kh7 3. Dxf7+ Kh8 4. Df8+ Kh7 5. Lxxg6+ Kxxg6 6. Dg8X.

3. 1. Dg7+ Ke8 2. Dxe7+ Kxe7 3. Tg7+ Ke8 4. Rf6X.

4. 1... Rxe3 2. fe Lxxg3+ 3. Kxxg3 Dg5+ 4. Kh2 (4. Kf2 Dh4+ 5. Kg1 Dg3+) 4... De5+ 5. Kg1 Dg3+ tai 3. Kg1 Lh2+ 4. Kxxh2 (4. Kf2 Dh4X) 4... De5+ 5. Kg1 Dg3+.

5. 1... Lxxh2+ 2. Kxxh2 Dh4+ 3. Kg1 Lxxg2 4. f3 (4. Kxxg2 Dg4+ 5. Kh2 Td5 6. Dxc5 Th5+ 7. Dxxh5 Dxxh5+ 8. Kg2 Dg5+ ja 9... Dxd2 tai 4. f4 Dg3) 4... Tf-e8 5. Re4 Dh1+ 6. Kf2 Lxf1.

14. tunti: **Sommitelmien ratkaisukilpailu.**

1. 1... Txxg3 2. fg Txxg2+ 3. Kh1 (3. Kxxg2 Dxxg3+ ja 4... Dh2X) 3... Th2+.

2. 1... Txxg2+ 2. Kxxg2 Txf2+ 3. Lxf2 e3+ 4. Td5 Dxf2+ 5. Kh1 Dxe1+ 6. Kh2 Df2+ 7. Kh1 e2.

3. 1... Txxg2 2. Kxxg2 Dg6+ 3.

Kh1 Txf2 4. Tg1 Rf3.

4. 1. Tf1 Td8 2. Lf7+ Kh8 3. Le8 Lxc5+ 4. Dxc5 tai 1... De7 2. Lf7+ Kh8 3. Ld5 Df6 (3... De3+ 4. Kh1) 4. Dc8.

5. 1. Txxg7+ Kxxg7 2. Tg1+ Kh7 3. Rxf7 Dxf7 4. Ld3+ Dg6 5. Lxxg6+ Lxxg6 6. Txxg6 Kxxg6 7. De4+ Kg7 8. De5+ Kf7 9. Dxxh5 voittaen toisen torneista.

15. tunti: **Ratkaisukilpailu.**

1. 1... Tg3 2. Dxxg3 Lh4.

2. 1. Dxxh7+ Kxxh7 2. Rg6+ Kg8 3. Th8+ Kf7 4. Tf8+ Dxf8 5. d6X.

3. 1. Lxxg7 Txxg7 2. Lxf5+ Lxf5 3. Dxf5+ Kh8 4. Te8+ Tg8 5. Df6+ Kh7 6. Te7+.

4. 1. Lxxg6 fg 2. Dh6 Kf7 3. Dxxh7+ Ke6 4. Dxxg6+ Lf6 5. Lxf6 Dxc7 (5... Dxf6 6. Tc6+) 6. Le5+ Kd7 (6... Kxe5 7. f4X) 7. Df7+ Te7 8. Dxd5+.

5. 1. Dxxh5 Txxh5 2. Txxg7+ Kh8 3. Txf7+ Kg8 (3... Lf6 4. Lxf6+ Kg8 5. Tg7+ Kh8 6. Tg2+ Txf6 7. Rxf6 Df3 8. Kg1) 4. Tg7+ Kh8 5. Tg2+ Lf6 6. Lxf6 Txf6 7. Rxf6..

16. tunti: **Kaksisiirtoisten ratkaisukilpailu.**

1. 1. Ka3.
2. 1. Lb7.
3. 1. Lc8.
4. 1. Tf5.
5. 1. Dh1.

17. tunti: Virheet variantteja laskiessa.

1. 1. f4 Dg7 (Df6) 2. Lxe4 de
3. Tf2 jatkoideana Tc2.
2. 2. Dg4!
3. 1...Tf8! (ei 1... Txf7 2. Txf7 Kxf7 3. Dxe6+ Kf8 4. Tf1+) 2. Re5 Txf1+ 3. Rxf1 Rxe5 4. Dxe5 Df2! Nyt 5. Dg3 siirtoa seuraisi 5... Lxg2+. Valkealle hyödytön olisi 5. Db8+.

18. tunti: Varianttien laskemisharjoitusta.

1. 1... fe 2. Txe4 (ei 2. Txd3 ed 3. Txe8+ Txe8 4. c8D Dc1X) 2... Rc5 (2... Txe4 3. Dxe4 tai 2... Rxb2 3. Txe8+ Txe8 4. c8D) 3. Txe8+ Txe8 4. Td8 Dc1+ 5. Df1.
- 1... Rxb2 2. Rd6 Rxc4 3. Txe8+ Txe8 4. Rf7+ Kg8 5. Rxh6+ Kf8 (5... gh 6. Td8) 6. Td8 Rd6 7. Rxf5 tai 2... Txe1+ 3. Txe1 Rxc4 4. Rf7+ Kg8 5. Rxh6+ Kf8 (5... gh 6. Td1) 6. Td1.
- 1... Rxe1 2. Rd6 Dg6 (myös 2... De6 3. Dxe6 Txe6 4. Rf7+ Kg8 5. Td8+ Te8 6. Txe8+ Txe8 7. Rd8) 3. Rf7+ Kg8 4. Re5+ De6 5. Dxe6 Txe6 6. Td8+ Te8 7. Txa8 Txa8 8. Rc6.

19. tunti: Varianttien laskemisharjoitusta.

1. 1... Dc3+ 2. Kf1 Dd2! 3. Kg2 Tc1 4. Dxc1 Dxe2+ ja matti seuraavassa siirrosta.
2. 1... Td2 2. Le1 Td1 3. d7 Lc5+ 4. Rd4! Txe1+ 5. Kf2 tai 4... Lxd4+ 5. Kg2.

20. tunti: Varianttien laskemisharjoitusta.

1. 1... Dh1+ 2. Kg4 (valkealle huono on 2. Dh2) 2... Re5+ 3. de Dxh4+ Kxh4 - patti.
2. 1... Le7! 2. Dd4 (2. Dxh8 Dxd1+ 3. Kg2 Df3+ ja mustalla on vähintään ikuinen shakki) 2... Dg4+ 3. Kh1 (ei 3. Rg3, koska 3... Rf3+) 3... Df3+ 4. Kg1 Dg4+. Valkealle vaarallinen olisi 5. Kf1 Dh3+ 6. Ke2 Df3+ 7. Ke1 mustan pelatessa 7... Td8 voimakkain hyökkäyksen. Tämän takia valkea suostui tasapeliin.

STRATEGIAN PERUSTEET

21. tunti: Hyvät ja huonot lähetit.

1. 1. Lh6! (pakottaa mustan aktiivisen lähetin vaihtoon) 1... Dxh6 2. Dxe5 valkean voittoa semini.
2. Mustan voittoon johtaa lähetin tuonti a4 -ruutuun ja tämän jälkeen a7-a6 ja b6-b5 siirtojen toteuttaminen. Tämän jälkeen valkea menettää d5-sotilaansa.

22. tunti: Lähetti ratsua vahvempi.

1. 1. Td3 Te6 2. g5 Kg8 3. Th3 ja mustan on uhrattava laatu f6:ssa.
2. Valkean tavoitteena on voittaa h-sotilas, minkä jälkeen tällä olisi rinnakkaiset vapaasotilaat tai ainakin etäisempi vapaasotilas: 1. Ld3 h6 2. Lf5+ Kd8 3. Kg4 Re7 4. Lb1

ja jos 4... Td5, niin 5. f5.

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

1. Siirtojen 2. Lxf6 Dxf6 3. fe jälkeen seuraisi 3... f4, sitten 4... Re5. Mustalla on vastustajan lähettiin nähden ylivoimainen ratsu ja mahdollisuuksia kuningassivustan sotilasrynnäkköön.

2. 1... Re4 2. Lb2 f6! (lähetti on eliminoitu, uhkaa b4-sotilaan haku) 3. b5 Re7. Nyt mitään ei anna 4. Tf-d1, koska seuraisi 4... Td6.

**24. tunti: Eriväriset lähetit
keskipelissä.**

1. 1... Dxc2+! 2. Dxc2 Txe2.

2. 1... Lxc2! 2. Txe8 Le4+ ja 3... Dxe8.

3. 1. Dxf7+! Txf7 2. Td8+ Kh7 3. Lxf7.

**25. tunti: Upseerin
poissulkeminen pelistä.**

1. 1. a4! Tämän siirron jälkeen lähetti ja torni jäävät pakottavasti eristyksiin.

2. 1... Lxd3! Pakottaa valkean pelaamaan 2. cd. Valkean 2. Dxd3 ei käy, koska seuraisi 2... Txe2 3. Dxe2 d3, kun taas 2. Txe8 siirtoa seuraisi 2... Lxf1 3. Txf8+ Kxf8 4. Kxf1 Lxd2.

**26. tunti: Avointen ja
puoliavointen linjojen
hyväksikäyttö.**

1. 1. De5! Dxe5 2. de ja 2... Re8 siirtoa seuraisi 3. Rg5 g6 4. Td8 valkean voittoasemin.

2. Siirtojen 1... a6 2. ba Txa6 jälkeen valkea häviäisi vähitellen, sillä tämä ei pysty suojaamaan heikkoja sotilaitaan.

**27. tunti: Avoimet ja
puoliavoimet linjat
kuningashyökkäyksessä.**

1. 1. Lxc6! Nyt 1... Rxc6 siirtoa seuraisi 2. Txc6 hg 3. Th4, kun taas 1... Tb6 siirto kumoutuisi yksinkertaisesti 2. Lxh7+ siirrolla.

2. 1... Tg4 2. Dd2 Rh4 3. Re3 (siirtojen 3. Rxh4 Txe3 jälkeen seuraisi pakottava matti) 3... Rxf3 4. ef (tai 4. Lxf3 Dxe2+ ja 5... Th4X) 4... Th4 5. Rf1 Lg5, sitten 6... Lf4 matein.

**28. tunti: Tukiruutu avoimella
ja puolivoimella linjalla.**

1. 1. Tc6 Txc6 2. dc, eikä mustalle käy 2... Dxc6 3. b5 jatko.

2. 1... Rd3 siirtoon valkea ei voi pelata 2. Lxd3 Dxe3+ ja 2. Lxd6 Dxe3+ 3. Kh1 Rf2+. Valkean ainoa siirto on 2. Rc2. Musta jatkaisi edelleen 2... c5 3. La3 (tai 3. Lxd3 cb 4. Rxb4 Dxe3+) 3... e4 ja tukiruutu on luotu.

29. tunti: **Kamppailu avoimesta linjasta.**

1. 1. Td6! Jatkossa 1... Txd6
2. cd Dd8 ratkaisee 3. Tc1 Ta7
(3... Tc8 4. Db7+) 4. Tc6 Td7
5. Txa6 Txd6 6. Txd6 Dxd6 7.
Db7+ ja 8. a6. Pelissä seurasi
1... Te8 2. Tf-d1 ja d-linja
on vallattu.
2. 2... h4 ja jos 3. g4, niin
3... Rg3 4. Th-c1 Re4 pakottaen
valkean joko luopumaan a-lin-
jasta tai c3-sotilaasta.

30. tunti: **Vahva sotilaskeskusta.**

1. On mahdollinen, sillä 2. de
fe 3. Rxe4 (3. Lxe4 Lf5) 3...
Rcxe4 4. Lxe4 jatkoa seuraisi
4... Lf5.

2. 1. Rd3! ef (siirtojen 1...
fe 2. Rxe5 jälkeen e4-sotilas
ei ole blokattu) 2. e5! fg 3.
hg.

31. tunti: **Sotilaskeskustan rikkominen.**

1. 1. d4 e4 2. Re5 Lxe5 3. de
Rh7 4. f4 valkean selvin eduin.
2. Valkealla on voimakas etuun
johtava vastaus mustan f6-f5
ideaan: 2. g4! Esimerkiksi:
2... g6 3. ef gf 4. gf Rxf5
(4... Lxf5 5. Lxf5 Rxf5 6.
Dg5+) 5. Lxf5 Lxf5 6. Dg5+ tai
2... f4 3. ed tai 2... Rg6 3.
Dh5.

32. tunti: **Upseerit sotilaskeskustaa painostamassa.**

1. 1. Lxh7! Jos 1... Rxh7,

niin 2. Dg6, kun taas 1... e5
siirtoa seuraisi 2. Lg6.

2. 1... c4.

33. tunti: **Upseeri-sotilaskeskusta.**

1. 1... Ld5 2. Lxd5 (tai 2.
Kg2 Dc6) 2... Dxd5 3. Te1 Dh5.
Valkealle toivottomia ovat niin
4. Dd1 Txe2 5. Txe2 Dxe2 6.
Dxa4 Te6, kuin 4. g4 Dh4
jatkot.

2. 1... Txa1 2. Txa1 Lxd4 3.
Txd4 Rxb3 4. Txd6 Dxf2!, mutta
ei 4... Rxa1 5. Rd5!

34. tunti: **Keskustan rooli sivustaoperaatioissa.**

1. 1. h4!
2. 6. d4! g4 (tai 6... b5 7.
Lb3 g4 8. Rg5) 7. Lxc6+ bc 8.
Re1.

35. tunti: **Lähettipari keskipelissä.**

1. 1. Da2! ja f7-sotilasta ei
voi puolustaa, sillä 1... Re6
kumoutuisi valkean 2. Lxe6 -
siirtoon. Valkea uhkaa 2. Txf7
Dxf7 3. Tf1. Pelissä seurasi
1... Rxe4 2. Txf7 Dxf7 3. Lxf7+
Txf7 4. De6 ja musta luovutti.

2. 1... Lh6 2. Te2 (muutoin
seuraisi 2... Tf2) 2... Lg4 3.
Te1 (tai 3. Te-g2 Lf3 4. Tf2
Le3) 3... Tf2 4. Rg-f1 Le2 5.
Rg3 Lf3 ja valkea on aseeton.

36. tunti: Lähettipari loppupelissä.

1. 1. Kc3! (puolustautuu 1... Rb3+ ja 1... Txd5 uhkauksia vastaan ja uhkaa 2. Lxc5) 1... b6 2. ab ab 3. Lxc5 bc 4. b6 Rd6 5. Ld7.

2. 1... Tc8! 2. Ld1 (c-linjas- ta luopuminen olisi vaarallista, sillä jos 2. Txc8 Lxc8, niin on pelattava g3-g4 ja kuten pelissä, seuraisi Le3) 2... Txc2 3. Lxc2 Ke5 4. g4 Le3 5. Kf3 Kd4 6. Lb3 Lb7. Valkealla on toivoton asema.

37. tunti: Menestyksellinen taistelu lähettiparia vastaan.

1. 1. d6! Jos 1... cd, niin 2. Dd5+ ja 3. Rxd6. Jatkossa 1... c6 2. Rd3 valkealla olisi vaarallinen vapaasotilas.

2. 1... Lc1. Tämän jälkeen Rf4, kuninkaan tuonti h3:n ja Rd3.

38. tunti: Ruutuheikkous.

1. 1. g3 ja mustan tornin väistyttyä 2. Lxc6 ja 3. Re5.

2. Valkean suunnitelmana on Rc1-a2-b4-d5 -manööveri.

39. tunti: Ruutuheikkoudet.

1. 1. Te5! (ei 1. Dh6 Rf5) 1... Lf5 (torjuu 2. Dxh7+ siirron) 2. Dh6.

2. a) 1... Rxf2 2. Tfxf2 Td1+ 3. Tf1 Txf1+ 4. Kxf1 Td1+ 5. Kf2 Td2+.

b) 1... g5 (2. fg Re5).

40. tunti: Jotain vahvoista ruuduista.

1. 1. Rfxe5 ja jos 1... de, niin 2. d6 Lxd6 3. Dxd6. Mustan 1... La6 välisiirto ei ole vaarallinen, pelaisihan valkea tällöin 2. Lb3.

2. Jos 2. Lf2, niin 2... fg johtaa sotilaan voittoon. Jatkossa 2. Lxb6 Dxb6 3. g4 valkean aseman tummat ruudut heikkenisivät. Siirtojen 2. gf ef jälkeen 3. Lxf4 ei ole mahdollinen seuraisihan tällöin 3... Lxc3 4. Dxc3 Txf4 ja 5... Dh4+. Jos taas 3. Ld4 tai 3. Lf2, niin mustalla olisi käytössään vahva e5 -ruutu.

41. tunti: Sotilasheikkoudet.

1. 1. Rc3 Tc5 2. Re4 Tb5 3. Re-d6 Tc5 4. Rb7 ja 5. Rbxa5.

2. 1. Dc4 Df8 (tai 1... Tf8 2. Td2) 2. Lxe7 Rgxe7 3. e4 ja 4. Dxb4.

42. tunti: Kaksoissotilaat.

1. 1... Lf3! 2. gf (huonompi olisi 2. Rc6 Ld6 3. h3 Lxc6 4. Lxc6 De5 5. g3 Dxb2) 2... Txd2 3. Txd2 Dg5+.

2. Siirtojen 1. Dxe7 Rxe7 2. fe jälkeen mustalla olisi edessään vaikea puolustustehtävä. Esimerkiksi: 2... Le6 3. Lxe6 fe 4. Txf8+ Kxf8 5. Tf1+ Kg8 6. Td1 tai 2... Lg4 3. Tf4 Lh5 4. g4 Lg6 ja tässä on hyvä niin 5. h4 kuin 5. Td1.

**43. tunti: Takasotilas
puoliavoimella linjalla.**

1. 2. Rxb6 Dxb6 3. dc Dxc5 4. Le3.

2. 1. Rf7! De8 (ei 1... Kxf7 2. Dh5+ Ke7 3. Txe6 Kxe6 4. Te1+ Kd6 5. Dc5+ Kd7 6. Df5+ Kd6 7. De6X) 2. Txe6 Dxe6 3. Rd8 ja 4. Rxc6.

44. tunti: Vapaasotilas.

1. 1. dc bc 2. b5. Mustan c-vapaasotilas ei ole vaarallinen, kun taas valkealla on mahdollisuus hankkia etäisempi vapaasotilas.

2. a) 2. Rc6! Rd6 3. Rxd8 Rxf5 4. Rc6;

b) 3. Txf8+ Txf8 4. Txf8+ Kxf8 5. Dc5+ Dxc5 6. d8DX.

**KAMPPAILU EPÄTAVALLISELLA
MATERIAALILLA JA MATERIAA-
LISTA SAATU KOMPENSAATIO**

**45. tunti: Kuningatar vastaan
kaksi tornia.**

1. 1... a4! 2. ba b3 3. ab Dxb3+ 4. Kc1 Lh6+ 5. Td-d2 Dxa4.

2. 1. Txxg6! Rf5 2. Tf6+ Kg8 3. Txe8+ Dxe8 4. Txf5 e3 5. Tg5+.

**46. tunti: Kuningatar vastaan
torni ja kevytupseeri.**

1. 1. Lf6! g6 (1... gf siirtoa seuraisi yksinkertaisesti 2. ef, kun taas 1... Rd7 2. Tg3) 2. Df4 Kh7 3. Lg5! f5 (myös

3... hg 4. Dxf7+ jatkossa musta häviää) 4. ef.

2. 1... Tg2+ 2. Kh1 Lc6 3. Txf8+ Kxf8 4. Df1+ Tf2+.

**47. tunti: Kuningatar vastaan
kolme kevytupseeria.**

1. 2. Dxd4 Rxe4 3. Dxxg7+ Kxxg7 4. Rxe4 voimakkain hyökkäyksin.

2. 1... Dxxg4! 2. hg Rxc5 3. Rxc8 (huonompi olisi 3. Rxb7 Rxb7 4. Txd7 Rc5!) 3... Txc8. Mustalla on hyviä hyökkäysmahdollisuuksia.

**48. tunti: Kuningattaresta
saatu kompensaatio.**

1. 1. cb Te1+ 2. Txe1 Dxb5 3. ba Dc6 4. Tb1 Kh7 5. Tb8.

2. 1. Dxe5! fe 2. Tf1 Tc8 3. Ld1 Tc4 (toivotonta olisi 3... Dxe6 4. Lb3) 4. Lb3 b5 5. Lxc4 bc 6. b4.

**49. tunti: Tornipari vastaan
kolme kevytupseeria.**

1. 2. Txc5 ed (tai 2... Dxc5 3. Rxc6 ja valkea saa kahdesta tornistaan kolme kevytupseeria, mikä takaa erinomaisen pelin) 3. Txc6 bc (huonompi olisi 3... de 4. Txb6 Txd3 5. Txb7 Td1+ 6. Lf1) 4. Lg5 f6 5. Lc1 Db5 6. Rf4 ideana Dxb5 ja Rd3.

**50. tunti: Kaksi
kevytupseeria...**

1. 1. Rxc7! Rxc7 2. Td7 Ra6 3. Txa7 Lb7 4. b4 Rxb4 5. Txa5.

2. 1. Tc3! (musta uhkasi 1... Rd6 2. Td4 Rxe4 3. Txe4 Kf5) 1... Rd6 2. Txc6 bc 3. a5 c5 4. a6 Rb5 5. Ke3 c4 6. Kd2 Kd6 7. Ke3.

51. tunti: Torni kevytupseeria ja kahta sotilasta vastaan.

1. 1... h3+ 2. Kg1 (2. Kf2 Tf5 3. Tf4 De1X) 2... Te1+ 3. Kf2 Tf1+ 4. Kxf1 De1X.

2. 1... Txd3 2. Rxd3 Lb5 3. Td2 Rxe4 4. Td1 Rc3 5. Td2 Rxd5 ja valkealla on edessään vaikea puolustustehtävä.

52. tunti: Laadusta saatava kompensaatio.

1. 1... g5 2. Rd3 Txe2+ 3. Kxe2 Re5 4. Kd1 (tai 4. Lxg5 Lxd3+ 5. Dxd3 Rxd3 6. Kxd3 Dd7) 4... Lxd3.

2. 1... Txd3 2. Txd3 Le4 3. Td2 (3. Td4 johtaa laadun menetykseen) 3... Dxc4 4. Tf-d1 Ld5 (uhkaa 5. Td8) 5. h3(pieni ansa: jos 5... Dxa2, niin 6. Txd5) 5... f5.

53. tunti: Kevytupseeri vastaan kolme sotilasta.

1. 1. Rxf5! Lxc3 2. Rxd6 Db8 3. Rxe4 Lf6 4. Rd2 uhaten e2-e4-e5.

2. 2. Lxf6 Lxe2 3. Kxe2! (ei 2. Rxe2 Da5+) 3... Lxf6 4. Rb1 Da5 5. b4 Dxb4 6. Rxa3 Lxh4 7. Rc4. Tässä kevytupseeri on kolmea sotilasta vahvempi.

54. tunti: Kevytupseerista saatu kompensaatio.

1. 1... Rd4! 2. ed Dxd4+ 3. Kh1 e3! (tämä on voimakkaampi, kuin 3... Dxa4) 4. Rc3 Lf6 (huonompi olisi 4... ed) 5. Rd-b1 d2 6. Dc2 Lb3 7. Dxf5 d1D 8. Rxd1 Lxd1.

2. 1... Txxg1+ 2. Rxxg1 La5 3. Re2 Td3 (vain tasapeliin johdaisi 3... Lxe2 4. Kxe2 Lxc3 5. Txb5 jatko) 4. Tc2 b4 5. Lb2 bc 6. Lxc3 (tai 6. Rxc3 Lxa2) 6... Lxc3+ 7. Txc3 Txc3 8. Rxc3 Ke6.

LOPPUPELIT

55. tunti: Opetusasemia.

1. 1. Kg5 Kh8 2. Kh6! Kg8 3. Kxg6.

2. 1. g6! fg 2. f5! gf 3. Kg1 Kg5 4. Kf1.

3. 1. Ke5 (huono on 1. c6+ Kc8 2. Kd6 Kb8 tasapeleihin) 1... Kc6 2. Kd4 Kd7 3. Kd5 (ollaan alkuasemassa, mutta musta on nyt siirtovuorossa) 3... Kc8 4. Ke6 Kd8 5. Kd6 Kc8 6. Ke7 Kb8 7. Kd7 Ka8 8. c6 bc 9. Kc7.

56. tunti: Laudan geometria: poistyyöntämisidea.

1. 1. Ke4 Kxg1 2. Kf3! Kf1 3. Kg4 Ke2 4. Kxh4.

2. 1. Kc6!

**57. tunti: Loppupelit,
joissa...**

1. 1. Kc3! (ei 1. Kc4, koska seuraisi 1... Kc6 2. Kb4 e4 3. Kc4 e3 tasapelein) 1... Kc6 (muutoin seuraa Kc3-d3-e4) 2. Kc4 e4 3. Kd4 e3 4. Kxe3 Kxc5 5. Kf4 jne.
2. 1. Kb3 h5 2. Kc4 h4 3. Kd5 Kd7 (musta ei voi sallia valkealle Kd5-e6 -siirtoa) 4. Ke4 ja valkea on mustan h- sotilaan neliössä.
3. 1... b1D 2. Dxb1+ Kxb1 3. Kb4 Kb2! 4. Kxa4 Kc3 tasapelein.

**58. tunti: Loppupelit,
joissa...**

1. 1. c4+ Kd6 2. c5+ Kd7(e7) 3. Kf3.
2. b4 g4 2. Kd4 Kg5 3. b5 g3 (tai 3... Kf4 4. b6 ja sotilas korottuu shakilla kuningattareksi) 4. Ke3 Kg4 5. b6 Kh3 6. b7 g2 7. Kf2 Kh2 8. b8D+.

59. tunti: Murto.

1. 1. g4 g5 2. Kf7 h5 3. h4! gh (3... hg 4. hg tai 3... Kh6 4. Kf6 Kh7 5. hg h4 6. Kf7) 4. g5.
2. Valkealla on voittoasema: 1. Kf4 Kh3 2. c4 dc 3. d5 c3 4. Ke3.
3. Mustalla on voittoasema: 1... a4 2. Ke4 b4 3. Kxd4 ba 4. Kc3 Kg5 5. d4 Kxg4.

**60. tunti: Parempi
sotilasasema.**

1. 1... d5, sitten e6-e5-e4 ja fe de vaihtojen jälkeen musta pelaa käytännössä sotilasta enemmällä.
2. 1... Kd7 2. Ke5 Ke7 3. g4 g5 4. hg hg 5. f4 tai 1... e5+ 2. de+ Ke6 3. g4 g5+ 4. hg hg+ 5. Kxg5 Kxe5 ja tässä yksinkertaisin voittotapa on 6. Kh4 Kf4 7. g5 Kf5 (7... d4 8. g6 d3 9. g7 d2 10. g8D d1D 11. Dg5+) 8. f4.

61. tunti: Varatempot.

1. 1. Kf3 (mutta ei 1. Kf4 g6) 1... g6 2. hg+ Kxg6 3. Kf4 h5 4. g3 tai 1... Ke7 2. Kf4 Ke6 3. g3.
2. 1... Kd5 (tai 1... Ke5 2. Kc4) 2. b3 Kd6 3. Kc4 Kc6 4. g3 h6 5. g4 Kc7 6. Kb5 Kb7 7. a5 ba 8. Kxc5 Ka6 9. Kc6.

**62. tunti: Kuninkaan
aktiivisuus.**

1. 1... c4 2. dc Kxe4 3. Ke2 Kd4 4. Kf3 Kxc4 5. Ke4 Kb4 6. Kxe5 Kxa4 7. Kd4 Kb3.
2. Musta häviää 2. Rxg5 fg 3. g4! jatkossa. Esimerkiksi: 3... Kh7 4. h4 Kh6 5. Kf6 Kh7 6. h5 a5 7. Ke5.

**63. tunti: Sotilasloppupeliin
siirtyminen...**

1. 1. Txc7+ Dxc7 2. Rc5+ Kb6 3. Dxc7+ Kxc7 4. Rxe6+ Kd7 5. Rxd8 Kxd8 6. b4 jne.

2. 1... Dxb4+ 2. ab ab 3. Kxb2 Kc4 4. Ka3 b2 (musta laski 5. Kxb2 Kxb4 jatkon) 5. Ka2! ja tasapeli.

64. tunti: **Shakkitehtävistä...**

1. 1. Kg4! (huono olisi 1. gf gf 2. Kg4 Ke4 3. Kh5 Kxf5 4. Kh6 Kg4 5. Kxh7 Kh5!) 1... Ke4 2. g6! h6 (hyödyttömyys olisi 2... hg 3. fg f5+ 4. Kg5 f4 5. h5 f3 6. h6 tasapelein) 3. Kh5.

2. 1. Kc6 Ke5 (jotta haun jälkeen valkean a7-sotilas estäisi oman kuninkaan poistumisen nurkasta) 2. Kc7 Kd5 3. Kd7 Ke5 4. Kc6 (tempokolmio!) 4... Kxf5 5. Kb7.

65. tunti: **Harjoitusasemia.**

1. 1... Kc8 2. Th8+ Kd7 3. Tb8! (mitään ei anna 3. Ka6 Kc7 ja kaikki pitää alkaa alusta: 4. Th7+ jne.) Nyt tulee "rakentaa silta". Esimerkiksi 3... Tb2 4. Ka7 Ta2+ 5. Kb7 ja sitten b5-b6, Th8 jne.

2. 1. h6 -siirtoa seuraisi 1... Kg6, sitten Kh7 ja tasapeli.

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

1. 1. Tc7+ Kg8(f8) 2. Kg3 ja sitten f4-f5 ja Kg3-f4.

2. 1... Ke4 2. Txc5 f4! 3. ef Kf3 4. h3 Ta1+.

67. tunti: **Avoimen linjan hyödyntäminen.**

1. Valkea uhkaa marssia kuninkaallaan f5:n. Mustan paras siirto on 1... g4 (heikompi olisi 1... Te6 2. Td8 Te8 3. Txe8 Kxe8 4. Kh3).

2. 1... a5 uhaten edetä myöhemmin sotilaalla.

68. tunti: **Vapaasotilasloppupelit I.**

1. 1... Txc7 2. Txc3 Txc3 3. Kxc3 Kxe4 4. Kc4 Kf4 5. Kd4 Kg4 6. Ke5 Kxh4 7. Kf6 ja tasapeli.

2. 1... Ta2! ja siirtojen 2. Kxf5 Txf2+ 3. Kxe4 Ta2 jälkeen laudalla on teoreettinen tasapeli.

69. tunti: **Vapaasotilasloppupelit II.**

1. 1... Tc7 2. a4 e4 3. Th5 e3 4. Th3 Te7 5. Th1 e2 6. Te1 Kf5 7. Kc3 Kf4 8. Kd2 Kf3 9. Th1 Td7+ 10. Kc2 Kg2.

2. Mustalla on voittoasema. 1... f4 -siirron jälkeen rinnakkaiset vapaasotilaat ratkaisevat. Esimerkiksi: 2. gf gf 3. Kd1 f3 4. Ke1 Tg8 5. Kf1 Td8.

70. tunti: **Aktiivisuudesta torniloppupeleissä.**

1. 1... Te8! 2. Txd6 Te5+ 3. Kg4 Te6.

2. 1... Td8! 2. Ta6 (jos 2. Ke2, niin 2... f4, sitten Kf5 ja f3+) 2... Td2! 3. Txb6+ Kg5

4. Ke1 Tc2 5. Tb5 Kg4 ja musta ei häviä.

71. tunti: Sotilasheikkouksien hyväksikäyttö.

1. Valkea pakotetaan siirtopakkoasemaan. Jokaista kuninkaan siirtoa seuraa Td3, esimerkiksi 2. Kd1 Td3+ 3. Td2 Txd2 4. Kxd2 Ke6 5. Kc3 Kd5 6. Kd3 h5 7. h4 b5 8. Ke3 Kc4 mustan voiton. Tämän takia valkean on päästettävä mustan kuninkas e-linjan yli. Jos 2. Tg2, niin 2... Ke6 ja valkealle huono on 3. Tg6+ Kd5 4. Txx6 Txb2 jatko.

2. 1... Ke6! (mutta ei 1... Tc3+ 2. Ke4 Txa3 3. Kd5 valkean aktiivisin pelein). Nyt valkea häviää 2. Ke4 f5+ 2. Kd3 Kd5 4. Tb4 Txb4 5. ab h6 ja 2. Tb3 Kd5 3. Td3 f5 4. h3 h5 5. h4 g6 jatkoissa.

72. tunti: Joitain puolustusmahdollisuuksia.

1. 1... Kb7 2. a5 Ka7 3. a6 Ka8 4. Tb5 Ka7 5. Ta5 Tg1.

2. 1. Tf7+ Ka6 2. Tc7 Tb4+!

73. tunti: Materiaaliedun realisointi.

1. 1. Ta5 Tb7 2. Ta6! ja tästä eteenpäin vähittäisellä kuninkassivustan sotilaiden ja kuninkaan etenemisellä.

2. 1. e5 Kg8 2. Kf5 Tf1 3. Txa2 Txf3+ 4. Kg6 Kf8 5. Ta8+ Ke7 6. Ta7+.

74. tunti: Asemaedun realisointi.

1. 1... Th5 2. h3 b5! (tekee a3-heikkoudesta pysyvän). Edelleen olisi mahdollinen idea Th6 ja e6-e5.

2. 1. f5! ef (1... Kf7 2. Kf4) 2. Kf4 Te6 3. Kxf5 Tg6 (tai 3... Kf7 4. Tg3) 4. e6 Tg4 5. Ke5 Te4+ 6. Kd6 Txd4 7. Te3.

75. tunti: Joitakin torniloppupelিতেhtäviä.

1. 1. h6 Kf6 (1... Tf8 2. h7 helpoin voiton) 2. h7 Kg7 3. h8D+! ja 4. Kg4+.

2. 1. cb Th8(d8) (huono olisi 1... Txc1+ 2. Kb2) 2. Tc8 Th1(d1+) 3. Tc1! Th8(d8) 4. Tc8. Tasapeli.

