



Etelä-Vantaan Shakkikerho

Syyskausi 2018

Avauspeli II

Avasaiheena on **Kuningatargambiitin Laskerin puolustus**, josta seuraa tasaväkinen asema. Valkealla on keskustan ansiosta pieni etu, mutta mustalla on erittäin hyvät mahdollisuudet tasoittaa asema.

Ohjeita:

- 1) Edetään alkuasemasta harjoituspeliasemaan siirto kerrallaan.
- 2) Pelataan harjoituspelejä kuvion 2 asemasta.

Kuningatargambiitin Laskerin puolustus

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Rc3 Rf6 4.Lg5 Le7 5.e3 0-0 6.Rf3 h6 7.Lh4 Re4 8.Lxe7 Dxe7 9.Tc1 c6 10.Ld3 Rxc3 11.Txc3 dxc4 12.Lxc4 Rd7 (kuvio 2, harjoituspeliasema)

Harjoituspeliasemassa...

Valkean tärkeät suunnitelmat:

- 1) Säilyttää keskustan ansiosta saatu tilaetu.
- 2) Yrittää löytää hyökkäyskohteita mustan kuningatarsivustalta.
- 3) Välttää asemaa pelkistäviä upseerien vaihtoja.

Mustan tärkeät suunnitelmat:

- 1) Yrittää rikkoa valkean keskusta joko e6-e5 tai c6-c5 siirroilla.
- 2) Yrittää saada passiivinen c8-lähetti peliin.
- 3) Upseerien vaihdot helpottavat mustan ahdasta asemaa.

Turnauspeliesimerkki:

Karpov, Anatoly - Jussupow, Artur

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Rf3 Rf6 4.Rc3 Le7 5.Lg5 0-0 6.e3 h6 7.Lh4 Re4 8.Lxe7 Dxe7 9.Tc1 c6 10.Le2 Rd7 11.0-0 Rxc3 12.Txc3 dxc4 13.Lxc4 b6 14.Ld3 c5 15.Le4 Tb8 16.Dc2 a5 17.Tc1 Lb7 18.Lxb7 Txb7 19.dxc5 Rxc5 20.Re5 Df6 21.Rd3 Td8 22.Rxc5 bxc5 23.De2 Tbd7 24.T3c2 a4 25.g3 Td5 26.Kg2 g6 27.a3 h5 28.Df3 De5 29.Df4 Dxf4 30.gxf4 Tb8 31.Txc5 Txc5 32.Txc5 Txb2 33.Tc4 Ta2 34.Txa4 Kf8 35.Ta7 Ta1 36.h4 Kg7 37.a4 Ta2 38.Kf3 Kf6 39.a5 Ta3 40.a6 Ta4 41.Ke2 Ta2+ 42.Kd3 Txf2 43.Tb7 Ta2 44.a7 e5 45.fxe5+ Ke6 46.Kc4 g5 47.hxg5 h4 48.Kb5 Tb2+ 49.Kc6 Ta2 50.Kc7 h3 51.Kb8 h2 52.Tb1 1-0

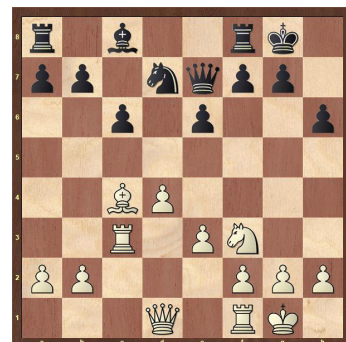
Käännä paperi, niin löydät
mielenkiintoisia taktiikkatehtäviä!

Kuvio 1



Kuningatargambiitin Laskerin puolustus, valkean 8.siirto.

Kuvio 2:



Harjoituspeliasema,
mustan 13. siirto.

Siirtojen kirjaaminen/lukeminen:

K = kuningas
D = kuningatar
T = torni
L = lähetti
R = ratsu
pelkkä ruutu = sotilaan siirto
x = nappula lyödään.
0-0 = lyhyt linna
0-0-0 = pitkä linna
X = shakkimatti
e4, d5,... = ruutu, johon nappula liikkuu. Jos ruutuun voi liikkua useampi samanlainen nappula, merkitään myös lähtöruutu. Lähtöruudun voi merkitä aina, jos haluaa (=pidempi merkitsemistapa).

Kuningatargambiitin Laskerin puolustuksen taktisia tilanteita

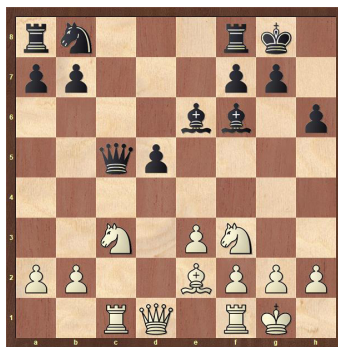
Ohjeita:

1. Keksi paras siirto. Paras siirto tekee shakkimatin, voittaa materiaalia tai johtaa selvästi edulliseen asemaan. Siirto voi olla myös puolustus siirto, joka pelastaa häviöltä tai huonoon asemaan joutumiselta.
2. Ratkaisu voi olla yhden tai usemman siirron mittainen.
3. Laudan vieressä olevan neliön väri kertoo, kumpi on siirtovuorossa.
4. Jos tehtävä ei ratkea, kysy vinkkiä valmentajalta. Osa tehtävistä voi olla todella haastavia.

Kuvio 1



Kuvio 2



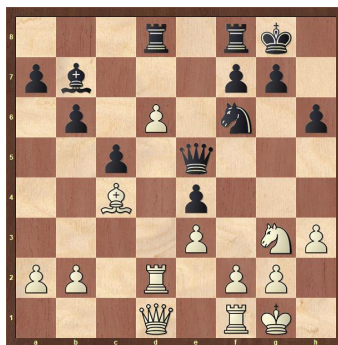
Kuvio 3



Kuvio 4



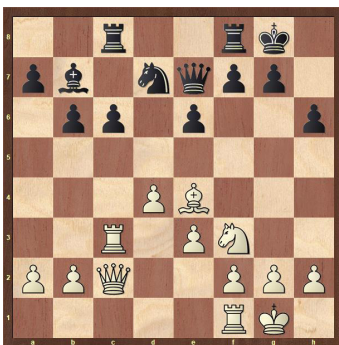
Kuvio 5



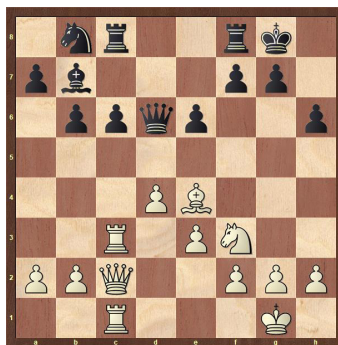
Kuvio 6



Kuvio 7



Kuvio 8



Kuvio 9

