



# Etelä-Vantaan Shakkikerho

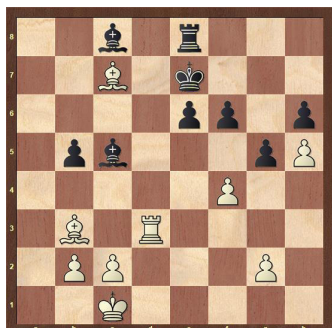
## Kevätkausi 2020



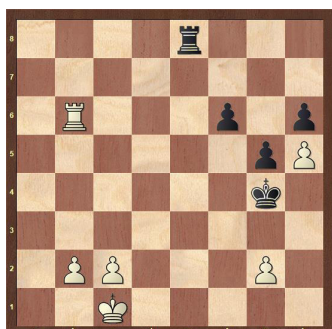
Tässä loppupelissä valkealla on selvä etu, sillä kaikki valkean upseerit sijaitsevat aktiivisesti. Valkean kuningas on turvassa, ja valkealla ei ole sotilasheikkouksia. Mustalla sensijaan on ongelmia saada kaikki upseerit peliin mukaan. Kuningasasema on heikentynyt, ja mustalla on mahdollisesti heikkoja sotilaita (a7,b5 ja erityisesti g5). **21.Td7?** Valkealle tarjottiin mahdollisuutta tehdä mustan g-sotilaasta heikkous pelaamalla 21.h6! Lf8 22.Ld2 Lxh6 23.Th1 Kg7 24.Th5 valkean selvin eduin. **21...Te7?** Mustan piti pelata 21...h6! ja g5-sotilas on paremmin suojattu.



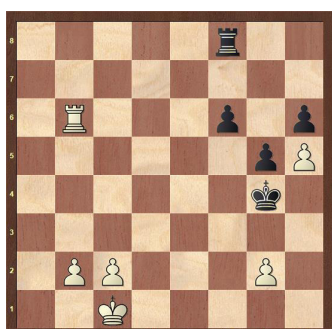
**22.Ted1?** Valkea teki luonnollisen näköisen siirron, mutta valkealla oli peräti kaksi taktista jatkoa edun varmistamiseksi 22.Txe7! Lxe7 23.Lxe6! fxe6 24.Txe6 valkean selvin eduin tai 22.Td8+ Te8 23.Txa8 Txa8 24.Te5 Le7 25.Lxe6! valkean selvin eduin. **22...Tae8** Yksinkertaisempaa olisi ollut 22...Txd7 23.Txd7 h6 tasa-asemin. **23.Ld8 Txd7 24.Txd7 h6 25.Lf6 Lc8 26.Td3 Kf8 27.a4 a6 28.axb5** Valkean pieneen etuun olisi johtanut 28.c4! paremman sotilasaseman ansiosta. **28...axb5 29.Le5 Ke7 30.f4 f6 31.Lc7**



**31...Tg8?** Tähän asti mustan puolustuspeli on sujunut hyvin. Valkea ei ole pelkästään menettänyt etuaan, vaan mustalla on jo parempi asema. Ratkaisevalla hetkellä mustan ote kuitenkin herpaantuu ja hän laittaa torninsa suoraan kiinnitykseen. Merkittävää etua mustalle olisi tarjonnut suoraviivainen hyökkäys valkean heikkoja kuningassivustan sotilaita vastaan. **31...Lb7! 32.fxg5 hxg5 33.g4 Le4 34.Th3 f5** ja mustan sotilaita on vaikea pysäyttää. **32.f5!** Valkea käyttää tilaisuutensa hyväkseen ja tasoittaa pelin. **32...Te8 33.fxe6 Lxe6 34.Rc3 Ld6 35.Lxe6 Lxc7 36.Txc7+ Kxe6 37.Tb7 Kf5 38.Txb5+ Kg4 39.Tb6**



Valkea uhkaa mustan f-sotilasta ja musta joutuu tärkeän päätöksen eteen. Pitääkö sotilas puolustaa vaiko jatkaa hyökkäystä? **39...Tf8?** Musta valitsee väärin. Oikein oli **39...Kg3!** vaikka se maksaakin kaksi sotilasta. **40.Txf6 Kxg2 41.Txh6 g4 42.Tg6 g3 43.h6 Kf2 44.h7 g2 45.Tf6+ Ke2 46.Tg6 Kf2 47.Tf6+ tasa-asemin.** Musta virheellisesti arvoi aseman itselleen paremmaksi ja valitsi pelijatkon. Yleensäkin shakkipelissä voittaa se, joka osaa arvioida asemat paremmin. Aseman arviointi on erittäin tärkeä taito ja sitä voi harjoitella!



Nyt vastaavasti valkean täytyy olla tarkkana. **40.c4?** Viimeinen siirto ennen ajantarkistusta on usein vaaran paikka. Valkean piti pelastaa g-sotilas pelaamalla **40.Tb3!** Siirto estää mustan kuningasta pääsemästä kolmannelle riville, ja valkean kaksi rinnakkaista sotilasta alkavat edetä. Musta on vaikeuksissa. **40...Kg3** Musta saa valkean g-sotilaan ja mustan sotilaat pääsevät etenemään. **41.c5 Kxg2 42.c6 Tc8!** Siirto pysäyttää sotilaan. **43.Kd2 f5 44.c7 f4!** Vapaasotilaat pitää saada juoksemaan! **45.Txh6 g4! 46.Tg6 g3 47.h6 Txc7 48.Tg7 Tc8 49.h7 Th8 50.Tf7 f3 51.b4 f2 52.Ke2 Te8+ 0-1** Yleensä pelin voittaa se, joka tekee toiseksi viimeisen virheen:)

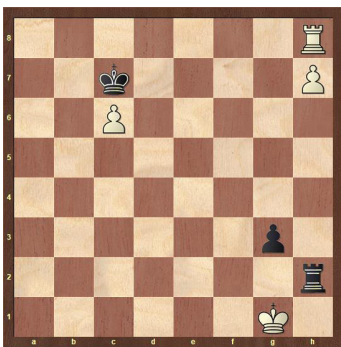
# Loppupelitaktiikkaa

Merkkaa nuolella paras siirto.

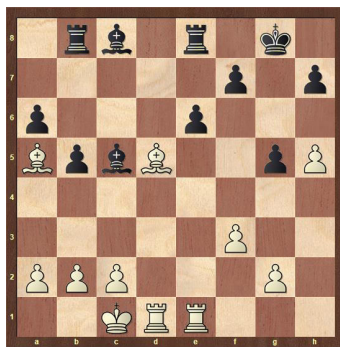
Paras siirto voittaa pakottavasti materiaalia, tekee shakkimatin tai johtaa muuten voittoasemaan. Paras siirto voi olla myös puolustussiiirto, joka pelastaa häviöltä.

Ratkaisujen ideat ovat yleensä muutaman siirron pituisia, mutta joskus jopa enemmän.

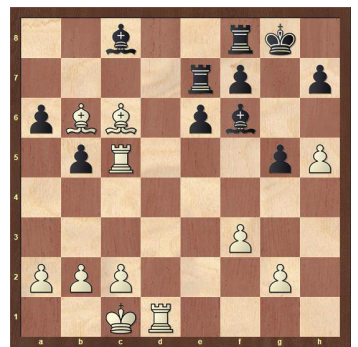
Kuvio 1



Kuvio 2



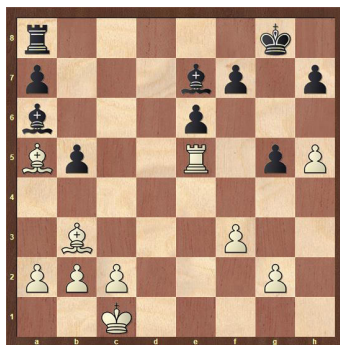
Kuvio 3



Kuvio 4



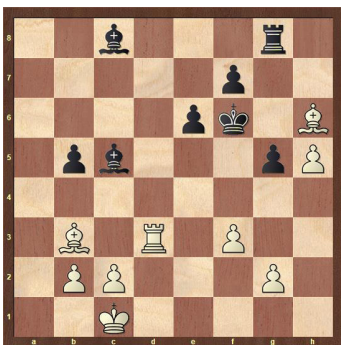
Kuvio 5



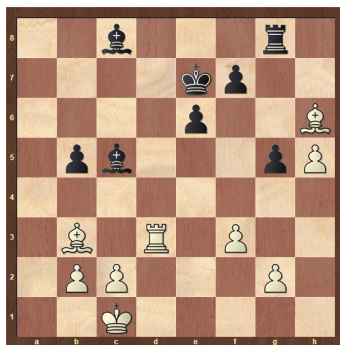
Kuvio 6



Kuvio 7



Kuvio 8



Kuvio 9

