



# Etelä-Vantaan Shakkikerho

## Kevätkausi 2020

### Avauspeli VII

Avausaiheena on **Trompovskin hyökkäys**, jossa valkea kehittää ensimmäisenä upseerina peliin lähetin. Valkea uhkaa rikkoa mustan sotilasaseman.

Ohjeita:

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

### **Trompovskin hyökkäys**

1.d4 Rf6 2.Lg5 d5 3.Lxf6 exf6 4.e3 Ld6 5.c4 dxc4 6.Lxc4 0-0 7.Rc3 f5 8.Rf3 Rd7 9.0-0 Rf6 10.Dc2 c6

#### Harjoituspeliasemassa...

#### Valkean tärkeät suunnitelmat:

- 1) Yrittää vähemmistöhyökkäystä b2-b4-b5.
- 2) Saada mustalle sotilasheikkous kuningatarsivustalle.
- 3) Varoa musta upseerien hyökkäystä kuningassivustalla.

#### Mustan tärkeät suunnitelmat:

- 1) Loppupelit ovat yleensä mustalle hyviä lähettiparin ansiosta.
- 2) Pyriä vaihtamaan vaaleruutuiset lähetit.
- 3) Etsiä hyökkäysmahdollisuuksia kuningassivustalla.

#### Rune Djurhuus – Magnus Carlsen

1.d4 Rf6 2.Lg5 d5 3.Lxf6 exf6 4.e3 f5 5.c4 dxc4 6.Lxc4 Ld6 7.Rc3 0-0 8.Rf3 Rd7 9.0-0 Rf6 10.Dc2 a6 11.Tfe1 g6 12.a4 Kg7 13.Tad1 Tb8 14.g3 De8 15.Rd5 De4 16.Dxe4 Rxe4 17.Te2 Ld7 18.Ta1 b5 19.axb5 axb5 20.Ld3 Lc6 21.Rxc7 Tb7 22.d5 Ld7 23.Ra6 Ta8 24.L4 Tba7 25.Tea2 Lc8 26.Lxb5 Rc3 27.Rc7 Txa2 28.Txa2 Txa2 29.Re8+ Kf8 30.Rxd6 Rxb5 31.Rxc8 Ta6 32.Re5 Ke8 33.Rc4 Kd8 34.R8b6 Kc7 35.d6+ Rxd6 36.Rd5+ Kc6 37.Rxd6 Kxd6 38.Rc3 Tb6 39.b5 Tb8 40.Kg2 Kc5 41.h4 Kc4 42.Re2 Txb5 43.Rd4 Td5 44.Rf3 h6 45.Kg1 Kd3 46.Kg2 Ke4 47.Rg1 Td2 48.Rf3 Td1 49.Rh2 f6 50.Rf3 g5 51.h5 Td5 52.Rg1 Td2 53.Rf3 Td1 54.Rg1 Txb5 55.Kxg1 Kf3 56.Kf1 Kg4 57.Kg2 Kxh5 58.Kf3 Kg6 59.e4 fxe4+ 60.Kxe4 h5 61.Kf3 Kf5 62.g4+ hxg4+ 63.Kg3 Ke5 64.Kxg4 Ke4 65.Kg3 f5 66.Kg2 f4 67.Kg1 Kf3 68.Kf1 g4 69.Kg1 Ke2 0-1

Käännä paperi, niin löydät  
mielenkiintoisia taktiikkatehtäviä!

Kuvio 1



Trompovskin hyökkäys,  
mustan 2.siiro.

Kuvio 2:



Harjoituspeliasema,  
valkean 11. 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, merkataan myös lähtöruutu. Lähtöruudun voi merkata aina, jos haluaa (=pidempi merkitsemistapa).

# Trompovskin hyökkäyksen taktisia tilanteita

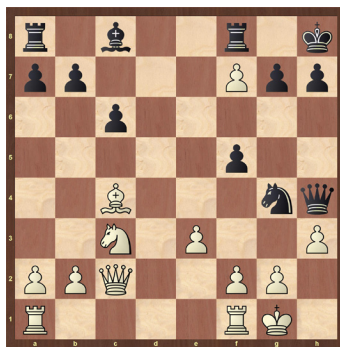
## Ohjeita:

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

