

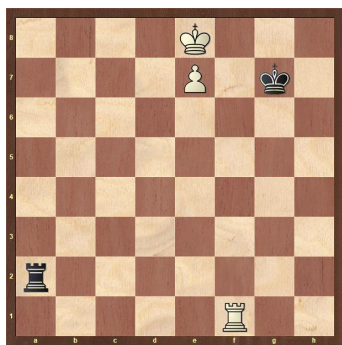


Etelä-Vantaan Shakkikerho

Syyskausi 2018

Lucena-asema

Lucena-asema on yksi torniloppupelien tyyppiasemista. Hyökkääjällä on erilaisin tapoja voittaa asema, mutta ns. "Sillanrakennus" on ehkä kuuluisin niistä.



Tätä asemaa kutsutaan shakkikirjallisuudessa Lucena-asemaksi. Jos valkealla on siirtovuoro, hän voittaa.

1.Rg1+ (Myös 1.Rd1 voittaa 1...Ra8+ 2.Kd7 Ra7+ 3.Ke6 Ra6+ 4.Rd6 Ra8 5.Rd8+- ja mustan torni ei pysty estämään korotusta)

1...Kh7 (1...Kf6 2.Kf8+- ja valkean sotilas korottuu)

2.Rg4! (Tornin nostoa neljännelle riville kutsutaan "**Sillan rakentamiseksi**". Ideana on tulla tornilla katkaisemaan mustan tornin shakkailut. Kuninkaan siirto 2.Kf7 olisi ennenaikainen, sillä 2...Rf2+ 3.Ke6 Re2+ 4.Kf6 Rf2+ ja valkean kuninkaan on paettava takaisin e8:aan. On syytä mainita, että valkealla on muitakin keinoja saavuttaa voitto 2.Re1! Kg7 3.Kd7 Ra7+ 4.Kc6 Ra6+ 5.Kb7 tai 2.Rd1! Kg7 3.Kd7 Ra7+ 4.Ke6 Ra6+ 5.Rd6 Ra8 6.Rd8+-)

2...Rd2 (2...Ra8+ 3.Kf7+- ja valkea uhkaa yhtä aikaa shakkimattia ja korotusta)

3.Kf7 Rf2+ 4.Ke6 Re2+ 5.Kf6 Rf2+ (5...Re1 6.Rg5 Suunnitelmana Tg5-e5)

6.Ke5 Re2+ 7.Re4+-

(Yhteenvetona Lucena-asemasta voidaan sanoa, että jos sotilas on seitsemännellä rivillä, on hyökkääjällä monta erilaista voittavaa suunnitelmaa, joista helpoin muistaa on "Sillan rakennus", joka suojaa shakkeja kuninkaan alta. Toinen tapa voittaa on tulla tornilla suojaamaan sivustalta tulevia shakkeja. Jos puolustavan pelaajan kuningas on eristetty sotilaasta, on sivustalta tulevat shakit ainoa puolustuskeino. Tällöin puolustus on menestyksestä vain silloin, kun shakkaavan tornin ja sotilaan etäisyys toisistaan on vähintään kolme linjaa. Puolustajan on syytä sijoittaa kuninkaansa aina lyhyelle puolelle ja torninsa pitkälle sivulle.)

Käännä paperi, niin löydät
mielenkiintoisia taktiikkatehtäviä!

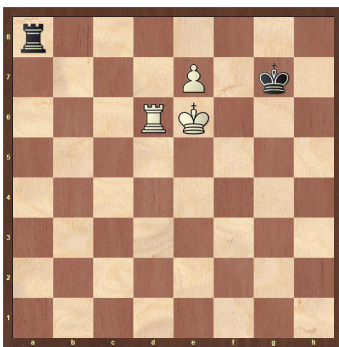
Loppupelitaktiikkaa

Merkkaa nuolella paras siirto.

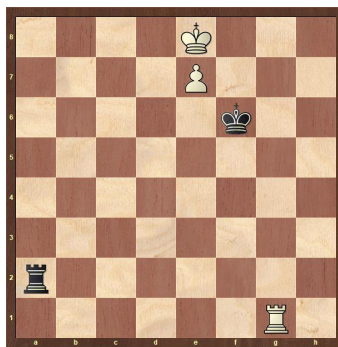
Paras siirto voittaa pakottavasti materiaalia, tekee shakkimatin tai johtaa muuten voittoasemaan. Paras siirto voi olla myös puolustus siirto, joka pelastaa häviöltä.

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

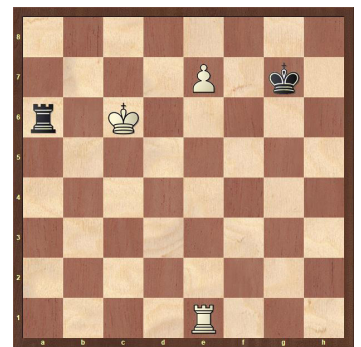
Kuvio 1



Kuvio 2



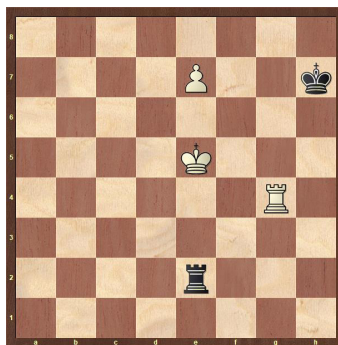
Kuvio 3



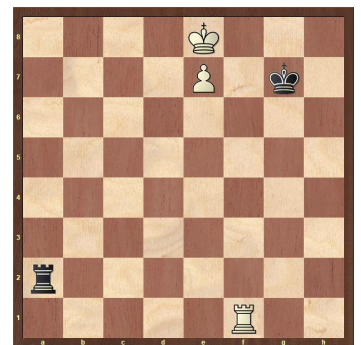
Kuvio 4



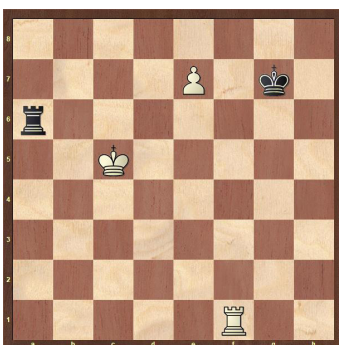
Kuvio 5



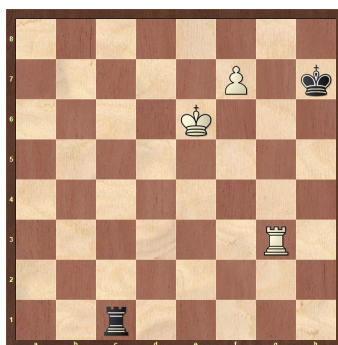
Kuvio 6



Kuvio 7



Kuvio 8



Kuvio 9

