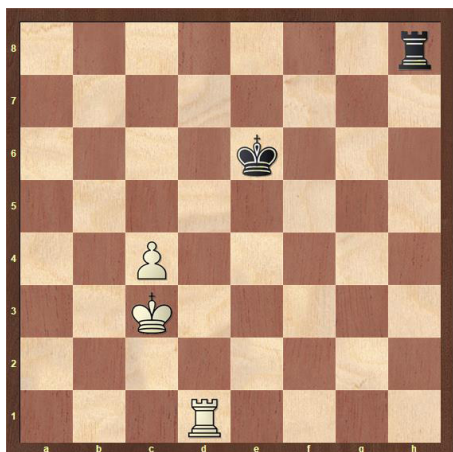




Etelä-Vantaan Shakkikerho

Syyskausi 2018

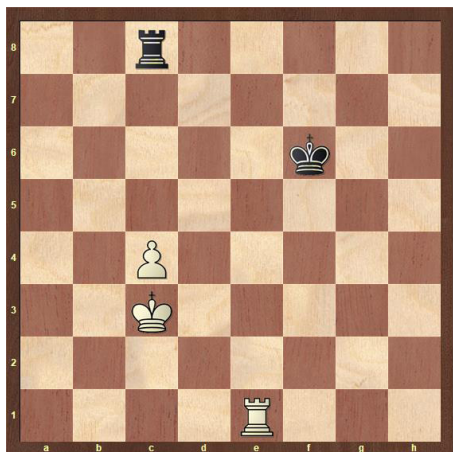
Kuningas eristetty sotilaasta yhden linjan verran



◆ Mustan kuningas on eristetty sotilaasta yhden linjan etäisyydelle. Oikealla puolustuksella asema on tasan.

1...Tc8 (Torni estää sotilaan etenemisen.) 2.Kb4 Tb8+! (Muuten sotilas pääsee etenemään.) 3.Kc5 Tc8+! 4.Kb5 Tb8+! 5.Ka6 (Valkea voi yrittää ovelaa ansaa 5.Ka5!? Ta8+? 6.Kb6! Tb8+ 7.Kc7 valkean voitoin.) 5...Tc8! (Jälleen kerran shakkaaminen on väärin 5...Ta8+? 6.Kb7 Ta2 7.c5 valkean voitoin.) 6.Td4 Ke5! (Tässä on puolustuksen ydin, valkean torni ei voi yhtä aikaa suojata sotilasta ja estää kuninrgasta pääsemästä sotilaan alle.) 7.Td5+ Ke6 8.Kb5 Tb8+! 9.Ka4 Tc8 10.Kb4 Tb8+ 11.Tb5 Th8 (Jos mustan kuningas pääsee sotilaan alle, ollaan tutussa Philidor-asemassa tasa-asemin.) 12.Tb7 (Torni yrittää katkaista kuninkaan reitin 7.riviä pitkin.) 12...Kd6 13.Kb5 Th5+ 14.Kb6 Tc5! 15.Td7+ Kxd7 16.Kxc5 Kc7 tasa-asemin.

Kuningas eristetty sotilaasta kahden linjan verran



◇ Mustan kuningas on eristetty sotilaasta kahden linjan etäisyydelle. Oikealla pelitavalla asema on valkean voitto.

1.Kb4 Tb8+ 2.Ka5 Tc8 (Shakkaaminen ei auta mustaa 2...Ta8+ 3.Kb6 Tb8+ 4.Kc7 valkean voitoin.) 3.Kb5 Tb8+ 4.Ka6! (Täältä valkean kuningas voi sekä puolustaa etenevää sotilasta että samalla häiritä mustan tornia.) 4...Tc8 5.Tc1! (Kun kuningas on saavuttanut 6.rivin, torni sijoitetaan sotilaan taakse auttamaan sen etenemistä. 5.Te4 Kf5 6.Th4 Ke6 7.Kb7 Tc5 8.Kb6 Tc8 9.c5 valkean voitoin.) 5...Ke7 6.Kb7 Tc5 7.Kb6 Th5 (7...Tc8 8.c5 valkean voitoin. Jos sotilas saavuttaa viidennen rivin, ja puolustajan kuningas ei pääse sen alle, peli on menetetty. Hyökkääjä pääsee tuttuun Lucena-asemaan.) 8.c5 Kd8 9.Td1+ Kc8 10.Tg1! Th8 (10...Th6+ 11.c6 valkean voitoin.) 11.c6 Tf8 (Nyt näemme miksi takarivillä odottelu ei pelasta mustaa.) 12.Ta1! Kb8 13.c7+ Kc8 14.Ta8+ valkean voitoin.

Käännä paperi, niin löydät
mielenkiintoisia taktiikkatehtäviä!

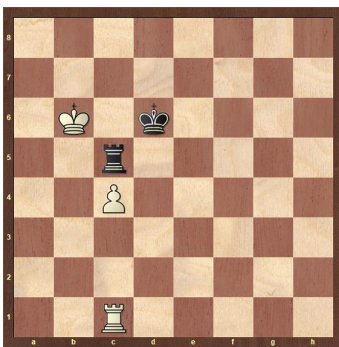
Loppupelitaktiikkaa

Merkkaa nuolella paras siirto.

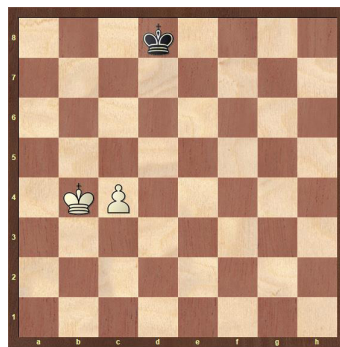
Paras siirto voittaa pakottavasti materiaalia, tekee shakkimatin tai johtaa muuten voittoasemaan. Paras siirto voi olla myös puolustussiiirto, joka pelastaa häviöltä.

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

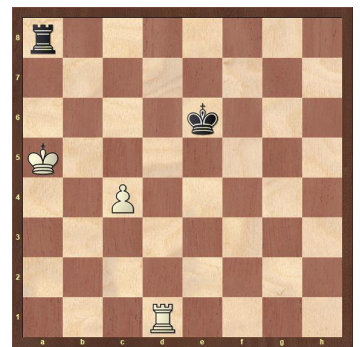
Kuvio 1



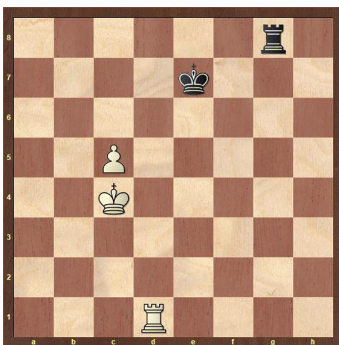
Kuvio 2



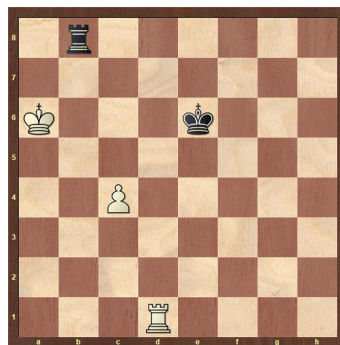
Kuvio 3



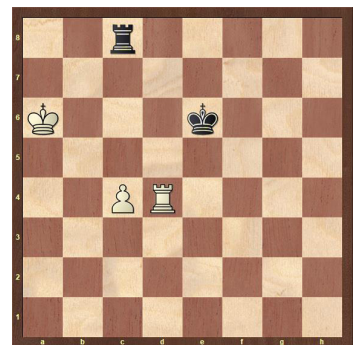
Kuvio 4



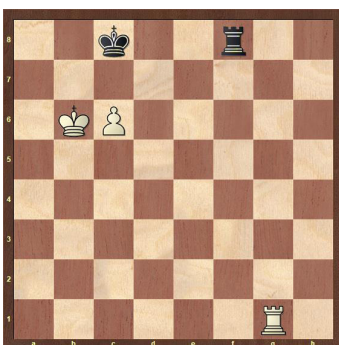
Kuvio 5



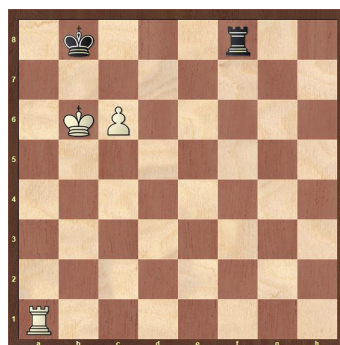
Kuvio 6



Kuvio 7



Kuvio 8



Kuvio 9

