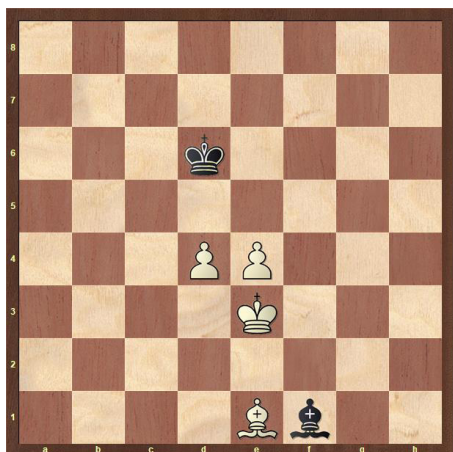




# Etelä-Vantaan Shakkikerho

## Kevätkausi 2019

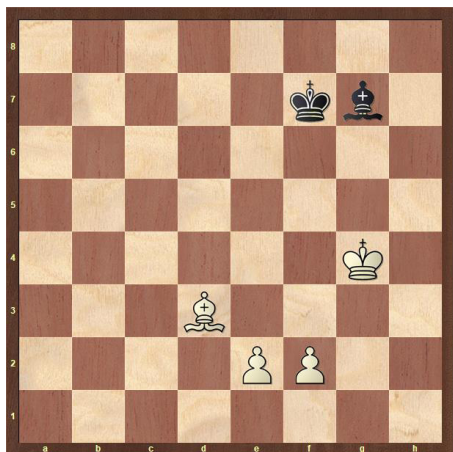
### Eriväriset lähetit - puolustus kestää



◆ Jos mustan kuningas ja lähetti onnistuvat kontrolloimaan d5-ruutua, niin valkean sotilaat eivät voi edetä ja asema on tasan. Muistisääntö: Mitä kauempana sotilaat ovat, sitä helpompi on saavuttaa tasapeli.

1...Lc4! (Ainoa siirto. Musta ei ehdi saada puolustusta kuntoon kun sotilaat ovat neljännellä rivillä. Kuninkaan pitäisi olla e6:ssa ja lähetin c6:ssa tai b7:ssä. Niinpä puolustus pitää rakentaa toimivaksi kun sotilaat ovat viidennellä rivillä. Kuninkaan pitää silloin olla d7:ssä ja lähetin f7:ssä tai g8:ssa.) 2.Lg3+ Kc6! (Sotilaan eteneminen d4-d5 pitää estää kunnes lähetti ehtii f7:ään. 2...Kd7? 3.d5 +- tai 2...Ke6? 3.Lf4! Lb3 4.Kd3 La2 5.Kc3 Kd7 6.d5 +-) 3.Kf4 Lf7 4.Ke5 Kd7 5.d5 Lg6 (Sotilaan uhkaaminen ei ole välttämätöntä, mutta se on yksinkertaisin tapa estää valkean edistyminen.) 6.Kd4 Lh7 7.e5 Lg8 = (Lopulta musta saavuttaa toivotun puolustusasetelman.)

### Eriväriset lähetit - puolustus murtuu



◇ Musta ei ehdi rakentaa haluttua puolustusasetelmaa, vaikka valkean sotilaat ovat vasta toisella rivillä.

1.f4! (Mustan paras puolustusidea on estää valkeata pelaamasta e4-e5 siirtoa. Tämä onnistuu, jos lähetti sijaitsee d6:ssa ja kuningas f6:ssa. Valkean siirto estää lähetin aktivoimisen.) 1...Lf8 2.e4 Ke7 (2...Ld6 3.e5 Lc7 4.Lc4+ Ke7 5.Kf5 Lb8 6.Ke4 Lc7 7.f5 +-) 3.Lc4 Lg7 4.e5 (Musta on saavuttanut halutun puolustusasetelman viidennen rivin sotilaita vastaan, ja valkea ei voi pelata f4-f5-f6. Valkea ei kuitenkaan hätäile f-sotilaan kanssa. Huomaa mustan lähetin hankala asema, se on ikään kuin häkissä eikä pysty kunnolla liikkumaan. Valkea etenee kuninkaallaan ja hyödyntää lopuksi siirtopakkoa.) 4...Lh6 (Musta yrittää estää valkean kuningasta etenemästä uhkaamalla f-sotilasta) 5.Lb3! (Valkea hyödyntää siirtopakkoa. 5.f5? Lg7 6.Kf4 Lh8 =) 5...Lg7 6.Kg5 (Kuningas pääsee etenemään.) 6...Lh8 7.Kg6 Kf8 8.Kh7 Lg7 9.Lc4! +-)

Käännä paperi, niin löydät mielenkiintoisia taktiikkatehtäviä!

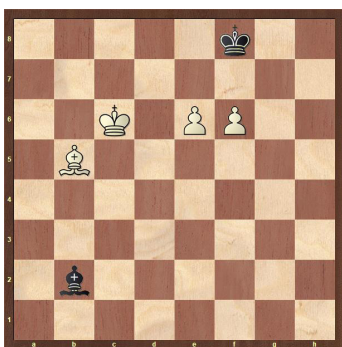
# Loppupelitaktiikkaa

Merkkaa nuolella paras siirto.

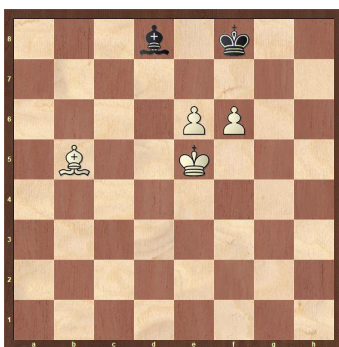
Paras siirto voittaa pakottavasti materiaalia, tekee shakkimatin tai johtaa muuten voittoasemaan. Paras siirto voi olla myös puolustussiiirto, joka pelastaa häviöltä.

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

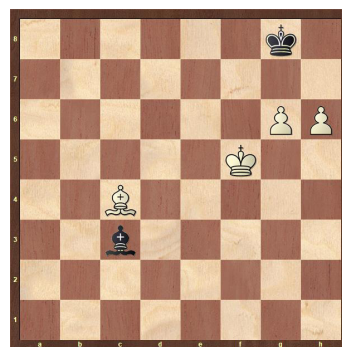
Kuvio 1



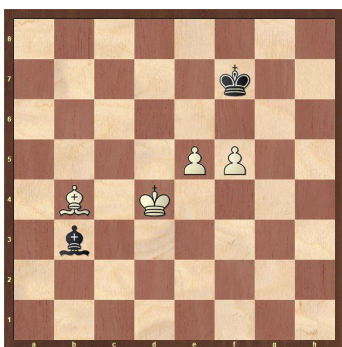
Kuvio 2



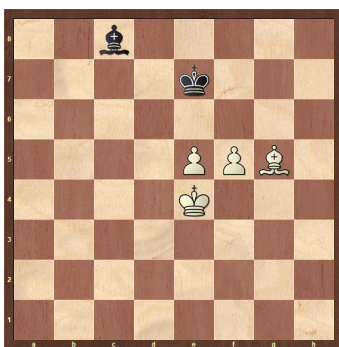
Kuvio 3



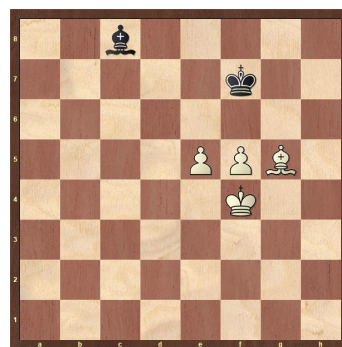
Kuvio 4



Kuvio 5



Kuvio 6



Kuvio 7



Kuvio 8



Kuvio 9

