

Loppupeli torni, f- ja h-sotilaat vs torni

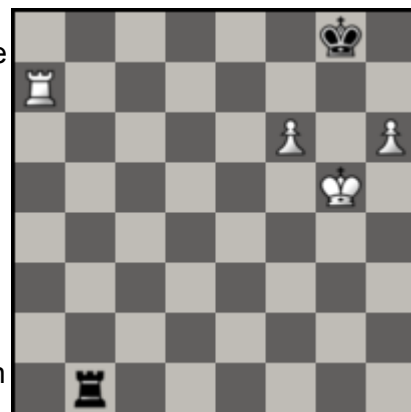
Valtaosa torniloppupeleistä, joissa vahvemmallalla puolella on kaksi sotilasta enemmän, on vahvan puolen voittoja. Tämä pätee myös sellaisiin loppupeleihin, joissa sotilaat eivät ole vierekkäisillä linjoilla eivätkä voi siis tukea toisiaan. On kuitenkin eräs usein esiintyvä joukko asemia, joissa heikompi puoli voi asemaonnella ja tarkalla puolustuksella pitää tasapelin. Tässä asemassa vahvemmallalla puolella on sotilaat torni- ja ratsulinjoilla, siis joko a- ja c-sotilaat tai f- ja h-sotilaat.

Tappion karvas kalkki

Menestyksekkään puolustautumisen edellytys on välttää tappioon johtavia asemia. Siinä kaikki mitä tästä asiasta on sanottavaa, oppitunti on päättynyt. Ei vaineskaan, katsotaan aluksi mitä puolustajan tulee välttää.

Mikäli asemassa oikealla on valkean siirtovuoro, voitto tulee kuin manulle illallinen: **1. h7+ Kh8 2. Ra8+ Kxh7 3. f7** ja valkea joko korottaa tai voittaa mustan tornin. Mikäli pääset pelaamaan tätä loppupeliä vahvemmallalla puolella, kannattaa muistaa tämä idea uhrata h-sotilas f-sotilaan etenemisen helpottamiseksi.

Siirtovuorokaan ei pelasta mustaa. **1...Rg1+ 2.Kf5 Rf1+ 3.Ke6 Re1+ 4.Kd6 Rd1+ 5.Ke7 Re1+ 6.Kd8 Rf1 7.h7+ Kh8 8.Ke7 Re1+ 9.Kf7 Rb1 10.Ra8+ Kxh7 11.Kf8 Kg6 12.f7** ja valkea voittaa helposti. Yksi tapa on shakata ensin mustan kuningas pois g6:sta. Seuraavaksi valkea pelaa oman kuninkaansa f6:een ja tornin e8:aan tai tornin f-linjalle ja kuninkaan e8:aan. Tämän jälkeen mustan on estääkseen sotilaan korottumisen shakattava koko ajan, jolloin valkea kuningas siirtyy kohti mustaa tornia ja lyö sen lopulta.



Mitä tästä opimme? Kuninkaan joutumista peräriiville pitää välttää kuin ruttoa! Puolustajan onneksi vahvempi puoli ei voi pakottaa kuningasta vetäytymään peräriiville, se edellyttää aina virhettä puolustuksessa.

Tasapelin sietämätön keveys

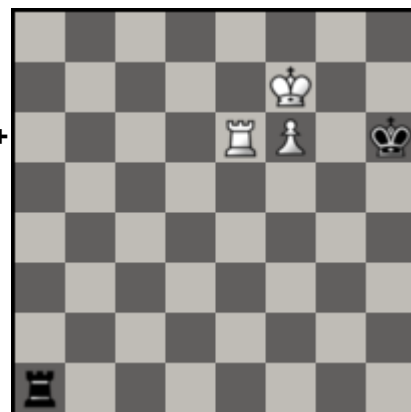
Missä sitten piilevät heikomman puolen mahdollisuudet tasapeliin? Suurmestari Reuben Fine määrittä tasapeli-idean seuraavasti: Valkea ei voi säilyttää molempia sotilaitaan ja toivoa samalla voittavansa. Niinpä toinen sotilaista on uhrattava jolloin loogisesti ajatellen uhrataan tietenkin h-sotilas. Asema, jossa on torni ja yksinäinen f-sotilas pelkkää tornia ja h-linjalla olevaa kuningasta vastassa on kuitenkin yleensä tasapeli.

Esimerkkiasemaa ei pidä luulla ainoaksi tasapeliin johtavaksi. Mustan kuningas voi olla esimerkiksi h7:ssa tai mustan torni esimerkiksi a3:ssa eikä aseman luonne oleellisesti muutu.

Asemassa oikealla musta on lyönyt sotilaan h6:sta kuninkaallaan. Nyt mustalla on vain yksi siirto, joka antaa tasapelin. 1. - Ra8!

Pelissä Gligoric – Smyslov tasa-asemaan päädyttiin 107 siirrossa ja Smyslov puolusti aseman oikein. Peli päättyi seuraavasti: **108. Re1 Ra7+** ainoa siirto **109. Re7 Ra8 110. Rd7 Kh7 111. Rd1 Ra7+** ainoa siirto **112. Ke6 Ra6+ 113. Rd6 Ra8 114. Rd4 Kg8 115. Rg4+ Kf8 1/2-1/2.**

Loppuasema on aiemmasta torniloppupeliesityksestä tuttu Philidorin asema, joka on helppo tasapeli. Philidorin aseman tunnuksethan olivat; musta hallitsee korotusruutua ja valkean sotilas on edennyt kuudennelle riville. Musta shakkaa valkean kuninkaan takaa päin pois sotilaansa läheltä.

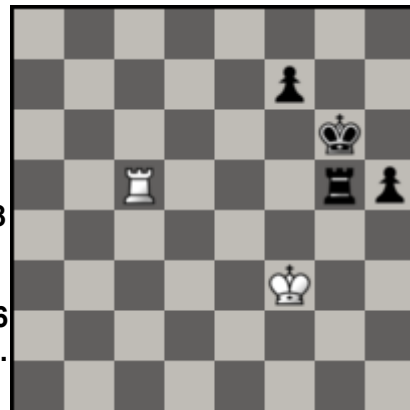


Todellisuuden vastaisku

Osoituksena siitä, ettei kyseessä ole helppo loppupeli, toinen suurmestarien kamppailu, jossa musta häviää. Torinon 2006 Shakkiolympiadin pelissä Alexander Onischuk - Sune Berg Hansen samaan asemaan (mustan kuningas ruudussa h7) päädyttiin siirrossa 83. Vaikka mustilla pelaava Berg Hansen on vahva 2555-eloinen suurmestari, hän pelaa houkuttelevan mutta häviävän shakin. **83. -Ra7+ 84. Kf8 Ra8+ 85. Re8 Ra6 86. f7 Ra7 87. Re1** 1-0. Loppuasemasta voitto tulee helposti esimerkiksi samalla tavalla kuin ensimmäisen sivun aloittavassa kappaleessa Tappion karvas kalkki.

Entäpä aivan maailman huiput? Varmaankin 2800-eloiset shakkinerot pystyvät laskemaan tämänkin loppupelin laudan ääressä? No ei.

Vieressä asema pelistä Magnus Carlsen – Levon Aronian, FIDE Knockout World Championships Tripoli 2004. Musta on juuri lyönyt sotilaan g5:stä. Peli jatkuu: **51. Rc6+ f6 52. Rc4 Rg1 53. Rc8 Rg4 54. Rg8+ Kf5 55. Rh8 Rg5 56. Rh6 Ke5 57. Rh8 Rf5+ 58. Ke3 Kd5 59. Ra8 Ke6 60. Ra7 Rb5 61. Kf4 Rb4+ 62. Kf3 Kf5 63. Ra5+ Kg6 64. Ra8 h4 65. Ra5 Rb3+ 66. Kg4 h3 67. Rg5+ Kf7 68. Rh5 Ke6 69. Rh8 Rc3 70. Kf4 Kf7 71. Kg4 Kg6 72. Kf4 Rc2 73. Kg3 h2 74. Kf3 Kf5 75. Rh5+ Ke6 76. Rh8 Ke5 77. Re8+ Kd4 78. Rd8+ Kc3 79. Rh8 Rd2 80. Kg3 Kd3 81. Kf3 Kc2 82. Kg3 Kd1** 0-1

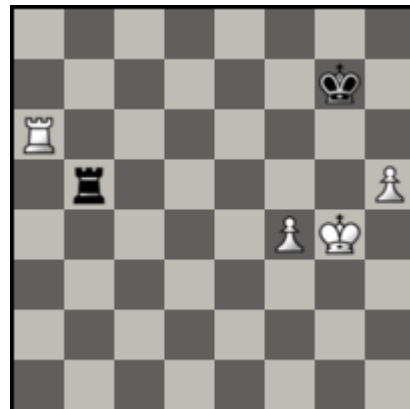


Nykymaailmassa, jossa tietokanta paljastaa armottomasti pienetkin loppupelivirheet, huomaamme seuraavat seikat: Ensiksikin Aronianin siirto 75. - Ke6 on virhe, jonka jälkeen musta voisi pitää tasapelin ottamalla opposition. Carlsen pelaa sen sijaan 76.Rh8, joka päästää Aronianin kuninkaan murtautumaan korotusruutujen lähelle.

Vihjeitä käytännön peliä varten

Lienee jo ilmeistä, että tähän loppupeliin ei voi opetella valmiita siirtosarjoja. Seuraavassa muutamia muistisääntöjä, jotka helpottavat oikeiden ideoiden löytämistä. Loppupelin opettelemiseksi kannattaa käydä läpi mestaripelejä, joita muutama onkin tämän dokumentin lopussa.

- Hyökkääjällä on kaksi vaihtoehtoista strategiaa: Hän voi yrittää työntää toisen sotilaansa edellä, yleensä h-sotilaan, mieluiten oma torni sotilaan takana tukemassa etenemistä. Toinen tapa edetä on pitää torni sivustalla ja yrittää ajaa heikon puolen kuningas laudan reunalle sivustashakeilla. Pelissä Carlsen - Aronian sovellettiin ensin mainittua tapaa ja muissa esimerkeissä jälkimmäistä. Kumpikaan tapa ei anna varmaa voittoa parasta puolustusta vastaan.
- Ei kannata luovuttaa liian aikaisin! Käytännössä kaikki asemat, joissa puolustava kuningas on sotilaiden edessä ja sotilaat eivät ole viidettä riviä pidemmällä, ovat tasapelejä. Toisaalta lähes kaikki asemat, joissa sotilaat ovat edenneet kuudennelle riville ovat vahvemman puolen voitto.
- Kun sotilaat pääsevät viidennelle riville, on puolustavan kuninkaan paras paikka g7:ssä. Mikäli torni shakkaa g6:sta, kuningas siirtyy laitasotilaan eteen Kh7. (Myös Kf7 on tasapeli, mutta tekniikka on erilainen kuin edellä esitetty).
- Heikon puolen tornin paras paikka on korotusruutujen vastakkaisessa nurkassa, neliössä a1-a3-c3-c1. Sieltä torni voi siirtyä tarpeen mukaan joko kuningassivustalle tai laudan yläreunaan. Esimerkiksi vahvan puolen kuninkaan mennessä omien sotilaiden väliin, on tornin heti shakattava se pois. Nurkkaan ei kuitenkaan kannata mennä liian aikaisin tai vahvempi puoli saattaa saada oman torninsa laitasotilaan taakse. Huomaa asemassa oikealla kuinka pelissä Gligoric-Smyslov musta odottaa tornillaan 5-rivillä kunnes valkea etenee f-sotilaalla.
- Mikäli vahvempi puoli saa oman torninsa h-sotilaan taakse, on sotilas heti blokattava kuninkaalla tai ainakin pyrittävä nopeasti vaihtamaan



blokkiupseeriksi kuningas.

- Puolustusta helpottaa suuresti, mikäli vahvan puolen kuningas pystytään eristämään sotilaiden taakse edes joksikin aikaa.

Esimerkkipelejä

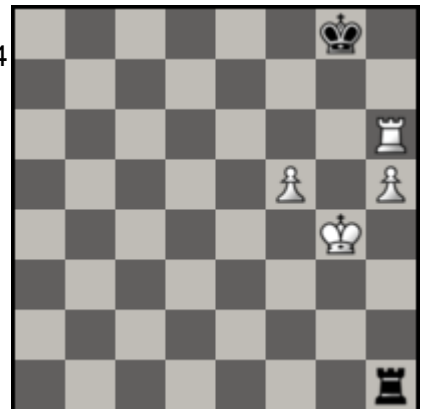
Svetozar Gligoric - Vasily Smyslov, Chigorin Memorial 1947. Loppupeliin päädytään siirroissa 69. Tämä peli on lähes täydellinen esimerkki siitä, kuinka loppupeli puolustetaan oikein. Ainoa, missä Smyslov poikkeaa edellä esitetystä on siirto 83.- Kf7, jossa hän ei mene laitasotilaan eteen. Mutta kuten on tullut jo todettua Kf7:kin riittää tasapeliin, joten tämä poikkeama täytynee sallia, varsinkin kun kyseessä on tuleva maailmanmestari.



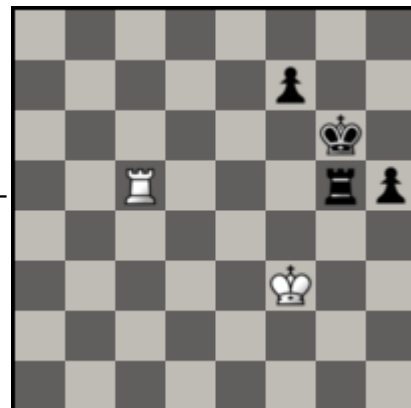
1. Nf3 Nf6 2. d4 g6 3. Bf4 Bg7 4. e3 c5 5. Nbd2 b6 6. Bd3 O-O 7. c3 Nc6 8. O-O Bb7 9. h3 d6 10. Qe2 a6 11. Rad1 cxd4 12. exd4 b5 13. Ne4 Nd5 14. Bc1 Qc7 15. Rfe1 Nd8 16. Bb1 Rc8 17. a3 Nb6 18. h4 Bd5 19. h5 Bb3 20. Bc2 Bxc2 21. Qxc2 Qd7 22. hxg6 fxg6 23. Ng3 Nf7 24. Qe4 Bf6 25. Qd3 d5 26. Ne2 e5 27. dxe5 Nxe5 28. Nxe5 Bxe5 29. Nd4 Rfe8 30. Re2 Bf6 31. Rde1 Rxe2 32. Qxe2 Kf7 33. Qf3 Re8 34. Rd1 Qe7 35. Nc6 Qe2 36. Qxe2 Rxe2 37. Kf1 Re4 38. Nb4 d4 39. cxd4 a5 40. Nc6 a4 41. f3 Rh4 42. Be3 Ke6 43. Kg1 Rh5 44. Nb4 Nd5 45. Nxd5 Rxd5 46. Kf1 Rd7 47. Ke2 Rc7 48. Kd3 Kd5 49. b3 Be7 50. bxa4 bxa4 51. Rb1 Bxa3 52. Rb5+ Ke6 53. Ra5 Bc1 54. Rxa4 Bxe3 55. Kxe3 h5 56. Ra6+ Kf5 57. Ra5+ Kf6 58. Kf4 Rc2 59. g3 Rd2 60. Ra6+ Kf7 61. Kg5 Rxd4 62. Rf6+ Ke7 63. Rxc6 Rd3 64. Kf4 Ra3 65. Rg5 Ra4+ 66. Ke3 Ra3+ 67. Kf2 Ra2+ 68. Kg1 h4 69. gxh4 (asema) Kf6 70. Rg2 Ra4 71. Rh2 Kg6 72. Kg2 Ra1 73. Kg3 Rg1+ 74. Rg2 Rh1 75. Kf4+ Kf6 76. Kg4 Kg6 77. Ra2 Rg1+ 78. Kf4 Rb1 79. Ra6+ Kf7 80. Kg4 Rb4+ 81. f4 Rb5 82. h5 Kg7 83. Rg6+ Kf7 84. Rg5 Rb1 85. Rc5 Kf6 86. Rc6+ Kg7 87. Kg5 Rg1+ 88. Kf5 Ra1 89. Rc7+ Kh6 90. Re7 Rb1 91. Re8 Kg7 92. Re5 Ra1 93. Rd5 Rf1 94. Rd4 Ra1 95. Rd6 Ra5+ 96. Kg4 Ra1 97. Re6 Rg1+ 98. Kf5 Ra1 99. h6+ Kh7 100. Rd6 Ra2 101. Kg5 Rg2+ 102. Kf6 Kxh6 103. Ke7+ Kh7 104. f5 Re2+ 105. Re6 Ra2 106. f6 Ra8 107. Kf7 Kh6 108. Re1 Ra7+ 109. Re7 Ra8 110. Rd7 Kh7 111. Rd1 Ra7+ 112. Ke6 Ra6+ 113. Rd6 Ra8 114. Rd4 Kg8 115. Rg4+ Kf8 1/2-1/2

Alexander Onischuk - Sune Berg Hansen, OL Turin 2006. Loppupeli alkaa siirroissa 53

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Nf3 Nf6 4. Nc3 a6 5. a4 e6 6. Bg5 a5 7. e3 Na6 8. Be2 Be7 9. O-O O-O 10. Qb3 Nb4 11. Na2 Nxa2 12. Rxa2 dxc4 13. Bxc4 Nd5 14. Bf4 Nxf4 15. exf4 Qd6 16. g3 b5 17. axb5 cxb5 18. Qxb5 Ba6 19. Qb3 Rab8 20. Qd3 Bxc4 21. Qxc4 Rfc8 22. Qe2 Qd5 23. Raa1 Rb3 24. Ne5 Rcb8 25. Qc4 Qxc4 26. Nxc4 Rc8 27. Rfc1 g5 28. f5 Bf6 29. fxe6 fxe6 30. Rxa5 Bxd4 31. Rxc6 Kf8 32. Rc2 Rb4 33. Ne3 Rcb8 34. Nd1 Bxb2 35. Nxb2 Rxb2 36. Rc7 R2b7 37. Rgg7 Rxc7 38. Rxc7 Rb1+ 39. Kg2 Kg8 40. h4 Re1 41. h5 Re5 42. g4 h6 43. Re7 Re1 44. f3 Re2+ 45. Kf1 Re3 46. Kf2 Re5 47. f4 Re4 48. Kf3 Re1 49. f5 Kf8 50. Rh7 exf5 51. gxf5 Rh1 52. Kg4 Kg8 53. Rxh6 (asema) Kg7 54. Rg6+ Kf7 55. Ra6 Kg7 56. Ra7+ Kf6 57. Ra6+ Kg7 58. Re6 Rh2 59. Re7+ Kf6 60. Re6+ Kg7 61. Rg6+ Kf7 62. Kg5 Rg2+ 63. Kf4 Rf2+ 64. Kg4 Rh2 65. Ra6 Kg7 66. Kg5 Rg2+ 67. Kf4 Rf2+ 68. Ke4 Re2+ 69. Kf3 Rh2 70. Rg6+ Kf7 71. h6 Rh3+ 72. Ke4 Rh1 73. Rg7+ Kf6 74. Rg6+ Kf7 75. Re6 Re1+ 76. Kd5 Rd1+ 77. Ke5 Re1+ 78. Kd6 Rd1+ 79. Kc6 Rf1 80. h7 Kg7 81. f6+ Kxh7 82. Kd7 Ra1 83. Ke7 Ra7+ 84. Kf8 Ra8+ 85. Re8 Ra6 86. f7 Ra7 87. Re1 1-0

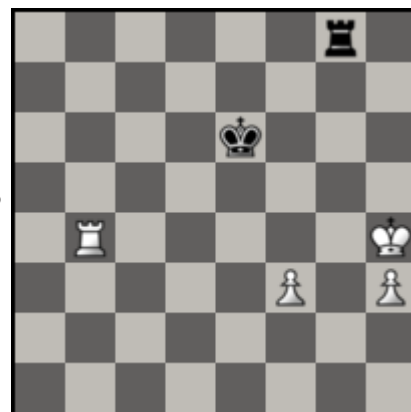


Magnus Carlsen - Levon Aronian, WCC Tripoli 2004. Loppupeli alkaa siirrosta 50. Kannattaa verrata Carlsenin puolustustapaa Smyslovin käyttämään metodiin.



1. d4 Nf6 2. Bg5 e6 3. e4 h6 4. Bxf6 Qxf6 5. Nc3 Bb4 6. Qd2 d6 7. Nge2 Nc6 8. a3 Bxc3 9. Qxc3 O-O 10. f4 e5 11. dxe5 dxe5 12. f5 g6 13. g4 h5 14. h3 Rd8 15. Qe3 b6 16. g5 Qd6 17. Nc3 Qd4 18. Qxd4 Nxd4 19. O-O O gxf5 20. Bc4 Kg7 21. exf5 Bxf5 22. Rhf1 Rf8 23. h4 c6 24. Ne2 Nxe2+ 25. Bxe2 Bg6 26. Rd7 Rad8 27. Rxa7 Rd4 28. Rh1 Rfd8 29. Re7 R8d5 30. Bd3 Bxd3 31. cxd3 Rf4 32. Kd2 e4 33. Ke3 Rf3+ 34. Ke2 Rdx3 35. Rxe4 Rb3 36. a4 c5 37. Re7 Rf4 38. Rb7 Rxb2+ 39. Ke3 Rbb4 40. Rg1 Rbe4+ 41. Kd3 Rd4+ 42. Ke3 Rde4+ 43. Kd3 Rg4 44. Rf1 Rgf4 45. Rxf4 Rxf4 46. Rxb6 Rxa4 47. Rc6 Rxh4 48. Rxc5 Rg4 49. Ke3 Kg6 50. Kf3 Rxc5 51. Rc6+ f6 52. Rc4 Rg1 53. Rc8 Rg4 54. Rg8+ Kf5 55. Rh8 Rg5 56. Rh6 Ke5 57. Rh8 Rf5+ 58. Ke3 Kd5 59. Ra8 Ke6 60. Ra7 Rb5 61. Kf4 Rb4+ 62. Kf3 Kf5 63. Ra5+ Kg6 64. Ra8 h4 65. Ra5 Rb3+ 66. Kg4 h3 67. Rg5+ Kf7 68. Rh5 Ke6 69. Rh8 Rc3 70. Kf4 Kf7 71. Kg4 Kg6 72. Kf4 Rc2 73. Kg3 h2 74. Kf3 Kf5 75. Rh5+ Ke6 76. Rh8 Ke5 77. Re8+ Kd4 78. Rd8+ Kc3 79. Rh8 Rd2 80. Kg3 Kd3 81. Kf3 Kc2 82. Kg3 Kd1 0-1

Paul Keres - Alexey Sokolsky, Chigirin Memorial, Moscow 1947. Loppupeli alkaa siirrosta 60. Esimerkki pelistä, jossa musta menee liian aikaisin a1-kulmaan (63.- Ra1). Tämä virhe sallii valkean pelata oman torninsa h-sotilaan taakse.



1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 d6 5.c4 Bg4 6.d3 Nge7 7.h3 Bxf3 8.Qxf3 Ng6 9.Nc3 Be7 10.Be3 Bg5 11.O-O O-O 12.Qg4 h6 13.Ne2 Bxe3 14.fxe3 Qg5 15.Qg3 Qxg3 16.Nxg3 Nge7 17.Kf2 g6 18.Ke2 Kg7 19.Kd2 h5 20.a3 h4 21.Ne2 f5 22.Nc3 fxe4 23.Nxe4 Rf5 24.Rg1 Raf8 25.Bd1 Rf1 26.Bf3 Rxa1 27.Rxa1 Nd8 28.b4 Ne6 29.Rb1 b6 30.a4 Rb8 31.Nc3 Ng5 32.Nd5 Nxf3+ 33.gxf3 Nxd5 34.cxd5 Ra8 35.Rc1 Ra7 36.e4 Kf6 37.Ke3 g5 38.d4 exd4 39.Kxd4 Ke7 40.e5 dxe5 41.Kxe5 Kd7 42.Rg1 Ra8 43.Rxg5 Re8+ 44.Kd4 Re1 45.Rg7+ Kd6 46.Rg6+ Kd7 47.Rg4 Kd6 48.Rg6+ Kd7 49.a5 Rb1 50.Kc4 Rc1+ 51.Kd3 Rd1+ 52.Ke3 Rxd5 53.axb6 cxb6 54.Rxb6 a5 55.Ke4 Rh5 56.Kf4 axb4 57.Rxb4 Ke6 58.Kg4 Rh8 59.Kg5 Rg8+ 60.Kxh4 (asema) Kf5 61.Rg4 Rh8+ 62.Kg3 Ra8 63.h4 Ra1? 64.h5 Ra6 65.Rh4 Rh6 66.Rf4+ Kg5 67.Rg4+ Kf5 68.Kh4 Rh8 69.Rg5+ Kf6 70.Kg4 Kf7 71.Rf5+ Kg7 72.Kg5 Rg8 73.Rf6 Kh7 74.Rg6 Ra8 75.f4 Ra1 76.Re6 Rg1+ 77.Kf6 Rf1 78.f5 Rf2 79.Re5 Rh2 80.Re7+ Kh6 81.Re8 Kh7 82.Ke6 Re2+ 83.Kf7 Ra2 84.f6 Ra6 85.Ke7 Ra7+ 86.Kf8 Ra6 87.f7 Ra7 88.Rc8 Ra1 89.Ke7 1-0