

TALV

John Rødgaard skrifvar:

Sum nevnt í síðsta talv-teigi vann Bogi Ziska 4. islandssúlukappingina. Hann hevur verið so beinasamur at gera viðmerkingar til eitt av tølum sínum.

Hvitur: Jóan Pætur
Midjord

Svartur: Bogi Ziska

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | e4 | e5 |
| 2. | Rif3 | Ric6 |
| 3. | Bb5 | a6 |
| 4. | Bxc6 | dx6 |
| 5. | 0-0 | |

Um 5. d4, so verður finnan tikin, og talvið er so gott sum javnt, av tí at svartur sleppur undan at gera kongsstøðuna veika við f6, og svarti bispurin fær betri rásarúm, av tí at finnan stendur ikki fyri.

- | | | |
|----|---|----|
| 5. | — | f6 |
|----|---|----|

5. —, Bg4 kann flytast, men punturin g5 verður veikir seinni í spælinum, um svartur ikki býtur av á f3 eftir 6. h3, h5?

- | | |
|----|-----|
| 6. | c3? |
|----|-----|

Ein ringur leikur, ið gevur svørtum møguleika at fáa fyrirum — næsta viðmerking.

Hesin leikur er ein umskiftan av raðfylgjuni í frábrigðinum 6. d4, Bg4. 7. c3, sum nokk gevur hvitum gott spæl.

- | | | |
|----|---|-----|
| 6. | — | c5? |
|----|---|-----|

Ein feilur, svartur skuldi havt leikað 6. —, Fd3 7. Fa4, b5 8. Fa5, Fxe4 9. Fxc7, Fd5 10. d4, Bd6 11. Fb6, e4 12. Re1, Rie7 13. Rifd2, f5 14. f3, exf3 15. Rixf3, c5! Ella 7. Rie1, Fxe4 8. f4, Bd6 9. fxe5, fxe5 10. Fh5†, Fg6 11. Fxg6, hxg6.

- | | | |
|----|-------|------|
| 7. | d4!? | cx4 |
| 8. | cx4 | exd4 |
| 9. | Rixd4 | |

9. e5 er ikki gott, svartur fer bara framvið við f-finnuni.

- | | | |
|----|---|----|
| 9. | — | c5 |
|----|---|----|

9. —, Bc5 gongur ikki — frúgvín skákar á h5.

- | | |
|-----|------|
| 10. | Rib3 |
|-----|------|

Besti leikurin av tí at riddarin hóttir við at

fara fram á a5, tá hvít-puntaði bispurin er farin av c8.

- | | | |
|-----|------|------|
| 10. | — | Fxd1 |
| 11. | Rxd1 | |

11. —, Be6? 12. Ria5, b6 13. Rib7, Ra7 14. Rid6†.

- | | | |
|-----|---|----|
| 11. | — | b6 |
|-----|---|----|

Einasti leikur.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 12. | Be3 | c4! |
|-----|-----|-----|

Besti leikur. Um hetta ikki verður gjørt, so sleppur svartpuntaði bispurin ikki út, og c-finnan verður veik, tí hvíta a-finnan kemur fram. Og um svartur bótir við at flyta sína a-finnu longur fram, so fáa riddararnir harafturfyri góðar puntar á c4, b5 og á d5. Tá verður neyvnan ivi um úrslitið.

- | | |
|-----|------|
| 13. | Rid4 |
|-----|------|

Nú sigggjast avleiðingar av 6. c3, svartur hevur nú javnað út. Sjalvt um hvitur enn hevur initiativið, so skal hann vara seg, tí svartur hevur báðar bisparnar. Um hvitur flytur 13. Ri3 — d2, so b5 14. b3, cxb3 15. Rixb3 (15. axb3?, Be6 16. Ria3, Rc8, og svartur hevur munin). 15. —, Bb7 16. Ric3, Bb4 17. Rid5, Bxd5 18. exd5, Kd7 við jøvnum spæli.

- | | | |
|-----|---|-----|
| 13. | — | Bd7 |
|-----|---|-----|

13. Bc5 gongur ikki. Hvitur flytur 14. Ric6, Bxe3 15. Rd8†, Kf7. 16. fxe3, h5 17. Ric3, Rh6 18. Rid5! Hesin leikur er júst fyri at forða fyri hesum, og fyri at forða einum møguligum offri á b5.

- | | |
|-----|------|
| 14. | a4!? |
|-----|------|

Ikki nakar goður leikur. Tær svørtu finnurarnar frúgvamegin verða alt ov sterkar í einum møguligum endaspæli.

- | | | |
|-----|---|-----|
| 14. | — | Bc5 |
|-----|---|-----|

Verjir b6 og framtekur bispin.

- | | |
|-----------------------|------------|
| 15. | Ric3 |
| Um 15. Ria3, so kemur | 15. —, b5. |

- | | | |
|-----|----|------|
| 15. | — | Rie7 |
| 16. | a5 | |

Ein annar møguleiki var 16. Rif5, Rixf5 17. Bxc5, bxc5 18. exf5, Bxf5 19. Rd5, Bd3 20. Re1†, Kf7 21. Rd7†, Kg6 22. Ree7, Rhg8 við minst líka spæli fyri svart. Hesin leikur tvingar avbýti á d4.

- | | | |
|-----|------|------|
| 16. | — | Bxd4 |
| 17. | Bxd4 | b5 |
| 18. | Bc5 | Bc6 |

Riddarin má ikki sleppa fram á d6 uttan at vera býttur av.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 19. | Rid5? | Bxd5 |
| 20. | exd5 | Kd7! |

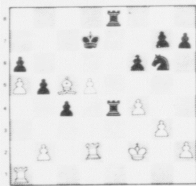
Svartur hevur nú betra spælið, av tí at frifinnan er ikki nakar vand, og so er hvíti bispurin ikki »góður«.

- | | | |
|-----|-----|-------|
| 21. | Rd2 | Rhe8 |
| 22. | g3 | Rac8 |
| 23. | Bb4 | Rig6! |
| 24. | f4 | |

Hvitur er noyddur at gera henda leik, tí riddarin er til reiðar at hoppa fram á d3, og so missur hvitur frifinnuna.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 24. | — | Re4 |
| 25. | Kf2 | Rce8 |
| 26. | Bc5 | Rih8 |

(J. R.: Rih8!)



Finnurnar kongamegin og d-finnan skulu lokkast fram, men hvitur ger nakað uppáftur verri.

- | | | |
|-----|------|------|
| 27. | Rc1 | Rif7 |
| 28. | Kf3 | Rid6 |
| 29. | b3?? | |

Ein stórur feilur. Svartur vinnur nú upp á allar mátar, t.d. 29. — cxb3 30. Bxd6, Kxd6 31. Rc6†, Kd7 32. Rxa6, Rb4 33. d6, b2 34. Ra7†, Ke6 35. g4, g6 og vinnur. Men svartur velur tað tryggja.

(J. R.: Hvitur er tó við undirlutan kortini — eisini uttan henda feil).

- | | | |
|-----|------|------|
| 29. | — | Re1 |
| 30. | Rxe1 | Rxe1 |
| 31. | b4 | |

Hvitur kann ikki taka á c4, t.d. 31. bxc4, Rixc4 32. Ra2, Rd1 og hvitur missir d-finnuna.

- | | | |
|-----|---|-------|
| 31. | — | Rie4! |
|-----|---|-------|

Fullkomiliga avgerandi.

- | | | |
|-----|------|-------|
| 32. | Rc2 | Rixc5 |
| 33. | bxc5 | f5 |

Forðar konginum at verja d-finnuna, og verður hon flutt fram, so fer svartur kongur eftir c-finnuni. 34. —, Rd2 nyttar einki. Svartur fer bara fram við sínum frifinnum.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 34. | Re2 | Rd1 |
|-----|-----|-----|

Sjálvandi ikki avbýti.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 35. | c6† | Kd8 |
|-----|-----|-----|

Ikki 35. — Kd6 36. Re6†

- | | | |
|-----|------|------|
| 36. | Re5 | c3 |
| 37. | Rxf5 | c2 |
| 38. | d6 | Rxd6 |

Tvingað. Hvitur hóttir mát.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 39. | Rc5 | Rd2! |
|-----|-----|------|

Nógv betri enn 39. —, Kc7, ið helst ikki vinnur. 40. h4 Um 40. Ke3 so Rxb2 41. Kd3, Rg2 og vinnur.

- | | | |
|-----|---|----|
| 40. | — | b4 |
|-----|---|----|

gevst. T. d. 41. Ke3, Rg2 42. Kd3, b3.

Viðmerkingar: Bogi Ziska.

— — — Eitt sera gott talv, sum ongum nýtist at smæða seg burtur fyri. Ungir telvarar hava ofta lyndi til at leggja dent á taktiska spælið, men Bogi sýnir longu góða positionsfatan (t. d. 26. —, Rih8!). Tað gevur góðar vónir.

— ° —

Og nú eitt dømi um heilt ørvisi telvingslag: hesa ferð frá Árhús.

Hvitur: Torben Sørensen
Svartur: Poul Erik Nielsen

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | Rif3 | d6 |
| 2. | g3 | e5 |
| 3. | Bg2 | Ric6 |
| 4. | 0-0 | g5!? |

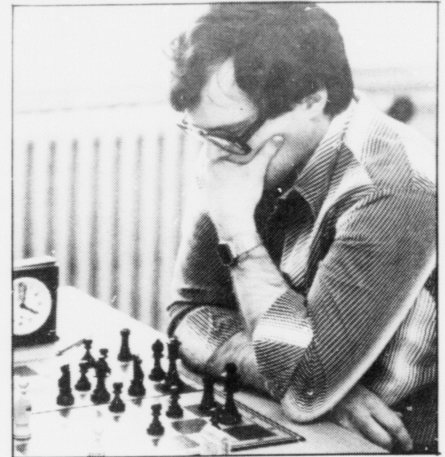
Hvat sigur barnalærdómurin um slíkan leik? Jú, »Revsingin fyri veingjaratsókn í fyrri lagi er mótatsókn á miðborðinum«. Í hesi støðu merkir tað, at hvitur skal royna at lata upp við d2—d4.

- | | | |
|----|------|-----|
| 5. | c3 | g4 |
| 6. | Rie1 | Bg7 |
| 7. | b4? | |

Ov seint. Ikki veit eg, hvi hann ikki leikar 7. Ric2 og 8. d4.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 7. | — | a6 |
| 8. | a4 | f5 |
| 9. | d3 | h5 |
| 10. | Ra3 | Ff6 |
| 11. | b5 | axb5 |
| 12. | axb5 | Rxa3 |
| 13. | Rixa3 | |

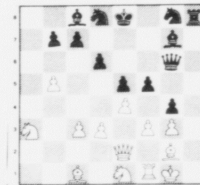
13. bxc6, Ra7.



- | | | |
|-----|----|------|
| 13. | — | Rid8 |
| 14. | f3 | |

Ov seint!

- | | | |
|-----|------|------|
| 14. | — | Fg6 |
| 15. | e4 | h4 |
| 16. | Fe2 | hxg3 |
| 17. | hxg3 | |



Tað er ikki eydnast hvitum at lata upp á miðuni, og nú dekkur 18. gxf4 niðurfyri av 18. —, g3!

- | | | |
|-----|------|------|
| 18. | fxg4 | Bxg4 |
| 19. | Rif3 | Rie6 |

19. —, fxg3 20. Fe1 gevur hvitum møguleikar.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 20. | gxf4 | exf4 |
| 21. | d4(?) | |

Her er eingin valaleikur at finna!

- | | | |
|-----|---|-------|
| 21. | — | Rixd4 |
|-----|---|-------|

Uppáftur betri er 21. —, Rig5!

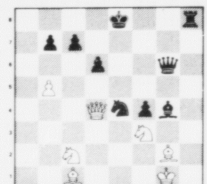
- | | | |
|-----|-----|-------|
| 22. | cx4 | Bxd4† |
| 23. | Rf2 | |

Betri vánir vóru eftir 23. Rixd4.

- | | | |
|-----|---|------|
| 23. | — | Rif6 |
|-----|---|------|

Um nakar heldur hetta vera eitt slags met í at fáa riddaran seint í spæl, skal eg gera vart við, at í 1971 telvaði eg eitt (javnt)talv við hvitum, har svartur kom ikki út við riddaranum fyrr enn í 41. leiki. Tá vóru 1 riddari og 3 finnur eftir í part.

- | | | |
|-----|------|-------|
| 24. | Ric2 | Bxf2† |
| 25. | Fxf2 | Rixe4 |
| 26. | Fd4 | |



- | | | |
|-----|------|-------|
| 26. | — | Rhl1† |
| 27. | Kxh1 | |

27. Bxh1, Bh3†

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 27. | — | Rig3† |
| 28. | Kg1 | Rie2† |
| 29. | Kf2 | Rixd4 |
| 30. | Ricx4 | Bxf3 |
| 31. | Bxf3 | Fd3 |
| 32. | Rie2 | Fxb5 |

og svartur vann endatalvið.

Men tað er kortini ikki rætt bara at rúsa fram kongamegin og forsøma at fáa fólkið út í spæl.

— ° —

Í døgnum 9. til 21. juli fer fram árliga Vesturhavskappingin í Esbjerg. Í innbodna bólkinum eru:

Miles, GM	2565
Mestel, GM	2540
Czom, GM	2500
Karlsson, GM	2500
Short, IM	2510
Arnason, IM	2505
Curt Hansen, IM	2505
Widenkeller, IM	2460
Jens Kristiansen, IM	2445
Erl. Mortensen, IM	2445
Ole Jacobsen, IM	2435
J. O. Friis Nielsen, FM	2380

Við miðalrating upp á 2483 er hetta higartil sterkasta kapping í Danmark.

Til stórmeistarheiti krevst 7½ stig og til IM-heiti 5½.