

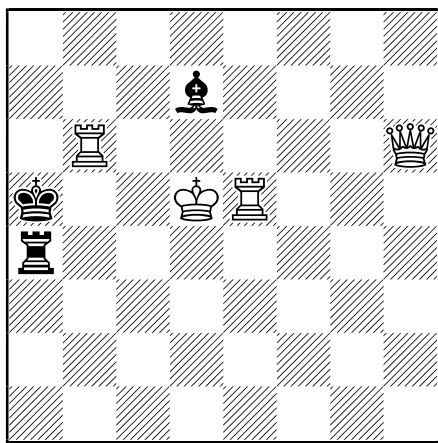
Aktiivinen valkea kuningas

(Tutsari 1/2002)

Ainakin kohtuullisen hyvien pelaajien peleissä kuninkaat ovat yleensä hyvin suojattuja. Niiden oikeaoppinen sijainti on ainakin keskipelin loppupuolelle asti omien sotilaiden takana linnoitusasemissa. Loppupelissä asiat ovat tietysti toisin, kuningas voi huolelta astua esiin ja näyttää aktiivisen puolen itsensä.

Kahden siirron mattitehtävissä yksi perusidea, jonka moni aloitteleva laatija on toteuttanut, on mahdollisimman suuri määrä kuninkaan tekemiä mattisiirtoja. Maksimimäärä on kuusi, esimerkiksi seuraavalla tavalla:

J.F. Ling
The Problemist 1953



2# 4+3

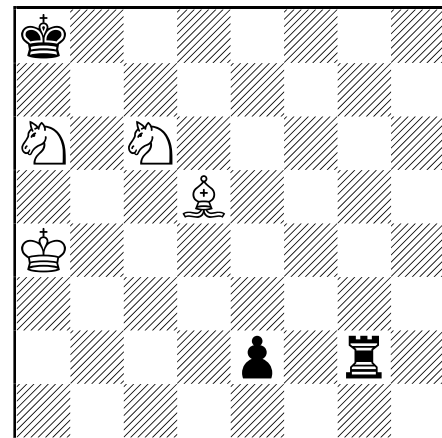
1.Dc6! uhkaa 2.Kd6#, puolustuksiin 1.-Lxc6+/Le6+/Tc4/Td4+/Te4 seuraavat paljastusmatit 2.Kxc6/Kxe6/Kxc4/Kxd4/Kxe4. Uhkaus mukaan luettuna siis kuusi valkean kuninkaan tekemää paljastusmattia.

Tehtävä ei sinänsä ole hyvä, koska alkuasemassa mustalla on kolme vahvaa shakkaavaa siirtoa, joihin valkealla ei ole mattisiirtoa valmiina. Tätä pidetään heikkoutena, koska tehtävä menettää problemaattisuutta, ongelman luonnettaan, sillä alkusiirto on yleensä helposti löydettävissä. Mutta tavoitteena onkin ollut mahdollisimman vähänappulainen esitys kuudesta kuninkaan tekemästä mattisiirrosta.

Kaksisiirtoisissa mattitehtävissä valkean kuninkaan esiintymismahdollisuudet on suhteellisen pian kartoitettu. Kuningas voi myös tehdä alkusiirron sekä houkutuksissa että ratkaisussa, mutta siihen emme tässä perehdy.

Kolmisiirtoisissa tehtävissä valkealle kuninkaalle voidaan antaa näkyvämpi rooli. Seuraavassa tehtävässä kevyt asema kätkee yllättävän idean.

Cyril S. Kipping
Manchester City News 1911



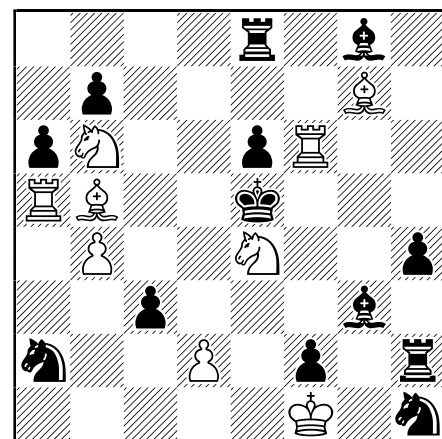
3# 4+2

Musta kuningas on vaarallisesti nurkassa, mutta oma sotilas on korottumassa eivätkä valkean kevyet upseerit pysty ilman kuninkaan apua riittäviin suoriin. Valkean kuninkaan on siis lähestyttävä, mutta luonnollisen näköinen 1.Kb5? (uhkaa 2.Re7+ Ka7 3.Rc8#) ei riitä: 1.-Tg8 2.Kb6 Tc8!

Oikein on siis astua pelotta vaarallisen näköiseen ruutuun: 1.Ka5! (uhkaa päämuunnelmassa tapahtuvaa kuninkaan siirtoa ja lisäksi 2.Re7+ ja 2.Rd4+) Puolustusta 1.-e1d+ seuraa tyyni lähestyminen 2.Kb6! eikä musta voi estää mattia seuraavassa siirrossa. Toinen mustan mahdollisuus, 1.-Tg5 ei sekään auta: 2.Kb6 (3.Rc7+) Tg7 3.Re7#

Yleensä useita uhkauksia pidetään huonona asiana, mutta tässä on paljon lieventäviä asianhaaroja. Asema on kevyt, idea mieleenjäädä ja muunnelmat kau- niita. Raskaampaa esitystä on tiedossa seuraavaksi.

Samuel Loyd
1.palkinto Checkmate 1903



3# 9+13

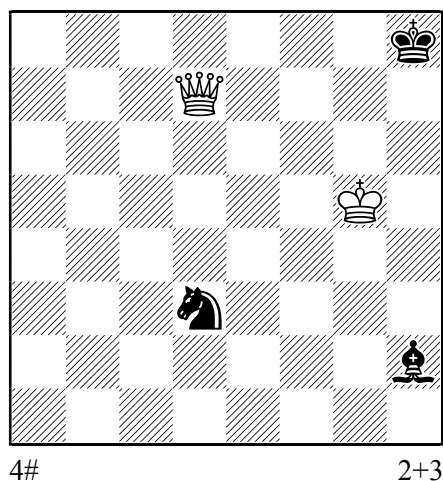
Tämä maailmankuulu tehtävä on varmaan monille tuttu, esitetäänhan se esimerkiksi Kvm Kaarle Ojasen kirjassa "Ojasen oivalluksia". Vaikka kirjoituksen aihe paljastaakin pelin hengen, niin alkusiirto 1.Ke2!! on silti henkeäsalpaava. Mustahan voi korottaa sotilaansa kuningattareksi ja tehdä samalla kaksoisshakin. Mutta ei hätää, kuningas jatkaa matkaansa ja hetkessä musta onkin ahdingossa.

1.Ke2! (uhkaa mm. 2.Txf2+ Kxe4 3.Ld3#) Uhkaus seuraisi ratsukorotusta 1.-f1R+, joten eiköhän ole syytä yrittää 1.-f1D++ - mutta 2.Ke3! ottaa mustan kuninkaan pakoruudut d4 ja e4, joten kaikkiin lukuihin shakkauksiin valkea avaa jommankumman patterin (vTa5+Lb5 tai Lg7&Tf6) mustalle kohtalokkain seurauksin. Samoin, jos musta pelaa 1.-Rc1+, niin 2.Ke3 ja esim. 2.-f1R+ 3.Txf1#.

Tämän tehtävän näin lyhyt esittäminen ei tee sille oikeutta, sillä kysymyksessä on yksi maailman kaikkien aikojen tunnetuimmista mattitehtävistä. Mutta lähempi tutkinta jääköön lukijan huoleksi!

Monisiirtoisissa tehtävissä vK:lle saadaan entistä enemmän käyttöä. Lähdetään taas liikkeelle vähänapulaisella esimerkillä:

Werner Speckmann (Franz Palatzin mukaan)
Schweizerische Schachzeitung 1975

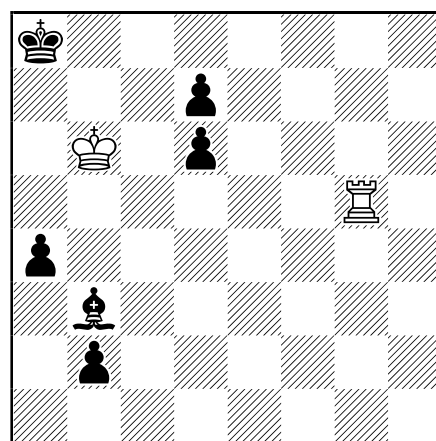


4# 2+3

Valkean kuningas voi yrittää lähestyä mustaa kuningatasta kolmella eri tavalla. Houkutukset ovat 1.Kh6? Lf4+! ja 1.Kg6? Re5+! eivät toimi. Oikea tapa on tukkia mustan upseereilta hyvät ruudut e5 ja f4. Homma hoituu näin: 1.Kf6! Le5+ 2.Kg6 Rf4+ 3.Kh6 eikä musta voi estää mattia.

Yksi siirto enemmän, mutta ei enempää vaikeutta, on saksalaisen mestarilaatijan tyylipuhtaassa teoksessa:

Erich Zepler
Die Schwalbe 1931

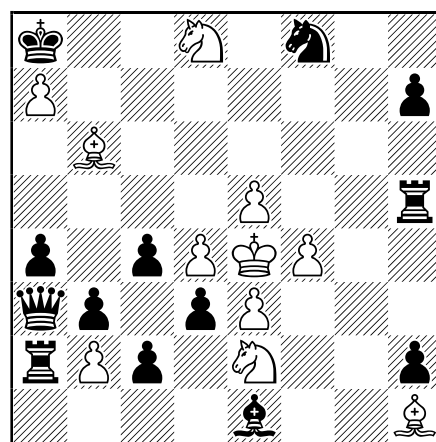


5# 2+6

1.Kc7! (2.Ta5#) d5 2.Kb6 (3.Tg8#) d4 3.Kc7 (4.Ta5#) d5 4.Kb6

Lopuksi raskaan kaliiperin tehtävä, kahdeksansiirtoinen, jossa valkea kuningas tekee täyden päivätyön. Urakka palkitaan lopuksi koko ajan tavoitellulla pitkän diagonaalin avautumisella.

Norman Macleod
1. palkinto Mat 1983



8# 11+12

Houkutus 1.Kd5? torjutaan kuningatarkorotuksella 1.-c1D! Kuninkaan pelaaminen d5:een on kuitenkin valkean pääaie, johon pääsemiseksi täytyy ensin tehdä pieni lämmittelykierros, kas näin: 1.Kf3! (2.Kg4#) Th4 2.Kg2 (3.Kf1#) dxe2 3.Kf3 (4.Kxe2#) eikä mustalla ole muuta puolustusta kuin 3.-c1R. Nyt kuningas palaa edelleen tulojälkiään eli 4.Ke4 (5.Kf5#) Th5. Ollaan melkein samassa asemassa kuin tehtävän alussa, mutta vain melkein. 5.Kd5 (6.Kxc4#) eikä mustalla ole nyt muuta kuin 5.-Db4. Loppuratkaisu on tietysti se, että vK jatkaa marsiaan 6.Kc6 (7.Kc7#) De7 7.Kb5+ Db7 8.Lxb7#.

RSM Jorma Paavilainen