

Askel(ia) taaksepäin!

(Tutsari 1/2004)

Tehtäväshakkipalstoilla näkee joskus termejä ”lyhin johtopeli” tai ”retrotehtävä”. Lyhyesti sanottuna näissä tehtävissä tarkastellaan aseman syntymiseen johtaneita siirtoja.

Yleisiä vaatimuksia retrotehtävissä ovat esimerkiksi:

- Asemaan yleensä pelin alkuasemasta johtaneen lyhimmän pelin eli ns. johtopelin esittäminen
- Johtopelin viimeisten siirtojen selvittäminen
- Siirtovuoron määrittäminen: vaatimus voi olla 1#, ja on ilmeistä, että siirtovuorossa oleva voi tehdä siirron matin. Tällöin vaatimuksena on selvittää, kumman siirtovuoro asemassa on.
- Aseman laillisuuden selvittäminen, eli onko asemaan päästy shakkipelin sääntöjen mukaisesti pelin alkuasemasta.

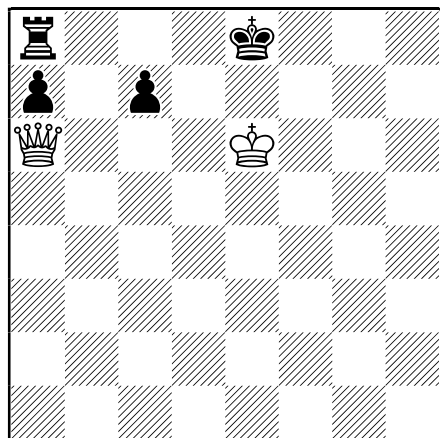
Viimeiseen kohtaa liittyen voidaan selvittää, onko esimerkiksi linnoittuminen tai ohestalyönti alkusiirtona laillinen siirto. Tehtäväshakin sääntöjen mukaan linnoittuminen on sallittua, ellei voida osoittaa, että johtopelin perusteella se ei ole enää sallittua kuninkaan tai tornin siirtymisen vuoksi. Ohestalyönti on sallittua, jos voidaan osoittaa, että vastapuolen viimeisen siirron on ollut välttämättä oltava ohestalyötävän sotilaan kaksoisaskel.

Kaikkia edeltäviä vaatimustyppejä yhdistää se, että kysytään jotain aseman syntyyn liittyvistä tapahtumista. Näille on sukua myös se, että pyydetään valkeaa, mustaa tai molempia perumaan edellisiä siirtojaan ja tekemään sen sijasta jotain muuta, yleensä mattiin päättyen. Mahdollisten vaatimusten kirjo retrotehtävissä on laaja, esiintyy muun muassa uteluja ”missä nappula X sijaitsee”.

Retrotehtävien historiaan liittyvät monet laadinnan suuret nimet, kuten esimerkiksi yhdysvaltalainen mestarilaatija Samuel (tai Sam) Loyd. Hän julkaisi aikoinaan yksinkertaiselta näyttävän kaksisiirtoisen, jossa on kuitenkin hauska juju.

Sam Loyd

Musical World 1959



2#

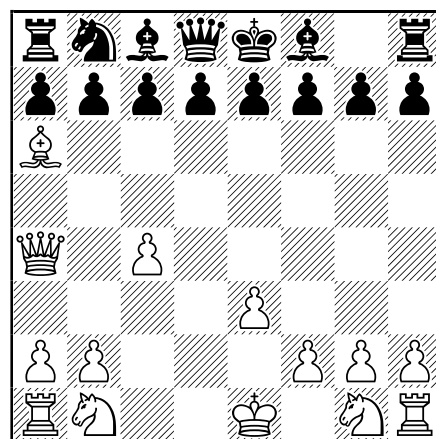
2+4

Alkusiirto on 1.Da1!, joka uhkaa 2.Dh8#. Mustalla ei ole tähän torjuntaa – ai niin, miksei ole? Voihan musta tehdä pitkän linnoituksen, vai voiko? Ei voi, ja asian selvittävä retroanalyysi on mahdollisimman yksinkertaista laatua: musta ei voi linnoittaa, koska tehtävän alkuasemaan johtaneessa pelissä musta on tehnyt viimeisen siirron, muutenhan kuvioasemassa ei voi olla valkean siirtovuoro. Koska sotilaat ovat alkuruuduillaan, joten musta on viimeksi siirtänyt joko kuningasta tai tornia. Ja shakin sääntöjen mukaan pitkä linnoitus ei silloin enää ole sallittu.

Johtopeleissä siis kysytään koko pelin tapahtumia ja yleensä pelin alkuasemasta, kuten seuraavassa nähdään. Johtopelien pituus voi vaihdella suuresti, pisimmät ovat useita kymmeniä siirtoja ja lyhimmat yleensä viiden siirron kieppeillä. Kovin lyhyissä johtopeleissä ei yleensä ehdi esittää mitään kovin erikoista, mutta valoisia poikkeuksiakin on. Esimerkiksi seuraava lyhyt ja kaunis johtopelitehtävä, ranskalaisen mestarilaatija Michel Caillaudin käsialaa.

Michel Caillaud

Problemesis, huhtikuu 2001



Lyhin johtopeli 6,0 siirtoa 14+15

b) Rb8 g8:ssa

Tehtävässä on siis b-muoto, joka saadaan asettamalla kuvioaseman mRb8 ruutuun g8. Kummassakin tapauksessa halutaan tietää, miten pelin alkuasemasta päästään kuvioasemaan tasan kuudessa siirrosta, siis niin, että mustakin on tehnyt kuudennen siirtonsa. Kannattaa viettää hetki miettien, ennen kuin katsoo tehtävän ratkaisun.

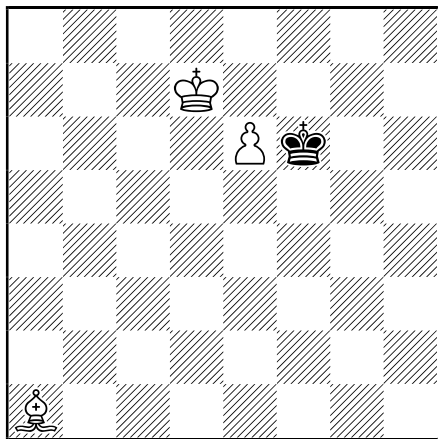
a) 1.d4 Ra6 2.Lh6 Rxh6 3.e3 Rf5 4.La6 Rd4 5.c4 Rc6 6.Da4 Rb8

b) 1.d4 Rh6 2.Lxh6 Rc6 3.e3 Rd4 4.La6 Rf5 5.c4 Rh6 6.Da4 Rg8

Molempien muotojen ratkaisuissa valkean siirrot ovat samat, mutta musta pelitapa vaihtelee hausasti.

Yksi suosittu johtopelityyppi on kysyä yhtä tai muutamaa kuvioasemaa edeltävää siirtoa. Yksinkertaisemmin tuskin tätä tehtävätyyppiä voi esittää kuin tanskalainen tehtäväshakin monipuolisuusmies Niels Höeg (1876-1951) sen teki:

Niels Höeg
Skakbladet 1916

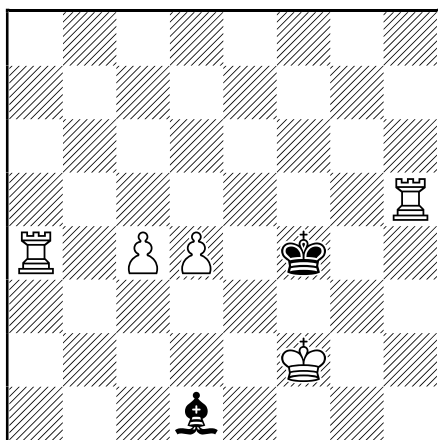


Viimeiset siirrot? 3+1

Ensi näkemältä asemaan pääsy vaikuttaa lievästi hankalta, miten kummassa valkea lähetti on päässyt shakkaamaan ruudusta a1? Tempu onnistuu käyttämällä hyväksi mahdollisuutta ohestalyöntiin, joka on suosittu apukeino retrotehtävissäkin: edeltävät siirrot ovat olleet d4-d5+ e7-e5 ja ohestalyönti dxe6+!

Ainakin itseäni viehättävä tehtävätyyppi on se, jossa pyydetään ottamaan edeltävä siirto takaisin ja tekemään sen sijasta jotain muuta. Klassinen esimerkki tästä lajista on

M. I. Adabashev



5+2

Valkea peruu viimeisen siirtonsa ja tekee sen sijasta yhden siirron matin.

b) asema yksi rivi ylempänä (vKf3 jne...)

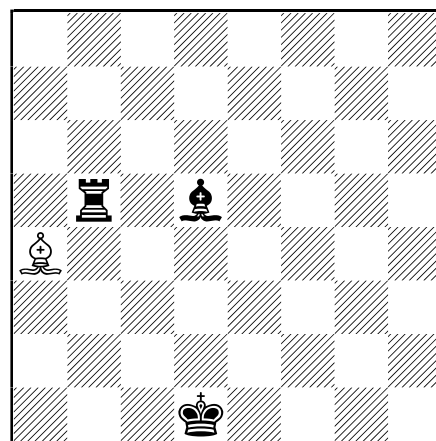
- c) asema kaksi riviä ylempänä
- d) asema kolme riviä ylempänä

Kuvioasemassa eli a-muodossa oikea ratkaisu on perua siirto c2-c4, ja tehdä sen sijasta 1.d5#. Seuraavissa muodoissa käytetään hyväksi ohestalyöntimahdollisuuksia: b) perutaan bxc5, ja tehdään sen sijaan 1.dxc6 o.l..# Tässä oletetaan ilmeisen perusteettomasti, että musta on pelannut c7-c5, mutta tämän kauneuspilkun voi toki antaa anteeksi... C-muodossa otetaan takaisin ohestalyönti bxc6 ja matitetaan siirrolla 1.d7#. Viimeisessä muodossa sotilaat ovat jo 7-rivillä ja ratkaisu perustuu sotilaiden korottumiseen: perutaan c6-c7 ja matti tehdään ratsukorotuksella 1.d8R#!

Lopuksi yksinkertaiselta näyttävä asema, josta puuttuu vain valkea kuningas. Ja kysymys kuuluukin, missä vK on? Muita nappuloita asemasta ei puutu. Uskomatonta kyllä, asemassa on riittävästi vihjetietoa majesteetin sijainnin selvittämiseen.

Raymond Smullyan

The Chess Mysteries of the Arabian Knights 1981



Missä on valkea kuningas? 1+3

Asemassa on se merkittävä piirre, että musta kuningas on shakissa. Musta torni b5:ssä estää sen mahdollisuuden, että shakkaava nappula vLa4 olisi siirtynyt viimeksi. Jotenkin arvoituksen ratkaisemisessa on hyödynnettävä valkeaa kuningasta, mutta miten? Näiden vihjeiden jälkeen tehtävän pitäisikin ratketa kepeästi, tai ehkä ei sittenkään.... Jätämme tämän tehtävän lukijoiden mietittäväksi seuraavaan Tutsariin asti!

RSM Jorma Paavilainen