

Loogisia monisiirtoisia

(Tutsari 4/2004)

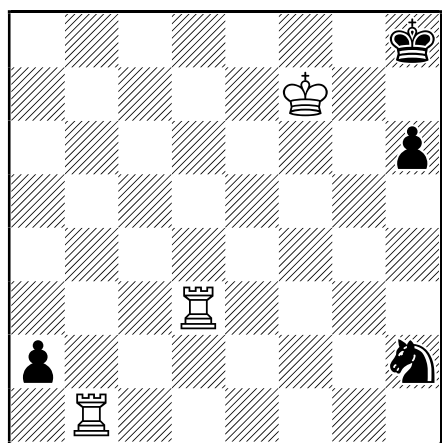
Tehtäväshakissa monisiirtoisilla mattitehtävillä tarkoitetaan vähintään neljän siirron pituisia tehtäviä – kaksi- ja kolmisiirtoiset ovat oma maailmansa. Monisiirtoisten tehtävien ratkaiseminen ei suinkaan aina, kuten joskus luullaan, ole vaikeampaa kuin esimerkiksi kolmisiirtoisten selvittäminen. Monesti ratkaisun kulku on niin selväpiirteinen ja yksiselitteinen, että pienellä perehtymisellä voi ratkaista helpokosti pitkiäkin mattitehtäviä. Sama pätee laadintaan – monisiirtoisen laatiminen ei välttämättä ole vaikeampaa kuin vaikkapa mutkikkaan kolmen siirron mattitehtävän luominen.

Monisiirtoisten tehtävien maailmassa oma lukunsa muodostavat ns. loogiset monisiirtoiset. Niiden luonne on suppeasti selitettynä seuraava: valkealla, eli matin tekevällä osapuolella, on ns. *pääaie*, jonka välitön toteutusyritys on nimeltään *koetelma*. Koetelma kumoutuu yhteen tai useampaan esteeseen. Yhdellä tai useammalla *esitoimella* valkea poistaa nämä esteet yksi kerrallaan, jonka jälkeen pääaie voi toteutua. Oleellista on, ettei yhdellä esitoimella ole muuta tarkoitusta kuin päästä yhdestä esteestä kerrallaan eroon.

Kuulostaa ehkä vaikealta, mutta perehtyminen maksaa vaivan. Esimerkit kertonevat enemmän kuin tuhat sanaa, joten:

Hans Peter Rehm

Probleemblad 1959



Valkean pääaie on pelata kuningas g6:een, jonka jälkeen torni tekisi 8. riviltä matin. Välitön toteutusyritys on siis nimeltään koetelma: 1.Kg6?, jonka musta torjuu 1.-axb1D! Tämän torjunnan valkea poistaa esitoimella, jolla uhrataan valkea torni: 1.Tb8+ Kh7 2.Th8+! Kxh8, ja vasta nyt 3.Kg6 – mattia 4.Td8# ei voi estää.

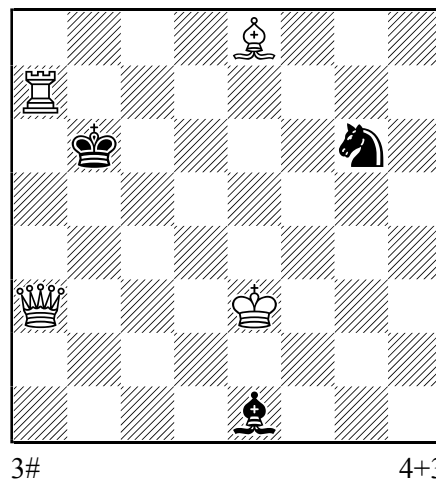
Tämä on yksinkertainen kouluesimerkki loogisesta tehtävästä. Saksalainen laadinnan suurmestari Hans

Peter Rehm on vahvan tehtäväshakkimaansa ykköslaatija.

Esimerkki toiselta saksalaiselta esittää hieman monimutkaisemman ajatuksen, vaikka rakenne onkin kevyt.

Herbert Grasemann

Schach-Express 1947 (v)

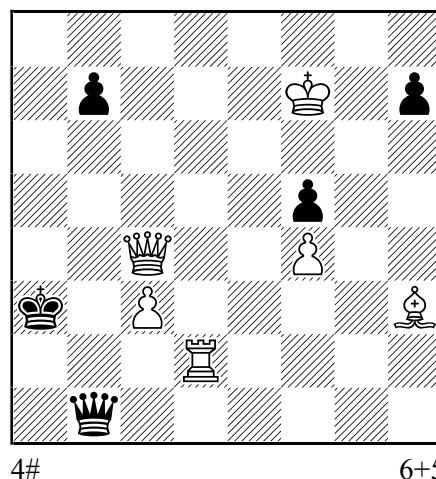


Koetelma on 1.Ke4? (2.De3#), mutta 1.-Ld2! torjuu. Siksi 1.Kd4! (uhkaa 2.Dc5/Da6#) 1.-Lf2+ ja vasta nyt 2.Ke4! (3.Da5#) Le1 3.De3#. Valkea provosoi mustan shakkaamaan, mutta parantaa samalla omaa asemaansa niin, että pääaieesta tulee tuloksellinen. Sivumuunnelma on 1.-Lc3+ 2.Kxc3 ja 3.Da5#

Vastaavanlaisen idean esitti nelisiirtoisena Grasemannin maanmies Erich Zepler. Hänen tehtävässään valkea pelaisi kernaasti 1.Ta2+ Dxa2 2.Db4#, mutta pannahinen – vD onkin kiinnitetty. Jotain täytyy keksiä kiinnityksen poistamiseksi...

Erich Zepler

1. palkinto Johann Berger MT 1935



Yritys 1.Ke7? on liian hidas, sillä esimerkiksi 1.-De4+ hiljentää valkean matinteon tehokkuutta. Oikein on reipas uhrausmeininki: 1.Lxf5!, joka uhkaa 2.Lxb1. Mustan keinot ovat vähissä, sillä kuningatar ei saa jättää ruutua a2 suojatta. Pääjätko on 1.-Dxf5+ 2.Ke7! Nyt valkea uhkaa 3.Ta2/Db4#, eikä mustalla kuningattarella ole turvallista shakkausta. Teemanmukaista on paluu 2.-Db1, jonka jälkeen valkea voi toteuttaa pääaikeensa 3.Ta2+ Dxa2 4.Db4#

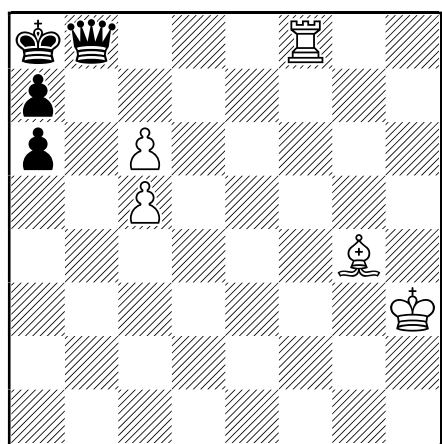
Idean kannalta merkityksettömiä sivumuunnelmia ovat esimerkiksi 1.-b5 2.Dc5+ b4 3.Da5+, 1.-Db3 2.Le6 ja 1.-Db2 2.Le6 tai 2.Dc5+

Loogisia tehtäviä on laadittu etenkin Keski-Euroopassa, ja niinpä tämänkin kirjoituksen kaikki tehtävät yhtä lukuunottamatta ovat sikäläisten laatijoiden käsialaa. Erityisen suosittuja loogiset tehtävät ovat olleet, ja ovat yhä, Saksassa, Itävallassa ja Sveitsissä.

Saksalaislaatija Dieter Kutzborskin tehtävät ovat hiottuja ja ideat omaperäisiä. Seuraava tehtävä on hyvä esimerkki hänen tyylistään.

Dieter Kutzborski

1. palkinto Europe Echecs 1971



6#

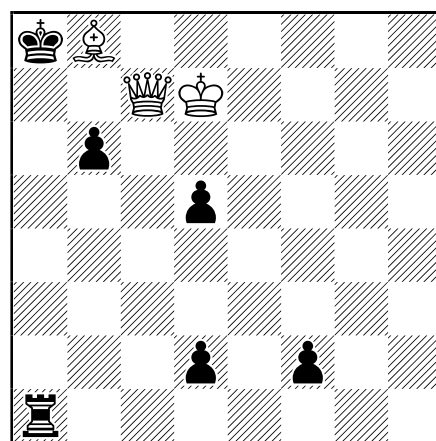
5+4

Pääaie on pelata 1.Lf3 & 2.c7#, mutta valkean kuninkaan huono sijainti estää koetelman välittömän toteutuksen: 1.Lf3? Dxf8 2.c7+ Dxf3+! Ratkaisussa hilataan valkea kuningas ruutuun, jossa Dxf3 ei shakkaa: 1.Lc8! (uhkaa 2.Lb7#, jota vastaan mustalla ei parempaa kuin 1.-Db3+ Nyt 2.Kh4! Db4+ 3.Lg4+ Db8 4.Lf3 Dxf8 5.c7+ Dxf3 6.c8D#

Venäläinen Josif Kriheli oli taituri monella laadinnan alueella, niin apumateissa kuin monisiirtoisissakin. Seuraavassa hän käsittelee niukoin välinein vaativaa esitystä loogisesta tehtävästä, jossa valkea kuningas etsii itselleen oikean ruudun.

Josif Kriheli

2. palkinto Bulletin CShK SSSR 1980



8#

3+6

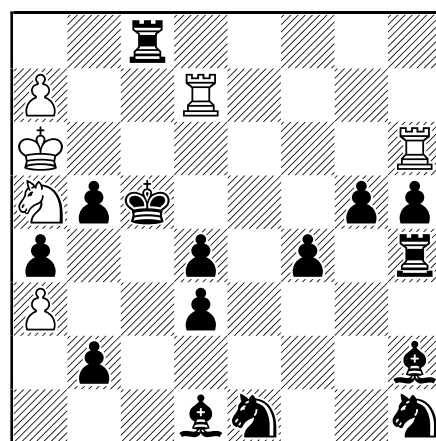
Valkea pelaisi mielellään 1.La7 (2.Db8#) Txa7 2.Dc8#, mutta kuten Zeplerinkin tehtävässä edellä, valkean kuningattaren kiinnitys haittaa hyvää ajatusta. Kuninkaan siirtyminen 1.Kd6 on periaatteessa oikein, mutta käytännössä liian hidasta korottuvien mustien sotilaiden vuoksi. Mutta ajatusta voidaan hioa, ja lopussa kiitos seisoo:

1.Dc8! (2.Lc7+ & 3.Qb8+) Tb1 2.Lc7+ Ka7 3.Kc6! Tc1+ 4.Kd6! – vK on päässyt tavoitteeseensa. Nyt päämäärään päästään palauttamalla muiden upseerien asemat ennalleen. 4.-Tb1 5.Lb8+ Ka8 6.Dc7 Ta1 7.La7 Txa7 8.Dc8#

Lopuksi itävaltalaisen, loogisen koulukunnan huipulaatijan teos, jossa on esitoimi poikineen.

Hans Lepuschütz

Deutsche Schachzeitung 1936



6#

6+15

Mustalla on laudalla koko arsenaalinsa kuningatarta lukuunottamatta, mutta valkea on saanut mustan kuninkaan tiukkaan asemaan. Valkea kuningas, ratsu ja Td7 sitovat mustan monarkin paikoilleen, joten on

luontevaa etsiä alkusiirtonappulaa ruudusta h6. Ratkaisussa valkean peli tapahtuu lähes täysin tällä tornilla, joka voi uhata mattia useasta eri ruudusta.

Loogisen tehtävän termein selitettynä valkean pääaie on pelata 1.Tb6 uhaten 2.Txb5#. Heti se ei tuo tulosta, sillä 1.-b1D ja musta olisi sangen tyytyväinen. Toinen mahdollisuus olisi eliminoida mustalta korotuspuolustus pelaamalla ensin 1.Thd6 (uhaten 2.Td5#), ja nyt torjuntaa 1.-Lb3 seuraisi 2.Tb6! (3.Txb5#) ja kahta mahdollista puolustusta 2.-Tb8/Lc4 seuraavat matit 3.Tc6/Rb7#. Näinkö tämä käykin?

No ei sentään, sillä musta voi puolustaa paremmin 1.-Lf3!

Entäpä ovela yritys, toinen esitoimi 1.Te6? (2.Te5#) 1.-Rf3 2.Ted6 Lb3 3.Tb6, mutta 1.-f3! torjuu. Lanistumatta tutkimme kolmatta esitoimea: 1.Tf6? (2.Tf5#) 1.-Rg3 2.Te6 Rf3 3.Ted6 Lb3 4.Tb6, mutta 1.-Lg4!

Näin olemmekin päätyneet jyvälle oikeasta ratkaisusta: 1.Tg6! (2.Txg5#) 1.-Tg4 (eliminoi puolustuksen Lg4) 2.Tf6 (3.Tf5#) 2.-Rg3 (eliminoi puolustuksen f3, koska Lh2:n linja on katkaistu) 3.Te6 (4.Te5#) 3.-Rf3 (eliminoi siirron Lf3) 4.Ted6 (5.Td5#) 4.-Lb3 (eliminoi puolustuksen b1D, koska katkaisee b-linjan) ja vihdoinkin viimein 5.Tb6! (6.Txb5#), joka jättää mustalle vaihtoehdot 5.-Tb8/Tc6 6.T(x)c6# ja 5.-Lc4 6.Rb7#.

RSM Jorma Paavilainen