

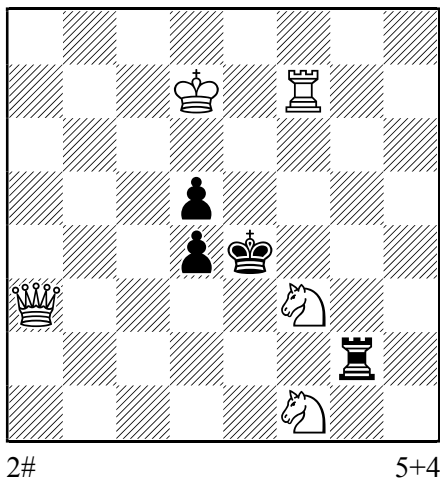
## Polttopisteessä

(Tutsari 2/2004)

Polttopiste tarkoittaa tehtävähakissa linjanappulan sijaintia siten, että se suojaa kaksi tärkeää ruutua, joista vastustaja voisi tehdä jotain hauskaa, yleensä matin. Joskus polttopisteessä sijaitseva nappula voi siirtyä toiseen ruutuun ja edelleen suojata mainitut kaksi kohtalokasta ruutua, mutta useimmin polttopisteestä poistuminen tietää välitöntä loppua pelille. Ellei lukija tule ylläolevasta määrittely-yrityksestä hullua hurskaammaksi, eikä syy liene hänessä, niin on aika siirtyä esimerkkien pariin!

Yksi kaikkien aikojen kaksisiirtoislaatijoita oli englantilainen Comins Mansfield (1896-1984). Hänen varhaisesta tuotannostaan löytyy viehättävä tehtävä, jossa musta torni on paljon vartijana.

### Comins Mansfield Morning Post 1923



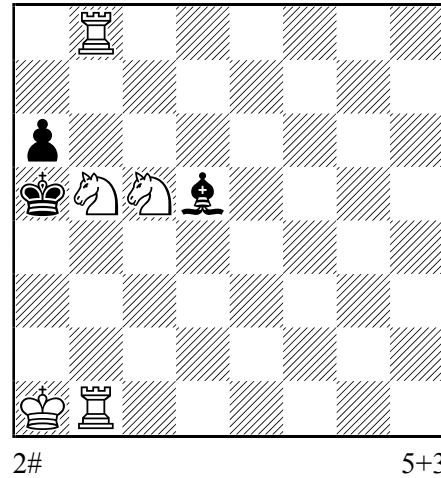
Tehtävässä on esipeli, eli kiinnostavia tapahtumia, jos mustan olisi alkuasemassa siirtovuorossa. Itse asiassa valkea tekisi matin kaikkia mustan siirtoja vastaan, joten tehtävässä on ns. *vaihdelma*. Polttopisteessä olevan tornin siirtoja seuraisivat matit: 1.-Tg~ 2.R1d2#, 1.-T~2 2.Rg3#. Mutta mistä löytyy alkusiirto, joka säilyttäisi nämä matit? Eipä mistään, joten jotain uutta on keksittävä. 1.Da6! asettaa mustan siirtopakkoon, ja nyt tornin siirtoja seuraavat uudet matit: 1.-Tg~ 2.De2#, 1.-T~2 2.Dg6#. Tehtävässä on yhteensä kolme matinmuutosta, eli uudet matit kolmessa muunnelmassa esipelin ja ratkaisun välillä, sillä myös matti siirtoon 1.-d3 vaihtuu esipelin (2.De7#) ja ratkaisun (2.De6#) välillä.

Toinen saarivaltakunnan suuri laatija, skotti Norman Macleod, käsitteli polttopisteajatusta kevyessä asemassa, jossa on kuitenkin painava sisältö. Alkusiirron tekee Rb5, ja musta lähetti jää polttopisteeseen

vahtimaan ratsujen aikeita. Mutta mitkä siirroista 1.Rc3/Rd4/Rd6 ovat houkutusia ja mikä ratkaisu?

### Norman Macleod

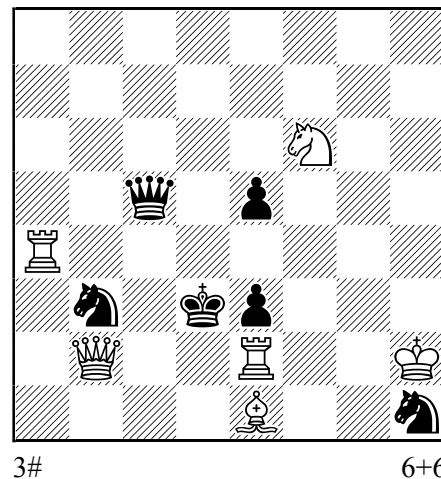
5. kunniamaininta Correspondence Chess 1962



1.Rd4? on lupaava yritys, sillä 1.-Le4/Le6 (tai vastaavat siirrot) sallivat matit 2.Rdb3/Rc6#. Torjunta on 1.-Lb7! Houkuttelevaa on myös 1.Rd6?, sillä 1.-Le4/Le6 2.Rc4/Rdb7#, mutta 1.-Lb3! kumoaa. Oikea alkusiirto on 1.Rc3!, ja nyt 1.-Le4/Le6 2.Rb3/Rb7#. Tehtävä esittää myös ns. *Zagoruiikoteeman*, eli matinmuutokset kolmessa eri vaiheessa, tässä tapauksessa kahdessa houkutusessa ja ratkaisussa.

Seuraavassa hollantilaislaatijan kolmisiirtoisessa musta kuningatar on alkusiirron jälkeen polttopisteessä ja valkean jatkot määräytyvät sen mukaan, minkä linjan musta on ennalta katkaissut kuningattareltaan.

### Cornelius Goldschmeding 2. palkinto Probleemblad 1963



1.Rg4! asettaa mustan siirtopakkoon, eli valkea ei uhkaa mitään, mutta jokainen mustan siirto sallii kahden siirron matin. Siirto rajoittaa samalla tehokkaasti mustan kuningattaren liikehdintää, koska mD joutuu vaihtamaan c2:n lisäksi nyt myös ruutuja e5 ja e3. Ratkaisun epätemaattiset muunnellat ovat Rb3:n siirrot, esimerkiksi 1.-Rc1/Ra1, joita seuraa 2.Td2+ exd2 3.Dxd2#. Oleellisia sen sijaan ovat toisen ratsun siirrot ja 1.-e4. Jokainen niistä katkaisee ennakoita mustan kuningattaren linjan, kuten seuraavasta ilmenee:

1.-Rg3 2.Rxe5+! Dxe5 3.Dc2# - koska 1.-Rg3 katkaisi De5:n shakkauslinjan

1.-Rf2 2.Dc2+! Dxc2 3.Txe3# - koska 1.-Rf2 katkaisi Dc2:n shakkauslinjan

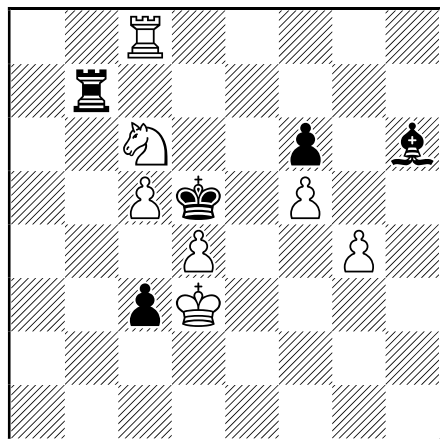
1.-e4 2.Txe3+! Dxe3 3.Rxe5# - koska 1.-e4 katkaisi De3:n linjan

Nämä kolme muunnelmaa esittävät lisäksi valkean 2. ja 3. siirtojen syklisen kehän, jossa jokainen siirto, R(x)e5+/Txe3+/Dc2+, on kerran joko 2. tai 3. siirtona.

Itävaltalainen Alois Johandl on tunnettu monisiirtoisten taitaja, jolta luonnistuvat polttopisteideatkin. Seitsemän siirron matti saattaa ratkaisukohteena tuntua pelottavalta, mutta ei ole lainkaan vaikeampi kuin monet monimutkaiset lyhyemmät mattitehtävät, ehkä päinvastoin.

### Alois Johandl

1. palkinto Main-Post 1967-68

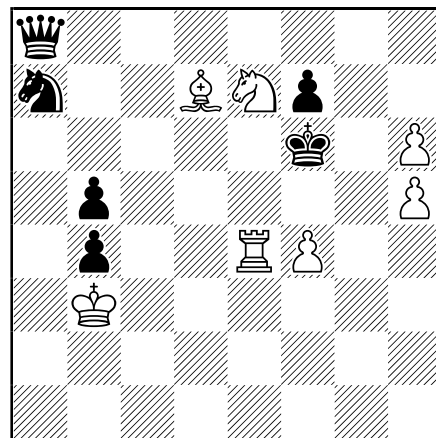


Musta torni on polttopisteessä, sen on vartioitava valkean ratsun mattiruutuja b4 ja e7. Houkutus 1.Tc7?, välitön yritys ylläsiirtää mustaa tornia, kumoutuu lähetin apuun 1.-Lf8! Valkean on järjestettävä musta lähetti huonommille raiteille, ja tämä tapahtuu näin näppärästi: 1.Ra5! (2.Td8+) 1.-Td7 2.Rc4 (3.Rb6#) Tb7 3.g5! (4.Re3#) Lxg5 – ja nyt palautetaan ratsu alkuperäiseen pilttuuseen: 4.Ra5 (5.Td8+) Td7 5. Rc6 (6.Rb4#) Tb7 ja vasta nyt säästetty voimasiiro 6.Tc7! (7.Re7#) 6.-Txc7 7.Rb4#

Polttopisteidean jos toisenkin esitti seuraavan teoksen saksalainen laatija, jonka tehtävät antavat vielä tänäänkin syytä ihailuun: syvälliset ideat esitetään petteävän helpon oloisesti, kauniisti ja vähin nappuloin. Jos tuntuu helpolta, niin kannattaa kokeilla itse – ei olekaan aivan yksinkertaista! Seuraavassa klassikkotehtävässä vahvan mustan kuningattaren hallinta onnistuu kadehdittavan kepeästi.

### Ado Kraemer

Die Schwalbe 1948



Jos musta olisi siirtovuorossa, niin valkea matittaisi mustan välittömästi. Mustan kuningatar valvoo matteja Rg8/Rd5, ja musta ratsukin on näin kahlehdittu. Mutta, yllätys yllätys, valkealla ei ole neutraalia siirtoa, joka säilyttäisi aseman kaikki hyvät puolet. Täytyy siis turvautua taiteellisiin menetelmiin: 1.Te3! (avaa mustan kuningattarelle pitkän viistorivin, jolta löytyy toinen polttopiste, ruutu g2) 1.-Dg2! 2.Lg4 (katkaisee mD:n linjan ja uhkaa siis 3.Rg8#, lyöntiä 2.-Dxg4 seuraisi lyhytmatti 3.Rd5+ Kf5 4.Te5#) 2.-Da8 3.Te5! Dd8! (jälleen uusi polttopisteruutu) 4.Ld7! (lähetti katkaisee jälleen mD:n linjan, ja jos 4.-Dxd7, niin 5.Rg8#) 4.-Da8 ja kauniin pelin kruunaa 5.Te4!

Nyt ollaan päädytty tehtävän alkuasemaan, mutta siirtovuorossa onkin musta...

Lopuksi ratkaisu Tutsari 1/2004:n tehtäväpalstan viimeiseen tehtävään, jossa kysyttiin valkean kuningaan ruutua. Oikea vastaus on c3. Miksi juuri se ruutu? Koska aseman on mahdollinen ainoastaan siten, että 1) musta on shakannut ruudussa b3 ollutta valkeaa kuningasta Ld5:llä, 2) valkea on torjunut shakkauksen sotilaansa kaksoisaskaleella c2-c4, 3) musta on tehnyt kaksoisshakin ohestalyönnillä b4xc3++ ja 4) valkea on lyönyt kuninkaallaan mustan sotilaan ruudusta c3.

RSM Jorma Paavilainen