

Valkeita linnoituksia

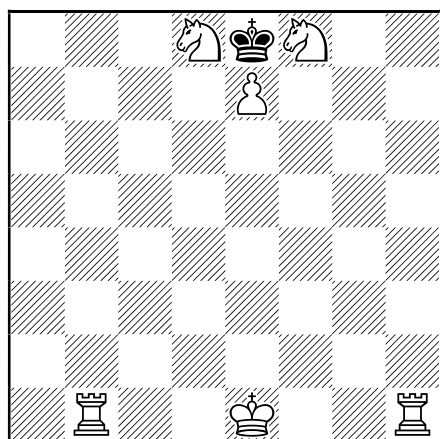
(Tutsari 2/2002)

Edellisessä numerossa käsitelimme aktiivista valkeaa kuningasta. Tieten tahtoen esittelemättä jätettiin kuninkaan mahdollisuus erikoissiirtoon, linnoitukseen.

Pelishakissa linnoitus tapahtuu usein suhteellisen aikaisin kuninkaan viemiseksi turvaan ja tornin tuomiseksi peliin. Tehtävien maailmassa linnoitus on määritelty aina mahdolliseksi, ellei vedenpitävästi voida osoittaa, että se on mahdoton. Tämä mahdottomuus voidaan osoittaa päättelällä tehtävän alkuasemasta, ettei siihen ole voitu päästä ilman että joko valkea kuningas tai linnoitustorni on liikkunut.

Linnoituskatsauksemme alkaa kolmisiirtoisella tehtävällä, jonka alkuasema on täysin symmetrinen pystyakselin e1-e8 suhteen.

Jan Knöppel
Springaren 1950



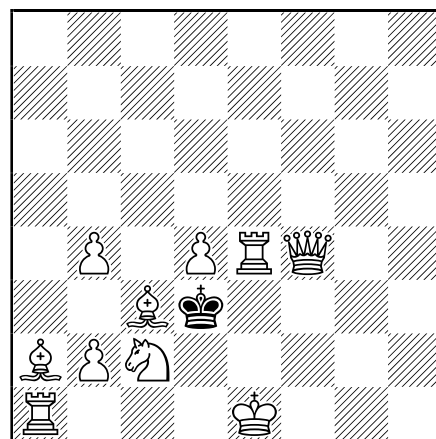
3#

6+1

Vaikka asema on symmetrinen, niin ratkaisuja on kuitenkin vain yksi. Syy on se, että linnoitus on mahdollinen vain yhteen suuntaan: 1.0-0! Kxe7 2.Rb7 Ke8 3.Tbe1#

Linnoitus on usein yllätysmomentti, jolla pyritään hämäämään ratkaisijaa. Fabelin tehtävässä vaatimuksena on yllättävästi yhden siirron matti. Vaatimuksesta huolimatta tehtävää ei ole välttämättä helppo ratkaista – a-muodon ratkaisu paljastunee kirjoitelman aiheesta, mutta entäpä b-muoto?

Karl Fabel
Die Welt 31.12.1949



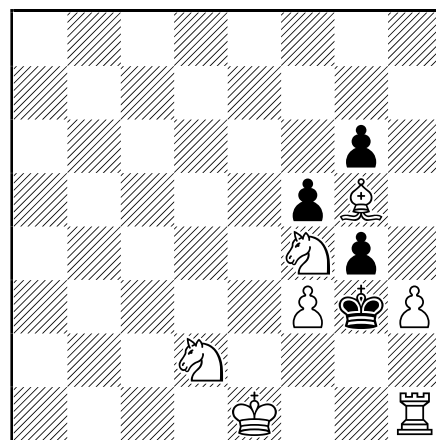
1# b) vTa1 b1:ssä

10+1

A-muoto eli kuvioasema ratkeaa 1.0-0-0#. B-muodon ratkaisu kirjoitetaan seuraavasti: 0.-Kxc2 1.Dd2#. Mistä on kysymys? B-muodon ratkaisu perustuu siihen, että siirtovuorossa onkin musta! Näin onkin siksi, että mustalla ei ole laillista viimeistä siirtoa: musta kuningas ei ole voinut siirtyä mistään ruudusta d3:en, edes lyömällä sieltä mitään valkeaa nappulaa. a-muodossa mustan viimeinen siirto saattoi olla Kc4-d3, koska valkea lähetti oli voinut edellisessä siirrossa pelata Lb1-a2+. Käsi sydämelle: osasitko ratkaista?

Siirtoluvun lisääntyessä tehtävä ei välttämättä vaikeudu. Ainakin vanhemmalle välle tutun radioprofessorin tehtävässä linnoitus on alkusiirto, mutta se ei suinkaan ole tehtävän koko sisältö tai edes pääseläin.

Eero Saarenheimo
Suomen Aliupseeri 1/1946



2#

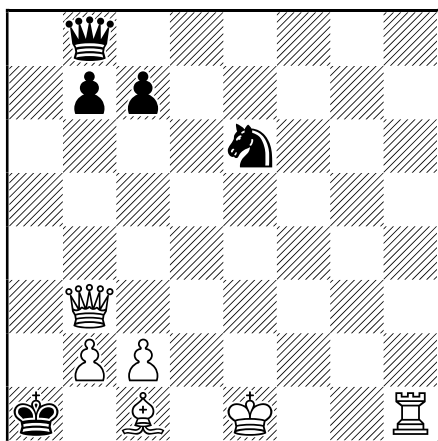
7+4

Tehtävässä on esipeli, eli oleellinen osa kokonaisuutta on ymmärtää, mitä tapahtuu jos musta siirtäisi

ensin. Mustalla on vain kaksi mahdollista siirtoa, joihin molempiin on valmiina mattisiirto: 1.-gxf3/gxh3 2.Rf1/Txh3#. Tällaista ns. täydellistä esipeliä, jossa kaikkiin mahdollisiin siirtoihin on valmiina mattisiirto, kutsutaan *vaihdelmaksi*. Vaihdelmatehtäville on tyypillistä, että alkusiirto muuttaa esipelimatehtäjiä, niin tässäkin: 1.0-0! siirtopakko, 1.-gxf3/gxh3 2.Txf3/Re2#. On huomattavaa, että esipelissä 1.-gxf3 oli tukinta ja 1.-gxh3 ruudunraivaus valkealle tornille, ratkaisussa päinvastoin.

Käyttämällä a- ja b-muotoja saadaan tehtäviin tarvittaessa lisää syvyyttä. Useiden muotojen käyttäminen perustuu usein siihen, että tehtävän koko sisältöä ei voi esittää yhdessä muodossa. Näin on seuraavassakin englantilaislaatioiden yhteistehtävässä.

Colin Vaughan & Barry B. Barnes
The Problemist 1991

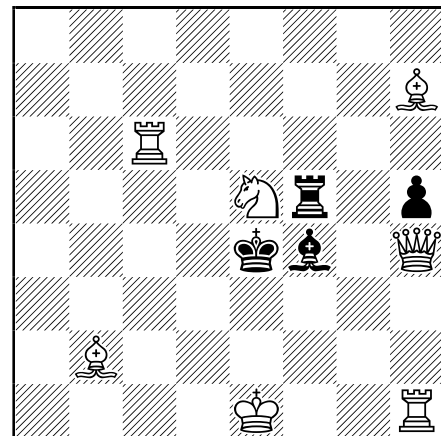


2# b) vsc2 g5:ssä 6+5

A-muodossa käy ainoastaan alkusiirto 1.Kf2!, ei linnoitus 1.0-0? b-muodossa ratkaisee puolestaan vain 1.0-0!, ei 1.Kf2? Tämä selittyy taas siten, että a-muodossa mK ei ole päässyt ruutuun a1 ilman, että vK on siirtynyt. Mutta sotilaan ollessa c2:n sijasta g5:ssä linnoitus on oikea alkusiirto, 1.Kf2 ei käy koska 1.-Dh8! torjuu.

Linnoittumisen motiivi voi olla esimerkiksi linjan-avaus tornille, kuninkaan vienti turvaan tai ruudunraivaus. Viimeksi mainittu on houkutteleva idea, saadaanhan yhdellä iskulla sekä kuninkaan että tornin ruudut muiden nappuloiden käyttöön. Esimerkkinä tästä kahden huippulaatijan kevyt, humoristinen yhteistehtävä.

Norman Macleod & Bo Lindgren
U.S. Problem Bulletin 1990

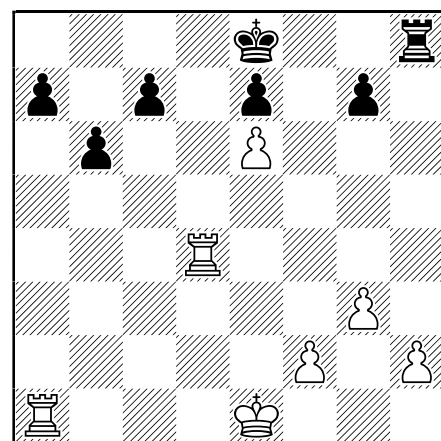


2# 7+4

1.0-0! ei uhkaa mitään, mutta mustan kahta puolustussiiirtoa seuraavat mattisiirrot kertovat, miksi valkean pitää linnoittaa: 1.-Kd5/Ke3 2.Dh1/De1#

Linnoittumista esittämissä tehtävissä voidaan myös yhdistää valkean ja mustan peliä yllättävästi sekä epätavallisesti. Seuraavassa valkea näyttäisi voivan tehdä kahden siirron matin useallakin tavalla, mutta kuten tapana on, niin vain yksi alkusiirto johtaa mattiin sallitussa siirtoluvussa.

Armand Lapierre
Thèmes-64 1959



2# 7+7

Alkusiirtona käy vain 1.0-0-0!, jonka jälkeen musta ei voi estää mattia 2.Td8. Sen sijaan 1.Tad1? tai 1.Txa7? eivät käy, koska musta voi puolustautua linnoittumalla 1.-0-0!

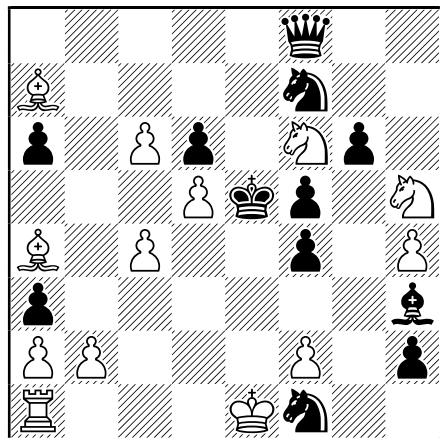
Miksi näin on, selviää toivottavasti seuraavasta selityksestä. vTd4 on joko jompikumpi alkuperäisistä torneista tai korottunut sotilas. Jos vTd4 olisi peräisin ruudusta a1, niin valkea ei voisi linnoittaa. Mutta koska valkea linnoitti, niin Td4 ei siis voi olla läh-

töisin a1:stä. Jos Td4 on peräisin ruudusta h1, niin se olisi päässyt ruutuun d4 vain siten, että vK on siirtynyt ja samalla menettänyt linnoittautumisoikeutensa. Se, että valkea linnoittaa, osoittaa siis, että Td4 on korotettu sotilas. Valkea on voinut korottaa sotilaan torniksi b7:n, d7:n, f7:n tai h7:n kautta, mutta kaikissa tapauksissa sotilas on joko pakosta shakannut mustaa kuningasta ennen korotusta tai korottunut torni ei ole päässyt ruutuun d4 ilman, että mKe8 tai mTh8 on joutunut siirtymään sen tieltä. Täten 1.0-0-0! todistaa, ettei musta voi linnoittua.

Lopuksi tehtävä, jota ei kannata välttämättä ryhtyä ratkaisemaan. Valkea kuningas pelaa sisulla ja sydämellä, päästen ansaituksi lopuksi jälleen lähtöruutuunsa. Vaikka musta korottaa välillä kuningattarenkin, niin se ei haittaa rohkeaa majesteettia.

V. Savtshenko

1. palkinto Shahmatnaja Moskva 1970



8#

13+12

1.0-0-0! (uhkaa 2.Te1#) axb2+ 2.Kc2! b1D+ 3.Kc3! Db2+ 4.Kd3! (nyt uhkaa sekä 5.Rd7# että 5.Te1+) 4.-De2+ 5.Kxe2 f3+ 6.Ke1! (vK on päässyt takaisin lähtökohtaansa ja tärkeää on nyt sekin, että ruutu f3 on tukittu.) 6.-Rd2 7.Rd7+ Ke4 8.Lc2#
Alkusiirtoyritys 1.Td1? ei riitä, sillä 1.-Rd2!

RSM Jorma Paavilainen