

Raivauksen monet kasvot

Harvalla tehtävätermillä on niin monenlaisia ilmenemismuotoja kuin raivauksella. Strategian moni-ilmeisyyttä kuvastaa tavallaan sekin, että sillä on esim. monta englanninkielistä vastinetta riippuen vähän, mikä tarkoite on: vacation, clearance, unblock, anti-block, annihilation jne. Saksan kielessä vastaavia termejä ovat Räumung, Bahnung, Entblockung, Anti-Block, Opferräumung jne. Vieraskielisestä kirjallisuudesta ei näin ollen voi aina pelkän termin perusteella päätellä, mistä etsimänsä löytää.

Perusmuodossaan raivauksen voi määritellä näin: ”Nappula tekee tilaa toiselle nappulalle siirtymällä pois ruudulta tai linjalta, jota jälkimmäinen voi käyttää hyväkseen”.

Määritelmä viittaa siihen, että ensiksi on eroteltava toisistaan ruudunraivaus ja linjanraivaus.

Ruudunraivaus

Tunnetuin ja samalla vanhin ihan omalla nimellä tunnettu ruudunraivaustyyppe on ns. *Breden ruudunraivaus*, jonka voi määritellä kantatehtävän mukaan siten, että ”[valkea] daami siirtyy ruudulta tehden tilaa samanväriselle ratsulle”. Teema lienee määritelty melko varhain, ja se on kai herättänyt huomiota senkin takia, että hiljaiset siirrot alkusiirtoina, jollainen D:n siirron ilmeisesti tuli olla, eivät olleet vielä kovin tavallisia. Kaksisiirtoisena

tehtävä on julkaistu aikaisemmin sen verran usein, että Breden 4#-tulkinta **1.Dd6!** (2.Rf4,Dg6#) Re6 2.Rd5 (3.Rf6#) Lxd5 3.Dxe6 Dc7/Lxe6 4.Dg6/Rf4#. Loppusommitelman kaksoisuhkaus ei tietysti ilahduta. Msb3:a tarvitaan vain välitöntä mattiuhkaa varten, ja nykylaatija keksisi varmasti muutakin parannettavaa. Uutta 2#-tulkintaan verrattuna on ainakin välisiirto 2.Rd5, jolla valkea pakottaa mustan katkomaan muuten kuolettavan d-linjan omalta torniltaan.

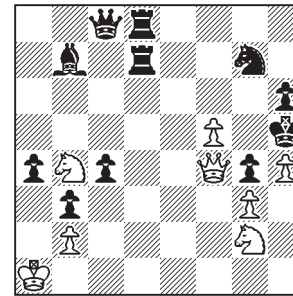
Tehtävä ilmestyi samana vuonna myös *Leipziger Illustrirte Zeitung* -lehdessä (48. LIZ 7.12 1844), mutta pahasti virheellisessä muodossa (vsb2→c2, -vsh4).

Yllä olevista moitteista huolimatta on sanottava, että Ferdinand Julius Breden (1800–1849) omien tehtävien kokoelma sisälsi kuitenkin paljon aikakauden parhaita monipuolisia töitä, erityisesti pitkiä matti- ja itsematti-tehtäviä, vaikka hänen luomuksiaan rasittivat monesti mansubakauden perussynnit, muun muassa peräkkäiset shakkaukset ja mustan vahvat alkuasema-uhkaukset.

Itse asiassa jo ennen Breden ruudunraivausta muuan laatijansa mukaan ristitty tehtäväideaa sisältää ruudunraivauksen. Aiemmassa artikkelissani ”Modenan koulukunta – modernin tehtävätaiteen edelläkävijä” (*Tehtävieniekka* 4–5/2013, s. 177–186) esittelin

R1. Julius Brede

22. *Almanach für Freunde vom Schachspiel* 1844

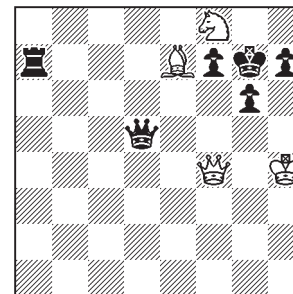


4#

8+11

R2. Ercole Del Rio

31. *Il Giuoco Incomparabile degli Scacchi* 1769



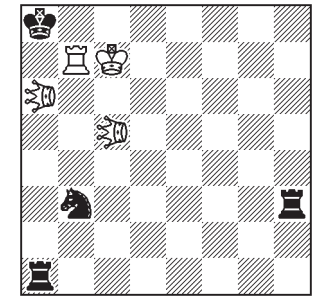
3#

4+6

del Rion matin, jossa vR alkusiirrollaan raivaa matintekoruudun L:lleen. Tehtävä **2** – tällä kertaa oikein lähde- ja tekijätiedoin – ansaitsee ainakin historiallisista syistä tulla vielä kuvioiduksi: **1.Re6+!** Dxe6 2.Dh6+ Kxh6 3.Lf8#. Tässä valkean ruudunraivausta Breuer kutsuu ”haitallisen massan poistamiseksi t. syrjäyttämiseksi”, mistä ruudunraivauksessa joskus on-

R3. al-Adli

33. *Ms. Abd'al Hamid n. 840*



4#

4+4

Fers a6 & c5

kin kysymys.

Tätä Breuerin viitoittamaa tietä pääsemme historiassa vielä taemmas. Tehtävässä **3** vT raivaa ruudun Fa6:lle, mikä antaa edelleen kollegalle c5:ssä matintekomahdollisuuden. Keski-aiassa shakkipelissä fers liikkui vain yhden ruudun viistoon, minkä tietäminen helpottanee ratkaisun löytämistä: **1.Tb8+!** Ka7 2.Ta8+ Kxa8 3.Fb7+ Ka7 4.Fb6#. Mustan upseereita [ehkä mTh3:a lukuunottamatta] tarvitaan sivuratkaisujen estäjinä, sillä alkupe- räisen vaatimuksen ”valkea [alkaa ja] voittaa” voisi toteuttaa useammalla- kin tavalla ilman niitä. Laadinta-aika huomioon ottaen tehtävässä toteutuu melkoinen paradoksi: valkean vahvin upseeri uhrautuu heikoimman hyväksi.

Tätä kauemmas tehtävähistoriassa ei ole mahdollista päästä. Satunnaisia ruudunraivauksia löytyisi varmasti enemmänkin tuhannen vuoden varrelta, mutta **4** on hyvä esimerkki

1800-luvun vanhasaksalaisesta pähkinästä, joka päättyy asiaankuuluvasti mallimattiin: **1.Kb7!** (sp.) 1.- d4 2.Rd3! (3.Rf2[e5]#) exd3 3.Lc6 Kh3 4.Ld7# (1.- Rd1 2.Re2 (3.h3#) Rf2 3.Lxf2 ~ 4.h3#, 1.- R~ 2.Re2 [3.h3#]). Vanhasaksalaisesta luonteestaan huolimatta tehtävä täyttää myös uussaksalaisen vaatimuksen yksimääreisyydestä: vK:n päämäärä on ruudun c6 raivaaminen vL:lle, ja siirtymäruudun b7 valinnan määrää tarve joko välttyä mR:n shakkauksilta tai olla estämättä vL:ä toteuttamasta omaa missiotaan (1.Kd7?? d4!; 1.- Ra4? ei riitä, sillä 2.Re2 Rc5[b6]+ 3.Ke8 ~ 4.h3#).

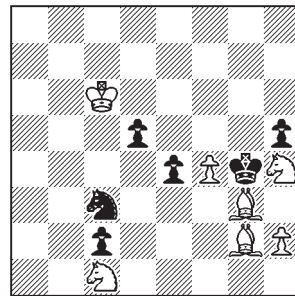
Itse asiassa lähes kaikkia tapauksia, joissa valkea raivaa toiselle valkealle nappulalle tilaa siirtymällä jälkimmäisen myöhemmin miehittämältä ruudulta pois – ainakin jos raivaus ei ole samalla shakkaus – voisi kutsua ”Breden ruudunraivauksiksi”, mutta traditio saa nyt mennä spekuloinnin edelle.

Raivausuhraus

Tehtävissä 1, 2 ja 3 valkea raivaa teemaruudun toiselle nappulalle joko uhrautuen tai shakaten tai molempia. Tehtävässä 1 synnä on mustan shakkausuhka 1. riviltä, tehtävissä 2 ja 3 mustan muut uhkaukset torpata valkean mattiaikeet. Tehtävät ovatkin sopivia esimerkkejä *raivausuhrauksesta* (engl. vacation sacrifice; saks. Räumungsoffer): ”Valkea raivaa ruudun toiselle samanväriselle nappulalle samalla itse uhrautuen. Valkean on ajan voittamiseksi tai esim. toisen uh-

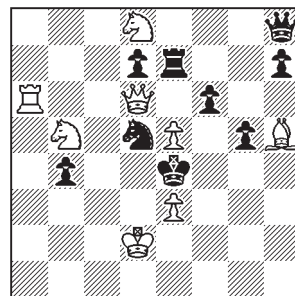
Raivauksen monet kasvot

R4. Adolf Bayersdorfer *Akademisches Monatsheft für Schach* 1892



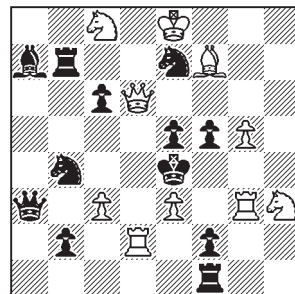
4# 7+6

R5. Jesper Jespersen 3. palk. *Illustreret Familie Journal* 1896



3# 8+9

R6. Lev Lošinski & Valentin Rudenko 5. s. WCCT 1972–75



3# 10+12

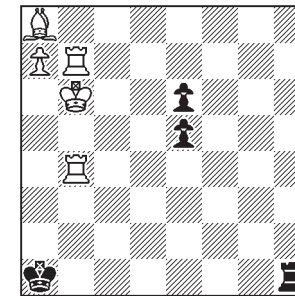
kauksen synnyttämiseksi nimenomaan uhrattava ensin mainittu nappulansa, ei vain siirryttävä ruudulta pois”. Yllä mainitut esimerkit osoittavat, että kyseessä on vanha, jopa ikivanha teema, kuten *ECP* toteaa, mutta ”sen todellinen esiinnoisuus tapahtui 1. WCCT-kilpailussa 1972–75 [3#-teema]”. (*ECP*, 451)

Aikaisemminkin teemaa oli käsitelty moninkertaisesti, kuten tehtävässä **5: 1.Ta5!** (2.Dxd5+ Kxd5/Kf5 3.Rd6/e6#, 1.- Txe5 2.Db4+ Rxb4/Kf5 3.Rd6/Dg4#, 1.- fxe5 2.Dg6+ hxg6 3.Rd6#, 1.- Dxd8 2.Dxf6 Rxf6/d6 3.Rd6/Lf3#. Erityisesti muunnelma 1.- Dxd8 2.Dxf6 osoittaa uhrauksen tarpeellisuuden, sillä siirron 2.Dxf6 avulla valkea saa aikaan toisen, tarpeellisen uhrauksen. Muissa muunnelmissa vD:n hiljaisia siirtoja vastaan musta ehtisi muilla tavoin parantaa asemaansa.

Edellä mainitun WCCT-kilpailun voittaja on *ECP*:n tehtävä n:o 1627. Samassa kilpailussa 5. sijalle päätyneet **6** esitteli toisenlaisen koneiston: **1.La2!** (2.Lb1+), 1.- Dxa2,Db3 2.Dxc6+ Rbxc6 3.Rd6#, 1.- Da4 2.Dd3+ Rxd3 3.Rd6#, 1.- Dxc3 2.Dd5+ cxd5 3.Rd6#, 1.- Da6 2.Dxb4+ Txb4 3.Rd6#, 1.- f4 Dg6+ Rxg6 3.Rd6# (1.- Lxe3 2.Dxe5+ Kxe5 3.Txe3#). vD:n pääteruudun määrää mD:n sijainti kulloisessakin muunnelmassa. Erikoinen kaksintaistelu duaalinvältöin! 1.- f4 on ylimääräinen temaattinen muunnelma.

Ruudunraivaus on tematisoitu ainakin yhdessä vähän tunnetussa teemassa. *Orlimont 2 -teema* määritteli näin: ”Sotilaan korotusruudun

R7. Josef Halumbirek & Adolf Kraemer *Deutsche Schachzeitung* 1933



5# 5+4

miehittää samanvärisen upseeri. Ruudun raivaus ja sitä seuraava korotus muodostavat loogisen sommitelman” (*ECP*, 311) Tehtävä 7 on selkeä esimerkki: **1.Tg7!** (2.Lxh1 jne.), 1.- Tb1 2.Tg1! Txg1 3.Lg2 Txg2 4.a8D+ Ta2 5.Dh1# (1.- Ka2? 2.Lxh1,Ld5+ johtaa lyhytmatteihin). Avainsiirto 3.Lg2 on uussaksalainen pointti: vL raivaa korotusruudun, mutta samalla mT:n on raivattava korottuvalle D:lle mattilinja a8-h1 vapaaksi, siis sekä valkea-valkea-ruudunraivaus että musta-valkea-linjanraivaus!

Valkean ruudunraivaukset toiselle valkealle nappulalle ovat niin laaja ja monitahoinen teemakompleksi, että tässä yhdessä kappaleessa ei ole mahdollisuutta aiheita käsitellä kovin syvällisesti. Vähän liioitellen voi sanoa, että laatijan mielikuvitukselle vain taivas on rajana.

Mustan ruudunraivaukset

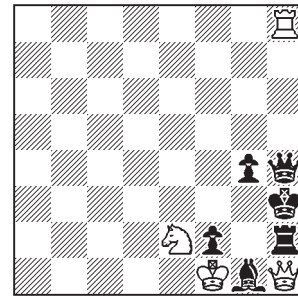
Ehkä ilmeisimmät – joskaan eivät ai- noat – mustan nappulan mustalle nap-

pulalle tekemät ruudunraivaukset ovat tapaukset, joissa musta raivaa [pako] ruudun omalle kuninkaalleen. ”Teeman” määritelmä voisi kuulua: ”Mustan kuninkaan pakoruutu on oman nappulan tukkima. Puolustuksena uhkaa vastaan tai siirtopakkoasemassa musta siirtää tukkivaa nappulaansa antaakseen kuninkaalleen pakoruudun, joka on kuninkaan käytettävissä heti raivauksen tapahduttua”. Englanniksi taktiikka kulkee usein nimellä ”unblock” (saks. ’Entblockung’ tai ’Anti-Block’), mutta vaikka termi on olemassa, siitä on vaikea löytää esimerkkejä, sillä ko. puolustusstrategia on harvoin kiinnostava.

”Hyvinä” esimerkkinä on 8:

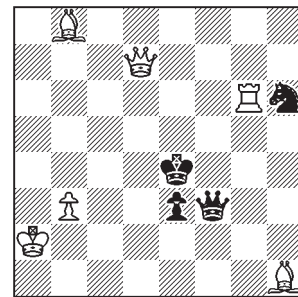
1.Da8! (sp.), 1.- T~ 2.D[x]g2#, 1.- Dh~ 2.TxD#, 1.- Dxh8 2.Dxh8#, 1.- g3 2.Dc8#. Musta raivaa kolmella nappulalla yhteensä seitsemän kertaa pakoruudun kuninkaalleen, mutta monet mateista ovat rinnakkaismattteja. Toisenlaista ja ehkä hiukan kiinnostavampaa koneistoa Loyd käytti myöhemmässä tehtävässään **9: 1.Tg2!** (sp.), 1.- D~ 2.Tg4#, 1.- Dg3 2.Txg3#, 1.- Df2+ 2.Txf2#, 1.- De2+ 2.Txe2#, 1.- Dxg2+ 2.Lxg2#, 1.- e2 2.Txe2#. Yhteensä kuusi raivausmuunnelmaa *shakkialtistusalkusirroin*. Tehtävään saisi seitsemänkin raivauksen melko helposti. Loyd oli aikalaisistaan ja myöhemmistäkin laatijoista niitä harvoja, joka omisti tämänkään verran kiinnostusta pakoruudunraivaustematiikkaan, ja tehtävän 9 koneistoa on sittemmin lainattu useasti.

R8. Samuel Loyd
The Musical World 9.6.1860



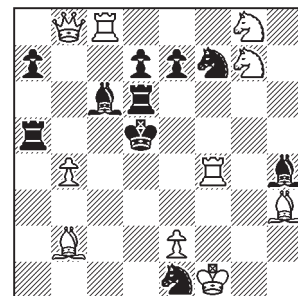
2# 4+6

R9. Samuel Loyd
Sporting New Yorker 1877



2# 6+4

R10. Mark Adabašev
Kum. Western Morning News 1934



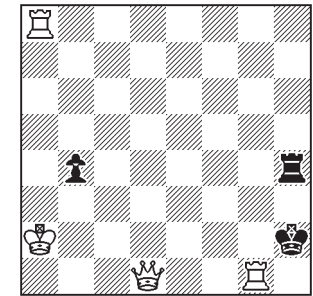
2# 10+10

Tässä yhteydessä tulkoen sanotuksi, että esim. skeemalla Da8 Ta1 Th8 Lb7 – Kh1 Lg2 Th2 Tg1 pakoruutujen raivausten lukumäärän saa nousemaan vaikkapa 17:ään, mutta lienee tarpeetonta sanoakaan, että taiteellisesti saavutus on aika vähäpätöinen.

Näitä suoria pakoruudun raivauksia kiinnostavampi on ns. *kompleksi pakoruudun raivaus*, joka kulkee usein myös *A2-teeman* nimellä: ”MK:n pakoruutua vartioi valkean linjanappula ja tukkii mustan nappula. Valkean uhkaus katkaisisi teemanappulan linjan ko. pakoruutuun, joten musta raivaa K:lleen ennakolta pakoruudun siirtämällä nappulansa siltä pois”. Ennätys on 6 yhdellä teemanappulalla ja pakoruudulla (kts. *ECP*, n:o 1614), mutta teema on kiinnostavampi, jos teemanappuloita ja -ruutuja on useampi, kuten tehtävässä **10**, jota parempaa en ole vielä(kään) löytänyt teemaa havainnollistamaan: **1.Re8!** (2.Rc7#), 1.- T~ 2.Td4#, 1.- Tf6 2.Rxe7#, 1.- Lc~ 2.e4#, 1.- Lb5 2.Tc5#. Tehtävä esittää samalla *Sommer-teemaa*, joka yhdistelee valkean nappuloiden suoria kiinnityksiä duaalinvältöin B-teemaan.

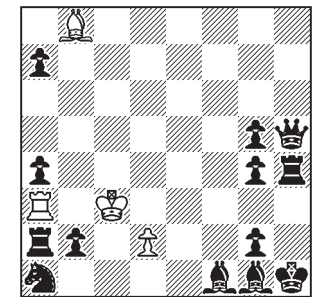
Teemaa voi tietysti käsitellä myös 3#- tai monisiirtoistehtävissä, ja silloin on mahdollista, että musta nappula ei sijaitse kuninkaansa vieressä, mutta silti puolustautuu tukintauhkaa vastaan, kuten tehtävässä **11: 1.Kb2!** (2.D~2+ Kh3 3.Dg2#), 1.- Th5 2.De2+ Kh3 3.Dxh5#, 1.- Th6 2.Dd2+ Kh3 3.Dxh6# ja 1.- Th7 2.Dc2+ Kh3 3.Dxh7#, ja muunnelma 2.- Kxg1 3.Ta1# toistuu. Tämän tyyppistä raiva-

R11. Werner Speckmann
La Scacchiera 1954



3# 4+3

R12. Norbert Kovács
Chess Amateur 1922



a#3 4+13

usta voisi kai kutsua ”kaukoraivaukseksi”. Sidler kuvaa tässä tehtävässä esiintyvää raivausta [’Entblockung’] ”suoraksi mustan manööveriksi uhkavaa tukintaa vastaan” (s. 27) ja mustan T:n liikkeitä ”kaukotukinnan välttämiseksi”.

Näiden osin teoreettisten ajatusten vastapainona ja pienenä kevennyksenä laitan tähän Breuerin lainaaman esimerkin apumatille tyyppisestä [ja ehkä vain apumatille mahdollisesta] ruudunraivauksesta **12: 1.a6 Kb4 2.La7 Th3+ 3.Kg1 Lxa7#**.

Yksiväriset linjanraivaukset

Linjanraivaukset (engl. line-vacation, clearance, Bristol; saks. Linienräumung, Bahnung) on sekin hyvin runsas ja monikasvoinen teemaperhe, joka vaatisi aivan oman artikkelinsa, joten käsittelen sitä tässä vain luettelonomaisesti. Hyvin yleisluontoinen teemamääritelmä voisi kuulua: ”Nappula siirtyy linjaa pitkin tai siltä pois antaakseen tietä myöhemmin samaa linjaa pitkin siirtyvälle samanväriselle nappulalle”.

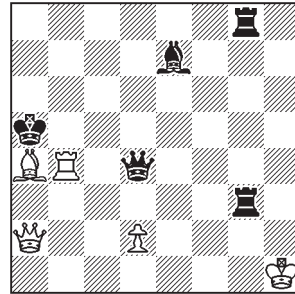
Linjanraivaukset ovat paljon nuorempia teemoja kuin ruudunraivaukset, mikä kertoo siitä, että niiden laatiminen vaatii jo selvästi kehittyneempää tehtäväshakillista ymmärrystä kuin ruudunraivausten.

Uraukset

Breuer antaa ensimmäiseksi urauksen sisältäväksi tehtäväksi jo aiemmin artikkelissani ”Kahdennukset” esittelemäni tehtävän **13**: 1.Lc6+? Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.?: 1.Le8+?...4.Dc6+ Ke5 5.?: **1.Ld7+!** Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.Dc6+ Ke5 5.De6+ Kf4 6.Df5#. Lähetti uraa eli raivaa tietä daamille, joka käyttää hyväksi raivattua reittiä shakatessaan mK:ta b5:stä ja c6:sta.

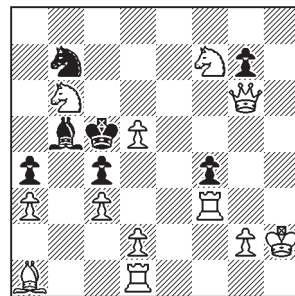
”Kaikkien urausten äiti” eli tehtävä **14** näki päivänvalon vasta lähes 20 vuotta myöhemmin: **1.Th1!** (sp.) L~ 2.Db1 (3.Db4#) Lb5 3. Dg1#. Sommitelma on perusmuodossaan itse asiassa vain kaksi siirtoa pitkä, eli siirto 2.Db1

R13. August d’Orville
Le Palamède III/1842



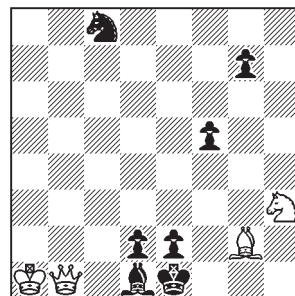
6# 5+5

R14. Frank Healey
BCA-turnaus, Bristol 1861



3# 12+7

R15. Samuel Loyd
2. palk. Cincinnati Dispatch 1858



3# 4+7

on ylimääräinen lisä, joka tosin somasti vaikeuttaa alkusiirron löytymistä.

Kolme vuotta ennen edellistä tehtävää oli tosin Loyd laatinut oman urauksensa, jonka määritelmä kuuluu: ”Valkea siirtää heikompaa nappulaansa linjalla taaksepäin niin, että vahvempi nappula siirtyessään samalle linjalle voi liikkua edellisen nappulan raivaamaa linjaa pitkin takaisin tämän tulosuuntaan”. Erona Healeyn ideaan on paitsi edeltävä antikriittinen siirto niin se, että Loydin sommitelmassa jälkimmäinen nappula siirtyy edellisen tulosuuntaan, kun taas Healeyn tehtävässä jälkimmäinen nappula liikkuu edellisen menosuuntaan. Samaa on se, että kummassakaan tapauksessa edellinen nappula ei tue jäljempää. Lopuksi tuo Loydin **15**:n ratkaisu: **1.La8!** [1.- g~ 2.Db7 ~ 3.Dh1#], 1.- Rd6 2.Db6 Re4 3.Dg1#. 1.- f4 2.Dg6 ~ 3.Dg1#, 1.- Kf1 2.Dxf5+ Ke1 3.Df2#. Loydin sommitelmaa kutsutaan joskus *Loydin linjanraivaukseksi*, joskus *Loyd-uraukseksi*. Healeyn tehtävän 14 idea esiintyy muodoissa *Bristol[urauus]* ja *Healey*.

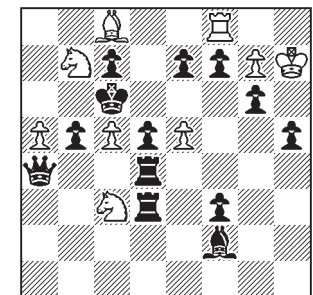
Mitä muuten kolmeen edelliseen tehtävään tulee, niin d’Orvillen työtä koristavat mustan osin tarpeettomat mansuba-nappulat, sillä sivuratkaisujen eliminointi olisi onnistunut taloudellisemminkin. Healeyn luomuksessa koko aseman voisi pienin muutoksin siirtää rivin verran vasemmalle nappuloita säästäten (eritoten vLa1 on murheellinen), kun taas Loydin meredith-muoto on optimaalinen.

Täytyy vielä mainita, että Bris-

tol-urauus on enää uussaksalaisessa käsitteistössä ”puhdas” siinä mielessä, että uraavalla nappulalla ei saa olla muuta funktiota kuin linjanraivaus, eli että se ei esimerkiksi saa suojata jäljessä tulevaa nappulaa. Muut koulukunnat ovat väljentäneet käsitettä niin, että mikä tahansa kahden peräkkäin siirtyvän linjanappulan manööveri on Bristol. Esimerkiksi nykyaikaisissa apumateissa voi harvoin nähdä, että ensiksi liikkuva nappula vain tekisi tietä jäljessä tulevalle.

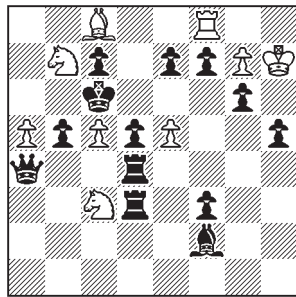
Uussaksalainen uraus, jossa siis uraavan nappulan ainoa päämäärä on tehdä tilaa urattavalle nappulalle, esiintyy sekä valkean että mustan peissä tehtävässä **16**: 1.g8R? (2.Rxe7#) Lh4! **1.Th8!** (2.g8D), 1.- Th4 2.g8R Lxc5 3.Rd8#. Yksi muunnelmä, mitä oikein tapahtui? Valkean 1.Th8! on Loyd-urauus, jossa vT tekee tilaa korottuvalle ja uhkauksessa toiseen suuntaan siirtyvälle D:lle. Mustan puolustus on tavallinen uraus, joka varautuu vastaamaan uhkaan 2.g8D siirroilla 2...Dg4! Houkutukseen nähden siirto 1.- Th4!

R16. Edgard Tchélébi
1. palk. Europe Échecs 1963



3# 9+13

R16. uudelleen



3# 9+13

yhtäältä riistää mL:ltä puolustusiiiron [2.g8R Lh4??], mutta toisaalta antaa sille toisen, korvaavan puolustuksen (2.- Lxc5), joka kuitenkin osoittautuu riittämättömäksi, eli kahden nappulan roomalainen kyyditys tai hampurilainen idea.

Tehtävän 16 libanonilaislaattijan nimi on muuten Breuerin kirjassa annettu muodossa 'Tschélébi', mutta muissa lähteissä 'Tchélébi'. Rehmin kirjassa HANS+PETER+REH-M=SCHACH (s. 426–427) mainitaan tehtävän yhteydessä vielä houkutus 1.Td8? Th4! 2.g8R? Lxc5!, eli "uraus toiseen suuntaan", joka kumoutuu ruudun d8 tukintaan. Varsinaisen uraustematiikan puuttumisesta huolimatta houkutus voi pitää puolittain temaattisena.

Tällä kertaa saakoon tämä yksi tehtävä riittää osoittamaan, että uraus voi olla yhtä hyvin valkean hyökkäys- kuin mustan puolustusstrategiakin. Muitakin uraukseen verrattavia manöövereitä on olemassa paljon, mutta monia niistä käsitelin jo artikkelisani "Kahden nukset" (Tehtävieniekka 6/2012, s. 176–184).

Uhriuraus

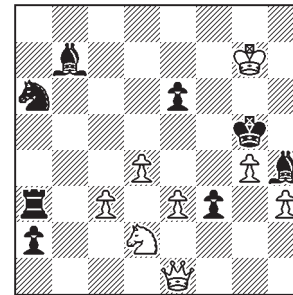
Englanninkieliselle termille "annihilation" (saks. Opferräumung, m. Opferbahnung) on vaikea keksiä suomalaista vastinetta, jos ei halua tyytyä 'annihilaatioon'. Niinpä otan käyttöön suomennoksen Breuerin omaksumasta saksalaisesta termistä. Myös englanniksi on suurin piirtein samaa merkitsevä termi "sacrificial clearance" olemassa (kts. ECP, s. 99). Määritelmä on joka tapauksessa seuraava: "Valkea tai musta siirtää nappulaansa linjaa pitkin tai linjalle tai on sillä valmiina niin, että kun vastapuoli lyö sen, jäljessä samaa linjaa pitkin tuleva, edellisen kanssa samanvärinen nappula voi joko siirtyä välittömästi lyöntiruudulle tai myöhemmin sen yli. Jälkimmäisen nappulan ei tarvitse liikkua, jos sen vaikutusta linjalle hyödynnetään".

Jos lyötävä nappula sijaitsee jo valmiiksi lyöntiruudulla, puhutaan passiivisesta uhriurauksesta, ja jos se siirtyy lyötäväksi, puhutaan aktiivisesta uhriurauksesta. Olennaista ja suotavaa on, että jos uhrautuva nappula liikkuu, sen liikkumissuunta on sama [mutta myös päinvastainen] kuin jäljempänä tulevan nappulan, eli että se ei hyppää teemalinjalle "sivusta".

Teeman ensiesitys 17 on esimerkkinä aktiivisesta Elsonin uhriurauksesta: 1.d5! (2.Re4[xf3]#) Lxd5 2.Dd1 Lh~ 3.Rxf3+ Lxf3 4.Dd8#. Siirto 2.Dd1 on tiukasti ottaen ylimääräinen siirto, eli manööveri toteutuisi myös 3#-tehtävässä, mutta tärkeintä – joskaan ei aivan välttämätöntä – on, että uhra-

R17. Jacob Elson & James Warner

Lontoolainen T 1862

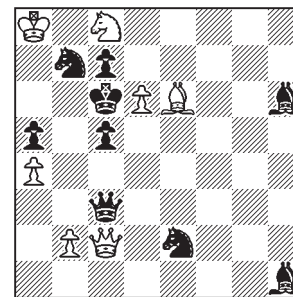


4# 8+8

R18. Josef Plachutta

771. Leipziger Illustrirte Zeitung

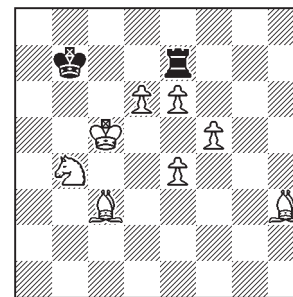
20.8.1859



5# 7+9

R19. Virgilio Fenoglio

Kum. Ajedrez Mágico 1970 (v)



sa=19 8+2

tuvan ja jäljessä tulevan nappulan liikesuunta on sama. Tosin jos uhrautuva nappula olisi vaikka vT, joka tulisi d7:stä (alkusiirtona siis 1.Td7-d5+), se olisi myös temaattisesti käypä ratkaisu.

Harmi, että tässä pioneeritehtävässä on uhkausduaali 2.Re4+ Lxe4 3.Dd2, ja siirtojen 1.d5! Lxd5 2.Dd1 jälkeen valkea uhkaa myös 3.Dxf3. Virhe on kyllä jo havaittu, mutta mahdollisesta korjauksesta en tiedä.

Passiivisesta uhriurauksesta olkoon näytteenä vielä edellistäkin vanhempi 18: 1.Dh7! (2.Dd7[xc7]#), 1.- Dg7 2.Dd3 (3.Db5[a6]#) Dxb2 3.Dh7 (4.Dd7[xc7]#) Dg7 4.Db1 (5.Db5[xb7]) Db2 5.Dxh1#. Tässä passiivisen uhriurauksen merkitys tulee esiin valkean 4. siirron jälkeisessä uhkauksessa, jonka avulla mustan daami tulee kyyditetyksi b2:een.

Uhriuraukset jaetaan vielä Elsonin ja Loydin uhriurauksiin – syistä, jotka eivät tähän päivään mennessä ole minulle vielä auenneet. Kertokaa, jos tiedätte.

Apumattit ja -patit – myös sarjasiirtoiset – tarjoavat uhriuraukselle paljon mahdollisuuksia. Esimerkissä 19 "urattava" nappula ei liiku, lyötävä sf5 ei tietenkään ymmärrettävistä syistä: 1.Ka7 2.Tb7 3.Txb4 4.–8.Ka6-Kxc3 9.–11.Kd3-Ke5 12.Tf4 13.Txf5 14.Tf7 15.–18.Kf6-e8 19.Kd8 exf7=.

Tärkeää tässä on urattavan L:n vaikutuslinjan aukeaminen d7:ään ja c8:aan, vaikka itse L ei liikkukaan.

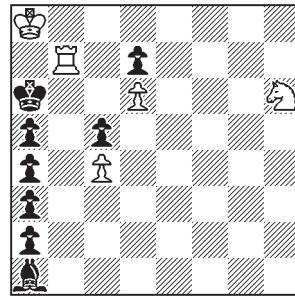
Paitsi että apumateissa ja -pateissa uhriuraus tarjoaa paljon sovellusmah-

dollisuuksia, ne aiheuttavat myös tiettyjä ongelmia teeman määrittelyssä. Apupelissähan myös valkea voi raivata tietä mustalle nappulalle. Siksi määritelmässä – jotta ne soveltuisivat apupeliinkin – on vältettävä käyttämästä suorittajina valkeaa tai mustaa.

Anti-uhriuraus

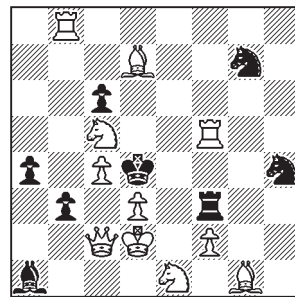
ECP määrittelee ”Valkean anti-uhriurauksen” seuraavasti: ”Musta tarjoaa valkealle nappulan lyötäväksi käyttäkseen näin avautuvaa linjaa hyväksi puolustuksessaan. Valkea kieltäytyy ottamasta uhrausta vastaan tai hyväksyy sen [itselleen] suotuisalla hetkellä” (*ECP*, s. 28). Tässä siis on oleellista, että uhriurausta *ei* tapahdu tai että se tapahtuu hetkellä ja olosuhteissa, jotka eivät ole uhraajalle enää edulliset. Voi olla, että esimerkkejä ei pilvin pimein ole olemassa, joten tyydyin muokkamaan *ECP*:n antamaa esimerkkitehtävää (n:o 64) **20** saadakseni siihen toisenkin teemahoukutuksen mukaan: Temaattinen houkutus 1.Rg8? (2.Re7 ~ 3.Rc8[d5]) kumoutuu siirtoon 1.- Lf6!, sillä 2.Rxf6 a1D 3.Rd5 [e8,xd7] Dh8[+]! ja halkaisijan a1-h8 avautuminen on kohtalokasta. Jos musta vastaa alkusiirtoon **1.Rf5!** (2.Re3[e7]) siirrolla 1.- Ld4, niin valkea ei saa pelata 2.Rxd4?, sillä 2.- a1D! (2.- cxd4? 3.c5 ~ 4.Tb6#) 3.Rb5 Dh8+ samoin seurauksin kuin edellä. Siispä 1.- Ld4 2.Re7! Lf6 3.Rd5[Rc8] Ld8 4.Ta7#; 1.- Lf6 2.Re3 Ld8 3.Rd5 ~/Lb6 4.Ta7/Txb6#.

R20. Kari Valtonen Ensipainosversio (Karl Fabelin, *Die Schwalbe* 1937, mukaan)



4# 5+8

R21. Maxime David 1. palk. e.a. *La Nature* 1881



2# 11+8

Lyönti- ja syöttöraivaukset

Minua ovat aika pitkään pohdittaneet eräät teoreettis-terminologiset raivausproblematiikkaan liittyvät kysymykset. Miten nimittää sellaista yksinkertaisinta mahdollista raivausta, jossa yksi osapuoli lyö ruudulta nappulan, johon toinen osapuoli vastaa lyömällä samaan ruutuun? Toinen ongelma liittyy sotilaan erikoiseen liikumistapaan: sehän etenee eri tavalla kuin lyö. Jos yksi osapuoli siirrollaan sallii sotilaan lyödä sen, eikö kyseessä

ole raivaus? Sotilashan saa tällöin liikumismahdollisuuden, jota sillä ei aikaisemmin ollut. Tämä ilmiö tuli esiin jo tehtävän 19 kohdalla, jossa syöttö 14.Tf7 antoi sotilalle mahdollisuuden pattisiirtoon 19.- exf7=.

Vanha 2#-tehtävä **21** saa havainnollistaa tätä problematiikkaa (jos se nyt kenenkään muun mielestä on mikään probleema): **1.Tb5!** (sp.), 1.- Txf5 2.f4#, 1.- Tf4[h3] 2.f3#, 1.- Tg3 2.fxg3#, 1.- Te3 2.fxe3#, 1.- Txf2+ 2.Lxf2#, 1.- Txd3+ 2.Dxd3#, 1.- bxc2 2.Rxc2#, 1.- Rh~ 2.Rxf3#, 1.- Rg~ 2.Re6#, 1.- cxb5 2.Td5#, 1.- a3 2.Rxb3#, 1.- L~[+] 2.DxL#, 1.- b2 2.Dc3#.

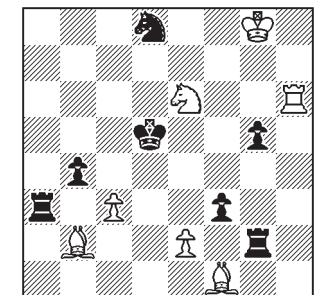
Ns. lyöntiraivauksista on kysymys muunnelmissa 1.- Txf2+ 2.Lxf2#, 1.- Txd3+ 2.Dxd3# ja 1.- bxc2 2.Rxc2#. MT:n liikkeet muunnelmissa 1.- Tf4[h3] 2.f3# ovat ilmeisiä normaaleja ruudunraivauksia, tosin tyypillisiä vain sotilalle annettuina, ja 1.- Txf5 2.f4# on selvä linjanraivaus, sillä 2. (tai 7.) ruudulla olevaa sotilasta voi pitää linjanappulana. Mutta albinon täydentävät 1.- Tg3 2.fxg3# ja 1.- Te3 2.fxe3# ovat terminologisesti hankalia. Tehtävän muut muunnelmat ovatkin normaaleja suojattajättöjä, joukossa tosin yksi katko 1.- b2 2.Dc3#. Toistaiseksi olen edellisiä raivaustyyppisiä kutsunut *lyöntiraivauksiksi*, mutta avoimeksi jää vielä tuo sotilalle lyöntimahdollisuuden antama raivaus. *Syöttöraivaus?* Vai voisiko molempia kutsua syöttöraivaukseksi sillä perusteella, että ne antavat vastapuolelle välittömästi siirtymismahdollisuuden, jota tällä ei muuten olisi?

Shakkitehtävähistoriasta puheen ollen tämä (ranskalainen?) Maxime David saattoi olla tällä tehtävällä ensimmäisiä – joskaan ei aivan ensimmäinen – albinon esittäjiä 2#-saralla. Seuraajia hän sai koko joukon ennen vuosisadan vaihdetta.

Tavallinen linjanraivaus

Seuraavaksi esittelemäni teema on niin arkipäiväinen, ettei sitä yleensä edes noteerata tehtävien teemakuvauksissa: ”Yksi osapuoli lyö vastustajan nappulan ja sen jälkeen poistuu ruudulta antaen jälkimmäiselle osapuolelle mahdollisuuden joko siirtyä tai vaikuttaa avautunutta linjaa pitkin”. Teemaa on kai turvallisinta valaista apumattiesimerkein. Tehtävässä **22** valkean teemanappula saa ”vain” vaikuttaa mustan avaamaa linjaa pitkin: I 1.Txe2 cxb4 2.Te4 Rc7#; II 1.Txc3 Rxc7 2.Tc5 e4#; III 1.Rxe6 exf3 2.Rc5 c4#. Lopputuloksena kaunis *Zilahi*, eli kukin valkean lyödyistä nappuloista saa myös tehdä matin. Tehtävä ei sijoittunut

R22. Manne Persson *Schach-Echo* 1979



a#2 3.1.1.1 7+7

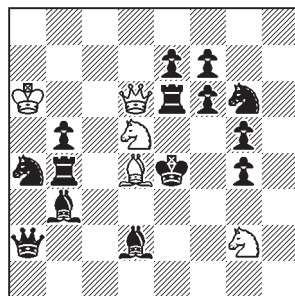
lähdelehden vuosikilpailussa, sillä sitä pidettiin liian identtisenä Perssonin toisaalla menestyneen tehtävän kanssa (PDB n:o P0551798; kts. myös Persson & Uddgren, *Trifles and Prize Winners* n:ot 99 & 116).

Perssonin tehtävä osoittaa, miten likeltä eri linjanraivaustyypit liippaavat toisiaan, sillä mustan teemasiirtoja voi syystä kutsua myös ”uhriurauksiksi”. Tehtävän **23** ratkaisuisissa mukaan tulevat vielä valkean linjan- ja ruudunraivaus: a) 1.Txd4 Rb6 2.Tc4 Dd5# b) 1.Lxd5 Lb6 2.Lc4 Dd4#. Yhdessä ratkaisussa musta avaa linjan vD:n siirtyä ja samalla vL raivaa sille ruudun, johon siirtyä, toisessa ratkaisussa musta raivaa vD:lle vaikutuslinjan d5-d3 ja samalla valkea raivaa sille saman vaikutuslinjan ja lisäksi ruudun, johon siirtyä.

Kaksiväriset linjanraivaukset

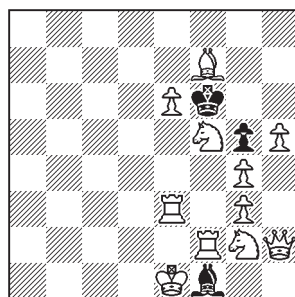
Kaksivärisen linjanraivauksen (”Yksi osapuoli lyö vastustajan nappulan niin, että kun lyöjä siirtyy linjalta pois, linja aukeaa kokonaan toisen osapuolen linjanappulalle.”) havainnollistaa tehtävä **24**: **1.Tfe2!** (sp.), 1.- Lxe2 2.Rh4 L~/gxh4 3.Db2/Dxh4#, 1.- Lxg2 2.Ta2 L~ 3.Db2#. Alkusiirto on ensimmäinen vaihe uhriurauksessa. Ensimmäisessä muunnelmassa mL alustavasti toteuttaa uhriurausta, johon valkea vastaa ”syöttöraivauksella” 2.Rh4, joka on linjanraivauksena samalla osa linjan h2-b2 uhriuraussommitelmaa, jonka siirto 2.- L~ 3.Db2# päättää. Muun-

R23. Andrej Žuravljov & Anatoli Stjopotškin 2. kum. Moskova 850 JT 1997



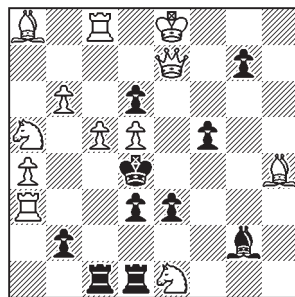
a#2 b) vRg2→h4 5+14

R24. Alfred Hufner 1. kum. Schach 1956



3# 11+2

R25. Hermann Weißbauer 1. kum. Deutsche Schachzeitung 1978



3# 12+10

nelmassa 1.- Lxg2 mL toteuttaa toista uhriurausta, jonka siirtosarja 2.Ta2 L~ 3.Db2# päättää. Melkoiset raivaustal-

koot!
Uusimpia jäseniä tässä teemaperheessä, jota toki edustavat osittain jo tehtävät 21 ja 22, on *Weißbauerin uraus* tai *Weißbauer-teema*: ”Musta lyö nappulan, joka katkoo valkean linjaa, minkä jälkeen valkea pakottaa kyydityksellä mustan nappulan avaamaan linjan kokonaan” Eli vanha tuttu uhriuraus, jota ryydittää valkean kyyditys. Kantatehtävässä **25** valkean teemanappulat eivät itse siirry, vaan ne käyttävät linjan avautumista hyväkseen muulla tavoin, ja tyypillistä on sekin, että mustan teemanappulat kyyditetään takaisin tulosuuntaansa (ei siis sivulle, pois linjalta). Näitä pidetään nykyisin teeman itsestään selvinä tunnusmerkkeinä, eikä teema ole pakottavan luonteensa vuoksi siirrettävissä apumattitehtäviin: 1.Rb3+? Kc4!, 1.Dxg7+? Ke4!; **1.Kf8!** (2.Kxg7 ~ 3.Lf6#), 1.- Txc5 2.Rc2+ Txc2 3.Rb3# (2.- dxc2 3.De3#), 1.- Lxd5 2.Rf3+ Lxf3 3.Dxg7# (1.- g5 2.Lxg5).

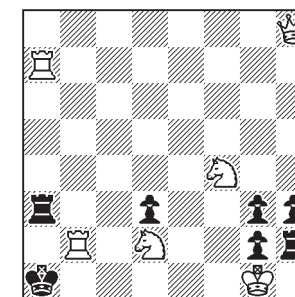
Sen sijaan itsemateista löytyy vain lajityypille ominainen kaksivärisen linjanraivaus **26**: 1.Ta~? Ta7!; **1.Th7!** (2.Tc2+ Tc3 3.Rxd3) 1.- Ta4/Ta5/Ta6/Ta7 2.Tc2+ Td4/Te5/Tf6/Tg7 3.Rxd3, 1.- Ta8 2.Dxa8+ Kxb2 3.Tc7. Sommitelman erityisluonne mattitehtäviin verrattuna paljastuisi selvemmin vasta apumattitehtävissä, joissa tällaiset kaksiväriset uraukset ovat arkipäivää.

Termeistä ja määritelmistä

Artikkelin alussa ja itse asiassa jo sen otsikossa viittasin raivauksen ”moniin kasvoihin”, jotka näyttäytyvät taktiikan useissa sovellustavoissa mutta valitettavasti myös siinä, miten eri raivaustyypit voidaan määritellä ja miten niitä voidaan nimittää. Kansainvälisten käsitteiden käyttö ei helpota, sillä eri kirjoittajilla on valitettavasti eri käytännöt taktiikoiden nimeämisessä. Tuskin tämäkään artikkeli tuo selkeyttä asiaan, ja lisäksi meillä on ihan omat ongelmamme suomenkielisten termien kanssa.

Lukijan, joka tutkii vieraskielistä tehtäväshakkikirjallisuutta, onkin hyvä olla tietoinen näistä ongelmista ja kriittinen yksittäisten kirjoittajien tapojen suhteen lajitella ja määritellä teemoja. Vähäisen kokemuksen perusteella näyttäisi, että esim. venäjän- ja ranskankielisen kirjallisuuden kohdalla tilanne ei helpotu. Sähköisiä

R26. Hermann Rübesamen Süddeutsche Schachblätter 1908



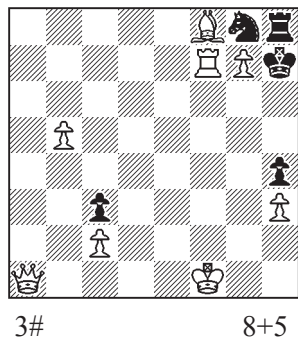
i#3 6+7

tietokantoja kannattaa tutkia samalla kriittisyydellä, sillä niissäkin teemoittajien käytäntö on kirjava. Edes Fide-albumien luokitteluihin ei voi täysin luottaa, koska itse teemojen määritelmiä kirjoissa annetaan niukasti, jos ollenkaan.

Jos vielä palaan artikkelin alkuun, niin ”raivauksen” voisi määritellä yleisellä tasolla seuraavasti: ”Nappula tekee tilaa toiselle saman- tai eriväriselle nappulalle siirtymällä pois ruudulta tai linjalta tai linjaa pitkin tai/ja tulemalla lyödyksi niin, että jälkimmäinen nappula voi käyttää vapautunutta ruutua tai linjaa välittömästi tai myöhemmin hyväkseen”. Ongelmaksi tietysti jää kaikkien erilaisten raivaustyyppien tarkempi rajaus ja määrittely.

Kauniiksi (?) lopuksi vielä tehtävä 27, jossa toteutuu Orlimont 3 -teema: ”Valkean patterin etunappulana olevan sotilaan [etenemisen] tukkii mustan nappula. Siirtopakon avulla musta nappula pakotetaan raivaamaan tie valkealle sotilaille, mutta näin tehdessään se uhkaa patterin takanappulaa. Tämä siirto aiheuttaa kuitenkin heikennyksen, jonka valkeaa hyödyntää matinteossa” (ECP, 312): **1.Da8!** (sp.), 1.- R~6 2.g8D+ Kxg8 3.Tg7#, 1.- K[h]g6 2.gxh8R+ K~5 3.Dd5#. Siirron 1.- Rh6 sisältämä heikennys on itse asiassa juuri g8:n raivaaminen valkealle sotilaille, eikä jokin uusi haitta, niin kuin teemamääritelmästäkin voisi luulla. Alun perin teemassa

R27. P. A. Orlimont
Berliner Neue Illustrierte Zeitung 1938
 (versio: H. Weißbauer 1999)



edellytettiin, että tukkiva nappula olisi ”Langschrittler”, mikä kai suomeksi tarkoittaisi D:a, T:a tai L:ä, mutta joko saksankieleni on puutteellista tai sitten jostain muustakin syystä myös R käy. Oleellista näyttäisi olevan, että (ainakin yksi) puolustussiirto kontrolloi valkopatterin takanappulaa.

Yhteenveto

Näinkin lyhyessä artikkelissa on turha yrittää käsitellä raivausta tyhjentävästi. Niinpä edellä eivät juurikaan ole tulleet esille kaksiväriset eli valkea-musta- ja musta-valkea -raivaukset, vaikka ne implisiittisesti ovat läsnä lopussa tekemässäni määrittely-yrityksessä. Raivaus on joka tapauksessa yksi tehtäväshakin perustaktiikoista ja hedelmällisimmistä strategioista jo senkin vuoksi, että se taipuu esitettäväksi kaikissa tehtävälajeissa.

Sähköiset lähteet / On-line sources:

- yacpdb (Turevsky)

Painetut lähteet / Printed sources:

- Basistyj, Mark (toim.): *Slovar' terminov šahmatnoj kompozitsii*. Kni-ga: Kiev 2004.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Degener, Udo: *Von Ajec bis Zappas. Problemschach-Lexikon der Zweizüger-Themen*. 2. korrigierte und erweiterte Auflage. Udo Dege-ner Verlag: Potsdam 2012.
- Rice, John: *Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems*. Batsford: London 1996.
- Sidler, Werner: *Problemschach. Al-phabetisch geordnete Begriffsüber-sicht*. Selbstverlag: Luzern 1968.
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *The Encyclopedia of Chess Problems. Themes and Terms*. Chess Informant: Beograd 2012.