

Alkusiirto (osa II)

Valinta-alkusiirto

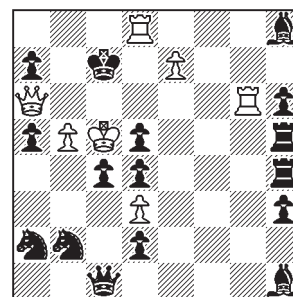
Termi valinta-alkusiirto (saks. *Auswahlschlüssel*) on alunperin ns. loogisen eli uussaksalaisen koulukunnan käsitteitä ja tarkoittaa, että valkealla on näennäisesti kaksi tai useampia vaihtoehtoiselta (samanarvoiselta) näyttävää siirtoa (yleensä samalla nappulalla) toteuttaa suunnitelmansa, mutta yhtä lukuunottamatta ne kumoutuvat johonkin haittaan tai/ja mustan vastasiirtoon. Oikean alkusiirron jälkeen joko mustalla ei ole käytettävissä kyseistä vastasiirtoa tai valkealla on siihen riittävä vastaus. Houkutus-alkusiirrot saattavat siis kukin sisältää jonkin haitan tai niistä saattaa puuttua jokin hyödyllinen elementti.

Vuoden 2002 SM-pikaratkaisukilpailun yhtenä kohteena oli tehtävä **A14**. Mustaa ei pysty saattamaan siirtopakkoon (ainakin 1.- Lf2 on ”löysä” siirto), joten valkean on luotava

uhkaus. Niinpä VD pyrkii pitkälle halkaisijalle a1-h8 uhaten mattia siten, että se samalla säilyttää mR:jen suojaamat mK:n vierusruudut kontrollissaan. 1.Db1? (2.Da1#) Rc2! osoittautuu perikriittiseksi, eli mR voi jättää f5:n suojauksen siirtymällä vD:n eteen, samoin 1.Db3? (2.Dc3#) Rc4! ruudun ollessa nyt d5. 1.Lxa3? (2.Db2#) antaa suoraan pakoruudun: 1.- Kd4! Siirron 1.Da8? (2.Dh8#) jälkeen puolustus 1.- Rxh7! antaa taas pakoruudun (2.De4? Kf6!). Lopulta **1.Dc8!** (2.Dh8#) ratkaisee: 1.- Rg4[d5]/Re6[f7,xh7] 2.Dd5/D[x]e6#.

Tavallisempaa on, että valkean uhkaus pysyy samana, kuten tehtävässä **A15**, jossa alkusiirto toimii, koska se ei katko valkeita linjoja: 1.Tcc6? (2.Rc7#) Re5! 1.Tc3? Lg3! 1.Tc2? Dg3! **1.Tc1!** (2.Rc7#) Lg3/Dg3/Re5/Lf3 2.Da5/Da2/Td6/Dxd3#. L-houkutus 1.Lc3? (2.Rf6#) Lh4! ja 1.Lb2? Dg5! ovat temaattisesti perusteltuja, vaikka

A16. E.A. Wirtanen & R. Heiskanen & M. Myllyniemi
13. s. 2. kv. joukkuelaadintaT
1967–71



i#2 7+16

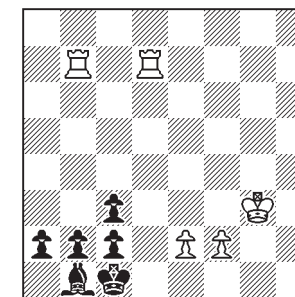
varsinainen valinta tapahtuukin vT:n pääteruutujen välillä.

Itsematti- ja ennätystehtävässä **A16** pääidea – mustan Grimshaw-katkojen lisäksi – on alkusiirron valinta, sillä kuten Myllyniemi toteaa, ratkaisun alkusiirron jälkeistä muunnelmapieliä ei ole: 1.Tg7? (2.Db6+) Le4! 1.Tg2? Le5! 1.Tg5? Te4! 1.Tg4? Te5! 1.Tg3? Rxd3+! 1.Tg1? cxd3! **1.Tgg8!** (2.Db6+).

Valinta-alkusiirrot ovat yleisiä 3- ja monisiirtoisissa mattitehtävissä. Klassikko **A17** on selväpiirteinen esimerkki: vTb7 pyrkii h-linjalte tekemään matin 3.Th1#. Siirrot 1.Tb8,Tb6,Tb5,Tb4,Td8,Td6,Td4,Td3? kumoutuvat kaikki jatkoon 1.- a1D 2.Tbh~ Da8! Oikeaan alkusiirtoon **1.Td5!** mustalla ei ole enää lääketä.

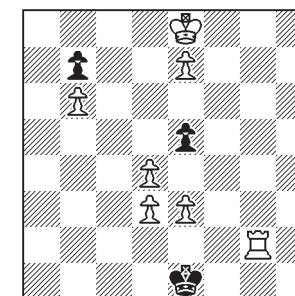
Lopuksi esimerkkinä vaikearatkaisuinainen **A18**, jossa valkean pitäisi

A17. Walter Frh. von Holzhausen
Deutsche Schachzeitung 1928



3# 5+6

A18. Karl Junker
1. s. ottelu
Sachsen–Westfalen
Schach 1958

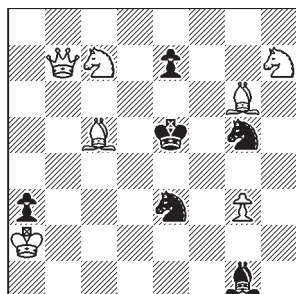


5# 7+3

päätää, millä K:n siirrolla sen tulee pohjustaa se7:n korotusta. Oikea alkusiirto selviää vasta, kun valkean jatkot duaalittomissa päämuunnelmissa 1.- Kf1 2.Ta2! e4/exd4 ovat löytäneet. Ratkaisu kirjoitelman lopussa.

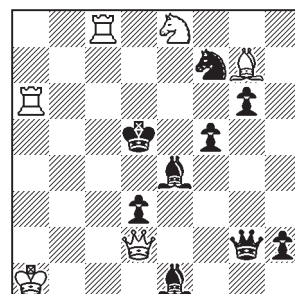
Tehtävien ratkaisut

A14. Vojko Bartolovic
1. p. Problem 1957



2# 7+6

A15. Vasyil Djatšuk
Kum. Schach 1995



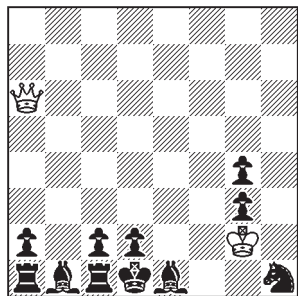
2# 6+9

Vastasiirron vuorottelu

Toinen loogisen koulukunnan idea, johon liittyy alkusiirron valintaa, on vastasiirron vuorottelu (saks. Kontrawechsel). Werner Sidler kirjansa *Problemschach* (Luzern 1968) sivulla 49 määrittelee termin seuraavasti (käännös yllekirjoittaneen): ”Kontra-tehtävät, joissa looginen sommitelma on esitetty kaksin- tai moninkertaisesti ja joissa valinta-alkusiirron on kumottava kaksi tai useampia vastapelejä. Koetelmat ovat toisiinsa vuorottelusuhhteessa: jos este A kumoo ensimmäisen koetelman, johtaa este B mattiin, ja päinvastoin este A johtaa toisessa koetelmassa mattiin, kun taas este B torjuu matin”.

Minimaalitehtävässä **A19** vD:n välittömät yritykset 1.Dc4? ja 1.De6? (2.Dxg4#) kariutuvat siirtoihin 1.- Lf2! ja 1.- Rf2!, joiden jälkeen valkea on ikävästi siirtopakossa. Oikea alkusiirto **1.Dc6!** ei uhkaa mitään, mutta mustan

A19. P.A. Orlimont
Wiener Schachzeitung 1931



3# 2+11

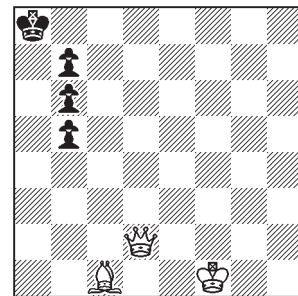
vastasiirrot osoittautuvat haitallisiksi obstruktioiksi: 1.- Lf2 2.Dc4! L~/Le1 3.Df1/Dxg4# ja 1.- Rf2 2.De6! R~ 3.Dxg4#. Poikkeuksellisen hyvän, pakoruudun antavan tempoalkusiirron mahdollistaa muunnelma 1.- Ke2 2.De4+.

Tehtävässä **A20** vD:n on siirryttävä niin, että se voi tehdä matin sekä 8. riviltä että a-linjalta siirron 2.Lf4+[] jälkeen. 1.Dd1?:n kumoo 1.- Kb8 2.Lf4+ Kc8! ja 1.De2?:n taas 1.- b4 2.Lf4 b3! Niinpä **1.De1!** Kb8 2.Lf4+ Kc8/Ka7 3.De8#/Da1# ja 1.- b4 2.Lf4 b3 3.Da1#.

Vastasiirron vuorottelun voi usein pukea siirtokaavion 1.a? x! 1.b? y! 1.! x/y 2.a/b (tai 2.b/a) muotoon, mutta ei aina, sillä kuten edellinen tehtävä havainnollisti, kysymys ei välttämättä ole tietyistä siirroista, vaan pikemmin valkean valitsemasta suunnitelmasta. Tehtävässä **A19** valkean alkusiirto oli neutraali odotussiirto, jolla valkea säilytti optionsa valita jompi kumpi vastasiirto, kun taas **A20**:ssa nimenomaan alku-

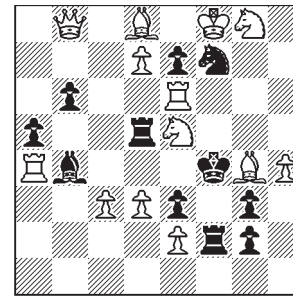
A20. Walter Frh. von Holzhausen
Deutsches

Wochenschach 28.9.1913



3# 3+4

A21. Byron Zappas
3. p. *Probleemblad* 1966



3# 13+11

siirron piti toteuttaa ja yhdistää kaksi päämäärää. Koska sekun on mahdollista, teeman voi esittää myös 2 siirron mattitehtävissä.

Yksi idean variantti on vastasiirron vuorottelu siirtovaihdoin (Kontrawechsel mit Umstellung), jolloin alkusiirron tekee eri nappula kuin koetelmäsiirrot. Houkutuspelissä valkea siis valitsee sekä väärän alkusiirtonappulan että siirtojärjestyksen.

Tehtävässä **A21** valkealla on itse asiassa kaksi väärää alkusiirtonappulaa, mutta se ei vaikuta tehtävän loogiseen rakenteeseen. Valkean koetelmat 1.Lxe7? ja 1.Rxe7? uhkaavat 2.Tf6# ja pitkästi 2.Lh3 Td6/Rd6 3.Lg5/Rg6#. Musta torjuu välittömän matin siirroilla (1.Lxe7?) Txe5! ja (1.Rxe7?) Rxe5! ja jos nyt 2.Lh3, niin 2.- Rd6! ja 2.- Td6! Niinpä valkean on aloitettava siirrolla **1.Lh3!** (2.Rg6#), jolloin hän voi valita itsekiinnityksen sen mukaan, kumman omista itsekiinnityssiirroistaan musta valitsee: 1.- Txe5 2.Rxe7! (3.Tf6#) Rd6 3.Rg6# ja 1.- Rxe5 2.Lxe7! (3.Tf6#)

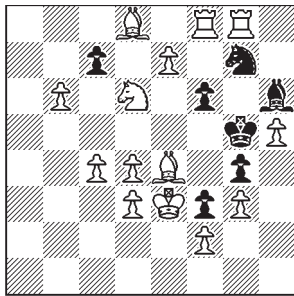
Td6 3.Lg6#. Vaikka itse looginen vuorotteluidea on yksinkertainen, tehtävän kompleksinen kiinnitys- ja päästöstrategia saattaa vaikeuttaa ratkaisun hahmottamista.

Alkusiirron arviointi itsemateissa

Itsemateissa (samoin kuin pitkälti pakkomateissakin) alkusiirtoa on arvioitava hiukan toisin kuin mattitehtävissä. Päähyveet – valkean voiman lisäämisen ja mustan pelin rajoittamisen välttäminen, vK:n shakkaukselle altistaminen jne. – ovat itsemateissakin käyviä, mutta koska matin tekee musta, niin esimerkiksi korotusalkusiirtoa ei voi pitää aivan yhtä huonona kuin mattitehtävissä. Valkean korotukseen sisältyy näet itsematissa pieni paradoksi: koska musta tekee matin, uuden valkean upseerin tuominen peliin tekee mustan matinteon teoriassa vaikeammaksi. Paradoksi on toki suurelta osin näennäinen, sillä valkea tarvitsee toki voimaa myös voidakseen pakottaa mustan tekemään matin.

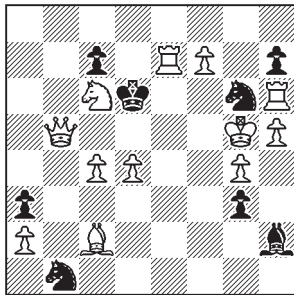
Esimerkkeinä kaksi korkealle sijoitunutta lyhyttä korotusalkusiirtoista itsemattia. Lyhyemmässä tehtävässä **A22** perustelee alkusiirtokorotuksen tietenkin houkutusten ja alkusiirron esittäminen täyskorotus ja niiden aikaansaama muutospele mustan pickaninnyä vastaan, mutta idean toteutuksen tekninen vaikeus on lisäksi pakottanut laatijan tyytymään kiinnittävään alkusiirtoon, joka myös itsematissa on puute – ol-

A22. Tapani Tikkanen
1. s. PM T 1966



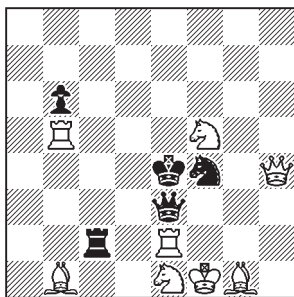
i#2 14+7

A23. Aleksandr Cistjakov
1. p. Suomen Shakki 1998–9



i#4 12+8

A24. V. Perepljuk
Erik.main. Suomen Shakki 1990–1



i#4 8+5

koonkin, että tässä kiinnitettävänä on vain ms.

Pitemmässä i#:ssa A23 muunnelmien vahva sisältö kompensoi sinälään heikohkoa korotusalkusiirtoa. Jos valkea D-korotuksen lisäksi shakkaisi, sitä voisi näin lyhyessä i#:ssa pitää jo hylättävänä.

Toinen paradoksi liittyy mustan upseerin lyövään alkusiirtoon, joka ei toki itsemateissakaan ole tavallinen. Sehän vähentää mustan matintekovoimaa ja tekee näin päämäärään pääsemisen hankalammaksi, joten periaatteessa sen pitäisi olla sallittu. Olen nähnyt pari itsemattia, joissa lyödään mD alkusiirrossa, minkä motivoi tietenkin se, että vaihdelmassa juuri daami tekee matin, mutta valkealta puuttuu temposiirto. Toinen muistamistani esimerkkititehtävistä on A24. Tämä tehtävä on tietenkin kuriositeetti, mutta havainnollistaa kärjekkäästi, että itsematissa pätevät joskus toisenlaiset esteettiset arvot kuin mattitehtävissä.

Lienee sanomattakin selvää, että itsematin alkusiirrossa sellaisen mustan upseerin lyöminen, joka jo tehtävän alkuasemassa selvästi uhkaa tuhota valkean aiheet, on täysin tuomittava.

Pakoruutujen ottamisesta on itsemateissa huomattava, että myös valkean kuninkaan pakoruudun ryöväminen alkusiirrossa esimerkiksi tuk-

kimalla on rike! Toisaalta pakoruudun anto vK:lle voi olla vielä arvokkaampaa kuin mattitehtävissä pakoruudun antaminen mK:lle.

Varsinkin pitkissä (7-siirtoisissa tai pitemmissä) itsemateissa näkee usein, että alkusiirrossa valkea shakkaa tai korottaa daamin – tai tekee jopa molemmat yhtä aikaa! Niin ikään niissä on tavallista, että mustalla on alkuasemassa vahvoja uhkauksia, jotka toteutuessaan tuhoaisivat valkean itsariaiheet joko kokonaan tai vaatimuksen siirtolukua ajatellen liian pitkäksi aikaa. Koska itsematissa matintekijä on vastentahtoinen, laatijalla on yleensä käytettävissään niukemmalti keinoja alkusiirron suhteen kuin mattitehtävissä. Tässä on yksi syy siihen, miksi esim. shakkaavat ja korottavat alkusiirrot ovat itsemateissa siedetympiä kuin mattitehtävissä.

Vaikka alkusiirron vaikutus tehtävän kokonaisarviointiin väheneekin tehtävän pidetessä, ja tämä pitää itsemateissa vielä paremmin paikkansa kuin mattitehtävissä, mahdollisimman hyvään alkusiirtoon laatijan on niissäkin pyrittävä. Niinpä pitkää itsematitehtävää (tai mattitehtävää) laatiessa on tarpeellista punnita huolella, millä siirrolla ratkaisu kannattaisi aloittaa, jos ratkaisun venyttäminen tai tyypistäminen tulee kysymykseen.

Sekalaisia alkusiirtoteemoja

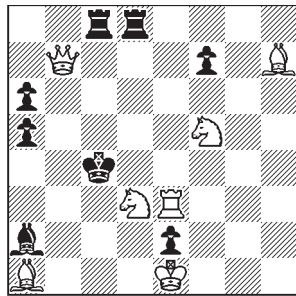
Lopuksi esittelen luettelonomaisesti ja aakkosjärjestyksessä joitakin teemoja, jotka joko määrittelevät ratkaisun alkusiirron luonteen tai joissa alkusiirto muutoin on keskeinen osa ideaa. Oikeinkirjoituksen selkeyttämiseksi kirjoitan pienellä alkukirjaimella ne teemanimitykset, joita ei voi pitää erisniminä. Tässä suhteessahan suomen oikeinkirjoitus poikkeaa selvästi valtakielistä saksasta ja englannista.

On olemassa joukko ns. funktionvaihtoteemoja, joissa yhden vaiheen alkusiirto toimii muissa vaiheissa esimerkiksi uhkaus- ja/tai mattisiirto[i]na, mutta niiden esittely vaatii oman artikkelinsa. En esittelen myöskään sellaisia strategisia 2#-teemoja, joissa teeman sisältämä strategia on määritelty tarkkaan alkusiirrosta mattisiirtoon asti ("Amerikan intiaani" ehkä ainoana poikkeuksena). Niiden luetteleminen ja kuvailuun tarvittaisiin jopa enemmän kuin yksi artikkeli. Samaa on sanottava edelleen eräistä ratkaisun ja houkutuksen alkusiirtoja sisältävistä ideoista tai ideakokonaisuuksista, yhtenä huomattavimmista jatkettu hyökkäys.

Amerikan intiaani (engl. American Indian) 2#-tehtävän alkusiirrolla valkea jättää oman nappulansa suojatta antaen mK:lle pakoruudun ja siirtyen mustan nappulan taakse (väijytysalkusiirto). Puolustussiirrollaan ko. musta nappula lyö suojatta jätetyn valkean nappulan ja tukkii annetun

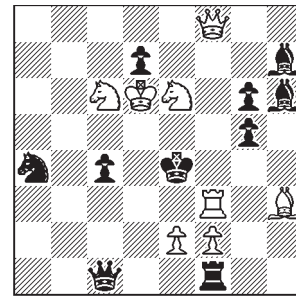
Tehtävien ratkaisut

A25. Benjamin G. Laws
Morning Post 5.1.1885



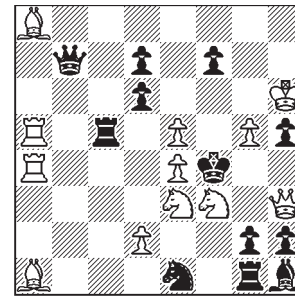
2# 7+8

A26. Georgi Popov
 1. p. *Thèmes-64* 1959



2# 8+10

A27. Juri Suškov
 2. p. *Shahmaty* 1980



2# 12+12

pakoruudun avaten samalla alkusiirron tehneelle nappulalle linjan matintekoa varten. Tehtävä **A25**, jonka alkusiirto teemamuunnelmiseen on **1.Te8!** (2.Re3#) Txd3 2.Txc8#, lienee teeman ensiesitys, vaikka pari Sam Loydin muutamaa vuotta myöhemmin laatimaa tehtävää ovatkin tunnetumpia.

Tästä Loydin ristimästä teemasta on käytetty suomeksi myös nimitystä Amerikan intialainen (samoin esim. saks. amerikanischer Inder), vaikka varsinaisen intialaisen teeman kanssa sillä ei ole mitään tekemistä. Alkuperäinen syyllinen sekaannukseen on Kristoffer Kolumbus, joka 1492 luuli tulleen Intiaan ja antoi tapaamilleen alkuasukkaille nimityksen ”intiaani” l. ’Intian asukas’. Tämän maailmanhistoriaan sittemmin syvästi vaikuttaneen sähläyksen ansiosta muun muassa espanjan *indio*, italian *indiano* ja englannin *Indian* tarkoittavat sekä intiaania että intialaista. Loyd on teeman ristiessään saattanut tietoisesti hyödyntää Kolumbuksen erhettä ja sanan kaksoismerkitystä, mutta esim.

suomeksi vitsi menee hukkaan ja joutaa vain kääntämishankaluuksiin.

Suosin nimitystä ”intiaani” yllä mainitusta temaattisesta syystä. Englanninkielisessä tehtäväkirjallisuudessa teema ilmeisesti juuri kyseisen sekaantumisvaaran vuoksi esiintyy satunnaisesti myös asussa ”Red Indian (Theme)”, suomeksi ehkä poliittisesti epäkorrektisti ’punahaka(-teema)’.

Bulgaria-teema 2#-tehtävän esipelissä mustalla on käytettävissään useita shakkauksia, joita vastaan valkealla ei ole mattisiirtoa. Valkea voisi torjua shakit ristishakeilla, jos sillä olisi patteri. Alkusiirrolla valkean on rakennettava tällainen patteri. Houkutuksia täytyy olla vähintään yksi, joka ei saa kumoutua shakkaukseen. Teemaa tutkivat vuodesta 1956 eteenpäin eritoten bulgarialaiset laatijat.

Teema havainnollistaa sitä toiseikkaa, että mustan voimakasta alkuasemauhkaa yleensäkin voi kompensoida se, että uhan torjuntaan valkealla on olemassa useita lupavia mahdollisuuksia (=houkutuksia).

Ennätysaavutuksessa **A26** peräti neljää (rinnakkaisshakit mukaanlukien kuutta) uhkaavaa shakkia vastaan on valkealla olemassa kolme patterinluomismahdollisuutta. Kannattaa tutkia, mikä siirroista 1.Da8, 1.De8 ja 1.Lg2 toimii. 3x4-Zagorujkon tehoa tietenkin syövä juuri alkuasemashakit ja lisäksi valkean moniuhkaukset.

kapriisi-teema (ven. tema kapriza, engl. Caprice theme) Neuvostolaatija Juri Suškovin 1970-luvulla esittelemä idea: monivaiheisessa 2#-tehtävässä musta torjuu valkean houkutukset jollakin puolustusidealla. Ratkaisussa valkea synnyttää itse mustan kumoussiirron tai -siirtojen aiheuttaman haitan tai haitat asemaansa.

Paradoksaalinen ja melko vaikea teema, joka saattaa edelleen tarjota mahdollisuuksia omaperäisiin tehtäviin. Yksi suhteellisen varhaisista teemaesimerkeistä on tehtävä **A27**,

Tehtävien ratkaisut

joka lisäksi esittää Hannelius-kaavion. Houkutukset 1.Rh4? (2.Dxh2#) ja 1.Rxh2? (2.Dh4#) musta torjuu vastaavasti siirroilla 1.- Tc4! ja 1.- Db2! katkoen vuoron perään vTa4:n ja vLa1:n linjat ja antaen kunkaalleen pakoruudut e4 ja e5. Alkusiirrolla **1.Rd4!** valkea itse katkoo kyseiset linjat ja antaa samat pakoruudut uhaten (2.Re2#). Nyt siirtoja 1.- Tc4/Db2 seuraavatkin houkutusten uhkamattit 2.Dh4/Dxh2#. Lisämuunnelmat 1.- Kxe5[4] 2.Df5#.

Mitä teemanimitykseen tulee, ”kapriisi” tarkoittaa ’oikkua’, mutta myös yllättäväkäänteistä, leikillistä sävellystä, joka usein vaatii esittäjältä huomattavaa teknistä taituruutta, italiaksi capriccio [kapri’tsho], jonka alkuperäinen merkitys on ’pukinhyppy’. Koska ”kapriisi” on jo suomen kielessä olemassa oleva ja äänneasultaan ja oikeinkirjoitukseltaan kieleemme mukautettu vierassana, on järkevää käyttää sitä ja näin liittää suomalainen termi luontevasti kv. traditioon.

kiusa-teema (saks. Vexier-Thema) Uhka-2#:ssa valkealla on matti valmiina mustan teemanappulan siirtoihin. Alkusiirrolla valkea kiinnittää mustan teemanappulan.

Nanning & Koldijkin *Themaboe-kin* (Eindhoven 1948) mukaan teema on esitelty *Schach-Echossa* tammi-kuussa 1935, mutta esimerkkitehtävää kirjan toimittajat eivät onnistuneet löytämään. Käännös on omani (saksan verbi ”vexieren” tarkoittaa ’pitää pilkkanaan, ivailta, kiusata’ yms.). Yhtä hyvin nimitys voisi olla vaikka ”jäynä-teema” – mutta ei ”käytännön

pila-teema"! Teemaa voi pitää esimerkkinä huumorista yhtenä hyvän alkusiirron elementtinä, tosin sillä varauksella, että samat asiat eivät naurata kaikkia. Alkusiirto, joka kiinnittää esipelissä aktiivisen mustan upseerin, on tietysti huono, ellei se tarjoa runsaasti kompensatiota, ja teema onkin täysi kuriositeetti.

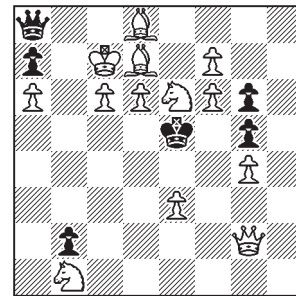
4. Klüber-teema Odotusalkusiirtoisessa mattitehtävässä valkean houkutuspuoli koostuu neljästä sotilaan korotuksesta, jotka kaikki ovat odotus-siirtoja.

Saksalaisen laatijan ja teoreetikon Hans Klüberin mukaan on nimetty ainakin 10 teemaa, jotka saksalaisen järkevasti on erotettu toisistaan pelkin järjestysnumeroin ja joista järjestettyjä teemakilpailuja Klüber on ollut organisoimassa. Historiallinen kuriositeetti tämäkin teema. Esimerkkitehtävä **A28** voitti aiheesta järjestetyn teema-turnauksen: 1.f8R? Dxc6+! 2.Lxc6 patti; 1.f8L,D? Db8+! 2.Kxb8 patti; 1.f8T? Dxd8+! 2.Rxd8 patti. **1.Dh1!** (sp) 1.- Dxc6+ 2.Lxc6 Kxe6 3.Dd5# 1.- Db8+ 2.Kxb8 Kxd6 3.Lc7# 1.- Dxd8+ 2.Rxd8 Kxf6 3.Dh8# (esipelissä 3.Dxb2#) 1.- Dc8+,Db7+ 2.KxD.

Le Lionnais-teema 2#-siirtopakotehtävässä odotusalkusiirron tekee vK, jolla on käytettävissään kaikki kahdeksan siirtoa, joista vain yksi on oikea. Houkutukset eivät saa kumoutua mustan shakkeihin, mutta kylläkin samaan haittaan tai samaan puolustus-siirtoon.

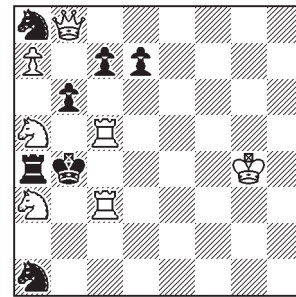
Teemasta on olemassa esimerkkejä jo 1800-luvulta, mutta niissä jokin tai

A28. H. August
1. p. 4. Klüber-TT
Die Schwalbe 1934



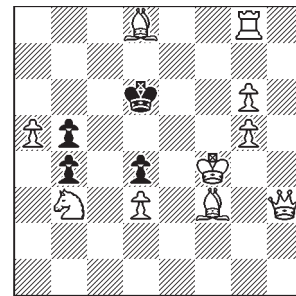
3# 13+6

A29. George Hume
Vu 1935



2# 7+7

A30. Matti Myllyniemi
2. p. *Tidskrift för Schack* 1972



2# 10+4

jotkin houkutukset kumoutuvat yhtä useampaan puolustukseen. Esimerkki-tehtävä **A29** on siinä suhteessa puhdas: 1.K~5? Txa5! 1.K~3? Txa3! 1.Kf4? c6! **1.Kh4!** (sp).

Ranskalainen François Le Lionnais (1901–1984), koulutukseltaan insinööri ja tavattoman laaja-alainen ja monipuolinen shakkikirjoittaja, piti *Vu*-nimisessä lehdessä shakkipalstaa tammikuusta 1935 helmikuuhun 1936. Palstalla esiteltiin mm. yllä mainittua teemaa, joka palstan pitäjän kunniaksi on nimetty hänen mukaansa. L.L. ei tietääkseni itse laatinut aiheesta yhtään tehtävää.

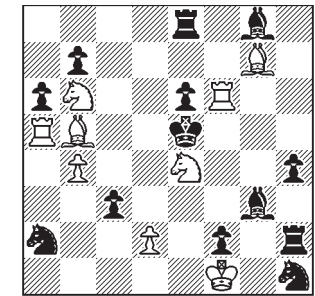
mustekala-teema 2#-tehtävässä on mustan kuninkaan täydellinen pakoruutuohjelmisto. Eri ratkaisuisia tai houkutuksissa ja ratkaisussa tai eri muodoissa valkea antaa mK:lle aina eri pakoruudun, yhteensä 8 kertaa.

Kovan luokan esimerkkit tehtävä on 8-ratkaisuinen 2# **A30**, jossa mK:sta tehdään matti myös lähtöruudulla (1.Rc5! b3 2.Rb7#). Tehtävän esittämälle pakoruututeemalle on kirjassa *300 problem av Hilding Fröberg* (Kööpenhamina 1989) tehtävän n:o 88 yhteydessä annettu nimeksi ”bläckfisk-tema”. Kuka nimityksen lienee sepittänytkin, hän on ollut luonnontieteellisessä mielessä hiukan suurpiirteinen, sillä 10-lonkeroisiakin mustekaloja on (lahko *Decapodida*)...

Steinitzin gambiitti (3#-tehtävässä) vK lähtee suojaisesta ruudusta suoraan useampia peräkkäisiä shakkuksia kohti.

Nimitys viittaa wieniläisen pelin

A31. Sam Loyd
1. p. *Checkmate Tourney* 1903



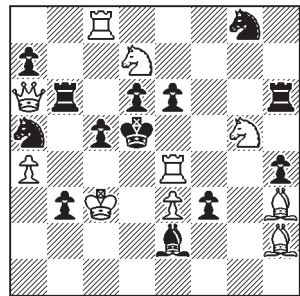
3# 9+13

Steinitzin varianttiin 1.e4 e5 2.Rc3 Rc6 3.f4 exf4 4.d4 [Dh4+ 5.Ke2]. Yksi tehtävähistorian tunnetuimpia tehtäviä on **A31**, jonka Loyd väitti laatineensa työmatkallaan puolessa tunnissa. Hän oli tosin laatinut hiukan samantyyppisen tehtävän jo nuoruudessaan, ja julkaisulähteen toimittajan Alain C. Whiten mukaan tehtävää piti vielä muokata pari kertaa ennen julkaisemista. Tehtävässä on itse asiassa pieniä teknisiä puutteita siellä täällä: alkusemauhkaus 1.- Kxe4, alkusiirron jälkeinen moniuhkaus ja mattiduaaleja esim. muunnelmassa 1.- f1R+, mutta siitä huolimatta sitä voi pitää hyvänä saavutuksena taiteellisesti ja laadinteknisesti! Lopussa annan ratkaisun täydellisenä mattisiirtoihin asti virheitä peittelemättä.

Valladão-teema I 2#-tehtävässä sekä houkutusten että ratkaisun uhka-

Tehtävien ratkaisut

A32. Dante H. Rizzetti
2.–3. p. *Cúbbe de Xadrez*
Guarantigueta 1967



2# 10+13

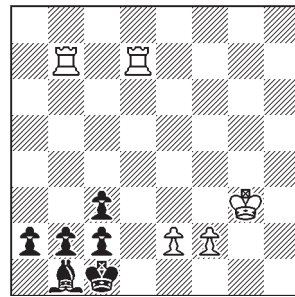
matti tapahtuu ruudulta, jonka houkutusalkusiirron ja ratkaisun alkusiirron tekevä nappula raivaa vapaaksi.

Nykyään paljon tunnetumpi on toinen brasilialaisen laatijan ja merkittävän shakkikirjoittajan Joaquim Valladão Monteiron mukaan nimetty teema (joka joskus esiintyy myös muodossa Valladão Monteiro-teema), jossa samassa tehtävässä esiintyy sekä linnoitus, ohestalyönti että korotus. Tässä esiteltävän teeman esimerkkit tehtävä **A32** on peräisin aiheesta järjestetystä teematurnauksesta ja järjestysnumero I puolestaan on peräisin Valladão-Monteiron omasta opuksesta *222 temas* (Rio de Janeiro 1967), joka onkin Gino Mentastin kirjan *Prontuario del problemista* (Santa Maria Capua Vetere 1977) lisäksi ainoa lähde, josta teeman olen jäljittänyt. Teema on itse asiassa ”valkean idean” yksi variantti, jota on lisämaustettu sillä ehdolla, että alku- ja houkutusaiirroissa pitää raivata matintekoruutu. Valkeasta ideasta enemmän seuraavassa artikkelissa.

Alkusiirto (osa II)

Tehtävien ratkaisuja:

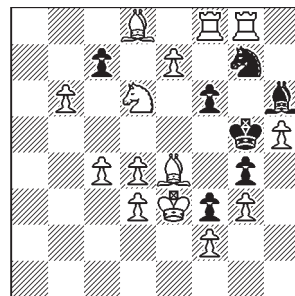
A17. Walter Frh. von Holzhausen
Deutsche Schachzeitung 1928



3# 5+6

1.Kd7? Kf1 2.Ta2 e4!
1.Kd8/Kf8? Kf1 2.Ta2 exd4 3.e8T
Kf1/Kd1!
1.Kf7! Kf1 2.Ta2 e4 3.e8D exd3 4.Db5
2.- exd4 3.e8T dxe3/Kf1/Kd1 4.Txe3/
Tc8/Th8.

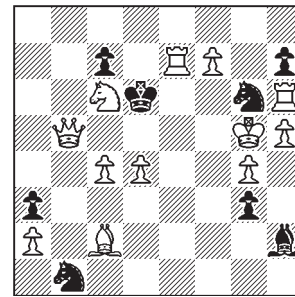
A22. Tapani Tikkanen
1. s. *PM T* 1966



i#2 14+7

1.e8D? c6/c5/cxd6 2.Dxc6/Db5/Ld5, 1.-
cxb6! 1.e8T? cxb6/c6/c5 2.Rb5/c5/d5,
1.- cxd6! 1.e8L? cxb6/c6/cxd6 2.Lb5/
Le8xc6/Ld5, 1.- c5!
1.e8R! cxb6/c6/c5/cxd6 2.Rb5/c5/d5/
Rxd6.

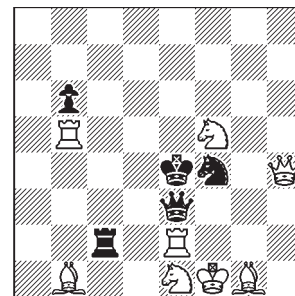
A23. Aleksandr Cistjakov
1. p. *Suomen Shakki* 1998–9



i#4 12+8

1.f8D! (sp)
1.- R~ 2.Te4+ Kd7 3.Re5+ Ke6 4.Rd3+
1.- Lg1 2.Te3+ Kd7 3.Re5+ Ke6 4.Rf7+
1.- g2 2.Tg7+ Ke6 3.De5+ Lxe5
4.Df6+.

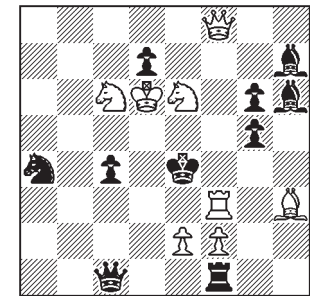
A24. V. Perepljuk
Erik.main. *Suomen Shakki* 1990–1



i#4 8+5

*1.- Dxe2#
1.Rxe3! Kd4 2.Df6+ Ke4 3.Rf5+ Rxe2
4.Rg3+.

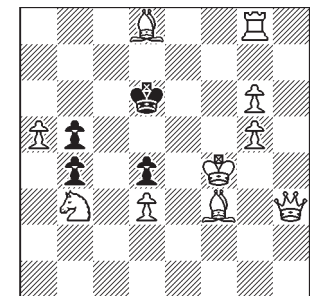
A26. Georgi Popov
1. p. *Thèmes-64* 1959



2# 8+10

1.Da8? dxe6! 1.Lg2? Txf2!
1.De8! (2.eR~#)
1.- Da3+/T[D]d1[2]+/Df4+/Lxf8
2.Rc5/Rd4/Rxf4/Rxf8#.

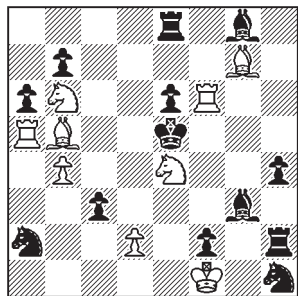
A30. Matti Myllyniemi
2. p. *Tidskrift för Schack* 1972



2# 10+4

1.Lb6! Ke7 2.Lc5# **1.Dh7!** Ke6 2.De7#
1.Kg3! Ke5 2.Lc7# **1.Ld5!** Kxd5
2.Dd7# **1.Rc5!** (2.Rb7#) Kxc5 2.Le7#
1.Ke4! Kc6 2.Ke5# **1.Lf6!** Kc7 2.Le5#
1.Kf5! Kd7 2.Ke5#.

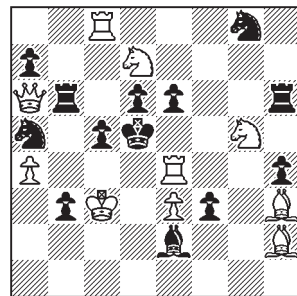
A31. Sam Loyd
1. p Checkmate Tourney 1903



3# 9+13

- 1.Ke2!!** (2.Ke3, Tf~+)
 1.- f1D+ 2.Ke3
 D,Te~+/Dd3+/L[D]f2+,Dg1+/Df3+/
 D[L]f4+
 3.L[x]e2/Lxd3/T[x]f2/Txf3/Txf4#
 1.- f1R+ 2.Tf2+ Kxe4 3.[L]d3#
 1.- Rcl+ 2.Ke3 Lf4+/f1R+ 3.Txf4/
 T,Lxf1#
 1.- Rxb4 2.Ld3+ Kd4 3.dxc3# [2.- Rd5
 3.Tf~+#]
 1.- Kxe4 2.Ld3+ Kd4 3.Tf4#
 1.- Kd4 2.Tf4+ e5 3.Rxg3#.

A32. Dante H. Rizzetti
2.-3. p. Cúbbe de Xadrez
Guarantigueta 1967



2# 10+13

- 1.Tc4? Ld3! 1.Tf4? Tb4! 1.Tg4,Txe6?
 Rf6!
1.Txh4! (2.e4#)
 1.- Ld3/Tb4/Rf6,Txh4
 2.Dxd3/Dxd6/Lxe6.