

Tukinta

Tukinta on yksinkertaisin taktinen elementti kaikentyypisissä shakkitehtävissä, myös lopputehtävissä. Yksinkertaisuudestaan huolimatta se ei ole kuitenkaan aivan vailla mielenkiintoa, sillä sitä voidaan toki varioida eri tavoin. Tukinnan (engl. self-block, saks. Selbtsblock t. Block, ven. blokirovanije [polja], ransk. autoblocage) voi määrittellä perusmuodossaan näin: ”Nappula siirtyy [tai sijaitsee] omanvärisen kuninkaan pakoruudulle [pakoruudulla] estäen tämän pääsyn ko. ruudulle”.

Kuten yo. määritelmästä voi päätellä, tukinta tarkoittaa vain oman kuninkaan pakoruudun tukkimista, vaikka ainakin saksan ja venäjän kielessä ao. vastine voi tarkoittaa myös muiden nappuloiden tukkimista. Saksan kielessä jälkimmäisille tukinnoille on myös olemassa termi ”Blockung”. Tällaisia tukintoja varten olen kuitenkin varannut termin ”obstruktio” niin paljon kuin kaunista kieltämme vieraskielisiltä rasitteilta koetankin säästää. Mielestäni yhtä sekoittavaa, kuin on antaa koiralle kaksi nimeä, on antaa kahdelle koiralle sama nimi. Parempi on antaa toiselle koiralle vaikka huonompikin nimi.

Määritelmäni sisältää siis sen vaihtoehdon, että tukkiva nappula sijaitsee jo kuninkaan pakoruudulla, jolloin voi puhua *passiivisesta tukinnasta*, tai sen, että nappula siirtyy tukkimaan pakoruutua, jolloin voi puhua *aktiivisesta*

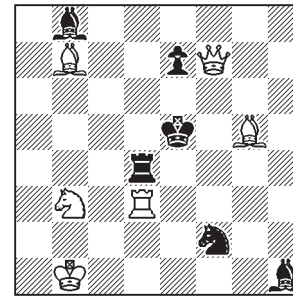
tukinnasta. Valitsemisiani esimerkeissä esiintyy molempia, mutta passiivisista tukinnoista puhun erikseen vain, jos ne ovat tehtävän sisällön kannalta merkitseviä.

Passiiviset tukinnat voivat olla kuitenkin tärkeitä laadinnassa. Ne voivat ratkaista kuninkaan pakoruudun vartiointiongelman mukavasti, ja mustan sotilaan käyttö pakoruudun ottamisessa on parempi ratkaisu kuin valkean, valkean upseerista puhumattakaan. Toisaalta jos ms:n käyttäminen vaatii lisämateriaalia esim. sen etenemisen estämiseksi, tilanne on mutkikkaampi. Mielellään ei turvaudu käyttämään vaikka heikkoakaan valkeaa upseeria vain pakoruudun vartiointiin, mutta onko esim. kaksi mustaa sotilasta parempi ratkaisu kuin yksi valkea? Kun on kysymys sotilaiden käytöstä pakoruutujen ottajina, ongelman saattaa ratkaista yksinkertaisesti lautta kääntämällä, jolloin sotilaiden kulkusuunta muuttuu. Jokainen laatimista yrittänyt tietää, että ongelmia voi tulla siitkin. Nokka irtoaa, mutta pyrstö tarttuu.

Varhaisia tukintoja

Keskiaikaisissa ja varhaisissa uudenkin ajan tehtävissä tukintatematiikka oli harvinaista. Yksi eittämätön syy siihen oli, että mustan puolustushaittoihin kiinnitettiin huomiota vain vähän. Valkean näytävät sommitelmat

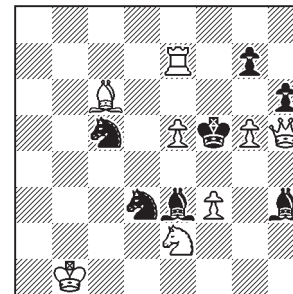
T1. John Brown of Bridport
Illustrated London News 31.10.1863



2#

6+6

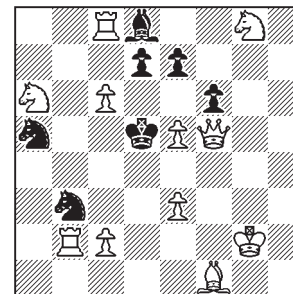
T2. Charles Planck
Matlock Register 1883



2#

8+7

T3. Frederick Gamage
Boston Post 30.5.1901



2#

11+7

veivät päähuomion. Jo aiemmin julkaissani tehtävä **1** on ensimmäisiä loistavia irtiottoja tästä trendistä: **1.Le4!** (2.Dxe7#), 1.- Txe4 2.Td5#, 1.- L[R]xe4 2.Lf4#, 1.- Ld6 2.Df5#, 1.- e6 2.Df4#, 1.- Kxe4 2.Te3# (1.- Kd6 2.Dxe7#, 1.- Td7 2.Df5#). ”Meredith-kaksisiirtonen - - - . Neljä erilaista tukintamuunnelmaa kohottaa tehtävän lähelle Good Companion -kaksisiirtoisia” (Breuer, s. 75). Ja GC:n aika koitti vasta 50 vuoden kuluttua!

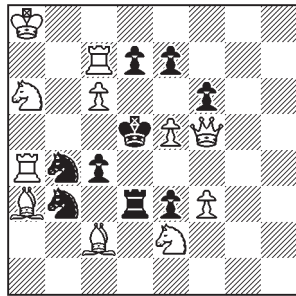
Mutta kehitys kehittyi jo ennen sitä. Tehtävän **2** ilmestymisaikana vanha englantilainen koulukunta oli nousukiidossa: *1.- hxg5 2.Df7#, 1.- Lg4 2.fxg4#, **1.f4!** (2.g6#), 1.- g6 2.Dxh3#, 1.- Lg4 2.Df7#, 1.- Rxf4 2.Rg3#, 1.- Lxf4 2.Rd4#, 1.- Re4 2.Ld7#, 1.- Re6 2.Tf7#, (1.- hxg5 2.Dxg5#, 1.- L~ 2.Rxe7#). Kaksi matinmuutosta ja yksi puolustuksenmuutos. Tukintoja on kaikkiaan seitsemän esipeli mukaan lukien.

Kaikki seitsemän tukintamattia alkusiirron jälkeisessä pelissä sisältää **3: 1.Ld3!** (sp.), 1.- e6 2.De4#, 1.- d6 2.e6#, 1.- fxe5 2.Dxd7#, 1.- dxc6 2.Txd8#, 1.- Rc4 2.Le4#, 1.- Rd4 2.e4#, 1.- Rc5 2.Rb4# (1.- Ra~ 2.c4#, 1.- Rb~ 2.Tb5#), mukana kolme jatkettua puolustussiiroa kahdella nappulalla.

Tehtävähistoriaa tuntevalle iskee tästä tehtävästä *déjà vu*, eikä aiheetta, sillä rakenne on paljolti sama kuin kuuluisassa ennätystehtävässä **4**:

**T4. Adolph Fink &
James Stimson**

1. palk. Good Companion 1920



2# 11+9

*1.- dxc6,Rxc6 2.T[x]d7#, **1.Tc8!** (sp), 1.- e6 2.De4#, 1.- d6 2.e6#, 1.- fxe5 2.Dxd7#, 1.- dxc6 2.Td8#, 1.- Rxc6# 2.Rc7#, 1.- Td4 2.Rc3#, 1.- Rd4 2.Rf4#, 1.- Rc5 2.Rxb4# (1.- T~ 2.Le4#, 1.- c3 2.Lxb3#, 1.- R3~ 2.T[x]a5, 1.- R4~ 2.e6#). Kahdeksan tukintaa ja pieni matinmuutos esipeliin nähden. Edelleen ylittämätön saavutus, mutta olisi-ko sijoitus ollut näin korkea, jos esikuva olisi tunnettu? Ei tässä plagioinnista ole kysymys, mutta kuinka paljon saa lainata? Onhan erojakin, mm. jälkimmäisessä tehtävässä on teemamuunnelmina jatkettu puolustus *kolmella* nappulalla ja pieni mustan dualin (1.- Rxc6, dxc6 2.Td7#) hävitys esipeliin nähden. Olen aiemmin käyttänyt harvinaista termiä ”musta duali” muun muassa tapauksista, joissa kaksi tai useampi mustan puolustus johtaa samaan valkean mattiin tai jatkoon.

Yhdysvaltalainen James Stimson (1883–1958), toinen tehtävän laatijoista, tunnetaan myös nimellä Ua Tane, joka on polynesianainen nimi,

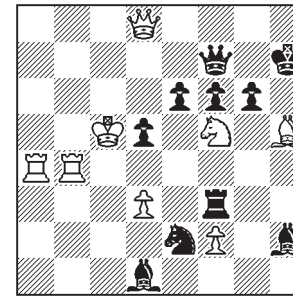
jonka Stimson omaksui muutettuaan asumaan eteläisen Tyynenmeren alueella sijaitsevalle Mo'orean saarelle. Hänen 2#-tehtävänsä (P1039020; *FIDE-albumi 1914–1944/I*, n:o 125), jossa shakkaava alkusiirto antoi 5 pakoruutua, joita mK:lla oli kaikkiaan 6, tuotti suomalaisratkaisijoille harmaita hiuksia aikoinaan ns. pitkässä ratkaisijamestaruuskilpailussa.

Tukintakykyditys

Muun tukintaidean laajennus on saanut laatijoiden keskuudessa huomiota jo ennen kuin tukinnat. Kutsun sitä *tukintakykyditykseksi*: ”Valkea kyydittää joko usean mustan nappulan yhdelle pakoruudulle tai useita nappuloita eri pakoruuduille saadakseen aikaan yhden tai useamman tukinnan mK:n pakoruudu[i]lle.” Tunnetuin tämän tyyllä lajin työ saattaa olla epiteetin ”kuolematon” saanut tehtävä **5: 1.Tb7!** Dxb7 2.Lxg6+ Kxg6 3.Dg8+ Kxf5 4.Dg4+ Ke5 5.Dh5+ Tf5 6.f4+ Lxf4 7.Dxe2+ Lxe2 8.Te4+ dxe4 9.d4#. Tarkkaan laskien tukintakykydityksiä on vain kolme (ruuduille f5, f4 ja e4), vaikka uhrauksia onkin kaiken kaikkiaan 7, yksi niistä passiivinen (3.- Kxf5).

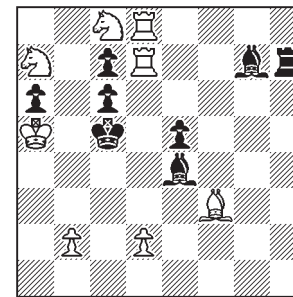
Günter Büsingin (*Die Schwalbe* XII/ 2003) mukaan tehtävälle usein annettu lähde ”1. palkinto *The Era*-turnaus” on väärä. Bayer kyllä voitti kyseisen turnauksen kuuden tehtävän kokonaisuudellaan, mutta T5 ei kuulunut kokonaisuuteen. Friedrich Amelungin mukaan tehtävä julkaistiin ensi kerran *Leipziger Illustrirte*

T5. Conrad Bayer
424. Leipziger Illustrirte Zeitung
16.8.1851



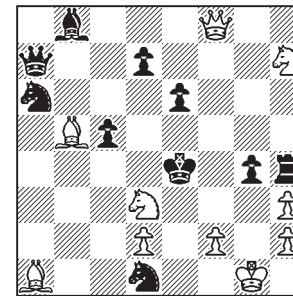
9# 8+10

T6. Adolf Rothmaler
BCA-turnaus Bristol 1861 (v)



5# 8+8

T7. August von Cywinski
Deutsche Schachzeitung 1865



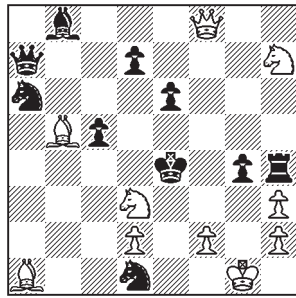
4# 10+10

Zeitung-lehdessä vuonna 1855 ilman tekijän nimeä. Tässä annettu lähdetieto perustuu sekä PDB:n että yacpdb:n tietokantoihin.

Ei tarvitse olla kummoinkaan taidekriitikko löytääkseen Bayerin tehtävästä puutteita, jotka eivät oikeuta nimitykseen ”kuolematon tehtävä”. Sen sijaan parempi on esittää vertailutehtävä **6**, jossa vastaava määrä kyydityksiä on saavutettu pienemmällä siirto- ja nappulaluvulla ja hienostuneemmin keinoin: **1.d3!** (2.b4#) Lxd3 2.Td4 exd4 3.Ld5 cxd5 4.Rd6 cxd6 5.Tc8#. Kolminkertainen tukintakykyditys samanaikaisin raivauksin, joilla c-linja saadaan auki. Olisi sopinut esimerkiksi syöttöraivauksista pari numeroa sitten ilmestyneeseen raivausartikkeliini. Alkusiirron ”esitoimella” on useampikin motiivi: se estää myöhemmin puolustussiirot d4-d3 ja Th7-h4 ja avaa vL:lle tien d5:een.

Seuraavassa tehtävässä keinot vain hienostuvat, sillä se esittää uussak-salaista esitoimitehtävää lähes puoli vuosisataa ennen kuin koko esitoimitehtävän käsitettä oli teoreettisesti lanseerattu tehtäväjargoniin! Tehtävän **7** ratkaisun voi selittää ja esittää seuraavasti: Valkean pääaie on toteuttaa mattisiirto Rf6 joko heti tai siirron Df5+ (exf5) jälkeen. Heti 1.Rf6+ ei toimi, sillä 1.- Kf3! (1.- Kf5? 2.Rxg4+ Kg~/Ke4 3.Df6+/f3+). Ensimmäisen esitoimen **1.Rf4!** (2.Rg5#) ja vastauksen 1.- Lxf4 (1.- Txxh7 2.Ld3+ Kf3 3.Le2+ Ke4 4.d3#) jälkeen ruutu d3 on raivattu lähelle. Nyt valkean yritys 2.Rf6+ kumoutuu edelleen siirtoon 2.- Kf3!, tai

T7. uudelleen



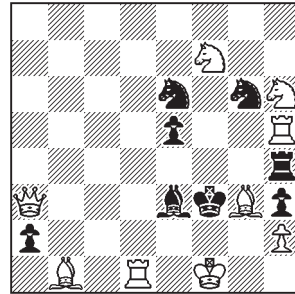
4#

10+10

2.Df5+ exf5 (2.- Kxf5 3.Ld3#) 3.Rf6+ Kf3!. Niinpä 2.f3+ gxf3 (2.- Kxf3 3.Rg5#) ja nyt vihdoinkin 3.Df5+ exf5 4.Rf6# (3.- Kxf5 4.Ld3#). Valkoisen piti siis sekä vapauttaa ruutu d3 lähettämällä tukkia f3 mustalta kuninkaalta, mikä poisti ensimmäisen (Kxf5) ja sitten toisen (exf5) esteen päätoimen tieltä. Päämuunnelmassa tukintakytykset ruuduilla f3, f4 ja f5.

Tehtävän perusrakenteessa on tietysti pientä moitteen sijaa: musta uhkaa 1.- Lxh2+ jatkoshakkauksin, ja mK:illa on pakoruutu d5:ssä, joista jälkimmäinen puute on tässä tapauksessa pienempi paha, sillä siihen valkealla on aina vastaus Rf6#. Näiden puutteiden poistaminen olisi vaatinut tietokoneavusteista laadintaa, ja nykyään herättääkin hämmästyystä, miten tällöisen laatiminen ylipäänsä onnistui 150 vuotta sitten.

Tukintakytytyksen määrittelyn alkuosassa mainitaan mahdollisuus, että valkea kyydittää usean mustan nappulan yhdelle pakoruudulle. Ilmeinen 2#-teema, joka herättikin pian laatijoiden kiinnostusta. Tehtävä 8 on

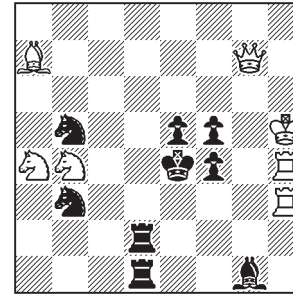
T8. William Shinkman
Dubuque Chess Journal XII/1870

2#

9+8

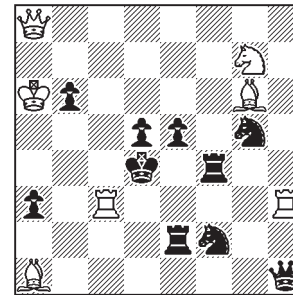
yksi varhaisimmista yrityksistä: **1.Lf4!** (2.Dxe3#), 1.- exf4 2.Da8#, 1.- Rexf4 2.Rg5#, 1.- Rgxf4 2.Rxe5#, 1.- Txf4 2.Txh3#, 1.- Kxf4 2.Tf5#. Neljä tukintakytytyä f4:ään, mikä kuitenkin vasta sivusi tehtävän 1 saavutusta. Shinkmanin maanmiehen 9 onnistui parantaa ennätystä yhdellä: **1.Ld4!** (2.Dxe5#), 1.- exd4 2.De7#, 1.- Lxd4 2.Db7#, 1.- R3xd4 2.Rc5#, 1.- R5xd4 2.Rc3#, 1.- Txd4 2.Dg2#, 1.- Kxd4 2.Txf4#.

Kuuden tukintakytytyksen aikaansaaminen normaalikeinoin ei ole aivan yksinkertainen juttu, mutta yhdysvaltalaislaatiija pääsi tehtävällä 10 ennätykseen uudella koneistolla, jossa valkopatteri on avainasemassa: **1.Le4!** (2.Dxd5#), 1.- dxe4 2.Dd8#, 1.- Rfxe4 2.Thd3#, 1.- Rgxe4 2.Re6#, 1.- Tfxe4 2.Rf5#, 1.- Texe4# 2.Tc1#, 1.- Dxe4 2.Tc2#, 1.- Kxe4 2.Tc4#. Myöhemmin Mark Adabašev (*Western Morning News* 1935) laati samalla koneistolla materiaalilla 8+7 tehtävästä viimeisluokan, jossa mustalla on laudalla vain temaattiset nappulat (yacpdb n:o 73).

T9. Otto Wurzburg
Bahn Frei! 1899

2#

7+9

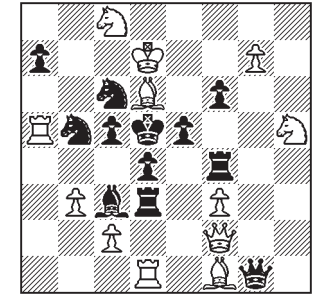
T10. Murray Marble
1. palk. *La Stratégie* 1909

2#

7+10

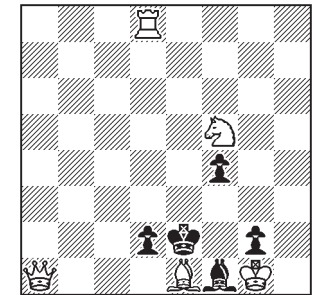
En tiedä, onko seitsemään tukintaan ylletty normaalikeinoin, mutta kahdeksaan pääsi 11:n laatija aika kovalla hinnalla (shakkaava ja lyövä alkusiirto, pieni korotusduaali, alkuausmauhkaus 1.- Rb8+): **1.Dxd4+!**, 1.- cxd4 2.Txb5#, 1.- exd4 2.Rxf4#, 1.- Rbx4 2.Txc5#, 1.- Rcx4 2.Re7#, 1.- Lxd4 2.c4#, 1.- Tdxd4 2.Lc4#, 1.- Tfxd4 2.Rxf6#, 1.- Dxd4 2.g8D,L#, 1.- Kxd4 2.Txd3#. Sinänsä kekseliästä, mutta onhan tehtävä 10 taideluomuksena aivan eri luokkaa.

Seuraavaksi voi juolahtaa mieleen, mitä on saavutettu kahdella teemaruudulla.

T11. Charles Watson
Melbourne Leader 1923

2#

12+12

T12. Richard Büchner
Sächsischer Schachverband 1927

2#

5+5

dulla. *Ropke-teemassa* edellytetään, että musta korottaa sotilaan samalla ruudulla eri upseereiksi (D ja R) niin, että mattiduaaleja ei esiinny, ja nappulaluku on mahdollisimman pieni. Monikin on oivaltanut, että teeman voisi esittää myös kahdella korotusruudulla niin, että korottuvat upseerit tukkivat mK:n pakoruutuja, eli 2 x 2 tukintaa. Monet ovat myös tahoillaan löytäneet tehtävän 12 koneiston: *1.- d1~ 2.Dxd1#, 1.- dxe1R 2.Dd1#; 1.- f3 2.Txd2#; **1.Dc3!** (sp.), 1.- d1D 2.Te8#, 1.- d1R 2.Rd4#, 1.- dxe1D 2.Dd3#, 1.- dxe1R 2.Td2#, 1.- K~ ,f3 2.Dxd2#.

Kaksi matinmuutosta.

Kuten arvata saattaa, kolmen tukinnan aikaansaaminen kahdelle pakoruudulle (siis 2x3 tukintaa) onnistuu sekini, vaikka ei enää yhtä helposti, kuten **13** osoittaa: **1.Td8!** (2.Lf5#), 1.- Td4 2.Rbc5#, 1.- Dd4 2.De2#, 1.- Rd4 2.Txe3#, 1.- e4 2.Rb2#, 1.- Te4 2.Lb5#, 1.- De4 2.Td1#, 1.- Ke4 2.Lf5#, 1.- Kd4 2.Lf5[c6]#.

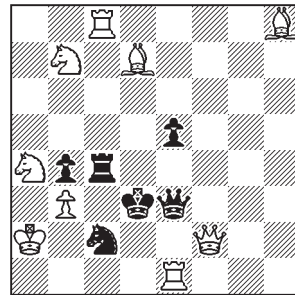
Tehtävä **14** esittää yhden tukinnan kolmella ruudulla ja matinmuutoksin meredith-muodossa (eli yhteensä 2x3 tukintaa): 1.Dh6? (2.Tf8#), 1.- Tg6 2.Df8#, 1.- Tg7 2.De6#, 1.- Tg8 2.Te7#, (1.- Kxe8 2.Te5#), 1.- Rg6!; **1.Te6!** (2.Tf6#), 1.- Tg6 2.Te7#, 1.- Tg7 2.De8#, 1.- Tg8 2.Df6# (1.- Kxe6 2.Te5#).

Näitä tukintasaavutuksia voisi tutkia loputtomiin: useilla ruuduilla, yksin tai usein nappuloin, matinmuutoksin tai ilman, yksi- ja kaksivaiheisena jne., mutta niiden paikallistaminen tehtävätietokannoista ei helpolla onnistu. Niinpä siirryn esittelemään muutaman teeman, joissa tukinnat ovat pääosassa.

Eläimellistä menoa

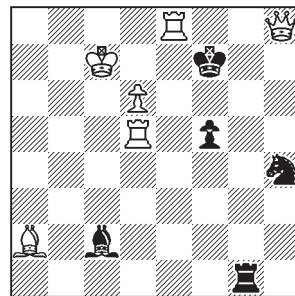
Vanha teema kulkee nimellä *hevostukinta* (engl. horse-block): ”Kaksi mustaa ratsua tukkii kumpikin kaksi mK:n pakoruutua”. Yksi vanhimmista teeman esityksistä on **15**: **1.Tf6!** (2.Lg2#), 1.- Re5 2.Re7#, 1.- Rd4 2.c4#, 1.- Rd6 2.Le6#, 1.- Rc5 2.Rc7#. Tämänkaltaiset

T13. Triantafilos Siaperas 1. palk. Šah 1949



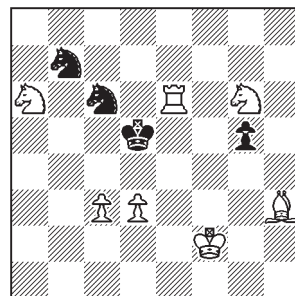
2# 9+6

T14. Valentin Lukjanov 3. palk. Tšervonyj gornik 1988



2# 6+5

T15. Frank Janet Good Companion 1918



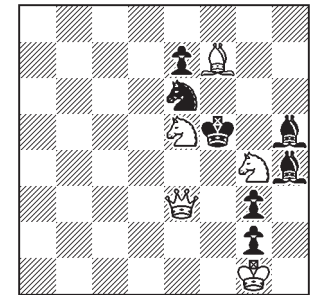
2# 7+4

tehtävät (ja teemat) eivät juuri sisällä muita kuin tukintoja.

Joku on jatkanut vitsiä ja sepittänyt *aasitukinnan* (engl. donkey-block): ”Kaksi mustaa lähettiä tukkii kumpikin kaksi mK:n pakoruutua”. Varhaisempaa tehtävää aiheesta en löytänyt kuin **16**, joka on sama kuin *ECP*:ssä annettu n:o 485: *1.- Lg6 2.Lxg6#, **1.Rg6!** (sp.), 1.- Lxg6 2.Lxe6#, 1.- Lxg4 2.De5#, 1.- Lg5 2.Dxe6#, 1.- Lf6 2.Rh6#, 1.- R~ 2.D[x]f4#, 1.- Kxg4 2.Lxe6#. Tässä sentään yksi matinmuutos ja pakoruudun anto alkusiirrossa..

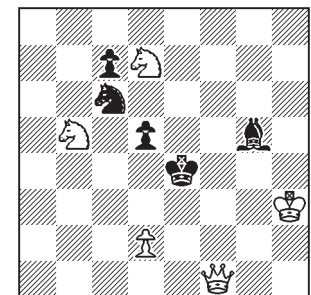
Tietysti on olemassa myös *muulitukinta* (mule-block): ”Musta ratsu ja lähetti tukkivat kumpikin kaksi mK:n pakoruutua”. Tämä saattaa olla vanhin näistä teemoista, vaikka nimitys onkin todennäköisesti paljon uudempaa perua kuin tehtävä **17**: **1.Kg2!** (2.Df3#), 1.- Re5 2.Rc5#, 1.- Rd4 2.Rc3#. 1.- Lf4 2.Db1#, 1.- Le3 2.d3#. Tässä tehtävässä esiintyy hyvin pienimuotoisena *Levman II -puolustus*: musta katkoo ennakolta linjan, joka uhkauksessa avautuisi mK:n pakoruutuun. Tässä linjat ovat f3-d3 ja f3-f5. Jälkimmäisen linjan katko on hiukan kiistanalainen, osoitetaan vD jo alkuasemassa f5:een.

T16. Thomas R. Dawson British Chess Magazine 1948



2# 5+7

T17. Charles Planck Illustrated Sporting & Dramatic News 1884



2# 5+5

Persson-teema

Otsikon teema onkin jo uudempaa perua: ”Vähintään kolmessa muunnelmassa kahden vaiheen välillä tapahtuu muutos itsekiinnityksistä tukinnoiksi matinmuutoksin”. (*ECP*, 325). *ECP*:ssä annettu kantatehtävä n:o 1173 on niin onnistunut, että jäljessä tulevat eivät ole siihen oikein pystyneet lisäämään

mitään. Tehtävässä **18** on kuitenkin neljäs matinmuutos: *1.- Lxd5 2.Rc6#, 1.- Txd5 2.Lb2#, 1.- Dxd5 2.Rf3#, 1.- Rxd5 2.h8D,L#, **1.Tc4!** (2.Dxe6#), 1.- Lxd5 2.Dc7#, 1.- Txd5 2.Lxf4#, 1.- Dxd5 2.Rxg6#, 1.- Rxd5 2.Rd7# (1.- Kxd5 2.Dc5#).

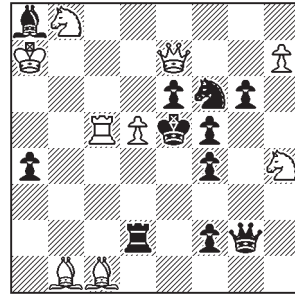
Stocchi-tukinnat

Väliotsikon teeman määritelmä: ”Musta tukkii kuninkaansa saman pakoruudun vähintään kolmesti. Valkean käytettävissä olevista (= tukinnan hyödyntävistä) mattisiirroista käy kulloinkin vain yksi ja eri mattisiirto, sillä mustan kussakin puolustussiiirroissa oleva lisäelementti estää muut.” Teemassa painotetaan sitä, että temaattisia tukintoja on vähintään kolme ja että teemaruutu on alkusiirron jälkeen mK:n käytettävissä oleva pakoruutu.

Ottavio Stocchi laati oman ensiesityksensä teemasta vähän ennen II maailmansotaa (1. kum. *L'Échiquier* 1936), mutta näyttää siltä että ruotsalaislaatija ehti hyvän aikaa ennen laatia oman työnsä (*ECP*, n:o 1481) **19**, jossa pakoruudun ryöväävä alkusiirto ei shakkialistuksista huolimatta ole ihan kurantti, mutta teemapeli on moitteetonta: **1.Kg4!** (2.f4#), 1.- Txd5 2.Dh2#, 1.- exd5 2.De1#, 1.- Rxd5 2.Rd3# (1.- Tc4+ 2.Rxc4#, 1.- Lh5+ 2.Dxh5#, 1.- Kxd5 2.f4#).

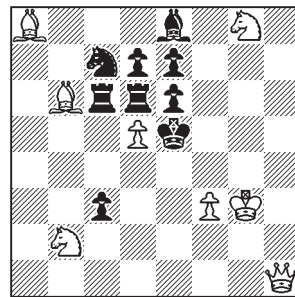
Duaalinvälttö Malmströmin tehtävässä on hiukan karkeaa: pakoruudun raivaavat puolustukset eivät jätä valkealle todellista valinnanvaraa, ja mattihoukutus 1.- exd5 2.Dh8? kumoutuisi

T18. Ottavio Stocchi 9. kum. FIDE T 1957



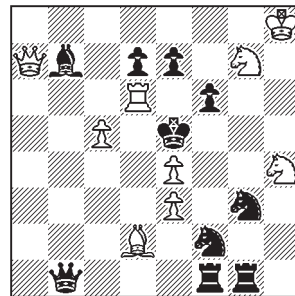
2# 9+11

T19. Albert Malmström Aftonbladet 3.11.1900



2# 8+9

T20. Jan Swane 2. palk. Die Schwalbe 1940



2# 9+10

kahteen siirtoon: 2.- Tf6! ja 2.- Ke6! Vain muutama vuosi Stochin ensiesityksen jälkeen moitteeton duaalinvälttö onnistuikin jo neljällä tukintamatilla tehtävässä **20**: **1.Db8!** (2.Te6#), 1.- Rgxe4 2.Rf3#, 1.- Rfxe4 2.Rg6#, 1.- Lxe4 2.Lc3#, 1.- Dxe4 2.Txd7# (1.- Kxe4 2.Td4#, 1.- exd6 2.De8#).

Jos vertaamme näitä Stocchi-tukinnan tehtäviä kaikkiin varhaisempiin tukintasaavutuksiin, yksi ero on silmiinpistävä: vanhanajan tukinnoissa tukkiva nappula yleensä joutui tekemään kaksi virhettä, jotta valkean yksimääreinen mattisiirto olisi onnistunut: linjanavaus tai -raivaus, mattilinjan tai -ruudun suojaajajättö jne. Sen sijaan moderneissa Stocchi-tyypin tukinnoissa samalla, kun musta tekee tukintahaitan, se aktiivisesti estää muiden kuin yhden matin esiintymisen avaamalla suojauslinjan, suojaamalla pakoruudun jne.

Yksi lisäkeino duaalinvälttöön esiintyy tehtävässä **21**, joka nostikin Stocchi-tukintojen määrän viiteen – tietääkseni edelleen lyömätön ennätys: **1.Da4!** (2.Ld6#), 1.- fxe4 2.Da5#, 1.- Rxe4 2.Rc6#, 1.- Lxe4 2.Dxa1#, 1.- Txe4 2.b8D,L#, 1.- Dxe4 2.h8D,L# (1.- Ld4 2.Te7#, 1.- Kxe4 2.Lc3#). Tässä on kaksi ”primitiivistä”, mK:lle pakoruudun raivaavaa lyöntiä, kuten pioneeritehtävä 19:ssäkin, ja niistä toisessa yksi mattihoukutus kumoutuu kahteen siirtoon (1.- fxe4 2.h8D,L#+? Kf5!,Tf6!), mutta uutena tapana välttää dualit on puolustuksissa 1.- Dxe4 ja 1.- Lxe4 esiintyvät vsb7:n suorat kiinnitykset.

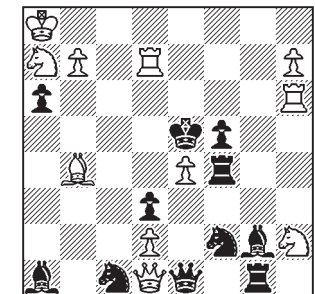
Kahden korottuvan sotilaan käyttö temaattisessa pelissä vihjaa, että itse suurmestarin kohtasi jonkinlaisia konstruointiongelmia. Ylimääräinen tukinta 1.- Ld4 tuli mukavana kaupan tekijäisenä nähdystä vaivasta.

B2-teema

Tähänastisissakin tehtävissä (4, 5, 12, 15) on esiintynyt satunnaisesti ns. *B II-teema*: ”Mustan pakoruutua vartioi valkean linjanappula. Alkusiirron jälkeen musta puolustussiirollaan tukkii kyseisen pakoruudun niin, että valkea voi mattisiirrollaan katkaista linjansa.” Cywinskiin tehtävässä valkea itse kyyditsi mustan sotilaan tukkimaan ruudun f5, joten vRh7 pääsi ”katkaistaan” vD:n linjan, jota ei ollut enää olemassa.

B II -teema lienee ristitty samoihin aikoihin, eli 1920-luvulla, kuin sen ”jalompi” kumppani B I, jossa musta ei tuki pakoruutua, vaan avaa siihen toisen valkean linjan, mutta itse teeman ensiesitykset nähtiin jo

T21. Lev Lošinski 1. palk. Sverdlovskil. T 1940

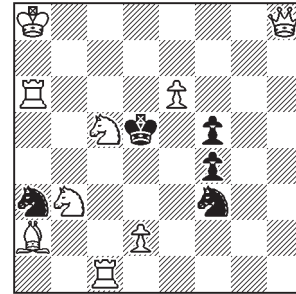


2# 11+11

vuosikymmeniä aikaisemmin, kuten osoittaa **22**, joka on mielestäni tyylkkäimpiä 1800-luvun loppupuolen 2#-tehtäviä: **1.Re4!** (sp.), 1.- Ra~ 2.Rbc5#, 1.- Rc4 2.Rc3#, 1.- Rf~ 2.D[x]d4#, 1.- Re5 2.Rf6#, 1.- Kxe4 2.Rc5#, 1.- fxe4 2.Tc5#. Mustan molemmat B II -puolustukset ovat ratsujen jatkettuja puolustuksia, jotka sallivat valkean mattisiirroissa katkaista Tc1:n ja Dh8:n linjat. Ihan ohimennen tulkoon mainitukseksi, että msf5 tukkii kuninkaansa pakoruudun sekä aktiivisesti (fxe4) että passiivisesti (Kxe4), mikä jakaa tehtävän luontevasti kolmeen temaattiseen osaan.

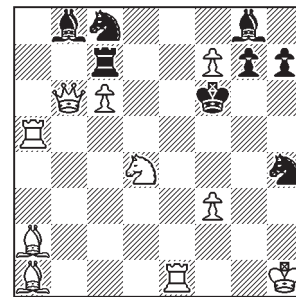
Teema nautti sittemmin suurta suosiota. Viittaan vain kirjoitelmassani ”Puolipatteri I” (*Tehtävieniekka* 3/2014, s. 142) antamaani Tavernerin tehtävään P23, jossa esiintyi neljä B II -mattia, mikä näyttääkin olleen pitkään ennätys, jota sivusi jokunen laatija 1900-luvun alussa. Monet laatijat käyttivät B II -matteja tärkeänä, jopa keskeisenä elementtinä tehtäviensä tematiikassa. Erittäin hedelmällisiksi tematiikan kehittämisen osoittautuivat valkopatterit, kuten tehtävässä **23**, jossa William Shinkmanin jo 1800-luvulla kokeilema koneisto sai vihdoin dualittoman asun: **1.Db1!** (2.fxg8R#), 1.- Re7 2.Re2#, 1.- g6 2.Rc2#, 1.- g5 2.Rb5#, 1.- Txf7 2.Te6#, 1.- Lxf7 2.Rb3# (1.- Rf5 2.Dxf5#). Pakoruudun ottava alkusiirto, mutta näyttää siltä, että ilman sitä tällä koneistolla ei viisinkertainen esitys onnistu. Ylimääräinen vitsi on

T22. Herman Jonsson
Allehanda för Folket 1887



2# 9+5

T23. Alberto Mari
In Tramway (Lo Scacchistica) 1920

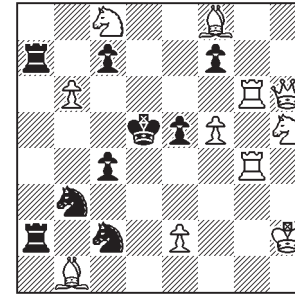


2# 10+8

tietysti se, että neljä mateista vaatii valkokatkon mahdollisimman kaukana mK:sta, jotta valkea ei katkaisisi kahta linjaansa samanaikaisesti.

FIDE-albumista 1914–1944/II löytyy sitten kaksikin tehtävää, joissa B II -mattien lukumäärä on saatu nousemaan kuuteen. Adabaševin n:o 498 (1. palk. *Die Schwalbe* 1931) rasittaa pakoruudun riisto alkusiirrosta, joten ainakin siinä suhteessa n:o 545, eli

T24. Leonid Isajev
2. palk. *L'Échiquier* 1929



2# 11+9

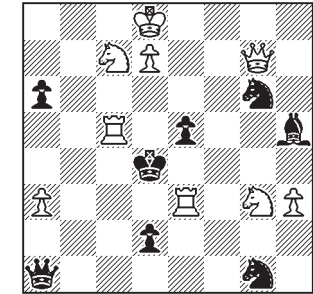
24 on parempi – ja lisäksi pari vuotta varhaisempi: **1.Dg7!** (2.Dxf7#), 1.- c6 2.Rf6#, 1.- c5 2.Td6#, 1.- e4 2.Rf4#, 1.- Rcd4 2.Le4#, 1.- Rbd4 2.e4#, 1.- Rbc5 2.Re7# (1.- cxb6 2.Rxb6#).

Kauko- ja etätukinnat

Kaukotukinnan voi määritellä seuraavasti: ”Musta siirtyy nappulallaan ruudulle, jonka viereen mK siirtyy myöhemmin, jolloin musta nappulan siirto osoittautuu kuninkaan pakoruudun tukinnaksi”. Oikeaoppisessa tehtävässä kaukotukinta on mahdollinen vain 3#–n#-tehtävissä, joten samalla joudumme vaihtamaan tehtävälajia, joissain tapauksissa lajityyppiäkin.

Ensimmäinen esimerkkimme esittelee samalla *kaukotukintakyydityksen*, eli valkea pakottaa mustan nappulan tukkimaan ennakoita mK:n pakoruudun. Tehtävässä **25** uhkaa

T25. Johannes Kohtz & Carl Kockelkorn
Österreichische Schachzeitung 1874



4# 9+8

alkusiirron **1.Df6!** jälkeen muun muassa täyspitkästi 2.Rf5+ Kxc5 3.Dd6+ Kc4 4.Db4#. Päämuunnelmat: 1.- Df1 2.Df2! (3.Re6# ja 3.Tec3+ Dxf2 4.T5c4#) Dxf2 3.Re6+ Kxe3 4.Tc3# ja 1.- Db1 2.Db6! (3.Tb5+) Dxb6 3.Rf5+ Kxc5 4.Tc3# (1.- Dxa3 2.Db6 Dxc5 3.Rf5+ Kc4 4.Db3#, 1.- Kxe3 2.Rd5+ Kd3 3.Dxa6+ Kd4 4.Dc4#, 1.- Kxc5 2.Re4+ Kd4 3.Db6+). Breuer: ”Laajakasi kudottu toistomattiverkko daami- ja torniuhrauksin ja mD:n kaukotukinnoin. Yksi vanhasaksalaisen koulukunnan parhaita tehtäviä” (Breuer, 90).

Tehtävässä korrektilisuus on saatu aikaan moniuhkauksella (uhkaa mm. 2.Df2 ja 2.Db6), mikä vähän hillitsee ihailua. Vanhasaksalaisesta lajityypistä huolimatta ratkaisun kulussa on toistomallimattien ansiosta myös böömiläiselle koulukunnalle ominaisia piirteitä, ja koulukunnalle tyypilliset kolme mallimattia esiintyy tehtävässä

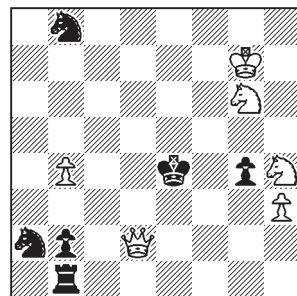
26: 1.Rf5! (2.De2+), 1.- Te1 2.Dd4+ Kf3 3.Rgh4+ Ke2 4.Rg3#, 1.- gxh3 2.Rd6+ Kf3 3.Re5+ Kg3 4.Rf5#, 1.- Rxb4 2.De3+ Kd5 3.Rg7+ Kc4 4.Rd6#. Kaksi toistomallimattia ja kolmas liki-toisto.

Chocholoušin tehtävässä kiinnittää huomiota, että kukin kaukotukivista nappuloista siirtyy aktiivisesti tukintaruudulle ja että tukinnat tapahtuvat mahdollisimman kaukana mK:sta. Vähän tunnettu 8. *Klüver-teema* sisältää jälkimmäisen idean yhdessä muunnelmassa: ”4 siirron mattitehtävässä alkusiirto pakottaa mustan nappulan tukkimaan mahdollisimman kaukana mK:n lähtöruudusta sijaitsevan pako-ruudun. Etäisyys lasketaan ruutuina, eli viisto- ja pysty/vaakarivit ovat samanarvoisia. Teeman voi toteuttaa vain mustan D-sivustan linnoituksen avulla”. (Sidler, s. 48)

Aiheesta järjestetyn teematurnauksen voittajatehtävässä 27 kaikki valkean laudalla olevat upseerit liikkuvat ainakin kerran: 1.Dxd6? 0-0-0!; **1.Kh4!** (2.Rf6+ Ke7 3.Dxd7+), 1.- T1a7 2.Dxd6 0-0-0 (2.- Kd8 3.Re7 ~ 4.g8D,T#) 3.Re7+ Kb7 4.Lf3#. ”Kaukosuojaavan” vK:n alkusiirto, joka pakottaa mustan temaattiseen kaukotukintaan, on erityisen hieno.

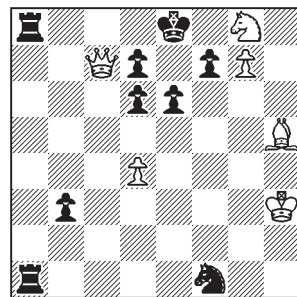
Breuerin teemarekisterissä on termin ”Fernblock” lisäksi myös ”Fernstblockung”, jonka kirjaimellisesti voisi kääntää ”kaukaisimmaksi tukinnaksi”. Suomennokseksi ehdottaisin nimitystä ”etätukinta”, vaikka semanttisesti on-

T26. Jiří Chocholouš
3. kum. *Český spolek šachovni 1891*



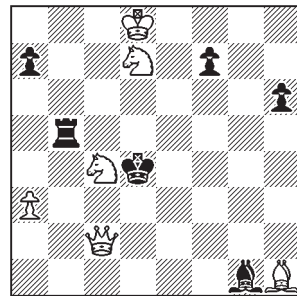
4# 6+6

T27. Erich Zepler
1. palk. *Die Welt 7. TT 1966*



4# 6+9

T28. Herbert Grasemann
3. palk. *Österreichische Schachzeitung 1953 (v)*



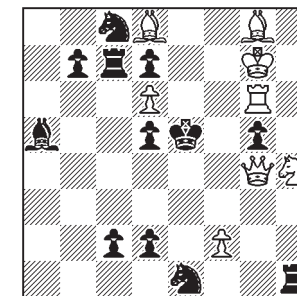
6# 6+6

kin vaikea perustella, miksi ”etäinen” olisi kauempana kuin ”kaukainen”. Etätukinnan voisi määritellä näin: ”Valkea kyyditsee mustan nappulan mahdollisimman kauas mK:sta ja sen jälkeen mK ajetaan kyyditetyn nappulan viereiselle ruudulle niin, että kyyditetty nappula tukkii sen pako-ruudun”.

Roomalaisessa ideassa musta torjuu valkean koetelman. Valkea kyyditsee torjunnan tehneen mustan nappulan niin, että se voi torjua koetelman analogisella siirrolla, johon kuitenkin liittyy haitta, jonka valkea hyödyntää. Roomalainen idea saa usein lisäimen mustan korvaavan puolustuksen mukaan, kuten tehtävän 28 ”etätukinta-roomalainen”: 1.Le4? (2.Dd3#) Tb3!; **1.a4!** (lyhytuhka 2.axb5 [3.Le4 [4.Dd3#]] 2.- f5 3.Rf8 [4.Re6#] Kc5 4.Db3 [5.Re6#]) 1.- Th5! 2.Le4 Th3 3.Dd2+ Kxe4 4.Rd6+ Kf3 5.Re5+ Kg3 6.Rf5#, 1.- Tg5 2.Le4 Tg8+ 3.Ke7 Tg3 4.Dd2+ Kxe4 5.Rd6+ Kf3 6.Re5# (1.- Tf5 2.Le4! Tf3 3.Dd2+ Kxe4/Kxc4/Td3 3.Rd6/Ld5/Dxd3#).

Alun perin msa7 sijaitsi a6:ssa, mutta tällöin tehtävässä on ihmisvoimin vaikeasti löydettävä sivuratkaisu 1.Rcb6!. Tätä tehtävää ei voi suositella ratkaisukilpailun kohteeksi, sillä valkean uhkaus on hiljainen, mutta johtaa useisiin dualistisiin täyspitkiin muunnelmiin, kun mL lähtee shakkilemaan. Muuten tehtävä on aivan virheetön etätukinta-roomalainen, jonka harvinaisuutena on vielä kaksi temaat-

T29. Lev Lošinski & Vladimir Šif
2. palk. *Šahmaty 1961*



3# 8+12

tista päämuunnelmaa.

Olemme nähneet kaukotukintoja böömiläisessä ja uussaksalaisessa tehtävässä, mutta niitä esiintyy myös strategisen koulukunnan tehtävissä, kuten usein siteerattu 29 osoittaa: **1.Kf8!** (2.Lf6+ Kxd6 3.Ld4#), 1.- Tc6 2.Tg5+ Kxd6 3.Txd5#, 1.- Tc5 2.De2+ Kd4 3.Lf6#, 1.- Tc4 2.Dxg5+ Kd4 3.De3#, 1.- Tc3 2.Df5+ Kd4 3.Dxd5# (1.- Re7 2.Kxe7). MT kaukotukkii kuninkaan- sa kaikkiaan neljällä ruudulla, joihin sen on siirryttävä, sillä uhkauksessa se aiheuttaa passiivisen kaukotukinnan (kaikkiaan viides kaukotukinta) ruudulla c7.

Tukinnat varhaisissa apumateissa

Apumattigenre soveltuu hyvin tukintojen esittämiseen. Edellä kirjoitettu soveltuu niihin muilta osin paitsi että ”valkea kyydittää” tai ”pakottaa”, sillä apumateissa musta suostuu ja pyrkii tukintoihin vapaaehtoisesti. Ensimmä-

mäinen tukintaesitykseen selvästi pyrkinyt tehtävä on **30**: 1.g4 Lf6 2.e5 Lg7 3.f5 Lh6#. Kolme tukintaa, ei muuta – niin, ja ihannematti tietysti! Apumatit potkivat vielä kapaloissaan tässä vaiheessa ja paljon myöhemminkin, joten suoritusta ei kannata väheksyä, vaikka strategiset hienoudet puuttuvat.

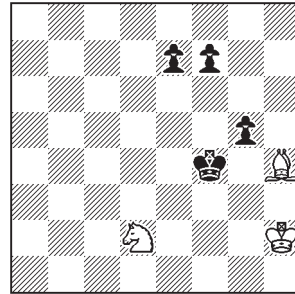
Yhdysvaltalainen *Dubuque Chess Journal* järjesti vuosina 1872–3 useita lajissaan ensimmäisiä a#-turnauksia, Kilpailussa n:o 5 2. sijan voitti tuolloin vielä vähän tunnettu niekka tehtävällä **31**: a) 1.Kh1 Le1 2.dxe1R+ Re2 3.Rg2 Rg3#; b) 1.d1L Lf2 2.Lg4 Re2 3.Kh3 Rf4#. Uutta oli paitsi kaksosmuodostus nappulaa siirtämällä – joka nykyään on jo arkipäivää – myös 2. rivin kiinnitys- ja [ennakko]päästöpelejä ja valkean upseerin uhraus heti 1. siirrosta ja tietenkin molempien ratkaisujen tukinnat, joista 2.Lg4 on kaukosellinen. Saman kilpailun voitti sama laati ja duplex-a#3:llaan.

Välihuomautuksena mainittakoon, että nimitys ”apumatti” ei ollut käytössä 1800-luvulla. Myös tehtävät ilmesyivät kääntövärein, joten ne on myöhemmin ”värinormitettu” vastaamaan nykyistä käytäntöä. Tavallisesti siis valkea alkoi ja musta teki matin. Tästä johtui muun muassa Albert Barben tapa kutsua apumatteja ”itseimateiksi ilman pakkoa”.

Sitten saadaankin mennä seuraavan vuosisadan puolelle, ennen kuin uutta

T30. Laatiija (?)

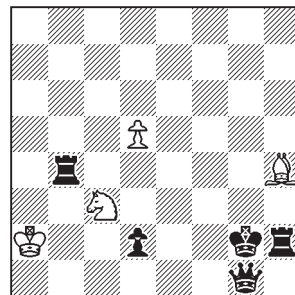
48. *Dubuque Chess Journal*
Ty Nr. 5 1873



a#3 3+4

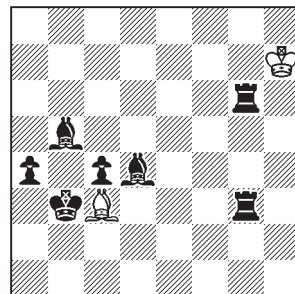
T31. William Shinkman

2. palk. *Dubuque Chess Journal*
Ty Nr. 5 1873



a#3 b) mTb4→b3 4+5

T32. Thomas R. Dawson
2252. *Bolton Football Field*
29.6.1912 (v)



a#4 2+7

tukintarintamalla alkoi esiintyä. Tehtävässä **32** esiintyykin jo kaksi kaukotukintaa: 1.Ta6 Le1 2.Lb6 Lxg3 3.Kb4 Le5 4.Ka5 Lc3#. Lisänä vL:n täyskierro, yksi ensimmäisistä täyskierroista apumateissa.

Mustan kolme tukintaa tehtävässä **33** yhdistyvät vL:n aktiiviseen tukintauhraukseen, jonka motivoi tarve aukaista f-linja vT:lle: 1.Rc4 Le5 2.fxe5 Tf3 3.Re4 Td3#.

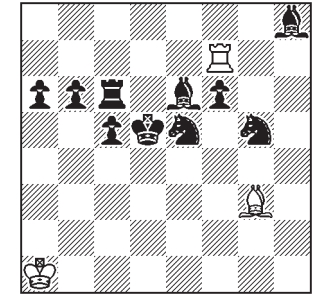
Tehtävässä **34** esiintyy tuohon aikaan usein käytetty kahden ratsun matti, mutta nyt ei laudan reunassa, jonka mK yllättäen jättää, vaan kaksi pakoruutua ottaa kaukotukkipätkä mT ja mD: 1.Tg2+ Rg3 2.Dg1 Kf4 3.Kf2 Rd3#. Ensimmäisiä joukossa keskilaudan ihannematteihin päättyviä mattikuva-apumatteja, joissa mustan upseerit tukkivat kuningastaan.

Kiinnitys- ja päästöstrategiaa kaksin kaukotukinnoin esittää **35**: 1.Le5+ Rf6 2.Rf4 Rd7 3.Ke4 Rc5#. Tehtävää 31 lukuun ottamatta apumatit ovat olleet yksiratkaisuisia, kuten ajan tapana oli. Edes vaihtelma – siis valkea-alkuisia ratkaisuja, joissa mustalta puuttuu tempo – ei ole nähty, ja ne olivatkin tavallisempia a#2-tehtävissä.

1920-luvun puolivälissä muun muassa venäläiset laatijat, eturivissä Moisej B. Nejman, alkoivat esittää ideoita usein ratkaisuihin. Kyseessä oli käänteentekevä mullistus, ja aikakau-

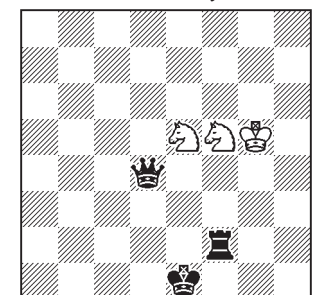
T33. Kornél Ébersz

17. *L'Alfiere di Re* 1.12.1921



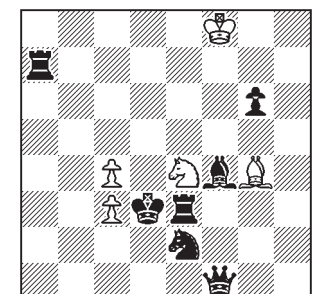
a#3 3+10

T34. Joseph Cumpe
3138. *Natal Mercury* 13.1.1922



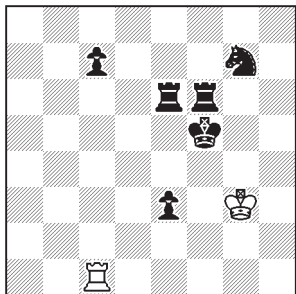
a#3 3+3

T35. William Langstaff
332. *Chess Amateur* IV 1923



a#3 5+7

T36. Frants K. Lovejko
1. palk. Leningradil. T 1926



a#3 4.1.1.1 2+6

den merkittävimpää tehtäviä on **36**, jossa esiintyy peräti 4x3 tukintaa: 1.Tg6+ Kf3 2.Tef6 Td1 3.Re6 Td5#, 1.Rh5+ Kf3 2.Rf4 Th1 3.Rg6 Th5#, 1.Re8 Kf3 2.Ke5+ Kxe3 3.Rd6 Tc5#, 1.Tf7 Th1 2.Kf6 Kf4 3.Tee7 Th6#. Kaksi paria kameleonttitoistoja mallimatein. Vaikka moni tukinta on passiivinen, ei liene kohtuutonta väittää, että tämä tehtävä näytti tietä monille myöhemmille toistotukintatehtäville ja omalta osaltaan kertoi apumatien tarjoamista ilmaisumahdollisuuksista.

Sähköiset lähteet / *Public domain sources:*

- PDB (Die Schwalbe)
- yacpdb (Turevsky)

Painetut lähteet / *Printed sources:*

- Basisty, Mark B (toim.): *Slovar' terminov šahmatnoj kompositsii*. Kniga: Kiev 2004.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Ebert, Hilmar & Gruber, Hans: *Early Helpmates*. he-chess-Serie Nr. 4. Hilmar Klaus: Aachen 2001.
- *FIDE Album 1914-1944/I*. Šahovska naklada: Zagreb 1971.
- Howard, Kenneth S.: *The Enjoyment of Chess Problems*. 4. tark. painos. Dover: New York 1967
- Rice, John: *Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems*. Batsford: London 1996.
- Sidler, Werner: *Problemschach. Alphabetisch geordnete Begriffsübersicht*. Selbstverlag: Luzern 1968
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *The Encyclopedia of Chess Problems. Themes and Terms*. Chess Informant: Beograd 2012.
- Velimirović, Milan & Kovačević, Marjan: *Anthology. 2345 Chess Problems*. Chess Informant: Beograd 1997.