

Vaihdelmatehtävä

Otsikon termillä on vakiintuneet vastineensa englannin (White to play problem), saksan (Zugwechselfproblem) ja venäjän kielessä (zadatša-blok). Joissakin kielissä vastaava termi on johdettu englannista, ellei omakielistä ole sepitetty.

”Vaihdelma” tarkoittaa mattitehtävässä alkusiirtoa edeltävää peliä, jossa mustan kaikkiin tai lähes kaikkiin siirtoihin valkealla on mattisiirto valmiina. ”Esipeli” (engl. set-play, saks. Satzspiel, ven. illjuzornaja igra) puolestaan käsittää yleensä vain [pienehkön] osan mustan alkusiirtoa edeltävistä siirroista ja valkean vastaavista mattisiirroista. Voi sanoa niinkin, että vaihdelma on esipelin erikoistapaus ja termiä käytetään varsinkin silloin, kun kiinnostus kohdistuu siihen, voiko valkea säilyttää alkusiirtoa edeltävän pelin myös alkusiirron jälkeen ja kuinka paljon alkusiirron jälkeinen peli muuttuu vaihdelmaan nähden.

Termi juontuu Alain C. Whiten kirjasta *White to Play* (1913), jossa ilmeisesti ensi kerran erityyppiset vaihdelmatehtävät esiteltiin systemaattisesti. Termien alkuperä ja systematisointi saattaa tosin juontaa juurensa jo 1800-luvulle ja aikaan, jolloin ns. englantilainen koulu syntyi ja kehittyi.

Toinen käsite, joka osittain menee ”White to playn” päälle, on ”Block problem” (siirtopakkotehtävä), jonka

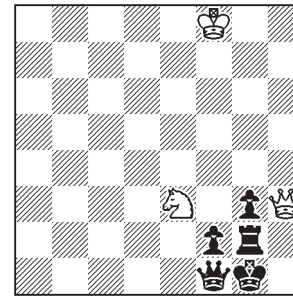
ECP määrittelee seuraavasti: ”Alkusiirron jälkeinen asema, jossa valkealla ei ole uhkausta, vaan musta on siirtopakossa, eli tilanteessa, jossa jokainen mustan siirto sisältää heikkouden, joka mahdollistaa valkealle matin”. (*ECP*, 66). Termin ”block” otti ilmeisesti käyttöön englantilaiseen tehtävätermistöön pohjoisamerikkalainen William A. Shinkman, joka oli itsekin taitava vaihdelma- ja siirtopakkotehtävien laatija.

Siirtopakkotehtävän lisäksi vaihdelmatehtävät sisältävät *epätäydellisen* (t. *vaillinaisen*) *vaihdelmatehtävän*, jossa ”valkealta puuttuu matti joihinkin [harvoihin] mustan siirtoihin, mutta alkusiirto saattaa mustan siirtopakkoon”. (*ECP*, 67). Edelleen on olemassa *odotusalkusiirtoinen* tehtävä (m. *tempotehtävä*) (Waiter), jossa ”valkea säilyttää tai saavuttaa pelkällä odotussiirrolla siirtopakkoaseman”. (*ECP*, 460). Myös epätäydelliset siirtopakkotehtävät kuuluvat tähän kategoriaan.

Vaihdelman olemassaolo tehtävässä ilmaistaan yleensä asteriskilla (*) vaatimuksen yhteydessä, ja apumateissa asteriskien lukumäärä ilmoittaa vaihdelmien lukumäärän.

Vaihdelmatehtävistä ensimmäistä tyyppiä edustaa tehtävä, jossa alkusiirron jälkeisestä asemasta syntyy uusi siirtopakkotehtävä, jossa ratkaisu on edellisen tehtävän alkusiirron takai-

V01. Samuel Loyd
The Gambit 22.10.1859



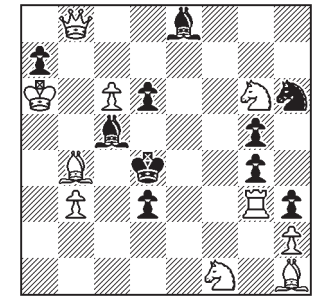
2#

3+5

sinotto. Varhaisimpia tällaisia tehtäviä on **1**, jossa alkusiirto on **1.Ke7!** (sp.) 1.- D~ 2.Dxg2#, 1.- Th2 2.Dxf1#. Alkusiirron jälkeinen asema ratkeaisi vain siirrolla **1.Kf8!** jne. Tehtävä on hyvä ääriesimerkki, sillä siinä ei esim. yksikään matti muutu vaiheesta toiseen. Tällaisessa tehtävässä laatija voi korostaa vaihdelmaideaa liittämällä tehtävään b-muodon vaatimuksella ”alkusiirron jälkeen”. Tällainen tehtävä on ns. *ikiliikkuja* (perpetuum mobile), joka tunnetaan myös *Pauly-teemana* romanialaisen laatijan Wolfgang Pauly'n (1876–1934) mukaan, jonka 3#-esimerkki teemasta on vuodelta 1927.

Toinen tyyppi vaihdelmatehtäviä on ns. *Bernard-tyyppi*, jossa ”joissakin muunnelmassa esiintyy matinmuutoksia, mutta sekä alkusiirtoa edeltävässä että sitä seuraavassa pelissä mattien lukumäärä on sama”. Tiukasta luku-

V02. Jacob Bettmann
Elmira Telegram 1882



2#

10+10

määräehdosta johtuen tällaisia tehtäviä on vähän. Esimerkkinä tehtävä **2**: *1.- d2 2.Lc3#, 1.- R~ 2.Txg4#, 1.- Lb6 2.Dxd6#, 1.- Lxb4 2.Dxb4#, 1.- Le~ 2.Dh8#, 1.- d5 2.De5#, **1.Re3!** (sp.), 1.- d2 2.Rc2#, 1.- R~ 2.Rf5# jne. Nimensä tämä vaihdelmatehtävätyyppi on saanut brittiläistä Henry d'Oyly Bernardista (1878–1964), mutta koska hän oli vielä taaperoiässä yllä olevan tehtävän syntyaikaan, hänen oma esimerkkinsä ajoittune 1900-luvulle.

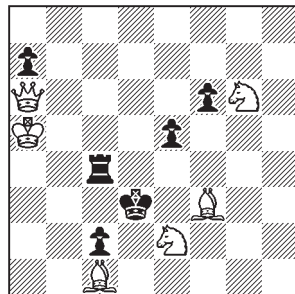
Harley-tyyppin vaihdelmatehtävät ovat saaneet nimensä brittiläistä Brian Harley'n (1883–1955) mukaan: ”Ratkaisussa mattien lukumäärä kasvaa vaihdelmaan nähden, koska muunnelmien lukumäärä kasvaa”. Esimerkkejä löytyy jo paljon ennen Harley'n

aikaa, yhtenä tunnetummista 3: *1.- f5 2.Rxe5#, 1.- e4 2.Rf4#, **1.Kb5!** (sp.), 1.- T~4 2.Da3#, 1.- Tb4+ 2.Kxb4#, 1.- Ta4 2.Kxa4#, 1.- Tc~ 2.Dd6#, 1.- Tc6 2.Kxc6#, 1.- Tc5+ 2.Kxc5#.

Seuraava vaihdelmattyppi ei ole saanut mitään omaa nimitystä: ”Ratkaisussa mattien lukumäärä vaihdellaan nähden vähenee, koska muunnelmien määrä laskee”. Esimerkki-tehtävien vähäisyyden selittää se, että laatijat yleensä pyrkivät esittämään alkusiirron jälkeisessä muunnelmistossa sekä laadullisesti että määrällisesti runsaampaa peliä kuin muissa vaiheissa, koska se todennäköisesti vangitsee ratkaisijan päähuomion. Niinpä mattien lukumäärän pudottaminen ratkaisussa vaatii painavat perusteet. Tehtävässä 4 perusteet ovat ilmeiset: yllättävä Bristol-uraus alkusiirrosta ja vaihdelman duaalimattien (1.- R~ 2.Re7,Rh4#) hävitys: *1.- Kxg6 2.f5#, 1.- Rc8 2.Rh4#, 1.- Kxe6 2.Dxd5#, 1.- d4 2.De4#, **1.Ta1!** (sp.), 1.- Kxg6 2.Db1#, 1.- R~ 2.Db1# jne.

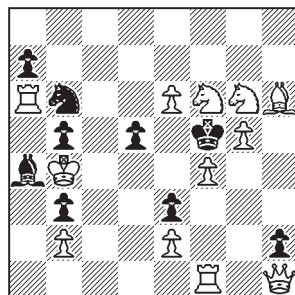
Yksi vaihdelmatehtävyyppi on saanut nimityksen *vaihdelmahuhka-tehtävä* (block-threat): ”Alkuasemassa valkealla on matti kaikkiin mustan siirtoihin, mutta alkusiirto uhkaa mattia, sillä valkealla ei ole käytettävissä odotussiirtoa”. Tällaiset tehtävät ovat melko harvinaisia. Amerikkalaislaatijan tehtävässä 5 alkusiirto tarjoaa mustalle uusia puolustussiirtoja menettettyjen tilalle: *1.- Dc5[b6] 2.DxD#, 1.- Dxa7 2.Lxa7#, 1.- R~ 2.Lf4#, 1.- f2

V03. Eugene B. Cook
Wilkes' Spirit of the Times 9.7.1864



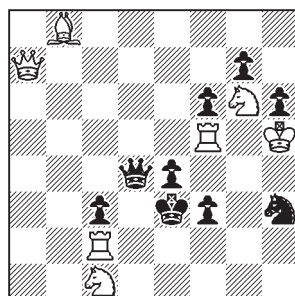
2# 6+6

V04. Joseph Juchli
Ratk. kilpailu Basel 1898



2# 12+9

V05. Kenneth S. Howard
main. NCF of USA 1928

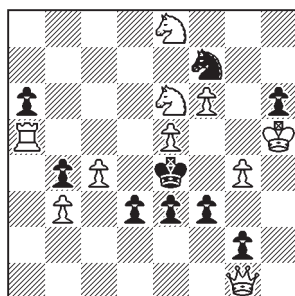


2# 7+9

2.Te2#, **1.Tc5!** (2.T5xc3#), 1.- D~5+,- Dc4 2.TxD#, 1.- Dxc5+ 2.Dxc5#, 1.- Rf~[+] 2.L[x]f4#.

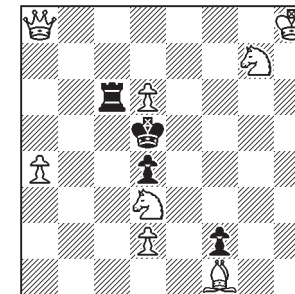
Ehkä erikoisin näistä tehtävyytyypeistä on *Padulli-tyyppin vaihdelmatehtävä*, jossa ”valkea ei pysty säilyttämään alkuaseman siirtopakkoa, vaan shakkaa alkusiirroillaan”. Nimensä tehtävyyppi on saanut italialaisen Giuseppe Padullin (1898–1932) mukaan. Padulli julkaisi 1920-luvulla joitakin vaihdelmatehtäviä lähinnä italialaisissa lähteissä. Hän oli vahvako pelaaja ja kirjoitti shakin yleis- ja alkeiskirjan *Gli Scacchi*, josta myöhemmin otettiin yli 20 painosta. Padullilta on myös esimerkki 6: 1.- d2 2.Db1#, 1.- e2 2.Dd4#, 1.- f2 2.Dxg2#, 1.- R~ 2.Rd6#, **1.Rc5+!**, 1.- Kd4 2.Da1#, 1.- Kxe5 2.Dxe3#, 1.- Kf4 2.Dh2#. Shakkaavan alkusiirron jälkeinen pelikään ei ole aivan vailla mielenkiintoa, saahan mK peräti kolme pakoruutua. Tehtävä on samalla esimerkki *radikaalimuutoksesta*: tehtävässä muuttuvat sekä puolustukset, matit että teema.

V06. Giuseppe Padulli
Lo Scacchistica 1920



2# 10+9

V07. Eugene B. Cook
American Chess-Nuts 1868



2# 8+4

Kaikkein yleisin vaihdelmatehtävyyppi on edellä määritelty *odotusalkusiirtoinen tehtävä* (tai *tempotehtävä*) (engl. waiter), jollainen jo tehtävä 1 oli. Ne eivät läheskään kaikki ole perpetuum mobile -tyyppisiä. Tehtävä 7 on varhainen esimerkki: *1.- Kxd6 2.Dd8#, 1.- Ke4 2.Dxc6#, 1.- Kc4 2.Dg8#, alkusiirto **1.Kh7!** säilyttää vaihdelmamatit, ja joltinenkin houkutus 1.Kg8? Kc4! kumoutuu ruudun g8 riistämiseen vD:lta (muuta houkutusia 1.Db7? Kxd6! ja 1.d7? Kc4! 2.Dg8+ Te6!). ”Padullimainen” houkutus 1.Da5+? saa vastauksen 1.- Tc5!. Perpetuum mobile ei toteudu, sillä hypoteettisessa b-muodossa alkusiirron takaisinoton 1.Kh8 lisäksi myös 1.Kg6 ja 1.Kh6 kävisivät päinsä. Tehtävän ratkaisupelissä mK puolustautuu *Y-pakoruuduilla*.

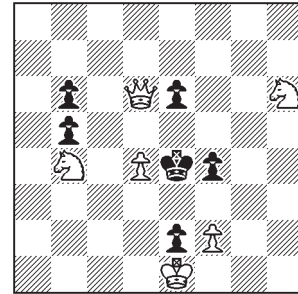
Suosittu vaihdelmatehtävyyppi on *vaihdelmamatinmuutostehtävä* (engl. Mutate) jossa osa mateista muuttuu ratkaisun ja vaihdelman välillä. Yk-

sinkertainen **8** valaisee asiaa: *1.- Kf3 2.Dc6#, 1.- f3 2.De5#, 1.- e5 2.Dd5#; **1.Dd8!** (sp.), 1.- Kf3 2.Da8#, 1.- f3 2.Dh4# jne. Timo Kallio antaa *Tehtävähakin käsikirjassa* tälle tehtävätyypille nimityksen ”mutaatiotehtävä”, joka seuraa idean englanninkielistä nimitystä.

Vaihdelma-matinmuutostehtävä voi myös olla *täydellinen* (engl. total mutata) jolloin kaikki matit muuttuvat vaihdelmasta ratkaisuun. Edellistäkin tehtävää yksinkertaisempi **9** ei jättäne asiaa epäselväksi: *1.- Kc4 2.Db4#, 1.- Ke4 2.Df4#; **1.Dd7!** (sp.), 1.- Kc4 2.Da4#, 1.- Ke4 2.Dg4#. Ei liene yllättävää, että identtinen tehtävä on laadittu ainakin parikymmentä kertaa myöhemmin. Kunnianhimoisimmissa tulkinnoissa on pyritty ja päästykin jopa 5 matinmuutokseen vähemmällä symmetrialla. Artikkelissani ”Unkarilaisteemoja ja -laatioita II” esittelin Ferenc Fleckin laatiman täydellisen vaihdelma-matinmuutostehtävän, jossa oli juuri 5 matinmuutosta.

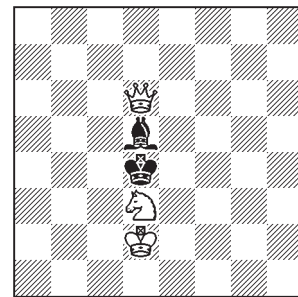
Vielä voi erottaa yhden vaihdelma-tehtävätyypin, jolle voisi impromptu konstruoida suomenkielisen nimityksen *vaihdelmatehtävä lisämätei*n (added mate block), joka on vaihdelma-matinmuutostehtävä *ilman* matinmuutoksia, mutta alkusiirto mahdollistaa mustalle uusia puolustuksia, jotka johtavat uusiin matteihin. Uusi peli voi koostua yhdestä muunnelmasta, kuten tehtävässä **10**: *1.- L~2, Da~e2, b2 2.Dg2#, 1.- La3, D~2 2.Da8#; **1.Tf7!**

V08. Jan Dobruský
Humoristické Listy 1876



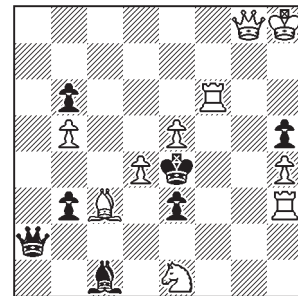
2# 6+6

V09. Christian Wiehe
Nationaltidende 13.1.1884



2# 3+2

V10. Henry E. Kidson
The Illustr. London News 1870



2# 10+7

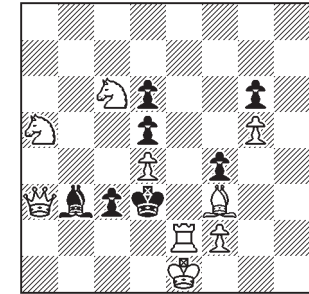
(sp), 1.- Kd5 2.Tf4# jne. Tehtävässä on hyviä tempohoukutusia: 1.Kh7? Da7+!, 1.e6? Kd5!, 1.Th2[1]? e2!, 1.Tf1? Df2!.

Normaali vaihdelma-matinmuutostehtävä lisämätei voi toki olla myös sellainen, jossa esiintyy sekä matinmuutoksia että lisämätteja, kuten tehtävässä **11** on asian laita: *1.- L~ 2.Td2#, 1.- c2 2.Dxb3#; **1.Rc4!** (sp.), 1.- L~ 2.Rb2#, 1.- Lxc4 2.Td2#, 1.- Kxc4 2.Da6#, 1.- dxc4 2.Le4# jne. Tehtävässä on myös matinmuutoksiin johtava houkutus 1.Dc1? (sp), 1.- Lc2 2.Dxc2#, 1.- Ld1 2.Dxd1#, 1.- c2 2.Dd2#, 1.- La4! Kolmivaiheiset matinmuutostehtävät olivat yllättävän yleisiä jo 1800-luvulla. Siitä enemmän myöhemmin artikkelissani, joka käsittelee Zagoruiko-muotoa.

Kaikki tähänastiset esimerkkitehtävät ovat olleet 2-siirtoisia, joka onkin yleisin tehtävälaji, jossa vaihdelmatehtäviä esiintyy. Pitää kuitenkin muistaa, että periaatteessa vaihdelma voi esiintyä minkä pituisessa tehtävässä tahansa, mutta 2#-tehtävissä niiden esittäminen on laatijalle helpointa.

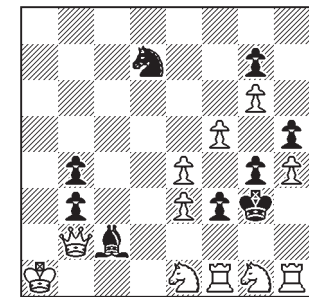
Yksi vaihdelmatehtävätyyppi matitehtävissä on ns. *vale-kaksisiirtoinen* (pseudo two-mover), jossa valkealla on alkuasemassa välittömät matit kaikkiin mustan siirtoihin, mutta odotussiirto puuttuu, ja alkusiirron jälkeinen asema onkin 3- tai monisiirtoinen. Klassisia esimerkkejä tästäkin tehtävätyypistä löytyy jo 1800-luvulta, mutta esimerkki **12** on vähän tuo-

V11. Pedro Riera y Riquer
27. Problemes d'Escachs 1899



2# 9+7

V12. G. Stuart Green
1. palk. BCPS JT 1970



3# 11+9

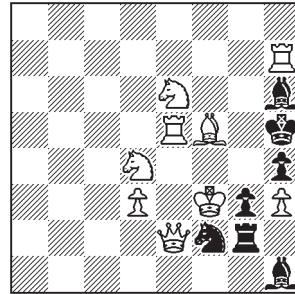
reempaa käsialaa: *1.- L~ 2.Df2, Dh2#, 1.- f2 2.Re2#, 1.- R~ 2.De5#; **1.Rh3!** (2.Rg1, Rf2 sp), 1.- Kxh4 2.Rf4+ Kg3/ Kg5 3.Rxh5/Txh5#, 1.- f2 2.Rxf2 (sp.) L~/Lxe4/R~ 3.Tfg1/Rxe4/De5#, 1.- gxh3 2.Thg1+ Kh~ 3.Rxf3#, 1.- R~ 2.Rf4 L~/R~/f2 3.Df[h]2/Rxh5/Re2#. Harvinaisen runsassisältöinen lajityyppinsä edustaja, jossa pakoruudun antava uhrausalkusiirto on mainio.

Vaihdelmatehtävät itsemateissa

Itsemateissa esiintyvät paljolti samat vaihdelmatyytit kuin mattitehtävissä, ja useita niistä voidaan nimittää samoin termeinkin. Aluksi esimerkki aivan tavallisesta tempotehtävästä, jossa alkusiirto säilyttää alkuasemassa olevan vaihdelman koskemattomana (tehtävä 13): *1.- Rg4[xd3] 2.Le4+ Rxe5#, 1.- R~ 2.K[x]e4+ Txe2#, **1.Th8!** (sp.) jne. On kuitenkin yksi juuri itsemateille ominainen vaihdelmatehtävätyyppi, jolla on oma erityinen nimityksensä. *Fata morganan* voi määritellä seuraavasti: ”Itsemattitehtävän alkuasemassa tai myöhemmin valkea saavuttaisi itse matin mustan kaikkia siirtoja vastaan, mutta häneltä puuttuu odotussiirto. Alkusiirron jälkeen tai myöhemmässä vaiheessa valkea pakottaa itse matin joko eri tavalla tai hitaammin”. Latinan ”fata morgana” tarkoittaa ’kangastus’, mikä viittaa vaihdelman luonteeseen: se jää toteutumatta, ja ratkaisussa peli muuttuu. Eduard Birgfeld julkaisi samannimisen teoksen Berliinissä vuonna 1922. Teos sisälsi yli 900 vaihdelma-itsemattia.

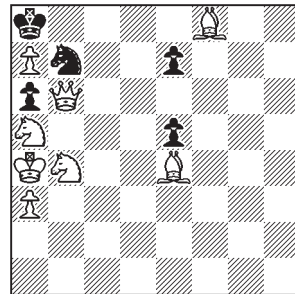
Fata morgana -tyyppiset itsematit voidaan karkeasti jakaa ainakin kahteen ryhmään: tehtäviin, joissa vaihdelma ja ratkaisu ovat yhtä pitkiä, vaikka niissä valkean peli – ja joskus mustankin – muuttuu, ja tehtäviin, joissa vaihdelma on lyhyempi kuin ratkaisu. Ensin mainitusta tyyppistä

V13. William Shinkman *Detroit Free Press* 1876



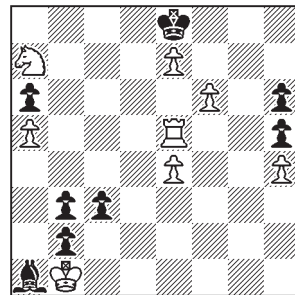
i#2 9+7

V14. William Shinkman *Deutsche Schachzeitung* IV/1875



i#3 8+5

V15. Jakov Vladimirov & Jakov Ursegov *Šahmatnaja Moskva* 1971



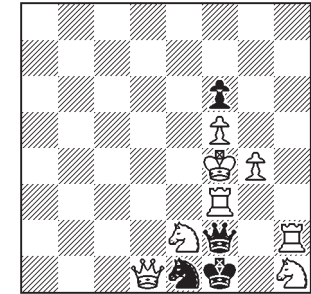
i#3 8+8

olkoon esimerkkinä vanha 14, jossa valkean peli muuttuu yllättävän vähän: *1.- e6 2.Dd8+ Kxa7 3.Lc5+ Rxc5#, **1.Dg1!** (sp.), 1.- e6 2.Dg8 Kxa7 3.Lc5+ Rxc5#. Valkean D ottaa 8. rivin haltuunsa kahdella eri tavalla: vaihdelmassa suoralla shakkauksella, ratkaisussa rakentamalla epäsuoran patterin. Tehtävässä 15 peli muuttuu enemmän, vaikka metodit ovat pohjimmiltaan samat: mK ajetaan ahdinkoon, mikä lopulta pakottaa mattisiirron 3.- c2#: *1.- Kf7 2.e8D+ Kxf6 3.Te7 c2#, 1.- Kd7 2.e8R Kd8 3.Te7 c2#, **1.Te6!** (sp.), 1.- Kf7 2.e8T Kg6 3.T8e7 c2#, 1.- Kd7 2.e8D+ Kc7 3.Tb6 c2#. Mustankin peli muuttuu 2. siirrossa hiukan.

Erinomaisia esimerkkejä ns. *Weber*-tyyppin itsemateista tarjoaa itäsaksalainen Wolfgang Weber (1909–1981), jonka mukaan on nimetty itsematit, joissa on yhden siirron vaihdelma ja ratkaisu, joka käsittää yleensä enemmän kuin kaksi siirtoa. Tehtävä 16 on hänen pitkän laadintauransa viimeisiä tehtäviä; *1.- Dxf3#, **1.Db1!** (2.Dd1 Dxf3#), 1.- Kxe2 2.Rg3+ Kd2 3.Re4+ Ke2 4.Dd3+ Rxd3#. Pakoruudun antava uhrausalkusiirto ja raskaasta kalustosta huolimatta tehokasta materiaalin käyttöä: vaihdelmassa matin tekee mD, ratkaisussa mR, ja vaihdelmassa e4:n suojaa mD, ratkaisussa sen tukkii vR.

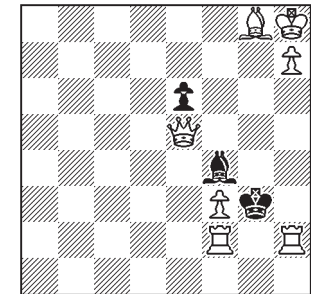
Edellisessä tehtävässä valkean – ja osin mustankin – peli muuttui vaihdelmasta ratkaisuun. Joskus kuitenkin ratkaisun matti, vaikka se viiptyykin,

V16. Wolfgang Weber 5. kum. *Magyar Sakkélet* 1981



i#4 8+4

V17. Wolfgang Weber Kum. *Die Schwalbe* 1936



i#3 7+3

voi olla olennaisesti sama kuin vaihdelmassa. Esimerkkinä Weberin varhaistyö 17, joka aikoinaan oli kohottamassa laatijaa maailmanmaineeseen: *1.- Lxe5#, **1.Dxe6!** (2.De5 Lxe5#) 1.- L~ 2.Dd6+ Lf4 3.De5 Lxe5#, 1.- Le5+ 2.Df6 L...a1 3.De5+ Lxe5#.

Fata morganan määritelmässä annetaan sekin mahdollisuus, että teemaattinen asema esiintyy myöhemmin kuin alkusiirron jälkeen. Vanha tehtä-

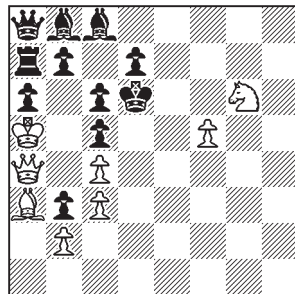
vä **18** havainnollistaa: **1.Kb6!** (sp.), 1.- a5 ja nyt valkean temposiirtoa seuraiksi 2.- Ta6#, mutta koska temposiirtoa ei ole, tuleekin toinen matti: 2.Dxb3 a4 3.Da2 Ta5 4.Lxc5+ Txc5 5.Da3 La7,Lc7, Da7, Da6, Da5#. Lopun viitoismattia ei voi pitää isona rikkeenä, mutta pakoruudun ryöväävä alkusiirto ei ole kaunis.

Itsemattien lopuksi en malta olla esittelemättä tehtävää **19**, jossa paradoksaalinen alkusiirto ei ole ainoa yllätys: *1.- exf2#, **1.Rxe3!** (sp.), 1.- Ke5 2.Df5+ Kd4 3.De6 fxe6 4.Rc4 e5 5.f7 e4 6.f8D e3 7.Df2 exf2#. Pakoruudun antava matintekevän sotilaan lyövä alkusiirto, vR:n paluu, feenix-teema – ja vaikka tehtävässä tapahtuu paljon, sen loppuratkaisu on aivan sama kuin vaihdelmassa!

Vaihdelma apumateissa

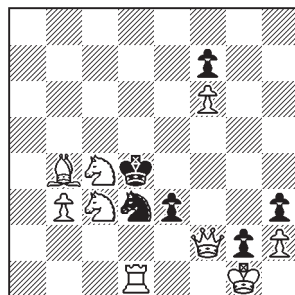
Vaihdelma ei apumateissa eroa oleellisesti matti- ja itsemattien vaihdelmasta. Apumatin ratkaisu alkaa yleensä mustan siirrolla, mutta vaihdelmallinen apumattitehtävä ratkeaa ilman mustan alkusiirtoa. Varsinainen ratkaisu on kuitenkin musta-alkuinen, ja se voi poiketa vaihdelmasta huomattavastikin. Englannin kielessä käytetään apumatin vaihdelmasta yleensä nimitystä set-play, 'esipeli' (saks. Satzspiel), mutta suomen kielessä ”vaihdelma”-termillä on aika vakiintuneet juuret ilmeisesti ainakin Osmo Kailan vaikutuksesta.

V18. Hermann Specht *Schachzeitung IX/1867*



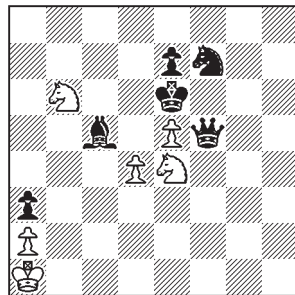
i#5 8+11

V19. Michel Caillaud *Kum. Metaxa Ty Graz 1987*



i#7* 9+6

V20. Thomas R. Dawson *2646. Western Morning News & Daily Mercury 28.1.1921*



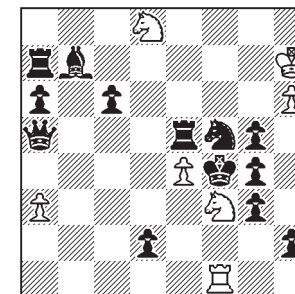
a#2* 6+6

1800-luvulla ei vielä ilmestynyt korrekkeja vaihdelmallisia apumatteja, ja uudellakin vuosituhannella niitä saatiin odottaa aina 1920-luvulle asti. Aluksi niitä laati ennen muuta Thomas R. Dawson (1889–1951), ja ensimmäisiä vaihdelma-apumatteja voisikin nimittää *Dawson-tyyppin vaihdelmiksi*; niille oli ominaista se, että vaihdelma koostui vain yhdestä siirrosta eli mattisiirrosta. Musta ei pystynyt ylläpitämään hyödyllistä siirtopakkoasemaa, joten ratkaisusta tuli pitempi. Varhaisin esimerkki lienee **20**: *1.- Rxc5#; 1.Ld6 Kb1 2.Lxe5 d5#. Myöskään valkea ei pysty säilyttämään siirtopakkoasemaa (esim. 1.- ~ 2.Lc5 Rxc5#), vaan vK joutuu kiinnittämään vaihdelmassa matintekevän vR:n, mutta samalla se päästää ennakolta ratkaisussa matintekevän vsd4:n.

Mutta juuri ennen Dawsonia tehtävän **21** laatija ennätti osoittaa, millainen on *tempotehtävä* apumatissa: *1.- exf5 2.Kxf5 Rxd2#: 1.Ta8! exf5 2.Kxf5 Rxd2#. Mustan 1. siirto ansainnee huutomerkin, vaikka niitä ei tässä tehtävälajissa juuri käytetäkään. Onhan mustalla laudalla potentiaalisia odotussiirron tekijöitä varsin runsaasti.

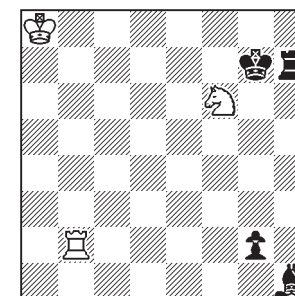
Sekä matti- että itsemattitehtävissä kahta vaihdelmaa pidettäisiin virheena, sillä ne olisivat itse asiassa duaaleja. Apumateissa sen sijaan on aivan korrekta, että valkea-alkuisia ratkaisuja (=vaihdelmia) on useita, kunhan ne vain selkeästi poikkeavat toisistaan.

V21. Norbert Kovács *2634v. Western Morning News & Daily Mercury 24.12.1920*



a#2* 7+13

V22. Géza Schweig *232. The Chess Amateur VIII/1922*



a#2** 3+4

Ensimmäinen useampivaihdelmallinen apumatti **22** on unkarilaislaatijan käsialaa: *1.- Tb7+ 2.Kh8 Txh7#, *1.- Rh5+ 2.Kh8 Tb8#, 1.Kh8 Txg2 2.Tb7 Tg8#. Toisen vaihdelman ja ratkaisun välillä esiintyy lisäksi yksinkertainen 90°:n *toistomatti*.

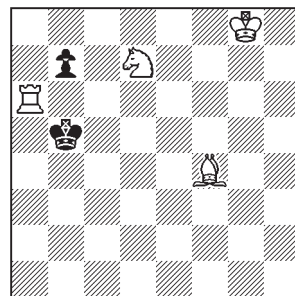
Tähän asti on esiintynyt vaihdelmia vain a#2-tehtävissä, mutta tehtävä 23 antaa esimerkin täyspitkästä vaihdelmasta a#3-tehtävässä: *1.- Kf7 2.b6 Ke6 3.Kc6 Txb6#; 1.Kc4 Ta3 2.b5 Rb6+ 3.Kb4 Ld6#.

Vaihdelmamatinmuutostehtävää voi apumatissa edustaa tehtävä, jossa vaihdelman matti muuttuu ratkaisussa aivan toiseksi. Tällainen tehtävä voisi olla 24: *1.- Rc3 2.Tdd2 Rd1#; 1.Tf2 Tb1 2.Txf3 Te1#. Vaihdelmassa *paljastusmatti*, ratkaisussa *olkainmatti*.

Kuten artikkelissani "Unkarilaisteemoja ja saavutuksia" osoitin, unkarilaislaatijat ovat olleet erityisen kiinnostuneita tempo-apumateista, eli apumateista, jotka ratkeaisivat nopeammin kuin vaaditussa siirtoluvussa, jos mustalla vain olisi käytettävissä puhdas odotussiirto, ja heidän tuotannostaan on useita esimerkkejä myös em. artikkeleissa.

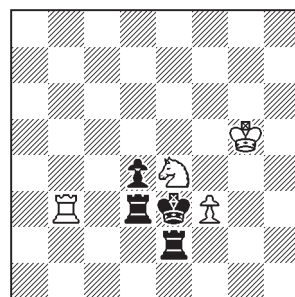
Sen lisäksi muutkin ovat onnistuneet saamaan nimiinsä teemoja, joissa mustan tempon puuttumisella on erityinen merkitys. Yksi ja ehkä tunnetuin näistä on romanialaislaatija Lajos Bukovinszky (1914–1977) mukaan nimetty *Bukovinszky-teema*: "Tehtävässä esiintyy kolme mattia. Ensimmäinen esiintyy täyspitkässä esipelissä. Ratkaisussa kahden ensimmäisen puolisiirron jälkeen valkea 'uhkaa' toista mattia, joka mustan, jolta puuttuu tempo, on pakko estää lyömällä aktiivinen valkea nappula. Tämä siirto sallii kuitenkin kolmannen, täysin uuden matin" (*ECP*, 76). Tehtävä 25 on hyvin samankaltainen kuin *ECP*:ssä

V23. Valerian Onițiu
The Chess Amateur 1921
(peilikuva)



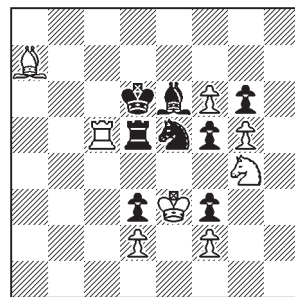
a#3* 4+2

V24. William Langstaff
311. The Chess Amateur III/1923



a#3* 4+4

V25. Lajos Bukovinszky
1. kum. Dunaújváros 1969



a#2* 8+8

annettu: *1.- Rxe5 2.Kxe5 Lb8#; 1.Rd7 Re5 (2.- Rc4#) 2.Rxc5 Lb8#.

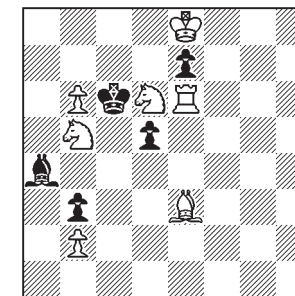
Edellisen teeman muunnos on *Bukovinszky-Garai-teema*: "Ennen kutakin mustan siirtoa valkea 'uhkaa' siirron mattia, joka mustan, jolta puuttuu tempo, on pakko estää. Tämä merkitsee sitä, että tehtävässä pitää olla lyhyt (yhden siirron) vaihdelmä. Esimerkkitehtävä 26: *1.- Ra7#; 1.exd6 Te7 (2.- Ra7#) 2.Lxb5 Tc7#. Huomatukseen, että teemassa ei mustan 2. siirron tarvitse olla valkean aktiivisen upseeri lyönti, kuten tässä esimerkissä on asian laita.

Ilmeisesti hyvin vähän tunnettu on *Segenreich-teema*, joka on nimetty israelilaislaatija Yesajahu Saul Segenreichin mukaan: "Kahden siirron apumattiteema. Valkea pystyisi tekemään välittömästi matin, jos hänellä olisi siirtovuoro. Ratkaisussa musta tekee paluumanööverin, ja valkea tekee odotussiirron, minkä jälkeen vaihdelmamatti toteutuu. Toisessa ratkaisussa musta ei salli valkealle odotussiirtoa, vaan seuraa aivan erilainen matti."

Tätä teemaa ei muuten löydy *ECP*:stä. Muuallakin Milan Velimirović ja minä paikallistimme sen vain yhdestä lähteestä, joka puolestaan ei antanut edes esimerkkitehtävää, määritelmän kylläkin. Tästäkin esimerkistä on kiittäminen Henry Tanneria, joka tunnetusti ei anna pienten hankaluuksien lannistaa itseään. Tehtävän 27 ratkaisu: *1.- Txb2# 1.Ta1 Kxg5 2.Ta2 Txb2# 1.Rf3 Te5 2.Rd2 Tc3#.

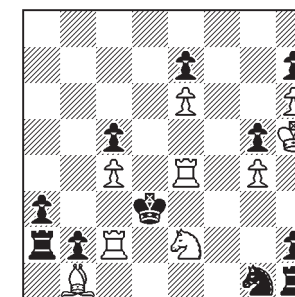
Tämän pienen historiallisen katkausten päätteeksi voi yhteenvedon-

V26. Lajos Bukovinszky
3. kum. 33. problem TT 1961



a#2* 7+5

V27. Yeshajahu Segenreich
Shahmat 4/1967



a#2* 2.1.1.1 9+11

omaisesti todeta, että vaihdelmagenre sai 1800-luvulla ja 1900-luvun alussa syntynsä nimenomaan 2#-siirtoislaadinnan parissa, myös pitemmissä mattitehtävissä, vaikka jälkimmäisistä ei esimerkkejä koosteessani juuri olekaan. 1900-luvun alussa itsemattilaatijat tarttuivat *fata morgana*-tyyppiin innokkaasti, ja niitä onkin näihin päiviin asti laadittu tuhansia, ellei kymmeniä tuhansia, kunnes aivan viime vuosikymmeninä strategisempi ote on vienyt voiton. Apumattilaatijat syttyivät aiheesta 1920-luvulla, ja apu-

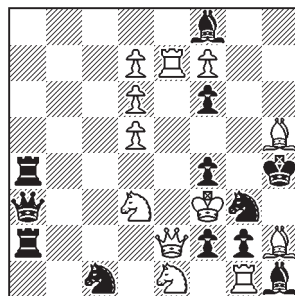
mattien parissa vaihdella on edelleen suosittu aihe, vaikka senkin ovat paljolti syrjäyttäneet moniratkaisulliset tehtävät.

Vaihdella satushakissa

Ei liene yllättävää, että vaihdella-laadinta on levinnyt vähitellen myös satushakin piiriin. En ole tämän laajan tehtäväalueen tuntija. Sähköisten tietokantojen sijasta tyydyin tutkimaan esimerkkejä FIDE-albumeista. Tehtävässä **28** vaatimuksena on pakkomatti, joka on ”itsestään, jossa mustan (ja valkean) on voidessaan tehtävä yhden siirron matti. Ratkaisu kumoutuu, jos valkea voi [=täytyy] tehdä yhden siirron matin jotakin mustan puolustusta vastaan.” Tehtävä 28 on luonteeltaan eräänlainen hybridi, sillä sitä voi kutsua vaillinaiseksi tempo-uhkatehtäväksi, sillä vaihdelmassa valkealla ei ole itsemattia kaikkia mustan esipe-lisiirtoja vastaan (esim. Lg7 ja T4a~), ja niinpä sen täytyy alkusiirroillaan uhata jotakin: *1.- Db4 2.Rxf4 Dxf4#, 1.- Db2 2.Re5 Dxe2#, 1.- Rb3 2.Rxf2 Rd2#, 1.- Dc5 2.Tf1 g1R#, 1.- Dxd6 2.Rxf4 Dxf4# (1.- fxe1R+ 2.Kf2 Rcx3#), **1.De4!** (2.Txg2 f1D,T#) 1.- Db4 2.Re5 Dxe4#, 1.- Db2 2.Rxf2 Dxf2#, 1.- Rb3 2.Rxf4 Rd4#, 1.- Dc5 2.Rxf2 Dxf2#, 1.- Dxd6 2.Tf1 g1R# (1.- fxe1R+ 2.Kxf4 Lh6#, 1.- f1D,T+ 2.Txf1 gxf1D,T#, 1.- fxcg1R+ 2.Kxf4 Lh6#).

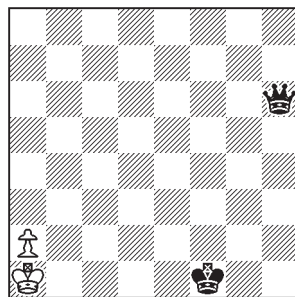
Tehtävä sai albumituomareilta täydet pisteet (4+4+4=12). Siitä löytyy sekä 6-kertainen matinmuutos että

V28. Ján Valuška 1. s. IV WCCT 1989–1992



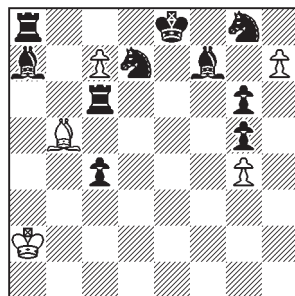
p#2(*) 12+12

V29. Pavlos Moutecidis & Hans Gruber 3. kum. Rex Multiplex 1986



i#12* 2+2
pisinsiirtoinen

V30. Raimo Sailas 1. s. Matš družby 1962–64



a#2* 5+10

2-kertainen Lačný, joten tuomarit eivät käyneet nipottamaan esim. syrjäisestä lähetistä (f8). *Fata morgana*-tyyppi esiintyy myös pisinsiirtois-ehdon (maximummer) ohella ja jopa sarjasiirtoisissa itse- ja pakkomateissa. Pisinsiirtoisvaatimus koskee yleensä vain mustaa, jonka on siis tehtävä aina geometrisesti pisin siirtensä. Pituus mitataan ruudun keskipisteestä keskipisteeseen. Niinpä siirron viitteelliset pituudet ovat esim. c1-c8 (pituus 7 ruutua = 49 yksikköä) ja c1-h6 (pituus 5 ruutua = 50 yksikköä). Tehtävän **29** ratkaisu: *1.- Dc1#, 1.a4 Dc1+ 2.Ka2 Dh6 3.a5 Dc1 4.a6 Dh6 5.a7 Dc1 6.a8T Dh6 7.Ta5 Dc1 8.Tf5+ Df4 9.Ka1 Df2 10.Tc5 Df8 11.Tc1+ K~2 12.Tb1 Da3#. Mustan on pakko tehdä sekä malli-että toistomatit.

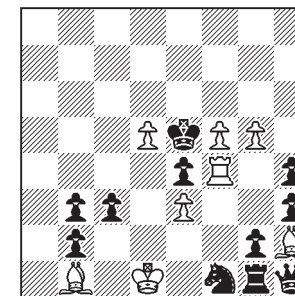
Suomalaispanoksia

Sattumalta *Tehtävieniekka*-lehdessä 3/2015 (kansitehtävä) esiteltiin yksi kansainvälisesti menestynyt ja maineikas suomalaisen laatima vaihdelmallinen apumattitehtävä **30**: *1.- hxg8R 2.Rb8 c8D#, 1.Ld5 c8R 2.Te6 hxg8D#, jota kehtaa esitellä uudelleenkin. Analogisia kiinnityksiä ja katkoja!

Toinen suomalainen mainetta niittänyt vaihdella-apumatti voitti vastaavan mutta eri nimeä kantaneen kansainvälisen joukkueottelun muutama vuotta myöhemmin (tehtävä **31**): *1.- Txe4+ 2.Kxf5 Tf4+ 3.Ke5 Tf5#, 1.Rxe3+ Ke2 2.Rg4 Txe4+ 3.Kxf5 Te5#.

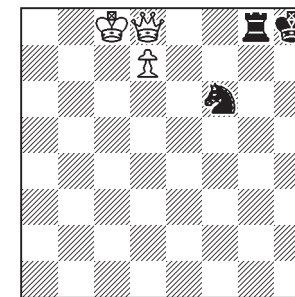
Yksi tunnetuimmista vaihdella-

V31. Matti Myllyniemi 3. sija 2. kv. joukkuekilpailu 1967–70 (v)



a#3* 8+11

V32. Unto Heinonen 1. palk. E. Bonsdorff JT 1971

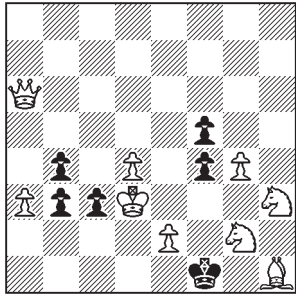


a#2* duplex 3+3

apumateista on **32**. Tehtävän duplex-ehto tarkoittaa, että tehtävässä on kaksi ratkaisua, joista yhdessä vaatimuksen toteuttaa musta, toisessa valkea. Kas näin: *1.- .Re8 2.Dc7 Rd6#, 1.Df8 Rd5 2.Kd8 Txf8#, *1.- Df8 2.Re8 Dh6# 1.Te8 dxe8D+ 2.Rg8 Dxc8#. Klassikko!

Vielä voi mainita yhden suomalaiskeksinnön, joka ainakin sivuaa aiheitamme, nimittäin 2#:n *Paalannen-teeman*, jonka määritelmä kuuluu: ”Yhdessä tai useammassa houkutuk-

V33. Erkki Paalanen
Schach-Echo 3/1976



2# 9+6

nessä valkea saa aikaan siirtopakon, ja mustalla on kuhunkin houkutukseen eri kumous. Valkealla on myös yksi tai useampi houkutus, joka uhkaa mattia, ja musta torjuu houkutukset samoilla siirroilla kuin siirtopakkohoukutuksetkin.” (ECP, 313) Esimerkkimme on ECP:stä (n:o 1127) lainattua laatijan omaa tuotantoa (tehtävä 33): 1.e3? (sp.) bxa3 2.Kxc3#, 1.- c2 2.Kd2#, 1.- fxe3 2.Kxe3#, 1.- fxg4 2.Ke4#, 1.- b2 2.Kc2#, 1.- f3!, 1.e4? (sp.) fxe4+ 2.Kxe4#, 1.- f3 2.Ke3#, 1.- fxg4!, 1.Dd6? (2.Dxf4#) 1.- f3!, 1.Dc6? (2.Df3#) 1.- fxg4!, **1.Dh6!** (2.Dxf4#), 1.- f3 2.Dc1#.

Tiivistelmä

Vaihdelmatehtävien historia alkaa 1800-luvun jälkipuoliskolta, jolloin ennen muuta anglo-amerikkalaiset – mutta vähitellen muutkin – tarttuivat tehtävyyppiin, jonka teoriaa kehiteltiin 1900-luvun alussa ennen muuta 2#-kontekstissa. Vaikka uudet löydöt alkoivat alla harvassa, voi sanoa, että suunnan kannatus oli elävää aina 1970-luvulle asti.

Sama pätee itsemattien *fata morgana*- ja *Weber*-tyyppien kannatukseen, jonka voi sanoa kukoistaneen meidän päiviimme asti.

Apumattien vaihdelmatyypin ja koko lajityypin lähtölaukauksen voi sanoa pamahtaneen samoihin aikoihin, ja vaihdelma on apumatissa edelleen suosittu keino luoda uusia ratkaisuja peliin, vaikka strateginen suuntaus onkin vähitellen valtaamassa alaa.

Satushakkiin vaihdelma on tehnyt koko ajan pikku hiljaa tuloaan.

Kari Valtonen
karivaltonen83@gmail.com

Sähköiset lähteet / *Public domain sources:*

- YACPDB (Turevski)
- PDB (Die Schwalbe)

Painetut lähteet / *Printed sources:*

- Basisty M. B. (toim.): *Slovar' terminov šahmtnoj kompozitsii*. Kniga: Kiev 2004.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Harley, Brian: *The Modern Two-Move Chess Problem*. Museum Press Ltd.: London 1958.
- Howard, Kenneth: *The Enjoyment of Chess Problems*. Fourth revised edition. Dover: New York 1967.
- Rice, John: *Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems*. Batsford: London 1996.
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *Encyclopedia of Chess Problems*: Chess Informant: Beograd 2012.