

Zagoruiko

John Rice kirjoittaa: ”Zagoruiko on pikemmin puite kuin teema. Yksinkertaisimmillaan Zagoruikon peli on seuraavanlaista: kahta mustaa puolustusta seuraa kaksi eri mattia (kahden siirron matissa) tai jatkoa (kolme- tai nelisiirtoisessa) ratkaisun kolmessa eri vaiheessa. Kaaviota voi laajentaa niin, että vaihtuvia matteja on enemmän kuin kaksi tai että vaiheita on enemmän kuin kolme” (Rice: *Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems*, s. 262).

Tätä John Ricen tekstiä mukaillen voisimme käyttää nimitystä Zagoruiko-muoto (vastaisuudessa Z-muoto) ja varata ”teeman” nimitys esim. termeihin, joissa esiintyy eri strategioita tai funktioteemojen kombinaatioita.

Nimensä tämä termi on saanut valkovenäläisen laatijan Leonid Zagoruikon (1923–1999) mukaan, joka laati kyseisen tyyppisiä 2#-tehtäviä eritoten 1950-luvulla. Kuten tästä esityksestä opimme, harvoin on termi mennyt huonompaan osoitteeseen.

Ääntämys

Harvalla kirjaimella on niin monia äännevarusteita eri kielissä kuin z:lla silloinkin, kun se äännyy ennen vokaaalia, kuten tässä. Venäjän ”z” äännyy <z>:na eli soinnillisena s-äänneenä. Sellaisena se äännyykin useimmissa slaavilaisissa kielissä (kirjoitusasuna joko 3 tai Z) sekä mm. unkarissa, eng-

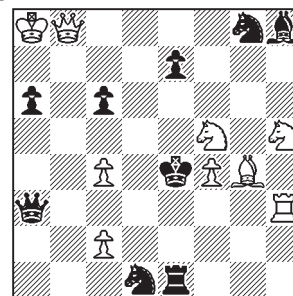
lannissa ja ranskassa. Z on hankala kirjain translitteroitaessa se venäjistä suomeen tai muihin pohjoismaisiin pääkieliin, sillä missään näistä kohdekielistä ei ole [soinnillista] <z>-äännettä. Suomalainen ”ts” ei muistuta soinnillista <z>-äännettä alkuunkaan. Mikä siis neuvoksi?. Hyperkorrekti tapa olisi tietysti ääntää epäsuomalaisesti <z>, mutta realistinen tapa olisi ääntää <s>, kuten esim. ruotsin kielessä.

Toinen ääntämykseen liittyvä seikka on Zagoruiko-nimen loppuosa. Venäjän kielessä nimen loppu kirjoitetaan ”-rujko”, mutta translitteraatio suomeen voisi olla yhtä hyvin sekä ”-rujko” että ”-ruiko”, sillä foneettinen ero olisi suomessa pieni. Ja suomen kielessä ”-ujko”-loppuista omakielistä sanaa ei taida olla.

”Ensimmäinen” Zagoruiko

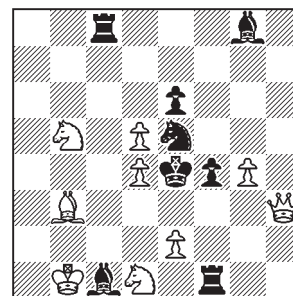
On mahdollista, että tehtävä 1 on ensimmäinen Z-muoto jonka Leonid Zagoruiko laati yksin tai jonkun toisen kanssa: 1.Dc7? (2.Dxc6#), 1.- Re3 2.Rhg3#, 1.- Rf6 2.De5#, 1.- Dd6!, 1.Db6? (2.Dxc6#), 1.- Re3 2.Rfg3#, 1.- Rf6 2.Dd4#. 1.- Dc5!, **1.Dc8!** (2.Dxc6#), 1.- Re3 2.Lf3#, 1.- Rf6 2.De6# (1.- Dd3 2.cxd3#). Oppikirjaesimerkki Z-muodosta: valkea uhkaa aina samaa mattia, mikä pakottaa mustan samoihin puolustussiirtoihin. Valkea vastaa aina eri mattisiirroin,

Z1. Lev Lošinski & Leonid Zagoruiko 1. palk. Yleisneuvostol. T. 1950



2# 9+9

Z2. Jan Hannelius 3. kum. Skakbladet 1947



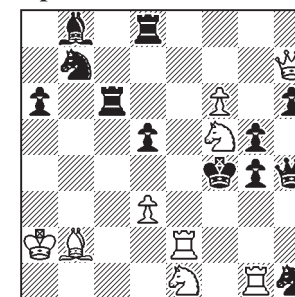
2# 9+8

minkä mahdollistaa vD:n kulloinkin suojaamat eri pakoruudut.

Zagoruikoa ennen Zagoruikoa

Samoilta vuosilta on kuitenkin muitakin Z-muotoja, joista suomalainen 2 on huomionarvoinen: *1.- R~ 2.Dd3#, 1.- Rc4 2.Rdc3#, 1.Dh8? (2.Dxe5#), 1.- R~ 2.Rd6#, 1.- Rc4 2.Rbc3#, 1.- Rf7!, **1.Dh5!** (2.Dxe5), 1.- R~ 2.Dg6#,

Z3. Jan Hannelius 2. palk. Parallèle 50 1948



2# 9+12

1.- Rc4 2.Lc2#. Tehtävä esittää Feldmann 2-teeman Zagoruiko-muodossa – mahdollisesti ensimmäistä kertaa. Feldmann 2-teemassahan seuraavat valkean matinmuutokset mustan yhdentekevää ja jatkettua puolustusta. Hanneliuksen tehtävän suht’ vaatimaton sijoitus saattoi johtua ratkaisun duaalista 1.- Rc6 2.Dg6,Lc2#.

Kuten edellä nähtiin, Z-muodon yksi vaihe voi olla esipeli. Tällainen tapaus on myös Hanneliuksen 3, joka esittää Pedersen-teeman Z-muodossa: *1.- Rg3 2.Tf2#, 1.- Rd6 2.Le5#, 1.Re3? (2.Df5#), 1.- Rg3 2.R3g2#, 1.- Rd6 2.Rxd5#, 1.- Txf6!, **1.Rd4!** (2.Df5#), 1.- Rg3 2.R1g2#, 1.- Rd6 2.Re6# (1.- Txf6 2.Lc1#). Pedersen-teeman määritelmä kuuluu: Jatketussa puolustuksessa valkean houkutus siirrot koostuvat siitä, että alkusiirtonappulan poissiirron seurauksena valkean linjanappulan linja avautuu ja syntyy mattiuhka... teeman on esitettävä vähintään kaksi matinmuutosta” (Sidler,

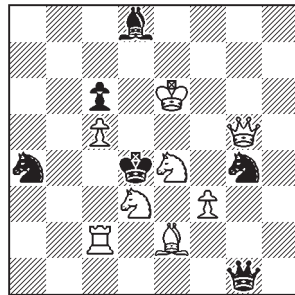
s. 81). Mustan katkot, jotka ovat teemalle tyypillisiä piirteitä, synnyttävät tässä kolme matinmuutosta, mikä johtaa Z-muotoon.

Jos mennään aivan tasaisesti vuosi taaksepäin, seuraavana taitaakin olla tehtävä 4, joka oli ensimmäisiä tunnettuja varhais-Zagoruikoja: *1.- De3 2.Dxd8#, 1.- Rxc5+ 2.Dxc5# (1.- Rg~ 2.Dxg1#, 1.- Re3 2.De5#), 1.Dd2? (2.Rd~#), 1.- De3 2.Db4#, 1.- Rxc5+ 2.Rdxc5# (1.- De1 2.Rxe1#, 1.- Lg5 2.Rf4#, 1.- La5 2.Rb4#), 1.- Dd1!, **1.Df4!** (2.Re~#), 1.- De3 2.Dd6#, 1.- Rxc5+ 2.Rexc5# (1.- Lc7 2.Rd6#, 1.- Lg5 2.Rxg5#, 1.- Dg3[h2] 2.R[x]g3#). Aiempiin Z-muotoihin verrattuna tässä tehtävässä on ilmeisinä puutteina alkusiirtoja seuraavat moniuhkaukset. Niiden avulla tehtävään on saatu runsaasti sivumuunnelmia, jotka eivät kylläkään ole kovin kiinnostavia.

Kiinnostava – ja vähän tunnettu – tulkinta Z-muodosta on 5, joka perustuu polttopistetematiikkaan: 1.Rd4? (sp.), 1.- Le4 2.Rdb3#, 1.- Le6 2.Rc6#, 1.- Lb7!, 1.Rd6? (sp.) 1.- Le4 2.Rc4#, 1.- Le6 2.Rdb7#, 1.- Lb3!, **1.Rc3!** (sp.), 1.- Le4 2.Rcb3#, 1.- Le6 2.Rcb7#. Samalla tehtävä on tähänastisista taloudellisista. Vielä taloudellisempia ovat vain pari varhaisempaa esimerkkiä.

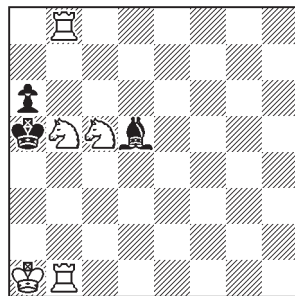
Tehtävässä 6 esiintyy Z-muoto hyvin systemaattisessa asussa: *1.- Df4+ 2.Rxf4#, 1.- De3+ 2.Rxe3#, 1.Dc1? (2.Dc4#), 1.- Df4+ 2.Dxf4#, 1.- De3+ 2.Dxe3#, 1.- Df2!, **1.Da1!** (2.Da8#), 1.- Df4+ 2.Txf4#, 1.- De3+ 2.Txe3#. Mekanismi on nerokkaan yksinkertainen: esipelissä vD toimii patterin ta-

Z4. Thomas R. Dawson
The British Chess Magazine 1946 (v)



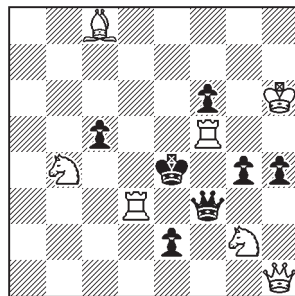
2# 8+6

Z5. Norman A. Macleod
5. kum. BCPS Ring T 1945



2# 5+3

Z6. Andrzej Tręsowski
2. palk. Puolan mest. 1945



2# 7+7

kanappulana, houkutusessa se suojaa mustan shakkausruudut ja ratkaisussa

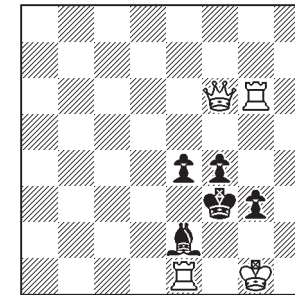
se suojaa ruudut d4 ja e5 vapauttaen T:t matintekoon. Halvar Hermanson käytti samaa koneistoa 5 vuotta myöhemmin (1. kum. *Tidskrift för Schack* 1950), mutta Tręsowski ennätti tietenkin ensin.

Sotavuosina Z-muotoa ei juurikaan tavattu. Plesnivýn 7 oli yksi poikkeus: 1.Db2? (2.Dxe2#). 1.- L~ 2.Dg2#, 1.- e3 2.Db7#, 1.- Lf1!, 1.Dd4? (sp.) 1.- L~ 2.Dxe4#, 1.- e3 2.Dd5# (1.- g2 2.Df2#), 1.- Ld3!, **1.Dh8!** (sp.), 1.- L~ 2.Dh5#, 1.- e3 2.Da8#, (1.- g2 2.Dh3#, 1.- Ke3 2.Dc3#). Tämä esitys olisi 3x3-Zagoruiko, mutta kolmannesta vaiheesta puuttuu puolustus 1.- g2, ellei sellaiseksi sitten laskisi muunnelmaa 1.Db2? (2.Dxe2#) g2 2.Dxe2#, mikä olisi kai liian suuri myönnytys.

Yksi tunnetuimmista varhais-Zagoruikoista on hollantilaisen L. J. van Griekenin 8, joka esittää L/s-Grimshaw'n Z-muodossa: *1.- d6 2.Rf8#, 1.- Ld6 2.Da2#, 1.Db8? (2.Rf4#), 1.- d6 2.De8#, 1.- Ld6 2.Db3#, 1.- d5!, **1.Dc7!** (2.Rf4#), 1.- d6 2.De7#, 1.- Ld6 2.Dc4# (1.- Le3 2.Rf8#). Tämän tehtävän suurin puute on sama kuin edellisenkin: vD:n rinnakkaismatit, eli matit, jotka tehdään samaa linjaa pitkin mK:een nähden samalta puolelta.

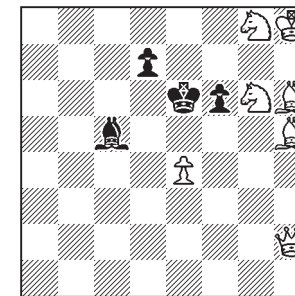
Tehtävässä 9 on toinen puute: symmetria: *1.- Le1 2.Df4#, 1.- Lc1 2.Db4#, 1.- b5 2.Dc5#, 1.- f5 2.De5#, 1.Dc7? (sp.), 1.- Lc1 2.Dc3#, 1.- b5 2.Dc5[xa7]#, 1.- d6!, 1.De7? (sp.) 1.- Le1 2.De3#, 1.- f5 2.De5[xg7]#, 1.- d6!, **1.Dxd7!** (sp.), 1.- Le1 2.Dg4#, 1.- Lc1 2.Da4#, 1.- b5 2.Dxa7#, 1.- f5 2.Dxg7#. Vaikka tehtävä täyttää Zagoruiko-nor-

Z7. Emil Plesnivý
Arbeiter Bote 1940



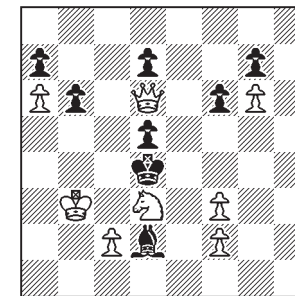
2# 4+5

Z8. L. J. van Grieken
Tijdschrift v. d. KNSB 1936



2# 7+4

Z9. Carl Ursprung
Schach-Echo 1938



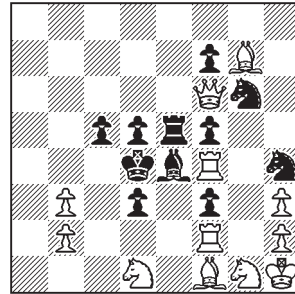
2# 8+8

mit, houkutusten duaalit eivät aivan vakuuta.

Niin sanottuihin jatkotehtäviin kuuluu Kraemer-teema, joka määritellään seuraavasti: ”Täydellinen vaihdelmatehtävä, jossa alkusiirron jälkeen esiintyy uusi vaihdelmatehtävä, jota ei voi ratkaista alkusiirron takaisinotolla. Sen sijaan seuraa uusi alkusiirto.” Tehtävä 10 on tunnetuimpia varhaisia Zagoruiko-tehtäviä: *1.- d2 2.Txd2#, 1.- Rg2 2.Rxf3#, A) **1.T2xf3!** (sp.) 1.- d2 Re2#, 1.- Rg2 2.Txd3#, 1.- Rxf3 2.Rxf3#, B) **1.Re3!** (sp.), 1.- d2 2.Rc2#, 1.- Rg2 2.Rxf5#. B-muodossa alkusiirron peruuttamisen estää a):n alkusiirrosta tapahtuva itsekiinnitys.

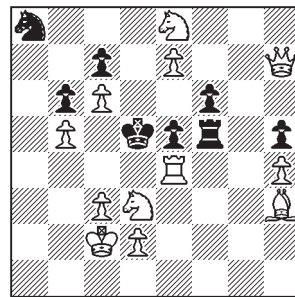
Tehtävä 11 on hyvä esimerkki siitä, miten tehtävän Z-muoto paljastuu vasta, kun ratkaisijan onnistuu löytää temaattiset houkutukset. *1.- Ke6 2.Rf4#, 1.Rb4+? Kxe4 2.Dxf5#, 1.- Ke6 2.Lxf5#, 1.- Kc5!, 1.Lg4? (sp.), 1.- Kxe4 2.Rxf6#, 1.- hxg4!, **1.Dg6!** (sp.) 1.- Kxe4 2.Lg2#, 1.- Ke6 2.Txe5# (1.- T~ 2.c4#). Tämä tehtävä panee uumoilemaan, että kaikki Zagoruikoiksi nimetyt tehtävät eivät alun perin ole sellaisiksi suunniteltuja. Tässäkin tehtävässä yksi houkutuksista on shakkaus, yksi on suora syöttö. Eivät siis kovin houkuttelevia houkutusia. Tässä tehtävässä muuten mustan temaattiset siirrot eivät esiinny kolmen ryppäissä, mutta se on aivan luvallista, kunhan kukin temaattisista puolustuksista esiintyy kolme kertaa ja sitä seuraa kulloinkin eri matti. Kyseessä on ns. *hajautettu Zagoruiko*, jonka yksi mahdollinen ilmiasu on seuraava:

Z10. Fritz Berhausen
1. palk. *Essener Anzeiger* 1927



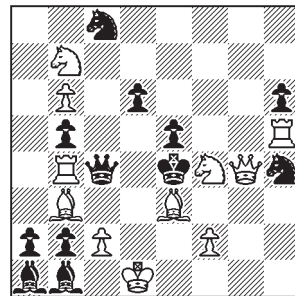
2# 12+11
b) alkusiirron jälkeen

Z11. Izidor Gross
Teplitz-Schönauer Anzeiger 1921



2# 12+8

Z12. Lewis Rothstein
3. palk. *Good Companion, Complete Block Ty* 1921



2# 11+12

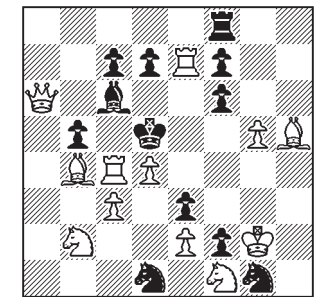
1.X? a/b 2.A/B#
1.Y? a 2.C#
1.Z? b 2.D#
1.Å! a/b 2.E/F#

Tehtävä 12 vaikuttaa suorastaan modernilta, sillä se esittää Reversal I-teemaa: *1.- exf4 2.Dxf4#, 1.- Rh~ 2.Dg2# (1.- Dd4+ 2.Rd3#, 1.- Lxc2+ 2.Lxc2#, 1.- Rc~ 2.Rxd6#), 1.Lc5? (sp.), 1.- exf4 2.De2#, 1.- R~ 2.f3#, 1.- Rf3 2.Df5#, 1.- dxc5!, **1.De2!** (sp.), 1.- exf4 2.Lc5#, 1.- Rf3 2.Dd3# (1.- Dd4+ 2.Ld2#, 1.- d5 2.Rc5#, 1.- Dxb4 2.Ld5#), eli valkean alku- ja mattisiirto vaihtavat paikkaa kahden vaiheen välillä. Houkutus 1.Lc5? ei tosin ole kovin vakuuttava, sillä sen kumoo alkusiirtonappulan lyönti.

Tehtävän 13 laatija on minulle entuudestaan tuntematon. Hänenkin paletistaan on lähtöisin varhainen Zagoruiko: *1.- d6 2.Dxc6#, 1.- L~ 2.Tc5# (1.- bxc4 2.Dxc4#, 1.- Rg~ 2.Lf3#, 1.- Rd~ 2.Rxe3#, 1.- f5 2.Te5#, 1.- T~ 2.Lxf7#), 1.Dc8? (sp.), 1.- d6 2.Df5#, 1.- L~ 2.Dxd7#, 1.- bxc4!, **1.Da2!** (sp.), 1.- d6 2.Tc5#, 1.- L~ 2.Txc7#. Lisänä pikku puolustuksenmuutos. Tehtävä on Z-tematiikaltaan aika moniaineksinen: 1.- d6 on yhdessä vaiheessa suojattajättö, toisessa vaiheessa veräjä ja kolmannessa vaiheessa BII-tukinta. 1.- L~ on yhdessä vaiheessa veräjä, yhdessä vaiheessa suojattajättö ja kolmannessa vaiheessa linjanavaus (veräjä). Tämänkin tehtävän rakenne antaa viitteitä siitä, että laatijan tarkoitus on alun perin ollut laatia tavallinen vaihdelmatehtävä.

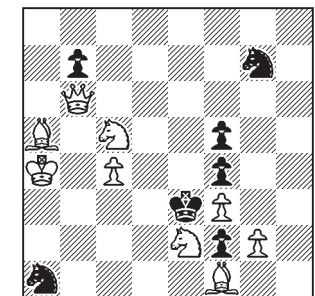
Tehtävä 14 on ollut jo vuosikymmeniä tunnettu ensimmäisenä Zagoruiko-muotoisena tehtävänä: *1.- Rg~ 2.De6#, 1.- Ra~ 2.Db3#, 1.Rc1? (2.R5~#) 1.- Rb3 2.Rxb3#, 1.- Re6 2.Rxe6#, 1.- Rc2!, **1.Rd4!** (sp.), 1.- Rg~ 2.Rxf5#, 2.Ra~ 2.Rc2# (1.- Kxd4 2.Rd7#). Pienenä heikkoutena voi pitää houkutuksen moniuhkausta, joka johtaa temaattisiin matteihin, mutta itse ratkaisun alkusiirto on mainio. Jälkipainoslähteen nimi ei viittaa

Z13. Philip H. Williams
Chess Amateur 3/1919
(vol. XIII, n:o 150)



2# 12+12

Z14. George Packer
Western Daily Mercury 1916 (v)
(jp. *All Change Here!* 1919)



2# 9+7

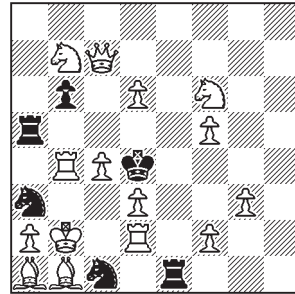
nykyaikaisiin matinmuutostehtäviin, vaan tuolloin muodossa olleisiin vaihdelma-matinmuutostehtäviin (Mutate).

Z-muotoa 1800-luvulla

Vähemmän tunnettua on sen sijaan ollut se, että vielä varhempia Zagoruiko-muotoisia tehtäviä kuin Packerin laatima on tehty – jopa 1800-luvulla. Tehtävä **15** osuu aivan vuosisadan vaihteeseen: 1.d7? (sp.), 1.- Ta8 2.Dd6#, 1.- T~1 2.Df4# (1.- Te~ 2.Kxc1#, 1.- Rc2,Rxc4+ 2.K(x)c2#, 1.- Rb3,Rxd3+ 2.K(x)b3#, 1.- Rxa2 2.Kxa2#, 1.- Ta~5 2.Kxa3), 1.- Re2!, 1.Dc6? (sp.), 1.- Ta8 2.Dd5#, 1.- T~1 2.De4#, 1.- Ke5!, **1.Dg7!** (sp.), 1.- Ta8 2.Re4#, 1.- T~1 2.Rd5# (1.- Ke5 2.d4#). Tässäkin tehtävässä on houkutusten sivumuunnelmissa jonkin verran dualistisuutta, mutta Zagoruiko-peli on moitteetonta ja miellyttävän systemaattista. MK:n alkuaikaisen pakoruutu helpottaa tietysti alkusiirron löytymistä.

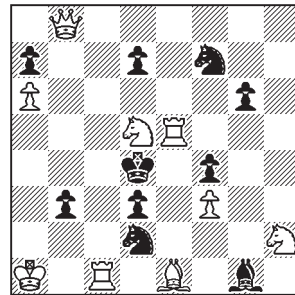
Kuten edellisen tehtävän laatija, oli **16**:nkin tekijä aikakautensa huipulaatijoita: 1.Dc7? (2.Dc3#), 1.- Rxe5 2.Dc5#, 1.- Re4 2.Tc4#, 1.- b2+!, 1.Rg4? (2.Dxa7#), 1.- Rxe5 2.Dxe5#, 1.- Re4 2.Db4#, 1.- Rc4!, **1.Re7!** (sp.) 1.- Rxe5 2.Dxa7#, 1.- Re4 2.Txe4# (1.- g5 2.Rf5#, 1.- d6[5] 2.Rc6#, 1.- Rf~ 2.Dd6#, 1.- Le3 2.Td5#, 1.- L~2 2.L[x] f2#, 1.- Rxf3 2.Rxf3#, 1.- Rc4 2.Lc3#, 1.- b2+ 2.Dxb2#). Aikalaistutkijoiden huomiota tuskin vangitsi niinkään 3x2-matinmuutos vaan ratkaisu, jossa on peräti 10 dualitonta muunnelmaa.

Z15. Arthur F. Mackenzie Kum. *Sydney Herald* 1899–1900



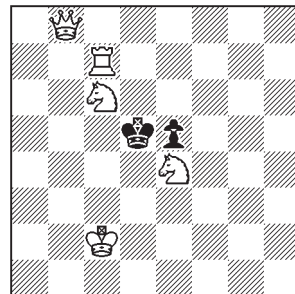
2# 15+6

Z16. Percy F. Blake *Leeds Mercury* 1897



2# 9+10

Z17. J. G. de Montauban 1095. *La Stratégie* V 1877



2# 5+2

Seuraava tehtävä **17** esittää MK-tähden miniatyyrimuodossa: 1.Dd8+?, 1.- Kc4 2.Dd3#, 1.- Ke6 2.Dd7#, 1.- Kxe4!, 1.Df8? (sp.), 1.- Kc4 2.Dc5#, 1.- Ke6 2.Df7#, 1.- Kxe4!, 1.Ta7? (sp.), 1.- Kc4 2.Db3#, 1.- Ke6 2.Dxe5#, 1.- Kxe4!, **1.Tf7!** (sp.), (1.- Kxc6 2.Db7#, 1.- Kxc4/Ke6 2.Db3#, 1.- Kxe4 2.Dxe5#). Zagoruiko-muoto esiintyy tässä jo kolmessa houkutuksessa, joten ratkaisu on sen suhteen ylimääräinen. Jos tästä tehtävästä haluaa nyt etsiä heikkouksia, niin yhdessä houkutuksessa on shakkausalkusiirto ja kolme houkutusta kumoutuu kukin siirtoon 1.- Kxe4!, mutta miniatyyrimuoto on ihastuttava.

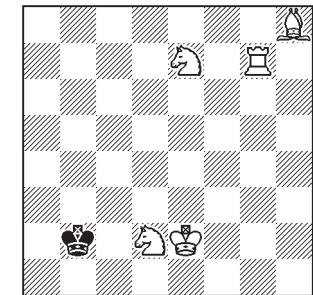
Tutkiessani Turevskin yacpdb-tiedostoa koin kohtalaisen šokin löytäessäni sieltä tehtävän **18**: 1.Tg8+? Ka2/Kc~ 2.Ta8/Tc8#, 1.- Ka3!, 1.Tg6+? Ka2/Kc~ 2.Ta6/Tc6#, 1.- Ka3!, 1.Tg5+? Ka2/Kc~ 2.Ta5/Tc5#, 1.- Ka3!, 1.Tg4+? Ka2/Kc~ 2.Ta4/Tc4#, 1.- Ka3!, **1.Rd5!** (sp.), 1.- Ka~/Kc~ 2.Ta7#, 2.Tc7#. Tehtävässä on toki puutteita: neljä shakkausalkuista houkutusta, identtiset kumoukset, pakoruudun ottavat alkusiirrot, rinnakkaismatit jne. Mutta onhan tämä silti 5x2-Zagoruiko? 90 vuotta ennen ”ensimmäistä” Zagoruikoa! Tätä tarkoitin sanomalla tämän muodon nimityksen menneen huonoon osoitteeseen. Z-muodon sijaan tätä olisi voinut nimittää kymmenkunnan eri laatijan mukaan.

On syytä korostaa, että esittelemäni tehtävät eivät ole ainoita varhais-Zagoruikoja. Varsinkin 1940-luvulta niitä löytyisi enemmänkin. Ahkerin

Zagoruiko-muodon harrastaja oli italialainen Ottavio Stocchi (1906–1964), jolta olen löytänyt varhais esimerkin **19**: *1.- c5 2.Txd5#, 1.- dxc4 2.De4#, 1.- Rb~ 2.De3#, 1.Txf6? (sp.) 1.- c5 2.De5#, 1.- dxc4 2.De5#, 1.- gxf6!, 1.Ta5? (sp.), 1.- R~ 2.Dc5#, 1.- Rxa5!, **1.Dxb4#** (sp.), 1.- c5/Rc5/dxc4 2.Dc3#, 1.- Rc1 2.cxd5#, 1.- R~ 2.Td3# (1.- Ke3 2.Dd2#). Tämä Zagoruiko on mitä ilmeisimmin kaivettu tietokoneavusteisesti esiin, sillä houkutukset 1.Txf6? ja 1.Ta5? eivät vaikuta aivan luontevilta ja laatijan tarkoittamilta.

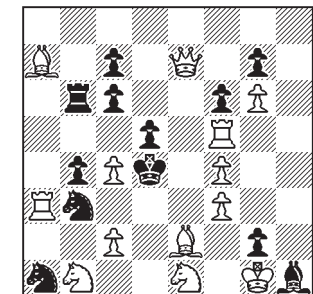
Z18. J. Scholz

Illustrirtes Familien-Journal 1858



2# 5+1

Z19. Ottavio Stocchi 2. kim. BCPS 1933



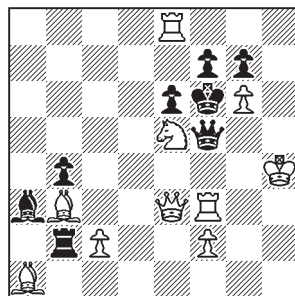
2# 13+12

Vielä voisi satunnaisesti ottaa esiin tehtävän **20**: 1.Dc1? (sp.) 1.- Dxf3/T~ 2.Dg5#, 1.- Df4+ 2.Dxf4#, 1.- Kxe5!, 1.Dc5? (sp.) 1.- T~ 2.De7#, 1.- Df4+ 2.Txf4, 1.- Dxf3!, **1.Dd3!** (sp.) 1.- T~ 2.Dd8#, 1.- Df4+ 2.Rg4#, 1.- Dxf3 2.Rd7# (1.- Kxe5 2.Txf5#).

Zagoruikoihin on yleensä ollut tapana liittää esimerkiksi numerot 3x2, joka tarkoittaa sitä, että tehtävässä on kolme vaihetta, joissa kussakin on samat kaksi muunnelmaa, joihin nähden matit muuttuvat. On mahdollista, että Latzelin **21** on ensimmäinen 1900-luvulla laadittu 4x2-Zagoruiko: *1.- Txd6+ 2.Kxd6#, 1.- Te5+ 2.Kxe5# (1.- Tf5 2.Kxf5#), 1.Dg4? (sp.) 1.- Txd6+ 2.Lxd6#, 1.- Te5+ 2.Lxe5# (1.- Tf5 2.De2#, 1.- Td1[2] 2.L[x]d2#), 1.- Td4!, 1.Rf7? (sp.) 1.- Txd6+ 2.Rxd6#, 1.- Te5+ 2.Rfxe5#, 1.- Tf5!, **1.Dc8!** (2.Rb6#), 1.- Txd6+ 2.cxd6#, 1.- Te5+ 2.Rdxe5#. Vain Rh8 vaikuttaa hiukan päälle liimatulta, sillä sen avulla on saatu tehtävään ylimääräinen houkutus 1.Rf7? (vrt. artikkelini ed. *TN*-lehdesä, tehtävä W34).

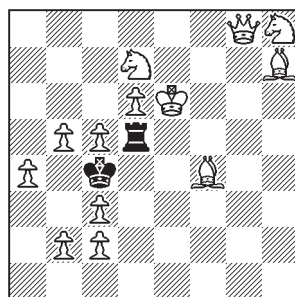
Zagoruiko-muoto-nimitys ei tietenkään ole tullut tyhjästä. Todennäköinen lähde nimitykselle on tehtävä **22**: *1.- Rf3 2.Lf7#, 1.- Rc2 2.Lc6#, 1.Re6? (2.Dd4#), 1.- Rf3 2.Rf4#, 1.- Rc2 2.Rc7#, 1.- Tc4!, 1.Rb3? (2.Dd4#), 1.- Rf3 2.De4#, 1.- Rc2 2.Dc5#, 1.- Tf4!, **1.Re2!** (2.Dd4#), 1.- Rf3 2.Rf4#, 1.- Rc2 2.Rc3#. Tämä esitys on ”vain” 3½x2-Zagoruiko, sillä kahdessa vaiheessa peli 1.- Rf3 2.Rf4# toistuu. Muuten erittäin ilmava, lähes meredith-muotoinen valkosotilaaton

Z20. William C. L. Summer
Kum. *The Falkirk Herald* 1924



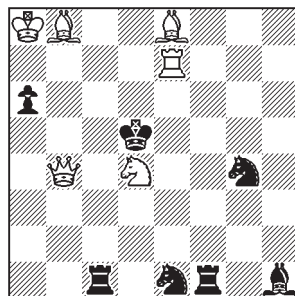
2# 10+8

Z21. Gerhard Latzel
1. kum. *Schach* 1951



2# 13+2

Z22. Leonid Zagoruiko
1. palk. *ČSTV* 1953



2# 6+7

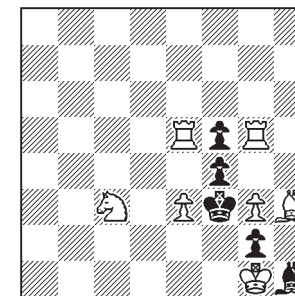
toteutus.

Aivan varhaisimpia tehtäviä lukuun ottamatta miniatyyri- ja meredith-muotoiset Z-tehtävät ovat harvinaisia. Yksi varhaisimpia meredith-muotoisia on **23**: *1.- fxc3 2.Tgxf5#, 1.- fxe3 2.Texf5#, 1.Te4? fxe3 2.Tf4#, 1.- fxe4!, 1.Tg4? fxc3 2.Tf4#, 1.- fxc4!, **1.Lxf5!** (sp.), 1.- fxe3 2.Le4#, 1.- fxc3 2.Lg4#. Tässä 3x2-Zagoruiko on hajautettu neljään vaiheeseen. Täyttää kriteerit, vaikka houkutusten 1.Te4? ja 1.Tg4! luontevuudesta voikin keskustella.

Toinen meredith-esimerkki **24** on samalta vuosikymmeneltä: *1.- Kc8+ 2.Dxe8#, 1.- L~ 2.Dc8#, 1.- R~ 2.Dxg4#, 1.- Re6 2.Dxe8#: 1.Th6? (sp.), 1.- L~ 2.Dd8#, 1.- Re6 2.Dxe6#, 1.- Lg6!, 1.Th7? (sp.) 1.- L~ 2.e8D#, 1.- Re6!, **1.Dd5!** (sp.) 1.- Kc8+ 2.d7#, 1.- L~ 2.Td8#, 1.- R~ 2.Df5#, 1.- Re6 2.Dc6#.

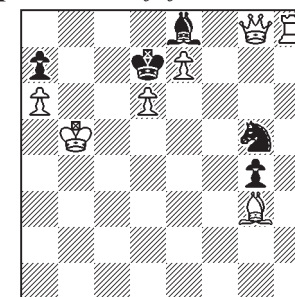
Mitä vähänappulaisiin Z-tehtäviin tulee, yksi hämmästyttävimpiä ja samalla tunnetuimpia miniatyyrejä on **25**, jossa kolmivaiheinen Zagoruiko on jälleen hajautettu neljään vaiheeseen: 1.h3? (sp.) 1.- Kh4 2.Dg4#, 1.- fxc5 2.Dh7#, 1.- Kh6!, 1.h4? (sp.) 1.- fxc5 2.Dxg5#, 1.- Kh6 2.Dh7#, 1.- Kxh4!, 1.Kf8? (sp.), 1.- Kh4 2.Rf3#, 1.- Kh6 2.Rf7#, 1.- fxc5!, **1.Kf7!** (sp.), 1.- fxc5 2.Dh3#, 1.- Kh6 2.Dg6#. Tästä klas-sikosta voi olla turha hakea vikoja houkutusta 1.h4? ja sen kumousta lukuun ottamatta. Miksi tehtävä sitten jäi sijoittumatta *Die Schwalben* vuosikilpailussa? En keksi parempaa selitystä kuin, että sille löytyi osittainen edeltäjä (Vjatsšeslav Kopajev, 3. palk.

Z23. Erling Kristensen
2. palk. *Problemisten* 1944



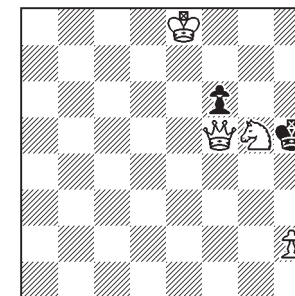
2# 7+5

Z24. Gerald F. Anderson
3. palk. *Tidskrift för Schack* 1949



2# 7+5

Z25. Nils G. G. van Dijk
Die Schwalbe 1959



2# 4+2

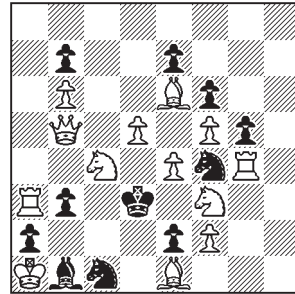
Nuorten laatijoiden kilpailu 1957), joka ei kylläkään yllä van Dijkin saavutuksen tasolle.

Z-muodon ennätys

Tähän mennessä vastaamme ei ole vielä tullut kolmivaiheista *kolmen* matin muutosta eli 3x3-Zagoruikoa, enkä pystykään sanomaan varmasti, koska sellainen ensi kerran laadittiin, mutta **26** lienee varhaisimpia: *1.- Kxe4 2.Rcd2#, 1.- Kc2 2.Re3#, 1.- Lc2 2.Rd6#, 1.Db4? (sp.) 1.- Kxe4 2.Rce5#, 1.- Kc2 2.Dd2#, 1.- Lc2 2.Rb2#, 1.- Rxd5!, **1.Dc5!** (sp.) 1.- Kxe4 2.De3#, 1.- Kc2 2.Rb2#, 1.- Lc2 2.Dd4#.

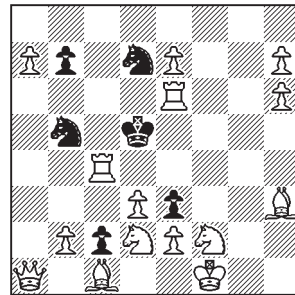
Sittemmin Z-muodon ennätys on paranneltu niin vaiheiden kuin muuttuvien mattien lukumäärän osalta, ja ihan varmasti en osaa sanoa, mikä on tämänhetkisten ennätysten tilanne, mutta 9- tai 10-vaiheinen **27** on ainakin jonkin aikaa pitänyt ennätystä hallussaan: 1.e8D? (2.Lg2#), 1.- Rd4 2.Dxd7#, 1.- Re5 2.Dxb5#, 1.- Rc5 2.Dh5#, 1.- Rd6!, 1.b3? (sp.), 1.- Rb~ 2.Dd4#, 1.- Rd~ 2.De5#, 1.- Rc3!, 1.Da3? (sp.), 1.- Rb~ 2.Dd6#, 1.- Rd~ 2.Dc5#, 1.- Rxa3!, 1.h8D? (sp.), 1.- Rb~ 2.Dd4#, 1.- Rd~ 2.De5#, 1.- Rf6!, 1.Rb3? (sp.), 1.- Rb~ 2.Td4#, 1.- Rd~ 2.Tc5#, 1.- Rd6!, 1.Rde4? (sp.), 1.- Rb~ 2.Rc3#, 1.- Rd~ 2.Rf6#, 1.- exf2!, 1.a8R? (sp.), 1.- Rb~ 2.Rc7#, 1.- Rd~ 2.Rb6#, 1.- b6!, 1.Da6? (2.Dxb7/Lg2#), 1.- Rd4 2.Dd6#, 1.- Re5 2.Dxb5#, 1.- Rc5!, **1.e8R!** (sp.), 1.- Rb~ 2.Rc7#, 1.- Rd~ 2.Rf6#, 1.- b6 2.a8D/L#, 1.- ex~ 2.e4#. Rice kirjassaan *Chess Wizardry*

Z26. Bruno Preziosi 1. palk. *Probleemblad* 1957



2# 13+11

Z27. Miloš Tomašević *Neue Zürcher Zeitung* 1986 (Bartolovićin, Liptonin ja Jönssonin mukaan)

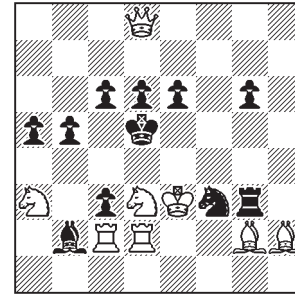


2# 15+6

antaa vain tämän pelin, jossa on 8 houkutusta ja yksi ratkaisu, mutta mielestäni tehtävässä on vielä yksi houkutus: 1.Rfe4? (sp.), 1.- Rd~ 2.Rf6#, 1.- Rb~ 2.Rc3#, 1.- exd2!. Vaikka R-matit f6:s- ja c3:ssa toistuvat houkutukseen 1.Rde4? nähden, ne ovat kuitenkin eri nappuloiden tekemiä (vrt. D-matit houkutuksissa 1.b3? ja 1.h8D?).

Mitä muuttuvien mattien luku-

Z28. Marjan Kovačević & Živko Janevski 2. palk. *Die Schwalbe* 2002



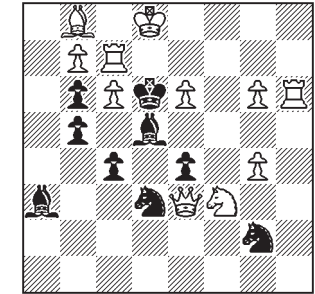
2# 8+11

määrään tulee, en muista, että neljää olisi koskaan ylitetty. Melko tuore esimerkki on **28**: *1.- cxd2 2.Tc5#, 1.- Txxg2 2.Dxd6#, 1.- c5 2.Da8#, 1.- e5 2.Dg8#, 1.Df6? (2.Dd4#), 1.- cxd2 2.Rf4#, 1.- Txxg2 2.Dxf3#, 1.- c5 2.Rb4#, 1.- e5 2.Df7#, 1.- Tg4!, **1.Db6!** (2.Dd4#), 1.- cxd2 2.Dxc6#, 1.- Txxg2 2.Rb4#, 1.- c5 2.Db7#, 1.- e5 2.Rf4#. Tämä tehtävä sai albumituomareilta peräti 11 pistettä, mutta ei Z-muodon ansiosta, vaan koska tehtävässä on sen lisäksi ihanne-Ruhlis-muoto 1.? a/b/c/d 2.A/B/C/D#, 1.! a/b/c/d/ 2.C/D/E/F#.

Uhka-Zagoruiko

1980-luvulla saksalaislaatija Gerhard Maleika (*1951) heitti *Die Schwalbe* -lehdessä ilmaan ajatuksen, että Z-muodon yhdeksi vaiheeksi voisi laskea myös uhkaukset silloin, kun ne ovat kussakin vaiheessa erilaiset. Ehdotus sai varovaisen myönteisen vastaanoton. En muista, minkä tehtävän yhteydessä Maleika ajatuksensa

Z29. Gerhard Maleika *Die Schwalbe* 1986



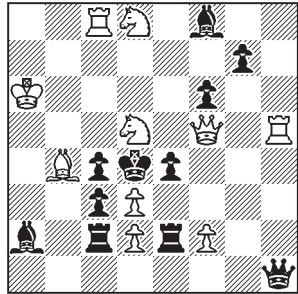
2# 11+9

esitti, mutta **29** on hyvä esimerkkitehtävä: 1.g7? (2.Tc8#), 1.- Lxe6 2.Dd4#, 1.- Lxc6 2.Td7#, 1.- Rxe3!, 1.Dg5? (2.De7#), 1.- Lxe6 2.Tc8#, 1.- Lxc6 2.Te7# (1.- Kxe6 2.g7#), 1.- exf3!, **1.Dxb6!** (2.Te7#), 1.- Lxe6 2.Td7#, 1.- Lxc6 2.Dxc6#. Tämänkaltaisen Z-muodon voisi merkitä vaikka 3x2(3). Näitä Z-tulkintoja on muuten turha etsiä tietokannoista, sillä niitä ei ”viralisestisesti” pidetä Z-muotoina. Pikemmin ne kuuluvat *Typistettyjen Z-muotojen* joukkoon, joista seuraavassa enemmän.

Typistetyt Z-muodot

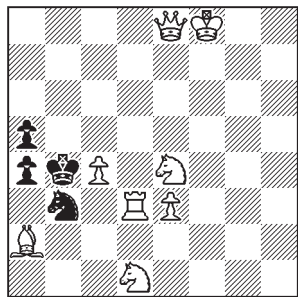
Otsikon muotoihin kuuluvat sellaiset Z-tulkinnat, joissa muuttuvien mattien lukumäärä on jostain syystä tavanomaista pienempi. *Vuorottelu-Zagoruiko* on ensimmäinen mieleen johtuva tapaus, sillä siinä valkean mattisiirrot vaihtavat paikkaa kahden vaiheen osalta: *1.- a/b 2.A/B#, 1.- a/b 2.B/A#, 1.- a/b 2.C/D#. Tehtävä **30** on vanhin

Z30. Corn. Goldschmeding
1. palk. *Tijdschrift v. d. KNSB 1954*



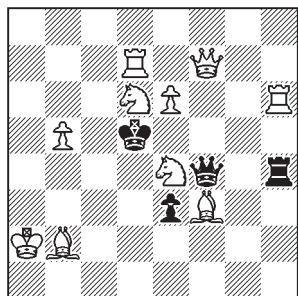
2# 10+11

Z31. Robert Burger
1. palk. *American Chess Bulletin 1958*



2# 8+4

Z32. Milan Vukčević
4.-5. palk. *The Problemist 1982/1*



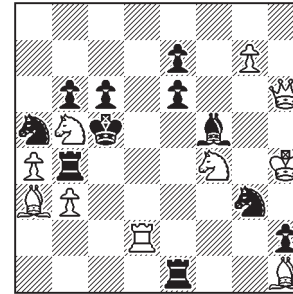
2# 10+4

löytämäni: *1.- cxd3 2.Re6#, 1.- exd3 2.Rc6#, 1.Re7? (2.Dd5,Dd7#), 1.- cxd3 2.Dc5#, 1.- exd3 2.Lc5#, 1.- Dxx5!, 1.Re3! (2.Dd5#), 1.- cxd3 2.Rc6#, 1.- exd3 2.Re6# (1.- Dxx5 2.Dxe4#). Tässä vuorottelu tapahtuu esipelin ja ratkaisun välillä, millä ei ole itse pääasian kannalta merkitystä.

Tehtävässä 31 on vuorottelun sijaan puolustuksenmuutoksia niin runsaasti, että niistä muodostuu matinmuutosten kera sen verran mutkikas vvyhti, että Zagoruiko-muodon huomaaminen voi olla työlästä: *1.- Kxc4 2.Td4#; 1.Dh5? (sp.), 1.- Rc5 2.Dxc5#, 1.- Ka3!, 1.Rc5? (sp.), 1.- Rd4 2.Ra6#, 1.- Kxc4!, **1.Rec3!** (sp.), 1.- Kc5 2.Db5#, 1.- Rd4 2.De7#, 1.- Rc5 2.Rd5#, 1.- Ka3 2.Dxa4#, 1.- a3 2.Db5#. Sen sijaan 32 on tässä yhteydessä selväpiirteisempi tapaus: *1.- Dxe4 2.Df5#, 1.- Dxd6 2.e7#, 1.Le2? (2.Lc4#), 1.- Dxe4 2.Rb7#, 1.- Dxd6 2.Df5#, 1.- Df1!, **1.Tc7!** (2.Tc5#), 1.- Dxe4 2.e7#, 1.- Dxd6 2.Rf6#. Nämä kaksi tehtävää havainnollistavat sitä, miten puolustuksenmuutoksilla saa myös aikaan tyypistettyjä Z-efektejä.

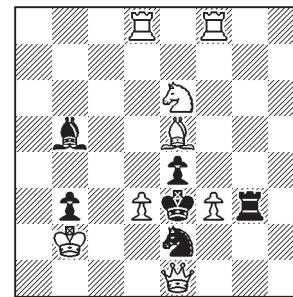
On olemassa myös edellisten sukulaisteema, joka *ECP*:ssä kantaa Zago-Ruhliksen nimeä: vähintään kaksi puolustuksenmuutosta vähintään kahdessa vaiheessa. Yksi varhaisimpia tehtäviä, joka täyttää kriteerit, on 33: *1.- Le4 2.Rxe6#, 1.- Lg4 2.Rd3#, **1.Dg5!** (2.Dxe7#), 1.- Rc4 2.Rd3#, 1.- Re4 2.Rxe6#. Vaikuttavampaa tietysti olisi, jos tehtävässä olisi kolme vaihetta, kuten *ECP*:n tehtävässä n:o

Z33. Alberto Mari
L'Echiquier 1928



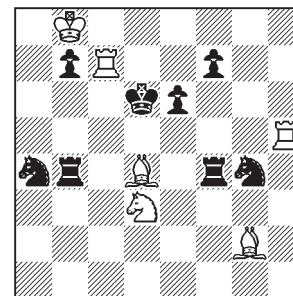
2# 10+11

Z34. Frederik W. Nanning
1. palk. *Il Due Mosse 1955*



2# 8+6

Z 35. Hrvoje Bartolović
1. kum. *Práca 1955*



2# 6+8

1689, sillä nyt kaikki tuntuu loppuvan kesken.

Nanning-Zagoruiko kuuluu tyypistettyihin Z-muotoihin. Siinä kolmessa vaiheessa on kyllä vaihtuvat matit, mutta kahden vaiheen välillä ne vuorottelevat, joskin hiukan eriytyliin kuin edellä tehtävässä 30. On makuasia, pitääkö näitä Z-tulkintoja erityyppisinä vai ei. Nanningin oma ensiesitys 34 on melkein samalta vuodelta kuin tehtävä 30, ja tehtävissä on samankaltainen rakennekin: *1.- exd3 2.Ld4#, 1.- exf3 2.Lf4#, 1.Rd4? (2.Dxe2#), 1.- exd3 2.Lf4#, 1.- exf3 2.Rf5#, 1.- Tg2!, **1.Rf4!** (2.Dxe2#), 1.- exd3 2.Rd5#, 1.- exf3 2.Ld4# (1.- Tg2 2.Rxg2#, 1.- Lxd3 2.Rd5#).

Bartolović-teemaa voi pitää Z-perheeseen kuuluvana jäsenenä tai sitten ei. Teeman ydinajatuksena on kolme matinmuutosta, mutta niin, että kahdessa vaiheessa aina yksi matti jää muuttumatta. Tehtävä 35 on teeman nimen[k]antajana, jugoslavialaislaatiija Hrvoje Bartolovićin (1932–2005) oma esimerkki: 1.Thh8? (2.Td8#), 1.- Rf6 2.Le5#, 1.- Rb6 2.Lc5#, 1.- e5!, 1.Re5? (2.Td7#), 1.- Rf6 2.Rxf7#, 1.- Rb6 2.Lc5#, 1.- Tbx4!, **1.Rc5!** (2.Td7#), 1.- Rf6 2.Le5#, 1.- Rb6 2.Rxb7#. Hiukan puisevaa ja symmetristä.

Tšepižnyi-teeman määrittelee *ECP* lyhyesti ”Yksi matin- ja yksi puolustuksenmuutos kolmen tai useamman vaiheen välillä”, mutta tässä tapauksessa kirjainkaavio saattaa ilmaista asian vielä selkeämmin:

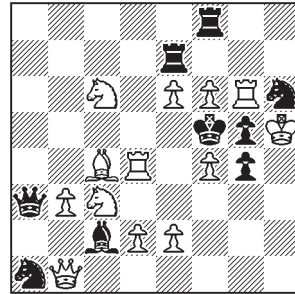
*1.- x 2.A#,
 1.- y 2.D#,
 1.? x 2.B,
 1.- z 2.D#,
 1.! x 2.C#, 1.- å 2.D#.

Viktor Tšepižnyi (1934) laati ensimmäisen esimerkin nimeään kantavasta teemasta vuonna 1965, mutta hiukan yllättävästi puolalainen Waldemar Tura oli ennättänyt laatia pari vuotta aikaisemmin tehtävän **36**:
 *1.- Txf6 2.Txg5#, 1.- Dxb3 2.Rxe7#, 1.Rd5? (2.Re3#), 1.- Txe6 2.Txg5#, 1.- Dxb3 2.Rdxe7#, 1.- gxf4!, **1.Re4!** (2.Rg3#), 1.- gxf4 2.Tg5#, 1.- Dxb3 2.Rd6# (1.- Lxe4 2.Dxe4, 1.- Kxf4 2.Df1#).

Vielä on mainittava yksi Zagoruiko-variantti eli *Stocchi-muoto*, jonka *ECP* määrittelee seuraavasti: ”Kolmi-vaiheista muutospeleä, jossa esiintyy puolustuksenmuutoksia ensimmäisen ja toisen vaiheen välillä ja matintuutoksia toisen ja kolmannen vaiheen kesken”, eli kaaviona 1.? a/b 2.A/B#, 1.? c/d 2.A/B#, 1.! c/d 2.C/D#. En suoraan sanoen tiedä, miten vapaamielisesti näitä määritelmiä ja kaavioita saa käsitellä, mutta vanhoja tehtäviä penkoessani löysin **37**:n, jossa aihe on jaettu vain kahden vaiheen kesken, mutta ratkaisuvaihe sisältääkin sitten sekä toisen että kolmannen vaiheen pelin: *1.- Ld3 2.Rc3#, 1.- Rf4 2.Rf2#, **1.Dd2!** (2.Dd4#), 1.- e5 2.Rc3#, 1.- Rxf5 2.Rf2#, 1.- Ld3 2.Dxd3#, 1.- Rf4 2.Txf4#.

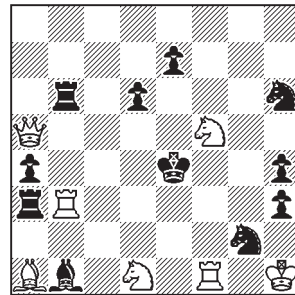
Ehkä ilmeisimmän tyypistetyn Z-muodon jätän viimeiseksi, eli siinä vaihtuvia matteja on vain kolme:

Z36. Waldemar Tura 1. palk. *Szachy* 1962



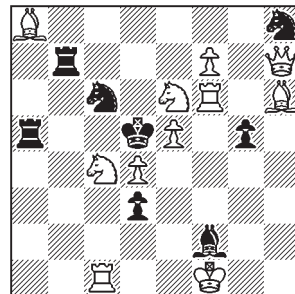
2# 13+9

Z37. Marian Wróbel 1. palk. *L'Italia Scacchistica* 1948



2# 7+11

Z38. Eduard Livšits 3. kum. *Šahs/Šahmaty (Riika)* 1962



2# 11+8

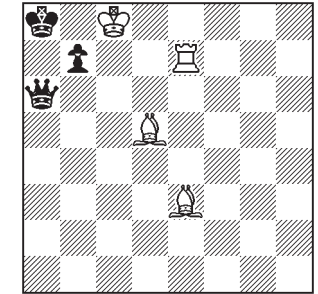
Syklisen Zagoruikon kaavio kulkee näin: 1.? a/b 2.A/B#, 1.? a/b 2.B/C#, 1.! a/b 2.C/A#. Tämän ennätyksen laati ensimmäisenä John Rice, joka voitti sillä *Problem*-lehden teematurnauksen vuonna 1961, mutta tehtävässä oli puutteita: sen kaikkien kolmen vaiheen alkusiirto oli shakkaus ja alkuasemassa oli torjumaton mustan shakki. Jo seuraavana vuonna neuvostolaatija Eduard Livšits julkaisi tehtävän **38** ilman ko. heikkouksia: 1.Dxd3? (2.Df3#), 1.- Rxd4 2.Lxb7#, 1.- Rxe5 2.Rc7#, (1.- Le3 2.Rxe3#, 1.- g4 2.Rf4#), 1.- Ta3!, 1.Df5? (2.Df3#), 1.- Rxe5 2.Lxb7#, 1.- Rxd4 2.Rb6#, 1.- g4!, **1.Lf8!** (2.Dh1#), 1.- Rxe5 2.Rb6#, 1.- Rxd4 2.Rc7# (1.- Lh4 2.Re3#). Tuntuvin puute on tietysti alkusiirtonappulan syrjäinen sijainti alkuasemassa.

Zagoruiko muissa tehtävälajeissa

Kuten edellä nähdystä voi päätellä, Z-muodon yleisiin esiintymisalue syystä. Kaikenlainen muutospele on 2#-laatijoiden spesialiteetti, sillä ko. tehtävälaji tarjoaa siihen niin kuin monien muiden aiheiden esittämiseen juuri riittävät puitteet. Varsinkin 3 siirron matteihin viitattaessa joutuu kysymään: mihin sitä kolmatta siirtoa tarvitaan ilman että tehtävän pituutta näyttäisi vain keinoitekoisesti venytetyn? Mutta ihminen ei olisi ihminen, ellei tähänkin kysymykseen olisi koettettu vastata.

Saattaa olla, että tehtävä **39** on

Z39. Michael Lipton 3. kum. *Israel. JT* 1955



3# 4+3

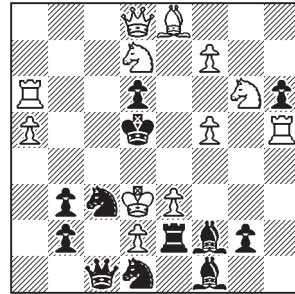
varhaisin tai yksi varhaisimmista yrityksistä laatia 3-siirtoinen Zagoruiko. Michael Lipton on toki lahjakas laatija, mutta liekö sopimatonta väittää, että hänellä on ollut myös kosolti onnea saadessaan aikaan miniatyyrimuodon? *1.- Dc6+ 2.Lxc6 [3.Lxb7#] bxc6 3.Ta7#, 1.- De6+ 2.Lxe6 [sp.] b6 3.Ld5#, 1.- Dc4+ 2.Lxc4 [sp.] b6 3.Ld5#, 1.Te8? [2.Kc7, Kd7#], 1.- Dc6+ 2.Lxc6 bxc6 3.Kc7#, 1.- De6+ 2.Kc7+ Dxe8/Dc8+ 3.Lxb7/Txc8#, 1.- Dc4+ 2.Kd7+ Dc8+ 3.Txc8#, 1.- Db6!, **1.Txb7!**, (sp.), 1.- Dc6+ 2.Tc7 [3.Lxc6#] Dxd5/Db7+ 3.Ta7/Lxb7#, 1.- De6+ 2.Td7+ Dc6+/Dxd5 3.Lxc6/Ta7#, 1.- Dc4+ 2.Tc7+ Dc6/Dxd5 3.Lxc6/Ta7#. Lähes duaalitonta peliä, joka tuntuu sen verran vaihtelevalta, ettei vaikuta missään kohtaa pitkitetyltä, vaikka mustalla onkin koko ajan aika kapoinen tie kulkea.

Niin, 3#-tehtävissä, kumman valkean siirron pitäisi muuttua, 2. vai mattisiirron? Tähän on ilman esimerkkejä aika toivotonta yrittää vastata. Kumpaakin näkee, ja parhaissa tehtä-

vissä voi muuttua kumpikin, vaikka tehtävän teema pysyisi samana. Ehkä puolittaisen vastauksen tarjoaja tehtävä **40**, vaikka se onkin itsematti. Siinä valkea pyrkii avaamaan mustan e-linjan, jota pitkin se voisi kyydittää mT:n, mutta se tapahtuu kulloinkin hiukan eri tavoin: 1.Db6? (2.Db5+ Rxb5 3.e4+ Txe4#), 1.- Rxe3 2.Dxb3+ Rc4 3.Re7+ Txe7#, 1.- Lxe3 2.Dd4+ Lxd4 3.Re7+ Txe7#, 1.- Re4!, 1.Dc8? (2.e4+ Rxe4 3.Dc4+ Dxc4#), 1.- Rxe3 2.Dc4+ Rxc4 3.Re7+ Txe7#, 1.- Lxe3 2.Rb6+ Lxb6 3.f6+ Te5#, 1.- Da1!, **1.De7!** (2.e4+ Rxe4 3.Dxe4 Txe4#), 1.- Rxe3 2.f6+ Rf5 3.Txf5+ Te5#, 1.- Lxe3 2.Rf4+ Lxf4 3.De6+ Txe6# (1.- Re4 2.f6+ Rg5 3.e4+ Txe4#).

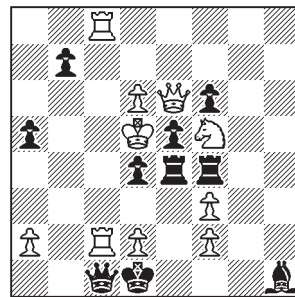
Pakkomattihan on itsematti, jossa kummankin osapuolen on voidessaan tehtävä siirron matti. Vaikka sekä itse- että pakkomatissa mustakin voisi periaatteessa toteuttaa Z-muodon, kummassakin tehtävälajissa on päädytty siihen, että valkean peli on ratkaisevaa, sillä valkea on oikeastaan se aktiivinen osapuoli, vaikka ei matia teekään. Tehtävä **41** on suhteellisen tuore pakkomattiesimerkki. 1.T8c6? (2.Tb2A Dxc6#), 1.- b6 2.Rxd4B Txd4#, 1.- b5 2.Dxe5C Txe5#, 1.- Db1!, 1.T8c5? (2.Rxd4B Txd4#), 1.- b6 2.Tb2A Dxc5#, 1.- b5 2.fxe4D Lxe4#, 1.- Txf5!, **1.T8c4!** (2.Dxe5C Txe5#), 1.- b6 2.fxe4D Lxe4#, 1.- b5 2.Tb2A Dxc4# (1.- Txf5 2.Dxe5 Tfxe5#, 1.- Txf3 2.Kxe4 Te3#). Kirjainkaavio osoittaa paitsi Z-muotoon niin myös Le Grand -teemaan, jossa kahden vaiheen välillä tapahtuu vuorottelu

Z40. Aleksandr Kuzovkov & Aleksandr Feoktistov 3. sija 8. WCCT 2008



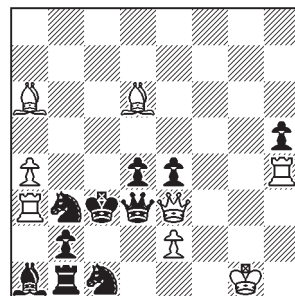
3i# 12+12

Z41. Narayan Shankar Ram 1. palk. The Problemist 1989



2p# 10+10

Z42. Umberto Castellari 1. palk. Probleemblad 1962



2a#** 1.1.2.1 8+10

uhka- ja muunnelmamatin välillä mustan puolustussiirron säilyessä samana. Lähteessä mainittu intialaislaatiija on muuten niitä harvoja, jotka ovat suorastaan erikoistuneet pakkomattitehtäviin.

Luulisi, että apumatti on semmoinen tehtävälaji, jonka esittämiseen Z-muoto ei sovi. 1960-luku oli kuitenkin muunnelmamattien kulta-aikaa, ja silloin näki päivän valon sen verran usea Z-muotoinen apumatti, että voisi puhua muoti-ilmioistä. Koska minulla on pakkomielle pyrkiä aina antamaan ensimmäinen tai varhaisin saavutus, niin päädyin tehtävään **42**, joka ilmeisistä heikkouksistaan huolimatta löysi tiensä ajankohdan FIDE-Albumiin asti (n:o 690, 1962–1964) ilmeisesti juuri uutuuksensa vuoksi: *1.- Dxe4 2.Dd2 Dc6#, 1.- Dxe4 2.Dc2 Dxd4#, *1.- Dg5 2.Dd2 Dc5#, 1.- Dg5 2.Dc2 Da5#, 1.dxe3 Txe4 2.Dd2 Tc4#, 1.dxe3 Txe4 2.Dc2 Lb4#. Ne ilmeiset heikkoudet, joihin viittasin, ovat tietysti vD:n rinnakkaismatit ja kolmannen ratkaisuparin peli, jossa muuten passiiviset vTh4 ja lähetit tulevat mukaan kuvioihin, eikä kiinnityskoneistoa 3. rivillä enää tarvita.

Lopuksi

Vaikka Zagoruiko-muoto ei enää ole millään muotoa uusi, jokaisen aloittelevan ja edistyneemmänkin laatijan kannattaa siihen tilaisuuden tullessa pyrkiä, sillä se antaa tehtävälle syvyyttä, jota monella muulla tavalla ei saavuta. Uusia mahdollisuuksia

saattaa tarjota puolustuksenmuutosten kytkeminen mukaan peliin tai toteutuskeinojen etsiminen muista lajeista kuin 2#-tehtävistä. Kuten viimeinen apumattiesimerkki osoittaa, vain mielikuvitus on rajana. En ole valinnut esitettäväksi varsinaisia satushakkilajeja, mutta sieltäkin Z-muotoja löytyy. Lycka till!

Kirjallisuutta

Sähköiset lähteet:

- WinChloe
- Yacpdb (Turevski)

Painetut lähteet:

- *Album FIDE 1986 – 1988*; Edition feenschach-phénix: Paris-Aachen 1995.
- *Album FIDE 1989 – 1991*; Edition feenschach-phénix: Paris-Aachen 1997.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*; Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Janevski Živko & Stolev Nikola: *Sovremeniot pomošen mat vo dva potega – The Modern Helpmate in Two*; Skopje: 1989.
- Rice, John M.: *Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems*; Batsford: London 1996.
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *The Encyclopedia of Chess Problems*; Chess Informant: Beograd 2012.