

Tempon taikaa

(Tutsari 3/2003)

Sana ”tempo” on peräisin italian kielestä ja tarkoittaa aikaa. Termiä on käytetty etenkin musiikissa tarkoittamaan tahtia tai vauhtia, mutta sillä voidaan kuvata vaikka tietynlaisia pyöräilykilpailuja (tempo-ajo) tai esimerkiksi vauhdikasta fyysistä suoritusta (kova- tai hyvätempoinen juoksu).

Shakissa temposiirrolla tarkoitetaan siirtoa, jonka tarkoitus on antaa siirtovuoro vastustajalle. Puhdas temposiirto ei anna tekijälleen mitään muuta hyötyä, ei paranna omaa asemaa millään tavalla. Temposiirron lisäksi on tempomanöverejä, joilla päästään uudelleen tiettyyn asemaan siten, että siirtovuoro on vaihtunut.

Miksi temposiirtoja halutaan tehdä? Siirtovuorossa olevalla on toki useimmiten myönteisiä vaihtoehtoja, mutta ei aina. Joskus on edullista pakottaa vastapuoli tekemään joku siirto, mikä tahansa, koska kaikki tarjolla olevat siirrot heikentävät asemaa. Ajatellaanpa vaikka loppupeliä kuningas ja torni vastaan kuningas. Matinteko siinä perustuu temposiirron käyttöön. Ellei pelkällä kuninkaalla pelaavalla olisi velvollisuutta siirtää, paitsi tietysti reagoi-nessaan shakkeihin, niin matinteko ei onnistuisi. Poikkeusasemia tietysti löytyy, jos yksinäinen kuningas on valmiiksi ahdettu laudan reunaan.

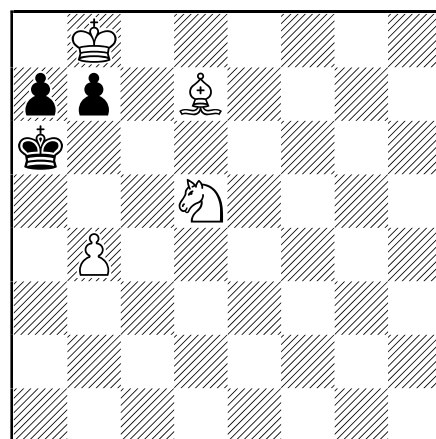
Monet perusoppikirjojenkin loppupeliasemat perustuvat siihen valmistautumiseen, kumpi on siirtovuorossa tiettyssä asemassa. Esimerkiksi asemassa Ke6, sd6 – Ke8 viimeksi siirtäneellä on pullat hyvin uunissa: jos valkea on siirtänyt viimeksi, hän voittaa, jos musta on siirtänyt viimeksi, niin asema on tasapeli.

Tehtäväshakin harrastajien kotimainen yhdistys, Suomen Tehtäväniekat ry., järjestää säännöllisesti kesäkilpailuja, joissa laadinta-aikaa on muutama kuukausi. Yhdistyksen jäsenlehden numerossa 3/2003 julistetussa kesäkilpailussa 2003 teemana ovat tehtävät, joissa esiintyy temposiirto. Laadinta-aikaa on syyskuun loppuun asti. Esimerkki on ruotsalaislaattua, jossa temposiirrot esiintyvät kahdessa houkutuksessa ja ratkaisussa yksinkertaisen kauniisti.

Herbert Hultberg

Sjakk-Nytt 1947

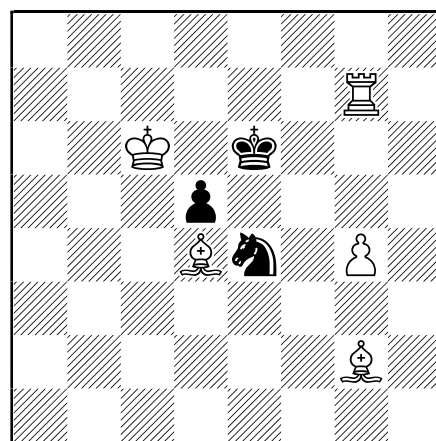
B. Postman mukaan



Tehtävän houkutukset ovat valkean kuninkaan temposiirtoja: 1.Kc8? b5! (2.Lc8# ei ole mahdollinen) ja 1.Kc7? b6! (2.Rc7# ei ole mahdollinen). Oikea alkusiirto on kolmas mahdollinen kuninkaan temposiirto 1.Ka8!, joka ei uhkaa mitään – mutta mustan b-sotilaan molemmat siirrot tukkivat ruudun, jota vartioinut ratsu tai lähetti pääsee matintekoon. Upseereista ratsu on heikko nappula tempotaisteluisa, kuten seuraavastakin esimerkistä huomataan:

Gerhard Kaiser

Die Schwalbe 1951

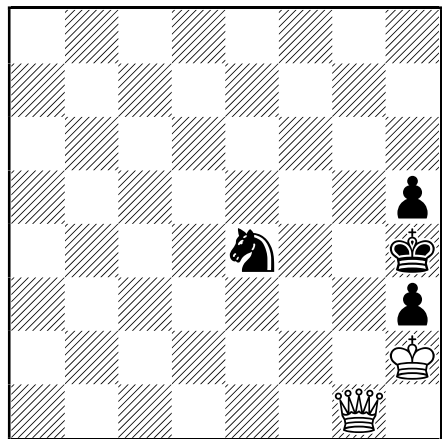


Jos musta olisi siirtovuorossa, niin parhaita siirtoja 1.-Rf6 tai 1.-Rc3 seuraisi 2.Lh3! ja valkea tekisi matin 3. siirrollaan. VLg2 on vapaa liikkumaan voittaakseen tempon, eli saavuttaakseen alkuaseman siten, että siinä on mustan siirto. Operaatio käy seuraavasti: 1.Lh1! Rf6/Rc3 2.Lf3! ja nyt ratsun on palattava asemapaikalleen 2.-Re4, ja 3.Lg2! vie alkuasemaan, mutta musta onkin siirtovuorossa. Nyt siis 3.-Rf6/Rc3 4.Lh3 vie mattiin 5. siirrossa.

Kuningattaren voimaa vastaan ratsulla on vielä vähemmän mahdollisuuksia, kuten seuraavasta tunteusta tehtävästä ilmenee.

R. Dillmann

Frankfurter General-Anzeiger 1937

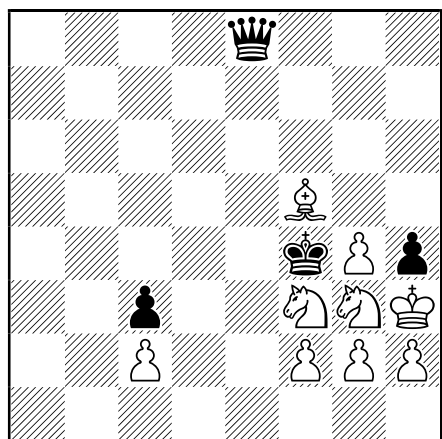


Musta on pahassa ahdingossa, mutta neljän siirron mattiin vie ainoastaan kuningattaren tempokolmio, jolla siirtovuoro saadaan säilytettyä mustalle: 1.Dg7! Rg5 2.Dd4+ Re4 3.Dg1! Jälleen on päästy alkuasemaan, mutta musta on hävinnyt tempotaistelun: valkea tekee matin 4.Dg3#.

Kuningattaren ja ratsun osat voivat helposti olla päinvastoin, sillä tietyissä tilanteissa kuningatarkin on kömpelö nappula. Ratsu tosin tarvitsee jonkin verran apujoukkoja. Näissä tilanteissa esiintyy usein ns. polttopisteidea, eli tilanne, jossa kuningatar suojellee samanaikaisesti kahta tai useampaa ruutua. Esimerkiksi seuraavassa musta kuningatar on polttopisteessä ruudussa e8, vahtimassa Rg3:n mattiruutuja h5 ja e2.

Franz Sackmann

Sammler 1917

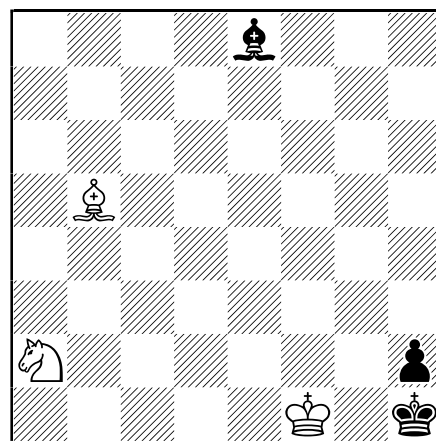


Jos valkea voisi luovuttaa siirtovuoronsa mustalle, niin... 1.Lh7! Db5 (Mustan on pidettävä mattiruudut kontrollissaan. 1.-Db5 on paras yritys, sillä 1.-De5 2.Ld3 De8 3.Lf5 johtaa mattiin siirtoa nopeammin.) 2.Lg6 (Valkea katkaisee linjan e8-h5, joten nyt musta ei voi palata ruutuun e8) 2.-De5 3.Ld3 (Katkaisee linjan b5-e2) 3.-De8 4.Lf5! Jo tutuksi tullut ilmiö: olemme uudelleen alkuasemassa, mutta valkea on voittanut tempon ja musta joutuu matiksi.

Samanarvoiset - tai ainakin melkein - nappulat voivat nekin käydä kiinnostavia kamppailuja siirtovuoron voittamiseksi. Seuraavassa esimerkissä valkea valitsee, kumpi on siirtovuorossa kriittisessä asemassa:

Erich Zepler

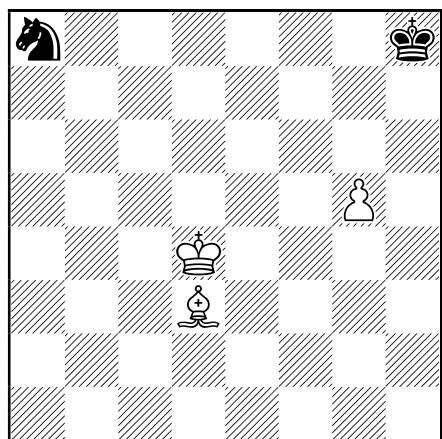
1. palkinto Chess Review 1937



Houkutus on pelata 1.Rc3?, johon musta puolustautuu 1.-Lxb5+ 2.Kf2 Ld3!, jolloin musta estää ratsun mattiaikeet ruutujen e2 tai e4 kautta. Jälleen ollaan asemassa, jossa siirtovuorosta on vain haittaa. Ovela valkea syöttääkin lähettinsä ruudulla d3, jolloin tempotilanne kääntyy valkealle edulliseksi. 1.Ld3! Lg6 (jos 1.-Lc6, niin 2.Rc3 Lg2+ 3.Kf2 Lf3 4.Re4) 2.Rc3! Lxd3+ 3.Kf2. Musta lähetti on polttopisteessä ruutujen e2 ja e4 suhteen, joutuu luopumaan toisen vartioinnista ja kärsivällisyydestä hyveen tehnyt valkea ratsumies pääsee matintekoon 5.Rg3#.

Lopputehtävissä on esitetty usealla eri tavalla temposiirtoja ja -manööverejä. Sotilasloppupeleistä ovat tuttuja kuninkaan tempokolmiot, joilla tilanahdusta poteva vastustaja saadaan haitalliseen siirtovelvollisuuteen. Melko yksinkertainen, mutta pelimäinen ja viehättävä on lopuksi esiteltävä lopputehtävä, jossa tarkan pelin päätteeksi tempojen osuminen kohdalleen suo valkealle voiton.

G. Zahodjakin
1.palkinto 64 1931



Voitto

3+2

Aluksi ahdistellaan ratsua, jolla ei ole muuta pako-reittiä kuin porhaltaa ruutuun g7. Siellä se kuitenkin jää itse vaille siirtoja ja vähentää kuninkaansa tilaa, mikä koituu lopuksi kohtalokkaaksi.

1.Kc5! Rc7 2.Kd6 Re8+ 3.Ke7 (Ei 3.Kd7? Rg7 4.Lg6 Kg8 5.Ke7 Kh8 6.Kf7 Rf5 7.Lxf5 patti) 3.-Rg7 (3.-Rc7 4.Kf7 Rd5 5.g6 voittaa, siksi ratsu kii-rehtii kuninkaansa avuksi) 4.Lg6 Kg8 5.Lf7+ Kh7 6.Kf6 Kh8 7.Ke5 (7.Kg6? Re6 8. Lxe6 patti) 7.-Kh7 Nyt ei hätäillen 8.Kf4? Kh8 9.Kg4 Kh7, sillä 10.g6+? Kh6 on tasapeli. Sen sijaan yksinkertainen tapa voittaa tempo on 8.Ke4! Kh8 9.Kf4 Kh7 10.Kg4 Kh8 11.g6

RSM Jorma Paavilainen