

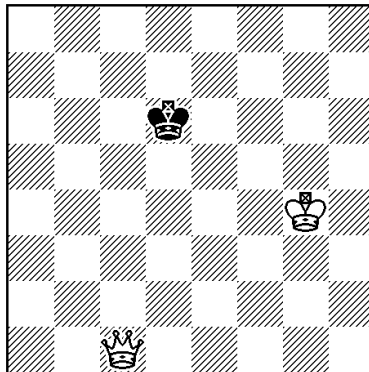
Kuinka matti tehdään?

*Kun oppinut oot siirtämään
shakkinappuloita,
on aika alkaa piirtämään
voittokuvioita.*

*Siis shakkipelin päämäärä,
pikku neropatti,
taltuttaa on kunkku jäärä
– tehdä shakkimatti!*

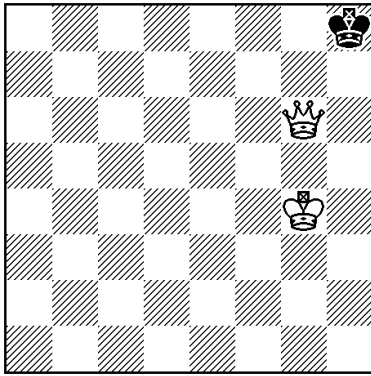
Shakkipelin säännöissä sanotaan yksiselitteisesti, että pelin tavoitteena on tehdä matti vastustajan kuninkaasta. Matti tarkoittaa sellaista tilannetta, jossa kuningas on shakissa eli uhattuna eikä pelaaja pysty torjumaan shakkia millään keinolla. Siirrot opittuasi sinun kannattaakin harjoitella seuraavaksi eräitä yksinkertaisia matintekotapoja. Ennen kaikkea on syytä tietää, millaisen ylivoiman turvin on mahdollista tehdä matti, jos vastustajalla on enää yksinäinen kuningas jäljellä.

Kuten jo tiedätkin, kuningatar on laudan voimakkain nappula. Siitä huolimatta sekään ei pysty tekemään mattia vastustajan yksinäisestä kuninkaasta ilman oman kuninkaansa apua. Matin tekeminen kuninkaan ja kuningattaren yhteisvoimin on kuitenkin helppoa, joten siitä on hyvä aloittaa. Pääsääntö on, että vastustajan kuningas on ajettava laudan reunalle. Katsotaanpa:

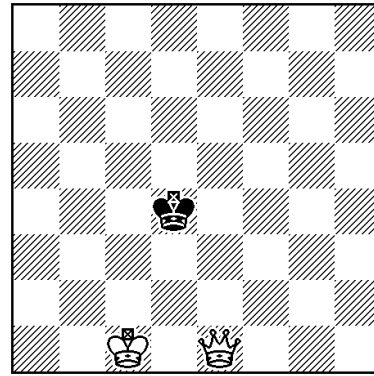


Yllä olevassa asemassa on tietysti lukematon määrä tapoja pakottaa musta kuningas matiksi. Kuinka monta siirtoa uskoisit siihen kuluvan, jos molemmat pelaavat parhaalla mahdollisella tavalla? Eikö tunnukin yllättävältä, että siihen menee vain kuusi siirtoa? Kaikkein vaivattomimmin matinteko tapahtuu siis aloittamalla siirrolla 1.Dc1-c4, joka rajoittaa tehokkaasti mustan kuninkaan liikkumismahdollisuuksia. Jatko voi olla vaikka 1.-Kd6-e7 2.Dc4-d5 Ke7-f8 3.Dd5-d7 Kf8-g8 4.Kg4-g5 Kg8-h8 5.Kg5-g6 Kh8-g8 7.Dd7-g7#. On tietysti saman tekevää, kuinka monta siirtoa aluksi käytät matin tekemiseksi, mutta nopeimpia tapoja kannattaa jatkossa harjoitella. Siitä voi olla monenlaista hyötyä käytännön pelissä. Vielä pieni varoituksen sananen! Palautapa nappulat mustan neljännen siirron jälkeiseen asemaan. Valkean ollessa siirtovuorossa 5.Dd7-f7 olisi harmillinen virhe. Sen jälkeen musta kuningas ei voisi siirtyä, ja peli päättyisi tasapeliin, pattiin.

Seuraavassa pari harjoitustehtävää. Niiden lisäksi voit toki itse asettaa nappulat laudalle aivan mielivaltaisesti ja kokeilla, kuinka nopeasti saat matin aikaiseksi. Kuvioden alapuolella on maininta siitä, kuinka nopeasti valkea tekee matin nopeimmalla tavalla. Jos sinulla menee siihen enemmän siirtoja, voit halutessasi yrittää petrata suoritusasi.



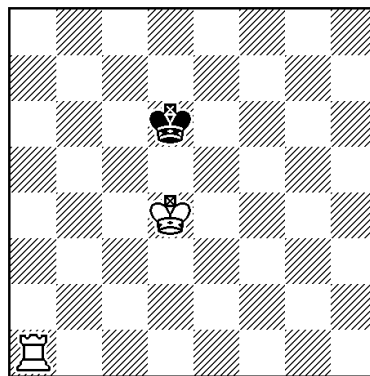
4



7

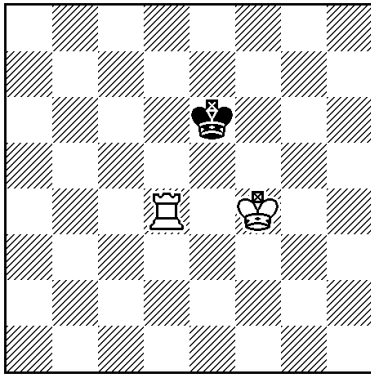
*Lipsahtiko daami? Eli
vastus pääsi pattiin?
Ei se haittaa, uusi peli!
Päättyköön se mattiin.*

Myös kuninkaalla ja tornilla matinteko onnistuu melko helposti, mutta vie usein hivenen enemmän aikaa. Katsotaanpa seuraavaa kuviota.

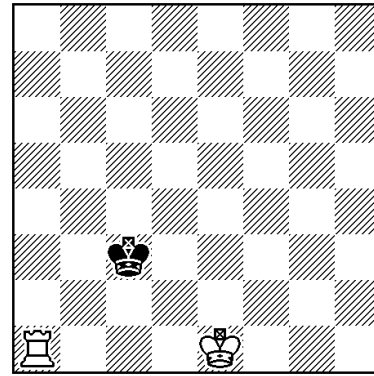


Kuninkaas ovat sijoittuneet vastakkain, joten niiden sanotaan olevan oppositiossa. Valkea kuningas estää mustan kuninkaan siirtymisen 5. riville. Seuraavaksi musta kuningas on pakotettava laudan reunalle, jotta matin saisi tehtyä. Luonnollinen alkusiirto on 1.Ta1-a6+. Mustan siirtäessä kuninkaansa 7. riville valkea yrittää pakottaa mustan uudestaan oppositioasemaan. 1.-Kd6-e7 2.Kd4-d5 Ke7-f7 3.Kd5-e5 Kf7-g7 4.Ke5-f5 Kg7-f7. Tavoite on nyt saavutettu. Nyt valkea shakkaa jälleen tornilla 5.Ta6-a7+ Kf7-e8 6.Kf5-e6 Ke8-d8. Tässä vaiheessa kannattaa siirtää torni toiselle puolelle lautaa 7.-Ta7-h7, jolloin musta kuningas joutuu ennemmin tai myöhemmin jälleen oppositioon. 7.-Kd8-c8 8.Ke6-d6 Kc8-b8 9.Kd6-c6 Kb8-a8 10.Kc6-b6 Ka8-b8 11.Th7-h8#.

Edellä kuvattu tapa on eräs yksinkertaisimmista, vaikkakaan ei kaikkein nopein siirtomääräisesti. Mutta kuten on aiemmin mainittu, niin nopeudella ei oikeastaan ole väliä, aikaa on kylliksi muutamista epätarkoista siirroista huolimatta. Harjoittelusta voi kuitenkin olla hyötyä. Alla jälleen kaksi harjoitusta. Kuvion alla oleva luku kertoo siirtomäärän, joka kuluu mattiin parhaalla mahdollisella pelitavalla. Jos selviät kuitenkin aluksi alle 20 siirron, voit onnitella itseäsi.



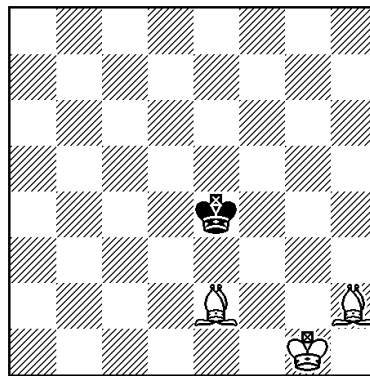
9



11

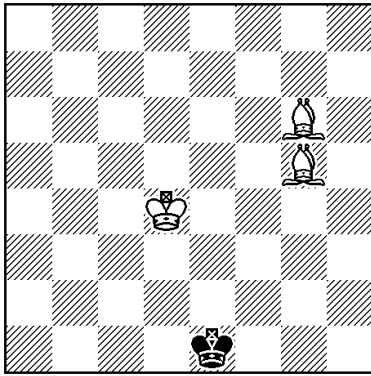
*Oppositio on sana
– melko helppo muistaa.
Ja tuon tiedon oppijana
matinteko luistaa.*

Kahdella lähetillä matin tekeminen onkin jo tuntuvasti vaikeampaa, mutta harjoituksen myötä sekin muuttuu helpommaksi kuin aluksi kuulostaa. Lähetit tarvitsevat tuekseen oman kuninkaansa, ja vastustajan kuningas on pakotettava kohti laudan nurkkaa. Seuraavassa asemassa

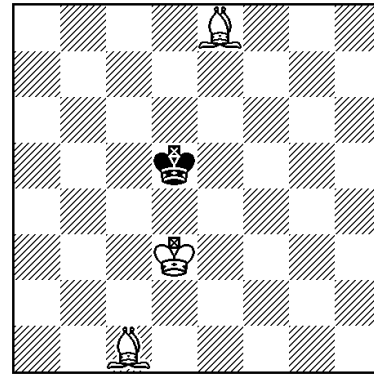


on järkevintä alkaa siirrolla 1.Kg1-f2, sillä tarkoitus on jälleen rajata mahdollisimman tehokkaasti mustan kuninkaan siirtymismahdollisuuksia. 1.-Ke4-d4 2.Le2-f3. Kun valkea siirsi lähettinsä näin, musta kuningas ei pääse enää karkuun viistorivien h1-a8 ja h2-b8 yli. Valkea jatkaa samalla tavalla pienentämällä mustan kuninkaan elintilaa. 2.-Kd4-d3 3.Lh2-e5 Kd3-c4 4.Kf2-e3 Kc4-c5 5.Ke3-d3 Kc5-b4 6.Kd3-d4 Kb4-b3 7.Lf3-e4 Kb3-b4 8.Le4-d3 Kb4-a5 9.Kd4-c5 Ka5-a4 10.Ld3-c2 Ka4-a3 11.Kc5-c4 Ka3-a2 12.Kc4-c3! Huutomerkki tarkoittaa hyvää siirtoa. Tässä kohtaa valkealla oli erehtymisen mahdollisuus. Hätäinen siirto 12.Kc4-b4 olisi nimittäin johtanut tasapeliin. Mustahan olisi patissa! 12.-Ka2.a3 13.Le5-d6+ Ka3-a2 14.Lc2-d3 Ka2-a1. Tavoite on melkein saavutettu. Mutta loppuun asti kieli keskellä suuta! 15.Kc3-c2 Ka1-a2 16.Ld3-c4+ Ka2-a1 17.Ld6-e5#.

Seuraavat harjoitukset tehtyäsi huomaat, ettei se matin tekeminen läheteillä oikeastaan olekaan vaikeaa. Ratkaisut tämän jutun lopussa, mutta yritä itse ensin!



8



14

*Lähetellä kohti nurkkaa
kunkku aja, voita.
Ratkaisua älä kurkkaa,
itse ensin koita.*

Myös ratsulla ja lähetillä on mahdollista tehdä matti vastustajan yksinäisestä kuninkaasta. Tällainen loppupeli on kuitenkin erittäin harvinainen. Lisäksi sen oppiminen on sen verran vaikeaa, että on viisainta jättää se tuonemmaksi. Jos kuitenkin välttämättä haluat harjoitella, voit kokeilla vaikkapa tietokonetta vastaan tai voit lukea KvM Aleksei Holmstenin artikkelin aiheesta www.shakki.net/koulut/hannunniittu/artikkelit/Aleksei_Holmsten/matti_ratsulla_ja_lahetilla.php Muista kuitenkin, ettei tehtävä ole lainkaan helppo. Jopa monet shakin suurmestarit ovat epäonnistuneet voittoyrityksissään.

*Matintekoko on iisii?
Sanon: katinkontit!
Mokanneet on sillä viisii
mestarit ja rontit.*

*Joskus salakavalasti
tulee matti, kliffaa!
Ja kun pelaa loppuun asti,
kyllä senkin hiffaa.*

Ratkaisut tehtäviin:

- 1) Musta kuningas on siis pattiasemassa, joten alkusiirron täytyy tässä tapauksessa tapahtua kuningattarella. Kaikkein nopeimmin mattiin johtaa 1.Dg6-g5. Jatko voisi olla 1.-Kh8-h7 2.Kg4-f5 Kh7-h8 3.Kf5-f6 Kh8-h7 4.Dg5-g7#. Helppoa, vai mitä? Huomaathan, että valkea olisi voinut pelata myös 2.Kg4-h5 Kh7-h8 3.Kh5-h6! (Mutta ei 3.Kh5-h6?, koska asema on patti!) Kh8-g8 4.Dg5-d8#.
- 2) Tässä aletaan jälleen rajoittamalla mustan kuninkaan liikkumismahdollisuuksia. 1.De1-e6, jonka jälkeen musta jatkaa sitkeimmin 1.-Kd4-c5 2.Kc1-c2 Kc5-b5 (Jos 2.-Kc5-d4, niin 3.Kc2-b3 Kd4-d3 4.De6-e5 Kd3-d2 5.De5-e4 Kd2-d1 6.Kb3-c3 Kd1-c1 7.De4-c2#.) 3.Kc2-c3 Kb5-c5 4.De6-d7 Kc5-b6 5.Kc3-c4 Kb6-a6 6.Kc4-c5 Ka6-a5 7.Dd7-b5#. Ensimmäisen siirron jälkeen valkealla on toki muitakin tapoja pakottaa musta matiksi 7. siirrollaan.
- 3) Nappuloiden sijainnin vuoksi aloittamalla odotussiirrolla 1.Td4-d1 valkea edistyy kaikkein nopeimmin. 1.-Ke6-f6 2.Td1-e1 Kf6-g6 3.Te1-e6+ Kg6-f7 (Jos musta pelaisi 3.-Kg6-h5, voisi

valkea jälleen odotussiirron turvin tehdä pikaisen matin 4.Te6-f6 Kh5-h4 5.Tf6-h6#) 4.Kf4-f5 Kf7-g7 5.Te6-e7+ Kg7-f8 6.Kf5-f6 Kf8-g8 7.Kf6-g6 Kg8-f8 8.Te7-e6 Kf8-g8 9.Te6-e8#.

4) 1.Ta1-a4 estää mustaa kuningasta pakenemasta laudan yläreunaan. 1.-Kc3-d3 2.Ke1-f2 Kd3-c3 3.Kf2-e3 Kc3-b3 4.Ta4-h4. Mustan uhattua valkean tornia on tällainen puolenvaihto paikallaan. 4.-Kb3-c3 5.Ke3-e2. Valkea alkaa pikkuhiljaa päästä tavoitteeseensa, ja musta kuningas joutuu vetäytymään kohti laudan reunaa. 5.-Kc3-c2 6.Th4-h3 Kc2-c1 7.Ke2-d3. Nyt musta joutuu ennen pitkää oppositioon. 7.-Kc1-b2 8.Kd3-d2 Kb2-b1 9.Kd2-c3 Kb1-a1 (Jos 9.-Kb1-a2 niin 10.Kc3-c2 tai 10.Th3-h1 ja mustasta tulee matti seuraavassa siirroissa.) 10.Kc3-b3 Ka1-b1 11.Th3-h1#

5) Musta kuningas on sopivasti laudan reunalla. Sitä ei kannata enää päästää sieltä pois. 1.Kd4-e3 Ke1-d1 2.Ke3-f3 (Huomaa, että 2.Ke2-f2 olisi patti!) 2.-Kd1-e1 3.Lg6-c2. Mustan kuninkaan matka kohti nurkkaa alkaa. 3.-Ke1-f1 4.Lg5-d2 Kf1-g1 5.Kf3-g3 Kg1-h1 6.Ld2-e1 (Jälleen epätarkkuus 6.Ld2-e3 olisi päästänyt mustan palkähästä.) 6.-Kh1-g1 7.Le1-f2+. Tässä huomaamme, että joissakin tapauksissa kahdella lähetillä saa matin aikaiseksi myös niin, että vastustajan kuningas ei ole laudan kulmassa. Jos musta pelaa nyt 7.-Kg1-f1 seuraa 8.Lc2-d3# ja vastaavasti 7.-Kg1-h1:een tulee 8.Lc2-e4#.

6) Aluksi valkea tuo lähettinsä hallitsevammalle paikalle. 1.Lc1-f4 Kd6-c5 2.Kd3-e4 Kc5-c4 3.Lf4-d6 Kc4-c3 4.Le8-b5. Mustan kuninkaan ahdistaminen kohti laudan reunaa alkaa. 4.-Kc3-c2 5.Ke4-d4 Kc2-d2 6.Ld6-b4+ Kd2-c2 7.Lb5-c4 Kc2-b2 8.Kd4-d3 Kb2-c1. Nyt kuningas on laidassa eikä sitä ole syytä enää päästää pakenemaan. 9.Kd3-c3 Kc1-d1 10-Kc3-b3 Kd1-c1 11.Lc4-e2 Kc1-b1 12.Lb4-a3 Kb1-a1 13.La3-b2+ Ka1-b1 14.Le2-d3#.

3.4.2007
Santeri Salamanteri