

Johdatusta apumatteihin I

(Tutsari 1/2005)

Tehtäväpalstoilla esiintyy usein nimitys ”apumatti”, englanniksi helpmate, saksaksi Hilfsmatt, ruotsiksi hjälpmatt. Lyhyesti sanottuna apumatissa musta alkaa ja auttaa valkeaa tekemään mustasta matin. Osmo Kailan ja Matti Myllyniemen sanoin ”Apumatisa ikivanhat viholliset valkea ja musta lyöttäytyvät yksiin tuumiin.” (Osmo Kaila & Matti Myllyniemi, Tehtävä- eli taideshakki, 1965).

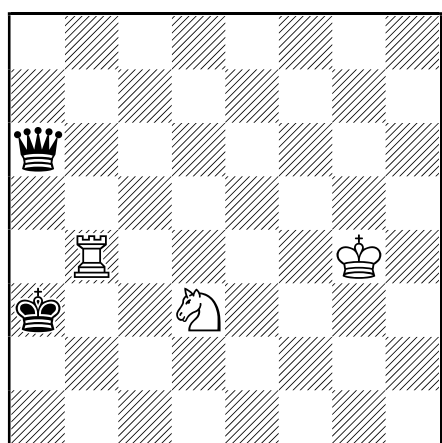
Apumatin vaatimus ilmoitetaan kuvion alla ytimekkäästi a-kirjaimella, täten esimerkiksi kahden siirron apumatti on a#2, kolmen siirron apumatti a#3 jne. Apumatin ratkaisun kuluessa jokaisen siirron on oltava ainoa mahdollinen päämäärään pääsemiseksi.

Musta ja valkea ovat siis apumatissa ystäviä, toisin kuin lähes kaikissa muissa shakin laajalle alueelle mahtuvissa ilmiöissä. Poikkeuksellista on myös se, että yleensä apumatissa musta alkaa, ellei erikseen ilmoiteta valkean aloittavan. Edelleen ominaista juuri apumateille on se, että niissä on tavallisesti useita ratkaisuja, tai eri muotoja, joihin päästään pienellä muutoksella tehtävän alkuasemaan.

Esimerkki apumatista, jossa tehtävän kokonaisuus hahmottuu vasta useiden muotojen kautta, on ruotsalaisen Rudolf Forsbergin käsialaa. Eri muodot saadaan vaihtamalla a6:ssa olevan mustan nappulan laatua:

Rudolf Forsberg

1. palkinto Wolfgang Pauly'n muistokilpailu 1936



a#2 3+2

b)mTa6 c)mLa6 d)mRa6 e) msa6

Ratkaisut ovat

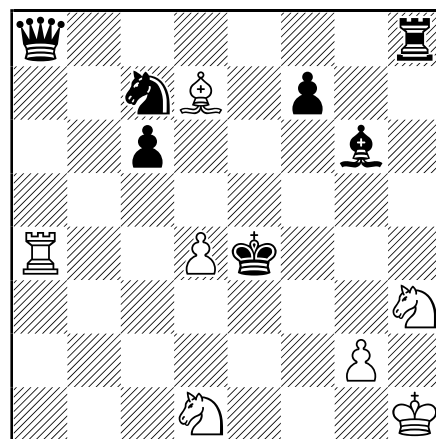
a) – eli kuvio 1.Df6 Rc5 2.Db2 Ta4#, b) 1.Tb6 Tb1 2.Tb3 Ta1#, c) 1.Lc4 Re1 2.La2 Rc2#, d) 1.Rc5 Rc1 2.Ra4 Tb3#, e) 1.a5 Tb3+ 2.Ka4 Rc5#

Hieno asemalöytö, jossa kaikki on napsahtanut kohdalleen. Yhdenkään siirron kohdalla ei tietenkään saa olla vaihtoehtoja, silloin tehtävä tuomittaisiin virheelliseksi.

Toinen kaunis tehtävä, joka kuvaa apumatin runsaita mahdollisuuksia, on kotimaista käsialaa. Vuoden shakinpelaajaksi 2004 valittu tuore laadinnan suurmestari Unto Heinonen esittää seuraavassa ns. striptease-teemaa. Kiehtova nimi paljastaa teeman, jossa tehtävän eri muodot saadaan aikaan poistamalla yksi nappula kerrallaan laudalta. Poistetut nappulat eivät enää palaa laudalle, joten käsillä olevassa esimerkissä mustalla on lopuksi kuninkaan lisäksi vain yksi nappula jäljellä. Ja kuten ratkaisuihin huomaa, jokainen muoto muodostetaan poistamalla edellisessä muodossa kahdesti siirtynyt musta nappula!

Unto Heinonen

The Problemist 1987



a#2 7+7

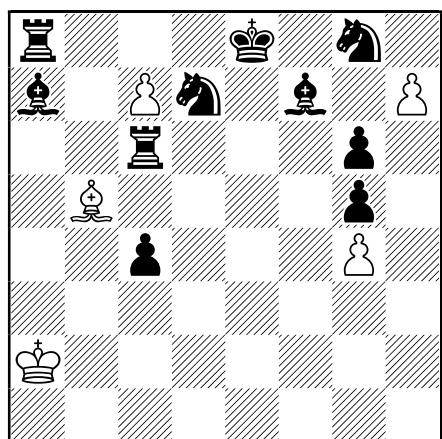
b) –mRc7, c) b) & –mDa8, d) c) & –Th8, e) d) & –sf7, f) e) & –Lg6

a) 1.Rd5 Le6 2.Re3 Rdf2#, b) 1.Da6 g4 2.Dd3 Lxc6#, c) 1.Te8 Rf4 2.Te5 d5#, d) 1.f5 Le6 2.f4 Rhf2#, e) 1.c5 Ta5 2.cxd4 Lf5#

Etenkin muutama vuosikymmen sitten hyvin suosittu tapa saada sisältöä apumatteihin oli pysyttäytyä yhdessä ratkaisussa, mutta käyttää sen lisäksi vaihdelmia. Vaihdelmassa tehtävä ratkeaa ilman mustan ensimmäistä siirtoa, ja vaihdelmia ilmoitetaan yleensä tähdellä *. Kotimaisissa laatijoissa pysyäksemme klassinen vaihdelmatehtävä on nykyisen budjetti-päällikkö Raimo Sailaksen 18-vuotiaana julkaisema menestystehtävä, joka voitti suuren kansainvälisen laadintakilpailun.

Raimo Sailas

1. palkinto kansainvälinen joukkuelaadintakilpailu
1962-1964



a#2*

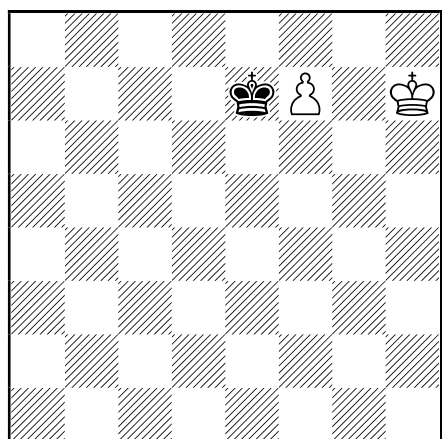
5+10

Kilpailun teemana olivat vuorottelevat sotilaankorotukset. Vaihdelma on 1.-hxc8R! 2.Rb8 c8D#, ratkaisu 1.Ld5 c8R! 2.Te6 hxc8D#. Sekä vaihdelmassa että ratkaisussa valkea käyttää mustaa katkoa ja puolikiinnitystä, josta Tc6 tai Rd7 siirtyvät jättäen toisen kiinnitetyksi.

Apumattitehtävä voi olla tulvillaan materiaalia, tai sitten melko kevyt, kuten esimerkiksi kolminappulainen – ja silti mielenkiintoinen:

Ulrich Ring & Hans-Hilmar Staudte

1. kunniamaininta Die Schwalbe 1965



a#4

2+1

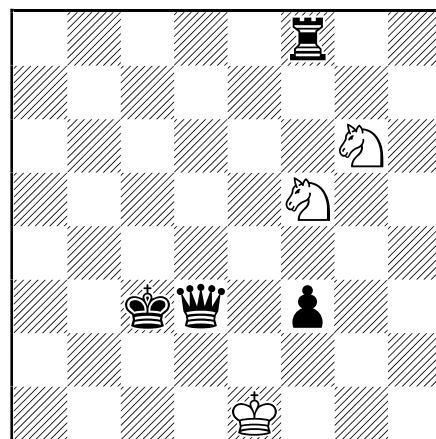
Ratkaisua ei ehkä ole helppo löytää, vai kuinka? Näin se menee: 1.Kf6 f8T+! 2.Kg5 Kg7 3.Kh5 Kf6 4.Kh6 Th8#. Lienee selvää, miksei 1.-f8D+ toimi – lopussa musta kuningas ei pääsisi ruutuun h6!

Ideat, joita apumateissa voi esittää, poikkeavat jonkin verran vaikkapa matti- ja lopputehtävien ajatuksista. Paljon perustuu mustan ja valkean sopimuk-

seen ystävyydestä, yhteistyöstä ja avunannosta. Esimerkiksi kahden samanvärisen ratsujen paikanvaihto onnistuu näinkin kätevästi, kun asialla on pelishakistakin tutuhko unkarilainen.

Jenő Bán

palkinto Die Schwalbe teemakilpailu 1964



a#4

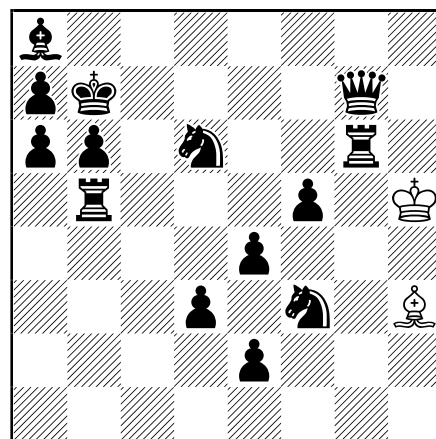
3+4

1.Te8+ Rfe7 2.Kd4 Rh4 3.Ke3 Reg6 4.Te4 Rf5#: musta kuningas purjehti määräänpäähänsä ruutuun e3, ja sillä välin valkeat ratsut päättivät vaihtaa paikkoja!

Entisessä Neuvostoliitossa apumattit eivät olleet korkeassa kurssissa, jostakin syystä. Oliko syynä puuttuva kamppailuelementti, jota kauneusarvojenkaan ei katsottu korvanneen, mene ja tiedä. Mutta joitakin helmiä löytyy myös itänaapurin laatijoiden tuotannosta, etenkin nykyisestä Venäjältä. Hieman taaksepäin mennessä löytyy upea teos kahdelta venäläiseltä mestarilaatijalta. Suhteellisen nopeasti on selvää, että matin tekee valkea lähetti... Hieman enemmän aikaa vie oikean siirtosarjan löytäminen.

Vladimir Korolkov & Lev Loshinski

1. palkinto Problem 1973



a#5

2+14

Mustalla on lähes koko arsenaalinsa, valkealla vain pikku lähetti. Se etenee pienin askelin päämääräänsä, ruutuun c8. Kannattaa miettiä tarkkaan jokaista valkean siirtoa, miksei mikään muu vaihtoehto L-siirroksi käy. Lisään huoletta jokaiseen valkean siirtoon huutomerkkin.

1.a5 Lg4! 2.Ka6 Lxf5! 3.Ld5 Le6! 4.Rf5 Ld7! 5.Lf7 Lc8#!

Ensimmäiset apumatit laadittiin 1800-luvun puolivälin tienoilla, ja siitä alkaen nykypäivään on tämän tehtävätyypin suosio jatkuvasti noussut – eikä loppua ole näköpiirissä.

RSM Jorma Paavilainen