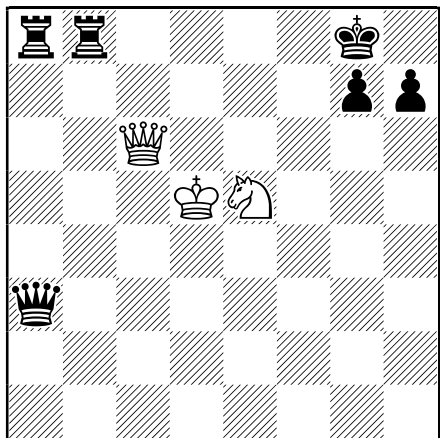


Pussimatti lopputehtävissä

(Tutsari 3/2004)

Lähes kaikki alkeiskirjat tuntevat pussimatin, joka on yksi klassisimpia tapoja päättää peli. Yksi varhaisimmista esimerkeistä on Lucenan vuonna 1497 esittämä asema.

Lucena
1497



Voitto

3+6

Voittotapa on pussimattisuoritus puhtaimmillaan: 1.De6+ Kh8 2.Rf7+ Kg8 3.Rh6+ Kh8 4.Dg8+ Txc8 5.Rf7#

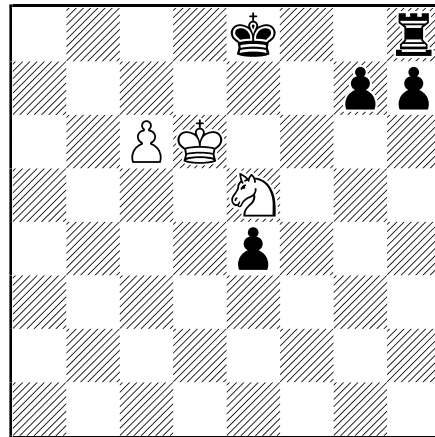
Pussimatti on siis matti kuninkaasta, joka on omien nappuloidensa muodostamassa ”pussissa”, ja matin tekee ratsu. Ratsuhan on ainoa nappula, jonka linjaa vastustaja ei pääse katkaisemaan omilla, vahvoillaan nappuloilla. Pussimatti on ratsun juhlapäivä!

Pussimattia on esitetty jonkin verran tehtäväshakissa, yleensä pyrkien luomaan siihen jotain uutta ja omaperäistä sisältöä. Pelkkä vanhan toisto ei riitä. Pussimatti sinänsä ei ole laatijalle kovinkaan kiehtova haaste, sillä se on helppo esittää. Päämäärän on oltava korkeammalla, liittää pussimatti muihin ideoihin tai esittää se jotenkin poikkeuksellisesti.

Venäläinen Ernest Pogosjants oli ehkä maailman tuotteliain lopputehtävien laatija. Osasyys tähän juontuu hänen henkilöhistoriaansa. Pogosjants joutui nuorena miehenä KGB:n kuulusteluihin, joissa keinoina käytettiin kuukausia kestänyttä hoitoa kemiallisilla lääkkeillä psykiatrisella klinikalla. Kuulusteluista päästyään Pogosjants kärsi loppuelämänsä unettomuudesta ja kroonisesta päänsärystä. Nämä vaivansa hän korvasi tuotteliaisuudellaan sekä lopputehtävien laatijana – noin 6500 tehtävää, niistä yli 4000 on julkaistu, parituhatta lopputehtävää, että kirjoittajana – nelisentuhatta runoa ja aforismia. Pogosjants kuoli 55-vuotiaana vuonna 1990. Useat hä-

nen tehtävänsä ovat vähänappulaisia ja selkeitä esityksiä tietyistä teemasta, kuten myös hänen tulkintansa pussimatista.

Ernest Pogosjants
1979



Voitto

3+5

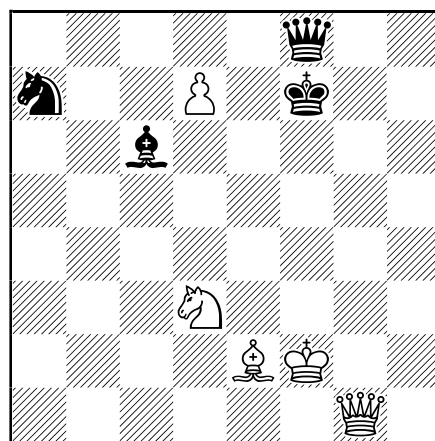
Pelitapahtumat painottuvat aluksi vapaasotilaiden toimintaan, myöhemmin tapahtuu tuttu pussitus.

1.c7 0-0 2.Rc6! e3 (2.-Ta8 3.Rb8 voittaen, eikä hidastusyrityskään 2.-Tc8 auta: 3.Re7+ Kf7 4.Rxc8 e3 5.Re7 e2 6.c8D e1D 7.Dc4+ voittaen) 3.Rd8 e2 4.c8D e1D – ja kaikki on valmista lopullista pyöritystä varten: 5.Dc4+ Kh8 6.Rf7+ Kg8 7.Rh6+ Kh8 8.Dg8+ Txc8 9.Rf7#

Toinen venäläislaatija loi aikoinaan hyvin kauniin pussimatin, jossa mustan kuninkaan pakoruutuja tukkivat vain upseerit. Tehtävä esiintyy useissa lopputehtäväkirjoissa, eikä syyttä.

A.S. Seletsky

1. palkinto Shahmaty v SSSR 1933



Voitto

5+4

Valkealla on sotilas enemmän, mutta sotilas on uhatuna ja mahdollisuudet 1.-Ke7/Ke6+ antavat mustalle lisävaltteja. Tarkalla alkupelillä valkea kuitenkin saa valmisteltua kauniin loppupaketin, jossa musta kuningas ajetaan ruutuun a8 omien upseeriensa kuolonkehään.

1.Dg5! Ke6+! (1.-Lxd7 2.Rf4! ahdistaa mustaa liikaa) 2.Kg1! (Hyvä houkutus 2.Ke1? ei aivan onnistu, sillä 2.-Kxd7 3.Rc5+ Kc8 4.De5 Dh6! pelastaisi mustan) 2.-Kxd7 (2.-Lxd7? 3.Lg4+ Kf7 4.Re5+ voittaa) 3.Rc5+ Kc8 (3.-Kd6 4.Dg3+ Ke7 5.De5+ Kf7 6.Lc4+ Kg6 7.Ld3+ voittaisi, tai tässä 4.-Kd5 5.Lc4+! Kxc4 6.Db3+ Kxc5 7.Da3+, joka jättää valkealle voittavan materiaaliedun D-L+R, koska kevyet upseerit eivät pääse tasapelin takaavaan puolustusasemaan) 4.La6+ Kb8 5.Dg3+ Ka8

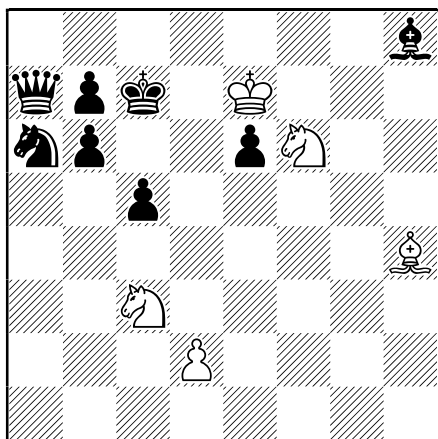
Musta näyttää paenneen turvaan valkean uhkauksia, ja tasapeli vaikuttaa väistämättömältä. Seuraa kuitenkin näyttävä loppu, jossa uhraussarja päättyy pussimattiin.

6.Lb7+! Lxb7 7.Rd7! Valkea uhkaa mustan kuningatarta, jonka on myös vartioitava mattia ruudusta b8. Siispä esimerkiksi 7.-Dd8, jota seuraa 8.Db8+! Dxb8 9.Rb6#

Paras viime aikoina näkemäni pussimattiesitys on venäläislaatijan tehtävä, jossa esiintyy lopussa peräti kaksi pussimattia. Tästä lieene vaikea pistää määrällisesti paremmaksi.

Aleksandr Manvelian

2. palkinto Genrih Kasparjan MT 1997



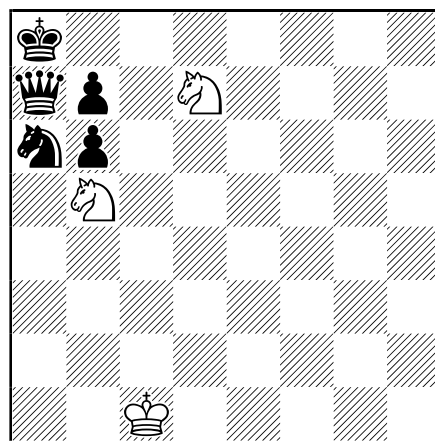
Voitto

5+8

Mustalla on voittoon riittävä materiaali, vaikka valkea voikin voittaa mustan kuningattaren ratsuhaarukalla Rb5+. Siitä syntyvä loppupeli olisi kuitenkin mustalle hyvä, ahneella on shakissakin joskus ikävä loppu. Mustan asemassa on kuitenkin huonoja puolia: kuningatar on poissa pelistä ja kuningasta voidaan ahdistella ratsushakeilla. Aluksi ei kuitenkaan ole selvää, miten valkea ehtii tarpeeksi hyötyä näistä

seikoista, mutta ratkaisemisen voi joka tapauksessa aloittaa luontevilla alkusiirroilla:

1.Rb5+ Kb8 (Mahdollista on myös luopua suosiolla kuningattaresta siirroilla 1.-Kc8/Kc6, mutta laatijan analyysien mukaan ne eivät riitä.) 2.Rd7+ Ka8 (Nyt mustan nappulaparit on paketoitu siististi kuningatarsivustalle. Seuraavaksi tapahtumat keskittyvät valkean kuninkaan ja mustien sotilaiden kamppailuun) 3.Lf6 Lxf6+ 4.Kxf6 e5 (Valkealta vaaditaan nyt tarkkoja siirtoja, sillä mustaa ei tietysti voi missään vaiheessa päästää shakkaamaan ratsulla eikä kuningattarella.) 5.Kf5! c4 6.Kg5! (6.Kxe4? Rc5+, 6.Kg4? e4!) e4 7.Kg4 e3 8.Kf3 exd2 9.Ke2 c3 (tai 9.-d1D+ 10.Kxd1 c3 11.Kc1 e2 12.Kd2 c1D+ 13.Kxc1 voittaen) 10.Kd1 c2+ 11.Kxd2 c1D+ 12.Kxc1 ja musta on siirtopakkoasemassa, joka ansaitsee kuvion:



Jos 12.-Db8, niin 13.Rxb6#, jos 12.-R~, niin 13.Rc7# - kaksi pussimattia!

Musta voi myös ensiksi edetä c-sotilaallaan, mutta se ei muuta lopputulosta: 4.-c4 5. Kg5 c3 6.dxc3 e5 7.Kg4 e4 8.Kh3 e3 9.Kg2 ja vK pysäyttää karkulaissotilaan.

RSM Jorma Paavilainen