

Sisältö

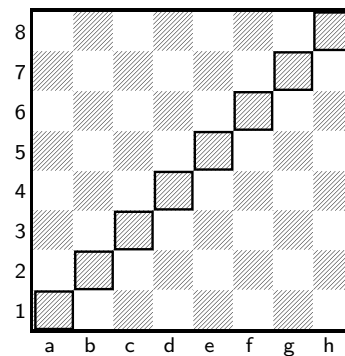
1	Shakin säännöt	1
1.1	Nappuloiden liikkeet	4
	Torni	4
	Lähetti	4
	Kuningatar	5
	Kuningas	5
	Ratsu	6
	Sotilas	6
1.2	Shakki – kuninkaan uhkaaminen	10
1.3	Linnoitus	15
1.4	Shakki ja matti – pelin voittaminen	19
1.5	Tasapeli	23
	Patti	23
	Ikuinen shakki	23
	50:n siirron sääntö	24
	sopimustasapeli	24
	Mattiin riittämättömät nappulat	24
1.6	Nappuloiden arvot	26
1.7	Turnaussäännöt ja käyttäytyminen	28
	Shakkikellon käyttö	28
	Virhesiirrot	28
	Kosketus- ja irrotussääntö	29
	Käyttäytyminen	29
1.8	Siirtojen merkitseminen	30
	Lyhyt merkintätapa	30
	Pitkä merkintätapa	31
	Symbolinen merkintätapa	32
	Erikoismerkinnot	32
	Esimerkkipeli	33
1.9	Ratkaisut tehtäviin	37

Shakin säännöt

Haluatko oppia tuntemaan pelien kuninkaan, shakin? Haluatko kenties jonain päivänä päihittää shakin suurmestarit tai ainakin voittaa parhaan kaverisi? Säännöistä on hyvä aloittaa taipaleesi shakin maailmassa. Säännöt ovat hieman vaikeammat kuin tavallisissa lautapeleissä, mutta juuri ne tekevät shakista mielenkiintoisen.

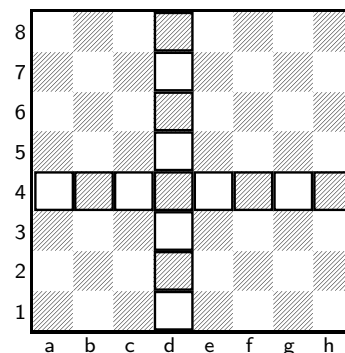
Shakki on kahden sotajoukon välinen kamppailu. Laudan äärellä pelaaminen ei tietenkään sinänsä ole mitenkään sotaisaa vaan päinvastoin rauhallista. Voidaankin ajatella, että shakki on kahden pelaajan välistä älyllistä mittelöä.

Perehdytään aluksi **shakkilautaan**. Ruutukuvioinen lauta on ehkä monelle jo entuudestaan tuttu. *Shakkilaudassa on yhteensä 64 ruutua, jotka ovat vuoroin vaaleita ja tummia*. Ruudut voivat olla esimerkiksi ruskeita ja valkoisia, mutta myös erivärisiä ruutuja sisältäviä lautoja on olemassa. Monissa shakkilaudoissa on laudan reunoilla numerot ja kirjaimet, joita sanotaan **koordinaateiksi**. Koordinaattien avulla voidaan nimetä jokainen shakkilaudan ruutu. Idea on sama kuin esimerkiksi laivanupotuksessa. Ensin sanotaan kirjain ja sitten numero. Kirjain kirjoitetaan aina pienellä ruutuja merkittäessä.



Kuvio 1.1

Kuviossa 1.1 on korostettu ruudut a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 ja h8. Tällaista viistolinjaa kutsutaan shakissa yleensä **diagonaaliksi**. Huomaa, miten helppoa diagonaali on erottaa shakkilaudan ruutukuvion vuoksi. Edellinen diagonaali kulkee tummia ruutuja pitkin.

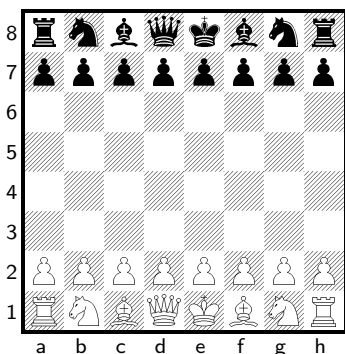


Kuvio 1.2

Shakkilauta voidaan jakaa kahdeksaan

riviin ja kahdeksaan **linjaan**. Linjoja nimetään kirjaimilla ja rivejä numeroilla. Kuviossa 1.2 ovat korostettuina d-linja ja neljäs rivi. D-linja sisältää siis kaikki ruudut d1, d2, d3, d4, d5, d6, d7 ja d8. Neljännen riviin kuuluvat kaikki ruudut a4, b4, c4, d4, e4, f4, g4 ja h4. *Shakin yhteydessä puhutaan usein riveistä, linjoista ja diagonaaleista, joten kannattaa jo nyt painaa mieleen, mitä ne tarkoittavat.*

Laudan lisäksi shakkipeliin kuuluvat nappulat. Molemmilla pelaajilla on kahdeksan sotilasta, kaksi tornia, kaksi ratsua, kaksi lähettiä, yksi kuningatar ja yksi kuningas. Kun peli aloitetaan, järjestetään nappulat alkuasetelmaan seuraavasti:



Kuvio 1.3

Nappuloita merkitään eri symboleilla:

- ♙ sotilas.
- ♖ torni.
- ♘ ratsu eli hevonen.
- ♗ lähetti.
- ♚ kuningatar eli daami.
- ♔ kuningas.

Kun peli aloitetaan, ensimmäinen tehtävä on laittaa nappulat oikeaan alkuasetelmaan. Jotta nappulat tulisivat täysin sääntöjen mukaisesti asetetuiksi, on syytä aloittaa niiden järjestäminen kuningattaresta. Jos sinulla on vaikeuksia erottaa

kuningatarta ja kuningasta omissa nappuloissasi, niin seuraavat vinkit voivat auttaa. Kuningatar on yleensä hieman kuningasta lyhyempi. Daamilla on kruunu päässään, kun taas kuninkaalla on jokin ristintapainen päähine.

Valkoinen daami sijoitetaan laudan pätyyn valkoiseen d-ruutuun (eli ruutuun d1) ja musta daami toiselle puolelle mustaan d-ruutuun (eli ruutuun d8). Muistisääntönä voit hokea mielessäsi, että daami tunnustaa omaa väriä ja kirjainta.

Loput nappulat onkin helppo laittaa omille paikoilleen. Valkoisen nappulat tulevat ensimmäiselle ja toiselle riville ja vastapäätä mustan nappulat asetetaan kahdeksannelle ja seitsemännelle riville. Sotilaat seisovat selkä suorana eturivissä vierekkäin. Sen jälkeen voi laittaa molemmat tornit nurkkiin, tornien viereen ratsut ja ratsujen viereen lähetit. Viimeiseen tyhjään ruutuun kuningattaren viereen tulee kuningas. Jos et heti muista alkuasetelmaa, niin voit aina tarkistaa sen aiemmasta olevasta kuviosta.

Shakkikuvioissa valkoisen puoli on kuvattu aina alhaalla ja mustan ylhäällä. Jos lauta jaettaisiin e- ja d-linjojen välistä keskeltä kahtia, niin sitä puolta, jossa on kuningatar kutsutaan **kuningatarsivustaksi** ja toista puolta vastaavasti **kuningassivustaksi**. Kaikkia nappuloita sotilaita lukuunottamatta kutsutaan upseereiksi. Tämä nimitys tulee armeijakielestä, jossa upseeri tarkoittaa korkea-arvoista henkilöä.

Kun nappulat on saatu alkuasetelmiin oikein, on aika aloittaa itse peli. Valkoisen aloitettua molemmat pelaajat siirtävät vuorotellen. On muistettava, että shakissa ei saa jättää siirtovuoroaan pelaamatta, ja siten kumpikaan ei saa siirtää kahta kertaa peräkkäin.

Ennen kuin kiirehdit haastamaan oman luokkasi shakkimestaria, haluat ehkä kui-

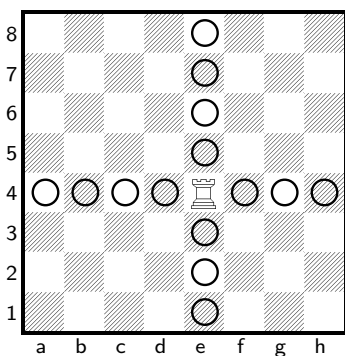
LUKU 1. SHAKIN SÄÄNNÖT

tenkin oppia, miten eri nappulat liikkuvat.
Käy huolella läpi seuraava osio, jossa puhutaan shakin siirroista.

1.1 Nappuloiden liikkeet

Torni

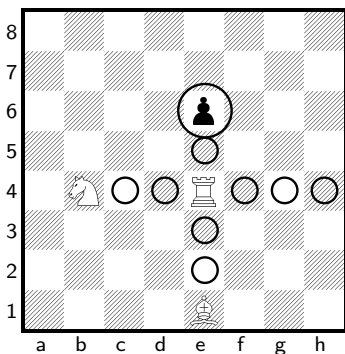
Torni liikkuu vaaka- ja pystysuoraan kuvion mukaisesti:



Kuvio 1.4

Kuten nähdään, torni voi liikkua niin monta ruutua kuin haluaa aina laudan laitoihin asti, jos laudalla ei ole muita nappuloita estämässä.

Lisätään laudalle muutama nappula ja katsotaan, miten se vaikuttaa tornin liikkumiseen.



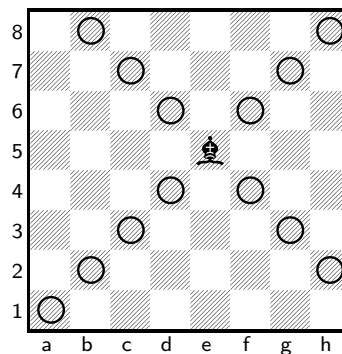
Kuvio 1.5

Ainoa nappula shakissa, joka saa hypätä omien ja vastustajan nappuloiden yli on ratsu. Kuviossa 1.5 tornin liikkuminen on rajoitetumpaa, koska laudalla on muita nappuloita. Halutessaan torni voi siirtyä e6-ruutuun, jolloin mustan sotilas poistetaan laudalta. Tätä kutsutaan shakissa

lyömiseksi tai syömiseksi (syöminen on kuitenkin vain kielikuva eikä kummankaan pelaajan tule oikeasti syödä vastustajan nappuloita, elleivät ne ole erikoisia suklaasta valmistettuja nappuloita). On kiellettyä lyödä omia nappuloita pois laudalta, joten ympyrällä merkityt ruudut ovat ainoita mahdollisia ruutuja, joihin torni voi siirtyä.

Lähetti

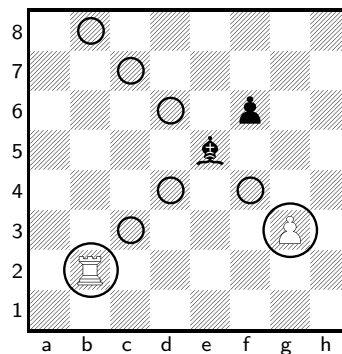
Lähetti on samanlainen pitkän kantaman ase kuin tornikin. Lähetti liikkuu kuitenkin diagonaaleja pitkin:



Kuvio 1.6

Shakin ruutukuvion avulla on helppoa löytää lähetin liikkumaruudut. Tässähän lähetti liikkuu tummia ruutuja pitkin.

Myös lähetin reitillä voi olla muita nappuloita, jolloin liikkuminen ja syöminen tapahtuvat kuvion mukaisesti.



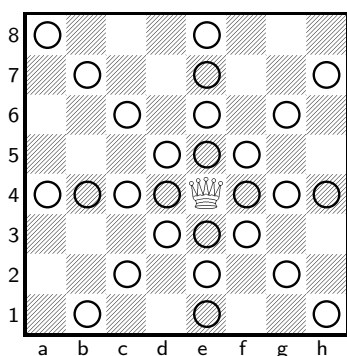
Kuvio 1.7

Nyt lähetti voisi esimerkiksi syödä valkoisen tornin b2-ruudusta tai sotilaan g3-ruudusta. Oma sotilas f6-ruudussa rajoittaa liikkumista.

Shakin alkuasemassa lähetit ovat erivärisillä ruuduilla. Lähetit eivät voi vaihtaa mis- sään vaiheessa ruutunsa väriä, koska ne kulkevat vain diagonaaleja pitkin. Siksi shakissa puhutaankin usein *tumma- ja vaalearuutuisista läheteistä*.

Kuningatar

Kun olet oppinut lähetin ja tornin liikku- matavan, osaat jo kuningattarenkin siirrot. Daami liikkuu nimittäin sekä lähetin että tornin tavalla:



Kuvio 1.8

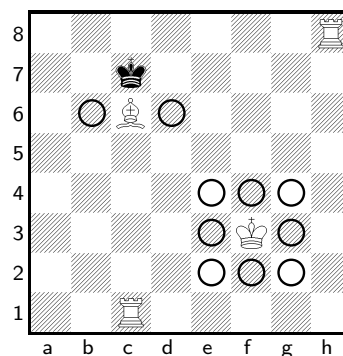
Kuningatar liikkuu vaakasuoraan, pysty- suoraan ja diagonaaleja pitkin. Monipuoli- sen liikkumisensa vuoksi kuningatar on kiis- tattomasti laudan vahvin nappula. Edellä olevassa asemassa kuningatar pystyy liikku- maan yhteensä 27:ään eri ruutuun! Kunin- gatar syö nappuloita samalla tavalla kuin lähetti ja torni, eikä sekään voi hypätä nap- puloiden yli.

Kuningas

Kun olet hahmottanut kuningattaren liik- kumatavan, osaat siirtää jo kuningastakin.

Kuningas voi nimittäin myös liikkua jokai- seen suuntaan, mutta vain yhden ruudun kerrallaan. Kuningas voi siis astua jokaiseen sen vieressä olevaan ruutuun tyhjällä lau- dalla.

Kuningas on monella tavalla erikoinen nappula. Kuningas on ainoa nappula, jota ei voida syödä pois laudalta. Siksi on kiellettyä edes joutua tilanteeseen, jossa vastustajalla olisi mahdollisuus syödä kuningas. Kunin- gas ei esimerkiksi saa astua ruutuun, josta vastustajan nappula voisi syödä sen. Katso- taan mitä tämä tarkoittaa:



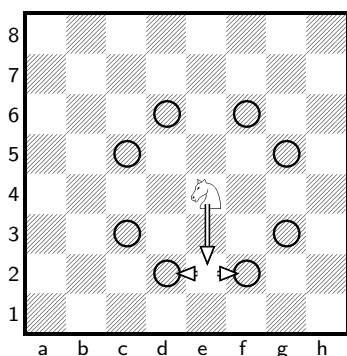
Kuvio 1.9

Jos valkoinen olisi siirtovuorossa, hän voi- si siirtää kuningastaan normaalisti, koska laudalla ei ole vastustajan nappuloita häi- ritsemässä. Sen sijaan musta kuningas voi siirtyä vain kahteen ruutuun. Se ei voi as- tua ylemmälle riville, koska valkoisen h8- torni voisi silloin syödä sen. Mustan kun- ingas ei voi myöskään astua sivuille, sillä valkoisen lähettillä olisi silloin mahdollisuus syödä kuningas. Lopulta lähetinkin syömi- nen on mahdotonta, sillä valkoisen toinen torni c1-ruudusta voisi silloin syödä kunin- kaan. Ainoat sallitut ruudut mustan kunin- kaalle ovat siis ympyrällä merkityt b6 ja d6.

Opit lisää kuninkaan erityisestä merki- tyksestä myöhemmin, kun puhutaan pelin loppumisesta sekä shakista ja matista.

Ratsu

Ratsu loikkii omalla erikoisella tavallaan. Sen liikkeitä on aluksi vaikea nähdä, mutta harjoittelulla hallitset pian myös ratsun siirrot.

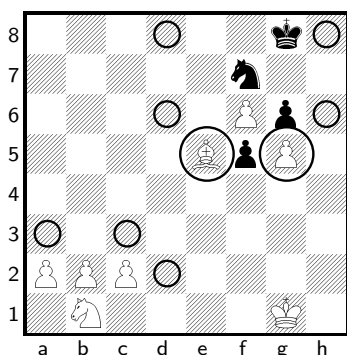


Kuvio 1.10

Ratsu siis hyppää suoraan joihinkin ympäröillä merkityistä ruuduista.

Ratsun hyppimistä voi ajatella monella eri tavalla. Ehkä helpoin tapa on kuvitella ratsun liikkuvan eri päin olevien L-kirjaimien tavalla. L-kirjain piirtyy ilmaan, kun ratsua siirretään kaksi ruutua vaakasuoraan tai pystysuoraan ja sen jälkeen yksi ruutu sivulle. Laudalle on piirretty muutama apunuoli havainnollistamaan L-kirjaimen muotoa.

Kuten aiemminkin jo mainittiin, ratsu on ainoa nappula shakissa, joka voi myös hypätä omien ja vastustajien nappuloiden yli:



Kuvio 1.11

Jos valkoinen on siirtovuorossa, hän voi siirtää ratsunsa ruutuihin a3, c3 ja d2. Omat sotilaat ratsun edessä eivät haittaa, sillä ratsu hyppää tyylikkäästi niiden yli. Mustan ollessa siirtovuorossa hän voi siirtä ratsullaan ruutuihin d8, d6, e5, g5, h6 ja h8. Mustan ratsu voi lyödä valkoisen lähetin tai sotilaan pois. Huomaa, että ratsu ei voi kuitenkaan syödä nappuloita “matkan varrelta” vaan ainoastaan siitä ruudusta, johon se laskeutuu.

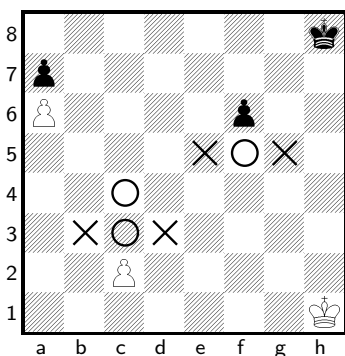
Ratsutkin aloittavat erivärisistä ruuduista samoin kuin lähetit. Toisin kuin lähetit, ratsut vaihtavat ruutunsa väriä jokaisella siirrolla (tarkista edellisen sivun kuvioista).

Sotilas

“*Sotilas on shakkipelin sielu*” lausui 1700-luvulla elänyt ranskalainen shakkifilosofi Philidor. Sotilaalla on erityinen asema shakkipelissä. Pelaajalla on kahdeksan sotilasta eli saman verran kuin muita nappuloita yhteensä. Sotilaaseen liittyy myös erikoissääntöjä, jotka opit myöhemmin, mutta katsotaan ensin, miten sotilas liikkuu.

Sotilas voi astua edessä olevaan ruutuunsa, jos se on tyhjä. Kun sotilas on alkuaikaisessa, sotilas voi halutessaan edetä kaksi ruutua eli tehdä **kaksoisaskelen**. Jokaisella sotilaalla on oikeus kaksoisaskeliseen, mutta vain lähtöruudussa. Sotilas etenee aina eteenpäin. Se ei voi missään vaiheessa liikkua taaksepäin kuten muut nappulat.

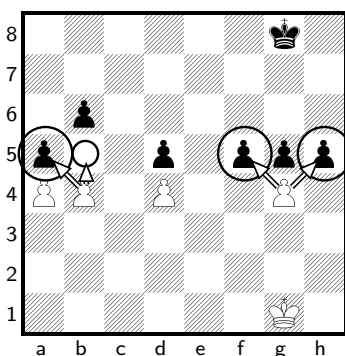
Sotilas syö eri tavalla kuin etenee. Sotilas ei voi syödä edessä olevaa vastustajan nappulaa, vaan se syö viistosti lähetin tapaan. Katsotaan asemaa, josta näemme paremmin erilaiset sotilaan liikkeet:



Kuvio 1.12

Sotilaat a-linjalla estävät toistensa etene-
misen eivätkä voi liikkua mihinkään. Valkoi-
sen c-sotilas voi astua joko yhden tai kak-
si ruutua eteenpäin ympyröillä merkittyihin
ruutuihin. Syönti tapahtuisi rastilla merkity-
ihin b3- ja d3-ruutuihin, jos niissä olisi
vastustajan nappula. Mustan f-sotilas on jo
siirtynyt alkuruudusta ja menettänyt oikeu-
tensa kaksoisaskeleeseen. Se voi siirtyä siis
vain yhden ruudun eteenpäin. *Huomaa, et-
tä sotilaan eteenpäin liikkuminen tarkoittaa
eteenpäin pelaajasta katsottuna. Siksi val-
koisen sotilaat etenevät kuvioissa ylöspäin
ja mustan sotilaat alaspäin.*

Lisätään laudalle sotilaita ja harjoitellaan
sotilaalla lyömistä.



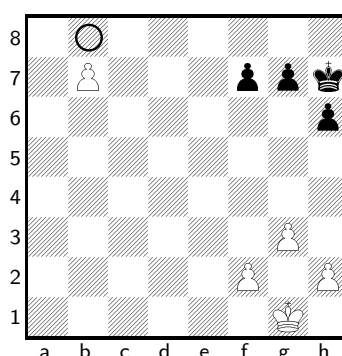
Kuvio 1.13

Valkoisen ollessa siirtovuorossa hän voi-
si g4-sotilaallaan syödä joko f5- tai h5-
sotilaan. Suoraan edessä olevaa g5-sotilasta

ei voi syödä. Samalla tavalla valkoisen b4-
sotilas voisi syödä mustan h5-sotilaan. Soti-
las voisi edetä myös b5-ruutuun, sillä se on
tyhjä. Valkoisen kaksi muuta sotilasta a4- ja
d4-ruuduissa eivät voi liikkua mihinkään.

Sotilas on arvoltaan heikoin nappula sha-
kissa hieman rajoitetun liikkumisensa vuoksi.
Tilanne voi kuitenkin muuttua, sillä so-
tिलाalla on mahdollisuus korottua, jos se
saavuttaa laudan viimeisen rivin. Sotilas
voidaan korottaa miksi tahansa upseeriksi
paitsi kuninkaaksi. Yleensä sotilas korote-
taan kuningattareksi, koska se on laudan
vahvin nappula. Pelaajalla voi mahdollises-
ti siis olla laudalla monta kuningatar-
kerrallaan. Shakkinnappulalaatikkoon ei yleensä
kuulu varakuningatar, joten jos käden
ulottuvilla ei ole ylimääräistä nappulalaai-
tikkoa, pitää toiseksi kuningattareksi sopia
jokin omista jo syödyistä nappuloista. (Vi-
rallisissa shakkiturnauksissa uusi kuningatar
kannattaa pyytää tarvittaessa vaikka
tuomarilta, jottei myöhemmin pelin aikana
tule epäselvyyksiä.)

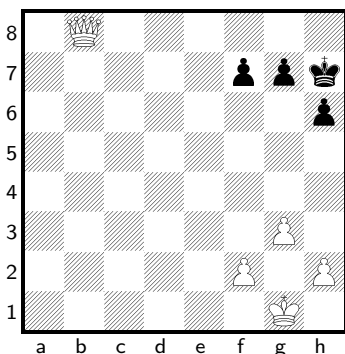
*Korotus tapahtuu siten, että sotilas astuu
viimeiselle riville, jonka jälkeen se poistetaan
laudalta ja tilalle asetetaan korotettava
nappula.*



Kuvio 1.14

Valkoisen sotilas on edennyt jo seitsemän-
nelle riville ja voi seuraavaksi korottua. So-
tilas siirtyy b8-ruutuun ja poistetaan lau-

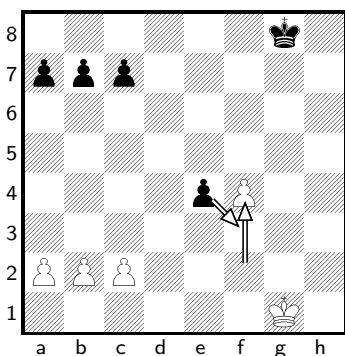
dalta. Valkoinen korottaa sotilaan kuningattareksi ja asettaa sen sotilaan paikalle. Siirron jälkeinen asema on siis seuraava:



Kuvio 1.15

Sotilaan voimaa ei tule missään nimessä aliarvoida. Ennemmin kannattaa pitää mielessä shakkitaituri Philidorin viisas lausahdus: "Sotilas on shakkipelin sielu."

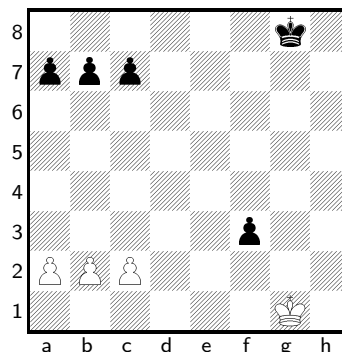
Viimeinen sotilaisiin liittyvä erikoissääntö on ns. ohestalyönti. Pelaajalla on mahdollisuus tehdä ohestalyönti vastustajan sotilaan kaksoisaskelen jälkeen seuraavanlaisissa asemissa.



Kuvio 1.16

Valkoinen on juuri tehnyt f-sotilaallaan kaksoisaskelen f4-ruutuun. Mustalla on nyt oikeus tehdä ohestalyönti. Ohestalyönti tapahtuu niin, että kuvitellaan valkoisen sotilaan olevankin f3-ruudussa ja syödään se normaalisti pois. Tämä on sallittua, koska valkoisen sotilas on siirrollaan kulkenut f3-ruudun kautta. Samalla poistetaan f-sotilas

laudalta. Mustan ohestalyönnin jälkeen asema laudalla olisi seuraava:



Kuvio 1.17

Oikeus ohestalyöntiin on välittömästi vastustajan sotilaan kaksoisaskelen jälkeen, eikä sitä voi enää myöhemmillä siirroilla tehdä.

Ohestalyönti on melko harvinainen mutta se on hyvä pitää mielessä. Muista, että ohestalyönnissä sotilas voi syödä vain toisen sotilaan ja ainoastaan kaksoisaskelen jälkeen.

Olet saavuttanut jokaisen shakkimestarin tärkeimmän taidon ja oppinut, miten jokaista shakin nappulaa voidaan siirtää. Kertaa seuraavien tehtävien avulla osaamisesi ennen kuin jatkat eteenpäin. Vastaukset tehtäviin löydät luvun lopusta.

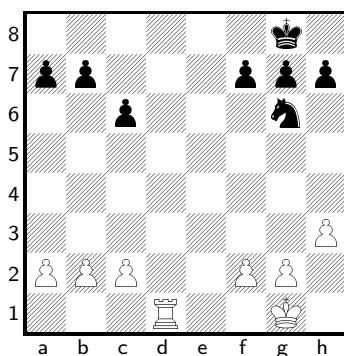
Tehtävä 1.1 Yritä asettaa nappulat alkusemiin katsomatta apua. Muistatko, mitkä nappulat kannattaa asettaa laudalle ensimmäiseksi? Miten erotat kuninkaan ja kuningattaren toisistaan?

Tehtävä 1.2 Luettele kaikki ruudut, jotka kuuluvat e-linjaan. Entä mitkä ruudut sijaitsevat seitsemännellä rivillä? Voit käyttää shakkilautaa apunasi tai yrittää ratkaista tehtävän ilman lautaa "sokkona".

Tehtävä 1.3 Mihin kaikkiin ruutuihin lähetti voisi liikkua, jos se asetettaisiin tyhjälle laudalle ruutuun a8?

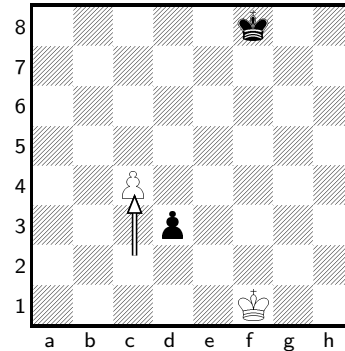
Tehtävä 1.4 Mikä on ainoa nappula shakissa, joka voi hyppiä muiden nappuloiden yli?

Tehtävä 1.5 Etsi kaikki ruudut, joihin valkoisen torni ja mustan ratsu voivat liikkua seuraavassa asemassa. Ole erityisen tarkkana ratsun siirtojen löytämisessä.



Tehtävä 1.6 Voiko kuningas liikkua aina yhden ruudun jokaiseen suuntaan?

Tehtävä 1.7 Voiko musta tehdä ohestalyönnin seuraavassa asemassa, jossa valkoinen on juuri siirtänyt sotilaansa c4-ruutuun.

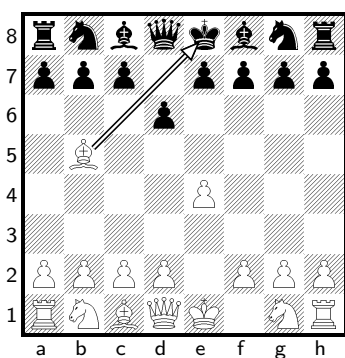


1.2 Shakki – kuninkaan uhkaaminen

Kuninkaalla on erityinen merkitys shakissa. Kuten myöhemmin näemme, nimenomaan kuninkaan kohtalo ratkaisee koko pelin tuloksen. Tämän vuoksi pelaajat pyrkivät hyökkäämään vastustajan kuninkaan kimppuun ja samalla puolustamaan omaa kuningastaan.

Shakkikielessä puhutaan usein uhkauksista. Uhkaus tarkoittaa yleensä sitä, että pelaaja uhkaa syödä seuraavalla siirrollaan jonkun vastustajan nappulan. Voimakkain ja pakottavin uhkaus kohdistuu kuninkaaseen. *Jos pelaaja tekee siirron, jonka jälkeen jokin hänen nappuloistaan uhkaa vastustajan kuningasta, sanotaan tilannetta **shakiksi**.* Kuten ehkä arvasitkin, shakkipeli on saanut nimensä tästä kuninkaan uhkauksesta.

Shakkeja tulee pelin aikana useita, eikä kysymys ole suinkaan mistään harvinaisesta tilanteesta. Pelaaja saattaa pystyä tekemään shakin jo varsin aikaisessa vaiheessa peliä, kuten näemme seuraavasta esimerkistä:



Kuvio 1.18

Tässä valkoinen on juuri siirtänyt lähettinsä b5-ruutuun. Tilanne on shakki, koska lähetti uhkaa seuraavalla siirrolla syödä mustan kuninkaan (vaikka kuningasta ei

tietysti oikeasti voi syödä pois). Lähettiä kutsutaan **shakkaavaksi** nappulaksi.

Shakki on aina torjuttava heti. Kun armeijan ylipäällikkö on uhattuna, ei ole aikaa vitkasteluun! Shakki on mahdollista torjua kolmella tavalla:

1. *syömällä shakkaava nappula.*
2. *laittamalla oma nappula shakkaavan nappulan ja kuninkaan väliin.*
3. *väistymällä kuninkaalla turvalliseen ruutuun, jossa mikään vastustajan nappula ei enää uhkaa kuningasta.*

Shakin torjuminen kannattaa tutkia aina tässä järjestyksessä. Ensin kannattaa katsoa, voiko shakkaavan nappulan syödä suoraan pois laudalta. Jopa erittäin hyvät shakinpelaajat unohtavat joskus tutkia tämän vaihtoehdon. Esimerkkiasemassamme (kuviossa 1.18) ei ole mahdollista syödä shakkaavaa lähettiä.

Toiseksi kannattaa katsoa, voiko jonkun nappulan laittaa shakkaavan nappulan ja kuninkaan väliin. Väliin tuleva nappula toimii kuninkaan suojana hyökkäystä vastaan. Esimerkkiasemassa mustalla on monia mahdollisuuksia laittaa oma nappula väliin. Musta voi esimerkiksi laittaa lähettinsä d7-ruutuun suojaamaan kuningastaan. Myös ratsu voi siirtyä d7- tai c6-ruutuun estämään shakin. Musta voisi toki laittaa kuningattarensakin väliin d7-ruutuun. Se ei olisi kuitenkaan järkevää, koska kuningatar on laudan arvokkain nappula ja valkoinen mielellisesti löisi sen lähetillään pois. Lopulta huomataan, että myös sotilaan voi laittaa väliin siirtämällä c-sotilasta yhden ruudun eteenpäin c6-ruutuun.

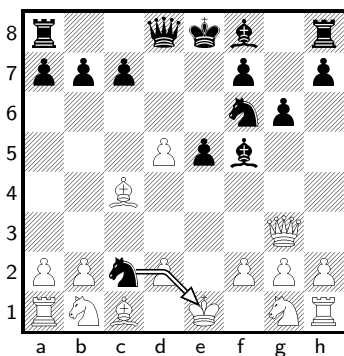
Kolmas vaihtoehto torjua shakki, on paeita kuninkaalla turvalliseen ruutuun. Turvallinen ruutu tarkoittaa ruutua, jota mikään vastustajan nappula ei uhkaa. Toisin sanoen

kuningas ei saa väistää uuteen shakkiin. Jos katsomme kuvion 1.18 asemaa, nähdään, että mustan kuningas voi liikkua ainoastaan d7-ruutuun. Mutta, jos mustan kuningas väistäisi d7-ruutuun, se olisi edelleen shakissa! Esimerkkiasemassa ainoa mahdollisuus torjua shakki on siis nappulan laittaminen väliin.

Jos pelaaja ei huomaa torjua shakkiä, on kyseessä virhesiirto. Palataan vielä kerran kuvion 1.18 asemaan. Jos musta ei huomaisi kuninkaansa olevan shakissa, hän saattaisi virheellisesti siirtää esimerkiksi sotilaansa e5-ruutuun. Valkoinen huomauttaisi tällöin virhesiirrosta. Mustan pitäisi ottaa sotilaan siirto takaisin ja tehdä siirto, joka estää shakin.

Virallisissa shakkiturnauksissa kolme virhesiirtoa tehnyt pelaaja häviää pelin. Tämän vuoksi shakkien kanssa kannattaa olla hyvin tarkkana.

Katsotaan lisää esimerkkejä erilaisista shakeista.

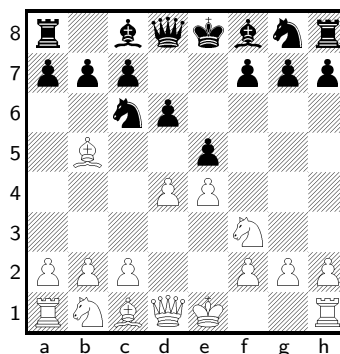


Kuvio 1.19

Musta on juuri syönyt ratsullaan sotilaan c2-ruudusta ja samalla shakkaa valkoisen kuningasta. Valkoisen pitää pohtia, millä tavoin shakki voidaan torjua. Mietitään ensin, voiko valkoinen syödä shakkaavan ratsun jollain nappulallaan. Ei, se ei ole mahdollista. *Ratsushakkiä ei voi ikinä torjua siirtämällä nappulan väliin.* Mikään este ei

nimittäin pidättelee pomppivaa ratsua. Ainoa mahdollisuus torjua shakki on siis väistyttyä kuninkaalla turvalliseen ruutuun. Tässä tapauksessa kaikki kuninkaan vieressä olevat ruudut eli d1, e2 ja f1 ovat turvallisia, sillä mikään mustan nappula ei uhkaa niitä. Näin ollen valkoinen torjuisi shakin siirtämällä kuninkaansa esimerkiksi f1-ruutuun.

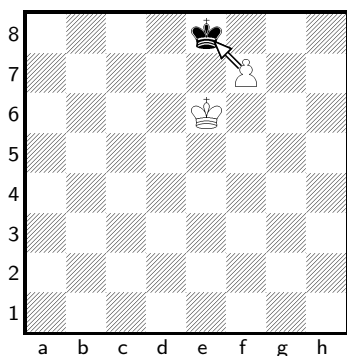
Siirron jälkeen oma kuningas ei saa olla shakissa, kuten seuraavasta esimerkistä opimme.



Kuvio 1.20

Musta on siirtovuorossa. Jos musta siirtäisi c6-ratsuaan, hän tekisi virhesiirron, koska oma kuningas jäisi valkoisen lähettin shakkiin. Virhesiirto pitäisi ottaa takaisin ja mustan olisi keksittävä jotain muuta. Voidaan ajatella, että mustan c6-ratsu on **kiinnitetty**, koska se ei voi liikkua.

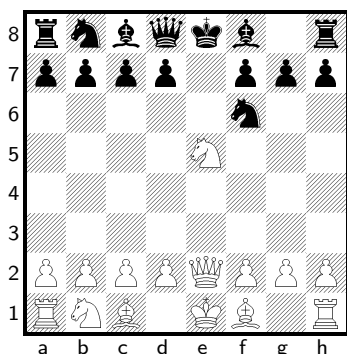
Seuraavassa esimerkissä nappulat ovat huvonneet laudalta lähes olemattomiin. Laudan ainoa sotilas onnistuu vielä shakkaamaan.



Kuvio 1.21

Valkoinen on siirtänyt sotilaansa f7-ruutuun toiveenaan päästä korottamaan uusi kuningatar laudalle. Sotilas shakkaa samalla mustan kuningasta. Ainoa yritys syödä shakkaava sotilas olisi tehdä se kuninkaalla. Se olisi kuitenkin virhesiirto, sillä mustan kuningas astuisi valkoisen kuninkaan uhkaamaan ruutuun. *Kuningas ei saa koskaan astua toisen kuninkaan viereiseen ruutuun.* Ainoa mahdollisuus torjua shakki on paeta kuninkaalla johonkin turvallisista ruuduista, jotka ovat d8 ja f8. Paras siirto on astua f8-ruutuun, jolloin kuningas estää samalla sotilaan korottumisen. Sotilaan edessä oleva ruutuhan on turvallinen, koska sotilas uhkaa ainoastaan viistosti.

Siirrettävä nappula ei ole välttämättä aina se, joka tekee shakin, kuten seuraavaksi näemme:



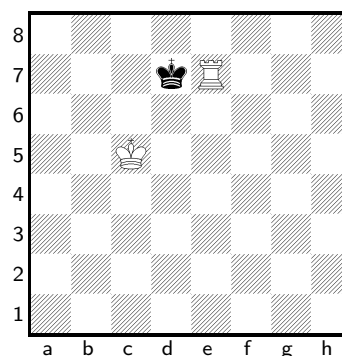
Kuvio 1.22

Kuningatar vaanii e-linjalla mustan ku-

ningasta, mutta välissä on oma ratsu. Valkoinen on siirtovuorossa ja hän voi tehdä **paljastusshakin** siirtämällä ratsunsa vaikka c6-ruutuun. Ratsu paljastaa tien kuningattarelle. Kuten huomaamme, shakkaava nappula ei ole ratsu vaan valkoisen kuningatar. Musta joutuu torjumaan shakin laittamalla jonkun nappulansa väliin.

Paljastusshakki on taitavan pelaajan erittäin hyödyllinen temppu. Tulet oppimaan siitä ja monista muista hienoista kuvioista myöhemmin, kun puhumme shakkitaktiikasta.

Viimeinen esimerkki on hyvin opettavainen:



Kuvio 1.23

Valkoisilla pelaava on shakannut tornillaan. Aloitteleva pelaaja tarttuu helposti tämäntapaisissa asemissa kuninkaaseen ja siirtää sen nopeasti pois shakin tieltä. Tällöin hän unohtaa, että *shakkaavan nappulan voi mahdollisesti syödä myös omalla kuninkaallaan.* Tässä valkoisen tornilta puuttuu suoja ja musta voi siirtovuorollaan syödä sen kuninkaalla pois samalla torjuen shakin.

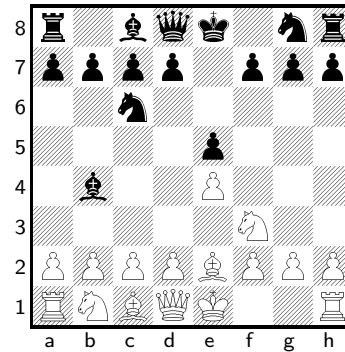
Joillain aloittelevilla pelaajilla on tapana sanoa shakki ääneen aina, kun he uhkaavat kuningasta. Sääntöjen mukaan shakkia ei tarvitse lausua ääneen.

Sormiasi saattaa jo syyhytää ja haluaisit kärsimättömästi tietää, miten shakkipeli voitetaan. Malta kuitenkin mielesi ja

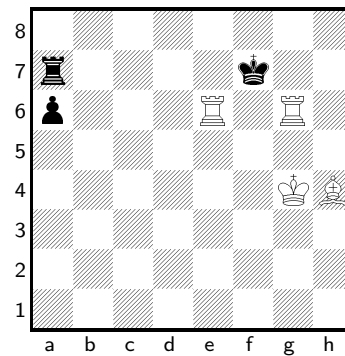
tee seuraavat harjoitukset ennen siirtymistä eteenpäin, sillä harjoitus tekee mestarin ja lisäharjoitus suurmestarin. Vastaukset näihin tehtäviin löytyvät luvun lopusta.

Tehtävä 1.8 Luettele kaikki kolme mahdollista tapaa torjua shakki.

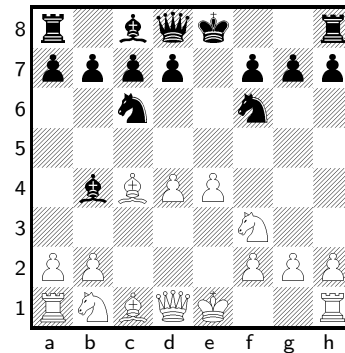
Tehtävä 1.9 Miksi valkoinen ei voi siirtää d-sotilastaan seuraavassa asemassa?



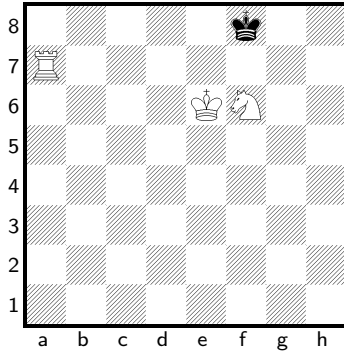
Tehtävä 1.10 Valkoinen on siirtänyt. Onko mustan kuningas shakissa?



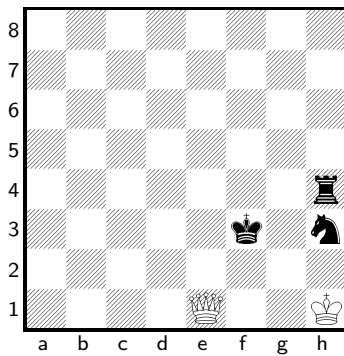
Tehtävä 1.11 Seuraavassa asemassa musta on juuri shakannut lähetillään. Millaisia eri tapoja keksit shakin torjumiseen?



Tehtävä 1.12 Millaisia erilaisia shakkeja osaisit tehdä seuraavassa asemassa, jos pelaisit valkoisilla?



Tehtävä 1.13 Millä tavoilla voit tehdä shakin seuraavassa asemassa, jos pelaisit mustilla? Mikä shakki olisi sinun mielestäsi paras?

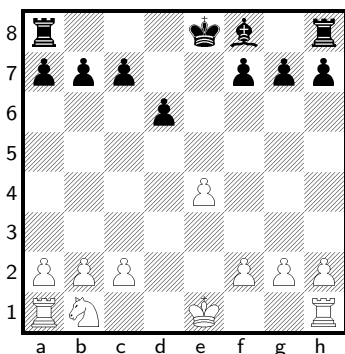


1.3 Linnoitus

Linnoitus, jota toisinaan kutsutaan myös tornitukseksi, on yksi shakin erikoissirroista. Linnoitusta ei käsitelty nappuloiden liikkeiden yhteydessä, sillä se on helpompi oppia, kun ymmärtää ensin shakin merkityksen.

Linnoituksessa saa poikkeuksellisesti siirtää kahta nappulaa yhtäaikaan: kuningasta ja toista tornia. Kuninkaan ja tornin tulee olla lähtöruuduissaan eikä niiden välissä saa olla muita nappuloita. Linnoitus voidaan tehdä molemmille puolille lautaa. Linnoituksen tarkoituksena on viedä kuningas turvaan.

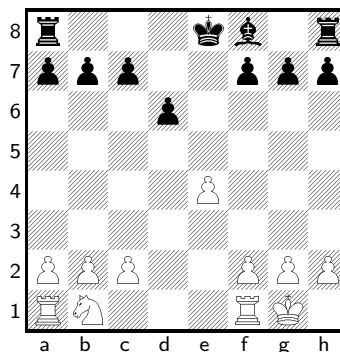
Linnoituksessa kuningas siirtyy poikkeuksellisesti kaksi ruutua sivulle tornia kohti, jonka jälkeen torni hyppää kuninkaan yli kuninkaan viereiseen ruutuun. Sääntöjen mukaan linnoitusta tehdessä pitää ensin koskea kuninkaaseen ja sen jälkeen vasta torniin. Tässä on kuviteltu asema laudalla, josta voimme helposti tarkastella linnoittamista.



Kuvio 1.24

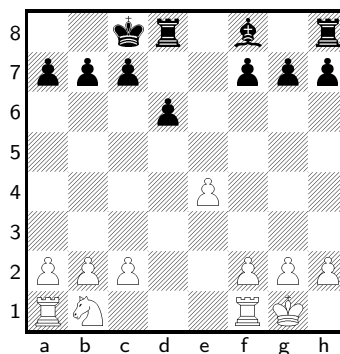
Valkoinen ei voi linnoittautua kuningatarsivustalle, koska oma ratsu b1-ruudussa on kuninkaan ja tornin välissä. Valkoinen pystyy kuitenkin linnoittautumaan kuningassivustan puolelle, koska siellä reitti on vapaa. Linnoittamista kuningassivustan puolelle kutsutaan *lyhyeksi linnoitukseksi*.

Kuningas astuu kaksi ruutua sivulle ruutuun g1 ja torni hyppää kuninkaan toiselle puolelle ruutuun f1 ja näin linnoitus on tehty.



Kuvio 1.25

Valkoisen linnoituksen jälkeen on mustan vuoro. Musta ei voi tehdä lyhyttä linnoitusta, sillä oma lähetti on kuninkaan ja tornin välissä. Musta voi tehdä kuitenkin *pitkän linnoituksen* kuningatarsivustalle. Linnoitus tapahtuu ihan samalla tavalla: kuningas astuu kaksi ruutua sivulle ruutuun c8 ja torni hyppää kuninkaan toiselle puolelle ruutuun d8.



Kuvio 1.26

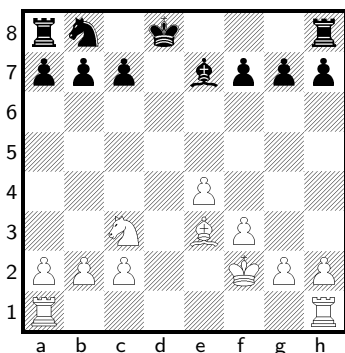
Nyt molemmat pelaajat ovat tehneet linnoituksen.

Jotta linnoitus ei olisi kuitenkaan näin helppoa, ovat shakin viisaat miehet keksineet joukon linnoitukseen liittyviä erikoissääntöjä päämme vaivaksi. *Linnoitusta ei nimittäin saa tehdä, jos*

1. linnoitukseen osallistuvaa tornia tai kuningasta on jo siirtänyt aiemmin.
2. linnoitukseen aikova kuningas on shakissa.
3. kuningas hyppäisi linnoituksessa uhatun ruudun yli tai suoraan shakkiin.

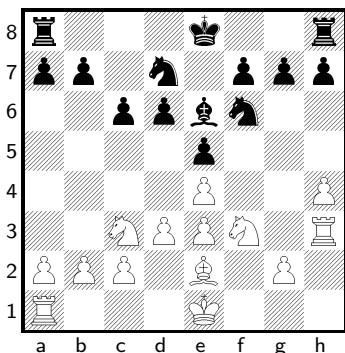
Näiden kolmen kohdan lisäksi on tietysti huolehdittava, että tie linnoitukseen on vapaa, eikä kuninkaan ja tornin välillä ole mitään nappuloita.

Ensimmäisen kohdan mukaan linnoitus on kielletty, jos kuningasta tai linnoitukseen osallistuvaa tornia on jo siirretty aiemmin. Ajatellaan vaikka tilanne, jossa valkoisen kuningas olisi siirtynyt jossain pelin vaiheessa f2-ruutuun:



Kuvio 1.27

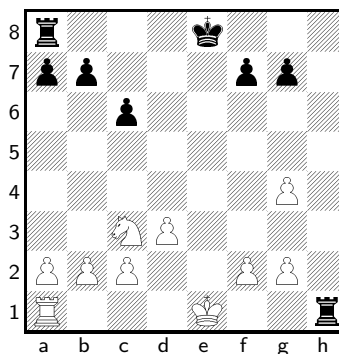
Vaikka valkoisen kuningas palaisi nyt takaisin e1-ruutuun, linnoitusta ei saisi tehdä, koska kuningasta on siirretty jo aikasemmin. Sama sääntö pätee torneihin.



Kuvio 1.28

Vaikka kuvion 1.28 asemassa valkoisen torni siirtyisi takaisin h1-ruutuun, linnoitusta ei voisi tehdä sille puolelle. Pitkä linnoitus sen sijaan olisi vielä sallittu, jos olemme, etteivät a1-torni ja valkoisen kuningas ole liikkuneet pelin aikana.

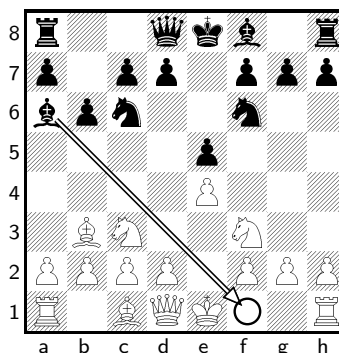
Toisen kohdan mukaan linnoitusta ei voi tehdä, jos kuningas on shakissa. Toisin sanoen *shakkia ei voi ikinä torjua linnoittamalla*.



Kuvio 1.29

Mustan torni shakkaa valkoisen kuningasta alariviltä. Valkoisen kuningas mielisi pelastautua shakista linnoittamalla, mutta se olisi sääntöjen vastaista. Valkoisen pitää torjua shakki siirtymällä kuninkaallaan e2- tai d2-ruutuun.

Viimeisen kohdan mukaan kuningas ei saa hypätä shakatun ruudun yli eikä tietenkään suoraan shakkiin linnoittaessa.

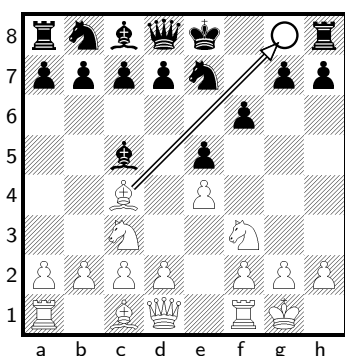


Kuvio 1.30

Kuvion 1.30 asemassa valkoinen suun-

nittelee linnoitusta. Mustan lähetti uhkaa kuitenkin f1-ruutua. Linnoitusta ei siis voi tehdä, koska kuningas hyppäisi uhatun f1-ruudun yli. Valkoinen voisi pelata ensin sotilaan d3-ruutuun, jolloin se torjuisi lähetin uhkauksen. Tämän jälkeen linnoitus onnistuisi seuraavassa siirrossa.

Seuraavassakaan asemassa linnoitusta ei saa tehdä:



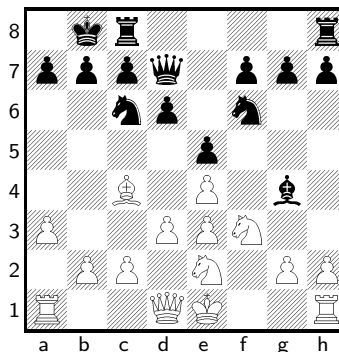
Kuvio 1.31

Musta ei voi tehdä lyhyttä linnoitusta, sillä kuningas hyppäisi suoraan shakkiin. Huomaa, että torni saa hypätä vaikka shakatun ruudun yli, kunhan kuningas siirtyy turvallista reittiä pitkin omaan ruutuunsa.

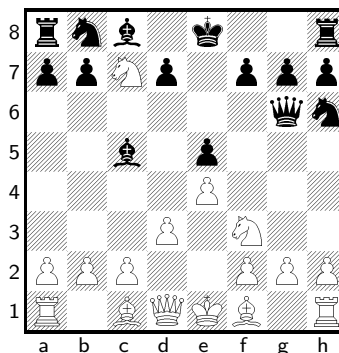
Kaikkien näiden erikoissääntöjen jälkeen mielessäsi saattaa pyöriä ajatus siitä, että miksi edes vaivautua tekemään linnoitus, kun se vaikuttaa niin hankalalta. Linnoitus on kuitenkin erittäin tärkeä erikoissiirto. Sen avulla saadaan oma kuningas turvaan sotilaiden taakse ja samalla torni tulee parempiin asemiin pois nurkasta. Linnoituksen erityissäännöt on hyvä osata myös siksi, että vastustajasi saattaa tietämättään yrittää tehdä sääntöjen vastaisen linnoituksen. Silloin pääset huomauttamaan virhesiirrotta ja voit opettaa kaverillesi, miten linnoitus oikeasti kuuluu tehdä.

Kertaa oppimasi vielä muutaman haasteellisen tehtävän avulla.

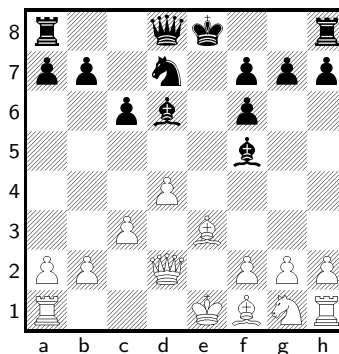
Tehtävä 1.14 Musta on tehnyt juuri pitkän linnoituksen. Onkohan se mennyt ihan sääntöjen mukaisesti?



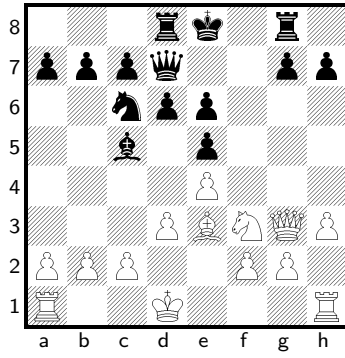
Tehtävä 1.15 Voiko musta tehdä tässä tilanteessa lyhyen linnoituksen?



Tehtävä 1.16 Voiko valkoinen tehdä pitkän linnoituksen seuraavassa asemassa?



Tehtävä 1.17 Musta suunnittelee linnoittamista. Voiko hän mahdollisesti linnoittaa vielä jossain vaiheessa peliä? Entä voisiko valkoinen tehdä siirtovuorollaan lyhyen tai pitkän linnoituksen?



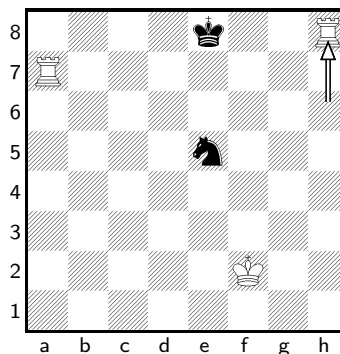
1.4 Shakki ja matti – pelin voittaminen

Tavallisissa lautapeleissä, kuten myllyssä tai tammessa, pelin voittaa yleensä se, joka ensimmäisenä saa poistettua kaikki vastustajan nappulat laudalta. Shakissa tämä ei ole mahdollista, sillä kuninkaitahan ei voi lyödä pois. Shakkipeliä ei voita myöskään, vaikka onnistuisi syömään kaikki vastustajan nappulat kuningasta lukuunottamatta. Miten shakkipeli siis voitetaan?

Kuninkaan kohtalo määrää loppujen lopuksi koko armeijan voiton tai tappion. Jos kuningas vangitaan, merkitsee se samalla koko sodan häviämistä. *Jos kuningas on shakissa, eikä pelaaja pysty torjumaan shakkia millään keinoin, hän on hävinnyt pelin.* Tilanne on tällöin **shakki ja matti**, josta yleensä käytetään lyhennystä **matti**.

Hauskalta kalskahtava nimitys shakki ja matti on peräisin persiankielisestä lausahduksesta “shah mat”, joka vapaasti suomennettuna tarkoittaa “kuningas on kuollut” tai tarkemmin “kuningas on uuvutettu”. Shakissa molempien pelaajien lopullinen päämäärä on siis uuvuttaa vastustajan kuningas eli tehdä shakki, jota vastustaja ei pysty torjumaan. Tehtävä voi kuulostaa helpommalta, mitä se oikeasti on. Kuningas ja hänen joukkonsa osaavat torjua shakkeja hyvin. Shakin torjumiseenhan on olemassa kolme tapaa, jotka löydät sivulta 10. Matin teko vaatiikin harjoittelua.

Lähdetään liikkeelle mahdollisimman yksinkertaisesta matista:



Kuvio 1.32

Mustan kuningas on pakotettu laidan reunaan. Valkoisen a7-ruudussa sijaitseva torni vartioi koko seitsemättä riviä vangiten mustan kuninkaan laitariville. Samalla valkoisen toinen torni on tullut antamaan kuolettavan iskun h8-ruudusta. Tutkitaan kohta kohdalta, pystyykö shakin estämään:

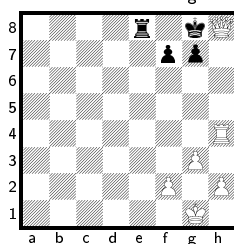
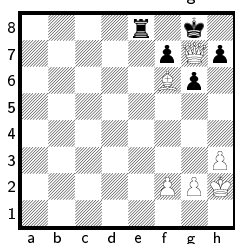
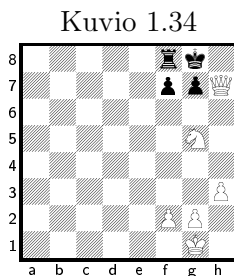
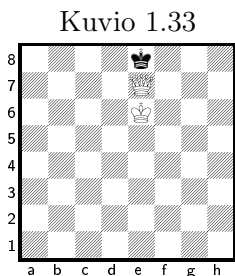
1. Shakkaavaa tornia ei selvästi pysty syömään.
2. Mustan ratsu on liian kaukana päästäkseen shakkaavan tornin ja kuninkaan väliin.
3. Kuningas ei pysty pakenemaan turvalliseen ruutuun, sillä valkoisen tornit hallitsevat kaikkia sen ympärillä olevia ruutuja.

Koska shakkia ei voi torjua, tilanne on shakki ja matti eli valkoinen on voittanut pelin.

Matin teon jaloa taitoa pääsemme harjoittelemaan toden teolla myöhemmin. Katsotaan seuraavaksi kuitenkin muutamia usein esiintyviä matteja, jotta saamme paremman käsityksen, mistä on kyse. Painamalla mieleen usein esiintyviä mattikuvioita, on helpompaa yrittää tehdä niitä myös omassa pelissä.

Ensimmäisenä estradille astuu arvon kuningatar. Laudan vahvimpana nappulana

kuningatar on useimmiten shakin ja matin tekevä nappula. Seuraavassa on neljä tyyppillistä kuningattarella tehtyä mattia:



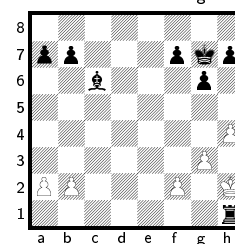
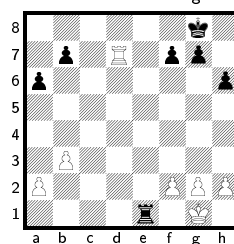
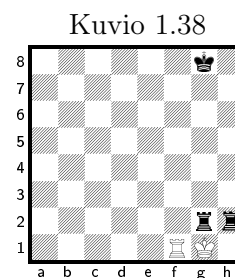
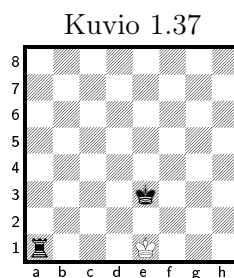
Kuvio 1.35

Kuvio 1.36

Jokaisessa asemassa valkoinen on juuri siirtänyt kuningatartaan ja musta on matissa, koska hän ei pysty torjumaan shakkea mitenkään. Tutki itse, miksei shakkeja pysty estämään.

Yhdessä kuviossa kuningatar ei olisi pystynyt yksinään suorittamaan mattia, vaan apuna on aina jokin muu upseeri. Katso, miten vuoron perään valkoisen kuningas, ratsu, lähetti ja torni antavat suojan daamilleen. Ilman näiden nappuloiden tukea musta voisi torjua shakit syömällä kuninkaallaan shakkaavan kuningattaren pois.

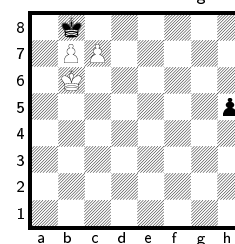
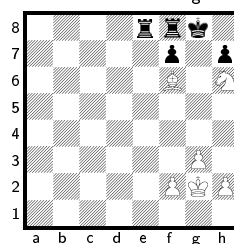
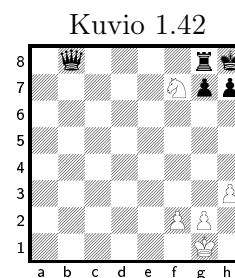
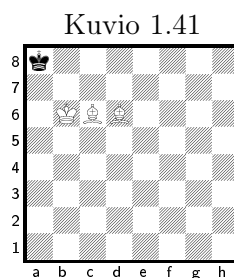
Matti onnistuu näppärästi myös tornilla, kuten jo aivan ensimmäisestä esimerkistä huomasimme. Tasapuolisuuden vuoksi pääsee musta tällä kertaa tekemään matin kaikissa seuraavissa neljässä asemassa. Valkoinen on avuton uhkien edessä. Hän ei pysty syömään shakkaavaa tornia, laittamaan omaa nappulaa väliin eikä pakenemaan kuninkaallaan turvalliseen ruutuun yhdessäkään asemassa.



Kuvio 1.39

Kuvio 1.40

Nähtyämme erilaisia mattikuvioita laudan vahvimpien nappuloiden kuningattaren ja tornin suorittamina, pääsemme lopuksi seuraamaan myös kevyempien nappuloiden toimintaa. Katsotaan, miten ratsut, lähetit ja sotilaat pärjäävät matin teossa:



Kuvio 1.43

Kuvio 1.44

Voimaa löytyy näistäkin nappuloista! Jopa kaksi sotilasta pystyvät sopivassa tilanteessa tekemään matin kuninkaan avustuksella.

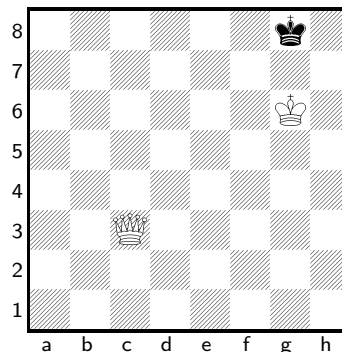
Käy vielä huolellisesti läpi kaikki 12 edellä esitetty mattikuvioita ja varmista, että

ymmärrät, miksi kyseessä on shakki ja matti. Voit yrittää samalla kuvitella, mikä on ollut asemassa tapahtunut viimeinen siirto eli mistä ruudusta shakkaava nappula on siirtynyt. Tutki asemia esimerkiksi omalla shakkilaudallasi.

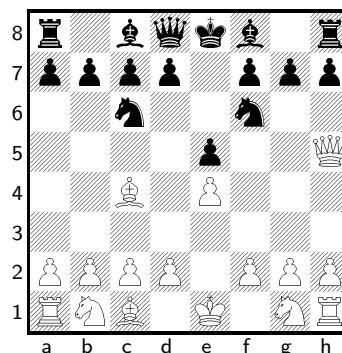
Ammattipelaajat harvoin pelaavat mattiin saakka, vaan yleensä toinen pelaaja luovuttaa huomattavasti olevansa toivotto-
massa asemassa. Shakkipelin voi siis voittaa myös, jos vastapuoli ilmoittaa luovuttavansa. Aloittelevien pelaajien ei kannata kuitenkaan luovuttaa, sillä hyvin huonolta-
kin näyttävän aseman voi onnistua kääntämään voitoksi. Onpa käynyt niinkin hassusti, että shakin huippumestarit ovat luovuttaneet pelinsä ja myöhemmin tutkiessaan peliä huomanneet, ettei peli ollutkaan vielä menetetty.

Nyt kun tiedät, miten shakkipeli voitetaan, voit jo yrittää pelata muutaman harjoitusottelun kaverisi kanssa. Älä suota lannistu, jos et ensimmäisissä otteluissasi pääse tekemään sähköyvän loistokkaita mätteja, sillä niiden oppiminen vie aikaa. Seuraavista harjoituksista on hyötyä sinulle, joten käy ne huolella läpi.

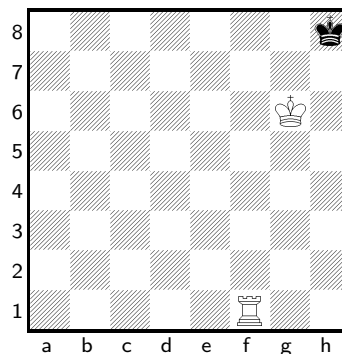
Tehtävä 1.18 Yritä löytää tässä asemassa kaksi eri tapaa tehdä shakki ja matti valkoisilla



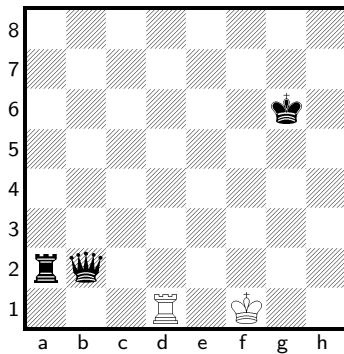
Tehtävä 1.19 Kummalla nappulalla söisit f7-sotilaan, kuningattarella vai lähetillä?



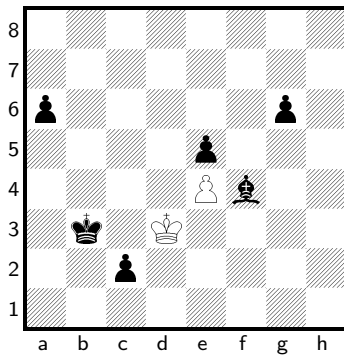
Tehtävä 1.20 Löydätkö siirron valkoisilla, joka tekee shakin ja matin seuraavassa asemassa?



Tehtävä 1.21 Taas etsitään mattia. Millä siirrolla voitat pelin mustilla pelatessasi?



Tehtävä 1.22 Seuraavassa tilanteessa pelaat mustilla ja sinulla on mahdollisuus korottaa. Miksi nappulaksi sotilas kannattaisi mielestäsi korottaa?



1.5 Tasapeli

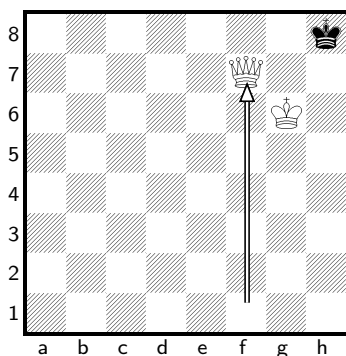
Kuten sodat, shakkipelitkään eivät aina pääty toisen osapuolen voittoon. Vahva kamppailu shakkilaudan äärellä voi nimittäin päättyä myös **tasapeliin**. Tasapelejä voidaan päätyä monin eri tavoin. Seuraavaksi käydäänkin läpi eri tasapelisääntöjä.

Patti

Saatoit kuvitella, että hauskan kuuloinen shakkikieli loppui shakkiin ja mattiin. Luovassa on kuitenkin lisää kummallisia sanoja, sillä seuraavaksi puhumme **patista**. Tai ehkä se ei olekaan niin outo sana, sillä monet puhuvat pattitilanteesta, kun he tarkoittavat tilannetta, joka ei etene.

Patti on tilanne, jossa pelaaja ei pysty siirtämään mitään nappulaa, edes kuningastaan, eikä mikään vastustajan nappuloista shakkaa. Peli päättyy tällöin tasapeliin.

Patti on yleensä “melkein shakki ja matti” ainoana erona, että laudalla ei ole shakkia. Katsotaanpa yksi hyvin tavallinen patti:



Kuvio 1.45

Valkoinen on siirtänyt kuningattarensa f7-ruutuun ja myhäilee tyytyväisenä suunnitellen shakkia ja mattia seuraavassa siirrossa. Musta tuumii hetken siirtoaan ja huomaa lopulta, ettei voi siirtää kuningastaan. Tilanne on siis patti ja peli on päättynyt

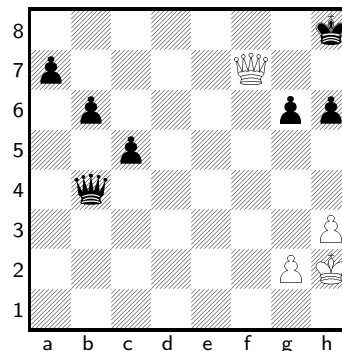
tasan! Valkoista varmasti harmittaa, olihan hän niin lähellä mattia.

Patteja sattuu eniten aloittelijoiden peleissä – yleensä juuri silloin, kun toinen pelaajista yrittää sinetöidä voittoa. Tästä voimme kehittää hyödyllisen muistisäännön: *Varo pattia, kun teet mattia*. Patin voi estää helpoiten shakkaamalla loppuvaiheessa vastustajan kuningasta jatkuvasti tai varmistamalla, että vastustajalla on koko ajan ainakin yksi mahdollinen siirto. Jos esimerkiksi kuvion 1.45 asemassa mustalla olisi ollut sotilas a7-ruudussa, niin tilanne ei olisi ollut patti, koska musta olisi voinut vielä siirtää sotilastaan.

Se riittääköön patista tässä vaiheessa. Siirrytään seuraavaan mahdolliseen tasapeliin.

Ikuinen shakki

Peli voi toisinaan päättyä tasapeliin myös **ikuisella shakilla**. Nimitys kuvaileekin tilannetta jo hyvin, joten siirrytään suoraan esimerkkiin.



Kuvio 1.46

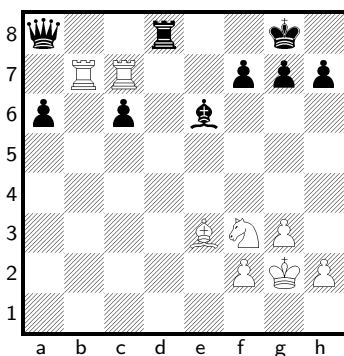
Valkoinen on ahdingossa, sillä mustalla on reilusti enemmän sotilaita. Valkoinen pystyy kuitenkin pelastautumaan tasapeliin ikuisella shakilla shakkaamalla vuorotellen f8- ja f7-ruudusta mustan kuningasta. Mustan kuningas ei pääse karkuun vaan joutuu vastaavasti ravaamaan h7- ja h8-ruuduissa.

Ikuista shakkia on hyvä käyttää pelastautumiskeinona huonommassa asemassa. Esimerkiksi kuningattarella voidaan saada loputtomia shakkeja melko toivottomaltakin näyttävissä tilanteissa.

Mennään eteenpäin seuraavaan tasapelisääntöön.

Siirtojen toistuminen

Tasapeli **siirtojen toistumisella** on melkein sama asia kuin ikuisella shakilla. Tässä tapauksessa tasapeli voi syntyä myös ilman shakkeja. Katsotaanpa esimerkki:



Kuvio 1.47

Valkoinen on hieman alakynnessä, sillä hän on menettänyt jo kuningattarensa. Toisaalta mustan kuningatar on pahasti nalikissa laudan nurkassa. Valkoinen voi uhata kuningatarta loputtomasti siirtämällä b7-ruudussa olevaa torniaan vuoronperään a7- ja b7-ruudun välillä. Musta ei halua menettää kuningatartaan ja joutuu väistelemään sillä edestakaisin b8- ja a8-ruuduissa.

Pelaajat sopivat tasapelistä yleensä yhteisesti tällaisissa tilanteissa. Jos laudalla on toistunut kolme kertaa täysin sama asema, niin molemmilla pelaajilla on oikeus vaatia tasapeliä. Asemien ei tarvitse edes toistua peräkkäisillä siirroilla, mutta tasapeliä on vaadittava välittömästi siirtojen toiston tapahduttua.

50:n siirron sääntö

Hyvin harvoin shakkipeli päättyy tasapeleihin **50:n siirron säännön** vuoksi. Säännön mukaan peli on tasapeli, jos se ei ole edennyt viimeisen 50:n siirtoparin aikana. Pelin katsotaan edenneen, jos toinen pelaajista siirtää sotilastaan tai syö jonkun nappulan. Tällöin laskeminen aloitetaan alusta.

Tätä sääntöä on mahdollista seurata vain virallisissa turnauksissa, joissa molemmat pelaajat merkitsevät siirtonsa pöytäkirjaan. On mahdollista, ettet itse tule koskaan tarvitsemaan 50:n siirron sääntöä, mutta se on silti hyvä tietää.

Sopimustasapeli

Kuten olen tainnut jo useaan kertaan mainita, shakki on monella tavalla erikoinen peli. Yksi erikoimmista piirteistä on, että shakkipelin aikana pelaajat voivat ehdottaa tasapeliä missä vaiheessa tahansa. Jos vastapelaaja suostuu, päättyy peli siihen. Mestaritason pelit päättyvät melko usein tasapeleihin yhteisestä sopimuksesta. Aloittelevien pelaajien ei tulisi kuitenkaan sopia tasapeliä ainakaan aikaisessa vaiheessa peliä. Pelin loppuun pelaaminen kehittää taitoja ja on muutenkin mielenkiintoisempaa.

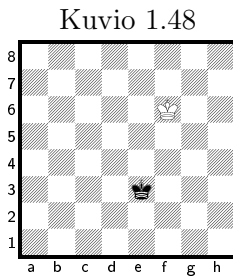
Mattiin riittämättömät nappulat

Joskus peli etenee viimeiseen asti tasaisena ja lopulta lähes kaikki nappulat ovat kadonneet laudalta. *Jos kummallakaan pelaajalla ei ole matin tekoon riittäviä nappuloita laudalla, peli päättyy tasan.*

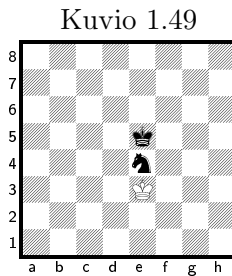
Mitä sitten tarkoitetaan mattiin riittävilä nappuloilla? Esimerkiksi jos laudalla ei ole jäljellä muita nappuloita kuin molempien kuninkaat, ei mattia voi enää tietten-

kään tehdä (kuninkaallahan ei voi edes astua toisen kuninkaan viereen). Pelkällä lähetillä tai ratsullakaan ei pysty mattia tekemään, jos lauta muutoin on tyhjä. Tornilla matin sen sijaan pystyy jo pakottavasti tekemään. Samoin, jos laudalla on yksikin sotilas, peli ei voi päättyä tasapeliin, sillä sotilas on aina mahdollista korottaa kuningattareksi.

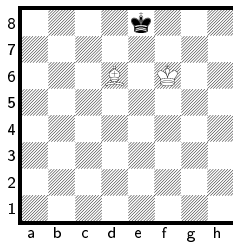
Seuraavat asemat ovat tasapelejä:



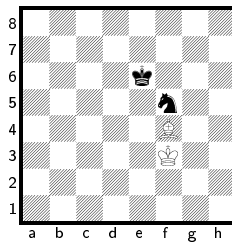
Kuvio 1.48



Kuvio 1.49



Kuvio 1.50

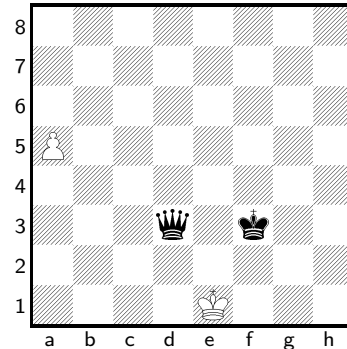


Kuvio 1.51

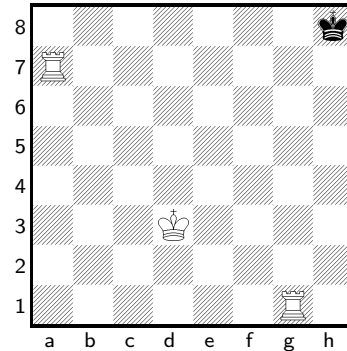
Yleensä tällaisissa tilanteissa tasapelistä sovitaan yhteisellä päätöksellä. Jos toinen pelaajista ei suostu tasapeliin, on sitä oikeus vaatia.

Tässä oli tuhti annos shakin eri tasapelisäännöistä. Kaikkia kohtia on vaikea muistaa aluksi, mutta luultavasti sait paremman käsityksen tasapeleistä. Seuraavat tehtävät tehtyäsi osaat vielä enemmän.

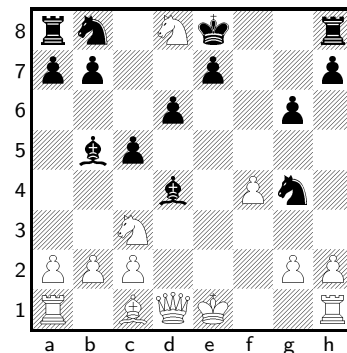
Tehtävä 1.23 Musta on tehnyt siirtonsa ja on valkoisen vuoro. Onko tilanne patti?



Tehtävä 1.24 Valkoinen on siirtänyt. Onko laudalla pattiasema?









Tehtävä 1.25 Musta menetti juuri kuningattarensa. Keksitkö, millä tavoin musta voisi tässä tilanteessa pelastautua tasapeliin?



1.6 Nappuloiden arvot

Vaikka nappuloiden arvot eivät varsinaisesti kuulu shakin sääntöihin, ne on hyvä tuntea jo aikaisessa vaiheessa. Shakissa on laskettu jokaiselle nappulalle arvo seuraavasti:

Nappula	Arvo
	1
	3
	3
	5
	9
	∞

Taulukko 1.1: Nappuloiden arvot

Sotilasta pidetään heikoimpana, yhden pisteen arvoisena nappulana. Sotilaan heikkous johtuu sen rajatusta liikkumisesta. Kannattaa kuitenkin muistaa, että sotilailakin on tärkeä merkitys shakkipelissä. Jos hyvin käy, sotilaasta voi päästä tekemään uuden kuningattaren.

Ratsu ja lähetti ovat laskettu molemmat kolmen pisteen arvoisiksi. Voimme ajatella pisteet sotilaiksi, joten ratsu ja lähetti ovat myös kolmen sotilaan arvoisia. Ratsun ja lähetin samanarvoisuus voi vaikuttaa yllättävältä, sillä pääsee lähetti tyhjällä laudalla yhdellä siirrolla laudan toiseen reunaan. Samaan temppuun saattaa ratsulta kulua monia siirtoja. Ratsulla on silti omat erikoistaitonsa. Se pystyy loikkimaan nappuloiden yli ja vaihtamaan ruudun väriä. Näin ollen ratsu ja lähetti ovat laskettu kokonaisuudessaan tasavahvoiksi ja samanarvoisiksi.

Seuraavana taulukossa on torni, joka on ansainnut viisi pistettä – kaksi enemmän kuin lähetti ja ratsu. Tornin etuna lähettiin nähden on kyky siirtyä molemmanvärisille ruuduille. Torni ei tosin ole pelin al-

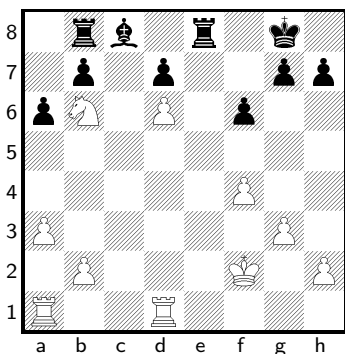
kuvaiheessa yhtä ketterä kuin lähetti. Torni pyrkii vaanimaan omien sotilaidensa takana, kunnes laudalla on enemmän tilaa liikkua.

Kuningatar on tietysti kaikkia edellämainittuja nappuloita arvokkaampi – yhteensä yhdeksän pisteen veroinen. Selittelyjä kuningattaren arvokkuus tuskin kaipaa. Kuningatar hallitsee lautaa ylivoimaisen liikkumisensa ansiosta. Kuningattareen pätee kuitenkin sama huomio kuin torniin. Kuningattarella ei tavallisesti kannata lähteä heti pelin alussa ryntäilemään, sillä sekin on vahvimmillaan vasta kuin laudalla on hie- man enemmän tilaa liikkua.

Arvotaulukossa kuninkaan vieressä oleva kyljelleen kellahtanut kahdeksikko tarkoittaa tässä kohdassa ääretöntä. Kuningasta voidaan pitää äärettömän arvokkaana, koska peli päättyy kuninkaan vangitsemiseen eli shakkiin ja mattiin. Pelin alussa kuningas ei yleensä osallistu kiivaimpaan sotaan, vaan piileskelee omien nappuloidensa takana. Pelin loppuvaiheessa, kun suurin osa upseereista on vaihtunut pois, kuningas saattaa jättää turvapaikkansa ja suunnata taistelulentälle avustamaan joukkojaan.

Miksi tällaisia nappuloiden arvoja ylipäänsä lasketaan, kun peli päättyy aina mattiin? Arvoilla on merkitys mietittäessä erilaisia vaihtokauppoja pelin aikana. Ajatellaan esimerkiksi tilannetta, jossa pelaaja huomaa voittavansa vastustajan tornin, mutta menettävänsä samalla oman ratsun. Vaihto on pelaajan kannalta kannattava, koska hän voittaa arvokkaamman nappulan (shakkikielessä puhutaan laadun voittamisesta). Kuvitellaan toinen tilanne, jossa pelaaja pystyy syömään vastustajan lähetin, mutta menettää oman ratsunsa. Tässä tapauksessa kyse on reilusta vaihtokaupasta, joka ei ole välttämättä kummallekaan parempi tai huonompi.

Lopuksi haluaisin korostaa, että taulukossa näkyviä nappuloiden arvoja ei kannata noudattaa sokeasti. Shakin hienouksiin kuuluu, että on erikoisasemia, joissa kyseiset arvot eivät pidä paikkansa. Tässä yksi niistä:

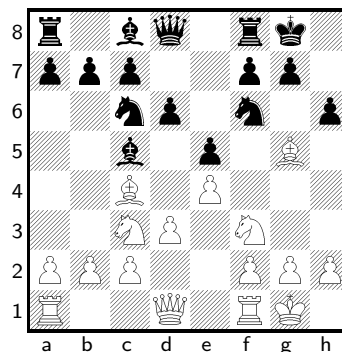


Kuvio 1.52

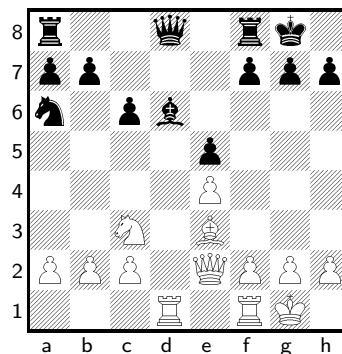
Kiinnittäkää huomio mustan c8-lähettiin. Se on täysin juuttunut omien nappuloidensa taakse, eikä toivoa vapautumisesta näy. Valkoisen ratsu b6-ruudussa sen sijaan on aktiivinen ja hallitseva. Kysymys kuuluukin, olisiko tässä tilanteessa valkoisen kannalta järkeenkäypä vaihtokauppa syödä mustan lähetti pois? Ei varmastikaan, sillä valkoinen menettäisi hyvän ratsunsa mustan huonoon lähettiin. Samanlaisia poikkeuksia on olemassa useita.

Taitavat pelaajat saattavat tahallaan syöttää eli uhrata omia nappuloitaan, jos he onnistuvat sen avulla saamaan esimerkiksi mattihökkäyksen. Silti nappuloiden arvot antavat hyvän yleisen ohjenuoran.

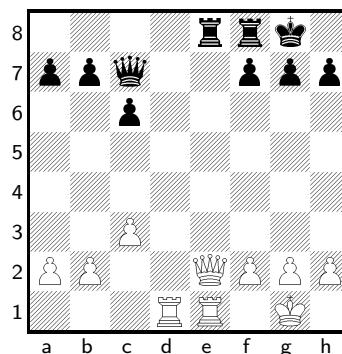
Tehtävä 1.26 Onko järkevää lyödä valkoisen lähettillä mustan f6-ratsu pois?



Tehtävä 1.27 Onko valkoisen kannattavaa syödä tornillaan mustan d6-lähetin?



Tehtävä 1.28 Kannattaako valkoisen syödä mustan torni seuraavassa asemassa?



1.7 Turnaussäännöt ja käyttäytyminen

Jossain vaiheessa shakkiharrastusta meistä jokainen pääsee pelaamaan shakkiturnaukseen. Ensimmäinen kilpailu voi olla esimerkiksi paikallinen kaupungin mestaruusturnaus tai oman kerhon turnaus. Virallisissa peleissä on noudatettava tietysti kaikkia shakin sääntöjä tarkasti. Seuraavaksi käydään läpi muutamia uusia sääntöjä, jotka ovat tärkeitä erityisesti turnauksissa. Samalla kerrataan virhesiirtojen merkitys ja lopuksi puhutaan shakinpelaajan käyttäytymisestä.

Shakkikellon käyttö

Shakkikello on melko vieras esine aloitteleville shakinpelaajille, joten kuvailen sitä hieman. Shakkikellossa on kaksi kellotaulua ja kaksi nuppia – yksi molemmilla puolilla. Shakkikello voi olla tavallinen analoginen vedettävä kello tai nykyaikaisempi digitaalinen kello. Tässä käsittelemme lähinnä tuiki tavallista analogista kelloa. Digitaaliseen kelloon pätevät lähes samat säännöt.

Shakkikellon tarkoituksena on mitata ja rajoittaa pelin aikaa. Esimerkiksi pikapeli-turnauksissa molemmilla pelaajilla on vain 5 minuuttia aikaa pelata koko peli loppuun (tällöin molempien kellotaulut asetetaan viisi minuttia vaille tasatuntia). Pitkissä peleissä aikaa pelin pelaamiseen voi olla tunti tai jopa enemmän.

Ennen peliä musta saa valita, kummalle laudan sivulle kello asetetaan. Yleensä oikeakätiset laittavat kellon oikean käden puolelleen. Pelin alkaessa musta laittaa kellon käyntiin painamalla omalla puolella olevaa nuppia, jolloin valkoisen kello lähtee käyntiin. Valkoinen tekee ensimmäisen siirtonsa ja painaa omaa nuppia, jolloin taas

hänen kellonsa pysähtyy ja mustan kello lähtee käyntiin. Samalla tavalla jatketaan eli aina siirron jälkeen on muistettava painaa kellon nuppia. Kelloa käytettäessä on muistettava seuraava sääntö: *Kelloa pitää painaa aina samalla kädellä, jolla siirtää. On kiellettyä esimerkiksi pitää toista kättä valmiina nupilla.*

Mitä tapahtuu sitten, kun aika loppuu? Ja miten se tapahtuu? Kellotaulujen yläosassa on pieni lippu, joka nousee hitaasti, kun viisari lähestyy tasatuntia. Lipun nouseminen tarkoittaa, että aika alkaa olla vähissä (jos pelataan alle tunnin peliä). Kun lippu tipahtaa takaisin alas, on pelaajan aika loppunut. Vastapelaajan on tällöin huomautettava ajan loppumisesta. *Ajan loppuminen tarkoittaa pelin häviämistä, jos vastustajalla on mattiin riittävät nappulat.* Jos vastustajalla ei ole mattiin riittäviä nappuloita (esimerkiksi pelkkä kuningas), on tuloksena tasapeli. Voit katsoa tarkemmin mattiin riittämättömistä nappuloista sivulta [24](#).

Kellon kanssa pelaaminen vaatii hieman totuttelua. Alkuvaiheessa unohtaa helposti painaa kelloa siirron jälkeen. On kohteliaista huomauttaa vastustajalle kellon painamisesta, jos hän unohtaa tehdä sen.

Virhesiirrot

Virhesiirtoja käsittelemmekin jo kuninkaan uhkaamisesta eli shakista puhuessamme (alkaen sivulta [10](#)). Yleisin virhesiirto on kuninkaan jättäminen shakkiin. Turnauksissa armoa ei tunneta, vaan kolmesta virhesiirrosta häviää pelin. Pikapeliturnauksissa häviää jo ensimmäisestä virhesiirrosta. Kokee neet pelaajat oppivat pitämään huolta kuninkaastaan, eivätkä yleensä tee yhtään virhesiirtoa pelin aikana.

Kosketus- ja irrotussääntö

Siirtämiseen liittyy muutamia sääntöjä, joita emme ole vielä ehtineet käsitellä. Ensimmäinen niistä on **kosketussääntö**. *Shakissa koskettua nappulaa on siirrettävä*. Jos pelaaja ei siirrä koskettamaansa nappulaa, on vastustajalla oikeus vaatia kosketusta. Ainoa poikkeus kosketussääntöön on tilanne, jossa koskettua nappulaa ei pysty siirtämään (eli sen siirtäminen johtaisi virhesiirtoon).

Shakissa pätee myös **irrotussääntö**: *kun nappula irtoaa kädestä, on siirto tehty*. Toisin sanoen silloin ei voi enää siirtää nappulaa edes mihinkään muuhun ruutuun. Jos irrotuksen jälkeen huomaa tehneensä virhesiirron, eikä ole painanut vielä kelloa, on mahdollisuus siirtää nappulaa jonnekin muualle. Kellon painamisen jälkeen siirto on peruuttamaton.

Jos pelaaja aikoo syödä vastustajan nappulan ja koskettaa sitä (omalla nappulallaan tai kädellään), lasketaan se myös irrotukseksi. Koskettu nappula pitää siis syödä, jos se vain on mahdollista.

Kosketus- ja irrotussääntöjä kannattaa noudattaa harjoituspeleissäkin. Siirtoa miettii enemmän, kun tietää, että koskettua nappulaa on siirrettävä. Samalla saa hyvää harjoitusta tulevia turnauspelejä varten.

Käyttäytyminen

Tiedätkö, mikä erottaa hyvän shakinpelaajan huonosta? Se ei ole nimittäin välttämättä pelitaito vaan käyttäytyminen! Parhaat shakinpelaajat ovat myös käytökseltään esimerkillisiä. Reilun pelin merkitys on shakissa yhtä tärkeää kuin kaikissa muissakin lajeissa.

Shakkiturnauksissa samassa tilassa pelaa monta pelaajaa. Tällöin on muistettava olla

pelin aikana mahdollisimman hiljaa. Shakki vaatii runsaasti ajatustyötä, joka onnistuu parhaiten rauhallisessa ympäristössä. Vaikka oma peli ei möykästä häiriintyisi, on muistettava antaa muille pelirauha.

Oman kaverin peliin puuttuminen saattaa houkutella suuresti. Toisen neuvominen tai muutoin peliin sekaantuminen on ehdottomasti kiellettyä. Kiellettyä on myös ilmoittaa pelaajalle ajan loppumisesta. Onkin kohteliasta seurata muiden pelejä mahdollisimman kaukaa, jotta kummatkaan pelaajat eivät häiriinny.

Shakinpelaajilla on tapana kätellä vastustajaansa ennen peliä. Samoin pelin päättyessä kätellään vastustajaa hyvän pelin merkiksi, vaikka tappio kirveltäisi mieltä. Turnauksissa voittaja ilmoittaa tuloksen tuomareille tai tasapelin sattuessa valkoisilla pelaava.

Siinä oli tiivis paketti etenkin turnauspeleissä huomioonotettavista asioista. Siirtojen merkitseminen liittyy myös turnauspeleihin, mutta se on sen verran laaja aihe, että käsittelemme sitä yksityiskohtaisemmin seuraavassa kappaleessa.

1.8 Siirtojen merkitseminen






Kuten ehkä jo oletkin huomannut, shakilla on aivan oma kielensä. Lukuisissa shakkikirjoissa puhutaan materiaaliedun realisoinnista, röntgenhyökkäyksestä, pitkästä putkesta, sisilialaisesta lohikäärmeestä ja muista täysin kummallisen kuuloisista asioista. Shakkiin perehtymättömällä saattaa kulua tovi aikaa ymmärtää, mistä oikein puhutaan.

Myös siirtojen merkitsemiseen on oma kielensä. Siirtojen merkitsemistä tarvitaan esimerkiksi virallisissa shakkiturnauksissa, joissa molempien pelaajien pitää kirjata pelin siirrot ylös. Myös shakkikirjoissa tarvitaan hyvää siirtojen merkitsemistapaa, jotta voidaan seurata erilaisia opettavia pelejä ja tehdä tehtäviä.

Siirtojen merkitsemiseen on olemassa muutamia erilaisia tapoja, jotka muistuttavat toisiaan. Esittelen tässä niistä yleisimmät.

Lyhyt merkintätapa

Lyhyt merkintätapa on nopea, selkeä ja suosittu tapa merkitä siirtoja. Ideana on merkitä nappuloita yhden kirjaimen tunnukseksi. Siirto merkitään käyttämällä tunnusta ja ruutua, johon nappula siirtyy.

Nappula	Tunnus	Symboli
Kuningas	K	
Kuningatar	D	
Torni	T	
Lähetti	L	
Ratsu	R	
Sotilas		

Taulukko 1.2: Shakkinnappuloiden tunnukset

Suurin osa nappuloiden tunnuksista tu-

lee suoraan nappulan nimen ensimmäisestä kirjaimesta. Torni on **T**, ratsu on **R** jne. Kuningattaren tunnus on kuitenkin **D**, koska **K** on varattu jo kuninkaalle. **D** on helppo muistaa kuningattaren toisesta nimityksestä, daamista.

Saatat ihmetellä, miksi sotilaan kohdalla ei ole tunnuskirjainta **S**. Kyseessä ei ole painovirhe, sillä merkintätavan mukaan sotilaan tunnusta ei tarvitse kirjoittaa. Jos siirron edestä puuttuu tunnus, tiedetään heti, että kyseessä on sotilaansiiro.

Nyt voimme alkaa harjoitella shakkikie- len kääntämistä suomen kielelle. Lyhyellä merkintätavalla voitaisiin kirjoittaa vaikka pa siirto

Lc4, joka käännettynä on

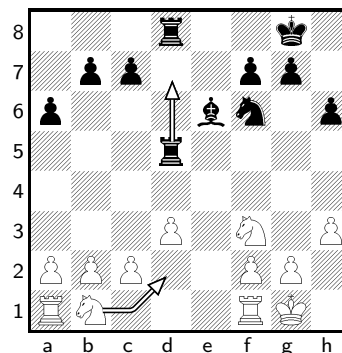
Lähetti siirtyy c4-ruutuun.

Helppoa, eikö? Ruutu merkitään ihan samalla tavalla kuin olemme jo aikaisemmin oppineet: kirjain ensin pienellä ja sitten numero. Toinen siirto voisi olla

Df6

Daami siirtyy f6-ruutuun.

Pääsit varmaan jo jyvälle? Hyvä, sillä seuraavaksi katsomme vähän vaikeampaa tilannetta. Joskus voi nimittäin tulla tilanne, jossa haluamme tietää, kumpi kahdesta samasta nappulasta on siirtynyt ruutuun. Katsopa seuraavaa asemaa



Kuvio 1.53

Kuvitellaan, että valkoinen siirtäisi tässä b1-ruudussa olevansa ratsunsa d2-ruutuun. Jos tämä merkittäisiin **Rd2**, ei peliä jälkeenpäin luettaessa voitaisi tietää, kumpi valkoisen ratsuista on siirtynyt d2-ruutuun. Tällaisissa tapauksissa pitää siirtoon merkitä myös nappulan *lähtöruudun kirjain*. Eli merkitään siirto

Rbd2, joka voidaan taas lukea auki
Ratsu, joka on b-linjalla siirtyy d2-ruutuun.

Edellisessä kuviossa (1.53) voisi tulla toinen samanlainen tilanne, jos musta siirtäisi d5-ruudussa olevan torninsa d7-ruutuun. Taas haluamme tietää, kumpi torneista on siirtynyt. Koska molemmat tornit ovat d-linjalla, pitää nyt merkitä *lähtöruudun numero*

T5d7, joka tarkoittaa
Torni, joka on 5:llä rivillä siirtyy d7-ruutuun.

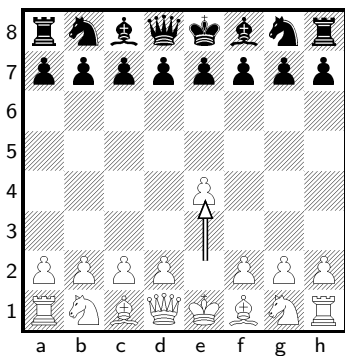
Tuntuuko hankalalta? Älä huoli, siirtojen merkintään tottuu nopeasti harjoituksen myötä.

Kun lyödään nappula on tapana merkitä pieni rasti tunnuksen ja ruudun väliin. Eli

Kxh2 tarkoittaa
Kuningas lyö h2-ruudussa olevan nappulan.

Olisimme ymmärtäneet tietysti siirron, vaikka se olisi kirjoitettu Kh2. Rastin tarkoitus on tehdä merkintä selkeämmäksi.

Katsotaan vielä sotilaan siirtoja:



Kuvio 1.54

Sotilaan siirroissahan tunnusta ei merkitty. Joten kuvion 1.54 siirto merkitään yksinkertaisesti **e4** (*sotilas siirtyy e4-ruutuun*). Jos musta siirtää kuningattaren edessä olevaa sotilasta kaksi ruutua eteenpäin, siirto merkittäisiin **d5**.

Merkintä on hieman erilainen, jos sotilas syö nappulan. Silloin merkitään myös sotilaan *lähtöruudun kirjain*. Eli

exd5 tarkoittaa

Sotilas, joka on e-linjalla lyö d5-ruudussa olevan nappulan.

Joissain kirjoissa on käytetty erikoislyhyttä merkintää sotilaalla syömiseen. Edellinen siirto voidaan merkitä vielä lyhyemmin **exd** tai jopa **ed**.

Siinä olivat lyhyen merkintätavan perusteet. Katsotaan seuraavaksi pitkää merkintätapaa, sillä törmäät siihenkin ennemmin tai myöhemmin.

Pitkä merkintätapa

Kun osaa lyhyen merkinnän, on helppoa oppia pidempikin tapa. Pidempi merkintätapa on muutoin sama kuin lyhytkin, paitsi siinä merkitään näkyviin myös nappulan lähtöruutu. Muoto on seuraava:

Rb1-f3, joka suomeksi on

Ratsu, joka on b1-ruudussa siirtyy f3-ruutuun.

Huomaa viiva lähtöruudun ja siirtymisruudun välissä. Kun käytetään pitkää merkintää, voidaan nappulan tunnus jättää myös pois, koska voimme päätellä ruuduista, mikä nappula siirtyy. Edellinen siirto voitaisiin merkitä myös **b1-f3** (*nappula, joka on b1-ruudussa siirtyy f3-ruutuun*).

Syöminen merkitään samoin kuin lyhyellä tavalla eli tässä viivan paikalle tulee x

Lg5xf6

Lähetä, joka on g5-ruudussa, syö f6-ruudussa olevan nappulan.

Sotilaan siirroissa ei edelleenkään merkitä kirjaintunnusta:

g2-g3 tarkoittaa

Sotilas, joka on g2-ruudussa siirtyy g3-ruutuun

Pitkä merkintätapa on vaivalloisempi kirjoittaa, jonka vuoksi pelaajat yleensä suosivat lyhyttä merkintätapaa.

Symbolinen merkintätapa

Nykyisessä shakkikirjallisuudessa on alettu käyttää symbolista merkintätapaa. Oudosta nimestään huolimatta kyse ei ole vaikeasta asiasta. Idea on todella yksinkertainen. Korvataan kaikki nappuloiden kirjaintunnukset vastaavalla nappulan kuvalla (symbolilla). Joten **Rf3** on painettuna ♖f3, **Lxb4** on ♜xb4 jne. Sotilaan siirrot kirjoitetaan samalla tavalla kuin ennenkin eli sotilaan symbolia ei merkitä.

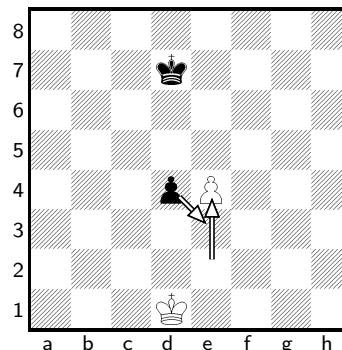
Symbolisen merkintätavan etuna on entistä parempi selkeys, koska kuvan avulla siirrettävä nappula nähdään nopeasti.

Erikoismerkinnät

Katsotaan lopuksi vielä muutamia erikoismerkintöjä. Olet saattanut miettiä esimerkiksi, miten **linnoitus** merkitään? Lyhyt linnoitus (kuningassivustalle) merkitään **0-0** (nolla-nolla) ja pitkä linnoitus (kuningatarsivustalle) merkitään **0-0-0**. Linnoitus kirjoitetaan merkintätavasta riippumatta aina samalla tavalla.

Sotilaan korotuksessa pitää merkitä nappula, joksi sotilas korotetaan siirron perään. Eli **a8D** (pitkästi a7-a8D, symbolisesti a8♔) tarkoittaa sotilaan siirtymistä a8-ruutuun korottaen kuningattareksi.

Sotilaan **ohestalyönti** merkitään seuraavasti:



Kuvio 1.55

Musta pystyy tekemään tässä ohestalyöntin. Se merkitään samalla tavalla kuin siirto tehdään, eli **dxe3**. Joskus on tapana selventää merkintää kirjoittamalla **dxe3 e.p.** Kirjaimet e.p. tulevat ranskan kielen sanoista “en passant”, joilla tarkoitetaan ohestalyöntiä.

Shakkikielessä voidaan lisätä siirron perään myös monenlaisia erikoismerkintöjä. Tarkoituksena on säästää sanojen kirjoittamisen vaiva. Seuraavassa taulukossa on yleisimmät päätteet:

Merkintä	Kuvaus
+	Shakki
#	Shakki ja matti
!!	Loistava siirto
!	Hyvä siirto
!?	Mielenkiintoinen siirto
?!	Epäilyttävä siirto
?	Huono siirto
??	Möhläys

Taulukko 1.3: Yleisimmät erikoismerkinnät

Siirron merkkien järjestys on seuraava: **Rxf6+!**, joka tarkoittaa

Ratsu syö f6-ruudussa olevan nappulan shakaten kuningasta. Hyvä siirto.

Sinusta tuntuu ehkä siltä, että tarvitset suomi–shakki–suomi -sanakirjan ratkaistaksesi tällaisen salakoodin. Onneksi merkkeihin tottuu ja lopulta ne ymmärtää ilman suurempaa miettimistä.

Edellä olevista merkinnöistä shakinpelajat kirjoittavat vain shakin (+) ja matin (#) pelin aikana pöytäkirjoihin. Matti voidaan merkitä myös isolla X-kirjaimella. Pelin jälkeen sitä tutkiessa voidaan lisätä huutomerkkejä ja kysymysmerkkejä hyvien ja huonojen siirtojen merkiksi. Pelin tutkimista jälkikäteen kutsutaan analysoinniksi.

Pelin tulos kirjoitetaan pöytäkirjaan numeroilla seuraavasti:

Merkintä	Tulos
1-0	Valkoisen voitto
$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$	Tasapeli
0-1	Mustan voitto

Taulukko 1.4: Pelin tuloksen merkintä

Shakkiturnauksissa pelin voittamisesta saa siis yhden pisteen ja tasapelistä puolikkaan.

Aseman arvioimiseen pelin jälkeen on kehitelty vielä kummallisempia merkkiyhdistelmiä. Niitä näkee yleensä vain ammattipelaajille tarkoitetuissa shakkikirjoissa ja peleissä. Esitän tässä kuitenkin muutaman siltä varalta, että törmäävät niihin jossain vaiheessa.

Merkintä	Kuvaus
=	Asema on tasainen.
±	Valkoisella on aloite (pieni etu)
∓	Mustalla on aloite (pieni etu)
±	Valkoisella on selvä etu
∓	Mustalla on selvä etu
+-	Valkoisella on voittava etu
-+	Mustalla on voittava etu
∞	Asema on epäselvä.

Taulukko 1.5: Muita shakkimerkintöjä

Siinä oli kaikki, mitä sinun tarvitsee tietää shakkimerkinnöistä. Seuraavaksi pääsemme harjoittelemaan oppimaamme lukemalla peliä.

Esimerkkipeli

On tullut aika käydä läpi kokonainen shakkipeli. Seuraava yli 100 vuotta vanha peli johdattelee meidät shakkisääntöjen oppimisen viimeisille portaille.

Siirrot on merkitty lyhyellä merkintätavalla.

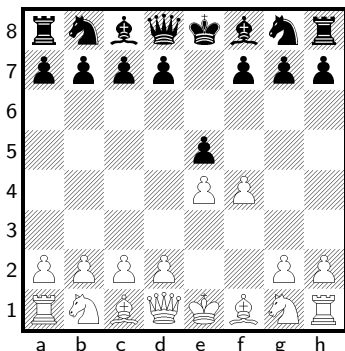
Lasker, Emanuel – Muirhead, J.

Yhdysvallat, 1902
Kuningasgambiitti

Yllä näet pelin yleisiä tietoja. Valkoisilla pelaava mainitaan aina ensimmäisenä. Kuningasgambiitti on tässä pelissä käytetyn avauksen nimi. Mutta nyt on aika siirtyä itse peliin. Ota shakkilautasi esille ja käy siirrot läpi sen avulla.

1 e4 e5 2 f4

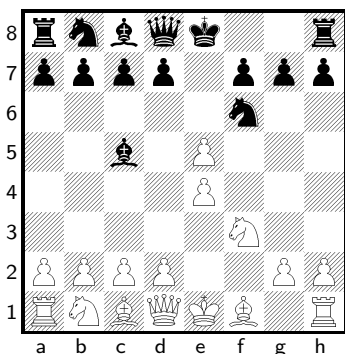
Kolme ensimmäistä siirtoa olivat sotilaan siirtoja. Valkoinen siirsi ensin e4, jonka jälkeen musta siirsi e5. Valkoisen toinen siirto oli f4, joten aseman pitäisi näyttää tältä:



Kiinnitkö huomiota numeroihin 1 ja 2 siirtojen edessä? Ne ilmoittavat, kuinka mones siirto on menossa. Eli esimerkiksi 6 Ld3 tarkoittaa valkoisen kuudetta siirtoa ja 9...Lf5 mustan yhdeksättä siirtoa. Jatketaan peliä:

2...Lc5 3 Rf3 Rf6 4 fxe5

Pelissä tapahtui muutamia upseerinsiirtoja ja nyt ensimmäinen syönti. Pysytkö vielä mukana? Aseman pitäisi näyttää tältä:



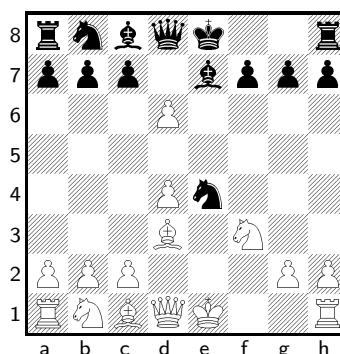
4...Rxe4 5 d4 Le7

Kommenttien lisäksi on tavallista tutkia erilaisia pelitapoja peliä läpikäydessä. Siirron jälkeen voidaan katsoa, mitä muuta pelaaja olisi voinut tehdä. Esimerkiksi tässä voimme miettiä, mitä olisi tapahtunut, jos musta olisikin shakannut lähetillään 5...Lb4+. Shakki ei olisi ollut vaarallinen, sillä valkoinen olisi voinut torjua sen pelaamalla vaikka 6 c3.

Tutkinnan jälkeen palaamme takaisin pääjatkoon. Joskus voi olla vaikea seurata, missä kohtaa peli etenee. Siirtonumeroiden seuraaminen voi auttaa, mutta pelin voi aloittaa myös alusta, jos siltä tuntuu.

6 Ld3 d5 7 exd6 e.p.

Ohestalyönti! Asema laudallasi pitäisi olla nyt tämän näköinen:



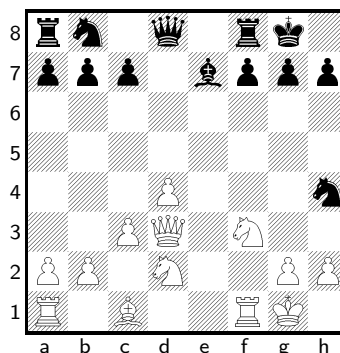
Ja peli jatkuu:

7...Rxd6 8 O-O O-O

Molemmat pelaajat veivät kuninkaansa turvaan linnoittamalla. Varmista, että teit linnoitukset oikein laudalle.

9 c3 Lf5 10 Lxf5 Rxf5 11 Dd3 Rh4 12 Rbd2

Huomaa äskeisen siirron merkintä. Molemmat valkoisen ratsuista olisivat voineet siirtyä d2-ruutuun, joten piti merkitä ylimääräinen kirjain kertomaan, että nimenomaan b-linjalla oleva ratsu siirtyi d2-ruutuun. Siirron jälkeen asema on seuraava:

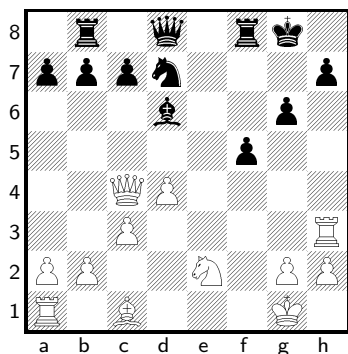


12...Rd7 13 Re4 Rxf3 14 Txf3 Tb8?!

Epäilyttävä siirto. On vaikeaa ymmärtää mustan suunnitelmaa. Valkoinen pyrkii sen sijaan luomaan painetta mustan kuningas- asemaan.

15 Th3 f5 16 Rg3 g6 17 Re2 Ld6 18 Dc4+

Valkoinen tekee shakin aseman ollessa seuraava:



Mustan on torjuttava shakki ja hän päättää tehdä sen pakenemalla kuninkaallaan nurkkaruutuun.

18...Kh8 19 Lh6 Rb6

Valkoisen kuningatar on uhattuna.

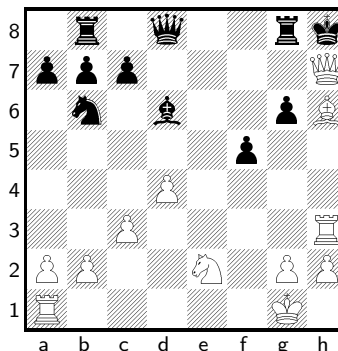
20 Db3 Te8?

Tornin olisi pitänyt väistää g8-ruutuun, jolloin se olisi suojannut paremmin kuningastaan. Nyt valkoisilla pelaava Lasker käynnistää kuolettavan hyökkäyksen:

21 Df7! Tg8

Liian myöhäistä.

22 Dxh8+!!



Mitä ihmettä? Valkoinen menettää nyt daaminsa eli möhläsikö hän? Ja miksi siinä tapauksessa merkitsin siirron loistavaksi kahdella huutomerkillä? Katsotaan eteenpäin, sillä luulenpa, että Laskerilla on ässä hihassaan.

22...Kxh7

Ainoa siirto.

23 Lf8+!

Paljastusshakki, joka koituu mustan kohdaloksi. Kuningas ei pääse liikkumaan mihinkään ja mustan on uhrattava kuningatarensa tulilinjalle.

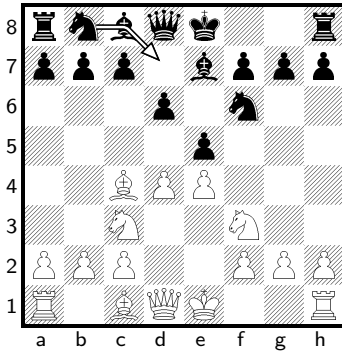
23...Dh4 24 Txh4#

Hieno lopetus pelille! Valkoinen on voittanut.

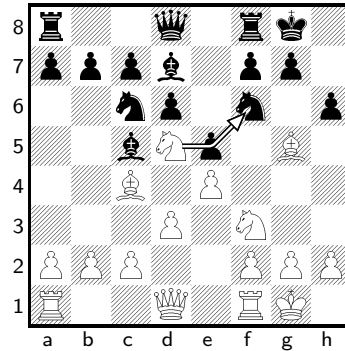
1-0

Pelejä seuraamalla oppii lukemaan siirtoja nopeasti. Tee vielä seuraavat tehtävät, niin saat harjoitusta myös siirtojen kirjoittamisesta.

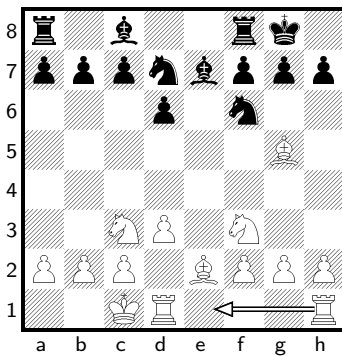
Tehtävä 1.29 Kirjoita nuolella merkitty siirto lyhyellä merkintätavalla.



Tehtävä 1.32 Miten seuraava ratsun siirto merkitään?

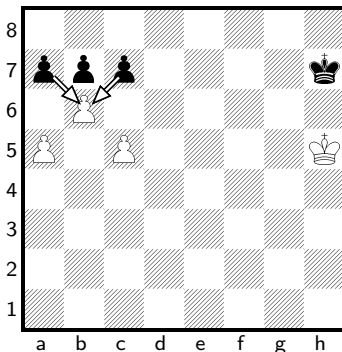


Tehtävä 1.30 Miten merkitset nuolella merkityn tornin siirron?



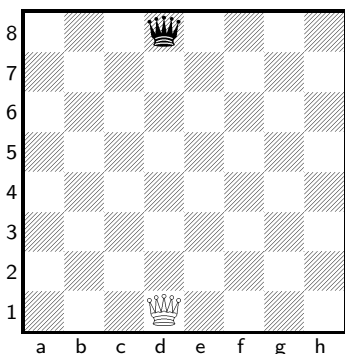
Lisätehtävä Pelaa kaverisi kanssa ottelu, jossa sinä tai te molemmat merkitsette kaikki pelin siirrot. (ruutupaperi riittää tähän tarkoitukseen hyvin). Pelin loputtua käykää se alusta asti läpi merkintöjä seuraamalla.

Tehtävä 1.31 Merkitse seuraavat mustan sotilaansiirot:



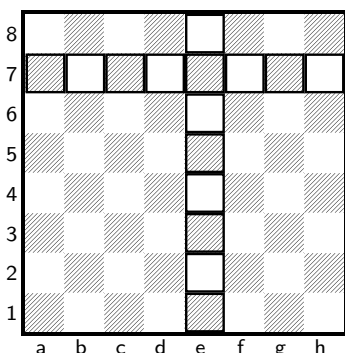
1.9 Ratkaisut tehtäviin

1.1 Kun otat oman shakkilautasi esille ja levität nappulat pöydälle, etsi ensin molemmat kuningattaret. Valkoinen daami laitetaan valkoiseen d-ruutuun ja musta daami mustaan d-ruutuun. Kuningattarella on yleensä kiinteä kruunu päässään ja se voi olla hieman puolisoaan kuningasta lyhyempi.

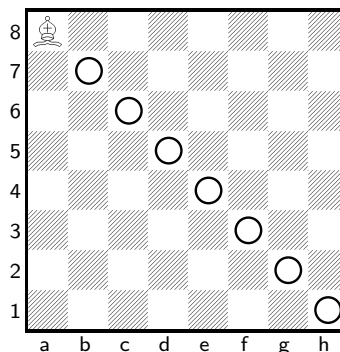


Tämän jälkeen muut nappulat on helppompaa asettaa laudalle. Voit tarkistaa muiden nappuloiden sijainnin kuviosta sivulla 2.

1.2 Shakkilaudassa e-linjaan kuuluvat ruudut e1, e2, e3, e4, e5, e6, e7 ja e8. Seitsemännellä rivillä ovat kaikki ruudut a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 ja h7.

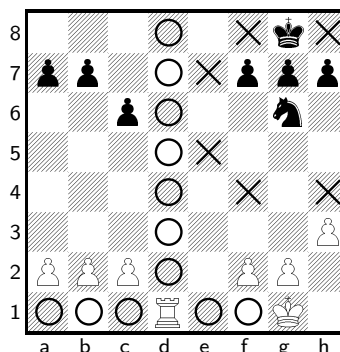


1.3 Tyhjälle laudalle a8-ruutuun sijoitettu lähetti voi liikkua diagonaalia pitkin kaikkiin ruutuihin b7, c6, d5, e4, f3, g2 ja h1.



1.4 Tämä tehtävä oli helppo. Ratsu on tietysti ainoa nappula, joka voi loikkia muiden nappuloiden yli.

1.5 Näet oikeat ruudut kuviosta. Torni liikkuu vaaka- ja pystysuoraan ja sen liikkeet on merkitty ympyrällä. Ratsu tekee L-kirjaimen muotoisia hyppykuvioita ja voi hypätä mustan siirtovuorolla jokaiseen rastilla merkittyyn ruutuun.



1.6 Kuningas ei voi aina liikkua yhtä ruutua jokaiseen suuntaan. Kuningasta siirrettäessä on muistettava, että se ei saa astua ruutuun, josta vastustajan nappula voi syödä sen.

1.7 Ohestalyönti ei ole sallittu tässä. Mustan sotilaan pitäisi olla d4-ruudussa, jotta hänellä olisi mahdollisuus ohestalyöntiin.

1.8 Shakin voi torjua kolmella tavalla. Jos

huomaat, että olet shakissa, tutki voitko torjua shakin

1. syömällä shakkaava nappula
2. laittamalla oma nappula shakkaavan nappulan ja kuninkaan väliin
3. väistymällä kuninkaalla turvalliseen ruutuun

1.9 Valkoinen ei voi siirtää d-sotilastaan, koska hänen kuninkaansa jäisi mustan b4-ruudussa olevan lähetin shakkiin.

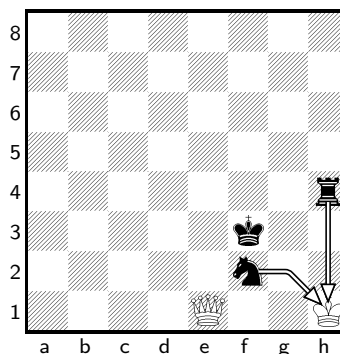
1.10 Kyseessä ei ole shakki, sillä mikään valkoisen nappuloista ei uhkaa syödä mustan kuningasta. Musta voi siis rauhassa pelata haluamansa siirron.

1.11 Ensiksi huomataan, että mustan shakkaavaa lähettiä ei voida syödä pois. On kuitenkin monia tapoja laittaa nappula lähetin ja kuninkaan väliin. Valkoisen b1-ruudussa oleva ratsu voi pompata c3-ruutuun torjuen shakin. Kumpikin ratsuista voi siirtyä d2-ruutuun estäen shakin. Valkoisen lähetti voi myös siirtyä suojakilveksi d2-ruutuun. Kuningatar voisi myös mennä väliin, mutta se ei olisi viisain tapa. Shakki on mahdollista torjua myös väistämällä kuninkaalla johonkin turvallisista ruuduista e2 tai f1.

1.12 Tornilla on mahdollista shakata a8- ja f7-ruudusta. Ratsu voi myös shakata joko d7- tai h7-ruudusta. Ethän yrittänyt shakata kuninkaallasi? Muista, että kuninkaalla ei voi koskaan siirtyä toisen kuninkaan viereen. Kuninkaalla ei voi siis shakata toista kuningasta.

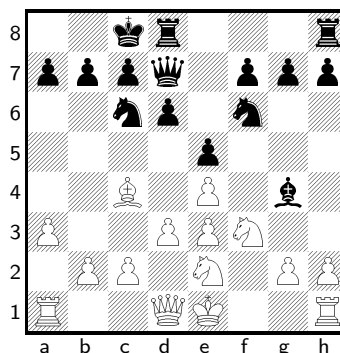
1.13 Tässä tehtävässä voidaan tehdä paljastusshakki siirtämällä mustan ratsua. Ratsu voi siirtyä ruutuihin f2, f4 tai g5. Mikä näistä olisi sitten järkevin? Jos ratsu siirtyisi f4- tai g5-ruutuun voisi valkoinen torjua

shakin syömällä mustan tornin pois. Paras tapa shakata olisi siirtää ratsu f2-ruutuun, jolloin asema laudalla olisi seuraava:



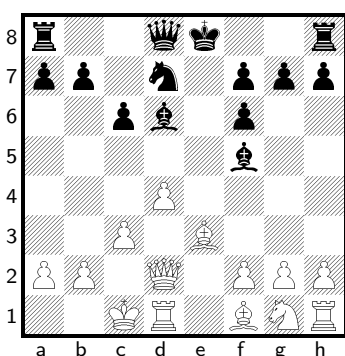
Nyt shakkaavat sekä mustan torni että ratsu. Tätä kutsutaan **kaksoisshakiksi**. Ainoa mahdollisuus torjua kaksoisshakki on siirtää kuningasta, sillä milloinkaan ei voida molempia shakkaavia nappuloita syödä yhtäaikaan, eikä ole sellaista supernappulaa, joka pystyisi menemään molempien shakkinlinjojen väliin yhdellä siirrolla.

1.14 Mustan pitkä linnoitus ei ole mennyt shakin sääntöjen mukaisesti. Jos kelataan yksi siirto taaksepäin, mustan kuningas on e8-ruudussa ja torni a8-ruudussa. Linnoituksessa kuningas siirtyy kaksi ruutua sivulle eli ruutuun c8 eikä b8. Musta oli vahingossa väärin linnoittaessaan siirtynyt kuninkaalla virheellisesti kolme ruutua sivulle. Oikein tehdyn linnoituksen jälkeen asema näyttäisi tältä:



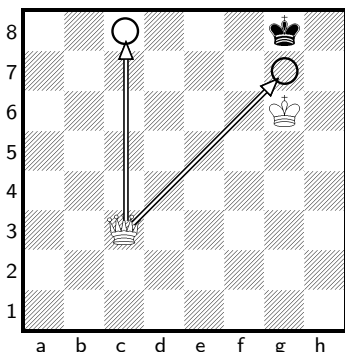
1.15 Musta ei voi linnoittaa, sillä valkoisen ratsu shakkaa mustan kuningasta. Shakin voi torjua vain väistämällä kuninkaalla, jolloin musta menettää samalla oikeutensa linnoittaa myöhemmässä vaiheessa peliä.

1.16 Valkoinen voi tehdä pitkän linnoituksen. Kuningas ei ole shakissa, eikä se siirry linnoittaessa shakatun ruudun yli. Torni siirtyy uhatun ruudun yli, mutta se on täysin sallittua. Linnoituksen jälkeen asema olisi siis seuraava:



1.17 Musta on siirtänyt molempia tornejaan, joten hän ei voi koko pelin aikana linnoittaa enää kummallekaan puolelle. Valkoinen on siirtynyt jossain vaiheessa kuninkaallaan d1-ruutuun, joten hänenkin oikeus linnoitukseen on menetetty.

1.18 Tässä tehtävässä kuningatar voi valita, mistä ruudusta matti tehdään. Vaihtoehdot ovat seuraavat:



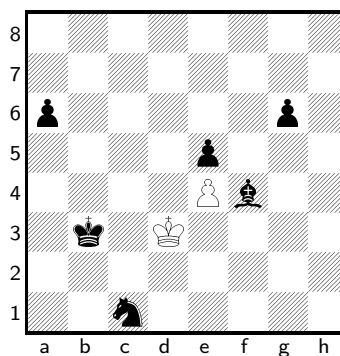
Kuningatar tekee matin siis joko c8-ruudusta tai g7-ruudusta. Molemmissa tapauksissa valkoisen kuninkas tukee matin tekoa. Musta ei pysty torjumaan shakkia.

1.19 Jos f7-sotilas syödään lähettillä, niin kyseessä on shakki, mutta mustan kuningas voi väistyä e7-ruutuun (kuningas ei voi syödä lähettiä, koska valkoisen kuningatar suojaa sitä). Voittava tapa on syödä f7-sotilas kuningattarella, jolloin mustan kuningas on matissa.

1.20 Matti tornilla tulee näppärästi f8-ruudusta. Jos torni shakkaisi h1-ruudusta, mustan kuningas voisi väistää viereiseen g8-ruutuun.

1.21 Jälleen näemme tutun kuvion. Oman torninsa suojaamana mustan kuningatar pystyy antamaan kuoloniskun f2-ruudusta: shakki ja matti!

1.22 Asema on pelistä **Örn Ágústsson - Jaakko Oksa**. Ensimmäisenä mieleen tulee korottaa sotilas kuningattareksi, ja sekin on ihan hyvä siirto. Oksa näki kuitenkin asemassa piilevän kauniin matin. Katotaan, mitä tapahtuu, jos sotilaan korottaa ratsuksi:



Shakki... ja matti! Mustan kuningas estää nimittäin paon c2-, c3-, tai c4-ruutuihin. Mustan sotilas puolestaan varjoi d4-ruutua. Lähetti ja korotettu ratsu uhkaavat loppuja ruutuja. Kaunista nappu-

loiden yhteistyötä!

1.23 Valkoisen kuningas ei voi liikkua mihinkään, mutta sotilasta voi siirtää. Siksi tilanne ei ole patti, vaan peli jatkuu normaalisti.

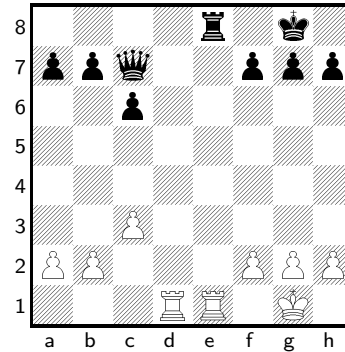
1.24 Tässä valkoisen tornit ovat kutoneet epäonnisen verkon. Musta ei pysty siirtämään kuningastaan, eikä hänellä ole muitakaan nappuloita, joten tilanne on patti.

1.25 Avain tämän vaikeahkon tehtävän ratkaisemiseen on ikuinen shakki. Musta saa aikaan ikuisen shakin shakkaamalla tummaruutuisella lähetillään vuorotellen f2- ja e3-ruuduista (mustan ratsu suojaa lähettiä molemmissa ruuduissa). Mustan kuningas joutuu seilaamaan edestakaisin ruuduissa d2 ja e1, joten peli on tasan ikuisen shakin vuoksi.

1.26 Kyseessä on tasapuolinen vaihtokauppa, sillä valkoinen voittaa mustan ratsun, mutta menettää oman lähettinsä. Lähetti ja ratsuhan ovat laskettu shakissa yhtä vahvoiksi.

1.27 Valkoinen voittaisi mustan lähetin vain väliaikaisesti, sillä mustan kuningatar voisi syödä sen jälkeen tornin pois. Koska torni on lähettiä arvokkaampi, vaihto ei olisi tässä järkevä.

1.28 Jos valkoinen syö kuningattarellaan tornin, musta voi syödä sen takaisin, jonka jälkeen asema näyttää tältä:



Oliko vaihto kannattava? Oli, sillä nytään valkoinen voi syödä mustan tornin pois omallaan tehden samalla matin!

1.29 Koska mustan molemmat ratsut pysyvät siirtymään ruutuun d7, pitää siirto merkitä **Rbd7** (ratsu, joka on b-linjalla siirtyy d7-ruutuun).

1.30 Laudalla on tilanne, jossa molemmat valkoisen torneista voivat siirtyä e1-ruutuun. Siksi siirto merkitään **The1** (torni, joka on h-linjalla siirtyy e1-ruutuun).

1.31 Riippuen siitä kummalla sotilaalla musta syö siirto merkitään **axb6** (sotilas, joka on a-linjalla syö b6-ruudussa olevan nappulan) tai **cxb6** (sotilas, joka on c-linjalla syö b6-ruudussa olevan nappulan).

1.32 Tässä siirrosta valkoinen shakkaa, joten siirto merkitään **Rxf6+**.