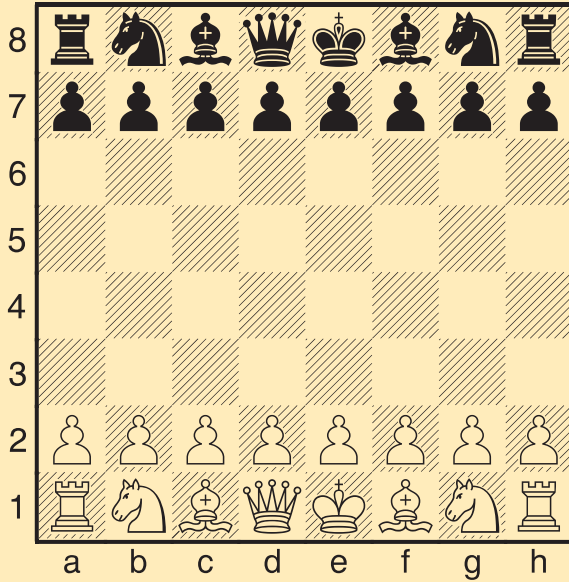


VEIKKO VALO



SHAKIN AAKKOSET

Suomen Shakkikustannus

Sisällysluettelo

ALKUSANAT	3
PELIVÄLINEET	4
NAPPULOIDEN OIKEA ALKUASEMA	5
RUUTUJEN NIMET	6
SIIRTOJEN MERKITSEMINEN	7
NAPPULOIDEN LIIKKUMINEN	8
Kuningatar	8
Torni	9
Lähetti	10
Ratsu	11
Kuningas	12
Sotilas	13
SHAKKI JA MATTI	15
Patti	17
SHAKKEJA JA MATTEJA – HARJOITUSTEHTÄVIÄ	18
PATTIASEMIA	19
ERIKOISSIIRROT	20
LINNOITTUMINEN	20
OHESTALYÖNTI	21
LINNOITUS- JA OHESTALYÖNTIHARJOITUKSIA	23
SHAKKIPELIN PÄÄMÄÄRÄ	24
YHDEN SIIRRON MATTI – HARJOITUKSIA	25
TYYPILLISIÄ MATTIASEMIA	26
PELAAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN	27
MITEN SHAKKIA PELATAAN?	28
Pelin aloittaminen, avausvaihe	28
Keskipeli	32
Loppupeli	34
MATIN TEKEMINEN	38
Matti kuninkaalla ja kuningattarella	38
Matti kuninkaalla ja tornilla	39
PIENI SHAKKISANASTO	41
HARJOITUSTEHTÄVIEN VASTAUKSET	42
LISÄTIETOJA NUORILLE SHAKINHARRASTAJILLE	44

Viides, korjattu ja uudistettu painos

Copyright © Suomen Shakkikustannus Oy, Helsinki

ISBN

Sälekarin kirjapaino Oy, Somero 2010

Alkusanat

Shakkia on kutsuttu pelien kuninkaaksi. Siitä on keksitty lukemattomia määritelmiä ja lentäviä lauseita. Siihen on liitetty ennakkoluuloja ja väärinkäsityksiä, sitä on aliarvostettu ja – yllättävää sinänsä – myös yliarvostettu. Shakista on kirjoitettu kymmeniä tuhansia kirjoja, todennäköisesti enemmän kuin kaikista muista peleistä yhteensä. Suomeksikin on ilmestynyt useita kymmeniä oppikirjoja.

Shakin perusteet – vähintäänkin nappuloiden liikkuminen sekä käsitteet shakki, matti ja patti – kuuluvat mielestäni hyvään yleissivistykseen, ja siksi ne pitäisi opettaa kaikille. Opettajien ja muidenkin ammatikseen kasvatus-työtä tekevien pitäisi osata shakin perusasiat – vaatimus ei voi olla kohtuuton! Esimerkiksi nykyisin paljon käytetty ilmaisu patti-tilanne on sekin lähtöisin shakista, ja se kuulostaa epäilemättä omituiselta, ellei tiedä sen merkitystä.

Tässä suppeassa opasvihkosessa pyrin esittämään shakin perussäännöt mahdollisimman selkeästi. Lähinnä tämä vihkonen soveltuu niiden koulu-kerhojen käyttöön, joita toivon mukaan runsaasti perustetaan kaikkialla Suomessa. Varsinaisia shakin hienouksia tähän ei sisälly, sillä kohderyhmänä ovat nimenomaan aloittelijat ja varhaisnuoret.

Shakki on monissa maissa vähintäänkin valinnaisena oppiaineena kouluis-ssa. Suomessakin on mahdollista ottaa shakki valinnaisaineeksi yläasteiden kouluissa. Tätä mahdollisuutta on kuitenkin käytetty melko vähän, mikä johtuu shakkitaitoisten opettajien puuttumisesta.

Shakkia voidaan pitää pelkästään pelinä, mutta mielestäni se on paljon enemmän. Shakki on monipuolinen henkisen urheilun muoto, jota voi täysipainoisesti harrastaa lapsesta vanhukseksi. Shakkia pelataan samoilla säännöillä kaikkialla maailmassa, joten se soveltuu hyvin myös kansainvälisyyskasvatukseen.

Shakki parantaa keskittymiskykyä, opettaa itsenäistä päätöksentekoa, kehittää luovuutta ja loogista ajattelua jne. Joten ei kun pelaamaan!

Veikko Valo

Pelivälineet

Shakkia pelataan laudalla, joka on jaettu 64 ruutuun. Ruudut ovat vuorotellen vaaleita ja tummia. Ruutuja kutsutaan valkeiksi ja mustiksi, vaikka ne olisivatkin jonkin muun värisiä. Lauta asetetaan siten, että pelaajan *oikean käden puolella on valkea nurkkaruutu*. Ruuduille muodostuvat ”nimet” laudan reunoissa olevista numeroista ja kirjaimista. Lautakuviassa sivulla 6 näkyvät nämä ruutujen nimet.

Pelin alussa molemmilla pelaajilla on käytössään 16 nappulaa: kuningas, kuningatar, kaksi tornia, kaksi lähettiä, kaksi ratsua ja kahdeksan sotilasta. Nappuloita kutsutaan valkeiksi ja mustiksi, vaikka ne olisivat muunkin värisiä. Myös pelaajia voidaan kutsua mustaksi ja valkeaksi.

Nappuloiden oikea alkuasema on viereisellä sivulla. Vaikeinta näyttää aluksi olevan kuninkaan ja kuningattaren järjestys. Tässä voisi olla avuksi värisääntö: *kuningatar määrää värin*: alkuasemassa valkean kuningattaren ruutu on valkea ja mustan kuningattaren ruutu musta (tumma).

Pelin aloittaa aina valkea ja sen jälkeen pelaajat tekevät vuorotellen yhden siirron kerrallaan.

Harjoitustehtävien vastaukset löytyvät sivuilta 42–43. Kuvioissa *valkea pelaa aina ylöspäin* ja *musta alaspäin*.

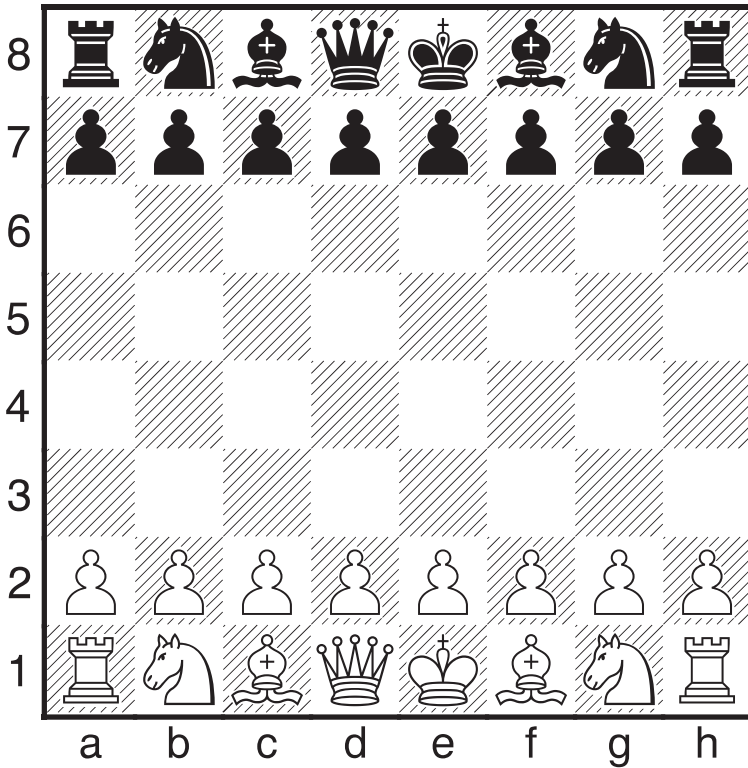
Nappuloista käytetään lyhenteitä ja niiden keskinäistä arvosuhdetta määrittäen käyttäen sotilasta mittayksikkönä (1 sotilas = 1 piste).

<u>Nappula</u>	<u>Lyhenne</u>	<u>Arvo</u>
Kuningas	K	
Kuningatar	D	9
Torni	T	5
Lähetti	L	3
Ratsu	R	3
Sotilas	s	1

Sotilaan lyhennettä ei yleensä käytetä, vaan merkitään vain ruutu, johon sotilas siirtyy. Kuninkaan arvoa on vaikea määrittellä, koska se on nappula, jota ei koskaan lyödä. Alku- ja keskipelissä kuningas ei ole vahva nappula, mutta loppupelissä sen merkitys yleensä lisääntyy.

Siirtomerkinnöissä upseerien lyhenteet ovat *isoja kirjaimia*. Ruudut merkitään *pienin kirjaimin* siten, että aina ensin kirjain ja sitten numero. Esimerkiksi upseerin siirto voi olla Df3 ja sotilaan siirto e4.

Nappuloiden oikea alkuasema:



Valkeat nappulat sijaitsevat riveillä 1 ja 2, mustat nappulat riveillä 7 ja 8. Laudan oikeanpuoleinen nurkkaruutu (h1) on valkea. Tornit sijaitsevat nurkkaruuduissa ja niiden vieressä ovat ratsut. Ratsujen vieressä ovat lähetit. Kuningas ja kuningatar ovat keskellä. Valkea kuningatar on valkealla ruudulla d1 ja musta kuningatar tummalla ruudulla d8. Kuninkaiden ruudut ovat e1 ja e8. Valkean sotilaat sijaitsevat toisella rivillä ja mustan sotilaat seitsemännellä rivillä.

Shakkilaudan ruutujen nimet:

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Ruutujen nimet muodostuvat siis laudan reunassa olevista *numeroista* ja *kirjaimista* eli koordinaateista. *Pystysuoria* rivejä kutsutaan *linjoiksi* (a-linja, b-linja, c-linja ja niin edelleen). *Vaakasuoria* rivejä kutsutaan *riveiksi* (1. rivi, 2. rivi, 3. rivi jne.). *Viistorivejä*, esimerkiksi tummien ruutujen riviä ruudusta a1 ruutuun h8 tai valkeiden ruutujen riviä ruudusta b1 ruutuun h7, kutsutaan *diagonaaleiksi* eli halkaisijoiksi.

Siirtojen merkitseminen

Laudan reunassa olevat kirjaimet ja numerot antavat ruuduille nimen. Kuviossa viereisellä sivulla on lauta, johon on merkitty kunkin ruudun nimi. Upseereista käytetään kirjainlyhenteitä, jotka on mainittu sivulla 4. Sotilaan lyhennettä ei käytetä, vaan merkitään vain ruutu, johon sotilas siirtyy. Nykyisin käytetään lyhyttä siirtomerkinä, jossa merkitään vain se ruutu, johon nappula siirtyy. Pitkässä siirtomerkinäissä mainitaan myös se ruutu, josta siirtyvä nappula lähtee.

Siirtoihin lisätään usein myös erilaisia merkkejä, joista tavallisimmat ovat:

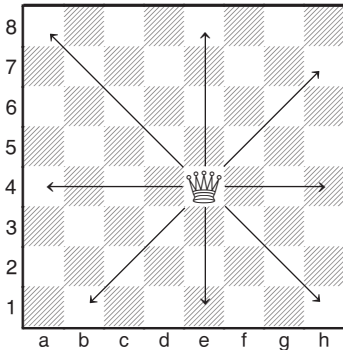
- X = matti. Esimerkiksi Dh7X.
- x = lyönti. Esimerkiksi Dxf7.
- + = shakki. Esimerkiksi La4+.
- ! = hyvä siirto. Esimerkiksi Rg5!.
- !! = erityisen hyvä siirto. Esimerkiksi Dxc7!!.
- ? = huono siirto. Esimerkiksi Dh5?.
- ?? = karkea virhe. Esimerkiksi Dh6??.
- 0–0 = lyhyt linnoitus.
- 0–0–0 = pitkä linnoitus.

Nappuloiden liikkuminen

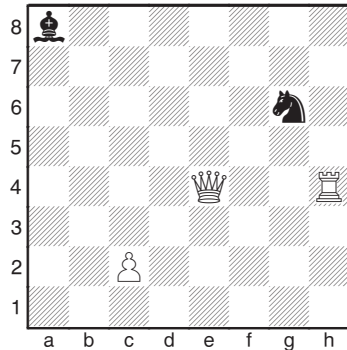
Kuningatar

Kuningatar liikkuu sekä *suoraan* että *viistoon*. Se liikkuu siis pitkin linjoja, rivejä ja diagonaaleja.

Jos laudalla on tilaa, eli muut nappulat eivät estä kuningattaren liikkumista, kuningatar voi siirtyä niin monta ruutua kuin pelaaja haluaa. Kuningattaren, kuten muidenkin nappuloiden liikettä kuitenkin rajoittavat muut laudalla olevat nappulat.



KUVIO 1



KUVIO 2

KUVIOSSA 1 kuningatar on sijoitettu muuten tyhjälle laudalle. Sillä on mahdollisuus siirtyä sijoitusruudustaan e4 peräti 27:ään eri ruutuun pelaajan vallinnan mukaan.

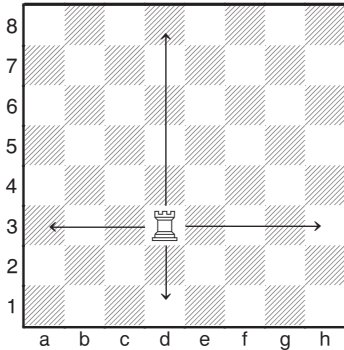
KUVIOSSA 2 on laudalla muitakin nappuloita, ja ne rajoittavat kuningattaren liikkumista. Ruutuun, jossa on oma nappula, ei voi siirtyä. Ruutuun, jossa on vastustajan nappula, voi siirtyä vain, jos samalla lyö vastustajan nappulan.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 1:

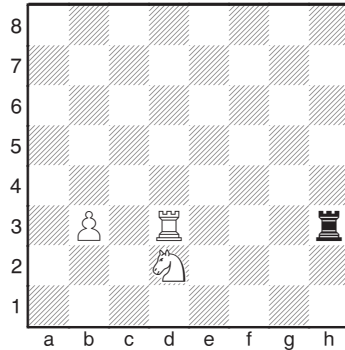
- Mitkä ovat ne ruudut, joihin valkea kuningatar ei kuviossa 2 voi siirtyä lainkaan, koska niissä on valkea nappula?
- Mitkä ovat ne ruudut, joihin valkea kuningatar voi kuviossa 2 siirtyä lyömällä niissä olevan mustan nappulan?

Torni

Torni liikkuu suoraan pitkin linjoja tai rivejä. Myös torni voi siirtyä niin monta ruutua kuin pelaaja haluaa, jos laudalla on tilaa. Liikkumista rajoittavat muut laudalla olevat nappulat. Ruutuun, jossa on oma nappula, ei voi lainkaan siirtyä. Ruutuun, jossa on vastustajan nappula, voi siirtyä, jos samalla lyö vastustajan nappulan.



KUVIO 3



KUVIO 4

KUVIOSSA 3 valkea torni on sijoitettu ruutuun d3 ja lauta on muuten tyhjä. Nuolet osoittavat, mihin suuntiin ja mihin ruutuihin torni voi siirtyä. Tornilla voi pelaajan valinnan mukaan siirtyä 14:ään eri ruutuun.

KUVIOSSA 4 laudalla on muitakin nappuloita ja ne rajoittavat tornin liikkumista. Ruutuun, jossa on oma (valkea) nappula, ei voi siirtyä lainkaan. Ruutuun, jossa on vastustajan (mustan) nappula, voi siirtyä lyömällä samalla mustan nappulan.

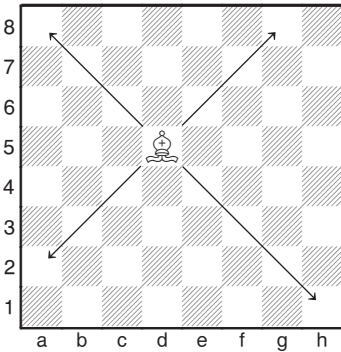
HARJOITUSTEHTÄVÄ 2:

- Mitkä ovat ne ruudut, joihin valkea torni ei voi kuviossa 4 siirtyä, koska niissä on oma nappula?
- Mitkä ovat ne ruudut, joihin valkea torni voi siirtyä lyömällä samalla olevan mustan nappulan?

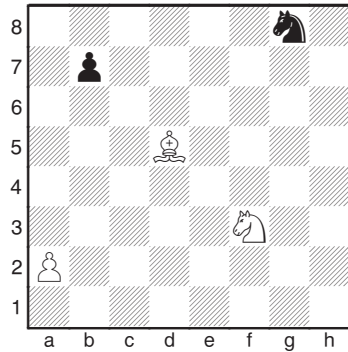
Lähetti

Lähetti liikkuu viistorivejä pitkin. Viistorivejä kutsutaan myös diagonaaleiksi eli halkaisijoiksi. Lähetti voi siirtyä viistorivillään niin monta ruutua kuin pelaaja haluaa, jos tilaa on. Senkin liikkumista siis rajoittavat muut nappulat.

Koska lähetti liikkuu viistoriveillä, se kulkee vain joko tummia tai vaaleita ruutuja pitkin. Siis lähetti, joka on alkuasemassa tummalla ruudulla, pystyy pelin aikana liikkumaan vain tummilla ruuduilla. Alkuasemassa valkealla ruudulla oleva lähetti puolestaan pysyy koko pelin ajan valkeilla ruuduilla.



KUVIO 5



KUVIO 6

KUVIOSSA 5 lähetti on ruudussa d5 ja lauta on muuten tyhjä. Lähetti voi pelaajan valinnan mukaan siirtyä 13:een eri ruutuun.

KUVIOSSA 6 laudalla on muitakin nappuloita, jotka rajoittavat lähetin liikkumista. Ruutuun, jossa on oma (valkea) nappula, ei voi siirtyä. Ruutuun, jossa on vastustajan (musta) nappula, voi siirtyä lyömällä tämän nappulan.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 3:

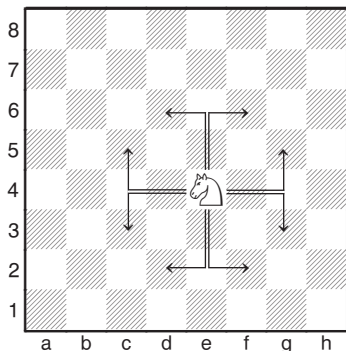
- Mitkä ovat ne ruudut, joihin valkea lähetti ei voi kuviossa 6 siirtyä, koska niissä on oma nappula?
- Mitkä ovat ne ruudut, joihin valkea lähetti voi siirtyä vain lyömällä niissä olevan vastustajan nappulan?

Ratsu

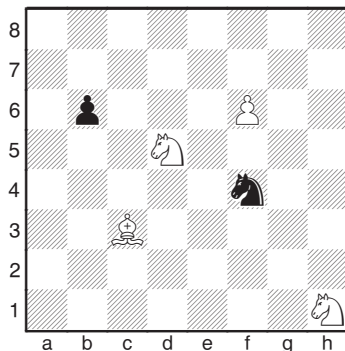
Tämä nappula on siis viralliselta nimeltään ratsu eikä esimerkiksi hevonen. Ratsun siirto on erikoinen, ja sen oppiminen lienee aluksi kaikkein vaikein. Ratsu liikkuu kaksi ruutua suoraan ja yhden ruudun sivulle, tai yhden ruudun suoraan ja kaksi sivulle. (Myös näin voi liikkeen selittää: ratsu liikkuu yhden ruudun suoraan ja yhden viistoon eteenpäin.)

Ratsun liike muistuttaa L-kirjainta. Tämä L-kirjain voi kuitenkin olla missä asennossa tahansa! Hyvä muistisääntö on, että ratsu siirtyy aina eriväriselle ruudulle kuin mistä se lähtee. Eli jos ratsu on valkealla ruudulla, se siirtyy seuraavaksi tummalle ruudulle, ja jos ratsu on tummalla ruudulla, se seuraavaksi siirtyy valkealle ruudulle.

Ratsu on ainoa nappula, joka voi hypätä muiden nappuloiden yli.



KUVIO 7



KUVIO 8

KUVIOSSA 7 ratsu on sijoitettu ruutuun e4 muutoin tyhjällä laudalla ja nuolet osoittavat, mihin ruutuihin se voi siirtyä. Mahdollisia ruutuja on siis kahdeksan.

KUVIOSSA 8 on kaksi valkeaa ratsua ja yksi musta ratsu ja muitakin nappuloita. Kulmaruudussa h1 oleva ratsu voi siirtyä vain kahteen eri ruutuun. Toinen ratsu on ruudussa d5, ja sen siirtymistä rajoittavat muut nappulat.

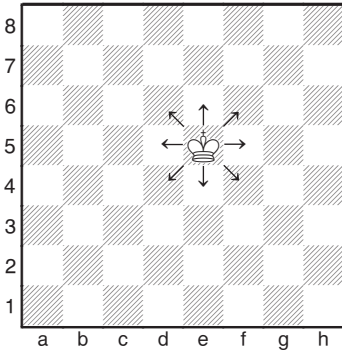
HARJOITUSTEHTÄVÄ 4:

- Mihin tyhjiin ruutuihin kuviossa 8 ruudussa d5 oleva ratsu voi siirtyä?
- Mihin ruutuihin kuviossa 8 ruudussa d5 oleva ratsu voi siirtyä lyömällä niissä olevan mustan nappulan? Voiko musta ratsu f4 lyödä jonkin valkean nappulan?
- Mihin ruutuihin kuviossa 8 ruudussa h1 oleva ratsu voi siirtyä?

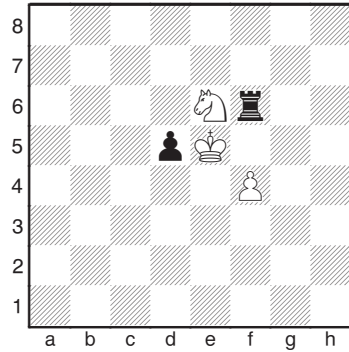
Kuningas

Kuningas voi siirtyä joka suuntaan, siis viistoon ja suoraan, mutta *vain yhden ruudun kerrallaan*. Valkea ja musta kuningas eivät koskaan saa olla vierekkäisissä ruuduissa, vaan niiden välissä on oltava aina ainakin yksi ruutu.

Kuningas on ainoa nappula, jota ei voi lyödä. Se pysyy siis laudalla koko pelin ajan. Kuningasta voidaan uhata, ja tätä kuninkaaseen kohdistuvaa uhkausta kutsutaan *shakkaukseksi*. Kuninkaaseen kohdistuva *uhkaus on aina heti torjuttava*. Jos uhkausta ei voi millään tavoin torjua, kuningas on matissa ja peli on päättynyt. *Shakista ja matista* enemmän tuonnempana.



KUVIO 9



KUVIO 10

KUVIOSSA 9 kuningas on ruudussa e5 ja nuolet osoittavat, mihin ruutuihin kuningas voi siirtyä. Mahdollisia ruutuja on siis kahdeksan.

KUVIOSSA 10 on muitakin nappuloita, jotka rajoittavat kuninkaan liikkumista.

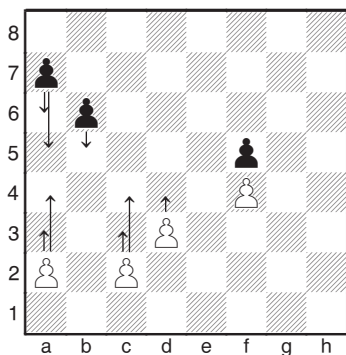
HARJOITUSTEHTÄVÄ 5:

- Mihin ruutuihin kuningas ei kuviossa 10 voi siirtyä, koska niissä on oma (valkea) nappula?
- Mihin ruutuihin kuningas kuviossa 10 voi siirtyä lyömällä vastustajan (mustan) nappulan?

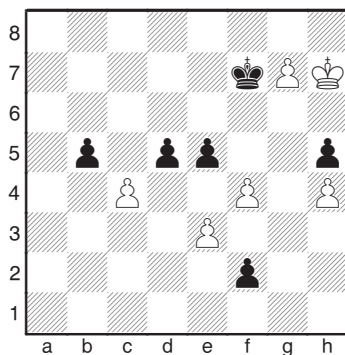
Sotilas

Sotilas poikkeaa muista nappuloista monilla tavoilla. Se on ainoa nappula, joka liikkuu lyödessään eri tavalla kuin muulloin. Sotilas voi liikkua vain eteenpäin, ei siis koskaan taaksepäin. Lisäksi se voi kokea muodonmuutoksen: viimeiselle riville edennyt sotilas korottuu miksi tahansa upseeriksi pelaaja haluaa. Vain kuninkaaksi ei sotilasta voi korottaa.

Alkuasemasta jokainen sotilas voi pelaajan valinnan mukaan siirtyä joko yhden tai kaksi ruutua suoraan eteenpäin. Kerran siirtynyt sotilas voi siirtyä vain yhden ruudun eteenpäin. Lyödessään sotilas siirtyy yhden ruudun viis-
toon eteenpäin.



KUVIO 11



KUVIO 12

KUVIOSSA 11 on valkea sotilas ruuduissa a2, c2, d3 ja t4. Ruuduissa a7, b6 ja f5 on musta sotilas. Kuvioissa *valkea* pelaa *aina ylöspäin* ja *musta* pelaa *aina alaspäin*.

Valkean sotilas a2 voi siirtyä – pelaajan valinnan mukaan – joko ruutuun a3 tai a4. Valkea sotilas c2 voi siirtyä ruutuun c3 tai c4. Sotilas d3 on jo siirtynyt yhden ruudun ja voi siten siirtyä vain ruutuun d4. Valkea sotilas f4 taas ei voi siirtyä lainkaan, sillä musta sotilas f5 tukkii sen tien.

Mustan sotilas a7 voi siirtyä joko ruutuun a6 tai a5. Sotilas b6 voi siirtyä vain ruutuun b5. Sotilas f5 ei voi siirtyä lainkaan, sillä valkea sotilas f4 tukkii sen tien. Sotilaiden siirtomahdollisuudet on merkitty nuolilla.

KUVIOSSA 12 on ruuduissa c4, e3, f4, g7 ja h4 valkea sotilas. Ruuduissa b5, d5, e5, f2 ja h5 on musta sotilas.

Jos nyt *siirtovuorossa on valkea*, ovat valkean sotilaiden siirtomahdollisuudet seuraavat:

Sotilas c4 voi siirtyä ruutuun c5 tai lyödä mustan sotilaan b5 tai d5. Sotilas e3 voi siirtyä ruutuun e4. Sotilas f4 voi siirtyä ruutuun f5 tai lyödä mustan sotilaan e5.

Sotilas g7 voi siirtyä ruutuun g8, jolloin se *korottuu miksi tahansa upseeriksi, kuningasta lukuun ottamatta*. Pelaaja valitsee, miksi upseeriksi hän haluaa sotilaan korottaa. *Korotus ei riipu laudalla olevista nappuloista*. Voi siis esimerkiksi korottaa kuningattareksi, vaikka vanha kuningatar olisikin vielä pelissä mukana. Sotilaan korotus tapahtuu siten, että ruutuun g8 siirtynyt sotilas poistetaan laudalta ja ruutuun g8 sijoitetaan korotettava upseeri.

Sotilas h4 ei voi siirtyä lainkaan, koska mustan sotilas h5 tukkii sen tien.

Jos taas *musta on siirtovuorossa*, ovat mustan sotilaiden siirtomahdollisuudet:

Sotilas b5 voi siirtyä ruutuun b4 tai lyödä valkean sotilaan c4. Sotilas d5 voi siirtyä ruutuun d4 tai lyödä valkean sotilaan c4. Sotilas e5 voi siirtyä ruutuun e4 tai lyödä valkean sotilaan f4.

Sotilas f2 voi siirtyä ruutuun f1, jolloin se korotetaan miksi tahansa muuksi upseeriksi paitsi ei kuninkaaksi. Sotilas h5 ei voi siirtyä lainkaan, koska valkean sotilas h4 tukkii sen tien.

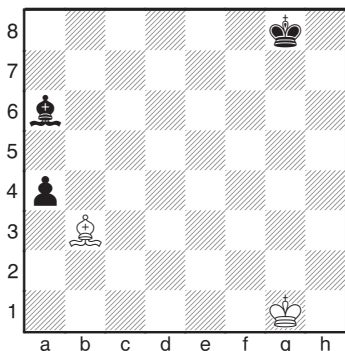
Sotilasta ei voi korottaa vastustajan nappulaksi! Valkea sotilas siis korottuu valkeaksi upseeriksi ja musta sotilas puolestaan korottuu mustaksi upseeriksi.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 6:

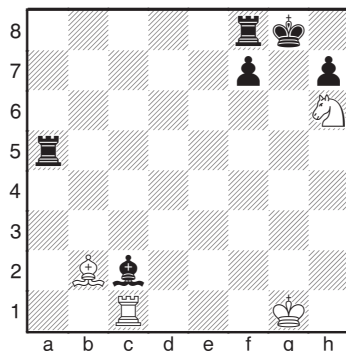
- a) Aseta laudalle seuraavat sotilaat: valkea: a3, c2, d4, h7, musta: b7, c6, e5, g2. Määrittele jokaisen sotilaan kaikki mahdolliset siirrot!
- b) Aseta laudalle seuraavat sotilaat: valkea: b4, d4, e4, f3, g7, h5, musta: a2, b6, c5, e7 ja f4. Määrittele jokaisen sotilaan kaikki mahdolliset siirrot!

Shakki ja matti

Kuten jo aikaisemmin on todettu, *kuningasta ei voi lyödä*. Kuningasta voidaan kuitenkin uhata ja tätä uhkausta kutsutaan *shakiksi* (shakkaukseksi). Pelaajan ei tarvitse sanoa shakkaavansa. Aloittelevien pelaajien peleissä ehkä on kuitenkin paikallaan sanoa shakki, kun shakkaa, sillä muuten shakkaus voi jäädä huomaamatta. Ehdoton sääntö nimittäin on, että *shakki on aina heti torjuttava*. Jos shakkaa ei voi millään tavoin torjua, on kuningas *matissa* ja peli päättyy.



KUVIO 13



KUVIO 14

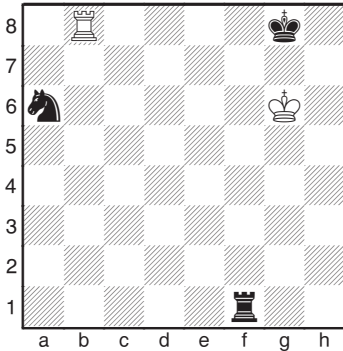
KUVIOSSA 13 valkean lähetti ruudussa b3 uhkaa mustaa kuningasta: *shakki!* Mustan on nyt heti seuraavalla siirrollaan torjuttava shakki. Tähän on kolme mahdollisuutta:

- Musta siirtää lähettinsä ruudusta a6 ruutuun c4 ja katkaisee valkean lähetin linjan kohti mustaa kuningasta. Samalla musta lähetti c4 jää *kiinnitykseen*. Lisäksi valkea voi lyödä mustan lähetin seuraavalla siirrollaan ja shakata samalla uudelleen.
- Mustan sotilas a4 lyö valkean lähetin b3.
- Mustan kuningas siirtyy johonkin ruuduista f8, h8, g7 tai h7. Ruutuun f7 siirtyminen ei ole mahdollista – uhkaahan valkean lähetti b3 myös sitä ruutua!

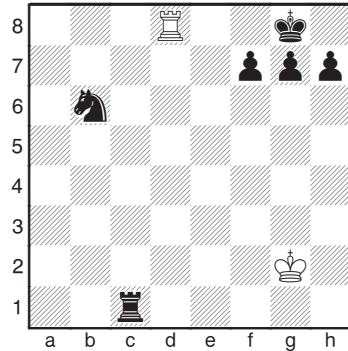
KUVIOSSA 14 valkea ratsu uhkaa mustan kuningasta. Musta kuningas ei voi siirtyä ruutuihin f8, f7 ja h7, koska niissä on oma nappula. Ruutuihin g7 ja h8 musta kuningas ei voi siirtyä, koska valkean lähetti b2 uhkaa niitä. Mikään

musta nappula ei voi myöskään lyödä valkean ratsua. Ja koska ratsu voi hypätä muiden nappuloiden yli, *ei ratsun shakkausta voi torjua siirtämällä nappula väliin*. Tässä tilanteessa ei ratsun h6 tekemää shakkausta voi torjua millään tavalla! Mustan kuningas on siis matti ja peli on päättynyt valkean voittoon.

Matti on erikoinen käsite, joka aluksi voi tuntua vaikealta ymmärtää. Missään muussa pelissä ei liene aivan vastaavaa käsitettä. Yksi tapa yrittää määritellä matti on: matti on kuninkaaseen kohdistuva uhkaus (shakkaus), jota ei voi millään tavalla torjua.



KUVIO 15



KUVIO 16

KUVIOSSA 15 valkean torni b8 shakkaa mustaa kuningasta. Mustalla on kaksi tapaa torjua shakki:

- a) Musta ratsu a6 voi lyödä tornin.
- b) Musta torni f1 voi siirtyä väliin ruutuun f8.

Musta kuningas ei voi siirtyä: valkean tornin uhkaus kohdistuu myös ruutuihin f8 ja h8. Ruutuihin f7, g7 ja h7 kuningas ei voi siirtyä, koska niitä uhkaa valkea kuningas g6. *Kuninkaas eivät koskaan saa olla vierekkäisissä ruuduissa!* Kuninkaiden välissä on aina oltava vähintään yksi ruutu.

KUVIOSSA 16 valkea on tehnyt niin sanotun peräriivin matin: torni d8 uhkaa mustaa kuningasta. Musta kuningas ei voi siirtyä ruutuihin f7, g7 ja h7, koska niissä on oma nappula. Valkean torni uhkaa tietenkin myös ruutuja f8 ja h8, joten kuningas ei voi siirtyä niihinkään. Mikään mustan nappula ei myöskään voi lyödä valkean tornia tai siirtyä valkean tornin ja mustan kuninkaan väliin. *Musta kuningas on siis matissa* ja peli on päättynyt valkean voittoon.

Matin tekeminen on shakkipelin lopullinen päämäärä. Vaikka voittaisit miten paljon tahansa vastustajan nappuloita, et voi voittaa peliä, ellet osaa tehdä mattia. (Poikkeuksina ovat tapaukset, joissa vastustaja ilmoittaa luovuttavansa tai aikavoitot, jos pelissä käytetään shakkikelloa.)

Sivulla 26 on kahdeksan esimerkkiä *tyypillisistä mattiasemista*.

Patti

Patti tarkoittaa tilannetta, jossa *kuningas ei ole uhattuna* (shakissa), mutta *siirtovuorossa oleva pelaaja ei kuitenkaan voi tehdä mitään siirtoa* – ei *kuninkaalla*, eikä myöskään *millään muulla nappulalla*. Patti merkitsee myös pelin päättymistä, ja *lopputuloksena* on silloin tasapeli.

Sivulla 19 on kahdeksan kuviota, joissa kaikissa musta kuningas on patissa. *Patissa voi olla vain pelaaja, joka on siirtovuorossa*. Näissä asemissa oletetaan olevan siis mustan siirtovuoro.

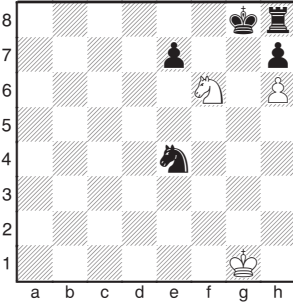
Jos sivun 19 kuvioissa olisi valkean siirtovuoro, *valkea voisi seuraavalla siirrollaan purkaa pattitilanteen*, jolloin peli tietenkin voisi jatkua.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 7:

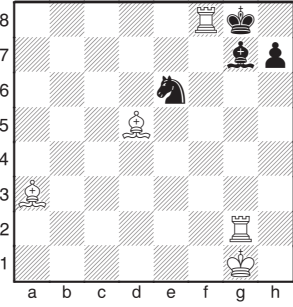
Sivulla 18 on kuvioina kahdeksan asemaa. Kaikissa niissä valkea shakkaa mustaa kuningasta.

- a) Kuvioissa 1–4 shakki on torjuttavissa. Millä tavoin?
- b) Kuvioissa 5–8 shakki ei voi torjua. Musta on siis matissa. Perustele, miksi musta on matissa, eli miksi shakkaus on torjumaton.

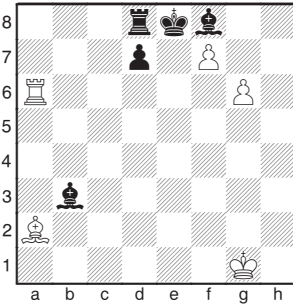
1



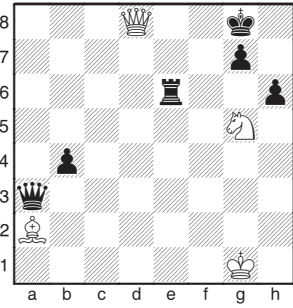
5



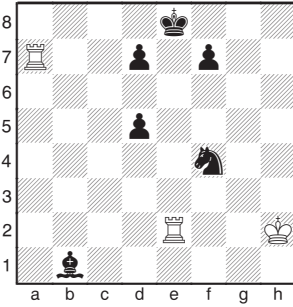
2



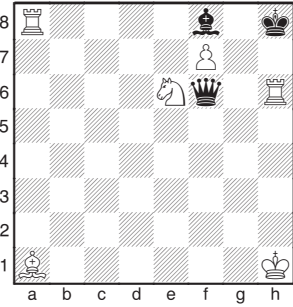
6



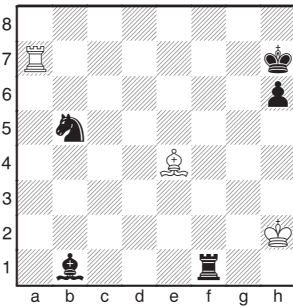
3



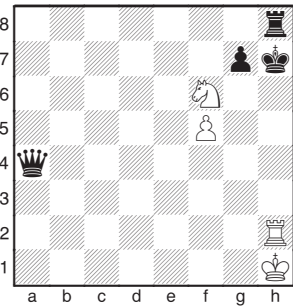
7



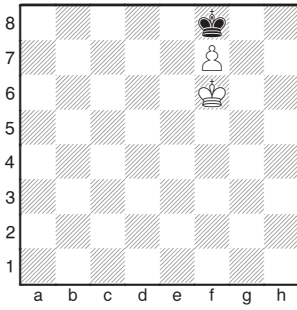
4



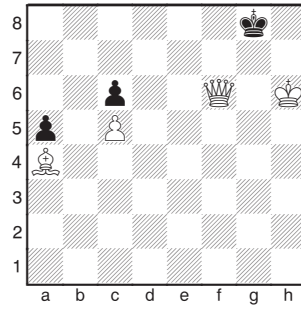
8



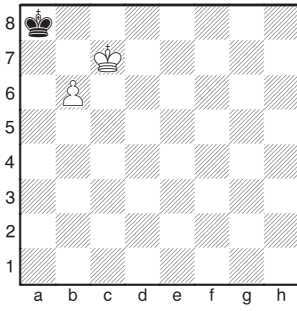
1



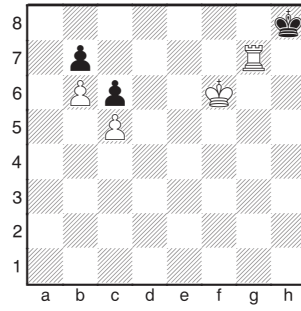
5



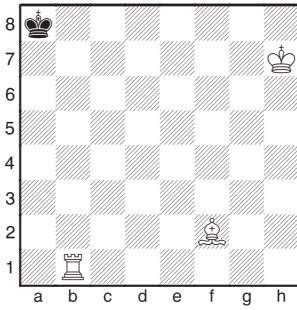
2



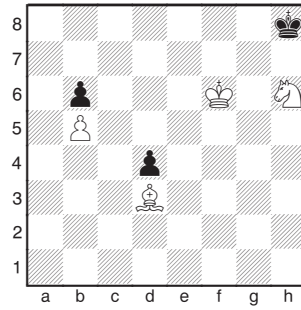
6



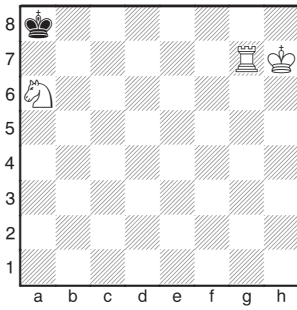
3



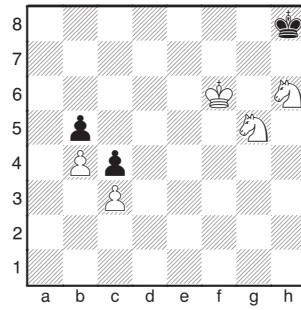
7



4



8



Erikoissirrot

Kaksi erikoissirtoa on vielä käsittelemättä. Nyt on niiden vuoro.

Linnoittuminen

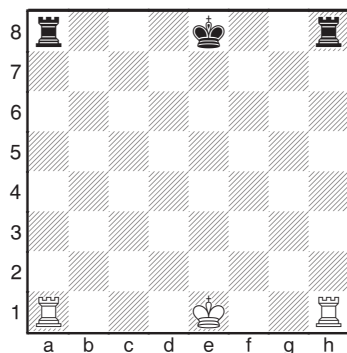
Tästä erikoissirrosta on käytetty myös nimitystä tornitus, mutta virallinen nimi on linnoitus. On huomattava, että *linnoitus on kuninkaan siirto*, vaikka siinä siirtyy myös torni. Jos pidetään tiukasti kiinni säännöistä, on pelaajan linnoituessaan *siirrettävä ensin kuningasta*.

Linnoittuminen tapahtuu siten, että kuningasta siirretään kaksi ruutua kohti tornia ja sen jälkeen torni siirretään siihen ruutuun, jonka kuningas ylitti.

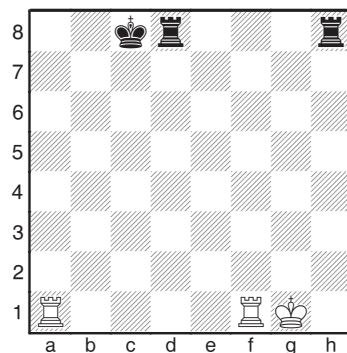
Linnoittuminen edellyttää seuraavia asioita:

- Kuninkaan ja linnoitukseen osallistuvan tornin välissä ei saa olla napuloita.
- Kuningas ei saa olla uhattuna missään vaiheessa linnoittumisen aikana: kuningas ei saa linnoittaessa lähteä uhatusta ruudusta, ei ylittä uhattua ruutua, eikä tulla uhattuun ruutuun.
- Kuningas ei saa olla siirtynyt pelin aikana. Myöskään jo siirtyneen tornin kanssa ei enää voi linnoittautua. Pelkkä shakkaus ei vie lopullisesti oikeutta linnoittaa, jos shakkaus torjutaan muulla tavoin kuin siirtämällä kuningasta tai sitä tornia, jonka kanssa linnoittaudutaan.

Shakkausta ei siis saa torjua linnoittumalla!



KUVIO 17



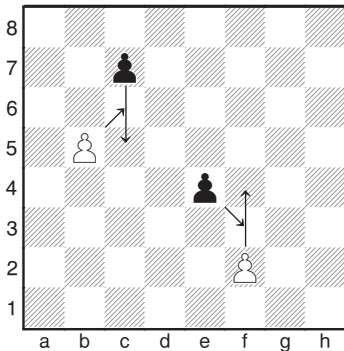
KUVIO 18

KUVIOSSA 17 molemmilla pelaajilla on siirtovuorossa ollessaan oikeus linnoittaa joko lyhyesti tai pitkästi. Linnoittumista kuningassivustalle (valkea tornin h1 musta tornin h8 kanssa) kutsutaan *lyhyeksi linnoitukseksi*. Linnoittumista kuningatarsivustalle (valkea tornin a1, musta tornin a8 kanssa) kutsutaan *pitkäksi linnoitukseksi*.

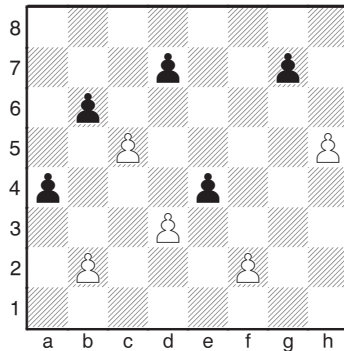
KUVIOSSA 18 on tilanne sen jälkeen, kun valkea on tehnyt lyhyen ja musta pitkän linnoituksen. Shakkikielessä lyhyt linnoitus merkitään 0–0 ja pitkä linnoitus 0–0–0.

Ohestalyönti

Ohestalyönnillä rajoitetaan sotilaan oikeutta ottaa kaksoisaskel. Tämä erikoissiirto voidaan määritellä näin: Jos alkuasemassa oleva sotilas etenee kaksi ruutua ja ylittää silloin vastustajan sotilaan uhkaaman ruudun, voi vastustaja heti seuraavalla siirrollaan lyödä sotilaan ohesta niin kuin se olisikin edennyt vain yhden ruudun.



KUVIO 19



KUVIO 20

KUVIO 19 selvittää ohestalyöntiä. Jos musta tekisi nyt sotilaan kaksoisaskeleen c7–c5, valkea voisi *heti seuraavalla siirrollaan* palauttaa mustan sotilaan ruutuun c6 aivan kuin se olisikin *edennyt vain yhden ruudun* ja samalla siirrollaan lyödä mustan sotilaan. Lyönnin jälkeen valkea sotilas sijoittuisi ruutuun c6. Jos taas siirtovuorossa olisi valkea, joka tekisi sotilaan kaksoisaskeleen siirrolla f2–f4, voisi musta puolestaan suorittaa ohestalyönnin: musta palauttaisi valkean sotilaan ruutuun f3 niin kuin se olisikin edennyt vain yhden ruudun ja

löisi valkean sotilaan. Ohestalyönnin jälkeen mustan sotilas olisi ruudussa f3.

KUVIOSSA 20 johtaisivat seuraavat *valkeiden sotilaiden* siirrot mahdollisuu-
teen lyödä ohesta:

1) b2–b4, jolloin musta voisi lyödä ohesta siirrolla a4xb3 o.l.

2) f2–f4, jolloin musta voisi lyödä ohesta siirrolla e4xf3 o.l.

Siirto d3–d4 ei johtaisi ohestalyöntimahdollisuuteen.

KUVIOSSA 20 johtaisivat seuraavat *mustien sotilaiden* siirrot mahdollisuu-
teen lyödä ohesta:

1) d7–d5, jolloin valkea voisi lyödä ohesta siirrolla c5xd6 o.l.

2) e7–e5, jolloin valkea voisi lyödä ohesta siirrolla h5xg6 o.l.

Siirto b6–b5 ei johtaisi ohestalyöntimahdollisuuteen.

Ohestalyöntiä *ei ole pakko tehdä*, mutta jos sen haluaa tehdä, se on tehtävä
heti seuraavalla siirrolla, siis vastasiirtona sotilaan kaksoisaskeleseen.

Ohestalyönti merkitään siirron perässä olevalla lyhenteellä o.l.

Pieni x-kirjain siirron keskellä tarkoittaa, että siirrolla lyödään nappula.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 8:

Viereisellä sivulla on kahdeksan asemaa. KUVIOT 1–4 käsittelevät linnoittu-
mista.

KUVIO 1: Voiko valkea tehdä lyhyen linnoituksen? Entä musta?

KUVIO 2: Voiko valkea linnoittaa a) lyhyesti, b) pitkästi?

KUVIO 3: Voiko musta linnoittaa, a) lyhyesti, b) pitkästi?

KUVIO 4: Voiko valkea linnoittaa pitkästi? Entä musta?

Kuviot 5–8 viereisellä sivulla käsittelevät ohestalyöntiä.

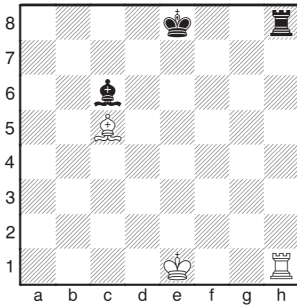
KUVIO 5: Valkea pelaa c2–c4. Voiko musta lyödä ohesta?

KUVIO 6: Valkea pelaa g3–g4. Voiko musta lyödä ohesta?

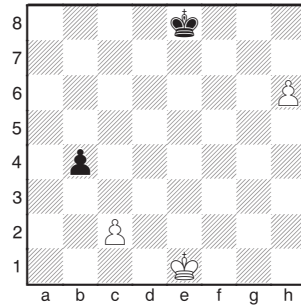
KUVIO 7: Musta pelaa d7–d5. Voiko valkea lyödä ohesta?

KUVIO 8: Musta pelaa c6–c5. Voiko valkea lyödä ohesta?

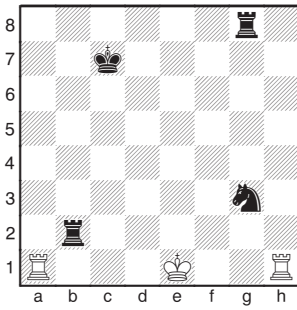
1



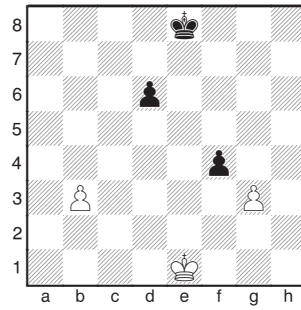
5



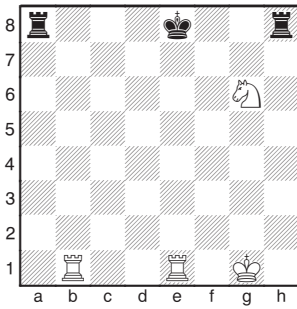
2



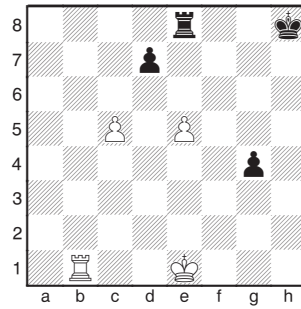
6



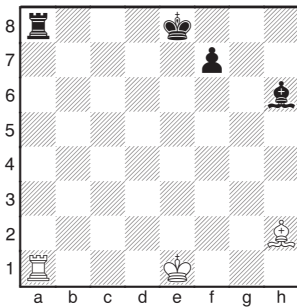
3



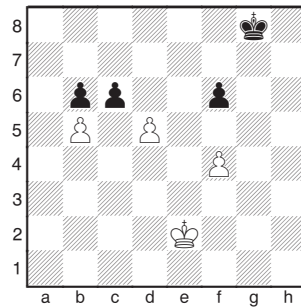
7



4



8



Shakkipelin päämäärä

Shakkipelin päämäärä, sen lopullinen tarkoitus, on tuhota vastustajan kuningas. Tästä tuhoamisesta käytetään nimitystä matti: kuningasta uhataan siten, että uhkausta ei ole mahdollista millään tavoin torjua. Vielä kerran: *kuningasta ei saa lyödä* – todetaan vain, että se on matissa.

Nimitys matti tulee persiankielisestä ilmaisusta Shah mat, joka tarkoittaa kuningas on kuollut.

Päämäärään, matin tekemiseen, johtavia teitä ja menetelmiä on lukematon määrä. Periaatteessa menetelmiä kuitenkin on vain kaksi:

- Hyökätään suoraan vastustajan kuningasta vastaan.
- Pyritään ensin voittamaan vastustajan nappuloita ja vasta sitten käydään heikoksi tulleen kuninkaan kimppuun.

Pelin voittaminen

Pelin voittaa pelaaja:

- joka on tehnyt vastustajastaan matin
- jonka vastustaja ilmoittaa luovuttavansa.

Pelin päättyminen tasapeliin

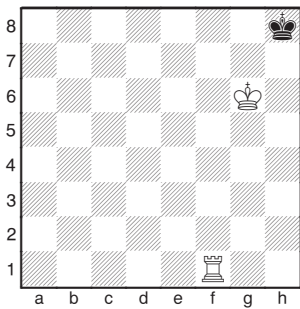
Peli päättyy tasapeliin seuraavilla tavoilla:

- Patti (siirtovuorossa oleva ei voi tehdä mitään siirtoa, mutta hänen kuninkaansa ei ole uhattuna).
- Ikuinen shakki (pelaaja shakkaa jatkuvasti ja vastustajan kuningas ei pääse shakeilta turvaan millään tavoin).
- Jäljelle jää liian vähän nappuloita matin tekemiseksi: Jos jäljellä ovat pelkät kuninkaat, kuningas vastaan kuningas ja lähetti tai ratsu, kuningas ja lähetti vastaan kuningas ja lähetti, jos lähetit liikkuvat molemmat samanvärisillä ruuduilla, peli päättyy tasan.
- Jos puolin ja toisin tehdään 50 siirtoa ilman, että siirretään sotilasta tai lyödään mitään nappulaa.
- Tasapeliä voi vaatia myös aseman toistumisen perusteella, jolloin saman aseman on esiinnyttävä kolme kertaa. Näitä tasapelitapauksia on vaikea todeta, ellei pelistä pidetä pöytäkirjaa.
- Pelaajat voivat sopia tasapelistä.

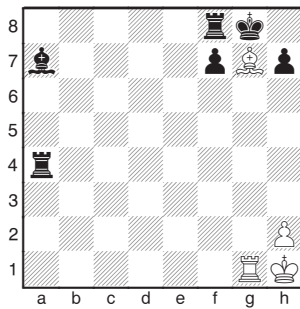
HARJOITUSTEHTÄVÄ 9:

Viereisellä sivulla on kahdeksan asemaa, joissa kaikissa siirtovuorossa on valkea. Valkea voi tehdä yhden siirron matin. Miten?

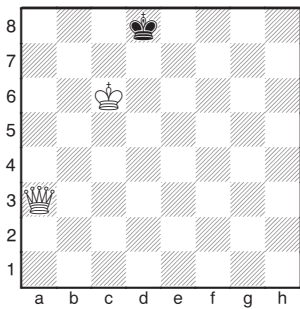
1



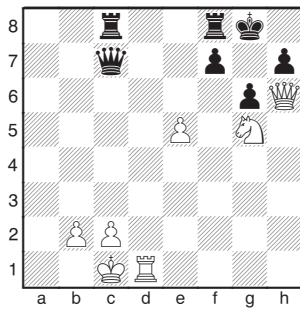
5



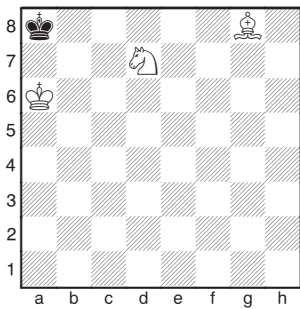
2



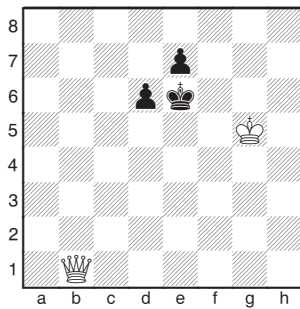
6



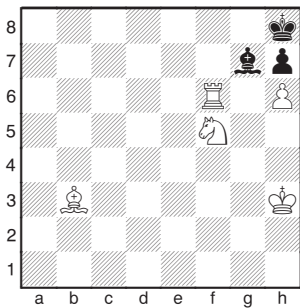
3



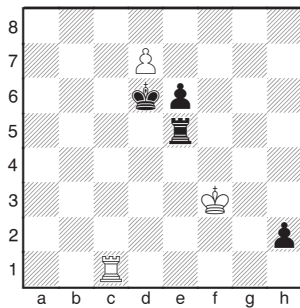
7



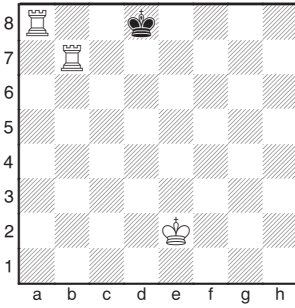
4



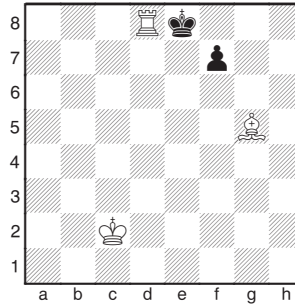
8



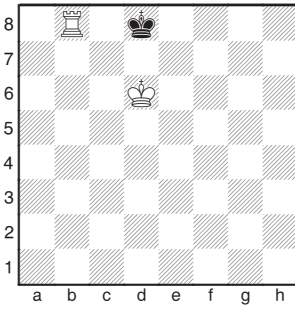
1



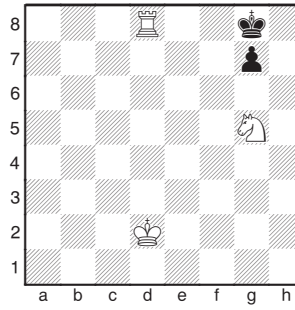
5



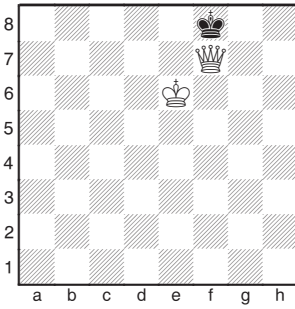
2



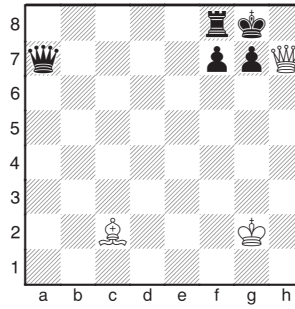
6



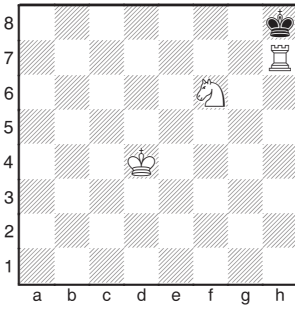
3



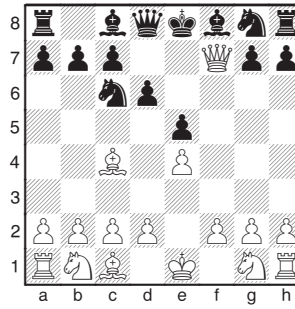
7



4



8



Pelaajien käyttäytyminen

Muutama lyhyt ohje käyttäytymiseen pelin aikana lienee tarpeen:

- Vastustajaa ei saa millään tavoin häiritä pelin aikana.
- Koskettua nappulaa on siirrettävä, jos se on mahdollista. Jos koskee vastustajan nappulaa, se on lyötävä, jos se on mahdollista. Jos haluaa vain korjata nappulan asentoa, on ennen nappulaan koskemista huomautettava, että aikoo korjata.
- Sääntöjen vastainen siirto on peruttava. Korvaava siirto on kuitenkin tehtävä kosketetulla nappulalla. Ellei tämä ole mahdollista, voi tehdä minkä tahansa siirron.
- Pelin aikana on noudatettava hiljaisuutta.
- Jos käytetään shakkikelloa, on siirron tekeminen ja kellon painaminen suoritettava samalla kädellä.
- Muiden pelaajien peleihin ei saa puuttua millään tavoin.
- Vain siirtovuorossa olevalla on oikeus kosketella nappuloita.

Nämä riittänevät aluksi – tämä ei pyri olemaan sääntökirja! Aloittelevat pelaajat voivat peleissään joustaa ainakin kosketussäännöstä. Kilpailupeleissä sääntö kuitenkin on ehdoton, joten sitä on hyvä opetella noudattamaan.

Miten shakkia pelataan?

Monella on jo varmasti ollut mielessä kysymys: miten sitä shakkia sitten oikein pelataan? Ilmeisesti ainoa täysin oikea vastaus kysymykseen olisi: shakkia pelataan siten, että valkeilla pelaava pelaaja aloittaa ja sen jälkeen pelaajat siirtävät vuorotellen.

Shakkipeli voidaan jakaa kolmeen vaiheeseen:

- Avaus, jossa nappulat kehitetään alkuasemasta parempiin ruutuihin.
- Keskipeli.
- Loppupeli, jossa nappuloita on enää vähän jäljellä.

Pelin aloittaminen, avausvaihe

Miten peli pitäisi aloittaa? Aloituksista on kirjoitettu tuhansia kirjoja ja avauksilla on valtava määrä erilaisia nimityksiä. Emme puutu niihin tässä lainkaan. Paikallaan ovat vain muutamat yleistävät ohjeet pelin aloittamiseen ja näytteet pahimmista avausvirheistä.

Avaus, pelin ensimmäinen vaihe, antaa suuntaviivat tuleville pelitapahtumille. Alkuasemassa ei kummallakaan ole mahdollisuuksia hyökätä vastustajan kimppuun, joten nappulat on kehitettävä peliin ennen kuin varsinainen kamppailu voi alkaa.

Lähetit ja ratsut kannattaa kehittää ensimmäisinä peliin, jotta kuningas pääsee linnoittumaan mahdollisimman nopeasti. Linnoitettu kuningas on yleensä paremmassa turvassa vastustajan hyökkäyksiltä. Saman nappulan siirtämistä monta kertaa pelin avausvaiheessa on vältettävä, jos se on mahdollista. Kuningatarta ei kannata tuoda liian aikaisin mukaan pelitapahtumiin, jotta se ei joudu hyökkäyksen kohteeksi.

Aloittelevat pelaajat siirtävät usein kaikkia sotilaitaan ennen kuin upseerit tuodaan mukaan peliin. Erityisen mielellään siirrellään reunasotilaita. Tavalista on myös pelaaminen jatkuvasti yhdellä ja samalla nappulalla. Näin voivat pelata aloittelijat keskenään, mutta parempia pelaajia vastaan tällainen pelaaminen johtaa nopeasti häviöön.

Shakki on alkujaan syntynyt kuvaamaan sotaa. Shakin pelaaminen on taistelua ja taistelu alkaa heti ensimmäisestä siirrosta. Jokainen siirto on tärkeä. Valkealla on aloitussiirtonsa ansiosta alussa etu, mutta yksikin valkean tarpeeton siirto voi johtaa tasoitukseen tai jopa mustan etuun. Tätä on ehkä aluksi vaikea ymmärtää, mutta se selviää myöhemmin, kun pelikokemusta kertyy.

Avauksen voi pelata monella tavalla, mutta aloittelijalle yksityiskohtaista teorian

tuntemista tärkeämpää on oppia ymmärtämään ne pääsuunnat, joiden mukaan nappulat kehitetään peliin mukaan. Esimerkiksi keskustasotilaita (d- ja e-sotilaat) siirtämällä mahdollistetaan lähettien tuominen peliin. Tavallisimmat ensimmäiset siirrot ovatkin 1.e4 tai 1.d4. Mahdollisia avauksia voisivat olla esimerkiksi:

1.e4 e5 2.Rf3 Rc6 3.Rc3 Rf6 4.Lb5 Lb4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 tai 1.d4 d5 2.Rf3 Rf6 3.Lf4 Lf5 4.e3 e6 5.Le2 Le7 6.0-0 0-0 7.Rbd2 Rbd7.

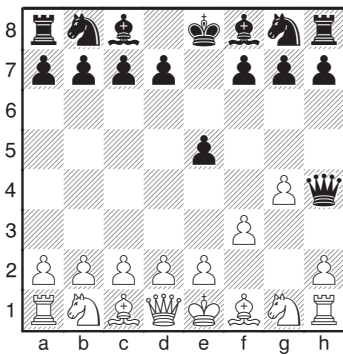
Avausvaiheessa tärkeintä on *nopea kehitys* ja kuninkaan turvallisuudesta huolehtiminen.

Mitä tarkoitetaan kehityksellä? Kehittäminen tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että nappulat tuodaan alkuasemasta paremmille paikoille, esimerkiksi laudan keskustaan. Upseerien kehittäminen vaatii yleensä vain kaksi sotilaan siirtoa, harvoin ainakaan kolmea enempää. Sotilaiden siirtämiseen pelin alussa onkin vain kaksi syytä: *miehittää sotilailta tärkeitä keskustaruutuja ja avata linjoja upseereille*, jotta ne pääsevät peliin mukaan.

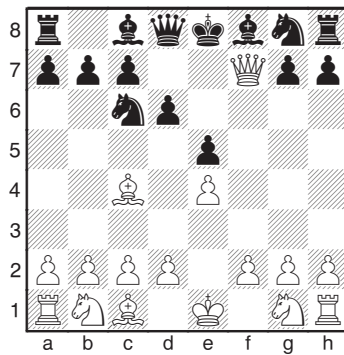
Keskustan muodostavat ruudut d4, e4, d5 ja e5. Laajemmassa mielessä keskustalla voidaan tarkoittaa ruutujen c3, c6, f3 ja f6 rajaamaa aluetta.

Pelin alussa siis pitäisi varoa tarpeettomia sotilaiden siirtoja. Erityisen varovainen pitäisi olla kuningasta suojaavien sotilaiden ja reunasotilaiden siirtämisessä. Pelin alussa valkean aseman heikoin ruutu on f2, mustan vastaavasti f7. Näitä ruutujahan suojelee vain kuningas. Välttämällä pelin alussa f-sotilaan siirtoja voi säästyä monelta murheelta!

Varomattomien sotilaansiirtojen seuraamuksista on hyvä esimerkki lyhin mahdollinen mattiin päättävä peli: **1.g4 e5 2.f3 Dh4X**. Valkea olisi voinut pelata myös 2.f4 ja musta olisi voinut pelata 1.- e6. Mattiasema näyttää tältä (KUVIO 21):



KUVIO 21



KUVIO 22

KUVIOSSA 22 puolestaan on asema, jossa valkea on tehnyt koulumatin (koulupojan matin). Pelin siirrot ovat olleet: **1.e4 e5 2.Lc4 Rc6 3.Dh5 d6 4.Dxf7X**.

Kun shakkia pelataan sattumanvaraisesti ilman mitään ajatusta ja suunnitelmaa, lopputulos ei voi olla hyvä. Tällainenkin pelin avaus on nähty: **1.h4 Rc6 2.e4Rb4 3.a3 Rd5??** (Valkean siirto 1.h4 ei ole hyvä, siirto 2.e4 on askel oikeaan suuntaan, ja siirroissa 3.a3 on selvä idea: uhata mustan ratsua! Musta puolestaan on siirtänyt koko ajan samaa nappulaa ja lopulta siirtänyt ratsunsa ruutuun, josta sotilas e4 voi lyödä sen.)

Näinkin on pelattu: **1.a4 d5 2.b3 e5 3.b4?** (Täysin suunnitelmatonta! Jos haluaa pelata sotilaansa ruutuun b4, niin miksi ei 2.b3 sijasta heti 2.b4? Nyt b-sotilas kaiken lisäksi menee suoraan lyötäväksi.)

Vielä esimerkki huonoista ja varomattomista sotilaan siirroista: **1.e4 h6? 2.d4 f6?? 3.Dh5+** ja peli on ohi: **3.– g6 4.Dxg6X**.

Nämä esimerkit ovat todella pelatuista aloittelijoiden peleistä. Jotta pelin avaus sujuisi paremmin, ovat seuraavat neuvot varmasti paikallaan:

- Kehitä nappulat nopeasti. Älä siirrä pelin alkuvaiheessa tarpeettomasti samaa nappulaa monta kertaa.
- Aloita upseerien kehittäminen kevyistä upseereista, siis ratsuista ja läheteistä. Tornien ja kuningattaren tuomisella peliin ei ole kiirettä. Muista, että siirtämällä tornia menettää linnoitusoikeuden sen tornin kanssa.
- Älä siirrä sotilaita tarpeettomasti. Varo erityisesti kuningastasi suojaavien sotilaiden siirtämistä. Muista, että sotilas ei liiku taaksepäin.
- Mieti aina ennen kuin siirrät. Katso ainakin seuraavat asiat: Onko joku nappula si uhattuna? Voitko itse lyödä jonkin vastustajasi nappulan?
- Vältä pienintäkin materiaalitappiota. Sotilaankin menettäminen ilman mitään korvausta voi olla kohtalokasta. Jos vastustajasi lyö nappulasi, on tietenkin lyötävä takaisin – jos se vain on mahdollista!
- Pyri linnoittumaan nopeasti. Lyhyen linnoituksen pääsee tekemään nopeammin kuin pitkän. Lyhyt linnoitus on yleensä myös turvallisempi.

Esimerkkejä tyypillisistä avausvirheistä ja avausansoista:

1.e4 e5 2.Rf3 Rf6 3.Rxe5 Rxe4? (Oikein on 3.– d6 4.Rf3 Rxe4.) **4.De2 Rf6??** (Jatko 4.– De7 5.Dxe4 d6 menettäisi vain sotilaan.) **5.Rc6+** ja musta menettää kuningattarensa.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Rc3 Rf6 4.Lg5 Rbd7 5.cxd5 exd5 6.Rxd5? (Valkea laskee, että mustan ratsu f6 on kiinnitetty suojaamaan kuningatarta.) **6.– Rxd5! 7.Lxd8 Lb4+ 8.Dd2 Lxd2+ 9.Kxd2 Kxd8** ja musta on upseerin voitolla.

1.e4 e5 2.Rf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Rc3 g6? 5.Rxe5! Lxd1 6.Lxf7+Ke7 7.Rd5X.

1.e4 e5 2.Rf3 Rc6 3.Lc4 f6? 4.Rh4 g5? 5.Dh5+ Ke7 6.Rf5X.

1.e4 e5 2.f4 d5 3.fxe5?? (3.exd5 on oikein.) 3.– Dh4+ 4.g3 Dxe4+ 5.Kf2 Lc5+! 0–1.

1.e4 e5 2.Rf3 Rc6 3.Lc4 Rd4?! 4.Rxe5? Dg5! 5.Rxf7?? Dxc2 6.Tf1 Dxe4+ 7.Le2 Rf3X.

1.e4 c62.d4 d5 3.Rc3 dxe4 4.Rxe4 Rd7 5.De2 Rf6 6.Rd6X.

1.d4 Rf6 2.c4 e5 3.dxe5 Rg4 4.Lf4Lb4+ 5.Rd2 Rc6 6.Rgf3 De7 7.a3 Rgxe5 8.axb4?? Rd3X.

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 Lxd6 4.Rf3 g5 5.h3?? Lg3X.

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 Lxd6 4.b3?? Dh4+ 5.g3 Dxc3+ (Tietenkin näin! 5.– Lxg3+ johtaisi myös mattiin.) 6.hxg3 Lxg3X.

1.e4 e5 2.Lc4 Rf6 3.d3 c6 4.Rf3 Le7 5.Rxe5?? Da5+ ja valkea menettää upseerin 0–1.

1.e4 c5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Rxc3 d6 5.Lc4 g6 6.e5 dxe5?? 7.Lxf7+! ja musta menettää kuningattaren 1–0.

1.e4 e5 2.Rf3 f6? (Huono siirto sotilaan e5 suojaamiseksi. Paras on 2.– Rc6 ja myös 2.– d6 voi pelata, samoin vastauhkauksen 2.– Rf6. Siirto 2.– Ld6 olisi huono, koska d-sotilaan eteneminen estyisi.) 3.Rxe5! fxe5? (3.– De7 on parempi. Jatko voisi olla 4.Rf3 (4.Dh5+ g6 5.Rxg6 Dxe4+.) 4.– Dxe4+ 5.Le2 Rc6 6.Rc3.) 4.Dh5+ Ke7 (4.– g6 5.Dxe5+ voittaa tornin.) 5.Dxe5+ Kf7 6.Lc4+ d5 (6.– Kg6 7.Df5+ Kh6 8.d4+ g5 9.h4! Le7 (9.– d5 10.Df7 dxc4 11.hxg5X.) 10.hxg5+Kg7 11.Df7X.) 7.Lxd5+ Kg6 8.h4 h5 9.Lxb7! Ld6 (9.– Lxb7 10.Df5+ Kh6 11.d4+.) 10.Da5 Rc6 11.Lxc6 ja valkea voittaa.

1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.Rf3 d6 4.0–0 Re7 5.d3 Lg4? 6.Lxf7+! Kxf7 7.Rg5+ Ke8 8.Dxc4 ja valkealla on voittoasema.

1.e4 d6 2.d4 Rd7 3.Lc4 g6 4.Rf3 Lg7? 5.Lxf7+! Kxf7 6.Rg5+ 1–0. Jos 6.– Ke8/Kf8, niin 7.Re6(+) kuningattaren voitoon ja 6.– Kf6 7.Df3X.

Kuningattaren harharetket voivat päättyä näin:

1.e3 e5 2.d4 d5 3.Df3? e4 4.Df4?? Ld6 0–1. Yksi nopeimmista kuningattaren vanginnoista.

1.e4 e5 2.Dh5? (Aloittelijoille tyyppinen siirto. Uhkaa 3.Dxe5 ja valmis-teele koulumattiyritystä.) 2.– Rc6 3.Lc4 g6 4.Df3? (Sitkeää koulumatin yrittämistä! Parempi oli perääntyä takaisin ruutuun d1.) 4.– Rf6 5.Db3? Rd4! 6.Dc3 (6.Lxf7+ Ke7 7.Dc4 b5!.) 6.– d5! 7.exd5 Lf5 8.d3 Lb4! 9.Dxb4 Rxc2+ ja valkea menettää kuningattarensa 0–1.

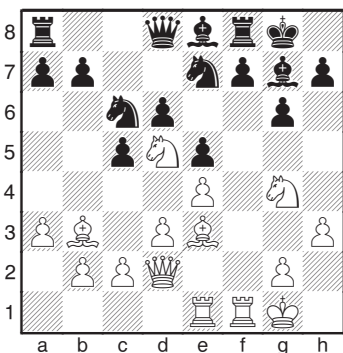
Keskipeli

Keskipeli on ehkä shakin vaikein vaihe. Siinä on paljon ansoja ja koukkuja, joihin voi langeta. Vaarallisinta on heikentää omaa kuningasasemaa, koska silloin vastustaja saa mahdollisuuden hyökätä ja pääsee ehkä tekemään voittoon johtavan uhrauksen.

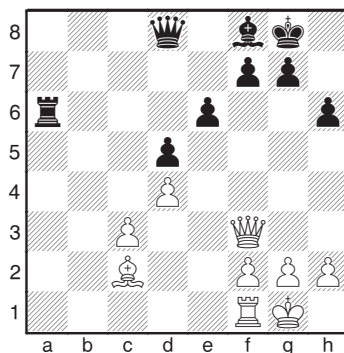
Yleisiä ohjeita keskipeliin:

- Kehitä nappulasi peliin ennen kuin aloitat hyökkäyksen. Liian vähillä nappuloilla hyökkääminen ei kannata. Tärkeintä on nappuloiden yhteispeli. Yhden nappulan suorittamat uhkaukset on yleensä helppo torjua.
- Älä aloita suinpäin hyökkäystä oman kuninkaasi edestä. Pelaajan on oltava varma hyökkäyksensä onnistumisesta, muuten oma kuningasasema heikkenee ja voi jäädä hyökkäyksen kohteeksi.
- Varo kaksoisuhkauksia ja haarukoita. Joskus välittömät, suorat uhkaukset voivat tuoda tulosta.
- Jos aiot uhrata materiaalia, sinun on oltava varma, että olet laskenut oikein. Aloittelijalle virheelliset sommitelmat ovat yleisempiä kuin onnistuneet.

Jos halutaan heikentää vastustajan kuningasasemaa vaihdoilla, yksi yleisimmistä vaihdettavista nappuloista on sivustoitu lähetti g7 (valkealla g2). Silloin ruudut f6 ja h6 (valkealla f3 ja h3) vapautuvat omien nappuloiden käytettäväksi, kun vastustajan lähetti ei ole lyömässä niitä pois.



KUVIO 23

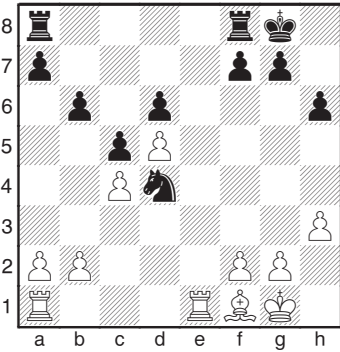


KUVIO 24

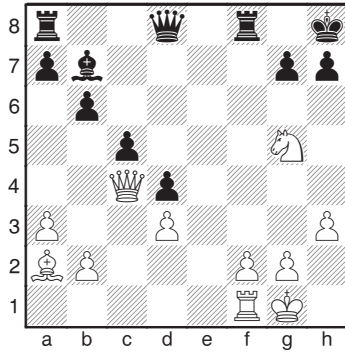
KUVIOSSA 23 valkea voi pelata **1.Lh6** ja vaihtaa mustan puolustavan lähtetin pois. Peli voi jatkua esimerkiksi **1.– Rxd5 2.Lxg7 Kxg7** ja ruudut h6 ja f6

vapautuvat valkean nappuloille. **3.Dh6+ Kg8 4.Lxd5 Rd4 5.Rf6 Dxf6 6.Txf6 1-0.**

Kaksoisuhkaukset ja haarukat ovat vaarallisia ja usein peli ratkeakin niihin. KUVIOSSA 24 valkea voi pelata **1.Dd3** uhaten tehdä matin siirrolla **2.Dxh7X** tai lyödä mustan tornin siirrolla **2.Dxa6**. Musta ei voi torjua molempia uhkauksia. Siirto **1.- g6** torjuu matin, mutta seuraa **2.Dxa6 1-0.**



KUVIO 25



KUVIO 26

KUVIOSSA 25 musta voi siirrolla **1.- Rc2** haarukoida valkean kaksi tornia. Molempia torneja ei voi pelastaa, joten musta voittaa niistä toisen.

Joskus upseerin tai jopa kuningattaren uhraus voi johtaa vastustajan kuninkaan matittamiseen. KUVIOSSA 26 on esimerkki sommitelmasta, jossa uhraus on laskettu loppuun asti oikein:

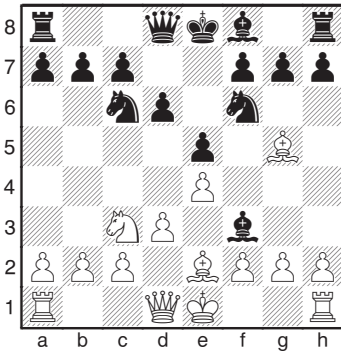
Materiaalin tasoittaisi **1.Rf7+ Txf7 2.Dxf7**, mutta uhraamalla kuningattarensa valkea voi tehdä mustasta matin: **1.Dg8+! Txc8 2.Rf7X.**

Keskipeliin kuuluvat taktiset käänteet ja sommitelmat. Sommitelmia on lukuisia erityyppisiä: sommitelmat, jotka tähtäävät materiaalin voittamiseen, mattisommitelmat, tasapelisommitelmat jne. Sommitelma voi olla korrekti eli virheetön, mutta se voi olla myös epäkorrekti.

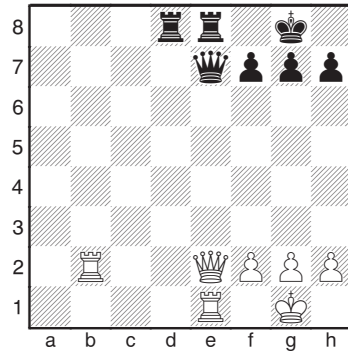
Esimerkkejä aloittelijalle tavallisista laskuvirheistä:

KUVION 27 (seuraavalla sivulla) asemaan on tultu siirroilla **1.e4 e5 2.R13 d6 3.Le2 Rf6 4.d3 Rc6 5.Rc3 Lg4 6.Lg5 Lxf3**. Valkea pelaa nyt **7.Lxf6?** ja olettaa, että mustan on pakko lyödä lähetti kuningattarellaan. Musta pelaa kuitenkin **7.- Lxe2!** ja voittaa upseerin.

Joskus, kun aloittelija innostuu hyökkäämään saattaa oma alarivi unohtua.



KUVIO 27



KUVIO 28

KUVION 28 tilanteessa valkea pelasi **1.Dxe7 Txe7 2.Txe7**. Valkea voitti tornin, mutta nyt musta tekeekin matin **2.–Td1+ 3.Te1 Txe1X**.

Loppupeli

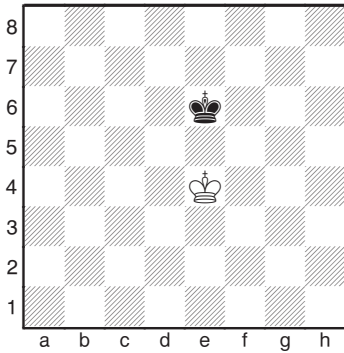
Keskipelissä kuningas vietiin turvaan vastustajan uhkauksilta, mutta loppupelissä kuningas ottaa aktiivisesti osaa tapahtumiin. Usein kuningas on ratkaisevassa roolissa. Myös sotilaiden merkitys kasvaa. Keskipelissä sotilaita saatettiin uhrata, mutta loppupelissä yhden sotilaan enemmistö saattaa riittää voittoon. Lisäksi kannattaa muistaa, että vapaasotilaat ovat yleensä vaarallisia.

Asemaa, jossa kuninkaat ovat vastakkain yksi ruutu välissään, kutsutaan oppositioksi. Oppositio ja opposition saavuttaminen ovat tärkeitä käsitteitä erityisesti sotilasloppupeleissä.

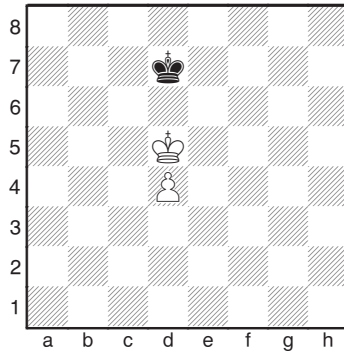
Loppupelissä kuningas ja sotilas vastaan kuningas on häviöllä olevan saavutettava oppositio ja pystyttävä pitämään se. Muuten sotilas pääsee korottumaan. Poikkeus on laitasotilas: jos häviöllä olevan kuningas ehtii laitasotilaan eteen, peli on aina tasapeli oppositiosta riippumatta.

KUVIOSSA 29 (seuraavalla sivulla) on esimerkki oppositiosta. KUVIOSSA 30 pelin lopputulos riippuu siirtovuorosta: Jos siirtovuorossa on valkea, musta pystyy säilyttämään opposition ja peli päättyy tasan. Jos taas on mustan vuoro siirtää, valkea voittaa, sillä musta ei pysty säilyttämään oppositiota.

Valkean ollessa siirtovuorossa peli jatkuisi näin: **1.Ke5 Ke7 2.d5 Kd7 3.d6 Kd8!** (3.– Ke8? 4.Ke6, eikä musta pysty säilyttämään oppositiota: 4.– Kd8 5.d7 Kc7 6.Ke7 ja sotilas korottuu. 3.– Kc8? 4.Ke6 johtaisi samaan tulokseen.) **4.Ke6 Ke8** ja musta säilyttää opposition: **5.d7+ Kd8 6.Kd6** patti.



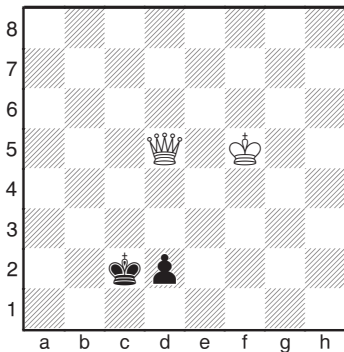
KUVIO 29



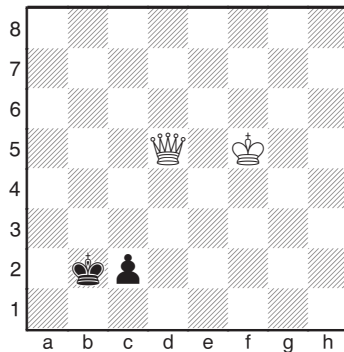
KUVIO 30

Mustan ollessa siirtovuorossa peli jatkuisi näin: **1.– Ke7 2.Kc6 Kd8 3.Kd6 Ke8 4.d5 Kd8** ja tässä asemassa valkea voittaa siirtovuorosta riippumatta. **5.Ke6 Ke8 6.d6**, eikä musta pysty säilyttämään oppositiota: **6.– Kd8 7.d7 Kc7 8.Ke7** voittaen. Yleispätevä sääntö on: Jos sotilas etenee toiseksi viimeiselle riville ilman, että se shakkaa, se pääsee korottumaan. Jos taas sotilas toiseksi viimeiselle riville edetessään shakkaa, se ei pääse korottumaan.

Kuningas ja kuningatar voittavat helposti kuninkaan ja sotilaan, paria poikkeusta lukuun ottamatta.



KUVIO 31



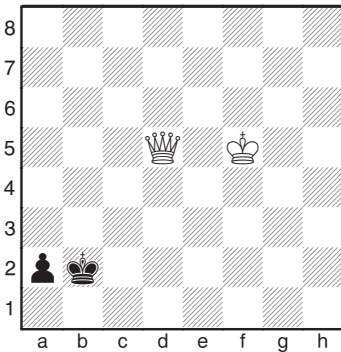
KUVIO 32

Valkea voittaa KUVION 31 asemassa seuraavasti: **1.Dc4+ Kb1 2.Dd3+ Kc1 3.Dc3+** (Pakottaa mustan kuninkaan sotilaan eteen, jolloin valkean kuningas

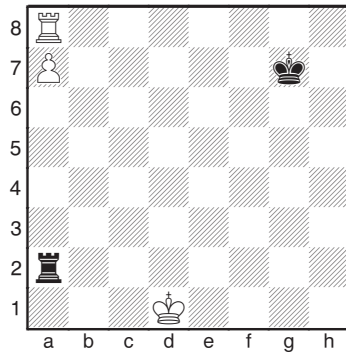
voi tulla lähemmäksi.) **3.– Kd1 4.Ke4 Ke2 5.De3+ Kd1 6.Kd3** ja valkea voittaa mustan sotilaan seuraavassa siirrossa.

KUVION 32 (edellisellä sivulla) asemassa valkea joutuu tyytymään tasapeleihin: **1.Dd4+ Kb1 2.Db4+ Ka2 3.De3 Kb1 4.Db3+ Ka1! 5.Dxc2** patti. Lähettisotilaat, eli c- ja f-sotilaat tekevät tasapelin kuningatarta vastaan.

Myös laitasotilaat voivat tehdä tasapelin kuningatarta vastaan.



KUVIO 33



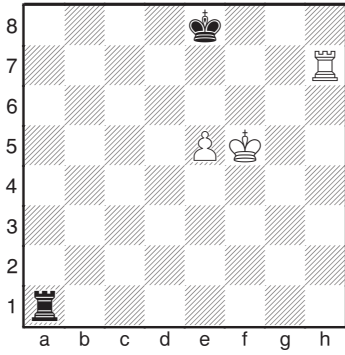
KUVIO 34

KUVION 33 asemasta peli jatkuisi: **1.Dd2+ Kb1 2.Db4+ Kc2 3.Da3 Kb1 4.Db3+ Ka1!**, eikä kuningas pääse patin takia lähestymään.

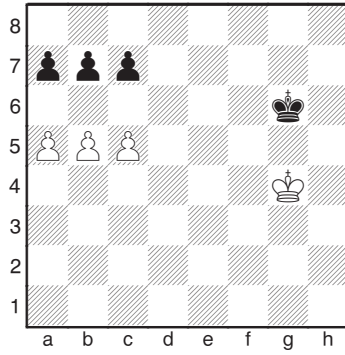
KUVION 34 asema on esimerkki tasapeleihin johtavasta torniloppupelistä. Peli jatkuisi **1.Kc1 Kh7!** (1.– Kf7? johtaisi häviöön: 2.Th8 Txa7 3.Th7+ Kg6 4.Txa7 1–0.) **2.Kb1 Ta6 3.Kb2 Kg7 4.Kb3 Kh7 5.Kb4 Ta1 6.Kb5 Tb1+ 7.Kc6 Tc1+ 8.Kb7 Tb1+** tasapelein. Valkea ei pääse shakkeja pakoon, eikä pysty siksi korottamaan sotilastaan.

KUVIOSSA 35 (seuraavalla sivulla) on musta siirtovuorossa. Musta pelaa torninsa kuudennelle riville estääkseen valkean kuninkaan pääsyn sille: **1.– Ta6!** Tätä kutsutaan kuudennen rivin puolustukseksi: Torni pysyttelee kuudennella rivillä, kunnes sotilas on edennyt sille, ja sen jälkeen uhataan takashakkeja. Valkea pelaa **2.e6** uhaten 3.Kf6 ja 4.Th8X. Musta saa tasapelin: **2.– Ta1**, eikä valkean kuningas pääse pakoon tornin shakkauksia.

KUVIOSSA 36 oleva sotilasläpimurto kuuluu jokaisen shakinpelaajan yleisivistykseen. Siirtovuorossa oleva valkea pelaa **1.b6!** ja jos **1.– axb6**, niin **2.c6! bxc6** (2.– bxa5 3.cxb7) **3.a6** voittaan. Jos taas **1.– cxb6**, niin **2.a6! bxa6** (2.– bxc5 3.axb7) **3.c6** voittaan.



KUVIO 35

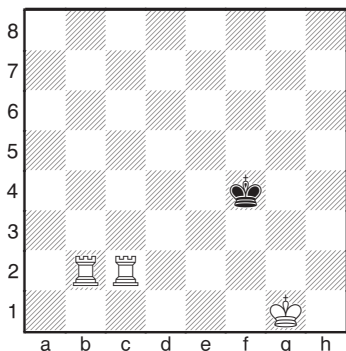


KUVIO 36

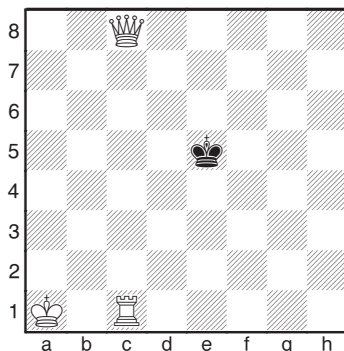
Matin tekeminen

Matin tekeminen on vaikeaa, vaikka olisi suurikin materiaalietu. Matin tekemiseen yksinäisestä vastustajan kuninkaasta riittävä materiaali on: 1) torni, 2) kuningatar, 3) kaksi lähettiä, 4) ratsu ja lähetti.

Matin tekeminen kahdella lähetillä on varsin vaikeaa ja vielä vaikeampaa se on ratsulla ja lähetillä. Näitä matintekoja emme käsittele tässä.



KUVIO 37



KUVIO 38

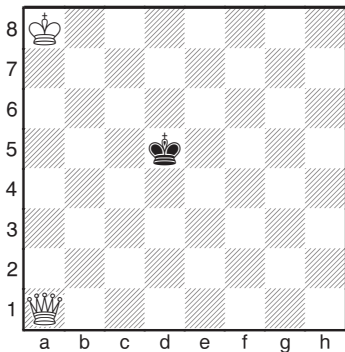
Tavallista on, että mattia tehdään kahdella tornilla. Oletetaan, että lähtöasema on seuraava (KUVIO 37):

Matin tekeminen tapahtuu esimerkiksi näin: **1.Tb5** (Shakkaaminen ei hyödyttäisi mitään!) **1.– Ke4 2.Tc4+ Kd3 3.Tbb4 Kd2 4.Tb3 Kd1** (4.– Ke2 5.Tc2+ Kd1 6.Tbb2 Ke1 7.Tb1 tai Tc1X.) **5.Tb2 Ke1 6.Tc1X.**

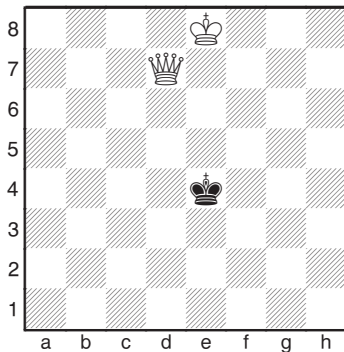
Kuningas siis ajetaan laudan reunaan rajoittamalla sen liikkumistilaa torneilla, jotka hallitsevat koko riviä. Matinteko tornilla ja kuningattarella tapahtuu samaan tapaan. KUVIOSSA 38 on tällaisen matinteon mahdollinen lähtötilanne. Matti tulee esimerkiksi näin: **1.Tc4 Kd5 2.Dc5+ Ke6 3.Td4 Kf6 4.Td6+ Ke7 5.Dc7+ Ke8 6.Td8X.** Nappulat kannattaa siis pelata niin, että torni on lähempänä vastustajan kuningasta, koska kuningatar silloin suojaa tornia.

Matti kuninkaalla ja kuningattarella

Kuningattarella voi tehdä matin vain kuninkaan avustamana. Vastustajan kuningas on ajettava laudan reunaan. Pattia pitää muistaa varoa! Kaksi mahdollista matinteon lähtötilannetta:



KUVIO 39



KUVIO 40

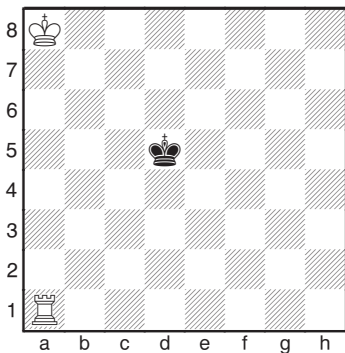
Matin voi tehdä näin (KUVIO 39): **1.Dc3 Ke4 2.Kb7 Kd5** (Musta kuningas pyrkii pysyttelemään mahdollisimman keskellä lautta.) **3.Ke7 Ke44.Kd6 Kf4 5.Dd3 Kg5 6.Ke5 Kg4 7.De3 Kh5 8.Kf5 Kh4 9.Dd3** (Tai muu temposiirto kuningattarella 3. rivillä – kunhan ei 9.Df3?? patti.) **9.– Kh5 10.Dh3X.**

KUVION 40 asemasta matin voi tehdä näin: **1.Dd2 Ke5 2.Kf7 Ke4 3.Kf6 Kf3 4.Kf5 Kg3 5.De2 Kh3 6.Kf4 Kh4 7.Dg4X.** Tässä olisi siirto 6.Df2?? tehnyt patin.

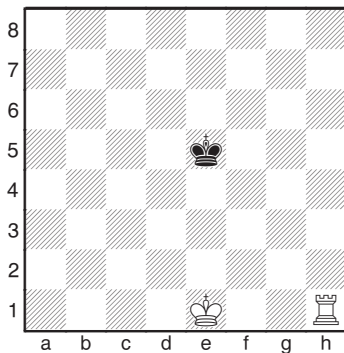
Tässä esitetyt matinteot ovat tehokkaita ja monet kokeneetkaan pelaajat eivät osaa tehdä mattia näin nopeasti. Hitaamminkin sen voi tehdä mutta matinteon periaate näistä esimerkeistä selvinnee.

Matti kuninkaalla ja tornilla

Matinteko tornilla ja kuninkaalla yksinäisestä kuninkaasta on vaikeampaa kuin kuningattarella ja siirtoja menee enemmän. Toisaalta vaara tehdä patti on pienempi. Seuraavassa kaksi matinteon lähtötilannetta:



KUVIO 41



KUVIO 42

Matti voidaan tehdä näin (KUVIO 41, edellisellä sivulla): **1.Kb7 Ke42.Kc6 Kd4 3.Te1** (Torni rajoittaa kuninkaan liikkumistilaa.) **3.– Kc4 4.Te4+Kd3 5.Kd5 Kc3 6.Td4 Ke2 7.Kc4 Kb2 8.Td2+ Kc1 9.Kc3 Kb1 10.Kb3 Kc1 11.Td3 Kb1 12.Td1X.**

KUVION 42 asemasta matin voi tehdä vaikkapa näin: **1.Ke2 Kd5 2.Ke3 Kc4** (2.– Ke5 3.Th5+) **3.Th5 Kc3** (3.– Kb4 4.Kd3) **4.Th4 Kc2 5.Tc4+ Kb3 6.Kd3 Kb2 7.Tb4+ Ka3 8.Kc3 Ka2 9.Ta4+ Kb1 10.Ta3 Kc1 11.Ta1X.** Siirron 10.Ta3 sijasta käy muukin temposiirto tornilla a-linjalla, kunhan ei pelaa 10.Ta2 tai 10.Ta1+.

Pieni shakkisanasto

Avaus: Pelin alkuvaihe, jossa nappulat tuodaan peliin.

Avoin linja: Linja, jolla ei ole sotilaita.

Eristetty sotilas: Sotilas, jonka viereisillä linjoilla ei ole omia sotilaita.

Gambiitti: Avauksessa tehtävä sotilaan uhraus, jolla pyritään nopeuttamaan nappuloiden kehittämistä.

Haarukka: Kaksoisuhkaus, erityisesti ratsun tai sotilaan tekemä.

Kaksoisshakki: Paljastusshakki, jossa sekä siirtyvä nappula että sen takaa paljastuva nappula shakkaavat. Kaksoisshakin voi torjua vain siirtämällä kuningasta.

Kaksoisotilas: Samalla linjalla on kaksi samanväristä sotilasta.

Keskipeli: Kun nappulat on kehitetty, siirrytään avauksesta keskipeliin.

Kevyt upseeri: Lähetti tai ratsu.

Kiinnitys: Kuninkaan ja vastustajan linjanappulan välissä oleva oma nappula on kiinnitetty. Kiinnitettyä nappulaa ei voi siirtää siten, että kuningas siirron jälkeen olisi jälleen uhattuna.

Korjaan: Jos pelaaja haluaa koskea nappulaa korjatakseen sen esimerkiksi keskemmälle ruutua, hänen on huomautettava: korjaan. Muutoin koskettua nappulaa on siirrettävä.

Kvaliteetti: Laatu, tornin ja kevyen upseerin arvoero.

Loppupeli: Pelin viimeinen vaihe, jossa nappuloita on vähän jäljellä.

Odotussiirto: Siirto, jonka tarkoitus yleensä on saattaa vastustaja siirtopakkoon.

Oppositio: Kuninkaas ovat vastakkain, yksi ruutu tietenkin välissään.

Paljastusshakki: Nappula siirtyy, jolloin sen takana oleva nappula shakkaa.

Perbehaarukka: Leikillinen nimitys ratsun haarukalle, joka uhkaa kuningasta ja kuningatar-tarta samanaikaisesti.

Raskas upseeri: Kuningatar tai torni.

Ristishakki: Shakin torjuva nappula shakkaa samalla itse. Huomattakoon, että nappula voi shakata, vaikka onkin kiinnitettynä!

Siirtopakko: Pelaajan on tehtävä siirto, vaikka ei haluaisikaan, koska pelaajan kaikki siirrot koituvat vastustajan hyväksi. Yleisin loppupelissä.

Vaihto: Molemmilta pelaajilta lyödään samanarvoinen nappula.

Vapaasotilas: Sotilas, jonka etenemistä vastustajan sotilaat eivät estä.

Harjoitustehtävien vastaukset

HARJOITUSTEHTÄVÄ 1:

- a) Valkea kuningatar ei voi siirtyä ruutuihin c2 ja h4. Koska kuningatar ei voi hypätä yli nappuloiden, se ei tietenkään pääse myöskään ruutuun b1.
- b) Valkea kuningatar voi siirtyä ruutuihin a8 ja g6 lyömällä niissä olevan mustan nappulan.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 2:

- a) Torni ei voi siirtyä ruutuihin b3 ja d2 (eikä ruutuihin a3 ja d1).
- b) Torni voi siirtyä ruutuihin d7 ja h3 lyömällä mustan nappulan.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 3:

- a) Lähetti ei voi siirtyä ruutuihin a2 ja f3 (eikä ruutuihin g2 ja h1).
- b) Lähetti voi siirtyä ruutuihin b7 ja g8 lyömällä mustan nappulan.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 4:

- a) Ratsu voi siirtyä tyhjiin ruutuihin b4, c7, e7 ja e3.
- b) Ratsu voi siirtyä ruutuihin b6 ja f4 lyömällä mustan nappulan. Jos on mustan vuoro siirtää, voi ratso f4 lyödä valkean ratsun d5.
- c) Ratsu h1 voi siirtyä vain ruutuihin f2 ja g3.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 5:

- a) Kuningas ei voi siirtyä ruutuihin e6 ja f4.
- b) Kuningas voi siirtyä ruutuihin d5 ja f6 lyömällä mustan nappulan.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 6:

- a) Valkean sotilaiden siirtomahdollisuudet a-sotilas a4, c-sotilas c3 tai c4, d-sotilas d5 tai dxe5, h-sotilas h8 ja samalla korottuminen upseeriksi. Mustan sotilaiden siirtomahdollisuudet b-sotilas b6 tai b5, c-sotilas c5, e-sotilas e4 tai exd4, g-sotilas g1 ja korottuminen upseeriksi.
- b) Valkean sotilaiden siirtomahdollisuudet: b-sotilas b5 tai bxc5, d-sotilas d5 tai dxc5, e-sotilas e5, f-sotilas ei voi siirtyä, g-sotilas g8 ja korottuminen upseeriksi, h-sotilas h6. Mustan sotilaiden siirtomahdollisuudet: a-sotilas a1 ja korottuminen upseeriksi, b-sotilas b5, c-sotilas c4 tai cxb4 tai cxd4, e-sotilas e6 tai e5, f-sotilas ei voi siirtyä.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 7:

Kuvio 1: Musta voi lyödä shakkaavan ratsun siirroilla exf6 tai Rxf6. Mustan kuningas voi siirtyä ruutuihin f7 tai f8.

Kuvio 2: Kuningas voi siirtyä ruutuun e7 tai lähetti voi lyödä sotilaan f7. Kuningas ei voi lyödä sotilasta f7, koska sotilas g6 suojaa sitä.

Kuvio 3: Mahdolliset mustan siirrot: Rxe2, Re6, Le4, Kd8 ja Kf8.

Kuvio 4: Koska kysymyksessä on *kaksoissakki*, voi shakin torjua vain siirtämällä kuningasta. Siis Kg8 tai Kh8. Valkea on viimeksi pelannut Lb7–Le4.

Kuvio 5: Kuninkaalla ei ole pakoruutua, eikä se voi lyödä tornia, jota lähetti a3 suojaa. Lähetti g7 on valkean tornin *kiinnittämä* ja ratsu e6 on valkean lähetin kiinnittämä, joten ne eivät voi lyödä tornia.

Kuvio 6: Kuninkaalla ei ole pakoruutua ja torni e6 on valkean lähetin kiinnittämä, joten se ei pääse väliin ruutuun e8.

Kuvio 7: Pakoruutua ei ole. Lähetti f8 on tornin ja kuningatar f6 lähetin kiinnittämä, joten ne eivät voi lyödä shakkaavaa tornia.

Kuvio 8: Valkea on pelannut viimeksi Rh5–f6++, siis kaksoissakki! Kaksoissakin voi torjua vain siirtämällä kuningasta, mutta pakoruutua ei ole.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 8:

Kuvio 1: Valkea voi linnoittaa lyhyesti. Musta ei voi, koska valkean lähetti c5 uhkaa ruutua f8, jonka yli kuninkaan pitäisi linnoitettaessa siirtyä.

Kuvio 2: a) Valkea ei voi linnoittaa lyhyesti, koska musta ratsu g3 uhkaa ruutua f1. b) Valkea voi linnoittaa pitkästi – torni voi kulkea yli vastustajan nappulan uhkaaman ruudun, shakkaussäännöthän koskevat vain kuningasta.

Kuvio 3: Musta ei voi linnoittaa lainkaan, sillä kuningas on shakattuna.

Kuvio 4: Valkea ei voi linnoittaa, koska mustan lähetti h6 uhkaa ruutua c1, johon kuningas tulisi linnoituksen tapahduttua. Musta voi linnoittaa pitkästi.

Kuvio 5: Valkean pelatessa c2–c4 musta voi lyödä ohesta, siis b4xc3 o.l.

Kuvio 6: Siirtoon g3–g4 ei voi vastata ohestalyönnillä. *Vain kaksoisasteleeseen tekevä sotilas voidaan lyödä ohesta.*

Kuvio 7: Mustan siirtoon d7–d5 valkea voi vastata ohestalyönnillä. Siis c5xd6 o.l. Huomattakoon, että e-sotilas ei tässä tilanteessa voi lyödä ohesta, koska musta torni e8 kiinnittää sen e-linjalle.

Kuvio 8: Siirtoon c6–c5 ei voi vastata ohestalyönnillä, eihän sotilas ota kaksoisasteletta.

HARJOITUSTEHTÄVÄ 9:

Kuvio 1: 1.Tf8X.

Kuvio 2: 1.Df8X.

Kuvio 3: 1.Ld5X.

Kuvio 4: 1.hxg7X.

Kuvio 5: 1.Ld4X.

Kuvio 6: 1.Dxh7X.

Kuvio 7: 1.Df5X.

Kuvio 8: 1.d8DX.

Lisätietoja shakinharrastajalle

Tässä opasvihkosessa esitetään shakin perusasiat. Jos haluat oppia lisää, sinun kannattaa liittyä shakkikerhoon. Voit oppia lisää myös tutkimalla shakkikirjallisuutta, jota on suomeksikin olemassa runsaasti. Suomenkielisten shakkikirjojen saatavuus valitettavasti on huono, sillä kustantajat pyrkivät myymään kirjat nopeasti loppuun. Tässä tulevat avuksi kirjastot, joissa shakkikirjojen määrä eri paikkakunnilla vaihtelee suuresti. Tietokoneille on saatavana runsaasti erilaisia shakkiohjelmia ja tasokkaankin ohjelman saa nykyisin varsin edullisesti.

Shakkikerhot

Shakkikerho toimii lähes kaikilla isommilla paikkakunnilla. Tietoja kerhoista saa Suomen Keskusshakkiliitosta. Myös kouluissa on jonkin verran kerhoja.

Suomen Keskusshakkiliitto

Suomen Keskusshakkiliitto ry (SKSL) on valtakunnallinen shakin keskusjärjestö. Postiosoite: Suomen Keskusshakkiliitto, Henry Fordin katu 5 C, 00150 Helsinki. Toiminnanjohtaja on Jorma Paavilainen, puh: 044 3264130, s-posti: sksl@kolumbus.fi. Kotisivu: www.shakkiliitto.fi. Kotisivuilla on runsaasti linkkejä internetin laajaan ja monipuoliseen shakkimaailmaan, kerhoihin, eri maiden shakkijärjestöihin jne. Keskusshakkiliiton jäsenjärjestöjä ovat shakkikerhojen lisäksi kirjeshakin harrastajien yhdistys Suomen Kirjeshakkiliitto ry sekä tehtäväshakin harrastajien yhdistys Suomen Tehtäväniekat ry. Molempien näiden kotisivuille on linkit SKSL:n kotisivuilta.

Julkaisuutoiminta

SKSL julkaisee 8 kertaa vuodessa ilmestyvää *Suomen Shakki* -lehteä, jossa on laajat peli- ja uutisosastot, mielenkiintoisia kolumneja, täydellinen kilpailukalenteri kutsuineen ja tulostietoineen ym. Lehden päätoimittaja on Marko Tauriainen, puh: 050 5813500. *Suomen Shakki* sisältyy kaikkiin kilpailuihin oikeuttavaan pelaajalisenssiin, ja sen voi tilata myös erikseen.

Kirjeshakkiliitto julkaisee 6 kertaa vuodessa ilmestyvää *Kirjeshakki*-lehteä ja Suomen Tehtäväniekat lehteä, jolla on sama nimi kuin järjestölläkin.

Ylen Teksti-TV julkaisee shakkia sivulla 296. Internet-sivulta www.shakki.net löytyy monipuolista shakkiaineistoa, uutisia jne. Shakin keskustelupalsta internetissä on osoitteessa www.shakki.net/blog. Kattava valokuva-arkisto löytyy osoitteesta: www.shakki08.1g.fi/kuvat.

Monilla suomalaisilla shakkikerhoilla on omat kotisivunsa tai bloginsa. Ne löytyvät SKSL:n kotisivujen tai ShakkiNetin sivujen kautta.

Jotkut sanomalehdet julkaisevat shakkipalstoja.

Ulkomaisia shakkisivuja on internetissä erittäin paljon. Tässä muutamia osoitteita: www.fide.com, www.chess.co.uk/twic, www.chesscafe.com, www.chessvibes.com, www.susanpolgar.blogspot.com/index.html.