

Itsematin varhaishistoriaa I

On yllättävää, että kaksi varhaisinta jälkipolville säilynyttä itsemattia esiintyy jo 1200- ja 1300-luvun käsikirjoituksissa. Ne ovat eurooppalaista käsi-alaa, mutta on mahdollista, että tehtävälaji on itämaista alkuperää, vaikka siitä ei ole kirjallista todistusta.

Itsematti saavutti uudella ajalla 1500–1700 -luvulla pikku hiljaa jalansijaa, eritoten italialaisten mestareiden tuotannossa. Kun Aaron Alexanderin yli 2000 tehtävän kokoelma ”*Praktische Sammlung bester und höchst interessanter Schachspiel-Probleme...*” ilmestyi 1846 (Leipzig), mukana oli jo jonkin verran itsematteja.

Alexanderin kirja oli vanhentunut jo syntyessään. Se koski osittain myös itsematteja, jotka olivat usein pitkitettyjä shakkaussarjoja, joilla mustat nappulat ajettiin matintekoasemiin, tai/vK:n viemistä mattiasemaan siirtopakkojen avulla. Sivuratkaisuherkillä pitkillä itsemateilla oli usein rajoituksia, kuten ”itsematti tasan x siirrossa”, ”itsematti tietyllä nappulalla” tms.

Muutos koitti 1800-luvun jälkipuoliskolla. Samaan aikaan, kun itsemattilaadinta laajeni maantieteellisesti mm. Pohjois-Amerikkaan, myös tehtävien ideat monipuolistuivat, ja ne esitettiin sekä tiiviimmässä muodossa että useammin muunneltiin.

Vuonna 1907 (Pariisi) ilmestyi Alain C. Whiten kaksiosainen ”*Les Mille et Un Mat Inverses*” (Tuhat ja yksi itsemattia), jonka tehtävistä

jo suurin osa oli vähintään kaksimuunnelmaisista, ja 1922 (Berlin) Dr. Eduard Birgfeldin ”*Fata Morgana. Eine Studie über den Zugwechsel im Selbsmatt*” (Fata Morgana. Tutkielma vaihdelmista itsematissa), jossa oli n. 950 vaihdelmaitsemattia, niistä n. 700 ensipainoksia! Teokset kartoittivat hyvin itsemattitehtävän tilaa ilmestymisajankohtinaan.

Nimityksestä

Varhainen englanninkielinen itsemattia tarkoittava nimitys oli latinalaisperäinen *sui-mate* (vrt. ’suicide’ itsemurha). Alexanderin em. opuksessa itsemattivaatimus sai kuvailevan ranskankielisen nimityksen *Qui perd gagne* ’joka häviää voittaa’.

Germaanisella kielialueella vakiintui melko nopeasti itsemattia vastaava termi: engl. *self(-)mate*, sa. *Selbstmatt*, ru. 1800-luvun jälkipuoliskolla *själfmatt* (myöh. *självmatt*), fl. *Zelfmatt*, samoin useissa slaavilaisissa kielissä: pu., sl., srb. *samomat*. Unkarin *önmatt* ja suomen *itsematti* lienevät viime kädessä saksalaisperäisiä lainoja, suomen termi ehkä ruotsin kautta.

Mutta esiintyy toinenkin nimitystyyppi, jota edustaa 1800-luvulla vallalla ollut sivistyskieli ranska: *mat d’inverse*, jonka voinee kääntää esim. ’käänteinen matti’. Ranskalaisperäisiä käännöslainoja ovat edelleen ve. *obratnyj mat*, bu. *obraten mat* ja italian

problema inverso, joskin italiassa tunnetaan myös ”germaaninen” versio *automatto*.

Nyky-suomen sanakirja tuntee sanan *itsematti* ja antaa sille merkityksen ’shakkipelissä: itsensä matiksi teko (päämääränä eräissä shakkitehtävissä)’, joka kuvaa termiä aika hyvin. Vahinko, että NS ei anna sanojen ensimmäistä esiintymää. Arvelen termin tulleen meille samaan aikaan kuin itsematteja on alkanut ilmestyä suomenkielisissä lähteissä suomenkielisten laatimina, eli 1910–1920 -luvulla, jolloin on otettu käyttöön käännöslaina ruotsista.

Ajan Sanassa 9.5.1931 painetussa termiluettelossa ’itsematti’ esiintyy saksankielisen *Selbstmatin* vastineena ilman mitään varauksia. 1920-luvulla itsematteja Suomessa laativat ainakin Yrjö S. Iso-Puonti, Aleksis Rautanen, Seppo Salmio ja Pentti Sola, ehkä myös jo Edward af Hällström.

Satushakkia?

Vieläkin kuulee keskusteltavan siitä, kuuluvatko itsematit oikeaoppisiin shakkitehtäviin vai pitäisikö niitä pitää satushakkina. Ei ihme, eihän häviäminen ole mielekäs päämäärä juuri missään pelissä. Vielä *FIDE-albumissa 1982–84* (Zagreb 1992) itse- ja apumatit lasketaan satutehtäviin, tosin kumpikin jo itsenäisinä kategorioidaan ”muiden [satushakkilajien] rinnalla.

Tätä jaottelua oli käytetty albumeissa alusta 1960-luvulta asti (ensimmäinen *FIDE-albumi 1956–1958* ilmestyi 1961).

Tämä yli 30-vuotinen traditio murtui vasta 1990-luvulla. Muutos apu- ja itsemattien erottamiseen omiksi (oikeaoppisiksi!) ryhmiin tapahtui samalla, kun albumien julkaisija vaihtui itäeurooppalaisesta läntiseen. On tuttua, että virallinen neuvostokoulukunta ja sen vanavedessä suuri osa Itä-Eurooppaa suhtautui muihin kuin matti- ja lopputehtäviin joltisenkin nihkeästi. Ideana oli säilyttää peli- ja tehtävähakin välinen sidos, jonka apu- ja itsematit rikkoivat erikoisilla vaatimuksillaan.

Raja ei kuitenkaan tässäkään kulkenut vain idän ja lännen välillä. Esimerkiksi Werner Sidlerin sveitsiläinen ”*Problemschach*” (Luzern 1968) katsoo itsematin olevan satushakkia, vieläpä vanhinta tunnettua satushakin lajia, kun taas Litmanowicz ja Gizycki puolankielisessä ”*Szachy od A do Z*” (Warszawa 1987) eivät puhu itsematin yhteydessä satushakista mitään. Kirjojen ilmestymisvuodet voivat tosin vaikuttaa asiaan.

FIDE:n nykyisestä tehtävähakin koodeksista ilmenee ainakin epäsuorasti, että oikeaoppisilla tehtävillä tarkoitetaan lopputehtäviä, suorita mattitehtäviä sekä apu- ja itsemattitehtäviä, minkä lisäksi on muodostunut kirjava joukko ”muita”, joista osasta käytetään

nimitystä ”satushakkitehtävät”.

Nykyään aiheesta vallitsee laaja yhteisymmärrys. Se, miksi esimerkiksi pattitehtäviä ei lasketa oikeaoppisiin tehtäviin, on tosin hiukan epäjohdonmukaista.

Mitä tulee itsemattitehtävän nurinkuriseen päämäärään – tai apumatin, jossa veriviholliset lyövät yhteistyön kättä – lainaan Matti Myllyniemeä, joka sanoo kirjansa ”Toteutuneita oivalluksia” (Pori 1980) alkusanoissa: ”Tehtävä- eli taideshakki - - - on mielestäni - - - täysin itsenäinen shakin osa ja samanarvoinen pelishakin kanssa.”

Niinpä tehtäväshakkiyhteisöllä on oikeus määrittää oman lajinsa ihanteet ja rajat. Joka hyväksyy tämän, hyväksynee myös, että subjektiiviselta kannalta on oikeastaan vain kahdenlaisia shakkitehtäviä: kiinnostavia ja muita. Mitä tulee itsemattivaatimuksen vierauteen pelishakista: kuinka moni tehtävä, edes lopputehtävä, muistuttaa ”oikeaa” peliä?

Itsematin sisältö- ja muotovaatimukset

Hyvän itsematin ihanteet ovat mutatis mutandis samat kuin mattitehtävän. Välttämättömiä ovat korrektisuus, pelijohteisuus ja omaperäisyys (ei edelletty). Tehtävässä tulee olla selkeä ydinidea, joka pitää esittää mahdollisimman taloudellisesti tilan (mahdollisimman suuri osaa lauttaa käytössä), materiaalin (ei hämäysnappuloita tai

[mustia!] yövartijoita) ja ajan (ei ratkaisun pitkittämistä) suhteen. Erityisesti matintekevän puolen taloudellisuudesta on huolehdittava.

Alkuaseman voimakkaat uhkaukset (esim. mustan matittomat shakit) tai alkusiirrossa mustan siirtomahdollisuuksien rajoittaminen ja muut alkusiirron puutteet (esim. vK:n pakoruudun otto) ovat moitittavia. Toisaalta mustan siirtomahdollisuuksia lisäävät alkusiirrot (päästöt, syötöt, pakoruudun anto K:lle jne.) ovat hyviä.

Vaatimuksia on helppo luetella, mutta niitä kaikkia on vaikea täyttää. Koska ne ilmenevät hiukan eri tavalla kuin mattitehtävässä, vain hyvien itsemattitehtävien tutkiminen ja omat laadintayritykset antavat ajattelulle konkreettista pohjaa. Tässä lyhyessä artikkelissa pyrin esittelemään mahdollisimman hyviä itsematteja.

Sisältövaatimuksista

Hankalin selitettävä pelkästään sanallisesti on ns. itsemattispesifisyyden vaatimus. Itsematin on temaattisesti erottava mattitehtävistä niin, että niissä pitää olla jotakin, mikä voidaan esittää vain itsematin keinoin, tai itsemattimuodon käytölle on muuten painavat perusteet. Joistakin tehtävistä saa tunnun, että valkea kyydittää mustia nappuloita kuin mattitehtävässä, erona vain, että musta tekee viimeisen siirron.

Helpommin erotettava puute on pattitehtävän esittäminen itsemattina.

Niitä näkee silloin tällöin, ja vaikka kyse on rikkeestä, voi ymmärtää, miksi laatija on halunnut esittää ideansa mieluummin oikeaoppisena itsemattina kuin satushakkiin kuuluvana pattina...

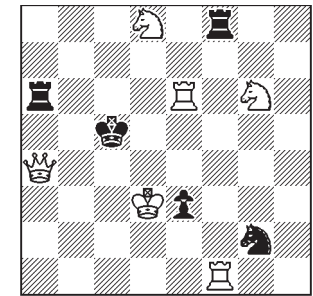
Seuraavassa koosteessa olen pyrkinyt esittämään 2–6-siirtoisia pioneeritehtäviä. Tätä pidemmät tehtävät esittävät yleensä toisentyypisiä ideoita. Toiseksi haluan rajata artikkelini mielekkäästi käsiteltävään laajuuteen.

Tehtäviä

Varhaisista ”Modenan koulun” laatijoiden (Ercolo del Rio, Giambattista Lolli ja Domenico Ponziani) tuotannosta olen ottanut mukaan tehtävän **I01**, joka on konstailematon ms/K:n kyyditys mattiasemaan: **1.Df4+ Kh3 2.Lg1 f5 3.Dg5 f4 4.Rf5 f3 5.Dg2+ fxd2#**.

August d’Orville oli parhaita ja samalla viimeisiä vanhan koulun laatijoita. Hänen **I02**:ssaan on sievä mat-

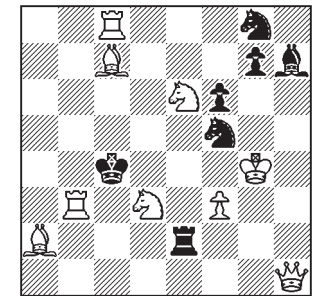
I02 August d’Orville 227. Problèmes, Nürnberg 1842



5i#

6+5

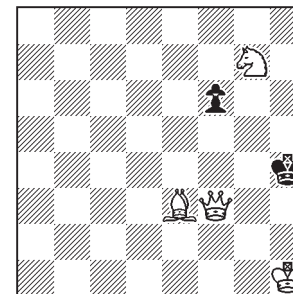
I03 Arnold Pongrätz Schachzeitung 1858



6i#

9+7

I01 Ercolo del Rio Sopra il guoco degli Scacchi, Modena 1750



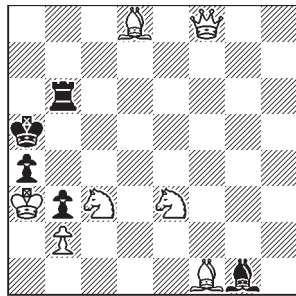
5i#

4+2

tikuva, mutta siihen päästään suoriin shakein, sillä musta uhkaa kauheita: **1.Tf5+! Txf5 2.Rb7+ Kd5 3.Dc6+ Txc6 4.Te5+ Txe5 5.Rf4+ Rxf4#**.

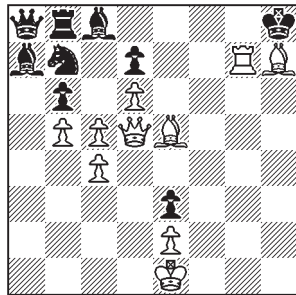
Myös Pongrätzin **I03** kärsii mustan vahvoista uhkauksista, mutta valkean patteripeli (4 valkopatteria) antaa jo viitteitä tulevasta: **1.Lh2+! Kd5 2.Tb6+ Txa2 3.Rdf4+ Ke5 4.Rg6+ Kd5 5.f4+ Tg2+ 6.Kxf5!** ja kukin mustan kolmesta siirrosta tekee matin.

I04 G. N. Cheney
Ennen v. 1861



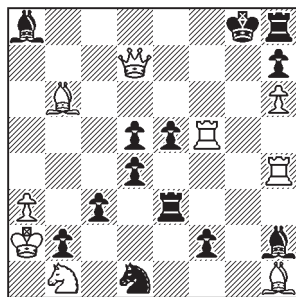
6i# 7+5

I05 J. Kohtz & C. Kockelkorn
Deutsche Schachzeit. 1863



3i# 10+9

I06 Theodore M. Brown
v. *American Chess Nuts* 1868



5i# 9+13

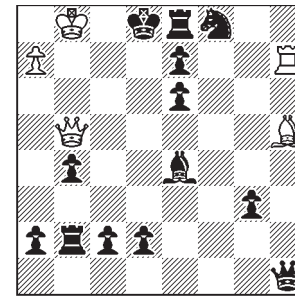
Cheneyn **I04**:ssä on jo hiljaista peliä, ohestalyönti ja mahdollisesti ensi kertaa mustan L/R-pienkotukset: **1.De7!** (2.Rc4+ Ka6 3.Rxb6+ Ka5 4.Dc5+) Lh2 2.Dg5+ Le5 3.Ra2 bxa2 4.Rd1 a1R/L 5.b4+ axb3 6.Rb2.

Loogisen koulun edelläkävijöiden **I05**:ssa alkusiirto **1.Dh1!** (sp) on hajamääreinen, mutta se häirinnee harvoja: 1.- bxc5 2.La1 R~/Lb6 3.Lg6+/Tg6+. Toinenkin siirto on syöttö nurkassa, päälle valkean Grimshaw-katkot g6:ssa.

Numero **I06** on aikaansa satakunta vuotta edellä. Iskujenvaihdon **1.Te4!** (2.Dxd5+) d3 2.Ld4 exd4 3.Tf6 Txe4 (3.- Ld6 4.Dd8+ Lf8 5.Dxd5+) 4.Dg4+ (4.Dxd5+? Te6!) Tgx4+ 5.Lxd5+ jälkeen valkea vihdoinkin pääsee uhraamaan toisen upseerina d5:een. [Alunperin sivuratkaisullinen: Chlubnan korjaus +msf2]

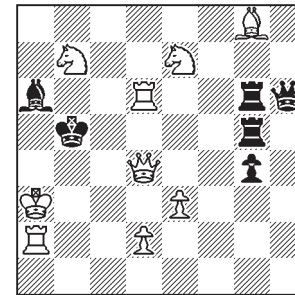
Samantyyppisen **I07** vaikuttaa sekin modernilta. Alkusiirron **1.Ld1!** jälkeen uhkaa 2.Dd7+. Puolustusta 1.- Lc6 seuraa 2.Dxb4! (3.Db6+) ja siirtojen 2.- Lb5, Lb7 3.Dd6+ exd6 4.Td7+ jälkeen ilmenee, että valkean 2. siirto oli Schiffmann-puolustus: valkea kiinnitti nappulansa, jotta musta sen puolustussiirollaan päästäisi. Tosin värit ovat mattitehtävä-Schiffmannissa toisin päin.

I07 Theodore M. Brown
Daily Advertiser 1870



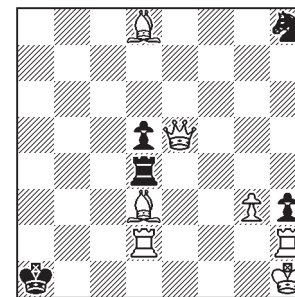
4i# 5+13

I08 C. F. Lemke
Ny Ill. Tidning 1872



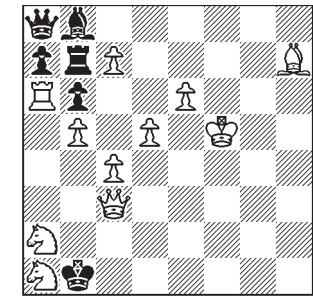
4i# 9+6

I09 William A. Shinkman
v. *La Stratégie-T* 1876-7



5i# 7+5

I10 William A. Shinkman
La Stratégie-T 1876-7



3i# 11+6

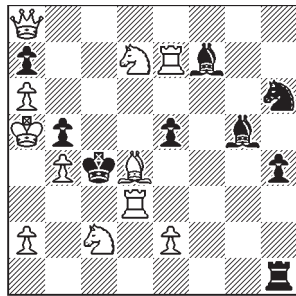
I08 ansainnee paikkansa tässä koelmassa, sillä se esittää kolme melko tasapainoista muunnelmaa 4i#:ssa.

1.Lh7! ([esim. 1.- Txd6] 2.Dc5+ Txc5 3.Tb2+ Kc4 4.Ra5+) 1.- Dg7 2.Tb6+ Txb6 3.Dd5+ Txd5 4.Ld3+ 1.- Lxb7 2.Db6+ Kc4 3.d3+ Kc3 4.Da5+.

Tehtävä **I09** oli laatijansa mieliloomus. Alkusiirron syötön tarkoitus on antaa myöhemmin mK:lle pakoruutu b1: **1.Lg6!** Rxc6 2.Dh8! Rf8 3.Lf6 Re6 4.Da8+ Kb1 5.Td1+. Toisessa muunnelmassa vD:n on pyrittävä a7:ään pitääkseen silmällä ruutua d4: 1.- Rf7 2.Dg7 R~ 3.Da7+ Ta4 4.Dd4+ Txd4 5.Td1+. Tehtävä saattaa aueta vasta toisella vilkaisulla.

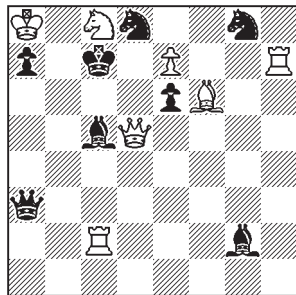
Samalta ajalta (ja samasta kilpailusta?) on toinenkin Shinkmanin tehtävä (**I10**), jossa kaksi vK-patteria kohtaa kaksi mustaa patteria, ehkä ensi kertaa esitettyinä: **1.Dg7!** (kriittinen siirto mahdollistaa yhden valkopatterin luomisen) Txc7/Lxc7 2.Ke5+/Kf6+ K~ 3.Kd6+/Ke7+ Txg7/Le5#.

I11 Charles A. Gillberg
Brentano's Chess Monthly 1881



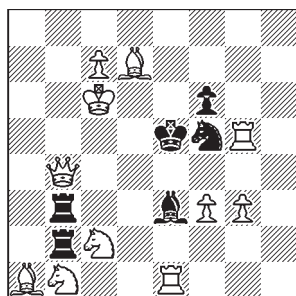
3i# 11+9

I12 William A. Shinkman
 v. 2. p. *Sunny South 1890–1*



3i# 7+8

I13 Mrs. W. J. Baird
British Chess Magazine
 noin 1892



2i# 11+6

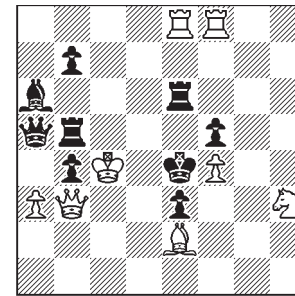
Amerikkalaistehtävä I11 on runsas 3-siirtoinen, jonka tarkkaa alkusiirtoa **1.La1!** (uhkaa 2.Re3+ Lxe3 3.Rb6+ Lxb6#) seuraa peräti kuusi muunnelmää ja viisi eri mattia: 1.- Lf6 2.Rxe5+ Lxe5 3.Tc7+ Lxc7#, 1.- Lxe7 2.Dc8+ Lc5 3.Rb6+ axb6#, 1.- Rg4 2.Rxe5+ Rxe5 3.Dc6+ Rxc6#, 1.- Rf5 2.De4+ Rd4 3.Dc6+ Rxc6# ja 1.- Th3 2.Td4+ exd4 3.Ra3+ Txa3#.

Uudelta mantereelta on vielä tehtävä I12, joka esittää valkean täyskorotuksen 3i#:ssa. Vaikka valkea AUW on esitettävissä 2i#:ssakin, ei Shinkmanin esitystä voi pitää pidennyksenä. Väijytysalkusiirto **1.Th8!** uhkaa 2.exd8L+ Kxc8 3.Db7+. Teemamuunnelmat: 1.- Rc6 2.e8R+ Kxc8 3.Dxc6+ 1.- Kxc8 2.exd8T+ Kc7 3.Db7+ ja 1.- exd5 2.exd8D+ Kc6 3.Rxa7+. Sivumuunnelmat 1.- Lh3(f1),Rxe7 2.Dxd8+ jne.

1800-luvulla kehittyi toki 2i#-tehtäväänkin rikkaampaan suuntaan, enimäkseen 1-vaiheisenä tosin. Ajalle tyypillisenä I13 esittää mT:n kyydityksen neljään ruutuun: **1.Rba3!** (sp.) 1.- Txa3 2.Da5+, 1.- Tc3+ 2.Dc5+ 1.- Td3 2.Dd6+ 1.- Txb4 2.Rc4+, hyvänä lisänä 1.- fxc5 2.De7+. Tehtävää voi moitita syrjäisestä alkusiirtonappulasta, joka voisikin sijaita paremmin b5:ssä (Chlubna).

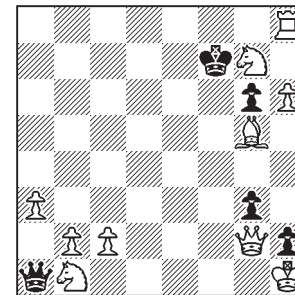
Aikakauden tunnetuin 2i# lienee I14, jonka hieno alkusiirto **1.Lg4!** (sp) antaa mustalle vielä kaksi siirtoa lisää. Pääosassa on musta viidestilaukeava T-patteri: 1.- fxc4 2.Rg5+ Txc5# 1.- e2 2.Lxf5+ Txf5# 1.- eT~ 2.TxT+ T(x) e5# 1.- (D)b6 2.Txe6+ Te5# 1.- bxa3 2.Db1+ Txb1# 1.- D~ 2.Dd3+ Dxd3#.

I14 George Hume
 1. p. *Brighton Society 6.3.1897*



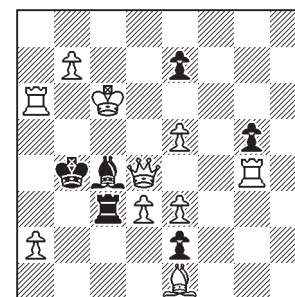
2i# 8+9

I15 Eugene Ferber
 v. *Deutsches Wochensch. 1900*



2i# 10+5

I16 Jan Dobrusky
 1901



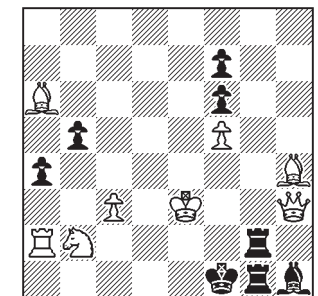
6i# 10+6

Yksinkertaisimpia 2i#-aiheita on käyttää mD:n liikkuvuutta hyväksi ja pakottaa se tekemään matti mahdollisimman monelta ruudulta. En tiedä, onko I15 aiheen ensiesitys, mutta sievä se nurkasta nurkkaan -tempoalkusiirtoineen on: **1.Ta8!** (sp.) 1.- Dxa3/Da2/Dxb2/Dxb1+ 2.Df3+/Dd5+/Db7+/Df1+ DxD#.

Sitten jotakin aivan muuta. Tehtävässä I16 4. rivin raskaat vaihtavat järjestystä, sitten vT pelataan tukkimaan vK, ja kaiken tämän jälkeen takaisin lähtöruutuunsa palannut vD pääsee pakottamaan päästämänsä mL:n mattiin. Tällainen omaperäisen tuntuinen linjapelu paluusiirroin onnistunee vain itsematissa: **1.Dd8!** e6 2.Td4 g4 3.Dh4 g3 4.Td6 g2 5.Dd4 g1~ 6.Db6+ Lb5#.

Monista ratkaisukilpailuista tutun I17:n alkusiirto **1.Rc4!** antaa mustalle kaksi uutta siirtoa, ja valkean peli loihitii esiin yhden yllätyspatterin: 1.- a3 2.Re5 fxe5 3.Ke4 f6 4.Dd3+ Te2# 1.- b4 2.Ke4 ~ 3.Ta1+ Ke2 4.Dg4+ Txc4# ja 1.- bxc4 2.Lf2 a3 3.Kd2 Kxf2 4.Df3+ Kxf3#.

I17 Hugo Rohr
 1. p. *La Stratégie 1900–2*



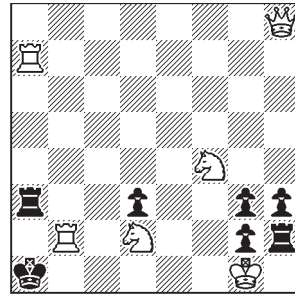
4i# 8+8

I18 on oikeastaan pattitehtävä, mutta puolustaa paikkaansa tässä, sillä siinä esiintyvä looginen sommitelma, jossa on vT-mT-uraus, ei ole mattitehtävässä mahdollinen: 1.Tc...f7? Ta7! **1.Th7!** Ta7 2.Tc2+ Tg7 3.Rxd3. Valkean jatko on sama muita mustan puolustussiirtoja vastaan, paitsi 1.- Ta8 2.Dxa8+ Kxb2 3.Tc7. 1.- Ta2:ta seuraa useita dualeeja.

Tehtävä **I19** ei varsinaisesti esitä uutta, mutta se on synteesi paljosta jo nähdystä ja olkoon tässä muistutuksena, millaista itsemattitaide oli 100 vuotta sitten. Alkusiirron **1.Tb3!** kryptisyyttä korostaa valkean osittain hiljainen uhka 2.Ld5 Lb5,Lc4 3.Te2+ Lxe2 4.Dd8+ Kxd8#. Muut jatkot ovat: 1.- Lb5 2.d8R+ Ld7 3.Rc6+ bxc6 4.Dd8+ Kxd8#, 1.- Lxc4 2.Te2+ Lxe2 3.d8L+ Ke6+ 4.Dd6+ Lxd6#, ja lopuksi edellisestä haarautuva 2.- Le6 3.Tb5! ~ 4.Dd8+ Kxd8#, joka perustelee alkusiirron!

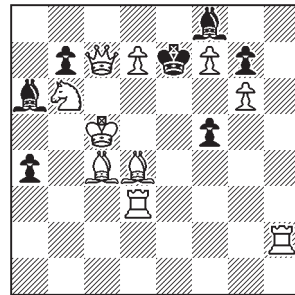
Looginen koulukunta oli vielä nuori, kun **I20** näki päivänvalon. Koetelma 1.Lf5? uhkaa 2.e3+, mutta 1.- Txe6! torjuu. Alkusiirron **1.f8L!** jälkeen uhkaa ([1.- axb6 2.Dxb6+] 2.Dc5+ Ke5 3.De3+), mikä pakottaa mustan siirtoon 1.- Th4. Nyt 2.Lf5! (3.e3+) ja mT joutuu analogisella siirrolla katkaisemaan valkean lähetin linjan 2.- Te4 3.Rc2+ bxc2#. Aito itsematti-roomalainen.

I18 Dr. H. Rübesamen
Süddeutsche Schachblätter 1908



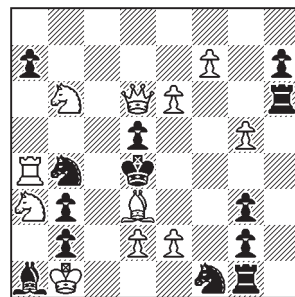
3i# 6+7

I19 Godfrey Heathcote
1. p. Norwich Mercury 1908–10



4i# 10+7

I20 Leonid I. Kubbel
Deutsches Wochensch. 1911



3i# 11+13