

Tehtäväshakin historiaa: Vanhan shakin aika (n. 550–1475)

Esitelmä ST:n kevätpäivillä 26.–27.5.2012 (laajennettu versio 29.10.)

Ensiksi on syytä lyhyesti määritellä, millä perusteella jotakin peliä nimitetään shakiksi, olipa se sitten japanilaista, malesialaista, korealaista, kiinalaista tai intialaista. Tunnuksmerkkejä on kaksi: 1) pelin voitto riippuu yhden nappulan (kuninkaan, kenraalin tms.) kohtalosta, eli siihen kohdistuva torjumaton uhkaus päättää pelin, ja 2) pelissä on useita erivahvuisia ja -liikkeitä nappuloita

Vanhan shakin ajalla tarkoitan sitä lähes 1000 vuoden jaksoa, jolloin läntisen shakkipelin ja -nappuloiden nimitykset jonkin verran muuttuivat, kun peli levisi uusille alueille, mutta säännöt pysyivät olennaisesti samoina. Yhtä perusteltu olisi nimitys keskiaikainen shakki tai jopa indo-persialais-arabialainen shakki. Tässä käsitelen tätä shakin läntistä varianttia, jolla tuli olemaan suurin merkitys sekä eurooppalaisen että myöhemmin ns. kansainvälisen shakin kehittymiselle.

Tšaturanga

Intiassa peli variaatioineen tunnettiin yleensä tšaturanga-nimisenä, jota pelattiin moni-en muiden pelien tavoin 8x8-ruutuisella aštapa-da-laudalla. Peli muistuttaa xiangqia, kiinalaista shakkia, vaikka erojakin on runsaasti. Kirjallisten lähteiden puuttuminen vaikeuttaa yhteyksien selkiyttämistä, mutta kumpikin peli lienee saanut

vaikutteita oman ja vieraiden kulttuurien muista peleistä, ja luultavasti kiinalainen xiangqi on vaikuttanut dynaamisemmän intialaisen tšaturangan muotoutumiseen enemmän kuin päinvastoin. Intialaistakaan shakkia ei siis kukaan keksinyt yhdessä yössä, vaan peli on todennäköisesti vuosisatojen aikana eri vaiheita läpikäynyt hybridi. Jotkut tutkijat ovat sitä mieltä, että kiinalainen shakki olisi varsinainen ”alkushakki”. Tätä pelin muotoa voi aiheellisesti nimittää shakin itäiseksi variantiksi, sillä se on selvästi vaikuttanut monien Kauko-Idässä pelattavien varianttien kehittymiseen.

On perusteltua olettaa, että Persiaan kulkeutunut variantti – joita oli monia hiukan toisistaan poikkeavia – kehittyi gupta-dynastian (226– n. 600) hallitusajan loppupuolella Luoteis-Intiassa tšaturanga-nimisenä (”nelijäseninen”), mikä ajan eepissä runoudessa viittasi intialaisen armeijan jo vuosisatoja käytössä olleeseen neljään osastoon: jalkaväkeen, ratsuväkeen, sotavaunuihin ja norsuihin. Vaunuja ei juuri 500-luvulla enää käytetty, ja niinpä joissain varianteissa niiden tilalla on laiva, olihan Intialla huomattava jokilaivasto. Monissa myöhemmissäkin nappulaseteissä tämä nappula on kuvattu laivaksi.

Niemimaalla puhuttiin tuohonkin aikaan kymmeniä kieliä, mutta oli selvää, että nappuloiden nimet kään-

nettiin ainakin sanskritiksi, joka oli oppineiden käyttämä kieli, ja on syytä uskoa, että peliä harrasti pääasiassa ylhäisö aivan kuten sittemmin Persiassa. Nappuloiden yleisimmät nimet olivat raja (kuningas), mantri (ministeri), rat-ha (sotavaunut), ašva (hevonen), gajah (norsu) ja padati (jalkaväensotilas). Rinnakkaisnimityksiä esiintyi.

Nappuloiden liikkumistavoissa oli vakiintumattomuutta, erityisesti tämä koski norsua ja jossain määrin myös vaunuja, niin että näiden kahden nappulan sekä liikkumistapa että sijainti pelin alkuasemassa saattoi vaihdella. Persiaan kulkeutunut variantti oli kuitenkin ilmeisesti sama kuin arabisääntöinen.

Šatrang

Persiassa n. vuoden 600 tienoilla peli sai nimen šatrang, ja nappuloiden nimet korvattiin omakielisillä nimityksillä, mutta armeijan nelijako säilyi ennallaan. Nappuloiden nimet olivat nyt šah (kuningas), vizir tai wazir (neuvonantaja), rukh (sotavaunut), asp (hevonen), pil (norsu) ja piadeh (sotilas).

Persialaisena aikana tuli tavaksi sanoa kuningasta uhattaessa ”šah” ja mattia tehtäessä ”šahmat” (kuningas on voimaton), joka arabialaisessa ja myöhemmässä eurooppalaisessa käytössä sai merkityksen ”kuningas on

kuollut”. Sassanidien mahtava dynastia (320–651) oli juuri noihin aikoihin musertumassa muslimivalloittajien käsissä, ja vuosina 635–651 Persia lopullisesti joutui arabien haltuun.

Šatranj

Arabit omaksuivat pelin jo miehitysjakson alkuvaiheissa. Muslimeina he eivät hyväksyneet nappuloiksi eläin- tai ihmishahmoja, niinpä he korvasivat ne abstraktimmilla muodoilla. Sääntöjä he eivät ilmeisesti muuttaneet, ja nappuloiden nimiäkin vain vähän: malik (kuningas; myös šah), wazir tai ferz (neuvonantaja), rukh (sotavaunut), fars (hevonen), al-fil (norsu) ja baidaq (sotilas).

Oli arvattavissa, että uusi uskonto suhtautui epäluuloisesti outoon peliin. Se olikin kielletty vuosina 650–685, ja mm. 50. kanoninen käsky vuodelta 680 kielsi muslimeilta shakinpeluun, mutta kielto ei pysäyttänyt pelin voittoa. Šatranjin, joksi peliä alettiin nimittää, etuna oli se, että siihen ei liittynyt uhkapeliä eikä vedonlyöntiä, toisin kuin esimerkiksi nardiin (backgammon), ja pelissä menestyminen ei perustunut sattumaan vaan taitoon.. Kiellot ja sallivuus vaihtelivat, mutta vähitellen peli alettiin hyväksyä tai ainakin sitä elettiin sietää. Alkoipa vähitellen joillakin kalifeilla olla jo omia hovipelaajia, mikä ennakoisi shakkiam-

mattilaisuuden tuloa. Ensimmäinen kiistaton arabiankielinen kirjallinen viittaus šatranjiin on vuodelta 720.

Parhaat arabialaiset pelaajat alkoivat tutkia peliä systemaattisesti. He jakoivat pelin avaukseen, keskipeliin ja loppupeliin aivan kuten nykyäänkin, ja tutkivat kullekin pelin vaiheelle ominaisia lainalaisuuksia. Pelit olivat melko pitkiä, sillä silloisin siirtosäännöin ne etenivät hitaasti. Muistiin merkittyjä pelejä on säilynyt vain muutama, varhaisin ilmeisesti 900-luvun puolivälistä.

Vielä arabialaista keksinnöistä voi mainita siirtojen algebrallisen merkintätavan, sekä lyhyen että pitkän, jota tosin sovellettiin lähinnä mansubeihin, ja 900-luvulla käyttöön otetun kaksivärisen ruudukon, joka helpotti laudan hahmottamista.

Erot nykyshakkiin

Erot nykyshakkiin voi luetella melko nopeasti. Fers (m. firsan, wazir ym.), joka vastaa nykyistä daamia, oli heikko upseeri, sillä se sai liikkua vain yhden askeleen viistoon. Al-fil, joka on nykyisen lähetin edeltäjä, oli ns. hyppääjä, eli se liikkui kahden ruudun hyppäyksin viistoriveillä saaden hypätä myös välissä olevan nappulan yli. Sotilaalla ei ollut alkuasemassa oikeutta kaksoisaskeleeseen (se, samoin kuin ohestalyönti kehittyivät 1300-luvulla), ja korottuakin se sai vain fersiksi. Linnoitusta ei tunnettu, sekin kehittyi hiljalleen 1300-luvulta alkaen. Hevonen (nyk. ratsu), sotavaunu (nyk. torni) ja

kuningas liikkivat kuten nykynappulatkin. Sotilaan kaksoisaskelta ja paria pientä muutosta sekä joitakin alueellisia variaatioita lukuun ottamatta nämä siirtosäännöt olivat voimassa n. vuoteen 1475 asti.

Myös pelin alkuasema oli ilmeisesti jo intialaisessa versiossa ollut sama. Nykysääntöä, jonka mukaan valkeilla (tai punaisella) pelaavan oikean nurkaruudun tulee olla valkea, ei voitu noudattaa, koska ruudukot aluksi olivat yksivärisiä, mutta se ei tuottanut ongelmia, kun pelaajat vain sijoittivat kuninkaansa toisiaan vastapäätä samalle pystyriville, eli e- tai d-linjalle.

Pelin saattoi voittaa kolmella tavalla: 1) tekemällä matin, 2) tekemällä patin tai 3) lyömällä kaikki vastustajan nappulat K:ta lukuun ottamatta (ns. ryöstövoitto; Medinan sääntö), ellei vastustaja seuraavalla siirrolla saanut tasoitettua tilejä. Kaksi jälkimmäistä voittotapaa olivat perusteltuja, sillä jos vaikkapa tornit, pelin selvästi vahvimmat upseerit, olivat vaihtuneet, matin tekeminen saattoi olla työlästä, ehkä mahdotontakin. Ensimmäinen kirjallinen maininta patista tasapelinä on vasta vuodelta 1422, vaikka sääntöä ehkä sovellettiin Italiassa jo 1300-luvulla. Alun perin intialaisessa pelissä patti oli joko patintekijän häviö, tai pattiin joutuneella oli oikeus vaihtaa pois yksi pattiin osallistuva nappula, mutta on epäselvää, miten kauan tämä sääntö oli voimassa.

Peli saattoi tietysti päättyä myös tasapeliin joko ikuisella shakilla, jolloin vahvemmallalla puolella ei ollut

mahdollista estää vastustajan toistuvia shakkauksia, siirtojen toistolla tai siten, että ryöstövoiton uhkaamaksi joutunut pystyi heti omalla siirtovuorollaan ryöstämään myös vastustajan kuninkaan paljaaksi.

Vanhan ajan shakkitehtävät

Vanhimmat säilyneet shakkitehtävät ovat arabialaisia n. vuodelta 840, mutta niitä on hyvin todennäköisesti laadittu ja ratkaistu jo paljon varhemmin. Nimitys mansuba ('se mikä on asetettu tai järjestetty') tai mansubi tarkoittaa kaikenlaisia laadittuja tehtäviä, vaikka sen usein mielletään viittaavan vain pitkiin mattijahteihin.

Ehkä on vielä hyvä kertoa knoppitietona, että arabialaisessa shakissa vastustajat olivat ”punainen” ja ”musta”, ja tehtävät saattoivat olla kumman tahansa voittoja – ja nimen omaan voittoja (tai tasapelejä), sillä vaatimus ”matti n siirrossa” on eurooppalaisten keksintöä, mutta tekee useimmiten oikeutta tehtävien sisällölle, sillä mansubien osoit-taman voittotavan oli tarkoitus olla ainoa mahdollinen. Määrämittaiset tehtävät syntyivät Euroopassa, mutta tarkkaa ajankohtaa on vaikea määrittää, sillä shakkipeli tuli tänne useassa eri vaiheessa ja eri aikoina eri puolille eteläistä ja keskistä Eurooppaa.

Arabialaisia tehtäviä on säilynyt jälkipolville n. 550 erilaista. Eurooppalaisia vanhan shakin tehtäviä lie-nee niitäkin olemassa muutama sata. Vanhan shakin tehtävät voisi jaotella

seuraavasti: 1) pitkät K-jahdit, 2) lyhyehköt sommitelmat, 3) loppupelit ja -tehtävät ja 4) ehtotehtävät. Kolme ensimmäistä ovat varsinaisia mansubeja, 4-tyypin tehtävät eurooppalaista keksintöä.

Shakkipeli saapuu Eurooppaan

Eurooppaan shakkipeli tuli pääasiassa kolmea reittiä: pohjoisafrikkalaisten ja arabien jälkeläiset maurit toivat sen Iberian niemimaalle ja Sisiliaan, toinen reitti kulki Persiasta Bysantin kautta itäiseen Keski-Eurooppaan, ja kolmas väylä oli Kaspienmeren ja Volgan kauppareitti, jota pitkin peli saavutti Kiovan ruhtinaskunnan ja Venäjän. Neljäskin tärkeä väylä oli olemassa, sillä pelin levittämistä laajemmalle Eurooppaan edesauttoivat viikinkien laajat kauppa- ja ryöstöretket. Varhaisimmat eurooppalaiset kosketukset peliin tapahtuivat 800-luvulla, ja 1100-luvulla se tunnettiin kaikkialla ns. sivistyneessä Euroopassa, n. vuoden 1230 tienoilla jopa Islannissa asti.

Oheisella kartalla on likimääräisiä arvioita shakkipelin kulkeutumisesta eri puolille Eurooppaa.

Pitkän aikaa Euroopassa pelattiin arabialaisilla säännöillä, ja 1300-luvulle asti varsinaiset siirtosääntöjä koskevat innovaatiot olivat pieniä. Merkittävimmät muutokset koskivatkin nappuloiden nimityksiä. Fersillä ei ollut oikein vastinetta eurooppalaisissa hoveissa, ja jo n. vuodelta 1000 (Versus de Scachis) on ensimmäinen viittaus siihen, että visiiri oli muuttumassa

kuningattareksi tai ylhäiseksi naiseksi (lat. regina, ital. donna yms.). Myös al-fil 'norsu' oli eurooppalaisille liki tuntematon, ja se saikin mitä moninai- simpia nimityksiä. Rukh oli nimityk- senä käsittämätön, joten sekin sai joko nimeä mukailevat kuulemavastineensa (mm. engl. rook), ja toinen suosittu ni- mitys oli linna tai torni (holl. Kasteel, saks. Turm). Myös englannissa "castle" on puhekielinen rinnakkaisnimi.

Itse pelin nimi johdettiin usein arabiankielisestä nimestä tai maurien käyttämästä nimestä šaterej (esim. esp. ajedrez, kreik. zatrikion), mutta useim- miten persian 'šah' oli esikuvana, jopa 'šah-mat' (esim. venäjän šahmaty).

Alfonso X ja eurooppalaiset innovaatiot

Ensimmäinen merkittävä shakkipeliä käsittelevä eurooppalainen teos on vuodelta 1283 Kastilian hallitsijan Alfonso X Viisaan *Libros de axed- rex, dadas e tablas*, jossa oli mm. 103 tehtävää ja joka käsitteli myös muita pelejä. Siinä viitataan jo sotilaan kak- soisaskeleeseen ja niin sanottuun fer- sin eli daamin kahden askeleen "hyp- pyyn", jonka se sai tehdä ensimmäi- sellä siirrollaan. Tämä oikeus oli myös korottuneella fersillä. Fersin hypyllä saattoi olla alkujuurensa jo joillakin Pohjois-Afrikan reuna-alueilla.

Muualta vähäisestä kirjallisuudesta tiedetään, että myös kuninkaan "hy- pyt" alkoivat olla sallittuja, eli kunin- gas saattoi ensimmäisellä siirrollaan siirtyä kaksi askelta, joko suoraan viis-

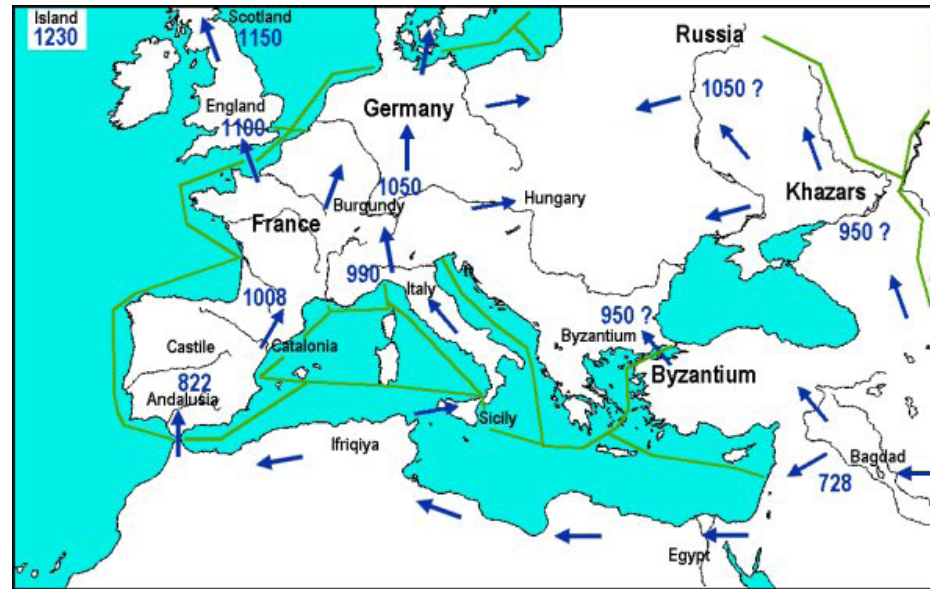
toon tai pysty- ja vaakasuoraan, mutta myös kuten ratsu. Tästä olikin enää lyhyt askel linnoitukseen, joka yleistyi 1500-luvulla. 1400-luvulla tunnettiin jo eri maissa eri versioita näistä siir- roista, ja niinpä, kun kaksi pelaajaa kohtasi, oli ensin sovittava, pelattiinko esimerkiksi italialaisten, saksalaisten vai englantilaisten sääntöjen mukaan vai vielä jonkin paikallisen version mukaan. Tämä vakiintumattomuus jatkui toki 1800-luvulle asti, ja siihen liittyi vielä muun muassa korotussään- töjen kirjavuus. Edes patista ei oltu yksimielisiä: oliko se tasapeli, voitto vai peräti patintekijän häviö, kuten Englannissa vielä 1800-luvulla. Oli vielä sekin mahdollisuus, että patti tai ryöstövoitto oli arvoltaan vain puolet

mattivoitosta, millä oli merkitystä, kun pelattiin rahasta. Ryöstövoitto joka tapauksessa tunnettiin vielä Islannissa 1800-luvulla.

Shakin suosio ja levinneisyys

Shakki oli Euroopassakin ylhäisön harrastus, joka vasta keskiajan loppu- puolella alkoi levitä porvariston kes- kuuteen. Peliä pelattiin myös nopalla ja siihen saattoi liittyä rahapanoksesta pelaamista ja vedonlyöntiä, mutta näiden käytäntöjen yleisyydestä ja laajuudesta ei ole juuri tietoa. Eipä tiedetä paljoa pelitaidostakaan, sillä muistiin merkittyjä pelejä ei juuri ole muilta kuin arabeilta, heiltäkin hyvin vähän. Tähän vaikutti osaltaan järke-

The diffusion of Chess in Europe



Lähde: Medieval European Chess

vän merkitsemistavan puuttuminen, sillä varhaiselta uudelta ajaltakin pe- räisin olevat pelit on vielä kirjoitettu sanallisesti, mikä oli varsin työlästä. Algebrallinen merkitsemistapa tuli Eu- roopassa käyttöön vasta 1700-luvulla (Stamma 1739, Philidor 1749, Hirschel 1795).

Näyttää siltä, että pelitaito Eu- roopassa jäi arabien tasosta, vaikka ammattilaisuutta eri hallitsijoiden suo- jeluksessa esiintyi, mutta tehtävähar- rastus oli siihen nähden suosi-tumpaa, vaikka tehtävistäkin kiinnostuneiden määrän on täytynyt olla pieni lukutai- don ollessa vain harvojen hankittavis- sa.

Bonus Socius ja Civis Bononiae

Bonus Socius (BS; 'hyvä toveri') ja *Civis Bononiae* (CB; 'Bolognan kan- salainen') olivat laajimmat eurooppa- laiset shakkitehtäväkokoelmat. BS:n oli koonnut ja toimittanut 1200-luvulla lombardialainen Nicolas St. Nico- lai. Sen 194 tehtävää olivat yleensä taloudellisempia kuin mansubat, ja vaatimuksena oli tavallisesti "matti n siirroissa".

CB (1450–1500) sisältää 288 teh- tävää, joista BS:een verrattuna 94 oli uusia. Myös CB:n kaikki tehtävät olivat vielä vanhasääntöisiä. Molem- missa kokoelmissa oli ns. ehtotehtäviä, joita arabialaisissa käsikirjoituksissa ei ollut. Silmiinpistävä piirre on, että laa- tijat eivät "signeeranneet" tuotoksiaan. Tapa antaa laatijan nimi julkaistun

tehtävän yhteydessä – olipa kyseessä sitten ensi- tai jälkipainos – yleistyi vasta uudella ajalla.

BS:n ja CB:n lisäksi liikkeellä oli useita suppeampia käsikirjoituksia. Niiden ”painosmäärät” olivat pieniä, joskus jopa vain yksi kappale, sillä kirjapainotaidon apua saatiin odottaa 1400-luvun lopulle.

Vallankumous siirtosäännöissä

Suurin mullistus shakin säännöissä tapahtui n. vuoden 1475 tienoilla. Lyhyessä ajassa lähetti muuttui kahden ruudun hyppääjästä linjanappulaksi, koko viistorivin valtiaaksi, ja vielä radikaalimpi oli daamin muutos: nappula, joka oli saanut liikkua vain yhden ruudun viistoon, yhdisti nyt itseensä sekä lähetti että tornin liikkeet, eli avoimella laudalla se pystyi liikkumaan laudan keskustasta 27 eri ruutuun! Näillä siirtymistavoilla oli edeltäjänsä joissakin shakin varianteissa (mm. noin vuonna 1200 keksityssä kuriirishakissa oli jo moderni lähetti), mutta silti niiden syntyhistoria on epäselvä.

Shakkipeli oli suosituinta Italiassa, joka onkin mainittu yhtenä mahdollisena uuden pelin syntysijana, mutta todisteet puuttuvat. Toinen varteen otettava teoria sijoittaa muutoksen läh-

teen Espanjan Valenciaan, josta ryhmäoppineita juutalaispakolaisia olisi vienyt uudistuksen muualle Eurooppaan, ennen muuta Italiaan ja Etelä-Ranskaan.

Espanjalaisen Lucenan vuonna 1495/7 julkaisema *Repeticion de Amores e Arte de Axedres con CL iuegos de partido* oli ensimmäinen kirja, jossa on mainittu sekä uudet että vanhat säännöt. Kirja sisältää shakkitehtäviä kaikkiaan 150 kappaletta, 75 vanhaa ja 75 uutta. Samoilta ajoilta (n. 1490) on peräisin ns. Göttingenin käsikirjoitus, jossa on niin paljon samansisältöistä materiaalia kuin em. kirjassa, että epäillään senkin olevan Lucenan kirjoittama.

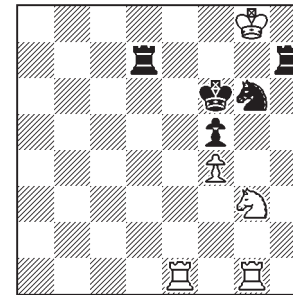
1500-luvun merkittävimmät shakkikirjat on painettu Espanjassa, vaikka taitavimmista pelaajista monet tulivat Italiasta. 1400-luvun lopulta ovat vihdoin säilyneet vanhimmat muistiin merkityt uusisääntöiset pelit. Teos *Oxford Encyclopedia of Chess Games* (1977) päivää vanhimman tällaisen pelin noin vuodelle 1485.

Euroopassa vanha arabisääntöinen peli sai antaa sijaa uudelle niin nopeasti, että vanhaa peliä ei kirjallisuudessa enää mainita vuoden 1560 jälkeen. Arabishakki jäi elämään muslimimaailman pelinä, ja toisaalta se ikuistui mansubeihin.

* Ylösalainen sotilas on fers, joka liikkui yhden ruudun viistoon;

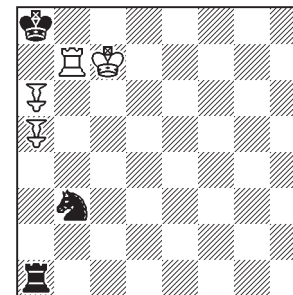
* Ylösalainen lähetti on alfíl, joka liikkui kaksi ruutua viistoon saaden hypätä välissä olevan nappulan yli.

1. Abu Na'am n. 840 (*Bonus Socius*, n:o 42)



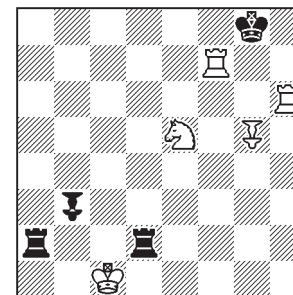
3# 5+5

2. al-Adli n. 840 (*Ms. Abd'al Hamid*, n:o 33)



4# (sr.: 3#) 4+3

3. al-Adli n. 840 (*Ms. Abd'al Hamid*, n:o 40)



5# 5+4

Tehtävä 1: 1.Rh5+! Txh5 2.Tg6+ Kxg6 3.Te6# *mallimatein*. Tyypillinen lyhyt uhraussarja, joka ensimmäisen uhrauksen osalta on epäpuhtaasti sekä *linjanraivaus-* että *tukintauhraus*. Arabialaisille sommitelma-mansubeille silmiinpistävä piirre: materiaali on tasan, mutta mustan uhkaukset voimakkaita. Se tietysti varmisti ratkaisujen korrektisuuden, mutta syitä saattoi olla muitakin, mm. se, että pyrittiin imitoimaan todellisia pelitilanteita [LISÄYS: Lähteessä yacpdb annetaan laatijaksi Abu Al-Hadim, ja sama sommitelma mustien nappuloiden eri sijainnein on pantu Abu Na'amin nimiin (lähde Ms. 1297)].

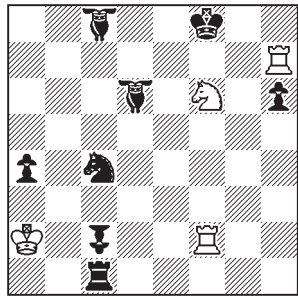
Tehtävä 2: 1.Tb8+ Ka7 2.Ra8+! Kxa8 3.Fb7+ Ka7 4.Fb6#. Kyseessä on *haitallisen massan syrjäyttäminen*: vahva torni raivaa tietä heikommalle upseerille. MTa1 on sivuratkaisun 1.Fb6? (1.- Tc1+!) varalta, mutta entä mRb3? Luultavasti vain siksi, että ratkaisu olisi ainoa mahdollinen tie voittoon (alkuperäinen vaatimus lienee ollut ”valkea voittaa”).

[LISÄYS: Sivuratkaisu 3#: 1.Tb8+ Ka7 2.Fb7 ~ 3.Ta8,Fb6#; Harold J. R. Murrayn *History of Chess* antaa aseman vFa5→c5, +mTh3, jolloin tehtävä on korrekti – myös ilman mTa1:a ja mRb3:a, joista silti ainakin toinen tarvitaan korrektisuuden varmistamiseksi, koska tehtävän alkuperäinen vaatimus on ollut 'valkea voittaa'.]

Tehtävä 3: 1.Tg6+! Kh8 2.Tf8+ Kh7 3.Th6+ [*paluu*] Kg7 4.Ff6+ Kxf8/ Kxh6 5.Th8#. *Toistomallimatit* laudan reunassa 90 %:n kulmassa toisiinsa

4. as-Suli
ennen v. 946

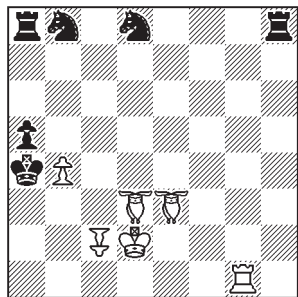
(Ms. Abd'al Hamid, n:o 135)



4# 4+8

5. as-Suli
ennen v. 946

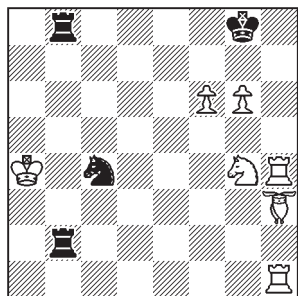
(Ms. Abd'al Hamid, n:o 103)



5# 6+6

6. as-Suli
ennen v. 946

(Ms. Abd'al Hamid, n:o 96)



6# 7+4

nähdessä. Samaa mattikuvaa hyödynnettiin myöhemmin useaan otteeseen vielä 1800-luvullakin. Uutta oli nyt pelin jakautuminen kahteen *muunnelmaan*, tosin vasta loppuvaiheessa. [LISÄYS: Niemann käyttää tällaisista toistomateista ”Pistetoiston” (Punktecho) nimitystä. Tämä tehtävä seuraavan ohella esittänee ensimmäisen sellaisen].

Tehtävä 4: 1.Rd7+!: 1.- Ke8 2.Tf8+! Axf8 3.Rf6+ Kd8 4.Td7#, 1.- Kg8 2.Tg2+! Kxh7 3.Rf6+ Kh8 4.Th8#.

Tässä muunnelmat ovat *täyspitkiä*, ja toistomatit syntyvät virkistävästi eri tavoin. Tässä tehtävässä kuten edellisessäkin on *Zilahi*: T:t lyödään yhdessä muunnelmassa, ja toisessa lyöty T tekee matin. Ratsun paluu.

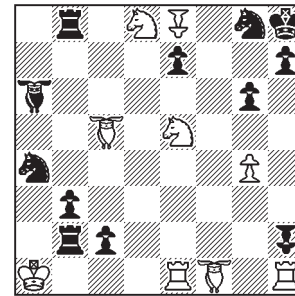
Tehtävä 5: 1.Kc3? (2.Ta1#) axb4+! 1.Ta1+! Kxb4 2.Ta4+ Kxa4 3.Kc3! Th5[1] 4.Fb3+ Ka3 5.Ac1[5]. *Työllistämishrauksen* tarkoitus on eliminoida 1.- axb4+ ilman aikahäviötä, jolloin valkea voi pelata *hiljaisen siirron*.

Ensimmäinen looginen tehtävä *koetelmiseen!*? Alkusommitelmaa voi pitää myös haitallisen massan poistamisena.

Tehtävä 6: 1.Th8+! Kxh8 2.Af5+ Th2 3.Txh2+ Kg8 4.Th8+ Kxh8 5.g7+ Kg8 6.Rh6#. Kahden tornin *ajanvoitohraukset* (suora sommitelma) päättyvät kauniiseen mallimattiin. Kuuluisa Dilaramin matti. Legendan mukaan pelin panoksena oli valkeilla pelaavan vaimo Dilaram, joka vaikutti omaan kohtaloonsa tokaistessaan miehelleen: ”Uhraa molemmat tornisi äläkä minua!” [LISÄYS: 2.- Th2 3.Txh2+ on

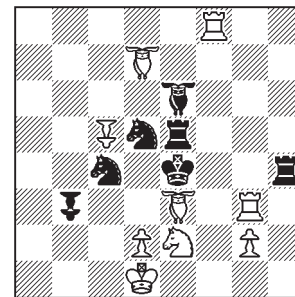
7. as-Suli
ennen v. 946

(Ms. Abd'al Hamid 1140, n:o 62)



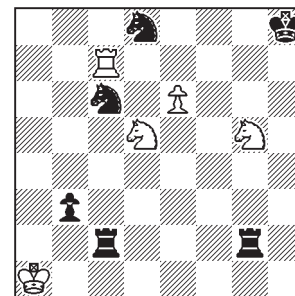
13# (= 12#) 9+12

8. anonymi persialainen
käsikirjotus, päiväämätön
(Ms. As-ad Efendi, n:o 23)



4# 9+7

9. anonymi persialainen
käsikirjotus, päiväämätön
(Ms. As-ad Efendi, n:o 39)



5# 5+6

pitkittävä kauneusvirhe semminkin, kun peli on 3. siirron jälkeen joka tapauksessa valkean voitto].

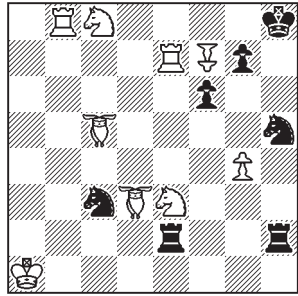
Tehtävä 7: 1.Ref7+! Kh8-g7 2.Re6+ Kf6 3.g5+ Kf5 4.Ad3+ Kg4 5.Re5+ [paluu] Kh4 6.Te4+ Kg3! 7.Te3+ Kg2 8.Txh2+ Kxh2 9.Rg4+ Kg1! 10.Tg3+ Kh1 11.Th3+ Kg1 12.Ae3+ Kg2 13.Rf4#. Tyypillinen 1-tyypin mansuba: K:n ajo *nurkasta nurkkaan*. Huomio kiinnittyy keskilaudan mattiin, jossa on mukana lähes koko valkean upseeristo, eli *loppuaseman taloudellisuus* on hyvä ottaen huomioon jahdin kulun laudan päästä päähän.

[LISÄYS: Ratkaisuohtelma paljastaa, että tehtävä onkin itse asiassa 12#. Ratkaisun alku sujuu kuten pitääkin: 1.Ref7+! ... 5.Re5+, mutta jos nyt 5.- Kh4?, niin asema on 4#: 6.Txh2+ Kg3 7.Tg1+ Kxh2 8.Rf3+ Kh3 9.Rf4/af1#. Mustan pitää siis pelata 5.-Kg3/Kh3, jolloin ratkaisun loppu kuuluu kuten yllä, mutta yhtä siirtoa lyhyempänä (6.Te3+ jne.)]

Tehtävä 8: 1.Tf4+? Rxf4 2.Rc3+, mutta 1.- Txh4! Niinpä ensin esitoimi 1.Tg4+! Txg4 ja sitten pääaie 2.Tf4+ Txf4 3.Rg3+ Kd3 4.Ab5# (2.- Rxf4 3.Rc3+ Kd3 4.Ab5#). Esitoimena *ruudunraivaus*, jonka jatkona kaksi *häättöä*. Looginen tehtävä.

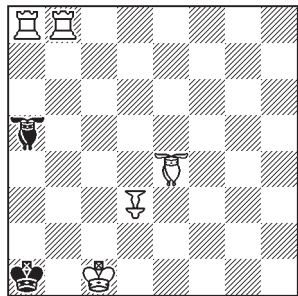
Tehtävä 9: 1.Th7+ Kg8 2.Rf6+ Kf8 3.e7+ Rxe7 4.Tf7+! Rxf7 5.Re6#. Tämä sommitelma, joka päättyy *kahden ratsun mattiin*, edeltää myöhemmän eurooppalaisen esityksen 1400-luvulta ja on tyylikkäämmin toteutettu.

**10. anon. persial. käsikirj.
päiväämätön
(Ms. As-ad Efendi, n:o 65)**



9# 9+7

**11. Laatikija tuntematon
ennen v. 1273
(British Museum Ms. n:o 7)**



i#11 (sr. i#9) 5+2

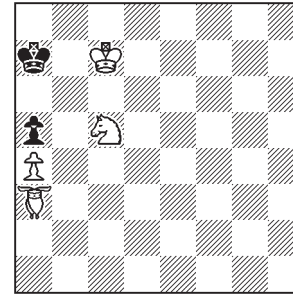
Tehtävä 10: 1.Te8+! Kh7 2.Th8+ Kxh8 3.Re7+ Kh7 4.Th8+ Kxh8 5.Rg6+ Kh7 6.Af5+ Kh6 7.g5+! Kxg5 8.Ae7+ Kh6 9.Rg4#. *Raivaus- ja työllistämishuurausten logiikkaa:* vTe7 uhrautuu tehdäkseen tilaa vR:lle e7:ään, Tb8 uhrautuu, jotta ratsu ehtii shakkaamaan g6:sta. Harmi, että loppuasemassa aiemmin tärkeä ratsu on tarpeeton.

Tehtävä 11: 1.Tb1+! Ka2 2.Fc2 Ka3 3.Tb2 Ka4 4.Kb1 Ka3 5.Ka1 Ka4 6.Fb1 Ka3 7.Ta6[7] Ka4 8.Ac6+ Ka3 9.Tc2 Kb3 10.Tb6[7]+ Ka3 11.Tc3+ Axc3#. Ensimmäinen *itsematti*, joka on samalla *musta minimaali*. Merkki-paalu, vaikka valkea voisikin vaihdella siirtojärjestystä siirroissa 4.-7.

[LISÄYS 1: yacpdb antaa lähteeksi Cotton Library. Vaikka keskiajan laatijat suhtautuivat liberaalisti esim. siirtovaihtoduaaleihin, täytynee mennä 1700-luvulle asti, ennen kuin löytyy nykykatsannossa virheetön itsematti. On kuitenkin otettava huomioon vanhan shakin laadintaihanteet].

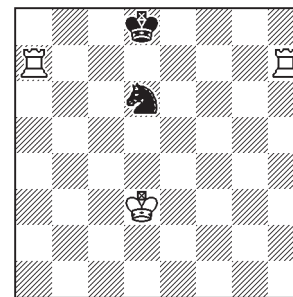
LISÄYS 2: Ratkaisuohjelman mukaan tehtävä on i#9 kaksin alkusiirron, 1.Tb1+ ja 1.Fc4, mutta alkusiirron jälkeen ratkaisu sujuu duaaleitta. Esim. 1.Fc4 Ka2 2.Tb1 Ka3 3.Tb2 Ka4 4.Kb1 Ka3 5.Ka1 Ka4 6.Tb1 Ka3 7.Tc8! Ac7 8.Fb5 Aa5/Ae5 9.Tc3+ Axc3#, jos 7.-Ka4, niin 8.Fb5+ Ka3 9.Tc3+ Axc3#. Valkea alfil on tässä sivuratkaisussa tarpeeton. Samalla tavoin ratkaisuojelmamat ovat kohdelleet lukemattomia muitakin vanhoja tehtäviä.

**12. King's Library Ms.
n:o 13, 1200-luvun lopulta**



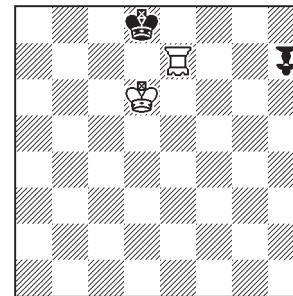
7#* 4+2

**13. Bonus Socius Ms.
(Firenzen Kansalliskirjasto, n:o 1)
1200-luvulta**



2# 3+2

**14. Bonus Socius Ms.
(Firenzen Kansalliskirj.,
n:o 13) 1200-luvulta**



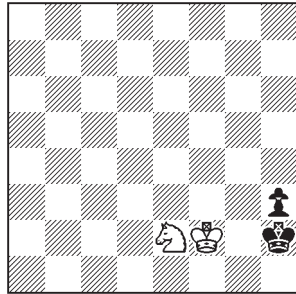
2# T+Ae7 2+2

Tehtävä 12: *1.- Ka8 2.Rd7 Ka7 3.Ac5+ Ka8/Ka6 4.Rb6/Rb8#, mutta mistä tempo? 1.Kd8! Kb8! 2.Kd7 Ka8! 3.Kc8 Ka7 4.Kc7 ja loppu kuten yllä. Ensimmäinen *vaihdelmatehtävä*, jossa valkea vastaa mustan *kolmiomanööveriin* harvinaisella *neliömanööverillä*. Musta minimaali, jossa toinen muunnella päättyy *ihannemattiin*. Ensimmäistä kertaa valkea on reilusti niskan päällä, joten hienostuneempi strategia on mahdollinen. [LISÄYS: Tehtävä ratkeaa myös alkusiirrolla 1.Kd7, mikä lisäksi esiintyy siirtovaihtoduaali 4.Kc7/Rd7. Lieneekö laatija ollut tästä kaikesta tietoinen, sillä kaikki ratkaisut kuitenkin päättyvät samalla tavalla ja kaikissa valkea suorittaa neliömanööverin? Kts. edellisen tehtävän kommentti.]

Tehtävä 13: 1.Thg7! Rb7[e8], Kc8/Rf7[c8], Ke8 2.Ta8/Tg8#. Ehkäpä ensimmäinen *vaiillinainen vaihdelmatehtävä* (Incomplete Block), jonka *tempohoukutukset* 1.Kc[e]2? kumoaa 1.- Rf7!, ja oikea alkusiirto täydentää puuttuvan matin tehden tehtävästä englantilaisen koulukunnan terminologian mukaan *tempoalkusiirtoisen* (Waiter). Jälleen musta minimaali, eli arabialaiset ihanteet alkoivat syrjäytyä. [LISÄYS: yacpdb antaa vuosiluvuksi 1266, mikä voikin olla käsikirjoituksen varmennettu päiväys.]

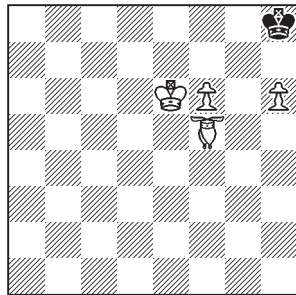
Tehtävä 14: 1.TAe6! (~) Fg~ 2.TA[x]g8#. Uusi *satunappula*, joka yhdistää tornin ja alfilin liikkumistavat ja saattaa olla nykyisen daamin esimuoto. Ensimmäinen *minitehtävä*.

15. Bonus Socius Ms.
(Firenzen Kansalliskirjasto, n:o 108)
1200-luvulta



5# 2+2

16. Bonus Socius Ms.
(Firenzen Kansalliskirjasto)
1200-luvulta

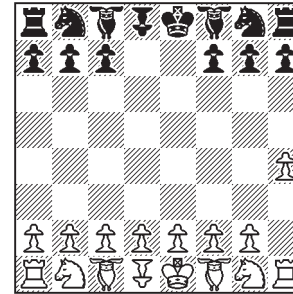


12# 4+1

Tehtävä 15: 1.Rc3! Kh1 2.Re4 Kh2 3.Rd2 Kh1 4.Rf1 h2 5.Rg3#. 5#:nä tämä on virheellinen (1.Rd4! Kh1 2.Rf5 Kh2 3.Re3 Kh1 4.Rf1 jne.), mutta jos tämä olisi lopputehtävän finaali-vaihe, olisiko kyseessä vain harmiton ”reitINVALINTADUAALI”, koska loppu on identtinen? Minitehtävä. Tällä yhden ratsun nurkkamatilla tuli olemaan paljon seuraajia, aina meidän päiviimme! [LISÄYS: yacpdb: lähde Bonus Socius 1350]

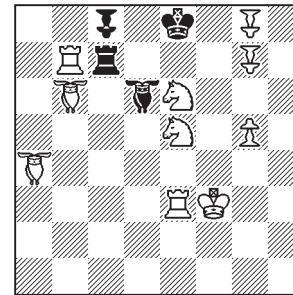
Tehtävä 16: 1.Ke7! Kg8 2.f7+ Kh8 3.f8f Kg8 4.Ff6 (fersin ”hyppy”) Kh8 5.Fg7+ Kg8 6.Ad7 (tai dualistisesti 6.Ad3/Ah3) Kh7 7.Kf6 Kg8 8.Ke6! Kh7 9.Kf5 Kg8 10.Kf6 Kh7 11.Af5+ Kg8 12.h7# ihannematti, ja koosteen ensimmäinen *Rex Solus* -tehtävä, jossa valkea kuningas suorittaa taidokkaan kolmiomanööverin. Tehtävä osoittaa, miten hankala peliä oli voittaa matilla! Kyseessä on muuten ihan aitoa tehtävätaidetta, sillä pelinä asema on jo valkean voitto.

17. Civis Bononiae Ms.
(Firenzen Kansalliskirjasto, n:o 230) 1450–1500



5# Musta saa siirtää 16+14 vain, jos sitä shakataan!

18. Latinankielinen Piccolo pergamenti-Ms.
n:o 36 1400-luvulta



2# 10+4

Tehtävä 17: 1.Rc3 2.Re4 3.Th3 4.Te3 5.Rf6#. Valkea voisi myös aloittaa siirrolla 1.Th3. Muuten tämä olisi nykyään hovikelpoinen *sarjasiirtoinen*, sillä semmoinenkin ”oikeaoppinen” muoto on jo olemassa, jossa siirtosarjaa tekevä puoli saa shakata, ja vastustajan on se torjuttava, minkä jälkeen siirtosarja taas jatkuu normaalisti (Parry-Series eli torjuntasarjasiirtoinen).

Tehtävä 18: *1.- Tf7+ 2.Fxf7#, 1.Rd7! (2.Ref8,Rec5#) 1.- Kxd7 2.Rc5#, 1.- T[F]xd7 2.R[x]c7#, 1.- Tc3 2.Rf6#, 1.-Tc4 2.Rd4,Rf6# (duaali). Tämä 1400-luvulla laadittu *moderni 2-siirtoinen* ei lakkaa hämmästyttämästä. Alkuasemassa mustan *shakkiin* on *esipelimatti*. Alkuaseman *puolipatterista* lähtee toinen ratsumiehien ja *antaen pakoruudun*. Kun kuningas ottaa uhrauksen vastaan, valkea tekee *epäsuorasta patterista kiinnitysmatin*. Muiden upseerien lyödessä uhri-ratsun syntyy *tukintamatti*. Minulta kesti kauan löytää asemasta luontevasti nouseva muunnelma 1.- Tc3 2.Rf6#, jossa avautuu toinen epäsuora patteri! Taloudellisuus on lähes täydellinen (vain vsg5 on tarpeeton, koska Fg7 ottaa ruudun f6). Moittia voi tietysti toista uhkausta, joka ei toteudu, mutta se taitaa olla koko tehtävän ainoa selkeä miinus. Upeat jäähyväiset keskiajalle!

Lähteet:

- Brace, Edward R.: *An Illustrated Dictionary of Chess*. Hamlyn: London, New York, Sydney, Toronto 1977.
- Golombek, Harry: *A history of Chess*. Routledge & Kegan Paul: 1976.

- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Dusseldorf 1982.
- Kainulainen, Jussi: *Shakkipelin historia*. Karisto: Hämeenlinna 1984.
- Litmanovicz, Wladyslaw & Gیزیcki, Jerzy: *Szachy od A do Z 1-2*. Sport i Turystyka: Warszawa 1987.

Painamattomat lähteet:

- Cazaux, Jean-Louis: Is chess a hybrid game?
- Farrokh(?): Medieval European Chess.
- Wikipedia
- yacpdb (Yet another problem database)