

SHAKKI!

KUINKA SHAKKIA PELATAAN

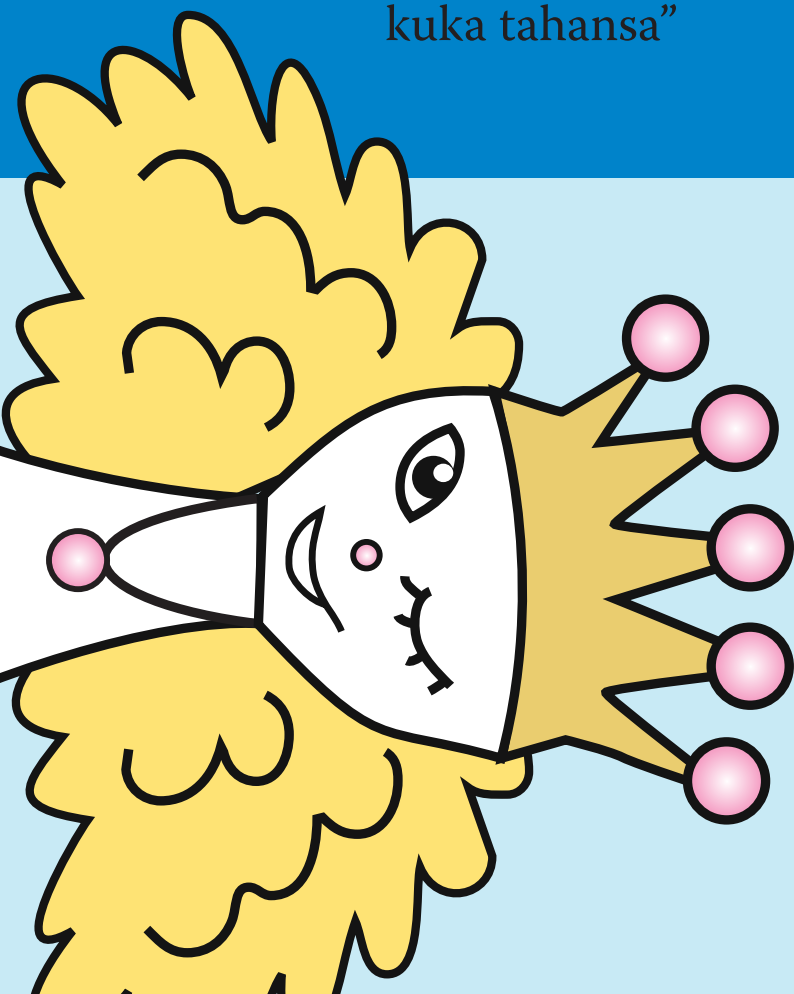
Saatko **kauramopon** kiinni?

**SHAKKINAPPULAT SYNTYVÄT
KOTIMAISENA KÄSITYÖNÄ**

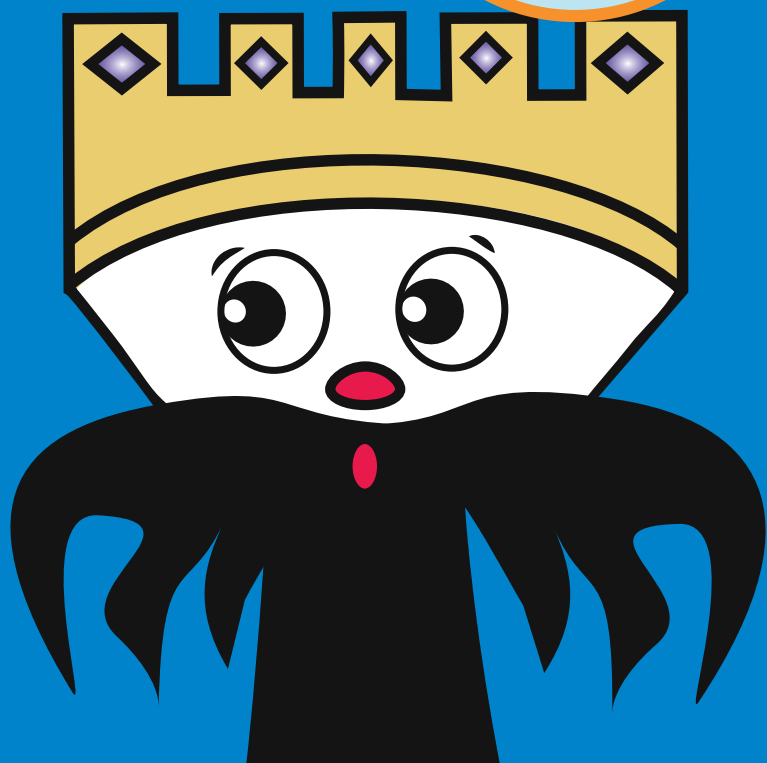
Tentissä:

*Suurmestarit TOMI NYBÄCK
ja ALEKSANDRA KOSTENJUK*

AKI RIIHILAHTI: ”Shakista voi nauttia
kuka tahansa”



**PULMIA,
VINKKEJÄ,
TIETOA**



SHAKKI

Koulushakin teemavuoden erikoislehti

Lehden toimituskunta

Päätoimittaja

Marko Tauriainen
marko.tauriainen@suomenshakki.fi

Toimittajat

Timo Akkanen
Tuomo Halmeenmäki
Mika Karttunen
Johanna Paasikangas-Tella
Jorma Paavilainen
Kimmo Telenius
Jouko Äijälä

Avustajat

Niina Hakalahti
Milla Peltoniemi
Toivo Pudas
Wille Ruotsalainen
Henry Tanner
Valpuri Tauriainen

Ulkoasu

Marko Tauriainen

Kannen kuva

Valpuri Tauriainen

Kustantaja

Suomen Shakkikustannus Oy
Aakkulantie 17 B 12
36220 Kangasala

Kirjapaino

Scanweb Oy
Kouvola



Pääkirjoitus

Tervetuloa sakkiin!

Shakki on hieno harrastus, josta saa elinikäisen kaverin. Shakki opettaa käyttämään aivoja, joten siitä on hyötyä koulunkäynnissä ja monessa muussa arjen tilanteessa. Shakki on hyvää vastapainoa jalkapallolle, jääkiekolle ja muille liikunnallisille lajeille, ja toisaalta myös toisinpäin: shakinpelaajankaan ei sovi unohtaa fyysisen liikunnan tärkeyttä.

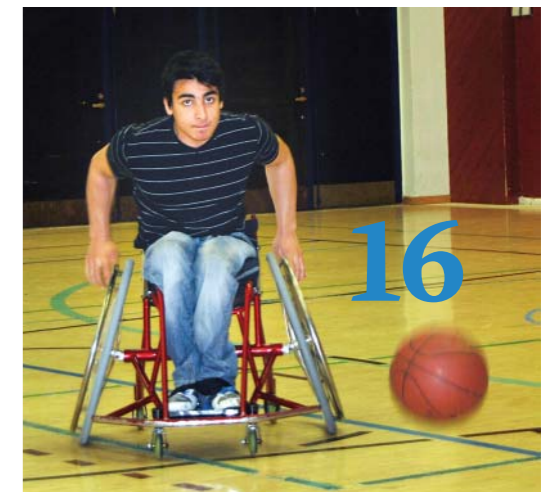
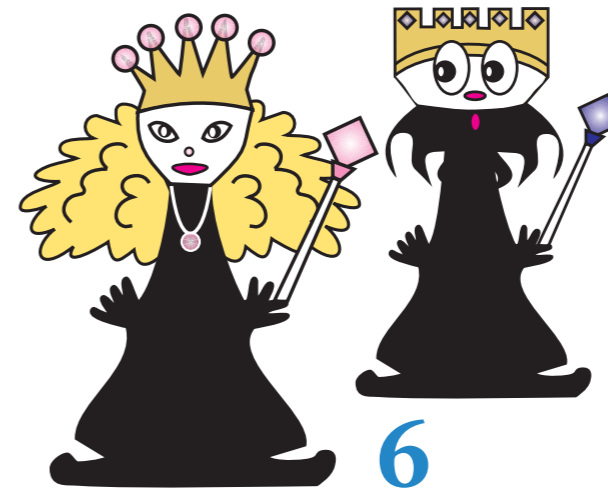
Siispä tervetuloa pelaamaan sekä vasta-alkajat että jo jotakin osaavat. Me vanhat shakinpelaajat toivotamme kaikki tervetulleiksi koulukerhoihin, shakkikerhoihin ja Internetin pelipaikoille. Meistä on mukavaa, että saamme harrastuksemme pariin uusia pelaajia ja samalla uusia ystäviä. Käykäämme innolla taisteluun, joka on jännittävää, kivaa ja kaiken lisäksi sallittua!

Tuomo Halmeenmäki
Shakkiliiton pj



Sisällys

- 4 Shakki on hyvä harrastus
- 6 Shakin säännöt
- 11 Tomi Nybäck – Suomen paras pelaaja
- 12 Kauramopon kampa
- 14 Keskikentän strategi Aki Riihilahti
- 16 Amjad Alhajaj aikoo lääkäriksi
- 18 Shakkikuningatar
- 24 Tarina shakkipelin keksimisestä
- 26 Nappulaverstaassa
- 30 Finn Chess – erilaista shakkiä
- 32 Nokso-Koivistot pelaavat perheen voimin
- 36 Aivot raksuttamaan
- 38 Shakkia koulukerhoissa
- 40 Shakkikoulu Intellect
- 42 Puuhaa ja pätkinöitä



Teksti Jouko Äijälä

Miksi SHAKKI?



Kuva Raimo Huuskonen

Kuva Matti Uimonen



Shakki on ikivanha, kaikkialla maailmassa tunnettu lautapeli – onnesta riippumaton strategia- ja älypeli, jonka alkeiden hallitsemisen voisi katsoa kuuluvan yleisivistykseen.

Sen säännöt ovat selkeät, yksinkertaiset ja helposti opittavissa, joten alkuun pääsee helposti. Vaikka korkeamman taidon hankkiminen ei pelin vaikeuden vuoksi käy käden käänteessä, aloittelijakin voi pian nauttia shakin kiehtovan maailman tarjoamista mahdollisuuksista.

Kevyesti tai tosissaan

Shakkiä voi harrastaa monella eri tavalla ja tasolla: kevyellä otteella huvi- tai ajanvietepelinä, kerhoturnauksissa, tai vakavimmin valtakunnallisissa tai kansainvälisissä kilpailuissa. Sitä pelataan erilaisin miettimisajoin 5 + 5 minuutin pikashakista aina kuuden tunnin turnauspeleihin.

On kilpailuja eri ikäluokille alle kymmenvuotiaista senioritasolle saakka. Nykyisin naiset pelaavat useimmiten samoissa ryhmissä miesten kanssa. Erityisen hyvin shakki sopii henkilöille, joilla jokin vamma rajoittaa harrastusmahdollisuuksia.

Myös internetissä voi pelata. Oman maailmansa muodostaa tehtäväshakki, jossa on kysymys tehtävien laatimisesta tai ratkaisemisesta.

Lisätietoa / Tarkempaa lajitietoa

Shakin maailmanmestaruudesta on pelattu virallisesti vuodesta 1886, eli pitempään kuin monissa fyysisen urheilun lajeissa.

Suomessa, kuten lähes kaikkialla muuallakin, shakki luetaan nykyisin virallisesti urheiluksi, ja monissa maissa huippupelaajat ovat sijoittuneet hyvin vuoden urheilijoita valittaessa. Fyysistä kuntoa shakin pelaminen ei tietenkään edistä, joten siitä on pidettävä erikseen huolta, mikäli aikoo menestyä – ja suotavaahan se on muutenkin. Kilpashakki on reilu mutta vaa-

tiva kamppailulaji. Aivan kaikille se ei rasittavuutensa vuoksi sovi, mutta voi sitä harrastaa rennommallakin otteella.

Shakkiä tosissaan pelatessa ponnistellaan henkisten kykyjen ääri rajoilla. Tämähän siinä myös viehättää, kuten unkarilais-amerikkalaisen professori **Mihaly Csikszentmihalyin** flow-tutkimuksiin perehtyneet tietävät. Se on pääosin välittömään hyötyyn tähtäämätöntä henkistä toimintaa, joka voi tuottaa harrastajalleen suurta älyllistä mielihyvää sisältäen mahdollisuuden kehittymiseen ja henkiseen kasvuun.

Asiaa tuntemattomat vitsailevat usein shakinpelaajista, jotka saattavat istua tuntikausia paikallaan ilman että juuri mitään tapahtuu – ulkonaisesti ei paljon tapahdukaan, vaan sitäkin enemmän pelaajien ja asian tuntevien katsojien aivoissa. Aivotahan pitävät rasituksesta ja rappeutuvat käytön puutteessa. Shakinpelaajat eivät taida olla niitä ensimmäiseksi dementoituvia eivätkä helpoimmin manipuloidavissa.

Toisin kuin yleisesti luullaan, shakki on myös yleisölaji. Paikan päällä katsojia on usein vähän, mutta kaikkia tärkeimpiä pelejä voi nykyisin seurata internetissä livenä tai kaikessa rauhassa jälkikäteen.

Tiedettä, taidetta, urheilua...

Shakki ei ole olympialaji, vaikka joukkue-MM-kilpailuja shakkiolympialaisiksi kutsutaankin, mutta *Suomen Keskushakkiliitto* (SKSL) on *Suomen Liikunta ja Urheilu* -järjestön jäsen ja sitoutunut sen dopingin vastaiseen työhön ja eettisiin arvoihin.

On silti syytä mainita, että pelissä on kilpailun lisäksi voimakas taiteellinen elementti, jota on ulkopuoliselle vaikea selittää. Todella vahvasti, loogisesti ja luovalla mielikuvituksella pelattu peli on yksinkertaisesti eräänlainen taideteos.

Shakin vaikeutta todistaa muun muassa se, että maailman parhaiden pelaajien veroisten tietokoneohjelmien kehittäminen kesti kolmisenkymmentä vuotta

huolimatta siitä, että shakki oli keinoälytutkimuksen painopistealueita.

Mitä shakinpelaajalta vaaditaan?

Yleisen käsityksen mukaan peli vaatii ja todennäköisesti myös kehittää muun muassa keskittymis- ja päätöksentekokykyä, muistia, itsenäistä kriittistä luovaa ajattelua, tosiasioiden kunnioittamista, sitkeää valmentautumista sekä häviöiden sietokykyä. Se on erinomaista luonteenkasvatusta, kunhan vain menestys ei nouse päähän.

Shakissa vaaditaan sääntöjen noudattamista ja odotetaan herrasmieskäytöstä. Muistin osuutta joskus liioitellaan – tärkeämpää on ymmärtää MIKSI? Loogisesta ajattelusta ja laskemiskyvystä on hyötyä, mutta erityisen tärkeää on siirtosarjojen päätteeksi syntyvien asemien arviointi sekä kyky erottaa olennaiset asiat epäolennaisista. Entinen maailmanmestari **Emanuel Lasker** totesikin aiheellisesti, että shakissa eivät menesty huijarit eivätkä rehentelijät. Pelihän perustuu edessä näkyviin faktoihin ja niiden ymmärtämiseen.

Huipputasolla vaaditaan samanaikaisesti laajojen kokonaisuuksien ymmärtämistä ja tarkkuutta yksityiskohdissa. Suvereenilla strategisella otteella saavutetun voittoaseman voi pilata yhdellä huolimattomalla siirrolla. Reakti nopeuttakin tarvitaan erityisesti pikashakissa ja aikapulaan jouduttaessa.

Huvia ja hyötyä

Vakavasti otettuna shakki on oma maailmansa, kuten musiikki tai kuvataide jollekin toiselle. Siitä voi nauttia eri tasoilla – on sanottu, että se on kuin valtameri, josta hyttynen voi juoda ja johon norsu voi hukkuu. Edellytyksenä on tietenkin oma kiinnostus – väkisin ei kenestäkään kannata tehdä shakinpelaajaa. Saksalaisen akatemiaprofessori **Georg Klausin** mukaan shakki kelpaisi hyvin korvaamaan logiikan oppikirjoja – ero on vain siinä, että shakki on paljon hausempaa.



Kuva Marko Taurainen

Shakki sopii erinomaisesti kaikille iästä tai rajoitteista huolimatta.

Usein kysytään, mitä hyötyä shakista on? Sitä on pyritty hieman valottamaan tässä artikkelissa, mutta useimmat ihmiset harrastavat shakkiä muista syistä kuin puhtaasti hyödyn vuoksi, kaiketi samoista syistä kuin esimerkiksi musiikkia, taidetta tai urheilua – ihminen kun ei elä pelkästään leivästä.

Nykymaailmassa monet ihmiset – varsinkin nuoret – näyttävät kärsivän pinnallisuudesta, levottomuudesta ja keskittymiskyvyn puutteesta. Ehkäpä jotkut heistä hyötyisivät ja löytäisivät elämäänsä sisältöä shakista, jossa vaaditaan monia elämässä tärkeitä ominaisuuksia.

On näyttöä siitä, että joidenkin nuorten oppimistulokset ja elämäntilanne ovat parantuneet shakin harrastuksen myötä, joskin on varottava, ettei kiintoisa harrastus vie liian suurta osaa nuoren elämästä. ■

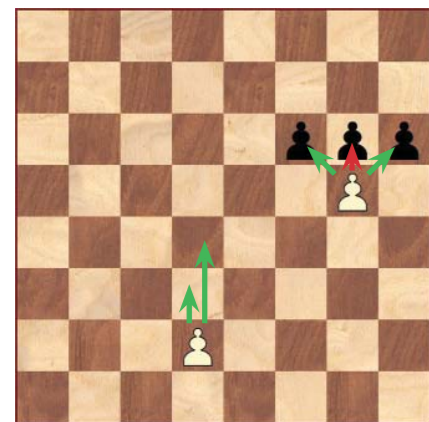
Kuinka SHAKKILA pelataan

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

1. Shakkipelin ruutujen nimet. Vasemmassa alakulmassa oleva ruutu on a1.



1. Shakkipelin alkuasema. Huomaa, että vasemmassa alakulmassa oleva ruutu a1 on aina musta.



3. Siirtovuorossa oleva valkea voi edetä sotilaallaan d2:ssa yhden tai kaksi askelta eteenpäin. Valkea sotilas g5:ssä voi lyödä joko f6:een tai h6:een, mutta se ei voi edetä suoraan g6:een, jossa on musta sotilas.

Shakin lautta, nappuloita ja niiden liikkumista koskevat perussäännöt ovat selkeät ja helposti opittavissa.

LAUTA sisältää 64 (8 x 8) ruutua, jossa vierekkäiset ruudut ovat erivärisiä (vaaleita ja tummia). Ruudukko koostuu 8 pystysuorasta linjasta ja 8 vaakasuorasta rivistä. Linjat on merkitty kirjaimin A–H. Vaakasuorat rivit taas on merkitty numeroin 1–8. Näiden leikkauskohdista saadaan ruutujen nimet. (Kuvio 1) Esimerkiksi d-linjan neljäs ruutu on nimeltään d4. Aloitettaessa valkeat nappulat ovat riveillä 1–2 ja mustat riveillä 7–8, jolloin vasemmassa alakulmassa oleva ruutu on tumma. Kuvioista 2 selviää nappuloiden alkuasema.

NAPPULAT koostuvat laitariveillä sijaitsevista upseereista ja niiden edessä olevista sotilaista. Upseereista tornit ovat laudan nurkissa, niiden vieressä ratsut ja sitten lähetit. Valkea kuningatar on itsensä värisellä ruudulla d1:ssä ja kuningas sen oikealla puolella e1:ssä. Mustan nappulat ovat vastaavilla paikoilla laudan vastakkaisella puolella.

Nappuloiden arvo riippuu niiden liikuntakyvystä, joka vaihtelee jonkin verran eri tilanteissa, mutta yleensä katsotaan lähetin ja ratsun kummankin vastaavan noin kolmea, tornin noin viittä ja kuningattaren (daamin) noin yhdeksää sotilasta. Kuninkaan arvoa on sen erityisaseman vuoksi vaikea määritellä. Alkuperässä se on heikko ja suojeltava nappula, mutta saattaa pelin loppuvaiheessa olla hyvinkin tehokas.

Nappuloiden liikkuminen

SOTILAS siirtyy vain eteenpäin, yleensä vain askeleen kerrallaan, mutta voi alkuasemassa ottaa myös kaksoisaskelen, esim. d2:sta joko d3:een tai d4:ään. Jos sen edessä on toinen nappula, oma tai vastustajan, sotilas ei voi edetä. Sen sijaan se voi lyödä viistoon vastustajan nappulan, esim. g5:stä f6:een

tai h6:een. (Kuvio 3) Katso myös myöhemmin kohta ohestalyönti.

TORNI (T) siirtyy ja voi lyödä vastustajan nappulan vaaka- ja pystysuoraan niin pitkälle kuin tilaa on. (Kuvio 4) Katso myös kohta linnoitus.

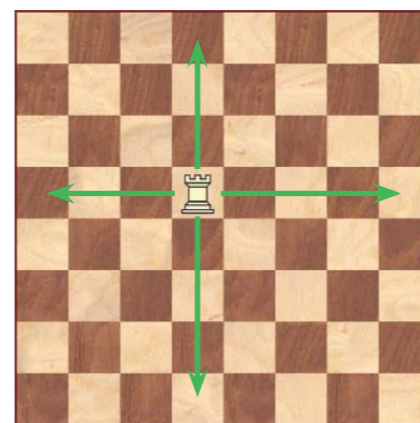
LÄHETTI (L) liikkuu ja lyö vain viistorivejä myöten ja pysyy aina samnvärisillä ruuduilla. (Kuvio 5)

KUNINGATAR (D) on tornin ja lähetin yhdistelmä, pelin voimakkain nappula, joka liikkuu ja lyö sekä suoraan että viistoon. (Kuvio 6)

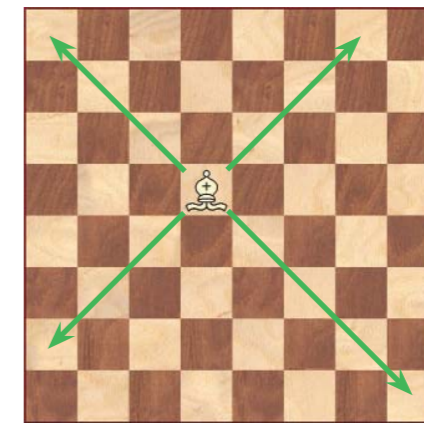
RATSU (R) vaihtaa liikkuessaan aina ruudun väriä, siis tummalta vaalealle tai päinvastoin. Ratsun siirto on liike, jossa se ensin siirtyy kaksi askelta suoraan johonkin suuntaan ja sen jälkeen yhden askeleen eri suuntaan. Ruudussa, johon se siirtyy, ei saa olla omaa nappulaa, mutta muuten toiset nappulat eivät estä sen liikkumista – se ikään kuin hyppii niiden yli tai välistä. (Kuvio 7)

KUNINGAS (K) voi siirtyä joka suuntaan, mutta linnoitusta lukuun ottamatta vain yhden askeleen kerrallaan, siis eteen, taakse, sivulle tai viistoon. Se ei saa siirtyä uhattuun ruutuun. (Kuvio 8)

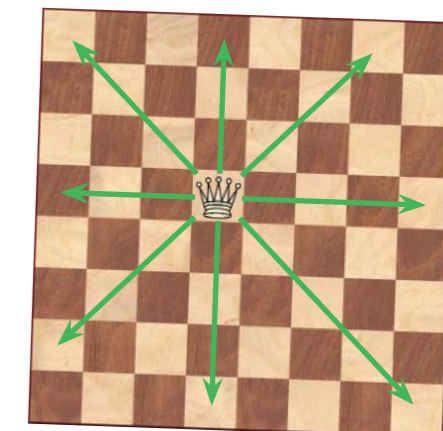
Valkea tekee ensimmäisen siirron, minkä jälkeen siirretään vuorotellen.



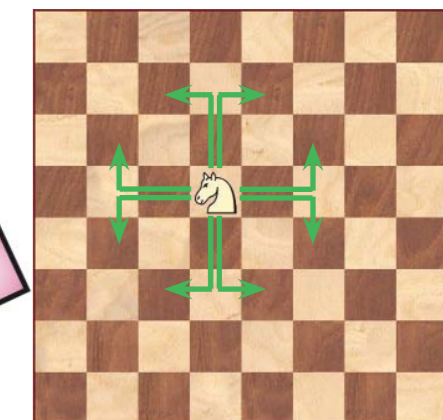
4. Torni liikkuu aina suoraan. Suoraan ylös tai alas, suoraan oikealle tai vasemmalle. Se voi siirtyä aina niin pitkälle kuin tilaa on.



5. Lähetti ei liiku koskaan suoraan vaan viistoon. Se ei voi koskaan myöskään "vaihtaa väriä"; vaaleilla ruuduilla kulkeva lähetti pysyy aina vaaleilla ruuduilla, tummilla ruuduilla kulkeva lähetti tummilla.



6. Kuningatar on laudan vahvin nappula. Se liikkuu kuin tornin ja lähetin yhdistelmä, sekä suoraan että viistoon. Tyhjällä laudalla oleva kuningatar d5:ssä voi siirtyä peräti 27:ään eri ruutuun!



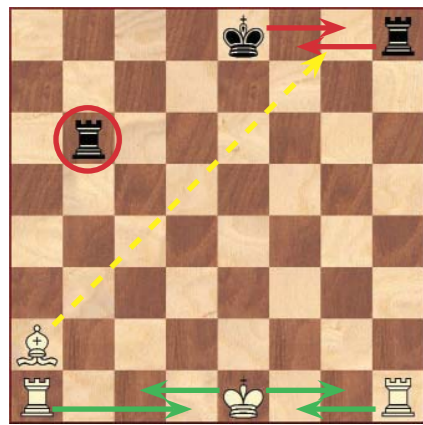
7. Toisin kuin lähetti ratsu vaihtaa aina siirtyessään ruudun väriä. Liikkuaan ratsu hyppää ensin kaksi ruutua yhteen suuntaan ja sitten yhden sivulle. Sen liike on aina – joskus nurin niskoin olevan – L-kirjaimen muotoinen.



8. Kuningas on ainoa nappula, jota ei voi lyödä. Se voi liikkua kaikkiin suuntiin, mutta vain yhden ruudun kerrallaan.

Teksti Jouko Äijälä
Kuvat Valpuri Tauriainen

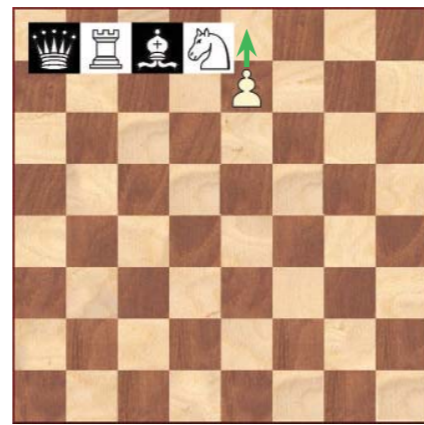




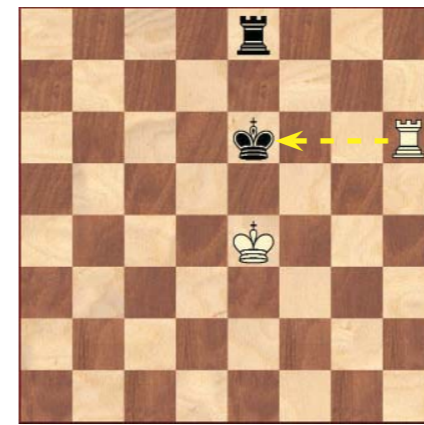
9. Valkea voi linnoittaa sekä lyhyesti että pitkästi. Musta ei voi linnoittaa h8:ssa olevan tornin kanssa, koska valkea lähetti a2:ssa uhkaa ruutua g8. Mustan toinen torni b6:ssa on liikunut, joten se on menettänyt linnoitus-oikeuden pysyvästi.



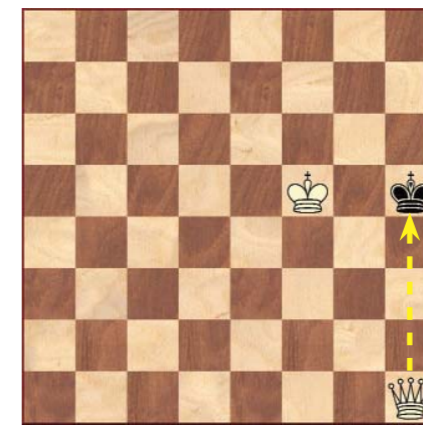
10. Jos d5:ssä oleva musta sotilas on juuri edellisessä siirrossa siirtynyt d7:stä kaksoisaskelen, valkea sotilas e5:ssä voi lyödä sen ohesta. Jos sotilas on siirtynyt aiemmin tai se on tullut d6:sta, ohestalyönti ei ole mahdollinen.



11. Kun sotilas etenee peräriville saakka, se korotetaan pelaajan valinnan mukaan miksi tahansa upseeriksi, muttei kuitenkaan kuninkaaksi.



12. Valkea torni on siirtynyt h6:een, josta se uhkaa eli shakkaa mustan kuningasta. Mustan on väistyttävä kuninkaallaan 7. riville. Jos kuningas siirtyy ruutuun d7 tai f7, torni e8:ssa puolestaan shakkaa valkean kuningasta.



13. Valkea kuningatar h1:ssä uhkaa eli shakkaa mustan kuningasta. Asema on matti, sillä shakkia ei voi torjua, eihän kuninkaalla ole pakoruutuja.



14. Mustan ollessa siirtovuorossa asema on patti, sillä mustan kuninkaalla a8:ssa ei ole yhtään laillista siirtoa, eikä sitä uhkaa mikään. Jos valkealla olisi siirtovuoro, hän voisi purkaa pattiaseman siirtämällä kuningatartaan.

Erikoissiirtoja

LYÖNTI: Pelaaja voi lyödä vastustajan nappulan, jos se on ruudussa, johon oma nappula voi siirtyä. Tällöin vastustajan nappula poistetaan laudalta ja oma nappula sijoitetaan sen tilalle. Lyönti on mahdollista suorittaa kaikilla nappuloilla.

LINNOITUS (tornitus) on kuninkaan ja tornin yhteissiirto. Se on mahdollinen, jos niiden välissä ei ole muita nappuloita. Siinä kuningas siirtyy kaksi askelta kohti jompaakumpaa tornia ja kyseinen torni siirtyy kuninkaan yli ruutuun, jonka tämä juuri ylitti. Lyhyessä linnoituksessa valkea kuningas siirtyy e1:stä g1:een ja torni h1:stä f1:een, pitkässä kuningas e1:stä c1:een ja torni a1:stä d1:een (Kuvio 9), mustalla vastaviin ruutuihin 8. rivillä. Linnoitus on *pysyvästi* estynyt, jos kuningas on jo siirtynyt pelin aikana. Sitä ei myöskään voi tehdä tornin kanssa, joka on jo siirtynyt. Linnoitus on *tilapäisesti* estynyt, jos kuningas on shakissa (vastustajan nappula uhkaa kuningasta). Kuningas ei myöskään saa hypätä uhatun ruudun yli eikä tietenkään siirtyä uhattuun ruutuun.

OHESTALYÖNTI: Jos sotilas siirtyy alkuasemasta kaksoisaskelen vastustajan sotilaan viereen (esim. valkea sotilas e4:ään, kun mustalla on sotilas d4:ssä), vastustaja voi heti seuraavalla siirrollaan lyödä sen sotilaallaan ohesta ikään kuin se olisi edennyt vain yhden askelen. (Kuvio 10) Myöhemmin ohestalyönti ei ole enää mahdollinen.

KOROTUS: Jos sotilas pääsee etenemään peräriville saakka (valkea sotilas 8. riville tai musta 1. riville), se korotuu pelaajan valinnan mukaan joksikin upseeriksi, tavallisimmin kuningattareksi, jolloin kyseinen sotilas vaihdetaan samanväriseksi upseeriksi, ei kuitenkaan kuninkaaksi. Korotus ei riipu laudalla olevista nappuloista, vaan pelaajalla voi olla yhtäaikaa esimerkiksi monta kuningatarta. (Kuvio 11)

Erikoistilanteita

SHAKKI: Nappulan sanotaan shakkaavan, kun se on ruudussa, josta se uhkaa vastustajan kuningasta. (Kuvio 12) Shakki on torjuttava. Sen voi tehdä kolmella tavalla:

- väistämällä kuninkaalla ruutuun, joka ei ole uhattu,
- siirtämällä oma nappula shakkaavan vihollisnappulan ja oman kuninkaan väliin,
- tai lyömällä shakkaava nappula.

MATTI: Ellei shakkausta voi mitenkään torjua, kyseessä on matti ja peli päättyy matintekijän voittoon. (Kuvio 13) Kuningasta ei lyödä – matti vain todetaan.

PATTI: Siirtovuorossa oleva pelaaja ei voi tehdä mitään sääntöjen sallimaa siirtoa, mutta hänen kuninkaansa ei ole uhattuna (kuvio 14). Tällöin peli päättyy tasapeliin.

TASAPELI: Pattitilanteen lisäksi peli päättyy tasapeliin, jos kummallakaan pelaajalla ei ole jäljellä

nappuloita, joilla voisi tehdä matin. Pelaajat voivat pelin aikana myös sopia keskenään tasapelistä. Lisäksi pelaaja voi vaatia tasapeliä seuraavissa tapauksissa:

- hän voi shakata jatkuvasti vastustajan kuningasta, joka ei pääse shakkeja pakoont, mutta ei myöskään joudu mattiin (ikuinen shakki),
- laudalle syntyy kolmannen kerran sama asema saman pelaajan ollessa siirtovuorossa,
- pelissä on tapahtunut 50 siirtoparia ilman sotilaansiirtoa tai jonkin nappulan lyöntiä.

VOITTO: Pelin voittaa pelaaja

- joka tekee vastustajastaan matin,
- jonka vastustaja ilmoittaa antautuvansa,
- jonka vastustaja ylittää miettimisaikansa (kilpailupeleissä käytettyä aikaa mitataan shakkikellolla).

Käytännössä pelin voittaa useimmiten saavuttamalla materiaaliylivoiman eli pelaajan onnistuu lyödä sellainen määrä vastustajan nappuloita, ettei tämä lopuksi pysty puolustamaan kuningastaan. Usein materiaaliylivoima saavutetaan korottamalla oma sotilas upseeriksi tai vastustaja joutuu uhraamaan tärkeän nappulan sen estämiseksi. Taitavasti pelaten – tai jos vastustaja tekee heikkoja siirtoja – matinteko voi onnistua myös ilman materiaaliylivoimaa, jopa alivoimalla.



Mukavasta harrastuksesta

oppii aina jotain uutta

Minkälaisesta ruoasta pidät?

Melkein kaikesta hyvin tehdystä ruoasta, pidän vaihtelusta.

Lempikirjasi?

Mika Waltari: Mikael Hakim.

Suosikkielokuvasi?

Shawshank Redemption.

Suosikki televisio-ohjelmasi?

Dexter.

Minkä ikäisenä opit pelaamaan?

6-vuotiaana.

Oliko koulussasi shakkikerhoa ja pelasivatko koulukaverisi?

Oli. Osa pelasi, käytiin muutamissa koulujoukkueturnauksissakin.

Oliko shakin pelaamisesta hyötyä koulussa?

Oli, mutta myös haittaa. Shakki kehittää loogista ajattelua, josta on hyötyä varsinkin luonnontieteissä. Toisaalta pelailu tuntui välillä kiinnostavammalta kuin esimerkiksi kotitehtävien teko.

Miksi kannattaa opetella pelaamaan?

Tästä voi saada pitkäsi aikaa mukavan harrastuksen, jossa oppii uutta vielä näin 20 vuoden pelailun jälkeenkin.

Mikä on mukavin turnausmuistosi?

Kävin Bermudalla muistaakseni 2004. Luulen ettei sinne olisi tullut lähdettyä ilman tätä harrastusta.

Paras oma pelisi?

Nybäck-Svidler, Hanti-Mansijsk 2009, oli hyvä, joskin hiukan lyhyt.

Paras shakkikirja?

En osaa nimetä yhtä hyvää, ja useimpia ei ole suomennettu. Aloitteleville pelaajille suosittelisin entisen valmentajan Thomas (ja Aulikki) Ristojan Shakin pikkujättiläistä. Sain sen itse ala-asteella ja lukemista riitti.

Maailman kolme parasta pelaajaa?

Kautta aikain Kasparov, Fischer ja Karpov, nykyään Anand, Carlsen ja Aronian.

Kuka on shakin maailmanmestari kymmenen vuoden päästä?

Aronian

Mitkä maat hallitsevat olympialaisissa 30 vuoden päästä?

Venäjä, Kiina ja Ukraina.

Miten valmistaudut turnaukseen?

Tutkin avauksia, päivitän tietokantani, jossa siis on muiden pelaajien pelaamia shakkipelejä, tällä hetkellä hiukan yli 4 miljoonaa, ja koetan seurata huipputurnausten pelejä arkenakin.

Onko shakki mielestäsi urheilua?

On.

Opettaisitko shakkia lapsillesi?

Opettais.

Minne haluaisit matkustaa pelaamaan?

Juuri tällä hetkellä johonkin lämpimään paikkaan, vaikka Gibraltar olisi kiva.

TOMI NYBÄCK

- suurmestari, Suomen paras pelaaja, voittanut maailman ykköspelaajan
- syntymäaika: 3.4.1985
- syntymäpaikka: Järvenpää
- asuinpaikka: Helsinki
- lempiväri: Musta



- Dh7# Kuningatar siirtyy h7:ään ja tekee matin!
! Hyvä siirto (esim. Lb5!)
!! Poikkeuksellisen hyvä siirto (esim. f5!!)
? Huono siirto (esim. Dxb2?)
?? Karkea virhe (esim. f3??)

Joskus käytetään pitempää merkitsemistapaa, jossa näkyy myös nappuloiden lähtöruutu, esim. 1.d2-d4 Rg8-f6.

Muutamia alkuohjeita

Kun olet oppinut säännöt, voit ryhtyä pelaamaan. Hyvien siirtojen löytäminen vain ei ole niinkään helppoa. Parhaiten oppii pelaamalla itseään vähän parempaa vastaan. Myös tappiot on opittava kestämään – kaikki hyvätkin pelaajat ovat aluksi hävinneet. Myöhemmässä vaiheessa neuvoja löytyy shakkilehdistä, -kirjoista, -videoista jne. Myös tietokoneohjelmista ja internetistä on apua.

Jotta aloitteleva pelaaja saisi mielekkäitä ja pelikelpoisia asemia, kannattaa muistaa seuraavat pelin alkuvaihetta koskevat perusohjeet:

- Älä tee alussa liian monta sotilaansiirtoa, 2–3 yleensä riittää
- tee mieluiten sellaisia sotilaansiirtoja, jotka avaavat linjoja omille upseereille, esim. valkeilla e4, d4, c4, g3 tai b3, jolloin saat mm. lähetit nopeasti peliin.
- Älä siirrä kuningatarta tai torneja pelin alkuvaiheessa ilman pätevää syytä, niiden aika tulee myöhemmin.
- Älä pelaa yhdellä tai kahdella nappulalla, vaan pyri nappuloiden yhteistoimintaan.
- Tuo (kehitä) ns. kevyet upseerit (ratsut ja lähetit) nopeasti keskemälle lautaa, mistä voit siirtää ne myöhemmin nopeasti sinne, missä niitä kulloinkin tarvitaan.
- Älä vie ratsua laudan reunalle ilman erityistä syytä, keskellä lautaa se on paljon tehokkaampi ja vaikuttaa 8 eri ruutuun.
- Linnoittaudu ajoissa ja vältä sen jälkeen turhia sotilaansiirtoja oman kuninkaan edessä.
- Vältä aivan alussa erityisesti laitasotilaiden siirtoja (h4 ja Th3 ei ole oikea tapa tuoda tornia peliin), keskustan valtaaminen sotilailla on sen sijaan yleensä hyödyllistä.
- Kun vastustaja on siirtänyt, katso ensin, mitä hän uhkaa. Vakavat uhkaukset on torjuttava. Ellei niitä näy, voit tehdä omia suunnitelmia edistäviä siirtoja.
- Opettele keskittymään, älä hätäile. ♣

Pelaajien käyttäytyminen

- Vastustajaa ei saa häiritä millään tavoin.
- Kosketettua nappulaa on siirrettävä, jos sillä voi tehdä laillisen siirron.
- Jos pelaaja koskee vastustajan nappulaa, se on lyötävä, jos säännöt sen sallivat.
- Sääntöjen vastainen siirto on peruttava, mutta kosketettua nappulaa on siirrettävä, jos se on mahdollista.
- Laillista siirtoa ei saa perua, jos pelaaja on irroittanut kätensä siirretystä nappulasta.
- Kilpailupelin aikana on noudatettava hiljaisuutta.
- Shakkikelloa on painettava samalla kädellä kuin pelaaja siirtää nappulaa.
- Toisten peleihin ei saa puuttua millään tavoin.
- Kilpailijoilta odotetaan asiallista käytöstä, johon kuuluu kättely ennen ja jälkeen pelin.

Siirtojen merkitseminen (notaatio)

Kilpailupeleistä pidetään pöytäkirjaa. Tämä mahdollistaa pelien tutkimisen jälkikäteen. Jotta voi tutkia myös shakkilehtiä ja -kirjoja, on tunnettava käytetyt merkit. Siirroista merkitään yleensä vain siirron numero, nappulan lyhenne ja tuloruutu. Sotilaansiirrosta merkitään vain tuloruutu ja lyönti merkitään x:llä:

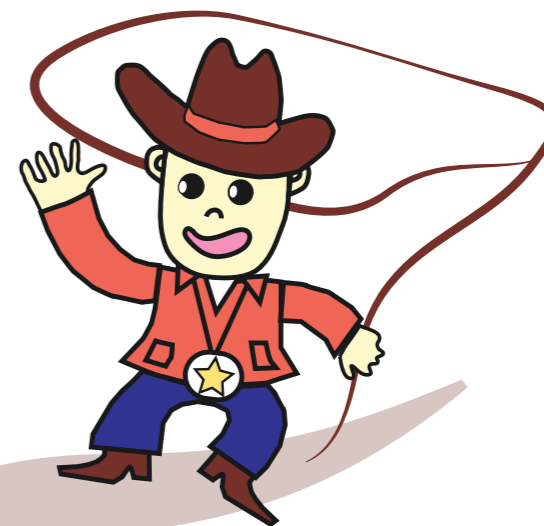
- e4 Sotilas siirtyy e4:ään
cxb4 C-linjalla oleva sotilas lyö b4:stä vastustajan nappulan
Rf3 Ratsu siirtyy ruutuun f3
Lb5 Lähetti siirtyy ruutuun b5
Rxf3 Ratsu siirtyy ruutuun f3 ja lyö siinä olevan vastustajan nappulan
Tad1 A-linjalla (a1:ssä) oleva torni siirtyy ruutuun d1 (ei toinen torni esim. f1:stä)
R6d5 Esim. f6:ssa oleva ratsu siirtyy d5:een (ei toinen ratsu esim. f4:stä)
0-0 Lyhyt linnoitus
0-0-0 Pitkä linnoitus
De2+ Kuningatar siirtyy e2:een shakaten



Saatko kauramopon kiinni?

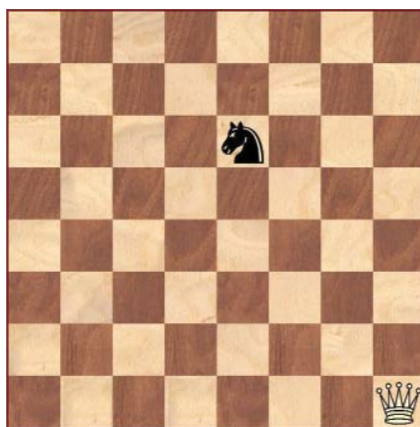
Teksti Mika Karttunen Kuvat Valpuri Tauriainen

*Nyt kaikki jahtaamaan
sukkajalkaa sukkelaa!*



Asema ensimmäinen:

Mahtimamma
vs.
Heppa Hyppiväinen



Asema toisenlainen:

Hevosen pyydystäjät
vs.
Koni Koukkivainen

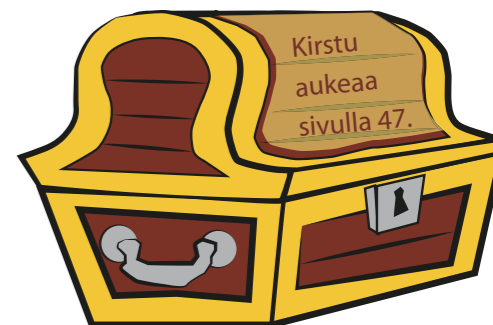


Asema kolmesta kiperin:

Kuninkaalliset hevosenpyydystäjät
vs.
Polle Pomppivainen



Vinkkinä tähän asemaan annan: On niin suuri lauta, ettei suora uhkaus läheltä auta. Ratsu pomppii ja vikuroi – kaviosta konilta saada voi! Jos vierestä vaan uhkaa, ei välttämättä huomaa: voi koni koukata ja lähettiä takaisin uhata. Entäpä mitä suunnitelmaa pitäisi ratsulla koittaa, ettei valkoinen voisi voittaa? Pitäisikö pysyä laudan keskellä vai reunassa? Vai olisiko nurkassa tuo samettisukka suojassa? Jos et vastaus ta noihin keksi, katso kirstusta velhon niksi.



Mikä on lempinappulasi shakissa? Minusta ihan huippu on ratsu riehakas, tuo hevonen hullun hauska! Kuningasta se helposti karkuun pääsee, mutta kolme siirtoa tarvitsee, jos haluaa ruutuun viereeseen! Oli sitten hevonen puinen tai oikea kauramassu, on moni sen kutsumanimi tosi hassu: heppa, humma, huiskuhäntä, juhta, koni, kaakki, kopukka, läsipää, samettiturpa, kauramopo ja konimuskaakkimus. Keksitkö muita vielä?

On vähän kumma tuo shakkihumma. Se laudan halki kolmella siirrolla karauttaa, mutta nurkasta vastakkaiseen kuin kehäraakki konsanaan! Tiedätkös kuinka monta siirtoa se vaatii ennen kuin liimakavio laudan toista nurkkaa kaapii? Jos ette siitä varmuutta edes kamun kanssa saa, niin muistakaa: voi vastauksen shakkivelhon vihjelaatikosta tarkistaa!

Mutta nyt nurkkaan mietintämyssy laitetaan ja kokeilukupyrä kaapista kivetään! Tässäpä teille kolme ihan huippua asemaa, joissa kauramopo kiinni otetaan.

Asemaa voi itsekseen kokeilla, mutta ihan parasta sitä on kaverin kanssa pelata. Välillä voi vuoroa vaihdella, kuka yrittää hepalla karkuun karata. Eikä se mitään haittaa, vaikka ette heppaa osaisi pularia laittaa. Silloin relakkaa ja vihjelaatikko avatkaa! Sieltä löytyy yksi keino, miten jää kiikkiin mokoma kaakki!

TAVOITTEESEEN PÄASEE

kovalla työllä

Eurooppalaisissa jalkapalloseuroissa vuosia pelannut Aki Riihilahti tietää, miten unelmista tehdään totta. Ahkera harjoittelu, riittävä lepo ja terveellinen ravinto ovat välttämättömiä, jos haluaa menestyä urheilussa. Ja fysiikan ohella on syytä pitää myös älynystyrät hyvässä viressä.

Ammattina jalkapallo – se on varmasti monen haave. Tuo haave ei toteudu vahingossa, eikä sitä tulla kenellekään tarjoamaan hopealautasella. Tämän allekirjoittaa myös **Aki Riihilahti**.

– En ehkä ollut pienenä erityisen lahjakas, mutta tiesin että haluan pelata jalkapalloa ja tein sen eteen lujasti töitä. Harjoittelin paljon ja tein aina tunnollisesti ne pienetkin asiat. Moni harjoitteli vähemmän ja jätti osan työstä kokonaan tekemättä.

Riihilahti on aina halunnut tulla hyväksi kaikessa, minkä aloittaa. Peruskoulun hän suoritti 9,9:n keskiarvolla ja nousi samoihin aikoihin kasvattiseuransa HJK:n edustusrinkiin. Hyvä menestys auttoi sisään Mäkelänrinteen urheilulukioon, jossa sitten opinnot ja kovatahtinen urheilu oli mahdollista yhdistää. Tuloksena oli laudaturin paperit, mutta myös jotain paljon tärkeämpää.

– Suurin osa parhaista ystäväistäni on tuolta ajalta.

Edes edustusjoukkueen pelaajat eivät 90-luvun puolivälissä Suomessa pärjänneet pelkällä jalkapallolla, ja Riihilahtikin teki töitä sijaisopettajana ala-asteella ja lukiossa. Päivät olivat pitkiä, kun niihin piti mahduttaa sekä ammattilaisen harjoitusmäärät että leipätyö.

Periksi ei kannata antaa

Riihilahden uralle on mahtunut sekä ylä- että alamäkeä. Esimerkiksi vuosi 1996, jolloin hän oli 20-vuotias, loukkaantumiset johtivat polven eturistisiteen leikkaukseen. Samoihin aikoihin piti suorittaa varusmiespalvelus. Itseänsä keskinkertaiseksi jalkapalloilijaksi kommentoiva Riihilahti harkitsi tuolloin vakavasti jalkapalloilun lopettamista ja korkeakouluopintojen aloittamista.

Riihilahti toteaa, että elämässä saa usein uuden tilaisuuden, kun sitä vähiten odottaa. HJK:n loukkaantumissuman vuoksi hän pääsi polvileikkauksesta toivuttuaan melkein suoraan takaisin estradille. Nopeaa kuntoutumista tietysti edisti vuosien ajan rakennettu hyvä peruskunto. Siitä alkoi kova nousu, ja myös seuran menestys. Vuonna 1997 HJK nousi ensimmäisenä suomalaisseuran Mestarien liigaan.

Uusia loukkaantumisia on Riihilahden uran varrella tullut paljon, ja moni on ollut sen verran vakava, että peleistä on pitänyt olla sivussa pitkään. Aina hän on kuitenkin punnertanut itsensä takaisin kuntoon.

– Jalkapallossa vaikeimpia asioita on terveenä pysyminen. Kehittymisen ja loukkaantumisen välttä-

misen kannalta muutama asia on keskeisen tärkeä: hyvä ravinto, riittävä lepo ja oikea valmistautuminen. Ja harjoitella pitää paljon. Jos jätät treenejä väliin, pelkät venyttelyt eivät paljon auta. Mutta tietenkään sairaana ei saa harjoitella, siitä voi koitua paljonkin haittaa.

Hyötyä kirjoitustaidosta

Ammattilaisuransa aikana Riihilahti on myös ottanut aikaa opiskelulle. Norjan Välerengassa pelatessaan hän ehti opiskella Oslon yliopistossa, jonka atk-kurssin seurauksena hän tuli aloittaneeksi omien nettisivujen ylläpidon. Kirjoittaminenkaan ei Riihilahdella jäänyt pieneksi harrasteluksi. Englannissa Crystal Palacen riveissä pelatessaan hän kirjoitti ahkerasti blogiaan, jolla oli paljon lukijoita. Kirjoitustarjouksia tuli monelta lehdeltä ja Riihilahti päätyi pitämään omaa kolumnia arvostetun *The Times* -lehden sivuilla.

Koulun penkillä ja käytännön elämässä hankitusta vahvasta kielitaidosta ja muutenkin hyvistä viestintätaidoista on ammattiurheilijalle paljon hyötyä. Kolumnien kirjoittamisen ohella Riihilahti on ollut suosittu asiantuntijavieras muun muassa TV:n jalkapallostudioissa.

Tällä hetkellä Riihilahden varsinainen työpaikka on HJK:n toimistolla, jossa hän toimii seuran kotiareenan, Sonera Stadionin kehittämisspäälikkönä. Kun miettään stadionin ja muun toiminnan kannattavuutta, hyvä laskupääkin on tarpeen.

Vastapainoa shakista

Kovan työnteon ohella aikaa kannattaa ottaa myös harrastuksille. Shakki on ollut Riihilahdelle pienestä pitäen hyvää vastapainoa fyysisille lajeille.

– Ainakin alakouluikäisestä tuli pelattua isän ja veljen kanssa paljonkin.

Ammattiurheilijat viettävät paljon aikaa hotelleissa. Riihilahdellakin on ollut hyvin aikaa pelata muun muassa shakkia, backgammonia ja pokeria. Norjan jalkapalloliigassa pelatessaan hän sai lahjaksi pienen pelaavan shakkitietokoneen, joka kulkee matkassa edelleen. Toinen Riihilahden monivuotinen pelikaveri on lapsuuden ystävä **Jaakko**. Etäisyys ei ole mitteloitaita haitannut, koska siirtoja on tehty tekstiviestillä, viikon vastausajalla.

Riihilahti ei ole tottunut menemään sieltä mistä aita on matalin, eikä hänellä ole myöskään tarvetta hakea tarpeettomasti näyttäviä ratkaisuja. Jalkapallossa hän on ollut keskikentän luotettava työmyyrä, ja shakissakin hän välttää turhaa riskinottoa.

– Pelaan varmaan liiankin varman päälle. Kun saan jonkin verran etua, vaihdan mielelläni nappuloita

pois. Katson vastustajan siirrot aina huolella, enkä ole hänen tekevän pahoja virheitä. Paitsi jos kyseessä sattuu olemaan englantilainen jalkapalloammattilainen, sillä heidän joukossaan shakkitaidot eivät ole kummoiset...

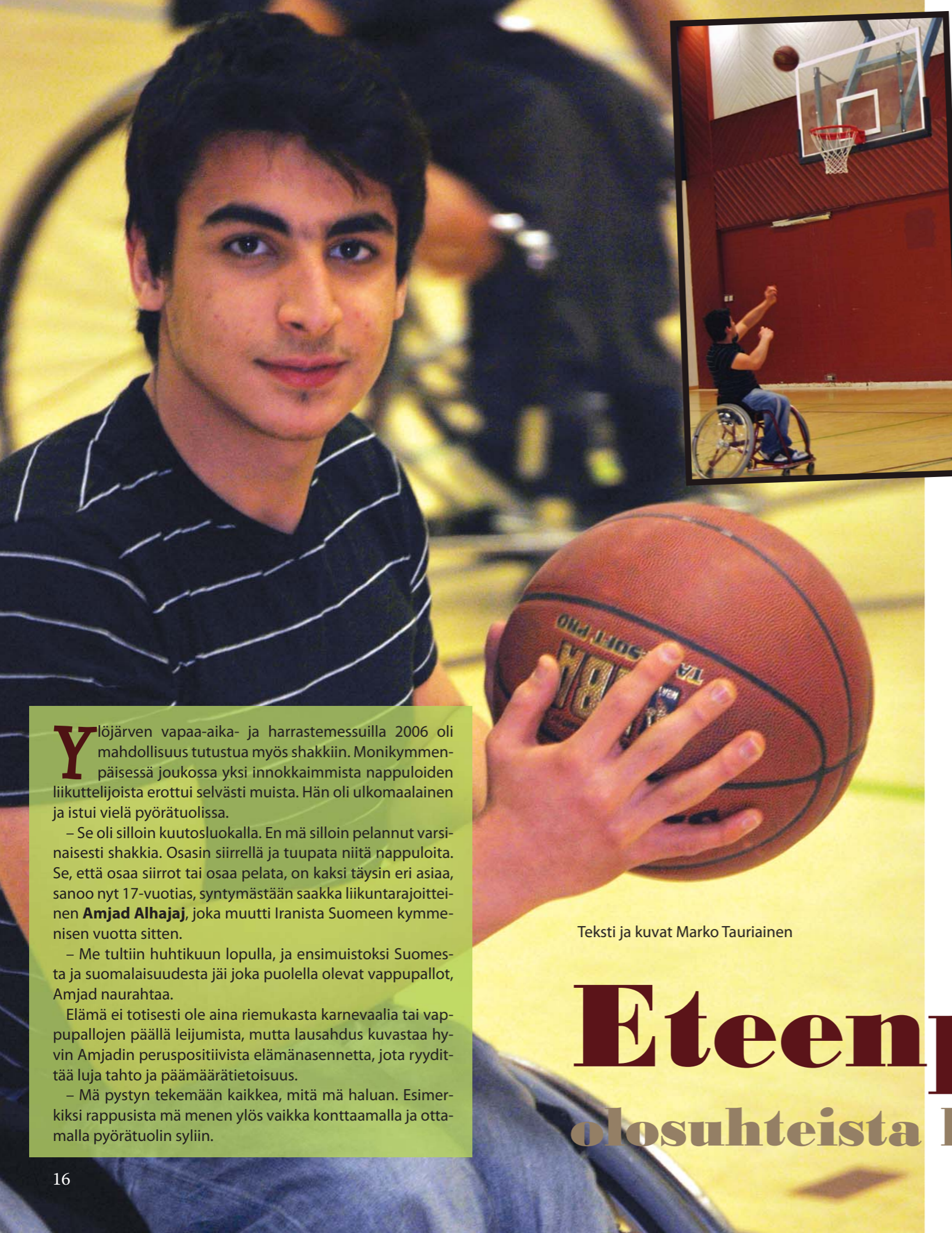
Strateginen taistelu toista vastaan on Riihilahden mielestä kiehtovaa. Ja voimakas kilpailuviettikin aiheuttaa sen, että shakki vetää puoleensa. Teorian opiskeluun Riihilahden aika ei ole riittänyt, mutta silti hän pelaa aina niin hyvin kuin osaa, voitto mielessä.

Kilpailumenestystä voi tulla kovalla työllä, mutta muullakin tavalla lajista voi nauttia. Riihilahden mielestä shakkia kannattaa pelata muun muassa siksi, koska se kehittää keskittymiskykyä ja oppimista.

– Playstationit ja muut helpot viihdykkeet vievät liikaa aikaa liikkumiselta ja keskittymistä vaativalta toiminnalta. Shakista kuten jalkapallostakin voi nauttia kuka tahansa, vaikka ei tietäisikään avaussten nimiä. Se ei ole vain enemmän harrastaneiden etuoikeus. ■



Shakki on kuulunut Aki Riihilahden harrastuksiin pienestä pitäen. Kun on voimakas kilpailuvietti, haastava laji vetoaa.



Ylöjärven vapaa-aika- ja harrastemessuilla 2006 oli mahdollisuus tutustua myös shakkiin. Monikymmenpäisessä joukossa yksi innokkaimmista nappuloiden liikkuttelijoista erottui selvästi muista. Hän oli ulkomaalainen ja istui vielä pyörätuolissa.

– Se oli silloin kuutosluokalla. En mä silloin pelannut varsinaisesti shakkia. Osasin siirrellä ja tuupata niitä nappuloita. Se, että osaa siirrot tai osaa pelata, on kaksi täysin eri asiaa, sanoo nyt 17-vuotias, syntymästään saakka liikuntarajoitteinen **Amjad Alhajaj**, joka muutti Iranista Suomeen kymmenisen vuotta sitten.

– Me tulitiin huhtikuun lopulla, ja ensimuistoksi Suomesta ja suomalaisuudesta jäi joka puolella olevat vappupallo, Amjad naurahtaa.

Elämä ei totisesti ole aina riemukasta karnevaalia tai vappupallojen päällä leijumista, mutta lausahdus kuvastaa hyvin Amjadin peruspositiivista elämänasennetta, jota ryyditää luja tahto ja päämäärätietoisuus.

– Mä pystyn tekemään kaikkea, mitä mä haluan. Esimerkiksi rappusista mä menen ylös vaikka konttaamalla ja ottamalla pyörätuolin syliin.



Teksti ja kuvat Marko Tauriainen

Eteenpäin olosuhteista huolimatta

Pyörätuolikorista

Amjad on harrastanut aina liikuntaa. Muun muassa futista Amjadin mukaan pyörätuolissa oleva voi pelata tuntikausia, maali-vahtina. Koripallo tuli harrastukseksi vähän puskan takaa.

– Mua ei oikein huvittanut mikään vammaisurheilu, mutta sitten me käytiin koulusta paralympialaismessuilla ja mä innostuin ihan hirveästi pyörätuolikorikseen. Tulin heti seuraavana päivänä harjoituksiin, ja viikonloppuna oli jo peli.

Kaikki tapahtui hetkessä. Kolmen päivän kuluttua lajiin tutustumisesta Amjad oli jo pelaamassa.

– Siitä se sitten lähti. Eikä se ollutkaan sellaista, mitä mä olin ajatellut.

Nyt harrastuksen aloittamisesta on kulunut noin vuosi ja Amjad tähyää maajoukkueeseen.

– Se on monivuotinen suunnitelma ja vaatii intensiivistä harjoittelua. Ensin alkaa nuorten maajoukkueleiri, ja syksyllä SM-liigaan pelaamaan. Maajoukkue on tähtäimessä kahden kolmen vuoden päästä, Amjad sanoo ja jatkaa painokkaasti:

– Maajoukkueeseen pääseminen ei kuitenkaan ole se kaikkein tärkein asia, vaan menestyminen siellä.

Pyörätuolikoripallosta puhuminen on Amjadista mieluisaa. Hän on selvästi pohtinut lajia monelta kantilta ja tempaisee kuulijan mukaansa.

– Mukana on monenlaisia pelaajia. Moni on vammautunut jossain vaiheessa ja päässyt pyörätuolikoriksen avulla asioiden yli. On kuitenkin aika iso menetys istua pyörätuolissa, varsinkin jos siihen joutuu joskus murrosiässä tai muuten kriittisessä elämän vaiheessa. Jos on ollut syntymästään saakka, niin ei se tunnu sellaiselta, koska ei tiedä muusta. Täällä on sellainen peräänantamattomuuden ilmapiiri. Esimerkiksi mun valmentaja, **Vesa Sydänmaa**, sanoo, että kun prässätään, puolustetaan ylhäältä, niin siitä ei tule läpi kukaan muu kuin Jumala.

Irti arjesta

Shakkia Amjad on pelannut kansainvälisellä tasolla.

– Meillä oli Moision koulussa Ylöjärvellä **Joonas Nordman**, **Samuel Wiklund**, **Eero Ruhanen** ja minä. Se oli semmoista, että pelattiin ja oltiin yhdessä. Sitten kerran mentiin koulujoukkueiden SM-kisoihin kokeilemaan, ja sieltä tulikin voitto, Amjad kertoo hymyillen.

Moisiolaiset edustivat Suomea PM-kilpailuissa kahdesti. Palkintoa ei tullut, mutta toisella kerralla se jäi kirpaisevan lähelle.

– Puoli pistettä jäätiin pronssista. Ja vielä ruotsalaisille. Olsi ollut mikä vaan muu, mutta että se oli Ruotsi. Se tuntui tosi pahalta!

Siirrot hän oppi lapsena katselemalla, kun isä pelasi netissä.

– Kerran mä sitten aloin neuvoa isää, että kannattaisiko pelata tällainen siirto. Se uskoi, että joo hyvä idea. Mä pääsin pikkuhiljaa siihen juoneen kiinni, mutta iskä joutui häviämään monta peliä sen takia, että mä rupesin neuvomaan sitä. Meillä on tullut yhteistyössä tosi hyviä pelejä, Amjad nauraa.

Shakki on Amjadille rentouttavaa ajanvietettä ja keino irtautua arjesta. Shakkimestariksi hän haluaa vielä jonain päivänä, mutta ei aseta itselleen sen korkeampia tavoitteita. Koripallo on korvannut siinä mielessä shakin.

– Shakki on mulle henkistä kuntoilua ja ajattelutaidon treeniä. Tuntuu tosi hyvältä, kun pelaa pitkillä ajoilla ja unohtaa koko ulkomaailman, Amjad toteaa.

Suomalaiseksi lääkäriksi

Iranista tullessa maahanmuuttajana ja pyörätuolissa koko elämänsä eläneenä Amjad on oppinut, että ilman kunnianhimoa ja määrätietoisuutta ei pärjää. Myös kotona on terotettu pienestä pitäen, että makaamaan ei saa jäädä. Amjad sanookin, että opiskelussa hänen motivaationsa ja tavoitteensa ovat kaikkein korkeimmalla. Lääkäriin ammattiin hän lähti lapsena hyvä yhteiskunnallinen asema, mutta elämäkokemuksen myötä siitä on tullut kutsumus.

– Kun on istunut pyörätuolissa eikä ole selvinnyt elämässä ilman muiden ihmisten apua, on pakko saada tuntee avun antamisen tunne. Hyvän yhteiskunnallisen aseman ja rahaa voi saada pienemmälläkin työllä, mutta tärkeintä on, kun voi auttaa toista sydämestään ja ehkä pelastaa jonkun hengen.

Autettavana olemisesta Amjadilla onkin monenlaisia kokemuksia. Yllättävän usein hänelle tarjotaan apua tilanteissa, joista hän selviäisi hyvin omin neuvoin. Amjad arvelee, että toisinaan pyörätuoli haittaa muita ihmisiä enemmän kuin häntä itseään.

– Välillä ihmiset tuntuvat ajattelevan, että mä olen niin vammainen, että mut täytyy pelastaa jostain tilanteesta. Etten mä selviä siitä yksin, hän sanoo mielteliäänä ja jatkaa ajatuksella, joka kelpaa elämänviisaudeksi:

– Kaikkein tärkeintä apua tarvitsevalle ihmiselle on auttaa häntä olemaan tarvitsematta apua.

Maahanmuuttajataustastaan Amjad ei usko olleen ylitypääsemättömiä ongelmia. Ulkonäkö, uskonto ja kulttuuritausta ovat kuitenkin erilaisia, mihin Suomessa on totuttu, ja voi olla, että Amjadia on sen vuoksi kohdeltu joskus toisin.

– Mä olen elänyt suurimman osan elämästäni Suomessa ja suomen kieli on vahvin kieleni, niin että ajattelen ja näen unia suomeksi. Kyllä mä koen ehkä olevani enemmän suomalainen kuin iranilainen ja haluan pitää sellaisen asenteen, ettei se ole rasismia, jos joku suhtautuu muhun jollakin tavalla.

Amjadin vanhemmilla siintelee mielessään toive paluusta kotimaahan, mutta Amjad on kiintynyt Suomeen ja suomalaisuuteen.

– Kyllä mulla on tarkoitus pysyä täällä Suomessa. Mä tykkään ja haluan elää tällaisessa järjestelmällisyydessä ja täsmällisyydessä. ■



Teksti Marko Tauriainen
Kuvat Aleksandra Kostenjuk

ALEKSANDRA KOSTENJUK

- suurmestari, naisten maailmanmestari 2008–2010
- syntymäaika: 23.4.1984
- syntymäpaikka: Perm, joka on Uralvuoriston länsirinteellä Keski-Venäjällä
- asuinpaikka: Asuu siellä, missä pelataan shakkia. Viettää puolet elämästään shakkiturnauksissa ympäri maailmaa. Loppuaika kuuluu joko Moskovassa tai Miamissa

Shakinpelaajalla

on kavereita kaikkialla



Minkälaisesta ruoasta pidät?

Pidän venäläisestä ruoasta, kuten borssikeitosta ja stroganofista.

Lempikirjasi?

Mihail Bulgakovin Saatana saapuu Moskovaan.

Suosikkielokuvasi?

Pidän kovasti Harry Potter -elokuvista. Harmi, ettei niitä ole tehty enempää.

Suosikki televisio-ohjelmasi?

Rentoudun pelin jälkeen katsomalla Kovaa lakia.

Minkä ikäisenä opit pelaamaan?

Isä opetti minut pelaamaan, kun olin 5-vuotias.

Oliko koulussasi shakkikerhoa?

Ei ollut, mutta kaupungissa oli monta shakkikerhoa, joissa kävin säännöllisesti. Niissä järjestettiin turnauksia ikäisilleni lapsille.

Pelasivatko koulukaverisi?

Monet pelasivat, sillä shakki on hyvin suosittua Venäjällä. Mutta koska olin jo 12-vuotiaana ikäluokkani maailmanmestari, minun piti käydä suurissa kerhoissa saadakseni vastusta.

Oliko shakin pelaamisesta hyötyä koulussa?

Shakista on todella paljon hyötyä koulussa. Se kehittää muun muassa muistia ja ongelmienratkaisukykyä.

Miksi kannattaa opetella pelaamaan?

Shakista on hyötyä paitsi koulussa myös elämässä yleensä. Shakki on reilua. Kun harjoittelet ahkerasti, niin voitat. Elämässä on sama juttu, kova harjoitus palkitaan.



Aleksandra Kostenjuk hullaannutti ihmiset Kolumbiassa. Bogotássa pidetty simultaaniesitys keräsi lapsikatraan Aleksandran ympärille.

Mikä on mukavin turnausmuistosi?

Kun voitin shakin naisten maailmanmestaruuden vuonna 2008. En unohda koskaan sitä tunnetta!

Paras oma pelisi?

Olen pelannut monta hyvää peliä, mutta sanon nyt kuitenkin ratkaisupelini Hou Yifania vastaan MM-ottelussa vuonna 2008.

Paras shakkikirja?

David Bronsteinin kirja Zürichin turnauksesta 1953.

Maailman kolme parasta pelaajaa?

Kasparov, Fischer – ja kaikki shakin maailmanmestarit.

Kuka on shakin maailmanmestari kymmenen vuoden päästä?

Kymmenen vuoden päästä? Enpä tiedä. Toivottavasti joku tämän lehden lukijoista!

Mitkä maat hallitsevat olympialaisissa 30 vuoden päästä?

Kiina, Venäjä (toivoakseni) ja Yhdysvallat.

Miten valmistaudut turnaukseen?

Treenaan paljon fyysisiä lajeja, ratkaisen shakkitehtäviä, opiskelen avauksia ja käyn pelejä läpi.

Onko shakki mielestäsi urheilua?

Shakki on minulle ehdottomasti urheilua. Kilpaillessa hermojen hallinta ja kestävyys ovat yhtä tärkeitä kuin pelitaidot.

Opettaisitko shakkia lapsillesi?

Kyllä, kolmivuotias tyttäreni rakastaa shakkia!

Minne haluaisit matkustaa pelaamaan?

Olen käynyt yli 50 maassa pelaamassa ja haluaisin mennä johonkin, missä en ole vielä käynyt. Shakki on siitä mahtava laji, että voit matkustaa minne vain ja saada uusia kavereita!

Shakeril



SHAKERIL PALVELEE SINUA NOPEASTI!

Shakeril on kauimmin toiminut shakkikauppias Suomessa.

Kaikkialta maailmasta – yksilöllisten toiveittesi mukaan – myös lahjoiksi!

- Shakkikirjat, -CD:t, -DVD:t ja -VHS:t, shakkilehdet (Everyman, Gambit, Batsford, Informator, NIC, Thinkers, Russell, jne.)

- Shakkinaappuloita, -lautoja ja -kelloja

- Tietokoneohjelmia / shakkitietokoneita (Fritz, Rybka, Chessmaster jne. Mephisto, Saitek, Novag, Excalibur jne.)

- Suomalaisia ja ruotsalaisia shakkikirjoja

- Shakkikirjoja lapsille

Raimo Lindroos
Ahokuja 2
04430 Järvenpää
P. 050 3235025
Fax (09)287174
www.kolumbus.fi/railin
raimo.lindroos@kolumbus.fi

Verkkokauppa:
www.shakeril.com

XIANGQI, GO, SHOGI, TAMMI, BRIDGE,
BACKGAMMON, MAHJONG
SHAKKIFILATELIA

En ole koskaan ollut Alaskassa

Kaikki alkoi tästä: Yhtenä iltana poikani **Mitja** pyysi minua pelaamaan kanssaan shakkia. Taisin olla väsynyt ja huonolla tuulella, joten tiuskaisin puolihuolimattomasti, etten osaa eikä sitä paitsi edes kiinnostaa!

Mitja, joka tuolloin oli yhdeksänvuotias, närkästy minulle – aiheesta.

Tajusin heti tokaisuni jälkeen, miten typerä se oli. Kadutti. Vaikka en tiennyt shakista mitään enkä ollut sitä koskaan pelannut, miksi piti pilata toisen innostus?

Koska minulla oli huono omatunto, yritin miettiä, miten voisin hyvittää Mitjalle hänelle aiheuttamani pahan mielen. Mietin ja mietin, ja lopulta keksin selvittää, olisiko kotikaupungissamme Tampereella mitään paikkaa, jossa lapset voisivat pelata shakkia.

Tammer-Shakilla oli kuin olikin Pyynikin palloiluhallissa junioreiltoja. Kerroin Mitjalle asiasta ja hän innostui heti. Siis Pyynikille!

Pyynikin palloiluhallissa Mitja otettiin ystävällisesti vastaan. Vaikka osa lapsista oli jo kokeneita shakinpelaajia, aloittelija mahtui heti mukaan. Vaikka en yhä edelleenkaan tiennyt

shakista mitään, minusta oli jännittävää katsoa lajia, jossa tavallaan ei tapahdu mitään ja toisaalta tapahtuu valtavasti.

Mitja tykkäsi käydä shakkikerhossa, mutta sitten alkoivat muutkin harrastukset kiinnostaa. Mitja alkoi pelata kaverinsa kanssa salibandyä. (Nyt Mitja harrastaa painia, sitä ennen hän kokeili judoa.)

Shakkikerho jäi siis yhdeksi mukavaksi vaiheeksi. Vaikka en yhä edelleenkaan tiedä shakista mitään, minulle jäi Pyynikin shakkikerhoiltoista tosi hyvä mieli. En ole koskaan ollut Alaskassa, mutta uskon, että se on hieno paikka. En ole koskaan pelannut shakkia, mutta uskon, että se on hieno peli. Jos seikkailuretkellä Alaskassa törmää harmaakarhuun, niin shakkipelissä kuninkaaseen.

Noihin aikoihin aloin kirjoittaa lastenromaaniani *Tuukka-Omar*, jonka päähenkilöinä on kaksi kahdeksänvuotiasta poikaa, Tuukka-Omar ja Paavo. Lastenkirjoissa pojilla on usein liikuntaharrastuksia, ja halusin kirjoittaa jotain muuta: niinpä kirjassani Tuukka-Omar tekee keksintöjä, ja molemmat pojat harrastavat shakkia. Liikuntaharrastukset ovat totta kai hy-

viä ja mukavia, mutta joskus tuntuu, että niiden varjoon jää monia muita hauskoja asioita.

Kuten vaikka shakki.

Ei ole yhtään vähemmän jännittävää liikutella nappuloita shakkilaudalla kuin potkia palloa tai lämiä mailalla kiekkoa.

Koska en siis tiedä shakista mitään, minulla oli varsin hauskaa, kun etsin tietoja kirjaani varten. Surffailin netissä ja luin kirjoja, jotta osaisin käyttää oikeita sanoja. Kirjan pojat ovat niin innostuneita shakista, että Paavo tekee kuvaamataidon tunnilla omakuvansa taustaksi shakkilaudan ja yhdessä pojat kirjoittavat uloonjäämissuunnitelmaa (koska he jännittävät leirikoulua) ja nimeävät sen luvut shakkisanaston mukaan.

Vaikka en vielä tiedä shakista juuri mitään, niin tämän kuitenkin: shakki on hieno harrastus. Ja jonain päivänä olisi kiva päästä Alaskaan.

Niina Hakalahti

P.S. Shakkilaudasta ja -nappuloista on myös suklaaversio.



Kuva Marja-Leena Hukkanen



Shakkireissu Eduskuntaan

Kylmä tuuli sekoitti hiuksiani, kun astelin Mannerheimintietä pitkin. Saavuin pian Eduskunnan lisärakennuksen eteen, jossa vastassani oli kansanedustaja **Arto Satonen**. Hän on eduskunnan moninkertainen shakkimestari, selo 2176. Hän on myös opettanut nuorille shakkia.

Sain vahtimestarilta vieraslapun, ja lähdimme kävelemään maanalaista tunnelia pitkin Eduskuntataloon. Parin minuutin sokkeloisissa käytävissä kävelyn jälkeen Arto etsi työkaverinsa huoneesta pelinappulat ja kellon.

Oli erikoista päästä pelaamaan Eduskunnan kahvilaan, joka on istuntosalin vieressä. Kello oli jo 18.00, eikä siellä ollut muita kansanedustajia paikalla sinä päivänä. Päätimme laittaa kelloihin aikaa 20 minuuttia.

Kahvilassa oli täysin hiljaista, satunnaiset äänet kaikuivat seinistä. Satosen keskittyneen näköinen katse vilisti lautaa pitkin. Välillä tiukat tilanteet saivat hänet nojaamaan mietteliäästi käsi poskea vasten.

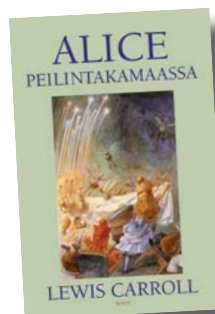
Ensimmäisen peli oli tasainen, mutta hävisin sen ajalla, ja toisen jouduin harmikseni luovuttamaan, kun Arto teki haarukan tornista ja kuninkaasta.

Pelien jälkeen hän kertoi hyvät siirrot ja mitä ei taas olisi kannattanut tehdä. Tästä pelireissusta jäi kivat muistot pidemmäksi aikaa.

Teksti ja kuva Milla Peltoniemi 15 v.

Lukuvinkkejä

Shakkiin voi törmätä mitä erilaisimmissa paikoissa Pasilasta Pariisiin tai Ankkalinnasta avaruuteen. Läpi vuosisatojen shakki on kiehtonut ja inspiroinut taiteilijoita ja kirjailijoita. Seuraavassa muutamia poimintoja lasten- ja nuortenkirjoista, joissa shakki on pienemmässä tai suuremmissa roolissa.



Kukapa ei tuntisi Ihmemaan Liisaa, **Lewis Carrollin** klassikko! Jatko-osa, jossa Liisa seikkailee Peilimaassa ei ole ihan niin tunnettu, mutta yhtä kiehtoviin ja salaperäisiin seikkailuihin Liisa joutuu myös Peilimaassa.

Kuten Ihmemaassa myös Peilimaassa Liisan seikkailut ovat unta. Shakkipelin ympärille kietoutuva tarina on täynnä kummallisuuksia ja epäloogisuuksia sekä klassisia hahmoja, kuten Tyyris Tyllerö.

Alice Martinin uudessa suomennoksessa (WSOY, 2010) Liisan nimi on vaihtunut alkukielen mukaisesti Aliceksi. Muutenkin käännös on uskollisempi alkuteokselle kuin vanhempi **Kirsi Kunnaksen** ja **Eeva-Liisa Mannerin** suomennos.

Salapoliisitarinoiden ystävät eivät voi sivuuttaa ruotsalaisen **Maria Gripen** jännitysseikkailua *Pörräinen lentää hämärissä*. Sen tarina on rakennettu taitavasti ja kiehtova kieli ja tunnelma jännittävine salaisuksineen pitävät lukijaa otteessaan loppuun saakka.



Mitä ovat nauhurilta kuuluvat kuisaukukset? Kuka on vanha nainen, joka tahtoo pelata puhelimitse shakkia? Mistä hän arvaa soittaa tyhjään taloon juuri silloin kun David, Jonas ja Annika ovat siellä? Onko kaikki vain sattumaa?

Pienen salapoliisiseikkailun voi kokea siinäkin, kun metsästää vuonna 1989 ilmestynyttä kirjaa lähidivaria.

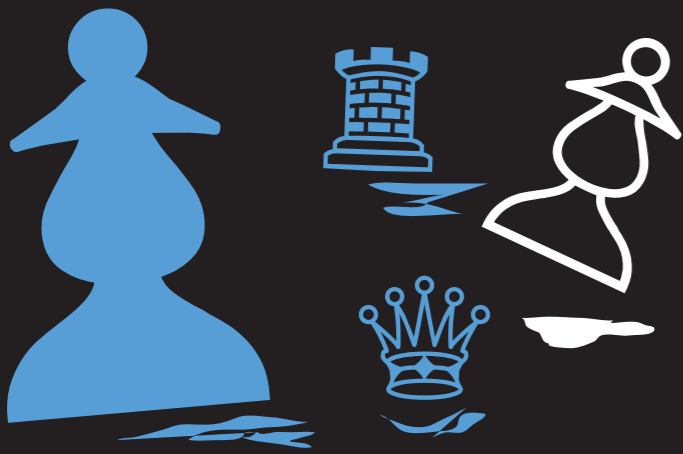


Niina Hakalahden *Tuukka-Omar* on kirja erilaisuudesta ja ystävytydestä. Sen henkilöahmot ovat toinen toistaan oudompia, eikä toisten erilaisuus tunnu häiritsevän ketään.

Shakki harrastavan ja omasta mielestään yhdestä nolosta jutusta kärsivän Tuukka-Omarin isä puhuu erikoisesti ja rentoutuu lentelemällä kaupungin yllä itämaisella matollaan, parhaan ystävän Paavon isä puolestaan autotallistuu, poikien varaäidiksi pestautuu nainen nimeltä Niilo, jolla on kalju tyttö, ja herra Kemppi uhkaa tuhota kaikki maailman porkkanat.

Lämminhenkisestä, mitä erilaisimpia ihmisiä lähentävästä kirjasta voivat nauttia niin pienemmät kuin vähän isommatkin. Jukka Lemmetyn hauska kuvitus kuljettaa omalta osaltaan tarinaa eteenpäin.

Marko Tauriainen



PELIPAIKKOJA JA -VÄLINEITÄ

www.aapeli.com

Aapeli on internetissä oleva maksuton pelipaikka, jonka shakkipalvelimelta löytyy pelikaveri lähes kellonajasta riippumatta. Enemmistö pelaajista on suomalaisia, mutta myös Baltian maiden ja Saksan pelureita (omien lippujensa alla) on yleensä aina muutama. Pelata voi ns. vierailijana, heviuserit yleensä rekisteröityvät ja voivat halutessaan muokata hahmojaan. Peliakoja voi säädellä makunsa mukaan, ja valitun vastustajan tervehtiminen, pelistä kiittäminen ynnä muu lyhyt kommentointi sujuu näppärästi. Puutteena voisi todeta, että vastustajan taso selviää vain kokeilemalla – mitään luokituksia pelaajilla ei ole. Enemmistö pelaajista edustaa keskitasoa, mutta myös aloittelijoita on joukossa. Huippupelaajiin ei täällä törmää.

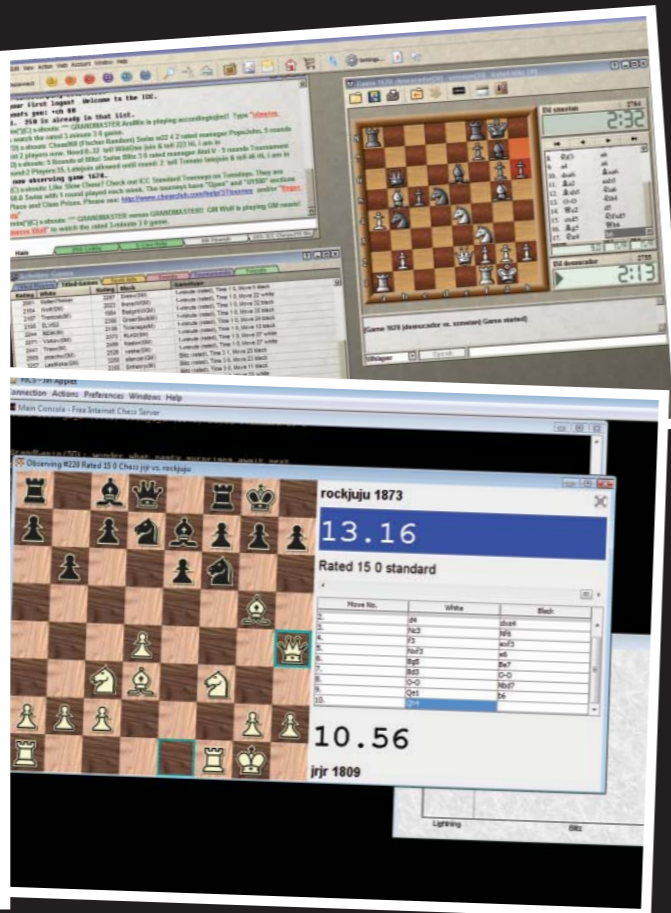


www.chessclub.com

Internetissä toimiva maailmanlaajuinen shakkikerho, josta löytyy omantason vastustaja koska tahansa. Voit pelata minuutin pikapelistä alkaen minkälaisia pelejä tahansa. Vakituinen pelaaminen edellyttää rekisteröitymistä ja jäseneksi liittymistä. Jäsenmaksu on noin 50 euroa vuodessa. Mukana myös maailman huippuja!

www.freechess.org

Kelpo vastine www.chessclub.comille (ICC) on täysin ilmainen www.freechess.org (FICS), josta myös löytyy vastusta aina silloin, kun pelihalu iskee. Ominaisuuksia on tietysti maksullista ICC:tä vähemmän, peruspelaamiseen paikka on täysin riittävä. Normaali shakin lisäksi täälläkin voi päästää mielikuvituksen valloilleen ja kokeilla erilaisia shakin variantteja.



Fritz & Chesster

Aloittelijoille suunnattu Fritz & Chesster opastaa shakin saloihin aivan alkeista lähtien. Animoitujen hahmojen ja ohjelmassa olevien pienospelien avulla on helppo oppia nappuloiden liikkeet ja muut pelin säännöt. Kun tarvittavat perusasiat ovat kunnossa, on mukava siirtyä haastavampien ohjelmien pariin.



Fritz

Lähinnä kilpapelaaajille tarkoitettu pelaava ohjelma, jonka avulla voi katsoa ja analysoida pelejä. Löytää taktiset mahdollisuudet nopeasti, koska pystyy laskemaan miljoonia siirtoja sekunnissa. Uusin versio maksaa noin 50 euroa. Saatavilla on myös muita vastaavia ohjelmia, joista pelivahvuudeltaan paras on tällä hetkellä Rybka.



Mephisto Chess Trainer

Aloittelijalle tarkoitettu shakkikone, jonka kanssa voi harjoitella, kun muita vastustajia ei ole. Koneelle voi asettaa erilaisia miettimisaikoja ja pelityylejä. Heikkoutena on, että kone saattaa pelata täysin järjettömiä siirtoja ja asemia, mutta se käy erinomaisesti ensimmäiseksi harjoitusvastustajaksi. Suomalaisissa tavarataloissa kone maksaa noin 40 euroa.



Shakkikello DGT XL

Monipuolinen digitaalinen shakkikello, jota voi käyttää myös muissa peleissä, kun halutaan rajoittaa miettimisaikoja. Aloittelijallekin shakkikello tuo mukavan lisän pelin jännitykseen ja opettaa järkevään ajan käyttöön. Suomalaisissa verkoshakkikaupoissa maksaa noin 90 euroa. Mekaanisia ja hiukan riisutumpia digitaalisia shakkikelloja saa 30–70 eurolla.



ChessBase

Lähinnä kilpapelaaajille tarkoitettu pelitietokanta, jonka avulla voi katsoa pelejä, tutkia avauksia ja valmistautua tiettyä vastustajaa varten. Uusimmat tietokannat sisältävät miljoonia pelattuja pelejä ja täydentyvät jatkuvasti, joten käyttäjä pysyy ajan tasalla suosituimmista pelitavoista. Uusin versio maksaa noin 180 euroa. Saatavilla on myös muita vastaavia ohjelmia, joista ChessAssistant on lähes yhtä suosittu kuin ChessBase.

www.playchess.com

Playchess.com on aika monipuolinen shakharrastusvaihtoehto, mikäli englanninkielen perusteet ovat hallussa. Selkeän pelilaudan, nappuloiden ja tehokkaan palvelimen ansiosta pelaaminen on miellyttävää. Eritasoisia (useimmat rankattuja) pelaajia maailman eri kolkista on aina paikalla. Vierailijoilla on pääsy aloittelijoiden pariin, ja lapsille on oma alueensa. Ainakin rekisteröitymisen jälkeen on mahdollista myös osallistua turnauksiin ja niin sanottuihin simultaanipeleihin, joissa mestari pelaa samanaikaisesti monen vastustajan kanssa. Myös muun muassa valmennusta ja opetusvideoita on tarjolla, mutta ne ovat maksullisia. Shakki- ja kielitaitojen ohessa täällä kohenee myös maantieto – järjestelmä ilmoittaa etäisyytesi esimerkiksi brasilialaiseen vastustajaan kilometrin tarkkuudella. Pidetään Suomen lippu korkealla!

Koonneet Tuomo Halmeenmäki,
Kimmo Telenius ja Marko Tauriainen



Kuningas joka lupasi liikaa

Teksti Mika Karttunen
Kuvat Valpuri Tauriainen

Hallitsipa kitsas ja ahne kuningas kaukaista maata, jonka pellot pursusivat viljaa ja jolla laiduntavan karjan luut eivät laihuudesta vilkkuneet. Eräänä päivänä koki hallitsija olonsa pitkästyneeksi, kun sotiakaan ei ollut käyty aikoihin.

– Tarvitsen jotain älyllistä haastetta ja virikettä elämäni, tuumaili hän linnan kaarevasta ikkunasta katsellessaan.

Niinpä hän lähetti viestin, jolla haettiin keksijöistä viisain hänen luoksensa.

– Sinä saat kunniatehtävän suunnitella minulle pelin, joka maailman hienoimpana vielä tunnetaan!

Kuninkaan edessä keksijän oli otettava tehtävä vastaan. Viikkoja myöhemmin hän palasi tyytyväisenä esittelemään keksintöään kuninkaalle.

– Mainiota, mainiota, hihkui hallitsija lopputuloksen nähdessään.

– Minä palkitsen teidän mitä jaloimmin! Tuokaa säkillinen leipää tälle suurlle keksijälle!

– Hee... hetkinen vain arvon majesteettini. Jos suvaitsette, niin ehdottaisin viljan jyviin perustuvaa palkkiota, muovaili keksijä palkkiota mielessään.

Kuninkaan lupaama palkkio oli aivan liian kitsas, mutta keksijä pelkäsi päänsä puolesta eikä halunnut suututtaa äkkipikaisena pidettyä kuningasta.

Kiersihän laajalti huhuja, että monen alamaisen hartiat olivat jääneet päättään kaipaamaan. Ei kuningas ollut kuitenkaan hallitsijoista julmin, sillä hän piti aina lupauksensa, ja sen varaan keksijä saattoikin laskea.

– Mitä tarkoittatte, tuhahti hallitsija hunajavedellä viimeisteltyjen viiksiensä alta.

– Haluaisin palkkiokseni shakkilaudallisen vehnän jyviä.

– Shakkilaudallisen! Eihän siitä saa edes pussillista leipää, hörähti hallitsija, maha hyrskyen.

– Olkaa armollinen ja kuunnelkaa, hyvä majesteettini. Kyllä siitä siten saa, kun laitetaan yksi jyvä laudan ensimmäiselle ruudulle ja sitten aina tuplasti seuraavalle. Näin edetään aina viimeiselle 64. ruudulle saakka niin, että jokaisella ruudulla kaksinkertaistuu edellisen ruudun jyvämäärä.

– Hmm... vai niin, aprikoi hallitsija.

– Ehdotan, että teidän majesteettinne lähettää päivittäin yhden ruudun palkkioni, jatkoi keksijä ehdotustaan.

– Tänään siis yksi jyvä, huomenna kaksi ja ylihuomenna neljä, kysyi hallitsija tutkien samalla katseellaan keksijän arvoituksellisia kasvoja.

– Juuri näin, arvon majesteettini. Mitä toimitatte palkkioni?

– Olen teille niin suopea, että käsken kuninkaallista viljalähettiäni toimittamaan

teille lähetyksenne joka aamu heti kukonlaulun jälkeen. Kulkureitinkin taitaa olla vinosti suoraan, niin kuin tässä keksimässänne pelissä tällä lähettillä, röhötti mahakas majesteetti jalopuusta veistetty shakkinappula kädessään.

Ja niin asiasta sovittiin. Keksijä palasi kevein askelin kotiinsa, mutta ei hallitsijakaan sopimusta huonona pitänyt. Hän oli niin ihastunut uuteen suosikipeliinsä, että suunnitteli jo linnan tähystystornien siirtämistä pyöriille kulkemaan, jotta ne liikkuisivat kuin shakkipelissä.

Seuraavana päivänä alkoi jyväralli, jollaista ei ole sen koommin nähty. Keksijän perheen aamut kuuluivat ensimmäisellä viikolla viljalähetin rehvakasta hymyä katsellessa. Ja kyllä siinä sivullisiakin huvitti, kun viljasäkin pohjalta laskettiin yksitellen palkkioon kuuluvia jyviä. Ei niillä jyvillä kenenkään maha täyttynyt, ja viikon eteenpäin edetessä nälkä kasvoi pikkuärtymyksestä isoksi kiukuksi. Seitsemäntenä päivänä vaimo tiuski nälissään keksijälle:

– Oletko ihan tyhmä, kun et ottanut hallitsijan palkkiota vastaan? Luuletko sinä, että muutamalla jyvällä ruokitaan meidät ja kaksi nokinaamaista kakaraa?

– Ole kärsivällinen ja luota minuun. Palkkioni on suurempi kuin ahne kuningas osaa odottaakaan, yritti keksijä rauhoitella vaimoan.

Tilanne rauhoittui hetkeksi, mutta toisen viikon alkaessa nälkä kaapi vatsalaukkua entistä hurjemmin. Tämä sai vaimon ottamaan asian uudestaan puheeksi:

– Sillä vinoilevalla läskimahalla on enemmän viljaa mahassaan kuin siinä löysässä säkissä, jolla sitä viljaa tuo. Ei tällä viljamäärällä voi elää!

Keksijä aneli vaimoan kestämään vielä ensi viikkoon, mutta vaimon kärsivällisyys loppui, eikä hän voinut olla kääntymättä hallitsijan puoleen.

Pitkän matkan kuljettuaan keksijän vaimo saapui suureen linnaan. Hänet ohjattiin nopeasti kuninkaan luokse, linnan pelihuoneeseen.

– Ahaa, nyt minä tiedän, mistä keksijä on saanut idean, että kuningatar on laudan liikkuvien nappula, vinoili kuningas keksijän vaimon nähdessään. – Mikä teidät tuo näin kauas kotoa?

Vaimo esitti nöyränä huolensa päähän sidotun huivin alta, mutta myötätuntoa hän ei saanut. Kuningas katsoi alaspäin vierailijaan ja sanoi:

– Sopimus on sopimus, en kuuna päivänä riko sopimusta, jonka teen.

Samassa kuningas istuutui takaisin shakkilaudan ääreen kananrasvaisia

sormiaan silkkihuiviin kuivaten. Näky oli pöyristyttävä. Vaimo kääntyi, kätki kyynelensä ja palasi kotiinsa.

Toisen viikon puolella välissä koitti viimein aika, jolloin viljalähetys riitti taltuttamaan keksijän perheen nälän. Ja aina sen jälkeen, mitä useammin kukko lauloi, sitä enemmän lähetin ilkkuriset huulet väentyivät alaspäin ja samalla keksijän vaimon ylöspäin.

Kolmannella viikolla lähetin katse alkoi laahata maassa, kun viljakuormaa jouduttiin jo hevosella tuomaan. Pian kuormaa ei kyennyt tuomaan edes kaksi hevosta, vaan tarvittiin kolme ja neljä. Eivätkä ne hevoset olleet pieniä kuin shakkilaudalla vaan ruhtinaan suurimpia ja vahvimpia.

Kun kukko oli kiekaissut 21 kertaa, alkoi kuningaskin hikoilla linnassaan. Ruhtinaalliset viljavarat olivat nimittäin ehtymäisillään. Keksijälle oli toimitettu vasta pieni osuus palkkiosta, mutta viljamäärä oli ylittänyt jo miljoona vehnän jyvää.

Kun kolmas rivi saatiin lopulta päätökseen, hallitsija pyysi keksijän puheil-

lensa. Hän ei halunnut syödä sanojansa, joten hän yritti muotoilla sopimusta uudelleen. Hallitsija lupasi mahtavan asunnon, 20 eekkeriä maata, kymmenen palvelijaa ja 20 härkää sekä kirsullisen kultarahoja. Hallitsijan tarjous oli tällä kertaa keksinnön arvoinen, ja niinpä keksijä suostui muuttamaan aikaisempaa sopimusta. Hymyillen hän toi riemastuttavat uutiset perheelleen.

Illalla vaimo kysyi tulisijan lämmössä mieheltään:

– Olisiko rikkainkaan hallitsija voinut pitää sopimuksesta kiinni sellaisenaan?

Keksijä nojasi eteenpäin niin, että tulen oranssi leimu valaisi kasvoilta veikeän hymyn.

– Ei. Sitä viljamäärää ei löytyisi, vaikka koko maapallon viljavarat laitettaisiin yhteen.

– Jos oikein shakkilaudalla valitsee, voit talonpoikakin tehdä kuninkaasta matin, kuiskasi keksijä vaimolleen iskien leikkisästi silmää samalla. Siitä lähtien tuo veikeä hymy viivähti keksijän kasvoilla aina, kun hän näki shakkilaudan. ■





– Tämä on nyt sitä tuppeen sahattua koivulankkua, Kalle Tanni nauraa.

Sastamalan Stormissa toimiva Shakkitarvike Tanni tekee vuorenvarmasti Suomen parhaat shakkinappulat. Raija ja Kalle Tannin vuodesta 1993 toiminut yritys on maan ainoa shakkinappuloiden valmistaja. Nappulat tehdään käsityönä, alusta asti omin voimin ja omista raaka-aineista perinteitä kunnioittaen.

Teksti ja kuvat Marko Tauriainen

.Ei mikään. puiseva juttu

– Sitähän tämä kaikki alkoi, kun huomasin 90-luvun alussa, ettei kunnan nappuloita saa enää mistään, sanoo **Kalle Tanni**, maanviljelijä ja innokas shakkimies.

Samaa ovat huokailleet monet markettien hyllyjen väleissä haahuilevat asiakkaat etsiskellessään kelvollisia pelivälineitä. Kauppojen nappulasarjat ovat usein huojuvia ja huteria, liian pieniä ja kevyitä ja tehty ties mistä guttaperkasta tai puristemateriaalista, halpa-tuontitavaraa suoraan sanottuna.

Hyvät ideat syntyvät usein henkilökohtaisesta tarpeesta. Siinä missä moni voi vain niellä harminsä, Kalle alkoi suunnitella nappuloiden valmistamista itse.

Tuumasta toimeen

Suomalaista nappulamallia, jollainen Kallella on itselläänkin vuodelta 1972, oli aiemmin valmistettu Tyrvällä sekä ainakin Turussa ja Porissa, mutta enää sitä ei kukaan tehnyt. Oli siis jo aika elvyttää vanhaa perinnettä. Vammalan ammattikoulun opettaja **Ismo Rättäri** innostui Kallen ideasta ja oli alkuvaiheessa apuna ja mukana tuotteen kehittämisessä.

Tannit olivat rakentaneet ulkorakennuksen, jossa oli tarkoitus korjailia koneita, nikkaroida ja viedä sinne talon emännän kangaspuut. Mutta nappulavershahan siitä lopulta tuli.

– Siitä ollaan tyytyväisiä, että rakennuksesta tuli hommaan sopiva, vaikka se ihan eri tarkoitukseen tehtiinkin, **Raija Tanni** sanoo, ja kyllähän rakennuksessa on tilaa toteuttaa alkuperäisiä suunnitelmiäkin.

Nappulan valmistamiseen kuluu 20 vuotta

Automaattisorvi ulvahtaa ja sylkää valmiin näköisen nappulan koriin. Tuntuu, ettei tämä nyt niin vaikeaa voi olla. Raija ja Kalle Tanni nauravat, että yhden nappulan tekemiseen kuluu vähintään 20 vuotta. Sen ikäisenä koivu on parhaimmillaan työstettäväksi. Vanhemmistakin puista nappuloita tehdään.

– Tämä ei ole hätäisen miehen hommaa. Mutta 50-vuotias koivu alkaa olla kovin karkeaa, ja vanhat oksat ovat aina kovia, Kalle opastaa.

Nappuloiden tekeminen alkaakin siitä, että ottaa moottorisahan kouraan ja lähtee metsään. Ennen ja jälkeen sorvauksen on monta työvaihetta.

Kun sopivat puut on kaadettu ja sahattu, ne pitää kuivattaa.

– Ulkona kuivataan puoli vuotta tapulissa, Kalle kertoo.

– Sitten ne vedetään moottorisahalla sopivan mitaisiksi pätkiksi ja siivutetaan sirkkelillä.

Sen jälkeen päästään sorvin ääreen. Aluksi Tanneilla oli käytössään ”iänkaikkisen vanha” puoliautomaattinen sorvi. 50-vuotiaalla laitevanhuksella tehdään vielä nykyäänkin kuninkaille kruunut, mutta muuten nappulat sorvataan uudemmalla automaattisorvilla. Koneella pystyy tekemään 150 nappulaa tunnissa. Asiaan tietysti kuuluu, että Kalle on tehnyt tarvittavat terät itse. Puuta sorvatessa menee hukkaan noin puolet. Onneksi maatalossa purulle on käyttöä karjan kuivikkeena.

Sorvista tulleet nappulat hiotaan – pesukoneessa. Tarkkana saa olla siinäkin, kuten kaikissa muissakin työvaiheissa.





Nappulat sorvataan erikoisvalmisteisilla terillä (vas.). Kallen rakentama "katiska" eli pesukoneen rumpu huolehtii nappuloiden hiomisesta.



Automaattisorvi sylkee ulos noin 150 nappulaa tunnissa, hiukan nappulasta riippuen. Puolet puusta menee puruksi ja sitä myötä karjan kuivikkeeksi.

– Tavaraa pitää olla oikea määrä ja aikaa sopivasti, ettei se klohmi niitä nappuloita, Raija toteaa ja jatkaa:
– Täytyy niitä vielä käsin hioa ja viimeistellä silti. Monivaiheisin työstettävä on ratsu, joka sorvin jälkeen käy vielä jyrsimessä, jossa se saa lopullisen muotonsa. Puuntyöstökoneiden kanssa työskennellessä täytyy olla ajatus mukana. Vahinko käy herkästi.
– Ei tätä saa kyllä väsyneenä tehdä. Jyrsimellä kun tehdään ratsuja, niin ei siinä saa sormet livetä yhtään, Raija varoittaa.

Lopuksi ennen pakkaamista nappulat saavat lakan ja värin sekä pohjalliset. Lakkaus tehdään kolmeen kertaan. Konstit on opittu itse.

– Se on lyhyesti niin, että kourallinen heitetään tuonne ämpäriin ja sieltä nostetaan sitten kuivumaan. Mutta kyllä siinä oli aika homma sitä kehitellessä, Kalle sanoo salamyllykäsesti.

Tyrvääläinen malli

Tannit ovat tuoneet oman kädenjälkensä vanhaan suomalaiseen nappulamalliin. Ratsu ja torni ovat saaneet uusia piirteitä, nappuloiden kokoa on kasvatettu, ja mustat nappulat ovat nykyisin tummanruskeita.

Parannukset ovat pieniä mutta onnistuneita. Suuriin muutoksiin Tannit eivät aio ryhtyä jatkossakaan.

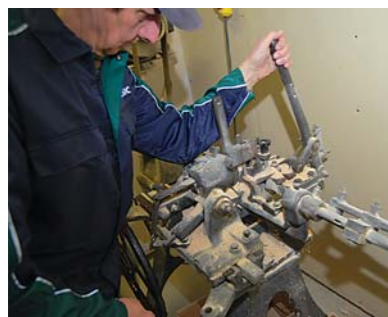
– Me ollaan nyt niin syvällä tässä jutussa. Pidetään kiinni tästä tyrvääläiseksi nimeämästämme mallista. Meidän tytär, **Johanna**, on kyllä puhunut, että tehtäisiin eri väreisiä. Lapsille voisi olla jotain värikkäitä, Raija tuumii ja kertoo apua olleen myös vävykokelaalta.

– Hän kehitti hyvän työtavan painotuksen tekoon. Meillähän on valikoimassa myös painotetut nappulat, Raija muistuttaa.

Tannin nappulat on aina tehty oman metsän koi-vuista, mutta Kalle on kokeillut myös muita puulajeja. Mahongista, punapyökistä ja pihlajasta tulee kaikista kauniinnäköisiä nappuloita. Kalle esittelee myös hienoja visakoivuisia ja katajaisia nappuloita. Visan ongelma on vaikea työstettävyyden, katajaa puolestaan ei ole tarpeeksi saatavilla.

Ystävällinen perheyritys

Shakkinappuloiden tekeminen ja myyminen on Tanneille vain sivutoimi. Pääelinkeino tulee maatilalta, jossa on 35 lehmää. Raijan ja Kallen lapset **Jarmo** ja **Johanna** ovat apuna niin maatilalla kuin Shakkitarvik-



Kuninkaan kruunut tehdään vielä vanhalla puoliautomaatilla.

Ratsun metamorfoosi on monivaiheinen. Ensinnäkin sorvataan "nuijapää", josta ratsun muoto saadaan esiin jyrsimällä.



keessakin. Jarmo on "ulkomaankauppapäällikkönä" vastannut muun muassa kellojen ostamisesta.

Asiakaslähtöisyys ja ystävällisyys ovat läheisiä asioita kaupankäynnissä. Tannin nappulat ovat hyvälaatuisia ja kestäviä, mutta jos joltakulta häviää jokin nappula tai koira sattuu sen syömään, niin Tannit myyvät varanappuloita myös yksittäiskappaleina. Raijan hymyssä suin kertoma esimerkki on hyvin kuvaava:

– Kerran meihin otti yhteyttä yksi asiakas, jolta puuttui yksi nappula. Kun hän lähetti meille kuvan, niin huomasimme, että ne olivat sitä vanhaa mustaa sarjaa, jota me emme tee. Kerroin asiakkaalle, että me emme voi myydä teille arvokkaaseen sarjaanne uutta nappulaa. Sen sijaan löysimme varastosta sarjan samoja vanhoja nappuloita ja lähetimme puuttuvan sitten niistä.

Tannin nappuloita on käytetty jo viitenä peräkkäisenä vuotena shakin massatapahtumassa, joukkuepikapelien SM-kisoissa. Lähes tuhannen pelaajan kilpailu on valtava ponnistus järjestävälle seuralle, ja Tannien nimellisellä vuokralla käyttöön antamat nappulat ovat olleet suuri kädenojennus.

– Ja onhan se aika kaunis näky, kun kaikki nappulat ovat samaa sarjaa, Tannit myhäilevät yhdessä.

Maitotilallisen arjessa askareita riittää. Tanneilla on ollut jo neljä lehmää, jotka kukin ovat lypsäneet 100 000 litraa maitoa! Niistä on seinällä muistutuksena kehystetyt kunniakirjat. Talon väelle ilta ei tule vielä navetassa käynnin jälkeen.

– Kyllä mä ehtoolla, siinä kun pidän huushollista huolen, otan santapaperin käteen ja keittiön pöydän ääressä hion ja valkkaan niitä nappuloita, Raija sanoo.

Samaan aikaan Kalle on jo sorvaamassa seuraavaa satsia. ■



Helsingin Shakkiliitto
Helsingfors Schackförbund

www.kolumbus.fi/shakki.koti
shakki.koti@kolumbus.fi

Sinustako seuraava NAPPULATYTTÖ tai NAPPULAPOIKA?

HSL SHAKKINAPPULATURNAUKSET

VUOSI	NAPPULATYTTÖT	NAPPULAPOJAT
2005	Maria Larionova	Janne Kauppi
2006	Irina Tumanova	Arto Elomaa
2007	Gabriela Ebeling	Dmitri Tumanov
2008	Katariina Larionova	Antti Kemppinen
2009	Mikaela Ebeling	Jan Demidov
2010	Anastasia Mantulina	Timo Syvälahti

HELSINGIN KOULULAISKILPAILUT

VUOSI	ALAKOULUT	YLÄKOULUT	JATKOKOULUT
1999	Teemu Pudas	Perttu Anttila	Mikko Kangasmaa
2000	Kim Räisänen	Teemu Tiinanen	Mikko Kangasmaa
2001	Alexey Sofiev	Rasmus Boman	Antti Arpalahti
2002	Bennie Wardi	Teemu Tiinanen	Kimmo Karvinen
2003	Mikko Kurkijärvi	Kim Räisänen	Kimmo Karvinen
2004	William Linna	Kim Räisänen	Perttu Anttila
2005	Vihtori Immonen	Kim Räisänen	Teemu Pudas
2006	Nikita Nossenko	Vihtori Immonen	Teemu Pudas
2007	Daniel Ebeling	Mikko Kurkijärvi	Lauri Hitruhin
2008	Daniel Ebeling	Vihtori Immonen	Pongsan Ahkuputra
2009	Jan Demidov	Daniel Ebeling	Mikko Kurkijärvi
2010	Dmitri Tumanov	Daniel Ebeling	Arto Elomaa

HELSINGIN KOULUJOUKKUEKILPAILUT

VUOSI	ALAKOULUT	YLÄKOULUT	JATKOKOULUT
1999	Soukka	Sotunki	Ressu
2000	Soukka	Sotunki	Mat. lukio
2001	Soukka	Länsimäki	Sotunki
2002	Kaisaniemi	Espoonlahti	Mat. lukio
2003	Suna	Korso	Maunula
2004	Suna	Korso	Ressu
2005	Suna	Oulunkylä	Ressu
2006	Suom.-venäläinen	Saarnilaakso	Ressu
2007	Suom.-venäläinen	Maunula	Mat. lukio
2008	Suom.-venäläinen	Saarnilaakso	Ressu
2009	English School	Maunula	Ressu
2010	English School	English School	Ressu

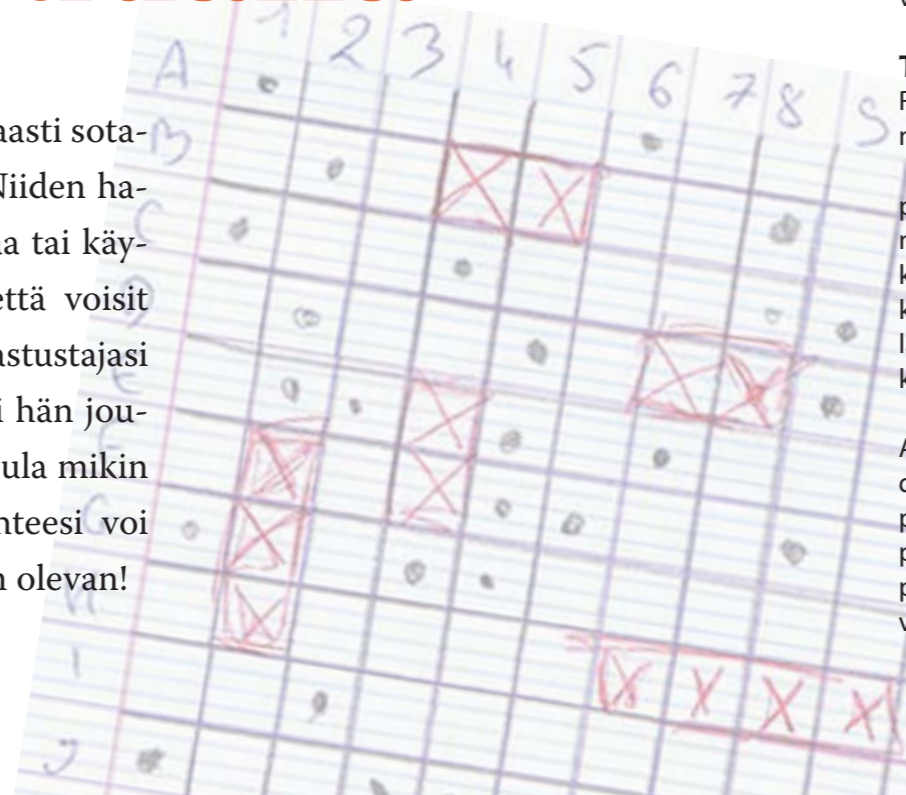


LAIVANUPOTUSTA

shakkilaudalla

Teksti ja kuvat Marko Tauriainen

Häiveteknologiaa käytetään tehokkaasti sotalentokoneissa ja sukellusveneissä. Niiden havaitseminen tutkalla on joko vaikeaa tai käytännössä mahdotonta. Kuvittele, että voisit käyttää samaa hyödyksi shakissa! Vastustajasi ei tietäisi, missä nappulasi ovat. Tai hän joutuisi ainakin arvaamaan, mikä nappula mikin on. Suomalaisessa shakissa pääkohteesi voi olla juuri siinä, missä et uskonut sen olevan!



Suojaudu, etsi vihollinen, hyökkää! Shakki on lautapeli ykkönen, ja pelin tarkoituksena onnistaa vastustajan sotajoukkojen hallitsija, tehdä kuninkaasta matti. Yli 1500 vuotta vanhasta pelistä on kehitetty lukematon määrä versioita.

Vihdissä asuvan **Eero Raitasen** keksimä *Suomalainen shakki* tuo peliin nykyaikaisen ulottuvuuden ja on samalla sekä jännittävää, kiehtovaa että hauskaa.

Peliä pelataan lähes samoin säännöin kuin tavallista shakkia. Nappulat, jotka saa asettaa alkuasemiinsa kahdelle ensimmäiselle riville oman mielensä mukaan, liikkuvat kuten shakissa. Pelissä ei kuitenkaan ole linnoitusta eikä ohestalyöntiä. Pelissä ei myöskään tunneta mattia, vaan pelin voittaa se, joka onnistuu ensimmäisenä lyömään vastustajan kruunupäisen kuninkaan.

Tärkein ero tavalliseen shakkiin on – nyt tarkkana! – ettei vastustaja tiedä, missä ruudussa mikin nappula on. Peli ei kuitenkaan ole sokkoshakki, jota mestarit pelaavat ilman lautaa ja nappuloita. Suomalaisessa shakissa molemmat pelaajat näkevät laudalla olevat nappulat, mutta esimerkiksi valkeiden nappuloiden arvon ja liikkumismahdollisuudet tietää vain valkeilla pelaava. Vastustaja voi vain arvailla – tai päätellä pelin tiimellyksessä!

Siinä pelin kiehtovuus onkin. Riskillä voi tietysti aina yrittää, lyödä summamutikassa jonkin vastustajan nappulan ja toivoa, että se sattuisi olemaan kuningas. Sellaista tapahtuu, onnella on osuutensa. Toisaalta yltiöpäisessä riskinotossa on vaaransa. Aina voi käydä kuin sille entiselle miehelle, joka pelasi koko omaisuutensa yhden hevosen varaan, juuri sen, joka laukkasi ensimmäisessä kurvissa ulos kilpailusta.

Hevosista puheen ollen, vain ratsun liikkeistä voi varmuudella tietää, mikä nappula se on. Kaikkia muita nappuloita voi käyttää taitavasti harhauttaakseen vastustajaa.

Tuumasta toimeen

Raitanen kertoo keksintönsä syntyneen pitkän miettimisen ja askaroinnin jälkeen.

– Lapsena tuli pelattua paljon Monopolia ja muita pelejä. Sitten jossain vaiheessa tuli shakki, pelien kuningas. Shakkihan on sotapeliä, ja sitten kun on tullut kaikkia tutkassa näkymättömiä lentokoneita ja sukellusveneitäkin on vaikea havaita, niin siitä se sitten lähti. Sitten tuli mieleen laivanupotuspeli, ja unet ovat kanssa sellaisia, joista saa inspiraatioita.

Ihan helppoa ei ollut siirtyä ideasta toteutukseen. Aluksi Raitanen porasi tavallisen laudan jokaisen ruudun keskelle reiät sekä asetti nappuloiden pohjaan puutapit. Peliä pelattiin siirtämällä nappuloita pöydän pinnan alapuolella, yläpuolelle näkyivät vain puiset tapit ruuduissa olevista rei'istä. Yksi ahaa-elämys oli muovinen t-lista, josta pelin nappulat on nykyisin tehty.

Yksinkertaisuutta ja mielikuvitusta

Monet uudet pelit voivat olla kauhean mutkikkaita. Sääntöjä on usein vaikka millä mitalla, ja joskus tuntuu, että pelkkien pisteiden laskemiseenkin tarvittaisiin huippuluokan matemaatikkoa.

– Shakki, tammi ja mylly ovat vanhoja ja hyviä pelejä, joiden parissa viihtyy. Joissakin nykyisissä peleissä ohjekirjakin voi olla näin paksu, Raitanen hymähtää ja ojentaa sormensa vaaksan mittaisiksi.

Suomalainen shakki ei vaadi muuta kuin shakki-siirtojen osaamisen. Helppo ja hyvä suunnitelma on hyökätä ja puolustautua samaan aikaan, vastustajaa tehokkaammin. Mestariksi ja kunnan sotastrategiksi tullaan harjoituksen kautta. Ensikosketus peliin saattaa tietysti tuntua jännältä.

– Yhdessä marketissa peli oli esillä tulevaisuuden tuotteena. Ihmiset eivät oikein osanneet aavistaa, että mikä peli tämä oikein on. Aluksi voi olla vaikea mieltää sellainen peli, jossa ei näy mitään, kun kaikki ovat totuneet siihen, että näkyy, Raitanen naurahtaa.

Yksinkertaisuuden lisäksi keksijä penääkin mielikuvitusta.

– Joistakin koottavista leluista saattaa tulla vain yksi häkkyrä, jokin robotti tai kilpa-auto, ja siihenkin ovat ohjeet valmiina. Siinä se sitten on se mielikuvitus. Ei saa yhtään pitää hauskaa. Ihan kuin sitä pelätäisiin.

Shakissa uskotaan olevan noin 10^{43} erilaista mahdollista asemaa, siis luku, jossa on ykkösen perässä 43 nollaa! Kukaan ei ole vielä laskenut, paljonko mahdollisia asemia on Suomalaisessa shakissa, mutta niitä on joka tapauksessa enemmän, kun esimerkiksi sotilaat saavat olla laitariveillä eikä shakkausta tunneta. Vaan olkoonpa asemien lukumäärä mikä hyvänsä, peliä voi muunnella sopimuksen mukaan.

– Jos toinen on kauhean ylivoimainen, peliä voi pelata vaikka niin, että toisella on normaalit shakkinappulat. Annetaanhan monissa muissakin peleissä tasoitusta, Raitanen muistuttaa.

Toisaalta nappuloiden paikat voidaan aluksi vaikka arpoa, niiden määrää voidaan vähentää tai pelata niin, että kumpikin pelaaja asettaa vastapuolen nappulat. Varmaa on, että jos pelaajat pitävät pelistä pöytäkirjaa, niin joku vain tavallista shakkia pelannut hölmistyy sen nähdessään.

– Pitää olla erilaista viihdykettä, ettei kaavoihin kangistu, hymyilee keksijä lopuksi. ♣

Finn Chess®
Eero Raitanen
Ruustinnantie 3
03400 Vihti

Shakki on hieno laji, sanovat Aki, Valtteri ja Markus Nokso-Koivisto. Isä ja pojat harrastavat yhdessä, käyvät kilpailuissa ja harjoittelevat kotona. Pelatessa aikuisen murheet ja kiireet unohtuvat, ja pojat uskovat pelissä opituista taidoista olevan hyötyä myös muissa lajeissa.

Teksti ja kuvat Marko Tauriainen

Perheen harrastus

Luostarivuoren koululla Turussa on pitkät perinteet. Koulu toimi pitkään tyttökouluna, ja vasta kolmisenkymmentä vuotta sitten myös poikia alettiin ottaa kouluun oppilaisiksi. Oppilaina tyttöjä on yhä niukka enemmistö. Tänään poikia kuitenkin on 85-vuotiaassa päärakennuksessa paikalla paljon enemmän kuin tyttöjä. On shakkikilpailun aika.

13-vuotias **Valtteri** ja 11-vuotias **Markus Nokso-Koivisto** ovat mukana koululaisten SM-kilpailussa nyt neljättä kertaa. Kilpailurutiinit alkavat olla hallussa, ja pelaaminen on kivaa. Pojat istuvat keskittyneinä laudan ääressä. Heidän ulkoisesta rauhallisuudestaan huolimatta olen varma, että kumpaakin jännittää, edes vähän. Tiukka kamppailu on meneillään.

Shakki verissä

Valtteri ja Markus oppivat pelin isältään **Akilta** noin viisi vuotta sitten. Shakkiharrastus siirtyy usein isältä pojalle. Nokso-Koivistojen suvussa shakkia on kuitenkin harrastettu laajemminkin. Poikien **Antti**-setä on pelannut maajoukkuetasollakin ja isä oppi pelin salaisuudet 35 vuotta sitten serkultaan. Yhdessä harrastaminen on pojista hauskaa.

– Eikä siitä tule lisäkulujaakaan, kun koko perhe on yleensä reissussa mukana, isä toteaa.

Nokso-Koivistot käyvät kilpailuissa silloin tällöin, eivät ihan niin usein kuin haluaisivat. Pojilla on myös muita harrastuksia, ja aikataulujen yhteensovittaminen on välillä hankalaa. Kun päällekkäisyyksiä tulee, niin sitten mennään sinne, mikä juuri sillä hetkellä tuntuu parhaalta.



Valtteri (vas.) ja Markus Nokso-Koivisto ovat nuoresta iästään huolimatta jo kokeneita shakkikilpailujen kävijöitä.

VINKKEJÄ NUORILLE PELAAJILLE

- ⚠ Älä jännitä, vaan ota rennosti.
- ⚠ Katso aina, onko jokin nappula suissa.
- ⚠ Tee suunnitelma.
- ⚠ Muista kohdella vastustajaa hyvin.
- ⚠ Harjoittele ja lue shakkikirjoja.
- ⚠ Osallistu rohkeasti kilpailuihin.
- ⚠ Älä masennu häviöstä.
- ⚠ Muista myös urheilla, nukkua ja syödä hyvin.

– Tavoitteena on kuitenkin käydä paljon shakkikilpailuissa, Markus sanoo päättäväisesti.

Shakkia harrastetaan myös kotona.

– Harjoitteleme yhdessä ja käymme pelejä läpi, joskus pelaamme, pojat vakuuttavat yhteen ääneen.

– Käymme yhdessä pelejä läpi, ja koetan selostaa, miksi joku siirtää näin tai noin. Pojat pelaavat keskenään, mutta alkavat aika usein nujakoida, Aki hymähtää.

Kiistatilanteita ei voida aina välttää. Shakissa lähisukulainenkin on se pahin vastustaja, joka täytyy nujertaa. Akista tuntui erityisen hauskalta aikanaan voittaa oma serkkupoika, Valtterista on kivaa voittaa isä pikapelissä.

– Ja minä haluan voittaa Valtterin, Markus hymyilee.

Kinat unohtuvat nopeasti eikä kaunaa kanneta. Vaikka voittaminen tuntuukin hyvältä, ei se välttämättä ole shakissa tärkeintä. Itse peli ja pelitapahtuma ovat jänniä ja kiehtovia. Toisten pelien seuraaminen on mukavaa. Peli kehittää myös monenlaisia taitoja ja tuo uusia kavereita.

Kamppailua isolla K:lla

Nokso-Koivistojen kotiseura, Loimaan Shakkikerho, on lähtenyt uuteen nousuun pitkälti Akin tarmokkuuden ansiosta. Seura oli perustettu jo vuonna 1939, mutta kuten monissa muissakin seuroissa sen toiminta oli välillä virkeää ja välillä uneliaampaa, kunnes nuukahti 80-luvulla lähes kokonaan. Nyt Loimaan Shakkikerhoon on tullut pelaajia myös naapurikunnista. Pojille riittää pelikavereita, kun nuorisoaikin on mukavasti mukana.

– Virkeyttä ja eloisuutta toi, kun toimintaan saatiin samanikäisiä ja samantasoisia lapsia ja nuoria, jotka saavat nostetta aikaiseksi aktiivisuudellaan ja vilpittömyydellään, Aki sanoo.

– Olen pitänyt ajoittain nuorille koulutusta joko koulukerhossa tai kotonani. Tärkeintä kuitenkin on, että on jokin pelipaikka, jossa pelataan säännöllisesti ja josta löytyy useampia eri vastustajia.

Shakin olemuksesta käydään toisinaan tiukkasanaisiakin väittelyitä pelaajien kesken. Jotkut pitävät shakkia tieteenä ja toiset taiteena, kun kolmannet taas kallistuvat urheilun puoleen. Nokso-Koivistojen perheessäkään asiasta ei ole täyttä yksimielisyyttä. Isän mielestä ei ole hirveästi merkitystä sillä, miksi kukin lajia haluaa nimittää.

– Kovaa kamppailua se joka tapauksessa on, hän tuumii.

Vaaka kallistuu lopulta toiseen reunaan:

– Kyllä se taistelun takia urheilun puolelle menee.

Pojat eivät ole isänsä kanssa samaa mieltä, vaikka Valtteri myöntääkin kamppailun olevan kovaa.

– Shakki on taidetta, he toteavat yksissä tuumin.

Siitä Nokso-Koivistot ovat kuitenkin kaikki yhtä mieltä, ettei shakki ole mutkattoman helppoa.

– Vaikeinta on löytää suissa olevia nappuloita, Markus toteaa.

– Minulle keskipelit ovat vaikeimpia, sanoo Valtteri.

Isästä vaikeaa on olla nöyrä ja harjoitella tunnollisesti.

– Helpointa taas on munia kovalla työllä rakennettu asema, hän naurahtaa. ▣

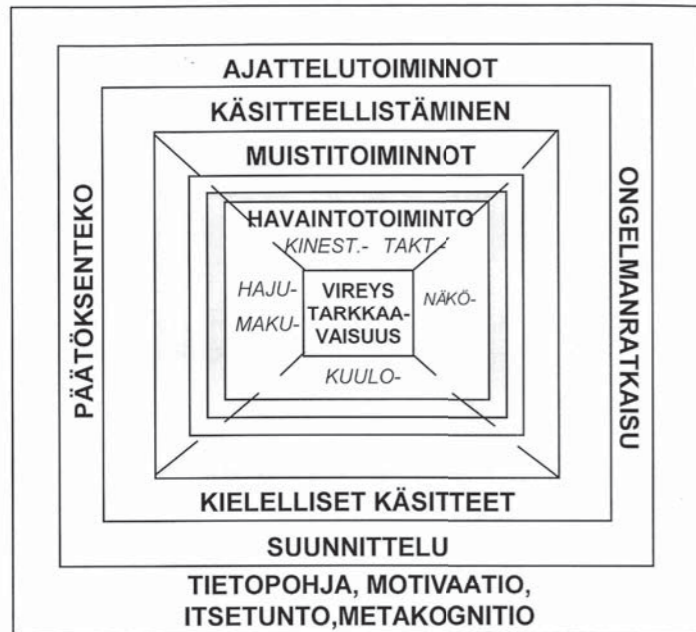


Wille Ruotsalainen

OPPIMISEN **ytimeen!**

Tarkkaavaisuuden ongelmat ovat lisääntyneet viime vuosina. On perusteltua kysyä, onko tehokas oppiminen ylipäättään mahdollista ilman tarkkaavaisuuden suuntaamista ja oikeata vireystilaa? Luodaanpa katsaus kognitiivisiin toimintoihin yleensä.

KOGNITIIVISET TOIMINNOT JA TAIDOT



Kaija Matilainen 1999

Vireys ja tarkkaavaisuus ovat perustavaa laatua olevia kognitiivisia toimintoja ja taitoja, jotka ovat kaiken oppimisen ytimessä. Ajattelu- ja muistitoiminnotkin harovat tyhjää ilman tarkkaavaisuutta suhteessa opittavaan asiaan. Otteen muodostaa herpaantumatonta tarkkaavaisuutta ja aistien oikea vireystila. Tarkkaavaisuuden ollessa kohdallaan koko toiminnanohjaus pelaa.

Tarkkaavaisuuden kehittämiseen on toki tarjolla erilaisia menetelmiä, mutta mitään viisasten kiveä ei ole vielä käännetty. Tarjolla on lääkkeitä, aivojumpsua, keskittymisen harjoituksia ynnä muuta. Edelleen tarkkaavaisuushäiriöiden kuntoutusta on esimerkiksi kokeiltu ns. koutsiryhmissä, joissa tavoitteena on ollut muun muassa itsearviointin kautta oppia tunnistamaan omaa tarkkaamatonta käytöstään. (NMI-bulletin 3/2009). Koutsiryhmissä saavutettujen oppien siirtyminen luokkatyöskentelyyn oli kuitenkin vaihtelevaa.

Tarkkaavaisuuden kuntoutusryhmien vaihtelevat tulokset saavatkin selittyä juuri sillä, että esimerkiksi ala-asteen ikäisen pojan pitää kiinnostua aidosti

jostain pelistä tai lajista harrastaakseen sitä pitkäjänteisesti. Voi myös kysyä, ovatko alaluokkien pienten lasten neurologiset valmiudet tarpeeksi kehittyneet itsensä arvioimiseen?

Pelit, musiikki, käsityöt ja taiteet pitkäjänteisyyden kehittäjänä

Vanhastaan opettajat tietävät, että soittoa tai urheilulajeja, käsitöitä ja erilaisia taiteita harjoittelevat oppilaat ovat usein pystyviä keskittymään opetettavaan asiaan, kykeneviä harjoittelemaan opittua ja ottamaan vastaan ohjeita. Oppilaat tietävät, että vaikeakin asia on mahdollista saavuttaa harjoittelun ja ponnistelun kautta.

Entäpä ne oppilaat, jotka eniten vihaavat juuri pitkäjänteistä harjoittelua. Miten saada heidät harrastamaan sitä? Joskus tällainen "huijaus" saattaa onnistua, sillä monilla normaaliälyisillä mutta tarkkaavaisuuden ja toiminnanohjauksen ongelmista kärsivillä lapsilla on kuitenkin tarve näyttää, että älli pelaa. Erityisesti pelit vetävät poikia. Shakkipeli antaa kielestä, musiikkisuudesta tai liikunnallisuudesta riisutun mahdollisuuden itsensä ilmaisuun.

Monet muutkin kuin toiminnanohjauksesta kärsivät erityisryhmät kuten cp-vammaiset, liikuntarajoitteiset, erityislahjakkaat ja näkövammaiset voisivat hyötyä shakkipelin tarjoamasta oppimiskehityksestä, jos ohjauksen pelin perustaitojen oppimiseen olisi heille tarjolla.

Shakkipelin oppimiskehys

Shakkipelin sisältämiä kognitioita on eritellyt ranskalainen kasvatustieteilijä **Michel Noir**, joka seurasi shakkikursseja seuranneita kursseja kolmen vuoden ajan ja vertasi tuloksia vastaavassa sosioekonomisessa viitekehityksessä eläviin oppilaisiin. Hän eritteli väitöskirjassaan (2002) seuraavia elementtejä, joita shakkipeli pitää sisällään.

Oppilaiden suoritumisen arvioinnissa käytetyt kriteerit	Shakkikursseja seuranneiden oppilaiden tulokset keskiarvoon nähden
ongelmanratkaisutaidot	+ 32 %
intuitiivisen reaktion itsesäätely	+ 50 %
kielelliset valmiudet	+ 25 %
keskittyminen	+ 50 %
analysoinnin nopeus	+ 13 %
muistikapasiteetti	+ 22 %

Tarkkaavaisuuden ja toiminnanohjauksen kannalta huomio kiinnittyy tämän tutkimuksen tuloksissa huimaan intuitiivisen itsesäätelyn lisääntymiseen. Tarkkaavaisuuden ydinongelmaksi on sekä aikuisilla että lapsilla tehtyjen tutkimusten perusteella nostettu juuri käyttäytymisen inhibitioiden ongelmat. (NMI-bulletin 3/2009)

Näiden mukaan yksinkertaisen käyttäytymisen säätelyn (kuten vuoron odottamisen, ylettömän puhumisen tai toiminnan tarpeen) kypsyminen edellyttää tarkkaavaisuuden ylläpitämistä ja toiminnanohjauksen taitojen kehittymistä. (NMI-bulletin 3/2009)

Yksinkertaisia shakkipelissä vaadittavia itsesäätelyn elementtejä ovat hiljaisuus pelin aikana, kosketetun nappulan siirtäminen (käsiensä hallinta), vastustajan siirron huomioiminen, peliajan kulumisen seuraaminen. Peliin kuuluu myös vastustajan kunnioittaminen, oikeudenmukaisuus, pettymysten sietäminen ja tietoisuus vastuullisuudesta omissa siirroissa; jos pelin häviää karkeaan virheeseen, ei voi syyttää toisia, säättä, sattumaa tai huonoa tuuria.

Silti shakkipelikään ei tuo kaikille "ihmeparannusta" tarkkaavaisuuden ja toiminnanohjauksen ongelmiin. Se voi kuitenkin kuntouttaa ja rikastaa lapsen tai nuoren elämää ja integroida hänet muuhun joukkoon.

Shakkipelin sudenkuopat

Toiminnanohjauksen ongelmista kärsivillä oppilailla on shakkipelin opettelemisessakin vaarana lopettaa tai alisuoriutua erityisesti häviön hetkellä. Kysehän on lopulta kamppailusta voitosta. Häviön hetkellä itsetunto on aloittelijalla helisemässä. Siksi myönteinen palaute, huomiot onnistuneista yksittäisistäkin siirroista ja häviämisen tuomien tunteiden käsitteleminen on tärkeää. Tullakseen pelaajaksi aloittelijan on ylitettävä tämä ansa.

Shakin harrastajien sukupuolinen jakautuminen (poikadominanssi) pudottaa suurimman osan tytöistä pois viimeistään yläasteella. Missään muussa lajissa kuin shakissa ei esimerkiksi kilpailu kansalliselle huipulle pääsemiseksi olisi tytöille vastustajien vähyyden takia yhtä helppoa kuin shakissa Suomessa. Shakkia harrastavia tyttöjä on siitä huolimatta vain kourallinen, ja hekin ovat usein maahanmuuttajataustaisia. Toisaalta esimerkiksi teini-ikässä shakin kautta olisi helppo tutustua toiseen sukupuoleen ja solmia sosiaalisia suhteita – yli kaikkien rajojen.

Parhaimmillaan shakki luokan erillisenä sukupuolien, sukupuolten ja erilaisten etnisten ryhmien välillä. Kun kokonainen luokka saadaan pelaamaan shakkia, luodaan uusia suhteiden verkostoja, jotka säteilevät muuhun oppimiseen parantuneena luokkahenkenä. Suurin sudenkuoppa onkin usein juuri se, että harrastus loppuu pelaajien vähyyteen koululuokissa.



Shakkipeli opettaa myös oppimisen taitoja.

Yhteiskunnan uhraukset lasten ja nuorten ajattelun taitoihin, esimerkiksi maksamalla kerhoja ohjaaville opettajille täyttä palkkaa kerhotunneista peruskoulussa, kannustaisi opettajia pitämään niitä nykyistä enemmän. Näin saataisiin opettajien resurssit paremmin käyttöön ja luotua koulusta vaihtoehto, mitä tarjota niille lapsille ja nuorille, joiden vanhemmilla ei ole varaa esimerkiksi taiteen tai urheilun kohonneisiin harrastusmaksuihin.

Lasten ja nuorten ajattelun taitoihin panostaminen muun muassa shakkipelin muodossa on vapaa-ajan taitojen opettamista siinä missä muutkin hyvät harrastukset. Ne ohjaavat yhteisöllisyyteen ja hyviin valintoihin. Yksilön kannalta tämä tarkoittaa vapaa-ajan mielekästä käyttöä, rikkaampaa elämää ja henkistä hyvinvointia. ■

Lähteet:

Kognitiiviset taidot: Kaija Matilaisen luennot erityispedagogiikan kurssilla Kognitiiviset prosessit (2000) Michel Noir (2002): *Le développement des habilités cognitive de l'enfant par la pratique du jeu d'echec: Essai de modelisation d'une didactique du transfert*. (Universite de Lyon II, 2002) NMI-bulletin 3/2009 (Miyake 2005), (Barkeley, 1997; Nigg 2000; Willcut, Doule, Nigg, Faraone & Pennington, 2005)

Pidän shakkikerhoa parhaana kerhona

Shakin koulukerhoja on keväällä 2010 toteutetun kyselyn perusteella noin 200 kappaletta, joissa on yhteensä noin 3000 oppilasta. Pohjoisin koulukerho löytyy Sodankylästä ja itäisin Joensuusta. Suurimmassa kaupungeissa on luonnollisesti eniten kerhoja ja oppilaita.

Koulukerhojen vetäjinä toimii hyvin erilaisia opettajia. Tätä artikkelia varten haastattelin kahta vetäjää, jotka ovat

taustoiltaan hyvin erilaisia: **Kai-Ari Lundell** on Vantaan Pähkinärin koulun opettaja, joka on vetänyt koulussa shakkikerhoa jo noin 30 vuotta, mutta ei ole itse pelannut koskaan kilpailuissa. **Sauli Tiitta** on shakkimestari, joka on muutaman vuoden ajan vetänyt ammatikseen noin 15 koulukerhoa viikoittain. Yhteistä heissä kuitenkin on, että kumpikin on ohjannut shakin poluille jo likemmäs 1000 koululaista.

Minkä ikäisenä shakin opiskelu kannattaa aloittaa?

KL: Kaikenikäiset oppivat, mutta kerhoon kannattaa tulla heti, kun koulu alkaa. Hyvä aloitusikä olisi varmaan 5 vuotta. Ennen Pähkinärin päiväkodissa opetettiin shakkia ja lapset olivat hyvin innostuneita.

ST: Ikä ei vaikuta tähän niin paljon kuin lapsen luonne. Mikäli lapsi jaksaa keskittyä opetukseen, ei iällä ole suurta vaikutusta. Minulla on muutamia eskari-ikäisiä lapsia kerhoissa, ja he tuntuvat pärjäävän hyvin shakkikerhossa. Jopa 4-vuotias poika kävi muutaman kerran tutustumassa shakkikerhossa, ja hän teki seuraavan

kauniin matin 8-vuotiaasta shakinpelaajasta. Nelivuotias pelasi valkeilla väreillä: 1.e2–e4 g7–g6 2.Rg1–f3 Lf8–g7 3.Rb1–c3 Lg7×c3 4.d2×c3 b7–b6 5.Dd1–d5 Rb8–c6 6.Lf1–c4 Rg8–f6 7.D×f7 matti! Eli mikäli innostusta shakkiin on, niin ikä ei ole ongelma!

Kuinka nopeasti lapsi oppii siirrot?

KL: Siirtojen oppimiseen menee aivan aloittelijalta pari kolme kerhokertaa.

ST: Shakin säännöt on melko helppo oppia, sääntöjen oppimiseen menee aikaa noin 30 minuuttia. Perussiirtojen lisäksi on olemassa kolme erikoissääntöä: sotilaan korottaminen, linnoittautuminen sekä ohestalyönti. Näistä etenkin ohestalyönnin oppiminen voi tuottaa ongelmia.

Millaiset lapset oppivat helpoiten shakkia?

KL: Kaikenikäiset ja kaikenlaiset lapset oppivat. Mutta jos aikoo pärjätä kilpailuissa, pitää olla keskittymiskykyä ja kilpailuviettä, täytyy valmistautua itsestään myös.

ST: En tiedä millaiset lapset oppivat helpoiten, mutta toiset lapset tuntuvat omaksuvan shakin periaatteita helpommin kuin toiset. Ja pelaavat shakkia yllättävän hyvin lyhyen harjoittelun jälkeen.

Onko poikien ja tyttöjen oppimisessa eroja?

KL: Ei ole. Tytöt vaativat kavereita mukaan, niin silloin homma sujuu. Tyttöjen suhteellinen määrä on kasvanut. Nyt ehkä kolmannes on tyttöjä, ennen heitä oli yksi tai kaksi.

ST: Käsitykseni mukaan ei ole. Sen olen huomannut, että tytöille on poikia tärkeämpää, että heillä on läheisiä ystäviä koulushakkikerhoissa. Kerhot ovat usein valitettavasti erittäin poikavoittoisia.



Shakkimestari Sauli Tiitta on ammattilainen shakin opettajana.



Opettaja Kai-Ari Lundell on vetänyt monenlaisia koulukerhoja. – Shakkikerho on paras, hän sanoo.

lainen kilpailu, jossa on sopivan tasoista vastusta. Suosittelen lapsille aluksi shakkikilpailuja, joissa on muitakin lapsia. Lapsi on usein valmis osallistumaan kilpailuihin, kun hän ymmärtää miten shakkinappuloita kannattaa pelata avauksessa ja kun hän pyrkii tekemään linnoittautumisen jokaisessa pelissä.

Onko kilpaileminen tärkeää lapsille?

KL: Lähes kaikki oppilaat rakastavat shakin kilpailullista puolta. Jotkut eivät kestä tappioita ja lopettavat sen takia, mutta heitä on hyvin vähän, ehkä yksi lukuvuotta kohden.

ST: Jotta shakki jäisi elämänikuiseksi harrastukseksi, on kilpailupelaaminen tärkeää. Mikäli esimerkiksi koulukerhon paras pelaaja ei pääse mittaamaan taitotasaan muiden kuin kerhokavereiden kanssa, voi hänelle jäädä kuva, että muista lapsista ei ole shakkivastusta. Tällöin lapsi voi lopettaa shakin harrastamisen. Etenkin lasten shakkikisoissa lapsi saa oikean kuvan pelivahvuudestaan, ja kisat saavat usein lapsen haluamaan panostaa shakkiin enemmän.

Miksi shakkia kannattaa opettaa ja opiskella?

KL: Pidän shakkikerhoa parhaana kerhona. Olen pitänyt atk-kerhoja, erilaisia liikuntakerhoja ja kuvikerhoja myös. Parasta shakkikerhossa on, että kaikenikäiset lapset pelaavat toisiaan vastaan. Joku kutonen jättää ekaluokkalaista vastaan kuningattaren ja vaikka toisen tornin pois, johan alkaa tulla haastetta. Lapsi oppii kunnioittamaan toista, kestäämään voitot ja tappiot. Kilpailuissa ennen ja jälkeen matsin aina käteillä. Jos voittaa matsin pitää mennä ulos lenkille, ja jos häviää, niin vessa on hyvä paikka mennä itkemään. Isommat lapset opettavat pieniä.

Itse olen sitä mieltä, että shakista pitäisi tulla oppiaine peruskoulussa, 3.–6. luokilla pakollinen 2 tuntia viikossa ja yläkoulussa valinnainen. Shakilla on niin paljon myönteisiä välillisiä vaikutuksia koulunkäyntiin. Shakki sopii aivan mainiosti myös erityisoppilaille. Joskus kerhossa on ollut autistisia poikia, jotka pärjäsivät mainiosti. Shakki nosti heidän itsetuntoansa huomattavasti, kun he voittivat niin sanottuja normaaleja poikia.

ST: Shakissa ei tule hyväksi pelaajaksi vain pelaamalla. Shakissa on tärkeää oppia tietämään, miksi jokin siirto on hyvä tai huono. Tähän auttaa, jos joku opettaa, mihin asemassa kannattaa pyrkiä ja mikä on hyvä ja huono siirto. Myös shakkikirjojen lukeminen auttaa ymmärtämään syvemmin ja paremmin shakkia. ♣

Mikä on vaikeinta shakin oppimisessa ja opettamisessa?

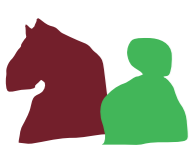
KL: Alakoulujen kerhoissa on nykyään vaikeaa se, että kaikki eivät jaksaa pelata shakkia ensimmäisestä luokasta kuutoseen saakka. On turhauttavaa, kun oppilas on juuri saatu shakin ekalle portaalalle, niin viitosella sitten lopetetaan. Tietokonepelit ja muut harrastukset vievät monia shakkiseluja. Ennen oli mahtavaa, kun pojat ja jotkut tytöt jatkoivat vielä yläkoulussa ja lukiossakin. Jotkut oppilaat ovat saaneet shakista elinikäisen harrastuksen.

ST: Lapsen tulisi oppia harkitsemaan siirtojaan eikä tehdä ensiksi mieleen tulevaa siirtoa. Tätä on kuitenkin vaikea opettaa, kun itse pelitilanteessa jännitys usein saa lapsen pelaamaan liian nopeasti. Lisäksi, kun laskee eri siirtovaihtoehtoja, on vaikeaa ymmärtää, mikä siirroista on paras. Usein päätös perustuu shakin asemallisiin seikkoihin, joiden eroja voi olla vaikea ymmärtää.

Kuinka pian lapsi voi osallistua kilpailuihin?

KL: Koulun omiin kisoihin kaikki osallistuvat joulun jälkeen. Aivan parhaat pääsevät saman tien jo kunnan kisoihin. Yksi aloittelija voitti Vantaan kisoissa samaa vuonna jo hopeaa alakoulujen 4.–6. sarjassa, silloin kun Vantaan kerhojen taso oli Suomen paras. Kerhoja oli silloin Vantaan kouluissa paljon, kyse on 1980-luvusta.

ST: Ensinnäkin lapsella tulee olla oma halu lähteä pelaamaan kilpailuihin. Toiseksi on hyvä valita sel-



Shakkikoulu Intellekt

Eräs menestystarina

Helsingissä toimiva shakkikoulu Intellekt on onnistunut erinomaisesti valmentamaan nuoria shakinpelaajia: hienoa menestystä on tullut sekä Suomessa että ulkomailla nuorten kilpailuissa. Sellaiset nimet kuin **Irina Tumanova, Dmitri Tumanov, Katariina ja Maria Larionova, Jan Demidov ja Tomi Kugappi** ovat nuoresta iästään huolimatta ehtineet tulla tutuiksi kaikille nuorten shakkikilpailuja seuraaville – eikä vain Suomessa.

Vakuuttumisen shakkikoulun toiminnan tuloksista voi aloittaa vilkaisemalla nuorten pelaajien vahvuuslukuja. Alle kahdeksanvuotiaiden listakärki Suomessa on Intellektin pelaaja, 10-vuotiaiden vahvuuslistalla sijat 2–4 ovat intelletiläisillä ja alle 12-vuotiaiden listaykkönen on jälleen yksi tämän pienen shakkikoulun kasvatti.

Mikä kumma on Intellekt ja miten se on onnistunut siinä, mistä moni vain haaveilee? Seuraavassa tietoa näistä ja vähän muistakin asioista.

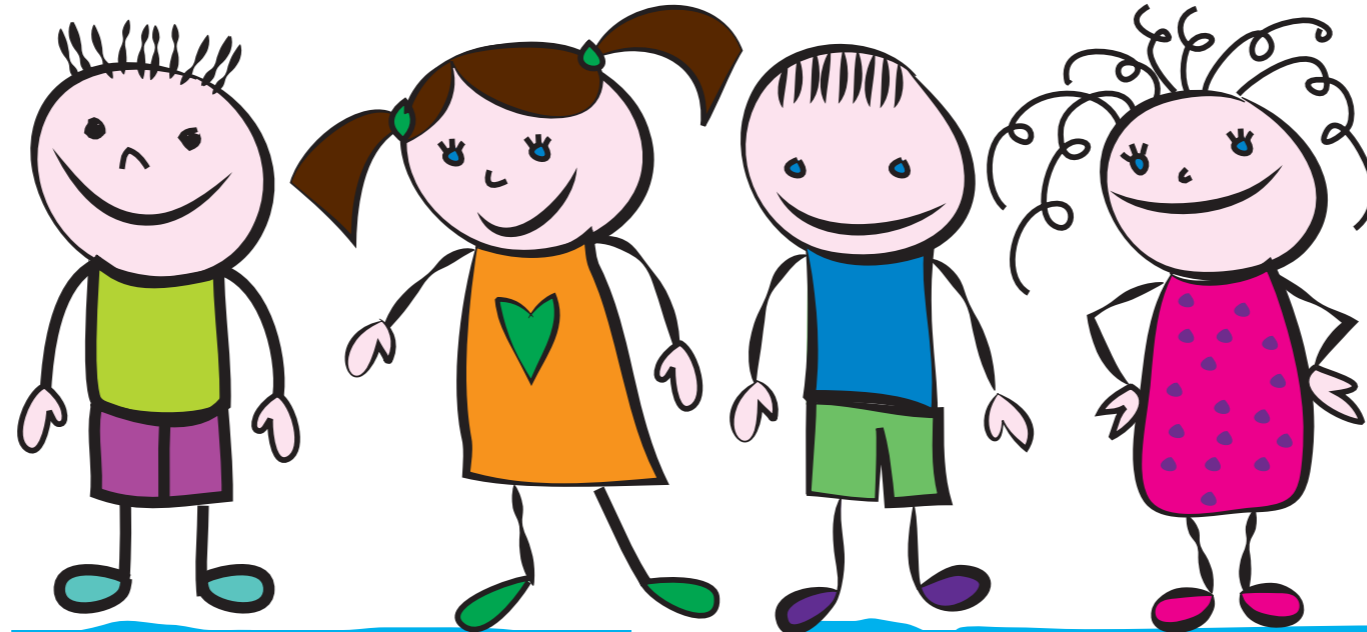
Shakkikoulu teoriassa ja käytännössä

Shakkikoulu Intellekt on perustettu vuonna 2001, sen virallinen rekisteröitymispäivä on 14.9.2003. Intellektin voimakaksikko on **Lilia Mavritcheva ja Juri Mavritchev**. Duo kertoo työnjakonsa olevan harvinaisen selvän: Juri opettaa lapsia, Lilia järjestää kaikki muut asiat.

Mitä shakkikoulu tekee, keitä se opettaa ja miten? Ainakin Intellekt on löytänyt toimivat tavat, joista voi olla apua muillekin Suomessa toimiville nuorten opettajille.

Lilia ja Juri kertovat, että Intellektissä on 20–30 lasta, joiden iät vaihtelevat viidestä viiteentoista vuoteen. Oppilaat on jaettu alkeis- ja jatkoryhmiin.

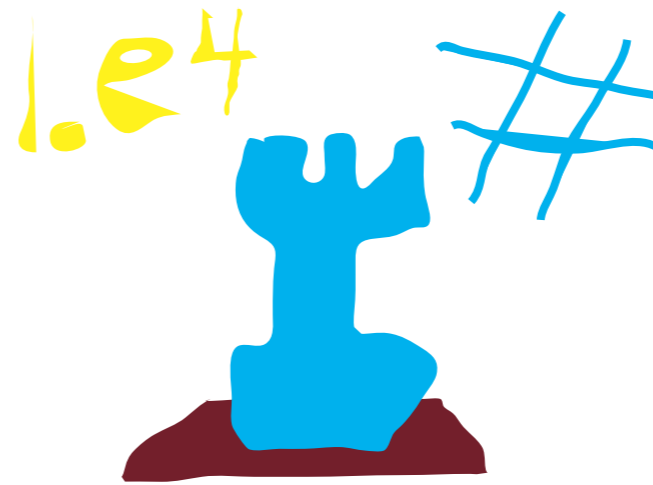
Opiskelun aloittamisen edellytys on yksinkertaisesti se, että oppilas tuntee shakkinappulat ja shakin perusasiat. Koska oppilaat ovat nuoria, niin monimutkaiset teoretisoinnit jätetään ainakin aluksi syrjään. Opiskelun tavoite on herättää ja pitää yllä kiinnostusta shakkiin ja itsenäiseen pelaamiseen, ei pelkästään tiedon antaminen.



Opetusta on kahdesti viikossa: perjantaina tunti teoriaa ja kaksi tuntia peliaikaa (klo 17–20). Sunnuntaina on alkaen kello 10 alkeisryhmä, jonka opetuksen kesto on 1,5 tuntia. Edelleen sunnuntaina on klo 12 alkaen jatkoryhmä. Sen ohjelmassa on perjantaiseen tapaan ensin yksi tunti teoriaa, sitten turnuspelaamista. Tässä peliaika on 20 + 20 minuuttia ja pelaajat pitävät peleistä pöytäkirjaa. Näistä kilpailuista lasketaan jokaiselle pelaajalle oma vahvuusluku.

Eikä tässä vielä kaikki: jos lapsi on hyvin kiinnostunut shakin oppimisesta, Juri voi järjestää henkilökohtaisia tunteja kotona kerran viikossa, peräti 3–4 tuntia jokaisen kanssa. Oppiminen ei rajoitu vain näihin tunteihin, vaan lapset saavat kotitehtäviä. Ohjelmassa on esimerkiksi shakkipelin teoriaa ja erilaisia harjoituksia.

Juri toteaa, että opetuksessa korostetaan pelin tärkeitä vaiheita: avauksia, keskipelejä ja loppupelejä. Lasten teorian osaamista testataan kerran kuu- kaudessa.



Kotimaisesta koivusta valmistetut
laadukkaat ja viimeistellyt

shakkinappulat



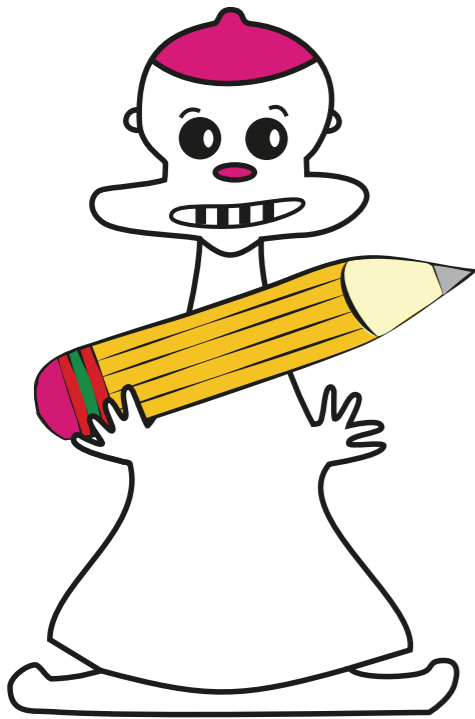
- Nappuloissa pohjalliset
- Kuninkaan korkeus 90 mm
- Kuninkaan pohjan halkaisija 32 mm
- Ratsu yhdestä puusta

Meiltä myös muut shakkitarvikkeet!

Raija ja Kalle Tanni, Tannintie 53, 38220 Sastamala,
puh (03) 515 5305, gsm 0400 634 998,
info@shakkitarvike.fi | www.shakkitarvike.fi

PUUHA- NURKKA

Koonnut Marko Tauriainen



MAAILMANMESTARIT

Etsi alla olevasta sanaruudukosta viisitoista shakin maailmanmestaria, joiden nimet näet oikeanpuoleisessa listassa. Nimet voivat sijaita missä hyvänsä pysty-, vaakaa tai vinosuunnassa.

Y	H	S	A	M	L	A	T	I	C	STEINITZ
D	C	N	P	R	K	H	V	S	B	LASKER
R	A	T	K	A	R	P	O	V	O	CAPABLANCA
E	P	Ä	J	T	S	Y	P	F	T	ALJECHIN
H	A	P	Ö	C	X	S	A	N	V	EUWE
C	B	E	A	U	Z	V	K	T	I	BOTVINNIK
S	L	T	L	L	K	O	D	I	N	SMYSLOV
I	A	R	J	P	R	R	N	H	N	TAL
F	N	O	E	U	A	A	A	N	I	PETROSJAN
L	C	S	C	K	M	P	N	E	K	SPASSKI
A	A	J	H	E	N	S	A	U	F	FISCHER
S	V	A	I	D	I	A	X	W	Q	KARPOV
K	C	N	N	T	K	K	T	E	A	KASPAROV
E	S	T	E	I	N	I	T	Z	T	KRAMNIK
R	I	N	V	O	L	S	Y	M	S	ANAND

ANAGRAMMIT

Alla olevassa listassa on kymmenen sanaa, joiden kirjainten järjestystä muuttamalla saat shakkiin liittyviä sanoja. Vihjeet pyrkivät helpottamaan tehtävääsi, mutta voit toki peittää ne halutessasi.

Tehtävien vastaukset sivuilla 48.

SAUVA	Pelin ensimmäinen vaihe.	
LAATU	Nappulat ja...	
MITTA	Päätää pelin.	
TIPAT	Huvittava tasapeli.	
IRTOSI	Tehdään nappulalla.	
TOIVOT	Aina mieluisa.	
TURHAA	Verbi tahalliselle materiaalihäviölle.	
KELVATA	Ei mustat vaan...	
ROKOTUS	Sotilaalle lopuksi.	
MOLEMMISTA	Taktiikkaan perustuva siirtosarja.	

KUKA HUIPPUPELAAJA

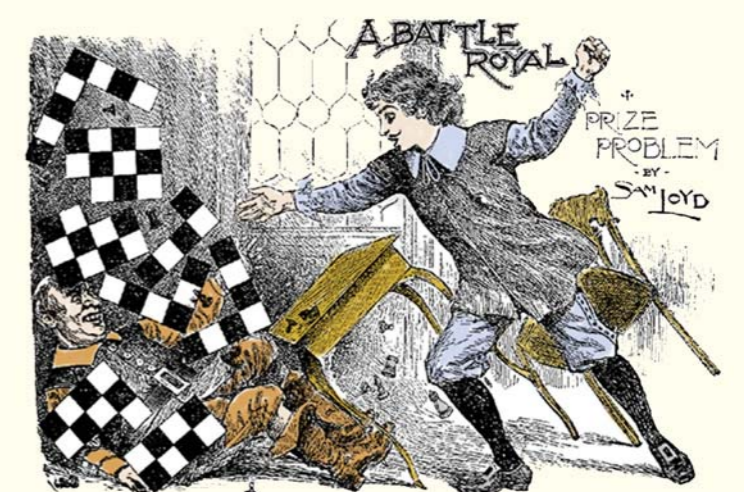
- | | | | |
|--|--|---|---|
| 1. Lopetin koulunkäynnin jo 13-vuotiaana. | 1. Näyttelin pääosaa lyhytelokuvassa <i>Shakkikuume</i> vuonna 1925. | 1. Synnyin kauan sitten, tarkalleen 6.7.1818. | 1. Synnyin 18.3.1969. |
| 2. Korotuin shakin suurmestariksi vuonna 2004. | 2. Ehdotin aikoinani laudan laajentamista ja että mukaan otettaisiin lähetin ja ratsun sekä tornin ja ratsun yhdistelmänappulat. | 2. Minut tunnettiin eritoten hyökkäyspelaajana. | 2. Minusta ei tullut shakin maailmanmestaria vastoin monien odotuksia. |
| 3. Tammikuussa 2010 olin maailman rankinglistalla sijalla 1, silloin nuorimpana maailmassa. | 3. Ensimmäisen vaimoni nimi oli Gloria ja toisen Olga. | 3. Voitin vuosina 1851–1978 yli puolet turnauksista, joihin osallistuin. Kaksinottelut eivät sujuneet yhtä hyvin. | 3. Syyksi on väitetty muun muassa huonoja hermojani. |
| 4. Valmentajani toimi tuolloin ehkä kaikkien aikojen paras shakinpelaaja Garri Kasparov. | 4. Synnyin 19.11.1888. | 4. Ammatiltani olin matematiikan opettaja. | 4. Olen tullut tunnetuksi paitsi omaperäisestä pelityylistäni myös siitä, että en yleensä katso lautaa ja nappuloita pelatessani. |
| 5. Olen syntynyt 30.11.1990. | 5. Minua kutsuttiin Shakkikoneeksi. | 5. Asuin lähes koko elämäni Breslaussa äitini ja siskoni kanssa. Naimisiin en mennyt koskaan. | 5. Vuoden 2008 shakkikohu oli, kun minun uutisoitiin kieltäytyneen dopingtestistä Dresdenin shakkiolympialaisissa. |
| 6. Synnyin Tønsbergissä, Norjassa. Isälläni Henrikillä on ollut tärkeä rooli menestykseni turvaamisessa. | 6. Olin kuubalainen ja shakin kolmas maailmanmestari vuosina 1921–1927. | 6. Tunnetuin pelini on Kuolematon peli Lionel Kieseritzkyä vastaan. | 6. Olen ukrainalainen ja lempinimeni on Chucky. |

PLAY IT AGAIN, SAM



Samuel Loyd (1841–1911) oli kuuluisa yhdysvaltalainen shakinpelaaja ja tehtävien laatija. Paitsi shakkitehtäviä hän laati valtavan määrän myös muita tehtäviä ja ongelmia, joita julkaistiin useissa sanomalehdissä.

Viereinen Loydin "shakkitehtävä" julkaistiin muun muassa hänen tehtäviensä kokoamateoksessa *The Sam Loyd Cyclopedia of Puzzles* (1914).



RANSKAN HISTORIASSA ON TARINA KRUUNUNPRINSSISTÄ, JOKA PELASTAUTUI VARMALTA MATILTA LYÖMÄLLÄ LAUDAN VASTUSTAJANSA PÄÄHÄN NIIN ETTÄ SE HAJOSI KAHDEKSAAN OSAAN. OSAATKO KASATA KUVASSA OLEVISTA KAHDEKSASTA PALASESTA TÄYDELLISEN 8 X 8 -RUUTUISEN SHAKKILAUDAN?

Shakkipähkinöitä

Koonnut Marko Tauriainen

TIESITKÖ?

Netissä on monta hyvää paikkaa, jossa voi ratkoa shakkitehtäviä. Yksi sellainen on esimerkiksi www.chessproblems.com.

Alla on kaksi sarjaa tehtäviä. Kummassakin on viisi tehtävää ja bonustehtävä. Yritä löytää vastaus kuhunkin tehtävään. Bonustehtävä on hankalampi, eikä siihen ole pakko vastata. Ratkaisu on kuitenkin looginen, ja sitä kannattaa yrittää.

Ensimmäinen sarja on helpompi kuin toinen. Voit katsoa sivulla 49 olevista taulukoista, miten menestyit. Sinun ei tarvitse pyrkiä vastaamaan kaikkiin tehtäviin kerralla oikein. Tehtävät harjaannuttavat paitsi shakillista taitoa myös päättelykykyä ja muistia. Mestariksi tullaan harjoittelemalla.

Tehtävän vaatimus on kerrottu kuvion alla, esim. Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

SARJA 1

TEHTÄVÄ 1



Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

TEHTÄVÄ 2



Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

TEHTÄVÄ 3



Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

SARJA 2

TEHTÄVÄ 1



Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

TEHTÄVÄ 2



Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

TEHTÄVÄ 3



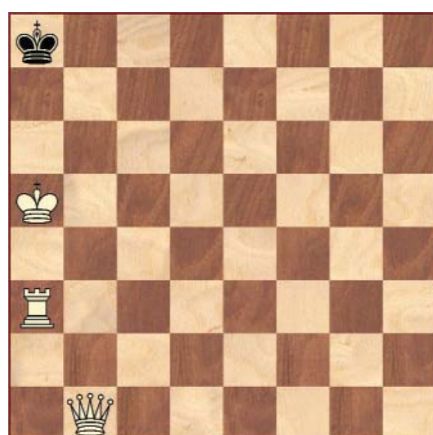
Valkea alkaa ja tekee 2 siirron matin.

TEHTÄVÄ 4



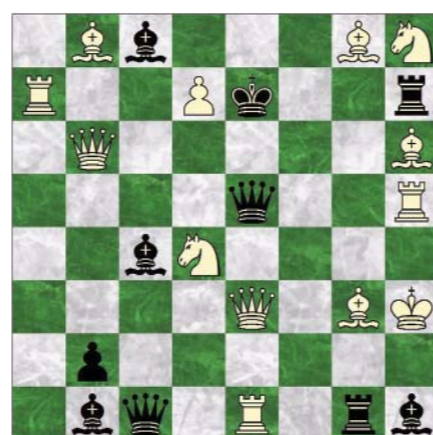
Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

TEHTÄVÄ 5



Valkea alkaa ja tekee 2 siirron matin.

BONUSTEHTÄVÄ



Valkea alkaa ja tekee 1 siirron matin.

USKO TAI ÄLÄ: Asema on useista korotusnappuloista huolimatta täysin mahdollinen!

TEHTÄVÄ 4



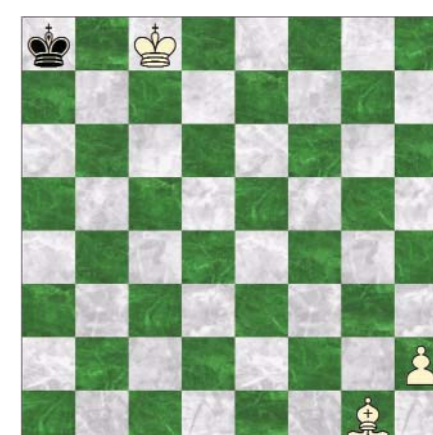
Valkea alkaa ja tekee 2 siirron matin.

TEHTÄVÄ 5



Pystykö tekemään valkeilla matin niin, ettet siirrä kuningasta lainkaan?

BONUSTEHTÄVÄ



Valkea on siirtovuorossa. Mikä on ollut mustan viimeinen siirto?

Valokuva- albumi

Koululais-
kilpailujen
tunnelmia.



Kuvat Toivo Pudas
ja Marko Tauriainen



Ratkaisut

Saatko kauramopon kiinni

Sivuilla 12–13 olevaan kauramopon jallitukseen liittyvät velhon vinkit:

Shakkivelhon vinkikirjuri

Kun kirstusta löytyvän viestikäärön levittää, voi asemien ongelmat selvittää. On nämä kolme asemaa kuin metsä suunnaton konsanaan. Kaikissa on polkuja monia, joita pitkin voi jahdata konia. Siksi onkin paras motto: ei asemissa näissä tarvita hoppua, kun ei voi hyvät siirrot loppua. Tämän neuvon kanssa kun shakkimetsässä kävelet, polun oikean valitset.

Ja sitten kysymyksiin vastataan. Kuusi siirtoa tarvitaan, jos se koni kulmasta vastakkaiseen haluaa. Tiesitkös oikein vai onko hämmästyksestä suusi soikein? Velhoa itseä eniten hämmäntää, että siirto vähemmän riittää, kun läsipää muihin kulmiin ennättää.

Paras paikka hevoselle on laidun avara, oli se sitten elävä tai puutavara. Samoin laitoja kavahtaa huiskuhäntä tuo, vaikka puijen tuijotuksen siirtäjään luo. Pahin on hirnujalle laudan nurkka: se on kuin ihmisen tukalle purkka.

Heppa Hyppiväinen kiinni helpoiten saat. On keinoja monia, jahdata tuota ponia. Voit kuitenkin mieleesi piirtää, että parasta on ensin kuningatar ratsun viereen siirtää. Sitteen vaan samaa ideaa jatkat, kun heppa ottaa ruudusta hatkat. Vinosti vierestä ei ole kuitenkaan parasta samettiturpaa seurata, se silloin useampaan ruutuun voi koukata. Mutta kun suoraan viereisestä ruudusta ratsua seuraa, se nopeasti joutuu kohti laudan reunaa. Kokeilepa konstia tätä, jos ei kuningatar muuten ratsua kiinni jätä.

Koni Koukkivainen kovempi kiinni otettava on, muttei kuitenkaan tehtävä toivoton. Kahdella lähettillä koko laudan hallitsee, kun siirrot oikein valitsee. Entäpä jos hepo lähetti haarukoi? Eihän silloin molempia upseereita pelastaa voi! Älä suotta murehdi, ei ratsu yhdessä siirrosta erivärisiin ruutuihin ehdi! Kun upseerit eri väreillä viiletää, haarukan pelko häviää. Siispä vaaleilla liikkuva lähetti viereen vaan, ei ratsu voi olla enää paikallaan. Se varmaan sitten pompahtaa ja lähettiä siirtyä uhkaamaan. Mutta silloin lähetti liikkahtaa, niin että neljä ruutua ratsulta rajoittaa. Ideaa tätä kun myös toisella lähettillä toistaa, se pakoreitit ratsulta poistaa. Kun pakoreitit tilkitsee, se ratsun laitaan lopulta vie.

Polle Pomppivainen on tosi notkea ja voi helposti pyydystäjien ideat sotkea. Ideana on lähettillä taas ratsua rajoittaa, ja lisäksi kuninkaalla aina askeleen lähemmäksi ratsua ottaa. Tärkeätä on nyt muistaa, ettei pelkästään uhkaamalla voi ratsua laitaan suistaa. Ensin pitää pakoreitit tukkia, ettei ratsu voi kuningasta karkuun loikkia. Kyllä kuningas lopulta

ratsun nurkassa kiinni saa, kun toteuttaa ideaa oikeaa. Jos neuvosta huolimatta karkaa liukas läsipää, älä asiaa mu-rehtimaan jää. Siis jos Polle Pomppivainen alkaa tosi paljon ärsyttää, voit laudalle valkean ratsun täryttää. Ei Polle voi enää notkeudellaan vapautta ostaa, kun valkea liinaharja sen eteen kaviot nostaa! On velhon viimeinen vinkki, että ilolla pelaillaa ja shakin salaperäisessä metsässä seikkail-kaa!

Puuhanurkka

Sivulla 42–43 julkaistun Puuhanurkan tehtävien ratkaisut:

Sanaruudukosta piti löytää 15 shakin maailmanmestarin sukunimi.

Y	H	S	A	M	L	A	T	I	C	STEINITZ
D	C	N	P	R	K	H	V	S	B	LASKER
R	A	T	K	A	R	P	O	V	O	CAPABLANCA
E	P	Ä	J	T	S	Y	P	F	T	ALJECHIN
H	A	P	Ö	C	X	S	A	N	V	EUWE
C	B	E	A	U	Z	V	K	T	I	BOTVINNIK
S	L	T	L	L	K	O	D	I	N	SMYSLOV
I	A	R	J	P	R	R	N	H	N	TAL
F	N	O	E	U	A	A	A	N	I	PETROSJAN
L	C	S	C	K	M	P	N	E	K	SPASSKI
A	A	J	H	E	N	S	A	U	F	FISCHER
S	V	A	I	D	I	A	X	W	Q	KARPOV
K	C	N	N	T	K	K	T	E	A	KASPAROV
E	S	T	E	I	N	I	T	Z	T	KRAMNIK
R	I	N	V	O	L	S	Y	M	S	ANAND

Vihjekysymyksissä etsittiin neljän tunnetun shakinpelaajan nimeä:

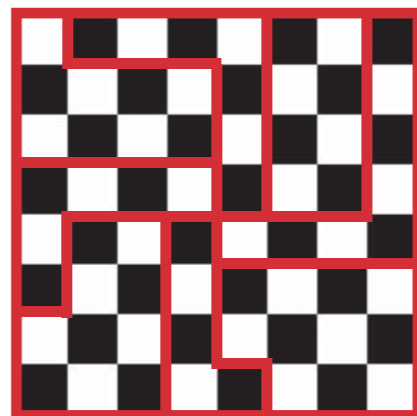
- Magnus Carlsen** (s. 30.11.1990) on norjalainen shakin ihmelapsi, josta on povattu tulevaa maailmanmestaria. Mestaruushaaveet saavat kuitenkin odottaa vielä jonkin aikaa, sillä syksyllä 2010 Magnus ilmoitti, ettei ota osaa tuleviin MM-karsintoihin.
- José Raúl Capablanca** (19.11.1888–8.3.1942). Kuubalais-ta, vuosien 1921–1927 maailmanmestaria pidetään yhtenä kaikkien aikojen parhaista pelaajista. Erityisesti hänen loppu-pelitaitojaan on ylistetty vuolaasti. Hän kuoli aivoverenvuotoon seurattessaan pelejä Manhattanin Shakkiklubilla.
- Adolf Anderssen** (6.7.1818–13.3.1879). Saksalainen Anderssen oli maailman paras pelaaja 1850- ja 1860-luvulla ennen yhdysvaltalaisen Paul Morphy'n lyhyttä ja Itävalta-Unkarissa syntyneen Wilhelm Steinitzin pitkää valtakautta. *Kuolemattoman pelin* lisäksi hänet muistetaan myös *Ikivih-reästä pelistä* Jean Dufreshnea vastaan.

4. Ukrainalainen **Vasili Ivantšuk** (s. 18.3.1969) on kuulunut shakinpelaajien parhaimmiston yli 20 vuotta. Maailmanmes-tariksi Vasili ei ole kuitenkaan päässyt. Hän on yksi aikakautensa omalaatuisimmista pelaajista. Maailmanmestari Viswanathan Anand on kertonut, että yhtenä päivänä Vasili saattaa kohdella häntä veljenään eikä toisena päivänä huomioi lainkaan!

Anagrammeihin oli kätkeytyneenä shakkiin liittyviä sanoja:

- SAUVA = Avaus
- LAATU = Lauta (Sana 'laatu' on myös shakkitermi!)
- MITTA = Matti
- TIPAT = Patti
- IRTOSI = Siirto
- TOIVOT = Voitto
- TURHAA = Uhrata
- KELVATA = Valkeat
- ROKOTUS = Korotus
- MOLEMMISTA = Sommitelma

Sam Loydin rikkinäinen lauta korjaantuu näin:



Shakkipähkinöitä

Sivuilla 44–45 olevien shakkipähkinöiden ratkaisut:

SARJA 1

- Tehtävä 1:** 1.Ld3–a6#. Tällaista kahdella lähetillä tehtävää mattia kutsutaan Bodenin matiksi. Se on nimetty englan-tilaisen Samuel Bodenin (4.4.1826–13.1.1882) mukaan.
- Tehtävä 2:** 1.0–0#. Valkealla on oikeus linnoittaa, eihän voida osoittaa, että linnoitusoikeus olisi mennyt.
- Tehtävä 3:** 1.c2×d3#. Ei 1.c2–c3+, sillä 1.– Ka4–a5, eikä 1.c2–c4+, sillä 1.– Rd4–c2.
- Tehtävä 4:** 1.Rd4–b3#. Miksi kaikki muut ratsun ruudut ovat huonoja?
- Tehtävä 5:** 1.Db1–b5 Ka8–a7 2.Ka5–b4#. Virhe olisi 1.Db1–b6 patti!
- Bonustehtävä:** Sekavan näköisessä asemassa on monta houkuttelevaa siirtoa, mutta vain 1.De3–a3# tekee matin. Tehtävän on laatinut venäläinen tehtävähakkinero Leonid Kubbel (6.1.1892–18.4.1942).

JOS TULOKSESI ON...

0–1: harjoittele lisää

Vaativampi tulos, mutta älä luovuta. Harjoittelemalla pää-set parempaan tulokseen.

2–3: hieno aloitus

Hieno saavutus. Harjoittelemalla vielä vähän aikaa saat varmasti kaikki oikein.

4–5: hyvä tulos

Vautsi, sait kaikki oikein! Vastasitko myös bonustehtävään? Jos kyllä, niin siirry haastavampien tehtävien pariin.

+ bonustehtävä: erinomaista!

Paremmiin ei voisi mennä. Olet varsinainen välkky!

SARJA 2

Tehtävä 1: 1.Re4×d6#. Miksei 1.Df3×f7+? tai 1.Re4–f6+?

Tehtävä 2: 1.Kd5–d4#. Mustan nappulat suojaavat kaikkia muita houkuttelevia siirtoja vastaan. Näitkö ne?

Tehtävä 3: 1.Tf7–f5 ja pelaa musta mitä vain, niin valkea tekee matin: 1.– Kg8–h7+ 2.Tf5–f8#, 1.– Th8–h7 2.Tb7–b8#, 1.– g7–g6 2.Ld3–c4# ja 1.– Lh6–c1 2.Tb7×g7#. Tämä David Brotherton -nimisen skotlantilaispojan tehtävä sai 2. palkinnon nuorten laatijoiden kilpailussa vuonna 1955.

Tehtävä 4: Valkea pelaa erikoiselta näyttävän siirron 1.Dc6–h6, jonka jälkeen mustan jokaiseen siirtoon tulee matti: 1.– g7×h6 2.Tg1–g8#, 1.– g7–g6 2.Dh6×f8# ja 1.– Lf8–a3 2.Dh6×g7#. Näyttävää, eikö vain?

Tehtävä 5: Valkea pystyy tekemään matin siirtämättä kuningasta. Lyhin tie on 11-siirtoinen, mutta tehtävä on vaikea ja voit onnitella itseäsi, jos onnistuit ylipäättään – millä siirtomäärällä hyvänsä. 1.Dd7–b5 Ka8–a7 2.Db5–d5 Ka7–b8 3.Dd5–c6 Kb8–a7 4.Dc6–c8 Ka7–b6 5.Dc8–d7 Kb6–c5 (jos 5.– Kb6–a6, niin 6.Dd7–c7 Ka6–b5 jne.) 6.Dd7–e6 Kc5–b5 7.De6–d6 Kb5–a5 8.Dd6–b4+ Ka5–a6 9.Db4–b8 Ka6–a5 10.Db8–b7 Ka5–a4 11.Db7–a6# tai 11.Db7–b4#. Voit harjoitella sijoittamalla valkean kunin-kaan f6:een tai f3:een. Jälkimmäinen vaatii jo sinnikkyyttä.

Bonustehtävä: Mustan viimeinen siirto on ollut Ka7–a8, mutta mitä valkea on silloin pelannut? Musta kuningashan on a7:ssä shakissa! Mistä valkea lähetti on tullut g1:een shakkaamaan? Ahaa! Mustan on täytynyt lyödä a8:sta valkea ratsu, joka on siirtynyt sinne b6:sta shakaten. Mustan viimeinen siirto on siis tarkkaan ottaen ollut "Ka7 lyö valkean ratsun a8:sta". Tehtävän on laatinut amerikkalainen matemaatikko, loogikko ja pianisti Raymond Smullyan (s. 25.5.1919).

JOS TULOKSESI ON...

0–1: lisää harjoitusta

Selvisitkö ensimmäisestä sarjasta maksimilla? Tiukkaa treeniä, niin tulos paranee.

2–3: oikein hyvä

Mestariaineista! Jos maltat vielä jonkin verran harjoitella, pääset takuulla läpi puhtain paperein.

4–5: loistavaa

Satsi on jo tosi vaikea ja vaatii nokkeluutta. Voit olla todella ylpeä itsestäsi.

+ bonustehtävä: aivan mieletöntä!

Tähän ei moni pysty. Kun pelaat kavereiden kanssa, kutsuvatko he sinua suurmestariksi?

Runsaat valikoimat suomen- ja englanninkielistä shakkikirjallisuutta

Antikvaarinen kirjakauppa



Kimmo Väikesalmi

Antikvaarinen kirjakauppa
KIMMO VÄIKESALMI
MA–PE 11–17.30
LA 11–14

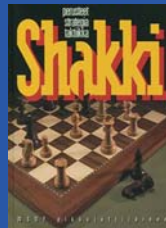
Pursimiehenkatu 11
00150 Helsinki
Puhelin (09) 627 657
www.shakki.net/kimmoval
kimmoval@shakki.net



James Eade: Shakinpelaajan käsikirja (Tammi). Erinomainen alkeisopas, josta on otettu jo toinen painos.



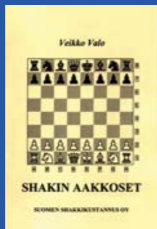
Hurme, Kanko, Norri, Saharinen: Kaarle Ojanen – Elämä ja pelit (Shakkikustannus). Kansainvälisen mestarin, Kaarle Ojanen elämäkerta ja parhaat pelit.



Thomas ja Aulikki Ristoja: Shakin pikkujättiläinen (WSOY). Ristojien loistava trilogia yksissä kansissa alkeista taktiikkaan ja pelistrategiaan.



Böök, Kanko, Saharinen: Kaunistaa shakkia – Ragnar Krogiuksen valitut pelit (Helsingin Shakkiklubi). Sommitelutaidon mestarin elämä ja pelit.



Veikko Valo: Shakin aakkoset (Shakkikustannus). Shakin alkeet. Kerhovetäjien ja aloittelevien pelaajien keustosuosikki.



Saharinen, Böök: Böökö – Shakkia ja kulttuuria (Minerva). Suurteos Suomen merkittävimmästä pelaajasta, Eero E. Böökistä.



Suomen Shakki (Shakkikustannus). Shakinpelaajien oma lehti. Juttuja ja uutisia ulkomailta ja Suomesta.

Muista myös nämä nettisivut:

www.shakki.net Suomalainen shakkiportaali
www.shakki.net/liitot/skl Suomen Kirjeshakkiliiton kotisivut
www.saunalahti.fi/~stniekat/st Suomen Tehtäväniekkojen kotisivut

Suomen Keskushakkiliitto ry

www.shakkiliitto.fi



Puheenjohtaja
 Tuomo Halmeenmäki
 p. 045 1295683
tuomo.halmeenmaki@gmail.com

Toiminnanjohtaja
 Jorma Paavilainen
 Henry Fordin katu 5 C
 00150 Helsinki
 p. 044 3264130
sksl@kolumbus.fi

Koulushakin teemavuoden projektivastaava
 Kimmo Telenius
 Henry Fordinkatu 5 C
 00150 Helsinki
 p. 050 3017425
kimmo.telenius@gmail.com

www.koulushakki.fi

Suomen shakkikustannus Oy

www.suomenshakki.fi



Suomen Shakin päätoimittaja
 Marko Tauriainen
 Aakkulantie 17 B 12
 36220 Kangasala
 p. 050 5813500
marko.tauriainen@suomenshakki.fi

Pelaajalisenssi

A-lisenssi maksaa 60 €, perhelisenssi 40 €, nuorten A-lisenssi 40 € ja perhelisenssi 30 €, varhaisnuorten A-lisenssi 20 € ja perhelisenssi 10€.

A-lisenssiin kuuluu *Suomen Shakki* lisenssin voimassaolon ajan. Lisenssi on voimassa kalenterivuoden loppuun. A-lisenssiin kuuluva *Suomen Shakki* lähetetään maksukuukaudesta alkaen.

Joukkuelisenssi maksaa 20 € ja sillä saa pelata yhden joukkuekilpailun loppuun saakka. Joukkuelisenssi on pelaajakohtainen.

Loppuvuoden lisenssi on 1.7.–31.12. ostettava pelaajalisenssi, joka maksaa vuosilisenssin hinnan + 50 % vuosilisenssin hinnasta. Aikuisten loppuvuoden lisenssi maksaa 90 €, nuorten 60 € ja varhaisnuorten 30 €. Loppuvuoden lisenssi on voimassa ostohetkestä seuraavan kalenterivuoden loppuun.

Lisenssinhaltijan on kuuluttava johonkin SKSL:n jäsenseuraan. Lisenssiä ei vaadita henkilökohtaisessa kilpailussa pelaajalta, jolla ei ole virallista selolukua, ts. luku perustuu enintään 10 peliin.

Kertalisenssi henkilökohtaiseen kilpailuun maksaa 20 € ja nuorilta 10 €.

Suomen Shakki

Suomen Shakki on lajin kotimainen ykköslehti, joka ilmestyy kahdeksan kertaa vuodessa. Vuosikerta kotimaahan maksaa 40 € ja ulkomaille 55 €. Irtonumeron hinta on 5,50 €.



Koulukerhot ja oppimateriaalit Shakkilinna

Näin shakkinappulat liikkuvat!
 Opettaa säännöt uudella, havainnollistavalla tavalla. Materiaali on kohdennettu alakoululaisille, mutta sopii kaikille leikkimielisille shakin ensikohtajille!

Säännöt hanksaan ja pelaamaan!
 Uudenlainen alkeisopas, joka opettaa nappuloiden liikkeitä ja voima-suhteet mielenkiintoisten harjoitteiden avulla. Oheistehtävät tarjoavat virikkeitä myös siirrot osaaville.

Taktiikalla taituriksi!
 Tutustuttaa keskipelin taktisiin teemoihin. Hauskat harjoitteet opettavat laskemaan jatkoja, keksimään näyttäviä hyökkäyksiä ja nokkelia puolustuksia.

Suunnitellen superhyväksi!
 Keskittyy shakkistrategian perusteisiin ja suunnitelmalliseen pelaamiseen. Opetuksen ytimessä on suunnitelman hyvien ja huonojen puolien punnitseminen.

- Oppimateriaalimme peruseriaatteet**
- ➔ Harjoitteet laaditaan hauskoiksi, tinkiä opetuksen laadusta!
 - ➔ Innostava materiaalien kuvitus tukee ja havainnollistaa opetusta!
 - ➔ Opettajan opas antaa valmiudet myös kokemattomalle kerhon vetäjälle!

Materiaalimme ovat kuvitettuja alakoululaisille, mutta voimme räätälöidä tuotteitamme myös muille ryhmille.

Lisätietoa osoitteessa:
www.shakkilinna.fi

Ota yhteyttä!

Mika Karttunen
mika.karttunen@shakkilinna.fi
 044 5556424

Heikki Lehtinen
heikki.lehtinen@shakkilinna.fi
 044 5239862

Jos aina ois...

HERKKUJA!

Jännittävimmät
shakkikisat, pelit
ja jälkipyykit
Suomen Shakissa.



A-lisenssi ja Suomen Shakki
koko vuodeksi **VAIN**

20 €*

* Alle 17-vuotiaan A-lisenssi, joka oikeuttaa osallistumaan Suomen Keskusshakkiliiton alaisiin shakkikilpailuihin sekä sisältää Suomen Shakin lisenssin voimassaolon ajan, maksaa 20 euroa. 17–20-vuotiaan A-lisenssi maksaa puolestaan 40 euroa ja aikuisen A-lisenssi 60 euroa.

TILAUSKORTTI

Kyllä! Ostan Suomen Keskusshakkiliiton A-lisenssin ja saan Suomen Shakin maksuhetkestä niin kauan kuin lisenssi on voimassa.

Tilaaaja, lisenssin maksaja:

Sukunimi	Etunimi
Lähiosoite	
Postinumero	Postitoimipaikka
Allekirjoitus (Alle 18-vuotiailta huoltajan lupa)	

Lisenssin haltija:

Sukunimi	Etunimi
Lähiosoite	
Postinumero	Postitoimipaikka
Syntymäaika	Seura

Nopeimmin teet tilauksesi sähköpostilla: sksl@kolumbus.fi

Shakkiliitto
maksaa
postimaksun

Suomen Keskusshakkiliitto ry

Tunnus 5018579

00003 VASTAUSLÄHETYS

HAH HAH!

– Vaimoni
sanoi, että hän
jättää minut,
jos menen taas
ensi viikonlop-
puna shakki-
turnaukseen.

– No, mitä teet?

– Pelaan 1.e2–e4, kuten aina.

