

Sisukord

| | | | |
|---|-----------|--|------------|
| Male ja sõda | 6 | KUUES PEATÜKK | |
| Maleteksti lugemine ja käikude kirjapanemine | 8 | Rünnak ja kaitse | 86 |
| ESIMENE PEATÜKK | | Rünnakud vangerdamata kuningale | 88 |
| Lahinguväli ja armeed | 10 | Rünnakud vangerdanud kuningale | 90 |
| Kuidas malendid liiguvad | 12 | Rünnakud erisuunalise vangerduse korral | 93 |
| Kolm erilist käiku | 16 | Meistripartiid | 95 |
| Malemängu eesmärk – matt | 18 | Praktilist nuputamist | 105 |
| Tuli ja patt | 20 | SEITSMES PEATÜKK | |
| TEINE PEATÜKK | | Lõppmäng | 110 |
| Esimesed käigud | 22 | Ühel poolel on suur paremus – põhilised matid | 112 |
| Kõrge ala hõivamine | 24 | Kolm lõppmängu põhimõtet | 120 |
| Kolm reeglit lahingu alustamiseks | 26 | Elementaarsed lõppmängud | 124 |
| KOLMAS PEATÜKK | | Vigurid ja etturid lõppmängus | 130 |
| Avangud ja nende tsentrid | 32 | KAHEKSAS PEATÜKK | |
| Lahtised avangud | 34 | Näidislahingud | 136 |
| Poollahtised avangud | 38 | Igihaljas partii | 138 |
| Kinnised avangud | 42 | Marshalli imemäng | 142 |
| Poolkinnised avangud | 44 | Suurmeistri ülekaalvaldamine või petmine? | 145 |
| Tiibavangud | 46 | Ma võidan, eks ole? | 148 |
| Praktilist nuputamist | 48 | Ründa mind malelaual | 151 |
| NELJAS PEATÜKK | | „Magnuse stiil” | 154 |
| Taktika | 52 | Register | 158 |
| Populaarne nelik | 54 | Tänuavaldused / Fotode allikad | 160 |
| Peibutused ja püünised | 58 | | |
| Meistripartiid | 62 | | |
| Praktilist nuputamist | 68 | | |
| VIIES PEATÜKK | | | |
| Õige mänguplaani leidmine | 72 | | |
| Kuus strateegilist töövahendit | 74 | | |
| Etturid, eelpostid ja kerged vigurid | 77 | | |
| Meistripartiid | 80 | | |

Male ja sõda

„Male on sõda malelaual,” on Bobby Fischer tabavalt öelnud. Paljud peavad Fischerit suurimaks malegeeniuseks, kes kunagi on mõnda malendit liigutanud.

Tõepoolest, male pärineb sõjast ja on seega tsiviliseerituks muudetud lahing. 6. sajandi paiku arenes Gupta impeeriumis, alal, mida praegu tunneme Põhja-India, mäng *chaturanga*. Mängu osad põhinesid tollal eksisteerinud armeede tegelike lahingute elementidel. Sealt viidi *chaturanga* Pärsiasse. (Rahvusvaheline suurmeister ja selle raamatu kaasautor Elshan Moradiabadi kiidab muistse male eellasi.) Mängust kujunes aegamööda male ja see levis üle kogu keskaegse Euroopa. Umbes sel ajal, kui tehti viimased muutused reeglites, purjetas moodne malemäng 15. ja 16. sajandi maadeuurijatega Uude Maailma. Tänapäeval ei leidu ühtki maailma nurka, kus ei mängitaks malet.

„Sõjakunst” on kõige mõjukam raamat, mis kunagi on kirjutatud sellest, kuidas armeed lahingutes juhtida. Kirja pandud küll paar tuhat aastat tagasi, on see aga tänapäevalgi sõjaväejuhtide nõutud lugemisvara kogu maailmas ning ärihaidelgi on kästud seda uurida. Edukad poliitikud, börsimaaklerid ja spordikohtunikud on kõik kasutanud ja soovitanud selles leiduvat ajatut tarkust.

Me tunneme need kuulsad 13 peatükki kirja pannud meest Sun Zi austusväärse nime all.

Suurem osa teadlasi on seisukohal, et tegemist oli tegeliku lihast ja verest kindrali Sun Wu'ga, kes 500 eKr paiku juhatas võidukaid armeesid ligi 20 aasta jooksul. Tema järeltulijad jätkasid tema strateegiate kasutamist. Hoolimata 2500-aastasest ajalooandust võime olla kindlad, et „Sõjakunst“ on tõepoolest iidne traktaat, sest 1972. aastal kaevasid ehitustöölised Linyi linnas Shandongi provintsis juhuslikult välja 2. sajandist eKr pärit haua. Muude hauapanuste seas olid seal bambuseribad „Sõjakunsti“ tekstiga.

Malekindraliks pürgimist ja sõjaväelist treeningut on seostatud malemängu algusest peale. Tänapäevani jätkavad moodsad militaaruurijad male kasutamist – nii nagu nad teevad „Sõjakunsti“ – treenimisvahendi ja sõjaväelise mõtlemise mudelina.

Vaja on rõhutada, et erinevalt sõjast toob male inimkonnale kasu. Male parandab keskendumisvõimet, loogilist ja kriitilist mõtlemist, visadust, eneseusaldust, enesekontrolli ja sportlikkust. Seda teeb ta nii laste kui ka täiskasvanute puhul.

Nii et parim kasutusviis, mille „Sõjakunstile“ võime leida, on õppida paremini malet mängima, rakendades Sun Zi silmapaistvat militaartarkust. Me oleme kindlad, et „Sõjakunsti“ autorile see mõte meeldiks.

Al Lawrence
Elshan Moradiabadi
 Texase Tehnikaülikool, Lubbock, Texas





66 Ta võidab - tema, kes on valmistunud, ootab, et alistada ettevalmistamata vaenlane. 99

Sun Zi räägib üha uuesti ja uuesti lahinguks valmistumisest – sinu rindeväeosade organiseerimisest, väeülemate valmisolekust, eelkõige aga sinu enda kui kõrgeima väejuhi valmistumisest. Peamine osa suvalise armee juhtimiseks valmistumisel on kuulsate minevikulahingute uurimisel.

See osa annab sulle oskuse uurida minevikus ja nüüdisajal mängitud malepartiid. Nii nagu West Pointi kadett uurib Aleksander Suure, Caesari ja kindral George S. Pattoni tegutsemist, oled ka sina võimeline taaskasutama Paul Morphy, Bobby Fischeri ja Magnus Carlseni sõjakavalusi. Ehk hästi tuntud maksimi kohandades: „See, kes ei uuri males minevikus tehtud vigu, on määratud neid kordama!”

Maleteksti lugemine ja käikude kirjapanemine

Maletajad kogu maailmas kasutavad partiide ülesmärkimiseks universaalset süsteemi, mida nimetatakse *notatsiooniks*. Notatsiooni tundmine on võti, mis avab ukse maletarkuste aardekambris. See annab sulle ka viisi, kuidas kirja panna ja analüüsida oma partiid – teine võtmesamm paremaks maletajaks saamise teel.







Malelaud on jaotatud ruutudeks ehk väljadeks. Üles ja alla jooksvaid (vertikaalseid) välju nimetatakse *liinideks* ja neid tähistatakse tähtedega a kuni h. Horisontaali pidi paiknevad väljad on *read* ning neid tähistatakse numbritega 1 kuni 8.

Väli saab nime nii liini kui rea järgi, mille ristumiskohal see paikneb. Vaatame lauda, mis annab iga välja „aadressi”. Alloleval diagrammil esile tõstetud välja aadress on e4.

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

Igal malelaua väljal on oma aadress. Sellel diagrammil on esile tõstetud väli e4.

Et malepartiit üles märkida ja kiiresti lugeda, kasutatakse lühendeid. Eestikeelses notatsioonis on malendite (v.a etturite) lühendid nende nimetuste algustähed. Paremalt esitatud sümboleid kasutatakse malendite esitamiseks malelaual.

| | | | |
|---|---------------------|--|--|
|  | Kuningas = K |  | Ratsu = R |
|  | Lipp = L |  | Vanker = V |
|  | Oda = O |  | Ettur = välja järgi, millel ta on |

Iga valge ja musta käikude paar nummerdatakse. Liikunud paar

1. e4 d5

tähendab, et mängu esimene käik viis selle etturi (e-etturi) kuninga eest kahe välja võrra edasi. Must tõstis etturi (d-etturi) oma lipu eest kahe välja võrra ettepoole. Pane tähele, et mõlemal juhul märgitakse üles vaid väli, kuhu ettur jõuab. Pole vaja öelda, milliselt väljalt ettur alustas, sest selles positsioonis on ainult ühel etturil võimalik käia e4 (või d5).

Võtmist/löömist tähistab x. Seega

2. exd5 Lxd5

näitab, et valge lööb musta etturit väljal d5 ja et must omakorda lööb lipuga. Nüüd on positsioon selline:



3. Rc3 La5

Seejärel on mängulaual seis:



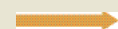

Sa märkad, et käigud on esitatud poolpaksus kirjas. See on kokkuleppeline tähistusviis ja seda kasutatakse selleks, et eristada partii käike kommentaaridest või alternatiivsetest mänguskeemidest.

Märgistused, millega puutud kokku selles ja teisteski maleraamatutes:

- + tuli
- # matt
- = muundamine
- ... märgib, et järgmisena käib must
- e.p. *en passant* (lööb möödaminnes)
- 0-0 lühike vangerdus (kuningatiival)
- 0-0-0 pikk vangerdus (liputiival)
- !! suurepärase käik
- ! hea käik
- ? nõrk käik
- ?? suur viga

VÕTI

Selle raamatu diagrammidel kasutatud sümbolid:

-  malendi liikumise suund
-  löömine

 näitab, kui malend on kinni müüritud

” Meetodi ja distsipliini järgi peab aru saama, kuidas armee on jagatud allüksusteks, ohvitseride jaotumisest auastmete järgi, nende teede hooldamisest, mida mööda varud võivad armeeni jõuda, ja sõjaliste kulutuste kontrollimisest. ”



Esimene peatükk

Lahinguväli ja armeed



Tõhusad komandörid peavad tundma oma armeed igast küljest. Nad peaksid täielikult valdama igat sorti sõdurioskusi ja oskama käsitseda igat relva enda käsutuses olevast arsenalist. Sama kehtib ka male kohta. Heal maletajal on vaja teada kõigi malendite jõudu ja nende võimaluste piire. Väekomandörid peavad teadma ka seda, kuidas paigutada oma väeüksusi erinevatel maastikutüüpidel. Õnneks jääb malelaua lahinguväli alati samaks – kuid me teame, et etturite positsioon võib mängu lasta paista kas allamäge rünnakuna või kaevikusõjana.

” Kui tunned vaenlast ja tunned iseennast, pole sul vaja karta ka saja lahingu tulemust. ”

Igal ajastul on väekomandöridel vaja teada oma vastase armee tugevust ja võimekust. Selle informatsiooni hankimist nimetatakse luureks – sõna, mida kuuled palju spioonifilmides. Sun Zi pühendab oma raamatu seitsmest peatükist ühe sellele teemale. Tõsi, males teavad mõlemad pooled täpselt, milliste panustega vastaspoole kindral alustab, kuid võitja on tavaliselt see, kes saab oma armee võimekusest paremini aru.



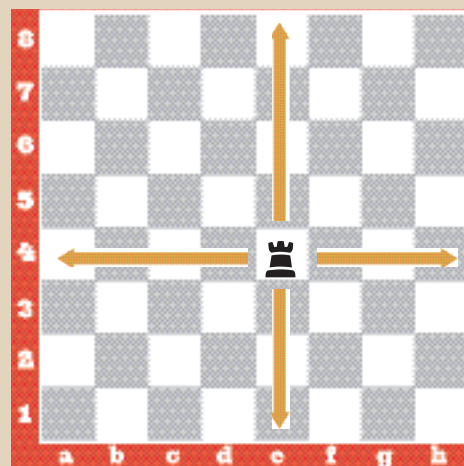
Kuidas malendid liiguvad

Malemäng on lahing kahe armee – valgete ja mustade vahel; mõlemad alustavad võitlust võrdsest seisust. Valge käib alati esimesena. Seejärel käivad pooled vaheldumisi. Lahinguväljaks on malelaud.

Vanker

Nimetus pärineb pärsia keelest, kus see märkis torni või kindlust. Kuid ära reeda ennast algajana sellega, et nimetad seda näiteks torniks.

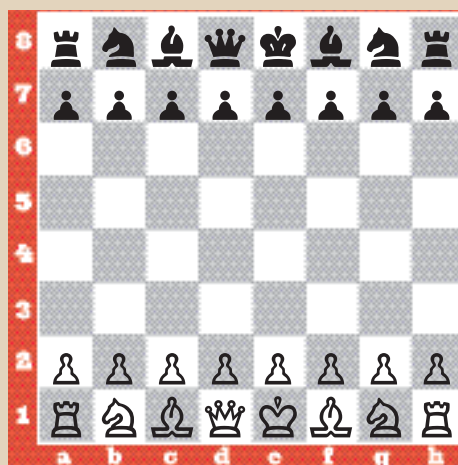
Kummalgi mängijal on kaks vankrit ja nende liikumist on lihtne endale selgeks teha. Mõtle vankrist kui tankist, mis saab liikuda vaid kas otse edasi või otse tagasi või pöörata vasakule või paremale. Tühjal malelaual saab vanker liikuda sirgjooneliselt mingis suunas nii mitme välja võrra, kui tema kindral soovib.



Vanker võib liikuda piki rida ja liine.

Pane tähele, et malelaud on mängu alguses alati seatud nii, et kummalgi mängijal oleks all paremal valge väli.

Lahingu alguses on lahinguväljal 32 malendit, 16 kummalgi pool. Kuid tegelikult on ainult kuut liiki malendeid ehk vigureid – Sun Zi terminites koos „allüksust”: vankrid, kuningad, lipud, odad, ratsud ja etturid.



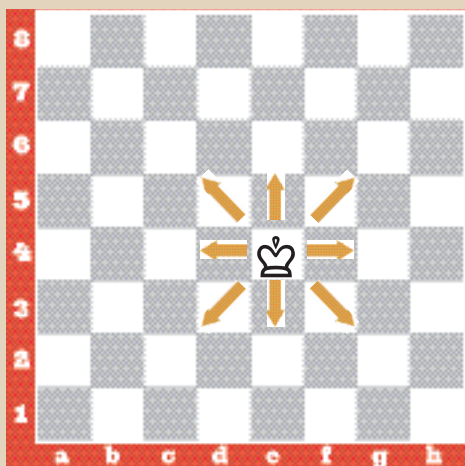
Malendid on üles seatud ja mäng võib alata. Malekirjanduses öeldakse, et valged liiguvad üles.

Kuningas

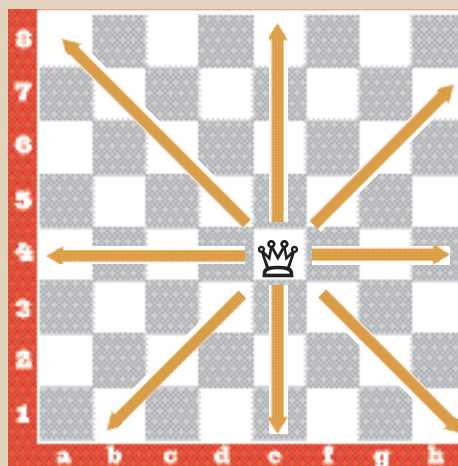
Tema kõrgus saab liikuda igas suunas ühe välja kaupa niikaua, kuni ta ei satu mõne vastase malendi tule, st rünnaku alla. Muidugi on kummalgi poolel ainult üks kuningas!

Lipp

Lipp on malelaual kõige võimsam malend. Ta liigub nagu kuningas, aga palju suuremas ulatuses. Tühjal malelaual võib ta liikuda suvalises suunas nii mitu välja, kui tahab.



Kuningas astub vaid ühe kuningliku sammu (ühe välja) korraga.



Lipp on võimsaim malend. Ta võib liikuda nii nagu kõik teised malendid, välja arvatud ratsu.