

Henry Tannerin 50-vuotisjuhlalaadintakilpailun tuomio Award: Henry Tanner 50 JT

Juhlalaadintakilpailuuni, joka julistettiin *ST*-lehden numerossa 2/2005, tuli laatia vähintään 4,5-siirtoisia apumatteja tai -patteja, joissa on yksi tai useampi satunapula ja/tai satuehtoja ja jotka ovat tarkistettavissa yleisimmillä ratkaisuohjelmilla. Tehtävät piti lähettää Neal Turnerille 9.12.2005 mennessä.

Kilpailuun osallistui alun perin 42 tehtävää, joista laatijat sittemmin vetivät (odotteluun kyllästyneinä?) kolme pois kilpailusta. Kun lisäksi kolmea tehtävää ei voi (vielä) tarkastaa tietokoneella, kaksi oli mielestäni edellettä, yhdessä oli tähän kilpailuun sopimaton satuehto ja yhdessä oli sivuratkaisu, niin punnittavakseni jäi 32 tehtävää, joista olen sijoittanut 20 (kuusi palkintoa, seitsemän kunniamainintaa, seitsemän kiitosmainintaa). Tämä voi tuntua paljolta, mutta vielä sijoittamattomienkin joukossa oli joitain miellyttäviä tehtäviä. Näin ollen minun täytyy pitää juhlakilpailuni tehtävien yleistasoa hyvänä. Kuusi kärkitehtävää ovat mielestäni Fidealbumitasoa.

Tuomion valmistumisen viivästyminen oli monia syitä, osa hyviä (ansiotyöni, muut tehtävävelvollisuuteni), osa huonoja. Pyydän nöyrästi anteeksi laatijoilta tätä liian pitkää viivästyistä, ja erityinen anteeksipyyntöni Nealille, jonka on jo kahden vuoden ajan pitänyt lähettää vastauksia huolestuneiden ja/tai kärsimättömien laatijoiden kyselyihin.

Tätä kirjoittaessani en vielä tiedä laatijoiden nimiä tai kansallisuuksia, mutta vaikka olettekin vielä muutaman päivän minulle nimettömiä, niin kiitän teitä lämpimästi sekä tehtävistäne, jotka ovat antaneet minulle paljon iloa, että kärsivällisyydestänne!

My 50th Jubilee Tourney, which was announced in ST 2/2005, was for helpmates or helpstalemates in at least 4,5 moves with one or more fairy pieces and/or fairy condition(s). The problems should be solvable with the most common programs, and they had to be sent to Neal Turner before December 9, 2005.

Originally 42 problems were sent to this tourney. Three problems were taken out by composers, who probably were tired for waiting the award. Three problems were, as yet, uncheckable by computers; two were anticipated (I think); one had a fairy condition unsuitable for such a tourney; and one was cooked. That means that I had 32 problems to consider for this award, out of which I have placed 20 (6 Prizes, 7 HM's, 7 Commendations). That may seem a lot, but even among the unplaced problems there were some nice ones. Thus I have to regard the general standard of the problems in the HT 50 JT rather high. The six prizewinners are, to me, of FIDE Album level.

There are many reason for the delay of this award, some good (my job, and other problem responsibilities), some not so good. I humbly apologize to the composers for the too long delay, and a special apology to Neal who, for two years now, has had to send answers to the queries by worried and/or impatient composers.

As I write this, I do not yet know the names or nationalities of the composers, but although you are, for some days still, anonymous to me, I thank you all warmly both for your problems, which have given me much joy, and your patience!

Helsingissä 4.1.2009

HenryTanner

Helsinki, Jan. 4, 2009

Henry Tanner

Tehtävät 22 (Kb2-Kg7), 23 (mKe2) ja 27 (Ka8-Kh1) on vedetty pois kilpailusta.

Tehtäviä 15 (Kc4-Kb1) ja 30 (Ke1-Ka8) ei voi tarkastaa: edellinen vie nykyisiltä ohjelmilta liikaa aikaa (kuukausia, vuosia?) ja lisäksi laatija on sijoittanut ruutuun h4 satunappulan (?), jonka laatua hän ei ole ilmoittanut; jälkimmäisessä puolestaan esiintyy tarkistusohjelmille tuntematon nappula.

Myös nro 38 (Kg2-Kb4), joka on pitempi versio tehtävästä 37, on nykyisille ratkaisuohjelmille tai tietokoneille vielä liian vaativa.

Tehtävät 31 (Kg4-Ka8) ja 32 (Ke1-Ke8) ovat edellettyjä; edellinen on liian samanlainen kuin Arnold Beinen 1. p. *idee & form* 2004-2005, ja jälkimmäinen muistuttaa liikaa Beinen kahta tehtävää: 12825, *Die Schwalbe* 215, 2005, ja 1179, *harmonie* 84, 2005.

Tehtävässä 5 (mKh8) on satuehtona vain: ei valkeaa K:ta. Valkokuninkaan alkuasema toki on eräänlainen satuehto, mutta tällainen tehtävä ei ole erityisen sopiva satutehtäville tarkoitettuun kilpailuun. Tehtävä ei myöskään esitä mitään erityisen uutta, vaikka se kaunis onkin.

Tehtävässä 14 (Kf1-Ke3) on sivuratkaisu. Juuri tämän mahdollisuuden halusin etukäteen välttää pyytämällä lähettämään vain tarkistettavissa olevia tehtäviä.

Nämä tehtävät jäivät tuomion ulkopuolelle:

Nrot 9 (Ka5-Kg5), 11 (Kg4-Kh7), 24 (Ke4-Kh2), 25 (Kf7-Ke5), 40 (Kf7-Kc2) ja 42 (Kh3-Kg7) ovat liian vaatimattomia.

Nro 17 (Ka4-Kh8): epäyhtenäiset ratkaisut ja sotilaita d2 ja h2 tarvitaan vain b-muodossa.

Nro 28 (Kg6-Kc1) on melko vaatimaton ja lisäksi samankaltainen kuin nro 29, 4. kim.; valitsin näistä kahdesta tuomioon

Problem 22 (Kb2-Kg7) & 23 (mKe2) & 27 (Ka8-Kh1): the composers have taken these out of the tourney.

Problems 15 (Kc4-Kb1) & 30 (Ke1-Ka8) cannot be checked by the solving programs; no. 15, because solving would take too much time (months, years?) and furthermore there is a fairy piece on h4, but the composer has forgotten to tell me what piece exactly; whereas no. 30 features a fairy piece that is unknown to the solving programs.

Also no. 38 (Kg2-Kb4), which is a longer version of no. 37, is too deep for the present solving programs or computers.

Problems 31 (Kg4-Ka8) & 32 (Ke1-Ke8) are anticipated, the former by Arnold Beine's 1. P. idee & form 2004-2005, and the latter by Beine's two problems: 12825, Die Schwalbe 215, 2005, and 1179, harmonie 84, 2005.

Problem 5 (bKh8) has a fairy condition (no wK) which by itself does not make this problem very fairylike; thus it is not very suitable for a fairy problem tourney. Furthermore, the problem does not show anything new, though it is rather nice.

Problem 14 (Kf1-Ke3) is cooked. It was just this possibility that I wanted to avoid when I asked composers to send only testable problems. (The idea was that they would be both testable and tested!)

These problems were left outside the award:

Nos. 9, (Ka5-Kg5), 11 (Kg4-Kh7), 24 (Ke4-Kh2), 25 (Kf7-Ke5), 40 (Kf7-Kc2), and 42 (Kh3-Kg7) are all too modest.

No. 17 (Ka4-Kh8): the solutions are not analogous enough, and the pawns d2 and h2 are only needed in the b-form.

mielestäni paremman.

Nro 33 (Ke6-Ke4) on melko vaatimaton, ja samantyyppisiä on jo olemassa; tutut mattikuvat.

Nro 34 (Kd1-Kb5): molemmat muodot esittävät tuttuja elementtejä ja lisäksi b-muodossa ei kirke-ehdolla ole merkitystä.

Nro 36 (Kf3-Kh8) esittää sekin tuttuja elementtejä.

Nro 41 (Kd8-Kf8) on liian vaatimaton ja lisäksi msg6 on tarpeeton.

No. 28 (Kg6-Kc1) is rather modest and similar with no. 29, which got 4th Comm., so I chose the better one for the award.

No. 33 (Ke6-Ke4) is rather modest and there are already problems much like it; the mating positions are well known.

No. 34 (Kd1-Kb5): both forms show familiar elements, and in the b-form the Circe condition is not used.

No. 36 (Kf3-Kh8) also shows familiar elements.

No. 41 (Kd8-Kf8) too modest and the bPg6 is not needed.

Kilpailuun osallistui 25 laatijaa 12 maasta/
There were 25 composers from 12 countries:

Jorma Pitkänen, Suomi/Finland 1,30

Unto Heinonen, Suomi/Finland 2

Zoltán Laborczi, Unkari/Hungary 3

Dieter Müller, Saksa/Germany 4*,5

Franz Pachl, Saksa/Germany 4*

Nils Bakke, Norja/Norway 6

C.J.Feather, Iso-Britannia/Gr. Britain 7, 21

Juraj Lörinc, Slovakia 8,9

Cosme Brull Mayol, Espanja/Spain 10

Timo Koistinen, Suomi/Finland 11

Terho Marlo, Suomi/Finland 12

Raffi Ruppin, Israel 13

Tibor Érsek, Unkari/Hungary 14,15

Bernd Gräfrath, Saksa/Germany 16,17

Hannu Sokka, Suomi/Finland 18,19

Marko Ylijoki, Suomi/Finland 20,39

Paul Raican, Romania 24,25

Teppo Mänttä, Suomi/Finland 26

Bernd Horstmann, Saksa/Germany 28,29

Arnold Beine, Saksa/Germany 31,32

Mikael Grönroos, Suomi/Finland 33,34

Michel Caillaud, Ranska/France 35,36

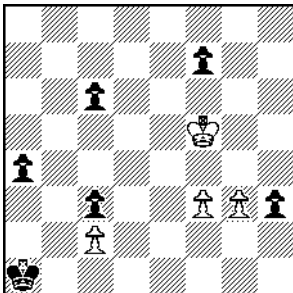
Harri Hurme, Suomi/Finland 37,38

Oleg Paradsinskij, Ukraina/Ukraine 40

Josip Pernaric, Kroatia/Croatia 41, 42

Raffi Ruppin (ISR)

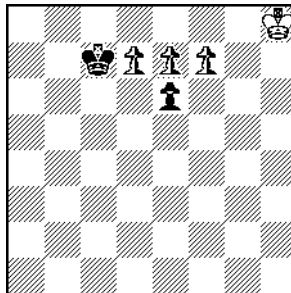
1. p. HT 50 JT



a#5 antikirke 4+6
b) a↔h peilikuva / board reflection

Marko Ylijoki (FIN)

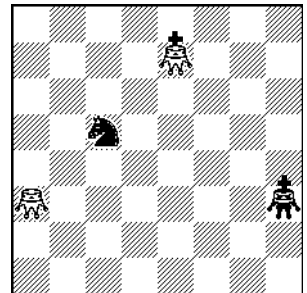
2. p. HT 50 JT



a#5,5 b) mse6→g6 1+2+3
pyörivä lauta / Actuated
Revolving Board
maksimummeri, neutr. s:t/
neutral pawns d7, e7, f7

Cosme Brull Mayol (ESP)

3. p. HT 50 JT



a#6 3 ratk. / solutions 2+2
antikirke Calvet
kunink. H:t / Royal G's e7,
h3, heinäsiirikka / Grasshopper a3

1. p. nro 13 Raffi Ruppin, Israel

Omaperäinen ja miellyttävä antikirke-tehtävä, jossa peilikuvamuotoa on käytetty taitavasti hyväksi niin valkean kuin mustankin pelissä. Valkean alkusiirtojen motivoinnissa on pientä epäanalogsuutta (b-muodossa 3.- Kxf6 vapauttaa ruudun mR:lle), mutta koska vK:n on joka tapauksessa lyötävä ms päästääkseen nopeasti mK:n luo, tässä täydellisen analogian puute lähinnä tuo vaihtelua tehtävään.

An original and pleasant Anticirce problem which cleverly uses the reflected board for both white's and black's play. There is slight unanalogy in the motivation of white's initial moves (in the b-form 3.- Kxf6 frees a square for the bS), but as the wK in any case has to capture a bP in order to reach the bK in time, here this lack of complete analogy mainly gives variety.

a) 1.h2 Kf6 2.h1L Kxf7 (Ke1) 3.Lxf3 (Lc8) Kd1 4.Ld7 Kc1 5.Le8 Kb1#; b) 1.a2 Kd5 2.a1R Ke6 3.Rxb3 (Rg8) Kxf6 (Ke1) 4.Rf6 Kf1 5.Re8 Kg1#.

2. p. nro 39 Marko Ylijoki, Suomi / Finland

Esitellään ensiksi tehtävän eksoottinen satuehto: jokaisen (puoli)siirron jälkeen lautaa käännetään 90 astetta myötäpäivään. Toisessa ratkaisussa neutraalit sotilaat korottuvat, toisessa eivät – mikä on yllättävää. Ratkaisujen duaalittomuus on vaatinut vain yhden ylimääräisen nappulan (mse6). Vaikka korotusratkaisu onkin mielenkiintoisempi, niin toisessa ratkaisussa tapahtuu mm. kaunis paluu. Kevyt ja kaunis – satushakkia parhaimmillaan!

Let's first define the exotic fairy condition: after each (half-) move the board is rotated 90 degrees clockwise. (I think that here "actuated" is not needed; in some other variations only a smaller part

of the board is rotated when a piece is entering or leaving that part, in which case that move activates the revolving part.) In one solution the neutral pawns promote, in the other one they surprisingly don't! Only one dual-stopper (bPe6) is needed. Although the solution with promotins is more interesting, there are nice points, too, in the other one, e.g. the switchback of the pawn. Light and beautiful – fairy chess as its best!

a) 1.- nse8-nL 2.Kf7 Ka2 3.Kd1 nsd8-nT 4.nTa5 nTe4+ 5.nLd2 nsf8-nD 6.nDa3 nDxg4#; b) 1.- Kg7 2.Kh5 nsd3 3.Kb5 Kh6 4.Kh3 Kb4 5.Kb7 nse7 6.Kh3 Kc3#.

3. p. nro 10 Cosme Brull Mayol, Espanja / Spain

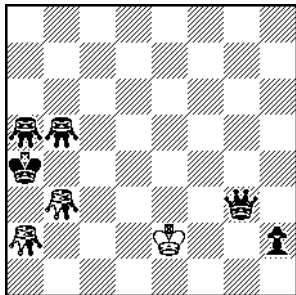
Antikirke (Calvet-tyyppinen, eli lyönti omalle jälleensyntymäruudulle on sallittu) esiintyy tässä tehtävässä vain mattiasemassa, joka ei olisi mahdollinen (itseshakin takia) ilman tätä satuehtoa. Mattiasema on miellyttävä, ja jo kaksinkertainen esitys olisi näin pitkässä tehtävässä saavutettu, mutta tässä on onnistuttu toteuttaa sama mattikuva kolminkertaisena ilman ylimääräisiä nappuloita. Onnitteluni!

The Calvet-type Anticirce condition is here shown only in the mating position (i.e. without captures within the solutions), which would be impossible without the condition. The mating position is nice, and it would be an achievement to show it in two solutions in a h# of such length, but here the composer has succeeded in showing the mating position in three solutions without extra material. Congratulations!

1.Rd3 He3 2.Re1 He8 3.Rf3 He6 4.kHe3+ He2 5.Re1 He4+ 6.kHe5 He6#; 1.Re6 Hf8 2.Rg7 kHh7 3.Rf5 Hf4 4.Rg3 Hh2 5.Rh1 Hh4+ 6.kHh5 Hh6# ja 1.Rb7 kHa7 2.Rc5 Ha8 3.Rb3 Ha6 4.kHa3+ Ha2 5.Ra1 Ha4+ 6.kHa5 Ha6#.

C. J. Feather (GBR)

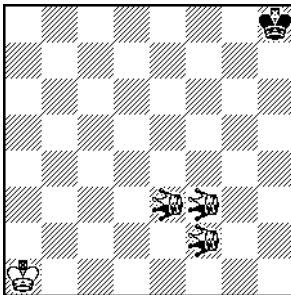
4. p. HT 50 JT



a#5 kirke 1+5+2
 H:t / G's a5, b5
 neutr. H:t / neutral G's a2,
 b3

Teppo Mänttä (FIN)

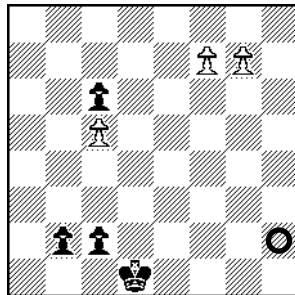
5. p. HT50 JT



a#19 1+1+3
 maksimummeri, kirke
 neutraalit kulkusirkat / neut-
 ral Locusts e3, f2, f3

Marko Ylijoki (FIN)

6. p. HT 50 JT



a#6,5 2 ratk. / sols. 3+4+1
 kaksoismaks. / Double Max.
 imitaattori h2

4. p. nro 7 C. J. Feather, Iso-Britannia / Great Britain

Viehättävä tehtävä, joka esittää mm. nH:n kierron ruutujen g2, g1 ja g8 kautta takaisin a2:een; tämän kierron aikana se syntyy uudelleen laudan molemmilla puolilla. Kauniissa mattiasemassa siirrot 6.Kxb5/Dxa2/Txa2/nHc4?? ovat kaikki laitomia itseshakin takia.

A beautiful problem which shows, among other things, a Rundlauf by the nGa2 (a2-g2-g1-g8-a2) with rebirths on both sides of the board. In the mating position 6.Kxb5/Qxa2/Rxa2/nGc4?? are all illegal because of self-check.

1.Dxb3 (nHb8) Kf2 2.nHg2 Kxg2(+nHg1)
 3.hxg1T+(nHg8) Kh2 (Kf2?) 4.Ta1 nHb4
 5.Ta3 nHa2#.

5. p. nro 26 Teppo Mänttä, Suomi / Finland

Tässä tehtävässä on epätavallisen paljon sisältöä: vK:n pieni kierto, marssi nurkasta nurkkaan a-linjaa pitkin ja lopulta paluusiirrot Ka8-a7xa8, joilla nKS saadaan a1:een. Pidän myös siitä, miten mK välttää duaalit siirtyessään (ratkaisun puolivälissä) e5:stä f2:een (12.Kd4? tai 13.Ke3?). Mustan 8. siirron jälkeen laudalla on neli-

nurkka-asema, ekstrana nKSb8. Tehtävä päättyy kauniiseen peilimattiin, jossa myös nKSb8 on tarpeellinen.

The white King makes first a small Rundlauf (Ka1-b2-a2-a1) then it marches along the a-file from corner to corner and finally there is a switchback manouvre and the crucial capture (Ka8-a7xa8) in order to transfer a Locust from a8 to a1. I also like the way the bK avoids duals when moving, in the midway, from e5 to f2 (12.Kd4? or 13.Ke3?). After black's 8th move we have a four-corner position, with an extra nLob8. The solution ends with a beautiful mirror mate, in which also the nLob8 is needed.

1.nKS(xf2)g1(nKSf8) Kb2
 2.nKS(xf3)f2(nKSf8)+Ka2
 3.nKS(xf2)f1(nKSf8)nKS(xf1)e1(nKSf1)
 4.nKS(xe1)d1(nKSs8)nKS(xe8)d8(nKSs1)
 5.nKS(xe1)f1(nKSs8)nKS(xd8)c8(nKSd1)
 6.nKS(xf1)g1(nKSf8)nKS(xc8)b8(nKSs1)
 7.nKS(xg1)h1(nKSg8) Ka1
 8.nKS(xb8)a8(nKSb8)
 nKS(xb8)c8(nKSb1)
 9.Kg7 Ka2 10.Kf6 Ka3 11.Ke5 Ka4 12.Kf4
 Ka5 13.Kg3 Ka6 14.Kf2 Ka7
 15.nKS(xb1)a1(nKSb8)+Ka8
 16.nKS(xc8)d8(nKSs8)

nKS(xc8)b8(nKSc1)
 17.nKS(xc1)d1(nKSc8)Ka7
 18.nKS(xb8)a8(nKsb8)+Kxa8(nKSa1)
 19.Ke3 nKS(xd1)e1(nKsd1)#.

6. p. nro 20 Marko Ylijoki, Suomi / Finland

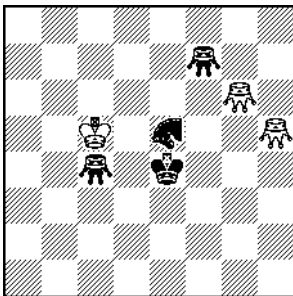
Imitaattorin ja kaksoispisinsiirtoisehdon avulla on saatu aikaan kaksi pitkähköä ratkaisua, joissa toistuvat vD- ja mR-korotukset ja jotka päättyvät kamelentti-toistomattiin. Imitaattori ei ole suosikkisatunappuloitani, mutta tämä on hieno tehtävä!

With an imitator and the double maximum condition the composer has achieved two rather long solutions which both show promotions to wQ and bS and which end with chameleon echo mates. The imitator is not among my favourite fairy pieces, but this is a fine problem!

1.-f8D (Ih3) 2.c1R (Ih2) Da8 (Ic2) 3.Re2 (Ie3) Dd8 (Ih3) 4.Rd4 (Ig5) Da5 (Id2) 5.Re6 (Ie4) Dd2 (Ih1) 6.Kc1 (Ig1) Dd7 (Ig6) 7.Rf8 (Ih8) Dd1 (Ih2)# ja 1.-g8D (Ih3) 2.b1R (Ih2) Dc8 (Id2) 3.Rd2 (If3) De6 (Ih1) 4.Rb3 (If2) Dc8 (Id4) 5.Rxc5 (Ie6) Df5 (Ih3) 6.Rb7 (Ig5) Da5 (Ib5) 7.Rd8 (Id6) De1 (Ih2)#.

Unto Heinonen (FIN)

1. kum. HT 50 JT



a#5 2.1... 3+4
 H:t / G's c4, f7, g6, h5, mao e5

Kunniamaininnat / Honorary Mentions

Palkittuihin tehtäviin verrattuna kunniamaininnalle sijoittuneissa oli yleensä puutteita jossakin seuraavista: omaperäisyys, taloudellisuus, kauneus tai syvällisyys.

In general, the honorary mentions had, in comparison with the prize problems, a flaw in one of these aspects: originality, economy, attractiveness, or depth.

1. kum. nro 2 Unto Heinonen, Suomi / Finland

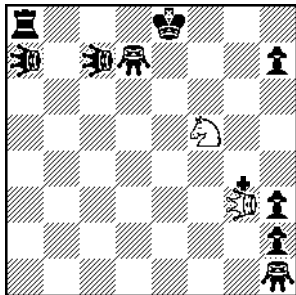
Tästä tehtävästä pidin aluksi hyvin paljon, mutta sitten löysin Daniel Novomeskýlta neljä tehtävää, joissa heinäsiirka tekee matin maon takaa (8587, *feenschach* 144, 2001, F470, *StrateGems* 26, 2004 2.–5. p. *Die Schwalbe* 2004, 3. p. *Uralsky problemist* 2005), ja kaikissa näissä on kolme ratkaisua toistomatein. Koska näissä kuitenkin on käytetty erilaisia materiaaliyhdistelmiä kuin tehtävässä nro 2, en pidä niitä suoranaisina edeltäjinä. Joten: kauniit ja mielenkiintoiset ratkaisut, jotka päättyvät – nyt jo tutuiksi tullessiin – kameleontti-toistomatteihin.

At first I liked this problem very much, but then I found four problems (by Daniel Novomeský, see above) which end with similar mates by G behind a Mao, and all these problems have three solutions with echo mates. However, as these four problems use different material combinations than No. 2, I do not regard these as direct anticipations. So: no. 2 has beautiful and interesting solutions which end with – now familiar – chameleon echo mates.

1.Mao-c6 Kd6 2.Mao-d4 Kd7 3.Kd5 Hc5 4.He4 He3 5.Hc4 Hd3# ja 1.Ke3 Kb4 2.Mao-f3 He2 3.Hf2 Hg4 4.Hh4 Kc3 5.Hhf4 Hg3#.

Hannu Sokka (FIN)

2. kum. HT 50 JT



a#8,5

2+9

valkea minim. / white *Minimumber*, musta maks. / black *Maximumber*

H:t / G's d7, h1

tasahyppääjät / *Equihoppers* a7, c7

kunink. tasah. / *royal Equihopper* g3

b) Hh1→a2

c) Ta8→h8 a#7,5

d) & a#10

2. kum. nro 18 Hannu Sokka, Suomi / Finland

Tässä tehtävässä on epätavallisen paljon sisältöä (neljä muotoa pitkin ratkaisuin), mutta kokonaisuus ei ole erityisen yhtenäinen eikä siksi kovinkaan miellyttävä. Kolmessa muodossa tapahtuu linnoitus, yhdessä ei; ratkaisujen pituudet vaihtelevat; ratsu tekee kahdesti matin samalta ruudulta.

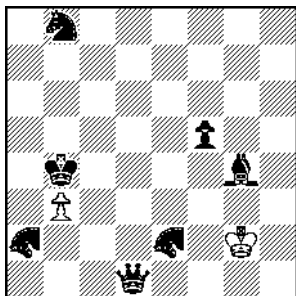
This problem has exceptionally much content (four forms with long solutions), but on the whole there is a lack of unity and, therefore, a certain lack of charm. Three forms include castling, one doesn't; the solutions are of varied length; the wS mates twice from the same square (f7).

(Ratkaisussa tasahyppääjää merkitään kirjaimella E; d-muodon ratkaisussa kE on (valkea) kuninkaallinen tasahyppääjä. *In the solution of the d-form, kE = (white) royal Equihopper.*)

a) 1.-Rh6 2.0-0 Rf7 3.Th8 Rd6+ 4.Kb8 Rf7 5.Tc8 Rd8 6.Hb7 Rc6+ 7.Ka8 Rb8 8.Th8 Rd7 9.Tb8 Rb6#; b) 1.-Re7 2.Td8 Rg8 3.Ha8 Rf6+ 4.Kf7 Re4 5.Eg1 Rf6 6.Th8 Re8 7.Hf8 Rd6+ 8.Kg8 Rf7 9.Eg5 Rh6#; c) 1.-Rh6 2.Ee7 Rg8 3.Hf7 Rh6 4.Eg7 Rxf7 5.0-0 Rh6+ 6.Kh8 Rf5 7.Ta8 Rh6 8.Tg8 Rf7# ja d) 1.Hg4 kEg5 2.0-0 kEe5 3.Eg3 Rh6+ 4.Kh8 Rf5 5.Ec7 kEg5 6.Ta8 kEe5 7.Tg8 Rd4 8.Eg1 Rc6 9.Hb7 Rd8 10.Eg7 Rf7#.

Harri Hurme (FIN)

3. kum. HT 50 JT



a#6

2+5

ruusut / *Roses* a2, e2

b) = a:n loppuasema + Mad-rasi

b) = end of a) + *Mad-rasi*

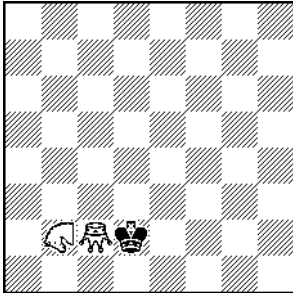
3. kum. nro 37 Harri Hurme, Suomi / Finland

Ruusut on mielenkiintoinen satunappula, ja tässä tehtävässä sen ominaisuuksia on käytetty miellyttävällä tavalla. Tehtävän kahdesta muodosta b-muoto on sisällysekkäämpi (molempien kuninkaiden kierrot ja lopun patterimatti). K-ruusu-patteri, joka myös määrittelee a-muodon siirtojärjestyksen (2.f4! ei 2.Rc6?), tuo tehtävään yhtenäisyyttä. Kaksosen muodostamistapa on hyvä, vaikka se toteutetaankin satuehdon lisäämisellä. Laatiija on ehdottanut tehtävän a-muodoksi 7-siirtoista asemaa, joka kuitenkin ei vielä ole ratkaisuohjelmien testattavissa, joten minun täytyy jättää se kilpailun ulkopuolelle. Jos se aikanaan osoittautuu korrektiksi, niin muoto kannattaa julkaista: se on pieni parannus, vaikka tekeekin ratkaisuisia eripituisia.

The rose is an interesting fairy piece, and this problem uses its properties in a pleasant way. Of the two forms the b-form has more content (two K-Rundlaufs and the final battery mate). This battery by K and Rose, which also defines the move order in the beginning of the a-

Juraj Lörinc (SVK)

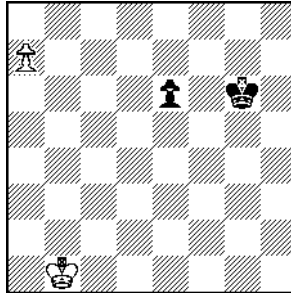
1. kim. HT 50 JT



a#15,5 2.1.1... 2+1
 kirke, Köko
 valk. maksim. / *white Max.*
 norsu / *Elephant* b2
 heinä. / *Grasshopper* c2

Michel Caillaud (FRA)

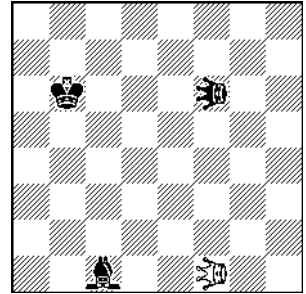
2. kim. HT 50 JT



a#18 2+2
 kaksoispisinsiirtainen
Double Maximummer

C. J. Feather (GBR)

3. kim. HT 50 JT



a#12 kirke 1+3
 kulkusirkat / *Locusts* f1, f6

The restricting fairy conditions – as Circe and Maximummer – often produce long and imposing solutions. Here the Circe captures give extra content. Chameleon echo mates.

1.-Nd1+ 2.Ke1 Nf2 3.Kf1 Hg2+ 4.Ke1 Nh3 5.Kf1 Eg1+ 6.K*g2(Hg8) Nh3 7.Kg3 Hg2+ 8.Kh4 Ng5 9.Kh5 Hg6+ 10.K*g5 (Ng8) Nh6+ 11.Kf6 Nf5+ 12.K*g6(Hg8) Hg5+ 13.K*g5(Hg8) Hg4+ 14.Kg6 Hg7+ 15.Kg5 Nf8 16.Kh6 Nh7# ja 1.-Nd3+ 2.Ke3 He4+ 3.K*e4(He8) He3+ 4.Kf3 Nf2+ 5.K*e3(He8) He2+ 6.Kd2 Nd1+ 7.Kc2 Hb2+ 8.Kd2 Na1 9.Kc3 Hd4+ 10.Kc4 Nc5+ 11.Kb5 Hb6+ 12.K*b6(Hb8) Hb5+ 13.K*b5 (Hb8) Hb4+ 14.Kb6 Hb7+ 15.Kb5 Nc8 16.Ka6 Na7#.

2. kim. nro 35 Michel Caillaud, Ranska / France

Kaksoispisinsiirtoisia materiaalilla K+s – K+s on laadittu hyvin paljon, ja olen tehnyt niitä itsekkin. Tämän erottaa muista vastaavista vR:n ja mK:n kaunis yhteistyö.

Double Maximummers with this material have been composed a lot, and I have made such myself. What is special here is

the beautiful co-operation between wS and bK.

1.Kf5 Kc2 2.Ke4 Kd1 3.Kd3 a8R 4.Kc4 Rb6+ 5.Kb3 Rc4 6.Ka2 Rd2 7.e5 Rb3 8.Kb1 Rc1 9.e4 Rb3 10.Ka2 Rd2 11.e3 Re4 12.Kb1 Rc3+ 13.Ka1 Ra4 14.e2+ Kc2 15.e1R+ Kb3 16.Rd3 Rc5 17.Rc1+ Kc2 18.Ra2 Rb3#.

3. kim. nro 21 C. J. Feather, Iso-Britannia / Great Britain

Kun valkealla on vain kulkusirkka, jonka on siirtyäkseen saatava lyödä, mustan on jatkuvasti pidettävä huolta siitä, että ruokaa riittää. Näin on mahdollista luoda pitkiäkin tehtäviä. Etsiessäni edeltäjiä löysin kaksi Chris Featherin tehtävää (*Broodings* 2004, a#12, ja F518, *StrateGems* 29, 2005, a#9), joissa valkealla kulkusirkalla on vastaavia pitkiä lyöntisarjoja. Näissä valkealla on kuitenkin myös kuningas. Pidän tehtävää 21 riittävän erilaisena, jotta voin ottaa sen mukaan tuomioon, mutta samantyyppisistä mekanismeista johtuen en voi antaa korkeampaa sijoitusta.

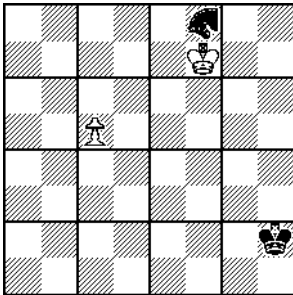
When white has only a Locust, which has to capture in order to move, black always has to take care that the Locust has something to eat. That way it is pos-

sible to compose even long problems. While looking for anticipations I found two problems by Chris Feather (see above) in which a white Locust has similar long series of captures. In those problems white has also his king. I regard problem no. 21 different enough to be included in the award, but because of the similar mechanisms I cannot give it a higher place.

1.Kb6-a5 Ksf1*c1-b1 (+mBf8) 2.Lf8-b4 Ksb1*b4-b5 (+mBf8) 3.Lf8-c5 Ksb5*c5-d5 (+mBf8) 4.Lf8-d6 Ksd5*d6-d7 (+mBf8) 5.Lf8-e7 Ksd7*e7-f7 (+mBf8) 6.Lf8-d6 Ksf7*f6-f5 (+mKsf1) 7.Ksf1*f5-f6 (+vKsf8) Ksf8*d6-c5 (+mLf8) 8.Lf8*c5 (+vKsc8) Ksc8*c5-c4 (+mLf8) 9.Lf8-c5 Ksc4*c5-c6 (+mLf8) 10.Ksf6*c6-b6 (+vKsc8) Ksc8*f8-g8 (+mLf8) 11.Lf8-g7 Ksg8*g7-g6 (+mLf8) 12.Lf8-b4 Ksg6*b6-a6 (+mKsb1)#.

Bernd Horstmann (DEU)

4. kim. HT 50 JT



a#7 2.1... 2+2
 ristikkoshakki / Grid Chess
 paikanvaihtokirke / PWC
 Köko, ruusu / Rose f8

4. kim. nro 29 Bernd Horstmann, Saksa / Germany

Imitaattorin ohella myös ristikkoshakki on tuntunut minusta aina melko epäluonnolliselta satuehdolta. Se on yksi tapa rajoittaa siirtomahdollisuuksia; tässä tehtävässä on toinenkin rajoitettava satuehto, Köko. On hieman ristiriitaista ensin käyt-

tää ruusun kaltaista mielenkiintoista, elävistä nappulaa ja sitten suitsia sen luonnetta satuehdoin... Tehtävässä 29 on kuitenkin kaksi pitkäkköä, erityyppisiin matteihin päättyvää ratkaisua, joissa on oma kiinnostavuutensa. Kilpailuun osallistui toinenkin, hieman samankaltainen (mutta lyhyempi) ristikkoshakki- & Köko-tehtävä, nro. 28; valitsin niistä tuomioon mielestäni paremman.

Like Imitator, Grid Chess has always seemed to me a rather unnatural fairy condition. It is one way of restricting the power of the pieces; in this problem we have another restricting fairy condition, Köko. It is a bit contradictory to have an interesting, lively fairy piece like Rose, and then to limit its nature by fairy conditions... Anyway, no. 29 has two rather long solutions, ending with different types of mate, which are interesting enough. There was another, shorter problem, no. 28, showing Grid Chess & Köko; I took the better one here.

1.Ru-e6! K*e6(Ru-f7) 2.Ru-d6 K*d6(Ru-e6) 3.Ru-*c5(Pe6) Ke7 4.Ru-f8 Kd6 5.Ru-*e6(f8D) Ke5 6.Ru-g1 Df2+ 7.Kg3 Kf4# ja 1.Ru-g6! Kf6 2.Ru-e7 K*e7(Ru-f6) 3.Ru-d7 Kd6 4.Ru*c5(Bd7) Kc7 5.Ru-b7 K*b7(Ru-c7) 6.Ru-e8 d*e8D(Ru-d7) 7.Ru-h3 Db8#.

5. kim. nro 16 Bernd Gräfrath, Saksa / Germany

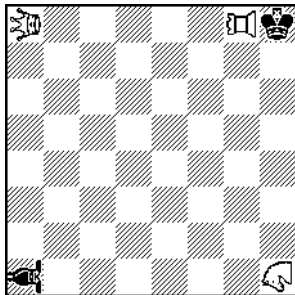
Tässä nelinurkkaekstrassa on kaksi näppärää, joskin hyvin erilaista ratkaisua. Se, että toisessa ratkaisussa h1-kenguru ei mitenkään osallistu ratkaisuun, estää minua antamasta tehtävälle parempaa si- joitusta.

This 4-corner extra has two clever, though very different solutions. The fact, that the Kangaroo on h1 has no part in the other solution, prevents me from plac- ing the problem higher.

(Ratkaisuissa / In the solutions: lohi-

Bernd Gräfrath (DEU)

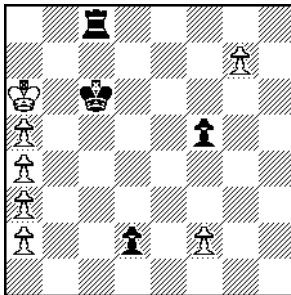
5. kim. HT 50 JT



a#6 2.1... 3+2
 lohikäärme / *Dragon* a8
 kenguru / *Kangaroo* h1
 T-kulkusirkka / *Rook-Locust*
 g8
 korskuja / *Jibber* a1

Hannu Sokka (FIN)

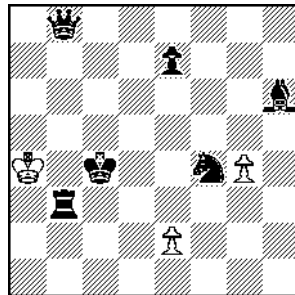
6. kim. HT 50 JT



a#15* 7+4
 kaksoispisinsiirtainen
Double Maximummer

Jorma Pitkänen (FIN)

7. kim. HT 50 JT



a=13,5 3+6
 valk. lyhinsiirtainen, musta
 pisinsiirtainen
w. minimummer, b. max.

käärme / *Dragon* = Lo; kenguru / *Kangaroo* = Ke; korskuja / *Jibber* = Ko; T-kulkusirkka ei liiku / *the Rook-Locust doesn't move.*)

1.Ko-a7 Lo-c7 2.Ko-b7 Lo-d5 3.Kxg8 Ke-a8 4.Kf7 Ke-e4 5.Ko-e7 Lo-f4 6.Ke8 Lo-e6# ja 1.Ko-g7 Lo-c7 2.Ko-d7 Lo-e6 3.Kh7 Lo-g5+ 4.Kg6 Lo-h7+ 5.Kf7 Lo-f8 6.Ke8 Lo-g6#.

6. kim. nro 19 Hannu Sokka, Suomi / Finland

Toisaalta tehtävän nro 19 ratkaisussa on runsaasti miellyttäviä yksityiskohtia (mm. feeniks-torni, monipuolisesti aktiivinen vR, pikku vaihdelma ja esim. duaalinvälttö 3.Ta1!/Th8?), jotka yhdessä nostavat sen vastaavien tehtävien yläpuolelle, toisaalta sivuratkaisujen välttämiseksi pystytetty sotilasaita a-linjalla on surullinen näky. Sotilaista saa yhden pois (musta sa4, pois vsa2), mutta kenties laatija pitää yksiväristä riviä esteettisesti parempana.

On the one hand, the solution has plenty of pleasant details (e.g. the Phoenix-rook, the wS which is active in many

ways, a small setplay, as well as dual avoidance 3.Ta1!/Th8?), which – when put all together – raise the problem over similar problems, but on the other hand the pawn-hedge erected on the a-file is a dreary sight. It is possible to manage with one pawn less (black pawn a4, remove wPa2), but maybe the composer prefers esthetically a one-coloured file.

Vaihdelma/Set play: 1.- f4 2.Th8 gxh8R jne., ks. ratkaisu siirron 5.- Rxh8 jälkeen; see solution after 5. -Sxh8. Ratkaisu/solution: 1.Th8 f4 2.Th1 g8R 3.Ta1 Rh6 4.Th1 Rf7 5.Th8 Rxh8 6.Kd7 Rg6 7.Kc8 Rf8 8.Kb8 Re6 9.Ka8 Rc5 10.d1T Rd3 11.Th1 Rf2 12.Th8 Rh3 13.Tb8 Rg5 14.Tb1 Re6 15 Tb8 Rc7#.

7. kim. nro 1 Jorma Pitkänen, Suomi / Finland

Tehtävän nro 1 hyviä puolia ovat valkean paluu (korotuksen jälkeen) g4:ään, mR:n siirrot f4-e6-d4-f5, pisinsiirtoisia yleensä vaivaavien toistojen puuttuminen (paitsi Db1-h7-b1-h7) ja lopun kaunis patiasema; toisaalta lyhinsiirtoisuus tekee valkean pelistä melko yksitoikkoista.

In problem no. 1 there are, at least, these positive features: white switchback (after promotion) to g4, S-moves to f4-e6-d4-f5, lack of repetitions (except Db1-h7-b1-h7), which are annoying in so many maximummers, and the beautiful stalemate position; on the other hand the minimummer condition makes the white play rather monotonous.

1.- g5 2.Th3 g6 3.Db1 g7 4.Dh7 g8D+ 5.Re6 Dg7 6.Db1 Dg6 7.Lc1 Lg5 8.Dh7 Dg4+ 9.Lf4 Dxf4+ 10.De4 Dxe4+ 11.Rd4 De5 12.Ta3+ Kxa3 13.Rf5 Dxf5 14.e5 Dxe5=.

Satuehdot

Aika- ja tilasyistä en esittele nyt tutuimpien satunappuloiden ja -ehtojen (kuten aitori, heinäsiirikka, imitaattori, kirke ja mad-rasi) määritelmiä; ne löytyvät mm. *ST*-lehden varhaisemmista numeroista.

antikirke Calvet (tehtävät 10 ja 13): toisin kuin kirkessä, antikirkessä lyövä nappula syntyy pelin alkuaseman ruudulleen; lyönti on laillinen vain jos syntymäruutu on vapaa; Calvet-antikirkessä lyönti syntymäruudulle on sallittu, Cheylan-antikirkessä ei ole. Syntymäruutua määriteltäessä satunappulat lasketaan korottuneiksi sotilaiksi, joten valkeat satunappulat syntyvät lyöntilinjan 8. ruutuun, mustat 1. ruutuun.

kaksoispisinsiirtoinen (19, 20, 35): sekä valkean että mustan on aina tehtävä geometrisesti pisin laillinen siirto;

kenguru (16) siirtyy kuin heinäsiirikka mutta pukkinappuloita on oltava kaksi; ne voivat sijaita perättäisissä ruuduissa tai niiden välissä voi olla yksi tai useampi tyhjä ruutu;

Köko (8, 29): laillisia ovat vain siirrot, jotka tehdään ruudulle, jonka vierusruudulla sijaitsee jokin nappula;

korskuja (16) liikkuu D:n linjoilla mutta pysähtyy ennen (omaa tai vastapuolen)

Huomautukset tuomioon Neal Turnerille (os. Vanha hämeen kyläntie 26 A, FI-00390 Helsinki; sähköposti/e-mail: nealturnerfinland@hotmail.com) kolmen kuukauden kuluessa lehden ilmestymispäivästä.

Please send your comments or claims against the award to Neal Turner (address above) within three months from the publication date of this issue.

nappulaa; korskuja ei siis voi lyödä;

kulkusirkka (21, 26) liikkuu muutoin kuten heinäsiirikka, mutta se lyö pukkinappulan (jonka siis täytyy olla vastapuolen nappula); kulkusirkka voi siirtyä vain lyödessään;

kuninkaallinen nappula (10, 18) on muutoin samanlainen kuin vastaava ei-kuninkaallinen nappula, mutta siihen kohdistuva lyöntiuhka on shakki (ja lyöntiuhka, jota ei voi torjua, on matti);

lohikäärme (16) on sotilaan ja ratsun yhdistelmänappula, jolla ei ole korotusoikeutta;

lyhinsiirtoinen (1, 18) osapuolen, jota tämä ehto koskee, on aina tehtävä geometrisesti lyhin laillinen siirto;

maksimummeri eli pisinsiirtoinen (6, 26, 39): osapuolen, jota tämä ehto koskee, on aina tehtävä geometrisesti pisin laillinen siirto;

mao (2) siirtyy kuten ratsu, mutta ensin suoraan (miehittämättömälle ruudulle) ja sitten vinoon; niinpä tehtävän 2 (1. kum.) kuvioasemassa e5:ssä sijaitseva musta mao ei voi siirtyä miehitetyn e4-ruudun kautta ruuduille d3 tai f3;

neutraalit nappulat (7, 26, 39) ovat yhtä aikaa sekä valkeita että mustia ja molemmat voivat siirtää niitä siirtovuorollaan; ne

voidaan lyödä vastustajan nappulana ja neutraali voi lyödä neutraalin; omaa kuningasta ei voi siirtää/jättää neutraalin nappulan uhkaamaksi eikä neutraalia voi siirtää niin, että se uhkaisi omaa K:ta;

norsu (8) on kuningattaren ja aiturin yhdistelmänappula;

paikanvaihtokirke (29): lyöntisiirrossa lyöjä ja lyötävä vaihtavat paikkaa;

pyörivä lauta (39): kun siirto on tehty, lautaa (ja sillä olevia nappuloita) käännetään 90 astetta myötäpäivään, jolloin esim. ruudusta h1 tulee a1;

ristikkoshakki (29): laudalle on piirretty ristikko, joka muodostuu kolmesta vaakaja kolmesta pystyviivasta; jokaisen siirron on ylitettävä vähintään yksi näistä viivoista; näin ollen esim. K:t voivat sijaita vierekkäisissä ruuduissa, jos ne sijaitsevat jonkin 2x2 ruudun kokoisen neliön sisällä;

ruusu (29, 37) liikkuu kuin aituri (eli linjaratsu) mutta ympyrän muotoista rataa; esim. ruudusta b2 ruusu voisi (muutoin tyhjällä laudalla) siirtyä seuraaviin ruutuihin: a4, b6, d7, f6, g4, f2, d1, b2 (0-siirto on siis sallittu) tai c4, e5, g4, h2 tai c4, b6 tai d3, f2 tai d3, e5, d7, b8;

shakkipakko (12) koskee yleensä mustaa,

mutta tässä tehtävässä (6. kum) valkeaa: valkean jokaisen siirron täytyy shakata ja musta ei voi tehdä sellaista siirtoa, jonka jälkeen valkea ei voisi shakata;

tasahyppääjä (4, 18) siirtyy hyppäämällä sellaisen nappulan yli, joka on täsmälleen lähtö- ja tulo-ruudun puolivälissä; jos tehtävässä 18 (2. kum) g3:ssa sijaitseva tasahyppääjä ei olisi kuninkaallinen nappula, se voisi siirtyä f5-ratsun yli ruutuun e7 (nyt se olisi laitton itseshakki); jos d5:ssä olisi jokin nappula, niin tasahyppääjä a7 shakkaisi valkean kuninkaallista tasahyppääjää g3:ssa;

T-kulkusirkka (16) on kulkusirkka (ks. edellä), joka liikkuu vain tornin linjoilla.

Here are explanations of some of the most unusual fairy forms:

Actuated Revolving Board (problem no. 39): *after each move the chessboard is turned 90 degrees clockwise;*

Dragon (16) *combines pawn and knight, but it may not promote;*

Elephant (8) *combines queen and knight-rider;*

Jibber (16) *moves on queen lines and stops short of the first man it meets; it cannot capture.*