

Harri Hurme 70 JT tuomio / award

Kilpailun teemana oli satunappula ruusu. Ruusu on ratsun askelin liikkuva linjanappula. Vaikutuslinja kääntyy joka askeleella samaan suuntaan. Esimerkiksi ruudussa c2 oleva ruusu pääsee ruutuun e7 yhdellä siirrolla kolmea eri reittiä pitkin, c2-b4-c6-e7 ja c2-e3-f5-e7 sekä c2-e1-g2-h4-g6-e7. Tätä reitinvalintamahdollisuutta ei pidetä duaalina. Myös täyskierros c2-b4-c6-e7-g6-h4-g2-e1-c2 ja paluu muuttumattomaan asemaan temposiirtona on mahdollinen. Lisäksi vaadittiin kaksonen, siinä myös 0-muoto oli sallittu. Laadinta-aika päättyi 2.6.2016. Tuomari esitti että hän arvostaa ortodoksitehtäviä erityisesti. Tämä ei kieltänyt

sinänsä lähettämästä mitä kummallisimpia satutehtäviä, niitä tuli jopa enemmistö!

Kilpailun saama suosio laatijoiden keskuudessa oli sängen vaatimaton, ruusu taitaa olla liian kummallinen. Ja yllättäen varsinaisia ortodoksitehtäviä tuli tasan nolla. Kun esimerkiksi böömiläiset mallimattitehtävät katsotaan loppuun laadituiksi, niin ruusun käytöllä voisi saada hyvinkin erikoisia täysin uusia mallimatteja aikaiseksi. Myös kaksisiirtoislaatija tuskaillee usein teknisten ongelmien kanssa, joihin ruusu voisi antaa kelpo ratkaisun. Sinänsä teeman toteuttaminen vain teknisenä apuneuvona on kyseenalaista, mutta sitäkin olisi kannattanut

harkita, kokonaisuusaltö olisi hyvinkin voinut olla mainio.

Kilpailun luottamusmies Neal Turner on kirjoittanut kansainvälisellä keskustelupalstalla, että tehtävähakki on ainoa kunnolla aito taidemuoto, koska siinä ei ole raha tekijänä. Kirjoituksessaan Neal kauhistelee että luvataan jopa 1000 euron kokonaispalkintoja laadintakilpailussa. Itse harkitsin vakavasti 700 euron pottia 70-vuotiskilpailuuni, mutta päädyin julistuksessani puoleen siitä. Tehtävät nähtyäni harkitsin myös, että jätän osan palkintosummasta odottamaan tulevaisuudessa *TN*-lehdessä julkaistavia ortodoksi ruusutehtäviä. Päädyin kuitenkin siihen, että jaan palkinnot ilolla hyvillä esityksille, koska ne oli luvattu.

Shakkitehtävien tuomitsemisen taso on mielestäni harrastuksemme heikoin lenkki. Aina välillä näkee hyvin perusteltuja oikein tehtyjä tuomioita, mutta liian tavallisia ovat kummalliset sijoitukset. Jos katsoo FIDE-albumien tai WCCT-kilpailujen tuomioiden eri tuomareiden antamien pisteiden laajaa vaihtelua, niin muuta todistusta tälle väitteelle ei tarvita. Tehtävähakki on sentään harrastettu vakavastikin satoja vuosia, luulisi että tässä ajassa olisi kehittynyt luotettava yhdenmukainen arvosteluasteikko. Olen vakuuttunut, että olisi kehitettävissä automaattinen algoritmi, jolla saataisiin edes suunnilleen oikea tuomio aikaiseksi. Aikanaan Vaux Wilson yritti sellaista MOE-järjestelmällään. Hän oli vain valitettavasti unohtanut systeemistään pois yhden tehtävähakin peruseräaatteista, sisällön temaattisen yhtenäisyyden merkityksen. Tällä epäonnistuneella MOE-järjestelmällään hän pilasi idean, nykyisin kukaan ei edes esitä tällaisista ajatusta vakavasti. Muistan, kuinka aikoinaan suuret auktoriteetit todistivat, kuinka tietokoneen on mahdoton oppia pelaamaan shakkia hyvin. Tämä ennustus meni pahasti metsään, kuten kaikki nykyään myöntävät. Vastavalla tavalla kunnolla panostamalla asiaan kuvittelen, että voitaisiin kehittää toimiva

shakkitehtävien tuomarointiohjelma. Tämöisen puutteessa nykyään käytetään ns. asiantuntijoita tuomareina. En hetkeäkään kuvittele, että itse pystyisin tekemään ”oikean” tuomion, se on väkisin subjektiivinen ja jopa oma mielipiteeni vaihtelee päivästä toiseen. Sain tehtävät nimettöminä. Nyt kun tähän kilpailuun tehtäviä tuli niin vähän, niin kovin suurta virhettä en voi tehdä.

Sitten tehtäviin. Varsinaisia muuten kuin ruusun sisältäviä ortodoksitehtäviä ei siis tullut ja viidessä tehtävässä oli ruusun lisäksi vain itsematti- tai apumattivaatimus, joita nykyään pidetään hyvinkin ortodoksiperheeseen kuuluvina. Sitten oli pari apuitsemattia, toinen leijonilla ja toinen PWC ehdolla. Ja lopuksi kymmenen koko tehtävää runsailla muilla satuehdoilla höystettynä. Nämä kökot olivat järjestään hyvin taidokkaita ja joku muu tuomari olisi ehkä niistä innostunut enemmänkin. Kun olen julistuksessa esittänyt ortodoksitoivomuksen, pidän oikeana, etten niille anna Pietarin kalansaalista, muuttaman korkean sijoituksen kuitenkin.

This is a short English resume on comments for the problems. For the results, the problem diagrams and their solutions please see the Finnish part.

This composing tournament had as the theme the fairy piece Rose. The additional requirement was a twin, even 0-position was allowed.

Composing time ended at 2.6.2016. The judge said that he would appreciate orthodox problems but with no strict inhibition for addition fairy elements. In fact the majority of composers did indeed explore fairy concepts very deeply.

The number and general quality of the problems sent was quite moderate.

I received 17 problems without names. For my disappointment actually no single orthodox (besides the Rose) problem was sent in. Consider for example that orthodox Bohemian model mate problems are consid-

ered to composed already, it is very difficult produce an original new one. But using the Rose this should be possible. Unfortunately we're still waiting for this to happen.

I consider that the weakest link in our chess problem art is the level of awards. I admit that sometimes some fine awards are written, but too often they are very odd in my mind. Considering the widely different point scores from different judges in FIDE album and WCCT for the same problems we do not need any addition proof on my claim. Also my award is subject to this same critique, of course. Actually my own opinion changes from day to day, so it cannot be right on every occasion. I am convinced that a more or less automatic algorithm can be developed for judging chess problems. This is of course very demanding task. Some decades ago most "experts" were convinced that a master level chess playing program would not be possible. We now know how that claim has failed. In past Mr Vaux Wilson proposed his "Method Of Evaluation" for chess problems. This MOE was very automatic but it failed because he had ignored totally the meaning of "Unity" which is one of the basic requirements of a good chess problem. This attempt should not prevent us from trying to enhance the level of awards. Unfortunately I do not see any major efforts going on in this field.

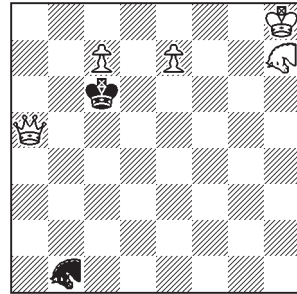
1. palkinto / 1st Prize (200 €) Torsten Linns, Saks/Germany

a) i#7: 1.c8D+ Kd6 2.Dcc7+ Ke6 3.Dae5+ Kf7 4.e8T+ Kg6 5.Tg8+ Kh6 6.Dcd6+ ROxd6 7.Dh2+ ROxh2#

b) p#7: 1.e8L+ Kd6 2.c8R+ Ke6 3.ROf8+ Kf6 4.ROf2+ Ke6 5.Ld7+ Kf7 6.Df5+ ROxf5 7.ROh7 ROh4#

Mainio kaksostus, itsestään ja pakkomattin ero on vain siinä, että pakkomattivaiheessa valkean tulee välttää tekemästä mustasta mattia matkan varrella. Kahden sotilaan välille jaettu AUV antaa temaattista kokonaissäilytystä. Itsemattivaiheessa valkean

1. palkinto / 1st Prize Torsten Linns, GER



a) i#7 b) p#7 5+2

ruusun rooli on pieni, estää duaalin 3.e8T+?, ei siis yövirtija. Yksi kysymys on valkean ratsukorotus, miksi ruusukorotus ei kelpaa pakkomatissa? Vastaus on valkean matti 4.Rog8#. Mutta pakkomatin ratkaisussa temaattinen ruusu näyttelee isoa roolia erikoin siirroin, jopa pitäen esim. b7 ruudun, pisteenä i:n päälle paluu. Selkeä ykkönen.

Splendid twinning. The reflex mate stipulation aims, as do the selfmate, to black mating the white king. Because the selfmate solution checks all the time this should also work for the reflexmate but doesn't because white has to himself avoid giving mate. The black Rose is well used, but the white Rose is used in the selfmate phase only as a dual stopper. This is a valid use for a white officer as the economy requirements are more strict on the mating side pieces. In the reflexmate phase the white Rose has a major role. A Rose promotion instead of S-promotion does not work, so this problem has an orthodox AUV.

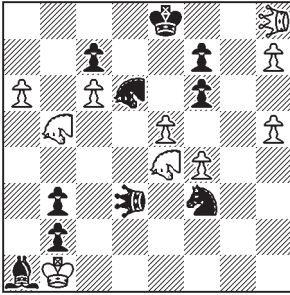
2. palkinto / 2nd Prize (100 €) Henry Tanner, Suomi /Finland

a) 1.LIa8 LIa3 2.LIxa3 Rd4 3.ROxd4 ROxe4#

b) 1.LIh6 Rd2+ 2.LIxd2 LIxh7+ 3.ROxh7 ROxb5#

c) 1.LIb8 Rd1 2.LIb4 LId8 3.h6+ Rc3#
Tässä on analogisten a- ja b-muotojen

2. palkinto / 2nd Prize
Henry Tanner, FIN



- ai#3 10+10
 Ruusu/Rose (RO) b5, e4, d6
 Leijona/Lion (LI) d3, h8
 a) kuvio/diagram
 b) vsc6→f6 10+9
 c) mRf3→e3

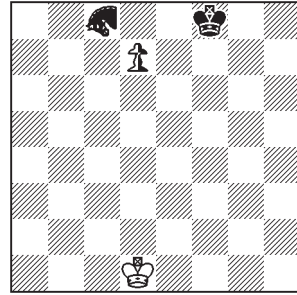
lisäksi hieman poikkeava c-muoto. Varsin vaikea ratkaistava, erilaiset patterimatit ovat periaatteessa mahdollisia. Nyt kuitenkin valkea ja musta rakentavat taitavasti mustan siirtopakkoasemaan ja kiinnitetty musta ruusu joutuu lyömään kiinnittävän valkean ruusun mattilopuin. C-muodossa päädytään pitkään valkeaan ruusupatteriin ja muissa ratkaisuisa eliminoitu mR joutuu tässä menemään shakkauslinjalle mattilopuin. Hieno kokonaisuus, jonka parempaa menestystä juuri tässä kilpailussa esti toisen satunappulan leijonan iso rooli.

A- and b-solutions are nicely analogous. The c-twin completes the use of the fairy pieces. The use of lion diminishes the role of the thematic piece Rose.

3. palkinto / 3rd Prize (50 €) Teppo Mänttä, Suomi/Finland

- a) 1.d8nRO! nROd8-d8 2.nROd2 nROd2 3.Ke2 nROd2 4.Kd3 nROd2 5.Kc3 nROd2 6.nROb3 nROb3 7.Kb2 nROb3 8.Ka2 nROb3 9.nROb7 nROb7 10.nROb1 nROa3(!) 11.nROe7 nROe7 12.nROe7-a3 nROa3-b1(!) 13.Ka1! siirtopakko ROc8-e7 14.Ka2 ROe7-e7 15.nROb1-a3 ROe7-e7 16.nROa3xe7

3. palkinto / 3rd Prize
Teppo Mänttä, FIN



- =18 1+2+1n
 Köko Minimummer
 neutraali sd7 / Neutral Pawn d7
 Ruusu/Rose (RO) c8
 a) kuvio/diagram
 b) mKf8→d8 =19
 c) mROc8→b8 nsd7→e7 =19

- nROe7-e7 17.nROe7-a3 nROa3-b1 18.Ka1=
 b) 1.d7xc8nRO! Kd8-d7 2.nROc8-c2 nROc2-c2 3.Kd1-d2 nROc2-c2 4.Kd2-c3 nROc2-c2 5.nROc2-b4 nROb4-b4 6.Kc3-c4 nROb4-b4 7.Kc4-c5 nROb4-b4 8.Kc5-d6 Kd7-c7 9.Kd6-d7 Kc7-c8 10.Kd7-c7 Kc8-d8 11.nROb4-e7+ Kd8-e8 12.nROe7-c6 nROc6-c6 13.Kc7-b6 nROc6-c6 14.Kb6-b5 nROc6-c6 15.nROc6-b4 nROb4-b4 16.Kb5-a4 nROb4-b4 17.nROb4-e7 nROe7-e7 18.nROe7-a3 nROa3-b5 19.Ka4-a5=

- c) 1.e7-e8nRO! nROe8-e8 2.nROe8-e2 nROe2-e2 3.Kd1-d2 nROe2-e2 4.nROe2-c3 nROc3-c3 5.Kd2-c2 nROc3-c3 6.Kc2-b3 nROc3-c3 7.Kb3-c4 nROc3-c3 8.nROc3-b5 nROb5-b5 9.Kc4-c5 nROb5-b5 10.nROb5-d6 Kf8-e7 11.nROd6-b7 nROb7-b7 12.Kc5-b6 nROb7-b7 13.nROb7-c5 Ke7-d6 14.nROc5-a6 Kd6-c6+ 15.Kb6-a7 Kc6-b5 16.Ka7-b7 Kb5-a5 17.nROa6-c7 nROc7-c7 18.nROc7-a8 Ka5-a6+ 19.Kb7xa8=

Ensimmäinen ajatus oli hylätä koko tehtävä sillä c-muodossa on kaksi muutosta. A- ja b-muodot ovat kuitenkin normaalikaksoisia ja c-muodonkin saisi väljän 0-asema tulkinnan alle: 0-asema Kd1-Kf8 bRob8

npd7 a) npd7→e7; =19 b) bRob8→c8; =18 c) b+bKf8→d8; =19. Olen vakuuttunut, että laatija on tämän mahdollisuuden huomannut, mutta jostain syystä otti kuitenkin ison hylkäämisriskin. Nyt sattui kuitenkin riittävän vapaamielinen tuomari, menköön. Tässä tehtävässä muuttuu lisäksi vaatimuksen siirtomäärä, mutta vain ei-häiritsevän vähän. Sitten satuehtoihin. Kölnin kontaktishakki (Köko) oli muodissa viime vuosituhannen loppupuolella ja vieläkin näitä näkee. Tässä laillisia siirtoja ovat vain ne, joissa siirron pääteruuden naapuriruudussa on joku muu nappula. Lisäksi tehtävässä on mustalla minimummer-ehto. Ehdon mukaan hänen on valittava lyhin mahdollinen siirto. Ja sitten laudalla on ns. neutraali-sotilas, josta joka vaiheessa tulee heti neutraali ruusu. Tunnen laatijoita, jotka ovat äärimmäisen innostuneita neutraaleista nappuloista, heidän mielestään se on loistava keksintö rikastamaan tehtävähakkaa. Itse en ole nähin juurikaan perehtynyt. Ehkä minua tympii jo tuo nimitys ”neutraali”. Normaali kielenkäytössä neutraalilla ymmärretään puolueetonta, mutta satushakissa nämäpä ovat varsinaisia ”aggressioita”, lyövät siirtovuorosta riippuen sekä valkeita että mustia miehiä. Loikkari tai takinkääntäjä olisi kuvaavampi nimi. Tähän ehkä sopii pieni tositarina; opiskeluaikaisen vuokraisännän uroskoira ärhenteli kaikille muille uroskoirille. Niinpä asia päätettiin hoitaa pikku leikkauksella, jossa uroksesta tehtiin neutraali. Lopputuloksena oli että tämän jälkeen koira hyökkäili paitsi uroksien kimppuun, niin myös narttujen. Tämä neutraali lopetettiin pian. Tehtävän vaatimus patti on varsin keinotekoisesti tuntuinen, matti on shakin tarkoitus normaalisti, patti on terveelluttu vain häviön vaarassa.

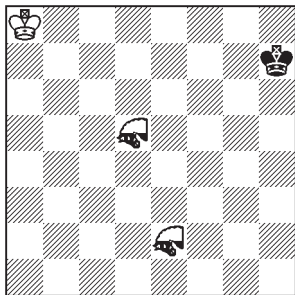
Tässä tulikin jo huonot puolet laajasti esitellyksi. Hyvää on se, että on vain neljä nappulaa, vaikka on erikoisen pitkät ratkaisut. Tässä patti vaatimuksena toimii tavallaan hyvinkin. Ajattelen, että tämä on kuin

lopputehtävä, valkea saavuttaa ”pattivoiton”. En ole edes yrittänyt itse ratkaista tehtävää, vaikka mustalla ei juuri ole vaihtoehtoja, peli ei hajaannu ja valkeankin siirtovaihtoehdot ovat hyvin rajalliset köko-ehdosta johtuen. Tietyllä tavalla kiinnostaisikin tutkia vaikka ratkaisuohjelman avulla, olisiko muissa korotuksissa mitään tehoa. Nyt en siis ota siihen mitään kantaa. Vähän epäilen, ettei edes laatija ole näistä vaihtoehtoista täysin jyvällä, eiköhän tämä ole laadittu sitkeällä koneen pyörytyksellä ja kokeilulla. Onko tämä tehtävä onnenkantamoinen vai suuri laadintataidon näyte jää epäselväksi. Hatun noston arvoinen lopputulos kuitenkin. Sitten tuosta ruususiirron pituudesta. Onnettoman määritelmän mukaan se saadaan alkuruudun ja loppuruudun välisestä matkasta linnuntietä pitkin. Näin laskien esim. 400 metrin juoksijan keskinopeus sisäradalla on suunnilleen nolla ja ulkoradalla nopeusvektori osoittaa taaksepäin. Näin ei urheilussa tehdä ja siis pituus pitäisi myös ruusun siirrolle laskea sen todellista reittiä pitkin. Koska tehtävähakissa ei näin kuitenkaan tehdä, niin eletään sen mukaan vaikka vähän harmittaa. Lopuksi kehotan lukijaa tutkimaan ratkaisut, ainakin minä pidin niistä kovasti!

My first reaction for the two change c-twins was to reject this totally. However this can be transformed using 0-position to meet the loose twinning requirements of this tournament, so I decided to accept this. Also the high number of fairy elements was not to my taste. The so-called "neutral" piece is considered a very fine enhancement for the "general" chess by some experts in the field, I do not like even the name, because actually they are not neutral but on contrary very aggressive, taking both white and black men, depending of who is on the move. Is a "turncoat" or a "defector" a more descriptive name for these beasts? The stipulation stalemate is also against the aim of game which is mate, stalemate being the desired

1. kunniamainta / *Ist Hon. Mention*

Teppo Mänttä, FIN



#19 1+1+2n

Köko MAXimummer

neutraali ruusu / *Neutral Rose* (nRO)
d5 e2

a) kuvio/*diagram*

b) e2 = neutraali Berolina-sotilas /
neutral Berolina Pawn (nBs)

end only in case of danger of losing.

This was the bad news. On positive side is the low number of pieces but high number of moves. Considering the various fairy conditions even the stalemate requirement is actually like striving to achieve a kind of win over the opponent. To me this resembles a fairy endgame study, which I appreciate. Minimummer is a way the control black moves, with the length of a move measured "as the crow flies" but not on the real traveled path. This is odd in my mind but cannot be changed.

My general pondering on these Köko problems is how they are composed? Naturally hard work and extensive use of a solving program is needed, but I doubt that this is enough. I believe that some kind of skill and luck is needed as well, anyhow I appreciate the end results.

1. kunniamainta / *Ist Hon. Mention* Teppo Mänttä, Suomi/Finland

a) 1.nROe2-g7! nROg7-a7+ 2.Ka8-b7

nROa7-g7 3.Kb7-c6 nROg7-b5 4.nROb5-b5!
nROb5-g7 5.nROg7-e6 nROd5-g8 6.Kc6-d6
nROg8-d5 7.Kd6-e5 nROd5-g8 8.nROe6-
f8+ nROg8-d5 9.nROd5-e7 nROf8-f4
10.Ke5-f6 nROf4-f8 11.nROe7-f5 nROf8-f4
12.nROf5-e3 nROe3-g8 13.Kf6-f7 nROg8-e3
14.nROf4-f8 nROf8-f2 15.Kf7-g7+ Kh7-g6
16.nROf2-e4 nROe3-g8+ 17.Kg7-f8 nROg8-
e3 18.nROe3-f5 nROe4-h7 19.Kf8-f7#

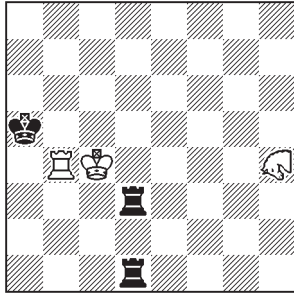
b) 1.nROd5-g8! nROg8-e3 2.nBse2-f3
nROe3-a7 3.Ka8-b7 nROa7-g7 4.nROg7-g3
nROg3-c7 5.Kb7-c6 nROc7-g3 6.nBsf3-g4
nROg3-c7 7.nROc7-d5 nROd5-g8
8.nROg8-h6 nROh6-d6 9.Kc6-d5 nROd6-g3
10.nROg3-g3! nROg3-d6 11.Kd5-e6 nROd6-g3
12.nBsg4-f5 nROg3-d6 13.nBsf5-g6
nROd6-h6 14.nBsg6-f7 nROh6-d6 15.nBsf7-
g8nT nROd6-h6 16.nTg8-g7+ nROh6-d6
17.Ke6-f6 nTg7-c7 18.nROd6-f5 nROf5-c8
19.Kf6-g6#

A-muodossa on kuningaiden lisäksi ainoastaan kaksi (neutraalia) ruusua. Lisäksi normaali mattivaatimus ja pidän myös maksimummer-muotoa selvästi kiintoisampana kuin minimummeria. Molemmissa muodoissa hyödynnetään valkean temposiirtona ruusun erikoista ominaisuutta tehdä täysi kierros ja palata lähtöruutuunsa. Tehtävän heikkous tämän kilpailun kannalta on satuehtojen runsas tarve temaattisen ruusun lisäksi (Köko, maximummer, neutraalit nappulat) ja lisäksi b-muodon neutraali beroliinasotilas on tässä kilpailussa iso puute. Kiitän pitkiä samanpituisia ratkaisuja. Ihmettelen miten tällaisia voi laatia? Pelkkä tietokoneen käyttö tuskin edes Hannu Hanhella riittää, jonkinlaista taitoaakin hyvän viuhkan lisäksi on tarvittu.

The maximummer condition is more interesting than minimummer. Quite many fairy conditions needed. Especially the neutral berolina pawn decided that this did not gain a prize. Nice problem with long solutions.

2. kiitosmaininta / 2nd Mention

Karol Mlynka, SVK



ai#2,5 PWC 3+3
 ruusu/Rose (RO) h4
 a) kuvio/diagram
 b) mKa5→a3

2. kiitosmaininta / 2nd Mention Karol Mlynka, Slovakia

a) 1.- Td6 2.Kc5 Ta6 3.ROc6+ Txc6 [+wROa6]#;

b) 1.- T3d2 2.Kc3 Ta2 3.ROc2+ Txc2 [+wROa2]#.

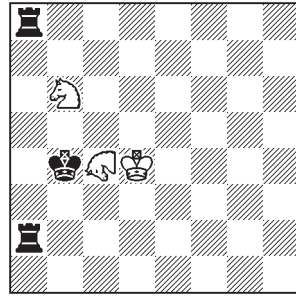
Tässä on loistavan keksinnön ”apuitsematti” ohella PWC-ehto. Tämähän on vallan mainio keksintö! En ole tutustunut PaikanVaihtoKirken (Platz Wechsel Kirke) saavutuksiin, tunnen vain termin, jossa siis lyöty nappula uudelleen syntyy lyövän siirron lähtöruutuun. Harmittavasti tässäkin laatija on tyytynyt aivan liian symmetriseen perusesitykseen. Tarjolla oli kiintoisa kauko-PWC lopputilanne (kuvio A).

A-muoto ratkeaa näin 1.- T2a6 2. ROa5 Kxa5 [+vROb4] 3.Kc5 Td8 4.ROc6+ Txc6 [vROa6]#. B-muodossa on a-muodon mukainen esipeli 2.ROa3 Kxa3 [+vROb4] 3.Kxc3 [+mTd4] Td~ 4.ROc3+ Txc3 [+vROa3]#. Mustan ainoa temposiirto 1.- Kb3! tuhoaa valkean ruusun halutun uudelleensyntyruidun ja niin tämä symmetrinen esipeli jää Fata Morganaksi duaaleineen. Oikein on jatkaa 2.ROg8! Ka3 3.Kxc3 [+mTd4] Td6! 4.ROc8+ Tc2#. Nämä ruusun kaukosiirrot siis toimisivat jo vaihtoehtoisena esipelinäkin.

Helpstalemate is a splendid invention

A) Harri Hurme

ensipainos (HHu70JT 2. kiitosmaininnan mukaan)



ai#3,5 PWC 3+3
 ruusu/Rose (RO) c4
 0-asema a) vRb6→b2 b) mTa8→c3

in fairy chess. I am not familiar with PWC achievements, but this condition seems splendid as well. The composer does not make full use of possibilities here, see my proposal for a version.

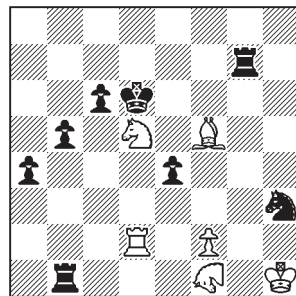
3. kiitosmaininta / 3rd Mention Dieter Müller, Saksa/Germany

a) 1.Tc1 f4 2.Tc5 Lg4#

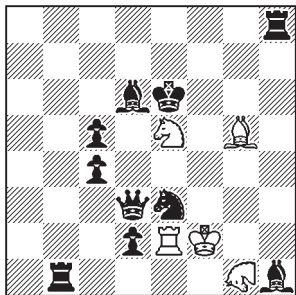
b) 1.Te7 b4 2.Te5 Td1#

Perusapumatti näppärin ruusupattereihin. Tässäkin laatija on tyytynyt turhan vaatimattomaan teemasisältöön, ruudun tukinta tai suora suojaus on mitä alkeellisimä motiivi

3. kiitosmaininta / 3rd Mention Dieter Müller, GER

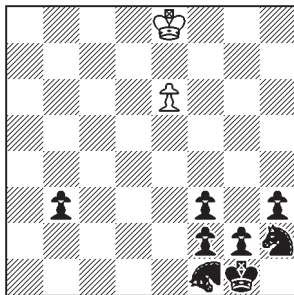


a#2 b) vsf2→b2 6+8
 ruusu/Rose (RO) f1

B) Harri Hurme

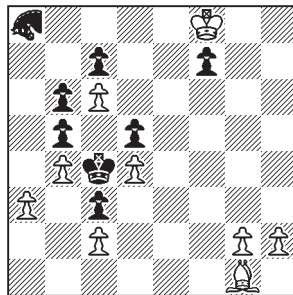
a#2 b) mLh1→d1 5+10
ruusu/Rose (RO) g1

a) 1.Df5+ Kg3 2.Rd5 Te1#
b) 1.Rf5 Kf1 2.Dd5 Lh4#

**4. kiitosmain. / 4th Ment.
Karol Mlynka, SVK**


a#3 zeroposition 2+8
ruusu/Rose (RO) f1

a) vKe8→g5
b) mKg1↔mRh2

**5. kiitosmain. / 5th Ment.
Olli Heimo, FIN**


a#5 b) vKf8→h3 9+8
ruusu/Rose (RO) a8

siirrolle.

Versioni B sinänsä parantaa maailmaa vain osittain, mutta kertoo mihin suuntaan tätä voisi kehittää.

A basic helpmate with the Rose batteries. The control of a flight with blockade or with direct guard is the least demanding motive for a move.

My slightly more complicated version is presented as an example that the goal of composing should not be too low.

4. kiitosmaininta / 4th Mention Karol Mlynka, Slovakia

a) 1.b2 e7 2.b1RO e8RO 3.ROh1 ROg7#;
b) 1.ROf7 exf7 2.Kh1 f8RO 3.h2 ROxf2#.

Tässä laatijalla käynyt selvästikin huono onni vaikka kovin korkealle ei ole edes pyritty.

Bad luck composing.

5. kiitosmaininta / 5th Mention Olli Heimo, Suomi/Finland

a) 1.f5 g4 2.f4 g5 3.f3 g6 4.f2 g7 5.f1L g8RO#

b) 1.f5 g4 2.f4 g5 3.f3 g6 4.f2 g7 5.f1T g8RO#

100 dollarin teeman jälkikaikuja, pääsee tuomioon, koska siinä oli tilaa tällekin luomukselle.

Echoes of the 100\$ theme.

Lopuksi kiitän kaikkia osanottajia ja kilpailun johtajaa Neal Turneria.

Huomautukset tuomiota vastaan on lähettävä 2.6.2017 mennessä sähköpostiosoitteella nealturnerfinland@hotmail.com

My thanks to all the composers and to the director Neal Turner.

Confirmation time ends 2.6.2017. Remarks to the email nealturnerfinland@hotmail.com

Espoo 18.3.2017

Harri Hurme