

Tuomio / Award: Tehtäväniekka 2014 satu- ja retrotehtävät / Fairies and retros

JOHDANTO

Sain kunnian tuomita vuoden 2014 satu- ja retrotehtävät. Niitä oli yhteensä 85, ja ne olivat keskenään hyvin erilaisia. Ensipainosaston normaalien satutehtävien lisäksi tulivat perinteiset muisto- ja omistustehtävät; lisäksi oli yksi tehtäväartikkeli. Tutkittuani tehtäviä melko pitkään – mistä olen pahoillani – olen lopulta saanut tuomioni valmiiksi.

Mitkä olivat ne kriteerit, joiden perusteella tehtävän sijoitus – tai sijoittumattomuus – tuomiossa määräytyi? Useimmat meistä arvostaisivat ratkaisun vaikeutta tai syvyyttä, käytettyjen keinojen taloudellisuutta, kunnianhimoa ja sitä, miten monia tunteja (tai päiviä) tehtävän laatimiseen on todennäköisesti käytetty, joko henkilökohaista aikaa tai koneaikaa. Omaperäisyys on vähintään yhtä huomionarvoinen seikka kuin kaikki edellä mainitut, mutta mitä se täsmälleen ottaen on? Jos sillä tarkoitetaan hämmästyttävien manööverien yhdistelmää, niin siirtoja salamannopeasti käsittelevien tietokoneiden käyttäjille tähän pääseminen ei ole erityisen vaikeaa. Enemminkin kysyisin, täyttääkö tehtävä jonkin aukon shakkitehtävätaiteessa ja onko siinä inhimillistä kiinnostavuutta. Tehtävän pitäisi näyttää ja tuntua hyvin shakkimaiselta ja siinä pitäisi lisäksi olla jotakin, mikä tavallisesta shakista puuttuu!

Yksi merkittävä piirre on se, että kilpailussa oli mukana monia hyvin pitkiä tehtäviä. Vaikka pituus ei olekaan ainoa huomionarvoinen tekijä, siitä on yleisesti ottaen hyötyä, koska siten voidaan esittää enemmän sisältöä. Tällaisten tehtävien pitää silti olla esteettisesti miellyttäviä, ja niissä pitää olla selkeä looginen rakenne ja luontevasti etenevä ratkaisu. Näitä oli vaikea asettaa järjestykseen, mutta vähintäänkin toivon, että tuomioni palkitsisi niitä pitkiä

INTRODUCTION

I was given the honour of judging the 2014 fairy and retro problems. There were altogether 85 of these, and much diversity among them. Besides the standard fairy column, there were traditional offerings of memorial or dedication problems, as well as one article. After a rather long time studying them – which I'm sorry for – I have finally arrived at my judgement.

What were the criteria that determined where a problem would be placed in the award, if at all? Most of us would measure difficulty or depth of solution, economy of means, level of ambition, and likely number of hours (or days) of human or computer time spent. Originality is at least as important a consideration as all these, but what is it exactly? If it is thought of as some amazing combination of manoeuvres, then with computers crunching moves it is not too difficult to achieve. Rather, I would ask if the problem filled a vacuum in the chess problem art and had human appeal. It should look and feel very much like chess, and also add something that ordinary chess lacks!

One notable feature is that there were many very long problems. While length is not the only consideration, it is generally an advantage as more content can be presented. Such problems would still need to be aesthetically satisfying and show a clear logical structure and flow. It was difficult to rank these, but at least I hope my judgement rewards those long problems that people would want to set up and play through.

The short problems were, with one exception, at best of good but not outstanding quality, and most were unremarkable. Also, due to the dominance of the long problems, their placement generally suffered, and some were unfortunate to be squeezed out of the

tehtäviä, joiden ratkaisut ihmiset haluavat käydä laudalla läpi.

Yhtä poikkeusta lukuun ottamatta lyhyt tehtävät olivat laadultaan parhaimmillaan-kin hyviä mutta eivät poikkeuksellisia, ja useimmat eivät olleet kiinnostavia. Lisäksi, koska pitkät tehtävät olivat niin hallitsevia, lyhyemmät usein kärsivät tästä, ja joillakin oli huono onni päätyä tuomion ulkopuolelle.

Kaksi johtopeliä (4143 ja 4144) olisivat saaneet ensimmäisen palkinnon, mutta ne eivät olleet riittävän omaperäisiä, sillä vastaavia sisältöjä oli esitetty jo aiemmin. Niinpä minun täytyi laskea niiden sijoitusta erikoiskunniamaininnoiksi. (Tuomiosta löytyvät tarkemmat yksityiskohdat.)

Tuomiossa on kaksi palkintotehtävää, seitsemän kunniamainintaa ja kaksitoista kiitosmainintaa. Kun tehtävät ovat keskenään hyvin erityyppisiä, niitä oli vaikea panna järjestykseen, ja viimeisimmät kiitosmaininnat oli käytännöllisintä sijoittaa samanarvoisiksi. Niin, tämä on tuomio, ja tuomiossa on voittajia ja häviäjiä. Mutta älkäämme unohtako, että shakkitehtävien ensisijainen tarkoitus on tuottaa nautintoa, ja tämä pätee myös moniin tuomion ulkopuolelle jääneisiin tehtäviin. Muutamat niistä ovat hyvinkin arvokkaita tehtäviä, jotka vain eivät pärjänneet tässä kilpailussa. Mutta epäilemättä ne ovat miellyttäneet ainakin laatijaansa, ja mahdollisesti jotkut toiset kokevat ne ihailun arvoisiksi.

TUOMIO / AWARD

1. palkinto / *Ist Prize* 4182 4/2014 Ladislav Salai Jr, Michal Dragoun (SVK & CZE)

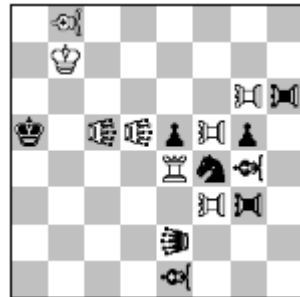
Tehtävä esittää vakuuttavasti tasahyppääjän kykyä siirtyä moniin eri suuntiin. Alkusiirto 1.THh3! luo patterin, jossa TH(d5) on etunappula ja TL(f5) on takanappula. Mustan puolustukset hiljaista uhkaa 2.LLxf4 vastaan eivät riipu torni-leijonien g3 ja h6 yhdentekevästä siirroista; kummankin nappulan täytyy puolustaa saapumisruudustaan.

award.

Two proof games (4143 and 4144) would have been first prizes, but were not sufficiently original due to previous work with similar content, and therefore had to be downgraded to special honourable mentions (details are in the award).

On the whole, there were two prizes, seven honourable mentions, and twelve commendations. With problems of very different types, it was difficult to rank them, and the lowest commendations were conveniently considered equal. Yes, this is a judgement, and there are winners and losers. But let us not forget that chess problems are primarily intended to be pleasurable, including many problems not in the award. Some are quite worthwhile compositions that were just not competitive enough, but undoubtedly pleasing to at least the composers who created them, and possibly worthy of admiration by some others.

1. palk. / *Ist Prize* Ladislav Salai Jr (SVK) & Michal Dragoun (CZE)



3#

8+9

leijona/*Lion* e2

lähettileijona/*Bishop-lion* b8 g4 e1
tornileijona/*Rook-lion* g6 f5 f3 h6 g3
tasahyppääjä/*Equihopper* c5 d5

On hyvää harjoitusta selvittää, miten kunkin mustan torni-leijonan neljä teemapuolustusta kumoavat uhan, ja ymmärtää, miksi kolme muuta siirtoa (ruutuihin a3, a6 ja f6) eivät toimi.

Seuraavaksi THc5 hyppää puolustavan torni-leijonan yli avaten samalla patterin, sitten lopulta valkean torni-leijona hyppää saman pukkinappulan yli niin, että siitä tulee uuden antipatterin etunappula. Käy muunnelmat läpi, niin vaikutut tehtävän geometriasta! Koska tasahyppääjä on muuttunut patterin (tai anti-patterin) etunappulasta takanappulaksi, tehtävä esittää Zabunov-teemaa.

The power of the equihopper to move in so many directions is impressively demonstrated here. The key 1.THh3! sets up a battery with TH(d5) in front and TL(f5) behind. Black's defences against the quiet threat 2.LLxf4 do not depend on random removals of rook-lions from g3 or h6; each defender must defend from where it arrives. It is a good exercise to work out how the four thematic defences by each black rook-lion defeat the threat, and appreciate why three other moves (to a3, a6, and f6) are ineffective.

Next, THc5 hops over the defending rook-lion, firing the battery, then finally white's rook-lion hops over the same hurdle to become the front unit of a new anti-battery. Play through the variations and be impressed by the geometry! Since the equihopper has changed from the front to the rear unit of a battery (or anti-battery), this is an example of the Zabunov theme.

- 1.THh3! (2.LLxf4 3.TLd5#)
 1.- TLb3 2.THa1+ Rd5 3.TLa3#
 1.- TLc3 2.THc1+ Rd5 3.TLb3#
 1.- TLd3 2.THxe1+ ~ 3.TLc3#
 1.- TLe3 2.THg1+ Rd5 3.TLd3#
 1.- TLb6 2.THa7+ Rd5 3.TLa6#
 1.- TLC6 2.THc7+ Rd5 3.TLb6#
 1.- TLD6 2.THe7+ Rd5 3.TLc6#
 1.- TLe6 2.THg7+ Rd5 3.TLd6#

2. palk. / 2nd Prize Unto Heinonen (FIN)



s=39 vMax 2+16

2. palkinto / 2nd Prize 4218 5–6/2014 Unto Heinonen (FIN)

Valkean on tehtävä pisimpiä siirtoja. Kaikki on valmista kahta ensimmäistä, tavanomaista vaihetta varten. Aloitamme marssittamalla kuninkaan a8:aan, sitten b1:een ja lopulta d3:een vapauttamaan sotilaan. Toisessa vaiheessa vetovastuussa olevan sotilaan on lyötävä kaikki tielleen osuvat nappulat matkallaan korottumaan ratsuksi. Kolmannessa, taiteellisessa vaiheessa ratsun pitää lyödä vastustajan nappuloita. Aivan, myös kuninkaan täytyy siirtyä, joten tämän mahdollistamiseksi ratsun täytyy siirtyä kaksi kertaa itsekiinnitykseen. Ratsun reitti on yksimääreinen suurelta osin siksi, että sen täytyy välttää shakkaamasta mustaa kuningasta.

White has to make a move of maximal length. Everything is in place for the first two ordinary phases. We start by marching the king to a8, then to b1 and eventually d3 to release the pawn. Taking over for the second phase, the pawn must capture every unit in its path to promote to knight. Now in the third phase, the artistic part of the problem, we need the knight to capture units. Yes, the king needs to move too, and the knight has to get itself pinned twice to enable this. And the knight's path is unique largely due to the need to avoid checking the black king.

1.Ka3 6.Kxa8 13.Kxb1 17.Kxd3 18.Ke4
 19.d4 20.dxc5 21.cxd6 22.dxc7 23.cxd8R
 25.Rxg5 27.Rxh4 29.Rxe5 30.Kf5 32.Rxf4
 33.Kg6 34.Rxh3 35.Rxf2 36.Rxh1
 39.Rxe7=

**1. kunniamaininta /
 1st Honourable Mention
 Unto Heinonen (FIN)**



a=54½ MinMax 1+16

**1. kunniamaininta / 1st Honourable Mention
 4135 1/2014 Unto Heinonen (FIN)**

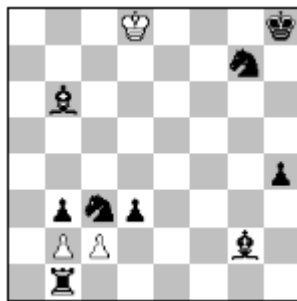
Lyhyitä siirtoja tekevä valkea kuningas vaeltaa ympäri lautaa tuhoamassa mustan armeijaa, samalla kun jokin pisimpiä siirtoja tekevä musta nappula siirtyy edestakaisin. Ensin menee b3, sitten a2, ja ajoitus on täydellinen kuningattaren lyönnille. Sitten siirrossa 19 pitää lyödä mRd3, millä valmistellaan siirtoa 40.- Kxc5. On huomattavaa, että mRa6 lyödään vasta siirtojen 14.Da1+ Kxa1 ja 29.Ta8+ Kxa8 jälkeen. Siirtojen 44.Lc1 Kxc1 jälkeen mustalla on enää torni ja kaksi sotilasta, ja siirron 50.Kxg1 jälkeen musta kuningas pääsee lopulta etenemään kohti pattiruutua h1.

White's king wanders around the board capturing black's army (making minimal steps) while some black unit oscillates (making maximal steps). First b3, then a2 must go, and the timing is perfect for the queen capture. Then Rd3 must be captured on move 19 in preparation for 40...Kxc5. Note that Ra6 is not captured until after 14.Da1+ Kxa1 and 29.Ta8+ Kxa8. After 44.Lc1 Kxc1, black

has only a rook and two pawns, and after 50.Kxg1, finally the black king may proceed to h1 for stalemate.

1.- Kf7 2.Da1 Ke7 3.Dh1 Kxd7 11.Dh1
 Kxb3 13.Dh1 Kxa2 14.Da1+ Kxa1 15.Ta8
 Ka2 19.Ta8 Kxd3 28.Th8 Ka7 29.Ta8+
 Kxa8 30.Lc1 Ka7 31.Lh6 Kxa6 35.Lh6
 Kxe6 36.Lc1 Kxf6 37.Lh6 Kxf5 40.Lc1
 Kxc5 44.Lc1 Kxc1 45.Tg8 Kc2 47.Tg8 Kxe2
 49.Tg8 Kf1 50. Tg1+ Kxg1 51.Kg4 Kf1
 52.Kf3 Ke1 53.Kg2 Ke2 54.Kh1 Kf2 55.h2
 Kf1=

**2. kunniamaininta /
 2nd Honourable Mention
 Unto Heinonen (FIN)**



s#43 vMini 3+9

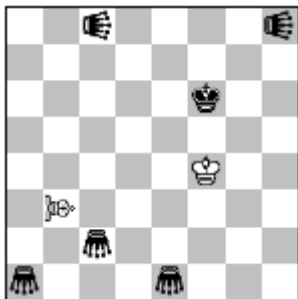
**2. kunniamaininta / 2nd Honourable Mention
 4217 5–6/2014 Unto Heinonen (FIN)**

Tässä lyhinsiirtoisessa on kaksi vaihetta. Ensin kuninkaan täytyy raivata väylät excelsiorsotilailleen, ja tämän tehdäkseen sen täytyy suorittaa pitkä vaellus lyhyin askelin. On melko yllättävää, että reitti, jolla neljä mustaa nappulaa lyödään, on saatu yksimääreiseksi. Sen jälkeen valkean on saatava kuninkaansa liikkumattomaksi a3:een, mikä mahdollistaa yhtä yksikköä pitemmät siirrot tulevaisuudessa. Nyt ensimmäinen sotilas voi korottua ratsuksi, mikä tekee siirrosta 35.cxd3 laillisen. Loppu sujuu tavanomaisesti: myös toinen sotilas korottuu ratsuksi, ja näin tulee mahdolliseksi matti kahden ratsun siirroin.

There are two phases to this minimaller. The king must first clear the paths for his excelsior pawns, and to do this he needs to wander far away in small steps. It's quite surprising that his route to capture those four black units can be forced to be unique. White then needs to immobilise his king on a3 to plan for future minimal lengths longer than distance 1. Now the first pawn can promote to knight to legalise 35.cxd3. The rest is routine as the second pawn also promotes to knight, hence permitting both knights to move to mate.

1.Kd7 8.Kxh4 11.Kxg2 22.Kxb6 27.Kxb3
28.Ka3 34.b8R 35.cxd3 40.d8R 42.Rf6
43.Rf7#

**3. kunniamaininta /
3rd Honourable Mention
Václav Kotěšovec (CZE)**



sa#13 3.1.1... 2+6
heinäsirkka/*Grasshopper* a1 e1
kirahvi/*Giraffe* b3
kenguru/*Kangaroo* c8 h8

**3. kunniamaininta / 3rd Honourable Men-
tion 4130 1/2014 Václav Kotěšovec (CZE)**

Tässä kiinnostavassa sarjasiirtoisapumatissa hyödynnetään dualittomuuden varmistamiseksi sitä mustien upseerien ominaisuutta, että ne tarvitsevat pukkinappulan (tai -nappuloita) siirtyäkseen. Tehtävä tarjoaisi varmaankin kohtuullisen haasteen vahvalle ratkaisijalle, ja on ennemminkin nautinnollista kuin tylsää hyppyytellä heinäsiirkkoja

ja kenguruita ympäri lautaa. Luonnollisesti tehtävän rakenne on lähinnä tietokoneen, ei ihmisen työtä. joten ei ole yllättävää, ettei tehtävässä voi havaita erityistä ohjaavaa strategiaa. Yllättävää ei ole sekään, että – jos unohtamme kirahvin – ratkaisut tuntuvat enemmän liukupalapeliltä kuin shakilta, sen jälkeen kun mattiruutu on päätetty.

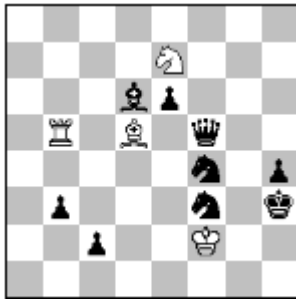
This is an interesting series helpmate, exploiting the nature of the units (which need to hop to move into position) to ensure precision. The problem might pose a reasonable challenge for a strong solver, and it is enjoyable, rather than tedious, to hop those grasshoppers and kangaroos around. Its construction is largely the work of the computer rather than the human, of course, and unsurprisingly there is no compelling strategy to observe. Not surprisingly, it feels more like a sliding block puzzle than chess if we ignore the giraffe and just specify the mating squares.

1.Hf1 2.Hf5 3.Hg6 4.He6 5.KKg4 6.KEd7
7.Hf7 8.Ke7 9.Ke8 10.He7 11.Hc8 12.Hf8
13.KEd8 KIa7#, 1.Hg7 2.Ke6 3.He7 4.Hd7
5.KEf5 6.Kf6 7.Hf7 8.KEf8 9.Kg6 10.Hh7
11.Kg7 12.Kg8 13.Hg7 KIc7#, 1.Ke7 2.He8
3.KEb4 4.He6 5.Kd6 6.Kc5 7.KEc1 8.Kb4
9.KEb2 10.Ka3 11.Ka2 12.Kb1 13.Hea2
KIc2#

**4. kunniamaininta / 4th Honourable Men-
tion 4128 1/2014 Pierre Tritten (FRA)**

Kun musta kuningas on h3-ruudussa, valkean täytyy tehdä matti uudelleensyntyvällä upseerillaan (Lf1, Rg1 tai Th1). Tässä auttaa antikirken kloonimuunnos. Uudelleensyntymisjärjestys on sellainen, että ensin musta nappula lyö valkean upseerin ja muutuu samalla toivotun tyyppiseksi upseeriksi (sopivaan uudelleensyntymäruutuun), sitten valkea lyö sen ja tekee uudelleensyntyessään matin. Tehtävässä on luonnollisesti tavanomainen syklinen Zilahi: valkean kolmesta upseerista yksi lyödään, toinen valvoo g4-

**4. kunniamaininta /
4th Honourable Mention
Pierre Tritten (FRA)**



a#2 3.1.1.1 4+9
AntiCirce Clone

ruutua ja kolmas kokee muodonmuutoksen ja tekee matin uudelleensyntymäruudulta. Nappuloiden muutokset ovat useimmiten hauskoja, ja nyt me pääsemme todella nautiskelemaan satushakkisisällöllä.

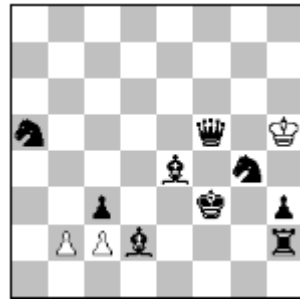
With black's king on h3, white must mate instantly with a reborn unit. This is where the clone variant of anti-Circe is featured. The sequence of rebirths is first by a black unit capturing and converting itself into the desired unit (note the rebirth square), then white capturing it for the rebirth mate. There is of course a standard cyclic Zilahi: of the three units, one is captured, one guards g4, and the third is transformed and mates from a corresponding rebirth square. Changes of pieces are usually fun, and we can certainly savour the fairy content.

1.Rxd5(Lc8) Tb4 2.Lh2 Rxc8(Lf1)#, 1.Rd4 Rxf5(Dd1) 2.Rxb5(Ta8) Lxa8(Th1)#, 1.Rh2 Lf3 2.Lxe7(Rb8) Txb8(Rg1)#

5. kunniamaininta / 5th Honourable Mention 4133 1/2014 Unto Heinonen (FIN)

Tehtävän ratkaisu etenee miellyttävästi, mikä johtuu valkean lyhinsiirtoisvaatimuksesta, joka vaatii jopa korottuneiden tornien siirtyvän samalla nopeudella kuin sotilaat ja

**5. kunniamaininta /
5th Honourable Mention
Unto Heinonen (FIN)**



s#70 vMin 3+9

kuningas. Ensimmäinen torni voi lyödä mustalta kaksi lähettiä, mutta vain kuningas voi lyödä c3-sotilaan. Niinpä vK:n täytyy päästä mustien vartijoiden ohi tornin avulla. Sitten toinen tornikorotus johtaa lopulta mattiin.

There is a pleasant flow, made possible by the white minimal rule forcing even the promoted rooks to move at the same speed as the pawns or king. The first rook can capture the two bishops, but only the king can capture the pawn on c3. So he needs to get past the black guards with the help of the rook. Finally the second promotion to rook eventually leads to the mate.

1.Kh4 2.b3 7.b8T 17.Txd2 26.Txe4 32.Txg4 33.Tg5 35.Kh6 36.Tg6 38.Kg7 39.Tf6 41.Ke7 42.Te6 44.Kd6 45.Te5 47.Kd4 48.Te4 50.Kxc3 51. Kd3 52.c3 57.c8T 65.Te2 69.Kf1 70.T2e3#

Erikoiskunniamaininta ex aequo / Special Honourable Mention ex aequo 4143 1/2014 Silvio Baier, (GER) Nicholas Dupont (FRA)

1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.fxe7 hxe7 5.h4 g5 6.h5 g4 7.Th4 g3 8.Rh3 g1L 9.Lg2 Lb6 10.Lh1 g2 11.h6 g1L 12.h7 Lgc5 13.d4 d5 14.dxc5 d4 15.cxb6 d3 16.Td4 f5 17.e4 d2+

**Erikoiskunniamaininta /
Special Honourable Mention ex aequo
Silvio Baier (GER) &
Nicholas Dupont (FRA)**



Johtopeli / Proof Game 26½ 15+11

18.Ke2 f4 19.Dg1 d1T 20.Le3 Td3 21.Rd2
Tb3 22.axb3 f3+ 23.Kd3 f2 24.Taa4 f1T
25.Rf2 Ta1 26.Rf1 Ta3 27.bxa3

**Erikoiskunniamaininta ex aequo / Special
Honourable Mention ex aequo 4144 1/2014
Silvio Baier (GER), Nicholas Dupont (FRA)**

1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.fxe7 hxg2 5.h4
g5 6.h5 g4 7.Th4 g3 8.Rh3 g1L 9.Lg2 Lb6
10.Lh1 g2 11.h6 g1L 12.h7 Lge5 13.d4 d5
14.dxc5 d4 15.Kd2 d3 16.Kc3 d2 17.cxb6
dxc1R 18.Rd2 Rb3 19.axb3 f5 20.Taa4 f4
21.Da1 f3 22.Taf4 fxe2 23.Kb4 e1R 24.c4
Rc2+ 25.Ka4 Ra3 26.bxa3

Nämä kaksi johtopeliä ovat selvästi saman
tehtaan tuotteita, mutta siitä huolimatta, että
niiden 14 ensimmäistä siirtoa ovat yhteiset ja
jatkokssakin strategia on samankaltaista, niitä
voi pitää erillisinä tehtävinä. Kun valkea so-
tilas on b6:ssa, voimme päätellä sen päässeen
sinne lyömällä kaksi mustaa lähettä, jotka
olivat korottuneet g1:ssä (kuningatarkoro-
tus olisi shakannut valkeaa kuningasta).
Myöhemmin d- ja f- sotilaat korottuvat ja
ratkaisuisissa on selkeitä eroja.

Hienoa työtä, mutta ikävä kyllä tämä
kahteen lähettikorotukseen johtava ”avaus”

**Erikoiskunniamaininta /
Special Honourable Mention ex aequo
Silvio Baier (GER) &
Nicholas Dupont (FRA)**



Johtopeli / Proof Game 25½ 13+11

on esitetty jo aiemmin.

*These two proof games are clearly
products from the same factory but, despite
sharing the first 14 moves and similar strat-
egy beyond that, can be considered differ-
ent. Observing the white pawn on b6, we work
out that it got there by capturing two black
bishops who were promoted on g1 (queens
would have checked the white king). Later
the d- and f- pawns promote, and there are
marked differences in the play.*

*Excellent stuff, but unfortunately this
“opening” leading to two bishop promotions
has been shown before.*

**Silvio Baier
Die Schwalbe 2011**



johtopeli / Proof Game 26 12+15

1. kiitosmaininta / 1st Commendation
Pierre Tritten (FRA)



a#2 3.1.1... 7+10
 Take&Make

1.h4 f5 2.h5 f4 3.h6 f3 4.hxg7 h5 5.g4 h4
 6.g5 Th5 7.g6 Rh6 8.g8L Lg7 9.Lb3 Lh8
 10.g7 h3 11.g8L h2 12.Lgc4 d5 13.d4 dxc4
 14.d5 cxb3 15.d6 Td5 16.a4 Lf5 17.a5 e6
 18.a6 Dh4 19.d7+ Ke7 20.d8T Dc4 21.Td6
 Rd7 22.Tb6 axb6 23.a7 Tg8 24.a8T Tg5
 25.Tf8 Lg6 26.Tf5 exf5

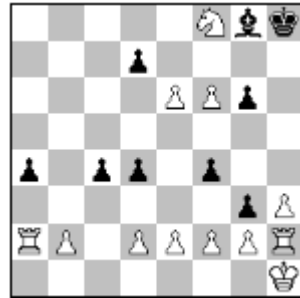
Kun todella merkittävä sisältö tulee vasta noin puolivälissä tehtävää, niin kilpailusijoitusta ajatellen tehtävän omaperäisyys on olennaisesti vähäisempi. Mielestäni kuitenkin sotilaiden ristiinlyönnit ovat hyväksyttävä uusi elementti, ja ne miellyttävät myös ratkaisijaa.

As the content that really matters comes only about midway through the problem, therefore for tourney purposes, there is a significantly reduced level of originality. I consider the cross-captures to be an acceptably novel element pleasing to the solver, though.

1. kiitosmaininta / 1st Commendation 4138
1/2014 Pierre Tritten (FRA)

Kuvioasemassa tulevalla matintekor uudella on väärä valkea upseeri, niinpä mustan täytyy lyödä se ja siirtyä pois (pakoruutua tukkimaan, luonnollisesti). Valkea lyö mustan nappulan jokaisella siirrollaan. Ratkaisujen esittämä strategia vaihtelee jonkin verran, mutta suurempi puute on mielestäni

2. kiitosmaininta / 2nd Commendation
Jorma Pitkänen (FIN)



i=14 MaxMax 12+9

mustan raskas muttei kovin aktiivinen materiaali. Kuitenkin tehtävä esittää passiivista raivausuhraus-Zilahiä, jollaisen esittämiseen harva muu satuehto kun Take & Make pystyy – ja sellainen kannattaa esittää.

The wrong white unit starts on the mating square, so black must capture it and move away (to block a flight square, of course). White captures a black unit on each move. Strategy is a little different when compared between solutions, but I think the bigger weakness is the heavy but not very active black force. Anyway, here is a passive Räumungsofper type of Zilahi, which few conditions other than Take & Make are able to provide – well worth doing.

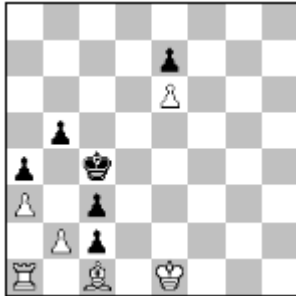
1.Rxe2-f3 hxg5-g4 2.Dd5 Txa6-e2#, 1.Tb3 axb3-e3 2.exd6-d5 Rxf8-d6#, 1.Rd3 Kxd3-f2 2.hxg6-f4 Lxh5-g6#

2. kiitosmaininta / 2nd Commendation
4140 1/2014 Jorma Pitkänen (FIN)

Musta ei koskaan pääse tekemään yhden ruudun pituisia siirtoa sotilaalla. Vie oman aikansa, ennen kuin kaikki sotilaat ovat sopivissa asemissa ja ohestalyöntijuhla voi alkaa. Lopulta sotilaalla lyöntejä ei enää ole ja voidaan pakottaa musta kuningas siirtymään viistoon. Tehtävä 4139 esittää myös runsasta ohestalyöntistrategiaa, mutta

3. kiitosmaininta / 3rd Commendation

Jorma Paavilainen (FIN)



si#12

6+6

se vaikuttaa paljon ennustettavammalta ja putoaa siksi tuomiosta.

Black never gets to move a pawn by a single step. It takes a while to get all the pawns into position for the en passant feast. Finally take away all pawn captures, then force the king to move diagonally. 4139, also displaying much en passant strategy, looks more predictable, and is thus edged out of the award.

1.Rh7 Lxe6 2.Rg5 Lxh3 3.Rxh3 d5 4.Rg5+ gxf2 5.Re4 dxe4 6.g4 fxg4 o.l. 7.f4 exf4 o.l. 8.e4 dxe4 o.l. 9.Txa4 exd2 10.Ta8+ Kh7 11.Th8+ Kxh8 12.b4 cxb4 o.l. 13.f7 Kg7 14.f8D+ Kxf8=

3. kiitosmaininta / 3rd Commendation 4194 4/2014 Jorma Paavilainen (FIN)

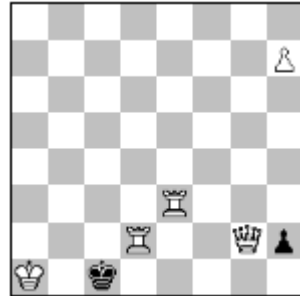
Tehtävän esittämässä Valladolid-teemassa on se epätavallinen piirre, että valkean viimeinen siirto on shakkaamaton, siirtopakon luova siirto (joka vartioi ruutua c5). Huomautkaa lähetin paluu kotiruudulleen.

The Valladolid theme is shown here with the unusual feature that white's last move is a waiting move that does not deliver check (it guards c5). Note the return of the bishop to its home square.

4.–6. kiitosmaininta / 4th–6th Commendation ex aequo

Jorma Pitkänen

In Memoriam Hannu Sokka



i=8

5+2

2.Lxe7 3.Lg5 5.e8L 7.Lxc2 8.0-0-0 9.Lb1 10.Kc2 11.Lc1 12.b4 axb3 o.l.#

4.–6. kiitosmaininta ex aequo / 4th–7th Commendations ex aequo

TN 3/2014 Jorma Pitkänen (FIN)

On vaikuttavaa nähdä kaksi päämuunnelmaa mustan korottuessa ratsuksi tai lähetiksi, mutta peli ei ole erityisen miellyttävää.

It is impressive to observe two main lines as black promotes to either knight or bishop. But there is a lack of appeal in the play.

1.h8D! h1R 2.Df1+ Kxd2 3.Td3+ Kc2 4.Dh2+ Rf2 5.De2+ Kc1 6.Dd1+ Rxd1 7.Tc3+ Rxc3 8.Dc2+ Kxc2=, 1.- h1L 2.Tc2+ Kd1 3.Te1+ Kxe1 4.Df2+ Kd1 5.Dh5+ Lf3 6.Dd5+ Lxd5 7.Tc1+ Kxc1 8.Dc2+ Kxc2=

4192 4/2014 Julia Vysotska (LAT)

Jotta itsematti voitaisiin pakottaa, mustan kuninkaan pakoruudut pitää ottaa, mikä toteutuu melko suoralla tavalla – musta uhkaa omaa kuningastaan. Tiedämme toki kaikki, että neutraalit nappulat shakkaavat myös omaa kuningastaan? Mutta Disparate-satuehdolla tämä este voidaan hetkeksi ohit-

4.-6. kiitosmaininta /
4th–6th Commendation ex aequo
Julia Vysotska (LAT)



ai#2½ b) mLb3 2+4+3
Disparate
neutraalit/Neutral Tb1 Dc1 Le3

taa. Huomatakaa, että siirrot nTb8 (A) ja nLc5 (B) esiintyvät molemmissa ratkaisuisissa, kerran mustan ja kerran valkean tekeminä.

To force mate, black king's flights need to be guarded, which is done in a rather direct way – by black attacking his own king. Surely we all know that neutral units deliver self check? With Disparate, this obstacle is temporarily removed. Note that moves nTb8 (A) and nLc5 (B) are played by both black and white between the two solutions.

a) 1.- Td3 2.nDf1 nTb8(A) 3.nLc5+(B) Td6#, b) 1.- nLc5(B) 2.nDh6+ Le6 3.nTb8+(A) Lc8#

4220 5–6/2014 Unto Heinonen (FIN)

Tämä johtopeli on kohtuullisen vaikea ratkaista. Haasteena vaikuttaisi olevan se, miten saada kaksi valkeaa lähettä oikeaan ylänurkkaan. Mutta itse asiassa teemana onkin muodostaa samakulkuisista valkeista ja mustista upseereista pareja ja peluuttaa kukin pari samalle ruudulle jossain vaiheessa. Tehtävän inspiroija oli nro 4129. Tämä selittää näennäisen tarkoituksettoman viimeisen siirtoparin. Jos ei tiedä teemaa, peli tuntuu melko vaatimattomalta, mutta tehtävän ratkaiseminen on silti suhteellisen miellyttävää.

4.-6. kiitosmaininta /
4th–6th Commendation ex aequo
Unto Heinonen (FIN)



Johtopeli / Proof Game 19 14+14

This is a proof game of moderate difficulty, and the challenge seems to be to get the two white bishops into the top right corner. Actually, the theme is to pair off similarly moving white and black pieces and arrange for each pair to enter the same square some time in the game. It was inspired by 4129. This explains the apparently meaningless last double move. With no knowledge of the theme, the play seems rather flavourless, but it is still fairly satisfying to solve.

1.Rf3 Rf6 2.Re5 Re4 3.Rxd7 Rxd2 4.Rb6 axb6 5.e4 Ta3 6.Lc4 Tg3 7.hxg3 Dd5 8.Th6 Da5 9.Tc6 h5 10.a4 Th6 11.Ta3 Td6 12.Tc3 Rb3 13.Lh6 g5 14.Rd2 Lg7 15.Rf3 Le5 16.Lg7 f6 17.Lg8 Le6 18.Lh8 Lc4 19.Dd5 Rd7

7.–12. kiitosmaininta ex aequo / 7th–12th Commendation ex aequo

4129 1/2014 Per Olin (FIN)

Voisin antaa tälle johtopelille lähes samat kommentit kuin nrolle 4220. On haasteellista ratkaistavaa saada kaikki nuo valkeat upseerit peräville, ja shakkitehtävänä tässä on mieltä vasta teeman (eriväristen samakulkuisten upseerien siirrot samoille ruuduille) paljastuttua.

7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation ex aequo

4129 Per Olin

Omistus/ Dedicated to Mikael Grönroos



Johtopeli / Proof Game 21½ 14+14

I would give almost the same comments to this proof game as to 4220. It is a fine solving exercise to move all those white units to the eighth rank, and only makes sense as a chess composition when the theme (movement of opposing similar pieces to the same squares) is revealed.

1.Rc3 Rf6 2.Rd5 Re4 3.Rxe7 Rc3 4.bxc3
Lxe7 5.La3 0-0 6.Db1 De8 7.Db5 Ld8
8.Le7 d6 9.Tb1 Lh3 10.g4 f5 11.Lg2 Tf6
12.Lf8 Df7 13.De8 Rd7 14.Lc6 bxc6
15.Tb8 Th6 16.Tc8 Tb8 17.Rf3 Tb5 18.Tg1
Rb6 19.Tg3 Lg2 20.Re5 Th3 21.Tf3 Tg3
22.Rd7

TN 2/2014 Neal Turner (FIN)

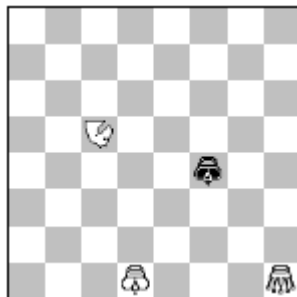
On hauskaa käydä läpi tämän nelinapulaisten tehtävän molemmat ratkaisut, jotka päättyvät mustan heinäsiirkkakuningaan pakolliseen hyppyyn d-linjalle. Nämä siirrot tekevät samalla matin valkeasta H-kuninkaasta antaessaan tälle hyppymahdollisuuden, jota tämä ei pysty torjumaan.

With only four units, each solution is fun to play through, and ends in a forced hop of the black king onto the d-file, checkmating the white king by giving him a hop that he cannot avoid.

7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation ex aequo

Neal Turner

Omistus/Dedicated to Kari Valtonen 60



si#6 2 ratkaisua 3+1
SAT

kuninkaalliset heinäsiirkat / royal grasshoppers (kH) d1 ja f4
aituri/nightrider (A) c5, heinäsiirkka/grasshopper (H) h1

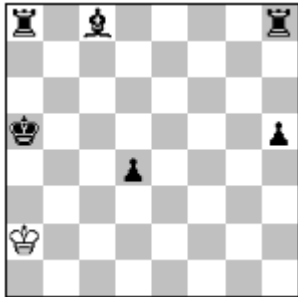
1.Ag7 2.Ah5 3.Hh6 4.Ag7 5.Ae6 6.He3+
kHd2#, 1.Ab7 2.Ha8 3.Aa5 4.Ha4 5.Ag8
6.Ae4+ kHd4#

4216 5–6/2014 Unto Heinonen (FIN)

Tässä tehtävässä on kaksi vaihetta. Ensimmäinen vaihe on valkean lyö Ta8:n, sitten lähetin ja toisen tornin, niin että musta kuningas pystyy siirtymään. Toinen vaihe alkaa siirron 20.-Kxa8 jälkeen. Siirroilla 21.Kb6 Kb8 valkea kuningas saadaan tummille ruuduille, minkä jälkeen sen täytyy päästä lyömään msd4. Siirtojen 27.Kh2 Kf2 28.Kh1 jälkeen musta K vaihtaa valkeille ruuduille eikä se joudu siirtymään, niin kauan kuin g2-ruutu pysyy vartioituna. Ensimmäinen vaihe on tietenkin tavanomainen, ja toisessa vaiheessa on tehtävän ydin. Tehtävään nro 4135 verrattaessa tämä päättyy kiitosmaininnalle.

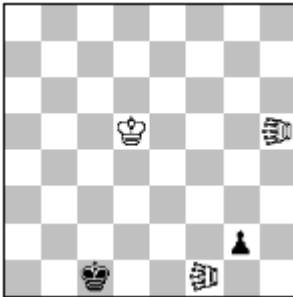
This is a problem in two phases. First white captures Ta8, then the bishop and the other rook so that the black king can move. It is after 20...Kxa8 that the second phase begins. White is forced to the dark squares with 21.Kb6 Kb8, then needs to capture d4.

7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation
ex aequo
Unto Heinonen (FIN)



a=31 MaxMax 1+6

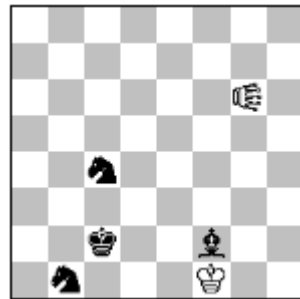
7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation
ex aequo
Anatoli Stjopotškin (RUS)



a#4 3+2

- leijona/Lion f1, h5
b) Lh5→a5 c) Lh5→f2
d) Lh5→g4 e) Kd5→f4

7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation
ex aequo
Kenneth Solja (FIN)
omistettu TN satupalstan
lukijoille



a#3 2.1.1... 2+4

- kulkusirkka/Locust g6
PWC

After 27.Kh2 Kf2 28.Kh1, black switches to the light squares, and his king need not move provided g2 remains guarded. Of course the first phase is routine, and the second contains the substance. Compared with 4135, this gets pushed down to a commendation.

- 1.Lh3 Kb3 6.Lc8+ Kxa8 7.Lh3+ Kb7
13.Lh3+ Kxh3 14.Ta8 Kg2 20. Ta8 Kxa8
21.Kb6 Kb8 22.Kc5 Ka7 23.Kd6 Kb6
24.Ke5 Kc5 25.Kf4 Kxd4 26.Kg3 Ke3
27.Kh2 Kf2 28.Kh1 Kg3 29.h4+ Kf2 30.h3
Kg3 31.h2 Kf2=

4127 1/2014 Anatoli Stjopotškin (RUS)

Nämä matit yhdessä täys- ja leijonakotruuksen ja Köko-satuehdon kanssa ovat yleisesti ottaen miellyttäviä, mutta eivät kovin mieleen jääviä.

The mates with Allumwandlung (with lion) using the Köko condition are generally pleasing, but not really memorable.

- a) 1.g1T Llc5 2.Tg2 Kd4 3.Td2 Kc3+ 4.Td3 Lib1#,
b) 1.g1L Llh1 2.Lb6 Lic7 3.Ld4 Lib7 4.Lb2

Kc6#,

- c) 1.g1LI Lib1 2.Lid4 Lic5 3.Lid6 Kd4
4.Lid3 Kc3#,
d) 1.g1D Llh1 2.Dd4 Ke4 3.De3 Kd3 4.Df3
Lid1#,
e) 1.g1R Llh1 2.Rf3 Lid1 3.Kd2 Llc4 4.Kel
Ke3#

4183 4/2014 Kenneth Solja (FIN)

Asema on kevyt, ja toistomateissa PWC-satuehto estää kuningasta lyömästä viereisellä ruudulla sijaitsevaa, matin tekevää kulkusirkkaa. Lisäksi kummassakin ratkaisussa on houkutus.

The setting is light, and there are echoed mates preventing the king from capturing the adjacent mating locust due to the PWC rule. Also, each solution comes with a try.

- 1.Kc1 Kxf2(+mLf1) 2.Rba3 Kel 3.Rc2+
KSxc2-b1(+mRg6)# (2.Rca3? ... 3.- KSxc2-
b1(+mRg6)?), 1.Lb6 KSxb6-a6(+mLg6)
2.Kd1 KSxg6-h6(+mLa6) 3.Rbd2+ KSxd2-
cl(+mRh6)# (1.Rb6? ... 3.Rd2+ KSxd2-
cl(+mRh6)+ 4.Le1!)

7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation ex aequo
Olli Heimo (FIN)



Johtopeli / Proof Game 9½ 13+10

4219 5–6/2014 Olli Heimo (FIN)

Jotkut laatijat ovat kiinnostuneet kotipesätehtävistä. Lyhydestään huolimatta tehtävää ei ole helppo ratkaista, niinpä tässä on vihje: 1.e4 d5 ovat alkusiirrot. Puuttuva g7-sotilas on tärkeä määriteltessään korotettuneen valkean kuningattaren reittiä. Lopulta alkuperäinen vD ja korottunut (Ceriani-Frolkin) lähetti lyödään ja korottunut (Pronkin) kuningatar tekee tehtävän viimeisen siirron.

The homebase setting attracts some com-

posers' attention. Despite the short length, it is not easy to solve, so here's a hint: 1.e4 d5 are the opening moves. The missing g7 pawn plays an important role in controlling the promoted white queen. Finally the original queen and promoted (Ceriani-Frolkin) bishop are captured, and the promoted (Pronkin) queen concludes the problem.

1.e4 d5 2.exd5 e5 3.d6 e4 4.dxc7 e3
5.cxb8D e2 6.Dxa7 exf1L 7.Dd4 Lxg2
8.Dxg7 Lf3 9.Dg4 Lxd1 10.Dxd1

James Quah
31.7.2020

Suomennos: Henry Tanner

Huomautukset tuomioon on lähetettävä kolmen kuukauden kuluessa lehden ilmestymisestä itsemattiasaston toimittajalle.

Any claims against this award must be submitted to the editor (johan.beije@outlook.com) of the originals column in three months' time after the publication of the magazine.