

## Unkarilaisteemoja ja -laatijoita II

Artikkelini I osan tehtävähakillisessa osuudessa käsittelin unkarilaisten laatijoiden keksimiä tai heidän mukaansa nimettyjä matti- ja lopputehtäväteemoja, joista sitten kertyikin huomattava esimerkkitehtävien määrä. Tässä katsaukseni II osassa keskityn aluksi unkarilaisten mukaan nimettyihin apumattiteemoihin ja päätän esitykseni poimimalla unkarilaistuotannosta vielä joitakin tehtäviä, jotka mielestäni ansaitsevat erityishuomion ja olisi hyvä tuntee. Makuja on tietysti monenlaisia, ja jonkun toisen tekemä otos olisi perustellusti toisenlainen.

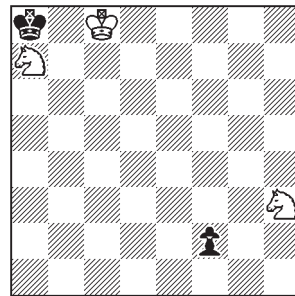
### Zilahi-teema

Kirjoitelmani I osan lopuksi annoin väliotsikon teemasta laatijan oman esimerkin vuodelta 1944 (U45) ja teemamääritelmän, jonka tässä toistan hiukan eri sanamuodossa ”Kussakin vaiheessa musta lyö valkean nappulan, joka toisessa vaiheessa tekee matin” (FIDE-albumi 2004–2006, s. 647). Lisäksi kysäisin provosoivasti, että eikö Zilahi voisi olla yhtä hyvin mattitehtävän teema, ei vain apumatin, kuten yleensä annetaan ymmärtää (näin myös ECP:ssä, s. 474). Onhan aika tavallista, että mattitehtäväteemat ”vaeltavat” apumattiteemastoon silloinkin, kun niiden ”henki” tämän siirtymän johdosta muuttuu aika olennaisesti (esim. intialainen sommitelma). Zilahin kohdalla teeman olennainen luon-

ne säilyy, sillä onhan valkean yhdessä vaiheessa matin tekevän nappulan lyödyksi tuleminen (tai uhrautuminen) toisessa vaiheessa paradoksaalista myös mattitehtävässä – niin, ja lopputehtävissä! Määritelmässä sanaa ”vaiheessa” voisi täydentää esim. ”tai muunnelmassa”.

Jääköön tämä asia hautumaan. Esitin myös, että tehtävän U45 lisäksi on olemassa muitakin Zilahin ennen vuotta 1956 (1. palk. *Problem*) laatimia teemaesityksiä. Zoltán Zilahilta itseltään on ainakin kaksi esimerkkiä 1950-luvulta. Sen lisäksi on ECP:n tehtävä n:o 911 vuodelta 1949 ja yksi vielä varhaisempi on 46, joka esittää toistoihannematit eri vaiheissa: \*1.- Rg1 2.fxg1L Rb5 3.La7 Rc7#, 1.f1T Rf4 2.Ta1 Rd5 3.Txa7 Rb6#. Toistaiseksi vanhin löytämäni teemaesimerkki on 47: a) 1.g1L Rc3 2.dxc3 Lg4 3.Ld4 Le2#, b) 1.Dd3 Lxd7 2.Tcc3

### U46. Vratislav Miltner 981. Šach 1943 (omist. M. Soukup)



a#3\* 3+2

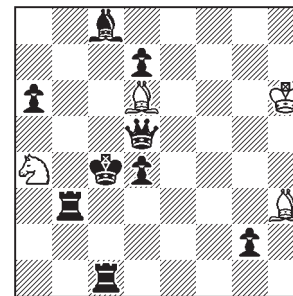
Lb5+ 3.axb5 Rb6#, c) 1.a5 Lb4 2.d5 Lxc8 3.axb4 La6#. C-muoto on tässä Zilahin kannalta epätemaattinen (ja ylimääräinen), mutta ei kai se haittaa?

Jos hyväksytään, että Zilahi voi olla myös matti- ja lopputehtäväteema, niin sitten vanhimmasta päästä taitaa olla tehtävä 48, jonka ratkaisemista voi helpottaa se tieto, että alfilit c8 ja d6 liikkuvat ”hypäten” (eli myös välissä olevan nappulan yli) kaksi askelta viistoon ja fers c2 siirtyy yhden askelen viistoon: 1.Rd7+!, 1.- Ke8 2.Tf8+ Axf8 3.Rf6+ Kd8 4.Td7#, 1.- Kg8 2.Tg2+ Kxh7 3.Rf6+ Kh8 4.Tg8#. 90 °:n toistomallimatit. Valkealla on kiire sommitella, sillä uhkaa 1.- Fb3#.

### Zilahi-muunnokset

Meille suomalaisille tutuimpia tulkin- toja on 49, jossa duplex-lisävaatimus

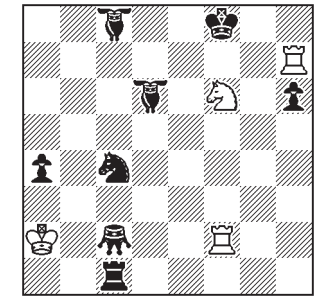
### U47. A. M. A. van der Ven 1. palk. *British Chess Federation* 1937–38



a#3 4+9

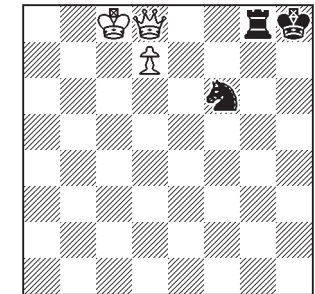
b) Dd5→f5 c) Dd5→f7

### U48. As-Suli 103. Ms. Abd'al Hamid ennen v. 946



4# 4+8  
Ac8 & Ad6; Fc2

### U49. Unto Heinonen 1. palk. Eero Bonsdorff JT 1971



a#2\* duplex 3+3

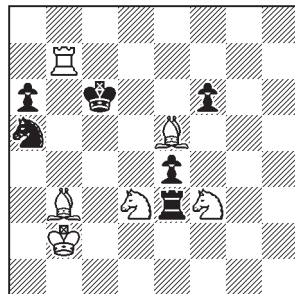
tuottaa kaksin- tai kolminkertaisen Zilahin: \*1.- Re8 2.Dc7 Rd6#, 1.Df8 Rd5 2.Kd8 Txf8#, 1.- Df8 2.Re8 Dh6#, 1.Te8 dxe8D+ 2.Rg8 Dxc8#. Valkean daami sekä uhrautuu että tekee matin, ja samoin tekevät sekä mT että mR, sillä siirrossa 2.- Rd6 ne ovat kumpikin matintekijöitä kaksoisshakin ansiosta! Erikoinen rajatapaus!

Zilahi on tyypillinen vuorottelu-teema, jonka esittäminen syklisesti tulee helposti mieleen. Määritelmä: ”Kolmessa tai useammassa vaiheessa tapahtuu niin, että yhdessä vaiheessa matin tekevä valkea nappula lyödään seuraavassa vaiheessa jne. Viimeisessä vaiheessa lyötävä valkea nappula tekee matin ensimmäisessä vaiheessa, jolloin kehä sulkeutuu”. Varhaisin peräti 5-kertainen kehä on Zilahin maanmiehen **50** (*ECP* n:o 1718): 1.Rxb3 Tc7+ 2.Kd5 Rf4#, 1.exd3 Tb6+ 2.Kc5 Ld4#, 1.fxe5 Rfxe5+ 2.Kd6 Td7#, 1.Rxb7 Lc7 2.Kb5 Rd4#, 1.Txf3 Ld1 2.e3 Lxf3#. Toisen maanmiehen pari vuotta aikaisemmin laatima **51** oli jo yritys jonkinmoiseksi sykliseksi esitykseksi: a) 1.Lxd7 Te7 2.Lc8 Rc6#, b) 1.Kxd7 Rc6 2.Ke8 Txe7#, c) 1.Lxb4 Te5+ 2.Ka6 Lc8#, d) 1.Kxb4 Te4+ 2.Ka5 Ta4#, e) 1.Kxe2 Lg4+ 2.Ke1 Rd3#, f) 1.Lxe2 Rd3 2.b2 La4#. Kukin valkean upseeri tulee kahdesti lyödyksi ja tekee kahdesti matin. Jatkuva kaksostus ja varsinkin mK:n siirtely ovat hiukan rankka hinta tästä saavutuksesta.

*Kaksinkertaisen Zilahin* voi esittää kahdellakin tavalla: Joko 1) tehtävässä on kaksi temaattista nappulaa, joista yksi uhrautuu yhdessä vaiheessa ja toinen tekee matin, ja osat vaihtuvat toisessa vaiheessa. Lisäksi tehtävässä on kaksi muuta vaihetta, joissa nappuloiden osat vuorottelevat samalla tavalla.

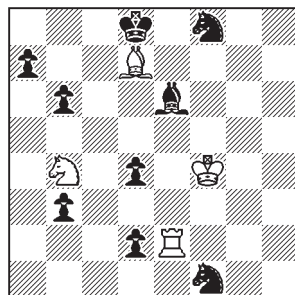
Toinen tapa: 2) tehtävässä on neljä valkeaa teemanappulaa. Kahdessa vaiheessa kaksi niistä, A ja B, vuoroin lyödään ja vuoroin tekee matin. Kahdessa muussa vaiheessa nappulat C ja

**U50. Árpád Molnár**  
2. palk. Olympiaturun. 1982



a#2 5.1.1.1 6+6

**U51. János Koch**  
1. kum. Magyar Sakkélet 1980



a#2 4+9

- b) mLe6→e7
- c) b&Kd8→a5
- d) c& msd4→d6
- e) d&mKa5→d1
- f) e&mLe7→b5

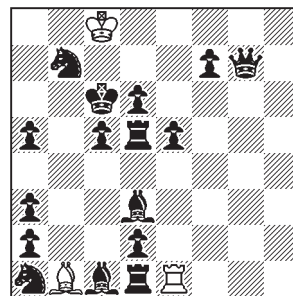
D vuoroin lyödään ja vuoroin tekevät matin. Esimerkit, jotka ovat samat kuin *ECP*:ssä annetut tehtävät (*ECP* n:o 1719 ja 1720), saattavat kumpikin olla aiheensa ensiesityksiä. Ensin **52**: a) 1.dxe1D Lxd3 2.Db4 Lf5 3.Db6 Ld7#, 1.axb1T Txe5 2.Tb6 Te7 3.Lb5 Tc7#, b) 1.dxe1L Lxd3 2.La5 Lc2 3.Lb6 La4#, 1.axb1R Te4 2.Rc3 Ta4 3.Rb5 Ta6#. Toiseksi **53**: a) 1.Txe7 Rf1

2.Te4 Tf6#, b) 1.Lxb6 Rh2 2.Le3 Ld6#, c) 1.gxf3 Te6 2.Tg4 Rh5#, d) 1.Lxg3 Tb2 2.Dg1 Rxc1#.

*Laajennetun Zilahi-teeman* määrittelee *ECP* (475) seuraavasti: ”Yhden vaiheen nappula, joka tekee matin, ja toinen nappula, joka on aktiivinen mattiasemassa, lyödään toisessa vaiheessa, jolloin edellisessä vaiheessa lyöty nappula tekee matin ja toinen on mattiasemassa aktiivinen.” *ECP*:n tehtävä n:o 1721 voi olla taas idean ensimmäinen toteutus (tehtävä **54**): a) 1.Lxf2+ Rf4 2.Kxf4 Rd3#, b) 1.Dxd5+ Re4 2.Kxe4 Te2#. Perus-Zilahista on lukuisia esimerkkitehtäviä, samoin tästä laajennetusta variantista.

Unto Heinonen laajensi Zilahiä niin, että tehtävässä **55** kaikki neljä nappulaa ovat temaattisia ja kukin niistä lyödään kahdesti: 1.Rxg4 Rxf6 2.Kxf4 Txg4#, 1.Rxh5 Lf5+ 2.Lxg3+ Rxh3#, 1.Texg3 Re6+ 2.Kxg4 Rxf6#, 1.exf4 Lf5+ 2.Kxh5 Lg6#. Koskaan ei pitäisi tuomiota arvostella tutustumatta tuomarin lausuntoon ja kilpailun

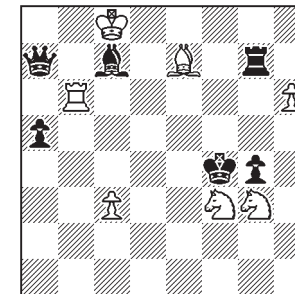
**U52. Milomir Babić**  
2. palk. Problem-Echo TT 1997



a#3 2.1.1.1... 3+16

- b) sa5→e6

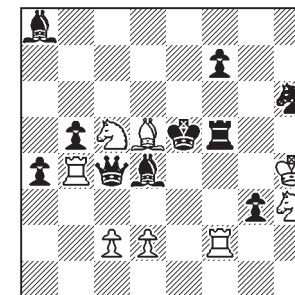
**U53. Bruno Stucker**  
1. palk. Die Schwalbe 1989



a#2 7+6

- b) msg4→g5 c) +msf5 d) mKf4→h3

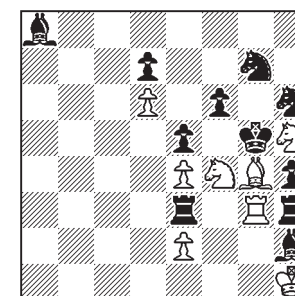
**U54. Petko A. Petkov**  
2. palk. Mat 1978



a#2 8+10

- b) vKh4→g2

**U55. Unto Heinonen**  
*Die Schwalbe* 2000



a#2 4.1.1.1 8+11

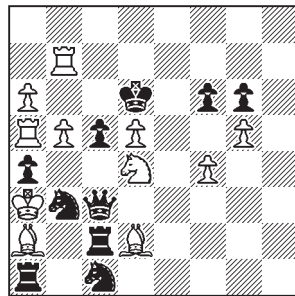
muihin osanottotehtäviin, niinpä tämän tehtävän täydellinen sijoittumattomuus jättää nyt vain sanattomaksi.

*Laajennetun syklisen Zilahin* määrittelee *ECP* (475) näin: ”Kolmen temaattisen valkean nappulan tehtävät vaihtuvat kolmessa vaiheessa syklisesti: kukin tekee kerran matin ja lyödään kahdesti”. Jätin määritelmästä tarkoituksella pois ”kahden siirron apumatissa”, sillä tehtävä voi olla pitempi ja se voi olla muutakin lajia kuin apumatti (esim. sarjasiirtoinen a#, tai jopa mattitehtävä!). Esimerkki **56** (*ECP*, n:o 1723): 1.Dxa5 f5 2.Rxd4 Lf4#, 1.Dxd2 b6 2.Rxa5 Rb5#, 1.Dxd4 a7 2.Rxd2 Ta6#. MD ja R kärsivät ahtaasta tilasta niin, että niille ei jää juuri muuta tehtävää kuin lyödä valkeita nappuloita.

Milan Velimirović viittaa edelliseen tehtävään ja kutsuu siinä esiintyvää kehää *todelliseksi* tai *oikeaksi* ja jatkaa: ”Edelleen ollakseen *puhdas kehä*, tulisi ensimmäisen valkean siirron olla temaattisen nappulan aktiivinen uhraus”, kuten [*ECP*:n] tehtävässä n:o 1724, joka on koosteessamme numero **57**: 1.exf3 Txd4+ 2.Kxd4 Dxd3#, b) 1.Lxf4 Dxe4+ 2.Kxe4 Rh4#, c) 1.exf5 Rxe5 2.Kxe5 Txf5#.

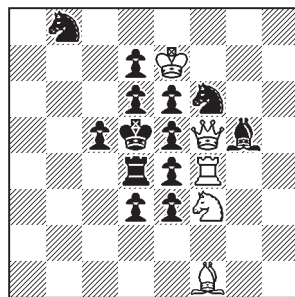
Koska tämän kirjoitelman aiheena ovat unkarilaisteemat ja -laatijat, on paikallaan Zilahi-teeman yhteydessä muistella nuorena pois nukkunutta unkarilaista Gábor Csehiä (1974–2001), jonka pari Zilahi-tulkintaa ennätti herättää kansainvälistä huomiota. Ensimmäinen niistä on **58**: a) 1.- c8D 2.Re8 fxe8D 3.Dxe6 Dxc3 4.Dxe5

**U56. Valerij Gurov**  
1. palk. *Probleemblad* 2001  
(omist. Mario Parrinello)



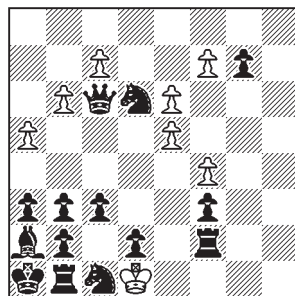
a#2 3.1.1.1 11+10

**U57. Christopher J, Feather**  
3. palk. *Schach-Report* 1993



a#2 b) Lf1→g2 5+13  
c) Lf1→h3

**U58. Gábor Cseh**  
1. palk. *The Problemist* 1998



a#4,5 8+14  
b) Dc6↔Rd6

Dxb2+ 5.Kxb2 Dxe5#, b) 1.- f8D 2.Rd8 cxd8D 3.Dxb6 Dxa3 4.Dxa5 Dza2+ 5.Kxa2 Dxa5#. Teemanappuloina ovat korottuvat valkeat D:t. Tehtävässä **59** rooleja vaihtavat korottuvat vsa7 ja vsf7: 1.gxf4 f8D 2.f3 Db4 3.f2 Dxb3+ 4.Kxb3 a8L 5.Ka2 Ld5#, 1.gxh4 a8L 2.h3 Lxg2 3.Dxg2 f8D 4.Dg7 Dh8 5.Dxb2+ Dxb2#. Zilahi-teeman lisäksi tehtävä esittää ns. *Ceriani 2 -teemaa*, eli ”korottuneen upseerin lyöntiä”.

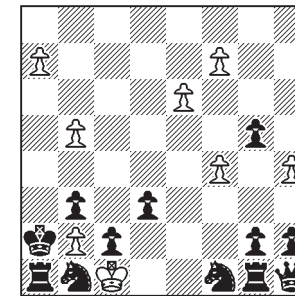
**Korotusennätyksiä**

Artikkelini I osassa mainitsin ohimennen, että Ottó Bláthyn saavutuksiin kuului muun muassa ensimmäisen täyskorotuksen esitys yksiratkaisuisessa apumatissa, mutta en esitellyt tehtävää, koska halusin säästää sen tähän ”apumattiosuuteen”. Tehtävä **60**: 1.h1R dxe3 2.Rg3 e4 3.Rf5 exf5 4.e1L f6 5.g1T f7 6.Tg4 f8D 7.Lg3 Dh6#. Näitä pitkiä kaksivärisiä täyskorotusapumatteja on sittemmin suurin piirtein samoin mattikuvin ja sotilasasemin nähty runsaasti, mutta tästä se kaikki alkoi!

Tehtävän **61** laatijan onnistui toteuttaa 3 peräkkäistä valkeaa R-korotusta hyvin vähin joutonappuloin: 1.Kc6 h8R 2.Kd7 f8R+ 3.Ke7 g8R#.

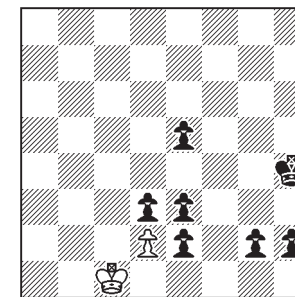
Vielä yhdestä eriskummallisesta korotusesityksestä kertoo György Bakcsi: ”Juuri ennen tämän tehtävän ilmestymistä, jonka sisältö merkitsi valtavaa saavutusta, asiantuntijat ilmaisivat kantanaan, että tätä teemaa (2a#:a neljin korotuksin) ei olisi mahdollista esittää. Laatijan kuitenkin

**U59. Gábor Cseh**  
1. palk. *The Problemist* 2001



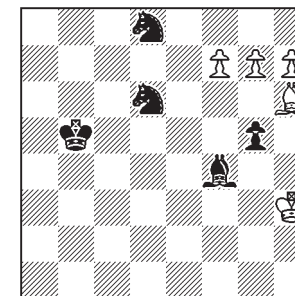
a#5 8+12

**U60. Ottó Bláthy**  
24. *Magyar Sakkvilág* 1.11.1922



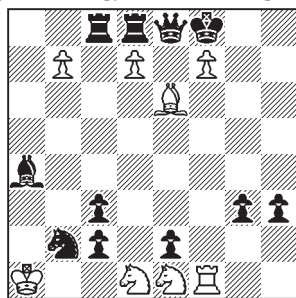
a#7 2+7

**U61. Imre Telkes**  
*Deutsche Märchenschachzeitung* 1932



a#3 5+6

**U62. Géza Schweig**  
1. palk. *Magyar Sakkvilág* 1933



a#2 8+11

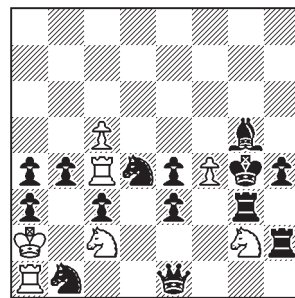
onnistui tehdä se!” (Bakcsi, *Ungarische...* 84) Tehtävä **62**: 1.c1R bxc8R 2.exd1T fxe8R#.

Sam Loydin ja Albert Barben lähes samanaikaisesti vuonna 1861 keksimä apumatti ei aluksi sytyttänyt suurta intoa tätä uutta tehtävälajia kohtaan paria pohjoisamerikkalaisen *Dubuque Chess Journal* -lehden laadintakilpailua lukuun ottamatta. Ebert ja Gruber ovat laskeneet, että 1800-luvun loppuun mennessä oli julkaistu 50 apumattia. Lajin uusi tuleminen alkoi 1910-luvulla ja varsinkin 1920-luvulla, jolloin muun muassa arvostettu *The Chess Amateur* järjesti apumattiturnauksia, joihin aloite tuli unkarilaisilta, jotka olivat hyvin kiinnostuneita uudesta tehtävälajista. Unkarilaislaattijoiden menestys näissä ensimmäisissä laadintakilpailuissa oli erinomainen.

### Bajtay-teema

Ensimmäinen varsinainen unkarilainen apumattiteema nimettiin mo-

**U63. József Bajtay**  
1. palk. *Deutsche Märchenschachzeitung* 1932



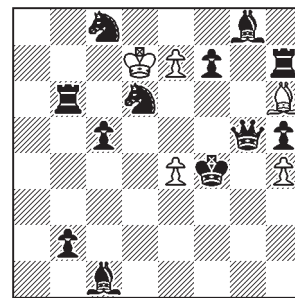
a#2 7+14

nipuolisen laatijan József Bajtayn (1902–1988) mukaan, jonka ensimmäinen esimerkki teemasta ilmestyi 1932. *Bajtay-teeman* määritelmä: ”Ensimmäisellä siirrollaan musta kiinnittää oman nappulansa. Valkea samanaikaisesti päästää mustan itsekiinnittämän nappulan ja kiinnittää valkean nappulan. Toisella siirrollaan päästetty musta nappula päästää valkean kiinnittyneen nappulan, joka tekee matin”. (ECP, 50). Ensiesitys on **63**: 1.exf3 o.l. Rf4 2.Re2 Rxe3#. Vaikka teema on hankala laadittava, on siitä olemassa kaksinkertaisiakin esityksiä (ks. ECP n:o 149).

### Unkari-teema 1

Unkarilaislaattijat ovat aina olleet kiinnostuneita esittämään tempopeliä apumateissa. Muuan tempoteemakin on nimetty *Unkari-teema 1*:ksi: ”Valkean temposiirto apumattitehtävässä”. Näin lyhyesti sen määrittelevät sekä Basisty (419) että Breuer (244). Varhaisin löy-

**U64. György Páros**  
2. palk. *Magyar Sakkvilág* 1940

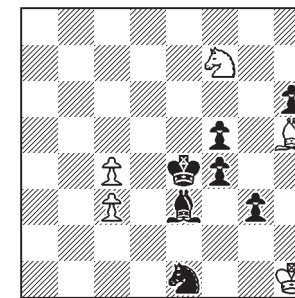


a#3 5+12

tämäni unkarilaislaattijalta peräisin oleva esimerkki on **64**, jonka laatijalta niitä löytyy useampiakin: 1.Ke5 e8L! 2.Dg6 Ld2 3.Kf6 Lc3#. Vahinko, että teemamääritelmät eivät anna edes tehtävän siirtolukua, mutta ehkä ne implisiittisesti sulkevat ulkopuolelle hyvin pitkät apumatit, joissa puolet tai enempikin osa valkean siirroista on esimerkiksi kahden ruudun välillä tapahtuvia ”heilurimaisia” odotussiirtoja.

Niinpä annan muutaman esimerkin lyhyistä apumateista, mutta ennen sitä tutkistelen, mitä ECP sanoo ”temposiirrosta” ja ”tempopelistä”. Temposiirto: ”... apumatissa jommankumman tekemä siirto, jonka tarkoitus on olla häiritsemättä tulevaa jatkoa tai mattisiirtoa”. Tempopeli: ”1) eräänlainen odotusmanööveri, jonka suorittaa se puoli, joka on jo saavuttanut tavoite-aseman; siirto, jolla ei ole muuta tarkoitusta kuin käyttää loppuun tarjolla oleva ylimääräinen aika; 2) manööveri, jonka valkea (apupelissä myös musta) tarvitsee voittaakseen yhden tai

**U65. Róbert Darvas**  
1. palk. *Probleemblad* 1954



a#2\* 5+7

useamman siirron pystyäkseen toteuttamaan suunnitelmansa”. (ECP, 421) Sen lisäksi kaivataan vielä kuvausta otsikon ”Houkutus apumatissa” alta: ”Apumatissa laatija voi sisällyttää peliin houkutuspelejä monin eri tavoin: toinen puoli näyttää olevan temposiirron tarpeessa, siirrot on pelattava tietyssä järjestyksessä jne.” (ECP, 441). Jotkut ovat myös sitä mieltä, että aidosta, puhtaasta tempopelistä on kysymys silloin, kun valkea pystyisi ilman sitä toteuttamaan matin sarjasiirtoisesti. Jälkimmäinen vaatimus ei täyty ainakaan tehtävän 64 kohdalla.

En nyt ota kantaa yksityiskohtiin tai eri painotuksiin, mutta tässä kohtaa voi olla hyvä esitellä *täydellinen vaihdelma-apumatti*” (complete helpmate), semminkin kun esimerkin **65** laatija on unkarilainen: !.? Ld1 2.Rf3 Lc2# (= vaihdelma), 1.f3 ?? 2.f4 Lg6# (valkealta puuttuu tempo), 1.Rd3 Kg2 2.?? Lf3# (mustalta puuttuu tempo), 1.Rd3 Le2 2.Re5 Rd6# (= ratkaisu). Idean on määritellyt ranskalainen Roméo Be-

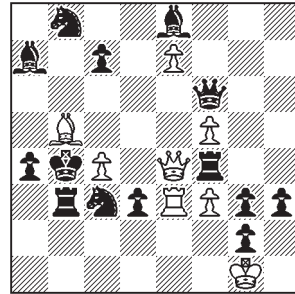
doni näin: ”Nelivaiheinen [2 siirron] apumatti: Yhdessä vaiheessa mustalta puuttuu temposiirto, toisessa vaiheessa valkealta puuttuu 1. siirto, kolmannessa vaiheessa mustalta puuttuu 2. siirto ja neljäs vaihe on ratkaisu.” Tässä tehtävässä siis mustalta puuttuu temposiirto kaksi kertaa, valkealta kerran.

Esittelen nyt muutaman tehtävän, joissa tuon yllä annetun niukan määritelmän mukainen Unkari 1 -teema toteutuu. Yksi kaikkien aikojen tunnetuimpia apumattitehtäviä on **66**, joka yleensä julkaistaan vain b-muodossa, mutta jota György Bakcsin mukaan ”Páros myöhemmin piti ja julkaisi aina kaksostehtävänä”: a) 1.Ta3 Dxd3 2.Kb3 Db1#, b) 1.Kc5 Da8! 2.Kd6 Rb7#. Teemamme kannalta kiinnostava on b-muoto, jossa valkea on jo kuvioasemassa saavuttanut tavoittelemansa aseman, ja hänen on keksittävä siirto, joka ei tuhoa tätä asemaa.

Tehtävä **67** lienee yhtä tunnettu kuin edellinenkin: 1.Txh2 Kf5 2.Td2 Th6 3.Td7 Txc6# Tässä tehtävässä kaikki Rf4:n siirrot ovat houkutus siirtoja, ja ainoa asemaa järkyttämätön siirto on 1.- Kf5! Valkean ratsun houkutus-temposiirrot muodostavat *virtuaalisen ratsupyörän*.

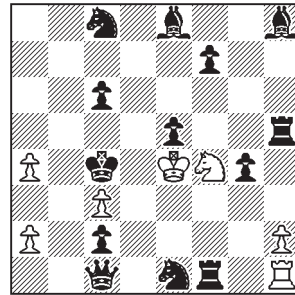
Yksi keino korostaa valkean tempostrategiaa on, että musta antaa valkealle sen tarvitseman temposiirron. Tehtävässä **68** valkealla on joka muodossa mattisiirto jo valmiina, jos musta vain tukkisi jäljellä olevan pakoruudun: a) 1.Lxe6 Kg2 (Kf1?) 2.Lc4 Rd7# (Rd3?), b) 1.De8 Kf3 (Ke2?)

**U66. György Páros**  
1. palk. N. Kovács MT 1949



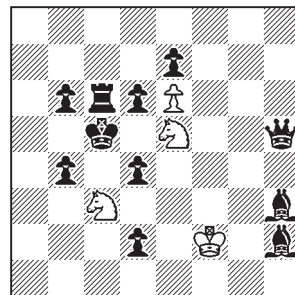
a#2 b) +vRa5 8+14

**U67. György Páros**  
1. palk. Magyar Sakkvilág 1945



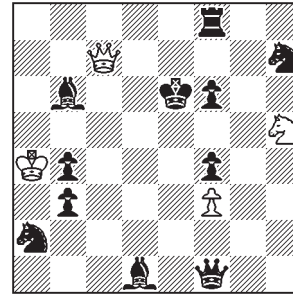
a#3 6+12

**U68. László Lindner**  
1. palk. Centenaris verseny 1948  
(omist. Sándor Boros)



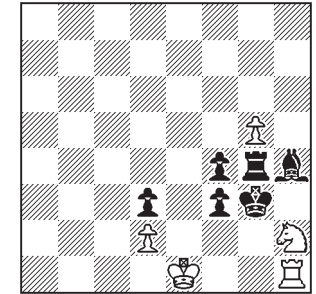
a#2 4+11  
b) mTc6→d5 c) mTc6→c4  
d) mTc6→b5

**U69. László Lindner**  
Magyar Sakkvilág 1942



a#2 4+11

**U70. Ottó Kerekes**  
1. palk. Problem TT 1956



a#2\* 5+6

### Lindner-teemat

2.Db5 Re4# (Ra4?), c) 1.De8 Ke2 (Kf3?) 2.Dc6 Rd3# (Rd7?), d) 1.Lxe6 Kf1 (Kg2?) 2.Ld5 Ra4# (Re4?). Mattisiirroissa on dualinvälttöä, ja mustan ensimmäiset siirrot tarjoavat vK:lle tarvittavat temposiirrot, jotka sen on kuitenkin valittava tarkasti.

Tehtävässä **69** on taas erityyppistä tempostrategiaa tarjolla: 1.Rc3+? Kxb4 2.Rd5+ ??, 1.Lxf3? Kxb3 2.Ld5+ ??, 1.Dxf3? Kb5 2.Dd5+ ??, 1.Ld4! Ka5 2.Kd5 Rxf4#. Alkuasemassa näyttää valkealla olevan matti tarjolla siirrolla 2.- Rg7#, kunhan musta vain tulisi tukkimaan ruudun d5. Sitten valkea tarvitsisi vain temposiirron, jotta mattisiirto toteutuisi. Mutta mustan yritykset antaa tuo temposiirto kariutuvat siihen, että antaapa se vK:lle mahdollisuuden mihin temposiirtoon tahansa, tukinta d5:ssä kariutuu aina shakkaukseen. Temposiirto 1.- Ka5 on kuitenkin mahdollinen, mutta vain siten, että mattisuunnitelma muuttuu: tukitaankin ruutu d4 ja siirretään mK d5:een.

Kaksi edellä annettua tehtävää ovat László Lindnerin (1916–2004) käsi-alaa. Hän oli yksi FIDEn tehtäväshakillisen toimikunnan (PCCC) perustajista, kansainvälinen tehtävätuomari ja ahkera kirjoittaja ja toimittaja. Hän oli erityisesti kiinnostunut apumateista ja niissä juuri tempoideoista. Eipä siis ihme, että hänen nimissään on parikin apumattiteemaa. *Lindner-teema 1*: ”Mustan temposiirto apumatin vaihdelmassa ja valkean ratkaisussa.” Tehtävän **70** laatija teki lyhyen uran laatijana 1950-luvun jälkipuoliskolla laatien apumatteja ja -patteja: \*1.- 0-0 2.Txg5 Txf3#, 1.Lxg5 Kd1 2.Kh4 Rf1#. Vaihdelman peli ei käy ratkaisussa, sillä siinä valkealla ei ole linnoitusoikeutta, koska sen on viimeksi täytynyt siirtää joko K:ta tai T:a.

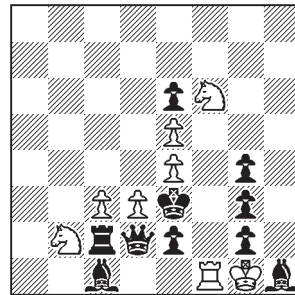
Se toinen, eli *Lindner-teema 2*, on sitten ihan toisenlainen, vaikka siinäkin on kysymys tempoista tai niiden puuttumisesta: ”Alkuasemassa valkea

'uhkaa 1 siirron mattia', eli tehtävässä on yhden siirron vaihdelma. 1. siirrolaan musta joutuu torjumaan tämän matin, jota valkea 'uhkaa' jälleen 1. siirtonsa jälkeen. Mustan on jälleen pakko torjua tämä matti, ja lopulta seuraakin eri matti'. (ECP, 260). Esimerkkinä on Lindnerin oma 71: \*1.-Rxf4#, 1.e1R Tf2 (2.- Rxf4#) 2.Rxd3 Rc4#.

### Vielä Unkari-teemasta

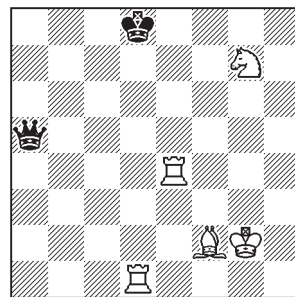
On olemassa toinenkin Unkari-teema, jonka tosin olen tavannut vain Gino Mentastin kirjasta. Nimitän sitä nyt paremman puutteessa *Unkari-teema 2*:ksi: "MK on alkuasemassa shakissa. Musta torjuu shakin siirtämällä nappulan shakkauslinjalle kiinnittäen sen ja samalla kiinnittäen myös valkean nappulan. Toisella siirrollaan musta päästää äsken kiinnittämänsä valkean nappulan, joka tekee [malli] matin". (Mentasti.) Teema oli toisena apumattiteemana laadintamaaottelussa Italia–Unkari, ja koska Mentasti nimittää sitä Unkari-teema 2:ksi, se oli luultavasti unkarilaisten teemoittama. Koostaessamme ECP:tä Milan ja minä päätimme jättää teeman kirjastamme pois, koska se mainittiin vain yhdessä lähteessä ja oli selvästikin muotoiltu vain ko. yhtä ottelua varten. Tulokoon tämä teema nyt tässä kuitenkin esiteltävä voittajatehtävän 72 kera: 1.Dd2 Tc4 2.Dd7 Lh4#, 1.Dd5 Lg3 2.Dd7 Te8#. *Kiinnitysmallimatit aristokraattisessa miniatyyrimuodossa.*

**U71. László Lindner**  
1386. *Problem 1/1959*



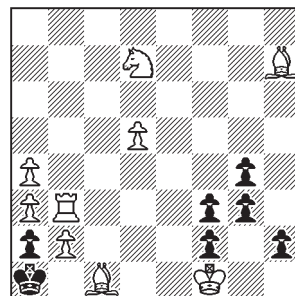
a#2\* 8+10

**U72. Vilmos Schneider**  
1. sija Italia–Unkari 2. T 1971



a#2 2.1.1.1 5+2

**U73. Péter Takács**  
3. kum. Béla Várady MT 1948

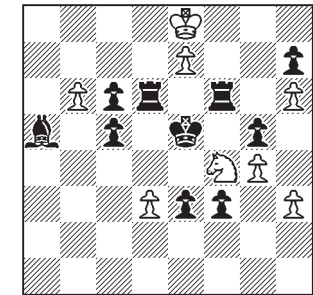


a#3 9+7

Vilmos Schneiderin (1933–2001) turnausmenestys alkoi jo alle 20-vuotiaana. Hänen tuotantonsa on suhteellisen niukka mutta monipuolinen, ja menestyksellinen. Erityisalana 3#- ja ennätystehtävät.

Tuo Unkari-teema on jäänyt vaivaamaan minua kirjamme ilmestymisen jälkeen. Ensinnäkin tuo "valkean temposiirto apumatissa" tuntuu turhan niukalta ja samalla väljältä määritelmältä. Toiseksi Milan Velimirović määritteli teeman ECP:ssä aivan toisella tavalla: "Apumatti, jossa yksi osapuoli pelaa samalla nappulalla peräkkäisiä temposiirtoja (ECP, 217). En tietenkään usko, että Milan olisi määritelmää hatustaan vetänyt, joten en ryhtynyt kyselemään asian perään. Hän antoi esimerkkitehtävän (ECP, n:o 779), joka sopisi myös toiseen unkarilaisteemaan eli *Kárpáti-teemaan*: "Kolmen siirron apumatissa musta korottaa ja tekee sen lisäksi vähintään yhden temposiirron" (ECP, 233). Vanhin löytämäni unkarilais(ten) laatima tehtävä on 73: 1.h1L Txf3 2.Lxf3 Rc5 3.Lh1 Rb3#, mutta varhaisempiakin teemaesityksiä todennäköisesti löytyy. Aurél Kárpátin (1916–2006) mielialueita olivat itse- ja apumattitehtävät. Bakksi maintsee, että "1950-luvulla hän saavutti merkittävää menestystä tempopeliin ja korotuksiin perustuvilla tehtävillään".

**U74. Tivadar Kardos**  
*Die Schwalbe 1962*



a#2 2.1.2.1 8+10

### Kardos-tyyppin apumatti

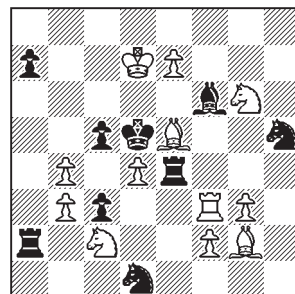
Varsinkin 1950-luvulla kehittyivät ns. muunnelma-apumatit, joissa valkealla ja/tai mustalla oli eri siirroissa mahdollisuus pelata useammalla kuin yhdellä tavalla. Yksi näistä sai aluksi nimityksen unkarilaisen laatijan Tivadar Kardosin (1921–1998), mukaan. *Kardos-tyyppin* apumatit merkittiin aluksi esim. "Kardos 2/2", mikä tarkoitti, että apumatin muunnelmat haarautuivat mustan 1. ja 2. siirrossa. PCCC:n kongressissa Varnassa vuonna 1969 tehtiin päätös korvata tällaiset vaatimukset pelkin numeroin, joten esimerkiksi tehtävä 74 oli vaatimukseltaan a#2 2.1.2.1: 1.Td8+ exd8L 2.Kd6 Lc7#, 2.Kd4 Lxf6#, 1.Tf8+ exf8L 2.Kf6 Lg7#, 2.Kxf4 Lxd6#. *MK-tähti*, mutta kovasti symmetriaa, mikä ei tietenkään tarkoita sitä, etteikö tällä tavalla voisi esittää mielekkäitä ideoita kiinnostavastikin. Tuosta vaatimukseen liitettävästä numerosarjasta nykyään pudotetaan nuo välipisteetkin usein pois.

## Muita unkarilaisten laadintasaavutuksia

Seuraavaksi esittelen joitakin unkarilaisten laatimia tehtäviä, joita pidän teemaattisesti tärkeinä. Ne eivät ole missään erityisessä aika- tai teemajärjestyksessä. Muutama vuosi sitten kuolleeseen ukrainalaislaatijan mukaan on nimetty 2#-teema. *Bogdanov-teeman* määritelmä: ”Vähintään kaksi esi- tai houkutuspuolella esiintyvän houkutuksen tai houkutusten ja ratkaisun alkusiirtoina”. Tehtävä 75 on mahdollisesti laadittu jo ennen teeman nimeämistä, tai sitten teemoittajana on toiminut kilpailun tuomari Jevgeni Bogdanov: \*1.- Txd4 2.Td3#, 1.- Tel 2.Te3#, 1.- Txe5 2.Tf5#, 1.- Th4 2.Tf4#; 1.Td3? (2.dxc5#), 1.- R~2 2.Re3#, 1.- Rf4 2.Rxf4#, 1.- Lxe5 2.dxe5#, 1.- cxd4 2.Txd4#, 1.- c4!; 1.Te3? (2.Lxe4#), 1.- Rxe3 2.Rxe3#, 1.- Rxc3 2.Rf4#, 1.- Rxf2!; 1.Tf4? (2.Lxe4#), 1.- Rxf2 2.Re3#, 1.- Rxf4 2.Rxf4#, 1.- Rxc3!; **1.Tf5!** (2.Lxf6#), 1.- Lxe5 2.Txe5#, 1.- Re3 2.Rxe3#, 1.- Rxc3 2.Rf4#, 1.- Rg7 2.Rf4#. Nelinkertainen teemaesitys.

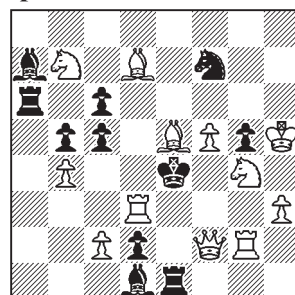
János Kiss (1909–1999) julkaisi tuhatkunta lähinnä 2#-tehtävää, joista noin puolet sijoittui kilpailuissa, ja parhaiten hänen laadintatekniikkansa pääsi oikeuksiinsa teematurnauksissa. Myös seuraava kaksinkertaisen Grimshaw'n sisältävä tehtävä 76 niitti maailmanmainetta: \*1.- Lb6 2.Lxc6#, 1.- Tb6 2.Rxc5#, 1.- Te2,Lf3,Lxc2 2.D[x]f3#, 1.- Le2 2.De3#, 1.- Rf~ 2.Rd6#; **1.Dxc5!** (sp.), 1.- Lb6 2.Dxc6#, 1.- Tb6

### U75. János Kiss 1. palk. Unkarin SL TT 1974



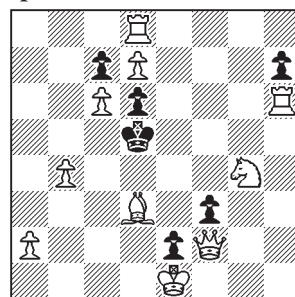
2# 12+9

### U76. János Kiss 3. palk. Probleemblad 1953



2# 12+10

### U77. György Bakcsi 2. palk. Probleemblad 1971



2# 10+6

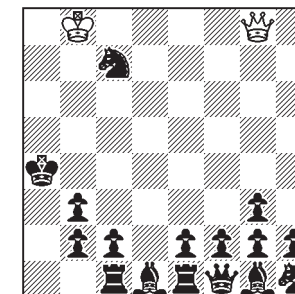
b) vsa2→a4 c) vsa2→a5  
d) vsa2→a6 e) vsa2→a7

2.Dd4#, 1.- Te2 2.Rf6#, 1.- Le2 2.Te3#, 1.- Rxe5 2.Dxe5#, 1.- Lxc5 2.Rxc5#, 1.- Lf3 2.Td4#, 1.- Lxc2 2.Rf2#, 1.- Lxc4+ 2.Txc4#. Tehtävässä on ainakin viisi (laskutavasta riippuen seitsemän) matinmuutosta ja yksi puolustuksenmuutos, vaikka matiton alkuasemashakki 1.- Lxc4+ onkin ikävä. Vaihdella- eli White-to-play -tyyppisten tehtävien joukossa tätä pidetään joka tapauksessa jonkinmoisena ennätyksenä.

Seuraava tehtävä on valittu *ECP*-hen havainnollistamaan *kaksostus-teemaa*, jonka voisi määritellä niin, että se on ”mikä tahansa teemasisältö, jonka oleellinen osa on jokin kaksostukseen liittyvä elementti” (*ECP*, 444). Kansainvälinen laadinnan suurmestari György Bakcsi (1933) on monipuolinen laatija, Unkarin monivuotinen edustaja PCCC:ssä (nyk. WFCC), ja vaikka hänen mukaansa ei tiettävästi olekaan nimetty mitään teemaa, jälkipainoksesta julkaistavista tehtävistä ei ole puutetta, yhtenä esimerkkinä tunnettu 77: a) **1.a4!** Kxc6 2.Le4#, b) **1.a5!** Kxc6 2.Dxf3#, c) **1.a6!** Kxc6 2.Dc5#, d) **1.a7!** Kxc6 2.a8L,D#, e) **1.a8R!** Kxc6 2.Dxf3#. Toinen teemanimike voisi olla vaikka *keinotekoinen excelsior*.

*The Chess Amateur* -lehdessä julkaistiin vuonna 1922 otsikon ”Dark Doings!” alla 55 Ottó Bláthyn tehtävää – lähinnä matti- ja itsemattitehtäviä, mutta joukossa oli muutama lopputehtäväkin – joissa valkealla oli K:n lisäksi vain yksi nappula. Vaikka valkealla oli siis vastassaan koko (tai melkein koko) mustan sotajoukko, se

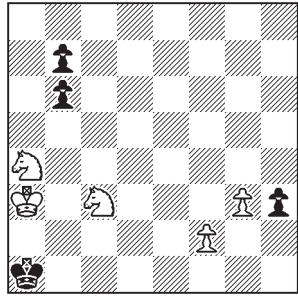
### U78. Ottó Bláthy *The Chess Amateur* VIII/1922



14# 2+16

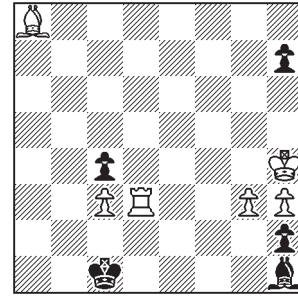
silti pystyi toteuttamaan [itse]matin tai voiton. Artikkelisarjan tekstistä vastasi T. R. Dawson, jolta lienee peräisin myös sarjan otsikko. Olen rohjennut antaa sille suomalaisen nimen *pimeyden työt*. Yksi esimerkki 78: **1.Dc4!** Ka3 (jos 1.- Ka5? niin 2.Kxc7 b1R ja nyt dualistisesti 3.Dc5+ tai 3.Kc6 ja matti jo 13. siirrossa) 2.Dc5+ Ka2! (siirtoa 2.- Ka4? seuraa duaaliton lyhytmuunnelma: 3.Kxc7 b1R 4.Kb6 b2 5.Dc4+ Ka3 6.Kb5 Rc3 7.Dxc3 Ka2 8.Da5+ Kb1! 9.Ka4 Ka2 10.Kb4+ Kb1 11.Ka3 Ka1 12.Kb3+ Kb1 13.Da2#) 3.Da7+ Kb1 (3.- Ra6+? 4.Dxa6+ Kb1 5.Db7[c6] Ka2 6.Da8+ Kb1 7.Ka7 jne.) 4.Dxc7 Ka2 5.Da7+ Kb1 6.Db7 Ka2 7.Da8+ Kb1 8.Ka7 Ka2 9.Kb6+ Kb1 10.Ka5 Ka2 11.Kb4+ Kb1 12.Ka3 Ka1 13.Kxb3+ Kb1 14.Da2#. (Tehtävässä on kaksi pienehköä duaalia, sillä valkea voi pelata päämuunnelmassa 3. ja 5. siirrossa myös Da5+, esim.: 3.Da5+ Kb1 4.Dxc7 Ka1 5.Da5+ Kb1 6.Dd5 Ka1 7.Da8+ jne.) ”Intialainen portaitko” a-linjalla.

**U79. Pál Benkő**  
1. palk. *Magyar Sakkélet* 1972



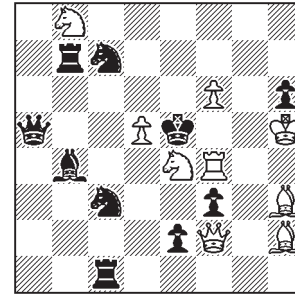
+ 5+4

**U80. Attila Korányi**  
1. sija WCCT 1972–75



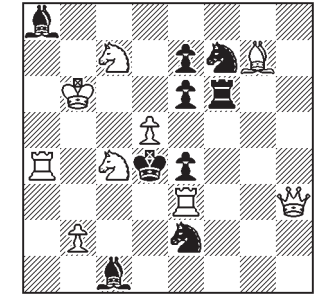
+ 6+5

**U81. János Buglos**  
1.–2. palk. *Rakéta* 1942



2# 9+10

**U82. László Schór**  
*Grantham Journal* 1933



2# 9+9

Pelishakin suurmestari ja tehtäväshakin kansainvälinen mestari Pál Benkő (1928) syntyi Amiensissa Ranskassa ja emigroitui USA:han jo 1958. Vaikka hän on amerikkalaistuttuaan siivonnut nimestään aksentit, häntä voi kai silti pitää unkarilaislaatijana. Hän on laatinut sekä matti- että apumatti-tehtäviä, vaikka hänet tunnetaan ennen muuta lopputehtäväspesialistina, ja hän on laatinut lopputehtäviä vielä myöhäisellä iälläkin. Unkarilaislähteessä julkaistu ja palkittu **79** olkoon näytteenä hänen tarkasta, analyttisestä tyylistään: 1.Rb5! h2 (1.- Kb1 2.Rac3+ Kc2 3.Rd4+ Kxc3 [3.- Kd3 4.Rd1! h2 5.f4 Kxd4 6.Rf2 Kc3 7.f5 b5 8.f6 b4+ 9.Ka2 Kc2 10.f7 b3+ 11.Ka3 b2 12.f8D b1D 13.Df5+ +-] 4.Re2+ Kc4 [4.- Kd2 5.Rg1 h2 6.Rf3+] 5.g4 h2 6.Rg3 Kc3 7.Ka4 Kc4 8.g5 b5+ 9.Ka5 +-) 2.Rac3 h1D 3.Rd4 Dc1+ 4.Kb3 Db2+ 5.Kc4 b5+ 6.Kd3 Dxf2 7.Rc2+ Kb2 8.Rd1+ +-. Runsas sisältö: etäännyvä ja pakoruudun antava alkusiirto, seuraavaksi mD:n aiheuttamat tukin-

nat ja sekä pää- että sivumuunnelmassa ratsuhaarukat.

Unkarilaisesta lopputehtävätaiteesta ei voi puhua mainitsematta Attila Korányia (1934–1999), joka on tunnettu juuri lopputehtävistään, vaikka hän laati jonkin verran myös muuntuyppisiä tehtäviä, erityisesti monisiirtoisia mattitehtäviä. Hänen menestyslopputehtäviään voisi luetella paljonkin, mutta eniten huomiota lienevät herättäneet huippusijoitukset WCCT-kilpailuissa ja sitä edeltäneessä hollantilaisten organisoimassa joukkuekilpailussa. Yhtenä esimerkkinä suomalaisten järjestämän WCCT-kilpailun voittajatehtävä **80**, jossa aiheena oli valkean patteripeli: 1.Tf3 (1.Td1+? Kxd1 2.Lxh1 Kd2 3.g4 Kxc3 4.Kg3 Kd3!) Lg2 (1.- Lxf3 2.Lxf3 Kd2 3.g4 Kxc3 4.Kg3) 2.Tf2 h1D 3.Lxg2 Dh2 (3.- D..1 4.Tf1[+]) 4.Kg4 (4.Ta2? h6! 5.Kg4 h5+ 6.Kh4 Kb1 7.Tf2 Ka1 ja valkea on siirtopakossa) h5+ 5.Kh4 Kb1 6.Le4+ Ka1 7.Tg2 (7.Txh2 pat-ti) Dh1 8.Ta2+ +-. Tehtävä on hyvä

esimerkki siitä, miten patteri voi lopputehtävässä kohdistua muuhunkin mustan nappulaan kuin kuninkaaseen, esimerkiksi mustan daamiin tai korotettavaan sotilaaseen.

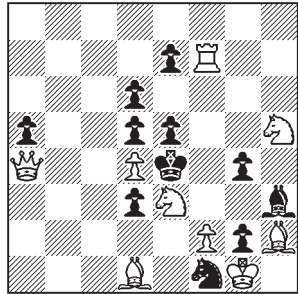
Tunnetuimpiin teemoihin kuuluu *Stocchi-tukinnot*: ”Vähintään kolme mustan suorittamaa tukintaa samalla kuninkaan pakoruudulla duaalinvältoin”. Teemasta on nykyään laadittu jo 5-kertaisiakin esityksiä, mutta **81** kolmine matinmuutoksineen oli aikoinaan – ja olisi vielä nykyäänkin – kova saavutus: \*1.- Dxd5 2.Th4#, 1.- R7xd5 2.Rc6#, 1.- R3xd5 2.Rd7# (1.- Rxe4 2.Tf5#), **1.Rd6!** (2.Tf5#), 1.- Dxd5 2.Txf3#, 1.- R7xd5 2.Rc4#, 1.- R3xd5 2.Rf7# (1.- Kxd5,Lxd6 2.Dd4#). Matiton pakoruutu alkuaikoinaan on harvinaista puute. János Buglos (1923) herätti huomiota 1940-luvulla vaatavilla 2#-tehtävillään, mutta Bakcsin mukaan hänen laadintansa lopahti 1950-luvun alussa. Toisaalta saman niminen (sama?) laatija esiintyy tietokannoissa taas 1990-luvulla.

Jo aiemmin esittelemäni László Schór saattaa olla ensimmäinen laatija, joka esitti ns. *radikaalimuutoksen*: ”Kahden vaiheen välillä muuttuvat sekä puolustukset, matit että teema (strategia)”. Ensiesitys saattaa olla **82**: \*1.- exd5+ 2.Re6#, 1.- e5+ 2.Rd6# (1.- Lxe3 2.Dxe3#), **1.Dxe6!** (2.Rb5#), 1.- Rd6 2.De5#, 1.- Lc6 2.Dxe4# (1.- Lxe3 2.Re5#, 1.- Rc3 2.bxc3#). Esipelin shakkaukset itsetukinnoin vaihtuvat ratkaisussa katkopäästöiksi.

Unkarilaiset 2#-laatijat ovat olleet pääosin kiinnostuneita strategisista aiheista, mutta harrastusta on riittänyt myös perinteistä anglo-amerikkalaista suuntausta kohtaan. Siinäuhka- ja siirtopakotehtävien erottelu on tärkeä samoin kuin viimeksi mainittujen tyyppitely eri kategorioihin. *Vaihdelma-matinmuutos*-tehtävissä (Mutate, saks. Zugwechsel) valkea ei pysty säilyttämään alkuaikoinaan siirtopakkoa vaan luo sen sijaan alkusiirrolla uuden siirtopakkoaseman, jolloin vähintään yksi esipelin (= vaihdelma) mateista muut-

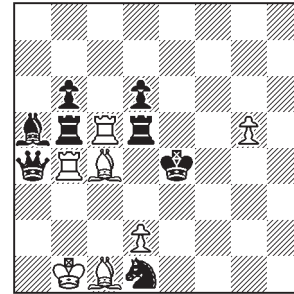


**U83. Ferenc Fleck**  
Palkinto *Magyar Sakkvilág* 1943



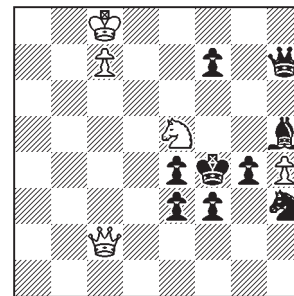
2# 9+11

**U84. Norbert Kovács**  
1. palk. *British Chess Problem Society* 1934



a#2\* 7+8

**U85. György Bakcsi**  
1. palk. *Mat TT* 1983



a#2 5+9

1.f5 Rxcg4! (1.- R?? 2.Dxc7+ Dxc7#)  
2.Lxg4 Dh2#. Tehtävä on hyvin perinteiseltä vaikuttava yksiratkaisuinen apumatti, joka houkutuksineen tuo mieleen Párosin U67:n virtuaalisen ratsupyörän ja voisi olla laadittu unkarilaisen apumatin kulta-aikana, eli 50–60 vuotta aikaisemmin, mutta tee- ma on hyvin moderni – ainakin tässä tehtävälajissa.

tuu. Jos kaikki matit muuttuvat, kyse on *täydellisestä vaihdelma-matinmuutostehtävästä* (Total Mutate), jollaisesta **83** on hyvä esimerkki: \*1.- d2 2.Lc2#, 1.- e6 2.Rf6#, 1.- exd4 2.Te7#, 1.- R~ 2.Rhg3#, 1.- g3 2.Lf3#, **1.Rf5!** (sp.), 1.- d2 2.Dc2#, 1.- e6 2.Rxd6#, 1.- exd4 2.Dxd4#, 1.- R~ 2.Rfg3#, 1.- g3 2.f3#. Peräti viisi matinmuutosta.

Norbert Kovács (1874–1946) oli monipuolinen laatija, joka saavutti mainetta erityisesti apumattien popularisoijana ja kehittäjänä. *Toistomattien* löytäminen **84**:sta tuottanee päänvaih- vaa vielä nytkin, 80 vuotta myöhem- min: \*1.- Le2+ 2.Td4 d3#, 1.Tf5 Ld5+ 2.Ke5 d4#.

Lopuksi kunnianosoituksena ehkä suurimmalle unkarilaiselle aikalaislaa- tijalle György Bakcsin pieni apumatti- herkkupala **85**, jossa teemana on apu- matille hyvin epätyypillistä *jatkettua hyökkäystä*:

**Saatteeksi**

Tässä aakkosittain etenevässä artik- kelisarjassani olen esitellyt tehtävä- shakkia lähtien yleensä ideoista tai teemoista, poikkeuksina artikkelini Loydista, Modenan koulukunnasta ja nyt unkarilaisista. Artikkelin I osassa tuli taustoitettua aihetta vähän turhan- kin paljon, mutta ehkä se voi välillä keventääkin ja tuoda raikasta viilen- nystä aiheiltaan muuten kovin sisään- lämpiäviin kirjoitelmiin.

Päätavoitteeni oli valaista unkarilaisten laatijoiden panosta tehtävashak- kiin lähinnä heidän keksimiensä tai heidän mukaansa nimettyjen ideoiden kautta. Viimeiset 11 tehtävää ovat satunnaisotos joidenkin unkarilaisten laatijoiden mielestäni merkittävistä yk- sittäisistä tehtävistä, jotka toki heijas- televat myös minun tehtävashakillisia mieltymyksiäni.

Unkarilaislaatijoilla on ollut sel- västi kaksi muita painavampaa osaa- misaluetta: strategiset 2-siirtoiset mattitehtävät ja tempopeliä sisältävät apumatit. Molemmissa he ovat vaikut- taneet paljon tuntuvammin kuin voisi olettaa esimerkiksi maan kokoon ja asukasluvuun nähden. Unkarissa shak- ki on jo kauan nauttinut suurta arvos- tusta, mikä on ilmeisesti heijastunut myös tehtävashakkiin, joka sielläkin on toki selvästi vähemmän harrastajia houkuttelevaa kuin pelishakki.

Ja ainakin yhdellä osa-alueella unkarilaiset niekat ovat meitä edellä: he ovat saaneet julkaistua jo kak-

si tehtäväantologiaa (ensimmäisen vuonna 1939) ja sen lisäksi yhden me- redith-tehtävien kokoelman. Milloin- kahan on toiseksi suurimman uralilais- kansan vuoro?

Kari Valtonen  
karivaltonen83@gmail.com

**Sähköiset lähteet / *Public domain sources:***

- PDB (Die Schwalbe)
- yacpdb (Turevsky)

**Painetut lähteet / *Printed sources:***

- Bakcsi, György (toim.): *Ungarische Schachproblemanthologie*. Corvina Kiadó: Budapest 1983.
- Bakcsi, Gyögy (toim.): *Új magyar sakkfeladványantológia*. Sport: Bu- dapest 1979.
- Basisty, Mark (toim.): *Slovar' terminov shahmatnoj kompozitsii*. Kniga: Kiev 2004.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideen- geschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Degener, Udo: *Von Ajec bis Zappas. Problemschach-Lexikon der Zweizüger-Themen*. 2. korrigierte und erweiterte Auflage. Udo Dege- ner Verlag: Potsdam 2012.
- Ebert, Hilmar & Gruber, Hans: *Early Helpmates*. Hilmar Klaus: Aachen 2001.
- Janevski, Živko & Stolev, Nikola: *Sovremeniot pomoshen mat vo dva*

*potega – The Modern Helpmate in Two*. Skopje 1989.

- Mentasti, Gino: *Prontuario del problemista; Terminologia del problema di scacchi*. Edizioni SCACCO!: Santa Maria Capua Vetere 1977.
- Rice, John: *Chess Wizardry. The New ABC of Chess Problems*. Batsford: London 1996.
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *Encyclopedia of Chess Problems. Themes and Terms*. Chess Informant: Beograd 2012.
- Zelepukin, N. P.: *Slovar' shahmatnoj kompozitsii*. Zdorov'ja: Kiev 1982.