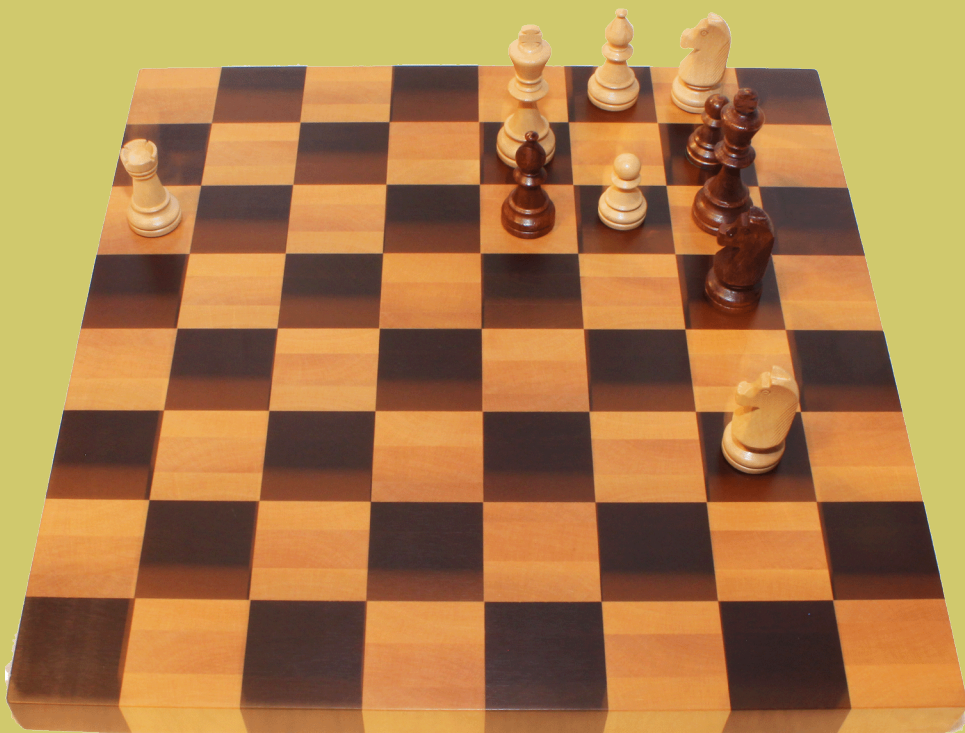


TEHTÄVÄNIEKKA

SUOMEN TEHTÄVÄNIEKAT RY:N JÄSENLEHTI
PROCEEDINGS OF THE FINNISH CHESS PROBLEM SOCIETY

N:o 3 / 2020 15.9.2020

Raimo Sailas (1945–2020)
Tidskrift för Schack 1975



2 siirron apumatti
b) mRe6

TEHTÄVÄNIEKKA

JULKAISIJA/ PUBLISHER:

Suomen tehtäväniekat ry.

Päätoimittaja ja toimituksen osoite /

Editor in chief: Jorma Paavilainen,
Eetinkuja 3 N 56, 02360 Espoo, e-mail:
jorma_paavilainen@hotmail.com

Muu toimituskunta / Editorial staff:

Johan Beije, Harry Fougiaxis, Hannu Harkola, Joose Norri, Janne Syväniemi, Henry Tanner, Kari Valtonen

Taitto / Layout: Harkola, Syväniemi

Painopaikka / Printed in: Picaset Oy,
Helsinki 2020

ISSN 2242–3257

Vuositilaus ei-jäsenille 2020: 28 EUR

Subscription fee abroad 2020: 28 EUR

Irtonumerohinta / Single issues: 8 EUR

Osoitteenmuutokset sihteerille! /

Changes of address to the secretary!

Sisällysluettelo

Varovaa normalisointia.....	107
Raimo Sailas in memoriam	108
Menestyneitä suomalaistehtäviä 20	110
Dresdeniläiset	113
Syyspäivät 2020.....	124
Timo Kallio 60 vuotta	124
Tuomio: TN 2014 satutehtävät	125
Godfrey Heathcote 20.7.1870 – 24.4.1952	137
Peiliapupatteja	145
Ensipainokset	150
Paha päihinä 86.....	163
Summary	164



SUOMEN TEHTÄVÄNIEKAT

SUOMEN TEHTÄVÄNIEKAT RY

<http://www.sci.fi/~stniekat/st>

Puheenjohtaja / Chairman:

Jorma Paavilainen, Eetinkuja 3 N 56,
02360 Espoo, e-mail: jorma_paavilainen@
hotmail.com

Sihteeri / Secretary:

Kari Karhunen, Rukotie 7 B, 00760 Helsin-
ki, e-mail: kkkarhunen@luukku.com

Taloudenhoitaja / Treasurer:

Hannu Harkola, Vähän-Kellosalmentie 93,
17500 Padasjoki. Puh./Tel. 045 678 9042,
e-mail: hannu.harkola@netti.fi

Pankkitili / Bank account:

Nordea FI34 1443 3000 0418 86

Jäsenmaksu 2020: 25 EUR

Pirkanmaan shakkitehtäväkerho:

Juha Rönönmän, Ylioppilankatu 9 C 18,
33720 Tampere, Puh. 050 406 1024
e-mail: jronnman@gmail.com

Satakunnan osasto: Veikko Valo,

Koivistonpuistikko 47 B 25, 28130 Pori,
e-mail: psy@dlc.fi

Vaasan osasto: Seppo Praski,

Varisselänkatu 16 A 2, 65200 Vaasa

Lahden Tehtäväshakki: Hannu Joentaus-
ta, Kunnintie 56, 15560 Nastola

Kannen tehtävän ratkaisu:

a) 1.Lxg8 fxg7+ 2.Le6 g8D#,

b) 1.Rxf8 f7+ 2.Re6 f8R#

Aineisto seuraavaan *Tehtäväniekka*-lehteen
16.11.2020 mennessä.

Varovaa normalisointia

Koronavirus on hallinnut kulunutta vuotta ja vaikuttanut jopa tehtäväshakin harrastamiseen. Ratkaisemisen EM-kilpailu peruttiin, samoin tehtäväkongressi. Tapaamiset ja fyysistä läsnäoloa vaativat ratkaisukilpailut on peruttu, niin meillä kuin muualla. Suomessa tehtävällat eri paikkakunnilla olivat pitkään keskeytyneinä, mutta kesästä alkaen on varovasti alettu palata kohti ns. normaalitilannetta. Ainakin Helsingissä ja Pirkanmaalla on jatkettu tehtävätapaamisia, toki tiukasti terveysviranomaisten ohjeita ja tervettä järkeä noudattaen. Suuri osa meistä kuuluu riskiryhmiin, ja heidän suojaamisensa omalla toiminnalla on yhteinen velvollisuus.

Yhdistyksen kevätpäivät jouduttiin perumaan, mutta syyspäivät on tarkoitus järjestää marraskuun alussa, katso kutsu toisaalta tästä lehdestä. Suunnitelmat saattavat toki muuttua, mutta niitä tulee tehdä.

11. WCCT-kilpailu on laadintavaiheessa, perustiedothan olivat edellisessä lehdessä. Ensimmäinen täydennyksiä ja tarkennuksia sisältävä viesti on saapunut ja se on luettavissa WFCC:n verkkosivulta. Lisätietoja antaa myös joukkueemme kapteeni Janne Syväniemi. Olkaa yhteydessä ryhmien yhteyshenkilöihin, jakakaa ideoita ja laatikaa!

Tämän lehden sisällöstä muutama maininta. Joose Norri kirjoittaa Godfrey Heathcotesta, joka syntyi 150 vuotta sitten. Merkittävä englantilaislaatija jätti jälkeensä

paljon elegantteja teoksia ja muokkasi tehtäväshakin teoreettista kehitystä.

Kari Valtosen tasokas artikkelisarja jatkuu dresdeniläisten ideoiden käsittelyllä. Kolmekymmentä tehtävää ja niiden kommentoidut ratkaisut, tehtävien taustojen selvitykset ja niiden niveltyminen tehtäväteorian kehitykseen antavat paljon pohdittavaa.

Satutehtävien ja retrojen vuosikilpailun 2014 tuomio löytyy sisäsivuilta. Kannattaa perehtyä laajaan ja perinpohjaiseen tuomioon, tai ainakin lukea tuomari James Quahin johdanto. Paha pähkinä, tuoret suomalaiset menestystehtävät ja Antti Parkkisen laatimat peiliapupattitehtävät tarjoavat hengenravintoa pitkäksi aikaa, samoin monipuolinen ensipainososasto. Ensipainosten juokseva numerointi paljastaa, että lehdessämme on julkaistu jo yli 5 000 ensipainosta! Kiitos niiden laatijoille, olette tarjonneet älyllistä viehätystä lukijoille, ratkaisijoille ja tuomareille, tulevista niekkasukupolvista puhumattakaan. Hyvät tehtävät jäävät elämään, niitä tutkitaan myös tulevaisuudessa.

Kesän suru-uutinen oli laatijana ja yhdistyksen toiminnassa monella tavoin ansioituneen Raimo Sailaksen kuolema. Lehtemme kansi, muistokirjoitus ja omistustehtävät tekevät kunniaa hienolle tehtäväniekalle.

Aktiivista syksyä lukijoille!

Jorma Paavilainen

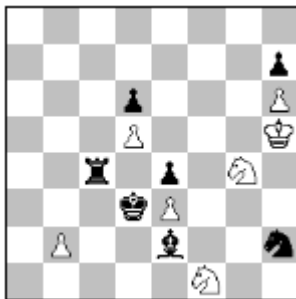
Raimo Sailas in memoriam

ST:n pitkäaikainen tilintarkastaja Raimo Sailas kuoli Helsingissä 17. heinäkuuta 2020. Hän syntyi Nivalassa 13.9.1945.

Tehtäväshakkiin tutustuminen tapahtui *Apu*-lehden kautta. Lehdessä julkaistiin Osmo Kailan toimittamaa palstaa, jossa tehtäväshakki oli hyvin esillä. Kotimaisessa vasta-alkajien kilpailussa menestyivät niin Sailas kuin esimerkiksi toinen äskettäin edesmennyt tehtäväniekka, Harri Hurme. Laatijana Sailaksen läpimurto oli vuosina 1962–1964 käydyin ensimmäisen kansainvälisen joukkuelaadintakilpailun toisen apumattiryhmän voitto. Hieno tehtävä oli selvästi kilpailun paras. Se on usein julkaistu, esimerkiksi *Tehtäväniekan* 3/2015 kunnassa ja sisäsiivuilla.

Suomen tehtäväniekat ry:ssä hän oli kirjastonhoitaja vuosina 1974–1979 ja tilintarkastaja vuodesta 1980 alkaen kuolemaansa saakka. FIDE-albumipisteitä hänelle kertyi kolme, yksi edellä mainitusta menestystehävästä ja kaksi muuta seuraavista hienoista apumateista:

Raimo Sailas
3. palk. Loewenton MT 1965



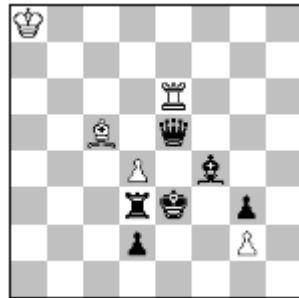
a#3*

7+7

Vaihdelma: 1.- Rd2 2.Rf1 Rf3 3.Rd2 Re1#
Ratkaisu: 1.Rf3 Rgh2 2.Re5+ Rf3 3.Rg4 Re1#

Valkean ja mustan ratsut siirtyvät samoihin ruutuihin, vaihdelmassa musta ratsu seuraa valkeaa ja ratkaisussa valkea ratsu mustaa. Mattisiirto Re1# tapahtuu eri ratsuilla.

Raimo Sailas
2. palk. *Schach-Echo* 1974



a#3

b) d4↔e5

5+6

a) 1.Txd4 Te8 2.De7 Lxe7 3.Td3 Lc5#
b) 1.Lxe5 La7 2.Db6 Txb6 3.Lf4 Te6#

Ratkaisujen analogia on täydellinen. Kannattaa tutkia rinta rinnan a- ja b-muodon ratkaisut, niin tehtävän sisältö avautuu. Patterin rakentaminen, valkean kiinnitys-nappula uraa mustalle kuningattarelle, joka tekee Pelle-siirron eli siirtyy kiinnityslinjaa pitkin, 3. siirrossa sekä musta että valkea nappula palaavat.

Tehtäväshakissa hänen kiinnostuksensa kohdistui etenkin apumatteihin, joita hän sekä laati että tutki mielellään. Laadinnassa hän ei jättänyt puolivalmista käsistään, jokainen julkaistu tehtävä on hiottu teos. Selkeä idea ja sen tehokas esittäminen oli tärkeää. Hän käytti huomattavan usein muodonmuutoksia saadakseen taloudellisen esityksen aikaan.

Sailas teki pitkän ja ansiokkaan uran valtion palveluksessa. Työ valtiovarainmi-

nisteriössä alkoi vuonna 1971. Hän toimi muun muassa valtiovarainministeriön budjettiosaston budjettipäällikkönä ja vuodesta 1995 lähtien pysyvänä valtiosihteerinä. Tämä tarkoitti asemaa valtiovarainministeriön korkeimpana virkamiehenä ja valtakunnallista julkisuutta. Jäätyään eläkkeelle vuonna 2013 hänellä riitti aikaa sekä julkiseen keskusteluun että tehtäväshakkiin.

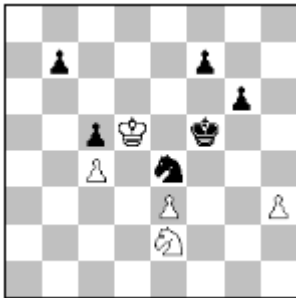
Helsingin tehtävätapaamisiin Sailas osallistui usein, etenkin eläkkeelle jäätyään. Tehtävällöissa hän esitti joskus joko omia tai muiden tehtäviä ja osallistui keskusteluihin positiivisella asenteella. Minulla oli ilo tarjota hänelle säännöllisesti kyyti tehtävällöihin sen jälkeen, kun hän oli muuttanut vaimonsa Seijan kanssa Espoosta Helsinkiin. Ajalli-

sesti lyhyet matkat olivat täynnä sisältöä, keskustelimme ja vaihdoimme mielipiteitä monista asioista. Näitä olivat esimerkiksi Suomen urheilu ennen ja nykyisin, ilmastonmuutos ja siihen suhtautuminen, muurahaiset, Nivalan historia, paikannimet, trumpismi sekä säätiötojen keruutavat. Keskustelu alkoi usein ennen turvavyön kiinnittämistä ja jatkui tehtävätapaamiselle varatun tilan ovelle asti. Hänellä oli harvinaisen laaja yleissivistys, hyvä huumorintaju ja luonteva tapa suhtautua toisiin ihmisiin.

Koronarajoitusten hellittäessä tehtävällölat alkoivat kesällä uudelleen. Kesäkuun 24. päivän tapaamiseen hän jo lupasi tulla, mutta joutui sen perumaan samana päivänä.

Hannu Harkola

Raimo Sailaksen muistolle



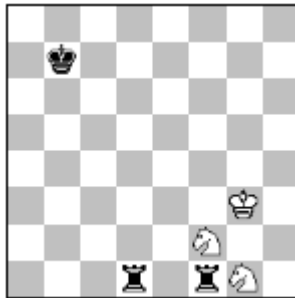
a#2 duplex 5+6

Musta alkaa: 1.Rg5 Kd6 (tempo) 2.f6 Rg3#
Valkea alkaa: 1.Rf4 g5 (tempo) 2.Re6 fxe6#

Materiaali R+s, Sailaksen 50-vuotiskilpailun aihe oli duplex-apumatit ja 70-vuotiskilpailun temposiirto.

Ilkka Sarén

Raimo Sailaksen muistolle

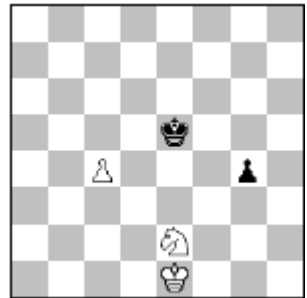


a#5 3+3

1.Kc6 Rh1 2.Tf4 Rf3 3.Kd5 Kf2 4.Ke4 Ke2 5.Td5 Rg3#

Paavo Tikka

Raimo Sailaksen muistolle
Jorma Pitkäsen mukaan
(ST 4-5/2002)



voitto (+) musta alkaa 3+2

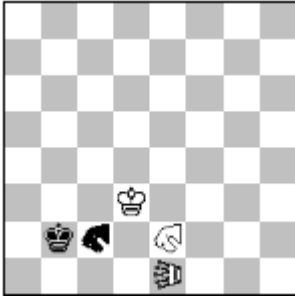
1.- g3 2.Kd2 Ke4 3.Kc3 g2 4.Rg1 Ke3 5.Rh3 (5.c5? Kf2 6.Rh3+ Kg3 7.Rg1 Kf2) Kf3 6.Kd3/Kd2 Kg3 7.Rg1 Kf2 8.Re2 voittaa.

Alkuaseman risti, materiaali R+s, ratkaisun pituus 7,5, ratsun paluu.

MENESTYNEITÄ SUOMALAISTEHTÄVIÄ 20

1) Teppo Mänttä

8. kum. *Springaren*
kesäkilpailu 2019



#10 3+2

Minimummer KöKo
ruusu e2, c2
tasahyppääjä e1
b) e2 ↔ c2

1) Teppo Mänttä

A) 1.ROc3! Kb3 2.ROa4 Kb4 3.Kc4+ Ka5 4.ROc5 Kb6 5.Ea7 Kc6 6.ROb7 Kb6 7.ROb1 ROc2 8.Kb5+ Kc6 9.Ka6 ROa1 10.ROb7 Kb5#;

B) 1.ROe3! ROe2 2.Kc2 ROe2 3.Kb1 ROe2 4.ROa3+ Kb3 5.ROe3 ROe2 6.ROd1 ROe2 7.Ec1 ROe2 8.ROc3 Kb4 9.ROa2 Kb3 10.Ea1 Kc2#

Subtle use of Equihopper - so much so that originally the judge mistakenly thought it was not needed in the mates!

Tuomari: Kjell Widlert *Springaren* maaliskuu 2020

2) Jorma Paavilainen

1.De4!

1.- ~ 2.Rd2+ Kxc5 3.Dxc6+ Kxc6#

1.- bxc5 2.Dxd4+ exd4 3.Txd4+ cxd4#

1.- Txc5 2.Dd5+ exd5 3.Lxd5+ Txd5#

1.- Rxc5 2.Dd3+ R1xd3 3.exd3+ Rxd3#

1.- Ra2/Rb3/Rd3/Rxe3 2.Dd3+ Kxc5 3.Dc4+ Kxc4#

5 queen sacrifices on 5 different squares, black battery creation in the threat and all

2) Jorma Paavilainen

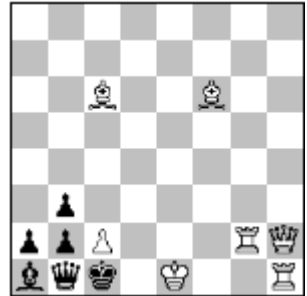
3. palk. *Probleemblad* 2016



#3 12+13

3) Jorma Pitkänen

3. kum *Šachová skladba*
2017



#7 7+6

4 thematic variations, all in a very nice problem in my opinion. I'm not sure about a possible record in queen sacrifices (in a selfmate), and the author did not mention as far as I'm aware. Bristol and Umnov themes were mentioned in the commentaries but I'm not sure if they are relevant here. The rook on b8 seems like an ugly way to prevent the Sb8 refutation. Also the Qe7 only prevents the double threat (2.Bxe6 3.Qxc6). But considering the overall content of the problem these flaws are perhaps not serious, if they are flaws at all.

Tuomari: Marko Filipovic *Probleemblad* tammi-maaliskuu 2020

3) Jorma Pitkänen

1.Ld4!

1.- Dxc2 2.0-0+ Dd1 3.Le3+ Kb1 4.Tel Dc1 5.Lc5 Dd1 6.Le4+ Kc1 7.La3 Dxe1#

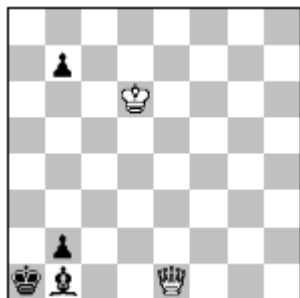
1.- bxc2 2.Kf1 Kd1 3.Dh5+ Kc1 4.Dh4 Kd1 5.Lf3+ Kc1 6.Le2 Kd2+ 7.De1+ Dxe1#

A nice introduction, with devices including quiet moves, pinning of the b2 pawn and castling in the first variation.

The non-playing La1, repeated mating move Dxe1 and inconsistent mating patterns (one model, one not) pushed this relatively interesting problem from a higher position.

4) Jorma Pitkänen

2. kum *Šachová skladba*
2019



10#

2+4

5) Jorma Pitkänen

3. main. *The Problemist*
2018



12#

4+7

6) Unto Heinonen

3. palk. *StrateGems* 2019



johtopeli 23

10+14

Tuomari: Alexander Fica *Šachová skladba* 146, maaliskuu 2020

4) Jorma Pitkänen

1.Dd1 b5 2.Kc5 Ka2 3.Kb4 Lc2 4.Dxc2
Ka1 5.Dc3 Ka2 6.Da3+ Kb1 7.Kc3 b4+
8.Dxb4 Kc1 9.Dxb2+ Kd1 10.Dd2#
(7.- Kc1 8.Dxb2+ Kd1 9.Dd2#)

3.- Ld3/Le4 4.Db3+ Ka1 5.Da3+ Kb1
6.Kc3 b4+ 7.Dxb4 Kc1 8.Dxb2+ Kd1 9.Dd2#)

Tuomari: Vladislav Buňka *Šachová
skladba* 147, kesäkuu 2020

5) Jorma Pitkänen

1.Lb3 Kgl 2.Lc5 Kf1 3.Lc2 Kel 4.Lb4+
Kf1 5.Ld3+ Kgl 6.Lc5 Kh2 7.Lf1 Kh1
8.Lg2+ Kgl 9.Lxa7 Kh2 10.Kxf2 f3 11.Lb8+
f4 12.Lxf4# (8.- Kh2...#11)

The play of two bishops against the black king takes more moves than one would suppose. The white bishops must manoeuvre very precisely to force Black to abandon the f2 pawn.

Tuomari: Marek Kolčák *The Problemist*
toukokuu 2020

6) Unto Heinonen

1.d4 h6 2.Lg5 hxg5 3.Rf3 Th3 4.Rh4 gxh4
5.d5 g5 6.d6 Lg7 7.dxc7 d5 8.e4 Lf5 9.c8R
Lg6 10.Rb6 axb6 11.Lc4 Taa3 12.Lb3 Ra6
13.c4 dxc4 14.0-0 Dd2 15.e5 Kd7 16.e6+ Kd6

17.exf7 e5 18.f8D+ Re7 19.De8 Rc8 20.Da4 b5
21.Te1 bxa4 22.Te3 b5 23.Td3+ cxd3

A very difficult and original theme, triple zig-zag captures of black pawns. The two Ceriani-Frolkin promotions are accessory parts. I hope that this problem remains sound (it is not too difficult to prove that Black needs 23 moves, thus it is surprising that it could not be fully computer-tested).

Tuomari: Hans Gruber *StrateGems*
heinä-syyskuu 2020

7) Unto Heinonen

1.f4 a5 2.f5 a4 3.f6 a3 4.fxe7 axb2 5.Ra3
b1T 6.Lb2 Ta5 7.Lf6 Ra6 8.Lh4 Tg5 9.e4 d5
10.e5 Lh3 11.e6 b5 12.exf7+ Kd7 13.e8T Ld6
14.f8T b4 15.Tf2 b3 16.Rf3 bxa2 17.Tg1 Tb7
18.Db1 c5 19.Db3 Rc7 20.0-0-0 a1T+ 21.Rb1
Taa7 22.La6 Rh6 23.Tee2 Te8 24.Tdel Te6
25.Re5+ Ke8 26.Rc4 Lf8

A good presentation of four rook promotions and each promoted piece moves to the other pawns original square. Thus a black and a white Platzwechsel are shown.

Tuomari: Hans Gruber *StrateGems*
heinä-syyskuu 2020

8) Unto Heinonen

1.Re4 Lg5 2.Lxc4[mLc4→c8] Rd4#
1.Txe6[mTe6→a8] Le6+ 2.Kf6 Le5#
1.Da8 Rd8 2.Kxf4[mKf4→e8] Lb5#

7) Unto Heinonen

2. main. *StrateGems* 2019



johtopeli 26

14+14

8) Unto Heinonen

4. kum *The Problemist*
2017 [1]



a#2

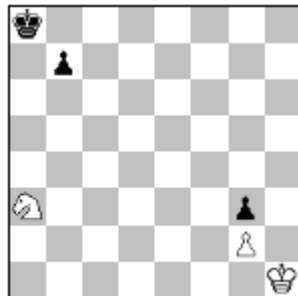
3 ratkaisua

4+12

Antikirke

9) Jorma Pitkänen

2. kum *Best Problems*
2018–19



a#8½

3+3

The composer says: "White only has the theme pieces; model fairy mates". The construction looks perfect, therefore, this problem with a main theme of cyclic Zilahi is without doubt a masterful work. However, there is not complete harmony or identity between the solutions, although it is obviously impossible to achieve such in this mechanism.

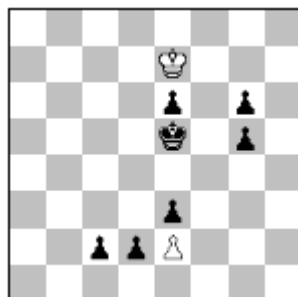
Tuomari: Petko Petkov *The Problemist* July 2020

9) Jorma Pitkänen

1.- Kg1 2.b6! Kf1 3.b5 Ke2 4.b4 Kd3 5.b3 Kc4 6.b2 Kb5
7.b1T+ Ka6 8.Tb7! Rb5 9.Tb8 Rc7#

Tempo moves – a classic – first by the pawn, but we like most that of the rook on the eighth move.

Tuomari: Antonio Garfalo *Best Problems* huntikuu 2020



a#7

2+7

10) Jorma Pitkänen

1.Kf5 Kd6 2.c1L Kc5 3.Lb2 Kc4 4.Le5 Kd3 5.d1D+ Kxe3
6.Dd8 Kf3 7.Df6 e4#

Ideal mate, unexpected with so much material on the board.

Tuomari: Antonio Garfalo *Best Problems* huhtikuu 2020

11) Jorma Pitkänen

1.Kg5 b4 2.Kf4 bxa5 3.Ke3 a6 4.Kf2 a7 5.Kxg2 a8D+
6.Kh3 Dh1#

1.a4 e4 2.a3 e5 3.axb2 e6 4.b1L e7 5.Lg6 e8D 6.Lh5 De7#

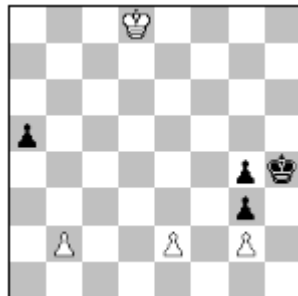
Two promotions to queen that are pleasantly different in the two solutions.

Tuomari: Antonio Garfalo *Best Problems* huhtikuu 2020

Koonnut Neal Turner

11) Jorma Pitkänen

main. *Best Problems*
2018–19



a#6

2 ratkaisua

4+4

Dresdeniläiset

Vuonna 2017 WFCC (Maailman Tehtävähakkiliitto) järjesti 60. kongressinsa Saksan Dresdenissä, Saksin osavaltion pääkaupungissa. Dresden oli ennen vuotta 1990 yksi DDR:n suurimmista kaupungeista, ja nykyään siellä asuu 550 000 asukasta ja koko taajaman alueella lähes 800 000 ihmistä.

Kuten ylläolevasta voi jo huomata, Dresdenin poliittinen historia on ollut kirjava. Sen lisäksi yleisestä historiasta tiedämme, että II maailmansodassa Britannian ja Yhdysvaltain armeijat pommittivat Dresdeniä ankarasti 13.–15.2.1945 Saksan lopullisen antautumisen ollessa vain vajaan kolmen kuukauden päässä. Tuolloin n. 25 000 dresdeniläistä siviiliä sai surmansa ja kaupungin keskusta tuhoutui. Sodan jälkeen monet ei-saksalaisetkin asiantuntijat pitivät koko hävitysretkeä kostoiskuna, joka oli sotilaallisesti heikosti perusteltu.

Otsikon teemakompleksia alettiin nimittää dresdeniläiseksi, kun havaittiin, että idean kehittäjä oli dresdeniläinen Friedrich Palitzsch (1883–1932). Tästä lienee saanut alkunsa saksankielisessä maailmassa vallinnut perinne antaa varsinkin uussaksalaisille ideoille nimitys maantieteellisen alueen tai paikannimen mukaan. Dresdeniläiset sommitelmat lasketaan kuuluviksi uussaksalaisiin korvaavien puolustusten ideoihin, joista ensimmäisenä pidetään perinteisesti *roomalaista ideaa*, jonka ensiesityksenä pidetään tehtävää 1: 1.De2? Lg5! 2.Ld3 Lxe3, 1.Rc5? Lxc5! 2.De2 Lxd4 3.Ld3 Lxe3!, **1.Rd6!** (2.Re4#) Lxd6 2.De2 Lf4 3.exf4 Kxd4 4.De5#. Dresdeniläiset ideat laske-taanakin kuuluviksi isompaan roomalaisten ideoiden ryhmään.

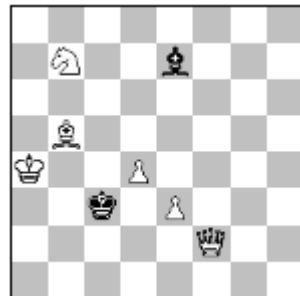
Ylläoleva tehtävä näyttää yksinkertaiselta, mutta 8 nappulan peliin on piilotettu paljon syvyyttä. Ensimmäisenä on huomattava tehtävän *pääaie*, joka aluksi

kantaa *koetelman* nimeä, koska se ei johda ratkaisuun. Sitten valkea kyydittää mL:n sellaiselle ruudulle, mistä se ei enää pääse torjumaan valkean koetelmaa samalta ruudulta eli g5:stä: 1.Rc5? Lxc5! 2.De2 (3.Ld3) Lxd4 3.Ld3 Lxe3!, mutta nyt mL pääsikin torjumaan valkean koetelman toista kautta.

Niinpä lopuksi valkea kokeilee pääaikeen toteuttamista vielä yhdellä tavalla, eli 1.Rd6!. Koska valkea uhkaa välitöntä mattia 2.Re4#, mL:n on pakko ottaa uhraus vastaan: 1.- Lxd6. Nyt seuraa juuri roomalaiselle sommitelmalle tyypillinen piirre: valkea on kyydittänyt mL:n ruudulle, josta käsin se pystyy torjumaan valkean hyökkäyksen *analogisella* tavalla, mutta analoginen puolustus osoittautuu riittämättömäksi: 2.De2 (3.Ld3) Lf4 3.exf4 Kxd4 4.De5#.

Ihan ohimennen todettakoon, että idea sai nimen ”roomalainen” tehtävän 1 omistuksen kohteena, roomalaisen mestarin Augusto Guglielmettin mukaan. Toiseksi mainittakoon, että tämä tehtävä on ns. looginen eli esipeli-roomalainen, sillä tavallisena roomalaisena tehtävä kävisi myös ilman toista koetelmaa 1.Rc5?. Vaikka tämä tehtävä

1) Johannes Kohtz &
Carl Kockelkorn
om. A. Guglielmetti
5656. *Deutsches Wochenschach* 1905



4#

6+2

2) August von Cywinski
Illustriertes Familien-Journal 1860



4#

10+9

ei nyt dresdeniläinen olekaan, sen ratkaisun kuvauksessa esiintyy monia kaikille uussaksalaisille ideoille yhteisiä termejä: pääaie, koetelma, kyyditys, esitoimi, kumous, analoginen tai korvaava puolustus jne.

Uussaksalaisille ideoille/tehtäville on vielä ominainen yksiaikeisuuden tai -määreisyyden käsite. Pääaie (tehtävässä 1 De2 & Ld3) saa kariutua vain yhteen esteeseen (1.De2? Lg5! 2.Ld3 Lxe3), mikä ylläolevassa roomalaisessa on d4:ssä vapautuva pakoruutu, ja myös sen toteutumiseen tähtäävä esitoimi saa joko kumoutua yhteen esteeseen tai sillä saa olla vain yksi päämäärä. Tässä tehtävässä 1.Rd6:n päämäärä on pakottaa mL f4:ään. Valkean *keinoina* em. päämäärään pyrkimiseksi ovat 1.Rd6:n jälkeinen mattiuhka ja myös pääaikeeseen sisätyvä mattiuhka (3.Ld3 ~ 4.Dc2#). Näiltä keinoilta ei aina edellytetä yksimääreisyyttä.

Vaikka tehtävää 1 pidetäänkin jonkinlaisena proto-uussaksalaisena, kyseisen koulukunnan tehtäviä on myöhemmin löydetty 1800-luvulta, melkein modernin tehtävätaitteen alusta. Tehtävä 2 saattaa olla varhaisin dresdeniläinen: 1.Rd7? koetelma (päätoimi) Dxc4! ja kumous. 1.Lf2! Esitoimi (uhkaa 2.Rd7 – 3.Rb6#) Rxf2! (sallii nyt korvaavan puolustuksen 2.Rd7? De3+!) 2.Lg6 (uusi esitoimi, uhkaa 3.Lf7#) Dxc6 (sallii korvaavan puolustuksen 3.- f5), mutta 3.Rd7

3) Johannes Kohtz &
 Carl Kockelkorn
 2. palk. British Chess Association 1866



5#

8+12

f5 4.Rxe5#. Tämä dresdeniläinen kantaa (myöhemmän) ideojansa mukaisesti nimeä Palitzsch-dresdeniläinen. Tehtävän 2 laatija, itävaltalainen August Cywinski de Puchála (1829–1905) laati lyhyehkön luomiskautensa (1855–1865) aikana vain 24 tehtävää, jotka tehtävän 2 tavoin olivat hämmästyttävästi aikaansa edellä.

Josef Breuer teoksessaan *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems* antaa muuten tämän tehtävän sisällölle myös kaksi muuta tulkintamahdollisuutta ja toteaa, että ”loogisissa sommitelmissa on usein tarjolla monia tulkintamahdollisuuksia”.

Myös tehtävän 3 on ilmeisesti juuri Breuer kaivanut historian lehdistä pölyttymästä ja pelastanut jälkipolvien tutkittavaksi – ja ihailtavaksi: 1.Tc8! (2.Lg5+ Ke5 3.Rc6+ Kd6 4.Lxe7#) b4 2.Txc4!! (2.d4+? cxd3 o.l. 3.?) Dxc4 3.d4 (4.Lg5#) Dxd4 4.Lg5+ Ke5 5.Rf7#. Tässä tehtävässä koetelma 2.d4? kumoutuu siihen, että msc4 pääsee lyömään vsd4:n ohesta, joten valkea lyö ko. sotilaan pois, jolloin musta joutuu 3.d4:ään vastamaan peliin tullee D:llaan, joka puolustautuessaan joutuu tekemään kaukotukinnan d4:ssä. Tämä tehtävä esittää Brunner-dresdeniläistä (myöhemmän) kehittäjänsä sveitsiläisen Erich Brunnerin (1885–1938) mukaan. Tämä tehtävä muuten havainnollistaa, mikä on Palitzsch- ja Brunner-dresdeniläisen olen-

4) Friedrich Palitzsch
v. *Deutsches Wochenschach*
1919



3#

8+12

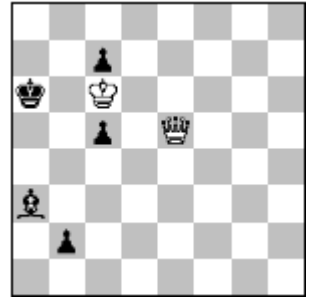
5) Friedrich Palitzsch
Deutsche Schachzeitung
1928



3#

4+3

6) Günther Berg
16469 *Deutsche Schachzeitung*
8/1928



3#

2+5

nainen ero: Palitzsch-dresdeniläisessä musta torjuu valkean koetelman nappulalla, jonka valkea sitten kyyditsee pois ja joka päästää peliin nappulan B, jonka tekemä korvaava puolustus osoittautuu riittämättömäksi.

Brunner-dresdeniläisessä taas juuri peliin tuleva nappula B tekee korvaavan, riittämättömäksi osoittautuvan puolustuksen. Niinpä tehtävässä 3, jos msc4 päästäisi mDa2:n peliin, kyseessä olisi Palitzsch-dresdeniläinen. Tässä kohtaa lienee hyvä huomauttaa, että esittelemissäni tehtävissä on myös muuta peliä kuin antamani päämuunnelma. Minun täytyy hiukan pahoitellen jättää sivurönsyt lukijan itsensä löydettäväksi. Ne saattavat olla välillä aika mutkikkaita. Tässä kohden noudatan uussaksalaisia ihanteita, joiden mukaan on vain hyväksi, että tehtävissä ei ole kovasti sivupolkuja. Silloin tehtävän looginen ydin pääsee paremmin esille ja oikeuksiinsa.

Vielä on olemassa kolmaskin dresdeniläinen, josta Rice sanoo, ettei sillä ole omaa nimeä (Rice, 87). Tässä kohden kirjoittaja, joka yleensä on tarkka ja luotettava, erehtyy, sillä tällä kolmannella tyyppillä on *kaksikin* nimeä: apunappula-dresdeniläinen (Hilfsstein-Dresdner) ja sekamuotoinen dresdeniläinen (Mischform-Dresdner). Tehtävä 4: 1.Dh3+? Lg4!, 1.Da3? La5!, **1.Dg3!** (2.Dxd6) 1.- Td2 2.Da3 La4 3.Dh3#. Tässä

tehtävässä on ns. ”apunappula” (Hilfsstein) mTc2, joka antaa tälle dresdeniläistyyppille nimen, joka ”kytkee” mLel:n pois ja päästää peliin mLd1:n

Yllä olevasta tekstistä paljastuu, miksi tämän artikkelin otsikko on monikossa ja miksi silti yleensä puhun dresdeniläisestä yksikössä: yksi dresdeniläinen idea esiintyy kolmessa eri asussa.

Kokemukseni mukaan näitä eri dresdeniläisiä ei tule liikaa kerratuksi, jotta ne muistaisi huomennakin, joten jankkaan aihetta vielä vähän kertauksen vuoksi, mutta nyt paljon kevyemmillä esimerkeillä. Palitzsch-dresdeniläisen määritelmä vielä kerran: valkean koetelman musta torjuu nappulalla A. Valkea kyyditsee pois nappulan A, joka päästää peliin nappulan B. Kun musta nyt koettaa torjua valkean pääaikeen (koetelman) nappulalla B, torjunta osoittautuu riittämättömäksi. Tehtävä 5: 1.Lf4? (2.Dc7#) Re8,Rd5!, **1.h7!** (sp.) Rxh7 2.Lf4 Ld8 3.De6#. (Ks. toim. huom. alempana.)

Sitten Brunner-dresdeniläisen määritelmä: koetelmassa musta nappula A estää valkean pääaikeen; ratkaisussa mustan nappula B estää A:n puolustusidean, mutta myös B:n korvaava torjuntasiirto osoittautuu riittämättömäksi. Tehtävä 6: 1.Dxc7? (2.Db6#) b1D,T!, **1.Dg3!** (2.Dxa3#) Lb4 2.Dxc7 La5 3.Db7#, 1.- b1R 2.Dxc7 ~ 3.Db6#. Jälkim-

7) Erich Zepler
4. palk. *Dresdner Anzeiger*
1927



3#

3+12

8) Yrjö S. Nilsson
v. *Die Schwalbe* 1933



3#

9+9

9) Yrjö S. Nilsson
v. *Die Schwalbe* 1934



3#

6+10

mäinen muunnelma ei ole dresdeniläistä, vaan ns. Holst-korotus.

Yliä muistin virkistykseksi apunappula-dresdeniläinen: nappulalla B on riittävä vastaus valkean pääaikeeseen, apunappula A estää nappulaa B pääsemästä peliin, päästää kuitenkin mukaan nappulan C, jonka korvaava puolustus osoittautuu riittämättömäksi. Tehtävä 7: 1.Da2? Ta4!, 1.Dg2? Tg4!, **1.Df2!** (2.Dg1) 1.- f4 2.Dg2 Tg5 3.Dxc6#, 1.- b4 2.Da2 Ta5 3.Dg8#. Kaksinkertainen apunappula-dresdeniläinen, jossa yksi torni torjuu koetelman, apunappula (msb5 tai msf5) sulkee tämän ja päästää peliin toisen tornin, jonka korvaava puolustus osoittautuu riittämättömäksi.

Tämän artikkelisarjani alussa esitin mahdollisuuden, että eri teemaesittelyjen yhteydessä voisin kulloisenkin teeman kohdalla esitellä aiheen parhaita suomalaistehtäviä.

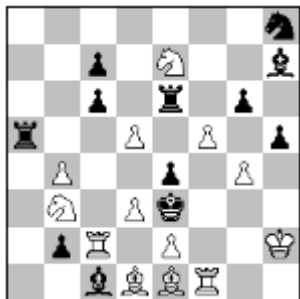
FIDE-albumiin 2016–2018

on valittu Jorma Paavilaisen 3-siirtoinen. Kyseessä lienee 10. WCCT-kilpailussa 5.–6. sijalle sijoittunut tehtävä.

Olen aika ajoittain saanut palautetta, että olen lyönyt laimin tämän lupaukseni. Otan kritiikistä onkeeni, ja tätä dresdeniläisartikkeliani varten olenkin tehnyt parhaani kaivaakseni esiin aiheesta laaditut suomalaisesitykset, joita ei otaksunani mukaan ole paljoa laadittu. Vaikka saksalainen ja saksankielinen kulttuuri oli Suomessa voimissaan ennen II maailmansotaa, se ei kumma kyllä näkynyt tehtävähakissa, eikä uussaksalainen koulu ole meillä saanut kannatusta myöhemminkään. Mutta sitten löytyneitä suomalaistehtäviä. Tehtävä 8, jonka laatija on tullut meillä paremmiksi tunnetuksi sukunimellä Iso-Puonti: 1.Tg6? (2.Lg7#) Ld8!, **1.Re3!** (2.Rg4#) 1.- Lxe3 2.Tg6 Txe6 3.Txg5#. Peruskauraa: Palitzsch-dresdeniläinen, jossa hyvä puolustaja Lb6 (1.- Ld8!) pelaa itsensä ulos, mutta laskee sisään toisen puolustajan (mTa6), jonka korvaava puolustus (2.- Txe6) ei riitä. Lisämuunnelma: 1.- fxe3 2.Lxg5 ja 3.Lf4#. Lisäaineksena puolikas valkeaa R-pyörää houkutuspelejä ja ratkaisun alkusiirtoina: 1.Re7,Rh4? (2.Rg6#) Ld3!, 1.Rd4? (2.Tf5#) Rd6!.

Tehtävä 9: 1.Rd8? (2.Rf7#) Da2!, 1.Rf8? (2.Rg6#) Db1!, **1.Dg1!** (2.Dg7+ Lxg7 3.hxg7#), 1.- Rc4 2.Rd8 Re5 3.Dg7#, 1.- Rd3 2.Rf8 Re5 3.Dg7#. Kaksinkertainen Brunner-dresdeniläinen, jonka tenhoa hiukan syö toistuva mattisiirto.

10) Erkki A. Wirtanen
v. 3. kum. *Main-Post*
1971–1972



3#

13+12

11) Osmo Kaila
1. kum. Satakunnan tehtävä-
osasto 10 JT 1975



3#

5+13

12) Veikko Tamminen &
Veikko Hynönen
1. palkinto *Suomen Shakki*
1981



4#

8+9

Tehtävä 10: 1.Lg3? (2.Lf4#) g5!, 1.Lc3? (2.Ld4#) Txd5!, **1.Tc4!** (2.Txe4+ Txe4 3.Tf3#), 1.- cxd5 2.Lc3 c5 3.Rxd5#, 1.- gxf5 2.Lf4 Rg6 3.Rxf5#. Kaksinkertainen Brunner-dresdeniläinen hiukan raskaassa asussa. Jouduin lisäämään vielä +msb2:n sivuratkaisun (1.d4!) ja duaalien takia.

Tehtävä 11: 1.Lxh6? (2.Lg5#) e4!, 1.Rxh6? (2.Dg4#) Lc5!, **1.Kh7!** (2.Lh5 ~/ Lc5/Kxh5 3.Dg4,Dh2/Dh2/Dh3#) 1.- Lc5 2.Lxh6 Tg4 3.Dh2#, 1.- e4 2.Rxh6 Tg5 3.Dh2#. Elektronisessa kirjassa *Ruutuja elämän täydeltä. Osmo Kaila 11.5.1916–5.6.1991* (ST:2016) väitin, että tämä tehtävä esittää Palitzsch-dresdeniläistä, mikä on tietysti aivan puppua. Kyseessä on kaksinkertainen apunappula-dresdeniläinen apunappuloiden ollessa mse5 ja mLb4 – jotka tekevät myös koetelmien kumoussiirrot. Koko sommitelmaa voi luonnehtia joko *vastasiirron vuorotteluksi* (Kontrawechsel) tai Hannelius-teemaksi, joka on tietysti 2#-teema, mutta jonka voi esittää näinkin (siirtokaavio kummassakin tapauksessa: 1.? (2A) b! 1.? (2.B) a! 1.R a 2.A 1.- b 2.B).

Yksi poikkeus meikäläiseltä shakkiareenalta löytyy, eli helsinkiläinen voimakaksikko Tamminen & Hynönen, joka aika usein tarttui uussaksalaisiin ideoihin, niin myös dresdeniläiseen. Tehtävä 12: 1.Kb8? (2.c8D#)

13) Veikko Tamminen &
Veikko Hynönen
2. palk. ST JT/III 1980–1981



4#

11+6

Lf4!, 1.La2? (2.Lxd5#) Tb[d]3!, **1.c3!** (2.Kd8) 1.- Lxc3 2.Kb8 Le5 3.Rd8+ Kd6 4.c8R#, 1.- Le3 2.La2 Lc5 3.Kd8 Lb6 4.Lxd5#, 1.- Lf4 2.Rd8+ Kd6 3.Tb6+ Ke5/Kc5 4.Rf7/Tc6#. Brunner-dresdeniläinen, jonka ydinsiirrot ovat 1.La2? T-3! ja 1.- Le3 2.La2 Lc5, lisäksi roomalainen idea kaukotukinnoin ja yksi ylimääräinen kaukotukinta. Vaikka kummankin idean voi esittää kolmessa siirrosta, tämä Tamminen ja Hynönen vahva tehtävä ei tunnu yhtään aiheettomasti venytetyltä. Pieni duaali kumoussiirrosta ei ole vakava rike.

Tehtävä 13: 1.Lxe5? (2.Re3#) Lxc5!, **1.h5!** (2.Lf5#) Lh4 2.Lxe5 Dg5 3.Kxb3 D~/ Df6 4.Txh4/Re3# Palitzsch-dresdeniläinen

14) Veikko Tamminen &
Veikko Hynönen
1. palk. ST JT/II 1980



5#

6+10

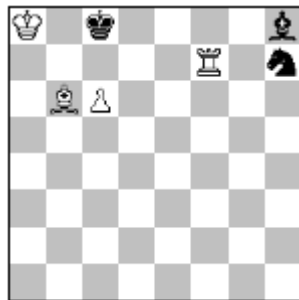
15) Bengt Ingre
3. palk. *Deutsche Schachzeitung* 1962



3#

9+14

16) Herbert Hultberg
Schackvärlden 1942



3#

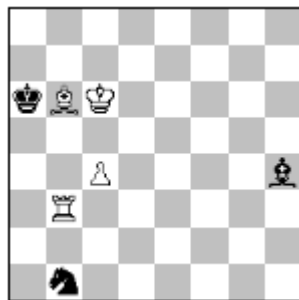
4+3

sommitelma päättyy urauksen kautta Seeburger-sulkuun.

Tehtävä 14: 1.Rg6? (2.Re7#) Kd5! 2.d3 Txe6 3.?, 1.d4? Td2? 2.d5+ Txd5 3.Rg6, 1.- Lg2!, **1.d3!** (2.Rg6 ~, Kd5 3.Re7#) Tg2 2.d4 Td2 3.d5+ (3.Rg6? Kd5!) Txd5 4.Rg6 Td7 5.Lb7#. Valkea pohjustaa pääaiettaan eli siirtoa d4 sommitelmalla, jonka nimi on saksaksi Beugung (ruots. böjning) ja suomeksi ”kahden puolustuksen teema”: mustalla on valkean koetelmaan sekä hyvä (eli riittävä) puolustus (1.- Lg2!) että huono (eli riittämätön) puolustus (1.- Td2?). Esitoimellaan (1.d3!) valkea pakottaa mustan luopumaan hyvästä puolustuksesta, jolloin jäljelle jää vain huono. Brunner-dresdeniläinen: valkean toisen koetelman (3.Rg6?) kumoussiirron (3.- Kd5!) valkea torjuu sommitelmalla 3.d5+, minkä jälkeen mustan tornin korvaava puolustus osoittautuu riittämättömäksi. Valkean sotilaan hidastettu kaksoisaskel eli *Festina lente* -teema on hienosti esitetty uussaksalaisessa kontekstissa.

Voisi vielä hyvässä ”Finnkampen”-hengessä tarjota ihasteltavaksi parhaita esimerkkejä rakkaasta länsinaapurista. Tehtävä 15: 1.Tf3? (2.Lf2#) Db2!, 1.Rg5? Df7!, **1.Dh4!** (2.Tgxe4+ dxe4 3.Dxe4#) 1.- Tb6 2.Tf3 Tb2 3.Lc3#, 1.- Tc7 2.Rg5 Tf7 3.Re6#. Ei kyllä järin taloudelliselta vaikuta tämäkään,

17) Michael Schneider
Miniatures Stratégiques
1935



3#

4+3

mutta runsaasti taktista sisätöä on tarjolla, kruununa katkot c3:ssa ja f7:ssä. Varsinkin vD tuntuu olevan kovasti tyhjäkäynnillä, sillä näyttää, että se vain tekee alkusiirron ja suojaa uhkauksessa yhden mK:n pako-ruudun d5:stä.

Tehtävä 16: 1.Tb7? (2.Tb8#) Le5!, **1.Te7!** (2.Te8#) Rf6 2.Tb7 (3.Tb8#) Rd7 3.cxd7#. Tämä olisi jo klassikko-osastoa, ellei saksalaismestari olisi ennättänyt tämmöisellä luomuksella ensin: tehtävä 17: 1.Tb5? Le1!, **1.Tb4!** (2.Ta4#) Rc3 2.Tb5 Rxb5 3.cxb5#. Tämä ei nyt ole nappulatarkka edeltäjä, mutta ”ideaedeltäjästä” kai voi puhua, ja vT:n uhraus on hieno detalji.

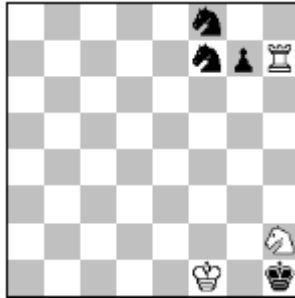
18) Bengt Ingre &
Hilding Fröberg
2. palk. *Tidskrift för Schack*
1964



3#

7+11

19) Herbert Hultberg &
Hilding Fröberg
Eskilstuna Kuriren 8.4.1942



4#

3+4

20) Jan Knöppel
XII Schackvärlden 1941



3#

2+3

Tehtävä 18: 1.Lh6? (2.Rf6#) b5!, 1.Lg7? (2.Rg5#) Ta5!, **1.Lc4!** (2.Ld3+ Kd5 3.Rd5#) 1.- c6 2.Lh6 Le5 3.Rg5#, 1.- c5 2.Lg7 Lf4 3.Rf6#. ”Kaksinkertainen dresdeniläinen hyvin tyylikkäässä asussa. Mustan ensimmäisellä siirrolla vaihtuu hyvä puolustus (b5 ja Ta5) toisen nappulan tekemään huonoon (Le5 ja Lf4). Onnistunut yksityiskohta on, että uudet huonot puolustukset johtavat mattiin, joka on toisessa muunnelmassa uhkauksena.” (Kjell Widlert). Kyseessä on siis kaksinkertainen apunappula-dresdeniläinen, harvinaisen taloudellinen sellainen.

Tehtävä 19 kuuluu ehdottomasti klassikko-osastoon. Jos haluaa painaa Brunner-dresdeniläisen mieleensä, tämä miniatyyri voi auttaa siinä. 1.Th4? g5? 2.Th3, mutta 1.- Rg6 2.Th5[3] Rf4 3.?, **1.Th5!** g6 2.Th4 g5 3.Th3 g4 4.Rxg4#. Ratkaisussa valkea pelaa ”pinotuilla esitoimilla” mRg6:n pelistä pois (III esitoimityppi).

Tehtävä 20 esittää dresdeniläisen taloudellisimmassa asussa: 1.Kc3? Rc6!, **1.Kd4!** (sp.) 1.- Rb3+ 2.Kc3 a5 3.Dxb3#. MR päästää msa6:n peliin, eli Palitzsch-dresdeniläinen. Ruotsalainen miniatyyrikirja sanoo myös, että tämä on tukinta-dresdeniläinen. Joskus dresdeniläistä kutsutaan myös korvaavan siirron haitan nimellä, mutta harvemmin kuin roomalaista.

21) Hugo Knuppert
Deutsche Schachzeitung
1985



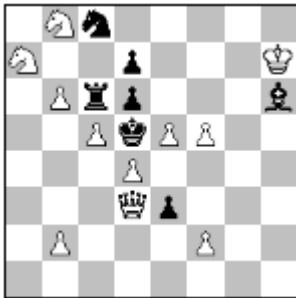
3#

8+11

Tehtävä 21: 1.Re6? (2.La7#) Txe6!, 1.Tc8? (2.La7#) Te7!, **1.a4!** (2.Txa6+ Kxa6 3.Tc6#) 1.- Rfe5 2.Re6 (2.Tc8? Txf7!) Rc6 3.Tb7#, 1.- Rge5 2.Tc8 (2.Re6? Dg8!) Rc6 3.Lc7#. Kaksinkertainen Brunner-dresdeniläinen – ja valkean 2. houkutus siirtojen kumouksina apunappula-dresdeniläiset, jotka valkea saa kuriin valitsemalla 2. siirtonsa huolella (duaalinvälttöä).

Tämän pienoismaaottelun voitimme niukasti, mutta pohjoismainen mestaruuskilpailu voi näyttää hiukan toisenlaista kuvaa, jos otamme mukaan tanskalaisen mestarin, joka on perehtynyt uussaksalaisiin ideoi-

22) Hugo Knuppert
1. kum. DDR-40 JT 1989



3#

11+7

23) Hugo Knuppert
kim. *Schach* 1999



3#

8+11

24) Iosif Krieheli
Novi Temi 7.12.1974



+

2+5

hin syvällisesti. Tehtävä **22**: 1.Rb5? Txc5!, 1.Ra6? dxc5!, **1.f3!** (1. ~ 2.b3 Txc5,Rxb6 3.De4#) 1.- Txc5 2.Ra6 Tc4/Tb5/dxe5 3.De4/Rc7/dxc5#, 1.- dxc5 2.Rb5 cxd4 3.Dxd4# [1.- dxe5 2.Rxd7 ~/e4/exd4 3.dxe5/fxe4/Db3#, 1.- Txb6 2.Rxc8 ~ 3.Rxb6,Re7#] Idealle epätyypillisesti yksi teemamuunnelma (ja yksi sivumuunnelma) haarautuu mattisiirroissa, mikä ei kuitenkaan hämää tehtävän loogista rakennetta.

Tehtävä **23**: 1.Kc6?,Tc6? (2.Le5#) gxf2! **1.Te7!** (2.Td5+ Kc4 3.Tc7#) 1.- Rge3 2.Tc6 Rg4/Rc4/Te4 3.Te4/Lc5/Txe4# (2.Kc6? Dxf3+!), 1.- Rfe3 2.Kc6 Rg4/Rc4/Te4 3.Te4/Td5/Txe4# (2.Tc6? Db1+!). Tässä tehtävässä on paljon samaa kuin 21:ssä. Hyvästä laadintatekniikasta kertoo se, että tekijä on saanut tehtävään täyspitkän uhkauksen (mikä ei toki ole pakollista).

Tulkintoja muissa tehtävälajeissa

Tähän mennessä kaikki esimerkit ovat olleet mattitehtäviä. Uussaksalaisia ideoita voi sen lisäksi esittää muuallakin ortodoksiapuolella, eli itsemateissa ja lopputehtävissä. Jotkut satuehdot sallivat sen myös, mutta niihin en nyt kajoa. Tehtävä **24**: 1.Tg5? Rg3!, 1.Tg4? e6!, **1.Tg2!** (2.Txh2#) Lc7 2.Tg4 Lg3 3.Tg5 Lf4 4.Th5+ Lh6 5.Txh6#. Kaksinkertainen

25) Johannes Quack
S1741. *The Problemist*
1/1998



i#4

10+11

Brunner-dresdeniläinen.

Tehtävä **25**: 1.d4? (2.Dxb5+ cxb5#) Txd4!, **1.Ld8!** (2.Rc7+ Kb6 3.Rxb5+ Ka6 4.Rxc3+ Txc4#) Txe8 2.d4 Dxd4 3.Rxc5+ Dxc5 4.Kb3+ Dxa3#. Runsaasti patteripeliä, ja yllättävä K-patteri lopussa.

Hampurilainen

Tehtäväshakissa väliotsikon (saks. Hamburger) ”tuote” ei viittaa ruokaan sen enempää kuin 1800-luvun alun Yhdysvaltoihinkaan, vaan kummassakin tapauksessa Hampurin kaupunkiin Saksassa. Tehtäväshakissa tämän teeman syntyhistoria on vähän samanlainen kuin dresdeniläisenkin *mutatis*

26) Philip Klett
*Sonntags-Blätter für
 Schach-Freunde* 11.8.1861



5#

7+7

27) Bruno Sommer
 1. palk. *Die Schwalbe* 1936



3#

6+4

28) Franz Palatz
 1501. *Magyar Sakkvilág*
 II/1934



3#

7+7

mutandis. Ideale nimeä esitti Erich Brunner kunnianosoituksena hampurilaisia laatijoita kohtaan, joista tunnetuin ja merkittävin oli Franz Palatz (1896–1945). Palatzin nimeä kantaa kolmekin teemaa, ja lisäksi hänen kirjallinen tuotantonsa oli huomattava, niin kirjoina kuin artikkeleina.

Mikä sitten on tehtäväshakin hampurilainen? Sen toisena nimenä on apunappularoomalainen, (Hilfsstein-Römer) eli siinä toteutuu ratkaisussa roomalaisen analoginen puolustus, jota edeltää apunappulan siirto, joka estää yhden teematorjuntasiirron mutta sallii toisen, huonomman puolustuksen.

Josef Breuer on taas löytänyt 1800-luvulta mahdollisen varhaisimman esimerkin. Tehtävä **26**: **1.T5a3!** (2.Tc1#, Td3+) Ke5 2.Tc5+ Kd6 3.Te3! fxe3 4.Te5 (5.Re8#) Lxe5 5.La3#. Valkea torjuu mustan hyvän puolustuksen, kyydittää apunappulan msf4 e3:een, jossa se estää hyvän (3.- Lf2+) mutta mahdollistaa mL:n huonon torjuntasiirron (4.- Lxe5), johon valkealla on matti. Philipp Klett oli muuten vanhasaksalaisen koulun miehiä, tunnettu vaikeasti ratkaistavista tehtävistä, ja tästäkin tehtävästä voimme olettaa, että sen pääpoinitti on ollut kahden tornin uhras, ja uussaksalainen rakenne on tehtävään tullut vahingossa.

Pohjoismaalaiset laatijat ovat hampurilaiseen kajooneet aika heikosti, mikä antaa

minulle tilaisuuden valita loput esimerkki-tehtävät vapaasti omien tykkäysteni mukaan.

Tehtävä **27**: 1.Te5? (2.Rf6#) Tf1!, **1.Te4!** (2.Th4#) Lg1 2.Te5 Th4+ 3.Lf4#, 1.- Kg6 2.Th4+ Kg7 3.Lf6#. Hampurilaisen sommitelman lisäksi hieno alkusiirto ja luontevaa patteripeliä. Klassikko!

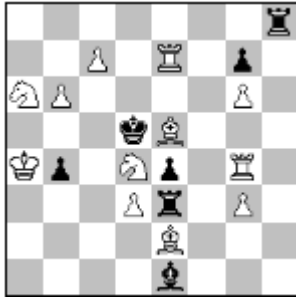
Myös Palatzin tehtävää **28** lainataan eri lähteissä usein: 1.Rd5? (2.Rxc7#) Dg3!, 1.Rf5? (2.Rxg7#) Dal!, **1.Lc3!** (2.Rd8#) 1.- Dxc3 2.Rd5 De5 3.Rd8#, 1.- Txc3 2.Rf5 De5 3.Rd8#. Edellinen muunnelmä on ”normaali” roomalainen, jossa mustan analoginen puolustus kariutuu tukinta-roomalaiseen, jälkimmäinen hampurilaista, jossa mustan apunappula estää Dal:n mutta mahdollistaa De5:n.

Elbe-teema

Hiukan yli 1000 km pitkä Elbe virtaa osan matkaa sekä Hampurin että Dresdenin kautta. Maantieteestä hullaantuneet uussaksalaisteoreetikot nimesivätkin dresdeniläisen ja hampurilaisen idean *yhdistelmän* Elbe-teemaksi.

Kyseisen teeman parhaita esimerkkejä on mielestäni tehtävä **29**: 1.Tg5? (2.Td7#) exd3!, 1.Ld1? (2.Lb3#) Txd3!, **1.Kb5!** (2.dxe4+ Txe4 3.Lc4#) 1.- Txd3 2.Tg5 Txd4/e3 3.Lf4/Lf3#, 1.- exd3 2.Ld1 Txe5/d2 3.Td7/Rxb4#.

29) Lev Lošinskij
1.–2. palkinto *Die Schwalbe* 1971



3#

12+7

Molemmat muunnelmat haaraavat sekä Brunner-dresdeniläiseen että hampurilaiseen sommitelmaan mustan 2. siirrosta. Teeman esittämiseen tarvittava mustan koneisto koostuu vain Te3:sta ja mse4:stä, jota täydentämään tarvitaan ainoastaan kerran mLel:tä.

Lies-dresdeniläinen

Koko roomalaistyyppisten ideoiden suku on yleensä toteutettavissa vähintään kolmen siirron [matti]tehtävissä. Dresdeniläisissä ideoissa on kuitenkin erikoinen poikkeus. Vähän tunnetun, mutta esimerkkitehtävän **30** lähdetietojen perusteella jo varhain keksityn Lies-dresdeniläisen teemakuvaus kuuluu: ”Musta pystyy valkean [välittömän] uhka-uksen torjumaan menestyksellisesti tietyllä nappulalla. Ratkaisussa valkea estää tämän nappulan puolustusmahdollisuuden, jolloin musta saa käyttöönsä toisella nappulalla analogisen puolustussiirron, jonka haitan valkea hyödyntää.” Tästä teemasta en tunne muita kuin Degenerin antaman esimerkin, mutta koska kyseessä on selvästi pelkkä kuriositeetti, se saa riittää: 1.L~? Tg5!, **1.Lg4!** (2.Db5#) Tf5 2.De4#, 1.- Kc4 2.Da4#.

Dresdeniläinen idea – tai dresdeniläiset ideat – kuuluvat yleisimpiin uussaksalaisiin sommitelmiin, joten kyseiseen laadintasuuntaukseen tutustumisen voi hyvin aloittaa niistä. Niissä tulevat tutuiksi suurin osa

30) Erich Zepler
Die Schwalbe XI/1933



2#

6+8

uussaksalaista käsitteistöä, ja veikkaan, että tutustumismatka ei käy tylsäksi. Sen takaa- vat jo kolme erityyppistä dresdeniläistä, vaihtelevat siirtoluvut kolmesta ylöspäin ja asemien vaihtelevuus miniatyyreistä aina mastodontteihin asti. Ja sitten ei kun laati- maan. Onnea matkaan!

Sähköiset lähteet:

- *Ruutuja elämän täydeltä. Osmo Kaila 11.5.1916 – 3.6.1991*. ST: 2016.
- PDB (*Die Schwalbe*)
- WinChloe
- yacpdb (Turevski)

Painetut lähteet:

- *300 Problem av Hilding Fröberg*. W. Jørgensen: København 1989.
- Basistij, Mark (toim.): *Slovar' terminov šahmatnoj kompozitsii*. Kniga: Kiev 2004.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Chicco, Adriano & Porreca, Giorgio: *Dizionario enciclopedico degli scacchi*. U. Mursia & C. : Milano 1971.
- Degener, Udo: *Von Ajec bis Zappas*. Selbstverlag: Potsdam 2012. 2. korrigierte und erweiterte Auflage.
- Fröberg, Hilding & Hultberg, Herbert:

Svenska miniatyrer i urval. 2:a korrigerade upplagan: Uppsala 1978.

- Hultberg, Herbert: Loogilliset sommitelmat (suom. A. Hinds). *Suomen Aliupseeri* 1943–1944.
- Myllyniemi, Matti, Valtonen, Kari & Paavilainen, Jorma: *Veikko Hynösen shakkitehtäviä 1959–1986*. ST: Helsinki 2016. 2. painos.
- Rice, John: *Chess Wizardry: The New ABC of Chess Problems*. Batsford: London 1996.
- Velimirović, Milan & Kovačević, Marjan: *Anthology: 2345 Chess Problems*. Chess Informant: Beograd 1997.
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *Encyclopedia of Chess Problems*. Themes and Terms. Chess Informant: Beograd 2012.

Toimituksen huomautuksia

Tehtävän 2 (von C.) kauneutta ja logiikan puhtautta hieman häiritsee se, että alkusiirrolla 1.Lf2! on myös toinen uhkaus 2.Lg6. Tämä olisi helpompi unohtaa, jos teemauhkaus 2.Rd7 johtaisi lyhytmattiin (3.Rb6#), mutta näin ei ole, koska musta pystyy siirrolla 2.- De3+ tekemään muunnelmasta täyspitkän.

Tehtävä 3 (K&K, Kh6-Kf6) oli osa kuuden (!) tehtävän kokonaisuutta, joka voitti 2. palkinnon Lontoon vuoden 1866 pelishakkikongressiin liittyneessä laadintakilpailussa. Neljän palkitun setin ja parhaan brittiläitjän setin tehtävät (30) julkaistiin *The Chess Player's Magazinen* syyskuun 1867 numerossa. Kuten Kari toteaa, tehtävässä on ajan tavan mukaan runsaasti sivumuunnelmia, joilla on melko vähän tekemistä pääteeman kannalta. (Tai siis sen, minkä me nykyään arvioimme pääteemaksi.). *CPM:n* lokakuun 1867 numerossa julkaistiin tuomarien lausunnot palkintotehtävistä. Tuomarit arvostivat myös mallimattiin päättyvää muunnelmää 1.- Rh7 2.Tc6 Rhf8 3.Td6! exd6

4.Lg5+ Ke5 5.Rc6#; jos 2.- Rdf8 niin 3.Tc5 Rd7 4.Lg5+ Rxg5 5.hxg5#. Jos 1.- Rg6 niin 2.hxg6 ja paljon dualistista sotkua, mutta sotkun seasta erottuu tämä: 2.- Td2 3.Lg5+ Ke5 4.Rc6+ Kd6 5.Le7#, lähes mallimatti. Ja vielä yksi muunnelma: 1.- Rb6 2.Lg5+ Ke5 3.Rf7+ Kd4 4.Le3+ Kd3 5.Re5#. Kyseisessä tuomiossa tehtävän laatijana esiintyy vain J. Kohtz. Mikä oli C. Kockelkornin osuus, se jää jonkun toisen salapoliisin selvitettäväksi.

Tehtävän 5 (FP) alkusiirto 1.h7! on niin vahvan näköinen, että se kätkee aseman siirtopakkoluonteen. Jos mustalla olisi vielä esim. sa6, niin siirron 1.- a5 jälkeen valkealla ei ole kahden siirron mattia. Kävisi myös 1.- Re8! 2.h8D a5. Mutta koska mustalla ei ole temposiirtoja, niin 1.- Re8:aa seuraa 2.h8D L- 3.Dh3#. (Kaikkiin mL:n 1. siirtoihin tulee dualistisia jatkoja, esim. 1.- Lg5 2.Lxg5,h8D+) Kiinnostava on myös muunnelma 1.- Rd7 2.h8D+ Rf8/Ld8 3.Dc3/Dc6#. Valkean alkusiirto ei siis varsinaisesti pakota mustaa pelaamaan 1.- Rxh7, vaan dresdeniläinen muunnelma on vain osa kokonaisuudesta.

Tehtävä 11 (OK). Karin ajatusta tehtävän loogisesta rakenteesta häiritsee se, että houkutukseen (tai koetelmaan) 1.Lxh6? on kumouksena myös 1.- Re7+ 2.Kh7 Rxg6,e4. Kyseisen kilpailun tuomiossa (*ST* 1/1975) ei mainita tehtävän (mahdollista) uussaksalaista sisältöä vaan kerrotaan sen esittävän ”hauskaa katkopeliä ja johdonmukaisesti suoritettua dualinvälttöä”. Mustan siirrot Lc5 ja e4 esiintyvät paitsi muunnelmien alkusiirtoina myös *uhkaduaalien* kumoussiirtoina: 1.Kh7! u. 2.Lh5!; 2.Lxh6? e4! ja 2.Rxh6? Lc5!.

Tehtävässä 13 (VT&VH; Kb2-Kg4) on harmillinen duaali täyspitkässä 1.- Df8-sivumuunnelmassa: 2.h6 Df7 3.Lf6,Lxf7.

Tehtävä 18 (BI&HF) löytyy myös yacpdb-tietokannasta numerolla 194269. Siellä asemassa on tarpeeton msf2, jota ei ole alkuperäislähteessä (*TJS* 6/1964) eikä vuosikilpailutuomiossa *TJS* 9/1965.

Tehtävä 20. Toisinaan keskittyminen tehtävän yhteen teemaan vaikeuttaa tehtävän kokonaisuuden arviointia. Karin mainitsemassa ruotsalaisten miniatyyrien kokoelmassa ei tosiaankaan anneta kauniimpaa muunnelmaa 1.Kd4! Rc6+ (!) 2.Kc3 (siirtopakko), koska tässä siirto 2.- a5 ei ole samalla tavalla korvaava siirto kuin muunnelmassa

1.-Rb3+ 2.Kc3 (u. 3.Db4#).

Tehtävä 24. Asema on viiden siirron matti. Vaikea sanoa, miksi laatija on julkaissut tehtävän lopputehtävänä. (Ohimennen: jos huomioimme sekä uhan että lyhytmuunnemat, vT tekee matin kaikista ruuduista välillä h2–h6.) HT

Syyspäivät 2020

Perinteiset ST:n syyspäivät pidetään perinteisessä paikassa, Kokemäellä Anttilan tilalla 7.–8.11.2020. Ohjelma alkaa lauantaina klo 12 ja päättyy sunnuntaina noin klo 16.

Tiedossa on ratkaisemista, pikalaadintaa, esitelmää ja keskustelua. Täysihoito sisältää majoituksen, saunan, ruokailun ja kahvit. Hintana on 70–75 EUR. Yhteiskuljetuksiin on mahdollisuus ainakin pääkaupunkiseudulta.

Ilmoittautumiset viimeistään maananta

ina 2.11.2020 yhdistyksen sihteeri Kari Karhuselle: puh. 050 4641068, kkkarhunen@luukku.com

Syyspäivien perinne jatkuu, mikäli koronatilanne sen sallii. Tapahtumassa noudatetaan voimassa olevia viranomaisien kokoon-tumissuosituksia. Mahdollisista muutoksista tiedotetaan yhdistyksen verkkosivuilla.

Tervetuloa!

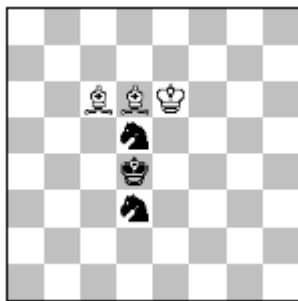
Timo Kallio 60 vuotta

Tehtäväshakin käsikirja on kaikille tuttu perusteos, suomenkielinen kokonaisesitys tehtäväshakista. Kirjan toimittanut Timo Kallio täytti 60 vuotta 27.8.2020.

Timon tehtäväshakillisessa ansioluettelossa on myös 1,5 FIDE-albumipistettä, aktiivinen toiminta ST:n Turun alaosastossa

ja päävastuu Turun tehtäväkongressin järjestelyistä vuonna 1995. Lehtemme lukijat voivat kiittää häntä siitä, että jäsenmonisteesta siirryttiin lehtimuotoiseen julkaisuun, jonka kuviot on osin vieläkin tehty Timon tekemällä kuvio-ohjelmalla Chessmen Laser. Onnittelut Naantaliin!

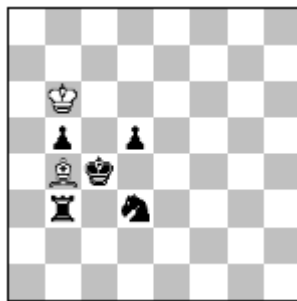
Hannu Harkola, omistus Timo Kallio 60 vuotta



a#4

3+3

1.Kc3 Kxd5 2.Rb2 Kc5 3.Kb3 Ld5+ 4.Ka3 Kb5#



a#4

2+5

1.Tc3 La5 2.Rb4 Kb7 3.Kc5 Kc7 4.Tc4 Lb6#

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. Ensipainososaston 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)

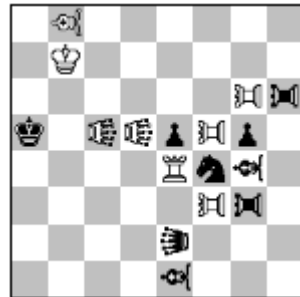
Tehtävä esittää vakuuttavasti tasahyppääjän kykyä siirtyä moniin eri suuntiin. Alkusiirto 1.THh3! luo patterin, jossa TH(d5) on etunappula ja TL(f5) on takanappula. Mustan puolustukset hiljaista uhkaa 2.LLxf4 vastaan eivät riipu torni-leijonien g3 ja h6 yhdentekevästä siirroista; kummankin nappulan täytyy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

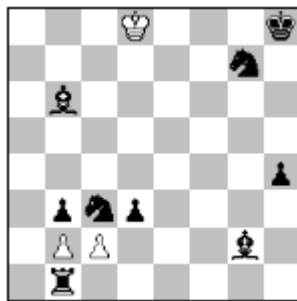
Lyhyitä siirtoja tekevä valkea kuningas vaeltaa ympäri lautaa tuhoamassa mustan armeijaa, samalla kun jokin pisimpiä siirtoja tekevä musta nappula siirtyy edestakaisin. Ensin menee b3, sitten a2, ja ajoitus on täydellinen kuningattaren lyönnille. Sitten siirrossa 19 pitää lyödä mRd3, millä valmistellaan 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

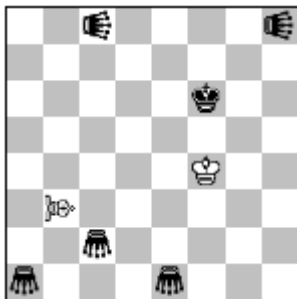
**2. kunniamaininta / 2nd Honourable Mention
 4217 5–6/2014 Unto Heinonen (FIN)**

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 hypyytellä heinäsiirkkoja

ja kenguruita ympäri lauttaa. 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 unohdamme 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.

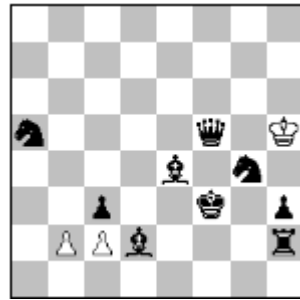
With black's king on h3, white must mate instantly with a reborn unit. This is where the clone variant of anti-Circe is featured. The sequence of rebirths is first by a black unit capturing and converting itself into the desired unit (note the rebirth square), then white capturing it for the rebirth 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
jatkossakin 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.

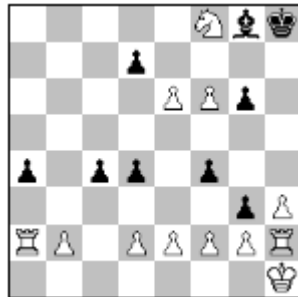
As the content that really matters comes only about midway through the problem, therefore for tourney purposes, there is a significantly reduced level of originality. I consider the cross-captures to be an acceptably novel element pleasing to the solver, though.

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.

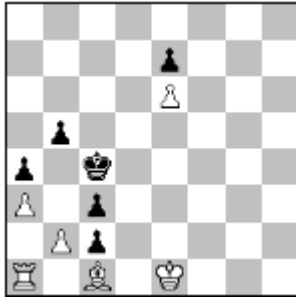
The wrong white unit starts on the mating square, so black must capture it and move away (to block a flight square, of course). White captures a black unit on each move. Strategy is a little different when compared between solutions, but I think the bigger weakness is the heavy but not very active black force. Anyway, here is a passive Räumungsoffer 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.

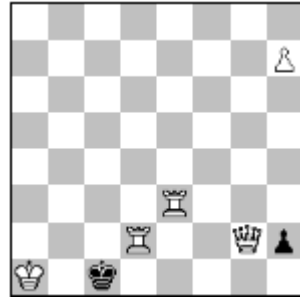
1.Rh7 Lxe6 2.Rg5 Lxh3 3.Rxh3 d5 4.Rg5+ gxf4 5.Re4 dxe4 6.g4 fxg4 o.l. 7.f4 exf4 o.l. 8.e4 dxe4 o.l. 9.Txa4 exd2 10.Ta8+ Kh7 11.Th8+ Kxh8 12.b4 cxb4 o.l. 13.f7 Kg7 14.f8D+ Kxf8=

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

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



Johtopeli / Proof Game 19 14+14

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.

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

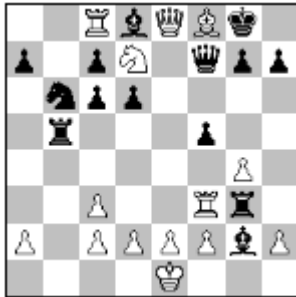
4129 1/2014 Per Olin (FIN)

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)

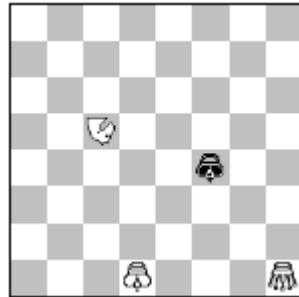
On hauskaa käydä läpi tämän nelinapulaisten tehtävän molemmat ratkaisut, jotka päättyvät mustan heinäsiirkkakuningaan pakolliseen hyppyyn d-linjalle. Nämä siirrot tekevät samalla matin valkeasta H-kuninkaasta antaessaan tälle hyppymahdollisuuden, jota tämä ei pysty torjumaan.

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 Valttonen 60)



si#6 2 ratkaisua 3+1

SAT

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

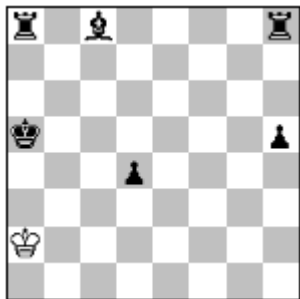
1.Ag7 2.Ah5 3.Hh6 4.Ag7 5.Ae6 6.He3+
kHd2#, 1.Ab7 2.Ha8 3.Aa5 4.Ha4 5.Ag8
6.Ae4+ kHd4#

4216 5–6/2014 Unto Heinonen (FIN)

Tässä tehtävässä on kaksi vaihetta. Ensimmäinen vaihe on valkean lyöminen 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.

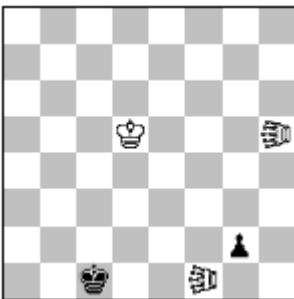
This is a problem in two phases. First white captures Ta8, then the bishop and the other rook so that the black king can move. It is after 20...Kxa8 that the second phase begins. White is forced to the dark squares with 21.Kb6 Kb8, then needs to capture d4.

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



a=31 MaxMax 1+6

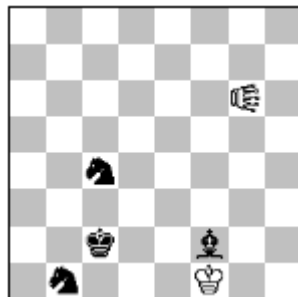
7.–12. kiitosmaininta /
7th–12th Commendation
ex aequo
Anatoli Stjopotškin (RUS)



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.Lel!)

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

Olli Heimo (FIN)



Jottopeli / 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 määrittellessään korotuneen 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 itsemattiosaston 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.

Joose Norri:

Godfrey Heathcote 20.7.1870 – 24.4.1952

Manchesterissä syntynyt Heathcote toimi lakimiehenä. Hän laati ja julkaisi ensimmäiset tehtävänsä 1886 ja oli seuraavat kolme vuosikymmentä ehkäpä menestyksekkäin maailmassa. Melko unohnutun P. F. Blake piti silloin Englannin lippua korkealla kaksisiirtoisissa, joissa Heathcote myös menestyi, mutta kolmi- ja nelisiirtoiset olivat paraatilaji. Pitkän hiljaiselon jälkeen hän palasi laadinnan eturiviin 40-luvulla ja kauan moni piti häntä Englannin hienoimpana problemistina kautta aikain. BCPS:n puheenjohtaja hän oli 1951–52.

C. Planck ja B. J. Laws muotoilivat 1887

kirjassaan *The Chess Problem Text Book with Illustrations* ns. englantilaisen koulukunnan perusteet. Vaikka he kannustivatkin taloudellisuuteen, ihanteet muodostuivat kovin tiukoiksi, pelissä ei olisi saanut olla minkäänlaista epätarkkuutta edes kaikkein mitättömimmissä kohdissa – välillä tämä johti täydelliseen strategiattomuuteen. Jopa epäpuhdas matti saatettiin nähdä mattisiirron jälkeisenä duaalina, kuningashan voidaan lyödä eri tavoin. Matin taloudellisuus ei ollut yhtä tärkeää. Mutta pikantteja käänteitä arvostettiin ja erityisesti alkusiirron laatua, ovelia houkutusia, odottamattomia siirto-

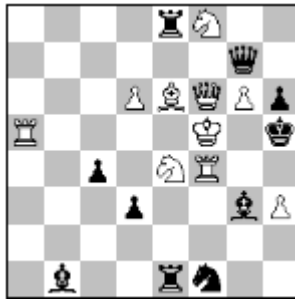
1) 1. palk. *Hampstead and Highgate Express* 1905



2#

10+11

2) 1. palk. *Norwich Mercury* 1907



2#

10+10

3) 1. palk. *American Chess Bulletin* 1911



2#

7+7

pakkoja, useita vaihtelua tarjoavia muunnelmia ja kauniita matteja. Tämän tradition Heathcote omaksui, mutta hän jatkoi pian omaan ja jälkiviisaasti paljon parempaan suuntaan, kuten Blake ja Mackenzie.

Mallimatit olivat Heathcoten sydäntä lähellä, mutta hän yhdisti ne onnistuneesti strategiisiin ideoihin, ja hän korosti niiden laatua eikä määrää. Vertailu böömiläisiin tehtäviin on siis houkutteleva ja ainakin minun on joskus vaikea sanoa, milloin hänen luomuksensa täyttävät myös ne ihanteet. Pelkkä mallimattien laskeminenhan ei riitä.

1897 julkaistiin F. R. Gittinsin brittiläisten laatijoiden kavalkadi *The Chess Bouquet*. Heathcote luonnehtii laadintaansa niin, että ennen kuin käytännön toimiin ryhdytään, täytyy olla pitkälle kehitetty abstrakti ajatus tai niiden yhdistelmä. Sitten korjataan väistämättömiä virheitä laudalla ja tässä vaiheessa lopputuloksen arvo yleensä määräytyy, aseman mahdollisuuksista täytyy puristaa kaikki irti; ymmärtäisin että etsitään alkuideaan kuulumattomia muunnelmia. Ilmeisesti loppuhionta kuten alkusiirto, sivuratkaisut jne. ei vielä kuulu tähän vaiheeseen. En tiedä paljonko tästä ymmärrän, mutta kunpa hän olisi kirjoittanut samasta aiheesta uudestaan puoli vuosisataa myöhemmin.

A. C. Whiten joulusarjassa ilmestyi

1918 *Chess Idylls*, kolmensadan tehtävän kokoelma Whiten kommentein, sitaatein tuomareilta ja ennen kaikkea Heathcotelta. Nyt hän sanoo vaihteittain vuoden 1897 jälkeen siirtyneensä korostamaan yhteneväisyyttä ja temaattista ideaa, mm. minorduaalien hinnalla, minkä askeleen vaikeutta nykyihmisen on vaikea hahmottaa. Whiten mukaan Heathcoten tehtäväideaan voi sanoa olevan Euripideen ja Praksiteleen vakavan, korkeamoraalisen, mutta energisen pidättyväisyyden, mikä ilmenee kauneudessa ja syvyydessä – mallimatissa ja strategiassa. Heathcotelta on paljon laadintateknisiä sitaatteja. Kirjasta selviää hänen julkaisseen noin tehtävän kuukaudessa läpi siihenastisen uransa.

Kaksisiirtoiset alkavat ikiklassikoilla, ensimmäinen lienee kuuluisimpia ylipäänsä. Musta ratsupyörä torjuu 1.Tcc7!:n jälkeen uhkauksen 2.Rc3# antamalla pakoruudun. Puolustusten haitoista viisi on katkoja, kaksi tukintoja ja 1.- Rxb3 itsekiinnitys; ratsua ei lyödä kertaakaan. Englantilaisen koulun piirteitä nähdään msa6:ssa ja mLg1:ssä, jotka estävät duaaleja uhkausta torjumattomiin siirtoihin. Tuskin niitä kukaan enää käyttäisi.

Kakkosen alkusiirto **1.Ke5!** kiinnittää

4)
1. palk. *Revue d'Echecs*
1904



2#

7+7

4b)
Israel Schiffmann
1. palk. *The Sports Referee*
1928



2#

8+10

4c)
B. P. Barnes (v. J Vinagre;
Heathcoten mukaan)
Correspondence Chess 1964



2#

6+10

neljä nappulaa, teoreettinen maksimi. Uhkauksen 2.Kd4 torjunnat, pyrkinessään katkomaan a5–h5-riviä, antavat niille nappuloille kuusi mattia, lisäksi kuninkaan paljastukset. Alkuaseman 1.- Re3+ on heikkous.

3 on harvinaisehkoa vaihdelma-uhkatehtävätyyppiä (block-threat): kaikkiin mustan siirtoihin on matti valmiina, mutta odotussirtoa ei ole, erityisesti ei matinmuutoksinkaan (vaihdelma-matinmuutos, mutata, oli briteillä suosittu). Siirrytään uhkaukseen **1.Rd4!** (2.Tg4#) nelinkertaisella uhrauksella. Tehtävä voitti erikseen tälle tyypille omistetun kilpailun, ja tuomarit C. Hamilton ja J Wainwright kirjoittavat mm. kaikkien mattien muuttuvan, ja erinomaisista houkutuksista. En osaa sanoa, mitkä nämä houkutukset ovat; ja ovatko 1.- Dxd4/Lxd4 2.Dxh7/Db1# muutoksia esipeliin lienee määrittelykysymys. Sadan vuoden takaisessa kielenkäytössä olen nähnyt paljon eroja nykyiseen, joten liian itsevarma ei sovi olla. Brian Harley esittää (*Mate in Two Moves* 1931) tämän ja toisen tehtävän kohdalla, että milloin mustan siirto, vaikka onkin notaatioltaan sama, sisältää eri strategian, voi muutoksen katsoa tapahtuneen. (Siinä toisessa P1018007 yksinkertainen suojattajättö muuttuu päästökseksi ja suojattajätöksiksi.) Missä määrin se sitten tässä pitää paikkansa;

Harley huomauttaa että alkusiirto tuhoaa h7–f2–b1 -kuvion.

Nelosessa klassisesti kolminkertainen ristishakki ja musta itsekatko: **1.Da6!** (2.Td1#) 1.- Tb7+ 2.Lb6#; 1.- d5+ 2.Lc5#; 1.- Te4+ 2.Ld4#; 1.- Ke1 2.Da1#; 1.- e1D/R 2.Tf3#. (Huomattakoon duali lähettikotrotukseen.) Michael Lipton käsitteli tätä mestariteosta 1964 *Correspondence Chess* -lehdessä huomioiden, että temaattisen alkusiirron saaminen on vaikeaa. Silloin ja 2004 *The Problemist Supplement*issa touko- ja syyskuussa monen laatijan toimesta löydettiin jos jonkinmoisia versioita sallimalla pikukujuttuja, joita Heathcote tuskin hyväksyisi, kuten mustan torjumattomia alkuaseman daamikorotusshakkeja.

Mutta Schiffmann oli **4b**:llä jo sallinut kaksi shakeista alkusiirrolla **1.Kd3!** (2.Tb2) ja lisännyt katkomuunnelmat 1.- Rc7/Rd6 2.Lc8/Dc7. **4c** lisää yhden ristishakin kun esipeli 1.- d5+/Tf3+ ja **1.Kb2!** (2.Ta1) yhdistetään. Alkusiirto on toki ilmeinen. Ja **4d** esittää täysin temaattisen alkusiirron – joka tosin ottaa daamin turvaan, mitä englantilainen koulu ei haluaisi nähdä. (**1.De8!**) Reeves teki kolmisiirtoisena temaattisesti moitteettomalla alkusiirrolla (yacpdb 199213), mutta ikuisesti toistuvien pitkitetyin matein, eikä tämä ole kolmisiirtoisidea.

4d)

Robert Burger (Heathcoten
mukaan)
The Problemist 2004



2#

6+8

5)

1. palk. *East Central Times*
1890–91



2#

10+8

6)

3. palk. *The Problemist* 1952

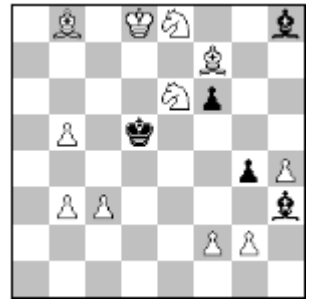


2#

8+7

7)

1. palk. *Hampstead and
Highgate Express* 1902



3#

11+5

8)

1. palk. *Natal Mercury*
1914–16



3#

7+8

Olisiko G. F. Andersonin kuolematon 1. palk. *Il Secolo* 1919 (P1038916) saanut vaikutteita Heathcoten tehtävästä, kysyi Barnes 2004.

Tehtävä 5 on hyvä varhaisvuosien esimerkki, tyyppillinen alkusiirto **1.Tf2!** asettaa siirtopakon monin matein. Kutonen puolestaan on Heathcoten viimeinen palkinto, julkaistu kuu-kausi ennen kuolemaa. Espieliin 1.- Kxd3 2.Lc4#; 1.- Dxd5 2.Dxd5# tuo **1.Da6!** (sp.) kaksi muutosta 1.- Kxd3 2.Lf3#; 1.- Dxd5(Dxd7) 2.Dc4#. Ja 1.- Dc6/Dxa6 2.Lxc6#; 1.- Db4/Dc5 2.Rxf5#; 1.-Dxd3 2.Dxb6#. Molemmat kuninkaan paot hoidetaan mallimatein.

Kolmisiirtoisiin. Seitsemäinen näyttää kuusi mallimatia: **1.Rd6!** uhkaa 2.Rf8+ Ke5 3.Rg6# (2.- Kc5 3.Rd7#). Sotilailla kaksi: 1.- g3 2.c4+ Ke5 3.f4# ja 1.- f5 2.Re4 fxe4 3.c4#. Jälkimmäinen antaa toisen ja kolmannen ratsu-MM:n 2.- Lxc3 3.Rxc3# sekä 2.- Kxe4 3.Rc5#, ja 1.- Ke5 2.Rc5~ 3.Rd3# neljännen. Miten nykyisin suhtauduttaisiin viimeisen muunnelman duaaliin 2.- f5 3.Re8/Rde4# ja 1.- f5 2.Re4:n kaksoisuhkaan? Mallimatteihin päättymättömät muunnemat jätetään böömiläisittäin kirjoittamatta?

Peilimallimatteja seuraavaksi, **1.Lb8!** (2.Re5 ja 3.Dc4/Dc6/Dd6 ja 2.- Kc5 3.Da5# puhdistaa kuvion) 1.- Td1 2.La7 (3.Rf4/Rc3#) 2.- e3 3.Rc3#; ja 1.- e3 2.Dc8 sekä 3.Rf6#. Näissä kuuluu toiston kaiku. Malli on myös 1.- Tc3 2.Rf6+ Kc5 3.Ld6#. (1.- Kc5 2.Da5+; 1.- Td4 2.Rc3/La7)

9)
2. palk. *Weekly Westminster*
1925



3#

9+10

10)
The Observer 1938



3#

10+8

11)
8. kum. *Pittsburgh Leader*
1909–10 (v)



3#

9+11

Ysissä albinosotilas puolestaan vastaa kiinnitysmallimateista: **1.Db7!** (2.Df7+) Kc4 2.c7 Rb3/Rd3 3.cxb3/cxd3#; 1.- Tc5 2.Df7+ Kd4 3.c3# ja 1.- Th6 2.c7+ Tc6 3.c4#. Lyöntimatteja voinee pitää valitettavina – olisiko sisältöä todellisuudessa vähemmän, jos toinen ratsuista puuttuisi? Ohjelmiston täyttämistä uhkauksen toistumisella en pidä moitittavana.

10 herättää kysymyksiä. **1.Dh6!** uhkaa 2.Rc3+/Rf6+/Dd2. Viimeinen puuttuu vanhemmista lähteistä ja toteutuu onneksi ainona jatkona 1.- Dxe8 2.Dd2 Kxe5 3.Dxe1#. (En osaa mitenkään sanoa, puuttuuko uhkaus vahingossa vai noudatettiin jotain

tämän tyyli suunnan käytäntöä.) Kauniita kiinnitysmalliteja ovat 1.- Lb1 2.Rf6+ Kxe5 3.Rxd7# ja 1.- Dxe5 2.Rf4+ d5 3.Lxd5# sekä 1.- Dc6 2.Df4+ Rxf4 3.Rf6#. Muu on sekalaista, dualittomia toisessa siirrossa ovat 1.- Rd4/Rd6 2.Rf6+; 1.- Dxd5 2.Lxd5+; 1.- Dxc4 2.Re3+; 1.- De7 2.Txe7.

Tämä on kuitenkin aika väkivaltainen ja rönsyilevä tehtävä, ja olisi kiinnostavaa tietää viimeisen suuren alan miehen Aleksandr Guljajev-Grinin (1908–1998) näkemys, voidaanko tätä pitää böömiläisenä, tai nykyisin Fomitshovin. (Ei voida.) Keskeinen teoreetikko Ilja Mikan kiteytti ideaaliksi tasapainoisen mallimatteihin päättyvän muunnelmaryhmän taiteellisen toteutuksen. Tätä

lähempänä lienee **11**, jossa on melkein vain tarvittu muunnelmataaminuhrausten yhdistämänä vieläpä: **1.Dd6!** (2.De5+ fxe5 3.Rd6#) c4 2.Dxd5+ Kxd5 3.Lb7#; 1.- Ld4 2.Df4+ Rxf4 3.Rxc3#; 1.- Kxf5 2.De6+ Lxe6 3.Ld3# (2.-Kxe6 3.Lc8#; 1.- Lc4 2.Lxc4). Jotkut böömiläiset tosin pitävät tällaista uhrailua sinänsä epätaloudellisena: nappuloiden parhaita puolia tulee korostaa, olisi edes yksi mallimatti jossa daami jää laudalle.

Vielä lähempänä on **12** – mutta sitä on sanottu myös englantilaisen koulun mestariteokseksi. Pakoruudun antava alkusiirto, hiljainen uhkaus ja jatkot, viisi toisistaan poikkeavaa mallimattia. **1.Rf8!** (2.Le3) Kf6 2.Dg4 3.Df4# tai 2.- Ke5 3.Dg5#; 1.- Rc4 2.Df3 ~ 3.d4#; 1.- Rc6 2.Rd7+ Kd5 3.c4# tai 2.- Kf4 3.Le3#.

12)
3. palk. *Revue d'Échecs*
1906



3#

6+6

13)

American Chess Bulletin
1908



3#

8+6

14)

The Observer 1941



3#

9+6

15)

The Observer 1941



3#

6+8

Seuraavaksi **1.Rc8!** uhkaa 2.Rd7 Kxe6 3.Da2#. Kameleonttitoistona on pidettävä 1.- e3 2.Rb6+ Kd4 3.Db2#:a, ja 1.-Kc4 2.Dd2 Kb5 3.Rd6# on myös nätti. (1.- Kd4 2.Rb3+; 1.- Rf6 2.Dd2+)

14:ssa kaikki mT:n siirrot itään saavat eri vastauksen, 1.- Tb6 uhkauksen **1.Tdd3!** (2.g4 3.Tfe3#), muuten 1.- Tc6 2.Tde3+ Kd5 3.Tf5#, 1.- Td6 2.Rxd6+ Ke5 3.Tfe3#; 1.- Te6 2.Rg3+ Ke5 3.Tf5#; 1.- Tf6/Ta8 2.Rxf6+ Ke5 3.Tde3#; 1.- Tg6 2.Tfe3+ Kf5 3.Td5#; 1.- Th6 2.Re7 bxc3/Txh5 3.Tfe3/Tde3#.

Myöskään tehtävää **15** eivät laatijan aiempiin menestyksiin tottuneet olisi osanneet yhdistää Heathcoteen. Kaikkeen on matti valmiina – 1.- Tc7 2.bxc7 Lxc7 3.Dc8# – mutta uuden siirtopakon luo vain **1.Dh1!** axb6 2.Da8+ La7 3.Dxc8#; 1.- Lh2 (Lg3...) 2.b7 T~ 3.Dc6#; 2.- Tc7 3.b8R#. Edelleen 1.- Lc7 2.Rxc5+ Kxb6 3.Db7#, ja alkuruudun valinnan selittävä 1.- Tc7 2.Rxb8+ Kxb6 3.Db1#.

16: Alkusiirtojen aatelia on **1.Kh8!** Pikainen tarkastelu näet osoittaa, että vain tämä pitää valmiin aseman yllä, lisäten muunnelman 1.- Rf7+ 2.Kg7 Rxh6 3.Te4#. Muita mallimatteja 1.- Txc5 2.Te4+ Rxe4 3.Rf3#; 1.- Rb~ 2.Txg5+ Kd4/Kf4 3.Td5/Rd5#. H. Weenink huomauttaa (*The Chess Problem* 1926), että alkusiirto poistaa esipelin dualiin 1.- Rf7 2.Te4#/Kg7, joten itse asiassa mitään lisäystä ei ole...

Siirto lisää. **17:**ssä **1.Le4!** uhkaa sekä 2.Rg6+ Kg4 3.Dh6 että 2.Dg4+ Lxg4 3.Rg6+ Ke3 4.Lg1#. Jälkimmäinen on kaunis ja ajatteli, että se toisen uhan vuoksi menettää paljon arvostaan; palataan siihen... 1.- Dxe4 2.Rh5+ Kf5 3.Dxf6+ exf6 4.Rg7# (2.- Ke3 3.Dg1+ Ke2 4.Rg3#) menee hyvin, ja 1.- f5 2.Re2+ johtaa haaraumiin 2.- Kxe4 3.Rc3+ Ke3 4.Dg1# (3.- Kd4 4.D/Lg1#) ja 2.- Ke3 3.Dg1+ Kxe4 4.Rc3# (3.- Kxe2 4.Lf3#). Kaunis on myös 1.- Kxe5 2.Dxe7+ Re6 3.Dd6+

16)

Chess Amateur 1923



3#

6+6

17)

1. palk. Deutscher
Schachbund 1910



4#

9+12

18)
1. palk. *Falkirk Herald*
1914–15



4#

7+12

19)
1. palk. *The Westminster*
Gazette 1915



4#

7+10

20)
1. palk. *The Westminster*
Gazette 1921



4#

11+9

Kxd6 4.Rf5#, vaikkei kaksoisshakki olekaan motivoitu (2.- Kf4 3.Dxf6+). Ja 1.- Ke3 2.Dh6+ Kd4/Kf2 3.Df4/Dxd2+. GH kertoo joutuneensa tähän asemaan, koska ei saanut pakotettua muunnelmää 1.- f5 2.Re2+: miten f5 torjuu Rg6+:n? Keksintö korvata mT mD:llä ja sijoittaa vK d4–h8-diagonaalille hoiti homman; uhkauksen toinen puoli oli muunnelmassa (mRc7 →d8, msf6→f7 ja toki muuta) 1.- f7-f6 2.Dg4+, ja 1.- Kxe5:n tilalla oli ilmeisesti 1.- Lf3 2.Dxf7+ Rxf7 3.Rg6+ Kg4 4.Lf5# (mutta miten hoitaa 2.- Kxe5?). Hänellä oli siis neljä vaihtelevaa muunnelmää mielessään ja etsi liipaisinta. Hän antaa uhrausten erotteluiksi 1.- Dxb3 ja ja Re6, minkä siis katsoo pelastavan 2.Dg4+:n.

Ihastuin nelisiirtoiseen 18 ensisilmäykseltä. **1.Lc4!** uhkaa 2.Df6+ Rxf6 3.Rf7+ Kf5 4.Re7#, mikä kaikuu 1.- Kd6 2.De7+ Rxe7 3.Rf7+ Kd7 4.Rf6#. 1.- Th8 sallii 2.De6+ Rxe6 3.Rf7+ Kf5 4.Ld3#, ja 1.- Tg6 2.Df4+ Rxf4 3.Rf7+ Kf5 4.e4#. Whitekin kutsui supertehtäväksi; mutta mitä paljastuikaan? Kraemer ja Zepler kirjoittavat *Problemkunst im 20. Jahrhundert*issa tehtävän tuntuvaan heistä liian rakennetulta eikä tuoreelta... ja ehkä olen tullut samaan pitämukseen.

19 lähtee **1.Kf7!** uhaten 2.Rca3 (3.Dxf3#) Kc6 3.Dc8+ Kd5 4.Da8/Db7#. Silmään pistää 1.- Rd3 2.De4+ Kxe4 3.Rxc3+ Kf5 4.Re3#, ja 1.- f2 toteuttaa 2.R2d4 Lxd4 3.Df3+

Kc4 3.Ra3#:n, koska tekninen muunnelmalla 2.- Kc4 3.De6+/De2+ pelaa. 1.- Kc6 2.Dc8+ Kxb5 3.Ra3+ Kxb6 4.Lc5# antaa lähettimällin, myös 2.- Kxb6 3.Lc5+ Kxb5 4.Ra3# (2.- Kd5 3.Rxc3+ Kxd6 4.Dc7#). Ja vielä on nähtävä puolustus 1.- h3 2.Rxc3+ Kxd6 3.Dg3+ Kc5 4.Dc7# (2.-Kc6 3.Dc8+). White huomauttaa tuomarina, että kukin valkean neljästä upseerista tekee mallimatin (Rc2 kaksi) ja daami sekä diagonaalisti että lateraalisti, että sikäli kaikki on toteutettu.

Kovasti toistosotilasmatteja näyttää 20, mutta minulle jää vähän sekava olo. **1.e7!** (uhkaa 2.e8D/Le6+/Tf4) johtaa daaminuhrausten yhdistämään muunnelmistoon: 1.- Ke4 2.Dd6 Lxd6 3.Te3+ Kd5/Kf4 4.Le6/fxg3#; 1.- f5 2.Dxe5+ Kxe5 3.Txf5+ Kd6/Ke4 4.Lc5/f3#. Kameleontit; ihan yhtä tarkkoja toistoja eivät ole muunnelmalla 1.- Rxe7 2.Tf4 Lxb8 3.Td4+ Ke5 4.f4# ja 1.- Lxb8 2.Td3+ Ke5 3.Lxb8+ Ke4 4.f3#. Weenink katsoo, että täydellisen monotonian rikkomisen on vain hyvästä. Vähemmän tärkeitä siirrot on taas jätetty kirjoittamatta.

Heathcoten itsematit ovat vähälukuiset, mutta tekevät minuun alkusyntyisen vaikutuksen. Näen ne selvinä edelläkävijöinä Vukota Nikoletićin itsemateille, samankaltainen mutkikas muunnelmien yhteisö jota sanoisin impressionistiseksi, koska selvästi sanaistettavaa koherenssia on vaikea löytää.

21)

1. palk. *Norwich Mercury*
1908–10

i#3

14+10

22)

1. palk. *Natal Mercury* 1921

i#3

8+13

23)

1. palk. *Norwich Mercury*
1908–10

i#4

10+7

Sikäli niillä on yhteys böömiläisyyteen, jonka myös katsotaan perustuvan ennen kaikkea tunteeseen. **21** alkaa **1.Ld6!** uhaten 2.Rh6+ Kf6 3.Dxc3+ Rxc3#, jolloin 1.- Te3 2.Dxe4+ Lxe4/ Texe4/Tfxe4 3.Kc4+/Rd4+/g4+ Ld5/Txd4/Txg4# jakautuu, muut 1.- Txh4 2.Rd4+ Kg5 3.Ke6+ Rc5#, 1.- Tf3 2.Dxf3+ Lxf3 3.Kc6+ Rc5#. Aina ilahduttaa, kun valkean ja mustan kolmansiä siirtoja on mahdollisimman monia. Vanhojen tuomioiden lukeminen olisi opettavaista; tässä valkean upseerien keskimääräistä aktiivisuutta valitellaan, mutta erityisesti 1.- Tbl:n jälkeisen muunnelman menettämistä (oletan että se on 2.Kc6+ Txb5 3.Dxb5+ Rc5#). Tosiaan, laatiessa kannattaisi nykyisinkin miettiä uhkaa torjumattomia siirtoja, saisiko ne muunnelmiksi.

22:ssa **1.Td2!** (2.Rd4+ cxd4+ 3.Dd5+ Dxd5#) antaa 1.- Da4/b4 2.Dd5+ De4 3.Kg5+ Rxf7#, 1.- Rc2 2.Td3+ Re3+ 3.Ke5 Rxf7#, 1.- Rxf7 2.Dxc3+ Dxc3 3.Td3+ Dxd3# ja 1.- Rg6 2.Df4+ Rxf4 3.Rd4+ cxd4#. Erityytilisen **23**:n alkusiirto on onnistunut myös, **1.Tb3!** uhaten 2.Ld5 Lb5/c4 3.Te2+ Lxe2 4.Dd8+ Kxd8#. Pienkorotukset 1.- Lb5 2.d8R+ Ld7 3.Rc6+ bxc6 4.Dxd7+ Kxd7# ja 1.-Lxc4 2.Te2+ Lxe2 3.d8L+ Ke6+ 4.Dd6+ Lxd6# jatkuvat 2.- Le6 3.Tb5 ja 4.Dd8+.

Velimirovićin/Valtosen ensyklopediasta löytyy minulle tuntematon Heathcote–teema: alkusiirto itsekiinnittää epäsuorasti valkean nappulan, joka uhkaa silti mattia. Puolustus päästää sen epäsuorasti. **24**: **1.Rc7!** (2.Db5#) Rbc5/Rdc5/Lc5 2.Da2/Dc4/Dxd7#.

Lopuksi viisisiirtoinen menestys, lienee yhden varhaisen demonstraatiokuusisiirtoisen ohella ainoa merikäärme. **1.De2!** uhkaa kuudesti. Duaalittomat jatkot ovat 1.- Dxe2 2.Rg7 Lxg7 3.exd6+ Kxe6 4.Rc7+ Kxe5 5.exf4#; sen pari 1.- Rxb5+ 2.Dxb5 Dxb5 3.exf6+ Kxe6 4.Rg7+ Kxe5 5.exd4#;

24)

Eco degli Scacchi 1916

2#

5+9

25)

1. palk. BCF 1940



5#

11+12

ja söpöin matti 1.- Txx5 2.Dg4 Lxe5 3.Tde8+ Rxe8 4.Tf7+ Kd8 5.e7#.

Tämä on melko hämmästyttävää: eikö vK:ta voi shakkailla? Kyllä, mutta valkean nappulat ajautuvat kuin huomaamatta apuun

Antti Parkkinen:

Peiliapupatteja

Aloitin laatijanurani joitakin vuosia sitten laatimalla apupatteja. En tiedä tarkalleen, miksi kiinnostuin juuri tuosta melko harvinaisesta tehtävyytyypistä. Johtuukohan se rauhaa rakastavasta luonteestani vai siitä, että jotenkin vain viehätyn siitä ajatuksesta, että kuninkaan patitus voi olla yhtä kaunista ja kiehtovaa kuin matin tekeminen? Onhan tässäkin tapauksessa saatava pidetyksi kaikki kuninkaan viereiset ruudut, ja lisäksi on vielä esitettävä mustan muiden mahdollisten nappuloiden liikkuminen, mikä ei matinteossa ole ollenkaan välttämätöntä.

Kuninkaan tekeminen liikuntakyvyytömmäksi onnistuu melko vaatimattomin välinein. Kuningatar voi yksin ottaa viisi ruutua kuninkaan ympäriltä, torni neljä ruutua, jos se sijaitsee kuninkaan vieressä viistorivillä. Kuningas saa pidetyksi kolme ruutua kerrallaan, ratsu, lähetti tai sotilas korkeintaan kaksi. Muiden nappuloiden patittamiseen on oikeastaan vain kaksi keinoa: niiden kiinnittäminen tai niiden vangitseminen muiden nappuloiden muodostamaan rykelmään. Esimerkiksi torni, jonka edessä, takana ja molemmilla sivuilla on oma nappula, ei voi liikkua. Kuningattarenkin voi vangita, vähimmillä nappuloilla tämä onnistuu laudan nurkassa tai reunassa.

Kiinnityksiä voi olla monta. Onnistuneina voi pitää varsinkin sellaisia tehtäviä, joissa kiinnitettävät nappulat siirtyvät kiinnitysrutuihinsa kaukaa laidan toiselta puolelta kriittisen ruudun ylitse. Laatijan on hyvä muistaa, että tornia ei voi kiinnittää toinen torni eikä lähettiä toinen lähetti.

muunnelmissa 1.- Dxe2 2.Rg7 Rxb5+ 3.Kb7 Lxe5 4.Tf7+ Kxd8 5.Td7# tai 3.- Rc5+ 4.bxc5; samoin 1.- Txx5 2.Dg4 Rxb5+ 3.Kb7 Lxe5 4.Tf7+ Kxd8 5.Dg8# tai 3.- Rc5+ 4.bxc5.

Kuningatarta ei voi kiinnittää ollenkaan, ja kuningattarella tornin vain viistorivillä. Tornilla voi kiinnittää lähetin tai ratsun, lähettillä tornin tai ratsun. Kuningatar tietenkin suoriutuu näistä kiinnityksistä myös, mutta jos torni tai lähetti ajaa saman asian, niin kuningatar on turhan epätaloudellinen nappula käytettäväksi tällaisissa tilanteissa.

Julkaisin *Tehtäväniekassa* ja ruotsalaisen Springaren-lehden numeroissa muutamia kymmeniä apupatteja joitakin vuosia sitten. Sitten siirryin apumatteihin ja olen alkanut kokeilla myös satunappuloiden käyttöä. Varsinkin heinäsiirkkojen ja kamelien hyppiminen ja loikkiminen miellyttää esteettistä silmääni. Apumatteihin olen saanut niitä ujutetuksi vain rajoitetusti, tässä valikoimassa niitä on vain yksi, numero 22, jossa seikkaillee myös yksi heinäsiirikka. Muidenkin satunappuloiden mukaanoton pitäisi tietysti olla mahdollista. Esimerkiksi ratsuhan on sellainen nappula, joka voidaan paitsi kiinnittää, myös blokata. Ratsun tekemiseen liikkumatomaksi nurkassa tarvitaan vain kaksi omaa nappulaa. Sama koskee kamelia. Lähetin vangitseminen nurkkaan on kyllä vieläkin helpompaa. Ei tarvitse kuin tukkia viereinen ruutu viistorivillä omalla nappulalla siten, ettei sekään pääse liikkumaan. Jos ruudussa g1 on jokin nappula, musta tai valkea, hl-ruudussa olevan mustan lähetin siirtyminen voidaan estää esimerkiksi mustalla sotilaalla. Ei se tämän monimutkaisempaa ole.

Muutenkin olen viehätynyt yksinkertaisiin, taloudellisiin ja vähänappulaisiin asemiin. Tämä johtuu myös siitä, että taitoni

laatimisen vaikeassa lajissa ovat edelleenkin suhteellisen vaatimattomat, ja omat kyyni eivät yleensä riitä kovin monimutkaisten asemien luomiseen. Tässä jutussa esiteltävät tehtävät on kuitenkin tarkoitettu ihan varta vasten mahdollisimman yksinkertaisiksi ja selkeiksi, asemiltaan mahdollisimman taloudellisiksi. Laadin suurimman osan niistä jo muutamia vuosia sitten, mutta ne ovat jääneet julkaisematta lähinnä laiskuuden vuoksi. Lupasin aikoinaan kirjoittaa niistä artikkelin ranskalaiseen *Phénix*-lehteen, mutta asia on jäänyt hautumaan ja hautumaan, enkä vain ole saanut aloitetuksi jutun kirjoittamista ennen kuin nyt. Saamattomuus tässä asiassa on harmittanut jo pitkään, mutta nyt iski äkillinen tarmonpuuska, ja päätin vihdoinkin korjata tilanteen.

Kaikissa kohta näytettävissä tehtävissä on loppuasemassa peilipatti, mikä siis tarkoittaa sitä, että kaikki mustan kuninkaan vieressä olevat ruudut ovat tyhjiä. Niissä ei ole omia eikä vieraita nappuloita, vaan kaikki ruudut ovat valkean nappuloiden pitämiä. Mustan muut nappulat voivat olla kiinnitettyjä tai blokattuja, yleensä joko tai. Joskus kiinnitetty nappula voi olla blokaamassa toisen nappulan kulkureittiä, eli yhdellä nappulalla voi loppuasemassa olla kaksikin funktiota.

Kaikissa tehtävissä on lisäksi vielä se ominaisuus, että niissä ei ole lyöntejä. Sarjan ensimmäisessä tehtävässä lyödään yksi valkea sotilas, mutta kaikki mustan nappulat pysyvät laudalla koko ratkaisun ajan. Tämän tietäminen varmasti helpottaa ratkaisemista, vaikka olen kyllä huomannut, että apupattien ratkaiseminen ei aina ole helppoa kokeneillekaan ratkaisijoille. Tällaisten tehtävien logiikka poikkeaa muista tehtävätyypeistä, ja pattikuvan löytäminen voi olla tuskan takana, varsinkin jos musta kuningas liikkuu alkuasemastaan ratkaisun kuluessa ja mattiruudun sijaintia pitää kovasti arvailla. Joissakin asemissa pitää myös osata korottaa sotilas oikeanlaiseksi upseeriksi. Tuon

valinnan ei kuitenkaan pitäisi olla kovin vaikeaa, kunhan ymmärtää, minkälaiseen tehtävään tuota nappulaa tarvitaan. Onko se valkea upseeri, joka pitää ruutuja kuninkaan ympäriltä, vai kiinnittääkö se jonkin mustan nappulan? Onko se musta upseeri, joka kiinnitetään tai piilotetaan toisten mustien nappuloiden taakse?

Nyt sitten itse tehtäviin. Kaikki 22 ovat aiemmin julkaisemattomia. Mitään kovin syvällistä strategiaa niistä ei kannata etsiä. Tarkoituksena on lähinnä ollut tutkia, millaisia peilipatteja on mahdollisuus saada aikaan ilman lyöntejä. On kuitenkin melko yllättävää, että alkuasemasta, jossa mustalla voi olla jopa kymmeniä mahdollisia siirtoja, voidaan muutamassa siirrosta saada aikaan pattitilanne.

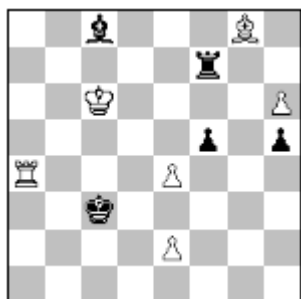
Toivomuksenani on, että joku muikin innostuu apupateista tutustuttuaan näihin tehtäviin. Tässäkin tehtävätyypissä lienee yhä runsaasti tutkimattomia teitä ja polkuja. Tervetuloa vaeltamaan!

Haluan myös kiittää Hannu Harkolaa, Henry Tanneria ja Jorma Paavilaista avusta tehtävien tarkistamisessa ja pienessä parantelussa. Siitä on ollut paljon hyötyä ja iloa. Henry työsti ja hioi varsinkin tehtävää numero 21.

P.S. Teen paljon yhteistyötä ranskalaisen ystäväni Sébastien Lucen kanssa. Hän on hyvin tuottelias ja monipuolinen laatija, joka keksii jatkuvasti uusia ideoita varsinkin erilaisten satutehtävien alueella. Olemme myös julkaisseet joitakin yhteistehtäviä. Sébastien on usein parannellut löytämiäni ideanpoikasia ja jalostanut niitä raffinoitumpaan muotoon. Kun aikoinaan näytin hänelle nämä peiliapupattini, hänkin innostui asiasta ja laati pari vastaavanlaista tehtävää, jotka esitän omien tehtävieni jälkeen (numerot 23 ja 24). Näiden tehtävien konstruktio on hyvin samanlainen, vain kiinnitettävät nappulat vaihtuvat. Ensimmäisessä ne ovat torni ja lähetti, toisessa kaksi ratsua.

Tehtävät 1–22 ovat Antti Parkkisen ensipainoksia

1.



a=4

6+5

2.



a=4

7+6

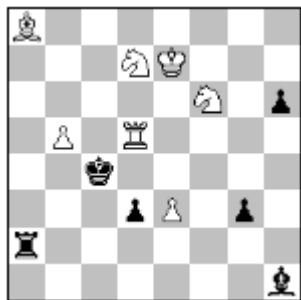
3.



a=4

6+6

4.



a=4

7+6

5.



a=4

7+5

6.



a=4

5+5

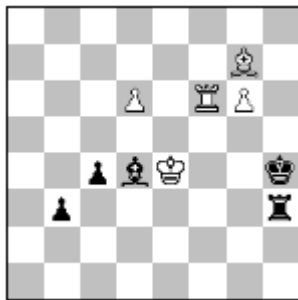
7.



a=4

7+9

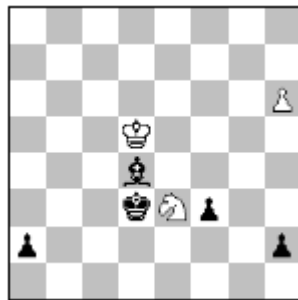
8.



a=4

5+5

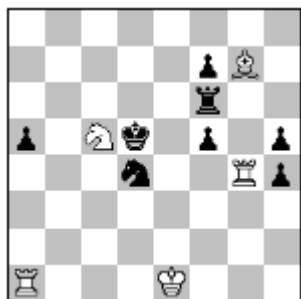
9.



a=4

3+5

10.



a=4

5+8

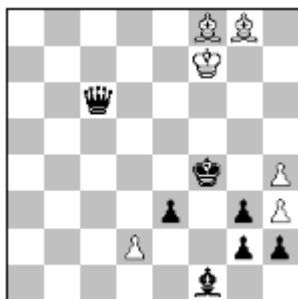
11.



a=4

6+5

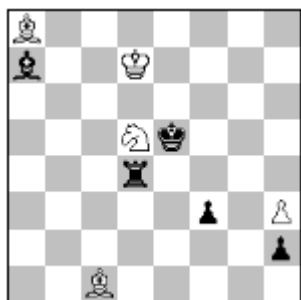
12.



a=4½

6+7

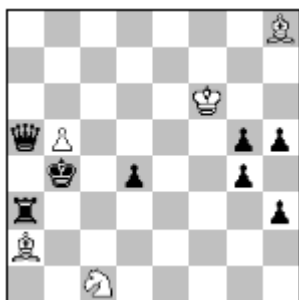
13.



a=4½

5+5

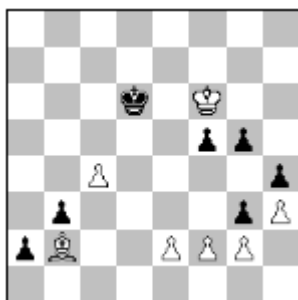
14.



a=5

5+8

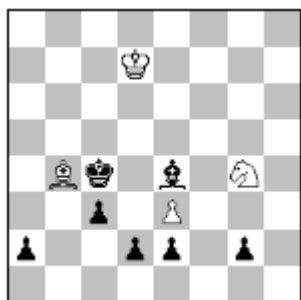
15.



a=5

7+7

16.



a=5

4+7

17.



a=5

5+8

18.



a=5

5+6

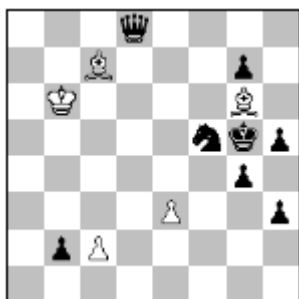
19.



a=5

7+8

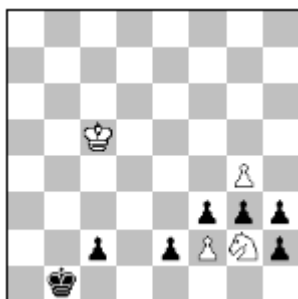
20.



a=5½

5+8

21.



a=6

4+7

23.

Sébastien Luce

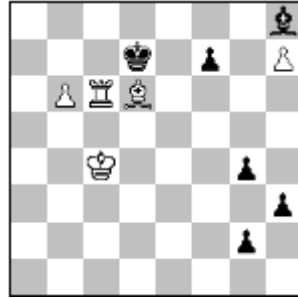
Problem Paradise 74 4/2016

22.



a=4

6+5



a=4

5+6

24.

Sébastien Luce

ensipainos



a=4

5+5

Peiliapupattien ratkaisut

- 1) 1.fxe4 h7 2.e3 Th4 3.Lg4 h8D+ 4.Kc4 Db2=
- 2) 1.f5 Le6 2.f4 Tb8 3.Td5 h8D+ 4.Kb3 Da1=
- 3) 1.Te6 Tg4 2.Re4 Kb3 3.Kd3 Ka4 4.Kc4 Td1=
- 4) 1.Le4 Th5 2.Lf5 Lh1 3.Tg2 Re4 4.Kd5 Rd2=
- 5) 1.Rf6 Tg4 2.Re4 Kd5 3.Re6 Kc6 4.Kc4 Rc1=
- 6) 1.Le1 Lh2 2.Lh4 g4 3.Rg3 Ke7 4.Ke5 e3=
- 7) 1.Tg3 Th4 2.Lg4 Lg1 3.Tf2 Lb1 4.Kd4 Kd6=
- 8) 1.Kg5 Tf1 2.Lf2 Lb2 3.Tc3 g7 4.Kf6 g8D=
- 9) 1.a1T h7 2.Th1 Rf1 3.Lg1 h8D 4.f2 Db2=
- 10) 1.Kc4 0-0-0 2.Kc3 Th1 3.Rf3 Ta4 4.f4 Th3=
- 11) 1.- Lh2 2.h3 d6 3.Kc6 Lg8 4.Tf7 d7 5.Kd5 d8R=
- 12) 1.- Lc5 2.e2 Lf2 3.g1T Le1 4.Dh1 Kf6 5.g2 Ld5=
- 13) 1.- Ke7 2.Td2 Re3 3.Kf4 Rf1 4.Lg1 Kf6

5.f2 Lh1=

- 14) 1.Kc5 Ke7 2.De1+ Le5 3.Dh4 Lh2 4.Tg3 Kd8 5.Kd6 Rd3=
- 15) 1.a1T Kf7 2.Ta4 Ke8 3.Ke6 c5 4.Tg4 e4 5.f4 f3=
- 16) 1.g1T Rf2 2.Ta1 Rd3 3.d1L Rc1 4.Lb1 Kc6 5.c2 Le1=
- 17) 1.Re2 b3 2.Kd4 Kd6 3.Th1 Ld8 4.Rg1 La5 5.e2 Le1=
- 18) 1.Th4 Re5 2.Lh3 Rf3 3.g4 Rg1 4.Ke5 Lc7+ 5.Ke4 Lg3=
- 19) 1.e3 Lb8 2.Tc7 Kg6 3.Kd6 Th5 4.Lg5 c5+ 5.Ke5 La2=
- 20) 1.- Kc6 2.Kf6 Lh2 3.Rg3 c4 4.Ke5 Lb1 5.Dh4 Kd7 6.g5 Ke7=
- 21) 1.b1T e8L 2.Th1 Lb5 3.e1L Le2 4.f1T Ld1 5.Lg1 Lc5 6.f2 Kd6=
- 22) 1.g6 La1 2.Tb2 Hh7 3.Ke5 Kd7 4.h2 Lh1=
- 23) 1.g1T Lh2 2.Tg3 Th6 3.Lf6 h8D 4.Kd6 De8=
- 24) 1.h4 Lh3 2.Rg4 Ta6 3.Rb6 a8D 4.Ke6 Dd8=



ENSIPAINOKSET – ORIGINALS

Tällä palstalla julkaistavat ensipainokset ottavat osaa lehden vuosikilpailuihin. Laatioita pyydetään lähettämään tehtäviään osastojen toimittajille: mattitehtävät Kari Valtoselle, lopputehtävät Joose Norrille, apumattit Harry Fougiaxisille, ja itsematit sekä satushakki- ja retrotehtävät Johan Beijelle. Tehtäviin liittyvät kommentit Janne Syväniemelle (janne.syvaniemi@kolumbus.fi).

Suurissa mateissa (n#) ja itsemateissa (i#n) kuvion alla oleva **h** tarkoittaa temaattista houkutusta, **e** esipeliä (= jos musta olisi siirtovuorossa). Apumateissa vaihdelma ilmaistaan asteriskilla, esim. a#2*.

Originals published in this section are eligible for the informal tournaments of the magazine. Composers are requested to send their original compositions to the editors: direct mates to Kari Valtonen; studies to Joose Norri; helpmates to Harry Fougiaxis, and selfmates, fairies and retros to Johan Beije. All comments related to the problems should be sent to Janne Syväniemi (janne.syvaniemi@kolumbus.fi).

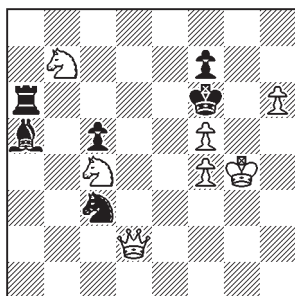
*In direct mates (n#) and selfmates (i#n) **h** under the diagram means a thematic try, while **e** means setplay. In helpmates setplay is indicated by an asterisk, e.g. a#2* (=help-mate in two with setplay).*

Piece abbreviations are: K = King, D = Queen, T = Rook, L = Bishop, R = Knight.

MATTITEHTÄVÄT – DIRECT MATES

Kari Valtonen, Simolankatu 4 C 78, FI-33270 Tampere, Finland (karivaltonen83@gmail.com)
 Tuomarit – Judges: 2# 2020–2021: **Marjan Kovačević**, 3# 2020–2021: **Janne Syväniemi**,
 n# 2020–2021: **Jorma Paavilainen**

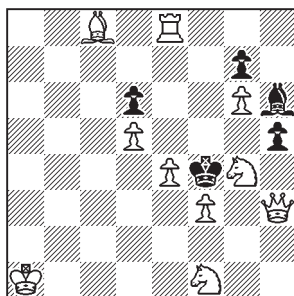
4977. Ismo Tompuri
Hamina



2#

7+6

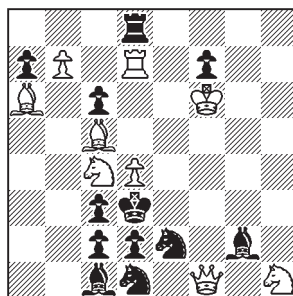
4978. Kari Valtonen
Tampere



2#

10+5

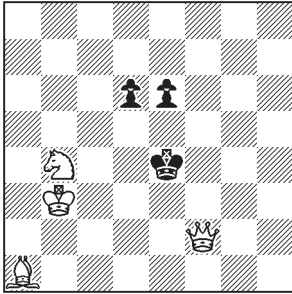
4979. Udo Degener
GER



2#

9+12

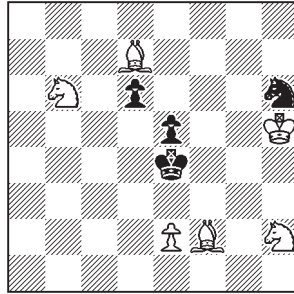
4980. Abdelaziz Onkoud
MAR



3#

4+3

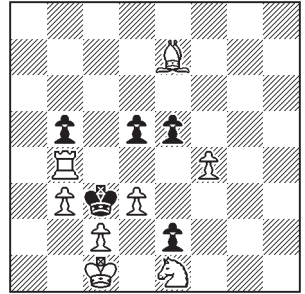
4981. Petrašin Petrašinović
SRB



3#

6+4

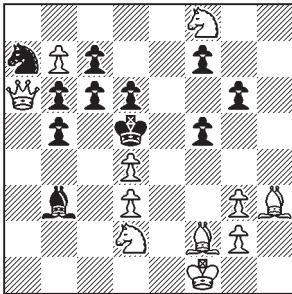
4982. Ismo Tompuri
Hamina



3#

8+5

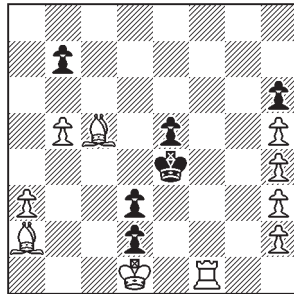
4983. Ismo Tompuri
Hamina



3#

11+11

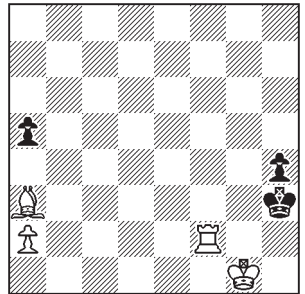
4984. Paavo Tikka
Espoo



5#

10+6

4985. Jorma Pitkänen
Lahti



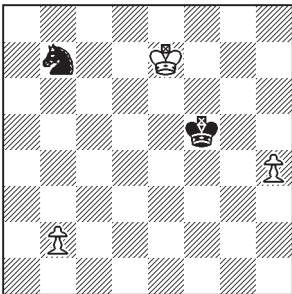
10#

4+3

LOPPUTEHTÄVÄT – STUDIES

Joose Norri (tnchessendgamestudies@gmail.com) Tuomari – Judge: 2020-21: Amatzia Avni

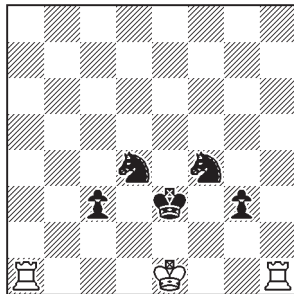
4986. Udo Degener
GER



voitto (+)

3+2

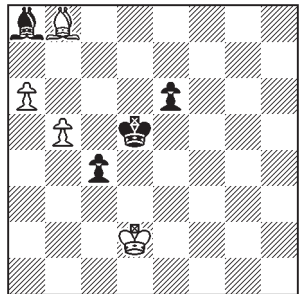
4987. Peter S. Krug &
Mario G. Garcia
AUT/ARG



tasapeli (=)

3+5

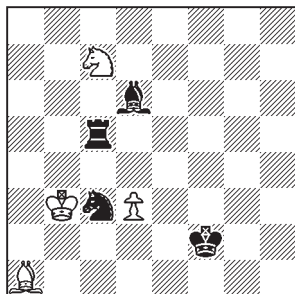
4988. Paavo Tikka
Espoo



voitto (+)

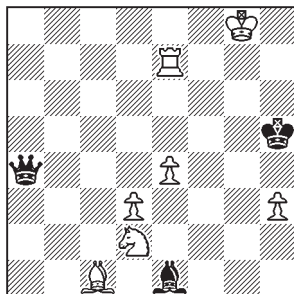
4+4

4989. David Gurgenzidze
GEO



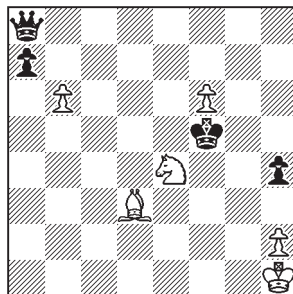
tasapeli (=) 4+4

4990. Pavel Arestov
RUS



voitto (+) 7+3

4991. Jan Hannelius
2. kum Suomen Shakki
1953–57 (7/1953)
korjaus Paavo Tikka



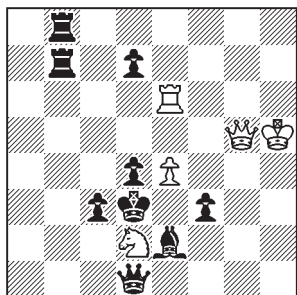
tasapeli (=) 6+4

APUMATIT – HELPMATES

Harry Fougiaxis, Delvinou 4 GR-11363 Athens, Greece (loyaldragon@gmail.com)

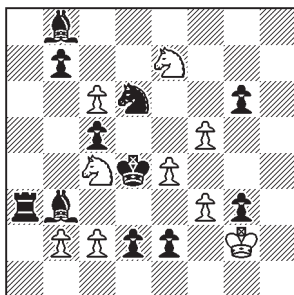
Tuomarit – Judges: a#2-3/h#2-3 2019-20: Vitali Medintsev, a#n/h#n 2019-20: Marko Klasinc

4992. Christer Jonsson
SWE



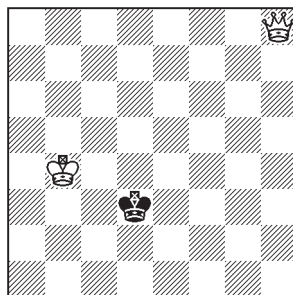
a#2 3.1.1.1 5+9

4993. Mykola Vasjutško &
Mykola Tšernjavskyi
UKR



a#2 2.1.1.1.b) Re7→h5 9+11

4994. Paavo Tikka
Espoo



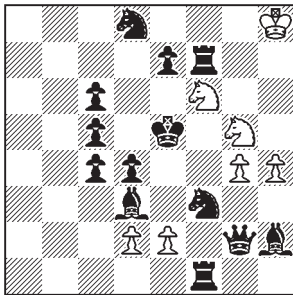
a#2 b) Dh8→h7 2+1
c) Dh8→h6 d) Dh8→h5
e) Dh8→h4 f) Dh8→h3

Aleksei Ugnivenko 80 JT

Ukrainan tehtävähdistyksen julistama apumattikilpailu on kolmessa ryhmässä, a#2, a#3 ja a#4. Kaikissa vapaa teema.

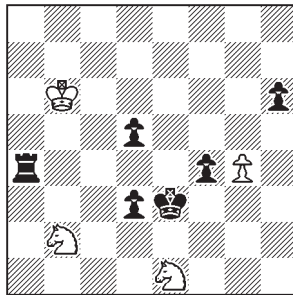
Tuomari on Anatoli Mitjushin, tehtävät sähköpostilla viimeistään 18.11.2020: glorytoua@i.ua

4995. Mykola Vasjutško & Mykola Tšernjavskyi
UKR



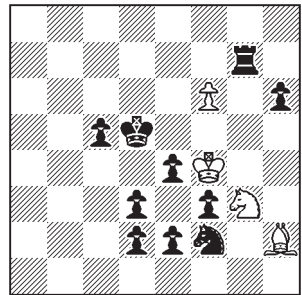
a#2 b) h4→f5 7+13
c) h4→e6 d) h4→c3

4996. Valeri Barsukov
RUS



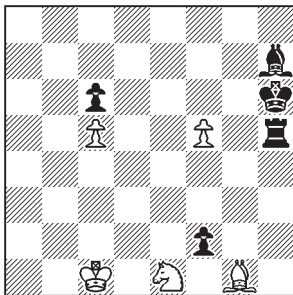
a#2½ 2.1.1... 4+6

4997. Udo Degener & Mirko Degenkolbe
GER



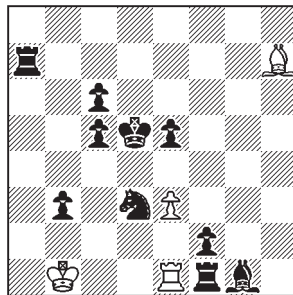
a#2½ 2.1.1... 4+10

4998. Christer Jonsson
SWE



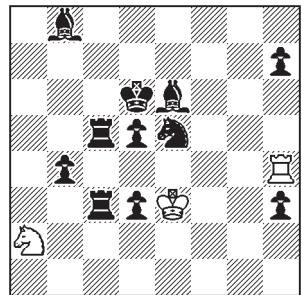
a#3 2.1.1... 5+5

4999. Christopher Jones
GBR



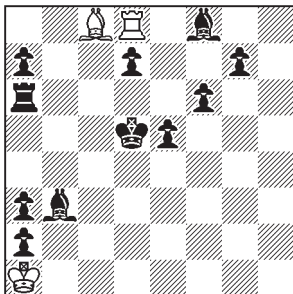
a#3 2.1.1... 4+10

5000. Aleksei Ivunin & Aleksandr Pankratjev
RUS



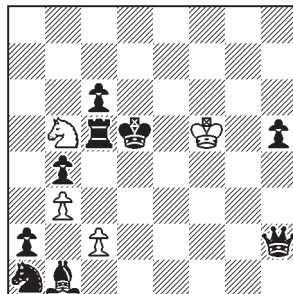
a#3 4.1.1... 3+11

5001. Aleksei Ivunin & Aleksandr Pankratjev
RUS



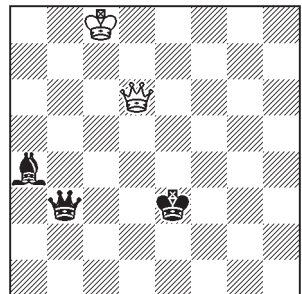
a#3 4.1.1... 3+11

5002. Valeri Barsukov
RUS



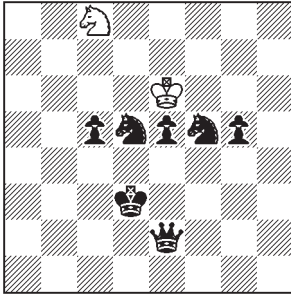
a#3½ 2.1.1... 4+9

5003. Ivan Brjuhanov
UKR



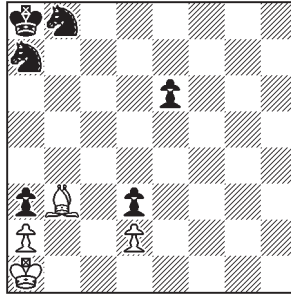
a#3½ b) Db3→b5 2+3

5004. Mykola Vasjutško
UKR



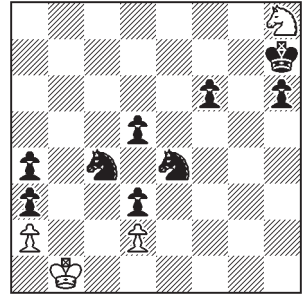
a#4 2.1.1... 2+7

5005. Jorma Pitkänen
Lahti



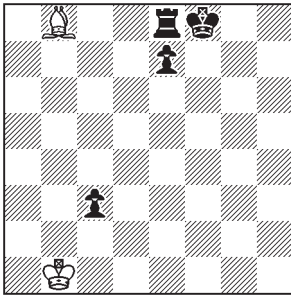
a#6½ b) e6→d5, h#7 4+6

5006. Jorma Pitkänen
Lahti



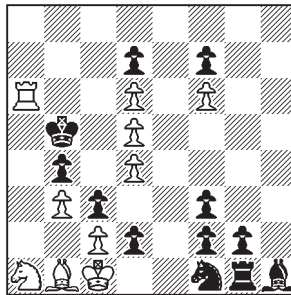
a#6½ b) Re4→g8 4+9

5007. Torsten Linß
GER



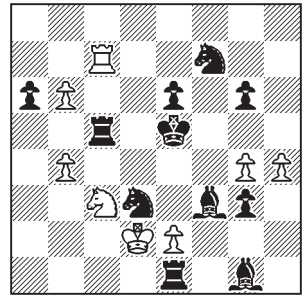
a#8 2+4

5008. Udo Degener &
Mirko Degenkolbe
GER



a#22½ 10+12

[A] Venelin Alaikov
Šahmatna Misāl 1983
4. Prize



a#2 4.1.1.1 8+11

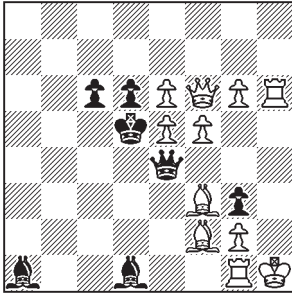
ITSEMATIT – SELFMATES

Johan Beije, Novemberstraat 61; 1335 EZ Almere, Nederland (johan.beije@outlook.com)
Tuomari – Judge: 2020–2021: Sergei Smotrov

There are two interesting tries in Anatoly's reflexmate. Promotions are prominent in Tarmo's s#4. Jorma has a well-hidden en passant in his nine-mover. There is a lot of black play in Anatoly's second contribution. Alexandr has the hardest nut to crack! The last original is again from Jorma, showing an almost straight walk of the bK to guard his pawn in the mate. All problems are C+.

Anatolin pakkomatissa on kaksi kiinnostavaa houkutusta. Tarmon nelisiirtoisessa korotukset ovat vahvasti esillä. Jorman yhdeksänsiirtoisessa esiintyy hyvin kätketty ohestalyönti. Anatolin toisessa ensipainoksessa on paljon mustaa peliä. Vaikein ratkaistava on Aleksandrin tehtävä. Viimeisin tehtävä on taas Jormalta, lähes suora mustan kuninkaan marssi suojelemaan matin tekvää sotilasta. Kaikki tehtävät ovat konetarkastettuja.

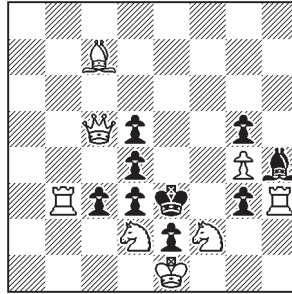
5009. Anatoli Stjopotškin
RUS



r#2 hh

11+7

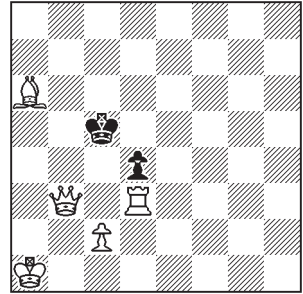
5010. Tarmo Palin
Nokia



i#4

8+9

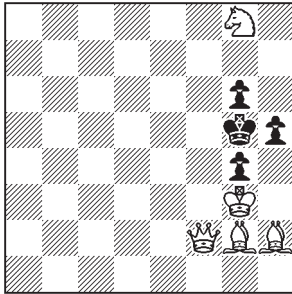
5011. Jorma Pitkänen
Lahti



i#9

5+2

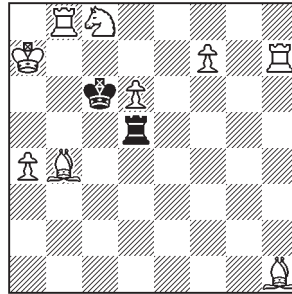
5012. Anatoli Stjopotškin
RUS



i#10

5+4

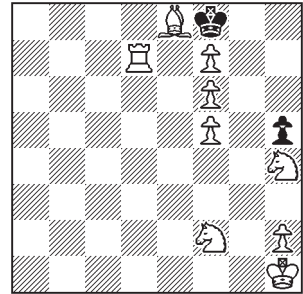
5013. Aleksandr Ažusin
RUS



i#10

9+2

5014. Jorma Pitkänen
Lahti



i#11

9+2

SATUSHAKKI JA RETROT – FAIRIES AND RETROS





Johan Beije, Novemberstraat 61; 1335 EZ Almere, Nederland (johan.beije@outlook.com)
Tuomari – Judge: 2020–2021: **Torsten Linß**

We welcome three new composers to this column. The first is Paavo Tikka with a contribution in which try-play is to the fore. James's #3 has some serious content worthy of close study. L'ubos is fine-tuning his 4924, published in TN 1/2020. Pierre shows us a nice AUW, try to find out how he did it! Where Pierre is there is also Sébastien Luce, our second newcomer. Like Pierre, Sébastien is a fairy helpmate specialist. We have three originals by Sébastien in this column and there are more to come in next issue! Sébastien used several types of grasshoppers. Jorma

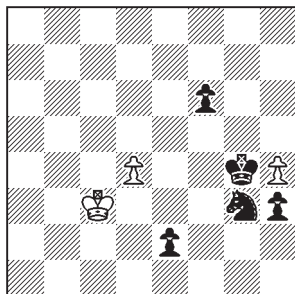
Palstallamme esiintyy kolme uutta laatijaa. Yksi heistä on Paavo Tikka, jonka tehtävässä houkutukset ovat pääosassa. Jamesin kolmi-siirtoisen mielenkiintoista sisältöä kannattaa tutkia. L'ubos hienosäätää tehtävänsä 4924, TN 1/2020. Pierre esittää meille hienon täyskorotuksen, yritä keksiä kuinka hän sen toteutti! Missä Pierre, siellä myös Sébastien Luce, toinen uusista tulokkaistamme. Kuten Pierre, myös Sébastien on satuapumattien spesialisti. Julkaisemme nyt kolme hänen tehtävänsä ja lisää on tulossa seuraavassa lehdessä. Sébastien käytti useantyyppisiä

continues his project with reciprocal help-mates. Something went wrong with Jorma's 4971, TN 2/2020, and we have a correction in this column. Our third newcomer is Alexandr Yeltsov with a not too difficult series stalemate. All problems are C+.

heinäsirkkoja. Jorma jatkaa resiprookkisten apumattien projektiaan. Jotain meni pieleen Jorman tehtävässä 4971 (TN 2/2020), julkaisemme tehtävän oikean muodon. Kolmas uusi tulokas on Aleksandr Jeltsov, jonka sarjasiirtoinen patti ei liene vaikea ratkaistava. Kaikki tehtävät ovat konetarkastettuja.

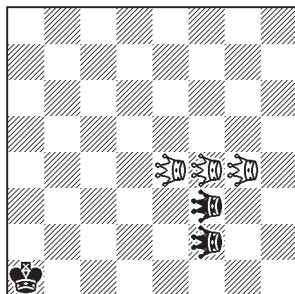
	Satunappula	Lyh.	Selitys	Fairy piece	Abbr.	Explanation
	Ruusuu	RO	(1,2) Kahdeksankulmainen ratsu (jatkaa ratsun siirtosarjaa ympyränmuotoisella radalla esim. b2-d1-f2-g4-f6-d7-b6-a4-b2)	Rose	RO	(1,2) Octagonal Rider (extends the move of the Knight on a circular path for ex. b2-d1-f2-g4-f6-d7-b6-a4-b2)
	Heinäsiirkka	H	Liikkuu daamin linjoja pitkin ja hyppää toisen nappulan (mustan tai valkoisen) yli laskeutuen välittömästi nappulan taakse. Tulorudussa voi tapahtua lyönti. Ei vaikutusta ylihyppätyyn nappulaan.	Grasshopper	G	Moves along Q-lines over another unit of either color to the square immediately beyond that unit. A capture may be made on arrival, but the hurdle is not affected
	Kaksoisheinäsiirkka	DH	Tekee lyömättömän heinäsiirkkasiirron, jonka jälkeen tekee toisen heinäsiirkkasiirron.	Double Grasshopper	DG	Makes a Grasshopper move without capturing, then makes a 2nd Grasshopper move.
	Bul heinäsiirkka	BH	Liikkuu kuin heinäsiirkka, mutta ylihyppättävän nappulan on myös tehtävä lyömättömän heinäsiirkkan siirto (siirto on laitton, jos tätä ei voi tehdä).	Bul Grasshopper	BG	Plays like a Grasshopper, but the hurdle has also to make a Grasshopper move without capturing (the move is illegal if it cannot do it).

5018. Pierre Tritten
FRA



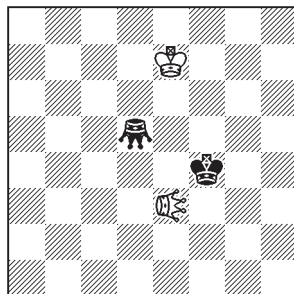
a#2 3+5
Kuskuskirke/
Circe Couscous

5019. Sébastien Luce
FRA
Omistus Pierre Tritten ja
Suomen Tehtäväniekka



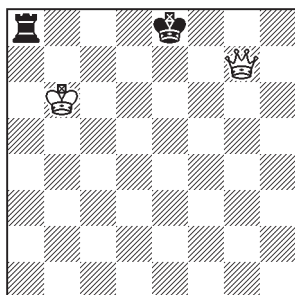
a#4 3+3
kaksoisheinäsirkat/
Double Grasshoppers
b) Ka1→h1 c) Ka1→h8
d) Ka1→a8 ja kaikki DT:t
1 ruutu luoteeseen / and all
DG h1-g2 (the DG moving 1
square diagonal)

5020. Sébastien Luce
FRA



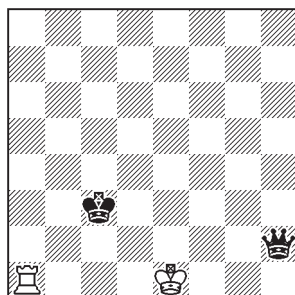
a#4½ 2.1... 2+2
Bul heinäsiirikka/
Bul Grasshopper d5
kontraheinäsirkka/
Contra Grasshopper e3

5021. Jorma Pitkänen
Lahti



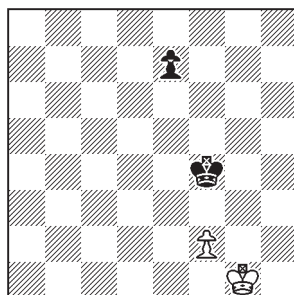
ra=3 2+2
b) +mRe7, ra#3 (2+3)
vastavuoroinen/*Reciprocal*

5022. Jorma Pitkänen
Lahti



ra=3½ 2+2
b) +mRh5, ra#4½ (2+3)
vastavuoroinen/*Reciprocal*

5023. Jorma Pitkänen
Lahti



ra=8½ 2+2
vastavuoroinen/*Reciprocal*

Kotimaisia laadintakilpailuja

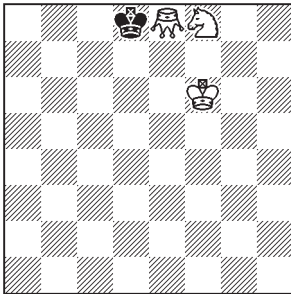
Kenneth Solja 64 JT, laadinta-aika päättyy
31.12.2020

Jorma Pitkänen 80 JT, laadinta-aika päättyy
7.4.2021

Katso *TN* 2/2020, sivut 83 ja 75!

5024. Sébastien Luce

FRA



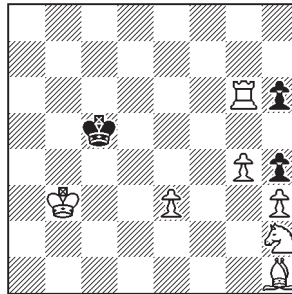
s#9

3+1

Bul heinäsiirkka/
Bul Grasshopper e8

5025. Aleksandr Jeltsov

RUS

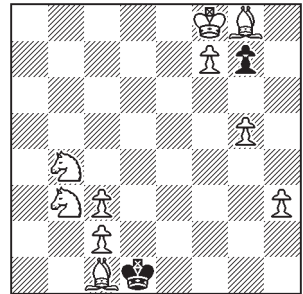


sa=11

7+3

5026. L'ubos Kekely

SVK



sa=31

10+2



ENSIPAINOSTEN RATKAISUT – SOLUTIONS TO ORIGINALS

4977. Tompuri 1.De1? (2.De5/Dh4#) Re4!
1.Rb6! (2.Dd8,Dd6#) 1.- Txb6 2.Dd8# 1.- Lxb6
2.Dd6# 1.- Ke7 2.Dd8# 1.- Rd5 2.Rxd5#.
Normaalit Nowotny-muunnelmat ja kaksi
täyspuolustusta.

4978. Valtonen 1.Dh4! (2.Tf8#, Rh2#, Re5#)
1.- Kxf3 2.Df2# 1.- hxg4 2.Dxg4# 1.- Lg5
2.Dg3#. Ojanen-teemaa, eli yksikään valkean
moniuhkaksista ei toteudu, vaan mustan
puolustussiirot saavat uudet matit.

4979. Degener 1.Df2? (2.Rd6#) 1.- Rb2[e3]
2.D[x]e3# 1.- Rxf2 2.Rxf2# 1.- Rxd4 2.Rxd2#
(Schiffmann) 1.- Ld5! 1.d5! (2.Rd6#) 1.-
Rb2[e3] 2.Rf2# 1.- Lxd5 2.Df5# (Schiffmann)
1.- Ke4 2.Df5#. New idea: shift of Schiffmann
field on the theme-line (d4 to d5) [UD].

4980. Onkoud 1.Rd5! (2.Df4+ Kxd5 3.Dc4#,
2.- Kd3 3.De3#) 1.- Kxd5 2.Dc2 e5 3.Dc4#
1.- e5 2.Df1 Kxd5 3.Dc4# 1.- exd5 2.Ld4
Kd3 3.De3#. Komea alkua miniatyyriillä:
alkusiirossa annetaan kaksi pakoruutua ja
uhrataan upseeri. VD c4:ään kolmea tietä!
(KV) Valkean uhka 2.Df4+ on ns. virtuaali-
uhka, sillä kaikki mustan lailliset siirot
torjuvat sen. (HT)

4981. Petrašinović 1.Rf1/Rf3? Kf4! 1.Kxh6?

(2.Kg5) Kf4! 1.Rg4! (2.Rf6+) 1.- Rg8 2.Kg5
~/Re7,Rh6 3.Lf5#,Rf6# 1.- Rxc4 2.Kxc4 ~
3.Lf5# 1.- d5 2.Rf6+(A) Kf4 3.Rbxd5(B)#
1.- Kf4 2.Rd5+ (B) Ke4 3.Rgf6#(A). Kun
siirto 1.- d5 ei torju uhkaa ja kun se siis ei
ole varsinainen muunnelma, niin kenties
teemakirjaimet pitäisi kirjoittaa jo uhkaan:
1.Rg4! (2.Rf6+(A) Kf4 3.Rbxd5(B)) HT

4982. Tompuri 1.Txb5? e4,exf4 2.La3 Kd4!
1.Td4! (sp.) 1.- e4,exf4 2.Lxf6~/b4 3.Tc4,Txd5#
1.- b4 2.Txd5 e~ 3.Lf6# 1.- Kxd4 2.Kd2 e4/
exf4 3.c3/Rf3# 1.- exd4 2.La3 b4 3.Lb2#.

4983. Tompuri 1.b8D? Rc8! 1.Rxb3? c5!
1.b8R! (sp.) 1.- Rc8 2.Rxc6 Kxc6 3.Da8#
1.- La4 2.Rb1 b4 3.Dc4# 1.- Lc2[d1] 2.Da2+
Lb3 3.Dxb3# 1.- Lc4 2.dxc4+ bxc4 3.Dxc4#
1.- b4 2.Dc4+ Lxc4 3.dxc4# 1.- c5 2.Db7+
Rc6/c6 3.Dxc6/Df7# 1.- f4 2.Re4 b4 3.Rf6#
1.- f6 2.Re4 fxe4 3.Le6# 1.- g5 2.Lxf5 g4
3.Le4#. Toista tusinaa mattisiirotta uhkaukset
mukaanlukien. Peli kaiken kaikkiaan yllättä-
vän yhteneväistä.

4984. Tikka 1.Tf8? b6! 2.Lf7 bxc5 3.? 1.Lg1!
b6 2.Tf2 Ke3 3.Tf8+ Ke4 4.Lf7 Kf5[3] 5.Ld5#
2.- Kd4 3.Tf4+ Kc3 4.Tb4 e4 5.Ld4#. Kaksi
intialaista ratkaisussa ja yksi houkutusessa.

4985. Pitkänen 1.Tg2! a4 2.Le7 a3 3.Lxh4 Kxh4 4.Kh2 Kh5 5.Kh3 Kh6 6.Kh4 Kh7 7.Kh5 Kh8 8.Kg6 Kg8 9.Tf2 Kh8 10.Tf8#. Heikohkoa alkusiirtoa vähän parantane se, että T tekee paluusiirron 9.Tf2.

4986. Degener 1.b4! Ke5 2.h5 Rd6 3.b5 ja a) 3.- Rxb5 4.h6 b) 3.- Kd5 4.b6 Kc6 5.b7 c) 3.- Rc8+4.Kf7 tai d) 3.- Rf5+4.Kd7Rd4 5.b6. Neljä tarkkaa haaraumaa.

4987. Krug & Garcia 1.Ta2! i) g2 ii) 2.Txg2 Rxg2+3.Kf1 Rh4 4.Th2 iii) Rhf3 iv) 5.Th8 v) Re5 vi) 6.Th2 Ke4 7.Th4+ Kd3 8.Th3+ Rdf3 9.Kg2 vii) Kd2 10.Th8 viii) Rd4 11.Kf1 ix) Rc4 x) 12.Th2+Kd3 xi) 13.Th3+Re3+14.Kf2 Rdf5 15.Th1 Kd2 16.Ta1 xii) Rd1+ xiii) 17.Kf3 Rd4+ 18.Ke4!

Hyvin pitkä ainoiden valkeiden siirtojen sarja tasapelimateriaalilla.

i) 1.0-0/0-0-0? Rde2/Rfe2+ häviävät. Yleisesti materiaalilla T vs. 2R+s torni pystyy uhrautumassa sotilaseen tasapeleihin, mutta jää tässä niin ahtaalle että ratsut onnistuvat toimimaan linjakatkoina. Koko ratkaisussa on kyse siitä, onnistuuko se.

ii) 1.- c2 2.Txc2 Rxc2+ 3.Kd1 Kd3 4.Th8! (4.Tg1? Re3+ 5.Ke1 Rfg2; 4.Th7? Re3+ 5.Kc1 Rf5)

iii) 4.Txh4? c2 5.Th3+ Rf3.

iv) 4.- Kd3 5.Th3+ Rhf3 6.Kf2 Kd2 7.Th5/h8. v) 5.Th7? Rc6 6.Kg2 (6.Th1 Kd2 7.Kf2 Rfe5) Re1+ 7.Kf1 c2 – e7:ssä ei ole shakkia, toisin kuin ratkaisussa e8:ssa.

vi) 5.- Rc6 6.Kg2 Re1+ 7.Kf1 Rd3 8.Th2 Rd4 9.Ta2/g2.

vii) 9.Th1? Kd2 10.Th7 Rc4.

viii) 10.Th7? Rd4 11.Kf1 Rf5.

ix) 11.Ta8? Rc4.

x) 11.- Rf5 12.Td8+!

xi) 12.- Kd1 13.Th3 Rf3 14.Kf2 Rce5 15.Th7/h8.

xii) 16.Kf3? Rd4+ 17.Ke4 Re2 18.Ta1 c2 ja Rc3. xiii) 16.- Rd4 17.Ta2+ Rdc2 18.Ta7/a8. 16.- Rc4 17.Kf3 Rb2 18.Ta7/a8.

4988. Tikka .1.Lc7 i) Kc5 ii) 2.b6 Kc6 3.Ld8 iii) e5 4.Kc3 e4 5.Kxc4 e3 6.Kd3 e2 7.Kxe2 Kb5 8.b7 Lxb7 9.axb7 Ka6 10.b8T iv).

i) 1.b6? Kc6 2.Lc7 (2.La7 Lb7 3.axb7 Kxb7 ja teoreettinen tasapeli) Kd7 ja Kc8 tasapeleihin. ii) 1.- e5 häviää esim. 2.La5 e4 3.b6 Kc6 4.Kc2! e3 5.Kc3 e2 6.Kd2 c3+ 7.Kxe2.

iii) 3.Kc3? Kd7 ja Kc8.

iv) 10.b8D patti; 10.b8R+? Kb7 11.Rd7 Kc8.

4989. Gurgenižze 1.Re6 Te5 2.Rg7 Tb5+ 3.Kxc3 Tb1 4.Rf5 La3 5.Rd4 Txa1 6.Rc2 ja a) 6.- Tc1 7.Kd2 Lb2 8.Re3 La3 9.Rc2 Lb2 10.Re3 Kf3 11.Rc4 =; tai b) 6.- Ta2 7.Kb3 Tb2+ 8.Kc3 Ta2 9.Kb3 =.

4990. Arestov 1.Rf3! i) Da2+ ii) 2.Kh8 iii) Da8+ iv) 3.Kg7 v) Lc3+ 4.d4 Lxd4+ 5.Rxd4 Dxe4 6.Re6 Db4 7.Kg8 vi) Db8+ vii) 8.Kf7 viii) Kh4 9.Rg5 Kh5 10.Le3 ix) Db5/Dd6 11.Te6 Dd7+ 12.Kf6 Db5 13.Te5 Dc6+ 14.Kf5 Df3 15.Lf4 Dd3+ 16.Kf6 x) Dd8+ 17.Kg7 Dd7+ 18.Rf7+ Kh4 19.Te3 Dd4+ 20.Re5 Dxf4 21.Rg6+ voittaa.

i) 1.Th7+? Kg6 2.Tg7+ Kh5 3.Rf3 De8+ 4.Kh7 Lh4!

ii) 1.- Da8+ 2.Kg7 Lc3+ 3.d4 Lxd4+ 4.Rxd4 – katso pääjatko.

iii) 2.Kh7? Lg3 3.Tg7 Lf4 4.Lxf4 Dg8+ 5.K/Txg8 patti.

iv) 2.- Da1+ 3.Kh7 Dxc1 4.Te5+; 2.- Ld2 3.Th7+ Kg6 4.Tg7+ Kh5 5.Rxd2 Dc2 6.Rf1 Dxc1 7.Rg3+ Kh4 8.Rf5+ voittaa. 2.- Lg3 3.Th7+ Kg6 4.Tg7+ ja 5.Txg3.

v) 3.Kh7? Lc3 4.d4 Lxd4 5.Rxd4 Dxe4+ 6.Txe4 patti.

vi) 7.Lg5? Dxe7+ 8.Lxe7 patti. 7.Kf8? Kh4 8.Rg5 Kh5 9.Le3 Kg6 =; 7.Kh8? Dc3+ 8.Rg7+ Kg6 9.Te6+ Kf7 =.

vii) 7.- Dxe7 8.Rf4+ ja 9.Rd5/Rg6+.

viii) 8.Rf8? Dg3+.

ix) 10.Ld2? Db5! =. On kieltämättä välillä vaikea hahmottaa syytä, miksi jotkut siirrot toimivat ja toiset eivät; seitsennappulainen tablebase on kuitenkin olemassa.

x) 16.Te4 Dd5+ 17.Te5 Dd3+ on ajanhukkaa.

4991. Hannelius (k. Tikka) 1.b7 i) Dxb7 2.f7 Da8 3.f8D+ Dxf8 4.Rc5+ Kg4 5.Le2+ Kh3 6.Re4 Df4 ii) 7.Rf2+ Dxf2 8.Lg4+ Kxg4 9.h3+ Kg5 patti.

i) 1.f7? axb6 2.f8D+ Dxf8 3.Rc5+ Kg4 4.Le2+

Kh3 5.Re4 Da8 6.Lf3 Da1+.

ii) 6.- Da8 7.Lf3.

Hanneliuksen tehtävä (nr. 30 *Toiset 123*; HHdbIII#42521) 8/1q6/5P1p/p4k2/4N2p/3B4/7P/7K on epäkorrekti: 1.f7 Da8 2.f8D+ Dxf8 3.Rc5+ Kg4 4.Le2+ Kh3 5.Re4 Da8 6.Lf3 Da7 ja nyt laatijan 7.Rf2+ Dxf2 8.Lg4+ Kxg4 9.h3+ ja patti tai John Nunnin kärytys 7.Rf6 Dg7 8.Lc6 a4 9.Ld7+ Dxd7+ 10.Rxd7 a3 11.Rc5.

Pitäisin tätä yhteistehtävänä, mutta niin en katso voivani postuumisti päättää; toisen sotilaan uhraus aluksi on pattitehtävässä aina lisä. Jätämme tuomarin harkintaan samoin kuin kilpailukelpoisuuden (JN).

4992. Jonsson 1.Dxd2 Tb6 2.Kc4 Db5#; 1.Dc2 De3+ 2.dxe3 Td6#; 1.dxe6 Rb3 2.Kxe4 Rc5#. A light-weight cyclic Zilahi with model mates. Two of the white pieces are captured to provide a flight, one is sacrificed to a pawn to open the line of mate (HF).

4993. Vasjutško & Tšernjavskiy a) 1.Rxc4 fxc6 2.Le5 Rf5#; 1.Lxc4 cxb7 2.Te3 Rc6# b) 1.gxf5 Rxd6 2.Ke3 Rxf5#; 1.bxc6 Ra5 2.Ke5 Rxc6#. A pleasant TF-helpmate. In the first pair we have black gate openings followed by square blocks. The captures at B1 cleverly get rid of a piece that would be otherwise superfluous. In the second pair this knight delivers mate after providing flights to the black king. Reciprocal captures of two pairs of pawns are the element unifying the two phases. (HF).

4994. Tikka a) 1.Kc2 Ka3 2.Kb1 Db2# b) 1.Kd2 Kb3 2.Kc1 Dc2# c) 1.Ke2 Kc3 2.Kd1 Dd2# d) 1.Kc2 Ka3 2.Kb1 Dd1# e) 1.Kd2 Kb3 2.Kc1 De1# f) 1.Ke2 Kc3 2.Kd1 Df1#. A material study, but the many repetitions spoil the overall impression (HF).

4995. Vasjutško & Tšernjavskiy a) 1.Kf4 exf3 2.e5 Rh5# b) 1.Kxf6 exd3 2.Le5 Re4# c) 1.Kd6 e4 2.Re5 Re8# d) 1.dxc3 Rxf7+ 2.Kd4 e3#. The composers probably tried to show the exquisite task of Albino, black K-star and four pieces playing to the initial bK square, pity they succeeded only partially. To the best

of my knowledge, this complex has not been realized yet in a satisfactory setting. There is a classic early work by Alaikov in 4 solutions form (!) [see diag. A], alas the white knight is idle in two of them (HF).

4996. Barsukov 1.- Kb5 2.Te4 Rd1+ 3.Kd4 Rf3#; 1.- Rf3 2.Td4 Rc4+ 3.Ke4 Rfd2# The black king and rook visit the d4 & e4 squares in turn. Model mates (HF).

4997. Degener & Degenkolbe 1.- Rf5 2.Td7 Re7+ 3.Kd6 Kf5#; 1.- Kf5 2.Kd4 Ke6 3.Ke3 Rf5#. Meerane theme (same first and mate move) split in two solutions (HF).

4998. Jonsson 1.fxelR Lh2 2.Rf3 Ld6 3.Rg5 Lf8#; 1.fxglL Rf3 2.Ld4 Rg5 3.Lg7 Rf7#. Zilahi with corresponding promotions, square blocks and model mates. I hope it escapes anticipation (HF).

4999. Jones 1.Rf4 exf4 2.Ta4 fxe5 3.Td4 Lg8#; 1.Tf7 Lg6 2.Tf5 Le8 3.Ke4 Lxc6#. Tricky solving and nice model mates, but not particularly uniform play (HF).

5000. Ivunin & Pankratjev 1.d4+ Kf4 2.Lc4 Th6+ 3.Kd5 Rxb4#; 1.Tc6 Rxb4 2.T3e5 Rxd5 3.Kxd5 Td4#; 1.Tb5 Txb4 2.Ke5 Tb3 3.Kc4 Txc3#; 1.Kc6 Txb7 2.Kb5 Tb7+ 3.Kc4 Txb4#. Another nice candidate for a solving contest (HF).

5001. Ivunin & Pankratjev 1.Lc5 Th8 2.Te6 Th4 3.d6 Lb7#; 1.Te6 La6 2.Lc5 Lb5 3.Kd6 Txd7#; 1.Ld6 Tg8 2.Ke6 Txc7 3.Ld5 Lxd7#; 1.Kc6 Lxd7+ 2.Kb7 Lc8+ 3.Ka8 Lxa6#. Good puzzle with varied tactics (HF).

5002. Barsukov 1.- Rd4 2.Tc3 Re6 3.Td3 c3 4.Dd6 c4#; 1.- Kg5 2.Dh1 Rc3+ 3.Kd4+ Kf4 4.Dd5 Re2#. Unbalanced but enjoyable solutions with model mates (HF).

5003. Brjuhanov a) 1.- De5+ 2.Kd3 Kc7 3.Kc4 Kd6 4.Kb4 Dc5# b) 1.- Kc7 2.De2 Kb6 3.Lc6 Kc5 4.Lf3 Dd4#. Echo ideal mates in Tanagra. Strangely I couldn't spot an anticipation (HF).

5004. Vasjutško 1.Rd4+ Kxd5 2.De4+ Kd6 3.Kc4 Kd7 4.Kd5 Rb6#; 1.Rf4+ Kxf5 2.Dg4+ Kf6 3.Ke4 Kf7 4.Kf5 Rd6#. Kniest with two echo model mates (HF).

5005. Pitkänen a) 1.- Lc2 2.dxc2 d4 3.e5 dxe5 4.c1R e6 5.Rd3 e7 6.Rc5 e8R 7.Rb7 Rc7# b) 1.Rb5 Lc4 2.Rc3 dxc3 3.d2 La6 4.d1R c4 5.Rc3 c5 6.Rb5 c6 7.Ra7 Lb7#. Good program: in the diagram position a white bishop sacrifice followed by black and white knight promotions (and white Excelsior), in the twin a black knight Phoenix with Pronkin (HF).

5006. Pitkänen a) 1.- Rf7 2.Ra5 Rd8 3.Rb3 axb3 4.Kg6 Ka2 5.Kf5 Kxa3 6.Ke5 Kb4 7.Kd4 Rc6# b) 1.- Rg6 2.Re3 dxe3 3.d2 e4 4.d1R e5 5.Re3 exf6 6.Rf5 f7 7.Rg7 f8R#. Varied tactics in a long mover: in the diagram position a black knight sacrifice and king marches, in the twin a knight Phoenix and a white knight Excelsior (HF).

5007. Linß 1.Td8 Kc2 2.Tc8 Kd3 3.c2 Ke4 4.c1R Kf5 5.Rd3 Kg6 6.Re5+ Kh7 7.Rf7 Le5 8.Te8 Lg7#. It is clear that Black has to spend five moves in promoting to a knight and blocking a flight, but what about the other three moves? These are played by the rook, which makes a linear roundtrip with tempo. Nice find (HF).

5008. Degener & Degenkolbe 1.- Kd1 2.Kxa6 La2 3.Kb7 Lb1 4.Kc8 La2 5.Kd8 Lb1 6.Ke8 La2 7.Kf8 Lb1 8.Kg8 La2 9.Kh7 Lb1 10.Kg6 La2 11.Kf5 Lb1 12.Ke4 La2 13.Kxd5 Lb1 14.Kxd6 d5 15.Kxd5 La2 16.Ke4 Lb1 17.d5 La2 18.d4 Lb1 19.d3 cxd3+ 20.Ke3 Kc2 21.Ke2 d4 22.Ke1 Kd3 23.d1R Rc2#. Black king march to eliminate the mass of white pawns on the d-file so that the black pawn can advance, sacrifice to a white pawn and unlock the cage (HF).

[A] **Alaikov** 1.Kd4 exd3 2.Tce5 Tc4#; 1.Kf4 exf3 2.e5 Txf7#; 1.Kd6 e3 2.Rde5 bxc5#; 1.Kf6 e4 2.Rfe5 g5#.

5009. Stjopotškin 1.Df8? (2.Lh5 Dh4#) dxe5! 2.De5#, 1.Df7? (2.Lh5 Dh4#) Lxe5! 2.e7#. 1.Dg7! (2.Lh5 Dh4#) Lxf3 2.Th4 Dxh4#, 1.- Dx3 2.Th5 Dxh5#.

5010. Palin 1.Df8! c2 2.La5 c1D/T 3.Rd1+ exd1R 4.Df2+ Rxf2# 3.- exd1L 4.Df3+ Lxf3# 2.- c1R 3.Txg3+ Lxg3 4.Txd3+ Rxd3#

2.- c1L 3.Rc4+ dxc4 4.Ld2+ Lxd2#. Several promotions and a nice pinning in 2.- c1R (JB) **5011. Pitkänen** 1.De6! Kb4 2.Db6+ Ka4 3.c4 dxc3 o.l. 4.Td4+ Ka3 5.Da5+ Kb3 6.Lc4+ Kc2 7.La2 Kc1 8.Da3+ Kc2 9.Db2+ cxb2#. Nicely hidden en passant (JB).

5012. Stjopotškin 1.De3+! Kf5 2.De4+ Kg5 3.Lg1 h4+ 4.Kh2 h3 (4.- g3+ 5.Kh3 Kh5 6.Le3 g5 7.Lh1 g4#; 4.- Kh5 5.De5+ g5 6.Df6 h3 7.Df7+ Kh4 8.Lh1 g3#) 5.Le3+ Kh5 (5.- Kh4 6.Lh1 Kh5 7.Dd5+ Kh4 8.Lg1 g5 9.Rf6/Df7 g3#) 6.Rf6+ Kh4 7.Lg1 g5 8.Rg8 Kh4 9.De8+ Kh4 10.Lg1 g3#. Päämuunnelma on kiinnostava ja duaaliton. Gustav-ratkaisuohjelman mukaan *kaikki* lyhytmuunnelmat ovat dualistisia (esim. 4.- Kh5? jolloin ilmoitetun 5.De5+ -siirron lisäksi käyvät myös 5.Df4 ja 5.Dd5+), mutta sehän ei suuremmin haittaa. (HT)

5013. Ažusin 1.Th6! Kd7 2.Rb6+ Kc6 3.Rd7 Kxd7 4.f8R+ Kc6 5.d7+ Kc7 6.Tc6+ Kxc6 7.d8T Kc7 8.Re6+ Kc6 9.Rd4+ Kc7 10.La5+ Txa5#. Sacrifices and minor promotions to get the black King on e7 with an unpinned black Rook d5 and finally a mate on the a-file (JB). Kaksi feenikskorotusta, jotka tapahtuvat välittömästi uhrauksen jälkeen: 3.Rd7 Kxd7 4.f8R+ ja 6.Tc6+ Kxc6 7.d8T (HT).

5014. Pitkänen 1.Rf3! h4 2.Td8 h3 3.Lb5+ Kxf7 4.Lf1 Kxf6 5.Td7 Kxf5 6.Td6 Kf4 7.Tf6+ Ke3 8.Te6+ Kf4 9.Te5 Kxf3 10.Te4 Kxf2 11.Lg2 hxg2#. After setting the black pawn on h3 an original Kings hunt takes place over the f-file (JB).

5015. Tikka 1.Kc4? (2.Ha8#) Hb3! 1.Ke6? (2.Ha8#) Hd5! 1.Kc5? (2.Ha8#) Hb5! 1.Ke5? (2.Ha8#) Hd5! 1.Kd4? (2.Ha8#) Hd5! 1.Kd6? (2.Ha8#) Hd7! 1.Hc6! (2.Ha8#). Nice K-cross plus two (JB).

5016. Quah 1.Rb5! (2.Ted4+ RUxd4 3.Rc3#) 1.- Lg4 2.Lg2+ Lf3 3.Lxf3# 1.- RUG4 2.Txf5+ RUE5+ 3.Txe5# 1.- Tg4 2.La7 (3.Rb4#) Te4+ 3.dxe4#. Triple Brunner Grimshaw. Each white attack is defended against by two black units, one through the critical square, the other by a different route. The defending

unit gains a weak substitute defense which is inferior to both initial defenses, and leads to a new white mate. There are two logical “tries” with double refutations: 1.Bg2+/? Rxf5+? (composer).

5017. Kekely a) 1.Le8 Kg4 2.Lf7 Rd7#; b) Kg5 Rd4 2.Lg7 Re6#. Ideal mates (composer). Ideal echo mates. (HT)

5018. Tritten 1.Kxh4(De8) Dxe2(Td1) 2.Txd4(Lh8) Lxf6(Rcl#). AUW, the composer has made several of these AUW helpmates in Circe Couscous, see Winchloe database (JB).

5019. Luce a) 1.DHd3 DHc4 2.DHd3 DHc5 3.DHd4 DHc2 4.DHb2 DHc4#; b) 1.DHd3 DHd2 2.DHe2 DHgf4 3.DHf3 DHee3 4.DHg2 DHg1#; c) 1.DHf3 DHg5 2.DHf5 DHg6 3.DHf7 DHe7 4.DHh7 DHf6#; d) 1.DHe4 DHd6 2.DHc6 DHe7 3.DHb5 DHc5 4.DHb7 DHb8#.

5020. Luce 1.- KHg5 2.BHh5(KHd8) Ke8 3.Kg5 KHg8 4.Kh6 Kf8 5.BHh7(Kh8) KHe8#; 1.- Kf6 2.Kg3 Kg5 3.BHh5(Kd2) Ke2 4.Kh3 KHe1 5.BHh2(Kh1) Kf1#. Chameleon Echo (JB)

Muutama huomio Bul hyppäajistä. Niillä esiintyvän jälkimmäisen hypyn määrää ensimmäinen hyppäjä, joka voi siis hyppyyttää niin omia kuin vastustajankin nappuloita. Kun 5024 on mattitehtävä (vaikka sarjasiirtoinen), musta haluaisi voidessaan pyristellä vastaan ja siirtäisi mielellään 4. siirrossa Kd8-g5; mutta mustalta ei kysytä. Toinen detajli ilmenee siirron 4.BHc8(Kh8) jälkeisessä asemassa (Kf6, Rg8, BHc8 – Kh8); lukija voi kysyä, eikö asema ole shakki ja siis valkean tekemäksi laiton kesken siirtosarjan? Mutta jos BHc8 yrittää lyödä h8:aan Rg8:n yli, silloin tämän pitäisi pystyä tekemään vastaava heinäsiirkaloikka jonnekin, ja kun se ei siihen pysty, 5.BHxh8 on laiton. Mutta valkea ei voi jatkaa 5.Ke6?!, koska silloin Rg8:lla olisi tuo mahdollisuus. Siispä ensin 5.Re7, sitten vasta 6.Ke6. Näppärä duaalinvälttö! (HT)

5021. Pitkänen a) 1.0-0-0 Ka7 2.Td7+ Ka8 3.Te7 Dxe7=, 3.Txg7=. b) 1.Kd8 Kb7 2.Ta7+

Kb8 3.Td7 Df8#, 3.Rc6#.

5022. Pitkänen a) 1.- 0-0-0 2.Kb3 Te1 3.Ka2 Te2+4.Ka1 Txh2=, 4.Dxe2=. b) 1.- Ta4 2.De5+ Kf2 3.Kd2 Kf3 4.Ke1 Th4 5.Kf1 Th1#, 5.De2#

5023. Pitkänen 1.- f3 2.Kg3 f4 3.e5 f5 4.e4 f6 5.e3 f7 6.e2 f8=D 7.e1L Kf1 8.Lf2 Df3+ 9.Kh2 Kxf2=, 9.Kxf3= Excelsior (composer)

5024. Luce 1.Rg6 2.Re7 3.Rg8 4.BHc8(Kh8) 5.Re7 6.Ke6 7.BHf5(Ke8) 8.Kf7 9.Rg6#. Knight closedrundlauf/Kozhakin (composer)

5025. Jeltsov 1.h5 2.hxg4 3.g3 4.g2 5.Kd5 6.Ke4 7.Kxe3 8.Kf2 9.Kg1 10.Kxh2 11.Kxh3 Txg2=.

5026. Kekely 1.Ke2 2.Kf3 3.Ke4 4.Ke5 5.Kd6 6.Kc7 7.Kb6 8.Kb5 9.Kc4 10.Kxc3 11.Kxb4 12.Kc3 13.Kxc2 14.Kxb3 15.Kc2 16.Kxc1 17.Kd2 18.Ke3 19.Kf4 20.Kxg5 21.Kh6 22.g5 23.g4 24.gxh3 25.h2 26.h1L 27.Le4 28.Lh7 29.Lxg8 30.Kh7 31.Kh8 fxg8L=. Meredith. Long walk of black king with returns. Excelsior. Promotions to bishops. Phoenix. Ideal stalemate. (composer)

Paha pähkinä 86

Joskus raskaat tehtävät eivät ole kovin vaikeita, mutta joskus taas... / *Sometimes heavyweight problems are not so difficult, but other times...*

Igor Agapov

1./2. palk. Šahmatnaja kompozitsija 1998



3#

12+12

Ratkaisu / Solution to Paha pähkinä 85:
1.Rh4!

Summary

In July, we received sad news of the death of Raimo Sailas. He started his composing career almost 60 years ago and continued until the end of his life. As a composer, Sailas focused on the quality instead of the quantity and was mainly interested in helpmates. He was active in the administration of our society, being the operations inspector from 1980 until his death. The composition on the cover of this issue is typical of his composing: an elegant position and the solution presents an interesting idea. The solution is on p. 106, an obituary and compositions dedicated to his memory on pp. 108–109.

Neal Turner has compiled a set of 11 recently successful Finnish compositions, see pp. 110–112.

Kari Valtonen continues his articles on themes and terminology, see pp. 113–123. The famous Dresden ideas are discussed with 30 examples, their solutions and comments. This offers most enjoyable reading, though requiring knowledge of Finnish. On the following two pages we have comments by Henry Tanner, our loyal proof-reader.

We have the award for fairies and retros published in *Tehtävänäiekka* in 2014 on pp. 125–137. Congratulations to successful composers and thank you to the judge, James Quah, for an extensive award of high quality!

Godfrey Heathcote was born 150 years ago, in 1870. Joose Norri presents the career of this famous composer with 25 carefully selected and commented compositions, see pp. 137–145.

Antti Parkkinen has recently been interested in helpstalemates with mirror stalemate positions, i.e. the neighbouring squares of the stalemated king are not occupied. On pp. 145–149 we are glad to have 22 originals composed by Antti and two compositions by Sébastien Luce, one of them an original. Perhaps this field offers interesting possibilities for our readers?

The originals columns are on pp. 150–163. All main genres of composition are represented, so plenty of food for thought is available! We are happy to note that more than 5000 compositions have been published in our columns for originals. In addition to these numbered originals, there have been many published in articles, as dedications etc. You are encouraged to send your best efforts to the editors of the columns.

Neal Turner continues to tease solvers with his tough nuts to crack, see p. 163. Neal is more than happy to have proposals for his column, so feel free to contribute.

The next issue is due to appear in December.