

Hans Gruber (D-Regensburg):

**Tuomio: Satushakki ja retrot /  
Informal Tournament Fairies and Retros  
Suomen Tehtäväniekat 2010/ Tehtäväniekka 2011**

**Osallistuneet tehtävät / List of participating problems:**

- \* **ST 1/2010:**  
3220K, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455.
- \* **ST 2/2010:**  
pp. 62-63: Grönroos, Turner, Syväniemi, Heinonen; 3478, 3479, 3480 (+mLe1; p. 109), 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490.
- \* **ST 3/2010:**  
3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518.
- \* **ST 4/2010:**  
3545 (korjaus/correction: 5–6/2010; edelleen sivuratkaisu toimittajan mukaan / *still cooked, the editor says*), 3546, 3547, 3548, 3549, 3550 (sivuratkaisu/cook: 3/2011), 3551.
- \* **ST 5–6/2010:**  
3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 567, 3568 (vaatimus/stipulation: johtopeli 21,5 mutta sivuratkaisu / *PG in 21.5 moves, but cooked: 2/2011*), 3569, 3570,

3571, 3572.

- \* **TN 1/2011:**  
3607 (sivuratkaisu ja korjaus / *cook and correction: 3/2011; korjaus/correction: 4-5/2011; sivuratkaisu/cook: 6/2011*), 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620.
- \* **TN 2/2011:**  
3408K, 3645 (sivuratkaisu ja korjaus / *cook and correction: 6/2011*), 3646 (sivuratkaisu 7 siirrossa / *cook in 7: 1.f5 2.f4 4.Ka6 7.Rb8 Txb8=, 1.fxe5 3.e3 7.Kf4 Txe8=*), 3647, 3648 (0.2;1.1...), 3649, 3650, 3651, 3652, 3653.
- \* **TN 3/2011:**  
p. 107: Paavilainen, Turner; 3607K (sivuratkaisu ja korjaus / *cook and correction: 4–5/2011; sivuratkaisu/cook: 6/2011*), 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694.
- \* **TN 4–5/2011:**  
p. 156: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. 3607K2 (sivuratkaisu/cook: 6/2011), 3719, 3720

(sama kuin/duplicate of no. 3274), 3721, 3722, 3723 (korjaus/correction: 6/2011), 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736 (b ratkaisuton! / no solution in b!), 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746.

\* **TN 6/2011:**

3645K, 3723K, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776 (sivuratkaisu, korjaus Silvio Baier / cook; correction by Silvio Baier (C+): wTh4 -> a6), 3777, 3778, 3779, 3780.

Vuosikilpailu oli anniltaan melko monipuolinen, ja sille antoivat oman leimansa lukuisat johtopelit. Siksi päätinkin jakaa tuomion kahteen osaan: (1) johtopelit ja (2) satutehtävät ja muunlaiset retrotehtävät. Kilpailuun osallistui yhteensä 144 tehtävää (kun mukaan ei lasketa yhtä kahdesti julkaistua), ja näistä kuusi (3545K, 3550, 3568K, 3607K2, 3646, 3736) on jäänyt korjaamatta. Tuomiossa on kummassakin ryhmässä 12 tehtävää. Kiitän Hannu Sokkaa sekä luottamuksesta saadessani tämän kilpailun tuomittavakseni että kahdenkeskisistä keskusteluista Turun-vierailujeni aikana. Oli suureksi hyödyksi, että pääsin keskustelemaan yksityiskohtaisesti johtopelien tasokkuudesta Ulrich Ringin kanssa Andernachissa 2012.

*This was a quite rich tournament with a particular characteristic, the large number of proof games. I thus decided to split the award into two sections, (1) proof games, (2) fairies and other retros. A total of 144 problems (not counting one duplicate) participated of which six are still unsound (3545K, 3550, 3568K, 3607K2, 3646, 3736). In each section, twelve problems are included in the award. I thank Hannu Sokka for entrusting me with this award and for some face-to-face discussions during my stays in Turku. It was very helpful to discuss in*

*detail the quality of the proof games with Ulrich Ring in Andernach 2012.*

## Ryhmä 1: Johtopelit

Unto Heinonen ja Silvio Baier julkaisivat johtopelejä, joiden monimutkaisissa teemakokonaisuuksissa esiintyi korotuksia. Pronkin-teemassa pelin alkuasemassa sijaitseva upseeri lyödään ja se korvautuu vastaavalla korottuneella upseerilla. Ceriani-Frolkin-teemassa korotunut upseeri lyödään. Pronkin-teema on monimutkaisempi, koska alkuperäinen upseeri on lyötävä, kun taas Ceriani-Frolkinissa lisähaasteen tarjoaa se, että korotuksen on oltava yksimääreinen (erityisen kriittistä on eron tekeminen D- ja T/L-korotusten välillä).

Tuoreissa *Die Schwalben* ja *Problemkisten* numeroissa Silvio Baier, Unto Heinonen ja Nicolas Dupont ovat tehtävissään tutkineet erilaisia Pronkin-yhdistelmiä kaksin tai useammin korotuksin ilman teeman ulkopuolisia lyöntejä. Seurauksena on ollut runsaasti loistavia tehtäviä. Tavoitellessaan ennätyksiä laatijat ovat pyrkinet luomaan tehtäviä, joihin sisältyy seuraavia ominaisuuksia: (1) ei teeman ulkopuolisia lyöntejä; (2) lyhin mahdollinen ratkaisu; (3) mahdollisimman monta pelin alkuruudullaan sijaitsevaa upseeria kuvioasemassa. Tähän vuosikilpailuun sisältyy tehtäviä, jotka ovat aiempien tehtävien versioita ja vain ennätysyrityksiä ja joissa on käytetty tuttuja rakenteita. Toiset tehtävät puolestaan esittävät uusia Pronkin-yhdistelmiä. Kaikki nämä tehtävät ovat julkaisemisen arvoisia, mutta tuomioon sisältyy vain jälkimmäisiä. Taso on hyvin korkea: ilman lisäsisältöä edes kaksinkertaiset teemaesitykset eivät enää yleensä riitä nostamaan tehtävää tuomioon (esimerkiksi voi näyttää kaksinkertaisen korvaavan upseerin; yksi korvaava upseeri, kuten tehtävässä 3690, ei riitä).

## Section 1: Proof games

Kolminkertaisten teemaesitysten joukos-  
sa (muutama vuosi sitten jokainen yritys  
esittää kolminkertainen Pronkin olisi saa-  
nut innostuneen vastaanoton) D- ja T-  
Pronkinit on yleensä helpompi toteuttaa  
kuin L-Pronkinit, koska D ja T voivat pa-  
lata yhdessä siirrossa. Mustavalkoisissa  
Pronkineissa kuningattaret ja tornit voi-  
vat korottua samalla linjalla, mikä auttaa  
määrittelemään syitä, miksi alkuperäinen  
upseeri on lyötävä. Pronkin-teemassa vai-  
keimmin hallittava upseeri on ratsu, koska  
sekä alkuperäiselle että korottuneelle rat-  
sulle on löydettävä yksimääreinen reitti,  
ja jälkimmäinen vie vähintään viisi siirtoa.

Ceriani-Frolkin-johtopelit ovat olleet  
muodissa jo jonkin aikaa, ja monet erin-  
omaiset laatijat ovat työskennelleet tee-  
man parissa. Kullekin korottuneelle (ja uh-  
ratulle) upseerille on laadittu moninkertai-  
sia esityksiä: neljä kuningatarta, neljä tor-  
nia, neljä ratsua ja jopa viisi lähettiä.

Tehtävissä 3722–3725 Silvio Baier esit-  
tää vain kolme korotusta samaksi upsee-  
riksi, mutta kaikki korotukset tapahtuvat  
samalla ruudulla, kaunis piirre, vaikka voi-  
daankin väittää, että tämä on helpompi to-  
teuttaa kuin korotukset eri ruuduilla. Li-  
säksi kaksi korotunutta upseeria lyödään  
sotilaille ristiin, jolloin upseerien jäljet peit-  
tyvät. Ristiinlyönnin ansiosta toinen up-  
seeri pääsee päämääräänsä paljon nope-  
ammin kuin ilman tätä manööveria. Laati-  
jan teknistä taitoa (ja hänen taiteellista  
makuun) korostaa se, että kaikissa näis-  
sä johtopeleissä kaikki valkean upseerit  
ovat pelin alkuasemassa.

Lopuksi tehtävät 3571 ja 3572 esittä-  
vät uusia Pronkin- ja Ceriani-Frolkin-tee-  
mojen yhdistelmiä kaksinkertaisina yhdes-  
sä ratkaisussa. Molemmissa esiintyy ko-  
rotusnappula, mutta niissä on upeasti kaik-  
ki valkeat upseerit pelin alkuasemassa.

Johtopelien asettaminen järjestykseen  
ei ollut helppoa, ja tämän ryhmän tehtävi-  
en yleistaso oli hämmästyttävä.

*Unto Heinonen and Silvio Baier publis-  
hed proof games with complex combina-  
tions of themes showing promotions. In  
the Pronkin theme a promoted piece rep-  
laces a captured original piece on its  
square in the initial game array. In the  
Ceriani-Frolkin theme, a promoted pie-  
ce is captured. The Pronkin theme is  
more complex, because the original pie-  
ce has to be captured, whereas in the  
Ceriani-Frolkin theme an additional  
challenge is to make the promotion uni-  
que (in particular, the differentiation  
between queen and rook/bishop is criti-  
cal).*

*In recent publications in Die  
Schwalbe and in Problemkiste, Silvio  
Baier, Unto Heinonen and Nicolas  
Dupont worked on the theme of Pronkin  
combinations (two or more promotions)  
without non-thematic captures. A great  
number of splendid works resulted. Look-  
ing for a record presentation, the authors  
strive for problems with the following fea-  
tures: (1) no non-thematic capture; (2)  
minimum length; (3) maximum of pieces  
in homebase position in the diagram.  
Among the problems published in this  
tournament, there were some re-workings  
of earlier problems, which were only aim-  
ing for the record, but used a familiar  
matrix. Other problems showed new  
Pronkin combinations. Each of these  
problems is worth publication, but only  
the latter ones are included in the award.  
The standard is very high: Without addi-  
tional contents, even double presenta-  
tions of the theme normally cannot  
qualify any longer for an award (e.g.  
showing an additional double sibling;  
one sibling as in 3690 does not suffice).  
Among the triple presentations (a few  
years ago every attempt to show a triple  
Pronkin would have received enthusias-*

tic comments), those including queen and rook usually are easier to achieve than those with bishop, because queen and rook can return in one move. In mixed-coloured Pronkins, queens and rooks can promote on the same rank, which helps to find arguments why the original piece has to be captured. The most difficult piece to master in the Pronkin theme is the knight, because unique paths have to be found for the original knight and for the promoted knight, the latter taking at least five moves.

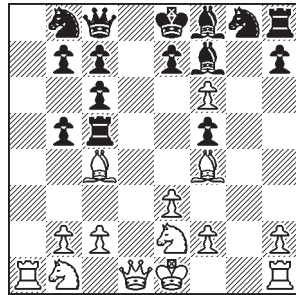
Ceriani-Frolkin proof games are en vogue for some time now, and many excellent composers worked on the theme. Multiple presentations have been shown for each kind of promoted (and sacrificed) piece, four queens, four rooks, four knights, and even five bishops. In 3722–3725, Silvio Baier presented only three promotions into the same piece, but each promotion happens on the same square, a nice effect even if it might be argued that this can be easier than using different squares. In addition, two of the promotees are captured by pawns through a cross-capture so that the tracks are covered. The cross-capture enables another piece to reach its destiny much faster than without the manoeuvre. To underscore the technical ability (and artistic sense) of the composer, in each of these proof games all white pieces are in homebase positions.

Finally, 3571 and 3572 showed new combinations of the Pronkin and Ceriani-Frolkin themes, each doubled in a single proof game. Both contain a promoted piece, but excel with complete white homebase position.

It was not easy to rank the proof games, and the overall level of quality in this section is phantastic.

## Unto Heinonen (FIN)

1. palkinto / 1st Prize



Johtopeli/PG 22½ 14+15

### 1. palkinto / 1st Prize: 3689, Unto Heinonen (Suomi/Finland)

Kolminkertainen mustavalkoinen Pronkin (vD, vT ja mR) ilman ylimääräisiä lyönnejä. Uusi yhdistelmä. Teemaratsun hallinta on mestarillista. Erityisen vaikuttavaa on f7-ruudun käyttö.

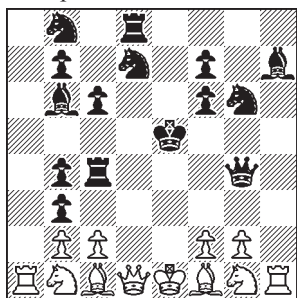
Threefold mixed-coloured Pronkin (white queen, white rook, black knight) without non-thematic capture. A new combination. The thematic knight is excellently mastered. In particular impressive is the usage of the square f7.

1.g4 f5 2.g5 Sf6 3.gxf6 g5 4.d4 g4 5.d5 g3 6.Dd4 g2 7.Db6 axb6 8.Lf4 Ta5 9.e3 Tc5 10.Lc4 b5 11.Se2 g1=S 12.a4 Sh3 13.a5 Sg5 14.a6 Sf7 15.a7 Sh6 16.Ta6 Kf7 17.Tc6 dxc6 18.d6 Le6 19.d7 Dc8 20.d8=D Sg8 21.Dd1 Ke8 22.a8=T Lf7 23.Ta1

### 2. palkinto / 2nd Prize: 3571, Silvio Baier (Saksa/Germany)

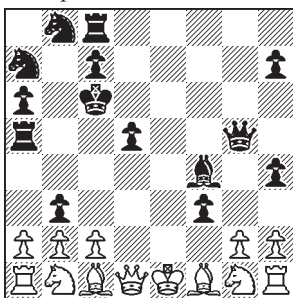
Ensiesitys kahdesta valkeasta Ceriani-Frolkin-D-korotuksesta ja kahdesta valkeasta Pronkin-T-korotuksesta. Monumentaalinen saavutus. Toteutuksessa on kaksi merkittävää yksityiskohtaa, yhtäältä se, että toinen Pronkin-torni ei pääse palaamaan yhdessä siirrossa (h2-sotilas ei korotu h8:ssa vaan g8:ssa), toisaalta se, että D-korotukset esiintyvät kahdella eri ruudulla.

**Silvio Baier (DEU)**  
2. palkinto / 2nd Prize



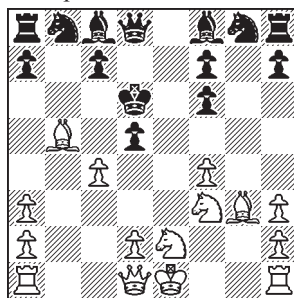
Johtopeli/PG 30½ 12+15

**Silvio Baier (DEU)**  
3. palkinto / 3rd Prize



Johtopeli/PG 21 13+14

**Unto Heinonen (FIN)**  
4. palkinto / 4th Prize



Johtopeli 20 15+14

*First presentation of two white Ceriani-Frolkin queen promotions plus two white Pronkin rook promotions. A monumental achievement. Two remarkable parts of the construction are that one Pronkin rook cannot return in one move (the pawn h2 promotes on g8, not on h8), and that the queen promotions occur on two different squares.*

1.h4 a5 2.Th3 a4 3.Tb3 axb3 4.h5 Ta4 5.h6 Tc4 6.hxg7 h5 7.a4 h4 8.a5 h3 9.a6 h2 10.a7 h1=S 11.Ta6 Sg3 12.Tf6 exf6 13.e4 Lc5 14.e5 Ke7 15.e6 Kd6 16.e7 Lb6 17.e8=D c5 18.De4 Se7 19.Dc6+ dxc6 20.d4 Dd7 21.d5 Ke5 22.d6 Dg4 23.d7 Se4 24.d8=D Lf5 25.D8d2 Td8 26.Db4 cxb4 27.g8=T Sc5 28.Th8 Scd7 29.Th1 Lh7 30.a8=T Sg6 31.Ta1

### 3. palkinto / 3rd Prize: 3723K, Silvio Baier (Saksa/Germany)

Kolme valkeaa Ceriani-Frolkin-tornia korottuu samalla ruudulla ja kaksi mustaa sotilasta lyö ristiin (salliakseen tornin siirron a5:een yhdellä siirrolla). Tämä on taidokkain toteutus neljästä teemaesityksestä, ja on hienoa, että siinä on saatu toteutettua valkeiden upseerien sijainti pelin alkuasemassa.

*Three white Ceriani-Frolkin rooks are promoted on the same square, two black pawns perform cross-captures (in*

*order to allow the rook to arrive at a5 after only one move). The most elaborate construction of the thematic quartet, happily achieved in complete white homebase.*

1.d4 a5 2.d5 a4 3.d6 Ta5 4.dxe7 d5 5.e4 Kd7 6.e8=T Se7 7.e5 Sec6 8.Te6 Sa7 9.Ta6 bxa6 10.e6+ Kc6 11.e7 g5 12.e8=T Ld6 13.Te4 Le6 14.Th4 gxh4 15.f4 Dg5 16.f5 Tc8 17.fxe6 f5 18.e7 f4 19.e8=T f3 20.Te3 Lf4 21.Tb3 axb3

### 4. palkinto / 4th Prize: 3567, Unto Heinonen (Suomi/Finland)

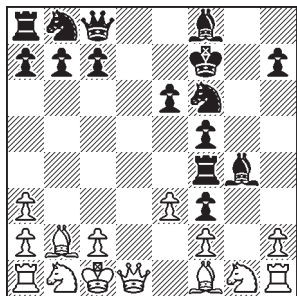
Kolminkertainen mustavalkoinen Pronkin (vD ja 2 x mL) ilman ylimääräisiä lyönnejä. On eduksi, että Pronkin-kuningattarelta vie kaksi siirtoa päästä d1:een korotuksen jälkeen. Kaikki tehtävän lyönnit toteutuvat jo yhdeksän ensimmäisen puoli-siirron aikana.

*Threefold mixed-coloured Pronkin (white queen, two black bishops) without non-thematic capture. It is a merit that the Pronkin queen requires two moves to enter d1 after promotion. All captures are already played after nine single moves.*

1.e4 d5 2.Df3 Lh3 3.Df6 exf6 4.gxh3 La3 5.bxa3 g5 6.Lb2 g4 7.Le5 g3 8.Sc3 g2 9.Lg3 b5 10.f4 b4 11.Sf3 g1=L 12.e5 Lc5 13.e6 Lf8 14.e7 Kd7 15.e8=D+ Kd6 16.Da4 b3

**3548. Unto Heinonen (FIN)**

1. kum. / 1st HM

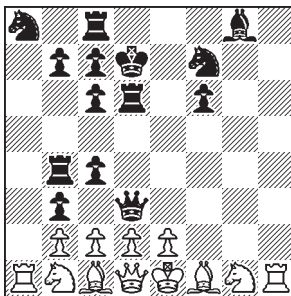


Johtopeli/PG 20

14+15

**3572. Silvio Baier (DEU)**

2. kum. / 2nd HM

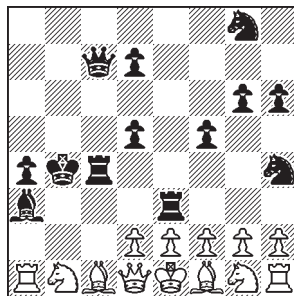


Johtopeli/PG 28½

12+14

**Silvio Baier (DEU)**

3. kum. / 3rd HM



Johtopeli/PG 21

13+13

17.Lb5 b2 18.Se2 b1=L 19.c4 Lf5 20.Dd1  
Lc8

**1. kunniamaininta / 1st Honourable  
Mention: 3548, Unto Heinonen (Suomi/  
Finland)**

Kolminkertainen mustavalkoinen Pronkin (vD, vL ja mL) ilman ylimääräisiä lyön-  
tejä. Kuvioaseman nappuloita täynnä ole-  
va f-linja on miellyttävä visuaalinen teho-  
keino.

*Threefold mixed-coloured Pronkin  
(white queen, white bishop, black  
bishop) without non-thematic capture.  
The crowded f-column in the diagram  
provides a nice visual effect.*

1.e3 g5 2.Df3 g4 3.Le2 gxf3 4.g4 d5 5.g5  
d4 6.g6 d3 7.g7 dxe2 8.d4 Lg4 9.d5 f5 10.d6  
Sf6 11.g8=L Dc8 12.Lc4 e6 13.d7+ Kf7  
14.d8=D La3 15.Dd1 Td8 16.bxa3 Td4  
17.Lb2 Tf4 18.Kd2 e1=L+ 19.Kc1 Lb4 20.Lf1  
Lf8

**2. kunniamaininta / 2nd Honourable  
Mention: 3572, Silvio Baier (Saksa/  
Germany)**

Ensiesitys kahdesta valkeasta Ceriani-  
Frolkin-L-korotuksesta ja kahdesta valke-  
asta Pronkin-T-korotuksesta. Lähetit ovat  
ilmeisesti hieman helpommin hallittavia  
kuin kuningattaret, vaikka laatijan onkin  
täytynyt keksiä syyt, mikseivät D-korotuk-

set toimi. Jälleen yksi Pronkin-torneista ei  
pääse palaamaan yhdellä siirrolla; se ko-  
rottuu samalla ruudulla kuin molemmat lä-  
hetit. Loppuvaihe valkeilla torneilla ja mus-  
tilla ratsuilla on erityisen hieno.

*First presentation of two white  
Ceriani-Frolkin bishop promotions plus  
two white Pronkin rook promotions.  
Bishops seem to be a bit easier to master  
than queens, although reasons have to  
be implemented, why queen promotions  
do not work. Again one Pronkin rook  
cannot return in one move; its promo-  
tion occurs on the same square as both  
bishop promotions. The final play of  
white rooks and black knights is par-  
ticularly fine.*

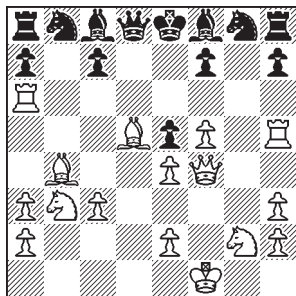
1.h4 a5 2.Th3 a4 3.Tb3 axb3 4.h5 Ta4  
5.h6 Tb4 6.hxg7 h5 7.a4 h4 8.a5 h3 9.a6 h2  
10.a7 h1=T 11.Ta6 T1h6 12.Tc6 dxc6 13.f4  
Dd3 14.f5 Td6 15.f6 Sh6 16.g8=L Lg7  
17.fxg7 f6 18.Lc4 Sd7 19.g8=L Sb6 20.Lgd5  
e6 21.g4 exd5 22.g5 Le6 23.g6 Kd7 24.g7  
Tc8 25.g8=T dxc4 26.Th8 Lg8 27.a8=T Sf7  
28.Ta1 Sa8 29.Th1

**3. kunniamaininta / 3rd Honourable  
Mention: 3525, Silvio Baier (Saksa/  
Germany)**

Kolme valkeaa Ceriani?Frolkin-ratsua  
korottuu samalla ruudulla ja kaksi mustaa  
sotilasta lyö ristiin (päästääkseen tornin

**Unto Heinonen (FIN)**

4. kum. / 4th HM

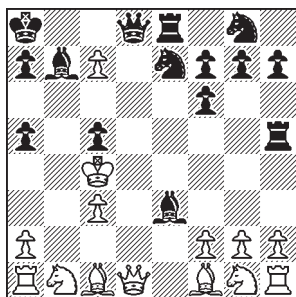


Johtopeli/PG 25

14+15

**Unto Heinonen (FIN)**

Kim./Comm.



Johtopeli/PG 24½

14+15

**Milan Velimirovic & Kari Valtonen:** *Encyclopedia of Chess Composition, Themes and Terms* on ilmestynyt. Kovakantisessa kirjassa on 520 sivua, 1726 tehtävää. ST:n yhteistilauksella saa 40 euron hinnasta alennusta. Tämän ainutlaatuisen ja hyödyllisen kirjan tilaukset puheentohtajalle 25.11. mennessä.

siirtymään c4:ään yhdellä siirrolla). Tehtävässä esiintyy jälleen kahdeksan valkeaa upseeria pelin alkuasemassa.

*Three white Ceriani-Frolkin knights are promoted on the same square, two black pawns perform cross-captures (in order to allow the rook to arrive at c4 after only two moves). Again complete white homebase.*

1.a4 Sc6 2.a5 Sd4 3.a6 Sf5 4.axb7 a5 5.bxc8=S a4 6.Sd6 exd6 7.b4 d5 8.b5 La3 9.b6 Ke7 10.bxc7 Kd6 11.c8=S+ Kc5 12.Se7 Kb4 13.Sg6 hxg6 14.c4 Th4 15.c5 Tc4 16.c6 Sh4 17.c7 f5 18.c8=S Dc7 19.Sd6 Te8 20.Sf7 Te3 21.Sh6 gxh6

**4. kunniamaininta / 4th Honourable Mention: 3776K,****Unto Heinonen (Suomi/Finland), korjaus/correction Silvio Baier**

Kolminkertainen musta Pronkin (D ja 2 x L), mitä vaikein yhdistelmä. Sääli, että e5-sotilas pilaa mustien nappuloiden muutoin täydellisen sijainnin pelin alkuasemassa, mutta yleisvaikutelma on kaikesta huolimatta oikein hyvä.

*Threefold black Pronkin (queen, two bishops), a most difficult combination. A pity that the pawn e5 spoils the complete black homebase position, but the overall impression nevertheless is very good.*

1.Sf3 d5 2.Tg1 Lh3 3.gxh3 e5 4.Tg5 La3 5.Th5 Dg5 6.bxa3 De3 7.dxe3 g5 8.Sbd2 g4 9.Tb1 g3 10.Tb6 g2 11.Ta6 g1=L 12.Lg2 b5 13.Kf1 b4 14.Se1 b3 15.f4 b2 16.Sb3 d4 17.Ld2 d3 18.Lb4 d2 19.Dc1 d1=D 20.c3 Dd8 21.Ld5 b1=L 22.Sg2 Lf5 23.e4 Lc8 24.f5 Lc5 25.Df4 Lf8

**Kiitosmaininta/Commendation: 3510, Unto Heinonen (Suomi/Finland)**

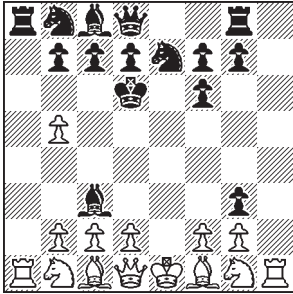
Kolminkertainen mustavalkoinen Pronkin (vD, vL ja mD) ilman ylimääräisiä lyöntejä. Kuningattariksi korottuvien sotilaiden on vältettävä törmäystä; valkea korottuu b8:aan, mikä vaatii kahta D-siirtoa korotuksen jälkeen.

*Threefold mixed-coloured Pronkin (white queen, white bishop, black queen) without non-thematic capture. The queening pawns have to avoid a collision; White promotes on b8, requiring two queen moves after promotion.*

1.e4 Sh6 2.La6 bxa6 3.Df3 a5 4.Df6 exf6 5.b4 Lc5 6.b5 Le3 7.b6 c5 8.b7 Sc6 9.b8=D Dc7 10.Db3 Lb7 11.d4 0-0 12.d5 Kb8 13.d6 Ka8 14.dxc7 d5 15.e5 d4 16.e6 Td5 17.e7 Th5 18.e8=L Se7 19.Lb5 Te8 20.Lf1 d3 21.c3 d2+ 22.Ke2 Shg8 23.Kd3 d1=D+ 24.Kc4 Dd8 25.Dd1

**Unto Heinonen (FIN)**

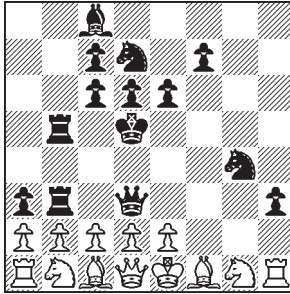
Kim./Comm.



Johtopeli/PG 19½ 14+15

**Silvio Baier (DEU)**

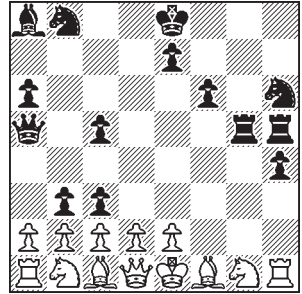
Kim./Comm.



Johtopeli/PG 21 13+14

**Silvio Baier (DEU)**

Kim./Comm.



Johtopeli/PG 19 13+14

**Kiitosmaininta/Commendation: 3653, Unto Heinonen (Suomi/Finland)**

Kolminkertainen mustavalkoinen Pronkin, joka esittää ”helpon” yhdistelmän (2 x vT ja mT) ilman ylimääräisiä lyönnejä. Tämä on hitusen parempi kuin läheistä sukua oleva 3610, jossa tarvitaan yksi puoli-siirto enemmän.

*Threefold mixed-coloured Pronkin with an "easy" combination (two white rooks, black rook) without non-thematic capture. This is a bit better than the closely related 3619, which needs one single move more.*

1.a4 h5 2.Ta3 h4 3.Tg3 hxg3 4.h4 a5 5.h5 Ta6 6.h6 Tb6 7.h7 Tb5 8.axb5 a4 9.Th6 a3 10.Tf6 exf6 11.e4 Lb4 12.e5 Ke7 13.e6 Kd6 14.e7 a2 15.e8=T a1=T 16.Te3 Ta8 17.Ta3 Se7 18.Ta1 Tg8 19.h8=T Lc3 20.Th1

**Kiitosmaininta/Commendation: 3722, Silvio Baier (Saksa/Germany)**

Kolme valkeaa Ceriani?Frolkin-kuningatarta korottuu samalla ruudulla ja kaksi mustaa sotilasta lyö ristiin (salliakseen kuningattaren siirtyvän d3:een yhdellä siirrolla). Jälleen kaikki kahdeksan valkeaa upseeria pelin alkuasemassa.

*Three white Ceriani-Frolkin queens are promoted on the same square, two*

*black pawns perform cross-captures (in order to allow the queen to arrive at d3 after only one move). Again complete white homebase.*

1.h4 a5 2.h5 a4 3.h6 a3 4.hxg7 h5 5.f4 h4 6.f5 Th5 7.f6 Sh6 8.g8=D h3 9.Dg4 Lg7 10.De6 dxe6 11.fxg7 Dd3 12.g8=D+ Kd7 13.De8+ Kd6 14.Dc6+ bxc6 15.g4 Sd7 16.g5 Tb8 17.g6 Tb3 18.g7 Thb5 19.g8=D Kd5 20.Dg3 Sg4 21.Dd6+ exd6

**Kiitosmaininta/Commendation: 3724, Silvio Baier (Saksa/Germany)**

Kolme valkeaa Ceriani?Frolkin-lähettiä korottuu samalla ruudulla ja kaksi mustaa sotilasta lyö ristiin (salliakseen tornin siirtyvän g5:een kahdella siirrolla). Jälleen kahdeksan valkeaa upseeria pelin alkuasemassa.

*Three white Ceriani-Frolkin bishops are promoted on the same square, two black pawns perform cross-captures (in order to allow the rook to arrive at g5 after only two moves). Again complete white homebase.*

1.h4 a5 2.h5 a4 3.h6 Ta5 4.hxg7 h5 5.f4 h4 6.f5 Th5 7.f6 Sh6 8.g8=L Lg7 9.fxg7 f6 10.Lc4 d5 11.g4 dxc4 12.g5 c3 13.g6 Tag5 14.g8=L c5 15.Lc4 Da5 16.La6 bxa6 17.g7 Lb7 18.g8=L La8 19.Lb3 axb3



## Ryhmä 2: Satutehtävät ja muut retrotehtävät

Toisessa ryhmässä oli mukana kaksi raskasta kirke-retroa sekä lukuisia miellyttäviä tehtäviä, joissa tutkittiin useita erilaisia satushakin ominaisuuksia. Tämän johdosta monien tehtävien ratkaiseminen ja tutkiminen oli nautinnollista, vaikka ne olivatkin liian vaatimattomia päätyäkseen tuomioon.

Nykyisin julkaistaan uudenlaista genreä edustavia tehtäviä, jotka ilmiselvästi on "laadittu" tietokoneen tehokäytöllä (tai jopa yrityksen ja erehdyksen menetelmällä). On usein vaikea kuvitella, että sellaisen tehtävien ratkaisut olisivat syntyneet edeltävästä laadintaideasta. Tämän johdosta siirtojen tarkoitus jää usein hämäräksi tai jopa täysin selittämättömäksi? kun laatija ei ilmaise ajatustaan, ratkaisija (ja tuomari) ei voi sitä löytää eikä nauttia siitä. Tuomarit kuitenkin haluavat olla asiantuntijoita. Syyt, miksi siirrot (ihannetapauksessa kaikki siirrot) tehdään, voivat olla monimutkaisia ja syvällisiä, mutta hyvässä tehtävässä niiden tulisi olla selkeitä. (Tietenkin ratkaisujen aiheuttama hämmästyks voi olla myös itseisarvo – kuten käy selkeästi ilmi yleisön reaktioista tietokoneilla tuotettuihin loppupelien pituusennätyksiin. Nämä loppupelit aiheuttivat vallankumouksen shakillisessa tietämyksessä kaikkialla maailmassa, mutta hyvin harvoin ne ovat päässeet tuomioihin.)

### Section 2: Fairies and other retros

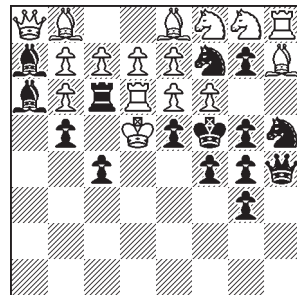
*The second section included two heavyweight Circe retros and a plenitude of nice problems exploring many different fairy chess effects. This made solving and studying of many entries a pleasure, even if they were too small to enter the award.*

*Currently a new genre of problems is emerging, problems which obviously are "composed" by extensive use (or even*

*trial-and-error) of the computer. In such problems it is often difficult to imagine that the solution was developed from a preceding compositional idea. As a consequence, the purpose of moves frequently is cryptic or even unsearchable - when the composer does not express an idea, the solver (and judge) cannot find and enjoy it. Judges like to be in the role of connoisseurs, however. The reasons why the moves (ideally: each move) are played, may be complex and complicate, but they have to be transparent in order to make a good problem. (Of course, astonishment about solutions may be a value itself – as the public response to the computer-generated length records in endgames prototypically shows. These endgame revolutionised the chess knowledge worldwide, but only rarely they are included in awards.)*

### Dragan Petrovic (SRB)

1. palkinto / 1st Prize



Pura asema/Untie 16+15

Kirke

### 1. palkinto / 1st Prize: 3445, Dragan Petrovic (Serbia)

Fantastinen retro, jossa aseman avaamiseen sisältyy monia oikein hyviä yksityiskohtia. Korotuksen takaisinotto, kaksi valkeaa korottumaan etenevää sotilasta, kaksi lyönnin hxg takaisinottoa. Tehtävässä yhdistyvät kiinnostavasti strateginen suunnitelma ja taktiset yksityiskohdat, joi-

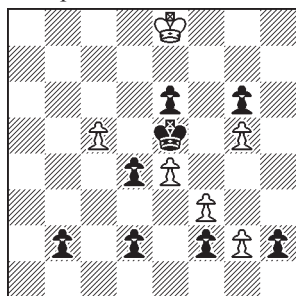
ta valkean ratsun heiluri ja musta g-sotilas pitävät kauniisti hallinnassa. Mustan kuningattaren on tultava sisään laudan yläosan häkkiin ja poistuttava sieltä. Kaikki nämä piirteet luovat yhdessä kauniin ja vaihtelevan ratkaisun.

*A phantastic retro with many very good details in the release of the position. Unpromotion, two white running pawns, twice uncaptures hxg. This is an interesting combination of strategical planning with tactical moments, nicely co-ordinated by the pendulum of the white knight and the black g-pawn. The black queen has to enter and leave the cage in the north of the board. All these effects result in a beautiful and diversified solution.*

1.Sg6-f8+ Sd8-f7 2.Sf8xBg6 [Bg7] Sg7-h5 3.Lf7-e8 Dh6-h4 4.Le8-f7 Sh5-g7 5.Lf7-e8 Dg7-h6 6.Le8-f7 Df7-g7 7.a5xTb6 g7-g6 8.Sg6-f8+ Df8-f7 9.Lf7-e8 De8-f8 10.Sf8xBg6 [Bg7] g7-g6 11.Sg6-f8+ Df8-e8 12.Le8-f7 Sf7-d8 13.a4-a5 Sh6-f7 14.Lf7-e8 Dc8-f8 15.Le8-f7 Dd8-c8 16.f7xDe8=L [Dd8] Dd8-e8 17.Sf8xBg6 [Bg7] Sg7-h5 18.a3-a4 Se8-g7 19.a2-a3 g7-g6 20.g6xDf7 [Dd8]+ c5-c4 21.h5xBg6 [Bg7] Sg7-e8 22.h4-h5 De8-f7 23.h3-h4 Dd8-e8 24.g2x Dh3 [Dd8] h4xBg3 [Bg2] 25.g2-g3 h5xBg4 [Bg2] 26.g2,3-g4+ Kg4-f5 27.Ke4-d5

### Unto Heinonen (FIN)

2. palkinto / 2nd Prize



a=8 Kirke/Circe 6+8

### 2. palkinto / 2nd Prize: 3408K, Unto Heinonen (Suomi/Finland)

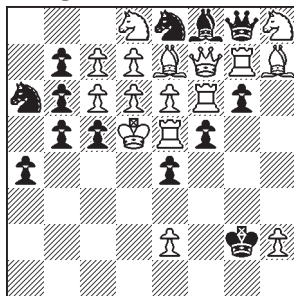
Viihdyttävä ja omaperäinen esitys mustasta täyskorotuksesta, jota täydentää vK:n miellyttävä marssi. Valkean sotilaiden on urakoitava erityisen paljon päättäkseen pattiasemaan. Sääli, että loppu-asemassa ei tarvita kirkeä.

*An entertaining and original presentation of a black AUW, nicely accompanied by the walk of the white king. The white pawns have to undertake substantial efforts in order to produce a stalemate position. Just a pity that Circe is not used in this position.*

1.f1=D Kd8 2.Dxf3 [Bf2] gxf3 3.b1=L Kc8 4.Lxe4 [Be2] fxe4 5.h1=S Kb8 6.Sg3 fvg3 7.d1=T Ka8 8.Td3 exd3=

### Dragan Petrovic (SRB)

3. palkinto / 3rd Prize



Pura asema / Release the position

Kirke/Circe

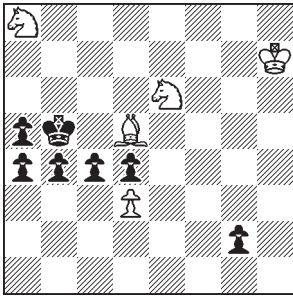
16+13

### 3. palkinto / 3rd Prize: 3650, Dragan Petrovic (Serbia)

Tässä retrossa tarvitaan monimutkaisen yhdistelmää, jossa mL suorittaa pitkän marssin ja kolmella kauniilla lyönnin takaisinotolla synnytetään laudalle mustia upseereita. Valkean h-sotilaan lyöntien toistuvat takaisinotot pitävät valkean hengissä retropelin aikana. Hienoa, että näitä takaisinottoja toteuttavat mustan eri upseerit.

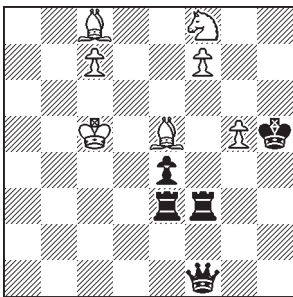
*This retro requires an elaborate combination of a long walk of the black king*

**Unto Heinonen (FIN)**  
 Omistus J. Pitkänen 70 v  
 1. kum. / 1st HM



sa#4 4.1.1. 5+7

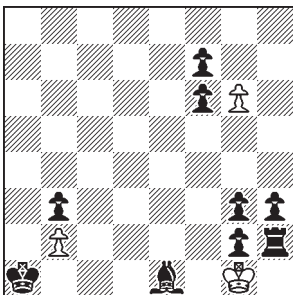
**Pierre Tritten (FRA)**  
 2. kum. / 2nd HM



a#2 3.1.1.1 7+5  
 Take & Make

**Terho Marlo (FIN)**

omistus Jorma Paavilainen  
 50 vuotta, 3. kum. / 3rd HM



si#12 b) m**s**b3→b4 3+9

and three good uncaptures of black pieces. The repeated uncapture of the white h-pawn keeps White alive during the retraction. Fine that different black pieces perform these uncaptures.

R:1.Kh3-g2 Lf8xLe7 [Lf8] 2.Kh4xBh3 [Bh2] h2-h3 3.Kh5xBh4 [Bh2] h2-h4 4.Kh6xBh5 [Bh2] h4-h5 5.Sb8-a6 h2-h4 6.Kg5xBh6 [Bh2] h5-h6 7.Kf4-g5 h4-h5 8.Ke3-f4 h3-h4 9.Kd3xBc3 [Be2] d2xTe3 10.Kc2xBd3 [Bd2] h3-h4 11.Th3-e3 d2-d3 12.Th4xBh3 [Bh2] h2-h3 13.Th5xBh4 [Bh2] h3-h4 14.Kd3-c2 h2-h3 15.Th6xBh5 [Bh2] h4-h5 16.Kc3xBd3 [Bd2] h3-h4 17.Kb4-c3 h2-h3 18.Th4xBh6 [Bh2] h5-h6 19.Tg4-h4 h4-h5 20.Ka5-b4 h3-h4 21.Th4-g4 h2-h3 22.Th6xBh4 [Bh2] h2-h4 23.Th1xBh6 [Bh2] h5-h6 24.Ka6-a5 h4-h5 25.Ka7-a6 h3-h4 26.Ka8-a7 c2xTd3 27.Tc3-d3+ h2-h3 28.Th3xBc3 [Bc2] b2xSc3 [Sb8] 29.Sa2-c3+ Kc4-d5 30.a6xBb5 [Bb2]+

**1. kunniamaininta / 1st Honourable Mention: 3565, Unto Heinonen (Suomi/Finland)**

Kaunis täyskorotus, jonka kaksi ratkaisuparia ovat täydellisessä sopusoinnussa. Täydellinen rakenne, jossa musta tukkii vuorollaan ruudut a6, b6, c6, c5.

*A beautiful AUW with perfect harmony of two solution pairs. A perfect scheme with the four blocks on a6, b6, c6, c5.*

1.g1=D 2.Dg3 3.Dd6 4.Da6 dxc4#; 1.g1=S 2.Sf3 3.Se5 4.Sc6 Lxc4#; 1.g1=T 2.Tg8 3.Tb8 4.Tb6 Sac7#; 1.g1=L 2.Lh2 3.Ld6 4.Lc5 Sec7#

**2. kunniamaininta / 2nd Honourable Mention: 3612, Pierre Tritten (Ranska/France)**

Aktiivisilla uhrauksilla on toteutettu syklinen Zilahi-teema. Pitkät siirrot luovat omalta osaltaan hyvän vaikutelman. Tehtävän rakenne on melko taidokas (mustat tornit ehkäisevät useita sivuratkaisuja).

*Active sacrifices to achieve a cyclic presentation of the Zilahi theme. The wide-ranging moves contribute to the good impression. The construction is quite elaborate (the black rooks prevent many cooks).*

1.Da6 Sg6 2.Kxg6-f8 Lxa6-d6#; 1.Da1 Lg4+ 2.Kxg4-c8 Lxa1-a6#; 1.Kh4 Lg3+ 2.Kxg3-e5 Sg6#

**3. kunniamaininta / 3rd Honourable Mention: 3480K, Terho Marlo (Suomi/Finland)**

Ihmeenomainen sarjasiirtoinen. Kaksi kaunista ratkaisua poikkeavat radikaalisti toisistaan, mikä tuo tehtävään näppärrää vaihtelevuutta ja aiheuttaa täysipainoista mieli-

hyvää, kun tätä tehtävää yrittää ratkaista (ja kun siinä onnistuu).

*A miraculous series-mover. The radical contrast between the two nice solutions produces a witty change and provides perfect amusement if you try (and succeed) to solve this problem.*

a) 1.g7 2.g8=D 3.Dxg3 4.Dxg2 5.Kf1 9.Kxb3 10.Ka3 11.b3 12.Da2+ Txa2#; b) 1.gxf7 2.f8=L 3.Lxb4 4.Lxe1 5.b4 9.b8=T 10.Tb2 11.Lc3 12.Lxf6 Th1#

#### 4. kunniamaininta / 4th Honourable Mention: 2/2010 p. 62, Neal Turner (Suomi/Finland)

Tehtävän selkeässä ratkaisussa valkean ja mustan peli muodostaa erinomaisen toimivan kokonaisuuden. Matteja väijyy eri puolilla lautaa – satunappuloiden ja satuehdon loistava yhdistelmä.

*The unobtrusive solution shows an excellent linkage of the white side and the black side. Mates are in the air everywhere on the board – a splendid combination of fairy pieces and fairy condition.*

1.Sf4+ Se6 (1.- Se5+? 2.kGe4 Sd-#) 2.Sh3+ Sg5+ 3.Sd1 Zz. Se1 (3.- Sc1? 4.Sf2+ Se2#) 4.Sb2+ Sg2 5.Sf2+ Se3#

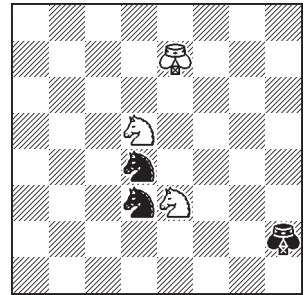
#### Kiitosmaininta/Commendation: 3563, Pierre Tritten (Ranska/France)

Pieni, mutta viihdyttävä ja kiinnostava. Musta siirtyy 1. siirroksaan valkean tulevalta syntymäruudulta lyöden ja samalla syntyen uudelleen. Valkea tekee nyt varsinaisen mattisiirtonsa, joka ei kuitenkaan ole edes shakki, koska mattiin tarvittava syntymäruutu on vielä miehitetty. Musta poistuu tältä ruudulta 2. siirroksaan, mutta sen on lamautettava valkea mattinappula välttyäkseen itseshakilta. Valkea lyö lamauttavan nappulan ja saa näin aikaan kauan kaivatun matin. Hyvä yhdistelmä antikirken ja madrasin ominaisuuksia, vaikka mattiasemissa vain tornit lamauttavat toisensa (1. ratkaisussa), mutta lähetit eivät (2. ratkaisussa).

*Small, but entertaining and interesting. Black leaves a white rebirth square in the first move by a capture, thus itself being reborn. White plays the mate, which is not even a check because the respective rebirth square is still occu-*

#### Neal Turner (FIN)

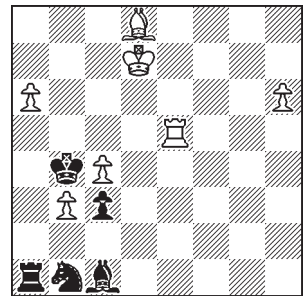
omistus Jorma Paaivilainen  
50 vuotta, 4. kum. / 4th HM



i#5 3+3  
SAT, Heinäsirkkakuningas/  
Grasshopperking e7, h2

#### Pierre Tritten (FRA)

Kim./Comm.



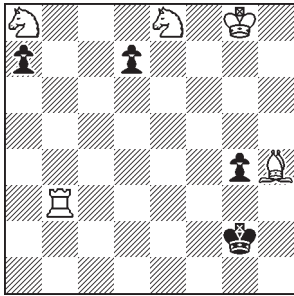
a#2 2.1.1.1 7+5  
AntiKirke Madrasi

*ped. Black leaves this square in the second move, but has to paralyse the mating white piece in order to avoid self-check. White captures the paralyzing piece, finally delivering the much expected mate. A good combination of Anticirce effects and Madrasi effects, although in the mates only the rooks paralyse each other (first solution), but not the bishops (second solution).*

1.Txa6 [Ta8] Le7+ 2.Lg5 Tg5 [Ta1]#;  
1.Lxh6 [Lf8] Tb5+ 2.Ta5 Lxa5 [Lc1]#

**Pierre Tritten (FRA)**

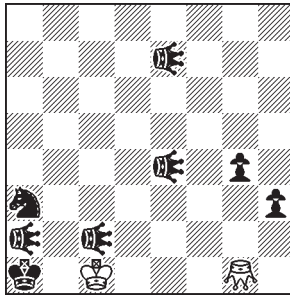
Kim./Comm.



a#2½      0.2.1...      5+4  
Take&Make

**Unto Heinonen (FIN)**

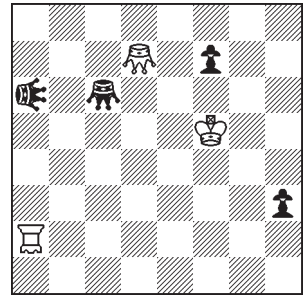
Kim./Comm.



s=32      2+8  
4 kulkusirkkaa/locusts

**Hannu Sokka (FIN)**

Kim./Comm.



i#9 Max 2 ratkaisua      3+4  
Wesira2, Kulkusirkka/Locusta6

**Kiitosmaininta/Commendation: 3649, Pierre Tritten (Ranska/France)**

Kaksinkertainen kaksoisuhraus; kuningas joutuu matiksi ruuduilla, joilla ratsut sijaitsevat kuvioasemassa. Tyylikästä mutta hieman kaavamaisista.

*Twice a double sacrifice, with the king being mated on the squares occupied by the knights in the diagram. Elegant, but a bit schematic.*

1.-Lf2 2.Kxf2-c5 Sb6 3.Kxb6-a8 Sc7#;  
1.-Tf3 2.Kxf3-f5 Sf6 3.Kxf6-e8 Sc7#

**Kiitosmaininta/Commendation: 3489, Unto Heinonen (Suomi/Finland)**

Kuninkaan ja heinäsiirran hyvää yhteistyötä tehtävässä, joka koostuu 13 (!) vaiheesta. Kuningas tulee lopulta tehneeksi laajan kierron.

*Good co-ordination of the king and the grasshopper in no less than 13 phases. The king finally completes a large circuit.*

1.Kd1 2.Ke1 3.Gd1 4.Gh5 5.Gh2 6.Gb2 7.Gd2 8.Kf2 9.Gg2 10.Ge2 11.Ke3 12.Gxe4 13.Kd4 14.Gc4 15.Kd5 16.Kc6 17.Gc7 18.Kb7 19.Ga7 20.Kc8 21.Kd8 22.Kxe7 23.Kf6 24.Kg5 25.Kxg4 26.Kxh3 27.Kh2 28.Kg1 29.Kf1 30.Ke1 31.Kd1 32.Kc1=

**Kiitosmaininta/Commendation: 3512, Hannu Sokka (Suomi/Finland)**

Täydellistä viihdettä – todennäköisesti siksi, että ratkaisut ovat niin erilaiset. Mustan sotilaan vaellukset yhdessä ratkaisussa ja valkean visiirin matka toisessa ovat hyvin erilaiset, mikä – yhdessä mK:n puuttumisen kanssa – saa aikaan tuoreen vaikutelman.

*Perfect entertainment – probably because the solutions are so different. The contrast between the walks of the black pawn in one solution and of the white wazir in the other contributes to the fresh impression as well as the absence of the black king.*

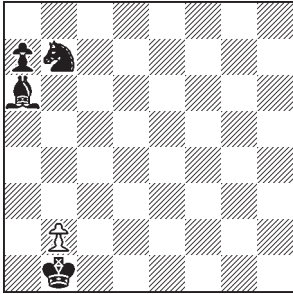
1.Kg4 H[xa2]a1 2.Gxh3 f5+ 3.Kg3 f4+ 4.Kg2 Gh1 5.Kg1 Gh4+ 6.Kf2 Ge1 7.Kg2 f3+ 8.Kf1 Gg1 9.Ge3 Gd4#; 1.Wb2 Ge8 2.Gg4 Gg6 3.Wb3 Gg3 4.Wb4 Gg5 5.Kf4 Ge3 6.Kg5 Gh6 7.Wb5 Gh2 8.Kh6 H[xb5]c4 9.Kh5 H[xg4]h4#

**Kiitosmaininta/Commendation: 3546, Jorma Pitkänen (Suomi/Finland)**

Valkean kuningattaren ja mustan kuninkaan on suoritettava hauska lenkki laudan luoteiskulmassa värisynkronian palauttavan siirron Ka7-b8 toteuttamiseksi,

**Jorma Pitkänen(FIN)**

Kim./Comm.



a=18 MinMin

1+4

sen jälkeen kun valkea joutuu rikkomaan synkronian siirrolla bxa7.

*The white queen and the black king have to perform a funny loop in the north-west corner of the board in order to regain the tempo (by Ka7-b8) which White had to spend by bxa7.*

1.Kc1 b3 2.Kc2 b4 3.Kc3 b5 4.Kc4 b6 5.Kc5 bxa7 6.Kc6 a8=D 7.Kc7 Da7 8.Kc8 Dxa6 9.Kb8 Db6 10.Ka8 Db5 11.Ka7 Da5+ 12.Kb8 Da6 13.Kc8 Da7 14.Kd8 Dxb7 15.Ke8 Dc7 16.Kf8 Dd7 17.Kg8 De7 18.Kh8 Df7=

Kiitokset Hans Gruberille perusteellisesta tuomiosta!

*/ Thanks for Hans Gruber for a comprehensive award.*

Huomautukset kolmen kuukauden kuluessa satuosaston toimittajalle. / *Claims within three months to the fairy editor.*