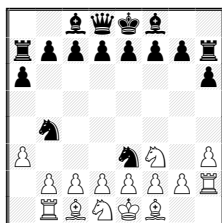


[Diagram no.2 add ♖b6; diagram no.10: many cooks, add ♘d7. Feather's problem no.19 has originally been published in 'Hatchings 4' in October 1995].
 Commento: il n.10 è stata una svista del redattore, mentre il n.2 è stato premiato demolito. Capitava anche questo prima dell'avvento dei computer!

Alligare un francobollo se si desidera una risposta privata ad ogni quesito riguardante il mondo del problema.

L'Angolino di Mario Velucchi

- ♚ MV1 -



"Con furbizia il nero muove il ♘b4 e vicne in una mossa... Ma che cosa è successo di strano in questa beffarda partita?!"

"With cunning Black moves the ♘b4 and wins in one move... But what strange thing happened in this crazy game?!"

Solution MV1 Nel prossimo numero. In the next issue.

The Bit Corner by Mario Velucchi

2° International Composing Tournament ASIGC 1996/1997

The Italian Correspondence Chess Player Association (ASIGC) has the pleasure to announce the 2° International Composing Tournament for the period 1996-1997. Free theme original chess problems are requested for the following sections:

- # 2 , judge Prof.Oscar Bonivento;
 - Hm 2# , judge Antonio Garofalo.
- Originals will appear in TELE-SCACCO 92" during the period 1996-1997. Prizes for each section (in books):
- 1st classified £.60.000.;
 - 2nd classified £. 40.000.;
 - 3rd classified £. 25.000.

Honorable Mentions and Commends according the judges opinion. Send chess problems with diagram and solution within 30.11.97 to: VITO RALLO, Via Manzoni 162 C.S. - 91100 Trapani (Italy).

E-Mail ravido@mbox.vol.it
 Each composer will receive a copy of publication and the award.
 Prego riprodurre! Please reprint! Bitte nachdrucken! Priere de reimprimere!.
 I'm waiting for your best chess-problem. V.R.



Publicazione non periodica senza scopo di lucro. Chiunque fosse interessato a riceverla è pregato di contattare: Antonio Garofalo, via Collodi n.13 70124 Bari. Tel/Fax 080/5564025
 E-mail: perseus@pangeanet.it

BEST PROBLEMS

Rassegna dei migliori problemi

a cura di Antonio Garofalo

Anno 1° - n.2
 apr. giu. 1997

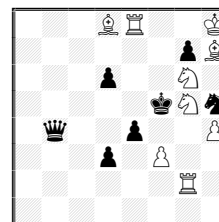
Collaboratori: C.J. Feather, V. Rallo, M. Velucchi.

Editoriale

Ho ricevuto dai lettori proposte e gentili critiche, sul tipo: "No alla rubrica studi, più fantasie; perché un nome inglese? Quando pubblicherà inediti? Un glossario più grande, prego!" Certo non posso accontentare tutti, ma farò del mio meglio.

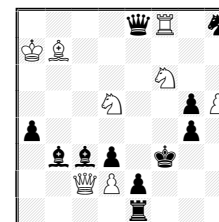
Sostenitori: G.M.Azzoni, E.Battaglia, M.Bonavoglia, A.Bruni, R.Cassano, C.Cesetti, V.Crisan, M.Crucioi, A.Cuppini, K.Ewald, M.Fiorentini, F.Forzoni, S.Galletti, G.Laghetti, S.Licciardello, A.Lovati, K.J.MacDonald, G.Mentasti, G.Mirri, R.Notaro, M.Parrinello, P.Sandrucci, P.G.Soranzo, G.Spadaro, M.Travasoni, F.Vespe, L.Vitale, R.Wiehagen. A costoro va il mio ringraziamento, per aver avuto fiducia nella mia iniziativa e per il loro sostegno.

n.23 - M. Parrinello
 2° Pr. Scacco 1981



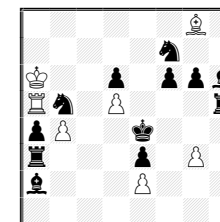
2#

n.24 - G. Cseh
 2° Pr. Sakkelet , 1994



Hm2 - B) in c3=♗

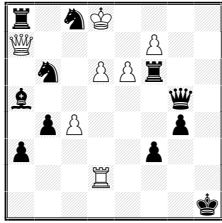
n.25 - F. Pachl
 Schach Aktiv 1993



Hm3 - 2 solutions

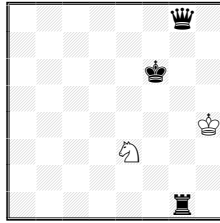
Un tema sfruttato, che piace ai giudici e che ottiene molti successi, è lo Zagorujko. Il tema consiste nel cambio dei matti fra il GA, GV e GR. Il n.23 del nostro neo-nominato Maestro di Composizione Mario Parrinello, ne è un ottimo esempio. 1...♙d2/♘g3 2.♗xe4/♙f8# 1.♘e6? [2.♙g5#] 1...♙d2/♘g3 2.♘d4/♘xg7# Sventa 1...♗xf3! Chiave 1.♘xe4! [2.♙g5#] 1...♙d2/♘g3 2.♘xd6/♘xg3# - n.24) In questo splendido lavoro abbiamo due batterie; un pezzo nero si autoinchioda distruggendone una, mentre

n.26 - G. Bakcsi
Die Schwalbe 1971 1ª lode



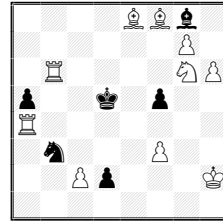
Hm2 - 3111

n.27 - J. Kricheli
Magyar Sakkelet 1977



Hm4 - 2 sol.

n.28 - V. Tchepljnyi
2° Pr. "Thèmes 64", 1970



2#

l'altra entra in azione con effetto antiduale (nel gemello A il ♖d5 potrebbe andare anche in e3 ma deve invece ostruire la ♜e8), quindi la ♜c2 approfitta dello sgombero di linea. Nel gem. B tutto si ripete in modo perfetto. Sol. 1. ♙xf6, ♜e7+; 2. ♙f4, ♜c7# B) 1. ♙xd5, ♜d7+; 2. ♙e4, ♜xa4#
n.25) sol. 1. ♜xd5 [per liberare la linea bianca] ♜xb5; 2. ♜g5 [interferenza] ♜f5; 3. ♜e5 [autoblocco] ♜f4# Stessi effetti nella 2ª sol.: 1. ♙xd5, ♙xf7; 2. ♙b3, ♙c4; 3. ♜d4, ♙d3# Un Hm3 di rara bellezza.

n.26) Questo lavoro mi è stato segnalato da C. J. Feather per fare il confronto col n.9 (1° fascicolo). Effettivamente quest'ultimo è più pesante come posizione, e il lavoro di Bakcsi non ha la ♜ inchiodata in partenza; ma hanno ottenuto entrambi una lode su due riviste di gran pregio. Sol. 1. ♜xe6+, ♜e7; 2. ♜f6, ♜e1# 1. ♜xd6+, ♜b8; 2. ♜dc8, ♜h2# 1. ♜xc4+, ♜c7; 2. ♜4b6, ♜c1# Qui abbiamo anche lo switchback nero, ma ormai ne abbiamo visti tanti di switchback che sembrano scontati.

n.27) Matti a eco-camaleonte. Per gli inesperti: significa che i matti sono dati in posizione identica ma spostati "più in là". Se il colore delle case è uguale, allora è solo eco, se il colore cambia è eco-camaleonte. Sol. 1. ♜g6, ♙h3; 2. ♙g5, ♙g3; 3. ♙h6+, ♙h4; 4. ♜h7, ♜f5# 1. ♜g7, ♜d5+; 2. ♙g6, ♙g4; 3. ♙h7+, ♙h5; 4. ♜h8, ♜f6#

Il n.28) mostra un tema a me caro, il Dombrovskis. Tenetelo ben presente, in futuro ne riparlerò. Il tema Dombrovskis è caratterizzato da due o più tentativi che danno luogo rispettivamente a una minaccia ciascuno, ognuna delle quali è confutata da una singola difesa particolare.

Nel GR ciascuna di queste difese particolari consente al bianco di mattare utilizzando le minacce dei tentativi. 1. ♜f6? [2. ♙c6#] 1... ♙e6!; 1. ♜f4? [2. ♙c4#] 1... ♜d4!; 1. ♙a3? [2. ♜d6#] 1... ♜c5! Risolve: 1. ♙h7! [2. ♙xg8 ♜ ♙ ♙] 1... ♙e6/♜d4/♜c5 2. ♙c6/♙c4 / ♜d6 #

sono ammessi difetti che nei problemi normali sono inammissibili. Anche il diag. n.37 mostra un problema simbolico, con le iniziali (PS) di colui al quale è dedicato, Philippe Schnoebelen. Sol. 1. ♙g5 ♜xc7 2. ♙h6 ♜c8 3. ♜g5 ♜h8# 1. ♙g5 ♜c3 2. ♜xd4+ ♙xd4 3. ♙g4 ♙xf6#

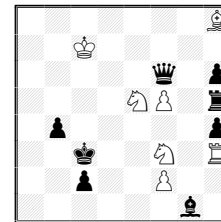
E dopo aver ricevuto un omaggio, lo rendo ai miei due maestri, Rosario Notaro e Gino Mentasti; il primo mi criticava senza pietà, il secondo mi incoraggiava, non si capisce perché, dato i problemi che componevo allora.

Il n.31 mostra "una splendida e spontanea inversione di matti nelle due soluzioni" (dal commento del giudice): 1. ♜a5, ♜xd5 2. ♙e5/♙e6, ♜g8/♜g5# 1. ♙a3, ♜g2; 2. ♙e5/♙e6, ♜g5/♜g8#

Il n.32 È un 3# fra i più nitidi che io abbia mai visto. Anche qui riporto il commento del giudice: "Le due varianti sono perfettamente tematiche e omogenee: autoblocco [in e3], duale evitato per apertura di linee nere". Infatti le case dove il ♜c6 matterà sono, alternativamente, controllate da una batteria nera. Sol. 1. ♙b4! [2. ♜e5+, ♙d4; 3. ♜e4#] 1... ♜xe3; 2. ♜a7+, ♙d4; 3. ♜b5# 1... ♙xe3; 2. ♜a5+, ♙d4; 3. ♜b3#

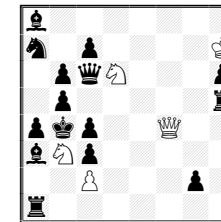
Il piacere di risolvere

n.33



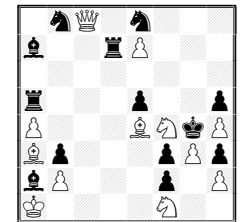
Hm2 - B) ♜f6 >> g3

n.34



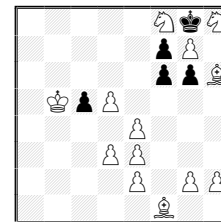
Hm2 - 2111

n.35



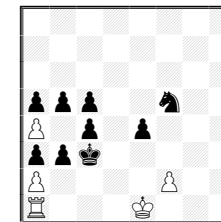
3#

n.36



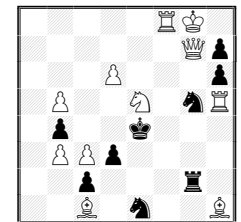
4#

n.37



Hm3 - 1 sol.

n.38



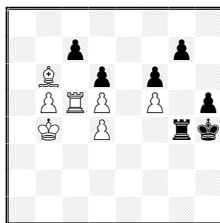
2#

L) L. Ceriani, (versione M. Palewich) "Skakhmaty v SSSR" 1983 L'ultima mossa? [Last move?] M) N. Plaksin, 1^a H.M. "Die Schwalbe 1978. #1. N) N. Plaksin, 1° pr. "Europe Echecs" 1977. #1. Quale è stata la prima e ultima mossa di ♔? [Which has been the first and last move by ♔?] O) L. Ceriani, "32 Personaggi e 1 Autore", 1955. Quali furono gli ultimi 25 tratti? [Which were last 25 moves?] P) A. Kislyak, 1° Pr. "Shakhmaty v SSSR" 1985. Matto? [Mate?]

Summary - no.23] The well worked Zagoruyko theme, involving a change of mates between set, try and play; no.24] A splendid work by a very promising young composer; a black piece destroys one white battery by pinning itself while the other battery functions with dual avoidance; no.25] Line clearance, interference, selfblock - a fine H#3; no.26] Compare with no.9 (issue 1). This one is lighter and the WQ is not pinned - but both took honours in leading magazines. no.27] Chameleon echo, i.e. the mate is repeated but on different coloured squares; no.28] A favourite theme of mine - Dombrovskis. After the key the refutations of the tries are followed by the very mates which those tries threatened. More about this another time. no.30] A charming tribute (my initials!) from an all round chess fan. Such figurative problems may contain defects which are inadmissible in ordinary problems. no.31] A splendid and natural mate inversion, as the judge wrote. no.32] Perfectly integrated variations with blocks on e3 and duals avoided by black line openings. This and the previous problem are a tribute from me to my own two teachers.

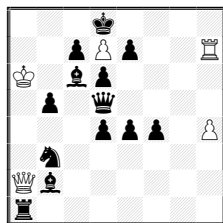
Omaggi

n.30 - M. Velucchi
inedito



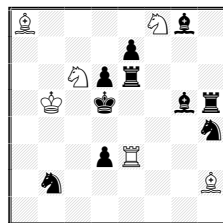
H#3 - 2 sol.

n.31 - R. Notaro
Lode Giub. Goumondy 1987



Hm2 - 2121

n.32 - G. Mentasti
1° Pr. Mem. Piatetsi 1987/91



3#

Il n.30 è un gentile omaggio allo scrivente (infatti raffigura le mie iniziali) di un grande appassionato cultore di scacchi, problemi simbolici, retroanalisi e giochi matematici. Si tenga presente che nei problemi simbolici

Ci arriva dalla Romania il seguente commento al n.17 (fascicolo n.1): "I want to congratulate Mr Riva for his excellent work. I never believed such a cycle is possible in Circe (despite I am quite "at home" in fairy chess). V. Crisan" - Non ho notizie di R.Riva, ma a suo nome ringrazio Mr.Crisan. (I've not news from Mr.Riva, but I thanks for him Mr.Crisan.)

Glossario

2111 = È uno dei sistemi di soluzione degli automati (Hm). Le quattro cifre indicano la quantità delle mosse previste nella soluzione. Per esempio nel diagramma n.34, 2111 significa che ci sono 2 prime mosse nere, ognuna seguita da una mossa bianca, poi una mossa nera, poi ancora una mossa bianca che matta. Praticamente due soluzioni intere. Altre possibilità sono 1211 (una sola prima mossa nera, seguita da una diramazione di mosse bianche), 1121 (la diramazione avviene alla seconda mossa nera), 2211 (due prime mosse, ognuna seguita da una diramazione) ecc. Una volta questi sistemi di soluzione avevano un nome (neumann, onitui, ecc) ma è molto più semplice usare i numeri. **Antiduale** = effetto tematico che impedisce il duale. **Batteria** = Nel diag.24 le due batterie sono formate da ♖f8-♗f6 e ♕b7-♗d5. **Duale** = Mossa o variante che porta al matto in modo diverso dalla volontà dell'autore, un duale alla prima mossa sarebbe una demolizione (per **demolizione** vedi fascicolo n.1). **GA, GV, GR** = si veda il primo numero di Best Problems. **Segni speciali: ! ?** = La mossa nera che sventa un tentativo e la chiave risolutiva di un problema sono indicate da !, mentre i tentativi inefficaci del bianco sono indicati da ?. **Zagorujko** = tema del 2#, per la spiegazione si veda il commento al diag. n.23.

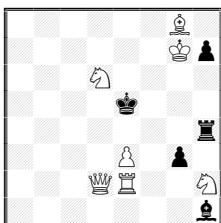
Per i principianti

Che cosa sono i problemi? No, non parlo di quelli che ci assillano quotidianamente... Quelli sono insolubili. Io sto parlando dei problemi solubili, cioè i problemi di scacchi. A molti scacchisti giocatori vedere le contorte posizioni di certi problemi, fa venire il mal di testa. A me viene il mal di testa quando vedo "Guernica", il quadro di Picasso, ma non nego che tale quadro sia un'opera d'arte. Ecco, appunto, i problemi sono opere d'arte e in quanto tali non possono essere costrette negli angusti limiti delle partite. Angusti? Sì, angusti, perché no? Quante volte abbiamo giocato partite scialbe, senza "sugo"? Quando l'avversario ci chiude in una rete e dobbiamo pattare in meno di 20 mosse? Anche chi di noi ha fantasia, viene imbrigliato e nulla può. Perché si è in due a giocare una partita! Il vantaggio artistico dei problemi è che ognuno fa da sé. Come può venire la voglia di comporre problemi? Di solito si inizia appagando una curiosità, quella di risolvere un problema apparso su una rivista. Ad esempio un qualsiasi settimanale di enigmistica oppure, ovviamente, una rivista di scacchi che ha una rubrica dedicata. Nel mio caso vale il settimanale enigmistico, infatti iniziai a risolvere i problemi in 2 mosse poco prima di iniziare il gioco per corrispondenza.

Risolvendo risolvendo, mi venne la voglia di comporre. Certo, non viene a tutti questa voglia, ma a taluni di voi potrebbe venire, specie ai più giovani. Io sto proprio cercando di farvela venire, stimolandovi prima a risolvere. Allora, direte, bando alle ciance e facci vedere qualche problema! Ogni cosa a suo tempo. Voi, da bravi profani, non sapete neanche risolvere, quindi vi devo dare una mano, guidarvi, altrimenti vi scocciate (sento già gli impropri: "Troppo difficile questo problema di Garofalo, andasse al diavolo").

Come risolvere un problema? Il metodo più sicuro sarebbe provare ogni possibile mossa, una ad una; metodo cretino, usato da quegli idioti veloci che noi chiamiamo computer (ovvero i programmi che girano sui PC). Non vorrete mica imitare le macchine, vero? No, no, si risolve in altro modo.

n.29 - A Garofalo
Scacco 1986



Mettete sulla scacchiera la posizione del diagramma n.29 ("Ah, finalmente", vi sento esclamare, miei cari pollastri). Avete messo su la posizione? Bene. L'analisi ci mostra un ♖d6 che è a una mossa dal dare scacco, ma non può farlo perché lascerebbe due case di fuga al re nero.

Non che questo sia un ostacolo, talvolta la chiave risolutiva di un problema lascia una o più case di fuga al re nero, quindi non possiamo escludere a priori una mossa di cavallo. Ma attenzione: una chiave che dia scacco non è accettabile e sottolineo questo punto, è importantissimo.

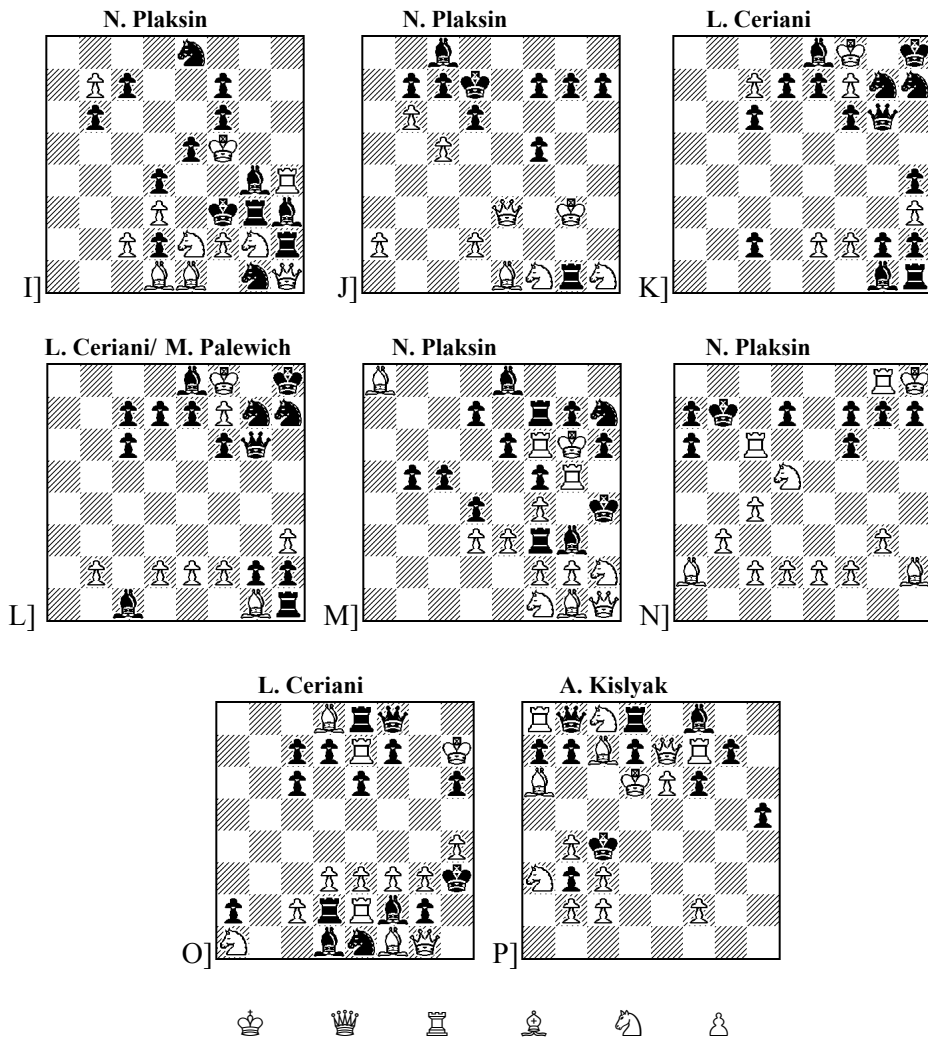
Voi pollastri (e per pollastri intendo anche i Maestri, che quando si trovano davanti un problema diventano sciocchini come gli esordienti) perdetevi tempo cercando di risolvere un problema facendo subito scacco. Non è sportivo, anzi non è artistico dare scacco alla prima mossa. Evitatelo. Solo dopo aver escluso qualsiasi altra mossa vi concedo di provare lo scacco iniziale, ma questo solo su riviste altrui, non certo sulla mia o nei miei articoli. Gli scacchi iniziali sono ammessi solo in particolari circostanze, ovvero quando il problema è così bello per altri versi, che gli si concede il lusso di avere una chiave di scacco. Okay, allora niente scacchi iniziali. Ma ritorniamo al problema in esame. Dicevo che il cavallo muovendosi lascerebbe 2 case di fuga, e4/f5. Un'idea potrebbe essere controllare queste due case onde permettere al cavallo di minacciare il matto. Mettiamo da parte questa idea e continuiamo l'analisi. La ♔d2... Potrebbe mattare in d5 o in d4 se queste case non fossero controllate da

5. ♙e8-d7, ♔f5-f6; 6. ♗e7-e8=♙, ♔g4-f5; 7. ♗e6-e7, ♔h5-g4; 8. ♗e5-e6, ♔g4-h5; 9. ♗d4x♙e5; ♙f6-e5; 10. ♗c3x♗d4, ♙e7-f6; 11. ♗c2-c3, ♙f8-e7; 12. ♗b3x♙c4, ♗e7x♙d6; 13. ♙b4-d6, ~; 14. ♙d2-b4, ~; 15. ♙c1-d2, ~; 16. ♗d2x♗e3, ♗f5-e3+; 17. Retrostalemate! Let's illustrate these aspects of task A] by comparison with the modern P] The creations of Ceriani are well known and loved in Russia and the other Republics of the former USSR. Over more than a quarter of a century tasks by Ceriani were published in newspapers and journals in the USSR from Moldavia to Kamchatka. Several retrotask tourneys on Ceriani's theme were held, and a lot of people took part in competitions to solve Ceriani's tasks. The Credo of Ceriani - the main development of recent research into new ideas! Ceriani was and is our best genius Teacher and inspiration.

Moscow, July 19, 1995

I miei più sinceri ringraziamenti a N.M.Plaksin (e a Mario Velucchi che ha fatto da tramite) per questo suo magnifico articolo sul nostro grande retroanalista L. Ceriani. A. G.

A) L. Ceriani - "32 Personaggi e 1 Autore" 1955. Precisare il percorso del ♗a2. [Say exactly what has happened to ♗a2.] B) N. Plaksin & V. Levshinsky, 11^a Comm. "Die Schwalbe" 1982 Welches waren die letzten 3 Einzelzüge? C) N. Plaksin & V. A. Korolkov, "Die Schwalbe" 1979. Wo wurden die Läufer geschlagen? D) L. Ceriani - 1^o Pr. Memorial V. De Barbieri, "Italia Scacchistica" 1943 Quale fu il 1^o tratto della ♔ originale e di quella promossa? [Which it was the first move by original and promoted ♔?] E) L. Ceriani, "32 Personaggi e 1 Autore", 1955; Quale fu il 1^o tratto delle ♔♔ originali? [Which it was the first move by original queens?] F) N. Plaksin & A. Kislyak - 2^a H.M. "The Problemist" 1984 Alfils (promoted) e4, a5. Q moves? G) L. Ceriani; "32 Personaggi e 1 Autore" 1955. Trovare la traiettoria del ♗a2. [Find all the moves by ♗a2] H) L. Ceriani; "32 Personaggi e 1 Autore" 1955. Aprire la gabbia ovest. [Open west cage] I) N. Plaksin, dedicato a A. Hazebrouck; "Europe Echecs" 1993. #1 J) N. Plaksin, 3^o premio "Europe Echecs" 1980. Il minor numero di mosse fatte dal re nero? [Minimum number of moves by Black King?] K) L. Ceriani, dedicato a T. R. Dawson. 1^o premio "Problem" 1952. Quali furono il primo e l'ultimo tratto dell'♙ su case bianche? [First and last move by ♙ on whitefield?]



In M] the first and the last moves of White King's Bishop are mutually opposite (♗a8-b7 and ♗b7-a8), and in N] their moves are the same (♗c8-b7 and ♗c8-b7+). A phase of transformation was also present in A], this phase was strongly developed in Ceriani's works, for example O]. The author provided the following false way in A]: $1... \text{♔f5-e4}$, $2. \text{♖g3-g4+}$; ♗f6-f5 ; $3. \text{♗g4-h5}$, ♗e7-f6 ; $4. \text{♗d7-g4}$, ♗f6-e7 ;

Alfiere e Torre neri. Gli stessi pezzi poi controllano le case f3/g4 sulle quali potrebbe mazzare l'altro cavallo (♘h2).

Ormai ci siamo giovincelli, rimane solo da dirvi che esiste una cosa chiamata Gioco Apparente. Che sarà mai quest'altra diavoleria? Ma no, niente di mefistofelico! Quando giocate una partita e tocca all'avversario, cosa pensate? "Se gioca ♞f6 , io muovo ♗g5 e lo frego..." Non so chi è più pollo, voi o il vostro avversario che gioca ♞f6 facendosi infilare (c'è la Donna in d8, ricordate?). Ecco, quello che pensate in quei momenti non è altro che il Gioco Apparente. "Se il nero muove li, io muovo la". Bravi. Quindi, ritornando al problemino che dovrete avere ancora sulla scacchiera - a meno che non vi siate già scociati buttando i pezzi per aria e mandando me all'inferno - se il nero muovesse stupidamente $1... \text{♞e4}$, noi lo fregheremmo con $2. \text{♞d5\#}$. Se invece vuole suicidarsi in altro modo, potrebbe scegliere $1... \text{♗e4}$, al che noi furbastri: $2. \text{♞d4\#}$. Già. Ma perché quel pur cretino di nero dovrebbe suicidarsi? Questo che stiamo analizzando è un problema diretto in due mosse (si scrive 2#), e in questo tipo di problemi vige la normale contrapposizione fra bianchi e neri. Come costringere il nero a fare mosse dannose per se stesso? Creando una minaccia tale per cui il tapino farebbe harakiri, nel senso che egli para la minaccia, ma provoca il danno suddetto. E si becca matto. Avete notato che la casa c4 è pure controllata dalla ♞ nera? Bene, e se muovessimo $1. \text{♗e4...}$? La ♞e2 controllerebbe e4, il ♗e4 controllerebbe f5, f4 sarebbe ora controllata dalla ♞d2 (non più dal ♗d3) e si minaccerebbe $2. \text{♗c4\#}$. Non - badate bene - un matto di donna, perché madamigella non può lasciare il controllo di f4. Riassumendo: Gioco Apparente: $1... \text{♞e4}$; $2. \text{♞d5\#}$ $1... \text{♗e4}$; $2. \text{♞d4\#}$. Gioco Reale (quello che scaturisce dopo la chiave ovviamente): $1. \text{♗e4!}$ minaccia $2. \text{♗c4\#}$ se $1... \text{♞xe4}$; $2. \text{♗g4\#}$ se $1... \text{♗xe4}$; $2. \text{♗f3\#}$. Questi matti sono possibili perché i pezzi neri, pur non avendo perso il controllo delle case g4/f3, sono però inchiodati e quindi non controllano più nulla! Nel contempo non sono permessi i matti ♞d5/\#d4 perché la Donna non può lasciare il controllo della casa f4. Faccio infine notare che ci sono dei cambi di matto, dopo le stesse mosse tematiche nere (♗e4/\#e4), fra Gioco Apparente e Gioco Reale. **A.G.**

[This article is intended for beginners, with a lighthearted approach and explanation of the problems' thematic ideas.]

ERRATA CORRIGE (del n. 1) [Corrections (issue n.1)]

Diagramma n.1, GV: ♗xe7 , non ♗xd7 . Diagramma n.2: duale $1. \text{♞c4}$, ♗b6 ; $2. \text{♗c6}$, ♗xc4\# , aggiungere ♗b6 ; diagramma n.10: pluridemolito, aggiungere ♗d7 . Il problema di C.J.Feather fu originariamente pubblicato su 'Hatchings 4, ottobre 1995.

[segue in ultima pagina. See last page.]

Dr. Ing. Luigi Ceriani teaches us

by N.Plaksin & I.Vereshchagin

The creations of the greatest Italian expert in retroanalysis, Luigi Ceriani, are encyclopaedic. Every one of his compositions is a magnificent manual of retroanalysis and a source of new ideas at the same time. Let's open the unique book of Ceriani "32 Personaggi e 1 Autore" and see, for example, position A]: retro 1...♔f5-e4; 2.♖g3-g4+, ♔f6-f5; 3.♙g4-h5, ♔e7-f6; 4.♙c8-g4, ♔f8-e7; 5.♖d7x♙c8=♙, ♔e8-f8; 6.♖c6x♔d7+, ♔d8-d7; 7.♖c5-c6, ♖d7-d6; 8.♖b4x♙c5, ♙f8-c5; 9.♖c3-c4, ♖d6-d5; 10.♖c2-c3, ♖e7x♙d6; 11.♙e5-d6, ♖a2-a1=♙; 12.♙c3-e5, ♖a3-a2; 13.♙d2-c3, ♖a4-a3; 14.♙c1-d2, ♖a5-a4; 15.♖d2x♗e3, ♗f5-e3+; 16.♖b3-b4, ♔c3-f3; 17.♔f3-f2 etc.

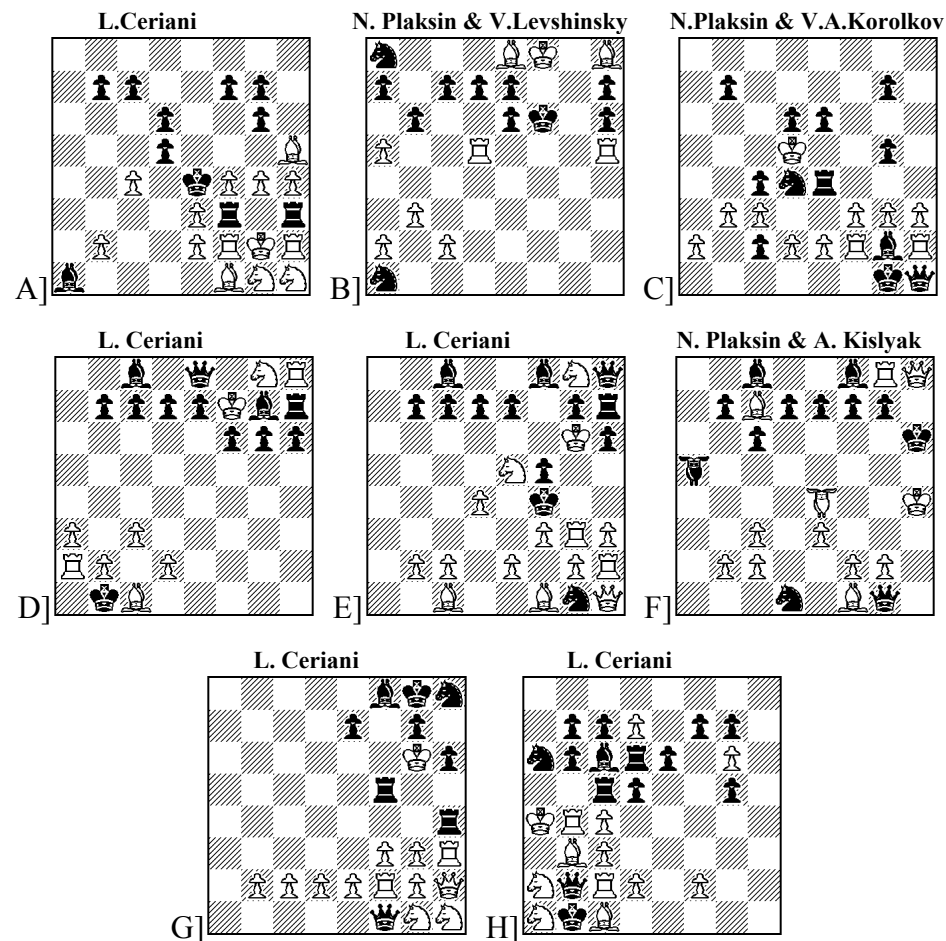
The promotion to Bishop in task A] is made by capturing a Bishop - ♖d7x♙c8=♙! The same motif of Ceriani in task B] is heard in the form of a retroecho (1.♖g7x♙h8=♙+, ♔g6-f6; 2.♖f7x ♙e8=♙+ etc).

In task A] the Black Bishop captured on square c8 didn't make even one move! In task C] all the original Bishops didn't move and were captured in their initial places (c1, f1, c8, f8). In task A] the idea of capturing a piece on its initial square is realized. This idea was splendidly elaborated by Ceriani ("Cattura di un pezzo mai mosso").

For example, in task D] the original Black Queen was captured on d8, and the first move of the promoted Black Queen was ♔a1-a2! In task E] both (White and Black) original Queens were captured, on d1 and d8! In E] promoted Queens made a number of moves, but in F] none of the queens moved (1.♖h7-h8=♔# ♖h2xg1=♔ etc).

The using of fairy forms is the best way of experimental development for retroanalysis at present. In A] we also see the other theme elaborated by Ceriani - excelsior: ♖a2x♗b3-b4x♙c5-c6x♔d7x♙c8=♙! In G] there is a combination of excelsior - ♖a2x ♔b3x♖c4x♖d5x♙e6x♖f7x♔g8=♔! - and capturing the promoted piece - 1...♗f7x♔h8+!

The theme of capturing promoted pieces was developed by Ceriani from 1950 awards and got the name of Ceriani theme. For example, in H] two White promoted Queens were captured-duplex! In 1955 Ceriani asked a question: "È possibile una tripla promozione?"



In I] four White promoted Queens were captured, and in J] six White Rooks were captured (♖a7x♔b6x♔c5x♔d4x♔e3x♔f2x♔g1=♔+). Introducing additional conditions into retrotasks is the best way of technical development for retroanalysis at present

In A] the last move of a promoted piece is determined exactly - ♙g4-h5! In K] Ceriani realized the idea of exact first and last retromoves of a promoted piece - ♙a8-b7 and ♙g8-h7! In L] the number of thematic personages has been doubled (start - ♙a8-b7 and ♙b8-a7, finish - ♙g8-h7 and ♙h2-g1).