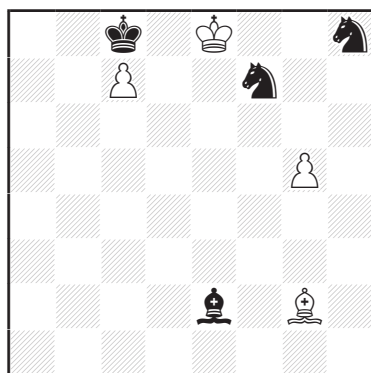


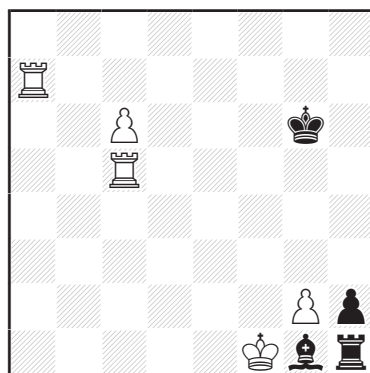
CONCOURS DÉMOLITIONS PHÉNIX 238

6878 - V. Gerasimov



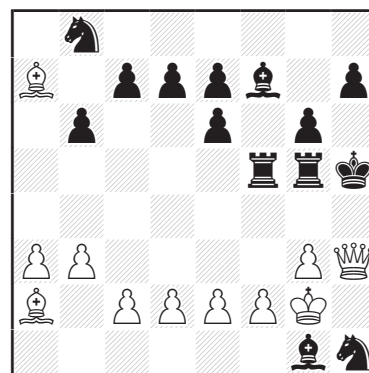
= (4+4)

6879 - M. Minski



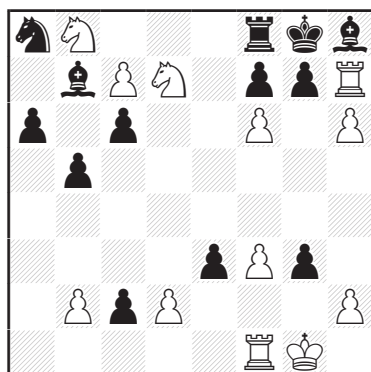
= (5+4)

6885 - G. Donati



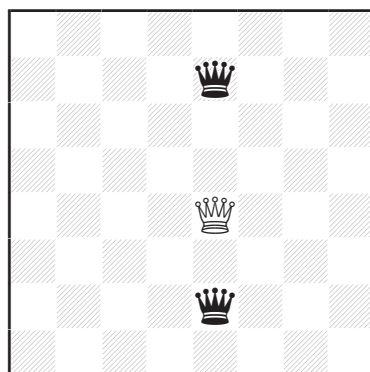
Plus court (11+14)
trajet du Roi blanc ?

6886 - A. Frolkin
& J. Crusats



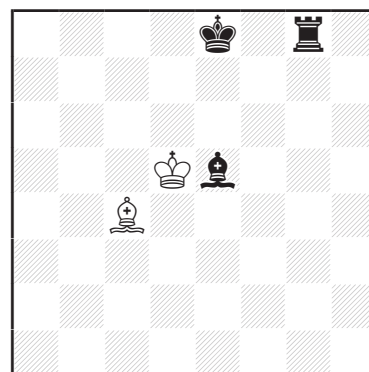
-3 & #1 (12+13)
Proca Retractor ; Chess 960

6916 - A. Storisteanu



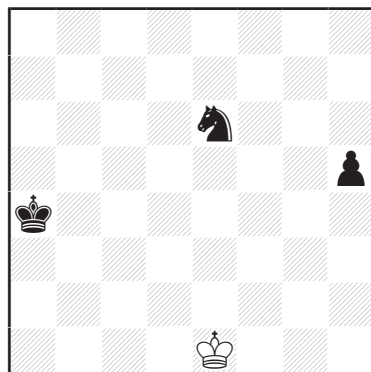
ajouter : ♔♔ et 1# (1+2)
4 solutions ; b) ♔é4→é3

6918 - V. Crişan
& É. Huber



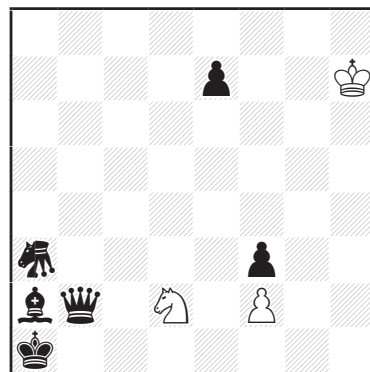
h#2 (2+3)
b) ♔d5→h6
2+1 Pièces invisibles

6929 - P. Răican



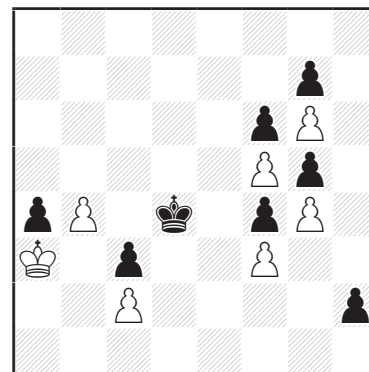
-15 & #1 (1+3)
Proca Retractor
Anticircé

6940 - K. Wenda



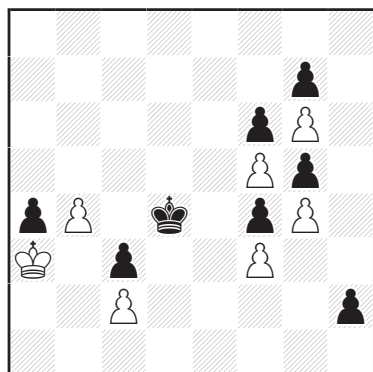
h#7 (3+6)
♣=Scarabée

6945 - G. Sphicas



shc#33 (7+8)

6945 - G. Spicas



shc#33

(7+8)

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au :
31 mai 2015 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

Bonne chance !

Aidé (h#n : mat aidé en n coups, h=n : pat aidé en n coups) : les Noirs jouent et aident les Blancs à mater (resp. pater) le Roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution, 0.p.1.1... signifie que les Blancs, qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution, etc.

Aidé de Série (sh) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un aidé de série, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec.

Anti-Circé : lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé ; la pièce capturée disparaît. La renaissance étant obligatoire, un coup capturant n'est donc possible que si la case de retour est libre. Une pièce déjà sur la case de retour peut effectuer un coup capturant ; une pièce peut capturer une pièce située sur la case de retour ; une promotion avec prise est possible si la case de retour est libre, celle-ci étant tributaire de la figure choisie.

Chess 960 : La position des pièces lourdes est tirée au hasard, mais les restrictions suivantes s'appliquent. Les Fous doivent être placés sur des cases de couleur opposées. Le Roi doit être placé sur une des cases situées entre les deux Tours. Les pièces Noires doivent être en miroir horizontal des pièces blanches. Pour le roque les règles classiques s'appliquent. Après le roque : la position d'arrivée du Roi et des Tours est exactement la même qu'aux échecs standards. Si le roque est exécuté avec la Tour située du côté de la colonne "a", la position finale sera celle du 0-0-0 (Rç1 et Td1 pour les Blancs, Rç8 et Td8 pour les Noirs). Si le roque est exécuté avec la Tour située du côté de la colonne "h", la position finale sera celle du 0-0 (Rg1 et Tf1, ou Rg8 et Tf8), quelle que soit la position initiale. Il est ainsi possible qu'une seule des deux pièces ait à bouger pendant le roque.

Conséquent (Problème de série -) : à chaque coup de la série, on reconsidère la légalité de la position (y compris les cas de prise en passant et de roque qui peuvent être joués en cours de solution) sans tenir compte des coups précédents de la série. La lettre «c» après l'abréviation de l'énoncé indique la condition «conséquent».

Invisible (Pièce -) : Une pièce Invisible est une pièce présente sur l'échiquier mais dont la nature n'est pas connue : toute pièce peut être invisible et il peut s'agir d'un Roi s'il en manque sur l'échiquier. La position initiale et la solution doivent être légales lorsque l'identité des pièces Invisibles est connue. Une pièce Invisible dont l'identité est connue devient visible et se comporte alors comme une pièce standard. La capture d'une pièce Invisible est possible dès lors que l'on peut prouver que le coup est jouable. Un échec par une pièce Invisible n'est possible que si l'on peut prouver qu'il s'agit d'un échec quelle que soit la nature de la pièce Invisible ; même contrainte pour le mat.

Proca Retractor : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Le camp qui rétrograde décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée.

Scarabée : Se déplace comme une Sauterelle, mais effectue un pas de Cavalier d'environ 27° (dans un sens ou dans l'autre) en passant sur le sautoir.

SOLUTIONS - PHÉNIX 238



6878 Vladimir Gerasimov

1.g6! ♖g5 2.g7 i/ ♗g6 ii/ 3. ♙ç6 iii/ ♙ç4 4.g8=♙ ♙×g8 5. ♙d5 iv/ ♙h7 6. ♙g8! ♗é4! 7. ♙f7! v/ ♗é5+ 8. ♙g7 ♙f5 9. ♙h7! =

1... ♗é5 2.g7 vi/ ♗hg6 3. ♙ç6 ♙ç4 4.g8=♙ ♙×g8 5. ♙d5 vii/ ♙h7 6. ♙g8 ♙×g8 pat

i/ Intéressant mais insuffisant serait 2. ♙é7? ♗×g6+ 3. ♙f6 ♗f4, ♗h4 -+

ii/ ♙+♗+♗/ ♙gagne facilement... en général !

iii/ Notons que 3. ♙b7+ ♙×ç7 4. ♙ç6 avec la même suite que dans la solution constitue un dual mineur qu'on peut accepter.

3.g8=♙?? ♙b5+ 4. ♙ç6 ♙×ç6#

3. ♙h3+?! ♙×ç7 4. ♙d7 ♙ç4 5.g8=♙ ♙×g8 6. ♙é6 ♗é4! 7. ♙×g8 ♗d6#

iv/ 5. ♙b7+ ♙×ç7 peut être intercalé sans rien changer, mais pas 5. ♙d7+?? ♙×ç7 6. ♙é6 ♗é4! suivi du mat

v/ 7. ♙×h7?? ♗d6#

vi/ serait insuffisant 2. ♙é7? ♗h×g6+ 3. ♙f6 menaçant 4. ♙é4 et 5. ♙×g6= mais 3... ♗d3 gagne, ainsi que 3... ♗f4 ou 3... ♙d3

vii/ 5. ♙d7+ ♙×ç7 6. ♙é6 revient au même.

Une étude très intéressante dont l'esthétique souffre un peu de la présence de duals mineurs qui individuellement sont acceptables.

6879 Martin Minski

Une illustration nouvelle et novatrice de ce qui est connu comme le « coup de Loman », référence d'ailleurs citée par l'auteur lui-même.

L'idée apparaît semble-t-il pour la première fois comme variante dans une étude de Troitzky en 1899. Elle est désormais connue surtout pour avoir permis à R. J. Loman de battre au cours d'une simultanée le grand Emmanuel Lasker à Londres en 1903. Alekhine la plaça en 1919 à Shishko en blitz (grand respect !) et Kurt Richter dans une partie à Berlin en 1930. Dans le domaine du problème, le grand Kubbel la réalisa magistralement en 1924 avec des pièces mineures. Moravec en fit une implémentation en 1937 où cette manœuvre échouait (nous pourrions ainsi appeler cela « anti-Loman ») et Letzelter une implémentation « anti-Moravec » en 1978. La présente étude revient à l'idée de base mais en réalise une implémentation tout à fait charmante en deux variantes jumelles. Enfin, l'origine de l'idée ayant été exposée, à mon tour je dois citer mes sources, à savoir le site de Krabbé (Chess curiosities 1998) pour l'érudition de la recherche.

1.ç7? ♙×ç5+ 2. ♙é2 ♗é1+ 3. ♙×é1 h1=♙+ -+

1. ♗g5+? n'aurait aucun intérêt car il n'aide pas le Roi à atteindre la case g2, 1... ♙×g5 -+

1. ♗g7+! ♙×g7 2. ♗g5+ ♙f6 i/ 3. ♗f5+! coup de Loman [Dernière finesse : pour annuler, il faut pousser g4, jouer ♙g2 et récupérer la ♗h1 ou, si la ♗h1 se sauve, conserver la Tour blanche.

Il serait donc imprécis de jouer : 3.g4? ♙b6+ 4. ♙g2 ♗g1+ 5. ♙×h2 ♙×g5] 3... ♙×f5 ii/ 4.g4+! ♙×g4 5. ♙g2 ♙b6 6. ♙×h1 ♙g3 7.ç7 ♙×ç7 pat

3... ♙é6 4.g4 maintenant que les Noirs vont sauver leur Tour, il faut que les Blancs conservent la leur,

4... ♙b6+ 5. ♙g2 ♗g1+ 6. ♙×h2=

i/ 2... ♙h6 3. ♗h5+! coup de Loman, 3... ♙×h5 4.g4+! ♙×g4 5. ♙g2 ♙b6 6. ♙×h1 ♙g3 7.ç7 ♙×ç7 pat

ii/ 3... ♙g6 4.g4 ♙b6+ 5. ♙g2=

6885 Gianni Donati

La Dame blanche vient de capturer une pièce noire sur les deux pièces noires manquantes.

Mais la libération des quatre Fous tourne en «boucle de Moebius» : en effet le ♖a2 ne peut sortir qu'après avoir repris b2-b3, ce qui impose le retour du ♖ en ç1 actuellement en a7. Cela impose donc d'avoir ramené à sa position d'origine le ♜ç8 actuellement en f7. Ce dernier ne peut sortir qu'après avoir rentré le ♜f8 actuellement en g1. Et le ♜g1 finalement ne peut sortir qu'après avoir réintégré le ♜f1, qui est lui-même en a2 (la boucle est bouclée). La conclusion qu'il faut en tirer est que les quatre Fous ne peuvent tous être d'origine et il y a donc au moins un Fou promu sur l'échiquier ! Un ♜ promu n'aurait pu être promu qu'en g8 (une capture par ♖ encore disponible) et il faudrait avoir joué g7-g6 bloquant définitivement la sortie de ce Fou promu. On conclut au passage que si une pièce blanche a été promue en g8, il ne peut s'agir d'un Fou ! Donc le Fou promu est noir et il a été promu à partir du ♜a. Les deux ♜ sur l'échiquier étant d'origine, il faut donc libérer le ♜a7 avant le ♜a2 et seul le retour du ♜f1 peut permettre de libérer le ♜g1, qui ne pourra en aucun cas rejoindre une éventuelle case noire de promotion (a1 et ç1 bloquées alors par le ♖b2). On en déduit donc que le ♜ promu est le ♜ sur cases blanches et qu'il a été promu en b1 à partir du ♜a qui a dû effectuer trois captures : $a7 \times b \times a2 \times b1 = \text{♜}$ (♖b2 encore en place).

Il faudra donc reprendre dans l'ordre b7-b6 / ♜ç1 / b2-b3 / ♜f1 / g2-g3 / ♜f8 / g7-g6 / ♜b1 puis le dépromouvoir.

Si le ♜ç8 a été pris sur sa case d'origine, le ♖h n'a pas été promu et les quatre autres pièces blanches ont été prises par les ♜. Les Blancs vont donc manquer de tempo après la reprise g2-g3 car les deux ♜, la ♙ et le ♚ doivent être bloqués sur leur case d'origine au moment où le ♜g1 sortira.

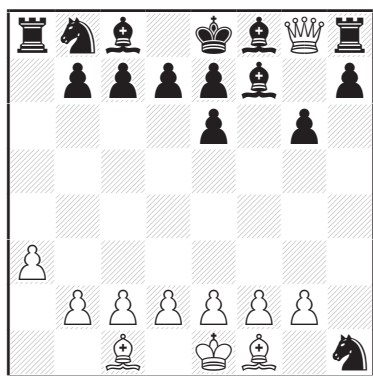
Le ♜ç8 n'a pas été pris sur sa case d'origine gratuitement et donc il peut alors être remis en jeu utilement au dernier coup blanc.

Essai : 1. ♙h2×♜h3+ ♜g4×Xh3+?? mais les tempos blancs manquants ne peuvent provenir que d'une oscillation du ♚ à condition d'avoir capturé la ♙ sur sa case d'origine !

Rétro : 1. ♙h2×♜h3+ ♜g4-h3+ 2. ♚h3-g2+ ♜f3-g4+, ensuite on rentre le ♚ en é1 (♚é1-f1-g2-h3), le ♜ç8, le ♜ç1

Essais :

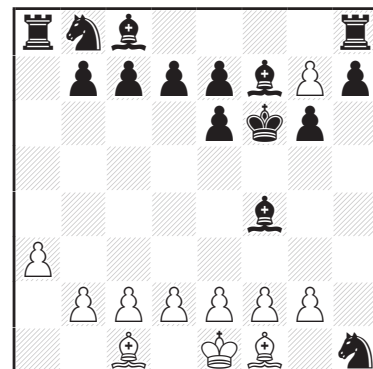
On peut essayer de dépromouvoir le ♜f7 en b1 en partant de la position intermédiaire suivante :



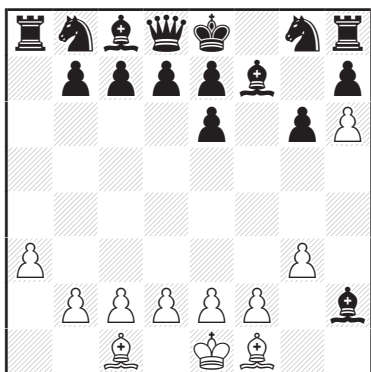
on rétrograde :

1. g7-g8=♙ ♙a7-a8 2. h6×♙g7 ♙g8-g7
 3. h5-h6 g7-g6 4. h4-h5 ♜g6-f7 5. ♚d1-é1 ♜d3-g6 6. ♚é1-d1 ♜ç4-d3
 7. ♚d1-é1 ♜a2-ç4 8. ♚é1-d1 ♜b1-a2 9. ♚d1-é1 a2×♙(♜)b1 10. ♚é1-d1
 car il faudra revenir à la position d'origine. Essayer de reprendre f7×♙(♜)é6 plus tôt en rentrant la ♙ demande autant de tempo dans cette configuration. Par exemple depuis cette position :

rétro : 1. h6×♙g7 ♙g8-g7 2. h5-h6 ♙d8-g8 3. h4-h5 ♜f4-h6 4. ♚d1-é1
 ♜f8-h6 5. ♚é1-d1 g7-g6 6. ♚d1-é1 ♜g6-f7 7. ♚é1-d1 ♜f7-f6
 8. ♚d1-é1 ♜é8-f7 9. ♚é1-d1 f7×♙(♜)é6



Solution : C'est finalement en laissant le ♖ en h2 le plus longtemps possible que l'on peut réduire les tempos du ♔.



rétro : 1.g2-g3 ♖é5-h2 2.h5-h6 ♖g7-é5
 3.h4-h5 ♖f8-g7 4.♔d1-é1 g7-g6 5.♔é1-d1 ♖g6-f7 6.♔d1-é1 f7×♗é6
 7.♔é1-d1 (dernier coup de ♔ car la position initiale du ♔ est en é1).
 Le ♔ qui vient de jouer quatre fois devra encore rejoindre h3 puis revenir en g2. Partir de la même position intermédiaire avec le ♔ en d1 n'est pas plus court, car il faudrait quand même ensuite ajouter un coup de ♔ pour rejoindre h3 !
 Trajet de huit coups du ♔ avec trois switchbacks (♔é1-d1-é1 (deux fois) et ♔g2-h3-g2)

6886 Andreï Frolkin & Joaquim Crusats

Les ♖ç et g ont dû capturer une fois chacun, ce qui impose une trajectoire dans l'axe du ♖ç. Les ♗ ont alors dû capturer quatre fois, car il faut éviter le ♖ç. Le ♖a qui fait partie des pièces capturées a donc capturé la dernière pièce noire (ce Pion n'a pas forcément été promu).

Plan principal :

-1. ♗é5-d7 [menace -2. ♗g6-é5 puis 1. ♖×h8#]

Les Noirs n'ont ainsi pas d'autre défense que de reprendre le 0-0.

Si -1...0-0 (♔é8, ♖f8) -2. ♗ç4-é5 puis 1. ♗d6#

Si -1...0-0 (♔é8, ♖g8) il ne peut plus y avoir mat mais ce rétro-coup est illégal ! En effet la position initiale des Blancs était donc ♔é1, ♖g1 et il n'y a plus de case noire disponible pour le ♖ sur case noire qui a dû sortir pour être capturé par un ♗ (cases a1 et ç1 bloquées).

Mais -1...0-0 (♔f8, ♖g8)! -2. ♗ç4-é5? menace [-3. ♗d6-ç4 et 1. ♗d7≠] mais -2...♖ç8-b7!

Solution : Les Blancs doivent interdire aux Noirs de reprendre ce roque (♔f8, ♖g8).

-1.0-0 (♔é1, ♖f1) ~ -2. ♗é5-d7 ~ -3. ♗g6-é5 puis 1. ♖×h8#

la réfutation -2...0-0 (♔f8, ♖g8) est maintenant illégale. On note que les deux autres 0-0 des Blancs avec la ♖h1 seraient illégaux à cause de la position initiale obligatoire du ♖ en h8. Le ♔ ne pouvait se trouver initialement à gauche de é1 à cause du contrôle du ♗ sur la case d1.

6916 Adrian Storisteanu

a)

♔ç1 et ♔a1 et 1. ♖b1#

♔ç3 et ♔d1 et 1. ♖b1#

♔g3 et ♔f1 et 1. ♖h1#

♔ç6 et ♔a6 et 1. ♖a4#

b)

♔b3 et ♔a1 et 1. ♖ç1#

♔b1 et ♔d1 et 1. ♖ç1#

♔h1 et ♔f1 et 1. ♖g1#

♔ç6 et ♔a6 et 1. ♖b6#

Deux solutions symétriques avec deux solutions asymétriques pour chacun des jumeaux.

Un mat changé pour la solution ♔ç6-♔a6, un mat «transféré» pour les mats 1. ♖ç1# et 1. ♖b1# ; dans les deux cas, le Roi noir se place sur les quatre mêmes cases (a1, d1, f1 et a6), avec des résultats différents (Auteur). Une idée très originale qui montre que l'on peut trouver beaucoup avec peu de moyens !

6918 Vlaicu Crişan & Éric Huber

Pour la définition des Pièces invisibles ainsi que le jugement du concours organisé à l'occasion du lancement de cette condition féérique, voir le Tournoi Sake 2009 (organisé lors du congrès de Rio 2009) : http://ubp.org.br/wccc2009/composing/Sake_Tourney.pdf

a) 1. ♔ç8 ♙a6 2. ♚b8 ♜a7#

b) 1. ♜g7 ♙é6 2. ♔g8 ♜h8#

Explication des solutions :

a) 1. ♔ç8 : les Noirs font le grand roque, l'invisible noire est une Tour, Id8=♜

1... ♙a6 : une des invisibles blanches est en d6 ou d7, sinon le Roi blanc serait en échec

2. ♚b8 : l'invisible blanche est en d7 puisque d6 n'est pas occupé : tenant compte du 0-0-0 noir précédent, Id7=♘ (Id7=♙, ♜, ♚? échec au Roi noir). D'autre part, l'autre invisible blanche est en b7 (pour ne pas faire échec au ♔ç8 via le ♙a6) : tenant compte du 0-0-0 noir, Ib7=♜

Les Invisibles sont toutes identifiées, les Blancs peuvent mater par 2... ♜a7#

b) 1. ♜g7 ♙é6 : ces coups ne permettent aucune déduction sur les Invisibles.

2. ♔g8 : les Noirs font le petit roque : If8=♜

Il y a une invisible blanche en f7 sinon maintenant les Noirs seraient en échec (avec une invisible en é6, le 0-0 n'aurait pas été possible)

Il y a une autre invisible blanche en h7 sinon les Blancs auraient été en échec par la ♜h8 avant le 0-0. Tenant compte du roque noir, les seules possibilités sont : If7=♘ et Ih7=♜

Les Invisibles sont toutes identifiées, les Blancs peuvent mater par 2... ♜h8#

Les deux roques, dans un problème très accessible qui permet de bien comprendre les invisibles !

6929 Paul Răican

Essai : 1. ♔é1×♚d2(♔é1)? d3-d2+ 2. ♔é1×♜d1(♔é1) ♜d2-d1+ 3. ♔f2×♞f1(♔é1) ♜d1-d2+ 4. ♔é1-f2 ♜d2-d1+ 5. ♔é3×♙f4(♔é1) ♙b8-f4+ 6. ♔f2-é3 ♜d1-d2+ 7. ♔é1-f2 ♜d2-d1+ et défense «forward» ♙g3#

1. ♔é1×♞f2(♔é1)! f3-f2+ 2. ♔é1×♜f1(♔é1) ♜f2-f1+ 3. ♔d2×♞d1(♔é1) ♜f1-f2+ 4. ♔é1-d2 ♜f2-f1+ 5. ♔é3×♙f4(♔é1) ♙b8-f4+ 6. ♔d2-é3 ♜f1-f2+ 7. ♔é1-d2 ♜f2-f1+ 8. ♔g4×♞f5(♔é1) ♞g7-é6 9. ♔f4-g4 ♙a7-b8+ 10. ♔é3-f4 ♙b8-a7+ 11. ♔d2-é3 ♜f1-f2+ 12. ♔é1-d2 ♜f2-f1+ 13. ♔é6×♜d7(♔é1)! ♞é8-g7+ 14. ♔d6-é6 ♜ç7-d7+ 15. ♔ç5-d6 & forward 1. ♔b4#

Un essai finement réfuté et un Proca Retractor, une des spécialités de l'auteur !

6940 Klaus Wenda

1. ♞g8 ♘×f3 2. é5 ♘d2 3. é4 f4 4. é3 f5 5. é2 f6 6. é1=♞ f7 7. ♞b3 f×g8=♞#

Deux Excelsior-scarabée. Une première ?

6945 George Sphicas

1. h1=♚ 2. ♚×f3 3. ♚×g4 6. f1=♜ 7. ♜×f5 8. ♜ç5 9. f5 13. f1=♙ 14. ♙b5 15. ♔ç4 16. ♚d4 17. g4 20. g1=♚ 21. ♚×g6 22. ♚gd3 23. g5 27. g1=♞ 28. ♞é2 29. ♞ç1 30. ♞a2! (le dernier coup blanc : b2-b4!) 31. ç×b3 e.p. (dernier coup blanc : ♔a4-a3) 32. ♞b4 33. ♞d5 ç×b3#

Le seul Pion blanc qui peut obtenir du soutien est le Pion ç2 : il aura le soutien de son Roi s'il peut capturer en b3 et donc si le Pion noir a4 peut prendre en passant. AUW+1 and en passant (Auteur).

6946 George Sphicas

5. b8=♘ 6. ♘×d7 7. ♘ç5 8. ♘×é4 9. ♘×ç3 10. é4 11. é5 12. é6 13. é7 14. é8=♙ 15. ♙×h5 16. ♙×g4 17. ♙d1 18. g4 19. g×f5 20. f6 21. f7 22. f8=♜ 23. ♜a8 24. ♜a1 25. ♔a2 26. ♘b1 27. ç3 28. ç×d4 29. d5 30. d6 31. d7 32. d8=♜ 33. ♜d3 34. ♙ç2 35. f4 36. f5 37. f6 38. f7 39. f8=♚ 40. ♜a3+ ♜×ç2#

AUW + promotion Tour. Et un excelsior pour chacun des cinq Pions !