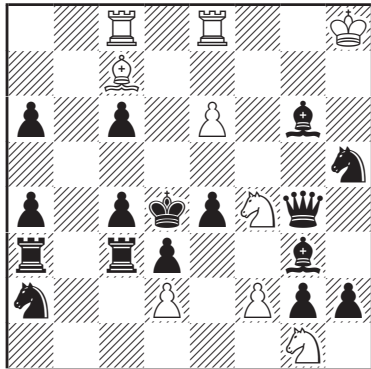


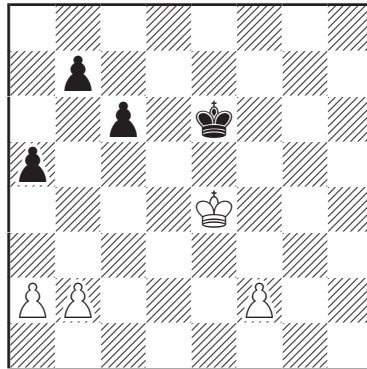
CONCOURS DÉMOLITIONS PHÉNIX 249

7157 - V. V. Nikitin



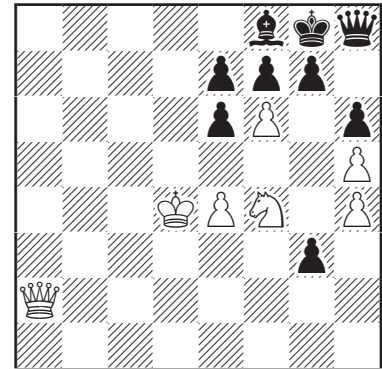
#37 (9+16)

7158 - A. Villeneuve



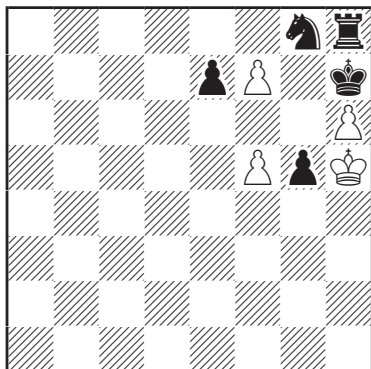
+ (4+4)

7159 - P. Krug & M.G. Garcia



+ (7+9)

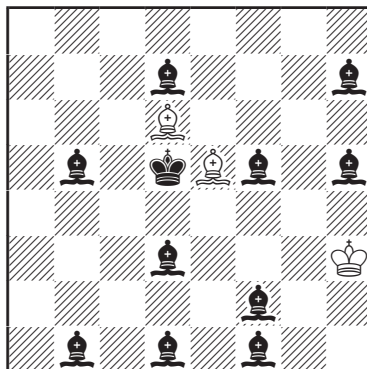
7160 - D. Innocenti



#1 (4+5)

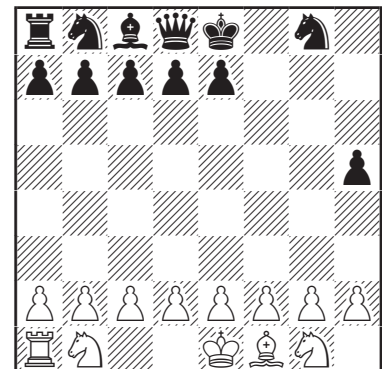
b) ♖f7→f6

7161 - A. Buchanan



Ajouter 8 Fous (3+11)

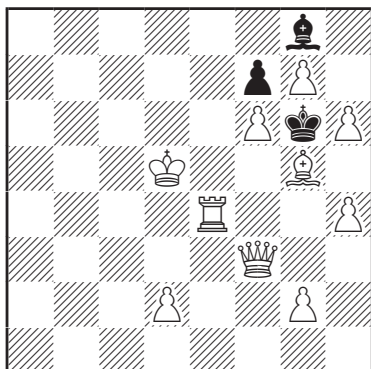
7165 - H. Grudzinski



Partie (3+11)

justificative en 8,5 coups
Take & Make

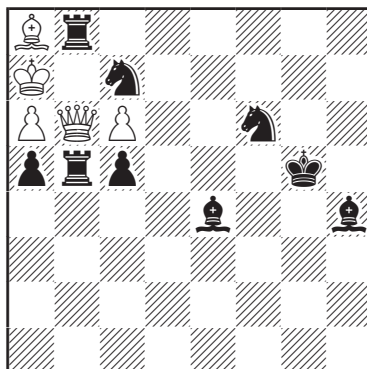
7194 - I. Garoufalidis
après E. Pradignat



s#9 (10+3)

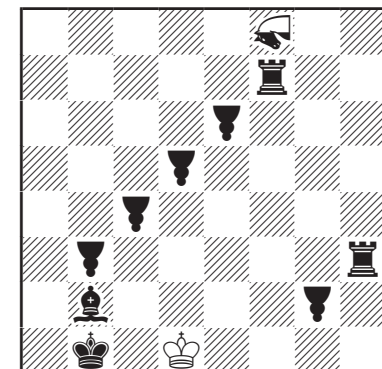
b) ♔d5→é5

7233 - V. Liskovets



sh####6 (5+9)

7235 - K. Gandev

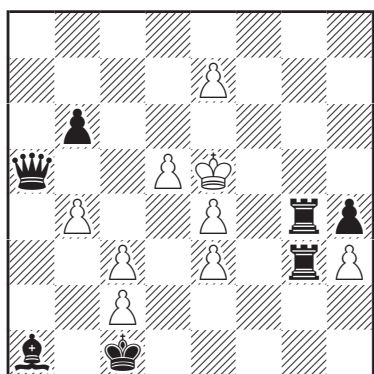


h#12 (1+9+1)

Circé ♛ = Anti-Pion

♘ = Kangourou à 4 sautoirs

7137 - G. Shicas



ss=46

(9+7)

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au : 01 janvier 2016 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-Pion : Se déplace dans la direction opposée du Pion normal, double pas depuis la septième ligne, promotion sur la première ligne.

Circé : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer. Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

Inverse (s#n : mat inverse en n coups, s=n : pat inverse en n coups) : les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater (resp. pater) le Roi blanc en n coups.

Kangourou à 4 sautoirs : se déplace et prend comme une Sauterelle, mais par-dessus quatre pièces, non nécessairement adjacentes, la case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le deuxième sautoir.

Take & Make : lors d'une prise, la pièce capturante doit immédiatement jouer un coup utilisant la marche de la pièce capturée, et ce à partir de la case de prise ; ce coup supplémentaire ne doit pas être une prise, et fait partie du coup global joué inauguré par la prise. Si le coup supplémentaire n'est pas possible, la prise initiale est illégale. Les promotions ne se produisent que lorsqu'un Pion arrive sur sa huitième rangée grâce au coup supplémentaire, et non lorsqu'une prise par Pion a lieu sur sa huitième rangée.

SOLUTIONS - PHÉNIX 249



7157 Vladimir V. Nikitin

1. ♖éd8+! ♕ç5 2. ♗d6+ ♖d4 3. ♗b8+! ♕ç5 4. ♗a7+ ♖b4 5. ♖b8+ ♕a5 6. ♗b6+ ♖b4 7. ♗ç7+ ♕ç5 8. ♗é5 [9. ♗d4#] ♗×f2 9. ♗d6+ ♖d4 10. ♗ç7+ ♕ç5 11. ♗b6+ ♖b4 12. ♗×f2+ ♕a5 13. ♗b6+ ♖b4 14. ♗ç7+ ♕ç5 15. ♗é5 h×g1=♚ 16. ♗d6+ ♖d4 17. ♗ç7+ ♕ç5 18. ♗b6+ ♖b4 19. ♗×g1+ ♕a5 20. ♗b6+ ♖b4 21. ♗ç7+ ♕ç5 22. ♗é5 g1=♚ 23. ♗d6+ ♖d4 24. ♗ç7+ ♕ç5 25. ♗b6+ ♖b4 26. ♗×g1+ ♕a5 27. ♗b6+ ♖b4 28. ♗ç7+ ♕ç5 29. ♗é5 ♚g1 30. ♗d6+ ♖d4 31. ♗ç7+ ♕ç5 32. ♗b6+ ♖b4 33. ♗×g1+ ♕a5 34. ♗b6+ ♖b4 35. ♗ç7+ ♕ç5 36. ♗é5 ~ 37. ♗d4#

Manoeuvre systématique durant laquelle le Fou blanc joue avec les deux Tours blanches pour créer des batteries destinées à menacer x. ♗d4#. Les Noirs annulent cette menace en contrôlant d4 depuis la case g1. La ♚g1 (venant de g4 ou issue de promotion) ou le ♗g3 sont ensuite capturés grâce à la batterie ♖b8-fb6.

7158 Alain Villeneuve

1. f4? a4! ou 1. ♖d4? b6! 2. a4 ♕f5!

1.a4! b5 sur une défense passive des Noirs, les Blancs gagnent en prenant les Pions noirs avec leur Roi (♖d4-ç5-b6) et si les Noirs jouent b6 les Blancs avancent ♖+♗f jusqu'à ce que les Noirs les laissent pénétrer en d6.

Par exemple :

1... ♕f6 2. f4 b6 (2... ♗é6 3. f5+ ♖f6 4. ♖d4+-) 3. f5! ♖f7 4. ♖é5 ♗é7 5. f6+ ♖f7 6. ♖d6+- ou encore 2. ♖d4 b6 3. ♖é4! ♗é6 4. f4! (on peut noter que 4.f3? permettrait aux Noirs de rentrer dans la variante principale avec le bon tempo ! (voir explications du 6ème coup), 4...b5 5. ♖d4 b×a4 6. ♖ç5 ♗d7 7. f4 ♗ç7=) 4...b5 5. a×b5 ç×b5 6. f5+

2. ♖d4! [2. f4? b×a4=] **2...b×a4** [2... ♖d6 3. b4!! c5+ (3...a×b4 4. a5 ç5+ 5. ♖d3 ç4+ 6. ♖ç2+-) 4. b×c5+ ♖ç6 5. a×b5+ ♖×b5 6. ♖d5 a4 7. ç6 suivi bientôt de ♚b7-a7+]

3. ♖ç5! ♖d7 4.f3!! 4.f4? ♖ç7! zz 5. f5 ♗d7! 6. ♖b6 (6. f6 ♗é6=) ♖d6! 7. ♖×a5 ♗é5 8. ♖×a4 ♖×f5= 4. ♖b6?! a3! (ou d'abord ... ♖d6 puis ...a3!) 5. b×a3 ♖d6! 6. ♖×a5 ♖d5!! 7. f4 ç5 8. f5 ç4 9. ♖b4 ♖d4 10. f6 ç3 11. f7 ç2 12. f8=♚ ç1=♚ 13. ♚d6+ ♖é4! 14. a4 ♚b2+

4... ♖ç7 5.f4! zz ♖d7 (5... ♖b7 6. ♖d6)

6. ♖b6! l'idée du zugzwang avec la poussée retenue du ♗f n'est pas de jouer f5 dans la formation ♖ç5/♗d7 car là, ... ♖ç7 fait encore nulle. Elle est de jouer ♖b6 avec le Pion blanc encore en f4, afin que sur ... ♖d6, les Blancs puissent prendre a5 sans que les Noirs attaquent le ♗f en un coup (ce qui serait le cas si le Pion était en f5). 6. f5? ♖ç7 7. f6 ♖d7 8. f7 ♗é7 9. ♖×ç6 ♖×f7 10. ♖b5 a4 11. b×a3 ♖é7 12. ♖×a5 ♖d7 13. ♖b6 ♖ç8=

6... ♖d6 7. ♖×a5 le Roi noir est trop loin du ♗f, en comparaison avec la suite 4.f4? et 5.f5.

7...a3 (7... ♖d5 8. ♖×a4 ♗é4 9. ♖b4 ♖×f4 10. ♖ç5!)

8.b×a3 ♖d5 les Blancs ont un temps de plus que dans la suite 4. ♖b6? pour la poussée du ♗f.

9.f5 ç5 10.f6 1-0

Cette étude présente la synthèse de deux idées opposées, fréquentes en finales de pions : l'une violente (la percée 2... ♖d6 3. b4!!) et l'autre calme (le festina lente 4.f3!! fondée sur un ZZ). Le commentaire du 6ème coup (♖b6) est essentiel pour bien comprendre cette étude. 1-0 Une étude qui, bien que difficile, a une solution claire et compréhensible. On ne peut qu'en recommander l'étude à tous les joueurs de compétition.

7159 Peter Krug & Mario Guido Garcia

1.f×é7? g5+ 2.é5 ♙×é7=

1. ♘g6! g2 2. ♖×g2

2. ♖f2? f×g6! (et non 2...g1=♖? 3. ♖×g1 f×g6 4.f7+ ♙×f7 5. ♖×g6+ qui retomberait dans la solution) 3.f×é7 ♙×é7 4.h×g6 g1=♖ 5. ♖×g1 h5! 6. ♖f2 ♙f6+ 7.é5 ♖h6=

2...f×g6 3.f7+

3.f×é7? ♙f7! 4.é×f8=♖+ ♖×f8 5. ♖f3+ ♙g8 6. ♖×f8+ ♙×f8 7.h×g6 ♙é7 8.é5 ♙d7=

3...♙×f7 4. ♖×g6+!

Cette étude me semble difficile car, en éliminant (avec difficulté) les autres variantes, on est conduit à cette position et pourtant on ne peut pas croire que cette position puisse être gagnante ! 4.h×g6+? ♙é8!= et les Noirs libèrent leur Dame par é5 ou h5, les Blancs ne pouvant interdire qu'un seul de ces deux coups.

4... ♙g8 5.é5

5. ♙é5? ♖h7 6. ♙×é6 ♖×g6+ 7.h×g6 h5! 8.é5 ♙h8 9. ♙f7 é6 10. ♙×f8 pat

5... ♖h7 6. ♙ç5 ♙h8

6... ♖h8? 7. ♖×é6+ ♙h7 8. ♖g6+ ♙g8 9.é6+–

7. ♙ç6 ♖g8 8. ♙d7 ♖h7 9. ♙d8 ♙g8 10. ♙é8

À partir d'ici, la fin est extrêmement claire et pourrait être donnée comme exercice d'analyse dans toutes les écoles !

10... ♖×g6+ [10... ♙h8? 11. ♖×h7+ ♙×h7 12. ♙f7! (12. ♙×f8?? g5 13.h×g6+ ♙×g6= et ce sont les Blancs qui doivent jouer précisément pour obtenir la nulle, car les Noirs menacent ♙f5 14.h5+!) 12... ♙h8 13. ♙×f8 ♙h7 14. ♙×é7 g5 15.h×g6+ ♙×g6 16. ♙×é6+–]

11.h×g6 h5

Les Noirs utilisent le pat pour se défendre, mais au prix d'un affaiblissement !

12. ♙d7 ♙h8 13. ♙ç6 ♙g8 14. ♙ç5 ♙h8 15. ♙d4 ♙g8 16. ♙é4 ♙h8 17. ♙f4 ♙g8 18. ♙g5 ♙h8

19. ♙×h5 ♙g8 20. ♙g5 ♙h8 21.h5 (évidemment, le coup h5 peut être différé jusqu'à ♙×é6, mais ceci est sans aucune importance)

21... ♙g8 22. ♙f4 ♙h8 23. ♙é4 ♙g8 24. ♙d4 ♙h8 25. ♙ç5 ♙g8 26. ♙ç6 ♙h8 27. ♙d7 ♙g8

28. ♙×é6 ♙h8 29. ♙f7 é6 30.h6! g×h6 31. ♙×f8 h5 32.g7+ ♙h7 33.g8=♖+ ♙h6 34. ♖g7#

Une étude qui se décompose en deux phases : la première jusqu'au 6ème coup où la difficulté est d'imaginer quelle variante peut gagner. La seconde, longue mais parfaitement claire, dure presque 30 coups et est pourtant accessible à l'esprit humain qui sait réfléchir par plan et pas seulement sur la base du calcul brut.

7160 Didier Innocenti

a) le dernier coup des Noirs a pu être f6×Xg5 et la prise en passant n'est pas justifiée.

1.f8=♘#

b) ici le dernier coup noir n'a pu être que g7-g5 et la prise en passant est légale.

1.f5×g6 e.p.#

Basique, mais pédagogique.

7161 Andrew Buchanan

Il y a déjà huit Fous noirs promus sur l'échiquier et il faut donc ajouter huit Fous blancs.

Tous les Pions ont donc été promus, ce qui nécessite au minimum quatre prises par chaque camp.

Comme il y a huit Fous noirs promus sur cases blanches, les ♜b,d,f,h ont joué dans l'axe, tandis

que les ♜a,ç,é,g ont capturé quatre fois. Les ♘b,d,f,h ont donc capturé quatre fois pour dégager les

colonnes et promouvoir sur cases blanches. Trois autres Pions blancs ont aussi été promus dans l'axe

sur cases blanches, mais il faut une dernière promotion blanche sur case noire, ce qui impose une

5ème capture pour les Pions blancs afin de terminer sur une case noire. Il est donc impossible d'avoir

un Fou blanc en g2, car le dernier coup blanc nécessiterait une capture excédentaire. Le Roi blanc

sera donc en échec et le Roi noir ne doit pas l'être. Il reste juste huit cases disponibles pour les Fous blancs.

Solution : + ♔a4, ♔a6, ♔ç2, ♔ç8, ♔é2, ♔é8, ♔g4, ♔g6.

La position est légale puisque le dernier coup a été g2×Xf1 et c'est alors le ♔g qui a dû quitter sa colonne en capturant une fois afin de se promouvoir sur une case noire.

7165 Henryk Grudzinski

1.d4 h5 2. ♔h6 g×h6-ç1=♞ 3.é3 ♞é2 4.♞d3 ♞g3 5.h×g3-é2 ♔g7 6.♞×h5-h4 ♔é5 7.d×é5-h2 ♞×h4-d4 8.♞g6 f×g6-h5 9.é×d4-d2

Échanges de trois Pions blancs, un Cavalier noir Ceriani-Frolkin.

7194 Ioannis Garoufalidis

a) 1. ♞é5! ♔h7 2. ♔é4 ♔g6 3. ♞f5+ ♔h5 4. ♔é3+ ♔×h4 5. ♞f2+ ♔g4 6. ♞é2+ ♔h4 7. ♔g5+ ♔g3 8. ♔f4+ ♔h4 9. ♔f5 ♔h7#

6... ♔g3 7. ♔f4+ ♔h4 8. ♔f5 ♔h7#

1... ♔h7 2. ♔é4 ♔g8 3. ♞f5+ ♔h5 4. ♔é3+ ♔×h4 5. ♞f2+ ♔g4 6. ♞é2+ ♔h4 7. ♔g5+ ♔g3 8. ♔f4+ ♔h4 9. ♔f5 ♔h7#

b) 1. ♔f4! ♔h7 2. ♞é8 ♔g6 3. ♞×g8 ♔h7 4. ♞é8 ♔g6 5. ♔g4 ♔h7 6. ♔f4 ♔g6 7. g8=♞+ ♔×f6 8. ♔h5 ♔f5 9. ♞g6+ f×g6#

1... ♔h7 2. ♞é8 ♔g8 3. ♞×g8 ♔h7 4. ♞é8 ♔g6 5. ♔g4 ♔h7 6. ♔f4 ♔g6 7. g8=♞+ ♔×f6 8. ♔h5 ♔f5 9. ♞g6+ f×g6#

Jeu bien fluide.

7233 Valery Liskovets

Nous donnons également la solution de l'auteur :

1. ♞d7! 2. ♔f6 5. ♔ç8 6. ♔d8 ♞b7### !, une position de mat inévitable (CU-mate position ou position de mat complètement inévitable) parce que la suite du jeu sera : 7. ♞×b7+ ♔×b7+ 8. ♞×b7+ a×b7# ou 8...ç×b7+ 9. ♔×b7 zz a×b7# ou encore 7...ç×b7 zz 8. ♔×b7 ♔×b7+ 9. ♞×b7+ a×b7# etc... Toutes les lignes de jeu finissent inévitablement par un mat du Roi noir !

L'essai thématique 6... ♔b7+? échoue à cause de l'existence d'une ligne de jeu évitant le mat :

7. ♞×b7+ ç×b7+ 8. ♔×b7 ♞~(!).

En plus, 1. ♞fd5? (interférence avec le ♔é4)...

6. ♔d8 ♞b7+? échoue à cause de l'existence d'une ligne de jeu évitant le mat : 7. ♞×b7+ ç×b7+ 8. ♔d7.

Commentaires :

(1) «###» signifie un mat complètement inévitable (CU-mate), une position après un coup blanc qui est mat ou qui se terminera par un mat du Roi noir dans toutes les variantes du jeu à suivre. On arrête donc de jouer dans une telle position de «gain obligatoire». Le jeu justificatif doit rester en dehors de la solution prévue (un jeu justificatif est bien sûr une séquence de jeu composée de coups alternativement blancs et noirs). Pour plus de détails et d'exemples voir mon article dans The Problemist (Nov. 2013) incluant un problème aidé de série du genre (sh###).

(2) Le mat final (CU-mate) semble plutôt inattendu, parce que en comparaison, le jeu justificatif est riche. Il consiste en 16 lignes de jeu de longueur de deux ou trois coups et qui sont basées toutes sur des échecs croisés et des «zugzwang». Quatre pièces noires défendent la case du mat b7 (deux directement et deux par batterie).

(3) Cette matrice est la même que dans le problème primitif en 1 coup (###1), n°3 dans mon article.

(4) Le problème est partiellement C+ : il n'y a pas de solution comme sh#6 (Popeye).

Malheureusement aucun programme d'ordinateur ne peut encore reconnaître des positions de mat inévitable (CU-mate).

7235 Krasimir Gandev

- 1. ♔a1 ♕ç2 2. ♖h1 ♗×b3(♘b7) 3. ♙g4 ♕×ç4(♘ç7) 4. ♙g5 ♕×d5(♘d7) 5. ♙g6 ♕×é6(♘é7)
- 6. ♙g7 ♕×f7(♖a8) 7. ♙g8=♗ ♕×g8(♗g1) 8. ♙é8=♗ ♕×f8(♗f1) 9. ♙d8=♗ ♕×é8(♗é1)
- 10. ♙ç8=♗ ♕×d8(♗d1) 11. ♙b8=♗ ♕×ç8(♗ç1) 12. ♖a2 ♕×b8(♗b1)#

Spectaculaire ! Tous les coups des Blancs sont joués par le Roi. L'utilisation de l'Anti-Pion permet d'avoir les promotions d'un côté et les renaissances de l'autre ! Pourrait-on obtenir la même chose avec Pions classiques et Circé maléfique ?

7237 George P. Sphicas

- 1. é8=♖ 2. ♖a4 3. b5 6. d8=♖ 7. ♖×h4 8. ♖é7 13. h8=♖ 14. ♖d8 15. ♖d4 20. ç8=♖ 21. ♖ç3 22. ♖b3
- 27. ç8=♗ 28. ♗d6 29. ♗ç4 30. ♗b2 31. ♖a3 32. ♖db4 33. ♕d4 34. ♕ç3 38. é8=♖ 39. ♖g6 40. ♖d3
- 41. é4 45. é8=♗ 46. ♗é3+ ♖×é3=

AUW + 3 promotions avec 16 pièces et une seule capture. Promotions ♖ ♖ ♖ ♖ ♗ ♖ ♗.

La position est légale et a nécessité la capture de cinq pièces noires.

Essai 1 : 6. d8=♖ 7. ♖d4 etc... mais h4 doit être capturé plus tard, ce qui sera trop long.

Essai 2 : 8. ♖é7 13. h8=♗ 15. ♗d6 17. ♗b2 22. ç8=♖ 24. ♖b3 25. ♖a3 30. ç8=♖ ?? 32. ♖b4 34. ♕ç3 etc..., mais 30. ç8=♖ est un échec. un coup plus long : 30. ç8=♗ 33. ♗çb4 35. ♕ç3 etc.

