

# PHÉNIX 301-302

## NOVEMBRE - DÉCEMBRE 2019

**DIRECTION, SECRÉTARIAT, ENVOI :** Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville  
**Site Internet :** <http://www.phenix-echecs.fr> **e-mail :** [travailphenix@gmail.com](mailto:travailphenix@gmail.com)

### RÉDACTEURS :

**Orthodoxes :** Jean MORICE, 8 rue des Mariniers, 75014 Paris

**Études :** Alain PALLIER, 6 rue Rigaud, 84360 Lauris

**Féeriques :** Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville

### COLLABORATEURS :

**2# orthodoxes :** Abdelaziz ONKOUD, 08 François Villon n°2362, 93240 Stains

**3#/n# orthodoxes :** Pierre TRITTEN, 10 Impasse des Grives, 66370 Pézilla la Rivière

**Études :** Daniel CAPRON, 16 rue Pavée - Appt 147, 76100 Rouen

**Rétros :** Thierry LE GLEUHER, 4672-6 rue Henri-Deslongchamps, Montréal (QC) H1X 3H7 Canada

**Aidés :** Axel GILBERT, 59 Boulevard de la Croix Rousse, 69004 Lyon

**Inverses :** Yves TALLEC, 23 rue Fantin-Latour, 75016 Paris

**Directs féeriques :** Maryan KERHUEL, 52 bvd de la République, 78000 Versailles

**Tanagras féeriques :** Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville

**Divers féeriques :** Jacques DUPIN, 17 rue des Platanes, 76610 Le Havre

### ABONNEMENTS :

Périodicité : mensuelle (11 numéros par an)

Abonnement normal : 46 Euros. Abonnement de soutien : 70 Euros ou plus !

Chèques et envois à l'ordre de Association PHÉNIX-ÉCHECS

IBAN : FR76 3007 6021 4627 0371 0020 037. BIC : NORDFRPP.

**Paypal :** [travailphenix@gmail.com](mailto:travailphenix@gmail.com) - Phenix Echecs Association (ajouter 4 euros de frais)

### SOMMAIRE :

Jugement : Aidés 2018, par Menachem Witztum.....	11730
7 <sup>ème</sup> Coupe du Monde FIDE 2019, par Laurent Riguet.....	11737
Combinaisons de promotions en h=n Circé Madras, par Sébastien Luce et Claude Beaubestre..	11746
Faisons connaissance avec Sébastien Luce.....	11753
Inédits Phénix 301-302.....	11760
Solutions Phénix 301-302.....	11770
Errata, corrections et concours.....	11785
Roque en aidé-inverse et tanagra, par Jorma Pitkanen.....	11786
Définitions féeriques.....	11787

Dépôt légal : Novembre 2019. Printed in Slovakia

# PHÉNIX : JUGEMENT DES AIDÉS 2018

par Menachem Witztum

43 problèmes participaient au tournoi annuel des aidés de Phénix pour l'année 2018. Voici la liste de ces problèmes :

**Phénix 282 (février 2018)** : 8161, 8162, 8163, 8164, 8165, 8166, 8167, 8168, 8169, 8170, 8171, 8172, 8173, 8174, 8175, 8176, 8177 [17]

**Phénix 287 (juillet-août 2018)** : 8254, 8255, 8256, 8257, 8258, 8259, 8260, 8261, 8262, 8263, 8264, 8265, 8266, 8267, 8268, 8269, 8270 [17]

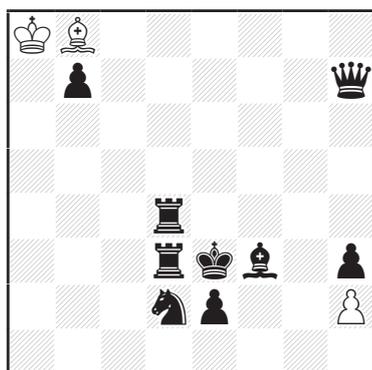
**Phénix 290-291 (novembre-décembre 2018)** : 8345, 8346, 8347, 8348, 8349, 8350, 8351, 8352, 8353 [9]

Je voudrais remercier Michel Caillaud de m'avoir invité à juger ce tournoi lors de notre rencontre au Congrès d'Ohrid. Merci également au directeur du tournoi, Laurent Riguet, pour son aide et à Paz Einat pour la recherche d'anticipation et la traduction de ce texte en anglais. J'ai reçu 43 problèmes de qualité moyenne et j'en ai inclus 28 dans ce jugement. Pour deux problèmes, le 8164 avec deux solutions harmoniques et une troisième solution non concordante, et le 8173, qui n'est pas harmonique, des améliorations sont suggérées dans l'annexe A.

**Z. Mihajloski**

Phénix 2018

1° Prix



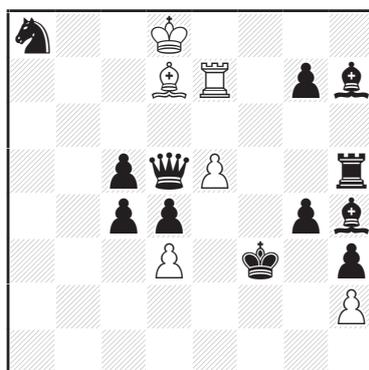
h#5

(3+9) C+

**V. Krizhanivsky**

Phénix 2018

2° Prix

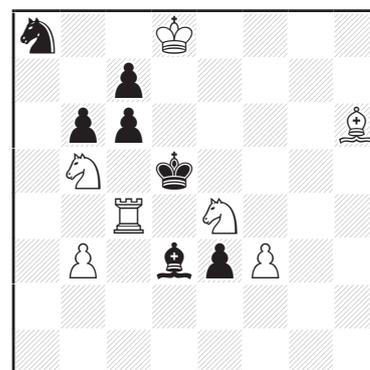


h#3 2.1.1.1.1.1. (6+12) C+

**L. Salai Jr & M. Dragoun**

Phénix 2018

3° Prix



h#2

3.1.1.1. (7+7) C+

## Premier Prix - Zlatko Mihajloski (8177)

Le Fou blanc doit mater sur g1 mais doit atteindre cette case par h2. Cependant, h2 est occupé par un Pion blanc bloqué et la Dame noire doit le capturer. Ensuite, elle doit se placer sur f4 mais n'a pas le temps d'évacuer la ligne vers le Fou blanc. Ainsi, une manœuvre Turton est requise, suivie d'un Bristol bicolore (thème Rehm). Un chef-d'œuvre.

1. ♔ç7 ♙a7 2. ♔×h2 ♙ç5! 3. ♔ç7 ♙d6 4. ♖é4 ♙h2 5. ♔f4 ♙g1#

## Deuxième Prix - Vasil Krizhanivsky (8348)

Une réalisation harmonique du thème Zajic alliant mats modèles et une belle coopération entre la Tour et le Fou blancs.

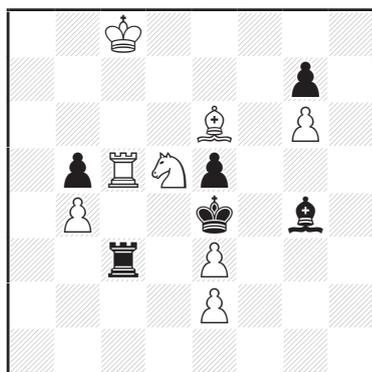
1. ♙g3 h×g3 2. ♔×g3 ♖×g7 3. ♔h4 ♖×g4#

1. ♔é4 d×é4 2. ♔×é4 ♙ç8 3. ♔d5 ♙b7#

## Troisième Prix - Ladislav Salai Jr & Michal Dragoun (8255)

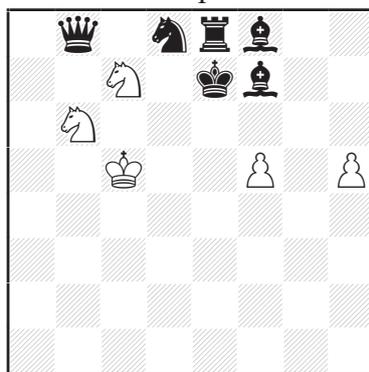
Dans chacune des trois solutions, une des pièces blanches (Cavaliers blancs b5 et é4 et Tour blanche)

V. Medintsev  
Phénix 2018  
4° Prix



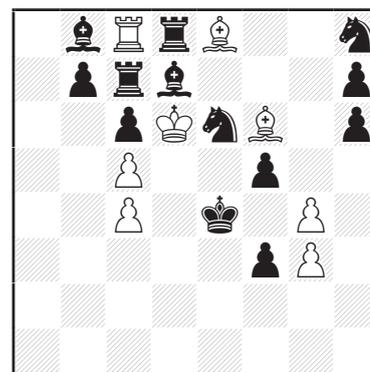
h#2 4.1.1.1. (8+6) C+

Michel Caillaud  
& Laurent Joudon  
Phénix 2018  
Prix Special



h#2 2.1.1.1. (5+6) C+

A. Onkoud  
dédié à Yves Tallec  
Phénix 2018  
1° Mention d'Honneur



h#3 2.1.1.1.1.1. (8+13) C+

est capturée, une autre se déplace et fait échec et la troisième ne joue pas et contrôle une case du champ royal noir. Un beau problème cyclique avec tous les mats par le Fou h6. Le Pion b3 est un défaut.

1. ♘×b5 ♖♗5+ 2. ♔d4 ♕g7#  
1. ♕×c4 ♘éç3+ 2. ♔c5 ♕f8#  
1. ♕×é4 ♘×c7+ 2. ♔d6 ♕f4#

#### Quatrième Prix - Vitaly Medintsev (8256)

Helpmate Of The Future avec deux paires de solutions. Dans la première, il y a un échange de coups du Fou et de Tour noire avec des sacrifices au profit du Pion blanc. Dans la seconde paire, la Tour et le Fou noirs se sacrifient à nouveau mais au profit de la Tour blanche et du Fou, respectivement. Exécution efficace et précise avec une construction économique.

1. ♖d3 A ♖c3 2. ♕f3 B é×d3# 1. ♕f3 B ♕g4 2. ♖d3 A é×f3#  
1. ♕h5 ♕f7 2. ♕×g6 ♕×g6# 1. ♖b3 ♖×b5 2. ♖×b4 ♖×b4#

#### Prix Spécial - Michel Caillaud & Laurent Joudon (8163)

Après le sacrifice du Fou f7 au premier coup, la Dame noire doit faire attention de ne pas clouer le Cavalier matant. Ceci est fait par un anti-dual très intéressant. Ce problème est une refonte d'un problème de 1988, lui-même un développement d'un problème de 1986 (voir annexe B).

1. ♕g6 h×g6 2. ♚a7! ♘c5# 1. ♕é6 f×é6 2. ♚c8! ♘bd5#

#### Première Mention d'Honneur - Abdelaziz Onkoud (8349)

La Tour d8 et le Fou b8 doivent atteindre é3 pour un autoblocage, nécessitant respectivement le Fou d7 et la Tour c7, ainsi que le Roi blanc, pour évacuer les lignes nécessaires. Ceci est combiné avec un Zilahi agréable.

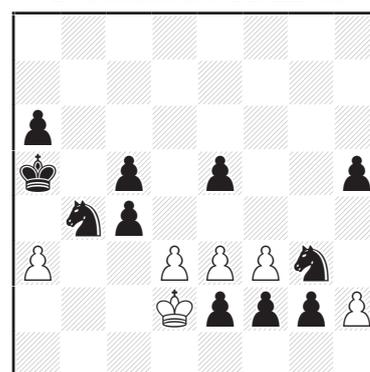
1. ♖c×c8+ ♔é7 2. ♕f4 ♕g6 3. ♕é3 ♕×f5# 1. ♕×é8+ ♔×é6 2. ♖d3 ♖d8 3. ♖é3 ♖d4#

#### Deuxième Mention d'Honneur - Zoran Gavrilovski (8262)

Un problème complexe dans lequel une pièce promue fait un autoblocage et le Roi blanc se fraye un chemin pour protéger le Pion matant.

- a) 1. ♘×d3 ♔c3 2. d2 ♔c4 3. d1=♕ ♔×c5 4. ♕a4 a×b4#  
b) 1. f1=♞+ ♔é1 2. ♞d2 ♔f2 3. ♞dé4+ ♔×g2 4. ♞g5 h×g3#

Z. Gavrilovski  
Phénix 2018  
2° Mention d'Honneur

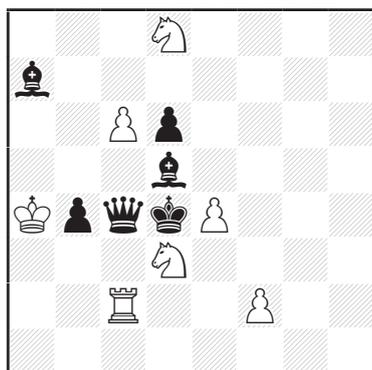


h#4 (6+11) C+  
b) ♔a5→h4

**Ž. Janevski**

Phénix 2018

3° Mention d'Honneur

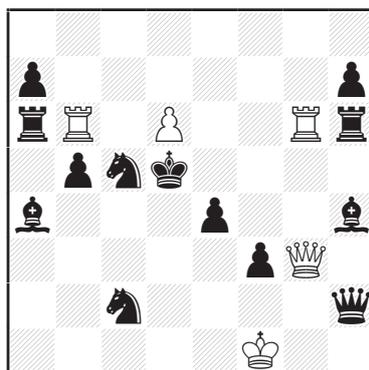


h#2 4.1.1.1. (7+6) C+

**V. Medintsev**

Phénix 2018

4° Mention d'Honneur



h#2 (5+13) C+

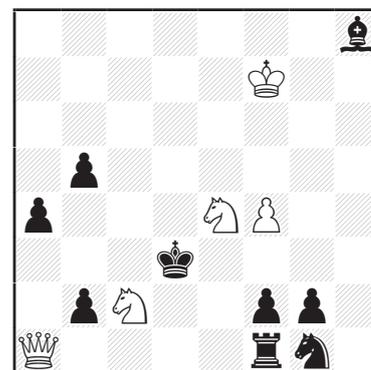
0-position a) ♜f3→a5

b) ♜b5→h5 c) ♜é4→d2

**C. Jonsson**

Phénix 2018

5° Mention d'Honneur



h#2 3.1.1.1. (5+9) C+

**Troisième Mention d'Honneur - Živko Janevski (8167)**

Helpmate Of The Future présentant des auto-clouages et des mats par clouages (solutions 1 et 2) et des mats modèles (solutions 3 et 4).

1. ♜b6 ♘ç1 2. ♚ç5 ♘b3#

1. ♚ç3 ♘é6+ 2. ♚ç4 ♘b2#

1. ♚×d3 ♜ç5 2. ♜×é4 ♘é6# mat modèle

1. ♚ç5 ♘×ç5 2. ♜×ç6+ ♘×ç6# mat modèle

**Quatrième Mention d'Honneur - Vitaly Medintsev (8345)**

Les Blancs doivent garder ç4 tandis que les Noirs doivent éliminer un contrôle de d6 et sacrifier en d6. Pour cette réalisation complexe et intéressante, l'auteur a utilisé une zéro-position, conduisant à une place moins élevée dans le jugement.

a) 1. ♜h5 ♚ç3 2. ♚×d6 ♜g×d6#

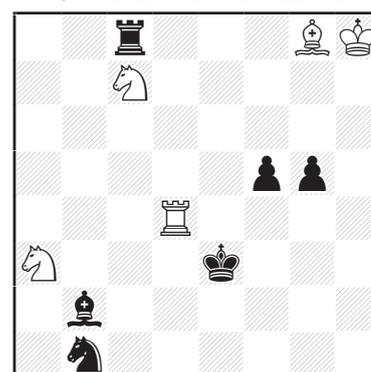
b) 1. ♚d2 ♜b4 2. ♜×d6 ♚×d6#

c) 1. ♜a5 ♜g4 2. ♜×d6 ♜×d6#

**V. Sizonenko**

Phénix 2018

6° Mention d'Honneur



h#3 3.1.1.1.1. (5+6) C+

**Cinquième Mention d'Honneur - Christer Jonsson (8168)**

Un problème cyclique (Zilahi cyclique) avec des mats modèles. Il n'y a pas d'unité complète car le Roi noir capture la Dame blanche au deuxième coup de la troisième solution.

1. ♚×ç2 ♚×b2+ 2. ♚d1 ♚d2#

1. ♚×é4 ♚×a4+ 2. ♚f5 ♘é3#

1. ♚é2 ♚×f1+ 2. ♚×f1 ♘g3#

**Sixième Mention d'Honneur - Viktor Sizonenko (8174)**

Les deux premières solutions sont harmonieuses et belles. Au premier coup, une pièce noire débloque une pièce blanche, et capture une autre pièce blanche, puis effectue un déclouage indirect au deuxième coup. La troisième solution ne correspond pas aux deux premières et, à mon avis, n'est pas nécessaire.

1. ♜×ç7 ♜d5 2. ♜g7 ♜d2 3. f4 ♘ç4#

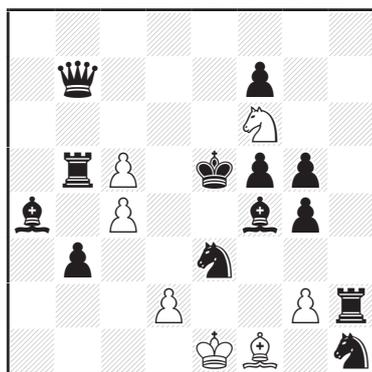
1. ♜×a3 ♜f4 2. ♜f8 ♜ç4 3. ♜d2 ♘d5#

1. ♚×d4 ♚h7 2. ♚é5 ♘ç4+ 3. ♚f6 ♘d5#

V. Sizonenko

Phénix 2018

7° Mention d'Honneur

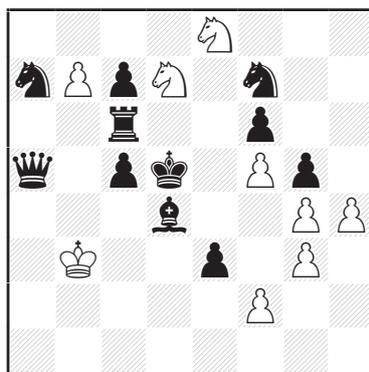


h#3 3.1.1.1.1.1. (7+13) C+

A. Onkoud

Phénix 2018

8° Mention d'Honneur

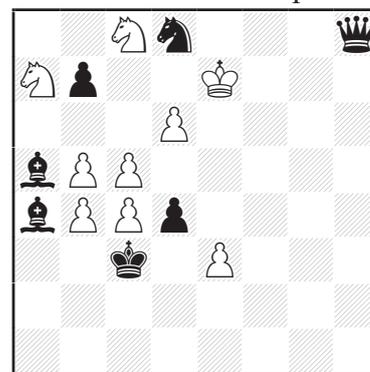


h#2 6.1.1.1. (9+11) C+

V. Krizhanivsky

Phénix 2018

Mention d'Honneur Spéciale



h#3 2.1.1.1.1.1. (9+7) C+

### Septième Mention d'Honneur - Victor Sizonenko (8260)

Les première et troisième solutions sont harmonieuses et précises : il y a un sacrifice pour le Fou blanc au premier coup noir, un Umnov noir au deuxième coup et un coup du Pion d2. La deuxième solution ne correspond pas aux deux autres, seul le coup du Pion d2 est un élément commun.

1. ♖×ç4 ♙×ç4 2. ♙é3 d×é3 3. ♔é4 ♘d7#

1. ♖ç2+ ♔d1 2. ♘d4 ♘×g4+ 3. ♔é4 d3#

1. ♚×g2 ♙×g2 2. ♙h2 d4+ 3. ♔f4 ♘h5#

### Huitième Mention d'Honneur - Abdelaziz Onkoud (8258)

Un problème avec trois paires de solutions illustrant une compétence technique élevée mais manquant d'unité.

1. g×h4 ♘d×f6+ 2. ♔é5 f4#

1. ♖ç8 ♘é×f6+ 2. ♔d6 b×ç8=♘#

1. ♚é6 b8=♘ 2. ♚é5 ♘d×f6#

1. ♙é5 f×é3 2. ♙d6 ♘é×f6#

1. ♘d6 ♘é5 2. f×é5 ♘f6#

1. ♘é5 ♘d6 2. ç×d6 ♘×f6#

### Mention d'Honneur Spéciale - Vasil Krizhanivsky (8259)

Une exécution précise et améliorée d'un mécanisme connu. Voir trois problèmes similaires dans l'annexe B.

1. ♔×b4 ♘b6 2. ♔×ç5 é×d4+ 3. ♔×b6 ♘ç8#

1. ♔×ç4 ♘ç6 2. ♔×b5 é4 3. ♔×ç6 ♘a7#

### Recommandé sans ordre :

#### Recommandé - Nicolae Popa (8165)

1. é4 ♚×d4 2. ç×d4 ♘×d4#

1. ♘d2 ♘ç3 2. d×ç3 ♚×é3#

#### Recommandé - Abdelaziz Onkoud (8171)

1. ♔g6 g×h6+ 2. ♔×h6 ♙f8#

1. ♘×é5 ♚g2 2. ♘g6 f×é4#

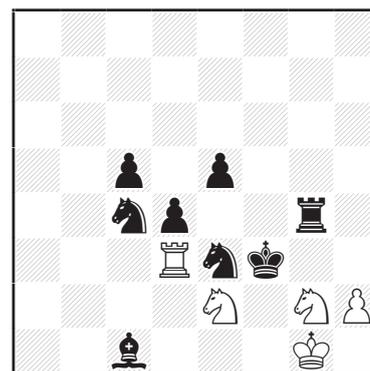
1. ♔f4 é6+ 2. ♔×f3 ♚g3#

1. ♙×g5+ ♔×ç2 2. ♙f4 d×é4#

N. Popa

Phénix 2018

Recommandé

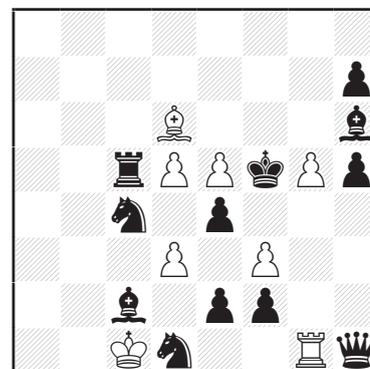


h#2 2.1.1.1. (5+8) C+

A. Onkoud

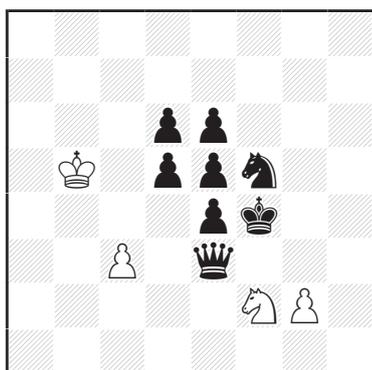
Phénix 2018

Recommandé



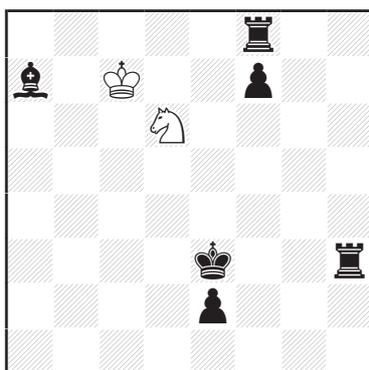
h#2 4.1.1.1. (8+12) C+

**E. Fomichev**  
Phénix 2018  
Recommandé



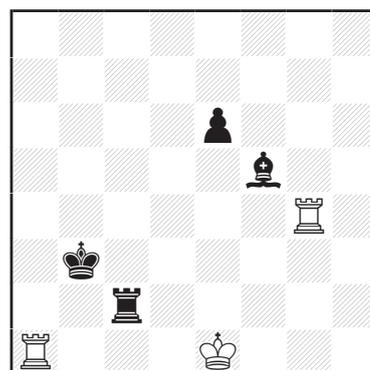
h#3 (4+8) C+  
b) ♜d5→d4

**Z. Mihajloski**  
Phénix 2018  
Recommandé



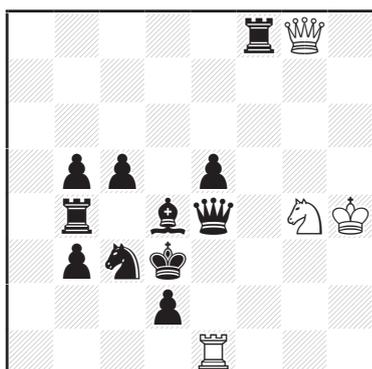
h#5 (2+6) C+

**V. Bulanov**  
Phénix 2018  
Recommandé



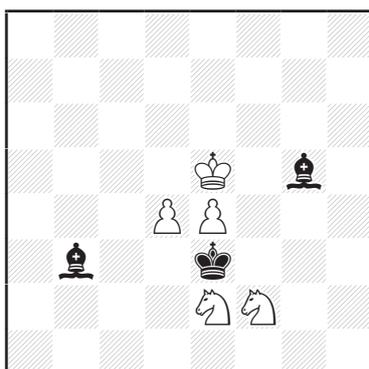
h#2 4.1.1.1. (3+4) C+

**V. Sizonenko**  
Phénix 2018  
Recommandé



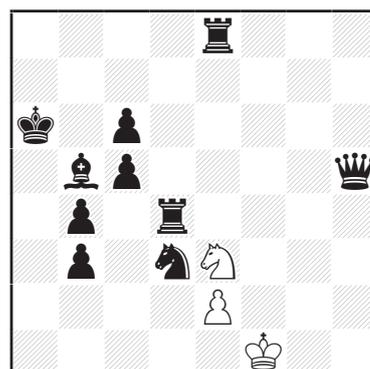
h#2 3.1.1.1. (4+11) C+

**P. Tritten**  
Phénix 2018  
Recommandé



h#4 0.2.1... (5+3) C+

**P. Stojoski**  
Phénix 2018  
Recommandé



h#5 0.1.1... (3+10) C+

**Recommandé - Evgeny Fomichev (8175)**

- a) 1. ♜d4 ♝×d4 2. é×d4 g3+ 3. ♞é5 ♞g4#  
b) 1. ♜f3 ♞×é4 2. ♞×é4 g×f3+ 3. ♞d5 ♝4#

**Recommandé - Zlatko Mihajloski (8176)**

1. ♞d2 ♞×f7 2. ♞f2! ♞d6 3. ♞d3+ ♞é5  
4. ♞é3 ♞d6 5. ♞f3 ♞ç4#

**Recommandé - Vladimir Bulanov (8254)**

1. ♞b2 ♞ga4 2. ♞ç2 ♞1a3#  
1. ♞ç3 ♞aa4 2. ♞ç2 ♞gb4#  
1. ♞ç3 ♞aa4 2. ♞d3 ♞g3#  
1. ♞a2 0-0-0 2. ♞d3 ♞×d3#

**Recommandé - Victor Sizonenko (8257)**

1. ♞é2 ♞f6 2. ♞é3 ♞g3#  
1. ♞d5 ♞é4 2. ♞ç4 ♞×é5#  
1. ♞é3 ♞f7 2. ♞é4 ♞f2#

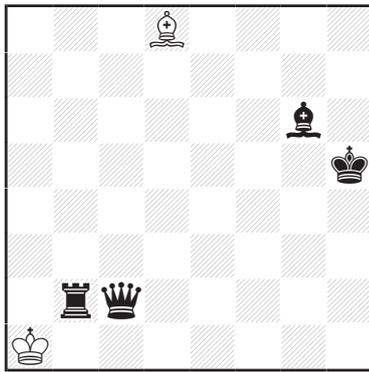
**Recommandé - Pierre Tritten (8261)**

- 1... ♞d6 2. ♞ç4 ♞d1+  
3. ♞×é4 ♞d7 4. ♞d5 ♞dç3#  
1... ♞g1 2. ♞f4+ ♞f6  
3. ♞×d4 ♞é7 4. ♞é5 ♞f3#

**Recommandé - Petre Stojoski (8263)**

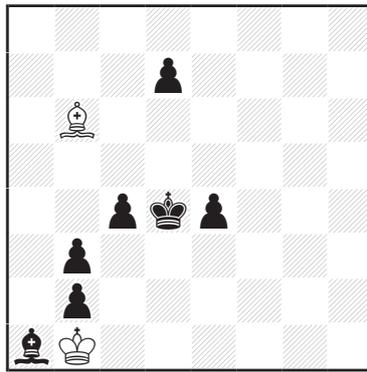
- 1... ♞g4 2. ♞a4 é4 3. ♞b5 ♞é2  
4. ♞ç4 ♞d2 5. ♞b5 ♞é3#

**M. Rimkus**  
Phénix 2018  
Recommandé



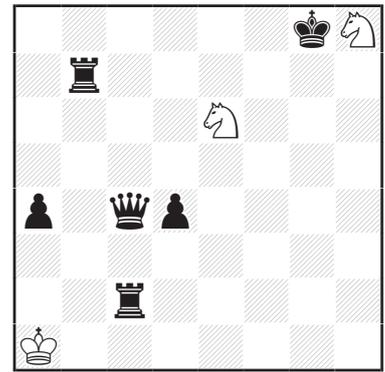
h#6 (2+4) C+  
b) ♖b2→c3

**M. Degenkolbe**  
Phénix 2018  
Recommandé



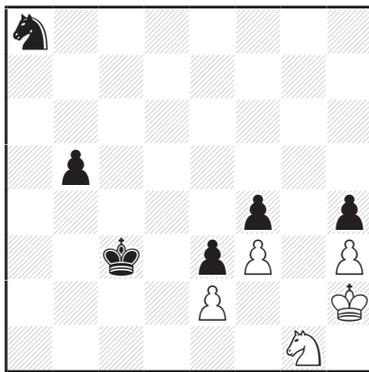
h#6 (2+7) C+

**M. Rimkus**  
Phénix 2018  
Recommandé



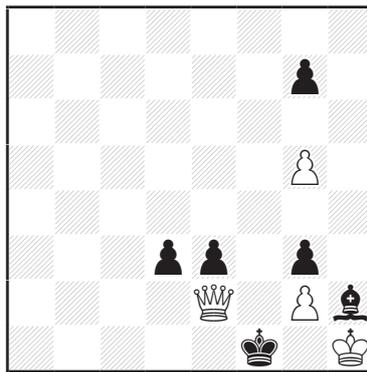
h#6 2.1.1... (3+6) C+

**M. Degenkolbe**  
Phénix 2018  
Recommandé



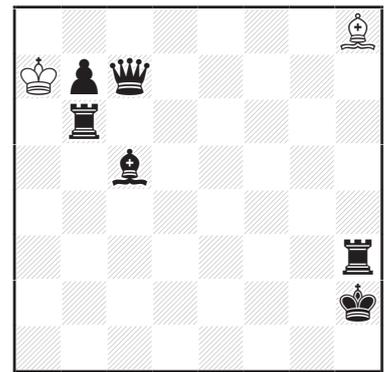
h#9 0.1.1... (5+6) C+

**M. Degenkolbe**  
Phénix 2018  
Recommandé



h#9 (4+6) C+

**M. Rimkus**  
Phénix 2018  
Recommandé



h#10 0.1.1... (2+6) C+

**Recommandé - Mechislovas Rimkus (8267)**

- a) 1. ♖c4 ♗×b2 2. ♖g8 ♗c3 3. ♗h6 ♗d4  
4. ♗g7 ♗é5 5. ♗f8 ♗f6 6. ♗é8 ♗é7#  
b) 1. ♖f5 ♗b2 2. ♖g3 ♗c1 3. ♖g5 ♗d2  
4. ♗h4 ♗é3 5. ♖h3+ ♗f4 6. ♗h5 ♗×g5#

**Recommandé - Mirko Degenkolbe (8268)**

1. ♗d3! ♗d4 2.d5 ♗×b2 3. ♗é3! ♗f6  
4. ♗é5 ♗d8 5.b2 ♗c2 6. ♗d4 ♗b6#

**Recommandé - Mechislovas Rimkus (8269)**

- 1.d3 ♗d4 2.d2 ♗×c2 3.d1=♗ ♗é3  
4. ♗c2 ♗g4 5. ♗h7 ♗g6 6. ♖g7 ♗h6#  
1.a3 ♗×d4 2. ♗f8 ♗b5 3. ♖g8 ♗b1  
4.a2+ ♗×c2 5.a1=♗ ♗d6 6. ♗g7 ♗g6#

**Recommandé - Mirko Degenkolbe (8351)**

- 1... ♗h1 2. ♗c7 ♗g2 3. ♗é6 ♗f1 4. ♗d4 ♗é1  
5. ♗×é2 ♗d1 6. ♗c1 ♗é2+ 7. ♗b2 ♗d4  
8. ♗a1 ♗c2 9. ♗a2 ♗b3#

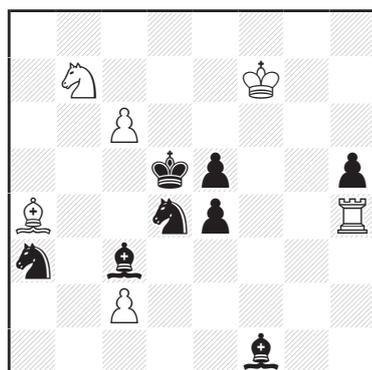
**Recommandé - Mirko Degenkolbe (8352)**

1. ♗×é2! g6 2. ♗g1 ♗×g1 3.d2 ♗h1  
4.d1=♗! ♗g1 5. ♗b3 ♗h1 6. ♗f7 g×f7  
7. ♗é1! f8=♖! 8.é2 ♖c5 9. ♗f1 ♖g1#

**Recommandé - Mechislovas Rimkus (8353)**

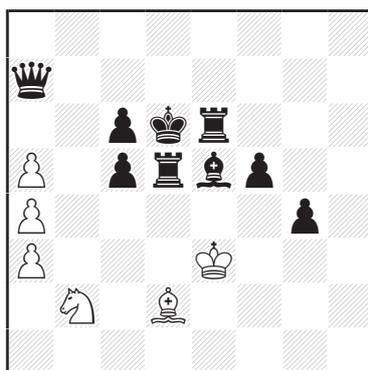
- 1... ♗d4 2. ♗d6 ♗×b6 3. ♗g3 ♗c5 4.b5+ ♗a6  
5.b4 ♗b5 6.b3 ♗c4 7.b2 ♗d3 8.b1=♗+ ♗é2  
9. ♗é4 ♗f1 10. ♗h1 ♗g1#

**Ann A1**  
version du 8164



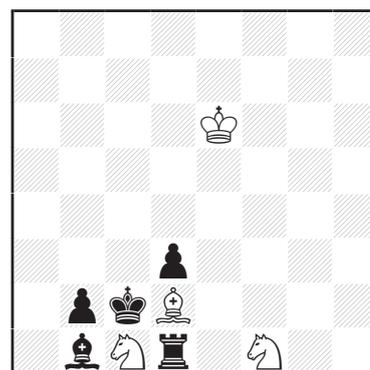
h#2 3.1.1.1. (6+8) C+

**Ann A2**  
Version du 8173



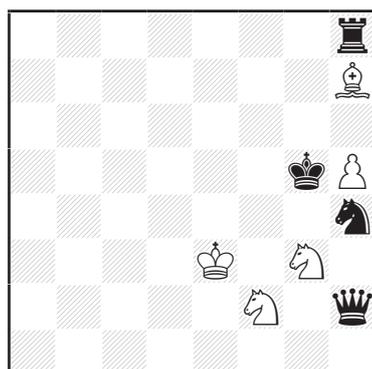
h#3 0.2.1.1.1.1. (6+9) C+

**Ann B1 - L. Joudon**  
*dédié aux congressistes*  
Fontenay-sous-Bois 1986



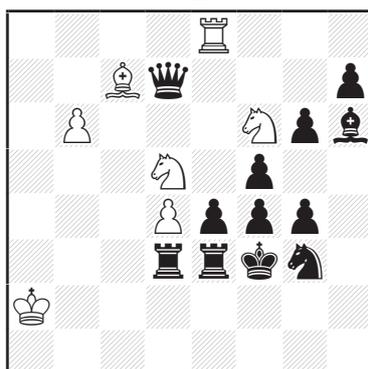
h#2 2.1.1.1. (4+5) C+

**Ann B2 - L. Joudon**  
& M. Caillaud  
Buletin Problemistic 1988



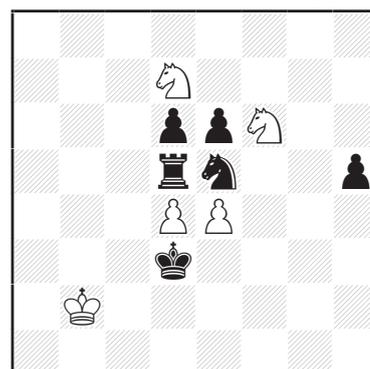
h#2 2.1.1.1. (5+4) C+

**Ann C1 - C. Feather**  
Moultings 1992



h#3 (7+12) C+  
b) ♠ f5→f7

**Ann C2 - M. Henrych**  
Problemblad 2004 (v)



h#3 (5+6) C+  
b) ♖ b2→g3

Les annexes A1 et A2 sont des versions améliorées des problèmes 8164 et 8173 :

Annexe A1 :

1. ♔ d3 ♝×d3 2. ♞c4 d×é4#

1. ♞a×ç2 ♔×ç2 2. ♔ç4 ♔×é4#

1. ♞×ç6 ♔×ç6+ 2. ♔d4 ♞×é4#

Trois mats sur la case é4.

Annexe A2 :

1... ♞d3 2. ç4+ ♞ç5 3. ♔×ç5 ♔b4#

1... ♔ç3 2. ♔f6+ ♔é5+ 3. ♔×é5 ♞ç4#

Les annexes B1 et B2 sont à comparer au 8163 :

Annexe B1 :

1. ♞é1+ ♞é2 2. ♞d1 ♞d4#

1. ♔a2+ ♞b3 2. ♔b1 ♞d4#

Annexe B2 :

1. ♞h3 ♔f5 (1... ♔g6?), 2. ♞h6 ♞fé4#

1. ♞g1 ♔g6 (1... ♔f5?), 2. ♞h6 ♞gé4#

Les annexes C1, C2 et C3 sont à comparer au 8259 :

Annexe C1 :

a) 1. ♞×é8 ♞×é4 2. ♔×é4 ♔é5 3. f3 ♞f6#

b) 1. ♞×ç7 ♞×f4 2. ♔×f4 ♞é5 3. ♞f3 ♞d5#

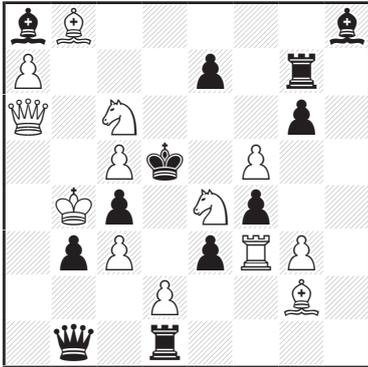
Annexe C2 :

a) 1. ♞ç6 ♞×d5 2. ♔×é4 ♔ç3 3. ♔×d5 ♞f6#

b) 1. ♔×d4 ♞×é5 2. ♔×é5 ♔f3 3. ♞d4 ♞d7#

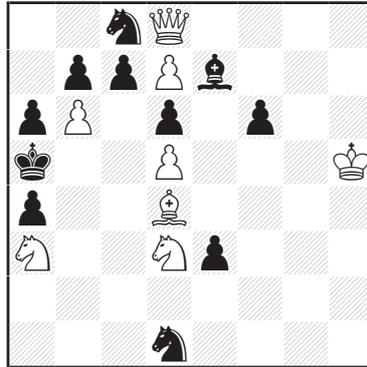


**CM3 - G. Mosiashvili**  
7° Coupe du Monde 2019  
3° Prix



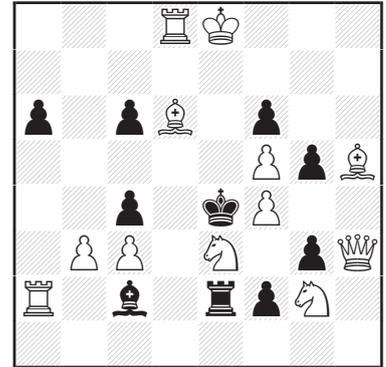
#2 (13+12) C+

**CM4 - E. Fomichev**  
7° Coupe du Monde 2019  
1° Prix



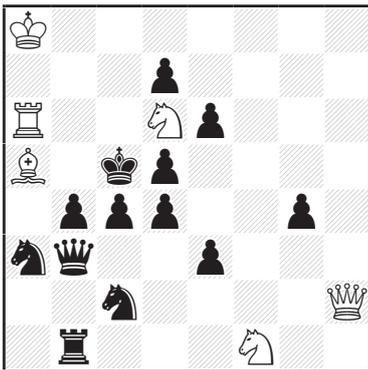
#3 (8+11) C+

**CM5 - V. Kapusta**  
7° Coupe du Monde 2019  
2° Prix



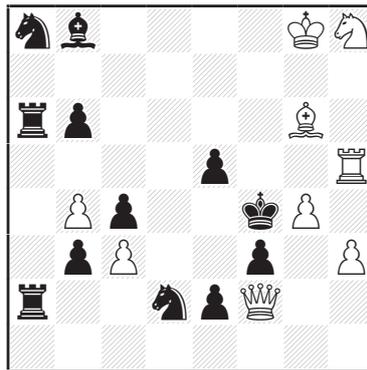
#3 (12+10) C+

**CM6 - A. Feoktistov**  
7° Coupe du Monde 2019  
3° Prix



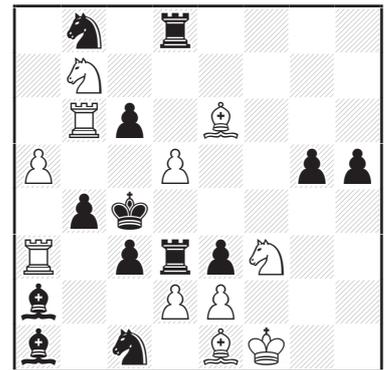
#3 (6+13) C+

**CM7 - A. Kuzovkov**  
7° Coupe du Monde 2019  
1° Prix



#4 (9+12) C+

**CM8 - V. Shavyrin**  
7° Coupe du Monde 2019  
2° Prix



#5 (11+13) C+

Mats changés sur 1... ♔×é4 et 1... ♕×é4 dans le CM3, Le Grand (AxB - BxA).

1... ♖×ç6 a 2. ♔×ç4# A

1. ♔×ç8? [2. ♔é6# B]

1... ♔×é4(♔×é4) 2. ♔d7(♖×é3)#  
mais 1...g×f5!

1. ♖×é3? X [2. ♖f6#]

1... ♔×é4 2. ♖×é4# mais 1...f3!

1. ♖×f4? Y [2. ♖f6#]

1... ♔×é4 2. ♖×é4# mais 1...g×f5!

1. ♖é5? [2. ♔×ç4# A] 1... ♔×é4 x 2. ♔é6# B

1... ♔×é4 2. ♖×f4# mais 1... ♔d3!

1. ♖d4! [2. ♔é6# B] 1... ♔×é4 x 2. ♔×ç4# A

1... ♔×é4(é5, ♖ç6) 2. ♖×é3(♖f6, ♔×ç6)#

Mats modèles dans le CM4, trois promotions en Cavaliers différentes

1... ♖×b6 2. ♔×ç7 ♖d8 3. ♖×b6#

1. b×ç7! [2. d×ç8=♖! ~3. ♖b6#]

1... ♖×d8 2. ç×d8=♖! ~3. ♖×b7#

1... ♖d~ 2. ♖(×)ç3+ ♖b6 3. d×ç8=♖#

1... ♖ç~ 2. ♖(×)b6+ ♖×b6 3. ç8=♖#

Étoile du Roi noir dans le CM5, aux premiers et aux seconds coups.

1. ♖g4! [2. ♗×f6+ ♔d3+ 3. ♕é5#]  
 1... ♕f3+ 2. ♗é5+ ♔é4 3. ♕f3# (2. ♗4é3+?)  
 1... ♕×f5+ 2. ♗4é3+ ♔é4 3. ♖f5# (2. ♗é5+?)  
 1... ♕d3+ 2. ♕é5+ ♔é4 3. ♗×f6# (2. ♕é7+?)  
 1... ♕d5+ 2. ♕é7+ ♔é4 3. ♗×f6# (2. ♕é5+?)  
 1... ♗×b3 2. ♖a4+  
 2... ♕d3+(♕f3+, ♕d5+, ♕×f5+)  
 3. ♕é5(♗é5, ♕é7, ♗4é3)#

Problème logique, correction noire dans le CM6, plusieurs coups tranquilles, thème Urania.

Un problème profond.

1. ♖b7? [2. ♕b6#] mais 1...g3! 2. ♖×g3 é5!  
 1. ♗b7+? A ♕b5! 2. ♖b6+ B ♕a4!  
 1. ♖b6? B [2. ♗b7# A] 1...d3 2. ♖f4 [3. ♗b7#] d4  
 3. ♖é5# C mais 1...ç3!  
 1. ♖h8? [2. ♖ç8#]  
 1... ♖a4 2. ♗b7+ ♕b5 3. ♖b6# mais 1...d3!  
 1. ♗g3? D [2. ♗gé4+ E d×é4 3. ♖é5# C]  
 1... ♖d3 2. ♖h8 [3. ♖ç8#] ♗b5 3. ♗b7#  
 mais 1...ç3! 2. ♗gé4+ d×é4 3. ♖é5+ ♖d5+!

1. ♖é5! C [2. ♕b7 ~ 3. ♕b6#  
 (2. ♗g3? ♖d3!, 2. ♖a7? ♗b5!)]  
 1... ♖b3~ 2. ♗g3! D [3. ♗gé4# E] (2. ♕b7? b3!,  
 2. ♖b6? ç3!, 2. ♖h8? d3!, 2. ♗b7+? ♕b5!)  
 1... ♖d3! 2. ♖h8! [3. ♖ç8#] ♗b5 3. ♗b7# A  
 1... ♖ç3! 2. ♖b6! B ♖d3 3. ♗b7# A  
 1... ♖a4! 2. ♗b7+! A ♕b5 3. ♖b6# B  
 (2. ♗g3? ♖ç6+!)  
 1...ç3 2. ♗g3 D ~ 3. Cgé4# E (2. ♕b7? ♗ç4!)

Option du Fou blanc dans le CM7, problème logique, batteries de Siers.

1. ♕b1? [2. ♗g6, ♖f5#] mais 1... ♖ç2!  
 1. ♕d3? [2. ♗g6, ♖f5#] mais 1...ç×d3!

1. ♕h7! [2. ♗g6+ ♔é4 3. ♗é7+ ♔f4 4. ♗d5#]  
 1... ♗ç7 2. ♕d3! [2. ♗g6, ♖f5#] ç×d3  
 3. ♗g6+ ♔é4 4. ♖×é5#  
 2. ♕b1? ♖ç2 3. ♗g6+ ♔é4 4. ♖×é5+ ♔d3!  
 1... ♖2a5 2. ♕b1! [2. ♗g6, ♖f5#] ♗×b1  
 3. ♖f5+ ♔é4 4. ♖×f3#  
 2. ♕d3? ç×d3 3. ♗g6+ ♔é4 4. ♖×é5? ♖, ♕×é5!  
 1...b5 2. ♖f5+ ♔é4 3. ♖f6+ ♔d5 4. ♖ç5#

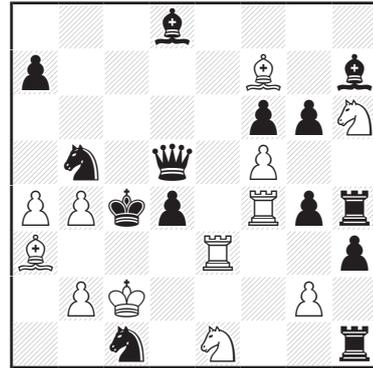
Mats sur switchbacks dans le CM8. Clouages puis déclouages des pièces noires.

1. ♕g3! [2. ♗é5+ ♔d4 3. ♖×b4+ ♕ç4 4. ♖×ç4#]  
 1... ♗a6 2. d6+ ♖d5 3. ♖×ç6+ ♕b5  
 4. ♗d4+ ♖×d4 5. ♖b6#  
 1... ♖f8 2. d×ç6+ ♖d5 3. ♗d6+ ♕ç5  
 4. d4+ ♖×d4 5. ♗b7#  
 1...é×d2(ç×d5) 2. ♗é5+ ♔d4 3. ♖×b4+ ♕ç4  
 4. ♖×ç4+(♗f3+) ♕é3(♕é4) 5. ♕f2(♗ç5)#

### CM9 - F. Davidenko

7° Coupe du Monde 2019

3° Prix



#10

(12+14) C+

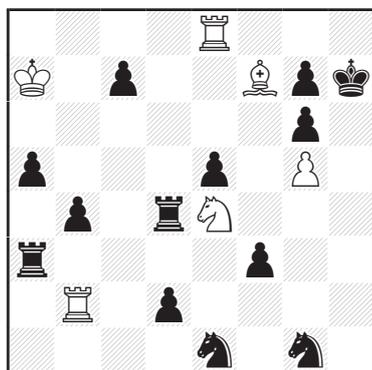
Échange des deuxièmes et cinquièmes coups blancs puis des troisièmes et sixièmes coups blancs dans le CM9. Très jolie clé qui décloue la Dame noire (et la Tour joue par la suite deux fois sur la case é6). Le juge évoque un «concept grandiose» !

1. ♖é6! [2. ♖ç6#] ♖×f5+ 2. ♖éé4+ A (2. ♗×f5? ♕d5!), 2... ♖d5 3. ♗f5! C [4. ♗é3#] g×f5 4. ♖é6 [5. ♖ç6#] ♖×g2+ 5. ♖é2+ B (5. ♗×g2? ♕d5!), 5... ♖d5 6. ♗g2! D [7. ♗é3#] ♗×a3+ 7. b×a3 [8. ♗é3#] h×g2 8. ♖é6 [9. ♖ç6#] ♕b6, ♕é7 (8... ♗b3, ♗d3 9. ♖ç6+ ♗ç5 10. ♖×ç5#) 9. ♖ç6+ ♕ç5 10. ♖×ç5#  
 6... h×g2 7. ♖é6 [8. ♖ç6#] ♗×a3+ 8. b×a3 [9. ♖ç6#] ♕b6, ♕é7 9. ♖ç6+ ♕ç5 10. ♖×ç5#  
 4... ♗×a3+ 5. b×a3 [6. ♖ç6#] ♖×g2+ 6. ♖é2+ ♖d5 7. ♗g2 [8. ♗é3#] h×g2 8. ♖é6 [9. ♖ç6#] ♕b6, ♕é7 9. ♖ç6+ ♕ç5 10. ♖×ç5#  
 1... ♖×g2+ 2. ♖é2+ B (2. ♗×g2? ♕d5!), 2... ♖d5 3. ♗g2 D [4. ♗é3#] h×g2 4. ♖é6 [5. ♖ç6#] ♖×f5+ 5. ♖éé4+ A (5. ♗×f5? ♕d5!), 3... ♖d5 6. ♗f5 C [7. ♗é3#] g×f5 7. ♖é6 [8. ♖ç6#] ♗×a3+ 8. b×a3 [9. ♖ç6#] ♕b6, ♕é7 9. ♖ç6+ ♕ç5 10. ♖×ç5#  
 si 6...g1=♖ 7. ♖×d4+ ♗×d4+  
 8. ♖×d4+ ♖×d4 9. ♗d6#

**CM10 - O. Schmitt**

7° Coupe du Monde 2019

4° Prix



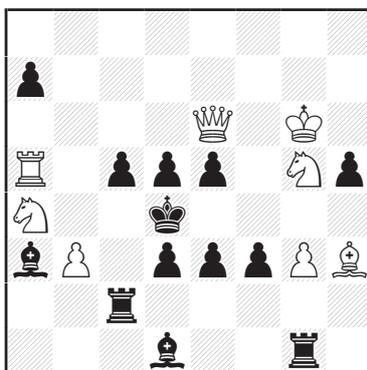
#11

(6+13) C+

**CM11 - E. Fomichev**

7° Coupe du Monde 2019

5° Prix



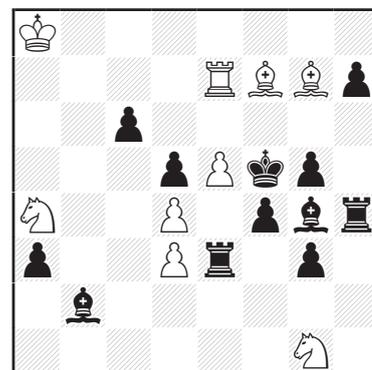
#4

(8+13) C+

**CM12 - M. Kostylev**

7° Coupe du Monde 2019

1° Mention d'Honneur



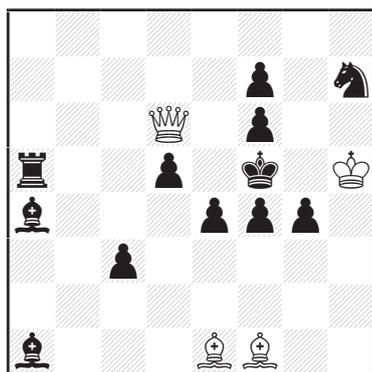
#15

(9+12)

**CM13 - B. Kozdon**

7° Coupe du Monde 2019

2° Mention d'Honneur



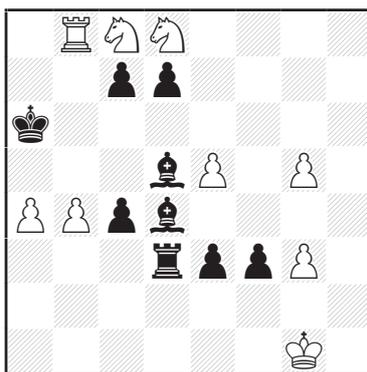
#10

(4+12) C+

**CM14 - G. Popov**

7° Coupe du Monde 2019

3° Mention d'Honneur



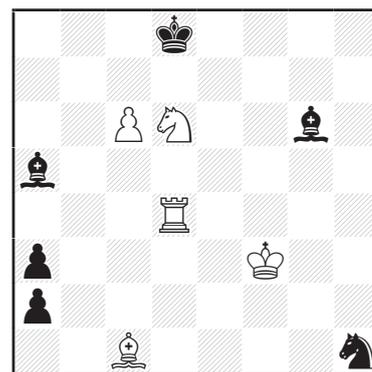
#13

(9+9) C+

**CM15 - S. Didukh**

7° Coupe du Monde 2019

1° Prix



=

(5+6)

Le CM10 est un problème logique bien dans le style de l'auteur, avec plusieurs avant-plans nécessaires pour effectuer le plan principal.

1. ♖é6 ♔h8 2. ♙×g6? ♜d8!

1. ♙g8+? ♔h8 2. ♙d5+ ♔h7 3. ♘d6 [4. ♙g8+ ♔h8 5. ♘f7# et 4. ♘f7 ~ 5. ♜h8#] ♝×d6 4. ♙g8+ ♔h8 5. ♙f7+ ♔h7 6. ♜é6 ♜f4! 7. ♙×g6+ ♔g8 8. ♜é8+ ♜f8!

1. ♜×d2? [2. ♜h2+] 1...f2!

1. ♜é6! [2. ♙×g6+ ♔g8, ♔h8 3. ♜é8#] ♔h8  
2. ♜×d2 [3. ♙×g6, ♜h2+] ♜×d2 écart de la Tour noire, 3. ♜é8+ ♔h7 4. ♙g8+ ♔h8 5. ♙d5+ ferme la ligne d2-d8, 5... ♔h7 6. ♘d6 [7. ♘f7, ♙g8+] ♝×d6 7. ♙g8+ ♔h8 8. ♙f7+ ♔h7 9. ♜é6 ~ 9... ♜f2 n'est pas une bonne défense,

contrairement à 9... ♜f4, les Blancs jouent le plan principal : 10. ♙×g6+ ♔g8, ♔h8 11. ♜é8#

Triple sacrifice de Dame dans le CM11, cycle des pièces jouant au troisième coup en é6 et des pièces matantes.

1. ♜a6! [2. ♚×d5+ ♔×d5 3. ♙é6+ ♔d4 4. ♜d6#] 1...é2 2. ♚×é5+ ♔×é5 3. ♜é6+ ♔d4 4. ♘×f3# 1...ç4 2. ♚b6+ a×b6 3. ♘é6+ ♔é4 4. ♙f5#

Sacrifices des Cavaliers dans le CM12 et plusieurs switchbacks.

1. ♜é6! [2. ♜f6#] ♙×d4 2. ♜f6+ ♔×é5 3. ♘f3+ ♙×f3 4. ♙é8 [5. ♜h6+ ♔f5 6. ♙d7+ ♜é6 7. ♙×é6#] ♜×d3 5. ♘ç5 [6. ♜h6+, ♜×ç6+] ♙×ç5 la Tour et le Fou noirs ne contrôlent plus la

case e5, 6. ♖h6+ ♔f5 7. ♕d7+ ♔e4  
 8. ♖e6+ ♔f5 9. ♖e7+ ♔g6 10. ♕e8+ ♔f5  
 11. ♖e5+ ♔g4 12. ♕d7+ ♔h5  
 13. ♖e6 [14. ♖h6#] g4 14. ♕e8+ ♔g5 15. ♖e5#

Joli combat dans le CM13, dans lequel la Dame effectue un double aller-retour entre f4 et d6.

1. ♕e2 [2. ♕xg4#] 1...f3!  
 1. ♕b5? [2. ♖x d5#] 1... ♖x b5!  
 1. ♕g3! [2. ♕e2 ♕d1  
                   3. ♕x d1 e3(f3) 4. ♕ç2(♖d7)#  
 2...f3 3. ♕b5! ♖x b5(♕x b5) 4. ♖d7(♖x d5)#]  
 1... ♖g5<sup>(1)</sup> 2. ♖x f4+ ♔e6 3. ♖d6+ ♔f5 4. ♕a6  
 [5. ♕ç8+ ♕d7 6. ♕x d7+ ♖e6 7. ♖f4#] e3  
 5. ♕e2 [6. ♖e7 ♕d1 7. ♕d3+, ♖d7+] ♕ç2, ç2  
 6. ♖f4+ ♔e6 7. ♕x g4+ ♔e7 8. ♖d6+ ♔e8  
 9. ♖b8+ ♔e7 10. ♕d6#  
 5... ♖ç5 6. ♖x ç5 [7. ♖x d5#] ♔e4 7. ♖b4+ d4  
 8. ♖b7+ ♕ç6 9. ♖x ç6+ ♔f5 10. ♕x g4, ♖d5#  
 (1) : 1...f x g3? 2. ♕e2 ♕d1 3. ♕x d1 e3 4. ♕ç2#  
 1...ç2? 2. ♖x f4+ ♔e6 3. ♖d6+ ♔f5 4. ♕e2  
 [5. ♕x g4#] e3 5. ♕d3#

L'essai 1.b5+ du CM14 est réfuté par 1... ♔a5!  
 il faut donc que la case a5 soit occupée par un Fou noir. Duel entre la Tour blanche qui joue au chat et à la souris avec les trois pièces noires thématiques. La Tour et le Fou noirs jouent chacun deux fois des coups de défenses sur d5.

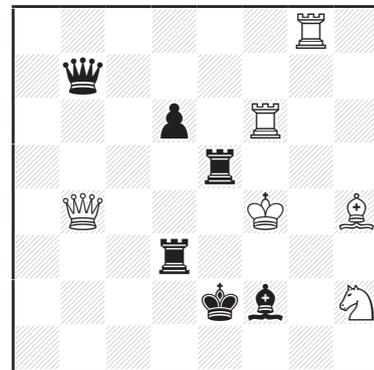
1. ♖b5! [2. ♖a5#] e2+<sup>(1)</sup> 2. ♔h2 [3. ♖a5#] ♕g1+  
 3. ♔h3 [4. ♖a5#] ♕e6+ 4. ♔h4 [5. ♖a5#] ♖d5  
 5. ♖b8 [6. ♖a8+ ♕a7 7. ♖x a7#] ♖d4+ 6. ♔h5  
 [7. ♖a8#] ♕d5 7. ♖b5 [8. ♖a5#] ♕f7+ 8. ♔h6  
 [9. ♖a5#] ♖d5 9. ♖b8 [10. ♖a8+] ♖d6+  
 10. e x d6 [11. ♖a8+] ♕d5 11. ♖b5 [12. ♖a5#]  
 ♕b6 forcé, 12. ♖a5+ ♕x a5 13. b5#  
 (1) : 1... ♕b6? 2. ♖a5+ ♕x a5 3. b5# cette mauvaise défense peut être remplacée par la défense de la Tour noire (variante principale).

L'étude CM15 présente deux variantes longues en écho avec des essais caractéristiques.

1. ♕g5+? ♔ç7 2. ♗b5+ ♔b6! 3. ç7 a1=♖  
                   4. ç8=♖ ♖f1+ -+  
 1. ♗b5+! ♔e8! (1... ♔ç8? 2. ♕f4! a1=♖  
 3. ♗a7#) 2. ç7 ♕x ç7 3. ♗x ç7+ ♔f7 4. ♖d7+!  
 (4. ♖f4+? ♔g8 5. ♖f8+ ♔h7!-+), 4... ♔g8  
 5. ♖d8+ ♔h7 6. ♖d7+ ♕f7! 7. ♖x f7+ ♔g6  
 8. ♖g7+!! (8. ♖f6+? ♔x f6 9. ♕d2 a1=♖

10. ♕ç3+ ♖x ç3+), 8... ♔x g7 9. ♕e3! a1=♖  
 10. ♕d4+! ♖x d4 11. ♗e6+ ♔f6 12. ♗x d4=  
 2... ♕h5+ 3. ♔f4! (3. ♔g2? ♕x ç7 4. ♗x ç7+  
 ♔f7 5. ♖d7+ ♔g6 6. ♖d6+ ♔f5 7. ♖d5+ ♔e4  
 8. ♖d4+ ♔x d4 9. ♕h6 ♔e4 10. ♕g7 ♕f3+ -+),  
 3... ♕x ç7+ 4. ♗x ç7+ ♔f7 5. ♖d7+ ♔g8!  
 (5... ♔f6? 6. ♕e3 a1=♖ 7. ♕d4+=), 6. ♖d8+  
 ♔h7 7. ♖d7+ ♕f7 8. ♖x f7+ ♔g6 9. ♖f6+!!  
 (9. ♖g7+? ♔x g7 10. ♕e3 a1=♖ 11. ♕d4+  
 ♖x d4+), 9... ♔x f6 (9... ♔h7? 10. ♖f7+ ♔g8  
 11. ♖f8+), 10. ♕d2 a1=♖ 11. ♕ç3+ ♖x ç3  
 12. ♗d5+ ♔e6 13. ♗x ç3=

**CM16 - M. Minski**  
 7° Coupe du Monde 2019  
 2° Prix

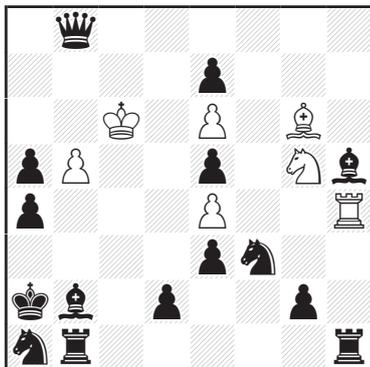


= (6+6)

Jolie manœuvre de la Dame blanche du CM16 pour se sacrifier sur la bonne case (d2) et non la mauvaise (d3) et ce pour permettre la fourchette pour capturer la Dame noire en g5.

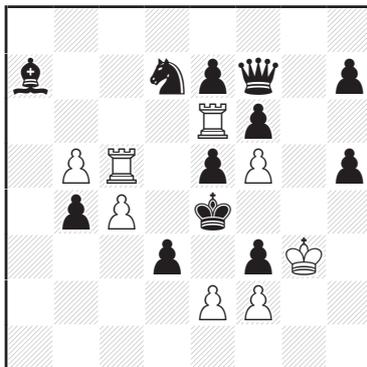
1. ♖x b7? ♖d4+ 2. ♖e4+ ♖d x e4#  
 1. ♖ç4! ♕e3+ 2. ♔g3 ♕f2+ 3. ♔f4 ♖ç6!  
 4. ♖a2+! (4. ♖x d3+? ♔x d3 5. ♖x d6+ ♖x d6  
 6. ♖d8 ♕g3+ 7. ♔x g3 ♖g5+ 8. ♔f2 ♖x d8 ;  
 4. ♖x ç6? ♖d4+ 5. ♖e4+ ♖d x e4#), 4... ♖d2  
 5. ♖x d2+ ♔x d2 6. ♖x d6+! (6. ♗f3+? ♔e2  
 7. ♗x e5 d x e5+-+), 6... ♖x d6 7. ♖d8 ♕g3+  
 8. ♔x g3 ♖g5+ 9. ♔f2! (9. ♔h3? ♖g3+!  
 10. ♕x g3 ♖x d8-+ ; 9. ♔f3 ♖x d8 10. ♕x g5+  
 ♖x g5-+), 9... ♖x d8 10. ♕x g5+ ♖x g5  
 11. ♗f3+=

**CM17 - M. Kolesnik**  
7° Coupe du Monde 2019  
1° Prix



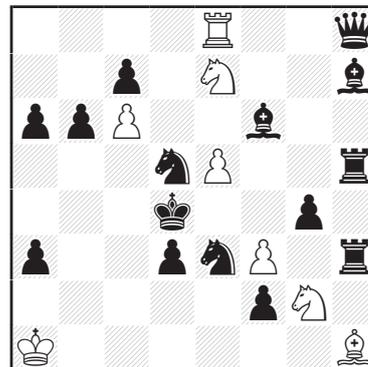
h#4 0.3.1... (7+15) C+

**CM18 - A. Dashovsky**  
7° Coupe du Monde 2019  
2° Prix



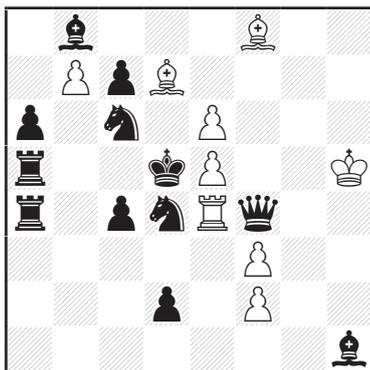
h#2 4.1.1.1. (8+12) C+

**CM19 - I. Soroka**  
7° Coupe du Monde 2019  
3° Prix



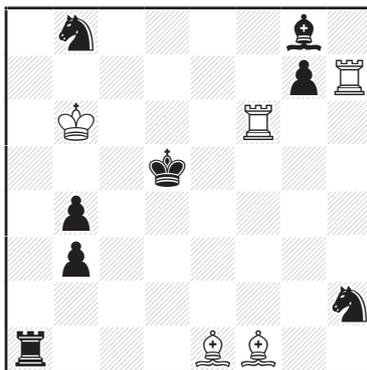
h#3 2.1.1.1.1.1. (8+15) C+

**CM20 - V. Nefyodov**  
7° Coupe du Monde 2019  
4° Prix



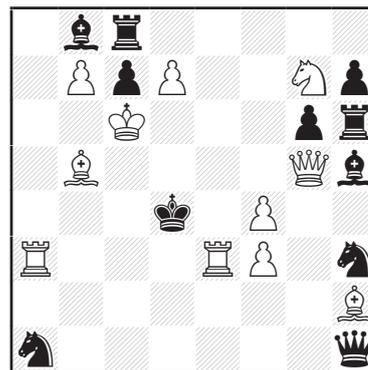
h#2 6.1.1.1. (9+12) C+

**CM21 - V. Gurov**  
7° Coupe du Monde 2019  
5° Prix



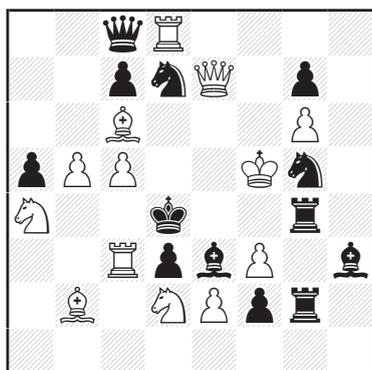
h#2 4.1.1.1. (5+8) C+

**CM22 - A. Selivanov**  
7° Coupe du Monde 2019  
1° Prix



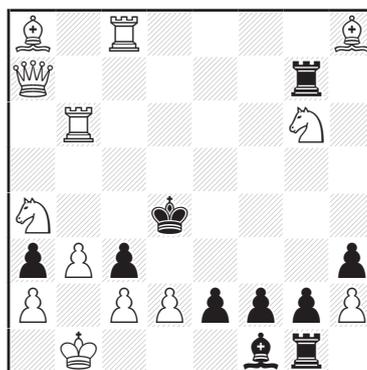
s#3 (11+11) C+

**CM23 - A. Kuzovkov**  
7° Coupe du Monde 2019  
2° Prix



s#4 (13+13) C+

**CM24 - D. Kostadinov**  
7° Coupe du Monde 2019  
3° Prix



s#5 (13+10) C+

Captures réciproques des couples ♖-♙, ♗-♘, ♛-♚, ♜-♝ dans le CM17, Zilahi cyclique, troisièmes coups blancs et noirs sur la même case (natures de pièces échangées de façon cyclique), quatrièmes coups noirs sur la même case, deux mats modèles. Un contenu impressionnant !

- 1... ♗×h1 2. ♙×g6 ♗×b1  
 3. ♙×é4+ ♜×é4 4. ♙a3 ♜ç3#  
 1... ♜×f3 2. ♗×h4 ♜×d2  
 3. ♗×é4 ♙×é4 4.a3 ♙×b1# modèle  
 1... ♙×h5 2. ♜×g5 ♙d1  
 3. ♜×é4 ♗×é4 4. ♙a3 ♗×a4# modèle

Albino original dans le CM18, réparti entre le premier et le deuxième coup blanc, échange de fonctions et Zilahi avec les Tours blanches, parcours inverse du Roi noir (d4-ç5, f5-é6) et des pièces noires (♙ : ç5-d4 et ♗ : é6-f5).

1. ♙×ç5 ♗×f6 2. ♙d4 é×f3#  
 1. ♗×é6 ♗d5 2. ♗×f5 é×d3#  
 1. ♙d4 é3+ 2. ♙×ç5 ♗ç6#  
 1. ♙×f5 é4+ 2. ♙×é6 ♗ç6#

Très net écho D/O dans le CM19, ouvertures de lignes blanches par les Blancs, captures de pièces blanches gênantes, captures réciproques entre Cavaliers blancs et noirs, jolis mats par clouage.

1. ♜×g2 é×f6 2. ♙é3 ♜×d5+ 3. ♙×f3 ♗é3#  
 1. ♜×é7 f4 2. ♙d5 ♜×é3+ 3. ♙é6 ♙d5#

Mats par la Tour et le Fou blancs sur trois cases différentes dans le CM20 (soit six cases, toutes différentes, du champ royal noir !), autoblocages et mats changés.

1. ♗é3 f×é3 2. ♜×é5 ♗×d4#  
 1. ♙a7 b8=♜ 2. ♜×é6 ♙×ç6#  
 1. ♜b4 ♙b5 2. ♜dç6 ♙×ç4#  
 1. ♜b5 ♗×ç4 2. ♜çd4 ♗ç5#  
 1. ♗f6 é×f6 2. ♜×é6 ♙×é6#  
 1. ♗g3 f4 2. ♜×é5 ♗×é5#

Zilahi cyclique à quatre chaînons dans le CM21 (pièce capturée, pièce matante) et cycle des coups blancs. Deux captures sont effectuées pour des blocages et deux pour donner une case au Roi noir.

1. ♗×é1 ♗h4 A 2. ♗é5 ♙ç4# D (× ♙é1, ♙f1#)  
 1. ♜×f1 ♗d6+ B 2. ♙ç4 ♗h4# A (× ♙f1, ♗h7#)  
 1. ♙×h7 ♙g3 C 2. ♙é4 ♗d6# B (× ♗h7, ♗f6#)  
 1.g×f6 ♙ç4+ D 2. ♙d6 ♙g3# C (× ♗f6, ♙é1#)

Impressionnant cycle à six chaînons dans le CM22 (dont une suite changée). On a trouvé beaucoup de cycle à 4 chaînons (en s#3), une poignée à 5 chaînons et deux à six chaînons : le CM22, l'ID=739747 (Z. Gavrilovski - T.T. Ligan na Makedonski Problemisti 2016 - 1° Prix) et l'ID=737993 (A. Selivanov - J.T. Gavrilovski-50, The Macedonian Problemist 2018 (v) - 1° Prix).

- 1... ♗b1 2. ♗é4+ ♗×é4+ 3. ♗d5+ ♗×d5#  
 1. ♗é3! [2. ♜f5+ A g×f5+ 3. ♗f6+ B ♗×f6#]  
 1... ♗f8 2. ♗f6+ B ♗×f6+ 3. ♜é6+ C ♗×é6#  
 1... ♙g4 2. ♜é6+ C ♙×é6 3. ♗d5+ D ♙×d5#  
 1... ♜×f4 2. ♗d5+ D ♜×d5 3. ♗b4+ E ♜×b4#  
 1... ♗b1 2. ♗b4+ E ♗×b4 3. ♗ç5+ F ♗×ç5#  
 1... ♜×b3 2. ♗ç5+ F ♜×ç5 3. ♜f5+ A g×f5#

Quadruple sacrifice de la Dame blanche dans le CM23 et croix de la Tour blanche. La Tour noire matante joue sur quatre cases différentes.

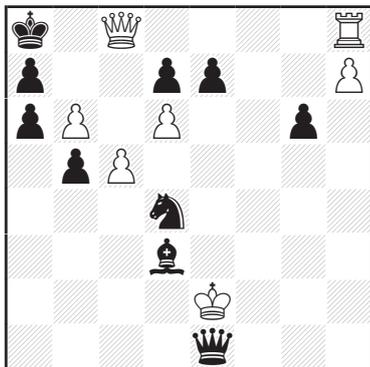
1. ♜b6! [2. ♗d6+ ç×d6  
 3. ♗b3+ ♙×ç5 4. ♜a4+ ♗×a4#]  
 1... ç×b6 2. ♗f6+ g×f6  
 3. ♗×d3+ ♙×ç5 4. ♙a3+ ♗b4#  
 1... ♙f4 2. ♗é5+ ♙×é5  
 3. ♗ç2+ ♙é3 4. ♜dç4+ ♗×ç4#  
 1... ♙×d2 2. ♗é4+ ♜×é4  
 3. ♗ç4+ ♙é3 4. ♗×é4+ ♗×é4#

Thème Ropke (suites changées sur deux promotions noires sur la même case) dans le CM24 et transformations de batteries blanches et noires.

- 1.b4? [2. ♗d8+ ♙ç4 3. ♙d5+ ♙d4 4. ♙f3+ ♙ç4  
 5. ♙×é2+ ♙×é2# et 2. ♗ç4+ ♙×ç4 3. ♗a6+ ♙d4  
 4. ♗×é2 ~ 5. ♗d3+ ♙×d3#]  
 1... é1=♜ 2. ♗a6 [3. ♗ç4+ ♙×ç4 4. ♗d6+ ♙d5  
 5. ♗d3+ ♜×d3#] ♜×ç2 3.d×ç3+ ♙é3  
 4. ♗é6+ ♙d2 5. ♗é2+ ♙×é2#  
 1... é1=♙ 2. ♗f6+ ♗×a7 3. ♗f3+ ♗g7  
 4.d×ç3+ ♙×ç3 5. ♗d3+ ♙×d3#  
 mais 1... ç×d2!

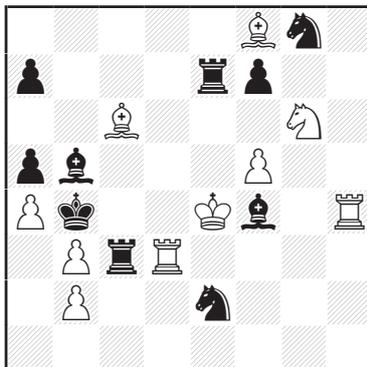
1. ♗ç5! [2. ♗d5+ ♙é4 3. ♗é6+ ♙f3  
 4. ♗é3+ ♙g4 5. ♗×é2+ ♙×é2#]  
 1... é1=♜ 2. ♗b4+ ♙ç4 3. ♗é5+ ♗×a7  
 4. ♗é3+ ♗g7 5. ♗d3+ ♜×d3#  
 1... é1=♙ 2. ♗ç4+ ♙×ç4 3. ♗f6+ ♗×a7  
 4. ♗f3+ ♗g7 5.d×ç3+ ♙×ç3#

**CM25 - M. Parrinello**  
7° Coupe du Monde 2019  
1° Prix



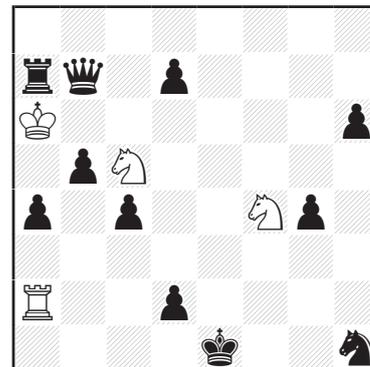
h#2 3.1.1.1. (7+10) C+  
Anti-Rois  
Circé

**CM26 - V. Crişan**  
7° Coupe du Monde 2019  
2° Prix



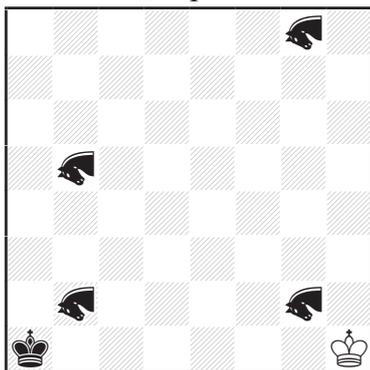
hs#3 (10+10) C+  
b) ♔é4→d6  
Take & Make

**CM27 - R. Kohring**  
7° Coupe du Monde 2019  
3° Prix



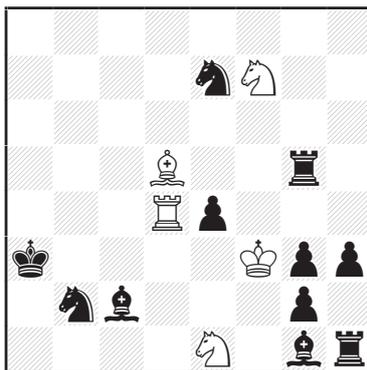
hs#4 0.3.1... (4+11) C+  
Circé Martien

**CM28 - V. Kotěšovec**  
7° Coupe du Monde 2019  
Prix Spécial



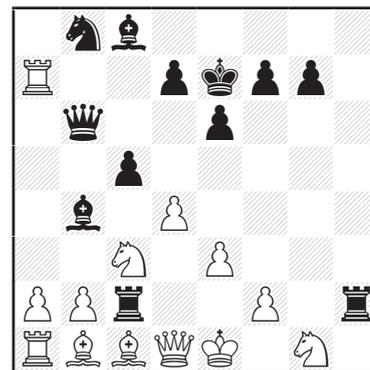
hs=12 3.1.1... (1+5) C+  
Circé Échange  
♞=Noctambule-Sauteur

**CM29 - V. Crişan**  
7° Coupe du Monde 2019  
1° Prix



-27(27B,26N) (5+11)  
Proca-Retractor  
Anticircé

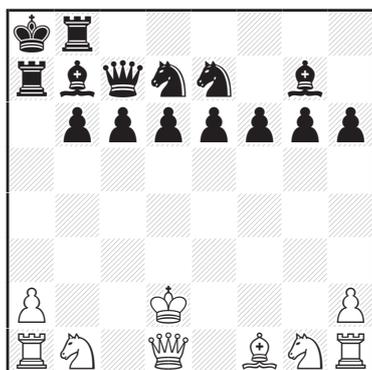
**CM30 - V. Semenenko**  
7° Coupe du Monde 2019  
2° Prix



Partie (13+12) C+  
justificative en 13,0 coups

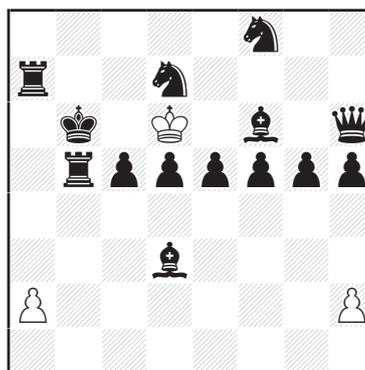
**CM31 - P. Olin**  
7° Coupe du Monde 2019  
3° Prix

Position A



Partie (9+15) C+  
justificative en 19,5 coups

Position B



A→B en 16,5 coups (3+14)

L'idée du CM25 est de fermer la ligne des pièces blanches vers le Roi noir et donc de capturer les pièces noires thématiques afin qu'elles renaissent ensuite (en b8, ç8 ou d8). Mais ce n'est pas suffisant et il faut s'assurer que la pièce noire ne puisse plus jouer (afin que la Tour noire ne redonne «vie» au Roi noir). Présentation cyclique et jeu de la Dame blanche sur trois cases différentes. Une excellente association féérique !

1. ♖h1 ♖b7! 2. ♖×b7(♖d1) ♖×d3(♙ç8)#  
 1. ♙é4 ♖ç6! 2. ♙×ç6(♖d1) ♖×d4(♜b8)#  
 1. ♜é6 ♖ç7! 2. ♜×ç7(♖d1) ♖×é1(♖d8)#

Jeu extrêmement dynamique dans le CM26 avec une parfaite analogie entre les deux solutions : clouages, déclouages, mouvements Pelle, coups Follow-my-Leader, ouvertures de lignes, échecs croisés et mats modèles, avec un superbe écho D/O ; échanges de fonction entre les duos suivants : ♜h4-♙f8, ♜d3-♙ç6, ♜é7-♙f4, ♜ç3-♙b5 et ♜é2-♜g8. À noter le Roi blanc en échec au diagramme et le fait que dix coups sur douze utilisent la condition féérique !

- a) 1. ♙×f4-d6+ ♜f4 2. ♙×é7-é1 ♜×d3-d2+  
 3. ♙×f4-d3+ ♙×d3-f4#  
 b) 1. ♙×é7-é4+ ♜é7 2. ♜×f4-b8 ♙×ç6-b7+  
 3. ♙×é7-ç6+ ♜×ç6-é7#

Créations de batteries noires spécifiques dans le CM27, ouvertures de lignes noires (pour permettre les coups matants) : un ensemble séduisant.

- 1...d1=♜ 2. ♙g6 ♜d5  
 3. ♙d3!! h×g6 4. ♜h2+ ♜×h2#  
 3. ♙d3!! est nécessaire pour fermer la ligne d5-d1 : 3. ♙ç5~? et 4... ♜d1 ferme la ligne a1-é1. Bien sûr, si 2... ♜d6? alors 4... ♜×h2!, la Tour noire doit jouer sur une case blanche.

- 1...d1=♙ 2. ♙çé6 ♙f3  
 3. ♙é2 d×é6 4. ♜d2+ ♖×d2#  
 De même, 3. ♙é2 ferme la ligne f3-d1.

Triple écho dans le CM28, un classique de l'auteur ! Il faut noter que toutes les pièces noires sont utiles dans les trois positions finales, qui sont très complexes.

1. ♙×g2(♜h1) ♙b1 2. ♙g3 ♜f5 3. ♙g4 ♙ç2  
 4. ♙×f5(♜g4) ♙d3 5. ♙g5 ♜f4 6. ♙×f4(♜g5)  
 ♙ç2 7. ♙f3 ♜é1 8. ♙é4 ♜d2 9. ♙d4 ♙b1  
 10. ♙ç3 ♜d1 11. ♙b3 ♙ç1 12. ♙a2 ♙ç2=

1. ♙g1 ♙b1 2. ♙×g2(♜g1) ♙a2 3. ♙f3  
 ♜h2 4. ♙g4 ♜f6 5. ♙f4 ♜h5 6. ♙é3 ♜é4  
 7. ♙×é4(♜é3) ♜d7 8. ♙d5 ♜b4 9. ♙ç4 ♜a5  
 10. ♙ç3 ♜a4 11. ♙ç2 ♙a3 12. ♙b1 ♙b3=  
 1. ♙h2 ♙a2 2. ♙g3 ♙b3 3. ♙f4 ♙ç4 4. ♙é5  
 ♜d6 5. ♙×d6(♜é5) ♜a5 6. ♙é6 ♙ç5  
 7. ♙×é5(♜é6) ♜a4 8. ♙é4 ♜d2 9. ♙é5 ♙b6  
 10. ♙d6 ♙a7 11. ♙ç7 ♙a6 12. ♙b8 ♙b6=

Le plan principal du CM29 1. ♙×ç2(♙b1)# échoue du fait de l'occupation des cases g1 et h1.

- 1. ♙h6-f7! é5-é4+ -2. ♙g4-f3 ♜f5-g5+  
 -3. ♙f3-g4 ♜g5-f5+ -4. ♙g4-f3 ♜f5-g5+  
 -5. ♙f3-g4 ♜h5-f5+ (Forcé) -6. ♙f4-f3 é6-é5+  
 -7. ♙g5-f4 ♜h4-h5+ -8. ♙f4-g5 ♜h5-h4+  
 -9. ♙g5-f4 ♜h4-h5+ -10. ♙f4-g5 g4-g3+ (F)  
 -11. ♙é3-f4 ♙h2-g1+ -12. ♙f4-é3 ♙g1-h2+  
 -13. ♙é3-f4 ♙h2-g1+ -14. ♙f4-é3 g3-g2+ (F)  
 -15. ♙f3-f4 g5-g4+ -16. ♙f2-f3 g4-g3+  
 -17. ♙f1-f2! ♙g1-h2+ (-17. ♙g3-f2? ♙g1-h2+ & en avant 1... ♙f2#) -18. ♙f2-f1 ♙h2-g1+  
 -19. ♙f1-f2 ♙g1-h2+ -20. ♙f2-f1 g2-g1=♙+ (F)  
 -21. ♙g1-f2 ♜h2-h1+ -22. ♙f1-g1 g3-g2+  
 -23. ♙é2-f1 ♜h1-h2+ -24. ♙f1-é2 ♜h2-h1+  
 -25. ♙é2-f1 ♜h2-h1+ -26. ♙f1-é2 h2-h1=♜+ (F)  
 -27. ♙é2-f1 & 1. ♙×ç2(♙b1)#

Quatre fois le thème Klasinc dans le CM30 : ♙h7-♜h8, ♜h2-♜h1, ♜a7-♜a8, ♜ç2-♙h7).

1. é3 é6 2. ♙d3 ♙b4 3. ♙×h7 ♙é7 4. ♙×g8  
 ♜×h2 5. ♙h7 ♜×g2 6. ♜h5 ♜h2 7. ♜a5 ç5  
 8. ♜×a7 ♖b6 9. ♜×b7 ♜a3 10. ♜a7 ♜ç3  
 11. d4 ♜×ç2+ 12. ♙ç3 ♜d2 13. ♙b1 ♜ç2

Idée originale, en deux actes, dans le CM31 : en première mi-temps, les Pions noirs capturent de la gauche vers la droite ; ensuite, il capturent encore une fois de la gauche vers la droite.

- a) 1. d4 h6 2. ♙×h6 g×h6 3. d5 ♙g7 4. d6 ç×d6  
 5. ç4 ♖ç7 6. ç5 ♙d8 7. ç6 b×ç6 8. é4 ♙b7  
 9. é5 ♙ç8 10. é6 d×é6 11. b4 ♜d7 12. b5 ♙b8  
 13. b6 a×b6 14. f4 ♜a7 15. f5 ♙a8 16. f6 é×f6  
 17. g4 ♜é7 18. g5 ♜b8 19. g6 f×g6 20. ♙d2  
 b) 1...h5 2. ♖×h5 g×h5 3. ♙ç3 ♜g6 4. ♙d5  
 ♜gf8 5. ♙ç3 ç×d5+ 6. ♙b4 ♖ç1 7. ♙b5 ♖h6  
 8. ♜ç1 ♙a6+ 9. ♙ç6 ♙d3 10. ♜ç5 b×ç5  
 11. ♙f3 ♜b5 12. ♙é5 d×é5 13. ♙d6 ♙b7  
 14. ♜g1 ♙b6 15. ♜g5 f×g5 16. ♙h3 ♙f6  
 17. ♙f5 é×f5

# COMBINAISONS DE PROMOTIONS EN H=N CIRCÉ MADRASI

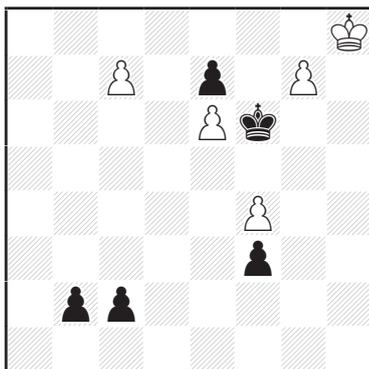
par Sébastien Luce et Claude Beaubestre

En 2013, j'avais (S.L.) publié un article sur les combinaisons de promotions en h=n Circé Madrasi (voir Phénix 232-233 pages 9356-9359), mais le tableau n'était pas complet, et dans certains cas l'une des deux conditions n'était pas utile.

Cela a attiré l'attention de mon ami Claude Beaubestre, qui m'a adressé ses premières positions, puis nous avons cherché à présenter au lecteur le tableau, désormais complet !

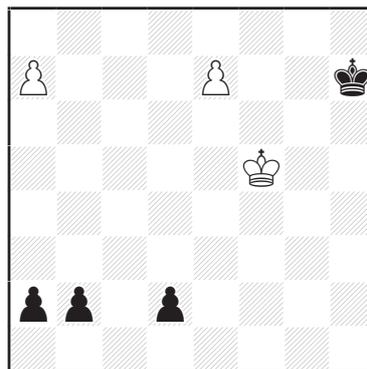
Un problème épineux s'est posé : parfois il est possible de réaliser la combinaison de manière plus économique avec une seule condition féerique, généralement Circé. Néanmoins, la présence du Madrasi impose une «contrainte» qui induit des matrices légèrement différentes. Nous avons décidé alors dans ce cas, de publier les deux versions. Nous présenterons en fin d'article le tableau à jour de la page 9359.

**I - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



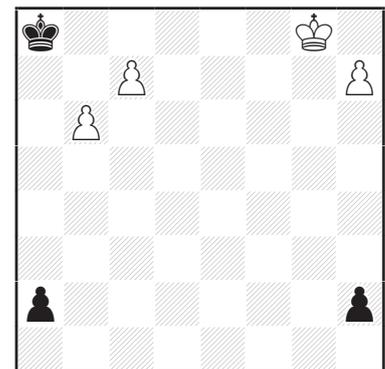
h=4 0.1.1... (5+5) C+  
Circé Madrasi

**II - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



h=3 0.1.1... (3+4) C+  
Circé Madrasi

**III - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



h=3 0.1.1... (4+3) C+  
Circé Madrasi

Trois captures dans le I dont deux avec renaissance (blanche, noire).

1...c8=♔ 2.ç1=♚ ♔×ç1 3.b1=♙ ♔×b1(♙ç8) 4.♙×é6(♖é2) g8=♙=

Les combinaisons de promotions de Dames sont les plus aisées à réaliser en un faible nombre de coups et de matériel. La seule promotion en Fou permet dans le II, après sa capture, une renaissance en f8 autorisant l'ultime promotion en Dame avec capture sur cette case précise.

1...a8=♔ 2.a1=♙ ♔×a1(♙f8) 3.b×a1=♔(♔d1) é×f8=♔=

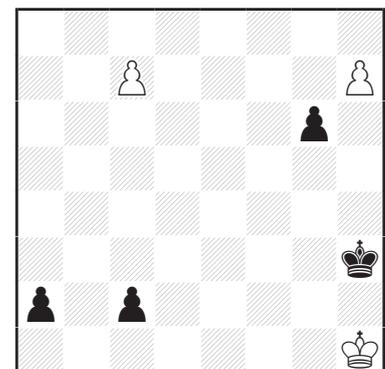
Le Cavalier noir de promotion du III, après sa capture et renaissance en b8, sera cloué dans la position finale.

1...h8=♔ 2.a1=♞ ♔×a1(♞b8)+ 3.h1=♔ ç8=♔=

Même mécanisme dans le IV : capture d'une pièce de promotion, renaissance, et recapture sur la case de renaissance avec élimination définitive de la pièce.

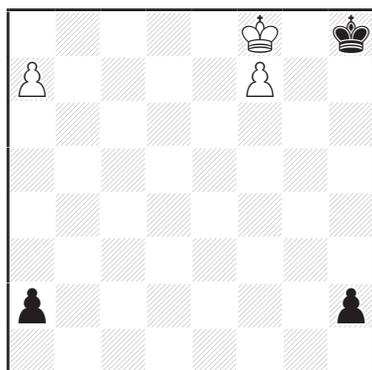
1...h8=♙ 2.a1=♔+ ♙×a1(♔d8) 3.ç1=♙ ç×d8=♔ 4.♙b2 ♔g5=

**IV - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



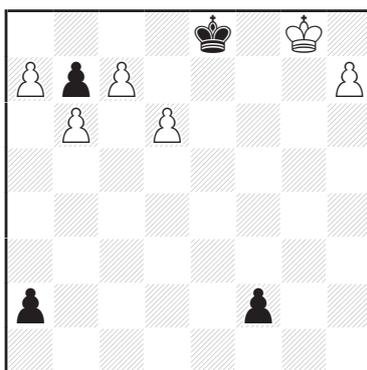
h=4 0.1.1... (3+4) C+  
Circé Madrasi

**V - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



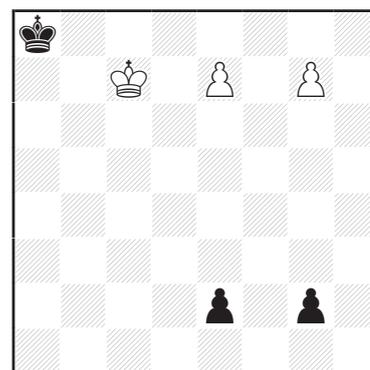
h=3 0.1.1... (3+3) C+  
Circé Madrasi

**VI - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



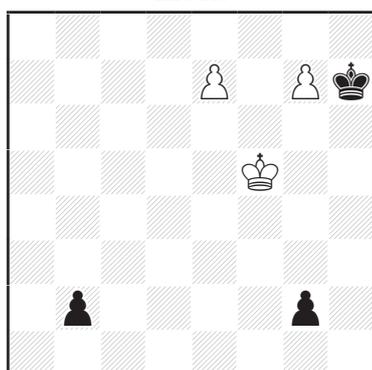
h=3 0.1.1... (6+4) C+  
Circé Madrasi

**VII - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



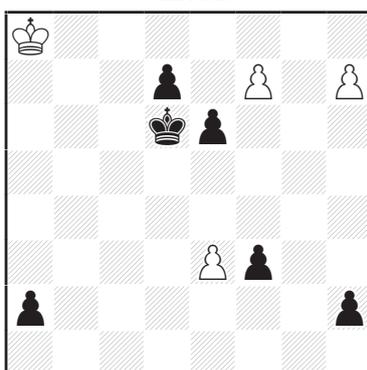
h=3 0.1.1... (3+3) C+  
Circé Madrasi

**VIII - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



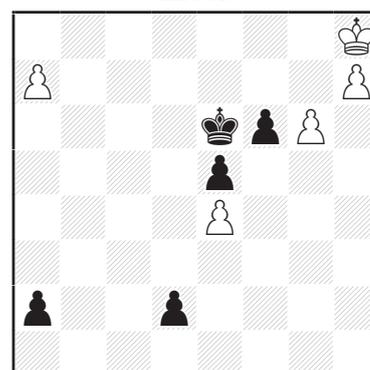
h=3 0.1.1... (3+3) C+  
Circé Madrasi

**IX - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=5 0.1.1... (4+6) C+  
Circé Madrasi

**X - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=4 0.1.1... (5+5) C+  
Circé Madrasi

L'ultime promotion en Fou du V permet le pat.

1...a8=♔ 2.h1=♘ ♔×h1(♘g8)+  
3.a1=♔ f×g8=♔=

Ironie du sort : le Cavalier noir de promotion du VI est capturé, renaît en b8, puis est recapturé, avec une promotion en Cavalier blanc !

1...h8=♔ 2.a1=♘ ♔×a1(♘b8)  
3.f1=♔ a×b8=♘=(3...ç×b8=♘? 4.♔d8!)

Les promotions en Tour du VII (et non en Dame) ne s'expliquent que par 3...♔×g1(♔h8) qui contrôle a7 tout en paralysant la Tour noire. Avec des promotions en Dame en e8 et e1, la Dame g1 serait paralysée.

1...é8=♔+ 2.e1=♔ g8=♔  
3.g1=♔ ♔×g1(♔h8)=

La première promotion en Tour du VIII évite l'échec au Roi noir, la seconde en Fou permet sa capture et renaissance en f8, la troisième en Tour paralyse son homologue en g1 et la quatrième en Dame assure le pat.

1...g8=♔ 2.g1=♔ ♔×g1(♔f8)  
3.b1=♔ é×f8=♔=

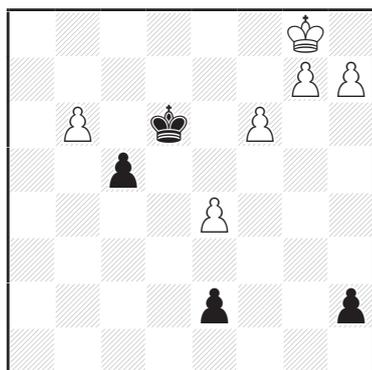
La Dame blanche de promotion du IX effectue ici un trajet en zigzag h8-a1-h1-f3 assez esthétique. Le Roi paté est au milieu de l'échiquier.

1...h8=♔ 2.a1=♔ ♔×a1(♔f8) 3.h1=♔ ♔×h1  
4.♔é5 ♔×f3 5.♔d6 f8=♔=

Le Pion f6 du X doit être joué uniquement au dernier coup noir.

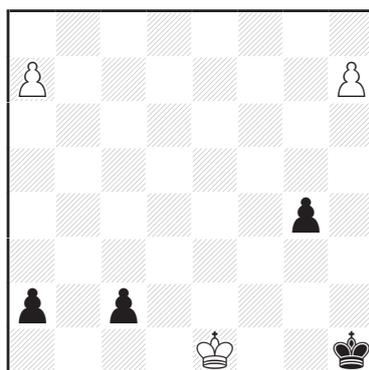
1...a8=♔ 2.a1=♔ ♔×a1  
3.d1=♔ ♔×d1(♘g8) 4.f5 h×g8=♔=

**XI - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



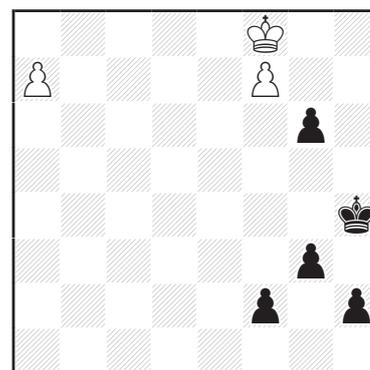
h=5 0.1.1... (6+4) C+  
Circé Madrasi

**XII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



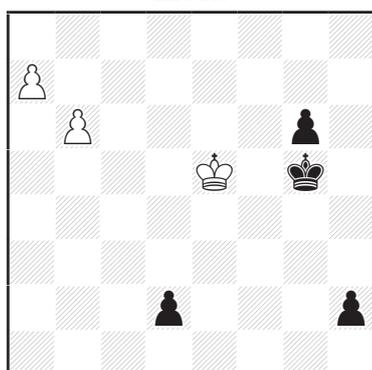
h=4 0.1.1... (3+4) C+  
Circé Madrasi

**XIII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



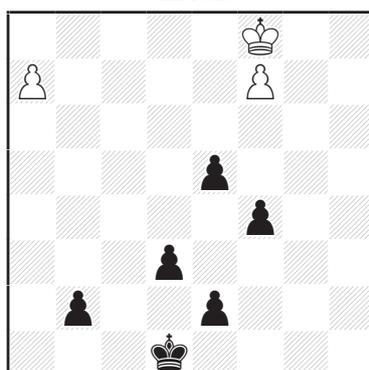
h=5 0.1.1... (3+5) C+  
Circé Madrasi

**XIV - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



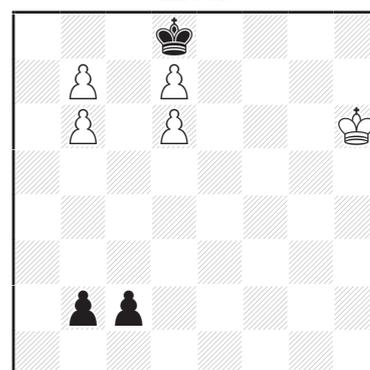
h=4 0.1.1... (3+4) C+  
Circé Madrasi

**XV - C. Beaubestre  
& S. Luce**  
Inédit



h=5 (3+6) C+  
Circé Madrasi

**XVI - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=3 (5+3) C+  
Circé Madrasi

La Dame blanche promue du XI capture les trois pièces noires.

1...h8=♚ 2.h1=♞ ♚×h1 3.é1=♙ ♚×é1(♙f8)  
4.ç4 g×f8=♘ 5.ç3 ♚×ç3(♞ç7)=

Le XII montre deux façons de pater un camp : la façon spécifique (les deux Fous) ou la façon classique (la Dame qui pater le Roi noir et bloque le Pion).

1...h8=♙ 2.a1=♞ ♙×a1(♞b8)  
3.ç1=♙ a×b8=♚ 4.♙b2 ♚g3=

Comme dans nombre de problèmes de cet article, le XIII montre le thème formel du coin à coin. En plus, les Pions g sont capturés deux fois (une fois avec renaissance, une fois avec annihilation).

1...a8=♙ 2.h1=♞ ♙×h1(♞g8)  
3.f1=♙ f×g8=♚ 4.♙h3 ♚×g6(g7) 5.g2 ♙×g2=

Sept pièces seulement sont nécessaires dans le XIV pour réaliser cette combinaison avec trois Fous promus.

1...a8=♚ 2.h1=♙ ♚×h1(♙ç8)  
3.d1=♙ b7 4.♙dg4 b×ç8=♙=

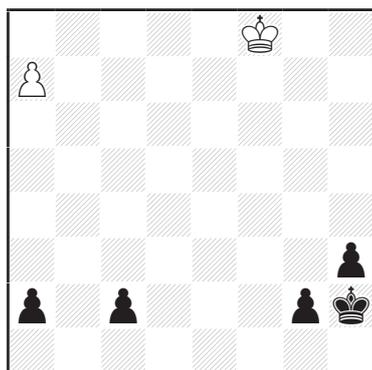
Il est nécessaire dans le XV de bloquer les trois Pions noirs d3, f4 et é5 (les capturer et bloquer les cases de renaissance est trop compliqué en quelques coups). Les Cavaliers se rejoignent.

1.é1=♞ a8=♚ 2.♞f3 ♚×f3(♞g8)+  
3.♙é1 f×g8=♘ 4.b1=♞ ♘f6 5.♞d2 ♘é4=

Le pat du XVI est réalisé ici de façon économique, notamment grâce à l'ultime promotion en Fou et renaissance d'une Tour noire en a8.

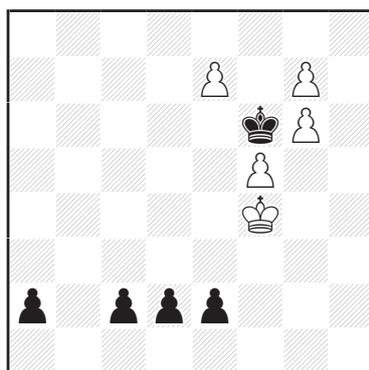
1.ç1=♚ b8=♚+ 2.♚ç8 b7  
3.b1=♚ b×ç8=♙(♚a8)=

**XVII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



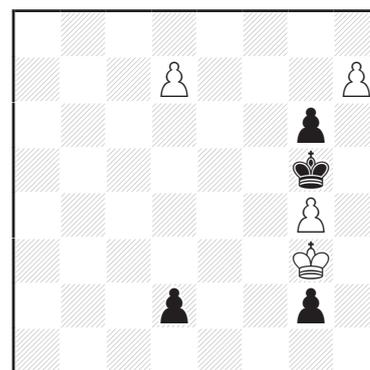
h=4 0.1.1... (2+5) C+  
Circé voir texte !

**XVIII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



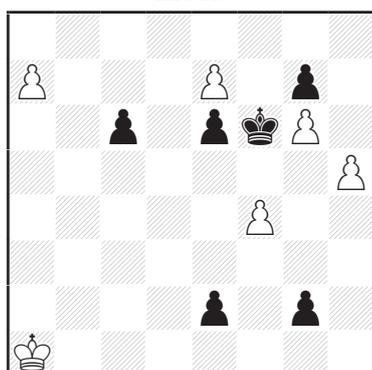
h=4 0.1.1... (5+5) C+  
Circé Madrasi

**XIX - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



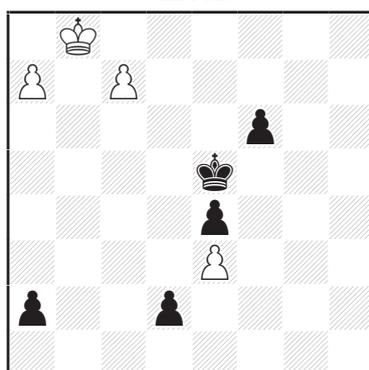
h=3 0.1.1... (4+4) C+  
Circé Madrasi

**XX - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



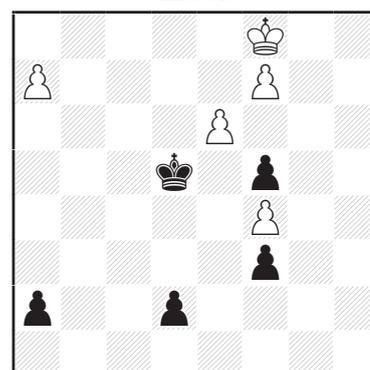
h=4 (6+6) C+  
Circé Madrasi

**XXI - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=4 0.1.1... (4+5) C+  
Circé Madrasi

**XXII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=4 0.1.1... (5+5) C+  
Circé Madrasi

Avec l'occupation d'une case de renaissance, les trois pièces noires de promotion seront «mortes nées» tandis que la Tour blanche de promotion est «auto-protégée» dans le tableau final.

Combinaison de base TFFF, combinaisons DDDT, TTTT et TCCC, avec enfin un triple Allumwandlung réparti sur les quatre jumeaux.

- a) 1...a8=♖ 2.a1=♙ ♖×a1  
3.ç1=♙ ♖×ç1 4.g1=♙ ♖×g1=  
b) ♔f8→b8 : 1...a8=♖ 2.a1=♞ ♖×a1  
3.ç1=♞ ♖×ç1 4.g1=♞ ♖×g1=  
c) ♔f8→d8 : 1...a8=♖ 2.a1=♚ ♖×a1  
3.ç1=♚ ♖×ç1 4.g1=♚ ♖×g1=  
d) ♔f8→h8 : 1...a8=♖ 2.a1=♞ ♖×a1  
3.ç1=♞ ♖×ç1 4.g1=♞ ♖×g1=

La Tour blanche de promotion du XVIII capture les Fous noirs promus. Elle est à son tour captu-

rée en ç1 (avec renaissance en a1), tandis qu'une cinquième promotion en Fou en f8 vient s'ajouter au tableau pour réaliser le pat.

- 1...é8=♖ 2.é1=♙ ♖×é1(♙f8)  
3.ç1=♙ ♖×ç1 4.d×ç1=♞(♞a1) g×f8=♙=

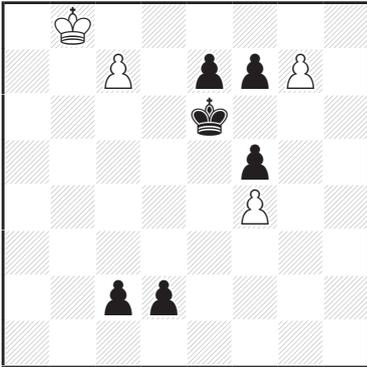
Deux couples de promotions bicolores dans le XIX, réalisé de manière économique.

- 1...d8=♖ 2.d1=♞ ♖×d1(♞g8)  
3.g1=♞ h×g8=♙=

3...♞é5 doit être joué à ce moment de la solution du XX pour dépasser la case critique ç5 accessible ensuite au Fou noir promu.

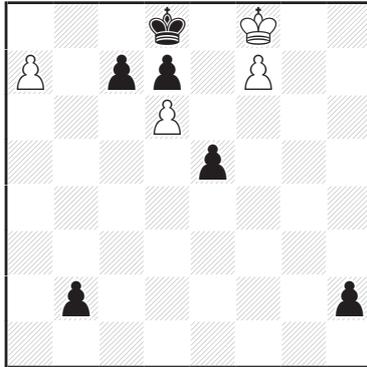
- 1.é1=♙ a8=♖ 2.♙a5 ♖×a5(♙f8)  
3.g1=♙ ♖é5 4.♙ç5 é×f8=♙=

**XXIII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



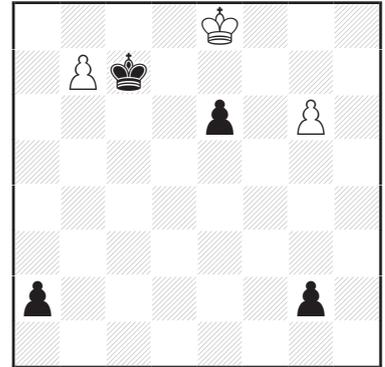
h=4 0.1.1... (4+6) C+  
Circé Madrasi

**XXIV - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



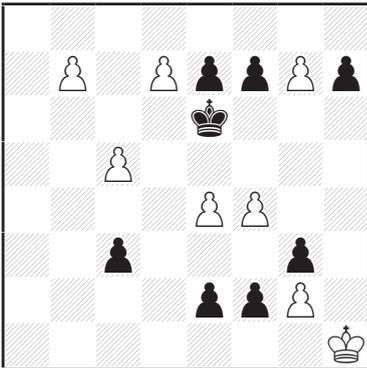
h=4 0.1.1... (4+6) C+  
Circé Madrasi

**XXV - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



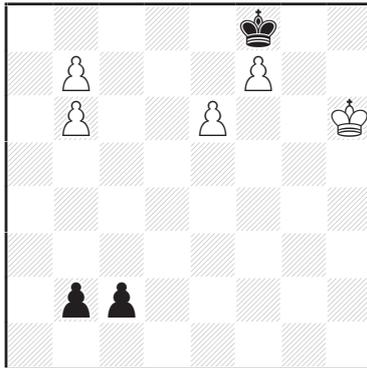
h=4 (3+4) C+  
Circé Madrasi

**XXVI - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



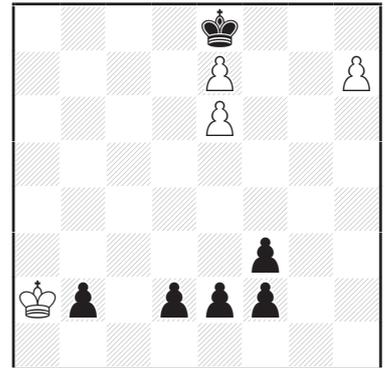
h=5 (8+8) C+  
Circé Madrasi

**XXVII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



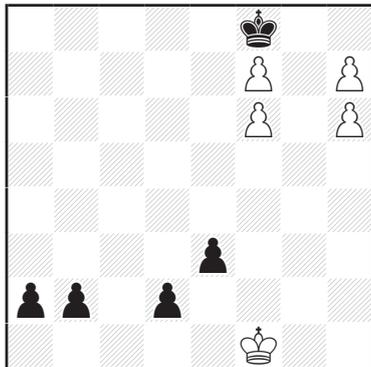
h=3 (5+3) C+  
Circé Madrasi

**XXVIII - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



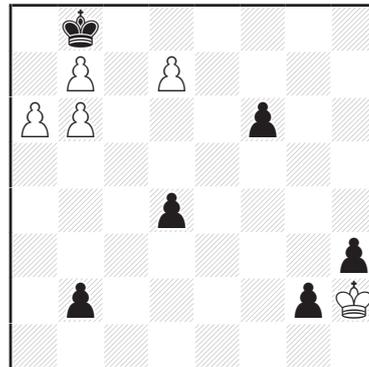
h=6 (4+6)  
Circé

**XXIX - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=5 (5+5) C+  
Circé Madrasi

**XXX - S. Luce  
& C. Beaubestre**  
Inédit



h=5 (5+6) C+  
Circé Madrasi

La promotion en Cavalier du XXI est justifiée par sa disparition car la case de renaissance est occupée. Le Fou promu renaît et vient bloquer le Pion f.

1...a8=♖ 2.a1=♞ ♖×a1  
3.d1=♙ ♖×d1(♙ç8) 4.♙f5 ç8=♙=

Une fois n'est pas coutume, un Pion blanc du XXII est capturé pour assurer, par sa renaissance en é2, la paralysie du Pion f3.

1...a8=♖ 2.a1=♙ ♖×a1 3.d1=♞ ♖×d1(♞g8)+  
4.♙×é6(♙é2) f×g8=♞=

Deux promotions en Cavalier dans le XXIII : un disparaît (case de renaissance occupée), un renaît (en g8). Attention, il ne doit pas jouer n'importe où en libérant la case g8 !

1...ç8=♖ 2.ç1=♞ ♖×ç1 3.d1=♞ ♖×d1(♞g8)  
4.♞f6 g8=♞=(4.♞h6? g8=♞ mais 5.f6!)

Deux couples de promotions bicolores en Fou et Cavalier dans le XXIV avec une bonne économie.

1...a8=♙ 2.h1=♞ ♙×h1(♞g8)  
3.b1=♙ f×g8=♞ 4.♙é4 ♞é7=

Dans le XXV, si 3.a1=♚?, alors 5.♚b7! (dans la variante de la solution), car la Tour ne renaît plus en a8.

1.g1=♚ g7 2.♚b6 g8=♚  
3.a1=♚ ♚×é6(♚é7) 4.♚a8+ b×a8=♚=

Après 118h de test (merci Claude !), le XXVI est validé C+. Trois captures avec renaissances sont nécessaires pour obtenir la paralysie totale du camp noir. Quatre promotions en Cavaliers, deux blanches, deux noires.

1.f1=♞ ♙g1 2.é1=♞ ♙×f1(♞g8)  
3.♞h6 ♙×é1(♞b8) 4.♞×d7(♙d2) g8=♞  
5.♞f6 b8=♞=

La dernière promotion avec capture et renaissance du XXVII est cruciale pour assurer le pat : paralysie des Tours et contrôle de é7.

1.ç1=♚ b8=♚+ 2.♚ç8 b7  
3.b1=♚ b×ç8=♞(♚a8)=

En Circé seul, le XXVIII propose les cinq promotions en Cavalier en dix pièces seulement.

Après un très long test avec Popeye, la solution n'a pu être validée C+ mais c'est très probablement correct. Le Roi blanc capture quatre Cavaliers, un avec renaissance (pour permettre la promotion sur la bonne case g8) et trois sans.

1.b1=♞ ♙×b1(♞g8) 2.é1=♞ h×g8=♞  
3.♞ç2 ♙×ç2 4.d1=♞ ♙×d1  
5.f1=♞ ♙é1 6.f2+ ♙×f1=

Le XXIX propose un thème semblable en Circé Madrasi et avec un coup de moins :

1.é2+ ♙×é2(♚é7) 2.d1=♞ ♙×d1(♞g8)  
3.a1=♞ h×g8=♙ 4.♞ç2 ♙×ç2 5.b1=♞ ♙×b1=

En Circé seul il est possible d'être encore plus économique avec une matrice où le Roi blanc se dirige de la gauche vers la droite :

S. Luce & C. Beaubestre

h=4 Circé (4+4) C+

Blancs : ♙a2 ♙f7h7f6 - Noirs : ♚f8 ♚b2d2é2

1.b1=♞ ♙×b1(♞g8) 2.é1=♞ h×g8=♙  
3.♞ç2 ♙×ç2 4.d1=♞ ♙×d1=

Le Roi noir du XXX est déjà paté dans la position du diagramme ; les pièces promues seront donc capturées ou se paralyseront mutuellement.

1.g1=♞ ♙×g1 2.h2+ ♙g2  
3.h1=♙+ ♙×h1(♙ç8) 4.b1=♙ d×ç8=♙  
5.♙d3 ♙f5=

Cet article, complémentaire de celui de Phénix 232-233, permet de finaliser le tableau et montre les possibilités offertes par l'usage exclusif de Pions en matière de composition. Par le biais des promotions, un jeu figural important, caché au départ, peut se développer.

Nous espérons que cela stimulera les auteurs dans d'autres domaines de composition. Pour tout commentaire, contacter les auteurs de l'article

[lucechecs@gmail.com](mailto:lucechecs@gmail.com)

[claud.beaubestre@orange.fr](mailto:claud.beaubestre@orange.fr)

(■ Sébastien Luce & Claude Beaubestre)

<b>COMBINAISONS AVEC QUATRE PROMOTIONS</b>				
	promotions	problèmes	h=n	blanc+noir
1	DDDD	SL1	h=2,5	3+3
2	DDDT	<b>XVIIc / XXV</b>	<b>h=3,5 / h=4</b>	<b>2+5 / 3+4</b>
3	DDDF	<b>II</b>	<b>h=2,5</b>	<b>3+4</b>
4	DDDC	SL9 / <b>III</b>	h=2,5 / <b>h=2,5</b>	3+3 / <b>4+3</b>
5	DDTT	SL10	h=3	4+5
6	DDTF	SL11	h=3	4+5
7	DDTC	SL12	h=3	5+4
8	DDFF	<b>IV</b>	<b>h=3,5</b>	<b>3+4</b>
9	DDFC	<b>V</b>	<b>h=2,5</b>	<b>3+3</b>
10	DDCC	<b>VI</b>	<b>h=2,5</b>	<b>6+4</b>
11	DTTT	<b>VII</b>	<b>h=2,5</b>	<b>3+3</b>
12	DTTF	<b>VIII</b>	<b>h=2,5</b>	<b>3+3</b>
13	DTTC	SL13	h=2,5	3+3
14	DFFF	<b>I / IX</b>	<b>h=3,5 / h=4,5</b>	<b>5+5 / 4+6</b>
15	DTFC - AUW	SL5	h=4	6+6
16	DTCC	<b>X</b>	<b>h=3,5</b>	<b>5+5</b>
17	DFCC	<b>XI</b>	<b>h=4,5</b>	<b>6+4</b>
18	DFFC	SL8 / <b>XII / XIII</b>	h=4 / <b>h=3,5 / h=4,5</b>	3+5 / <b>3+4 / 3+5</b>
19	DFFF	<b>XIV</b>	<b>h=3,5</b>	<b>3+4</b>
20	DCCC	<b>XV</b>	<b>h=5</b>	<b>3+6</b>
21	TTTT	<b>XVII d / SL2</b>	<b>h=3,5 / h=3</b>	<b>2+5 / 5+5</b>
22	TTTF	<b>XVI</b>	<b>h=3</b>	<b>5+3</b>
23	TTTC	SL14 / <b>XXVII</b>	h=3 / <b>h=3</b>	5+4 / <b>5+3</b>
24	TTFF+F	<b>XVIII</b>	<b>h=3,5</b>	<b>5+5</b>
25	TTFC	SL15	h=3	5+4
26	TTCC	<b>XIX</b>	<b>h=2,5</b>	<b>4+4</b>
27	TFFF	<b>XVII a / XX</b>	<b>h=3,5 / h=4</b>	<b>2+5 / 6+6</b>
28	TFFC	<b>XXI</b>	<b>h=3,5</b>	<b>4+5</b>
29	TFCC	<b>XXII</b>	<b>h=3,5</b>	<b>5+5</b>
30	TCCC	<b>XVII b / XXIII</b>	<b>h=3,5 / h=3,5</b>	<b>2+5 / 4+6</b>
31	FFFF	SL3	h=4	4+6
32	FFFC	<b>XXX</b>	<b>h=5</b>	<b>5+6</b>
33	FFCC	<b>XXIV</b>	<b>h=3,5</b>	<b>4+6</b>
34	FCCC	<b>XXIX</b>	<b>h=5</b>	<b>5+5</b>
35	CCCC+(C <sup>(1)</sup> )	SL4 / <b>XXVI / XXVIII<sup>(1)</sup></b>	h=5 / <b>h=5 / h=6<sup>(1)</sup></b>	5+9 / <b>8+8 / 4+6<sup>(1)</sup></b>
36	DTFC+D	SL6/SL7	h=5/h=4,5	4+8/6+6

(S.L. - Clichy, Mai 2013 - mise à jour : Décembre 2019)

# FAISONS CONNAISSANCE AVEC SÉBASTIEN LUCE

**Phénix : Sébastien, peux-tu nous présenter ton parcours échiquéen ?**

**Sébastien :** Mon père m'a initié aux échecs, vers l'âge de 7 ans. Dès ma première partie gagnée contre lui, il arrêta de jouer avec moi (!) et m'inscrivit au fameux Cercle Caïssa, qui était alors situé au Café d'Angleterre (métro Richelieu-Drouot à Paris). Ce Cercle était dirigé par Madame Chaudé de Silans, une ancienne grande championne. Elle me fit jouer ma première partie contre un Monsieur qui me donna une Tour et me massacra malgré tout ; cela me rendit furieux, mais je cherchai alors à découvrir les raisons de cette défaite éclair...

J'ai commencé à consulter des livres spécialisés et pratiquais la compétition très tôt. Mes progrès furent rapides. Après avoir remporté de nombreuses compétitions jeunes, vers 17 ans, à l'Open de Bagneux j'ai fait mon premier tournoi international pour y glaner un classement F.I.D.E. Je gagnai la première ronde contre le Maître International Miodrag Todorčević, puis j'enchaînai les victoires, et on me dit avant la dernière partie que si je battais le chilien Guillermo Scholz, j'obtiendrais une « norme » de Maître International. J'en ai été le premier surpris car je ne savais pas ce qu'était un titre de Maître ! J'ai battu Scholz avec les Noirs et une défense Française et donc réalisé la norme. Mais en fait celle-ci n'a pas servi pour l'obtention de mon titre (en 1990) car à l'époque, il fallait obtenir les trois normes dans un laps de cinq ans. À cette époque, j'ai dû interrompre momentanément mon activité échiquéenne pour faire mon service militaire (j'étais un des derniers à le faire) puis j'ai travaillé un an et demi comme graphiste publicitaire dans une agence. Après cette interruption j'ai pu réaliser mes trois normes de M.I.

En 1982, j'ai participé au Championnat du Monde Junior à Copenhague. Luttant pendant une grande partie du tournoi pour les premières places (avec une nulle dans une position gagnante contre le futur vainqueur, Andreï Sokolov), je me suis écroulé physiquement dans les dernières rondes (c'était mon premier tournoi en treize parties). À deux rondes de la fin, j'étais dans les quatre premiers, mais je suis quand même arrivé douzième. Je n'avais pas de secondant d'un fort niveau et c'était évidemment un gros désavantage contre les Russes qui avaient une armée de Grands Maîtres pour les aider. Plus tard, j'ai eu l'occasion de jouer contre Peter Leko (en Hongrie à Kecskemet), alors très jeune, et j'ai eu toutes les peines du monde à gagner contre lui, en quatre-vingt coups, en plaçant une nouveauté dans une variante de l'ouverture Anglaise, qu'il connaissait sur le bout des doigts, à seulement huit ans !



**Sébastien Luce**

En 1990, j'ai obtenu mon titre de Maître International et, tout en restant entraîneur, j'ai continué la compétition, mais surtout par équipes, avec mon Club de Clichy, formé au départ par des copains, des ex du Cercle de Caïssa comme Olivier Renet. Par la suite, l'équipe s'est internationalisée avec des joueurs anglais comme Michael Adams ou Stuart Conquest, mais aussi des stars étrangères comme Boris Gulko. J'y ai fait de très bons résultats (N.D.L.R. : cinq titres de Champion de France par équipes en 1985, 1987, 1988, 1989, 1996). J'avais un Elo français astronomique à plus de 2550 (ce classement était plus «dynamique» que mon Elo International de 2425). Comme entraîneur, je donnais pas mal de cours particuliers, ainsi que des cours collectifs dans des écoles, des clubs ou des entreprises).

Vers 26 ans, j'ai commencé à bifurquer vers le métier d'Entraîneur ; un des premiers joueurs que j'ai entraîné fut Adrien Leroy, qui devint Champion d'Europe et Champion du Monde de sa catégorie d'âge (NDLR : -10 ans) après un an et demi d'entraînement à mes côtés. Cela m'a mis le pied à l'étrier pour



des schémas qu'il me demande de vérifier avec mon ordinateur. Beaucoup d'entre eux sont démolis, mais Roméo Bédoni a parfois des « coups de génie » débouchant sur de beaux problèmes ; par exemple, le II (8280 publié dans Phénix 287/11269, qui présentait un original Allumwandlung complet, voir ci-après), m'a vraiment bluffé car il n'avait qu'une seule démolition, sans l'aide de l'informatique ! Mon apport aura été de faire disparaître cette démolition.

1.ç8=♙(♙f1)+! ♖g2 2.♞ç8=♞(♞h1)+ ♙h2 3.f8=♗(♗f2) g3  
4.f3 d1=♙(♙d7) 5.♞f8=♞(♞g1)#  
4...d1=♙(♙d8)+ 5.♞x d8=♞(♞g1)#  
4...d1(♙d7),d1=♙(♙ç8),d1=♙(♙g8) 5.♞f8=♞(♞g1)#

Voici l'un des deux seuls «Allumwandlung complets» (c'est une dénomination que nous avons donné aux quatre promotions orthodoxes Dame, Tour, Fou, Cavalier... auxquelles on associe la promotion en Pion !). Après la promotion des Pions ç et f orthodoxes, les Super Pions ç6 et f6 entrent en scène.

- enfin, je saisis enfin énormément de problèmes récemment publiés pour la base de données Win-Chloe, revue par revue. J'invite les autres compositeurs à le faire car cela est indispensable pour avoir « un état de l'art » le plus précis possible, et cela peut parfois aussi être source d'inspiration.

**Phénix : après un parcours de fort joueur, s'intéresser à la pédagogie (entraîneur) et à la composition semble assez compréhensible, mais pourquoi diable ne pas devenir étudiant ?**

**Sébastien :** concernant les études, quand je jouais au Club de Clichy, Alain Villeneuve donnait des cours le vendredi soir sur le sujet ; il présentait des études de Nadareisvili ou de Kasparian (par exemple), qu'on adorait solutionner, en particulier avec Manuel Apicella qui était assez fort pour cela. Mais pour composer des études, il me semble très difficile de trouver quelque chose de nouveau au regard de ce qui a déjà été composé. Par ailleurs, il est délicat de retrouver d'éventuelles anticipations dans les bases de données.

Les mats ou pats directs me tentent davantage. Mais mes productions dans ce secteur restent peu nombreuses ; un trois-coups (voir le III) et quelques multicoups.

Le III a été composé pour un tournoi thématique demandant un «Plachutta Azerbaïdjan» (variante du Plachutta où un Pion noir est à l'intersection des lignes d'action de deux Tours noires). Au début je ne comprenais même pas le thème. Et puis je me suis procuré l'excellent ouvrage *Encyclopédie des thèmes et termes échiqués* et tout est devenu plus clair. J'avais également pu lire deux vieux articles l'un de Jean Oudot, l'autre de Gabriel Authier parlant des «techniques» de composition en mat direct.

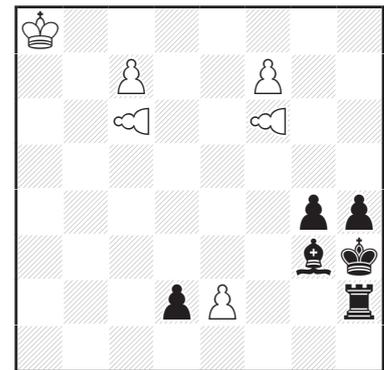
Après le sacrifice thématique sur le «point de croisement» du Pion d5, les blancs placent ce que les joueurs appellent un «coup de déviation» (2.♙ç3+ ou 2.♞f7+) afin de permettre des mats différenciés.

J'ai composé ce problème en une seule nuit après de multiples versions où je tournais frénétiquement mon petit échiquier à la recherche de la configuration idéale. À ma grande surprise j'ai obtenu le Premier Prix que j'ai dédié à l'un de mes meilleurs élèves, Khamel Khémar. À ce jour je n'ai plus composé aucun autre mat direct en trois coups orthodoxe...

1.♞xh5? [2.♞d4,♞g5#] mais 1...d4!

1.♞x d5! [2.♞d4,♞g5#]  
1... ♞çx d5 2.♙ç3+ ♞d3(é3) 3.♙f6(♙xé3)#  
1... ♞d x d5 2.♞f7+ ♞f5 3.♞d3#

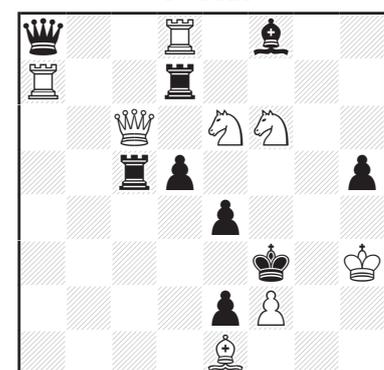
**II - R. Bédoni & S. Luce**  
Phénix 2018



#5 (6+6) C+  
Promotions Circé  
Promotions en Pion autorisées  
♞=Super-Pion

**III - S. Luce**

dédié à Khamel Khémar  
83° T.T. SuperProblem 2013  
1° Prix



#3 (8+9) C+

Dans le domaine féérique, j'apprécie énormément la liberté phénoménale de création. J'essaie d'explorer différentes voies : la «méthode classique» où l'on a une idée que l'on va s'efforcer de réaliser avec les pièces du jeu. Parfois aussi j'essaie une autre voie, souvent dénigrée par les problémistes, et qui consiste à utiliser l'ordinateur pour explorer les possibilités d'une condition ou d'une pièce féérique. Par exemple, je voulais composer un problème dans lequel toutes les cases de l'échiquier (64) devaient être occupées. J'ai utilisé des Locustes qui s'entre-dévorent durant la solution pour obtenir finalement un pat aidé double. C'est fascinant de découvrir ce que l'ordinateur peut nous offrir. Évidemment, il est sans doute impossible de résoudre un tel problème et même de le vérifier sans l'aide des logiciels. Et on peut effectivement se poser la question de la part de l'humain dans la création d'un tel problème... (voir le IV)

1... ♔×a5 2. ♚×b3-b4 ♔×a6 3. ♚×a4-a5 ♚×a2-a3 4. ♚×a3-a2 ♔×b7 5. ♚×a7-a6+ ♔a8 6. ♚×a6-a7 ♔×a7 7. ♚×b4-a5+ ♔×b8 8. ♚×ç2-ç3 ♔a8 9. ♚×b5-a6 ♔b8 10. ♚×b6-b7 ♔a8 11. ♚×ç5-ç4 ♔b8 12. ♚×ç4-ç5 ♔a8 13. ♚×ç8-b8 ♔×b8 14. ♚×d7-d8+ ♔a8 15. ♚×d3-ç2 ♚×ç2-b3 16. ♚×b3-b2 ♚×b2-a2 17. ♚×a2-a1 ♚×é3-é4+ 18. ♚×é4-é3 ♚×é3-é4+ 19. ♔×g1 ♚×d5-ç6 20. ♚×ç6-d6 ♚×d6-ç6 21. ♚×f3-f2 ♚×ç5-ç4 22. ♚×ç4-ç3 ♚×é7-é6 23. ♚×f5-f4 ♚×f2-f3+ 24. ♔×h2 ♚×ç3-b3 25. ♚×é6-d5 ♚×d5-é6 26. ♚×f4-f3 ♚×g2-g1 27. ♚×g4-g3 ♚×d4-ç5 28. ♚×f3-é3 ♚×é3-f2 29. ♚×g6-g5 ♚×g5-g4 30. ♚×é6-d7 ♚×d7-ç8+ 31. ♔g3 ♚×d8-é8 32. ♚×é8-d8 ♚×h4-h3+ 33. ♔×f2 ♚×h6-h5==

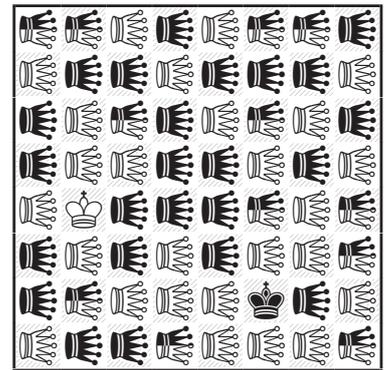
Les Rois se déplacent beaucoup au cours de la solution. Le tableau final de double-pat comporte cinq Locustes, dont la Locuste neutre qui contribue à paralyser le Roi noir et le Roi blanc.

Certains problémistes, comme Václav Kotěšovec, vont encore plus loin en se disant qu'avec tel type de matériel, on peut construire un réseau de pat ou de mat. Il «suffit» donc d'écrire un programme pour chercher des positions avec solutions uniques présentant des échos (au moins deux ou trois voire plus). Si certains compositeurs n'aiment pas ce genre de technique, je trouve que c'est aussi un domaine de composition digne d'être exploré.

#### IV - S. Luce

dédié à -be-

feenschach 2019



h==33 0.1.1... (27+25+12) C+

Alphabétiques

♚♔♚=Locuste

#### Phénix : présentes-tu des problèmes ou des études à tes élèves ?

**Sébastien :** parfois j'ai montré dans un club un mat aidé où un Pion blanc matait contre une armada de pièces noires. Mes élèves me regardaient avec des yeux effarés, mais sans vraiment accrocher à l'idée du problème. D'autres publics sont plus réceptifs. Et j'ai pu initier sans peine des élèves à des deux-coups orthodoxes. Ils ont beaucoup aimé solutionner, chercher les essais et les idées thématiques.

**Phénix :** donc, comme tu dis, la plupart des joueurs ne s'intéressent pas à l'aspect artistique ou thématique d'un problème, mais cherchent à gagner en efficacité. En 1997, j'avais interviewé Jonathan Mestel lors du tournage du documentaire *Au coeur du problème* au Congrès de Pula (voir Phénix n°60) et il disait : quand je joue une partie, je ne cherche pas la beauté, je cherche le gain ; si j'ai une combinaison gagnante avec un sacrifice de Dame mais que j'ai du mal à appréhender toutes les conséquences de ce sacrifice dans une position complexe, alors que d'un autre côté j'ai une seconde possibilité, avec une combinaison moins flamboyante, mais plus sûre, avec un avantage durable (exemple : Pions passés liés ou les deux Tours sur la septième rangée), je choisirai la seconde option.

**Sébastien :** C'est ce que fait un joueur d'Échecs qui a la tête sur les épaules ! Il y a quelques exceptions, comme par exemple Kamran Shirazi, connu pour son style flamboyant, mais à qui il arrive de perdre des parties gagnantes suite à des prises de risques inconsidérées.

## Phénix : quels sont les compositeurs qui comptent pour toi ?

**Sébastien :** La liste serait trop longue à énumérer. Je ne mentionnerai que ceux avec qui j'ai les rapports les plus intimes : Tout d'abord Chris Feather. Vers 2013, j'avais découvert sur le site de *Julia's Fairies*, le pdf de *Black To Play*, livre marquant sur les aidés-deux coups orthodoxes et découvert que Chris, avant de s'adonner au féérique était un expert du h#2, ainsi qu'un pédagogue hors pair. Cela m'a motivé pour le rencontrer. Je suis donc allé chez lui en Angleterre où nous avons passé quelques jours fort sympathiques, durant lesquels nous avons composé et échangé sur de multiples sujets, pas forcément échiquéens. Par la suite nous avons engagé une correspondance épistolaire assidue.

Je pourrais parler ensuite de Pierre Tritten, grand spécialiste du Take & Make. Pierre m'a donné un peu de rigueur dans la façon de composer, car j'ai tendance à partir dans de multiples directions tandis que Pierre a toujours son « scénario » bien en tête et fait en sorte de s'y tenir jusqu'au bout.

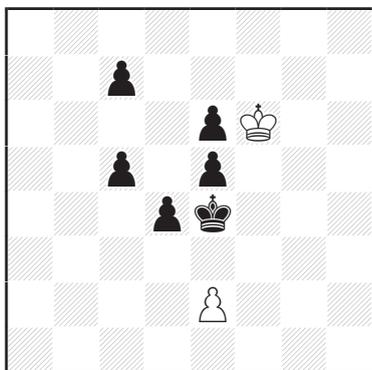
Enfin j'ai une affection particulière pour Roméo Bédoni. Je suis allé le voir plusieurs fois chez lui à Annecy. Roméo a une inventivité folle et c'est aussi un homme charmant ce qui est pour moi essentiel dans une relation.

## Phénix : en conclusion, quel serait « ton mot » à dire aux joueurs d'Échecs à la pendule, pour les inciter à apprécier la composition ?

**Sébastien :** La composition, c'est du plaisir pur !

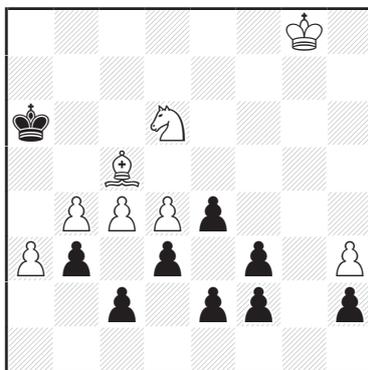
## Phénix : nous avons demandé à Sébastien de sélectionner quelques problèmes qu'il aime et qui sont significatifs de son style.

V - S. Luce  
feenschach 2013



h#6 0.2.1... (2+6) C+  
Circé

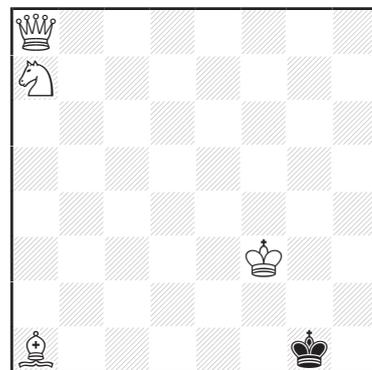
VI - S. Luce & P. Tritten  
ChessProblems.ca 2016



sh#3 4.1.1.1. (8+9) C+  
Circé Turncoat

VII - S. Luce

216° T.T. SuperProblem 2018  
3°-4° Mention d'Honneur e.a.



hs#4 2.1.1... (4+1) C+  
Masand

La condition Circé est celle que j'ai commencé à travailler. Le V est un de mes premiers aidés Circé, avec des pièces orthodoxes.

1...é3 2.♔d5 é×d4(♙d7) 3.♔d6 d5  
4.ç6 d×ç6(♙ç7) 5.é4 ç×d7 6.ç6 d8=♚#  
1...♙g5 2.d3 ♙g4 3.♙d4 ♙f3  
4.♙d5 ♙é3 5.ç6 ♙×d3(♙d7) 6.d6 é4#

Excelsior matant dans une solution et pas de deux dans l'autre. À l'époque je ne savais pas que ce thème avait été réalisé sans la condition féérique, mais je trouve le problème quand même joli.

Le VI est une sorte de Babson (quatre couples

de promotions de même nature) où les promotions blanches sont obtenues par renaissance.

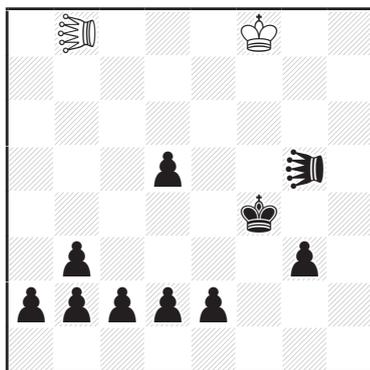
1.h1=♚ 2.♚×h3(♙h2) 3.♚h7 ♙×h7(♚a8)#  
1.f1=♙ 2.♙×h3 3.♙f5 ♘×f5(♙ç8)#  
1.é1=♚ 2.♚×b4(♙b2) 3.♚b5 ç×b5(♚d8)#  
1.ç1=♙ 2.♙a2 3.♙×b4(♙b2) a×b4(♙b8)#

J'ai réalisé peu de mats aidés inverses. Le VII de bonne qualité propose des mats en écho en tanagra.

1.♙d4(♙a7)+ ♙f1 2.♙é5 ♙ç6  
3.♚a2 ♙é1 4.♚é2(♙é5)+ ♙d4(♚é2)#  
1.♙ç6 ♙h2 2.♙d4 ♙h3 3.♚ç8(♙ç6)+ ♙h4  
4.♚g4(♙d4)+ ♙é5(♚g4)#

### VIII - S. Luce

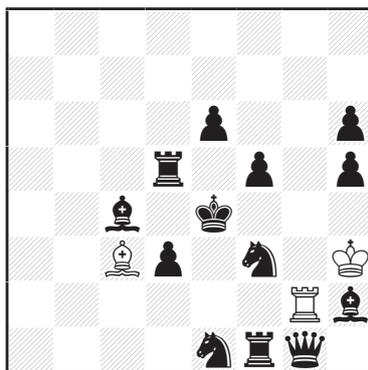
T.T. The Problemist 2014  
1° Prix



sh#19 (2+10) C+  
Alphabétiques  
♞♟=Contra-Sauterelle

### IX - S. Luce

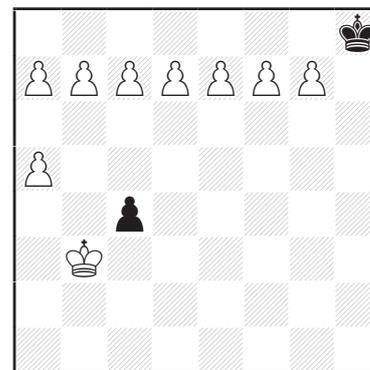
Formula One, Associazione  
Problemistica Italiana 2017  
1° Place



h#3 0.4.1.1.1.1. (3+13) C+

### X - S. Luce

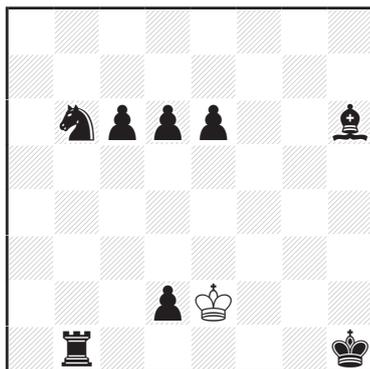
feenschach 2013  
4° Prix



#13 (9+2) C+  
Anti-Rois

### XI - S. Luce

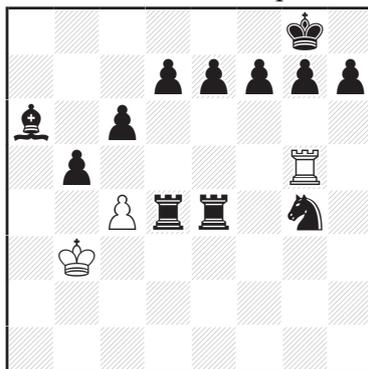
ChessProblems.ca 2014  
3° Mention d'Honneur



1N & sd=28 (1+8) C+  
Circé Mutant Sauterelle

### XII - S. Luce

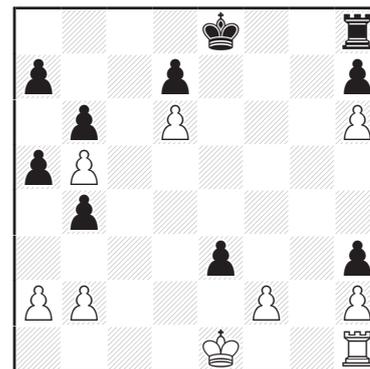
145° T.T. SuperProblem 2015  
4°-5° Prix ex-æquo



h#2 8.1.1.1. (3+12) C+

### XIII - S. Luce

Julia's Fairies 2015-II (v)  
10° Mention d'Honneur



h#13 0.1.1... (9+10) C+  
Maximum, Maximum blanc

Quand j'ai appris que le VIII avait eu le Premier Prix (thème de ce TT : Contra-Sauterelle), j'ai été doublement content car le juge était Chris Feather. Le VIII réalise six promotions thématiques assorties d'une supplémentaire en Tour. C'est le record de promotions, un de mes thèmes favoris.

1.a1=♞ 2.♞é5 3.b1=♞ 4.♞f5 5.b2 6.b1=♞  
7.♞é4 8.ç1=♞ 9.♞é3 10.d1=♞ 11.♞g4 12.d4  
13.d3 14.d2 15.d1=♞ 16.♞f3 17.é1=♞ 18.♞ç1  
19.♞ç7 ♞d6#

Le IX, composé pour un tournoi thématique, quadruple un thème classique : le thème **Indien** (une pièce blanche effectue un coup critique par rapport à une case sur laquelle une autre pièce blanche vient d'abord l'intercepter, puis lui réouvre la

ligne), associé à des créations de batteries blanches réciproques. En prime, croix du Roi noir.

1... ♞a1 2.♞ç5 ♞b2 3.♞d4 ♞é2#  
1... ♞h8 2.♞d6 ♞g7 3.♞é5 ♞g4#  
1... ♞a2 2.♞é3 ♞b2 3.♞f2 ♞d4#  
1... ♞g8 2.♞f4 ♞g7 3.♞g5 ♞é5#

Le thème des promotions m'a toujours fasciné. Comme joueur, ma pièce préférée est le Pion et j'adore transposer en fin de partie avec un matériel réduit. La ligne de Pions du X, sur la septième, saute aux yeux du lecteur ainsi qu'un Roi noir apparemment en échec. Mais seulement en apparence car la condition Anti-Rois est ajoutée, dans laquelle un Roi n'est en échec que précisément s'il n'est pas attaqué !

Les Blancs vont enchaîner les promotions en Cavalier que le Roi noir devra capturer pour se remettre en situation d'être attaqué. Au treizième coup néanmoins, ce n'est plus possible, le Roi noir est donc mat. 1.g8=♘+! ♔×g8 2.f8=♘+ ♔×f8 3.é8=♘+ ♔×é8 4.d8=♘+ ♔×d8 5.ç8=♘+ ♔×ç8 6.b8=♘+ ♔×b8 7.a8=♘+ ♔×a8 8.♘b6+ ♔×b6! (8...♔d7, ♔ç8 9.♘a4# c'est uniquement en a4 que le Cavalier est inaccessible au Roi noir), 9.a6+ ♔b7 10.a7+ ♔b8 11.a8=♘+ ♔ç7 12.♘b6+ ♔d7 13.♘a4# Si 1.g8=♘+? ♔g7! ou 1.g8=♘+? ♔h7! et le Roi noir n'est plus contrôlable (et permet des coups ç3+).

J'aime explorer ce qui est rare ! L'énoncé «x coups noirs puis y coups blancs» du XI l'est. Mais la condition Circé Mutant Sauterelle l'est plus encore. Les Blancs vont capturer toutes les pièces noires qui vont renaître sur leurs cases Circé sous forme de Sauterelles (par exemple la Tour b1 capturée sur case blanche renaîtra en Sauterelle en a8), puis le Roi blanc va recapturer toutes les Sauterelles qui renaîtront en première rangée formant une ligne noire immobile permettant le pat final avec ♔h3.

1.d1=♞ & 1.♔d3 2.♔ç2 3.♔×b1(♞a8) 4.♔ç2 5.♔×d1(♞g8) 6.♔é2 7.♔f3 8.♔g4 9.♔h5 10.♔×h6(♞f8) 11.♔g7 12.♔×f8(♞f1) 13.♔×g8(♞g1) 14.♔f7 15.♔×é6(♞é7) 16.♔×é7(♞é1) 17.♔×d6(♞d7) 18.♔×ç6(♞ç7) 19.♔×b6(♞b8) 20.♔a7 21.♔×a8(♞a1) 22.♔×b8(♞b1) 23.♔×ç7(♞ç1) 24.♔×d7(♞d1) 25.♔é6 26.♔f5 27.♔g4 28.♔h3=

Le XII a été composé pour un concours thématique qui demandait huit mats sur les huit cases d'une colonne, d'une rangée ou d'une diagonale. La position est d'une étonnante simplicité, et je m'attendais honnêtement à recevoir le Premier Prix, mais le juge a préféré un mat direct avec des jumeaux, ce qui est toujours une facilité.

1.b4 ♞a5 2.♞b5 ♞a8#  
1.♞b7 ♞×b5 2.♞a8 ♞b8#  
1.ç5 ♞×ç5 2.♞ç8 ♞×ç8#  
1.d5 ♞×d5 2.♞×ç4 ♞d8#  
1.é5 ♞×é5 2.♞f4 ♞é8#  
1.f5 ♞×f5 2.♔h8 ♞f8#  
1.♔f8 ♞×g7 2.♔é8 ♞g8#  
1.h5 ♞×h5 2.♔f8 ♞h8#

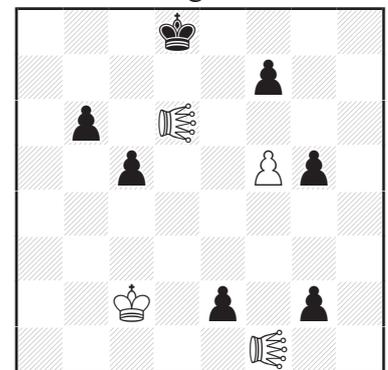
Battre des records est dans ma nature de joueur mais aussi de compositeur. Le XIII réalise un double **Valladao** (promotion, roque et prise en passant) grâce à la conjonction des deux Maximum. Le plus difficile a été de justifier les deux prises en passant.

1...0-0 2.0-0 ♞a1 3.♞×f2 ♞f1 4.♞f8 ♞×f8+ 5.♔×f8 a4 6.b×a3 e.p. b4 7.a×b4 ♔h1 8.a5 b×a6 e.p. 9.é2 a7 10.é1=♞ a8=♞+ 11.♔f7 ♞g2 12.♞f3 ♞a2+ 13.♔é8 ♞g8#

Chris Feather est bien connu pour publier régulièrement depuis des années, une sélection régulière de ses problèmes commentés pour la plus grande joie des lecteurs (Broodings, Moultings, Hatchings, Scrapings puis Fairings). Dans la publication Fairings, Chris n'attribue pas de Prix, chose qu'il considère comme dérisoire. J'ai tenu néanmoins à y publier ce problème réalisé en collaboration, car je le considère comme l'un de mes meilleurs avec Locuste. Le XIV réalise un Super Allumwandlung avec beaucoup de jeu dans chaque variante.

1.g×f1=♞(♞g2) 2.♞×f5-f6(♞f1) 3.♞×d6-ç6(♞f6) 4.♞×g2-h1(♞ç6) ♞×f7-f8(♞f6)#  
1.g×f1=♞(♞g2) 2.♞f3 3.♞d5 4.♞×g2(♞d5) ♞×f7-g8(♞d5)#  
1.g×f1=♞(♞g2) 2.♞a1 3.♞a7 4.♞b7 ♞×b7-a8(♞g2)#  
1.é×f1=♞(♞é2) 2.♞×é2(♞f1) 3.♞ç4 4.♞×f1(♞ç4) ♞×f7-g8(♞ç4)#  
1.é×f1=♞(♞é2) 2.♞g3 3.♞×f5(♞g3) 4.♞é7 ♞×é7-é8(♞é2)#

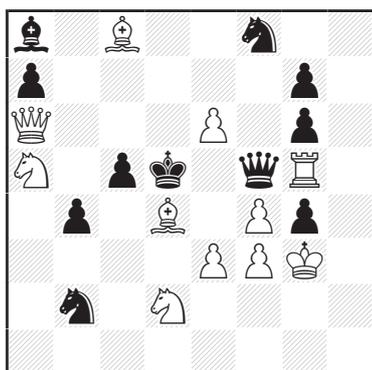
#### XIV - S. Luce & C. Feather Fairings 2014



sh#4 5.1.1.1.1. (4+7) C+  
Circé Échange  
♞=Locuste

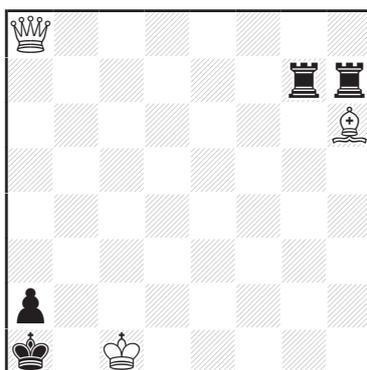


8596 - G. Doukhan



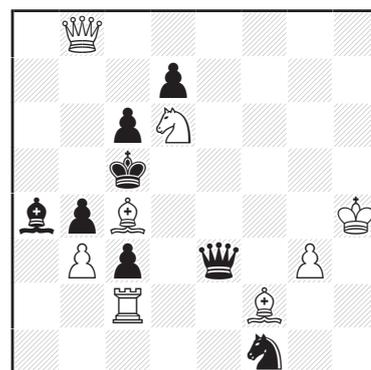
#2vvvvv (11+11) C+

8597 - V. Nikitin



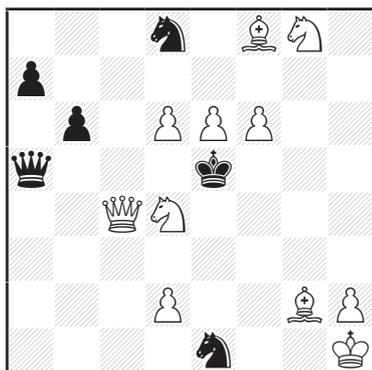
#3 (3+4) C+

8598 - L. Makaronez



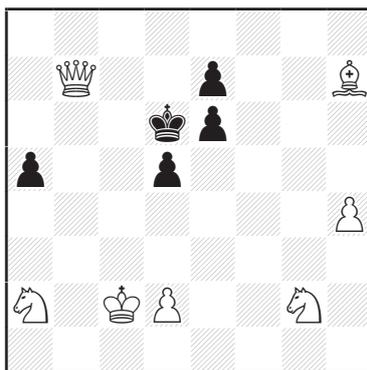
#3vv (8+8) C+

8599 - L. Makaronez



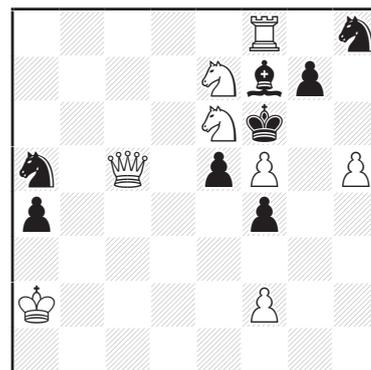
#3 (11+6) C+

8600 - P. Petrasinović



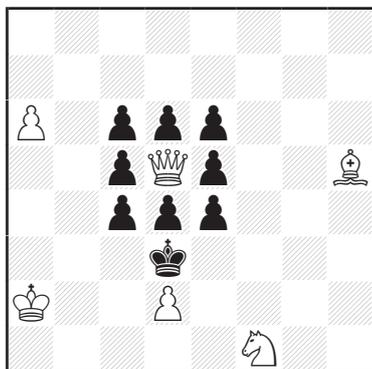
#4\*v (7+5) C+

8601 - L. Makaronez



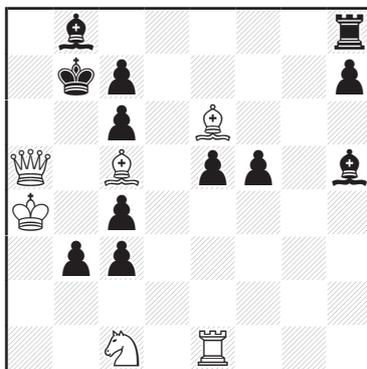
#4v (8+8) C+

8602 - K. Keller



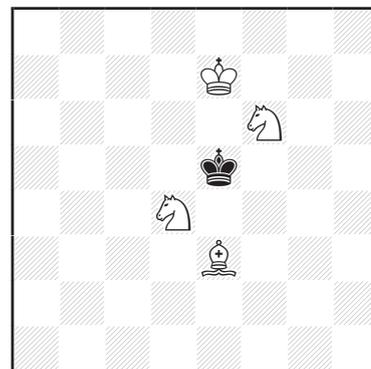
#5 (6+9) C+

8603 - O. Schmitt



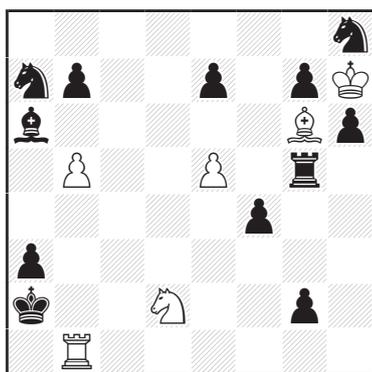
#5 (6+12) C+

8604 - G. Meissonnier  
*dédié à Jaroslav Stepien*



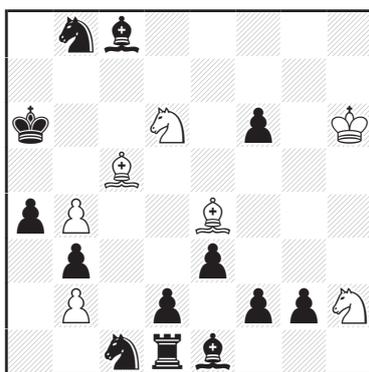
#6 (4+1) C+

8605 - O. Schmitt



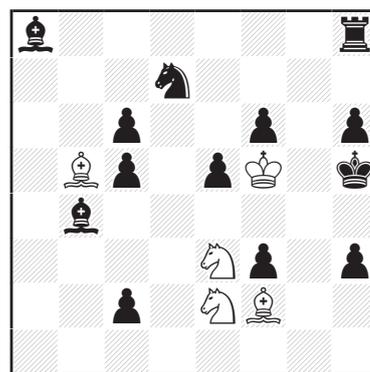
#6 (6+12) C+

8606 - O. Schmitt



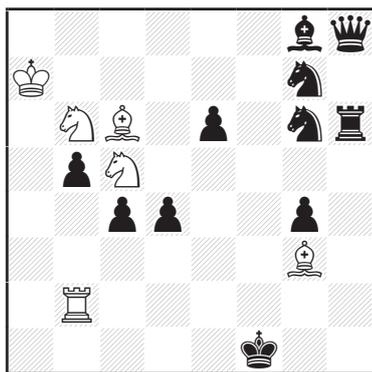
#8 (7+13) C+

8607 - O. Schmitt



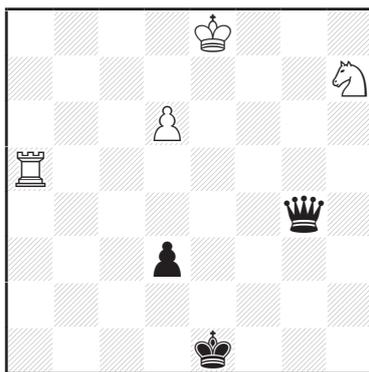
#10 (5+13) C+

8608 - O. Schmitt



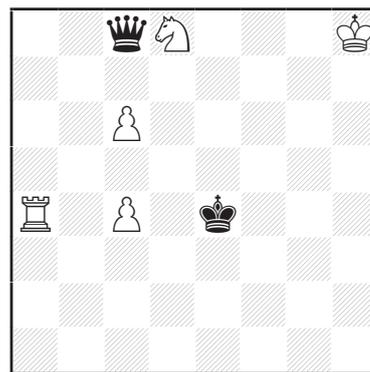
#15 (6+11)

8609 - P. Kiryakov & P. Arestov



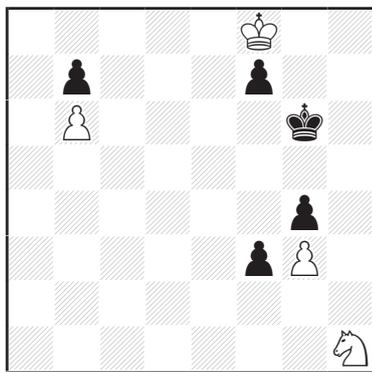
= (4+3)

8610 - S. Nielsen & M. Minski



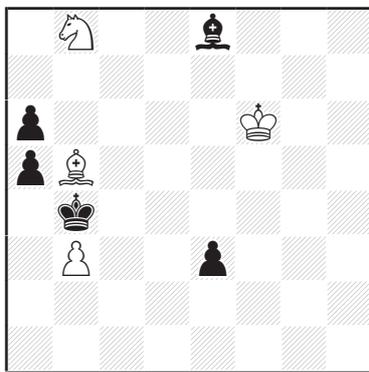
= (5+2)

8611 - J. Ulrichsen



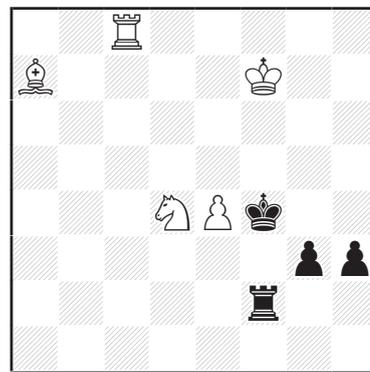
+ (4+5)

8612 - J. Mikitovics



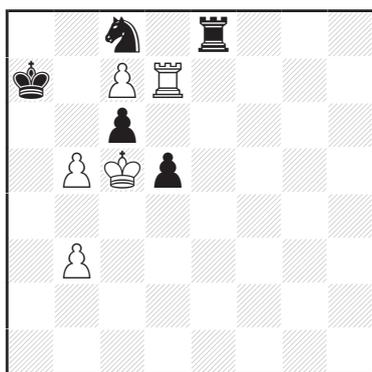
= (4+5)

8613 - V. Tarasyuk & A. Khandurin



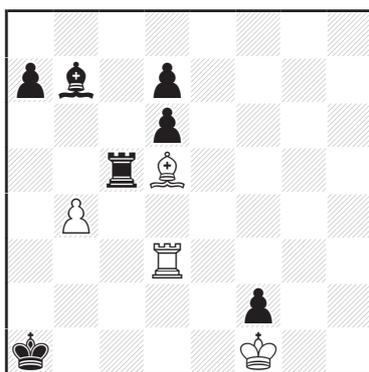
+ (5+4)

8614 - B. Ilinčič



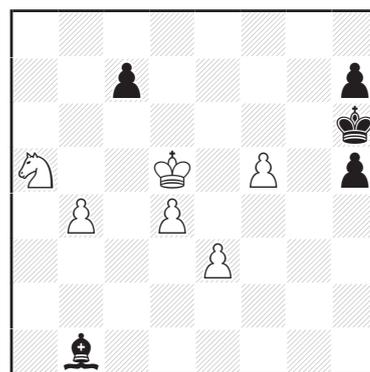
+ (5+5)

8615 - E. Melnichenko



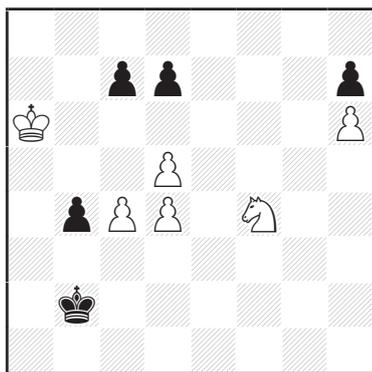
+ (4+7)

8616 - P. Krug  
& M. G. Garcia



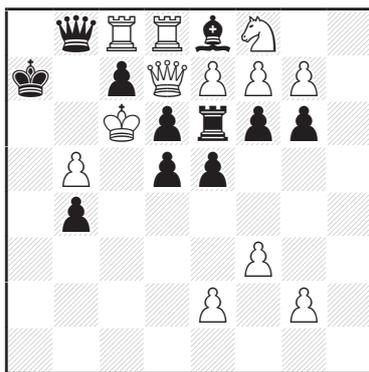
+ (6+5)

8617 - M. Pasman



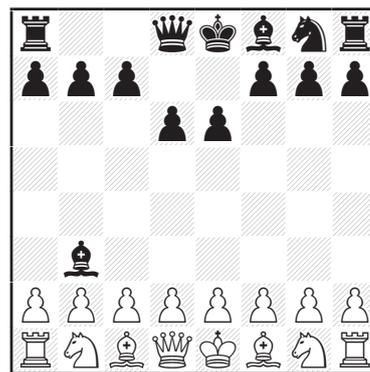
+ (6+5)

8618 - T. Volet



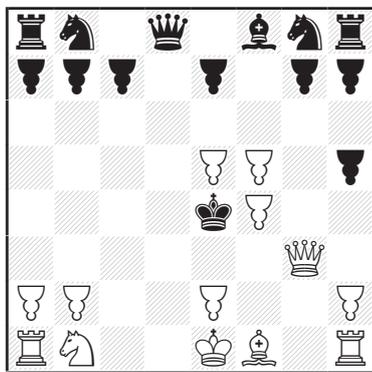
Résoudre la position (12+11)

8619 - P. Tritten



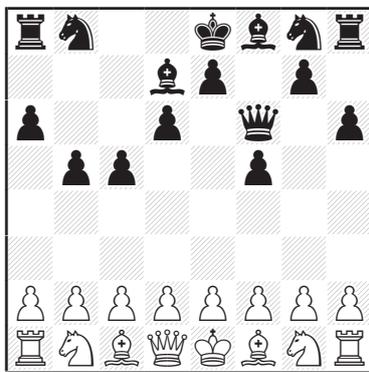
Partie Justificative en 7,5 coups Boléro (16+15)

8620 - P. Răican



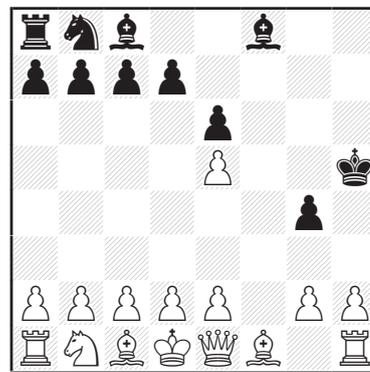
Partie Justificative en 9,5 coups Color Chess ♖ ♜=Pion Bérolina

8621 - R. Kohring



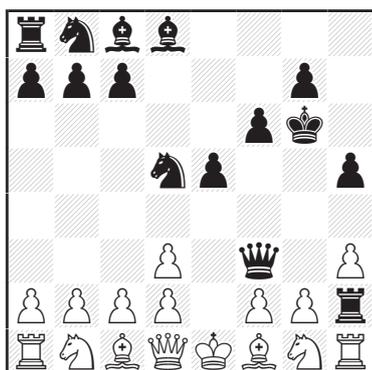
Partie Justificative en 13,5 coups Duel (16+16) C+j

8622 - P. Tritten



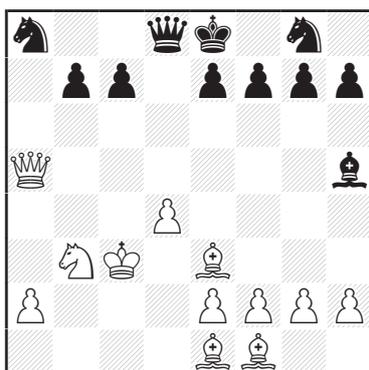
Partie Justificative en 16,5 coups Duel (15+11) C+

**8623 - P. Wassong**



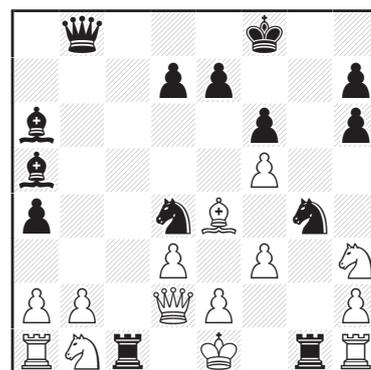
Partie (16+15) C+  
Justificative en 19,5 coups

**8624 - A. Leroux**



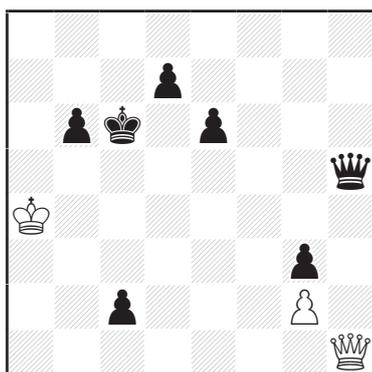
Partie (12+11) C+  
Justificative en 22,0 coups

**8625 - M. Caillaud**  
*dédié à Roméo Bédoni*



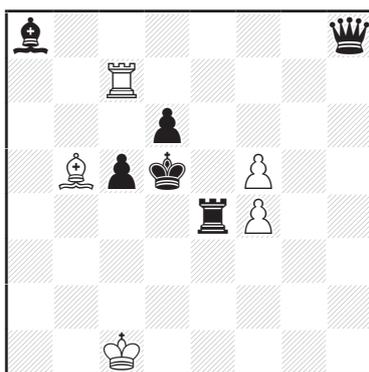
Partie (14+14)  
Justificative en 23,0 coups  
Disparate

**8626 - M. Cioflanca**



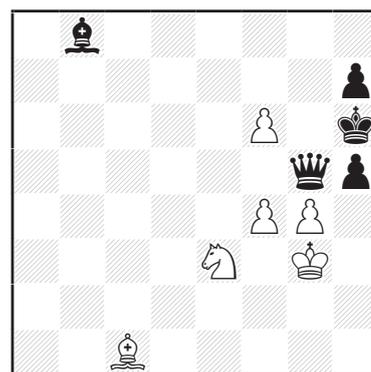
h#2 (3+7) C+  
b) ♖a4→b8  
c) ♖a4→g8  
d) =c) & ♔ç6→f4

**8627 - K. Cefle**



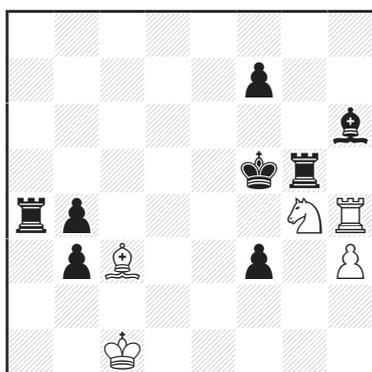
h#2 (5+6) C+  
b) ♜f5→ç3

**8628 - G. Ristea**



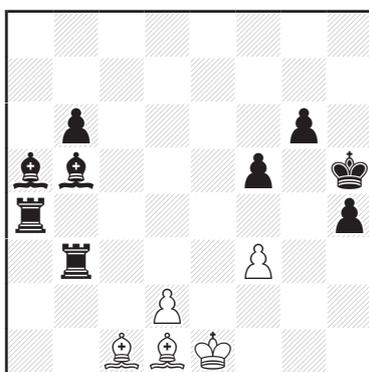
h#2 2.1.1.1. (6+5) C+

**8629 - Ž. Janevski**



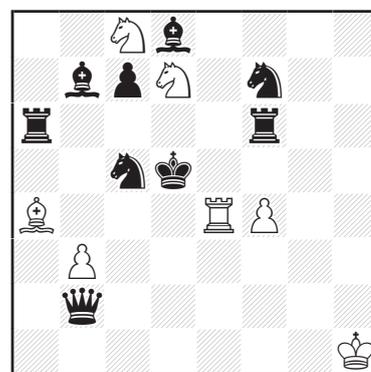
h#2 4.1.1.1. (5+8) C+

**8630 - M. Witztum**



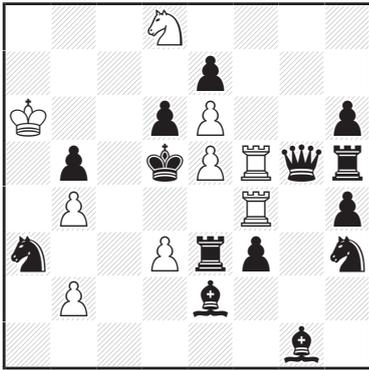
h#2 2.1.1.1. (5+9) C+

**8631 - A. Onkoud**  
& M. Caillaud



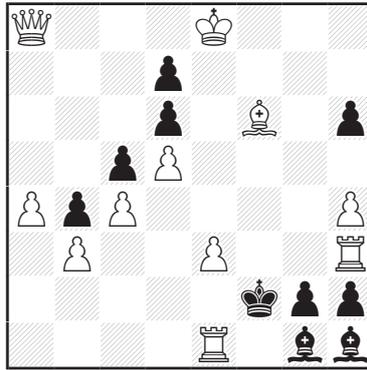
h#2 3.1.1.1. (7+9) C+

8632 - L. Salai Jr  
& M. Dragoun



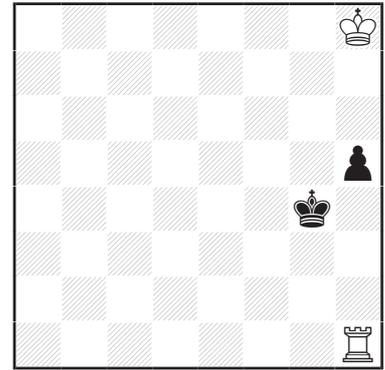
h#2 3.1.1.1. (9+14) C+

8633 - V. Sizonenko



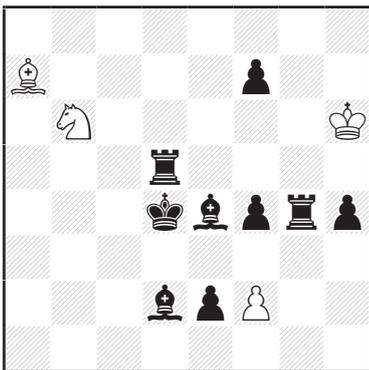
h#3 0.5.1.1.1.1. (11+10) C+

8634 - O. Paradzinsky



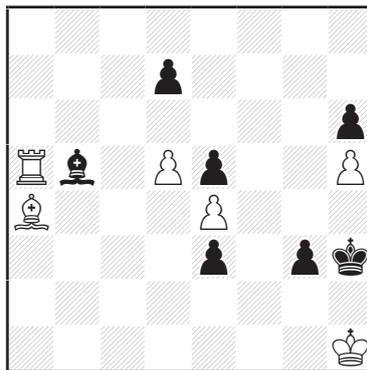
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+2) C+

8635 - M. Cioflanca



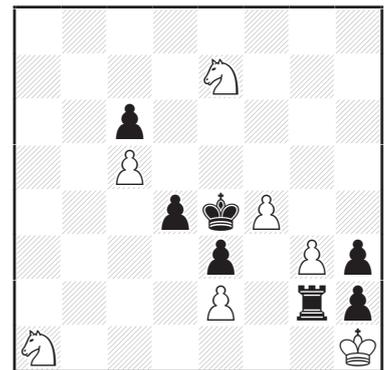
h#3 3.1.1.1.1.1. (4+9) C+

8636 - M. Cioflanca



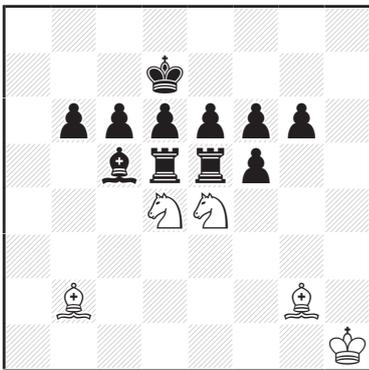
h#3 2.1.1.1.1.1. (6+7) C+

8637 - S. Saletić



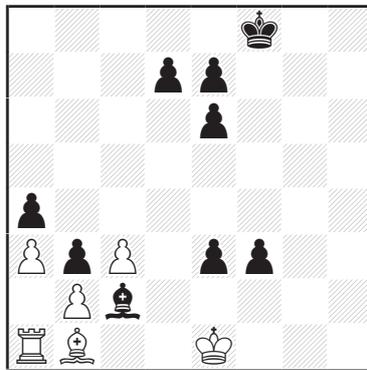
h#3\* (7+7) C+

8638 - M. Chernyavsky  
& M. Vasyuchko



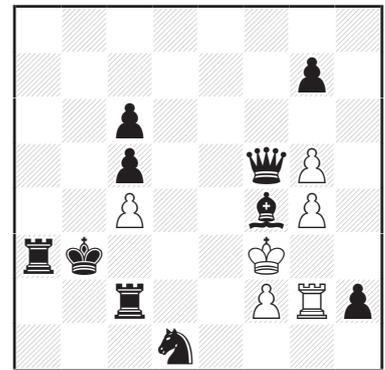
h#3 2.1.1.1.1.1. (5+11) C+

8639 - Ž. Janevski



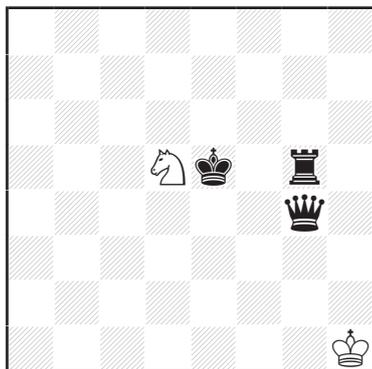
h#4 (6+9) C+

8640 - M. Cioflanca



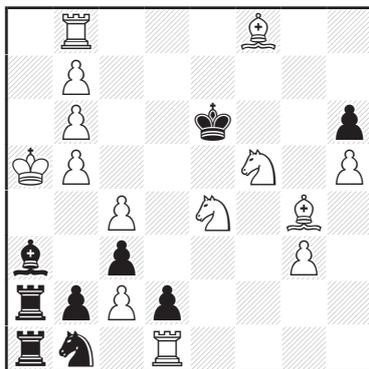
h#4 3.1.1... (6+10) C+

8641 - R. Kuhn



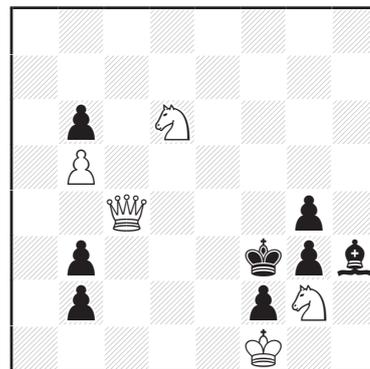
h#5 (2+3) C+

8642 - C. Beaubestre



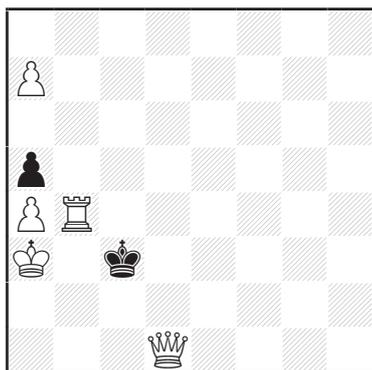
s#2v (14+9) C+

8643 - J. Pitkanen



s#3vv (5+8) C+

8644 - O. Paradzinsky

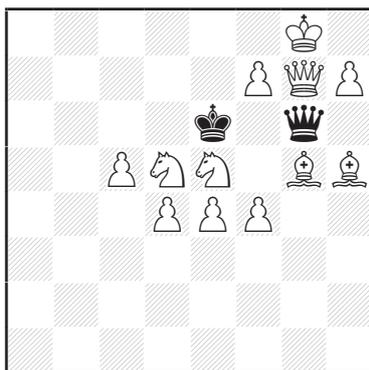


s#5 (5+2) C+

b) ♔d1→b1

c) ♖a7→é7

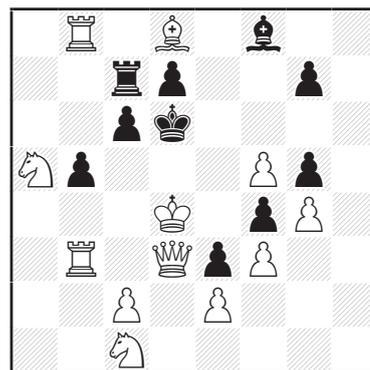
8645 - V. Sizonenko



s#6 (12+2) C+

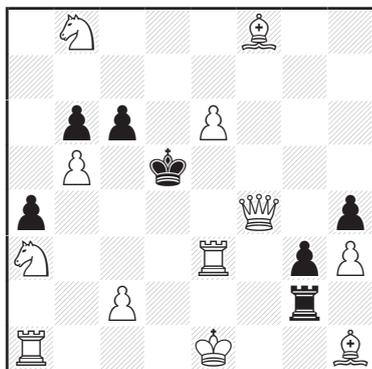
2 solutions

8646 - R. Blagojević  
& M. Babić



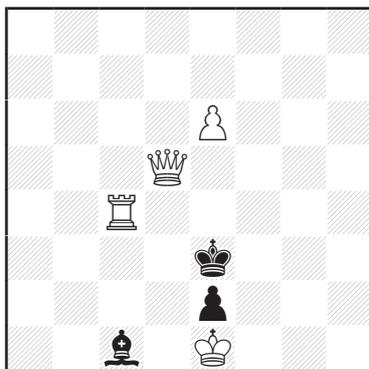
s#6 (12+10) C+

8647 - V. Kopil  
& G. Kozyura



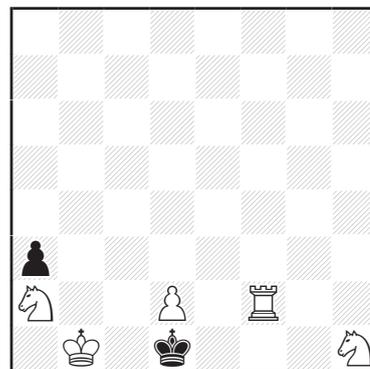
s#7 (12+7) C+

8648 - O. Paradzinsky



s#8 (4+3) C+

8649 - I. Bryukhanov

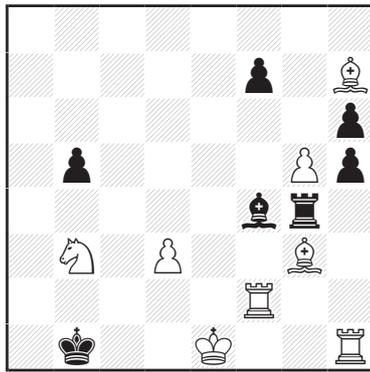


s#8 (5+2) C+

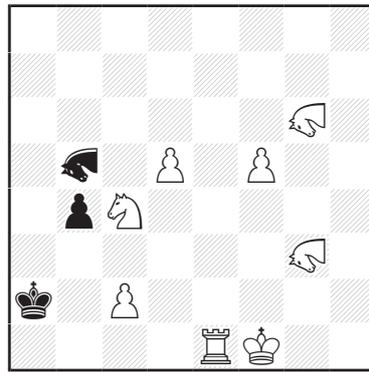
b) ♖d2→a2, s#6

**8651 - J. Rotenberg  
& J.-M. Loustau**

*In memoriam Pierre Loustau*



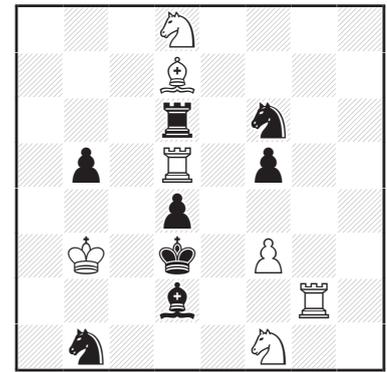
s#11 (8+7) C+



#2 (8+3) C+

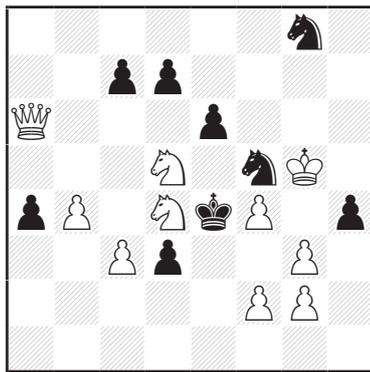
- a) C+ avec Popeye
  - b) C+ avec WinChloe
- ☞☞=Rose-Lion

**8652 - H. Gockel**



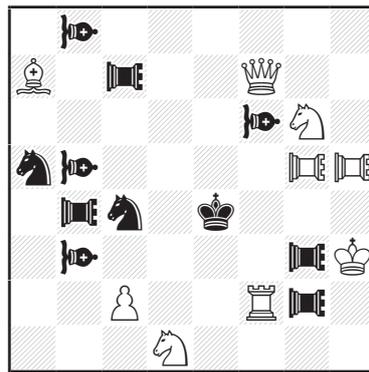
#2v (7+8) C+ Breton

**8653 - M. Kerhuel**



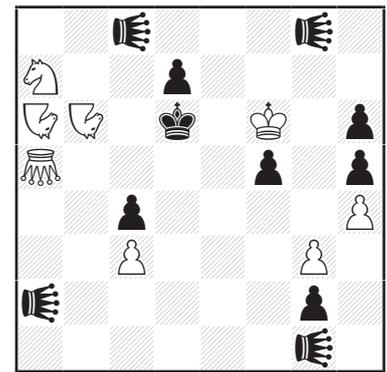
#2v (10+9) C+ Circé Parrain

**8654 - J.-M. Loustau  
& N. Shankar Ram**



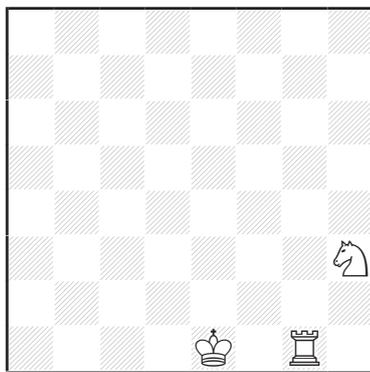
#2 (9+11) C+  
☞=Vao  
☞☞=Pao

**8655 - V. Sizonenko**



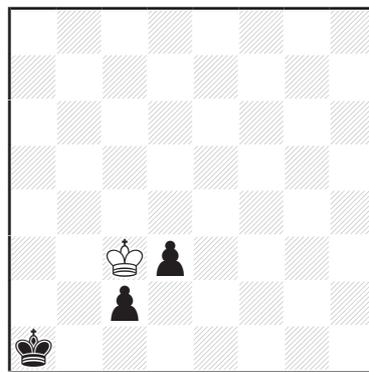
#5\*v (8+11) C+  
☞=Locuste  
☞=Noctambule  
☞=Sauterelle

**8656 - D. Innocenti**



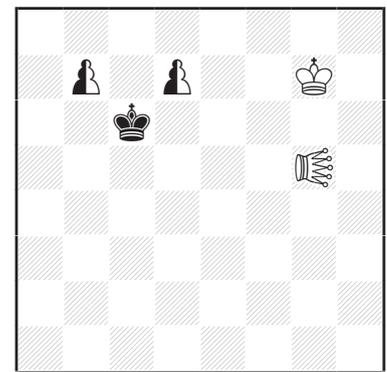
Ajouter ♔♚ (3/1+0/1)  
Illegal Cluster  
Circé Martien

**8657 - P. Tritten**



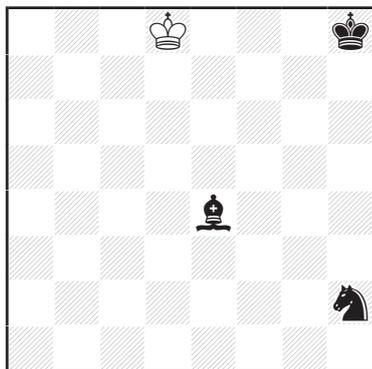
h#2 2.1.1.1. (1+3) C+  
Roi KoBul  
Take & Make

**8658 - S. Luce  
& R. Bédoni**



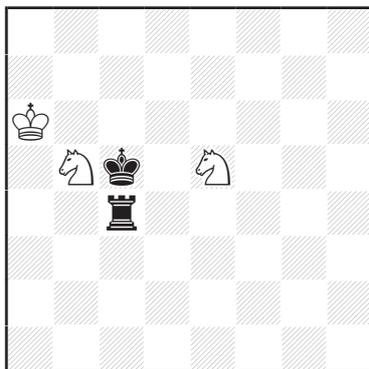
h#3 0.1.1.1.1. (2+1+2) C+  
b) h=3 0.1.1.1.1.1.  
☞=Lion

8659 - S. Luce



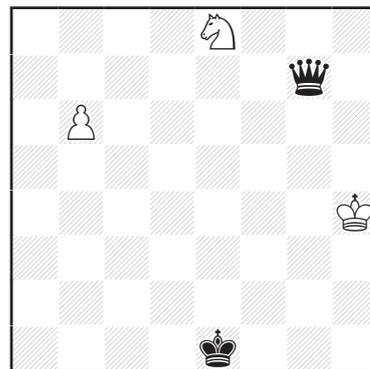
hs#4 (1+3) C+  
 b) ♔é4↔♞h2  
 Poursuite Caméléon

8660 - J. Štůň



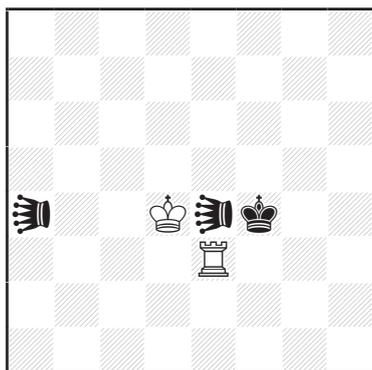
hs#4 (3+2) C+  
 b,c) ♔a6→a7,a8 d) ♔ç5→ç8  
 Circé Échange  
 Roi Kobul Inverse Blanc

8661 - G. Smits



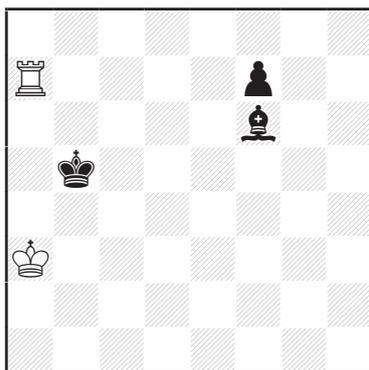
hs#4 2.1.1... (3+2) C+  
 Circé Rex Inclusiv

8662 - V. Kotěšovec



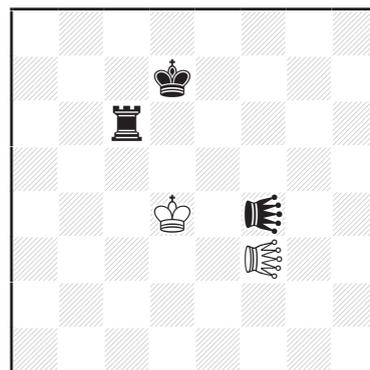
hs#7 0.3.1... (2+3) C+  
 ♞=Élan

8663 - J. Pitkanen



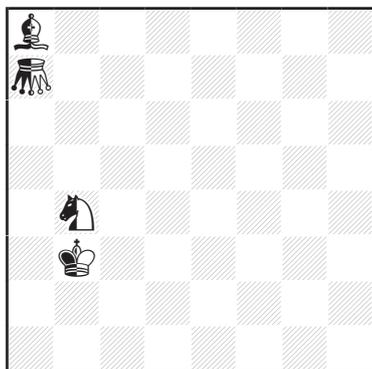
hs#10 (2+3)

8664 - V. Kotěšovec



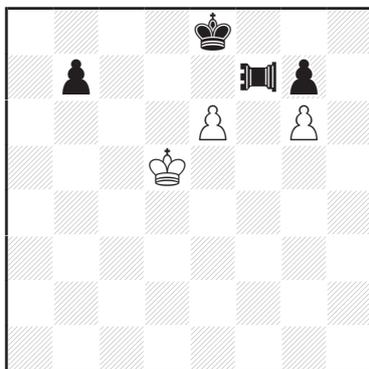
hs#11 0.2.1... (2+3) C+  
 ♞♞=Kangourou

8665 - U. Degener



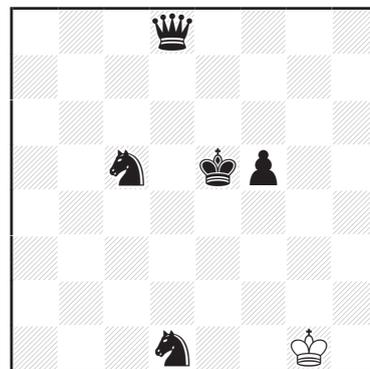
sh#11 2.1.1... (0+0+4) C+  
 Annan Fonctionnaires  
 ♞=Sauterelle

8666 - L'. Kekely



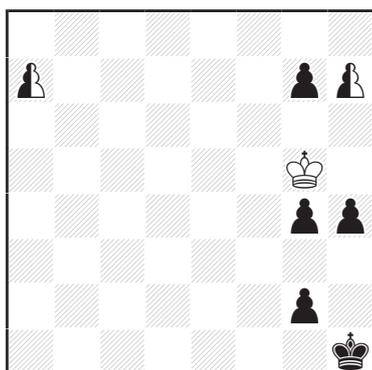
ser-hs#15 (3+4) C+p  
 Rois transmutés  
 ♞=Dabbaba

8667 - A. Armeni



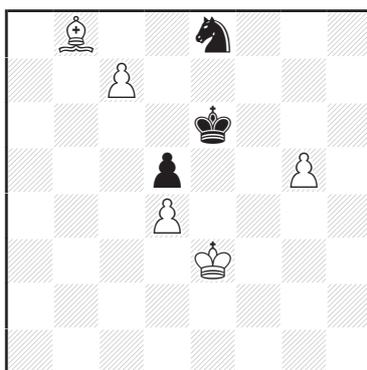
h#2 1.2.1.1. (1+5) C+  
 Masand

8668 - S. Luce



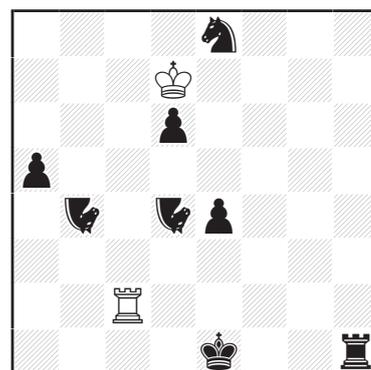
h#2 (1+5+2) C+  
b) ♖a7→c2

8669 - V. Rallo



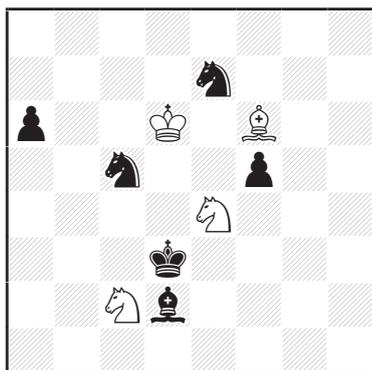
h#2 3.1.1.1. (5+3) C+  
Masand

8670 - R. Kohring



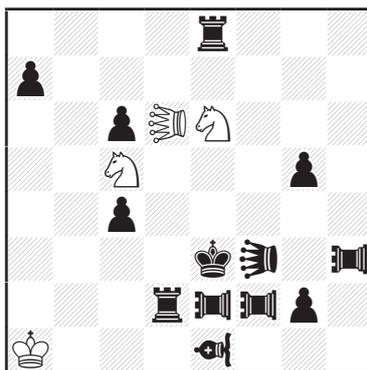
hs#2 2.1.1.1. (2+8) C+  
Circé Martien  
♞=Noctambule

8671 - Z. Zach



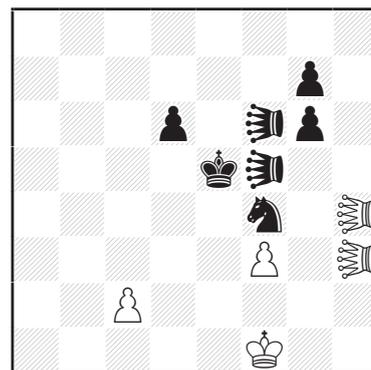
h#2 3.1.1.1. (4+6) C+  
Take & Make

8672 - M. Dragoun  
& L. Salai Jr



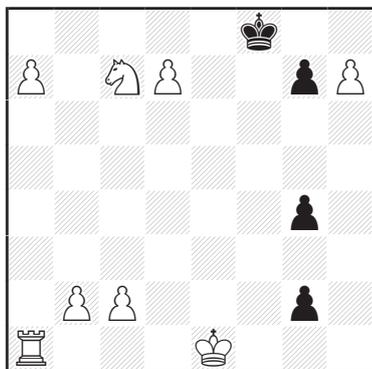
h#2 4.1.1.1. (4+13) C+  
♞♞=Léo  
♞=Pao  
♞=Vao

8673 - A. Onkoud  
& M. Caillaud



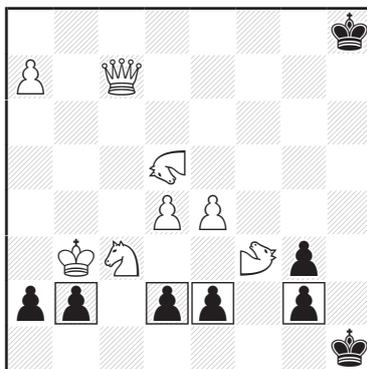
h#3 0.2.1.1.1.1. (5+7) C+  
♞♞=Léo

8674 - J. Pitkanen



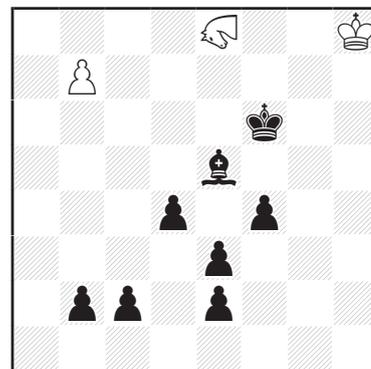
hs#5 (8+4)

8675 - R. Bédoni & S. Luce  
*dédié à Laurent Riguet*



sh#11 (8+8) C+  
Rex Multiplex Alphabétiques  
□=Pièce Kamikaze  
♞=Chameau ♞=Antilope

8676 - S. Luce



sh#13 (3+8) C+  
Alphabétiques  
♞=Double Chameau

# SOLUTIONS - PHÉNIX 301-302

## DEUX-COUPS

### 8590 - Kabe Moen

Ce problème est une amélioration du 8029, publié dans Phénix 279-280 page 10983.

1. ♖b7! [2. ♖h7#]

1... ♗×b7(♗é8+, ♗b4, ♜ç5, ♗×d5+, ♜ç3)

2. ♙×b7(♙f7, ♙é4, ♙b3, ♗×d5, ♖×ç3)#

*Meredith aristocratique avec une clé thématique de déclouage de la Dame noire, échecs croisés et quatre variations avec le déclouage de la pièce-avant de la batterie blanche. La nouvelle version a une meilleure clé, des variantes ajoutées (auteur).*

### 8591 - Nicolae Popa

1. ♗ç4? [2. ♘é7#] mais 1... ♚×é4!

1. ♗d6? [2. ♘é7#]

1... ♜×d6(♚×é4) 2. ♘×d6(♗×g6)#

mais 1... ♜bç5!

1. ♗b3! [2. ♘é7#]

1... ♜bç5(♜dç5) 2. ♘d6(♖×é5)#

1... ♖×d5(♚×é4) 2. ♙×d7(♘é3)#

**Parades Schiffmann** (les Noirs s'autoclouent ou effectuent un mouvement Pelle car la menace les déclouerait indirectement. Les Blancs exploitent ce clouage par la suite).

### 8592 - David Shire

1. ♘f1? [2. ♗h4#]

1... ♜×é5(♜é3, ♖f3) 2. ♖d4(♘×g3, g×f3)#

mais 1... ♗×d5!

1. ♘g4? [2. ♖d4#]

1... ♗×d5(h×g4, ♖d3) 2. ♙f5(♗h7, ç×d3)#

mais 1... ♗d7!

1. ♘f3! [2. ♗h4#]

1... ♜×é5(♖×f3, ♜é3) 2. ♖×é5(g×f3, ♖d4)#

Deux mats changés par rapport à 1. ♘f1? et correction du Cavalier.

### 8593 - Vasyl Dyachuk

1. ♘d6~? [2. ♖é7#]

1... ♜d7~ 2. ♖(×)f6# et 1... ♜×é5! 2. ♗×é5#

mais 1... ♖h7!

1. ♘f7? [2. ♘d8#] mais 1... ♖b8!

1. ♘é4! [2. ♖é7#]

1... ♜d7~ 2. ♘(×)ç5# changé

1... ♜×é5! 2. ♖f6# changé et transféré

1... ♙×ç4(♖h7) 2. ♗×ç4(♘g5)#

Correction blanche, correction noire, mats changés et mat transféré.

### 8594 - Pavel Murashev

1. ♘×b5? [2. ♖é4# A double clouage]

1... d5 2. ♖×d5# B clouage

1... ♜×b5 2. ♗d5# C

mais 1... ♙g5! déclouage

1. ♖×d7? [2. ♖d5, ♗d5# B,C clouage, batterie, bivalve blanche]

1... ♜b4 2. ♙×ç3#

mais 1... ♗d6!

1. ♘×f4? [2. ♖d5# B clouage]

1... ♚×d4 2. ♗d5# C auto-clouage

1... ♗d6 a 2. ♖é4# A double clouage

mais 1... ♜b4!

1. ♖d2! [2. ♗d5# C clouage]

1... ♗d6 a 2. ♖é2# double clouage

1... d×é6 2. ♗×b5# clouage

1... d×ç6(♜b4) 2. ♘×ç6(♙×ç3)#

Demi-clouage, thèmes Rudenko et Barnes (B,C), pseudo Shedeï cyclique (A,B,C), pseudo Le Grand (A,B), mats changés, thème Shedeï (C).

### 8595 - Gerhard Maleika

1. ♗ç8! [2. ♗×ç4, ♗ç6, ♗×é6# A, B, C]

1... ♙f7 2. ♗×ç4, ♗ç6# A,B

1... ♙é8 2. ♗×ç4, ♗×é6# A,C

1... ♜d4 2. ♗×ç4, ♖×d4# A,D

1... ♜×b4 2. ♗×ç4, ♖é5# A,E

1... ♗×ç3 2. ♗ç6, ♗×é6# B,C

1... ♜bç5 2. ♗ç6, ♖d4# B,D

1... ♜dç5 2. ♗ç6, ♖é5# B,E

1... ♜a5 2. ♗×é6, ♖d4# C,D

1... ♜é5 2. ♗×é6, ♖×é5# C,E

1... ♖g8 2. ♖d4, ♖é5# D,E

*Duals cycliques à cinq chaînons (A,B,C,D,E). Le thème est difficile à réaliser (auteur).*

### 8596 - Gérard Doukhan

1. ♖d4~? [2.é4# A] mais 1...ç4! libère ç5  
1. ♗ab3? [2.é4# A] garde d4 et ç5, correction par une autre pièce, mais 1...♙ç6! (1...ç×d4?)  
1. ♗db3? [2.é4# A] garde d4 et ç5, correction par une autre pièce, 1...♙ç6 2. ♗×ç6#  
mais 1...g×f3! (1...ç×d4?)

Changement de stratégie pour contrôler ç5.

1. ♗b7? [2. ♗d6#] 1...♙×b7 2. ♙×b7#  
mais 1...♗ç4!  
1. ♙×ç5? [2. ♗d6#] 1...♗ç4 2. ♗×ç4#  
mais 1...♙×ç5!

1. ♙é5! [2. ♗d6#]  
1... ♗×é6 2. é4# A  
1... ♗ç4(♙ç6) 2. ♗×ç4(♗×ç6)#  
1... ♗×f4+(♗×é5) 2. ♙×f4(♗×é5)#

*Jeu de correction et correction de menace par différentes pièces. J'essaye d'explorer les corrections blanches faites par des pièces différentes à l'instar des corrections faites par la même pièce, domaine qui a été peu travaillé (auteur).*

## TROIS-COUPS

### 8597 - Vladimir Nikitin

1. ♗h8! ♗×h6 (1... ♗×h8 2. ♙×g7#)  
2. ♗×g7+ ♗f6 3. ♗×f6#

Petite miniature dont sont friands les compositeurs russes.

### 8598 - Leonid Makaronez

- 1... ♗d4+ 2. ♗é4#

1. ♗×ç3? [2. ♗d3 ~ 3. ♗é4, ♗a7#]  
1...b×ç3 2. b4+ ♙d4 3. ♗h8#  
mais 1... ♗×f2!

1. ♗f7? [2. ♗a7#]  
1... ♗d4+ 2. ♙×d4+ ♙×d4 3. ♗é5#  
mais 1...♙×b3!

1. ♗é2! [2. ♗×é3 [3. ♗é5#] ♗×é3 3. ♙×é3#  
2... ♙d4 3. ♗é4#]  
1... ♗×f2 2. ♗é4+ ♙d4 3. ♗d6#  
1... ♙d4 2. ♗f5+ ♙é4(♙ç5) 3. ♗f4(♗a7#)  
1...ç2 2. ♗d2 [3. ♗é4, ♗a7#] ♗×d2 3. ♙×é3#

Bonne variété de deuxièmes coups blancs et de mats (quatre de la Dame blanche) mais pas de thèmes précis.

### 8599 - Leonid Makaronez

1. h3! [2. ♗ç6+ ♗×ç6(♙f5) 3. ♗é4(♗g4)#]  
1... ♗×g2, ♗f3 2. ♗(×)f3+ ♙f5 3. ♗g4#  
1... ♗a4, ♗b4, ♗d5 2. ♗d5+ ♙f4 3. ♗é2#  
1... ♗b5 2. ♗×b5+ ♙×d4(♙f4) 3. ♗d5(♗é2)#  
1... ♗ç5 2. ♗é2+ ♙×d4(♙f4) 3. ♗é4(♗é3)#  
1... ♙f4 2. ♗f3+ ♙g3(♙f5) 3. ♗h4(♗g4)#  
Joli duel entre le Roi noir et la Dame blanche ; la clé est assez cachée.

## MULTICOUPS

### 8600 - Petrasin Petrasinović

- 1... ♙é5 2. ♗b8+ ♙d4 3. ♗ç7 ~ 4. ♗ç3#  
2... ♙f6 3. ♗f8+ ♙é5 4. ♗f4#

1. ♗b6+? mais 1... ♙d7!  
1. d4? [2. ♗é3 a4 3. ♗b4 ~ 4. ♗ç6#  
2...é5 3. ♗f5+ ♙é6 4. ♗×é7#]  
mais 1...é5!

1. ♗é3! [2. d4 a4 3. ♗b4 ~ 4. ♗ç6#  
2...é5 3. ♗f5+ ♙é6 4. ♗×é7#]  
1... ♙ç5 2. ♗ç7+ ♙b5 3. ♗ç3+ ♙b4 4. ♗×é7#  
3... ♙a6 4. ♙d3#  
1... ♙é5 2. ♗b8+ ♙d4 3. ♗ç7 ~ 4. ♗ç3#  
2... ♙f6 3. ♗g4+ ♙f7, ♙g7 4. ♗g8#  
1...d4 2. ♗ç4+ ♙ç5 3. ♗b6+ ♙×ç4 4. ♗ç6#  
3... ♙d5 4. ♗b5#  
1...é5 2. ♗f5+ ♙ç5 3. ♗ç3 ~ 4. ♗b5#

Des variantes avec de jolis mats, en particulier 1... ♙ç5.

### 8601 - Leonid Makaronez

1. ♗×a5? blocus  
1...a3 2. f3 g6 3. ♗ç6 ~ 4. ♗×é5#  
2...g5 3. ♗d5+ ♙×f5 4. ♗g7#  
1...g5 2. f3 [3. ♗d5+ ♙×f5 4. ♗g7#] g4  
3. f×g4 [4. ♗d5, ♗g8#] ♙×é7 4. ♗d8#  
mais 1...g6!

1. f3! [2. ♗d5+ ♙×f5 3. ♗é7 ~ 4. ♗×g7#]  
1... ♗b3 2. ♗g8+ ♙×f5 3. ♗×g7+ ♙g5 4. ♗é7#  
1... ♗ç6 2. ♗×ç6 [3. ♗×é5#] ♗g6 3. ♗g1!  
[4. ♗g5, ♗×g6#]

Quelques coups tranquilles mais, là encore, pas de thème précis.

### 8602 - Kurt Keller

1. ♖×ç6! [2. ♖b5 ~ 3. ♖b1#]  
 1...ç3 2. ♔b3 [3. ♖b5+ ç4+ 4. ♖×ç4#] é3  
 3. ♙f3 [4. ♖é4#] d5 4. ♖×ç5 ~ 5. ♖b5#  
 2...d5 3. ♖×ç5 [4. ♖b5#] é3 4. ♙f3 ~ 5. ♖b5#  
 1...é3 2. ♖g2 [3. ♔b1 [4. ♙é2#], ♙g6+] ç3  
 3. ♙é2+ ♔ç2 4. ♖b7 [5. ♖b1#] ç×d2 5. ♖b2#

Forme spéciale du Kegelschach, dans laquelle ce n'est pas le Roi noir qui est entouré des huit Pions noirs, mais la Dame blanche.

### 8603 - Olivier Schmitt

1. ♙d7? [2. ♖a8+! ♔×a8 3. ♙×ç6#] mais 1... ♙f3!

1. ♗d3! [2. ♗b4 [3. ♖a6#] ♙a7 3. ♖×a7#]  
 1...ç×d3 2. ♖é4! [3. ♖b4#] f×é4 3. ♙d7! [4. ♖a8+ ♔×a8 5. ♙×ç6#] ♙é8 4. ♖a6+! ♔×a6 5. ♙ç8#

Comme souvent avec l'auteur, le mat est modèle. Une interception est forcée dans l'avant-plan (f3/ç6) grâce à deux sacrifices, pour pouvoir en provoquer une autre dans le plan principal (h8/ç8).

L'essai 1. ♗×b3? (avec la jolie menace tranquille 2. ♖a1! ~ 3. ♔b4 ~ 4. ♖a6, ♖a8#) ne va pas après 1...ç×b3 2. ♖é4 f×é4 3. ♙d7 [4. ♖a8+] ♙é8 4. ♖a6+ ♔×a6 5. ♙ç8# mais 2... ♙é2!

### 8604 - Guy Meissonnier

1. ♗é2! ♔f5 2. ♔f7 ♔é5 3. ♙f4+ ♔f5 4. ♙g3 ♔g5 5. ♗d4 switchback, 5... ♔h6 6. ♙f4# modèle

### 8605 - Olivier Schmitt

Essai : 1. ♙d3? [2. ♙ç4#] mais 1... ♙×b5!  
 2. ♗é4 [3. ♗ç3#] ♙×d3! cloue le Cavalier blanc

1. ♙ç2! [2. ♙b3#] ♖g3 2. ♙f5 [3. ♙é6+ ♖b3 4. ♙×b3#] ♖g6 3. ♙é4! [4. ♙d5#] é6 4. ♙d3! [5. ♙ç4#] ♙×b5 5. ♗é4 ♙×d3 6. ♗ç3# modèle (4... ♖g3 5. ♙ç4+ ♖b3 6. ♙×b3#)

Le Fou blanc force une pré-interception de la ligne d3-h7 pour éviter un clouage.

3... ♖d6 4. é×d6 [5. ♙d5#] ♙×b5 5. ♙d5+ ♙ç4 6. ♙×ç4# (4...é6 5. ♙ç2 ~ 6. ♙b3#)

### 8606 - Olivier Schmitt

1. ♙d5? [2. ♙ç4#] mais 1...f1=♖!  
 1. ♗é8! [2. ♗ç7#] ♔b5 2. ♗ç7+ (2. ♗g4? a3!), 2... ♔ç4 3. ♗g4! [4. ♗×é3#] f1=♗ 4. ♗é5+! (4. ♗é8? ♙g3!), 4...f×é5 5. ♗é8 [6. ♗d6#] ♔b5 6. ♗d6+ ♔a6 7. ♙d5 [8. ♙ç4#] ♙é6, ♙d7 8. ♙b7# modèle

L'aller-retour du ♗d6 permet de forcer une promotion de Holst (voir px 300/11719) dans l'avant-plan. L'ouverture d'une ligne noire nécessite d'en fermer une autre.

3... ♙×g4 4. ♗é8 [5. ♗d6#] ♔b5 5. ♗d6+ ♔a6 6. ♙b7#

### 8607 - Olivier Schmitt

Essai : 1. ♗f4+? é×f4!

Il faut d'abord forcer le Pion é5 à jouer mais pour y parvenir, il faudra empêcher que les Noirs ne puissent prendre le contrôle de la case f3 autrement que par ce Pion :

1. ♗g3+! ♔h4 2. ♗é4+! ♔h5 3. ♙é2! [4. ♙×f3# et évite une prise de contrôle de la case f3 par le Fou a8] f×é2 (3... ♖g8? 4. ♙×f3+ ♖g4 5. ♙×g4#) 4. ♗g4! [5. ♗×f6+ ♗×f6 6. ♗×f6#] ♖f8 5. ♗g3+ ♔h4 6. ♗×é2+! (évite que le Pion noir ne couvre f3 par une promotion en Cavalier), 6... ♔h5 7. ♗g3+ ♔h4 8. ♗h2 [9. ♗f3#] é4 9. ♗é2+ ♔h5 10. ♗f4#

Un jeu précis des Cavaliers et un sacrifice permettent de forcer l'avancée du Pion é5 dans l'avant-plan. À noter que le sacrifice du Fou b5 doit être joué au bon moment : 2. ♙é2? ♙é1! ou 3. ♗g4? ♖f8 4. ♙é2 [5. ♙×f3] ç1=♖!

### 8608 - Olivier Schmitt

1. ♗×ç4? [2. ♖b1+] mais 1...b×ç4!  
 1. ♙g2+ ♔g1 2. ♙é4! [3. ♖b1#] ♔f1 3. ♗b3! [4. ♖b1+, ♗×d4] ç×b3 4. ♙g2+ ♔g1 5. ♙ç6 ♔f1 6. ♙×b5+ ♔g1! 7. ♙ç6 ♔f1 8. ♙g2+ ♔g1 9. ♙é4! ♔f1 10. ♗ç4 [11. ♖b1+, ♖g2] ♖h1! 11. ♖f2+! ♔é1! (11... ♔g1? 12. ♖g2+ ♔f1 13. ♗d2#), 12. ♙d3! [13. ♖f1, ♖d2#] ♔d1! 13. ♖d2+! ♔ç1 14. ♖b2 ~ 15. ♖b1#

Grâce à un jeu précis, le Fou ç6 s'appuie sur le Cavalier ç5 pour permettre ensuite au Cavalier b6 de collaborer avec la Tour blanche.

(6...d3 7. ♙×d3+ (7. ♗ç4? ♗f5!), 7... ♔g1 8. ♙é4 ♔f1 9. ♗ç4 ♗f5 10. ♖b1+ ♔é2 11. ♖é1#)

Bien qu'analysé avec Sugar XPro et WinChest, le 8608 n'est pas validé C+.

## ÉTUDES

### 8609 - Petr Kiryakov & Pavel Arestov

1. ♖é5+? ♔f1! 2. ♗f6 ♖f4! 3. ♖é6 ♖f5!-+ 1. ♗g5! d2

1... ♖é2+ 2. ♔d8! (2. ♔d7 d2 3. ♚é5 d1=♚  
 4. ♚×é2+ ♚×é2-+ d6-d7 n'est pas possible),  
 2... d2 3. ♚é5! (3. ♚a1+ ♔f2 4. d7 ♚é5-+),  
 3... d1=♚ 4. ♚×é2+ ♚×é2 (4... ♔×é2 5. ♗f7=  
 {5. ♔é7= ; 5. d7? ♚b3!-+} 5. d7 ♚ç4 6. ♗f3+=)  
 2. ♚a1+ (2. ♚é5+ ♔f1!-+)  
 2... d1=♚ (2... ♔é2 3. d7 ♚h5+ 4. ♗f7= ;  
 2... ♔f2 3. d7 ♚é2+ 4. ♔f8!)=)  
 3. ♚×d1+ ♔×d1 4. d7 ♚é2+ 5. ♔d8!  
 (5. ♔f8 ♚d2 6. ♔é8 ♚é3+-+)  
 5... ♚ç4 6. ♗f3! (6. ♔é7 ♚ç5+ 7. ♔é8 ♚é5+-+)  
 6... ♚ç5 (6... ♚é4 7. ♔ç7!)=)  
 7. ♗h2! (7. ♗h4 ♚f8+ 8. ♔ç7 ♚f4+  
 9. ♔ç8 ♚ç4+-+)  
 7... ♚ç4 (7... ♔é2 8. ♗g4 ♚d6 {8... ♔f3  
 9. ♔é8!}=), 9. ♔ç8 ♚ç6+ 10. ♔d8=)  
 8. ♗f3 ♚ç5 9. ♗h2= nulle positionnelle. Il est assez  
 facile de comprendre pourquoi le Cavalier est mal  
 placé sur la colonne f ou sur la diagonale g5-h4 ;  
 donc dans une partie, je pourrais jouer les coups  
 6. ♗f3 et 7. ♗h2 mais seulement parce que je vois  
 que ce sont les seuls coups, mais évidemment je  
 les jouerais en pensant qu'ils sont perdants ! La  
 position nulle avec ♗h2 est difficile à comprendre,  
 elle n'est pas intuitive. D'ailleurs, si le Roi était  
 en é2, les Noirs gagneraient. On connaît les nulles  
 théoriques avec ♗é4 (Chéron) ou ♗é6 plus éton-  
 nant (Prokes) mais ♗h2 est surprenant.

## 8610 - Steffen Slumstrup Nielsen

& Martin Minski

Les cinq pièces blanches sont désespérément dis-  
 persées. Comment les coordonner ?

1. ç5+ ♔é3 tout d'abord, les Noirs tentent de se  
 rapprocher de la Tour, tout en ne lui permettant  
 pas de se réfugier sur la colonne d.  
 1... ♔d5 2. ç7 ♚×ç7 3. ♚d4+ voir 13<sup>ème</sup> coup ;  
 1... ♔é5 2. ç7 ♔f6 (2... ♚×ç7)  
 2. ♚a3+ ♔d2 3. ♚a2+ ♔ç1 4. ♚a1+ ♔d2!  
 4... ♔b2 5. ♚d1! montre que les Noirs ne peuvent  
 pas se déplacer plus près de la Tour en a1, car après  
 5... ♚h3+ 6. ♔g7 (les Blancs peuvent prendre un  
 autre chemin vers é7, mais la méthode de nulle  
 est la même), 6... ♚g4+ 7. ♔f7 ♚×d1 8. ♔é7!=  
 5. ♚a2+ ♚ç3 la tentative par la colonne ç peut-  
 être ?  
 6. ♚a3+ ♔ç4 7. ♚a4+ ♔ç3 aucun espoir par ici  
 non plus (7... ♔×ç5 8. ç7! ♚×ç7 9. ♗é6+)  
 8. ♚a3+ ♔d2 (8... ♔d4 9. ç7 (9. ♚a4+)) ; 8... ♔ç4  
 9. ♚a4+ ♔×ç5 10. ç7!)

9. ♚a2+ ♔é3 10. ♚a3+ ♔é4 11. ♚a4+ nous  
 sommes de retour là où nous avons commencé,  
 les Noirs doivent se rapprocher du Cavalier.  
 11... ♔é5 (11... ♔d5 12. ç7 ♚×ç7 13. ♚d4+=)  
 12. ç7 le premier sacrifice de matériel blanc moti-  
 vé par la nécessité de déclouer le Cavalier.  
 12... ♚×ç7 13. ♚d4! la Tour est aussi sacrifiée.  
 Mais les Noirs préfèrent s'emparer du dernier Pion  
 13... ♚×ç5 pas grand-chose de plus à sacrifier  
 pour les Blancs.  
 (13... ♔×d4 14. ♗é6+= ; 13... ♔f6 14. ♚d6+=)  
 14. ♚d6!! ♚ç8 (14... ♚×d6 15. ♗f7+ ;  
 14... ♔×d6 15. ♗b7+ ; 14... ♔f5 15. ♗f7 ;  
 14... ♚f2 15. ♚é6+ ♔f5)

Les Blancs ne sont pas encore tout à fait sortis  
 d'affaire.

15. ♚é6+ ♔f5 (15... ♔d5 16. ♚é8=)  
 16. ♚é8 ♚d7 17. ♚f8+ (17. ♚g8? ♚d4+!  
 {17... ♚é7? 18. ♗f7! ♚×f7 19. ♚g5+=}, 18. ♔h7  
 ♚f6-+ zugzwang réciproque)  
 17... ♔g6 maintenant, des menaces de mat appa-  
 raissent et les pièces blanches ne sont toujours pas  
 sauvées.  
 18. ♚g8+ ♔f6 (18... ♔h6 19. ♗f7+ ♚×f7  
 20. ♚g6+=)

19. ♚f8+ ♔g6 20. ♚g8+ ♔h5 évitant le piège de  
 pat des Blancs après 20... ♔h6 21. ♗f7+ ♚×f7  
 22. ♚g6+ ♔×g6 pat  
 Et 21. ♗f7! quand même. Le Cavalier est sacrifié.  
 21. ♚f8? ♚é7 22. ♚g8 (22. ♔g8 ♔g6 23. ♗f7  
 ♚é6-+), 22... ♚f6+ 23. ♔h7 (23. ♚g7 ♚×d8+),  
 22... ♚h6#  
 21... ♚×f7 22. ♚g5+ ♔h4 23. ♚g4+ et finalement  
 la Tour, 23... ♔×g4 pat

## 8611 - Jarl Ulrichsen

1. ♗f2? les Noirs annulent. Par exemple : 1... f5  
 2. ♔é7 ♔g5 3. ♔é6 f4 4. ♗é4+ ♔h5 5. ♔f5 f×g3  
 6. ♗×g3+ ♔h4 7. ♔f4 f2 8. ♗f5+ ♔h3 9. ♗g3  
 ♔h4 10. ♗f1 ♔h3=

1. ♔é7 f5 2. ♔é6 (2. ♔d6? f4 3. g×f4 {3. ♔é5 f×g3  
 4. ♗×g3 f2 5. ♔f4 ♔f6 6. ♔×g4 ♔é5 7. ♔f3 ♔d5  
 8. ♔×f2 ♔ç5=}, 3... ♔f5 4. ♔ç7 ♔×f4 5. ♔×b7 g3  
 6. ♗×g3 ♔×g3 7. ♔a7 f2 8. b7 f1=♚ 9. b8=♚+=)  
 2... ♔g5 (2... f4 3. g×f4 ♔h5 4. f5 ♔h4 5. f6 g3  
 6. f7 g2 7. f8=♚ g×h1=♚ 8. ♚h8+ ♔g3 9. ♚×h1+-+)  
 3. ♔é5 f4! 4. g×f4+ ♔h4 5. ♔é4 (5. f5?? g3)  
 5... g3 (5... ♔h3 6. ♗f2+ ♔g3 7. ♔é3 ♔h4  
 8. ♗é4 ♔h3 {8... ♔h5 9. ♔f2 ♔g6 10. ♔g3 ♔f5

11. ♖f2+-} 9. ♔f2 ♔h4 10. ♗g3+)  
 6. ♖×f3 g2 7. ♖×g2 ♖g4 les Noirs ont sacrifié leurs Pions à l'aile-Roi et vont capturer les Pions f4 et b6 mais le Cavalier blanc a des ressources.  
 8. ♗f2+ (8. ♗g3? ♖×f4= les Blancs perdent leur dernier Pion)  
 8... ♖×f4 9. ♗d3+ ♔é4 10. ♗b4!  
 (10. ♗ç5+? ♖d5=)  
 10... ♖d4 11. ♗a6! ♖d5 12. ♗ç7+ ♖ç6 13. ♗a8 et gain grâce à la course du Cavalier blanc d'un coin (h1) au coin opposé (a8). 1-0

### 8612 - János Mikitovics

L'essentiel de la question est : le Cavalier va-t-il réussir à prendre a6 et se sacrifier sur le dernier Pion a (probablement en a4 car après ce sera difficile).

1. ♗×é8? é2 2. ♗ç6+ ♖ç3-+ (2... ♖a3? 3. ♗d4=)

1. ♗é2! ♗b5! (1... ♖×b3 2. ♗×a6 ♖ç3 3. ♗ç5 a4 4. ♗×a4+ ♗×a4 5. ♗é5=)

2. ♗d1! (2. ♗×a6+? ♗×a6 3. ♗×a6 ♖×b3-+ ; 2. ♗f3? ♖×b3-+)

2... ♖ç3 3. ♗é5 a4! (3... é2 4. ♗×é2 ♗×é2 5. ♗ç6=)

4. b×a4 ♗×a4 5. ♗é2!!

Deux essais thématiques 5. ♗g4? et 5. ♗f3?

A) 5. ♗f3? a5 6. ♗a6 ♗ç6 7. ♗é2 a4! -+

7... ♖d2? 8. ♗f1! ♗g2 9. ♗b5 ♗ç6 (9... ♖ç3

10. ♗ç5) 10. ♗f1= nulle positionnelle

B) 5. ♗g4? a5 6. ♗a6 ♗d7! (gagnant un temps pour jouer a4), 7. ♗é2 a4-+

Aparté : et non pas 7... ♖d2? 8. ♗f1!! cette variante est très intéressante pour l'amateur d'échecs, mais étant issue d'une mauvaise défense noire (7... ♖d2?) sur un mauvais coup blanc (5. ♗g4?) elle n'a pas de rapport direct avec la solution.

Cependant, elle peut être considérée comme une étude dans l'étude et comme l'auteur y tient, je la donne.

7... ♖d2? 8. ♗f1!! ♗h3 9. ♗b5! a4 10. ♖d4!  
 (10. ♗ç5? a3! 11. ♖d4 ♗f5 12. ♗ç4 ♗ç2!-+ ;

10. ♗b4? ♗d7!! 11. ♗f1 ♗g4! 12. ♖d4 é2

13. ♗×é2 ♗×é2 14. ♗a2 ♖ç2 15. ♖ç5 {15. ♗ç3

a3-+}, 15... ♖b3 16. ♗ç1+ ♖b2 17. ♖b4 a3-+),

10... a3 11. ♗b4! ♗g4 12. ♗a2!! ♗é2 13. ♗×é2

♖×é2 14. ♖ç3 ♖d1 15. ♖d3 é2 16. ♗ç3+=

5... ♗b5 (5... a5 6. ♗a6 ♗é8 7. ♗ç5!= si

7. ♗ç7? ♗ç6 8. ♗g4 a4 -+)

6. ♗×a6! double sacrifice, 6... ♗×é2

7. ♖f4! ♖d4 8. ♗b4! (8. ♗ç5? ♗ç4-+)

8... ♗d1 9. ♗ç6+ ♖d3 10. ♗é5+ ♖d4

(10... ♖d2 11. ♗ç4+=), 11. ♗ç6+=

### 8613 - Vladislav Tarasyuk

& Anatoly Khandurin

Une introduction difficile pour arriver à une position de sept pièces nécessitant une grande précision, mais dont toutes les variantes sont claires. Nulle zone d'ombre dans la solution qui nécessiterait l'ordinateur pour être comprise. Une belle étude. Insuffisant serait le gain de qualité. Par exemple : 1. ♗é6+ ♖×é4+ 2. ♗×f2 g×f2 3. ♗ç1 ♖f3 4. ♖f6 h2! 5. ♖f5 f1=♗ 6. ♗×f1+ ♖g2=

1. ♗f5 h2

1... ♗f3 2. ♗×g3 ♖×g3+ (2... h2 3. ♗h1! voir solution), 3. ♖é6 ♖f4 4. ♗ç4+-; 1... ♗b2 2. ♖f6 h2

3. ♗h8 ♗b1 4. é5 h1=♗ 5. ♗×h1 ♗×h1 6. é6 +- 2. ♗×g3! (2. ♗×f2? h1=♗ 3. ♗×g3+ ♖×é4=)

2... ♗f3 (2... ♗a2 3. ♗b8+)

3. ♗h1! (joli essai : 3. ♗b8+? ♖é3+!

4. ♖é6 ♗×g3 5. ♗h8 ♗g8!! 6. ♗×h2 ♖×é4!)=

3... ♖×é4+ (3... ♗f1 4. ♗ç4! ♗×h1

5. ♗b8+ ♖é3 6. ♗×h2 ♗×h2 7. é5+-)

4. ♖g6 ♗a3! (4... ♗f1 5. ♗g3+ ♖f3 6. ♗×f1!

h1=♗ 7. ♗f8+ ♖g2, ♖g4 8. ♗é3+ ♖g3 9. ♗b8+

♖h3, ♖h4 10. ♗h8#)

5. ♗b8 ♗a1 6. ♗g3+! (6. ♗f2+? ♖f3

7. ♗f8+ ♖g2=)

6... ♖f3 7. ♗ç3+ ♖g2 (le matériel semble suffisant, mais le Roi noir serait trop mal placé après

7... ♖g4! 8. ♗é4 h1=♗! {8... h1=♗? 9. ♗f2+

♖h4 10. ♗g3#}, 9. ♗f6+ et il est intéressant pour le lecteur de montrer quelques exemples clairs du gain dans cette position dominante, 9... ♖h4

10. ♗ç2 ♗a3 11. ♗d2 ♗b3 12. ♗d6 ♗é3 13. ♗g2

♗f3 14. ♗é4 ♗b3 (ou 14... ♗f1 15. ♗d2 ♖g4

16. ♗g5 et ♗d4 imparable), 15. ♖f5 ♗f3+ 16. ♗f4

♗d3 17. ♗g4+ ♖h5(♖h3) 18. ♗f6(♗g5)#

8. ♗ç2+ ♖h3 9. ♗h1!! (9. ♗ç3 ♖g2 10. ♗ç2+

♖h3 11. ♗h1 est une perte de temps ; essai :

9. ♗é4? ♗a6+! {9... h1=♗? 10. ♗g5+ ♖g4

11. ♗ç4+ ♗é4+ 12. ♗×é4#}, 10. ♖h5 ♗a5+!

{10... h1=♗?? 11. ♗g5#}, 11. ♗g5+ ♗×g5+

12. ♖×g5 h1=♗=

9... ♗×h1 10. ♖h5! (zugzwang), 10... ♗g1

11. ♗×h2# gain

### 8614 - Borislav Ilinčić

1.b6+? ♖b7 -+  
 1.b×ç6? ♜é7 2.♞×d5 (2.b4 d4 3.b5 ♞é5+  
 4.♙×d4 ♞×b5 5.♞d8 ♖b6 6.♞×ç8 ♙×ç6  
 7.♞b8 ♞d5+ 8.♙é4 ♙×ç7=), 2... ♞×ç7  
 3.♞d7 ♖b8 4.b4 ♙a7=  
 1.♙×ç6? ♞é6+ 2.♙×d5 ♞é2 3.♞g7 ♖b7=  
 1.♞d8 ♞é7 (1... ♞é5 2.b×ç6! d4+ {2... ♙b6  
 3.♙d6 ♞h5 4.♞b8+-}, 3.♙×d4 ♞h5, ♞é2  
 4.♞×ç8 ♖b6 5.♞a8! ♙×ç7 6.♞a6+-)  
 2.♞×ç8 ♖b7 3.♞a8! ♞×ç7 4.b6! position A  
 4... ♞ç8 (4... ♞d7 5.♞a7+ ♙ç8 6.♙×ç6!+- ;  
 4... ♙×a8 5.b×ç7 ♖b7 6.♙d6 ♙ç8 7.♙×ç6 d4  
 8.b4 d3 9.b5 d2 10.b6 d1=♙ 11.b7#)  
 5.♞a7+ ♖b8 6.b7!! position B : écho  
 6.♞d7 ♞é8 7.♙×ç6 ♞ç8+ 8.♙b5 ♞ç1=  
 (8... ♞ç3? 9.♙a6=)

6... ♞ç7 7.♙b6 +-

### 8615 - Emil Melnichenko

Une étude difficile à l'idée très cachée.

1.b×ç5? ♙a6 2.♙é4 (2.♙×f2 ♙×d3 3.ç×d6  
 ♙b2-), 2... d×ç5 3.♙×f2 ♙×d3 4.♙×d3 d5+  
 1.♙×b7? ♞b5 2.♞a3+ ♖b2 3.♞×a7 ♞×b4=  
 1.♞a3+? ♖b2 2.♞a2+ ♖b1 3.b×ç5 ♙×d5  
 4.♞×a7 d×ç5 =

1.♞d1+ ♞ç1! (1... ♖b2 2.b×ç5+-, 2... ♙a6+  
 {2... ♙ç2 3.♙×b7 ♙×d1 4.ç×d6 ♙ç2 5.♙ç8+-},  
 3.♙×f2+- par exemple : 3... d×ç5 4.♙é3 ♙b5  
 {4... ç4 5.♙d4}, 5.♙d2 ♙a4 6.♞ç1 d6 7.♙é4  
 ♙b3 8.♞b1+ ♖a2 9.♙ç3 ç4 10.♞h1)  
 2.♞×ç1+ ♖b2 maintenant, les Blancs doivent  
 conserver leur supériorité matérielle pour gagner.  
 3.♞d1 la suite après 3.♙×b7? ♙×ç1 avec un Fou  
 et un Pion contre les Pions des Noirs ne fait que  
 nulle : 4.♙f3 ♖d2 5.b5 ♙ç3 6.♙×f2 d5 7.♙é2  
 (7.♙×d5 ♖b4 8.♙ç6 ♙a5 9.♙×d7 a6=), 7... d4  
 8.♙é1 d3 9.♙g4 ♙ç4 10.♙×d7 ♙ç5 11.♙d2  
 ♙b6 12.♙×d3 a6 13.b×a6 ♙×a6=  
 3.♞ç7? ♙×d5 4.♞×a7 ♙ç3 5.♙×f2 ♙×b4=  
 3... ♙ç2 maintenant, comment la Tour blanche  
 échappe-t-elle au Roi noir ? L'idée est cachée.  
 Comparer cette position à celle obtenue après le  
 9<sup>ème</sup> coup.  
 4.♞d4 (4.♙×f2? ♙×d1 5.♙×b7 ♖d2 6.b5 ♙ç3  
 7.♙é3 {7.♙f3 d5 8.♙é1 ♙ç4 9.♙é2+ ♙ç3=}  
 d5 8.♙é2 ♙ç4 9.♙a6 ♙ç3 10.♙é1 d4 11.♙d1  
 d3 12.♙ç1 d2+ 13.♙d1 d5 14.♙b7 ♖b4=)

4... ♙ç3 5.♞ç4+ ♖b3 (5... ♙d3 6.♙f7+-)  
 6.♞ç6+! (6.♞ç5+? ♙a4! 7.♞ç7 ♙×d5  
 8.♞×a7+ ♙×b4=)  
 6... ♙×b4 (6... ♙a4 7.♞×d6 ♙×d5 8.♞×d5  
 ♙×b4 9.♞×d7 a5 10.♙×f2 a4 11.♙é2 a3  
 12.♙d3 a2 13.♞b7+ ♙a3 14.♙ç2 a1=♙+  
 15.♙ç3 ♙a2 16.♞b6 ♙a3 17.♞a6#)  
 7.♞ç4+ ♖b3 (7... ♙b5 8.♙f7+-)  
 8.♞d4+ ♙ç3 (8... ♙×d5 9.♞×d5 ♙b4  
 10.♙×f2+-)  
 9.♞d1 ♙ç2 10.♙b3+! ♙×b3 11.♞b1+ grâce à  
 la disparition du Pion blanc, le Fou noir est désor-  
 mais en prise.  
 11... ♙ç3 12.♞×b7 et gain facile, par exemple :  
 12... a5 13.♞a7 ♖b4 14.♙×f2 d5 15.♙é3 a4  
 16.♙d3 d6 17.♞b7+ ♙ç5 18.♞b2 d4  
 19.♞b8 d5 20.♞b2 a3 21.♞b3 a2 22.♞a3+-

### 8616 - Peter Krug & Mario Guido Garcia

Essai 1 : 1.é4? ♙a2+! (1... h4? 2.♙é6 ♙×é4  
 3.f6+-), 2.♙é5 (2.♙ç6 h4 3.♙×ç7 h3 4.d5 h2  
 5.d6 h1=♙=), 2... h4 3.♙f4 h3 4.♙g3 ♙b1 5.é5  
 ♙×f5 6.d5 ♙g7=

1.♙é6! h4 2.é4!! libérant la case é3 pour le Cava-  
 lier  
 Essai 2 : 2.f6? ♙g6 3.♙ç4 h3 4.♙é5 (la case é3  
 n'est pas libre), 4... ♙h5 5.♙d3 h2 6.♙f2 ♙g5  
 7.♙é5 ♙g6=  
 2... ♙×é4 (2... h3 3.f6 h2 4.f7 ♙a2+ 5.d5 ♙g7  
 6.♙é7 h1=♙ 7.f8=♙++)  
 3.f6 ♙g6 (3... h3 4.f7 ♙d5+ 5.♙×d5 ♙g7  
 6.♙é6 h2 7.♙é7+-)  
 4.♙ç4 ♙g5 (4... h3 5.♙é3! ♙h5 6.♙f1+-)  
 5.♙é3! (5.♙d2? ♙f4! 6.d5 ♙é3! {6... h3?  
 7.♙f1 ♙f3 8.♙é5+-}, 7.d6 {7.♙f1+ ♙d4  
 8.b5 ♙ç5 9.b6 ♙×b6=}, 7... ç×d6 8.♙f1+ ♙d4  
 9.♙×d6 ♙ç4!=  
 5.♙é5? h3 6.♙×g6 h2 7.f7 h1=♙ 8.f8=♙ ♙ç6+  
 9.♙é7 h×g6=)  
 5... h3 (5... ♙f4 6.♙g2+ ♙é4 7.♙×h4 ♙×d4  
 8.♙×g6+-)  
 6.♙f1 ♙f4 7.d5! (7.b5? ♙f3 8.d5 ♙g2=)  
 7... ♙f3 (7... ♙f5+ 8.♙é7 ♙g6 9.d6 ç×d6  
 10.b5+-)  
 8.♙é5! ♙f7 (8... ♙g2 9.♙f4+- comme dans la  
 solution)  
 9.b5 ♙g2 10.d6 ç×d6+ 11.♙f4 ♙×f1  
 12.♙g3! +-)

## 8617 - Michael Pasman

Parfois, il semble que la position est gagnée, mais la défense a un moyen de parvenir à une position dans laquelle les Blancs ne peuvent plus améliorer leur position. C'est le cas ici. Les Noirs ont beaucoup d'astuces défensives, et les Blancs ont finalement une seule façon de gagner. Je pense que cette étude est très instructive pour illustrer les finales de pièces contre Pion et Tour.

1. ♖b5? ♙c3 2. ♗é2+ ♚d2 3. ♗g3 b3 4. ♖b4 b2  
5. ♗é4+ ♙d3 6. ♗ç3 ♙×d4 7. ♖b3 ♙d3 8. ♗b1  
♙d4 9. ♗a3 ♙ç5 10. ♖×b2 ç6 11. d×ç6 ♙×ç6  
12. ♙ç3 ♙ç5 13. ♙d3 d5 14. ♙é3 d×ç4 15. ♙é4  
♙d6 16. ♗×ç4+ ♙é6 17. ♗é5 ♙f6 18. ♖f4= et  
nous sommes dans le cas précité où les Blancs ne  
peuvent plus progresser.

1. ♗d3+! ♙ç3! 2. ♗×b4 le Cavalier est sacrifié,  
nous aurait-on vendu à tort une finale de pièce  
mineure dans l'introduction ?

2... ♖×b4 3.ç5 (3. ♖b7 ♙×ç4 4. ♙×ç7 ♙×d5!  
{4... ♙×d4 5.d6} 5. ♙×d7 fait nulle, par exemple :  
5... ♙×d4 6. ♙é6 ♙ç5 7. ♙f7 ♙d6 8. ♙g7 ♙é7=)

3... ♙ç4 4.ç6! l'affaire semble réglée (4. ♖b7  
♙×d5 5. ♙×ç7 ♙×d4 6. ♙×d7 ♙×ç5=)

4... ♙×d5! ressource défensive inattendue.

5.ç×d7 ♙ç6!! 6.d8=♗+!! thème Phénix. Après le  
sacrifice du Cavalier - le nouveau Cavalier renaît  
maintenant en d8.

6.d8=♙ pat et 6.d8=♚ pat.

6.d8=♗ cela semble gagnant, mais c'est faux !

Cette variante est presque à elle seule une petite  
étude : comment les Noirs annulent-ils dans cette  
position ? 6... ♙d5! 7. ♖b7 (7. ♗f6 ç5! 8. d×ç5  
♙×ç5 9. ♖b7 ♙d5 10. ♙ç7 ♙é6 c'est nulle !),  
7... ♙×d4 8. ♙×ç7 ♙é5 9. ♙d7 ♙f5! 10. ♗a5  
(10. ♙é8 ♙g6=), 10... ♙g6! 11. ♗d2 ♙f7! et de  
nouveau les Blancs ne peuvent pas progresser.

6... ♙d5! 7. ♖b7! (7. ♖b5 ♙×d4= ; 7. ♗f7  
semble gagnant et de nouveau cette variante est  
presque à elle seule une petite étude : comment les  
Noirs annulent-ils dans cette position ? 7... ♙×d4  
8. ♗g5 ♙é5 9. ♗×h7 ♙f5 10. ♗g5 (10. ♗f8 ♙f6!  
11. h7 ♙g7 12. ♖b5 ç6+ 13. ♙×ç6 ♙h8 égale-  
ment nulle, les Blancs ne peuvent progresser),  
10... ♙g6 11. h7 ♙g7 12. ♖b5 ç6+ 13. ♙×ç6  
♙h8= encore nulle !

7... ♙×d4 8. ♙×ç7 ♙é5 9. ♙d7! ♙f6 10. ♙é8! le  
Roi Blanc est pile à l'heure pour gagner

10... ♙g6 11. ♗f7 ♙f6 12. ♙f8! ♙g6 13. ♙g8+

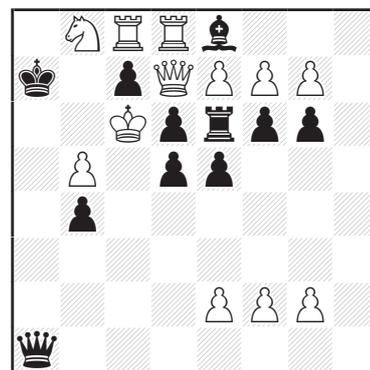
## RÉTROS

### 8618 - Thomas Volet

Les ♖ç, d et h ont capturé les cinq pièces noires  
manquantes. Les ♜a et b ont capturé les trois  
pièces blanches disponibles, puisque le Fou blanc  
f1 a été pris sur sa case d'origine.

On ne peut donc pas reprendre h6×Xg7 tant que le  
♜h promu en h1 n'est pas revenu en h7, ni a5×b4  
tant que le ♖a promu en a8 n'est pas revenu en a4.  
La cage Nord-Ouest n'autorise au début du rétro-  
jeu que des mouvements du Roi noir, tandis que  
les Blancs ont leur Cavalier libre et un tempo du  
♖f à disposition. Evidemment il est impossible  
de dépromouvoir le Cavalier blanc de suite. La  
seule option immédiate consiste à faire écran avec  
le Cavalier blanc en b8. Mais le Cavalier blanc  
doit arriver au bon moment, ce qui détermine le  
trait, car le tempo f2-f3 sera nécessaire ensuite.

Rétro : 1... ♙a8-a7 2. ♗h7-f8 ♙a7-a8 3. ♗g5-h7  
♙a8-a7 4. ♗é4-g5 ♙a7-a8 5. ♗ç5-é4 ♙a8-a7  
6. ♗a6-ç5 ♙a7-b8 7. ♗b8-a6+ ♙a1-a7  
8. f2-f3 ♙a7-a8

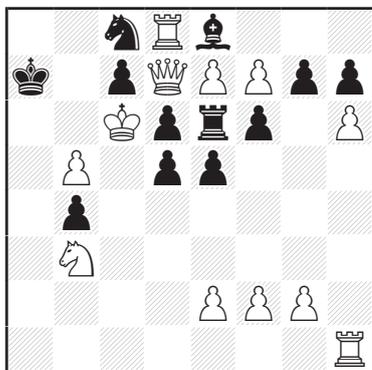


trait aux Noirs (12+11)

Maintenant que les deux camps ont une pièce de  
libre chacun, on peut essayer de sortir une Tour  
blanche. L'idée est de libérer suffisamment de place  
pour pouvoir dépromouvoir le Cavalier blanc.  
Essai : 9. ♗a6-b8 ♙a2-a1 10. ♚b8-ç8 ♙a3-a2  
11. ♚b6-b8 ♙a4-a3 12. ♗ç5-a6 ♙a6-a4  
13. ♗d3-ç5 ♙ç8-a6 14. ♗ç5-d3 ♙b8-a7  
15. ♚a6-b6+ ♙a7(a8)b8 16. ♚b6-a6+ et la cage  
ne peut pas se libérer. On ne peut pas non plus  
insérer un Cavalier blanc en ç8, car ♗b6 contrôle  
la case a8 et ♗ç8 contrôle la case a7 et la Tour  
blanche ne doit pas être en b6 au moment où le  
Cavalier blanc passe.

Il faut donc se résoudre à utiliser une autre pièce  
que la Dame noire pour faire écran.

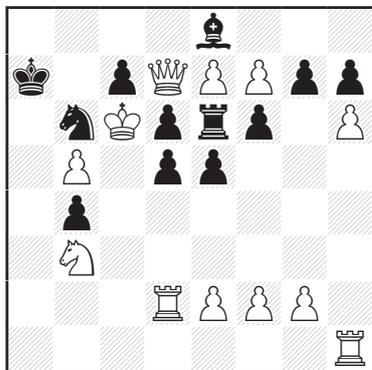
... 9. ♖a6-b8 ♔h1-a1 10. ♘ç5-a6 h2-h1=♔  
 11. ♚b8-ç8 h3-h2 12. ♚b6-b8 h4-h3 13. ♚b8-b6  
 h5-h4 14. ♚b6-b8 h7-h5 15. h6×♞g7 ♞f5-g7  
 16. ♚b8-b6 ♞é3-f5 17. ♚b6-b8 ♞ç4-é3  
 18. ♚b8-b6 ♞b6-ç4 19. ♘b3-ç5 ♞ç8-b6  
 20. ♚b6-b8 ♔b8-a7 21. ♚a6-b6+ g7-g6!  
 22. ♚a1-a6 ♔a7-b8 23. ♚h1-a1+



trait aux Blancs (12+12)

Maintenant on peut tenter de sortir la deuxième Tour blanche.

23... ♞b6-ç8 24. ♚b8-d8 ♔a8-a7  
 25. ♚b7-b8+ ♔b8-a8 26. ♚a7-b7+ ♞ç4-b6  
 27. ♚a2-a7 ♞b6-ç4 28. ♚d2-a2 ♔a7-b8

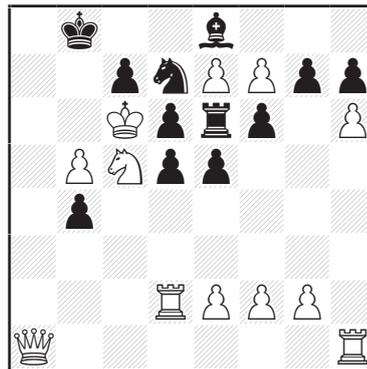


trait aux Noirs (12+12)

Toujours impossible de dépromouvoir le Cavalier blanc car il faudrait écarter le Roi noir en ç8. Il faut donc sortir aussi la Dame blanche.

... 29. ♚ç8-d7 ♞d7-b6+ 30. ♘ç5-b3 ♔b8-a7  
 31. ♚a6-ç8+ ♔ç8-b8 32. ♚a1-a6+ ♔b8-ç8

**Position débloquée :**



trait aux Noirs (12+12)

**8619 - Pierre Tritten**

1. ♘h3 d6 2. ♘g3 ♔h3 3. ♚g1 ♞d7 4. ♘h1 ♔b3  
 5. ♚f3 ♞h3 6. ♘g1 ♞g3 7. ♚×g3 é6 8. ♚h1  
 Homepage, circuit de Cavalier (♘g1-h3-g3-h1-g1 circuit sablier) et circuit de Tour (♚h1-g1-f3×g3-h1 circuit losange) et Turton bicolore (♔h3-b3, ♚f3×g3).

**8620 - Paul Răican**

1. ♜df4 ♜h5 2. ♚×d7+ ♔f7 3. ♚×ç8 ♔f6  
 4. ♚f5(♚f5) ♚×ç2 5. ♜é4 ♚×ç1(♚ç1)  
 6. ♜f5+ ♔é5 7. ♜fd4 ♔é4 8. ♚é3(♚é3) ♚×g1  
 9. ♜dé5 ♚g3(♚g3)  
 (C+ Jacobi v0.6.6 en 14h14')

La Dame blanche change quatre fois de couleur !  
 La position ne peut pas être obtenue uniquement avec la condition Pions Bérolina et cela est vérifié rapidement avec Jacobi (12' 50'').

Il faut donc se résoudre à user de la deuxième condition féerique. Mais après avoir essayé de résoudre le problème uniquement avec la condition Bérolina, on remarque que la difficulté est de capturer le Fou noir de case blanche et un Pion noir avec la Dame blanche dans le timing. Par ailleurs, s'il semble facile de faire disparaître le Cavalier blanc g1 (pris par le Fou noir en h3), il faut aussi faire disparaître un Pion blanc. Cela doit inciter à mater avec la Dame blanche.

En Color Chess, le jeu est orthodoxe excepté qu'il ne se termine pas nécessairement par un mat. Quand un des camps est mat, la couleur de la pièce matante est changée. Si la position résultante est légale le jeu continue normalement, le camp venant d'être «maté» jouant le coup suivant. (feenschach 212/2015).

### 8621 - Rolf Kohring

1. ♖a3 ♘5 2. ♖c4 a6 3. ♖a5 b6 4. ♖c6 b5 5. ♖b4 d6 6. ♖d5 f5 7. ♖f4 h6 8. ♖h5 ♙d7 9. ♖f6+ ♚f7  
 10. ♖g4 ♚é8 11. ♖é5 ♚a5 12. ♖c4 ♚ç3  
 13. ♖a3 ♚f6 14. ♖b1 (C+ Jacobi v0.7 en 7'')  
 Circuit du Cavalier blanc, switchback du Roi noir et position blanche At Home.

### 8622 - Pierre Tritten

1. f4 f5 2. ♖f2 h5 3. ♖g3 h4+ 4. ♖h3 ♜f6 5. ♖f3 ♜g4 6. ♖xh4 ♜é5 7. f×é5 é6 8. ♚é1 ♚xh4+  
 9. ♚xh4 g5 10. ♚xh8 g4+ 11. ♖g3 f4+ 12. ♖f2 f3 13. ♖é1 f2+ 14. ♖d1 ♚f7 15. ♚h4 ♚g6  
 16. ♚xf2 ♚h5 17. ♚é1  
 Échange de place entre le Roi blanc et la Dame blanche et circuit linéaire.

### 8623 - Pascal Wassong

1. ♖h3 d5 2. ♖f4 d4 3. h3 d3 4. é×d3 h5 5. ♙é2 ♚h6 6. 0-0 ♚é6 7. ♙g4 f6 8. ♚f3 ♚f7 9. ♚d1 ♚é1+ 10. ♖h2 ♚h1+ 11. ♖g3 ♚h2 12. ♚h1 é5 13. ♚d1 ♙é7 14. ♖f3 ♚d5+ 15. ♖é2 ♙d8 16. ♖é1 ♜é7 17. ♙é2 ♚f3 18. ♙f1 ♜d5 19. ♖é2 ♚g6 20. ♖g1  
 Circuit du Roi blanc après avoir effectué le roque. Les switchbacks additionnels des Dame d1, Fou f1 et Cavalier g1 sont une belle plus-value dans ce problème. Cette réalisation est une première en orthodoxe.

### 8624 - Alexandre Leroux

1. ♖f3 ♜ç6 2. ♖é5 ♚b8 3. ♖x d7 ♜é5 4. ♖x f8 ♙g4 5. ♖g6 ♙h5 6. ♖x h8 ♜g6 7. b4 ♜x h8 8. b5 ♜g6 9. b6 ♜h4 10. b×a7 ♜f5 11. a×b8= ♙ ♜g3 12. ♙a7 ♜x h1 13. ♙é3 ♜g3 14. d4 ♜é4 15. ♚d2 ♜ç5 16. ♚a5 ♜b3 17. ♖d2 ♜x a1 18. ♖b3 ♜xç2+ 19. ♖d2 ♜a3 20. ♖ç3 ♜ç4 21. ♙çd2 ♜b6 22. ♙é1 ♜a8  
 Le Cavalier noir passe sur les quatre coins de l'échiquier (h8-h1-a1-a8), ce qui est complètement inattendu.  
 (C+ Natch 3.1 en 77h17')

### 8625 - Michel Caillaud

La position finale du Roi blanc apparemment sous l'échec simultané de deux Tours noires ne s'explique que par la capture d'une Tour blanche au dernier coup noir. Cette Tour blanche a joué les derniers coups, empêchant ainsi la capture du Roi blanc.

Reste à expliquer l'arrivée des Tours noires dans leur position finale.

- ♚g1? avec f1 vide est impossible : une Tour ne peut pas répliquer (condition disparate) et une autre pièce blanche s'auto-clouant ne pourra plus jouer.  
 - ♚g1 avec écran noir f1 est possible théoriquement, mais ici exclu pratiquement car demandant trop de coups noirs.  
 - ♚g1 avec Tour blanche en écran sur f1 est possible ; cela ne s'applique pas à la ♚ç1 (une ♚d1 resterait bloquée par la ♚d2).  
 - ç1= ♚, coup de Pion auquel peut répliquer un coup de Tour est possible.

1. d3 ♜ç6 2. ♙h6 g×h6 3. ♚d2 (3.ç4??) ♙g7 4. ç4 ♙ç3 5. ç5 ♜d4 6. ç6 ♜f6 7. ç×b7 ♚g8!  
 (7... ♚f8? 8... ♚g8? 9. ♚b5??) 8. b8= ♚ ♚f8 (8... a5??) 9. ♚b5 a5 10. ♚g5 (10. ♖h3? 11. ♚g5? ♚a5??) a4 11. ♖h3 ♚a5 12. g4 ♚f5 13. g×f5 ♙a5 (13... ♙a6? 16... ç3??) 14. ♚gg1 ç5 15. ♙g2 ç4 16. ♚f1! (16. ♙é4? 17. ♚f1 ♚g1??) ç3 17. ♙é4 ♚g1 18. f3 ♙a6 (19... ç2??) 19. ♚f2 (et voilà!) ç2 20. ♚g2 ç1= ♚ 21. ♚g6 ♜g4 22. ♚b6 f6 23. ♚b8 ♚x b8  
 Après un circuit sans prise sur neuf cases différentes, la Tour blanche revient se faire capturer sur sa case de promotion (Donati, Ceriani-Frolkin). (le coup suivant sera 24. ♚xg1 forcé).  
 Vérifications avec Jacobi : 21,0 premiers coups (8h) et 12,5 derniers coups (8h).  
 Avec les contraintes ♖ç2(14) ♜ç7(5), la solution est trouvée ; pas une preuve de correction, mais au moins pas de dual ni d'intervention dans l'intention...

## AIDÉS

### 8626 - Mihaiu Cioflanca

- a) 1. ♚d5 ♚h8 2. d6 ♚ç8#
- b) 1. ♚b5 ♚h7 2. d5 ♚ç7#
- c) 1. ♚d6 ♚f1 2. ♚é7 ♚f8#
- d) 1. ♚g5 ♚a1 2. ♚h6 ♚g7#

Tous les coups sont différents. Belle activité de la Dame blanche.

### 8627 - Kivanç Cefle

- a) 1. ♚é5 f×é5 2. d×é5 ♚d7#
- b) 1. ♚d4 ç×d4 2. ç×d4 ♙ç4#

Sacrifices de la Dame noire et auto-blocages pour de jolis mats modèles.

### 8628 - Gheorghe Ristea

1. ♖é5 f×é5 2. ♗g6 ♘f5#  
1. ♖a7 f5 2. ♗×g4+ ♘×g4#

Thème Skewer (px 298/11616) et mats par échecs double d'une demi-batterie blanche masquée.

### 8629 - Živko Janevski

1. ♜h5+ ♘é3+ 2. ♖g5 ♗g4#  
1. ♖g6 ♖f6 2. ♜f5+ ♗×h6#  
1. b×ç3 ♗×h6 2. ♜é4 ♗f6#  
1. ♖é4 ♖d2 2. f5 ♘f6#

Évacuations réciproques de cases entre Roi et Tour noirs, jeu de batterie noire dans les solutions I et II ; jeu noir sur é4 et mat sur f6 dans les solutions III et IV. Les deux paires de solutions sont liées par un autoblocage sur la case initiale du Roi noir (f5) (auteur).

### 8630 - Menachem Witztum

1. ♜ç3 d3 2. ♜é4+ f×é4#  
1. ♜ab4 d4 2. ♜×f3 ♖×f3#

Déclouage du Pion blanc (qui joue sur deux cases différentes) et ouvertures de lignes blanches.

### 8631 - Abdelaziz Onkoud & Michel Caillaud

1. ♜×a4 ♗é5+ 2. ♖ç6 ♘b8#  
1. ♜×é4 ♘db6+ 2. ♖é6 ♖d7#  
1. ♜×d7 ♖ç6+ 2. ♖ç5 ♗ç4#

Zilahi cyclique et mats modèles. Les trois captures noires thématiques sont effectuées par le Cavalier ç5 et le Roi noir joue sur trois cases différentes.

### 8632 - Ladislav Salai Jr & Michal Dragoun

1. ♜ç4 ♖×b5 2. ♖d1 d×ç4#  
1. ♜é4 b3 2. ♖d4 d×é4#  
1. ♗f6 ♗é4 2. ♜g5 é×f6#

Le premier coup noir prépare le sacrifice du coup matant. Le lien entre le premier coup blanc et le second coup noir est plus subtil, il s'agit du même effet, qui diffère dans chaque solution :

solution I : abandon de garde de la case matante,  
solution II : prise de contrôle d'une case de fuite  
solution III : fermeture de ligne vers la pièce matante. De l'horlogerie slovaque !

### 8633 - Victor Sizonenko

1... ♖ç3 2. b×ç3 ♗a5 3. ç2 ♗d2#  
1... ♖d4 2. ç×d4 ♗a7 3. d×é3 ♗×é3#  
1... ♖é5 2. d×é5 ♗b8 3. é4 ♗g3#  
1... ♖g5 2. h×g5 ♗d8 3. g×h4 ♗×h4#

1... ♗ç6 2. d×ç6 h5 3. ç×d5 ♖h4#  
Zilahi étendu « quatre contre un ».

### 8634 - Oleg Paradzinsky

1. h4 ♖g7 2. ♖h5 ♖f6 3. ♖h6 ♗×h4#  
1. ♖g5 ♖g8 2. ♖h6 ♖f7 3. ♖h7 ♗×h5#  
Mats idéaux en écho-caméléon.

### 8635 - Mihaiu Cioflanca

1. ♜g7 ♖×g7 2. f5 ♖f7 3. ♖é5 ♘ç4#  
1. ♖g2 ♘ç4+ 2. ♖é4 ♖d4 3. ♖f3 ♘×d2#  
1. ♖é5 ♘×d5 2. f3+ ♘é3 3. ♖f4 ♖b8#

Pas de thème précis, mais un vrai problème de concours de solutions, avec des solutions ardues !

### 8636 - Mihaiu Cioflanca

1. ♖é2 ♗a6 2. ♖×h5 ♖×d7+ 3. ♖g4 ♗×h6#  
1. ♖g4 ♖×b5 2. ♖f3 ♗a1 3. ♖f2 ♗f1#

La première solution est plus spectaculaire que la seconde. Pas évident à résoudre.

### 8637 - Slobodan Saletić

1... ♘ç2 2. ♜f2 ♘é1 3. ♜f3 é×f3#  
1. ♜g1+ ♖×h2 2. ♜ç1 ♘b3 3. ♜×ç5 ♘×ç5#

Un problème à jeu apparent un peu plus complexe.

### 8638 - Mikola Chernyavsky

& Mikola Vasyuchko

1. ♖×d4 ♘×d6 2. ♖×d6 ♖f1 3. ♖ç5 ♖a3#  
1. f×é4 ♘×é6 2. ♖×é6 ♖ç1 3. ♖f5 ♖h3#

Double sacrifice des Cavaliers blancs. Dommage que solutions et position soient très symétriques.

### 8639 - Živko Janevski

1. ♖h7 ♖g6 2. ♖g8 0-0-0  
3. ♖f7 ♗h1 4. ♖é8 ♗h8#

Combinaison originale du roque blanc associé à un Bristol bicolore, autoclouage noir, jeu de la Tour de a1 à h1 puis h8, mat par clouage (auteur).

### 8640 - Mihaiu Cioflanca

1. ♜b2 ♗×h2 2. ♖a4+ ♖g2  
3. ♜b4 ♗h8 4. ♜ab3 ♗a8#  
1. ♖d2+ ♖é2 2. ♖b2 ♗g3  
3. ♖ç1 ♗×a3 4. ♜b2 ♗a1#  
1. ♖ç3 g×f5 2. ♖d4+ ♖×f4  
3. ♜×ç4 f3 4. ♜ç3 ♗d2#

Batteries noires, avec la nécessité de trouver des cases pour le Roi blanc. Trois mats de la Tour blanche. Encore un problème pour solver !

### 8641 - Rainer Kuhn

1. ♖f5 ♗f4 2. ♜h5+ ♘h3 3. ♖g4 ♗h2  
4. ♗h4 ♘g1 5. ♚g4 ♗f3#

Mat idéal, la norme pour ce genre de problème.  
La difficulté est d'éviter les échecs au Roi blanc.

## INVERSES

### 8642 - Claude Beaubestre

1. ♗fd6+? mais 1... ♖é5!  
1. ♗xh6+? mais 1... ♖é5!

1. ♗é7+? A ♖f7 a 2. ♖a6 ♗b4, ♗ç5, ♗d6, ♗xé7#  
mais 1... ♖é5!

#### 1. ♖a6! B blocus

- 1... ♖é5 2. ♚é8+ ♗é7#  
1... ♖d7 2. ♗ç5+ ♗xç5#  
1... ♖f7 a 2. ♗é7 A ♗b4, ♗ç5, ♗d6, ♗xé7#

*Fuite en Y et thème Reversal (auteur).*

### 8643 - Jorma Pitkanen

1. ♚d4? [2. ♚x2 ♗xg2#] mais 1...b1=♗!  
1. ♚a4? blocus mais 1...b1=♗!

#### 1. ♚g8! blocus

- 1...b1=♗ 2. ♚x3+ ♗ç3 3. ♚a3! ♗xg2#  
1...b1=♗ 2. ♚d5+ ♗é4 3. ♚d3+ ♗xd3#

Vol d'hirondelle de la Dame blanche qui arpente  
la diagonale a2-g8, puis en décroche brusquement.  
Amorce d'un Allumwandlung noir.

### 8644 - Oleg Paradzinsky

- a) 1. ♚b5! blocus, 1... ♖ç4 2.a8=♚ ♖ç3  
3. ♚g2 ♖ç4 4. ♚a2+ ♖ç3 5. ♚b4 a×b4#  
b) 1. ♚é4! blocus, 1... ♖d2 2.a8=♚ ♖ç3  
3. ♚a2 ♖d3 4. ♚d5+ ♖ç3 5. ♚b4 a×b4#  
c) 1. ♚b5! blocus, 1... ♖ç4 2.é8=♚ ♖ç3  
3. ♚é2 ♖ç4 4. ♚a2 ♖ç3 5. ♚b4 a×b4#

Miniature à trois phases avec treize coups de blocus  
et trois blocages alternatifs de a2 par les deux  
Dames et la Tour blanche.

La conclusion, au cinquième coup, est identique.

### 8645 - Victor Sizonenko

1. ♗g4+! ♚f5 2. ♗é7 [3. ♗ç7+ ♖xé7 4. ♚f8+  
♖f6 5. ♚é7+ ♖xé7 6.f8=♚+ ♚x8#] ♚xg4  
3.f5+ ♚x5 4. ♚f6+ ♚x6 5. ♗ç7+ ♖xé7  
6.f8=♚+ ♚x8#  
1.f5+! ♚x5 2. ♚f6+ ♚x6 3. ♗g4+ ♚f5 4. ♗h8

- ♚xg4 5. ♗f4+ ♚x4 6.f8=♗+ ♚x8#

Minimal de Dame noire. Au prix de nombreux  
sacrifices et de deux jolis coups de blocus 2. ♗é7!  
et 4. ♗h8!, les Blancs tissent leur réseau funeste.  
Malgré les douze pièces blanches dans un étroit  
périmètre, le jeu est clair.

### 8646 - Rade Blagojević & Milomir Babić

1. ♚d1! [2. ♖é4+ ♖ç5 3. ♗d3+ ♖d6  
4. ♗ç4+ b×ç4 5. ♗é5+ ♖ç5 6. ♚d5+ ç×d5#]  
1...b4 2. ♖ç4+ ♖é5 3. ♗d3+ ♖d6 4. ♗ç5+ ♖é5  
5. ♗x7+ ♚x7 6. ♚d4+ ♚x4#  
1...ç5+ 2. ♖ç3+ ♖é5 3. ♗d3+ ♖d~  
4. ♗b2+ ♖é5 5. ♗aç4+ b×ç4 6. ♚d4+ ç×d4#  
1... ♗é7 2. ♗ç4+ b×ç4 3. ♖é4+ ♖ç5  
4. ♗xé7+ d6 5. ♚d5+ ç×d5#

Cette œuvre tourne autour de deux batteries  
blanches successives ♖-♚ et ♗-♚, la première  
présente au diagramme. Elles s'emmanchent  
en trois phases différenciées pour les feux de la  
batterie royale et les deux derniers coups noirs  
matants. Pour le reste, il y a quelques répéti-  
tions dont surtout le troisième coup blanc unique  
3. ♗d3+ armant la batterie ♗-♚ ; mais ce n'est  
que la première jambe de manœuvres plus com-  
plètes par 5. ♗é5+ et 4. ♗b2+, blocages royaux  
plus 4. ♗ç5+ 5. ♗x7+ débloquent la Tour noire.

### 8647 - Valery Kopil & Gennady Kozyura

1. ♚f6! blocus  
1...ç5 2. ♖d1 ç4 3. ♖ç1 ç3 4. ♚d3+ ♖é4  
5. ♚d1 ♖é3 6. ♚é1+ ♚é2 7. ♗g2 ♚xé1#  
1...çx5 2. ♚d3+ ♖é4 3. ♗x5 a3  
4. ♗x3 b5 5.0-0-0 b4 6. ♗b1 b3 7.ç3 b2#  
Saut par roque du Roi blanc en ç1, escapade du  
Cavalier blanc a3 et agréable mat de double self-  
blocks du Pion b2 dans une phase ; marche royale  
cette fois normale vers ç1, crochet péricritique de  
la Tour blanche é3 et mat par la Tour noire dé-  
clouée. Grande variété de jeu.

### 8648 - Oleg Paradzinsky

1. ♚f5! ♗a3! 2. ♚b4 ♗ç1 3.é7 ♗a3! (3... ♗b2?  
4. ♚f4+ ♖d3 5. ♚ç4+ ♖é3 6. ♚ç3+ ♗xç3#)  
4.é8=♗ ♗ç1 5. ♗ç6 ♗b2 6. ♚f4+ ♖d3 7. ♚ç4+  
♖é3 8. ♚ç3+ ♗xç3#  
1... ♗b2 2. ♚é4+ ♖d3 3. ♚b4+ ♖ç3(♖é3)  
4. ♚ç5(♚f4) ♖d3 5. ♚ç4+ ♖é3 6. ♚ç3+ ♗xç3#  
Miniature à cinq coups de blocus et sous-promo-  
tion blanche en Fou.

### 8649 - Ivan Bryukhanov

- a) 1. ♖g3! ♔é1 2. ♗é4 ♕d1 3. ♗ç5 ♔é1  
 4. ♗d3+ ♕d1 5. ♕a1 ♔ç2 6. ♗b2 ♕b3  
 7. ♚f3+ ♕ç2 8. ♚d3 a×b2#
- b) 1. ♗g3! ♔é1 2. ♚é2+ ♕d1 3. ♕a1 ♔ç1  
 4. ♗é4 ♕d1 5. ♗ç3+ ♕ç1 6. ♚b2 a×b2#

Jumeaux à longueurs d'énoncés différentes, une idée prisée par l'auteur. Sept coups de blocus dans a) et quatre dans b). Dans chaque phase, une introduction en parallèle de cinq coups voit les Rois se décalant d'un pas sur la gauche, le Cavalier blanc h1 venant se placer en d3 dans a) et ç3 dans b). Les sixièmes coups blancs sont des sacrifices décisifs sur b2 du Cavalier blanc, puis de la Tour blanche. Dans b), le mat est instantané ; dans a), le Roi blanc choisit de prolonger l'agonie en venant sur b3, avant de s'insérer dans une figure de scorpion à l'horizontale pour la pique mortelle du mat. Très gracieux.

### 8650 - Milomir Babić

- 1.d4+! f5 2.g×f6 e.p.+ ♚g6 3.0-0+ ♔ç1  
 4. ♕h1 h4 5. ♔h2 h3 6.f7 h5 7.f8=♔ h4  
 8. ♔fd6 b4 9. ♔g1 h2 10. ♔d×h2 h3  
 11. ♚g2 h×g2#

Thème Valladao. La prise en passant entraîne l'autoclouage de la Tour noire, le roque celui du Fou noir. La sous-promotion s'intègre dans la confrontation animée entre Fous blancs et Pions noirs.

Selon l'avis de l'auteur, il faut retirer de la solution tout ce qui concerne la variante 4. ♕h1 b4. En mat inverse, seuls les coups blancs engendrent des duals ; les coups noirs sont des variantes, même si parfois, elles sont assez enchevêtrées. En fouillant une sous-variante, j'ai trouvé un léger dual blanc dans la variante 4. ♕h1 b4!, à savoir :

5. ♔h2 ou 5.f7 h4 6.f7 ou 6. ♔h2, 6...h3,h5 7.f8=♔ 8. ♔d6 9. ♔g1 et ainsi de suite : dommage !

## DIRECTS FÉERIQUES

### 8651 - Jacques Rotenberg

& Jean-Marc Loustau

Avec Popeye, une Rose-Lion ne peut pas capturer son sautoir.

1. ♗a6+? mais 1...b3!

1. ♚ç1! [2. ♗a6# X échec double par a6-b4-a2 et a6-ç7-é6-f4-é2-ç1-a2 ; 2. ♗é2?? et 2. ♗ç7?? ne sont pas des menaces car la Rose-Lion g3 est clouée via b5-d6-f5-g3-f1]

1... ♗é2 a 2. ♗ç7# A (ici 2... ♗ç3?? ne pare pas car la ♗é2 est clouée via ç7-é6-f4-é2-ç1-a2)

1... ♗ç7 b 2. ♗é2# B

1...b3 2. ♗g2 (via g6-é7-ç6-b4-ç2-é1-g2)# via g2-f4-d5-b4-a2

À noter le jeu apparent avec paradoxe Dombrovskis :

1... ♗é2 a (♗ç7 b)2. ♗a6# X changé

(après 1... ♗é2 2. ♗ç7+? ♗ç3! via

é2-g3-h5-g7-é8-ç7-b5-ç3)

b) Avec WinChloe, une Rose-Lion peut capturer son sautoir.

1. ♚ç1! [2. ♗a6#]

1... ♗é2 a 2. ♗×é2# B (2. ♗ç7+? ♗×ç7!)

1... ♗ç7 b 2. ♗×ç7# A (2. ♗é2+? ♗×é2!)

1...b3 2. ♗g2#

- mats échangés, paradoxe Dombrovskis ; ici, deux défenses noires parent le même mat-menace dans les deux Jeux Réels et l'autorisent dans le Jeu Apparent

- jumelage original, basé uniquement sur les différents choix de programmation de la Rose-Lion dans Popeye et WinChloe, et rappelant les jumeaux «hybrides» obtenus pas changement de condition féerique

- nombreuses longues lignes de Roses-Lions dans ce beau Meredith.

### 8652 - Hubert Gockel

1. ♔×f5(- ♖f3)+? mais 1... ♗é4!

1. ♔×b5(- ♖f3)+? mais 1... ♕é4!

1. ♗é6? [2. ♗ç5#]

1... ♚ç6 a 2. ♚×d4(- ♖f3)# A

1... ♚×é6(- ♗b1) b 2. ♚×d2(- ♔d7)# B

1... ♗×d7(- ♔d2) 2. ♗f4#

1... ♗é4 2. ♔×b5(- ♖f3)#

1... ♚×d5(- ♚d5)? n'empêche pas la menace.

mais 1... ♚×é6(- ♗f6)!

1. ♗ç6! [2. ♗é5#]

1... ♚×ç6(- ♗b1) a' 2. ♚×d2(- ♔d7)# B

1... ♚é6 b' 2. ♚×d4(- ♖f3)# A

1... ♗×d7(- ♔d2) 2. ♗b4#

1... ♚×ç6(- ♗f6) 2. ♔×f5(- ♖f3)#

1... ♚×d5(- ♚d5)? n'empêche pas la menace.

Mats échangés AB-BA, avec un mat changé après 1... ♗×d7(- ♔d2).

Seul un œil sourcilieux relève que les coups noirs thématiques ne sont pas exactement les mêmes.

La colonne d est un axe de symétrie très peu gênant, compte-tenu de la qualité du jeu produit.

### 8653 - Maryan Kerhuel

1. ♖×f5? A [2. ♖ç4# B]  
 1...é×d5 2.f3(♗d6)# C  
 1...♔×d5 2.ç4(♗d6)#  
 1...♞é7(♞d4), ♞f6(♞é3) 2. ♗(×)f6#  
 mais 1...ç5(♞f3)+! parade spécifique

1. ♖ç4! B [2.f3# C]  
 1...é×d5 2. ♗×f5(♗f6)# A  
 Thème Djurašević.

### 8654 - Jean-Marc Loustau & Narayan Shankar Ram

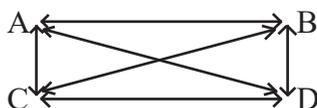
1. ♖d7! [2. ♖f5#]  
 Le jeu du Cavalier ç4 introduit des effets nuisibles distincts, chacun d'eux permettant un mat :  
 - la désactivation du Vao b3 permet 2. ♖d5#  
 - la désactivation du Pao b4 permet 2. ♖d4#  
 - la désactivation du Vao b5 permet 2. ♖d3#  
 - la désactivation du Pao ç7 permet 2. ♗ç3#

Pour parer la menace 2. ♖f5#, le Cavalier ç4 dispose de quatre défenses précises :

1... ♞é5 2. ♖d5#  
 Non : 2. ♖d4+? ♞×d4!  
 ni 2. ♖d3+? ♞×d3!  
 ni 2. ♗ç3+? ♞×ç3!  
 aussi le ♞b8 étant intercepté : 2. ♚f4+? ♞×f4!  
 1... ♞é3 2. ♖d4#  
 Non : 2. ♖d3+? ♞×d3!  
 ni 2. ♗ç3+? ♞×ç3!  
 ni 2. ♖d5+? ♞×d5!  
 1... ♞b6 2. ♖d3#  
 Non : 2. ♗ç3+? ♞é3!  
 ni 2. ♖d5+? ♞×d5!  
 ni 2. ♖d4+? ♞×d4!

1... ♞d6 2. ♗ç3#  
 Non : 2. ♖d5?, 2. ♖d4?, 2. ♖d3? impossible  
 De nouveau ici, le ♞b8 étant intercepté :  
 2. ♚f4+? ♞×f4!

Jeu secondaire : 1... ♞é5, ♞ç5 2. ♚f4#  
 Le 8654 présente un 4<sup>ème</sup> degré réciproque, une combinaison très rare, dont voici le schéma :



Sachant que A → B signifie : «B corrige A» ou «B est secondaire de A». Le thème est réalisé ici dans une position claire, avec position miroir du Roi noir, et de nombreux et variés effets utiles ou anti-dual.

Un N<sup>ème</sup> degré réciproque est un ensemble de N variantes dans lequel chaque variante peut être considérée comme correctrice (ou secondaire) de chacune des autres variantes.

Ils'agit d'une forme très particulière d'anti-N-uple. Généralement, un anti-N-uple classique est un ensemble de N variantes partageant un même effet nuisible, permettant potentiellement N mats (par exemple, dans un thème Stocchi antitriple, trois blocages d'une même case du champ royal noir permettent potentiellement trois mats : le même et unique effet nuisible est le blocage de la même case).

Dans un N<sup>ème</sup> degré réciproque, chaque variante est porteuse de N effets nuisibles différents (les mêmes N effets dans toutes les variantes), et chacun de ces effets permet potentiellement un mat.

La variante laisse subsister un mat et empêche les autres par un ou plusieurs effets anti-dual. Chaque mat est différent. Quelque soit l'ordre dans lequel on considère les N variantes, elles peuvent être vues comme une chaîne classique de N<sup>ème</sup> degré (ce qui explique le terme de N<sup>ème</sup> degré réciproque).

### 8655 - Victor Sizonenko

1...f4, seul coup, 2. ♗é4#  
 Mais les Blancs doivent jouer, ils sont donc eux-mêmes en zugzwang (zz).  
 1. ♗a4? ♔d5 2. ♔×f5 ♔d6 3. ♔f6 ♔d5  
 4. ♗b6+ ♔d6 5. ♗é4#  
 2...d6+ 3.g4 ♞×g4-g3+ 4. ♗é6 [5. ♗b4#]  
 mais 4... ♞×ç3-b3!

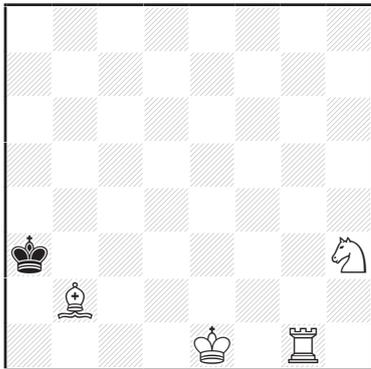
1. ♗h3! f4 2.g×f4 zz ♔d5 3. ♔é7 zz d6  
 4. ♞é5 zz d×é5 5.f5#

Dans la solution, le mat du Jeu Apparent est abandonné au profit d'une manœuvre indienne dans laquelle un Pion noir occupe la case critique, relayé ensuite par un Pion blanc. Sacrifice de Sauterelle. Activité du Roi blanc dans l'essai et dans le jeu réel.

# TANAGRAS

## 8656 - Didier Innocenti

+ ♔b2, + ♚a3



- ♖ : dernier coup ♘c1-g1×h3++

- ♗ : dernier coup ♖b1-h1×g1++

- ♘ : dernier coup ♗a1-ç1×b2++

Cycle de batteries spécifiques avec trois rétro-captures.

## 8657 - Pierre Tritten

1. ç1=♗ ♚×d3-d2 2. ♗d3 ♚×d3-b2(♗a1)#

1. ♚b1 ♚d2 2. ç1=♗+ ♚×ç1-b2(♗b1)#

Mats idéaux spécifiques et sous-promotions noires, avec une association féerique originale.

## 8658 - Sébastien Luce & Roméo Bédoni

a) 1...b8=♖ 2. ♚ç7 ♖b7+ 3. ♚d8 ♚f6#

b) 1...b8=♗ 2. ♚b7 d8=♗+ 3. ♚a8 ♗g8=

Jumeaux argentins, avec un mat par anti-batterie dans a) et un pat par clouage dans b).

## 8659 - Sébastien Luce

a) 1. ♗g4 ♚é8 2. ♗f6+ ♚f8

3. ♗é8(♘) ♘d6 4. ♗h7 ♘f7#

b) 1. ♗f6 ♚é7 2. ♗d6+ ♚f7

3. ♗é7(♗) ♗f8 4. ♗h7 ♗g7#

Mats idéaux et auto-blocages, avec une condition féerique encore jamais utilisée dans Phénix.

## 8660 - Jaroslav Štůň

a) 1. ♘ç3 ♚b4 2. ♘a2+ ♚a4

3. ♘ç6 ♖ç1 4. ♘×ç1(♖a2, ♖a6)+ ♚b5#

b) 1. ♘ç7 ♖ç2 2. ♘ç4 ♚b4

3. ♘a3 ♚a5 4. ♘×ç2(♖a3, ♖a7)+ ♚b6#

c) 1. ♘a7 ♚b6 2. ♘×ç4(♖é5, ♖a8)+ ♚a6

3. ♘a3 ♖a5 4. ♘ç8+ ♚b7#

d) 1. ♚a7 ♖ç7+ 2. ♘×ç7(♖b5, ♖a7) ♖d5

3. ♘a6 ♖d8 4. ♖a8+ ♚b7#

Jolis mats spécifiques, dont deux en écho. La condition Circé Échange est utilisée dans les solutions et dans les mats.

## 8661 - Gerard Smits

1. ♚h3 ♖a7 2. b×a7(♖d8) ♚f1

3. a8=♖ ♖h4 4. ♖g2+ ♚é1#

1. ♚h5 ♖ç7 2. b×ç7(♖d8) ♚d1

3. ç8=♖ ♖g5 4. ♖ç2+ ♚é1#

Les mats sont obtenus par occupation de la case de renaissance du Roi blanc. Belle géométrie de la Dame blanche.

## 8662 - Václav Kotěšovec

1... ♗f2 2. ♖é2 ♗d1 3. ♖a2 ♗b1 4. ♚ç3 ♚é3

5. ♚b2 ♚d2 6. ♚a1+ ♚ç1 7. ♖ç2+ ♚×ç2=

1... ♚f5 2. ♚ç5 ♚é6 3. ♚b6 ♚d7 4. ♚b7 ♗b8

5. ♚a8 ♗d8 6. ♖é7+ ♚ç8 7. ♖ç7+ ♚×ç7=

1... ♚g4 2. ♚é5 ♗d2 3. ♚f6 ♗h5 4. ♚g7 ♚g5

5. ♚h8 ♚h6 6. ♖g3 ♗h7 7. ♖g6+ ♚×g6=

Trois mats en écho, avec la même position finale. Václav continue de travailler les mats en écho, en aidé-inverse depuis quelques temps.

## 8663 - Jorma Pitkanen

1. ♖ç7! ♚a6 2. ♚b4 ♗é5 3. ♚ç5 f5 4. ♚ç6 f4

5. ♚d7 f3 6. ♚ç8 f2 7. ♚b8 f1=♖

8. ♚a8 ♖a1 9. ♖b7 ♖a5 10. ♖b6+ ♚×b6#

Excelsior, marche royale, fermeture de ligne noire (1. ♖ç7! ferme b8-é5). Un aidé inverse difficile.

## 8664 - Václav Kotěšovec

1... ♖f6 2. ♗f7 ♖d6+ 3. ♚é5 ♗ç7

4. ♗b7 ♖h6 5. ♗é7 ♖h8 6. ♚f6 ♚d8

7. ♚g7 ♗h7 8. ♚f6 ♚é8 9. ♚é6 ♚f8

10. ♚d7 ♚g8 11. ♚é8 ♚g7#

1... ♚ç7 2. ♚é5 ♗b8 3. ♚d4 ♚b7

4. ♗a8 ♖d6+ 5. ♚ç5 ♖d8 6. ♗é8 ♚a6

7. ♚ç6 ♖d7 8. ♗b5 ♖a7 9. ♚ç5 ♖a8

10. ♚b4 ♚a7 11. ♚a5 ♚b7#

Poursuite des recherches de mats écho en aidé inverse ; ici, avec deux solutions et des Kangourous. L'image de mat est superbe.

## 8665 - Udo Degener

1. ♚a5 2. ♗a6 3. ♖b6 4. ♚ç6 5. ♖d6 6. ♚b6

7. ♗ç7 8. ♗b7 9. ♗a6 10. ♗d5 11. ♚ç7 ♖ç8#

1. ♚ç5 2. ♗d5 3. ♗b6 4. ♗h1!! 5. ♚ç6 6. ♗a8

7. ♚b7 8. ♖ç6 9. ♗ç7 10. ♗b5 11. ♖a8 ♚a7#

Excellente utilisation des éléments féeriques.

## DIVERS

### 8666 - L'ubos Kekely

5.b1=♔ 6.♔×g6 7.♔b1 (switchback de la Dame qui doit garder b5, d3 et f5) 12.g1=♔ 13.♔a7  
14.♔d7+ é×d7+ 15.♔×d7#

Tel qu'il est présenté, le problème est insoluble pour WinChloe, car depuis é8 le Roi noir peut capturer en d7 comme un Pion. Mais Winchloé (qui a plus d'un tour dans son sac) rend le même verdict que Popeye si on ajoute la condition «Un Pion est impuissant sur sa première rangée».

### 8667 - Alberto Armeni

1.♔d4(♔d1,♔ç5)+ ♔é3 2.♔d6 ♔ç4(♔d6)#  
1.♔d4(♔d1,♔ç5)+ ♔g2 2.♔f4 ♔é6(♔d4)#  
Miniature et minimal blanc. WinChloe parle de batteries blanches... spécifiques !

### 8668 - Sébastien Luce

a) 1.g1=♔ h8=♔ 2.♔b8 a8=♔#  
b) 1.ç1=♔ h8=♔ 2.♔é2 ♔×h4#

AUW des deux Pions neutres. Il semble que ce soit le premier exemple avec ce matériel minimal.

### 8669 - Vito Rallo

1.♔f6 g×f6 2.♔d6 ç8=♔#  
1.♔g7 ç8=♔(♔b8)+ 2.♔d6 ♔ç7(♔b8,♔g7)#  
1.♔d6 ç8=♔+ 2.♔ç7 ♔é6(♔d5)#  
Effets fort variés du coup de promotion ç8=♔.

### 8670 - Rolf Kohring

1.♔a2 ♔f8 (1... ♔f3?, 2... ♔b1!)  
2.♔a3+ ♔×a3#  
1.♔g2 ♔f6 (1... ♔f2?, 2... ♔d1!)  
2.♔g7+ ♔×g7#

La Tour blanche, qui fait échec sur toute case noire, ne peut viser que a3 et g7. Côté Noirs, un Noc-tambule couvre ç7 via f1, tandis que l'autre mate via a1 ou g1 en capturant la Tour via b1 et d1... Beaucoup de trafic sur cette première rangée ! Il est toujours intéressant d'analyser les contrôles des cases du champ royal en Circé Martien : ç8 et d8 sont contrôlées par la Tour via a8, ç6 et é6 par le Pion d6 et é7 par le Cavalier, via g8.

### 8671 - Zdenek Zach

1.f4 ♔×d2-é1+ 2.♔é4 ♔×é7-g6#  
1.♔ç3 ♔×ç5-b3 2.♔×ç2-a1 ♔×ç3-d2#  
1.♔ç4 ♔×é7-ç6 2.♔d3 ♔×d2-a5#

Trois solutions bien cachées, mais pas de thème précis.

### 8672 - Michal Dragoun & Ladislav Salai Jr

1.♔é4 ♔d3 2.ç×d3 ♔a3#  
1.♔d4 ♔f4 2.g×f4 ♔h6#  
1.♔h5 ♔é5 2.♔hf3 ♔×é8#  
1.♔ç2 ♔d4 2.♔d2 ♔×a7#

Deux fois deux solutions. Dans une paire, auto-blocages (par ♔d2 et ♔f3) et sacrifices actifs de Cavaliers blancs pour des ouvertures de lignes au profit du Léo blanc, création de sautoirs ; dans l'autre paire, écarts (de ♔d2 et ♔f3...), auto-blocages sur les cases quittées, manœuvres de mat du Léo sur deux lignes différentes.

### 8673 - Abdelaziz Onkoud & Michel Caillaud

1...ç4 2.♔6é6 ♔f6 3.g×f6 ♔h8#  
1...ç3 2.♔5é6 ♔f5 3.g×f5 ♔g5#  
*Zilahi avec sacrifices actifs Umnov, mats modèles (auteurs). Meredith impeccablement construit.*

### 8674 - Jorma Pitkanen

1.0-0-0 g3 2.♔h1 g1=♔ 3.d8=♔ g2  
4.a8=♔ g×h1=♔ 5.♔f3+ ♔×f3#  
Roque et Allumwandlung.

### 8675 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1.a1=♔ 2.b1=♔ 3.♔×é4(-♔é4,-♔é4) 4.d1=♔  
5.♔×d4(-♔d4,-♔d4) 6.é1=♔  
7.♔×f3(-♔f3,-♔f3) 8.g1=♔  
9.♔×d5(-♔d5,-♔d5) 10.g2 11.g1=♔ a8=♔#  
C+ Winchloe 15h26.

Après une première promotion en a1 en Roi noir, les quatre promotions suivantes sont en pièces kamikazes ! Celles-ci devront immédiatement capturer afin de ne pas avoir à rejouer ensuite (puisqu'elles disparaissent en capturant !). Une fois la grande diagonale blanche a8-a1 dégagée, la dernière promotion noire en g1 est en Chameau, la seule évitant une défense noire.

*11.g1=♔? a8=♔+ est illégal, car 12.♔a7 est possible (auteur).*

### 8676 - Sébastien Luce

1.b1=♔ 2.♔f5 3.ç1=♔ 4.♔g5 5.d3 6.d2  
7.d1=♔ 8.♔f7 9.é1=♔ 10.♔é7 11.é2  
12.é1=♔ 13.♔ç7 b8=♔#

Six promotions en Double Chameau, dont une noire pour intercepter le Fou é5 «sur» b8.

# ERRATA, CORRECTIONS ET CONCOURS

**7455, Phénix 256/10157 (George Sphicas)** : à la question, posée dans la solution de cet aidé de série, «que déclare V.K. ?», celui-ci répond quelques années plus tard : démoli et en sept coups de moins que l'auteur !  
 1. ♖b2 2. d1=♙ 3. a1=♚ 4. f1=♙ 5. ♙c4 6. ♙a2 7. ♙b1 8. ♙é2 9. ♖a2 10. é3 11. é4 ♚×é2=

**8358, Phénix 290-291/11394 (Milomir Babić)**, démoli par Hans Gruber dans Phénix 296-297/11572, l'auteur corrige avec la version suivante (I), plus courte : **1. ♘8=♚+!** ♖d5 2. f×é8=♙ b6 3. h8=♚ b×ç5 4. ♚f6 ç×d4 5. ♙g6 d3 6. ♚g5 ♖×d6 7. é8=♘+ ♖d5 8. ♘f6+ ♖d6 9. ♚é6+ d×é6# Allumwandlung blanc.

**XXIV, Phénix 294/11482 (Claude Beaubestre)** : Christian Poisson démoli le problème en remarquant que le problème est insoluble ; en effet, le Roi blanc est en échec dans la position du diagramme. L'auteur corrige donc avec le II.  
 -1. ♖h6×♘g7 & 1. h2 g×h8=♘#

**XXV, Phénix 294/11482 (Claude Beaubestre)** : l'auteur décèle une erreur de frappe ; en effet, ce problème est un **sd#7** et non un sd#6.

**8502, Phénix 296-297/11554 (Paul Răican)** : l'auteur déclare que le 8502 n'est pas inédit car publié dans Quartz 43, page 742 (disponible sur internet), dans l'article : **Series help-self with Vertical Mirror Circe rules**. Ce problème est donc retiré du concours informel.



## 229<sup>ème</sup> Tournoi Thématique de Die Schwalbe

Pour célébrer les 70 ans de Franz Pachl, Die Schwalbe annonce un Tournoi Thématique avec le thème suivant :

On demande des aidés-inverses entre 2 et 4 coups dans lesquels le coup matant est effectué par une pièce neutre (et non par une pièce semi-neutre !).

Sont autorisés : pièces et conditions féeriques, jumeaux (zéro-positions comprises) et solutions multiples sont autorisées, mais toutes les phases doivent être thématiques.

Directeur du Tournoi : Rainer Kuhn, e-mail : rainer.kuhn@web.de

Juge: Franz Pachl (Ludwigshafen, Allemagne).

Prix : 200 €.

Date de clôture : 8 juillet 2020 (cachet de la poste ou date de l'e-mail).

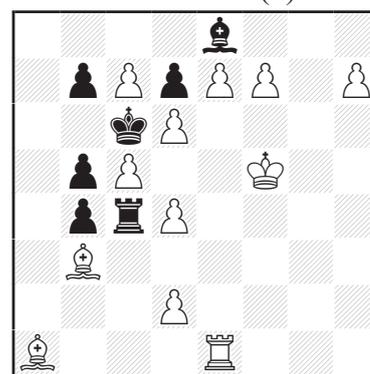
Le jugement sera publié dans Die Schwalbe de février 2021.

## Annnonce du Tournoi Conflictio 2020.

Tous les problèmes antagonistes sont acceptés comme inédits (orthodoxes, féeriques, directs, inverses, réflexes et tous les buts sans contraintes de longueur ; pas de contraintes sur les éléments féeriques).

Le tournoi sera jugé par Kjell Widlert. Plusieurs sections pourront être créées le cas échéant en fonction de la qualité et de la quantité des inédits. Prière d'envoyer vos inédits à Juraj Lörinc à l'adresse suivante : [juraj.lorinc+conflictio@gmail.com](mailto:juraj.lorinc+conflictio@gmail.com)

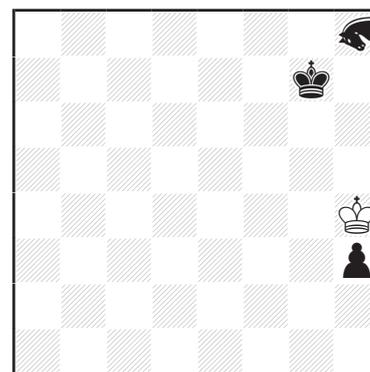
**I - M. Babić**  
Phénix 2018 (v)



s#9

(12+7)

**II - C. Beaubestre**  
Phénix 2019



-1 (N) & h#1

(1+3)

♘=Mante

(Locuste + Cavalier)

# ROQUE ET PROMOTION EN AIDÉ-INVERSE ET TANAGRA

par Jorma Pitkanen

Dans le même esprit que son article publié dans Phénix 272 page 10759, Jorma Pitkanen nous a livré quelques problèmes avec un thème semblable : roque (blanc) et promotion en aidé-inverse, en tanagra (cinq pièces ou moins).

Le I est le seul problème présentant une promotion en Tour ;

1.0-0-0 g1=♖ 2.♔b2 ♖g4 3.♔a1 ♔a3

4.♖b1 ♖a4 5.♖b3+ ♔×b3#

si 1...g1=♚?, la manœuvre de mat ne fonctionne pas : 5.♖b3+ ♚×b3!

Marches royales dans le II avant de se retrouver dans une position de mat inverse.

1.0-0-0 ♔a3 2.♔ç2 ♔a2 3.♖d2 ♔a1 4.♔b3 ç2

5.♔a3 ç1=♚+ 6.♖b2 ♚b1 7.♖a2+ ♚×a2#

Les Noirs du III ont peu de temps pour préparer la manœuvre finale de mat.

1...a4 2.♙d3 ♔b3 3.0-0-0 a3 4.♙b1 a2

5.♖d4 a1=♚ 6.♖a4 ♚ç3+ 7.♙ç2+ ♚×ç2#

Le thème est présenté dans le IV avec le petit roque.

1...é3 2.♙d4 ♔g3 3.0-0 é2 4.♔h1 é1=♚

5.♙g1 ♚é6 6.♖f4 ♚h3+ 7.♙h2+ ♚×h2#

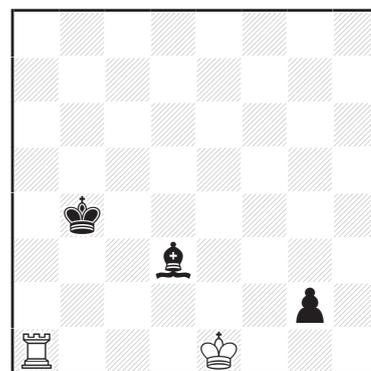
Il faut jouer avec précision la Dame promue du V pour bloquer la case f2.

1...f3 2.♙h3 ♔é4 3.0-0 f2+ 4.♔h2 ♔f3

5.♖é1 f1=♚ 6.♖é4 ♚f2+ 7.♙g2+ ♚×g2#

## I - J. Pitkanen

Inédit

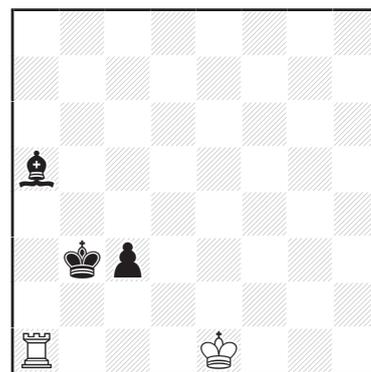


hs#5

(2+3)

## II - J. Pitkanen

Inédit

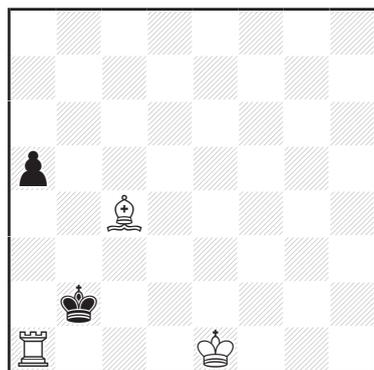


hs#7

(2+3)

## III - J. Pitkanen

Inédit



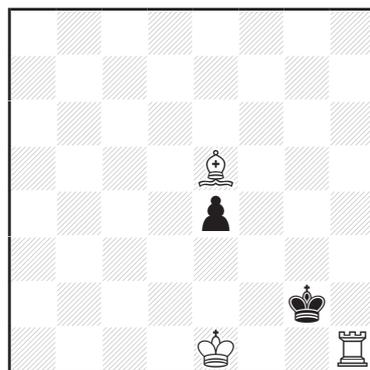
hs#7

0.1.1...

(3+2)

## IV - J. Pitkanen

Inédit



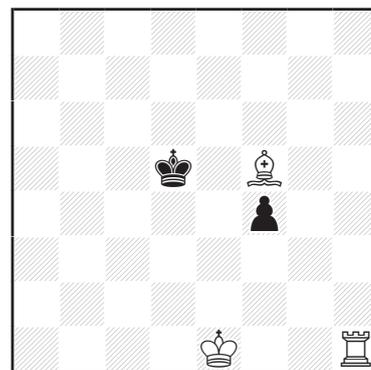
hs#7

0.1.1...

(3+2)

## V - J. Pitkanen

Inédit



hs#7

0.1.1...

(3+2)

**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. Dans un **aidé-inverse (hs#n, hs=n)**, les Noirs aident les Blancs à réaliser un mat inverse : plus précisément, les Blancs commencent et les Noirs les aident à obtenir, après n-1 coups de part et d'autre, une position de s#1.

**Alphabétiques (Echecs -)** : les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8. Dans les Echecs Alphabétiques inversés, les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique.

**Annan** : le déplacement des pièces est orthodoxe, sauf lorsqu'elles se trouvent devant une pièce de leur camp, auquel cas elles ne jouent que comme cette pièce. «Devant» signifie immédiatement au-dessus pour une pièce blanche, immédiatement au-dessous pour une pièce noire.

**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. En **Anti-Circé type Cheylan** (type par défaut), une pièce ne peut pas capturer lorsque cases de prise et de retour sont confondues (contrairement à l'**Anti-Circé type Calvet**).

**Antilope** : bondisseur (3,4)

**Anti-Roi** : l'anti-Roi se déplace et prend comme un Roi ordinaire, mais doit toujours être sous le coup d'un échec. Un Anti-Roi ne pouvant plus se mettre en échec est dit anti-mat.

**Boléro** : Une pièce (Roi et Pion exceptés) capture normalement mais joue sans capturer comme la pièce de la première rangée se trouvant, dans la position initiale, sur la colonne sur laquelle elle se trouve.

**Breton** : Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant doit également disparaître (s'il y en a). Le choix de la pièce à éliminer est effectué par le camp qui capture.

**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 féériques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

**Circé-Echange** : la pièce capturée renaît sur la case que vient de quitter la pièce prenante. Un Pion renaissant sur sa rangée de promotion se promeut, le choix de la promotion étant déterminé par le camp ayant effectué la capture. Un Pion renaissant sur la première rangée de son camp est immobile.

**Circé Martien** : pour effectuer une capture, la pièce qui prend, Roi y compris, retourne d'abord sur sa case initiale, selon les modalités Circé, puis effectue la prise à partir de cette case. La pièce capturée disparaît.

**Circé Mutants** : toute pièce capturée renaît, selon les modalités Circé, en la pièce mutante désignée dans l'énoncé. En **Circé Mutants Sauterelle**, toute pièce capturée renaît, sur sa case d'origine, sous la forme d'une Sauterelle.

**Circé Parrain** : lors d'une capture, la pièce prise renaît, quand c'est possible, immédiatement après qu'une autre pièce (le parrain) ait joué, et en effectuant, à partir de la case de prise, un trajet équipollent à celui de cette autre pièce. En cas de roque, est prise en compte la combinaison des mouvements du Roi et de la Tour. Un Pion peut renaître sur n'importe quelle case de l'échiquier (y compris sa première rangée d'où il avance alors d'une case) et se promeut s'il renaît sur sa huitième rangée.

**Circé Rex Inclusiv** : la règle de renaissance s'applique aussi aux Rois (sur é1 et é8), le mat résultant de la prise du Roi sur sa case de renaissance, ou, lors d'un échec classique, de l'occupation de cette case par une pièce de couleur quelconque.

**Circé Turncoat** : règles de renaissance Circé, mais la pièce capturée change de couleur après sa renaissance.

**Contra-Sauterelle** : joue comme un Lion, mais doit se situer sur une case adjacente à son sautoir pour pouvoir jouer.

**Dabbaba** : bondisseur-(0,2)

**Disparates (Echecs -)** : dès qu'une pièce a joué, aucune pièce adverse de même nature n'a le droit de riposter. La condition peut ne s'appliquer qu'à un seul des deux camps.

**Double Chameau** : effectue successivement deux pas de Chameau.

**Duel (Echecs -)** : chaque camp choisit un duelliste qui effectue alors tous les coups de son camp, jusqu'à ce qu'une capture, un clouage ou un échec à son propre Roi l'empêche de jouer. Un autre duelliste est alors choisi. Le mat est orthodoxe.

**Elan** : Sauterelle à marche déviée : l'Elan effectue un «virage» de 45° au-dessus de son sautoir, sa case d'arrivée étant contigüe au sautoir.

**Fonctionnaires (Echecs -)** : une pièce ne peut jouer ou capturer que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp adverse. Le caractère fonctionnaire se transmet par promotion. Le roque n'est possible que si le Roi est sous le contrôle d'une pièce adverse (il n'y a donc pas d'échec dans ce cas).

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

**Kamikaze (Pièce -)** : lorsqu'elle prend, une pièce Kamikaze disparaît de l'échiquier en même temps que la pièce capturée.

**Léo** : le Léo se déplace comme une Dame orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Dame, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

**Lion** : Sauterelle dont l'action ne se limite plus à la case placée derrière le sautoir, mais à toutes les cases situées au-delà, sur lesquelles il peut jouer, ou jusqu'à la case occupée par une pièce adverse qu'il capture alors.

**Locuste** : se déplace comme une Sauterelle, mais par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, et ceci à condition que la case d'arrivée soit vide. Une Locuste ne peut donc jouer qu'en prenant.

**Madrasî** : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser.

**Masand** : quand une pièce donne un échec direct, toutes les pièces qu'elle contrôle ou menace (Rois exceptés) changent de couleur.

**Maximum** : les Noirs doivent jouer les coups les plus longs géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent.

**Maximum blanc** : la condition s'applique aux Blancs.

**Neutre (Pièce -)** : pièce pouvant être jouée par chaque camp, lorsqu'il est au trait. Une pièce neutre peut prendre et être prise. Un Pion neutre promotionne en pièce neutre. Un camp ne peut laisser, en jouant, son Roi en prise par une pièce neutre.

**Noctambule** : coureur issu du Cavalier, c'est-à-dire pouvant effectuer, en ligne droite, plusieurs bonds de Cavalier successifs. Le Noctambule (ou Cavalier de la Nuit) peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

**Noctambule-Sauteur** : se déplace sur les lignes du Noctambule, en sautant par dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir (donc à un pas de Cavalier du sautoir), à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que le Noctambule-Sauteur capture alors.

**Pao** : le Pao (ou Tour chinoise) se déplace comme une Tour orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Tour, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

**Pion Bérolina** : marche et capture sont inversées par rapport au Pion orthodoxe : se déplace en diagonale (éventuellement de deux cases si le Pion est sur sa case de départ) et prend frontalement.

**Poursuite Caméléon** : Une pièce (Roi exclus) qui joue sur la case que vient de quitter une pièce change de couleur.

**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.

**Promotions Circé** : toute pièce promue doit rejoindre immédiatement sa case d'origine, définie selon les modalités

Circé.

**Rex Multiplex** : dans un problème à Rex Multiplex peuvent intervenir plusieurs Rois de la même couleur, qu'il s'agit de mater (pater) simultanément. Un camp est mat si tous ses Rois sont mats. Un échec ne matant pas et ne pouvant pas être paré en un seul et unique coup est illégal. Un Pion peut se promouvoir en Roi.

**Roi KoBul** : Quand une pièce blanche (noire) (pas un Pion) est capturée, la pièce royale blanche (noire) prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion blanc (noir) est capturé, la pièce royale blanche (noire) redevient un Roi.

**Roi Kobul inverse blanc** : Quand une pièce noire (pas un Pion) est capturée, la pièce royale blanche prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion noir est capturé, la pièce royale blanche redevient un Roi.

**Roi Transmuté** : ne se déplace, lorsqu'il est en échec, que comme la pièce qui lui donne échec. Déplacement orthodoxe lorsqu'il n'est pas en échec.

**Rose** : se déplace comme un Noctambule, mais sur un octogone régulier, dont le côté est un pas de Cavalier. La Rose peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

**Rose-Lion** : Lion jouant sur les lignes de la Rose.

**Sauterelle** : se déplace sur les lignes de la Dame, en sautant par-dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir, à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que la Sauterelle capture alors.

**Série (sh : aidé de série, ss : inverse de série, sd : direct de série)** : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un **sh**, 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. Dans un **ss**, Blancs et Noirs échangent leurs rôles, afin d'arriver à une position où les Noirs sont forcés de mater (pater) le Roi blanc en un coup. Dans un **sd**, seuls les Blancs jouent.

**Super-Pion** : Pion pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la colonne et à toute la diagonale.

**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.

**Vao** : le Vao (ou Fou chinois) se déplace comme un Fou orthodoxe, mais prend, sur les lignes du Fou, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.