

# ERRATAS ET CORRECTIONS

## 7867, Phénix 273-274/10783 (Alexandr Azhusin)

L'auteur nous indique que son Premier Prix est démolé par 1. ♖f6! et il propose la version suivante (I), qui ajoute un Pion blanc b5. On ne résiste évidemment pas à la tentation de redonner la solution de ce formidable inverse.

1. ♖c2+? ♜c3 2.f3 ♜×c2! car 3. ♙é2?? n'est pas possible.

1. ♖é5! ♙c3 2. ♖h5+ ♙c4 3. ♙f8 ♙c3 4. ♖h3+ ♙c4 5. ♙f3! ♙c3  
6. ♙d1+! ♙c4 7. ♖h5 ♙c3 8. ♙g7+ ♙c4 9. ♖é5 ♙c3 10. ♖f5+ ♙c4  
11. ♖c2+! ♜c3 12.f3 ♜×c2 13. ♙é2+! ♜×é2#

## 3875, diagrammes 123/3114 (Didier Innocenti & Maryan Kerhuel)

Les auteurs corrigent vingt ans après une partie justificative Circé, la version initiale ayant été démolie à l'aide du logiciel Jacobi, avec le Fou é5 placé en b6 (signalé par M.Caillaud), en jouant la suite :

1...b6 ... 5. ♙b5 ... 12. ♖b5 ... 13. ♖×b6 ♙×b6(♖d1). Voici un exemple de démolition : 1.d4 b6 2. ♙d2 ♙b7 3. ♙c3 ♙×g2 4. ♙b4 ♙a6+ 5. ♙b5 ♜c8 6. ♙×a6 ♙b7+ 7. ♙×b7 ♙h6 8. ♙×h6(♙b8) g5 9. ♖c1 ♙×h6 10. ♙a8 ♙g7 11. ♖×g5 ♙×d4(♙d2) 12. ♖b5 f6 13. ♖×b6(♙b7) ♙×b6(♖d1)

La solution de la version corrigée est la suivante :

1.d4 b5 2. ♙d2 ♙b7 3. ♙c3 ♙×g2 4. ♙b4 ♙a6+ 5. ♙a5 ♜c8 6. ♙×a6 ♙b7+ 7. ♙×b7 ♙h6 8. ♙×h6(♙b8) g5 9. ♖c1 ♙×h6 10. ♙a8 ♙g7 11. ♖×g5 ♙×d4(♙d2) 12. ♖×b5(♙b7) f6 13. ♖é5 ♙×é5(♖d1)

La nouvelle version n'a été vérifiée que partiellement par Jacobi.

## A1812, Phénix 57/3798 (M. Kerhuel)

Le problème cité dans les actualités de Phénix 57 était mal renseigné : Dans b) les mentions «pour les Noirs» et «Capture sur case de renaissance autorisée» avait été omises. Sans cette dernière, démolition :

1.é1=♙ ♖b5 2. ♙b4 (ne fait pas échec !), 2... ♖a5#

Par ailleurs, avec un Fou noir en h1 (au lieu d'une ♖g2 dans la version), démolition dans d) : 1. ♙c6(♙), ♙d5(♙) c4 2. ♙b4(♙) ♖a6#

Rappelons que ce concours thématique demandait des h#2 en miniature avec des jumeaux consistant en des changements de conditions.

a) Circé équipollent : 1.é1=♙ ♖b5 2. ♙×c2(♙a3) ♖a5#

b) Antircé pour les Noirs, capture sur case de renaissance autorisée :

1.é1=♙ a3 2. ♙a5 ♖b4#

c) Case magique é8 : 1.é1=♖ ♖b7 2. ♖é8(♖é8) ♖a8#

d) Einstein pour les Noirs avec promotions autorisées

1.é1=♖ c4 2. ♖b4(♖) ♖a6#

Allumandlung en jumeaux hybrides et en miniature.

**Solution du A p.11445** : 1.g7+ ♙h7 2.g6+ ♙h6 3.a8=♖! ♜×a8

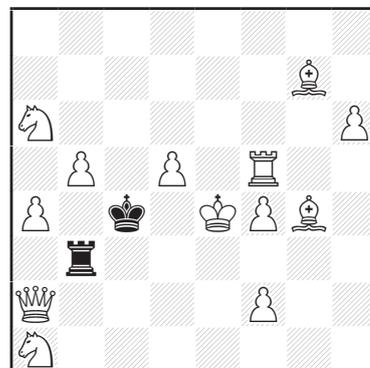
4. ♙f7 ♜a7+ 5. ♙g8!! ♜×g7+ (sur 5... ♙×g6 6. ♙h8 annule), 6. ♙h8!

Les Noirs ont un temps entier pour trouver une parade, mais ne parviennent pas à empêcher le pat imminent : 6... ♜a7 7.g7! ♜×g7=

## I - A. Azhusin

Phénix 2017 (v)

1° Prix

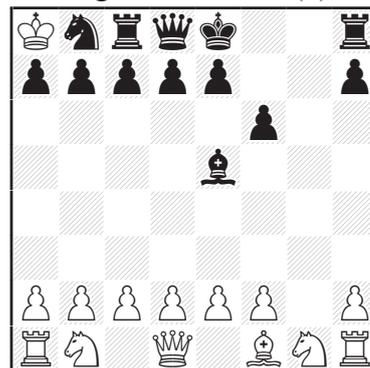


s#13

(13+2)

## II - D. Innocenti & M. Kerhuel

diagrammes 1997 (v)



Partie

(14+13)

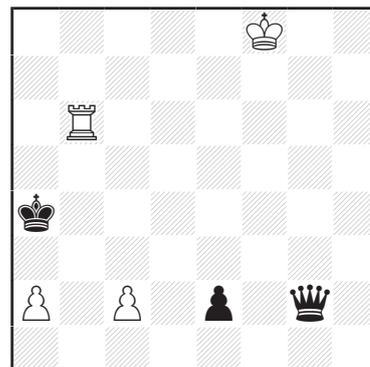
Justificative en 13,0 coups

Circé

## III - M. Kerhuel

Jubilé Nebotov-60 1995 (v)

1° Mention d'Honneur



h#2

(4+3) C+

Voir texte !

**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 **mat (pat) aidé double (h##n, h==n)**, les Blancs, lors de leur dernier coup, doivent mater (pater) les deux Rois. 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.

**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** : voir définition px 287/11291

**Anti-Andernach** : voir définition px 287/11291

**Anti-Super-Circé** : lors d'une prise, la pièce capturante (Roi y compris) doit être replacée sur n'importe quelle case vide. Sauf indication contraire, les captures sur cases de renaissance sont interdites. Un Pion renaissant sur sa 8° rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1° rangée est immobile.

**Anti Take & Make** : Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit rejouer sans capturer à partir de sa case de capture. La capture est impossible si la pièce capturée ne peut pas renaître.

**Archevêque** : se déplace comme un Fou, mais peut rebondir sur les bords de l'échiquier sans changer de couleur.

**Bison** : association du Chameau (1,3) et du Zèbre (2,3).

**Cavalier majeur** : se déplace comme un Noctambule, mais est considéré comme une pièce orthodoxe : un Pion peut donc se promouvoir en Cavalier majeur, sans qu'il y en ait au diagramme.

**Circé** : voir définition px 284-285/11187.

**Circé Antipode** : lors d'une prise, la pièce capturée (Roi excepté) doit être placée sur sa case de renaissance (située à quatre colonnes et quatre rangées de la case de capture) à condition que celle-ci soit vide ; sinon, la pièce capturée disparaît.

**Circé-Echange** : voir définition px 287/11291

**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 Strict** : seules sont autorisées les prises pour lesquelles la renaissance est possible.

**Dragon** : cumule les pouvoirs du Pion et du Cavalier.

**Elan Andernach** : Elan ayant le pouvoir de faire changer la couleur du sautoir qu'il a utilisé pour jouer.

**Inverse (s#n : mat inverse en n coups, s=n : pat inverse en n coups)** : voir définition px 290-291/11412

**Kōko (Echecs -)** : un coup n'est possible que si l'une au moins des cases voisines de la case d'arrivée est occupée, une fois ce coup effectué (c'est-à-dire qu'après avoir joué, une pièce doit toujours être au contact d'une autre pièce).

**Léo** : le Léo (ou Dame chinoise) 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.

**Neutre (Pièce -)** : voir définition px 286/11240

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

**Maximum** : voir définition px 284-285/11188

**Orphelin** : l'Orphelin est immobile, à moins d'être sous le contrôle d'une quelconque pièce adverse, auquel cas il acquiert tous les pouvoirs de cette pièce. Il peut transmettre ces mêmes pouvoirs à un Orphelin adverse placé sous son contrôle, et ainsi de suite.

**Pao (Vao)** : voir définition px 287/11292

**Pion Bérolina** : voir définition px 286/11240

**Poursuite (Echecs -)** : les Noirs (ou le camp jouant en second) doivent jouer sur la case précédemment occupée par la pièce blanche qui vient de jouer. Si les Noirs peuvent jouer plusieurs pièces sur cette case, ils sont alors libres de choisir laquelle y jouera. Si aucune pièce noire ne peut se rendre en un coup sur cette case, les Noirs jouent alors ce qu'ils désirent.

**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.

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

**Royale (Pièce -)** : provient du transfert du rôle du Roi à une pièce quelconque, qui garde ses facultés propres de déplacement et de prise. Une pièce royale doit donc parer tout «échec», c'est-à-dire se soustraire au contrôle d'une pièce ennemie (dans l'impossibilité de le faire, cette pièce est «mat»). Un Pion royal promotionne en pièce royale.

**Sauterelle** : voir définition px 286/11240

**Série (sh : aidé de série)** : voir définition px 287/11292

**Super-Circé** : voir définition px 287/11292

**Take & Make** : voir définition px 283/11146