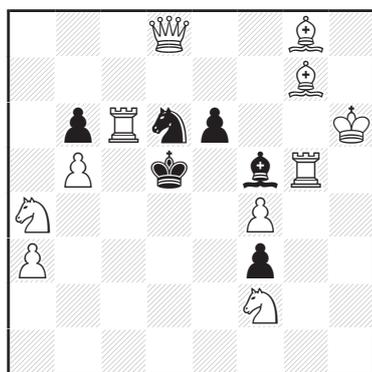


ERRATAS ET CORRECTIONS

A. Azhusin

Phénix 2020 (v)
4° Prix

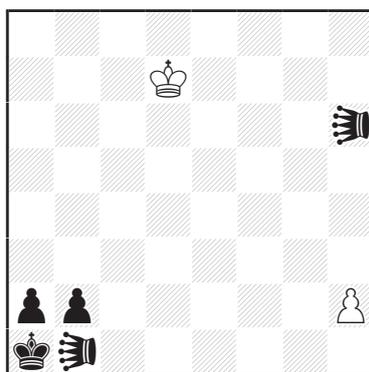


s#11

(11+6)

B. Kampmann

Phénix 2021 (v)



#14

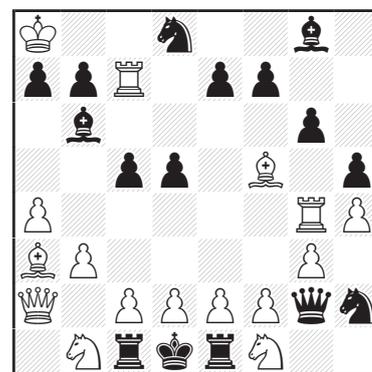
(2+5) C+

Coups nuls interdits

♞=Double-Sauterelle

T. Le Gleuher

Probleemblad 2023



Partie

(16+16)

justificative en 40,0 coups

8738, Phénix 306-307/11972 (Alexandre Azhusin) :

Paul Răican nous signale une erreur dans la rédaction du 8738 (4° Prix Phénix 2020). Il s'avère que ce problème est aussi démolit à l'aide du programme Gustav :

1. ♔g6! é5 2. ♕×f5 ♖d4 3. ♘g4 ♗d5 4. ♙h7 ♚d4 5. ♛×b6+ ♜d5 6. ♚ç3+ ♞é6 7. ♛a7 é5~
8. ♚f6 é~ 9. ♚h5 é~ 10. ♞g6+ ♞f5 11. ♛f7+ ♞×f7#
4... ♞é6 5. ♚f6 é×f4 6. ♚ç3 f3 7. ♛ç8+ ♞é7 8. ♛ç7+ ♞é6 9. ♚h5 f2 10. ♞g6+ ♞f5 11. ♛f7+ ♞×f7#
5... ♞f7 6. ♛ç7+ ♞é6 7. ♚ç3 é5~ 8. ♚h5 é~ 9. ♞g6+ ♞f5 10. ♛f7+ ♞×f7#
2... é×f4 3. ♚b2 f3 4. ♙h7+ ♞é6 5. ♚bd3 ♞f7 6. ♚é5+ ♞é6 7. ♞h5 ♞d5 8. ♞ç4 ♞é6
9. ♛d7+ ♞d5 10. ♚g6+ ♞×ç4 11. ♛f7+ ♞×f7#
2... é4 3. ♚g4 é3 4. ♚f6+ ♞d4 5. ♚h5+ ♞d5 6. ♙h7+ ♞é6 7. ♛ç7 é2 8. ♚ç3 é1=♛ 9. ♞g6+ ♞f5
10. ♛f7+ ♞×f7#

L'auteur corrige et c'est l'occasion de présenter la solution avec le bon ordre des coups :

1. ♕×é6+? ♞×é6 2. ♛é8+ ♞d5 3. ♛f7+ ♞×f7+ mais 4. ♙h5!

1. ♙é5! ♙h7 2. ♙a1+! ♙f5 3. ♚b2 ♞d4 4. ♚ç4+ ♞d5 5. ♙é5 ♙b1 6. ♙g7+ ♙f5 7. ♚a5 b×a5
8. ♞h5! a4 9. ♙×é6+ ♞×é6 10. ♛é8+ ♞d5 11. ♛f7+ ♞×f7#

9036, Phénix 317-318/12423 (Bruno Kampmann) :

Il faut faire passer la Double-Sauterelle h6 derrière le Pion h2 pour le promouvoir, en évitant le pat.

Essai : 1.h4? ♞h5 2.? ♞ç8 3. ♞é8 etc, mais les Blancs n'ont pas de coup d'attente au deuxième coup.

Solution : 1.h3! ♞h4 2. ♞ç7! ♞b8 3. ♞d8 ♞ç8 4. ♞é8 ♞d8 5. ♞f8 ♞é8 6. ♞g8 ♞f8, ♞h2 7.h4 ♞h3
8.h5 ♞h4 9.h6 ♞h5 10.h7 ♞h6! (si 10... ♞f8 11. ♞g7 ♞h8 12. ♞g6 ♞f6 13.h8=♞#), 11. ♞g7 ♞f6
12. ♞g6 ♞h8 13. ♞g7 ♞f8 14.h8=♞#

Minimal blanc, Excelsior, Umnov, le tout en miniature. Dans le problème publié, le Roi blanc est en b8 et non d7, solution identique mais pas d'essai.

1853, Phénix 27/2533, corrigé dans Phénix 50/3554 (Thierry Le Gleuher) :

Coups noirs : ♞ç7(1), ♞d7(1), ♞g7(1), ♞h7(1), ♛d8-ç7(b8)-h2-g2(3), ♞é8→a3-b2-ç1-d1(8) ou 9 en passant par g2, ♙ç8(3), ♙f8(3), ♞b8(2), ♞f8→h2(3), ♞a8(7), ♞h8(6) pour un total de 39.

Les Noirs auraient donc un coup de marge si le Roi noir passe par b2 et aucun s'il passe par g2.

On peut noter que 0-0-0 fait gagner un coup de Tour, mais perdre un coup de Roi noir (total aussi de 39)

Si le Roi noir est passé par b2, les Blancs doivent éviter de donner échec au Roi noir avec le Fou ç1 et la Dame d1, et jouer le Cavalier blanc b1 pour laisser l'accès à a3. Cela ajoute des coups pour ces trois pièces. Le nombre minimal de coups blancs serait alors :

♔ a2(1), ♔ b2(1), ♔ g2(1), ♔ h2(1), ♚ d1-a1-h8-b2-a2(4), ♙ ç1-b2-d4-b2-a3(4), ♙ f1(2), ♞ b1(2), ♞ g1-f3-h2-f1(3), ♚ a1→g4(4) sinon le Fou blanc jouerait un coup de plus pour un décompte identique, ♚ h1→ç6(5), les deux Tours pouvant éventuellement inverser, ♔ é1-f1→a8(13), total = 41 ce qui fait trop.

Donc le Roi noir est passé par g2 et les Noirs n'ont pas de marge.

Mais au moment où les Blancs vont jouer g2-g3, la Dame noire devra déjà être en h2 et le Roi blanc ne pourra pas sortir par g2 (♚ d8-ç8(ç7)-ç6-g2 ne marche pas, car le Roi noir devrait déjà être passé par g2 et donc le coup d7-d5 serait joué bloquant la trajectoire de la Dame).

Si les deux Tours noires sont arrivées par h1, il faut au minimum ♚ h1/♚ h2/♚ h3 avant de jouer g2-g3. Mais pour libérer h3, il faut jouer la Dame noire en g2 et le Roi noir ne passera plus.

Jouer les deux Tours noires par a1 obligerait un coup de plus pour une Tour noire afin de laisser passer le Roi noir en d1.

Donc une Tour noire est entrée de chaque côté.

Cela impose un switchback du Cavalier blanc b1.

Le Roi blanc est sorti par b2 (à cause de ♚ h2) et le décompte des Blancs devient :

♔ a2(1), ♔ b2(1), ♔ g2(1), ♔ h2(1), ♚ d1-b1-a2(2), ♙ ç1-a3(1), ♙ f1(3), il faut éviter le Roi noir, ♞ b1(2), ♞ g1-f3-h2-f1(3), ♚ a1→g4(4) sinon le Roi noir ne passerait pas, ♚ h1→ç6(5) les deux Tours pouvant éventuellement inverser, ♔ é1-d1→a8(16) soit un total = 40, ce qui fait juste le compte.

On peut lancer Jacobi avec des contraintes, ce qui permet de trouver rapidement la solution en mode « Heuristic », mais reste trop long en mode normal. On peut alors partir d'une position réduite, car avec la démonstration précédente les derniers coups sont déterminés.

On peut reprendre n... ♙ h7-g8 n-1. ♚ ç4-g4 (seul moyen de libérer un coup noir), n-1... ♞ g4-h2

n-2. ♞ h2-f1 ♚ h1-é1 n-3. ♙ b8-a8 ♔ é1-d1 n-4. ♙ ç8-b8 ♙ f1-é1 n-5. ♞ f3-h2+

Les premiers coups également peuvent être déterminés. Mais avant cela regardons quelques obligations : Au moment où l'on va jouer g2-g3, il faut la Dame noire en h2 et Tour noire en h1, sinon le Roi noir ne passera plus par h3. En effet la Dame noire est passée par ç7-h2 et le Roi blanc a croisé la case f4, donc il n'y a que quelques possibilités :

- 1) Le Roi blanc est passé en f4 après g2-g3 (un écran en g3 n'est pas envisageable).
- 2) Le Roi blanc est passé en f4 avec la Dame noire en ç7 et un écran en d6.
- 3) Le Roi blanc est passé
- 4) Le Roi blanc est passé en f4 avec la Dame noire en d8.

1.a4 h5 2. ♚ a3 ♚ h6 3. ♚ ç3 ♚ b6 4. ♚ ç4 ♚ b3 5. ♞ ç3 ♚ a3 6.b3 ♚ a1 7. ♙ a3 d5 8. ♚ b1 ♙ f5
 9. ♙ d1 ♙ h7 10. ♙ ç1 g6 11. ♙ b2 ♙ h6 12. ♚ a2 ♚ ç1 13. ♞ b1 ♙ é3 14. ♙ ç3 ♙ b6 15. ♙ d3 ç5
 16. ♙ é3 ♞ ç6 17. ♙ f4 ♚ ç7+ 18. ♙ g5 0-0-0 19.h4 ♚ d6 20. ♚ h3 ♚ f6 21. ♚ é3 ♚ f3 22. ♚ é6 ♞ f6
 23. ♙ h6 ♚ h3 24. ♙ g7 ♚ h1 25. ♙ f8 ♚ h2 26.g3 ♞ d8 27. ♚ ç6+ ♙ d7 28. ♚ ç7+ ♙ é6 29. ♙ g2 ♙ f5
 30. ♙ é4+ ♙ g4 31. ♞ f3 ♙ h3 32. ♙ f5+ ♞ g4 33. ♙ é8 ♙ g2 34. ♙ d7 ♙ f1 35. ♙ ç8 ♚ g2 36. ♞ h2+ ♙ é1
 37. ♙ b8 ♙ d1 38. ♙ a8 ♚ é1 39. ♞ f1 ♞ h2 40. ♚ g4 ♙ g8 diagramme.