

PHENIX 201

DECEMBRE 2010

DIRECTEUR : Denis BLONDEL, 19 rue de Rome, 94510 La Queue en Brie
e-mail : denisblondel@wanadoo.fr

SECRETARIAT, ENVOIS : Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville
e-mail : lr.phenix@free.fr

REDACTEURS :

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

Féeriques : Reto ASCHWANDEN, Schaedruetihalde 8b, 6006 Lucerne, Suisse

COLLABORATEURS :

2# orthodoxes : Philippe ROBERT, Saint-Loup, 12700 Capdenac-Gare

3#/n# orthodoxes : Pierre TRITTEN, 5 Avenue Florian, 93220 Gagny

Etudes : Daniel CAPRON, 7 villa Chanoine, 92270 Bois Colombes

Rétros : Thierry LE GLEUHER, 55 rue René Cassin, 91390 Morsang-sur-Orge

Aidés : Axel GILBERT, 8 rue Joséphin Soulayr, 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

Mathématiques : Louis AZEMARD, rue Fanouris, 13110 Port-de-Bouc

Collaboration technique : Bernd ellinghoven et Yves TALLEC

ABONNEMENTS :

Périodicité : mensuelle (11 numéros par an)

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

Chèques à l'ordre de D. BLONDEL - REX MULTIPLEX.

N° de Compte Chèque Postal : 20 567-47 A Paris.

IBAN : FR7330041000012056747A02031. BIC : PSSFRPPPAR.

Pour les chèques tirés sur une **banque étrangère**, ajouter 7 Euros.

Envois à D. BLONDEL, adresse ci-dessus.

SOMMAIRE :

Inédits - Phénix 201	8386
Actualités, par Jean Morice	8410

Printed by -be- à Aix-la-Chapelle. Dépôt légal : Décembre 2010.

INEDITS - PHENIX 201

86 inédits pour ce numéro de Phénix se répartissant comme suit : 2# (6189-6195), 3# (6196-6198), n# (6199-6209), études (6210), rétros (6211-6220), aidés (6221-6238), inverses (6239-6246), directs et inverses féeriques (6247-6251), tanagras féeriques (6252-6267), divers féeriques (6268-6274).

6247 :

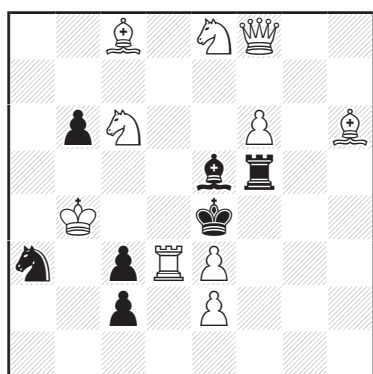
♙ = Bondisseur(2,4), ♘♞ = Chameau, ♘ = Girafe, ♞ = Zèbre, ♚♜ = Lion

6252 :

a) Sentinelles, Patrouille ; b) ♙g5 ; Sentinelles, Patrouille ; c) - ♚g5 ; Sentinelles, Bicolores

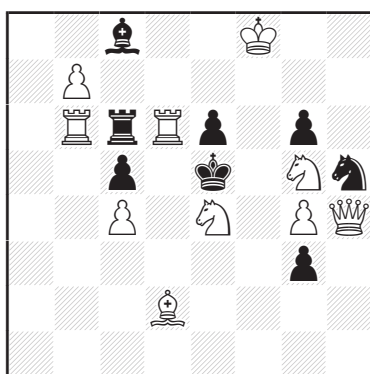


6189 - N. Popa



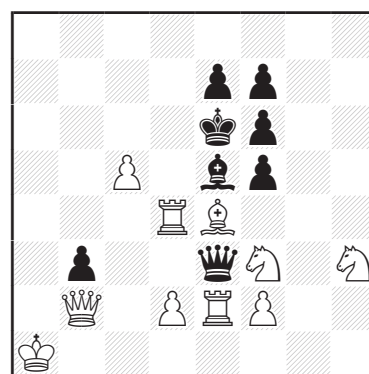
#2vvv (10+7) C+

6190 - J. Vinagre



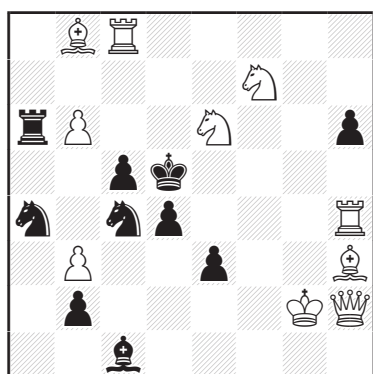
#2 (10+8) C+

6191 - A. Popovski



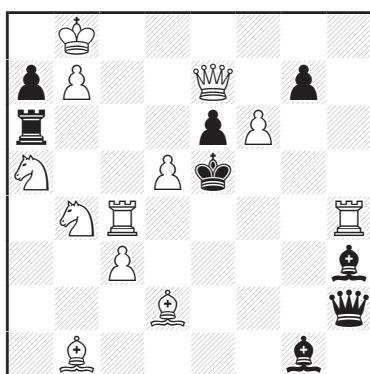
#2 (10+8) C+

6192 - J. Savournin



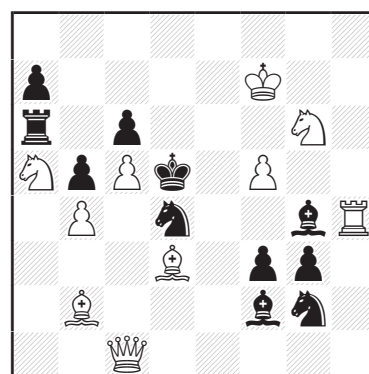
#2v (10+10) C+

6193 - E. Petite



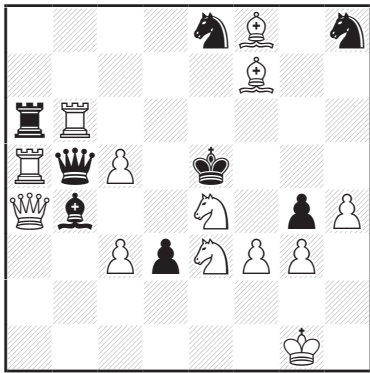
#2vv (12+8) C+

6194 - A. Onkoud



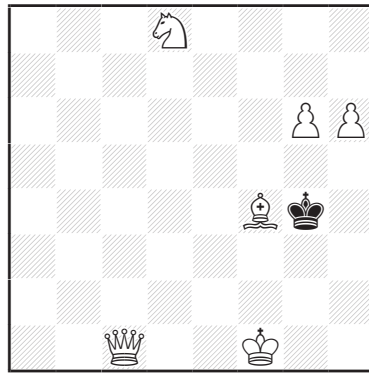
#2vv (10+11) C+

6195 - M. Svitek
version de Messigny 2010



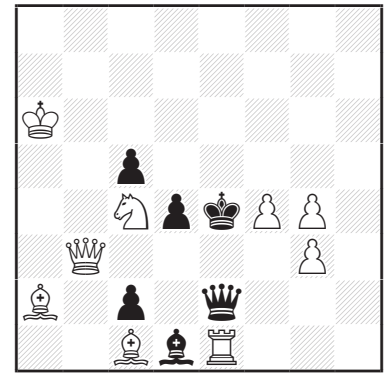
#2*v (13+8) C+

6196 - V. Nikitin



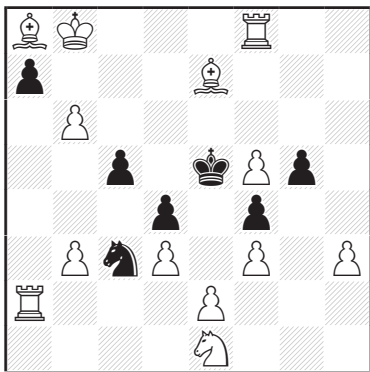
#3 (6+1) C+

6197 - L. Makaronez



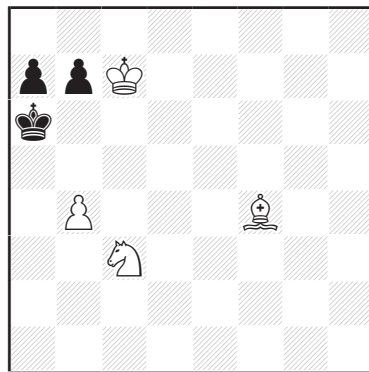
#3 (9+6) C+

6198 - A. Onkoud



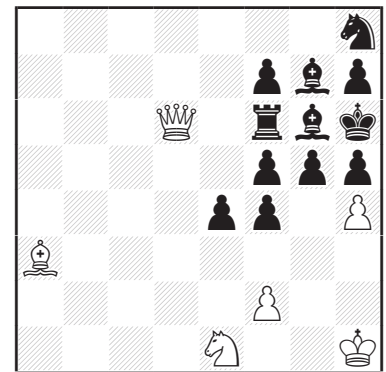
#3 (13+7) C+

6199 - C. Thobanian



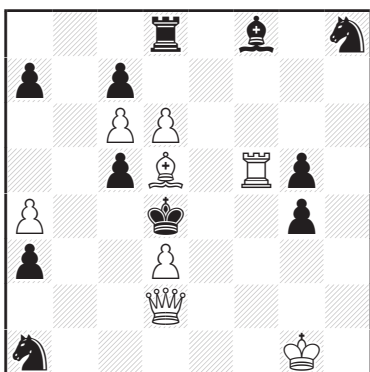
#4 (4+3) C+

6200 - V. Nikitin



#4 (6+12) C+

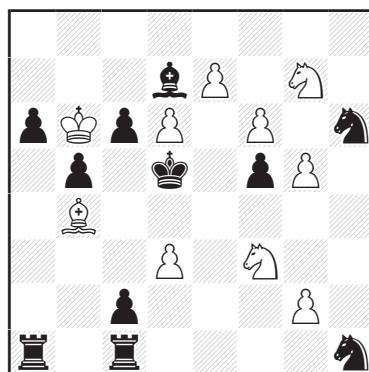
**6201 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez**



#5 (8+11) C+

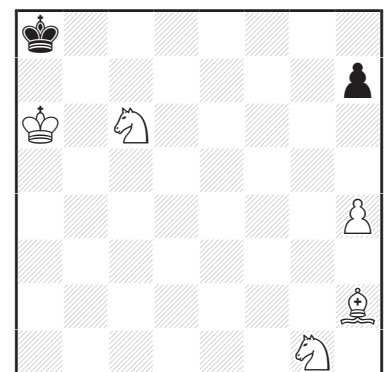
b) ♖a4→e6

6202 - O. Schmitt



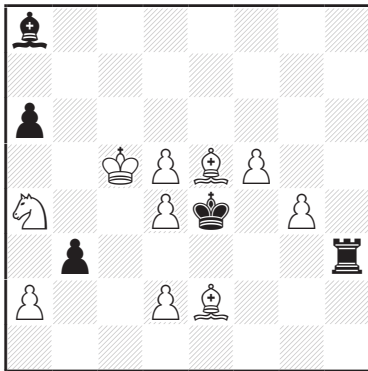
#6 (10+11) C+

6203 - V. Sizonenko



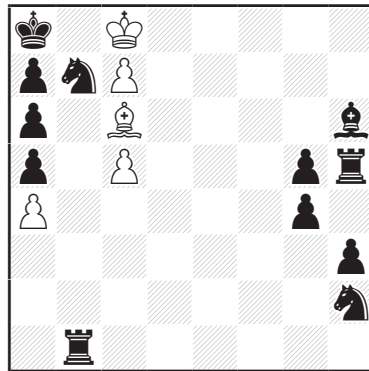
#8 (5+2) C+

6204 - O. Schmitt



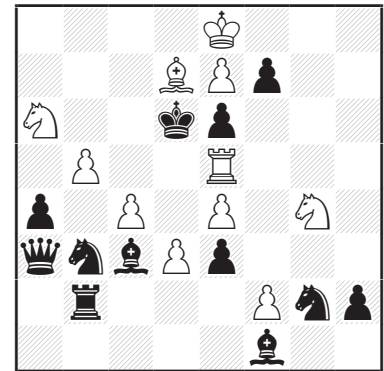
#9 (10+5) C+

6205 - O. Schmitt



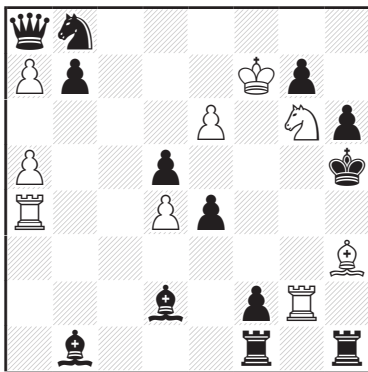
#9 (5+12) C+

6206 - O. Schmitt



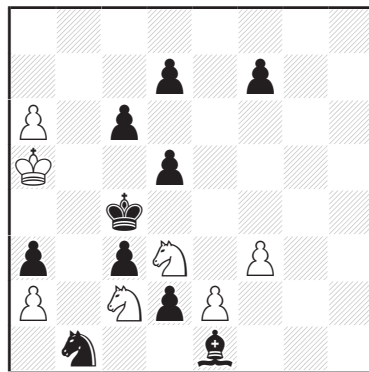
#9 (11+12) C+

6207 - O. Schmitt



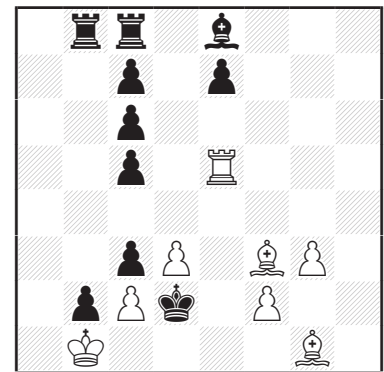
#11 (9+13) C+

6208 - O. Schmitt



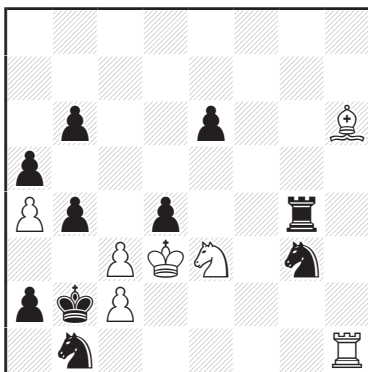
#12 (7+10) C+

6209 - C. Thobanian



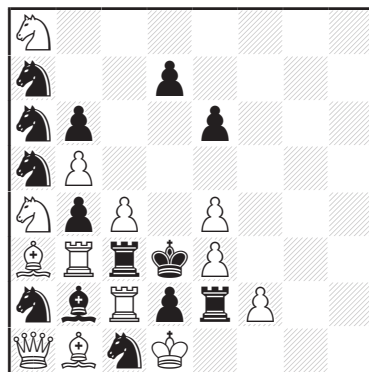
#18 (8+10) C+

6210 - A. Kasparyan



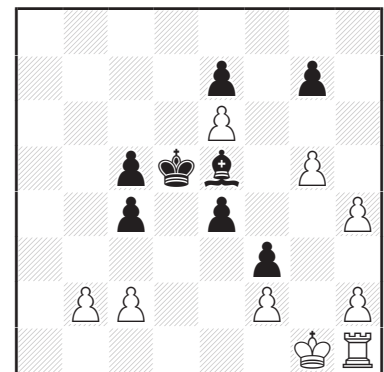
+ (7+10)

6211 - D. Baibikov
dédié à A. Hazebrouck



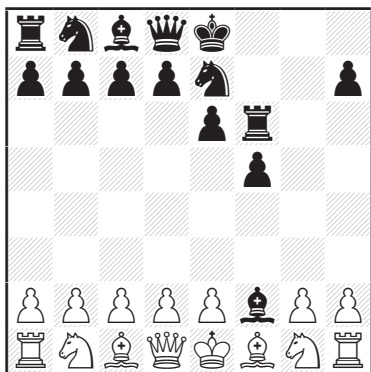
#1 (13+14)

6212 - V. Liskovets



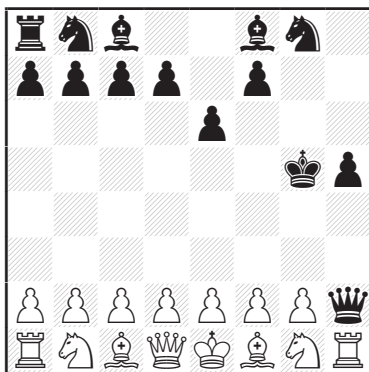
hc#4 0.1.1.1... (9+8)

6213 - F. Gouze



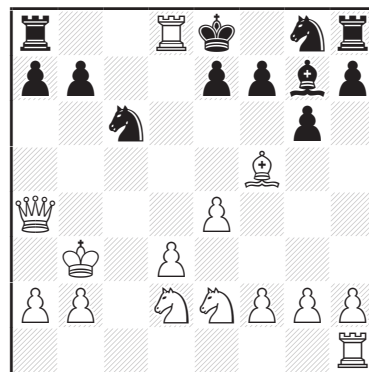
Partie (15+15) C+
justificative en 7,0 coups

6214 - F. Gouze



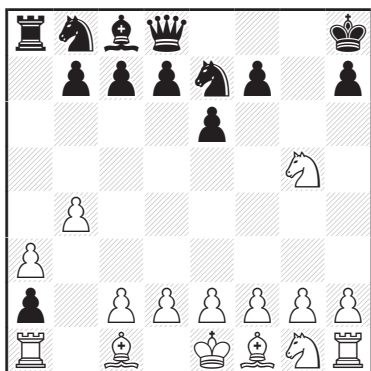
Partie (15+14) C+
justificative en 7,0 coups

6215 - E. Pichouron



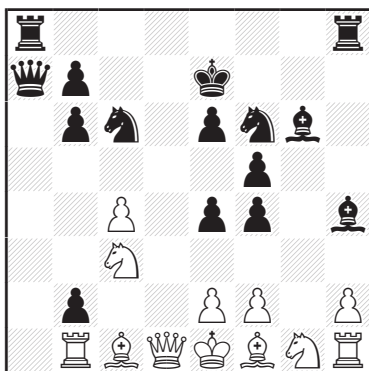
Partie (14+12) C+
justificative en 13,5 coups

6216 - E. Pichouron



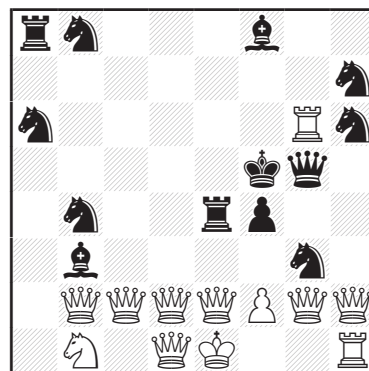
Partie (15+13) C+
justificative en 15,0 coups

6217 - S. Baier



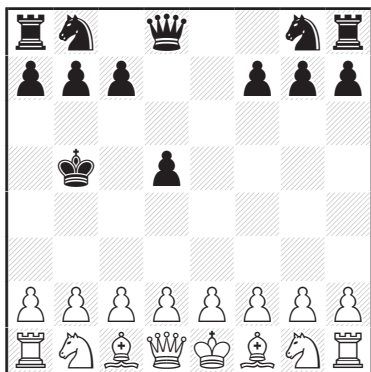
Partie (12+15) C+
justificative en 24,0 coups

6218 - N. Dupont



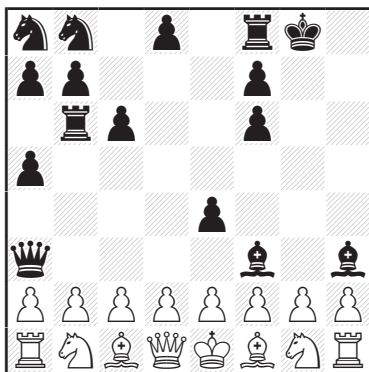
Partie (12+13)
justificative en 40,5 coups

6219 - P. Tritten



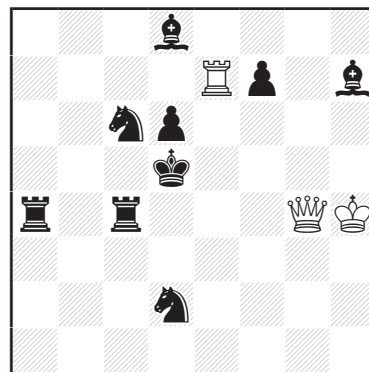
Partie (16+13)
justificative en 6,5 coups
Take & Make

6220 - N. Dupont
& P. Raican



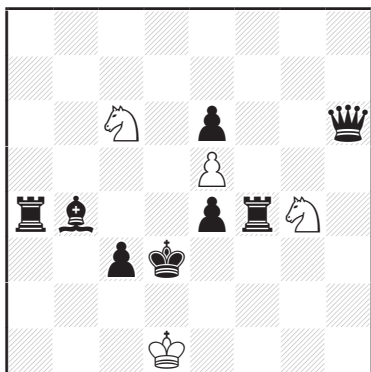
Partie (16+16)
justificative en 12,0 coups
Circé cage

6221 - A. Armeni



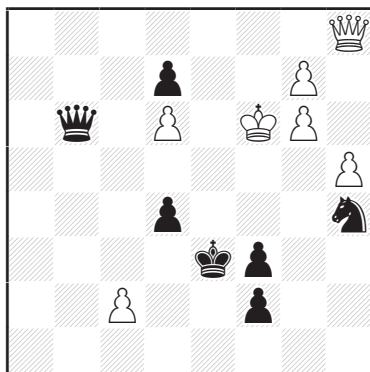
h#2 2.1.1.1 (3+9) C+

6222 - A. Zarur



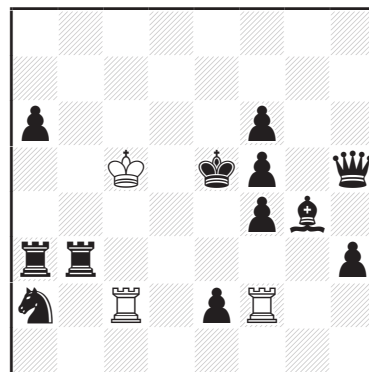
h#2 2.1.1.1. (4+8) C+

6223 - A. Zarur



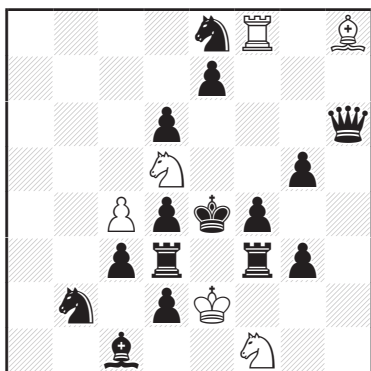
h#2 2.1.1.1. (7+7) C+

6224 - A. Zarur



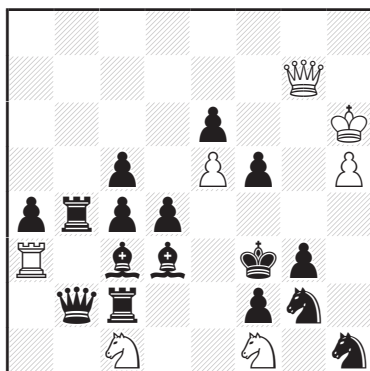
h#2 2.1.1.1. (3+12) C+

6225 - V. Dyachuk
& V. Kopyl



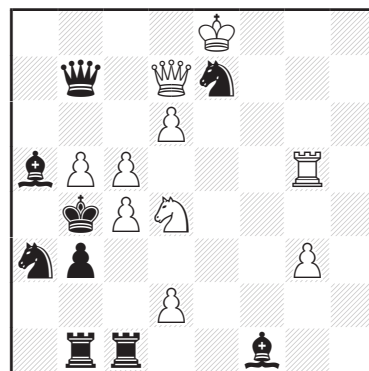
h#2 2.1.1.1. (6+15) C+

6226 - G. Smits



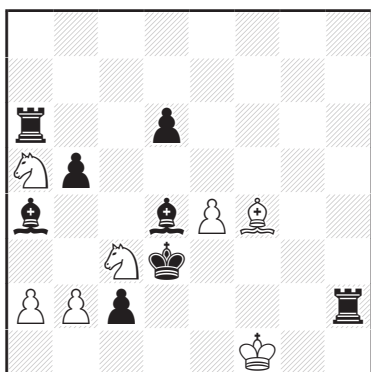
h#2 2.1.1.1. (7+16) C+

6227 - M. Caillaud



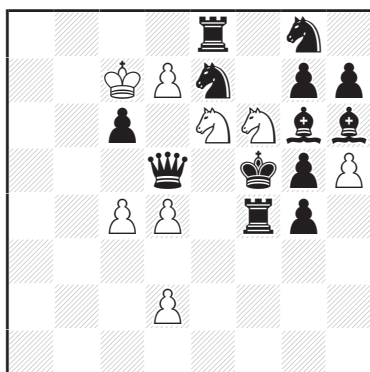
h#2 3.1.1.1. (10+9) C+

6228 - A. Zarur



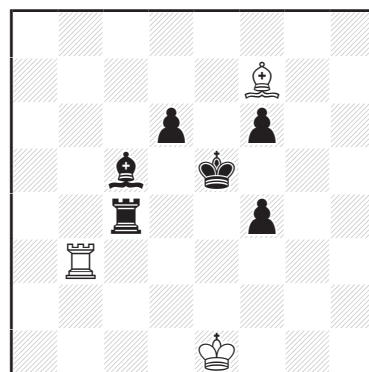
h#2 4.1.1.1. (7+8) C+

6229 - A. Onkoud



h#2 4.1.1.1. (8+13) C+

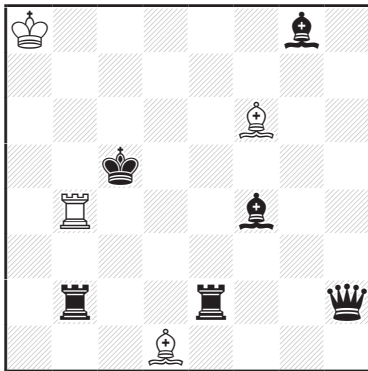
6230 - M. Caillaud



h#2 (3+6) C+

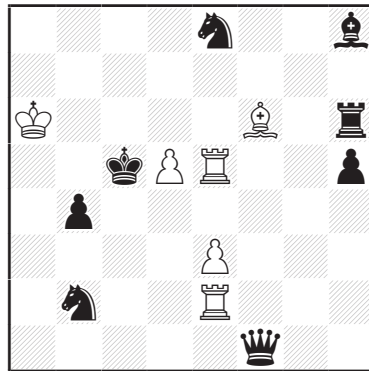
b) ♖b3↔♜c4

6231 - A. Armeni



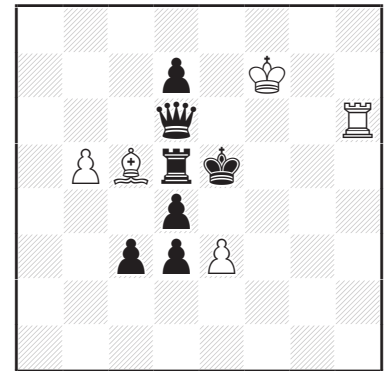
h#2 (4+6) C+
 b) ♔c5→d5

6232 - P. Tritten



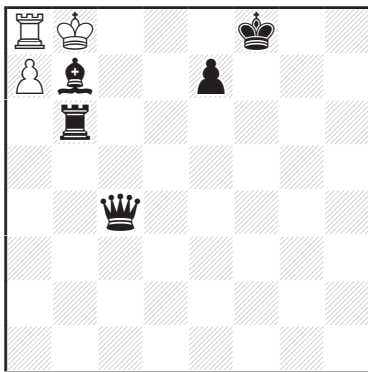
h#2 (6+8) C+
 b) ♖e8

6233 - M. Kerhuel



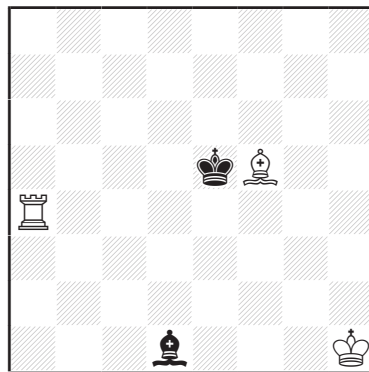
h#2 (5+7) C+
 b) ♖c5→a7 ; c) ♜c3→c4

6234 - C. Thobanian



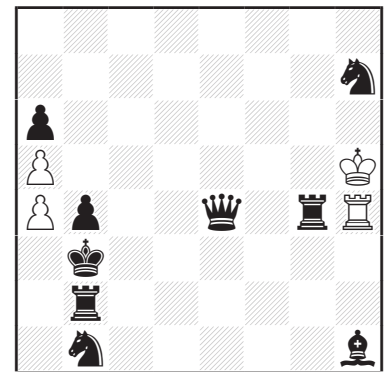
h#3 (3+5) C+

6235 - V. Sizonenko



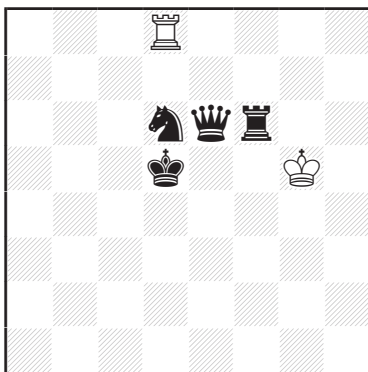
h#4 (3+2) C+

6236 - J. Rotenberg
& G. Sobrecases



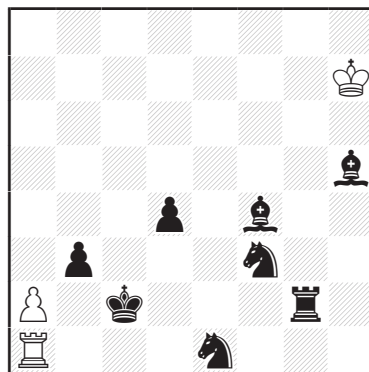
h#5** 0.1.1.1... (4+9) C+

6237 - G. Sobrecases



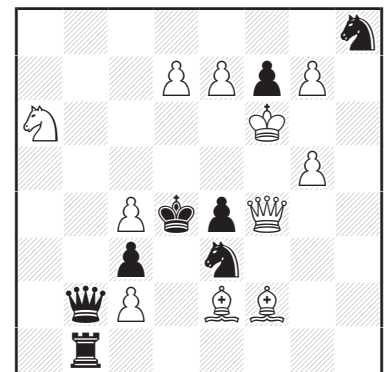
h#5 0.2.1.1... (2+4) C+

6238 - G. Sobrecases
& J. Rotenberg



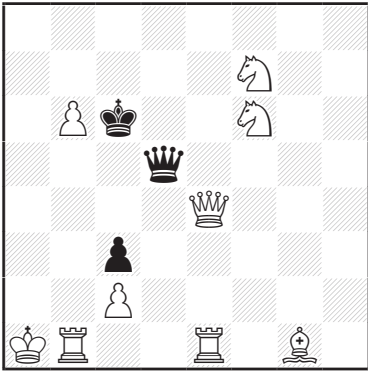
h#5 0.3.1.1... (3+8) C+

6239 - A. Pankratiev



s#3 (11+8) C+

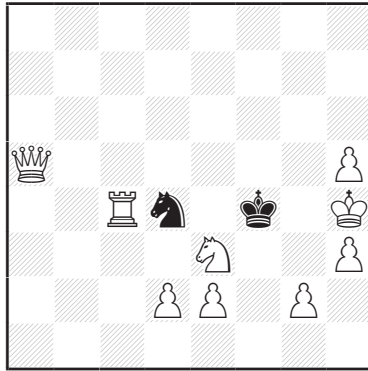
6240 - N. Chivu



s#7

(9+3) C+

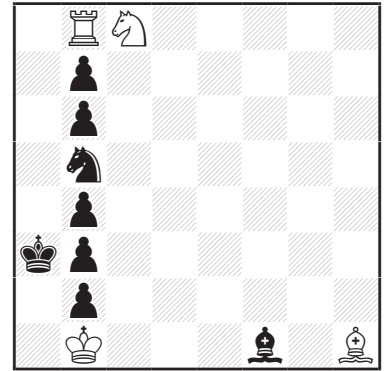
6241 - S. Dietrich



s#8

(9+2) C+

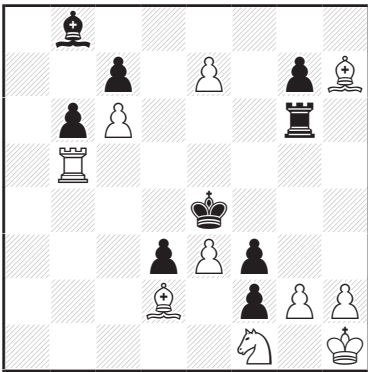
6242 - C. Thobanian



s#8

(4+8) C+

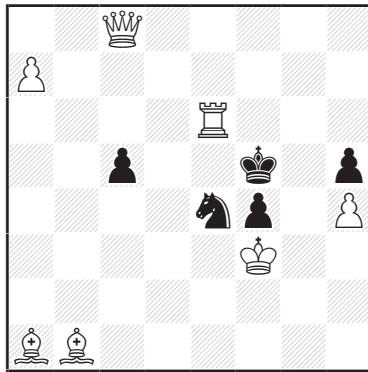
6243 - S. Dowd
& M. Degenkolbe



s#9v*

(10+9) C+

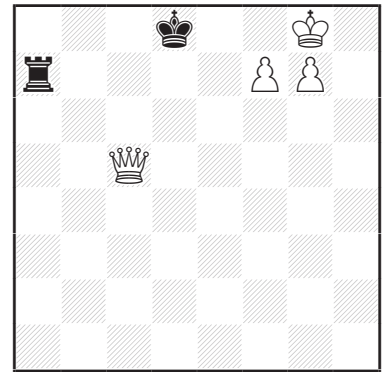
6244 - M. Babic



s#10

(7+5)

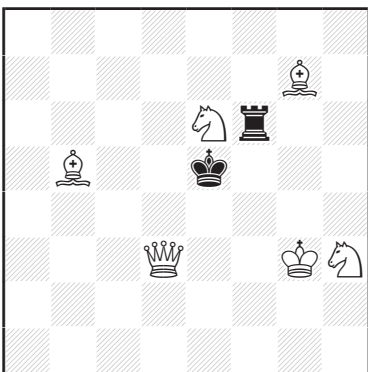
6245 - I. Soroka



s#11

(4+2) C+

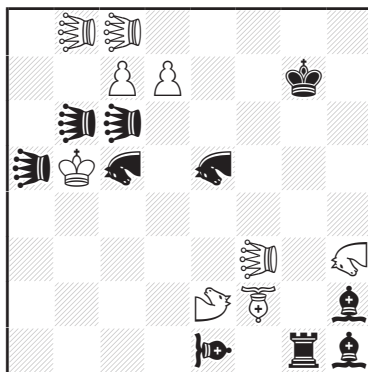
6246 - V. Sizonenko



s#11*

(6+2)

6247 - R. Bédoni

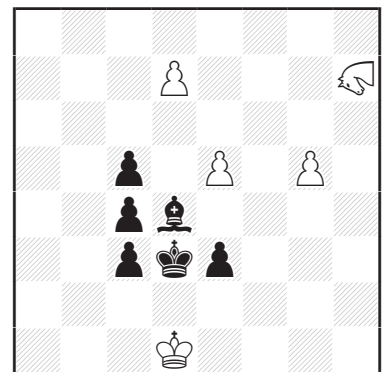


#2

(9+10) C+

voir texte !

6248 - A. Davaine



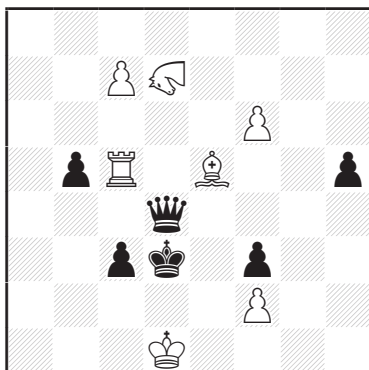
#4

(5+6) C+

minimum, Volage

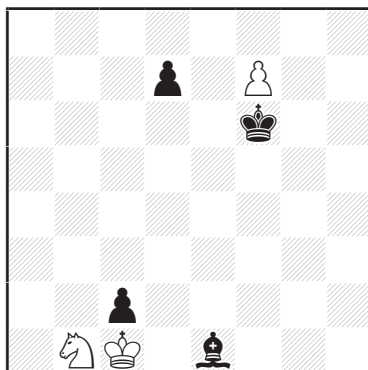
🐘 = Rose

6249 - A. Davaine



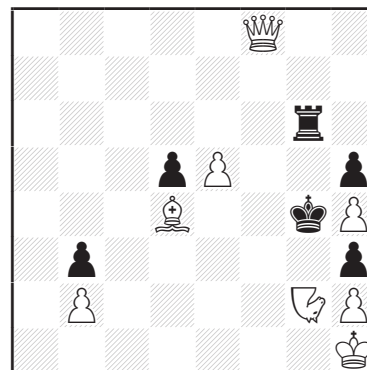
#4 (7+6) C+
double maximum, Volage
☞ = Rose

6250 - G. Sobrecases
après, et à la mémoire de,
Julian Quike



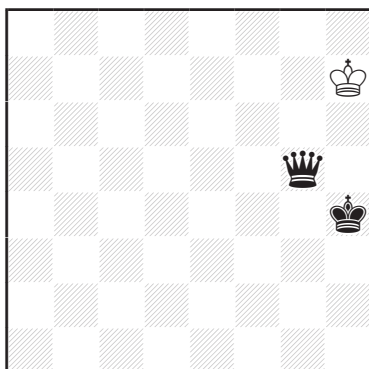
s#9 (3+4) C+
maximum

6251 - G. Sobrecases



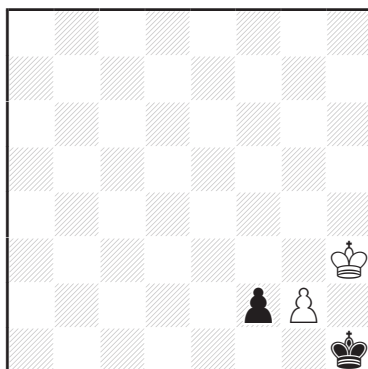
s#10 (8+6)
☞ = Noctambule

6252 - K. Mlynka



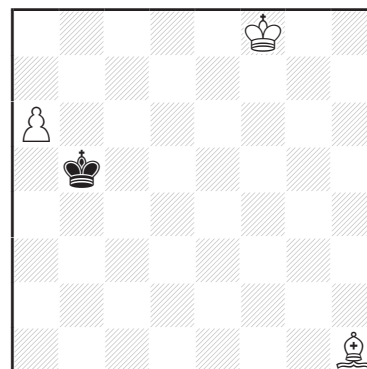
h#2 (1+2) C+
voir texte !

6253 - K. Mlynka



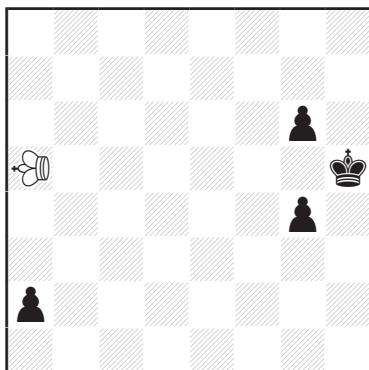
h#2 3.1.1.1. (2+2) C+
Brunner
Circé espion double

6254 - K. Mlynka



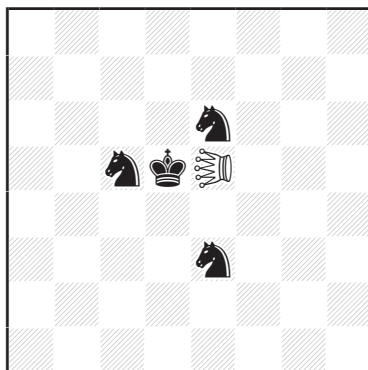
h#2 (3+1) C+
a) Glasgow
b) ♔f8→a3 ; Glasgow
c) Circé Maléfique

6255 - K. Mlynka



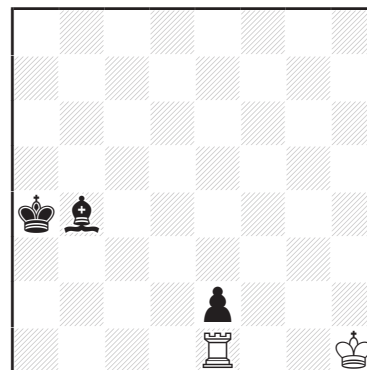
h#2 2.1.1.1. (1+4) C+
Circé maléfique
♔ = Roi super-transmuté

6256 - G. Foster
dédié à J. Lörinc



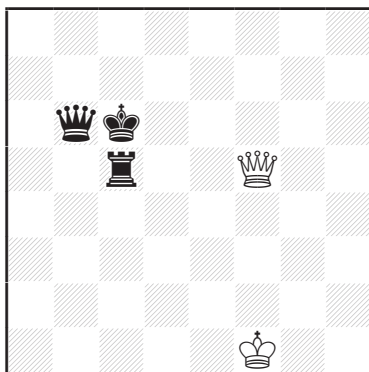
h#2* 3.1.1.1. (1+4) C+
Circé-Echange
☞ = Locuste

6257 - G. Foster



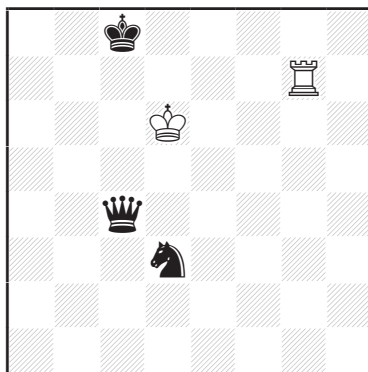
h#3 0.3.1.1.1.1. (2+3) C+
Circé-Echange

6258 - K. Begley



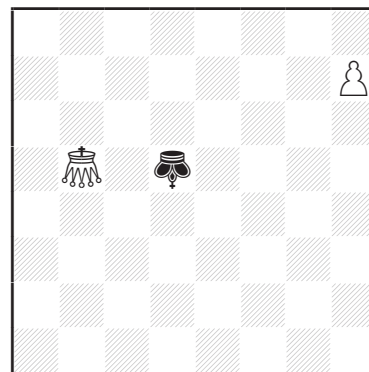
h#3 0.2.1.1.1.1. (2+3) C+
Circé contre-Parrain

6259 - P. Tritten



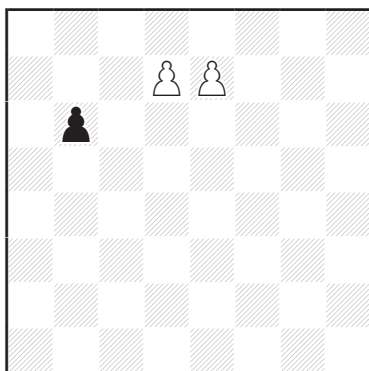
hs#3 0.2.1.1.1.1. (2+3) C+
Anti-Circé

6260 - K. Mlynka



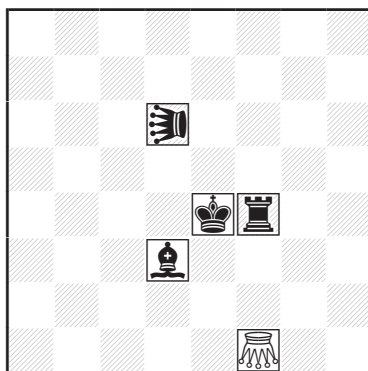
hs#3* (2+1) C+
♔ = Roi transmuté
♚ = Sauterelle Royale

6261 - K. Mlynka



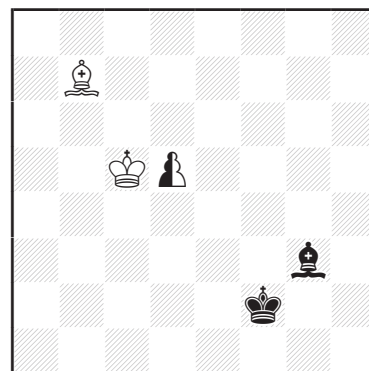
hs#3 (2+1)
Anti-Andernach, Haan
Républicains
b) ♜ b6→g6

6262 - V. Crisan



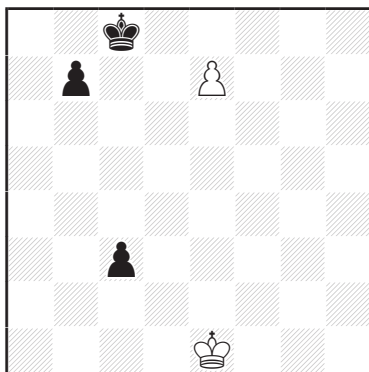
h#3 2.1.1.1.1.1. (1+4) C+
□ = Pièce Semi-neutre
♚ = Sauterelle, ♜ = Elan

6263 - K. Mlynka



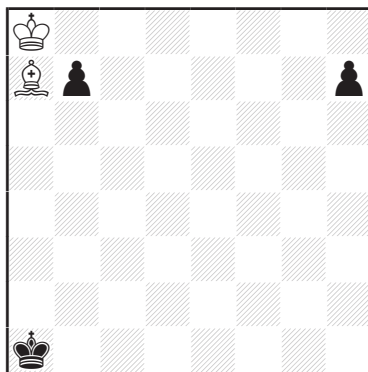
h#3 (2+2+1n) C+
Circé Parrain
b) ♜ g3→f6 ; c) ♚ f2→b1
d) ♜ b7→b3

6264 - J. Mintz



sh#12 (2+3) C+

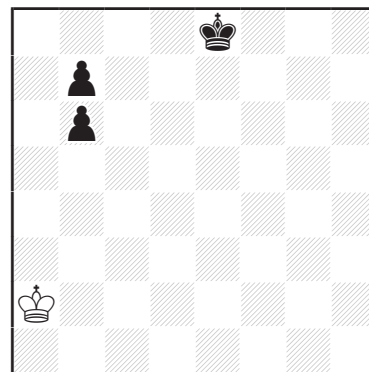
6265 - J. Mintz



sh#12 (2+3) C+

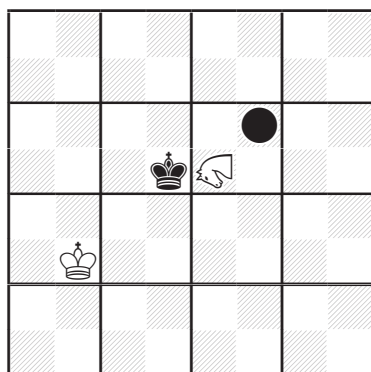
6266 - F. Müller

dédié à Roméo Bédoni



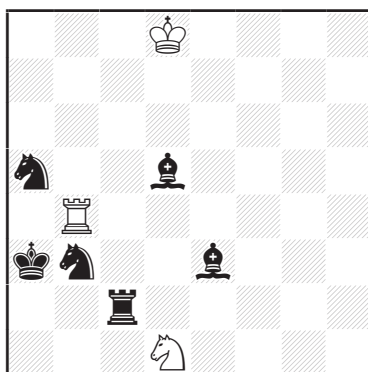
sd=27 (1+3) C+
Circé équipollent
Un Pion est impuissant sur
sa première rangée

6267 - H. Grubert



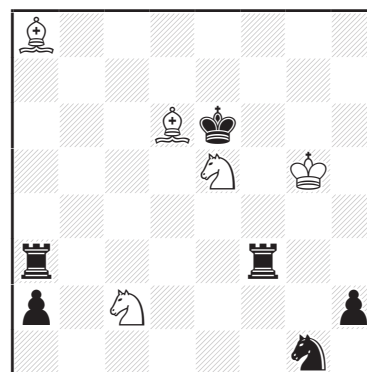
sh#31 (2+2) C+
Grille, Circé-Echange
♞ = Rose-Sauterelle
● = Orphelin
b) ● f6→d4

6268 - P. Tritten



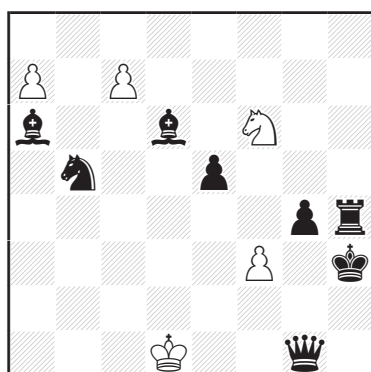
h#2 2.1.1.1. (3+6) C+
Anti-Circé

6269 - P. Tritten



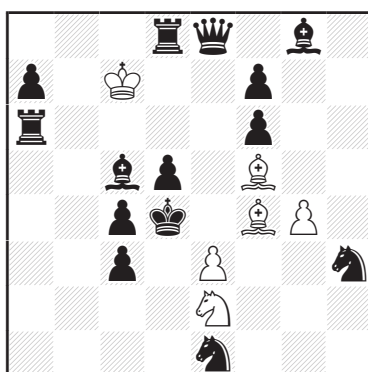
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+
Take & Make

6270 - F. Sabol



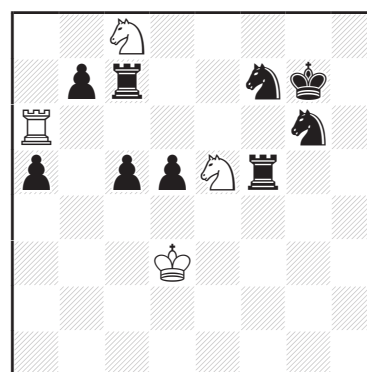
h#2 2.1.1.1. (5+8) C+
Circé Martien

6271 - M. Rittirsch



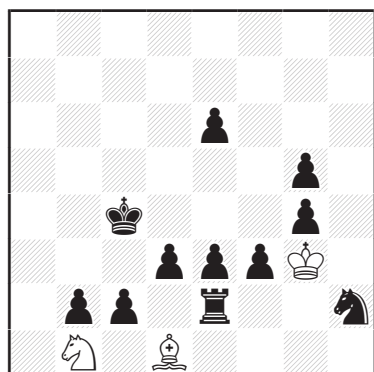
h#2 (6+14) C+
Anti-Circé type Calvet
Isardam
b) ♖ a6→d1

6272 - P. Tritten



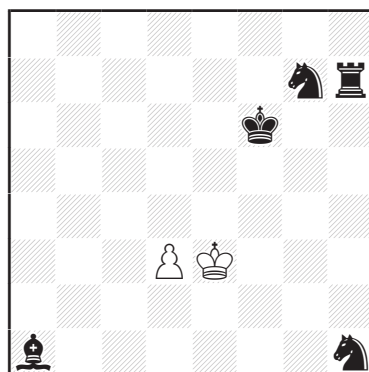
h#2 3.1.1.1. (4+9) C+
Take & Make

6273 - G. Sobrecases



h#5 0.1.1.1... (3+11) C+
Anti-Circé

6274 - P. Tritten



pser-h#12 (2+5)

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.

Un **aidé conséquent (hc#n)** est un mat aidé classique dans lequel chaque position intermédiaire est évaluée, du point de vue de la légalité) indépendamment des coups précédents.

Anti-Andernach : une pièce qui ne capture pas (Roi excepté) change de couleur (plus précisément, elle prend la couleur du camp adverse : une pièce neutre jouée par les Blancs devient noire...). Une «nouvelle» Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.

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**).

Bicolores (Echecs -) : tout Roi est en échec par les pièces de son propre camp, aussi bien que par les pièces du camp adverse.

Bondisseur : pièce effectuant un bond entre sa case de départ et sa case d'arrivée (vide ou occupée par une pièce adverse qu'il capture alors), ces deux cases étant les seules à être prises en considération dans le mouvement du Bondisseur. Un Bondisseur peut ainsi être défini à l'aide d'un couple d'entiers (m,n) qui repère les coordonnées de la case d'arrivée par rapport à la case de départ. Le Cavalier est ainsi le Bondisseur (1,2).

Brunner (Echecs de -) : tout échec peut être paré en attaquant le Roi adverse ou en clouant la pièce qui donne échec.

Chameau : bondisseur (1,3).

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 Cage : pour une figure donnée, une cage est une case sur laquelle cette figure ne dispose que d'éventuelles captures comme coups légaux (au sens orthodoxe). Lorsqu'une telle cage existe, une figure capturée doit y renaître. Si plusieurs cages existent, le choix est libre et est effectué par le camp capturant. S'il n'y a pas de cage, la pièce prise disparaît. Un Pion blanc qui renaît en huitième rangée est promu en une figure dont la nature est choisie par le camp noir. La cage doit être une cage pour la pièce de promotion et non une cage pour le Pion. Idem pour les Pions noirs. Un Pion blanc qui renaît en première rangée peut avancer d'un pas ou capturer d'un pas diagonal. Une fois qu'il arrive en seconde rangée, il est considéré comme un Pion n'ayant jamais bougé. Idem pour les Pions noirs. Une pièce qui vient de renaître est réputée de pas avoir bougé, gardant ainsi des pouvoirs tels que le roque. Conséquence : après une capture donnant échec, la pièce capturée replacée ne peut pas avoir de coup légal autre que de parer l'échec en capturant et elle peut donc être replacée sur n'importe quelle case libre d'où elle ne menace pas la pièce donnant échec (ces cases sont par conséquence des cages!).

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 Equipollent : la pièce capturée renaît sur la case symétrique de la case de départ de la pièce prenante, par rapport à la case où s'effectue la prise.

Circé Espion double : une pièce capturée change de camp avant de renaître selon les modalités Circé.

Circé Maléfique : la renaissance se fait sur la case correspondante de l'adversaire.

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 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 promet s'il renaît sur sa huitième rangée. En **Circé Contre-Parrain**, la renaissance de la pièce capturée s'effectue par un trajet équipollent tourné de 180°.

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.

Girafe : bondisseur (1,4)

Glasgow (Echecs de -) : la promotion des Pions ne s'effectue plus sur leur 8° rangée, mais sur leur 7°.

Grille (Echiquier -) : échiquier divisé en 16 carrés de 4 cases. Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de cet échiquier. Le «découpage» peut parfois varier.

Haan (Echecs de -) : toute pièce qui joue laisse derrière elle, sur la case qu'elle vient de quitter, un «trou». Cette case ne devra plus, par la suite, ni être occupée, ni être traversée, ni être survolée par une autre pièce.

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.

Isardam : tous les coups, y compris la capture d'un Roi, aboutissant à une paralysie Madrasi, sont illégaux.

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.

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. **En double maximum**, la condition s'applique aux Blancs et aux Noirs.

Minimum : les Noirs doivent jouer les coups les plus courts 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. **En double minimum**, la condition s'applique aux Blancs et aux Noirs.

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.

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.

Patrouille (Echecs -) : une pièce ne peut capturer ou donner échec que si elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp.

Républicains : il n'y a pas de Rois : si le camp qui vient de jouer peut placer le Roi adverse sur une case où il serait légalement mat, alors le camp adverse est mat.

Roi super-Transmuté : Roi qui, lorsqu'il est en échec, prend le pouvoir de la pièce qui lui donne échec, et le garde une fois que l'échec est paré. Il perd alors son statut royal et le camp qui le possède n'a alors plus de pièce royale.

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-Sauterelle : Sauterelle jouant sur les lignes de la Rose.

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 : 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.

Semi-neutre (Pièce -) : on distingue chez une pièce semi-neutre, trois phases : une phase blanche, pendant laquelle elle joue en tant que telle, suivie d'une phase neutre après que le coup a été effectué ; une phase noire pendant laquelle elle joue en tant que telle, suivie d'une phase neutre après que le coup a été effectué ; une phase neutre où elle peut être jouée aussi bien par les Blancs que par les Noirs, après quoi elle rentre dans sa phase blanche ou noire, selon le coup effectué.

Sentinelles (Echecs -) : lorsqu'une pièce joue, elle laisse, sur la case qu'elle vient de quitter, un Pion de sa propre couleur. Cette règle ne s'applique pas aux Pions, et aux pièces quittant la 1° ou 8° rangée. La règle est suspendue pour un camp lorsque celui-ci a ses huit Pions sur l'échiquier. La légalité n'intervient que dans les problèmes explicitement rétrogrades.

Série (sh : aidé de série, sd : direct de série) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un aidé de série, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un direct de série, seuls les Blancs jouent. Dans un **problème de série «parry»** {p.ser}, le coup jouant la série peut donner échec au cours de la série, mais le camp alors en échec doit immédiatement le parer. La série reprend alors.

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.

Volage (Pièce -) : doit changer de camp la première fois qu'elle change de couleur de case. Lors de la promotion d'un Pion, le choix de la pièce promue appartient au camp auquel appartient le Pion avant la promotion. Un Pion sur sa deuxième rangée peut effectuer un double pas, même s'il a auparavant changé de couleur. La prise en passant d'un Pion volage n'existe pas. Un roque avec une Tour ayant changé de couleur est interdit. En Circé, on applique d'abord l'effet Circé, puis éventuellement l'effet volage. Une pièce rétrovolage possède le pouvoir volage, sauf si une analyse rétrograde démontre qu'elle l'a perdu.

Zèbre : bondisseur (2,3).



DEUX-COUPS

6189 Nicolae Popa

1. ♖é7? [2. ♜d4, ♘d6#] 1... ♘b5!

1. ♖d6? [2. ♖d5#] 1... ♙×f6!

1. ♖f7? [2. ♖d5#] 1... ♙f4!

1. ♖g8! [2. ♖d5#]

1... ♙~ 2. ♜d4#

1... ♙×f6, ♙d6+ 2. ♘(×)d6#

1... ♙f4 2. ♖g2#

1... ♙d6+ 2. ♘×d6#

1... ♙d4 2. ♘d6, ♜×d4#

Quatre clés de la Dame blanche. Correction noire, où les réfutations des essais sont les correctrices dans le jeu réel.

6190 José Vinagre

1. b8=♖? [2. ♜d5#]

1... ♜×d6 2. ♖×d6#

1... ♜ç7!

1. ♘f6! [2. ♘f7#]

1... ♙×f6 2. ♙ç3#

1... ♙×d6 2. b8=♖, ♙#

1... ♜×d6, ♜ç7 2. ♘f3#

1... ♘×f6 2. ♖×g3#

Clé bi-ampliative et mats de clouage sur les fuites royales.

6191 Aleksandar Popovski

1. ♙ç6! [2. ♙d7#]

1... ♖×d4 2. ♘×d4#

1... ♙×d4 2. ♘f4#

1... ♙d6 2. ♖×b3#

Deux mats de clouage. Les duals sont évités par le clouage de la Dame blanche sur deux défenses.

6192 Jacques Savournin

1. ♘é5? [2. b×ç4#]

1... ♘ç~ 2. ♜d8#

1... ♘×é5 2. ♖×é5#

1... ♘d6 2. ♘ç7#

1... ♘ç×b6!

1. ♘d6! [2. b×ç4#]

1... ♘ç~ 2. ♜h5#

1... ♘é5 2. ♘f4#

1... ♘×d6 2. ♖×d6#

1... ♘a×b6 2. ♜×ç5#

Mats changés sur correction noire (thème Feldmann 2) et échange des effets nuisibles des correctrices (thème Bikos).

6193 Efren Petite

1. ♜ç6? [2. ♘ç4#]

1... ♙f1 a 2. ♖×é6# A

1... ♖é2 b 2. ♙f4# B

1... ♜×a5!

1. ♖c4? [2. ♗c4#]
 1... ♕f1 a 2. ♖f5# C
 1... ♖xa5 c 2. ♗c7# D
 1... ♗é2!

1. ♖c4! [2. ♗c4#]
 1... ♕f1 a 2. ♖g5# E
 1... ♗é2 b, ♗f4 2. ♕(×)f4# B
 1... ♖xa5 c 2. ♗×é6# A
 1... ♖c6 2. ♗a×c6#

Deux clés d'interception (dans le premier essai et la solution) et une clé de blocage permettent deux mats changés et un mat transféré.

6194 Abdelaziz Onkoud

1. ♗c4? [2. ♗é7# A]
 1... ♕h5 2. ♕é4# B
 1... b×c4 2. ♗×c4#
 1... ♗×f5! a

1. ♗c2? [2. ♕é4# B]
 1... ♗×c2 2. ♗é7#
 1... ♕×f5! b

1. ♗g5! [2. ♗d8#]
 1... ♗×f5 a, ♗é6 2. ♗é7# A
 1... ♕×f5 b 2. ♕é4# B

Le thème Dombrovskis est réalisé sur des parades Nietvelt et est associé au thème pseudo-le Grand. Une belle réalisation.

6195 Miroslav Svitek

- 1... ♗×c5 2. ♗×é8#
 1... ♕×c5 2.f4#
 1... ♗f6 2. ♕d6#
 1. ♗f6? [2.f4, ♗f×g4#]
 1... ♗×f6 2. ♕d6#
 1... ♗c4 2. ♗d7#
 1... g×f3!

1. ♗d6! [2. ♗×g4#]
 1... ♗c4, ♗×c5, ♗d7 2. ♗d(×)c4#
 1... ♗×d6 2. ♕g7#
 1... ♗f6 2.f4#
 1... ♕×c5 2. ♗f4#
 1... ♗×f7 2. ♗×f7#

Il s'agit d'une version d'un problème présenté à Messigny 2010 (et récompensé par une Mention d'Honneur), que l'auteur a enrichi de trois mats changés par rapport au jeu apparent.

TROIS-COUPS

6196 - Vladimir Nikitin

1. ♗c4!
 1... ♗f5 2. ♕é3 ♗×g6 3. ♗f7#
 2... ♗é5, ♗f6 3. ♗é6#
 1... ♗h3 2. ♕h2 ♗×h2 3. ♗h4#
 1... ♗f3 2. ♕é5 ♗é3 3. ♗é2#
 1... ♗h4 2. ♗é2 ♗h3 3. ♗h5#

Le Roi Noir est maté sur six cases différentes.

6197 Leonid Makaronez

1. ♗b5? [2. ♗×c5 [3. ♗d6, ♗d2#] d3 3. ♗b7#]
 1... d3 2. ♗é5 ~ 3. ♗×d3, ♗c4, ♗d5#
 1... ♗d5!

- 1.f5! blocus
 1... d3 2. ♗b7+ ♗d4 3. ♕b2#
 1... ♗×é1 (♗é3) 2. ♗d6+ (♗d2+) ♗é5
 3. ♗é6#

Elégante clé de blocus.

6198 Abdelaziz Onkoud

- 1.é4! [2. ♕f6+ ♗d6 3. ♖d8#]
 1... f×é3 e.p. 2.f4+ g×f4 (♗×f4)
 3. ♗f3 (♕d6)#
 1... d×é3 e.p. 2.d4+ c×d4 (♗×d4)
 3. ♗d3 (♕f6)#
 1... c4 2. ♖a5+ ♗b5 (♗d5)
 3. ♖×b5 (♖×d5)#
 1... ♗×é4 2. ♖é2 ~ 3. ♖×é4#
 1... ♗d5 2.é×d5 ~ 3. ♖é2#

Thèmes Kozhakin (le premier et le dernier coup blanc sont joués sur la même case) et Pape (deux défenses sont des prises en passant).
 Un peu trop symétrique, toutefois.

MULTICOUPS

6199 Chamir Thobanian

1. ♕d2! blocus
 1... b5 2. ♗a4 A b×a4 3. ♗c6 B a3 4.b5#
 1... b6 2. ♗c6 B b5 3. ♗a4 A b×a4 4.b5#
 Echange des 2° et 3° coups blancs.

6200 Vladimir Nikitin

1. ♗f3! [2.h×g5#]
 1... é×f3 2. ♗×f4 g×f4 3. ♕é7 ♕f8 4. ♕×f8#
 3... ♖a6 4. ♕g5#

Deux sacrifices blancs pour créer un blocus noir.
Mats modèles.

**6201 Leonid Lyubashevsky
& Leonid Makaronez**

- a) 1. ♖é4! [2. ♜d5#]
1... ♜×d6 2. ♜×ç5 [3. ♞f2#]
2... ♖×ç5 3. ♞ç3+ ♖b6 4. ♞b4+ ♖a6
5. ♞b5#
2... g3 (♗ç2) 3. ♞×g5 [4. ♜ç4#] ♜×ç6
4. ♜×ç6 [5. ♜ç4#] ♖ç5 (♗é3)
5. ♞×ç5 (♞f6)#

- b) 1. ♖ç4! [2. ♜d5#]
1... ♜×d6 2. ♜é5 [3. ♜é4#] ♖×é5
3. ♞×g5+ ♖d4 4. ♞f6+ ♖é3 5. ♞f2#
Même menace après chaque clé.

6202 Olivier Schmitt

1. ♗h5? [2. ♗f4#] 1... ♖é6!
1. é8=♗! [2. ♗ç7#]
1... ♖×é8 2.d7! [3.d×é8=♞, d8=♞+] ♖×d7
3.f7! [4.f8=♞ ~ 5. ♞d6/♞ç5#]
3... ♜d1 4.f8=♞ ♜×d3
5. ♞ç5+ ♖é4 6. ♞é5#
3... ♗f2 4.f8=♞ ♗×d3
5. ♞d6+ ♖ç4 (♖e4)
6. ♗d2 (♞d4)#
4... ♗é4 5. ♗h5 ~ 6. ♗f4#
3... ♗×f7 4. ♗h5! [5. ♗f4#] ç5
(4... ♖e6 ne pare désormais plus la menace)
5. ♗f4+ ♖d6 6. ♖×ç5# mat modèle.

Trois sacrifices de Pions à l'avant-plan : les deux premiers dégagent la diagonale ç5/f8 pour permettre le troisième, celui-ci forçant le blocage de la case f7. (Auteur) Essai transformé !

6203 Viktor Sizonenko

1. ♗f3!
1... h5! 2. ♗çé5 ♖b8 3. ♗f7+ ♖ç8
4. ♗3é5 ♖ç7 5. ♖a7 ♖ç8 6. ♖g1 ♖ç7
7. ♖b6+ ♖ç8 8. ♗d6#
(3. ♗g5? ♖ç7! 4. ♗gf7 ♖ç8 5. ♖a7 ♖ç7
6. ♖g1 ♖ç8 7. ♖b6?? pat)
1... h6 2. ♗é7, ♗a7, ♗fé5 et mat en cinq coups
La défense des Noirs oblige les Blancs à éviter le pat. Jeu sur les quatre bords de l'échiquier.

6204 Olivier Schmitt

1. ♖ç4? [2. ♗ç5#] 1... ♖×d5+!

1. ♖d6! [2. ♗ç5#]
1... ♜h6+ 2.f6 ♜×f6+ 3. ♖ç5 [4. ♗ç3#] ♜f3
4. ♖ç4 [5. ♗ç5#] ♖×d5+ 5. ♖b4 a5+
6. ♖×a5 ♖~ 7. ♗ç5+ ♖d5
8. ♖×f3+ ♖ç4 9.a×b3# mat modèle.
Un avant-plan qui permet de déplacer la Tour noire de h3 vers f3.

6205 Olivier Schmitt

1. ♖d7! [2. ç8=♞#]
1... ♜d1+ 2. ♖é6 ♜é1+ 3. ♖d5 ♜é5+
4. ♖×é5 ♖g7+ 5. ♖é6 ♜h6+ 6. ♖d7 ♜h8
7. ç8=♞, ♜+ ♜×ç8 8. ♖×ç8 ~ 9. ♖×b7#
3... ♜d1+ 4. ♖ç4 ♜ç1+ 5. ♖b3 ♜b1+
6. ♖ç2 ♜b2+ 7. ♖ç1 ♜b1+ (♜c2+)
8. ♖×b1 (♖×c2) ~ 9. ç8=♞#

Mats modèles. Balade du Roi Blanc (switchback ou descente de l'échiquier). (Auteur)

6206 Olivier Schmitt

1. ♗h6? [2. ♗×f7#]
1... ♖×é5! 2. ♗g4+ ♖d4, ♖f4, ♖d6!
1. ♖d8! [2. é8=♗#]
1... ♖a5+ 2.b6 ♖×b6+
3. ♖é8 [4. ♜d5+ é×d5 5. é5#] ♖d4
4.f4 [5. ♗h6 ~ 6. ♗×f7#] ♗×f4 : les cases d4 et f4 sont désormais bloquées et la colonne f fermée à la ♜b2, d'où :
5. ♗h6 ♖×é5 6. ♗g4+ ♖d6 7. é5+ ♖×é5
8. ♗h6 ~ 9. ♗×f7#

Deux pré-blocages noirs (l'un est issu d'un péri-Lenkung alors que l'autre provoque également une fermeture de ligne) permettent l'annihilation de la Tour blanche, libérant ainsi le ♖é5 qui peut réaliser un blocage royal décisif.

Essayer de se débarrasser de la Tour blanche (tout en fermant la colonne f) n'aboutit pas :

- 1.f4? 1... ♗×f4! 2. ♜×é6+ ♗×é6!
1. ♜×é6+? 1... f×é6! 2.f4 ♞ç5!
1. ♜d5+? 1... é×d5! 2.f4 ♗×f4 3. é5+ ♖×é5
4. ♗h6 d×ç4!
(Auteur)

6207 Olivier Schmitt

1. ♗f4+? 1... ♖×f4!
1. ♖g4+! ♖g5 2. ♖d1+ ♖f5 3. ♗é7+ ♖f4
4. ♗×d5+ ♖f5 5. ♗é7+ ♖f4 6. ♗g6+ ♖f5
7. ♜b4! [8. ♜b5#]

- 7... ♖×b4 8. ♖g4+ ♔g5 9. ♖h3+ ♔h5
 10. ♗f4+ ♔h4 11. ♖g4#
 7... é3 8. ♖b5+ ♔é4 9. ♖g4+ ♔d3
 10. ♗é5+ ♔ç3 11. ♖b3#

Problème logique dont l'avant-plan comporte l'aller-retour de deux pièces blanches pour réaliser un sacrifice de déviation. (Auteur)

6208 Olivier Schmitt

- 1.a7? 1...d1=♖! 2.a8=♖ ♖×d3!
 1. ♗é3+! ♔d4 2. ♗f5+ ♔ç4 3. ♗é5+ ♔ç5
 4. ♗×d7+ ♔ç4 5. ♗é5+ ♔ç5 6. ♗d3+ ♔ç4
 7. ♗é3+ ♔d4 8. ♗ç2+ ♔ç4 9.a7
 9...d4 10.a8=♖ ♔d5 11. ♖d8+ ♔é6 (♔ç4)
 12. ♗×d4 (♖×d4)#
 9...d1=♖ 10.a8=♖ ♖×ç2 11. ♖×ç6+ ♔d4
 12. ♖ç5#
 9... ♖f2 10.a8=♖ ♖b6+ 11. ♔×b6 ~
 12. ♖a4, ♖a6, ♗e5#

Aller-retour des deux Cavaliers blancs dans l'avant-plan. (Auteur)

... Un avant plan de huit coups pour annihiler une défense noire tout en revenant à la position initiale !

Saluons le retour dans nos colonnes d'Olivier Schmitt, que nos lecteurs peuvent retrouver sur <http://olivier.chess.free.fr/>.

6209 Chamir Thobanian

1. ♖é2+? 1... ♔d1! 2. ♖é3+? ♔d2
 3.d4 [4. ♖d3+ ♔é1 5. ♖d1#] ♖g6!
 1. ♖é2+! ♔d1 2. ♖×é7+ ♔d2 3. ♖é2+ ♔d1
 4. ♖×é8+ ♔d2 5. ♖é2+ ♔d1 6. ♖é3+ ♔d2
 7.d4 [8. ♖d3+ ♔é1 9. ♖d1#] ç4 8. ♖é2+ ♔d1
 9. ♖é4+ ♔d2 10.d5 ç5 11. ♖é2+ ♔d1
 12. ♖é5+ ♔d2 13.d6 ç6 14. ♖é2+ ♔d1
 15. ♖é6+ ♔d2 16.d7 ~ 17. ♖d6+ ♔é1 18. ♖d1#
 Batteries de Popandopulo à répétition par la ♖é5 et le ♖f3. Les Blancs doivent éloigner le ♖d3 pour pouvoir donner échec sur la colonne d.

ETUDES

6210 Alexeï Kasparyan

Une étude sympathique qui se décompose en deux phases. Tout d'abord l'avant plan de dix coups qui, en raison des menaces noires, est assez trouvable par le solutionniste. Cette phase

amène la position voulue par l'auteur qui présente deux variantes de gain avec sous promotions. Liburkin avait réalisé la promotion en Cavalier, Costeff celle en Fou, mais il semble que les deux n'ont pas été réunies sous cette forme dans une même étude.

En raison de la forme dualistique de la solution d'une variante, l'étude est présentée dans sa deuxième phase (à partir du dixième coup) avec simplement une ligne principale (10...a3) et une défense secondaire (10...a×b3?). C'est dommage pour la valeur intrinsèque de la composition, mais cela n'enlève rien au plaisir qu'en retirera le solutionniste !

Un dernier conseil aux solutionnistes qui rencontreraient des difficultés : mettez la position après le dixième coup blanc et cherchez le gain dans les deux variantes.

1. ♗ç4+ ♔a1 2. ♖ç1

2. ç×b4? ♗×h1

2...d×ç3

2...b×ç3 3. ♖b2+ ç×b2 4. ♗d2 et 5. ♗b3# est imparable

3. ♖b2+ ç×b2 4. ♗d2 ♖d4+ 5. ♔×d4 ♗é2+ 6. ♔é5!

Le plan de gain consiste à bloquer les Noirs (au dixième coup, les Noirs pourront choisir entre deux positions de blocage) et en fonction de la position, de choisir la bonne promotion pour mater juste à temps. Pour réaliser cette dernière partie de la manoeuvre, il faudra que les Noirs disposent d'un nombre de coups suffisant avec leur Pion d. C'est pourquoi il est indispensable de le bloquer le plus «haut» possible. Par exemple, 6. ♔é3? ♗ç1 7. ♗b3+ ♗×b3

8. ç×b3 é5 9. ♔é4 b5 10.a×b5 a4 11.b6 a×b3

12. ♔d5 é4 13.b7 é3 14.b8=♖ é2

15. ♖g3 é1=♖ 16. ♖×é1 ♗d2 17. ♖×d2+ b1=♖ et les Noirs gagnent car la case ç3 est contrôlée

- 6... ♗ç1 7. ♗b3+ ♗×b3 8. ç×b3 b5 9.a×b5 a4 10.b6 a3

- 10...a×b3 11. ♔d6, ♔f6 é5 12.b7 é4 13.b8=♗! é3 14. ♗d7, ♗a6 é2 15. ♗ç5 é1=♖ 16. ♗×b3#

11. ♔f6

11. ♔d6? é5 12.b7 é4 13.b8=♖ é3 14. ♔d7 é2

15. ♖g3 é1=♖ 16. ♖×é1 ♗d2 17. ♖g3+ ♗b1=

11...é5 12.b7 é4 13.b8=♖!

- 13.b8=♗? é3 14. ♗ç6 é2 15. ♗×b4 é1=♗ ! nulle 13...é3 14. ♖d6 (il faut obtenir la case ç3) é2

15. ♖×b4 ♑1=♔ 16. ♖×é1 (maintenant que les Noirs ont joué a3, ils ne disposent plus du coup ♖a3!) 16... ♘d2 17. ♖×d2+ b1=♔ 18. ♖ç3#

RETROS

6211 Dmitry Baibikov

1. ♖ç2×♖ç3# ??

rétro :

1. ♘ç7-a8 ♘b8-a6 2. ♘é8-ç7 ♘ç6-b8 3. ♘f6-é8 ♘é7-ç6 4. ♘g8-f6 ♘f5-é7
5. ♘f6-g8 ♘g3-f5 6. ♘g8-f6 ♘h1-g3
7. ♘f6-g8 ♘ç6-a7 8. ♘g8-f6 ♘é5-ç6
9. ♘f6-g8 ♘f3-é5 10. ♘g8-f6 ♘g1-f3
11. ♘f6-g8 ♘ç6-a5 12. ♘g8-f6 ♘é5-ç6
13. ♘f6-g8 ♘f3-é5 14. ♘g8-f6 é7-é6
15. ♘f6-g8 g2-g1=♘ 16. ♘g8-f6 g3-g2
17. ♘f6-g8 g4-g3 18. ♘g8-f6 ♘g1-f3
19. ♘f6-g8 g2-g1=♘ 20. ♘g8-f6 g3-g2
21. ♘f6-g8 f4×♗g3 22. ♘g8-f6 h2-h1=♘
23. ♘f6-g8 h3-h2 24. ♘g8-f6 h4-h3
25. g7-g8=♘ h5-h4 26. g6-g7 h6-h5
27. h5×♖g6 ♖f7-g6 28. h4-h5 ♖d5-f7
29. h3-h4 ♖b7-d5 30. h2-h3 ♖ç8-b7
31. g2-g3 b7-b6 32. ♘b6-a4 h7-h6
33. ♘a8-b6 g5-g4 34. a7-a8=♘ f5-f4
35. a6-a7 f6-f5 36. a5-a6 f7-f6 37. a4-a5

Solution : 1. ♖é2-é1#

Rétro-opposition avec quatre Cavaliers libres, thème cher à André Hazebrouck ce qui explique la dédicace. Cette idée a été explorée par André dès 1983 et son task le plus fort date de 1990 avec six pièces libres (♘, ♘, ♘, ♘, ♘, ♘) et cinq promotions dont quatre en Cavalier (♘, ♘, ♘, ♘, ♔).

Nous le redonnons ci-contre (I) avec des commentaires succincts (voir px 51/3559 pour une solution plus détaillée) :

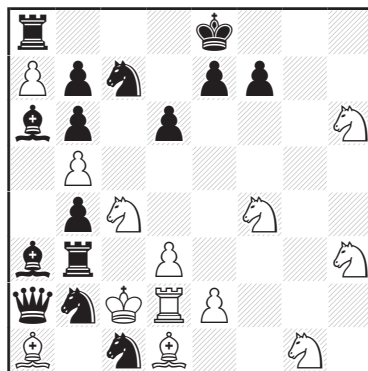
Le seul mat aidé possible est 1.0-0-0 ♘×b6#.

Cela impose le trait aux Noirs et l'immobilité de la ♖a8 et du ♔. Les Noirs ont pris a×b et ç×b et se sont promus en h1=♘ ou g1=♘. Pour ouvrir la cage, il faut reprendre ♗ç5×b4 après avoir dépromu le ♘ç. Celui-ci n'a pas été promu en Cavalier (qui ne peut pas quitter ç8) et a donc été pris par ♗h×g-g1=♘. Les Blancs ont pris ♘f×♗g et ont fait trois promotions en Cavalier en g8, g8 et h8. Au moment de la prise ç5×b4

I - A. Hazebrouck

Phénix 1990-92

2° Prix



h#1 (13+15)

Premiers coups des

♗f, ♗g, ♗h ?

(avec ♗ç4), les Noirs ne peuvent jouer que les Pions g et h. Ils sont sur g5 et h7 (pour permettre à la ♖h8 d'atteindre b3). Les ♗f, ♗g et ♗h sont en f2, g3 (pour libérer le ♖f1) et h2. Pour interdire les échecs de la ♔ promue en ç8 et ç6, les deux ♘ d'origine sont sur d7 et d8.

Cela donne (position intermédiaire :

♗ç2, ♖ç3, ♖d2, ♖a1, d1, ♘d7, d8,

♗a7, b5, ç4, d3, é2, f2, g3, h2

♖é8, ♖a2, ♖a8, b3, ♖a6, a3, ♗ç1, b2,

♗b7, b6ç5, d6, é7, f7, g5, h7) :

1. ♖b4 ç×b4 2. ç5 g4 3. ç6 h6 4. ç7 h5 5. ç8=♖ h4
6. ♖ç6 h3 7. ♖g2 h×g2 8. f3! g1=♘ 9. f×g4 ♘f3
10. h3! ♘g5 11. h4 ♘é6 12. g5 ♘ç7 13. g6 ♘é6
14. g7 ♘ç7 15. g8=♘ ♘é6 16. h5 ♘ç7
17. h6 ♘é6 18. h7 ♘ç7 19. h8=♘ ♘é6
20. g4 ♘ç7 21. g5 ♘é6 22. g6 ♘ç7 23. g7 ♘é6
24. ♘h6 ♘ç7 25. g8=♘ ♘é6 26. ♘g4 ♘ç7
27. ♘f2 ♘é6 28. ♘h3 ♘ç7 29. ♘h6 ♘é6
30. ♘é5 ♘ç7 31. ♘ç4 ♘d5 32. ♘é6 ♘ç7
33. ♘ég5 ♘é6 34. ♘f3 ♘ç7 35. ♘fg1 ♘é6
36. ♘g6 ♘ç7 37. ♘gf4.

Le coup h2-h3 est nécessaire pour obtenir la position avec le trait aux Noirs.

Les ♗f, ♗g, ♗h ont joué respectivement f3, g3, h3.

Dmitrij prend donc une place décisive dans cette quête de task puisque son problème dispose des atouts suivants :

- énoncé sans condition ;
- quatre Cavaliers libres dans le rétro-jeu (♘, ♗, ♗, ♗) ;

- cinq Cavaliers dépromus dans le rétro-jeu
(♞, ♞, ♞, ♞, ♞).

Un problème qui restera dans les annales.

6212 Valery Liskovets

1. ♞f1 ♞×h2 2. ♞é1 ♞é5 3. 0-0 ♞d4 4. ♞d1#

Le roque après retour des pièces sur leur case d'origine est autorisé avec ce type d'énoncé. Ce roque devient légal après ♞×h2 puisque le ♞ promu a pu l'être en g1 et sortir par h2 !

Essais thématiques :

1. ♞f1 g6 (légalisant le 0-0 !) 2. ♞é1 ♞d4 3. 0-0 ???

1. ♞f1 ♞~ 2. ♞é1 ♞é5 3. 0-0??? illégal dans la position du diagramme au moment où il est joué, puisque le ♞ a dû être promu sur ç1 ou é1 forçant au passage le ♞ à bouger.

1. ♞f1 ♞×b2 légalise le 0-0 mais il n'y a plus mat.

L'aidé conséquent (hc#) est un genre féérique inventé récemment par l'auteur (voir : StrateGems 50, Avril 2010).

Le thème ici consiste à enlever un rétro-obstacle (♞h2) afin de permettre de légaliser le 0-0 qui a été reconstruit.

C'est le premier rétro aidé conséquent qui utilise le roque blanc.

Le coup ♞×h2 est «surréaliste»: il est uniquement motivé par des considérations rétro. Switchbacks (♞ et ♞).

6213 François Gouze

1. f4 é6 2. f5 ♞ç5 3. f6 ♞é7 4. f×g7 ♞f8 5. g8=♞ f5 6. ♞g3 ♞f6 7. ♞f2 ♞×f2+ (C+ Euclide 0.94 en 0,24")

Circuit du ♞f qui revient en f2 après s'être transformé en ♞, puis est capturé. Cette capture est nécessaire pour masquer le jeu blanc afin de ne pas avoir de pièce promue au diagramme, ce qui rendrait la résolution nettement plus simple.

6214 François Gouze

1. h4 é6 2. h5 ♞h4 3. h6 ♞é7 4. h×g7 ♞f6 5. g×h8=♞+ ♞g5 6. ♞é5 h5 7. ♞h2 ♞×h2 (C+ Euclide 0.94 en 0,23")

Circuit du ♞h qui revient en h2 après avoir été promu en ♞. Ici encore la pièce thématique est capturée par nécessité d'esthétique et de difficulté.

6215 Éric Pichouron

1. é4 g6 2. ♞b5 ♞g7 3. ♞×d7+ ♞f8 4. ♞f5 ♞d3 5. ç×d3 ç5 6. ♞a4 ç4 7. ♞d1 ç3 8. ♞ç2 ç×d2 9. ♞b3 d×ç1=♞ 10. ♞d2 ♞ç7 11. ♞ç1 ♞d8 12. ♞×ç8 ♞ç6 13. ♞é2 ♞é8 14. ♞×d8+ (C+ Euclide 0.98 en 14'57")

♞ Pronkin capturée en prime sur sa case d'origine. Switchback du ♞ (♞é8-f8-é8)

Les problèmes d'Eric sont souvent très durs à trouver car leur déroulement sort de la logique de construction habituelle (une forme paradoxale). La solution à envisager n'est jamais celle que l'on examine en premier et parfois on ne l'envisage pas du tout !

6216 Éric Pichouron

1. a3 é6 2. ♞a2 ♞b4 3. a×b4 a5 4. ♞a3 a4 5. ♞b3 a3 6. ♞ç3 a2 7. ♞é4 ♞a3 8. b×a3 ♞é7 9. ♞b2 0-0 10. ♞a1 ♞h8 11. ♞ç1 ♞g8 12. ♞×g7+ ♞×g7 13. ♞b1 ♞g5 14. ♞a1 ♞a5 15. ♞g5 ♞a8 (C+ Euclide 0.98 en 25'53")

Circuit rectangulaire de la ♞ (♞a1-a2-a3-b3-b1-a1). Faux tempo de la ♞ (au moment où le coup ♞a2 est joué, la ♞ ne peut pas aller en a3). Switchback du ♞ (♞ç1-b2-ç1). Echange de la ♞ (Th8→a8)

Encore une partie dont le déroulement est extrêmement difficile à visualiser en étudiant la position. Les parties d'Eric pourraient finalement se reconnaître par ce biais (une fois qu'on a trouvé la solution bien sûr).

6217 Silvio Baier

1. g4 a5 2. g5 a4 3. g6 a3 4. g×h7 a×b2 5. a4 ♞a6 6. a5 ♞h6 7. a6 d5 8. a7 ♞f5 9. a8=♞ é6 10. ♞8a4 ♞é7 11. ♞é4 d×é4 12. ç4 ♞d4 13. ♞ç3 ♞a7 14. d4 ♞h4 15. d5 g5 16. d6 ♞g6 17. d7+ ♞é7 18. d8=♞ f5 19. ♞d6 ♞f6 20. ♞b6 ♞ç6 21. ♞b1 ♞a8 22. h8=♞ ç×b6 23. ♞b8 ♞h8 24. ♞f4 g×f4 (C+ Natch 2.5 en 10h19'21")

Thème Ceriani-Frolkin (♞, ♞, ♞). Echange des ♞.

Le thème Ceriani-Frolkin avec ces trois pièces n'est pas une nouveauté, mais ici on y ajoute l'inversion des TN. Une construction solide.

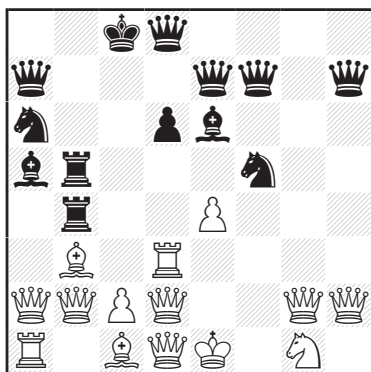
6218 Nicolas Dupont

1.é4 f5 2.és ♔f7 3.é6+ ♔f6 4.é×d7 é5
 5.h4 é4 6.h5 é3 7.h6 é2 8.h×g7 h5 9.b4 h4
 10.b5 h3 11.b6 ♖h4 12.b×ç7 ♘h6 13.g8=♚ h2
 14.♚g3 h×g1=♘ 15.♚h2 ♖é4 16.g4 f4
 17.g5+ ♔f5 18.g6 ♘h3 19.g7 ♘g5
 20.g8=♚ ♘h7 21.♚gg2 ♚g5 22.d8=♚ b5
 23.♚d3 é×f1=♘+ 24.♚3é2 b4 25.d4 b3
 26.d5 b2 27.d6 b×ç1=♘ 28.d7 ♘×a2
 29.d8=♚ ♘b4 30.♖a6 ♘g3 31.♖g6 ♙é6
 32.ç8=♚ a5 33.♚ç3 a4 34.♚b2 a3 35.ç4 a2
 36.ç5 a1=♘ 37.ç6 ♘b3 38.ç7 ♘ç5
 39.ç8=♚ ♘ça6 40.♚çç2 ♙b3 41.♚8d2

Six circuits de ♙ (chaque ♚ promue revient sur la case d'origine du ♙ duquel elle est issue) et un circuit de ♙ (promotion en ♜ et retour en h7). Dix excelsiors (♚, ♚, ♚, ♚, ♚, ♚, ♚, ♚, ♚, ♚).

Le R334 de Probleemblad 2008 (II), par Unto Heinonen, montrait cinq circuits de Pions blancs et quatre de Pions noirs, tous promus en Dame.

II - U. Heinonen Probleemblad 2008



Partie (14+13)
justificative en 39,5 coups

1.a4 é5 2.a5 é4 3.a6 é3 4.a×b7 a5 5.h4 a4
 6.h5 a3 7.h6 ♖a4 8.h×g7 ♘a6 9.b8=♚ a2
 10.♚b3 a×b1=♚ 11.♚a2 h5 12.b4 h4
 13.b5 ♙b4 14.b6 ♙a5 15.b7 ♚b6
 16.b8=♚ ♚a7 17.♚bb2 ♖b4 18.d4 é×f2+
 19.♔d2 ♖h5 20.é4 ♖hb5 21.♙ç4 f1=♚
 22.♖h3 ♚ff6 23.♖d3 h3 24.d5 h2
 25.d6 h1=♚ 26.d×ç7 d6 27.♙b3 ♙é6
 28.ç8=♚ ♚h7 29.♚çç3 ♘h6 30.g8=♚+ ♔d7
 31.♚g3 ♚fè7 32.♚h2 f5 33.g4 f4 34.g5 f3
 35.g6 f2 36.g7 f1=♚ 37.g8=♚ ♚ff7
 38.♔é1 ♘f5 39.♚çd2 ♔ç8 40.♚gg2

Dans son problème Nicolas s'attache à réaliser six circuits de Pions blancs promus en Dame, au prix d'une perte thématique côté Noirs. Dans le langage des parties justificatives du futur, on obtient donc un [CP(DD) & CP(DD)] & CP(DDc), c'est-à-dire deux fois deux circuits de Pions promus en Dame par un même camp et en extension du thème trois circuits de Pions (DDc).

6219 Pierre Tritten

1.♘f3 é5 2.♘×é5-é4 ♙a3 3.♘×a3-é7 d5
 4.♘×ç8-h3 ♔d7 5.♘ç3 ♔ç6 6.♘b1 ♔b5
 7.♘g1.

La condition Take & Make permet ici l'inversion des CB dans un nombre de coups record (6,5 coups).

6220 Nicolas Dupont & Paul Raican

1.♘ç3 a5 2.♘d5 ♖a6 3.♘×é7(♙a7) ♖b6
 4.♘×g8(♘a8) ♙é7 5.♘h3 ♙f6
 6.♘×f6+(♙f3) ♚×f6(♘g1) 7.♘g5 0-0
 8.♘×h7(♙ç3) ç6 9.♘×f6+(♚a3) g×f6(♘b1)
 10.♘×ç3(♙d8) d5 11.♘h3 ♙×h3(♘b1)
 12.♘é4 d×é4(♘g1)

Echange des ♘ (thème doublé) et jamais réalisé autrement.

Un problème issu d'un travail de longue haleine puisque la condition Circé Cage permet de multiples manipulations de pièces et les problèmes sont souvent démolis. En particulier la règle spécifique qui permet de replacer la pièce capturée sur n'importe quelle case lorsque l'on vient de donner échec est particulièrement propice pour trouver des démolitions. Ce problème n'a pas fait exception puisque je me souviens avoir participé de très nombreuses fois à démolir les versions qui se suivaient et se ressemblaient. Je n'ai jamais réussi à démolir cette dernière version qui finalement (semblant résister) a été publiée. Peut-être qu'un solutionniste éclairé pourra la mettre à mal !

AIDES

6221 Alberto Armeni

1.♙é4 ♚é2 2.♖d4 ♚b5#
 1.f6 ♖é4 2.♖ç5 ♚é6#
 Déclouages.

6222 Almiro Zarur

1. ♖f6 é×f6 2. ♗é3 ♜gé5#

1. ♙d6 é×d6 2. ♚d4 ♜gé5#

Simple et plaisant.

6223 Almiro Zarur

1. ♗a6 (1. ♗b5?) ♙é5 2. ♗é2 ♗h6#

1. ♗b4 (1. ♗a5?) ♙g5 2. ♗d2 ♗é8#

Autoblocages de la Dame noire.

6224 Almiro Zarur

1. é1=♙ ♚f3 2. ♙ç3 ♚é2#

1. é1=♜ ♚ç3 2. ♜f3 ♚é2#

Ce bon vieux mat du couloir !

6225 Vasil Dyachuk & Valery Kopyl

1. ♚fé3+ ♜d×é3 2. f×é3 ♜×g3#

1. ♚dé3+ ♜f×é3 2. d×é3 ♜×ç3#

Jeu de taquin pour finalement éliminer deux

Pions noirs.

6226 Gerard Smits

1. ♚d2 ♗g5 2. ♙ç2 ♜×d2#

1. ♚b7 ♙g5 2. ♙b4 ♗×b7#

Auto-interceptions et autoclouages : les Noirs ont du boulot !

6227 Michel Caillaud

1. ♙×ç4 ♗g4 2. ♙×b5+ ♜ç6#

1. ♚×ç4 ♚g4 2. ♚×ç5 ♜ç2#

1. ♜×ç4 ♗é6 2. ♜b2 ♗×b3#

Trois captures sur ç4 anticipant trois ouvertures de ligne blanche. (Auteur)

6228 Almiro Zarur

1. ♚é2 ♜d5 2. ♚×é4 ♜b4#

1. d5 ♜é2 2. d×é4 ♜ç1#

1. ♙b3 ♜ç6 2. ♙ç4 ♜b4#

1. ♚ç6 ♜b3 2. ♚ç4 ♜ç1#

Deux paires de solutions avec un antidual motivés par le refus de prise d'une pièce noire. Une réussite.

6229 Abdelaziz Onkoud

1. g×f6 d3 2. ♙g7 ♜×g7#

1. ♗×é6 ♜é4 2. ♜f6 ♜g3#

1. ♙×é6 ♜×é8 2. ♗f5 d8=♜#

1. ♙×f6 ♜d8 2. ♙f5 d×é8=♜#

Zilahi et Phénix mêlés dans cet aidé du futur.

6230 Michel Caillaud

a) 1. ♙é3 ♚d3 2. ♚é4 ♚d5#

b) 1. ♚d3 ♙g6 2. ♚d5 ♚é4#

Les pièces qui échangent leur place dans le discriminant échangent aussi leurs coups. (Auteur)

6231 Alberto Armeni

a) 1. ♚é5 ♙f3 A 2. ♙é6 ♙é7# B

b) 1. ♚é6 ♙é7 B 2. ♙é5 ♙f3# A

Echanges de coups blancs. Les coups noirs sont joués sur les mêmes cases avec une motivation différente. Un élégant aristocratique.

6232 Pierre Tritten

a) 1. ♜d6 ♙é7 A 2. ♜d3 ♚ç2# B

b) 1. ♜ç4 ♚ç2 B 2. ♙g6 ♙é7# A

Clouage de la pièce déclouante par la pièce déclouée et échange de coups blancs.

6233 Maryan Kerhuel

a) 1. d×é3 ♙×d6+ 2. ♙d4 ♚h4#

b) 1. ♗×h6 é×d4+ 2. ♙d6 ♙b8#

c) 1. ♚×ç5 ♚é6+ 2. ♙d5 é4#

Un échange cyclique de fonctions des trois pièces impliquant un Zilahi, le tout en mérédith. Le trio Tour-Fou-Pion est plutôt original.

6234 Chamir Thobanian

1. ♗f7 ♙ç7+ 2. ♙ç8 ♚b8 3. ♙é8 ♚×ç8#

Bienvenue à Chamir Thobanian qui semble nouveau dans le monde de la composition !

6235 Viktor Sizonenko

1. ♙×f5 ♚a1 2. ♙g4 ♙g1 3. ♙h3 ♙f2

4. ♙g4 ♚h1#

Mat idéal et sacrifice (passif) blanc.

6236 Jacques Rotenberg & Guy Sobrecases

Le jeu apparent :

1 ♗~?? ♙×g4 2. ♙ç2 ♙f4 3. ♙d1 ♙é3

4. ♚ç2, ♙é1 ♚×h1#

échoue par manque de premier coup noir.

Donc :

1. ♗ç6 ♙×g4 2. ♙ç2 ♙f4 3. ♙d1 ♙é3

4. ♗ç2 ♚×h1#

1. ♗b7 ♙×g4 2. ♙ç4 ♙f5+ 3. ♙ç5 ♙é6

4. ♙ç6 ♚ç4#

Jeu réel : on manque d'un coup d'attente blanc pour retrouver les solutions du jeu apparent.

Donc :

1... ♖×h1 2. ♔a2 ♗×b1 3. b3 ♗h1 4. ♗b1 ♗h4
5. ♗×a4 ♗×a4#

Switchback de la Tour sur un grand circuit. Les mats sont modèles.

6237 Guy Sobrecases

1... ♗ç8 2. ♗é7 ♔g4 3. ♗é6 ♔f3 4. ♔é5 ♔é3
5. ♗f6 ♗ç5#

1... ♗é8 2. ♔ç6 ♗×é6 3. ♔d7 ♗×d6+
4. ♔é8 ♔×f6 5. ♔f8 ♗d8#

Prise des trois pièces autobloquantes dans l'autre solution : thème Chumakov amélioré ! Les mats (du couloir) sont idéaux.

6238 Guy Sobrecases & Jacques Rotenberg

1... ♗d1 2. b×a2 ♗×d4 3. ♔b1 ♗×f4
4. ♗b2 ♗d4 5. ♔ç2 ♗d1#

1... ♗×é1 2. b2 ♗é5 3. ♔ç1 ♗×h5 4. ♗ç2 ♗é5
5. ♔d2 ♗é1#

1... ♗b1 2. ♗d2 ♗×b3 3. ♔d1 ♗×f3
4. ♔ç2 ♗b3 5. ♗é2 ♗b1#

Par trois fois, un double switchback de la Tour, pas évident à justifier. Les trois solutions sont liées entre elles par un anti-triple délicat à base d'obstructions.

INVERSES

6239 Alexandre Pankratiev

1. d8= ♗! [2. ♗b6+ ♗×b6+ 3. ♗d6+ ♗×d6#]

1... ♔g6 2. ♗é5+ ♔×é5 3. ♗b6+ ♗×b6#

1... ♗b7 2. ♗d6+ ♗d5 3. ♗é5+ ♗×é5#

1... ♗a1, ♗a2, ♗ç1 ♗×ç2 2. ♗b6+ ♗×b6+
3. ♗d6+ ♗×d6#

La variante du Cavalier noir est inattendue !

6240 Nicolae Chivu

1. ♔d8+! ♔d6 2. ♗b4+ ♗ç5 3. ♗a3 ♗b4

4. ♔f7+ ♔ç6 5. ♗a8+ ♔b5 6. ♗é5+ ♔ç4

7. ♗a4 ♗×a4#

Agréable jeu de Dames.

6241 Stephan Dietrich

1. g4! ♔é4 2. g5 ♔f4 3. ♔g4 ♔é4 4. d3+ ♔f4

5. ♗a2 ♔f5 6. ♗ç5+ ♔f4 7. é3+ ♔f3

8. ♗f5+ ♔×f5#

Les coups 2.g5 et 5. ♗a2 sont très fins.

6242 Chamir Thobanian

1. ♗a8+ ♔a7 2. ♗×a7+ ♗a6 3. ♗ç6 b5

4. ♔b6 b×ç6 5. ♗a8 ç5 6. ♗a7 ç4 7. ♗a8 ç3

8. ♗a7 ç2#

6243 Steven Dowd & Mirko Degenkolbe

Jeu apparent :

1... ♗a7 2. é8= ♔ ♗b8 3. ♔×g7 ♗a7

4. ♔é6 ♗b8 5. ♔f8 ♗a7 6. ♔d7 ♗b8

7. ♔×b8 f×g2#

Essai thématique :

1. é8= ♔? ♗a7 2. ♔×g7 ♗b8 3. ♔é6 ♗a7

4. ♔d8 ♗b8 5. ♔f7 ♗a7 6. ♔h6 ♗b8

7. ♔g8 ♗a7 8. ♔é7 ♗b8 9. ♔ç8 ♗a7

10. ♔×a7 f×g2#, trop lent !

Jeu réel :

1. é8= ♗! ♗a7 2. ♗f7 ♗b8 3. ♗a2 ♗a7

4. ♗b1 ♗b8 5. ♗b4 ♗a7 6. ♗é7 ♗b8

7. ♗d8 ♗a7 8. ♗×ç7 ♗b8 9. ♗×b8 f×g2#

Thème de la chasse (Grab). Surprenant !

6244 Milomir Babic

1. a8= ♗! ç4 2. ♗ç6 ç3 3. ♗d7 ç2 4. ♗f8+ ♔f6

5. ♗é2+ ♔g6 6. ♗×ç2+ ♔é4 7. ♗h3 ♔h7

8. ♗g2 ♔g6 9. ♗g7+ ♔f5 10. ♗g4+ h×g4#

6245 Ivan Soroka

1. f8= ♗+! ♔d7 2. ♗fd6+ ♔é8 3. ♗h5+ ♗f7

4. ♗d2 ♔é7 5. ♗hé2+ ♔f6 6. ♗f4+ ♔g6

7. ♗é8 ♔h5 8. ♔h8 ♔g6 9. g8= ♗+ ♔h5

10. ♗fé4 ♔h6 11. ♗h7+ ♗×h7#

6246 Viktor Sizonenko

Jeu apparent :

1... ♔×é6 2. ♗d7+ ♔é5 3. ♔h4 ♔é4

4. ♗d3+ ♔é5 5. ♗ç6 ♔é6 6. ♗d7+ ♔é5

7. ♔g5 ♔f4 8. ♗d4+ ♔f5 9. ♗é4+ ♔f4

10. ♔é6+ ♗×é6 11. ♗h6+ ♗×h6#

Jeu réel :

1. ♔g4! blocus

1... ♔×é6 2. ♗d7+ ♔é5 3. ♔h4 ♔é4

4. ♗d3+ ♔é5 5. ♗ç6 ♔é6 6. ♗d7+ ♔é5

7. ♔g5 ♔f4 8. ♗d4+ ♔f5 9. ♗é4+ ♔f4

10. ♔é6+ ♗×é6 11. ♗h6+ ♗×h6#

Le Cavalier superflu en é6, base de répétition

[10. ♔é6+!] (Auteur)

Jeu vertical de la Dame blanche et clé de triangulation.

DIRECTS FEERIQUES

6247 Roméo Bédoni

1. ♖b7! [2.d8=♖, ♗, ♘, ♙, (2,4), ♚, ♛, ♜, ♝#]

1... ♖×b8+ 2. ♘×b8=♖#

1... ♗f7 2.d8=♗#

1... ♘h7 2.d8=♘#

1... ♙×h3 2.d8=♙#

1... ♚×f2 2.d8=(2,4)#

1... ♛f8 2.d8=♛#

1... ♜éd8 2. ♘×d8=♜#

1... ♝×ç8 2.d×ç8=♝#

1... ♞é8+ 2.d×é8=♞#

Mégatask de neuf promotions blanches sur le coup matant.

6248 André Davaine

1. é6(N)! blocus

1... é5 2.d8=♗(N) é4 (bloque la case é4)

3.g6(N) ♗d8!! (coup mini de longueur 0)

4. ♗h3#

Joli écrin pour le « coup longueur 0 » de la Rose noire qui est absente du diagramme au départ.

6249 André Davaine

1. ♗a4! blocus

1... ♚d8 2. ♗d7 ♚h8 3. ♗a4 ♚a8(B)

4. ♚×f3#

1... ♚h4 2. ♗d7 ♚a4(B) 3. ♚h4 b4(B)

4. ♚ç4#

Deux passages au camp blanc de la Dame noire orchestrés par la Rose. Problème élégant.

6250 Guy Sobrecases

1.f8=♗!! ♗a5 2. ♗ç3 ♗d8 3. ♗é4+ ♗é5

4. ♗d6+ ♗d4 5. ♗g3!! ♗h4 6. ♗g5! d5

7. ♗f4 ♗é1 (switchback) 8. ♗é6+ ♗ç3

9. ♗d2+ ♗×d2#

Le problème d'origine est le suivant (III) :

1.f8=♗! ♗a5 2. ♗ç3 ♗d8 3. ♗é4+ ♗é5

4. ♗d6+ ♗d4 5. ♗f4 ♗h4 6. ♗g5 ♗é1

7. ♗é6+ ♗ç3 8. ♗d2+ ♗×d2#

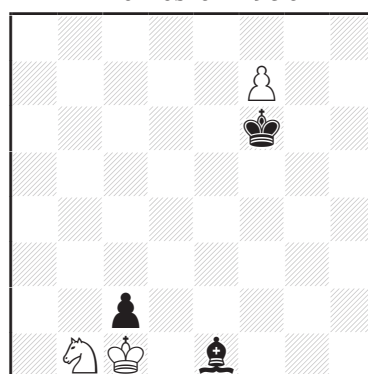
Démolition : 1. ♗d2! ♗h4 2.f8=♗ ♗é1

3. ♗é4+ ♗é5 4. ♗d6+ ♗d4 5. ♗f4 ♗a5

6. ♗g5 ♗é1 7. ♗é6+ ♗ç3 8. ♗d2+ ♗×d2#

Par simple ajout d'un ♗d7, l'auteur rend le problème correct et ajoute un enfermement du Fou noir forçant 6...d5!. Une correction d'une rare élégance.

III - J. Quike Thèmes-64 1956



s#8 (3+3) C-maximum

Nous faisons figurer bien volontiers ci-dessous le texte que Guy nous a transmis, écrit par Christophe Bouton sur son blog, le 15 juin 2010 :

« Le célèbre libraire Julien Guisle est décédé mercredi 9 juin 2010 à Paris. Il aurait eu 100 ans le 2 novembre 2010. il a été inhumé jeudi 17 juin à 14h30 au cimetière parisien de Bagneux.

Pendant des années, M. Guisle fut l'unique libraire d'après-guerre spécialisé dans les échecs. Le 13 de la rue Saint Jacques fut le passage obligé des amateurs de problèmes : Séneca, Halberstadt et tant d'autres. Quand les petits ou grands maîtres français, étrangers ou ... soviétiques étaient de passage à Paris, la librairie Guisle était systématiquement visitée. Petite, tout en longueur, on pouvait y acheter de vieilles revues françaises et les derniers livres ou revues soviétiques. Dans tous les vieux numéros d'Europe Echecs ou de Mat (la revue éphémère à destination des jeunes), on trouve un encart de publicité pour cette librairie. Je n'ai jamais vu Monsieur Guisle assis. Seulement au restaurant. Il était toujours en action dans ses livres ou reliures. Il était intarissable sur les maîtres du passé (...). »

Personnellement, je me souviens avoir vu dans la librairie Guisle les premiers numéros de la revue diagrammes, et avoir renoué avec le problème d'échecs à la suite de cette visite.

6251 Guy Sobrecases

1. ♗é3+! ♗×h4 2. ♚f4+ ♚g4 3. ♚f6+ ♚g5

4. ♗f5+ ♗g4 5. ♗h6+ ♗h4 6. ♗g1 d4

7. ♗×d4 ♗g4 8. ♚f3+ ♗h4 9. ♗f8+ ♚g6

10. ♚g2 h×g2#

Beaucoup de choses dans ce problème : échange de places ♖g2-♔f8, hirondelles de la Dame blanche et du Noctambule blanc, switchback-hésitation de la Tour noire, mérédith. Reste à prouver la correction ...

TANAGRAS FEERIQUES

6252 Karol Mlynka

a) 1. ♔g4(+g5) ♔g7(+h7) 2. ♔h5(+h4) h8=♔#
 b) 1. ♔g4(+h4) ♔g6(+h7) 2. ♔h5(+g4) h8=♔#
 c) 1. ♔g5(+h4) ♔g7(+h7) 2. ♔h5(+g5) h8=♔#
 Joli problème didactique montrant l'association des Patrouille et des Sentinelles. On peut noter que dans a), 2...h8=♔# ? est spécifiquement réfuté par 3. ♔g6! et que dans c), le ♔h5 ne peut jouer en g4 sous peine d'auto-échec spécifiquement Patrouille (car le ♜h5 déposé par le Roi noir ferait échec !). Evidemment les trois promotions différentes sont un plus appréciable dans une telle position !

6253 Karol Mlynka

1.f1=♔ ♔g3 2. ♔f3+ g×f3(♔d1)#
 1.f1=♔ g3 2. ♔f4 g×f4(♔a1)#
 1.f1=♔ ♔g3 2. ♔×g2(g7) ♔×g2(♔f1)#
 Renaissances Circé Espion Double obligatoire car le ♖g2 peut difficilement mater le Roi noir. Là encore nous avons trois promotions différentes, mais l'aspect féérique me semble moins harmonieux que dans le problème précédent (les deux premières solutions avec les promotions en ♔ et ♔ me semblent assez triviales). Seule la troisième solution (et son coup matant surprenant) me semble digne d'attention.

6254 Karol Mlynka

a) 1. ♔ç5 a7=♔+ 2. ♔d6 ♔é7#
 b) 1. ♔b6 ♔ç6 2. ♔a5 a7=♔#
 c) 1. ♔×a6(+♖a7) a8=♔+ 2. ♔b6 ♔a5#
 Jolis mats, toujours avec des associations surprenantes de conditions féériques.

6255 Karol Mlynka

1.g3 ♖a4 2.a1=♔+ ♖h4=♔#
 1.g5 ♖a6 2.a1=♔+ ♖h6=♔#

6256 Geoffrey Foster

1... ♔×é3-é2(♔é5) 2. ♔d4 ♔×é5-é6(♔é2)#
 1. ♔f4 ♔×f4-g3(♔é5) 2. ♔d4 ♔×é3-d3(♔g3)#
 1. ♔ç7 ♔×é3-é2(♔é5) 2. ♔d6 ♔×é5-é6(♔é2)#
 1. ♔é4 ♔×ç5-b5(♔é5) 2. ♔d4 ♔×é5-f5(♔b5)#
 Remarquable problème montrant une collaboration prometteuse entre la Locuste et le Circé-Echange. Les mats sont spécifiques et la Locuste serait trois fois en prise en orthodoxe !

6257 Geoffrey Foster

1... ♔d1 2.é×d1=♔(♔é2) ♔é5 3. ♔b3 ♔a5#
 1... ♔f1 2.é×f1=♔(♔é2) ♔é3 3. ♔b5 ♔a3#
 1... ♔×é2(♔é1) 2. ♔a3 ♔b2 3. ♔a5 ♔b4#
 Là encore, de beaux mats spécifiques ; on peut éventuellement regretter la similitude des solutions avec les promotions (même si l'astuce pour passer par la ligne f1-b5 ou par la ligne d1-b3 est plutôt jolie).

6258 Kevin Begley

1... ♔é2 2. ♔a5 ♔b5+ 3. ♔×b5 ♔d3(♔ç4)#
 1... ♔f2 2. ♔b5 ♔×ç5+
 3. ♔×ç5(♔ç6) ♔é3(♔d4)#
 Jolis mats en écho-caméléon avec une condition semble-t-il nouvelle (mais logique : il fallait bien l'inventer !).

6259 Pierre Tritten

1... ♔é5 2. ♔b7 ♔f7+ 3. ♔b8+ ♔×b8(♔é8)#
 1... ♔d8 2. ♔ç7 ♔ç6 3. ♔ç8+ ♔×ç8(♔é8)#
 Dans la première solution, les Blancs parent l'échec en jouant sur la case de renaissance, mais ce faisant ils créent une batterie noire royale qui mate avec un mat idéal. La deuxième offre une stratégie similaire (batterie royale noire) mais le mat, spécifique, est moins beau (pas idéal).

6260 Karol Mlynka

1... ♖d4 2.h8=♔+ ♖a7 3. ♔ç8 ♖b6#
 1.h8=♔ ♖d6 2. ♔h2+ ♖a3 3. ♔ç2 ♖b4#
 Problème simple et didactique avec mats modèles en écho.

6261 Karol Mlynka

a) 1.d8=♔(N) ♔g8(B) 2.é8=♔(N) ♔h5(B)
 3. ♔g7(N){♔h8} b5(B){♔h6}#
 b) 1.é8=♔(N) ♔b8(B) 2.d8=♔(N) ♔a5(B)
 3. ♔b7(N){♔a8} g5(B){♔a6}#

Le jumeau ne se justifie pas car la solution est évidemment complètement symétrique.

6262 Vlaicu Crisan

1. ♖f3(n) ♗f4(n) 2. ♘g4(n) ♙h4(B)
 3. ♚ç4(n) ♛f4(B)#
 1. ♚é2(n) ♛d3(n) 2. ♘ç2(n) ♙b1(B)
 3. ♖f5(n) ♗d3(B)#

Auteur : échange de fonctions entre la ♗f4 et le ♚d3. Umnov noir/blanc (premiers coups noirs et blancs) et blanc/blanc (deuxièmes et troisièmes) sur la même case. Switchbacks matants des coups de clé. Coup AntiZiel au premier coup noir : le sautoir de l'Elan noir s'éloigne.

Mats idéaux. Écho orthogonal-diagonal parfait.

Un problème magnifique et très impressionnant bien dans le style de l'auteur, qui m'a avoué avoir partiellement composé ce problème à l'aveugle !

6263 Karol Mlynka

- a) 1. ♚ç7 ♚×d5 2. ♚g3(♗h1) ♚é4
 3. ♚g2 ♚é3#
 b) 1. ♚f1 ♚×d5 2. ♚d8(b7) b8=♗
 3. ♗g3 ♚ç4#
 c) 1. d4 ♚×d4 2. ♚d6(a7) a8=♗
 3. ♗a3 ♚é4#
 d) 1. ♚b8 ♚×d5 2. ♚f4(♗h1)+ ♗g1+
 3. ♚f3 ♚d1#

De jolis mats mais pas de stratégie commune aux quatre solutions.

6264 Jacob Mintz

1. b5 2. b4 3. b3 4. b2 5. b1=♚ 6. ♚ç2 7. ♚d1 8. ç2
 9. ç1=♗ 10. ♗ç7 11. ♚f3 12. ♚b7 é8=♗#

Très joli mais peut-être (sans doute ?) anticipé : qui trouvera l'anticipation ?

6265 Jacob Mintz

1. h5 2. h4 3. h3 4. h2 5. h1=♚ 6. ♚d5 7. ♚a2 8. b5
 9. b4 10. b3 11. b2 12. b1=♚ ♚d4#

Même remarque que le problème précédent !

6266 Frank Müller

1. ♚b3 2. ♚ç4 3. ♚d5 4. ♚d6 5. ♚ç7 6. ♚b8
 7. ♚a7 8. ♚×b7(ç7) 9. ♚ç6 10. ♚×ç7(ç8) 11. ♚b8
 12. ♚×ç8(d8) 13. ♚b7 14. ♚a6 15. ♚×b6(ç6)
 16. ♚×ç6(d6) 17. ♚×d6(é6) 18. ♚×é6(f6)
 19. ♚×f6(g6) 20. ♚g5 21. ♚×g6(g7)

22. ♚×g7(g8) 23. ♚h8 24. ♚×g8(f8) 25. ♚g7
 26. ♚f6 27. ♚é6=

Problème très amusant où j'ai eu l'impression de revoir les stratégies découvertes sur certains jeux vidéos dans lesquels le «bonhomme» doit pousser des caisses afin de remplir son objectif : là, c'est très clair : il faut pousser les Pions en d8 et f8 afin que le Roi blanc puisse pater en é6. Le problème est rendu correct (pas de dual) car le Roi blanc n'a pas accès à certaines cases à cause des Pions noirs. Très bien !

6267 Harald Grubert

- a) 1. ♚d4 2. ♚×é5(♗d4) 3. ♚d6 4. ♚ç7 5. ♚b6
 6. ♚ç5 7. ♚×d4(♗ç5) 8. ♚é5 9. ♚d6 10. ♚ç7
 11. ♚b6 12. ♚×ç5(♗b6) 13. ♚d4 14. ♚d5
 15. ○a4 16. ♚d4 17. ♚ç5 18. ♚×b6(♗ç5)
 19. ♚ç7 20. ♚d6 21. ♚é5 22. ♚d4
 23. ♚×ç5(♗d4) 24. ♚b6 25. ♚ç7 26. ♚d6
 27. ♚é5 28. ♚×d4(♗é5) 29. ♚ç5 30. ♚b4
 31. ♚a5 ♚ç4#
 b) 1. ♚é6 2. ♚d6 3. ♚×é5(♗d6) 4. ♚d5 5. ♚é6
 6. ♚é7 7. ♚×d6(♗é7) 8. ♚d7 9. ♚é8 10. ♚d8
 11. ♚×é7(♗d8) 12. ♚é6 13. ○×d8(♗d4)
 14. ○a5 15. ♚d5 16. ♚×d4(♗d5) 17. ♚é5
 18. ♚d6 19. ♚é6 20. ♚×d5(♗é6) 21. ♚é5
 22. ♚d6 23. ♚d7 24. ♚×é6(♗d7) 25. ♚é7
 26. ♚d8 27. ♚é8 28. ♚×d7(♗é8) 29. ♚ç6
 30. ♚b5 31. ♚a4 ♚ç3#

Excellent : les Noirs doivent faire une sorte d'avant-plan afin que l'Orphelin puisse se déplacer en a4 (ou a5) afin de bloquer une case de fuite du Roi noir. L'idée est très intéressante et me semble harmonieusement utiliser les conditions et pièces féeriques.

DIVERS FEERIQUES

6268 Pierre Tritten

1. ♚g1 ♗g4 2. ♚b2 ♗×g1(♗a1)#
 1. ♚h1 ♗f2 2. ♚a4 ♗×h1(♗b1)#

Auto-clouages indirects après occupation de case de renaissance par les Noirs et ecto-batteries réciproques par les Blancs (Auteur).

6269 Pierre Tritten

1. ♚×d6-b8 ♗×f3-f4 2. ♚×a8-h1 ♗×a3-g3#
 1. ♚×é5-d3 ♚×f3-f5+ 2. ♚×ç2-a1 ♚×a3-ç3#

Chaque camp se sert des pièces du camp adverse pour arriver à ses fins (Auteur).

Les parcours du Roi noir sont spectaculaires avec deux «sacrifices» par phase et deux tableaux de mat radicalement différents. La tâche du solutionniste est rude !

6270 Frantisek Sabol

1. é×f6 ç8= ♖+ 2. ♗h2 a8= ♕#

1. ♗×f6 ç8= ♕+ 2. ♗g2 a8= ♖#

Déclouages et clouages de la Dame noire.

6271 Manfred Rittirsch

a) 1. ♖é6 ♕b1 2. ♖×é3(♖h8) ♗b8#

b) 1. ♖d2 ♕ç2 2. ♖×é2(♖a8) ♗d7#

Ni le ♖é3 ni le ♗é2 ne font échec dans la position du diagramme. En effet le coup de capture «Anti-Circé» du Roi noir amène une position «Isardam» illégale (♗g1/♗h3 et ♖d2/♗ç3). Ces couples ne sont plus illégaux si les captures «Anti-Circé» sont impossibles. Dans la première phase, Fou blanc et Roi blanc bloquent les cases de renaissance des deux Cavaliers g1 et h3, ce qui rend les captures ♗×h3(♗b1) et ♗×g1(♗b8) illusoire. Dans la seconde phase, c'est le couple de Pions qui entre en jeu de façon identique. Le jeu de la Tour noire qui se sert de la pièce matante de l'autre phase pour bloquer la case de renaissance de la ♖d8 est très spirituel. L'écho stratégique est ainsi en tous points parfait.

6272 Pierre Tritten

1. ♗é7 ♗g6 2. ♗×g6-é5 ♗×é7-g6#

1. ♖d7 ♖f6 2. ♗×f6-a6 ♗×d7-ç7#

1. ♗f8 ♗é7 2. ♗×é7-ç8 ♖a8#

Thème : le Roi noir est maté sur la case initiale d'une pièce blanche sacrifiée. Zilahi cyclique et mats modèles. Dommage qu'il n'y ait un sacrifice noir que dans deux solutions... (Auteur).

6273 Guy Sobrecases

Il faut d'abord voir que les Noirs doivent jouer leur Roi en ç2 et bloquer la case ç1 par promotion du ♗ç2 pour un mat par le Fou en a4 et le Cavalier «restant» en b1.

Avec trait aux Noirs : 1...?? 2.ç1=♕! ♕a4

3. ♖d2! ♕b5, ç4... 4. ♗b3 ♗×h2(♗é1)

5. ♗ç2 ♕a4# (2.ç1=♖(♗)?, mais 6. ♖(♗)f1!

et 2.ç1=♗?, mais 6. ♗b3!)

La solution montre un véritable tour de prestidigitation : 1... ♗d2+! 2. ♗ç3 ♗f1 3.ç1=♕! ♕a4 4. ♗ç2 ♗d2+! 5. ♗f1+ ♗×f1(♗b1)#

Le coup matant montre à la fois le switchback du Cavalier blanc sur f1... et sur b1 !, ce que permet la condition.

Ces deux switchbacks différents mais «simultanés» semblent neufs, d'après Winchloe (Auteur).

Pour assurer la correction, on doit immobiliser le Roi blanc : 1... ♗d2+! 2. ♗ç3 ♗-?? 3. ♗f1 ♗-?? 4.ç1=♕ ♕a4 5. ♗ç2 ♗×f1(♗b1)#

Avec la condition «Anticircé Calvet», on a la démolition : 1... ♗ç3? 2.ç1=♕ ♕a4 3. ♖d2 ♕b5+ 4. ♗b3 ♗×h2(♗é1) 5. ♗ç2 ♕a4+, mais 6. ♗b1!

6274 Pierre Tritten

1. ♖h4 2. ♖e4+ d×e4 3. ♗f5+ e×f5 4. ♗g7 5. ♗h8

6. ♕g7 7. ♕h6+ ♗e4 8. ♗f2+ ♗e5 9. ♕g7+ f6

10. ♗g4+ ♗f5 11. ♗h6+ ♗g6 12. ♗g8 f×g7#

Roi et Pion blancs sont attirés vers le coin Nord-Est pour un mat idéal.

ACTUALITES

par Jean Morice

DE FINLANDE

Jubilé Harri Hurme-60 2009 - 3#

Juge : Harri Hurme

Nombre de problèmes en compétition : 39

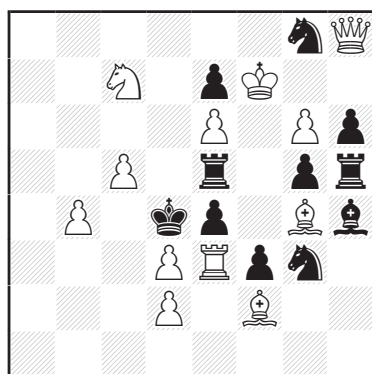
Nombre de récompenses : 16 (cinq Prix, trois

Mentions d'Honneur, huit Recommandés)

Thème : blocus complet présenté soit en trois-coups direct ou inverse, soit en aidé (rappelons que dans un blocus complet tous les coups noirs du jeu apparent doivent donner lieu à un mat).

O1496 : le thème est présenté avec des ouvertures de lignes blanches, des pré-autoblocages noirs et deux suites changées :

O1496 - J. Strydom
 Jubilé H. Hurme-60
 Suomen Tehtäväniekat 2009
 1° Prix



#3* (11+12) C+

Jeu apparent :

- 1... ♖f6 ouverture de ligne, 2. ♘b5+ ♔d5
- 3. ♚a8#
- 1... ♕×d3 ouverture de ligne, 2. ♚×é5+ ♔ç4
- 3. ♚ç3#
- 1... ♘g3~ abandon de garde, 2. ♚×é5+ ♔×é5
- 3. ♚×é4#

Jeu réel : 1. ♔f5! [2. ♚×f3+ é3 3. ♔×é3#]
 clé de sacrifice

- 1... ♖f6 ouverture de ligne, 2. ♘b5+ ♔d5
- 3. ♚a8#
- 1... ♘×f5 pré-autoblocage, 2. ♚×é5+ ♔×é5
- 3. ♚×é4#
- 1... ♘é2 pré-autoblocage, 2. ♚×é4+ ♔×d3
- 3. ♚d4# suite changée
- 1... ♘h1, ♘f1 2. ♔×é4 ~
- 3. ♘b5# suite changée

DE SUISSE

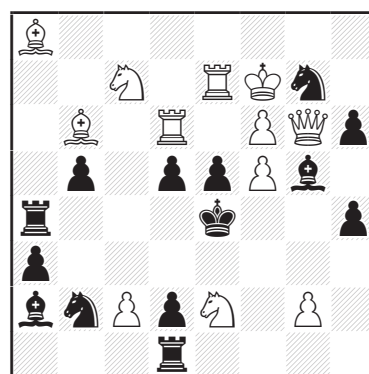
Idee & form - Jubilé H.O.W. 2009-2010 - 2#

Concours dédié à :
Heinz Gfeller, Odette Vollenweider et
Werner Issler pour leurs 75 ans
(nés en 1933 tous les trois)

Juge : W. Bruch
Nombre de problèmes en compétition : 49
Nombre de récompenses : 10 (trois Prix, cinq
Mentions d'Honneur, deux Recommandés)

O1497 : présentation originale de deux paradoxes Dombrovskis associés à des autoclorages blancs avec menaces antidual suivis de décloages par les Noirs :

O1497 - M. Kovacevic
 Jubilé H.O.W.
 idee & form 2009-10
 1° Prix



#2vvv (12+14) C+

Essais thématiques :

1. ♘×b5? [2. ♘bç3# **A**] la clé prend le contrôle de ç3 avec capture du ♗b5

1... ♚ç4 **a** prend le contrôle de ç3 mais intercepte le ♔a2, 2. F×d5#

1... ♚d4! intercepte le ♔b6

1. ♘×d5? [2. ♘éç3# (non 2. ♘dç3#? **A**)]
 provocation d'échec

la clé prend le contrôle de ç3 mais avec autocloage du Cavalier et création d'une menace antidual

1... ♚ç4 **a** décloque le ♘d5, 2. ♘dç3# **A**

1... ♔×d5+ 2. ♔×d5#

1... b4!

1. ♚dé6? [2. ♚×é5# **B**] la clé prend le contrôle de é5 mais pas celui de d3

1... ♘ç4 **b** intercepte le ♔a2, 2. ♔×d5#

1... ♘d3!

Jeu réel : 1. ♚×d5! [2. ♚é×é5# (2. ♚d×é5#? **B**)]
 provocation d'échec ; la clé prend le contrôle de é5 et de d3 mais avec autocloage de la Tour et création d'une menace antidual

1... ♘ç4 **b** décloque la ♚d5, 2. ♚d×é5# **B**

1... ♔×d5+ 2. ♔×d5#

1... ♔×f6 ouverture de ligne, 2. ♚g4#

1... ♔f4 correction mais avec autoblocage,
 2. ♘ç3#

1... ♘d3 2. ç×d3#

1... ♘é6 2. f×é6#

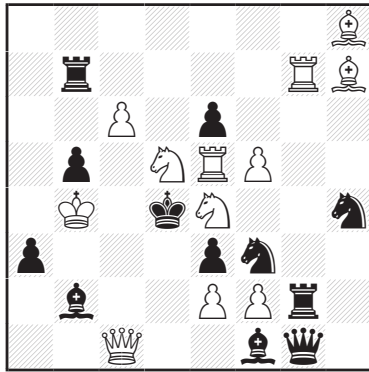
O1498 : combinaison du thème d'Odessa et du thème Le Grand doublé condensé avec, au total, quatre mats changés :

O1498 - P. Gvozdjak

Jubilé H.O.W.

idée & form 2009-10

2° Prix



#2vvv

(12+12) C+

Essais thématiques :

1. ♖d7? **A** [2. ♛ç5# **C**, ♛×é3# **D**, ♘ç7# **F**]

la Tour ouvre la ligne du ♔h8 et forme la batterie Tour-Cavalier

1... ♜g7! intercepte le ♔h8

1. ♜g4? **B** [2. ♛ç5# **C**, ♛×é3# **D**, ♘g3# **E**]
de nouveau la Tour ouvre la ligne du ♔h8 et forme la batterie Tour-Cavalier

1... ♜g7! intercepte symétriquement le ♔h8

1. ♘g3? **E** [2. ♜g4# **B**, ♛×é3# **D**]

le Cavalier intercepte la ♜g2 et dégage la ligne g4-d4

1... ♔×é5 **a** démasque la batterie Fou-Tour,

2. ♜d7# **A**

1... ♘×f5 **b** 2. ♜g4# **B** (séparation de menace)

1... ♘×é5 **c** autoblocage, 2. ♛ç5# **C**

1... ♔×é2 **d** donne la fuite d3, 2. ♛×é3# **D**

(séparation de menace)

1... ♘d2!

Jeu réel :

1. ♘ç7! **F** [2. ♜d7# **A**, ♛ç5# **C**]

le Cavalier intercepte la ♜b7 et dégage la ligne d7-d4

Variantes thématiques :

1... ♔×é5 **a** démasque la batterie Fou-Tour,

2. ♜g4# **B** changé

1... ♘×f5 **b** 2. ♛ç5# **C**

changé avec séparation de menace

1... ♘×é5 **c** autoblocage, 2. ♛×é3# **D** changé

1... ♔×é2 **d** donne la fuite d3,

2. ♜d7# **A** changé (séparation de menace)

Autre variante :

1... ♔ç3+ 2. ♛×ç3#

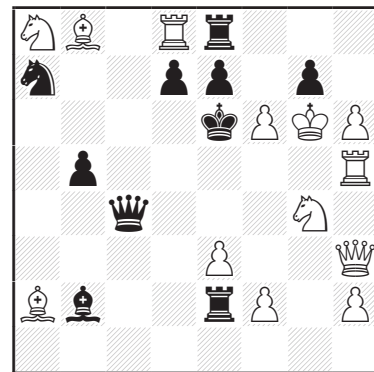
O1499 : thème Le Grand avec coups anti-critiques blancs, pré-interceptions de la Dame noire, ouverture de ligne blanche et mats Somov B1 :

O1499 - V. Dyachuk

Jubilé H.O.W.

idée & form 2009-10

3° Prix



#2v

(13+10) C+

Essai thématique :

1. ♔f4? [2. ♘ç7# **A**]

coup anti-critique du Fou blanc et pré-interception de la ♛ç4

1...d5 **a** auto-déclouage de la ♛ç4 et ouverture de la ligne de la ♜d8, 2. ♘é5# **B** mat Somov B1

1... ♔é5! avec interception de la ♜h5

Autres essais :

1. ♘b6? [2. ♘é5#] 1...d5!

1.f4? [2. ♘f2#] 1... ♜g2!

Jeu réel : 1. ♜ç5! [2. ♘é5# **B**]

coup anti-critique de la Tour blanche et pré-interception de la ♛ç4

1...d5 **a** auto-déclouage de la ♛ç4 et ouverture de la ligne de la ♜d8, 2. ♘ç7# **A** mat Somov B1 changé

Autres variantes :

1...g×f6 2. ♘×f6#

1... ♜×f2 2. ♘×f2#

1... ♜×é3 2. ♘×é3#

1...é×f6 2. ♜×é8#

idee & form - Jubilé H.O.W. 2009-2010 - 3#

Juge : K. Wenda

Nombre de problèmes en compétition : 38

Nombre de récompenses : 5 (deux Prix, deux Mentions d'Honneur, un Recommandé)

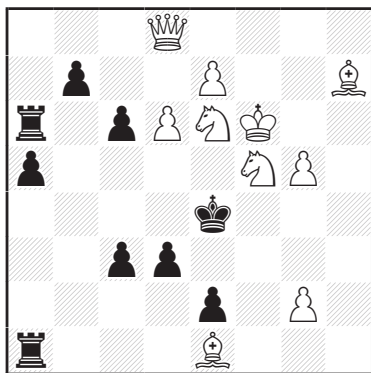
O1500 : problème à caractère logique présentant le thème Le Grand associé au jeu de deux batteries blanches :

O1500 - M. Marandyuk

Jubilé H.O.W.

idee & form 2009-10

1° Prix



#3v

(10+9) C+

Il n'y a pas de mat préparé sur la fuite 1... ♔d5 du jeu apparent.

Essai thématique :

1. ♕f2? X [2. ♖é3#]

ouvre la ligne de la ♖a1 vers h1

1... ♖h1!

Jeu réel : 1. ♖g8! [2. ♗ç5+ A ♔f4 3. ♖ç4#]

la clé pré-forme la batterie Dame/Cavalier mais perd le contrôle de d6

1... ♔d5 a prépare une fuite en d6,

2. ♗é3+ B ♔×d6 3. ♖d8#

switchback de la Dame

1...b5 abandonne la possibilité de contrôler ç5,

2. ♕g3 [3. ♗ç5# A] ♔d5 a 3. ♗é3# B

1... ♖a4 déviation de la Tour,

2. ♕f2! X l'essai thématique [3. ♗é3# B]

2... ♔d5 a 3. ♗ç5# A

ces deux dernières variantes présentent le thème Le Grand

O1501 : thème du point de rencontre associé à des déviations, à des autoblocages et au thème Babushka.

Définition du thème du point de rencontre : une case est gardée au moins deux fois par des pièces noires ; le mat a quand même lieu sur cette case après que les pièces noires gardant cette case aient été contraintes d'abandonner chacune leur garde.

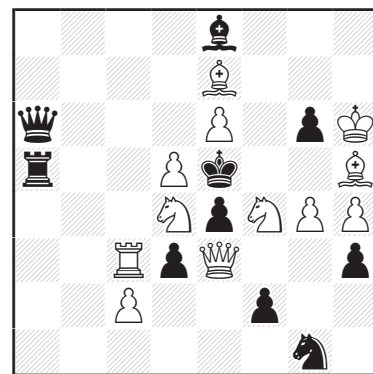
Définition du thème Babushka : au moins deux fois un même coup noir apparait comme premier coup d'une variante, puis comme deuxième coup d'une autre variante.

O1501 - M. Keller

Jubilé H.O.W.

idee & form 2009-10

2° Prix



#3

(12+10) C+

1. ♖ç6! [2. ♕d6+ ♔f6 3.g5#] clé de sacrifice

la ♖ç3 joue sur le point de rencontre ç6 et prend le contrôle de d6

1... ♕×ç6 a déviation du ♕é8 qui joue sur ç6, 2.ç×d3 [3. ♖×é4#]

2... ♖×d3 abandon de garde du point de rencontre, 3. ♗×ç6#

2... ♕×d5 autoblocage, 3. ♗×g6#

1... ♖×ç6 b déviation de la ♖a6 qui joue sur ç6, 2. ♕×g6 [3. ♖×é4#]

2... ♕×g6 abandon de garde du point de

rencontre, 3. ♗×ç6#

2... ♖×d5 autoblocage, 3. ♗×d3#

1... ♖×d5 autoblocage, 2. ♔g5 [3. ♕f6#] avec provocation d'échec

2... ♗f3+ 3. ♗×f3# échec réplique

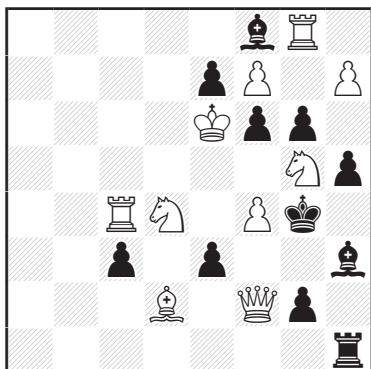
2... ♕×ç6 a déviation du ♕é8, 3. ♗×g6#

2... ♖×ç6 b déviation de la ♖a6, 3. ♗×d3#

O1502 - A.Zhuravlev

& V. Shanshin

Mémorial A. Kopnin-90
Shakhmatnaya Poeziya-2008
1°-5° Prix



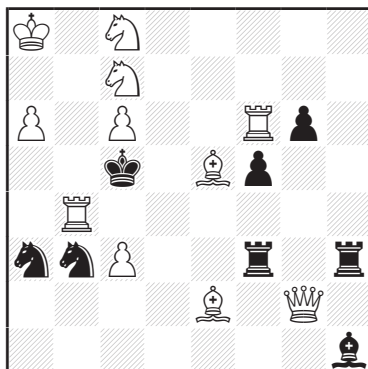
#2vvv

(10+11) C+

O1503 - V. Kirillov

& B. Maslov

Mémorial A. Kopnin-90
Shakhmatnaya Poeziya-2008
1°-5° Prix

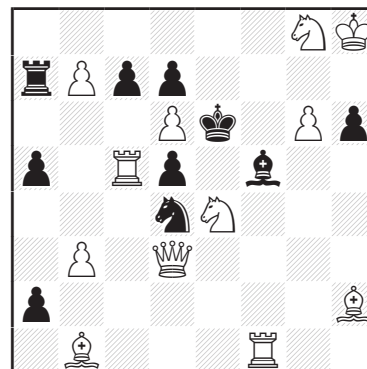


#2vv*

(11+8) C+

O1504 - P. Murashov

Mémorial A. Kopnin-90
Shakhmatnaya Poeziya-2008
1°-5° Prix



#2vvvv

(12+10) C+

DE RUSSIE

Shakhmatnaya Poezya

Mémorial A. Kopnin-90 2008 - 2#

Juge : R. Usmanov

Nombre de problèmes en compétition : ?

Nombre de récompenses : 17 (six Prix, cinq Mentions d'Honneur, six Recommandés)

O1502 : problème en quatre phases doublant le thème Reversal 1 avec ouvertures de lignes blanches par les Noirs, jeu de batteries blanches et avec un mat changé trois fois et un mat transféré. Essais thématiques :

1. ♖é2? **A** [2. ♕g3#] le Cavalier prend le contrôle de g3 et démasque la batterie Tour/Pion

1...é×f2 **a** ouvre la ligne du ♔d2 vers g5,

2.f5# **B**

1...g1=♕!

1.f5? **B** [2. ♗df3#] clé ampliative ; le Pion donne g5 mais démasque la batterie Tour/Cavalier

1...é×f2 **a** ouvre la ligne du ♔d2 et donne la fuite g3, 2. ♗é2# **A** mat changé une première fois

1...♙×g5 2. ♖×g6# **C**

1...g×f5 ouvre la ligne de la ♖g8, 2. ♗×f5#

1...h4! donne la fuite h5

1. ♖×g6? **C** [2. ♗é4#]

la Tour forme la batterie Tour/Cavalier

1...é×f2 **a** ouvre la ligne du ♔d2 vers f4,

2. ♗gf3# **D** mat changé une deuxième fois

1...♔h6! prend le contrôle de g5

Jeu réel : 1. ♗gf3! **D** [2. ♕h4#]

clé ampliative avec provocation d'échec

le Cavalier prend le contrôle de h4 et pré-ouvre la ligne de la ♖g8 vers g6 mais ferme la ligne de la ♕f2 vers f4

1...é×f2 **a** ouvre la ligne du ♔d2 vers f4,

2. ♖×g6# **C** mat changé une troisième fois et transféré

1...♙×f4+ 2. ♗f5# échecs croisés et mat transféré

O1503 : problème en quatre phases présentant le thème Luukonen entre essais thématiques et jeu réel (thème Luukonen : deux ou plusieurs paradoxes Dombrovskis) associé au thème Hannélius (entre essais thématiques et jeu apparent). Les mats sont échangés entre jeu apparent et jeu réel avec couples anti-duals.

Jeu apparent :

1... ♖×ç3 **a** ouvre la ligne de la ♕g2 vers ç6 mais donne la fuite b4, 2. ♔d6# **A** mat Somov B1 (2. ♗é6? **B**)

1...Td3 **b** ouvre la ligne de la ♕g2 vers ç6 mais prend le contrôle de d6, 2. ♗é6# **B** mat Somov B1 (2. ♔d6? **A**)

couple anti-dual

Essais thématiques :

1. ♖b6? [2. ♔d6# **A**] la Tour prend le contrôle de ç6 mais abandonne celui de ç4

1... ♗ç4, ♗b5 prend le contrôle de d6 mais abandonne celui de b5, 2. ♖(×)b5#

1... ♖×ç3 2. ♗é6#

1... ♖d3! **a** intercepte le ♔é2

1. ♖d6? [2. ♗é6# **B**] la Tour joue un coup anti-critique mais avec autoblocage de d6

1... ♗d4 2. ♕×d4#

1... ♖×ç3! **b** donne la fuite b4

(2. ♕d6? impossible)

Jeu réel : 1. ♖d4! [2. ♖d5#]

la Tour prend le contrôle de d5 mais abandonne celui de b5 et de d4

Variantes thématiques :

1... ♖×ç3 **b** ouvre la ligne de la ♔g2 vers ç6 mais supprime le contrôle de d4 par le Pion noir, 2. ♗é6# **B** mat Somov B1 (2. ♕d6? **A**)

1... ♖d3 **a** ouvre la ligne de la ♔g2 vers ç6 mais ferme la ligne du ♕é2 vers b5, 2. ♕d6# **A** mat Somov B1 (2. ♗é6? **B**)

couple anti-dual. Les mats sont échangés par rapport au jeu apparent.

Autre variante :

1... ♗×d4 2. ♕×d4#

O1504 : thème pseudo-Le Grand cyclique avec de nombreuses ouvertures de lignes blanches par les Noirs.

Essais thématiques :

1. ♖é1? [2. ♗g5#]

la Tour forme la batterie Tour/Cavalier mais abandonne la sixième colonne

1... d×é4 **x** ouverture de ligne, 2. ♖ç4# **X**

1... ♕×é4! **y**

1. ♖é3? [2. ♗g5#]

la Dame forme la batterie Dame/Cavalier mais abandonne le contrôle de ç4

1... ♕×é4 **y** ouverture de ligne, 2. ♖f6# **Y**

1... d×é4! **x**

1. ♖b5? [2. ♗ç5# **A**]

la Tour libère la case ç5

1... ♗×b3 **b** ouverture de ligne, 2. ♖×d5# **B**

1... d×é4 **x** ouverture de ligne, 2. ♖ç4# **X**

1... ♕×é4 **y** ouverture de ligne, 2. ♖f6# **Y**

1... ç×d6!

1. ♖ç4? **X** [2. ♖×d5# **B**] clé de sacrifice

1... d×ç4 **c** ouverture de ligne, 2. ♖é5# **C**

1... ♕×é4 **y** ouverture de ligne, 2. ♖f6# **Y**

1... ç6!

Jeu réel : 1. ♖×d5! [2. ♖é5# **C**]

clé de sacrifice et ampliative qui capture d5

1... ♗ç6 **a** ouverture de ligne, 2. ♗ç5# **A**

1... ♕×d5 2. ♖ç4# **X** mat transféré

1... ♕×é4 **y** 2. ♖×é4# mat changé

1... ç×d6 2. ♖×d6#

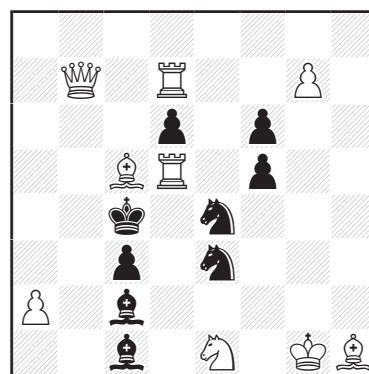
O1505 : association du thème Dombrovskis, du thème Le Grand doublé avec menace double et couple anti-dual et du thème Rudenko :

O1505 - A. Slesarenko

Mémorial A. Kopnin-90

Shakmatnaya Poeziya-2008

1°-5° Prix



#2vvv

(9+9) C+

Essais thématiques :

1. ♖ç7? [2. ♖d4# **A**]

la Tour prend le contrôle de ç5

1... ♗×d5 autoblocage, 2. ♖a6# **C**

1... ♗×ç5! **x**, 1... d×ç5! **y**

1. ♖7×d6? [2. ♖b4# **B**, ♖a6# **C**] clé de sacrifice

la Tour prend le contrôle de d5

1... ♗×ç5 **x** autoblocage, 2. ♖d4# **A**

1... ♗×d5!

1. g8=♖? [2. ♖b4# **B**, ♖a6# **C**]

la Dame prend le contrôle de d5 en formant la batterie Dame/Tour

1... d×ç5 **y** autoblocage,

2. ♖d4# **A** mat transféré

1... ♗×ç5! **x**

Jeu réel : 1. ♗d3! [2. ♖d4# **A**] clé de sacrifice

le Cavalier prend le contrôle de ç5

Variantes thématiques :

1... ♗×ç5 **x** autoblocage,

2. ♖b4# **B** mat changé (2. Da6#?)

1... d×ç5 **y** autoblocage,

2. ♖a6# **C** mat changé (2. ♖b4#?)

couple anti-dual

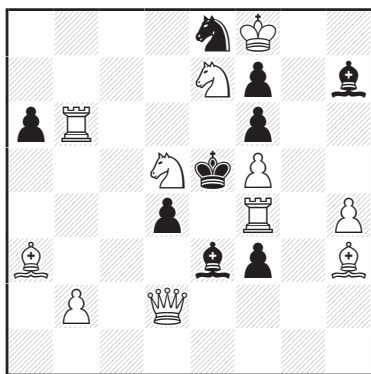
Autres variantes :

1... ♕×d3 2. ♖b3#

1... ♗×d5 2. ♖a6#

O1506 : thème Reversal 1 et paradoxe Dombrovskis avec autoblocages et un mat changé trois fois :

O1506 - V. Shanshin
 Mémorial A. Kopnin-90
 Shakhmatnaya Poeziya-2008
 1°-5° Prix



#2vv* (11+9) C+

Jeu apparent :

1... ♙×f4 a 2. ♚×f4#

Essais thématiques :

1. ♚a5? A [2. ♘ç6# X]

la Dame prend le contrôle de d5 et forme la batterie Dame/Cavalier

1... ♙×f4 a autoblocage,

2. ♘×f6 B mat changé une première fois et

2. ♘ç3 C# dual thématique

1... ♙×f5!

1. ♘×f6? B [2. Tè4#] clé ampliative

le Cavalier prend le contrôle de é4 et ouvre la ligne a5-é5

1... ♙×f4 a autoblocage,

2. ♚a5# A mat changé une deuxième fois

(2. ♘ç6+? R×f6!)

1... ♘×f6 autoblocage,

2. ♙d6# mat Somov B2

1... ♘d6!

Jeu réel : 1. ♘ç3! C [2. ♚é4#] clé ampliative

le Cavalier prend le contrôle de é4 mais ferme la ligne de la Dame vers a5

1... ♙×f4 a autoblocage,

2. ♘ç6# X mat changé une troisième fois

(2. ♚a5#? impossible)

1... d×ç3 2. ♚×é3#

1... ♙×f5 2. ♚×f5#

1... ♘d6 2. ♙×d6#

1... ♙×f4 2. ♚h2#

Shakhmatnaya Poezya

Mémorial A. K. Kopnin-90 2008 - 3#

Juge : Y. Gorbatenko

Nombre de problèmes en compétition : ?

Nombre de récompenses : 9 (trois Prix, trois Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

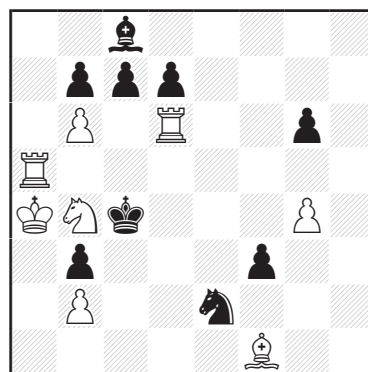
O1507 : une réalisation riche associant le thème de Arnhem (1.A? 1...b 2.C#, 1...a! - 1.B? 1...a 2.C#, 1...b!) avec le thème Banny (1.A? 1...a! - 1.B? 1...b! - 1.C! 1...b 2.A# - 1...a 2.B#) et le thème Reversal 1 doublé (1.A? 1...b 2.C# - 1.B? 1...a 2.C# - 1.C! 1...b 2.A# - 1...a 2.B#) avec double échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs. Le jeu réel présente le thème Pickaninny et deux suites changées :

O1507 - A. Feoktistov

Mémorial A. Kopnin-90

Shakhmatnaya Poeziya-2008

1° Prix



#3 (8+9) C+

Essais thématiques :

1. ♚ad5? A [2. ♚d4+ ♙ç5 3. ♘d3#]

doublement des Tours blanches (non 2. ♚f6? g5!)

Variante thématique :

1...ç×d6 b 2.g5 C place les Noirs en zugzwang,

2...f2 3. ♙×é2# (non 2. ♙a5? g5!)

Autre variante :

1...ç5 autoblocage, 2. ♚d1 ~ 3. ♚ç1#

(non 2. ♘d3? ♘ç3+!)

1...ç6! a 2. ♚é5 B g5!

1. ♚é5? B [2. ♚dd5 D ~ 3. ♚é4# E]

la clé est un coup anti-critique

(non 2. ♚é4+? ♙ç5 3. ♚d5+ ♙×b6!)

1...ç×b6 autoblocage 2. ♚é4+ E ♙ç5 3. ♚d5# D

(non 2. ♚dd5? b5+!)

1...ç6 a 2.g5 C place les Noirs en zugzwang,
 2...ç5 3. ♖é4# E (non 2. ♘d3? ♘ç3+!)
 2...f2 3. ♙×é2#
 1...ç×d6! b 2. ♖ad5 A g5!

Jeu réel : **1.g5!** C excellente clé de blocus

1...ç×d6 b 2. ♖d5 A place les Noirs en zugzwang, 2...f2 3. ♙×é2#

1...ç6 a 2. ♖é5 B ç5 autoblocage, 3. ♖é4# E (non 2. ♘d3? ♘ç3+!)

2...f2 3. ♙×é2#

deux suites changées

1...ç×b6 2. ♖b5 place les Noirs en zugzwang, 2...f2 3. ♙×é2#

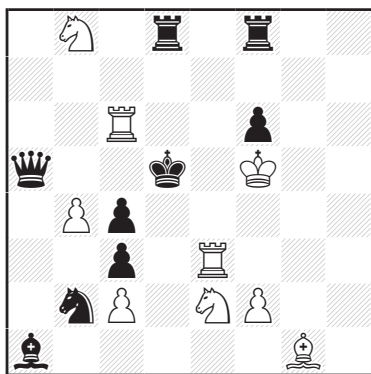
1...ç5 2. ♖a8 ç×b4 3. ♖×ç8# manoeuvre péri-critique de la Tour (non 2. ♘d3? ♘ç3+!)

2...f2 3. ♙×é2#

O1508 : cycle des deuxièmes et troisièmes coups blancs AB-BC-CD-DA avec échecs croisés et jeu de batteries :

O1508 - A. Bakharev

Mémorial A. Kopnin-90
 Shakhmatnaya Poeziya-2008
 2° Prix



#3 (9+9) C+

1.f3! [2. ♘f4+ A ♙d4+ 3. ♖é5# B échecs croisés] la clé pré-forme la batterie blanche Fou/Tour

Variantes thématiques :

1... ♖g8 déviation de la Tour noire qui prend le contrôle du ♙g1, 2. ♖é5+ B sacrifice pour ouvrir la ligne du ♙g1, 2...f×é5 3. ♘×ç3# C

1... ♙ç7 abandon de la batterie royale noire, 2. ♘×ç3+ C ♙d4 3. ♖d3# D mat par la batterie Fou/Tour

1... ♘d1, ♘d3 abandon de garde, 2. ♖(×)d3+ D sacrifice pour ouvrir la ligne du ♙g1, 2...ç×d3 3. ♘f4# A

Autre variante :

1... ♖×b8 2. ♖éé6 [3. ♘×ç3, ♘f4, ♖d6#]

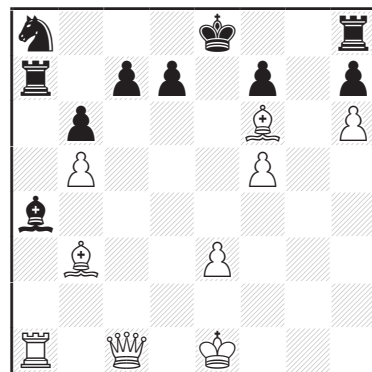
2... ♙×b4 3. ♘f4#

2... ♙ç7 3. ♘×ç3#

O1509 : bonne clé de sacrifice suivie des roques blanc et noir :

O1509 - V. Kirillov,

B. Maslov & A. Selivanov
 Mémorial A. Kopnin-90
 Shakhmatnaya Poeziya-2008
 3° Prix



#3 (9+10) C+

Essai :

1. ♙ç4? [2. ♙×f7#]

1...d5 2. ♙×d5 [3. ♙d8, ♙×f7#] 0-0 3. ♙g2#

1... ♙×b3!

Jeu réel : **1. ♙ç6!** blocus

clé de sacrifice qui bloque le ♙ç7 et cloue le ♙d7

1...d×ç6 pré-ouverture de ligne,
 2.0-0-0 [3. ♖d8#] 0-0 3. ♖g1#

1... ♖a7~ 2. ♙(×)b7 [3. ♙×a8, ♙b8, ♙ç8#]

2...0-0 3. ♙g2#

1... ♖g8 autoblocage, 2. ♙é4+ ♙f8 3. ♙é7#

1... ♙a4~ ouverture de ligne, 2. ♙×a8+ ♖×a8
 3. ♖×a8#

Chorno-bili stezhini

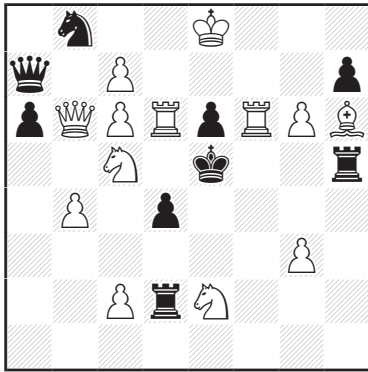
Mémorial A. Baturin-100 2009 - 3#

Juge : V. Kirillov

Nombre de problèmes en compétition : ?

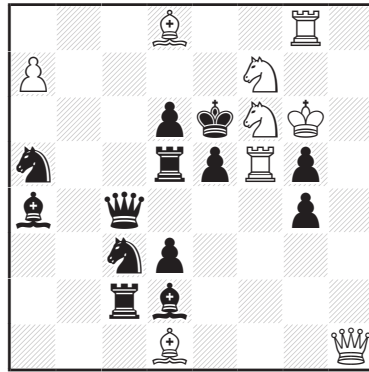
Nombre de récompenses : 13 (quatre Prix, cinq Mentions d'Honneur, quatre Recommandés)

O1510 - M. Marandyuk
 Mémorial A. Baturin-100
 Chorno-bili stezhini 2009
 1° Prix



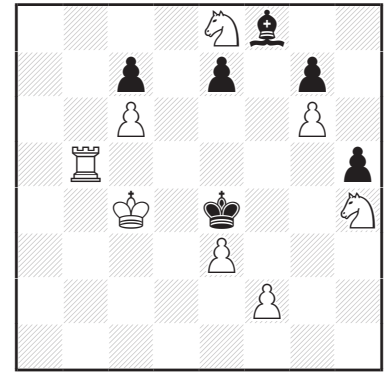
#3 (13+9) C+

O1511 - A. Feoktistov
 Mémorial A. Baturin-100
 Chorno-bili stezhini 2009
 2°-3° Prix



#3vvvvv (9+13) C+

O1512 - B. Maslov
 Mémorial A. Baturin-100
 Chorno-bili stezhini 2009
 2°-3° Prix



#3*vv (8+6) C+

O1510 : association du thème Babushka (au moins deux fois un même coup noir apparait comme premier coup d'une variante, puis comme deuxième coup d'une autre variante) et du thème Dombro-Lacny avec deux paradoxes Dombrovskis.

Jeu réel : 1. ♖a5! [2. ♜d×é6+ A ♔d5 3. ♞a2#]
 la Dame prend le contrôle de a2 et forme la batterie Dame/Cavalier tout en laissant deux fuites au Roi noir

1... ♔×d6 a 2. ♜×é6+ B ♔d5 3. ♞a2#

1... ♔×f6 b 2. ♘é4+ C par batterie indirecte,
 2... ♔×g6 3. ♜×é6#

1... ♜d3 prend le contrôle de b3 mais conserve celui de d4, 2. ♘f4 [3. ♜d×é6# A]

2... ♔×d6 a 3. ♜×é6# B
 paradoxe Dombrovskis

2... ♔×f6 b 3. ♘é4# C

1... ♜×ç2 prend le contrôle de a2 et ç5 mais abandonne celui de d4, 2. ♘×d4 [3. ♜f×é6# B]

2... ♔×d6 a 3. ♘é4# C

2... ♔×f6 b 3. ♜×é6# A
 paradoxe Dombrovskis

O1511 : la clé place la Dame noire en position focale ; les défenses noires, jouées par la même Tour, consistent à doubler alternativement l'action de la Dame sur chacun de ses vecteurs ; mais ceci permet aux Blancs de créer des interceptions Novotny noires conduisant aux mats.

Essais thématiques :

1. ♙×g4? A [2. ♜×é5, ♜f4#]

le Fou forme la batterie Fou/Tour mais se met en prise

1... ♞×g4!

1. ♘×g5+? B 1... ♙×g5!

1. ♜é8+? C 1... ♙×é8!

1. ♞h7? [2. ♘×g5+ B ♙×g5 3. ♞é7, ♞f7#]

la Dame se place en embuscade derrière le ♘f7
 1... ♞ç7 abandonne le contrôle de g4,

2. ♙×g4 A ♞×f7+ 3. ♞×f7#

1... ♞f4! prend le contrôle de g5

1. ♞h8? [2. ♜é8+ C ♙×é8 3. ♞×é8#]

la Dame se place en embuscade derrière la ♜g8
 1... ♞ç7! prend le contrôle de é7 et de f7

Jeu réel : 1. a8=♘! [2. ♙×g4 A [3. ♜×é5, ♜f4#]
 2... ♞×g4, ♞é4 3. ♘ç7# D]

En prenant le contrôle de ç7, le Cavalier promu place la ♞ç4 en position focale

1... ♜d4 prend le contrôle de g4,

2. ♜f4 [3. ♘×g5, ♙×g4#]

2... ♙×f4 3. ♙×g4# A

2... ♜×f4 3. ♘×g5# B

interceptions Novotny en f4

1... ♜ç5 prend le contrôle de ç7,

2. ♞ç6 [3. ♞×d6, ♜é8, ♘ç7#]

2... ♜×ç6 3. ♜é8# C

2... ♙×ç6 3. ♘ç7# D

interceptions Novotny en ç6

1... ♘ç3~ 2. ♘ç7+ ♞×ç7 3. ♞×d5#

1... ♘é4 2. ♘×g4#

O1512 : problème en quatre phases présentant un duel ♜b5/ ♙é7 conduisant à deux suites changées dont une deux fois sur des autoblocages créés par le jeu du ♙é7 en é6 et é5.

Jeu apparent :

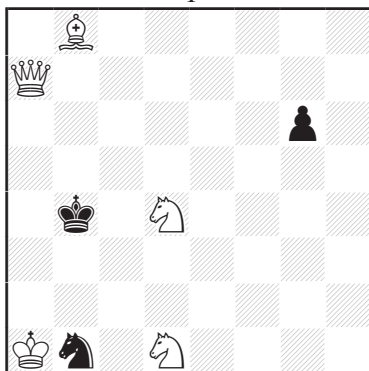
1... é5 autoblocage, 2. ♜b3 ~ 3. f3#

O1513 - V. Kozhakin**& A. Melnichuk**

Mémorial A. Baturin-100

Chorno-bili stezhini 2009

Prix spécial



#3

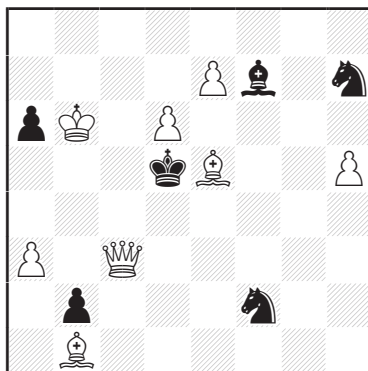
(5+3) C+

O1514 - I. Agapov**& A. Bakharev**

Mémorial A. Grin

& R. Kofman-100 2009

1° Prix



#3

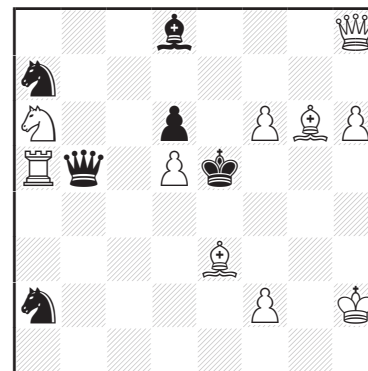
(8+6) C+

O1515 - V. Sychev

Mémorial A. Grin

& R. Kofman-100 2009

2° Prix



#3

(10+6) C+

Essais thématiques :

1. ♖×h5? blocus

1...é5 autoblocage, 2. ♖g5 ~ 3. ♖g4#

suite changée

1...é6!

1. ♖f5? blocus

1...é6 pré-autoblocage, 2. ♖f4+ ♔é5 3. ♘f3#

1...é5!

Jeu réel : 1. ♖d5! blocus

1...é5 autoblocage, 2. ♖d3 ~ 3. f3#

suite changée une seconde fois

1...é6 pré-autoblocage, 2. ♖d4+ ♔é5 3. f4#

suite changée

O1513 : bohémien à trois mats modèles présentant le thème Zajic dans la première variante :1. ♘b2! [2. ♔ç7 [3. ♖a5#] ♔ç3 3. ♔a5# modèle]
clé give and take qui prend le contrôle de a4, ç4 et d3

1... ♘a3, ♘d2 le Cavalier abandonne le contrôle de d3 et joue sur la case où le Roi noir sera maté (thème Zajic), 2. ♖(×)a3+ sacrifice d'attraction, 2... ♔×a3 3. ♔d6# modèle

1... ♔ç3 2. ♖a5+ ♔×d4 3. ♖é5# modèle

Mémorial A. Grin et R. Kofman-100 2009 - 3#

Juge : A. Feoktistov

Nombre de problèmes en compétition: 24

Nombre de récompenses : 11 (quatre Prix, trois Mentions d'Honneur, quatre Recommandés)

O1514 : problème bohémien avec cinq mats modèles et des pré-autoblocages des Cavaliers noirs.

1. ♔f6! [2. ♖ç6+ ♔é6 3. d7# modèle]

clé de sacrifice ampliative ; le Fou libère é5 et prend le contrôle de é7 et de g5

Variantes principales :

1... ♔é6 2. ♔a2+ ♔f5 3. ♖f3# modèle

2... ♔d7 3. ♖ç6#

2... ♔×d6 3. ♖ç7, ♖ç6#

1... ♘×f6 pré-autoblocage,

2. ♖ç5+ ♔é6 3. ♔f5# modèle

1... ♘d3 pré-autoblocage, 2. ♖ç4+ sacrifice,

2... ♔×ç4 3. ♔a2# modèle

2... ♔×d6 3. ♖ç6#

1... ♔~ abandonne le contrôle de é6,

2. ♖é5+ ♔ç4 3. ♖é6# modèle

Variantes secondaires :

1... ♔g8 2. é8=♖ ou 2. ♖d4+ ♔é6 3. é8=♖#

1... ♘é4 2. ♔a2+ ♔×d6 3. ♖ç7, ♖ç6#

O1515 : problème à deux mats modèles avec cycle des deuxièmes et troisièmes coups blancs.

1. ♘b8! [2. f4+ A ♔×d5 3. ♖g8# B]

le Cavalier prend le contrôle de ç6 et de d7

1... ♔×d5 autoclouage,

2. ♖g8+ B ♔é5 switchback du Roi,

3. ♘d7# C modèle

avec clouage de la Dame noire

1... ♖a4 prend le contrôle de f4,

2. ♘d7+ C sacrifice de déviation,

2... ♖×d7 3. f4# A modèle

1... ♖×d5 autoclouage, 2. ♖é8+ ♔é7

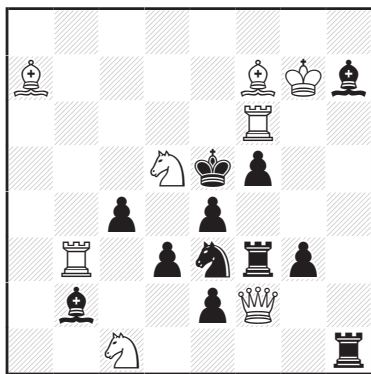
3. ♖×é7# avec clouage

2... ♔×f6 3. ♘d7#

O1516 : problème logique présentant le thème Le Grand ainsi qu'un échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs :

O1517 : problème présentant deux mats modèles sur fuites royales :

O1516 - M. Marandyuk
Mémorial A. Grin
& R. Kofman-100 2009
3° Prix



#3v (8+12) C+

Essai thématique :

1. ♖b5? C [2. ♖é6#]

la Tour prend le contrôle de d5

1... ♗h6!

Jeu réel : 1. ♖b4! [2. ♙b8+ ♚d4 3. ♘b3#
avec clouage du ♗ç4]

la clé pré-cloue le ♗ç4

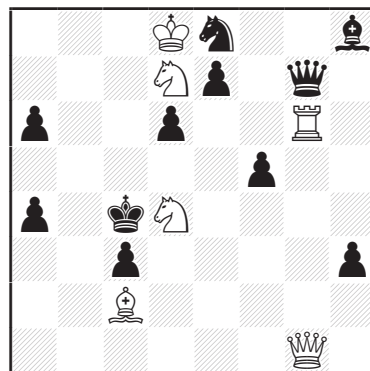
1... ♗×ç1 déviation de la ♗h1 qui abandonne l'accès à h6, 2. ♖b5! C [3. ♖é6# A] l'essai thématique, 2... ♘×d5 autoclouage, 3. ♙b8# B avec clouage

2... f4 3. ♘×é3# par batterie

1... d2 abandonne le contrôle de é2, 2. ♘×é2 [3. ♙b8# B] prend le contrôle de d4 et f4, 2... ♘×d5 autoblocage, 3. ♖é6# A Somov B2

1... ♙×ç1 pré-abandonne la batterie royale noire, 2. ♖é6+ A ♚×d5 3. ♖b5# C

O1517 - Y. Gorbatenko
Mémorial A. Grin
& R. Kofman-100 2009
4° Prix



#3 (6+11) C+

1. ♘ç6! [2. ♘b6+ ♚b5 3. ♙×a4#]

clé give and take qui donne la fuite b5 mais prend le contrôle de b4 et ouvre la ligne de la ♗g1 vers ç5

Variante principales :

1... ♚b5 2. ♙d3+ ♚×ç6 3. ♗h1#
modèle avec clouage du ♗d6

1... ♚d5 2. ♗ç5+ sacrifice de la ♗ame,
2... d×ç5 3. ♘b6# modèle

Autres variantes :

1... ♗d4 intercepte la ♗g1 avec autoblocage,
2. ♗f1+ ♗d3 3. ♗×d3#
2... ♚d5 3. ♘×é7#

1... a5 abandonne le contrôle de b5,
2. ♗f1+ ♚d5 3. ♗b5#

(■ J.M.)

