

PHÉNIX 227

AVRIL 2013

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

e-mail : travailphenix@yahoo.fr

Site Internet : <http://www.phenix-echechs.fr>

SECRÉTARIAT, ENVOIS : Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville

e-mail : travailphenix@yahoo.fr

RÉDACTEURS :

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, 4824, rue de Chambly - app 2, Montréal, (QC),

H1X 3N8 - Canada

Aidés : Axel GILBERT, 8 rue Joséphin Souлары, 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

ABONNEMENTS :

Périodicité : mensuelle (11 numéros par an)

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

Chèques à l'ordre de L. RIGUET.

N° de Compte Chèque Postal : 0455737350K.

IBAN : FR0910011000200455737350K60. BIC : PSSTFRPPCNE.

Pour les chèques tirés sur une **banque étrangère**, ajouter 10 Euros.

Envois à L. RIGUET, adresse ci-dessus.

SOMMAIRE :

Problèmes de séries en Circé Échange et Take & Make, par Geoff Foster.....9178

Inédits Phénix 227.....9184

Solutions inédits Phénix 227.....9194

Concours de démolitions.....9212

Dépôt légal : Avril 2013. Printed in Slovakia

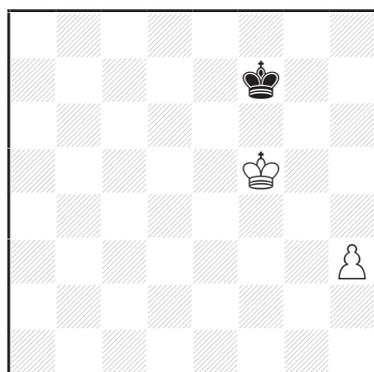
PROBLÈMES DE SÉRIES EN CIRCÉ ÉCHANGE ET TAKE & MAKE

par Geoff Foster

En PlatzWechselCirce (PWC), les pièces capturées ne sont pas retirées de l'échiquier, mais au contraire réapparaissent sur la case libérée par la pièce effectuant la capture. Autrement dit, les pièces « capturantes » et capturées échangent leurs places (PWC est aussi connu sous le nom de Circé Échange). Les Pions qui apparaissent sur la première rangée ne peuvent ni bouger ni donner échec tant qu'ils n'ont pas été réactivés en étant capturés de nouveau ; ceux qui apparaissent sur la huitième rangée sont promus instantanément.

Dans un aidé de série, tous les coups (excepté le coup matant) sont joués par les Noirs. Cependant, quand la condition Circé Échange est utilisée, chaque capture par les Noirs impose à la pièce blanche capturée d'être repositionnée ; ainsi une pièce blanche peut bouger sur l'échiquier d'une manière très naturelle, simplement en étant capturée de manière répétée. Dans le A, le Pion blanc est capturé douze fois, pour atteindre finalement la case h7, de laquelle il pourra administrer le mat.

A - J.A. Pancaldo
& J.J. Lois
feenschach 1978
Recommandé



sh#38 (2+1) C+
Circé échange

5. ♖g3 6. ♜×h3(♘g3) 8. ♜f3 9. ♜×g3(♘f3)
11. ♜é3 12. ♜×f3(♘é3) 14. ♜d3 15. ♜×é3(♘d3)
16. ♜d4 17. ♜×d3(♘d4) 19. ♜d5

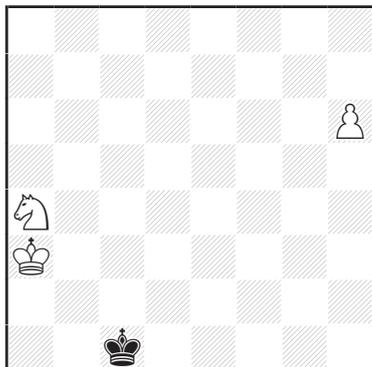
20. ♜×d4(♘d5) 22. ♜d6 23. ♜×d5(♘d6)
25. ♜d7 26. ♜×d6(♘d7) 27. ♜é7
28. ♜×d7(♘é7) 30. ♜f7 31. ♜×é7(♘f7) 33. ♜g7
34. ♜×f7(♘g7) 36. ♜h7 37. ♜×g7(♘h7)
38. ♜h6 h8=♚≠

Avec la condition Take & Make (T&M), chaque coup capturant consiste en deux mouvements. Le mouvement capturant (« Take ») doit être suivi par un second mouvement (« Make » : pas une capture) de la pièce qui vient de capturer, doit jouer comme la pièce qu'elle vient de prendre. Si aucun mouvement « Make » n'est possible, alors la capture est illégale. Une promotion par capture ne peut avoir lieu que lorsque le Pion qui capture arrive à promotion après le mouvement « Make ». Les échecs et les mats se déroulent comme dans le jeu orthodoxe : après la capture « fictive » d'un Roi qui était en échec, la pièce qui donnait échec doit stopper son coup sur la case précédemment occupée par le Roi.

Lorsqu'on combine la condition T&M avec une condition Circé, c'est la condition Take & Make qui a la priorité. Par conséquent une renaissance Circé n'a lieu qu'après le coup complet T&M, et non pas après le mouvement « Take ». Ceci a été précisé par Hartmut Laue (l'inventeur de la condition T&M) dans sa définition, et ça marche mieux comme ça, même si le programme de résolution Winchloe suit une convention opposée ! Les problèmes de cet article utilisent la bonne définition et sont C+ selon le programme de résolution Popeye (indiqués C+p, N.D.L.R.).

Dans un aidé de série, la combinaison T&M + Circé Échange entraîne des manœuvres beaucoup plus complexes pour les Noirs afin de repositionner les forces blanches. Dans le B, les premiers coups du Roi noir consistent à ramener le Pion blanc, ensuite le Roi noir utilise une technique complètement différente sur le Cavalier blanc.

**B - G. Foster
& C. Feather
Fairings 2011**



sh#32 (3+1) C+
Take & Make, Circé échange

4. ♖g5 5. ♖×h6-h7(♙g5) 8. ♖f4 9. ♖×g5-g6(♙f4) 12. ♖é3 13. ♖×f4-f5(♙é3) 16. ♖d2 17. ♖×é3-é4(♙d2) 19. ♖ç2 20. ♖×d2-d4(♙ç2) 24. ♖b1 25. ♖×ç2-ç4(♙b1) 26. ♖b5 27. ♖×a4-ç5(♙b5) 28. ♖×b5-d4(♙ç5) 29. ♖×ç5-d3(♙d4) 30. ♖×d4-ç2(♙d3) 31. ♖×d3-ç1(♙ç2) 32. ♖×ç2-a1(♙ç1) ♙b3≠

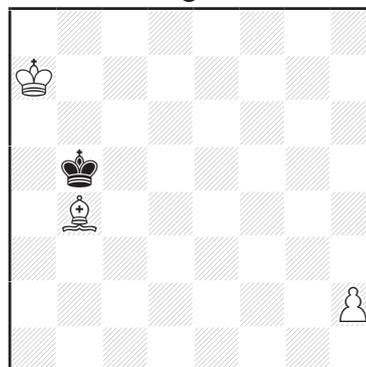
Dans un premier temps le Roi noir déplace le Pion blanc le long de la diagonale descendante en répétant une manœuvre de quatre coups, qui n'est possible que parce que le Roi fait un mouvement « Make » le libérant de l'échec après chaque capture (ça n'aurait pas été possible en utilisant seulement la condition Circé Échange). Le Pion blanc est déplacé de toute manière sur la première rangée, de laquelle il ne peut ni bouger ni donner échec. La façon dont le Roi noir repositionne le Cavalier blanc avec des coups consécutifs de capture est très ordonnée. Dans la position de mat le Roi noir ne peut pas capturer en b1, parce que le Pion blanc est immobile et donc aucun mouvement « Make » n'est possible (et si le Pion blanc pouvait bouger, la capture serait toujours illégale car le mouvement « Make » du Roi l'amènerait en échec !).

Dans le C, le Roi repositionne d'abord le Fou blanc, puis le Pion blanc.

1. ♖×b4-ç5(♙b5) 2. ♖×b5-ç6(♙ç5) 3. ♖×ç5-d6(♙ç6) 4. ♖×ç6-d7(♙d6) 5. ♖×d6-é7(♙d7) 6. ♖×d7-é8(♙é7) 7. ♖×é7-h4(♙é8) 9. ♖g2 10. ♖×h2-h4(♙g2) 12. ♖f2 13. ♖×g2-g4(♙f2) 15. ♖é2 16. ♖×f2-f4(♙é2) 18. ♖d2 19. ♖×é2-

é4(♙d2) 21. ♖ç2 22. ♖×d2-d4(♙ç2) 24. ♖b2 25. ♖×ç2-ç4(♙b2) 27. ♖a5 b4≠

**C - G. Foster
& C. Feather
Fairings 2011**

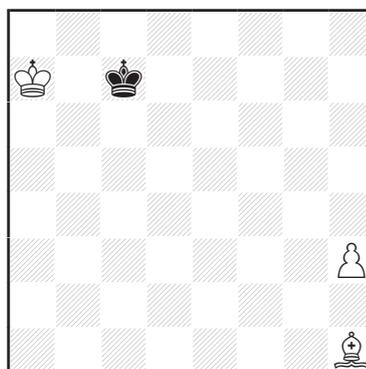


sh#27 (3+1) C+
Take & Make, Circé échange

Le Roi noir est capable de déplacer le Fou blanc sans faire un seul coup sans capture (c'était aussi le cas pour le déplacement du Cavalier blanc dans B). Le Fou blanc est déplacé en escalier sur des cases de couleurs alternées à chaque prise. Le Fou blanc doit aller jusqu'en é8, parce que s'il s'arrêtait en ç6, il empêcherait le Roi d'accéder plus tard à g2. Après chaque capture du Pion blanc, le Roi noir doit faire un double pas (mouvement «Make»), afin de ne pas jouer sur une case où il serait en échec, ce qui implique que cette manœuvre ne peut avoir lieu qu'en deuxième rangée.

Le D, contient aussi un Fou blanc et un Pion blanc, mais les captures sont entrelacées.

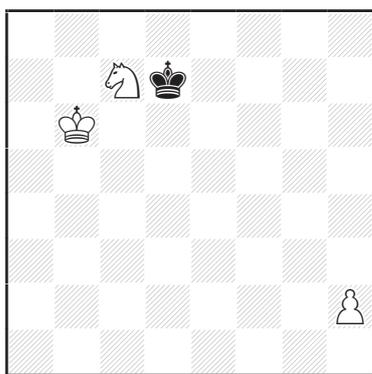
**D - G. Foster
& C. Feather
idée & form 2011**



sh#35 (3+1) C+
Take & Make, Circé échange

5. ♖h2 6. ♖×h1-g2(♙h2) 7. ♖×h2-g3(♙g2)
 8. ♖×g2-f3(♙g3) 9. ♖×g3-f4(♙f3) 10. ♖×f3-
 g2(♙f4) 11. ♖×h3-h4(♙g2) 12. ♖g4 13. ♖×f4-
 g5(♙g4) 14. ♖×g4-é2(♙g5) 15. ♖f2 16. ♖×g2-
 g4(♙f2) 17. ♖f5 18. ♖×g5-d2(♙f5) 19. ♖é2
 20. ♖×f2-f4(♙é2) 21. ♖é5 22. ♖×f5-ç2(♙é5)
 23. ♖d2 24. ♖×é2-é4(♙d2) 25. ♖d5 26. ♖×é5-
 b2(♙d5) 27. ♖ç2 28. ♖×d2-d4(♙ç2) 29. ♖ç5
 30. ♖×d5-ç6(♙ç5) 31. ♖×ç5-a3(♙ç6) 32. ♖b2
 33. ♖×ç2-ç4(♙b2) 35. ♖a5 b4≠

E - G. Foster
Inédit



sh#25 2.1.1.... (3+1)C+p
Take & Make, Circé échange

Dans la première solution du E, le Cavalier blanc n'est capturé qu'une fois, après quoi le Pion blanc est transféré à la bonne place :

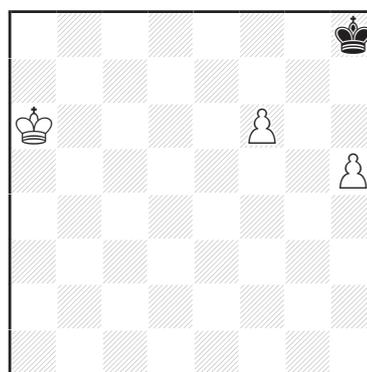
1. ♖×ç7-d5(♘d7) 4. ♖g2 5. ♖×h2-h4(♙g2)
 7. ♖f2 8. ♖×g2-g4(♙f2) 10. ♖é2 11. ♖×f2-
 f4(♙é2) 13. ♖d2 14. ♖×é2-é4(♙d2) 16. ♖ç2
 17. ♖×d2-d4(♙ç2) 19. ♖b2 20. ♖×ç2-ç4(♙b2)
 22. ♖a2 23. ♖×b2-b4(♙a2) 24. ♖a3 25. ♖×a2-
 a4(♙a3) ♘ç5≠

La seconde solution, qui comporte douze captures du Cavalier blanc, est plus intéressante, surtout entre les coups 5 et 21 lorsque les pièces sont capturées alternativement :

1. ♖×ç7-é6(♘d7) 2. ♖×d7-é5(♘é6) 3. ♖×é6-
 f4(♘é5) 4. ♖×é5-g4(♘f4) 5. ♖×f4-g2(♘g4)
 6. ♖×h2-h4(♙g2) 7. ♖×g4-f2(♘h4)
 8. ♖×g2-g4(♙f2) 9. ♖×h4-f3(♘g4) 10. ♖é2
 11. ♖×f2-f4(♙é2) 12. ♖×g4-é3(♘f4) 13. ♖d2
 14. ♖×é2-é4(♙d2) 15. ♖×f4-d3(♘é4) 16. ♖ç2
 17. ♖×d2-d4(♙ç2) 18. ♖×é4-ç3(♘d4)
 19. ♖×ç2-ç4(♙ç3) 20. ♖d3 21. ♖×d4-ç2(♘d3)
 22. ♖×d3-b2(♘ç2) 23. ♖×ç3-ç4(♙b2) 25. ♖a4
 b3≠

Winchloe ne trouve aucune des deux solutions, parce qu'il considère 25. ♖×a2-a4(♙a3) (dans la première solution) et 19. ♖×ç2-ç4(♙ç3) (dans la deuxième solution) comme illégal. Cependant la condition T&M a la priorité sur la condition Circé Échange, donc les mouvements « Make » du Roi noir de a2 vers a4 (et ç2 vers ç4) ont lieu avant la renaissance des Pions blancs sur la case intermédiaire. Dans le F, les captures des Pions blancs sont entrelacées, donc la solution est assez complexe.

**F - G. Foster
& C. Feather**
Phénix 2011



sh#43 (3+1) C+p
Take & Make, Circé échange

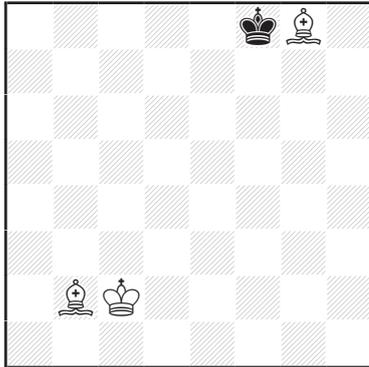
4. ♖é5 5. ♖×f6-f7(♙é5) 8. ♖g4 9. ♖×h5-
 h6(♙g4) 12. ♖f3 13. ♖×g4-g5(♙f3) 16. ♖é2
 17. ♖×f3-f4(♙é2) 19. ♖d2 20. ♖×é2-é4(♙d2)
 22. ♖ç2 23. ♖×d2-d4(♙ç2) 24. ♖×é5-é6(♙d4)
 28. ♖b2 29. ♖×ç2-ç4(♙b2) 31. ♖a2 32. ♖×b2-
 b4(♙a2) 33. ♖a3 34. ♖×a2-a4(♙a3) 36. ♖ç3
 37. ♖×d4-d5(♙ç3) 40. ♖b2 41. ♖×ç3-ç4(♙b2)
 43. ♖a4 b3≠

Dans la position du mat, le Roi noir ne peut capturer aucun des deux Pions blancs parce qu'il devrait jouer un mouvement « Make » le mettant en échec. Comme dans le E, Winchloe ne trouve pas la solution à cause du coup 34. ♖×a2-a4(♙a3) qu'il considère comme illégal.

Avec deux Fous blancs il est possible pour le Roi noir d'effectuer des mouvements « Make » longs entre les Fous, comme dans le G.

a) 1. ♖×g8-a2(♙f8) 2. ♖×b2-a1(♙a2) 3. ♖×a2-
 f7(♙a1) 4. ♖é8 5. ♖×f8-a3(♙é8) 6. ♖a2
 7. ♖×a1-f6(♙a2) 9. ♖d8 10. ♖×é8-a4(♙d8)
 11. ♖a3 12. ♖×a2-ç4(♙a3) 14. ♖a4 15. ♖×a3-
 b4(♙a4) 16. ♖×a4-b5(♙b4) 17. ♖×b4-é1(♙b5)
 ♙h4≠

G - G. Foster
Inédit

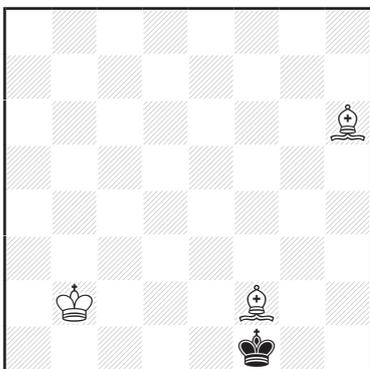


sh#17 (3+1) C+
b) ♖b2→b1
Take & Make, Circé échange

- b) 1. ♖g7 2. ♖×g8-h7(♙g7) 3. ♖×g7-a1(♙h7)
4. ♖×b1-a2(♙a1) 5. ♖×a1-d4(♙a2) 8. ♖a3
9. ♖×a2-ç4(♙a3) 11. ♖a4 12. ♖×a3-b4(♙a4)
13. ♖×a4-é8(♙b4) 15. ♖g7 16. ♖×h7-g8(♙g7)
17. ♖×g7-a1(♙g8) ♙ç3≠

Le H est plus court, mais il comporte des mats en échos.

H - G. Foster
Inédit



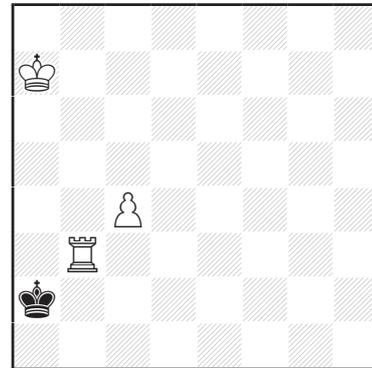
sh#6 (3+1) C+
b) ♖b2→b3
Take & Make, Circé échange

- a) 1. ♖×f2-h4(♙f1) 2. ♖h5 3. ♖×h6-d2(♙h5)
4. ♖é1 5. ♖×f1-b5(♙é1) 6. ♖a4 ♙é8≠
b) 1. ♖é2 2. ♖×f2-é1(♙é2) 3. ♖×é2-h5(♙é1)
4. ♖×h6-g5(♙h5) 5. ♖×h5-é2(♙g5) 6. ♖×é1-a5(♙é2) ♙d8≠.

Le Roi noir peut repositionner une Tour blanche d'une façon très intéressante, en faisant un mouvement « Make » de deux cases après chaque cap-

ture. Ceci est montré dans le I, pour lequel le but est d'obtenir une position de pat.

I - G. Foster
Inédit



sh=14 2.1.1... (3+1) C+
Take & Make, Circé échange

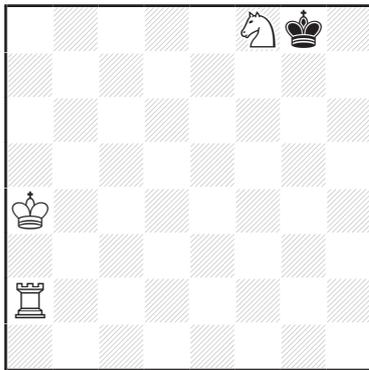
1. ♖×b3-b1(♙a2) 2. ♖×a2-ç2(♙b1) 3. ♖×b1-d1(♙ç2) 4. ♖×ç2-é2(♙d1) 5. ♖×d1-d3(♙é2)
6. ♖×é2-é4(♙d3) 7. ♖×d3-b3(♙é4) 8. ♖×ç4-ç5(♙b3) 9. ♖d5 10. ♖×é4-é6(♙d5) 11. ♖×d5-d7(♙é6) 12. ♖×é6-ç6(♙d7) 14. ♖a5 ♙b7=
1. ♖×b3-ç3(♙a2) 2. ♖×ç4-ç5(♙ç3) 4. ♖b3
5. ♖×a2-ç2(♙b3) 6. ♖×ç3-ç4(♙ç2) 7. ♖×b3-b5(♙ç4) 8. ♖×ç4-a4(♙b5) 9. ♖×b5-b1(♙a4)
10. ♖×ç2-ç3(♙b1) 11. ♖b3 12. ♖×a4-ç4(♙b3)
13. ♖×b3-b2(♙ç4) 14. ♖a1 ♙ç2=

Il y a onze captures dans la première solution et dix dans la seconde. Dans la première solution le Roi blanc est confiné sur des cases blanches, pendant qu'il joue b3-a2-b1-ç2-d1-é2-d3-e4-d5-e6-d7. La seconde solution n'est pas aussi jolie, mais elle est plus curieuse, avec le Roi blanc qui retourne deux fois sur b3.

Le J a un jeu similaire, mais avec un Cavalier blanc à la place d'un Pion blanc.

1. ♖g7 2. ♖×f8-g6(♙g7) 3. ♖×g7-f5(♙g6)
4. ♖×g6-f4(♙f5) 5. ♖×f5-é3(♙f4) 6. ♖×f4-d3(♙é3) 7. ♖×é3-ç4(♙d3) 8. ♖×d3-ç1(♙ç4)
9. ♖b1 10. ♖×a2-ç2(♙b1) 11. ♖×b1-d1(♙ç2)
12. ♖×ç2-é2(♙d1) 13. ♖×d1-d3(♙é2)
14. ♖×é2-é4(♙d3) 15. ♖×d3-ç3(♙é4)
16. ♖×ç4-d2(♙ç3) 17. ♖×ç3-d5(♙d2)
18. ♖×é4-é6(♙d5) 19. ♖×d5-d7(♙é6)
20. ♖×é6-ç6(♙d7) 21. ♖×d7-b7(♙ç6)
22. ♖×ç6-a6(♙b7) 23. ♖×b7-b2(♙a6) 24. ♖a1 ♖b3≠

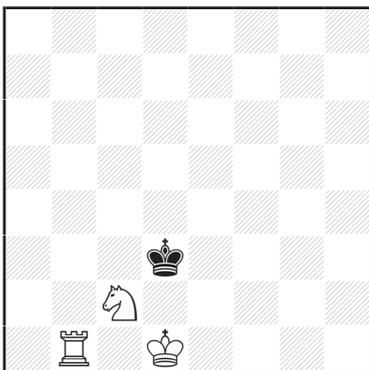
**J - C. Feather
& G. Foster**
Inédit



sh#24 (3+1) C+
Take & Make, Circé échange

Le K utilise un jumeau pour accomplir la seconde phase.

**K - G. Foster
& C. Feather**
Inédit



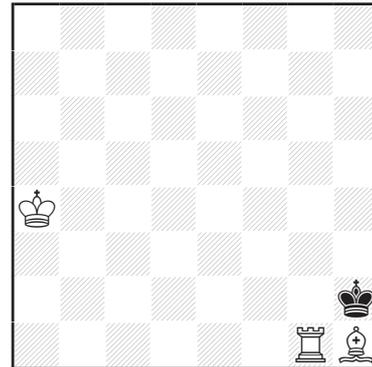
sh#17 (3+1) C+
b) ♖d1→a4
Take & Make, Circé échange

- a) 1. ♖×ç2-a3(♜d3) 2. ♖a2 3. ♖×b1-b3(♜a2)
4. ♖×a2-a4(♜b3) 5. ♖×b3-b5(♜a4) 6. ♖×a4-ç4(♜b5) 7. ♖×b5-d5(♜ç4) 8. ♖×ç4-ç3(♜d5)
9. ♖×d3-b4(♜ç3) 10. ♖×ç3-é4(♜b4) 11. ♖×d5-f5(♜é4) 12. ♖×é4-g4(♜f5) 13. ♖×f5-f3(♜g4)
14. ♖×g4-g2(♜f3) 15. ♖×f3-f1(♜g2) 16. ♖×g2-b2(♜f1) 17. ♖a1 ♖ç2≠
b) 1. ♖×ç2-é3(♜d3) 2. ♖×d3-f2(♜é3) 3. ♖×é3-ç2(♜f2) 4. ♖×b1-é1(♜ç2) 5. ♖×f2-d1(♜é1)
6. ♖×é1-d3(♜d1) 7. ♖×ç2-ç4(♜d3) 8. ♖×d3-d5(♜ç4) 9. ♖×ç4-ç6(♜d5) 10. ♖×d5-d7(♜ç6)
11. ♖×ç6-ç8(♜d7) 12. ♖×d7-b7(♜ç8)
13. ♖×ç8-a8(♜b7) 14. ♖×b7-b1(♜a8) 15. ♖ç2
16. ♖×d1-ç3(♜ç2) 17. ♖×ç2-a1(♜ç3) ♖b3≠

Dans le jumeau il n'y a pas de bon mouvement « Make » après la capture initiale, donc le Cavalier blanc doit être envoyé à l'écart de la scène d'action avant de revenir sur d1.

Le L a un mat par batterie similaire, mais cette fois-ci un Fou blanc est utilisé. Les captures de la Tour blanche et du Fou blanc sont entrelacées.

L - G. Foster
Inédit



sh#19 (3+1) C+
b) ♖h2↔♜g1
Take & Make, Circé échange

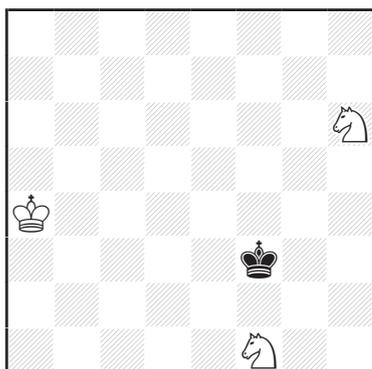
- a) 1. ♖×g1-g3(♜h2) 2. ♖×h2-f2(♜g3)
3. ♖×g3-é3(♜f2) 4. ♖×f2-h2(♜é3) 5. ♖×h1-g2(♜h2) 6. ♖×h2-f4(♜g2) 7. ♖×é3-é5(♜f4)
8. ♖×f4-f2(♜é5) 9. ♖×g2-f3(♜f2) 10. ♖×f2-d4(♜f3) 11. ♖×é5-ç5(♜d4) 12. ♖×d4-f4(♜ç5)
13. ♖×f3-é4(♜f4) 14. ♖×f4-d6(♜é4) 15. ♖×ç5-ç7(♜d6) 16. ♖×d6-b6(♜ç7) 17. ♖×ç7-a7(♜b6)
18. ♖×b6-b2(♜a7) 19. ♖a1 ♖b3≠
b) 1. ♖×h2-f2(♜g1) 2. ♖×g1-g3(♜f2) 3. ♖×f2-f4(♜g3) 4. ♖×g3-g1(♜f4) 5. ♖×h1-g2(♜g1)
6. ♖×g1-é3(♜g2) 7. ♖×f4-d4(♜é3) 8. ♖×é3-g3(♜d4) 9. ♖×g2-f3(♜g3) 10. ♖×g3-é5(♜f3)
11. ♖×d4-d6(♜é5) 12. ♖×é5-é3(♜d6) 13. ♖×f3-b7(♜é3) 14. ♖ç7 15. ♖×d6-d3(♜ç7)
16. ♖×é3-b6(♜d3) 17. ♖×ç7-a7(♜b6)
18. ♖×b6-b2(♜a7) 19. ♖a1 ♖b3≠

Les solutions semblent très similaires, mais elles ne convergent pas avant les trois derniers coups.

Le M a deux Cavaliers blancs et des mats en écho.

- a) 1. ♖g2 2. ♖×f1-g3(♜g2) 3. ♖×g2-f4(♜g3)
4. ♖×g3-é4(♜f4) 5. ♖×f4-g6(♜é4) 6. ♖×h6-f7(♜g6) 7. ♖×g6-é7(♜f7) 8. ♖×f7-d8(♜é7)

M - G. Foster
Inédit

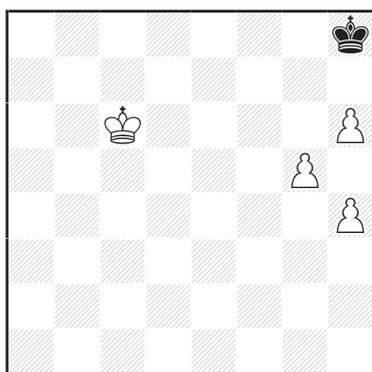


sh#11 (3+1) C+
b) ♔a4→a5
Take & Make, Circé échange

9. ♔×é7-ç8(♞d8) 10. ♔×d8-b7(♞ç8) 11. ♔a6
♞ç5≠
b) 2. ♔g5 3. ♔×h6-f5(♞g5) 4. ♔×g5-é4(♞f5)
5. ♔×f5-d4(♞é4) 6. ♔×é4-ç3(♞d4) 7. ♔×d4-
ç2(♞ç3) 8. ♔×ç3-é2(♞ç2) 9. ♔×f1-d2(♞é2)
10. ♔×é2-ç1(♞d2) 11. ♔×ç2-a3(♞ç1) ♞ç4≠

Dans les problèmes précédents le Roi noir repositionnait deux pièces. Le N augmente ce nombre avec trois Pions blancs.

N - G. Foster
Inédit



sh#56 (4+1) C+p
Take & Make, Circé échange

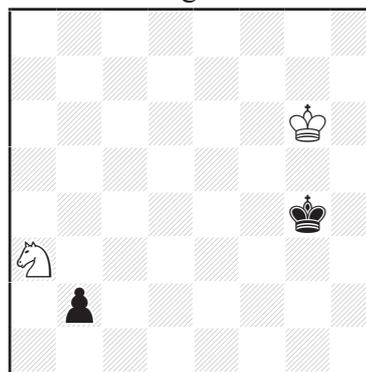
4. ♔f4 5. ♔×g5-g6(♞f4) 8. ♔é3 9. ♔×f4-
f5(♞é3) 11. ♔g3 12. ♔×h4-h5(♞g3) 13. ♔g5
14. ♔×h6-h7(♞g5) 19. ♔d2 20. ♔×é3-é4(♞d2)
22. ♔ç2 23. ♔×d2-d4(♞ç2) 25. ♔f2 26. ♔×g3-
g4(♞f2) 28. ♔é2 29. ♔×f2-f4(♞é2) 30. ♔×g5-
g6(♞f4) 35. ♔b2 36. ♔×ç2-ç4(♞b2) 38. ♔a2
39. ♔×b2-b4(♞a2) 41. ♔d2 42. ♔×é2-é4(♞d2)
44. ♔ç2 45. ♔×d2-d4(♞ç2) 46. ♔ç3 47. ♔×ç2-

- ç4(♞ç3) 49. ♔é3 50. ♔×f4-f5(♞é3) 53. ♔d2
54. ♔×é3-é4(♞d2) 56. ♔ç4 d3≠

Avant chaque capture, le Roi noir doit se trouver au Sud-ouest du Pion blanc à prendre, à moins qu'il ne soit sur la deuxième rangée, auquel cas le Roi blanc doit être à gauche du pion. Winchloe, une fois de plus, ne trouve pas de solution à cause du coup 47. ♔×ç2-ç4(♞ç3).

Une autre idée prometteuse est de ne mettre en jeu qu'une seule pièce blanche (autre que le Roi blanc), mais il faut alors ajouter une autre pièce noire pour aider le Roi noir dans les captures. Les trois derniers problèmes illustrent cette idée.

**O - G. Foster
& C. Feather**
Fairings 2011



sh#14 (2+2) C+
Take & Make, Circé échange

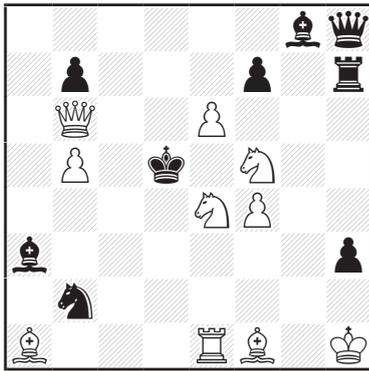
1. b1=♞ 2. ♞×a3-ç4(♞b1) 3. ♞d2 4. ♞×b1-
ç3(♞d2) 5. ♞é4 6. ♞×d2-f3(♞é4) 7. ♞g5
8. ♞×é4-f6(♞g5) 9. ♔×g5-é6(♞g4) 10. ♞×g4-
h6(♞f6) 11. ♔é5 12. ♔×f6-g8(♞é5) 13. ♔h8
14. ♞g8 ♞f7≠

Le Pion noir est promu en un Cavalier qui fait ensuite la plupart des captures.

- Le P : a) 1. b×ç3-b1=♞(♞b4) 2. ♞×b4-ç2(♞b1)
3. ♔×b1-d2(♞ç1) 4. ♞×ç1-é2(♞ç2) 5. ♔×ç2-
é3(♞d2) 6. ♔×d2-f3(♞é3) 7. ♞×é3-g4(♞é2)
8. ♔×é2-g3(♞f3) 9. ♔×f3-h2(♞g3) 10. ♔×g3-
h1(♞h2) ♞×g4-g3(♞h2)≠
1. b×ç3-d1=♞(♞b4) 2. ♔ç3 3. ♔×b4-d3(♞ç3)
4. ♔×ç3-é4(♞d3) 5. ♔×d3-f4(♞é4) 6. ♔×é4-
g3(♞f4) 7. ♔×f4-h3(♞g3) 8. ♔g4 9. ♔×g3-
h1(♞g4) 10. ♞×g4-h2(♞d1) ♞f2≠

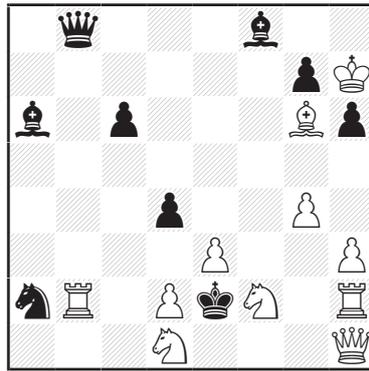
La première solution a une promotion en Tour,

6587 - R. Burger
& M. Kovacevic



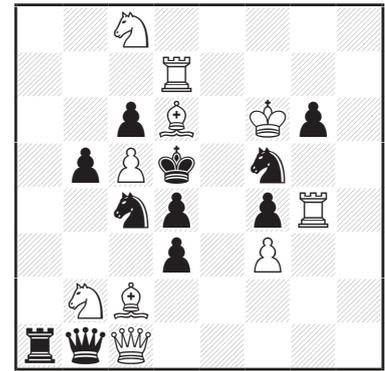
#2*vv (10+9) C+

6588 - B. Barnes



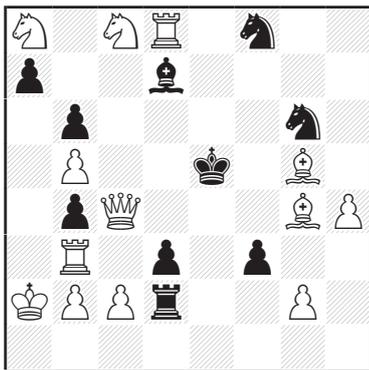
#2vv (11+9) C+

6589 - G. Mosiashvili



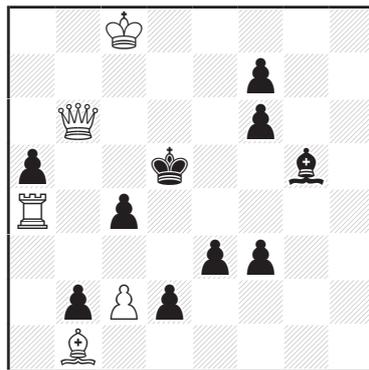
#2*vvv (10+11) C+

6590 - P. Murashev



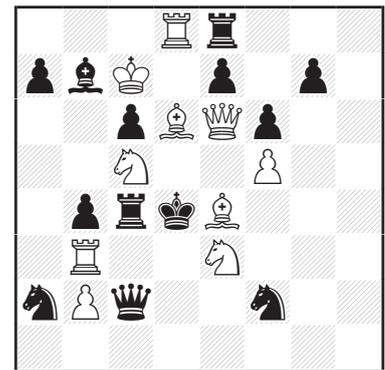
#2vvvv (13+10) C+

6591 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez



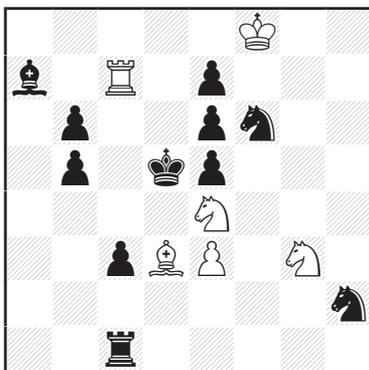
#3 (5+10) C+

6592 - E. Bourd



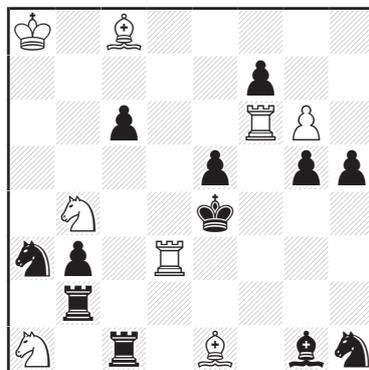
#3 (10+13) C+

6593 - O. Mihalco



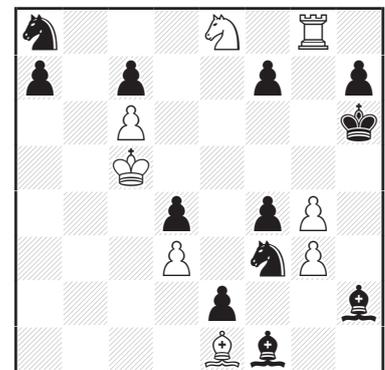
#4 (6+11) C+

6594 - O. Schmitt



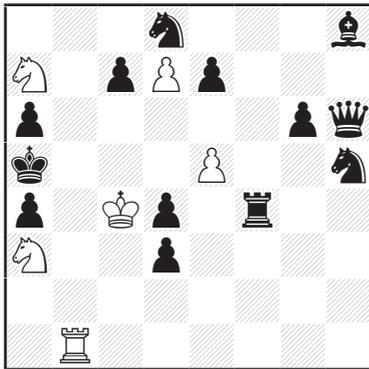
#7 (8+12) C+

6595 - O. Schmitt



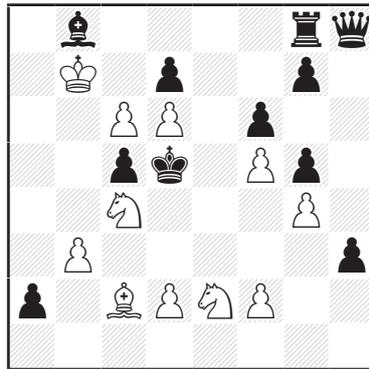
#8vvv (8+12) C+

6596 - O. Schmitt



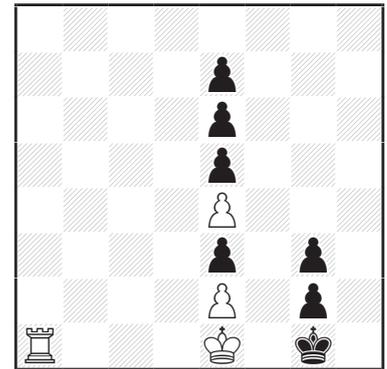
#9v (6+13) C+

6597 - O. Schmitt



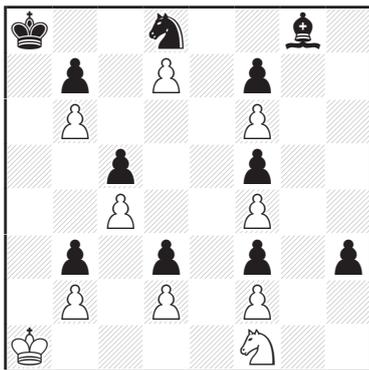
#15v (11+11) C+

6598 - R. Bédoni



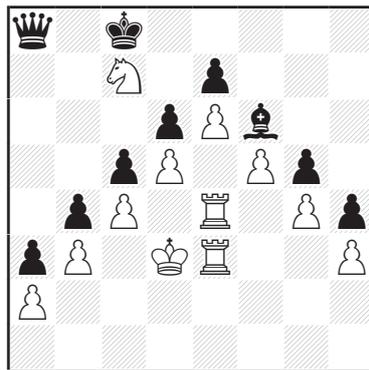
#26 (4+7) C+g

6599 - Y. Chable



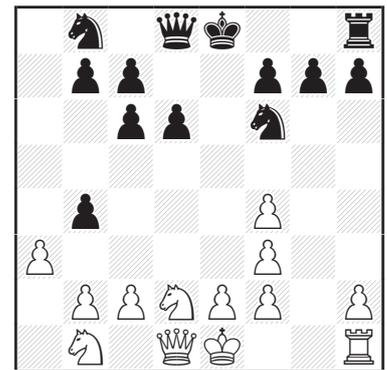
#31 (10+11)

6600 - J-L. Seret



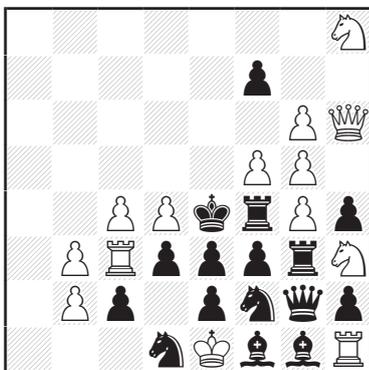
+ : trouver les (12+10)
deux premiers coups ?

6601 - Y. Ben-Zvi



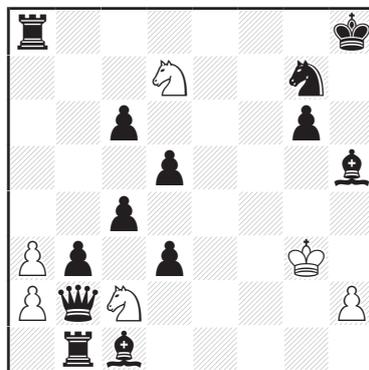
Voir texte ! (13+13)

6602 - D. Petrovic



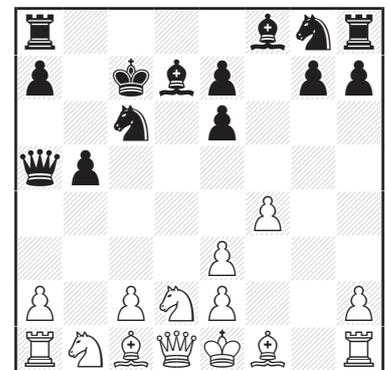
Résoudre (14+16)
Circé

6603 - C. Pacurar



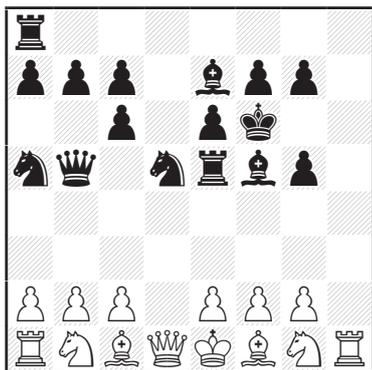
-6 & #1 Proca-Retractor
Circé Assassin (6+13)

6604 - H. Grudzinski



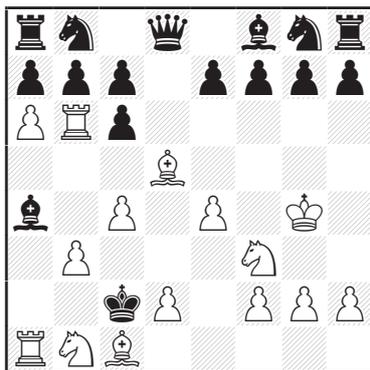
Partie (14+14) C+e
justificative en 13,5 coups

6605 - G. Donati



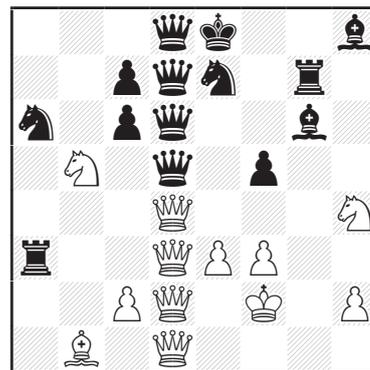
Partie (14+16) C+e
justificative en 16,5 coups

6606 - P. Wassong



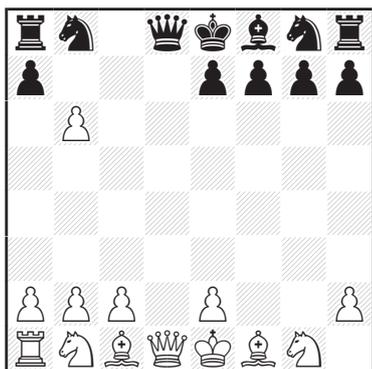
Partie (15+16)
justificative en 18,0 coups

6607 - N. Dupont



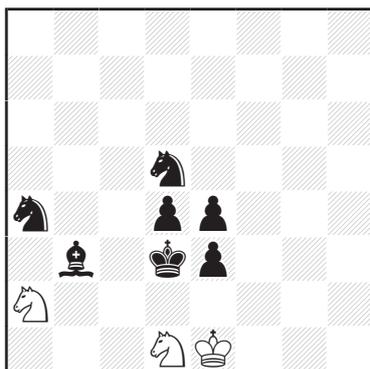
Partie (12+14) C+e
justificative en 31,5 coups

6608 - P. Raican



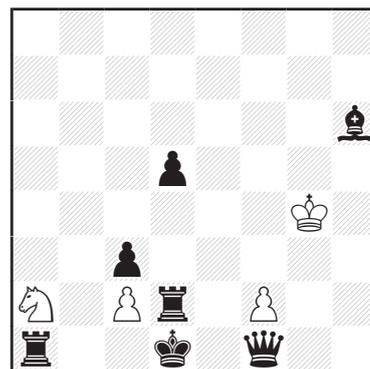
Partie (13+12) C+
justificative en 6,5 coups
Annan

6609 - C. Jonsson
dédié à Abdelaziz Onkoud



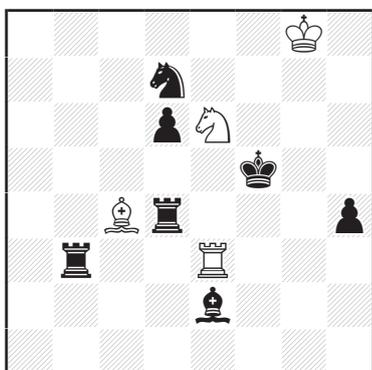
h#2 2.1.1.1. (3+7) C+

6610 - V. Kopyl
& Y. Belokon



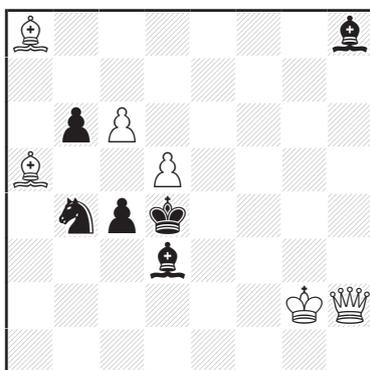
h#2 (4+7) C+
b) ♖d2→h5, h#4

6611 - V. Crisan



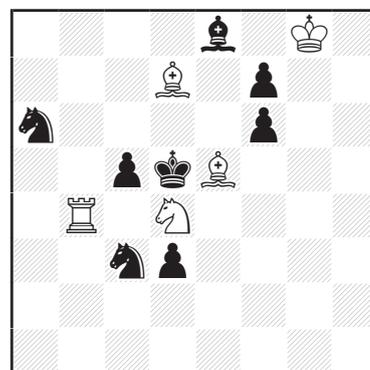
h#2 2.1.1.1. (4+7) C+
b) ♔f5→c6

6612 - S. Parzuch



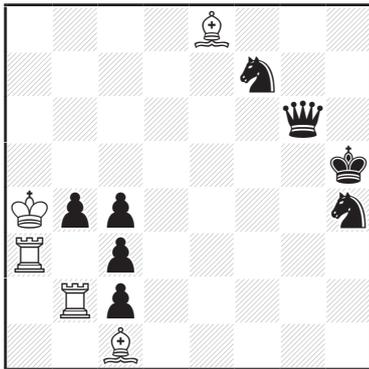
h#2 2.1.1.1. (6+6) C+

6613 - C. Jonsson



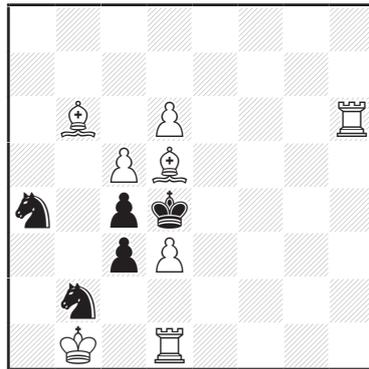
h#2 3.1.1.1. (5+8) C+

6614 - M. Shapiro



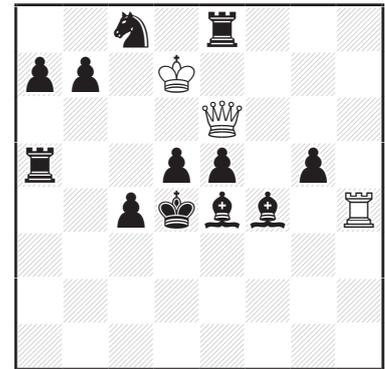
h#2 2.1.1.1. (5+8) C+

6615 - J. Kapros
& J. Lois



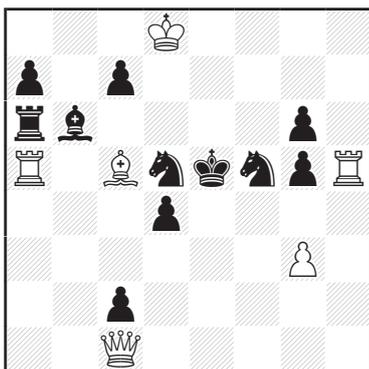
h#2 2.1.1.1. (8+5) C+

6616 - F. Pachl



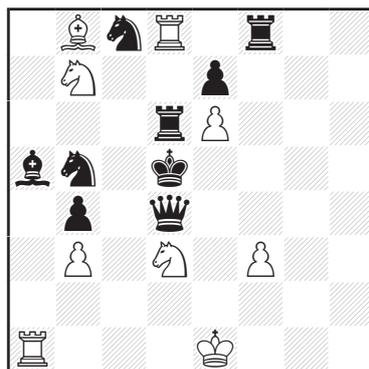
h#2 (3+12) C+
b) ♠c4→c3

6617 - F. Abdurahmanovic



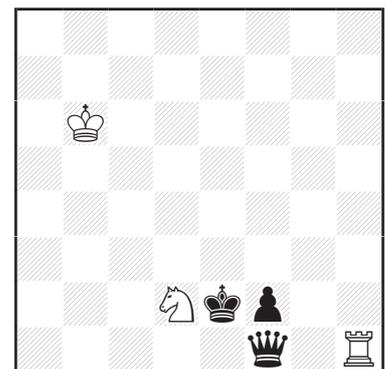
h#2* (6+11) C+

6618 - M. Parrinello



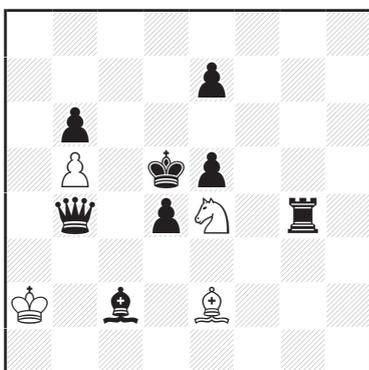
h#2 2.1.1.1. (9+9) C+

6619 - D. Forlot



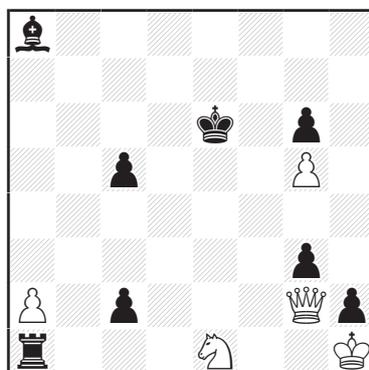
h#3 2.1.1.1.1. (3+3) C+

6620 - C. Jonsson



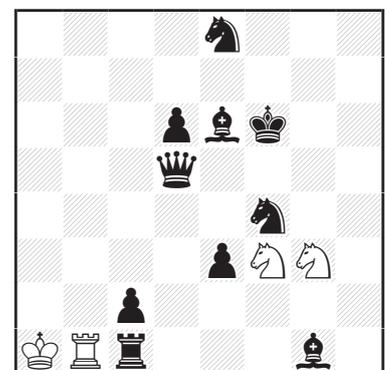
h#3 2.1.1.1.1. (4+8) C+

6621 - M. Witztum



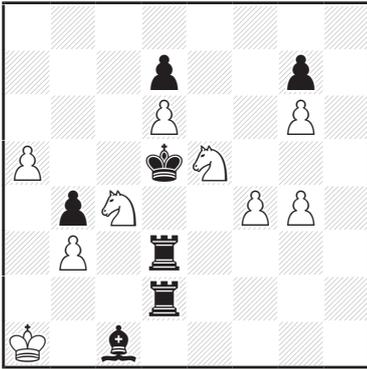
h#3 3.1.1.1.1. (5+8) C+

6622 - E. Fomichev



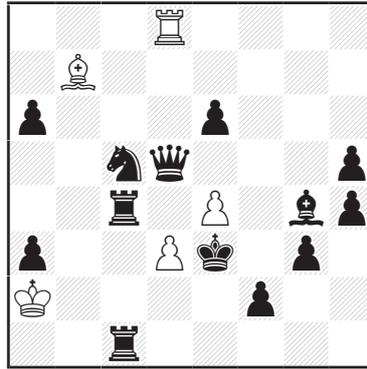
h#3 (4+10) C+
b) - ♞d6

6623 - V. Krizhanivsky



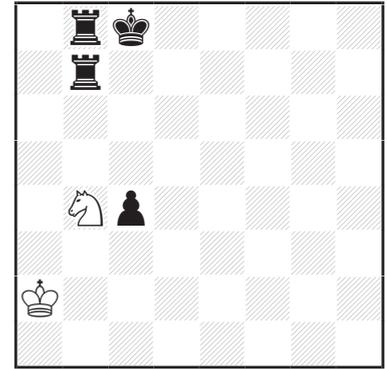
h#3 (9+7) C+
b) ♔d5→ç5

6624 - C. Jones



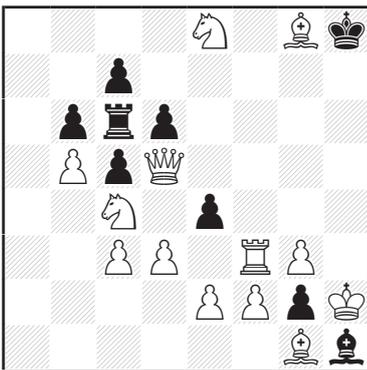
h#4 0.1.1.1... (5+13) C+
b) ♔é3→f3

6625 - Z. Nikolic



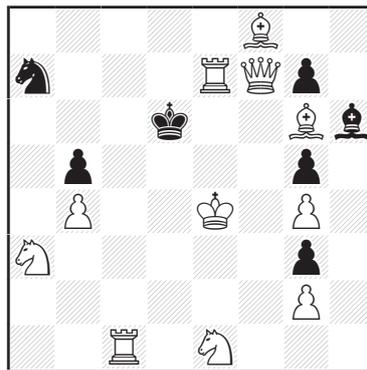
h#4 (2+4) C+
b) ♔a2→ç3

6626 - J. Pitkänen



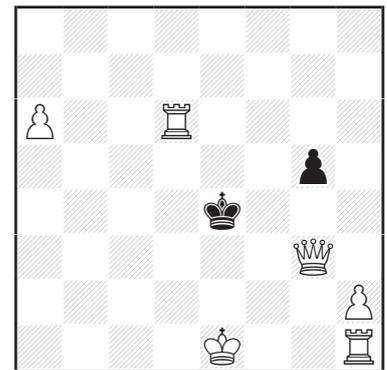
s#4 (13+9) C+

6627 - G. Kozyura



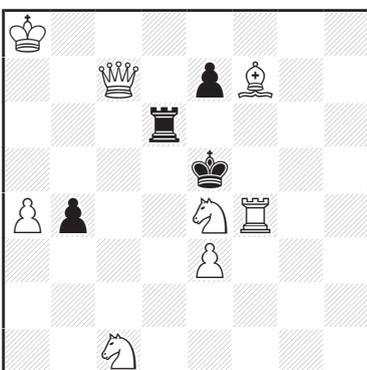
s#6 (11+7) C+

6628 - G. Kozyura



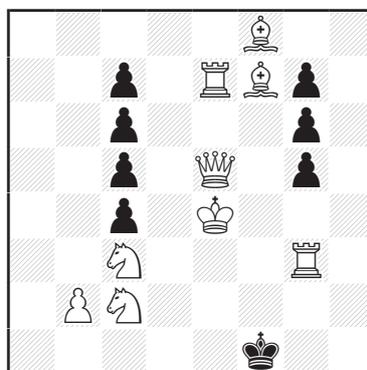
s#8 (6+2) C+

6629 - M. Babic



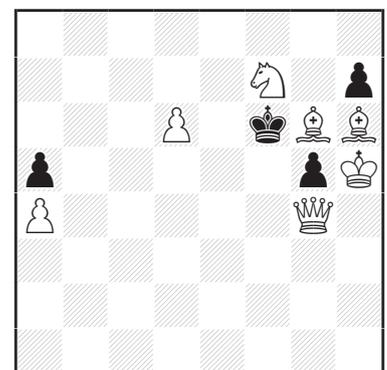
s#8 (8+4) C+

6630 - Z. Libis



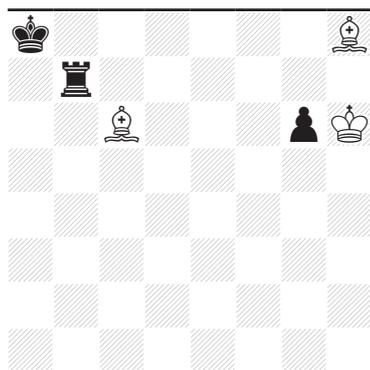
s#8 (9+8) C+
b) ♜g6→g4

6631 - S. Dowd



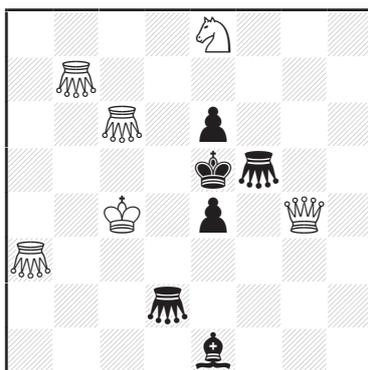
s#9 (7+4) C+

6632 - A. Biénabe
dédié à Jean Lochet



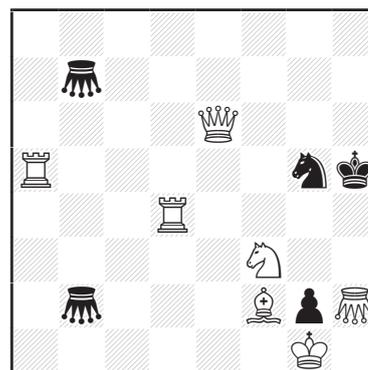
#2v (3+3) C+
 Cylindre vertical

6633 - L. Lyons



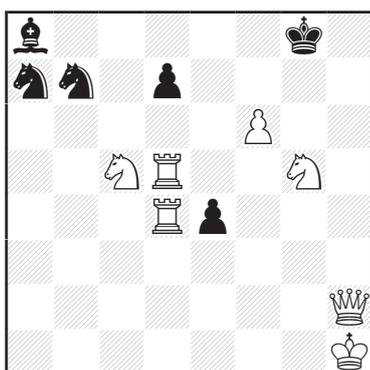
#2 (6+6) C+
 ♖♜=Sauterelle

6634 - W. Tura



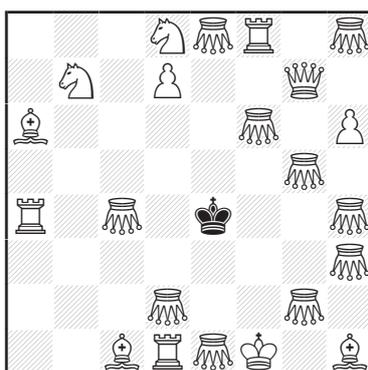
s#2 (7+5) C+
 ♖♜=Sauterelle

6635 - H. Gockel



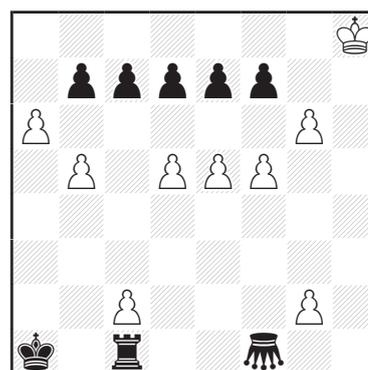
#2vv (7+6) C+
 Take & Make

6636 - R. Bédoni



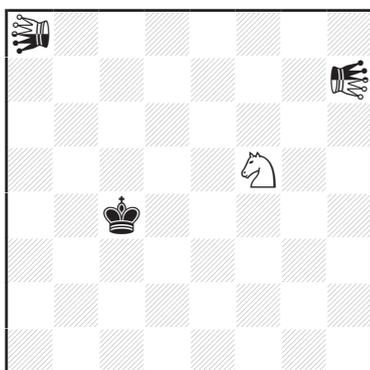
#2 (22+1) C+
 ♖♜=Sauterelle

6637 - B. Rothmann



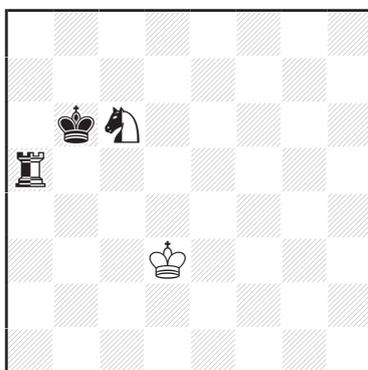
s=26 (9+8)
 Poursuite
 ♖♜=Sauterelle

6638 - K. Soulivy



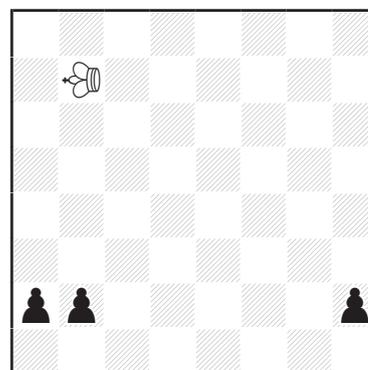
h#2 5.1.1.1. (1+1+2) C+
 Super-Circé
 ♖♜=Locuste ; ♞♝=Léo

6639 - J. Lörinc



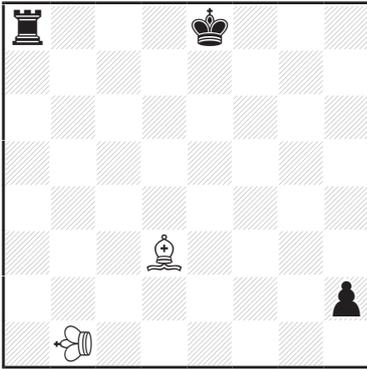
h#2 3.1.1.1. (1+1+2) C+
 Circé antipode
 Take & Make

6640 - K. Mlynka



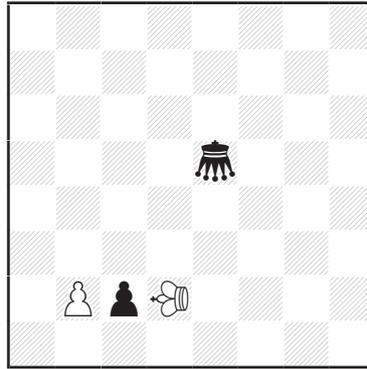
h=2 (1+3) C+p
 b) ♜a2→g2
 Caméléon
 ♞=Roi super-transmuté

6641 - K. Mlynka



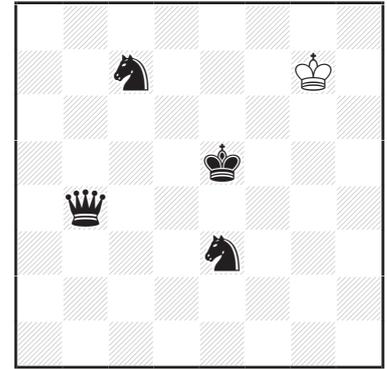
h#2 (2+3) C+p
 b) ♖a8→h8
 ♔=Roi super-transmuté

6642 - K. Mlynka



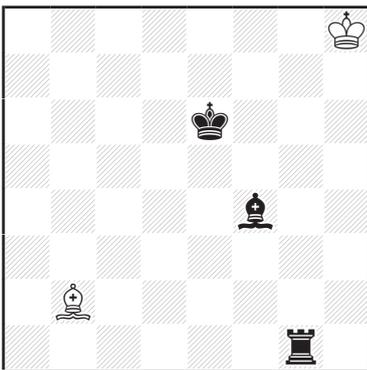
hs=2,5 (2+2) C+p
 Voir texte !

6643 - V. Rallo



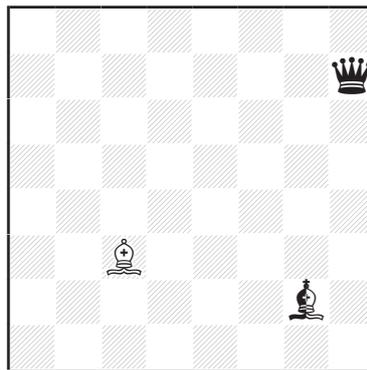
h#3 0.3.1.1.1.1. (1+4) C+p
 Masand

6644 - V. Crisan,
 S. Balasubramanian
 & É. Huber



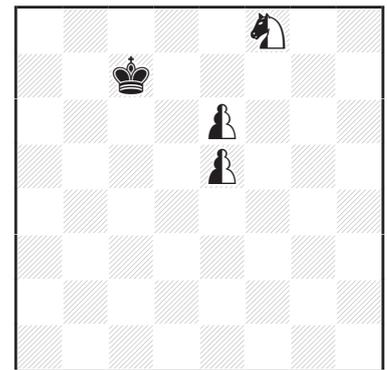
h#3 0.1.1.1.1.1. (2+3) C+
 Circé Strict, Rois Kobul
 b) ♖b2

6645 - J. Stun



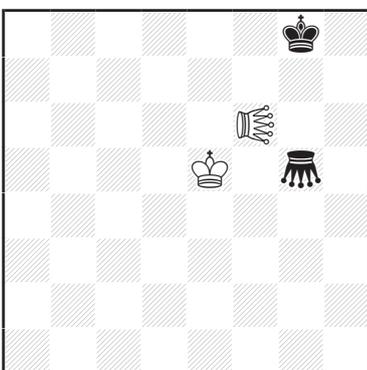
h#3 6.1.1.1.1.1. (1+1+1) C+
 Circé Échange
 ♔=Pièce Royale

6646 - M. Grushko



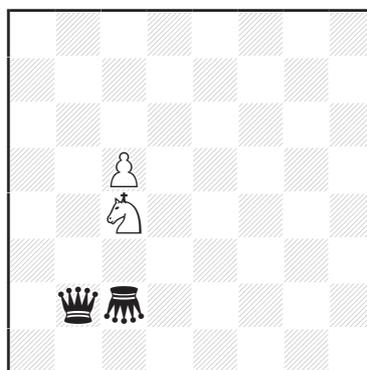
h#3 (0+1+3) C+
 b) ♔ç7→a4
 Anticircé, Circé Parrain

6647 - S. Luce



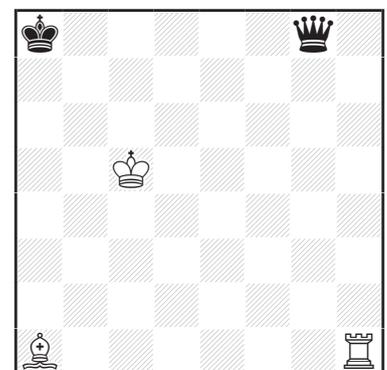
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+2) C+
 ♗=Sauterelle
 ♘=Locuste

6648 - J. Stun



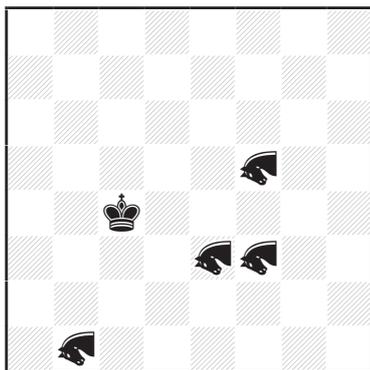
shs#3 2.1.1.1.1.1. (2+2) C+p
 ♔=Pièce Royale
 ♗=Sauterelle

6649 - A. Storisteanu
 & C. Pacurar



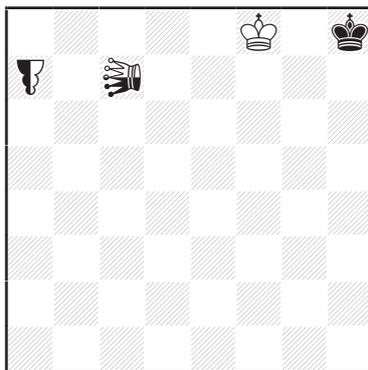
sh#3 2.1.1.1. (3+2) C+
 Circé échange
 Anti-Super-Circé type Calvet

6650 - D. Novomesky



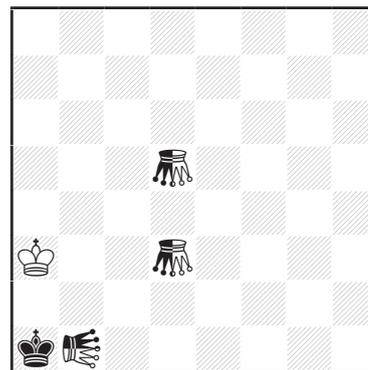
h#4 (0+5) C+p
 b) ♞b1→f6 ; c) ♞b1→h7
 ♞=Elan à sautoir changeant de couleur

6651 - S. Luce



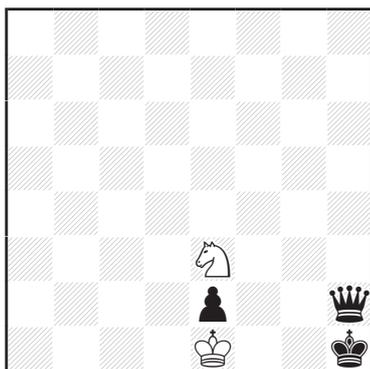
h=5 (1+1+2) C+
 ♞=Pion Bérolina
 ♞=Lion

6652 - S. Luce



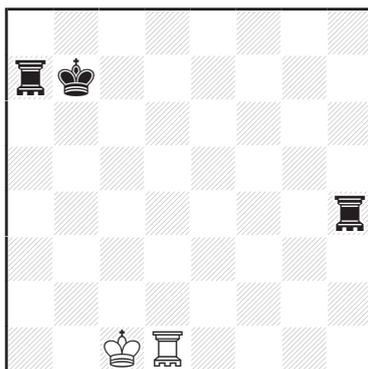
h#5 2.1.1... (1+1+3) C+
 ♞=Sauterelle
 ♞=Locuste

6653 - D. Forlot



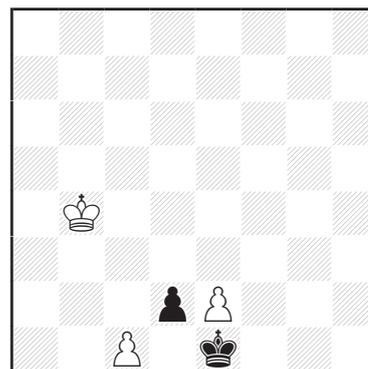
psh#5 2.1.1... (2+3) C+

6654 - D. Novomesky



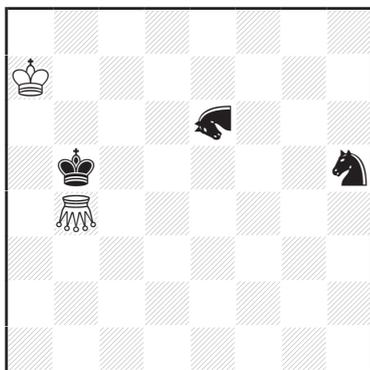
s#6 (2+3) C+
 b) ♞h4→d3 ; c) ♞ç1→é7
 Maximum, Köko
 ♞ ♞=Chass. Tour-Fou (absolu)

6655 - J. Stun



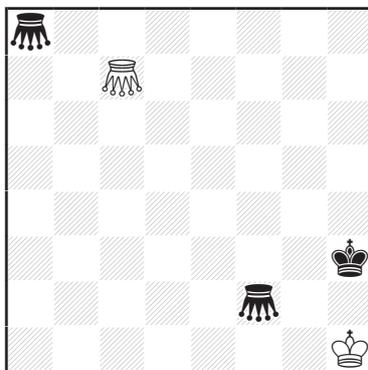
sh#7 (3+2) C+
 b) ♞b4→d4 ; c) ♞b4→é5
 Anti-Andernach, Circé parrain

6656 - V. Kotesovec



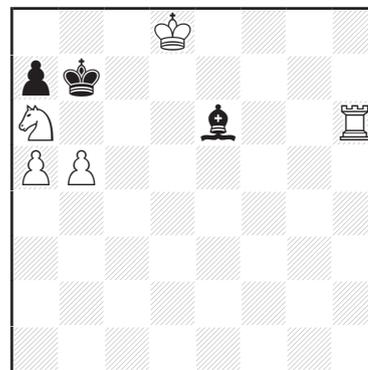
h#10 (2+3) C+
 ♞=Noctambule-Sauteur
 ♞=Sauterelle

6657 - V. Kotesovec



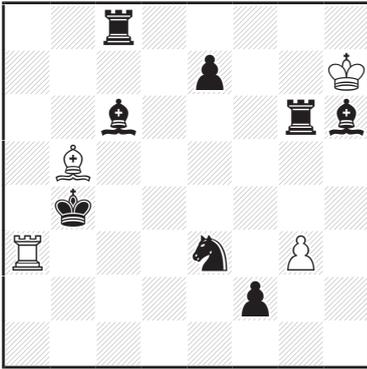
h#11 0.1.1... (2+3) C+
 ♞ ♞=Sauterelle

6658 - Z. Janev



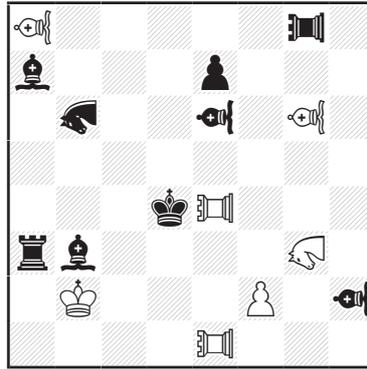
Quel coup noir (5+3)
 n'est pas la clé
 d'un h#2 ?

6659 - P. Tritten



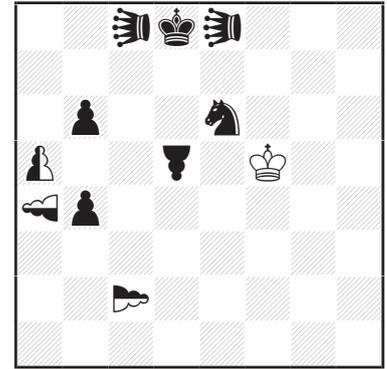
h#2 (4+8) C+
 b) ♖g3→f5
 Take & Make

6660 F. Pachl



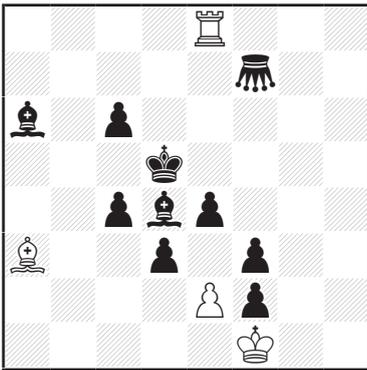
h#2 3.1.1.1. (7+9) C+
 ♖♗=Nao ; ♘♙=Vao
 ♖♗=Pao

6661 - K. Gandev



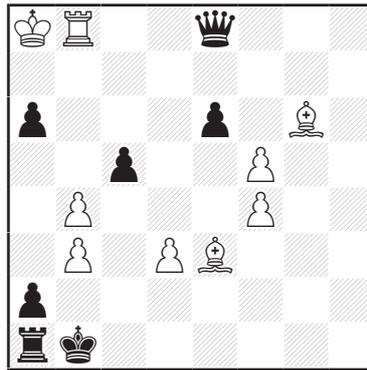
h#3 0.5.1.1.1.1 (1+7+3) C+
 ♖=Anti-Pion ; ♗=Super-Pion
 ♘=Alibaba
 ♙=Super-Pion Bérolina

6662 - B. Rothmann



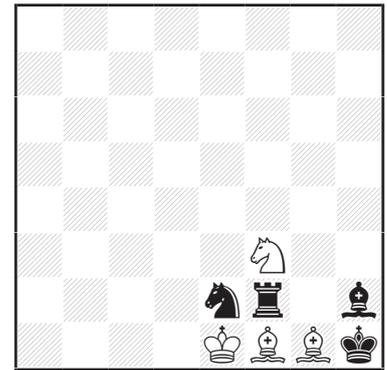
hs#3 0.2.1.1.1.1. (4+10) C+
 ♗=Sauterelle

6663 - P. Tritten
 & S. Balasubramanian



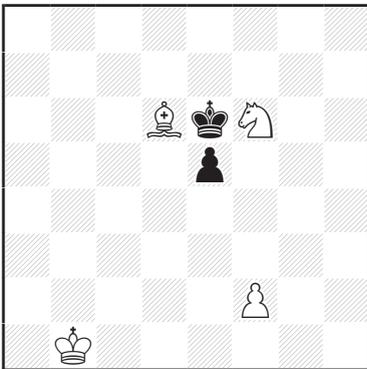
h#3 0.1.1.1.1.1. (9+7) C+
 b) ♗é8→h8
 Rois Kobul

6664 - S. Dietrich



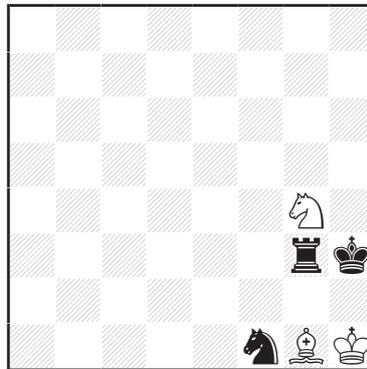
hs#3 2.1.1.1.1.1. (4+4) C+
 Circé Échange

6665 - V. Petrovici



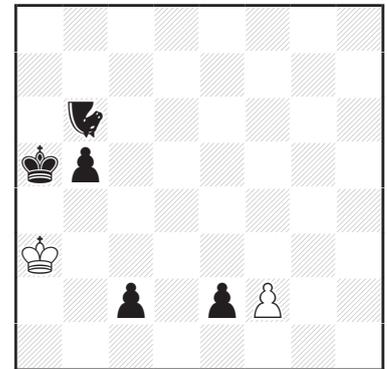
h#4 (4+2) C+
 Circé

6666 - S. Dietrich



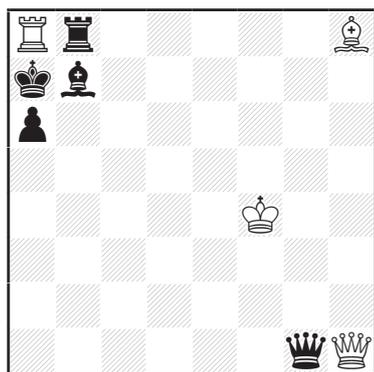
hs#5 (3+3) C+
 Brunner Fonctionnaires

6667 - A. Biénabe



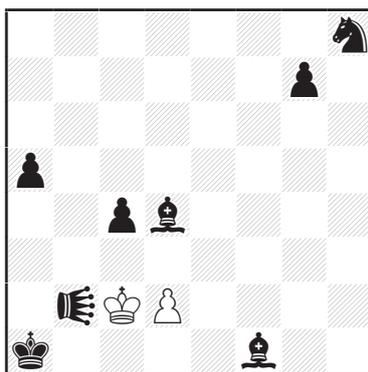
h#5 (2+5) C+
 ♖=Noctambule

6668 - P. Tritten, J. Rotenberg
& S. Balasubramanian



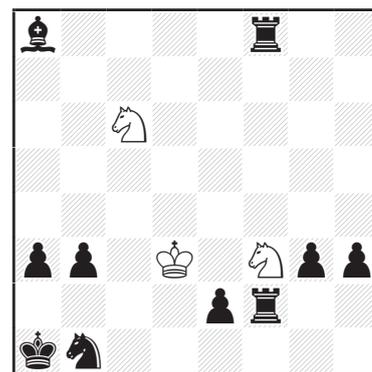
sh#5 2.1.1... (4+5) C+

6669 - W. Seehofer
dédié à M. Caillaud



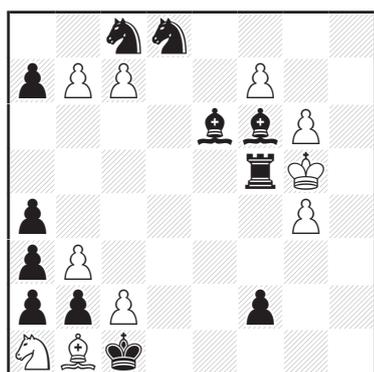
h#5 2.1.1... (2+8) C+
♞=Lion

6670 S. Luce



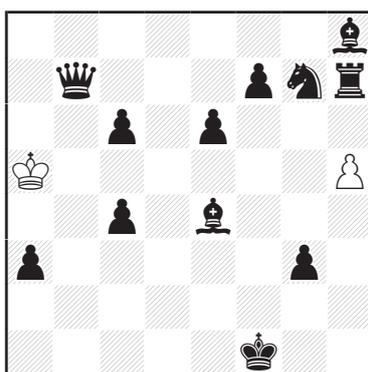
h=6 (3+10) C+

6671 - F. Sabol



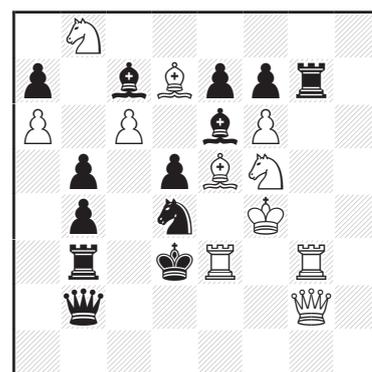
hs#11 0.1.1... (10+12)
Circé maléfique martien

6672 - T. Ersek



sh=12 (2+12) C+
Antiköko

6673 - S. Luce



h#52 (11+13) C+
Madrasi

SOLUTIONS - PHÉNIX 227

DEUX-COUPS

6584 Vladimir Nikitin

1. ♖g1? [2. ♜a1#] mais 1...f2+!
1. ♙d3? blocus mais 1...♙f2!
1. ♜a2? [2. ♜×d2#] mais 1...♙f2!

1. ♜a3! blocus
1...♙d1 2. ♜b1#
1...♙f2 2. ♜h4#
1...f2 2. ♜a1#

Jolie miniature à essais, et autodéclouage indirect dans le Jeu Réel.

6585 Nicolae Popa

1. ♜ç1? [2. ♜×ç4#]
1...♙b5 2. ♘b3, ♘é6#
1...♙×d4 2. ♜é3#
1...ç3 2. ♘b3, ♘é6, ♜×ç3#
mais 1...♙×d5!

1. ♜b3! [2. ♘é6, ♜×ç4, ♜b6#]
1...ç×b3+ 2. ♘×b3#
1...♙b5 2. ♘é6#
1...♙×d5 2. ♜b6#
1...é×d6 2. ♜×ç4#
1...♙×d4 2. ♜é3#

Clé ampliative de sacrifice, permettant un échec

au Roi blanc, et thème Fleck à trois variantes.

6586 Laurent Bouchez

1. ♔d3? [2. ♘é2~ , ♙g6#] mais 1... ♖a6!

1. ♘é3~? [2. ♙é2~#] mais 1...g2!

1. ♘g2! [2. ♙é2~#]

1... ♖a1 2. ♙d1#

1... ♖a4 2. ♙ç4#

1... ♖a6 2. ♙×a6#

1...b2+ 2. ♙d3#

Clé exposant le Roi blanc à l'échec. Jeu de demi-batterie, dans une configuration très connue.

6587 Robert Burger & Marjan Kovacevic

1... ♖ç3(♖f6) 2. ♘×ç3(♘×f6)#

1... ♙é7(♙d6) 2. ♘×é7(♖×d6)#

1. ♘d2? [2. ♘é3#]

1... ♘d1, ♘ç4 2. ♙(×)ç4#

1... ♙ç5(♖é5, ♖d4) 2. ♖×b7(♖×é5, ♖×d4)#

mais 1... ♖ç3!

1. ♘éd6? [2. ♘é7# (2. ♘é3?)]

1... f×é6 2. ♘é3#

1... f6(♙ç5, ♖é5) 2. ♖d4(♖×b7, ♖×é5)#

mais 1... ♖f6!

1. ♘ç5! [2. ♖d6# (2. ♘é7?, 2. ♘é3?)]

1... ♘d3 2. ♘é3#

1... ♘ç4 2. ♘é7#

1... ♙×ç5(♖é5) 2. ♖×b7(♖×é5)#

Un exemple clair et réussi de triple correction de menace (tertiary threat correction, pour les auteurs anglais qui ont beaucoup travaillé cette idée) : les clés corrigent la menace en rendant impossible la ou les précédentes, qui réapparaissent comme variantes.

6588 Barry Barnes

1.d3+? mais 1... ♖×b2! (2. ♘d3?)

1. ♘d3+? mais 1... ♖×h2! (2.d3?)

1. ♖×b8? [2. ♘d3#] mais 1... ♙d6!

1.g5? [2. ♙h5#] mais 1...h×g5!

1. ♙é4! [2. ♙f3#]

1... ♖×b2 2. ♘d3#

1... ♖g3, ♖f4 2.d3#

1... ♙d3 2. ♙×d3#

Deux clés d'échec au Roi noir : le Pion blanc bloque la case de mat du Cavalier blanc, et vice versa. Les deux clés réapparaissent comme variantes dans le Jeu Réel.

6589 Givi Mosiashvili

1... ♘f~ 2. ♘(×)é7# 1... ♘f×d6!

1... ♘ç~ 2. ♘(×)b6# 1... ♘ç×d6 2. ♙b3#

1. ♘×d3? [2. ♘×f4#]

1... ♘f×d6(♘ç×d6) 2. ♘é7(♘b6)#

1... ♖×ç1 2. ♘b4#

mais 1...g5!

1. ♖×f4? [2. ♖é4#]

1... ♘f×d6(♘ç×d6) 2. ♖×d4(♖é5)# changé

1... ♘d2 2. ♘b6, ♖é5# dual

1... ♘g3 2. ♘é7, ♖×d4# dual

mais 1... ♖é1!

1. ♙b3? [2. ♘b6#]

1... ♘f×d6 2. ♖g5#

mais 1... ♖a6!

1. ♖g5! [2. ♘é7#]

1... ♘ç×d6(♘é5) 2. ♙b3(♘b6)#

Un problème assez riche, où l'on trouve un Zagorouïko sur les coups des Cavalier noirs, mais aussi des défauts : duals dans le 2ème essai, aucune activité de la Dame blanche dans le JR.

6590 Pavel Murashev

1. ♙×f3? [2. ♖é4, ♖d5#] mais 1... ♙ç6!

1. ♖×b4? [2. ♖d4, ♖é4#] mais 1... ♙é6!

1.g×f3? [2. ♖é4#]

1... ♙f5(♙ç6) 2. ♖d5(♖d4)#

mais 1... ♖é2!

1. ♘d6? [2. ♘f7#]

1... ♙é6(♙×d6) 2. ♖é4(♖d4)#

mais 1... ♘h8!

1. ♘ç7! [2. ♖d5#]

1... ♙é6, ♙ç6 2. ♖d4#

1... ♘f4, ♘é7 2. ♖(×)f4#

1...d×ç2 2. ♖é3#

Un problème un peu touffu, où on retrouve le thème Barnes, le thème pseudo-Le Grand et deux paradoxes Dombrovskis.

TROIS-COUPS

6591 Leonid Lyubashevsky & Leonid Makaronetz

1... ♖f4 2. ♜×a5+ ♔é4 3. ♘ç3#
1. ♜×ç4! [2. ♜ç5+ ♔é6 3. ♜é4#]
1... ♖f4 2. ♜ç5+ ♔d4, ♔é4 3. ♘ç3#
1... ♔×ç4 2. ♖a2+ ♔ç3 3. ♜ç5#
1... f5 2. ♜d4+ ♔é5 3. ♜d6#

Une clé de sacrifice qui permet de mater le Roi noir sur cinq cases différentes.

6592 Evgeni Bourd

1. ♖g2! [2. ♜é5+ f×é5 3. ♔é6#]
1... ♜ç3 2. ♜ç4+ ♔×é3 (♜×ç4) 3. ♖f4 (♔é6)#
1... ♜ç3 2. ♔ç2+ ♜×ç2 3. ♜é3#
1... ♖ç8 2. ♖é5+ ♔×ç5 3. ♜×ç6#
1... ♜×b3 2. ♔×b3+ ♔d3 3. ♖f1#
1... ♜d3 2. ♜×d3+ ♔×d3 3. ♔b3, ♜é4#

Thème Umnov en 3 coups.

MULTICOUPS

6593 Oto Mihalco

1... ♔d7+ 2. ♔×é7 [3. ♔×ç3+, ♖×b5]
2... ♔f1, ♔g4 3. ♔×ç3+ ♜×ç3 4. ♖é4#
1... ♜f1 2. ♔×ç3+ ♔d6 3. ♔×b5+ ♔d5 4. ♖ç4#

1. ♔×é7! [2. ♔×f6#]

1... ♔hg4 2. ♖×b5 [3. ♖ç4#] ♔×é3
3. ♔×f6+ ♔d4 4. ♔é2#
2... ♔g8+ 3. ♔d8 [4. ♖ç4, ♜d7#]
1... ♔g8+ 2. ♔d7 [3. ♔×ç3+ ♜×ç3 4. ♖é4#]
3. ♖×b5 [4. ♖ç4#] ♔f6+ 4. ♔×f6#]

Changement de variantes entre le JA et JR.

6594 Olivier Schmitt

1. ♔aç2! [2. ♖f5+ ♔f4 3. ♖h3+ ♔é4 4. ♖g2#]
3. ♖d7+ ♔é4 4. ♖×ç6#]
1... ♜ç×ç2 2. ♖f5+ ♔f4 3. ♖h3+ ♔é4 4. ♖d2
[5. ♖g2, ♖f5#] ♜×d2 5. ♖f5+ ♔f4
6. ♖d7+ ♔é4 7. ♖×ç6#
1... ♜b×ç2 2. ♖f5+ ♔f4 3. ♖d7+ ♔é4 4. ♖ç3
[5. ♖×ç6#] ♜×ç3 5. ♖f5+ ♔f4 6. ♖h3+ ♔é4
7. ♖g2#

Plachutta en ç2 suivi des sacrifices de déviation du ♖é1 pour forcer la perte de contrôle de ç6 ou de g2, l'ensemble étant orchestré par la batterie ♖/♜ (Auteur).

6595 Olivier Schmitt

1.g5+? mais 1... ♔×g5!
1. ♖d2? [2. ♖×f4+ ♔g5 3. ♖×g5#] ♔×d2?
2.g5+! mais 1... ♖×g3!
1. ♔g7? [2. ♔f5#] mais 1... ♔g6! 2. ♔h5+ ♔h6
3. ♖d2 [4. ♖×f4+ ♔g5 5. ♖×g5#] 3... ♔×d2
(3... ♖×g3 4. ♔×g3) 4. ♔g7 ♔b3+!

1. ♔b5! [2. ♖b4 a6+ 3. ♔×a6 ~ 4. ♖f8#]

1... a5 2. ♔g7 [3. ♔f5#] ♔g5, ♔g6
3. ♔h5+ ♔h6 4. ♖d2 [5. ♖×f4+ ♔g5 6. ♖×g5#]
♔×d2 5. ♔g7 [6. ♔f5#] ♔g5, ♔g6 6. ♔é8+ ♔h6
7.g5+ ♔h5 8. ♔f6# mat modèle

Problème logique où la clé évite par anticipation un échec au Roi blanc. Switchback du Cavalier blanc pour forcer la déviation du ♜f3 (Auteur).

6596 Olivier Schmitt

1. ♔ç6+? mais 1... ♔×ç6! 2. ♔ç5 [3. ♔ç4#]
♔×é5 3. d8=♜ [4. ♜×ç7#] ♔d7+! (5. ♜×d7
♜g5+ ne mate qu'au 10^{ème} coup)

1. ♔ç5! [2. ♔ç4#]

1... ♔é6+ 2. ♔ç6 [3. ♔ç4#] ♔d8+ 3. ♔×ç7
[4. ♔ç4#] ♔é6+ 4. ♔ç6 [5. ♔ç4#] ♔d8+ 5. ♔ç5
[6. ♔ç4#] ♔é6+ 6. ♔ç4 [7. ♔ç6#] ♔d8 7. ♔ç6+!
♔×ç6 8. ♔ç5 [9. ♔ç4#] ♔×é5 9. d8=♜#
Aller-retour du Roi blanc dans l'avant-plan.

6597 Olivier Schmitt

Essai : 1.f3? [2. ♖é4#] ♜é8!
1. ♔ç3+! ♔d4 2. ♔b5+ ♔d5 3. f4 [4. ♔b6, ♔é3#]
g×f4 4. ♔b6+ ♔é5 5. ♔×d7+ ♔d5 6. ♔b6+ ♔é5
7. ♔ç4+ switchback ♔d5 8. ♔ç3+ ♔d4 9. ♔é2+
switchback ♔d5 10. ♔×f4+ ♔d4 11. ♔é6+ ♔d5
12. ♖d1! [13. ♖f3#] ♔é4
(12... ♜é8?) 13. ♖é2 ~ 14. d3+ ♔d5 15. ♖f3#
Aller-retour des Cavaliers blancs pour fermer la colonne é (Auteur).

6598 Roméo Bédoni

1. ♜a8! ♔h2 2. ♜h8+ ♔g1 3. ♔d1 ♔f2 4. ♜f8+
♔g1 5. ♜f7! ♔h2 6. ♜h7+ ♔g1 7. ♜×é7 ♔h2
8. ♜h7+ ♔g1 9. ♜h6! ♔f2 10. ♜f6+ ♔g1
11. ♜×é6 ♔f2 12. ♜f6+ ♔g1 13. ♜f5! ♔h2
14. ♜h5+ ♔g1 15. ♜×é5 ♔f2 16. ♜f5+ ♔g1
17. é5 ♔h2 18. ♜h5+ ♔g1 19. é6 ♔f2 20. ♜f5+
♔g1 21. é7 ♔h2 22. ♜h5+ ♔g1 23. é8=♜ ♔f2
24. ♜f5+ ♔g1 25. ♜×é3+ ♔h2 26. ♜h5#

Manoeuvre systématique pour capturer les Pions noirs gênants, afin de permettre la promotion du ♖é4. La manoeuvre (profiter du fait que le Roi noir est en g1 pour permettre au camp blanc de jouer des coups qui font progresser la position blanche - ici la promotion du ♖é4) est certes très connue, mais la position est agréable et le problème est C+g ; la vérification a été réalisée avec Gustav, le logiciel allemand spécialisé dans les directs et les inverses longs. Les variantes étaient trop nombreuses et le choix de résolution était d'être certain que pour chaque coup blanc, la clé était unique ! J'ai donc résolu le 26 coups puis le 25 coups avec la position après le 1^{er} coup noir et ainsi de suite... Il faut malgré tout signaler un petit dual inévitable au 24^{ème} coup (24. ♖×é3! et 24. ♖f8+ fonctionnent aussi).

6599 Yves Chable

1. ♖h2! la clé est forcée sinon 1...h2! 2. ♖×h2, puis le Fou noir peut venir en h3 avant que le Roi passe en f1, 1... ♙h7 2. ♖b1 ♙g6 3. ♖ç1 ♙h5 4. ♖d1 ♙g4 le Fou noir défend le ♗h3, 5. ♖é1 ♖b8 6. ♖f1 ♖a8 7. ♖g1 ♖b8 8. ♖f1, le ♖h2 est libéré pour aller prendre ç5 qui permettra au ♖ç4 d'aller protéger le ♖b6, puis de prendre d3 pour aller contrôler é6 et ç6, cases de fuite du Cavalier noir et enfin d'aller en ç7 pour bloquer le Roi noir, 8... ♖a8 9. ♖h2 ♖b8 10. ♖é3 ♖a8 11. ♖d5 ♖b8 12. ♖ç3 ♖a8 13. ♖a4 ♖b8 14. ♖×ç5 ♖a8 15. ♖×d3 ♖b8 16. ♖b4 ♖a8 17. ♖d5 ♖b8 18. ♖ç7 ♖ç6 19. ç5 ♖d8 20. d4 ♖ç6 21. d5 ♖d8 22. ♖g3 seul le Fou noir doit jouer, ce qui permet la prise du Pion noir et la poursuite du Fou noir, 22...h2 23. ♖×h2 ♙h5 24. ♖h3 ♙g6 25. ♖h4 ♙h7 26. ♖h5 ♙g8 27. ♖h6 ♙h7 28. ♖×h7 ♖ç6, le ♗d8 a intérêt à jouer en ç6, pour donner une case de fuite au Roi noir, 29. d×ç6 b×ç6 30. d8=♖+ ♖b7 31. ♖a8#

La stratégie blanche consiste à bloquer h3 par le ♖h2, puis amener le Roi blanc en h2. Le Cavalier blanc pourra aller capturer ç5 et d3 pour permettre au Pion blanc d2 de contrôler les cases où le Cavalier noir peut jouer (é6 et ç6) ; ensuite le Cavalier blanc peut jouer en ç7 pour contrôler a8 et bloquer le Roi noir en b8 ; le Roi blanc peut ensuite capturer le Fou noir, le Cavalier restant la seule pièce noire à pouvoir jouer ; il est capturé, permettant la promotion du Pion blanc d7 puis le mat.

Remarques : Les 17 premiers coups noirs sont interchangeables entre les mouvements du Roi, du Cavalier (sans quitter d8 de son champ d'action) et du Fou (sans se faire capturer).

ÉTUDES

6600 Jean-Luc Seret

Une étude qui se veut humoristique ; en effet un joueur humain écartera immédiatement la fausse piste alors que la plupart des programmes actuels s'obstineront longtemps dessus ! La position réjouira donc tout autant les adeptes que les détracteurs des programmes informatiques. La solution demandée est très courte : en moins de trois coups on obtient une position techniquement gagnante, mais, il ne faut pas rater la finesse du 2^{ème} coup.

1. ♖é8! (1. ♖b5? ♖a6=)

Il n'est pas nécessaire d'expliquer à un humain que sur 1. ♖×a8?, les Noirs capturent le ♖ par ç8-b7-a8 et se contentent de ne jamais bouger le ♙f6 pour faire nulle. Cela fait plaisir de rencontrer encore des positions où l'intelligence ordinaire est plus efficace que le calcul brutal de l'ordinateur.

1... ♖b7 (1... ♖b8? 2. ♖×f6! ♖ç7 3. ♖d7 ou 3. ♖h5 suivi de 4.f6), 2. ♖×d6+!!

Certes, l'étude est courte, mais la présence de cette pointe pas évidente renforce son intérêt en faisant écho à la clé : 2. ♖×f6? ♖h8!! 3. ♖g8 ♖ç3+

(3... ♖×g8? 4.f6! +-) et les Noirs annulent, par exemple : 4. ♖é2 ♖b2+ 5. ♖f3 ♖×a2 6.f6 ♖h2! 7.f7 a2 8. ♖é1 ♖g3+ 9. ♖é2 ♖×é1+ 10. ♖×é1 a1=♖+ 11. ♖f2 ♖b2+ 12. ♖é2 ♖d4+ 13. ♖g2 ♖f4 14. ♖é3 ♖×é3 15.f8=♖ ♖g3+ nulle

2... ♖b6 (2...é×d6 3.é7 ♖é8 {3... ♙é5 4. ♖×é5 d×é5 5. ♖×é5 ♖é8 6.f6 ♖g6+ 7. ♖é4 ♖é8 8.f7 +-} 4. ♖é6 ♙é5 5.f6 +-)

La suite qui est un gain technique ne fait pas partie de l'étude pour cause de non-unicité. Il semble néanmoins utile de montrer aux lecteurs intéressés comment se concrétise ce gain technique.

3. ♖f7 (ou 3. ♖b5), 3... ♖a5 4. ♖é2 ♖b6 5. ♖d2 ♖a5 6. ♖é3 ♖b7 7.d6 é×d6 8. ♖d5 ♖ç7 9. ♖d3 (9. ♖×d6 ♖a6 10. ♖d2 ♙é7 11. ♖é2 ♙×d6 12.f6 ♙é7 13.f×é7 ♖f4+ 14. ♖é1 ♖ç1+ 15. ♖d1 ♖ç3+ 16. ♖dd2 ♖a1+ 17. ♖f2 ♖f6+ 18. ♖g2 ♖×é7 19. ♖d7 ♖é8 20.é7 ♖×d7 21.é8=♖+-), 9... ♙é7 10. ♖é2 ♖b7 11. ♖f2 ♖ç8 12.f6 ♖×é6 13.f×é7 ♖×é7 14. ♖×g5 ♖é1 15. ♖é4 gain

RÉTROS

6601 Yoav Ben-Zvi

La position est-elle légale ? Qui peut roquer ? Quelles cases ont dû forcément visiter les Tours ?

b) ♖ a3→a4 ; c) ♜ h7→h5 ; d) ♖ f4→b5 e) =d) + ♜ ç6→a7 ; f) =e) + ♖ h2→h4

a) Les Blancs ont capturé trois fois dont le ♙ ç8 en f3 (seule case blanche). Le ♙ f1 qui n'a pas été pris en ç6 (♙ ç8 bloqué) a donc dû être pris en b5 (case blanche). Seule la ♖ a a pu alors se faire prendre en b5 (case blanche). Il faut donc ouvrir la cage blanche par d2×♙ é3 donc avoir libéré le ♙ f8 ce qui est impossible.

→ La position est illégale.

b) Pour pallier l'impossibilité précédente, on peut faire capturer la ♖ a en premier. La symétrie des captures g2×f3 (case blanche) et d7×ç6 (case blanche) alors que les deux Fous sur cases blanches ont été capturés impose a6×♙ b5 (case blanche). La même symétrie apparaît alors avec les Fous de cases noires et impose é3×♙ f4. On a donc dans l'ordre : ♖ a1→ç6, d7×♖ ç6, ♙ ç8→f3 g2×♙ f3, ♙ f1→b5, a7-a6×♙ b5-b4, ♖ a8→é3, d2×♖ é3, ♙ ç1→d6, é7×♙ d6, ♙ f8→f4, é3×♙ f4

→ Les deux roques sont possibles.

Cases : ♖ a : a3, ç6 ; ♖ a : é3

c) Pour pallier l'impossibilité vue dans a), il faut cette fois-ci capturer la ♖ h8 en premier (d2×♖ h8) ce qui invalide le 0-0 noir.

♖ h8→é3, d2×♖ é3, ♖ a1→ç6, d7×♖ ç6, ♙ ç8→f3, g2×♙ f3, ♙ f1→b5, a7-a6×♙ b5-b4, ♙ ç1→d6, é7×♙ d6, ♙ f8→f4, é3×♙ f4, ♖ a8→h8

→ 0-0 noir interdit et 0-0 blanc possible.

Cases : ♖ h : h6, é3 ; ♖ a : d1, ç6 ; ♖ a : h8 (le coup ♖ a8-h8 est possible ici)

d) Le problème rencontré dans a) n'est pas éludé immédiatement car l'ouverture de la cage blanche par d2-d3 n'est pas possible puisqu'elle impliquerait trois captures par ♖ sur cases blanches.

Seule différence à venir par rapport à a) : le ♖ d2 pourra capturer alternativement sur case blanche puis sur case noire, ce qui permet de faire disparaître le ♙ ç8. Donc :

h7-h5, ♖ a8→f3, g2×♖ f3, ♖ h1→d6, é7×♖ d6, ♙ f8→ç3, d2×♙ ç3, ♙ f1→ç6, d7×♙ ç6, ♙ ç8→b5, ç3-ç4×♙ b5, ♙ ç1→b4, a7-a5×♙ b4, ♖ a1→h1

→ 0-0 blanc interdit et 0-0 noir possible.

Cases : ♖ a : a6, f3 ; ♖ h : g1, d6 ; ♖ a : h1

e) Ici le coup noir d7-d6 est interdit puisqu'il ne peut y avoir trois captures par ♜ sur cases noires et seuls les Blancs seraient en mesure de libérer une pièce en premier par d2-d3. Mais les ♖ ne peuvent pas avoir capturé trois pièces sur cases blanches !

→ La position est illégale.

f) Par rapport au e) on a ici la possibilité de libérer la ♖ h en premier. Donc :

h2-h4, ♖ h1→d6, é7×♖ d6, ♖ h8→f3, g2×♖ f3, ♙ f1→ç6, d7×♙ ç6, ♙ f8→ç3, d2×♙ ç3, ♙ ç1→b4, ç6-ç5×♙ b4, ♙ ç8→b5, ç3-ç4×♙ b5, ♖ a1-h1 / ♖ a8-h8

→ Les deux roques sont interdits

Cases : ♖ h : h3, d6 ; ♖ h : é8, f3 ; ♖ a : h1 ; ♖ a : h8

Belle construction de jumeaux permettant des discriminants sur les roques par un raisonnement logique agréable.

6602 Dragan Petrovic

La cage ne va s'ouvrir qu'en reprenant a2×♠b3(b7). Pour cela, il faut ramener le ♠f7 libre en colonne b car le ♠h dispose des cases h7 à h4 qui donneront un tempo. Le ♠ ne peut revenir en colonne é qu'en décapturant un Fou blanc (le Cavalier blanc donnerait échec en f6 !), d'où le périple initial du Cavalier blanc. La vraie difficulté suivante concerne le passage du Pion noir de la colonne d à la colonne ç. Cela va imposer de décapter le Fou blanc sur case blanche en d5 (et non pas en é6 !)

1. ♖g7-h6 h5-h4 2. ♖f6-g7 h6-h5 3. ♖g7(f8)×f6(f7) h7-h6 4. ♖h6-g7(f8) ♖h1×♚g2(♚h1)
5. ♖h5×h6(h7) h7-h6 6. ♖h4×h5(h7) h6-h5 7. ♘f7-h8 h7-h6 8. ♘é5(d8)-f7 f7-f6 (Ici nous allons avoir un tempo avec un cycle de sept coups) : 9. ♖h8×h4(h7) h5-h4 10. ♖f6-h8 h6-h5 11. ♖g7(f8)×f6(f7) h7-h6 12. ♖h6-g7(f8) f7-f6 13. ♖h5×h6(h7) h7-h6 14. ♖h4×h5(h7) h6-h5 15. ♘ç6-é5(d8) h7-h6 évidemment il faut ressusciter le Fou blanc : é7×♙f6(♙ç1?). Avant il faut donc ramener le Cavalier blanc sur ç1 ! Ce premier trajet du Cavalier blanc n'est pas déterminé puisqu'il a pu passer par ç8 au lieu de é5. Chaque pas du Cavalier blanc nécessite l'utilisation du cycle précédent de 14 demi-coups, cycle non complètement déterminé puisque la Dame blanche a deux trajets à sa disposition. Dans la suite, nous ne noterons que le trajet de la Dame blanche par g7 : 16. ♖h8×h4(h7) h5-h4 17. ♖f6-h8 h6-h5 18. ♖g7×f6(f7) h7-h6 19. ♖h6-g7 f7-f6 20. ♖h5×h6(h7) h7-h6 21. ♖h4×h5(h7) h6-h5 22. ♘b4-ç6 h7-h6 23. ♖h8×h4(h7) h5-h4 24. ♖f6-h8 h6-h5 25. ♖g7×f6(f7) h7-h6 26. ♖h6-g7 f7-f6 27. ♖h5×h6(h7) h7-h6 28. ♖h4×h5(h7) h6-h5 29. ♘a2-b4 h7-h6 30. ♖h8×h4(h7) h5-h4 31. ♖f6-h8 h6-h5 32. ♖g7×f6(f7) h7-h6 33. ♖h6-g7 f7-f6 34. ♖h5×h6(h7) h7-h6 35. ♖h4×h5(h7) h6-h5 36. ♘ç1-a2 h7-h6 37. ♖h8×h4(h7) h5-h4 38. ♖f6-h8 h6-h5 39. ♖g7×f6(f7) h7-h6 40. ♖h6-g7 é7×♙f6 41. ♖h5×h6(h7) h7-h6 42. ♖h4×h5 h6-h5 43. ♘a2-ç1 h7-h6 (maintenant nous allons avoir un tempo avec un cycle de huit coups avec la Dame blanche et le Fou blanc ; en effet la Dame blanche ne peut plus décapter de Pion noir dans la colonne é à cause du Roi noir), 44. ♖h6(h7,h8)×h4(h7) h5-h4 45. ♖g7-h6(h7,h8) h6-h5 46. ♙é5-f6 h7-h6 47. ♙d6(ç7,b8,f6,h8)×é5(é7) é6-é5 48. ♖h6-g7 é7-é6 49. ♖h5×h6(h7) h7-h6 50. ♖h4×h5(h7) h6-h5 51. ♘b4-a2 h7-h6 (chaque pas du Cavalier blanc nécessite l'utilisation de ce deuxième cycle de 16 demi-coups). Selon que la Dame blanche est passée par h8, h6 ou h7, le Fou blanc peut avoir joué aussi en f6 ou h8.

52. ♖h7×h4(h7) h5-h4 53. ♖g7-h7 h6-h5 54. ♙é5-d6 h7-h6 55. ♙d6×é5(é7) é6-é5 56. ♖h6-g7 é7-é6 57. ♖h5×h6(h7) h7-h6 58. ♖h4×h5(h7) h6-h5 59. ♘a6(ç6,d5)-b4 (le Cavalier blanc a encore plusieurs choix pour rejoindre b1, 59... h7-h6 60. ♖h7×h4(h7) h5-h4 61. ♖g7-h7 h6-h5 62. ♙é5-d6 h7-h6 63. ♙d6×é5(é7) é6-é5 64. ♖h6-g7 é7-é6 65. ♖h5×h6(h7) h7-h6 66. ♖h4×h5(h7) h6-h5 67. ♘ç7-a6 h7-h6 68. ♖h7×h4(h7) h5-h4 69. ♖g7-h7 h6-h5 70. ♙é5-d6 h7-h6 71. ♙d6×é5(é7) é6-é5 72. ♖h6-g7 é7-é6 73. ♖h5×h6(h7) h7-h6 74. ♖h4×h5(h7) h6-h5 75. ♘b5-ç7 h7-h6 76. ♖h7×h4(h7) h5-h4 77. ♖g7-h7 h6-h5 78. ♙é5-d6 h7-h6 79. ♙d6×é5(é7) é6-é5 80. ♖h6-g7 é7-é6 81. ♖h5×h6(h7) h7-h6 82. ♖h4×h5(h7) h6-h5 83. ♘a3-b5 h7-h6 84. ♖h7×h4(h7) h5-h4 85. ♖g7-h7 h6-h5 86. ♙é5-d6 h7-h6 87. ♙d6×é5(é7) (ici le Fou blanc doit forcément venir de d6 à cause de la décapture future sur d6), 87...é6-é5 88. ♖h6-g7 é7-é6 89. ♖h5×h6(h7) h7-h6 90. ♖h4×h5(h7) h6-h5 91. ♘b1-a3 h7-h6 92. ♖h7×h4(h7) h5-h4 93. ♖g7-h7 h6-h5 94. ♙é5-d6 h7-h6 95. ♙d6×é5(é7) é6-é5 96. ♖h6-g7 d7×♘é6(♘b1) 97. ♙ç5×d6(d7) d7-d6 (et maintenant le tempo sera obtenu avec une manoeuvre de la Dame blanche et du Cavalier blanc en huit coups ; en effet la décapture en d6 ne fait rien gagner et le Fou blanc comme la Dame blanche n'ont pas accès à d5, seul le Cavalier blanc peut y décapter un Pion noir), 98. ♖h5×h6(h7) h7-h6 99. ♖h4×h5(h7) h6-h5 100. ♘ç7-é6 h7-h6 101. ♖h7×h4(h7) h5-h4 102. ♖g7-h7 h6-h5 103. ♘d5-ç7 h7-h6 104. ♘ç7(b4,b6,é7)×d5(d7) d6-d5 105. ♖h6-g7 d7-d6 106. ♖h5×h6(h7) h7-h6 107. ♖h4×h5(h7) h6-h5 108. ♘d5-ç7(b4,b6,é7) h7-h6 109. ♖h8×h4(h7) h5-h4 110. ♘ç7×d5(d7) ç6×♙d5 111. ♙~d5+ h6-h5 112. ♘b5-ç7 h7-h6 113. ♘a3-b5 ç7-ç6 114. ♙~×ç5(ç7) ç6-ç5 115. ♘b1-a3 b7×♘ç6(♘b1) 116. a2×b3(b7) b4-b3 117. ♚a3-ç3 ♘ç3-d1 etc.

Utilisation de trois cycles différents pour le gain d'un tempo : Dame blanche (sept coups), Dame blanche/Fou blanc (huit coups) et Dame blanche/Cavalier blanc (huit coups). Encore une nouvelle trouvaille de l'auteur dans un problème au long cours.

6603 Cornel Pacurar

1. ♖f4-g3 ♜d2×h2(h2,-♜h2)+ 2. ♖f3-f4 ♜g4×h2(h2,-♜h2)+ 3. ♖é4-f3 d6-d5+ 4. ♖d5-é4 ç7-ç6+ 5. ♖d4-d5 ♜ç3×a2(a2,-♜a2) 6. ♖d5×♜a8(♜a8,-♜a8) puis 1. ♖d5-g8# !
- ♖×g8(♖d1) est impossible à cause de ♖×♜g4(♜g8,-♖g8 !) le Roi noir serait en auto-échec en g8.

- ♖×g8(♖d1) est impossible à cause de ♖×♜d2(♜h8,-♖h8 !) (auto-échec)

C'est pour ça qu'il faut décapter la Tour noire sur case noire avant d'aller remettre en jeu la Dame blanche. On note que le passage du Roi blanc vers d4 n'obligeait en théorie que de passer en f3 ou f4 (remettant en jeu une des deux pièces thématiques). Quatre suicides actifs (trois noirs et un blanc). Le mat est donné par une pièce blanche qui menace le Roi noir, sur une case auto-contrôlée par deux suicides passifs de pièces noires. C'est le premier problème de ce genre dans lequel la pièce matante est auto-protégée par deux pièces adverses qui se sont suicidées dans le rétro-jeu. Formidables effets mis en œuvre dans ce Circé Assassin !

Pour en apprendre plus sur le genre voir : <http://quartz.chessproblems.ca/pdf/36/Quartz36.pdf>

6604 Henryk Grudzinski

1.b4 f5 2.b5 f4 3.b6 f3 4.b×ç7 f×g2 5.f4 b5 6. ♜f3 g1=♜ 7. ♜h3 ♜é3 8. ♜é6 d×é6 9.d×é3 ♜d7 10.ç8=♜ ♖a5+ 11. ♜fd2 ♖d8 12. ♜b7 ♖ç7 13. ♜g2 ♜ç6 14. ♜f1 (C+ Euclide 0.98 en 1,59 s) Pronkin (♜) et Ceriani-Frolkin (♜)

6605 Gianni Donati

1.d4 ♜ç6 2. ♖d3 ♜a5 3. ♖g6 h×g6 4.h4 ♜h5 5. ♜h3 ♜é5 6. ♜ç3 g5 7. ♜ç6 d×ç6 8.h5 ♖d5 9.h6 ♖b5 10.d5 ♜f5 11.d6 é6 12.d7+ ♖é7 13.h7 ♖f6 14.d8=♖+ ♜é7 15. ♖d1 ♜d5 16.h8=♜ ♜é7 17. ♜h1 (C+ Euclide 0.98 en 1.23 s) Pronkin (♖, ♜)

6606 Pascal Wassong

Après d7×♖ç6, le Roi noir doit passer en ç2 avant l'arrivée de la ♜h sur la 3^{ème} ligne. Il faut d'abord sortir le Fou noir en a4. Ce n'est possible dans le timing que si le Roi noir et le Fou noir sont seuls à jouer les coups minimums pendant la période. Le contrôle du Cavalier blanc sur les cases d4 et

é5 impose la trajectoire du Roi noir. Après ♖ç2/♜é3-b3 les Noirs n'auront plus que trois coups à jouer ! Le Cavalier noir peut être sur une case blanche et revenir en b8 en trois coups. Pas a2 (occupée), ni a6 (occupée plus tard), ni ç4 (bloquant), ni b5 (impossible de rejoindre b8 en trois coups à la fin), ni d1 (sur le trajet du Fou noir), ni d3 (échec au Roi blanc), ni d5 ou h1 (occupée), ni f1 (trop loin pour revenir), ni f3 (échec), ni f5 (trajectoire du Fou noir), ni g4 (trajectoire du Roi blanc), ni g6 (ne pouvant rejoindre b8 sans donner échec au Roi blanc), ni h3 (trop loin pour b8 en trois coups), ni h5 (ne pouvant rejoindre b8 en trois coups sans faire échec au Roi blanc). Donc le Cavalier blanc sera sur une case noire et il faudra jouer un nombre impair de coups noirs en début de partie, donc la ♜a8 sera en b8. Donc pour que le Cavalier noir puisse rejoindre b8 en deux coups (un coup pour la Tour noire), il devra être en b6. En effet f6 et é5 donnent échec au Roi blanc, les cases é4, a5 et b4 ne permettent pas de revenir en deux coups, ç5 bloque le trajet du Roi noir.

1.é4 ♜a6 2. ♜ç4 ♜ç5 3. ♜d5 ♜a4 4.ç4 ♜b6!
5. ♖a4 ♜b8 6. ♖ç6 d×ç6 7.a4 ♜g4 8.a5 ♜d1 9.a6 ♜a4 10. ♖é2 ♖d7 11. ♖f3 ♖d6 12. ♖g4 ♖ç5 13. ♜f3 ♖b4 14. ♜é1 ♖b3 15. ♜é3+ ♖ç2 16. ♜b3 ♜d7 17. ♜b6 ♜a8 18.b3 ♜b8

Superbe jeu de cache-cache pour le Cavalier noir qui paradoxalement n'a qu'une case noire à sa disposition pour attendre, b6, alors qu'en apparence une multitude de cases blanches s'offrent à lui.

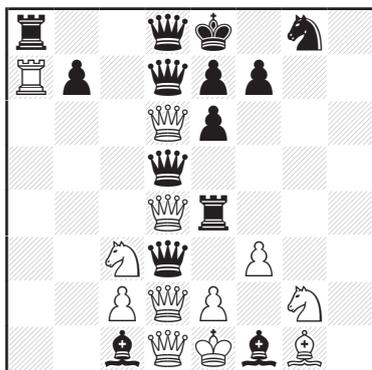
6607 Nicolas Dupont

1.g4 é5 2.g5 é4 3.g6 é3 4.g×h7 g5 5.a4 g4 6.a5 g3 7.a6 g2 8.a×b7 g×h1=♖ 9. ♜a6 ♖d5 10. ♜ç6 a5 11. ♜f3 a4 12. ♜h4 a3 13.f3 é×d2+ 14. ♖f2 d×ç1=♖ 15.b4 ♖f4 16.é3 a2 17. ♜ç4 a1=♖ 18. ♜a2 ♖g7 19. ♜ç3 ♜a3 20. ♜b1 ♜a6 21.b8=♖ d×ç6 22. ♖b5 ♜f5 23. ♖bd3 ♜g6 24.b5 f5 25.b6 ♖gd7 26.b7 ♜é7 27.b8=♖ ♜g8 28.h8=♖ ♖fd6 29. ♖hd4 ♜g7 30. ♖bb4 ♜h8 31. ♜b5 ♜g7 32. ♖bd2

Colonne ordonnée de quatre Dames blanches puis quatre Dames noires. A comparer avec la colonne non ordonnée de M. Caillaud (voir A) :

1.d4 a5 2.d5 a4 3.d6 a3 4.d×ç7 a×b2 5.a4 h5 6.a5 h4 7.a6 h3 8.a7 h×g2 9.a×b8=♖ g×h1=♖ 10. ♜h3 ♜h4 11. ♜é6 d×é6 12. ♜a7 ♜d7 13.ç8=♖ ♜ç6 14. ♖bd6 ♜g2 15. ♖ç3 ♜f1 16. ♜h3 ♖d5 17.f3

A - M. Caillaud
StrateGems 1999
1° Prix



Partie (12+14) C+
justificative en 29,0 coups

♖é4 18. ♗f4 g5 19. h4 g4 20. h5 g3 21. h6 g2 22. h7
g1=♔ 23. ♗g2 ♕gd4 24. ♙é3 ♙h6 25. ♙g1 ♙ç1
26. ♕çd2 ♕d3 27. ♗ç3 b1=♔ 28. h8=♔ ♕bb5
29. ♕d4 ♕bd7

6608 Paul Raican

1. f2-b6 d7-h3 2. d2×d8=♗ h3×g2 3. ♗d8×b7
g2×h1=♕ 4. ♗b7×ç8 ♕h1-b7 5. ♗ç8-d6+ ç7×d6
6. ♕d1×d6 ♕b7-d8 7. ♕d6-d1

Pronkin (♕), Ceriani-Frolkin (♙), switchback.

AIDÉS

6609 Christer Jonsson

1. ♙ç2 ♗aç3 2. ♗a×ç3 ♗b2#
1. ♙ç4 ♗dç3 2. ♗d×ç3 ♗b4#

Sacrifices motivés par des raisons de tempo. Le ballet de Cavaliers blancs forme un anti-dual et un Zilahi.

6610 Valery Kopyl & Yuri Belokon

a) 1. ♙é2 ♙g3 2. ♕é1 ♗×ç3#
b) 1. ♙×ç2 ♙f3 2. ♕b1 ♗b4+ 3. ♙ç1 ♙é2
4. ç2 ♗d3#

Autoblocages précis.

6611 Vlaicu Crisan

a) 1. ♗é5 ♕f3+ 2. ♙é4 ♗g5#
1. ♙h5 ♙f1 2. ♙g4 ♙h3#
b) 1. ♗ç5 ♙b5+ 2. ♙d5 ♗ç7#
1. ♕b7 ♕a3 2. ♙b6 ♕a6#

Un léger aidé du futur aux solutions liées par un échange de fonctions Tour-Fou.

6612 Stefan Parzuch

1. ♗×d5 ç7 2. ♗ç3 ♙×b6#
1. ♗×ç6 d6 2. ♗é5 ♕g1#

Elimination des Pions blancs gênants.

6613 Christer Jonsson

1. ♗×b4 ♙a4 2. ♙ç4 ♙b3#
1. ♙×d7 ♗f5 2. ♙ç6 ♗é7#
1. ç×d4 ♙×f6 2. ♗ç5 ♕×d4#

Un Zilahi cyclique à trois pattes, dans une présentation légère. Les mats sont bien sûr modèles.

6614 Michael Shapiro

1. ç×b2 ♕g3 2. ♗h6 ♕g5#
1. b×a3 ♕b6 2. ♕g4 ♕h6#

Zilahi, échanges de fonction.

6615 Jorge Kapros & Jorge Lois

1. ♗×d3 ♕h5 2. ♗ab2 ç6#
1. ♗×ç5 ♕é6 2. ♗ba4 d×ç4#

Astucieux Umnoy noir et échange de fonctions des pièces blanches et noires.

6616 Franz Pachl

a) 1. ♗é7 ♙d6 2. ♙d3 ♕×é5#
b) 1. b5 ♙ç6 2. ♙é3 ♕×d5#

Mats en écho par la Dame clouée.

6617 Fadil Abdurahmanovic

1... ♙é7 2. g4 ♕é1#
1. ♙×ç5 ♕×g5 2. ♙b6 ♕é7#

Toujours plaisants ces mats à jeu apparent. Il faut ruser pour maintenir le clouage du cavalier d5.

6618 Mario Parrinello

1. ♙×d8 0-0-0 (non 1... ♕d1?) 2. ♕×é6 ♗×b4#
1. ♕f×d8 ♕d1 (non 1...0-0-0?) 2. ♕ç6 ♗f4#

Antidual subtil.

6619 Dominique Forlot

1. ♕d1 ♙ç5 2. f1=♕ ♙d4 3. ♕é1 ♕h2#
1. ♕h3 ♕a1 2. ♕g2 ♗b1 3. ♙f1 ♗ç3#

Mats modèles.

6620 Christer Jonsson

1. ♕ç5 ♗d6 2. ♕é4 ♙h5 3. é×d6 ♙f7#
1. ♕d6 ♗ç5 2. ♙é4 ♙b3 3. b×ç5 ♙ç4#

Le Cavalier blanc se sacrifie pour éviter d'être capturé ! Un joyeux paradoxe.

6621 Menachem Witztum

1. ♖f3 a3 2. ♗d5 ♘×f3+ 3. ♗ç4 ♘d3#
1. ♚d1 ♘f3 2. ♚d7 ♗g2 3. ♖d5 ♘f6#
1. ç1=♖ ♗f3 2. ♗d5 ♘b2 3. ♗ç4 ♘b3#
Une fresque sur le thème du déclouage.

6622 Evgeny Fomichev

a) 1. ♚é1 ♗×é1 2. ♗é5 ♚b5 3. ♗f6 ♗f3#
b) 1. ♚f1 ♗×f1 2. ♖g4 ♚b6+ 3. ♗f5 ♗g3#
Mats par switchbacks.

6623 Vasil Krizhanivsky

a) 1. ♚é3 ♗d3 2. ♚é5 f×é5 3. ♗é6 ♗f4#
b) 1. ♚ç2 ♗d2 2. ♚ç4 b×ç4 3. ♚×d6 ♗b3#
Échanges de places cycliques dans chaque jeu-meau!

6624 Christopher Jones

a) 1...é5 2. ♘×d3 ♖g2 3. ♚f4 ♖f1
4. ♗é4 ♚×d3#
b) 1...d×ç4 2. ♘×é4 ♚d1 3. ♗d3 ♚é1
4. ♗f4 ♖×é4#
Belle manoeuvre de contournement de la défense, en écho.

6625 Zoran Nikolic

a) 1. ♗ç7 ♗a3 2. ♗b6 ♗a4 3. ♗a7 ♗a5
4. ♚a8 ♗ç6#
b) 1. ♚a7 ♗d3 2. ♗b7 ♗b4 3. ♗a6+ ♗a4
4. ♚b6 ♗ç5#
Mats modèles en écho.

INVERSES

6626 Jorma Pitkänen

1. ♚f8! [2. ♘g5, ♘é6]
1...é3 2. ♗×é3 ç4 3. d4 ♚ç5 4. ♘h5+ ♚×h5#
1...é×d3 2. é4 d2 3. ♘×d2 d5 4. ♘h6+ ♚×h6#
Mats en échos.

6627 Gennady Kozyura

1. ♘a2? blocus mais 1... ♗ç6!

1. ♘b3! blocus

1... ♗ç6 2. ♘d3+ ♗d4 3. ♗é3 ♗d5 4. ♗f3 ♗d6
5. ♗×b5+ ♗d5 6. ♗×g5 ♖×g5#
1... ♗ç8 2. ♚é6+ ♗d7 3. ♘d5+ ♗d6+ 4. ♗é5
♗d8 5. ♚é8+ ♗d7 6. ♖×g7 ♖×g7#
Échos royaux.

6628 Gennady Kozyura

1.a7! ♗f5 2.a8=♖ g4 3.0-0+ ♗g5 4. ♚df6 ♗h5
5.h4 g×h3 e.p. 6. ♘é5+ ♗g4 7. ♚6f4+ ♗g3
8. ♖h1 h2#
Thème Valladao (sous-promotion, roque et prise en passant).

6629 Milomir Babic

1. ♗ç5! blocus
1...b3 2. ♗é6 b2 (2... ♗d5 3. ♘a5+) 3. ♗d3+
♗d5 4. ♘a5+ ♗ç6 5. ♚ç4+ ♗d7 6. ♘b5+ ♚ç6
7. ♚d4+ ♗ç8 8. ♘a6+ ♚×a6#
1...é6 2. ♖×é6 b3 3. ♘b8 b2 4. ♗5d3+ ♗×é6
5. ♘é8+ ♗d5 6. ♗b4+ ♗ç5 7. ♗b3+ ♗b6
8. ♘d8+ ♚×d8#
Un Roi noir vagabond.

6630 Zdenek Libis

a) 1. ♚g4! ♗f2 2. ♖é8 ♗f1 3. ♖×ç6 ♗f2 4. ♚d7
♗f1 5. ♚d1+ ♗f2 6. ♖d6 ç×d6 7. ♘f6+ g×f6
8. ♖d5 f5#
b) 1. ♗é3! g6 2. ♗é2 ç3 3. b3 ç4 4. b4 ç5 5. b×ç5 ç6
6. ♖d5 ç×d5 7. ♘f5+ g×f5 8. ♗éd4 f4#
Mats modèles en écho caméléon

6631 Steven Dowd

1...h×g6#
1. ♘d4+! ♗é6 2. ♘ç4+ ♗d7! (2... ♗f6? 3. ♘g4
h×g6#), 3. ♖f5+ ♗é8 4. d7+ ♗é7 5. ♘é4+ ♗×f7
6. ♖g4 ♗f6, ♗g8 7. d8=♚(+) ♗f7 8. ♚é8 ♗f6
9. ♘g6+ h×g6#
5... ♗f6 6. d8=♘+ ♗×f7 7. ♘dé8+ ♗f6 8. ♘d4+
♗×f5 9. ♘g6+ (la Dame promue), 9...h×g6#
Fata Morgana avec sous-variantes et jeu bien fluide.

DIRECTS FÉERIQUES

6632 Alain Biénabe

1. ♖a1? blocus
1...g5 2. ♖é4#
mais 1... ♚b7!

1. ♖a7! blocus

1...g5 2. ♖é4#
Présentation économique du coup nul noir (♚b7)
comme réfutation d'un essai.

6633 Linden Lyons

1. ♖f6! [2. ♗f4#]

1... ♗d7 2. ♗é7#

1... ♗h3 2. ♗g5#

1... ♗d3 2. ♗é3#

1... ♗d5 2. ♗×é4#

1... ♗f7 2. ♗g7#

1... é3 (♗g3) 2. ♗d4 (♗×g3)#

Cinq défenses noires par retrait du sautoir ♗f5, un des thèmes favoris de l'auteur.

6634 Waldemar Tura

1. ♗b6! blocus

1... ♗é5 2. ♗h4+ ♗h3# (2. ♗h4+? ♗h3#??)

1... ♗b5 2. ♗h4+ ♗h3# (2. ♗h4+? ♗h3#??)

Deux variantes d'anti-batteries blanches conjuguées par antidual, une matrice efficace.

6635 Hubert Gockel

1. ♗h5? [2. ♗é8# A]

1... ♗d6 x 2. ♗×d6-é8# B

mais 1... ♗×ç5-é6!

1. ♗×é4-é3? [2. ♗é8# C]

1... ♗d6 x 2. ♗×d6-é8# A

1... ♗×ç5-é6 2. ♗×é6-d8#

mais 1... ♗×ç5-é4!

1. ♗é5! [2. ♗é8# B]

1... ♗d6 x 2. ♗×d6-é8# C

1... ♗×ç5-é6 2. ♗×é6-d8#

1... ♗f8 2. ♗h8#

Presque-Méredith et très belle réalisation économique d'un Le Grand cyclique (thème Ukrainien).

6636 Roméo Bédoni

1. ♗g8! blocus

1... ♗f3 2. ♗g2é4#

1... ♗f4 2. ♗f6f3#

1... ♗f5 2. ♗f6f4#

1... ♗é5 2. ♗f6d4#

1... ♗d5 2. ♗ç4é6#

1... ♗d4 2. ♗ç4é4#

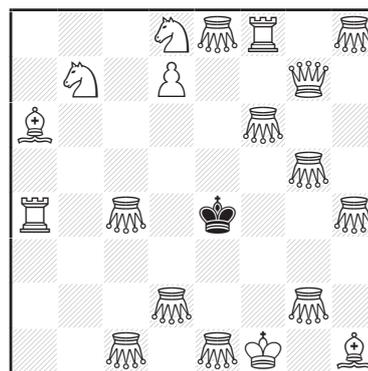
1... ♗d3 2. ♗ç4é2#

1... ♗é3 2. ♗d2f4#

Task absolu des huit cases de fuite d'un Roi noir dans une position miroir, les huit mats étant différents (l'ancien record avec sept variantes était détenu par Roméo Bédoni, voir le B ci-contre).

B - R. Bédoni

Stella Polaris 1967



#2

(19+1) C+

♗=Sauterelle

1. ♗g8! blocus

1... ♗d5 2. ♗é6#

1... ♗f3 2. ♗é4#

1... ♗d3 2. ♗é2#

1... ♗f5 2. ♗f4#

1... ♗d4 2. ♗é4#

1... ♗f4 2. ♗f3#

1... ♗é5 2. ♗d4#

6637 Bernard Rothmann

1. ç3! ♗ç2 2.g3 ♗g2 3.g4 ♗g3 4.ç4 ♗ç3 5.ç5 ♗ç4 6.g5 ♗g4 7.a7 ♗a6 8.b×a6 b5 9.ç×b6 e.p. ç5 10.d×ç6 e.p. d5 11.é×d6 e.p. é5 12.f×é6 e.p. f5 13.g×f6 e.p. ♗g5 14.g7 ♗g6 15.f7 ♗f6 16.é7 ♗é6 17.d7 ♗d6 18.ç7 ♗ç6 19.b7 ♗b6 20.b8=♗ ♗b7 21.ç8=♗ ♗ç7 22.d8=♗ ♗d7 23.é8=♗ ♗é7 24.f8=♗ ♗f7 25.g8=♗ ♗g7 26.a8=♗ ♗a7=

L'interversion de coups ne marche pas :

1.a7? ♗a6 2.ç3 ♗ç2 3.g3 ♗g2 4.g4 ♗g3 5.ç4 ♗ç3 6.ç5 ♗ç4!

Par ailleurs : 1.ç4? ♗ç2 2.g4 ♗g2 3.g5 ♗g4 4.ç5 ♗ç4 5.??

Baucoup de spectacle : cinq prises en passant, sept promotions en Sauterelle, deux Excelsiors «hésitation».

TANAGRAS

6638 Kostej Soulivy

1. ♗é4 ♗d4+ 2. ♗×d4(♗d7) ♗×é4-d3(♗d8)#

1. ♗ç5 ♗d5 2. ♗×f5-é4(♗ç2) ♗×d5-ç6(♗ç1)#

1. ♗d5 ♗g7 2. ♗×g7-f7(♗é6) ♗×f7(♗b3)#

1. ♖c6 ♘é7 2. ♗×é7-d7(♘é2) ♗×ç6-b5(♗f1)#
 1. ♖d5 ♗a5 2. ♗×f5(♘b7) ♗×f5-é4(♗a8)#

Bienvenue à ce nouveau compositeur qui débute fort sa production dans Phénix ! Les deux premières solutions présentent des positions de mats droites et les trois suivantes des positions diagonales (mais toujours avec le même principe de mats par échec double). Les pièces féeriques sont très bien choisies et tous les éléments féeriques très généreusement utilisés. Une vraie perle !

6639 Juraj Lörinc

1. ♖×a5-a2(♗é1) ♗a1+
 2. ♖×a1-d1(♗é5) ♘×é5-é3(♗a1)#
 1. ♖×a5-a4(♗é1) ♖ç4
 2. ♗é5 ♘×é5-ç5(♗a1)#
 1. ♖×ç6-b4(♘g2) ♖ç2
 2. ♖×a5-a2(♗é1) ♘×é1-ç1(♗a5)#

Trois mats en écho, par échecs doubles, avec des pièces neutres. Le Circé antipode n'est pas une condition très connue, mais l'association avec le Take & Make est ici une réussite. L'auteur indique à juste titre la bonne utilisation des conditions et pièces féeriques.

6640 Karol Mlynka

a) 1.h1=♖+ ♖×h1(♗) 2.a1=♖ ♗b1(♗)=
 b) 1.b1=♗+ ♖×b1(♗) 2.h1=♖ ♗g1(♘)=
 Promotions mineures ; les positions de pat et les solutions sont similaires dans a) et b).

6641 Karol Mlynka

a) 1.0-0-0 ♖é4 2.h1=♗+ ♖b7(♗)#
 b) 1.h1=♗+ ♖×h1(♗) 2.0-0 ♗h7#
 Comme le problème précédent, les deux solutions se ressemblent beaucoup ; ici on parle de roques (petit et grand).

6642 Karol Mlynka

b) +♗a2 ; c) ♖b2→f2 ; d) ♘d2→a6
 Caméléon =Pièce Royale
 ♗=Sauterelle ; ♘=Roi super-transmuté
 a) 1...ç1=♗+ 2. ♖ç2(♘) ♗×b2(♘)
 3. ♘a1(♖) ♗×a1=
 b) 1...ç1=♖+ 2. ♖ç3(♗) ♗×b2
 3. ♗ç2(♗)+ ♗×ç2=
 c) 1...ç1=♗ 2. ♖d3 ♗d1(♗)+
 3. ♖f3(♘)+ ♗×f3(♘)=

d) 1...ç1=♘ 2.b4 ♘d3(♖)+
 3. ♖b5(♗)+ ♖×b5(♗)=

Allumwandlung, avec une jolie solution dans a) avec l'utilisation d'un clouage en quatre pièces ! Les discriminants sont néanmoins très lourds.

6643 Vito Rallo

1... ♖h7 2. ♗é7(♘ç7)+ ♖h6
 3. ♖f6 ♘d5(♘é3, ♗é7)#
 1... ♖h6 2. ♗f4(♘é3)+ ♖h7
 3. ♖f6 ♘d5(♘ç7, ♗f4)#
 1... ♖g6 2. ♗b6(♘ç7, ♘é3)+ ♘ç4(♗b6)+
 3. ♖é4 ♗é3#

Trois coups différents du Roi blanc et de la Dame noire, deux des trois mats sont spécifiques et impossibles à réaliser en orthodoxes. L'auteur indique le changement paradoxal de Rex Solus (dans la position du diagramme, c'est le Roi blanc qui est «seul», dans les trois positions de mat c'est le Roi noir !). Un contenu dense et intéressant.

6644 Vlaicu Crisan, Sirkazhi Balasubramanian & Éric Huber

a) 1... ♖a1 2. ♗×a1(♖ç1) ♖×a1(♗h8)
 3. ♗é6 ♖×f4(♖f8)# (4. ♖×b4?)
 b) 1... ♗b8 2. ♖×b8(♗a1) ♗×b8(♖f8)
 3. ♖g8 ♗×g1(♗h8)# (4. ♗×g1?)

Sans la condition Circé Strict, le problème serait démoli par : 1... ♖a3 2. ♗ç1 ♖×ç1! 3. ♗h6+ ♖×f4(♖f8)#, le coup 2... ♖×ç1 n'est pas autorisé en Circé Strict, la Tour noire ne peut pas renaître en h8. Discriminant léger, mais les Rois Kobul modifient complètement les deux solutions, les mats sont spécifiques.

6645 Jaroslav Stun

1. ♖d5 ♖h8 2. ♗×h8(♖h7) ♖f7
 3. ♗g8+ ♖f×g8(♗f7)##
 1. ♖f3 ♖g7 2. ♗×g7(♖h7) ♖h5
 3. ♗g4+ ♖7g6##
 1. ♗h3+ ♖b7 2. ♗×ç3(♖h3) ♖d7
 3. ♗ç8+ ♖b×ç8(♗b7)##
 1. ♗h5 ♖h8 2. ♗×h8(♖h5) ♖g4
 3. ♗h3+ ♖2×h3(♗g2)##
 1. ♗ç2+ ♖d5 2. ♗×ç3(♖ç2) ♖a2
 3. ♗b3+ ♖çb1##
 1. ♗d3 ♖ç6 2. ♗×ç3(♖d3)+ ♖a4
 3. ♗b3+ ♖db5##

Six mats en écho dans une position finale étonnante, la Dame noire et le Fou blanc étant impre- nables grâce au Circé Echange.

6646 Michael Grushko

- a) 1. ♖×é6(♗g8) ♗f6(d4) 2. é×d4(d7) ♗d5(b3)+
3. ♔×d7(♔é8) ♗f6(♗f8)#
b) 1. ♖×é6(♗g8) é6(é7) 2. ♗f6 é8=♗+
3. ♗×é6(♗d8) ♗a5(b3)#

Mats spécifiques obligatoires avec des pièces neutres ; la combinaison des conditions féeriques est originale, mais ce problème est sans doute difficile à trouver !

6647 Sébastien Luce

1. ♔f8 ♔f5 2. ♞é5 ♔é6 3. ♞g7 ♞×g7-h8#
1. ♔h8 ♔é6 2. ♔h7 ♔f7 3. ♔h6 ♞×g5-h4#

Mats idéaux et écho à 90°, la Sauterelle sert à faire jouer la Locuste.

6648 Jaroslav Stun

1. ♗a1 2. ♞×ç5 3. ♗b2(♔d6) ♗×b2
4. ♞é7(♗d4)#
1. ♞×ç5 2. ♗d2(♔é5) 3. ♗a5 ♗×a5
4. ♞f5(♗d5)#

La Dame noire domine le Cavalier royal blanc ; les solutions sont agréables et spécifiques.

6649 Adrian Storisteanu & Cornel Pacurar

1. ♗g2 2. ♗×h1(♞g2)
3. ♗×a1(♗b8; ♔h1)! ♞a2#
1. ♗a2 2. ♗×a1(♔a2)
3. ♗×h1(♗b8; ♞a1)! ♔d5#

Batteries blanches réciproques, le tout en quatre pièces ! Les auteurs déclarent : «Voici notre contribution aux comédies romantiques...

L'élément romantique : la Dame noire crée des batteries blanches dans les coins les plus éloignés de l'échiquier après quoi, mission accomplie, elle revient immédiatement auprès de son cher Roi pour lui faire un petit auto-blocage !

L'élément comique : lors de la première capture, la Dame noire choisit de retourner (Anti-Super-Circé) – « de tous les bars ... » (1) – précisément sur la case où elle se serait retrouvée en échecs orthodoxes.

Ce problème montre que lorsque l'on combine des éléments féeriques, cela peut donner des résultats imprévisibles ; dans ce cas particulier, on

peut dire : féérique + féérique = orthodoxe !?»

(1) Je n'ai pas su traduire la phrase «of all the gin joints...» et j'ai demandé de l'aide à Thierry Le Gleuher qui est un «voisin» des auteurs (les deux villes, Toronto et Montréal, sont distantes de 550 kms). Il me joint la note suivante :

'Gin joint' peut être traduit par 'bar' (bistrot) en Français comme cela a été traduit dans la phrase original d'Humphrey Bogart dans le film mythique *Casablanca* (1942).

Anglais : «Of all the gin joints in all the towns in all the world, she walks into mine»

Français : «De tous les bars, de toutes les villes dans le monde, il fallait qu'elle entre dans le mien» L'allusion est du 3^{ème} degré : en Anti-Super-Circé, la Dame après avoir capturé peut retourner sur n'importe quelle case vide et elle renaît justement sur la case de capture où elle se trouve déjà.

6650 Daniel Novomesky

- a) 1. ♞g5(♞f5) ♞h4(♞g5) 2. ♔b5 ♞a6
3. ♞d4(♞é3) ♞b4 4. ♔a4 ♞ç3(♞d4)#
b) 1. ♞é4(♞f5) ♞é2(♞f3) 2. ♔d3 ♞d4
3. ♔ç2 ♞é5(♞é4) 4. ♔d1 ♞d2(♞é3)#
c) 1. ♞g6(♞f5) ♞h6(♞g6) 2. ♔b3 ♞d3(♞é3)
3. ♔a2 ♞d2(♞d3) 4. ♞ç3(♞d3) ♞b2(♞ç3)#

Nous dérangeons, avec la solution de ce problème, à la règle qui veut que toutes les figurines (noires ou blanches) sont représentées en blanc : en effet, il nous semble que les Élans changeant régulièrement de couleur, nous feraient tourner la tête ! Nous avons ici un triple écho avec des mats idéaux : dans la solution a), l'♞d4 contrôle a3, a5 et b3, l'♞ç3 contrôle a4 et b5 et l'♞é3 contrôle b4 ; quant au ♞b4, il est bien indispensable pour les ♞ç3 et ♞d4 ! Un problème superbe !

6651 Sébastien Luce

1. ç5 d6 2. ♞g3 é7 3. f6 g7 4. ♞g8 ♞g5
5. h6 ♔f7=

Le premier problème avec une marche complète du Pion Berolina de la colonne a à la colonne h. On notera la jolie manoeuvre du Lion neutre pour enfermer le Pion Bérolina neutre.

6652 Sébastien Luce

1. ♞d2 ♞d1+ 2. ♞×d1-é1 ♔b4 3. ♔a2 ♔ç3
4. ♞b4 ♔ç2 5. ♔a3 ♞×b4-a5#

1. ♖×d3-é4 ♔a4 2. ♕b1 ♕b3 3. ♕ç1 ♞a2
4. ♕d2 ♞é2 5. ♕ç1 ♖×é2-é1#

Encore des mats idéaux avec échos à 90°, mais avec des pièces neutres cette fois-ci.

6653 Dominique Forlot

1. ♖d6 2. ♖d1+ ♕f2 3. é1=♙+ ♕f1
4. ♙g3+ ♗×d1 5. ♙h2 ♗f2#
1. ♖g1+ ♗f1 2. ♖f2+ ♕×f2 3. é1=♗ 4. ♗f3
5. ♗h2 ♗g3#

Autoblocage en h2 par la pièce promue, mats en g3 et f2.

6654 Daniel Novomesky

- a) 1. ♞d2! ♞é3 2. ♞d3 ♞f2 3. ♕ç2 ♞ç1+
4. ♕d2 ♞ç8 5. ♕é3 ♞f4+ 6. ♕é2 ♞g4#
b) 1. ♕d2! ♞é3+ 2. ♕ç3 ♞ç1+ 3. ♕d4 ♞ç8
4. ♕é4 ♞d8 5. ♞d4 ♞f5+ 6. ♕é3 ♞g5#
c) 1. ♞d6! ♞ç5 2. ♞d8 ♞ç8 3. ♕é8 ♞h3
4. ♞é7 ♞g3 5. ♕f7 ♞g8+ 6. ♕f6 ♞h8#

Echos caméléons et mats spécifiques ; les échecs kōko sont toujours difficiles à résoudre, ce problème ne déroge pas à la règle.

6655 Jaroslav Stun

- a) 1. ♕d1 2. ♕ç2 3. ♕b1 4. d×ç1=♖ 5. ♕b2(ç2)
6. ♖é1(B) 7. ♕×ç2 ♕a3(b1)#
b) 1. ♕d1 2. d×ç1=♖ 3. ♕d2(ç2) 4. ♕×ç2
5. ♖g1(B;g2) 6. ♕d2 7. ♕×é2 ♕ç3(d1)#
c) 1. d×ç1=♖ 2. ♕×é2(ç2) 3. ♖×ç2(é3)
4. ♕d3(b3) 5. ♕×é3 6. ♖b2(B;d3)
7. ♕×d3 ♕f4(é2)#

Après avoir promu le Pion noir en Dame, l'avoir transformé en pièce blanche, nous avons paradoxalement un mat idéal avec le second Pion blanc. Les jumeaux donnent évidemment trois échos .

6656 Václav Kotesovec

1. ♕ç6 ♕a6 2. ♗f4 ♕a5 3. ♕b7 ♞b8 4. ♕a8
♞g3 5. ♗d3 ♞ç3 6. ♗ç5 ♕b5 7. ♗a4 ♕b6
8. ♗é2 ♞ç6 9. ♗b8 ♞a6 10. ♗b7 ♞ç8#
1. ♕ç4 ♕b6 2. ♕d3 ♕ç5 3. ♗a4 ♕d5 4. ♕é2
♕é4 5. ♗g1 ♞f4 6. ♕f2 ♞f1 7. ♕g2 ♞h3
8. ♕h1 ♕f3 9. ♗f4 ♕g3 10. ♗g2 ♞f1#

6657 Václav Kotesovec

- 1... ♕g1 2. ♕g4 ♕g2 3. ♕h4 ♕f3 4. ♞g2 ♕é3
5. ♞d4 ♕f4 6. ♕h3 ♞g3 7. ♞gg4 ♞é5 8. ♕g2

♞ç3 9. ♞g1 ♕g4 10. ♕h1 ♕h3 11. ♞b2 ♞a1#
Jeu de cache-cache entre les deux Rois ; à l'analyse du problème, il semble évident que le Roi noir se fasse mater en h1.

DIVERS

6658 Zoran Janev

Aucun coup de Fou ne convient : 1. ♙~ ♞b6+
2. ♕a8 ♞b8, ♗ç7# (On aurait préféré qu'il y ait un seul mat).

1. ♕a8! (1... ♞h8 2. ♙?? ♕ç7?)

6659 Pierre Tritten

- a) 1. ♗g4 ♕×h6-d2 2. ♕×a3-f3 ♙×ç6-d5#
b) 1. ♙é8 ♕×g6-b6 2. ♕×b5-d7 ♞×é3-d5#

Ouverture simultanée de lignes pour les deux Rois, Zilahi, auto-blocage préventif, mats modèles, écho diagonal-orthogonal (Auteur). Un bijou d'une grande finesse !

Petite touche d'humour : les premiers coups noirs couvrent la pièce que le Roi blanc capture aussitôt malicieusement...

6660 Franz Pachl

1. ♗d5 ♞f4 2. ♙ç5 ♗é4#
(1... ♞g4, ♞h4? et 2... ♞éé4, ♗é4?)
1. ♙d5 ♞g4 2. ♞d3 ♗é4#
(1... ♞h4, ♞f4? et 2... ♞éé4, ♗é4?)
1. ♗d5 ♞h4 2. é5 ♞éé4#
(1... ♞f4, ♞g4? et 2... ♗é4, ♗é4?)

Chaque couple de blocages noirs est lié à l'une des trois anti-batteries. Les reculs du Pao é4 font le piment du problème.

6661 Krasimir Gandev

- 1... a6 2. ♞çç6 ♗×ç6 3. ♕ç8 ♗×é8=♖#
1... ♕f6 2. ♞éç6 ♗×ç6 3. ♕é8 ♗×ç8=♖#
1... ♗×ç8=♖+ 2. ♖ç3 a×b6 3. ♞h8 ♗×é8=♖#
1... ♗×é8=♖+ 2. ♖ç6 ♕f6 3. ♞a8 ♗×ç8=♖#
1... ♗d3 2. ♗a1=♖ ♞d4 3. ♗d6 ♖×d6#

Un «aidé du futur». Dans la première paire de solutions, les Super-Pions s'interceptent réciproquement comme Fou et Tour et créent des batteries. Dans la deuxième paire de solutions, on a des mats classiques avec changement d'aile pour la première Dame de promotion, deux promotions de Dames par solution.

Et puis il y a la solution en plus (ou en trop selon les goûts), avec promotion surprenante au sud. Uniquement des promos en Dames, au nombre de sept. C'est terriblement violent mais parfaitement homogène. L'Anti-Pion est une simple aide technique.

6662 Bernard Rothmann

1...ç3 2.é×d3 ♞ç4 3.d×é4+ ♞×é4#
1...♙ç8 2.é×f3 ♙f5 3.f×é4+ ♙×é4#

Mats par batterie Fou/Sauterelle et batterie inverse Sauterelle/Fou (Auteur). Position légère et construction limpide, mais solutions bien cachées.

6663 Pierre Tritten &

Sirkazhi Balasubramanian

a) 1...♙×é8 2.♞×b3 ♙a4+ 3.♞b1 b×ç5#
b) 1...♞×h8 2.♞×d3 ♞h2 3.♞b1 f×é6#

Echo diagonal-orthogonal. Captures de pièces blanches gênantes (b3 et d3) et switchbacks du Roi noir. Batteries KoBul : le Roi noir redevient Roi sur captures de Pions noirs.

6664 Stephan Dietrich

1.♗d2 ♞×f1(♙f2)+ 2.♗×f1(♞d2) ♗×g1(♙é2)
3.♙f3+ ♗×f3(♙g1)#
1.♗d4 ♞f5 2.♗×f5(♞d4) ♗×g1(♙é2)
3.♗g3+ ♙×g3(♗h2)#

Miniature aristocratique. L'auteur signale les jolies positions des Fous blancs, mais on aurait préféré des mats en écho caméléon.

6665 Valeriu Petrovici

1.♙×d6(♙ç1) f4 2.♙é6 f×é5(é7) 3.♙f7 é6+
4.♙f8 ♙h6#

Le Roi noir doit éviter le raccourci 2.é7?

6666 Stephan Dietrich

1.♗h2 ♗d2 2.♙é3 ♗f1 3.♙g5 ♗é3
4.♗f3 ♗g4 5.♗g1+ ♙g2#

Jeu exclusif du Cavalier noir avant un mat par le Roi.

6667 Alain Biénabe

1.é1=♗ f4 2.♗g5 f×g5 3.ç1=♗ g6
4.♗g3 g7 5.♗a6 g8=♗#

Problème sans faux-pas : les Noctambules ne jouent que des coups longs.

6668 Pierre Tritten, Jacques Rotenberg & Sirkazhi Balasubramanian

1.♙×a8 2.♙×h1 3.♞g2 4.♞a8 5.♙b7 ♙d4#
1.♞×a8 2.♞×h8 3.♞g8 4.♞a8 5.♞b8 ♞g1#

Zilahi, Turton noir, mats modèles, écho diagonal-orthogonal dans une position illégale avec Roi noir en échec au diagramme ! (Auteurs)

6669 Wilfried Seehofer

1.♙ç5 d4 2.♙g2 d×ç5 3.♙b7 ç6 4.♞g2 ç×b7
5.♞a8 b×a8=♞#

1.♙f6 d4 2.♞é5 d×é5 3.ç3 é×f6 4.♙ç4 f×g7
5.♙a2 g×h8=♞#

Deux Excelsiors. La solution diagonale s'impose, la verticale est bien moins visible.

6670 Sébastien Luce

1.♞h2 ♗g1 2.♞ff2 ♗d4 3.♙h1 ♗d×é2 4.g2
♗ç3 5.♞a2 ♗×b1 6.b2 ♙ç2=

Deux captures seulement et une belle image finale.

6671 Frantisek Sabol

1...f1=♗ 2.f8=♞ ♗h2 3.♞×h2 b×a1=♞
4.♞×d8 ♞×d8 5.b×ç8=♗ a1=♙ 6.♗×f6 ♙ç8
7.b×ç8=♙ a7×b1=♞ 8.♙×f5 ♞b8 9.ç8=♞ a2
10.ç×b8=♞ a3 11.♞b2 ♙ç2#

Un task présentant un double Allumwandlung. La tâche des deux camps est rude : aboutir à un quasi-pat des Noirs et à un mat du Roi blanc dans un genre où les contrôles de cases sont peu nombreux... Mais la solution est longue et les vérificateurs sont invités à travailler.

6672 Tibor Ersek

1.♙ç2 2.♙d1 3.♙×h5 4.♙d1 5.♞h1 6.♗h5
7.♙a1 8.ç3 9.ç5 10.♞é4 11.♞é3 12.é5 ♙a6=

Un problème aérien. Alors que le pat s'obtient d'habitude par agglomérations de pièces, l'Antiköko fait souffler un vent frais.

6673 Sébastien Luce

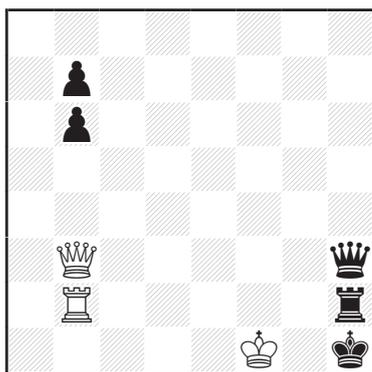
1.♙ç4 ♙f3 2.♙ç5 ♙f4 3.♙b6 ♙f3 4.♙a5 ♙f4
5.♙a4 ♙f3 6.♙a3 ♙f4 7.♙a2 ♙f3 8.♙b1
♙f4 9.♙ç1 ♙f3 10.♙d1 ♙f4 11.♙é1 ♙f3
12.♙f1 ♙f4 13.♙g1 ♙f3 14.♙h2 ♙f4 15.♙h3
♙f3 16.♙h4 ♙f4 17.♙h5 ♙f3 18.♙h6 ♙f4
19.♙h7 ♙f3 20.♙g8 ♙f4 21.♙f8 ♙f3 22.♙é8
♙f4 23.♙d8 ♙f3 24.♙ç8 ♙f4 25.♙×b8 ♙f3
26.♙ç8 ♙f4 27.♙d8 ♙f3 28.♙é8 ♙f4 29.♙f8

♖f3 30. ♖g8 ♖f4 31. ♖h7 ♖f3 32. ♖h6 ♖f4
 33. ♖h5 ♖f3 34. ♖h4 ♖f4 35. ♖h3 ♖f3 36. ♖h2
 ♖f4 37. ♖g1 ♖f3 38. ♖f1 ♖f4 39. ♖é1 ♖f3
 40. ♖d1 ♖f4 41. ♖ç1 ♖f3 42. ♖b1 ♖f4 43. ♖a2
 ♖f3 44. ♖a3 ♖f4 45. ♖a4 ♖f3 46. ♖a5 ♖f4
 47. ♖b6 ♖f3 48. ♖×ç6 ♖f4 49. ♖×d7 ♖f3
 50. ♙×f5+ ♖f4 51. ♙ç2 ♚h3+ 52. ♖é8 ♚ç8#

L'auteur (MI pour le jeu) nous raconte sa quête du plus long h#n en Madrasi. Il reste dans le domaine de l'aidé classique alors que l'on recherche plus souvent les records de longueur dans le domaine moins contraignant du problème de série.

Je me suis intéressé à réaliser le plus long h#n en Madrasi, peu de choses ayant été faites en ce domaine (dans Winchloé). Mon point de départ a été le problème C que je croyais être le plus long dans ce genre (voir remarque à la fin).

C - V. Kotesovec
StrateGems 2006



h#12 (3+5) C+
Madrasi

1. b5 ♖é1 2. ♖g1 ♖d1 3. ♖f1 ♖ç1 4. ♖é1 ♖b1
 5. ♖d1 ♖a2 6. ♖ç1 ♖a3 7. ♖b1 ♖b4 8. ♖a2
 ♖×b5 9. ♖×b3 ♖ç5 10. ♖a4 ♖ç4 11. ♚g2
 ♚×b7 12. ♚h3 ♚a7#

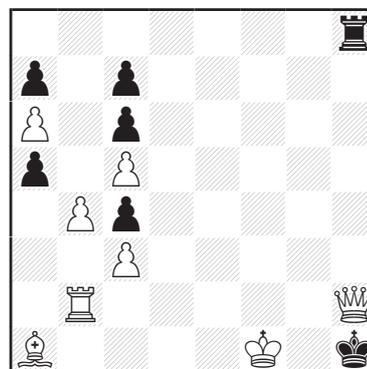
Comme on le voit la Tour blanche et la Tour noire vont forcer les deux Rois à emprunter la 1^{ère} rangée, car en Madrasi si celles-ci sont paralysées, les Rois ne peuvent se placer entre elles car elles leur redonnent alors échec !

En reprenant l'idée j'ai réalisé un premier h#14, le D, un peu sommaire.

1. ♚×h2 ♖é1 2. ♖g1 ♖d1 3. ♖f1 ♖ç1 4. ♖é1
 ♖b1 5. ♖d1 ♖a2 6. ♖ç1 ♖a3 7. ♖b1 ♖a4
 8. ♖×a1 ♖×a5 9. ♖×b2 b5 10. ♚h8 ♖b4 11. ♚b8

♖×ç4 12. ♚b7 a×b7 13. ♖a3 b8=♚ 14. ♖a4
 ♚×a7#

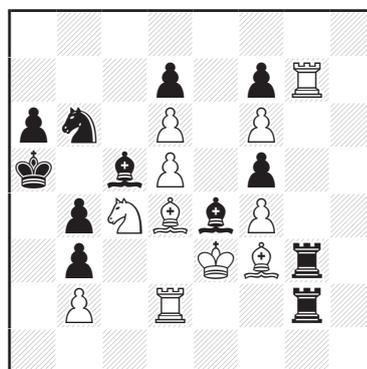
D - S. Luce
Schéma



h#14 (8+7) C+
Madrasi

Puis un second, plus intéressant, en h#27,5 avec l'idée à suivre : le Roi blanc est dans une cage centrale et le Roi noir tourne autour en empruntant essentiellement les bandes. Promotion Fou à la clé pour cette version E :

E - S. Luce
Schéma



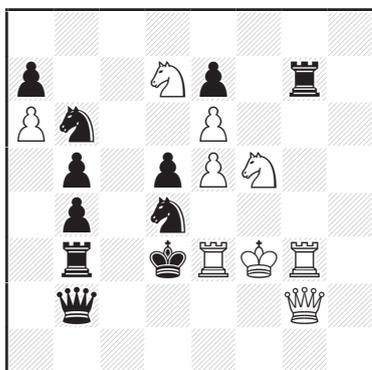
h#28 0.1.1... (11+12) C+
Madrasi

1... ♖d3 2. ♖b5 ♖é3 3. a5 ♖d3 4. ♖a6 ♖é3
 5. ♖b7 ♖d3 6. ♖ç8 ♖é3 7. ♖d8 ♖d3 8. ♖é8 ♖é3
 9. ♖f8 ♖d3 10. ♖g8 ♖é3 11. ♖h7 ♖d3 12. ♖h6
 ♖é3 13. ♖h5 ♖d3 14. ♖h4 ♖é3 15. ♖h3 Rd3
 16. ♖h2 ♖é3 17. ♖g1 ♖d3 18. ♖f1 ♖é3 19. ♖é1
 ♖d3 20. ♖d1 ♖é3 21. ♖ç1 ♖d3 22. ♖×b2 ♖é3
 23. ♖a1 ♖d3 24. b2 ♖ç2 25. b1=♙+ ♖b3 26. a4+
 ♖×b4 27. a3 ♖b5 28. a2 ♖×ç5#

Dans ma troisième version je me suis demandé naturellement : comment allonger le trajet du Roi noir ? Réponse : en partant du centre, le Roi noir

effectue une sorte de spirale. Cela donne un h#33 avec une promotion en Cavalier cette fois (F) :

F - S. Luce
Schéma



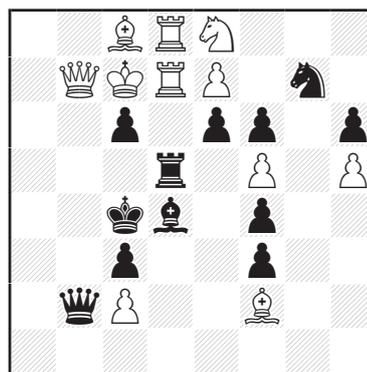
h#33 (9+11) C+
Madrasi

1. ♖c4 ♖f4 2. ♖c5 ♖f3 3. ♖c6 ♖f4 4. ♖c7 ♖f3
5. ♖d8 ♖f4 6. ♖e8 ♖f3 7. ♖f8 ♖f4 8. ♖g8 ♖f3
9. ♖h7 ♖f4 10. ♖h6 ♖f3 11. ♖h5 ♖f4 12. ♖h4 ♖f3
13. ♖h3 ♖f4 14. ♖h2 ♖f3 15. ♖g1 ♖f4
16. ♖f1 ♖f3 17. ♖é1 ♖f4 18. ♖d1 ♖f3 19. ♖ç1 ♖f4
20. ♖b1 ♖f3 21. ♖a2 ♖f4 22. ♖a3 ♖f3
23. ♖a4 ♖f4 24. ♖a5 ♖f3 25. ♖×a6 ♖f4 26. ♖b7 ♖f3
27. a5 ♖f4 28. a4 ♖f3 29. a3 ♖f4 30. a2 ♖f3
31. a1=♞ ♖f4 32. ♞ç2 ♞×d5+ 33. ♖a6 ♞a8#

Enfin, le déclic ! En reprenant la “forme générale” de la version précédente mais en ajoutant une idée supplémentaire : obliger le Roi noir à aller chercher le Cavalier b8 (enfermé mais non paralysé !) avant de revenir par le même chemin pour capturer le Pion c6 puis le Fou d7. Le Fou é6 retrouve sa liberté, peut capturer le Cavalier f5 et venir ensuite en ç2 afin de libérer la Dame blanche qui placera un mat du couloir. Aucune promotion dans

cette version mais h#52 au final le 4 mai 2013. Ironie du sort, le 15 juin 2013 juste avant publication, j’ai refait la recherche sur Winchloé du plus long h#n Madrasi et je suis tombé sur le problème suivant (G) qui utilise des idées un peu différentes. Mais ouf mon record tient !

G - W. Erben
Problemkiste 2009



h#48 (11+12) C+
Madrasi

1. ♖ç5 ♖b8 2. ♖ç4 ♖a7 3. ♖ç5 ♖a6 4. ♖ç4 ♖a5
5. ♖ç5 ♖a4 6. ♖ç4 ♖a3 7. ♖ç5 ♖a2 8. ♖ç4 ♖b1
9. ♖ç5 ♖ç1 10. ♖ç4 ♖d1 11. ♖ç5 ♖é1 12. ♖ç4 ♖f1
13. ♖ç5 ♖g1 14. ♖ç4 ♖h2 15. ♖ç5 ♖h3 16. ♖ç4 ♖g4
17. ♖ç5 ♖×f3 18. ♖ç4 ♖é2 19. ♖ç5 ♖d1 20. ♖ç4 ♖ç1 21. ♖ç5 ♖b1
22. ♖ç4 ♖a2 23. ♖ç5 ♖a3 24. ♖ç4 ♖a4 25. ♖ç5 ♖a5
26. ♖ç4 ♖a6 27. ♖ç5 ♖a7 28. ♖ç4 ♖b8 29. ♖ç5 ♖ç7
30. ♖ç4 ♖×ç6 31. f3 ♖ç7 32. ♖ç5 ♖b8 33. ♖ç6 ♖a7
34. ♖ç7 ♖a6 35. ♖b8 ♖a5 36. ♖a7 ♖a4 37. ♖a6 ♖a3
38. ♖a5 ♖a2 39. ♖a4 ♖b1 40. ♖a3 ♖ç1 41. ♖a2 ♖d1
42. ♖b1 ♖é1 43. ♖×ç2 ♖f1 44. ♖d3 ♖é1 45. ♖ç4 ♖d1
46. ♖ç5 ♖ç2 47. ♖ç6 ♖×ç3 48. ♖ç7 ♖×b2#



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 #1.

Alfil : bondisseur (2,2)

Alibaba : association de l’Alfil et du Dabbaba

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

Anti-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**).

Anti-Köko : un coup n'est possible que si aucune des cases voisines de la case d'arrivée est occupée, une fois ce coup effectué.

Anti-Pion : Se déplace dans la direction opposée du Pion normal, double pas depuis la septième ligne, promotion sur la première ligne.

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

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.

Caméléon (Echecs -) : après avoir joué, toute pièce (Rois et Pions exceptés) se transforme selon le schéma $D \rightarrow C \rightarrow F \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow \dots$

Chasseur X-Y : se déplace comme X quand il se déplace vers le camp adverse, comme Y quand il retourne vers son propre camp. Les coups horizontaux sont interdits.

Un **Chasseur X-Y absolu** se déplace vers les Blancs, que ce soit les Blancs ou les Noirs qui jouent.

Circé : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux

cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer. Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

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

Circé Assassin : jeu Circé, mais si la case de renaissance est occupée, la pièce capturée renaît : c'est la pièce occupante qui disparaît. En particulier, une pièce est auto-protégée si elle se trouve sur sa case de renaissance.

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 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 maléfique martien : Pour capturer, toute pièce renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.

Circé Parrain : lors d'une capture, la pièce prise renaît, quand c'est possible, immédiatement après qu'une autre pièce (le parrain) ait joué, et en effectuant, à partir de la case de prise, un trajet équipollent à celui de cette autre pièce. En cas de roque, est prise en compte la combinaison des mouvements du Roi et de la Tour. Un Pion peut renaître sur n'importe quelle case de l'échiquier (y compris sa première rangée d'où il avance alors d'une case) et se promeut s'il renaît sur sa huitième rangée. En **Circé Contre-Parrain**, la renaissance de la pièce capturée s'effectue par un trajet équipollent tourné de 180°.

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

Cylindre vertical (Echiquier -) : échiquier sur lequel les colonnes a et h sont adjacentes.

Dabbaba : bondisseur-(0,2)

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

Élan à sautoir changeant de couleur : Élan qui a le pouvoir de faire changer la couleur du sautoir utilisé (à l'exception des Rois).

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

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

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

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

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

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

Madrasi : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser. En **Madrasi Rex Inclusiv**, la condition Madrasi s'applique aussi aux Rois.

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

Maximum : les Noirs doivent jouer les coups les plus longs géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent. En **double maximum**, la condition s'applique aux Blancs et aux Noirs.

Nao (Noctambule chinois) : se déplace comme un Noctambule «orthodoxe», mais prend, sur les lignes du Noctambule, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

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

pièce neutre.

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

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

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

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

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

Proca Retractor : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Le camp qui rétrograde décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée. Dans le **semi-Proca**, les Noirs ne peuvent utiliser la possibilité éventuelle de mater les Blancs.

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

Roi 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.

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.

