

INÉDITS - PHÉNIX 273-274

114 inédits pour ce numéro de Phénix 273-274 se répartissant comme suit :

2#	7801-7807	aidés	7835-7859
3#	7808-7810	inverses	7860-7867
n#	7811-7817	directs/inverses féeriques	7868-7876
étude	7818-7827	tanagras féeriques	7877-7895
rétros	7828-7834	divers féeriques	7896-7914

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pp.10807-10808.

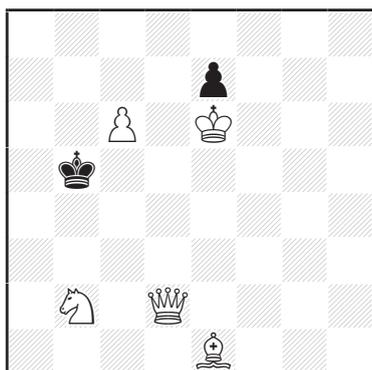
Les 15 problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/01/2018 à l'adresse mail suivante :

demolitionphenix@yahoo.fr.

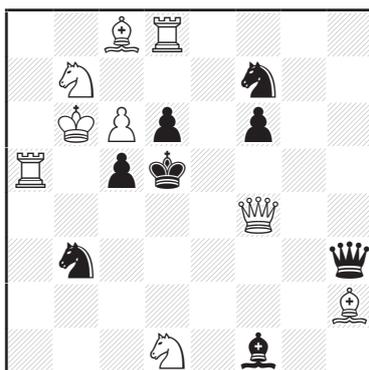
7818 (étude), 7819 (étude), 7820 (étude), 7821 (étude), 7822 (étude), 7823 (étude), 7824 (étude), 7825 (étude), 7826 (étude), 7827 (étude), 7828 (rétro), 7829 (rétro), 7866 (inverse), 7877 (tanagra), 7914 (divers).

7801 - P. Tritten



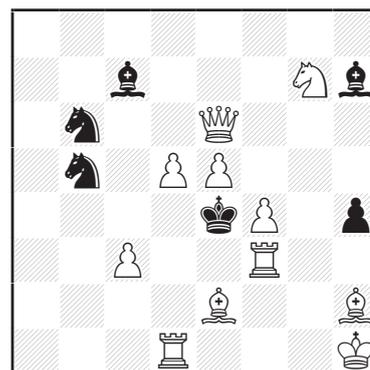
#2 (5+2) C+

7802 - J. Rice



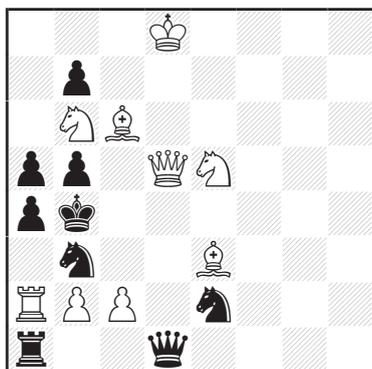
#2v (9+8) C+

7803 - Ž. Janevski



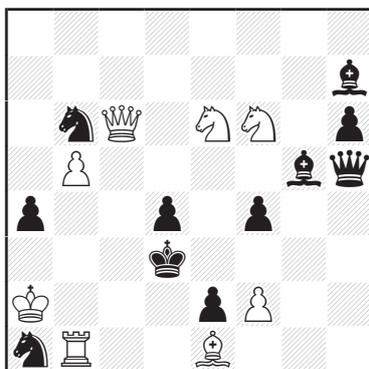
#2vvvvvvv* (11+6) C+

7804 - A. Onkoud



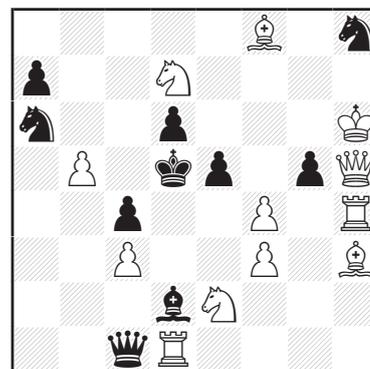
#2vv (9+9) C+

7805 - D. Shire



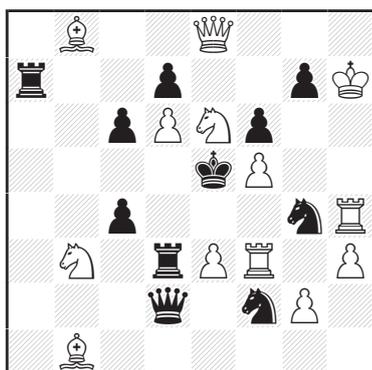
#2vv (8+11) C+

7806 - Z. Labai



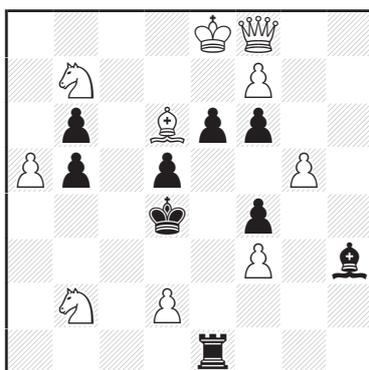
#2* (12+10) C+

7807 - V. Dyachuk



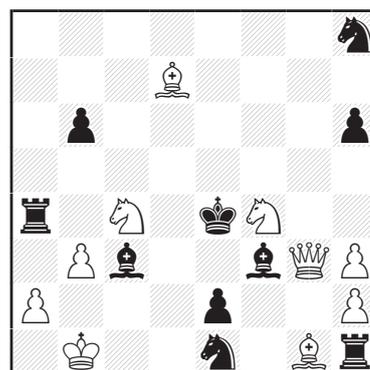
#2v (13+11) C+

7808 - L. Makaronez



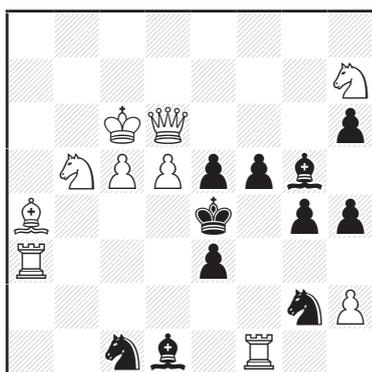
#3 (10+9) C+

7809 - V. Sizonenko



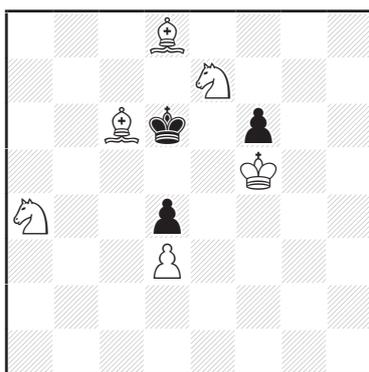
#3 (10+10) C+

7810 - K. Chandrasekaran



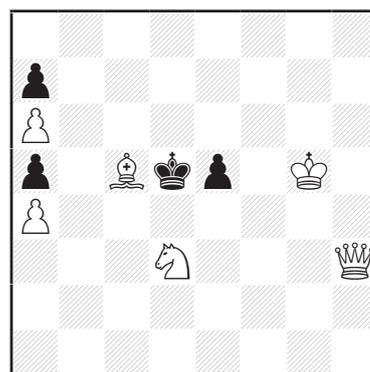
#3 (10+11) C+

7811 - D. Innocenti



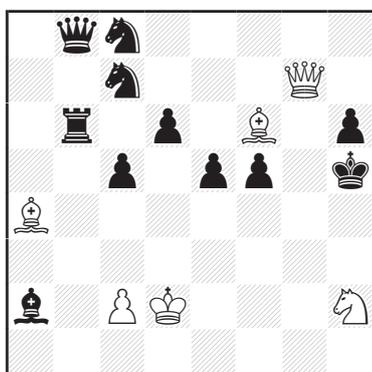
#4 (6+3) C+

7812 - P. Petrasinović



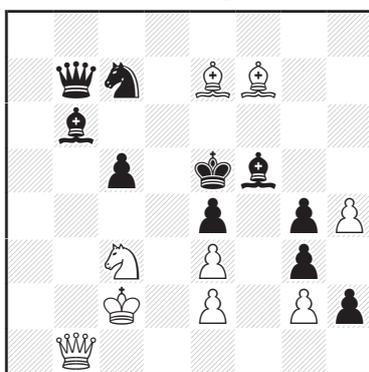
#4 (6+4) C+

7813 - O. Schmitt



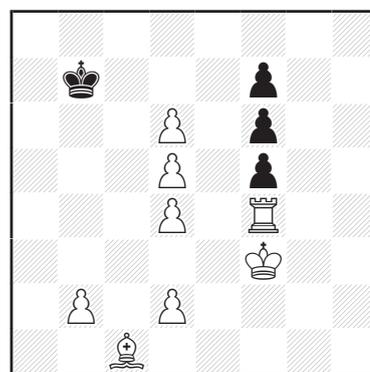
#5 (6+11) C+

7814 - M. Cioflanca
version du 7697 phénix 268



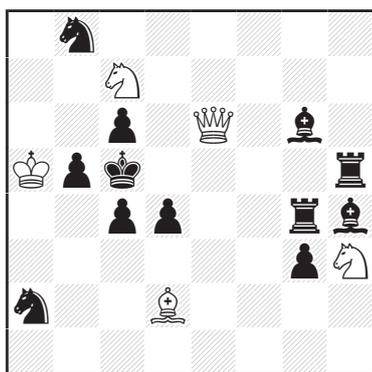
#7 (9+10) C+

7815 - J. Pitkanen



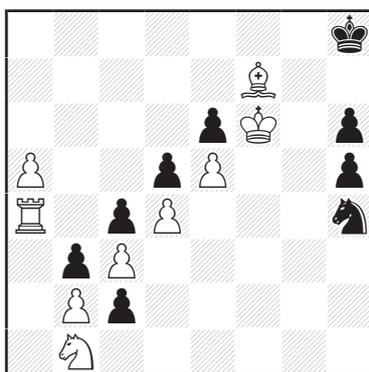
#9 (8+4) C+

7816 - B. Kozdon



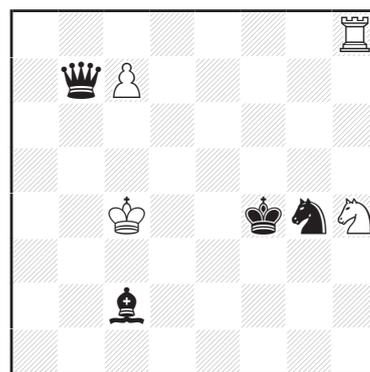
#10 (5+12) C+

7817 - A. Duquenne



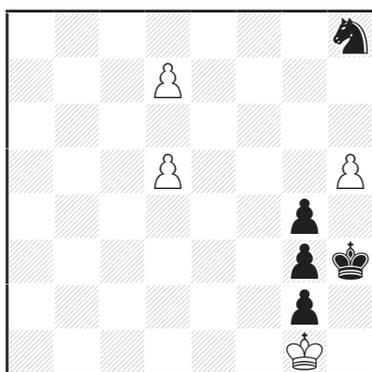
#14 (9+9) C+

7818 - S. Nielsen & M. Minski



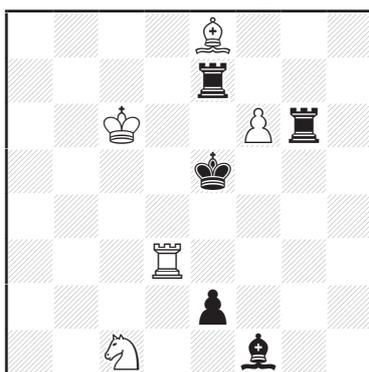
= (4+4)

7819 - G. Sobrecases



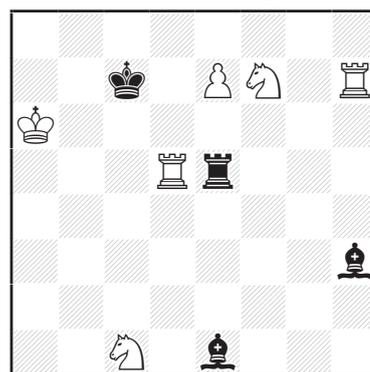
+ (4+5)

7820 - M. Hlinka & L'. Kekely



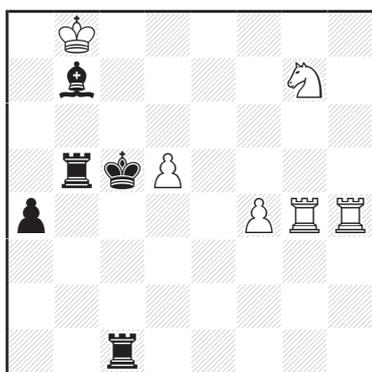
= (5+5)

7821 - M. Hlinka & L'. Kekely



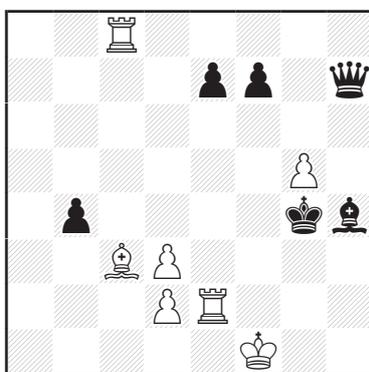
= (6+4)
Noirs au trait

7822 - P. Arestov



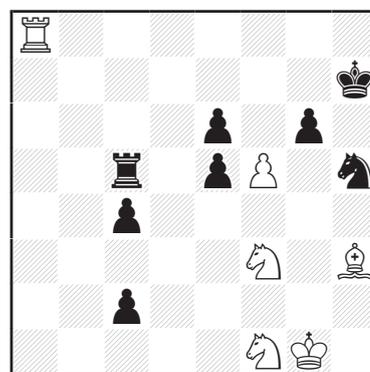
= (6+5)

7823 - V. Samilo



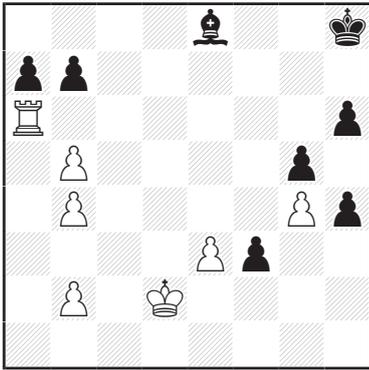
+ (7+6)

7824 - J. Timman



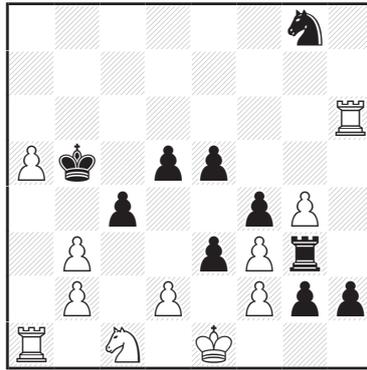
+ (6+8)

7825 - H. Van der Heijden



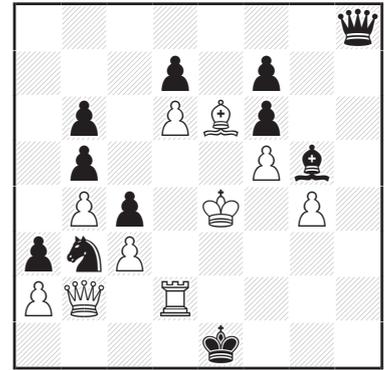
+ (7+8)

7826 - V. Bulanov



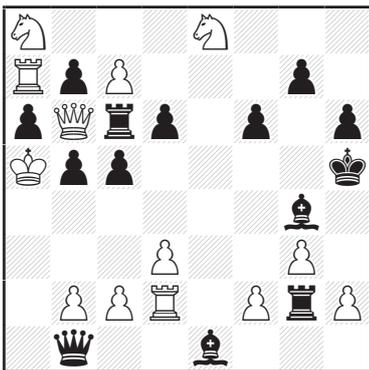
+ (11+10)

7827 - V. Gerasimov



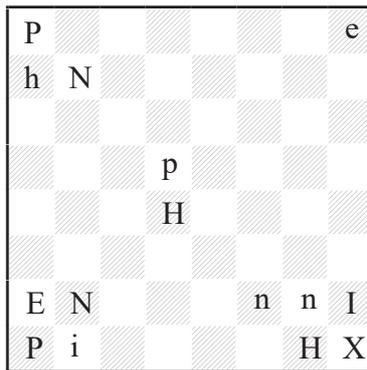
+ (10+11)

7828 - T. Volet



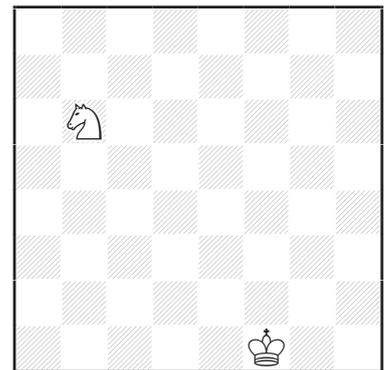
Dernier coup ? (13+14)

7829 - A. Frolkin
& J. Coakley



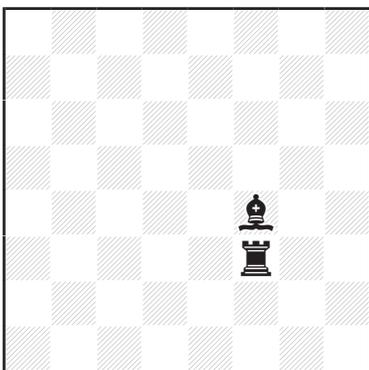
Chaque lettre représente un type de pièce, les majuscules une couleur et les minuscules l'autre. Déterminer la position.

7830 - F. Labelle



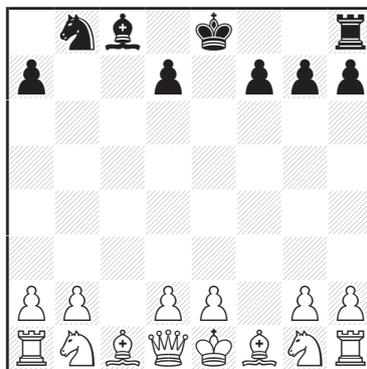
Compléter la position pour une partie justificative en 5,0 coups se terminant par mat. (2+0) C+ 2 solutions

7831 - F. Labelle



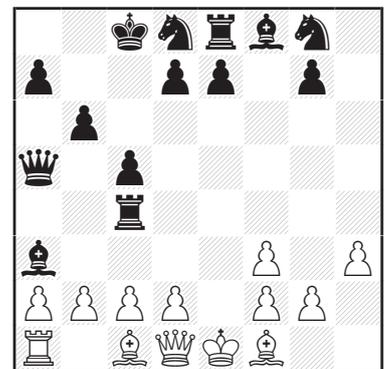
Compléter la position pour une partie justificative en 5,5 coups se terminant par mat. 2 solutions (0+2) C+

7832 - Y. Mintz



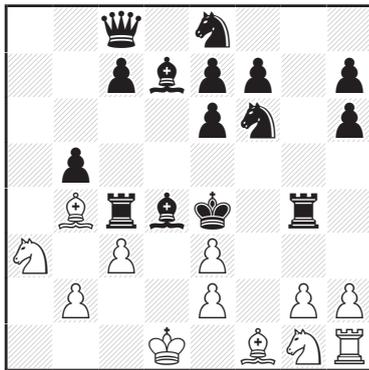
Partie (14+9) C+ Justificative en 8,5 coups

7833 - C. Beaubestre



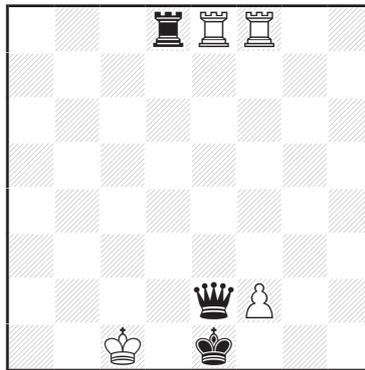
Partie (13+14) C+ Justificative en 19,5 coups

7834 - R. Osorio
& N. Dupont



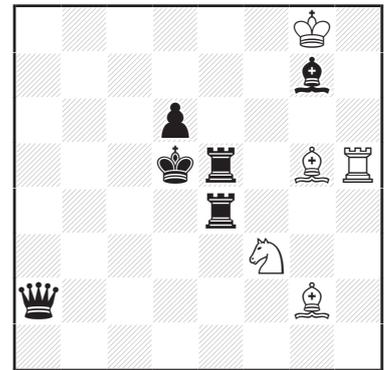
Partie (12+15) C+
Justificative en 26,5 coups

7835 - J. Csák



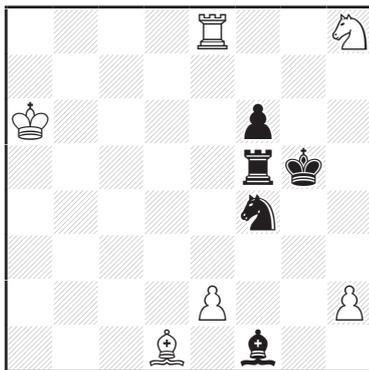
h#2 (4+3) C+
b) ♖ f2→f3 c) =b) ♖ f3→f4
d) =c) ♖ f4→f5 e) =d) 180°
f) =e) ♖ ç4→ç5 g) =f) ♖ ç5→ç3
h) =g) ♖ ç3→ç2

7836 - P. Tritten



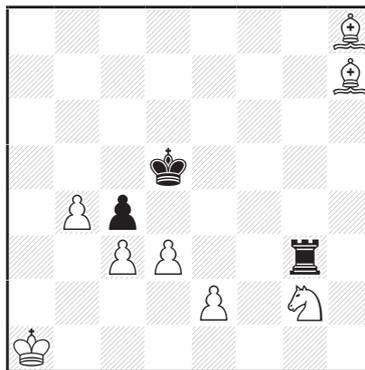
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+

7837 - Ž. Janevski



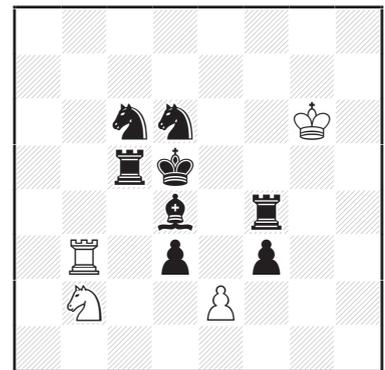
h#2 2.1.1.1. (6+5) C+

7838 - R. Bédoni



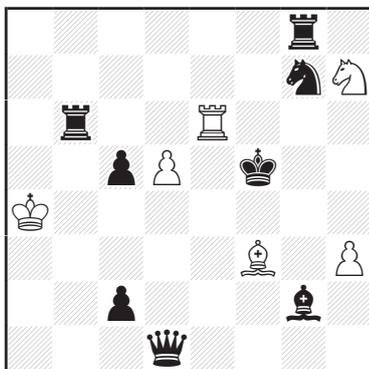
h#2 (8+3) C+
b) - ♜ ç4

7839 - Ž. Janevski



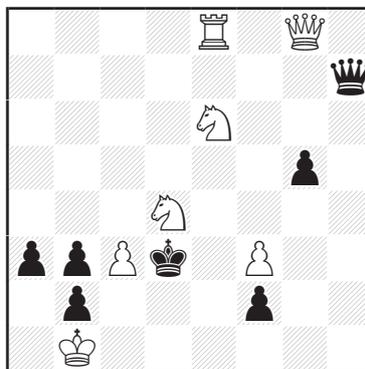
h#2 3.1.1.1. (4+8) C+

7840 - Z. Labai



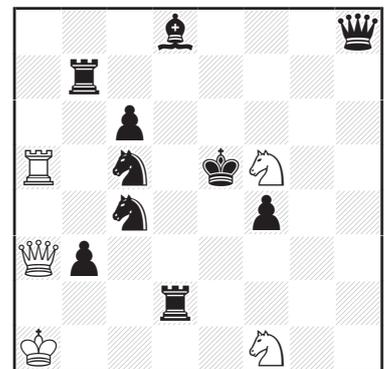
h#2 3.1.1.1. (6+8) C+

7841 - V. Medintsev



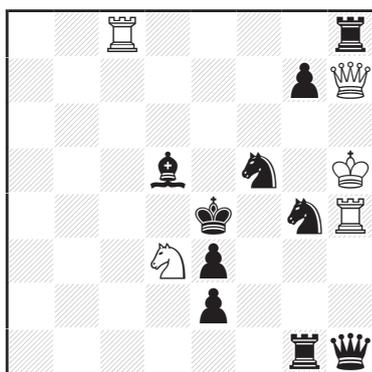
h#2 2.1.1.1. (7+7) C+

7842 - V. Alexandrov



h#2 2.1.1.1. (5+10) C+

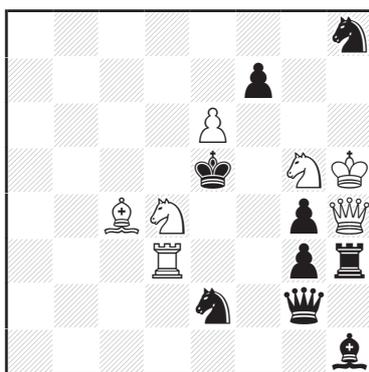
7843 - C. Jonsson



h#2 2.1.1.1. (5+10) C+

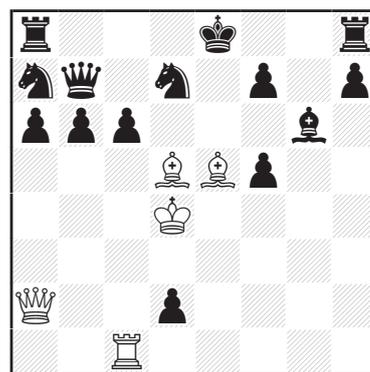
7844 - V. Sizonenko

A la mémoire de V. Abrosimov



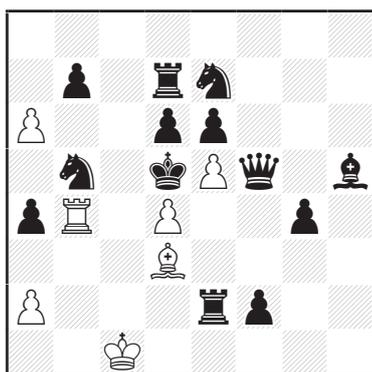
h#2 3.1.1.1. (7+9) C+

7845 - M. Parrinello



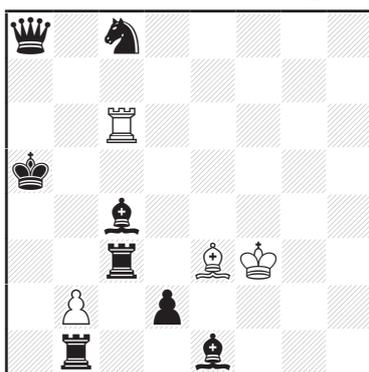
h#2 2.1.1.1. (5+14) C+

7846 - V. Medintsev
& A. Skrinnik



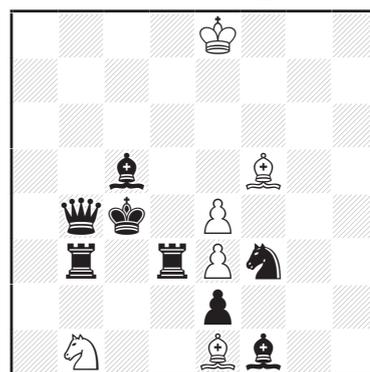
h#2 2.1.1.1. (7+13) C+

7847 - J. Rotenberg



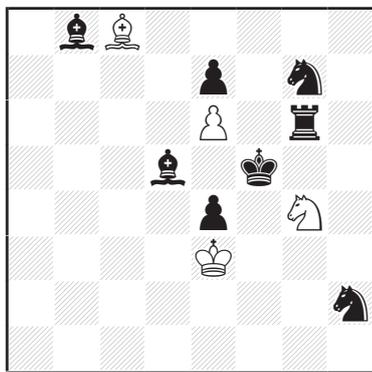
h#3 0.2.1.1.1. (4+8) C+

7848 - N. Popa



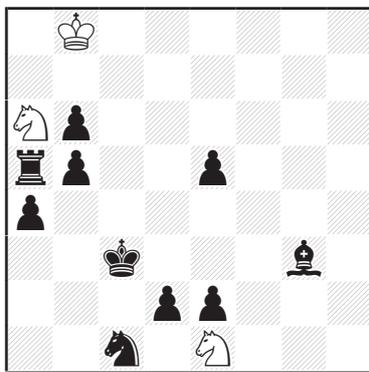
h#3 0.2.1.1.1. (6+8) C+

7849 - N. Popa



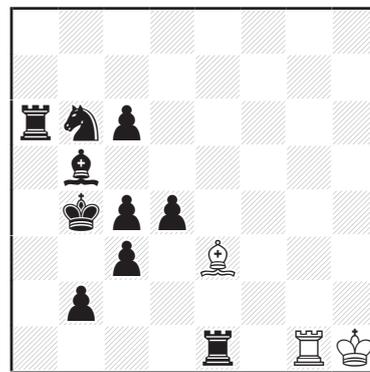
h#3 2.1.1.1.1. (4+8) C+

7850 - C. Jonsson



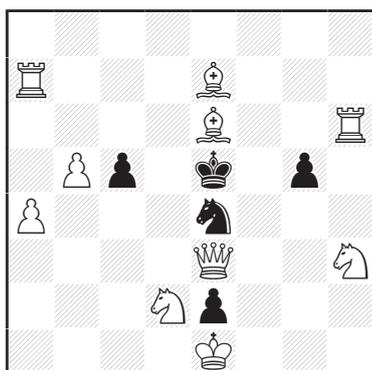
h#3 2.1.1.1.1. (3+10) C+

7851 - P. Stojoski



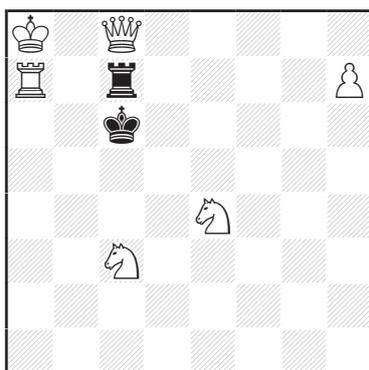
h#3 2.1.1.1.1. (3+10) C+

7861 - E. Fomichev



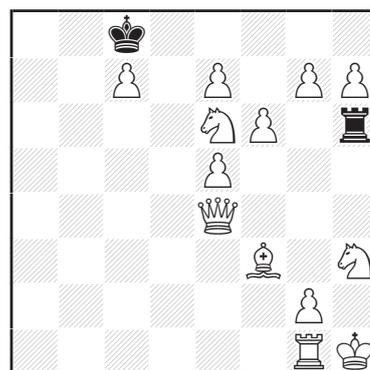
s#6 (10+5) C+

7862 - N. Chivu



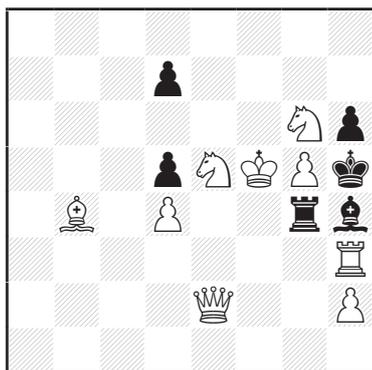
s#7 (6+2) C+

7863 - J. Pitkanen



s#7 (13+2) C+

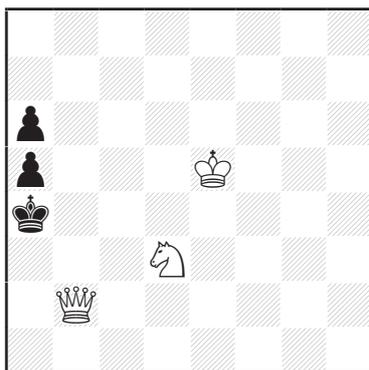
7864 - M. Babić



s#9 (9+6) C+

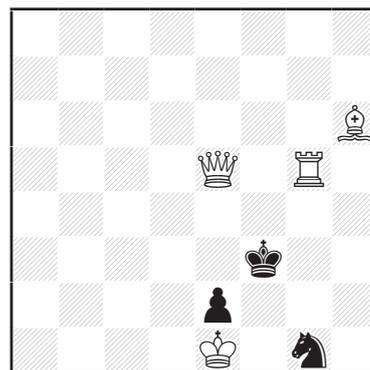
b) - ♘g6

7865 - I. Bryukhanov



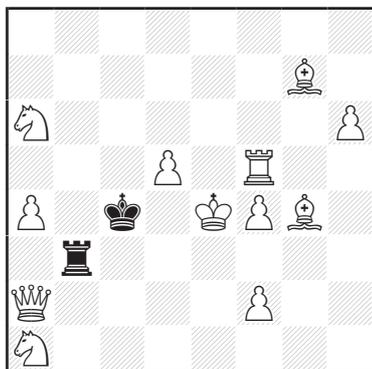
s#11 (3+3) C+

7866 - O. Paradzinski



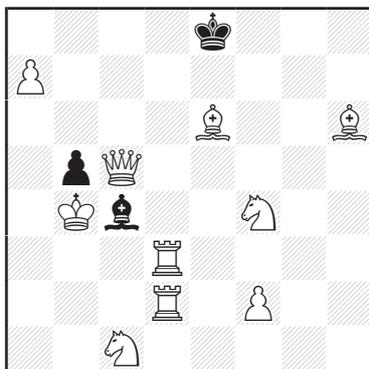
s#12 (4+3)

7867 - A. Azhusin



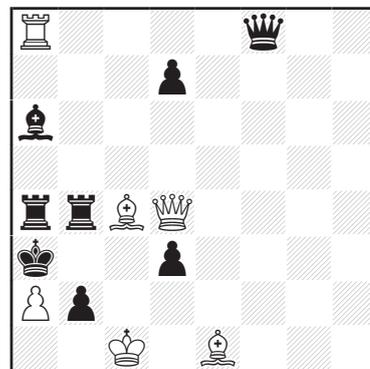
s#13v (12+2) C+

7868 - G. Maleika



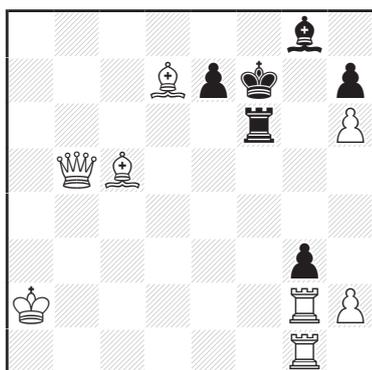
=2 (10+3) C+

7869 - H. Gockel
dédié à M. Caillaud
pour ses 60 ans



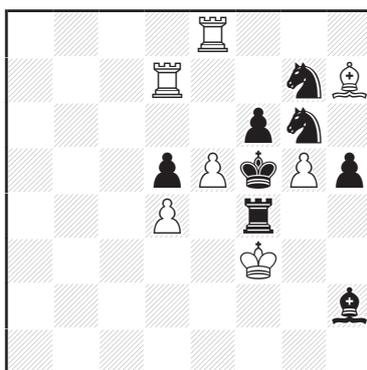
#2 (6+8) C+
Eiffel

7870 - K.R. Chandrasekaran



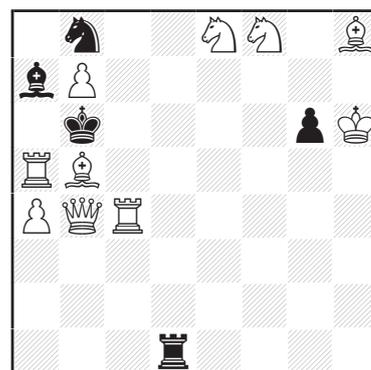
#2 (8+6) C+
Sans Échecs

7871 - H. Gockel
dédié à M. Kerhuel
pour ses 70 ans



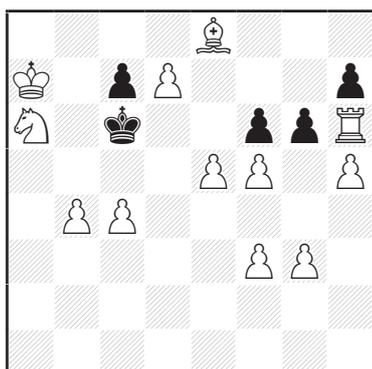
#2 (7+8) C+
Elliortap

7872 - J.-M. Loustau
& M. Caillaud



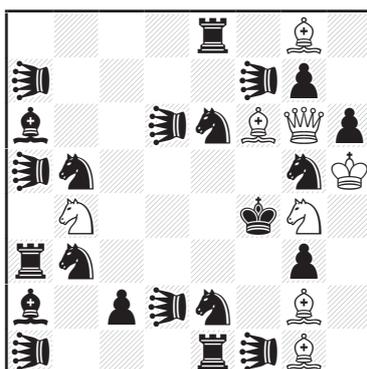
#2 3 solutions (10+5) C+
Anticircé Calvet

7873 - G. Maleika



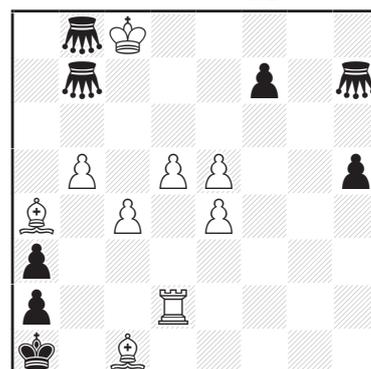
=2 (12+5) C+

7874 - R. Bédoni



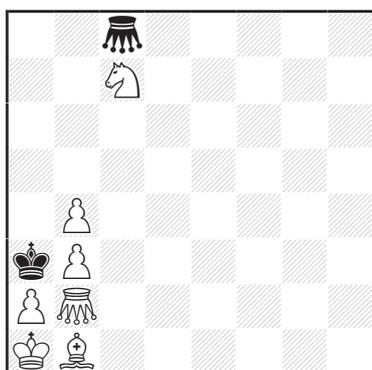
#2 (8+22) C+
♁=Locuste

7875 - R. Ruppin



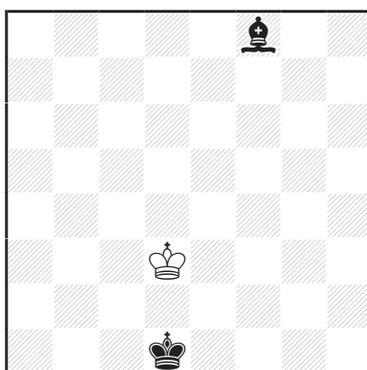
#3 (9+8) C+
Take & Make
♁=Sauterelle

7876 - I. Soroka



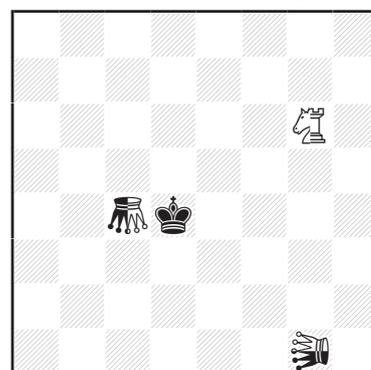
s#4* (7+2) C+
♁♁=Sauterelle

7877 - A. Storisteanu



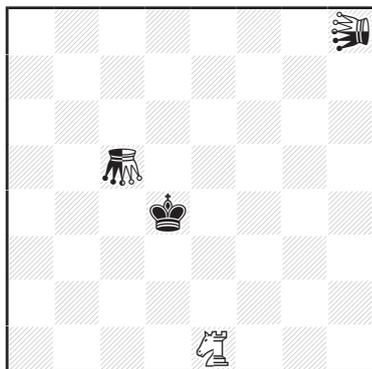
-2 (B) & =1 (1+2)
3 solutions
Circé Assassin

7878 - K. Šoulivý



h#2 5.1.1.1. (1+1+2) C+
Super-Circé ♁=Léo
♁=Sauterelle ♁=Impératrice

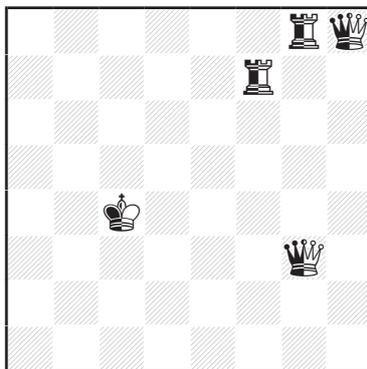
7879 - K. Šoulivý



h#2 5.1.1.1. (1+1+2) C+
 Super-Circé
 ♞=Sauterelle ♚=Impératrice
 ♞=Léo

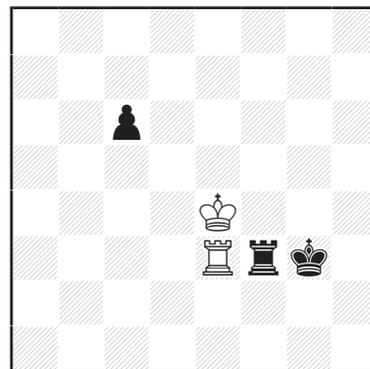
7880 - P. Petkov

à la mémoire de R. Lecomte



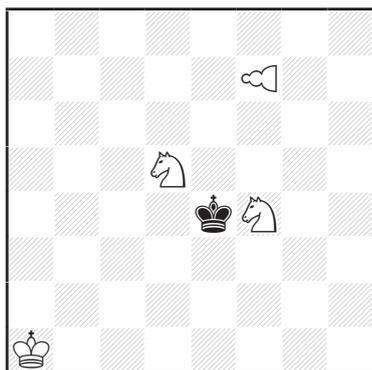
hs#2 4.1.1.1. (0+0+5) C+
 Disparate

7881 - Z. Zach



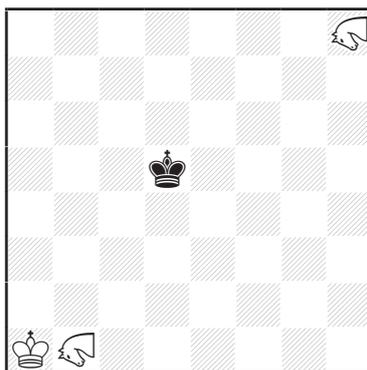
h#2 duplex (2+3) C+
 Circé Caméléon

7882 - R. Bédoni



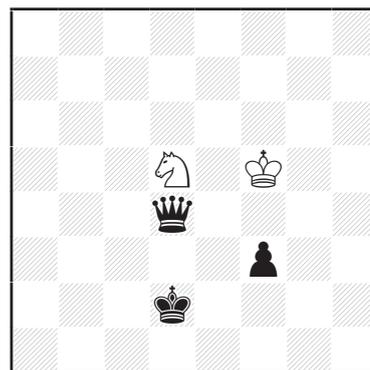
h#2* 2.1.1.1. (4+1) C+
 ♞=Pion Complet

7883 - Z. Zach



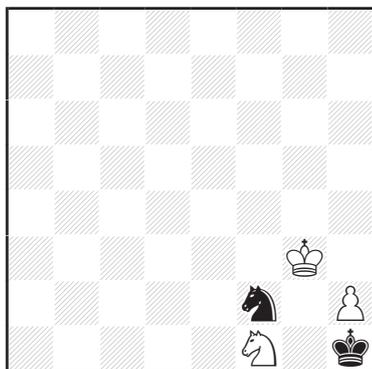
h#3 2.1.1.1.1. (3+1) C+
 ♞=Bison

7884 - J. Pitkanen



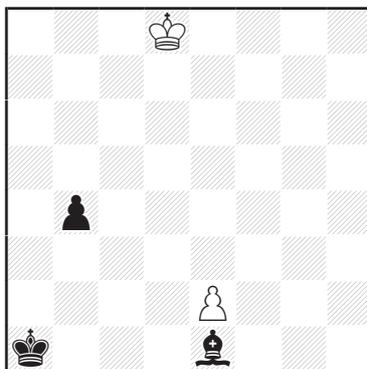
h#4 2.1.1... (2+3) C+

7885 - A. Storisteanu



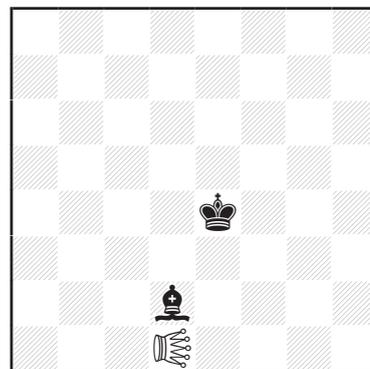
sd#4 (3+2) C+
 b) Messigny
 Circé Échange

7886 - J. Carf



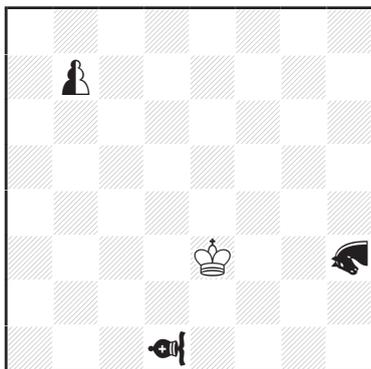
h#6 0.1.1... (2+3) C+

7887 - S. Luce



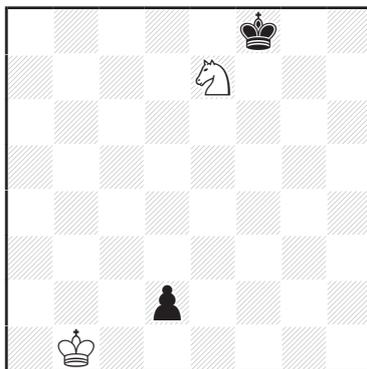
h#8 2.1.1... (1+2) C+
 Circé Symétrique Vertical
 ♞=Locuste

7888 - P. Petkov
à la mémoire de L. Azémard



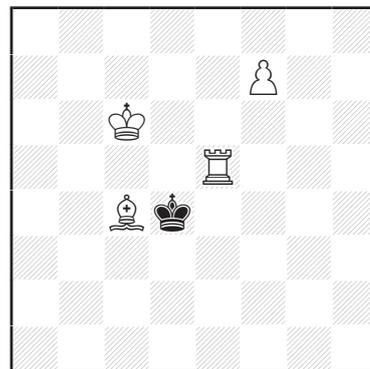
hs#12 (1+2+1) C+
Argentins
♞=Saltador
♞=Loco

7889 - G. Jordan



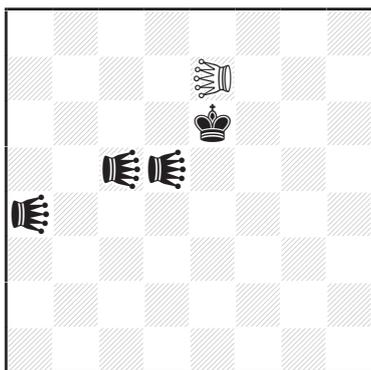
sh#15 1.2.1... (2+2) C+
Alphabétiques
Sentinelles

7890 - S. Luce & H. Tanner



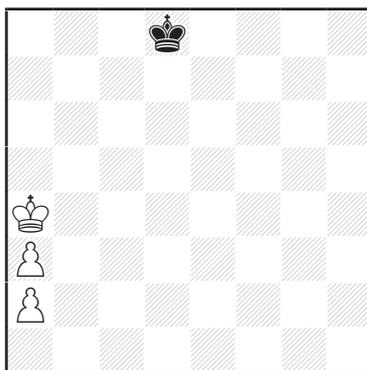
sh#15 2.1.1... (4+1) C+
Alphabétiques
Circé Équipollent

7891 - V. Kotěšovec



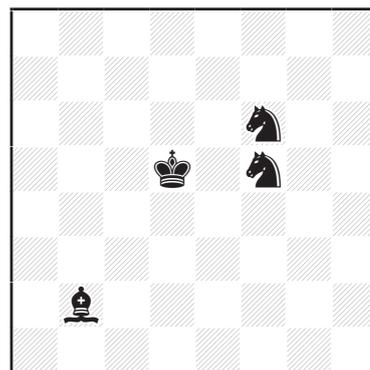
sh#16 3.1.1... (1+4) C+
♞=Kangourou
♞=Léo

7892 - G. Jordan



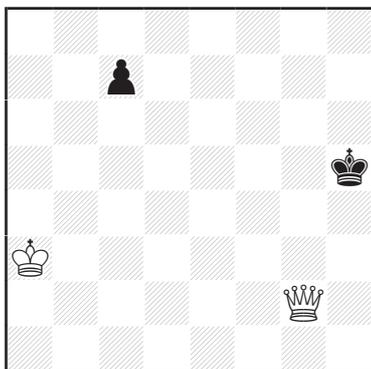
sd#17 (3+1) C+
Alphabétiques

7893 - G. Foster



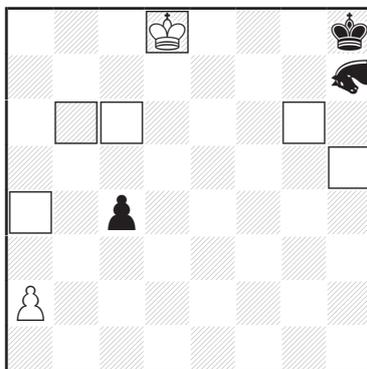
sh#19 (0+4) C+
b) ♞f5→a4
Circé Échange
Anti-Andernach

7894 - C. Feather



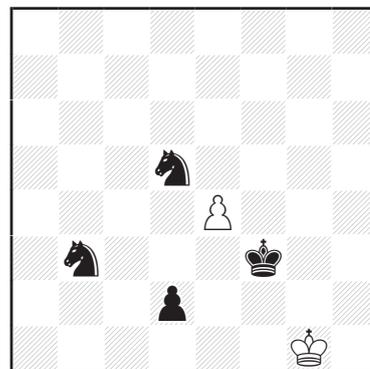
sh#27 (2+2) C+p
Circé Échange
Alphabétiques

7895 - G. Smits



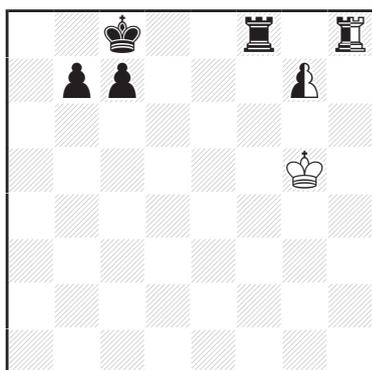
sd#36 (2+3) C+
Dégradation
□=Case Obligatoire
♞=Chameau

7896 - V. Rallo



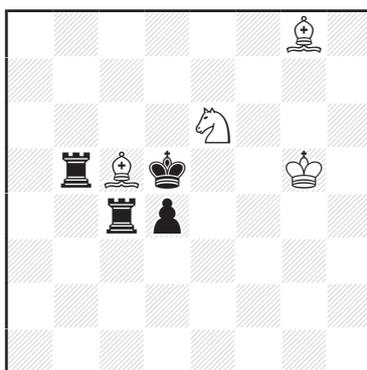
h#2 (2+4) C+
b) ♞b3→ç2
Masand

7897 - G. Smits



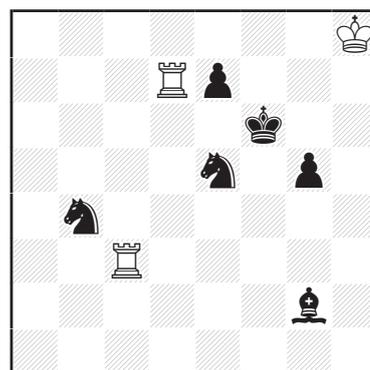
h#2 2.1.1.1. (1+4+2) C+
Dégradation

7898 - A. Popovski



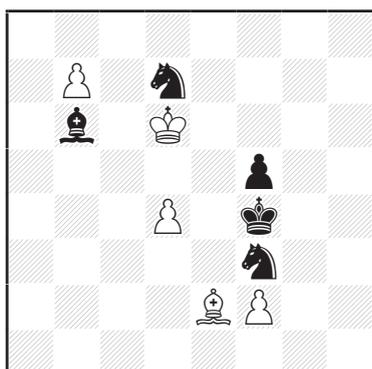
h#2 3.1.1.1. (4+4) C+
Andernach
Circé Équipollent

7899 - R. Kuhn



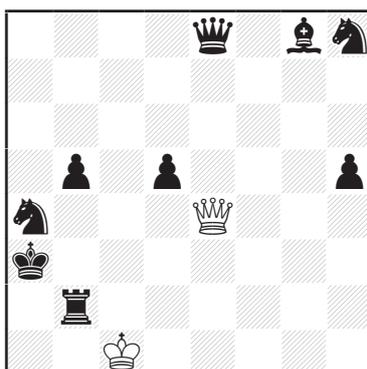
h#2 2.1.1.1. (3+6) C+
Take & Make

7900 - M. Kerhuel
& M. Caillaud



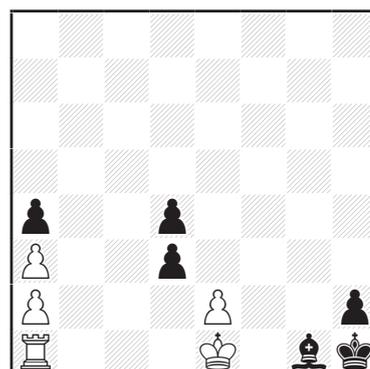
h#2 (5+5) C+
b) rotation 90° (a1=a8)
Circé

7901 - P. Petkov
à la mémoire de P. Robert



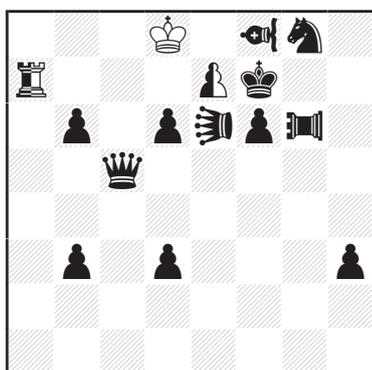
h#2 2.1.1.1. (2+9) C+
Immun Rex Inclusiv

7902 - S. Saletić



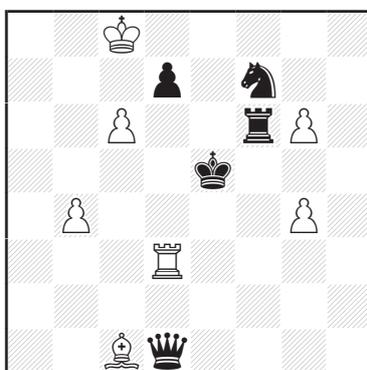
h=2 duplex (5+6) C+

7903 - P. Petkov



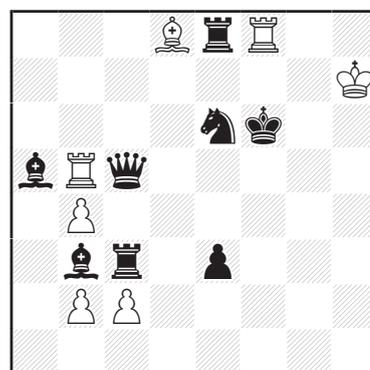
h#2 3.1.1.1. (1+12+2) C+
♖=Double-Sauterelle
♖(♗)=Double-Tour(Fou)-Sauterelle

7904 - P. Tritten,
T. Argirakopoulos,
& S. Balasubramanian



h#2 (7+5) C+
b) ♖f6 c) ♗f6
Rois KoBul

7905 - P. Tritten
& M. Caillaud



h#2 2.1.1.1. (7+8) C+
Antircé Couscous

SOLUTIONS - PHÉNIX 273-274

DEUX-COUPS

7801 - Pierre Tritten

1. ♖a4! blocus

1... ♔×a4(♔ç4, ♔a6, ♔×ç6)

2. ♖b4(♖d5, ♖a5, ♖d7)#

Étoile du Roi noir en miniature, clé ampliatrice de sacrifice. Quatre mats différents de la Dame.

7802 - John Rice

1. ♗×ç5? [2. ♖é4#]

1... ♙g2 2. ♗×b3#

1... ♗d2 2. ♗d3#

1... ♗×ç5 2. ♖×ç5#

1... f5 2. ♙é6#

1... ♗g5 2. ♖×d6#

1... ♖é3 2. ♗×é3#

1... ♖d3 2. ♙é6#

mais 1... ♗d4!

1. ♗×d6! [2. ♖é4#]

1... ♙g2 2. ♖ç4#

1... ♗d2 2. ♖×ç5#

1... f5 2. ♗×f7#

1... ♗g5 2. ♗f5#

1... ♗×d6 2. ♖×d6#

1... ♙d3 2. ♗ç3#

Formation de batteries blanches différentes dans le jeu d'essai et le jeu réel, avec quatre mats changés entre les deux phases et des transferts en plus.

7803 - Živko Janevski

1... ♗×d5(♙×é5) 2. ♖×d5(♖×é5)#

1. ♖df1? [2. ♙d3#] mais 1... ♗×ç3!

1. ♖dd3? [2. ♖dé3, ♖fé3#] mais 1... ♗ç4!

1. ♖fd3? [2. ♙f3#] mais 1... ♗d4!

1. ♖h3? [2. ♙d3#] mais 1... ♗×ç3!

1. ♖h3? [2. ♖é3#] mais 1... ♗ç4!

1. ♖h6? [2. ♖×h7#] ♗d6(♙h7~)

2. ♖d4(♖(×)g6)# mais 1... ♙f5!

1. ♖g4! [2. f5#]

1... ♗×d5(♙×é5, ♙f5, ♗d4)

2. ♙d3(f×é5, ♖×f5, ♖×d4)#

Deux mats changés sur les défenses 1... ♗×d5 et

1... ♙×é5 entre le jeu réel et le jeu apparent. Mat,

menace, réfutation et défense ont lieu sur la même

case f5. Deux essais thématiques par la Tour

blanche et la Dame blanche.

7804 - Abdelaziz Onkoud

1. ♙×b7? [2. ♗ç6#]

1... ♗éd4(♗bd4, ♖×d5+) 2. ç3(♖d6, ♗×d5)#

mais 1... ♖×ç2!

1. ♙d7? [2. ♖×b5#] mais 1... ♗ç3!

1. ♖d3! [2. ♗d5#]

1... ♗éd4(♗bd4) 2. ♖ç3(♖a3)# (changés)

1... ♗f4(♗ç3, ♖h1) 2. ç3(b×ç3, ♖×b5)#

1... ♖×d3+(a3, b×ç6) 2. ♗×d3(b×a3, ♗×ç6)#

Mats sur les mêmes cases a3 et c3. Mats changés.

Thème Pseudo Le Grand.

7805 - David Shire

1. ♖b2? [2. ♖d2#]

1... ♗ç4(♗ç2, ♗b3) 2. ♗ç5(♖(×)ç2)#

mais 1... f3!

1. ♖b4? [2. ♖×d4#]

1... ♗ç4(♗ç2, ♙×f6) 2. ♖×ç4(♗ç5, ♗×f4)#

mais 1... ♗b3!

1. ♖ç1! [2. ♗ç5#]

1... ♗d7(♗b3, ♗ç2, ♖f7, ♙g8, ♙×f6, ♙h4)

2. ♖ç4(♖ç2, ♖×ç2, ♖f3, ♖é4, ♗×f4, ♗×f4)#

Thème Bikos qui stipule que deux défenses noires (♗ç2/♗ç4) sont suivies dans deux phases différentes alternativement par une capture de la pièce ayant joué (♖×ç2/♖×ç4) ou par une exploitation de l'autoblocage (♗ç5#, ♗ç5# même mat).

7806 - Zoltán Labai

1... ♗ç5(é4, g×f4) 2. ♗f6(♖×g5, ♗×f4)#

1. f×é5! [2. ♖d4#]

1... ♗f7+(g4+, g×h4+, d×é5, ♖×ç3)

2. ♖×f7(♗f4, ♗f4, ♗f6, ♗×ç3)#

Mats transférés, échecs croisés, mats par clouage.

7807 - Vasyl Dyachuk

1. ♙g6? [2. ♗f4# A]

1... ♙é4 x 2. ♗ç7# B Schiffmann royal

(2. ♗f4 ♗é5!)

mais 1... ♖ç7!

1. ♖é7! [2. ♗ç7# B]

1... ♖×d6 y 2. ♗f4# A (2. ♗ç7? ♖é6!) défense

Schiffmann avec le thème B

1... ♙d5(d×é6) 2. ♗f4(♖×é6)#

Pseudo-le Grand, Schiffmann royal, défense

Schiffmann avec le thème B.

TROIS-COUPS

7808 - Leonid Makaronez

1. ♖d8? [2. ♖ç6#] mais 1... ♗ç1!

1. ♗é7! [2. ♕é5+ ♖×é5(♗×é5) 3. ♗×f6(♗b4)#]
 1... ♕f1 2. ♖d8! [3. ♖ç6#] ♗ç1 3. ♖×é6#
 1... é5 2. ♕ç5+ b×ç5 3. ♗×ç5#
 1... f×g5 2. ♗ç7 [3. ♗ç3, ♗×b6#] ♗ç1 3. ♕é5#
 1... ♗ç1 2. ♗×f6+ é5 3. ♕×é5, ♗×é5#
 Clé de sacrifice pour trois pièces noires.

7809 - Viktor Sizonenko

1. ♖g6? [2. ♗f4+ ♖d3 3. ♗é3#]
 1... ♖d5 2. ♖é7+ ♖é4 3. ♕f5#
 mais 1... ♗×g1!

1. ♖é6!! [2. ♗f4+ ♖d3 3. ♗é3#]
 1... ♖d3 2. ♖ç5+ b×ç5 3. ♕f5#
 1... ♖d5 2. ♖×b6+ ♖é4 3. ♖ç5#
 1... ♖f5 2. ♖d6+ ♖f6 3. ♗g7#
 1... ♖ç2, ♖g2 2. ♗×f3+ ♖×f3 3. ♕ç6#
 Clé tri-ampliative, étoile de Roi (avec 2... ♖×f3 de la dernière variante) et mat par clouage : un problème à montrer à ses amis joueurs de partie !

7810 - K. Chandrasekaran

1. ♗f6? [2. ♗×f5#] mais 1... ♕f4!
 1. ♗g6? [2. ♗×f5#] mais 1... ♖f4!

1. ♗é6! [2. ♗×f5#]
 1... ♖f4 2. ♗×é5+ ♖×é5 3. ♗×é3#
 1... ♕f3 2. ♕ç2+ ♖f4 3. ♗×f5#
 2... ♖d3 3. ♗a4#

Essais et clé par la Dame blanche sur trois cases consécutives.

MULTICOUPS

7811 - Didier Innocenti

1. ♖b6! ♖ç5 2. ♖bd5 ♖d6 3. ♕a5 ♖ç5 4. ♕b4#
 Pat apparent. Le Cavalier a4 libère une case pour le Roi noir puis vient protéger le Fou matant.

7812 - Petrasin Petrasinović

1. ♗f1? [2. ♗f7+ ♖é4(♖ç6) 3. ♖f2(♗b7)#]
 mais 1... ♖ç4!
 1. ♗ç8? mais 1... ♖ç4!
 1. ♗é3? mais 1... ♖ç6!

1. ♗h2! [2. ♗a2+ ♖é4 3. ♗ç4+ ♖f3 4. ♗g4#
 2... ♖ç6 3. ♗f7 ~ 4. ♗b7#]
 1... ♖ç4 2. ♗ç2+ ♖d5 3. ♗b3+ ♖é4 4. ♖f2#
 3... ♖ç6 4. ♗b7#
 1... ♖é4 2. ♗ç2 ♖f3 3. ♖é1+ ♖g3 4. ♗g2#
 2... ♖d5 3. ♗b3+ ♖é4(♖ç6) 4. ♖f2(♗b7)#
 1... ♖ç6, ♖é6 2. ♗h7 ♖d5 3. ♗f7+ ♖é4 4. ♖f2#
 1... é4 2. ♗é5+ ♖ç4 3. ♖ç1 é3 4. ♗d4#
 Clé ampliative et étoile du Roi noir mais deux suites différentes seulement et une bonne activité (cinq mats différents).

7813 - Olivier Schmitt

1. ♕g5? [2. ♗×h6#] mais 1... d5!
 1. ♖f1? [2. ♖g3#] f4 2. ♖h2 [3. ♗g4#] ♕é6
 3. ♕g5 [4. ♗×h6#] h×g5 4. ♗h7# mais 1... ♗b3!
 1. ♕b3? [2. ♗f7#] ♕×b3? 2. ♖f1 comme dans la solution mais 1... ♖é7!

Il y a deux auto-interceptions noires du ♕a2 dans les deux premiers essais qui ne sont pas dommageables pour les Noirs à cause des pertes de contrôle blanches des cases g5 ou g4. Dans le troisième essai, l'interception blanche de ce même ♕a2 pour essayer de forcer un blocage noir ne fonctionne pas non plus.

1. ♕b5! [2. ♕é2#] ♖×b5 (si 1... ♗×b5? 2. ♕g5!
 [3. ♗×h6#] h×g5 3. ♗h7# décide immédiatement)
 2. ♖f1! [3. ♖g3#] f4 3. ♖h2 [4. ♗g4#] ♕é6
 4. ♕g5 [5. ♗×h6#] h×g5 5. ♗h7# mats modèles
 Une interception et une auto-interception noires sont provoquées dans les avant-plans. (Auteur)

7814 - Mihaiu Cioflanca

1. ♗é1? [2. ♗×g3#] mais 1... h1=♖!
 1. ♖b5? [2. ♗a1, ♗b2#] mais 1... ♕é6!

1. ♗f1! [2. ♗f4#] ♖é6 2. ♗f4+ ♖×f4 3. é×f4+
 3... ♖d4 4. ♕f6+ ♖é3 5. ♖d1+ ♖×é2
 6. ♕ç4+ ♖é1 7. ♕ç3#
 3... ♖×f4 4. ♕d6+ ♖é3 5. ♖d1+ ♖×é2
 6. ♕ç4+ ♖é1 7. ♕×g3#
 Cette version améliore de deux Pions blancs et d'un Pion noir le problème d'origine avec un contenu identique (essais et solutions).

7815 - Jorma Pitkanen

1. ♖×f5! ♔ç8! la meilleure défense : 1... ♔a8?
 2.d7! et la Dame blanche règle l'affaire ; de même
 1... ♔b8? avec la même suite que dans la variante
 principale, les Blancs matant en un coup de moins.
 2. ♖×f6 ♔d7 3. ♖×f7+ ♔×d6! 4.d3 ♔×d5 5. ♖f6
 ♔×d4 6. ♖f5 ♔×d3 7. ♖ç5 ♔d4 8. ♙é3+ ♔d3
 9. ♖ç3#
 3... ♔é8? et (par exemple) : 4.d7+! ♔×f7 5.d8=♚
 ♔g6 6. ♚g8+ ♔f5 7. ♚é6+ ♔g5 8.d3+ ♔h4
 9. ♚g4#

Une jolie variante unique et un beau mat final,
 mais pas si simple !

7816 - Baldur Kozdon

1. ♗g5, ♙g5? [2. ♚é7, ♚é5#] ç3!
 2. ♚é7+, ♚é5+ ♔ç4!

1. ♙h6! [2. ♙f8+ ♙é7 3. ♙×é7, ♚×é7#,
 2. ♗g5 ♙×g5 3. ♚é5#]
 1...d3! (1... ♚f4? 2. ♙×f4 ♚d5 3. ♚é7+ ♚d6
 4. ♚×d6, ♙×d6#), 2. ♙f8+ (2. ♙é3+? ♚d4),
 2... ♔d4 (2... ♙é7? 3. ♚é3+ ♚d4, ♙d6
 4. ♙×é7, ♚×é7#)
 3. ♙g7+ ♔ç5 (3... ♙f6? 4. ♙×f6+ ♔ç5 5. ♚é7#)
 4. ♗g5 [5. ♚é5, ♚é7#] le Novotny viendra après
 4... ♚é4 5. ♚×é4 [6. ♙f8, ♚d4, ♚é5, ♚é7#]
 5... ♔d6 (5... ♙×é4? 6. ♗×é4#)
 6. ♚é5+ ♔d7 7. ♗a8 [8. ♗b6+, ♚é6+ ♔d8
 9. ♙f6#]
 7... ♙×g5 8. ♗b6+ ♔d8 9. ♚d6+ ♔é8 10. ♚f8#
 9... ♗d7 10. ♚×d7#

Les Blancs ouvrent une seule voie au Roi noir
 pour pouvoir le mater sur la bande.

7817 - André Duquenne

1. ♖b4! ç×b1=♚ 2. ♖b8+ ♔h7 3. ♙g8+ ♔h8
 4. ♙×é6+ ♔h7 5. ♙g8+ ♔h8 6. ♙×d5+ ♔h7
 7. ♙g8+ ♔h8 8. ♙×ç4+ ♔h7 9. ♙g8+ ♔h8
 10. ♙×b3+ ♔h7 11. ♙g8+ ♔h8 12. ♙a2+ ♔h7
 13. ♙×b1+ ♗f5, ♗g6 14. ♙×f5, ♙×g6#
 Batterie de Popandopoulo présentées dans une
 forme très épurée avec des manœuvres systéma-
 tiques qui ont pour but de capturer la Dame noire
 b1.

ÉTUDES

7818 - Steffen Nielsen & Martin Minski

Cette étude est courte, plaisante, se termine par
 une position originale et elle présente un thème
 (franchissement puis occupation de case critique)
 plus fréquent dans les problèmes que dans les
 études. Il serait plus raisonnable de n'indiquer
 qu'une suite de quatre ou cinq coups pour montrer
 que 1. ♖f8+? n'est pas une réfutation. Cependant,
 par habitude et par respect pour l'éventuel lecteur
 intéressé, je me sens obligé de fournir une analyse
 plus longue que je conseille de sauter, au moins
 en première lecture ; l'intérêt de l'étude étant évi-
 demment ailleurs !

1. ç8=♚? ♗é5+, ♗é3+ 2. ♔ç5 (2. ♔ç3 ♚b3+
 3. ♔d2 ♗ç4+), 2... ♚a7+! 3. ♔b4 ♚b6+ 4. ♔ç3
 ♚b3+ 5. ♔d4 ♚b4+ 6. ♔d5 ♙b3+
 1. ♗g6+? ♔é4 2. ♖é8+ ♗é5+ 3. ♖×é5+ ♔f3
 4. ♗h4+ ♔g4 5. ♖ç5 ♚b3+ 6. ♔d4 ♚d3+ 7. ♔é5
 ♚é4+ 8. ♔d6 ♚d4+ 9. ♖d5 ♚b6+ 10. ♔d7 ♙a4+
 1. ♖f8+? ♔g3 2. ç8=♚ ♗é3+□ 3. ♔ç3 ♚b3+
 4. ♔d2 ♚d3+ 5. ♔ç1 ♚d1+□ 6. ♔b2 ♚b1+□
 7. ♔ç3 ♚a1+□ 8. ♔b4 ♚b2+ 9. ♔ç5 ♚ç3+□
 10. ♔d6 ♚d4+□ 11. ♔ç6 ♙é4+ 12. ♔b5 ♚d5+
 13. ♔a6 ♚a2+ 14. ♔b5 (14. ♔b6 ♗d5+ 15. ♔ç5
 ♚a7+ -), 14... ♚b3+ 15. ♔ç5 ♚d5+ 16. ♔b4
 (16. ♔b6 ♗ç4+ -), 16... ♗ç2+ 17. ♔a4 ♚a2+
 18. ♔b5 ♗d4+ 19. ♔b6 ♚b3+ 20. ♔ç7 ♚ç4+
 21. ♔d8 ♚d5+ 22. ♚d7 ♗é6+ 23. ♔é8 ♚×d7+
 24. ♔×d7 ♗×f8+ 25. ♔é7 ♗h7 -+

1. ♗g2+! ♚×g2 (1... ♔g3? 2. ç8=♚ ♗é5+ 3. ♔ç3
 ♚b3+ 4. ♔d4 ♗f3+ 5. ♔ç5 ♚ç3+ 6. ♔b6=)
 2. ♖f8+! (2. ç8=♚? ♗é3+□ 3. ♔b5 ♙d3+□
 4. ♔b6 ♗ç4+□ 5. ♔ç7 ♚g7+□ 6. ♔b8 (6. ♚d7
 ♚é5+!!) ♚b2+□ -+)
 2... ♙f5! libérant la case ç2 (2... ♔é3 3. ç8=♚
 ♗é5+ 4. ♔ç5□=)
 3. ♖×f5+ (3. ç8=♚? ♚ç2+ 4. ♔b5 ♚×ç8 5. ♖×ç8
 ♙×ç8 -+)
 3... ♔é3 (3... ♔g3 4. ♖f3+!! = ; 3... ♔é4 4. ♔b5!
 ♚ç2 5. ♖ç5=)
 4. ♖f3+!! (4. ♖ç5? ♚é4+! 5. ♔b5 ♚b7+ 6. ♔a5
 ♚ç8+ 7. ♔b6 ♗f6)
 4... ♔×f3 (4... ♔é4 5. ç8=♚ ♚ç2+ 6. ♖ç3=)
 5. ♔b3! une position, me semble-t-il, vraiment
 originale ! 5... ♗é3 6. ç8=♚=

7819 - Guy Sobrecases

Une étude infiniment plus complexe qu'il n'y paraît ! On pense rapidement que c'est une manœuvre assez classique de pat des Noirs avec peut-être une petite finesse. Et ce n'est pas faux, mais cela ne concerne que l'essai !! Ensuite, après le bel essai, l'auteur nous gratifie d'un jeu fin avec tempo, ce qui est sa marque distinctive tant dans les études que les problèmes de tous genres qu'il a composés.

1.d8=♔? ♜f7! 2.♔f6 ♜g5! 3.♔×g5 pat. Une idée venimeuse consiste donc à demander aux Noirs de jouer.

1.h6?! ♜g6 2.d8=♔ (2.h7 ♜h4 3.h8=♔ pat), 2... ♜é5! 3.♔h4+□ (3.♔f6? ♜f3+ 4.♔×f3 g×f3 5.h7 f2#), 3... ♔×h4 4.h7 ♜g6 5.d6 (5.♔×g2 ♔g5 6.♔×g3 ♔f5 7.d6 ♔é6 8.♔×g4 ♔×d6 9.♔f5 ♜h8 10.♔f6 ♔d7 11.♔g7 ♔é7 12.♔×h8 ♔f8 pat), 5... ♔h3 6.d7 ♜h4 7.h8=♔ pat

1.d8=♔! ♔h4 2.h6! on ne peut comprendre l'intérêt de ce coup qu'en étudiant l'essai 2.d6? qui n'échoue que grâce à une très fine triangulation des Noirs. En effet, si la suite naturelle 2... ♔×h5 perd comme dans la ligne principale, les Noirs peuvent se sauver par le subtil 2... ♔g5! Voyons cela : 2.d6? ♔g5!! [2... ♔×h5? 3.d7 (il est aisé de voir que les cases g5, g6, g7 et h7 sont interdites au Roi noir dès que le Pion blanc est en d7),

3... ♔h6, ♔h4 4.♔×g2 ♔h5 5.♔×g3 ligne principale, septième coup], 3.d7 ♔×h5 4.♔ç6 ♜f7 5.♔×g2 ♔h4=

2... ♔h5 3.h7 ♔h6 4.d6 ♔×h7 (4... ♔g6 5.d7 ♔×h7 6.♔é6 ♜f7 7.♔g5+)

5.d7 ♔h6 (5... ♔g6 6.♔ç6! ♜f7 7.♔é5+ +-)

6.♔×g2 ♔h5 7.♔×g3 ♔h6 8.♔f4! (8.♔×g4? ♔g6 9.♔ç6 ♜f7 10.♔é5+ ♜×é5+= sur échec ! 8.♔ç6? ♜f7 9.♔×g4 {9.♔é5 ♜d8 10.♔×g4 ♔g7 11.♔f5 ♜b7 12.♔é6 ♜ç5+ 13.♔é7=}, 9... ♔g6=)

8... ♔h5 (8... ♜g6+ 9.♔f5! +-)

9.♔ç6! ♜f7 10.♔é5 ♜d8 11.♔×g4 ♔g6

12.♔é5□ et gain. Et l'étude s'arrête là, l'auteur ayant estimé, en esthète respectueux de son art, qu'il avait montré ce qu'il voulait ! Je pense que, par respect pour le lecteur, je dois indiquer une suite à titre d'exemple de ce type de gain. On notera d'ailleurs que tous les coups Blancs y sont forcés (sauf à perdre du temps et devoir répéter la position). L'étude aurait donc pu faire dix coups

de plus si l'auteur n'avait refusé d'y dissoudre l'intérêt principal.

12... ♔f7 13.♔d6 ♜b7+ 14.♔ç6 ♜d8+ 15.♔ç7 ♜é6+ 16.♔ç8 ♔é7 17.♔é5 ♔d6 18.♔f7+ ♔é7 19.♔g5 ♜d8 20.♔ç7 ♜b7 21.♔f7 ♔é6 22.♔d8+ et gain.

7820 - Michal Hlinka & L'uboš Kekely

1.♔d5+ ♔×f6 2.♔d6+ ♔é6 (2... ♔g5 3.♔×g6+ ♔f5 4.♔×é2 ♔×é8 5.♔f4 ♔é1 6.♔é6 ♔ç1+ 7.♔d6 ♔×f4 8.♔f6+= ; 2... ♔f5 3.♔×g6+= ;

2... ♔é5 3.♔d3+ ♔é4 4.♔×g6+)

3.♔×é6+ ♔×é6 4.♔×é2 ♔f6 (menace 5... ♔é7+)

4... ♔g8 5.♔d7+ ♔é5 6.♔ç3 ♔g7 7.♔é8! ♔é7 8.♔h5! =

5.♔h5 ♔h6 6.♔g4+! (essai : 6.♔f3? ♔é5+

7.♔ç5 ♔h4! -+ zugzwang, 8.♔g1 ♔ç4+ -+)

6... ♔é5+ à la découverte

7.♔ç5 ♔h4 8.♔f3! zz (8.♔g3? ♔d3! -+)

8... ♔a4 (8... ♔h3, ♔h2 9.♔d4=)

9.♔ç6! (9.♔h5? ♔é4! 10.♔g3 ♔ç4+ 11.♔b5 ♔d3 12.♔g6 {12.♔é2 ♔×é2 13.♔×é2 ♔ç2 -+}, 12... ♔é4+ 13.♔a5 ♔é3-+)

9... ♔g4 10.♔b5! (10.♔f3? ♔h4! -+ zz ;

10.♔d7? ♔é4! 11.♔g3 ♔ç4+ 12.♔b5 ♔d3

13.♔f5 ♔é4+ 14.♔a5 ♔é3 -+)

Nulle positionnelle, Meredith, batterie noire, essai thématique, zugzwangs réciproques.

7821 - Michal Hlinka & L'uboš Kekely

1... ♔f1+ 2.♔é2! un coup dont il est assurément impossible de prévoir la raison dans cette position, mais qui apparaîtra à la fin. 2.♔a7? ♔f2+

3.♔a8 ♔g2 4.é8=♔+ ♔×é8+ 5.♔d8+ ♔ç8 6.♔b7 ♔×d5 7.♔d3 ♔d4 8.♔f4 ♔é1+

2... ♔×é2+ (2... ♔×d5 3.é8=♔+ ♔ç6 4.♔h6+= ;

2... ♔×é2 3.♔ç5+ ♔d7 4.♔f5 ♔f2+ à la découverte, 5.♔b7 ♔×f5 6.é8=♔+ ♔×é8 7.♔d6+=)

3.♔a7 ♔f2+ (3... ♔×d5 4.é8=♔+! =)

4.♔a8 ♔f3 (4... ♔×d5 5.é8=♔+! =)

5.é8=♔+! ♔×é8+ 6.♔d8+ à la découverte

6... ♔ç8 7.♔ç7+ ♔×ç7 pat

Pat idéal à double clouages, Meredith, sacrifice, Batterie blanche, promotions en pièces mineures.

7822 - Pavel Arestov

1. ♖c7? a3 par exemple 2. ♖h2 ♙×d5 3. ♖g5 a2
4. ♖×a2 ♙d4+

1. ♖h6? ♙×d5+ -+ 2. ♖c7 a3

1. ♗é6+! ♙b6! (1... ♙d6 2. ♗c7!= par exemple
2... ♖b3 3. ♖g6+ ♙c5 4. ♗é6+ ♙×d5 5. ♖h5+
et le Roi noir n'a plus d'abri)

2. ♗c7! ♖×c7 3. ♖g6+!

Essai thématique : 3. ♖h6+? ♙c6 4. ♖×c6+

♖×c6 5. d×c6 ♙×c6+ 6. ♙c8 ♖f5! 7. ♙d8 a3

8. ♖g3 ♖f8+! 9. ♙é7 ♖a8 10. ♖g1 ♙d5! 11. ♙f6
♖f8+ 12. ♙g5 ♖g8+

3... ♙c6 4. ♖×c6+! (4. d×c6 ♖a5 5. ♖h8 a3

6. ♖g5, ♖g3 ♖×c6-+)

4... ♖×c6 5. d×c6 ♙×c6+ 6. ♙c8 (6. ♙a7? ♖a5+
7. ♙b8 ♖f5-+)

6... ♖f5 7. ♙d8! (7. ♙b8 a3-+)

7... a3 8. ♖h3! (8. ♙é7? a2-+)

8... ♖f8+! (8... ♖a5 9. ♖h6+ ♙c5 10. ♖h5+
♙b4 11. ♖×a5, ♖h1 ♙×a5 12. f5=)

9. ♙é7 ♖a8 10. ♖h1 ♙d5! (10... a2 11. ♖a1
♙d5 12. ♙f6 ♙é4 13. f5, ♙g5=)

11. ♙f6! (11. ♖a1? ♖a6, ♖a5-+)

11... ♖f8+ (11... ♙é4 12. f5! {12. ♙g5? ♖g8+},

12... ♖a6+ {12... ♖f8+ 13. ♙g6, ♙é6=}
13. ♙g5=)

12. ♙g5! car la Tour est en h1 et non pas en g1 !
(voir essai thématique au troisième coup),

12. ♙é7? ♖×f4+

12... ♖g8+ 13. ♙f6, ♙f5=

L'avant plan est difficile : personne n'a envie de
pousser le Roi noir en b6 où il va menacer mat. Le
discriminant de l'essai thématique n'apparaît que
dix coups plus tard et la finale de Tour demande
beaucoup de soin.

7823 - Vladimir Samilo

Une étude vraiment difficile car on ne voit pas
arriver la très belle ressource au cinquième coup
noir. L'étude prend alors une tournure tout à fait
inattendue !

1. g6 ♖×g6 (1... ♖h5 2. ♖c4+ ♙h3 3. ♖×h4+

♖×h4 4. ♖é3+ ♙h2 5. ♙é5+ ♙h1 6. g7 ♖g4

7. g8=♖ ; 1... f×g6 2. ♖c4+ ♙h3 {2... ♙g5

3. ♖é5+} 3. ♙é5, ♖é3+-)

2. ♖c4+ (2. ♖g2+? ♙g3 3. ♙é5 ♖f5+)

2... ♙h5 (2... ♙h3 3. ♖×h4+ ; 2... ♙f5 3. ♖é5+)

3. ♖×h4+ ♙×h4 4. ♖h2+ cela paraît vraiment
simple, mais... désormais les Noirs se défendent !

4... ♙g4 5. ♖g2+ ♙f3!! 6. ♖×g6 b×c3 7. ♖f6+!

Idée paradoxale : les Blancs doivent donner gra-
tuitement leur Tour alors qu'avec une Tour de plus
ou bien simplement en laissant leur Tour en prise,
ils ne font que nulle ! 7. ♖a6? c×d2 une position
très étonnante ! 8. ♖a1 é5! (8... ♙é3? 9. d4+-)
9. ♖d1 ♙é3= ; 7. d×c3? f×g6=

7... é×f6 8. d×c3+-

7824 - Jan Timman

Notre revue est très heureuse de saluer le grand
Jan Timman, dont nous publions pour la
première fois une étude. Je sais que nous avons le
plaisir de publier dans ce numéro des études de très
grands compositeurs dont au moins deux des tout
meilleurs compositeurs actuels, mais comme je
suis un joueur d'échecs depuis plus de 50 ans, Jan
Timman est pour moi une légende vivante.

1. f6? c1=♖ 2. f7 ♖f4= et 1. ♖a1? ♙f4 2. ♙h2
é×f5 3. ♖c1 ♙é2 4. ♖×c2 ♙d4=

1. ♗g5+ ♙g7 (1... ♙h6? 2. ♗×é6 menace mat,
2... ♖c7 3. ♖a1 ♖b7 4. ♖c1 ♖b2 5. ♙f2 et
6. ♗é3+-)

2. f6+! (2. ♖a1 ♖b5 3. f6+ ♙×f6 4. ♗é4+ ♙g7
5. ♗fd2 ♙f6! 6. ♗c3 ♖b3!= et par exemple :

7. ♗×b3 c×b3 8. ♗a4 ♙d5 9. ♙×é6 ♙c3!
10. ♙×b3 c1=♖+ 11. ♖×c1 ♙é2+ 12. ♙f2 ♙×c1
13. ♙c4 é4! 14. ♙é3 ♙d3)

2... ♙×f6 3. ♗é4+ ♙g7 4. ♖a7+! pourquoi cet
échec ? Pour éviter la défense ♙f6 déjà vue
(4. ♖a1 ♖b5 5. ♗fd2 ♙f6! 6. ♗c3 ♖b3=)

4... ♙h6! (si 4... ♙f8? la Tour pourra faire échec
au neuvième coup !)

5. ♖a1 ♖b5 6. ♗fd2 ♙g3! (6... ♙f6 7. ♙g2 ♖d5
{7... ♙d5 8. ♙f1+-}, 8. ♗×f6 ♖×d2 9. ♙f3+- si
le Roi était en g7, 9... ♙×f6 gagnerait pour les
Noirs, d'où le coup 4. ♖a7+)

7. ♗×g3 ♖b1+! 8. ♖×b1 c3! 9. ♙f5!! é×f5
10. ♗×f5+ ♙h5 (10... g×f5 11. ♖b6+)

11. ♗é3 c×b1=♖+ 12. ♗×b1 c2 13. ♗×c2 é4
14. ♗é3 switchback.

Là, on n'est pas dans les positions incompréhen-
sibles dont le gain est prouvé par les tablebases,
ceci a largement été étudié par Troitzky dès 1930.

7825 - Harold van der Heijden

1. ♖×a7? h5 2. g×h5 ♙×b5+
1. ♖×h6+? ♙g7-+ 2. ♖é6 ♙f7 3. ♖é5 h3 -+

1.b6!! ♙ç6

1...f2 2. ♙é2 ♙ç6 3. b5 ♙×b5+ 4. ♙×f2 a×b6
5. ♖×b6 ♙ç6 6. b4 ♙g7 7. b5 ♙é4 8. ♖d6 ♙h1
9. ♖d1 ♙é4 10. ♖d4 ♙h1 11. é4 ♙f6 12. ♖d6+
♙é5 13. ♖×h6 ♙×é4 14. ♙é3 ♙ç2 15. b6 ♙b1
(15... ♙d1 16. ♖h7!), 16. ♖h5 ♙f6 17. ♖h8 ♙a2
18. ♙d4+- (1...b×a6 2. b7+- ; 1...a×b6 2. ♖a8+-)

2.b5! ♙d5

2... ♙×b5 3. b×a7+- ; 2... ♙é4 3. ♖a4+-
3. é4! (3. ♖a3? a×b6 4. é4 ♙é6=)
3... ♙×é4 4. ♖a4 f2 5. b×a7 (5. ♙é2? f1=♙+
6. ♙×f1 ♙d3+ 7. ♙f2 a×b6 8. ♖a8+ ♙g7 9. ♖a7
♙é4 10. ♙é3 ♙d5=)
5...f1=♙ 6. a8=♙+ ♙g7 7. ♖×é4+-
Par exemple : 7... ♙f2+ 8. ♙d3 ♙f3+ 9. ♙d4
♙d1+ 10. ♙ç5 ♙ç2+ 11. ♖ç4 b6+ 12. ♙d5
♙d3+ 13. ♖d4 ♙f3+ 14. ♖é4 h3 15. ♙b7+ ♙g8
16. ♙d6

Une étude à visage humain et dont la solution est claire qui aurait tout à fait sa place dans un concours de résolution en salle.

7826 - Vladimir Bulanov

Thème Valladao (sous promotion, roque et prise en passant) joliment réalisé dans une étude.

1. ♖b6+ ♙ç5 2. d4+ ç×d3 e.p.
(2... ♙×d4? 3. ♙é2+ ♙d3 4. ♖d1+ ♙ç2 5. ♖ç1+
♙×b2 6. b×ç4+ ♙a2 7. ♙ç3+ ♙a3 8. ♖a1#)
3. ♙×d3+ ♙d4 4. 0-0-0! (4. ♙é2? g1=♙+
5. ♖×g1 h×g1=♙+ 6. ♙é1 ♙×d3 7. f×g3 ♙×f3+
8. ♙f1 é2+), 4...é×f2 (4...g1=♙?? 5. ♖b4#),
5. ♙d2 (5. ♙×f2+ ♙é3+-), 5...f1=♙+ 6. ♙é2
g1=♙+ (6... ♙é3 7. ♙×f4+ ♙×d1 {7...
♙ç5 8. ♙é6}, 8. ♙é6#), 7. ♙×f1 ♙×f3 8. ♙f2
(8. ♙f2+? ♙ç5 9. b4+ ♙ç4 10. ♖ç6+ ♙×b4 11. a6
♙d4 ≠ 12. ♖×d4+ é×d4 13. a7 f3 14. ♙é1 ♖g1+
15. ♙d2 ♖a1), 8...h1=♙+ (8... ♙d2!? 9. ♙b4!
h1=♙ {9... ♙é4 10. ♙×d5 ♙×d5 11. ♖×d2+
♙ç5 12. ♖ç2+ ♙d5 13. ♖ç1} 10. ♖×h1 ♙é4+
11. ♙é1 ♖é3+ 12. ♙d1 ♙f2+ 13. ♙ç2 ♙×h1
14. a6 ♖é2+ 15. ♙b1 f3 16. a7 f2 17. a8=♙ f1=♙+
18. ♙a2 ♙ç1 19. ♙×d5+ ♙é3 20. ♙d3+-)
9. ♙é2 ♙g1+ 10. ♖×g1 ♖é3+ 11. ♙d2 [11. ♙d1]
11... ♖×d3+ 12. ♙ç2 ♖h3 13. a6 ♖h2+ 14. ♙b1
♖h7 15. ♖b7 ♖h6 16. a7 ♖a6 17. ♖×h1 1-0

7827 - Vladimir Gerasimov

1. ♖é2+ ♙f1 2. ♖f2+ ♙g1 3. ♖g2+ ♙h1 4. ♙f2
♙a8+ 5. ♙d5 ♙é8+ (5... ♙d2+ 6. ♙d4 ♙é3+
{6... ♙f3+ 7. ♙×f3 ♙é3+ 8. ♙×é3 ♙é8+ 9. ♙é6}
7. ♙×é3 {7. ♙×é3 ♙f3+ 8. ♙é4! ♙é8+ 9. ♙é6+-},
7... ♙é8+ 8. ♙é6+-)
6. ♙f3 ♙d2+ 7. ♙g3 ♙é4+! 8. ♙×é4 ♙h4+!
9. ♙h3! (9. ♙×h4? ♙h8+ 10. ♙g3 ♙h3+ 11. ♙f4
♙é3+ 12. ♙×é3 pat)
9... ♙×f2 10. ♖h2+ ♙g1 11. ♖h1#

RÉTROS

7828 - Thomas Volet

Les Pions noirs ç, d et é ont capturé les trois pièces blanches manquantes, ce qui implique la promotion du Pion blanc é en é8, puisque les deux captures par Pion blanc ont été faites par le Pion blanc a. La position ne peut se dénouer qu'en reprenant é7×d6, à condition d'avoir ramené la Tour noire et le Fou noir à domicile. Rentrer la Tour noire en b8 et le Fou noir en ç8 ne mène à rien puisque la ♖a7 serait bloquée dans la cage après la reprise d7-d6 ! Les Blancs n'ont que quelques rétro-coups de libre avec le Pion blanc é promu : il faut donc rapidement rétro-déclouer la ♖d2.

Rétro : 1... ♙é6-g4 2. é7-é8=♙ ♙b3-é6 3. é6-é7
♙g4-h5 4. é5-é6 ♙f3-g4 5. é4-é5 ♙é2-f3
6. ♖d1-d2+ ♙d2-é2+ 7. ♖ç1-d1+ ♙a4-b3
8. é3-é4 ♙a2-b1 9. ♖a1-ç1 ♙d5-a2 10. ♖a3-a1
♖g1-g2 11. ♖ç3-a3 ♙d1-d2 12. é2-é3 ♙d2-é1
13. ♖ç4-ç3 ♙g5-d2+ 14. ♖f4-ç4 f7-f6 15. ♖f5-f4
♙d2-d1 16. ♖f4-f5 ♖a1-g1 17. ♖f5-f4 ♖a3-a1
18. ♖f4-f5 ♖b3-a3 19. ♖f5-f4 ♖b4-b3 20. ♖f4-f5
♖é4-b4 21. ♖f5-f4 ♖é8-é4 22. ♖f4-f5 ♖h8-é8
23. ♖f5-f4 ♙é7-g5 24. ♖f4-f5 ♙f8-é7 25. ♖f5-f4
é7×♙d6 26. ♙é5-d6

Le dernier coup a donc été n... ♙é6-g4

7829 - Andreï Frolkin & Jeff Coakley

(N) est un Pion, car c'est la seule lettre à n'être ni sur la première ni la huitième rangée.

Les Rois ne peuvent être que (E,e) ou (I,i), seules lettres en un exemplaire de chaque.

Supposons que les Rois soient en (E,e) : alors (H,I,P,X) représentent les quatre pièces restantes c'est-à-dire (Dame, Tour, Fou, Cavalier).

De plus les Rois (E et e) sont menacés diagonalement par (p,i,H), dont l'une au moins doit être

un Fou ou une Dame. L'un des Rois sera donc au moins sous un échec diagonal. La disposition des autres pièces au diagramme ne permet pas d'avoir un échec à la découverte. Donc aucune autre pièce ne peut donner également échec : (h) ne peut donner échec vertical, (P) ne peut donner échec horizontal, (I) ne peut donner échec vertical. Or une de ces trois lettres devra être une Tour ou une Dame, ce qui est impossible.

Donc les Rois sont en (I, i).

(P) ne peut être une Dame ou une Tour, à cause de l'échec impossible en a1 sur le Roi b1.

(P) ne peut être un Fou à cause d'une impossibilité de position dans un des coins a1 et a8, dont l'un des deux serait bloqué par un Pion de même couleur que le Fou.

(P, p) représentent donc les Cavaliers.

L'échec au Roi b1 (i), par la pièce g1 (H), ne pourrait s'expliquer si (H) était une Tour ou une Dame. (H,h) représentent donc les Fous.

(E,e) ne peuvent être les Dames, car les deux Rois seraient en échec.

(E, e) représentent donc les Tours.

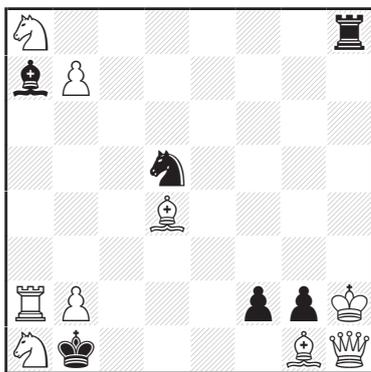
Enfin (X) est une Dame.

Maintenant il semble y avoir deux possibilités selon les couleurs.

Mais la mini-cage f2, g2, h2, g1, h1 pose un problème et ne peut se libérer si le Roi noir est en h2, avec des Pions blancs en f2, g2, un Fou noir en g1 et une Dame noire en h1.

Donc les majuscules représentent les Blancs.

Solution :



7830 - François Labelle

1. ♖c3 d5 2. ♖x d5 ♙h3 3. ♖b6 ♙xg2
4. ♙xg2 ♚xd2+ 5. ♔f1 ♚xd1#
1. ♖f3 ♜f6 2. ♖é5 ♜é4 3. ♖xd7 ♜xd2
4. ♖b6 ♜xf1 5. ♔xf1 ♚xd1#

7831 - François Labelle

1. ♔g6 2. ♚a4 ♙h6 3. ♚xa7 ♙f4
4. ♚d4 ♚a3 5. ♚hx8 ♚f3 6. ♚xg8#
1. é3 é6 2. ♙d3 ♙d6 3. ♙hx7 ♙f4
4. ♙xg8 ♚h3 5. ♚h5 ♚f3 6. ♚xf7#

Ces deux problèmes (et le 7714 de Phénix 268) proviennent d'une analyse exhaustive de toutes les parties se terminant par mat en 5,5 coups ou moins, déterminées par le contenu de deux cases. Cette recherche est la suite naturelle de la recherche de parties se terminant par un mat et déterminées par le contenu d'une seule case ; elle a fourni le problème R4 du Championnat de France de solutions 2016 (voir Phénix 263-264). Avec deux cases déterminées, il y a beaucoup de Parties à solution unique, alors l'auteur avait espoir de trouver des Parties Justificatives à deux solutions qui sont plus rares et plus impressionnantes. Les deux problèmes retenus sont les Parties Justificatives avec les solutions les plus différentes, et c'est par hasard qu'elles réalisent le même thème de la provenance différente d'une pièce dans les deux solutions. Pour le problème avec la Tour on aurait pu demander qu'elle finisse en g3 plutôt que f3, mais à part cette variante ce sont les seuls exemples en 5,5 coups ou moins de ce thème pour ce type d'énoncé (auteur).

7832 - Ya'aqov Mintz

1. f4 é5 2. fxe5 ♙d6 3. éxd6 ♜é7 4. dxç7 ♜éc6
5. çxb8=♚ ♚ç7 6. ♚xa8 ♜b8 7. ♚xb7 ♚xç2
8. ♚b3 ♚xd1+ 9. ♚xd1

Dame blanche Pronkin.

Profitons de ce problème C+ pour faire une petite comparaison des résultats de temps de résolution des trois logiciels connus.

- Popeye 4.69 en 28 s
- Euclide 1.11 en 20 min 02 s
- Natch 3.1 en 34 mn 12 s)

Comme à l'habitude pour ces parties courtes de type « massacre » c'est Popeye qui l'emporte haut la main, alors que les deux autres logiciels sont bien plus performants pour les autres types de parties justificatives (partie plus longue, ou dans lesquelles il y a moins de possibilités pour les captures).

7833 - Claude Beaubestre

1. ♖c3 h5 2. ♖é4 h4 3. ♖g3 h×g3 4. h3 ♗h4 5. ♗h2 g×h2 6. ♗b1 h×g1=♗ 7. ♗a1 ♗h2 8. ♗b1 ♗d6 9. ♗a1 ♗a3 10. ♗b1 ç5 11. ♗a1 ♗a5 12. ♗b1 b6 13. ♗a1 ♗b7 14. ♗b1 ♗f3 15. é×f3 ♗ç6 16. ♗ç4 0-0-0 17. ♗×f7 ♗é8 18. ♗ç4 ♗d8 19. ♗f1 ♗ç4 20. ♗a1 (C+ Natch 3.1 en 2,79 sec)

Une correction de Claude Beaubestre, auteur du Deuxième Prix du Tournoi de Messigny 1995 qui était démoli.

Ici on a cinq switchback de la Tour et un circuit du Fou comme dans le problème original. Celui-ci est C+, alors que le problème d'origine n'avait pu être vérifié, Natch étant encore dans ses premières versions.

7834 - Roberto Osorio & Nicolas Dupont

1. ç3 a5 2. ♗b3 a4 3. ♗é6 d×é6 4. d4 ♗d7 5. d5 ♗é8 6. d6 ♗ç6 7. d7 ♗d5 8. d8=♗+ ♗é4 9. ♗d1 ♗d7 10. ♗b3 a×b3 11. ♗f4 ♗a4 12. ♗d6 ♗ç4 13. a4 ♗df6 14. a5 ♗d7 15. a6 ♗ç8 16. ♗a5 ♗é8 17. ♗h5 b5 18. ♗h6 g×h6 19. a7 ♗g7 20. a8=♗ ♗d4 21. ♗a1 ♗gf6 22. ♖a3 ♗g8 23. ♗ç1 ♗g4 24. ♗ç2 b×ç2 25. ♗b4 ç1=♗ 26. ♗d1 ♗çé3 27. f×é3 (C+ Natch en 10 h 2 mn)

Le Pion a7 doit capturer deux promotions Pronkin (une Dame puis une Tour), afin d'arriver sur sa bonne case de promotion ç1, où il devient un Fou Ceriani-Frolkin.

Dans le langage des parties justificatives du futur, la notation anglaise est CF(b) ⇔ (TC & PR) (Q,R) où le signe ⇔ désigne le lien entre les deux thèmes, et TC la capture thématique d'une pièce (ici un Pronkin) d'ordinaire non capturée. Ce travail de «double déviation» d'un Pion thématique est à rapprocher du Premier Prix du Jubilé ND-50, où Michel Caillaud présente deux «déviations simples», une pour chacun des deux Pions thématiques.

Signalons pour finir le caractère «économique» de ce travail, car il est impossible de présenter le même contenu thématique avec moins de cinq captures (auteurs).

AIDÉS

7835 - János Csák

- a) 1. ♗é3+ f×é3 2. ♗d4 é×d4#
- b) 1. ♗é4 f×é4 2. ♗d5 é×d5#
- c) 1. ♗é5 f×é5 2. ♗d6 é×d6#
- d) 1. ♗é6 f×é6 2. ♗d7 é×d7#
- e) 1. ♗d5 ç×d5 2. ♗é6 d×é6#
- f) 1. ♗d6+ ç×d6 2. ♗é7 d×é7#
- g) 1. ♗d4 ç×d4 2. ♗é5 d×é5#
- h) 1. ♗d3 ç×d3 2. ♗é4 d×é4#

Huit mats modèles du couloir en écho mais peut-être un peu répétitif.

7836 - Pierre Tritten

1. ♗é6 ♗é3+ 2. ♗4é5 ♖d2#
1. ♗ç4 ♖d4+ 2. ♗é4 ♗f6#

Transferts de clouage et fermetures de lignes. Mats par clouage, batteries blanches, auto-blocage.

7837 - Živko Janevski

1. ♗d3 ♖f7+ (1...h4+?) 2. ♗f4 é3#
1. ♗b5 h4+ (1...♗f7+?) 2. ♗f5 é4#

Combinaison de libération de cases noires avec double déclouage du Pion blanc, anti-dual au premier coup blanc, mats indirects de batterie, avec le Pion blanc décloué. Meredith. (Auteur)

7838 - Roméo Bédoni

a) 1. ♗g6 d×ç4+ 2. ♗é4 ♗×g6#
b) 1. ♗g7 ç4+ 2. ♗d4 ♗×g7#

Deux fermetures de lignes blanches pour ouvrir le chemin au Roi noir.

7839 - Živko Janevski

1. ♗é4 ♖ç4 2. ♗d5 é×d3#
1. ♗ç4 é4+ 2. ♗ç5 ♖×d3#
1. ♗é5 é×f3 2. ♗d4 ♗×d3#

Libération de cases noires dans une position économique, avec des autoblocages noirs et mats sur la même case d3. Meredith.

7840 - Zoltán Labai

1. ♗h5 ♗×g2 2. ♗f4 ♗é4#
1. ç1=♗+ ♗×d1 2. ♗f4 ♗g4#
1. ♗é8 ♗×b6 2. ♗é5 ♗f6#

La solution en Tour fait écho aux deux solutions en Fou, dans un problème «à trois pattes» dont la claudication n'est pas sans charme.

7841 - Vitaly Medintsev

1. ♖é7 ♜ç5+ 2. ♔é3 ♚×g5#
1. ♚f7 ♜f4+ 2. ♔ç4 ♚ç8#

Mats par clouage. Auto-clouage préventif et auto-clouage indirect, le tout avec un joli écho diagonal-orthogonal.

7842 - Velko Alexandrov

1. ♜×a5 ♜1g3 2. ♜d3 ♚d6#
1. ♚×a5 ♜1é3 2. ♜d7 ♚é7#

Auto-délouage préparant une interception.

7843 - Christer Jonsson

1. ♔×d3 ♚ç4 2. ♜h2 ♚hd4#
1. ♔d4 ♜f2 2. ♜fh6 ♚×g7#

Par deux fois, un auto-déclouage indirect prélude à un déclouage indirect. Subtil.

7844 - Viktor Sizonenko

1. f5 ♜gf3+ 2. g×f3 ♜ç6#
1. f6 ♜df3+ 2. g×f3 ♚d5#
1. ♜g6 ♚f3 2. g×f3 ♜×f7#

Zilahi cyclique avec sacrifices actifs sur la même case. Les mats sont changés après 2.g×f3.

7845 - Mario Parrinello

1.0-0-0 ♚×ç6 2. ♚×ç6 ♚×a6#
1.0-0 ♚×f7+ 2. ♚×f7 ♚g1#

Les deux roques, bien sûr, mais également des échanges de fonctions chez les Blancs entre les deux Fous, d'une part et la Dame et la Tour, d'autre part.

7846 - Vitaly Medintsev & Alexandr Skrinnik

1. ♚d2 ♚f1 2. ♚g5 ♚g2#
1. ♜ç3 ♚b6 2. ♚ç7 ♚×d6#

Le premier coup noir ouvre une ligne blanche et ferme préventivement une ligne noire pour un écart de pièce. La première solution est particulièrement délicate.

7847 - Jacques Rotenberg

1...b3 2. ♚d3 ♚d4 3. ♚b5+ ♚×ç3#
1...b×ç3 2. ♚b7 ♚×ç8 3. ♚b5+ ♚×a8#

Manœuvre de déclouage et autoblocage en écho orthogonal-diagonal. Les mats sont modèles.

7848 - Nicolae Popa

1... ♚h3 2. ♚dç3 ♚×ç3 3. é1= ♚ ♚×f1#
1... ♚×b4 2. é1= ♚ ♚ç8 3. ♚é×b4 ♚a6#

Deux sous-promotions en Fou motivées différemment.

7849 - Nicolae Popa

1. ♜×é6 ♔f2 2. ♔f4 ♜é5 3. ♜g5 ♜×g6#
1. ♚×é6 ♜×h2 2. ♔é5 ♚d7 3. ♚d6 ♜g4#
1. ♚×é6 ♜f2 2. ♔f6 ♔d4 3. ♚f7 ♜×é4#

Trois mats en écho associés à trois prises en éé pour un autoblocage par trois pièces différentes. Bon équilibre entre unité et variété.

7850 - Christer Jonsson

1. ♚×é1 ♜ç7 2. ♔ç2 ♜d5 3. ♔d1 ♜é3#
1. ♚×a6 ♜f3 2. ♔b4 ♜d4 3. ♔a5 ♜ç6#

Zilahi pour mats en écho éloignés.

7851 - Petre Stojoski

1. ♚éa1 ♚×d4 2. ♚1a4 ♚a1 3. ♔a5 ♚×ç3#
1. ♔ç5 ♚h6 2. ♚é5 ♚g5 3. ♚d5 ♚f8#

Clouage réciproque des deux Tours.

7852 - Jacques Rotenberg

a) 1. ♜f7 ♚ç8 2. ♔é6 ♚a8
3. ♔é7 ♚b8 4. ♔f8 ♚d6#
b) 1. ♔d4 ♚ç8 2. ♜d3 ♚ç7
3. ♔ç3 ♔a2 4. ♚d4 ♚a5#

Un indien dans chaque solution.

7853 - Petre Stojoski

1. ♚ç6 ♔b1! (1... ♔a3?) 2. ♚b7+ ♔ç2
3. ♚b5 ♔d3 4. ♚ç5 ♜ç7# (4... ♜f6?)
1. ♚é6 ♔a3! (1... ♔b1?) 2. ♚ç7 ♔×a4
3. ♚ç4+ ♔b5 4. ♚d4 ♜f6# (4... ♜ç7?)

Mats modèles en écho.

7854 - Jean Carf

1. f2 ♔g2 2. f1= ♚+ ♔g3 3. ♚f7 é4
4. ♚ç4 ♔f4 5. ♔d4 ♚f2#

Il est toujours agréable d'avoir une promotion en Dame noire.

7855 - Petre Stojoski

1... ♜é3 2. ♚b7 ♔h3 3. ♚a8 ♔g4 4. ♚ç8 ♔f5
5. ♚aa8 ♔é6 6. ♚ab8 ♜d5#

Petit cache-cache. Le mat Roi+Cavalier est à l'honneur dans ce numéro !

7856 - György Bakcsi

1.g4 h4 2.g3 h5 3.g2 h6 4.g1=♖ h7
5.♖×g8 h8=♗ 6.♖ç8 ♗×ç8#

La course à la promotion ne surprend pas mais la chute est spirituelle.

7857 - Zlatko Mihajloski

1...♙h5 2.♗a1+ ♚b3 3.♛é8 ♚ç4 4.♙h7 ♚d5
5.♚g8 ♚é6 6.♗h8 ♚é7 7.♛g7 ♙f7#

Mat idéal dans une belle manœuvre aristocratique.

7858 - Jorma Pitkanen

a) 1.g3 h3 2.g4 h×g4 3.g2 g5 4.g1=♛ g6 5.♛f3
g7 6.♛é5 g8=♘ 7.♛d7 ♘é7#

b) 1.♗f5 h3 2.♛é6 h×g4 3.h3 g×f5 4.h2 f×é6
5.h1=♖ é7 6.♖d1 é8=♗+ 7.♖d8 ♗ç6#

6.♖ç1? ?? 7.♖ç7 é8=♗# mais pas de sixième coup blanc ! Le jumelage est subtil pour deux mats radicalement distincts. Un beau problème pour solutionniste.

7859 - Mihaiu Cioflanca

1...♙é3#
1.f×g5 ♘h4 2.g×h4 ♘g3 3.h×g3 ♙×d3 4.ç×d3
♖b6 5.a×b6 a7 6.b5 a8=♗ 7.b4 ♗a7#

Les Blancs doivent donner du jeu aux Noirs sous peine de pat, mais il faut aussi trouver un mat ce qui n'est pas si simple. Le mat est finalement une agréable surprise.

INVERSES

7860 - Camillo Gamnitzer

Jeu apparent : 1...é4, ♖×h1 2.♘é7+ ♙×é7#
Essai impossible : 1.♘é7+? car le Roi noir est maté en premier.

1.é4? [2.♘é7+] mais 1...♖h8!
Essais de la Dame blanche hors de la grande diagonale (six options) réfutés par 1...♚d5!

1.g6! [2.♘b4+ ♚d6 3.♗d5+ ♚é7 4.♗f7+ ♚d6
5.♗×f8+ ♖×f8#]

1...é×d4 2.♗d1! [3.♘é7+ ♙×é7#] ♚×d5
3.♗×d4+ ♚ç6 4.♖×b6+ ç×b6 5.♗d6+ ♙×d6#

2...d×é3 (car si 3.♘é7+ ♙×é7 4.♗d8!) 3.♗d3!
(3.♗d4? ♛a4, ♛d3!) [4.♗ç4+ ♛×ç4 5.♘é7+
♙×é7#] ♛a4 4.♗b5+ ♖×b5 5.♘é7+ ♙×é7#

Tentations, essais et jeux de menaces incluant la Dame blanche visitant 18 cases. Plein de jeu tranchant et de coups tranquilles piquants.

7861 - Evgeni Fomichev

1.♘f2! blocus
1...ç4 2.♘d3+ ç×d3 3.♖ç7 g4 4.♖ç4 g3
5.♗g5+ ♛×g5 6.♘f3+ ♛×f3#
1...g4 2.♘f3+ g×f3 3.♖a6 ç4 4.♖h4 ç3
5.♗ç5+ ♛×ç5 6.♘d3+ ♛×d3#

Écho bohémien statique où les cases des mats modèles sont entièrement gardées par des pièces noires. Échange de fonctions des Tours blanches.

7862 - Nicolae Chivu

1.h8=♙! ♚b6 2.♗d8 ♚ç6 3.♗d5+ ♚b6
4.♗d6+ ♖ç6 5.♗d8+ ♖ç7 6.♙d4+ ♚ç6
7.♗ç8 ♖×ç8#

Jolie ariette légère.

7863 - Jorma Pitkanen

1.é8=♖+! ♚d7 2.ç8=♙+ ♚×é8 3.♗g6+ ♖×g6
4.♙ç6+ ♚f7 5.♘hg5+ ♖×g5
6.g8=♗+ ♖×g8 7.h8=♘+ ♖×h8#

Allumwandlung «torchlight, problem flaming all promotions light and warmth» (Auteur) qui déclare que ce s#7 est son 7537^{ème} problème publié !

7864 - Milomir Babić

a) 1.♙d6! h×g5 2.♙f8! d6 3.♘f4+ g×f4
4.♘d7 f3 5.♗é8+ ♖g6 6.♗f7 f2 7.♗h7+ ♖h6
8.♗g6+ ♖×g6 9.♘f6+ ♖×f6#

b) 1.g6! d6 2.g7 d×é5 3.♚×é5 ♚g6, ♚g5
4.g8=♗+ ♚h5 5.♗f7+ ♚g5 6.♗d2+ ♖f4
7.♙é7+ ♚g4 8.♗g2+ ♙g3 9.♗é6+ ♖f5#

Deux pièces noires, clouées au diagramme. Jeu riche, animé pour la Tour noire, plus discret du Fou noir dans la première phase, mais bien nécessaire dans le mat.

7865 - Ivan Bryukhanov

1.♗ç3! ♚b5 2.♗ç5+ ♚a4 3.♗ç4+ ♚a3 4.♚d4
a4 5.♚ç3 a5 6.♘b4 a×b4+ 7.♚ç2 b3+
8.♚b1 b2 9.♗d4 ♚b3 10.♗ç5 a3 11.♗d4 a2#

Neuf coups tranquilles des Blancs, avec sacrifice du Cavalier. Toutes les pièces jouent. Un élégant sextuor.

7866 - Oleg Paradzinski

1. ♔f8! ♚h3 2. ♖d5+ ♗f4 (2... ♕é3 3. ♔ç5+)
3. ♔d6+ ♗é3 4. ♔ç5+ ♗f4 5. ♖é5+ ♗f3 6. ♖f5+
♚f4 7. ♔b4 ♗é3 8. ♔d2+ ♗d4 (8... ♗f3 9. ♖d3+
♚×d3#), 9. ♖ç5+ ♗d3 (9... ♗é4 10. ♖ç4+),
10. ♖ç3+ ♗é4 11. ♖ç4+ ♗f3 12. ♖d3+ ♚×d3#
Miniature longue avec un Cavalier noir matant et
le Roi noir revenant à sa case de départ. Si le Fou
blanc est agile, la Tour blanche reste immobile,
servant de soutien à sa Dame et à contenir le Roi
noir.

7867 - Alexandr Azhusin

Essai thématique : 1. ♖ç2+? ♗ç3 2. f3? ♗×ç2
3. ♔é2+?? impossible car le coup de Pion 2.f3?
doit être retardé jusqu'au douzième coup.
Problème stratégique logique avec jeu pendulaire
quintuple du Roi noir, aller-retour simple du ♔g7,
sextuple de la Tour blanche et zig-zag anticritique
du ♔g4.
1. ♗é5! ♗ç3 2. ♖h5+ ♗ç4 3. ♔f8 ♗ç3 4. ♖h3+
♗ç4 5. ♔f3! ♗ç3 6. ♔d1+! ♗ç4 7. ♖h5 ♗ç3
8. ♔g7+ ♗ç4 9. ♖é5 ♗ç3 10. ♖f5+ ♗ç4
11. ♖ç2+! ♗ç3 12. f3 ♗×ç2 13. ♔é2+! ♗×é2#
Un style lumineux, caractéristique du style de
l'auteur et qui montre, s'il en était besoin, que les
inverses longs logiques ont encore de beaux jours
devant eux !

DIRECTS FÉERIQUES

7868 - Gerhard Maleika

1. ♖ç7! blocus
1... ♔a2 2. ♖×a2, ♚×a2, ♔×a2=
1... ♔b3 2. ♚×b3, ♔×b3, ♖×b3=
1... ♔d5 2. ♔×d5, ♖×d5, ♚×d5=
1... ♔×é6 2. ♖é3, ♚×é6, ♖é2=
1... ♔×d3 2. ♚f×d3, ♖×d3, ♚ç×d3=
Résultat intéressant : les trois pièces patantes sont
choisies cycliquement parmi un groupe de cinq
pièces blanches.

7869 - Hubert Gockel

1. ♖×b2? A [2. ♔b3# B]
1... ♔×ç4 x 2. ♔×b4# C 2... ♗×b4? car la ♗a4
est clouée, mais 1...d2! sans échecs !

1. ♔b3! B [2. ♔×b4# C] 2... ♗×b4? car la ♗a4
est paralysée

1... ♔ç4 x 2. ♖×b2# A
1... ♔ç8 2. ♖×a4# (2. ♔×b4+? ♖×b4!)
C'est le thème Djurašević. Un thème très difficile
réalisé très économiquement.

7870 - K.R. Chandrasekaran

1. ♖f1? blocus
1... ♗f3(♗f4, ♗f5,é5)
2. ♖×f3(♖×f4, ♖×f5, ♖×f6)#
1...g×h2(♗×f1) 2. ♖g7(♗×f1)#
mais 1...é6!

1. ♗f2? blocus
1... ♗f3(♗f4, ♗f5,é5)
2. ♖×f3(♖×f4, ♖×f5, ♖×f6)#
1...é6(g×h2,g×f2) 2. ♔é8(♗g7)#
mais 1...g2!

1. ♗f1! blocus
1... ♗f3(♗f4, ♗f5,é5)
2. ♖×f3(♖×f4, ♖×f5, ♖×f6)#
1...é6(g×h2, ♗×f1) 2. ♔é8(♗g7, ♖×f1)#
Zago 3×4 plus deux mats changés. Une astucieuse
utilisation d'une condition féerique peu usitée.

7871 - Hubert Gockel

1.é6? A [2. ♔×g6# B] (2. ♖×d5#? interdit car é6
garde la ♗d7)
1... ♚×é6 x 2. ♖×d5# C (2. ♔×g6#? interdit car
la ♗d7 garde le ♔h7)
mais 1... ♚×é8!

1. ♖×d5! C [2.é6# A]
1... ♚é6 x 2. ♔×g6# B
La ♗f4 ouvre la ligne h2-é5 :
1... ♗é4 2. ♗g4# (2... ♗é4?)
1... ♖g4 2. ♗é4# (2... ♗g4?)
1... ♗h4 2. ♗f4# le ♔h2 ne donne pas échec !
En plus du thème Djurašević particulièrement
ardu, l'auteur présente un jeu secondaire très
esthétique, sous la forme d'un duel ♗-♗.
Remerciements pour la dédicace !

7872 - Jean-Marc Loustau et Michel Caillaud

1. ♖a6! [2. ♖d4#]

1... ♜d7 2. ♚ç6# A (2.b8=♚+? ♜×b8! car la capture sur la case de renaissance est autorisée en Antircé Calvet)

1... ♜ç6 2. ♜d7# B

1... ♜×a6(♜g8)+ 2.b8=♚# D

1. ♖ç6! [2. ♖d4#]

1... ♜d7 2. ♚a6# C

1... ♜×ç6(♜g8)+ 2.b8=♚# D

1... ♜a6 2. ♜d7# B

1. ♖d7! [2. ♖d4#]

1... ♜×d7(♜g8)+ 2.b8=♚# D

1... ♜ç6 2. ♚a6# C

1... ♜a6 2. ♚ç6# A

Carrousel complet, avec le même mat (D) sur la diagonale, ce qui engendre trois couples de mats échangés et un Zagorouiko 3×3.

variantes clés	1... ♜d7	1... ♜ç6	1... ♜a6
1. ♖a6!	A	B	D
1. ♖ç6!	C	D	B
1. ♖d7!	D	C	A

Tous les mats utilisent le clouage de la Tour noire. Position légère pour cette réalisation thématique. On ajoutera les essais (non thématiques) suivants :
1. ♚d6? [2. ♖d4#] mais 1... ♜ç6! 2. ♜d7+ ♚g1!
1. ♚ç5? blocus, ferme la ligne d4-é6, mais 1...g5! et 2. ♖d4??

7873 - Gerhard Maleika

1.f4? blocus

1...g×f5(g5,f×é5) 2. ♜ç5(f×g5,f×é5)=
mais 1...g×h5!

1.g4? blocus

1...g×f5(g5,g×h5) 2.g×f5(♜ç5,g×h5)=
mais 1...f×é5!

1. ♜ç5! blocus

1...g×f5(g5,f×é5,g×h5) 2.f4(g4, ♜é4, ♖×h5)=
Zagorouiko et mats changés sur 1...f×é5 et

1...g×h5. Un beau total. Les coups f4, g4, ♜ç5

interviennent comme premiers et derniers coups.

7874 - Roméo Bédoni

1. ♖é3+? mais 1... ♚×é3-f2!

1. ♖é5+? mais 1... ♚×é5-f6!

1. ♜d5+? mais 1... ♚×d5-d4!

1. ♜d3+? mais 1... ♚×d3-d4!

1. ♖h7! [2. ♚f5#]

1... ♜3d4 2. ♖é5# (2. ♖é3+? ♚×é3!,
2. ♜d5+? ♖×d5!, 2. ♜d3+? ♚×d3!)

1... ♜5d4 2. ♖é3# (2. ♜d5+? ♚×d5-é5!,
2. ♜d3+? ♖×d3!, 2. ♖é5+? ♚×é5-f5!)

1... ♜2d4 2. ♜d5# (2. ♜d3+? ♚×d3-ç4!,
2. ♖é5+? ♚×é5!, 2. ♖é3+? ♚×é3!)

1... ♜6d4 2. ♜d3# (2. ♖é5+? ♚×é5!,
2. ♖é3+? ♚×é3!, 2. ♜d5+? ♚×d5-ç4!)

1... ♜×h7 2. ♚é4#

Herpaï étendu sur la case d4 dans lequel quatre Cavaliers interceptent quatre Locustes (antiquadruple). Les effets anti-dual sont des ouvertures de lignes.

7875 - Raffi Ruppin

1. ♚d1! [2. ♖é3+ ♜b2 3. ♖d4#]

1... ♚h4 2. ♖g5+ ♜b2 3. ♖×h4-d4#

1... ♚g7 2. ♖h6+ ♜b2 3. ♖×g7-d4#

1... ♚b4 2. ♖d2+ ♜b2 3. ♖×b4-d4#

1... ♚d8 2. ♖g5+ ♜b2 3. ♖×d8-d4#

Le Fou blanc atteint la case de mat d4 de cinq façons différentes (Auteur). Amusante utilisation de la règle T&M, qui n'intervient qu'au dernier coup blanc.

7876 - Ivan Soroka

1... ♚ç6 2. ♜é6 ♚f6+ 3. ♜d4 ♚ç3#

1. ♜é6! ♚f5 2. ♜g5 ♚h5

3. ♜h7 ♚h8+ 4. ♜f6 ♚é5#

Mécanisme simple mais efficace.

TANAGRAS

7877 - Adrian Storisteanu

Solution I : -1. ♚d8× ♖f8(+ ♖f8,- ♚f8)

-2. ♚ç7× ♖d8(+ ♖f8,- ♚f8) & 1. ♚fé7=

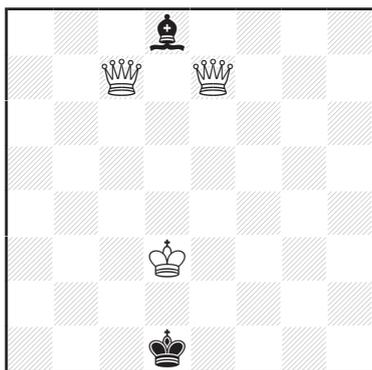
Solution II : -1. ♚h8× ♖f8(+ ♖f8,- ♚f8)

-2. ♚ç3× ♖h8(+ ♖f8,- ♚f8) & 1. ♚fg7=

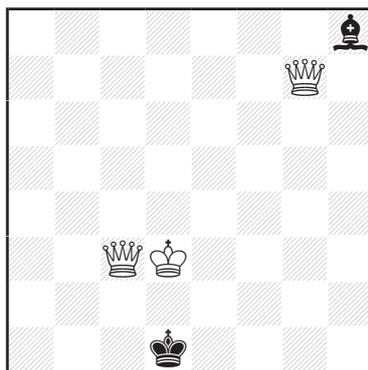
Solution III : -1. ♚a3× ♖f8(+ ♖f8,- ♚f8)

-2. ♚b2× ♖a3(+ ♖f8,- ♚f8) & 1. ♚fb4=

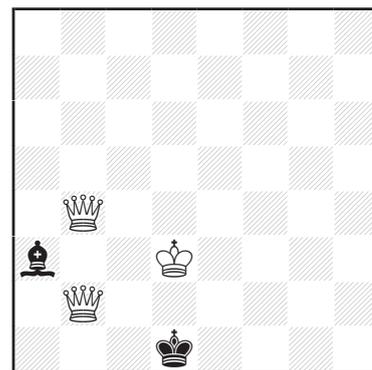
Solution I



Solution II



Solution III



Deux Dames blanches sont ressuscitées dans chaque solution afin de bloquer de manière spécifiquement assassine le Fou noir et monter la garde autour du Roi noir. Dans le rétro-jeu, le Fou noir assassin f8 est renvoyé sur trois cases initiales différentes. Ensuite, dans le jeu en avant, la Dame blanche f8 issue d'un rétro-suicide non-passif, joue sur trois cases différentes pour bloquer le Fou noir de manière vindicative, grâce à l'effet Circé-Assassin, qui est même doublé.

7878 - Kostěj Šoulivý

1. ♖×ç4(♞g7) ♜d4 2. ♖×d4(♜f6) ♞é5#
 1. ♖×ç4(♞f8) ♜ç5 2. ♖×ç5(♜é7) ♞d6#
 1. ♜g5 ♞×g5(♜é6) 2. ♖×ç4(♞f7) ♞d5#
 1. ♜g3 ♞×g3(♜é2) 2. ♖×ç4(♞f1) ♞d3#
 1. ♞é4 ♞×g1(♜g2) 2. ♖×é4(♞h1) ♞f3#

7879 - Kostěj Šoulivý

1. ♖×ç5(♞g1) ♜d4+ 2. ♖×d4(♜f2) ♞é3#
 1. ♖×ç5(♞d4) ♜f6 2. ♖×d4(♞g7) ♞é5#
 1. ♜é5 ♞×é5(♜b6)+ 2. ♞a7 ♞ç5#
 1. ♜é8 ♞×é8(♜é7) 2. ♖×ç5(♞f8) ♞d6#
 1. ♞é3 ♞×é3(♞b2) 2. ♜×b2(♞a1) ♞ç3#

Les deux problèmes contiennent cinq mats en écho et sont partiellement similaires, mais il y a quelques différences aussi (des positions de mats dans les quatre directions dans le 7879) et comme il n'y a pas de répétitions des coups, je souhaite publier les deux problèmes ensemble (auteur).

7880 - Petko Petkov

1. ♜hh3 ♞g5 2. ♜f4+! ♞×f4# (2. ♞f4+??)
 1. ♞g5 ♜hh3 2. ♞f4+! ♜×f4# (2. ♜f4+??)
 1. ♜b2 ♞d8 2. ♜ç7+! ♞×ç7# (2. ♞ç7+??)
 1. ♞d8 ♜b2 2. ♞ç7+! ♜×ç7# (2. ♜ç7+??)

Un tanagra avec cinq pièces neutres. Double

échange de coups ABCD-BADC (solutions I et II) puis EFGH-FEHG (solutions III et IV). Zilahi spécifiquement Disparate et jeu avec des effets de paralysie de deux couples de pièces thématiques ♜g3-♞f7 et ♜h8-♞g8 avec échanges de fonctions. Mats modèles miroirs et quatre images de mats en écho. Intéressants effets anti-dual au deuxième coup noir (Auteur). En rédigeant la solution, je me suis posé la question de l'utilité du Roi neutre (pourquoi pas un Roi blanc ?), j'ai donc échangé avec Petko et voici un extrait traduit du courriel qu'il m'a adressé :

«Bien sûr avec un Roi blanc ç4 c'est impossible - dans ce cas les Blancs ne peuvent réaliser un hs# car il n'y a pas d'échec au Roi noir (il est absent de l'échiquier) et donc les coups 2. ♜f4, 2. ♜ç7, 2. ♞ç7 et 2. ♞f4 respectivement ne sont pas des échecs du tout car les pièces neutres sont paralysées pour les Blancs. Quelle est la subtilité avec l'utilisation du Roi neutre ç4 ? Par exemple, après 2. ♜f4+ dans la première solution c'est seulement la partie noire du Roi neutre qui est en échec (à cause de la paralysie de la partie noire de la ♜f4). MAIS !!! Parce que à ce moment la ♜f4 est paralysée pour les Noirs qui ne peuvent pas jouer avec cette pièce (!!!) Malgré tout, les Noirs peuvent jouer 2... ♞×f4#!! parce qu'à ce moment l'échec et mat est dû à la seule part noire de la ♞f4 - les Blancs ne peuvent pas jouer à ce moment avec la ♞f4 (cette pièce est paralysée pour les Blancs !) et c'est mat !! Par ailleurs, après 2... ♞×f4, les Noirs ne sont pas en auto-échec car la part blanche de la ♞f4 est paralysée !!». Un problème tout à fait typique des féériques récents de l'auteur avec cette condition. On notera que le problème est C+ avec Popeye et Chloe.

7881 - Zdenek Zach

Noirs→ : 1. ♖×é3(♔d1)+ ♕f5 2. ♖h4 ♗g4#
 Blancs→ : 1. ♖×f3(♔d8)+ ♕g4 2. ♖é3 ♗d5#
 Deux coups Circé Caméléon mais les mats ne sont pas spécifiques.

7882 - Roméo Bédoni

1...g8=♗ 2. ♖f3 ♗g2#
 1. ♖f5 é8=♗ 2. ♖g5 ♗h5#
 1. ♖d4 f8=♗ 2. ♖ç4 ♗b4#
 Trois promotions différentes en Dame blanche d'un même Pion blanc complet. Une petite perle !

7883 - Zdenek Zach

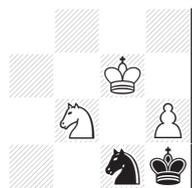
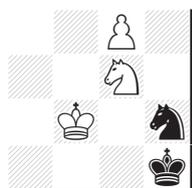
1. ♖ç6 ♗é3+ 2. ♖b7 ♗é6+ 3. ♖a8 ♗d6#
 1. ♖ç5 ♗f5 2. ♖b4 ♗b2+ 3. ♖a3 ♗d2#
 Mats modèles en écho mais effets un peu simples.

7884 - Jorma Pitkanen

1. ♗g1 ♖é4 2. ♖é1 ♖d3 3. ♖f1 ♖d2 4. f2 ♗é3#
 1. ♖é1 ♗f4 2. ♗d1 ♖é4 3. f2 ♖é3 4. f1=♖! ♗g2#
 Mats idéaux agréables : est-ce vraiment original ?

7885 - Adrian Storisteanu

a) 1. ♖×f2(♞g3) 2. h×g3(♞h2) 3. g4 4. ♗g3#
 b) 1. ♗d2 2. ♗f3 3. ♗g1 4. ♗f2↔♞g1#
 position de mat de a position de mat de b



Echo (si on occulte le Pion blanc) suivant l'axe h1-a8. Deux types d'échanges de places féeriques fonctionnent différemment : l'auto-blocage du Cavalier noir est possible grâce aux conditions féeriques de chacun des jumeaux. Le Pion blanc joue un rôle actif dans a) et évite une réfutation spécifique dans b) (4... ♖h1↔♖g3??), mais il ne permet pas d'obtenir des images de mats parfaites.

7886 - Jean Carf

1...é4 2. b3 é5 3. ♖b4 é6 4. ♖f8 é7 5. b2 é×f8=♗
 6. b1=♖ ♗a3#
 Joli et surprenant coup critique du Fou noir avec un Excelsior et deux promotions différentes.

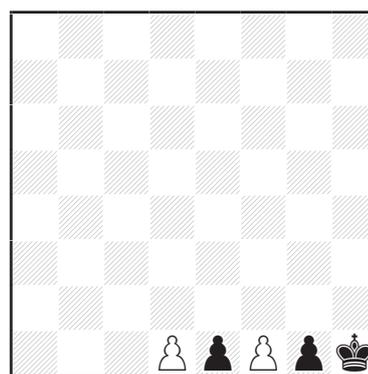
7887 - Sébastien Luce

1. ♖é1 ♗×é1-f1(♖d1) 2. ♖é5 ♗×d1-ç1(♖é1)
 3. ♖ç3 ♗×ç3-ç4(♖f3) 4. ♖g4 ♗×g4-h4(♖b4)
 5. ♖d6 ♗×b4-a4(♖g4) 6. ♖d7 ♗×d7-é8(♖é7)
 7. ♖ç7 ♗×é7-é6(♖d7) 8. ♖d8 ♗×d7-ç8(♖é7)#
 1. ♖ç1 ♗×ç1-b1(♖f1)+ 2. ♖f3 ♗×f1-g1(♖ç1)
 3. ♖é3 ♗×é3-d4(♖d3) 4. ♖ç4 ♗×ç4-b4(♖f4)
 5. ♖é3 ♗×f4-g4(♖ç4) 6. ♖é2 ♗×é2-d1(♖d2)
 7. ♖f2 ♗×d2-d3(♖é2) 8. ♖é1 ♗×é2-f1(♖d2)#

Léger en matériel, ce problème est apparemment le premier, dans Winchloe, avec la condition Circé symétrique vertical. Mats idéaux en écho sur la première et la huitième rangée. Étonnamment c'était aussi le cas avec le problème suivant en Circé symétrique horizontal. De quoi inspirer les compositeurs !

I - S. Luce

Problemskak 2016



sh#24 (2+3) C+
 Circé Symétrique Horizontal

3. ♖f2 4. ♖×f1(f8=♗) 7. ♖d2 8. ♖×d1(d8=♖)
 14. ♖g7 15. ♖×f8(♗f1) 16. ♖é8 17. ♖×d8(♖d1)
 24. ♖h1 ♖f3#

En Circé Symétrique Horizontal, les deux Pions capturés sur la première rangée sont immédiatement promus sur la dernière ! Le Roi noir effectue deux «sauts de moutons» pour capturer les deux Pions blancs promus en Cavalier et Fou (afin d'éviter l'auto-échec) en f8 et d8. Puis le Roi part ensuite recapturer les deux pièces de promotion qui se relogeront en f1 et d1. Enfin le Roi reviendra par le chemin le plus rapide se faire mater en h1, case de départ ! (Auteur)

7888 - Petko Petkov

1. ♖d2 b6!! (tempo) 2. ♖é1 b5 3. ♖f1 b4
4. ♖g2 ♜g1 5. ♖f2 ♜é2 6. ♖é3 ♜f3
7. ♖d3 ♜d4 8. ♖ç4 b3 9. ♖ç5 ♜ç6
10. ♖b6 b2 11. ♖b7 b1=♚+ 12. ♖a8 ♜b7#

Grandes manœuvres par le Roi blanc, Excelsior puis promotion en Señora (cette pièce est nommée Tireur Lion/Dame dans WinChloe !), mat modèle.

7889 - Gunter Jordan

1. ♘f5(+♙é7)#??, mais c'est au Roi blanc de jouer ; de plus le Roi peut se sauver en é8, f7, g8 !
1.d1=♙ 2. ♙b3 3. ♙d5(+♞b3) 4.b2
5. ♙g8(+♞d5)! 6.d4 7.d3 8.d2 9.d1=♙
10. ♙b3 11. ♙f7(+♞b3) 12. ♙é8(+♞f7)
13. ♙a4 14. ♙é8(+♞a4) 15.a3 ♘f5(+♙é7)#!
1.d1=♙ 2. ♙é2 3. ♙d1(+♞é2)! 4. ♙b3
5. ♙g8(+♞b3) 6.b2 7.é1=♙ 8. ♙d2
9. ♙é1(+♞d2)! 10.d1=♙ 11. ♙b3
12. ♙f7(+♞b3) 13. ♙b4 14. ♙a3(+♞b4)
15. ♙é8(+♞f7) ♘f5(+♙é7)#!

Logique, sous-promotions, circuit, mats modèles (auteur). Le mat n'étant pas possible par le Roi blanc, il est donc nécessaire de l'immobiliser afin de permettre le jeu du Cavalier : les Noirs y parviennent de deux façons différentes.

7890 - Sébastien Luce & Henry Tanner

1. ♖×é5(♚f6) 2. ♖d4 3. ♖×ç4(♙b4)
4. ♖×b4(♙a4) 11. ♖é7 12. ♖×f6(♚g5)
13. ♖é6 14. ♖×f7(g8=♘) 15. ♖é6 ♙b3#
1. ♖×ç4(♙b4) 2. ♖×b4(♙a4) 3. ♖a3
4. ♖×a4(♙a5) 7. ♖d4 8. ♖×é5(♚f6)
9. ♖×f6(♚g7) 10. ♖×g7(♚h8) 11. ♖×f7(♙é7)
12. ♖é6 13. ♖×é7(é8=♙) 15. ♖g7 ♙ç3#

Promotions mineures et mats subtils avec les trois pièces blanches.

7891 - Václav Kotěšovec

1. ♖f5 2. ♜g5 3. ♜h5 4. ♜é5 5. ♖é6 6. ♜é8 7. ♖é5
8. ♜é4 9. ♖f4 10. ♜g4 11. ♜h4 12. ♖g3 13. ♜g2
14. ♜g1 15. ♜h2 16. ♖h1 ♚h7#
1. ♖d6 2. ♜f8 3. ♖ç5 4. ♜b4 5. ♖d4 6. ♜é4
7. ♖ç5 8. ♖ç6 9. ♜b7 10. ♖b6 11. ♜b8 12. ♖ç7
13. ♜f7 14. ♖b7 15. ♜a7 16. ♖a8 ♚é4#
1. ♖é5 2. ♜f5 3. ♜g5 4. ♖d5 5. ♜ç5 6. ♜b5
7. ♖d6 8. ♜f8 9. ♖ç5 10. ♜b4 11. ♖ç4 12. ♖b3
13. ♜b2 14. ♜b1 15. ♖a2 16. ♖a1 ♚a7#

Task pour la spectaculaire maîtrise de ces pièces

pataudes que sont les Kangourous, avec trois échos (dont un diagonal) ; on notera la délicieuse unicité des coups matants.

7892 - Gunter Jordan

1. ♖a5 3.a3 4. ♖a6 6.a4 7. ♖a7 9.a5 10. ♖b8
13.a8=♚ 14.a7 15. ♚é4 16.a8=♚ 17. ♚d5#
Position simple pour un problème didactique. On peut voir un Excelsior, un Bristol et un amusant système de «pousse-toi que je m'y mette».

7893 - Geoff Foster

a) 1. ♙é5(♙) 2. ♖×é5(♙d5) 5. ♖g6
6. ♜×d5(♙f6) 7. ♖×f6(♙g6) 8. ♖g7
9. ♖×g6(♙g7) 10. ♖g5 11. ♜×g7(♙f5)
12. ♖×f5(♙g5) 13. ♖g6 14. ♖×g5(♙g6)
15. ♖h6 16. ♖×g6(♙h6) 17. ♖h7 18. ♖h8
19. ♜f6(♘) ♙×g7(♜h6)#
b) 1. ♖ç4 2. ♜d5(♘) 3. ♖×d5(♘ç4) 5. ♖ç3
6. ♖×ç4(♘ç3) 7. ♖b4 8. ♙×ç3(♘b2)
9. ♜×b2(♘a4) 10. ♖×a4(♘b4) 11. ♖b3
12. ♙×b4(♘ç3) 13. ♖ç2 14. ♖ç1
15. ♙×ç3(♘b4) 16. ♖b1 17. ♖a1
18. ♙×b4(♘ç3) 19. ♙a3(♙) ♙×b2(♜a3)#

Reprenons les commentaire de l'auteur : «Un écho à 180°, avec huit captures du Fou dans la première solution et huit captures d'un Cavalier dans la seconde. Beaucoup de coups sont justifiés pour éviter des auto-échecs :

5. ♖g6 6. ♜×d5(♙f6) - 10. ♖g5 11. ♜×g7(♙f5)
7. ♖b4 8. ♙×ç3(♘b2) - 11. ♖b3 12. ♙×b4(♘ç3)
14. ♖ç1 15. ♙×ç3(♘b4) 17. ♖a1 18. ♙×b4(♘ç3)
La première solution a un intéressant parcours du Roi qui visite g6 (quatre fois) et g5 (trois fois) !
On notera par ailleurs le switchback du ♜f6.

7894 - Chris Feather

5.ç1=♜ 6. ♜d3 7. ♜é1 8. ♜×g2(♚é1) 9. ♜f4
10. ♜d3 11. ♜×é1(♚d3) 12. ♜f3 13. ♜g5 14. ♜h7
15. ♖h6 16. ♖g7 17. ♖h8 18. ♜f6 19. ♜d5
20. ♜b4 21. ♜×d3(♚b4) 22. ♜ç1 23. ♜a2
24. ♜×b4(♚a2) 25. ♜d5 26. ♜f6 27. ♜h7 ♚g8#

Problème : si les Blancs veulent mater ce sera forcément par la Dame, qui est dans une position alphabétique compliquée : les Noirs devront donc la ramener en a2 ou a1.

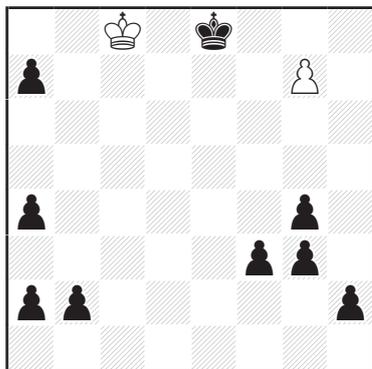
Il s'agit de choisir le bon moment pour faire un saut jusqu'en h7, pour permettre au Roi noir de jouer (Auteur).

7895 - Gerard Smits

5.a8=♖ 6.♖a4 7.♖×ç4 8.♖a4 9.♖a2(♙)
 14.a8=♞ 15.♞b5 16.♞ç2(♙) 21.ç8=♙
 22.♙a6 23.♙é2(♙) 28.é8=♞ 29.♞d6! 30.♞é4
 31.♞f2(♙) 36.f8=♞#

Super-Allumwandlung assorti de cinq Excelsior.
 Ce problème nous évoque bien sûr le classique
 de Kurt Smulders dont nous avons parlé dans
 px220-221/8980 (voir ci-après).

II - K. Smulders The Problemist 1982 3° Prix



sd=25 (2+9) C+
 Dégradation

1.g8=♞ 2.♞h6 3.♞×g4 4.♞×h2(♙) 9.h8=♙
 10.♙×b2(♙) 14.b×a7 15.a8=♖ 16.♖×a4
 17.♖×a2(♙) 22.a8=♞ 23.♞×f3 24.♞×g3
 25.♞g7=

Par rapport au 7895, le II n'a que trois Excelsiors, un Allumwandlung simple et un circuit du Pion blanc mais la position n'a pas de cases obligatoires (qui altèrent un peu le 7895).

DIVERS

7896 - Vito Rallo

a) 1.d1=♞(♞b3,♞d5)+ ♞h2
 2.♞é2(♙é4)+ ♞d4(♞é2)#
 b) 1.♞é2 é5 2.d1=♞(♞ç2,♞d5)+ ♞ç3(♞d1)#
 Blanchissements de pièces, avec un joli tempo du Pion blanc dans le jumeau b).

7897 - Gerard Smits

1.♖d8 g8=♞ 2.♞é7(♙) é×d8=♖#
 1.♖é8 g8=♙ 2.♙f7(♙) f×é8=♞#

Un Pion et les quatre promotions. On dégrade les pièces mineures pour obtenir des pièces majeures.

7898 - Aleksandar Popovski

1.♖ç3 ♙a3 2.♞ç4+ ♞ç5#
 1.♞×é6(♞f7) ♞g6 2.♖ç×ç5(♖;♙ç6) ♖é5#
 1.♞é5 ♞d8 2.♖b×ç5(♖;♙d5) ♞f7#

Mélange un peu hétéroclite entre une solution orthodoxe, une solution chargée de féerie, la troisième ayant un joli mat.

7899 - Rainer Kuhn

1.♞d5 ♖×d5-b6+ 2.♙ç6 ♖ç×ç6-f3#
 1.♞bd3 ♖d×d3-f2+ 2.♙f3 ♖ç×f3-ç6#

Échange de fonctions ds deux Tours blanches dans deux batteries bien particulières.

7900 - Maryan Kerhuel & Michel Caillaud

a) 1.♞×d4(♙d2) b8=♙ 2.♞×b8(♙ç1) d3#
 b) 1.♙×d5(♙d2) g8=♞
 2.♙×g8(♞d1) d×ç3(♞b8)#

Formation de batterie par renaissance des deux pièces de la batterie, qui sont issues des mêmes Pions blancs dans les deux jumeaux, avec changement de promotion blanche.

7901 - Petko Petkov

1.♞é5 ♞d1 2.♙é6! ♞×a4#
 (2...b×a4?, 2...♞×a4? impossible)
 1.♞g6 ♞é1 2.♞f7 ♞×b2#
 (2...♞×b2?, 2...♞×b2? impossible)

On évacue des cases côté noir : é8 (pour le Roi noir), g8 (pour le Cavalier noir) et h8 (pour la Tour noire) avec coups critiques de la Dame noire (pour éviter la parade 3.♞é8!). Au contraire, on fait des blocages côté blanc, le Roi bloquant la case de la Dame (d1), et la Dame celle du Roi (é1). Mats modèles. Une bonne densité thématique.

7902 - Slobodan Saletić

Trait aux Noirs : 1.♙é3 é×d3 2.♙ç1 ♞f2=
 Trait aux Blancs : 1.0-0-0 d×é2 2.♞b2 é×d1=♞=
 Solution I classique mais solution II avec roque et promotion, la position de pat étant surprenante. Pas de thème à proprement parler.

7903 - Petko Petkov

1. ♖g5 é8=♖+ 2. ♖é7 ♖h5#
 (non 1...é8=♖+? ♖é7 2. ♖h5+ ♖ç7!!)
 1. ♖ç6 é8=♖+ 2. ♖d7 ♖é2#
 (non 1...é8=♖+? 2. ♖d7?? auto-échec !)
 1. ♖a3 é8=♖+ 2. ♖ç7 ♖a2#
 (1. ♖ç3? é8=♖+ 2. ♖é7 ♖ç2+? 3. ♖ç7!!)

La batterie initiale ♖-♜ est muée après promotions en trois nouvelles batteries ♖-♖, ♖-♞, ♖-♟. Les mats sont habilement différenciés. On retrouve bien là le style de l'auteur !

7904 - Pierre Tritten, Themis Argirakopoulos & S. K. Balasubramanian

- a) 1. ♖é6 ç×d7 2. ♖é8+ d×é8=♖(♖é5)#
 b) 1. ♜h8 g7 2. ♞g5 g×h8=♖(♜é5)#
 c) 1. ♞é6 g×f7 2. ♞g8 f×g8=♖(♞é5)#

C'est un task, où dans chaque jumeau Forsberg, le Roi KoBul noir a le maximum de liberté possible (14 cases comme Tour, 13 cases comme Fou et 8 cases comme Cavalier). Le problème marche aussi sans les Pions c6 et d7, mais avec une répétition de coups, et la Dame noire évite quelques duals. (Pierre Tritten)

7905 - Pierre Tritten & Michel Caillaud

1. ♖×f8(♖a1) ç×b3(♞ç8)
 2. ♖×d8(♖ç1) b×a5(♖f8)#
 1. ♜×d8(♜ç1) b×ç3(♞h8)
 2. ♖×f8(♖a1) b×ç5(♜d8)#

♖f8 et ♜d8 doivent disparaître avant d'évacuer é8. Phénix sur les cases de captures.

7906 - Mario Parrinello

- 1... ♟×g6-h5 2. ♖h7 ♟×h7-h8 3. ♞f8 ♟×f8-é8#
 1... ♟×f2-g2 2. ♜f3 ♟×f3-é4 3. ♞d3 ♟×d3-ç2#
 Jolis triangles des Locustes. Switchback avec au dernier coup capture du Cavalier décloué.

7907 - Petko Petkov

- a) 1. ♖é6 ♖é7 2. ♖f7 ♖g7 3. ♖f8 ♖×f8#
 b) 1. ♖é3 ♖b3 2. ♖f4 ♖g4 3. ♖a4 ♖×a4#
 c) 1. ♖d4 ♖b4 2. ♖é5 ♖g5 3. ♖a5 ♖×a5#

La Dame blanche mène la danse, joue neuf coups différents et se sacrifie. Triple mats modèles caméléon. Jeu actif des Paos neutres.

7908 - György Bakcsi

1. ♖d3+ é×d3 2. ♖é4+ d×é4 3. ♖d5+ é×d5
 4. é5+ d×é6 e.p. 5. ♖d7+ é×d7 6. ♖d6+ ç×d6=
 Des captures de Tours avec, en passant, une de Pion.

7909 - György Bakcsi

1. ♖f6 2. ♖×f7 3. ♖×f8 4. ♖×é8 5. ♖×d8 6. ♖×d7
 7. ♖×é7 8. ♖×é6+ ♞×é6#
 Le Roi noir doit rester le seul à garder le point de rencontre é6...

7910 - L'ubos Kekely

1. ♞g5 2. ♞f4 3. ♞é3 4. ♞d2 5. ♞ç1 6. ♞×b2
 7. ♞×ç3 8. ♞b2 9. ♞a1 10. ç1=♖+ ♞×ç1(♖)#
 Miniature. Punching of way. Model mate.

7911 - Gábor Tar

1. ♞g3 2. ♞é2 3. ♞×f4(♞é2) 4. ♞d3 5. ♞ç1
 6. ♞×é2(♞ç1) 7. ♞ç3 8. ♞a2 9. ♞×ç1(♞a2)
 10. ♞b3#
 1. ♞f6 2. ♞d5 3. ♞×f4(♞d5) 4. ♞d3 5. ♞b4
 6. ♞×d5(♞b4) 7. ♞ç3 8. ♞a2 9. ♞×b4(♞a2)
 10. ♞×ç2(♞b4)#

Minimal blanc, avec deux circuits du Cavalier dans chaque phase : deux passages en é2 et en ç1 dans l'une, en d5 et b4 dans l'autre.

7912 - György Bakcsi

1. ♜×b6 2. ♜×a5 3. ♜×b4 4. ♜a3 5. ♜b2 6. ♜×a1
 7. ♜b2 8. ♜a3 9. ♜ç5 10. ♜×a7 11. ♜g1 ♖a1=
 Circuit du Fou noir pour une mise en jeu de la Tour a8.

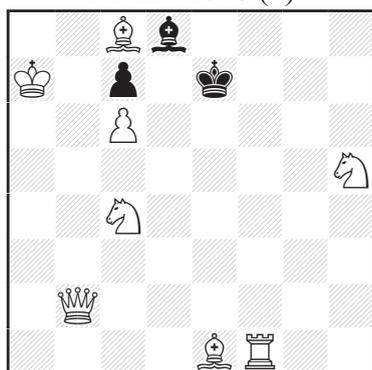
7913 - János Csák

1. ♞f2 2. ♞×é1 3. ♞f2 4. ♞g3 5. ♞×h4 6. ♞g5
 7. ♞f6 8. ♞g7 9. ♞×h7 10. ♞g7 11. h7 12. ♞h6
 13. h8=♖ 14. ♖×é5 15. ♖g3=
 Échange de places des deux pièces blanches.

7914 - Sergeï Sagatelyan & Edouard Kuloyan

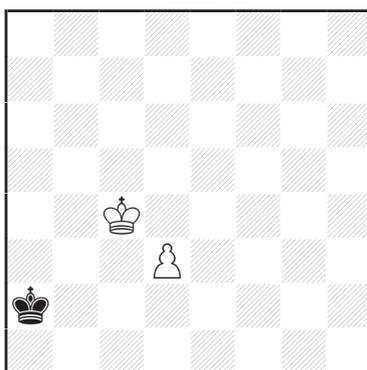
1. d8=♞ 2. ♞×ç6 3. ♞é5 4. ♞×d3 5. ♞f2 10. é8=♜
 11. ♜×b5 12. ♜é8 16. b8=♖ 17. ♖b7 18. ♜ç6
 19. ♜h1 20. ♖g2 21. ♖h2+ g×h2#
 3/4 d'Auw.

I - M. Babić
Phénix 2016 (v)



s#12 (7+8)

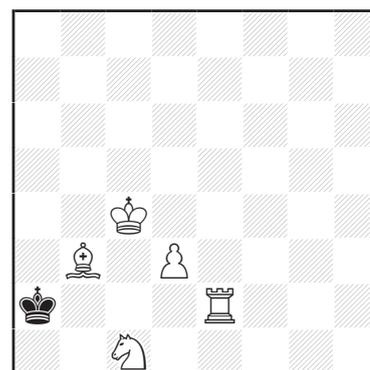
II - D. Innocenti
Phénix 2014 (v)
Recommandé



Illegal Cluster (2/5+1)

Ajouter ♖ ♙ ♞

Masand



Aidé (h#n : mat aidé en n coups, h=n : pat aidé en n coups) : les Noirs jouent et aident les Blancs à mater (resp. pater) le Roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution, 0.p.1.1... signifie que les Blancs, qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution, etc. Dans un **aidé-inverse (hs#n, hs=n)**, les Noirs aident les Blancs à réaliser un mat inverse : plus précisément, les Blancs commencent et les Noirs les aident à obtenir, après n-1 coups de part et d'autre, une position de s#1.

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

Andernach (Echecs d'-) : une pièce (à l'exception du Roi) capturant une pièce adverse change de couleur. Il est possible de roquer avec une nouvelle Tour.

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

Anticircé couscous : voir définition px 272/10760.

Argentin : par défaut, un Cavalier est remplacé par un Saltador, un Fou par un Loco, une Tour par un Faro et une Dame par une Señora.

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

Bondisseur : voir définition px 272/10760.

Case obligatoire : s'ils le peuvent, les deux camps doivent jouer sur une telle case.

Chameau : bondisseur (1,3).

Circé : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer. Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

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 Caméléon : toute pièce capturée se transforme selon le schéma Cavalier-Fou-Tour-Dame-Cavalier et renaît après la mutation (la renaissance a donc lieu sur la case de renaissance de la nouvelle pièce). Un Pion renaît en tant que Pion.

Circé-Echange : voir définition px 272/10760.

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

Circé Symétrique Horizontal(Vertical) : lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case symétrique horizontale(verticale) de la case de capture si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

Dégradations : se caractérisent par la transformation en Pion de la même couleur de toute pièce atteignant la deuxième rangée (pour les Blancs) ou la septième rangée (pour les Noirs).

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

Double-Fou(Tour)-Sauterelle : effectue deux mouvements consécutifs de Fou(Tour)-Sauterelle, ces mouvements pouvant se faire dans des directions différentes.

Double Sauterelle : effectue deux mouvements consécutifs de Sauterelle, ces mouvements pouvant se faire dans des directions différentes.

Echecs noirs obligatoires : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

Eiffel : une pièce paralyse une autre pièce du camp adverse (une pièce paralysée perd ses pouvoirs [mouvement, prise, échec] sauf celui de paralyser) lorsqu'elle la contrôle selon le schéma suivant : le Pion paralyse un Cavalier, le Cavalier paralyse un Fou, le Fou paralyse une Tour, la Tour paralyse une Dame, la Dame paralyse un Pion.

Elliortap : toute pièce «patrouillée» ne peut pas capturer (une pièce est «patrouillée» lorsqu'elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp).

Faro : se déplace comme une Tour-Lion et capture comme une Tour.

Fou(Tour)-Sauterelle : Sauterelle jouant sur les lignes du Fou(Tour).

Immun Rex Inclusiv : La capture d'une pièce (Roi inclus) est impossible si la case de renaissance Circé de la pièce capturée est occupée.

Impératrice : association du Cavalier et de la Tour.

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

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

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

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

Loco : se déplace comme un Fou-Lion et capture comme un Fou.

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.

Mao : se déplace comme un Cavalier, mais en décomposant sa marche : le premier pas est orthogonal, le second diagonal. Le Mao ne peut jouer que si la case intermédiaire de son parcours est libre.

Masand : quand une pièce donne un échec direct, toutes les

pièces qu'elle contrôle ou menace (Rois exceptés) changent de couleur.

Maximum blanc : les Blancs 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 Blancs choisissent celui qu'ils jouent.

Messigny : à chaque coup, on peut échanger les places sur l'échiquier d'une pièce blanche et d'une pièce noire de même nature. Une pièce ne peut être échangée deux demi-coups de suite.

Moa : se déplace comme un Cavalier, mais en décomposant sa marche : le premier pas est diagonal, le second orthogonal. Le Moa ne peut jouer que si la case intermédiaire de son parcours est libre.

Neutre : voir définition px 268/10640.

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

Pion Complet : association d'un Pion et d'un Pion Bérolina.

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 : voir définition px 272/10760.

Saltador : se déplace comme un Moa-Sauteur/Mao-Sauteur et capture comme un Mao/Moa.

Sans échecs : tout coup donnant échec est interdit, si ce n'est pour donner mat.

Sauterelle : voir définition px 268/10640.

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

Série (sh : aidé de série, ss : inverse de série, sd : direct de série) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un **sh**, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un **ss**, Blancs et Noirs échangent leurs rôles, afin d'arriver à une position où les Noirs sont forcés de mater (pater) le Roi blanc en un coup. Dans un **sd**, seuls les Blancs jouent.

Super-Circé : voir définition px 268/10640.

Take & Make : lors d'une prise, la pièce capturante doit immédiatement jouer un coup utilisant la marche de la pièce capturée, et ce à partir de la case de prise ; ce coup supplémentaire ne doit pas être une prise, et fait partie du coup global joué inauguré par la prise. Si le coup supplémentaire n'est pas possible, la prise initiale est illégale. Les promotions ne se produisent que lorsqu'un Pion arrive sur sa huitième rangée grâce au coup supplémentaire, et non lorsqu'une prise par Pion a lieu sur sa huitième rangée.

Tour-Lion : Lion jouant sur les lignes de la Tour.