

# INÉDITS - PHÉNIX 277

114 inédits pour ce numéro de Phénix 277 se répartissant comme suit :

2#	7915-7922	aidés	7954-7978
3#	7923-7925	inverses	7979-7985
n#	7926-7936	directs/inverses féeriques	7986-7993
étude	7937-7947	tanagras féeriques	7994-8006
rétros	7948-7953	divers féeriques	8007-8028

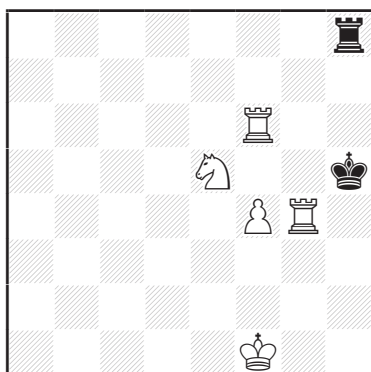
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pp.10911-10912

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/09/2018 à l'adresse mail suivante :  
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 18 problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

7937 (étude), 7938 (étude), 7939 (étude), 7940 (étude), 7941 (étude), 7942 (étude), 7943 (étude), 7944 (étude), 7945 (étude), 7946 (étude), 7947 (étude), 7948 (rétro), 7953 (rétro), 7994 (tanagra), 8014 (divers), 8019 (divers), 8026 (divers), 8028 (divers).

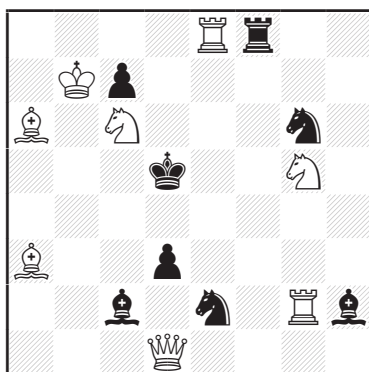
7915 - P. Tritten



#2

(5+2) C+

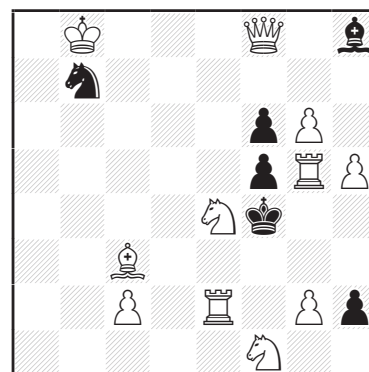
7916 - B. Barnes  
& A. Onkoud



#2

(8+8) C+

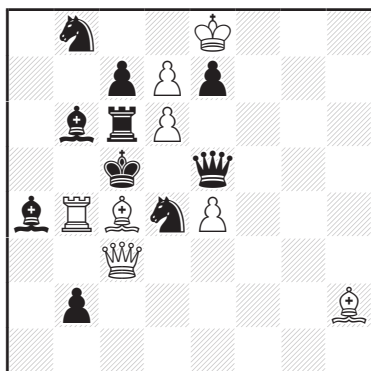
7917 - A. Slesarenko



#2vvv

(11+6) C+

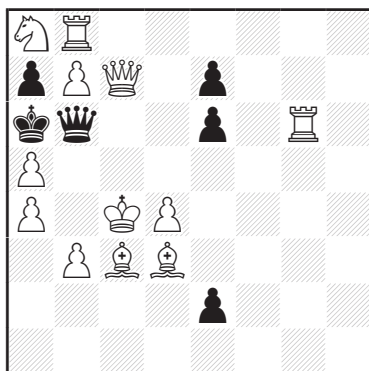
7918 - M. Caillaud



#2

(8+10) C+

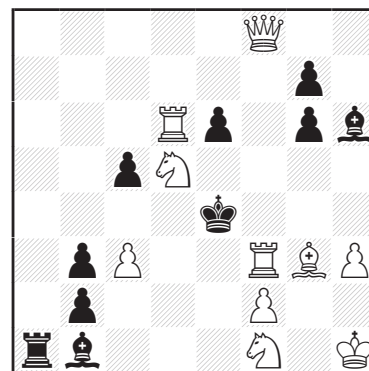
7919 - C. Ouellet



#2

(12+6) C+

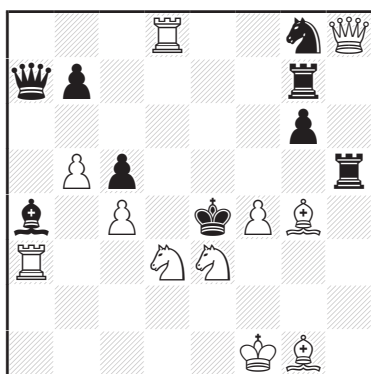
7920 - M. Kovačević



#2\*vv

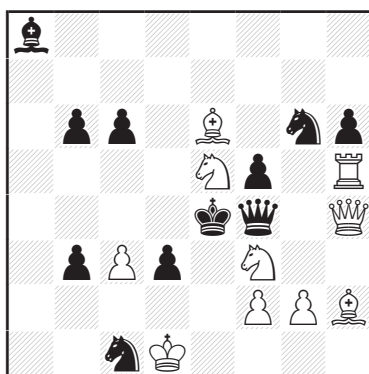
(10+10) C+

7921 - V. Shanshin



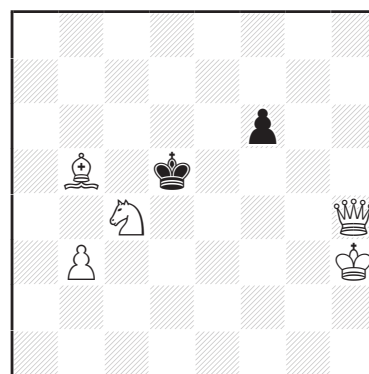
#2v (11+9) C+

7922 - A. Onkoud



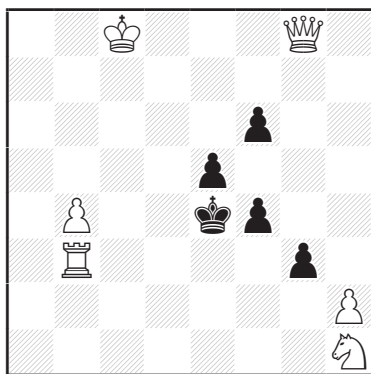
#2vv (10+11) C+

7923 - P. Petrasinović



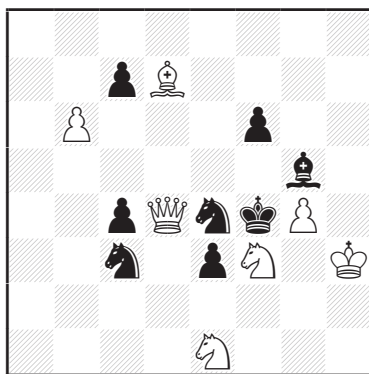
#3 (5+2) C+

7924 - P. Petrasinović



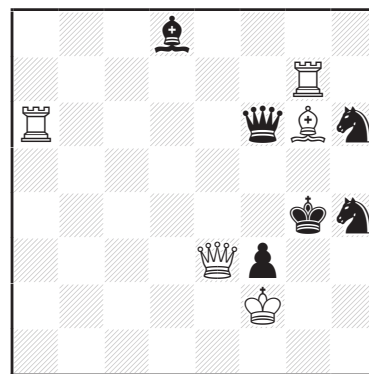
#3 (6+5) C+

7925 - O. Schmitt



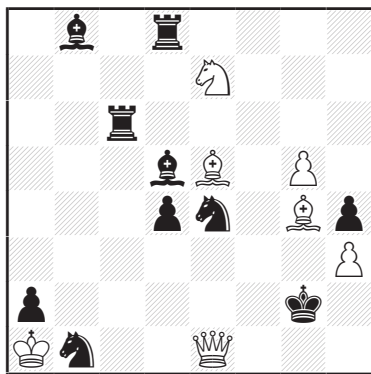
#3 (7+8) C+

7926 - V. Nikitin



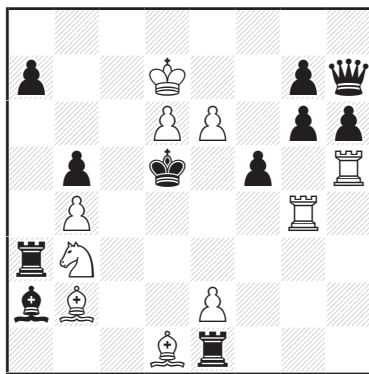
#4 (5+6) C+

7927 - O. Schmitt



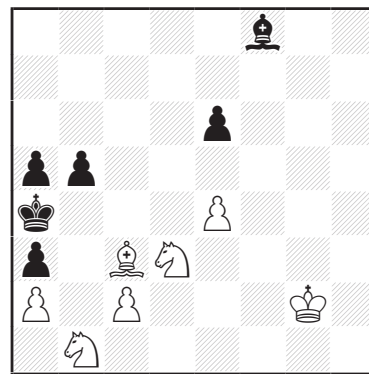
#4 (7+10) C+

7928 - S. Tkachenko



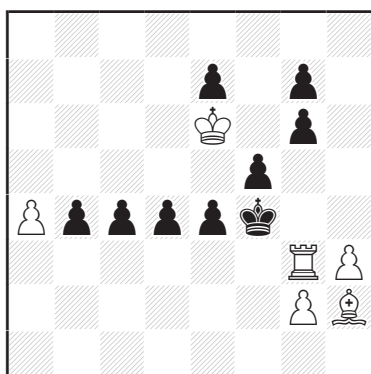
#4 (10+11) C+

7929 - O. Schmitt



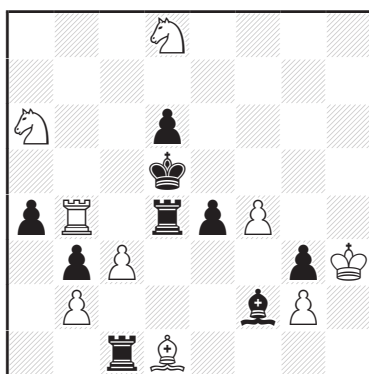
#5 (7+6) C+

7930 - V. Samilo



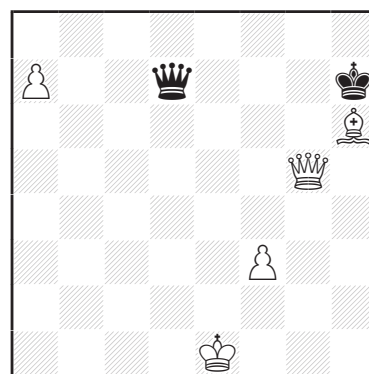
#6 (6+9) C+

7931 - R. Kraetschmer



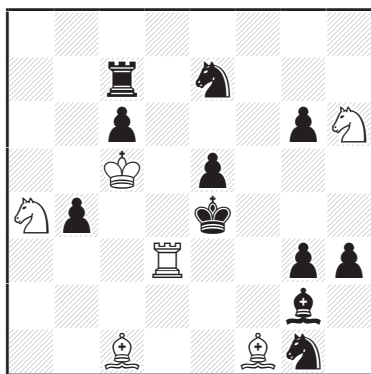
#8 (9+9) C+

7932 - B. Kozdon



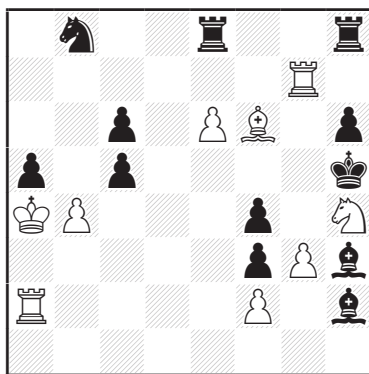
#9 (5+2) C+

7933 - O. Schmitt



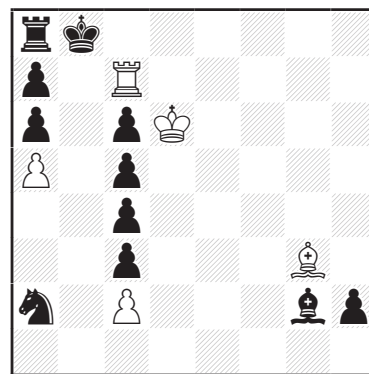
#9 (6+11) C+

7934 - O. Schmitt



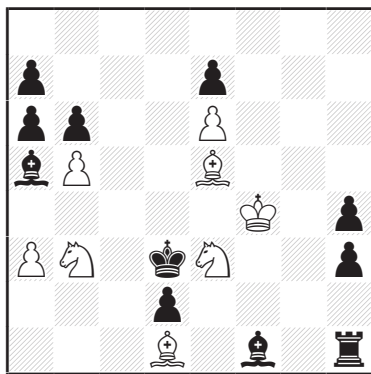
#9 (9+12) C+

7935 - A. Duquenne



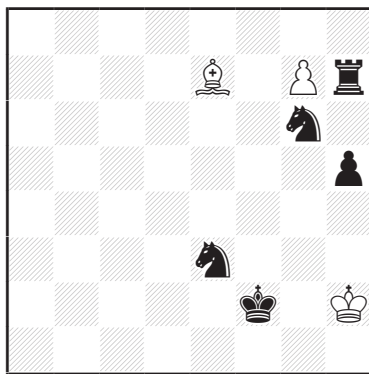
#10 (5+11) C+

7936 - O. Schmitt



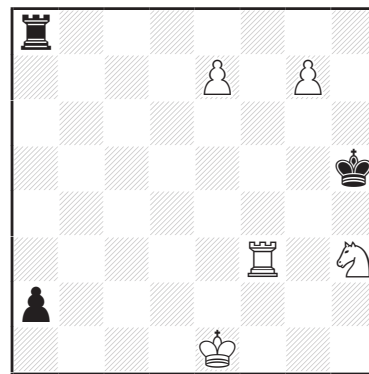
#15 (8+11)

7937 - D. Gurgenzidze  
& M. Minski



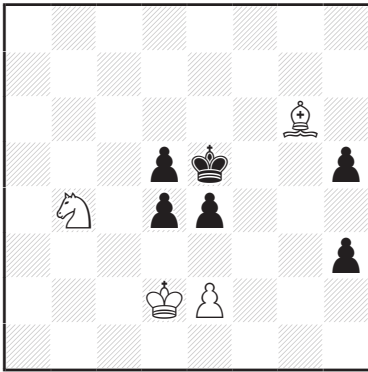
= (3+5)

7938 - V. Katsnelson  
& L. Katsnelson  
*d'après F. Lazard*



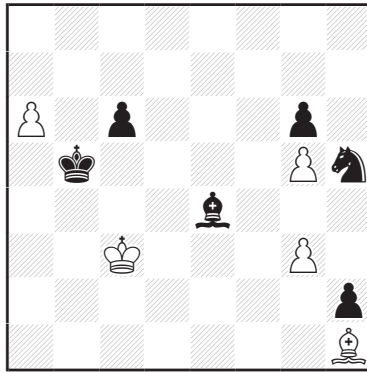
+ (5+3)

7939 - V. Lebedev



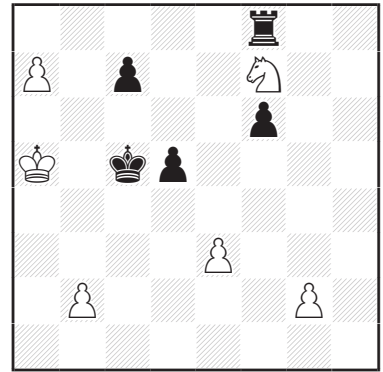
= (4+6)

7940 - B. Ilinčić



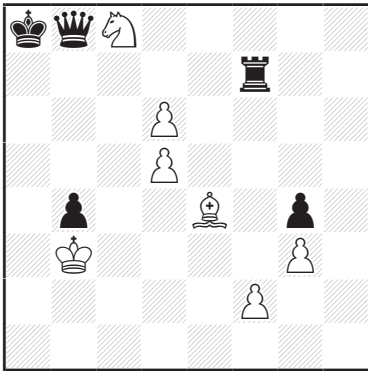
+ (5+6)

7941 - J. Timman



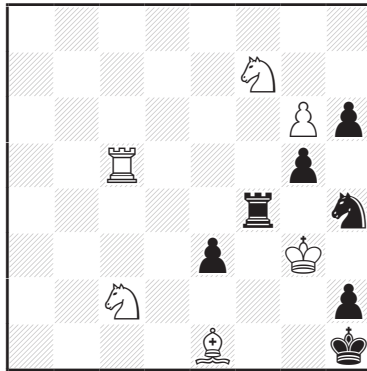
+ (6+5)

7942 - V. Neishtadt Jr  
& M. G. Garcia



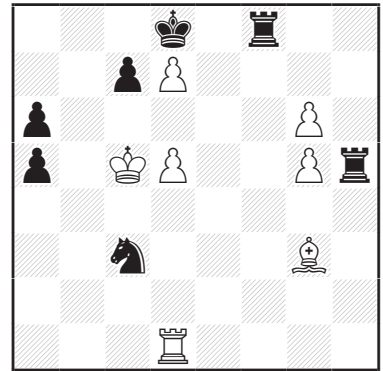
= (7+5)

7943 - P. Krug



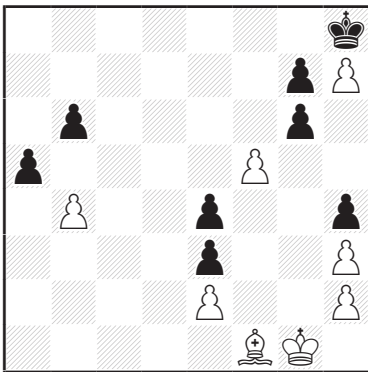
+ (6+7)

7944 - A. Jasik



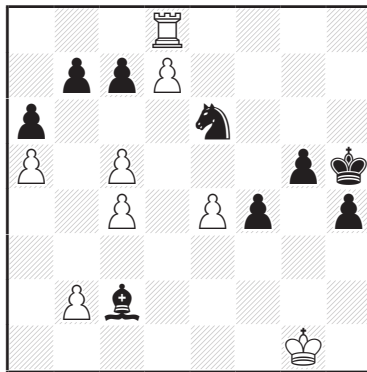
+ (7+7)

7945 - D. Gatti



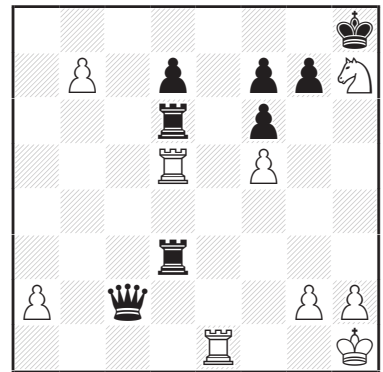
= (8+8)

7946 - G. Sobrecases



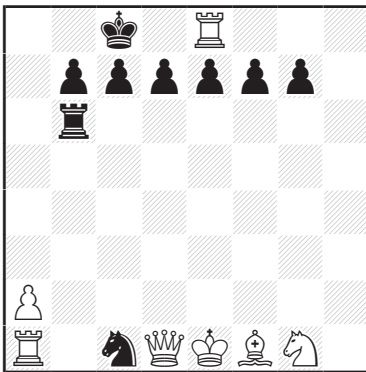
+ (8+9)

7947 - A. Avni



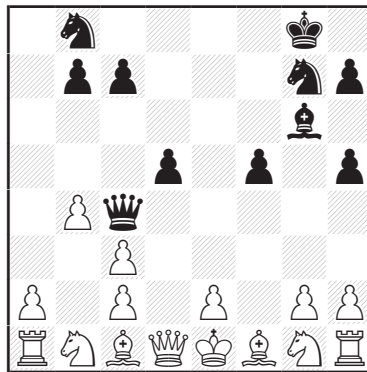
+ (9+8)

7948 - H. Grudzinski



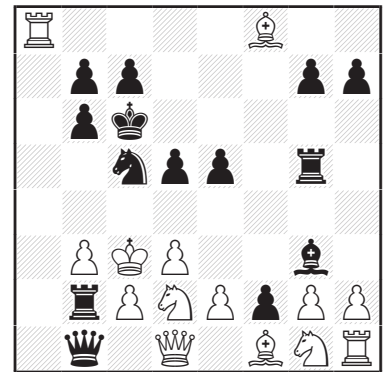
Partie (7+9)  
justificative en 13,5 coups

7949 - R. Osorio



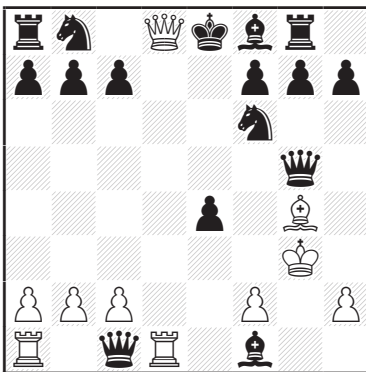
Partie (15+11) C+  
justificative en 14,5 coups

7950 - R. Osorio  
& N. Dupont



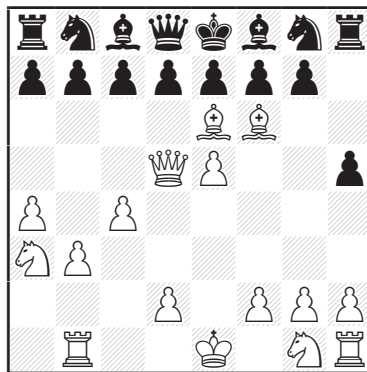
Partie (14+14) C+  
justificative en 22,5 coups

7951 - J. Dupin  
& M. Kerhuel



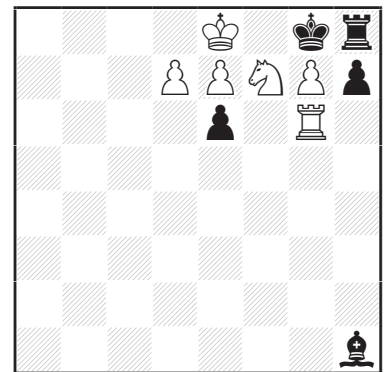
Partie (10+16) C+  
justificative en 13,5 coups  
Maximum blanc  
Sans prise blanc

7952 - P. Wassong, A. Gilbert  
T. Le Gleuher & M. Caillaud



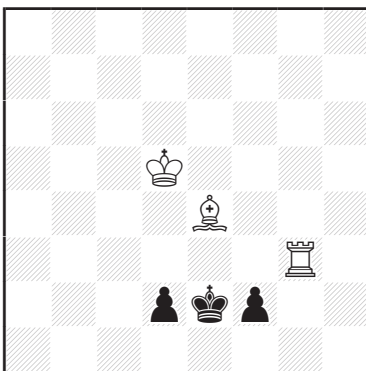
Partie (16+16) C+  
justificative en 15,0 coups  
Maximum  
Sans prise Noirs

7953 - S. Ravishankar



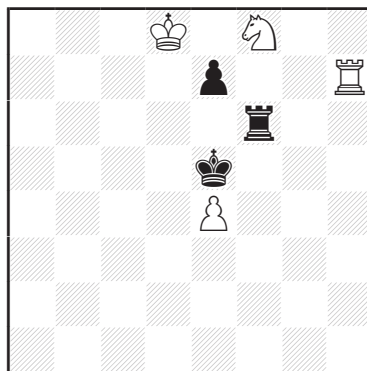
-6 & s#1 (6+5)  
Proca-Retractor

7954 - R. Bédoni



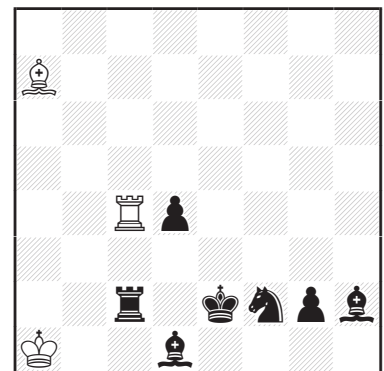
h#2 3.1.1.1. (3+3) C+

7955 - M. Cioflanca



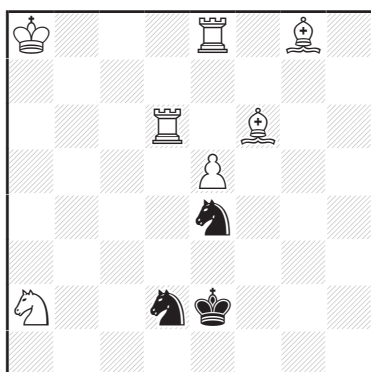
h#2 3.1.1.1. (4+3) C+

7956 - M. Cioflanca



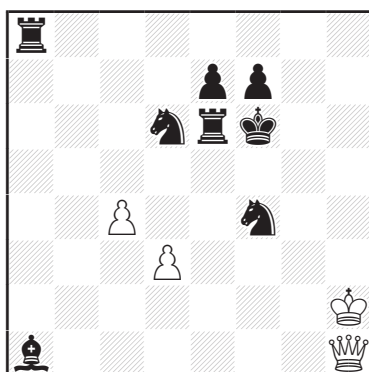
h#2 2.1.1.1. (3+7) C+

7957 - C. Jonsson



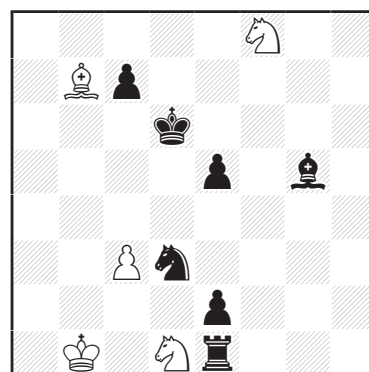
h#2 2.1.1.1. (7+3) C+

7958 - R. Bédoni



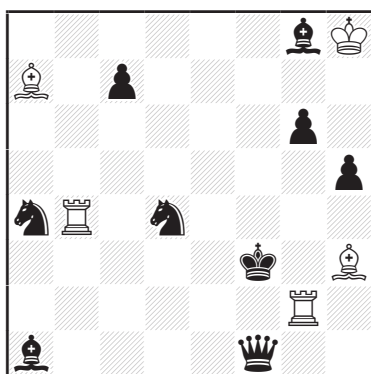
h#2 2.1.1.1. (4+8) C+

7959 - S. Saletić



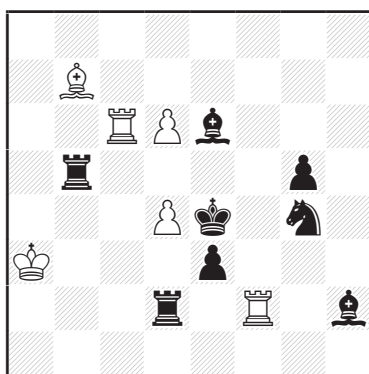
h#2 2.1.1.1. (5+7) C+

7960 - V. Medintsev



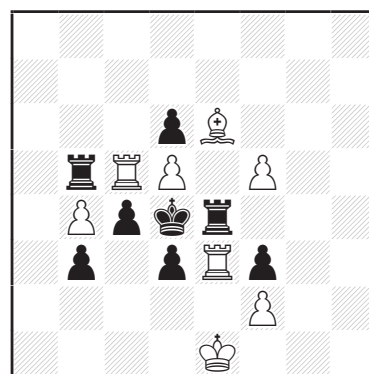
h#2 2.1.1.1. (5+9) C+

7961 - Ž. Janevski



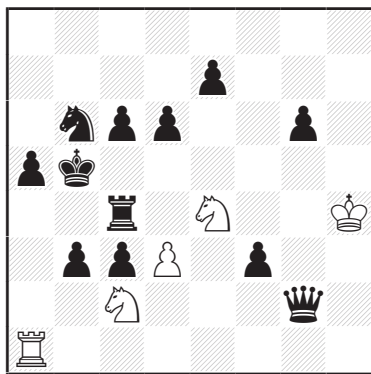
h#2 4.1.1.1. (6+8) C+

7962 - B. Milošeski



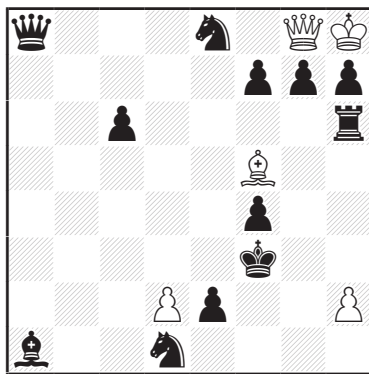
h#2 2.1.1.1. (8+8) C+

7963 - A. Vilkauskas



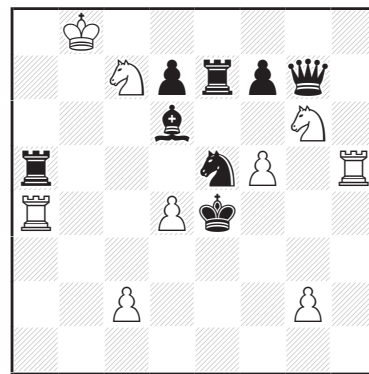
h#2 2.1.1.1. (5+12) C+

7964 - V. Medintsev



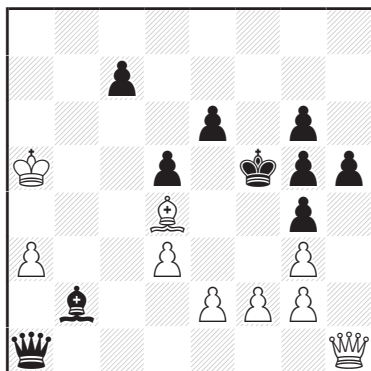
h#2 3.1.1.1. (5+12) C+

7965 - A. Onkoud



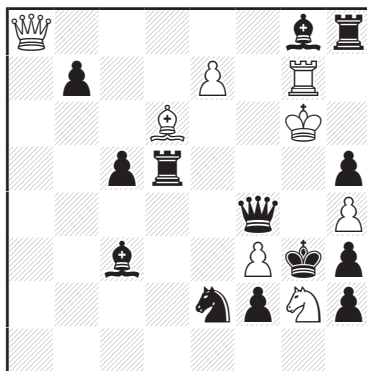
h#2 4.1.1.1. (9+8) C+

7966 - L. Salai jr  
& M. Dragoun



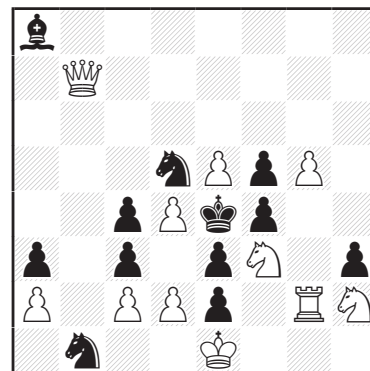
h#2 4.1.1.1. (9+10) C+

7967 - V. Sizonenko  
*après le 7495 (px 260)*



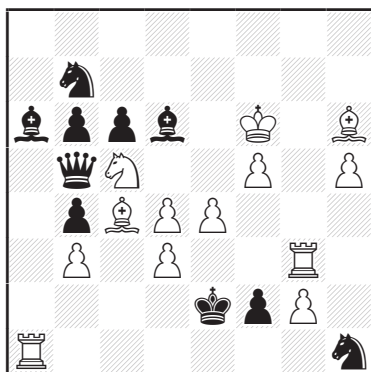
h#2 3.1.1.1. (8+13) C+

7968 - V. Sizonenko



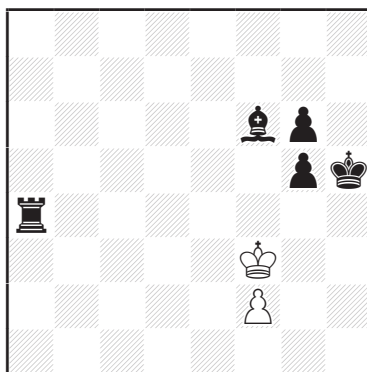
h#2\*\*\* 3.1.1.1. (11+12) C+

7969 - V. Sizonenko



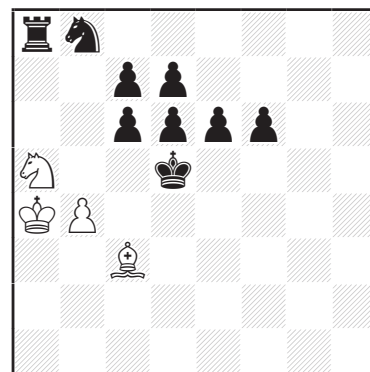
h#2 3.1.1.1. (13+10) C+

7970 - R. Bédoni



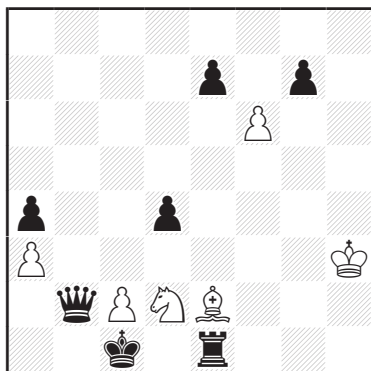
h#3 (2+5) C+  
b) ♖a4→a7

7971 - M. Cioflanca



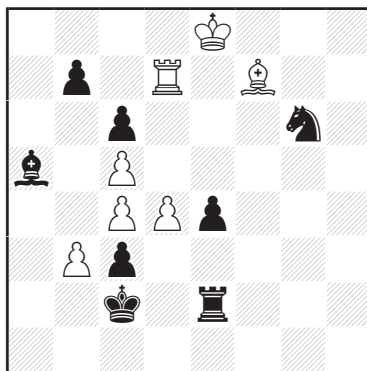
h#3 2.1.1.1.1. (4+9) C+

7972 - C. Jonsson



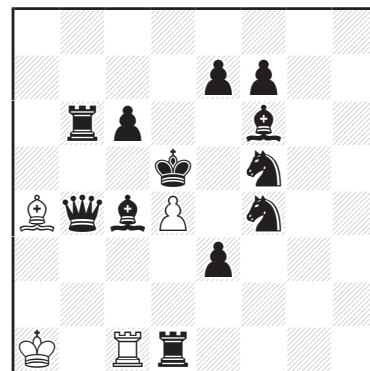
h#3 2.1.1.1.1. (6+7) C+

7973 - A. Onkoud



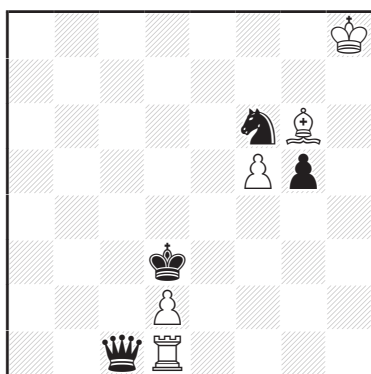
h#3 2.1.1.1.1. (7+8) C+

7974 - A. Vilkauskas



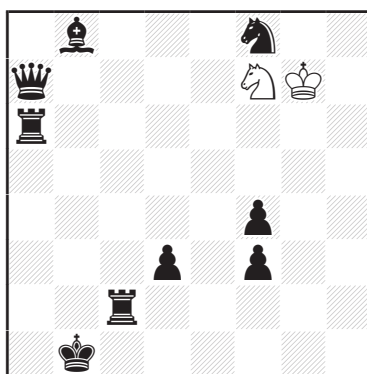
h#3 (4+12) C+  
b) ♜f7→f3

7975 - E. Fomichev



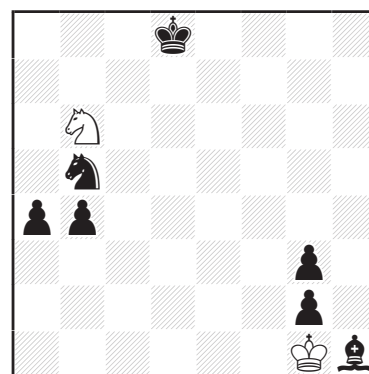
h#4 0.2.1... (5+4) C+

7976 - P. Stojoski



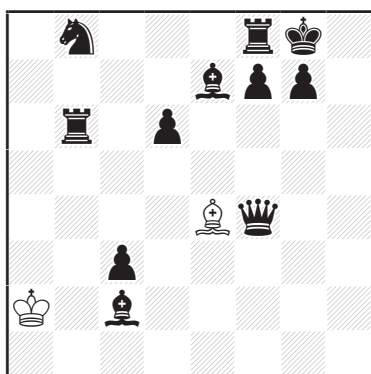
h#5 (2+9) C+

7977 - S. Saletić



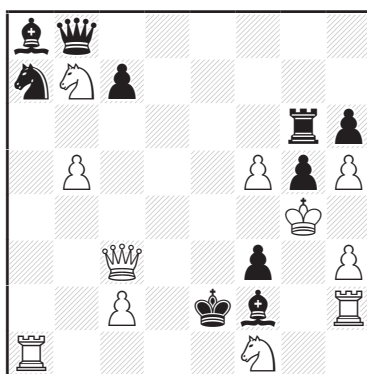
h#6 0.1.1... (2+7) C+

7978 - B. Milošeski



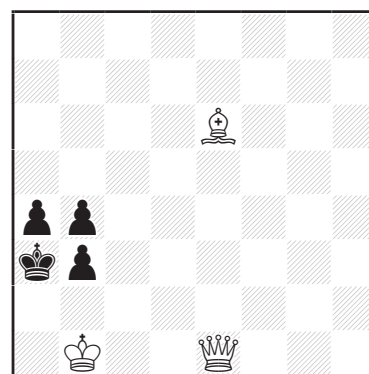
h#6 0.1.1... (2+11) C+

7979 - M. Caillaud



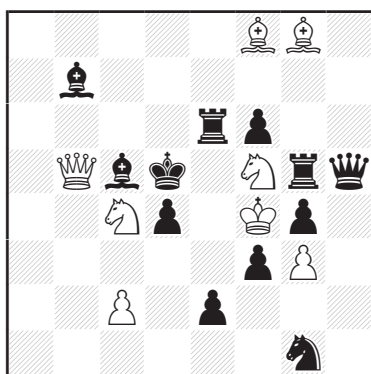
s#2vv (11+10) C+

7980 - O. Paradzinsky



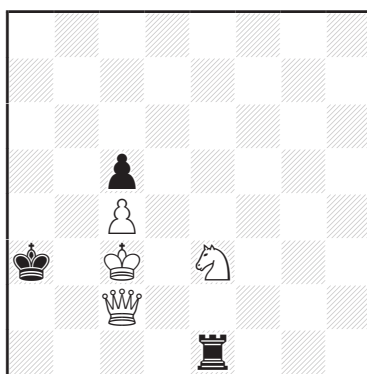
s#5 (3+4) C+  
b) ♖é6

7981 - R. Blagojević  
& M. Babić



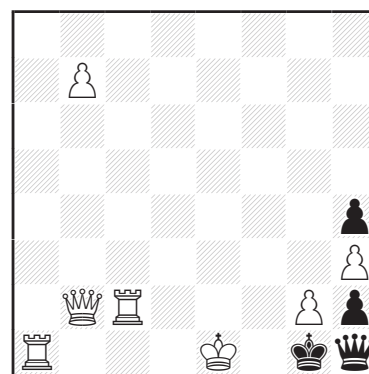
s#5 (8+12) C+

7982 - I. Bryukhanov



s#7 (4+3) C+

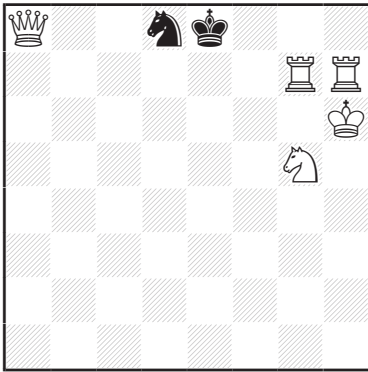
7983 - J. Pitkanen



s#7 (7+4) C+  
2 solutions

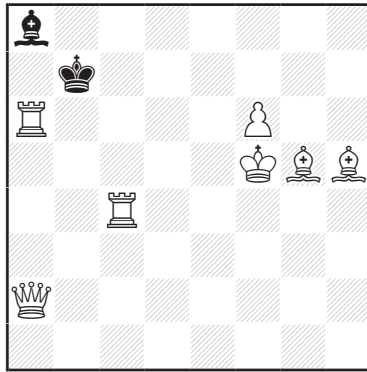


7984 - D. Gatti



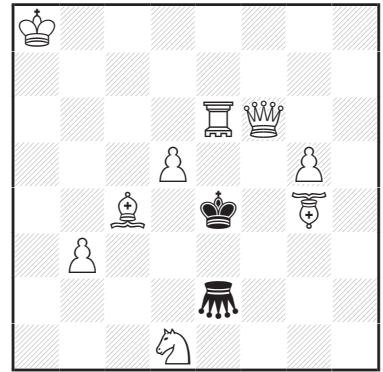
s#8 (5+2) C+

7985 - M. Babić



s#11 (7+2) C+  
2 solutions

7986 - B. Stephenson



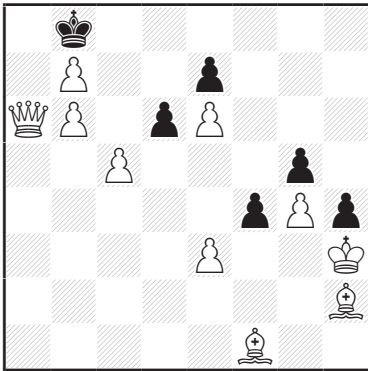
#2 (9+2) C+

Patrouille

♙=Sauterelle

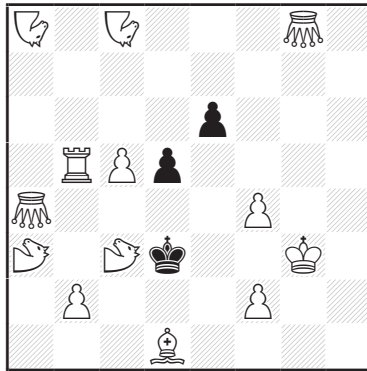
♘=Fou-Saut. ♖=Tour-Saut.

7987 - G. Maleika



=2 (10+6) C+

7988 - I. Soroka



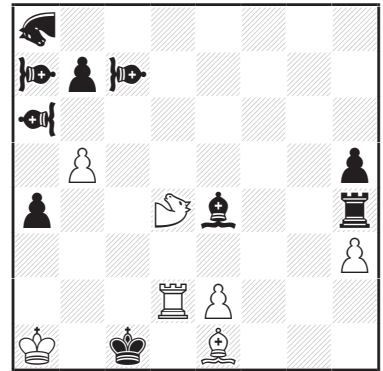
#2 (13+3) C+

♙=Noctambule

♙=Sauterelle

♙=Chameau

7989 - R. Bédoni  
& M. Kerhuel



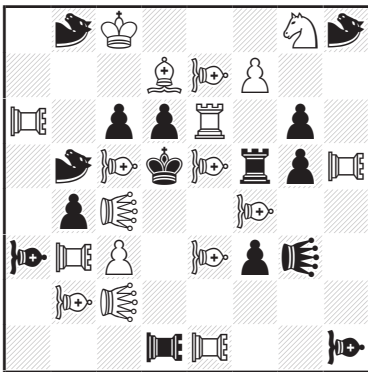
#2 (7+10) C+

♙=Nao

♙=Vao

♙=Fou-Lion ♙=Rose

7990 - J.-M. Loustau

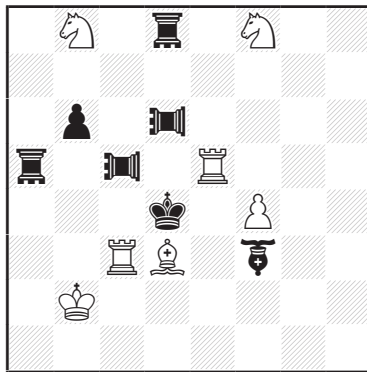


#2 (18+15) C+

♙=Leo ♙=Pao

♙=Vao ♙=Rao

7991 - H.P. Rehm

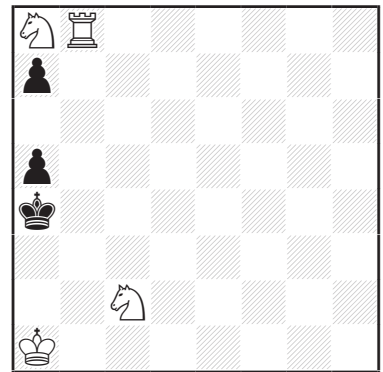


#3 (7+7) C+

♙=Fou-Aigle ♙=Tour-Aigle

♙=Pao

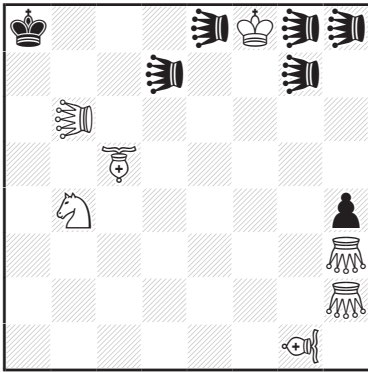
7992 - I. Bryukhanov



s=7 (4+3) C+

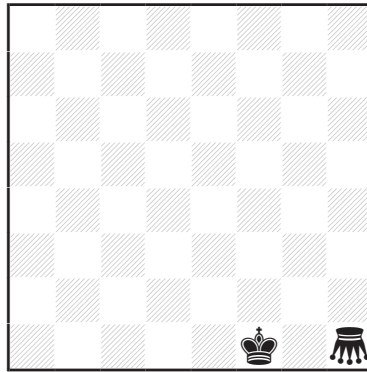
7993 - J.-L. Seret

dédié à J.-M. Trillon (1929-2007)



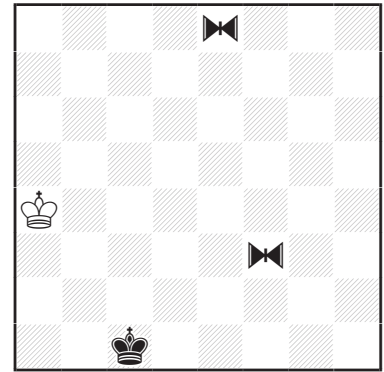
#24 (7+7) C+p  
 ♖=Sauterelle ♗=Fou-Sauterelle  
 ♛=Locuste ♜=Fou-Locuste

7994 - A. Storisteanu



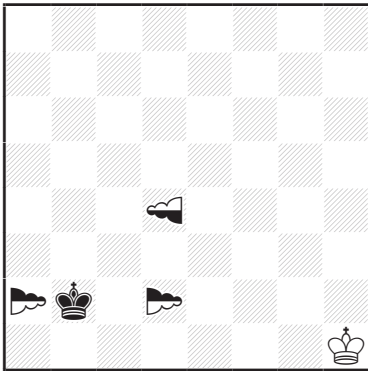
-2(N) & h=1 (0+2)  
 2 solutions  
 ♖=Sauterelle

7995 - B. Kampmann



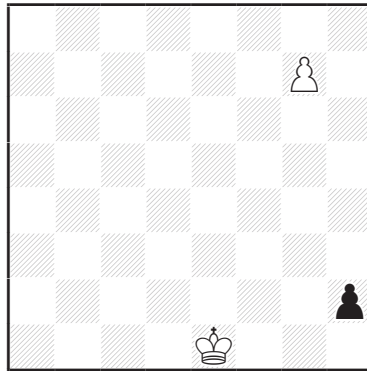
+ (1+3) C+  
 Anticircé  
 ♞=Equisauteur

7996 - R. Bédoni



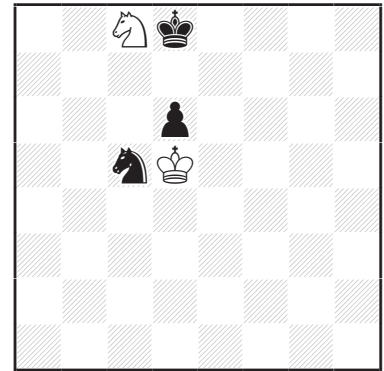
sh#2 (1+1+3) C+  
 b) ♔h1 ↔ ♔b2  
 ♙=Super-Pion Bérolina  
 ♚=Super-Pion

7997 - R. Bédoni



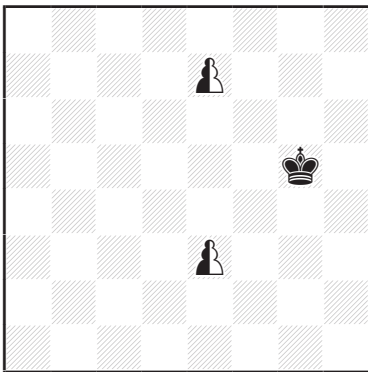
h-roque-3 0.1.2... (2+1) C+  
 Circé

7998 - V. Rallo



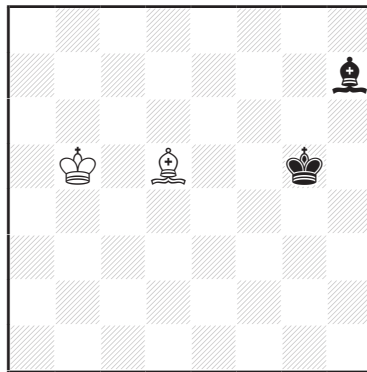
h=3 0.2.1.1.1.1. (2+3) C+  
 Circé Parrain

7999 - P. Tritten



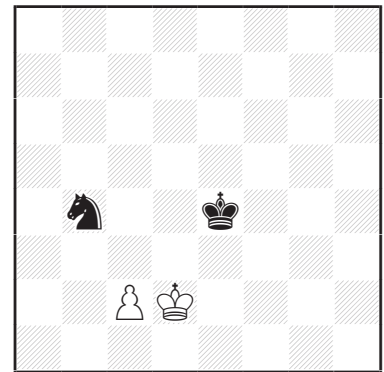
h#3 2.1.1.1.1.1. (0+1+2) C+  
 Take & Make  
 Circé Antipode

8000 - S. Luce & P. Tritten



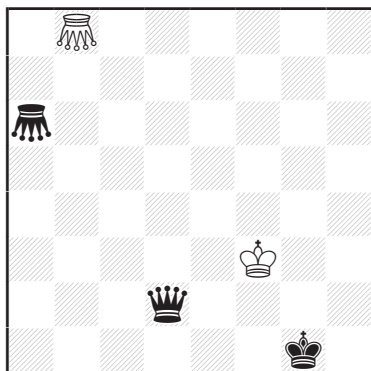
h#3 3.1.1.1.1.1. (2+2) C+  
 AntiNeuKöko

8001 - S. Luce



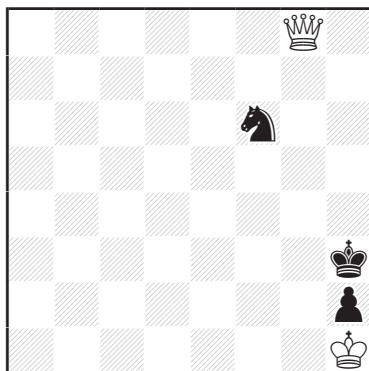
h#5 2.1.1... (2+2) C+  
 Masand

8002 - V. Kotěšovec



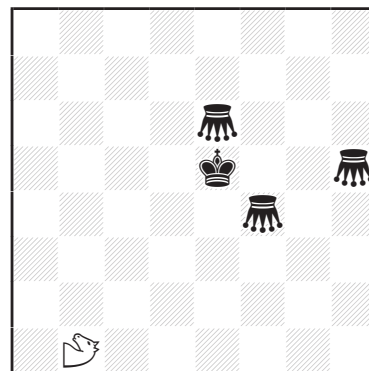
h=5 3.1.1... (2+3) C+  
Madras Rex Inclusiv  
Circé Échange  
♖♗=Sauterelle

8003 - I. Bryukhanov



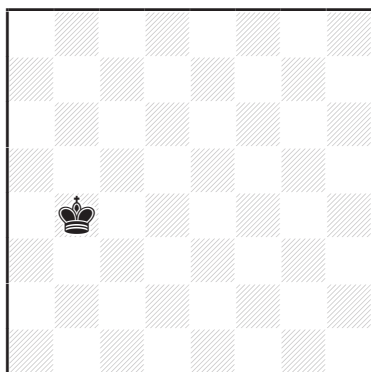
s#6 2 solutions (2+3) C+  
Circé  
Maximum

8004 - V. Kotěšovec



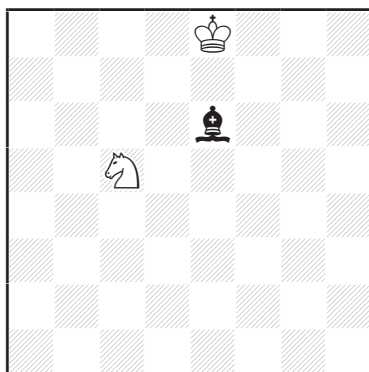
h#9 2.1.1... (1+4) C+  
♗=Sauterelle  
♘=Zèbre

8005 - W. Seehofer  
& S. Luce



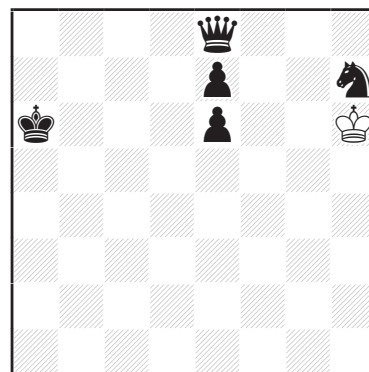
sh=11 2.1.1... (0+1) C+  
Sentinelles en Pion adverse

8006 - G. Foster



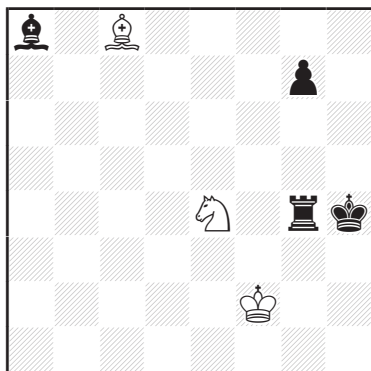
sd-auto=19 (2+1) C+  
b) ♘c5→a2  
Circé Échange  
Anti-Andernach

8007 - A. Vilkauskas



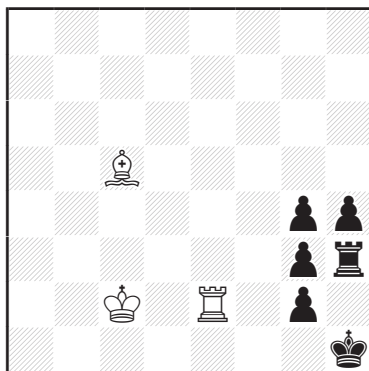
h#2 (1+5) C+  
b) ♖a6→a2  
Take & Make  
Annan

8008 - Z. Zach



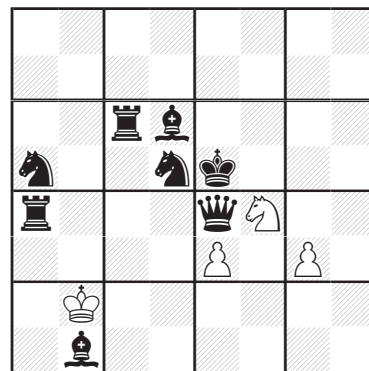
h#2 2.1.1.1. (3+4) C+  
Take & Make  
Circé

8009 - S. Saletić



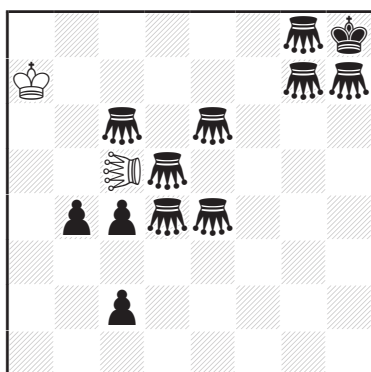
h=2\* (3+6) C+  
b) h#2

8010 - M. Rittirsch  
& M. Manhart



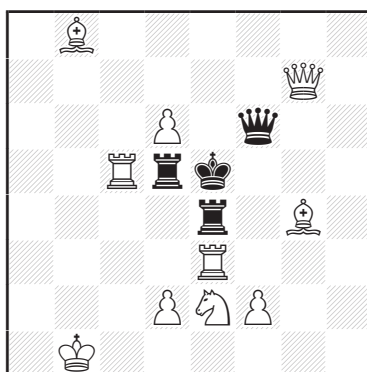
h#2 (4+8) C+  
b) ♘f4→f2  
Grille

8011 - M. Ondrus



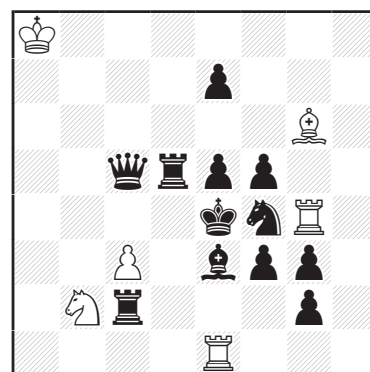
h#2 3.1.1.1. (2+12) C+  
♖=Sauterelle  
♗=Léo

8012 - L. Packa  
& E. Klemanič



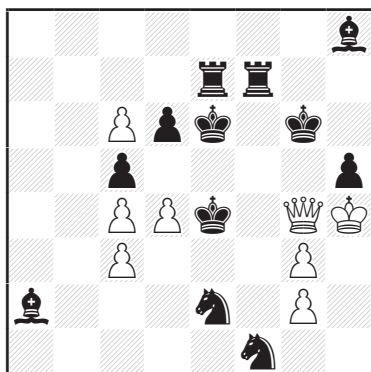
sh#2\*\*\* 3.1.1. (10+4) C+

8013 - P. Tritten



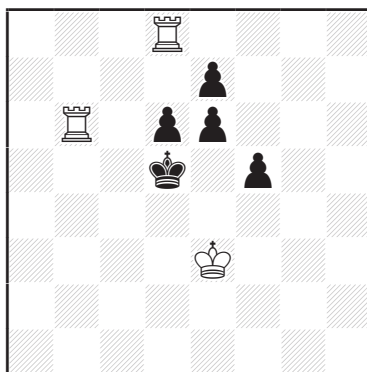
h#2 (6+12) C+  
b) ♞é3  
Fusil turncoat avec Roi déchu

8014 - V. Sizonenko



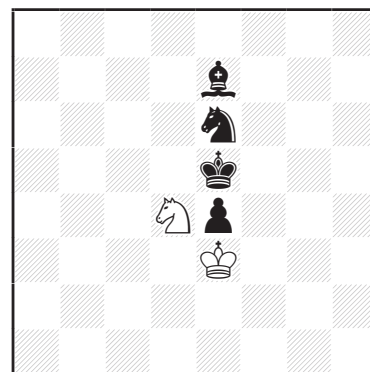
h#2 3.1.1.1. (8+12)  
Dynastique

8015 - S. Saletić



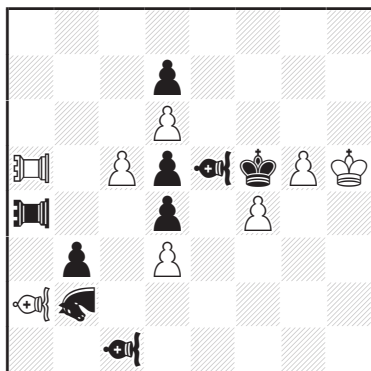
h=3\* (3+5) C+

8016 - V. Rallo



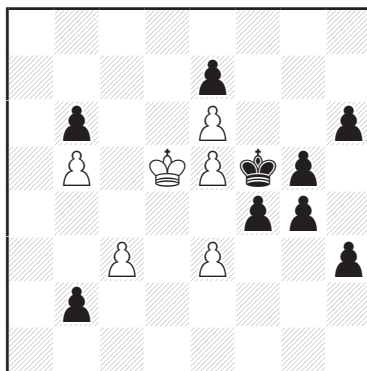
h#4 0.2.1... (2+4) C+  
Masand

8017 - G. Tar



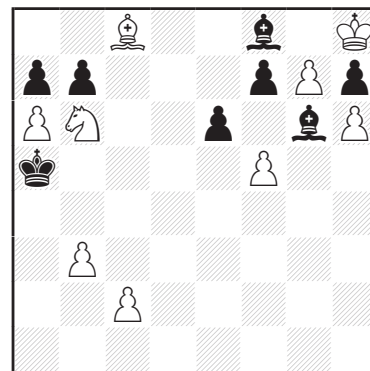
hs#4 (8+9) C+  
♞=Nao ♞=Vao ♞=Pao

8018 - A. Onkoud



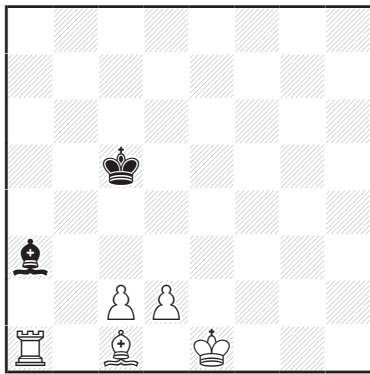
sh#5 4.1.1.1. (6+9) C+

8019 - S. Luce



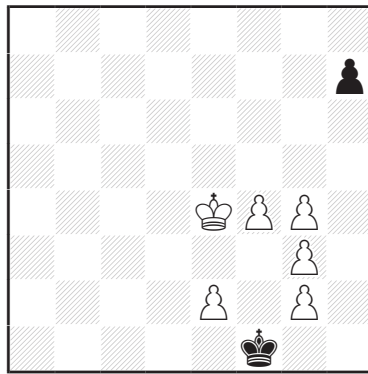
h=6 0.1.1... (9+8)  
Take & Make

**8020 - J. Pitkanen**  
*dédié à Yves Tallec*



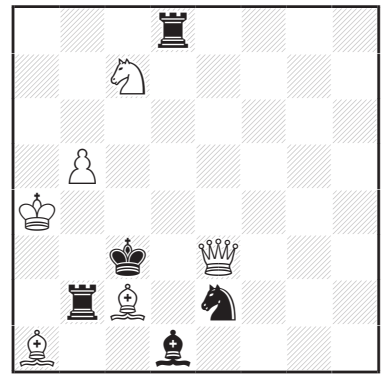
hs#7    0.1.1...    (5+2) C+

**8021 - J. Pitkanen**



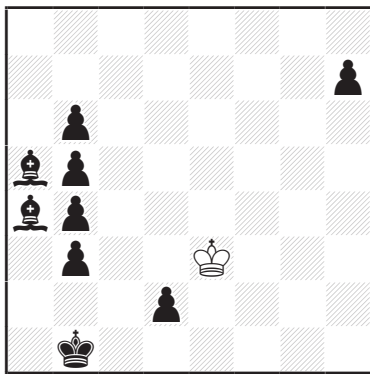
hs#7    (6+2) C+

**8022 - D. Innocenti**



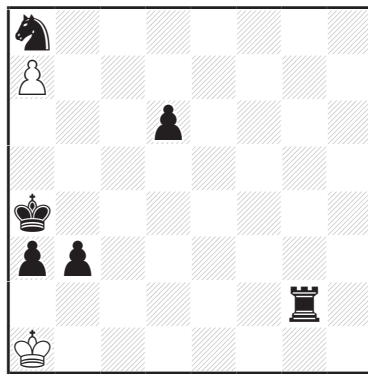
sh=9    (6+5) C+  
 Circé Martien

**8023 - G. Bakcsi**



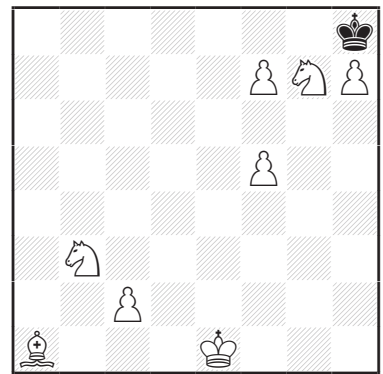
sh=15    (1+9) C+

**8024 - G. Bakcsi**



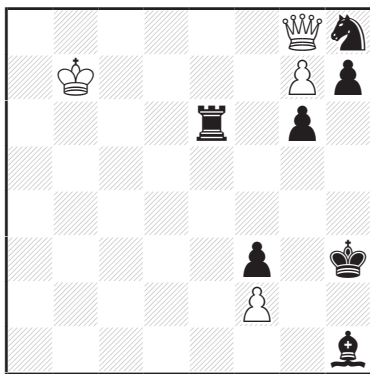
sd#16    (2+6) C+

**8025 - R. Kohring**



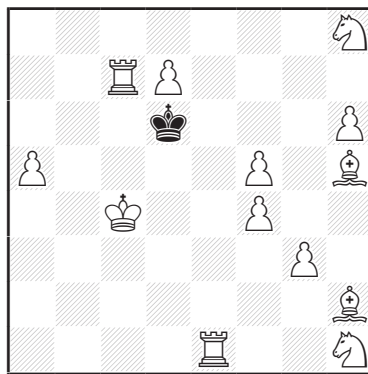
sh=22\*    (8+1) C+

**8026 - S. Sagatelyan  
 & A. Gasparyan**



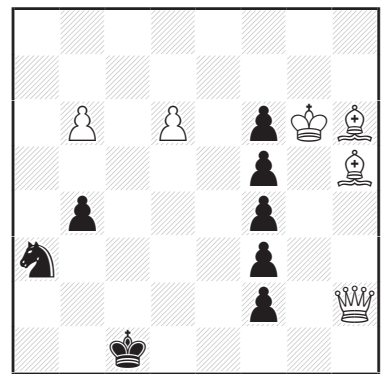
ss#22    (4+7)

**8027 - M. Babić**



sh=26\*    (13+1) C+

**8028 - G. Sphicas**



sh=27    (6+8)

# SOLUTIONS - PHÉNIX 277

## DEUX-COUPS

### 7915 - Pierre Tritten

1. ♖f7! blocus

1... ♗h8~(♗h6!, ♕h6) 2. ♗(×)h7(♗f5, ♗h4)#

Une miniature à blocus et clé ampliative.

### 7916 - Barry Barnes & Abdelaziz Onkoud

1. ♗g4! [2. ♕ç4#]

1... ♕f4(♗f4, ♖éf4, ♖gf4)

2. ♗h1(♗d8, ♗f3, ♗é5)#

Quadruple interception (dont un Grimshaw) du couple ♗f8/♕h2 sur la même case f4.

1... ♖d4(♖é5, ♕b3) 2. ♗×d4(♗é7, ♗×b3)#

### 7917 - Anatoly Slesarenko

1. ♗é7? [2. ♕d2, ♗f2#]

1... f×g5 2. ♗×g5# mais 1... f×é4!

1. ♗b4? [2. ♗f2#]

1... f×é4(f×g5) 2. ♕d2(♗f6)# mais 1... h1=♖!

1. ♗h6? [2. ♗g3#]

1... f×é4(f×g5) 2. ♗f2(♗×g5)# mais 1... ♕g7!

1. ♗é3! [2. ♗d5#]

1... f×é4(f×g5, ♕×é4) 2. ♗g4(♗×f5, ♗b4)#

Dombro-Zagorouïko (Zagorouïko incluant au moins un paradoxe Dombrovskis), clé ampliative.

### 7918 - Michel Caillaud

1. ♕×é5? [2. ♕ç4~#] mais 1... b1=♖!

1.d8=♗! [2. ♗b7#]

1... ♗×d6+ 2. ♕b5#

1... ♗h5+ 2. ♕f7#

1... ♗h8+ 2. ♕g8#

1... é×d6+ 2. ♕é6#

Échecs croisés avec anti-quadruple.

### 7919 - Charles Ouellet

1. ♕×é2? blocus mais 1... ♗d6!

1. ♕é1! blocus

1... ♗×b3+(♗b4+, ♗ç5+, é5, ♗×d4+, ♗d6)

2. ♕×b3(♕×b4, ♕×ç5, ♕d5, ♕×d4, ♕ç3)#

1... ♗×a5(♗b5+, ♗ç6+, ♗×b7, ♗×ç7+)

2. ♗×a5(a×b5, ♗×ç6, ♗×b7, ♗×ç7)#

Dix défenses de la Dame noire après une clé de blocus et avec l'aide d'une batterie royale.

### 7920 - Marjan Kovačević

Jeu apparent : 1... é×d5(♕d2, ♕é3, ♕f4)

2. ♗é6(♗×d2, ♗×é3, ♗×f4)#

1. ♗b6? [2. ♗×é6#]

1... ♕f4(♕é3) 2. ♗×f4(♗×é3)# mais 1... é5!

1. ♗dé3? [2. ♗d2#]

1... ♕d3(♕a2, ♕f4, ♕×é3)

2. ♗×é6(♗a8, ♗×f4, ♗×é3)# mais 1... ♕ç2!

1. ♗f4! [2. ♗é3#]

1... ♕é5(♕×f3, ♕×f4) 2. ♗×é6(♗d2, ♗×f4)#

Complete Tertiary threat correction, all thematic mates appear in the set-play (auteur).

### 7921 - Valery Shanshin

1. ♗g2?[2. ♗f2#A] mais 1... ♗d5!(2. ♗f2? ♕d4!)

1. ♗d5! [2. ♗ç3# (2. ♗f2? ♕d4!)]

1... ♗d7 2. ♗f2# (2. ♗ç3? ♕×d3!)

1... ♗×d5 2. ♗h1#

1... ♗a5 2. ♗×ç5# (2... ♗×ç5? Arguelles)

Choice of the first move of the same white piece with Threat Correction A - X(A?)|A|

Complete form of Caprice theme with closing and opening lines of white pieces (to the square d4)

Line combinations (Auteur).

### 7922 - Abdelaziz Onkoud

1. ♗×f5? [2. ♗d2# A]

1... ♖×h4 2. ♗×f4# mais 1... ♗g4!

1.ç4? [2. ♕×f5# B]

1... ♖é7 2. ♗×f4# mais 1... ♖×h4!

1. ♗d8! [2. ♗d4#]

1... ♗×é5 2. ♗d2# A

1... ♗é3 2. ♕×f5# B

1... ♗×f3+(♗d2+, ♖é2, ç5)

2.g×f3(♗×d2, ♗×d3, ♗×a8)#

Les menaces des essais qui exploitent le clouage de la Dame noire apparaissent après la clé qui est justement le déclouage de la Dame noire.

## TROIS-COUPS

### 7923 - Petrasin Petrasinović

1. ♖×f6? [2. ♖é5#] mais 1... ♔é4!  
1. ♖f4? mais 1... ♔é6!  
1. ♙é8? [2. ♖f4 ♔ç5(♔é6,f5)  
3. ♖d6(♖é4,♖é5)#] mais 1... ♔ç5!

1. ♖g3!! [2. ♖é3 f5 3. ♖é5#]  
1... ♔d4 2. ♙ç6 [3. ♖é3#] ♔ç5 3. ♖d6#  
1... ♔é4 2. ♙ç6+ ♔d4(♔f5) 3. ♖é3(♖g4)#  
1... ♔ç5 2. ♖d6+ ♔×b5 3. ♖b6#  
1... ♔é6 2. ♖g8+ ♔f5(♔é7) 3. ♖g4(♖é8)#

La Dame donne deux nouvelles cases de fuite au Roi noir (clé biampliative) puis mate sur cinq cases différentes (d6, é3, g4, b6, é8).

### 7924 - Petrasin Petrasinović

1. ♖é6? blocus  
1... g2, g×h2 2. ♗f2+ ♔d4 3. ♖d3# mais 1... f3!  
1. ♔ç7? blocus  
1... f3 2. ♖g4+ ♔d5 3. ♖d3# mais 1... ♔f5!

### 1.h3! blocus

- 1... ♔d4 2. ♖d8+ ♔ç4, ♔é4 3. ♖d3#  
1... ♔f5 2. ♗×g3+ f×g3 3. ♖g4#  
1... g2 2. ♗f2+ ♔d4(♔f5) 3. ♖d3(♖g4)#  
1... f3 2. ♖ç4+ ♔f5 3. ♖g4#

Thème Babushka (deux coups noirs, ici ♔d4 et ♔f5, se retrouvent comme premier coup d'une variante et deuxième coup d'une autre).

### 7925 - Olivier Schmitt

1. ♙ç6! blocus  
1... é2 2. ♖d2+! ♗×d2 3. ♗g2#  
1... ç×b6 2. ♖d6+! ♗×d6 3. ♗g2#  
1... ♙h6 2. ♖×f6+! ♗×f6 3. ♗g2#

Les Blancs exploitent des pertes de contrôle et une ouverture de ligne noire en jouant trois sacrifices de déviation avec déclouage ouvrant une ligne.

- 1... ♗d5 2. ♙×d5 [3. ♖×é4#] f5 3. ♖é5#  
1... ♙h4 2. ♗g2+ ♔×f3 3. ♖×é3#

## MULTICOUPS

### 7926 - Vladimir Nikitin

1. ♙f5+!  
1... ♔×f5 2. ♖g5+ ♖×g5 3. ♖é6+ ♔f4 4. ♖a4#  
1... ♔h5 2. ♖g5+ ♖×g5 3. ♖×h6+ ♔×h6 4. ♖h7#  
3... ♖×h6 4. ♙g4#

Multiples sacrifices blancs (dont deux en g5), les

mats de la seconde variante sont modèles.

### 7927 - Olivier Schmitt

1. ♙×d4? [2. ♖g1#] mais 1... ♖ç1!  
Autre essai : 1. ♗f5? [2. ♗×h4#] ♖h8!  
1. ♗g6! [2. ♗×h4#]  
1... ♖×g6 2. ♙×d4 [3. ♖g1#]  
2... ♙h2 3. ♖h1+! ♔×h1 4. ♙f3# modèle  
3... ♔g3 4. ♖f3# grâce au blocage en h2  
2... ♗f2 3. ♖×f2+ ♔h1 4. ♖g1#  
1... ♙×é5 2. ♗×h4+ ♔h2  
3. ♗f3+ ♔g2 4. ♖g1#  
1... ♖h8 2. ♗f4+ ♔h2 3. ♗é2+ ♙×é5 4. ♖g1#  
1... ♗g3 2. ♗×h4+ ♔h2 3. ♖×g3+ ♔h1  
4. ♖é1, ♖h2# dual mineur

### 7928 - Sergy Ivanovich Tkachenko

1. ♙ç2! [2. ♖d4+ ♔é5 3. ♖ç4+ ♔d5 4. ♖ç5#]  
1... ♖d1 2. é4+ ♔ç4 3. é×f5+ ♔d5 4. f×g6#  
3... ♖d4 4. ♖×d4#  
1... ♖×b3 2. ♙é4+ ♔ç4 3. ♙×f5+ ♔d5 4. ♙×g6#  
Création dans chaque variante de deux batteries blanches qui tirent et matent sur les mêmes cases, avec deux pièces avant différentes.

### 7929 - Olivier Schmitt

Les essais 1. ♙d4?, 1. ♙é5?, 1. ♙d2? ou 1. ♙a1? sont tous réfutés par 1... ♙b4!

1. ♙b2! [2. ♗ç3#]  
1... a×b2 2. ç3 [3. ♗×b2#] ♙a3 3. é5 b4 4. ç4  
[5. ♗ç5#] b3 5. ♗ç3#  
2... b4 3. ç4 [4. ♗×b2#] b3 4. a3 [5. ♗×b2#]  
4... ♙g7(♙×a3) 5. ♗ç5(♗ç3)#

Ce problème classique comprend une jolie clé, des blocages noirs et une interception après un coup critique du Fou noir (franchissant la case b4).

### 7930 - Volodimir Samilo

- 1.a5!  
1... b3 2. ♖×b3+ ♔g5 3. ♖b8 ♔h5 4. ♖h8+ ♔g5  
5. ♔é5 ~ 6. ♙f4#  
1... ç3 2. ♖×ç3+ ♔g5 3. ♖ç8 ♔h5 4. ♖h8+ ♔g5  
5. ♔é5 ~ 6. ♙f4#  
1... d3 2. ♖×d3+ ♔g5 3. ♖d8 ♔h5 4. ♖h8+ ♔g5  
5. ♔é5 ~ 6. ♙f4#

Dans ces trois variantes, il y a des sous-variantes communes :

- 3... ç3, é3 4. ♔é5 ♔h5 5. ♖h8+ ♔g5 6. ♙f4#  
4... é2 5. ♙f4+ ♔h4 6. ♖h8#

Trois variantes en écho (auteur).

### 7931 - Ralf Kraetschmer

1.ç4+? ♖ç×ç4!

1.♙g4? [2.♙é6#] mais 1... ♖h1+!

1.♙h5? [2.♙f7#] mais 1... ♖h1+ 2.♙g4 ♖×h5!

#### 1. ♖b5+!

1... ♙ç4 2.♙é2+ ♖d3 3.♖b4+ ♙d5 4.♙h5!

[5.♙f7#] ♖h1+ 5.♙g4 [6.♙f7#] ♖×h5

6.♗ç7+ ♙ç5 7.♗çé6+ ♙d5 8.ç4#

La clé d'échec ampliative permet la déviation de la ♖d4 qui autorise le sacrifice du Fou blanc en h5, le Pion blanc pouvant maintenant mater en ç4. Switchbacks de la Tour blanche et du Roi noir.

### 7932 - Baldur Kozdon

1.a8=♙?? ♖d1+! 2.♙×d1 pat

1.a8=♙! [2.♙é4+ ♙h8 3.♙f6+]

1... ♖d4 2.♙d5 [3.♙é6 ♖ç3+ 4.♙f2 ♖d4+

5.♙g2 ♖b2+ 6.♙h3], 2... ♖ç3+, ♖b4+ 3.♙f2

[4.♙é4+ ♙h8 5.♙d8#], 3... ♖ç5+! 4.♙g2 ♖ç2+

5.♙h3 ♖ç8+ 6.♙h4 ♖d7 7.♙é4+ ♙h8 8.♙f6+

8... ♙g8(♖g7) 9.♙f8(♙×g7)#

3... ♖d4+? 4.♙g2 ♖b2+ 5.♙h3 ♖d4

6.♙f8! ♖h4+ 7.♙×h4 ♙h8 8.♙g7#

La sous-promotion en Fou permet d'éviter le pat, la Dame noire étant ensuite incapable d'empêcher le mat.

### 7933 - Olivier Schmitt

1.♙ç4? [2.♗ç5#] mais 1...ç5!

1.♖é3+! ♙f4 2.♖b3+ ♙é4 3.♙d3+ ♙f3

4.♙a6+! ♙é4 (4... ♙f2? 5.♙é3+ ♙f3 6.♙g5+

♙f2 7.♗g4+ ♙é1 8.♖b1#) 5.♖é3+ ♙f4

6.♖d3+ ♙é4 7.♙ç4 [8.♗ç5#] ç5 8.♙b7+

8... ♖×b7, ♖ç6(♗d5) 9.♗×ç5(♙×d5)#

Un avant-plan permet de dévier la Tour noire. Avec la variante secondaire, toutes les pièces blanches participent au mat avec la formation d'une troisième batterie. À noter les essais 1.♙b6? ♗d5+! et 1.♙d6? ♗f5+! car est insuffisant ici 1...ç5? 2.♙×ç7 ♗d5+ 3.♙d6 ♗é3 4.♖×é3+ ♙d4 5.♖d3+ ♙ç4 6.♖ç3+ ♙d4 7.♖ç4#

### 7934 - Olivier Schmitt

1.♗g2? [2.♗×f4#] mais 1...f×g2!

1.♖é2? [2.♖é5+ ♙f5 3.g4, ♖×f5#]

mais 1... ♗d7! et 1... ♖×é6!

1.♖ç2? [2.♖×ç5+ ♙f5 3.g4, ♖×f5#] 1... ♗d7!

1.♗g6! [2.♗×f4#]

1... ♙g4 2.♗é7+ ♙h5 3.♖ç2! [4.♖×ç5+

♙f5 5.g4, ♖×f5#] ♗a6 4.♖é2! [5.♖é5+ ♙f5

6.g4, ♖×f5#] f×é2 5.♗g6 [6.♗×f4#] ♙g4

6.♗h4+ ♙h5 7.♗g2! [8.♗×f4#] ♙×g3 8.f×g3

[9.♗×f4#] ♙×g2 9.g4#

5... ♙×g3 6.f×g3 [7.♗×f4#] ♙g4 7.♗h4+ ♙h5

8.♗g2 [9.♗×f4#] ♙×g2 9.g4#

Deux avant-plans dans ce problème logique : le premier intercepte la ♖é8 puis dévie le Cavalier noir et le second dévie le ♗f3 ce qui permet ensuite de dévier le ♙h3 après le retour du Cavalier blanc. Quelques variantes courtes :

1... ♙×g3 2.f×g3 [3.♗×f4#] ♙g4 3.♗é7+ ♙h5

4.♖h2 [5.g4, ♖×h3#]

3... ♗d7 4.é×d7 ç4 5.♖×ç4 ♖×é7 6.♖ç5+ ♖é5

7.♖×é5+ ♙f5 8.g4, ♖×f5#

3...ç4 4.♖×ç4 ♗a6 5.♖é4 ♗ç5+ 6.b×ç5 f×g3

7.♖h4#

3... ♖d8 4.♖×ç5+ ♖d5 5.♗×d5 ç×d5 6.♖×d5+

♙f5 7.g4, ♖×f5#

### 7935 - André Duquenne

1.♙×h2? [2.♙é7 ~ 3.♙d8] mais 1... ♗b4!

1.♙d7! [2.♙d8 ~ 3.♖~7#]

1...h1=♙ 2.♖×ç6+ ♙b7 3.♖ç7+ ♙b8 4.♖×ç5+

♙b7 5.♖ç7+ ♙b8 6.♖×ç4+ ♙b7 7.♖ç7+ ♙b8

8.♖×ç3+ ♙b7 9.♖b3+ ♗b4 10.♖×b4#

Batteries de Popandopoulo permettant à la Tour blanche de venir donner échec sur b3 pour neutraliser le Cavalier noir.

### 7936 - Olivier Schmitt

1.♗ç5+? b×ç5!

1.♗d4! [2.♙ç2+! ♙ç3 3.♗~#]

1... ♙ç3 2.♗f3+! ♙d3 3.♙b3! [4.♙ç4#] a×b5

4.♙ç2+ ♙é2 5.♙d1+ ♙d3 6.♗d4 ♙ç3 7.♗×b5+

♙d3 8.♗d4 ♙ç3 9.♗f3+ ♙d3 10.♙b3!

[11.♙ç4#] b5 11.♙ç2+ ♙é2 12.♙d1+ ♙d3

(12... ♙f2 13.♗g4+ ♙g2 14.♗×h4+ ♙g1

15.♙d4#) 13.♗d4 ♙ç3 14.♗b3+ ♙d3 15.♗ç5#

Manœuvre répétée du ♗b3 et du ♙d1 pour forcer le ♗b6 à jouer.

10... ♙é2 11.♙ç4+ ♙f2 12.♗g4+ ♙g2 13.♗×h4+

♙g1 14.♙d4#

Testé C+ avec Gustav en accordant trois cases de fuite maximum au Roi noir durant la solution.



## ÉTUDES

### 7937 - David Gurgénidze & Martin Minski

1.g8=♖? ♜g4+! 2.♔h1 (2.♔h3 ♜f4+ 3.♔h4 ♚×é7-+ 4.♚ç4 ♔f3 5.♚f1+ ♜f2 -+), 2... ♚×é7 3.♚f7+ ♔g3! -+

1.♔h4+! ♜×h4 2.g8=♖ ♜f3+ (2... ♜g4+ 3.♔h3=), 3.♔h3 (3.♔h1? ♜f5! 4.♚g7! (4.♚×h7 ♜g3#), 4... ♜3d4!! 5.♚×h7 ♜g3+ 6.♔h2 ♜f3+ 7.♔h3 ♜g5+)

3... ♜g1+ (3... ♜f5 4.♚g6, ♚g7=) 4.♔h4!  
Essai thématique : 4.♔h2? ♜f1+ 5.♔h1 ♜g3+ 6.♔h2 ♜f3+ 7.♔h3 ♜é2! 8.♚g3+ ♔é3 9.♚f2+ ♔d2-+ (9... ♔×f2? pat), 10.♚×f3 ♜g1+ 4... ♜f5+ (4... ♜g2+ 5.♔g5 ♜f3+ 6.♔g6 ♚é7 7.♔×h5=) 5.♔g5 ♚g7+ 6.♔×h5 ♜g3+ (6... ♚×g8 pat) 7.♔h4 ♜f3+ (7... ♚×g8 pat) 8.♔h3 ♜g5+ (8... ♚×g8 pat) 9.♔h2 ♜f1+ (9... ♚×g8 pat) 10.♔h1 ♚h7+ (10... ♚×g8 pat) 11.♚×h7 ♜×h7 pat

### 7938 - Vladimir Katsnelson

& Leonard Katsnelson

Au quatrième coup, on est dans une étude de Fred Lazard publiée en 1910. Les auteurs ont donc rajouté une introduction de trois coups dont les deux premiers sont des coups que l'on joue par nécessité, même si on ne sait pas où cela mène. Alors, quel intérêt ? Les auteurs ajoutent les trois variantes 3.♔f2?, 3.♔d2? et 3... ♚a2+ 4.♔é3! qui sont très intéressantes et qui, ajoutées aux deux premiers coups, réalisent un enrichissement réel de la trop méconnue étude de Fred Lazard.

1.♔f4+? ♔h6 2.g8=♔+ ♔g7= et ♚a3 n'est plus possible.

1.♚a3! a1=♚+ (1... ♚×a3? 2.é8=♚+ ♔h4 3.♚h8+) 2.♚×a1 ♚×a1+ 3.♔é2!  
3.♔f2? ♚a8 4.♔f4+ ♔h6! 5.♔é6 ♚g8 6.♔f8 ♔×g7 7.é8=♚ ♚×f8+ 3.♔d2? ♚a8 4.♔f4+ ♔g5! 5.♔é6+ ♔f6 6.♔d8 ♔×é7! 7.g8=♖ ♚×d8+ écho 3... ♚a8 (3... ♚a2+? 4.♔é3!+-, 4.♔é1 n'est en effet qu'une perte de temps) 4.♔f4+ ♔h6 5.♔é6 ♚é8 6.g8=♖ ♚×g8 7.♔f8 ♚g5! 8.♔g6!!+- (8.é8=♚? ♚é5+ 9.♚×é5 pat)

### 7939 - Vassily Lebedev

Une finale pratique tout à fait humaine qui illustre l'art de la défense.

Essai thématique : 1.♔×h5? h2 2.♔d3+ ♔f5 3.♔f3 (3.♔f2? é3+ 4.♔é1 é×f2+ avec échec), 3... é×f3 4.♔f2 f×é2 5.♔×é2 ♔f4 1.♔ç6+? ♔f6 2.♔×h5 h2-+

1.♔d3+! il faut jouer ce coup alors que f5 est contrôlé afin de gagner un temps en repoussant le Roi en f6 !

1... ♔f6 (1... é×d3 2.♔×h5 h2 3.♔f3=) 2.♔×h5 h2 (2... ♔g5 3.♔f3! é×f3 4.♔f2 h2 5.é3 ligne principale) 3.♔f3! é×f3 4.♔f2 ♔g5! (4... f×é2 5.♔g4+=) 5.é3! (5.é4? d×é4 6.♔×é4+ ♔f4 7.♔f2 ♔g3-+ ; 5.♔d3 f×é2 6.♔×é2 ♔f4-+ ; 5.é×f3? ♔f4 6.♔é2 ♔g3 7.♔h1+ ♔g2 8.♔f2 d3+! -+) 5... ♔h4 6.é×d4 ♔g3 7.♔é3 (inversion possible : 7.♔h1+ ♔g2 8.♔é3) 7... ♔g2 8.♔h1 ♔×h1 9.♔f2! pat

### 7940 - Borislav Ilinčić

Un gain nécessitant un jeu précis, mais l'absence de surprise fait néanmoins que cette position est plus proche d'un gain technique que d'une étude.

1.a7 ♔×h1 2.a8=♖ ♔g2 (2... ♔d5 3.♚b7+! ♔a5 4.♚b4+ ♔a6 5.♚a3+ ♔b7 6.♚b2+-), 3.♚b7+ (3.♚b8+? ♔a6=), 3... ♔ç5 4.♚b4+ ♔d5 5.♚d4+ ♔é6 6.♚é3+ ♔f7 7.♚f2+ ♜f4 8.♚×f4+ ♔g8 9.♚b8+ ♔f7 (9... ♔h7 10.♚ç7+ ♔g8 11.♚d8+ ♔f7 {11... ♔h7 12.♚é7+ ♔g8 13.♚é6+ ♔h7 14.♚f7+ ♔h8 15.♚f8+ ♔h7 16.♚h6+-}) 12.♚f6+ ♔é8 13.♚×g6+-) 10.♚a7+! +- (10.♚b7+? ♔é6=) et gain ; en effet : 10... ♔g8 11.♚a2+, 10... ♔f8 11.♚f2+ ou encore 10... ♔é6 11.♚é3+ suivi de 12.♚d2+ ou 12.♚f2+

### 7941 - Jan Timman

On sent l'étude faite par un très fort joueur. Le jeu classique doit être maîtrisé, pour effectuer une introduction pas évidente de cinq coups et arriver à un zugzwang réciproque complètement improbable !

1.♔h6 ♔ç4 2.♔g4 f5 3.♔é5+ ♔b3 4.♔ç6 ♚a8 5.♔a6 (5.♔b5 ♔×b2 6.♔ç5 ♔ç3 7.♔×d5 ♔d3=), 5... ♔×b2 6.♔b7 ♚×a7+ 7.♔×a7 ♔ç3= 1.♔a6 ♔b4 2.♔b7 ♔b3 3.a8=♖ ♚×a8 4.♔×a8 ♔×b2= 1.b4+ ♔ç4 (1... ♔ç6 2.♔a6+-) 2.♔d6+! (2.b5 ♚a8 3.♔d6+ ♔ç5=)

2...ç×d6 (2...♔d3 3.♗b5 ç6 4.♗d4)  
**3.b5 ♖ç5 4.b6 ♖ç6 5.♖a6 ♜g8** (5... ♜h8 6.g4!)  
**6.g3!**  
 Zugzwang réciproque : 6.g4 ♜h8 7.b7 ♜h1  
 8.b8=♗+ ♖ç5! 9.♗d7+ ♖ç4 10.♗b6+ ♖d3=,  
 par exemple : 11.♖b5 ♜h8! 12.♗×d5 ♜a8  
 13.♖b6 ♖é4 14.♗×f6+ ♖×é3 15.g5 ♖f4  
**6... ♜h8** (6...f5 7.g4! +- ou 6... ♜é8 7.é4! +-)  
**7.g4!** zugzwang réciproque  
**7...d4 8.é×d4 d5 9.b7 ♜h1 10.b8=♗+** Phénix  
**10... ♖ç7**, la case ç5 désormais est contrôlée, le  
 Roi est passif  
**11.♗ç6! ♜a1+** (11... ♜h8 12.♗b4 ♖d6 13.♖b6)  
**12.♗a5** et gain

**7942 - Vladimir Ilich Neishtadt Jr & Mario Guido Garcia**

Une étude curieuse, car on joue les deux premiers coups parce qu'on n'en voit pas d'autres, mais on ne voit pas où cela mène.

**1.d7 ♜×d7 2.d6+ ♜b7** (2... ♖b7 3.♗b6+ ♖a7  
 4.♗×b7 ♖×b6 5.♗ç8=)  
**3.♗f5!** un coup difficile, même si on n'est pas capable d'en imaginer un autre. En fait, une fois l'étonnement passé, on s'aperçoit que l'idée est simple : on décloue la Tour mais la Dame est enfermée et si la Tour joue on refait ♗é4+.  
**3... ♜f7** (3... ♜b5 4.♗é4+ ♖b7 5.♗×b7+ ♖×b7  
 6.♗é7 ou 3... ♜é7 4.d×é7!)=)  
**4.♗é4+ ♖b7 5.♗b6+**  
 5.♗×b7+? ♖×b7 6.♗é7 ♜×f2 7.♖×b4 ♜f3  
 8.d7 (8.♖ç5 ♜×g3-+), 8... ♖ç7 9.♗ç6 ♖×d7  
 10.♗é5+ ♖é6 11.♗×g4 ♖f5 12.♗h6+ (12.♗h2 ♜f2-+), 12... ♖g5 et le Cavalier est perdu après  
 13.♗g8 ♜é3 puis ♜é8  
**5... ♖a7 6.♗×b7 ♖×b7** (6... ♖×b6 7.♗ç8□={7.♗d5 ♜×f2 8.♖×b4 ♜f3-+})  
**7.d7** (7.♗d5 ♖ç6 8.♗é3 ♖ç5 9.♗×g4 ♜f3+!  
 10.♖b2 ♖×d6-+)  
**7... ♖ç7 8.♗d5+!** (8.♖×b4? ♜×f2-+)  
**8... ♖×d7 9.♗é3 ♜×f2 10.♗×g4** (10.♖×b4? ♜é2!-+)  
**10... ♜é2 11.♗f6+** (11.♗h6? ♜é6, ♜é4+)  
**11... ♖é6 12.♗h5** (12.♗é8 ♖d5 13.♗ç7+ ♖ç5  
 14.♗a6+ ♖b5 15.♗×b4 ♜é3+ -+)  
**12... ♜é4 13.♗f4+ ♖d6 14.♗d3 ♜é3 15.♖ç4!**  
 Nulle positionnelle  
 15.♖ç2? b3+ 16.♖d2 ♜×g3-+

**7943 - Peter Krug**

1.♗×é3? ♜f3+ 2.♖g4 ♜×é3 3.♗f2 ♖g2  
 4.♗×é3 h5+! et sur ♜ç2+ les Noirs disposent de la fuite sur la troisième rangée. 5.♖×g5 (5.♖×h5 h1=♖ 6.♜ç1 ♖h3), 5...h1=♖ 6.g7 ♖h3  
 1.g7? ♖g1 2.♗×é3 les Noirs peuvent déjà répéter par ... ♜f3+ et ... ♜f4+, mais ils peuvent espérer mieux par ... ♗f5+.  
**1.♗×g5!** pourquoi ce coup dont on ne voit pas ce qu'il peut apporter après la réponse noire ? Pour comprendre, la clé du jeu blanc étant ♗×é3, il faut d'abord étudier la suite 1.♗×é3? et voir la pointe des Noirs au quatrième coup.  
**1...h×g5 2.♗×é3**  
 2.g7? ♖g1 3.♜×g5 ♜f3+ 4.♖×h4+ ♖f1 ;  
 2.♜×g5?! on peut penser que c'est le coup qui justifie ♗×g5, mais il n'en est rien, c'est pourquoi cette étude est très difficile, 2... ♗×g6 3.♜×g6 ♜f7= 4.♖g4 (4.♗×é3 ♜f3+), 4... ♜ç7 5.♗×é3 ♜é7 6.♗d2 ♜é4+ 7.♖g5 ♜é5+ 8.♖f4 ♜é4+ (8... ♜×é3)  
**2... ♜f3+** (2... ♖g1?? 3.♗f2+ ♜×f2 4.♜ç1+ ♜f1 5.♜×f1#)  
**3.♖g4 ♜×é3** (3... ♖g1? 4.♜ç1+- (4.♗×h4+-))  
**4.♗f2** (4.♗d2 ♜a3 5.g7 ♖g2 6.♜ç1 ♜g3+ 7.♖h5 ♗f5 8.g8=♖ ♜h3+ 9.♖g4 (9.♖g6 ♗é7+), 9... ♗h6+)  
**4... ♜é7** (4... ♜a3 5.g7 ♖g2 6.♜ç2!+-)  
**5.♖g3 ♗f5+!** (5... ♗f3 6.♗d4! car 6.♖×f3? g4+ 7.♖g3 ♜é3+ 8.♖×g4 ♜é6 9.g7 ♜g6+ 10.♜g5 ♜×g7 11.♜×g7 ♖g2=)  
**6.♜×f5 g4 7.g7!** (7.♜b5? ♜é3+! 8.♖×g4 ♜é6)  
**7... ♜×g7 8.♜b5! ♜b7 9.♗b6 ♜d7** et gain

**7944 - Andrzej Jasik**

Un désavantage matériel Blanc qui peut faire croire que l'étude va être facile. Il n'en est rien ! L'étude est tactique, difficile mais jolie et surtout très claire, les mauvaises pistes étant à chaque fois nettement réfutées !

1.g7? ♜g8 2.♖ç6 ♗×d1 3.♗×ç7+ ♖é7 4.d6+ ♖f7!= 5.d8=♖ ♜×d8 6.♗×d8 ♜h3, ♜h2  
**1.♖ç6 ♗b5!**  
 1... ♗×d1 2.♗×ç7+ ♖é7 3.d6+ ♖é6 4.g7 ♜g8  
 5.d8=♖ ♜×d8 6.♗×d8+- 6... ♖f7 7.d7 ♜h3  
 8.♗é7 ♜ç3+ 9.♗ç5 ♜d3 10.♗d6 ♜ç3+ 11.♖b6  
**2.♗×ç7+!** (2.g7? ♗a7+ 3.♖b7 ♜g8)  
**2... ♗×ç7 3.g7 ♜hh8** (3... ♜g8 4.♜f1 ♜hh8)  
**4.♜f1!** (4.♜h1? ♜hg8 5.g×f8=♖+ ♜×f8 6.g6 ♗×d5 7.♖×d5 ♜g8! 8.♜h6 ♖×d7 9.♖é5 a4=)

4... ♖fg8 5.g×h8=♔ ♗×h8 6.g6 ♜×d5 7.♔×d5  
 ♗g8 (7... ♔×d7 8. ♗f7+ ♔é8 9. ♗a7)  
 8. ♗f6! ♔×d7 9. ♔é5! dans la variante 4. ♗h1?, la  
 Tour se retrouve en h6 alors que là elle est en f6 !  
 9. ♗×a6? ♔é7 10. ♔é5 ♗d8 ou 9. ♗f7+? ♔é8  
 10. ♗f6 ♗g7 11. ♔é5 ♗b7 12. ♔f5 a4 13. ♔g5  
 a3 14. ♗f2 a2 15. ♗×a2 ♔f8  
 9...a4 10. ♗×a6 ♔é7 11. ♗a7+ et gain

#### 7945 - Daniele Gatti

Une petite sucrerie très claire qui aurait toute sa place dans un tournoi de solutions en salle.

1.b×a5 b×a5 2.f×g6 (2. ♔g2? g×f5-+), 2...a4  
 3. ♔g2 a3 4. ♔h1! a2 5. ♔g2 a1=♔, ♗ pat

#### 7946 - Guy Sobrecases

1. ♗é8? ♔a4 2. ♗×é6 ♔×d7 3.ç6 b×ç6 4. ♗é7  
 ♔h3 5.b4 g4 6. ♗é5+ ♔h6 7. ♗f5 f3 8.b5 ♔g2  
 9. ♔f2 g3+ 10. ♔é3 ç×b5 11.ç×b5 f2 12.b×a6  
 ♔×é4 13. ♔×é4 g2 14.a7 f1=♔ 15.a8=♔=

1. ♗h8+! une clé difficile. Pourquoi pousser le Roi en g4 ou g6 ? La raison n'apparaît que plus tard : en g6 il permet de prendre é6 sur échec et en g4 il enfermera le ♔d7 dans une variante au quatrième coup !

1... ♔g4 (1... ♔g6? 2. ♗é8+-)  
 2. ♗é8 (2.ç6? ♔×é4 3.ç×b7 ♔×b7 4. ♗é8 ♔ç6  
 5. ♗×é6 ♔×d7 6. ♗×a6 ♔g3 7. ♗g6 g4 8. ♗f6  
 ♔a4 9.a6 ♔d1 10.a7 ♔f3=)  
 2... ♔a4 3. ♗×é6 ♔×d7 4.ç6! (4. ♗é7? ♔ç6  
 5. ♔f2 ♔h3=)  
 4... ♔×ç6 (4...b×ç6 5. ♗é7 le ♔g4 et le ♜ç6 piègent le Fou, 5... ♔ç8 6. ♗×ç7 ♔é6 7. ♗×ç6+-)  
 5. ♗×ç6!! b×ç6 6.é5! (6.b4?? ♔g3 7.b5 h3+-)  
 6... ♔f5 7.b4 ♔×é5 8.b5 ç×b5 9.ç×b5 ♔d5  
 10.b×a6 ♔ç6 et désormais la manœuvre bien connue du Roi arrêtant trois Pions.  
 11. ♔g2□ (11. ♔h2?? f3-+ ou 11. ♔f2?? h3-+)  
 11...g4 12. ♔g1! g3 (12...f3 13. ♔f2+- et aussi  
 12...h3 13. ♔h2+-), 13. ♔g2! +-)

#### 7947 - A. Avni

Essai : 1.b8=♔+? ♔×h7 2. ♗×d6 (2. ♗×d6 ♗d2),  
 2... ♗d2 3. ♗g3! ♗×d5 4. ♗h3+ ♗h6=

1. ♔g5!! évidemment ce coup ne peut être compris si on n'a pas d'abord réfuté l'essai, ce qui n'est pas tâche aisée !

1...f×g5 2.b8=♔+ et maintenant, une suite aussi claire qu'intense !  
 2... ♔h7 3. ♗×d6 (3. ♗×d6? ♗d2 4. ♗h6+ g×h6

5. ♗é8 ♗×a2!)=)

3... ♗d2 4. ♗g3! ♗×d5 5. ♗h3+ ♔g8 6. ♗é8#

## RÉTROS

#### 7948 - Henryk Grudzinski

1. ♔ç3 ♜ç6 2. ♔é4 ♜d4 3. ♔g5 ♜×é2 4. ♔×h7  
 ♜×ç1 5. ♔×f8 ♗×h2 6. ♔é6 ♗×g2 7. ♔×d8  
 ♗×f2 8. ♔ç6 ♗×d2 9. ♔×a7 ♗×ç2 10. ♔×ç8  
 ♗×b2 11. ♔b6 ♗×b6 12. ♗h8 0-0-0 13. ♗×g8  
 ♗é8 14. ♗×é8#

Petit massacre se terminant par un mat. Le roque noir est inattendu !

#### 7949 - Roberto Osorio

1.f4 ♜f6 2.f5 ♜h5 3.f6 d5 4.f×é7 ♔f5 5.é×f8=♔  
 ♔g6 6. ♔ç5 ♗h4+ 7. ♔f2 ♗ç4 8. ♔×a7 0-0  
 9. ♔ç5 ♗a3 10. ♔×f8 ♗ç3 11.d×ç3 f5 12. ♔h6  
 g×h6 13. ♔a3 ♜g7 14.b4 h5 15. ♔ç1

(C+ Natch-3.1) Une pièce visite les trois cases thématiques : celle du Pion d'origine f2 (en réalisant au passage un circuit de Pion), la case de promotion f8 (en réalisant le thème Donati) et la case d'origine du Fou ç1 (en réalisant le thème Pronkin). Notation anglaise (PC & DO & PR) (B) PC=Pawn Circuit, PR=Pronkin, B=Bishop, DO=Donati (une pièce promue retourne sur sa case de promotion).

#### 7950 - Roberto Osorio & Nicolas Dupont

1.a4 f5 2. ♗a3 f4 3. ♗b3 f3 4. ♗b6 a×b6 5.d3  
 ♗a5 6. ♔d2 ♗g5 7.a5 d5 8.a6 ♔d7 9.a7 ♔ç6  
 10.a8=♗ ♜d7 11. ♗×ç8 é5 12. ♗a8 ♔ç5 13. ♗a1  
 ♗a8 14. ♔ç3 ♗a2 15. ♔d2 ♗b1 16. ♗a8 ♔×f2  
 17. ♗×g8 ♔g3 18. ♗a8 f2 19. ♗a1 ♗a8 20.b3  
 ♗a2 21. ♔a3 ♗b2 22. ♔f8 ♜ç5 23. ♗a8 (C+  
 Natch-3.1 en 2 h7') 2×Pronkin, 4×Donati. Il existe beaucoup de parties justificatives où une pièce réalise plusieurs fois le même thème (par exemple les records du nombre d'aller-retour pour chaque nature de pièce). Par contre, il n'en existe qu'une poignée où une pièce réalise plusieurs fois deux thèmes distincts. On peut citer celle de Roberto et Jorge (4921, Phénix 142 juil. 2005), où une Dame réalise deux Pronkin (retour sur la case initiale) et deux Donati (retour sur la case de promotion). Nous nous intéressons ici au cas de la Tour, qui réalise deux Pronkin et quatre Donati. La notation thématique, dans le langage des PJ du futur (cette fois-ci en français) est (DO&PR&DO)<sup>2</sup>(T).

### 7951 - Jacques Dupin & Maryan Kerhuel

1. ♖f3 é5 2. ♗d4 é×d4 3. ♗ç3 d×ç3 4. g4 d5  
5. ♗h3 ç×d2+ 6. ♖f1 ♗×g4 7. é4 ♗é2+ 8. ♖g2  
♗g5+ 9. ♗g4 d×ç1=♗ 10. ♗d4 ♗f6 11. ♗d1  
♗f1+ 12. ♖f3 d×é4+ 13. ♖g3 ♗g8 14. ♗d8# (C+  
Popeye 4.69 en 28 sec).

Conditions féériques imposées lors de la Riface 2017. On se débarrasse d'abord des Cavaliers blancs pour ouvrir le jeu. Les Pions noirs croisent leurs colonnes respectives. Dans la position finale, les Noirs sont mat. La promotion en Dame noire est nécessaire à la correction du problème.

### 7952 - Pascal Wassong, Axel Gilbert, Thierry

#### Le Gleuher & Michel Caillaud

1. é4 ♗a6 2. ♗ç4 ♗ç5 3. ♗d5 ♗a4 4. ç4 ♗b6  
5. ♗a4 ♗h6 6. ♗ç6 ♗f5 7. a4 ♗d4 8. ♗a3 ♗b3  
9. ♗b1 ♗a5 10. b3 h5 11. ♗é6 ♗d5 12. ♗b2  
♗f6 13. ♗d5 ♗g8 14. ♗f6 ♗ç6 15. é5 ♗b8 (C+  
Popeye 4.69 en 16'46"). Encore une réalisation  
permettant de bloquer les Cavaliers noirs dans un  
minimum de coups, sur le thème de la Riface 2017.

### 7953 - S. N. Ravishankar

Sans le ♗h1, les Blancs peuvent reprendre  
-1. ♗é5-f7 et jouer 1. ♗h6 (ou l'inverse) forçant  
ainsi 1... ♖×g7#

Solution : -1. ♗g2-g6 h2-h1=♗ -2. ♗g3-g2! h3-h2  
-3. ♗g4-g3 h4-h3 -4. ♗g5-g4 h5-h4 -5. ♗g6-g5  
h6-h5 -6. ♗é5-f7 et 1. ♗×h6 ♖×g7#

L'objectif des rétro-coups blancs deux à cinq est  
d'empêcher les Noirs de décapter, car sinon le  
problème serait démoli.

## AIDÉS

### 7954 - Roméo Bédoni

1. f1=♗ ♗f3+ 2. ♖d3 ♗d1#  
1. ♖d1 ♗b3 2. ♖ç1 ♗b1#  
1. ♖f1 ♗h3 2. ♖g1 ♗h1#

Trois mats modèles (mat du couloir pour la première et écho Tour/Fou pour les deux dernières).

### 7955 - Mihaiu Cioflanca

1. ♗ç6 ♗h5+ 2. ♖d6 ♗d5#  
1. ♗d6+ ♗d7+ 2. ♖é6 ♗×é7#  
1. ♗g6 ♗×é7+ 2. ♖f6 ♗h7#

La Tour noire coulisse sur la sixième ligne pour des auto-blocages préventifs.

### 7956 - Mihaiu Cioflanca

1. ♖d2 ♗×d4 2. ♖ç1 ♗é3#  
1. ♖f1 ♗×d4 2. ♖g1 ♗×d1#  
Deux jolis mats modèles par clouage.

### 7957 - Christer Jonsson

1. ♗×f6 é×f6+ 2. ♖d1 ♗b3#  
1. ♗×d6 é×d6+ 2. ♖d3 ♗b4#  
Utilisation de batteries blanches et mats modèles, dont un par clouage.

### 7958 - Roméo Bédoni

1. ♖é5 ♗×a8 2. f5 ♗×a1#  
1. ♖g7 ♗×a1+ 2. ♖f8 ♗h8#  
La Dame blanche fait les quatre coins en deux solutions pour des mats modèles. Semble nouveau.

### 7959 - Slobodan Saletić

1. ♗ç1 ♗f2 2. ♗é7 ♗é4#  
1. ♗ç1 ♗é3 2. ♗ç5 ♗f5#  
Echange de fonction (déclouage, blocage) des pièces noires (Fou et Cavalier), mats modèles.

### 7960 - Vitaly Medintsev

1. ♗ç3 ♗d2 2. ♗dé2 ♗d3#  
1. ♗b2 ♗d7 2. ♗é6 ♗ç6#  
Changement de pièce-avant d'une batterie noire pour permettre une fermeture de ligne noire.

### 7961 - Živko Janevski

1. ♗×d4 ♗fç2 2. ♖d3 ♗6ç3#  
1. ♖d5 ♗×d2 2. ♗×d6+ ♗ç5#  
1. é2 ♗ç4+ 2. ♖é3 ♗f3#  
1. é×f2 ♗ç3+ 2. ♖f4 ♗f3#  
Batterie blanche, trois auto-blocages, mats modèles (f3) et échec double. Semble un peu hétérogène.

### 7962 - Boško Milošeski

1. ç3 ♗ç4+ A 2. ♖×ç4 ♗×é4# B  
1. ♗é5 ♗é4+ B 2. ♖×é4 ♗×ç4# A  
Zilahi, échange des coups blancs, mats modèles, sacrifices, auto-blocages, coups Umnov

### 7963 - Antanas Vilkauskas

1. ♗a4 ♗×a4 2. ♖×a4 ♗×ç3#  
1. ♗ç5 ♗×ç5 2. ♖×ç5 ♗×a5#  
Mats modèles, Zilahi, Kniest (un camp capture sur la case où le Roi adverse sera maté) et Zajic (une pièce joue sur une case x, est capturée sur x par une pièce elle-même capturée sur x par le Roi).

### 7964 - Vitaly Medintsev

1. ♖a7 ♗×é8 2. ♖f2 ♗é4#  
1. ♙d4 ♗×g7 2. ♙f2 ♗g4#  
1. ♚×h2 ♗×h7 2. ♚f2 ♗h3#

Trois autoblocages noir en f2, trois mats différents.  
Il n'y a pas de déclouage de la Dame dans la sol. I.

### 7965 - Abdelaziz Onkoud

1. ♜d3 ♞h3 2. ♚×f5 ç×d3#  
1. ♜f3 ♞a3 2. ♗×d4 g×f3#  
1. ♗f6 ♞h1 2. ♗×f5 ♞é1#  
1. ♚d5 ♞a1 2. ♚×d4 ♞é1#

HOTF autour du jeu des deux Tours blanches.

### 7966 - Ladislav Salai Jr & Michal Dragoun

1. ♗a2 ♗b1 2. ♗ç4 d×ç4#  
1. ♗ç1 ♗f1 2. ♗é3 f×é3#  
1. ♗b1 ♗d1 2. ♗×d3 ♗×d3#  
1. ♗f1 ♗g1 2. ♗×f2 ♗×f2#

Deux paires de solutions montrant un «duel» de Dames. La Dame noire joue sur huit cases et la Dame blanche joue sur six cases différentes.

### 7967 - Victor Sizonenko

1. ♙é5 ♗a3 2. ♗f5+ ♖×f5#  
1. ♚é5 ♗×b7 2. ♗f6+ ♖×f6#  
1. ♗é5 ♗f8 2. ♚h6+ ♖×h6#

Ouverture de lignes blanches, fermeture de lignes noires, auto-clouages noirs, premiers coups noirs sur la même case, batteries royales blanches.

### 7968 - Victor Sizonenko

- 1... ♞g4 2. f×g4 ♗h7#  
1... ♗b3 2. ç×b3 d3#  
1... d×é3 2. ♖×é3 ♞×é2#  
1. ♜×d2! ♞g4 2. f×g4 ♗h7#  
1. h×g2! ♗b3 2. ç×b3 d3#  
1. ♙×b7! d×é3 2. ♖×é3 ♞×é2#

Le Zilahi cyclique du JA est prolongé dans le JR.

### 7969 - Victor Sizonenko

1. ♜×ç5 ♞g4 2. ♜×é4+ ♞×é4#  
1. ♗×ç4 ♗é6 2. ♗×d4+ ♗×d4#  
1. ♜×g3 ♙f7 2. ♜×h5+ ♙×h5#

Zilahi cyclique, cycle de capture, échecs croisés.

### 7970 - Roméo Bédoni

- a) 1. ♙g7 ♖g3 2. ♙h6 f3 3. ♚g4+ f×g4#  
b) 1. ♖h6 ♖g4 2. ♚h7 f4 3. ♙g7 f×g5#

Classiques mats idéaux en écho-caméléon.

### 7971 - Mihaiu Cioflanca

1. ♜a6 ♗×ç6 2. ♜ç5+ ♖b5 3. ♜é4 ♗é7#  
1. ♚a6 b5 2. ♖ç5 b×ç6 3. ♖b6 ♙d4#  
Auto-blocages noirs.

### 7972 - Christer Jonsson

1. ♚×é2 f×é7 2. ♚×d2 é8=♗ 3. ♚×ç2 ♗é1#  
1. ♖×d2 f×g7 2. ♖×é2 g8=♗ 3. ♖f1 ♗g2#

Mats modèles et promotions. les Noirs font table rase et capturent les pièces blanches.

### 7973 - Abdelaziz Onkoud

1. b5 ♞a7 2. ♙b4 ♞a2+ 3. ♖×b3 ç×b5#  
1. ♜é5 ♙h5 2. ♚é3 ♙d1+ 3. ♖d3 d×é5#

Les Noirs ouvrent deux lignes avant que leur Roi ne se mette en place pour un mat modèle de batterie.

### 7974 - Antanas Vilkauskas

- a) 1. ♖é6 ♙×d1 2. ♙d5 ♞×ç6+ 3. ♜d6 ♙g4#  
b) 1. ♚d3 ♞g1 2. ♖é4 ♙×ç6+ 3. ♜d5 ♞g4#

Échange de fonction et de case entre la Tour et le Fou blancs ! Mats modèles sur la même case.

### 7975 - Evgeny Fomichev

- 1... ♞é1 2. ♜d5 f6+ 3. ♖d4 ♙b1 4. ♗ç5 ♞é4#  
1... ♙h5 2. ♖é4 d4 3. ♖f4 ♞d3 4. ♜é4 ♞f3#  
Destruction de batteries blanches, mats en écho.

### 7976 - Petre Stojoski

1. ♗f2 ♗d6 2. ♖ç1 ♖f6 3. ♖d2 ♖é5 4. ♖é3 ♖d5  
5. ♚é2 ♗ç4#

Le Cavalier sert de bouclier pour protéger son Roi. Deux autoblocages et mat idéal.

### 7977 - Slobodan Saletić

- 1... ♗ç4 2. ♖ç7 ♗é3 3. ♖b6 ♗×g2  
4. ♖a5 ♗é3 5. ♙b7 ♖f1!! 6. ♙a6 ♗ç4#

Circuit aller-retour du Cavalier pour libérer le Fou noir pour permettre un blocage du champ royal. Joli coup d'attente surprenant du Roi blanc.

### 7978 - Boško Milošeski

- 1... ♙d5 2. ♙g6 ♖a1 3. ♗a4+ ♙a2  
4. ♗é8 ♙b1 5. f6 ♙é4 6. ♖f7 ♙d5#

Circuit en rectangle du Fou (même un peu plus !).

## INVERSES

### 7979 - Michel Caillaud

1. ♖ç5?, ♗a5? [2. ♖×f3+ ♗×f3#] mais 1... ♗ç6!  
1. ♗d6? [2. ♖×f3+ ♗×f3#] mais 1...ç6!

1. ♗d8! [2. ♖×f3+ ♗×f3#]

1... ♗ç6 2. ♖é5+ ♗×é5#

1... ♗ç6 2. ♖ç4+ ♗×ç4#

1...ç6 2. ♗g3+ ♖×g3#

Un rejeon du 60<sup>ème</sup> WCCC de Dresde. Bon tripode entre les essais 1. ♗a5, ♗ç5, ♗d6? et la clé 1. ♗d8!

On peut regretter que le coup 1... ♗ç6 ne soit la réfutation d'aucun essai, mais c'est déjà bien !

### 7980 - Oleg Paradzinsky

a) 1. ♖é5! b2 2. ♖a5 b3 3. ♗×b3 ♗×b3

4. ♖ç5 a3 5. ♖d4 a2#

b) 1. ♗ç5! b2 2. ♖é7 b3 3. ♗×b3+ ♗×b3

4. ♖ç5 a3 5. ♖d4 a2#

Bonne démonstration de la différence entre Fou et Cavalier. Le Cavalier se comporte comme un Fou coudé, le Fou comme un Cavalier droit avec gain d'un temps compensé par un allongement du circuit de la Dame blanche. Une vraie combinaison jumelle.

### 7981 - Rade Blagojević & Milomir Babić

1. ♗a5! [2.ç4+ d×ç3 e.p. 3. ♖d3+ ♗d4

4. ♖×f3+ ♗×f3,g×f3 5. ♗é3+ ♗×é3#]

1... ♗a6 2.ç4+ d×ç3 e.p. 3. ♗é3+ ♗d4

4. ♗ç6+ ♗×ç6 5. ♗f5+ ♗×f5#

1... ♖h4 2. ♗×é6+ ♗×é6 3. ♖é8+ ♗é7

4. ♖×é7+ ♗d5 5. ♖é5+ f×é5#

(si 3... ♗d5 4. ♖é5+ f×é5#)

Variante courte : 1...d3 2. ♖×d3+ ♗d4

3. ♖×f3+ ♗×f3,g×f3 4. ♗é3+ ♗×é3#

Jeu de lignes qui coulisse bien. Switchback du ♗f5 et prise en passant. Double clouage diagonal et horizontal des Noirs au diagrammes. Une belle calvacade à sacrifice des Cavaliers blancs dans la variante 1... ♗a6.

### 7982 - Ivan Bryukhanov

1. ♖b2+! ♗a4 2. ♖b5+ ♗a3 3. ♗ç2+ ♗a2

4. ♖a4+ ♗b1 5. ♖b3+ ♗ç1 6. ♖b2+ ♗d1

7. ♗é3+ ♗×é3#

Circuit original de la Dame Blanche ç2-b2-b5-a4-b3 et retour sur b2 Jolie miniature avec un mat idéal.

### 7983 - Jorma Pitkanen

1. b8= ♗! ♖×g2 2.0-0-0+ ♖f1

3. ♗×h2+ ♗h1 4. ♗é1 ♖g1 5. ♗é5 ♖f1

6. ♖b7+ ♗g1 7. ♗b2 ♖×é1#

1. b8= ♗! ♖×g2 2.0-0-0+ ♖f1

3. ♗g8+ ♗h1 4. ♗é1 ♖g1 5. ♗gç8 ♖f1

6. ♗×h2+ ♗g1 7. ♗çç2 ♖×é1#

Ce problème relève un défi bizarre : chacune des solutions est à demi-identique et à demi-différente. On pourrait parler d'une solution et demie, en tout cas d'une phase et demie : neuf demi-coups identiques et cinq+cinq différents.

### 7984 - Daniele Gatti

1. ♗g6! ♗f8 2. ♗h5 ♗é8 3. ♗h6 ♗f8

4. ♖a3+ ♗é8 5. ♗é7+ ♗f8 6. ♗é6+ ♗g8

7. ♗g6+ ♗h8 8. ♗f7+ ♗×f7#

Élégante miniature aristocratique avec une clé de dégagement en vue d'un coup critique de la ♗h7.

### 7985 - Milomir Babić

1. ♗f7! ♗b8 2. ♗f4+ ♗b7 3. ♗d6 ♗b8

4. ♗d8+ ♗b7 5. ♗b4+ ♗ç6 6. ♖é6+ ♗ç5

7. ♗d6+ ♗ç6 8. ♗é7+ ♗ç7 9. ♖é5+ ♗ç6

10. ♗é6 ♗b7 11. ♗ç8+ ♗×ç8#

1. f7! ♗b8 2. f8= ♖+ ♗b7 3. ♗d4 ♗ç7

4. ♖a5+ ♗b7 5. ♗b6+ ♗ç7 6. ♗h6+! ♗b7

7. ♗g6 ♗ç6 8. ♖g7 ♗b7 9. ♗ç4+ ♗d6

10. ♖d8+ ♗é6 11. ♗é4+ ♗×é4#

Clés sur la même case et mats en échos monochromes renversés.

## DIRECTS FÉERIQUES

### 7986 - Brian Stephenson

1. ♗é3! blocus

1... ♗b5 2. ♗f2# (2. ♗ç3? ♗é5!)

1... ♗h5 2. ♗ç3# (2. ♗f2? ♗f3!, ♗f5!)

Après la clé, lorsque la Sauterelle noire joue, le Roi noir est dépatrouillé et ne peut plus capturer la ♗é3. Effets antiduels spécifiques.

### 7987 - Gerhard Maleika

1. ♗ç4? blocus

1...f×é3(d×ç5) 2. ♗é2(é4)=

1...d5 2. ♗×d5= mais 1...f3!

1. ♗é2? blocus

1...f×é3(d×ç5) 2.ç6(♗ç4)=

1...f3 2. ♗×f3= mais 1...d5!

1. ♖g2! blocus

1...f3(d5) 2. ♖×f3(♖×d5)=

1...f×é3(d×ç5) 2. ♗é2(♗ç4)=

Zagorouïko 3×2 appliqué au pat direct en deux coups, sur les défenses 1...d×ç5 et 1...f×é3. Les coups ♖ç4 et ♖é2 interviennent comme clés et comme coups patants.

7988 - Ivan Soroka

1.ç6? blocus, 1...é5 b 2. ♖×d5# mais 1...d4! a

1. ♗a7? blocus

1...d4 a (♖é4) 2. ♗é5(♖ç2)# mais 1...é5! b

1. ♗d6? A blocus

1...d4 a (♖é4) 2. ♖b3 C (♖ç2)# mais 1...é5! b

1. ♗çb6? B blocus

1...é5 b (♖ç4) 2. ♖b3 C (♖é2)# mais 1...d4! a

1. ♖b3! C blocus

1...d4 a 2. ♗d6# A Banny Somov B

1...é5 b 2. ♗çb6# B Banny Somov B

7990 - Jean-Marc Loustau

Solution

1. ♗d4? [2. ♖×d6# A]

1... ♖f6 d 2. ♗×f6# D

mais 1...b×ç3! a

1. ♗çd4!? [2. ♗4d3# B

2. ♖×d6+? A ♗×d6!)]

1...b×ç3 a 2. ♖×d6# A (1... ♗d3 2. ♗×d3#)

mais 1...f2! b

1. ♗3d4!?! [2. ♖×ç6# C

2. ♖×d6+? A ♖×é5!

2. ♗4d3+? B ♗×d3!)]

1...f2 b 2. ♗4d3# B

1...d×é5 2. ♖d6# A

mais 1...g×h5! c

1. ♗×b8? [2. ♗f6#] mais 1... ♗h4! y

1. ♗×g3? [2. ♗f6#] mais 1... ♗×b2! z

1. ♖é5d4!!!(!) [2. ♗f6# D

(2. ♖×d6+? A ♗×d6!,

2. ♗4d3+? B ♗×d3!,

2. ♖×ç6+? C ♗×ç6!)]

1...g×h5 c 2. ♖×ç6# C

1... ♗h4 y 2. ♖×d6# A

1... ♗×b2 z 2. ♗4d3# B

Cumul de plusieurs thèmes avec peu de pièces : mats Somov dans le jeu Réel, Banny et Salazar entre les essais 1. ♗d6? et 1. ♗çb6? et le Jeu Réel, Zagorouïko 3×2 réparti entre les quatre essais et le Jeu Réel. L'auteur mentionne également le thème Ruchlis, mais il n'y a qu'un seul mat transféré (2. ♖b3#)

7989 - Roméo Bédoni & Maryan Kerhuel

1... ♗ç4 2. ♗é6#

1. ♗g1! blocus

1... ♖é4~(♖f3, ♖d3, ♗b6) 2. é4(é×f3, é×d3, é3)#

1...a3(♖×h3, ♗×é2, ♗ç4, ♖f4, ♖g4)

2. ♗b3(♗×h3, ♗×é2, ♗g5 changé, h4, h×g4)#

Onze mats différents (dont un dans le jeu apparent) donnés par la Rose, soit directement (5), soit à la découverte (6). Clé ampliative et Albino.

Effets

1. ♗d4 ferme d1-d6

1... ♖f6 contrôle d6 mais perd le contrôle de f6

1...b×ç3 ouvre a3-d6

1. ♗çd4 en plus fournit un sautoir en d4 pour le mat du Léo ç4 en d3, mais ouvre a3-d6

1...b×ç3 ouvre b8-d3 mais désactive le ♗a3

1...f2 ouvre g3-d3

1. ♗3d4 ouvre en plus é1-é6 (donc garde é6), mais abandonne la garde de é5 (désactive le ♗é1) et ouvre g3-d3

1...f2 ouvre h1-é6 mais désactive le ♗g3

1...d×é5 donne une fuite en ç5 mais bloque é5

1...g×h5 ouvre la ligne h8-ç6 du Rao

Jouer le ♗é5 ouvre h5-d5, cloue la ♖f5 et donc menace 2. ♗f6#

1. ♖é5d4 en plus (par rapport aux essais précédents sur d4) cloue la ♖f5, mais ouvre g3-d6, ouvre b8-d3 et ouvre h8-ç6

1...g×h5 décloue la ♖f5 mais désactive le ♗h8

1... ♗h4 contrôle f6 mais perd le contrôle de d6

1... ♗×b2 contrôle f6 mais perd le contrôle de d3

- première réalisation d'une « correction de menace d'arrivée » du quatrième degré complète (Complete Quaternary arrival-threat-correction), quatre pièces clés différentes jouant sur d4,

- une **chaîne de trois paradoxes Dombrovskis** (défenses **a**, **b** et **c**) en harmonie avec la correction,  
 - cette combinaison est naturellement liée avec une **chaîne de trois thèmes Caprice** (l'effet utile pour les Noirs de la réfutation de la phase N se retrouve à l'identique dans la clé de la phase N+1, ce qui est une forme de paradoxe),  
 - en complément, on peut noter la **réapparition du mat D** (2. ♖f6#) **comme mat de variante** dans le premier essai (1. ♜d4?), ce qui accessoirement permet d'exhiber un **pseudo-Le Grand cyclique 4x2 (AD-DC-CB-BA)** (les variantes concernées sont **d**, **a**, **b**, **c**),  
 - correction blanche «technique» par le ♞é5, les réfutations des deux essais primaires (**y** et **z**) permettant de retrouver les mats thématiques **A** et **B** dans le Jeu Réel.

Une œuvre majeure cumulant de nombreux thèmes.

### 7991 - Hans Peter Rehm

1. ♕f1! [2. ♖ç6+ **A** ♜d×ç6 3. ♖é6# **B**  
 2... ♜a×ç6 3. ♜ç4# **C**  
 1... ♜çd5 2. ♖é6+ **B** ♞×é6 3. ♜ç4# **C**  
 2... ♜×é6 3. ♖ç6# **A**  
 1... ♜dd5 2. ♜ç4+ **C** ♜×ç4 3. ♖ç6# **A**  
 2... ♞×ç4 3. ♖é6# **B**

Une abondance de thèmes obtenus économiquement : cycle (et échange) des deuxièmes et troisièmes coups blancs, paradoxe Keller (les Blancs jouent sur les cases ç4 et d5 alors que les Noirs viennent d'ajouter une garde de ces cases à leur premier coup). En s'inspirant du genre aidé, on peut parler ici de Zilahi cyclique. Enfin WinChloe détecte un pseudo-Kiss complet. Une contribution importante dans le domaine du problème direct avec utilisation de pièces féeriques.

### 7992 - Ivan Bryukhanov

1. ♜b2! a6 2. ♖d4 ♖a3 3. ♖b6 a4 4. ♖d5 a5  
 5. ♖b4 a×b4 6. ♖b3 a×b3 7. ♜a2+ b×a2=  
 Trois captures par les Pions noirs.

### 7993 - Jean-Luc Seret

- 1... ♖b8 2. ♖a6+ ♖a8 3. ♜h1! h3 4. ♖ç7#  
 (4... ♜×ç7-b7 est interdit car auto-échec par la Sauterelle arrivée en h1), figure de mat spécifique.  
 1. ♖a6?? pat. Il faut échanger le trait. La solution est une manœuvre de triangulation.  
 1. ♖ç2! ♖b8 2. ♖é1 ♖a8 3. ♖g2 ♖b8 4. ♜f2

- ♖a8 5. ♖é1 ♖b8 6. ♖f3 ♖a8 7. ♜f4 ♖b8  
 8. ♖é1 ♖a8 9. ♖ç2 ♖b8 10. ♖b4 ♖a8 11. ♜a4  
 ♖b8 12. ♖ç2 ♖a8 13. ♖a3 ♖b8 14. ♜a2 ♖a8  
 15. ♖ç2 ♖b8 16. ♖é1 ♖a8 17. ♖g2 ♖b8 18. ♜h2  
 ♖a8 19. ♖é1 ♖b8 20. ♖ç2 ♖a8 21. ♖b4 ♖b8  
 22. ♖a6+ ♖a8 23. ♜h1 h3 24. ♖ç7#

La ♜h2 effectue un long périple en cinq coups avec switchback, ce qui aboutit à la triangulation. Elle est guidée par le Cavalier blanc qui effectue des manœuvres pendulaires (dont deux switchbacks). Cette belle réalisation est la correction de l'inédit n°334, démolie, paru dans RxMx11 (!).

## TANAGRAS

### 7994 - Adrian Storisteanu

- 1. ♖é1×♖f1 -2.g2×♜h1=♜ & 1.g1=♜ ♜f3=  
 -1. ♖f2×♖f1 -2. ♖g2×♜f2! & 1. ♖h3 ♖h2=  
 Dans la seconde solution, l'essai -2. ♖g3×♜f2? est erroné car on ne peut expliquer le double échec.



Position de pat en écho-caméléon.

### 7995 - Bruno Kampmann

1. ♖b3! ♖d1, ♖d2 (le Roi noir va aller en é1 pour empêcher l'échec du Roi blanc, celui-ci doit éviter le zugzwang pour l'en déloger), 2. ♖ç2+!  
 (2. ♖ç3(+)? ♖é1! 3. ♖d2? ♞b1!), 2... ♖é2!  
 (2... ♖é1? 3. ♖d1 perd un temps), 3. ♖d2+!  
 (3. ♖d1+? ♖é1 4. ♖d2? ♞b1!), 3... ♖é1! 4. ♖d1!  
 (4. ♖é2? ♞d1!), 4... ♖f2! (le Roi noir menace de tourner autour de l'♞f3, il faudra donc le supprimer sans que le Roi noir ait le temps de libérer le ♞é8), 5. ♖é1+!  
 (5. ♖é2+? ♖é1!), 5... ♖g3  
 6. ♖f2+ ♖f4 7. ♖g3, ♖é3+ (7. ♖×f3(♖é1)? le Roi noir va aller libérer l'♞é8), 7... ♖é3, ♖g3  
 8. ♖f4+ ♖f2 9. ♖×f3(♖é1)+! ♖é3 (le Roi noir va aller en é7 pour éviter d'être maté sur la huitième rangée, car é6 est alors gardé par l'Équisauteur. Le Roi blanc doit aussi empêcher le Roi noir de se rabattre vers la colonne a, ce qui nécessiterait un coup supplémentaire), 10. ♖é2+! ♖d4  
 11. ♖d3, ♖é3+ ♖ç5 12. ♖ç4, ♖d4+ ♖d6(+)  
 13. ♖ç5, ♖d5, ♖é5+ ♖é7! 14. ♖d6+! (14. ♖f6? mat sur la colonne a un coup trop tard), 14... ♖f6  
 15. ♖é6+ ♖g5 16. ♖f5+ ♖h4 17. ♖g4#



Rex solus direct en quatre pièces. Incroyable course poursuite des deux Rois à travers tout l'échiquier. Autres variantes du Roi noir similaires, conduisant aussi à un mat sur la colonne h. Duals du Roi blanc aux coups 7, 11, 12 et 13, difficiles à éviter dans un problème direct avec les deux Rois libres sur l'échiquier et un matériel aussi léger. C'est autant une étude de gain qu'un problème, ce qui rend les duals plus tolérables.

### 7996 - Roméo Bédoni

- a) 1. ♖d1=♙ 2. ♗a1=♘ ♘h8=♙#  
 b) 1. ♘g1=♙ 2. ♖d1=♗ ♗a8=♙#

Les coups sont tous des promotions, un problème futé qui utilise bien ces Pions à marche longue.

### 7997 - Roméo Bédoni

- 1...g8=♖ 2.h1=♙ ♖a8 3. ♙×a8(♖h1) 0-0  
 1...g8=♖ 2.h1=♗ ♖g3 3. ♗×g3(♖a1) 0-0-0

L'Allumwandlung est raté de peu mais nous avons voulu publier ce problème pour son énoncé original. À noter que si 2... ♖g2?, 3. ♙×g2(♖h1) empêche le roque !

### 7998 - Vito Rallo

- 1... ♗×d6 2. ♗b7(♙ç8) ♙é5  
 3. ♗×d6 ♙×d6(♗ç7)=  
 1... ♙×d6 2. ♙×ç8(♙ç6) ♙×ç6(♗b8)  
 3. ♗d7(♙d8) ♗×d7=

Mats idéaux en écho caméléons miroir vertical.

### 7999 - Pierre Tritten

- 1.é2 é8=♗ 2.é1=♗ ♗×é8-g6(♗a4)+  
 3. ♙×g6-g8(♗ç2) ♗×ç2-ç8(♗g6)#  
 1. ♙f5 é8=♖ 2. ♖×é3-é4(♙a7) ♖f4+  
 3. ♙×f4-a4(♖b8) a8=♖#

Les deux conditions sont pleinement utilisées dans ce tanagra très dynamique. On notera que la deuxième solution a un mat spécifiquement Circé Antipode ; en effet si 4. ♖×b8, alors la Tour neutre capturée renaît en f4 (et non a1) !

### 8000 - Sébastien Luce & Pierre Tritten

1. ♙g6 ♙ç6 2. ♙g4 ♙d7 3. ♙é8+ ♙é6#  
 1. ♙g6 ♙ç6 2. ♙f7 ♙ç4 3. ♙d3+ ♙d5#  
 1. ♙é4 ♙é6 2. ♙f5 ♙d7+ 3. ♙b7 ♙ç6#

Écho parfait (avec une rotation) entre la première et seconde solutions. Le mat de la troisième solution est basé sur le même principe. Dans le tableau final, le Roi noir ne peut «se coller» au Fou blanc car il se ferait capturer légalement.

### 8001 - Sébastien Luce

1. ♗d5 ♙d1 2. ♗é3(♙ç2)+ ♙é1 3.ç1=♗(♗é3)+  
 ♗d1 4. ♗b1 ♗ç3(♗b1)+ 5. ♙é3 ♗é4#  
 1. ♙d5 ç4+ 2. ♙ç6 ç5 3. ♙b7 ç6+ 4. ♙a8 ç7  
 5. ♗ç6 ç8=♗(♗ç6)#

Promotions d'un même Pion dans les deux sens (auteur). Il est très difficile de trouver des idées unitaires dans un h#5 avec la condition Masand. L'auteur y parvient malgré tout.

### 8002 - Václav Kotěšovec

1. ♗d6 ♙é4 2. ♙f2 ♖é5 3. ♖é6+ ♖é7  
 4. ♖é3 ♖ç5+ 5. ♗d4+ ♙f3==  
 1. ♗d3+ ♙f4 2. ♖é2 ♖g3 3. ♗ç4+ ♙é3  
 4. ♙f1 ♖d3+ 5. ♗×d3(♖ç4)+ ♙f2==  
 1. ♗d4 ♙é2 2. ♖f1 ♙f3 3. ♖f4 ♖g3  
 4. ♖f2 ♖é3+ 5. ♗×é3(♖d4)+ ♙g2==

Très original écho-caméléon avec des conditions associées peu souvent ; un seul (petit) regret : que la condition Circé Échange ne soit utilisée que deux fois.

### 8003 - Ivan Bryukhanov

1. ♗b3+! ♙g4 2. ♗h3+ ♙×h3(♗d1)  
 3. ♗h5+ ♗×h5(♗d1) 4. ♗f1+ ♙g4  
 5. ♗f4+ ♙h3 6. ♗g3+ ♗×g3(♗d1)#  
 1. ♗é6+! ♗g4 2. ♗f5 ♙h4  
 3. ♗h5+ ♙g3 4. ♗g5 ♙f2  
 5. ♗d2+ ♙g3 6. ♗f2+ ♗×f2(♗d1)#

Bonne activité de la Dame blanche (qui joue sur onze cases différentes, sur douze coups) et bonne utilisation de la condition Circé.

### 8004 - Václav Kotěšovec

1. ♖é4 ♗é3 2. ♙d6 ♗ç6 3. ♖b7 ♗é3  
 4. ♙ç7 ♗g6 5. ♖f7 ♗d8 6. ♙b8 ♗f5  
 7. ♙a8 ♗ç7 8. ♖b8 ♗a4 9. ♖a7 ♗d6#  
 1. ♙é4 ♗d4 2. ♙f3 ♗f7 3. ♖g8 ♗h4  
 4. ♖é2 ♗é6 5. ♙g2 ♗g3 6. ♖fh2 ♗d5  
 7. ♙h1 ♗f2 8. ♖g2 ♗h5 9. ♖g1 ♗é3#

L'image de mat semble assez évidente, mais il est toujours difficile de jouer les Sauterelles, pièces un peu malhabiles. Écho à 180°.

### 8005 - Wilfried Seehofer & Sébastien Luce

1. ♖ç4(+ ♘b4) 2. ♖d4(+ ♘ç4) 3. ♖é3(+ ♘d4)  
 4. ♖d2(+ ♘é3) 5. ♖é2(+ ♘d2) 6. ♖f1(+ ♘é2)  
 7. ♖g2 8. ♖g3(+ ♘g2) 9. ♖g4(+ ♘g3) 10. ♖f5  
 11. ♖é4 g4=  
 1. ♖b5(+ ♘b4) 2. ♖ç4(+ ♘b5) 3. ♖d3(+ ♘ç4)  
 4. ♖ç2(+ ♘d3) 5. ♖d2(+ ♘ç2) 6. ♖é1(+ ♘d2)  
 7. ♖f2 8. ♖f3(+ ♘f2) 9. ♖f4(+ ♘f3) 10. ♖é5  
 11. ♖d4 f4=

Jolis parcours du Roi noir qui doit pondre ses Pions blancs afin de contrôler les huit cases du champ royal noir. Une jolie trouvaille.

### 8006 - Geoff Foster

- a) 1. ♗×é6(♙ç5) 2. ♖d7 3. ♖ç6 4. ♖d5  
 5. ♖×ç5(♙d5) 6. ♖d4 7. ♖×d5(♙d4) 8. ♖d6  
 9. ♗×d4(♙é6) 10. ♖×é6(♙d6) 11. ♖d7  
 12. ♖×d6(♙d7) 13. ♖ç7 14. ♖×d7(♙ç7) 15. ♖ç8  
 16. ♖×ç7(♙ç8) 18. ♖a8 19. ♗ç6(♙) auto=  
 b) 1. ♖é7 2. ♖d6 3. ♖×é6(♙d6) 4. ♖d5  
 5. ♖×d6(♙d5) 6. ♖ç5 7. ♖×d5(♙ç5) 8. ♖ç4  
 9. ♖×ç5(♙ç4) 10. ♖b4 11. ♖×ç4(♙b4) 12. ♖b3  
 13. ♖×b4(♙b3) 14. ♖a3 15. ♖×b3(♙a3) 16. ♖ç2  
 17. ♖b1 18. ♖a1 19. ♗ç3(♙) auto=

Pats idéaux en échos caméléons. Des manœuvres complexes pour déplacer le Fou noir. Il semble incroyable que cette stratégie soit la seule, sans aucun dual ! La condition Circé Échange est très utilisée, ce qui augmente la qualité du problème.

## DIVERS FÉERIQUES

### 8007 - Antanas Vilkauskas

- a) 1.a7 ♖×h7-g5 2. ♗h5+ ♖×h5-a5#  
 b) 1.a3 ♖g7 2. ♗h8+ ♖×h8-a1#

C'est le même ♗é7 qui est propulsé en a7 et en a3 pour réduire la force du Roi noir à celle d'un Pion et permettre ainsi l'accrolement fatal des Rois.

### 8008 - Zdenek Zach

1. ♗×é4-ç3(♗b1) ♗×ç3-ç7(♗h8)  
 2. ♗h5 ♗×a8-f3#  
 1. ♗×é4-d2(♗b1) ♗×d2-f4(♗f8)  
 2. ♗×f4-h5(♗g1) ♗f3#

Captures réciproques. Jeux bien différents d'une solution à l'autre et pourtant même mat.

### 8009 - Slobodan Saletić

- a) 1... ♗é1+ 2. ♖h2 ♗g1=  
 1. ♗h2 ♗g1 2.h3 ♗é1=  
 b) 1. ♗h2 ♗é3 2. ♖g1 ♗é1#

La case g1 est diversement occupée, par trois pièces différentes !

### 8010 - Manfred Rittirsch & Markus Manhart

- a) 1. ♗ç2+ ♖ç1 2. ♗é4 ♗g6#  
 b) 1. ♗b4+ ♖a3 2. ♗é4 ♗g4#

Les Blancs manquent de coups ; la seule pièce qui pourrait jouer est le Roi blanc : il faut donc créer des interceptions : classiques en é4 et spécifiques en ç2 et b4. Une très jolie idée.

### 8011 - Milan Ondrus

- 1.ç3! ♗d6 2. ♗6ç4! ♗×d4#  
 1. ♗df7! ♗d5 2. ♗b1! (2. ♗éé7?), 2... ♗h1#  
 1. ♗f6 ♗ç6 2. ♗ég6! ♗a8#

Cinq immobilisations des sautoirs g7, h7 et g8 par les coups marqués d'un «! ». Vue sous cet angle, l'œuvre est imparfaite !

### 8012 - Ladislav Packa & Emil Klemanič

- 1...d7# A  
 1...f4# B  
 1...d4# C  
 1. ♗×é3 2. ♗é4 d7# A (2...B?, 2...C?)  
 1. ♗×ç5 2. ♗d5 f4# B (2...C?, 2...A?)  
 1. ♗×g7 2. ♗f6 d4# C (2...A?, 2...B?)

Thème Fleck, switchback triplé, mats par cycle de double clouage.

### 8013 - Pierre Tritten

- a) 1. ♗×ç3(♗ç5) ♗h4  
 2. ♗×ç5(♗é3) ♗×f4(♗é3)#  
 b) 1. ♗×b2(♗ç2) ♗h7  
 2. ♗×ç2(♗é3) ♗×f5(♗é3)#

Échange de fonction des ♗b2 et ♗ç3. Leur sacrifice prépare un mouvement Pelle noir qui construit une batterie blanche qui tire et cloue sa pièce-avant. Le premier coup blanc empêche la capture par mouvement Pelle de la pièce qui donne échec (si les ♗g4 et ♗g6 ne reculaient pas, on aurait 3.f×g4(♗f5)! dans a) et 3. ♗×g6(♗f4)! dans b). Mat par double clouage.

### 8014 - Victor Sizonenko

1. ♖h7 ♗×é4 A 2. ♗ég7 ♗×é6# B

1. ♗f3 ♗×é6 B 2. ♗é3 ♗×g6# C

1. ♗f6 ♗×g6 C 2. ♗éf7 ♗×é4# A

À noter : 1. ♔4d5? ç×d5 2. ♔g5+ ♗×g5+

3. ♕×d5! et 1... ♗×é6 2. Rgf5 ç×d5+ 3. ♗×é6!

Les Blancs capturent des «pseudo-Rois» afin qu'il n'en reste qu'un, qui devient le vrai. Ce n'est qu'alors qu'un mat est possible. Telle est la règle du genre. Ici, cycle des captures impeccable !

### 8015 - Slobodan Saletić

1... ♗b×d6+ 2. ♔é5 ♗d4 3. f4+ ♗×f4=

1.é5 ♗b4 2.é6 ♗é4 3. f×é4 ♗ç8=

Sacrifice de Tour dans le Jeu Réel.

### 8016 - Vito Rallo

1... ♗b5 2. ♔f5 ♗d6(♖é4)+

3. ♔é5 ♔d3 4. ♕g5 ♗f7(♕g6)#

1... ♔d2 2. ♗f8 ♔ç3

3. ♕b4(♗f8)+ ♔ç4 4. ♕é7 ♗g6(♕é7)#

Deux mats modèles finement ciselés.

### 8017 - Gábor Tar

1. ♖×d5+ ♗g7 2. ♖×d7 ♗h6 3. ♖a7 ♗×f4

4. ♖a5+ ♗é5# (3. ♖b7? 4. ♖b5+ et 5. ♖×b2!)

Ouvertures de trois lignes par la disparition de f4.

À comparer au 7673 de px 265.

### 8018 - Abdelaziz Onkoud

1. b1=♗ 2. ♗é1 3. ♗h4 4. ♗h5 5. ♗g6 é4#

1. b1=♗ 2. ♗a1 3. ♗a8 4. ♗g8 5. ♗g6 é4#

1. b1=♕ 2. ♕d3 3. ♕×b5 4. ♕é8 5. ♕g6 é4#

1. b1=♗ 2. ♗d2 3. ♗f3 4. ♗h4 5. ♗g6 é4#

AUW et quadruple blocage de g6 par les pièces de promotion. Premiers et derniers coups noirs sur les mêmes cases. Position anti-aristocratique.

### 8019 - Sébastien Luce

1... g8=♕ 2. ♕g7+ ♔×g7-b2 3. ♔×b6-d5

♕×é6-é5 4. ♔×é5-h8 f6 5. ♕×ç2-ç3+ ♔×ç3-a5

6. b5 b4==

Échange des positions des Rois en pat aidé double. Malheureusement le test n'a rien donné après 36h sur Popeye.

### 8020 - Jorma Pitkanen

1... ♕b4 2. ♕b2 ♕ç3 3. 0-0-0 ♔b4 4. ♕a1 ♔a3

5. ♕b2+ ♔a2 6. ♕a3 ♕a1 7. ♕b2 ♕×b2#

Une pièce d'actualité, puisque reçue le 13 juillet

2017. Après le deuxième coup noir, la position représente la tour Eiffel de Paris, alors que ce soir même y dînaient les deux Présidents américain et français, en toute intimité !

### 8021 - Jorma Pitkanen

1. ♔f3 h6 2. é4 h5 3. é5 h4 4. é6 h3 5. é7 h2

6. é8=♗ h1=♕ 7. ♗é3 ♕×g2#

Excelsior blanc contre Excelsior-hésitation noir et un zugzwang final.

### 8022 - Didier Innocenti

1. ♗ç1 2. ♕f3 3. ♕a8 4. ♗d1 5. ♗é1 6. ♕f3 7. ♕d1

8. ♔d2 9. ♗b1+ ♗a8=

Quatre clouages dans la position finale ! En prélude, on manœuvre pour permettre à la ♗d8 de jouer sur case blanche.

### 8023 - György Bakcsi

1. h5 2. h4 3. h3 4. h2 5. h1=♗ 6. ♗h8 7. ♗a1 8. b2

9. ♕b3 10. ♕a2 11. b3 12. ♕b4 13. ♕a3 14. b4

15. b5 ♔×d2=

Les Pions noirs enferment les pièces lourdes.

### 8024 - György Bakcsi

1. ♔b1 2. ♔ç1 3. ♔d1 4. ♔é1 5. ♔f1 6. ♔×g2

7. ♔f3 8. ♔é4 9. ♔d5 10. ♔ç6 11. ♔b7 12. ♔×a8

13. ♔b7 14. ♔a6 15. a8=♗ 16. ♗é4#

Marche royale pour permettre la promotion en a8.

### 8025 - Rolf Kohring

1... f8=♗=

1. ♔×h7 2. ♔h6 3. ♔g5 4. ♔f4 5. ♔é4 6. ♔d5

7. ♔ç4 8. ♔b4 9. ♔a3 10. ♔a2 11. ♔b1 12. ♔×ç2

13. ♔×b3 14. ♔a2 15. ♔×a1 16. ♔b2 17. ♔ç3

19. ♔é5 20. ♔f6 21. ♔×g7 22. ♔h7 f8=♗=

Promotions changées, un thème classique en aidé de série. Long circuit précis du Roi noir pour capturer le Cavalier blanc gênant.

### 8026 - Sergeï Sagatelyan & Alexeï Gasparyan

1. ♗ç8 2. g8=♕ 3. ♕×h7 4. ♕g8 5. ♕f7 6. ♕é8

7. ♕ç6 8. ♕×f3 9. ♕×h1 10. f4 11. f5 12. f6 13. f7

14. f8=♕ 15. ♕d6 16. ♔ç6 17. ♔d5 18. ♕é5

19. ♔é4 20. ♔f4 21. ♔g5 22. ♕f4 ♗f7#

Deux promotions en Fous et clouage. La position finale de zugzwang est une vraie agréable surprise.

## 8027 - Milomir Babić

1...d8=♙=

1.♙×ç7 2.♙b7 3.♙a6 4.♙×a5 5.♙a4 6.♙a3  
7.♙b2 8.♙ç2 9.♙d2 10.♙×é1 11.♙f1 12.♙g2  
13.♙×h1 14.♙×h2 15.♙×g3 16.♙×f4 17.♙g5  
18.♙×h5 19.♙g5 20.♙f6 21.♙é7 22.♙f8  
23.♙g8 24.♙×h8 25.♙g8 26.♙f7 d8=♙=

Promotion changée comme dans le 8026, avec en prime, une razzia du Roi solitaire.

## 8028 - George Sphicas

1.f1=♙ 2.♙f2 3.♙b2 4.f2 5.f1=♙ 6.♙d2 7.f3  
8.f2 9.f1=♙ 10.♙d3 11.♙b1 12.♙ç2 13.f4  
14.f3 15.f2 16.f1=♙ 17.♙f4 18.♙×d6 19.♙ç7  
20.f5 21.f4 22.f3 23.f2 24.f1=♙ 25.♙ç4  
26.♙ça2 27.b3 ♙×ç7=

♙♙♙♙♙ (AUW+1) promotions toutes effectuées en f1. Ce n'est pas un nouveau task, mais réalisé différemment que les fois passées (auteur).



**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.

**Aigle** : Sauterelle déviée à 90°. Un Aigle a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases é3 et ç5.

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

**Anti-Andernach** : voir définition px 275-276/10860.

**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.

**AntiNeuKöko** : Une pièce qui est au contact d'une autre pièce ne doit pas l'être après avoir joué ; une pièce qui n'est pas au contact d'une autre pièce doit l'être après avoir joué.

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

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

disparaît.

**Circé-Echange** : la pièce capturée renaît sur la case que vient de quitter la pièce prenante. Un Pion renaissant sur sa rangée de promotion se promeut, le choix de la promotion étant déterminé par le camp ayant effectué la capture. Un Pion renaissant sur la première rangée de son camp est immobile.

**Circé Martien** : pour effectuer une capture, la pièce qui prend, Roi y compris, retourne d'abord sur sa case initiale, selon les modalités Circé, puis effectue la prise à partir de cette case. La pièce capturée disparaît.

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

**Double Lion** : effectue successivement deux pas de Lion.

**Dynastique (Échecs)** : Chaque camp peut avoir un ou plusieurs Rois. S'il en a plusieurs, ils forment une dynastie, ou famille royale, et aucun d'eux n'est un véritable Roi en ce sens qu'ils peuvent être en prise et être capturés comme des pièces ordinaires. C'est seulement quand la famille royale ne compte qu'un membre, que son camp peut subir l'échec et le mat de façon classique. Les promotions en Roi (Régent = Fers + Vizir) sont possibles. Le roque, qui est un coup royal, ne peut être joué que si la famille royale compte un seul membre. Le Roi ne doit pas avoir joué depuis le début de la partie ou depuis qu'il reste le seul Roi de son camp. La Tour du roque ne doit pas avoir joué du tout.

**Echecs noirs obligatoires** : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

**Equisauteur** : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie. L'**Equisauteur anglais** se fait intercepter sur les lignes de la Dame. L'**Equisauteur français (ou Equisauteur non-stop)** ne peut, lui, jamais être intercepté.

**Fou-Aigle** : Aigle jouant sur les lignes du Fou.

**Fou-Lion** : Lion jouant sur les lignes du Fou.

**Fou-Locuste** : Locuste jouant sur les lignes du Fou.

**Fou-Sauterelle** : Sauterelle jouant sur les lignes du Fou.

**Fusil turncoat avec Roi déchu** : Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit retourner sur la case qu'elle occupait, puis elle change de couleur. Un Roi perd son caractère royal en capturant.

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

**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.

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

**Lion** : voir définition px 273-274/10808.

**Lion Andernach** : Lion qui change la couleur de son sautoir, sauf s'il s'agit d'un Roi ou d'une pièce neutre.

**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.

**Madras** : voir définition px 275-276/10860.

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

**Maximum** : les Noirs doivent jouer les coups les plus longs géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent.

**Maximum blanc** : la condition s'applique aux Blancs.

**Nao** : voir définition px 275-276/10860.

**Neutre (Pièce - )** : voir définition px 268/10640.

**Noctambule** : voir définition px 263-264/10448.

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

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

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

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

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

**Proca Retractor** : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Le camp qui rétrograde décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée.

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

**Rose** : se déplace comme un Noctambule, mais sur un octogone régulier, dont le côté est un pas de Cavalier. La Rose peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

**Sans prises** : toute prise est interdite, le reste des règles étant orthodoxe, en particulier pour les échecs.

**Sans prises blanc** : la condition s'applique aux Blancs.

**Sauterelle** : voir définition px 268/10640.

**Sentinelles (Echecs - )** : lorsqu'une pièce joue, elle laisse, sur la case qu'elle vient de quitter, un Pion de sa propre couleur. Cette règle ne s'applique pas aux Pions, et aux pièces quittant la 1<sup>o</sup> ou 8<sup>o</sup> 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. En **Echecs Sentinelles en Pion adverse**, le Pion laissé sur la case que vient de quitter une pièce est de la couleur opposée à celle de la pièce sus-nommée.

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

**Super-Pion** : Pion pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la colonne et à toute la diagonale.

**Super-Pion Bérolina** : Pion Bérolina pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la diagonale et à toute la colonne.

**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-Aigle** : Aigle jouant sur les lignes de la Tour.

**Tour-Sauterelle** : Sauterelle jouant sur les lignes de la Tour.

**Trou de ver** : Les Trou de ver (au minimum de deux) permettent de se « téléporter » immédiatement d'un trou de ver à un autre disponible (en respectant les règles du jeu : une pièce peut ainsi être forcée à jouer d'un trou de ver à un autre pour parer un échec par exemple).

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

**Zèbre** : bondisseur (2,3).

**Zèbre de la Nuit** : coureur issu du Zèbre, bondisseur (2,3).