

# INÉDITS - PHÉNIX 282

96 inédits pour ce numéro de Phénix 282 se répartissant comme suit :

|        |           |                            |           |
|--------|-----------|----------------------------|-----------|
| 2#     | 8125-8132 | aidés                      | 8161-8177 |
| 3#     | 8133-8134 | inverses                   | 8178-8187 |
| n#     | 8135-8142 | directs/inverses féeriques | 8188-8194 |
| étude  | 8143-8154 | tanagras féeriques         | 8195-8207 |
| rétros | 8155-8160 | divers féeriques           | 8208-8220 |

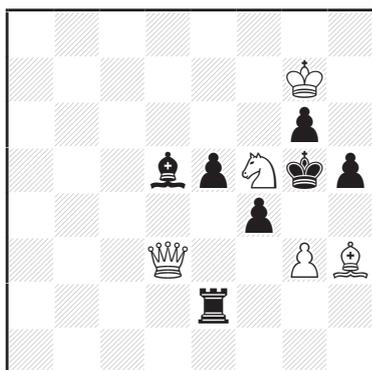
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pp.11106-11107

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/01/2019 à l'adresse mail suivante :  
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 14 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

8143 (étude), 8144 (étude), 8145 (étude), 8146 (étude), 8147 (étude), 8148 (étude), 8149 (étude), 8150 (étude), 8151 (étude), 8152 (étude), 8153 (étude), 8154 (étude), 8187 (inverse), 8209 (divers).

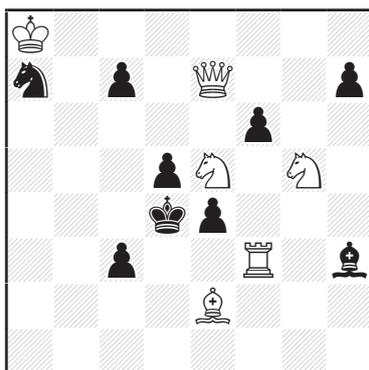
8125 - N. Popa



#2

(5+7) C+

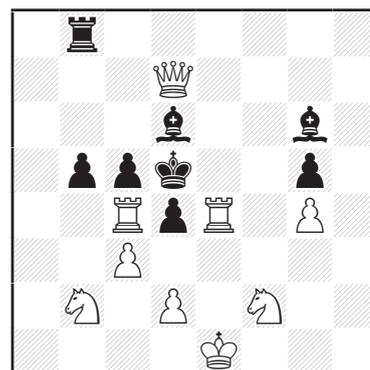
8126 - C. Ouellet



#2

(6+9) C+

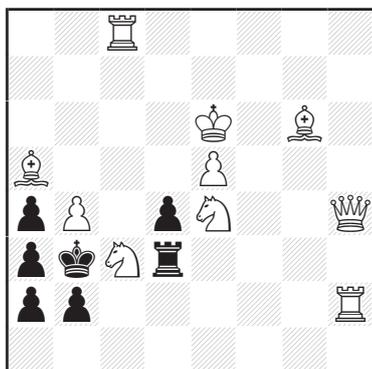
8127 - G. Mosiashvili



#2

(9+8) C+

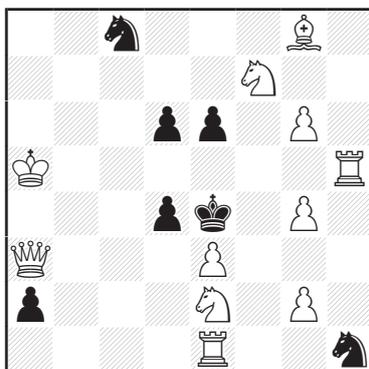
8128 - A. Onkoud



#2

(10+7) C+

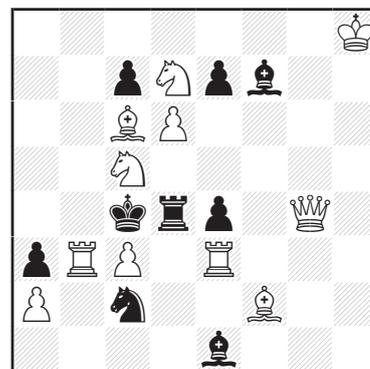
8129 - A. Onkoud



#2

(11+7) C+

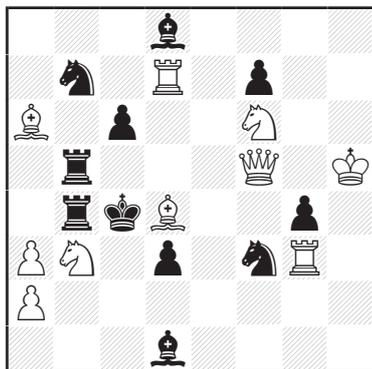
8130 - V. Dyachuk



#2

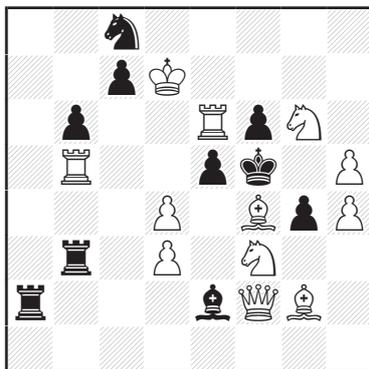
(11+9) C+

8131 - V. Shanshin



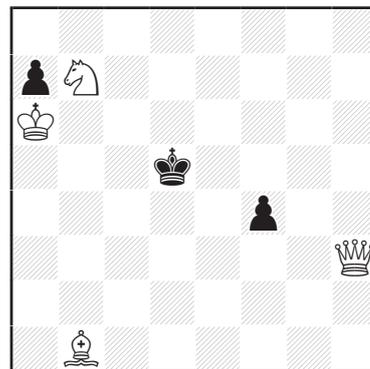
#2 (10+11) C+

8132 - V. Shanshin



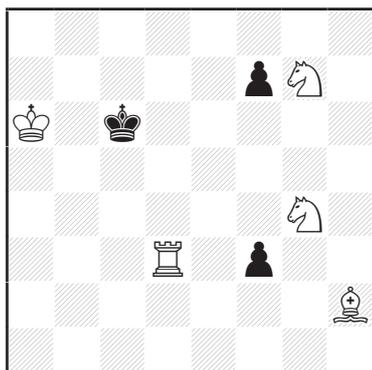
#2 (12+10) C+

8133 - P. Petrasinović



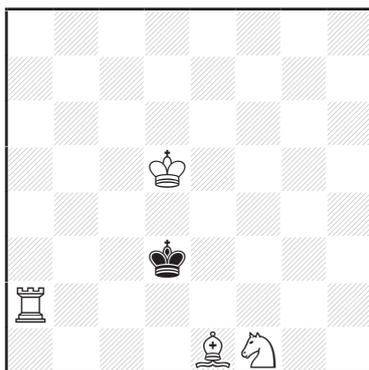
#3 (4+3) C+

8134 - P. Petrasinović



#3 (5+3) C+

8135 - M. Chernyavski

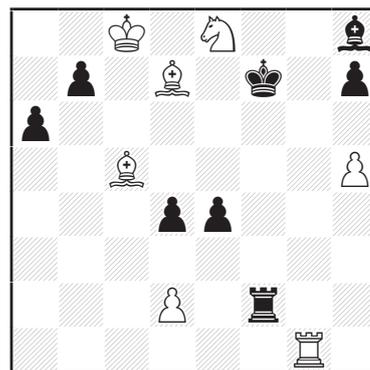


#4 (4+1) C+

b) ♖f1→b6

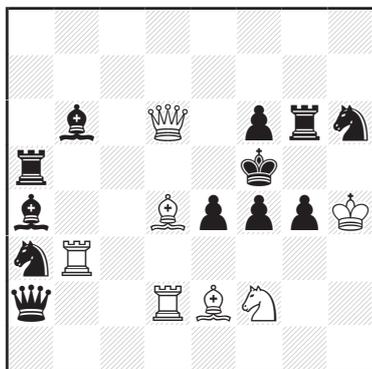
c) ♖f1→a6

8136 - O. Schmitt



#6 (7+8) C+

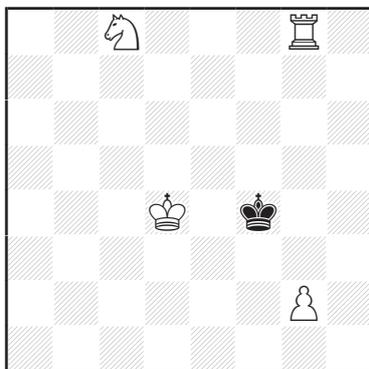
8137 - B. Kozdon



#6 (7+12) C+

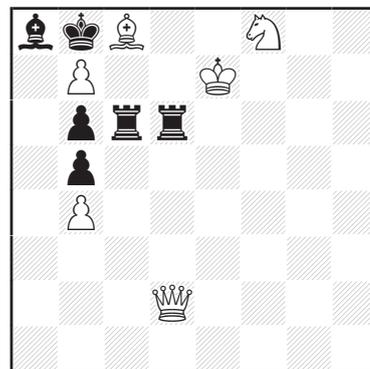
8138 - G. Meissonnier

*Après H. Bolton*



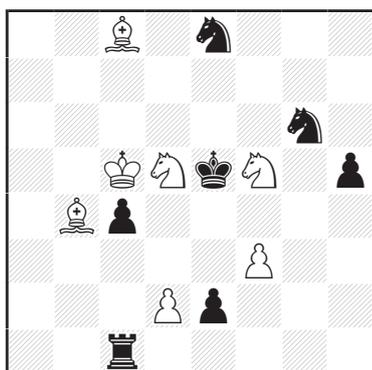
#7 (4+1) C+

8139 - D. Gatti



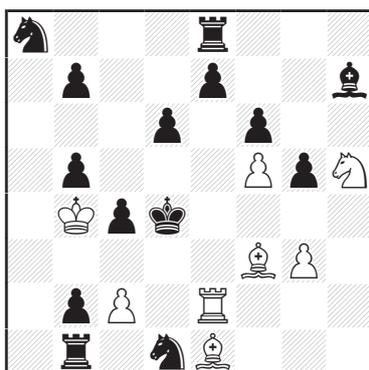
#7 (6+6) C+

8140 - O. Schmitt



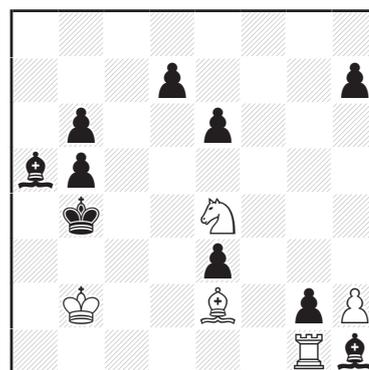
#8 (7+7) C+

8141 - O. Schmitt



#11 (8+14) C+

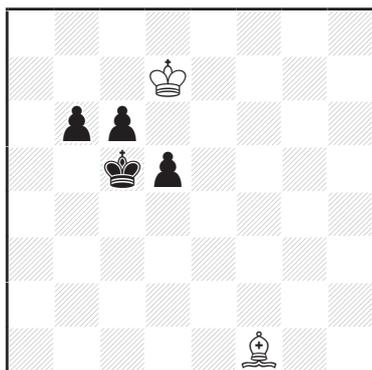
8142 - O. Schmitt



#12 (5+10) C+

8143 - A. Villeneuve

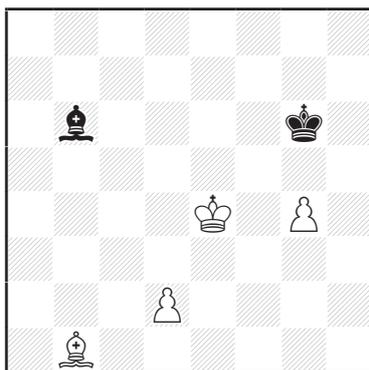
*Le serpent de mer «sea snake»*



= (2+4)

8144 - P. Arestov

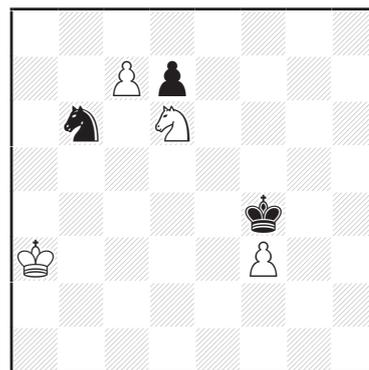
& D. Keith



+ (4+2)

8145 - V. Samilo

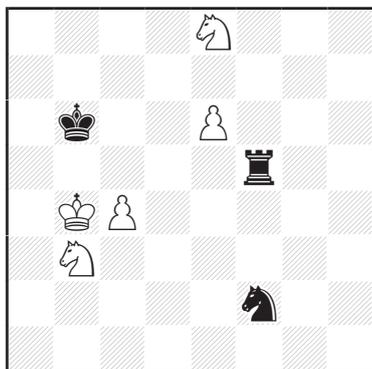
*après Halberstadt 1930*



+ (4+3)

8146 - V. Samilo

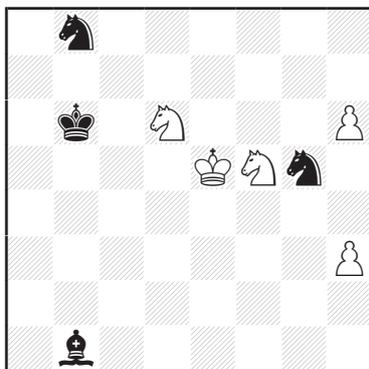
*après Halberstadt 1938*



+ (5+3)

8147 - P. Gyarmati

& M.G. Garcia

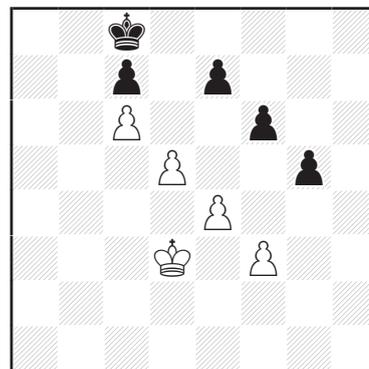


+ (5+4)

8148 - J. Polášek

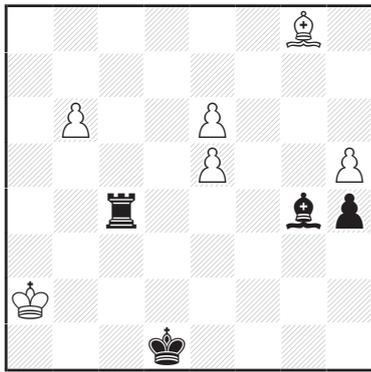
& E. Vlasák

*dédié à Jaroslav Pospisil*



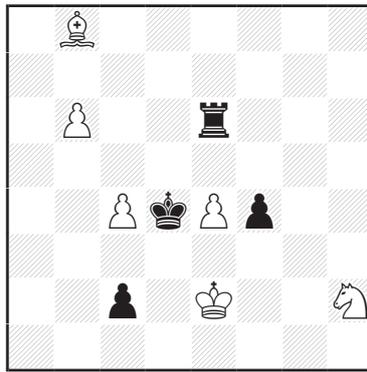
+ (5+5)

8149 - S.S. Nielsen  
& M. Minski



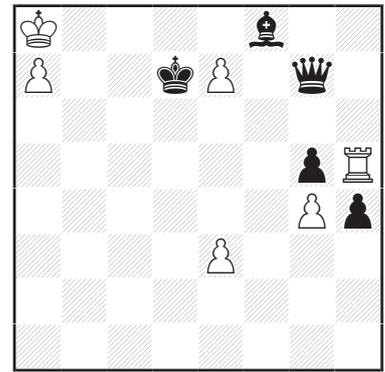
= (6+4)

8150 - M. Hlinka  
& L'. Kekely



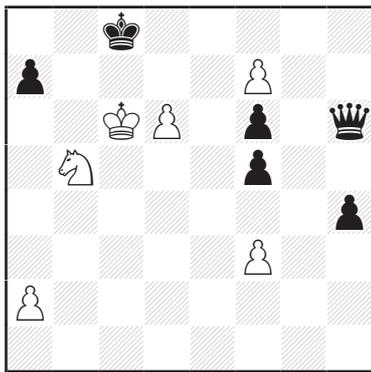
+ (6+4)

8151 - J.-C. Wiart  
& T. Wiart



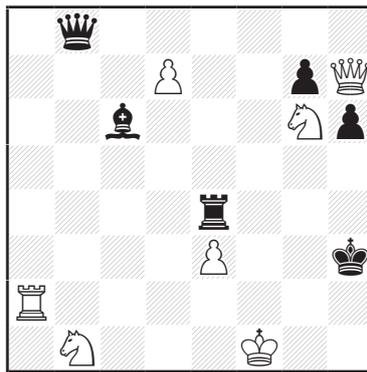
= (6+5)

8152 - L'. Kekely



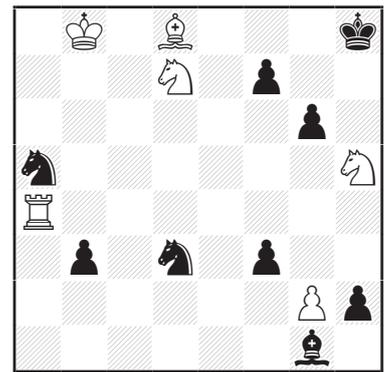
+ (6+6)

8153 - P. Arestov



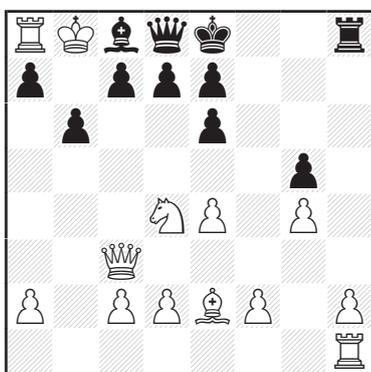
+ (7+6)

8154 - P. Krug  
& M.G. Garcia



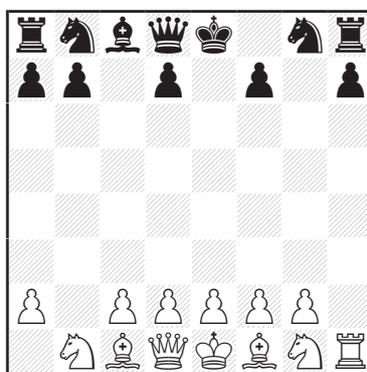
+ (6+9)

8155 - M. Foo



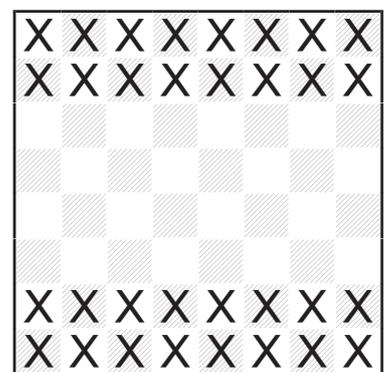
h#2 0.1.1.1. (13+11) C+  
b) ♖g4→g3

8156 - M. Foo



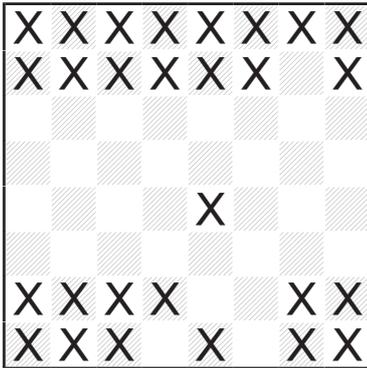
Partie (13+12) C+  
justificative en 7,0 coups

8157 - F. Labelle



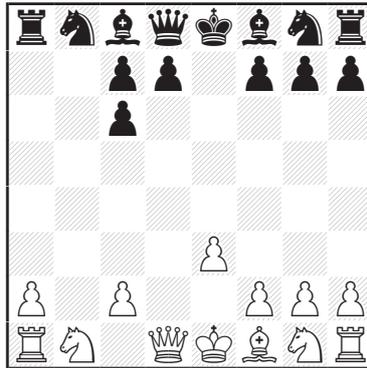
Partie (0+0+32) C+  
justificative en 4,5 coups  
Pièces indéfinies, Annan ,Anti-parade  
Mat au diagramme

**8158 - N. Dupont  
& P. Raican**



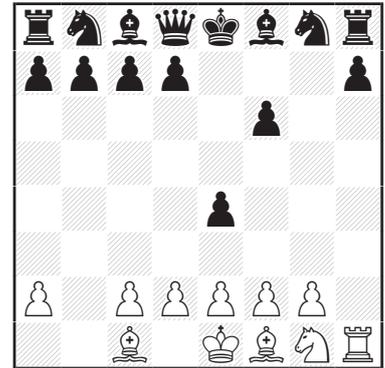
Partie (0+0+28) C+  
justificative en 6,5 coups  
Pièces indéfinies  
Mat au diagramme  
Retour

**8159 - H. Grudzinski**



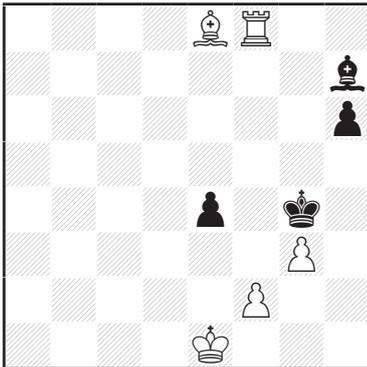
Partie (13+14) C+  
justificative en 8,5 coups  
Provocateurs

**8160 - B. Graefrath**



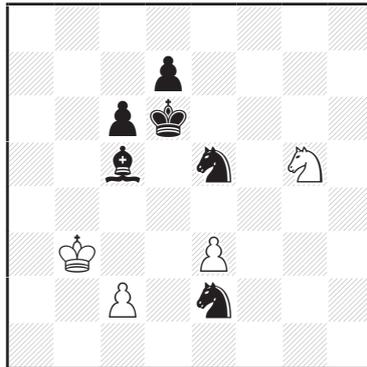
Partie (11+15) C+  
justificative en 9,5 coups  
Captures noires prioritaires  
Minimum

**8161 - K. Chandrasekaran**



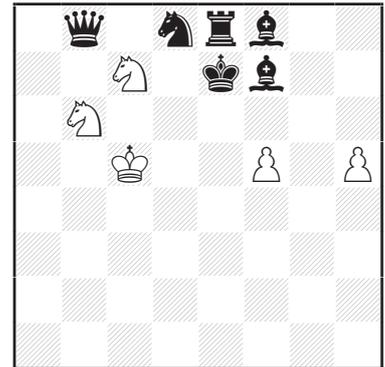
h#2 2.1.1.1. (5+4) C+

**8162 - Ž. Janevski**



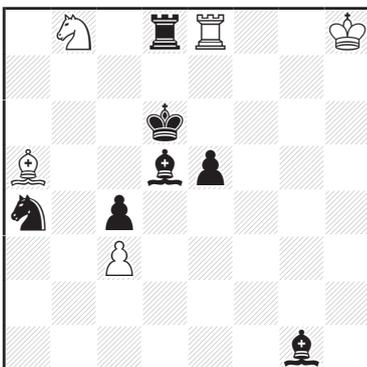
h#2 2.1.1.1. (4+6) C+

**8163 - M. Caillaud  
& L. Joudon**



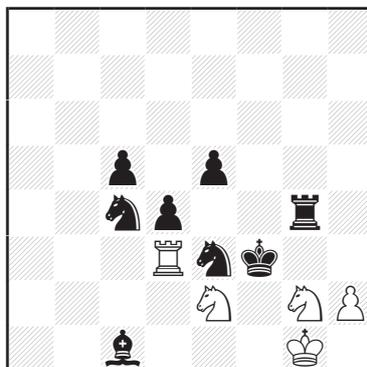
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+

**8164 - C. Jonsson**



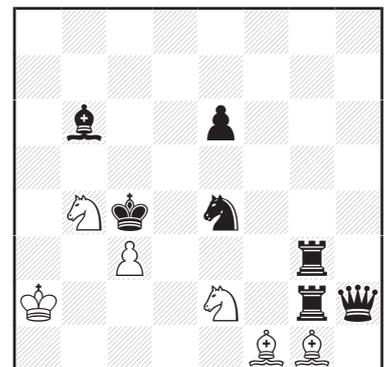
h#2 3.1.1.1. (5+7) C+

**8165 - N. Popa**



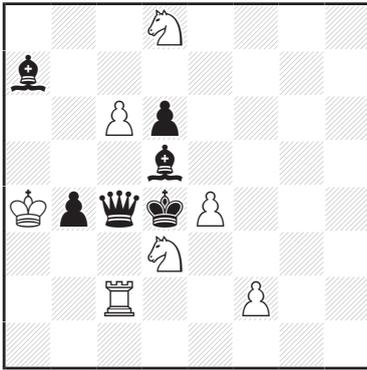
h#2 2.1.1.1. (5+8) C+

**8166 - N. Popa**



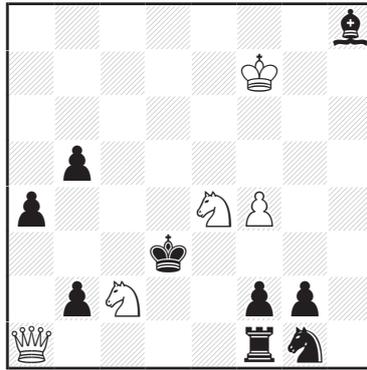
h#2 (6+7) C+  
b) ♖g1→ç3

8167 - Ž. Janevski



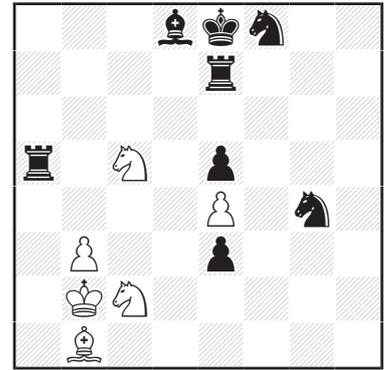
h#2 4.1.1.1. (7+6) C+

8168 - C. Jonsson



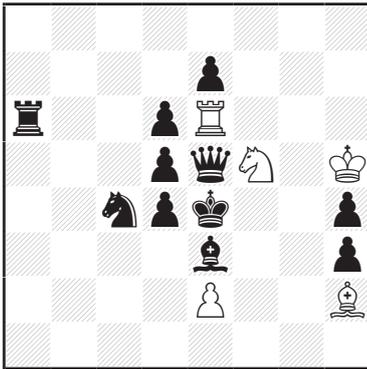
h#2 3.1.1.1. (5+9) C+

8169 - S. Saletić



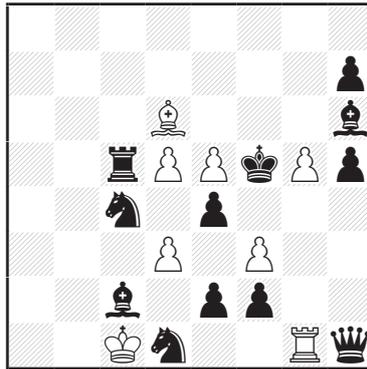
h#2 2.1.1.1. (6+8) C+  
duplex

8170 - N. Popa



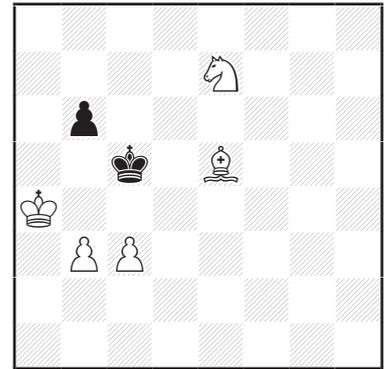
h#2 2.1.1.1. (5+11) C+

8171 - A. Onkoud



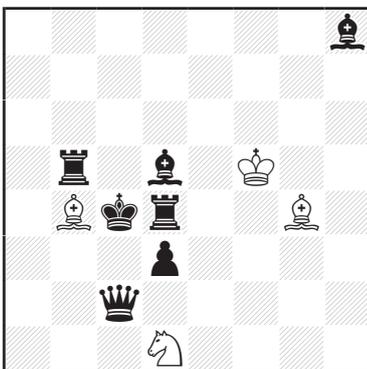
h#2 4.1.1.1. (8+12) C+

8172 - S. Saletić



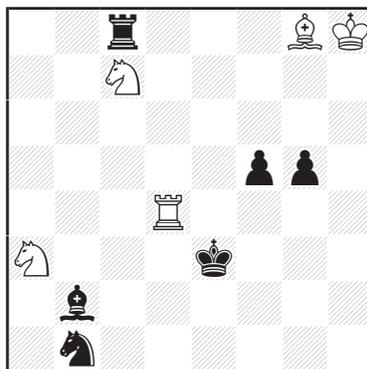
h#2,5\* (5+2) C+

8173 - C. Jonsson



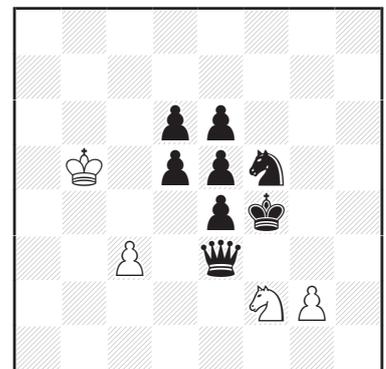
h#3 0.1.1.1.1. (4+7) C+  
b) ♖b4

8174 - V. Sizonenko



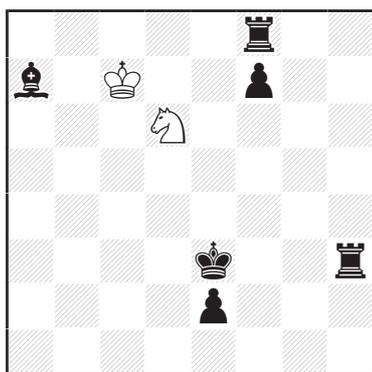
h#3 3.1.1.1.1. (5+6) C+

8175 - E. Fomichev



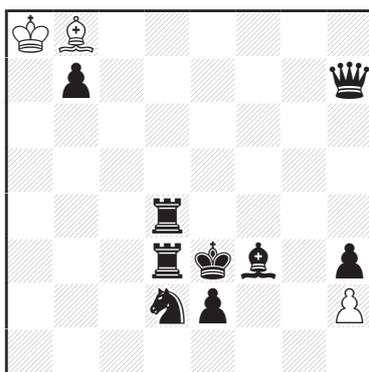
h#3 (4+8) C+  
b) ♜d5→d4

8176 - Z. Mihajloski



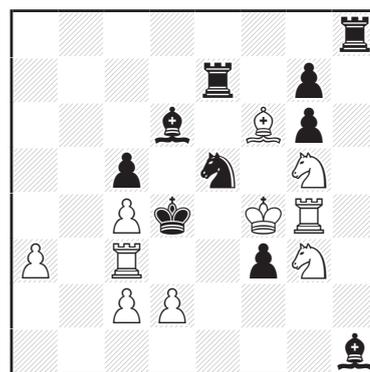
h#5 (2+6) C+

8177 - Z. Mihajloski



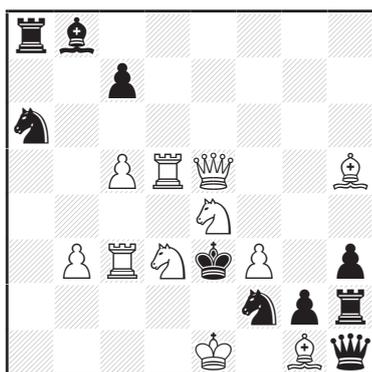
h#5 (3+9) C+

8178 - R. Blagojević & M. Babić



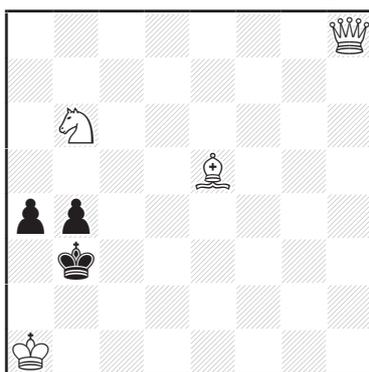
s#3 (10+10) C+

8179 - J. Havran



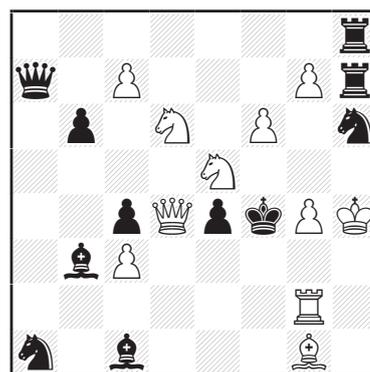
s#3vv (11+10) C+

8180 - O. Paradzinsky



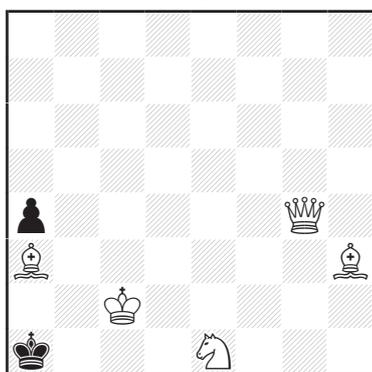
s#4 (4+3) C+

8181 - C. Gamnitzer



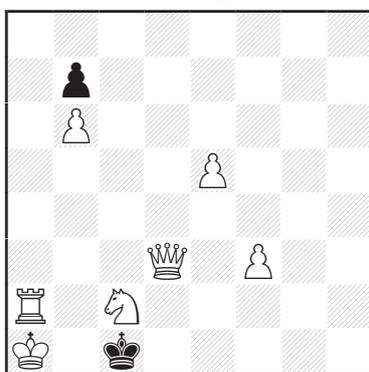
s#5v (11+11) C+

8182 - I. Bryukhanov



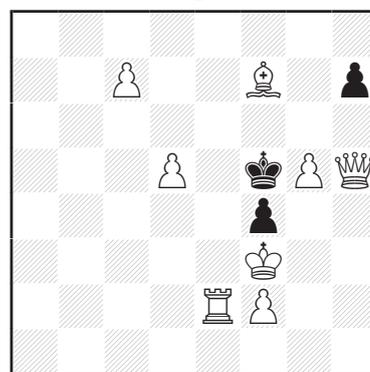
s#8 (5+2) C+

8183 - M. Degenkolbe



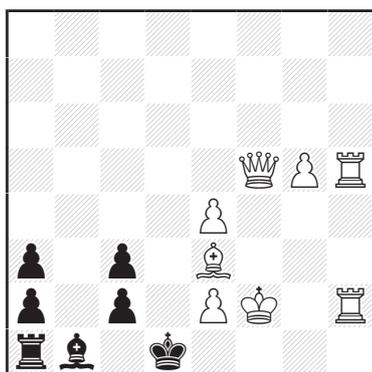
s#9 (7+2) C+

8184 - S. Dowd & M. Degenkolbe



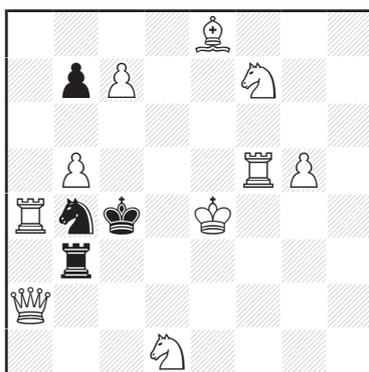
s#9 (8+3) C+

8185 - D. Gatti



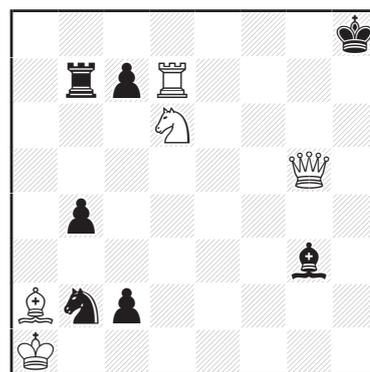
s#9 (8+7) C+

8186 - M. Babić



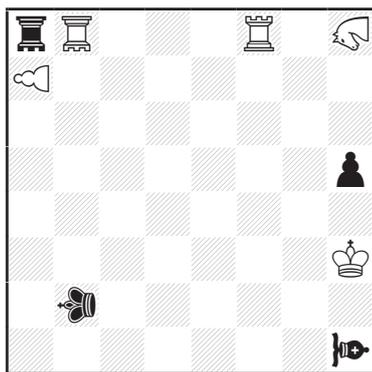
s#10 (10+4) C+  
2 solutions

8187 - S. Smotrov



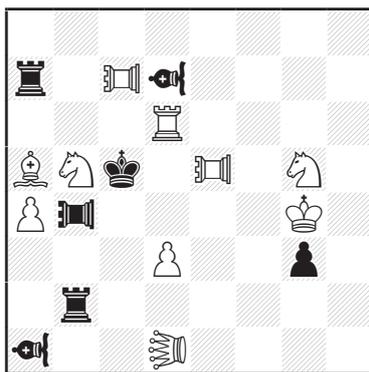
s#16vv (5+7)

8188 - R. Bédoni



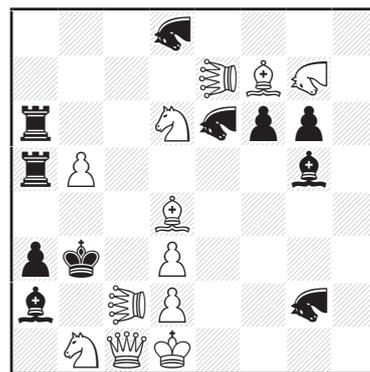
#2 (5+4) C+  
♞=Alfil ♞♞=Vizir ♞=(1,7)  
♞=Pion Complet Bondisseur  
♞=Roi transmuté

8189 - B. Stephenson



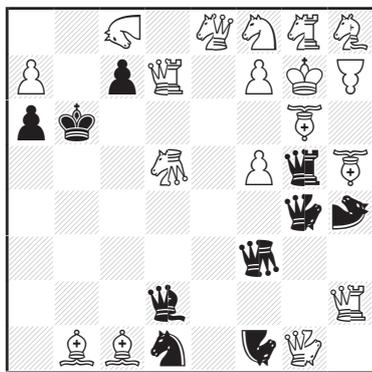
#2 (10+7) C+  
♞=Léo  
♞♞=Pao  
♞=Vao

8190 - J.-M. Loustau  
& H. Gockel



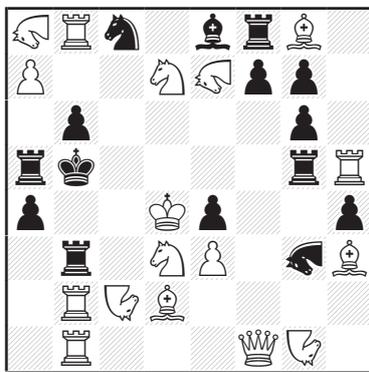
#2 (12+11) C+  
♞♞=Nao  
♞=Léo

8191 - R. Bédoni  
& M. Kerhuel



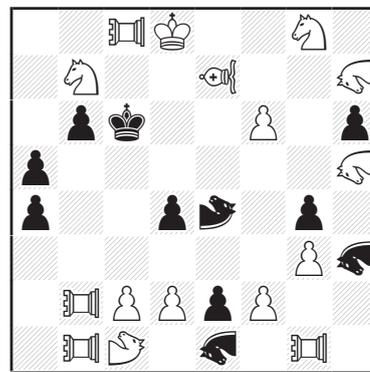
#2 (18+10) C+  
Voir texte !

8192 - A. Davaine



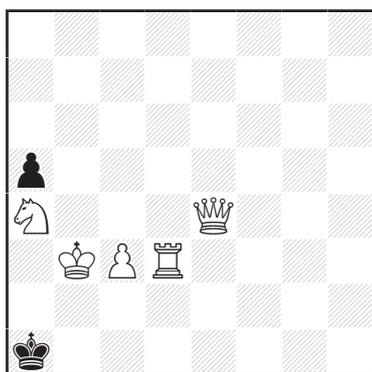
#2 (17+15) C+  
Volage  
♞♞=Rose  
♞=Noctambule

8193 - J. Quah



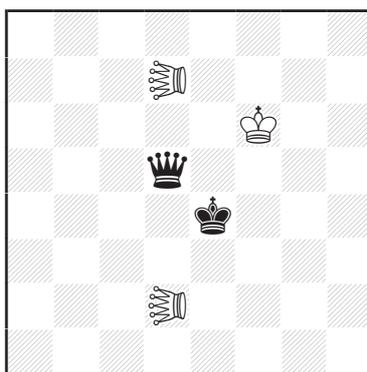
#3 (16+11) C+  
♞♞=Rose-Lion ♞♞=(1,5)  
♞=Fou-Lion ♞=Tour-Lion

8194 - I. Bryukhanov



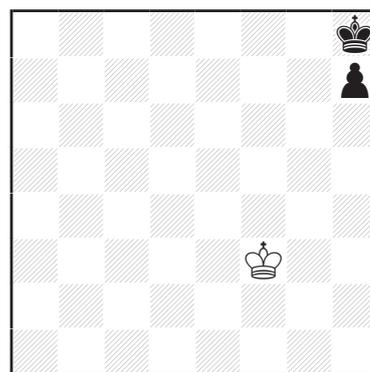
s#8 (5+2) C+  
Circé

8195 - V. Sizonenko



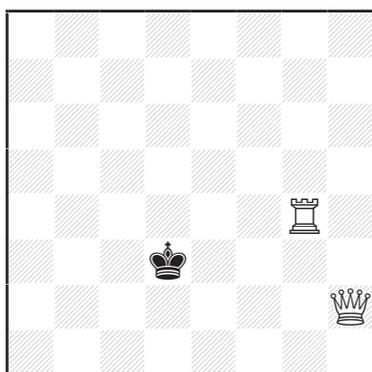
h#1 4.1. (3+2) C+  
♞=Locuste

8196 - K. Mlynka



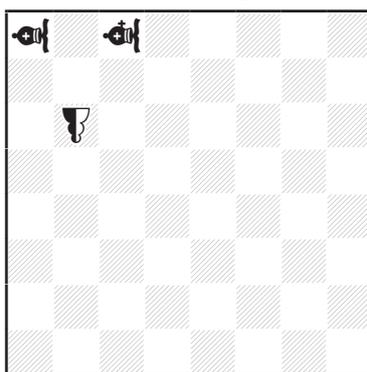
h#2 2.1.1.1. (1+2) C+  
0-position  
a) ♔h8→h4  
b) ♕f3→f5  
Annan

8197 - P. Tritten



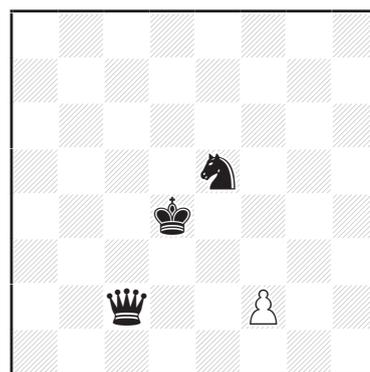
h#2 (2+1) C+  
b) ♕g4 c) ♘g4  
Anticircé

8198 - K. Mlynka



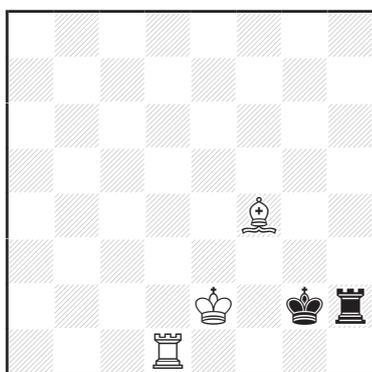
h#2 2.1.1.1. (0+2+1) C+  
Circé diamétral  
♔=Pièce Royale  
♞=Archevêque  
♙=Pion Bérolina

8199 - P. Tritten



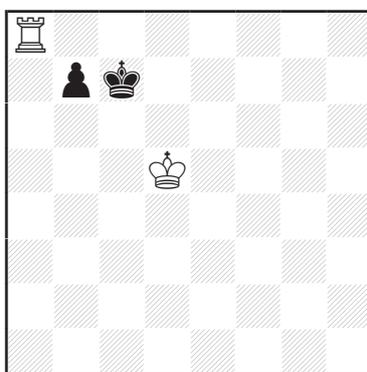
h#2 2.1.1.1. (1+3) C+  
Back-to-Back

8200 - Z. Zach



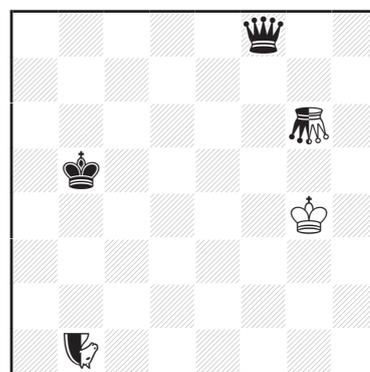
h#2 2.1.1.1. (3+2) C+  
b) ♕h3, duplex  
Messigny

8201 - S. Saletić



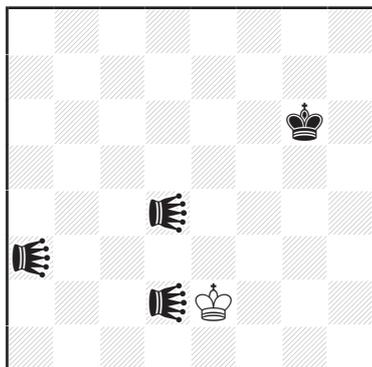
h=3\* (2+2) C+  
b) après la clé

8202 - S. Smotrov



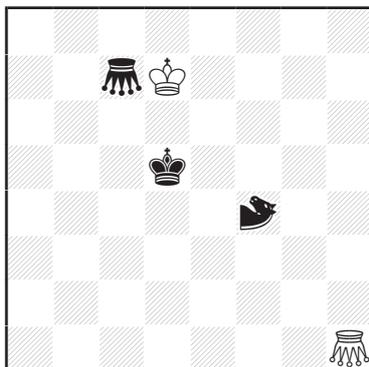
hs#5 (1+2+2) C+  
Voir texte !

8203 - V. Kotěšovec



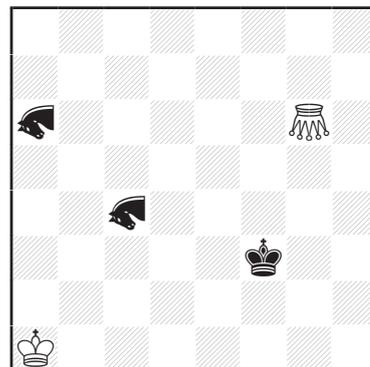
hs#7 0.3.1... (1+4) C+  
♁=Lion

8204 - V. Kotěšovec



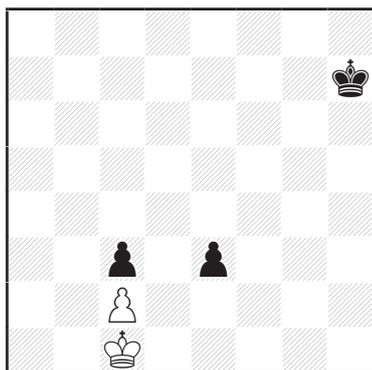
h#7 3.1.1... (2+3) C+  
♁=Moa  
♁♁=Sauterelle

8205 - V. Kotěšovec



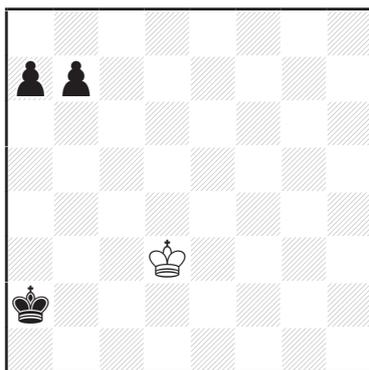
h#8 3.1.1... (2+3) C+  
♁=Mao  
♁=Sauterelle

8206 - Y. Tallec



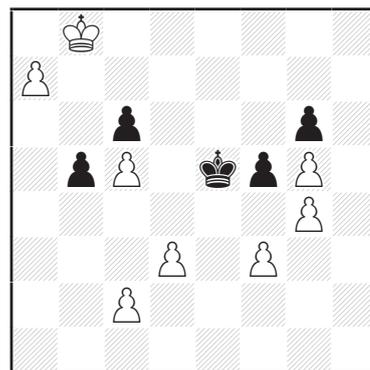
h#10 0.1.1... (2+3) C+

8207 - J. Štůň



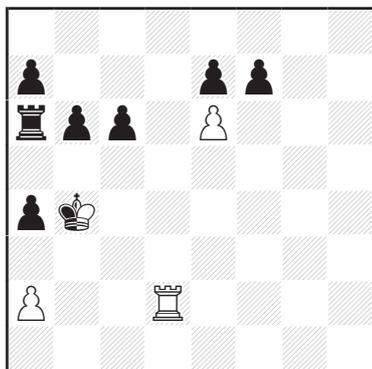
sh#20 (1+3) C+  
Anti-Andernach  
Circé Contre-Parrain

8208 - L'. Kekely



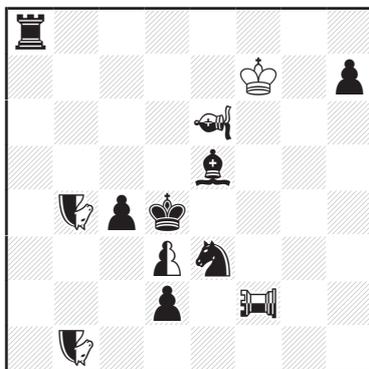
7N & ss#1 (8+5) C+  
b) ♔b8→h8  
Rois Transmutés

8209 - Z. Zach



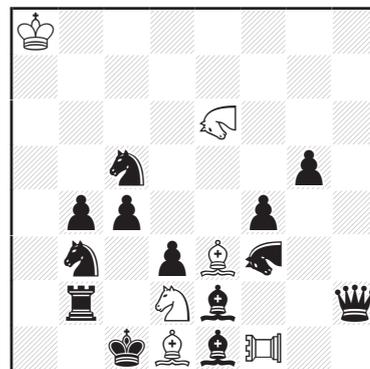
h#2 duplex (3+7+1)  
Anticircé Maléfique

8210 - F. Pachl & R. Kuhn



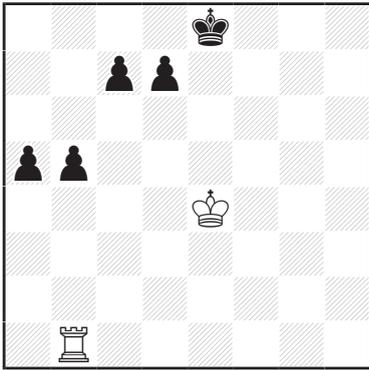
h#2 3.1.1.1. (1+7+5) C+  
Take & Make  
♁=Tour-Lion ♁=Fou-Lion  
♁=Noctambule

8211 - S. Smotrov



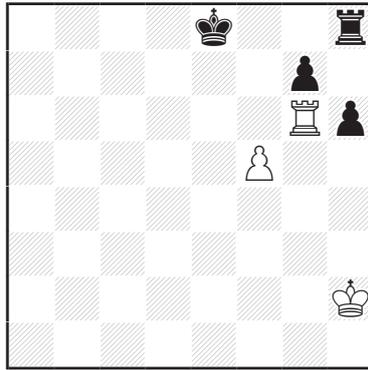
h#2 2.1.1.1. (6+13) C+  
♁♁=Rose  
♁=Tour-Lion

8212 - L. Anyos



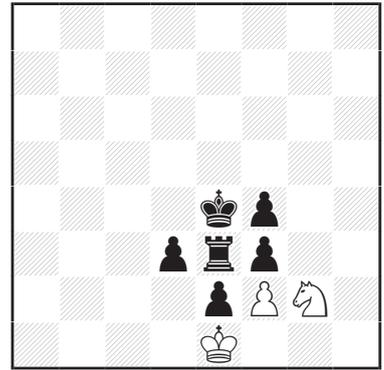
h#3 0.1.1.1.1.1. (2+5) C+  
Circé  
Take & Make

8213 - S. Luce



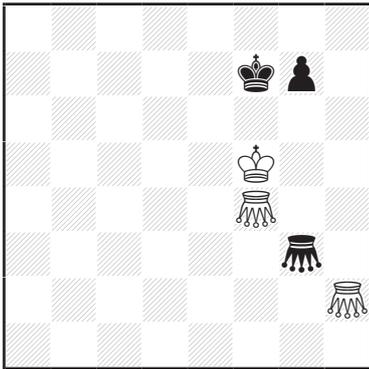
h#4 (3+4) C+  
Plus-Value

8214 - J. Rice



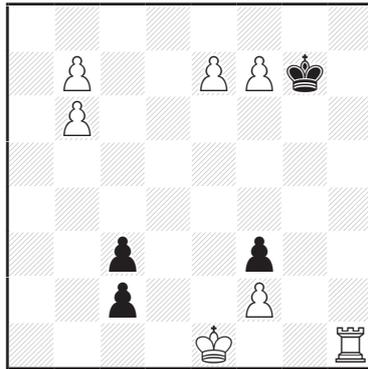
h#4 2.1.1... (3+6) C+  
Circé Échange

8215 - V. Rallo



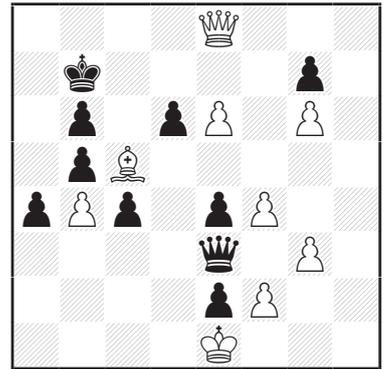
h#5 0.2.1... (3+3) C+  
♙♚=Sauterelle

8216 - J. Pitkanen



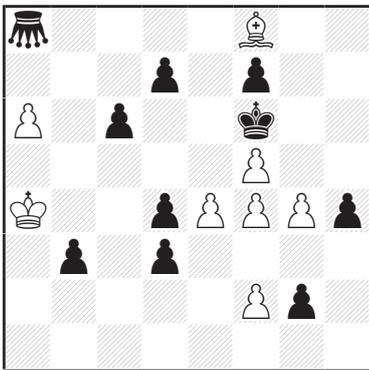
hs#5 (7+4) C+

8217 - M. Cioflanca



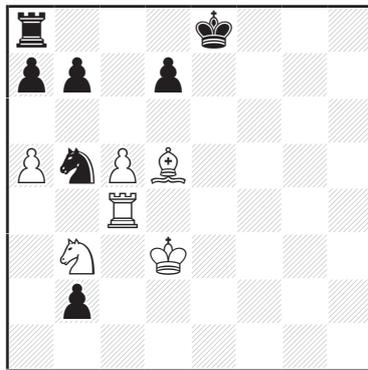
hs#5 2.1.1... (9+10) C+

8218 - G. Jordan



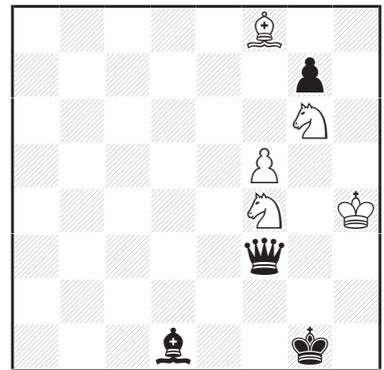
sd#6 2.1.1... (8+10) C+  
b) ♔a4→é1  
Circé Échange, AMU, ♙=Sauterelle

8219 - S. Luce



1B & sh#7 (6+7) C+  
Plus-Value

8220 - R. Kohring



sh#24 (5+4) C+  
Alphabétiques

# SOLUTIONS - PHÉNIX 282

## DEUX-COUPS

### 8125 - Nicolae Popa

1. ♖d6? [2. ♗×g6#]  
1... ♙é4 2. ♗f7# mais 1... ♗é4!  
1. ♗a3? [2. ♗é7#] 1... f×g3 2. ♗×g3# mais 1... h4!  
1. ♗é3? [2. ♗×g6#] mais 1... f×g3!  
1. ♗d4? [2. ♗×g6#] 1... ♙é4 2. ♗é6# mais 1...é4!

1. ♗h4! [2. ♗×g6#]  
1... ♙é4 (♗é4, é4, f×g3)  
2. ♗d8 (♗f3, ♗×d5, ♗×g3)#  
Deux mats changés sur la défense 1... ♙é4 et plusieurs essais du Cavalier blanc.

### 8126 - Charles Ouellet

- 1... ♗ç6(f×é5, é×f3, é3)  
2. ♗×ç6 A (♗b4 B, ♗é×f3, ♗f4)#  
1. ♗×a7? [2. ♗ç6# A]  
1... f×é5 2. ♗b4# B mais 1... ♙d7!  
1. ♗gf7? [2. ♗b4# B]  
1... ♗ç6(é×f3) 2. ♗×ç6 A (♗×f3)# mais 1...ç5!  
1. ♗é7? [2. ♗b4# B]  
1...ç5(é×f3) 2. ♗×f6(♗×f3)# mais 1... ♗ç6!

1. ♗d3! [2. ♗ç5, ♗b4# CB]  
1... ♗ç6, é×f3(ç5, ♗ç4, é×d3)  
2. ♗ç5 C (♗×ç5 C, ♗b4 B, ♗f4)#  
Outre le thème pseudo-Le Grand, le jeu d'essai montre une forme inédite en monochrome du thème Monkey alors que les Cavaliers blancs suite à une même défense noire jouent tour à tour sur f7 et f3 : une idée d'abord esquissée dans le 7461 (Phénix 2016) mais ici correctement présentée avec en plus des mats changés et transférés. Au total quatre auto-blocages dont trois actifs sur les cases noires du champ royal et ouverture de deux lignes blanches dans la variante principale du jeu réel (auteur).

### 8127 - Givi Mosiashvili

1. ç×d4? [2. ♗×ç5, ♗é5#]  
1... ç×d4 2. ♗ç6, ♗é6#  
mais 1... ♙×é4!, b×ç4!

1. ♗bd3? [2. ♗×ç5# (2. ♗é5?)]  
1... ♗×ç4(b×ç4) 2. ♗é6(♗é5)# mais 1... ♗ç8!

1. ♗fd3! [2. ♗é5# (2. ♗×ç5?)]  
1... ♙×é4(♗×é4, ♗é8) 2. ♗×ç5(♗ç6, ♗b7)#  
Sushkov, paradoxe Dombrovskis, pseudo le Grand et clé ampliative : un contenu moderne.

### 8128 - Abdelaziz Onkoud

1. ♙é8? [2. ♙×a4#] mais 1... ♗×ç3!  
1. ♗d8? [2. ♗d5#] mais 1... d×ç3!

1. ♗é7! [2. ♙f7#]  
1... ♗×ç3(d×ç3) 2. ♗d2(♗ç5)#  
Deux défenses **anti-Levman** (le contrôle d'une case x du champ royal noir par une pièce blanche est supprimée par le coup matant, qui n'est pas effectué par cette pièce ; ceci est possible car le coup noir précédent a permis à une troisième pièce blanche de contrôler x, ce contrôle n'existant qu'après le coup matant) ; du fait du blocage en ç3, les mats sont également Somov B2.

### 8129 - Abdelaziz Onkoud

1. ♙h7? [2. g7#] mais 1...é5!  
1. ♗f1? [2. ♗f4#] mais 1...d3!  
1. ♗b5? [2. ♗g5#] mais 1...d5!

1. g7! [2. ♙h7#]  
1...d3(é5) 2. ♗ç3(♗g5)# mats Somov B2  
1... ♗g3(♗é7) 2. ♗×g3(♗×d6)#

Les essais détruisent des batteries blanches (masquées et indirectes). Les Noirs se défendent en ouvrant les lignes abandonnées. Les mats sont de type Somov B2.

### 8130 - Vasil Dyachuk

- 1... ♗b4 a 2. ♗×b4#  
1... ♗d5 b 2. ♙b5# (2... ♗×b5?)  
1. ♗×é4? [2. ♗é5# A]  
1... ♗d5 b 2. ♗d2# (2. ♙b5? ♗×b5!)  
1... ♗×é4 c 2. ♗é2# B (2... ♗×é2?)  
1... ç×d6 2. ♗b6#  
mais 1...é×d6!

1. ♖×é4! [2. ♗é2# B]  
 1... ♗×é4! c 2. ♘é5# A (2. ♗é2? ♗×é2!) Nietvelt  
 1... ♗b4 a 2. ♗×d4#  
 1... ♗h5 2. ♗é6#

Le Grand et parade Nietvelt (les Noirs s'auto-clouent ou effectuent un mouvement Pelle parce que la menace les déclouerait directement ; les Blancs exploitent ce clouage par la suite), mats changés, cycle des défenses noires.

### 8131 - Valery Shanshin

1. ♘×g4? [2. ♘é3#]  
 1... ♗f~ 2. ♘(×)d2# A  
 1... ♗g5 2. ♗×f7#  
 mais 1... ♗×d4! a

1. ♘d5! [2. ♘é3#]  
 1... ♗×d4 a 2. ♗×d3# X (2. ♘d2? A ♗ç5!)  
 1... ♗g5 2. ♘b6# changé  
 1... ç×d5 2. ♗×d5#

Secondary anti-Dombrovskis paradox (new idea) :  
 A a! - a X(A?) (auteur).

### 8132 - Valery Shanshin

1. ♘f×é5? [2. ♗é4#]  
 1... ♗×d3(♗×d3) 2. ♗d2(♘ç6)#  
 1... ♗d6 2. ♘é7#  
 mais 1... ♗f3!

1. ♗×é5! [2. ♗×f6#]  
 1... ♗×d3(♗×d3) 2. ♘d2(♗×ç7)# changés  
 1... g4~(f×é5) 2. ♗h3(♗b×é5)#

Mats changés avec Novotny Finnois parfait (auteur). Demi-batterie blanche et création de deux batteries blanches.

## TROIS-COUPS

### 8133 - Petrasin Petrasinović

1. ♗b5? mais 1... a6+!  
 1. ♗f5+? mais 1... ♗ç4!  
 1. ♗b3+? ♗ç6 2. ♗f7 [3. ♗é4#] mais 1... ♗é5!  
 1. ♗d3+? mais 1... ♗é6!  
 1. ♗ç8? blocus mais 1... f3!

1. ♗é3? [2. ♗é4#]  
 1... ♗ç6 2. ♗é7 [3. ♗é4, ♗d6#] ♗d5 3. ♗é4#  
 1... ♗ç4 2. ♗a2+ ♗b4 3. ♗b3# mais 1... f×é3!

1. ♗a5! [2. ♗d7+ ♗ç4(♗é5) 3. ♗d3(♗d6)#]  
 1... ♗d4 2. ♗d3+ ♗é5 3. ♗d6#  
 1... ♗é5 2. ♗f5+ ♗d4 3. ♗ç5#  
 1... ♗ç6 2. ♗h7 [3. ♗é4#] ♗d5 3. ♗é4#

### 8134 - Petrasin Petrasinović

1... f5 2. ♘é6 f4(f×g4) 3. ♘é5(♗d6)#  
 1. ♗é5, ♗f4, ♗g3? blocus  
 1... f6 2. ♘é6 [3. ♗d6#] f×é5 3. ♘×é5#  
 1... ♗ç5 2. ♗d6+ ♗ç4, ♗ç6 3. ♘é5# mais 1... f2!

1. ♗b8! [2. ♘é5+ ♗ç5 3. ♗d6#]  
 1... ♗ç5 2. ♗d6+ ♗ç4, ♗ç6 3. ♘é5#  
 1... f6 2. ♘é6 [3. ♗d6#]

1... f2 ne réfute plus car la clé a joué au-delà de la case critique é5.

## MULTICOUPS

### 8135 - Mykola Chernyavski

a) 1. ♗a1! blocus  
 1... ♗ç2 2. ♗ç4 ♗b2 3. ♗ç3+ ♗ç2 4. ♘é3#  
 1... ♗é2 2. ♗é4 ♗×f1 3. ♗f3 ♗g1 4. ♗g3#  
 b) 1. ♘d7! ♗é3 2. ♘é5 ♗f4 3. ♗h4 ♗é3 4. ♗g5#  
 3... ♗f5 4. ♗f2#

c) 1. ♗f2! ♗ç3 2. ♘ç5 ♗b4 3. ♗é1+ ♗b5 4. ♗b2#  
 Joli tanagra avec cinq mats différents et les clés jouées par chacune des pièces blanches.

### 8136 - Olivier Schmitt

1. ♗g8? [2. ♗f8#] 1... ♗×g8! 2. ♗é6+ ♗f7!

1. ♗a4! clé ampliative [2. ♗b3+ ♗×é8  
 3. ♗g8+ ♗f8 4. ♗×f8#]  
 1... ♗é6 2. ♗g5 [3. ♗b3#] ♗f3 3. d3! [4. ♗b3#]  
 ♗×d3 4. ♗d7+ ♗f7 5. ♗g8! [6. ♗f8#] ♗g7  
 6. ♗×g7# (5... ♗×g8 6. ♗é6# modèle)

3... ♗f5 4. ♗b3+ ♗é5(♗d5) 5. ♗d6(♗×d5)#  
 3... ♗f7 4. ♗b3+ ♗×é8 5. ♗g8+ ♗f8 6. ♗×f8#

Grâce à un aller-retour du ♗d7, la Tour noire peut être déviée dans l'avant-plan, évitant ainsi une interception.

1... ♗f3 2. ♗d7! (2. d3? ♗×d3! car le Fou blanc ne peut revenir efficacement en d7) [3. d3, ♘d6+, ♗f1]  
 2... ♗é5 3. d3 ♗×d3 4. ♗f1+ ♗f4(♗f6)

5. ♗×f4+(♗×f6+) ♗g8 6. ♗f8#  
 2... h6, b5 3. ♘d6+ ♗f8 4. ♘f5+ ♗f7

5. ♘(×)h6+ ♗f6 6. ♗×d4#  
 1... ♗f6 2. ♗b3+ ♗×é8 3. ♗g8+ ♗f8 4. ♗×f8#

### 8137 - Baldur Kozdon

1. ♖b5+? mais 1... ♜×b5!, ♙×b5!, ♚×b5!  
 1. ♙b5? [2. ♗d5, ♗d7#] ♙×b3 2. ♙d7+ ♙é6  
 3. ♙×é6+ ♗×é6 4. ♗×f4+ ♔×f4 5. ♘h3+  
 ♔f3, ♔f5, g×h3 6. ♚f2# mais 1... ♗×b3!

1. ♙a6! [2. ♙ç8+ ♙d7 3. ♙×d7, ♗×d7#]  
 1... ♙×b3 2. ♙ç8+ ♙é6 3. ♙×é6+ ♗×é6  
 4. ♗×f4+ ♔×f4 5. ♘h3+ ♔f3, ♔f5, g×h3 6. ♚f2#  
 1... ♗ç2 2. ♚b5+ ♙×b5 (♚×b5) 3. ♗d5 (♗d7)#

### 8138 - Guy Meissonnier

[L'auteur corrige un vieux problème d'Horatio Bolton (Chess Player's Chronicle du 31 Juillet 1841, ID WinC=42375), démoli par 1. ♘f7! (mais déclaré C+ dans WinChloe si on impose un mat par Pion).  
 Blancs : ♔f4 ♚ç8 ♘d8 ♙ç2 ; Noirs : ♔d4]

1. ♚g6! blocus, 1... ♔f5 2. ♘é7+ ♔f4 3. ♘ç6  
 ♔f5 4. ♘é5 ♔f4 5. ♘f3 ♔f5 6. ♘h4+ ♔f4 7. g3#

### 8139 - Daniele Gatti

1. ♘d7+! ♚×d7+ 2. ♗×d7 ♚ç7 3. ♗×ç7+ ♔×ç7  
 4. b×a8=♚! (4. b×a8=♗? pat), 4... ♔ç6 5. ♔é6  
 ♔ç7 6. ♙a6 ♔ç6 7. ♚ç8#

La variante principale de la solution est la seule en sept coups. Deux sacrifices blancs.

### 8140 - Olivier Schmitt

1. ♘h6! [2. ♘f7#]  
 1... ♜h8 (1... ♜d6 2. ♘f7+ ♜×f7 3. ♙a5 ♜f4  
 4. ♙ç7+ ♜d6 5. ♙×d6#), 2. ♙f5 [3. f4#] ♜g6  
 3. ♙h3! ♜h8 4. ♙a3! [5. ♙b2+ ç3 6. d4#] ♚ç2  
 5. ♙b2+! ♚×b2 6. d4+! ç×d3 e.p. 7. f4+ ♔é4  
 8. ♙g2#

La pièce matante se positionne puis un pré-blocage peut être forcé grâce à un sacrifice de déviation qui évite un échec (auteur).

### 8141 - Olivier Schmitt

1. ♚d2+? ♔é3 2. ♚d3+ ç×d3!  
 1. ♚é4+ ♔d5 2. ♚é3+? ♔d4 3. ♚d3+ ç×d3!  
 Il faut donc d'abord éliminer le Pion noir ç4 mais  
 1. ♚é4+ ♔d5 2. ♚×ç4+? ♔é5 3. ♚é4+ ♔×f5!  
 réfute. Il est alors tentant de jouer 1. ♘g7? protège  
 le Pion blanc f5 [2. ♘é6#] qui ne va pourtant pas  
 après 1... é5! car la Tour noire é8 couvre la case é6  
 (mais pas 1... é6? 2. ♚é4+ ♔d5 3. ♚×ç4+ ♔é5  
 4. ♚é4+ ♔d5 5. ♚×é6+ ♔d4 6. ♚×d6+  
 ♔é3 (♔é5) 7. ♚d3 (♚d5)#, la Tour exploitant

déjà ici la protection du Pion f5 par le Cavalier blanc).

Clé: 1. ♚é4+! ♔d5 2. ♚é6+! ♔d4 (effet paradoxal: c'est en obstruant la case é6 que la Tour blanche va permettre au Cavalier blanc de menacer mat sur cette case), 3. ♘g7! [4. ♚é4+ ♔d5 5. ♚é2+ ♔d4 6. ♘é6#] ♙g8 4. ♚é4+ ♔d5 5. ♚×ç4+ ♔é5 6. ♚é4+ ♔d5 7. ♚é3+! ♔d4 8. ♚d3+ ♔é5 9. g4! [10. ♙g3#] 9... ♔f4 10. ♘h5+ ♔é5 11. ♙g3# 9... ♜f2 10. ♙ç3+ ♔f4 11. ♘h5# modèle

La Tour blanche doit jouer en é3 pour couvrir la troisième rangée, anticipant ainsi la fuite du Roi noir en f4.

3... ♜ç7 4. ♚é4+ ♔d5 5. ♚×ç4+ ♔é5 6. ♚é4+ ♔d5 7. ♚é2+! ♔d4 8. ♘é6+! ♜×é6 9. ♚d2+ 9... ♔é3 (♔é5) 10. ♚d3 (♚d5)#

La Tour blanche doit revenir sur sa case de départ car elle serait capturée en é3 (7. ♚é3+? 8... ♔×é3). Les parades 3... ♙g8 et 3... ♜ç7 couvrent aussi la case d5. C'est pourquoi les Blancs doivent soit accorder une case de fuite en f4 au Roi noir soit effectuer un sacrifice de déviation (auteur).

### 8142 - Olivier Schmitt

1. ♚a1? [2. ♚a3] mais 1... d5, g1=♗, ♜!

1. ♚d1! [2. ♚d4#]  
 1... é5 2. ♚d3! [3. ♚b3+] ♔ç4 3. ♚×d7+ ♔b4  
 4. ♚d3 ♔ç4 5. ♚d1+ ♔b4 6. ♚g1! h6! 7. h3!  
 (7. h4? h5 8. ♙d3 é2 9. ♙×é2 ♔a4 ne mate qu'au 13<sup>ème</sup> coup), 7... h5 8. h4 blocus, 8... ♔a4 9. ♚a1+ ♔b4 10. ♚a3 g1=♗ 11. ♚b3+ ♔a4 12. ♙×b5#

Les Blancs éliminent un Pion noir puis forcent le Roi noir à jouer dans l'avant-plan, permettant ainsi de jouer à tempo le coup 9. ♚ba1+.

(6... h5 7. h4 ♔a4 8. ♚a1+ etc. mate en trois)  
 À noter l'essai 1. ♔a2? [2. ♚b1+ ♔a4 3. ♙d1#] ♔a4! car le Roi blanc empêche ici 2. ♚a1+ suivi de 3. ♚a3 (auteur).

## ÉTUDES

### 8143 - Alain Villeneuve

1. ♙é2? b5□ 2. ♙d1 d4!! (2... ♔ç4? 3. ♔×ç6□ b4  
 4. ♙é2+! ; 2... b4? 3. ♙b3□ d4 4. ♔é6□ d3  
 5. ♔é5□ d2 6. ♔é4□=), 3. ♙é2 (3. ♙ç2 b4!),  
 3... b4□ 4. ♔é6 d3!! (force l'entrée du Roi ;  
 4... b3? 5. ♔é5), 5. ♙×d3 ♔d4 6. ♙g6 ç5-+

1. ♖é6? b5 2. ♖é5 b4 3. ♙é2 b3 4. ♙d3 b2  
 obtient le passage en ç4 ou d4 (4... ♖b4? 5. ♖d4  
 b2 et ici, les Noirs au trait auraient ... ♖a3!!  
 6. ♙ç2 { ♙b1? ... ♖b3! zz}, 6... ♖a3 7. ♖ç5 (=)  
 5. ♙b1 ♖ç4! 6. ♖f4 ♖ç3 7. ♖é3 d4+ 8. ♖é2 ç5  
 9. ♙é4 ç4 10. ♙b1 d3+ 11. ♖é3 ♖b3 12. ♖d2  
 ♖b4! 13. ♙a2 ♖a3 14. ♙b1 ♖b3 15. ♖é3  
 ♖ç3 -+ blocus

**1. ♙d3!! b5 2. ♙b1!!** le plus loin possible du Roi  
 noir, mais aussi des Pions.

2. ♙ç2? ♖ç4!! (2... d4(b4)? 3. ♙d3 b4(d4)  
 4. ♖é6, 3. ♖×ç6 b4! (3... d4!), 4. ♖b6 (4. ♖d6  
 d4 5. ♖é5 d3), 4... d4 5. ♖a5 b3 gagnant un  
 temps essentiel sur le Fou : on peut comparer avec  
 l'analyse du deuxième coup noir.

2. ♙g6? b4 3. ♙b1 ♖ç4-+ ; 2. ♖é6? ♖d4!  
 (2... b4! 3. ♖é5 b3 et ... ♖b4) 3. ♙b1 ç5-+

**2... b4**

2... ♖ç4 3. ♖×ç6! (3. ♙a2+! ♖ç5 4. ♙b1), 3... b4  
 (3... d4 4. ♖b6! idem), 4. ♖b6! (4. ♙a2+! b3  
 5. ♙×b3+), 4... d4 5. ♖a5 b3 6. ♖a4 b2  
 7. ♖a3 =

**3. ♙a2!!** la case clé, empêchant à la fois ... b3 &  
 ... ♖ç4 (3. ♙ç2? ♖ç4! ou 3. ♖é6? ♖ç4!)

**3... d4** ce serait perdu si le pion était encore en b5,  
 à cause de la possibilité ... ♖b4

**4. ♖é6 d3 5. ♖é5 d2 6. ♙b3** seule fonctionne  
 la défense en serpent de mer. À noter : les petits  
 serpents de mer des essais ne suffisent pas.

½-½

### 8144 - Pavel Arestov & Daniel Keith

Rappel théorique succinct (qui permettra de mieux  
 comprendre les défenses noires sur les mauvais  
 coups blancs) : des Pions espacés de cette façon  
 gagnent très généralement lorsqu'il s'agit de deux  
 pions Fous car il reste suffisamment d'espace à  
 l'extérieur pour un débordement de Roi. Dans le  
 cas présent, la règle est plutôt à la nulle, le Roi noir  
 bloquant le Pion d et le Fou bloquant le Pion g,  
 ce Pion étant suffisamment près du bord pour ne  
 pas permettre au Roi blanc de déborder. Cette étude  
 ne représente évidemment pas une exception, mais  
 illustre un cas de gain lorsque le Roi noir n'est pas  
 encore en place... et le Fou noir très mal placé  
 pour tenir le rôle qui est habituellement le sien.

1. ♖f4+? ♖f7! 2. ♖é5 (2.g5 ♙a5!), 2... ♙ç7+!  
 (2... ♙d8? 3. ♖d6!+-), 3. ♖d5 ♙f4! (3... ♖é7?  
 4.d4 ♙f4 5. ♖ç6!+-), 4.d4 ♙é3! (4... ♖é7?

5. ♖ç6+-), 5. ♖é5 ♖é7! 6.d5 ♙ç5= par exemple  
 7.g5 ♙d6+ 8. ♖f5 ♙ç5 9.g6 ♙d4

1. ♖d5+? ♖g5= par exemple 2. ♙f5 ♙f2  
 (2... ♙a7? 3.d4 ♖f6 4. ♖ç4+-), 3.d4 ♖f6

**1. ♖é5+! ♖g5 2. ♙f5 ♙ç7+ 3. ♖d5!**

(3. ♖é6? ♙b6 4. ♖é5 ♙ç7+)

**3... ♙b6 4.d4 ♖f6** (4... ♖f4 5. ♖ç4+-)

**5. ♖ç4! ♙a7** l'objectif des Blancs est de jouer d5  
 ET ♖ç6. Il est très instructif d'étudier les défenses  
 des Noirs sur les deux mauvais coups Blancs pos-  
 sibles ici.

**6. ♖ç3!!**

6. ♖d3? ♙b6 7. ♖ç3 ♖é7! 8.g5 ♖d6! 9.g6  
 (9. ♖ç4 ♙d8! =), 9... ♖d5 10.g7 ♙×d4+= échec

6.d5 ♖é5! 7. ♙é6 par exemple 7... ♖d6 (7... ♙é3  
 8. ♖b5 ♖d6=), 8.g5 ♙é3 9.g6 ♙h6 10. ♖b5

♖ç7! la fameuse correction de l'étude de Chéron  
 (10... ♙g7? 11. ♖b6+-) 11. ♖ç5 (11. ♙f7 ♙g7

12. ♖ç5 ♙f8+ ; 11. ♖a6 ♙g7, ♙f8), 11... ♙f8+=

**6... ♙b6** (6... ♙b8 7. ♖b4 ♙a7 8. ♖ç4 transpose)  
**7. ♖d3! ♙a7** (7... ♙ç7 8. ♖ç4+-)

**8. ♖ç4 ♙b6 9.d5 ♖é5 10. ♖b5!** l'explication du  
 sixième coup !

**10... ♙a7 11. ♖ç6 ♙b8 12. ♙ç8** (12. ♙d7)

12. ♖b7? ♙d6 13. ♖ç6 ♙b8

**12... ♙d6 13.g5 gain**

### 8145 - Volodimir Samilo

La passionnante étude d'Halberstadt de 1930 a été  
 commentée et analysée en détail par Alain Pallier  
 dans le numéro spécial de Phenix (px 278/10940),  
 je ne les reprendrai donc pas ici. Le Roi noir y est en  
 g3. Et si personne n'a trouvé à redire à la solution  
 de Halberstadt, les EGTB ont fait apparaître des  
 démolitions. La modification apportée par l'auteur  
 corrige complètement l'étude. On peut regretter  
 que le coup ♖ç1! ait disparu, mais 1. ♖a2! reste  
 une clé tout à fait satisfaisante.

1. ♖b3? ♖×f3! 2. ♖ç2 ♖é2=

1. ♖b2 ♖é5! 2. ♗b5 d6 3. ♖ç3 ♖é6 4. ♖d4 ♖d7  
 5.f4 ♗a8 6.ç8=♗+ ♖×ç8 7. ♗×d6+ ♖d7=

**1. ♖a2! ♖×f3 2. ♖b3!**

2. ♖b1? ♖f2! 3. ♖ç1 ♖é1=

**2... ♖f4 3. ♖ç2! ♖g5 4. ♖d3 ♖f6 5. ♖d4 ♖é6**

**6. ♖ç5 gain**

### 8146 - Volodimir Samilo

1. ♖d6 ♜é5 2. é7 ♜d3+ 3. ♖ç3 ♜×é7  
4. ♖ç8+ ♖ç7 5. ♖×é7 ♜é5 6. ç5 ♜d7=

#### 1.é7 ♜g4!

1... ♜é5 2. ♖f6! ♜d3+ (2... ♜×é7 3. ♖d5+ ♖ç6  
4. ♖×é7+), 3. ♖ç3! ♜×é7 4. ♖d5+ ♖b7 5. ♖×é7  
♜é5 6. ç5 ♜d7 7. ç6+ ♖ç7 8. ♖d4!+-

1... ♜d3+ 2. ♖ç3! ♜é5 3. ♖f6

#### 2.ç5+!

2. ♖d6? ♜é5 3. ç5+ ♖ç6 4. é8=♙+ ♜×é8 5. ♖×é8  
♜é5 6. ♖a5+ (6. ♖d4+ ♖d5!)=, 6... ♖d7=

2... ♜×ç5 (2... ♖ç6 3. ♖d4+)

3. ♖×ç5 ♜é5 4. ♖d7+!! (4. ♖a4+? ♖a7!)=

4... ♜×d7 nous avons ici la position au deuxième  
coup d'une étude d'Halberstadt (1°-2° Prix, 1938)  
qui souffre hélas d'une démolition au premier coup.

5. ♖a3! (5. ♖b3? ♜ç5+ 6. ♖ç4 ♜é6 7. ♖f6  
♜g7! = ; 5. ♖ç3? ♖ç5! 6. ♖d6 ♜f6=)

5... ♖ç6 (5... ♖ç5 6. ♖d6! ♜f6 7. ♖é4+)

6. ♖a2! et les Noirs perdent par zugzwang. Les  
Blancs n'ont pas de gain en force, et s'ils étaient  
au trait, ils devraient, pour gagner, jouer ♖a1 ou  
♖b1. 6. ♖b4? ♜ç5! 7. ♖ç7 ♜a6+ 8. ♖×a6 ♖d7=  
ou 6. ♖b2 ♜é5 7. ♖d6 ♜ç4+ 8. ♖×ç4 ♖d7=

6... ♖ç5 (6... ♖b6 7. ♖ç7! ♜f6 8. ♖d5+)

7. ♖d6! ♜f6 8. ♖é4+ ♜×é4 9. é8=♙ gain

### 8147 - Péter Gyarmati & Mario Guido Garcia

1. ♖f6! ♜h7+ 2. ♖g7 (2. ♖g6? ♜f8+=)

2... ♜g5 3. h4! (3. ♖g6? ♜é6 4. h7 ♜f8+=)

3... ♜é6+ 4. ♖f7 (4. ♖f6? ♜f8=)

4... ♖a2 5. ♖é3! (5. h7? ♜g5+ 6. ♖g7 ♜×h7= ;

5. ♖é8? ♜ç7+ 6. ♖é7 (6. ♖f8 ♜é6+=),

6... ♜d5+=)

5... ♖ç7 (5... ♖ç5 6. ♖éç4 ♜d8+ 7. ♖é8+-)

#### 6. ♖b5+!

Essai : 6. ♖dç4? ♜d8+ 7. ♖é8 ♖×ç4! (7... ♖b1?

8. ♖d5+ ♖ç6 9. ♖ç3 ♖h7 10. ♖×d8 ♖ç5 11. ♖d2

♖d4 12. ♖éç4 ♜ç6+ 13. ♖é8 ♖é5 14. ♖f8+-),

8. h7 (8. ♖×ç4 ♜d7 9. ♖é7 ♜ç6+ 10. ♖f7 ♜d8+

11. ♖g7 ♜é6+=), 8... ♜f7! (8... ♜d7? 9. h8=♙

♜f7 (et menace de nulle par ♜d6+- ♜ç8+- ♜d6+

sur tous les coups de Dame), 10. ♖d5+!! ♖×d5

11. ♙ç3+ ♖d6 12. ♙b4+!+-), 9. ♖×ç4 ♜h8

10. ♖f8 ♖d8 11. ♖é5 ♜d7+=

6... ♖d7 (6... ♖ç6 7. ♖ç3 ♜d8+ 8. ♖g7+-)

7. ♖ç3! (7. h7 ♜g5+ 8. ♖g7 ♜×h7=)

7... ♖b3 8. ♖é4!

Essai : 8. ♖çd5? ♖×d5 (ab) 9. ♖×d5 ♜d8+ (ba)

10. ♖g7 ♖é8 11. h7 ♜f7 12. ♖f6+ ♖é7 13. ♖g8+

♖é8 14. ♖h6 ♜h8 15. ♖×h8 ♖f8=

8... ♖a2 8... ♜ç6 9. ♖f6 ♜f8 (9... ♜é7 10. h7+-)

10. ♖ç5+ ♖é8 11. ♖×b3+-

#### 9. ♖d5!!

9. ♖f6+? ♖d6! (9... ♖ç8? 10. ♖fd5 {10. ♖éd5

♜d8+ 11. ♖é8 ♖b1 12. ♖é7+ ♖ç7 13. h5 ♜bç6

14. ♖g6 ♖a2 15. h7 ♜f7} 10... ♜d8+ 11. ♖g7

♜é6+ 12. ♖g8 ♜d7 13. h7 ♜f6+ 14. ♖×f6 ♜g5+

15. ♖éd5 ♜×h7 16. ♖×h7+-) 10. ♖fd5 (10. h7

♜g5+ 11. ♖g7 ♜×h7=; 10. ♖é4+ ♖d7 {10... ♖é5

11. ♖ç3+-} 11. ♖d5+- transpose dans la position

du neuvième coup), 10... ♖b1=

9... ♜d8+ (9... ♖×d5 10. ♖f6+-; 9... ♜f4

10. ♖éç6+ ♖d8 11. h7+-)

10. ♖g7 ♜é6+ (10... ♖×d5 11. ♖g5!+-)

#### 11. ♖g8 ♜d8

11... ♜f4 12. ♖éç6+! (12. ♖éç3? ♜×d5 13. ♖g7

♜×ç3=), 12... ♖é6 13. h7 ♜g6 14. h5 (ab),

14... ♜h8 15. ♖g7 (ba), 15... ♖b1 16. ♖f4+ ♖f5

17. ♖g6 ♖é6 18. ♖×h8 ♖×h7 19. ♖×h7+-

12. ♖g5! (12. h7? ♖×d5+ 13. ♖g7 ♖×é4=)

12... ♖b1 (12... ♖×d5+ 13. ♖g7+-)

13. h7! (13. h5? ♜é6! 14. h7 ♖×h7+ 15. ♖×h7

♖d6! =)

13... ♖×h7+ 14. ♖×h7 ♜é6 15. ♖×é6 (15. ♖g8?

♜d4! 16. h5 ♜f5! =)

15... ♖×é6 16. ♖g7! (16. h5? ♖f7=)

16... ♖×d5 (16... ♜ç6 par exemple 17. h5 ♜d4

18. ♖é3 ♖é7 19. h6 ♜é6+ 20. ♖g8 ♜g5 21. ♖g4

♖é6 22. ♖g7 ♖f5 23. ♖é3+-)

#### 17. h5! gain

### 8148 - Jaroslav Polášek & Emil Vlasák

Si le Roi noir était en b8, la position serait nulle.

1. ♖d4? ♖b8! (1... ♖d8? 2. é5 f5 3. é6! maintenant

les Noirs sont trop lents : 3... ♖ç8 4. ♖é5 g4 5. f×g4

f×g4 6. ♖f4 ♖b8 7. ♖×g4 ♖a7 8. ♖f5 ♖b6

9. ♖g6 ♖ç5 10. ♖f7+-), 2. é5 f5 3. ♖ç5 ♖ç8=

1. é5? f5! 2. ♖d4 ♖b8 3. é6?? ♖a7 4. ♖é5 g4+-

1. ♖é3!! ♖d8 (1... ♖b8? le plus simple est 2. f4

(bien que la marche directe à l'aile Roi gagne aus-

si : 2. ♖f2 ♖a7 3. ♖g3 ♖b6 4. ♖g4 ♖ç5 5. ♖f5

♖d6 6. ♖g6 ♖é5 7. ♖f7 ♖d6 8. ♖f8 é6 9. d×é6

♖×é6 10. ♖é8 ♖d6 11. ♖f7 ♖é5 12. ♖é7+-

12... ♖f4 13. ♖×f6 ♖×f3 14. é5 g4 15. é6 g3

16. é7 g2 17. é8=♙ g1=♙ 18. ♙h5+ ♖é4 19. ♙é5+

♖d3 20. ♙×ç7), 2. f4 g×f4+ 3. ♖×f4 ♖ç8 4. ♖f5

♖d8 5. ♖g6 ♖é8 6. ♖g7

1... é6 2. d×é6 ♖d8 3. ♖d4 ♖é7 4. ♖d5 voir la ligne

principale 4...♔d8 5.♕ç5 ♖é7 6.♗b5  
 2.♕d4! (2.♕d3? é6!)=)  
 2...♖é8 (2...♖ç8 3.d6!! voir ligne principale ;  
 3.é5? f5! 4.é6 ♗b8! 5.♕é5 g4 6.f×g4 f×g4  
 7.♕f4 ♖a7 8.♕×g4 ♗b6 9.♕f4 ♖ç5 10.♕é5  
 ♗b5!, ♗b6=)  
 3.♕ç5 (ou 3.♕ç4 ♗d8 4.♕ç5! transpose ; 3.é5?  
 f5 4.♕ç4 ♗d8)  
 3...♗d8 4.♕ç4 la triangulation conduit au zug-  
 zwang.  
 4...é6 (4...♖ç8 5.d6!! é×d6 {5...ç×d6 6.♕d5  
 ♖ç7 7.♕é6 ♗d8 8.ç7+ ♖×ç7 9.♕×é7+- ;  
 5...é6 6.d7+ les Blancs vont liquider les Pions de  
 l'aile Roi puis revenir en b7}, 6.♕d5 ♗b8 7.♕é6  
 ♖a7 8.♕é7 ♖a6 9.♕d8 ♗b6 10.♕d7 ; 4...♖é8  
 5.♕b5)  
 5.d×é6 ♖é7 6.♗b5 (6.♕d5 ♗d8 7.♕ç5 ♖é7  
 8.♗b5 n'est qu'une perte de temps)  
 6...♖×é6 7.♖a6 ♖é5 8.♖a7! (écho)  
 8...♖é6 (8...♖f4 9.♖b7 ♖×f3 10.♕×ç7 g4  
 11.♕d8 {ou 11.♕d6}, 11...g3 12.ç7 g2 13.ç8=♗  
 g1=♗ 14.♗f5+ ♖é3 {14...♖é2 15.♗×f6 gain  
 EGTB} 15.♗ç5+)  
 9.♖b8! (9.♖a8 n'est qu'une perte de temps)  
 9...♕d6 10.♖b7 gain

### 8149 - Steffen Slumstrup Nielsen

& Martin Minski

1.é7 ♗ç8 2.♕f7 (2.b7? ♗×g8-+ ; 2.♕b3+? ♕d2  
 3.b7 ♗b8 4.♕f7 ♕d7-+)  
 2...♗a8+ 3.♖b2! (essai thématique : 3.♖b3?  
 ♕f3 4.é8=♗ ♗×é8 5.♕×é8 h3-+ position X avec  
 ♖b3).  
 3...♕f3 4.é8=♗ ♗×é8 5.♕×é8 h3 position X  
 6.♕a4+ ♕d2 7.♕d1!! (7.é6? h2 8.é7 h1=♗  
 9.é8=♗ ♖ç1+ 10.♕a2 ♕d5+ 11.♕b3 ♖ç2+  
 12.♕a3 ♗×b3#)  
 7...♖×d1 (position X sans ♕é8)  
 8.é6 h2 9.é7 ♕×h5 (9...h1=♗ 10.é8=♗=)  
 10.b7 h1=♗ 11.b8=♗ ½-½

### 8150 - Michal Hlinka & L'ubos Kekely

1.♕d2 ♗×é4 (1...♖ç5 2.♕ç7 ♖ç6 3.é5+- ;  
 1...♗×b6 2.♕a7+- ; 1...♖×ç4 2.♕ç7+-)  
 2.b7 (2.♕a7? ♗é2+ 3.♖×é2 ç1=♗ 4.b7+ ♖×ç4  
 5.b8=♗ ♖ç2+ 6.♕f3 ♗×h2= ; 2.♕f3+? ♖ç5=  
 2.♖×ç2? ♖×ç4=)  
 2...♗é2+! 3.♖×é2  
 (3.♖ç1? ♗×h2 4.♕×f4 ♗h8=)

3...ç1=♗ 4.♕f3+  
 (4.♕a7+? ♖×ç4 5.b8=♗ ♖ç2+=)  
 4...♖×ç4 (4...♖é4 5.♕d2+ ♖f5 6.♕×f4+-)  
 5.♕d2+!  
 (5.♕a7? ♖ç2+ 6.♕d2+ ♖ç3 7.b8=♗ ♗×d2+=)  
 5...♖ç3 (5...♕d5 6.♕×f4+-)  
 6.♕é5+! (essai thématique : 6.♕×f4? ♖ç2 zz  
 7.b8=♗ ♗×d2+! 8.♕×d2 pat)  
 6...♖ç2 (7.♕f1? ♗d1+ 8.♖f2 ♖d3  
 9.b8=♗ ♗é2+ 10.♖g1 ♗g4+=)  
 7.♕×f4! et gain par Zugzwang. Par exemple :  
 7...♗d1+ (7...♗g1 8.b8=♗ ♗g2+ 9.♖é1  
 ♗h1+ 10.♖f2 ♗h4+ 11.♖é2 ♗g4+ 12.♕f3  
 ♗g2+ 13.♖é3+-) 8.♖f2 ♖d3 (8...♗a1 9.b8=♗  
 ♗d4+ 10.♖é1 ♗g1+ 11.♕f1+-) 9.b8=♗ ♗é2+  
 10.♖g3! gain.  
 Meredith, sacrifice, pat, zugzwang réciproque.

### 8151 - Jean-Claude Wiart & Thierry Wiart

La solution semble assez simple. Il est donc  
 nécessaire que d'une part les sous-variantes soient  
 très claires et d'autre part que les deux variantes  
 ♖ç8 et ♖ç7 présentent un certain équilibre. Pour  
 le premier point, le gain noir sur 2.é×f8=♗? est  
 clair. C'est bien. Pour le second point, la variante  
 ♖ç7 avec harcèlement par ♕é8+ et ♕d6+ est une  
 ressource assez évidente et on craint de tomber  
 dans un schéma identique sur ♖ç8. Heureusement,  
 pour la variante ♖ç8, la défense est différente et la  
 ressource par pat est une bonne surprise.

1.♖b7? ♗×é7 2.a8=♗ ♗é4+ 3.♖b8 ♕d6+  
 4.♖a7 ♕ç5+  
 1.é×f8=♗? ♗×f8+ 2.♖b7 ♗ç8+ 3.♖b6 ♗ç6+  
 1.♗h7! ♗×h7 (1...♗g8 2.é×f8=♗+ ♗×h7=)  
 2.é×f8=♕+ ♖ç8 (2...♖ç7 3.♕×h7 h3 4.♕f6  
 h2 5.♕é8+ ♖ç8 6.♕d6+ ♖ç7 7.♕é8+ ; et non  
 7.♕b5+? ♖b6-+)  
 3.♕×h7 h3 4.♕f6 h2 5.♕é4! h1=♗! (5...h1=♗  
 pat)  
 6.♕d6+ ♖ç7 (6...♕d7 7.♖b7 ♗b1+ 8.♕b5  
 ♗×b5+ 9.♖a6 ♗b1 10.a8=♗ ♗a1+ 11.♖b7  
 ♗×a8 12.♖×a8 ♖ç6 13.♖b8 ♕d5 14.♖ç7 ♖é4  
 15.♖d6=)  
 7.♕é8+ ♖b6 8.♖b8 ♗h8 9.a8=♕+ ♖ç6  
 10.♕aç7=

### 8152 - L'ubos Kekely

1. ♖d4 ♖c1+ 2. ♔d5 ♖h6 3. ♗×f5 ♖f8, ♖h8=  
1.d7+ ♔d8 2. ♗d4 ♖c1+  
2...h3 3.f4 ♖h8 4. ♗é6+ ♔é7 5.f8=♖+ ♖×f8  
6. ♗×f8 h2 7. ♔ç7 h1=♖ 8.d8=♖++-  
3. ♔d5 ♖a3 (3... ♖h6 idem)  
4.f8=♖+! (4. ♗é6+ ♔×d7 5.f8=♖ ♖×f3+-)  
4... ♖×f8 5. ♗é6+ ♔×d7 (5... ♔é7 6. ♗×f8 h3  
7. ♔ç6 h2 8. ♔ç7 h1=♖ 9.d8=♖+ comme après  
2...h3)  
6. ♗×f8+ ♔é8  
6... ♔ç7 7. ♗é6+ ♔b6 8. ♗f4 ♔b5 9. ♔é6  
♔b4 10. ♔×f6 (10. ♔×f5? ♔a3 11. ♔×f6  
♔×a2 12. ♔g5 a5=), 10... ♔a3 11. ♔×f5 ♔×a2  
12. ♔g4+- car désormais, sur 12...a5 13. ♗d3  
et 13. ♗d5 sont les deux seuls coups gagnants,  
impossibles si le Roi n'est qu'en g5.  
7. ♗é6 h3 8. ♗g7+ ♔d7 9. ♗×f5 h2 10. ♗g3 gain

### 8153 - Pavel Arestov

Une étude réellement difficile à la fin éblouissante.  
1. ♗ç3 ♖×é3 (1... ♔b5+ 2. ♖é2 ♔×é2+ 3. ♗×é2  
♖b1+ 4. ♔f2+-)  
2. ♖×g7 (2.d8=♖ ♖×d8 3. ♗f4+ ♔g4=)  
2... ♔b5+ (2... ♖f3+ 3. ♖f2 ♖×f2+ 4. ♔×f2  
♖g3+ {4... ♖a7+ 5. ♔é2+-}, 5. ♔é2+- ; 2... ♖g3  
3. ♖h2+! {3. ♖×h6+ ♔g4 4. ♖×é3}, 3... ♔×h2  
4. ♖×h6+)  
3. ♗×b5 ♖×b5+ 4. ♔f2 ♖g5! 5. ♖×h6+!!  
(5.d8=♖? ♖g3+ 6. ♔f1 ♖é1#)  
5... ♖×h6 6.d8=♖ ♖f3+! en la cherchant, je  
n'avais pas beaucoup aimé cette étude, mais c'est  
parce que je n'avais pas vu ce difficile et très joli  
rebondissement !  
6... ♖×g6 7. ♖ç8+! (7. ♔×é3? ♖g5+ 8. ♖×g5 pat),  
7... ♖é6 8. ♖a3+! ♔h4 9. ♖h8+! ♖h6 10. ♖d4+!  
♔g5 11. ♖g3+ ♔f5 12. ♖f3+ ♔g6 13. ♖d3+  
♔g7 14. ♖d7+ ♔g8 15. ♖ç8+ ♔g7 16. ♖f8+  
♔g6 17. ♖f7+ ♔g5 18. ♖f5+ ♔h4 19. ♖h3#  
7. ♔×f3 ♖f8+! (7... ♖h5+ 8. ♔é4! (8. ♔é3, ♔f2  
♖f3+ 9. ♔×f3 pat ; 8. ♔f4 ♖g4+ 9. ♔é5 ♖g5+!  
10. ♖×g5 pat), 8... ♖×g6+ 9. ♔d4! (9. ♔é5?  
♖g5+!), 9... ♖g1+ 10. ♔ç4+-)  
8. ♖f6!! (8. ♖, ♗×f8 pat ; 8. ♗f4+ ♖×f4+ 9. ♔×f4  
pat), 8... ♖×f6+ 9. ♗f4+ ♔h4 10. ♖h2+ ♔g5  
11. ♖h5#

### 8154 - Peter Krug & Mario Guido Garcia

Une étude qui me semble très difficile à résoudre  
sans ordinateur, mais qui n'a pas besoin de l'ordi-  
nateur pour être comprise ! et ce dernier point est  
essentiel. En bonne étude moderne, les défenses  
noires sont au moins aussi difficiles à trouver que  
les coups blancs.

1. ♔f6+? ♔h7 2. ♗g3 ♔d4 3. ♔×d4 ♗ç6+  
4. ♔ç7 ♗×d4 5. ♖×d4 f×g2  
1. ♖h4! ♔f2! mais pourquoi jouer ce coup ? Que  
permet-il de particulier ? La réponse est dans la  
comparaison des positions (A) et (B).  
1...g×h5 2. ♔f6+ ♔h7 3. ♗f8+ ♔h6 (3... ♔g8  
4. ♖×h5+-) 4.g4!+- (A) permet 4... ♗f4 5.g5#  
1...g5 2. ♔×g5 ♔d4 (2... ♔g8 3. ♔f6+-)  
3. ♔f6+! ♔×f6 4. ♗h×f6+ ♔g7 5. ♖g4+ ♔h6  
6. ♗g8+ ♔h7 (6... ♔h5 7. ♗df6#) 7. ♗df6+ ♔h8  
8. ♗é7, ♗h6 h1=♖ 9. ♖g8#  
2. ♗g3+! (2. ♔f6+? ♔g8 3. ♖×h2 b2! 4. ♔×b2  
g×h5= ; 2. ♖×h2? g×h5 3. ♔f6+ ♔h7! 4. ♗f8+  
(4. ♖×h5+ ♔g6 5. ♖g5+ ♔h6!)=), 4... ♔h6 5.g4  
(B), 5...h4, ♔g3+ tous deux permis par le ♔f2 !  
2... ♔g8 (2... ♔g7 3. ♔f6+ ♔g8 4. ♖h8#)  
3. ♗f6+ ♔f8 4. ♖h8+ ♔g7 5. ♖h7+!  
Essai : 5. ♖g8+? ♔h6 6. ♗g4 ♗ç6+! (6... ♔d4?  
7. ♖h8+ ♔g7 8. ♖h7+ ♔f8 9. ♔ç7+-) 7. ♔a8 (a)  
(7. ♔ç7 ♗×d8 8. ♔×d8 ♗ç5 9. ♗g4+ ♔h5  
10. ♗g×f2 ♗×é4 11. ♖h8+ ♔g5 12. ♗×é4+ ♔f4=)  
7...h1=♖!! 8. ♖h8+ ♔g7 9. ♖×h1 g5! 10.g×f3  
♗×d8 11. ♗é8+ ♔g6 12. ♖d1 b2 13. ♗ç3 ♗é1=  
5... ♔f8 6. ♗g4 ♗ç6+ (6... ♔d4 7. ♔ç7+- ou  
7.g4+- ; 6...b2 7. ♗d7+ ♔g8 8. ♗é6#)  
7. ♔a8!! (7. ♔ç7? ♗×d8 8. ♖h8+ ♔g7 9. ♖g8+  
♔h6= position de l'essai (a))  
7...f×g2!  
i : 7... ♗×d8 8. ♖h8+ ♔g7 (8... ♔é7 9. ♖é8#),  
9. ♖g8+ ♔h6 10. ♗g4+ ♔h5 (10... ♔h7  
11. ♗é6#) 11. ♗×h2 f×g2 (11... ♔d4 12.g4+-),  
12. ♖h8#  
ii : 7... ♗ç5 8. ♖h8+ ♔g7 9. ♖g8+ ♔h6 10. ♗g4+  
♔h7 11. ♗é6#  
iii : 7... ♔d4 8. ♖h8+ ♔g7 9. ♖g8+ ♔h6 10.g4  
h1=♖ (10...g5 11. ♗d6 ♔×f6 12. ♔×f6+-), 11.g5#  
8. ♖h8+ ♔g7 9. ♖g8+ ♔h6 10. ♔é7!  
Essai : 10. ♖h8+? ♔g7 11. ♖h7+ ♔f8 12. ♗g5  
♗×d8+-  
10... ♗×é7 (10...h1=♖ 11. ♔f8#)  
11. ♖h8+ ♔g7 12. ♖h7+ ♔f8 13. ♗g5 ♗é5  
(13...h1=♖ 14. ♖×f7#)  
14. ♖×f7+ ♗×f7 15. ♗é6#

# RÉTROS

## 8155 - Marken Foo

a) Il n'y a qu'une façon de mater avec le trait aux Blancs : 1... ♖f5 2.0-0 ♔g7# encore faut-il que le 0-0 soit possible ! On note au passage qu'en Duplex, les Noirs auraient de multiples façons de mater le Roi blanc :

1... ♖b7+ 2. ♔×a7 ♔×a8#

1... ♔h7 2. ♔×a7 ♖a6#

1... ç5 2. ♔×a7 ♔ç7#, etc...

Essai : -1... ♖a6×♗ç8 et les Noirs sont libres. Mais si le 0-0 est encore possible, la ♔a8 ne peut être issue que d'une promotion, qui nécessite au moins deux captures par le ♖b(b×a×♔b7-b8=♔). Mais le Cavalier blanc ne pourra être arrivé que par b6 (en d6 il donnerait échec au Roi noir). Cela impose alors que le Fou Dame noire ait été pris sur sa case d'origine et donc que le Fou noir au diagramme soit un Fou promu (sur case blanche). Cette promotion n'a pu avoir eu lieu qu'en f1 après h×g×f1=♖. Les Pions noirs ont alors capturé trois fois, ce qui avec la capture du Cavalier blanc en ç8 fait quatre, soit une de trop.

Rétro : 1...g6-g5 2.b7×♖a8=♔ f7×♔é6

3.a6×♗b7 ♗d6-b7 et la cage se libère, puisqu'on pourra pousser le Roi blanc en a8 avec un écran de Cavalier en b7. Les Pions noirs ont alors capturé les trois pièces blanches manquantes, et le 0-0 est encore possible. Les Blancs peuvent donc décapituler gratuitement dès le premier rétro-coup.

b) Ici il semble y avoir deux solutions.

1... ♗×é6 2. ♔h5 ♖×h5#

1... ♗f5 2.0-0 ♔g7# ???

Mais comme dans a) il faut promouvoir un Fou noir en f1, et alors toutes les captures par Pion noir auront été faites sur cases blanches, ce qui est impossible puisque le Fou blanc de case noire fait partie des pièces prises. Le 0-0 est interdit.

Solution : 1... ♗×é6 2. ♔h5 ♖×h5#

## 8156 - Marken Foo

Essai : On peut être tenté de promouvoir un Fou blanc qui reviendra en ç1. Il y a alors exactement trois solutions, mais en 7,5 coups malheureusement :

1.h4 ç5 2.h5 ç4 3.h6 ç3 4.h×g7 ç×b2 5.g×f8=♖ b×a1=♖(♔,♗) 6. ♖×é7 ♖b2, ♔b2, ♗b3 7. ♖a3 ♖(♔,♗)×ç1 8. ♖×ç1

1.h4 ç5 2.h5 ç4 3.h6 ç3 4.h×g7 ç×b2 5.g×f8=♖ b×a1=♔ 6. ♖×é7 ♔f6 7. ♖×d8 ♔×d8

(C+ Jacobi 0.4 en 9 s), et à titre de comparaison : Natch 3.1 en 3,23 s

Euclide 0.98 en 4,7 s

Popeye 4.69 en 26,7 s

Ceriani-Frolkin (♖) + Pronkin (♔).

Cette combinaison (Fou, Dame) avec une position « at home » ne semble pas avoir été encore réalisée. Par contre beaucoup de combinaisons de ce type (Ceriani-Frolkin + Pronkin) en 7,0 coups avec d'autres pièces existent déjà. La plus proche est donc celle de Andrew Buchanan (2002) : t1fdrfct/2p1pppp/8/8/8/P2PPPPP/T1FDRFCT 1.b4 d5 2.b5 d4 3.b6 d3 4.b×a7 d×ç2 5.a×b8=♔ ç×b1=♖ 6. ♔×b7 ♖bf5 7. ♔×ç8 ♖×ç8 avec le Fou Pronkin au lieu de la Dame.

## 8157 - François Labelle

1. ♗ç3 éé6 2.çb1 ♔é7 3. ♔ç2 çd8 4.éd1!+ é2 5. ♗ç7# (C+ Jacobi v0.4 en 2 h 2 min 49 s)

Dans ce problème, aucune capture et position intégralement « at home ». Le coup 4.éd1!+ est bien un auto-échec à cause de la capture Annan spécifique 4...é×é1, suivie d'une anti-parade aussi Annan spécifique 4...é2.

## 8158 - Nicolas Dupont & Paul Raican

1.é4 g5 2. ♔h5 g4 3. ♔×h7 g3 4. ♖ç4 g×f2+

5. ♔é2 f1=♔ 6. ♖×f7+ ♔é1+ 7. ♔×é1#

(C+ Jacobi v0.4 en 6 min 45 sec)

Noter que Jacobi ne teste pas encore s'il y a une démolition en un nombre de coups inférieur et il faut donc reproduire le test progressivement en 6,0 coups (1 min 32 sec), 5,5 coups (19 sec), 5,0 (5 sec)... pour vérifier complètement le problème. Dans ce problème, sous-promotion noire et switchback du Roi blanc, impliquant un « mat à distance » spécifique à la condition Retour. Le coup 6... ♔é1 n'est pas un auto-échec puisqu'il offre un retour possible aux Blancs, qui prime sur la capture (virtuelle) du Roi adverse.

## 8159 - Henryk Grudzinsky

1.d4 a5 2.d5 a4 3.d6 a3 4.d×é7 a×b2 5.é×d8=♗ b×ç1=♔ 6. ♗ç6 ♔g5 7.é3 ♔d8 8. ♖a6 b×ç6

9. ♖f1 (C+ Jacobi v0.3.2 en 1h 53min)

Pronkin(♔), Ceriani-Frolkin(♗), switchback ♖f1.

### 8160 - Bernd Graefrath

1.h4 é6 2.h5 é5 3.♗a3 ♙×a3 4.h6 ♙×b2 5.h×g7 ♙×a1 6.♙a3 é4 7.♖b1 ♙×g7 8.♖b4 f6 9.♖f8+ ♙×f8 10.♙ç1

C+ avec Jacobi en 19 secondes ! La condition « Captures noires prioritaires » a priorité sur la condition « Minimum » (= Minimum noir) et il est donc possible de forcer des longs mouvements noirs. Dans la solution le ♙a3 protège la ♖f8, donc le Roi noir ne peut pas capturer par ♙×f8, bien que le coup de Roi soit plus court. Circuit du ♙f8, switchback du ♙ç1 et position « at home » pour les Blancs. Ce problème utilise des conditions féeriques inversées par rapport à celles du tournoi de composition rétro de St Germain au Mont d'or 2017, qui demandait de combiner les conditions « Maximum » et « sans capture » pour un même camp.

## AIDÉS

### 8161 - K. Chandrasekaran

1. ♙f5 ♙f1 2. ♙f3 ♙h5#  
1. ♙g6 f3+ 2. ♙h5 ♖f5#

Autoclouages préventifs et échange de fonction des pièces blanches, avec une grande simplicité de moyens. Les mats utilisent bien sûr les clouages.

### 8162 - Živko Janevski

1. ♙b6 ç4 2. ♙ç5 ♗é4#  
1. ♙d5 ç3 2. d6 é4#

Évacuation de cases noires associée à des auto-blocages, jeu du Pion ç2 et mats modèles sur la même case. Un charmant Meredith.

### 8163 - Michel Caillaud & Laurent Joudon

1. ♙g6 h×g6 2. ♖a7! ♗çd5# (2. ♖ç8?)  
1. ♙é6 f×é6 2. ♖ç8! ♗bd5# (2. ♖a7?)

Antidual sur le coup d'attente de la Dame car il faut éviter de clouer le Cavalier matant. Michel a validé (corrigé?) cette position, vieille de quelques décennies, mais nous sommes heureux de relire le nom de Laurent au-dessus d'un diagramme !

### 8164 - Christer Jonsson

1. ♙d4 ç×d4 2. ♗ç5 d×é5#  
1. ♗×ç3 ♙×ç3 2. ♙ç5 ♙×é5#  
1. ♙g8 ♙ç7+ 2. ♙d5 ♖×é5#

Trois jolis mats modèles sur é5 par trois pièces différentes.

### 8165 - Nicolae Popa

1. é4 ♖×d4 2. ç×d4 ♗×d4#  
1. ♗d2 ♗ç3 2. d×ç3 ♖×é3#  
Zilahi et captures réciproques.

### 8166 - Nicolae Popa

a) 1. ♗f2 ♗×g3+ 2. ♙ç5 ♗é4#  
b) 1. ♙f2 ♗d5 2. ♙d3 ♗d4#

Fermetures de lignes par le Fou et le Cavalier. L'autre pièce garde le rôle plus discret de blocage de case.

### 8167 - Živko Janevski

1. ♙b6 ♗ç1 2. ♙ç5 ♗b3#  
1. ♖ç3 ♗é6+ A 2. ♙ç4 ♗b2#  
1. ♖×d3 ♖ç5 2. ♙×é4 ♗é6# A modèles  
1. ♖ç5 ♗×ç5 2. ♙×ç6+ ♗×ç6# modèles

Deux paires de solutions connectées (par 1... ♗é6). La première présente deux auto-clouages de la Dame avec des mats en écho caméléon, la seconde des captures réciproques de la ♖ç4 et du ♗d2.

### 8168 - Christer Jonsson

1. ♙×ç2 ♖×b2+ 2. ♙d1 ♖d2#  
1. ♙é2 ♖×f1+ 2. ♙×f1 ♗g3# (thème Kniest)  
1. ♙×é4 ♖×a4+ 2. ♙f5 ♗é3#  
Zilahi cyclique, mats modèles.

### 8169 - Slobodan Saletić

Trait aux noirs :

1. ♗f6 ♗b7 2. ♗6d7 ♗d6#  
1. ♗h6 ♗d7 2. ♗f7 ♗f6#

Traits aux blancs :

1. ♗d3 ♗f2 2. ♗ç1 ♗d1#  
1. ♗a4 ♗f2 2. ♗ç3 ♗d3#

Belle collection de coups de Cavaliers.

### 8170 - Nicolae Popa

1. ♗b6 ♖×é7 2. ♖é6 ♗×d6#  
1. ♙g5 ♗×d6+ 2. ♗×d6 ♖×é5#

Deux manières de déclouer le Cavalier et deux raisons de le faire.

### 8171 - Abdelaziz Onkoud

1. ♙g6 g×h6+ 2. ♙×h6 ♙f8#  
1. ♙f4 é6+ 2. ♙×f3 ♖g3#  
1. ♗×é5 ♖g2 2. ♗g6 f×é4#  
1. ♙×g5+ ♙×ç2 2. ♙f4 d×é4#

Thème de la boussole (coups du Roi et d'une pièce noire sur la même case).

### 8172 - Slobodan Saletić

1.b5+ ♔a5 2.b4 c×b4#

1...c4 2.b5+ ♔a5 3.b×c4 b4#

Des captures réciproques via le jeu apparent pour obtenir des mats idéaux.

### 8173 - Christer Jonsson

a) 1... ♕f3 2. ♕c6+ ♕d5+ 3. ♔×d5 ♖é3#

b) 1... ♕h3 2.d2+ ♖d3 3. ♔×d3 ♕f1#

Manœuvres à sacrifice en écho, mats modèles.

### 8174 - Viktor Sizonenko

1. ♖×c7 ♕d5 2. ♖g7 ♖d2 3.f4 ♖c4#

1. ♕×a3 ♖f4 2. ♕f8 ♕c4 3. ♖d2 ♖d5#

1. ♔×d4 ♔h7 2. ♔é5 ♖c4+ 3. ♔f6 ♖d5#

Zilahi, déclouages et mats modèles.

### 8175 - Evgeny Fomichev

a) 1. ♖d4 c×d4 2. é×d4 g3+ 3. ♔é5 ♖g4#

b) 1. ♖f3 ♖×é4 2. ♔×é4 g×f3+ 3. ♔d5 c4#

Sacrifices actifs de la Dame noire, Zilahi et mats modèles, le tout en Meredith.

### 8176 - Zlatko Mihajloski

1. ♔d2 ♖×f7 2. ♕f2! (2. ♖d3?), 2... ♔d6 3. ♖d3+ ♔é5 4. ♔é3 ♖d6 5. ♖f3 ♖c4#

L'auteur parle du thème **Klasinc triplé** (une pièce bouge pour ouvrir une ligne puis revient sur sa case d'origine) mais nous n'en voyons que deux (Roi noir et Cavalier blanc). Le mat est idéal.

### 8177 - Zlatko Mihajloski

1. ♖c7 ♕a7 2. ♖×h2 ♕c5! (2... ♕b6?)

3. ♖c7 ♕d6 4. ♖é4 ♕h2 5. ♖f4 ♕g1#

Ce superbe h#5 présente le thème Rehm associé à un Bristol bicolore. Définition du thème Rehm :  
1 - Dans un essai logique (jeu d'essai), deux pièces (les pièces thématiques) qui se déplacent ou ont un effet le long d'une ligne particulière (la ligne thématique), sont placées dans un mauvais ordre, si bien que le but ne peut être atteint.

2 - Dès lors, l'une des pièces doit contourner l'autre, de sorte que l'ordre des pièces thématiques sur la ligne thématique, soit échangé.

3 - La séquence devenue bonne est employée effectivement avec les deux pièces thématiques se déplaçant ou faisant effet sur la ligne thématique.

4 - Le thème Rehm «complet» demande en plus un déplacement préventif anticritique le long de la ligne thématique de la pièce à contourner. C'est à

dire que cette pièce avance vers l'autre de telle façon que l'autre soit capable de la contourner.

## INVERSES

### 8178 - Rade Blagojević & Milomir Babić

1.a4! [2. ♖d3+ ♔×c4 3. ♔é3+ ♖×g4#]

1... ♖f7 2. ♖f5+ g×f5 3. ♕×é5+ ♕×é5#

1... ♖h4 2. ♖é6+ ♖×é6 3. ♔g5+ ♖×g4#

1...f2 2. ♕×é5+ ♖×é5 3. ♖é2+ ♖×é2#

Avec deux batteries noires ♖-♕ et ♖-♖, le Cavalier noir étant cloué, un clouage/déclouage du ♕f6, une batterie royale blanche et une ultime batterie noire ♖-♕, ce problème est très riche en stratégie.

### 8179 - Jozef Havran

1. ♖c3~? [2. ♖d×f2 A ~ 3. ♖d3+ ♖×g1#]

1... ♖×c5 2. ♖é×f2+ B ♖é4 3. ♖×é4+ ♖×g1#

mais 1... ♖b4! 2. ♖d×f2 A ♖×c2+!, ♖a2!

1. ♖f5? [2. ♖é×f2 B ~ 3. ♖é4+ ♖×g1#]

1... ♖×c5 2. ♖d×f2+ A ♖d3+ 3. ♖×d3+ ♖×g1#

mais 1...c6! 2. ♖é×f2 B ♕g3!

1. ♖d6! [2. ♖é×f2 B ~ 3. ♖é4+ ♖×g1#]

1... ♖×c5 2. ♖d×f2+ A ♖d3+ 3. ♖×d3+ ♖×g1#

Thème Le Grand et double switchback des Cavaliers blancs. Stratégie intense.

### 8180 - Oleg Paradzinsky

1. ♖c8! blocus

1... ♔a3 2. ♖c1+ ♔b3 3. ♔b1 a3 4. ♕a1 a2#

1...a3 2. ♖c1 a2 3. ♕c3 b×c3 4. ♖b2+ c×b2#

Miniature légère avec deux mats différents.

### 8181 - Camillo Gamnitzer

1.g5? [2. ♖g4+ ♖×g4#] mais 1... ♕d1!

1.f7! [2. ♖d3+ ♔f3 3. ♖é1+ ♔f4 4. ♖f6+ ♖f5#]

1... ♖c2 2.g5 [3. ♖g4+ ♖×g4#] ♖×d4 3.c×d4

[4. ♖g4+ ♖×g4#] ♕d1 4. ♕h2+ ♔é3

5. ♖f5+ ♖×f5#

1... ♕d2 2. ♕é3+ ♕×é3 3. ♖d3+ ♔f3

4. ♖é1+ ♔f4 5. ♖f6+ ♖f5#

1... ♖a5 2. ♖d3+ ♔f3 3. ♖é1+ ♔f4

4. ♖f6+ ♖f5 5. ♖×f5+ ♖×f5#

Transformation tranquille d'une Dame blanche en Pion sur d4. Pureté de but, 1... ♖c2 2.g5 ♖×d4 Dresde, remplacement de défense, et non pas 3. ♕×d4? mais 3.c×d4! ♕d1 4. ♕h2+ ♔é3 5. ♖f5+

### 8182 - Ivan Bryukhanov

1. ♖c1! ♔a2 2. ♘ç2 ♕b3 3. ♖b1 ♕ç3  
4. ♗d7 ♕b3, ♕ç4 5. ♙é6+ ♕ç3  
6. ♖a1 ♕×ç2 7. ♙b2 a3 8. ♙a2 a×b2#

Miniature à sept coups blancs tranquilles (sur huit).  
Échange de places des deux Rois (Platzwechsel).  
Harmonieux et bien poli.

### 8183 - Mirko Degenkolbe

1. ♖a6! b×a6 2. b7 a5 3. b8=♖! a4  
4. ♘b4 a3 5. ♗f1+ ♕d2 6. ♘a2 ♕é3  
7. ♖b4 ♕d2 8. ♖b3 ♕ç2 9. ♖b2+ a×b2#

Un Phénix de la Tour blanche à sept coups blancs tranquilles. Changement de blocage sur a2. La Tour promue descend à petits pas la colonne b.

### 8184 - Steven Dowd & Mirko Degenkolbe

1. ♙g6+! h×g6 2. ♗h7 ♕×g5 3. ♖é6!! ♕f5  
4. ç8=♙! (4.ç8=♗?), 4... ♕g5 5. ♙a6 ♕f5  
6. ♙f1 ♕g5 7. ♙g2 ♕f5 8. ♗h6 g5 9. ♖é2 g4#

Un Phénix de Fou blanc très charmant et d'un seul jet. Le point crucial en est le coup de bivalve é2-é6 de la Tour blanche, fermant la ligne ç8-f5 au Fou blanc et lui ouvrant la ligne a6-f1. Ce coup 3. ♖é6! reprend aussi la garde de f6, perdue par la prise du Pion g5. L'essai 3.ç8=♙? ♕f6 4. ♖é6+ réfuté par 4... ♕f5!! souligne l'effet de la valve haute. La descente primordiale du Pion noir h7 est déclenchée par l'étonnante clé de sacrifice du Fou blanc f7. Au final, le switchback de la Tour blanche sur é2 mène à un mat modèle du guéridon des deux pièces thématiques.

### 8185 - Daniele Gatti

1. ♙ç1! z ♕×ç1 2. ♖é1 z ♕b2 3. ♗b5+ ♕ç1  
4. ♗a4 z ♕b2 5. é3 z ♕ç1 6. ♖é2 z ♕b2  
7. ♖hh2 z ♕ç1 8. ♖hf2 z ♕b2 9. ♗×ç2+ ♙×ç2#  
Sept coups blancs tranquilles pour ajuster le champ du Roi blanc. Clé de sacrifice du Fou blanc.

### 8186 - Milomir Babić

1. ♘d8! b6 2. ♖f2 ♕ç5 3. ♘b7+ ♕ç4 4. ♘ç3  
♕×ç3 5. ♗d2+ ♕ç4 6. ♘d6+ ♕ç5 7. ♖f5+ ♙d5  
8. ç8=♗+ ♕×d6 9. ♗d7+ ♕ç5 10. ♗é3+ ♖×é3#  
1. ♖é5! b6 2. ♖é7 ♕ç5 3. ç8=♗+ ♙ç6 4. ♗f5+  
♙é5 5. ♗af2+ ♖é3+ 6. ♖f4 ♕d5 7. ♖d7+ ♕ç5  
8. ♖ç7+ ♕d5 9. ♘ç3+ ♖×ç3 10. ♗f3+ ♖×f3#

Les deux pièces noires sont déclouées, le Cavalier noir recloué et une Dame blanche promue dans chaque solution. Après quelques sacrifices

équestres, on en arrive à deux mats modèles en écho-caméléon.

### 8187 - Sergei Smotrov

Un double problème logique, avec deux essais thématiques et quatre avant-plans :

Premier essai thématique : 1. ♗é5+? ♙×é5! la ligne de mat é5-a1 (grande diagonale) est obstruée par le ♙b2 qu'il faudra capturer sur ç4.

Deuxième essai thématique : 1. ♘f7+? ♕h7  
2. ♗h6+ ♕g8 3. ♘d6+ b3! Il faudra provisoirement bloquer la descente du Pion noir b4.

Le jeu des diverses pièces blanches est riche et harmonieux : un aller-retour simple pour le Cavalier blanc en f7-d6 pour couvrir h7 et soutenir la Dame blanche en h6 ;

- un double aller-retour de la Tour blanche sur d8 et d7 alterne le contrôle des septième et huitième traverses ;

- un circuit complexe du Fou blanc a2 sur la seule diagonale a2-g8 avec 3. ♙b3! blocage du Pion noir b4, capture du Cavalier noir par 10. ♙×ç4! réclamés par les essais thématiques, double passage technique sur 2. ♙g8+ et 13. ♙g8+ et retour sur sa case initiale pour blocage du Roi blanc lors du mat (14. ♙a2+) ;

- circuit trapézoïdal de la Dame blanche g5-h6-h7-f5-g5 et é5 pour le mat ;

- les tribulations du Roi noir occupent quatorze coups de la solution sur cinq cases h8, h7, g8, g7 et f8 orientant le jeu des Blancs.

Premier avant-plan, **acte I** : il faut bloquer le Pion b4 1. ♖d8+! ♕h7 2. ♙g8+ ♕h8 3. ♙b3+! ♕h7  
4. ♖d7+ ♕h8

Deuxième avant-plan, **acte II**, il faut débusquer le Cavalier noir de sa cachette, par 5. ♘f7+! ♕h7  
6. ♗h6+ ♕g8 7. ♘d6+ ♙ç4 forcé

**Acte III**, il s'agit de capturer le Cavalier noir sur échec, mais sans mater, grâce à un circuit pyramidal de la Dame blanche : 8. ♗h7+! ♕f8 9. ♗f5+ ♕g8 10. ♙×ç4+! ♕h8 (deuxième objectif rempli),  
11. ♖d8+ ♕g7 12. ♗g5+ ♕h7

**Acte IV**, il ne reste plus qu'à rapatrier le Fou blanc sur sa case d'origine : 13. ♙g8+ ♕h8 14. ♙a2+! ♕h7 15. ♖d7+ ♕h8

Enfin vient le plan principal : 16. ♗é5+! ♙×é5#  
Meredith sans Pion blanc. Un Roman fleuve !

# DIRECT FÉERIQUES

## 8188 - Roméo Bédoni

Nous mettons en regard les variantes du jeu apparent (à gauche) et celles du jeu réel (à droite) :

1... ♔a3 2.a×a8=(0,5)#  
 1... ♔ç1 2.a×a8=(2,7)#  
 1... ♔a1 2.a×a8=(0,7)#  
 1... ♔ç3 2.a×a8=(2,5)#  
 1... ♔a2 2.a×a8=(0,6)#  
 1... ♔ç2 2.a×a8=(2,6)#  
 1... ♔b1 2.a×a8=(1,7)#  
 1... ♔b3 2.a×a8=(1,5)#  
 1... ♚×b8 2.a×b8=(0,6)#

1. ♚×a8! [2.b8=(0,6)#]  
 1... ♔a3 2.b8=(1,5)#  
 1... ♔ç1 2.b8=(1,7)#  
 1... ♔a1 2.b8=(1,7)#  
 1... ♔ç3 2.b8=(1,5)#  
 1... ♔a2 2.b8=(1,6)#  
 1... ♔ç2 2.b8=(1,6)#  
 1... ♔b1 2.b8=(0,7)#  
 1... ♔b3 2.b8=(0,5)#

Huit mats changés et dix-huit promotions différentes en tout d'un seul Pion blanc, grâce à la clé de prise et aux propriétés du Pion a7.

## 8189 - Brian Stephenson

1. ♚f3! [2. ♚f8#]  
 1... ♚f5 2. ♚é6#  
 1... ♚f4 2. ♚é4#  
 1... ♚×a4 2. ♚f5#  
 1... ♚f2 2. ♚d5#  
 1... ♚a8 2. ♚ç6#

Effets nuisibles spécifiques dans les trois premières variantes, mats par anti-batterie administrés par la même pièce blanche dans les deux dernières.

## 8190 - Jean-Marc Loustau & Hubert Gockel

JA : 1... ♚é3 2. ♚×é6# interception du Nao g2

1. ♚ç2~? [2. ♚ç2, ♚ç3, ♚ç4#ABC] mais 1... ♚ç6!  
 Erreur blanche : traversée de ç5.

1. ♚ç3! ? la clé ne commet pas l'erreur, c'est un coup de «préservation» [2. ♚ç2# A]  
 1... ♚×b1 2. ♚×b1# mais 1... ♚ç4! (déclouant le Nao é6).

1. ♚ç4! ? [2. ♚ç3# B (et non 2. ♚ç2+ ♚×ç2! car la clé a décloué le ♚é6)]  
 1... ♚é6~ 2. ♚ç2# A (1... ♚×d2 2. ♚×d2# et de nouveau 1... ♚×b1 2. ♚×b1#)  
 mais 1... ♚f8! donne la fuite en a4 et continue d'observer ç2.

1. ♚ç5!!! [2. ♚ç4# C  
 2. ♚ç3+? ♚a4! la clé a donné une fuite en a4  
 2. ♚ç2+? ♚b4! la clé a donné une fuite en b4]  
 1... ♚b4( ♚a4) 2. ♚ç2( ♚ç3)# AB  
 Jeu secondaire : 1... ♚é3 (pour jouer 2... ♚×ç4)  
 2. ♚ç×é3# changé  
 1... ♚a4 2. ♚×a3#  
 1... ♚b4 2. ♚b6#

Spectaculaire accumulation de thèmes :

- **Correction de menace du troisième degré**  
 (1. ♚ç3→ ♚ç4→ ♚ç5)
- **thème Loshinsky blanc** (Léo/Dame)
- **chaîne de deux thèmes Caprice** (l'effet utile de la réfutation d'un essai devient un dommage blanc de la clé de la phase suivante, successivement le déclouage du ♚é6 et l'abandon de garde de a4)
- **clé biampliative**, les mats suivants les fuites étant différents de la menace
- **correction blanche**, avec trois phases de correction interceptant la colonne ç (lesquelles constituent le système de correction de menace) ; il y a donc une sorte de quatrième degré
- **thème Barnes** (un premier essai menace de N mats, N essais/solutions menacent de seulement l'un d'entre eux)
- **un nouveau thème à paradoxe** : *la réfutation d'un premier essai est jouée sur une case thématique, la clé d'un deuxième essai est jouée sur cette même case, et enfin la menace du jeu réel est sur cette même case.* Ici, la case thématique est ç4 ; la variante secondaire 1... ♚é3 (avec mat changé) introduit une menace noire de jouer (capturer) sur cette même case, ce qui est bien intégré à ce nouveau thème.

Autre essai intéressant : 1. ♚×a3? [2. ♚b2#] mais 1... ♚gf4! (non 2. ♚×é6+? ♚d5!).

Donc en tout, la Dame blanche qui semblait bien enfermée au diagramme fournit six mats ; la réutilisation du ♚g2 (avec effet anti-dual) et du ♚b1 est un bonus.

## 8191 - Roméo Bédoni & Maryan Kerhuel

Les conditions et pièces féeriques sont :

Rois transmutés  
 ♚=Zèbre ♚=Chameau ♚=Alfil ♚=Girafe  
 ♚=Pion Bérolina ♚=Noctambule-Locuste

La liste des Bondisseurs est la suivante :

♚♚=(2,4) ♚♚=(0,3) ♚♚=(4,4) ♚♚=(4,5)  
 ♚♚=(3,3) ♚♚=(2,5) ♚♚=(2,6)

1. ♖b4! [2.a8=♗#]  
 1... ♔ç5(♔a5, ♔ç6, ♔b5, ♔b7, ♗×f8)  
 2.a8=♗(a8=♗, a8=♗, a8=♗, a8=♗, a8=♗)#  
 Sept promotions différentes du Pion blanc a7.  
 1... ♗×é8(♗×g8, ♗×h8)  
 2.f×é8=♗(f×g8=♗, h×h8=♗)#  
 Trois promotions supplémentaires dont deux nouvelles.

### 8192 - André Davaine

Pas de mat préparé sur 1...a3

1. ♗×b3(♗)! blocus  
 1... ♗×b1 2. ♗×b1#  
 1... ♗b2 2. ♗×b2(♗)#  
 1... ♗b4+ 2. ♗×b4(♗)#  
 1... ♗ç3, ♗d6, ♗h1(♗) 2. ♗(×)ç3# (illégaux :  
 ♗×f1(♗), ♗f5(♗), ♗×h5(♗), ♗é2(♗))  
 1... ♗ç5 2. ♗3×ç5(♗)#  
 1... ♗é5 2. ♗3×é5(♗)#  
 1... g×h5 2. ♗f5#  
 1... f5, f6(♗) 2. ♗ç4#  
 1... ♗×g8(♗) 2. ♗×é8#  
 1... é×d3 2. ♗×d3#  
 1... ♗×d7 2. ♗×d7#  
 1... ♗×é7(♗) 2. ♗×b6#  
 1... a3(♗) 2. ♗×b3#  
 1... ♗×a7 2. ♗×a7#  
 1... ♗a6(♗) 2. ♗a5#

Quinze mats en tout dont quatre «thématiques», ceux de la batterie ♗-♗.

### 8193 - James Quah

Menace de la combinaison logique : 1. ♔é8? C [2. ♗d8#] mais 1... ♗×h7! retire la garde de ç5  
 Essai thématique principal : 1.f4? B évite la parade précédente et menace donc 2. ♔é8 ~ 3. ♗d8# (si 2... ♗×ç1, l'Ibis, (bondisseur(1,5), ne garde plus d6, 3. ♗×ç1#) mais pas 2.ç4? A d×ç3 e.p.!  
 1...d3 (défense anti-Hambourg puisqu'elle permet à nouveau 2... ♗×h7) 2.ç4 A garde d5, 2...~ 3. ♗ç7#  
 La clé annihile une défense noire, mais elle permet aussi 3. ♗ç7#, elle n'est donc pas pure de but.  
 1... ♗a1, ♗b4 (seuls coups de la ♗é1 qui doit éviter 3. ♗×ç1 après 2. ♔é8 ♗×ç1), 2. ♗ç4! [3. ♗ç5#] ♗×ç1 3. ♗×ç1# le mat en ç1 est quand même donné ! (ou 3. ♗ç5# s'il y a eu 1... ♗a1) et si 2...b5 3. ♗×a5#  
 Réfutation de l'essai 1... ♗é6! 2. ♔é8 ♗b3 contrôlant d8.

1.ç4! A [2.f4 B [3. ♗ç7#] g×f3 e.p. 3. ♗g6#]  
 1...d3 (permet 3... ♗×g6), 2. ♔é8 C [3. ♗d8#]  
 ♗×ç1 3. ♗×ç1#  
 Cette variante illustre le thème de Hambourg : en effet, le coup 1...d3 empêche la bonne défense 2... ♗×h7 et la remplace par 2... ♗×ç1  
 Variantes secondaires :  
 1...d×ç3 e.p. 2.d4 ~ 3.d5#  
 1... ♗d3 (même défense que 1...d3) 2. ♔é8 ~ 3. ♗d8#

Ce beau problème complexe réalise une des formes possibles du thème Djurašević en trois coups, suivant le schéma :

1.B? [2.C] x 2.A ~ 3.#  
 1.A! [2.B] x 2.C ~ 3.#  
 Inhérent à ce schéma, on détecte un mécanisme Dombrovskis puisque 1...x pare le mat C dans l'essai et l'autorise dans le jeu réel.  
 L'auteur baptise «Key - threat non-reversal» le fait qu'on puisse écrire 1.A [2.B] mais pas 1.B [2.A?], et séquence non-reversal la structure 1.B x 2.A mais pas 1.A x 2.B? Soit.  
 L'auteur en conclut que le Djurašević contient trois paradoxes (deux non-reversal et un Dombrovskis).

### 8194 - Ivan Bryukhanov

1. ♔ç2! ♔a2 2. ♗d1 ♔a3 3. ♔b1 ♔b3 4. ♔a1 ♔a3 5. ♗ç5 a4 6. ♗b3 ♗×b3(♗b1) 7. ♗d2 a3 8. ♗b2+ a×b2#  
 Échange de place des deux Rois.

## TANAGRAS

### 8195 - Viktor Sizonenko

1. ♗f5+ ♗×f5-g4#  
 1. ♗d4+ ♗×d4-d3#  
 1. ♗d6+ ♗×d6-d5#  
 1. ♗é6+ ♗×é6-f5#  
 Jolie trouvaille avec des échecs croisés et quatre mats par la même Locuste.

### 8196 - Karol Mlynka

a) 1.h6 ♔g2 2.h5 ♔h3#  
 1. ♔h5 ♔g3 2.h6 ♔h4#  
 b) 1.g8 ♔g5 2. ♔g7 ♔g6#  
 1. ♔g7 ♔g4 2. ♔h6 ♔h5#  
 Quatre mats en échos caméléons en seulement trois pièces. Le Roi noir joue comme un Pion et

ne peut donc capturer le Roi blanc qui se trouve devant lui.

### 8197 - Pierre Tritten

- a) 1. ♖c3 ♗é4! contrôle é8, 2. ♖b3 ♗b2#  
 (3. ♖×b2(♖é8)??)  
 b) 1. ♖é4 ♗h5! contrôle é8, 2. ♖f5 ♗é5#  
 (3. ♖×é5(♖é8)??)  
 c) 1. ♖é4 ♗f6+ contrôle é8, 2. ♖f3 ♗f2#  
 (3. ♖×f2(♖é8)??)

Un joli trois pièces, sous forme Forsberg, dans lequel les Blancs doivent contrôler é8 pour empêcher la capture de la pièce matante par le Roi noir. Les mats de b) et c) sont idéaux.

### 8198 - Karol Mlynka

1. ♖ab7 ♗×b7(♖g8) 2. ♖f1 ♗8=♖#  
 1. ♖cg2 ♗a7 2. ♖h1 ♗×a8=♖(♖h8)#  
 Promotions féeriques en Archevêque des Pions Bérolina neutres dans un nouveau trois pièces. Les mats utilisent bien la condition féerique.

### 8199 - Pierre Tritten

1. ♗d3 f3 2. ♗f2 d5#  
 1. ♗d3 f4 2. ♗f3 d5#  
 Échange de fonction des deux pièces noires thématiques et mats spécifiques. Une présentation pédagogique de cette condition difficile.

### 8200 - Zdenek Zach

- a) 1. ♖é2↔♖g2+ ♗h2↔♗d1  
 2. ♗g1+ ♖é2↔♖g2#  
 1. ♗h1 ♗d2 2. ♗é1+ ♖g2↔♖é2#  
 b)  
 Noirs→ : 1. ♗g4+ ♖é3 2. ♖h3 ♗h2↔♗d1#  
 Blancs→ : 1. ♗h1 ♖é2↔♖g2+ 2. ♖g1 ♗g2#  
 Mats en écho, la condition Messigny est utilisée au moins une fois dans chaque solution.

### 8201 - Slobodan Saletić

- a) 1... ♗a7 2. ♖b8 ♗×b7+ 3. ♖a8 ♖ç6=  
 1. ♖b6 ♗b8 2. ♖a7 ♗×b7+ 3. ♖a8 ♖ç6=  
 b) 1... ♗b8 2. ♖a7 ♗×b7+ 3. ♖a8 ♖ç6=  
 1. ♖ç7 ♗a7 2. ♖b8 ♗×b7+ 3. ♖a8 ♖ç6=  
 Le jumeau n'est qu'un effet symétrique. Amusant mais les risques d'anticipation sont bien sûr élevés.

### 8202 - Sergeï Smotrov

Les pièces et condition féeriques sont :  
 Köko - ♗=Sauterelle - ♗=Noctambule

- a) diagramme : 1. ♗é7 ♗d8 2. ♗ç6 ♖ç5  
 3. ♖f5 ♖d6 4. ♗g4 ♖é7 5. ♖é6+ ♗d5#  
 b) ♖b5→b4 : 1. ♗f3 ♗ç5 2. ♖f4 ♗b5  
 3. ♖é4 ♖ç5 4. ♗d3 ♗b6 5. ♖d5+ ♗é6#  
 c) ♗b1→ç5 : 1. ♗g3 ♗f3+ 2. ♗é3 ♗ç6  
 3. ♖f4 ♖ç4 4. ♗g3 ♖d5 5. ♖é5+ ♗f6#  
 d) ♗b1→a8 : 1. ♗ç4 ♗f6 2. ♗é6 ♗ç3  
 3. ♖f5 ♖ç5 4. ♗g6 ♖d4 5. ♖é4+ ♗f3#  
 e) =d) ♖b5→ç1 : 1. ♗g3 ♗f2 2. ♗g5 ♗ç2  
 3. ♖f4 ♖d2 4. ♗é5 ♖d3 5. ♖é3+ ♗f2#  
 f) =e) ♗f8→ç8 : 1. ♗ç7 ♗d8 2. ♗g3 ♗d1+  
 3. ♖f4 ♖d2 4. ♗g5 ♖é2 5. ♖é3+ ♗d4#  
 g) =f) ♖g4→é6 : 1. ♗d2 ♗d6+ 2. ♖é5 ♖ç2  
 3. ♗f4 ♖d3 4. ♗f6 ♗ç2 5. ♖d4+ ♗ç5#  
 h) =g) ♖ç1→f3 : 1. ♖f6 ♗g4 2. ♗é6 ♗g2  
 3. ♖f5 ♖g3 4. ♗é4 ♗h2 5. ♖g4+ ♗h5#  
 Eight Mirror chameleon echo mates (auteur) avec huit cases de mats différentes : un task !

### 8203 - Václav Kotěšovec

- 1... ♗g2 2. ♖é3 ♗f3 3. ♖f4 ♗h4 4. ♖é5 ♖h5  
 5. ♖f6 ♗f8 6. ♖g7 ♗fh6 7. ♖h8 ♖g6, ♖g4, ♖g5#  
 1... ♖f7 2. ♖d3 ♖é8 3. ♖ç4 ♗d8 4. ♖ç5 ♗af8  
 5. ♖b6 ♗a7 6. ♖b7 ♗h7 7. ♖a8 ♖f7, ♖d7, ♖é7#  
 1... ♖h5 2. ♖d3 ♗é3 3. ♖é4 ♗h4 4. ♖f3 ♗dh6  
 5. ♖f2 ♗g1 6. ♖g2 ♗g8 7. ♖h1 ♖g6, ♖g4, ♖g5#  
 Position originale de blocus pour les Noirs qui matent par un mat du couloir... féerique ! Comme de bien entendu, mats en écho dans trois coins.

### 8204 - Václav Kotěšovec

1. ♖é4 ♖d6 2. ♖f3 ♖é5 3. ♖g2 ♗f3 4. ♗é2 ♖f4  
 5. ♖h1 ♖g3 6. ♗h2 ♖f2 7. ♗g1 ♗f1#  
 1. ♖é5 ♖ç6 2. ♖f6 ♗b7 3. ♖g7 ♖d6 4. ♗h7 ♖é7  
 5. ♖h8 ♖f8 6. ♗g2 ♗h1+ 7. ♗h4 ♗h5#  
 1. ♗d3 ♖d8 2. ♖ç6 ♗b7 3. ♗a7 ♗d5  
 4. ♖b7 ♗d2 5. ♖a8 ♖ç8  
 6. ♗b2 ♗a2+ 7. ♗a4 ♗a5#

Le premier mat utilise les propriétés du Moa et les deux autres, en écho vertical, plutôt celles de la Sauterelle.

### 8205 - Václav Kotěšovec

1. ♖é4 ♖a2 2. ♖d5 ♖b3 3. ♖ç6 ♖a4  
 4. ♖b7 ♖b5 5. ♗d6+ ♗ç6 6. ♖a8 ♖b6  
 7. ♗b8 ♗a6 8. ♗b7 ♗ç8#  
 1. ♗b4 ♖b1 2. ♗a2 ♖ç2 3. ♖é3 ♗b1  
 4. ♖d4 ♖d1 5. ♖ç3 ♗é1 6. ♖b2 ♗ç1  
 7. ♖a1 ♖ç2 8. ♗b2 ♗a3#  
 Solutions subtiles avec des marches royales sans

duals. Mats en échos utilisant les spécificités des Mao cette fois-ci.

### 8206 - Yves Tallec

Voici la solution rédigée par Yves :

Essai : 1... ♔d1? 2.é2+ ♔é1 3. ♖h6 ♔f2 4.é1=♗  
 ♔f1 5. ♗d3 ç×d3 6. ♖h5 d4 7. ♖h4 d5 8. ♖h3 d6  
 9. ♖h2 d7 10. ♖h1 d8=♗ 11.ç2 ♗h4# mat en onze.

Solution : 1... ♖b1! 2.é2 ♖a2 3.é1=♗ ♖a3  
 4. ♗d3 ç×d3

Essai : 5.ç2? d4 6.ç1=♗ d5 7. ♗ç8 d6 8. ♗g8 d7  
 9. ♖h8 d8=♗ 10. ♖h7 ♗f8 11. ♖h8 ♗h6# mat  
 en onze coups.

Suite du jeu réel : 5. ♖g6 d4 6. ♖f5 d5 7. ♖é4 d6  
 8. ♖d3 d7 9. ♖ç2 d8=♗ 10. ♖b1 ♗d1#

### 8207 - Jaroslav Štůň

1.b6(♖) 2.a×b6 3. ♖b3(♖a5) 4.b×a5  
 5. ♖a4(♖b4) 6.a×b4 7. ♖b5(♖a3) 8.b×a3  
 9. ♖a6(♖b2) 10.a×b2 11. ♖b7(♖a1)  
 12.b×a1=♗ 13. ♖a6(♖b2) 14. ♗×b2  
 15. ♖b5(♖a3) 16. ♗×a3 17. ♖b4(♖a4)  
 18. ♖b3 19. ♗b4(♗) 20. ♖×a4 ♖ç4(♖b3)#

Excelsior en zig-zag, le Pion étant aidé par son Roi pour le «contre»-propulser vers le bas, puis vers le haut, une fois promu en Fou. La manœuvre finale de mat est originale, mais on regrette que le mat soit orthodoxe.

## DIVERS FÉERIQUES

### 8208 - L'. Kekely

a) 1.b4 2.b3 3.b×ç2 4.ç1=♗ 5. ♗×g5 6. ♗f4 7.g5  
 & 1.d4+ ♖×d4#  
 b) 1.f×g4 2.g3 3.g2 4.g1=♗ 5. ♗×ç5 6. ♗d4 7.ç5  
 & 1.f4+ ♖×f4#

Promotions en Fou, mats modèles avec utilisation de batteries royales. Symétrie. À noter que l'énoncé peut aussi s'écrire : s-hs#8 ou ser-hs#8.

### 8209 - Z. Zach

■→ : 1. ♗a5 ♖×a4(♖é8) 2. ♗d5 ♗×d5(♗a8)#  
 □→ : 1. ♖×a4(♖é8) ♗×a2(♗h1) 2. ♗d7 ♗h8#  
 Les solutions se ressemblent beaucoup.

### 8210 - F. Pahl & R. Kuhn

1. ♗g8 ♗×g8-g1 2. ♗a2 ♗×a2-b4#  
 1. ♗d8 ♗×d8-f8 2. ♗a2 ♗×a2-f2#  
 1. ♗a2 ♗×a2-a4 2. ♗a2+ ♗×a2-é6#  
 Zilahi cyclique, Cycle de batteries blanches. Les

derniers coups sont remarquables : la pièce qui donne le mat joue sur la case de départ de la pièce qui vient de jouer (Umnov...) en capturant (en passant...) à chaque fois sur la case a2. Dernier raffinement : dans la troisième solution, même la Tour noire visite a2 !

### 8211 - S. Smotrov

1. ♗×d1 ♗×f4 2. ♗ç2 ♗f1#  
 1. ♗×d2 ♗×ç5 2. ♗b1 ♗é3#

Ouvertures de lignes, gardes de cases remplacées par des blocages, mats par échec double avec switchbacks (♗f1 et ♗é3).

### 8212 - L. Anyos

1... ♗×b5-b4(♗b7) 2.a×b4-b1=♗(♗a1)  
 ♗×b1-a1(♗a8) 3.0-0-0 ♗a8#

Roque avec Tour de promotion.

### 8213 - S. Luce

1.0-0 ♗g2 2.g5 f×g6 e.p. 3. ♗f6 g7 4. ♖h7 g8=♗#  
 Valladao. 1... ♗g2! protège le Roi blanc sur la deuxième traverse (sur 1... ♗g1?, le coup 3. ♗f2+ devrait être joué), tandis que 3. ♗f6! permet aux Noirs de ne pas devoir attaquer le Roi blanc sur la colonne h (par exemple 3. ♗f1? et 4. ♗h1+ forcé).

### 8214 - J. Rice

1.f×g2(♗f3) ♗é5 2.g1=♗ ♗×d3(♗é5)  
 3. ♗×d3(♗é3) ♖×é2(é1=♗) 4. ♗d4 f3#  
 1. ♖é5 ♗×f4(♗g2) 2. ♖×f4(♗é5) ♗×f3(♗é5)  
 3. ♖×f3(♗f4) ♗×d3(♗f4) 4.é4 ♗é5#

Dans la première solution, promotions «inutiles», mais seulement en Fou ! Dans la mêlée de la deuxième, on repère le thème Kniest.

### 8215 - V. Rallo

1... ♖g5 2. ♗g6 ♖h4 3. ♖g8 ♗h5  
 4. ♖h7 ♗f7+ 5. ♖h6 ♗f8#  
 1... ♖g4 2. ♗g5 ♖h3 3. ♖g6 ♗h4  
 4. ♖h5 ♗f6 5.g6 ♗f7#

Mats en écho caméléon.

### 8216 - J. Pitkanen

1.0-0 ♖h8 2. ♗b1 ç1=♗ 3.é8=♗ ç2  
 4.b8=♗ ç×b1=♗ 5. ♗h2+ ♗h6#

AUW. Une batterie noire plutôt inattendue.

## 8217 - M. Cioflanca

1. ♖×b6 ♔×b6 2. ♖d2 ♔a7 3. ♖ç3 ♔b6  
 4. ♖d4 é1=♔ 5. ♔ç6+ ♖×ç6#  
 1. ♔h8 ♖ç6 2. ♖×d6 ♔d5 3. ♔h5+ ♖d4  
 4. ♖é5+ ♔d3 5. ♔×é2+ ♖×é2#

Marche royale et manœuvres de Dame pour chaque camp.

## 8218 - G. Jordan

a) 1. ♖b4 2. ♖ç3 3. ♖b4 4. ♖ç5 5. ♖d6  
 6. ♖×d4(♔ç3)#  
 1. ♖b4 2. ♖ç5 3. ♖d6 4. ♖×d7(♔d6)  
 5. ♖é8 6. ♖g7#  
 b) 1. f3 2. ♖f2 3. ♖g1 4. ♖×g2(♔g1)  
 5. ♖×g1(♔g2) 6. é5#  
 1. ♖d2 2. ♖×d3(♔d2) 3. ♖é2 4. ♖d1  
 5. ♖×d2(♖d1) 6. g5#

La faiblesse d'une des phases (6. ♖×d4) déséquilibre



**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.

**Alfil** : bondisseur (2,2)

**Alphabétiques (Echecs -)** : 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.

**AMU** : un coup permettant d'atteindre le but ne peut être joué que par une pièce attaquée par une pièce et une seule.

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

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

**Anti-Circé** : lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé ; la pièce capturée disparaît. La renaissance étant obligatoire, un coup capturant n'est donc possible que si la case de retour est libre. Une pièce déjà sur la case de retour peut effectuer un coup capturant ; une pièce peut capturer une pièce située sur la case de retour ; une promotion avec prise est possible si la case de retour est libre, celle-ci étant tributaire de la figure choisie. En **Anti-Circé type Cheylan** (type par défaut), une

un peu l'ensemble.

## 8219 - S. Luce

1. ♗a1 & 1.b×a1=♖ 2.0-0-0 3. ♖é5 4. ♖b8 5. ♖ç7  
 6. ♗d6 7. b5 ç×b6 e.p.#

Thème Valladao. Si les Noirs jouent 1.b×a1=♖?, ils devront donner échec plus tard.

## 8220 - R. Kohring

1. ♖é2 2. ♖f1 3. ♖h3 4. ♔h1 5. ♖f2 6. ♖é3  
 7. ♖d4 8. ♖ç4 9. ♖b5 10. ♖ç6 11. ♖d7 12. ♖é8  
 13. ♖f7 14. ♖g8 15. ♖h7 16. ♔d5 17. ♔g8  
 18. ♔h8 19. ♖g4 20. ♖h5 21. ♖×g6 22. ♖f7  
 23. ♖g8 24. g5+ f×g6 e.p.#

Fou, Dame et Roi se font des politesses, et ce sont les Pions qui concluent. À noter la subtilité du dernier coup : 24.g6?? ♗×g6 forcé.

pièce ne peut pas capturer lorsque cases de prise et de retour sont confondues (au contraire de l'**Anti-Circé type Calvet**).  
**Anticircé maléfique** : lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

**Anti-parade** : lorsque le camp au trait n'est pas en échec, il peut mettre son propre Roi en échec, sans que cet auto-échec soit aussi en échec. Le camp adverse doit immédiatement lever cet auto-échec (anti-parade), de telle sorte qu'aucun Roi ne soit en échec après cette anti-parade. Si aucune anti-parade n'existe, l'auto-échec est interdit.

**Archevêque** : se déplace comme un Fou, mais peut rebondir sur les bords de l'échiquier sans changer de couleur.

**Back-to-Back** : quand une pièce blanche se trouve juste au-dessus d'une pièce noire, elles échangent leur marche.

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

**Captures noires prioritaires** : S'ils le peuvent, les Noirs doivent capturer (schlagzwang).

**Chameau** : bondisseur (1,3).

**Circé** : voir définition px 279-280/11010.

**Circé Contre-Parrain** : Le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectue, à partir de la case où elle a été prise, un trajet contre-équipollent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.

**Circé diamétral** : lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case symétrique de celle déterminée selon les modalités Circé par rapport au centre de l'échiquier) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

**Circé-Échange** : 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.

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

**Girafe** : bondisseur (1,4)

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

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

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

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

**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.

**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.

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

**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.

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

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

**Noctambule** : voir définition px 279-280/11011.

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

**Pao** : voir définition px 279-280/11011.

**Pion Bérolina** : voir définition px 279-280/11011.

**Pion complet** : Pion + Pion Bérolina

**Pion complet bondisseur** : Pion complet ne se promouvant

qu'en un Bondisseur

**Plus-values (Echecs -)** : les Noirs sont astreints à jouer les coups ayant le plus de valeur selon l'échelle suivante : 1 point : double pas d'un Pion, prise, roque, échec simple, promotion ; 2 points : prise en passant et échec double. Lorsqu'un coup noir cumule plusieurs de ces éléments, la valeur de ce coup est la somme des valeurs attribuées à chacun de ces éléments.

**Provocateurs (Echecs -)** : une pièce ne peut capturer ou donner échec que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp adverse.

**Retour** : Si un camp peut jouer une pièce (Roi inclus) sur la case qu'elle occupait dans la position initiale, il doit le faire, sauf s'il s'agit d'un auto-échec.

**Roi Transmuté** : ne se déplace, lorsqu'il est en échec, que comme la pièce qui lui donne échec. Déplacement orthodoxe lorsqu'il n'est pas en échec.

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

**Rose-Lion** : Lion jouant sur les lignes de la Rose.

**Royale (Pièce -)** : provient du transfert du rôle du Roi à une pièce quelconque, qui garde ses facultés propres de déplacement et de prise. Une pièce royale doit donc parer tout «échec», c'est-à-dire se soustraire au contrôle d'une pièce ennemie (dans l'impossibilité de le faire, cette pièce est «mat»). Un Pion royal promotionne en pièce royale.

**Sauterelle** : se déplace sur les lignes de la Dame, en sautant par-dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir, à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que la Sauterelle capture alors.

**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 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.

**Take & Make** : voir définition px 279-280/11011.

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

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

**Vao** : voir définition px 279-280/11011.

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

**Vizir** : bondisseur-(0,1)

**Zèbre** : bondisseur (2,3).