

# INÉDITS - PHÉNIX 290-291

81 inédits pour ce numéro de Phénix 290-291 se répartissant comme suit :

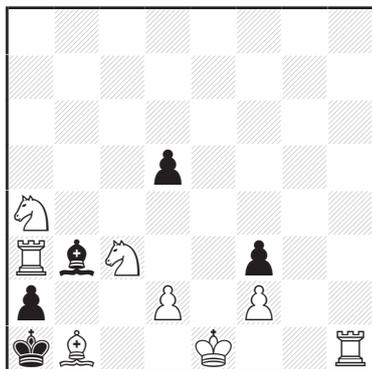
2#	8308-8315	aidés	8345-8353
3#	8316-8318	inverses	8354-8359
n#	8319-8328	directs/inverses féeriques	8360-8369
étude	8329-8335	tanagras féeriques	8370-8377
rétros	8336-8344	divers féeriques	8378-8388

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au 01/12/2019 à l'adresse : **demolitionphenix@yahoo.fr**

Les 20 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

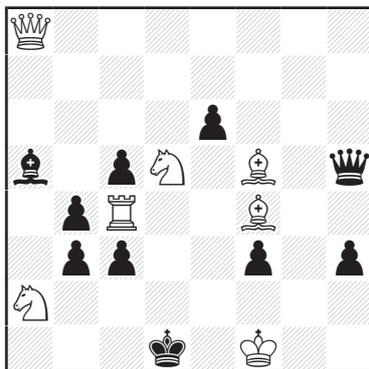
8328 (n#), 8329 (étude), 8330 (étude), 8331 (étude), 8332 (étude), 8333 (étude), 8334 (étude), 8335 (étude), 8336 (rétro), 8338 (rétro), 8340 (rétro), 8342 (rétro), 8358 (s#), 8369 (direct féeriques), 8370 (tanagra), 8371 (tanagra), 8372 (tanagra), 8386 (divers), 8387 (divers), 8388 (divers).

8308 - V. Dyachuk



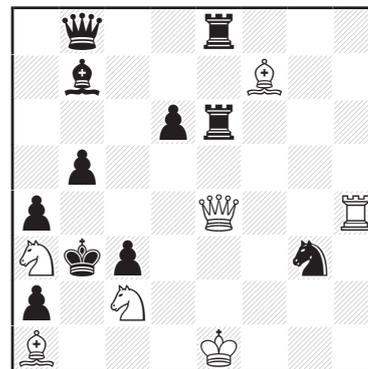
#2vv (8+5) C+

8309 - C. Ouellet



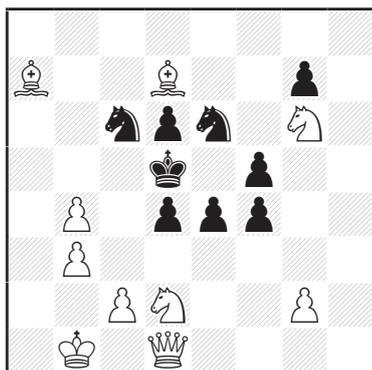
#2vv (7+10) C+

8310 - A. Onkoud



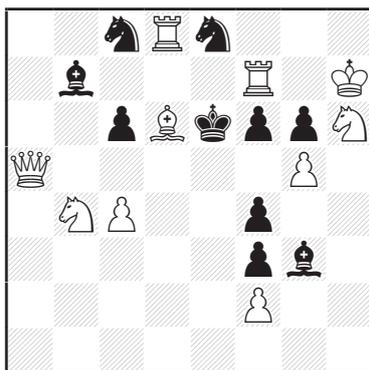
#2vv (7+11) C+

8311 - S. I. Tkachenko



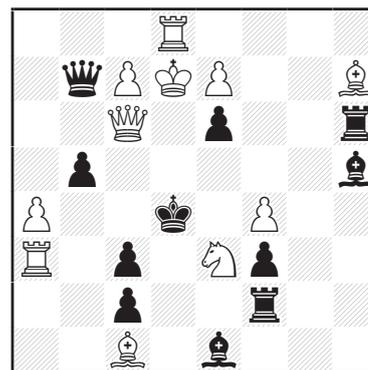
#2vvv (10+9) C+

8312 - V. Shanshin



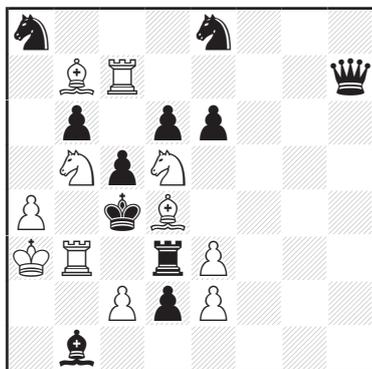
#2\* (10+10) C+

8313 - J. Rotenberg



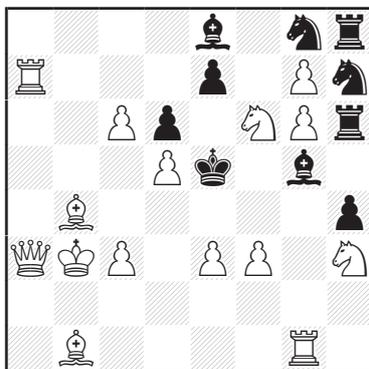
#2vv (11+11) C+

8314 - A. Onkoud



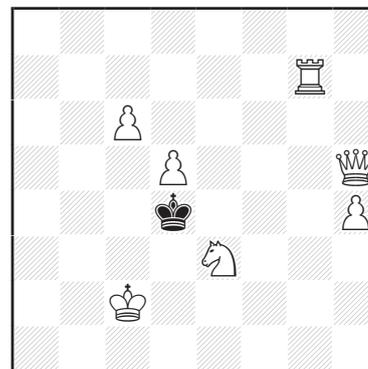
#2vvvvv (11+11) C+

8315 - C. Ouellet  
*après E. Petite et E. Gross*



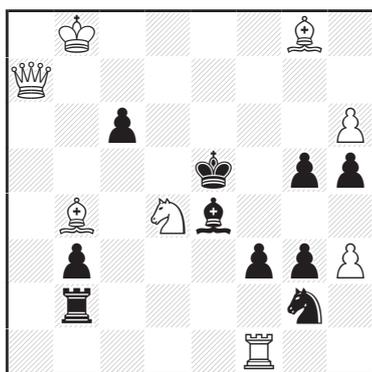
#2\*vvvvv (15+10) C+

8316 - P. Petrasinović



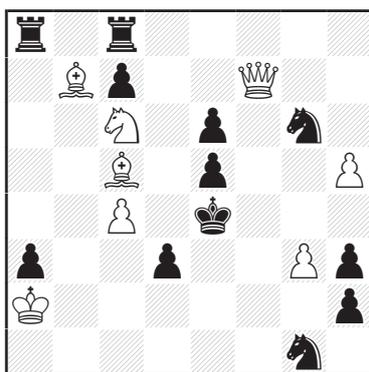
#3 (7+1) C+

8317 - M. Marković



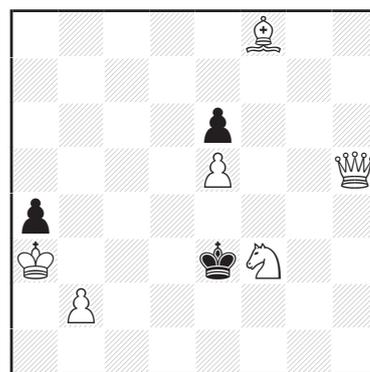
#3v (8+10) C+

8318 - S. I. Tkachenko & L. Lyubashevsky



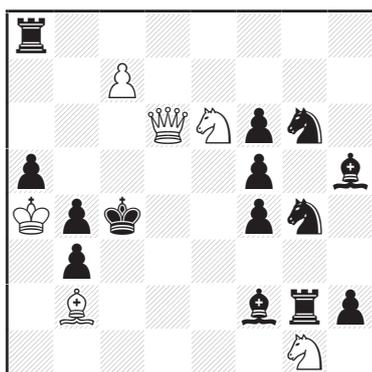
#3 (8+12) C+

8319 - P. Petrasinović



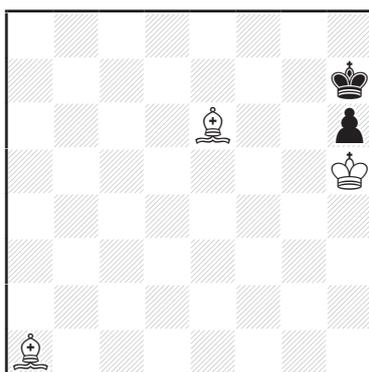
#4 (6+3) C+

8320 - O. Schmitt



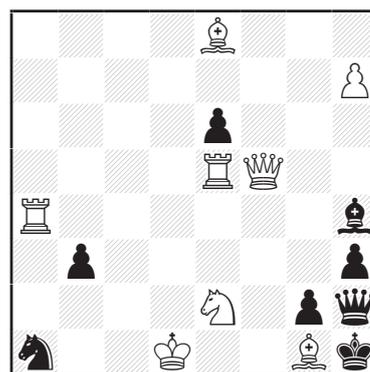
#6vvv (6+14) C+

8321 - G. Meissonnier  
*Une histoire de Fous*



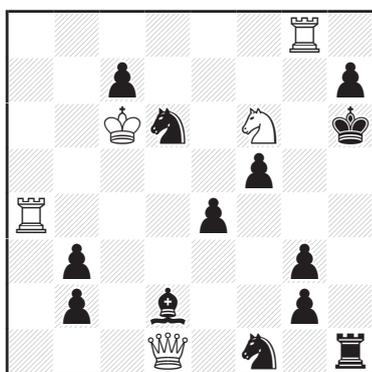
#7 (3+2) C+

8322 - D. Gatti



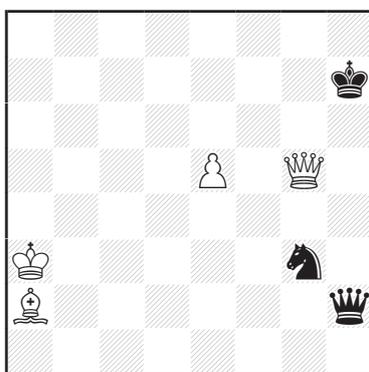
#7 (8+8) C+

8323 - O. Schmitt



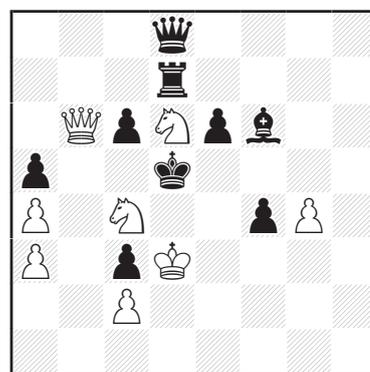
#7vv (5+13) C+

8324 - B. Kozdon



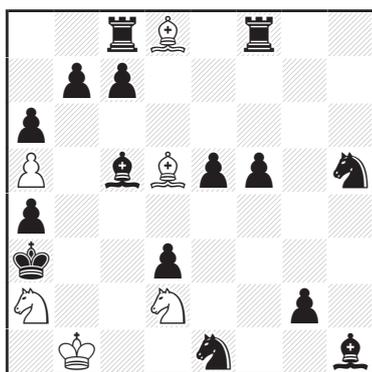
#10 (4+3) C+

8325 - S. Luce & A. Biénabe



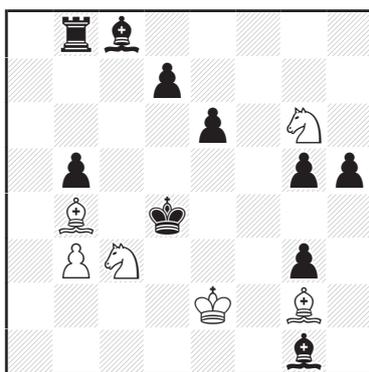
#10 (8+9) C+

8326 - O. Schmitt



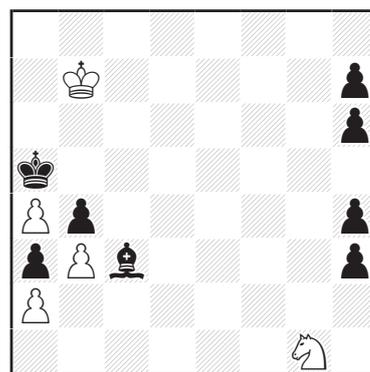
#10 (6+15) C+

8327 - O. Schmitt



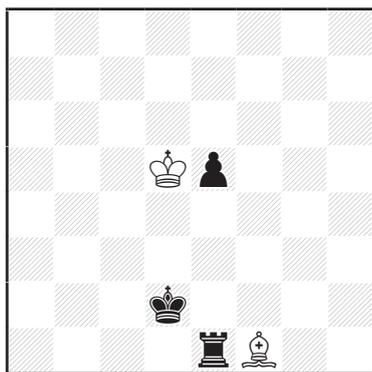
#11 (6+10) C+

8328 - P.-A. Cathignol



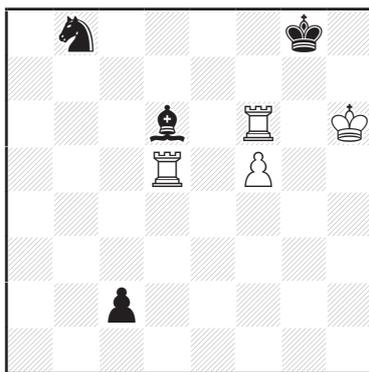
#25 (5+8)

8329 - A. Villeneuve



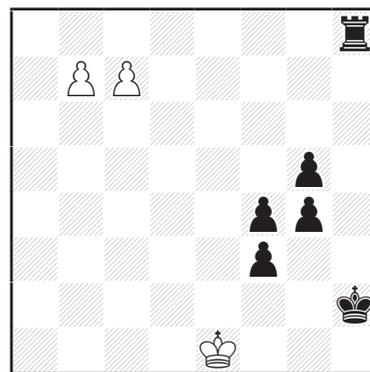
= (2+3)

8330 - P. Arestov



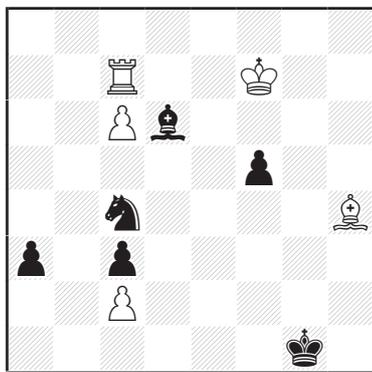
+ (4+4)

8331 - G. S. Tallaksen Østmoe



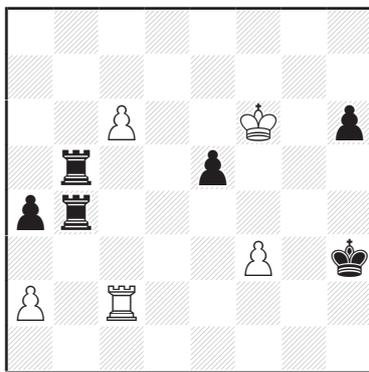
+ (3+6)

8332 - M. Hlinka  
& M. G. Garcia



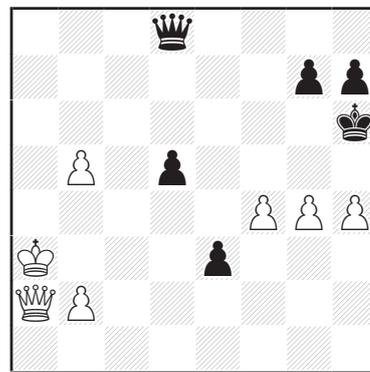
+ (5+6)

8333 - V. Samilo  
*après P. Keres*



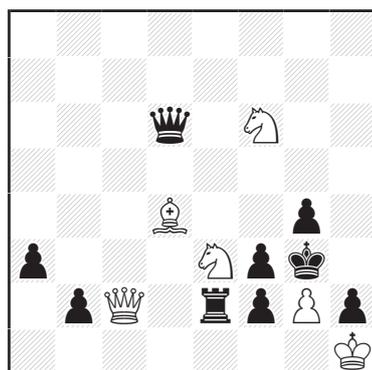
= (5+6)

8334 - A. Avni  
& M. Minski



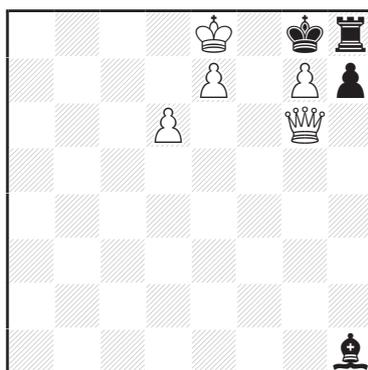
= (7+6)

8335 - P. Krug



+ (6+9)

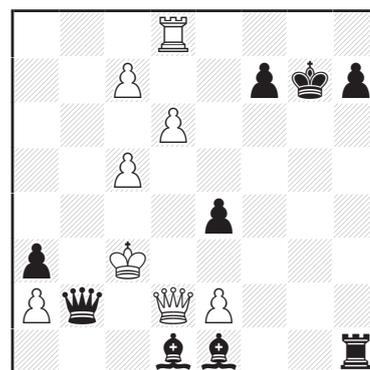
8336 - S.N. Ravishankar



-6 & s#1 (5+4)

Proca-Retractor

8337 - K. Wenda  
& V. Crişan

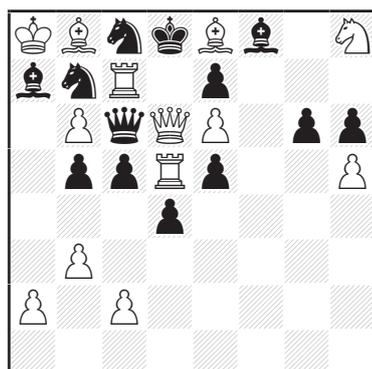


-11 & s#1 (8+9) C+

Proca-Retractor

Anticircé

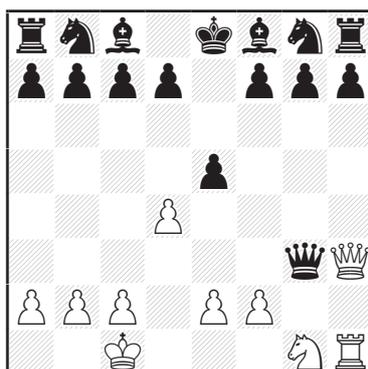
8338 - A. Frolkin



17 derniers (13+13)

coups simples ?

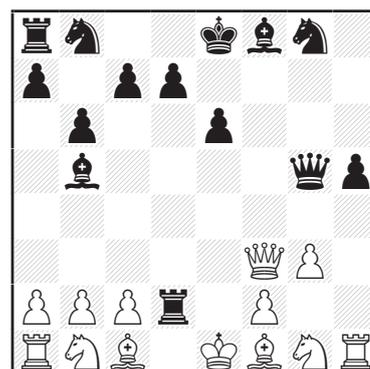
8339 - H. Grudzinski



Partie (10+16) C+

Justificative en 8,5 coups

8340 - M. Caillaud  
& É. Pichouron

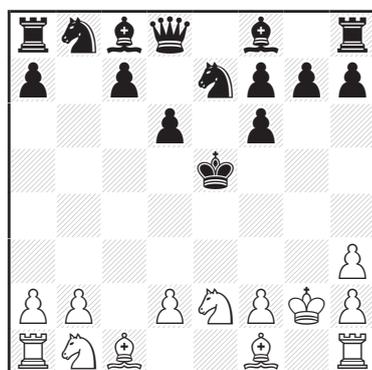


Partie (13+14)

Justificative en 13,0 coups

SAT

8341 - H. Grudzinski

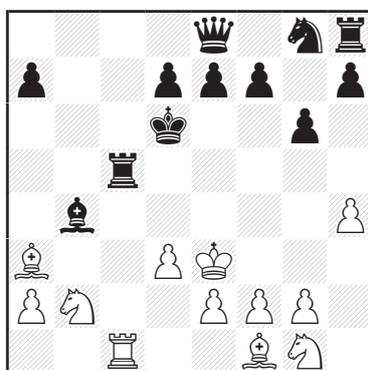


Partie (13+15) C+

Justificative en 14,0 coups

8342 - M. Caillaud

dédié à Pierre Tritten

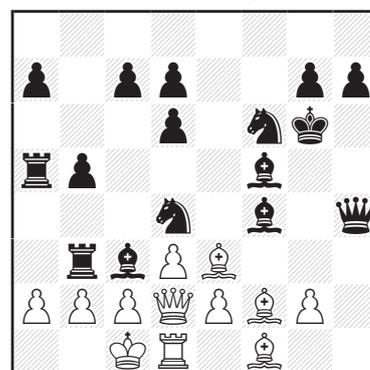


Partie (12+12)

Justificative en 21,5 coups

Breton adverse

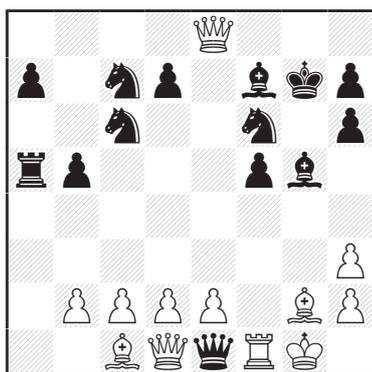
8343 - N. Dupont



Partie (12+16) C+

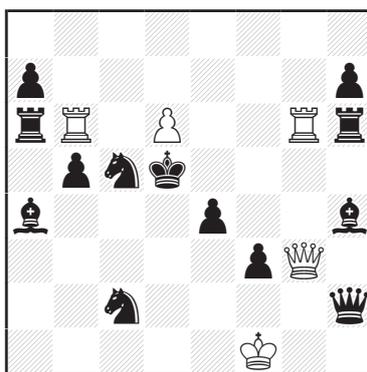
Justificative en 27,5 coups

8344 - N. Dupont



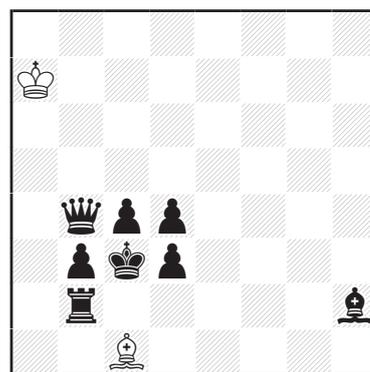
Partie (12+14) C+  
Justificative en 28,5 coups

8345 - V. Medintsev



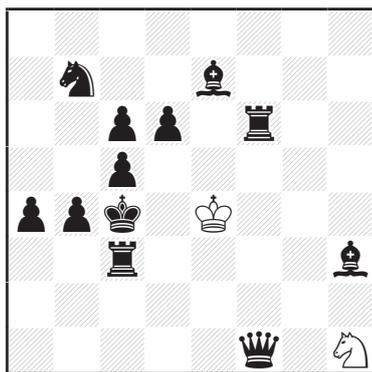
h#2 (5+13) C+  
0-position  
a) ♜f3→a5  
b) ♜b5→h5  
c) ♜é4→d2

8346 - R. Bédoni, S. Luce  
& J. Rotenberg



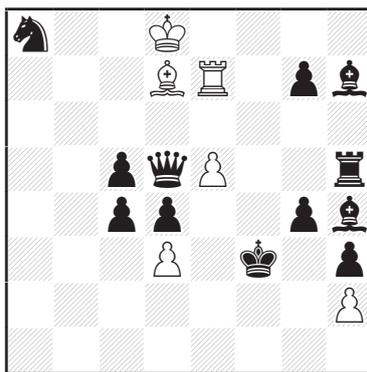
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+8) C+

8347 - P. Stojoski



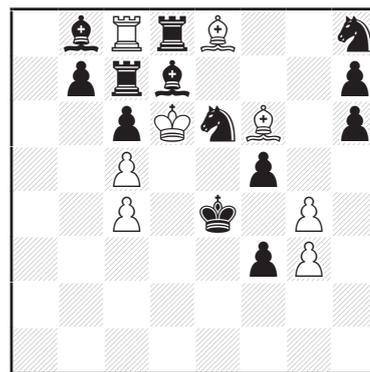
h#3 (2+12) C+  
b) ♔ç4→é6

8348 - V. Krizhanivsky



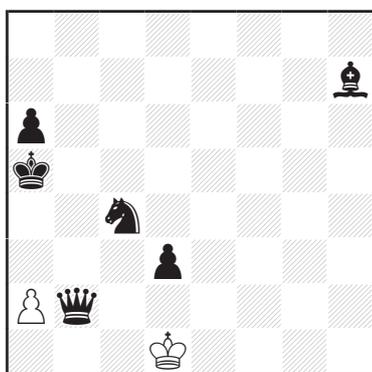
h#3 2.1.1.1.1.1. (6+12) C+

8349 - A. Onkoud  
dédié à Yves Tallec



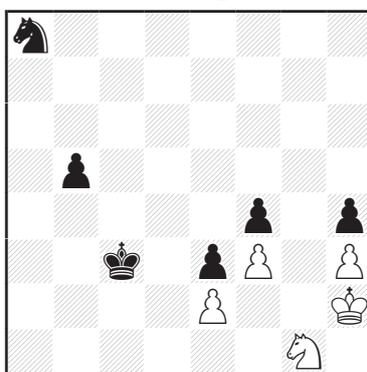
h#3 2.1.1.1.1.1. (8+13) C+

8350 - V. Bulanov  
& E. Fomichev



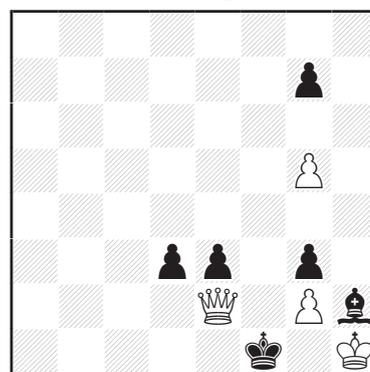
h#6 0.1.1... (2+6) C+

8351 - M. Degenkolbe



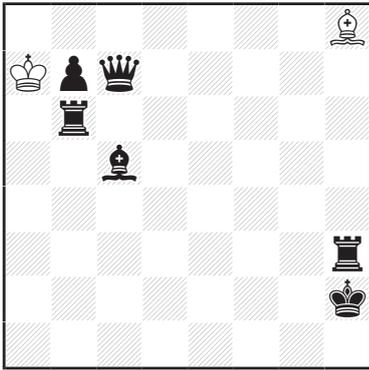
h#9 0.1.1... (5+6) C+

8352 - M. Degenkolbe



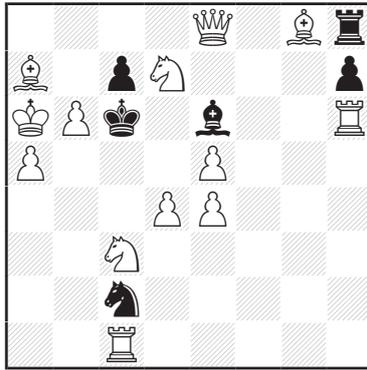
h#9 (4+6) C+

8353 - M. Rimkus



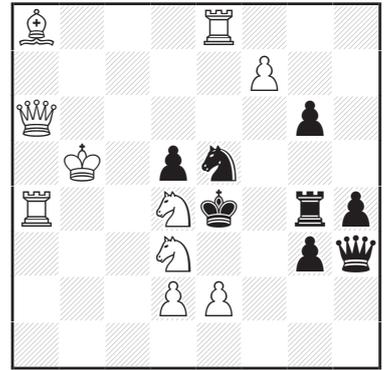
h#10 0.1.1... (2+6) C+

8354 - Z. Gavrilovski



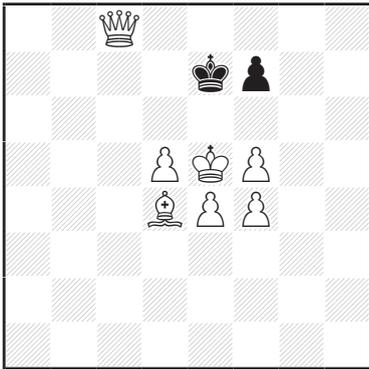
s#3vv (13+6) C+

8355 - R. Blagojević & M. Babić



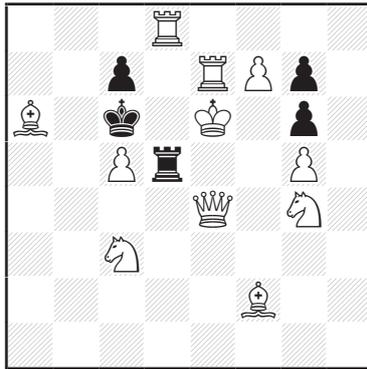
s#6 (10+8) C+

8356 - E. Fomichev



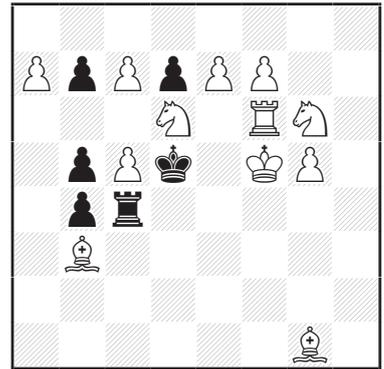
s#7\* (7+2) C+

8357 - M. Babić



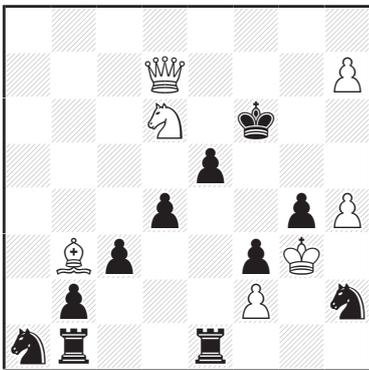
s#7 (11+5) C+  
b) -♘c3

8358 - M. Babić



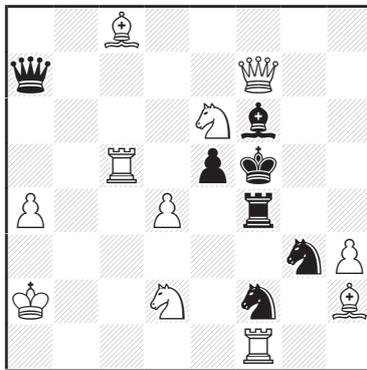
s#11 (12+6)

8359 - D. Gatti



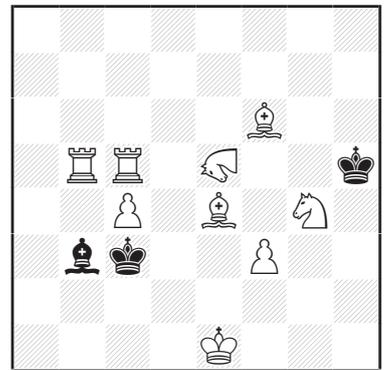
s#15 (7+11) C+

8360 - J.-M. Loustau  
*dédié à Pierre Tritten*



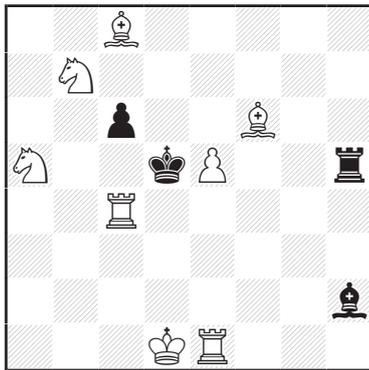
#2v (11+7) C+  
Breton

8361 - H. Gockel



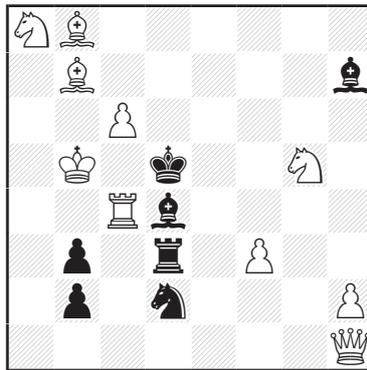
#2\* (9+3) C+  
Royal Dynasty  
♞=Gnou

8362 - J.-M. Loustau  
*dédié à Pierre Tritten*



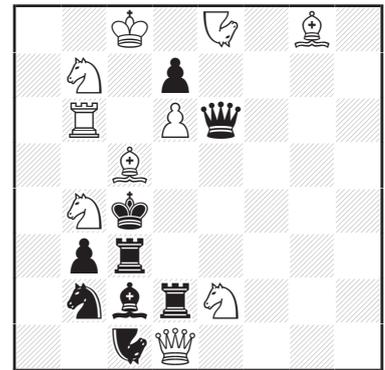
#2v (8+4) C+  
 Breton

8363 - J.-M. Loustau  
*dédié à Pierre Tritten*



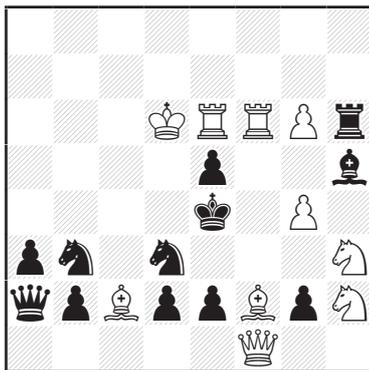
#2\* (10+7) C+  
 Breton

8364 - J.-M. Loustau  
*dédié à Pierre Tritten*



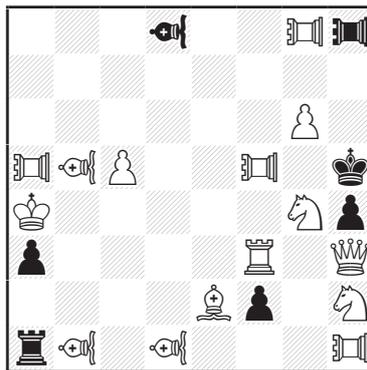
#2 (10+9) C+  
 Breton  
 ♞♝=Noctambule

8365 - H. Gockel



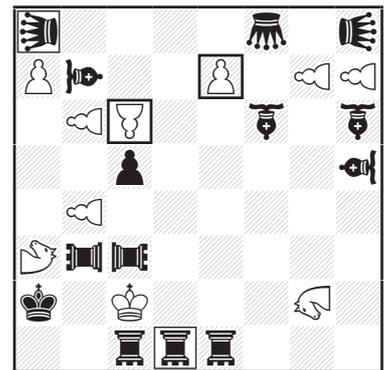
#2v (10+12) C+  
 AMU

8366 - M. Caillaud



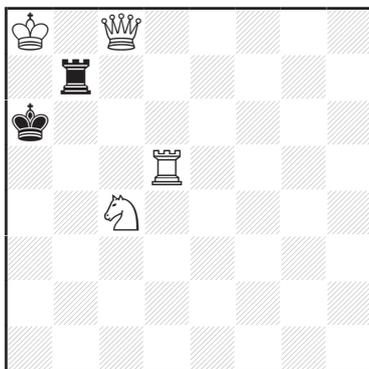
#2 (15+7) C+  
 Breton  
 ♞♝=Fou-Lion  
 ♖♜=Tour-Lion

8367 - R. Bédoni  
 & M. Kerhuel



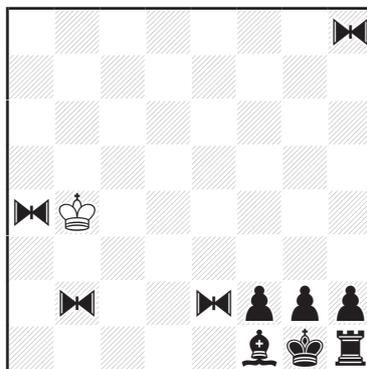
#2 (10+14) C+  
 Voir texte !

8368 - I. Bryukhanov



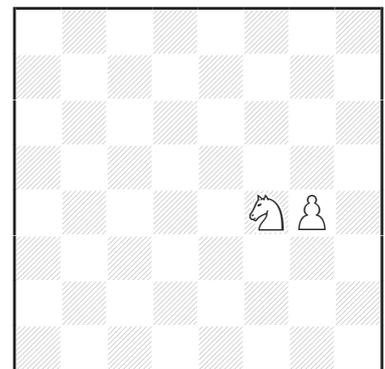
#6 (4+2) C+  
 2 solutions  
 Circé

8369 - B. Kampmann



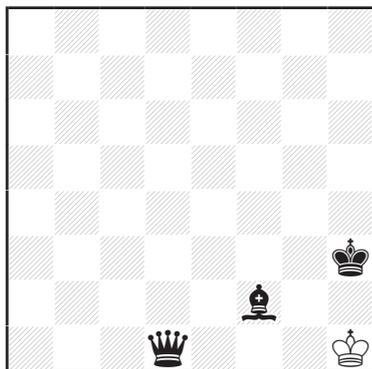
#17 (1+10)  
 Anticircé  
 ♞=Equisauteur

8370 - D. Innocenti



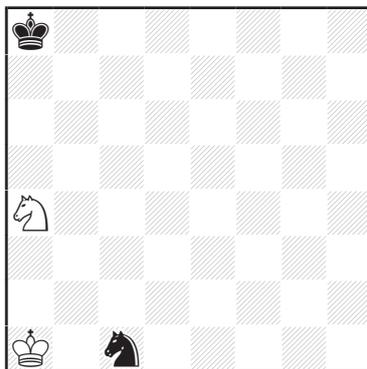
Illegal Cluster (0+2)  
 Ajouter ♔♕  
 Circé Martien

8371 - V. Sizonenko



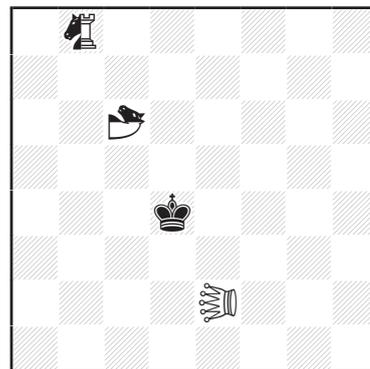
-1 & h#1 (1+3)  
 b) ♖d1

8372 - A. Storisteanu



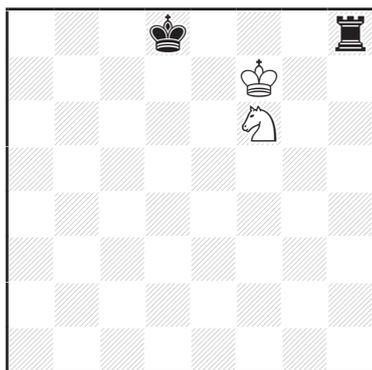
-1(B,N) & h#1 (2+2)  
 2 solutions

8373 - K. Šoulivý



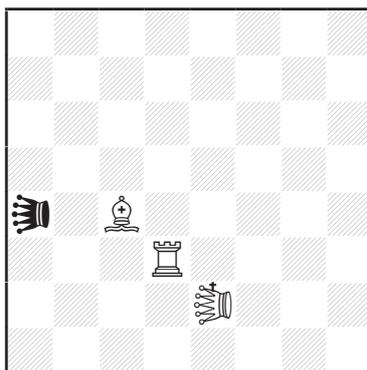
h#2 3.1.1.1. (1+1+2) C+  
 Super-Circé  
 ♖=Lion ♘=Chameau  
 ♚=Impératrice

8374 - J. Štůň



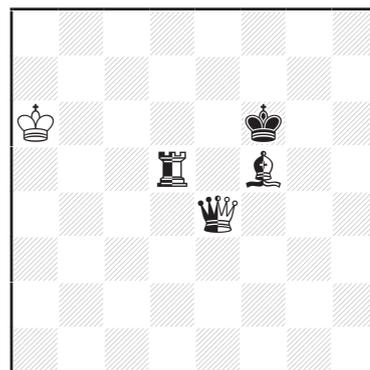
h=2\* (2+2) C+  
 b) ♔d8→h6  
 Anti-Andernach  
 Einstein

8375 - D. Innocenti



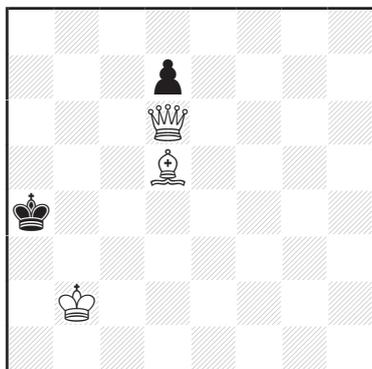
s#2\* (3+1) C+  
 4 solutions  
 †=Pièce Royale  
 ♖♗=Locuste

8376 - P. Tritten



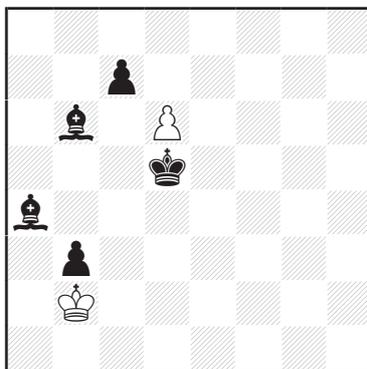
h#3 0.3.1.1.1.1. (1+1+3) C+

8377 - I. Bryukhanov



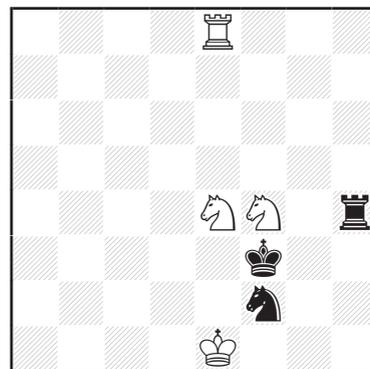
s#11 (3+2) C+  
 Circé

8378 - Z. Zach



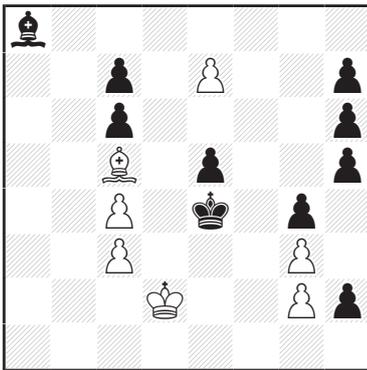
h#2 duplex (2+5) C+  
 Circé Équipollent

8379 - B. Barnes



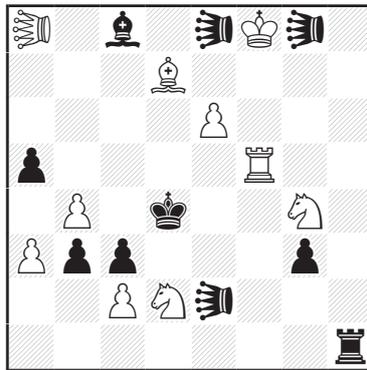
h#2 (4+3) C+  
 b) -♘f4  
 Einstein

8380 - P. Tritten  
& J. Rotenberg



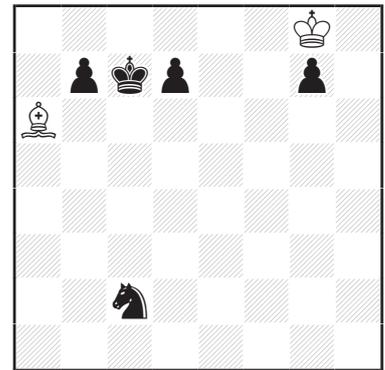
h#2 4.1.1.1. (7+10) C+  
Breton Chromatique

8381 - J. Rotenberg  
& P. Tritten



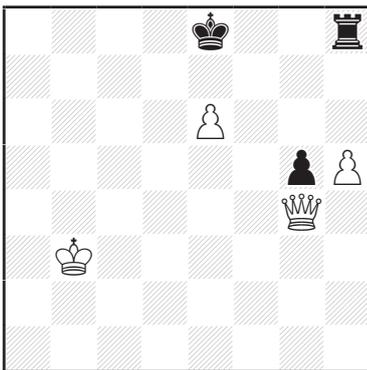
h#2 2.1.1.1. (10+10) C+  
Elliortap  
♁♂=Locuste

8382 - Z. Zach



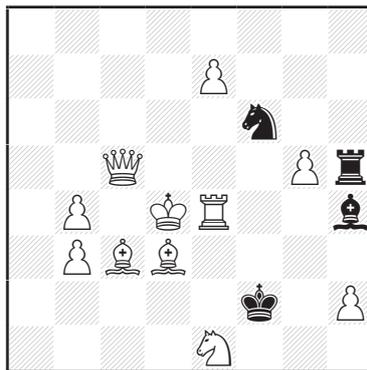
h#3 2.1.1.1.1. (2+5) C+  
Masand

8383 - S. Luce



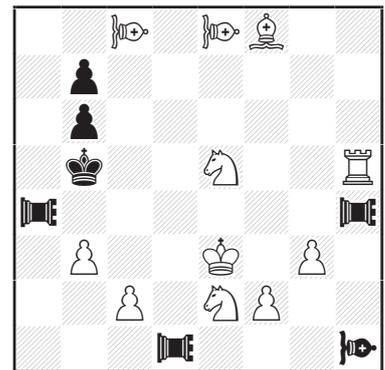
h#3 2.1.1.1.1. (4+3) C+  
Anticircé  
Plus-Value

8384 - V. Sizonenko



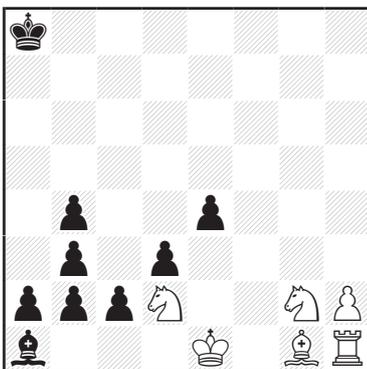
hs#3 3.1.1.1.1. (11+4) C+

8385 - P. Petkov



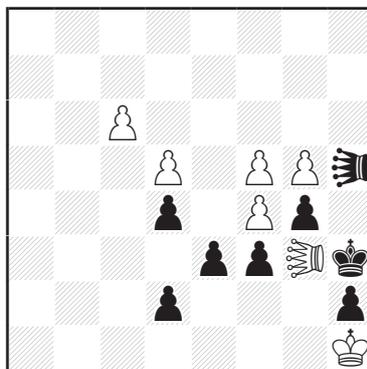
hs#4 (11+7) C+  
b) ♜b6→a6  
♖=Pao  
♗♘=Vao

8386 - J. Pitkanen



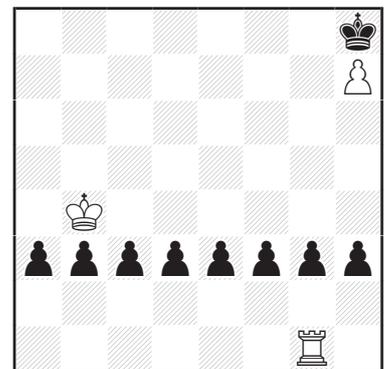
hs#5 (6+9)

8387 - S. Luce



h==6 (7+8)  
♁♂=Locuste

8388 - S. Luce



sd=17 (3+9)  
Circé Inversé

# SOLUTIONS - PHÉNIX 290-291

## DEUX-COUPS

### 8308 - Vasil Dyachuk

1. ♖c2? B [2.0-0# A]  
1... ♗×c2, ♗×a4 2. ♖×a2# mais 1... ♗c4! a  
1. ♗d3? C blocus  
1... ♗b3~(♗c4 a) 2. ♖×a2(0-0 A) mais 1...d4!

### 1.0-0! A [2. ♗c2# B]

1... ♗d1, ♗×a4(♗c4 a) 2. ♖×a2(♗d3 C)#  
Thèmes **Urania** (un coup est à la fois, une clé, une menace et un mat) avec 0-0 (A), Salazar (A-C) Reversal-menace (A-B), Dombrovskis (A-a), demi-batterie. Bel ensemble de thèmes modernes.

### 8309 - Charles Ouellet

1...é×d5 2. ♖×d5#  
1. ♖×c3? [2. ♖c1#] 1...b2 2. ♗c2#  
mais 1...b×c3! 2. ♗d×c3+ A, ♗a×c3+ B ♗×c3!!  
1. ♗a×b4? [2. ♗d×c3# A]  
1... ♗×b4(c×b4,é×d5) 2. ♖a1(♖d4, ♖×d5)#  
mais 1... ♖h8!

1. ♗d×b4! [2. ♗a×c3# B]  
1... ♗×b4(c×b4, b×a2, ♖h8)  
2. ♖d8(♖d4, ♗c2, ♖×f3)#

L'essai initial prolongé présente à la fois le mat menace d'un second essai et celui de la solution qui ne peuvent se réaliser suite à un seul et même coup noir 2... ♗×c3. Les clés et mats menaces de ces deux dernières phases sont semblables et impliquent des pièces identiques qui échangent leurs rôles alors qu'un autre coup noir du même défenseur 1... ♗×b4 permet un mat changé et que le mat de l'essai initial 2. ♗c2 se trouve transféré au jeu réel (auteur).

### 8310 - Abdelaziz Onkoud

1... ♗é2 2. ♖b4#  
1. ♖é2? [2. ♖b4#] mais 1... ♗é4!  
1. ♖é3? [2. ♖b4#] mais 1... ♗é4!  
1. ♖é5! [2. ♖b4#]  
1... ♗é4 2. ♖×b5# (2. ♖×c3?)  
1... ♗é4 2. ♖×c3# (2. ♖×b5?)  
Essais multiples de la Dame (trois mouvements Pelle), défenses et réfutations sur la même case,

anti-dual sur les défenses du jeu réel. Deux dé-clouages de la Dame blanche sur la même case é4.

### 8311 - Sergy Ivanovich Tkachenko

1. ♗f1? [2.ç4#] mais 1... ♗a5!  
1. ♗f3? [2.ç4#] mais 1...é3!  
1. ♗ç4? [2. ♗b6#]  
1... ♗×b4(é3) 2. ♗é7(♖f3)#  
mais 1...d3!

### 1. ♗×é4! [2. ♗ç3#]

1... ♗×é4(f×é4) 2. ♖f3(ç4)#  
Clé ampliative de sacrifice, mat par clouage, essais multiples du Cavalier.

### 8312 - Valery Shanshin

jeu apparent :  
1... ♗ç8~ 2. ♖(×)é7# A 1... ♗ç×d6! a  
1... ♗é8~ 2. ♖×f6# B 1... ♗é×d6! b

### 1. ♗d5! [2. ♖é1#]

1... ♗ç×d6 a 2. ♖é7# A  
1... ♗é×d6 b 2. ♗ç7# X (2. ♖×f6? B ♗é5!)  
1... ♗×f2 2. ♗×f4#

Secondary Dombrovskis paradox : Aa! - aA

Secondary Dombrovskis anti-paradox :

Bb! - bX(B?) [auteur]

### 8313 - Jacques Rotenberg

1. ♗d2? [2. ♗×c2, ♖×c3#]  
1... ♗×d2(♖×d2) 2. ♗×c2(♖×c3)#  
mais 1...ç1=♖!

1. ♗g6? [2. ♗×é6, ♗é8#]  
1... ♗×g6(♖×g6) 2. ♗×é6(♗é8)#  
1... ♖a8(♖b8) 2. ♖b6(♖d6)#  
mais 1... ♖h8!

### 1. ♖b3! [2. ♖b4#]

1... ♗g6, ♖×h7(♖g6, ♗é8+) 2. ♗×é6(♗(×)é8)#  
1... ♖×c6+(♖×c7+, ♖×c8+)  
2. ♗×c6(♗×c7, ♗×c8)#  
1... ♖d2(♗d2) 2. ♖×c3(♗×c2)#  
1...b4, b×a4 2. ♖ç4#

Deux Grimshaw noir (deux Novotny dans les essais), Odessa, batterie royale blanche, étoile du Roi blanc, échecs croisés. Un contenu imposant.

### 8314 - Abdelaziz Onkoud

1. ♖bç3? [2. ♜b4#] mais 1... ♗é×ç7!  
 1. ♗dç3? [2. ♜b4#] mais 1... ♗a×ç7!  
 1. ç3? [2. ♜b4#] mais 1... ♚×ç7!  
 1. ♙×a8? [2. ♗×b6#] ♜×b3+ 2. ç×b3# 1... é×d5!  
 1. ♜×d3? [2. ♜ç3#] ♚×d3+ 2. é×d3# 1... d1=♗!

1. ♙ç3! [2. ♜b4#]  
 1... ♗a×ç7(♗é×ç7, ♚×ç7, ♜×ç3)  
 2. ♗×b6(♗×d6, é×d3, ♜×ç3)#

Quatre clés sur la même case et trois réfutations sur la même case.

### 8315 - Charles Ouellet

- 1... ♗h×f6(♙×f6) 2. ♜×g5(g×h8=♚)#

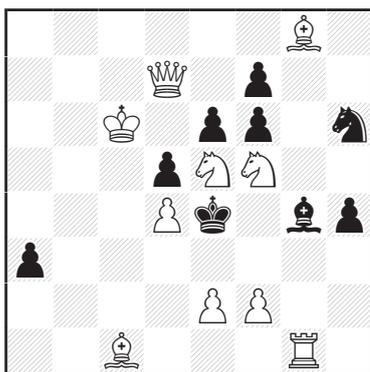
1. ♜a5? [2. ♗g4#] mais 1... ♗g×f6!  
 1. ♚a5? [2. ♗g4#] mais 1... é×f6!  
 1. é4? [2. ♗g4#] mais 1... ♙×f6!  
 1. ♙é4? [2. ♗g4#] mais 1... ♙×f6!  
 1. ♜d1? [2. ♗g4#] mais 1... ♗h×f6!

1. ♙ç4! [2. ♗g4#]  
 1... ♗h×f6(♗g×f6, ♙×f6, ♙×f6, é×f6, ♙d7)  
 2. ♜×g5(♜×é7, f4, g×h8=♚, ♙×d6, ♗×d7)#

Cinq réfutations sur la même case (f5) devenant défenses après la clé et jeu blanc sur les mêmes cases (a5, é4) [auteur, qui évoque deux autres 2# - I et II - que nous publions ci-après].

### I - E. Petite

16° Tournoi Olympique 1964  
Recommandé

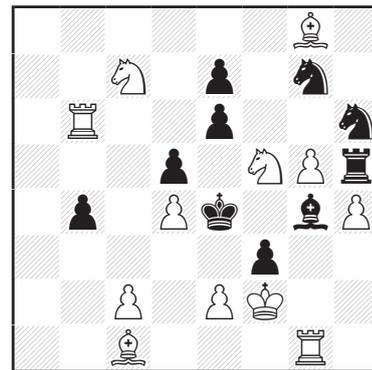


#2 (10+9) C+

1. ♙é3? [2. ♗d6#] mais 1... ♙×f5!  
 1. ♜d1? [2. ♗d6#] mais 1... ♗×f5!  
 1. ♚a7? [2. ♗d6#] mais 1... é×f5!  
 1. ♙ç5! [2. ♗d6#]  
 1... ♗×f5(♙×f5, ♙×f5, é×f5)  
 2. ♜×g4(f3, ♙h7, ♚×d5)#

### II - E. Gross

Schach-Echo 1964  
3° Prix



#2 (12+10) C+

1. ♜d1? [2. ♗g3#] mais 1... ♗h×f5!  
 1. ♜×b4? [2. ♗g3#] mais 1... ♗g×f5!  
 1. é3? [2. ♗g3#] mais 1... ♙×f5!  
 1. ♗b5? [2. ♗g3#] mais 1... é×f5!  
 1. ♙é3! [2. ♗g3#]  
 1... ♗h×f5(♗g×f5, ♙×f5, é×f5, ♙×f5)  
 2. ♜×g4(♜×é6, é×f3, ♙×d5, ♙h7)#

## TROIS-COUPS

### 8316 - Petrasin Petrasinović

1. ♚f7! blocus  
 1... ♙×é3 2. ♜g4 ♙é2 3. ♜é4# mat miroir  
 1... ♙ç5 2. ♚a7+ ♙d6 3. ♚é7#  
 2... ♙b4 3. ♜b7# Bristol, mat miroir  
 1... ♙é4 2. ♚f6 [3. ♜é7#]  
 1... ♙é5 2. ♙d3 [3. ♗ç4#] ♙d6 3. ♚é7#  
 Clé ampliative, deux mats **miroirs** (mat où toutes les cases du champ royal du camp maté sont vide).

### 8317 - Mirko Marković

1. ♗é6? [2. ♚g7+ ♙f5 3. ♚×g5#]  
 1... ♙é4~ 2. ♚ç5+ ♙é4(♙f6) 3. ♙h7(♚×g5)#  
 1... ♙d5 2. ♙ç3+ ♙é4(♙f5, ♙d6)  
 3. ♙h7(♚h7, ♚ç7)#  
 1... ♙g6 2. ♚d4+ ♙f5 3. ♗g7#  
 mais 1... ç5!  
 1. ♙ç3! [2. ♚ç7+ ♙f6 3. ♚d6, ♚g7#]  
 1... ♙é4~ 2. ♚é7+ ♙f4 3. ♜×f3#  
 1... ♙d5 2. ♗é6+ ♙é4(♙f5, ♙d6)  
 3. ♙h7(♚h7, ♚ç7)#  
 1... ♙f5 2. ♗×f3+ ♙é4(♙f4, ♙d6)  
 3. ♚d4(♗d2, ♙é5)#  
 1... ♙d6 2. ♗b5+ ç×b5 3. ♚ç7#

Clé ampliative et création d'une batterie blanche qui joue sur trois cases différentes. Quelques suites changées et quelques mats changés.

**8318 - Sergy Ivanovich Tkachenko & Leonid Lyubashevsky**

1... ♖é2 2. ♗×g6+ ♕f3 3. ♘×é5#

1. ♗f1! [2. ♘b4+ ç6 3. ♗×d3#]  
 1... ♖é2 2. ♘é7+ ç6 3. ♗h1#  
 1... ♖f3 2. ♘d4+ ç6(♕é3) 3. ♗×f3(♘×f3)#  
 1... ♖f4 2. ♘×é5+ ♕×é5 3. ♗×f4#  
 1... ♗d8 2. ♘×d8+ ç6 3. ♘×ç6#

Trois mats changés sur la suite 2...ç6 avec une très bonne activité de la batterie ♘-♘ puisque le Cavalier joue sur cinq cases différentes !

**MULTICOUPS**

**8319 - Petrasin Petrasinović**

1. ♘d2! blocus  
 1... ♕×d2 2. ♗f3 ♕ç1 3. ♗é2 ♕b1 4. ♗d1#  
 2... ♕ç2 3. ♘h6 ♕b1 4. ♗d1#  
 1... ♕f2 2. ♗f3+ ♕é1 3. ♘b3 a×b3 4. ♘b4#  
 2... ♕g1 3. ♘ç5+ ♕h2 4. ♘f1#  
 1... ♕d3 2. ♘b4 ♕ç2 3. ♗h1 ♕d3 4. ♗é4#  
 2... ♕é3 3. ♗f3+ ♕d4 4. ♗é4#  
 2... ♕d4 3. ♗é2 ♕d5 4. ♗é4#  
 1... ♕f4 2. ♘ç5 ♕g3 3. ♗f3+ ♕h2 4. ♘f1#  
 3... ♕h4 4. ♘é7#

Clé de sacrifice give and take, étoile et fuite en Y du Roi noir, cinq mats différents au total.

**8320 - Olivier Schmitt**

Essais :  
 1. ♗é6+? ♕d3 2. ♗é2# ne va pas à cause du ♘é6.  
 1. ç8=♗+? ♗×ç8 2. ♘ç7 [3. ♗d5#] ♗×ç7  
 3. ♗é6+ ♕ç5!  
 1. ♗d7? [2. ♗b5#] ♘ç5! 2. ç8=♗ [3. ♗×ç5, ♗d4#]  
 2... ♗×ç8 3. ♘ç7 ♗×ç7, ♗×b2.

1. ♗d1! [2. ♗×b3#] ♗g3 2. ♗d7! [3. ♗b5#] ♘ç5  
 3. ç8=♗! [4. ♗d4, ♗×ç5#] (3. ç8=♗? h×g1=♗!  
 ou 3. ç8=♘? ♗b8!) ♗×ç8 4. ♘ç7! [5. ♗b5, ♗d5#]  
 ♗×ç7 5. ♗é6+ ♕d3 6. ♗é2# mat modèle.  
 Avant de jouer deux sacrifices successifs de déblocage, la Dame blanche doit d'abord forcer une déviation puis un pré-blocage noir.  
 (3...h×g1=♗ 4. ♗b5+ ♕d5 5. ♗8ç6#)

**8321 - Guy Meissonnier**

1. ♘d7! ♕g8 2. ♕g6 ♕f8 (2...h5? 3. ♘g7! h4  
 4. ♘é6#) 3. ♘f6! h5 (3... ♕g8? 4. ♘g7 h5 5. ♘é6#)  
 4. ♘h4! ♕g8 5. ♘é7! h4(♕h8) 6. ♘é6 ♕h8(h4)  
 7. ♘f6# mat modèle

Joli tanagra avec clé ampliative et mat modèle ; on notera que tous les coups blancs sont tranquilles. Le risque d'anticipation pour un tel problème est bien sûr considérable.

**8322 - Daniele Gatti**

1. ♗×h3! [2. ♗×h2#] ♗×h3 2. ♗×h4 [3. ♗×h3#]  
 ♗×h4 3. ♗h5 [4. ♗×h4#] ♗×h5 4. ♘×h5 [5. ♘f3]  
 4...b2 5. ♘g6 [6.h8=♗#] b1=♗+ 6. ♘×b1 ~  
 7.h8=♗#

Multiples sacrifices blancs qui forcent la Dame noire à sortir de sa tanière. La fin du problème est malheureusement sans surprise.

**8323 - Olivier Schmitt**

1. ♗h5+? ♗×h5! 2. ♘g4+ f×g4  
 1. ♗×é4 ♖×é4!  
 1. ♘g4+! ♕h5 2. ♘é3+! (2. ♗×é4? b1=♗!),  
 2... ♕h6 3. ♗×é4! [4. ♗é6#] f×é4 4. ♘g4+ ♕h5  
 5. ♘f6+ ♕h6 6. ♗h5+ ♗×h5 7. ♘g4# mat modèle  
 Deux avant-plans, deux sacrifices et un mat modèle (auteur).

**8324 - Baldur Kozdon**

1. ♘f7? [2. ♗g6+, ♗g8+] mais 1... ♗ç2!  
 1. ♘g8+! ♕h8 2. ♘f7 [3. ♗g8#] ♗h7 3. ♗d8+  
 ♕g7 4. ♗f6+ ♕f8 5. ♘b3+! ♕é8 6. ♘a4+ ♗d7  
 7. é6 [8. ♘×d7, é×d7#] ♗×a4+ 8. ♕×a4 ~ 9. ♗f7+  
 ♕d8 10. ♗d7#

Problème bien dans le style de l'auteur, avec un duel entre pièces blanches et pièces noires. Petite introduction pour forcer la Dame noire à aller sur une mauvaise case.

**8325 - Sébastien Luce & Alain Biénabe**

1. ♘é4! [2. ♗ç5#] la Dame blanche menace mat en ç5. Elle doit être capturée (une défense faible est insuffisante : 1... ♗é7? 2. ♗ç5+ ♗×ç5 3. ♘×f6#)  
 1... ♗×b6 2. ♘×f6+! il faut aller à droite,  
 2... ♕ç5+ 3. ♘×d7+ ♕d5 4. ♘f6+ puis revenir,  
 4... ♕ç5 5. ♘é4+ ♕d5 6. ♘×ç3+! capturer d'abord le Pion ! 6... ♕ç5 7. ♘é4+ ♕d5 8. ♘×b6+ ♕é5  
 9. ♘d7+ ♕d5 le Pion ç2 est libéré !, 10. ç4#  
 Jolie sarabande des Cavaliers pour un 10# «old-régime», au contenu attrayant, même si classique.

### 8326 - Olivier Schmitt

1. ♖c1? [2. ♜b1#] 1... ♙é3!

1. ♜c4+! ♙b3 2. ♜×é5+! (ne vont pas 2. ♜b6+? ou 2. ♜d6+? ♙a3 3. ♙g5 ♜f4!), 2... ♙a3 3. ♙g5 [4. ♙c1#] f4 4. ♜c4+ ♙b3 5. ♜é3+! ♙a3 6. ♙é7! [7. ♙×ç5#] ♙×é7 [6...b6(♙d6) 7. ♜c4+ ♙b3 8. ♜×b6+(♜×d6+) ♙a3 9. ♙×ç5(♜b5)#] 7. ♜c4+ ♙b3 8. ♜d2+ ♙a3 9. ♙c1 ~ 10. ♜b1# mat modèle. Au moyen d'une batterie, le ♜d2 rend inefficace une parade noire (3... ♜f4) puis ferme la ligne g1-ç5 pour aider le Fou blanc à provoquer une déviation critique du ♙ç5 après une pré-interception de la ligne g5-ç1. Variantes courtes : 3... ♜f4 4. ♙×f4 d2 5. ♙×d2 ♜d3 6. ♜c4+ ♙b3 7. ♜é3+ ♙a3 8. ♜c2# 3...d2 4. ♙×d2 ♜d3 5. ♜c4+ ♙b3 (ou 4. ♜c4+ ♙b3 5. ♙×d2 ♜d3), 6. ♜é3+ ♙a3 7. ♜c2#)

### 8327 - Olivier Schmitt

1. ♜é4! [2. ♙ç3+ ♙d5 3. ♜é7#] ♙d5 2. ♜×g5+ ♙d4 3. ♜é4 ♙d5 4. ♜ç3+ ♙d4 5. ♙d1! (un coup bi-ampliatif surprenant qui débloque la case é2 et menace 6. ♜é2+ ♙é3 7. ♙ç5+ ♙d3 8. ♜é5, ♜f4#), 5... ♙d3! 6. ♜é2 ♙b6! (coup anti-critique qui permet au ♙g1 de couvrir la case ç5 sans être intercepté par le Roi noir), 7. ♜é5+! (ferme la cinquième rangée mais pas la ligne g5-é3, ce que ne permet pas 7. ♜f4+?), 7... ♙é3 8. ♙é1! [9. ♙d2# ; le coup 6... ♙b6 était aussi un coup critique car les Blancs ne craignent plus 8... ♙f2+, le Fou noir étant maintenant intercepté par le Roi noir de l'autre côté de la diagonale g1-b6), 8... ♙a5! 9. ♙×a5 b4 10. ♙d8! ~ 11. ♙g5#

L'élimination du Pion noir g5 après un aller-retour permet ensuite aux Blancs de débloquer la case é2. Les Noirs jouent alors un coup anti-critique mais également critique mis à profit par le Roi blanc.

5... ♙é3 6. ♜é2 ♙f2 7. ♜f4 d6 8. ♙×d6 ~ 9. ♙ç5# 6...d6 7. ♜gf4+ ♙é3 8. ♙×d6 ~ 9. ♙ç5#

### 8328 - Pierre-Antoine Cathignol

Ce problème rappelle inévitablement un article récent de l'auteur (*Croisé-64*, publié dans Phénix 281/11037) qui présente un duel titanesque entre Cavalier blanc et Fou noir.

Essai principal : 1. ♜×h3? ♙d4! et partie nulle, obtenue par triple répétition de la position ou par la règle des 50 coups, chaque camp devant être

vigilant (les autres essais sont tous réfutés par 1...h2!, coup qui procure le gain aux Noirs).

1. ♜f3! h5 (1...h2? 2. ♜×h2! et mat dès le 16<sup>ème</sup> coup) 2. ♙a7 h2 (2...h6 3. ♙b7 h2 4. ♜×h2 h3 5. ♜f1 h2 avec la même suite à partir du 6<sup>ème</sup> coup : même position) 3. ♜×h2 h3 4. ♜f1 h6 5. ♙b7 h2 6. ♜×h2 ♙d2, ♙é5 7. ♜f3 ♙ç3 8. ♜h4 (8. ♙a7? gagne vite les deux derniers Pions de l'aile Roi mais pourtant ne mate qu'au 28<sup>ème</sup> coup : 8...h4! etc...), 8... ♙d4 9. ♜g6 (9. ♜f5? ♙ç5 mat au 26<sup>ème</sup> coup, 9. ♜g2? h4! et mat au 28<sup>ème</sup> coup), 9... ♙f6 10. ♜f8 (10. ♜f4? ♙d4! et les Blancs perdent deux temps, ne matant qu'au 27<sup>ème</sup> coup), 10... ♙d8 11. ♜d7 ♙ç7 12. ♙×ç7 ♙a6 13. ♜b8+ (13. ♜b6? h4, ♙a7!, 13. ♜é5, ♜f6? h4! ou 13. ♜ç5+? ♙a7! et mat au 30<sup>ème</sup> coup), 13... ♙a7 14. ♜ç6+ ♙a8 15. ♜×b4 h4 16. ♜d3 h3 17. b4 h2 (17... ♙a7 18. b5 h2 19. ♜f2 h1=♚ 20. ♜×h1 h5 21. b6+ ♙a6 etc...) 18. ♜f2 h1=♚ 19. ♜×h1 h5(♙a7) 20. b5 ♙a7(h5) 21. b6+ ♙a6 22. b7 ♙a5 23. b8=♚ ♙×a4 24. ♙ç6 ♙a5 25. ♚b5#

## ÉTUDES

### 8329 - Alain Villeneuve

Cette étude vient après une étude démolie de Jan Timman publiée en 1982 (dans laquelle se trouve un zugzwang réciproque dans une sous-variante). Une tentative fut effectuée sur le même thème (V. Kirillov & A. Maniakin 2000) mais démolie.

1. ♙h3? é4□+

1. ♙g2□ il faut interdire ...é4, du moins quand le Fou est mal placé.

1... ♚g1 (1... ♙d3 2. ♙h3□ é4 3. ♙f5□ ♚é2 4. ♙g6= cela rappelle une nulle positionnelle bien connue... avec une autre Tour noire en é4)

2. ♙h3!! (2. ♙f3? ♙é3! 3. ♙é4 ♙f4-+ ;

2. ♙é4? ♚g5□ 3. ♙é6 ♙é3-+)

2... ♚g5 menace ...♙é3 et ...♙f4. (2... ♚g3 3. ♙é6? (3. ♙f5!, ♙ç8!), 3... ♚g5□ 4. ♙é4 ♙ç3!! (zugzwang réciproque du mauvais côté), 5. ♙f7 (5. ♙f5 ♚×f5□ 6. ♙×f5 ♙d4□ ; 5. ♙d5 ♙d3! ; 5. ♙h3 ♙ç4□), 5... ♙b4□ (menace ...♙ç5-d6) 6. ♙d5 ♙b5! 7. ♙é8+ ♙b6 8. ♙d7 ♙ç7 9. ♙é6 ♙d8□ 10. ♙é4 ♙é7□ 11. ♙f5 ♙d6-+)

3. ♙é4□ ♙ç3 4. ♙é6!!

Ce zugzwang réciproque provient, sauf erreur, de Timman en 1983. Le Fou est en position focale :

il doit à la fois interdire ... ♖ç4 et être prêt, sur ... ♜b4, à jouer ♙f5 avant que le Roi noir accède à d6. Voir commentaire du deuxième coup noir.

4. ♙ç8? ♖ç4□ 5. ♙a6+ ♖ç5□-+ ; 4. ♙d5? ♖d3! vers f4 (4... ♜b4? 5. ♙f1!! ♖ç3 6. ♙a6!!) ;  
 4. ♙f5? ♚×f5□ 5. ♙×f5 ♖d4□-+ ; 4. ♙f1? ♚g1□  
 5. ♙h3 ♚é1□+ 6. ♙d5 é4□-+  
 4... ♚h5 (4... ♜b4 5. ♙f5□)  
 5. ♙f7!! (quatrième coup héroïque du Fou. La marge de manœuvre de la Tour est trop étriquée : encore une histoire de «petit côté», comme en ♚+♙ / ♚ ! Avec une colonne «i», on jouerait 5... ♚i5! 6. ♙é6 ♚g5! obtenant le zugzwang réciproque du bon côté pour les Noirs.)  
 5... ♚g5 (5... ♚h7 6. ♙é6! ♚é7 7. ♙×é5□)  
 6. ♙é6=

### 8330 - Pavel Arestov

Une étude humainement trouvable, qui passe par des finales gagnantes où habituellement le matériel en présence assure la nulle, et avec un mat final en apothéose !

1. ♚g6+ ♖f7! (1... ♙f8 2. ♚g1 ligne principale ; 1... ♙h8? 2. ♚g1 ♙f4+ 3. ♙g6 ç1=♚ 4. ♚d8#)  
 2. ♚g7+! (2. ♚g1? ♙f4+ 3. ♙h5 ç1=♚)  
 4. ♚×ç1 ♙×ç1=)  
 2... ♙é8! (2... ♙f6 3. ♚×d6+ ; 2... ♙f8 3. ♚g1 ♙f4+ 4. ♙g6 ç1=♚ 5. ♚×ç1 ♙×ç1 6. ♚d8+-)  
 3. ♚g1 ♙a3! (3... ♙f4+ 4. ♙g6! ligne principale)  
 4. ♙g6!! (4. ♙g7? ç1=♚ 5. ♚×ç1 ♙×ç1 6. f6 ♙b2 7. ♚b5 ♙×f6+ 8. ♙×f6 ♙d7+=)  
 4... ç1=♚ (4... ♙ç6 5. f6 ç1=♚ 6. ♚×ç1 ♙×ç1 7. f7+! {et non pas 7. ♚ç5? ; en cherchant cette étude, j'ai cru que 4... ♙ç6 démolissait à cause de cette jolie suite 7... ♙é7+! 8. f×é7 ♙a3!}=),  
 7... ♙f8 8. ♚ç5 ♙é7+ 9. ♙f6 ♙d2 10. ♙é6!+-)  
 5. ♚×ç1 ♙×ç1 6. ♚ç5! (6. f6? ♙a3! 7. f7+ ♙é7 8. ♚a5 ♙d6 9. ♚a8 ♙f8!)=)  
 6... ♙f4 7. f6 ♙d6 (7... ♙d7 8. ♚ç8#)  
 8. f7+ ♙é7 (8... ♙d7 9. ♚d5 ♙ç6 10. ♚×d6+ ♙×d6 11. f8=♚+)  
 9. ♚ç8 (9. ♙g7? ♙d7 ou 9... ♙é6)  
 9... ♙d7 (9... ♙d7 10. ♚×b8 ♙×b8 11. f8=♚)  
 10. ♚é8# l'auteur parle de «mat modèle». Je ne suis pas vraiment expert, mais je crois que le terme exact est «mat modèle parfait».

### 8331 - Geir Sune Tallaksen Østmoe

Une jolie étude, difficile mais humainement compréhensible avec un peu de travail, basée sur un

zugzwang réciproque caché. Il est toujours étonnant de voir ce que peut faire le couple ♖ + ♚.

1. ç8=♚? ♚×ç8 2. b×ç8=♚ g3 3. ♚ç1 ♖g2!  
 (3... ♙g1? 4. ♚d1, ♙d2 ♖g2 5. ♚d5 g4 6. ♚ç6!  
 gain) 4. ♚ç6 g4 zugzwang réciproque, trait aux Blancs, 5. ♚é4 ♙h1! 6. ♚ç6 ♖g2 7. ♚é4 ♙h1  
 8. ♚×f4 f2+ 9. ♙é2 g2=

1. b8=♚! ♚×b8 2. ç×b8=♚ g3 [3... f2+] 3. ♚b1!  
 (3. ♚h8+? ♖g1 4. ♚d4+ f2+ 5. ♙é2 g2! 6. ♚×f2+ ♙h1 7. ♚f3 g4!)=)  
 3... ♖g1 4. ♚d1! (4. ♚a1? g2! [5... f2+] =)  
 4... ♖g2 (4... g4 5. ♚ç1+-)  
 5. ♚d5 g4 6. ♚ç6! zugzwang réciproque, trait aux Noirs (6. ♚é4? ♙h1! 7. ♚ç6 ♖g2! et zugzwang réciproque, trait aux Blancs 8. ♚é4 ♙h1 9. ♚×f4 f2+ 10. ♙é2 g2=)  
 6... ♖g1 (6... ♙h1 7. ♚h6+ ♖g1 8. ♚×f4+-)  
 7. ♚ç1! ♙h1 8. ♙f1 gain

### 8332 - Michal Hlinka & Mario Guido Garcia

Une étude complexe aux motifs nombreux (domination, élimination des défenses par pat) et aux ressources tactiques incessantes.

1. ♚a7! ♙é5+ (1... ♙b8 2. ♚a4 ♙é5+ 3. ♙é6 ♙×ç6 4. ♙d5 ♙é5 5. ♚×a3 {5. ♙g3 ♙d7, ♙ç4=}, 5... ♙f3 6. ♙f6+-)  
 2. ♙é6 ♙×ç6 3. ♚a6! (3. ♚a4? ♙f8! {3... ♙b4? 4. ♙f6! f4 5. ♙d5 ♙é7+ 6. ♙×é7 ♙×é7 7. ♚×f4 ♙g5 8. ♚b4!+- empêchant ♙ç1} 4. ♙f6 f4 5. ♚×f4 ♙b4=)  
 3... ♙b4! (3... ♙d4+ 4. ♙×d6 ♙×ç2 5. ♙g5+- ; 3... ♙b4 4. ♚×ç6 f4 5. ♙d5 f3 6. ♙ç4 a2 7. ♚a6 ♙d6 8. ♚×a2 f2 9. ♙×f2+ ♙×f2 10. ♙×ç3+-)  
 4. ♚×a3! (4. ♚×d6? f4! {4... a2? 5. ♚d1+ ♖g2 6. ♚a1 f4 7. ♙é7+- ; 4... ♙×ç2? 5. ♚d1+ ♖g2 6. ♚ç1 ♙d4+ 7. ♙d5+-} 5. ♚d1+ ♖g2 6. ♙f6 ♙×ç2 7. ♙×ç3 f3 8. ♚d2+ f2=)  
 4... ♙×ç2 5. ♚×ç3! (5. ♚a2? ♙b4 6. ♚a1+ ♖g2 7. ♙×d6 ç2 8. ♙g5 ♙d3 9. ♚a2 f4 10. ♚×ç2+ ♙f1 11. ♚d2 f3 12. ♚×d3 f2!)=)  
 5... ♙d4+ 6. ♙d5 (6. ♙×d6? ♙b5+=)  
 6... ♙é2 (6... ♙b5 7. ♚b3+-)  
 7. ♚é3! (7. ♚ç2? ♙g3=)  
 7... ♙g3 (7... ♙f4+ 8. ♙×d6 ♙g2 9. ♚h3!+-)  
 8. ♙×g3 f4 9. ♙h2+! (essai thématique : 9. ♙×f4? ♙×f4+ 10. ♙é4 ♙g2! 11. ♚f3 ♙é1= et pas de domination ; ou 9. ♚×é2? f×g3 10. ♙é4 g2 11. ♙f3 ♙h1 12. ♚×g2 pat)

9... ♖h1 (9... ♖×h2 10. ♗×é2+ ♕g3 11. ♖é4 f3  
 12. ♗é3 ♕g2 13. ♗×f3+)  
 10. ♗×f4! (10. ♗×é2? f3 11. ♗é3 {11. ♗a2 f2  
 12. ♗×f2 pat}, 11... f2 12. ♗f3 ♕g2=)  
 10... ♗×f4+ 11. ♖é4!+- gain (domination)

### 8333 - Vladimir Samilo

1. ♗7 ♗f4+ 2. ♖g7!  
 2. ♖g6?! ♗f8! (2... ♗b6+? 3. ♖g7 ♗b7 4. ♖×h6  
 ♗×ç7 5. ♗×ç7 ♗×f3 6. ♖g5! ligne principale)  
 3. ç8=♗+ ♗×ç8 4. ♗×ç8 ♕g3 5. ♖f5 (5. ♗ç3 h5  
 6. ♖f5 é4+! 7. ♖×é4 ♗b4+ 8. ♖é3 ♗b8 9. ♗a3  
 ♗é8+ 10. ♖d3 ♗a8 11. ♖é2 ♕g2!-), 5... ♖×f3  
 6. ♗ç3+ ♖f2 7. ♗a3! (7. ♖é4 h5+), 7... h5  
 8. ♗×a4 é4+! 9. ♖×é4 h4 10. ♗a8 ♗b4+!  
 11. ♖d5 h3 -+  
 2... ♗b7 3. ♖×h6 ♗×ç7 4. ♗×ç7 ♗×f3 5. ♖g5!  
 (5. ♗ç4? ♗f4 6. ♗ç3+ ♖g4+ ; 5. ♗é7 ♗f5  
 6. ♖g6 ♖g4+)  
 5... é4 6. ♗ç2! (6. ♗ç4? é3 7. ♗ç2 ♖g3 8. ♗é2  
 a3! zugzwang)  
 6... ♖g3 (plus faible serait 6... é3 7. a3 ou 7. ♗a2=)  
 7. ♗é2 é3 8. a3! zugzwang  
 8... ♖h3 9. ♗ç2! ♗f2 10. ♗ç3 ♗f3 11. ♗ç2 ♖g3  
 12. ♗é2=

La fin de l'étude de 1946 du grand Paul Keres est :  
 Blancs : ♖g5, ♗é1 - Noirs : ♖g3, ♗f3, ♗é3.  
 Après 1. ♗é2! ♖h3 les coups 2. ♗a2, 2. ♗b2 et  
 2. ♗ç2 sont équivalents (duals mineurs). Dans  
 l'introduction, Keres obtient le zugzwang avec  
 une manœuvre du Roi blanc, l'auteur l'obtient  
 avec un Pion qui sert aussi à supprimer le dual de  
 façon élégante. L'introduction est précise et enri-  
 chit le jeu.

### 8334 - Amazia Avni & Martin Minski

1. ♗b1? ♗a5+ 2. ♖b3 ♗×b5+-+  
 1. ♖b3 un coup à plusieurs fonctions : les Blancs  
 parent les menaces immédiates ♗a8(♗a5)+,  
 approchent leur Roi du ♗é3 et parent l'avancée  
 1... é2? 2. ♗a6+ g6 3. ♗é6  
 1... ♗é8 (1... ♗×h4 2. ♗a6+ g6 3. ♗ç8=)  
 2. ♗a6+ g6 3. ♗ç6 ♗é7 (3... ♗é4 4. ♗f6= ou  
 4. ♗ç5 menaçant 5. ♗f8#)  
 4. ♗f6! (4. g5+? ♖h5 5. ♗×d5 é2 6. ♗f3+ ♖×h4  
 7. ♗f2+ ♖g4 8. ♗é1 ♖f3 9. ♗h1+ ♖é3+-)  
 4... ♗é8 (4... ♗é4? 5. ♗f8#)  
 5. ♗ç6 (5. h5? é2 6. ♗g5+ ♖g7 7. h6+ ♖f7!  
 8. ♗×d5+ ♗é6+-)

5... ♗é7 (5... ♗×ç6 6. b×ç6 é2 7. ç7 é1=♗  
 8. ç8=♗=)  
 6. ♗f6 ♗×f6 7. g5+ ♖g7 8. g×f6+ ♖×f6 9. b6  
 (9. ♖ç2 ♖é7-+ ou 9... ♖é6)  
 9... é2 10. b7 é1=♗ 11. b8=♗= par exemple :  
 11... ♖f5 12. ♗ç8+ ♖×f4 13. ♗ç7+ ♖g4  
 14. ♗×h7=

### 8335 - Peter Krug

Une étude en deux phases : une introduction (huit  
 coups) pour arriver dans un énorme combat de  
 Dames.

1. ♗é4+ ♖h4 (1... ♖f4 2. g3#)  
 2. ♗f6+! (2. g3+? ♖h5! {2... ♖h3? 3. ♗f1 ♗×é4  
 4. ♗×é4 ♗h6 5. ♗ç2+-} 3. ♗f6+ ♗×f6 4. ♗h7+  
 ♗h6 5. ♗f5+ ♗g5=)  
 2... ♗×f6 (2... ♖h5 3. ♗g3+ ♖h6 4. ♗×g4#)  
 3. g3+ ♖h3 4. ♗b1 (4. ♗d1 ♗é1+ 5. ♗f1 ♗×é4+-)  
 4... ♗é1+ 5. ♗f1 ♗×é4 (5... ♗×b1?? 6. ♗×f2#)  
 6. ♗×é4 ♗h8 7. ♗ç2! (7. ♗b1? a2 8. ♗×a2 ♗é5  
 9. ♗b1 ♗×g3 10. ♗h7+ {10. ♗×g3 ♖×g3 11. ♗f1  
 ♖f4=}, 10... ♗h4 11. ♗ç7 g3=)  
 7... b1=♗ 8. ♗×b1 a2 (insuffisant est 8... ♗g7,  
 par exemple : 9. ♗ç2 ♗h8 10. ♗d2 {10. ♗×f2?  
 ♗b2!}=, 10... ♗f6 11. ♗a5 ♗h6 12. ♗ç5 ♗h8  
 13. ♗a7 zugzwang, 13... ♗g8 14. ♗×f2)  
 9. ♗×a2 ♗a1! 10. ♗ç4! (10. ♗×f2? ♗a2!  
 11. ♗×a2 f2=!)  
 10... ♗b1 (10... ♗a6 11. ♗ç1 ♗a1 12. ♗h6#)  
 11. ♗a6 ♗ç1 (11... ♗a1 12. ♗h6#)  
 12. ♗b5! (12. ♗d3? ne serait qu'une perte de  
 temps, 12... ♗b1 13. ♗a6 ♗ç1)  
 12... ♗b1 (12... ♗ç5 ne suffirait pas, par exemple :  
 13. ♗d7 ♗ç7 14. ♗d2 ♗ç1 15. ♗×f2)  
 13. ♗h5#

## RÉTROS

### 8336 - S.N. Ravishankar

Ce problème est une version du 7953 (voir phénix  
 277/10888).

Solution : -1. ♗g2-g6 h2-h1= ♗ -2. ♗g3-g2! h3-h2  
 -3. ♗g4-g3 h4-h3 -4. ♗g5-g4 h5-h4 -5. ♗g6-g5  
 h6-h5 -6. ♗h5-g6 et 1.d7! ♖×g7#

### 8337 - Klaus Wenda & Vlaicu Crişan

Solution :  
 Le Plan Principal échoue car les Blancs peuvent  
 jouer leur Tour :  
 -1. f2× ♗é3(♖é2)? ♖h8-g7+! -2. ♗d7-d8!?

L'Avant-Plan échoue aussi : les Noirs peuvent retirer leur Dame : -1. ♖ç8-d8? ♚b5-b6-b7-b8-b2+!  
D'où la manœuvre préparatoire :

-1.b3×♜a4(♞a2)! ♜b6-a4+

Maintenant, avec la colonne b fermée, les Blancs peuvent jouer l'avant plan :

-2. ♖ç8-d8 ♚a2, ♚b1-b2+

La Tour blanche ne peut plus s'évader, le Plan Principal peut donc se dérouler : -3.f2×♞é3(♞é2) ♞é2-é3+ -4.♞ç2-ç3 ♚a1, ♚a2-b1+ -5. ♖d8-ç8 ♜ç8-b6+ -6. ♚é3-d2 ♙d2-é1+ -7. ♞b2-ç2 a4-a3+ -8. ♖h8-d8 a2-a1=♚+ -9. ♞ç3-b2 ♙ç1-d2+ -10. ♞d2-ç3 ♙a3, ♙b2-ç1+ -11. ♚g5-é3

Le but est de sacrifier la Tour blanche sur la case de renaissance de la Tour noire, permettant un original duel des Rois dans le jeu en avant :

1. ♞×d1(♞é1)+ ♚×h8(♚é8)#

C+ Pacemaker avec l'option G=3

### 8338 - Andreï Frolkin

Bilan pièces blanches : 13 (pièces sur l'échiquier) + 2 (a3×b2×a1/ç1=♙) + 1 (f×é) = 16.

Bilan pièces noires : 13 + 2 (d×ç, ç5×b6) + 1 (g×f→f8 ou g6×h7→h8) = 16.

Le ♞f a été promu en f8, donc g7-g6 ne peut être repris de suite. La cage sera libérée après les reprises blanches : f7-f8=X, f6-f7, f5-f6. Ensuite, les Noirs pourront reprendre f6×é5.

Rétro : 1. ♙d7-é8+ h7-h6 (donc pas de promotion en h8) 2.h4-h5 ♙h6-f8 3.h3-h4 ♙ç1-h6 4.h2-h3 b2×♙ç1=♙ 5. ♙h6-ç1 a3×♙b2 6. ♙f8-h6 a4-a3 7.f7-f8=♙ a5-a4 8.f6-f7 a6-a5 9.g5×♜f6, puis ♙b2→f8, f7-f8=♙, f6-f7, f5-f6, f6×♞é5 etc. La Tour noire décapturée ne permet pas la reprise : f7-f8=♚, ♖

### Pronkin mixte (×1,5)

Définition de ce nouveau thème : la case de promotion d'une pièce Ceriani-Frolkin (c'est-à-dire une pièce promue capturée dans le rétro-jeu) est visitée par une pièce promue du même type, mais de couleur opposée.

Le Pronkin mixte est réalisé ici une fois et demie, car il y a eu deux Fous blancs promus en f8 et seulement un retour du Fou noir en f8. Pour avoir le thème deux fois, il faudrait deux promotions en f8 et deux retours de Fou noir en f8).

### Pseudo-Pronkin (♙f8)

Définition : une pièce promue retourne sur la case

d'origine d'une pièce de même nature et de même couleur qui est toujours sur l'échiquier et ne sera pas capturée.

Routes inverses, dans le rétro-jeu, du Fou noir f8 vers ç1 et du Fou noir ç1 vers f8.

Deux Pions blancs se promeuvent en f8 (la case thématique) et ensuite sont capturés par un Pion noir, qui, à son tour se promet. Ce mécanisme a déjà été utilisé maintes fois par le passé. Ce qui n'a pas été fait, en tout cas, est le retour du Fou noir promu en f8, sur la case où deux Fous blancs ont été promus. Cela aurait pu être le thème Pronkin pour ce Fou noir, s'il n'y avait pas un autre Fou noir en a7, car ce dernier devrait avoir été capturé pour réaliser le thème Pronkin. On considère ici qu'il s'agit d'un pseudo-Pronkin du Fou noir.

### 8339 - Henryk Grudzinski

Essais : 1.d4 é5 2. ♙g5 ♚×g5 3. ♚d3 ♚×g2

4. ♞d2 ♚×h2 5. ♙g2 ♚×g2 6. ♞df3 ♚×f3

7.0-0-0 ♚é4 8. ♚g3 ♚f3 9. ♖d3 ♚×d3

10. ♚h3 ♚g3 ou encore : 1.d3 é5 2. ♞d2 ♚g5+

3. ♞ç3 ♚×ç1 4. ♚d2 ♚×b1 5. ♚é3 ♚×a1 6. ♞d2 ♚×f1 7. ♚h3 ♚×g2 8. ♞ç1 ♚×h2 9.d4 ♚g3

Solution : 1.d4 é5 2. ♙g5 ♚×g5 3. ♚d3 ♚×g2

4. ♞d2 ♚×g1 5.0-0-0 ♚×f1 6. ♚h3 ♚×h1 7. ♞f3 ♚×h2 8. ♖h1 ♚g3 9. ♞g1 (C+ Natch 3.1 en 7s).

Tour et Cavalier imposteurs et 0-0-0 en prime.

### 8340 - Michel Caillaud & Éric Pichouron

1.h4 b6 2.h5 ♙a6 3.h6 ♙b5 4.h×g7 h5 5.é4 ♖h6

6.é5 ♖d6 7.é6 ♜f6 8.g8=♚ ♙h6 9.é×f7 ♖×d2

10.f8=♚ é6 11. ♚f3 ♜×g8 12.g3 ♚g5 13. ♚3f6

♙×f8 14. ♚f3#

Deux Dames Schnoebelen capturées par des switchbacks. Développement à partir du 2<sup>ème</sup> Recommandé Phénix 2005 avec des pièces Schnoebelen différentes et moins pur techniquement (l'aller-retour du Fou noir demandait quatre coups avec une capture de la Tour blanche a1).

Les 13,0 premiers coups sont vérifiés par Popeye. Ce problème est donc "presque" C+ car le dernier coup est quasiment forcé.

### 8341 - Henryk Grudzinski

1.é4 b5 2. ♚f3 b4 3. ♚f6 é×f6 4.é5 ♞é7 5.é6 ♞d6

6.é7 b3 7.é8=♚ b×ç2 8. ♚é2 ♜é7 9. ♚d1 ♞é5

10. ♞é2 d6 11. ♞f3 ♙h3 12.g×h3 ç×d1=♙+

13. ♞g2 ♙g4 14. ♞é2 ♙ç8 (C+ Natch 3.1 en 1s).

Dame blanche Pronkin capturée sur sa case d'origine et Fou noir Pronkin.  
Thème Hashimoto : une pièce Pronkin capture une pièce Pronkin.

### 8342 - Michel Caillaud

Les genres Breton et Breton adverse sont définis dans l'article de Pierre Tritten Phénix 284-285/11166.

La présence en unique exemplaire de pièces présentes en double exemplaire dans la position initiale implique une promotion en Breton adverse (2+1-2=1!).

Ainsi, la ♖c1, le ♙b4 et le ♜g8 présents sans leur compagnon d'origine impliquent des promotions en Tour blanche, Fou et Cavalier noirs.

Le Pion blanc manquant restant n'a pu être capturé en tant que Pion (il ne resterait que cinq Pions blancs). Il a dû se promouvoir... en Dame.

1.d3 ç5 2.♙d2 ç4 3.♙é3 ç3 4.♙d2 ç×d2  
5.♞ç3 d1=♙ 6.♞×d1(-♙ç8) ♙ç8 7.ç4 ♙d8  
8.ç5 ♙ç7 9.ç6 ♙d6 10.ç7 ♙é8 11.ç8=♙ b5  
12.♙ç4 b×ç4 13.b4 ç3 14.♙a3 ç2 15.♞b2 ç1=♜  
16.♙×ç1(-♜b8) ♙ç8 17.b5+ ♙ç5 18.b6 g6  
19.b7 ♙g7 20.b8=♙ ♙ç3 21.♙b4 ♙×b4(-♙h1)  
22.h4

Allumwandlung bicolore (♙♙♙♙♙♙).

### 8343 - Nicolas Dupont

1.♞ç3 f5 2.♞é4 f4 3.♞g3 f×g3 4.f4 g×h2 5.f5  
h×g1=♙ 6.♙h6 ♙f7 7.♙d6 é×d6 8.f6 ♙g6 9.f7  
♙é7 10.f8=♙ ♙g5 11.♙é7 ♙f4 12.♙h4 ♜ç6  
13.♙f2 ♙h4 14.♙g3 ♜f6 15.♙f2 ♙é8 16.♙g3  
♙é5 17.♙f2 ♙a5 18.♙g3 b5 19.♙f2 ♙b7  
20.♙g3 ♙é8 21.♙f2 ♙é3 22.♙g3 ♙b3 23.d3  
♙d4 24.♙é3 ♙ç3+ 25.♙d2 ♜d4 26.0-0-0 ♙é4  
27.♙é1 ♙f5 28.♙1f2 (C+ Natch 3.1 en 4mn 7s)  
Circuit de 19 coups sans capture du Pion f2, ce qui semble être un nouveau record de longueur pour un circuit de Pion.

### 8344 - Nicolas Dupont

1.♞f3 ç5 2.♞d4 ç4 3.♞b3 ç×b3 4.f4 b×a2 5.f5  
a×b1=♜ 6.f6 ♜ç3 7.f×é7 f5 8.♙a6 ♙f7 9.♙h6  
g×h6 10.é8=♙+ ♙g7 11.♙é3 ♙h4+ 12.♙f2  
♙é7 13.♙g3+ ♙g5 14.♙f2 ♜f6 15.♙g3 ♙é8  
16.♙f2 ♙é5 17.♙g3 ♙a5 18.♙f2 b5 19.♙g3  
♙b7 20.♙f2 ♙d5 21.♙g3 ♜ç6 22.♙f2 ♙é8  
23.♙g3 ♙é3 24.♙f2 ♙h3 25.g×h3 ♙f7 26.♙g2  
♜çd5 27.0-0 ♜ç7 28.♙é3 ♙é1 29.♙é8

(C+ Natch 3.1 en 9mn42s)

Circuit de seize coups de la Dame blanche promise, dont plusieurs (six) switchbacks entre f2 et g3.

## AIDÉS

### 8345 - Vitaly Medintsev

a) 1.♙h5 ♙ç3 2.♙×d6 ♙g×d6#  
b) 1.♙d2 ♙b4 2.♙×d6 ♙×d6#  
c) 1.♙a5 ♙g4 2.♙×d6 ♙×d6#

Deuxièmes coups noirs et blancs sur la même case. Les Noirs doivent capturer le Pion blanc gênant afin de permettre le mat, mais pour cela les Blancs doivent dégager les lignes (et en profiter pour contrôler la case ç4). Dommage pour la 0-position.

### 8346 - Roméo Bédoni, Sébastien Luce

& Jacques Rotenberg

1.♙ç2 ♙f4 2.d2 ♙×h2 3.d3 ♙é5#  
1.♙f8 ♙g5 2.♙f2 ♙d8 3.♙ç2 ♙a5#

C'est une version du 8078 Phénix 279-280/10988. Joli mats modèles en écho.

### 8347 - Petre Stojoski

a) 1.♙b3 ♞g3 (♞f2?) 2.♙b5 ♞f1 3.♙ç4 ♞d2#  
b) 1.♙f7 ♞f2 (♞g3?) 2.♙d7 ♞h3 3.♙é6 ♞g5#  
Mats modèles avec switchbacks du Roi noir et coups critiques noirs. Parcours précis du Cavalier.

### 8348 - Vasil Krizhanivsky

1.♙g3 h×g3 2.♙×g3 ♙×g7 3.♙h4 ♙×g4#  
1.♙é4 d×é4 2.♙×é4 ♙ç8 3.♙d5 ♙b7#

Mats modèles et thème Zajic (une pièce joue sur une case x, est capturée sur x par une pièce elle-même capturée sur x par le Roi).

### 8349 - Abdelaziz Onkoud

1.♙ç×ç8+ ♙é7 2.♙f4 ♙g6 3.♙é3 ♙×f5#  
1.♙×é8+ ♙×é6 2.♙d3 ♙d8 3.♙é3 ♙d4#

Jeu des batteries noires en écho D/O pour aller bloquer é3, Zilahi.

### 8350 - Vladimir Bulanov & Evgeny Fomichev

1...a3 2.d2 ♙é2 3.♙d3+! (3.♙g8?) ♙×d3  
4.d1=♙ ♙×ç4 5.♙a4 ♙ç5 6.♙b4+ a×b4#

Présentation originale du thème du tournoi internet d'Ohrid 2018 : échange de place entre le ♙d1 et le ♜d3, thème Phénix et mat idéal (auteurs).

### 8351 - Mirko Degenkolbe

1... ♖h1!!! 2. ♜ç7 (2. ♜b6?), 2... ♖g2 3. ♜é6  
(3. ♜d5?) ♖f1 4. ♜d4 (4. ♜g5?), 2... ♖é1 5. ♜×é2  
(5. ♜×f3+?), 5... ♖d1 6. ♜ç1 ♜é2+ 7. ♖b2 ♜d4  
8. ♖a1 ♖ç2 9. ♜a2 ♜b3# mat modèle

Perte d'un tempo par le Roi blanc. Le Cavalier noir doit choisir méticuleusement son chemin pour capturer en é2 et il ne doit pas être capturé par les Blancs pour autobloquer la case a2 (auteur).

### 8352 - Mirko Degenkolbe

1. ♜×é2! g6 2. ♙g1 ♖×g1 3. d2 ♖h1 4. d1= ♙!  
Phénix, 4... ♖g1 5. ♙b3 ♖h1 6. ♙f7 g×f7  
7. ♖é1! (7. ♖f1?), 7... f8= ♙! Phénix, 8. é2 ♙ç5  
9. ♖f1 ♙g1#

Phénix blanc ET noir et circuit du Roi noir (auteur).

### 8353 - Mechislovas Rimkus

1... ♙d4 2. ♙d6 ♙×b6 3. ♙g3 ♙ç5 4. b5+ ♖a6  
5. b4 ♖b5 6. b3 ♖ç4 7. b2 ♖d3 8. b1= ♙+ ♖é2  
9. ♙é4 ♖f1 10. ♙h1 ♙g1#

Un bel entr'aide entre Blancs et Noirs dans une position ouverte.

## INVERSES

### 8354 - Zoran Gavrilovski

1. ♜a2? blocus mais 1... ç×b6!  
1. ♜b5? blocus mais 1... ♙×g8!

#### 1. ♜d5! blocus

1... ç×b6 2. ♜7f6+ ♙d7 3. ♙ç8+ ♙×ç8#  
1... ♙×g8 2. ♜ç5+ ♙×é8 3. ♜b4+ ♜×b4#

Battery unpin of a black piece and mate by this piece, supported by two thematic tries by the key piece (auteur). Fine stratégie et grande élégance. Au menu : une batterie blanche ♜-♙ et deux pièces noires, le ♙é6 et le ♜ç2 cloués, l'un horizontalement et l'autre verticalement (après la clé de blocus). Celle-ci a pour autre effet de précontrôler la case ç7 et de se placer pour forcer le mat en b4. Dans la variante 1... ç×b6, l'autre Cavalier blanc découvre la batterie blanche et décloue le ♙é6. Celui-ci couvre l'échec en se reclouant, puis, à nouveau redécloué, donne mat. Dans l'autre variante, la ♙h8 s'auto-désintercepte sur la huitième traverse, parant l'échec par la capture de la Dame blanche. Le ♜a2, redécloué par l'échec blanc, redoublé en b4, par sa capture finale, donne le mat.

### 8355 - Rade Blagojević & Milomir Babić

1. f8= ♙! [2. ♜ç6+ d4 3. ♜é7+ ♜ç6 4. ♜f5+ ♖d5  
5. ♙×d4+ ♙×d4 6. ♜b4+ ♙×b4#]

1... ♙g5 2. ♜é6+ ♜ç4 3. ♜×g5+ ♖d4  
4. ♙é4+ d×é4 5. ♜é6+ ♙×é6 6. ♙b6+ ♙×b6#

Une batterie blanche ♜-♙ et deux clouages du ♜é5 et du ♙d5. Dans la menace, le ♜d4 décloue successivement le Pion et le Cavalier noirs. La batterie blanche, elle, est transférée sur la colonne é, les deux pièces noires étant reclouées autrement. La batterie blanche refait feu, suivi du mat ♙×b4# sur la quatrième traverse. Dans la variante, nouveaux échanges et mat par la Dame noire en écho par retournement autour de la cinquième traverse.

### 8356 - Evgeny Fomichev

1... f6#

1. ♙a8! [2. ♙ç8 f6#] ♖d7 2. ♙ç6+ ♖d8!  
(2... ♖é7 3. ♙ç8 f6#), 3. ♙b6+ ♖é7 4. ♙ç5+ ♖d7!  
(4... ♖é8 5. ♙ç8+ ♖é7 6. ♙d4 f6#), 5. ♙ç7+ ♖é8  
6. ♙ç8+ ♖é7 7. ♙d4 f6#

Fata Morgana, avec mat apparent 1... f6#. Mais aucun coup d'attente. Après un circuit de la Dame blanche et un switchback du Fou blanc, retour à la position initiale avec trait aux Noirs.

### 8357 - Milomir Babić

a) 1. ♙g3! ♖×ç5 2. ♜a4+ ♖ç6 3. ♙d6 ç×d6  
4. ♜f6 g×f6 5. ♙ç4+ ♙ç5 6. ♙d5+ ♙×d5  
7. ♙×d6+ ♙×d6#

Le Cavalier blanc ç3 joue un rôle crucial, palliant le sacrifice du Pion blanc ç5.

b) 1. ♙d3! ♖b7 2. ç6+ ♖×ç6 3. ♙éé8 ♖b7  
4. ♙b8+ ♖ç6 5. ♙ç4+ ♙ç5 6. ♜h2 ♙×ç4  
7. ♙é4+ ♙×é4#

Mais, dans b), il se révélerait nuisible par son contrôle de la case de mat (é4). Et les Blancs n'ont pas le temps de l'écartier, ni les Noirs, ayant déjà fort à faire avec l'autre Cavalier g4. Alors, quoi de mieux qu'un jumelage, les dents pour le croquer, «l'évaporer» en douceur. Le sort du Pion blanc ç5 diffère aussi fortement entre les deux phases.

### 8358 - Milomir Babić

1. a8= ♙! ♖ç6 2. ç8= ♙+ ♖d5 3. ♙a1 b6  
4. f8= ♙ b×ç5 5. ♙f7 ♖×d6 6. é8= ♜+ ♖d5  
7. ♙d4+ ç×d4 8. ♙d6 d3 9. ♙é7 d2 10. ♜f6+ ♖×d6  
11. ♙é6+ d×é6#

Allumwandlung blanc, et captures de Cavalier, Fou,

Dame, Tour blancs, même si ce ne sont pas toujours les mêmes. Le clouage ♔-♚ ne participe pas au jeu, la Tour noire agissant surtout comme bloqueur de ç4.

### 8359 - Daniele Gatti

1.h8=♔+! ♔g6 2.♚f7+ ♔h6 3.♔g7+ ♔h7  
 4.♔×é5+ ♔h6 5.♔g7+ ♔h7 6.♔×d4+ ♔h6  
 7.♔g7+ ♔h7 8.♔×ç3+ ♔h6 9.♔g7+ ♔h7  
 10.♔×b2+ ♔h6 11.♔g7+ ♔h7 12.♔×a1+ ♔h6  
 13.♔g7+ ♔h7 14.♔ç2+ ♚é4 15.♔×b1 ♚f1#

À cinq reprises, les Blancs avec la batterie ♚-♔ nettoient la grande diagonale jusqu'au Cavalier noir a1. À partir du quatorzième coup, l'autre Fou blanc b3 paralyse les Tours noires. Il ne reste plus qu'au Cavalier noir h2 à mater sur f1.

## DIRECTS FÉERIQUES

### 8360 - Jean-Marc Loustau

1.♔d7? [2.♚h7#]  
 1... ♚g4 2.♚×é5(-♔h3)# blocage de g4  
 mais 1... ♚h4!

1.♔b7! [2.♔é4# 2... ♚f×é4, ♚g×é4(-♔f6)? et non 2.♚h7+? ♔×é6(-♚f2 ou -♚g3)!]  
 1... ♚g4! 2.♚×é5(-♔d4)# (2... ♔×é5(-♚f4)? non 2.♔×é4(-♔d2 ou -♔é6)+?  
 1... ♚fé4! 2.d×é5(-♔é5)# (2... ♚, ♚×ç5(-♚f4)? non 2.♔×é4(-♔d2 ou -♔é6)+?

Dans le jeu réel, deux variantes en écho avec divers effets Bretons, montrant le thème **Umnov-2** (variantes jouées sur la case-menace) avec deux mats sur la même case exploitant des ouvertures de ligne rendant la Tour blanche tabou (« clouage Breton », effet baptisé par l'auteur au chouchen), de la même pièce sur des axes différents). La Tour noire thématique qui est passive dans le jeu réel a un rôle actif dans l'essai. À noter accessoirement la correction de menace, sous forme simple (le mat menace de l'essai n'intervient pas dans le jeu réel).

### 8361 - Hubert Gockel

1... ♔d2+ 2.♚×d2#	1... ♔b4 2.♚×b4#
1... ♔×ç4 2.♚×ç4#	1... ♔d3 2.♚×d3#
1... ♔×g4 2.♚×g4#	1... ♔g6 2.♚×g6#
1... ♔h6 2.♚×h6#	1... ♔h4 2.♚×h4#

1.♚g6! [2.♔×ç3#]  
 1... ♔d2 2.♚×d2# changé  
 1... ♔b4 2.♚×b4# changé  
 1... ♔×ç4 2.♚×ç4# changé  
 1... ♔d3 2.♔×d3# changé  
 1... ♔×g4 2.f×g4# changé  
 1... ♔×g6 2.♔×g6# changé  
 1... ♔h6 2.♚×h6# changé  
 1... ♔h4 2.♚×h4# demi-changé  
 1... ♔×ç4 2.♚×h5# 1... ♔b2 2.♔×b2#  
 1... ♔d4 2.♔×d4# 1... ♔ç2 2.♔×ç2#  
 7,5 mats changés sous forme de Meredith.

Un camp peut avoir plusieurs Rois mais ceux-ci n'ont pas de pouvoir royal et peuvent être capturés. Un Roi retrouve ses caractéristiques habituelles s'il est le seul Roi de son camp. Dans le Jeu Apparent, il suffit que le Gnou é5 capture un des deux Rois pour qu'il y ait mat (de batterie). Dans le Jeu Réel, chaque Roi est sous la menace d'une capture par la pièce-arrière d'une batterie. Il suffit pour mater de capturer le Roi qui a joué (si on capture le Roi qui n'a pas joué, l'autre s'échappe). Astucieux et construit très économiquement. Question subsidiaire : l'appellation «demi-changé» est-elle officielle ?

### 8362 - Jean-Marc Loustau

1.♚×ç6(-♔é5)? [2.♚ç5 A, ♔é6 B#]  
 1... ♚é5 x 2.♚d6# mais 1... ♔é5! y

1.♔d7! [menace subtilement 2.♔×ç6(-♔é5)# car la case é6 est gardée par la ♚é1]

1...ç5 le Pion pare non moins subtilement en évitant la capture !, 2.♚×ç5(-♔é5)# A  
 1... ♚×é5(-♔ç6) x 2.♚d4# changé  
 (2... ♔×d4(-♚é5)? auto-échec)

1... ♔×é5(-♔ç6) y 2.♔é6# B (2... ♔×é6(-♔é5)?)  
 Dans ces deux variantes, les Noirs empêchent l'ouverture de la ligne é1-é6, de manière bretonnante par élimination du Pion é5 mais aussi de manière orthodoxe classique.

- dans le jeu réel deux couples de variantes en écho (en comptant la menace) avec des effets Bretons
- Thème Rudenko (selon l'auteur ; mais ne faut-il pas que 1... ♔é5 soit pourvu dans l'essai, au lieu d'être la réfutation ?)
- Écho Diagonal/Orthogonal
- un mat changé et un paradoxe Dombrovskis
- Meredith (12 pièces)

Un nouvel exemple de tabou breton en écho D/O!

### 8363 - Jean-Marc Loustau

1... ♖×f3(- ♜b3) a 2. ♗ç5# A (2... ♙×ç5(- ♗f3)?)  
 1... ♜×f3(- ♜b3) b 2. ♗b6# B (2... ♙×b6(- ♜f3)?)

1. ♗d1! [2. ♗×b3(- ♝ç6)#]  
 1... ♗×f3(- ♜b3) a 2. ♗b6# B (2... ♙×b6(- ♜d2)?)  
 1... ♜×f3(- ♜b3) b 2. ♗ç5# A (2... ♙×ç5(- ♗d3)?)

Autre essai : 1. ♗b1? [2. ♗×b2(- ♝ç6)#]  
 1... ♜, ♗×f3(- ♜b2) 2. ♗×b3(- ♝ç6)#  
 mais 1... ♜×b1!  
 Mats échangés spécifiquement Bretons.

### 8364 - Jean-Marc Loustau

1. ♙ç5~? (soit 1. ♙g1, ♙f2?) [2. ♗a5#] 1... ♗é3!  
 1. ♙é3! [2. ♗a5#]

Sacrifice de correction typiquement Breton :

1... ♗×é3(- ♙ç2) 2. ♗×b3(- ♝d6)#  
 (2... ♙×b3(- ♗é6)? auto-échec)

Les variantes thématiques sont :

1... ♗d4 2. ♗d3# (2. ♗a5+? ♙ç5!)

*Effet nuisible primaire* : la Dame blanche a obtenu l'accès à d3 ; elle est tabou (sa capture serait un auto-échec). Evidemment pas :

2. ♗×d4(- ♗b6)+ ♙b5!

1... ♗d5! 2. ♗d4# (2. ♗a5+? ♗×a5(- ♜b2)!)

*Effet nuisible secondaire* : la Dame blanche a obtenu l'accès à d4 ; Evidemment pas :

2. ♗×d5(- ♗b6)+ ♙×b4(- ♜b2)!

Non 2. ♗d3+? ~×d3(- ♗é6) la Dame peut maintenant être capturée en d3, la ligne g8-ç4 est fermée

1... ♗×d6(- ♜b3)!! 2. ♗d5#  
 (2. ♗a5+? ♙×a5(- ♜b2)!)

*Effet nuisible tertiaire* : la Dame blanche a obtenu l'accès à d5. Et non 2. ♗d3+? ni 2. ♗d4+? ♙b3!

1... ♗×d6(- ♜d7)+!!! 2. ♙×é6(- ♗d1)# (2. ♗a5?)

*Effet nuisible quaternaire* : la Dame noire n'est plus protégée par le Pion noir.

Et non bien sûr 2. ♗d3??, 2. ♗d4??, 2. ♗d5??

- thème Loshinsky dans trois variantes
- correction noire du quatrième degré
- choix de la case d'arrivée de la clé reposant sur une motivation spécifiquement Bretonne (avec correction blanche)
- effets Bretons variés.

Autre correction : 1. ♙d4? [2. ♗a5#]

mais 1... ♙×é2(- ♜b2)!

Les lecteurs dérangés par le Cavalier de promotion peuvent remplacer le ♗b7, par un Noctambule.  
 Une œuvre imposante.

### 8365 - Hubert Gockel

AMU : le mat doit être donné par une pièce attaquée au départ par une et une seule pièce adverse, Roi y compris.

Ici, les Noirs parent la menace de l'Essai Thématique et celle du Jeu Réel en attaquant la pièce une deuxième fois (elle est déjà visée par le Roi noir).

1. ♗f3? [2. ♗fg5#]

1... ♙×g4 2. ♗×é5# A (2. ♗hg5? B) effet antidual : double couverture par ouverture de la ligne h6-h3

1... g1=♜ 2. ♗g5# B (2. ♗×é2? C) effet antidual : contrôle de é2 (contre 2. ♗g2? accès à f3)

1... é1=♜ 2. ♗é2# C (2. ♙×d3? D) effet antidual : contrôle de d3

1... ♗×g6 2. ♗f4#

mais 1... ♜d4! (2. ♗×é5? A et 2. ♙×d3? ♙×d3!)

Le cycle mats effectifs - mats évités par antidual n'est pas fermé (car il manque D-A). L'auteur, avec Gerhard Maleika, appelle un tel cycle tout simplement une chaîne.

1. ♗f3! [2. ♗f4#] et garde d3

1... ♙×g4 2. ♗×é5# A (2. ♗hg5? B)

1... g1=♜ 2. ♗g5# B (2. ♗×é2? C)

1... é1=♜ 2. ♗é2# C (2. ♙×d3? D)

1... ♜d4 2. ♙×d3# D (2. ♗×é5? A) effet antidual : double couverture par ouverture à a2-é6

Cette fois-ci le cycle est fermé.

Le mat menace de la solution est un mat dans une variante de l'Essai Thématique. Alors que les promotions en Cavalier empêchent les duals d'une façon orthodoxe, les coups 1... ♙×g4 et 1... ♜g4 le font d'une façon spécifiquement AMU, par double couverture.

Une combinaison très originale.

### 8366 - Michel Caillaud

1.g7! [2. ♜×f2(- ♝ç5)#]

1... f1=♜ 2. ♙×f1(- ♜f5)#

1... f1=♙ 2. ♜×f1(- ♙b5)#

1... f1=♗ 2. ♗×f1(- ♗h3)#

1... f1=♗ 2. ♙×f1(- ♗f3)#

1... f1=♙ 2. ♗×f1(- ♙é2)#

1... f1=♜ 2. ♗×f1(- ♗h2)#

Super-AUW avec des variantes homogènes : trois couples de variantes "en écho" avec activation de batteries blanches (auteur). Trois alignements de menhirs pointent vers le soleil noir.

### 8367 - Roméo Bédoni & Maryan Kerhuel

□=Pièce No Capturing □=Pièce Capturing  
 ♖=(1,6) ♗=(2,6) ♘=(3,6) ♙=(4,6) ♚=(5,6)  
 ♛=(0,7) ♜=(6,7) ♝=Vao ♞=Tour-Sauterelle  
 ♟=Dabbaba ♠=Kangourou ♡=Pion Bérolina  
 ♢=Super-Pion

1.♟7! blocus

- 1... ♘b2(♘b8!) 2.b8=♟(a×b8=♟ correction)#  
 1... ♝d2, ♝é3, ♝f4, ♝hg5 2.é×f8=♞#  
 1... ♞é5(♝h4, ♝fg5) 2.h8=♞(h×h8=♞)#  
 1... ♜×b4(♜4, ♞f5) 2.g8=♝(g8=♞, f8=♞)#  
 1... ♞é8(♞d8) 2.♟×é8=♞(é×d8=♞)#  
 1... ♙f1, ♙h3 2.♟×a8=♞#  
 1... ♝d4, ♝é5(♞ç8) 2.d8=♘(ç×ç8=♟)#  
 1... ♞ç8(♞a6!) 2.a8=♞(a8=♞ correction)#

Quinze promotions différentes : un task !

### 8368 - Ivan Bryukhanov

- 1.♞é5! ♚b6 2.♞ç5+ ♚a6 3.♞ç6+ ♚b6  
 4.♞ç8+ ♚b7 5.♚a5+ ♚b6 6.♞b8 ♚×b8(♞d1)#  
 1.♞ç6+! ♚b6 2.♞d6 ♚×ç6(♞d1) 3.♞a4+ ♚b6  
 4.♞b5+ ♚ç7 5.♞é8+ ♚ç8 6.♞a6+ ♚×a6(♞d1)#

Deux solutions bien équilibrées.

### 8369 - Bruno Kampmann

Il faut bloquer la case é8 pour que le Roi noir ne puisse pas capturer.

- 1.♚a5! ♞a6 2.♚b6 ♞ç6 3.♚b7 ♞a8 4.♚ç8  
 ♞é8 5.♚b7 ♞b8 6.♚a6 ♞h8 7.♚a5 ♞b8  
 8.♚a4 ♞h8 9.♚a3 ♞b8 10.♚a2 ♞h8 11.♚b1  
 ♞b8 12.♚ç1 ♞h8 13.♚d2! ♞ç2+ 14.♚é3  
 ♚é2(♞d2)! 15.♚×f2(♚é1) ♞d2(♚é2)  
 16.♚×d2(♚é1)! (non 16.♚×é2(♚é1)? ♞é2!) ~  
 17.♚f2#

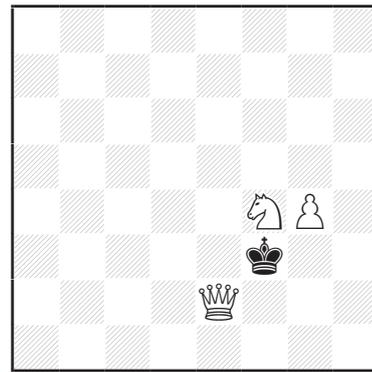
Thèmes Durbar, Rex Solus blanc et circuit du Roi blanc.

## TANAGRAS

### 8370 - Didier Innocenti

Solution : +♞é2 et +♚f3 (voir diag page suivante)  
 Une fois encore, le Roi noir est sous le feu d'un triple échec, via d1 par la Dame, g1 par le Cavalier et g2 par le Pion. On rend légale la position en rétro-activant des batteries spécifiques.

- Enlevons la Dame, dernier coup : ♞g2-f4++  
 Enlevons le Cavalier, dernier coup : ♞g2×Xé2++  
 Enlevons le Pion, dernier coup : ♞g1×Xé2++



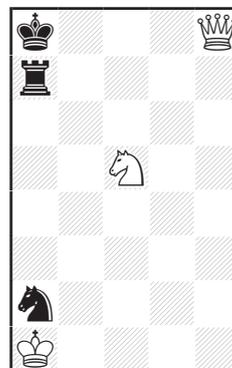
Nota : on est obligé de fixer le Cavalier blanc en f4 et non pas en é3 car le problème serait alors démolé sans le Pion blanc par -1.♞d1-é3. Une piste ouverte peut-être à jumelages...

### 8371 - Victor Sizonenko

- a) - ♚é1×♞f2 & 1.♞g4 ♞h2# (non - ♚g1×♞f2? antidual, car le Fou contrôle la case h2).  
 b) - ♚d3×♞d1 & 1.♞g3 ♞h5#  
 Joli Wenigsteiner, pas si facile à trouver.

### 8372 - Adrian Storisteanu

- 1.♞ç5×♞a4 ♞a7×♞a4+ & 1.♞a2 ♞é8#  
 - 1.♞b2!×♞a4 ♞a2×♞ç1+ & 1.♞a7 ♞ç8#  
 (-1.♞ç5, ♞ç3×♞a4? intercepterait la Dame)



Plus ça change, plus c'est pareil.

- entre les jeux «rétro» et «en avant» - dans les deux solutions, le Cavalier noir d'origine atterrit en a2 pour fermer la ligne et la Tour noire décapitée joue en a7 pour bloquer la case, chaque fois d'un côté différent de l'esperluette ; et :

- entre les deux pièces noires - chacune, à son tour, décapture la Dame blanche.

Le jeu du Cavalier passe de la garde active (b7) à la dissimulation passive (aucun dommage pour la Dame blanche en b2).

### 8373 - Kostej Šoulivý

1. ♔é3 ♜×ç6(♞ç2) 2. ♔×é2(♞h5) ♜×ç2(♞g4)#  
 1. ♔é5 ♞é6 2. ♔×é6(♞h3) ♜×ç6(♞g4)#  
 1. ♔ç4 ♞a6 2. ♜×a6(♞f1) ♜×ç6(♞é2)#

L'auteur continue sa recherche systématique des positions de mats complexes en associant des pièces féériques, parfois peu courantes. Trois mats idéaux et miroir, le tout en quatre pièces, une prouesse !

### 8374 - Jaroslav Štůň

a) 1... ♔é6 2. ♚h3(♙) ♔d6=  
 1. ♚h3(♙) ♜d7(♞) 2.d6(♖) ♔f8=  
 b) 1... ♜h7(♞) 2. ♚é8(♙) ♔f6=  
 1. ♚é8(♙) ♜h5(♞) 2.h4(♖) ♔g8=

Le Roi blanc joue sur cinq cases différentes et donne le pat sur quatre cases différentes. Conditions peu souvent associées.

### 8375 - Didier Innocenti

1... ♞×ç4-d4 2. ♚d2 ♞×d2-d1#

1. ♚d1! blocus, 1... ♞×ç4-d4 2. ♚d2 ♞×d2-d1#  
 1. ♙a6! blocus, 1... ♞×a6-a7 2. ♚a3 ♞×a3-a2#  
 1. ♙b5! blocus, 1... ♞×b5-ç6 2. ♚d7 ♞×d7-é8#  
 1. ♙a2! blocus, 1... ♞×a2-a1 2. ♚d1 ♞×d1-é1#

L'auteur a eu quelques difficultés pour rendre son problème correct. Le problème est de donner des pièces à capturer à la Locuste noire qui joue sur huit cases différentes.

### 8376 - Pierre Tritten

1... ♙h7 2. ♔g7 ♚h5 3. ♔h8 ♞×h7#  
 1... ♞g4 2. ♔é7 ♙d7 3. ♔d8 ♞×d7#  
 1... ♚d4 2. ♔g5 ♙g4 3. ♔h4 ♞×g4#

Mats classiques avec des pièces neutres, mais une présentation sans jumeaux mais à multi-solutions et avec des mats en écho est un vrai plus.

### 8377 - Ivan Bryukhanov

1. ♞a6+! ♔b4 2. ♞b6+ ♔a4 3. ♙ç6+ d×ç6(♙f1)  
 4. ♙d3 ç5 5. ♞×ç5(♞ç7) ç6 6. ♔a1 ♔b3 7. ♞ç4+ ♔a3 8. ♙b1 ç5 9. ♞b5 ç4 10. ♞b3+ ç×b3(♞d1)  
 11. ♞g4! b2#

## DIVERS

### 8378 - Zdenek Zach

■→ 1. ♔×d6(♖d7) d8=♞+ 2. ♔ç6 ♞d5#  
 □→ 1. ♔ç3 b2 2. ♔×b2(a1=♚) ♙d4#

Mats modèles et deux promotions.

### 8379 - Barry Barnes

a) 1. ♔é3 ♜é2(♖) 2. ♚f4(♙) ♜×f2(♙)#  
 b) 1. ♚f4(♙) ♚a8(♙) 2. ♜g4(♞) ♜f2(♖)#

Joli mat spécifique dans a) et mat idéal dans b). Changement de batterie. Le b) se place sous le signe de l'affaiblissement, avec une pièce de moins et les quatre restantes qui sont ensuite dégradées.

### 8380 - Jacques Rotenberg & Pierre Tritten

1.h1=♞ é8=♞ 2. ♞b1 ♞g6#  
 1.h1=♚ é8=♚ 2. ♚é1 ♚×é5(♞ç4)#  
 1.h1=♙ é8=♙ 2. ♙×g2(♖g4) ♙×ç6(♞ç4)#  
 1.h1=♜ é8=♜ 2. ♜f2 ♜d6#

Babson. Le genre est nouveau, et la solution d'une grande limpidité. On obtient de beaux dessins «à la Isardam», mais si on soulève le capot, on trouve de nombreuses finesses de construction, qui effacent toute impression de schématisme.

Dans chaque solution, le Pion é7 donne mat après promotion. Dans la position finale, il est imprenable pour cause d'auto-échec, c'est la pièce noire de promotion, de même nature que la blanche et visant le Roi noir, qui rend cela possible (sauf dans la solution des Fous...).

On notera que les alignements (♚é5-♔é4-♚é1, ♞g6-♔é4-♞b1...) ne sont pas obligatoires : ainsi, dans le tableau de mat des Tours, la Tour noire pourrait être en h5 au lieu de é1. On pourra aussi chercher pourquoi les tentatives de blanchir le Pion ç7 dans la solution des Cavaliers, ou le Pion h7 dans celles des Fous et des Dames échouent.

La solution des Fous est la plus riche. Comme on ne peut pas blanchir le ♞h7 pour 2. ♙g6#, il faut blanchir le ♞g4 pour garder f5, et prendre l'autre diagonale (2. ♙×ç6(♞ç4)#). Cela pourrait être fait par un Cavalier qui capture le ♖g2, car le ♙g2 n'est pas destiné à rendre le Fou blanc tabou, la garde de ç6 par le ♙a8 étant illusoire : 2... ♙×ç6(♞ç4) fait mat, 3. ♙×ç6(♙ç6) étant illégal (auto-échec). Mais si un second Fou noir doit arriver sur l'échiquier (une Dame en g2 dérange le Roi blanc), il faut qu'il vise son Roi, car, par exemple, avec un Fou noir qui aurait pris un Pion blanc en h2, on aurait 3. ♙×ç6(♙h2!)!

Enfin, les auteurs ont évité tout dual de changement de couleur (la deuxième partie du coup est toujours unique). Par exemple, si un Pion blanc traînait en a2 (belette), on aurait dans la solution des

Tours : 2... ♖×é5(♗ç4)# ou 2... ♖×é5(♗a2)#.

Voici maintenant les analyses des auteurs :

**Pour le mat par Fou**, deux options g6 ou ç6

- g6 est l'emplacement naturel, les Noirs pourraient soit enlever h7 (ce qui est ici impossible) soit faire garder le Roi noir par un Fou noir tout en supprimant le ♗a8, de sorte que le Fou blanc matant soit imprenable (sa renaissance menacerait le Roi noir) de nouveau impossible ici.

- ç6, il faut voir que le ♗a8 ne peut pas prendre un Fou en ç6, il y renaîtrait ! Il suffit que les Noirs capturent un Pion et le fasse renaître en g4.

Prendre g3, par 1.h1=♗ puis 2.♗×g3(♖g4), donnerait f4. Prendre g2 avec une Dame menacerait le Roi blanc, prendre g2 avec un Fou est paradoxal, on rajoute un Fou et donc une place de renaissance possible pour le ♗ç6, mais il se trouve qu'en g2 le Fou garde le Roi noir et qu'une renaissance blanche du Fou sur g2 continue de menacer le Roi noir.

En matant sur ç6 les Blancs capturent un Pion, ils choisissent de le faire renaître en ç4 qui donne d5 pour ne pas nuire au mat : une renaissance en g3 donnerait f4, en ç3 le Roi blanc serait sous attaque. Il apparaît donc que le mat par Fou ç6 advient bien qu'on ait trois affaiblissements du camp blanc :

1) don de f3, 2) don de d5, 3) naissance d'un nouveau Fou noir, augmentant les renaissances possibles et donc le potentiel noir.

**Pour le mat par Tour**, une seule option : é5, case sur laquelle le Roi peut prendre, les Noirs font donc naître une Tour qui gardera é5 depuis é1 de sorte que du fait de la renaissance obligatoire de la Tour blanche en é1, le Roi ne pourra la capturer en é5 sans se faire menacer.

En matant sur é5 les Blancs capturent un Pion, ils choisissent de le faire renaître en ç4 qui donne d5 pour ne pas nuire au mat : une renaissance en g3 donnerait f4, en g2 donnerait f3, en ç3 le Roi blanc serait sous attaque.

**Pour le mat par Dame**, trois options : é5, ç6 ou g6  
- ç6 comme vu avec le Fou ne sera pas possible du fait que sur g2 la Dame menacerait le Roi blanc  
- é5 comme vu avec la Tour ne sera pas possible du fait que sur e1 la Dame menacerait le Roi blanc  
- g6 seule option restante avec b1 comme seule case possible pour la Dame noire

**Pour le mat par Cavalier**, deux options : f6 ou d6  
- f6 pour y arriver les Noirs devraient capturer ç3 ou ç4 pour le faire renaître en g4, on n'y arrive pas

- d6 il faudra soit enlever le ♗ç7 - ce qui n'est pas possible - soit faire naître un Cavalier noir qui gardera le Roi noir. Le Cavalier h1 viendra en f2 et non en g3 car il n'est pas possible de faire renaître le ♖g3 sur une case telle qu'il re-gardera f4  
Notes sur la construction : les contraintes sont fortes et nous estimons avoir eu beaucoup de chance avec cette position qu'on peut obtenir en jouant une partie en Breton chromatique.

### 8381 - Jacques Rotenberg & Pierre Tritten

1. ♖h4 ♗×a5-a4 2. ♗a6 b5#

1. ♗×é6-é7 ♗×é8 2. ♖d1 ♗×ç8-d8#

Manœuvre spécifique : neutralisation anticipée par les Noirs d'un «patrouillage» blanc masqué, en écho caméléon (auteurs). Dans une solution, sans la Tour h4, le Roi noir se sauverait en é3, cette case n'étant pas gardée par le ♗g4, patrouillé par la Locuste a4. Dans l'autre, c'est grâce à la Tour d1 que les cases ç4 et é4 sont interdites au Roi noir.

### 8382 - Zdenek Zach

1. ♗d4 ♖f8 2. ♗é6(♖g7)+ ♖é7

3. ♖ç8 g8=♗(♗é6)#

1.b6 ♗b5 2. ♖b7 ♗ç6(♖d7)+

3. ♖b8 d8=♗(♖b7)#

Double changement Masand pour des mats avec promotions.

### 8383 - Sébastien Luce

1.0-0 h6 2. ♖f3+ ♗×f3(♗d1) 3. ♖f8 ♗d8#

1. ♖×h5(♗a8) ♗b4 2.0-0-0 ♖a4! 3. ♖é8 ♗b8#  
si 2... ♖a3, ♖a2? alors la règle Plus-Value impose  
3. ♖a3+, ♖a2+, le mat ne pourra avoir lieu car la case é8 est libre. Deux roques noirs, mats modèles.

### 8384 - Victor Sizonenko

1.g×f6 ♖é5 2. ♗d2 ♗×f6 3. ♖ç3+ ♖×ç5#

1. ♖×h4 ♗g4 2.b5 ♖×h4 3. ♖ç4+ ♗é3#

1.é8=♖ ♗×g5 2. ♖8é6 ♗é8 3. ♖é5+ ♗é3#

Créations de trois batteries noires (♖-♗, ♗-♖ et ♗-♖) et utilisation d'une batterie royale blanche sur trois cases différentes.

### 8385 - Petko Petkov

a) 1. ♗ç5! ♖f3! 2. ♗ç6+! (2. ♗d7+?), 2... ♗d7  
3. ♖d3! ♗h3 4. ♗b4+! ♖d5#!

b) 1. ♖f5! ♗d3! 2. ♗d7+! (2. ♗ç6+?), 2... ♖ç6  
3. ♖f3! ♗a3 4. ♖g4+! ♗d5#!

1 - transformation d'une batterie blanche ♖-♘ en de nouvelles batteries blanches ♙-♚ et ♛-♜. Création d'anti-batteries blanches ♖-♘é8 avec des échecs de valves blancs.

2 - création de batteries et d'anti-batteries noires, avec coups critiques et auto-clouages par le Pao d1 et le Vao h1 respectivement. Roi blanc actif.

3 - thème bivalve après les coups de batteries blanches 4. ♙b4+! (dans a) et 4. ♛g4+! (dans b).

4 - Écho diagonal/Orthogonal.

### 8386 - Jorma Pitkanen

1. ♙f2 ç1=♞ 2.0-0 b1=♚ 3. ♚é1 b2 4. ♚×é4 b3 5. ♚b4! ♞é2#

Deux promotions et le roque. Joli coup tranquille.

### 8387 - Sébastien Luce

1. f2 f6 2. ♞×g5-f5 ♞×f2-é1 3. ♞×f6-f7 ♞×d2-ç3 4. ♞×d5-ç4 ♞×d4-é5 5. ♞×ç6-ç7 ♞×é3-é2 6. ♞×f4-g3 ♞×g4-h5==

Echange de positions des Locustes.

### 8388 - Sébastien Luce

1. ♚a1 2. ♚×a3 3. ♚a7 4. ♚g7 5. ♙×b3 6. ♚f7 7. ♙×ç3 8. ♚é7 9. ♙×d3 10. ♚d7 11. ♙×é3 12. ♚ç7 13. ♙×f3 14. ♚b7 15. ♙×g3 16. ♚a7 17. ♙×h3=

**Aidé (h#n : mat aidé en n coups, h=n : pat aidé en n coups, hs#n, hs=n : aidé-inverse) :** voir px 283/11144.

**AMU :** voir solution du 8365

**Anti-Andernach :** voir définition px 287/11291

**Anticircé :** voir définition px 287/11291

**Bondisseur (x,y) :** voir définition px 286/11240

**Bondisseur V25 :** voir définition px 286/11240

**Breton :** voir définition px 287/11291

**Breton adverse :** voir définition px 284-285/11167

**Breton chromatique :** voir définition px 284-285/11167

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

**Circé :** voir définition px 284-285/11187

**Circé Couscous :** voir définition px 260/10341

**Circé Equipollent :** voir définition px 273-274/10807

**Circé Inversé :** voir définition px 287/11291

**Circé Martien :** voir définition px 287/11292

**Circé Parrain :** voir définition px 284-285/11187

**Dabbaba :** bondisseur (0,2)

**Double-Sauterelle :** voir définition px 273-274/10808

**Einstein :** voir définition px 287/11292

**Elliuortap :** voir définition px 273-274/10808

**Equisauteur :** voir définition px 286/11240

**Fers :** bondisseur (1,1)

**Fou-Lion :** voir définition px 287/11292

**Gnou :** association du Cavalier et du Chameau

**Illegal Cluster :** position illégale devenant légale dès qu'on ôte l'une quelconque des pièces (Rois exceptés).

**Impératrice :** association du Cavalier et de la Tour.

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

**Kangourou :** voir définition px 286/11240

**Köko :** voir définition px 284-285/11188

**Lion :** voir définition px 287/11292

**Locuste :** voir définition px 286/11240

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

**Maximum :** voir définition px 284-285/11188

**Moineau :** Sauterelle déviée à 135°. Un Moineau a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases d3 et ç4.

**Neutre (Pièce -) :** voir définition px 286/11240

**Noctambule :** voir définition px 286/11240

**Pao :** voir définition px 287/11292

**Pièce Capturing :** pièce qui ne peut jouer qu'en prenant.

**Pièce No capturing :** pièce dont le pouvoir de capturer est supprimé.

**Pièce Royale :** voir définition px 284-285/11188

**Pion Bérolina :** voir définition px 286/11240

**Plus-values (Echecs -) :** voir définition px 287/11292

**Proca Retractor :** voir définition px 286/11240

**Qui perd gagne :** dans ce genre, la partie est gagnée par le camp qui a perdu toutes ses pièces ou qui est pat. Les captures, lorsqu'elles sont possibles, sont obligatoires : le choix de la prise est libre si plusieurs captures sont possibles. Le Roi n'a pas de pouvoirs spéciaux et se comporte comme n'importe quelle autre pièce : toutes les règles concernant l'échec, le mat et le roque sont supprimées. Un Pion peut se promouvoir en Roi.

**Rex Multiplex :** dans un problème à Rex Multiplex peuvent intervenir plusieurs Rois de la même couleur, qu'il s'agit de mater (pater) simultanément. Un camp est mat si tous ses Rois sont mats. Un échec ne matant pas et ne pouvant pas être paré en un seul et unique coup est illégal. Un Pion peut se promouvoir en Roi.

**Roi Transmuté :** voir définition px 284-285/11188

**Royal dynasty :** voir définition px 288-289/11325

**SAT :** un Roi n'est en échec que s'il peut jouer sur une case non contrôlée par l'adversaire.

**Sauterelle :** voir définition px 286/11240

**Sentinelles :** voir définition px 283/11146

**Série (p.ser : parry) :** Dans un problème de série «parry», le coup jouant la série peut donner échec au cours de la série, mais le camp alors en échec doit immédiatement le parer. La série reprend alors.

**Super-Circé :** voir définition px 287/11292

**Super-Pion :** voir définition px 287/11292

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

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

**Vao :** voir définition px 287/11292

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

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