

INÉDITS - PHÉNIX 306-307

96 inédits pour ce numéro de Phénix 306-307 se répartissent comme suit :

2#	8677-8684	aidés	8710-8730
3#	8685-8689	inverses	8731-8738
n#	8690-8696	directs/inverses féeriques	8739-8744
étude	8697-8702	tanagras féeriques	8745-8761
rétros	8703-8709	divers féeriques	8762-8772

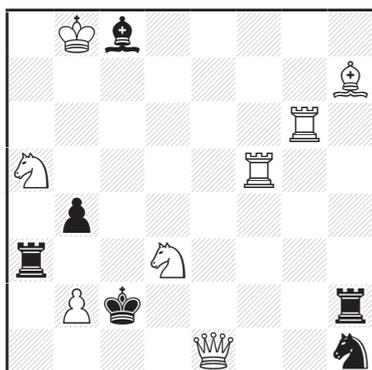
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pp.11999-12000

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/10/2021 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 17 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

8696 (n#), 8697 (étude), 8698 (étude), 8699 (étude), 8700 (étude), 8701 (étude), 8702 (étude), 8703 (rétro), 8704 (rétro), 8706 (rétro), 8707 (rétro), 8708 (rétro), 8709 (rétro), 8738 (inverse), 8744 (direct féerique), 8745 (tanagra), 8746 (tanagra).

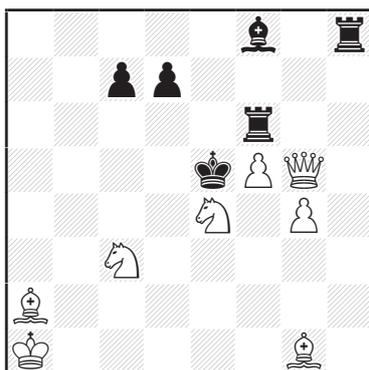
8677 - K. Moen



#2v

(8+6) C+

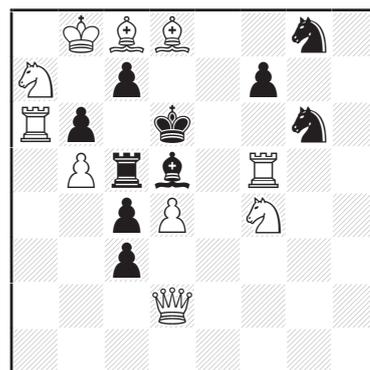
8678 - V. Sizonenko



#2vvv

(8+6) C+

8679 - P. Murashev

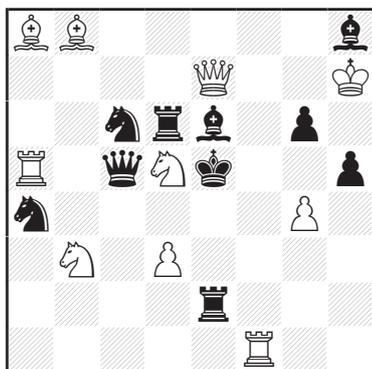


#2vv

(10+10) C+

8680 - C. Ouellet

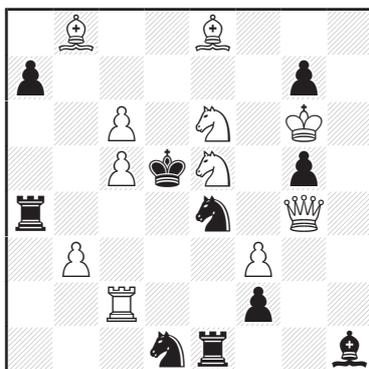
après E. Bourd



#2*vvv

(10+10) C+

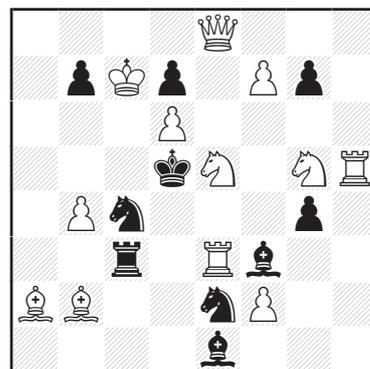
8681 - V. Shanshin



#2v

(11+10) C+

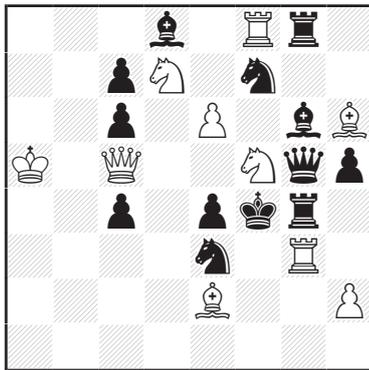
8682 - G. Mosiashvili



#2*vv

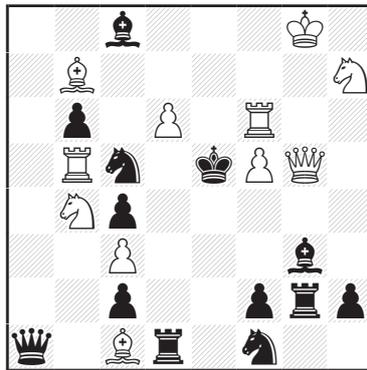
(12+10) C+

8683 - M. Cioflanca
& G. Ristea



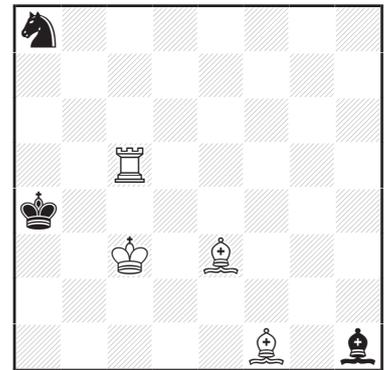
#2vvv (10+13) C+

8684 - M. Svitek



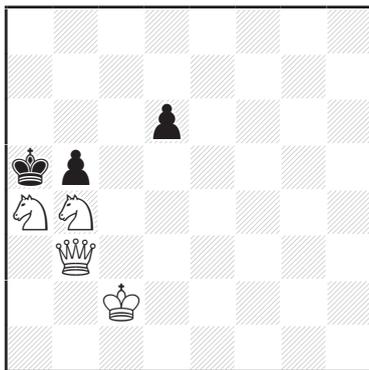
#2 (11+13) C+

8685 - V. Nikitin



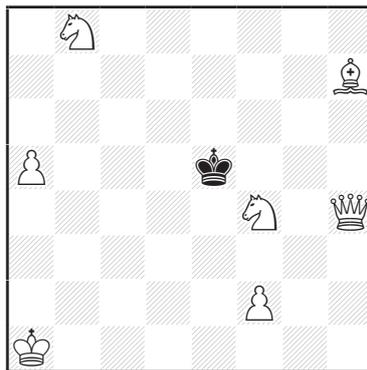
#3 (4+3) C+

8686 - A. Onkoud



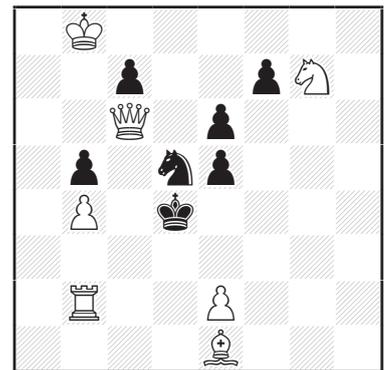
#3 (4+3) C+

8687 - P. Petrasinović



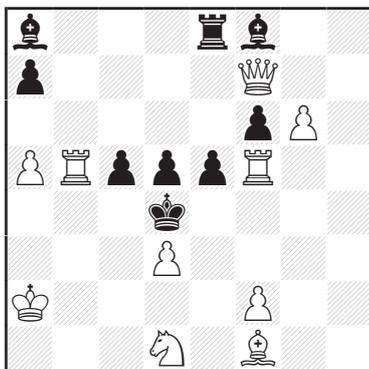
#3 (7+1) C+
b) ♖f4→c5

8688 - L. Makaronez



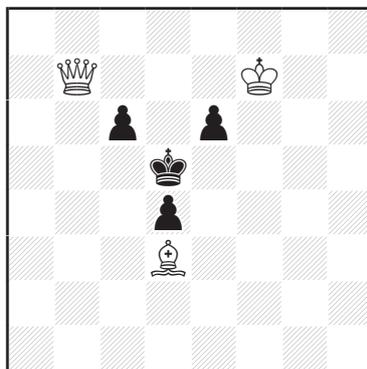
#3v (7+7) C+

8689 - G. Doukhan



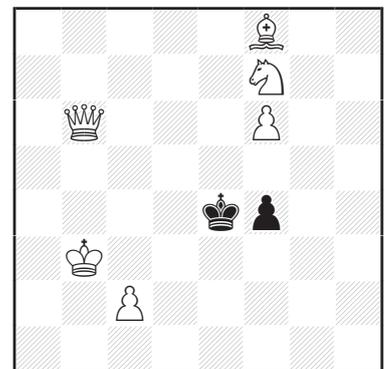
#3vv (10+9) C+

8690 - S. Luce
dédié à Y. Tallec



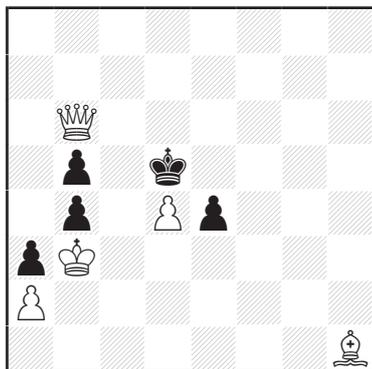
#4 (3+4) C+

8691 - P. Petrasinović



#4 (6+2) C+

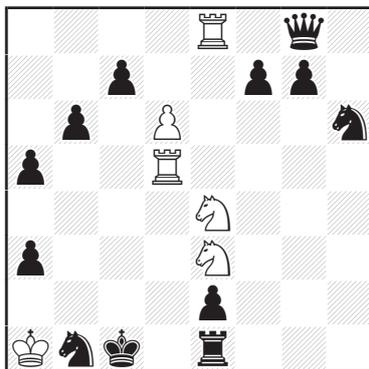
8692 - K. Keller



#5v

(5+5) C+

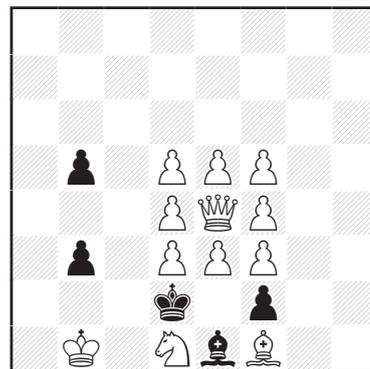
8693 - O. Schmitt



#5v

(6+12) C+

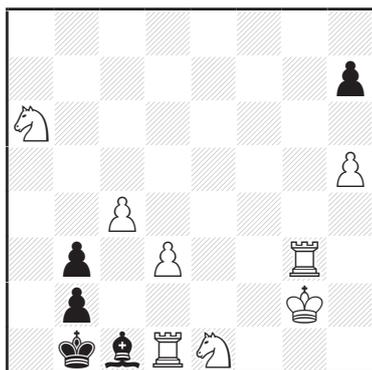
8694 - K. Keller



#6

(12+5) C+

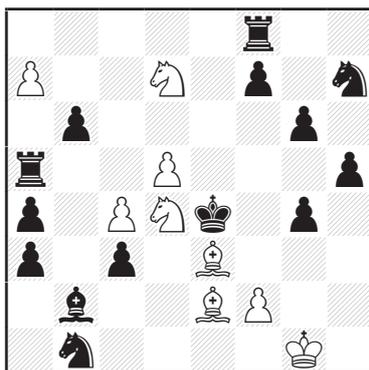
8695 - O. Schmitt



#10

(8+5) C+

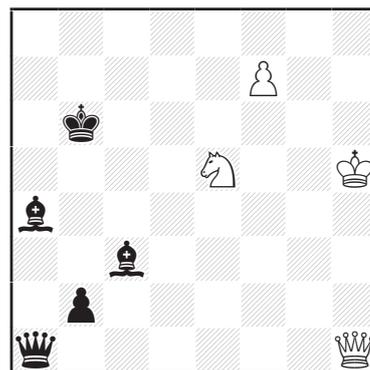
8696 - O. Schmitt



#13

(9+14)

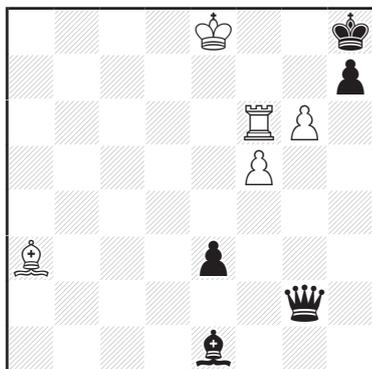
8697 - P. Arestov



=

(4+5)

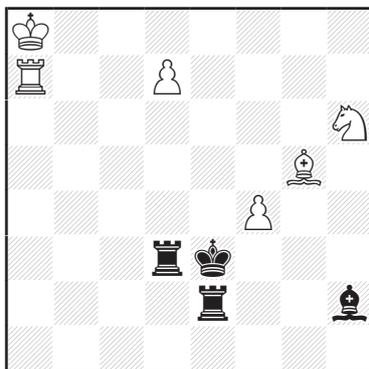
8698 - A. Jasik



=

(5+5)

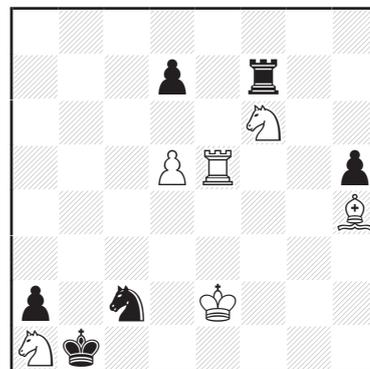
8699 - A. Jasik



+

(6+4)

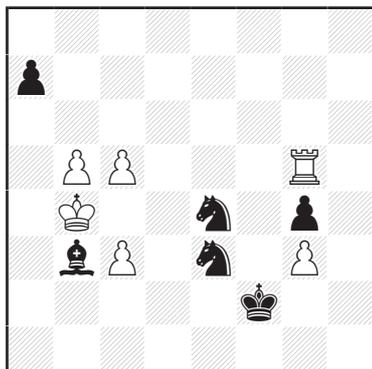
8700 - L'. Kekely



+

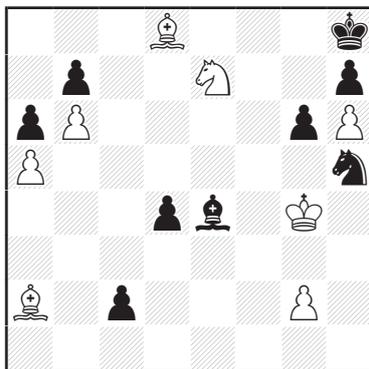
(6+6)

8701 - P. Gyarmati
& M. G. Garcia



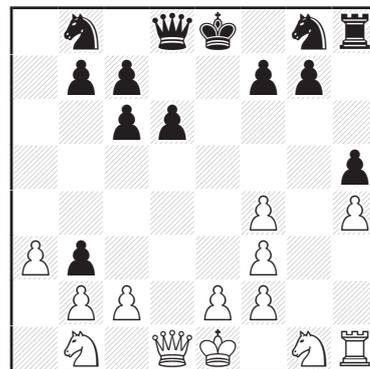
= (6+6)

8702 - P. Krug
& M. G. Garcia



= (8+9)

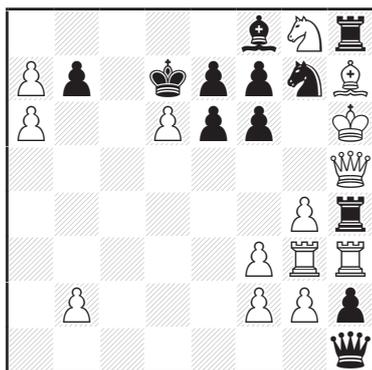
8703 - Y. Ben-Zvi



Statut des roques ? (13+13)

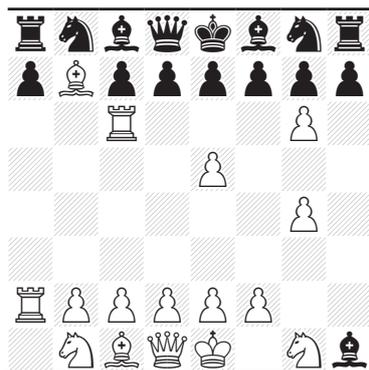
- b) =a) ♠ b3→b4
- c) =b) ♞ f4→b5
- d) =c) ♠ ç6→a7
- e) =d) ♞ a3→a4

8704 - T. Volet



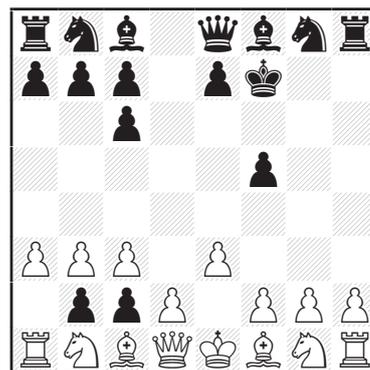
Résoudre la position (14+12)

8705 - P. Răican



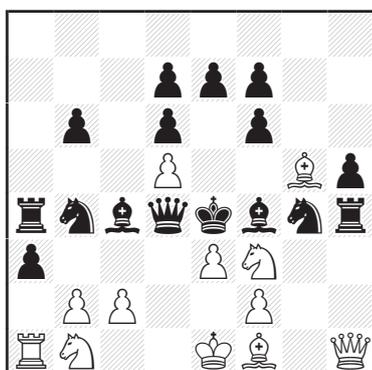
Partie (16+16) C+
Justificative en 8,5 coups
Anti Take & Make
Cylindre Vertical

8706 - K. Prentos



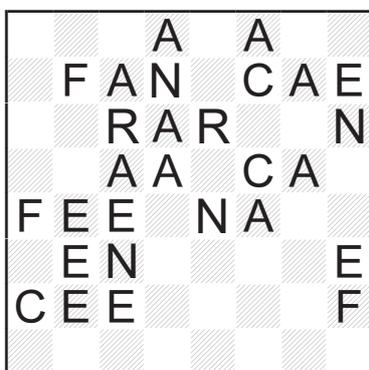
Partie (16+16)
Justificative en 14,5 coups
Circé Équipollent

8707 - T. Le Gleuher



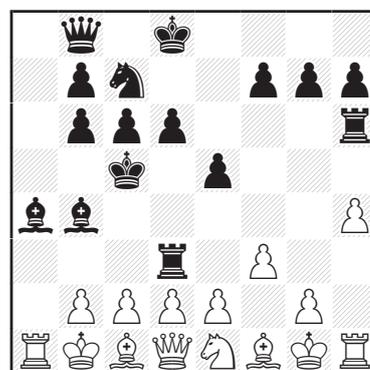
Partie (12+16)
Justificative en 26,0 coups

8708 - A. Frolkin & J. Coakley
« FRANCE »



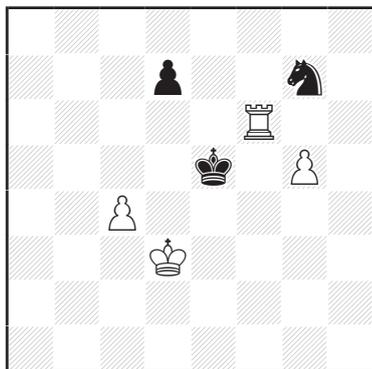
Chaque lettre représente un type de pièce, sans distinction de couleur.
Déterminer la position.
Dernier coup ?

8709 - É. Pichouron



Partie (15+16)
Justificative en 20,5 coups
Knightmate

8710 - M. Cioflanca

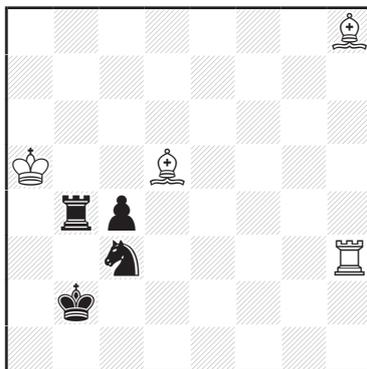


h#2 (4+3) C+

b) ♖d7→ç6

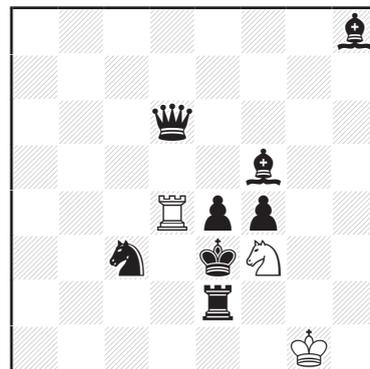
c) ♖d7→f5

8711 - G. Ristea



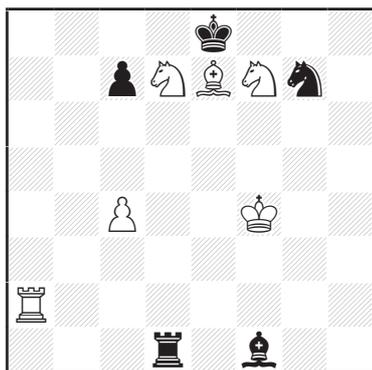
h#2 3.1.1.1. (4+4) C+

8712 - P. Tritten
version du 6010, px 189-190



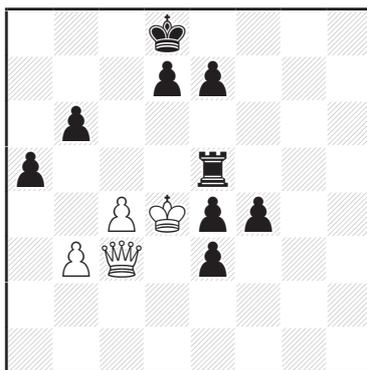
h#2 2.1.1.1. (3+8) C+

8713 - V. Kopil
& G. Kozyura



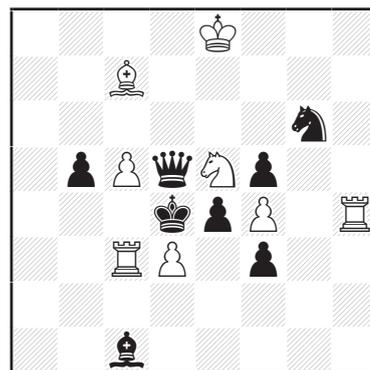
h#2 4.1.1.1. (6+5) C+

8714 - M. Cioflanca



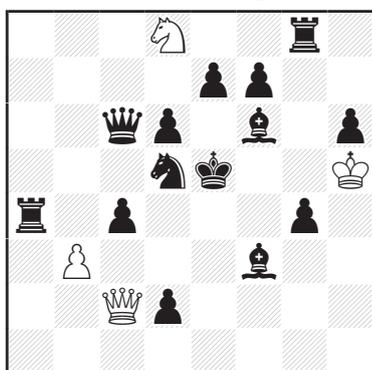
h#2 4.1.1.1. (4+9) C+

8715 - M. Witztum



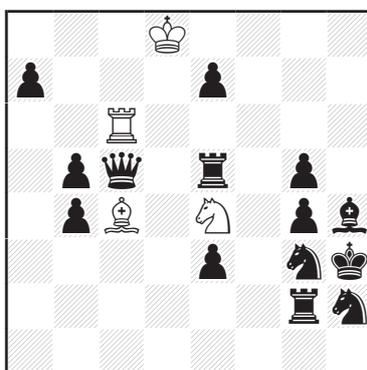
h#2 2.1.1.1. (8+8) C+

8716 - M. Dragoun



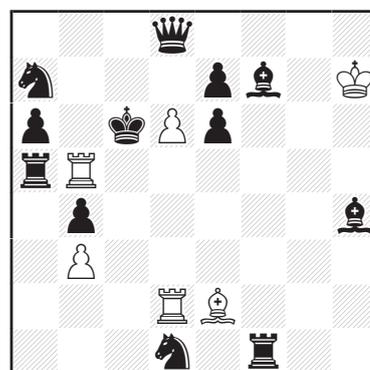
h#2 4.1.1.1. (4+14) C+

8717 - G. Smits



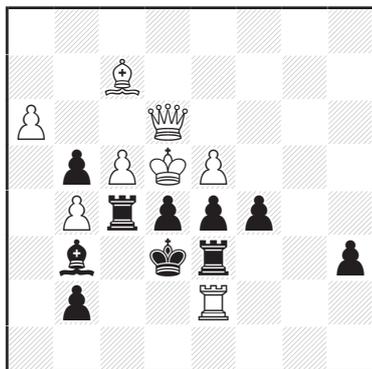
h#2 2.1.1.1. (4+14) C+

8718 - V. Medintsev
in memoriam Yves Tallec



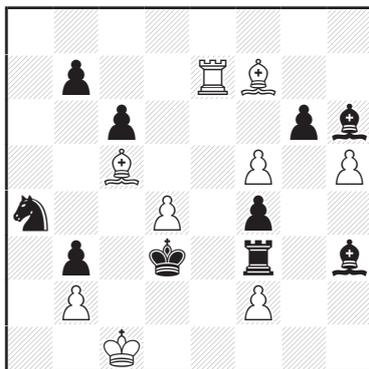
h#2 4.1.1.1. (6+12) C+

8719 - M. Cioflanca



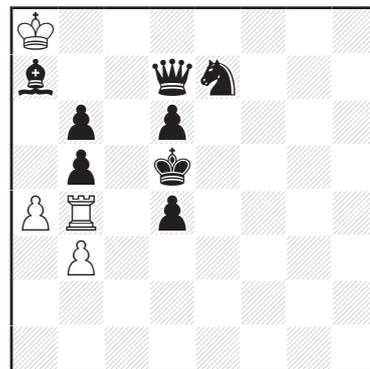
h#2 4.1.1.1. (8+10) C+

8720 - A. Onkoud



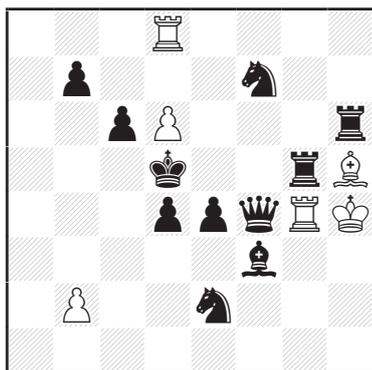
h#2 6.1.1.1. (9+10) C+

8721 - U. Degener
& M. Degenkolbe



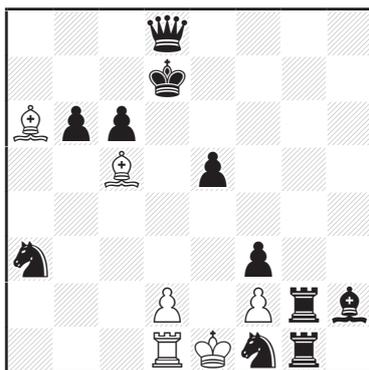
h#3 0.2.1.1.1.1. (4+8) C+

8722 - A. Onkoud



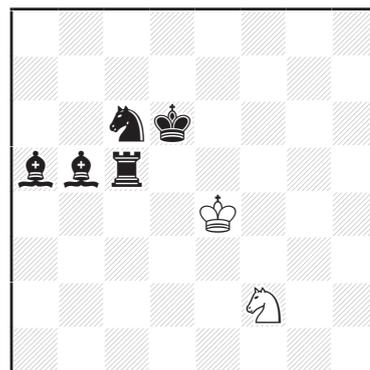
h#3 0.2.1.1.1.1. (6+11) C+

8723 - V. Medintsev
in memoriam Yves Tallec



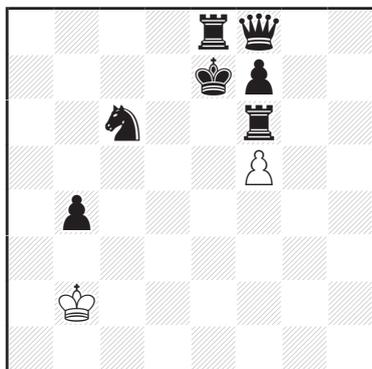
h#3 2.1.1.1.1.1. (6+11) C+

8724 - I. Bryukhanov



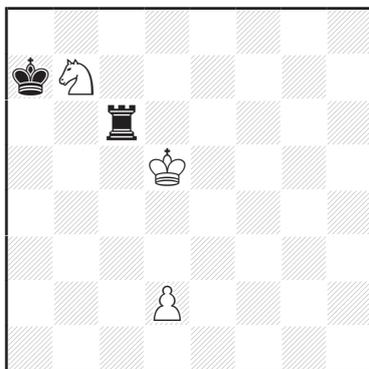
h#4 0.1.1... (2+5) C+
b) ♖c6

8725 - V. Sizonenko



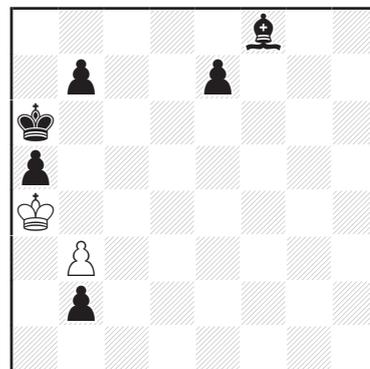
h#4 2.1.1... (2+7) C+

8726 - M. Degenkolbe
& R. Wiehagen



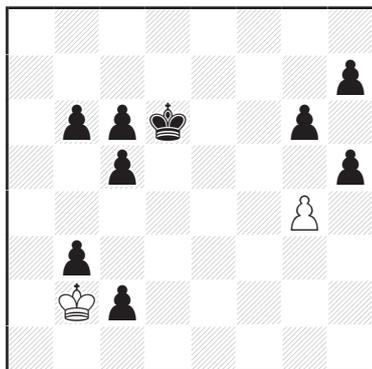
h#5 (3+2) C+

8727 - M. Degenkolbe



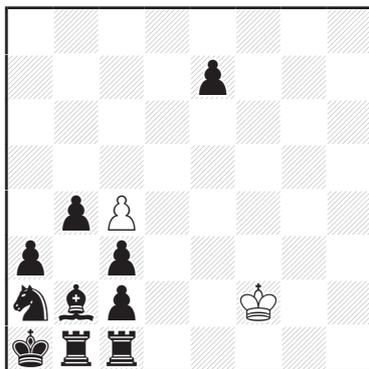
h#5 2.1.1... (2+6) C+

8728 - J. Pitkanen



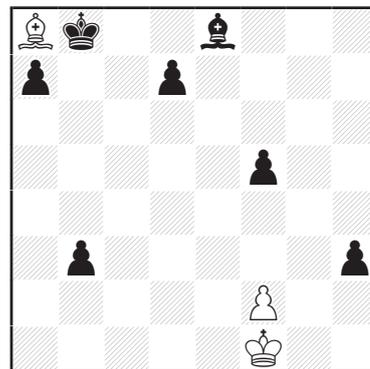
h#5 (2+9) C+

8729 - U. Degener & M. Degenkolbe



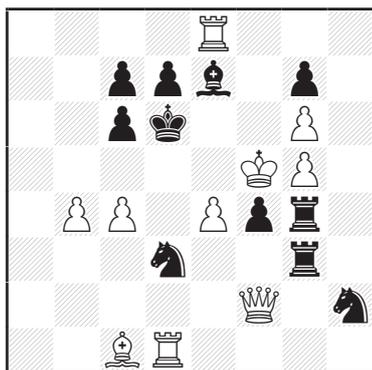
h#5 2.1.1... (2+10) C+

8730 - M. Degenkolbe



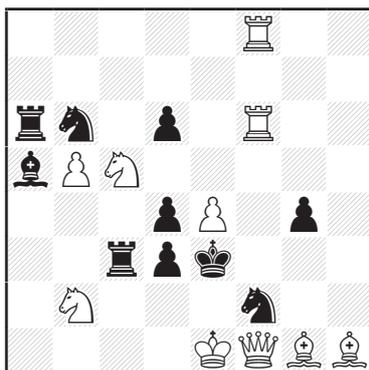
h#6 (3+7) C+

8731 - V. Satkus



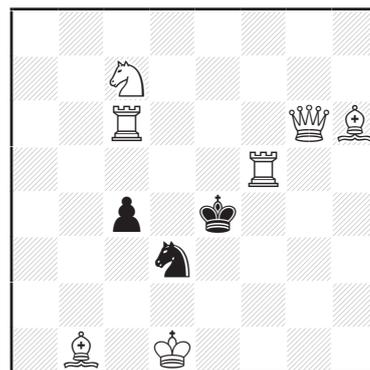
s#2 (10+11) C+

8732 - C. Gamnitzer



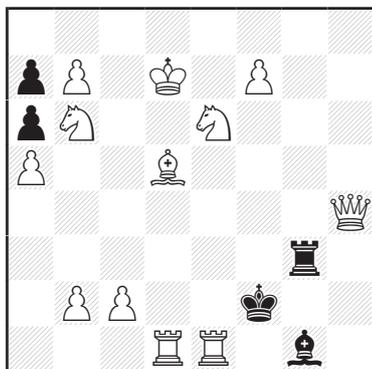
s#4 (10+10) C+

8733 - M. Babić



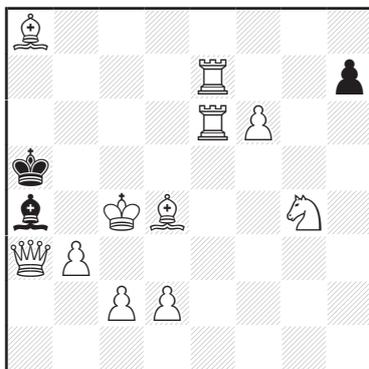
s#7 (7+3) C+

8734 - G. Kozyura



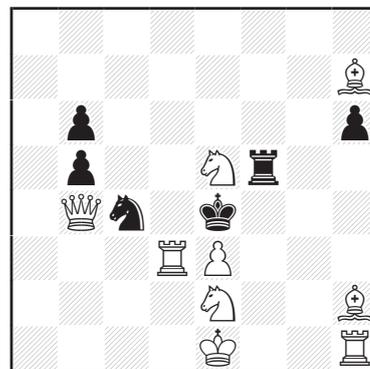
s#7 (12+5) C+

8735 - V. Kopil



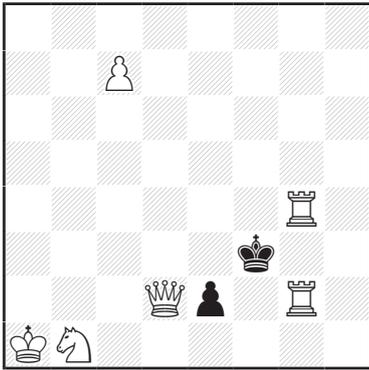
s#8 (11+3) C+

8736 - M. Babić



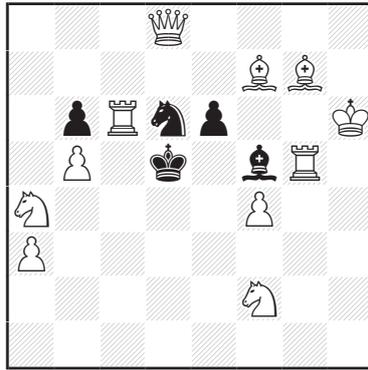
s#8 (9+6) C+
2 solutions

8737 - O. Jenkner



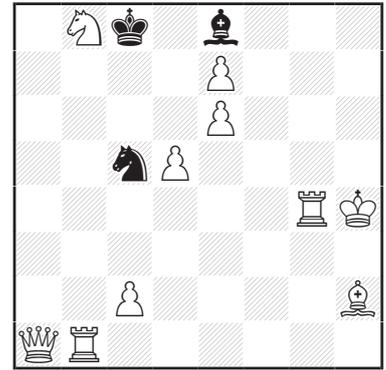
s#9 (6+2) C+

8738 - A. Azhusin



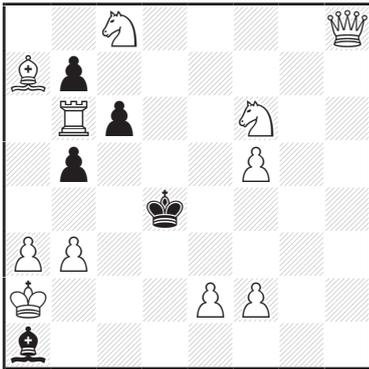
s#11 (11+5)

8739 - G. Maleika



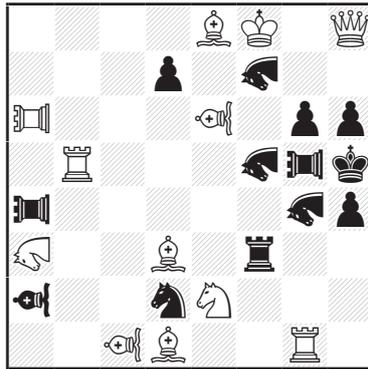
=2vvv (10+3) C+

8740 - H. Gockel



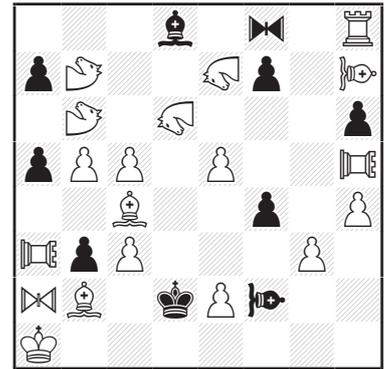
#2 (11+5) C+
Breton Adverse

8741 - J.-M. Loustau



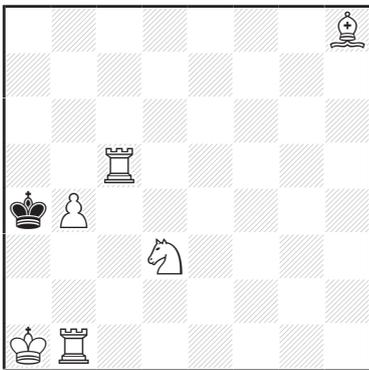
#2vvv (12+13) C+
♞♝=Rao (=Rose chinoise)
♞♝=Vao
♞♝=Pao

8742 - J. Quah



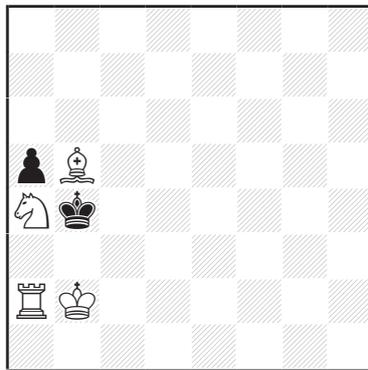
#2v (19+10) C+
Patrouille
♞♝=Equisauteur ♞♝=(1,5)
♞♝=Rose-Lion ♞♝=Fou-Lion
♞♝=Tour-Lion

8743 - I. Bryukhanov



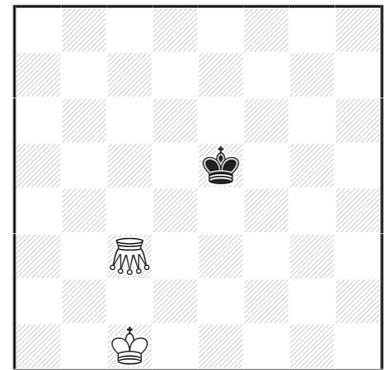
s#5 (6+1) C+
b) ♞h8→ç8
Masand

8744 - I. Bryukhanov



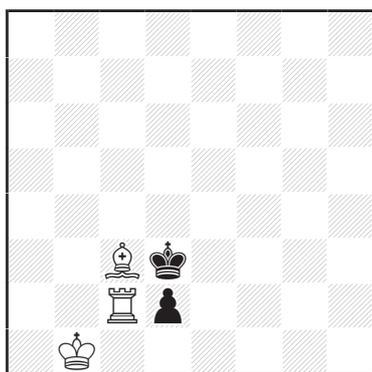
s#9 (4+2)
Circé

8745 - A. Storisteanu



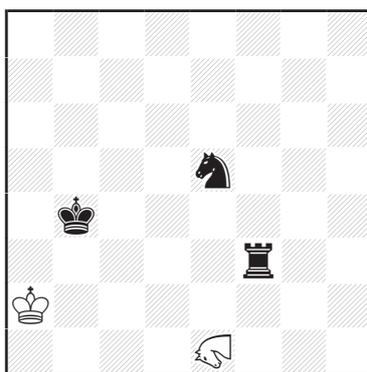
-3(B) & Auto-pat=1 (2+1)
2 solutions
♞♝=Sauterelle

8755 - J. Pitkanen



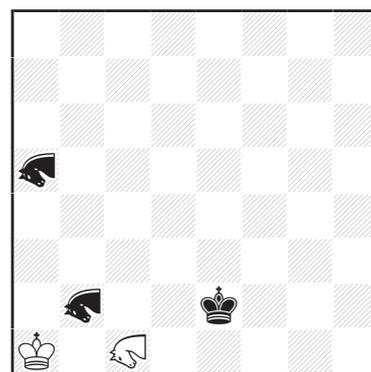
hs#5 (3+2) C+

8756 - V. Kotěšovec



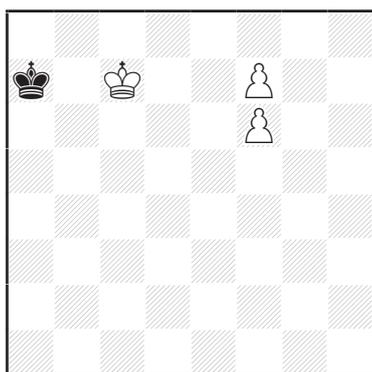
h#6 4.1.1... (2+3) C+
Maximum Blanc
♞=Moineau

8757 - V. Kotěšovec



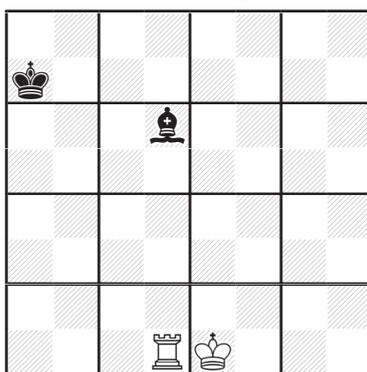
h#6 3.1.1... (2+3) C+
Maximum Blanc
♞♞=Moineau

8758 - B. Kampmann & M. Caillaud



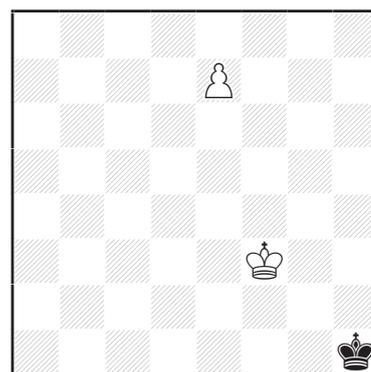
s#7 (3+1) C+
b) ♖f7→g7, ♖f6→g6
Breton Chromatique Adverse

8759 - U. Degener



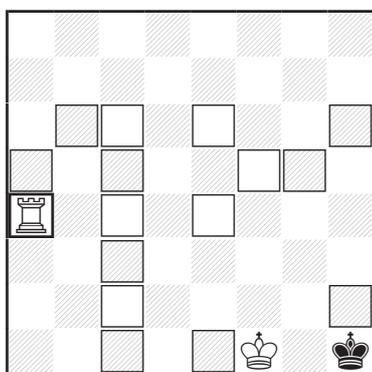
hs#10 (2+2) C+
Grille
Köko

8760 - C. Beaubestre



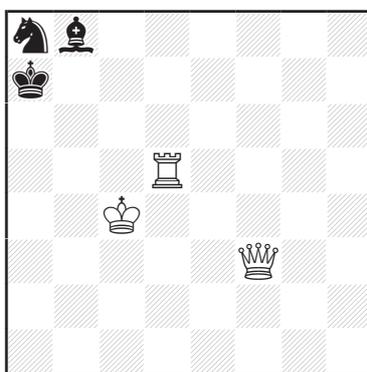
sh#10 (2+1) C+
Circé Contre-Parrain

8761 - S. Luce



sd#57 (2+1) C+
Maximum Blanc
□=Trou ♖=Caméléon(Tour)

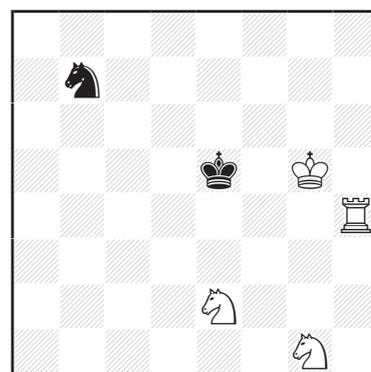
8762 - S. Saletić



h=2* (3+3) C+

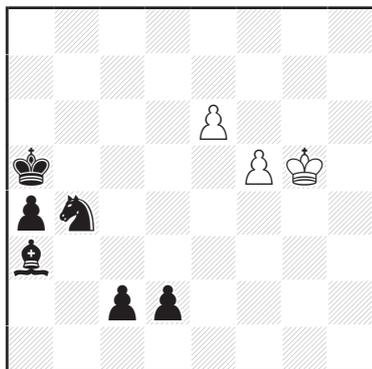
8763 - I. Bryukhanov

À la mémoire d'Yves Tallec



h#2 2.1.1.1. (4+2) C+
Köko

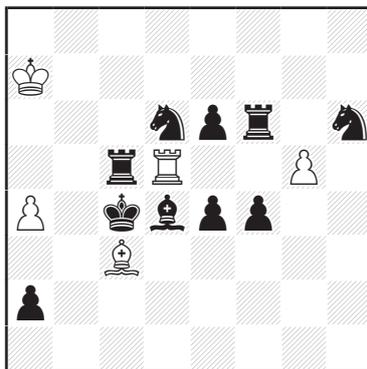
8764 - P. Tritten



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

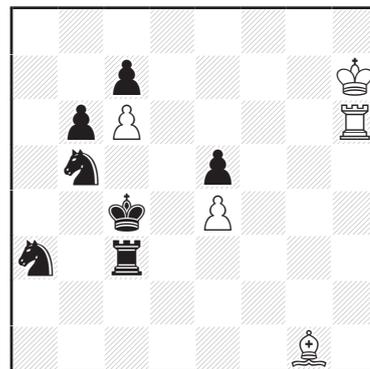
8765 - P. Tritten

A la mémoire d'Yves Tallec



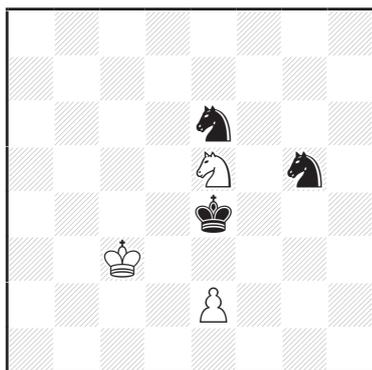
h#2 2.1.1.1. (5+10) C+
Take & Make

8766 - M. Kerhuel
& J. Dupin



h#3 0.1.1.1.1. (5+7) C+
b) ♞a3→b7
Circé

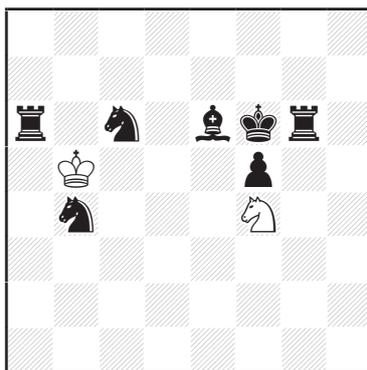
8767 - J. Štůň



h#3* (3+3) C+
Circé Parrain
Take & Make

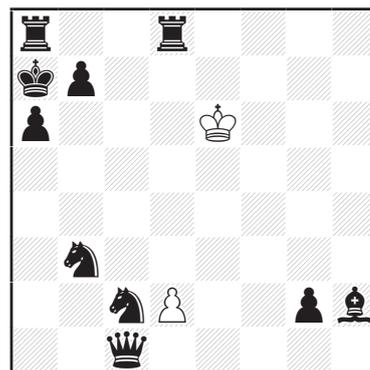
8768 - S. Luce

A la mémoire d'Yves Tallec



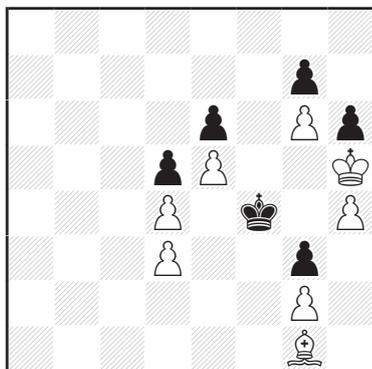
h#6 (2+7) C+
Alphabétiques

8769 - A. Armeni



psr.h#7 (2+10) C+p

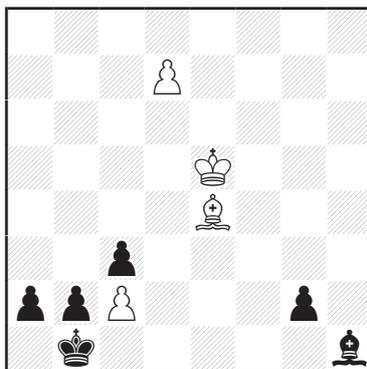
8770 - M. Cioflanca
& J. Dupin



hs#7 (8+6) C+
b) ♙g1→f2

8771 - S. Luce

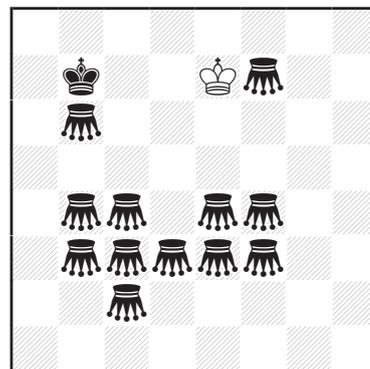
Dédié à Roméo Bédoni



sh=16 (4+6) C+
Alphabétiques
Promotions Circé Inversé

8772 - S. Luce

Dédié à Roméo Bédoni



sh=25 (1+13) C+
Styx Alphabétiques
♙=Sauterelle

SOLUTIONS - PHÉNIX 306-307

DEUX-COUPS

8677 - Kabe Moen

1. ♖f1? [2. ♖d1#]
1... ♖a1(♔×d3) 2. ♖ç6(♖d6)# mais 1... ♕g4!

1. ♖g1! [2. ♖d1#]
1... ♗f2(♖d2, ♖a1, ♖×d3, ♔×d3)
2. ♖é2(♖b1, ♖ç5, ♖ç1, ♖d5)#

Demi-batterie blanche, mats changés et quatre mats différents de la Dame blanche.

8678 - Victor Sizonenko

1. ♕é3? [2. ♖f4, ♖×f6# A,B] mais 1... ♖h1+!
1. ♕h2+? ♔d4 2. ♖d2# mais 1... ♖×h2!

1. ♗é2, ♗d5? [2. ♖f4# A]
1... ♔×é4 2. ♖é3# C
1... ♖×f5 2. ♖×f5#
mais 1... ♕h6!

1. ♗d6! [2. ♗ç4#]
1... ♔×d6 2. ♖×f6# B
1... ç×d6, ♕×d6 2. ♖é3# C
1... ♖×f5(♖×d6) 2. ♗f7(f6)#

Thème du Mémorial Salamanca, neuf mats (auteur). Nous avons la cherché la définition de ce thème sur internet, sans succès...

8679 - Pavel Murashev

1. ♖h2? [2. ♗×g6# jeu de batterie]
1... ♗×f4(♗é5) 2. ♖×f4(d×é5)#
1... ♕d5~ 2.d×ç5# A
mais 1... ♕ç6! a déclouage du Pion noir b6

1. ♗ç6? fermeture de ligne [2. ♕×ç7# B]
1... ♕×ç6 a 2.d×ç5# A paradoxe Dombrovskis par menace secondaire ; jeu de batterie mais 1... ♖×b5! b

1. ♖é3! [2.d×ç5# A]
1... ♖×b5 b 2. ♕×ç7# B paradoxe Dombrovskis
1... ♕ç6 a déclouage du Pion ç5 et fermeture de ligne, 2. ♕×ç7# B thème Le Grand
1... ♖ç6(ç6) 2. ♖×d5(♕ç7)#
Paradoxe Dombrovskis par menace secondaire (aA), paradoxe Dombrovskis (bB), Le Grand

(aBA) (auteur).

8680 - Charles Ouellet

1... ♔×d5(♖a7) a(b) 2. ♖×d6(♕×d6)# A(B)

1. ♗é3? [2. ♖×d6(♕×d6)# A(B)]
1... ♖×é3(♖f2, ♗×b8) c(d,e)
2. ♖×d6(♕×d6, ♗ç4)# A(B,C)
mais 1... ♗×a5!

1. ♗f6? [2. ♖×d6(♕×d6)# A(B)]
1... ♕×f6(♖f2) f(d) 2. ♖×d6(♕×d6)# A(B)
1... ♗×é7(♗×a5) 2.d4(♗d7)#
mais 1... ♗×b8! e

1. ♗f4? [2. ♖×é6, ♕×d6 B#]
1... h×g4 2. ♖×é6#
1... ♖f2(♗×b8) d(e) 2. ♕×d6(♗×g6)# B(D)
mais 1... ♗×é7!

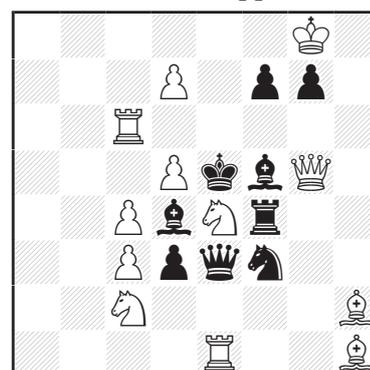
1. ♗b6! [2. ♖×d6(♕×d6)# A(B)]
1... ♗×b6(♖f2, ♗×b8) g(d,e)
2. ♖×d6(♕×d6, ♗ç4)# A(B,C)
1... ♗×a5(♗×é7) 2. ♗d7(d4)#

Thème Möller triplé (après la clé) combiné à ceux des réfutations cycliques (forme incomplète) et de correction blanche impliquant un duel entre Cavaliers blanc et noir; les défenses de ce dernier ouvrant une ligne blanche exploitée dans chaque mat. Séparation des mats de chaque menace double accompagnée de mats transférés (A trois fois et B une fois) et d'un mat changé après ♗×b8 (auteur).

Ce problème fait suite au I :

I - E. Bourd

Scacchi e Scienze Applicate 2008



#2

(12+9) C+

1... ♔×é4 2. ♚×f4#

1. ♘d6? [2. ♚×f4, ♚×f5#]

1... ♞×h2 2. ♘×f7# mais 1... ♞×g5!

1. ♘f6? [2. ♚×f4, ♚×f4#] mais 1... ♞×h2!

1. ♘ç5? [2. ♚×f4, ♚×f4#] mais 1... ♞×é1!

1. ♘f2! [2. ♚×f4, ♚×f4#]

1... ♞×é1 2. ♘g4#

1... ♞×h2 2. ♘×d3#

1... ♞×g5 2. ç×d4#

Le I a par ailleurs été publié (comme inédit !) dans Phénix 234 (2013) sous le numéro 6768.

8681 - Valery Shanshin

1. ♘d3? [2. ♚f5#]

1... ♞é4~ a 2. ♘ç7# A

1... ♞×ç5! b 2. ♚×ç5#

mais 1... ♞é3! c

1. ♘ç4! [2. ♚f5#]

1... ♞é4~ a 2. ♚(×)d2# X (2. ♘ç7? A ♔×ç5!)

1... ♞×ç5! b 2. ♘ç7# A

1... ♞é3! c 2. ♚×é4#

Auteur :

Secondary threat correction : A - X(A?)|A|

Secondary Dombrovskis : A/b - bA

Feldmann 2 (suites changés après les deux coups d'une même correction noire).

8682 - Givi Mosiashvili

1... ♚×é3(♔d4) a(c) 2. ♚×ç4(♚d3)#

1. ♘g6? [2. ♚é5, ♘×f3, ♘é6# A,B,C]

1... ♚×é3(♚b3) a(b) 2. ♘é4(♘é7)#

mais 1... ♔d4! c

1. ♘×g4? [2. ♚é5# A]

1... ♚×é3(♔d4) a(c) 2. ♘×é3(♘×f3 B)#

mais 1... ♚b3! b

1. ♘×d7! [2. ♚é5# A]

1... ♚×é3(♚b3, ♔d4) a(b,c)

2. ♘b6(♚é6, ♘é6 C)#

Paradoxe Dombrovskis, Zagorouiko (sur défenses a et c), option du Cavalier, mat par clouage, jeu de batterie.

8683 - Mihai Cioflanca & Gheorghe Ristea

1. ♚×f7? [2. ♚×é3, ♚é5#] mais 1... ♚f6!

1. ♘×é3? [2. ♘g2, ♚é5#] mais 1... ♚×g3!

1. ♘h4? [2. ♚é5#] mais 1... ♚f6!

1. ♘é7! [2. ♚é5#]

1... ♞f5(♚f5) 2. ♚f2(♚×é3)#

Ces deux variantes présentent le thème **Heathcote** (la clé autocloue indirectement une pièce A qui menace de mat. La défense décloue indirectement A qui mate) et son cousin, le thème **Rupp** (la clé autocloue une pièce A et cloue une pièce a. La défense décloue A et autodécloue a).

1... ♞d5(♚×f8) 2. ♚f2(♘×g6)#

8684 - Miroslav Svitek

1... ♞é3 2. ♚×é3#

1. ♚g4! [2. ♚é4#]

1... ♚d5 AB 2. ♘ç6#

1... ♚×b7 CD 2. ♚é6#

1... ♚f4 EF 2. ♚×f4#

1... ♚é6+ GA 2. ♚×é6#

Les motifs défensifs sont les suivants :

A : création d'une case de fuite par fermeture de ligne

B : garde indirecte par déclouage

C : garde directe de la case de menace

D : création d'une case de fuite par capture

E : clouage de la pièce-menace

F : fermeture de la ligne de la menace

G : échec

1... ♚×f5(♚h4) 2. ♚×f5(♚f4)#

1... ♚d4, ♚é1, ♞d2 2. ♚(×)d4#

TROIS-COUPS

8685 - Vladimir Nikitin

1. ♚ç4? [2. ♚b3+ ♔a3 3. ♚ç1, ♚a5#] 1... ♚d5!

1. ♚d2! [2. ♔b2! ~ 3. ♚b5, ♚a5#]

1... ♞b6 2. ♚a5+ ♔×a5 3. ♔b3#

1... ♚ç6 2. ♔b2 ♞b6(♚b5) 3. ♚a5(♚×b5)#

8686 - Abdelaziz Onkoud

1. ♚d5! ♔×a4 2. ♘ç6 ♔a3(b4) 3. ♚b3(♚a5)#

1... ♔×b4 2. ♘ç3 ♔a3(♔a5) 3. ♚b3(♚×b5)#

Clé biampliative. La pièce capturée par le Roi dans une variante effectue un coup actif dans la deuxième variante.

8687 - Petrasin Petrasinović

a) 1. ♖h6? [2. ♗ç6#] mais 1... ♔d4!
 1. ♖d8? blocus, mais 1... ♕×f4!
 1. ♗a6? blocus
 1... ♔d4 2. ♖é7 [3. ♖ç5#] ♕ç3, ♕ç4 3. ♖b4#
 mais 1... ♔d6!

1. ♗g8! blocus, jolie clé biampliative
 1... ♔d4 2. ♖f6+ ♕é4(♕ç5) 3. ♗d5(♖b6)#
 1... ♕é4 2. ♗ç6 ♕f3(♕f5) 3. ♗d5(♗h7)#
 1... ♕f5 2. ♗h3 ♕é5(♕g6) 3. ♖f4(♖g5)#
 1... ♔d6 2. ♗d5 [3. ♖é7#] ♕ç5 3. ♖b4#
 2... ♕é5 3. ♖f4#

b) 1. ♗g8? blocus, 1... ♕f5 2. f4 [3. ♗h7, ♖g5#]
 mais 1... ♔d6!
 1. ♗b7? [2. ♖g5+ ♕d4(♕é6) 3. ♖ç5(♗g8)#]
 mais 1... ♕é6!
 1. ♖d8? blocus mais 1... ♕f4!

1. ♗ba6! blocus

1... ♕d5 2. ♖é4+ ♕d6 3. ♖é6#
 1... ♕d6 2. ♖f6+ ♕d5 3. ♗g8#

Pas mal d'essais, plusieurs mats différents de la Dame blanche (au moins sept), mais pas de thème précis. Un problème pour solutionniste.

8688 - Leonid Makaronez

1. ♗d2? blocus
 1... ♗f4 2. ♗ç3+ ♕é3 3. ♖f3#
 1... ♕é4 2. ♖ç2+ ♕d4 3. ♖d3#
 1... f5 2. ♗×é6+ ♕é4 3. ♖ç2#
 mais 1...é4!

1. ♗h5! [2. ♗f2+ ♕é4(♗é3) 3. ♖ç2(♗d2)#]
 1... ♕é3 2. ♖×b5 [3. ♖d3#] ♗×b4, ♗f4 3. ♖×é5#
 2...é4 3. ♖ç5#
 1... ♕é4 2. ♖ç2+ ♕é3(♕d4) 3. ♖d3#
 1...é4 2. ♗ç3+ ♕é3(♗×ç3) 3. ♖ç5#

Ici encore, plusieurs mats de Dame, mais sans thème particulier.

8689 - Gérard Doukhan

1. ♖×a7? A [2. ♗b4# B] mais 1... ♗b8! a
 1. ♖×f6? C [2. ♗f4# D] mais 1... ♗h6! b

1. ♕b2! [2. ♗é3 ~ 3. ♗ç2#]
 1... ♗h6 b 2. ♗b4+ B ç×b4,ç4 3. ♖×a7# A
 1... ♗b8 a 2. ♗f4+ D é×f4,é4 3. ♖×f6# C
 1...ç4 2. ♖×a7+ A ♗ç5 3. ♖×ç5#
 1...é4 2. ♖×f6+ C ♗é5 3. ♖×é5#

- thème Hannelius entre les essais 1. ♖×a7?, 1. ♖×f6? et le jeu réel

- thème Banny différé entre les essais 1. ♖×a7?, 1. ♖×f6? et le jeu réel

- thème Urania pour ♖a7 & ♖×f6 (clé, second coup et mat)

- Sacrifices des pièces thématiques

Dans Winchloe et Yacpdb il n'y a que deux autres réalisations du thème Hannelius associé au thème Urania doublé.

MULTICOUPS

8690 - Sébastien Luce

1. ♖é7! [2. ♕f6 ç5(é5) 3. ♖×é6, ♖d7(♖×é5)#]
 1... ♕é5 2. ♖ç7+ ♕d5 3. ♕é7 [4. ♖d6#] ♕ç5
 4. ♖a5#

Avant de publier mon premier problème officiel en 2012, j'avais composé ce problème qui n'a jamais été publié. Pour honorer Yves Tallec, auteur de nombreux articles passionnants dans Phénix, j'ai tenu à le ressortir de mes cartons. Malgré la simplicité de la position, la solution n'est pas si simple à trouver. Je me souviens qu'elle avait fait « sécher » plusieurs M.I. (pour la partie) dont Eloi Relange. (Auteur)

8691 - Petrasin Petrasinović

1. ♖g1!! blocus
 1... ♕f3 2. ♗g5+ ♕é2 3. ♗b4 ~ 4. ♖é1#
 1... ♕d5 2. ♖ç5+ ♕é6 3. ♗d6 [4. ♖f5#] ♕d7
 4. ♖ç8#
 1... ♕f5 2. ♗d6+ ♕é5 3. ♖ç5+ ♕é6, ♕×f6
 4. ♖f5#
 2... ♕é6 3. ♖ç5 [4. ♖f5#] ♕d7 4. ♖ç8#
 1...f3 2. ♖g5 [3. ♖é5#] f2 3. ♖g4+ ♕é3 4. ♗h6#
 3... ♕d5 4. ♖ç4#

Comme pour le 8687, beaucoup de variantes et sous-variantes, avec une Dame active, un quatre coups old régime !

8692 - Kurt Keller

1. ♖g6? [2. ♕×b4 ♕×d4 3. ♖×é4#]
 mais 1... ♕×d4! 2. ♖×é4+ ♕ç5 3. ♖×b4+ ♕b6!!

1. ♕ç2! b3+ 2. ♕×b3 b4, il n'y a plus de Pion b5 : 3. ♖g6!! [4. ♕×b4 ♕×d4 5. ♖×é4#] ♕×d4
 4. ♖×é4+ ♕ç5 5. ♖×b4#

La clé, ampliative, expose le Roi blanc à l'échec. Un joli problème logique.

8693 - Olivier Schmitt

1. ♖d4? [2. ♖ç4+ ♜ç3 3. ♖×ç3#]
 1...f6 2. ♖×g8 b5 3. ♖d2 [4. ♖ç2#] ♜×d2
 4. ♜ç5 [5. ♜d3#] ♜d2~ 5. ♜(×)b3#
 mais 1...b5! 2. ♖d2 ♜×d2 3. ♜ç5 ♞h7!!

1. ♖b8! [2. ♖ç5+ ♜ç3(b×ç5) 3. ♖×ç3(♖×b1)#]
 1...♞×b8 2. ♖d4 [3. ♖ç4+ ♜ç3 4. ♖×ç3#] b5
 3. ♖d2!(¹) [4. ♖ç2#] ♜×d2 4. ♜ç5 [5. ♜d3#]
 ♜d2~ 5. ♜(×)b3# mat modèle
 1...a2 2. ♖ç5+ b×ç5 3. ♖b2 [4. ♖ç2#] ♜a3
 4. ♜×ç5 [5. ♜b3, ♜d3#] ♜ç2+ 5. ♖×ç2#
 (1) (3. ♜ç5? a4!)

Les déviations de deux pièces noires sont suivies d'un sacrifice de blocage. (auteur)

Quelques variantes secondaires :

1...a2 2. ♖ç5+ b×ç5 3. ♖b2 [4. ♖ç2#] ♜a3
 4. ♜×ç5 [5. ♜b3, ♜d3#] ♜ç2+ 5. ♖×ç2#
 1...f5 2. ♖ç5+ ♞ç4 3. ♖×ç4+ ♜ç3 4. ♖×ç3#
 1...ç×d6 2. ♖×b6 [3. ♖×b1#] a2 3. ♖ç6+ ♜ç3
 4. ♖×ç3#

8694 - Kurt Keller

1. ♜b2? mais 1...♞ç3!
 1.f6? mais 1...♞×d1!

1.d6! [2. ♞ç6 [3. ♞ç1#] b2 3. ♞ç2#]
 1...♞×d1 2.d5 [3.d4 ~ 4. ♞d3+ ♙d2 5. ♞é2#]
 2...♞d2 3. ♞b4+ ♞d1 4. ♞×b3+ ♞d2
 5.d4 ~ 6. ♞d3#
 3...♞×é3 4. ♞é4+ ♞d2 5. ♞b2 ~ 6. ♞é2#

Un nouvel exemple de désincarcération de la Dame blanche, cette fois avec des Pions blancs. Cette présentation rappelle le livre d'Hilmar Ebert et Friedrich Wolfenter, *Kegelschach*.

8695 - Olivier Schmitt

1. ♖g5! h6 (1...♞a~ 2. ♖a5+ ♞b1 3. ♜ç5 h6
 4. ♜a4 ♞a~ 5. ♜ç3#) 2. ♜b4! ♞a1 3. ♖a5+ ♞b1
 4. ♖a2! b×a2 5. ♜d5! ♞a1 (5...a1=♞ 6. ♜ç3#),
 6. ♜ç2+ ♞b1 7. ♜d4! ♞a1 8. ♜b3+ ♞b1 9. ♜b4!
 a1=♞ blocage, 10. ♜d2# mat modèle par clouage
 2...h×g5 3.h6 ♞a1 4.h7 b1=♞ (4...♞b1
 5.h8=♞ g4 6. ♞g3 ♞a1 7. ♖×ç1#), 5.h8=♞+
 ♞b2+ (5...♙b2(b2) 6. ♞a8+ ♙a3(♞a2)
 7. ♞×a3(♞×a2)#) 6. ♜éç2+ ♞b1 (6...b×ç2
 7. ♖×ç1#), 7. ♖×ç1+! ♞×ç1 (7...♞×ç1 8. ♞a1#)
 8. ♞h1+ ♞d2 9. ♞é1#

Un problème classique avec deux sacrifices de la Tour blanche et un jeu précis des Cavaliers. Dans

la variante secondaire, la Dame promue visite les quatre coins de l'échiquier après des échecs croisés.

8696 - Olivier Schmitt

Essais : 1. ♜f5? [2. ♜d6, ♜g3#] g×f5!!

Le Pion g6 doit être éliminé et pour y parvenir, également le Pion f7. La Tour f8 doit donc d'abord être déviée. Mais les essais suivants ne vont pas :

1.a8=♞? ç2!
 1. ♙d1? [2. ♙ç2#] ♞d3 2.a8=♞? ç2!

Clé : 1. ♙d1! ♞d3 2. ♜é5+ ♞é4 3. ♜éç6! ♞d3
 4.a8=♞! [5. ♙ç2+ ♞×ç4 6. ♜×a5+, ♜é5+ ♞b4
 7. ♜dç6+ ♞b5 8. ♙d3#] 4... ♞f×a8(¹) 5. ♜é5+ ♞é4
 6. ♜×f7 ♞d3 7. ♜é5+ ♞é4 8. ♜×g6 ♞d3
 9. ♜é5+ ♞é4 10. ♜d7! ♞d3 11. ♙é2+ ♞é4
 12. ♜f5! ♞×f5 13. ♙d3# mat modèle

La Tour f8 est déviée grâce à l'appui du Cavalier d7 qui se place judicieusement en ç6 puis deux Pions sont éliminés dans les deux avant-plans.

(1) 4...ç2 5. ♜b4+ ♞ç3(²) 6. ♜a2+ ♞d3!
 (6...♞×ç4 7. ♞ç6+ ♖ç5 8. ♙é2#, 7. ♙é2+ ♞ç5
 8. ♞ç6#) 7. ♙×ç2+ ♞×ç4 8. ♞ç6+ ♖ç5 9. ♞×a4+!
 ♞×d5 10. ♞d7+ ♞ç4 (10...♞é5 11. ♞é7+ ♞d5
 12. ♙b3+ ♖ç4 13. ♜b4#) 11. ♜f5! [12. ♞d3#]
 11... ♖d8 12. ♞a4+ ♞d5 13. ♞é4#
 11... ♙d4 12. ♞×d4+ ♞b5 13. ♞a4#
 4... ♖a×a8 5. ♜é5+ ♞é4 6. ♜d7 ♞d3 7. ♙é2+
 ♞é4 8. ♜b5 ~ 9. ♜d6# ou 6. ♜dç6 ♞f5 7. ♜d7
 et mat en #2

(2) 5...♞×ç4 6. ♞ç6+ ♞×b4 7. ♜×ç2+ ♞b3
 8. ♜é1+! ♞a2 (8...♞b4 9. ♜d3#) 9. ♞ç4+ ♞a1
 10. ♜ç2# ; 6... ♖ç5 7. ♙é2+ ♞×b4 (7...♞ç3
 8. ♜a2#), 8. ♞×b6+ ♖b5 (8...♞ç3 5. ♞×ç5#)
 9. ♞×b5+ ♞ç3 10. ♞a5, ♞ç5, ♞ç4#
 5...♞é4 6. ♙×ç2+ ♞é5 7. ♞ç6 ♙×d4 8. ♜d3+
 ♞é4 9. ♜ç5+ ♞f3(♞é5) 10. ♙d1(♜d7)#]

ÉTUDES

8697 - Pavel Arestov

Une étude humainement maîtrisable. Jusqu'au sixième coup, on est conduit à jouer les bons coups sans savoir pourquoi ils sont bons mais simplement parce que ce sont les seuls qui ne perdent pas immédiatement. Les finesses commencent après.

1. ♖×a1? b×a1=♗-+

1. ♘ç4+! ♔a7! (sur les autres coups de Roi, la Dame blanche entre en jeu et ce sont les Blancs qui jouent pour le gain.)

2. ♖a8+! (quoi d'autre ? Insuffisant serait 2. ♖d5? ♖d1+ 3. ♖×d1 ♙×d1+ 4. ♚g5 b1=♗ 5. f8=♗ ♖b5+ 6. ♖f5 ♖×f5+ (6... ♖×ç4? 7. ♖d7+ ♔b6 8. ♖×d1=) 7. ♚×f5 ♙b3-+ et il est démontré que deux Fous gagnent contre un Cavalier, même si la chose est humainement mal maîtrisée. Ce serait à mon avis assez insupportable si c'était un gain dans la variante principale, mais là c'est acceptable puisqu'il s'agit de réfuter un mauvais coup blanc.)

2... ♔×a8 3. f8=♗+ ♔b7 4. ♖é7+ ♔ç6 5. ♖d6+ ♔b5 6. ♘a3+ ♖×a3! (les deux camps sacrifient leur Dame pour pouvoir en promouvoir une autre, plus active 6... ♔a5 7. ♘ç4+ ♔b5 8. ♘a3+=)

7. ♖×a3 ♙d1+! (et maintenant, il semble que les Noirs vont mettre leurs deux Fous à l'abri sur échec et vont faire Dame et gagner avec leur avantage matériel. Dans cette position, je trouve que la ressource Blanche est assez cachée.

(7... b1=♗ 8. ♖×ç3=)

8. ♚g5! (8. ♚g6? b1=♗+ ; 8. ♚h4? ♙f6+ 9. ♚h3 b1=♗-+ ; 8. ♚h6 ♙d2+ 9. ♚g7 b1=♗-+)

8... ♙d2+ 9. ♚h4! et maintenant deux variantes en écho :

9... b1=♗ 10. ♖d3+! ♖×d3 pat

9... ♙é1+ 10. ♚h3 b1=♗ 11. ♖b2+ ♖×b2 pat

Une étude très agréable !

8698 - Andrzej Jasik

1. ♖f8+? ♔g7 2. f6+ ♔h6 3. g7 ♖ç6+ 4. ♚f7 ♙h4 5. g8=♗ ♖×f6+ 6. ♚é8 ♖d8+ 7. ♚f7 ♖d7+ 8. ♙é7 ♖×é7#

1. g7+! ♖×g7 (1... ♔×g7 2. ♖f7+ ♔h6 3. ♙f8+ ♔h5 4. ♖×h7+ ♔g4 5. ♖g7+ ♔f3 6. ♖×g2 ♔×g2 7. f6=)

2. ♖f8+ ♖×f8+! 3. ♙×f8 (3. ♔×f8? h5 -+)

3... ♙ç3 (3... h5 4. f6 é2 5. f7 ♙d2 6. ♙g7+ ♔h7 7. f8=♗ é1=♗+ 8. ♚f7 ♖f1+ 9. ♙f6=)

4. ♙h6! (4. ♚f7? h5-+)

4... é2 5. ♚f7! zugzwang

5... é1=♗ (5... ♙b2 6. ♙d2 h5 7. ♙é1 ♔h7 8. f6 ♙a3 9. ♙h4 ♔h6 10. ♚é6=)

6. f6! ♙×f6 (6... ♖g3 7. ♙g7+ ♖×g7+ 8. f×g7+ ♙×g7 9. ♚é6=)

7. ♙g7+ ♙×g7 pat ½-½

8699 - Andrzej Jasik

Une étude claire et humaine à la fin esthétique.

1. d8=♗? ♖×d8+ 2. ♙×d8 ♙×f4=

1. f5+ ♙f4 (1... ♔f3 2. d8=♗ ♖×d8+ 3. ♙×d8 ♙f4 4. ♘f7+-)

2. f6! (2. d8=♗? ♖×d8+ 3. ♙×d8 ♙×h6 4. ♖é7+ ♔f3 5. ♖×é2 ♔×é2=)

2... ♙×g5 3. ♘f5+ ♔é4! (3... ♔f3 4. f7+-)

4. f7 ♙é7! 5. ♘×é7 (5. ♘g3+? ♔é5 6. ♘×é2 ♖d2= permet ♔é6 sans la fourchette en f4)

5... ♖f2 6. ♖a4+! (6. ♖a5? ♖×d7 et 6... ♖×f7)

6... ♔é3! 7. ♖a5!

A) 7... ♖×d7 8. ♘f5+! ♖×f5 9. ♖×f5 ♖d8+

10. ♔b7+- (10. ♔a7? ♖f8 11. ♔b7 ♔é4=)

B) 7... ♖×f7 8. ♘d5+ ♖×d5 9. ♖×d5+-

8700 - L'ubos Kekely

Essai : 1. ♚d2? ♙×a1 2. ♖é1+ ♔b2 3. ♖×a1 d6!

4. ♖é1 a1=♗ 5. ♖×a1 ♔×a1 6. ♘×h5 (6. ♔é3

♔b2 7. ♘é4 ♔b3 8. ♘×d6 ♖d7 9. ♙g3 h4

10. ♙f4 h3 11. ♚d4 ♖a7 12. ♘é4 ♖a2=),

6... ♖h7 7. ♙f6+ ♔a2 8. ♘g7 ♖h3=

1. ♚d3! ♙×a1 2. ♖é1+ ♔b2 3. ♖×a1! ♔×a1

(3... d6 4. ♖é1 a1=♗ 5. ♖×a1 ♔×a1 6. ♘×h5

♖h7 7. ♙f6+ ♔a2 8. ♘g7 comparer avec l'essai)

4. ♚ç2 d6 (4... ♖f8 5. ♘é8!+-)

5. ♘d7! (5. ♘é8? ♖ç7+! 6. ♘×ç7 pat)

5... ♖f4 (ou 5... ♖f3) 6. ♙f6+ ♖×f6 7. ♘×f6 h4

8. ♘é4 (8. ♚ç1? h3 9. ♘é4 h2 10. ♘f2 h1=♗+

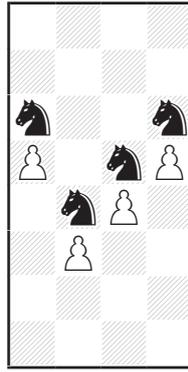
11. ♘×h1 pat)

8... h3 9. ♘d2 h2 10. ♘b3#

8701 - Péter Gyarmati & Mario Guido Garcia

Pour faciliter la compréhension du lecteur curieux, voici un rappel de la théorie extrait du livre *Les Finales* d'Alain Villeneuve : *Deux Cavaliers ne peuvent forcer le mat contre le Roi dépouillé mais si le camp en infériorité possède encore un Pion (et si ce dernier n'est pas trop avancé), le gain s'obtient de la manière suivante : un Cavalier bloque le Pion (pour l'empêcher de se sacrifier), le Roi et l'autre Cavalier manœuvrant pour acculer dans un coin le Roi adverse, enfin le Cavalier bloqueur vient donner l'estocade, libérant le Pion au moment idoine de sorte que le pat est évité. La réalisation de cette méthode est en général laborieuse (plus de quatre-vingts coups sont parfois nécessaires). On vit cette finale au Championnat*

de France 1982 dans la partie Giffard - Leski et elle a inspiré des théoriciens, notamment Chapais (dont les travaux furent connus à Paris dès 1780 !), Alexei Troitzky (à partir de 1906) et plus récemment Pierre Bridier, André Chéron et Vitaly Tchekhov. Il en résulte ici que les Noirs gagneront de façon automatique si le Pion blanc restant est bloqué à l'intérieur de cette zone :



Thème : Nulle positionnelle par l'élimination de deux types de menaces de gain : gain de deux Cavaliers contre Pion (Troitzky) et gain par domination de trois pièces mineures et un Pion, contre la Dame.

Essai : 1. ♖g7? ♔é6! (pas 1... ♔d5? 2. b6 a×b6 3. c×b6 voir position X1 dans la solution), 2. ♖×a7 (2. c4? ♗c2+-, 2. b6? a×b6 3. c×b6 ♗d5+ 4. ♔a5 ♗×b6 5. ♔×b6 ♗×g3+-), 2... ♗d5+

3. ♔a5 ♗×c5+-
1. ♖é5? ♗d2 2. c6 ♗d5+ 3. ♔c5 ♗×g3+-
4. ♖×d5 (4. c4 ♗b6 5. ♖é7 ♗d×c4 6. ♖×a7 ♔c2 7. c7 ♔f5+-), 4... ♗é4+ 5. ♔d4 ♔×d5
6. ♔×d5 ♗×c3+-

1. b6! a×b6 2. c×b6 ♔d5!

2... ♗×g5 3. b7 ♔d1 4. b8=♖! (essai : 4. c4? ♗c2+! {4... ♗é4? 5. b8=♖ ♗×g3 6. c5 ♔f3 7. ♔a5= voir solution position X2}, 5. ♔c3 ♗é4+ 6. ♔b2 ♗é3+-), 4... ♗é4 5. c4 ♗×g3 6. c5! ♔f3 7. ♔a5! (position X2), (essai : 7. ♖d6? ♗gf5 8. ♖d2+ {8. ♖h2+ ♔f1 9. ♖d2 ♔c6 10. ♖c1+ ♔f2+-}, 8... ♔g3 9. ♖c1 ♗d4 10. ♖×é3 ♗c2+-), 7... ♗é2 (7... ♗gf5 8. ♖h2+, ♖b2+=) 8. ♖h2+ ♔é1 9. c6! (9. ♖h5? ♗d4+-), 9... ♔×c6 10. ♖h6! ♗c4+ 11. ♔b4!= nulle positionnelle

3. ♖g7 (position X1), 3... ♔×g3 (3... ♗×g3 4. c4, b7= ; 3... ♗d6 4. ♖×g4! {4. c4? ♔f3 5. c5 ♗b7+-}, 4... ♗×g4 5. ♔c5!)=

4. c4! (4. b7? ♔×b7 5. ♖×b7 ♗d5, ♗d6+- gain de Troitzky : 6. ♔a5 ♗d6 7. ♖d7 ♗c4+ 8. ♔b5 ♗d3 nous avons une fin classique où le Pion va coûter la Tour et la position ♖+♗/♖+♗) est gagnante comme dit dans l'introduction.

4... ♗c2+ 5. ♔a5! (5. ♔b3? ♗d4+ 6. ♔b4 ♗c6+ 7. ♔b5 ♗c3+ 8. ♔c5 ♔f3 9. b7 ♗a2 10. ♖g8 ♗ab4 11. b8=♖+ ♗×b8 12. ♔×b4 ♗c6+-)

5... ♔c6 6. b7! (6. ♖c7? ♗d4 7. b7 {7. ♔b4 ♔f4 8. ♖f7+ ♗f5 9. ♖c7 g3 10. ♖×c6 ♗fd6 11. b7 ♗×b7 12. ♖g6 ♗bc5+- Troitzky}, 7... ♔×b7 8. ♖×b7 ♗c5+- Troitzky)

6... ♔×b7 7. ♖×b7 ♗c5 8. ♖f7! (8. ♖c7? ♗d4 9. ♖×c5 ♗b3+-)

8... ♗d4 9. ♔b4 ♗d6 10. ♔c3! ♔h2 11. ♔d2! (11. ♖h7+? ♔g2 12. ♔d2 ♔f3 13. ♖f7+ ♗f4+-)

11... g3 12. ♖h7+= nulle positionnelle. Par exemple 12... ♔g1 13. ♖h6 g2 14. ♔é3 et les Noirs ne peuvent plus progresser sans mobiliser leur Cavalier bloqueur et donc permettre c5 après quoi il suffit de sacrifier la Tour sur le Pion g2 pour faire nulle (Troitzky).

8702 - Peter Krug & Mario Guido Garcia

Une étude complexe qui me semble très difficile à vérifier.

1. ♗×g6+? h×g6 2. ♔g5 ♔h7! 3. ♔c1 (3. ♔c4 ♗f6+ 4. ♔g3 d3+-), 3... ♔d5 4. ♔×d5 ♗f6+!+-

1. ♔c7! ♗f6+ 2. ♔g5 c1=♖+ 3. ♔f4! (3. ♔×f6? ♖f1+! 4. ♔é6 ♔f5+!+-)

3... ♖a3 4. ♔é5! (4. ♔×f6? ♖×a2 5. ♔é5 ♖×a5 6. ♔×d4 ♖d2 7. ♔é5 ♔d5!+-)

4... ♖×é7 5. ♔×d4 (♖c5+ qui est une défense thématique comme nous le verrons plus tard, devient sans intérêt quand la case é4 est occupée !

5. ♔×f6+? ♖×f6+ 6. ♔×f6 d3 7. ♔é5 d2

8. ♔b3 ♔×g2 9. ♔f4 ♔d5 10. ♔d1 ♔g8+-

5... ♔b1 6. ♔c4!! autant la réfutation de ♔d5 est facile, autant celle de ♔b3 est difficile.

- **6. ♔d5? ♖é3+! (6... ♔é4? 7. ♔a2= voir solution) 7. ♔×é3 ♗×d5+-**

- **6. ♔b3? ♔c2!!** obtenant l'accès aux cases b3 et a4. Nous sommes désormais dans la variante principale, mais avec le Fou en c2. **7. ♔c4, ♔a2 ♖c5+ 8. ♔×c5 ♗é4+ 9. ♔f4 ♗×c5 10. ♔é5 (ou 10. ♔d5 ♔a4 si le Fou était encore en b1, cette manœuvre serait impossible et la position serait nulle !**

11. ♔é5 ♔c6+-), 10... ♗b3+-

6... ♔d3 (6... ♖c5+ 7. ♔×c5 ♗é4+ 8. ♔f4= 8... ♗×c5 9. ♔d5 ♔c2 10. ♔é5 le Pion b7 est perdu, 10... ♔b3 11. ♔f3 ♔a4 12. ♔d6!)

7. ♔a2!! (7. ♔d5? ♖é3+ 8. ♔×é3 ♗×d5+-)

7... ♖c5+ 8. ♔×c5 ♗é4+ 9. ♔f4 ♗×c5 10. ♔é5! 10. ♔d5? ♔b5 11. ♔é5 ♔c6 12. ♔×c6 b×c6

13. ♔d6 ♗b7+ 14. ♔×c6 ♗×a5+-

A) 10... ♔b5 11. ♔d6! (11. ♔f7? ♔a4+-), 11... ♗é4+ 12. ♔c7! nulle positionnelle

12. ♖é7? ♜d2 13. ♙d5 ♜ç4 14. ♙×b7 ♜×a5
 15. ♙ç8 ♙ç6 16. ♙×a6 ♙×g2-+
B) 10... ♙ç2 11. ♙d5! (11. ♖d6? ♜b3! 12. ♖ç7
 ♜×a5-+) **11... ♙b3 12. ♙f3!= nulle position-**
nelle, 12... ♙ç2 13. ♙d5=

RÉTROS

8703 - Yoav Ben-Zvi

Les Pions blancs ont capturé les trois pièces noires manquantes (incluant les deux Fous noirs).

Les Pions noirs ont capturé les trois pièces blanches manquantes (incluant les deux Fous blancs).

La première pièce capturée doit être une Tour puisque, avant la première capture, tous les Fous sont bloqués sur leurs cases d'origine. S'il s'agit de la ♜h1 d'origine ou de la ♜h8 d'origine, alors la Tour correspondante du diagramme est un imposteur et le 0-0 de cette couleur est perdu.

Une impossibilité classique doit être signalée ici : il est impossible pour les ♜d7 et ♙g2 de capturer respectivement les ♙f1 et ♙ç8 ! Ainsi, au moins un des Fous de case blanche doit être capturé par un autre Pion. Cela n'est possible que par le ♜a (sur b3) dans la position du diagramme. De même, l'un des Fous sur case noire doit être capturé par un Pion autre que le ♙d2 ou le ♜é7.

a) Il est possible de justifier toutes les captures sans avoir à bouger les Tours.

a7-a5 / ♜a8-é3 / d2×é3 / ♜a1-ç6 / ♙ç8-f3 / g2×f3 / ♙f1-b3 / a4×b3 et ♙ç1-d6 / é7×d6 / ♙f8-f4 / é3×f4
 → les deux camps ont gardé le droit de roquer.

b) Ici il n'est plus possible de capturer le Fou blanc sur b3. La seule possibilité est de le capturer sur b5 (a6×♙b5). Ainsi, la ♜a8 est incapable de sortir au début de la série de capture. Nous sommes obligés d'ouvrir la cage blanche avec ♜h8 ou d'ouvrir d'abord la cage arrière avec le ♜a1.

♜h8-é3 / d2×é3 / ♜a1-ç6 / d7×ç6 / ♙ç8-f3 / g2×f3 / ♙f1-b5 / a6×b5 / ♜a8-h8! et ♙ç1-d6 / é7×d6 / ♙f8-f4 / é3×f4

Ou bien :

♜h1-ç6 / d7×ç6 / ♙ç8-f3 / g2×f3 / ♙f1-b5 / a6×b5 / ♜a8-é3 / d2×é3 / ♜a1-h1! et ♙ç1-d6 / é7×d6 / ♙f8-f4 / é3×f4

→ les deux 0-0 sont subordonnés (si le 0-0 blanc est autorisé, le 0-0 noir n'est plus permis et si le

0-0 noir est autorisé, le 0-0 blanc n'est plus permis).

c) Cette fois, nous avons un problème similaire avec les Fous de cases noires. Si le dernier mouvement du ♙b5 est ç4×b5, alors le ♙f8 a été capturé sur la case noire ç3 (d2×♙ç3), donc ♙ç1 ne peut pas être capturé sur d6 (é7×d6) en raison de la symétrie. Donc le ♙ç1 a été capturé sur b4. Cela signifie que c'est la Tour blanche manquante qui a été capturée sur d6, mais, avant la capture sur d6, la ♜a1 est bloquée (en attente d'être libérée par la capture du ♙f8), si bien que la Tour capturée doit être la ♜h1 d'origine.

♜h1-d6 / é7×d6 / ♙f8-ç3 / d2×ç3 / ♙ç1-b4 / a5×b4 / ♜a1-h1! et ♜a8-f3 / g2×f3 / ♙f1-ç6 / d7×ç6 / ♙ç8-b5 / ç3-ç4×b5

Sinon, le ♙b5 viendrait de b4 (pas de ç4) après la capture sur les cases noires ç3 et b4. Cela signifierait que le ♙ç8 pourrait être capturé uniquement sur la case blanche f3. Afin de contourner le Pion blanc provenant de b4, le ♜a7 devrait capturer sur la case noire b4 et le ♙f1 ne pourrait être capturé uniquement que sur ç6. Ensemble, ces captures de Fous sur cases blanches sont, encore une fois, impossibles en raison de la symétrie.

→ seul le 0-0 noir est autorisé.

d) Clairement ici, le ♜d6 ne peut pas venir de d7, parce que toutes les captures du ♜b4 devraient être effectuées sur cases noires, donc, le ♜d6 vient de é7. De même, le ♙b5 ne peut pas venir par d2-d3×ç4×b5. L'analyse ci-dessus montrant que les Blancs ne peuvent plus roquer dans c) reste correcte. La résolution est similaire, mais maintenant la ♜a8 ne peut pas sortir par la colonne a avant la capture par le ♜d7, si bien que la ♜h8 d'origine doit sortir pour être capturée sur f3 et les Noirs ne peuvent plus roquer.

♜h8-f3 / g2×f3 / ♙f1-ç6 / d7×ç6 / ♜a8-h8 et forcé ♜h1-d6 / é7×d6 / ♙f8-ç3 / d2×ç3 / ♙ç1-b4 / ç6-ç5×b4 / ♜a1-h1 et ♙ç8-b5 / ç3-ç4×b5

→ les deux camps ont perdu le droit au 0-0.

e) La seule différence avec la position précédente est que la ♜a1 peut être capturée sur ç6 à la place de la ♜h1. Ainsi, avec une séquence similaire (sauf ♜a1-ç6 au lieu de ♜h1-ç6) nous pouvons déduire :

→ seul le 0-0 blanc est autorisé.

Contenu thématique :

Les cinq combinaisons possibles de droits au roque, y compris l'exclusivité mutuelle, sont démontrées, chaque cas basé sur la nécessité d'avoir une Tour imposteur sur h1 et/ou h8. La solution contient plusieurs échos supplémentaires :

- la libération d'un Fou par une avance de Pion (pas une capture) nécessite des captures monochromes impossibles par des Pions blancs ou par des Pions noirs ;

- les paires de Fous de même couleur sont soit bloqués face-à-face, soit doivent impliquer une Tour ; chacune des quatre Tours sort par sa colonne (suite à l'avance du Pion) pour être la première pièce capturée ;

- la sortie d'une Tour par les colonnes centrales (d et é) exigera que la voie soit dégagée par un Roi ou une Dame qui reviendra plus tard à sa position d'origine (switchback).

Les échos multiples de plusieurs éléments thématiques différents sont une caractéristique déterminante des parties justificatives du furthur. C'est beaucoup moins fréquent en rétro-analyse classique.

8704 - Thomas Volet

Toutes les captures sont comptées.

Pions blancs : $\text{ç} \times \text{b} \times \text{a}$, $\text{é} \times \text{f} \times 3$ et $\text{h} \times \text{g}$

Pions noirs : $\text{d} \times 7 \times \text{é} \times 6$ et $\text{g} \times 7 \times \text{f} \times 6$

On voit que le Pion noir ç a dû se promouvoir dans l'axe et il est donc impossible de ramener le Pion blanc en colonne ç avant d'avoir dépromu la pièce noire et reculé le ♖ ç.

La cage du Roi blanc ne pourra s'ouvrir qu'en reprenant $\text{é} \times \text{f} \times 3$, après avoir rentré le Fou blanc en f1. Il faut donc le remplacer en h7 par une pièce noire qui ne peut être qu'un Cavalier noir. Il faut donc décapter ce Cavalier avec le ♖ ç ($\text{ç} \times \text{♞} \times \text{♞} \times \text{a}$), donc dépromouvoir préalablement une pièce noire en ç1. Cela ne peut être que la Dame noire (seule pièce disponible à ce stade). Pour ce faire il faudra un écran pour éviter l'échec au Roi blanc. Ce ne sera pas grâce au retour du ♖ d qui enfermerait la case du ♙ ç1. Il faut donc interposer le Roi noir en f4 (seule possibilité). Mais le Roi noir doit franchir la cinquième ligne contrôlée par la Dame blanche et ne peut le faire qu'en passant par é5 ! Il faut donc dans un premier temps faire écran avec la Dame noire en f5 !

Rétro :

1... ♖b1-h1 2.b6×♞a7 ♖f5-b1 3.d5-d6 ♙d6-d7
4.b5-b6 ♙é5-d6 5.b4-b5 ♙f4-é5 6.b3-b4 ♖ç2-f5
7.a5-a6 ♖ç1-ç2 8.a4-a5 ç2-ç1=♖ 9.a3-a4 ç3-ç2
10.ç2×♞b3 ♞ç5-b3 11.a2-a3 ♞é4-ç5 12.d4-d5
♞g5-é4 13.♙d3-h7 ♞h7-g5+ 14.♙f1-d3 ♙é4-f4
15.é2×♖f3+

On note que le ♖ d ne peut pas rétrograder plus loin, car il empêcherait le passage du Fou blanc en d3 et bloquerait la case du ♙ ç en d2.

Les derniers coups ne sont pas complètement déterminés, mais le nombre de tempos blancs disponibles impose le rétro-trait aux Noirs.

8705 - Paul Răican

1.g4 ♞ç6 2.♙×ç6(♞b4) ♞×a2(♖a4)

3.♞×a2(♞g3) b×ç6(♙d5)

4.h×g3(♞h5) ç×d5(♙é4)

5.a×h5(♞f4) d×é4(♙f3)

6.g×f4(♞g6) é×f3(♙g2)

7.h×g6(♞é5) f×g2(♙b7)

8.f×é5(♞ç6) g×h1=♙(♞h6) 9.♞×ç6(♞b8)

Circuit par renaissance du Cavalier noir (♞b8-ç6-b4-a2-g3-h5-f4-g6-é5-ç6-b8), Pion Volet b7 (b7×ç6×d5×é4×f3×g2) prolongé (g2×h1=♙)

On aurait parlé de circuit si les pièces avaient effectué tous les mouvements elles-mêmes. Ici il y a retour sur la case d'origine avec l'aide du camp adverse sous forme de renaissance.

(C+ Jacobi ~34h)

Cette partie est une version corrigée de l'idée du 8529. Elle est néanmoins suffisamment différente pour faire l'objet d'une nouvelle publication.

8706 - Kostas Prentos

Essai : 1.é3 h5 2.♖g4 h×g4(♖f3) 3.b3 g×f3(♖é2)

4.♙b2 f×é2(♖d1) 5.♙f6 g×f6(♙é5)

6.♙×é2(♞d3) f×é5(♙d4) 7.♙f3 é×d4(♙ç3)

8.♙ç6 d×ç3(♙b2) 9.♙ç1 d×ç6(♙b5) 10.♞a3 f5

11.♞b1 ♙f7 12.♞b2 ç×b2(♞a1) 13.ç3 ♖é8

14.♞ç2 d×ç2(♞b1) 15.♙f1

Solution : 1.b3 f5 2.♙b2 ♙f7 3.♙f6 g×f6(♙é5)

4.♞ç3 f×é5(♙d4) 5.♞é4 é×d4(♙ç3)

6.♞b1 d×ç3(♙b2) 7.♙ç1 f×é4(♞d3)

8.♞b2 ç×b2(♞a1) 9.ç3 é×d3(♞ç2)

10.é3 d×ç2(♞b1) 11.♙d3 ♖é8

12.♙g6+ h×g6(♙f5) 13.a3 g×f5(♙é4)

14.♙ç6 d×ç6(♙b5) 15.♙f1

Un Pion Volet (♟g7→b2)

Circuits par renaissance :

- ♖a1-b1-b2-a1
- ♜b1-ç3-é4-d3-ç2-b1
- ♙ç1-b2-f6-é5-d4-ç3-b2-ç1
- ♙f1-d3-g6-f5-é4-ç6-b5-f1

On aurait parlé de circuits si les pièces avaient effectué tous les mouvements elles-mêmes. Ici il y a retour sur la case d'origine avec l'aide du camp adverse sous forme de renaissance.

8707 - Thierry Le Gleuher

- 1.h4 h5 2. ♖h3 ♜h6 3. ♖f3 ♜g8 4. ♖f6 g×f6
 5.a4 ♜g4 6.a5 ♜×h4 7.a6 ♜×a6 8.g4 ♜b4
 9.g5 a5 10.g6 a4 11.g7 a3 12.g8=♙ ♜a4
 13.♙g3 ♜g4 14.♙d6 ç×d6 15.d4 ♜b6
 16.d5 ♜d4 17.♙h6 b6 18.♙g7 ♙a6
 19.♙h8 ♙h6 20.♙g7 ♙f4 21.♙h6 ♙ç4
 22.♙g5 ♙f8 23.é3 ♙g7 24.♙f3 ♙g6
 25.♙h1 ♙f5 26.♙f3 ♙é4

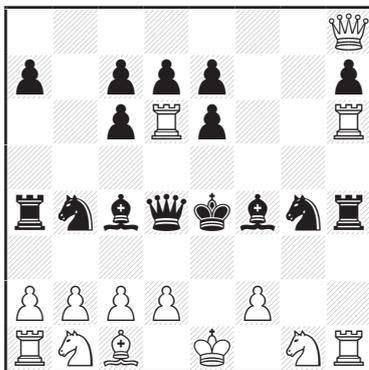
Pas de pièce promue au diagramme, Dame blanche Ceriani-Frolkin, un switchback du Fou blanc.

Certes c'est plus long que Ubaidulaiev qui avait deux Tours blanches promues au diagramme :

II - R. Ubaidullaev

Problemesis 2003

1° Recommandé



Partie (14+15) C+
 Justificative en 22,0 coups

- 1.é4 ♜a6 2.♙b5 ♜b8 3.♙ç6 b×ç6 4.h4 ♜b4
 5.h5 ♜a4 6.h6 ♜b4 7.h×g7 ♜h6 8.g8=♙ ♙a6
 9.♖g6 ♜g8 10.♖d6 ♜g4 11.é5 ♜h4 12.é6 f×é6
 13.g4 ♙f7 14.g5 ♙g6 15.♙h5+ ♙f5 16.g6+ ♙é4
 17.g7 ♜g4 18.g8=♙ ♙h6 19.♖g6 ♙f4 20.♖h6
 ♙h8 21.♙é8 ♙d4 22.♙h8 ♙ç4

Ce problème n'a pu être résolu par Natch, car il y a trop de coups inconnus, mais il est possible d'ajouter humainement des contraintes grâce à la démonstration suivante.

Démonstration :

1) On dénombre normalement vingt-six coups noirs pour obtenir la position, même si la Tour h4 vient en fait de a8, même si le 0-0 a été effectué et quelque soit le trajet du Roi noir (par l'Est ou par l'Ouest). Le seul moyen de gagner éventuellement un coup noir serait de capturer deux fois avec le ♜h, afin que la Tour noire puisse aller directement en h4 en un coup. Pour cela il faudrait que les Pions noirs (ç7, g7 et h7) capturent les quatre pièces blanches manquantes dont le ♙a. Mais celui-ci n'a pas pu se faire prendre directement (trop éloigné) et n'a pas non plus pu être promu parce qu'il n'a pu capturer aucune pièce noire pour éviter le ♜a (seize pièces noires présentes sur l'échiquier) et le Pion noir a n'a pu lui non plus lui laisser le passage puisqu'il n'y aurait dans ce cas plus aucune pièce blanche disponible pour être capturée.

→ en conséquence de quoi les Tours noires ont dû jouer à elles deux quatre coups ♜a8-a4 (1) et ♜h8-g8-g4-h4(3)(éventuellement ♜h8-ç8-ç4-h4) ou ♜a8-a4-h4 et ♜h8-a8-a4. Si la ♜h part de la case f8 après un hypothétique 0-0 noir, on a le même décompte. On peut noter au passage que le 0-0-0 ne fait pas perdre de coup au Roi noir non plus, mais qu'il ne subsiste alors qu'une solution pour les Tours noires : ♜ç8-ç4-h4 et ♜h8-a8-a4. → les autres trajectoires noires sont donc pratiquement figées :

- ♙d8-b6-d4 (deux coups)
- ♙ç8-a6-ç4 (deux coups)

On remarque ici que pour que le ♙ç8 puisse dégager sa case, il faut que la Dame noire soit déjà en d4, ce qui invalide l'hypothèse de la trajectoire ♜h8-ç8-ç4-h4.

- ♙f8-h6-f4 (deux coups)
- ♜b8-b4 (deux coups)
- ♜g8-g4 (deux coups)
- ♙é8-é4 (cinq coups)

2) Comme le ♜a a alors avancé dans l'axe, les seules options alors restantes pour faire disparaître le ♙a, seront de le capturer en a6 avec le ♜b8 ou le ♙ç8.

3) Le ♙h n'a pas non plus pu dégager de sa colonne et a dû être pris aussi en h6 (avec le Cavalier noire ou le Fou noir) ou h4 (avec la Tour noire).

4) Bien évidemment maintenant les Pions noirs doublés dans la position du diagramme ont nécessité la capture des deux dernières pièces blanches

manquantes. Cela impose la promotion du ♖ g qui a dû être promu dans l'axe, puis être pris en d6 ou avoir remplacé une autre pièce blanche capturée par un Pion noir.

5) La bonne question à se poser maintenant est : peut-on réellement capturer le ♖ h en h6 ?

essais :

1.h4 ♜a6 2.h5 ♜b4 3.h6 ♜xh6 et maintenant, pas le temps d'aller faire prendre une pièce blanche en d6 ou f6, il faut passer le ♖ g avant de jouer le Cavalier noir en g4 ! ... 4.g4 ♜g8 5.g5 ♜g4 et la Tour noire ne peut plus aller en h4 en deux coups depuis g8 ! Jouer 4... ♜b8 ne résout pas le problème.

1. ♖c3 ♜a6 2. ♖é4 ♜b4 3. ♖f6+ gxf6 4.h4 ♙h6 5.h5 ♙f4 6.h6 ♜xh6 mais le Fou blanc ne pourra plus rejoindre g6 !

1. ♖c3 ♜a6 2. ♖é4 ♜b4 3. ♖f6+ gxf6 4.h4 ♜h6 5.h5 ♜g8 6. ♜h3 ♜g4 7. ♜d3 ♜h4 8. ♜d6 çxd6 9.g4 ♜b6 10.g5 ♙d8 11.a4 ♙ç7 12.a5 ♙ç6 13.a6 ♜g4 14.g6 ♙d5 15.d4 ♙é4 16.d5 ♜d4 17. ♙h6 b6 18. ♙g7 ♙xa6 19. ♙h8 ♙ç4 20.h6 ♙xh6 21.g7 a5 22.g8=♖ ♙f4 23. ♖h6 a4 24. ♖f5 a3 25. ♙g7 ♜a4 mais il manque beaucoup de coups aux Blancs.

1.d4 ♜a6 2. ♜d2 ♜b4 3. ♜f4 ♜h6 4. ♜d6 çxd6 5.a4 ♜b6 6.d5 ♜d4 7.a5 b6 8.a6 ♙xa6 9.h4 ♙ç4 10. ♜h3 a5 11. ♜f3 a4 12. ♜f6 gxf6 13.g4 a3 14.g5 ♜a4 15.g6 ♜g4 encore une fois la ♜ h ne passe plus.

→ le ♖ h a été capturé en h4 par la Tour noire.

6) Comment les Fous de cases noires ont-ils pu se croiser, sachant que le Fou noir a joué ♙f8-h6-g4 ? Pas beaucoup d'options à disposition !

♙ç1-g5-h4 / ♜h6 / ♜g4 / ♙f8-h6-f4 / ♙h4-g5 et maintenant seulement h2-h4 / ♜xh4, le ♖ g aura été promu auparavant. Mais la Tour blanche ne peut plus sortir normalement (le ♖ é3 ferme la cage par le Nord et il faudrait extraire la ♜h1 en bougeant le Roi blanc) ! Dans le meilleur des cas il s'agira simplement d'aller remplacer la ♜a1 capturée plus tôt, mais l'ensemble prendrait au moins trente coups, ce qui est beaucoup trop.

→ la solution consiste donc à envoyer le Fou blanc jusqu'en h8, afin de dégager le corridor, puis revenir derrière le Fou noir vers g5. Cette manœuvre va prendre six coups au Fou blanc.

7) Faisons le bilan des coups blancs :

♙g5 (6) - ♜h1 (2) - ♖f3 (1) - ♖é (1) - ♖d (2) ♖a (3) (pris en a6) - ♖h (1) (pris en h4)

♖g2-g8=♜-g3-d6 (7) stratégie minimale

♜h (3) stratégie minimale

Soit un total de vingt-six, qui correspond au nombre de coups attendus.

Cette stratégie minimale est donc validée (une Dame Ceriani-Frolkin)

Avec ces contraintes, le problème est C+ Jacobi v.0.7.4 en 53 sec.

8) Il faut donc dans l'ordre : h4 / ♜h1-h3-f3-f6 / gx♜f6 / g2-g8=♜-d6 ce qui prend au minimum onze coups pour les Blancs. Il faut donc dix autres coups noirs, ce qui est impossible sans jouer le ♜a.

→ il faut donc permettre de capturer le ♖ a rapidement avec le ♜b8.

9) Quels ont alors été les trois premiers coups noirs ?

essai : 1.a4 ♜h6 2.a5 ♜g8 3.a6 ♜xa6 4.h4 ♜b4 5. ♜h3 a5 6. ♜f3 a4 7. ♜f6 gxf6 8.d4 ♜g4 9.d5 ♜xh4 10.g4 a3 11.g5 ♜a4 12.g6 ♜g4 13.g7 h5 14.g8=♜ mais les Noirs n'ont plus de coups et, de plus, la Dame promue ne pourrait rejoindre d6 en deux coups.

Solution :

1.h4 h5 2. ♜h3 ♜h6 3. ♜f3 ♜g8 4. ♜f6 gxf6 (et les Noirs ont un peu d'air), **5.a4 ♜g4 6.a5 ♜xh4 7.a6** (juste à temps pour libérer des coups Noirs), **7... ♜xa6 8.g4 ♜b4 9.g5 a5 10.g6 a4 11.g7 a3 12.g8=♜ ♜a4 13. ♜g3 ♜g4 14. ♜d6 çxd6**

15.d4 ♜b6 deux options semble être possible ici : passer le Roi noir par l'Ouest ou bien plus tard par l'Est :

Option 1 : 16. ♙h6 ♙d8 17.é3 ♙ç7 18. ♜f3 et le Roi noir ne peut plus avancer...

Option 2 : 16. ♙h6 ♙d8 17. ♙g7 ♙ç7 18. ♙h8 ♙h6 19.é3 ♙f4 20. ♜f3 et on a encore le même problème.

Il faut se résoudre à passer par l'autre côté :

16.d5 ♜d4 17. ♙h6 b6 18. ♙g7 ♙a6 19. ♙h8 ♙h6 et le Roi noir ne peut passer de suite sur g7 contrôlée ! Il faut évacuer le Fou blanc au plus vite **20. ♙g7 ♙f4 21. ♙h6 ♙ç4** coup libre salvateur !, **22. ♙g5 ♙f8 23.é3 ♙g7 24. ♜f3 ♙g6 25. ♜h1 ♙f5 26. ♖f3 ♙é4**

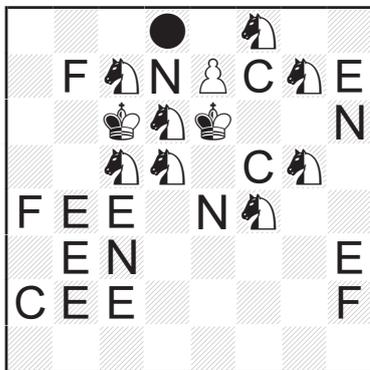
8708 - Andreï Frolkin & Jeff Coakley

La lettre R est la seule à être en deux exemplaires
 → **R = Roi**

A ≠ Pion (à cause de la huitième rangée)
 A ≠ Tour (à cause de l'échec inexplicable en d6)
 A ≠ Fou (à cause de l'échec inexplicable en d5)
 A ≠ Dame (à cause du double échec inexplicable en d5 et d6)
 → **A = Cavalier**

Un des Rois est donc en échec par le Cavalier d8 qui ne peut venir que d'une promotion blanche.
 Dernier coup : 1.é7×●d8=♘+

Voir le diagramme suivant :



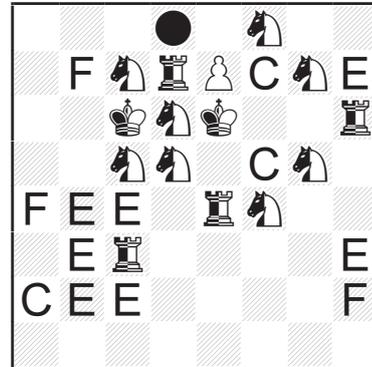
Le diagramme ci-dessus montre la position avant le dernier coup. Il y a un Pion blanc en é7 et une pièce noire inconnue en d8. Toutes les pièces connues sont représentées blanches et noires (sans couleur définie) à ce stade du raisonnement. Les déductions ultérieures permettront de les colorier. Le nombre de pièces promues et de Pions passés est un critère important pour la suite de la démonstration. Pour que la position soit légale, il va falloir minimiser le nombre de Pions passés.

Il y a déjà au moins quatre Cavaliers promus. La suite du raisonnement est basée sur le fait qu'il y a huit lettres A (Cavaliers), un Pion blanc en é7 et une pièce noire inconnue en d8.

Il ne manque donc à ce stade que 3 pièces.
 N ≠ Dame (échec interdit en d7)
 N ≠ Fou (échec interdit en d7)
 N ≠ Pion : si N=Pion, il y aurait cinq Pions passés (y compris le ♖é7). Comme il y a sept lettres E, cela impliquerait au moins trois promotions supplémentaires. Cela imposerait au moins douze Pions passés (4A+5N+3E), ce qui nécessite au

moins quatre captures dans le meilleur des cas, alors qu'il n'y aurait que trois pièces manquantes.
 → **N=Tour**

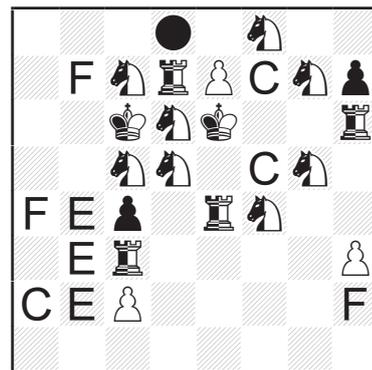
Il reste donc les lettres C, E et F pour : Dames Fou, Pion. Voir le diagramme suivant :



Si E=Fou, il y aurait trois Fous promus. De plus une des lettres, C ou F, serait une Dame, ce qui impliquerait une autre promotion, ce qui, avec les quatre Cavaliers promus ferait huit promotions. Cela est impossible avec trois captures.

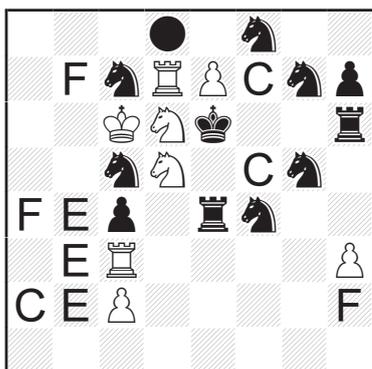
Si E=Dame, il y aurait alors cinq Dames promues, ce qui avec les Cavaliers promus ferait trop.
 → **E=Pion**

Afin de ne pas augmenter inutilement le nombre de captures, les Pions des colonnes ç et h ne sont pas croisés. Seuls les Pions de la colonne b sont encore inconnus. Voir le diagramme suivant :



Si le Roi é6 était blanc, il y aurait sept Cavaliers Blancs dont cinq promus. Les trois Pions de la colonne b devraient être noirs, mais on ne pourrait pas expliquer la présence de la pièce C en f5 et f7 (Fou ou Dame) sans autre promotion.

→ **Le Roi é6 est noir**
 → Les Cavaliers menaçant le Roi noir sont noirs et les Tours é4 et h6 sont également noires afin de ne pas donner échec. Voir le diagramme suivant :



Les lettres C et F doivent correspondre aux Dames et Fous. Dans chaque cas, pour éviter les échecs multiples, la pièce F (a4 et b7) doit être blanche et la pièce C (f5 et f7) doit être noire.

Les Noirs ont donc promu quatre Cavaliers et une Dame ou un Fou (f5 et f7), et ne peuvent donc plus disposer que d'un seul Pion dans la colonne b (b2, b3 ou b4). Donc deux de ces Pions sont blancs et pour minimiser le nombre de captures par Pion, le Pion blanc b2 doit être blanc.

→ ♖b2

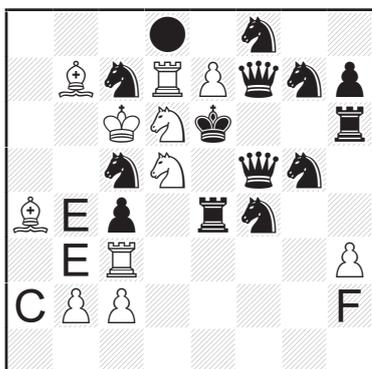
Cela n'est possible que si l'on promeut une pièce noire en a1. Exemple : a7→a1=X, e7×d→d1=X, d7→d1=X, g7×f→f1=X, f7→f1=X, g2→g8=X.

Que l'on ait un autre Pion blanc en b3, ou un Pion noir en b3 et un Pion blanc en b4, il sera impossible de dépromouvoir un Cavalier noir en a1. On ne peut pas non plus dépromouvoir de Fou noir en a1. La promotion noire en a1 est donc une Dame.

→ C=Dame

→ F=Fou

Voir le diagramme suivant :



Les Blancs ont donc capturé deux fois, donc ils n'ont pu capturer maintenant que les deux Fous noirs dont le Fou noir de case noire en d8. Le ♖a a donc capturé le Fou noir de case blanche en b3.

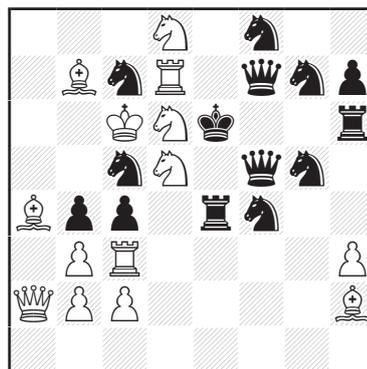
→ ♖b3

→ ♜b4

→ ♖h2

→ ♙a2

Le diagramme final est donc le suivant :



La dernière inconnue est la case de promotion du Fou blanc de case blanche. Cela ne peut être que g8 maintenant !

Pions blancs : a2×♙b3, e2-e7×♙d8=♘, g2→g8=♙ (case blanche)

Pions noirs : a7→a1=♙, e7×d→d1=♘, d7→d1=♘, g7×f→f1=♘, f7→f1=♘

Le dernier coup est donc : 1.é7×♙d8=♘+

8709 - Éric Pichouron

Knightmate : par défaut, un Roi est remplacé par un Cavalier royal, et un Cavalier par un Roi non royal. Les promotions en Roi non royal sont donc autorisées, pas celles en Cavalier.

1.f3 é3 2.♙f2 ♙b4 3.♙é3 ♙f8 4.♙d4 ♙é7
5.♙ç5 ♙d6 6.♙b6 a×b6 7.h3 ♙a3 8.h4 ♙d3
9.a4 ♙ç5 10.a5 d6 11.a6 ♙d7 12.a7 ♙a4
13.a8=♙ ç6 14.♙a7 ♙ç7 15.♙a6 ♙b8
16.♙b5 ♙d8 17.♙ç4 ♙ç7 18.♙d4 ♙é8
19.♙é3 ♙é6 20.♙f2 ♙h6 21.♙g1

(C+ Jacobi v.7.4 en 2h58')

Pronkin de Roi, alors que visuellement un Pronkin d'une des deux Tours pourrait avoir eu lieu.

AIDÉS

8710 - Mihaiu Cioflanca

a) 1.d6 ♙f4 2.♙f5 ♙é4#

b) 1.♙é6 ç5 2.♙d5 ♙f5#

c) 1.f4 ♙d6 2.♙é6 ♙d5#

Autoblocages et trois mats différents de la Tour blanche.

8711 - Gheorghe Ristea

1. ♔a1 ♖×ç3 2. ♜b1 ♜a3#
1. ♔a2 ♔×b4 2. ♞b1 ♙×ç4#
1. ♔b3 ♙f3 2. ♞a2 ♙d1#

Jeux de batteries blanches, mais on peine à trouver des éléments unitaires dans chacune des solutions.

8712 - Pierre Tritten

1. ♞b5 ♜ç4 2. ♞d4 ♜ç3#
1. ♙g4 ♞h4 2. ♙f3 ♞f5#

Cette version élimine un Pion blanc pour ne garder que les pièces thématiques blanches. Echange de place (cyclique) de pièces blanches et noires. Un thème très en vogue dans les revues allemandes des années 70-80.

8713 - Valery Kopil & Gennady Kozyura

1. ♜×d7 ♞é5 2. ♜×é7 ♜a8# modèle
1. ♙×ç4 ♜é2 2. ♙×f7 ♞f6# modèle
1. ♔×d7 ♜b2 2. ♔ç6 ♞é5#
1. ♔×f7 ♜h2 2. ♔g6 ♞é5#

Aidé du futur à sacrifices blancs : mats modèles dans les solutions I et II, Zilahi dans les solutions III et IV.

8714 - Mihaiu Cioflanca

1. b5 ♜b4 2. b×ç4 ♜b8#
1. ♜ç5 ♔×é4 2. ♜ç7 ♜h8#
1. é2 ♜g3 2. ♔é8 ♜g8#
1. ♔ç7 ♜×a5 2. ♔d6 ♜×b6#

Trois mats modèles du couloir ; il faut faire parvenir la Dame sur la huitième (dans trois solutions). Belle activité de la Dame, mais problème aux effets simples.

8715 - Menachem Witztum

1. ♙×f4 ♙a5 2. ♙é3 ♞×f3#
1. ♞×f4 ♙d6 2. ♞×d3 ♜×d3#

Ouvertures de lignes par capture du Pion f4, pour mats par clouage.

8716 - Michal Dragoun

1. ♞b4 ♞×ç6+ A 2. ♔d5 ♜×ç4# B
1. ♞é3 ♜×ç4 B 2. ♞f5 ♞×f7# C
1. ♙g7 ♞×f7+ C 2. ♔f6 ♜g6# D
1. ♙g5 ♜g6 D 2. ♙f4 ♞×ç6# A

Cycle de coups blancs sur les quatre solutions. Le jeu noir est en correspondance entre les solutions 1 et 3 (interférence et Umnov) et 2 et 4 (pré-ouverture de ligne et autoblocage), avec échange

de fonction entre le Cavalier et le Fou. Encore un beau travail sur les cycles de coups et d'effets.

8717 - Gerard Smits

1. ♜×ç6 ♙f1 2. é2 ♞f2#
1. ♜×ç4 ♜h6 2. ♜é6 ♞×g5#

Le Cavalier mate sur une case gardée trois fois dans la position du diagramme. Cela nécessite un sacrifice avec échange de fonction entre Tour et Fou blancs, un clouage d'une pièce noire et un abandon de garde.

8718 - Vitaly Medintsev

1. ♜b6 ♜d3 2. ♔×b5 ♜ç3#
1. ♜ç7 ♙d3 2. ♔×d6 ♙é4#
1. ♙h5! ♙×h5 2. ♜é8 ♙×é8#
1. ♜a2 ♜×a2 2. ♜d7 ♜×a6#

Deux belles paires de solutions autour du couple Tour-Fou dont des batteries blanches réciproques associées à un Grimshaw blanc (première paire).

8719 - Mihaiu Cioflanca

1. ♜f3 ♜ç2 2. é3 ♜g6#
1. ♜g3 ♜h6 2. f3 ♜d2#
1. ♜×ç5+ ♔×ç5 2. ♔ç3 ♜×d4#
1. ♔ç3 ♜b6 2. ♔×b4 ♜a5#

Quatre mats différents de la Dame blanche.

8720 - Abdelaziz Onkoud

1. b5 ♜é6 2. ♔ç4 ♜é3#
1. g×f5 ♙é6 2. ♔é4 ♙ç4#
1. ♞b6 ♙×b3 2. ♞ç4 ♙ç2#
1. ♙×f5 ♜é2 2. ♙é4 ♜d2#

Batteries blanches réciproques, Grimshaw blanc et autoblocages noirs.

1. ♞×b2 ♜×b7 2. ♔ç3 ♜×b3#
1. g×h5 ♙×h5 2. ♜g3 ♙é2#

Trois paires de solutions avec échange de fonction entre Tour et Fou blancs.

8721 - Udo Degener & Mirko Degenkolbe

- 1... ♜ç4 2. ♞ç6 ♜b4 3. ♔ç5 ♜×b5#
1... ♜×b5+ 2. ♔ç6 ♜b4 3. ♞d5 ♜ç4#

Deux switchbacks de la Tour blanche. L'un est un tempo, l'autre pas ! Échange des premier et troisième coups blancs.

8722 - Abdelaziz Onkoud

1...b3 2. ♖é6 ♗×f7 A 3. ♚×d6 ♜×g5# B

1...b4 2. ♚é5 ♜×g5 B 3. ♖×d6 ♗×f7# A

Echange de fonction des couples ♜g4-♗h5 (clouage/mat) et ♚f4/♖h6 (déclouage, pré-auto-clouage/déclouage, auto-clouage en d6). Clouages réciproques échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs et mats modèles par double clouage.

8723 - Vitaly Medintsev

1. ♚é8 d3 2. ♚×d3 ♗×d3 3. ♗g3 ♗g6#

1. ♚ç7 d4 2. ♚×d4 ♗×d4 3. ♖g3 ♗×é5#

Jeu de lignes en écho tout au long de la solution, Grimshaw noir. Belle analogie entre les deux solutions. Yvec Tallec aurait certainement apprécié cet hommage.

8724 - Ivan Bryukhanov

a) 1... ♚é3 2. ♗b6 ♚d2

3. ♖d5+ ♚ç3 4. ♚ç5 ♗é4#

b) 1... ♚f4 2. ♖ç4+ ♚f5

3. ♚ç5 ♚é5 4. ♗b6 ♗d3#

Sarcophages et mats idéaux en échos après des parcours tortueux du Roi blanc.

8725 - Victor Sizonenko

1.b3 ♚ç3 2. ♗d8 ♚d4 3. ♖d6+ ♚é5 4. ♖d7 f6#

1. ♖g6 f×g6 2. ♖d8 g7 3. ♚é8 g8=♗ 4. ♗é7 ♗f6#

Encore des sarcophages pour des mats modèles sur la même case, f6. Le Roi doit monter pour assister le Pion pour le mat dans une solution ou non, le Cavalier pouvant alors mater seul.

8726 - Mirko Degenkolbe & Rolf Wiehagen

1. ♖ç8! (1. ♖a6?), 1...d4 2. ♖a8! ♚ç6

3. ♚b8 d5 4. ♚ç8 d6 5. ♖b8 d7#

Deux coups intéressants de la Tour noire.

Pas d'anticipations trouvées sur PDB ou sur l'encyclopédie des mats idéaux.

8727 - Mirko Degenkolbe

1.b1=♚! ♚a3 2.a4 ♚b4

3. ♚g6 ♚ç4 4. ♚a5 ♚ç5 5. ♚a6 b4#

1.b1=♖! b4 2. ♖d1 ♚b3

3. ♖d8 ♚ç4 4. ♖a8 ♚ç5 5. ♖a7 b5#

Sous-promotions noires et mats modèles (auteur) ; les stratégies sont très différentes entre les deux solutions, le Roi blanc parcourant deux chemins pour atteindre la case ç5.

8728 - Jorma Pitkanen

1.ç1=♖ g×h5 2. ♖ç4 h×g6

3. ♖b4 g×h7 4.ç4 h8=♚ 5. ♚ç5 ♚é5#

Un problème simple et classique, mais nous ne comprenons pas l'intérêt des trois Pions noirs de droite car le problème serait correct sans ceux-ci et avec le Pion en h5. Licence poétique de l'auteur ?

8729 - Udo Degener & Mirko Degenkolbe

1.b3 ç5 2. ♗b4 ç6

3. ♚a2 ç7 4. ♗a1 ç8=♚ 5.b2 ♚ç4#

1. ♖d1 ç5 2. ♖d6 ç×d6

3. ♖é1 d×é7 4. ♚b1 é8=♚ 5. ♚ç1 ♚×é1#

La première solution montre un plaisant échange de place cyclique des pièces noires (et un circuit du Pion blanc), la deuxième une poursuite Umnov des deux Tours et du Roi noirs.

8730 - Mirko Degenkolbe

1.b2 ♗h1! 2.b1=♗ f3 3. ♗é4 f×é4 4.d5 é×d5

5. ♗ç6 d×ç6 6. ♚a8 ç7# mat modèle

Indian (une pièce blanche effectue un coup critique par rapport à une case sur laquelle une autre pièce blanche vient d'abord l'intercepter, puis lui réouvre la ligne) avec la particularité que la pièce thématique joue plusieurs fois sur la ligne thématique (pour accéder à la case ç6) puis mate.

INVERSES

8731 - Vilimantas Satkus

1. ♚g1, ♚a7? [2. ♗×f4+ ♖×f4#] mais 1...ç5!

Le coup fort 1...ç5! précise la clé de sacrifice de la Dame blanche.

1. ♚b6! [2. ♗×f4+ ♖×f4#]

1... ♗f3 2. ♚d4+ ♗×d4#

1... ♗×g5, ♗f6 2. ♖é6+ d×é6#

1... ♖é3 2. é5+ ♖×é5#

Un jeu varié de quatre variantes, menace comprise, avec quatre pièces blanches différentes et quatre pièces noires différentes jouant au second coup. Un fait notable est qu'aucune batterie, blanche ou noire, n'est utilisée.

8732 - Camillo Gamnitzer

Essai thématique : 1. ♖g8? mais 1...d×ç5!

2. ♖×b6 ♗×b6 3. ♚×d3+ ♚f4!!

1. ♖g6! [2. ♖f3+ g×f3 3. ♗×f2+ ♚f4

4. ♗b×d3+! ♖×d3# (4. ♗ç×d3+? ♚×é4!)]

1...d×ç5 2. ♖×b6 [3. ♗ç4+ ♘×ç4#] ♙×b6
 3. ♚×d3+! ♜×d3 4. ♗d1+! ♘×d1#
 1...g3 2. ♙f3 ~ 3. ♚é2+ d×é2 4. ♙×f2+ g×f2#
 2...g2 3. ♚×d3+ ♜×d3#
 Essai non thématique : 1. ♗d7? d5! 2. ♗×b6 ♘×b6!
 Destruction tranquille d'une batterie noire ♘-♙
 et mat direct de l'ex-pièce-avant de la batterie
 après 3. ♚×d3+ ♜×d3 4. ♗d1+ ♘×d1#. À noter
 que le Cavalier blanc b2 joue sur trois cases (d3,
 ç4 et d1), les deux premières ayant forcé les mats
 de batterie sur d3 et ç4. La suite 1...d×ç5 2. ♖×b6
 ♙×b6 ayant forcé l'écart du Fou noir a5.
 Jeu secondaire intéressant sur 1...g3.

8733 - Milomir Babić

1. ♙ç1! ♚d4 2. ♗b5+ ♚é4 3. ♚f7 ç3 4. ♙×d3+
 ♚×d3 5. ♖d6+ ♚é4 6. ♖é6+ ♚d3 7. ♖é1 ç2#
 1...ç3 2. ♙ç2 ♚d4 3. ♚g4+ ♗f4 4. ♙d2 ç×d2
 5. ♗é6+ ♚é3 6. ♚é2+ ♗×é2 7. ♖ç3+ ♗×ç3#
 Deux variantes bien diversifiées. Si la batterie
 blanche ne fonctionne pas, les autres pièces sont
 très actives. Double déclouage du Cavalier noir et
 triple sacrifice de pièces blanches dans une phase,
 mats des épaulettes dans l'autre.
 Un Meredith agréable.

8734 - Gennady Kozyra

1. ♙ç7! ♙h2 2. ♗d7 ♙g1 3. ♗d8 ♙h2
 4. ♖f1+ ♚é2 5. ♖dé1+ ♚d2
 6. ♚b4+ ♚×ç2 7. ♚ç3+ ♘×ç3#
 1...a×b6 2. ♙×b6 ♙h2 3. ♗ç7 ♙g1
 4. ♚d4+ ♖é3 5. f8=♚+ ♚g3
 6. ♚df4+ ♚h3 7. ♚ç8+ ♖é6#

Le Fou noir oscille entre h2 et g1, chacune des
 variantes levant une option différente. En h2, il
 se positionne en pièce-arrière de batterie ♘-♙
 visant ç7. En g1, c'est une autre batterie ♘-♙
 pointant sur b6, mais masquée par son Roi. Celui-
 ci se dirige pas à pas vers ç2 et h3, sous le feu
 d'une Dame blanche. S'ensuivent deux mats
 modèles par échecs doubles en écho horizontal-
 vertical.

8735 - Valery Kopil

1. ♙é4? A h5! b
 1. ♖é3? h5! b
 1. ♖b7? B h5 b 2. ♗h2! D h4 3. ♙d3 h3 4. ♖é3
 ♚a6 5. ♖a7+ C ♚b5 6. ♙é4 ♙×b3 7. ♚a6+ ♚b4
 8. ♚ç4+ ♙×ç4# mais 1...h6! a
 1. ♙d3? E h6 a 2. ♗×h6! (2. ♗h2?), 2... ♚b5

3. ♖b7+ B ♚a5 4. ♖é3 ♚a6 5. ♖a7+ C ♚b5
 6. ♙é4 A ♙×b3 7. ♚a6+ ♚b4 8. ♚ç4+ ♙×ç4#
 mais 1...h5!, mais aussi 1... ♚b5!

1. ♗h2! D h6 a 2. ♙é4 A h5 3. ♖b7 B h4
 4. ♙d5 h3 5. ♖é5 ♚a6 6. ♖a7+ C ♚b5
 7. ♚d6 ♙×b3+ 8. ç4+ ♙×ç4#
 1...h5 b 2. ♖b7 B h4 3. ♙d3 E h3
 4. ♖é3 ♚a6 5. ♖a7+ C ♚b5 6. ♙é4 A ♙×b3
 7. ♚a6+ ♚b4 8. ♚ç4+ ♙×ç4#

Auteur : Échange réciproque de fonction entre le
 Pion ç2 et la Dame : blocage d'une case dans une
 variante, sacrifice dans l'autre (il est possible de
 comparer cette idée avec le thème **Chumakov**
 (deux pièces capturées dans une phase auto-
 bloquent dans une autre phase) souvent utilisé
 dans le genre aidé.

Échange réciproque de fonction des coups du
 Pion noir h7 : défense dans une variante, réfuta-
 tion dans l'autre variante.

Les sacrifices des pièces thématiques ont lieu au
 dernier coup sur la case d'origine du Roi blanc
 (mats sur la même case).

Échange réciproque des coups blancs dans les va-
 riantes sur la base d'un cycle ABC - BCA.

Échange réciproque BD-DB (il est possible de com-
 parer cette idée avec le thème Salazar, usuel dans
 le deux-coups orthodoxe). Deux mats modèles.

8736 - Milomir Babić

1. ♙f4! h5 2.0-0 h4 3. ♙h2 h3 4. ♖d4+ ♚×é3
 5. ♚ç3+ ♚×é2 6. ♖f2+ ♘×f2
 7. ♚d3+ ♚é1 8. ♚f1+ ♘×f1#
 1. ♙d1! h5 2. ♖é1 h4 3. ♖d4+ ♚×é3
 4. ♙g1+ ♖f2 5. ♗ç1+ ♚×d4 6. ♙g8 h3
 7. ♗d7 h2 8. ♚b2+ ♗×b2#

Thème Chumakov (avec Cavalier é2 et Tour h1
 comme pièces thématiques).

8737 - Olaf Jenkner

1. ç8=♚!
 1...é1=♚ 2. ♚d3+ ♚é3 3. ♚f1+ ♚f2
 4. ♗d2+ ♚é3 5. ♖é4+ ♚×d2 6. ♚çç4 ♚é2!
 7. ♖f2 ♚×f2 8. ♚a2+ ♚ç3 9. ♚b2+ ♚×b2#
 1...é1=♚ 2. ♚ç6+ ♖é4 3. ♚d1+ ♚é3
 4. ♚ç5+ ♖d4 5. ♗d2 ♚d3 6. ♗ç4+ ♚ç3
 7. ♚f3+ ♖d3 8. ♚a5+ ♚b3 9. ♚d1+ ♖×d1#
 1...é1=♙ 2. ♚d5+ ♚é3 3. ♚ç1+ ♙d2
 4. ♚f5 ♙×ç1 5. ♖4g3+ ♚d4 6. ♖d3+ ♚ç4
 7. ♖ç2+ ♚b4 8. ♖d4+ ♚b3 9. ♖b2+ ♙×b2#

1...é1=♖ 2.♗dç3+ ♘d3 3.♙a2 ♚é3
 4.♗d4+ ♚f3 5.♘d2+ ♚é2 6.♙é4+ ♚d1
 7.♗g4+ ♚ç1 8.♗ç5+ ♘×ç5 9.♘b3+ ♘×b3#
Allumwandlung noir, associé à quatre seconds coups blancs différents et quatre mats modèles (auteur). Huit pièces seulement pour ce tour de force, toujours impressionnant !

8738 - Alexandre Azhusin

Plan principal : 1. ♖×é6+? ♚×é6
 2. ♗é8+ ♚d5 3. ♗f7+ ♘×f7+ 4. ♚h5!!
 1. ♖é5! ♚b1 2. ♖a1+!! ♚f5 3. ♘b2 ♚d4
 4. ♘ç4+ ♚d5 5. ♘a5! b×a5 6. ♙h5 a4
 7. ♖é5! ♚b1 8. ♖g7+ ♚f5 9. ♖×é6+ ♚×é6
 10. ♗é8+ ♚d5 11. ♗f7+ ♘×f7#

Les Noirs sont pat. Le plan principal échoue à cause de la fuite du Roi blanc en h5. Les Blancs vont devoir bloquer cette case avec leur Tour. Un tempo du Pion noir b6, activé par le sacrifice du Cavalier blanc va permettre de jouer ♙g5-h5. Le Cavalier blanc est lui-même mis en action par une manœuvre indienne du Fou blanc, qui au passage doit lever le pat noir : il sert à la fois comme pièce avant et pièce arrière de batterie (c'est le thème Zabunov). Il revient finalement en place pour le final couronné par un joli mat modèle. Un élégant problème logique.

DIRECTS FÉERIQUES

8739 - Gerhard Maleika

1. ♗h8? [2. ♙ç4=]
 1... ♘a4 a 2. ♙×a4= A mais 1... ♘b7!
 1. ♙ç4? [2. ♗h8=]
 1... ♖a4 b 2. ♗×a4= B mais 1... ♖g6!
 1. ♙g8? [2. ♗ç3=]
 1... ♘a4 a 2. ♗×a4= B
 1... ♘b3(♘d3, ♘×é6, ♘d7, ♘b7, ♘a6)
 2. ♙×b3(ç×d3, d×é6, ♘×d7, ♗a6, ♘×a6)=
 mais 1... ♘é4!

1. ♗ç3! [2. ♙g8=]
 1... ♖a4 b 2. ♙×a4= A
 1... ♖b5(♖ç6, ♖d7, ♖f7, ♖g6, ♖h5)
 2. ♙×b5(♗×ç5, ♘×d7, é×f7, ♙×g6, ♚×h5)=

Les lettres A, B, a, b désignent les coups du thème du Tournoi Internet de Belgrade 2019, qui demandait des transferts de coup patant entre phases

(quatre phases en tout). Un exemple très clair. Notons que les « menaces » ne sont jamais jouées après les clés. Il s'agirait plutôt, dans le Jeu d'Essai et le Jeu Réel, de blocus.

Par ailleurs l'auteur signale que son livre *Patt in 2 Zügen* est disponible et téléchargeable sur le site de Ralf Krätschmer www.berlinthema.de (voir le menu «Paper & pdf document»).

Avis aux amateurs, Gehrard étant le principal spécialiste du problème direct avec stipulation pat en n coups (n valant 2 la plupart du temps).

8740 - Hubert Gockel

1. ♗h6! [2. ♗é3#]
 1... ♚ç5 2. ♙×b7(- ♘b5)#
 disparaissent : ♘b7- ♘b5
 1... ♚ç3 2. ♙×ç6(- ♘b7)#
 disparaissent : ♘c6- ♘b7
 1... ♚é5 2. ♙×b5(- ♘ç6)#
 disparaissent : ♘b5- ♘ç6

Amusant duel Roi noir contre Tour blanche (trois fois), deux Pions noirs (sur trois) disparaissent cycliquement.

8741 - Jean-Marc Loustau

1°) ensemble de trois essais doublement réfutés (réfutations thématiques) :

1. ♘ç4? [2. ♗×h6# (pré-active les ♙a4 et ♘a2)]
 1... ♘5d6 2. ♙b×g5# (2. ♖d×g6+? ♚×g6!)
 1... ♘fé3 2. ♖d×g6# (2. ♙b×g5+? ♚×g5!)
 mais 1... ♘gé3! (2. ♘f4+? ♙×f4!)
 et 1... ♘7d6! (2. ♘f7+? ♘×f7!)

1. ♘d6? [2. ♗×h6# (ferme la ligne a6-g6)]
 1... ♘gé3 2. ♘f4# (2. ♙g×g5+? ♚×g5!)
 1... ♘fç8 2. ♙b×g5# transféré
 (2. ♖d×g6+? ♚×g6!)
 mais 1... ♘fé3! (2. ♖d×g6+? ♚×g6!)
 et 1... ♘fç4! (2. ♖é×g6+? ♚×g6!)

1. ♘é3? [2. ♗×h6# (ferme la ligne ç1-g5)]
 1... ♘7d6 2. ♘f7# (2. ♖é×g6+? ♚×g6!)
 1... ♘f1 2. ♖d×g6# transféré (2. ♙b×g5+? ♚×g5!)
 (Si 1... ♙×é3 2. ♘f4#)
 mais 1... ♘gç4! (2. ♙g×g5+? ♚×g5!)
 et 1... ♘5d6! (2. ♙b×g5+? ♚×g5!)

2°) Essai complémentaire et solution :

1. ♘f1? [2. ♗×h6#] mais 1... ♙×f1!

Solution : 1. ♖c8! [2. ♔xh6#]
 1... ♗g3 2. ♘f4# A (2. ♚g×g5+? B ♔×g5!)
 1... ♗g4 2. ♚g×g5# B (2. ♘f4+? A ♚×f4!)
 1... ♗7d6 2. ♗f7# C (2. ♙é×g6+? D ♔×g6!)
 1... ♗f4 2. ♙é×g6# D (2. ♗f7+? C ♗×f7!)
 1... ♗f3 2. ♙d×g6# E (2. ♚b×g5+? F ♔×g5!)
 1... ♗5d6 2. ♚b×g5# F (2. ♙d×g6+? E ♔×g6!)

▲ danse de Raos : deux cycles de changements de fonctions sautoir/contrôle de la case-menace :
 1^{er} cycle :

1... ♗g3 : le ♗g4 X saute par-dessus le ♗f5 Y
 1... ♗5d6 : le ♗f5 Y saute par-dessus le ♗f7 Z
 1... ♗f4 : le ♗f7 Z saute par-dessus le ♗g4 X

2^{ème} cycle :

1... ♗g4 : le ♗g4 X saute par-dessus le ♗f7 Z
 1... ♗7d6 : le ♗f7 Z saute par-dessus le ♗f5 Y
 1... ♗f3 : le ♗f5 Y saute par-dessus le ♗g4 X

▲ trois couples anti-dual de variantes par les mêmes pièces noires et trois couples de variantes sur la même case (ce sont les mêmes six variantes mais pas les mêmes couples)

▲ les six variantes thématiques apparaissent comme réfutations d'un ensemble cohérent de trois essais par le même Rao blanc, joués sur les trois mêmes cases thématiques que les variantes noires ; les clés de ces essais comportent des effets nuisibles (provoquant les réfutations) qui sont les mêmes que les effets utiles anti-duals des variantes du jeu réel.

▲ écho Diagonal-Orthogonal : d'une part entre les essais 1. ♗d6 et 1. ♗é3 ; d'autre part dans l'essai « médian » 1. ♗c4 et dans la solution.

▲ à noter que les clés 1. ♗f1? et 1. ♗c8! sont également jouées sur des cases potentielles de défense de Rao, occasionnant des mats transférés en écho dans les essais (1. ♗d6 et 1. ♗é3).

Problème très original.

8742 - James Quah

Dans la position initiale, l'Ibis d6 garde c1 et e1, la Rose-Lion b6, é3 et d1.

1. é4? B confie la garde de c2 au Fou-Lion h7
 [2. ♙ç1# C]
 1... f5 x 2. é×f6 e.p.# D le Pion é5 est patrouillé par la Tour-Lion h5. Pas 2. ♗g5+? ♗f2×h4 ! possible car L'Equisauteur f8 patrouille le ♗f2 via f5 !
 1... f6 y coupe une des deux gardes de d1 par

la Rose-Lion b6, et empêche donc 2. ♙ç1#, le Fou étant nécessaire en b2 à la deuxième garde, 2. ♗g5# A

1... ♗b4 2. ♚é8# patrouillant l'Ibis é7.
 Pas 2. ♙ç1? ♗×d6 !
 mais 1... ♗f6! même motif de parade qu'après 1... f6.

1. ♗g5! A [2. é4# B]

1... f5 x pare la menace parce que 2... ♗×h4 est possible, mais fait couvrir c2 par le Fou-Lion h7, donc 2. ♙ç1# C

1... f6 y 2. é×f6# D car l'Ibis é7 est patrouillé.

2. é4+ ? f×é3 e.p. !

1... ♗f6 2. é×f6# (2. ♚é8+? ♙×é7!)

1... ♗b8, ♗h2 2. ♚é8# (2. é4+? f×é3 e.p. !)

Problème complexe illustrant le thème Djurašević à quatre chaînons, distance 1, d'après le lexique des problèmes cyclones.

8743 - Ivan Bryukhanov

a) 1. ♘é1! ♔a3 2. ♘ç2 (♗b4)+ ♔a4 3. ♔b2 b3
 4. ♙ç3 b×ç2 5. ♚a1+ ç1=♗(♚a1, ♙ç3)#
 b) 1. ♙é6! ♔a3 2. ♚b3 (♗b4, ♗d3)+ ♔a4
 3. ♚×d3 b3 4. ♚d4+ ♔a3 5. ♚ç1 b2(♚ç1)#

Deux solutions utilisant la condition Masand, qu'il est intéressant d'appliquer au problème inverse.

8744 - Ivan Bryukhanov

1. ♔a1! ♔b3 2. ♚b2+ ♔a3 3. ♙d3 ♔×a4(♘b1)
 4. ♘d2 ♔a3 5. ♙b1 ♔a4! (5... a4. ♚b3+!) 6. ♘é4
 ♔a3 7. ♘ç5 a4 8. ♚b3+ a×b3(♚h1) 9. ♚h4 b2#

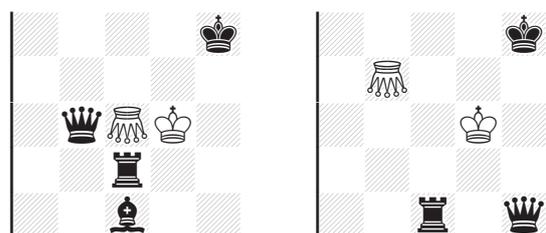
Une solution assez longue obtenue avec un matériel réduit. Curieuse position de départ.

TANAGRAS

8745 - Adrian Storisteanu

-1. ♔ç2× ♙ç1 -2. ♔b3× ♚ç2
 -3. ♔ç4× ♗b3 & 1. ♔d3 auto-pat
 -1. ♔d2× ♚ç1 -2. ♗é1-ç3
 -3. ♗b4× ♗é1 & 1. ♔d3 auto-pat

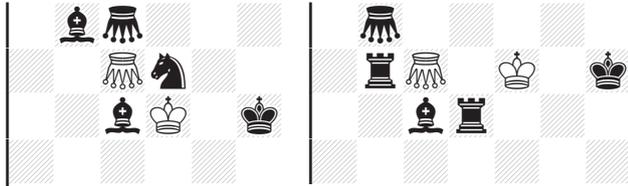
Le Roi blanc se fait pater deux fois sur la même case, mais de deux façons différentes.



8746 - Adrian Storisteanu

- a) - 1. ♖c6×♙b6 -2. ♖d5×♞c6 -3. ♖c4×♞d5
 -4. ♖d4×♙c4 & 1. ♞é3-ç5 auto-pat
 b) - 1. ♖b5×♞b6 -2. ♖c4×♞b5 -3. ♖d4×♙c4
 -4. ♖é5×♞d4 & 1. ♞é3-ç5 auto-pat

Les auto-clouages de la Sauterelle (diagonale dans une solution, orthogonal dans une autre) ont lieu sur la même case.



8747 - Roméo Bédoni

- a) 1. d1=♞ b8=♞ 2. ♞h5 ♞×h5(♞g8)#
 b) 1. d1=♞ b8=♙ 2. ♞d6 ♙×d6(♙c1; ♞h8)#

On peut parler ici d'AUW «spécial» neutre. Dans les deux variantes comme souvent avec les pièces neutres, le mat est obtenu grâce à un échec double qui ne peut être paré par un «retour» de l'une ou l'autre des pièces neutres.

Cavalier majeur : par défaut, un Cavalier est remplacé par un Noctambule.

8748 - Gerard Smits

1. ♖f5 ♞é3 2. ♖g5 ♞h3+ 3. ♖h4 ♙g3=
 1. ♖é5 ♙d2 2. ♖d4 ♙b4+ 3. ♖ç3 ♞ç4=

Batteries blanches réciproques avec seulement trois pièces (pas loin d'être un record !) et deux pats utilisant des blocages des deux pièces blanches et des contrôles martiens des autres cases du champ royal noir.

8749- Éric Huber

Les Fous et Dames réfléchissants sont notés ♞ et ♞ dans la solution.

- a) 1. ♞g3! ♖ç5 2. é8=♞ ♞f3 3. b8=♞+ ♖ç4#
 si 2. é8=♞? ♞f3 alors 4. ♖f1!!
 si 1. ♞g4? alors 3. b8=♞+ n'est pas possible pour cause d'auto-échec, le Fou b8 rebondissant en h2 !
 b) 1. ♞g4! intercepte la ligne é8-h5-d1-a4 du futur Fou neutre promu, 1... ♖ç6 2. b8=♞ ♞g3
 3. é8=♞+ ♖d5#
 si 2. b8=♞? ♞g3 alors 4. ♖a3!!

Promotions échangées, batteries royales noires. Jolies motivations des promotions neutres. Noter que le Roi blanc est en échec dans les positions initiales. Un problème plein de subtilités.

Je ne verrai plus jamais une araignée sur un billard de la même façon !

8750 - Karol Mlynka

- a) 1. ♙×g3(♞=♞) h1(♙) 2. h3(♙) ♞h2(♙=♙)
 3. ♙×h3(♞=♞) g×h3(♙)=
 b) 1. ♙h1(♞=♙) g2(♙) 2. ♙×h2(♞=♞) g3(♙)
 3. ♞g1(♙=♙) ♙×g2(♞=♞)#

Jumeau argentin pour un problème très féerique !

8751 - Sébastien Luce & Pierre Tritten

1. f1=♞ ♖ç2 2. ♞f3 é×f3+ 3. ♖ç4 f×b3#
 1. f1=♞ é3 2. ♞f4 é×f4 3. ♞d4 f×d4#

Ce problème utilise une condition nouvelle de la dernière version 3.50 de Winchloe.

Après les promotions, le Pion devient, suite à deux captures, une «pièce féerique puissante» contrôlant toutes les cases du champ royal noir. Joli écho Diagonal/Orthogonal, peu évident pour un amateur de problème orthodoxe.

8752 - L'ubos Kekely

- a) 1. ♞é6+ d×é6 2. ♙h4 é7
 3. ♖é6 é8=♞+ 4. ♙é7 ♖é4=
 b) 1. ♞ç6+ d×ç6 2. ♙a5 ç7
 3. ♖ç6 ç8=♞+ 4. ♙ç7 ♖ç4=

Pats modèles par clouages en écho. Analogie un peu trop évidente entre les deux solutions, mais l'ensemble reste intéressant.

8753 - Jaroslav Štůň

Trait aux Blancs :

- 1... ♞b6 2. ♖b5 ♞a6 3. ♞ç7 ♖ç8
 4. ♞ç5 ♞a5+ 5. ♖a6 ♖b7#
 1... ♞d6 2. ♞ç4 ♖ç7 3. ♖b5+ ♞a6
 4. ♖b4 ♞a4+ 5. ♖a5 ♖b6#

Trait aux Noirs :

- 1... ♞ç4 2. ♖ç6+ ♖b6+ 3. ♖d7 ♞ç8
 4. ♖é7 ♞é8+ 5. ♖d8 ♖ç7#
 1... ♖d5 2. ♞d6 ♞ç8 3. ♖é7 ♖ç6
 4. ♞f6 ♞f8 5. ♖é8 ♖d7#

Mats en écho.

8754 - Michel Caillaud

1. ♖d5 a1=♚ 2. ♖ç4 ♚a7(♚a7)
 3. ♖b3(♚b2) b1=♚+ 4. ♖a2(♚b1) ♖ç8
 5. ♚b6 ♖b7(♚a7, ♚b6)#

Multiples changements de couleurs des deux pièces promues afin d'obtenir une position de zugzwang qui forcera le Roi noir à jouer sur la bonne case. On notera bien sûr que le Roi ne peut mater en jouant en b8 (la Dame ne change pas de couleur et fais échec au Roi b8) ou en ç7 (cette fois ci c'est la Tour qui ne change pas de couleur et le Roi blanc n'est pas en échec !).

Un aidé-inverse qui remet au goût du jour une condition peu connue (qui peut rappeler le genre Masand), mais qui mérite de s'y pencher.

8755 - Jorma Pitkanen

1. ♙b2 d1=♚+ 2. ♙ç1 ♖d4 3. ♚d2+ ♖ç3
 4. ♚d4 ♚b3+ 5. ♙b2+ ♚×b2#

Switchback du Fou blanc et promotion noire.

8756 - Václav Kotěšovec

1. ♚a3+ ♖b1 2. ♚a1+ ♖ç2 3. ♖a3 ♖f4
 4. ♖a2 ♖ç3 5. ♙ç4 ♖d5 6. ♙a3 ♖b2#
 1. ♙d3 ♖b3 2. ♙ç1+ ♖b1 3. ♙a2 ♖é4
 4. ♚a3 ♖ç1 5. ♚a4 ♖ç2 6. ♖a3 ♖b3#
 1. ♚f6 ♖ç4 2. ♖a4 ♖b2 3. ♙ç4 ♖f5
 4. ♙a3 ♖b2 5. ♚a6 ♖ç3 6. ♚a5 ♖b4#
 1. ♖a5 ♖b5 2. ♚f6 ♖d4 3. ♚a6 ♖b3
 4. ♙d7 ♖é6 5. ♙ç5+ ♖ç4 6. ♙a4 ♖b5#

Trois mats en écho, le quatrième étant en position miroir horizontal. Jolis mats en b2, b3, b4, b5.

8757 - Václav Kotěšovec

1. ♖é1 ♖d2 2. ♖b1 ♖b5 3. ♖é2 ♖é3
 4. ♖d2 ♖b2 5. ♖d1 ♖ç3 6. ♖ç1 ♖ç2#
 1. ♖ç2 ♖b2 2. ♖é1 ♖b3 3. ♖é2 ♖b1
 4. ♖ç1 ♖ç2 5. ♖f2 ♖d3 6. ♖d1 ♖d2#
 1. ♖d1 ♖b2 2. ♖f1 ♖ç3 3. ♖ç4 ♖d4
 4. ♖f2 ♖é3 5. ♖g2 ♖d3 6. ♖é1 ♖é2#

Même thématique que le problème précédent, les trois positions étant cette fois-ci parfaitement décalées d'une colonne pour des mats en ç2, d2, é2.

8758 - Bruno Kampmann & Michel Caillaud

- a) 1.f8=♚! ♖a6 2. ♚b8!! (2. ♚b4?), 2... ♖a5
 3.f7 ♖a4, ♖a6 4.f8=♚ ♖a5 5. ♚fé8 ♖a6
 6. ♖ç8 ♖a5 7. ♚b6+ ♖×b6(♚é8)#

- b) 1.g8=♚! ♖a6 2. ♚b3! (2. ♚b8?), 2... ♖a7! (si
 2... ♖a5 3.g7 ou 3. ♖b8), 3.g7 ♖a8! (3... ♖a6?
 4. ♖b8 ♖a5 5.g8=♚ ♖a6 6. ♚b6+ ♖×b6(♚g8)#)
 4.g8=♚+ ♖a7 5. ♚é8 ♖a6 6. ♖b8 ♖a5 7. ♚b6+
 ♖×b6(♚é8)#

Auteurs : mats modèles, Roi blanc maté sur des cases différentes, pas de duals dans la variante principale ni dans la variante courte de b), essais caractéristiques de la Dame blanche au deuxième coup.

Quatre pièces est la forme minimale pour réaliser un inverse en Breton Chromatique Adverse.

8759 - Udo Degener

1. ♚d5 ♙é5 2. ♚d2 ♙ç3 3. ♚b2 ♙d2 4. ♚b6
 ♖a6 5. ♖d1 ♖b7 6. ♚ç6 ♖b6 7. ♖é1 ♖ç5
 8. ♚b6 ♙a5 9. ♚d6 ♖b4 10. ♚d1 ♖b5#

Indien noir et circuit de la Tour blanche. Mat par une batterie royale noire.

8760 - Claude Beaubestre

1. ♖h2 2. ♖h3 3. ♖h4 4. ♖g5 5. ♖f6 6. ♖×é7
 7. ♖f6(d8=♚) 8. ♖g5 9. ♖h4 10. ♖h3 ♚h8#

Circuit du Roi blanc et un seul effet féerique pour un ensemble didactique et un mat du couloir.

8761 - Sébastien Luce

1. ♚a1(♚) 2. ♚a4(♚) 3. ♚b2(♚) 4. ♖é2 5. ♖f3
 6. ♖g4 7. ♖h5 8. ♖g6 9. ♖f7 10. ♖é8 11. ♖d7
 12. ♖ç8 13. ♖b7 14. ♖a6 15. ♖b5 16. ♖a4
 17. ♚a3(♚) 18. ♚a1(♚) 19. ♚a3(♚) 20. ♚b5(♚)
 21. ♚a6(♚) 22. ♚a8(♚) 23. ♚h8(♚) 24. ♚f7(♚)
 25. ♚h5(♚) 26. ♚h3(♚) 27. ♚d3(♚) 28. ♚f2(♚)
 29. ♚h4(♚) 30. ♚f4(♚) 31. ♚b8(♚) 32. ♚d7(♚)
 33. ♖b5 34. ♖a6 35. ♖b7 36. ♚é8(♚) 37. ♚a8(♚)
 38. ♚h8(♚) 39. ♚f7(♚) 40. ♚h5(♚) 41. ♚h3(♚)
 42. ♚d3(♚) 43. ♚f2(♚) 44. ♚h4(♚) 45. ♚f4(♚)
 46. ♚b8(♚) 47. ♚a6(♚) 48. ♚b5(♚) 49. ♚b1(♚)
 50. ♚b5(♚) 51. ♚a3(♚) 52. ♚b2(♚) 53. ♚b5(♚)
 54. ♚b1(♚) 55. ♚d2(♚) 56. ♚f4(♚) 57. ♚f1(♚)#

La position peut s'apparenter à un «château» où le Caméléon est pour l'instant prisonnier, en raison de la condition Maximum Blanc, dans la première pièce du château, constituée des cases a2-a3-a4-b1-b2-b3-b4-b5. Le Caméléon doit tout d'abord se placer en b2 sous sa forme Fou, où il ne dispose que de deux coups d'une longueur minimale. Cela permet la longue marche du Roi blanc jusqu'à a4. Le Caméléon-Fou peut alors «buter» au 19^{ème} coup en a3, sous sa forme Cavalier, puis

sortir de la pièce via b5, a6. Il effectue ensuite tout un périple pour retrouver sa forme Fou au 32^{ème} coup en d7. À nouveau, le Roi blanc peut bouger, sort de la pièce, et se place en b7, laissant la «porte d'entrée» a6 libre. Le Caméléon reprend sa course et retourne au 48^{ème} coup... dans la première pièce du château pour se placer ensuite en b1, sous sa forme Cavalier, la seule lui permettant de «traverser le mur de la colonne ç» (!), via b1-d2. Il mate finalement sous sa forme Dame en f1 (auteur).

DIVERS

8762 - Slobodan Saletić

1... ♖d7+ 2. ♜ç7 ♚ç6=
1. ♚a6 ♖b5 2. ♙a7 ♚×a8=
Des paires cloueur/cloué différentes (♖-♜, ♚-♙).

8763 - Ivan Bryukhanov

1. ♚f5+ ♖h1 2. ♚g4 ♜g3#
1. ♜d6 ♚f6+ 2. ♚f5 ♖g4#
Mats du Roi blanc par contacts de pièces tierces.

8764 - Pierre Tritten

1.d1=♚ f6 2. ♚d8 é×d8=♙#
1.ç1=♚ é7 2. ♚ç8 f×ç8=♜#
AUW. Échange de fonctions des Pions blancs (garde active/mat après promotion).

8765 - Pierre Tritten

1. ♚×d5-é5 g×h6-g8=♖ 2. ♚ç8+ ♖×ç8-ç5#
1. ♚×ç3-a5 g×f6-f8=♙ 2. ♙g7 ♙×g7-ç3#
Comme Yves aimait bien le T&M, nous avons publié en commun un article dans Phénix sur cette condition. Voici un problème avec un Phénix. Écho Diagonal-Orthogonal, échange de rôles entre Tour et Fou blancs (capture par le Roi noir pour sa mise en place et clouage préventif d'une pièce noire) de même qu'entre Tour ç5 et Fou noir (position de clouage par pièce blanche et sacrifice pour la pièce promue). Mats modèles.

8766 - Maryan Kerhuel & Jacques Dupin

a) 1... ♙d4 2. é×d4(♙ç1) ♙×a3(♜b8)
3. ♜×ç6(♙ç2) ♖×ç6(♜g8)#
b) 1... ♖d6 2. ♜7×d6(♖a1) ♙×b6(♜b7)
3. b×ç6(♙ç2) ♖a4#
Captures en rafales. Prises du Pion ç6 par deux pièces noires renaissantes.

8767 - Jaroslav Štůň

1... ♜f3 2. ♜×f3-d4 é3(♜f4)
3. ♜×f4-d3 ♚×d4-é6(♜g5)#
1. ♜d4 ♚×d4-ç2 2. ♚é3(♜d3) ♜f3
3. ♜×f3-d2 ♚×d3-é5(♜g4)#
Mats idéaux en écho caméléon parfait.

8768 - Sébastien Luce

1. ♚b6+ ♚×b6 2. ♜d3 ♚ç7 3. ♜é5 ♚d8
4. ♜ç5 ♚é8 5. ♜é4 ♚f8 6. ♜g5 ♜h5#
Problème figuratif en hommage à Yves Tallec.

8769 - Alberto Armeni

1.g1=♚ 2. ♚é3+ d×é3 3. ♜çd4+ é×d4 4. ♜ç5
d×ç5 5. ♚d6+ ç×d6 6. ♚ç8+ d7 7. ♙b8 d×ç8=♜#
Pour WinChloé, aidé où les Blancs ne jouent que s'ils sont en échec ou pour attendre le but. Minimal blanc, Excelsior, Meredith et mat modèle.

8770 - Mihaiu Cioflanca & Jacques Dupin

a) 1. ♙h2 g×h2 2.g4 h1=♚ 3.g5 ♚é4 4.g×h6
g×h6 5.g7 ♚h7 6.g8=♚ ♚f5 7. ♚g5+ h×g5#
b) 1. ♙é1 ♚é3 2. ♙f2+ g×f2 3. ♚g4 f1=♚ 4. ♚h3
♚f4 5.h5 ♚f5 6. ♚h4 ♚f4+ 7.g4+ ♚×g4#
Sacrifices du Fou. Contraste entre la marche en avant des Pions blancs dans a) et le piétinement des Blancs dans b).

8771 - Sébastien Luce

1.a1=♙(♙ç8) 2. ♚ç1 3.b1=♜(♜b8) 4. ♜a6
5. ♜b4 6. ♜×ç2 7. ♚d2 8. ♜d4 9.ç2
10.ç1=♚(♚a8) 11. ♚a1 12. ♚g1 13. ♙a6 14. ♙f1
15. ♚é3 16. ♜é2 d8=♚(♚é1)=
Roméo Bénoni a été le seul à aborder la condition Promotions Circé Inversé. Ce problème réalisant l'AUW lui rend hommage.

8772 - Sébastien Luce

1. ♞d1(-♞b3) 2. ♞f8(-♞b4) 3. ♞b8(-♞b6)
4. ♚ç6 5. ♞ç1(-♞ç3) 6. ♞ç5 7. ♞g8(-♞ç4)
8. ♞f8(-♞ç5) 9. ♚d5 10. ♞d6 11. ♚é5
12. ♞f8(-♞d6) 13. ♞g5 14. ♞g2 15. ♚f5
16. ♞h1(-♞f3) 17. ♞h6(-♞f4) 18. ♚g6
19. ♞h5(-♞f7) 20. ♞g7 21. ♚f5 22. ♚g4
23. ♞g5 24. ♚f5 25. ♚g6 ♚é6=
Une autre condition féérique imaginée par Roméo Bédoni. Toutes les Sauterelles noires vont se précipiter dans le Styx. Toutes, à l'exception de deux qui, placées en g7 et g5, entoureront le Roi noir à la fin de sa course.

BIENVENUE À MICHEL ET SÉBASTIEN !

Suite au décès d'Yves Tallec, survenu au mois d'avril 2020, il était nécessaire de repenser l'équipe de Phénix : Michel Caillaud a accepté de prendre la suite en ce qui concerne la section inverse. Dans le même ordre d'idée, j'ai proposé à Sébastien Luce de prendre ma place pour la section tanagras : je le remercie d'avoir accepté cette tâche ! Vous pouvez leur adresser inédits et correspondances !



Absorbants (Echecs -) : lors d'une capture, la pièce capturante (sauf le Roi) acquiert les pouvoirs de la pièce capturée (et conserve les siens).

Aidé (h#,=n : mat, pat aidé en n coups) : voir définition px 301-302/11787

Alphabétiques : voir définition px 301-302/11787

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

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

Anti-Circé : voir définition px 301-302/11788

Anti Take & Make : Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit rejouer sans capturer à partir de sa case de capture. La capture est impossible si la pièce capturée ne peut pas renaître.

Araignée : se déplace comme un Roi et en plus se déplace sur le pourtour du carré sur lequel elle se tient (le centre du carré et toujours le centre de l'échiquier, et le pourtour à une case de large).

Bicolores (Echecs -) : tout Roi est en échec par les pièces de son propre camp, aussi bien que par les pièces adverses.

Billard (Echecs -) : Par défaut, un Fou est remplacé par un Fou réfléchissant, une Tour par une Tour réfléchissante et la Dame par une Dame réfléchissante.

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. L'Ibis est ainsi le Bondisseur (1,5).

Breton adverse : Quand une pièce est capturée, une autre pièce de même nature du camp capturé doit également disparaître (s'il y en a).

Breton chromatique : Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant (s'il y en a) doit changer de couleur.

Breton chromatique adverse : Quand une pièce est capturée, une autre pièce de même nature du camp capturé (s'il y en a) doit changer de couleur.

Caméléon : le Caméléon se transforme, après avoir joué, selon le schéma  →  →  →  →  → ...

Cavalier majeur : se déplace comme un Noctambule, mais est considéré comme une pièce orthodoxe : un Pion peut donc se promouvoir en Cavalier majeur, sans qu'il y en ait au diagramme. En Circé, un Cavalier majeur renaît

sur la case habituelle des Cavaliers.

Circé : voir définition px 301-302/11787

Circé centripète : Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case centrale (d4, d5, é4, é5) la plus proche si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

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 Coucou : la pièce prise renaît sur la case d'origine de la pièce prenante. Lorsqu'un Pion prend avec promotion, la pièce prise renaît sur la case d'origine de la figure promue. Un Pion, pris par une figure, renaît promu, sur la case d'origine de la pièce prenante, le choix de la promotion appartenant au camp du Pion. La prise d'un Pion est interdite dès lors qu'il y a possibilité d'échec, lors de la promotion du Pion.

Circé Couscous : Circé Coucou où le camp qui capture un Pion avec une figure choisit librement sa promotion.

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

Circé Fantôme : Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide, et elle ne peut plus être capturée. Si la case de renaissance est occupée, la pièce capturée disparaît.

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

Circé Parrain : voir définition px 301-302/11787

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

Einstein (Echecs d'-) : toute pièce qui joue sans prendre perd une partie de sa valeur et se transforme selon le schéma :  →  →  →  →  → . Le Pion, en bout de chaîne, reste Pion. Toute pièce qui capture se renforce et se transforme selon le schéma :  →  →  →  →  → . La Dame, en bout de chaîne, reste Dame. Suppression totale des promotions (un Pion blanc sur la 8° rangée reste Pion). Un Pion blanc sur la 1° rangée (après un coup de Cavalier) peut jouer de 1, 2 ou 3 cases avec prise en passant correspondante par un Pion noir situé sur la 3° ou 4° rangée. Les pièces féeriques s'intègrent en bout de chaîne, à égalité dans le cas de plusieurs types de pièces féeriques, le camp qui joue choisissant la transformation voulue.

Equisauteur : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie.

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

Fou(Tour, Dame) réfléchissant(e) : se déplace comme un Fou(Tour, Dame), mais peut rebondir sur les bords de l'échiquier sans changer de couleur de case, autant de fois qu'il le veut.

Grille (Echiquier -) : échiquier divisé en 16 carrés de 4 cases. Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de cet échiquier.

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

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

Knightmate : Par défaut, un Roi est remplacé par un Cavalier royal, et un Cavalier par un Roi non royal. Les promotions en Roi non royal sont donc autorisées, pas celles en Cavalier.

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

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.

Madrasi : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser.

Magique (Pièce -) : change la couleur des pièces placées sous son contrôle. Les Rois et les pièces magiques ne peuvent changer de couleur.

Make & Take : Pour capturer, une pièce doit d'abord effectuer un coup non capturant comme si elle était de la même nature et couleur que la pièce à capturer, puis ensuite effectuer la capture en reprenant sa propre nature et couleur. Une pièce se trouvant sur la case initiale du Roi adverse a le pouvoir de roquer.

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

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

Maximum blanc : la condition s'applique aux Blancs.

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

Monochromatiques (Echecs -) : cases de départ et d'arrivée de chaque coup doivent être de la même couleur.

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.

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

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

Pion Bérolina : Marche et capture sont interverties par rapport au Pion orthodoxe. Le Pion Bérolina se déplace sans prendre en diagonale (éventuellement de deux cases s'il se trouve sur la deuxième rangée de son camp) et prend frontalement.

Roi KoBul : voir définition px 301-302/11788

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

Rose-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.

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

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, 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 direct de série, seuls les Blancs jouent. Dans un **problème de série «parry»** {p.ser}, 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.

Stagnating men : Une pièce blanche ne peut jouer que des coups de la même longueur que le précédent coup qu'elle a effectué.

Styx : Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier disparaît. Un Roi ne peut pas y jouer.

Take & Make : voir définition px 301-302/11788

Trou : Case qui ne peut pas être occupée ni traversée par une pièce de ligne.

Vao : voir définition px 301-302/11788