

INÉDITS - PHÉNIX 341-342

99 inédits pour ce numéro de Phénix 341-342 se répartissent comme suit :

2#	9505-9511 [7]	aidés	9541-9551 [11]
3#	9512-9519 [8]	inverses	9552-9558 [7]
n#	9520-9527 [8]	directs/inverses féeriques	9559-9567 [9]
étude	9528-9534 [7]	tanagras féeriques	9568-9582 [15]
rétros	9535-9540 [6]	divers féeriques	9583-9603 [21]

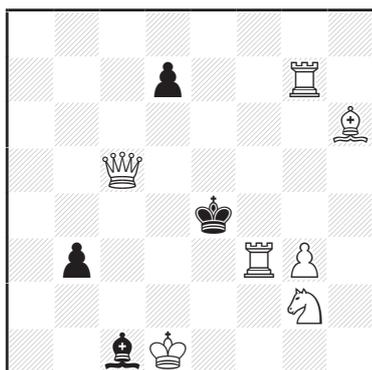
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 13316 et 13317.

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au 30/06/2024 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 21 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

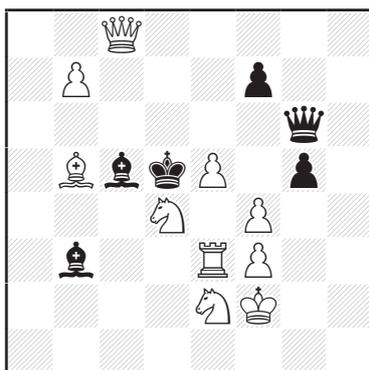
9527 (n#), 9528 (étude), 9529 (étude), 9530 (étude), 9531 (étude), 9532 (étude), 9533 (étude), 9534 (étude), 9535 (rétro), 9536 (rétro), 9539 (rétro), 9557 (inverse), 9558 (inverse), 9565 (direct féerique), 9567 (direct féerique), 9568 (tanagra), 9569 (tanagra), 9576 (tanagra), 9599 (divers), 9602 (divers), 9603 (divers).

9505 - G. Mosiashvili



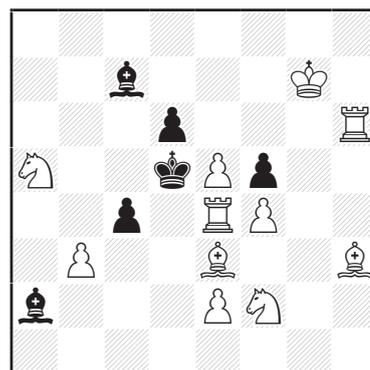
#2vvv (7+4) C+

9506 - K. Moen



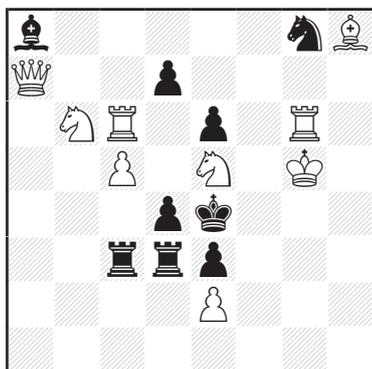
#2vv (10+6) C+

**9507 - Z. Labai
& M. Svitek**



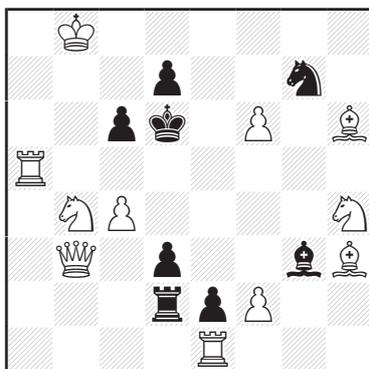
#2vvv (11+6) C+

9508 - S. I. Tkachenko



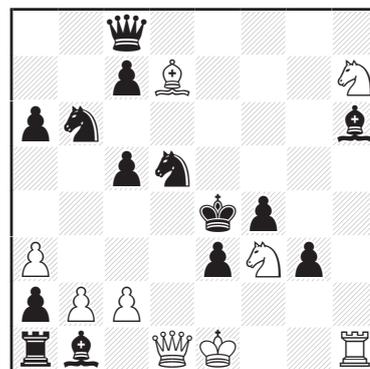
#2vv (9+9) C+

9509 - A. Tarnawiecki



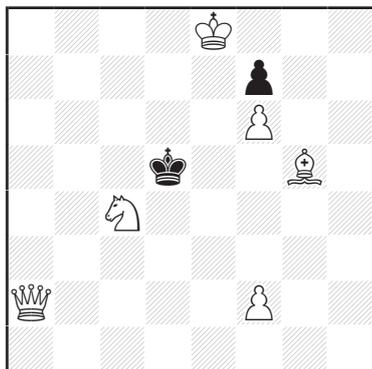
#2vv (11+8) C+

**9510 - M. Basisty,
A. Vasilenko & A. Frolkin**



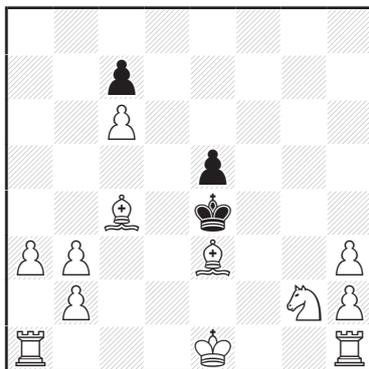
#2vvv (9+14) C+

9520 - P. Petrasinović



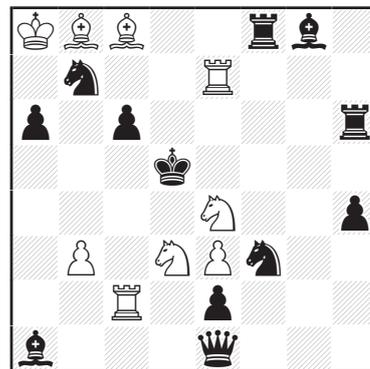
#4 (6+2) C+

9521 - B. Courthiau



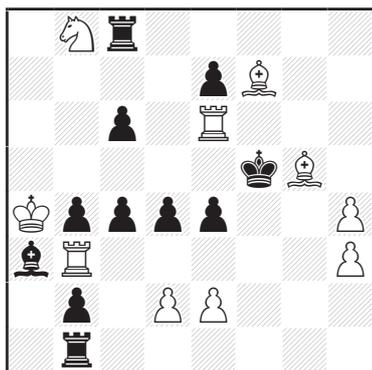
#4*vv (12+3) C+

9522 - A. Pankratiev



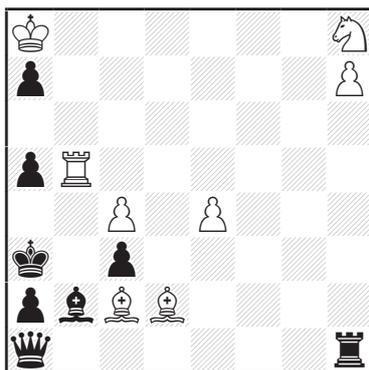
#4 (9+12) C+

9523 - R. Krätschmer
& D. Werner



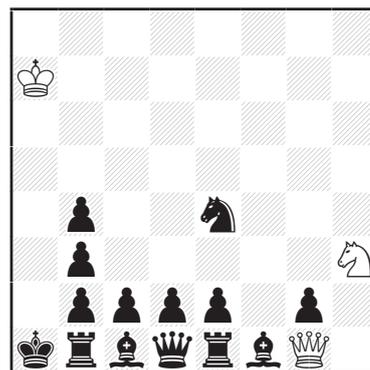
#7v (10+11) C+

9524 - O. Schmitt



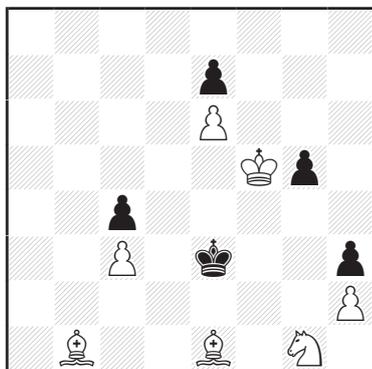
#8vv (8+8) C+

9525 - B. Milošeski



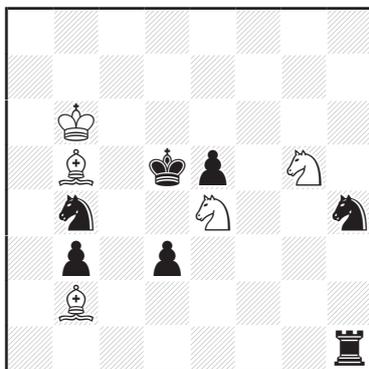
#8vv (3+14) C+

9526 - S. Dowd



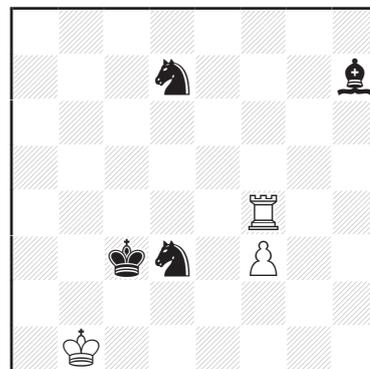
#9v (7+5) C+

9527 - O. Schmitt



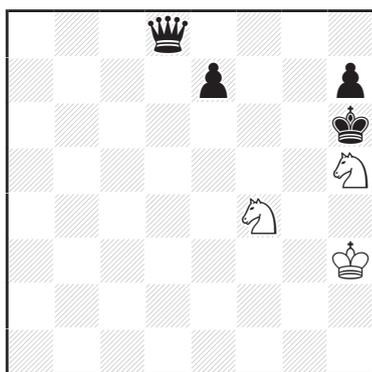
#15v (5+7)

9528 - D. Keith
& M. Minski



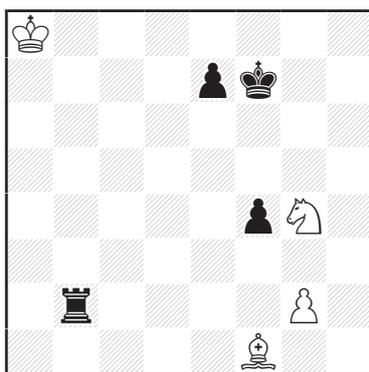
= (3+4)

9529 - Y. Robinson



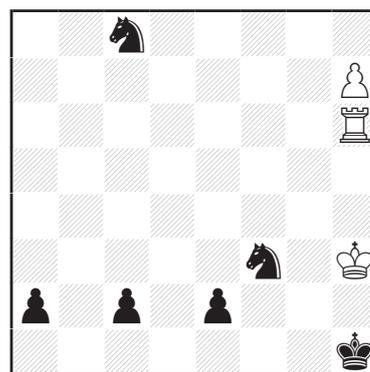
= (3+4)

9530 - J. Ulrichsen



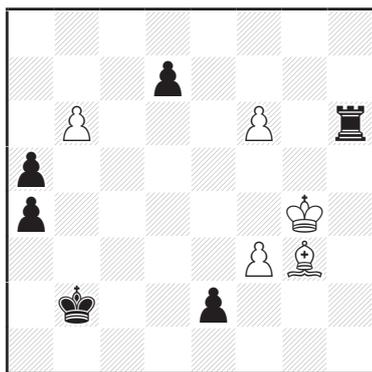
= (4+4)

9531 - V. Sizonenko



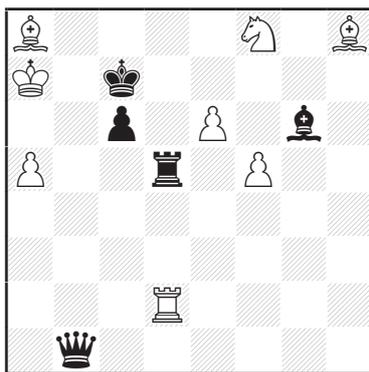
+ (3+6)

9532 - P. Arestov
& M. Hlinka



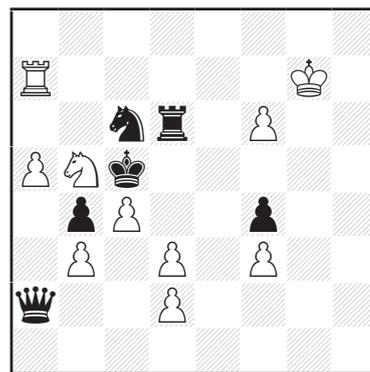
+ (5+6)

9533 - P. Arestov



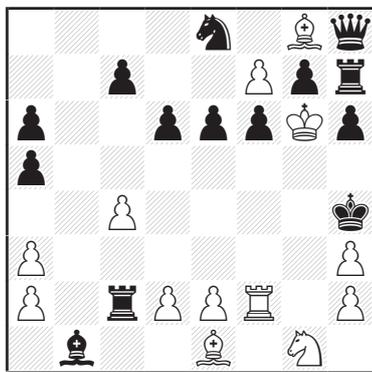
+ (8+5)

9534 - S. Slumstrup Nielsen



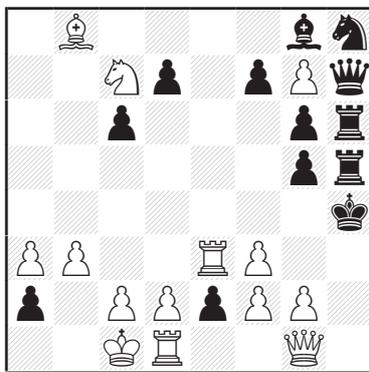
+ (10+6)

9535 - T. Volet



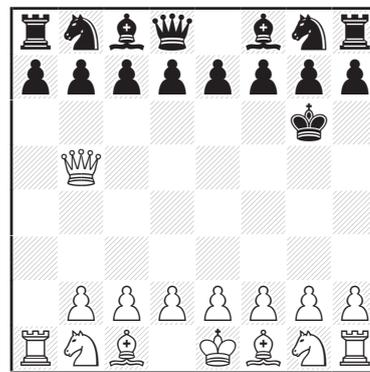
Résoudre la position (13+14)

9536 - P. Wassong
après Gerd Wilts



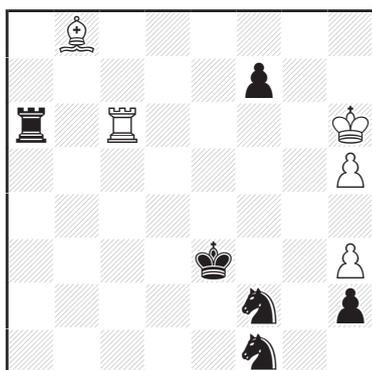
29 derniers coups simples ? (14+13)

9537 - A. Gilbert
& J. Dupin



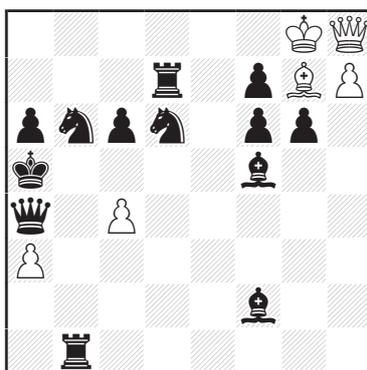
Partie justificative en 9,5 coups Nostalgiques (15+16) C+

9547 - A. Parkkinen



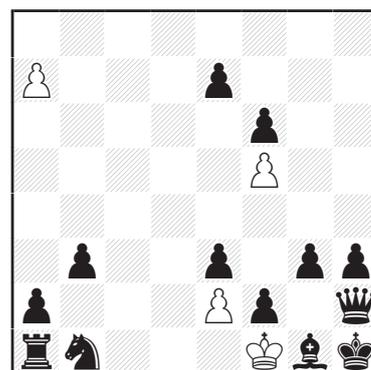
h#3 2.1.1.1.1. (5+6) C+

9548 - R. Bédoni
& S. Luce



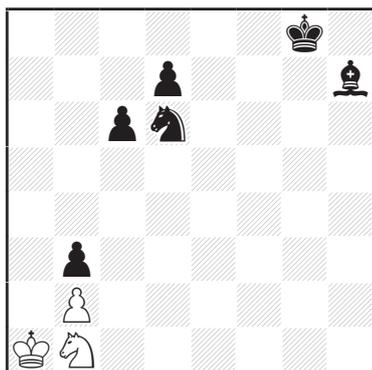
h#3 (6+13) C+

9549 - M. Ylijoki



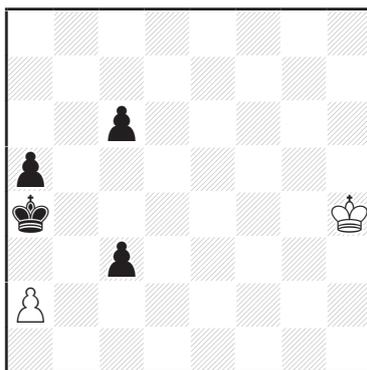
h#5 2.1.1... (4+13) C+

9550 - Z. Mihajloski



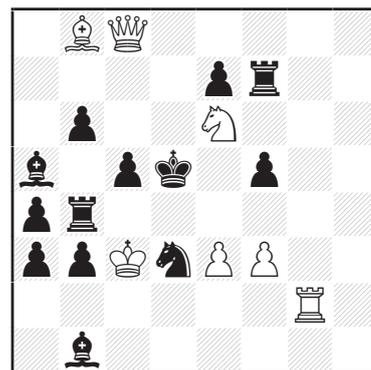
h#7 (3+6) C+

9551 - N. Popa
version Axel Gilbert



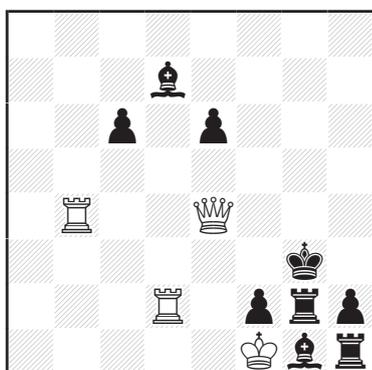
h#8 (2+4) C+

9552 - A. Onkoud



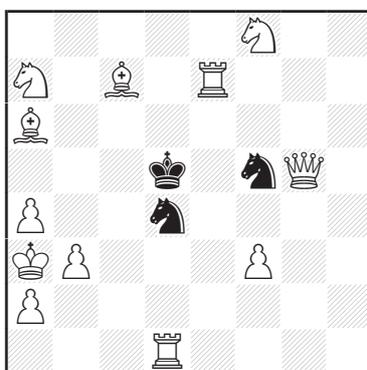
s#2v (7+13) C+

9553 - G. Jordan



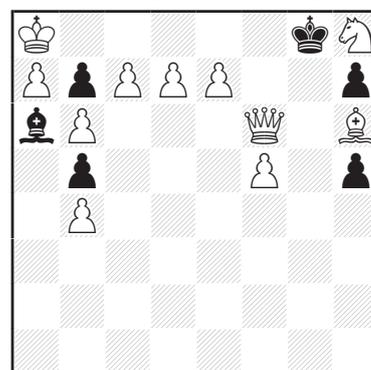
s#5 (4+9) C+

9554 - A. Fica
& J. Jelinek



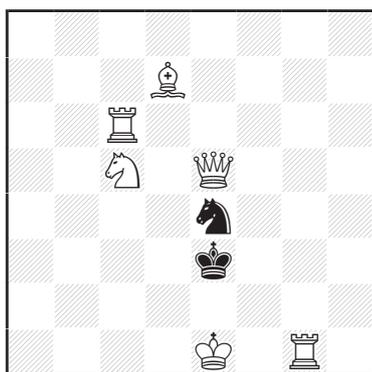
s#5 (12+3) C+
b) ♔a3→a5

9555 - S. I. Tkachenko,
A. Frolkin
& L. Lyubashevsky



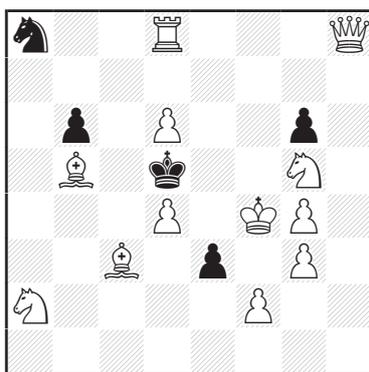
s#7 (11+6) C+

9556 - G. Kozyura



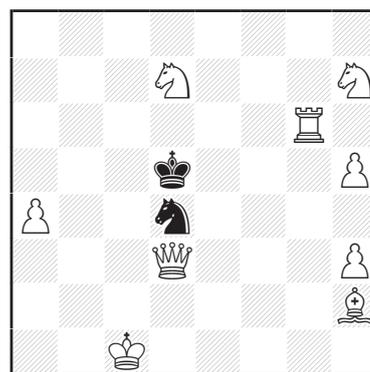
s#8 (6+2) C+

9557 - G. Kozyura
& S. Borodavkin



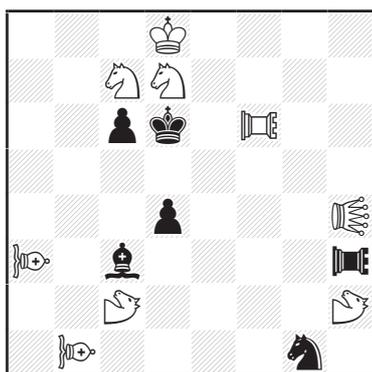
s#9 (12+5) C+

9558 - M. Tribowski



s#17 (9+2)

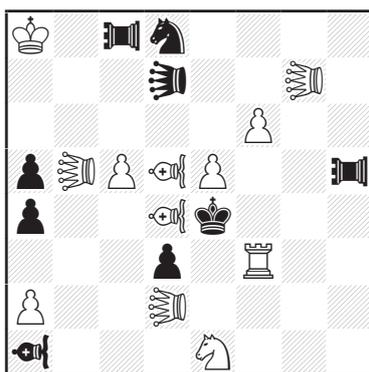
9559 - J. Quah



#2v (9+6) C+

♙=Quintessence-Lion
♜=Lion ♖♗=Tour-Lion
♘=Fou-Lion

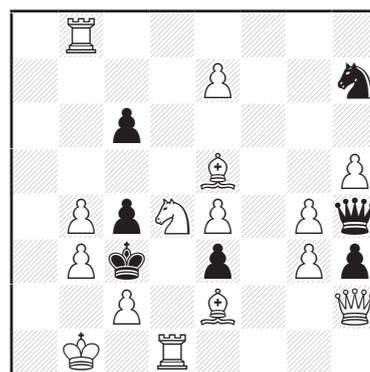
9560 - E. Klemenič



#2*vv (12+9) C+

♙=Pao
♜♝=Vao
♞♟=Léo

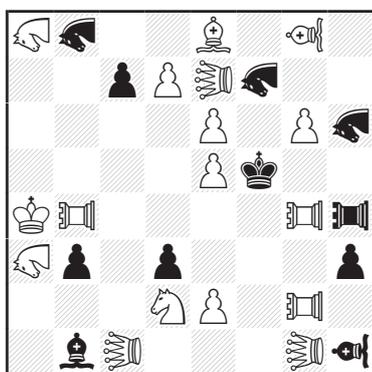
9561 - H. Gockel



#2 (15+7) C+

Breton Adverse

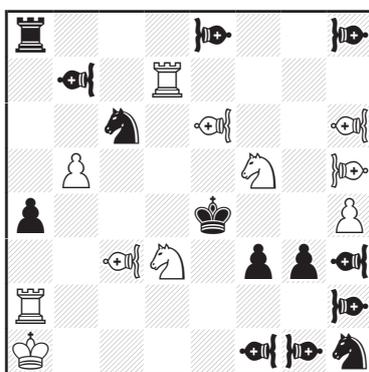
9562 - J.-M. Loustau



#2vv (17+11) C+

♙♚=Nao ♞♟=Léo
♖♗=Pao ♜♝=Vao

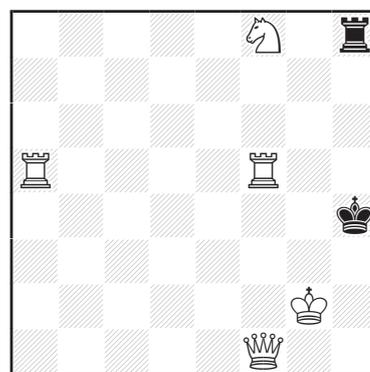
9563 - G. Doukhan



#3 (11+14) C+

♜♝=Fers
♞♟=Alfil

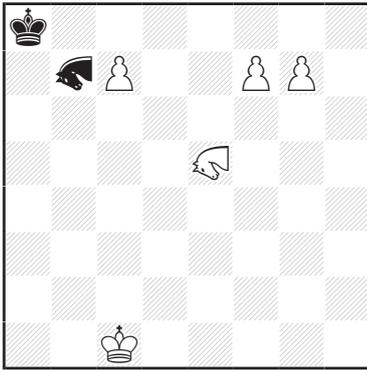
9564 - I. Bryukhanov



s#8 (5+2) C+

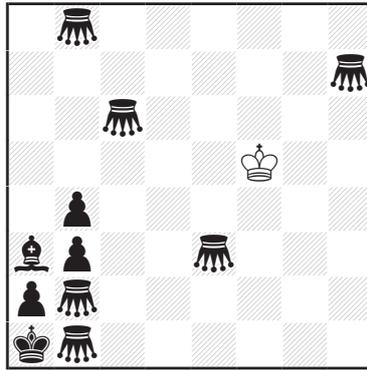
Circé

9565 - T. Linss



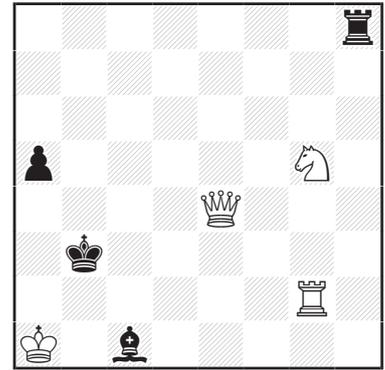
r#12 (5+2)
 ♞♞=Rose

9566 - B. Kampmann



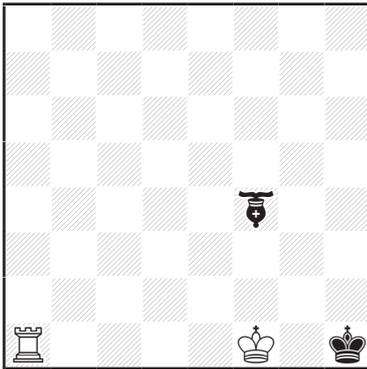
#14 (1+11) C+
 b) ♔f5→f4, 12#
 Elliuortap
 ♞=Sauterelle

9567 - S. Smotrov



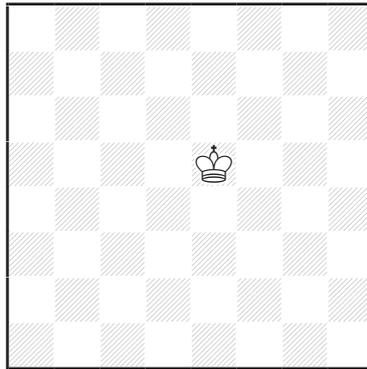
s#14 (4+4)
 Circé Échange

9568 - L. Packa



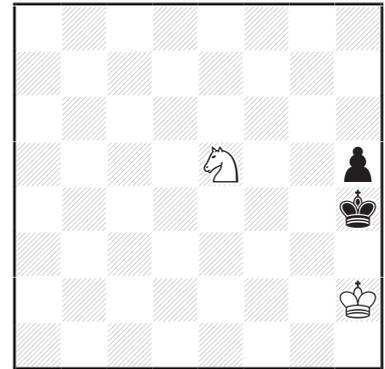
Gain en deux coups (2+2)
 Shatranj
 ♞=Alfil

9569 - A. Storisreanu



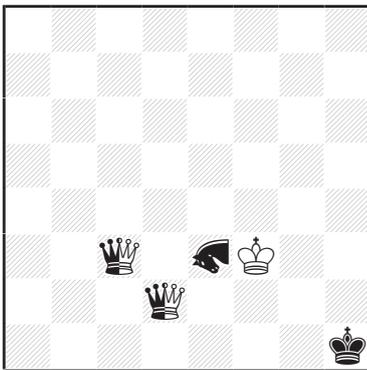
#1 (1+0)
 Ajouter ♔♞♞♞♞♞♞
 pour un maximum de #1
 b) ♔é5→f6

9570 - R. Bédoni & S. Luce
*Un décathlon dédié
 à Václav Kotěšovec*



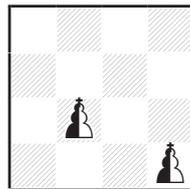
sd#2 (2+2) C+
voir texte !

9571 - H. Maeshima



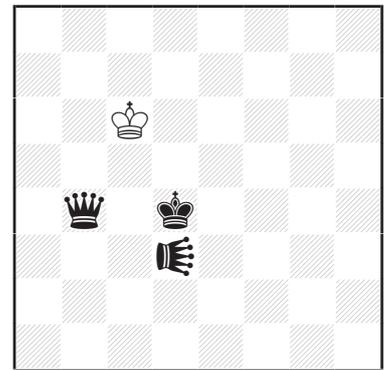
h#2 2.1.1.1. (1+2+2) C+
 ♞=Mao

9572 - R. Bédoni & S. Luce



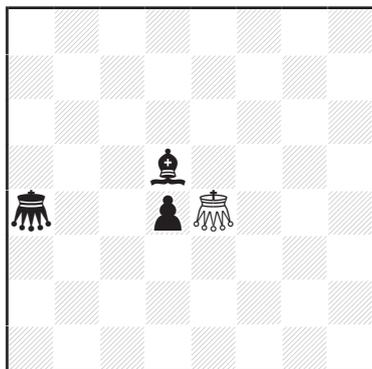
h==3 0.2.1.1.1.1. (0+0+2) C+
 † =Pièce Royale

9573 - L'. Kekely
 & S. Luce



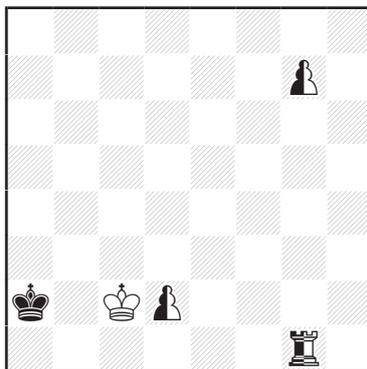
h=3 0.1.1.1.1.1. (1+3) C+
voir texte !

9574 - N. Turner



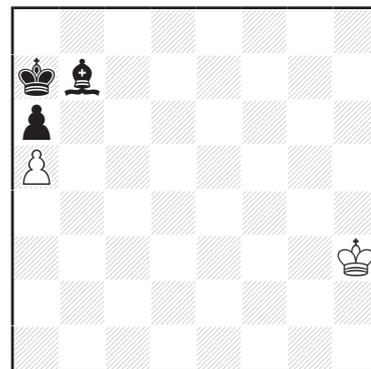
ss#3 (1+3) C+
voir texte !

9575 - R. Kuhn



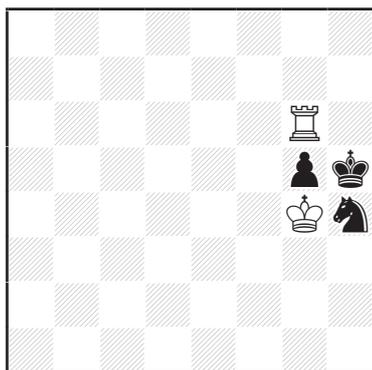
h#3 2.1.1.1.1.1. (1+1+3) C+

9576 - V. Crişan



-3 & #1 (2+3)
Proca-Retractor
Circé Assassin

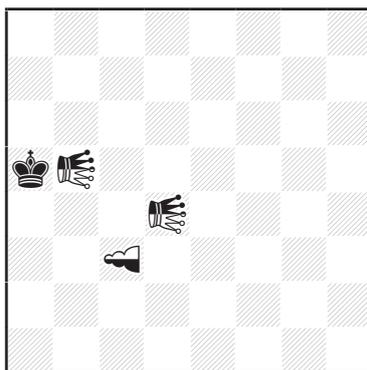
9577 - M. Rittirsch



h#3 (2+3) C+
Circé Martien

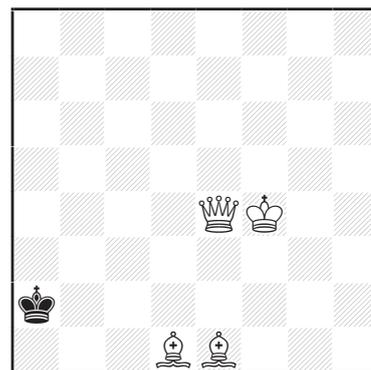
9578 - S. Luce

Un Poisson d'Avril pour Phénix



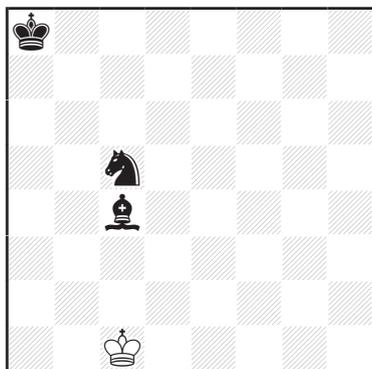
h#5 0.1.1.1... (0+1+3) C+
b) ♞c3→c5
♞=Poisson
♞=Contra-Sauterelle

9579 - O. Paradzinsky



s#6 (4+1) C+
b) ♞a2→h3
Masand

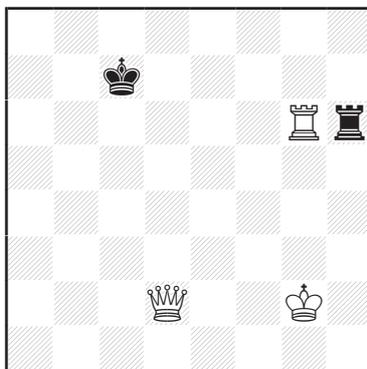
9580 - T. Wakashima



h#7 (1+3) C+
b) ♞c5→d4
Annan, Échecs noirs obligatoires

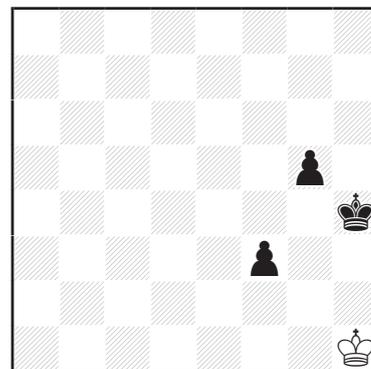
9581 - T. Linss

dédié à Vlaicu Crişan



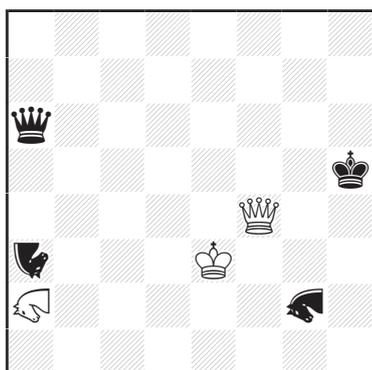
h6,5 et #1 & s#1 (3+2) C+

9582 - G. Jordan



sd-auto=27 (1+3) C+
Circé Échange
Anticircé Diagramme

9583 - V. Sizonenko

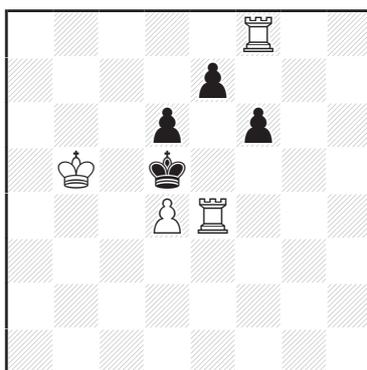


h#1 3.1. (3+4) C+

♞=Noctambule

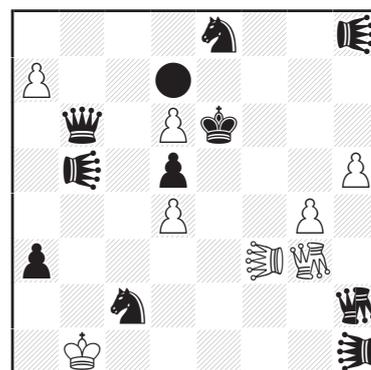
♞♞=Rao

9584 - S. Saletić



h=2* (4+4) C+

9585 - M. Dragoun



h#2 5.1.1.1. (8+11) C+

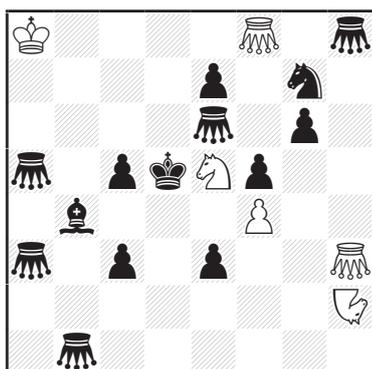
♛=Señora

♞=Locuste

♞♞=Léo

♞♞=Lion

9586 - M. Kerhuel



h#2 (6+14) C+

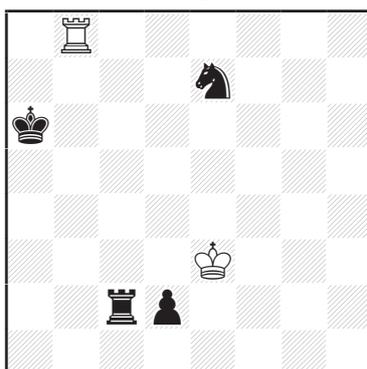
b) ♞é5→b3 c) ♞f8→g3

d) ♞é6→g1

♞=Noctambule

♞♞=Sauterelle

9587 - I. Bryukhanov

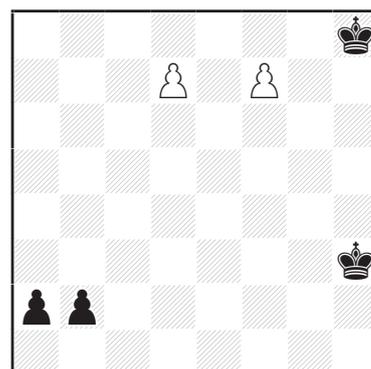


hs#3 (2+4) C+

b) ♞b8→b1

Masand

9588 - R. Bédoni

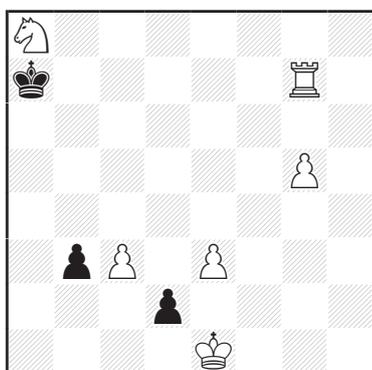


h=3 (2+4) C+

Bicolore

Rex Multiplex

9589 - M. Parrinello

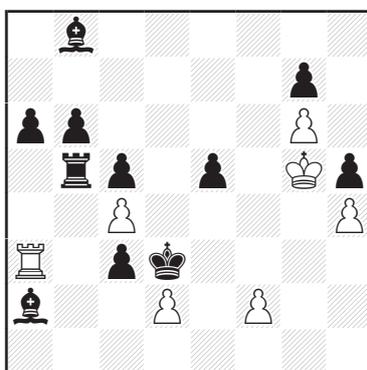


hs#3 (6+3) C+

b) ♞a8→b8

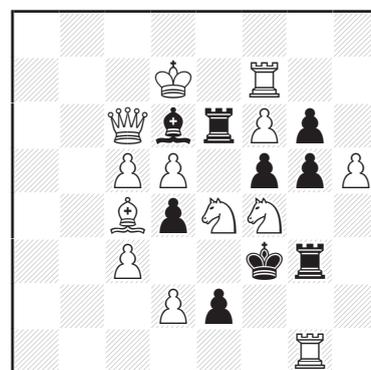
Anti-Rois Anticircé

9590 - C. Jones



hs#5 0.2.1... (7+11) C+

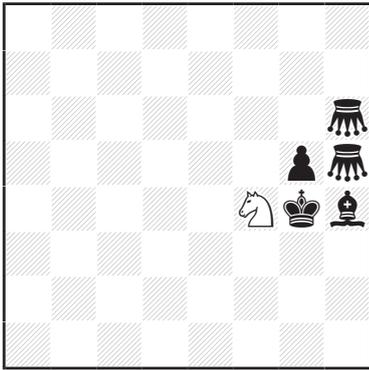
9591 - A. Onkoud



hs#5 0.2.1... (13+9) C+

9592 - S. Luce

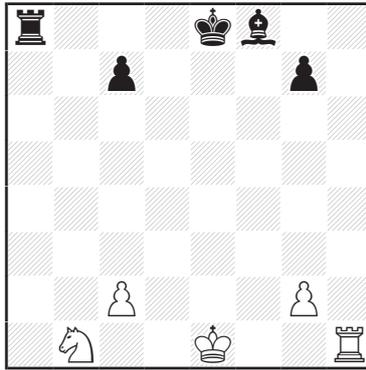
*Un triangle
devient... deux triangles*



h#6 0.2.1... (1+5) C+
Circé Échange
♞=Sauterelle

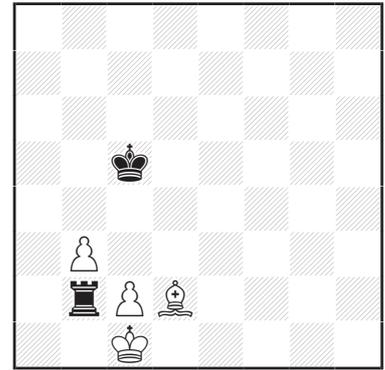
9593 - S. Luce

dédié à Roméo Bédoni



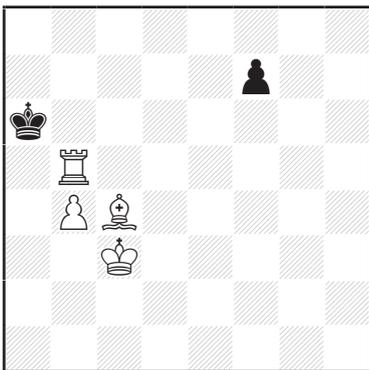
h#7 (5+5) C+
Alphabétiques pour les Blancs
Alphabétiques inversés pour
les Noirs

9594 - T. Linss



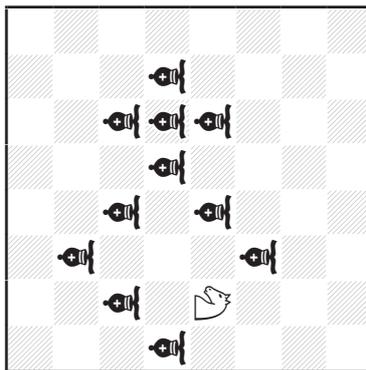
hs#8 (4+2) C+

9595 - S. Saletić



sh=12 (4+2) C+

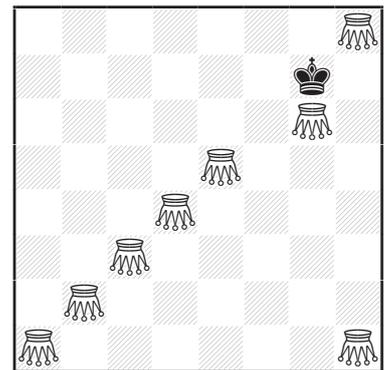
9596 - S. Luce



h=13 (1+11) C+
b) Miroir horizontal
Alphabétiques Circé Échange
♞=Fou-Sauterelle ♘=Girafe

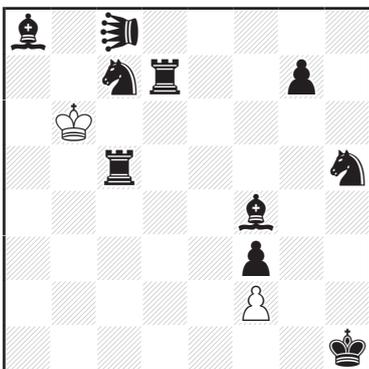
9597 - V. Kotěšovec

dédié à Sébastien Luce



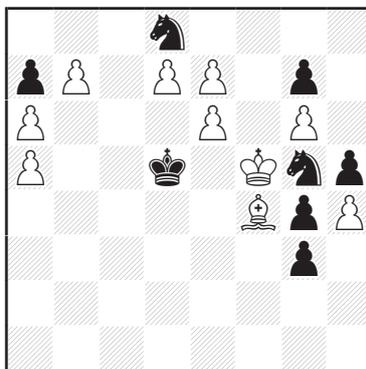
sd#16 (8+1) C+
♞=Sauterelle

9598 - L'. Kekely



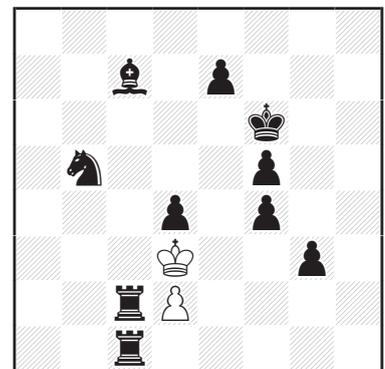
sd=34 (2+10) C+
♞=Sauterelle-2

9599 - G. Spiccas



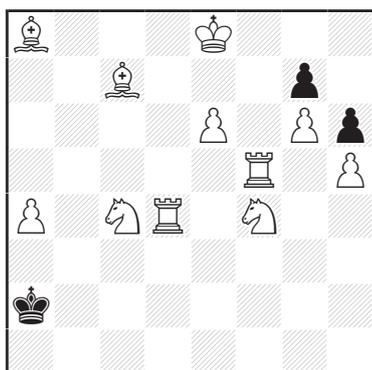
ss#37 (10+8)

9600 - L'. Kekely



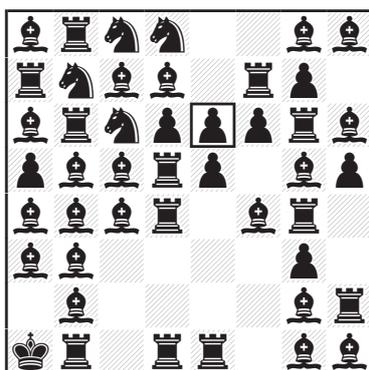
sd+41 (2+10) C+

9601 - L'. Kekely



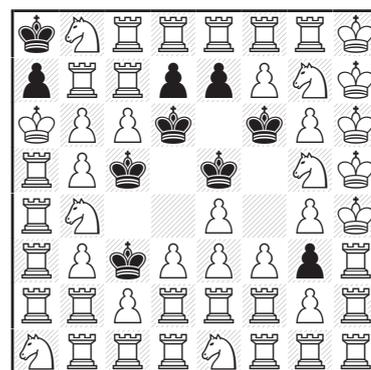
42N & ss+1 (11+3) C+
Bicolore

9602 - B. Stucker



No More Kings (0+45)
Pièce de départ ♠é6

9603 - N. Trigoboff



ss+1871 (48+10)
Rex Multiplex

SOLUTIONS - PHÉNIX 341-342

DEUX-COUPS

9505 - Givi Mosiashvili

1. ♖×d7? [2. ♗d5, ♗f5# A,D] mais 1... ♔×f3! a
1. ♗ç4+? E ♔×f3 a 2. ♗é2# C mais 1... ♔é5!

1. ♗é3? [2. ♗f5# D] 1. ♗é3! [2. ♗d5# A]
1... ♔×f3 a 2. ♗d5# A 1... ♔×f3 a 2. ♗f5# D
1... ♔d3 b 2. ♗d4# B 1... ♔d3 b 2. ♗ç4# E
mais 1... d5! 1... ♗×é3 2. ♗×é3#

Le Grand (DaA), Barnes (A,D), Rudenko (A,D),
clé ampliative de sacrifice, trois mats changés
(deux sur 1... ♔×f3, un sur 1... ♔d3).

9506 - Kabe Moen

1. ♖é4? [2. ♗ç3#] 1. ♖d3? A [2. ♗ç3#]
1... ♗×d4+ a 2. ♖×d4# 1... ♗×d4+ a 2. ♖×d4#
1... ♗×é4 2. ♗ç6# 1... ♗b4 b 2. ♗f5# B
mais 1... ♗b4! b 1... ♗×d3 2. ♗ç6#
mais 1... g×f4!

1. ♗f5! B [2. ♗ç3#]
1... ♗b4 b 2. ♖d3# A
1... ♗d4 a 2. ♗é7#
1... ♗×é3+(♗×f5) 2. ♗×é3(♗ç6)#

Auteur : *Reversal [AbB-BbA] (Salazar theme).*
Thème Kharkov-2 : 1... ♗b4 b est une réfutation
(essai 1. ♖é4?) et génère des mats changés après
les deux autres jeux. Un autre mat changé (après
1... ♗d4) et mat 2. ♗ç6 transféré trois fois. Les
deux essais permettent des échecs au Roi blanc.

9507 - Zoltán Labai & Miroslav Svitek

1. b4? [2. ♖d4#]
1... f×é4(♗×a5) a(b) 2. ♗é6(♖×d6)#
mais 1... d×é5! c

1. ♗d1? [2. ♗ç3#] 1... ♔×é4 e 2. ♗g2# A
mais 1... ♗×a5! b

1. ♖×ç4? B [2. ♗g2# A] 1... d×é5 c 2. ♖ç5#
mais 1... ♗b1! d

1. ♗g2! A [2. ♖×ç4# B]
1... f×é4(d×é5, ♗b1) a(b,c)

2. ♗×é4(♖×é5, b×ç4)#
♗g2 est une clé, une menace et un mat (thème
Urania), Reversal-menace A[B]-B[A] et deux
mats changés après 1... f×é4 et 1... d×é5.

9508 - Sergiy Ivanovich Tkachenko

1. ♗é×d7? A [2. ♖ç×é6, ♖g×é6# B,C]
1... ♖×ç5+ 2. ♗×ç5#
mais 1... é5!

1. ♖ç×é6? B [2. ♗é×d7# A]
1... ♖×ç5(d×é6) 2. é×d3(♗×a8)#
mais 1... ♗d5!

1. ♖g×é6! C [2. ♗é×d7# A]
1... ♖×ç5(d×é6) 2. é×d3(♗h7)#
Auteur : *Change functions, Changed mates 2×2.*

9509 - Antonio Tarnawiecki

1. ♘×d3? [2. ♘5#] 1... ♙×d3 2. ♚×d3#
mais 1... ♙ç2!
1. f4? [2. ♘5#] 1... ♙×f4 2. ♙×f4#
mais 1... ♙f2!

1. ♙×é2! [2. ♘5#]
1... ♙×é2(d×é2) 2. ♚×d3(♙×g3)#
1... ♗é6(♙×f2, ♘5) 2. ♘f5(♙f4, ♙a6)#
Deux mats transférés (2. ♚×d3# et 2. ♙×f4#).

Anti-Somov A1 triplé (le contrôle d'une case x du champ royal noir par une pièce blanche est supprimée par la menace - qui n'est pas effectuée par cette pièce ; ceci est possible car une troisième pièce blanche contrôle x - ce contrôle existe avant la menace ; les Noirs se défendent en supprimant ce troisième contrôle), réalisé sur les deux essais et la clé.

9510 - Mark Basisty, Anatoly Vasilenko

& Andreï Frolkin

1. ♙f1? [2. ♚d3#]
1... ♘ç4(♗b4) 2. ♚d4(♘f6)#
mais 1... ♙×ç2!

1. ♚d3+? ♗×f3 2.0-0# ?? car le roque est illégal !

1.0-0?? [2. ♚d3#] car le roque est illégal
1... ♘ç4(♗b4, ♙×ç2) 2. ♚d4(♘f6, ♚×ç2)#

1. ♙h5! [2. ♙é5#]
1... é2(♙h8, ♗×d7, ♙g5)
2. ♚d3(♙f5, ♚×d5, ♘h×g5)#

La Tour peut se rendre sur la case a1 de deux manières possibles : par la case d1 ou en étant issue de la promotion du Pion h, survenue en ç1 ou en d1 (en h1, cela nécessiterait de passer quand même en d1 !) : et dans tous les cas, le Roi blanc a dû jouer et le roque est cassé !

9511 - Pavel Murashev

1... f7~ 2. ♘ç7# A batterie 1... f×é6! 2. ♙×é6#
1... ♗é5 2. ♘f4# B Somov B2
1... é×d6 2. ♚×d6# C

1. d×é7? [2. ♘f4, ♚d6# B,C]
1... ♚ç7 2. ♘×ç7# A
mais 1... ♚é5! a Barulin secondaire (A1)

1. ♙×f7? [2. ♘ç7# A batterie]
1... ♚é5 a Barulin A1, 2. ♘f4# B Somov B2
mais 1... ♚×b4!

1. ♘×f7! [2. ♘f4# B]
1... ♚é5 a 2. ♘ç7# A
1... ♚×é6 2. ♘é5# (batterie double : ♙-♘, ♙-♘)
1... ♚f6 Barulin A1, 2. ♘ç7#
Le Grand AaB-BaA, Rudenko, paradoxe Dombrovskis, Barulin, Somov et thème Shedeï.

TROIS-COUPS

9512 - Petrasin Petrasinović

1. ♚f5+? ♗d6 2. ♚ç8 ♗d5 3. ♚ç6#
mais 1... ♗ç4!
1. ♚ç2? [2. ♚ç6#] mais 1... ♗é6!
1. ♚f4? blocus mais 1... ♗ç5!
1. ♘b2? blocus mais 1... ♗é4!
1. ♗b6? blocus mais 1... ♗d6!
1. ♗b7? blocus mais 1... ♗ç4!

1. ♗a6! blocus

1... ♗ç4 2. ♚ç2+ ♗b4(♗d5) 3. ♙é7(♚ç6)#
1... ♗é4 2. ♘ç3+ ♗d3 3. ♚é2#
1... ♗d6 2. ♚b6+ ♗d5, ♗d7 3. ♚ç6#
1... ♗é6 2. ♚f3 ♗d6, ♗d7 3. ♚ç6#

De nombreux essais pour cette élégante miniature, avec cinq réfutations différentes du Roi noir. À noter l'activité impressionnante de la Dame blanche.

9513 - Bernard Courthiau

Essai Holst n°1 :

1. ♙×g4? [2. ♙ç8#] mais 1... g1=♚!

Essai Holst n°2 :

1. ç7? [2. ç8=♚#] mais 1... ç1=♚! (défense A)

1. é4? [2. ♙e2#]

1... g1=♗ 2. ♙×g4! [3. ♙ç8#] Holst n°1

1... ♗é3 2. ♙é2+ ♗ç4 3. ♙×ç4#

1... ♗é5, ♗f2 2. ♙é2+ ♗d3 3. ♙×d3#

1... ç1=♚ 2. ♙é2+ ♚ç4 3. ♙×ç4# (défense A)

mais 1... ç1=♗! (défense B)

1. é3! [2. ♙é2#]

1... g1=♗ 2. ♙×g4 [3. ♙ç8#] Holst n°1

1... ç1=♗ 2. ç7 [3. ç8=♚#] Holst n°2, défense B

1... ç1=♚ 2. ♙é2+ ♚ç4 3. ♙×ç4# défense A

1... ♗f2 2. ♙é2+ ♗d3 3. ♙×d3#

1... ♗×é3 2. ♙é2+ ♗ç4 3. ♙×ç4#

Thème Holst : une attaque est réfutée par une promotion particulière d'un Pion noir. L'avant-plan force la promotion de ce Pion en une pièce d'une autre nature de telle sorte que l'attaque précédente ne puisse plus être parée.

Un premier essai est réfuté par une défense A. Dans un deuxième essai, A est inefficace, mais la réfutation est effectuée par une défense B. Dans la solution les défenses A et B sont inefficaces.

9514 - Victor Sizonenko

1...h3 2. ♖h4 ~ 3. ♖é4#

1. ♗×h4? blocus

1... ♔d4 2. ♗g2 ~ 3. ♖h4# mais 1... ♔d2!

1. ♗é5? [2. ♗ç4+ ♔d4 3. ♖×h4#]

1... ♔d4 2. ♗ç4 ~ 3. ♖×h4# mais 1... ♔d2!

1. ♗d4? [2. ♗b3 h3 3. ♖×h3#]

1... ♔×d4 2. ♗×f2 ~ 3. ♖×h4# mais 1... ♔d2!

1. ♖f4! blocus

1... ♔×f4 2. ♗×f2 ~ 3. ♖×h4#

1...h3 2. ♖é4+ ♔×f3 3. ♖×h3#

Suites changées dans une position de zugzwang.

9515 - Antonio Tarnawiecki

1. ♗ç7? [2. ♗a6#]

1... ♗d3 2. ♖×g5 [3. ♗é6#] ♗f5 3. ♗a6#

mais 1... ♗ç8!

1. ♖é4! [2. b4+ ♗×b4 3. a×b4#]

1... ♗×é4 2. ♗ç7 [3. ♗a6#] ♗b4 3. a×b4#

2... ♗ç8 3. ♗×é4#, utilisant le clouage du Pion

1... ♗×é4 2. ♗f8 [3. ♗×d6#] ♗×f7 3. ♗×é4#

Jolie clé de sacrifice et tiers de clouage.

9516 - Alexandre Pankratiev

1. ♗h8! [2. ♖f6+ ♗×f6 3. ♖×f6#]

1... ♗d4 2. ♖×g5+ A ♗×g5 3. ♗×d6# C

2... ♖×g5 3. ♗×d4# B

1... ♗fé5 2. ♗d4+ B ♗×d4 3. ♗×d6# C

2... ♖×d4 3. ♖×g5# A

1... ♖d4 2. ♗×d6+ C ♗×d6 3. ♖×g5# A

2... ♗×d6 3. ♗×d4# B

Clé Bristol, associée à un Zilahi cyclique et à un Pseudo-Kiss complet. Cycle complet des deuxièmes et troisièmes coups blancs. Très beau problème dans une position agréable.

9517 - Fedir Kapustin

& Leonid Lyubashevsky

1. ♗é3! [2. ♗×d4 ~ 3. ♗×b4#]

1...d×é3 2. ♗ç4 [3. ♗×é3#] b×ç4 3. b×ç4#

1... ♗ç7 2. ♗×ç7+ ♔ç5 3. ♗×d4#

1... ♗f6 2. ♖×d4+ ♔é5 3. f4#

1... ♗d1 2. ♗×b4+ ♔ç5 3. ♗2×d3#

Auteur : *mates on the fourth line (squares b4, ç4, d4, f4), active sacrifice, Selfblock.*

On peut ajouter que quatre seconds coups sont joués sur la quatrième ligne.

9518 - Philippe Maestrali

Jeu Apparent : 1... ♖b6 2. ♖d4#

1... ♖×ç3 2. ♖×g4#

1. ♗×f7? [2. ♖é6#] mais 1...g3!

1. ♗é7? [2. ♖f5#] mais 1... ♖f1!

1. ♗d7! [2. ♗ç5, ♗f6#] la clé bi-ampliative ferme, paradoxalement, les lignes blanches utilisées dans le Jeu Apparent.

1... ♖×ç3 2. ♗ç5+ (2. ♗f6+?) ♖×ç5

3. ♖×g4# mat miroir

1... ♖b6 2. ♗f6+ (2. ♗ç5+?) ♖×f6 3. ♖d4#

Réouverture des lignes fermées, avec anti-dual, pour rétablir les mats du Jeu Apparent.

1... ♗d5 2. ♗b6+ ♔é4 3. ♖é8#

2... ♗ç5, ♗ç6 3. ♖×ç7#

1... ♗f5 2. ♗f6+ ♔×g6 3. ♖g8#

1...f×g6 2. ♗ç5+ ♔f4 3. ♖f8#

Félicitons ce nouvel auteur (pour le domaine des trois-coups) avec cette intéressante composition !

9519 - Leonid Makaronez & Victor Volchek

1. ♗b3! [2. ♖×b5+ ç5 3. d×ç6 e.p.#]

1... ♗é6 2. d×ç7 [3. ♖×b5#] ♗×d5+ 3. ♖ç4#

2... ♖×é3 3. ♖×é3#

2... ♖a8 3. ♗×é6#

1... ♖×é5 2. ♖ç4+ ♔×d5 3. ♖×d3#

1... ♖f7 2. ♗é1 [3. ♗×ç2, ♗f3#] ♖×é3 3. ♖×é3#

2... ♖×d5+ 3. ♖ç4#

1...ç6 2. ♖×ç3+ ç5, ♔×d5 3. ♖ç×d3#

Joli problème agrémenté d'une prise en passant, d'échecs croisés et d'auto-blocage préventif.

MULTICOUPS

9520 - Petrasin Petrasinović

1. ♖é3? blocus mais 1... ♖é4!

1. ♖b3! blocus

1... ♖d4 2. ♗b6 ♖ç5 3. ♖d7 ♖d4 4. ♖é3#

1... ♖é4 2. ♗é3 ♖f3 3. ♖a2 ♖é4 4. ♖d5#

2... ♖d4 3. ♖ç4+ ♖é5 4. ♖d5#

1... ♖ç5 2. ♖d7 ♖d4 3. ♗b6 ♖é4, ♖é5 4. ♖d5#

3... ♖ç5 4. ♖é3#

2... ♖d5 3. ♗b6+ ♖d4 4. ♖é3#

3... ♖é4, ♖é5 4. ♖d5#

3... ♖ç5 4. ♖é3#

1... ♖ç6 2. ♖é3 ♖d5 3. ♖b5+ ♖é4 4. ♗d2#

3... ♖é6 4. ♖é5#

2... ♖ç7 3. ♖b6+ ♖ç8 4. ♗d6#

1... ♖é6 2. ♗é3+ ♖d6 3. ♖ç4 ♖é5 4. ♖d5#

Un quatre coups remarquable de technicité. Les cinq fuites du Roi noir sont ponctuées de coups précis, tranquilles et souvent élégants.

9521 - Bernard Courthiau

1... ♖f3 2. ♖d5+ é4 3.0-0+ ♖é2 4. ♖ç4#

1. ♗h4? [2.0-0 ♖×é3

3. ♗f5+ ♖d2(♖é4) 4. ♖f2(♖aé1)#]

mais 1... ♖×é3!

1. ♖f7?

1... ♖d3 2. ♖g6+ é4 3.0-0-0+ ♖é2 4. ♖h5#

1... ♖f3 2. ♖d5+ é4 3.0-0+ ♖é2 4. ♖ç4#

mais 1... ♖f5!

1. ♖é6! (de nombreuses menaces, mais celles-ci ne seront jamais jouées !)

1... ♖d3 2. ♖f5+ é4 3.0-0-0+ ♖é2 4. ♖g4#

1... ♖f3 2. ♖d5+ é4 3.0-0+ ♖é2 4. ♖ç4#

Aux fuites du Roi noir, les Blancs répondent par les deux roques. Switchback du Fou blanc et deux suites changées une fois (entre les deux jeux).

9522 - Alexandre Pankratiev

1. ♖ç4! [2. ♗ç3+ ♖×ç3, ♖×ç3 3.é4#

2. ♗f6+ ♖×f6(♖×f6) 3.é4, ♗f4(é4)#]

1... ♗g5 2. ♗ç3+ ♖×ç3 3. ♗b4+ ♖×b4 4. ♖é5#

2... ♖×ç3 3. ♖é5+ ♖×é5 4. ♗b4#

1... ♖h7 2. ♗f6+ ♖h×f6 3. ♗f4+ ♖×f4 4. ♖é6#

2... ♖×f6 3. ♖é6+ ♖×é6 4. ♗f4#

Deux Plachutta dans les variantes : un diagonal et un orthogonal.

9523 - Ralf Krätschmer & Dieter Werner

1. ♗d7? [2. ♖é5#] mais 1... ♖a8#! (2. ♖b3??)

1. ♖f3+! é×f3 le premier obstacle (occupation de la case b3 par la Tour blanche) est éliminé

2. é4+ avant-plan qui prépare d4, 2... d×é3 e.p.

3. d4! [4. ♖é5#] 3... ç×d3 e.p. le second obstacle (contrôle de la case b3 par les Noirs) est éliminé et on peut réaliser le Plan Principal :

4. ♗d7! [5. ♖é5#] ♖a8+ seulement un échec !

5. ♖b3 [6. ♖é5#] ♖a5 nouvelle défense,

6. ♗f8 ~ 7. ♖g6#

Thèmes :

- Thème de Berlin (un mat dans le Plan Principal devient un simple échec dans la solution)

- particularités : la case de fuite du Roi blanc (ici b3) est bloquée par les Blancs et contrôlée par les Noirs ; élimination de ces deux obstacles avec un sacrifice de Tour et deux prises en passant.

9524 - Olivier Schmitt

Essais : 1. ♖×a5+? mais 1... ♖b4! 2. ♖a4+ ♖ç5

1. ♖é3? [2. ♖ç5#] mais 1... ♖h5!

Clé : 1. ♖g5! [2. ♖é7#] 1... ♖×h7

2. ♗f7! [2. ♖é7#] 2... ♖×f7 3. ♖b3+! ♖a4

4. ♖é3! [5. ♖b3~+, ♖ç5] ♖f5 5. é×f5 ♖g1

6. ♖b5+ ♖a3 7. ♖×a5+ ♖b4 8. ♖a4# modèle

Une déviation critique de la Tour noire permet au Fou d2 de prendre le contrôle dans les deux avants-plan. Le switchback de la Tour doit être joué au bon moment (1. ♖b3+? ; 3. ♖é3?).

2... ♖h8+ 3. ♗×h8 ♖d1, ♖g1 4. ♖é7+ ♖ç5, ♖d6

5. ♖×ç5, ♖×d6#

4... ♖f8+ 5. ♖b8+ ♖a3 6. ♖ç5#

9525 - Boško Milošeski

1. ♖b7? [2. ♖a7#] mais 1... ♗d6+!

1. ♖a8, ♖b8? [2. ♖a7#] mais 1... ♗ç3!

1. ♖b6! g1=♖ 2. ♗×g1 ♗ç3 (vise a2)

3. ♗f3 (vise b3), 3... ♖g2 4. ♗d4 ♖d5

5. ♖a5+ ♗a2 6. ♖×d5 ♗ç3 7. ♖a5+ ♗a2 8. ♗b3#

(7... ♗a4 8. ♖×a4#)

Duel entre le Cavalier noir et les deux pièces blanches, mais la résistance noire est... vaine !

9526 - Steven Dowd

1. ♖c2! g4 2. ♖d1 g3! (2... ♖d3 3. ♖f4!)
 3. ♗f3 g2 (3... g×h2? 4. ♗×h2 ♖d3 5. ♗g4 h2
 6. ♖f4 h1=♔ 7. ♗f2, ♗é5#), 4. ♗g1 ♖d3
 5. ♖é5 ♖é3 6. ♖h5 ♖d3 7. ♖g6+ ♖é3
 8. ♖f5 ♖d3 9. ♖f4#

Auteur : *Switchback immédiat par le Cavalier blanc et retardé par le Roi blanc. Le Fou prend un chemin détourné vers g6, mais je ne pense pas que ce soit techniquement un Herlin. WinChloe ne le voit pas non plus, (même si ce logiciel manque aussi souvent de voir des Herlin).* Le thème Herlin peut être défini comme une manœuvre d'embuscade précédée d'un coup d'interception préventive en vue d'un mat par échec à la découverte. Contrairement au thème indien, il n'est pas nécessaire de lever un pat.

9527 - Olivier Schmitt

Même si la correction définitive de ce problème n'est pas complètement validée, l'auteur l'a vérifié avec succès avec Gustav en permettant trois cases de fuite maximum au Roi noir durant la solution.

Essai : 1. ♖d7? [2. ♖é6#] ♖ç4 2. ♗d2+ ♖d5
 3. ♖é6+ ♖d6 4. ♗dé4+ ♖é7!

Solution : 1. ♖a4! [2. ♖×b3#] ♖ç4 2. ♗d6+ ♖d5
 3. ♗df7! ♖ç4 4. ♗×é5+ ♖d5 5. ♗éf7! ♖ç4
 6. ♗d6+ ♖d5 7. ♗dé4 ♖ç4 8. ♖b5+ ♖d5 et :
 9. ♖d7! ♖ç4 10. ♗d2+ ♖d5 11. ♖é6+ ♖d6
 12. ♗dé4+ ♖é7 13. ♖f6+ ♖é8 14. ♗d6+ ♖f8
 15. ♗h7# (13... ♖f8 14. ♗h7+ ♖é8 15. ♗d6#)

Auteur : *Dans ce Meredith, les switchbacks du duo ♖b5-♗é4 permettent lors de l'avant-plan l'ouverture d'une ligne pour le Fou b2.*

1... ♖ç1 (ou 3... ♖ç1, 5... ♖ç1, 7... ♖ç1),
 2. ♖×b3+ ♖ç4 3. ♖b5 ~ 4. ♖×ç4#

À noter que 1. ♖d7? ♖ç4 2. ♗d6+? ♖d5
 3. ♗df7 ♖ç4 4. ♗×é5+ ♖d5 5. ♗éf7 ♖é1! réfute.
 Une clé précise est nécessaire pour jouer l'avant-plan.

La stratégie initiale 1. ♖d7? ne fonctionne pas car après que le Roi noir soit allé en é6, il ne se passe plus rien. Conclusion : il faut d'abord éliminer le Pion noir é5 afin de permettre au Fou blanc b2 de contrôler la case f6 et réactiver un réseau de mats.

ÉTUDES

9528 - Daniel Keith & Martin Minski

Rappels théoriques utiles :

- sauf exceptions faciles à imaginer, une Tour ♖ seule réussit à annuler contre ♖+♗♘ malgré la puissance de feu que cela représente car la Tour va chercher à se sacrifier contre le Fou et on sait que deux Cavaliers ne suffisent pas à forcer le mat.
 - il en va différemment si la Tour est accompagnée d'un Pion car si elle se sacrifie contre le Fou alors que le Pion peut être bloqué suffisamment loin de la promotion par un Cavalier nous avons une finale ♖♗♗ - ♖♗ qui peut être gagnée. Cette finale a été étudiée entre autres par Chapais dès 1780 puis par Troitzky à partir de 1906 et dans le cas qui nous intéresse il suffit de savoir que la position est gagnée si le Pion blanc est bloqué par un Cavalier avant qu'il n'atteigne la case f6. Si le Pion atteint f6, (dans la finale contre deux Cavaliers), c'est nulle.

Essai : 1. ♖f7? ♖g6 2. ♖g7 ♗f4+ 3. ♖ç1

3. ♖×g6 ♗×g6+ les Noirs gagnent d'après les analyses de Troitzky : Cavalier bloqueur f6
 3. ♖a2 ♗é5! 4. ♖ç7+ ♗ç4+ pour illustrer la force de ces trois pièces lorsqu'elles ne sont pas sous la menace de ♖×♖, dans l'intérêt du lecteur, je donnerai simplement un exemple de gain dans cette position : 5. ♖ç6 ♖d3 6. ♖ç5 ♗é2 7. ♖ç7 (7.f4 ♗ç1+ 8. ♖a1 ♗b3+),
 7... ♖ç2 8.f4 ♗ç3+ 9. ♖a1 ♗a5 et les Noirs vont rester avec ♖+♗.

3... ♖ç2 position X1 : les Blancs n'ont pas d'échec sur la colonne ç. 4. ♖×d7 ♗é2# mat modèle

1. ♖h4! ♖g8! les Noirs évitent la nulle de Troitzky

1... ♖f5 2. ♖h5 ♖g6 3. ♖h6 (3. ♖h8? ♗7ç5
 4. ♖ç8 ♖f5+), 3... ♗f4+ (3... ♗7é5 4.f4=),
 4. ♖ç1! (4. ♖×g6? ♗×g6+), 4... ♖ç2 à comparer avec la position X1 (4... ♗ç5
 5. ♖×g6 ♗×g6 6.f4 ♗é4 {6... ♗d3+
 7. ♖d1 ♗h4 8.f5=}, 7.f5 ♗f4 8.f6= la nulle de Troitzky), 5. ♖ç6+! =

2.f4 ♗7ç5 3.f5 (3. ♖h8? ♖ç4! 4. ♖ç8 ♗é4
 5. ♖×ç4+ {5.f5 ♗d2+ -+}, 5... ♖×ç4+, les Noirs gagnent après Troitzky)

3... ♗b3 4.f6 ♗d2+ 5. ♖a1 ♗b4 (5... ♗ç1
 6.f7! = ; 5... ♗é1 6. ♖h3+=)

6. ♖h3+ (6.f7? ♜ç2+ 7. ♔a2 ♙×f7+ 8. ♖ç4+ ♙×ç4#), 6... ♔ç2 7.f7! ♙×f7 8. ♖ç3+ ♔×ç3 pat

9529 - Yechiel Robinson

Saluons l'arrivée d'un nouveau compositeur d'études dans nos colonnes, qui n'en est pas pour autant un débutant puisqu'il compose depuis quinze ans des études souvent à matériel réduit, comme l'est celle-ci.

1. ♗é6? ♖d3+! 2. ♔h4 ♖é4+ 3. ♗hf4 ♖f3! zugzwang réciproque (noté zz) : les Blancs au trait perdent parce que leur Roi est pat et qu'ils doivent donc déplacer un Cavalier. Les Noirs au trait font match nul parce que leur Roi et leurs Pions sont bloqués et que le déplacement de leur Dame permet au Roi blanc de s'échapper.

1. ♗g7! ♖a8

1... ♔×g7 2. ♗é6+ ; 1...é5 2. ♗f5+ ♔g5
3. ♗é6+ ; 1...é6 2. ♗g×é6 ; 1... ♖d7+ ou tout autre coup de Dame, les Blancs répondent
2. ♗gé6

2. ♗gé6

Les Cavaliers se protègent mutuellement et défendent les cases critiques, notamment d3 et g2. De plus, le Roi et les Pions noirs sont bloqués et ne peuvent pas bouger. Seule la Dame peut se déplacer sur l'échiquier ouvert et essaie de pater le Roi blanc.

2... ♖f3+ (2... ♖g8 3. ♔h4! ♖g1 4. ♔h3!)

3. ♔h4 (zugzwang déjà vu et expliqué)

3. ♔h2? ♖g4! 4. ♔h1 ♖g3 et le Roi blanc étant pat, les Cavaliers doivent se dissocier

3... ♖a3 4. ♔g4 ♖é3 5. ♔f5 (5. ♔h4? ♖f3! zz)

5... ♖é1 6. ♔g4 ♖é3 7. ♔f5 nulle

En général, je n'aime pas publier des études de six ou sept pièces qui nécessitent l'usage des Tablebases (par respect pour le lecteur, je veux qu'il puisse tout comprendre).

Heureusement, ce n'est pas le cas ici !

L'étude est très claire. Si les Noirs jouent ...é5, ils gagneront, donc les Blancs ont besoin d'un ♗é6 et d'un ♗f4 et bien sûr les Blancs doivent éviter l'immobilisation de leur Roi.

La solution serait très facile si 1. ♗é6? était correct mais le gain noir avec ... ♖f3 est clair et thématique dans ce type de position. L'étude est donc intéressante en raison de l'essai 1. ♗é6?, de la difficile clé 1. ♗g7! et de la variante 1...é5?

9530 - Jarl Ulrichsen

L'étude comporte un double switchback blanc (c'est rare, est-ce unique ?) et une surprenante intervention de dernière minute du Roi blanc.

1. ♙ç4+ ♔g6

les Blancs annulent en faisant preuve d'un peu de précision après 1...é6 2. ♗é5+ ♔f6 3. ♗d3 ♖ç2 4. ♙×é6 ♔×é6 5. ♗×f4+ ♔é5 (5... ♔d6 6. ♔b7) 6. ♗d3+ ♔d4 7. ♗b4 ♖b2 8. ♗a6

2. ♙d5 ♔g5

2... ♔f5 3. ♙f3 é5 4. ♗h6+ ♔é6 5. ♗g4

et les Blancs vont pouvoir ériger une forteresse

3. ♙f3

les Blancs essaient de construire la forteresse.

3. ♗é5? ♔f5! (3... ♖b5? serait une suite insuffisante mais intéressante pour le lecteur car elle montre comment les Blancs peuvent parfois construire une forteresse avec un jeu précis :

4. ♗f3+! ♔g4 5. ♙ç6 ♖b2 6. ♗d4! é5 7. ♙f3+! ♔g5 8. ♗é6+! ♔f5 9. ♗g7+! {la forteresse serait établie avec un Cavalier é4 mais sur 9. ♗ç5? ♖b4!}, 9... ♔f6 10. ♗é8+! ♔g5 11. ♗d6 ♔h4 12. ♗é4= enfin !), 4. ♗f3 (4. ♗ç4 ♖b4 menace é6 et menace é5), 4...é5 5. ♙g8 ♔f6 (5...é4? 6. ♙h7+!), 6. ♙d5 ♖b4!, les Blancs n'arrivent pas à établir une forteresse]

3... ♖×g2 les Noirs détruisent immédiatement la forteresse presque établie

4. ♙×g2 ♔×g4 5. ♙d5

premier switchback (5. ♙b7? le Fou bloque le passage du Roi. 5...é5 gagne ; 5. ♙ç6? é5 6. ♔b7 f3, le Fou bloque à nouveau le passage du Roi ; 5. ♙é4? f3 6. ♔b7 ♔f4! les Noirs gagnent un temps décisif et la partie (pas 6...é5? 7. ♔ç6 et les Blancs annulent comme dans la ligne principale.

5...f3 6. ♔b7 é5 7. ♔ç6 f2 8. ♙g2

le second switchback ; les Blancs perdent après 8. ♙ç4? ♔f3 9. ♔d5 é4 10. ♔d4 é3 11. ♙d5+ ♔é2

8...é4 (8... ♔g3 9. ♙f1)

9. ♔d5 é3 10. ♔é4 (juste à temps !)

10...é2 11. ♙f3+ ♔g3 12. ♙×é2 nulle

9531 - Victor Sizonenko

Une étude sans très grande difficulté mais plaisante et à la solution très claire.

1. h8=♖ é1=♖ 2. ♔g4+ ♔g2-+

1. ♔g3+ ♔g1 2. ♖h1+ ♔×h1 3. h8=♖+ ♔g1

4. ♖×f3

4. ♖g8 ♜é7 ; 4. ♖g7 a1=♚ 5. ♖×a1+ é1=♚+
 4...é1=♜+ 5. ♖g3 ♖f1 6. ♖h2 ♜d3
 6... ♜g2 7. ♖×g2+ ♖é1 8. ♖f3+- par exemple
 8... ♖d1 9. ♖g1+ ♖d2 10. ♖d4+ ♖ç1
 11. ♖é2 ♖b1 12. ♖b4+
 7. ♖×ç2 (7. ♖f3!? ♜é1+ 8. ♖g3 ♜d3)
 7...a1=♚ 8. ♖×d3+!
 8. ♖g2+ ♖é1 9. ♖g1+ ♖é2! 10. ♖×a1 ♜d6! et
 les Noirs vont se regrouper 11. ♖a2+ ♖é3
 12. ♖é6+ ♜é4+=
 8... ♖é1 9. ♖é3+ ♖d1 10. ♖g1+ ♖ç2
 11. ♖×a1 gain

9532 - Pavel Arestov & Michal Hlinka

Une étude assez difficile mais tout à fait compréhensible par un humain.

- 1.b7? ♚h8
 1.f7! ♚g6+!
 1... ♚h8 2. ♚é5+! ♖a2 3. ♚×h8 é1=♚
 4.f8=♚ +-
 2. ♖f4
 2. ♖h4? ♚×g3 3.b7 é1=♚ 4.b8=♚+ ♖a2!
 5. ♖×g3 ♚é7+ 6. ♖g4 ♚×f7 =
 2... ♚f6+
 2... ♚×g3 3.b7! é1=♚ 4.b8=♚+ ♖a2
 5.f8=♚ ♚g2 6. ♖f7+ +-
 3. ♖é3 ♚×f7 4.b7 ♚é7+ 5. ♖d2 ♚é8 6.b8=♚+
 6. ♚é5+? ♖b3! 7.b8=♚+ ♚×b8 8. ♚×b8 d5!
 9. ♚é5 ♖ç4 10. ♖×é2 d4 11. ♖d2 a3
 12. ♖ç2 a2 13. ♖b2 a1=♚+ 14. ♖×a1 ♖d3!=
 6... ♚×b8 7. ♚×b8 é1=♚+ 8. ♖×é1 ♖ç3 9. ♚d6!
 (9. ♚é5+? ♖d3!)=
 9... ♖d3! 10. ♖d1!
 Essai : 10.f4? ♖é4 11. ♖d1 a3! 12. ♖ç2 a2
 13. ♖b2 ♖d5! 14. ♚a3 ♖é4 15. ♚d6 (pas de
 15. ♚ç1!), 15... ♖d5 nulle positionnelle
 16. ♚é5 ♖é4 17. ♖×a2 d5!)
 10... ♖é3 11.f4 ♖é4 12. ♖ç2!
 Essai : 12. ♖ç1? ♖d5 13. ♚é5 ♖é4!
 14. ♚d6 (14. ♖b1 d5! 15. ♖a2 d4), 14... ♖d5
 15. ♚a3 ♖é4= (pas de ♚ç1!) 16. ♚d6 ♖d5
 10... ♖d5 13. ♚a3! ♖é4 14. ♚ç1 gain
 Le Roi blanc a tout le temps de prendre les Pions noirs a car le Fou défend le Pion f4 sur la diagonale arrière. Après 8... ♖ç3 les Blancs doivent comprendre qu'il est nécessaire de défendre avec ♚ç1!, ce qui n'est pas facile à voir dans cette position. Quand on a compris cela, tout est clair (9. ♚d6! et 12. ♖ç2!).

9533 - Pavel Arestov

Les menaces noires sont telles qu'on est conduit à trouver tous les premiers coups blancs par nécessité (jusqu'à 7... ♚×f5 dans mon cas) mais ce n'est pas pour autant qu'on a trouvé l'étude. Une fausse piste au huitième coup et une fin inattendue.

1. ♚×d5? ♚b8+ 2. ♖a6 ♚×a8#
 1. ♚é5+ ♚×é5
 1... ♖ç8 2. ♚×d5 ç×d5 3. ♚ç6! ♖g1+
 (3... ♚é8 4. ♚d7+! ♖d8 5.f6+-)
 4. ♖a8 ♚×f5 5.é7+-
 2. ♚d7+ ♖ç8 3. ♚b7+ ♚×b7+ 4. ♚×b7 ♚×a5+
 4... ♚×f5 5.é7+-
 4... ♚×f5 5.a6 ♚×f8 6. ♚b8+ +-
 5. ♖b6 ♚b5+ 6. ♖×ç6 ♚é8+!
 (6... ♚×b7 7. ♜×g6+-)
 7. ♚d7 (7. ♜d7? ♚×b7+-)
 7... ♚×f5 (7... ♚×d7+? 8.é×d7+ +-)
 8. ♖d6!
 8.é7? ♚f6+ (8... ♚×d7+?? 9. ♜×d7+-)
 9. ♖ç5 ♚×d7+-
 8... ♚×f8
 8... ♚×d7? 9.é×d7+ ♖d8 10. ♜é6#
 8... ♚f3 9. ♚ç7+ ♖b8 10. ♜d7+ ♚×d7
 (10... ♖a8 11. ♚ç8+) 11. ♚×d7+-
 9. ♚d8+! ♖×d8 (9... ♖b7 10. ♖é7+-) 10.é7+ 1-0

9534 - Steffen Slumstrup Nielsen

La case d4 est un véritable «trou noir».

- 1.f7 ♚b2+
 1... ♚d8 2.f8=♚+ ♚×f8 3.d4+ ♜×d4
 4. ♚ç7+ ♜ç6 5.d4#
 2.d4+ ♜×d4 3. ♚ç7+ ♜ç6+ 4.d4+ ♚×d4
 5.f8=♚+ ♚d6+ 6. ♜d4!
 6. ♖g8? ♚h8+ 7. ♖×h8 pat avec double clouage !
 6. ♖h7? ♚h2+ 7. ♖g8 ♚h8+ 8. ♖×h8 pat
 6... ♚×d4+ (6... ♚g2+ 7. ♖h8)
 7. ♖g8 ♚f6
 7... ♚g1+ 8. ♚g7 ♚d4 9. ♚g5+ ♜é5+- par exemple : 10. ♚ç8+ ♚ç6 11. ♚b8
 7... ♚h8+ 8. ♖×h8, il n'y a plus de pat.
 8. ♚×ç6+!! (la dernière surprise)
 8... ♖×ç6 9. ♚ç8#
 La solution est difficile mais :
 • toutes les variantes sont très claires !
 • tous les coups sont compréhensibles
 • le pat après ... ♚h8+ est inattendu (du moins pour un joueur modeste comme moi)

- le coup 6. ♖d4! est difficile (plus facile quand on a vu le pat, évidemment)
- on peut penser qu'après 7. ♔g8, les Blancs ne perdront pas, mais on ne croit pas à la victoire après ♜f6... et pourtant, il y a un mat pur, tout à fait inattendu.

RÉTROS

9535 - Thomas Volet

Les Pions blancs ont capturé les deux pièces noires manquantes. Donc le ♖ a avancé dans l'axe et les Pions noirs ont dû capturer trois fois : f7×é6, é7×f6 et b×a.

Pour débloquer la position il faut donc décapturer une pièce lourde avec un Pion. Pas avec un Pion blanc qui bloquerait le retour d'un des deux Fous blancs à domicile, ni avec le Pion noir a5 (par b6×a5) qui fermerait définitivement l'accès au coin Nord-Ouest pour une Tour noire. En effet la reprise é7×f6 impose d'avoir rentré le Fou noir f8, ce qui interdit tout transit de Tour noire par la huitième ligne.

Il faut donc décapturer par b7×♘a6(♜a6?)

Essai : 1... b7×♘a6(♜a6?) 2. ♘b4-a6 a6-a5?, mais la Tour noire ne pourra plus rentrer !

Solution :

Rétro : 1. ♘3-♘4! b7×♜a6 2. ♜d3-a6 ♜b2(♘1)-♘2
 3. ♜f5-d3 ♘é4-b1 4. ♜♘5-f5 ♘f3-é4+
 5. ♜~ ♘g4-f3 6. ♜~ ♜b4-b2 7. ♜~ ♜f4-b4
 8. ♜~ ♜f3-f4 9. ♜~ ♜g3-f3 10. ♜g2-f2 ♜d3-g3
 11. ♜g3-g2+... (ou 10. ♜f3-f2 ♜g2-g3
 11. ♜g3-f3...) puis T~/ ♘g4→♘8/ ♖♘2-♘3/
 ♘→♘1/ ♜→a1/ ♜d7-d6/b2×♘a3/ ♘a3→f8/
 é7×♜(♘)f6/ ♖f6-f7/ ♜é8→~/ ♘f7-g6/ ♜→d6/
 ♜→d1/ ♘é1/ ♘f1/ ♜→d8/ ♜→é8/f7×♘(♜)é6/
 ♜→h1/g2×♜h3

Rétro déclouage (♜d3/♜♘2, ♜g3/♜f2)

Rétro-écran (♘/♜, ♘g4/♜g3, ♜g3/♘é1)

Switchback (♘g6-f7-g6)

Trois derniers coups simples déterminés.

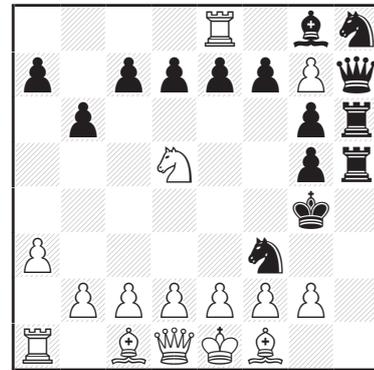
9536 - Pascal Wassong

Les Blancs ont capturé é2×f3 et h6×g7. Le Pion blanc a3 vient donc forcément de a2. Donc les Pions noirs ont capturé b3×a2 et h×g. Le ♜ a a été capturé sur sa colonne.

Pour ouvrir la cage Nord-Est, il faut rentrer le Fou blanc f1 capturé en a2 et reprendre é2×♜f3. Pour

ça, il faut reprendre b2-b3, ce qui implique le retour du Fou ♘1, ainsi que ceux de la Dame d1, du Roi é1 et de la Tour a1. Les Noirs n'ont pu jouer que leurs Pions pendant le retour de ces pièces, il faut donc faire au plus vite. Voici la position intermédiaire, et les derniers coups :

Position intermédiaire :



1. é2×♜f3+ ♔g4-h4
2. ♘f1-b5 a7-a6
3. ♜d1-é2 a6-a5
4. ♜é2-f1 a5-a4
5. ♘b5×a4 b6-b5
6. ♘a4-b3 b5-b4
7. ♘b3-a2 b4-b3
8. ♜f1-g1 b3×♘a2
9. b2-b3 é7-é6
10. ♘♘1-b2 é6-é5
11. 0-0-0 é5-é4
12. ♘b2-é5 ♘7-♘6
13. ♘é5-b8 é4-é3
14. ♘d5-♘7 é3-é2
15. ♜é8-é3

Le Cavalier blanc ♘7 ne peut pas venir de é8, parce que la Tour blanche occupe cette case. Il ne peut pas venir non plus de a6, b5 et é6, parce qu'il serait sur le chemin d'un Pion noir. Il reste maintenant à voir pourquoi il ne peut pas non plus venir de a8. Dans la position intermédiaire ci-dessus, on peut évacuer les Tours noires et la Dame noire de la colonne h, on peut reprendre h6×♘g7 mais ce Pion ne peut reculer que jusqu'en h4 parce qu'il doit permettre le retour de la Tour blanche h1.

Il y a donc un corridor de Tours sur la huitième rangée et la colonne h. Le Pion noir g6 vient forcément de g7, pour permettre au Fou noir g8 de quitter le coin.

Reprendre ♜h6×g5 n'est pas possible tant que les Tours noires ne sont pas dans le camp noir, ni avant que la Tour blanche n'en soit sortie. Il faut donc rentrer le Fou noir f8 sur sa case d'origine et reprendre g7-g6, mais cela implique aussi de sortir la Tour blanche du camp noir, et d'y rentrer une Tour noire. Ces deux Tours ont besoin de se croiser dans le corridor de Tours. Cela ne peut se faire qu'en mettant une Tour noire h7 au moment de la décapture ♖h6×♘g7, puis en utilisant les

cases a8, b7 et b8 pour le croisement des Tours. Si le Cavalier blanc ç7 était retourné en a8, il y serait bloqué et il serait alors impossible d'échanger l'ordre des Tours dans le corridor. Le Cavalier blanc ç7 vient donc bien de d5.

Un jour, Tom Volet avait demandé à Pascal Wasong si les rétros où les derniers coups sont entièrement déterminés sont moins bien (ou pas) que les rétros où il y a des manœuvres sans contrainte de tempo. Le 9536 contient les deux.

Problème très fin pour lequel la déduction finale n'est pas évidente de prime abord. Le corridor des Tours, bien que connu, est très bien orchestré.

Ce problème est une troisième correction du 4216 de Phénix 117 (avril 2003), après Gerd Wilts. Les versions corrigées 4216v (IV px128/6185) et 4216vv (II px164/7270) étaient malheureusement démolies. Vu l'ancienneté du problème et les nombreuses versions publiées, nous avons préféré republier cette nouvelle version en tant qu'original.

9537 - Axel Gilbert & Jacques Dupin

1. ♖ç3 ♗f6 2. ♘d5 ♙é4 3. ç4 ♚ç3 4. ♛a4 ♜×a2 5. ç2 f5 6. ♘f6+ ♙f7 7. ♛b5 ♙g6 8. ♘é4 ♗g8 9. ♘ç3 f7 10. ♘b1 (C+ WinChloe v.3.55 en 4h 8')
Quatre switchbacks dont trois nostalgiques. Le Cavalier b1 doit prendre deux chemins différents. À l'aller, il évite é4 (2. ♘é4?... 3. ç4... 4. ♘b1 est forcé). Au retour, 8. ♘d5? intercepte le Cavalier noir et 8... ♘g8 est impossible. Cette PJ reprend l'idée de l'extraction de Roi d'une œuvre démolie (WinChloe ID=481278), et y ajoute celle d'une Dame.

9538 - Christoph Fieberg

1. é4 g5 2. ♛h5 g4 3. ♘f3 g×f3 4. ♙é2 f×é2 5. ♛f1 é×f1=♛+ 6. ♙é2 ♛×ç1 7. ♘ç3 ♛h1 8. ♛×h1 ♙h6 9. ♙é1 ♙f8 10. ♘é2 ♙g7 11. ♘g1 ♙f6 12. ♛×h6+ ♙é5 13. ♛h5+ ♙d4 14. ♛d1 (C+ Stelvio 1.0 en 2").

♛ et ♘ (imposteurs), circuit ♛ (♛d1-h5×h6-h5-d1), Tour noire promue **Donati-Prentos**.

Thème **Donati** : une pièce promue parcourt un circuit puis retourne sur sa case de promotion.

Thème **Prentos** : capture d'une pièce promue par un Officier (pas un Pion).

9539 - Paul Răican

1. f4 b5 2. f5 b4 3. f6 b3 4. f×g7 b×a2 5. g×h8=♛ a×b1=♜ 6. ♛×h7 ♜×d2 7. ♛×f7(+♙h7) ♜×f1(+♙d2)+ 8. ♙×f1 d×ç1=♜

9. ♛×f8(+♙f7)+ ♙×f8 10. h×g8=♛+ ♙×f7 11. ♛×d8 ♜×é2 12. ♛×d7 ♜×d7 13. ♙×é2 ♜f6(+♙d7) 14. ♙é1(+♙é2) ♜g8(+♙f6)
Quatre pièces Ceriani-Frolkin (♛, ♛, ♜, ♜), Cavalier noir g8 imposteur, position At Home.

9540 - Alexandre Leroux

1. d4 h5 2. ♙h6 h4 3. é3 h3 4. ♙ç4 h×g2 5. ♙é6 f×é6 6. f4 ♙f7 7. f5 ♛é8 8. f6 ♙g6 9. f7 ♙f5 10. f×é8=♘ ♙é4 11. ♘d6+ ♙d5 12. ♘f7 d6 13. ♛g4 ♙d7 14. ♘é2 ♙a4 15. ♛f1 ♙ç6 16. ♛f5 ♙d7 17. ♛b5 ♙é8
C+ Euclide 1.11 en 0,2", Stelvio 1.0 en 1", Natch 3.3 en 0,2". Grand carré du Roi noir.

AIDÉS

9541 - Alberto Armeni

1. ♛f6 b×ç5 2. ♙é6 ♘ç6#
1. ♛é6 ♙ç3 2. ♙f6 ♘f7#
Auto-blocages sur la sixième rangée, après des coups critiques, en vue de mats modèles

9542 - Valery Gurov

1. ♛d3 é×f7 2. ♛d4 ♛é6#
1. ♛é3 ç×b6 2. ♛é4 ♛ç5#
1. ♛f6 é3 2. ♛×é6 ♛×é6#
1. ♜d7 é×f3 2. ♜×ç5 ♛×ç5#
Dans les deux premières solutions les Noirs occupent d4 et é4, les Blancs libèrent é6 et ç5 pour les mats. Dans les deux autres solutions, les Blancs contrôlent d4 et é4 tandis que les Noirs ouvrent les cases é6 et ç5. Une idée très originale !

9543 - Emil Klemanič

1. ♜b5 f4 A 2. ♜ç3 ♙×b6# B
1. ♛ç1 f3 C 2. ♛ç5 ♛×d3# D
1. f6 ♙×b6+ B 2. ♙×é5 f4# A
1. f5 ♛×d3+ D 2. ♙×é4 f3# C
Aidé du futur (selon l'auteur) avec double échange des coups blancs entre les paires de solutions. Quatre auto-blocages différents.

9544 - Mario Parrinello

1. ♙d5 ♘f6+ 2. é×f6 ♛×ç4#
1. ♛d4 ♘g5+ 2. h×g5 ♙×b7#
Mouvements Pelle noirs (avec auto-blocages en d5 ou d4) et sacrifices blancs pour fermer une ligne noire, le tout en écho Diagonal-Orthogonal.

Comme il se doit dans ce genre de problème, les mats utilisent les clouages. Un excellent aidé.

9545 - Abdelaziz Onkoud

1...b×ç3 2.♔×d5 ç×d7+ 3.♔×é5 ♙d6#
1...b4 2.♔×é5 é×d7+ 3.♔×d5 ♘b6#

Les deux lignes blanches thématiques sont encombrées de deux Pions : un est capturé par le Roi noir, l'autre libère la ligne en capturant le Fou noir. On appréciera le jeu du Pion b2, les mats modèles, l'écho Diagonal/Orthogonal, l'échange des coups noirs. Un superbe problème du nouveau Grand-Maître Franco-Marocain.

9546 - Abdelaziz Onkoud

a) 1...♘×ç5 2.b×ç3 ♘×b7 3.♔×b7 ♖b1#
1...♘d6? 2.b×ç3 ♘×b7 3.♔×b7 ♖b1+ 4.♞b3!
b) 1...♘×d5 2.f×é4 ♘×ç7 3.♔×ç7 ♗h2#
1...♘b5? 2.f×é4 ♘×ç7 3.♔×ç7 ♗h2+ 4.♞f4!

Ouvre-boîte avec antidual avec un écho Diagonal-Orthogonal. Les deux mats utilisent des clouages et on a le thème **Kniest** doublé (un camp capture sur la case où le Roi adverse sera maté).

9547 - Antti Parkkinen

1.♞é4 ♖d6 2.♔f4 ♙ç7 3.♞é3 ♖f6#
1.♞h1 ♖b6 2.♔f2 ♙a7 3.♔g1 ♖g6#

Constructions de batteries ♙-♖ différentes pour mats modèles par échec double et mouvements Pelle. Auto-blocages avec les deux Cavaliers.

9548 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1.♗d1 ♙×f6 2.♙ç2 ♙b2 3.♙a4 ♗ç3#

Auteurs : pour bloquer la case a4 avec la pièce adéquate, un Fou, les Noirs doivent réaliser un thème Loyd-Turton, tandis que les Blancs pour mater avec leur Dame coincée dans l'angle h8 effectuent un Bristol, qui a également l'intérêt d'empêcher la Tour b1 de couvrir en b4. Cette combinaison de thèmes est inédite en aidé orthodoxe.

9549 - Marko Ylijoki

1.é6 a8=♙+ 2.♗g2+ ♙×g2+ 3.♔h2 ♙×h3
4.♔h1 f×é6 5.♙h2 ♙g2#
1.é5 a8=♗+ 2.é4 ♗×a2 3.♞ç3+ ♗b1
4.♞×é2 ♔×é2 5.♔g2 ♗×é4#

Beaucoup de contenu dans cet aidé long à deux solutions où il faut parfois éviter le mat inverse. Aux deux avancées d'un Pion noir situé sur sa rangée de départ correspondent deux promotions

différenciées d'un même Pion blanc en Fou ou Dame. Dans la première variante 1...a8=♗+? ne fonctionnerait pas car au troisième coup, les Noirs devraient jouer h×g2 au lieu de ♔h2. Dans la seconde solution avec promotion en Dame, la capture en e4 par celle-ci ne survient qu'au bon moment, quand le Roi noir est en g2. Une idée complexe et très originale.

9550 - Zlatko Mihajloski

1.♞é8! (1.♞d6~?), 1...♘a3 2.♙b1!! ♘ç2
3.b×ç2 b4 4.ç1=♗! (4.ç1=♗?), 4...b5
5.♗g1 b×ç6 6.♗g7 ç×d7 7.♙h7 d×é8=♗#
Excelsior. On ne comprend qu'à la fin la motivation du premier coup noir (ce qu'on peut appeler le thème Helledie). Joli deuxième coup noir qui prévient un échec au Roi blanc lors de la promotion. Trois promotions en tout. Mat modèle.

9551 - Nicolae Popa

1.ç2 ♔g5 2.ç1=♞ ♔f6 3.♞b3 a×b3+ 4.♔b5 b4
5.♔b6 b5 6.♔ç7 b×ç6 7.♔d8 ç7+ 8.♔é8 ç8=♗#
Excelsior, marche royale et mat idéal, dans une position sans pièces mineures. Un aidé long élégant composé à la main !

INVERSES

9552 - Abdelaziz Onkoud

1.♗g5? [2.é4+ A ♗×é4#]
1...♞d3~ x 2.♘f4+ B ♗×f4#
1...ç4 2.♗×ç4+ ♗×ç4# mais 1...♙a2!

1.♗d2! [2.♘f4+ B ♗×f4#]

1...f4 y 2.é4+ A ♗×é4#
1...ç4 2.♗×ç4+ ♗×ç4#
1...♙a2 2.♗×d3+ ♗d4#

Thème Pseudo-Le Grand Ax-B-By-A, avec un mécanisme de clés de clouage familier en deux-coups orthodoxe. La Tour noire joue sur quatre cases différentes.

9553 - Gunter Jordan

1.♖bd4! [2.♗h4+ ♔f3 3.♖×f2+ ♔é3!
4.♖f3+ ♔×f3 5.♖d3+ ♙é3#]
1...♔h3 2.♖2d3+ ♖g3 3.♖×g3+ ♔×g3
4.♗h4+ ♔f3 5.♗×f2+ ♙×f2#

Une clé précise et la Tour blanche d2 se sacrifie activement dans la menace et la variante, permettant le mat par la batterie noire.

9554 - Alexander Fica & Jiri Jelinek

- a) 1. ♖f7! ♙ç5 2. b4+ ♚d5 3. ♗d8+ ♜d6
4. ♞g6 ♙é6 5. ♙ç4+ ♜×ç4#
- b) 1. ♙b6! ♚d6 2. ♗f6+ ♚d5 3. ♖d7+ ♜d6
4. ♗f7+ ♙é5 5. ♞ç6+ ♜×ç6#

Les auteurs poursuivent leur série avec discriminant déplaçant le Roi blanc et mats modèles.

Ici, les Cavaliers noirs échangent leurs fonctions : mat et garde d'une case du champ royal.

9555 - Sergeï Ivanovich Tkachenko, Andrei Frolkin & Leonid Lyubashevsky

1. ♗h4! ♙×h8 2. ç8= ♙ ♙g8 3. é8= ♖+ ♙f7
4. d8= ♞+ ♙×é8 5. ♗é4+ ♙×d8 6. ♙g5+ ♙×ç8
7. ♗×b7+ ♙×b7#

Trois promotions Schnoebelen différente ! Le thème de la promotion Schnoebelen (une pièce est promue et capturée sans jouer) a d'abord été développé dans le cadre des Parties Justificatives puis plus récemment dans le genre aidé et aujourd'hui dans le genre inverse.

9556 - Gennady Kozyura

1. ♞é6! blocus
- 1... ♙d3 2. ♞f4+ ♙é3 3. ♖ç1 ♙f3
4. ♙g4+ ♙é3 5. ♙d1 ♙f2 6. ♞h3+ ♙é3
7. ♖é1+ ♙d3 8. ♞f2+ ♜×f2#
- 1... ♙f3 2. ♞d4+ ♙é3 3. ♖ç1 ♙d3
4. ♙b5+ ♙é3 5. ♙f1 ♙d2 6. ♞b3+ ♙é3
7. ♖é1+ ♙f3 8. ♞d2+ ♜×d2#

Minimal noir. Deux mats en écho symétriques par le Cavalier dans une position aristocratique.

9557 - Gennady Kozyura & Sergeï Borodavkin

1. ♙b4! ♜ç7 2. ♗h1+ ♙×d4 3. ♗a1+ ♙d5
4. ♞ç3+ ♙d4 5. ♞é2+ ♙d5 6. ♗a8+ ♜×a8
7. f3 ♜ç7 8. ♞ç3+ ♙d4 9. ♞é6+ ♜×é6#

Les Blancs visent le mat 9... ♜×é6# après blocage de f3 et immobilisation ou capture du Pion noir libre. Si le Cavalier noir cherche à s'échapper, il faut forcer son retour sur a8 en sacrifiant la Dame (qui occupe ainsi les quatre coins).

Si le Pion noir joue, les Blancs peuvent facilement le bloquer et parvenir plus rapidement à leur fin :

- 1... é2 2. ♗h1+ ♙×d4 3. ♗é1 ♜ç7 4. ♗ç3+ ♙d5
5. ♗f3+ ♙d4 6. ♞é6+ ♜×é6#
3... ♙d5 4. ♞ç3+ ♙d4 5. f3 ♜ç7 6. ♞é6+ ♜×é6#

- 1... é×f2 2. ♗h1+ ♙×d4 3. ♗f1 ♜ç7
4. ♗×f2+ ♙d5 5. ♗f3+ ♙d4 6. ♞é6+ ♜×é6#
3... ♙d5 4. ♗×f2 ♜ç7 5. ♗f3+ ♙d4
6. ♞é6+ ♜×é6#

9558 - Marcel Tribowski

1. ♞é5! ♙ç5 2. ♗ç3+ ♙d5 3. ♗ç4+ ♙é4
4. ♙d2 ♙f5 5. ♖g5+ ♙é4 6. ♙g1 ♙f4
7. ♙é1 ♙é4 8. ♙f2 ♙f4 9. ♞g4 ♙é4
10. ♖ç5 ♙f4 11. ♙h2+ ♙é4 12. ♖ç7 ♙f5
13. ♗d3+ ♙é6 14. ♞g5+ ♙d5 15. ♙g3 ♙d6
16. ♙h4+ ♙d5 17. ♗f5+ ♜×f5#

Encore un minimal noir avec Cavalier. Il faut garder le Cavalier sous contrôle pendant que le Roi blanc rejoint la case où il sera maté. En pratique, le Cavalier noir jouera seulement le coup matant ! Le Roi noir jouera tous les autres coups noirs, maintenu sur des lignes de clouage par un jeu blanc très précis.

DIRECTS FÉERIQUES

9559 - James Quah

Le Quintessence marche comme un Noctambule faisant un angle de 90° d'un côté ou d'un autre à chaque pas. Ici, il s'agit d'un Quintessence-Lion.

1. ♞é4? **A** [2. ♞g5# **B**] le Fou-Lion é4 fournit un sautoir au Quintessence-Lion ç2 arrivant en g5 via d4-f3-g5, et à ce même Quintessence-Lion pour mater via g5-e4-d6.

1... é3 **x** 2. ♞é6# **C** le Cavalier f3 sert de sautoir au Quintessence-Lion h2 qui accède à é6 via f3-g5-é6

1... d3 **y** 2. ♞b4# **D** la Tour-Lion h3 étant interceptée et la voie ouverte pour le Lion h4 mais 1... ♙d2!

1. ♞g5! **B** [2. ♞é6# **C**]

1... ♜f3 **x** 2. ♞b4# **D**

1... d3 **y** 2. ♞é4# **A**

Impressionnant Djurašević à quatre chaînons, construit de manière économique.

L'auteur indique avoir testé ce problème avec WinChloe en paramétrant le Quintessence-Lion (onglet **Résolution** puis **Définition des pièces**).

9560 - Emil Klemanič

1... ♖×é5(♞×d4, ♞×d5)
2. ♞gg2(♞dg2, ♞b1)# A(B,C)

1. ♖é6? [2. ♞gg2# A]
1... ♞d5 x 2. ♞b1# C (1... ♞×d5??)
mais 1... ♞g5!

1. ♖g1? [2. ♞b1# C]
1... ♖d4 y 2. ♞dg2# B (1... ♞×d4??)
mais 1... ♖b2!

1.é6! [2. ♞dg2# B]
1... ♞é5 z 2. ♞gg2# A (1... ♖×é5??)
Auteur : *decomposed change of defences, pseudo
Le Grand cyclique AxC-CyB-BzA, cycle des cases
é5, d4, d5 pour les pièces noires thématiques :*
♖é5-d4, ♞d4-d5, ♞d5-é5.

9561 - Hubert Gockel

1. ♘d4~+? mais 1... ♚×b3(- ♘ç2)!
Le Pion ç2 ne garde pas la case b3 tant que celle-
ci est occupée par un Pion blanc !

1. ♚×h3(- ♚ç4)! [2. ♚d3#]
1... ♚×h5(- ♘b3) 2. ♘f5#
1... ♚×é7(- ♘b3) 2. ♘é6#
1... ♚×g4(- ♘b3) 2. ♘f3#
1... ♚×g3(- ♘b3) 2. ♘×ç6(- ♚é3)# la Dame noire
est clouée.

Quadruple duel Cavalier blanc contre Dame noire,
laquelle joue des défenses du type thème A.
Harmonieuse demi-rosace du Cavalier blanc.

9562 - Jean-Marc Loustau

1. ♞gç5+? A mais 1... ♚×g4!
1. ♞çç5+? B mais 1... ♚f4!
1. ♞écç5+? C mais 1... ♚×é5!

1. ♞gf4? [2. ♞gç5# A et non ici 2. ♞f2+? ♚g5!]
1... ç5 x 2. ♞f2# M
(2... ♚g5?? et non ici 2. ♞×b1+? d×é2!)
1... ♞d4 2. ♞çç5# B
1... ♞×b4 2. ♖h7# N
mais 1... ♖×a8! (2. ♞gç5+? ♖d5!)

1. ♞gd4!? [2. ♞çç5# B
et non 2. ♞gç5? A impossible !]
1... ç5 x 2. ♞×ç5# A changé
1... ♖×a8 2.é4#
mais 1... ♚ç2!

1. ♞gç4!! [2. ♞écç5# C et non 2. ♞gç5+? A ♚×g6!
ni 2. ♞çç5? B impossible !]

1... ç5 x 2. ♞×ç5# B changé et transféré

1... ♞d6 2. ♞çç5# A transféré

1... ♞d4 2. ♖h7# N transféré

1... ♖×a8 2.é4#

Une œuvre complexe, d'une grande richesse thé-
matique.

Les *thèmes principaux* sont les suivants :

- **correction de menace** complète du troisième de-
gré (TTC=Tertiary Threat Correction), avec une
particularité thématique très rare, à savoir que les
menaces, tout en étant changées, sont des coups
matants quasiment identiques, puisque joués sur
la même case par des pièces de même nature ! Ils
sont d'autant plus difficiles à différencier pour le
compositeur qu'il s'agit de mats directs, par op-
position aux mats par anti-batterie, dont la pièce-
avant peut varier.

- **trois mats changés** et deux paradoxes **Dom-
brovskis** successifs sur la même défense noire
(1...ç5 empêche A dans le premier essai et permet
A dans le second ; il empêche B dans le deuxième
essai et permet B dans la solution)

- thème **pseudo Le Grand** dans les deux essais
(variantes 1... ♞d4 et 1...ç5) avec les mats A et B
- **trois mats transférés** dans la solution (et demi
Ruchlis avec les variantes 1...ç5 et 1... ♞d6)

Les *thèmes secondaires* sont les suivants :

- le deuxième essai et la solution peuvent être
considérés comme des **corrections blanches** du
premier essai, du type celles où la clé pourvoit à la
réfutation d'une phase précédente (ici 1... ♖×a8,
la case é4 étant **critique**). Le fait que les mats-
menaces soient quasiment semblables comme on
l'a vu correspond bien à l'esprit de la correction
blanche classique, qui veut que les mats-menaces
soient les mêmes.

- la défense thématique 1...ç5 présente le thème
Umnov 2 (car jouée sur la case de la menace)

- les trois clés sont des **mouvements Pelle**

- la clé 1. ♞gç4! a un effet **Caprice** qui est de cou-
per le Léo ç1 de la case ç5, comme dans la réfuta-
tions 1. ♞gd4? ♚ç2!

- essais techniques :

1. ♞×h4? [2. ♖h7, ♞çç5#] mais 1...ç5!

1.d8=♞? [2. ♞dd7#] mais 1... ♞d7!

9563 - Gérard Doukhan

1. ♖d5! [2. ♗g5 A [3. ♘c5# C] ♗é3 3. ♘d6# D]
 1... ♗a5 2. ♗d2 B [3. ♘d6# D] ♗f4 3. ♘c5# C
 2... ♗d4 3. ♗×d4#

1... ♗g4 2. ♘c5+ C ♗f4 3. ♗g5# A

1... ♗é2 2. ♘d6+ D ♗é3 3. ♗d2# B

1... ♗d8 2. ♗×a4+ ♗d4 3. ♗a×d4# changé
 2... ♗b4 3. ♗×b4#

1... ♗f2 2. ♘×g3+ ♗é3 3. ♗d2#

La menace et la première variante constituent une première paire de continuations au cours desquelles les coups noirs précédant le mat sont des auto-blocages, et où le mat-menace après le deuxième coup blanc d'une continuation, joué par un des deux Cavaliers, se retrouve comme mat final dans l'autre, joué par l'autre Cavalier (thème pseudo Le Grand). La deuxième et la troisième variante forment une deuxième paire de continuations pendant lesquelles les deux Fers noirs créent un autoblocage lointain. Il s'agit d'une illustration de l'**Adabashev synthesis**, dont le dernier Album FIDE donne la définition suivante : connection entre au moins deux groupes indépendants de variantes qui ont un contenu tactique différent. Soit. Cela fait penser un peu au concept d'Helpmate Of The Future dans le domaine de l'aidé.

Ici, la connection est très nette, puisque les mêmes coups blancs se retrouvent à des places différentes dans les variantes concernées, créant des cycles divers et variés et des échanges de place.

Ce beau problème a été composé en suivant les stipulations du récent Formánek-90, lequel exigeait des diagrammes dépourvus de Dames et Fous, mais autorisait des Fers et des Alfils.

9564 - Ivan Bryukhanov

1. ♘g6+! ♗g4 2. ♘é5+ ♗h4 3. ♘f3+ ♗g4
 4. ♘h2+ ♗h4 5. ♗h5+ ♗×h5 (♗h1) 6. ♘f3+ ♗g4
 7. ♗h4+ ♗×h4 (♗a1) 8. ♘h2+ ♗×h2 (♘g1)#

Création de batterie par les Blancs. Miniature et mat spécifique.

9565 - Torsten Linss

1. g8=♗+! ♗a7 2. c8=♗+ ♗a6 3. f8=♗+ ♗b5
 4. ♗a7+ ♗a4 5. ♗a8+ ♗b3 6. ♗é6+ ♗b4
 7. ♗d5+ ♗a4 8. ♗d1+ ♗b4 9. ♗f8+! ♗b3
 10. ♗a1+ ♗a3 11. ♗c4+ ♗a2 12. ♗c2 ♗b3#
 10... ♗a2? 11. ♗c2 ♗b3#

Le Roi noir voyage de a8 à a2 sous une pluie d'échecs de Roses. Aucune promotion orthodoxe

ne convient apparemment, mais le problème est C?.

9566 - Bruno Kampmann

Il faut faire la chasse aux Sauterelles gênantes avant d'aller mater le Roi noir.

a) 1. ♗g5! ♗h6 2. ♗×h6! ♗h5 3. ♗h7 ♗h8

4. ♗g8 ♗f8+ 5. ♗×f8 ♗g8 6. ♗f7 ♗é6

7. ♗×é6 ♗f6 8. ♗é5 ♗d4 9. ♗×d4 ♗é5

10. ♗c3 ♗c1! garde b2, 11. ♗×b3! ♗d1

12. ♗c2! blocus, 12... ♗b1,b3! (12... ♗b3

13. ♗×c1, ♗×b3), 13. ♗×c1 et menace imparable

14. ♗b2# car la Sauterelle é5 garde son Roi.

10... ♗b2 11. ♗d2! ♗é2 12. ♗c1! blocus,

12... ♗d1,b2, ♗b2 prend le contrôle du Roi,

13. ♗(×)b1#

10... b2, ♗b2+ 11. ♗×b2#

b) 1. ♗g3! ♗h3 2. ♗×h3 ♗h2 3. ♗h4 ♗h5

4. ♗g4 ♗f3 5. ♗×f3 ♗g2 6. ♗f2 ♗é2

7. ♗×é2 ♗f2 8. ♗d2 b2! 9. ♗c2! [10. ♗×b1#]

♗b3! 10. ♗c1 blocus, 10... ♗d1! 11. ♗c2 blocus,

11... ♗b5! (sur 11... b1=~, ♗b1 12. ♗b2# en plus

de 12. ♗×b1#), 12. ♗×b1#

8... ♗c2 9. ♗×c2! ♗d3, ♗c1! 10. ♗(×)c1 blocus,

10... b2, ♗d1 reprend la garde du Roi, 11. ♗(×)b1#

8... ♗b2 9. ♗c2! [10. ♗×b1#] ♗a3, ♗c1

10. ♗(×)c1 b2, ♗d1 reprend la garde du Roi,

11. ♗(×)b1#

8... ♗b2 9. ♗c2+ ♗a1 10. ♗c1 ~ 11. ♗(×)b1#

8... ♗c1+ 9. ♗×c1! b2, ♗d1 reprend la garde du

Roi, 10. ♗(×)b1#

1... ♗h2 2. ♗h4 ♗h3+(♗h5+) 3. ♗×h3 (♗×h5)

♗h4 4. ♗g4 ♗f4 5. ♗×f4 ♗g5 6. ♗é3 ♗d2

7. ♗×d2 ♗é2 8. ♗c1! blocus, 8...~ reprend la

garde du Roi, 10. ♗(×)b1#

Rex Solus blanc, écho Diagonal/Orthogonal, des approches du Roi blanc, Durbar.

9567 - Sergeï Smotrov

S'il y avait un Cavalier blanc en b1 :

1. ♗b2+ ♗×b2 (♗c1)#

1. ♗a4+! ♗c3 2. ♗c2+ ♗d3 3. ♗é4+

♗×c2 (♗d3)! 4. ♗g3+! ♗d1 5. ♗c2+ ♗é1

6. ♗f3+ ♗f1 7. ♗d1+ ♗f2 8. ♗g1+ ♗é2

9. ♗é1+ ♗d3 10. ♗é4+ ♗c3 11. ♗d2+

♗×d2 (♗c3) 12. ♗g2+ ♗×c3 (♗d2)

13. ♗b1+ ♗b3 14. ♗b2+ ♗×b2 (♗c1)#

Circuit trapézoïdal de la Tour blanche, interrompu par un circuit de la Dame blanche plus complexe, avec switchback initial sur é4. Belle suite de coups

blancs, par un spécialiste du genre, qui déclare par ailleurs que le problème a été testé avec des moyens informatiques (mais pas intégralement).

TANAGRAS

9568 - Ladislav Packa

Une étude de type ancien. Il y avait trois manières de gagner en Shatranj (l'ancêtre du jeu d'Échecs actuel) :

Gain A - capturer tout le matériel adverse

Gain B - mater le Roi ennemi

Gain C - pater le Roi ennemi

Ces trois façons sont utilisées dans ce problème.

Jeu Apparent : 1... ♜h2 2. ♔f2# **gain B**

1. ♚a4! [2. ♚×f4, **gain A**]

1... ♜f4~ 2. ♚h4# **gain B**

1... ♜h2! 2. ♚h4= **gain C**

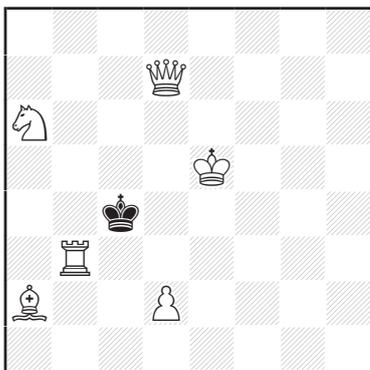
Peut-on parler de correction noire ? Une première en Tanagra...?

9569 - Adrian Storisreanu

Problème présenté de manière originale (comme très souvent avec l'auteur) avec un Roi blanc seul au diagramme en e5 et la tâche de construire LA bonne position. À noter que les deux positions idéales ne sont pas symétriques, et que la batterie Tour/Fou est pour beaucoup dans le compte.

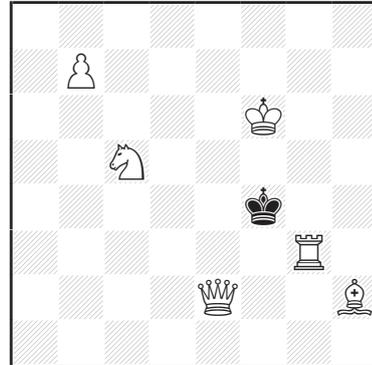
a) vingt-six solutions

1. ♚b1#, 1. ♚b2#, 1. ♚a3#, 1. ♚ç3#, 1. ♚d3#,
1. ♚é3#, 1. ♚f3#, 1. ♚g3#, 1. ♚h3#, 1. ♚b4#,
1. ♚b5#, 1. ♚b6#, 1. ♚b7#, 1. ♚b8#, 1. ♚d3#,
1. ♚a4#, 1. ♚d4#, 1. ♚g4#, 1. ♚b5#, 1. ♚d5#,
1. ♚ç6#, 1. ♚é6#, 1. ♚ç7#, 1. ♚f7#, 1. ♚ç8#,
1.d3#



b) vingt-six solutions

1. ♜d3#, 1. ♜é6#, 1. ♚g1#, 1. ♚g2#, 1. ♚a3#,
1. ♚b3#, 1. ♚ç3#, 1. ♚d3#, 1. ♚é3#, 1. ♚h3#,
1. ♚g4#, 1. ♚g5#, 1. ♚g6#, 1. ♚g7#, 1. ♚g8#,
1. ♚f1#, 1. ♚d2#, 1. ♚f2#, 1. ♚é3#, 1. ♚f3#,
1. ♚ç4#, 1. ♚é4#, 1. ♚g4#, 1. ♚é5#, 1.b8=♚#,
1.b8=♙#



9570 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

Ce direct de série court montre l'apparition de dix pièces, quatre orthodoxes et six féériques, qui matent toutes de manière différente.

Jumeaux orthodoxes :

a) + ♙a7 : 1.a8=♚ 2. ♚d8#

b) + ♜ç6 : 1. ♜d4 2. ♜df3#

c) + ♙ç1 : 1. ♙a3 2. ♙é7#

d) + ♚a5 : 1. ♜f7 2. ♚a4#

Jumeaux féériques :

e) + ♞a2 (Zèbre) : 1. ♞ç5 2. ♞é2#

f) + ♞é2 (Antilope) : 1. ♞a5 2. ♞d1#

g) + ♞a1 (Lion) : 1. ♞g7 2. ♞g6#

h) + ♞é7 (Élan-Lion) : 1. ♞ç3 2. ♞f3#

i) + ♞a4 (Chasseur Tour/Fou a4) : 1. ♞d1 2. ♞d8#

j) + ♞g7 (Tireur Sauterelle/Fou) : 1. ♞d4 2. ♞f6#

9571 - Hiroaki Maeshima

1. ♚ç6+ ♙f4+ 2. ♞g2+ ♚d×g2#

1. ♞f1+ ♚h8+ 2. ♞h2+ ♚d×h2#

Le couple de Dames neutres mate «en ligne» diagonale ou frontale (écho Diagonal/Orthogonal). L'utilisation d'un Mao plutôt qu'un Cavalier évite une démolition.

9572 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1...d2 2.d1=♙ ♙ç2 3. ♙b1 b4=♞=

1...b4=♞ 2. ♞d3 d2 3. ♞b2 d4=♚=

Deux couples de promotions différents, où chacune des pièces neutres royales ne peut bouger sans se mettre en échec de l'autre !

Switchback du Pion d2 dans la première variante, circuit du Pion b2 dans la seconde.

9573 - L'ubos Kekely & Sébastien Luce

Éléments féériques : Sans Échec, ♖=Lion

- a) 1... ♔ç7 2. ♔d5 ♔ç8 3. ♚d4 ♔d7=
 b) ♖d3→ç2 : 1... ♔d7 2. ♚ç3 ♔d6 3. ♔ç4 ♔ç6=
 c) ♖d3↔♚b4 : 1... ♔b6 2. ♖f4 ♔a5
 3. ♚é4 ♔b4=
 d)=c) ♔ç6→d6 : 1... ♔é6 2. ♚ç3 ♔f5
 3. ♚ç4 ♔f4=

Double écho caméléon face au Rex Solus blanc.
 Le Lion noir cloue Dame et Roi sur une même ligne verticale (a et b) ou horizontale (c et d).

9574 - Neal Turner

Éléments féériques :

SAT, ♚♚=Sauterelles royales

- a) + ♔é8 : 1. ♔b5 (1. ♔h5? 2. ♚ç6+) 2. ♚ç6
 3. ♔é2+! ♚d7# (3... ♚é4??) (4. ♚é8??)
 b) + ♚d8 : 1. ♚ç6 (1. ♚×d5??) 2. ♚×d5
 3. ♚ç4+! ♚d7# (3. ♚b3+? ♚é4+)
 c) + ♚ç8 : 1. ♚ç4 2. ♚×d4 3. ♚d2+! ♔ç4#
 (3... ♚f4??) (4. ♚b4??)
 d) + ♔ç5 : 1. ♔b7 (1. ♔a6, ♔é6+?) 2. ♔d6
 3. ♔b5 zz ♔ç6# (3... d3/♚ç6/♔~??)

Nous donnons les analyses de l'auteur pour nous familiariser avec ces éléments féériques :

Avoir les solutions a) et b) se terminant par 3... ♚d7# pourrait être considéré comme une faiblesse, mais d'un autre côté nous pourrions le proposer comme une occasion de voir comment les deux pièces blanches gèrent l'action de mettre en place le mat.

Pour amener le Roi noir en d7, nous devons retirer cette case du contrôle tout en gardant b5 pour lui permettre de se déplacer. Cependant, ce n'est que la moitié de l'histoire, nous devons également empêcher le Roi blanc de jouer en é4 ou é8, et enfin mais pas des moindres, le Roi noir jouant en é4.

a) pour le Fou, c'est assez simple car l'astuce consistant à atterrir sur é2 - b5 est couverte et le trou nouvellement créé sur é1 maintient les deux rois hors de la colonne é.

Il ne reste que les coups, et nous voyons qu'avec toute autre séquence, nous obtenons soit un auto-contrôle illégal, soit un contrôle prématuré pour le Roi noir.

b) ce n'est pas si facile pour la Dame - elle peut aussi venir en é2 mais maintenant avec é1 gardé, les Noirs peuvent jouer en é4, et nous voyons que tout autre coup de la Dame échouera également à cocher toutes les cases - une action drastique s'impose !

Constatant que c'est le Fou qui est responsable de l'activité du Roi blanc, nous le capturons - alors maintenant il faut s'inquiéter du Roi noir.

Mais même alors, ce n'est pas complètement réglé - avec le Fou parti, une nouvelle case entre en jeu : d3. Nous essayons 3. ♚b3+ et tout est couvert - mais - la nouvelle garde en b7 permet aux Noirs de jouer jusqu'en é4 et le contrôle est réfuté - oh non !

Heureusement la journée est sauvée car avec 3. ♚ç4+ on fait les affaires tout en coupant l'accès des Noirs à é4.

C'est ici que le Pion prend tout son sens - tout cela n'est possible que grâce à sa garde de ç3 !

Notez, en passant, que nous ne pouvons pas capturer le Fou au premier coup car il sera en auto-échec en ç6.

Nous attendons que le Roi joue, maintenant nous capturons et ce n'est pas contrôlé en é4 car il est gardé par le Roi noir.

c) le jeu de la Tour est assez simple - nous ouvrons la quatrième ligne forçant le Fou à s'interposer pour un contrôle sur b4.

Cependant, nous devons exclure la possibilité de 3... ♚f4+ alors que les Blancs peuvent simplement jouer en ç6.

Nous le faisons en jouant sur d2, en faisant un trou en ç1 - mais ce n'est pas tout - le nouveau trou en é1 empêche les Blancs de jouer vers b4 à la fin.

d) le Cavalier doit aller de ç5 à b5 tout en évitant les échecs à l'un ou l'autre des Rois.

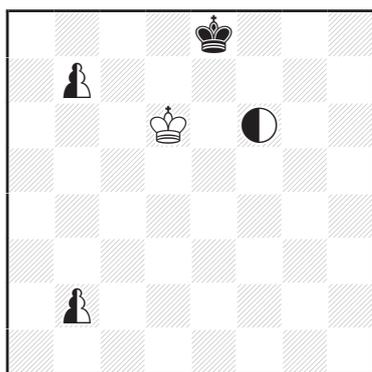
Une fois qu'il arrive, nous voyons qu'il n'est pas contrôlé sur ç6, mais nous nous demandons : Et maintenant pour les Noirs ?

Ni le Roi ni le Pion n'ont de coup alors que tout-coup aléatoire du Fou laissera les Noirs en échec. Il a cependant une possibilité de neutraliser le retrait de la garde blanche de ç6 en bloquant la case. Il nous reste un échec en ç4 et il n'y a pas d'échappatoire - échec et mat !

9575 - Rainer Kuhn

1. ♖h1 ♗h8 2.d1=♔+ ♗d5+ 3. ♔a1 g×h8=♘#
 1.d1=♘ g8=♗ 2. ♔a1 ♖b3 3. ♗d8 ♗d×d1#
 Une vraie trouvaille ! C'est le premier exemple d'Allumwandlung en cinq pièces avec uniquement des pièces orthodoxes neutres (Dame, Tour, Fou, Cavalier, Pion). Le I est le seul autre exemple en cinq pièces, mais avec un Imitator qui peut être considéré comme une pièce féerique d'une autre nature.

I - M. Walter
 harmonie 2006
 3° Recommandé



h#3 2.1.1.1.1.1. (1+1+3) C+
 ●=Imitator

1.b1=♘ {●f5} ♖ç7 {●é6} 2. ♘a2 {●d7}
 b8=♗ {●d8} 3. ♔d8 {●ç8}+ ♖d6 {●d7}#
 1.b1=♘ {●f5} ♘ç3 {●g7} 2. ♘d1 {●h5}
 b8=♗ {●h6} 3. ♔d8 {●g6} ♖é7 {●h7}#

9576 - Vlaicu Crişan

-1. ♖g2-h3 ♘ç8-b7+ -2. ♖h1×♘g2(♘ç8,-♗ç8)!
 ♘f1-g2+ -3.ç7-ç8=♗ & 1.c8=♗# (le Roi noir est assassiné après la capture du Pion noir a6 par la Dame ç8).

-2... ♘h3-g2+?? est illégal. Une petite trouvaille - probablement la première présentation d'un suicide passif en Proca Rétractor en tanagra.

Auteur : pour mater il suffit d'avoir une Dame blanche sur ç8, sans que le Fou noir puisse s'interposer en b7 ou en ç8.

Pour dévier le Fou noir, les Blancs peuvent essayer -2. ♖f3×♘g2(♘ç8,-♗ç8) mais les Noirs peuvent parer le mat en jouant leur Fou sur la diagonale h3-ç8 : -2... ♘h3-g2+.

À noter que les Blancs ne peuvent pas laisser une autre pièce blanche en ç8 à cause d'échec illégal : le Fou ou la Dame menacent de capturer le Pion a6 donc le Roi noir est en échec.

9577 - Manfred Rittirsch

1. ♔h6 ♗×h4 2. ♔g6 ♗h6 3. ♔h5 ♗g6#
 Circuit de Tour associé avec un circuit en triangle du Roi noir et au thème Klasinc. Joli !

9578 - Sébastien Luce

a) 1... ♗a1 2. ♔a4 ♖ç2 3.ç1=♗ ♗ç5
 4. ♗d5 ♗a5 5. ♗b6 ♗a2#
 b) 1... ♗d5+ 2. ♖ç6 ♗a8 3. ♖ç7 ç8=♗
 4. ♗ç4 ♗a4 5. ♗b3 ♗a7#

Le Poisson est un Pion orthodoxe qui peut aussi reculer sans capture. Il joue ici un coup blanc vers la première rangée dans le premier jumeau et dans le second vers la huitième en jouant un coup noir ! Écho caméléon miroir horizontal avec anti-batteries réciproques.

9579 - Oleg Paradzinsky

a) 1. ♗b4! blocus, 1... ♔a1 2. ♔é3 ♔a2
 3. ♔d2 ♔a1 4. ♔ç1 ♔a2 5. ♘b3+ ♔a1
 6. ♘ç3(♗b4)+ ♗×ç3(♘b3)#
 b) 1. ♘h5! blocus, 1... ♔h2 2. ♔g4 ♔g1
 3. ♗é2 ♔h1 4. ♔h3 ♔g1 5. ♘f2+ ♔h1
 6. ♘f3(♗é2)+ ♗×f3(♘f2)#

Écho caméléon à 90° dans les coins a1 et h1. Un des Fous est sacrifié pour forcer le mat.

9580 - Tadashi Wakashima

a) 1. ♘a3+ ♖ç2 2. ♗a4+ ♖d3 3. ♘b5+ ♖d4
 4. ♗b6+ ♖ç5 5. ♖b7+ ♖d5 6. ♖a7+ ♖ç6
 7. ♗a8+ ♖b7#
 b) 1. ♘d3+ ♖d2 2. ♘f4+ ♖d1 3. ♗f3+ ♖é1
 4. ♘b8+ ♖f1 5. ♗h2+ ♖g2 6. ♖b7+ ♖f2
 7. ♖h1+ ♖g2#

Le Roi blanc doit venir «au contact» du Roi noir a7 ou h1 lorsque le Cavalier se trouve juste au dessus de lui. La marche du Roi noir est alors celle d'un Cavalier qui n'attaque donc pas le Roi blanc.

9581 - Torsten Linss

1... ♗h2+ 2. ♖f3 ♗é2 3. ♗é1 ♔d7 4. ♗g1 ♖é6
 5. ♗f2 ♖f5 6. ♖g2+ ♖g4 7. ♖h1+ ♖h3 8. ♗g3#
 et 8. ♗h2+ ♗×h2#

Thème Klasinc : le Roi blanc effectuant son switchback f3-g2 laissant passer la Tour en g1 tandis que le Roi noir exécute une marche royale pour venir en h3 coincer le Roi blanc dans l'angle, amenant la position critique où un mat blanc et un mat noir sont possibles.

9582 - Gunter Jordan

1. ♖g1 2. ♖f2 3. ♖×f3(♖h1; ♜f2) 4. ♖g2 5. ♖f3
 6. ♖é4 7. ♖f5 8. ♖×g5(♖h1; ♜f5) 9. ♖g2 10. ♖f3
 11. ♖f4 12. ♖×f5(♖h1; ♜f4) 13. ♖g2 14. ♖f3
 15. ♖×f4(♖h1; ♜f3) 16. ♖g1 17. ♖f1
 18. ♖×f2(♖h1; f1=♚) 19. ♖g1 20. ♖f2
 21. ♖×f1(♖h1; ♚f2) 22. ♖g1 23. ♖f1 24. ♖é1
 25. ♖d2 26. ♖é3 27. ♖×f3(♖h1; ♜é3)-auto=

Une nuance de la condition Anticircé diagramme est bien exploitée dans ce problème : lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case qu'elle occupait dans la position du diagramme) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Cela explique par exemple qu'au seizième coup le Pion f2 n'attaque pas le Roi g1, car sa case d'origine au diagramme était f3 qui est occupée à ce moment. On assiste comme souvent avec cette condition à un retour perpétuel vers la case h1 qui n'est pas sans rappeler le fameux mythe de Sisyphe.

DIVERS FÉERIQUES

9583 - Victor Sizonenko

Un mini-problème avec trois blocages sur la même case. La solution donnée ci-dessus est celle de l'auteur, validée par Popeye. Pour Chloe, il y a aussi : 1. ♞g6 ♞ç3#, 1. ♞g6 ♞ç3#, 1. ♚g6 ♞ç3#. Ajouter un Pion noir en b4 suffit à éliminer ces trois démolitions. En effet, la Rose Chinoise, ou Rao, ne joue pas tout à fait de la même façon suivant qu'elle est mue par Popeye ou par Chloe. D'une part, on sait que Popeye n'aime pas les coups nuls, ainsi la Rose Chinoise n'en fait pas avec lui, mais en fait avec Chloe. D'autre part, si une Rose blanche se trouve en ç3 et un Pion noir en b5, par exemple, elle ne peut pas capturer le Pion selon Popeye, mais le peut selon Chloe. Avec Chloe, elle bondit au-dessus de b5, puis via ç7, é8, g7, h5, g3, é2, ç3, elle capture en b5. Avec Popeye, il semble qu'elle ne puisse pas considérer le Pion à la fois comme un sautoir et une proie, ou qu'elle ne puisse pas faire plus d'un tour.

1. ♞g6 ♞d5# 1. ♞g6 ♞ç7# 1. ♚g6 ♞é2#

9584 - Slobodan Saletić

1... ♚×f6 2.é6 ♚f×é6=
 1.f5 ♚×é7 2.f4 ♚×f4=

Quelques échanges de fonctions élémentaires.

9585 - Michal Dragoun

1. ♚×d4 a8=♚ 2. ♚f4 ♚a6#

1. ♚d2 a8=♚ 2. ♚f4 ♚a2#

1. ♚h4 a8=♚ 2. ♚f4 ♚×d5-é4#

1. ♚×h5-h4 a8=♚ 2. ♚×g4-f4 ♚g8#

1. ♚a4 a8=♚ 2. ♚f4 ♚ç8#

Auteur : *Five times activation of white lines by moves on f4, five promotions and mates by white pieces with queen-like movement. Type-cycle of playing black and white pieces.*

Une très belle réalisation. L'auteur a réuni cinq pièces : Dame et quatre pièces qui en sont dérivées (jeu sur les lignes orthogonales et diagonales). À un Allumwandlung féérique en ces cinq pièces s'ajoute un cycle des types des pièces jouées. Un camp joue une seule pièce par solution. Dans la première solution, Dame pour les Noirs et Léo pour les Blancs (♚/♚), puis ♚/♚, ♚/♚, ♚/♚, ♚/♚. Les cinq pièces thématiques noires occupent f4 pour activer le Lion f3 et le Léo g3 et ainsi contrôler des cases du champ royal noir.

9586 - Maryan Kerhuel

a) 1. ♚é4 ♚h1 2. ♚d5 ♚f3#

b) 1. ♚ç4 ♚d3 2. ♚é4 ♚d4#

c) 1. ♚é4 ♚f3+ 2. ♚d4 ♚×f5#

d) 1. ♚f6 ♚g4 2. ♚é6 ♚×é3#

Le Noctambule h2 et la Sauterelle h3 sont les acteurs principaux des quatre phases. Créations d'anti-batteries dans les deux premières, batteries réciproques dans les deux dernières (Helpmate Of The Future). Le Roi noir est maté sur quatre cases différentes.

9587 - Ivan Bryukhanov

a) 1. ♚d4 d1=♚(♚ç2)+

2. ♚ç5 ♚a5 3. ♚a8+ ♚d5(♚a8)#

b) 1. ♚é2 d1=♚(♚ç2)+

2. ♚×d1 ♚d5 3. ♚a2+ ♚ç3(♚a2, ♚b1)#

Jumeaux contrastés (on notera en particulier le sort du Pion d2 dans chaque phase) avec des échecs croisés spécifiques.

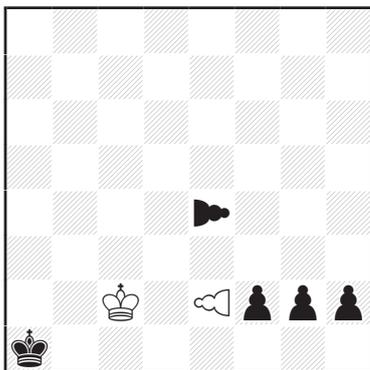
9588 - Roméo Bédoni

1.b1=♚ f8=♚ 2. ♚b2 d8=♚ 3.a1=♚ ♚g5=

Allumwandlung en six pièces. À la fin, la Tour noire b2 empêche ♚h2, et ne peut elle-même bouger sans découvrir l'action du Fou a1 face au Roi noir h8. L'un des deux seuls AUW en h=n, testé C+ en Rex Multiplex (parmi sept problèmes sur le

thème). L'autre est également de Roméo Bédoni.

II - R. Bédoni Springaren 2019



h=3 2.1.1.1.1.1. (2+5) C+
Rex Multiplex Bicolore
♞=Super-Pion
♞=Super-Pion Bérolina

1.g1=♞ ♞b3 2.♞h1=♞ ♞é8=♞ 3.f1=♞ ♞é4=
1.g1=♞ ♞ç1 2.♞h1=♞ ♞é8=♞ 3.f1=♞ ♞é2=

9589 - Mario Parrinello

a) 1.♞b6 d1=♞+ 2.♞f2 ♞a8 3.♞d7+ ♞b8#

b) 1.♞ç6 d1=♞+ 2.♞é2 ♞b8 3.♞é7+ ♞ç8#

Au dernier coup, les Blancs forcent le Roi noir à occuper la case de renaissance du Cavalier ou du Fou de promotion, les rendant ainsi inoffensifs. Dans a), on pourrait penser qu'il est facile de forcer le Cavalier à s'éloigner du Roi blanc. Par exemple, après 1.♞b6 d1=♞+ 2.♞f2 ♞a8 3.♞g6 le Roi noir ne peut pas jouer, tous les coups de Cavalier font mat, mais le Pion b3 les sauve : 3...b2!

On est alors curieux de savoir si ce même Pion b3 est utile dans b). Eh bien, oui... Sans lui, il y aurait quelques démolitions comme :

1.♞ç6 d1=♞ 2.♞a5 ♞b1 3.♞b7+ ♞×b7(♞a8)#

9590 - Christopher Jones

1...♞b3 2.♞a1 é4 3.♞d1 é3

4.d×é3+ ♞×ç4 5.♞d4+ ç×d4#

1...♞é4 2.d4 ç×d4 3.♞×ç3 ♞ç5

4.♞f3 d3 5.♞f4+ é×f4#

Par deux combinaisons différentes, la formation ♞b5-♞ç5-♞é5 est transformée en batteries ♞-♞ activées au dernier coup par des sacrifices de la Tour blanche.

9591 - Abdelaziz Onkoud

1...♞×f4 2.♞×g3 ♞é5 3.♞d6 é1=♞

4.♞d7 ♞f2 5.♞é2+ ♞×é2#

1...♞×é4 2.♞×é2 ♞é5 3.♞é6 ♞g2

4.♞d7 ♞f2 5.♞g3+ ♞×g3#

Une mécanique de précision impressionnante montrant de nombreux échanges de fonctions :

- couple ♞é6/♞d6 (formations, par Indiens noirs, des batteries réciproques matantes),

- ♞g3/♞é2 (blocages de la case f2),

- ♞ç6/♞f7 (blocages passifs en ç6 et f7, et blocages actifs de d7 évacuée par le Roi Blanc)

- ♞é4/♞f4 (les deux Cavaliers ont des rôles parfaitement analogues ; il y a un ensemble de correspondances au sein de l'ensemble des cases é4, f4, é2 et g3. Les Cavaliers sont capturés en é4 et f4, ils capturent les bloqueurs de f2 (Pion noir et Tour noire) en é2 et g3 et contrôlent les couples de cases é2/é4 et f4/g3 du champ royal noir)

- ♞g1/♞ç4 (activations des batteries matantes).

Le Roi blanc joue sur les cases débloquées par le couple ♞é6/♞d6, et le couple ♞g1/♞ç4 sur les cases quittées par le couple ♞g3/♞é2.

Écho Diagonal/Orthogonal. (C+ Gustav en ~4 h)

9592 - Sébastien Luce

1...♞×h5(♞f4) 2.♞×h5(♞g4) ♞×h6(♞g4)

3.♞g6 ♞g8 4.♞h6 ♞×h6(♞g8)

5.g4 ♞×g4(♞h6) 6.♞g5 ♞f6#

1...♞g6 2.♞f3 ♞×h4(♞g6)

3.g×h4(♞g5) ♞×f3(♞g5) 4.h3 ♞h4

5.♞×h4(♞g4) ♞×h6(♞g4) 6.♞h5 ♞f5#

Auteur : *Problème figuratif au départ... comme à l'arrivée ! Cinq captures en mode Circé Échange sont nécessaires pour auto-bloquer sur les bonnes cases et permettre la naissance des deux autres triangles. Écho caméléon.*

9593 - Sébastien Luce

1.g5 ♞ç3 2.g4 ♞d5 3.g3 ç4 4.♞a3 ç5

5.0-0-0 ç6 6.♞×d5 0-0 7.♞ç5 ♞f8#

Dans cette position Homebase, les roques par les deux camps vont survenir, mais pour réaliser un mat du couloir, le sacrifice du Cavalier blanc et l'interception du Fou noir seront nécessaires.

9594 - Torsten Linss

1.b4+ ♞ç4 2.b5 ♞b4 3.b6 ♞b5 4.b7 ♞a4

5.b8=♞ ♞a3 6.♞g3+ ♞a2 7.♞b3+ ♞a1

8.♞b1+ ♞×b1#

9600 - L'ubos Kekely

1. ♔é2 2. ♔f3 3. ♔g2 4. ♔h3 5. ♔h4 6. ♔h5
7. ♔h6 8. ♔h7 9. ♔g8 10. ♔f8 11. ♔é8 12. ♔d7
13. ♔ç8 14. ♔b7 15. ♔a6 16. ♔×b5 17. ♔a6
18. ♔b7 19. ♔ç8 20. ♔d7 21. ♔é8 22. ♔f8
23. ♔g8 24. ♔h7 25. ♔h6 26. ♔h5 27. ♔h4
28. ♔h3 29. ♔g2 30. ♔f3 31. ♔é2 32. ♔d3
33. ♔×d4 34. ♔d3 35. ♔é2 36. ♔f3 37. d4
38. d5 39. d6 40. d×é7 41. é8=♞+

Auteur : Meredith. Minimal. Very long walk of white King. Excelsior. Minor promotion.

Scénario classique avec retour en d3. Le choix du but "+" permet une bonne économie.

9601 - L'ubos Kekely

1. ♔b3 2. ♔ç3 3. ♔×d4 4. ♔ç3 5. ♔ç2 6. ♔d1
7. ♔é1 8. ♔f2 9. ♔g3 10. ♔g4 11. ♔×f5 12. ♔g4
13. ♔g3 14. ♔f2 15. ♔é1 16. ♔d1 17. ♔ç2
18. ♔b3 19. ♔×a4 20. ♔b5 21. ♔a6 22. ♔a7
23. ♔×a8 24. ♔b7 25. ♔×ç7 26. ♔ç6 27. ♔ç5
28. ♔d4 29. ♔é4 30. ♔×f4 31. ♔f5 32. ♔×é6
33. ♔f5 34. ♔g4 35. ♔×h5 36. ♔×g6 37. h5 38. h4
39. h3 40. h2 41. h1=♞ 42. ♞h5 & 1. ♞é5+ ♞×é5+

Auteur : very long walk of king with many returns. Clearing of the line. Minor promotion.

Rappelons que 42N & ss+1 est synonyme de serhs+43, à savoir «série» de 43 coups (42 coups noirs et un coup blanc) suivi d'un coup d'échec (forcé) par les Noirs.

9602 - Bruno Stucker

No More Kings : sur l'échiquier, une pièce est désignée comme pièce de départ, ce qui est visualisé au moyen d'un encadrement. La pièce de départ prend toutes les pièces de l'échiquier en un minimum de coups, en adoptant à chaque coup - sauf pour le roi - l'allure de la pièce prise. Le Roi doit être éliminé comme dernière pièce. Ici l'auteur a choisi une présentation où c'est une pièce noire qui capture ses partenaires. Il y a 45 pièces sur l'échiquier. Chaque coup doit donc être une capture.

1. é×d5(♞) 2. ♞×d6(♞)! (2. ♞×d4(♞) et
2. ♞×é5(♞)? prématurés) 3. d×é5 4. é×d4(♞)
5. ♞×d7(♞)! (après 5. ♞×d1? 6. ♞×d7(♞) la
Tour d1 manque au 39^{ème} coup) 6. ♞×ç8(♞)
7. ♞×a7(♞) 8. ♞×a8(♞) 9. ♞×b7(♞) 10. ♞×d8
11. ♞×f7(♞) 12. ♞×g7(♞)! (12. ♞×f6(♞)? est
prématuré), 13. g×f6 14. f×g5(♞) 15. ♞×h6!
(15. ♞×f4? est prématuré) 16. ♞×f4 17. ♞×ç7!

(17. ♞×g3(♞)? est prématuré) 18. ♞×g3(♞)
19. g×h2(♞) 20. ♞×h5(♞) 21. h×g4(♞)
22. ♞×g6! (22. ♞×g2(♞)? est prématuré)
23. ♞×g2(♞) 24. ♞×h1! (24. ♞×ç6(♞)? est
prématuré), 25. ♞×ç6(♞) 26. ♞×a5(♞)
27. a×b4(♞) 28. ♞×a3(♞)! (28. ♞×ç5? est
prématuré), 29. ♞×ç5 30. ♞×g1! (30. ♞×b6(♞)?
est prématuré), 31. ♞×b6(♞) 32. ♞×b8!
(32. ♞×b5(♞)? est prématuré) 33. ♞×b5(♞)
34. ♞×a6! (34. ♞×c4? est prématuré) 35. ♞×ç4
36. ♞×g8! (36. ♞×b3? est prématuré) 37. ♞×b3
38. ♞×a4! (38. ♞×d1(♞)? est prématuré)
39. ♞×d1(♞) 40. ♞×é1! (40. ♞×b1? prématuré)
41. ♞×b1 42. ♞×b2(♞) 43. ♞×h8! (43. ♞×a1?
est prématuré) 44. ♞×a1 No More King (Le Fou
ne devient pas Roi !)

Il y a une manœuvre «aller-retour» ou un détour à voir quinze fois dans la solution (voir notes entre parenthèses).

Auteur : seules cinq pièces attaquent directement ou indirectement le Roi, c'est-à-dire qu'elles entrent en ligne de compte comme pièces de fin de partie potentielles. La solution consiste à traverser tout l'échiquier dans toutes les directions. Solution étonnante, la dernière pièce est justement le Fou h8, qui est la pièce la plus éloignée.

Note : L'auteur vérifie ses compositions par un programme informatique créé par ses soins.

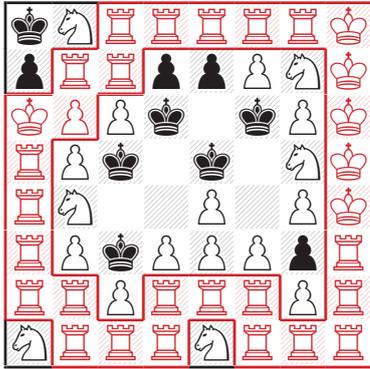
9603 - Norman Trigoboff

Les Blancs doivent forcer les Noirs à mettre au moins un de leurs Rois en échec. Quelle pièce noire donnera l'échec ? Pas le Pion a7, car placer un Roi blanc en b5 ou b4 n'est pas possible. Le faire en a5 est possible, mais bloquer le Pion a7 ne l'est pas. Ni une Tour a6 (clouage du Pion a7) ni un Cavalier a6 (échec au Roi ç5) ne conviennent. Les Pions d7 et é7 ne font pas non plus l'affaire, car b5, d5 et f5 ne sont pas accessibles aux Rois blancs. C'est donc le Pion g3 qui donnera échec. On doit pour cela amener un Roi blanc sur la première rangée en g1.

De nombreuses pièces blanches (Pions et Cavaliers) ne pourront jamais jouer, souvent en raison d'échecs donnés aux Rois noirs. Le Diagramme A montre la piste de trente cases, formant une boucle, sur laquelle les pièces libres de mouvement (Rois et Tours blancs) vont se déplacer en

file indienne. Le premier coup sera 1.b×a7, seul coup donnant un peu d'air à ces pièces blanches.

Diagramme A



Nous appellerons le Roi a6 "Roi isolé" et l'ensemble des autres Rois blancs "Groupe des cinq".

Après la clé (1.b×a7), les pièces ne peuvent avancer que dans le sens anti-horaire (2. ♖b6!, 2. ♔b6?? illégal). Il faut ici vingt-huit coups pour avancer d'un cran. En effet (voir Diagramme B), après 8. ♜gf8, on joue 9. ♔7g8 et non 9. ♔8g8 pour ne pas perdre de temps. On laisse le premier Roi patienter en h8 jusqu'à ce que les quatre autres soient passés. 29. ♔a5... 57. ♔a4... 85. ♔a3... 113. ♔a2... Mais à quoi sert d'avancer ainsi si le premier Roi en ç8 est bloqué par les Rois noirs (b7 et ç7 interdites) ? Le Roi isolé ne peut aller jusqu'à g1. Jouer dans ce sens jusqu'à épuisement des coups mènerait au blocage et à l'obligation de jouer dans l'autre sens, sans amélioration de la position.

Diagramme B (après 8. ♜gf8)

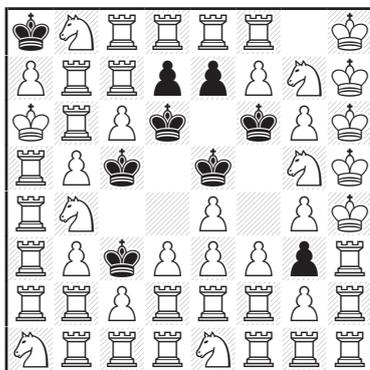
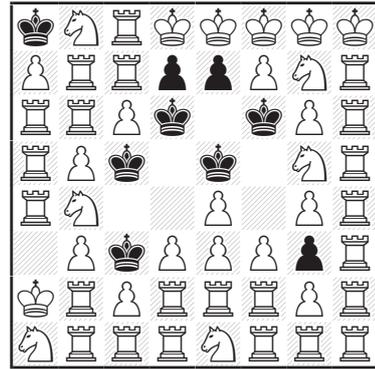


Diagramme C (après 113. ♔a2)



Pour progresser, on doit inverser le mouvement avant le blocage. Dans la position du Diagramme C (après 113. ♔a2), on continue encore un peu dans le sens anti-horaire : 114. ♜a3 115. ♜5a4 116. ♜6a5 117. ♜ba6 118. ♜bb6 119. ♜çb7 120. ♜çç7 121. ♔ç8 122. ♔éd8 123. ♔fé8 124. ♔gf8 125. ♔hg8 126. ♜h8 pour atteindre la position du Diagramme D. On exploite encore l'agilité des Rois qui peuvent couper dans les virages. On joue dans le sens horaire : 127. ♔gh7!.

C'est maintenant une Tour qui attend en h8.

Diagramme D (après 126. ♜h8)

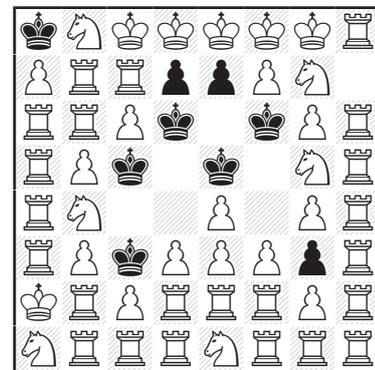
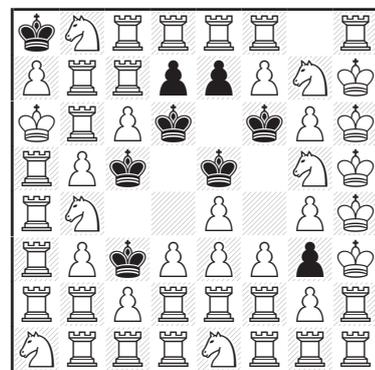


Diagramme E (après 243. ♔gh7)



Chasseur X-Y : se déplace comme X quand il se déplace vers le camp adverse, comme Y quand il retourne vers son propre camp. Les coups horizontaux sont interdits.

Circé : voir définition px 332-333/12983.

Circé Assassin : jeu Circé, mais si la case de renaissance est occupée, la pièce capturée renaît : c'est la pièce occupante qui disparaît. En particulier, une pièce est auto-protégée si elle se trouve sur sa case de renaissance.

Circé Diagramme : la case de renaissance d'une pièce capturée est la case sur laquelle cette pièce se trouvait dans la position du diagramme (capture normale si la case de renaissance est occupée).

Circé-Echange : voir définition px 338/13172.

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.

Contra-Sauterelle : joue comme un Lion, mais doit se situer sur une case adjacente à son sautoir pour pouvoir jouer.

Echecs noirs obligatoires : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

Elan-Lion : Lion dévié de 45°. Un Elan-Lion a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases d5, d6, d7, d8 et é4, f4, g4, h4.

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

Fers : bondisseur-(1,1).

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

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

Girafe : bondisseur (1,4).

Inverse : voir définition px 338/13172.

Léo : voir définition px 332-333/12983.

Lion : voir définition px 332-333/12983.

Locuste : voir définition px 332-333/12983.

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

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

Neutre (Pièce -) : voir définition px 340/13258.

Noctambule : coureur issu du Cavalier, c'est-à-dire pouvant effectuer, en ligne droite, plusieurs bonds de Cavalier successifs. Le Noctambule (ou Cavalier de la Nuit) peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

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

Nostalgique (Échecs -) : chaque pièce, blanche ou noire, qui peut «apercevoir» horizontalement, verticalement ou diagonalement sa case d'origine est tenue, sauf impossibilité, de s'y transporter au coup suivant, même au moyen d'une capture.

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.

Poisson : est un Pion orthodoxe qui peut aussi reculer sans capture.

Proca Retractor : voir définition px 332-333/12984.

Quintessence : Noctambule faisant un angle de 90° à chaque pas. Une Quintessence a1 peut jouer en a1-b3-d2-é4-g3-h5.

Quintessence-Lion : Quintessence 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.

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.

Réflexe (r#n: mat réflexe en n coups, r=n : pat réflexe en n coups) : mat (pat) inverse avec la condition supplémentaire pour chaque camp de mater (pater) en un coup si l'occasion s'en présente.

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

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.

Royale (Pièce -) : voir définition px 338/13172.

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

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

Sauterelle : voir définition px 332-333/12984.

Sauterelle-2 : se déplace comme une Sauterelle, mais sa case d'arrivée n'est plus la case qui suit immédiatement le sautoir, mais celle située à deux cases du sautoir.

Señora : se déplace comme un Lion et capture comme une Dame.

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

Série : voir définition px 336-337/13130.

Shatranj : ancêtre du jeu d'Échecs actuel, il y a trois manières de gagner : capturer tout le matériel adverse, mater le Roi ennemi ou pater le Roi ennemi.

Tireur Sauterelle/Fou : joue sans capturer comme une Sauterelle et capture comme un Fou.

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

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

Zèbre : bondisseur (2,3).