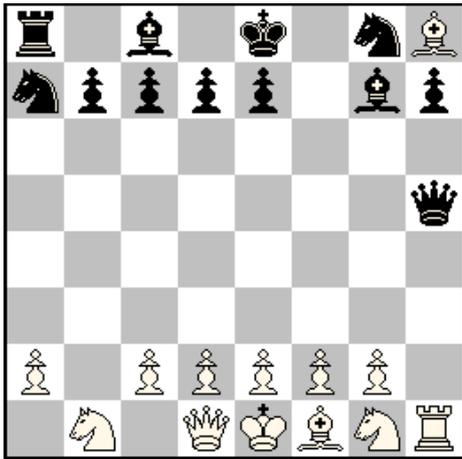


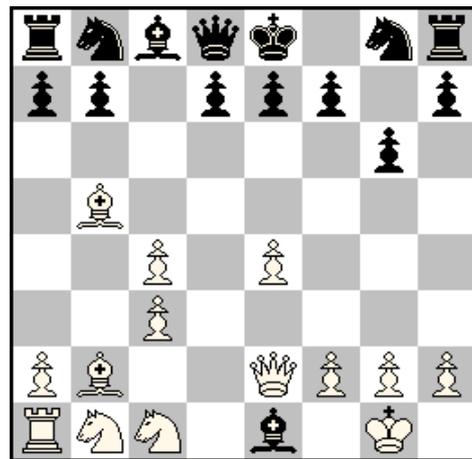


5.



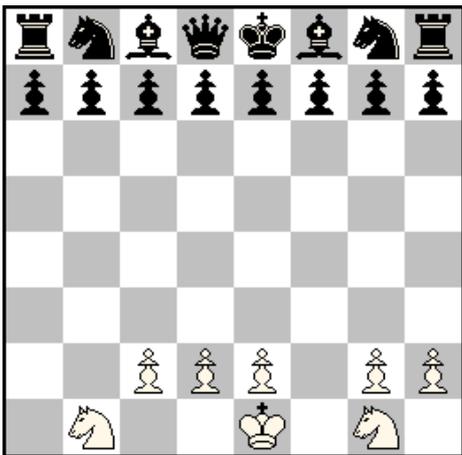
PCPJ 10.0 (13+12)

6.



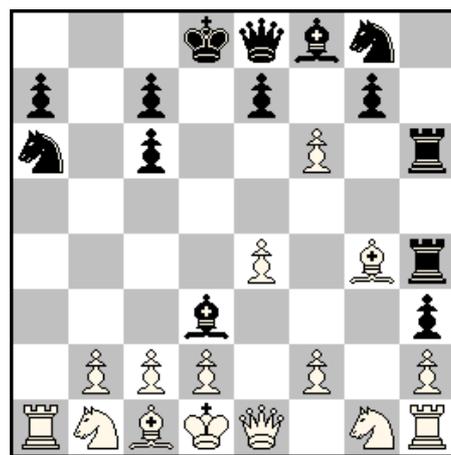
PCPJ 10.0 (14+15)

7.



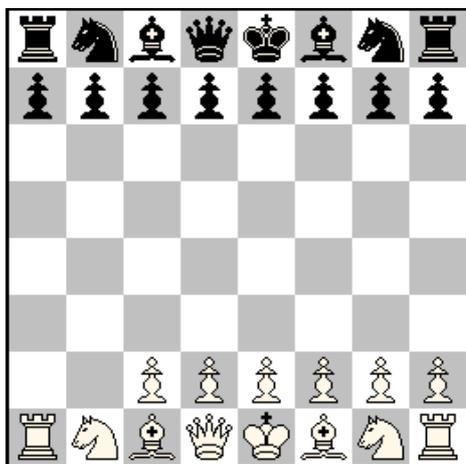
PJ 12.5 (8+16)

8.



PCPJ 15.0 (15+14)

9.

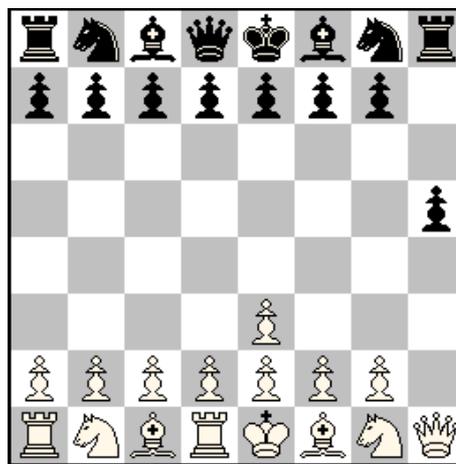


PJ 5.0

(14+16)

Circé

10.



PCPJ 7.0

(16+16)

Circé contre-parrain

1. AP : A Posteriori

Donner le Jeu Apparent et la solution.

3 -1N & h=1

Les Noirs reprennent un coup, jouent un coup et les Blancs patent

4 positions jumelles dans ce problème

4-10 : (PC)PJ : (Plus Courte) Partie Justificative ((Shortest) Proof Game)

10 ; Circé contre-parrain :

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