

INÉDITS - PHENIX 252

98 inédits pour ce numéro de Phénix 252 se répartissant comme suit :

2#	7238-7245	aidés	7266-7287
3#	7246-7249	inverses	7288-7293
n#	7250-7255	directs/inverses féeriques	7294-7297
étude	7256-7258	tanagras féeriques	7298-7319
rétros	7259-7265	divers féeriques	7320-7335

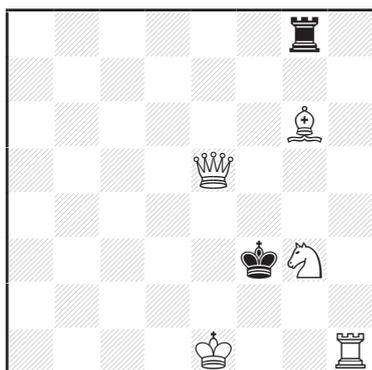
Les définitions des pièces et conditions féeriques utilisées dans ce numéro se trouvent pp. 10018-10020

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

Inédit « Raumschach » de N. Shankar Ram (p.9976), 7256 (étude), 7257 (étude), 7258 (étude), 7259 (rétro), 7260 (rétro), 7261 (rétro), 7262 (rétro), 7264 (rétro), 7265 (rétro), 7293 (s#), 7297 (directs féeriques), 7314 (tanagras), 7316 (tanagras), 7331 (divers), 7332 (divers), 7334 (divers)

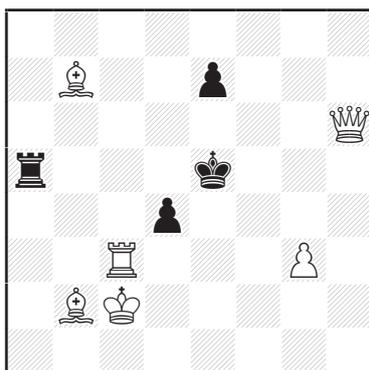
La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/09/2016 à l'adresse mail suivante : demolitionphenix@yahoo.fr.

7238 - C. Ouellet



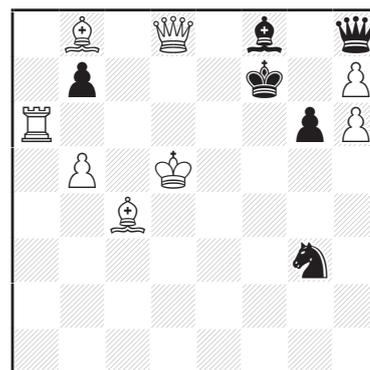
#2*vvvvv (5+2) C+

7239 - V. Sizonenko



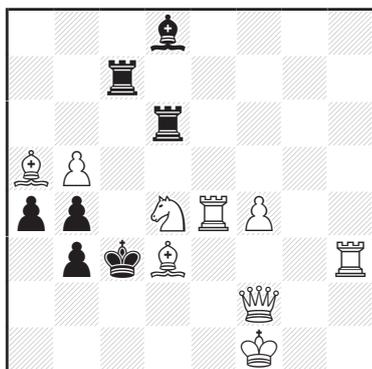
#2*vv (6+4) C+

7240 - J. Rice



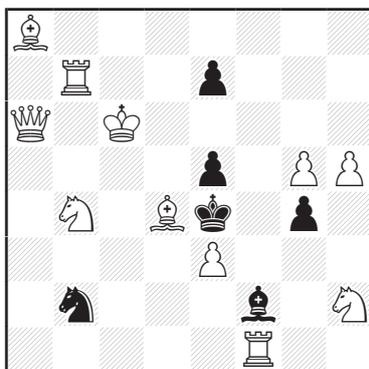
#2vv (8+6) C+

7241 - M. Kovačević



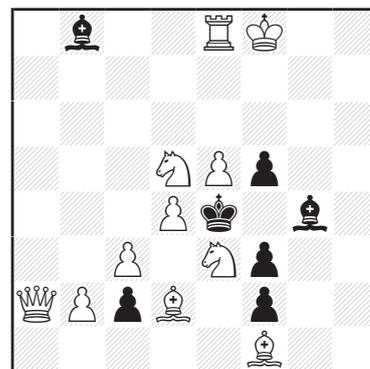
#2*vv (9+7) C+

7242 - A. Vasilenko



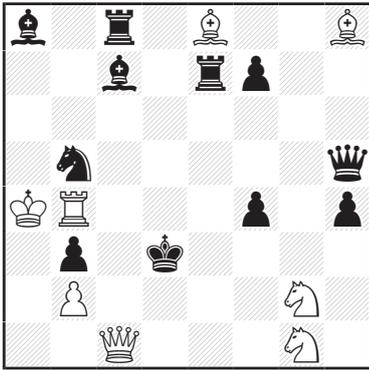
#2vv (11+6) C+

7243 - B. Milošeski



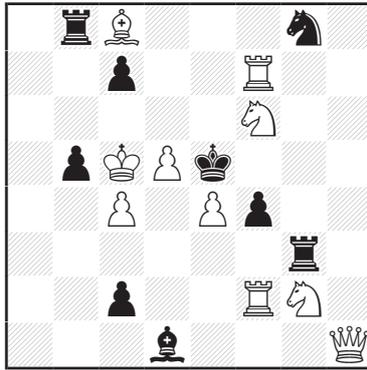
#2*vvv (11+7) C+

7244 - G. Maleika



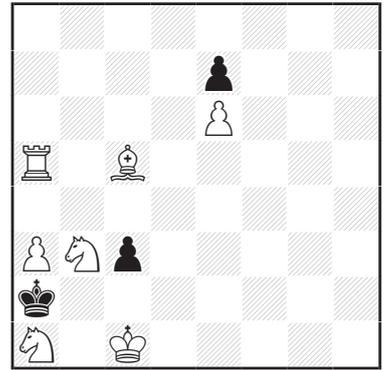
#2 (8+11) C+

7245 - A. Popovski



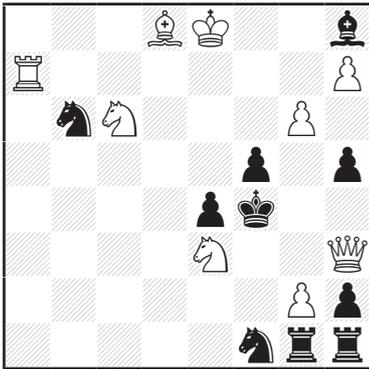
#2*vv (10+9) C+

7246 - R. Lecomte
*En souvenir d'un certain
18 juin (1949)*



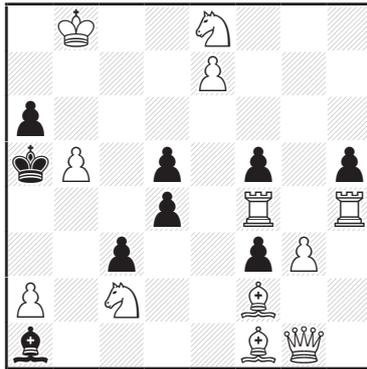
#3 (7+3) C+
2 solutions

7247 - A. Gasparyan
& S. Sagatelyan



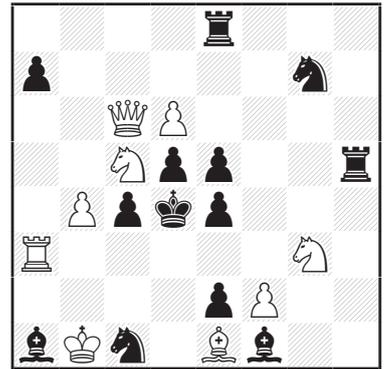
#3 (9+10) C+

7248 - E. Fomichev



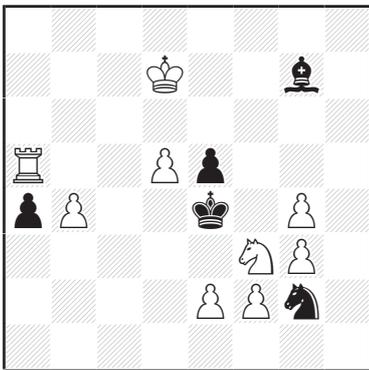
#3vv (12+9) C+

7249 - A. Grinblat



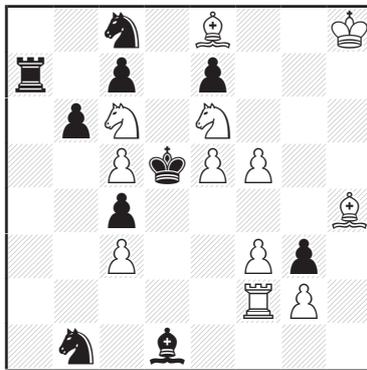
#3 (9+13) C+

7250 - A. Grinblat



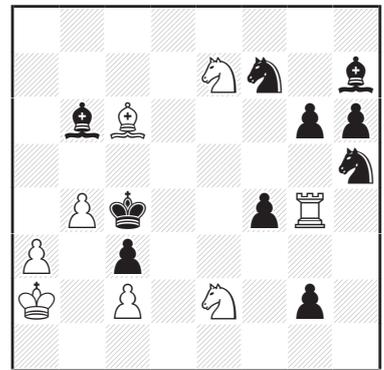
#4 (9+5) C+

7251 - L. Lyubashevsky



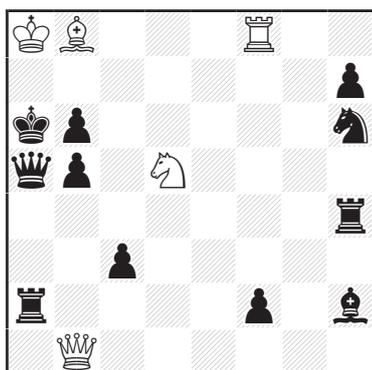
#4 (12+10) C+

7252 - O. Schmitt



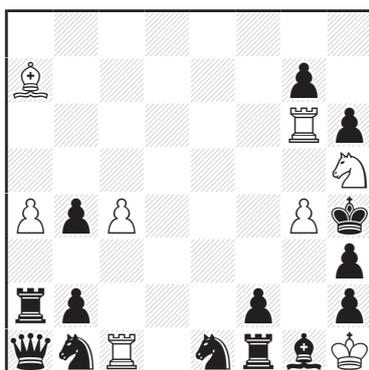
#7vv (8+10) C+

7253 - B. Kozdon



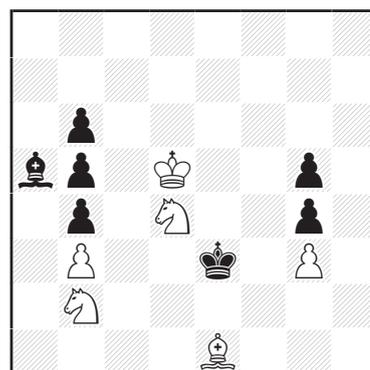
#8v (5+11) C+

7254 - O. Mihalčo



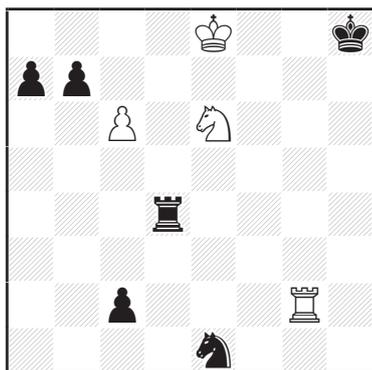
#8 (8+14) C+

7255 - W. Neef



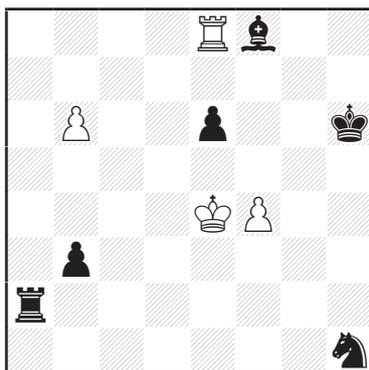
#11 (6+7) C+

7256 - P. Arestov



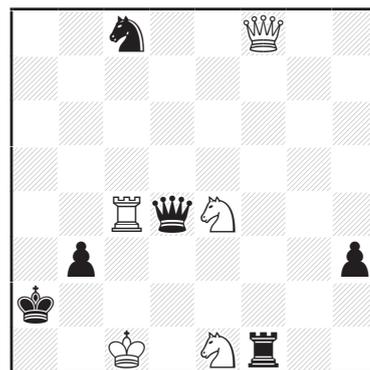
= (4+6)

7257 - L. Kekely & M. Hlinka



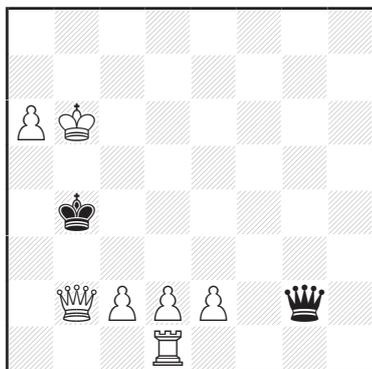
= (4+6)

7258 - P. S. Krug & M.G. Garcia



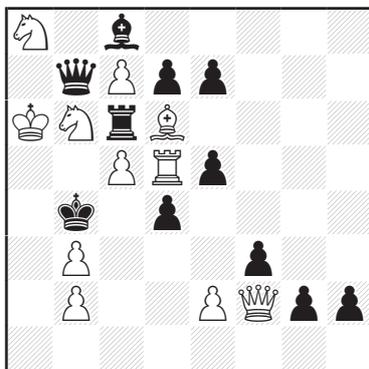
+ (5+6)

7259 - A. Thoma



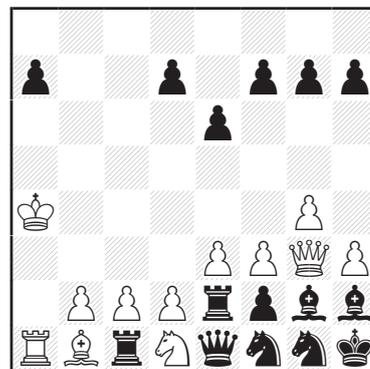
-3(3B,2N) & s#1 (7+2)
Proca-Retractor
Anticircé

7260 - D. Bařbikov



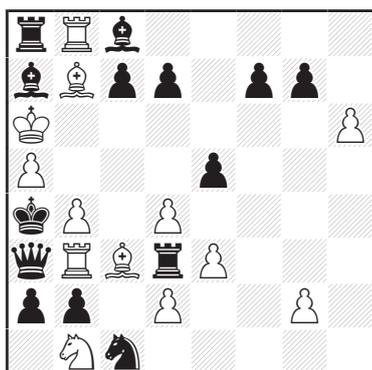
60 derniers (11+11)
cups simples ?

7261 - A. Frolkin & J. Crusats



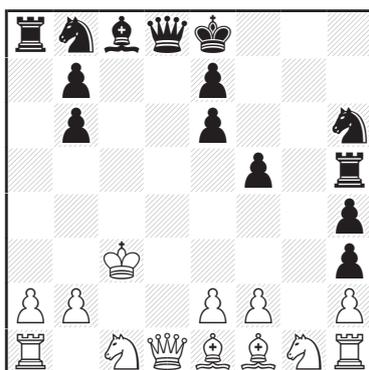
-13(13B,12N) & #1 (12+15)
Proca-Retractor

7262 - G. Ettl



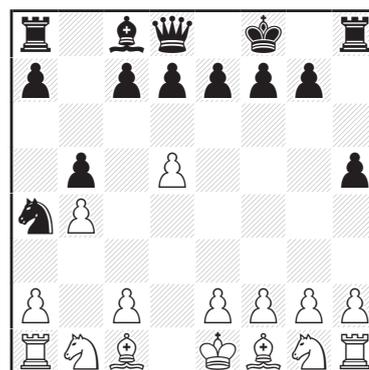
16 derniers (13+14)
coups simples ?

7263 - M. Caillaud



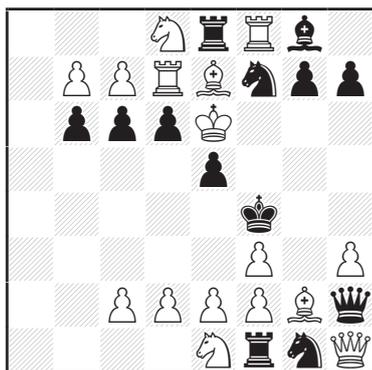
Partie (13+14) C+
Justificative en 22,0 coups

7264 - B. Graefrath



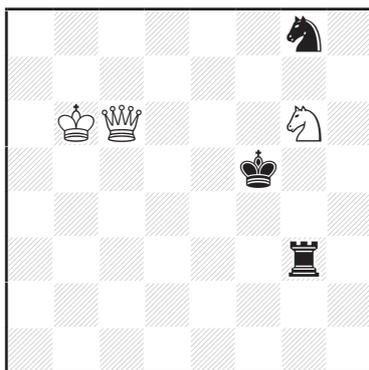
Partie (15+14)
Justificative en 10,5 coups
Qui perd gagne

7265 - T. Volet



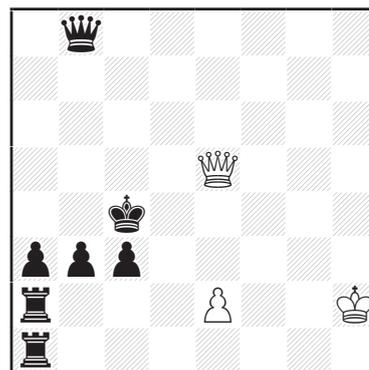
Nombre (16+13)
minimal de coups de ♞ ?

7266 - E. Bourd



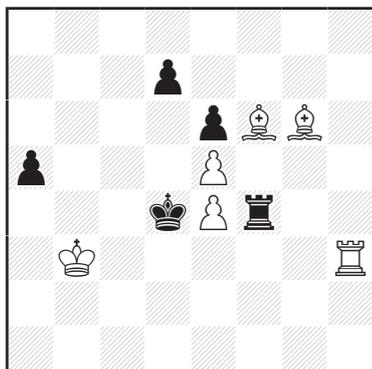
h#2 (3+3) C+
b) dans la position finale
de a), ♞→f5

7267 - A. Zarur



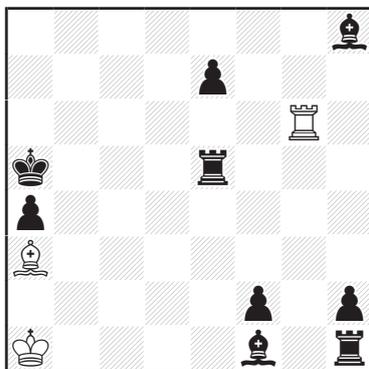
h#2 2.1.1.1. (3+7) C+

7268 - Ž. Janevski



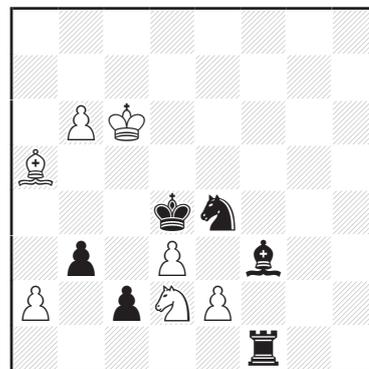
h#2 3.1.1.1. (6+5) C+

7269 - M. Nieroba



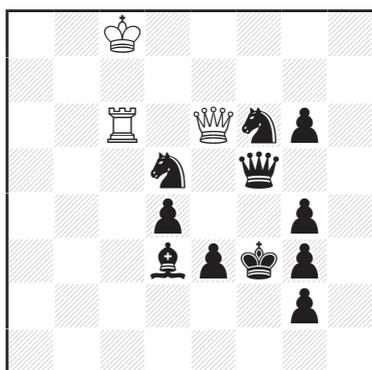
h#2 (3+9) C+
b) ♜f2→b6

7270 - N. Popa



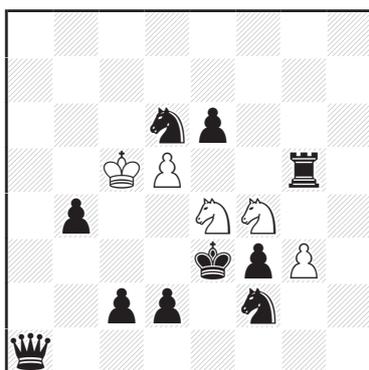
h#2 (7+6) C+
b) ♞ç6→f4 ; c) ♞d2→g4

7271 - M. Nieroba



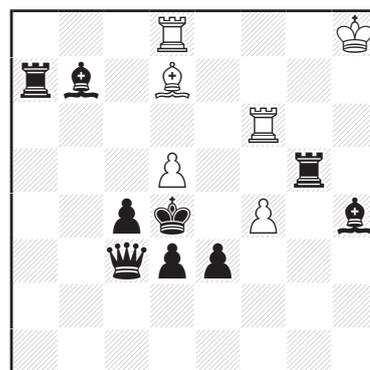
h#2 2.1.1.1. (3+11) C+

7272 - J. Csák



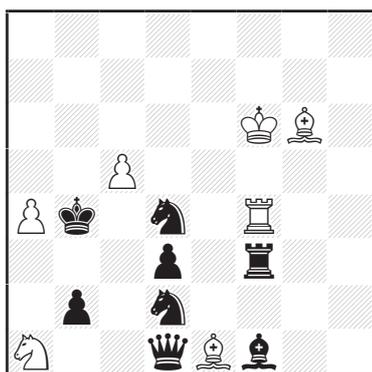
h#2 3.1.1.1. (5+10) C+

7273 - A. Zarur & R. Vieira



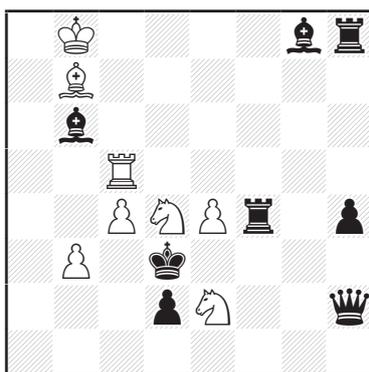
h#2 2.1.1.1. (6+9) C+

7274 - M. Witztum,
E. Navon & E. Bourd



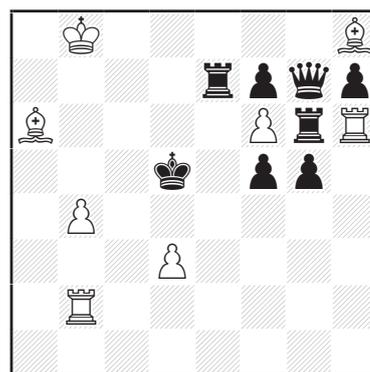
h#2 4.1.1.1. (7+8) C+

7275 - M.J. Elbaz



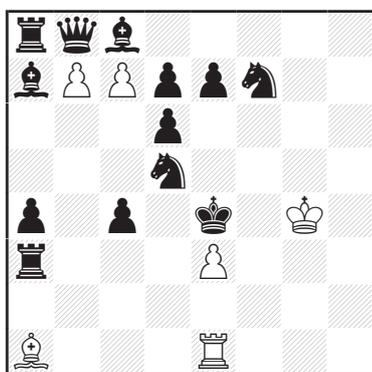
h#2 (8+8) C+
b) ♖é2→ç2

7276 - V. Medintsev



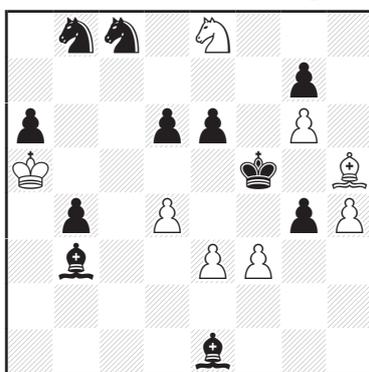
h#2 (8+8) C+
b) - ♖b4

7277 - M. Parrinello



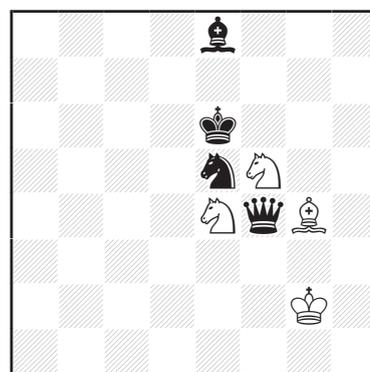
h#2 2.1.1.1. (6+13) C+

7278 - J. Lois & J. Kapros



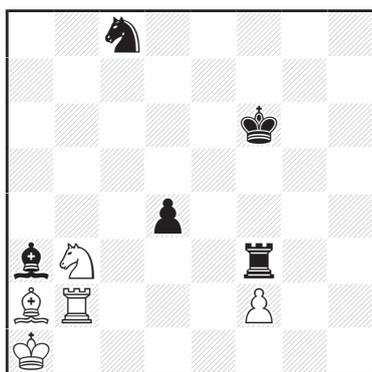
h#2 4.1.1.1. (8+11) C+

7279 - V. Sizonenko



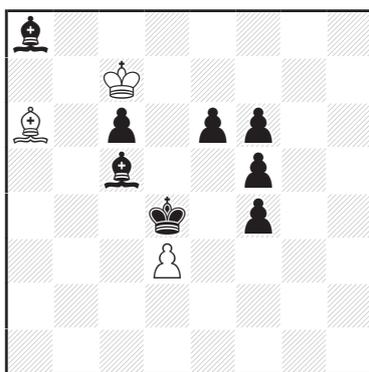
h#3 4.1.1.1.1. (4+4) C+

7280 - C. Jonsson



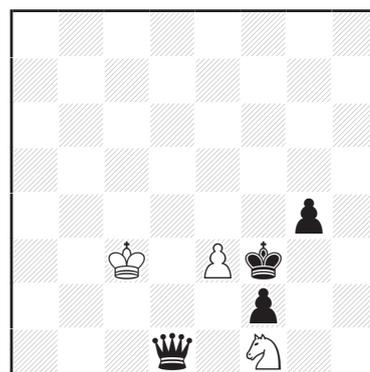
h#3 2.1.1.1.1.1. (5+5) C+

7281 - M. Gershinsky & A. Pankratiev



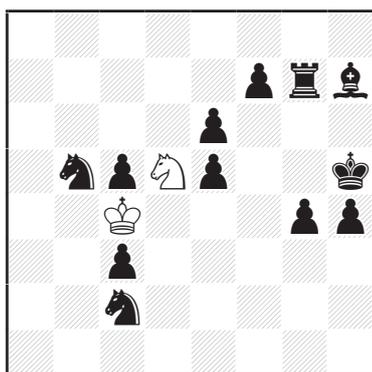
h#4 0.2.1... (3+8) C+

7282 - N. Popa



h#4 (3+4) C+

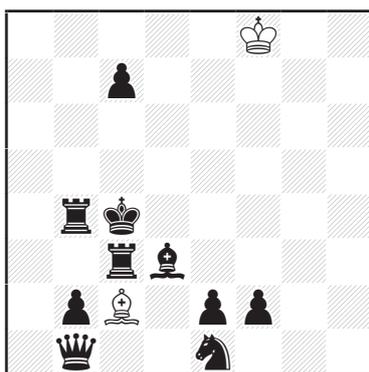
7283 - B. Milošeski



h#4 (2+12) C+

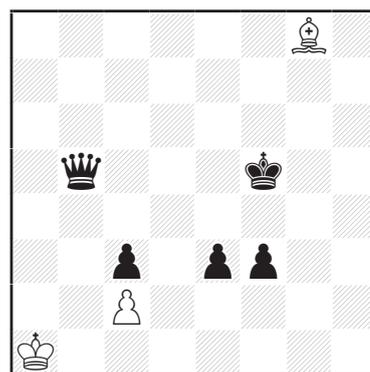
b) ♖c4↔♖h5

7284 - F. Abdurahmanović & M. Klasinc



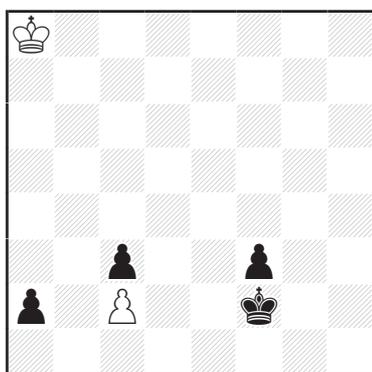
h#5 (2+10) C+

7285 - M. Babić



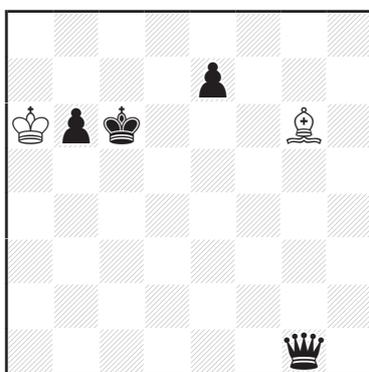
h#7 0.1.1... (3+5) C+

7286 - N. Geissler



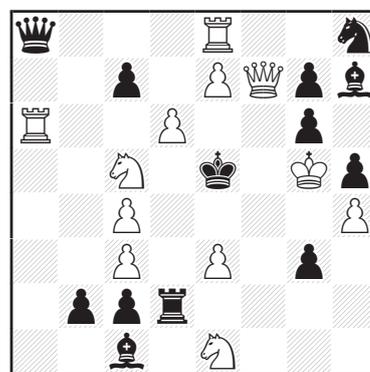
h#8 (2+4) C+

7287 - T. Linss



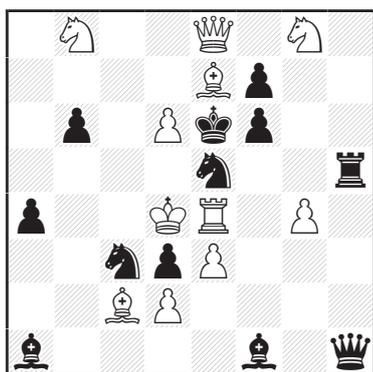
h#9 (2+4) C+

7288 - Z. Gavrilovski



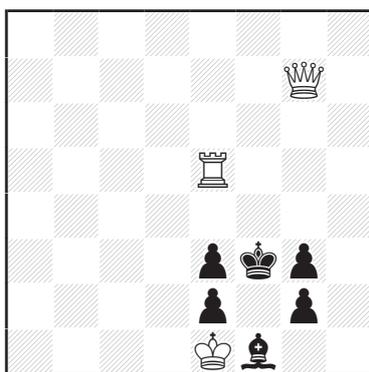
s#3 (12+13) C+

7289 - C. Gamnitzer



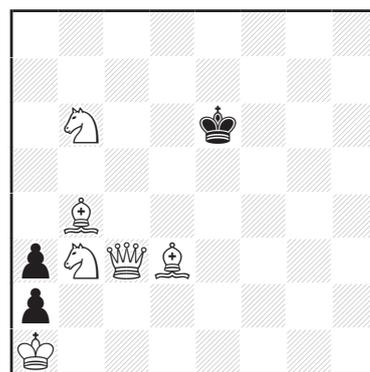
s#5vv (11+12) C+

7290 - J. Pitkanen



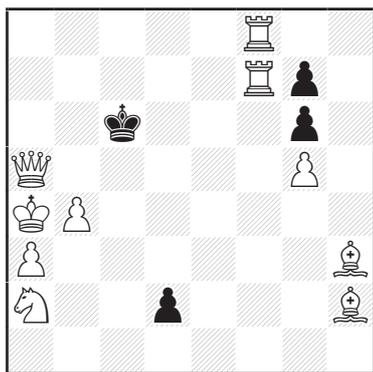
s#7 (3+6) C+

7291 - W. Neef



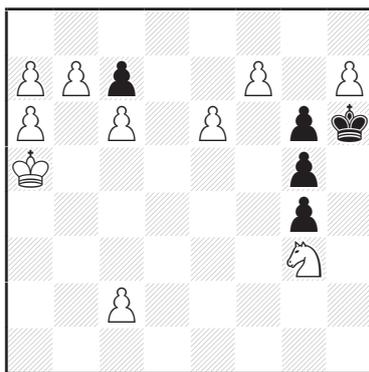
s#7 (6+3) C+

7292 - I. Soroka



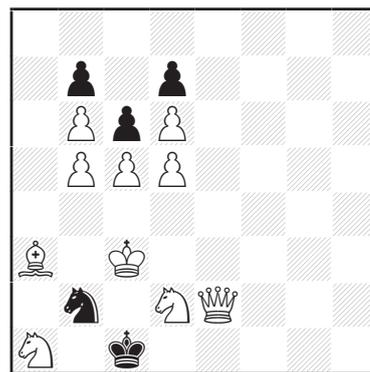
s#10 (10+4) C+

7293 - A. Biénabe



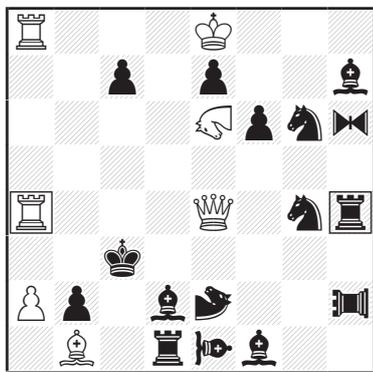
s#11 (10+5)

7294 - K. Chandrasekaran



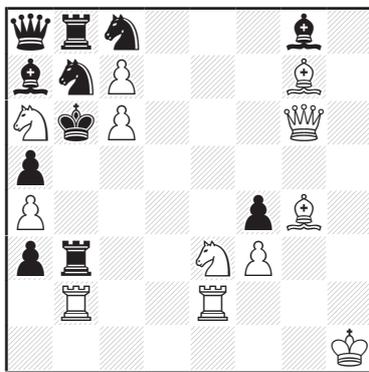
=2*vv (10+5) C+

7295 - R. Bédoni



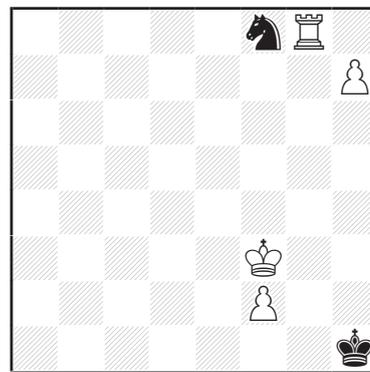
#2 (7+16) C+
Voir texte (solution)

7296 - H. Gockel



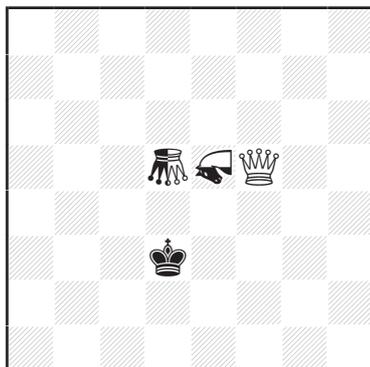
#2* (12+11) C+
Annan

7297 - S. Ravishankar



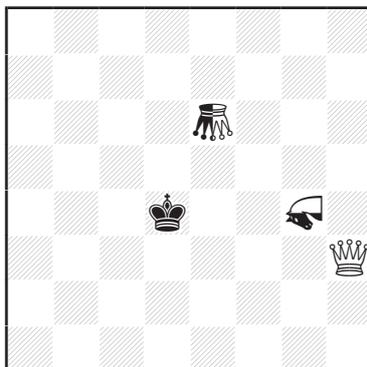
#7 (4+2)
All-in-Chess

7298 - K. Šoulivý



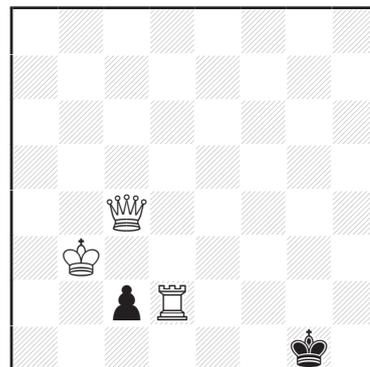
h#2 3.1.1.1. (1+1+2) C+
 b) ♞é5
 Super-Circé, Patrouille
 ♞=Chameau, ♝=Sauterelle
 ♞=Zèbre

7299 - K. Šoulivý



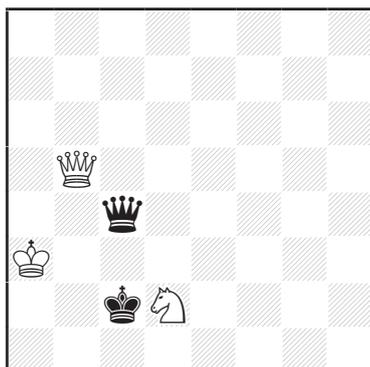
h#2 2.1.1.1. (1+1+2) C+
 b) ♞g4
 Super-Circé, Patrouille
 ♞=Chameau, ♝=Sauterelle
 ♞=Zèbre

7300 - D. Novomeský



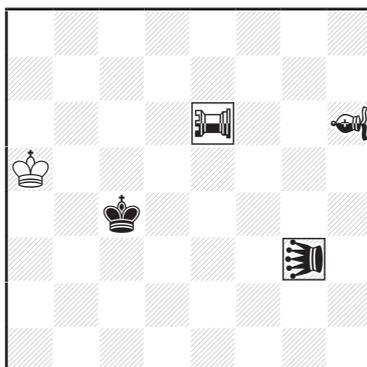
hs#2 2.1.1.1. (3+2) C+p
 Disparate

7301 - S. Dietrich



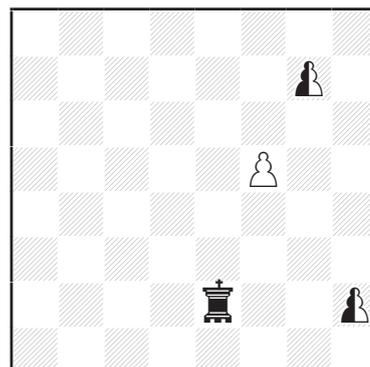
hs#2 duplex (3+2) C+

7302 - C. Pacurar



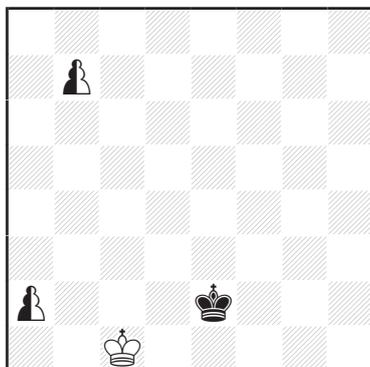
hs#3 0.2.1.1.1.1. (1+2+2) C+
 Super-Circé
 □=Pièce Semi-Neutre
 ♞=Sirène, ♝=Triton, ♞=Néréïde

7303 - M. Kerhuel



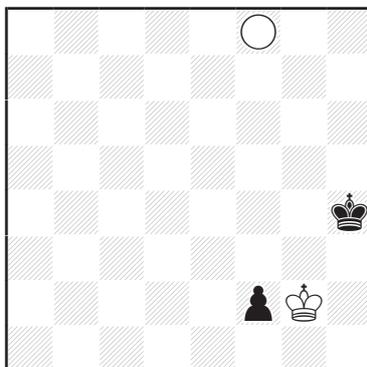
sh#3 2.1.1.1. (1+1+2) C+
 Circé martien
 †=Pièce Royale
 ♞=Vizir

7304 - G. Foster



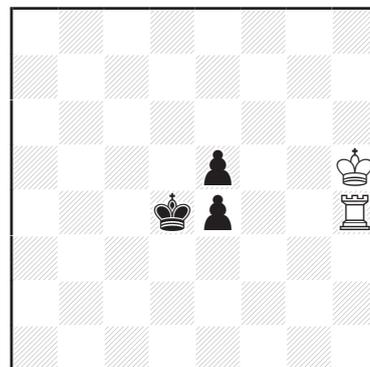
h#3 2.1.1.1.1.1. (1+1+2) C+
 Circé échange
 Anticircé antipode

7305 - J. Kapros



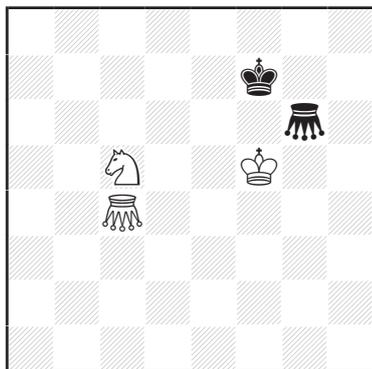
sh#3 2.1.1.1. (2+2) C+
 ○=Joker

7306 - Z. Zach



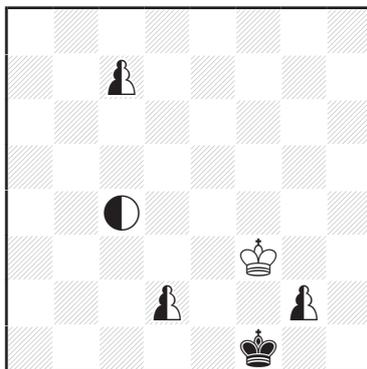
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+3) C+
 Kōko

7307 - V. Rallo



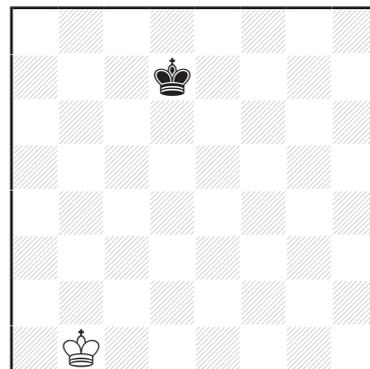
h#3 2.1.1.1.1. (3+2) C+
♞♞=Sauterelle

7308 - É. Huber



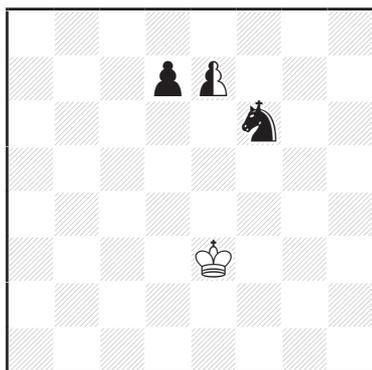
hs=4 0.1.1... (1+1+3) C+
b) ♞ç4→d4
Caméléon
♞=Imitator

7309 - K. Mlynka



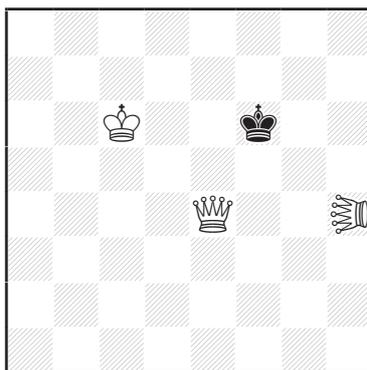
h#4 (1+1) C+
b) ♞d7→f6 ; c) ♞b1→h2
Sentinelles

7310 - V. Rallo



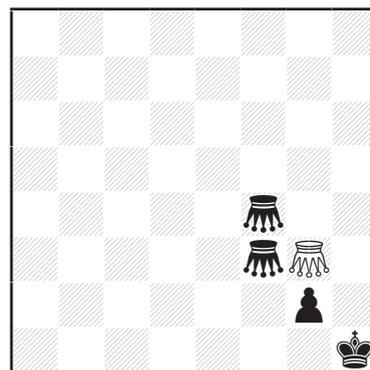
h=4 2.1.1... (1+2+1) C+
♞=Pièce Royale

7311 - J. Lörinc



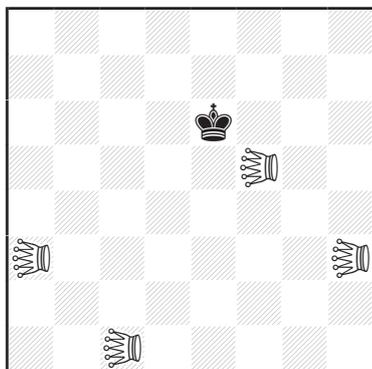
#4 (3+1) C+
Rois transmutés
♞=Lion

7312 - A. Storisteanu



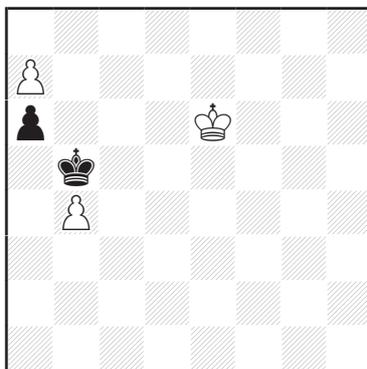
sd#5 2.1.1... (1+4) C+
Messigny
♞♞=Sauterelle

7313 - V. Kotěšovec



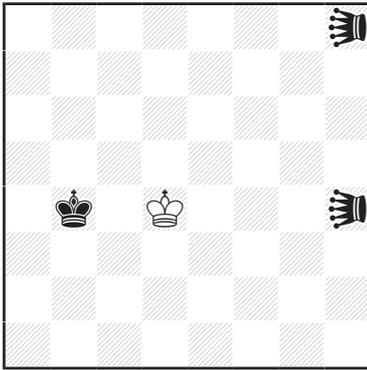
h=5 4.1.1... (4+1) C+
♞=Double-Sauterelle

7314 - D. Innocenti



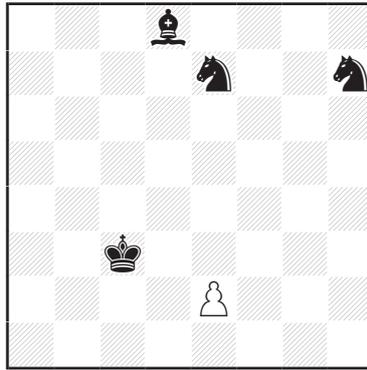
h-Atteindre la 2° position à partir de la 1°-5,5 (5+4)
Masand

7315 - R. Bédoni
& S. Luce



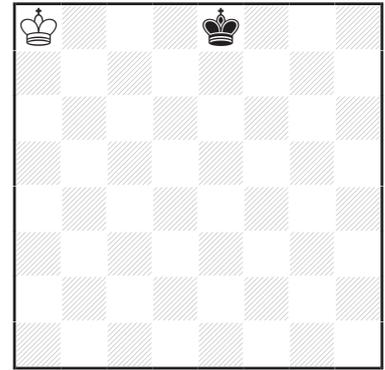
sh=6 2.1.1... (1+3) C+
♚=Double-Sauterelle

7316 - J. Carf



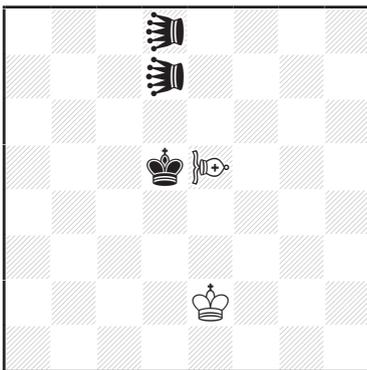
h#8 (1+4)

7317 - R. Bédoni



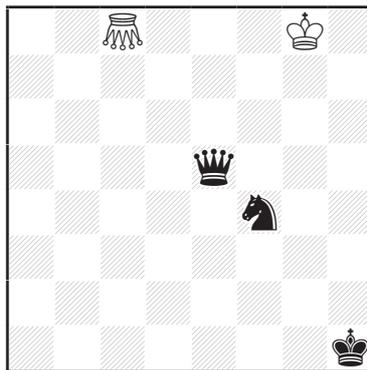
sd-auto=9 (1+1) C+
Alphabétiques
Sentinelles

7318 - H. Grubert



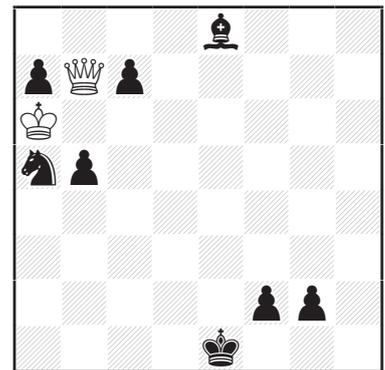
psh#12 (2+3) C+p
b) une ligne vers le bas
♚=Sauterelle-2 ; ♚=Elan

7319 - Er. Bartel



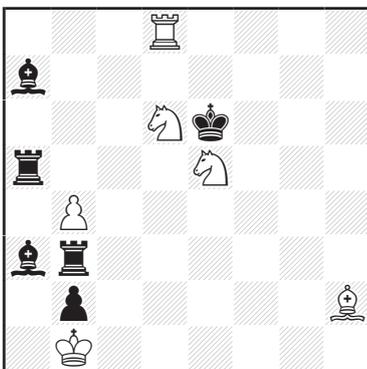
ss#21 (2+3) C+
Annan, Circé équipollent
♚=Sauterelle

7320 - A. Armeni



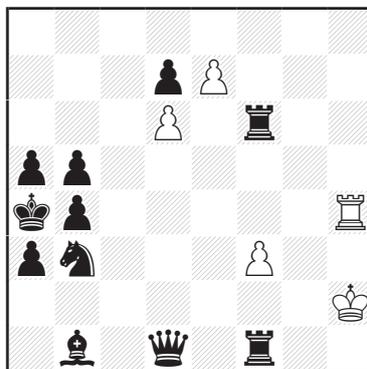
hs#2 2.1.1.1. (2+8) C+
Anticircé Calvet

7321 - P. Tritten
& C. Feather



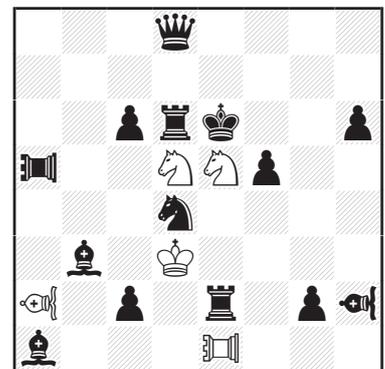
h#2 (6+6) C+
b) ♖b4→b5
Take & Make

7322 - I. Garoufalidis



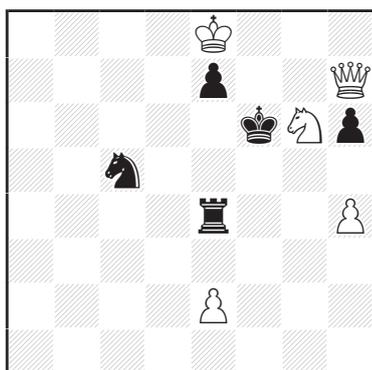
h#2 4.1.1.1. (5+11) C+
Circé

7323 - L. Salai Jr
& M. Dragoun



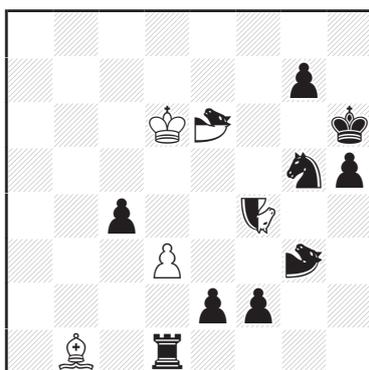
h#2 6.1.1.1. (5+14) C+
♚♚=Vao ; ♚♚=Pao

7324 - C. Jones



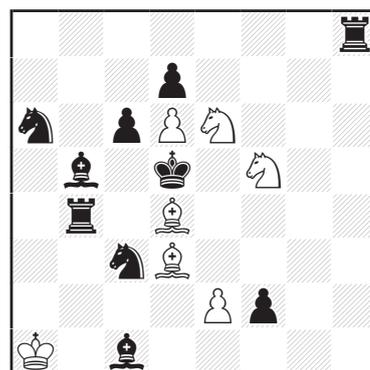
hs#3 2.1.1.1.1.1. (5+5) C+

7325 - F. Pahl



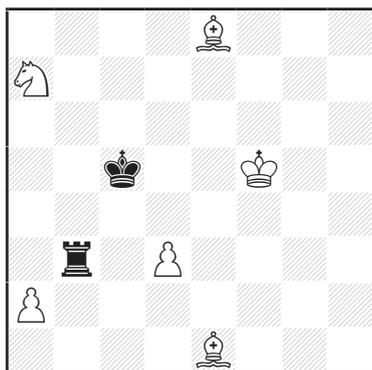
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+9+2) C+
 ♞♞=Chameau de la Nuit
 ♞=Noctambule

7326 - M. Rittirsch



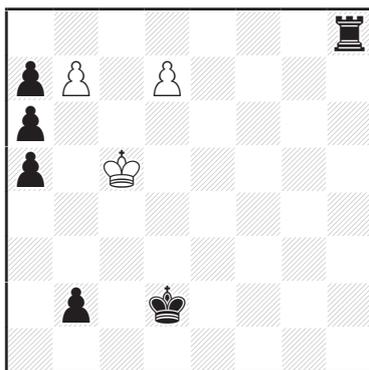
hs#3* (7+10) C+

7327 - K. Widlert



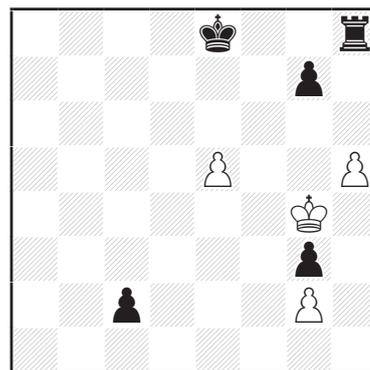
h#6 0.1.1... (6+2) C+
 Retour

7328 - S. Luce



hs#9 0.1.1... (3+6) C+
 Maximum
 Maximum blanc

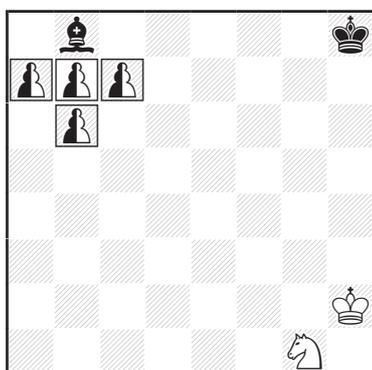
7329 - S. Luce



h#9 0.1.1... (4+5) C+
 Maximum
 Maximum blanc

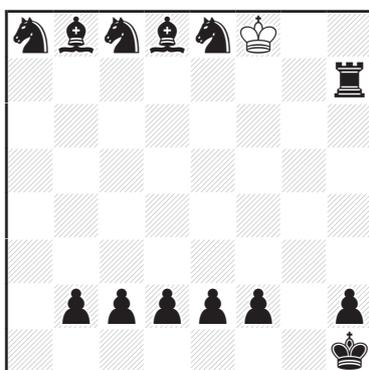
7330 - É. Huber
 & V. Crişan

dédié à Laurent Riguet pour
 son 46^{ème} anniversaire



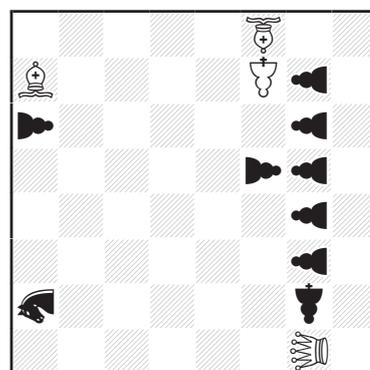
ss#10 (2+2+4) C+p
 □=Pièce Semi-neutre

7331 - G. Bakcsi



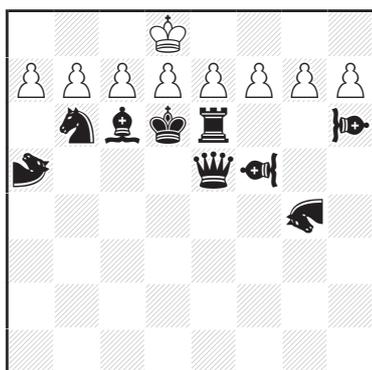
h=11 (1+13)
 Echecs noirs obligatoires

7332 - K. Gandev



sh==15 (4+9)
 voir texte (solution)

7333 - Er. Bartel



sd==15 (9+9) C+

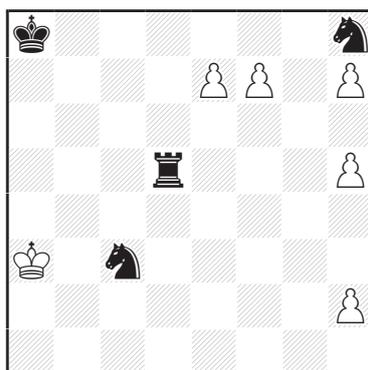
Madras Rex Inclusiv

Circé échange, Alphabétiques

♘=Zèbre ; ♙=Chameau

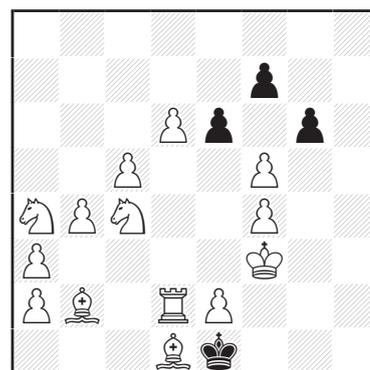
♚=Girafe ; ♛=Antilope

7334 - G. Spiccas



ss#23 (6+4)

7335 - G. Schaffner



sh#47 (14+4) C+

SOLUTIONS - PHÉNIX 252

DEUX-COUPS

7238 Charles Ouellet

1... ♔g2 2. ♕é4#

1... ♔g4 2. ♕h5#

1. ♕h5+? ♖g4 2.0-0#

mais 1... ♔g2!

1.0-0+? mais 1... ♔g4!

1. ♖é4+? ♔×g3!

1. ♖g1? [2. ♖é4#]

1... ♖é8 2. ♕h5#

mais 1... ♔g4!

1. ♖g5? [2. ♕é4,0-0#]

mais 1... ♖é8+!

1. ♕f5! [2.0-0#]

1... ♖×g3 2. ♖é4#

1... ♔g2 2. ♕é4#

L'auteur a réussi une miniature basée sur le petit roque et montrant le thème Urania. Ce thème est ici doublé (sur 0-0 et sur ♖é4). Rappelons que, dans le **thème Urania**, le même coup blanc devient clé, menace et variante, dans trois phases différentes.

La clé est malheureusement désampliative.

7239 Victor Sizonenko

1.g4? [2. ♖é3#]

1... d3+ 2. ♖×d3#

1... d×ç3 2. ♕×ç3#

mais 1... é6!

1. ♖ç6! [2. ♖é6#]

1... ♔é4 2. ♖ç5#

1... ♔f5 2. ♖f4#

1... ♖ç5+ 2. ♖×ç5#

Un mat transféré (1... é6 2. ♖f4# dans le jeu apparent) et une clé ampliative, mais l'échec au Roi blanc, non pourvu avant la clé, reste très inesthétique.

7240 John Rice

1. ♕d6? [2. ♔ç5#]

1... ♕×h6 2. ♖é7#

1... ♖f6 2. ♖×f8#

1... b6 2. ♔ç6#

1... ♕é7 2. ♖×é7#

1... ♖ç3 2. ♖×f8#

mais 1... g5!

1. ♖d6? [2. ♔ç5#]

1... ♕×h6 2. ♖d7#

1... ♕×d6 2. ♔×d6#

1... ♖f6 2. ♖×f6#

1... ♕é4 2. ♔×é4#

1... ♖d4+ 2. ♔×d4#

1... ♖é5+ 2. ♔×é5#

mais 1... ♖ç3!

1. ♕é5! [2. ♔d4#]

1... ♕ç5 2. ♔×ç5#

1... ♖×é5+ 2. ♔×é5#

1... ♖f6 2. ♖×f6#

1... ♕é2, ♕f5 2. ♔é4#

La batterie royale est activée trois fois grâce à trois clés d'interception des pièces noires. Les clés d'interférences des deux essais conduisent à deux mats changés.

Un bon problème.

7241 Marjan Kovačević

1... ♖ç4 2. ♙b1#

1. ♗é6? [2. ♙×b4#]

1... b2(♖ç4) 2. ♗ç2(♖×ç4)#

mais 1... ♖d4!

1. ♗×b3? [2. ♗ç2#]

1... ♙×b3(a×b3) 2. ♗ç4(♙×b4)#

mais 1... ♖×d3!

1. ♗f3! [2. ♗d2#]

1... b2(♙×d3, ♖×d3) 2. ♗ç2(♗g5, ♙×b4)#

Correction de menace (du deuxième degré). Les mats ♙×b4 et ♗ç2 sont alternativement menace et variante dans les essais, et réapparaissent comme variantes dans le jeu réel. Selon l'auteur, on trouve aussi une sorte de Zilahi sur les deux captures par le Roi noir : ♙×b3 et ♙×d3.

La construction est magnifique, comme toujours chez le Champion du Monde !

7242 Anatoly Vasilenko

1. ♗b5? [2. ♗×é5#]

1... é×d4 a 2. ♖×é7#

1... ♙g3 b 2. ♗d5#

1... ♙f5 2. ♗×é5#

1... ♗d3 2. ♗×d3#

mais 1... ♗ç4!

1. ♗é2? [2. ♗×g4#]

1... ♙g3 b 2. ♗g2#

1... ♙×é3 c 2. ♗×é3#

1... ♙f5 2. ♗×g4#

1... ♗d3 2. ♗×d3#

mais 1... é×d4! a

1. ♙b5! [2. ♗g6#]

1... é×d4 a 2. ♗é6#

1... ♙×é3 c 2. ♖d7#

1... ♙f5 2. ♗g6#

1... é6 2. ♖f7#

Cycle des défenses ab-bc-ca et demi-batterie royale, activée dans le jeu réel avec un bon rendement (la récupération par la Tour des cases de fuite est très jolie), mais inactive dans les essais, et la fuite royale non pourvue est un petit défaut. Un très bon problème néanmoins !

7243 Bosko Milošeski

1... f4(♙d6+) 2. ♗f6 A (é×d6)#

1... ♙×é5(ç1= ♙) 2. ♖×é5(♗b1)#

1. ♗ç4? [2. ♙d3, ♗d3#] mais 1... ç1= ♗!

1. ♗é3~? [2. ♗×f2, ♗f6# A] mais 1... f4!

1. ♗ç4? [2. ♗f6# A] ♙×d5 2. ♗a8# mais 1... f4!

1. ♗×f5! [2. ♗g3#]

1... ♙×f5(♙d6+, ♙×f5) 2. ♗f6 A (♗×d6, ♙d3)#
Correction de menace de deuxième degré, agrémentée de deux clés ampliatives et de trois changements de mats sur les échecs au Roi blanc. Le retour du mat menace des premiers essais en tant que variante dans le Jeu Réel, est un élément très important.

7244 Gerhard Maleika

1. ♙é5! [2. ♗é1, ♗×f4, ♙×b5#]

1... ♙×é5(♖×é5, ♙×g2) 2. ♗é1(♗×f4, ♙×b5)#

1... ♗×é5(♗ç3+, ♗d4) 2. ♗d1(♗×ç3, ♖×d4)#

Le thème Fleck-Karlström : les trois menaces se réalisent individuellement sur certaines défenses, et il existe trois défenses totales qui conduisent à de nouveaux mats.

7245 Aleksandar Popovski

1... ♙f3(♖f3) 2. ♗a1(♗h5)#

1. ♖×f4? [2. ♗d7, ♖f5#] mais 1... ♙g4!

1. ♗é1? [2. ♗d7#]

1... f3, ♙f3(♖f3) 2. ♗d3(♗h5)#

mais 1... ♙g4!

1. ♗×f4! [2. ♗d7#]

1... ♙f3(♙g4) 2. ♗d3(♗g6)#

1... ♖g2(♖f3) 2. ♗d3(♗g6)#

1... ♗×f6 2. ♖é7#

Il faut garder la case é4. Deux mats changés après les interceptions Grimshaw du Jeu Apparent. Bon jeu du Fou noir et de la Tour noire g3. La Dame blanche est vraiment inactive dans le Jeu Réel.

TROIS-COUPS

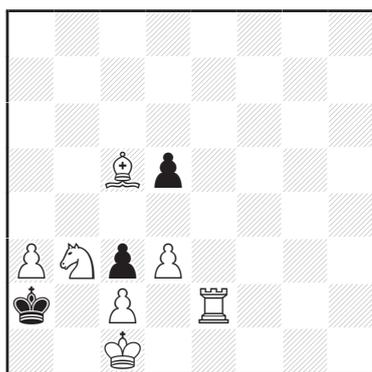
7246 Roland Lecomte

1. ♙×é7! ç2 2. ♖ç5! ♙×a3 3. ♖a5#

1. ♖a8! ç2 2. ♙a7! ♙×a3 3. ♙ç5#

L'auteur fait référence à sa première œuvre publiée (déjà 66 ans !), montrant un thème identique (Indien réciproque avec switchback, le tout en Meredith), mais avec un jumeau, forcément moins esthétique que le 7246. L'auteur ajoute que l'on ne peut pas faire mieux que 10 pièces et que la présence du binôme ♗é7- ♙é6 est inévitable !

I - R. Lecomte
Combat 1949



#3 (7+3) C+
b) ♖é2→a4

- a) 1. ♕f8! d4 2. ♖é7! ♔×a3 3. ♖a7#
b) 1. ♖a8! d4 2. ♕a7! ♔×a3 3. ♕ç5#

7247 Alexei Gasparyan & Sergeï Sagatelyan

1... ♗×é3 2. ♖h4+ ♗g4 3. ♕g5#

1. ♕h4! blocus

1... ♕a1 2. ♖×a1! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#

1... ♕b2 2. ♖a2! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#
2... ♕h8~ 3. ♖f2#

1... ♕ç3 2. ♖a3! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#
2... ♕h8~ 3. ♖×f5# changé

1... ♕d4 2. ♖a4! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#
2... ♕h8~ 3. ♖f3# changé

1... ♕é5 2. ♖a5! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#
2... ♕h8~ 3. ♖×f5# changé

1... ♕f6 2. ♖f7! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#
2... ♕h8~ 3. ♖×f5#

1... ♕g7 2. ♖×g7! ♗f~, ♗b~ 3. ♖(×)g3, ♗(×)d5#

et dans toutes ces variantes : 2... ♖×g2 3. ♗×g2#
Duel ♕/♖ et trois mats changés sur 2... ♕h8~.

7248 Evgeny Fomichev

Essais thématiques :

1. ♖×d4? A [2. ♖a4#] f4! Umnov Blanc/Noir

1. ♕×d4? B [2. ♕b6#] f2! Umnov Blanc/Noir

1. ♗d6! [2. ♗b7+ ♔a4 3. ♖×d4# A
2... ♔b6 3. ♕×d4# B]

Les deux Essais Thématiques sont transférés en mats dans la menace.

1... ♔b6 2. ♕×d4+! B ♔a5 3. ♕b6# Umnov N/B

1... ♔a4 2. ♖×d4+! A ♔a5 3. ♖a4# Umnov N/B

1... a×b5 2. é8=♖! Umnov Blanc, 2...~ 3. ♖×b5#

Les deux coups thématiques se retrouvent au premier coup (clé), au deuxième et au troisième (mat). Trois types d'Umnov sont présentés (Auteur).

7249 Arieh Grinblat

1. ♖é3! [2. ♖×é4+! d×é4 3. ♖×é4#]

1... ♕g2 2. ♗b3+! ♗×b3 3. ♗×é2#
2... ç×b3 3. ♖ç5#

1... ♖h4 2. ♗é6+! ♗×é6 3. ♗f5#
2... ♖×é6 3. ♖ç5#

Sacrifice de la Tour blanche dans la menace. Dans chaque variante, la pièce noire qui pare la menace abandonne une garde qui permet un sacrifice du Cavalier blanc ç5 et des mats par le Cavalier blanc g3 et la Dame blanche.

MULTICOUPS

7250 Arieh Grinblat

1. ♖ç5! [2. ♗d2+ ♔d4 3. ♖ç4+ ♔×d5 4. é4#]

1... ♗é3 2. ♗g5+ ♔d4 3. ♗é6+ ♔é4 4. f3#

1... ♕h6 2. ♖ç4+ ♔×d5 3. ♖ç5+ ♔é4 4. ♖×é5#

Switchback du Roi noir dans chaque variante. Les deux variantes utilisent des dommages noirs simples (autoblocage et abandon de garde).

7251 Leonid Lyubashevsky

1. ♗çd4! [2. ♕ç6+ ♔×é5 3. f4#] clé ampliative

1... ♕×f3 2. g×f3 A [3. ♕×g3, ♕ç6+, ♖é2] b×ç5
3. ♗ç6 B ~ 4. ♗f4#

1... b×ç5 2. ♗ç6 B [3. ♗f4#] ♕×f3
3. g×f3 A ~ 4. ♗f4#

1... ♕a4 2. ♗f4+ ♔×é5 3. ♖é2+ ♔×f4 4. ♖é4#

1... ♔×é5 2. ♕×g3+ ♔f6 3. f4 ~ 4. ♕h4#

Échange des 2° et 3° coups blancs.

7252 Olivier Schmitt

1. ♕é4? [2. ♕d3#] mais 1... g5!

1. ♕b7? [2. ♕a6#] mais 1... ♗d6!

1. ♖g5! [2. ♕b5#]

1... h×g5 2. ♕é4! ♗é5 (2... g5? pas possible)

3. ♕b7! ♔b5 4. ♗×ç3+ ♔ç4 5. ♗é2 ♔b5

6. ç4+! ♔×ç4 7. ♕a6# modèle

6... ♗×ç4 7. ♗ç3#

À noter que l'ordre des coups est précis : 2. ♕b7? ♗d6! 3. ♕é4? ♗×é4 ou 3... ♔b5! 4. ♕d3+ ♗ç4!

Deux avant-plans, sacrifices et mat modèle (Auteur).

7253 Baldur Kozdon

1. ♖f4? [2. ♗ç7#] ♔a4? 2. ♗ç7+ ♕a5 3. ♖×a4+ ♕×a4 4. ♖×a2+ ♕b4 5. ♗a6#
mais 1... ♕×f4! 2. ♗b4+ ♖×b4!

1. ♕f4! [2. ♗ç7#]

1... ♖a4 2. ♗ç7+ ♕a5 3. ♕b7 [4. ♖a8#] ♖b2
4. ♗d5 [5. ♖a8#] b4 5. ♖a8+ ♕b5 6. ♖d3+ ♕ç5
7. ♖ç8+ ♖ç6+ 8. ♖×ç6#
1... ♕×f4? 2. ♖×f4 [3. ♗ç7#] ♖a4
3. ♖×a4+ ♖×a4 4. ♗ç7+ ♕a5 5. ♖×b5#

7254 Oto Mihalčo

1. ♕b8! [2. ♕g3#]

1... ♖a3 2. ♖ç3 [3. ♕g3#] ♖×ç3 3. ♕d6!!
[4. ♕é7#] ♖f3 4. ♖×g7 [5. ♕é7+ ♖f6 6. ♕×f6#]
♖é3 5. ♗g3 [6. ♗f5#] ♖f3 6. ♗é4 ~ 7. ♕é7+
♖f6 8. ♕×f6#
si 3. ♕ç7? ... 6. ♗é4? ♖d3!! 7. ♕d6? ♖×d6!
Dans la solution, le Fou blanc peut jouer en é7, la
ligne é3-é7 étant interceptée par le ♗é4.
Duel ♕/♖.

7255 Wilfried Neef

1. ♗d1+! ♕d3 2. ♗f2+ ♕é3 3. ♗é4 ♕d3 4. ♗×g5
♕é3 5. ♗g6 ♕d3 6. ♗f4+ ♕é3 7. ♗×b5 ♕f3
8. ♗d4+ ♕é3 9. ♗f5+ ♕f3 10. ♕d4! b5 forcé,
11. ♗h4#

Jolie sarabande des Cavaliers blancs pour lever le
pat initial et pour capturer les Pions noirs g5 et b5,
afin de permettre 10. ♕d4!

ÉTUDES

7256 Pavel Arestov

Pour comprendre cette étude, il est indispensable
d'étudier d'abord la variante suivante (l'essai) et
de voir comment les Blancs sont en zugzwang au
sixième coup et sont forcés de laisser passer le
Roi noir.

1. ♖×ç2?! ♗×ç2 2. ♗×d4 ♗×d4 3. ç7 (3. ç×b7?
est étudié plus loin), 3... ♗b5 4. ç8= ♗g8!
5. ♕é7 ♕g7 6. ♕é6 (6. ♕é8? ♕f6-+), 6... ♕f8!
7. ♕d5 ♕é8 8. ♕ç5 ♕d7 (ou 8... ♕d8) 9. ♗×a7
♗×a7 10. ♕b6 ♕ç8 -+

1. ♖h2+ ♕g8 2. ♖×ç2 ♗×ç2 3. ♗×d4 ♗×d4 4. ç7
(4. ç×b7? ♗ç6 5. ♕d7 ♗b8+ 6. ♕ç7 ♗a6+ 7. ♕ç6
♕f7-+, notons que cette position est savoureuse :

les Blancs perdent à cause de leur Pion b7 qui les
gêne et les empêche d'annuler par ♕b7!)

4... ♗b5 5. ç8= ♗g7 6. ♕é7 ♕g8! (éloignant
le plus possible le Roi blanc avant de pousser a5
6... ♕g6? 7. ♕é6! bloquant toujours le Roi noir
et permettant au Roi blanc d'entrer en jeu par d5)
7. ♕é8!! (En général, ♕+♗ perdent contre
♕+♗+♗ liés, mais ici le Roi noir est tenu
à l'écart et le Roi blanc n'est pas complètement
hors jeu, ce qui va permettre une défense difficile
7. ♕é6? ♕f8 8. ♗é7 ♕é8 9. ♗d5 ♕d8 et les
Noirs gagnent facilement dès l'instant où leur Roi
entre en jeu)

7... a5 (quoi d'autre ?) 8. ♗b6 ♗ç3 9. ♗ç4!

(9. ♕d7? a4 10. ♗ç4 {10. ♗×a4 ♗×a4 11. ♕d6
♕f7-+}, 10... b5 11. ♗a3 b4 12. ♗ç2 b3-+)

9... a4 10. ♗a3! b5 11. ♗ç2! (voilà pourquoi
il fallait différer ♕d7), 11... ♗d5 12. ♕d7 b4
13. ♕ç6! (il est urgent de pouvoir attaquer tous les
Pions ; 13. ♕d6? b3 14. ♗a3 ♗b4 (ou ♗é3 avec
la même suite), 15. ♕ç5 ♗ç2 16. ♗b1 a3 17. ♕ç4
a2-+), 13... b3 14. ♗a3 ♗b4+ 15. ♕b5! ♗ç2
16. ♕×a4=

Une illustration très intéressante des extraordi-
naires ressources du Cavalier, de l'utilité du Roi
actif (Blanc) et de l'inconvénient du Roi passif
(Noir).

7257 L'ubos Kekely & Michal Hlinka

Une très belle étude, où l'intérêt réside à la fois
dans les coups blancs et noirs, à la solution dif-
ficile mais très claire présentant switchbacks et
zugzwang réciproque. Un parfait support pour un
cours sur les finales !

1. b7 ♖a4+ (1... ♕d6? 2. ♖×é6+ et gagne : par
exemple, 2... ♕g7 3. ♖×d6 ♖é2+ 4. ♕f3 ♖é8
5. ♖b6 ♖b8 6. ♕g2), 2. ♕é5!

Il ne faut pas rater l'étude du très bel essai :
2. ♕f3?! ♕d6! 3. ♖×é6+ ♕g7! 4. ♖×d6 ♖b4
5. ♖d1 b2 6. ♖b1 ♖×b7 7. ♕g2 (7. ♕é2 ♗g3+!
8. ♕d2 ♗f5 9. ♕ç2 ♗é3+ 10. ♕ç3 ♕f6 11. ♕d3
♖b3+! un schéma à connaître), 7... ♕f6 8. ♕×h1
♕f5 9. ♕g2 ♕é4! (9... ♕×f4? 10. ♕f2=) 10. f5
♕d3! (10... ♕d4? 11. ♕f3, ♕g3 ou ♕h3 puis
11... ♕ç3 12. ♕g4=) 11. ♕g3 ♖b4!! révision des
classiques : la fameuse méthode contre un Pion en
cinquième rangée 12. f6 ♕ç2 13. f7 ♖b8 14. ♖é1
b1= ♖ (14... b1= ♖? 15. ♖é8=) 15. ♖×b1 ♕×b1
16. ♕f4 ♖f8 -+

2... ♖g7+
 2... ♖b4 3.b8=♚ ♖×b8 4.♖×b8 b2 5.♔×é6
 ♖g7 6.f5 ♔g5 7.f6! ♖×f6 8.♖g8+ ♔f4 9.♖g1=
 ou 2... ♖a5+ 3.♔×é6 ♖a6+ 4.♔f7 ♖a7 5.♖é7=
 3.♔×é6
 3.♔d6? ♖b4 4.b8=♚ ♖×b8 5.♖×b8 b2
 6.♔×é6 ♜g3-+

3... ♖é4+
 3... ♖b4 4.b8=♚= comme sur 2... ♖b4
 4.♔f7!
 4.♔d7? ♖b4 5.b8=♚ ♖×b8 6.♖×b8 b2 -+
 4... ♖×f4+ (4... ♖b4 5.b8=♚ ♖×b8 6.♖×b8 b2
 7.♖b6+ ♔h7 8.f5 ♖d4 9.♖b4 ♔h6 10.f6 ♜f2
 11.♔é6! ♜d3 12.f7=)

5.♔g8!
 5.♔é6? ♖é4+ 6.♔d7 ♖×é8 7.♔×é8 ♖é5+
 5... ♖g4! (5... ♖b4 6.b8=♚ ♖×b8 7.♖×b8 b2
 8.♖b6+= ; 5... ♖é5!? 6.♖é6+! (6.♖×é5? ♖b4),
 6... ♖f6 7.♖×f6+ (bon serait également 7.♖×é5
 ♖b6 8.♖é6+), 7... ♔g5 8.♖b6=)

6.♔f7! switchback
 6.♖é4? ♖g6! 7.♔f7 ♖é5+
 6... ♖b4 (6... ♖é5!? 7.♖é6+! ♔h7 8.♖×é5
 ♖g7+ 9.♔é6 ♖×b7 10.♖h5+ ♔g6 11.♖×h1=)
 7.b8=♚ ♖×b8 8.♖×b8 b2 (tout ça pour ça ? les
 Blancs semblent perdus, mais...)

9.♖b6+! ♔h7 10.♖b4! [11.♖h4+ et 12.♖×h1]
 10... ♜f2 (10... ♜g3 11.♖h4+ ♖h6 12.♖b4=)
 11.♖h4+ ♖h6 12.♖b4 ♜d3 13.♖b5!! zz (cette
 position étonnante est un zugzwang réciproque
 (zz) ! elle est nulle car le trait est aux Noirs)

13... ♜é5+ 14.♔é6! (14.♔f6? ♖g7+!
 15.♔f5 ♜ç4-+)
 14... ♜d3 (14... ♜ç4 15.♔d5 ♜é3+ 16.♔d4=
 ou 16.♔é4=)

15.♔f7! switchback (15.♔d5? ♖g7 16.♔ç4
 ♜f2-+ observez bien cette position : le Roi blanc
 ne peut plus s'approcher et il n'y a plus qu'à ra-
 mener le Roi noir car si 17.♖b3 ♜é4!!)

15... ♖ç1 16.♖h5+ ♖h6 17.♖b5 ♜é5+ 18.♔é6
 switchback, 18... ♜ç4 19.♔d5! nulle

7258 Peter Siegfried Krug & Mario Guido Garcia

Cette étude m'a donné beaucoup de mal car j'ai
 longtemps cru que 1.♖×d4 gagnait avec la jolie
 variante : 1.♖×d4? b2+ 2.♔d2 b1=♜+
 (2... ♖×f8? 3.♖a4+ ♔b3 4.♔ç5#) 3.♔ç2 et les

Noirs font très facilement nulle par 3... ♖×f8!=
 mais je n'avais envisagé que 3... ♜a3+? 4.♚×a3+!
 ♔×a3 5.♔d2!! pour jouer avec les deux Cava-
 liers, 5...h2 6.♔ç2+ ♔b3 7.♖b4+ ♔a2 8.♔ç3#!
 Ne gagne pas non plus 3.♔ç1 ♖×f8 4.♖a4+
 ♔b3 5.♔ç5+ ♔ç3 6.♖h4 ♖f1 7.♖×h3+ ♔ç4
 8.♔çd3 ♜ç3=

1.♖a4+! ♚×a4 2.♔ç3+ ♔a1 3.♚×f1 b2+
 4.♔d2 b1=♜+ (4...b1=♚ 5.♔×a4 et mat rapide)
 5.♔×b1 ♔×b1 6.♔d3+ ♔a2 7.♚f7+ (bien
 qu'on attaque avec Dame, Roi et Cavalier, le gain
 nécessite de la précision car il faut voir la défense
 noire ♚d4)

7... ♔a3 (7... ♔b1 8.♚b7+ et mat en b2)
 8.♚f8+ (8.♚ç7? ♚d4! 9.♚×ç8 h2=)
 8... ♔a2 9.♚ç5! ♜d6! (la menace blanche est il-
 lustrée par 9...h2 10.♚d5+ ♔a3 11.♔ç3! h1=♚
 12.♚ç5+ ♔a2 13.♚f2+)

10.♔b4+ (10.♚×d6? ♚a5+ fait facilement nulle,
 par exemple : 11.♔ç2 ♚a4+ 12.♔d2 ♚a5+
 13.♔é2 ♚h5+ 14.♔é3 ♚g5+)
 10... ♔a3 (10... ♔b3 11.♚ç3#)

11.♚ç3+ (11.♔d5+ ne serait qu'une perte de
 temps car après 11... ♔a2 les Blancs doivent re-
 venir dans la variante principale par 12.♔b4. En
 effet 12.♔ç3+? ♔b3 13.♔×a4 ♜é4+!)

11... ♚b3 et pour finir, une révision de ses clas-
 siques de finale. 12.♔ç2+ ♔a4 13.♚a1+ ♔b5
 14.♔d4+ 1-0

Une étude difficile, mais passionnante.

RÉTROS

7259 Andreas Thoma

-1.é5×♜d6 e.p.(♔d2) d7-d5 -2.d6×♖ç7(♔ç2)
 ♖b8-ç7+ -3.d3×♖é4(♔é2)
 puis 1.♖d1-a1+! ♚g2×♚b2(♚d8)#
 (rappelons que pour la revue Phénix, l'anticircé
 type Cheylan est l'anticircé par défaut).

7260 Dmitry Baïbikov

1... ♚b8×♔b7# 2.♚h4-f2 g3-g2 3.♚h8-h4
 g4-g3 4.h7-h8=♚ g5-g4 5.h6-h7 g6-g5 6.g5×♜h6
 ♜f5-h6 7.g4-g5 ♜é3-f5 8.g3-g4 ♜ç4-é3
 9.♔a4-b6 ♜b6-ç4+ 10.♔ç3-a4 h3-h2
 11.♔é4-ç3 h4-h3 12.♔f6-é4 h5-h4 13.♔g8-f6
 h6-h5 14.g7-g8=♔ h7-h6 15.h6×♜g7 ♜f5-g7
 16.h5-h6 ♜é3-f5 17.h4-h5 ♜ç4-é3 18.h3-h4

♠a5-ç4 19. ♘d8-b7 ♜b7-a5+ 20. ♘f7-d8 f4-f3
 21. ♘h6-f7 f5-f4 22. ♘g8-h6 f6-f5 23. g7-g8=♘
 f7-f6 24. f6×♜g7 ♜f5-g7 25. h2-h3 ♜é3-f5
 26. f5-f6 ♜ç2-é3 27. f4-f5 ♜a1-ç2 28. f3-f4
 a2-a1=♜ 29. f2-f3 a3-a2 30. a2×♞b3 ♚a4-b4
 31. ç4-ç5

Un problème inspiré de la matrice des records A23-45, B23-46 et C22-46 du même auteur, qui met la barre vraiment très haut encore une fois avec ce C22-60 qui prend le record des derniers coups simples de la catégorie C (Roi en échec), surpassant allègrement les anciens C23-50 et C24-54 du même auteur. En enlevant le dernier coup simple on obtient aussi un A23-59 qui prend le record des catégories A et B (toujours du même auteur). Les remarquables A24-49, A24-50, B23-46 et B24-50 passent donc à la trappe.

7261 Andreï Frolkin et Joaquim Crusats

Le ♜f2 a capturé les trois pièces blanches disponibles, puisque le ♙ç1 a été capturé sur sa case d'origine. Le ♖a a donc été promu en capturant le ♜b. On peut envisager de reprendre : ♘ç3-d1/♘d5-ç3/♘f4-d5 pour mater par ♚×g2#. Mais les Noirs ont une bonne défense avec ♞d1×♙ç1, obligeant les Blancs à ouvrir de suite la cage noire en libérant la case g3 pour éviter le rétro-pat. Il sera alors impossible de mater le Roi noir.

-1. ♙a2-b1 ♞b1-ç1 -2. ♙ç4-a2 ♞ç1-b1
 -3. ♞a3-a1 ♞b1-ç1 -4. ♞b3-a3 ♞ç1-b1
 -5. ♞b8-b3 ♞b1-ç1 -6. b7-b8=♞ ♞ç1-b1
 -7. b6-b7 ♞b1-ç1 -8. b5-b6 ♞ç1-b1
 -9. b4-b5 ♞b1-ç1 -10. a3×♜b4 ♞ç1-b1
 -11. ♘ç3-d1 et maintenant les Noirs ne peuvent plus reprendre ♞d1×♙ç1, car la ♞a ne pourrait plus rentrer vers le coin a1.
 -11... ~ -12. ♘d5-ç3 ~ -13. ♘f4-d5 puis 1. ♚×g2#
 Proca-Retractor logique dans lequel les Noirs contrent le plan principal des Blancs en bloquant leurs propres coups. Les Blancs ont besoin d'un avant-plan pour rendre illégale la réfutation noire.

7262 Gerald Ettl

Les Pions blancs doublés de la colonne d impliquent au moins une capture par Pion blanc sur les deux pièces pièces noires manquantes. Les ♖a5 et b4 n'ont donc pas pu croiser les ♜a et b, qui se sont donc croisés en capturant deux fois.

Comme le ♖h a joué dans l'axe, le ♜h n'a en aucun cas pu être promu et a au pire été capturé en colonne g. Donc le ♖ç a capturé une fois (ç×d) et le ♖f a été pris dans sa colonne.

La position ne peut alors s'ouvrir qu'en ramenant le Fou blanc en f1 afin de reprendre é2-é3. Pour cela, il faut le déclouer de b7 en insérant le Cavalier noir libre. Mais les Blancs n'ont que deux rétro-coups au diagramme, car le ♖h doit laisser le passage pour la Tour blanche.

Rétro : 1... ♜é2-ç1 2. h5-h6 ♜f4-é2 3. h4-h5
 ♜é6×♖f4 4. f2-f4 ♜d8-é6 5. ♙f3-b7 ♜b7-d8+
 6. ♙h5-f3 é6-é5 7. ♙é2×♜h5 h6-h5 8. ♙f1-é2
 h7-h6 9. é2-é3

Décapture du ♖f pour un tempo. Paradoxal tempo en double pas du ♖f afin de permettre le retour à temps du Fou blanc. Rétro-déclouage du Fou blanc par le Cavalier noir. Décapture du ♜h pour donner encore deux tempi.

7263 Michel Caillaud

1. ç4 g5 2. ♚b3 g4 3. ♚h3 g×h3 4. g4 ♙g7 5. g5
 ♙d4 6. g6 ♙b6 7. ç5 h5 8. ç×b6 ç5 9. d4 ç4 10. ♘d2
 ç3 11. ♘b3 ç2 12. ♙d2 h4 13. ♙ç3 ♞h5 14. ♙d2
 ç1=♙ 15. ♙é1 ♙h6 16. ♘ç1 ♙f8 17. g7 ♜h6
 18. g8=♚ f5 19. ♚b3 ♙g7 20. ♚d1 ♙é5 21. d×é5
 a×b6 22. é6 d×é6

Pronkin (Fou noir) capturé ensuite en é5, seulement nécessaire pour faire écran en f8. Pronkin (Dame blanche).

Les trois derniers demi-coups "inutiles au thème principal" feront frémir les partisans d'une stricte économie. C'est un choix délibéré (et évidemment subjectif...) du compositeur pour rendre le diagramme plus "mystérieux". Le dernier demi-coup fait exploser les temps de résolution : environ une heure pour Natch et beaucoup plus pour Euclide.

7264 Bernd Graefrath

1. d4 ♜a6 2. d5 ♜ç5 3. b4 ♜a4 4. ♚d3 h5 5. ♘d2
 ♞h6 6. ♘ç4 ♞a6 7. ♚h7 ♞h6 8. ♚×g8 ♞h8
 9. ♚×f8+ ♚×f8 10. ♘d2 b5 11. ♘b1

Double switchback (blanc et noir) pour éviter une capture et faire écran. À rapprocher du problème en 8,5 coups composé par l'auteur pour la Riface 2015 qui présentait aussi deux switchbacks, mais pour capturer le ♘g1 cette fois. Ici, le travail du Cavalier est plus abouti, puisqu'il sert d'écran deux fois (pour le ♙ et pour la ♚).

7265 Thomas Volet

Captures : a6×b7, b6×ç7 et g2×f3

Le ♚ a a été promu dans l'axe a7→a1=X

Aucune autre décapture n'est possible pour débloquent la position. Essayer de sortir le Roi noir par g5 est impossible, car il n'y a pas de pièce utile disponible pour faire écran en f6. Dégager le Fou blanc de é7 serait une option, mais aucun Cavalier noir ne peut revenir en é7. Il faut donc se résoudre à dépromouvoir une pièce noire en a1 afin de pouvoir ensuite reprendre a6×b7 etc...

La Dame noire doit passer par g6 avec un écran en f6 qui ne peut être que la Dame blanche. Pour cela il faut un autre écran en f5 qui va bloquer temporairement la trajectoire de la Dame noire. Donc ça ne peut être qu'une Tour noire. Enfin le Fou blanc devra être en g4 afin de permettre le coup d'échec de la Dame blanche. Finalement après avoir repris ♖d3-g6+, les Blancs n'ont pas d'autre rétro-coup que jouer ♗h3-h4 ce qui nécessite de ramener le Cavalier noir en g1.

Rétro : 1... ♗g3-h2 2.h2-h3 ♗g5-g3 3. ♙h3-g2 ♗h4-g5 4. ♙g4-h3 ♘h3-g1 5. ♙h5-g4 ♗g1-f1 6. ♙g6-h5 ♗g5-g1 7. ♙h5-g6 ♗f5-g5 8. ♗g2-h1 ♘g1-h3 9. ♗g6-g2 ♗g3-h4 10. ♗f6-g6 ♗g6-g3 11. ♙g4-h5 ♗h5-f5 12. ♗h4-f6+ ♗d3-g6+ 13. ♗h3-h4

Maintenant la ♗h ne peut rejoindre le coin Sud-Est avec le Cavalier noir en g1, ce qui nécessite un autre coup de ce Cavalier en h3.

Les Cavaliers noirs ont joué au minimum dix coups. Trois écrans pour permettre de sortir la Dame noire : le Cavalier noir va devoir reprendre encore une fois ♘h3-g1, et on peut considérer qu'il vient d'effectuer un switchback depuis h3 (h3-g1-h3), mais il a aussi joué (g1-h3-g1) : il y a un double switchback depuis g1 et depuis h3.

AIDÉS

7266 Evgeny Bourd

- a) 1. ♙g4 ♘é5+ 2. ♙h3 ♗h1#
b) 1. ♙é6 ♘g6 2. ♙d6 ♗ç6#

Une forme originale de mouvement perpétuel en six pièces.

7267 Almiro Zarur

- 1.ç2 é3! (é4?) 2. ♗b5 ♗d4#
1.b2 é4! (é3?) 2. ♗b4 ♗d5#

Déclouages du Pion blanc et de la Dame blanche par une unité de même nature, antidual, mats modèles.

7268 Živko Janevski

- 1.d6 ♙d8 2.d×é5 ♙b6#
1. ♗f5 ♙h4 (♙d8?) 2. ♗×é5! ♙f2#
1. ♗×é4 ♙é7 (♙d8?, ♙h4?) 2. ♗×é5!! ♗d3#

Trois autoblocages sur é5 avec correction de troisième degré.

7269 Manfred Nieroba

- a) 1. ♙b5+ ♙ç1 2.f1=♙ ♙d2#
b) 1. ♗b5+ ♗g7 2.é5 ♗a7#

Écho Diagonal/Orthogonal, auto-blocage en b5.

7270 Nicolae Popa

- a) 1.ç1=♙ ♘×é4 2. ♙é3 ♙ç3#
b) 1.ç1=♗ d×é4 2. ♗ç4 ♘×b3#
c) 1.ç1=♙ a×b3 2. ♙×d3 é3#

Promotions mineures, autoblocages, mats variés.

7271 Manfred Nieroba

1. ♗é4 ♗×d5 2. ♙é2 ♗×f6#
1. ♗f4 ♗×g4+ 2. ♙é4 ♗é6#

Jolis mats par clouage (diagonal puis vertical).

7272 János Csák

1. ♗é5 ♘×f2! (♘×d2?, ♘×d6?) 2. ♗é4 ♘g4#
1. ♗é5 ♘×d2! (♘×d6?, ♘×f2?) 2. ♗é4 ♘f1#
1.é5 ♘×d6! (♘×d2?, ♘×f2?) 2.é4 ♘ç4#

Coups noirs sur les mêmes cases (é5 puis é4) pour des mats modèles (effets anti-triple).

7273 Almiro Zarur & Ricardo Vieira

1. ♗×d5 ♗ç6 2. ♗g5 ♙f5#
1. ♙×d5 ♗f5 2. ♙b7 ♙ç6#

Échange de fonction des Tours et Fou, particulièrement visibles dans les deux positions de mat presque jumelles. Beaux jeux de lignes.

7274 Menachem Witztum, Emanuel Navon & Evgeni Bourd

1. ♙×a4 ♘ç2 2. ♙2b3 ♙é8#
1. ♙ç4 ♘b3 2. ♙b1 ♙f7#
1. ♙a5 ♙×d3 2. ♙ç2 ♘b3#
1. ♙ç3 ♙f7 2. ♙f5 ♗ç4#

Mats par clouage, le Roi noir joue sur quatre cases.

7275 Mohamed Jamal Elbaz

- a) 1. ♖×ç4+ ♗ç8 2. ♙g8 ♗ç3#
 b) 1. ♗×é4+ ♗é5 2. ♗f4 ♗é3#

Échecs à la découverte et switchbacks noirs.

7276 Vitaly Medintsev

- a) 1. ♗×f6 ♗×g6 2. ♗×b2! (♗f6~?) ♙ç4#
 b) 1. ♗×f6 ♙×g7 2. ♗×a6! (♗f6~?) ♗b5#
 Zilahi, Écho Diagonal-Orthogonal.

7277 Mario Parrinello

1. ♙×b7 ç8=♗ 2. ♙×é3! (♗×é3?) ♗×ç4#
 1. ♗×ç7 b8=♗ 2. ♗×é3! (♙×é3?) ♗b1#
 Promotion en Dame, Zilahi, mats par clouage après des auto-clouages directs.

7278 Jorge Lois & Jorge Kapros

1. ♗d7 ♙×a6! 2. ♗f6 ♗×g7#
 1. ♗é7 ♙b6! 2. ♗×g6 ♙×g4#
 1. ♙d5 ♙a4! 2. ♙é4 f×g4#
 1. ♙g3 ♙×b4! 2. ♙f4 é4#

Quatre coups d'attente différents du Roi blanc rendus possibles par la manœuvre noire pour obtenir quatre autoblocages noirs.

7279 Victor Sizonenko

1. ♗ç1 ♙f2 2. ♗ç4 ♙é3 3. ♙d5 ♗é7# modèle
 1. ♗g5 ♙g3 2. ♗é7 ♙f4 3. ♗f7 ♗é3#
 1. ♗g6 ♙h5 2. ♗é5 ♙f3 3. ♙×f5 ♙g4# modèle
 1. ♗ç6 ♙d1 2. ♗é5 ♙f3 3. ♙d5 ♙b3#

La batterie blanche fonctionne deux fois (directement et indirectement) et est annihilée deux fois (suppression de la pièce avant et départ de la pièce arrière) ; deux jolis mats modèles en prime.

7280 Christer Jonsson

1. ♗×f2 ♗ç5 2. ♗f5 ♗g2 3. ♗é7 ♗d7#
 1. ♗×b3 f4 2. ♗g3 ♗b7 3. ♗g6 ♗f7#

Ouvertures de lignes blanches pour mats modèles.

7281 Mikhaïl Gershinsky &

Alexandre Pankratiev

- 1... ♙b7! 2. ♙é5 ♙×ç6! 3. ♙×b7+ ♙×ç5
 4. ♙é4 d4#
 1... ♙d8 2. ♙d5 d4 3. é5 d×ç5 4. ♙é6 ♙ç4#

Deux mats modèles. La première solution est la plus intéressante avec son sacrifice pour raison de tempo.

7282 Nicolae Popa

1. ♗é2 ♗g3 2. f1=♗ ♗f5 3. ♗f2 ♙d3
 4. ♗g3 ♗h4#

Mat idéal, ce qui est habituel avec ce matériel.

7283 Boško Milošeski

- a) 1. ♗g6 ♙d3 2. é4+ ♙×é4 3. ♗h6+ ♙f4
 4. ♙g6 ♗f6#
 b) 1. ♙g6+ ♙×g4 2. ♗b4 ♙f3 3. ♙ç2 ♙é3
 4. ♙b3 ♗b6#

Grimshaw noir en g6. Curieusement, les deux trajets du Roi blanc se longent sans se croiser (l'ensemble des cases formant un joli parallélogramme, d3/é4/f4-g4/f3/é3).

7284 Fadil Abdurahmanović & Marko Klasinc

1. ♙h7!! ♙g6! 2. ♗f5+ ♙é7 3. ♗b5 ♙é6
 4. ç5 ♙f7 5. ♙d3 ♙é5#

Double Bristol (noir et bicolore), switchback, Indien péricritique. Cette jolie manœuvre tient au fait que le Fou blanc doit accéder à la diagonale du Roi noir (ç4-f7) en deux coups (la manœuvre du Roi blanc nécessite trois coups, car il faut contrôler d4) : la tentative avec ♙ç2-a4-é8-f7 (avec ♗b1-a2-a4-b5 et ♗ç7-ç5) est trop longue.

7285 Milomir Babić

- 1... ♙a2 2. ♗d3 ç×d3 3. ç2 ♙b2 4. ç1=♗+ ♙b3
 5. ♗ç7 d4 6. ♗f4 ♙ç4 7. ♙é4 ♙b1#

Un Phénix de Dame noire dans une position très légère, sans doute pas facile à réaliser.

7286 Norbert Geissler

1. a1=♗ ♙a7! 2. ♗b3 ç×b3 3. ç2 b4 4. ç1=♗ b5
 5. ♗h1 b6 6. ♙g1 b7 7. f2 b8=♗ 8. f1=♗ ♗g3#

Un aidé long avec promotions (dont trois mineures) et coup d'attente blanc : on peut encore faire du nouveau avec six pièces !

7287 Torsten Linss

1. é5 ♙a7 2. é4 ♙b8 3. é3 ♙ç8 4. é2 ♙d8 5. ♙b7
 ♙d7 6. ♙a8 ♙ç6 7. é1=♙ ♙b5 8. ♙g3 ♙a6
 9. ♙b8 ♙é4#

Circuit de huit coups du Roi blanc, sans prise! Si les Noirs veulent réaliser le tableau de mat (♙a8-♙b8 et mat sur la grande diagonale), ils ont besoin de sept coups pour le Pion noir promu qui joue en b8 et le Roi noir doit donc jouer en a8 via b7 : le Roi blanc doit faire le grand tour par le haut.

INVERSES

7288 Zoran Gavrilovski

1.é4! [2. ♖éd3+ A ♜×d3+ 3. ♖f4+ B ♜×f4#]
 1... ♜f2+ 2. ♖f4+ B ♜×f4 3. ♖f3+ C ♜×f3#
 1... ♖ç6 2. ♖f3+ C ♜×d6 3. ♖d5+ D ♜×d5#
 1... ç6 2. ♖d5+ D ç×d5 3. ♖éd3+ A ♜×d3#
 Cycle blanc AB - BC - CD - DA avec une stratégie variée.

7289 Camillo Gamnitzer

1. ♜×a4? [2. ♜b3+ ♜d5#] mais 1...b5!
 1. ♜b1? [2. ♜a2+ ♜d5, ♜×a2#] mais 1...b5!
 Essais Thématiques :
 1. ♖b5? [2. ♖d5+ ♜×d5#] mais 1... ♜ç3~+!
 2. ♖b2 forcé, obstruction blanche.
 1. ♜b3+? a×b3 2. ♖b5 b2! obstruction noire

1. ♖h6! [2. ♜d8+ ♜×d6 3. ♖f8+ ♜é6
 4. ♖×f7+ ♜d6 5. ♖d5+ ♜×d5#]
 1... ♜×h6 (4... ♜×f7!) 2. ♜b3+! (2. ♖b5?
 ♜ç3~+!) a×b3 3. ♖b5! [4. ♖d5+ ♜×d5#] b2
 4. ♖ç4+!! ♜d5 sans échec, 5. ♜×é5+ f×é5#
 Jeu d'une batterie noire, tour à tour active et obstruée en mécanisme de Dresde. «Anziehung /Absorption» pour l'auteur. Menace subtile et bons enchaînements stratégiques.

7290 Jorma Pitkanen

1. ♜f5+! ♜é4 2. ♖é5+ ♜d3 3. ♜f4 g1=♜! pour ne pas contrôler f2 après la manœuvre blanche,
 4. ♜b4 g2 5. ♖b2 ♜h1! 6. ♖×é2+ ♜ç3 7. ♖ç4+ ♜×ç4#
 Beau travail de promotion du Pion noir g2, et manœuvre de mat inattendue.

7291 Wilfried Neef

1. ♖h8! blocus
 1... ♜f7 2. ♜d6 ♜é6 3. ♖g7 ♜×d6 4. ♖d4 ♜ç5
 5. ♖f6 ♜b4 6. ♖b3 ♜×b3 7. ♖b2+ a×b2#
 Bonne clé cachée et élégant glissement sans échec du Roi noir vers b3.

7292 Ivan Soroka

1. ♜b8! d1=♜ 2. ♜g2+ ♜d5 3. ♜ç7 ♜b7 4. ♜é5+ ♜ç6 5. ♜×g7 ♜d6 6. ♖ç7+ ♜é6 7. ♖b6+ ♜d6
 8. ♜h3+ ♜d5 9. ♖ç3+ ♜ç4 10. ♖a6+ ♜×a6#
 1...d1=♜ 2. ♖a6+ ♜d5 3. ♜g2+ ♜d4 4. ♜a7+ ♜é5 5. ♖a5+ ♜é6! 6. ♜d5+ ♜é5! (6... ♜d6

7. ♜d8+ ♜é5 8. ♜b3+ ♜é4 9. ♖ç3+ ♜×ç3#)
 7. ♜é8+ ♜d6 8. ♜d8+ ♜é5 9. ♜b3+ ♜é4
 10. ♖ç3+ ♜×ç3#
 5... ♜d6 6. ♜d8+ ♜é6 7. ♜d5+ ♜é5 8. ♜b3+ ♜é4 9. ♖ç3+ ♜×ç3#
 Deux variantes à promotions mineures ainsi qu'une jolie clé d'éloignement.

7293 Alain Biénabe

1.h8=♜! ♜h7 2.f8=♜ ♜h6 3. ♜f1! ♜h7
 4. ♜h1+ ♜g8 5.a8=♜ ♜f8 6.b8=♖+ ♜é7
 7. ♖ç8 ♜d6 8. ♖d7+ ♜ç5 9. ♜a1 ♜ç4 10. ♜a4+ ♜ç5 11. ♖b6 ç×b6#
 Quadruple promotion blanche et Roi noir stratosphérique qui effectue un ample voyage.

DIRECTS FÉERIQUES

7294 K. Chandrasekaran

1...ç×b5 a (ç×d5 b) 2. ♜b4 A (♜d4 B)=
 1. ♜b4? A ç×b5 a 2. ♜×b5= C mais 1...ç×d5! b
 1. ♜d4? B ç×d5 b 2. ♜×d5= D mais 1...ç×b5! a
 1. ♖ç2! blocus
 1...ç×b5 a (ç×d5 b) 2. ♖b4 E (♖d4 F)=
 Deux pats changés deux fois : Zagorouïko.

7295 Roméo Bédoni

Les pièces féeriques de ce problème sont :
 □=Pièce Capturing ; ♞=Equisauteur
 ♫=Kangourou ; ♪=Fou-Sauterelle
 ♖=Tour-Lion ; ♗=Girafe

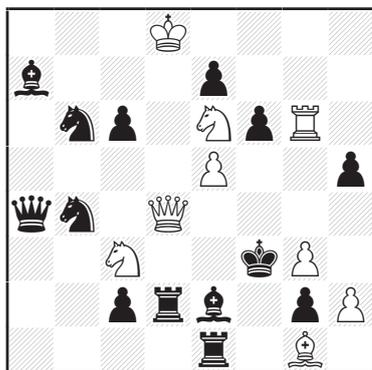
1. ♜a5! [2. ♜ç5#]
 1... ♜é3 2. ♖d3#
 (2. ♖ç4?, 2. ♖ç2?, 2. ♖d4?, 2. ♖b4?)
 1... ♜é3 2. ♖ç4#
 (2. ♖d3?, 2. ♖ç2?, 2. ♖d4?, 2. ♖b4?)
 1... ♜4é5 2. ♖ç2#
 (2. ♖d3?, 2. ♖ç4?, 2. ♖d4?, 2. ♖b4?)
 1... ♜6é5 2. ♖d4#
 (2. ♖d3?, 2. ♖ç4?, 2. ♖ç2?, 2. ♖b4?)
 1... ♖×a2 2. ♖b4#
 (2. ♖d3?, 2. ♖ç4?, 2. ♖ç2?, 2. ♖d4?)

Déclouage anti-quintuple de la Dame blanche, un task. En orthodoxe, seul un déclouage antiquadruple a été réalisé par E. Jurka (voir le II).

II - E. Jurka

Championnat de Lettonie 1950

1° Place



#2

(9+14) C+

1. ♖g5! [2. ♖f5#]
 1... ♜6d5(♜4d5, ♜d3, ♜d3)
 2. ♖é4(♖f2, ♖é3, ♖f4)#
 1... f×g5(♖×d4+) 2. ♜×g5(♜×d4)#

7296 Hubert Gockel

Dans le diagramme initial, le Roi noir joue comme un Cavalier et peut notamment capturer en a4 (case de fuite non pourvue).

- 1... ♔ç4 a 2. ♖éç2# A (2. ♖é~+? f, ♜, ♖×é3!)
 1... ♔d5 b 2. ♖éd2# B (2. ♖é~+? f, ♜, ♖×é3!)
 Mat par échec double (l'échec par la Tour est nécessaire, sinon les Noirs parent en capturant simplement le ♜é3).

1. ♖é4! [2. ♖ç5# à nouveau par échec double car le ♜ç6 joue comme une Dame et rattrape a4]
 1... ♔ç4 a 2. ♖éd2# B
 1... ♔d5 b 2. ♖éç2# A

Mats échangés. Cette fois-ci la Tour matante doit rattraper respectivement d3 et ç6, qui étaient gardées auparavant par la Dame en g6. Noter qu'il est illégal pour les Noirs de capturer le ♜é3, car la Dame ferait échec au Roi noir. Excellent jeu secondaire spécifique, les coups du ♜é3 ranimant la surveillance de a4 par la Dame blanche.

- 1... ♔×a4 2. ♜ç3# échec double
 1... ♖b5! 2. ♜×a3# (2. ♖ç5+? ♔×a4!, la ♖b5 intercepte la ligne du ♜ç6)
 1... f×é3 2. ♖d4#

7297 S. Ravishankar

Exemple didactique présentant la condition All-in-Chess. La clé est une sous-promotion car si 1.h8=♖+?, les Noirs pareraient l'échec en jouant

la Dame blanche sur la diagonale a1-h8.

- 1.h8=♖+! ♜h7 2. ♜f6+ ♜h5 3. ♜f4+ (3. ♜g3+? ♔g1 4. ♜é2+ ♔f1!), 3... ♜h3 4. ♜×f2+!
 (4. ♜g1+? est illégal), en capturant le ♜f2, les Blancs autorisent le retour du Cavalier noir en h3 (car la position entre 3... ♜h3 et 4... ♜h3 est différente, le ♜f2 a disparu !) et ce dernier remonte alors aux étages supérieurs, 4... ♜h3 5. ♜f4+ ♜h5 6. ♜f6+ ♜h7 7. ♜f8# (7... ♜h7 est bien sûr illégal).

TANAGRAS

7298 Kostěj Šoulivý

Le Roi noir est en échec au diagramme !

- a) 1. ♞d2 ♜×d2(♞d1) 2. ♔d4 ♖d3#
 1. ♔d4 ♖×é5(♜d6) 2. ♞d7 ♖d5#
 1. ♔ç4 ♖×é5(♜d7) 2. ♔×d5(♞d8) ♖d6#
 Écho vertical avec la structure : ♔-♖-♜-♞.

Le Chameau neutre contrôle les deux cases arrières diagonales du champ royal noir.

- b) 1. ♞g2 ♞h1 2. ♔é4 ♖f3#
 1. ♔ç4 ♖×é5(♞é6) 2. ♞f7 ♖d5#
 1. ♔d4 ♖×é5(♞f7) 2. ♔×d5(♞g8) ♖é6#
 Écho diagonal avec la structure : ♔-♖-♞-♞.

Le Chameau neutre contrôle les deux cases arrières orthogonales du champ royal noir.

La condition Patrouille limite l'action de la Dame blanche (dans a), 1. ♞d2 annule l'échec au Roi noir, la Dame blanche n'étant plus contrôlée).

7299 Kostěj Šoulivý

- a) 1. ♔é5 ♖×g4(♜é7) 2. ♞é8 ♖é6#
 1. ♔é4 ♖×g4(♜é5)+ 2. ♔é3 ♖é4#
 b) 1. ♔ç4 ♖×g4(♞d5)+ 2. ♔b3 ♖ç4#
 1. ♔d5 ♖×g4(♞f7) 2. ♞g8 ♖é6#

Idée identique au 7298, mais avec seulement 2×2 solutions.

7300 Daniel Novomeský

1. ♔b2 ç1=♖+ 2. ♖f1+ ♔×f1#
 1. ♔ç3 ç1=♖+ 2. ♖h2! ♔×h2# (2. ♖g2? ♔h1)
 Problème correct avec Popeye (non avec WinC).

7301 Stephan Dietrich

Trait aux Blancs : 1. ♜f3 ♔ç3 2. ♖b3+ ♖×b3#
 Trait aux Noirs : 1. ♔ç3 ♜f3 2. ♖b3+ ♖×b3#
 Zilahi et échecs croisés.
 Les coups sont mélangés en croix (auteur).

7302 Cornel Pacurar

1... ♖g7 2. ♔a4 ♚×g7-g8(♚g8; ♖b7)!

La Néréide doit se trouver en b7 pour contrôler la Sirène en d5 (sinon le Roi noir pourra la capturer).

3. ♚×é6-d5(♚d5; ♚ç7)+ échec double !

3... ♚×b7-a7(♚a7; ♖b3)# pour parer, les Noirs doivent jouer le Triton (seul possibilité : capturer en b7) et faire en sorte que l'échec de la Sirène soit inopérant (faire renaître la Néréide en b3).

1... ♔ç5 2. ♖g5 ♚×g5-g6(♚g6; ♖b8)

3. ♚×é6-d6(♚d6; ♚ç8)+ ♚×b8-a8(♚a8; ♖b4)#
Écho caméléon, stratégie complexe et spécifique des pièces marines : un excellent tanagra moderne.

7303 Maryan Kerhuel

1. ♚d2 2. ♚d3 3. h1=♚ g8=♚#

1. ♚é1 2. h1=♚ 3. ♚×f5 g8=♚#

Allumwandlung bicolore sur deux solutions.

7304 Geoff Foster

1. a1=♚+ ♚a8 2. ♔d3 b×a8=♚ -é4(♚b7)

3. ♚é7 ♚×é7-a3(♚é4)#

1. a1=♚+ ♚a7 2. ♚×b7-f3(♚a7) a8=♚

3. ♚a3+ ♚×a3-é7(♚f3)#

Promotions échangées, Zilahi et mats en écho. Dans les positions finales, la Dame neutre est protégée par une renaissance en a8 (I) ou b7 (II). Une association féérique qui semble prometteuse.

7305 Jorge Kapros

1. f1=♚ 2. ♚f5 3. ♚h5 ○f4# (4. ♔g5? ○×g5!)

1. f1=♚ 2. ♚h2 3. ♚g4 ○g6# (4. ♔h5? ○×h5!)

Amusants mats spécifiques, le Roi ne pouvant se sauver à cause de la promiscuité avec le Joker.

7306 Zdenek Zach

1. ♔é3 ♚g4 2. ♔f3 ♚g3+ 3. ♔f4 ♔g5#

1. ♔d5 ♚g4 2. ♔é6 ♚g6+ 3. ♔f5 ♔g4#

Solutions semblables, le Roi noir passe dessous ou dessus, mais le résultat est le même. Écho.

7307 Vito Rallo

1. ♚é8 ♚ç6 2. ♔f8 ♔f6 3. ♚g8 ♚d7#

1. ♔g7 ♔é6 2. ♚g8 ♔d7 3. ♔f8 ♚é6#

Jolis mats idéaux avec une position de mat connue (association ♚-♚).

7308 Éric Huber

a) 1... g1=♚ {○ç3} 2. ç8=♚ {○ç4}

♚g8(♚){○g4} 3. ♔g2{○h3}+ d1=♚ {○h2}

4. ♔×g1{○h1}+ ♚d8(♚){○h8}=

b)

1... d1=♚ {○d3} 2. ç8=♚ {○d4}

♚a7(♚){○b3} 3. ♔é2{○a2}+ g1=♚ {○a1}

4. ♚g6(♚){○a6}+ ♚g1(♚){○a1}=

Commentaires de l'auteur :

Promotions ♚♚♚ - ♚♚♚ (un AUW et des poussières...). Les pats sont spécifiques.

Dans le a), 1... g1=♚ {○ç3} est une promotion purement motivée par son absence d'effets négatifs : une Tour neutre ou une Dame neutre donnerait échec au Roi noir, un Cavalier neutre donnerait échec au Roi blanc.

Dans le b) la promotion 1... d1=♚ est motivée par la garde de la fuite é3 dans la position finale.

Par ailleurs, ne fonctionnent pas :

4. ♚g5(♚){○a5}? ♚é3=♚ {○é1}!

4. ♚g4(♚){○a4}? ♚ç5=♚ {○ç2}+!

ou 4. ♚g3(♚){○a3}? ♚ç5=♚ {○ç1}+!

Ce problème remplit les conditions du thème du tournoi de Noël (organisé par Julia Vysotska) : thème : problèmes avec Imitator ; problème composé après l'expiration du délai de ce tournoi.

7309 Karol Mlynka

a) 1. ♔ç6(♚d7) ♔b2 2. ♔b5(+♚ç6) ♔a3(+♚b2)

3. ♔a5(+♚b5) ♔a2(+♚a3) 4. ♔a4(+♚a5) b3#

b) 1. ♔é5(♚f6) ♔ç2 2. ♔d5(+♚é5) ♔d3(+♚ç2)

3. ♔ç5(+♚d5) ♔d2(+♚d3) 4. ♔d4(+♚ç5) ç3#

c) 1. ♔é6(♚d7) ♔g3(+♚h2) 2. ♔f6(+♚é6)

♔f4(+♚g3) 3. ♔g6(+♚f6) ♔f3(+♚f4)

4. ♔f5(+♚g6) g4#

Mats en écho dans une position simplissime, un problème didactique. Ce problème rappelle les positions Roi contre Roi de l'article éponyme sur les échecs Sentinelles, publié par C. Ananthanarayanan dans Phénix 1 (page 86).

7310 Vito Rallo

1. é6 é×d7 2. ♚×d7 ♔d4 3. ♚b6 ♔ç5+

4. ♚a8 ♔ç6=

1. ♚h5 é8=♚+ 2. ♚g3 ♚×d7 3. ♚ç6 ♚h1

4. ♚×h1 ♔f3=

Pats classiques avec des Cavaliers royaux dans les coins.

7311 Juraj Lörinc

1. ♖g4! blocus

1... ♖é7 2. ♖f4 ♖d8 3. ♖é4 ♖ç8 4. ♗ç4#

2... ♖é6 3. ♗b4 ♖é7 4. ♖ç5#

1... ♖é5 2. ♗ç4 ♖f6 3. ♖d6 ♖f7 4. ♖d5#

1... ♖f7 2. ♖d6 ♖é8 3. ♖f4 ♖d8 4. ♗d4#

2... ♖f6 3. ♗ç4 ♖f7 4. ♖d5#

2+2 mats échos (deux modèles sur ♗d4, deux non modèles sur ♖d5) avec un certain effet écho Diagonal/Orthogonal.

7312 Adrian Storisteanu

1. ♗f4↔♗g3 2. ♗h2 3. ♗g3↔♗h2 4. ♗g1

5. ♗f3↔♗g1#

1. ♗g1 2. ♗f4↔♗g1 3. ♗f2 4. ♗h2

5. ♗f3↔♗h2#

Today's topic : identical echoes, visually equal final positions. Cannot get any more echoic than this, really (ordinary echoes are, at best, merely congruent mate pictures)...

L'auteur déclare par ailleurs : « le mat est le même que dans le 3^{ème} Recommandé (Messigny 2014, un r#2), mais je crois qu'il peut aussi exister sous cette forme ».

7313 Václav Kotěšovec

1. ♖d7 ♗é6 2. ♖d6 ♗é5 3. ♖ç7 ♗ç6

4. ♖b8 ♗f5 5. ♖a8 ♗fb7=

1. ♖d5 ♗g4 2. ♖ç4 ♗b3 3. ♖ç3 ♗ç2

4. ♖b2 ♗ç3 5. ♖a1 ♗b4=

1. ♖f6 ♗g6 2. ♖é7 ♗f4 3. ♖f6 ♗é7

4. ♖g7 ♗ff7 5. ♖h8 ♗f6=

1. ♖é5 ♗é4 2. ♖f4 ♗é5 3. ♖g3 ♗é6

4. ♖g2 ♗é3+ 5. ♖h1 ♗ég2=

Le Roi noir visite les quatre coins pour deux couples de mats en échos. L'auteur propose pour la première fois un tanagra avec cette seule pièce thématique.

7314 Didier Innocenti

1... a8=♚! 2. ♖ç6 b5+(♗a6) 3. ♖b6 a7

4. ♖ç7 b6+(♗a7) 5. ♖b7 ♖d7 6. ♖×a8 ♖ç8=

...et notre Pion Noir a bien reculé !!! ça arrive aussi dans d'autres genres (Circé, Martien, etc...) mais ce n'est souvent qu'un simple « renvoi » sur une case arrière (renaissance) alors qu'en Masand, le Pion Noir « glisse » vraiment à reculons sur sa colonne !). Une idée originale et amusante : la position finale est celle d'un Vielväter. Ce problème

fera-t-il partie de la grande famille des Vielväter ?

7315 Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. ♗a5 2. ♖a3 3. ♗a4 4. ♖b3 5. ♗a2 6. ♖a3 ♖ç3=

1. ♖b3 2. ♖ç2 3. ♗4ç1 4. ♖d2 5. ♗é1

6. ♖d1 ♖d3=

Jolis mats en écho, avec une bonne utilisation des deux pièces féeriques.

7316 Jean Carf

1. ♖d4 é3+ 2. ♖é5 é4 3. ♖f6 é5+ 4. ♖g7 é6 5. ♗g8

é7 6. ♖h8 é8=♗ 7. ♗f6 ♗d6 8. ♗g7 ♗f7#

Sarcophage et Excelsior. Ce problème n'est pas dans la section des aidés car il n'y a pas de Roi blanc.

7317 Roméo Bédoni

1. ♖b7 2. ♖ç8(+♗b7) 3. b8=♗ 4. ♗ç7

5. ♗a7(+♗ç7) 6. ♗b7(+♗a7) 7. a8=♗

8. ♗a7(+♗b7) 9. ♗b8(+♗a7) auto=

La condition Alphabétiques est anti-démolition (avec des schémas ♗a8-♗b8-♖ç8-♗b7-♗ç7). La solution est assez subtile et pas facile à trouver.

7318 Harald Grubert

a) 1. ♖d4 2. ♗d2 3. ♗g2 4. ♗ç2 5. ♗d2 6. ♖ç3

7. ♖b2 8. ♖a1 9. ♗a2+ ♖d2 10. ♗f2 11. ♗b2+

♗ç1 12. ♗g7 ♗g8#

b) 1. ♖ç4 2. ♗d4 3. ♗d2 4. ♗a4 5. ♖ç3 6. ♗a5+

♖d1 7. ♖b3+ ♖ç1 8. ♖a2 9. ♖a1 10. ♗a2

11. ♗g4 12. ♗ç4 ♗b3#

Les Sauterelles-2 se démènent pour obtenir des positions de mat : en effet, il faut utiliser les spécificités parry pour amener le Roi blanc dans le champ royal noir ; le mat de b) est fin.

7319 Erich Bartel

1. ♗h8 2. ♖h7 3. ♖h6 4. ♗h5 5. ♖h4! 6. ♗g4!

7. ♖g3 8. ♗×f4(♗é4)! 9. ♖f2 10. ♗d4 11. ♗g1

12. ♖f1 13. ♗é1 14. ♗×é5 15. ♖é2 16. ♖é3

17. ♖×é4 18. ♗d5! 19. ♖f3 20. ♗g2

21. ♖g3 ♖h2#!

Bonne utilisation de la condition Annan (cinq coups spécifiques) et mat spécifique très judicieux.

1.a5 d4 2.ç5 d×ç6 e.p. 3.♚b6 ç×b7 4.♚h6
 b×ç8=♘ 5.♚ç1+ ♘a2 6.♚h6 ♘d6+ 7.♚×d6
 ♘b1 8.♚h2 ♘a1 9.♚b8 d5 10.♚h2 d6 11.♚a2+
 ♘×a2 12.0-0-0 d×é7 13.d5 ♘b3 14.♚d6 ♘a4
 15.♚h6 ♘b5 16.♚a6 ♘×a6 17.g5 ♘b5 18.♚h6
 ♘ç6 19.♚f8 é×f8=♚#

7330 Éric Huber & Vlaicu Crişan

1.♘h1 2.ç8=♘(♘) 3.a×b8=♚(♚) 4.♚ç7(♚)
 5.b8=♚(♚) 6.♚b7(♚) 7.♘a7(♘) 8.b×a7(♚)
 9.a8=♚(♚) 10.♚h7(♚)+ ♚×h7(♚)#

Alluwandlung neutre, construction d'une batterie neutre, auto-clouage actif, bouclier, échange de place entre les Pions semi-neutres a7 et ç7, switchback du Pion semi-neutre b7, «Bristol» sur la 7^{ème} rangée. Les auteurs notent par ailleurs que le Pion semi-neutre b6 (en phase neutre) peut être simplement neutre, mais il ne serait pas économique d'ajouter un autre type de pièce féerique (le Pion neutre étant différent du Pion semi-neutre) : ceci est bien sûr une histoire de goût.

Merci pour la dédicace !

7331 György Bakcsi

1.f1=♚+ ♘×é8 2.é1=♚+ ♘×d8 3.d1=♚+ ♘×ç8
 4.ç1=♚+ ♘×b8 5.b1=♚+ ♘×a8 6.♚a7+ ♘×a7
 7.♚b6+ ♘×b6 8.♚ç5+ ♘×ç5 9.♚d4+ ♘×d4
 10.♚é3+ ♘×é3 11.♚f2+ ♘×f2=

Cinq promotions en Dames, avec d'abord de longs échecs verticaux, puis des échecs diagonaux au corps-à-corps. Les 7 derniers coups sont corrects.

7332 Krassimir Gandev

Les pièces féeriques de ce problème sont :

♚=Pièce Royale ; ♘=Zèbre ; ♚=Lion
 ♚=Super-Pion ; ♚=Super-Pion Bérolina
 ♚=Alfil de la Nuit ; ♚=Pion Bérolina

1.♚b1=♚ 2.♚f1=♚ 3.♚×f8 4.♚f2 5.g×g1=♚
 6.♚×a7 7.♚g1=♚ 8.♚b6 9.♚g1=♚ 10.♚ç5
 11.♚g1=♚ 12.♚gd4 13.♚g1=♚ 14.♚gé3
 15.♚g1=♚ g8=♚==

Neuf promotions féeriques pour une belle image finale, grâce à l'utilisation des Pions à longues jambes.

7333 Erich Bartel

1.a8=♚ 2.b8=♚ 3.♚×b6(♚b8) 4.♚b3
 5.♚h3 6.ç×b8=♚(♚ç7) 7.♘×ç7(♚d8)
 8.é×d8=♚(♚é7) 9.♚×f5(♚d8) 10.♚d2
 11.f8=♚ 12.♚é4 13.g8=♚ 14.♚×h6(♚h3)
 15.h8=♚==

Super-Allumwandlung avec les paralysies correspondantes et blocage de l'Antilope noire par le Roi d6 et le Cavalier é7. On assiste à une joyeuse mêlée, bien que les Blancs jouent seuls.

7334 George Sphicas

1.f8=♘ 2.♘d7 3.♘b8 4.é8=♚ 5.♚×h8
 6.♚×ç3 7.h8=♚ 8.♚h6 9.♚b6 10.h6 11.h7
 12.h8=♚ 13.♚h3 14.♘a6 15.♚a5 16.♚hb3
 17.h4 18.h5 19.h6 20.h7 21.h8=♚ 22.♚b2
 23.♘b4+ ♚×a5#

AUW+1, 10 men. Ties Economy Record (as far as I know, the task of achieving AUW+1 with only 9 units has not been achieved).

Note aux démolisseurs : amener le Roi blanc en f8 pour le mat symétrique ♚d8# est trop long et échoue aussi.

Un essai de déplacer le Roi blanc en f8 pour ♚×d8 est trop long.

1.é8=♘ 2.f8=♚ 3.♚×h8 4.♚×ç3 5.♚ç5 6.h8=♚
 8.♚b6 11.h8=♚ 12.♚h3 13.♚hb3 18.h8=♚
 19.♚b2 20.♘f6 21.♘d5?? 22.♘b4 23.♚a5+
 ♚×a5# le Cavalier blanc a capturé la Tour noire judicieusement placée en d5 ; le passage par ç7 ne fonctionne pas non plus (échec au Roi noir).

7335 Gerold Schaffner

1.♚f1 2.♚g1 3.♚h2 4.♚h3 5.♚h4 6.♚h5
 7.♚h6 8.♚h7 9.♚g8 10.♚f8 11.♚é8 12.♚d7
 13.♚ç6 14.♚b5 15.♚×ç4 16.♚b5 17.♚ç6
 18.♚d7 19.♚é8 20.♚f8 21.♚g8 22.♚h7
 23.♚h6 24.♚h5 25.♚h4 26.♚h3 27.♚h2
 28.♚g1 29.♚f1 30.♚é1 31.♚×d2 32.♚×d1
 33.♚ç2 34.♚b1 35.♚×a2 36.♚b3 37.♚×a4
 38.♚b3 39.♚×b2 40.♚×a3 41.♚×b4 42.♚×ç5
 43.♚×d6 44.♚é7 45.♚f6 46.♚×f5 47.f6 é4#

Mat idéal avec des Pions seulement, après une longue et classique marche du Roi noir.

Les définitions les plus connues non indiquées par manque de place sont consultables sur le site de la revue Phénix à l'adresse suivante :

<http://phenix-echecs.fr/definitions.php>

Par ailleurs, les thèmes évoqués dans les solutions sont en : <http://phenix-echecs.fr/themes.php>

Aidé (h#n : mat aidé en n coups, h=n : pat aidé en n coups) : les Noirs jouent et aident les Blancs à mater (resp. pater) le Roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution, 0.p.1.1... signifie que les Blancs, qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution, etc. Dans un **aidé-inverse (hs#n, hs=n)**, les Noirs aident les Blancs à réaliser un mat inverse : plus précisément, les Blancs commencent et les Noirs les aident à obtenir, après n-1 coups de part et d'autre, une position de s#1.

Alfil : bondisseur (2,2)

Alfil de la Nuit : coureur issu de l'Alfil [bondisseur-(2,2)], c'est-à-dire pouvant effectuer, en ligne droite, plusieurs bonds d'Alfil successifs. L'Alfil de la Nuit peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

All-in-Chess : chaque coup peut être effectué avec une pièce de couleur quelconque, mais la position qui en résulte doit être différente de celle résultant du coup précédent.

Alphabétiques (Echecs -) : les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8. Dans les Echecs Alphabétiques inversés, les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique.

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

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

Anticircé antipode : Lorsqu'une pièce capture (Roi y com-

pris), elle doit aller sur sa case de renaissance (située à 4 colonnes et 4 rangées de la case de capture) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître.

Antilope : bondisseur (3,4)

Bérolina (Pion -) : marche et capture sont inversées par rapport au Pion orthodoxe. Le Pion Bérolina se déplace en diagonale (éventuellement de deux cases si le Pion est sur sa case de départ) et prend frontalement.

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

Caméléon : le Caméléon se transforme, après avoir joué, selon le schéma $D \rightarrow C \rightarrow F \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow \dots$

Capturing (Pièce -) : pièce qui ne peut jouer qu'en prenant.

Chameau : bondisseur (1,3).

Chameau de la Nuit : coureur issu du Chameau [bondisseur-(1,3)], c'est-à-dire pouvant effectuer, en ligne droite, plusieurs bonds de Chameau successifs. Le Chameau de la Nuit peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

Circé : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer. Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

Circé-Echange : la pièce capturée renaît sur la case que vient de quitter la pièce prenante. Un Pion renaissant sur sa rangée de promotion se promeut, le choix de la promotion étant déterminé par le camp ayant effectué la capture. Un Pion renaissant sur la première rangée de son camp est immobile.

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

Circé 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.

Double Sauterelle : effectue deux mouvements consécutifs de Sauterelle, ces mouvements pouvant se faire dans des directions différentes.

Disparates (Echecs -) : dès qu'une pièce a joué, aucune pièce adverse de même nature n'a le droit de riposter. La condition peut ne s'appliquer qu'à un seul des deux camps.

Echecs noirs obligatoires : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

Elan : Sauterelle à marche déviée : l'Elan effectue un «virage» de 45° au-dessus de son sautoir, sa case d'arrivée étant contiguë au sautoir.

Equisauteur : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie. L'**Equisauteur anglais** se fait intercepter sur les lignes de la Dame. L'**Equisauteur français (ou Equisauteur non-stop)** ne peut, lui, jamais être intercepté. Il sera toujours question de l'Equisauteur non-stop si l'on ne précise rien.

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

Girafe : bondisseur (1,4)

Imitator : pièce ne pouvant ni prendre, ni être prise. Elle imite chaque coup, blanc et noir, d'un mouvement équipollent (c'est-à-dire identique dans sa direction, son sens, sa longueur), sans se rendre sur une case occupée, ni sauter par-dessus une autre pièce. Tout coup ne pouvant être accompagné d'un coup correct de l'Imitator est illégal. Sauf mention expresse du contraire, une promotion en Imitator est autorisée.

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

Joker : joue comme la pièce du camp adverse ayant joué le coup précédent.

Kangourou : se déplace et prend comme une Sauterelle, mais par-dessus deux pièces, non nécessairement adjacentes, la case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le deuxième sautoir.

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

une pièce doit toujours être au contact d'une autre pièce).

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

Madrasi : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser. En **Madrasi Rex Inclusiv**, la condition Madrasi s'applique aussi aux Rois.

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

Maximum : les Noirs doivent jouer les coups les plus longs géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent. Pour le **Maximum blanc**, la condition s'applique aux Blancs.

Messigny (Echecs de -) : à chaque coup, on peut échanger les places sur l'échiquier d'une pièce blanche et d'une pièce noire de même nature. Une pièce ne peut être échangée deux demi-coups de suite.

Néréide : la Néréide (ou Fou marin) se déplace comme un Fou orthodoxe, mais prend, sur les lignes du Fou, comme une Locuste, c'est-à-dire en sautant par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, la case d'arrivée, située immédiatement derrière la sautoir, devant être vide.

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

Noctambule : 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.

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

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

Proca Retractor : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Le camp qui rétrograde décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée.

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

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

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

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

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

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.

Semi-neutre (Pièce -) : on distingue chez une pièce semi-neutre, trois phases : une phase blanche, pendant laquelle elle joue en tant que telle, suivie d'une phase neutre après que le coup a été effectué ; une phase noire pendant laquelle elle joue en tant que telle, suivie d'une phase neutre après que le coup a été effectué ; une phase neutre où elle peut être jouée aussi bien par les Blancs que par les Noirs, après quoi elle rentre dans sa phase blanche ou noire, selon le coup effectué.

Sentinelles (Echecs -) : 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^o ou 8^o rangée. La règle est suspendue pour un camp lorsque celui-ci a ses huit Pions sur l'échiquier. La légalité n'intervient que dans les problèmes explicitement rétrogrades.

Série (sh : aidé de série, ss : inverse de série, sd : direct de série) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un **aidé de série**, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le

Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un **inverse de série**, Blancs et Noirs échangent leurs rôles, afin d'arriver à une position où les Noirs sont forcés de mater (pater) le Roi blanc en un coup. Dans un **direct de série**, seuls les Blancs jouent. Dans un **problème de série «parry»** {p.ser}, le coup jouant la série peut donner échec au cours de la série, mais le camp alors en échec doit immédiatement le parer. La série reprend alors.

Sirène : la Sirène (ou Dame marine) se déplace comme une Dame orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Dame, comme une Locuste, c'est-à-dire en sautant par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, la case d'arrivée, située immédiatement derrière le sautoir, devant être vide.

Super-Circé : lors d'une prise, le camp qui a pris peut replacer la pièce capturée sur n'importe quelle case légale de son choix. La pièce capturée peut ne pas renaître. Un Pion renaissant sur sa 8^o rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1^o rangée est immobile.

Super-Pion : Pion pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la colonne et à toute la diagonale.

Take & Make : lors d'une prise, la pièce capturante doit immédiatement jouer un coup utilisant la marche de la pièce capturée, et ce à partir de la case de prise ; ce coup supplémentaire ne doit pas être une prise, et fait partie du coup global joué inauguré par la prise. Si le coup supplémentaire n'est pas possible, la prise initiale est illégale. Les promotions ne se produisent que lorsqu'un Pion arrive sur sa huitième rangée grâce au coup supplémentaire, et non lorsqu'une prise par Pion a lieu sur sa huitième rangée.

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

Triton : le Triton (ou Tour marine) se déplace comme une Tour orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Tour, comme une Locuste, c'est-à-dire en sautant par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, la case d'arrivée, située immédiatement derrière le sautoir, devant être vide.

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.

Vizir : bondisseur-(0,1)

Zèbre : bondisseur (2,3).