

INÉDITS - PHÉNIX 317-318

114 inédits pour ce numéro de Phénix 317-318 se répartissent comme suit :

2#	8965-8976	aidés	9004-9025
3#	8977-8979	inverses	9026-9030
n#	8980-8987	directs/inverses féeriques	9031-9036
étude	8988-8996	tanagras féeriques	9037-9058
rétros	8997-9003	divers féeriques	9059-9078

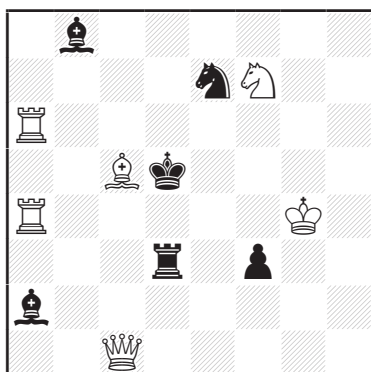
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent page 12476

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/12/2022 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

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

8988 (étude), 8989 (étude), 8990 (étude), 8991 (étude), 8992 (étude), 8993 (étude), 8994 (étude), 8995 (étude), 8996 (étude), 8997 (rétro), 8998 (rétro), 8999 (rétro), 9000 (rétro), 9037 (tanagra), 9045 (tanagra), 9047 (tanagra) et 9072 (divers).

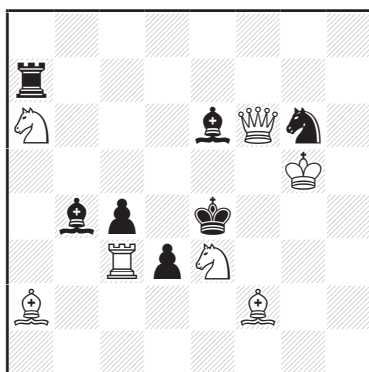
8965 - M. Svitek



#2

(6+6) C+

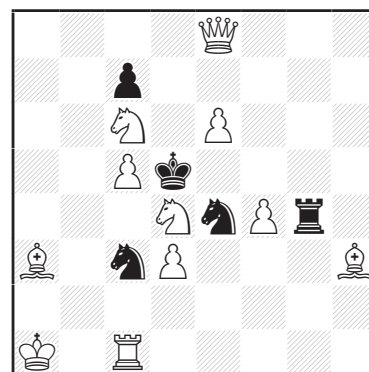
8966 - O. Crăciun



#2v

(7+7) C+

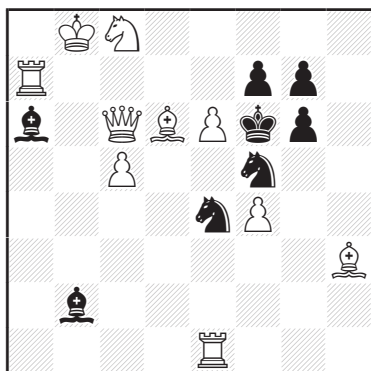
8967 - A. Onkoud



#2v

(11+5) C+

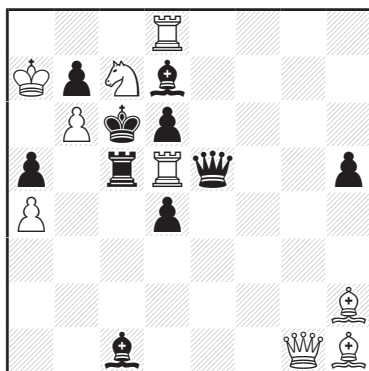
8968 - V. Dyachuk



#2v

(10+8) C+

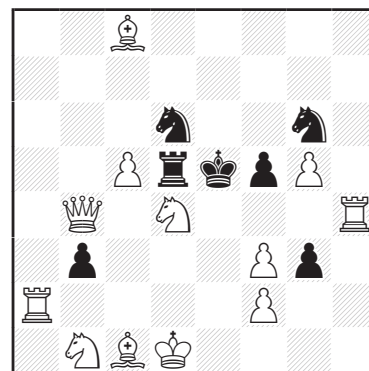
8969 - P. Murashev



#2*vvvv

(9+10) C+

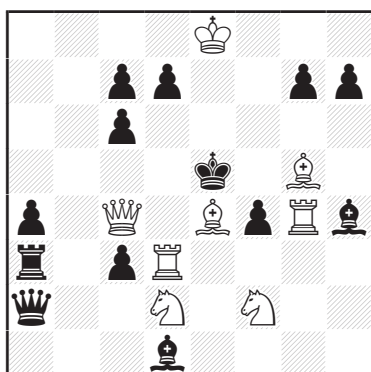
8970 - A. Witt



#2vvv

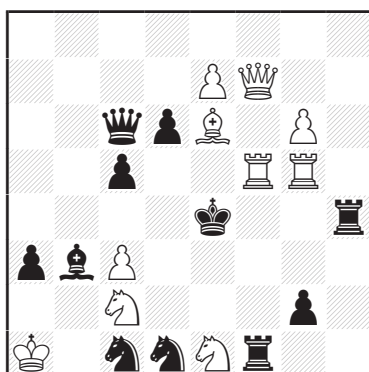
(12+7) C+

8971 - G. Doukhan



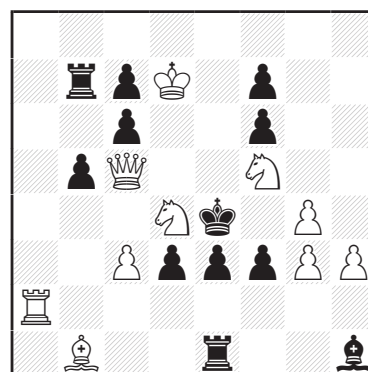
#2vvv (8+13) C+

8972 - K. Moen



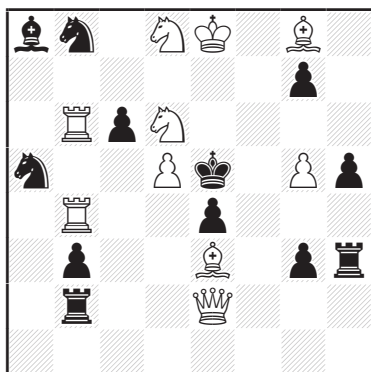
#2v (10+11) C+

8973 - J.-M. Loustau



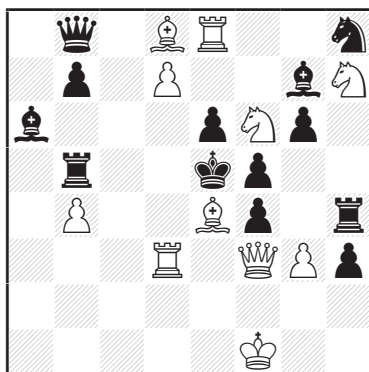
#2vvv (10+12) C+

8974 - G. Mosiashvili



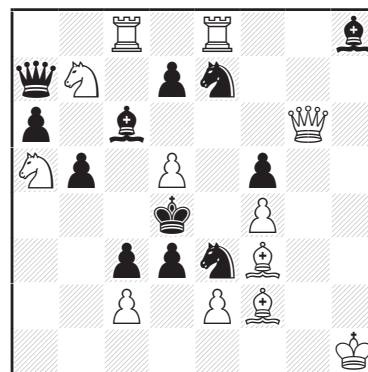
#2vvvv (10+12) C+

8975 - D. Shire



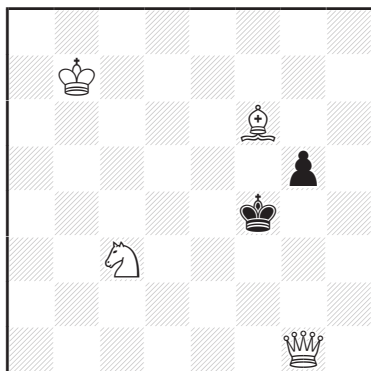
#2vv (11+13) C+

8976 - M. Uris



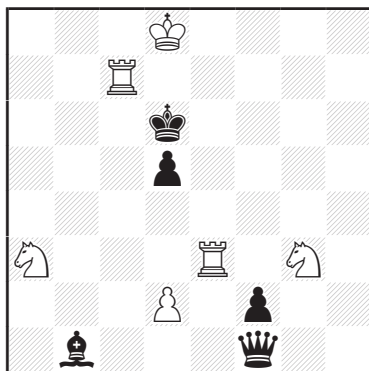
#2*vv (12+12) C+

8977 - P. Petrasinović



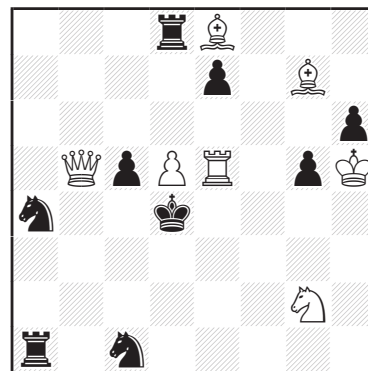
#3v (4+2) C+

8978 - C. Beaubestre



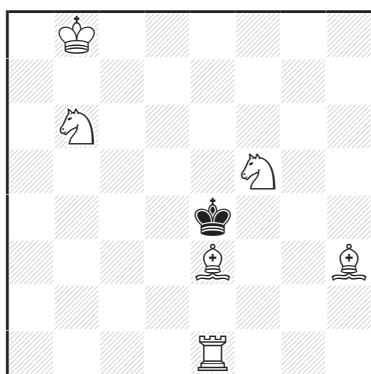
#3 (6+5) C+

8979 - L. Makaronez



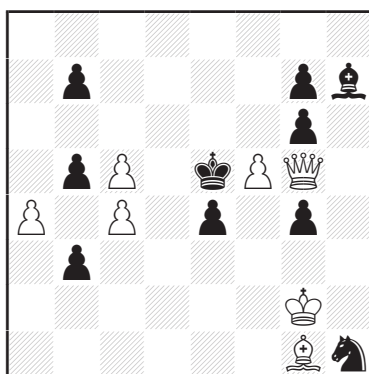
#3 (7+9) C+

8980 - S. Dowd



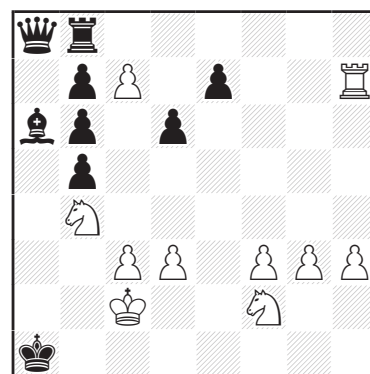
#4 (6+1) C+

8981 - L. Makaronez & V. Volchek



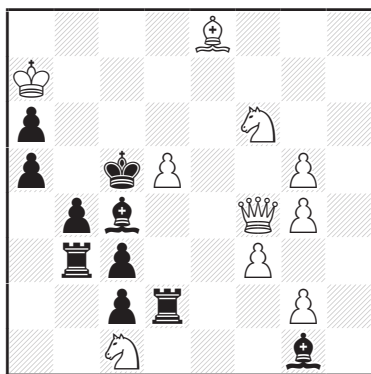
#4 (7+10) C+

8982 - B. Courthiau
dédié à E. Fomichev



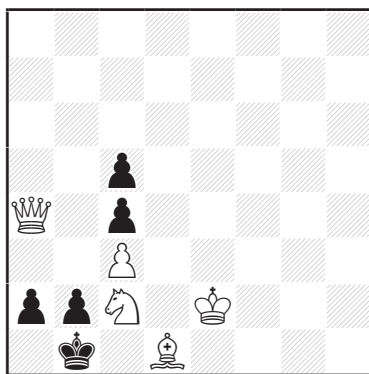
#4vv (10+9) C+

8983 - L. Lyubashevsky,
L. Makaronez & V. Volchek



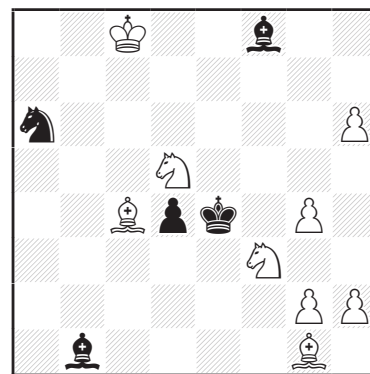
#4v (10+10) C+

8984 - R. Kraetschmer



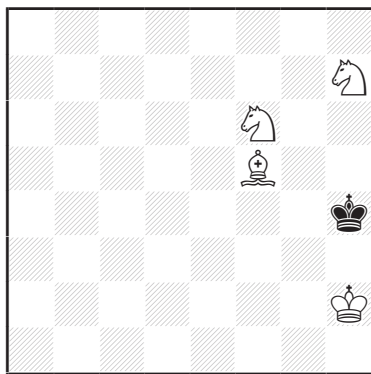
#5 (5+5) C+

8985 - S. Dowd



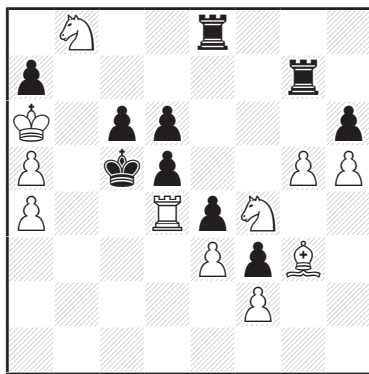
#6 (9+5) C+

8986 - G. Meissonnier
dédié à K. Benaddou



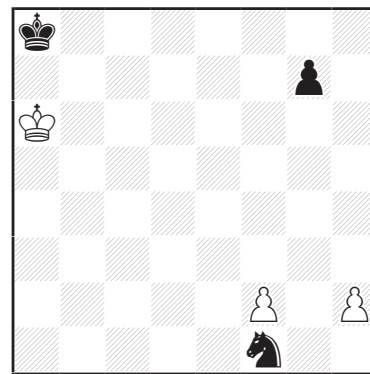
#7 (4+1) C+

8987 - B. Courthiau



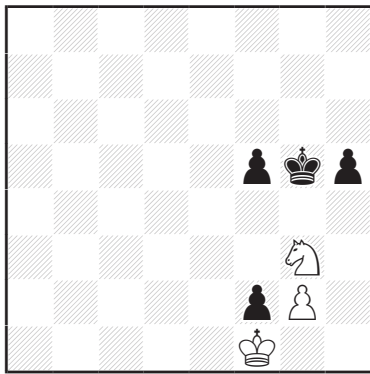
#7v (11+10) C+

8988 - P. Arestov & D. Keith



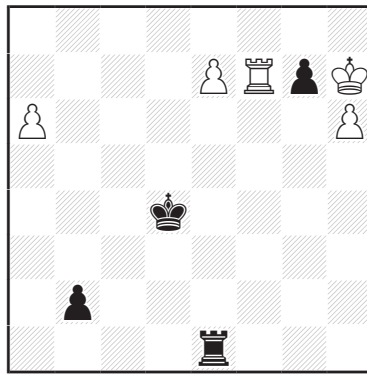
= (3+3)

8989 - P. Arestov
& D. Keith



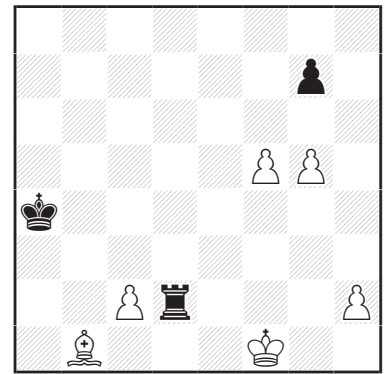
+ (3+4)

8990 - M. Pasman



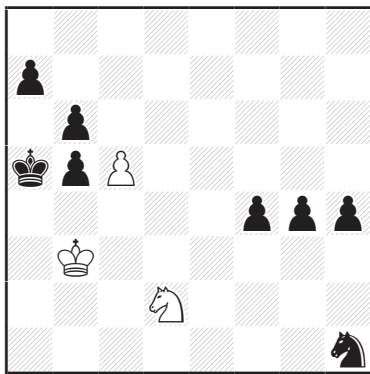
= (5+4)

8991 - M. Hlinka
& L'. Kekely



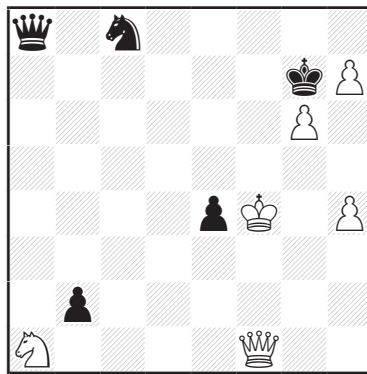
+ (6+3)

8992 - B. Ilinčič



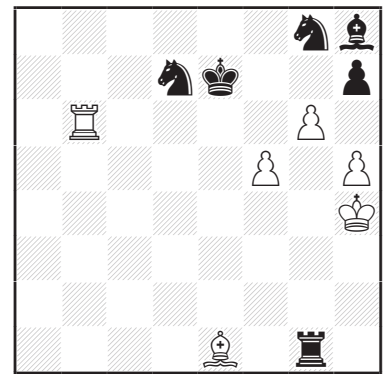
+ (3+8)

8993 - D. Gurgenzidze



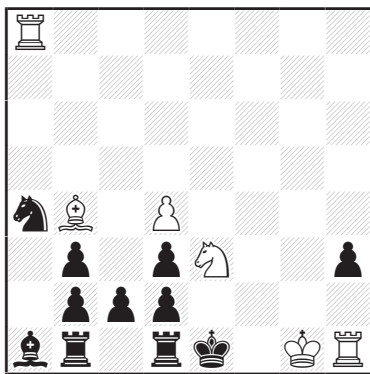
+ (6+5)

8994 - P. Krug
& M. G. Garcia



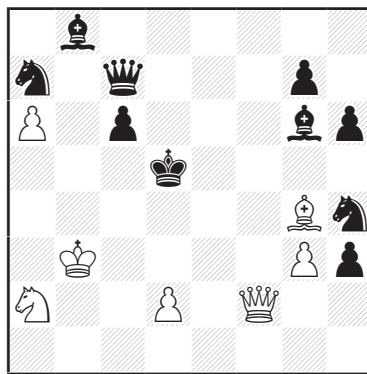
= (6+6)

8995 - I. Richardson



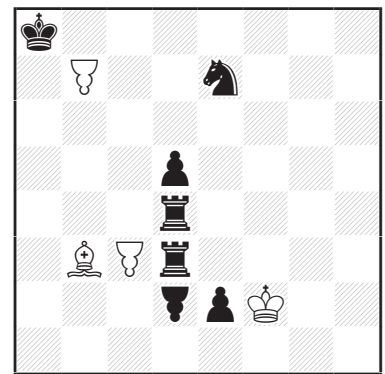
+ (6+10)

8996 - B. Ilinčič



+ (7+10)

8997 - P. Răican



-5 & #1 (4+7)

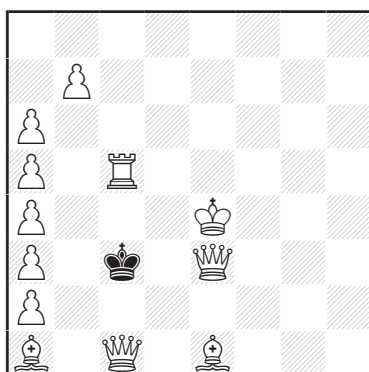
Proca-Retractor

Circé Assassin

♙♚=Pion Bérolina

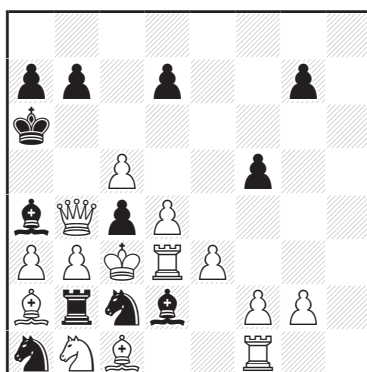
12447

8998 - A. Buchanan



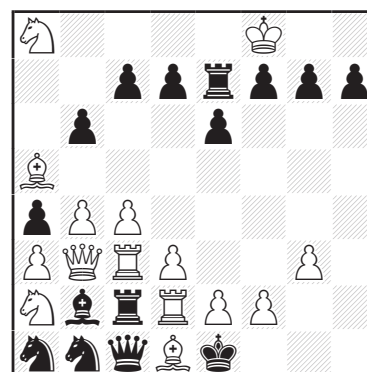
Ajouter des pièces (12+1)

8999 - A. Frolkin



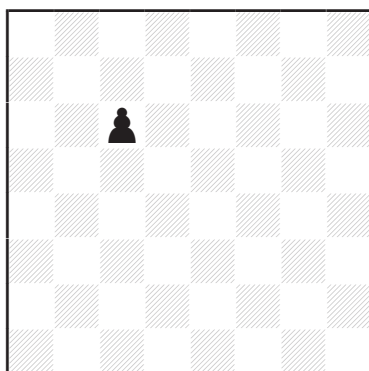
Premier coup (14+12)
du ♖h2 ?

9000 - P. Wassong
dédié à A. Brobecker



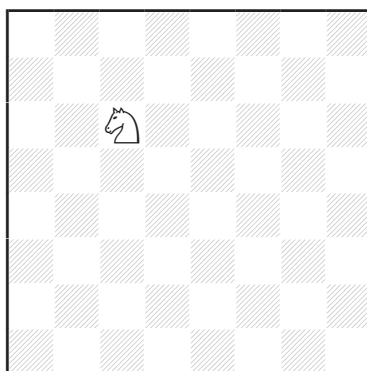
Résoudre (15+15)
la position
Kamikaze Dardilly

9001 - P. Tritten



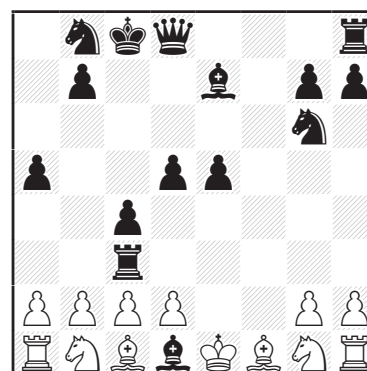
Partie (0+1) C+j
Justificative en 4,0 coups
Mat par échec double
Ajouter des pièces
Einstein Fusil

9002 - P. Tritten



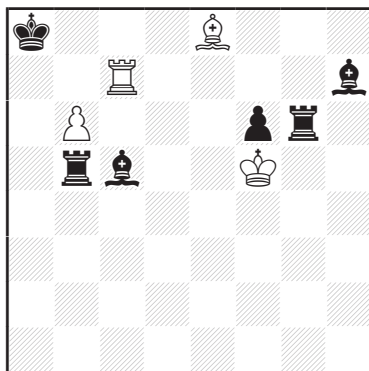
Partie (1+0) C+j
Justificative en 4,5 coups
Dernier coup avec triple échec
Ajouter des pièces
Take & Make

9003 - É. Pichouron
& M. Caillaud



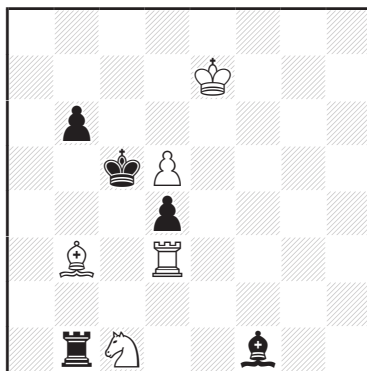
Partie (13+15) C+n
Justificative en 15,0 coups

9004 - M. Caillaud
& P. Tritten



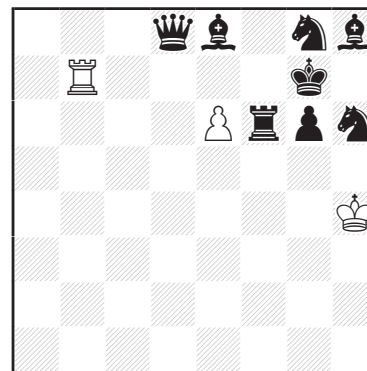
h#2 2.1.1.1. (4+6) C+

9005 - C. Jonsson



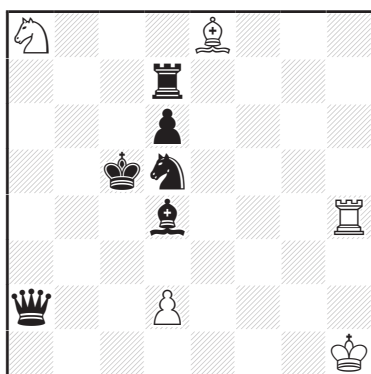
h#2 2.1.1.1. (5+5) C+

9006 - J. Pitkanen



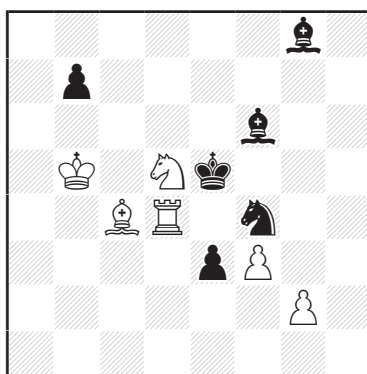
h#2 3.1.1.1. (3+8) C+

9007 - C. Jonsson



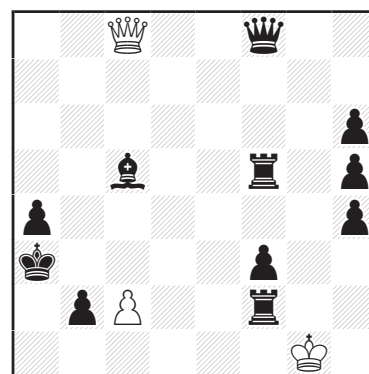
h#2 (5+6) C+
 b) ♖a8→b8

9008 - C. Yakubovsky



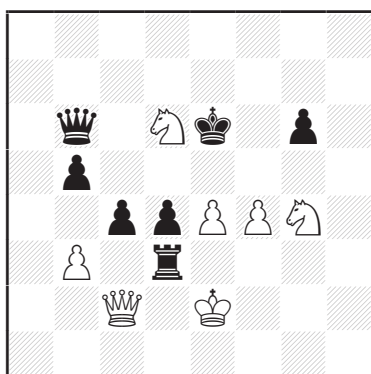
h#2 4.1.1.1. (6+6) C+

9009 - P. Einat



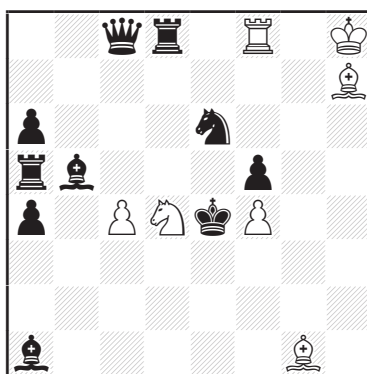
h#2 (3+11) C+
 b) ♔a3→h3
 c) ♔a3→h8

9010 - V. Rallo



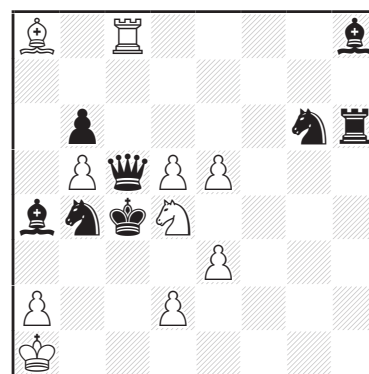
h#2 3.1.1.1. (7+7) C+

9011 - S. K. Balasubramanian



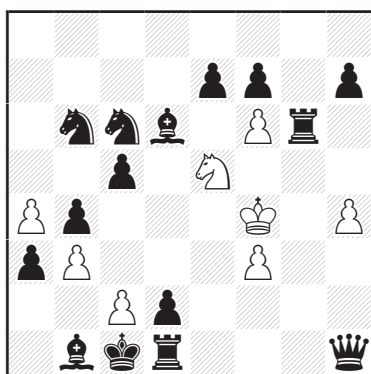
h#2 2.1.1.1. (7+10) C+

9012 - Z. Labai



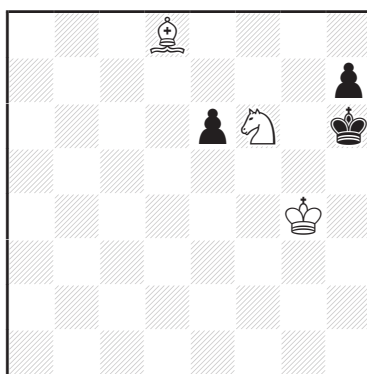
h#2 4.1.1.1. (10+8) C+

9013 - M. Parrinello



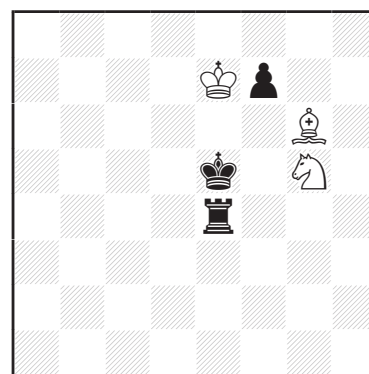
h#2 (8+15) C+
 b) ♔c1→h6
 c) ♔c1→b4

9014 - A. Bidleň



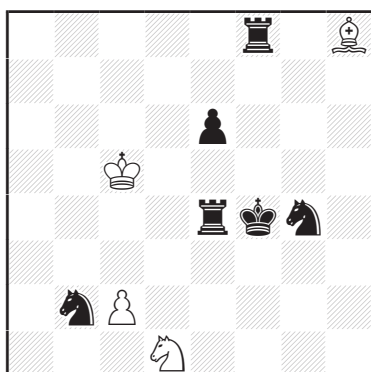
h#3 0.2.1.1.1.1. (3+3) C+

9015 - N. Danstrup



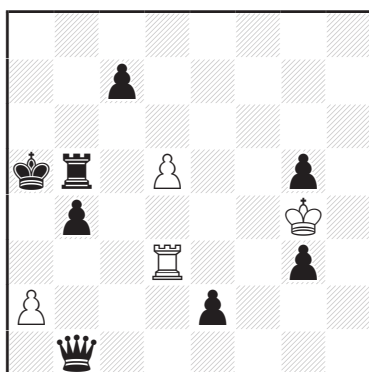
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+3) C+

9016 - C. Beaubestre



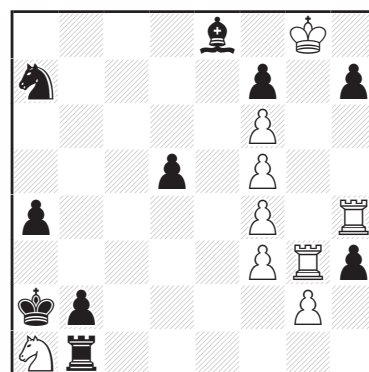
h#3 (4+6) C+
 b) ♖é6→é2

9017 - C. Jones



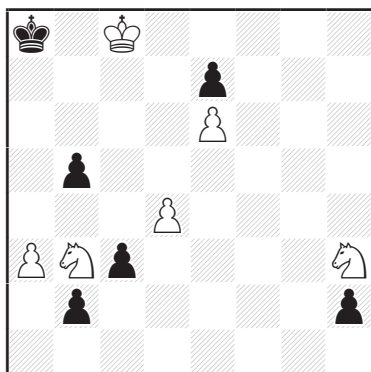
h#3 (4+8) C+
 b) ♘b1
 c) +♘ç2

9018 - C. Jonsson



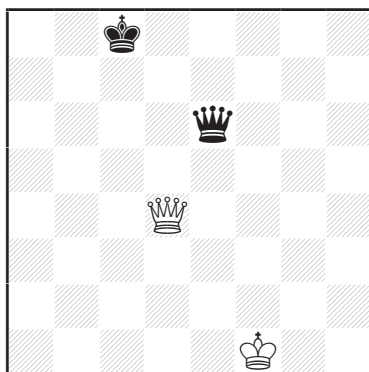
h#3 2.1.1.1.1.1. (9+10) C+

9019 - P. Tritten



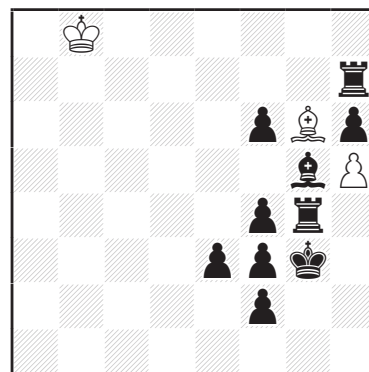
h#4 0.2.1... (6+6) C+

9020 - O. Paradzinsky



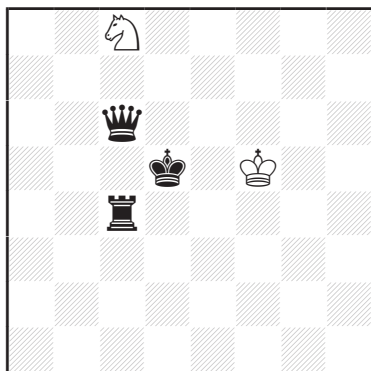
h#4 2.1.1... (2+2) C+

9021 - G. Hadzi-Vaskov



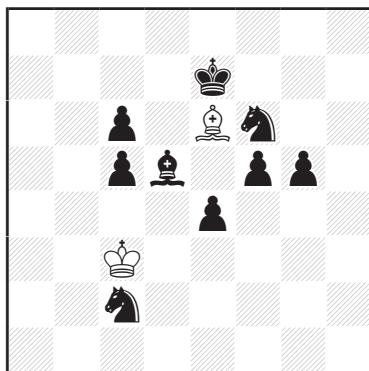
h#4 (3+10) C+

9022 - I. Bryukhanov



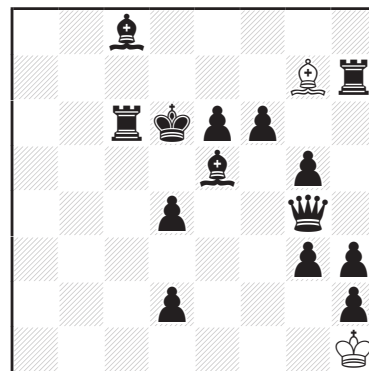
h#6 0.1.1... (2+3) C+
 b) ♖ç6

9023 - Z. Mihajloski



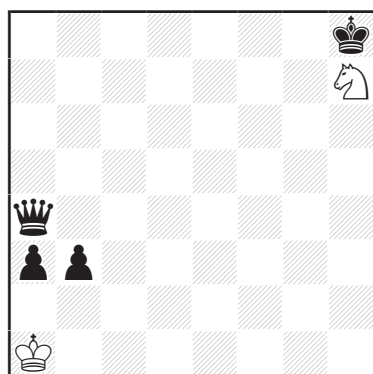
h#6 (2+9) C+

9024 - Z. Mihajloski



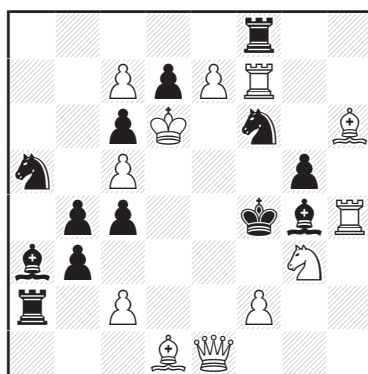
h#6 (2+14) C+

9025 - S. Dowd



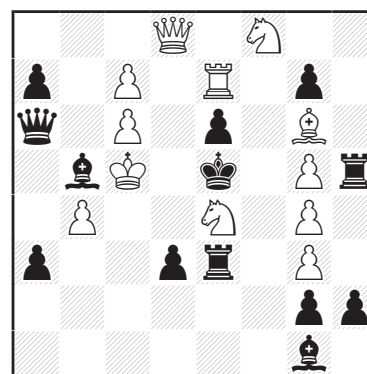
h#8 0.2.1... (2+4) C+

9026 - Vil. Satkus



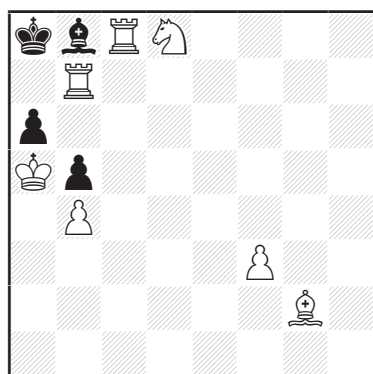
s#2*v (12+13) C+

9027 - Z. Gavriloški



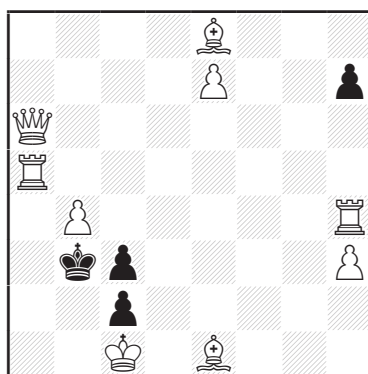
s#3 (12+13) C+

9028 - G. Jordan



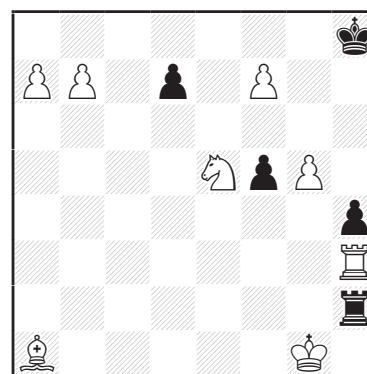
s#7 (7+4) C+

9029 - G. Kozyura



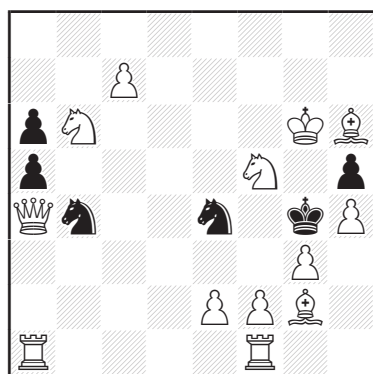
s#7 (9+4) C+

9030 - A. Armeni



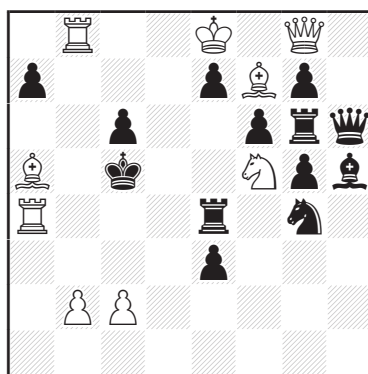
s#9 (8+5) C+

9031 - G. Maleika



=2vvv (13+6) C+

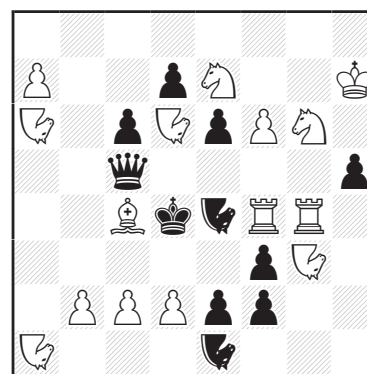
9032 - T. Maeder
& H. Gockel



#2v (9+13) C+

b) - ♘g4
Breton Adverse

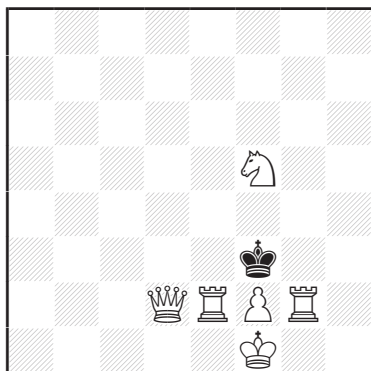
9033 - J.-M. Loustau
& H. Gockel



#2 (15+11) C+

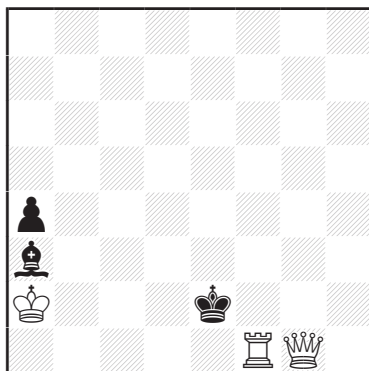
Breton Adverse
♞♟=Noctambule

9034 - O. Paradzinsky



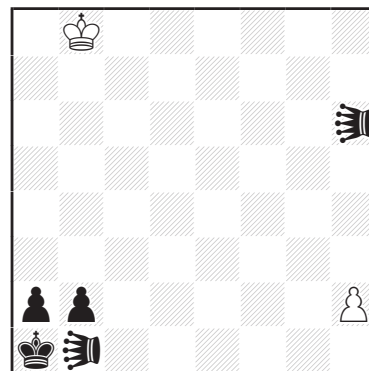
s#4 (6+1) C+
2 solutions
Masand

9035 - I. Bryukhanov



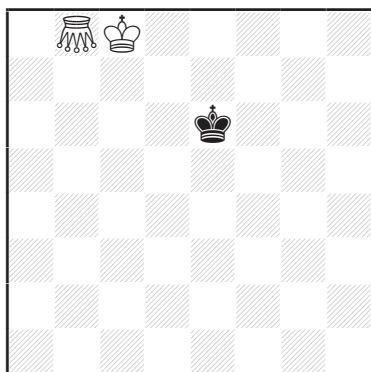
s#9 (3+3) C+
Circé

9036 - B. Kampmann



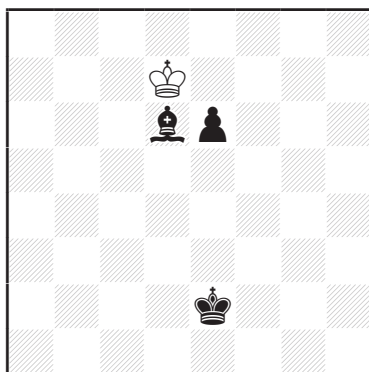
#14 (2+5) C+
Coups nuls interdits
♞=Double-Sauterelle

9037 - A. Storisteanu



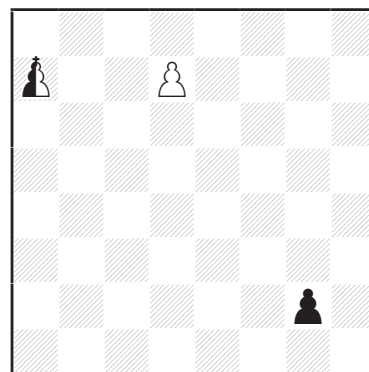
-2B & !=1 (2+1)
♞=Sauterelle

9038 - P. Tritten
& S. Luce



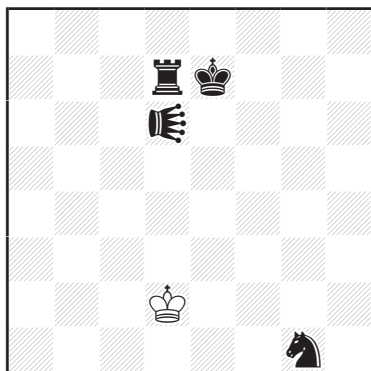
h#2 (1+3) C+
b) ♞é6↔♞d6
c) ♞é6→ç6
Anticircé Symétrique

9039 - K. Mlynka



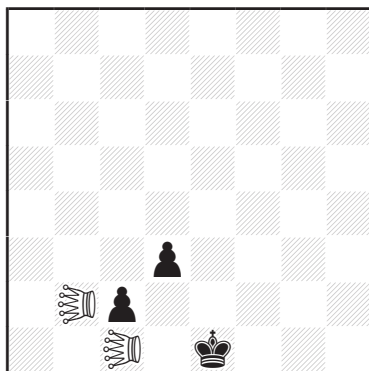
hs#3 0.2.1.1.1.1. (1+1+1) C+
Caméléon
♞=Pièce Royale

9040 - L'. Kekely



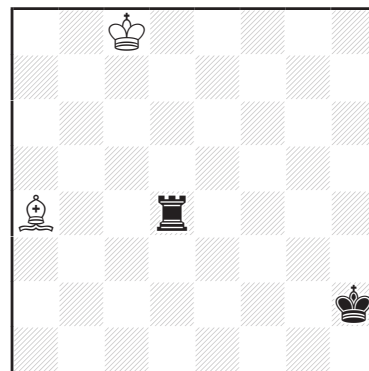
h=3 (1+4) C+
b) ♞g1
Sans échec ♞=Lion

9041 - B. De Haas



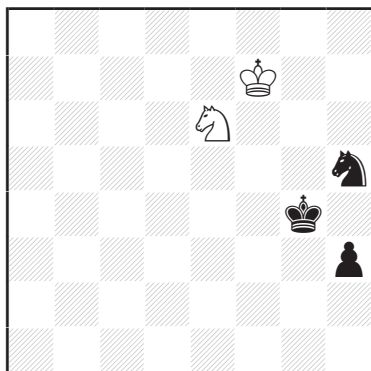
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+3) C+
♞=Elan

9042 - K. Prentos



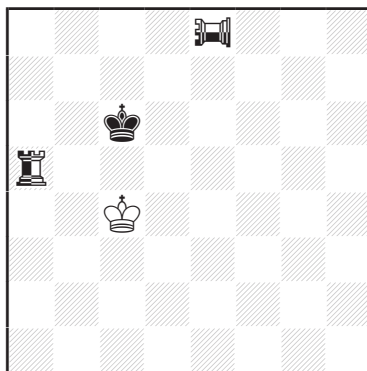
h#4 0.1.1... (2+2) C+
b,c) ♞a4→h1,ç6 d) ♞d4→d6
Bolero Rex Inclusiv

9043 - J. Holubec



h#4 0.2.1... (2+3) C+

9044 - S. Dietrich

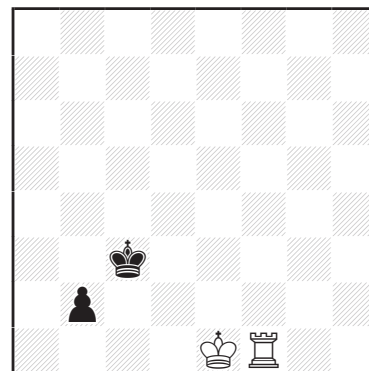


hs#4 (1+1+2) C+

Anticircé

♁=Impératrice

9045 - P. Răican



-4 & #1 (2+2)

b) ♔ç3→g4

Proca-Retractor

Anticircé Calvet

9046 - N. Shankar Ram



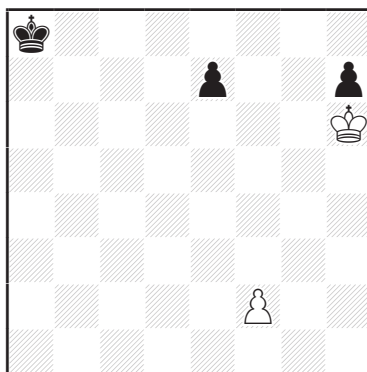
#4 (3+2) C+

Échiquier 1×9

□=Pièce No Capturing

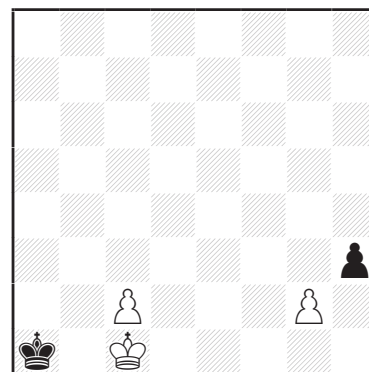
♁=Kangourou

9047 - G. Jordan



h-auto#6 (2+3)

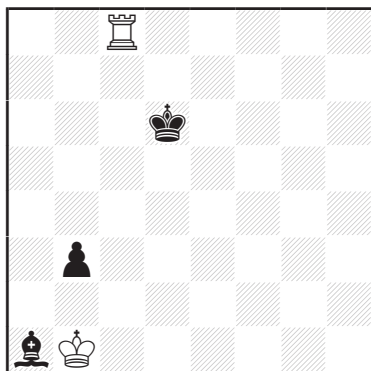
9048 - I. Bryukhanov



hs#6 (3+2) C+

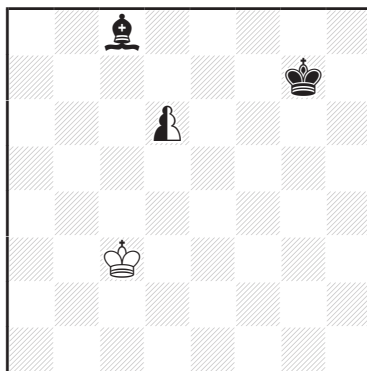
Masand

9049 - T. Linss



h#9 0.1.1... (2+3) C+

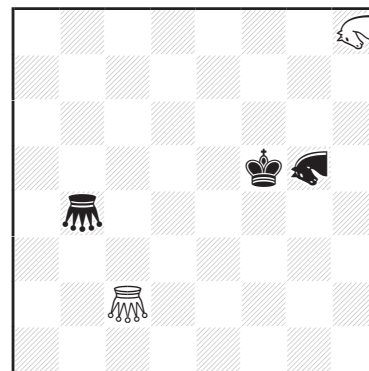
9050 - M. Caillaud



h#10 0.1.1... (1+2+1) C+

Circé

9051 - V. Kotěšovec

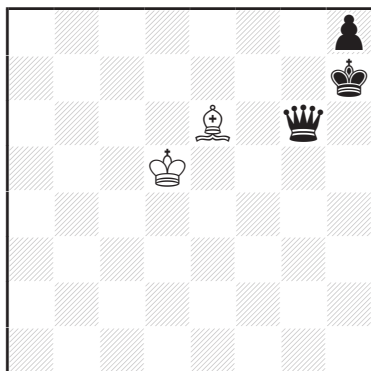


h=10 3.1.1... (2+3) C+

♁♁=Noctambule-Sauteur

♁♁=Sauterelle

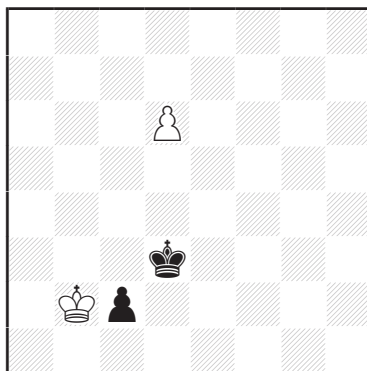
9052 - M. Rittirsch



sd#10 (2+3) C+

Annan
Circé Échange

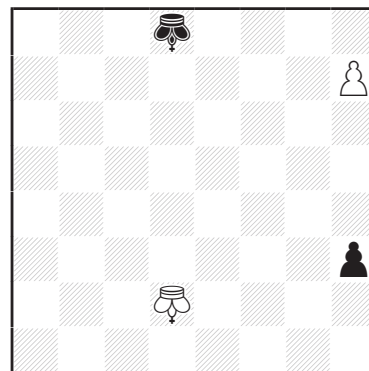
**9053 - F. Pachl
& S. Luce**



h#11 (2+2) C+

Voir texte !

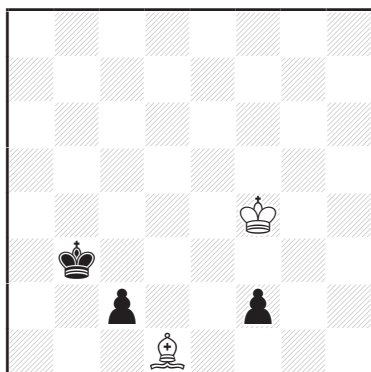
9054 - R. Kuhn



hs#11 (2+2) C+

Maximum
Maximum blanc
♞♞=Roi+Cavalier

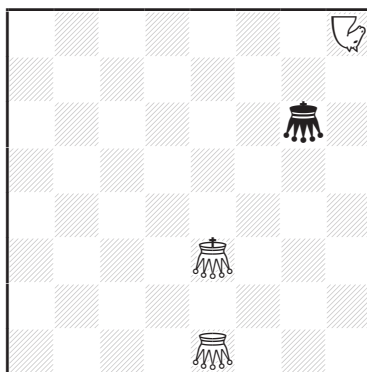
9055 - O. Paradzinsky



h#11 (2+3) C+

Fonctionnaires

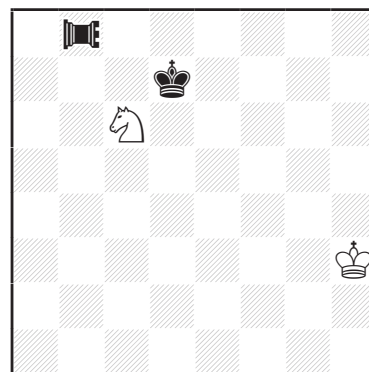
9056 - N. Turner



ss#12 (3+1) C+

SAT
♙=Pièce Royale
♛=Noctambule
♞♞=Sauterelle

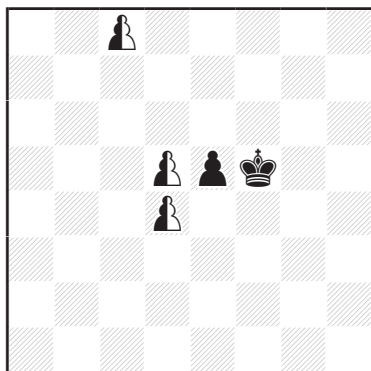
9057 - G. Foster



sh#14 (2+2) C+

b) ♞b8
Take & Make, Circé Échange
♞=F-Locuste ♞=T-Locuste

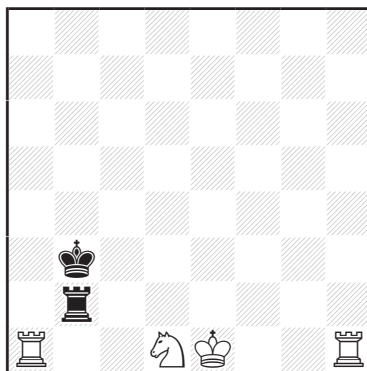
9058 - M. Grushko



sh#32 (0+2+3) C+

Alphabétiques
Circé Turncoat
Einstein

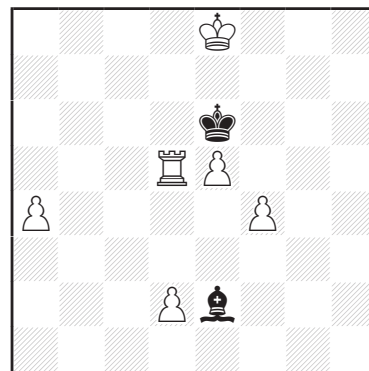
9059 - D. Antonini



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

Patrouille

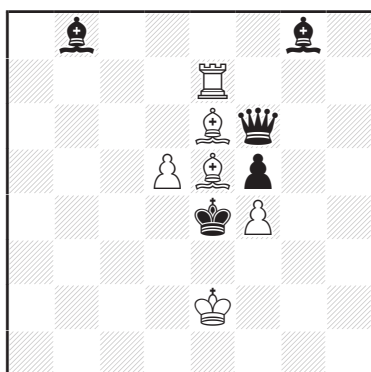
9060 - H. Gockel



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

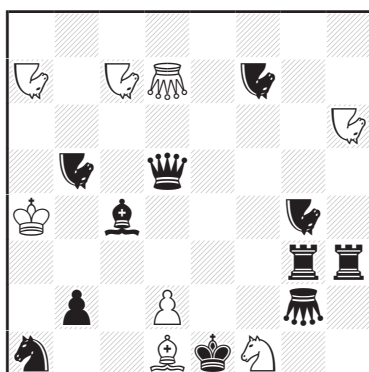
Breton Adverse

9061 - P. Tritten



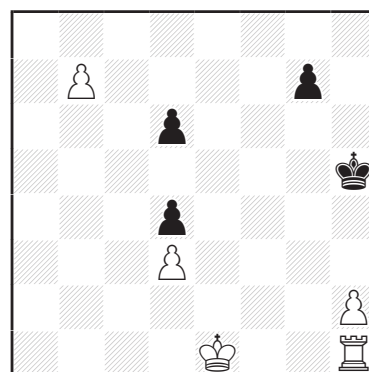
h#2 2.1.1.1. (6+5) C+
Fusil Turncoat

9062 - M. Dragoun



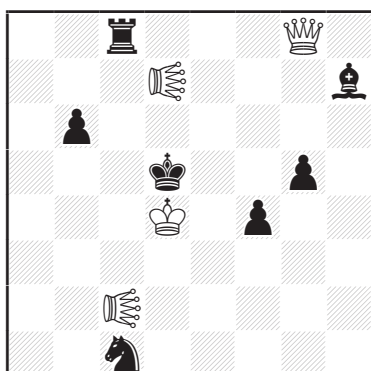
h#2 3.1.1.1. (8+11) C+
♞♝=Noctambule
♞♝=Sauterelle

9063 - S. Luce



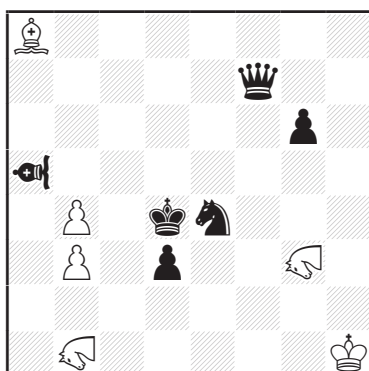
hs#3 0.2.1.1.1.1. (6+4) C+
Make & Take
Promotions Circé

9064 - M. Parrinello



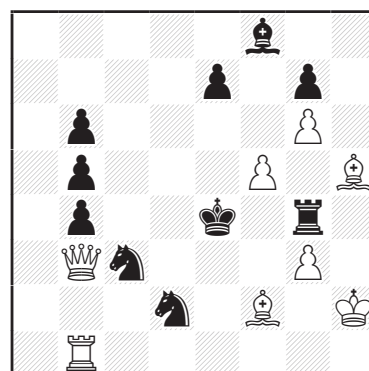
hs#3 0.1.1.1.1.1. (4+7) C+
b) ♞c1→b1
Patrouille
♞=Locuste

9065 - H. Gockel



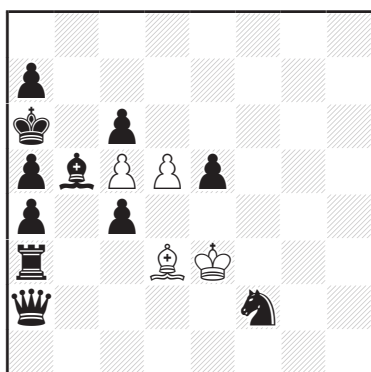
h#3 2.1.1.1.1.1. (6+6) C+
♞=Loco
♞=Saltador

9066 - V. Sizonenko



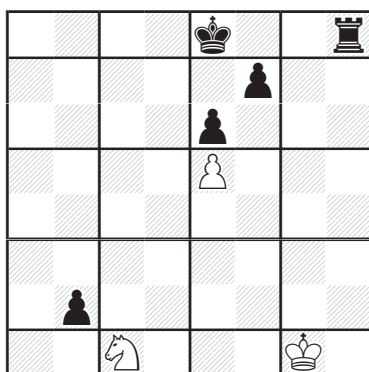
h=3 2.1.1.1.1.1. (8+10) C+

9067 - C. Jones



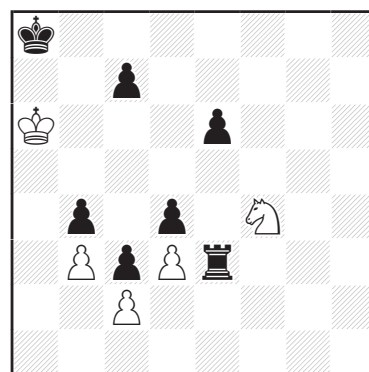
hs#5 0.1.1... (4+11) C+

9068 - S. Luce



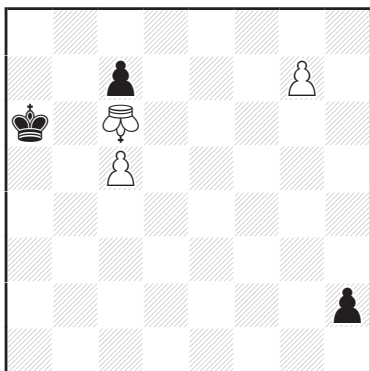
h#6 0.1.1... (3+5) C+
Grille décalée d'une rangée
Alphabétiques

9069 - O. Pandar



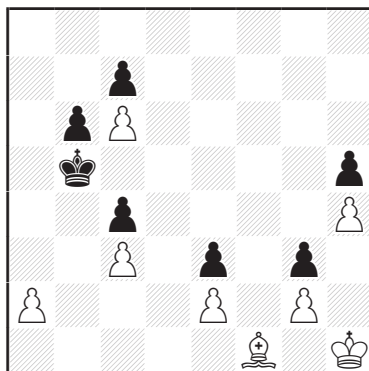
sd=7 (5+7) C+
Circé Équipollent

9070 - R. Kuhn
& S. Luce



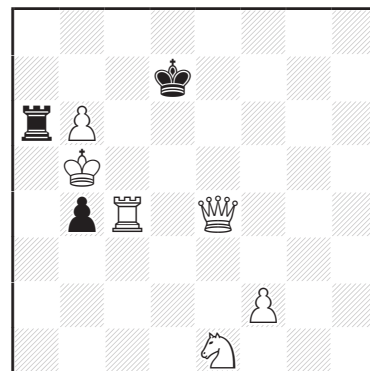
hs#9 0.1.1... (3+3) C+
Maximum
Maximum blanc
♔=Roi transmuté

9071 - G. Jordan



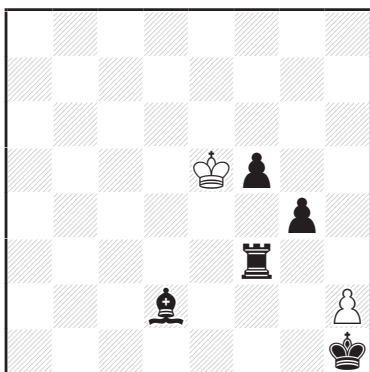
hs=9 (8+7) C+

9072 - P. Răican
& V. Crişan



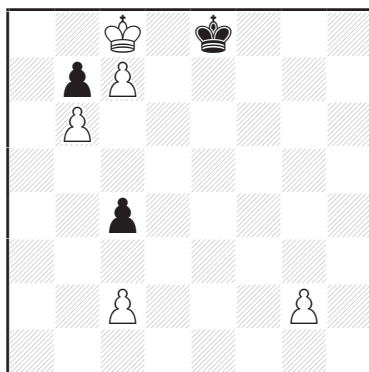
sd#12 (6+3) C+
Direct réflexe blanc non stop
Anticircé

9073 - L'. Kekely



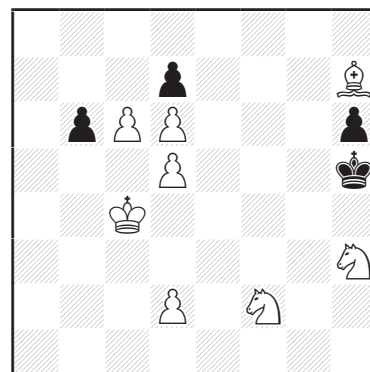
ss=13 (2+5) C+

9074 - R. Bédoni



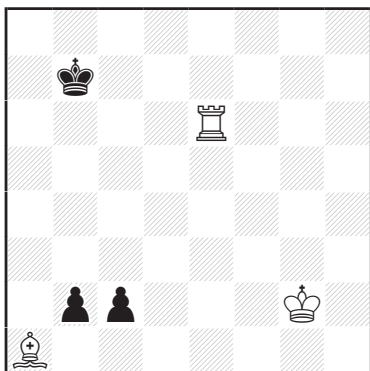
sd-auto=14 (5+3) C+

9075 - M. Cioflanca



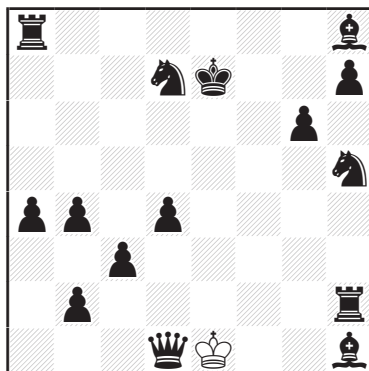
sh#22 (8+4) C+

9076 - R. Kohring



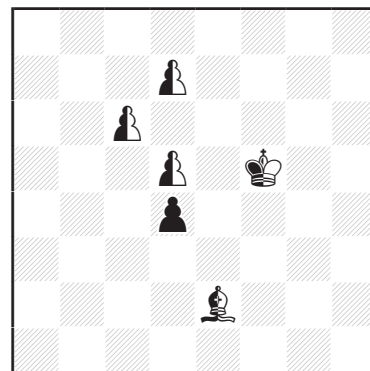
sh#23 (3+3) C+
Alphabétiques

9077 - C. Beaubestre



sd[a1]33 (1+15) C+

9078 - M. Grushko



sh#45 (0+1+5) C+
Alphabétiques Einstein
Circé antipode

SOLUTIONS - PHÉNIX 317-318

DEUX-COUPS

8965 - Miroslav Svitek

1. ♖a7! [2. ♖ç5#]
1... ♗d4+ AB 2. ♗×d4#
1... ♖ç4 BC 2. ♖×ç4#
1... ♗ç3 CD 2. ♗d4#
1... ♖×a7 DE 2. ♗d6#
1... ♖d6 DB 2. ♗×d6#

Variante non thématique : 1... ♜ç6 2. ♖×ç6#

Cycle de motifs défensifs BC-CD-DB intégré dans cinq autres motifs défensifs AB-BC-CD-DE
Les motifs défensifs sont les suivants :

A (échecs), B (création d'une case de fuite par fermeture de ligne), C (fermeture de ligne de la pièce effectuant la menace), D (contrôle direct de la case de la menace), E (création d'une case de fuite par capture)

8966 - Ovidiu Crăciun

1. ♖×ç4? [2. ♖×d3#]
1... ♖×ç3(♖×ç4) 2. ♜ç5(♗×ç4)#
1... ♜f4, ♜é5 2. ♖×f4#
1... ♖f5 2. ♖d5#
mais 1... ♗d7!

1. ♜×ç4! [2. ♜d2#]

1... ♖×ç3(♖×ç4) 2. ♜d6(♖f5)# mats changés
1... ♖d5 2. ♖f3#

Clé ampliative et deux mats changés, avec une bonne activité des pièces blanches. Saluons Ovidiu Crăciun pour son entrée dans nos colonnes !

8967 - Abdelaziz Onkoud

1. ♜ç2? [2. ♜é3#]
1... ♜d1 2. ♜2b4# Somov B1
1... ♗g3 2. ♜é7# Somov B1
mais 1... ♜×ç5!

1. ♜f5! [2. ♜é3#]

1... ♜d1 2. ♜b4# Somov B1 mat changé

1... ♜×ç5 2. ♜b4# Somov B2

1... ♗g3 2. ♜f7# Somov B1 mat changé

Après une clé du Cavalier d4, le mat 2. ♜ç6-b4#, qui ferme la ligne a3-ç5, sera possible après l'ouverture de la ligne ç1-ç5 (Somov B1) ; de même le mat 2. ♜ç6-é7#, qui ferme la ligne é8-é6 sera

possible après l'ouverture de la ligne h3-é6. Les clés du Cavalier d4 pré-ferment les lignes ç1-ç5 ou h3-é6, et leur nécessaire réouverture entraîne deux mats changés sur b4 et é7 (Herbert Ahues a fait beaucoup de problèmes de ce genre dans le passé). Les définitions des mats Somov B1 et Somov B2 sont décrites respectivement dans Phénix 300 page 11718 et 11693.

8968 - Vasil Dyachuk

1. é×f7? [2. ♖é5#]
1... ♜é×d6, ♜f×d6 2. f8=♖#
1... ♖é6 2. ♖f8# (2. ♖é7?, 2. ♖ç7?)
mais 1... ♖b7! ferme la ligne a7-f7

1. é7! [2. ♖é5#]

1... ♜é×d6, ♜f×d6 2. é8=♜# mat changé
1... ♖é6 2. ♖ç7# mat changé (2. ♖é5? ♜d6!)

Parade Schiffmann (les Noirs s'autoclouent ou effectuent un mouvement Pelle parce que la menace les déclouerait indirectement ; les Blancs exploitent ce clouage par la suite) et mats changés de promotion. Mats par double clouage et demi-batterie blanche. Les quatre mats thématiques utilisent des clouages !

8969 - Pavel Murashev

1... ♖d7~(d3) 2. ♗5×d6(♗×ç5)# A(B)

1. ♖g7? [2. ♖×d7#] 1... ♖×g7 2. ♗×d6#
mais 1... ♗×d5! b

1. ♖×d4? [2. ♗×d6, ♗×ç5# A,B jeu de batterie]

1... ♗×d5 b auto-clouage, 2. ♖ç4#

mais 1... ♖×d5! a

1. ♜b5? [2. ♗×d6# A jeu de batterie]

1... ♖×d5 a auto-clouage, 2. ♜×d4#

1... ♗×b5(♗×d5) 2. a×b5(♖×ç1)#

mais 1... ♗ç~!

1. ♖g6? [2. ♗×d6# A jeu de batterie]

1... ♖×d5 a auto-clouage, 2. ♖×d6# changé

1... ♗×d5 b auto-clouage, 2. ♖×ç2# changé

1... ♗ç4 2. ♗×é5# jeu de batterie, mat par clouage

1... ♗b5 2. a×b5#

mais 1... ♗ç3!

1. ♖é6! [2. ♗×ç5# B jeu de batterie]
 1... ♗×d5 a auto-clouage, 2. ♖×d4#
 1... ♗×d5 b auto-clouage, 2. ♗×ç1#
 1... ♗×é6 2. ♗5×d6#
 1... ♗é4, ♗×é6 2. ♗×d6#

Mats changés avec auto-clouages (3×2 in quatre phases), Kharkov 2 doublé, Rudenko, Barnes, correction de réfutation et correction noire.

8970 - Andreas Witt

1. ♗d2? [2. ♖ç6#] 1... ♗×ç8 a 2. ♗é2#
 mais 1... ♗é7! b

1. ♗d2? [2. ♖ç6#] 1... ♗é7 b 2. ♗f4#
 mais 1... ♗×ç8! ! a

1. ♗d2? [2. ♖ç6#]
 1... ♗×ç8(♗é7) a(b) 2. ♗é1, ♗é2, ♗é3(♗f4)#
 1... ♗×d4 2. ♗×d4#
 mais 1... ♗×ç5!

1. ♗é1? [2. ♖ç6#]
 1... ♗×ç8(♗é7) a(b) 2. ♗é2(♗f4)#
 mais 1... g×f2+!

1. ♗é2? [2. ♖ç6#] 1... ♗f4+ 2. ♗×f4#
 mais 1... ♗×ç8!

1. ♖d2! [2. ♖ç6#]
 1... ♗×ç8(♗é7) a(b) 2. ♖ç4(f4)#
 1... ♗×d4(♗×ç5) 2. ♗×d4(♗×ç5)#
 Déclouages multiples, Grimshaw blanc avec paradoxes de fermetures de lignes, Zagorouiko 3×2, quatre clés sur la même case, d2 (auteur).

8971 - Gérard Doukhan

1. ♗d6? [2. ♗×f4, ♗d4# A,B]
 1... ç5(♗×g5) a(b) 2. ♗×f4(♗d4)# A(B)
 1... ç×d6 2. ♖d3#
 mais 1... ♗×d2! c

1. ♗×d7? [2. ♗d4# B]
 1... ♗×g4+ 2. ♖×g4#
 mais 1... ♗×f2!

1. ♗f7? [2. ♗×f4# A (2. ♗d4? B)]
 1... ♗×d2 c 2. ♗d4# B paradoxe Dombrovskis
 1... ♗×ç4+ 2. ♖×ç4#
 mais 1... ♗g3!

1. ♗é7! [2. ♗d4# B (2. ♗×f4? A)]
 1... ♗×f2 2. ♗×f4# A
 1... ç5 a 2. ♗d5# changé
 1... ♗×g5+ b 2. ♗×g5# changé
 1... ♗×ç4 2. ♖×ç4#

Correction de menace : 1. ♗×d7? → 1. ♗f7?

Correction blanche : 1. ♗×d7? → 1. ♗é7!

Sushkov et pseudo Le Grand avec clouages indirects et déclouages de pièces blanches : 1. ♗f7? et 1. ♗é7!

Rudenko : 1. ♗d6?, 1. ♗f7? et 1. ♗é7!

Barnes : 1. ♗d6?, 1. ♗f7? et 1. ♗é7!

Paradoxe Dombrovskis sur la défense 1... ♗×d2
 Chaque coup du Roi é8 permet un échec différent.
 Position sans Pion blanc (auteur).

8972 - Kabe Moen

1. ♗f3? [2. ♗f5# A]
 1... ♗×é6 x 2. ♗×é6# B
 1... ♗é3(♗×f3) 2. ♗×é3(♗×f3)#
 1... ♗f4 2. ♗×f4# Bristol
 mais 1... ♗d5!

1. ♗ç4! [2. ♗é6# B]
 1... ♗×f5 y 2. ♗×f5# A
 1... ♗ç6~ 2. ♗(×)d5# Bristol
 1... d5(♗×ç4, ♗d3) 2. ♗é5(♗×ç4, ♗×d3)#
 Double Bristol, pseudo Le Grand et écho D/O.

8973 - Jean-Marc Loustau

1. ♖d~? [2. ♗d4# A] mais 1... f2!
 Un essai primaire particulier intéressant est le suivant : 1. ♖×ç6? mais 1... f2! et (é5 étant gardée), 2. ♗ç6?? est impossible par obstruction !
 1. ♖×f3! ? [2. ♗×ç6# (non 2. ♗d4+? ♗×f3!)]
 1... ♗×f3 2. ♗d4# A ; 1... ♗×f3 2. ♗×ç6#
 mais 1... ♗b6!

1. ♖f~? [2. ♗f5# B] mais 1... é2!
 Un essai primaire particulier intéressant est le suivant : 1. ♖é7? mais 1... é2! et (d5 étant gardée), 2. ♗é7?? est impossible par obstruction !

1. ♖×é3!! [2. ♗é7# (non 2. ♗f5+? B ♗×é3!)]
 1... ♗×é3 2. ♗f5# B ; 1... ♗×é3 2. ♗e7#
 - deux corrections de menace complètes par différentes pièces, avec quatre différentes menaces par la Dame blanche
 - deux thèmes Caprice complets :
 1. ♖d~? f2! donne la fuite f3, 1. ♖×f3! ? donne la fuite f3, 1... ♗×f3 bloque f3

1. ♖f~? é2! donne la fuite é3, 1. ♗×é3!! donne la fuite é3, 1... ♜×e3 bloqué é3
 - Riche écho Diagonal/Orthogonal
 - deux clés ampliatives de sacrifice dans les phases de correction.

Accessoirement, tentative de démolition :
 1. ♜a8? [2. ♜é8#] mais 1... ♜b8!

8974 - Givi Mosiashvili

1. ♖é7? [2. ♜×é4, ♜×b2# C,G]
 1... ♗×d5 a 2. ♗8f7# A
 mais 1... ♗ç4!

1. ♗é6? [2. ♗8f7, ♗6f7# A,B]
 1... ♗×d5 a 2. ♗6f7# B changé
 mais 1... ♗×d6! c

1. ♜f3? [2. ♗f4, ♜f4# D,E]
 1... ♗×d6(é×f3) c(d) 2. ♜f4(♗f4)# E(D)
 mais 1... ♜h4!

1. ♜b5? [2. ♗8f7# A]
 1... ♗×d5(♗×d6) a(c) 2. ♜×é4(♗f4)# C(D)
 mais 1... ♜f2! d

1. ♜4b5! [2. ♗8f7# A]
 1... ♗×d5(♗×d6) a(c) 2. ♜×b2(♗f4)# G(D)
 Combinaison Burmistrov, mats changés (trois sur 1... ♗×d5). Dombrovskis (auteur).

8975 - David Shire

1. ♗ç6? [2. ♜é2#]
 1... ♜×b4, ♜d5(♜a7) 2. ♜(×)d5(♗ç7)#
 mais 1... f×g3!

1. ♗d5? [2. ♜×é6# (2. ♜é2? ♗d6!)]
 1... ♜×d5(♜d6) 2. ♜×d5(♜é2)#
 mais 1... ♜b6! (2. ♜d5?)

1. ♗×f5! [2. ♜é4# (2. ♜é2?, ♜×é6? ♗×f5!)]
 1... g×f5 2. ♜é2#
 1... f×g3 2. ♜×é6#
 1... ♜×b4, ♜d5 2. ♜(×)d5#
 Correction de menace du troisième degré.

8976 - Miguel Uris

1... ♗f6(♗g7) 2. ♜×f6(♜×g7)#
 1. ♜g1? [2. ♗×é3# A] mais 1... ♗7×d5! a
 1. é×d3? [2. ♗b3# B] mais 1... ♗×d5! b

1. ♜d6! [2. ♜b4#]
 1... ♗7×d5 a 2. ♗×é3# A
 1... ♗×d5 b 2. ♗b3# B
 1... ♜ç5 2. ♜×ç5#
 Défenses Nietvelt dans le Jeu Réel et thème Dombrovskis.

TROIS-COUPS

8977 - Petrasin Petrasinović

1. ♖ç6,7,8? blocus 1... ♗f3 2. ♗é5 ~ 3. ♜g3#
 mais 1... ♗f5!
 1. ♜g2? blocus 1... ♗é3 2. ♗é5 ~ 3. ♜é2#
 mais 1... ♗f5!

1. ♗d8! blocus
 1... ♗f3 2. ♗ç7 ~ 3. ♜g3#
 1... ♗é5 2. ♜é3+ ♗f5(♗d6) 3. ♜é4(♜é7)#
 1... ♗f5 2. ♜×g5+ ♗é6 3. ♜d5#
 1... g4 2. ♜f2+ ♗é5 3. ♜f6#

8978 - Claude Beaubestre

1.d3! [2. ♗b5, ♗f5#]
 1... ♗×d3 2. ♗b5+ ♗×b5 3. ♗f5#
 1... ♜×d3 2. ♗f5+ ♜×f5 3. ♗b5#
 1... d4 2. ♗ç4+ ♗d5 3. ♜é5#
 Thème Plachutta.

8979 - Leonid Makaronez

1. ♗ç6? [2. ♜é6, ♜×é7#] mais 1... ♜g8!

1. ♗g6! [2. ♜×g5+ é5 3.d×é6 e.p.#]
 1... ♜d8~ 2. ♜é4+ ♗×d5 3. ♜(×)d7#
 1... ♜d6 2. ♜é4+ ♗×d5 3. ♗é3#
 1... ♗ç3 2. ♜é2+ é5 3. ♗×é5#
 1... é6 2. ♜é4+ ♗×d5 3. ♜d4#

Batterie de Siers sur la dernière variante. Deux mats changés sur la fuite royale et un original mat de prise en passant.

MULTICOUPS

8980 - Steven Dowd

1. ♜a1? blocus mais 1... ♗d3!
 1. ♜b1? blocus mais 1... ♗é5!
 1. ♜d1? [2. ♗ç4, ♗d7] mais 1... ♗f3!

1. ♖c1! blocus

1... ♖d3 2. ♗g2 ♖é2 3. ♗d5 ♖d3 4. ♗f4#
1... ♖f3 2. ♖c3 ♖é2 3. ♗d4+ ♖d1 4. ♖c1#
2... ♖é4 3. ♗g5 ♖é5 4. ♖é3#
1... ♖é5 2. ♗g5 ♖é4 3. ♖c3 ♖é5 4. ♖é3#
2... ♖é6 3. ♖c7 ♖é5 4. ♖é7#

Jolis essais de la Tour blanche avec trois réfutations formant un Y. Une Tour active ! Miniature au contenu riche.

8981 - Leonid Makaronez & Victor Volchek

1. ♗é3! [2.f6+ ♖é6 3. ♖d5+ ♖×f6 4. ♗g5#]
1... ♗g3 2. ♖é7+ ♖×f5
3. ♗d4 [4. ♖é5#] g5 4. ♖f7#
1... b×c4 2. ♗f4+ ♖d4, ♖d5
3. ♖d8+ ♖c3(♖×c5) 4. ♖d2(♖d6)#

Homogénéité des second coup blancs qui donne une fuite au Roi noir. Trois mats modèles (4. ♗g5#, 4. ♖d2# et 4. ♖d6#), problème que n'aurait renié l'école Bohémienne.

8982 - Bernard Courthiau

1.c×b8=~-?
1... ♖×b8 2. ♖×é7 ♖é8 3. ♖×é8 d5 4. ♖é1#
1... é6 2. ♗é4 ♖×b8 3. ♗d2 ♖g8 4. ♗b3#
mais 1... é5! 2. ♗é4 ♖×b8 3. ♗d2 ♖g8 4.?
ou 2. ♖×a8 é4 3. ♗×a6, ♖h8 é×d3+ 4.?

Essai Thématique 1 :

1. ♗é4? [2. ♗d2 ~ 3. ♗b3#] mais 1... ♖h8! 2. ♗d2 ♖g8!! 3.? et l'E.T.1 échoue sur le Bristol Noir

Essai Thématique 2 :

1. ♖h6? [2. ♖é6 ~ 3. ♖é1#]
1... é6 2. ♗é4 ♖h8 3. ♗d2 ♖g8 4. ♗b3# l'avant-plan pare le Bristol Noir, mais 1... é5! 2. ♗é4 ♖h8 3. ♗d2 ♖g8 4.? contrôle b3 la case de mat.

1. ♖h4! [2. ♖é4 ~ 3. ♖é1#]

1... d5 2. ♗é4 ♖h8 3. ♗d2 ♖g8 4. ♗b3# l'avant-plan pare le Bristol Noir, 2... d×é4 3. ♖×é4 ♖c8 4. ♖é1# et le nouveau coup de défense est inefficace

8983 - Leonid Lyubashevsky, Leonid Makaronez & Victor Volchek

1. ♖é5? [2. ♗é4#]
1... ♖é2 2. ♗d7+ ♖b5+ 3. ♗b6+ ♖c5 4. ♗a4#
1... ♗c4~ 2. ♖c7+ ♖d4 3. ♖f4+ ♖c5 4. ♗×b3#
1... ♗d3 2.d6+ ♖c4+ 3. ♖×a6 ♗d3~ 4. ♗b5#

1... ♗×d5 2. ♖×a6 [3. ♗é4+, ♗b5] ♖b3~
3. ♗é4+ ♖c4 4. ♗b5#
mais 1... ♗b5!

1.g3! [2. ♖c7+ ♖d4 3. ♖b6+ ♖é5 4.f4#]
1... ♗é3, ♖f2 2. ♖(×)é3+ ♖d6 3. ♖é6+
3... ♖c7(♖c5) 4. ♖d7(♖b6)#
1... ♗×d5 2. ♗d7+ ♖b5+ 3. ♗b6+ ♖c5 4. ♗a4#
3... ♗c6 4. ♖c4#
1... ♖×d5 2. ♗é4+ ♖d4 3. ♗d6+ ♖c5 4. ♗b7#
Mats changés (trois) sur la défense 3... ♖c5, réparti sur toutes les variantes. Batteries de Siers. Blocage antidual sur la case d5.

8984 - Ralf Kraetschmer

Ce problème est une amélioration du 8229 de Mirko Degenkolbe (px 287/11264), publié en juillet 2018. Le problème initial proposait un joli sacrifice de Cavalier en miniature. Le 8984 ajoute un sacrifice, cette fois-ce de Fou :

1. ♗a3+! ♖a1 2. ♗b1!! ♖×b1 3. ♗c2+ ♖a1
4. ♗b1! [5. ♖×a2#] ♖×b1 5. ♖d1#
3... ♖c1 4. ♗b1!! [5. ♖d1, ♖c2#] pour éviter la promotion salvatrice 4... b1=♖+!
On notera que les deux sacrifices ont lieu sur la même case b1.

8985 - Steven Dowd

Les Blancs voudraient jouer : 1. ♗f6+ ♖f4 2. ♗é2 avec comme suite 3.g3# mais 2... ♗f5+! ruine le plan.

1. ♗f2! [2. ♗g5+ ♖é5 3. ♗g3#]
1... ♗×h6 2. ♖d8! et maintenant le plan initial peut fonctionner :
2... ♗c5 3. ♗f6+ ♖f4 4. ♗é2! [5.g3#]
4... ♗é4 5.g3+ ♗×g3 6.h×g3#
4... ♗é6+ 5. ♖c8! ~ 6.g3#
4... ♗b7+ 5. ♖c7! ~ 6.g3#
Aussi 2... ♗d2 3. ♗f6+ ♖f4 4. ♗g3+ ♖é3
5. ♗d5+ ♖é4 6. ♗×d2#
2... ♗d3 3. ♗f6+ ♖f4 4. ♗d5 [5.g3#] ♗é4
5. ♗×é4 ~ 6.g3#

8986 - Guy Meissonnier

1. ♗g8! blocus 1... ♖h5 2. ♖g2 ♖h4 3. ♖f3 ♖h5
4. ♖f4 ♖h4 5. ♗f8 ♖h5 6. ♗g4+ ♖h4 7. ♗g6#
Le combat est déséquilibré, mais les Blancs jouent des coups subtils (un seul échec !) pour cerner le Roi noir. Après un long périple, le Roi noir se fait mater sur sa case de départ.

8987 - Bernard Courthiau

1. ♖h4? [2.g6 ~ 3. ♖é7! ~ 4. ♗é6, ♗d7#]
1... ♗ç7? 2.g6 ♗é5 3. ♖f6! ♗é8 4. ♖d8 ♗g7
5. ♖é7 ♗g×é7 6. ♗é6+ ♗×é6 7. ♗d7#
5... ♗é×é7 6. ♗d7+ ♗×d7 7. ♗é6#
1... ♗h7?, ♗f7? 2.g6 ♗ç7 3. ♖d8 ♗g7 4. ♖é7 et
mat en 2 coups, mais 1...h×g5!

1.g6! [2. ♖h4 ~ 3. ♖é7! ~ 4. ♗é6, ♗d7#]
1... ♗ç7, ♗é5 2. ♖h4 ♗é5, ♗ç7 les Noirs doivent
traverser la case é7 pour éviter le Plachutta.
Chaque Tour noire a un nombre restreint de cases
disponibles : g7, ç7, é8 et é5. Les Blancs vont
donc s'ingénier à forcer les Tours noires à revenir
sur leurs cases initiales pour effectuer le Plachutta.
3. ♖f6!! (si 3. ♖d8? ♗g7! 4. ♖é5 ♗ç7! et si
5. ♖×é5 d×é5 et le Roi noir se sauve en d6 !).
3... ♗é8 4. ♖d8! ♗g7 forcé, et donc : 5. ♖é7!!
5... ♗g×é7 6. ♗é6+ ♗×é6 7. ♗d7#
5... ♗é×é7 6. ♗d7+ ♗×d7 7. ♗é6#
Plachutta noir.

ÉTUDES

8988 - Pavel Arestov & Daniel Keith

Une étude où la question essentielle est clairement
posée (les Blancs arriveront-ils à échanger le Pion
g7?) qui demande un jeu précis avec un essai thé-
matique.

1.h4! ♖b8 (1... ♗d2 2. ♖b6)
2. ♖b6 ♖ç8 3. ♖ç6 ♖d8 4. ♖d6 ♖é8 5. ♖é6
♗d2! (5... ♗h2! ; 5... ♖f8 6. ♖f5 ♗d2 7.f4,h5=)
6.f4!
Essai thématique : 6. ♖f5? ♗f3! (6... ♖f7? 7.f4!)=
7. ♖g6 (7. ♖g4 ♗d4 8.h5 ♖f7 9. ♖g5 ♗é6+ -+ ;
7.h5 ♖f7 -+) 7... ♖f8 8.h5 ♗é5+ 9. ♖f5 ♗f7
10.f4 (10. ♖g6 ♖g8) 10... ♖g8 (Position X avec
Cavalier noir f7), 11. ♖g6 ♗h8+! 12. ♖f5 ♖h7
13. ♖g5 ♗f7+ -+
6... ♗f3 (6... ♖f8 7. ♖f5 ♖f7 8.h5 voir solution)
7.h5 ♖f8 8. ♖f5! (8.f5? ♗g5+ -+)
8... ♖f7 9. ♖g4! (9. ♖é4? ♗h4 -+)
9... ♗d4 10. ♖g5 ♗é6+ 11. ♖f5 ♗f8 12. ♖g5
♗h7+ 13. ♖f5 ♖g8 (Position X avec Cavalier
noir h7, qui fait la différence avec l'Essai théma-
tique ; 13... ♗f6 14. ♖g5=)
14.h6! (14. ♖g6 ♗f8+ -+)
14...g×h6 15. ♖g6 nulle

8989 - Pavel Arestov & Daniel Keith

Après une heure passée à essayer de trouver cette
étude, j'ai regardé la solution, et en effet j'ai
constaté la solution, mais je n'avais toujours pas
réussi à la comprendre en profondeur (c'est-à-dire :
que dois-je dire à un élève pour qu'il comprenne
les idées et qu'il soit capable de gagner dans
toutes les variantes ou d'annuler avec les Noirs
quand c'est nulle). En la reprenant le lendemain,
j'ai enfin fini par la comprendre et vais essayer de
la rendre à mon tour accessible. J'aime beaucoup
cette étude, la position est vraiment passionnante
car on y rencontre plusieurs positions étonnantes
de zugzwang avec des résultats surprenants.

1. ♖×f2? les Blancs vont facilement gagner s'ils
parviennent à jouer ♖f3. 1... ♖g4! une des clés
de cette étude est de comprendre que cette posi-
tion ♖f2- ♖g4 est un zugzwang réciproque !
2. ♗h1 (2. ♗f1 h4! 3. ♗é3+ ♖f4 4. ♗f1 ♖g4
5. ♗h2+ ♖f4 et les Blancs sont en zugzwang, le
coup g3 n'étant plus possible car les Noirs ont eu
le temps de jouer h4. 6. ♗f3 ♖g4=) 2...f4!
(2...h4? 3. ♖é3! f4+ 4. ♖é4 h3 5. ♗f2+! ♖g3
6.g×h3 f3! 7. ♖é3!+-), 3. ♖é2 h4! zugzwang
4. ♖f2 (4. ♖f1 f3=), 4...h3=]
1. ♗h1! ♖g4! (1...f4 2. ♗×f2+- ; 1...h4 2. ♖×f2!
♖g4 3. ♖é3 f4+ 4. ♖é4+-)
2. ♗×f2+! (2. ♖×f2? f4! = ; 2. ♖é2? h4! =)
2... ♖g3 3. ♖g1 ♖f4!, ♖h4! (3...h4 4. ♗h1+ +
suivi de h2), **4. ♗h1!**
4. ♖h2? ♖é3! 5. ♗h3 (5. ♗d1+ ♖d2! 6. ♗b2 f4!
7. ♗ç4+ ♖é2 8. ♗é5 et il est tout à fait étonnant
de constater que cette position est une nulle posi-
tionnelle alors que les Blancs qui ont une pièce
de plus contrôlent complètement les cases essen-
tielles f3 et h3 ! 8... ♖f2! {8... ♖é3? 9. ♖g1!+-},
9. ♖h3 ♖é2 10. ♗g6 f3= et là, les Blancs ne
doivent surtout pas forcer car ils pourraient même
perdre. Par exemple 11.g3?? f2 12. ♗f4+ ♖f3!+-)
5...f4 (5...h4? 6. ♗g1+-), 6. ♗g5 ♖f2 7. ♗f3
♖f1! (7... ♖é2? 8. ♖g1!+-) 8. ♗d4 ♖f2 9. ♖h3
♖é3= par exemple 10. ♗é6 f3! 11.g3 f2 12. ♖g2
f1= ♗+ 13. ♖×f1 ♖f3
4... ♖g4 5. ♖f1! (5. ♖f2? f4! zugzwang déjà vu
6. ♖é2 h4 =)
5...h4! (5...f4 6. ♖f2 {ou 6. ♗f2+ ♖g3 7. ♗é4+}
6...h4 7. ♖é2+- transpose ; très intéressante est
la variante thématique 5... ♖g5 6. ♗g3 ♖g4
7. ♖f2!+- et nous avons la position de l'essai thé-
matique 1. ♖×f2? ♖g4 mais avec trait inversé !

6.♔é1!! (6.♔é2? f4!= zugzwang déjà vu ; 6.♗f2+? ♔g3 7.♔g1 f4 8.♗é4+ ♔g4 9.♔f2 (9.♔h2 f3), 9...h3=)

6...f4 7.♔é2! zugzwang réciproque

7...h3 8.♗f2+ ♔h4 9.g×h3 ♔g3 10.♔f1 1-0

Notons encore une position étonnante : après 10...f3 les Blancs gagnent par ♔g1 ou ♔é1, mais cette position serait encore nulle avec trait noir !

8990 - Michael Pasman

On peut rapidement voir qu'il s'agit d'une étude de joueur. Je l'aime beaucoup !

Comme d'habitude, j'ai essayé de résoudre cette étude. J'ai compris que 1.é8=♔ ♔×é8 2.♔f1 fait nulle dès que le Roi noir ne peut pas défendre le Pion Pb2 en un coup et j'ai donc vu la suite jusqu'à 4...a2 5.a7 (quoi d'autre ?) b1=♔+ 6.♔h8 et puis j'ai vu 6...♔b7! pour les Noirs... et j'ai donc cherché (vainement) quelque chose d'autre. Après 7...♔×a7 l'étude devient très excitante.

Cette étude semble très difficile mais elle est parfaitement humaine et compréhensible. Bravo.

Essai thématique : 1.♔×g7? b1=♔ promotion 2.h7 ♔b2 3.h8=♔ promotion 3...♔d5+ 4.♔g8 ♔g1+ 5.♔g7 (5.♔g7 ♔b8+) 5...♔b8+! 6.♔h7 ♔h1+! 7.♔h6 ♔×h6+ 8.♔×h6 ♔é6! 9.♔f8 ♔h2+ 10.♔g7 ♔×é7 -+

1.♔f4+! ♔ç3 (1...♔ç5 2.é8=♔)

2.♔f3+ ♔b4 (2...♔ç4 3.♔f4+ ♔ç5 4.é8=♔)

3.♔f4+ ♔a3 (3...♔b5 4.é8=♔+ ♔×é8 5.♔f1= ; 3...♔ç5 4.é8=♔ ♔×é8 5.♔f1 g×h6 6.♔b1 ♔é2 7.a7=)

4.♔f3+

Essai thématique logique : 4.a7 b1=♔+ 5.♔h8 ♔b7 6.♔f8 ♔×a7 7.é8=♔ ♔×é8 ne permet pas de s'échapper comme dans la ligne principale parce que le Roi noir n'est pas sur la diagonale a2-g8

4...♔a2 (4...♔a4 5.♔f4+ ♔a5 {5...♔a3

6.♔f3+} 6.é8=♔! ♔×é8 7.♔f1=)

5.a7! (5.h×g7 b1=♔+ 6.♔h8 ♔h1+ ;

5.♔f2 g×h6 6.♔g6 ♔×é7 -+)

5...b1=♔+ [première promotion]

6.♔h8! ♔b7 (6...♔é4 7.♔f8)

7.♔f8! ♔×a7 8.é8=♔! seconde promotion sacrifiant la Dame à peine promue. (8.h×g7 ♔h1+)

5...♔×é8 9.h×g7!! (9.♔×é8 g×h6-+)

Avec deux variantes :

A) 9...♔é6 (9...♔d4 10.♔×é8 ♔h4+ 11.♔g8=)

10.g8=♔ (troisième promotion en Dame)

10...♔d4+ (pas de ♔h6+ car la Tour noire est clouée), 11.♔g7 (11.♔h7? ♔h4+ 12.♔g7 ♔h6+ 13.♔f7 ♔f6#) 11...♔h6+ 12.♔g8 ♔d5+ 13.♔f7= et les Noirs ne peuvent mater (♔g6 et ♔h5#) car la Dame noire est clouée (13.♔f7 ♔h2 (13...♔h5) 14.♔f6 ♔g2+ -+)

B) 9...♔f7 et maintenant : 10.g8=♔!! troisième promotion, cette fois en Fou (cette promotion en Fou apparaît dans Traxler & Dedrle, 1909)

(10.g8=♔? ♔×f8-+) 10...♔×f8 pat (pas d'autre coup de Dame, elle est clouée).

8991 - Michal Hlinka & L'ubos Kekely

J'aime beaucoup ce genre d'études. L'idée initiale (1.♔a2 ♔×ç2 2.f6!) me semble difficile à voir mais la solution est humaine et très précise !

1.♔a2! ♔×h2 (1...♔×ç2 2.f6!+- g×f6 3.g6

♔×h2 4.g7 ♔h1+ 5.♔f2 ♔h2+ 6.♔f3 ♔h3+

7.♔f4 ♔h4+ 8.♔f5 ♔h5+ 9.♔×f6+-)

2.f6 (2.♔b3+? ♔b4 3.f6 g6 4.♔f7 ♔ç5 5.♔×g6 ♔d6= 6.♔é8 ♔é6 7.f7 ♔é7=)

2...g×f6 (2...♔h1+ 3.♔f2! g×f6 4.♔b3+ ♔b4

5.g6 voir ligne principale)

3.♔b3+! (3.g6? ♔×ç2 4.g7 ♔ç8=)

3...♔b4 4.g6! ♔h1+ 5.♔f2! (5.♔g2? ♔h5

6.♔f3 ♔g5=)

5...♔h2+ 6.♔f3 (6.♔g3 ♔h5=)

6...♔h3+ 7.♔f4 (7.♔g4 ♔h1!)

7...♔h4+ 8.♔f5 ♔h1 (8...♔h5+ 9.♔×f6+-)

9.g7 (9.♔×f6? ♔f1+!= (9...♔ç3? 10.♔é6!+-)]

9...♔f1+ 10.♔é4! (10.♔é6? ♔g1 11.♔×f6

♔ç3! 12.♔f7 ♔f1+=)

9...♔g1 11.g8=D ♔×g8 12.♔×g8 ♔ç3 13.♔b3

Switchback, mouvement systématique, Meredith.

8992 - Borislav Ilinčić

Une étude où il faut d'abord trouver la défense noire.

1.ç6 ♔a6 (1...g3 2.ç7 g2 3.♗f3+-)

2.♗é4 ♔g3 (2...b4 3.♗d6 b5 4.ç7+-)

3.♗d6 ♔é4 (3...♔f5 4.♗×f5 h3 5.♗d6!

{5.♗é7? h2!})

4.♗×é4 h3 5.♗d6 h2 6.ç7 h1=♔ 7.ç8=♔+ ♔a5

8.♗b7+ ♔a6 9.♗ç5+ ♔a5 10.♔a6#

8993 - David Gurgenzidze

Le premier coup est difficile (car la menace est cachée) et 5.♔a6+! est également difficile. Les variantes sont claires et les deux sacrifices de Dame en écho sont très agréables.

1. ♖c4? ♗é7 2. ♖c3+ ♔×g6=

1. ♖b5! ♖b8+ (1...b×a1=♖ 2.h8=♖+ ♔×h8
3. ♖é8+ ♔g7 4. ♖f7+ ♔h6 5. ♖h7#)
2. ♖×b8 b×a1=♖ 3. ♖b7+ (3. ♖×ç8? ♖f1+
4. ♔é5 ♖b5+ 5. ♔×é4 ♖é2+=), avec deux sous-variantes :
3... ♔×g6 4.h5+ ♔h6 (4... ♔×h5 5. ♖×ç8 ♖f1+
6. ♔é5+- (par exemple : 6... ♖b5+ 7. ♔é6 ♖b3+
8. ♔é7 ♖b4+ 9. ♔é8 ♖b5+ 10. ♔f7 ♖b3+
11. ♖é6 ♖ç3 12.h8=♖+)
5. ♖a6+! ♖×a6 6.h8=♖# mat modèle (I)
3... ♗é7 4. ♖×é7+ ♔×g6 5.h5+ ♔h6 6.h8=♖+
♖×h8 7. ♖g5+ ♔h7 8. ♖g6# mat modèle (II)

8994 - Peter Krug & Mario Guido Garcia

Solution difficile avec de nombreuses ressources des deux côtés mais humainement accessible. Avec une belle surprise finale des deux côtés !

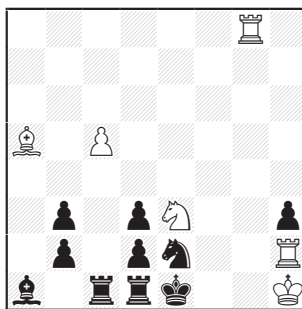
1. ♗b4+? ♔d8 -+
1. ♖é6+ ♔f8 (1... ♔d8 2. ♗a5+ ♔ç8 3. ♖é8+!)=
2.g×h7 (2. ♗b4+? ♔g7 3. ♗ç3+ ♗gf6-+)
2... ♗h6! (2... ♗é7 3. ♗b4 ♖g7 4.f6! = ;
2... ♗gf6?? 3. ♗b4+ ♔g7 4. ♖é7+ +-)
3. ♗b4+ ♔g7 (3... ♔f7 4. ♖×h6=)
4. ♖g6+! (4. ♗ç3+? ♔×h7 5. ♖é7+ {5. ♗×h8
♗×f5+ 6. ♔h3 ♔×h8-+} ♔g8 6. ♗×h8 ♗×f5+ -+
fourchette ; 4. ♖é7+? ♔f6 5. ♖×d7 ♖g4+ 6. ♔h3
♖×b4-+)
4... ♖×g6 5.f×g6 ♔f6 (les Noirs doivent parer ♗ç3)
6. ♗ç3+ (6. ♗d2? ♗f5+ 7. ♔g4 ♗é5+!-+)
6... ♗é5 7. ♗×é5+ ♔×é5 8. ♔g5 ♔é6! (8... ♗f5
9.h6 ♗f6+ 10. ♔h5!)=
9.g7! (9. ♔×h6 ♔f6 10.g7 ♗×g7#)
9... ♗×g7 (9... ♗f7+ 10. ♔g6 ♗é5+ 11. ♔h6!)=
10.h8=♗! nulle
(10.h8=♖ ♗f7+ -+ fourchette)

8995 - Itay Richardson

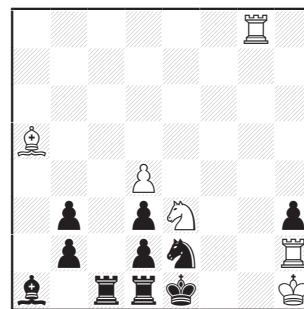
Une étude clairement pas issue des Tables Bases. Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer au premier coup d'oeil, la position est assez simple et les Blancs sont condamnés à mater. L'étude est assez difficile, elle présente de nombreuses variantes mais par bonheur toutes sont absolument claires et indiscutables. Dernière caractéristique étonnante de cette étude atypique un peu «à l'ancienne» : l'auteur que nous saluons n'est âgé que de 14 ans ! J'aime beaucoup cette étude.

1. ♖é8? ♔é2+ 2. ♗f1+ ♔f3=

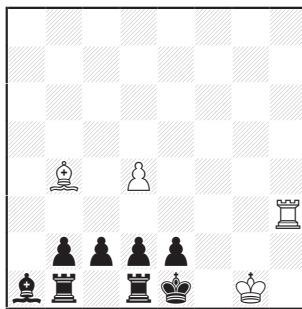
1. ♖h2 ♗ç3!
1...ç1=♗ 2. ♖g8 ♗é2+ 3. ♔h1 ♗ç5 4.d×ç5
(4. ♗×ç5? ♖dç1 5. ♗b4 ♖ç2=), 4... ♖bç1
(4... ♖dç1 5. ♖g1+ ♗×g1 6. ♗×d2#) 5. ♗a5
position A1 5... ♖×ç5 (5...b1=♖ 6. ♗ç7 ♖ç2
7. ♖g1+ ♗×g1 8. ♗g3#), 6. ♗d8 ♖h5 (6... ♖ç4
7. ♗×ç4 ♖b1 8. ♗h4+ ♔d1 9. ♗é3+ ♔ç1
10. ♖ç8+ ♗ç3 11. ♖×ç3#), 7. ♗ç7 b1=♖ 8. ♖g1+
♗×g1 9. ♗g3#
1...ç1=♖ 2. ♗ç2+ ♖×ç2 3. ♖é8#



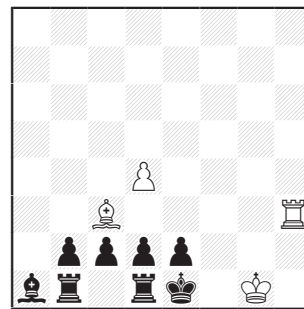
♖→ : + Position A1



♖→ : = Position A2



♖→ : = Position B1



♖→ : + Position B2

2. ♗×ç3
Essai thématique : 2. ♗×ç2+? b×ç2 3. ♖é8+ ♗é2+
4. ♖é×é2+ d×é2 5. ♖×h3 position B1, 5...ç1=♗!
pat (5...ç1=♖ 6. ♗é7 ♖ç8 7. ♗h4# ; 5... ♖dç1
6. ♖d3 ♖d1 7. ♗d6 ♖dç1 8. ♗f4 ♔d1 9. ♖×d2+
♔é1 10. ♖d3 ♖d1 11. ♗g3#)
2. ♖g8?? ♗é2+ 3. ♔h1 ç1=♖ 4. ♗é7 ♖ç6+ -+
2...ç1=♗! (renaissance Phénix du Cavalier)
3. ♗ç2+! (3. ♖g8?? ♗é2+ 4. ♔h1 ♖bç1 5. ♗a5
position A2 comparer avec position A1, (5. ♗b4
♖ç6 6. ♗é7 ♖h6-+)
5... ♖ç8!! -+
3. ♖é8? ♗é2+ 4. ♔h1 ♗g3+ 5. ♔g1 ♗é2+=)
3...b×ç2 4. ♖é8+ ♗é2+ 5. ♖é×é2+ d×é2 6. ♖×h3
position B2 nous avons atteint la position B1 de
l'Essai Thématique, sauf que le Fou blanc est désormais
en ç3 et non en b4.
6... ♖dç1 (6...ç1=♗ perdrait comme dans la ligne
principale ; 6...ç1=♖ 7. ♔g2 ♖ç2 8. ♖h1#)

7. ♖d3 ♗d1 (7... ♔d1 8. ♗×d2+ ♕é1 9. ♗d3#)
 8. ♖g2 ç1=♕! (8... ç1=♗ 9. ♗h3 ♗ç2 10. ♗h1# ;
 8... ♗dç1 9. ♕×d2+ ♔d1 10. ♕a5#)
 9. ♕×b2! ♕ç×b2 10. ♗h3 ♕×d4 11. ♗h1+ ♕g1
 12. ♗×g1#

8996 - Borislav Ilinčić

Une étude «à l'ancienne» comme on les aime quand on est un joueur, mais les coups automatiques ne suffisent pas !

1. ♗b4+ ♔d6 2. ♗f8+ ♗é7 3. ♗×b8+ ♗ç7
 4. ♗f8+ ♗é7=
 1. ♗ç3+ ♔d6 (1... ♔é5 2. ♗f4#)
 2. ♗f8+ ♗é7 3. ♗×b8+ (3. ♗f4+ ♗é5 4. ♗b4+ ♗ç5 5. ♗×b8+ ♔é7=)
 3... ♗ç7 (3... ♔ç5 4. ♗b4#)
 4. ♗f8+ (4. ♗b4+ ç5 5. ♗f4+ ♔ç6 6. ♗a4+ ♔d6=)
 4... ♗é7 5. ♗f4+ ♗é5 6. ♗b4+ ♗ç5 (6... ç5 7. ♗b8+)
 7. ♗b7! [la menace est : 8. ♗d7+ ♔é5 9. ♗é6+ ♔d4 10. ♗é3#]
 7... ♕f5 (7... ♗f5 8. ♗é4+ ; 7... ♕ç2+ 8. ♔×ç2 ♗f5 9. ♗f7+-)
 8. ♗é4+ ♕×é4 9. ♗d7+ ♔é5 10. d4+ ♗×d4
 11. ♗é6#

RÉTROS

8997 - Paul Răican

-1. ♔f1-f2! é3-é2+ -2. ♗b2-ç3 ♗ç3-d2+ il y a échec car la Tour menace de capturer le Fou blanc qui en renaissant assassinerait le Roi blanc f1, -3. ♕a4-b3 ♗b4-ç3+! (même remarque qu'au coup précédant ; le rétro-coup 3... ♗ç4×ç3 en passant ? est illégal, car les Blancs viendraient de jouer ♗d2-b4 avec le Pion blanc bérolina dans une position (en d2) dans laquelle le Roi noir était en échec par Pion Bérolina d2×♗d3(♗a8) assassinant le Roi noir a8) -4. ♔f2-f1 é4-é3+ -5. ♕ç6-a4 & 1. ♗b7-ç8=♗#

La position de mat est spécifique : 1... ♗×ç6(♕f1)? auto-échec car le Fou blanc f1 menace la capture de la Tour d3 qui en renaissant assassinerait le Roi a8. Par ailleurs, la promotion en Cavalier s'explique par le contrôle direct de a7, mais aussi le contrôle de b8 (le Cavalier ç8 capturant en é7 assassinerait le Roi b8).

8998 - Andrew Buchanan

Les Pions blancs présents sur l'échiquier reven-

dient 14 captures. Il y a 13 pièces présentes sur l'échiquier et il faut au minimum positionner quatre écrans sur les cinq échecs visibles au diagramme. On a donc un total initial de 14+13+4=31 pièces utilisées.

De plus, il faut promouvoir les deux Pions blancs g et h au prix d'une seule capture restante. La seule solution reste alors ♖g×♗h→h8=♕(♗) et ♖h2→h8=♗(♕), toute autre option de capture, y compris par un des Pions noirs g ou h imposerait une capture de trop.

Les Pions blancs ont donc capturé les 15 pièces noires manquantes et seules quatre pièces blanches peuvent être utilisées comme écran (♗, ♖, ♗, ♕ sur case blanche).

Le dernier coup d'échec par les Blancs n'est donc pas une capture.

De quelle case le Roi noir pourrait-il alors bien revenir ensuite ?

- pas ♔b4-ç3, car cela imposerait la reprise b2×a3 qui enfermerait le Fou blanc

- pas ♔b3-ç3, car le ♖a est sur sa position d'origine

- pas ♔b2-ç3, car si la case b2 était vide après le dernier coup blanc, l'échec du Fou blanc serait impossible

- pas ♔d4-ç3 ni ♔d3-ç4, à cause de la position du Roi blanc

- pas ♔d2-ç3, car la case serait encore contrôlée deux fois, impliquant un échec double impossible Reste ç2 ou ç4 !

Il faut noter que la Tour blanche à ajouter ne peut donner directement échec au Roi noir et doit donc être en b2 ou d2. Dans les deux cas, le Roi noir venant de ç2 serait en échec double impossible par cette Tour blanche et la Dame blanche qui serait au mieux en revenue en ç1.

Après la reprise du dernier coup blanc, le Roi noir doit rétrograder en ç4 !

Cette case ne doit pas alors être menacée à la fois par le Fou blanc sur case blanche et un des deux Cavaliers blancs, ce qui impliquerait encore un échec double impossible.

→ Le Fou blanc doit donc être sur ç2 !

La case ç4 ne doit pas non plus être menacée alors par les deux Cavaliers.

→ Il y a un Cavalier blanc en d3 !

Si le deuxième Cavalier blanc est en b2, on va tomber sur une répétition forcée de position

+♗b2, +♕ç2, +♗d2, +♗d3

Rétro : 1. ♖h5-ç5# ♔ç4-ç3 2. ♘d1-b2+ ♔ç3-ç4
 3. ♘b2-d1++ (forcé)
 → le deuxième Cavalier blanc est donc en d2

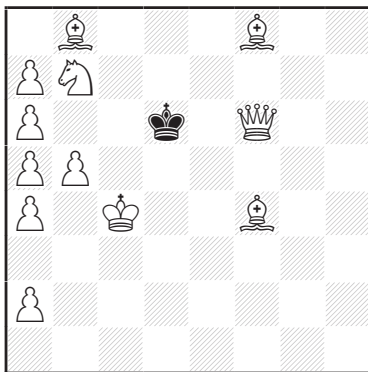
Solution :

+ ♖b2, + ♙ç2, + ♘d2, + ♘d3

Rétro : 1. ♖h5-ç5# ♔ç4-ç3 2. ♘f1-d2+ ♔ç3-ç4
 3. ♙h4-é1+...

Nettement plus complexe que le problème I :

I - T. Le Gleuher Phénix 2015



4 derniers coups (12+1)
 simples ?
 ajouter des pièces

+ ♙é6, + ♘ç7, + ♖é5, + ♖é7
 -1. ♘ç5-b7+ ♔ç6-d6 -2. b4-b5+ ♔d6-ç6

8999 - Andreï Frolkin

Le dernier coup est ♙é1×Xd2+.

Les Noirs n'ont donc plus qu'une capture pour promouvoir le Fou sur case blanche.

Donc é×d→d1=♙

Le ♙ç a donc joué dans l'axe et les Pions blancs ont dû capturer deux fois pour éviter le ♙ç. Comme le Fou noir ç8 a été pris sur place, le ♖h ne dispose plus que d'une capture pour aller à promotion. La seule solution restante est h2→h8=X après avoir capturé le ♙h gratuitement. La reprise é2-é3, enfermant le Fou blanc f est donc impossible dans le rétro-jeu immédiat.

Rétro : 1... ♙é1×♘d2+ 2. ♖h1-f1 ♙ç6-a4
 3. ♖h8-h1 ♙f3-ç6 4. h7-h8=♖ ♙g4-f3 5. h6-h7
 ♙f3-g4 6. h5-h6 ♙g4-f3 7. h4-h5 ♙f3-g4 8. h3-h4
 ♙d1-f3 9. ♘f3-d2 d2-d1=♙+ 10. ♘h4-f3 f6-f5
 11. ♘f5×♙h4 f7-f6 12. ♘é7-f5 h5-h4 13. ♘ç6-é7
 h6-h5 14. ♘a5-ç6 h7-h6 15. ♖a4-b4 ♙b4-ç2
 16. h2-h3! ♙ç6-b4 17. ♙b4-ç3...

Le premier coup du ♖h a donc été forcément

♖h2-h3 !

Phénix (♙, ♖), Tempo (♙h, ♖h), décapture du ♙h pour tempos, écran du Cavalier blanc, écran du Pion noir, décapture du Cavalier blanc.

9000 - Pascal Wassong

La condition Kamikaze fait que la pièce qui capture disparaît de l'échiquier en même temps que la pièce capturée. La variante Dardilly est Rex Inclusiv, ce qui fait que les Rois ne peuvent pas capturer (puisqu'alors ils disparaîtraient de l'échiquier), et en plus, les Rois peuvent être au contact, puisque justement ils ne peuvent pas capturer, donc ne sont pas en échec avec le Roi adverse juste à côté d'eux.

Il n'y a eu qu'une seule prise, soit ♙×♖h, soit ♖h×♙. Pour débloquer la cage Sud-Ouest, il faut rentrer en ç8 le Fou noir décapuré, et reprendre b7-b6. Mais cela implique de faire sortir le Roi blanc du camp noir, tout en laissant la Tour noire à l'intérieur. Cette cage est classique dans les rétros orthodoxes, où une Tour blanche sert à intercepter la Tour noire. Aucune Tour blanche n'est disponible ici, mais comme les Rois peuvent être au contact, c'est le Roi noir qui interceptera sa Tour les deux fois nécessaires.

La tentative simple échoue :

1... ♔f1-é1 2. ♙g8-f8 ♔g2-f1 3. ♙h8-g8 ♙h3-g2
 4. ♙g8-h8 ♔g4-h3 5. ♙h8-g8 ♔f5-g4 6. ♙g8-h8
 ♙é5-f5 7. ♙h8-g8 ♔d6-é5 8. ♙g8-h8 ♔ç6-d6
 9. ♙h8-g8 ♔b7-ç6 10. ♙g8-h8 ♔ç8-b7 11. ♙h8-g8
 ♔d8-ç8 12. ♙g8-h8 ♔é8-d8 13. ♙h8-g8 ♙f8-é8
 14. ♙g8-h8 ♖é8-é7 15. ♙h8-g8 ♖b8-é8
 16. ♙g8-h8 ♔é8-f8 17. ♙f8-g8 ♔d8-é8
 18. ♙é8-f8 ♔ç8-d8 19. ♙é7-é8 ♔b7-ç8
 20. h5×♙g6(-♖h5) ♖h8-b8 21. h4-h5 ♔ç8-b7
 22. h3-h4 ♔d8-ç8 23. h2-h3+ ♔é8-d8 24. ♙d8-é7
 ♙é4-g6 25. ♙ç8-d8 ♙f5-é4 26. ♙b7-ç8 ♙g6-f5
 27. ♙a6-b7 ♙é4-g6 28. ♙b5-a6 ♙b7-é4 29. ???
 ♙ç8-b7 30. ♙ç5-b5 b7-b6+ 31. ♙b6-a4 a5-a4
 et la cage est ouverte. Mais les Blancs sont rétropat, il leur manque un tempo au moment où le Fou noir sort en b7.

Pour accélérer la manœuvre, la solution utilise le petit roque noir alors même que les deux Rois sont au contact. Elle commence comme l'essai :

1... ♔f1-é1 2. ♙g8-f8 ♔g2-f1 3. ♙h8-g8 ♙h3-g2
 4. ♙g8-h8 ♔g4-h3 5. ♙h8-g8 ♔f5-g4 6. ♙g8-h8
 ♙é5-f5 7. ♙h8-g8 ♔d6-é5 8. ♙g8-h8 ♔ç6-d6

9. ♔h8-g8 ♚b7-ç6 10. ♔g8-h8 ♚ç8-b7 11. ♔h8-g8 ♚d8-ç8 12. ♔g8-h8 ♚é8-d8 13. ♔h8-g8 ♚f8-é8 14. ♔g8-h8 ♚é8-é7 15. ♔h8-g8 ♚b8-é8 16. ♔g8-h8 ♚é8-f8 17. ♔f8-g8 ♚b7-b8 18. ♔é7-f8 ♚f8-é8 19. ♔é8-é7 ♔g8-f8 20. ♔é7-é8 ♚b8-b7 21. h5×♚g6(-♔g6) ♚f8-b8 22. ♔d8-é7 0-0+ 23. ♔ç8-d8 ♚f5-g6 24. ♔b7-ç8 ♚g6-f5 25. ♔a6-b7 ♚é4-g6 26. ♔b5-a6 ♚b7-é4 27. h4-h5 ♚ç8-b7 28. h3-h4 b7-b6 29. ♚b6-a5 a5-a4 30. ♚a4-b3 ♚b3-a1...

Il n'est pas possible de reprendre ♔ç5-b5 au moment du coup b7-b6, parce que cela mène à un rétro-pat noir, le retro-coup ♚b3-a1 devenant impossible. Seuls trois tempi du Pion blanc h sont nécessaires, alors que quatre n'étaient pas suffisants dans l'essai ! À noter que comme on dispose d'un tempo blanc de trop, il est possible de reprendre ou ♔h5×♚g6(-♔g6) mais aussi ♚g6×♔h5(-♚h5) dès le premier coup.

9001 - Pierre Tritten

1. d3 ç6 2. ♚g5(♔) ♚a5(♚) 3. ♔×h7-g5(♚) ♚h6(♚) 4. ♔d2 ♚×g5-a5(♚)#
(C+ Jacobi 0.7.5 en 52'38'')

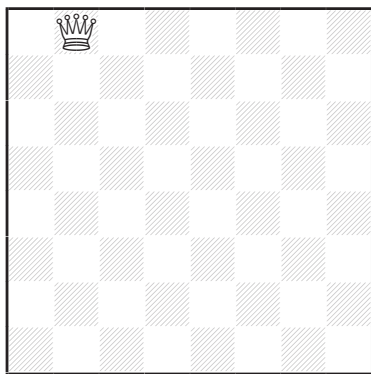
9002 - Pierre Tritten

1. d4 é5 2. ♚g5 ♚ç5 3. d×ç5-f8(♔) ♚f6 4. ♔×d7-d5 ♚d8 5. ♔×f8-ç6+++
(C+ Jacobi 0.7.5 en 31h19'49'')

Dans la recherche de parties justificatives à information minimale, Pierre utilise des conditions féeriques pour maximiser le nombre de coups avec une seule pièce présente sur l'échiquier. En orthodoxe, le record avec une pièce n'est que de 2,5 coups.

II - T. Le Gleuher

Phénix 2019



Partie (1+0) C+ justificative en 2,5 coups
Ajouter des pièces

1. ç4 b5 2. ♚b3 b×ç4 3. ♚×b8

9003 - Éric Pichouron & Michel Caillaud

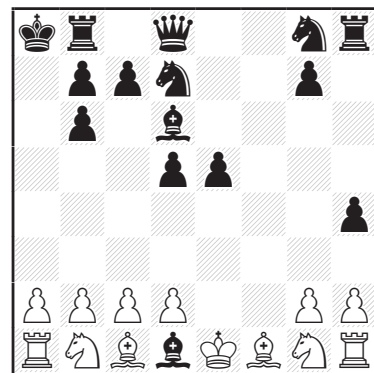
1. é4 d5 2. ♚g4 ♚×g4 3. é5 ♔d7 4. é6+ ♔ç8 5. é×f7 é5 6. f4 ♚é7 7. f5 ♚g6 8. f6 ♚é7 9. f8=♚ a5 10. ♚é8 ♚a6 11. ♚ç6 ♚×ç6 12. f7 ♚ç3 13. f8=♚ ç5 14. ♚f3 ç4 15. ♚d1 ♚×d1 (C+ Natch 3.3 en 1'35'')

Trois Dames blanches « capturées en l'air », la Dame d'origine et deux Dames Prentos. La Dame d'origine doit libérer sa case d'origine, car c'est la seule disponible pour capturer une des Dames Prentos (qui devient donc Prentos-Pronkin).

Beaucoup de cela est déjà présent dans le III, problème d'Éric qui a servi d'exemple au Tournoi Champagne, mais cette version se justifie pour la « troisième Dame en l'air ».

III - É. Pichouron

France-Echecs 2020



Partie (13+15) C+ justificative en 15,0 coups

1. é4 d5 2. ♚g4 ♚×g4 3. é5 ♔d7 4. é6+ ♔ç8 5. é×f7 é5 6. f4 ♚d6 7. f8=♔ h5 8. ♔d7 h4 9. ♔b6+a×b6 10. f5 ♚d7 11. f6 ♔b8 12. f7 ♔a7 13. f8=♚ ♚b8 14. ♚f3 ♔a8 15. ♚d1 ♚×d1

AIDÉS

9004 - Michel Caillaud & Pierre Tritten

1. ♚d6+ ♚ç5 2. ♚b8 ♚ç6#
1. ♚g8+ ♚g6 2. ♚b8 ♚a7#

Bivalve bicolore, échecs au Roi blanc, écho D/O.

9005 - Christer Jonsson

1. ♚×b3 ♚×d4 2. ♚b5 ♔×b3#
1. ♚×d3 ♚a2 2. ♚b5 ♔×d3#

Sacrifices blancs et noirs pour mats idéaux. Auto-blocages en b5.

9006 - Jorma Pitkanen

1. ♖d7 é×d7 2. ♜f8 d×é8=♞#
1. ♜f7 é×f7 2. ♞h6 f×g8=♞#
1. ♙f7 é×f7 2. ♞h7 f8=♞#

Trois mats différents par promotion en Cavalier.

9007 - Christer Jonsson

- a) 1. ♙h8 ♜a4 2. ♜g7 d4#
b) 1. ♜h7 ♙a4 2. ♙g7 ♞d7#

Coups critiques blancs (en a4) et noirs avec formation d'un Grimshaw. Manœuvres en écho D/O et mats modèles. Joli problème de style classique.

9008 - Cheslav Yakubovsky

1. ♙×d5 g3 2. ♜é6 ♜×d5#
1. ♞×d4 ♞×f4 2. ♙é5 ♞é2#
1. ♙é7 g4 2. ♙d6 ♜é4#
1. ♜g6 f4+ 2. ♞f5 ♞×é3#

Deux mats de la Tour et du Cavalier, avec Zilahi (solutions I et II) et sans Zilahi (solutions III et IV). Trois mats modèles.

9009 - Paz Einat

- a) 1. ♖f7 ♖×f5 A 2. ♖a2 ♖×ç5# B
b) 1. ♙d6 ♖×f8 C 2. ♙g3 ♖×f5# A
c) 1. ♜f7 ♖×ç5 B 2. ♜h7 ♖×f8# C

Cycle de prises sur deux des trois pièces noires (et échanges des coups blancs), la pièce non capturée faisant un autoblocage sur une case du champ royal noir. Accessoirement, les mats sont modèles.

9010 - Vito Rallo

1. ç×b3 ♖ç7 2. g5 f5#
1. b4 é5 2. ♞d5 ♖×ç4#
1. ♞é7 ♖×ç4 2. ♞f8 ♖f7#

9011 - S. K. Balasubramanian

1. ♜g7 ♞×f5 2. ♜é6+ ♞d4#
1. ♙é8 ♜×f5 2. ♙b5+ ♜f8#

Déclouages de la pièce blanche qui va créer la batterie en capturant en f5 puis mats par double switchback en écho.

9012 - Zoltán Labai

1. ♙×b5 ♙ç6 2. ♖×d5 ♙×b5#
1. ♜×é5 ♞ç6 2. ♖×b5 ♞×é5#
1. ♜f4 ♞ç2 2. ♜fd3 ♞a3#
1. ♙ç2 ♞f5 2. ♙d3 ♞d6#

Deux paires de solutions sur des idées différentes :
- création et utilisation d'une batterie blanche

- autoblocage en d3 et mat du Cavalier

9013 - Mario Parrinello

- a) 1. ♜d4 ♞é4 2. ♜×ç2 ♞d3#
b) 1. ♖×h4+ ♞é3 2. ♖h5 ♞×f7#
c) 1. ♜d5+ ♞f5 2. ♜ç3 ♞×ç6#

Trois déclouages du Roi blanc en anti-triple. Mats modèles.

9014 - Anton Bidleň

- 1... ♙é7 2. é5 ♞f5 3. é4 ♙f8#
1... ♞g8+ 2. ♞g7 ♞h6! 3. ♞h8 ♙f6#

Un petit mat discret en miniature.

9015 - Niels Danstrup

1. f6 ♙f7 2. f5 ♙é6 3. f4 ♙ ♞f3#
1. f5 ♞f8 2. ♞f6 ♙f7 3. ♜é5 ♞h7#

Jolie miniature avec un tempo du Pion noir et deux mats idéaux.

9016 - Claude Beaubestre

- a) 1. ♜f5+ ♙é5+ 2. ♞×é5 ♞×b2 3. ♜f6 ♞d3#
b) 1. ♜f2 ♞é3 2. ♞×é3 ♙×b2 3. ♜f3 ♙ç1#

Zilahi et mats modèles.

9017 - Christopher Jones

- a) 1. b3 ♜d4 2. ♖g6 a×b3 3. ♖b6 ♜a4#
b) 1. ♜d2 a4 2. ♜b3 ♜d2 3. ♞×a4 ♜a2#
c) 1. ♖g1 a3 2. ♖b6 a×b4+ 3. ♜×b4 ♜a3#

Mats modèles du couloir, auto-blocages noirs et écho caméléon.

9018 - Christer Jonsson

1. h6 ♜g5 2. h×g5 f×g5 3. ♜ç6 ♜×a4#
1. h5 ♜hg4 2. h×g4 f×g4 3. ♞×a1 ♜a3#

Zilahi, deux ouvertures de lignes en écho (par sacrifices de pièces, blanches et noires) et mats modèles.

9019 - Pierre Tritten

- 1... ♞a1 2. b×a1=♜ ♞f4
3. ♜×a3 ♞d5 4. ♜a7 ♞b6#
1... ♞g1 2. h×g1=♙ ♞ç5
3. ♙×d4 ♞a6 4. ♙a7 ♞ç7#

Deux autoblocages en a7 par des pièces promues, Zilahi, échanges de fonction des Cavaliers blancs (sacrifices pour promotions noires et mats après traversées de l'échiquier).

9020 - Oleg Paradzinsky

1. ♖b6 ♔é2 2. ♗b7 ♕d3
 3. ♗a6 ♕ç4 4. ♗a5 ♖a1#
 1. ♖é2+ ♕×é2 2. ♗b7 ♕d3
 3. ♗a6 ♕ç4 4. ♗a5 ♖a7#

Un quatre pièces avec et sans sacrifice de la Dame noire. Les deux mats idéaux sont bien différenciés.

9021 - Georgi Hadzi-Vaskov

1. ♚h4 ♙f7 2. ♗g4 ♕ç7
 3. ♗f5 ♕d6 4. ♚g4 ♙g6#

Switchback de la Tour noire pour laisser passer le Roi noir (Klasinc) et switchback du Fou matant.

9022 - Ivan Bryukhanov

- a) 1... ♗a7 2. ♖é8 ♗ç6 3. ♗d6 ♗a5
 4. ♗é7 ♕é5 5. ♗d8+ ♕d6 6. ♚ç8 ♗b7#
 b) 1... ♗d6 2. ♚a6 ♗×ç4 3. ♗ç6 ♕é6
 4. ♗b7+ ♕d7 5. ♗a8 ♕ç8 6. ♚a7 ♗b6#

Miniature à mats idéaux et manœuvres précises.

9023 - Zlatko Mihajloski

1. ♙a2 ♙b3 2. f4 ♕ç4 3. ♗é6 ♕×ç5+
 4. ♗f5 ♙g8 5. ♙f7 ♕d6 6. ♙g6 ♙é6#

Bristol bicolore réciproque, la case x étant la case d5 dans un sens (pour laisser passer le Roi blanc et par la suite le Roi noir), b3 dans l'autre (pour permettre l'accès au Fou noir à la case g6)

Indien entre le Fou blanc et le Roi blanc, la case critique étant la case ç4. Circuit du Fou blanc.

Indien : une pièce blanche effectue un coup critique par rapport à une case sur laquelle une autre pièce blanche vient d'abord l'intercepter, puis lui réouvre la ligne. **Bristol bicolore** : une pièce quitte une case x. Une pièce d'une autre couleur joue dans le même sens en traversant la case x.

9024 - Zlatko Mihajloski

1. ♙f4 ♙×f6 2. ♚hç7 ♙×d4 3. d1=♚+ ♙g1
 4. ♚d5 ♙d4 5. ♙d7 ♙g7 6. ♙é5 ♙f8# modèle

Circuit du Fou en aller-retour, trois fois le thème Klasinc (♚h7-♙g7, ♚d1-♙d4 et ♙é5-♙g7)

Klasinc : une pièce A quitte une case x pour permettre à une pièce B de passer par x pour atteindre sa destination. Puis A reviens sur x. Thème Chernous.

9025 - Steven Dowd

- 1... ♗g5 2. a2 ♕b2 3. a1=♗ ♕ç3 4. ♗ç2 ♕d3
 5. ♗b4+ ♕é4 6. ♗d5+ ♕f5 7. ♗f6 ♕g6
 8. ♗g8 ♗f7#

- 1... ♗f8 2. b2+ ♕a2 3. ♗b3+ ♕×b3 4. b1=♗ ♕ç4
 5. ♗d2+ ♕d5 6. ♗é4 ♕é6 7. ♗f6 ♕f7
 8. ♗h7 ♗g6#

Deux solutions longues pour des mats en échos, et deux façons de résoudre la difficulté posée par la Dame noire. Deux promotions en Cavaliers pour des autoblocages royaux.

INVERSES

9026 - Vilimantas Satkus

- 1... ♚×ç2 2. ♖d2+ (coup diagonal), 2...- ♚×d2#
 1... ♙b2 2. ♖é5+ (coup orthogonal), 2... ♙×é5#

1. ♖é2? [2. ♖×ç4+ ♗×ç4#]
 1... ♚×ç2 2. ♖d2+ (coup orthogonal), 2... ♚×d2#
 1... ♙b2 2. ♖é5+ (coup orthogonal), 2... ♙×é5#
 mais 1... ♚×f7!

1. ♖ç3! [2. ♖×ç4+ ♗×ç4#]
 1... ♚×ç2 2. ♖d2+ (coup diagonal), 2... ♚×d2#
 1... ♙b2 2. ♖é5+ (coup diagonal), 2... ♙×é5#
 1... ♚×f7 2. ♖×f6+ ♚×f6#
 1... b×ç3 2. ♚×f6+ ♚×f6#

Les différentes combinaisons dans la direction des coups de la Dame blanche sont démontrées dans les trois phases.

9027 - Zoran Gavriloški

- 1... ♚×é4+ 2. ♖d4+ ♚×d4 3. ♗d7+ ♚×d7#
 1. ♗d2! [2. ♗f3+ A ♚×f3+ 3. ♖d4+ B ♙×d4#]
 1... ♚é4+ 2. ♖d4+ B ♚×d4 3. ♗d7+ C ♚×d7#
 1... ♙×ç6 2. ♗d7+ C ♙×d7 3. ♗f3+ A ♚×f3#
 1... ♚×g5 2. ♖d5+ D ♗f6 3. ♚×é6+ E ♚×é6#
 1... ♖ç8 2. ♚×é6+ E ♖×é6 3. ♖d5+ D ♖×d5#

Cycle des deuxièmes et troisièmes coups blancs (A, B et C) et échange des deuxièmes et troisièmes coups (D et E). Une combinaison (avec cinq coups différents) rare.

9028 - Gunter Jordan

Sans la Tour b7, le but serait atteint en deux coups :
 1. f4+! ♗a7 2. ♚ç7+ ♙×ç7#

Il faut donc se débarrasser de la Tour blanche.

1. ♙h1? pat
 1. ♗f7? ♕×b7! 2. f4+ ♕×ç8

1. ♚b6! ♗a7 2. ♗ç6+ ♗a8 3. ♗é7 ♗a7 4. ♚b7+ ♗a8
 5. ♙h1 ♕×b7 6. f4+! ♗a7 7. ♚ç7+ ♙×ç7#

9029 - Gennady Kozyura

1. ♖a2! blocus

1...h6 2. ♕g3 h5 3. ♕f4 ♖×b4 4. ♗é6 ♖ç5
5. ♗d6+ ♖ç4 6. ♕d2+ A ♖b3 7. ♗b2+ B ç×b2#
1...h5 2. ♗é4 h4 3. ♗é2 ♖×b4 4. ♗b2+ B ♖ç5
5. ♗ç6+ ♖d4 6. ♕f2+ ♖d3 7. ♗d2+ A ç×d2#

Deux mats modèles avec échange de rôle des coups blancs sur les cases b2 et d2 (blocage et sacrifice précédant le mat).

9030 - Alberto Armeni

1.b8=♗+! ♖g7, ♖h7 2. ♗h8+ ♖×h8 3.f8=♗+
♖h7 4. ♗f7+ ♖h8 5. ♗×d7+ ♗b2 6.a8=♕ f4
7. ♕h1 f3 8. ♗×f3 h3 9. ♗f1 h2#

1.f8=♗+? et le Pion b7 contrarie la manoeuvre.
Les deux premiers coups se débarrassent de ce Pion avec sacrifice.

DIRECTS FÉERIQUES

9031 - Gerhard Maleika

Essais thématiques :

1. ♗aç1? ♗ç2(♗ç3, ♗ç5, ♗ç6) 2. ♗×♗=
mais 1...♗a2!
1. ♗fç1? ♗ç2(♗ç3, ♗ç5, ♗ç6) 2. ♗×♗=
mais 1...♗×f2!
1.ç8=♗? ♗ç2(♗ç3, ♗ç5, ♗ç6) 2. ♗×♗=
mais 1...♗d6!

1.ç8=T! blocus

1... ♗ç2(♗ç3, ♗ç5, ♗ç6, ♗d3, ♗d5)
2. ♗×ç2(♗×ç3, ♗×ç5, ♗×ç6, é×d3, ♗×d5)=
1... ♗a2(♗d2, ♗×f2, ♗×g3, ♗g5, ♗d6, ♗f6)
2. ♗×a2(♕×d2, ♗×f2, f×g3, ♕×g5,
♗×d6, ♖×f6)=

En quatre phases, quatre pièces différentes (Tour a1 et f1, pièces ç7 promues) capturent à quatre reprises sur la colonne ç.

9032 - Thomas Maeder & Hubert Gockel

Essai non thématique :

1.b4+? B ♗×b4(-♖ç2)!
2. ♕×b4(-♗g6) A ♕×f7(♕b4)+!
a) 1.ç4? [2. ♕b4# A (2.b4+? B ♗×ç4(-♖b4)!]
1... ♗é6 x 2.b4# B défense de thème A et pour-
tant le mat intercepte quand même la ligne a4-ç4 !!
En effet, 2... ♖×ç4(-♖b4) est illégal.
1... ♗×ç4(-♖b2) 2. ♗×ç4(-♗g6)#
1...é6 2. ♗f8#
mais 1... ♗é5! (2. ♕b4+? ♗×f7(-♕b4)!)

1. ♕ç4! [2.b4# B (2. ♕b4+? A ♗×ç4(-♕b4)!]
1... ♗é6 x 2. ♕b4# A, même mécanisme de thème A
1... ♗×ç4(-♕a5) 2. ♗a5# changé
(2. ♗, ♗×ç4(-♗g6)? auto-échec)
1...é6 2. ♗f8#

b) 1. ♕ç4? [2.b4# B]
1... ♗é6 x 2. ♕b4# A
1... ♗×ç4(-♕a5) 2. ♗a5#
1...é6 2. ♗f8#
mais 1... ♕d1! (2.b4+ ♕×ç2(-♗b4)!)

1.ç4! [2. ♕b4# A]
1... ♗é6 x 2.b4# B
1... ♗×ç4(-♖b2) 2. ♗×ç4(-♗g6)#
1...é6 2. ♗f8#

Mécanisme spécifique pour les thèmes **Le Grand** et **Sushkov** (la clé semble menacer de deux mats, mais un effet nuisible empêche l'un des deux mats). Jumeaux selon les principes édictés par Camil Seneca : l'essai d'un jumeau est le jeu réel de l'autre. Ceci grâce au Cavalier g4 : sans lui, le problème est correct, mais il n'y a pas de jumeaux !

Schéma du thème
Le Grand

		x
	A	B
	B	A

Définition du thème A : une case du champ du Roi noir est gardée par deux pièces de lignes blanches. La menace intercepte une de ces pièces, les Noirs se défendent en interceptant l'autre.

9033 - Jean-Marc Loustau & Hubert Gockel

Essais thématiques qui soulignent la triple position focale de la Dame noire :

1.ç3+? A mais 1... ♗×a7(-♖ç3)!
et 2. ♗×ç6(-♗d7)? B auto-échec
ou 2. ♗b3+? C ♗×a6(-♗b3)!
1. ♗×ç6(-♗d7)+? B mais 1... ♗×ç6(-♗g6)!
et 2.ç3+? A ♖é5!
1. ♗b3+? C mais 1... ♗×d6(-♗b3)!
et 2.ç3+? A ♖×ç4!
1. ♗×é2(-♗f3)+? D auto-échec
1. ♗×é4(-♗é1)+? mais 1...h×g4(-♗é4)!
et 2. ♗×é2(-♗f3)? D ♗×d6(-♗é2)!

1. ♖h4! [2. ♖×é4(-♜é1)#] la Tour échappe à la prise par le Pion h5

1... ♖d5 2.ç3# A

(2... ♖×a7(-♠ç3))?? n'est plus possible)

1... ♖é5! 2. ♘×ç6(-♠d7)# B

(2... ♖×ç6(-♘g6))?? n'est plus possible
et non 2.ç3+? ♖×f6(-♠ç3)!

1... ♖f5!! 2. ♘b3# C

(2... ♖×d6(-♘b3))?? n'est plus possible
et non 2.ç3+? ♖×f6(-♠ç3)!

ni 2. ♘×ç6(-♠d7)? ♖×g6(-♠ç6)+!

1... ♖g5!!! 2. ♘×é2(-♠f3)# D

la ligne é1-h7 est fermée

et non 2.ç3+? ♖×f6(-♠ç3)!

ni 2. ♘×ç6(-♠d7)? ♖×g6(-♠ç6)+!

ni 2. ♘b3+ ♖×g3(-♘b3)!

ni bien sûr 2. ♖×é4(-♜é1)+ ♖×h4(-♖é4)!

Tentatives de démolition à noter :

1. ♘×ç6(-♠h5)+? d×ç6(-♘g6) 2. ♖×é4(-♜é1)#
mais 1... ♖×ç6(-♘g6)!

2. ♖×é4(-♜é1)? ♖×é4(-♖g4)+!

1. ♘×é2(-♠h5)+? ♖×d6(-♠é2),f×é2(-~)+

2. ♖×é4(-♜é1)#

mais 1... f×é2(-♘d6)+!

2. ♖×é4(-♜é1)? ♖×é4(-♖g4)!

- correction noire du quatrième degré par la Dame sur des cases occupées l'une derrière l'autre, avec des effets de correction anti-dual spécifiques

- détail intéressant : sur un plan technique, il est notable que toutes les pièces blanches (sauf le Pion f6) ont un rôle actif (c'est-à-dire qu'elles sont également utiles pour des fonctions autres que de permettre les effets anti-dual de la correction).

Un problème très spectaculaire.

9034 - Oleg Paradzinsky

1. ♖é3+! ♖f4 2. ♖é2 ♖×f5 3. ♖é8 ♖f6

4. ♖f4(♠f2)+ f1=♖(♖f4, ♖g2)#

1. ♖d7! blocus, 1... ♖f4 2. ♖g1 ♖f3

3. ♘h4+ ♖f4 4. ♖d4(♠f2)+ f×g1=♖(♖d4)#

Les deux clés brisent le pat du Roi noir qui va évoluer le long de la colonne f jusqu'à l'échec de la Dame blanche qui ne pourra être paré que par la promotion du Pion noir f2, de deux façons différentes. La condition féerique intervient dans le mat seulement.

9035 - Ivan Bryukhanov

1. ♖é3+! ♖×é3(♖d1) 2. ♖d4+ ♖é2 3. ♖é4+

♖d2 4. ♖d1+ ♖ç3 5. ♖d4+ ♖ç2 6. ♖d2+ ♖ç1

7. ♖b4 ♖b2 8. ♖d1+ ♖ç2 9. ♖b3+ a×b3#

Un problème très économique.

9036 - Bruno Kampmann

Il faut faire passer la Double-Sauterelle derrière le Pion blanc h2 pour le promouvoir, en évitant le pat.

1.h3! ♖h6-h4 2. ♖ç7 ♖h4-b8 3. ♖d8 ♖b8-ç8

4. ♖é8 ♖ç8-d8 5. ♖f8 ♖d8-é8 6. ♖g8 ♖é8-f8/h2

7.h4 ♖f8/h2-h3 8.h5 ♖h3-h4 9.h6 ♖h4-h5

10.h7 ♖h5-h6! 11. ♖g7 ♖h6-f6 12. ♖g6 ♖f6-h8

13. ♖g7 ♖h8-f8 14.h8=♖#

10... ♖h5-f8 11. ♖g7 ♖f8-h8 12. ♖g6 ♖h8-f6

13.h8=♖# car la Double-Sauterelle ne peut pas jouer. Miniature et minimal blanc, Excelsior et

Umnov. D'ailleurs y-a-t'il mat ou pat ? Vieille

question, tranchée en faveur du mat semble-t-il.

TANAGRAS

9037 - Adrian Storisteanu

- 1.ç7×♖b8=♖ -2.b6×♖ç7 & 1.b6-b7! =

- 1.♖f8×♖b8 -2. ♖d8×♖ç8 & 1. ♖d8-é8! =

L'auteur continue ses travaux sur les Retractors en Tanagras. Ici, les Blancs décaptent des pièces de même nature dans chacune des solutions.

9038 - Pierre Tritten & Sébastien Luce

a) 1. ♖d1 ♖×é6(♖d3) 2. ♖é7 ♖d2#

b) 1. ♖é1+ ♖×d6(♖é3) 2. ♖d7 ♖é2#

c) 1. ♖f1 ♖×ç6(♖f3) 2. ♖ç7 ♖f2#

Occupation préventive de la case de renaissance du Roi noir par le Fou noir. Triple écho et mats idéaux. Contrairement aux apparences, le Roi n'est pas en échec dans b) car é2, la case symétrique de d7 est occupée, mais 1.Ré1+ le met en échec (batterie royale spécifique).

9039 - Karol Mlynka

1...g1=♖ 2.d8=♖ ♖f3(♖)

3. ♖a8(♖)+ ♖×a8(♖)#

1...g1=♖+ 2.a8=♖ ♖d4(♖)

3.d8=♖+ ♖×d8(♖)#

Allumwandlung féerique avec seulement trois Pions, dont un royal ! Une très belle performance réalisée sans jumeaux.

9040 - L'ubos Kekely

a) 1. ♖é2 ♖×é2 2. ♖d8 ♖é3 3. ♖d6 ♖d4=

b) 1. ♖ç1 ♖×ç1 2. ♖f8 ♖b2 3. ♖d6 ♖a3=

L'auteur utilise un motif classique de la condition Sans Échecs, avec la constitution d'une batterie royale : frontale en a) et diagonale en b).

Le Lion ne peut pas jouer (pas de coup possible), et les deux autres pièces ne peuvent pas jouer pour des raisons spécifiques : si le Roi joue, la Tour fait échec et si la Tour joue, le Lion fait échec (illégal dans les deux cas). À noter que les deux pièces avant de la batterie sont interchangées entre a) et b). De plus, un écho D/O très net.

9041 - Bastian De Haas

1.d2 ♖f2 2.♔é2 ♜bd3 3.♔d1 ♞ç3#

1.♔d2 ♞é2 2.♔ç1 ♞ç3 3.d2 ♞d3#

Écho caméléon vertical et mats idéaux utilisant les spécificités des Élans. Simple mais inédit.

9042 - Kostas Prentos

a) 1... ♔h8 2.♔a6 ♔ç8

3.♔a8 ♜h8 4.♙g4+ ♔a6#

b) 1... ♔d2 2.♔a6 ♔ç1

3.♔a1 ♜g1 4.♙h6+ ♔a3#

c) 1... ♔é2 2.♔h3 ♔f1

3.♔h1 ♜a1 4.♙b5+ ♔h3#

d) 1... ♔h8 2.♔h3 ♔f8

3.♔h8 ♜b8 4.♙a3+ ♔h6#

Dans chaque variante, création d'une batterie royale ♔/♜, tandis qu'au quatrième coup, le Fou blanc donne un échec qui ne peut être paré qu'en déclenchant la batterie, le Roi noir placé en ç8, ç1, f1, f8, agissant comme un Fou (sans possibilité de capturer) en raison de la condition Bolero Rex Inclusiv. Quadruple écho avec le Roi blanc dans les quatre coins. Pour réaliser cette belle idée, les répétitions de coups sont acceptables.

9043 - Jozef Holubec

1... ♘d4 2.♞f6 ♔g7 3.♔h4 ♔g6 4.♞g4 ♘f5#

1... ♔g6 2.h2 ♔h6 3.♔h3 ♔g5 4.♞g3 ♘f4#

Mats idéaux en écho caméléon.

9044 - Stephan Dietrich

1.♔d3 ♜a8 2.♞é6+ ♔d5

3.♜é8 ♔é5 4.♔é4+ ♞×é8(♞é1)#

Contenu complexe avec création d'une batterie neutre ♞-♞ sur la colonne é. Les Noirs doivent parer l'échec (4... ♞~6? toujours échec avec la Tour neutre) en capturant la Tour neutre, l'Impératrice renaissant en é1, le Roi blanc ne pouvant plus renaître en é1. Le Roi blanc est victime d'un

échec double par les deux pièces neutres (le Roi qui peut renaître en é8 et l'Impératrice en é1) ; à noter que les spécificités de l'Impératrice sont utilisées puisque le Roi ne peut se sauver en d3 et f3.

9045 - Paul Răican

a) 1.♔é1×♞d2(♔é1) d3-d2+ 2.♔d2×♞é1

♞é8-é1+ 3.♔ç1-d2+ b3-b2+ 4.♜f4-f1 & 1.♜ç4#

b) 1.♔é1×♞f2(♔é1) f3-f2+ 2.♔h2×♞g3

♞é1-g3+ 3.♔g3-h2+ ♞é8-é1+ 4.♜é1-f1

& 1.♜é5#

Manœuvres spécifiques en Proca-Retractor Anti-circé, une spécialité roumaine ! Un certain écho géométrique mais aussi spécifique avec deux dé-captures de Pions noirs en d2 et f2.

9046 - Narayan Shankar Ram

Essais :

1.♜a4? **A** mais 1...a6! **a**

1.♜a5? **B** mais 1...a7! **b**

1.♜a3! [2.♔a6 a7 3.♞a5 ♔×a2 4.♞a8#]

1...a6 **a** 2.♜a4 **A** a5 3.♞a3 ♔×a2 4.♞a6#

1...a7 **b** 2.♜a5 **B** a6 3.♞a4 ♔×a2 4.♞a7#

Thème Vladimirov avec les essais et deux mats changés ; Indien doublé et Fata Morgana. Toute l'action est ici concentrée sur une seule colonne de neuf cases, et pourtant on ne s'ennuie pas. L'idée est de faire passer le Kangourou devant la Tour pour déclencher une batterie matante. À noter que le problème fonctionne aussi sur un échiquier 9×9 et trois trous en b1, b2, b3 mais c'est une présentation moins esthétique.

9047 - Gunter Jordan

1.é5 f4 2.é4 f5 3.é3 f6 4.é2 f7 5.é1=♞ f8=♙

6.♞h4+ ♙g7-auto#

Un problème avec une stipulation très rare qui peut surprendre : les Blancs, en échec, doivent jouer le seul coup qui les empêchent de parer l'échec et être mat !

9048 - Ivan Bryukhanov

1.g4 h2 2.g5 h1=♙ 3.g6 ♙d5 4.g7 ♙a2 5.g8=♞

♙b1 6.♞a2(♙b1, ♞ç2)+ ç×b1=♞(♞a2)#

Deux Excelsiors mènent à un Bristol bicolore sur la diagonale a2-g8. pour parer l'échec au Roi, les Noirs n'ont pas d'autre choix que de promouvoir le Pion ç2 qui vient d'être noirci, et obligatoirement en Dame pour provoquer le noircissement de la Dame a2.

9049 - Torsten Linss

1...b2 2. ♖ç2 b1=♔+ 3. ♖d2 ♔b3 4. ♚ç2 ♙ç3+
5. ♖ç1 ♙ç5 6. ♚b2 ♙b4 7. ♖b1 ♙a3 8. ♖a1 ♙b4
9. ♚a2+ ♔×a2#

Après la nécessaire promotion en Dame, les deux Rois vont atteindre leur destination finale (a3 pour le Roi noir, a1 pour le Roi blanc) grâce à de multiples coups critiques du Fou noir et de la Tour blanche, leur permettant de passer.

9050 - Michel Caillaud

1...♖d4 2.d5 ♖é5 3. ♙é6 d×é6(♙ç8)
4. ♙×é6(♙é2)é4 5. ♙f5 é×f5(♙ç8) 6. ♙×f5(♙f2)
f4 7. ♙g6 f5 8. ♙h8 f×g6(♙ç8) 9. ♙é6 ♖f6
10. ♙g8 ♖×g6(g7)#

Circuit du Fou noir et captures réciproques permettant le transfert du Pion neutre de la colonne d jusqu'à la colonne g.

9051 - Václav Kotěšovec

1. ♖g6 ♙f4 2. ♖f5 ♙g6 3. ♖é4 ♙g4+ 4. ♖d3
♙b2 5. ♖d4 ♙ç4 6. ♖ç3 ♙d6 7. ♙a2 ♙a4
8. ♖b2 ♙ç4+ 9. ♖a1 ♙b2 10. ♙b1 ♙d6=
1. ♖é4 ♙f5 2. ♙ç3 ♙d3 3. ♖d5 ♙d6 4. ♖ç6
♙b5 5. ♙a7 ♙f7 6. ♙é5 ♙d3 7. ♙a7 ♙a3 8. ♖b7
♙ç5+ 9. ♖a8 ♙b7 10. ♙b8 ♙d3=
1. ♖f4 ♙é2 2. ♙g4 ♙g6 3. ♙é4 ♙f5 4. ♖f3 ♙h5
5. ♙ç3 ♙é2 6. ♙g1 ♙é5 7. ♖g2 ♙ç4 8. ♖h1
♙é3 9. ♙é2 ♙g2 10. ♙h2 ♙ç4=

Bonne collaboration du couple féérique blanc qui culmine à la fin par le contrôle de l'unique case de fuite du Roi noir, les deux autres étant auto-bloquées. Échos des positions de pat dans trois coins.

9052 - Manfred Rittirsch

1. ♖é5 2. ♙f6 3. ♖d5 4. ♙a1 5. ♙×h8(a1=♙)
6. ♙×a1(♙h8) 7. ♙é5 8. ♙d6 9. ♙é6 10. ♙g8#

Auteur : circuit fermé du Fou blanc qui mate finalement en g8, en effectuant un double changement de couleur de case. La promotion du Pion noir h8 en un coup en Fou est assurée par le stratagème classique en Circé Échange 5. ♙×h8(a1=♙). Dans le mat final (spécifique), le Roi noir, qui se déplace alors comme un Fou (effet Annan) ne peut s'enfuir. Et toute capture en g8 est impossible sous peine d'auto-échec (effet Circe échange).

9053 - Franz Pacht & Sébastien Luce

a) Köko, Maximum, Maximum Blanc
1.ç1=♙ ♖ç3 2. ♖ç4 ♖b4 3. ♙a3+ ♖ç3 4. ♖d5

♖d4+ 5. ♖é6 d7 6. ♙é7 ♖é5+ 7. ♖f7 d8=♔
8. ♙d6 ♔g8 9. ♖g7 ♖f6+ 10. ♖f8 ♔d5 11. ♙é7
♔g8#

b) translation h1-g1. Köko, Maximum, Maximum Blanc, Circé

1.b1=♙ ♖b3 2. ♙a3+ ♖a4 3. ♙b5 ♖×b5(♙g8)
4. ♖b4+ ♖a4 5. ♖ç5 ♖b4+ 6. ♖d6 ç7
7. ♙é7 ♖ç5+ 8. ♖d7 ♖b6 9. ♙ç8+ ♖b7
10. ♙é7 ç8=♔+ 11. ♖×ç8(♔d1) ♔d8#

c) translation h1-g2 : Köko, Maximum, Maximum Blanc, Circé Boomerang

1. ♖ç3 ♖×b3(♙b7) 2. ♖b4 ♖ç4 3. ♖ç5 ♖d5
4. ♖b6 ç8=♔ 5. ♖a7 ♚ç4 6.b5 ♚ç6 7. ♖b7 ♚ç4
8.b×ç4(♚ç6) ♚ç8 9. ♖ç7 ♖×ç4(♙b5) 10. ♖b6
♚ç6+ 11. ♖a5 ♚a6#

d) translation h1-h2 : Köko, Maximum, Maximum Blanc, Circé Couscous.

1. ♖d3 ♖b4 2. ♖ç2 ♖×ç3(é1=♙) 3. ♖b3 ♖d2
4. ♙d3 ♖é3 5. ♙f4 ♖é4 6. ♙é6 ♖d5 7. ♙ç7 ♖ç6
8. ♙é8 d8=♔ 9. ♙d6 ♔b6 10. ♙b5 ♖×b5(♙é1)
11. ♙ç2 ♖ç4#

Long Allumwandlung bicolore avec jumelage par translation d'un degré Ouest, Nord-Ouest et Nord et avec à chaque fois un changement de condition dans la famille Circé.

9054 - Rainer Kuhn

1. ♙f3 ♙é6 2. ♙h4 ♙f4 3.h8=♙ ♙d5 4. ♙g6
♙f6 5. ♙f4 ♙g8 6. ♙g6 h2 7. ♙g2 h1=♙ 8. ♙f4
♙é7 9. ♙h5 ♙f5 10. ♙é1 ♙a8 11. ♙f3 ♙×f3#

Le Roi+Cavalier blanc doit d'abord se placer en h4 pour se faire pater par le Roi+Cavalier noir en f4, afin de permettre la promotion du Pion h7 (impossible sinon en Maximum Blanc). Celle-ci se fait en Cavalier ce qui est fréquent avec les conditions Maximum, car le Cavalier peut ensuite jouer à sa guise. Le Roi+Cavalier noir se fait pater cette fois en g8 par le Roi+Cavalier blanc g6 afin de permettre la promotion du Pion «h» noir en Fou.

9055 - Oleg Paradzinsky

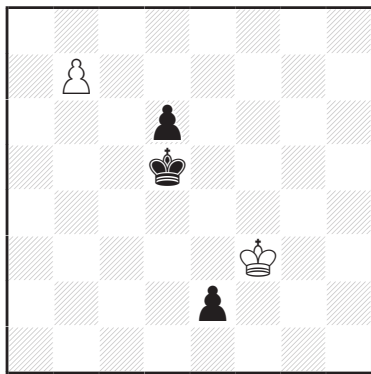
1.ç1=♙ ♖é3 2. ♖ç4 ♖é2 3.f1=♚ ♙ç2
4. ♚f2+ ♖é3 5. ♚d2 ♙é4 6. ♚d4 ♙d3+
7. ♖b3 ♙ç4+ 8. ♖ç2 ♙d3+ 9. ♖d1 ♙f1
10. ♚é4+ ♖d3 11. ♚é1 ♙é2#

Auteur : triple switchback, du Roi noir (b3-ç4-b3), du Pion (f2-f1-f2) et du Fou (d3-ç4-d3), menant au «mat des épauettes» possible uniquement avec la condition, le Fou matant étant imprenable ! On pourra comparer le 9055 au IV, du même auteur :

IV - O. Paradzinsky

Phénix 2014

2° Prix



h#12

(2+3) C+

Fonctionnaires

1. é1=♘ ♔f2 2. ♘d3 ♔é2 3. ♘f4 ♔é3
 4. ♘g2 ♔f3 5. ♘h4 ♔g3 6. ♘f5 ♔g4
 7. ♘h6 ♔g5 8. ♘f7 ♔g6 9. ♘d8 b8=♚
 10. ♘ç6 ♚ç8 11. ♘é7 ♚ç5+ 12. ♔é6 ♚f5#

9056 - Neal Turner

1. ♖b5 2. ♖d1 3. ♖h3 4. ♖g1 5. ♜h1 6. ♖d7 7. ♖h5
 8. ♜h6 9. ♖b2 10. ♖d6 11. ♖h8 12. ♜f6+ ♜é6#
 Circuit fermé du Noctambule pour autoriser la venue de la Sauterelle é1 en h6. Une fois le Noctambule revenu en h8, le mécanisme de mat final peut se déclencher. Le Noctambule doit éviter les lignes des Sauterelles royales : il devra revenir de h5 non pas via b2-d1-b5-h8 qui demande un coup de trop mais via b2-d6-h8, car d6 est disponible (la Sauterelle h6 garde ç6 et il n'y a pas échec !).

9057 - Geoffrey Foster

- a) 1. ♔×ç6-d8(♘d7) 2. ♔×d7-b6(♘d8)
 3. ♜×d8-é8-ç7(♘b8) 4. ♔b7 5. ♔×b8-ç6(♘b7)
 6. ♔×b7-d6(♘ç6) 7. ♜×ç6-ç5-d3(♘ç7)
 8. ♔×ç7-d5(♘d6) 9. ♔×d6-é4(♘d5)
 10. ♔×d5-é3(♘é4) 11. ♔×é4-f2(♘é3) 12. ♔g1
 13. ♔h1 14. ♜×é3-f3-g1(♘d3) ♘f2#
 b) 1. ♔d6 2. ♔×ç6-é5(♘d6) 3. ♔×d6-b7(♘é5)
 4. ♜×é5-f4-h5(♘b8) 5. ♔×b8-ç6(♘b7)
 6. ♔×b7-ç5(♘ç6) 7. ♔×ç6-d4(♘ç5)
 8. ♔×ç5-d3(♘d4) 9. ♔×d4-é2(♘d3)
 10. ♔×d3-f2(♘é2) 11. ♔×é2-f4(♘f2) 12. ♔f3
 13. ♔×f2-h1(♘f3) 14. ♜×f3-é2-g1(♘h5) ♘g3#
 Petits pas après petits pas, le trio Roi noir, Cavalier blanc et Tour/Fou-Locuste se rapproche du coin h1 pour l'atteindre étonnamment dans le même nombre de coups dans chaque jeu.
 Une réalisation étonnante !

9058 - Michael Grushko

1. ♖ç6 2. ♖×d5(♘; ♖d2) 3. ♖d1 4. ♖d3 5. ♖d2
 6. ♘é3(♖) 7. ♖é2 8. ♖é1 9. ♖×é1(♘; ♖é2)
 10. ♘f3(♖) 11. ♖é1 12. ♜é4 13. ♜×f3(♘; ♖f2)
 14. ♖f1 15. ♜×é1(♚; ♖é2) 16. ♚f2(♘) 17. ♖é1
 18. ♜×d1(♚; ♖d2) 19. ♚g4(♘) 20. ♖d1 21. ♚f4
 22. ♚g3 23. ♚h3 24. ♘é3(♖) 25. ♖é2
 26. ♖×d1(♘; ♖d2) 27. ♘f2(♖)
 28. ♖×é1(♘; ♖é2) 29. ♘f3(♖) 30. ♖é1
 31. ♖×é1(♘; ♖é2)
 32. ♘×f3(♚; ♖f2) ♖×f3(♘; ♚ç8)#

De multiples effets féériques dans ce problème sans Roi blanc. La solution commence par un pas de deux, et au quatorzième coup les trois Pions neutres se retrouvent sur leur ultime rangée (la première) sans être promus, c'est le cas en Einstein. Ils sont alors «réactivés» par de multiples captures de l'autre pièce noire, un Cavalier à ce moment. La capture finale des blancs en f3 provoque une renaissance du Fou noir en Fou blanc en c8 (effet Circé Turncoat), tandis que les trois pièces neutres sur la colonne «f» contrôlent les cases de fuite du Roi noir.

DIVERS

9059 - David Antonini

1. ♚ç2 ♘ç3 2. ♚b3 0-0-0#
 1. ♚a2 0-0 2. ♚b3 ♘b2#
 Les deux roques. Il est amusant de noter que la Tour h1 n'est pas utile dans la position de mat de la solution I, mais sans elle on a une autre solution (belle démolition) : 1. ♚ç2 ♘é3 2. ♔d1 ♘ç2#

9060 - Hubert Gockel

1. ♚g4! (1. ♚d3?), 1...d4 2. ♚f5 ♚d6#
 Sans le Pion blanc d4- : 3. ♚×é5(-♖f4)! Il faut renforcer la garde de é5.
 1. ♚d1 ♚b5 (♚a5?, ♚ç5?), 2. ♚×a4(-♖d2) f5#
 Ici il faut réduire le nombre de Pions blancs : si pa4 et pd2 sont conservés sur l'échiquier :
 3. ♚×f5(-♖a4 ou -♖d2)! Ces Pions blancs disparus, la capture en f5 par le Roi noir est un auto-échec du fait du retrait simultané du Pion é5.

9061 - Pierre Tritten

1. ♚×é6→♚f6 ♚×b8→♚é5
 2. ♚×d5→♚g8 f×é5→♖f4#
 1. ♚×é5→♚f6 ♚×g8→♚é6
 2. ♚×f4→♚b8 d×é6→♖d5#

Un aidé tout en captures pour un Zilahi étendu. (auteur). Il n'est pas simple d'éclaircir la colonne é. Ce sont les Pions blancs qui donnent le coup de grâce, par des coups non réversibles.
N.D.L.R. : la notation 1. ♖×é6→♖f6 signifie que la Dame noire capture en é6 puis revient sur sa case d'origine (f6) et change de couleur.

9062 - Michal Dragoun

1. ♖ç6 ♖×b5 2. ♖é5 ♖b1#
1. ♖bd6 ♖×d5 2. ♖h2 ♖h1#
1. ♖f5 ♖×g4 2. ♖f3 ♖b4#

Dans chaque solution, Blancs et Noirs ouvrent les trois lignes de Noctambules blancs (a7, ç7 et h6) visant les cases d1, f1 et f2 du champ royal noir. Au diagramme, les lignes sont fermées par les trois pièces thématiques noires (Noctambules b5 et g4, Dame d5). Une est dégagée par la Sauterelle d7 par capture, et les deux autres par les deux pièces thématiques restantes. Ces deux dernières assurent deux autres fonctions de façon cyclique : fourniture d'un sautoir (ç6, d6, f5) et interception d'une pièce noire (f7, h3, g3). La Sauterelle blanche joue tous les coups de son camp. Un contenu riche et limpide dans une construction impeccable.

9063 - Sébastien Luce

1... ♜-g2×h1=♞ (♞a8) 2.b8=♞(♞g1) ♞a3
3. ♞f3+ ♜é4-×f3#
1... ♜-g2×h1=♞ (♞ç8) 2.b8=♞(♞d1)+ ♞g6
3. ♞g4+ ♞×g4#

Allumwandlung. Dans la première solution, 2... ♞a3 sert à contrôler é2 !

9064 - Mario Parrinello

a) 1... ♞d3 2. ♞h7 ♞é2 3. ♞×é2-f2+ ♞ç5#
b) 1... ♞ç3 2. ♞ç8 ♞b3 3. ♞×b3-a4+ ♞é4#

Zilahi. Écho Diagonal-Orthogonal. On commence tout doucement avec la Dame blanche qui soutient les deux Locustes sur les cases quittées par les deux pièces thématiques noires. Puis coups de tonnerre, échecs croisés des Rois. Les échecs blancs sont obtenus par contrôles du Roi blanc par sa Locuste, et les mats par contrôles du Roi noir par son Fou et sa Tour qui parent les échecs par anti-batterie.

9065 - Hubert Gockel

1. ♜d2 ♞×d2 2. ♞f2 ♞é2+ 3. ♞é3 ♞f3#
1. ♞ç3 ♞×ç3 2. ♞f4 ♞f5+ 3. ♞é5 ♞b5#

Sacrifices noirs pour mobiliser le Saltador b1. La Dame noire sert de sautoir au Saltador qui la cloue, le clouage profitant à l'autre. On notera que la Dame é3 est clouée par les deux Saltadors, mais seul le clouage du Saltador é2 est utile. Sans le Saltador é2, on aurait 4. ♞×f3! (mouvement pelle), un Saltador ne clouant pas une Dame de façon absolue.

9066 - Victor Sizonenko

1. ♞d3 ♞d1 2. ♞é4 ♞f3 3. ♞é6 f×é6=
1. ♞f3 ♞é6 2. ♞d4 ♞b3 3. ♞×g3 ♞×g3=
Échanges de fonctions cycliques entre pièces blanches. La Tour noire ne doit pas passer par g6, ni le Cavalier d2 par f1. Pats modèles avec clouages.

9067 - Christopher Jones

1... ♞b2 2.d×ç6 ♞a2 3. ♞×ç4 ♞a3+
4. ♞b3 ♞d3 5. ♞ç4+ ♞×ç4#
Échange de places de la Tour et de la Dame noires en parallèle avec un déclouage et un re-clouage du Fou blanc. Dommage que le premier coup blanc soit "hors combinaison".

9068 - Sébastien Luce

1... ♞d3 2.b1=♞ ♞f2 3. ♞h7 ♞g4
4.0-0 ♞h2 5.f5 é×f6 e.p. 6.é5 ♞h6#

On notera que de décaler la grille classique d'une case verticalement joue un rôle thématique sur les trois points du thème Valladao : d'abord la prise en passant est plus souvent possible, puis on peut jouer des promotions sans capture, enfin après le roque, le Roi (dans notre cas, arrivé en g8) a une plus grande mobilité.

9069 - Okan Pandar

1. ♞g2 2. ♞×é3(♞ç4) 3. ♞f5 4. ♞g7
5. ♞×é6(♞ç5) 6. ♞d8 7. ♞ç6=
Mise en boîte de la Tour noire.

9070 - Rainer Kuhn & Sébastien Luce

1... ♞a7 2. ♞b5 ♞b8 3. ♞a6 ç6 4.g8=♞ ♞ç7
5. ♞f6 ♞b8 6. ♞é8 ♞a8 7. ♞f6 h1=♞
8. ♞h7 ♞×h7 9. ♞a5 ♞a7#

Promotions en Cavalier et Tour. C'est en effet un Cavalier blanc, bien qu'il soit éloigné d'eux, qui permet de limiter le jeu du Roi et de la Tour noirs, tandis que le Roi blanc périt dans un duel Tour/Tour.

9071 - Gunter Jordan

1.a4+ ♖×a4 2.♔g1 b5 3.♕h1 b4 4.ç×b4 ç3
5.b5 ç2 6.b6 ç1=♙7.b7 ♙é1 8.b8=♙ ♙f2
9.♙b4+ ♖×b4=

Une jolie clé. Alors que l'on s'attendrait à voir les Pions a2 et b6 filer à Dame, le sacrifice du premier entraîne celui du second, et ce sont deux Pions bloqués au diagramme qui sont promus. Nouveau sacrifice des Blancs à leur dernier coup.

9072 - Paul Răican & Vlaicu Crișan

1.♙b1! (MV 1... ♜a5#), 2.f4 3.f5 4.f6 5.f7
6.f8=♙ 7.♙ç5 8.b7 (MV 1... ♖ç6#), 9.b8=♘
(antiblocus), 10.♙×b4(♙ç1) 11.♙g5 12.♙g6#

Une combinaison complexe qu'il convient de décrire en détail. À leur premier coup, pour respecter la «règle réflexe», les Blancs sont forcés, puisqu'il en existe, de jouer un coup aidant. Ils rendent le mat 1... ♜a5# possible en ne permettant plus l'accès de la Dame blanche à a8 (1.♙b1! on verra plus loin pourquoi la Dame choisit la case b1.) Ce mat (1... ♜a5#) n'est pas joué, car le trait reste aux Blancs («règle non-stop»). On appelle un tel mat «mat virtuel» (MV). Les Blancs, qui semblent condamnés à jouer éternellement des coups aidants neutres pour le mat 1... ♜a5#, vont devoir manœuvrer de telle façon qu'il ne leur soit plus possible de respecter la «règle réflexe», il leur faut atteindre une position dénuée de tout coup aidant («antiblocus»). La promotion en Fou du Pion f4 (2-6.f8=♙) permet l'interception de la Tour ç4 (7.♙ç5), ce qui autorise le Roi noir à accéder à ç6. Deux MV coexistent maintenant : 1... ♜a5# et 1... ♖ç6#. Le coup 8.b7 élimine le premier MV. La deuxième promotion (9.b8=♘) amène une position d'antiblocus. Il n'y a plus de coup aidant ; les Blancs ont les mains libres. Toutefois, 10.♙é7 est insuffisant, 11.♙g6# étant illégal et le coup aidant 11.♙ç5 forcé. Il faut jouer le coup de rupture 10.♙×b4(♙ç1), coup irréversible. Puis 11.♙g5 et 12.♙g6#, avec déblocage de b1, case de renaissance du Cavalier. Belle réalisation au contenu très dense.

9073 - L'ubos Kekely

1.h3 2.h×g4 3.g5 4.g6 5.g7 6.g8=♞ 7.♞g3
8.♞×f3 9.♞é3 10.♔f4 11.♔g3 12.♔h3
13.♞é1+ ♙×é1=

Miniature. Excelsior. Minor promotion. Ideal stalemate. (Auteur)

9074 - Roméo Bédoni

1.g4 2.g5 3.g6 4.g7 5.g8=♙ 6.♙×ç4 7.♙d5 8.ç4
9.ç5 10.ç6 11.ç×b7 12.b8=♞ 13.♙a8 14.b7-auto=
Promotions Fou et Tour. On peut aussi placer le Roi noir en é7, car on n'a pas besoin d'empêcher 5.g8=♙/♞, mais c'est la promotion en Cavalier qui est exclue d'emblée... Ce problème démontre par l'exemple qu'il peut être plus économique de présenter une idée dans un auto-pat plutôt que dans un problème de type pat aidé de série. Tout dépend de l'intérêt du coup blanc final de ce dernier. Dans une adaptation du présent problème, ce serait un coup neutre de Roi (é7-é8).

9075 - Mihaiu Cioflanca

1.♔h4 2.♔g3 3.♔f3 4.♔é2 5.♔×d2 6.♔ç1
7.♔b2 8.♔a3 9.♔a4 10.♔a5 11.♔a6 12.♔a7
13.♔b8 14.♔ç8 15.♔d8 16.♔é8 17.♔f7 18.♔f6
19.♔é5 20.♔×d6 21.♔é5 22.d6 ♘g4#

Une comète de Roi en problème de série, thème très (trop ?) prisé...

9076 - Rolf Kohring

1.b1=♞ 2.♞b6 3.♞d6 4.♔ç6 5.ç1=♞ 6.♞d3
7.♔d5 8.♞é5 9.♔é4 10.♞d1 11.♞h1 12.♔f5
13.♞d7 14.♞f6 15.♔g6 16.♔g7 17.♔h8
18.♞×a1 19.♞a8 20.♞f8 21.♞é8 22.♞g7
23.♞g8 ♞h6#

Deux sous-promotions, une longue marche du Roi noir avec une pluie d'écrans et une capture surprenante du Fou blanc.

9077 - Claude Beaubestre

1.♔×d1 2.♔é1 3.♔f1 4.♔g1 5.♔×h2 6.♔×h1
7.♔g2 8.♔f3 9.♔é4 10.♔d5 11.♔ç6 12.♔b7
13.♔×a8 14.♔b7 15.♔ç6 16.♔d5 17.♔é4
18.♔f3 19.♔g4 20.♔g5 21.♔h6 22.♔×h7
23.♔×h8 24.♔h7 25.♔×g6 26.♔f5 27.♔é4
28.♔×d4 29.♔ç4 30.♔×b4 31.♔×ç3 32.♔×b2
33.♔a1

Quatre coins du Roi sans pièce féerique ni autre condition que la règle de série.

9078 - Michael Grushko

1.♙×d5(♞; ♞h1) 2.d3 3.d2 4.d1 5.♞ç3(♞)
6.♙ç2 7.♙ç1 8.♙d5 9.♙d4 10.♙d3 11.♙d2
12.♙×ç1(♞; ♙g5) 13.♞×é2(♙; ♙a6)
14.♙×é2(♞; ♙a6) 15.♙ç4(♞) 16.♞d2(♙)
17.♞h2(♙) 18.♔g6 19.♙g4 20.♙g3
21.♙×h2(♞; ♙d6) 22.♙g3(♞)

23. ♖×h1(♙; ♜d5) 24. ♜d4 25. ♜d3 26. ♔g7
 27. ♗h8 28. ♙f3(♞) 29. ♖×h2(♙; ♞d6)
 30. ♖ç4(♜) 31. ♜ç3 32. ♜ç2 33. ♜ç1
 34. ♜×ç1(♞; ♜g5) 35. ♖×d3(♙; ♜h7)
 36. ♙f1(♞) 37. ♖×h2(♙; ♙d6)
 38. ♙×h2(♞; ♙d6) 39. ♙×h2(♞; ♞d6)
 40. ♞g6(♙) 41. ♜g4 42. ♜g3 43. ♗×h2(Cn; ♞d6)



Aidé : voir définition px 315/12344.
Aidé-inverse : voir définition px 305/11940.
Alphabétiques : voir définition px 301-302/11787.
Annan : voir définition px 312/12192.
Anticircé : voir définition px 301-302/11788.
Anticircé symétrique : Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case symétrique de la case de capture par rapport au centre de l'échiquier) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.
Berolina (Pion) : voir définition px 306-307/11999.
Bolero Rex Inclusiv : Une pièce (Pion excepté sauf s'il est royal) capture normalement mais joue sans capturer comme la pièce de la première rangée se trouvant, dans la position initiale, sur la colonne sur laquelle elle se trouve. Exception aux règles par défaut : Un Pion est impuissant sur sa 1^o rangée.
Caméléon (Echecs -) : après avoir joué, toute pièce (Rois et Pions exceptés) se transforme selon le schéma ♔ → ♞ → ♙ → ♞ → ♔ → ...
Circé : voir définition px 315/12344.
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 Boomerang : voir définition px 315/12344.
Circé Coucou : la pièce prise renaît sur la case d'origine de la pièce prenante. Lorsqu'un Pion prend avec promotion, la pièce prise renaît sur la case d'origine de la figure promue. Un Pion, pris par une figure, renaît promu, sur la case d'origine de la pièce prenante, le choix de la promotion appartenant au camp du Pion. La prise d'un Pion est interdite dès lors qu'il y a possibilité d'échec, lors de la promotion du Pion.
Circé Couscous : Circé Coucou où le camp qui capture un Pion avec une figure choisit librement sa promotion.
Circé Échange : voir définition px 315/12344.
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 Turncoat : règles de renaissance Circé, mais la pièce capturée change de couleur après sa renaissance.
Double Sauterelle : effectue deux mouvements consécutifs de Sauterelle, ces mouvements pouvant se faire dans des directions différentes.
Einstein : voir définition px 306-307/11999.
Elan : Sauterelle à marche déviée : l'Elan effectue un «virage» de 45° au-dessus de son sautoir, sa case d'arrivée

44. ♞×g6(♞; ♙ç2) 45. ♙f5(♞) ♞g7(♜)#
 L'absence de promotions et l'essoufflement qu'entraîne les coups sans captures sont contrebalancés par les captures-renaissances Circé répétées. Les Pions en bout de course qui s'échouent sur la grève au bas de l'échiquier mettent en évidence l'opiniâtreté des Noirs.

étant contiguë au sautoir.
Fonctionnaires (Echecs -) : une pièce ne peut jouer ou capturer que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp adverse. Le caractère fonctionnaire se transmet par promotion. Le roque n'est possible que si le Roi est sous le contrôle d'une pièce adverse (il n'y a donc pas d'échec dans ce cas).
Fou-Locuste : Locuste jouant sur les lignes du Fou.
Fusils : les captures sont effectuées à distance, en tirant sur l'ennemi : le tireur ne bouge donc pas, mais le fait de tirer compte pour un coup. On ne peut prendre qu'en tirant.
Fusil turncoat : voir définition px 312/12192.
Grille : échiquier divisé en 16 carrés de 4 cases. Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de cet échiquier. Le «découpage» peut parfois varier.
Impératrice : association du Cavalier et de la Tour.
Inverse : voir définition px 315/12344.
Kamikaze Dardilly : une pièce qui capture disparaît de l'échiquier comme la pièce capturée. Les Rois ne peuvent pas capturer ; par conséquent, ils ne peuvent donner échec et donc les Rois opposés peuvent être adjacents.
Kangourou : voir définition px 301-302/11787.
Köko : 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 : voir définition px 306-307/12000.
Loco : se déplace comme un Fou-Lion, capture comme un Fou.
Locuste : voir définition px 315/12344.
Make & Take : voir définition px 312/12159.
Masand : voir définition px 312/12192.
Maximum : voir définition px 306-307/11999.
Maximum blanc : la condition s'applique aux Blancs.
No capturing : pièce qui n'a pas le pouvoir de capturer.
Noctambule : voir définition px 305/11940.
Noctambule-Sauteur : voir définition px 312/12192.
Proca Retractor : voir définition px 306-307/11999.
Promotions Circé : voir définition px 312/12192.
Patrouille : voir définition px 312/12192.
Royale (pièce) : voir définition px 306-307/11999.
Saltador : se déplace comme un Moa-Sauteur/Mao-Sauteur et capture comme un Mao/Moa.
Sans échecs : tout coup donnant échec est interdit, si ce n'est pour donner mat.
SAT : voir définition px 306-307/12000.
Sauterelle : voir définition px 306-307/11999.
Take & Make : voir définition 301-302/11788
Tour-Locuste : Locuste jouant sur les lignes de la Tour.