

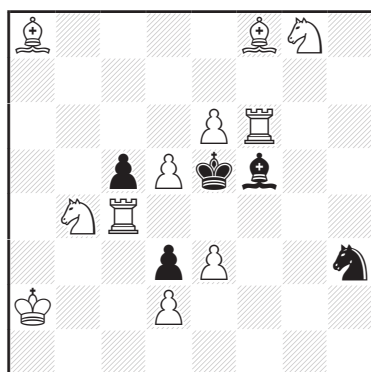
INÉDITS - PHÉNIX 367

72 inédits pour ce numéro de Phénix 367 se répartissent comme suit :

2#	10147-10152 [6]	aidés	10177-10186 [10]
3#	10153-10156 [4]	inverses	10187-10190 [4]
n#	10157-10162 [6]	directs/inverses féeriques	10191-10197 [7]
études	10163-10170 [8]	tanagras féeriques	10198-10205 [8]
rétros	10171-10176 [6]	divers féeriques	10206-10218 [13]

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 14330-14331.

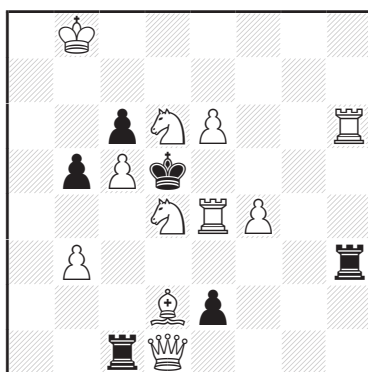
10147 - D. Yakimovich



#2vv

(11+5) C+

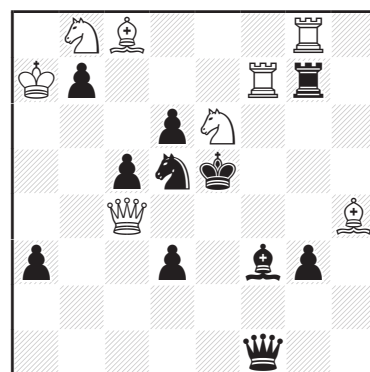
10148 - G. Mosiashvili



#2vv

(11+6) C+

10149 - A. Witt

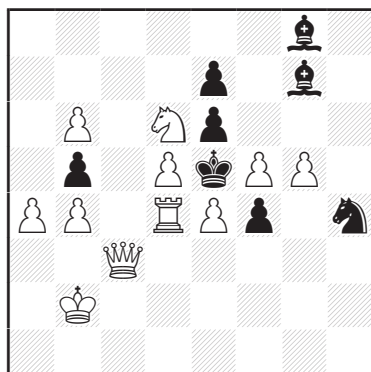


#2

(8+11) C+

2 solutions

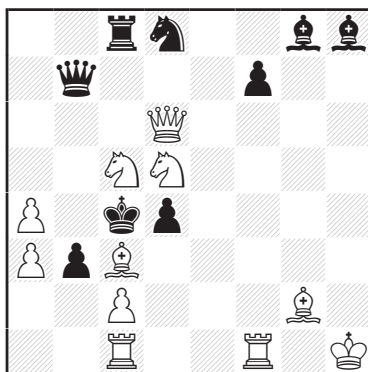
10150 - Z. Labai
& M. Svítek



#2*v

(11+8) C+

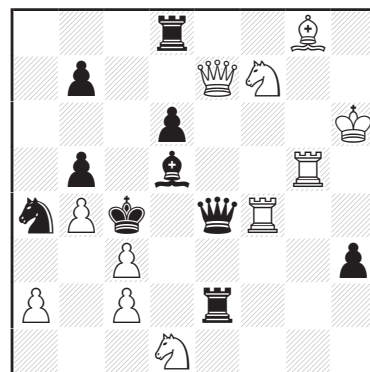
10151 - P. Murashev



#2*vvvvv

(11+9) C+

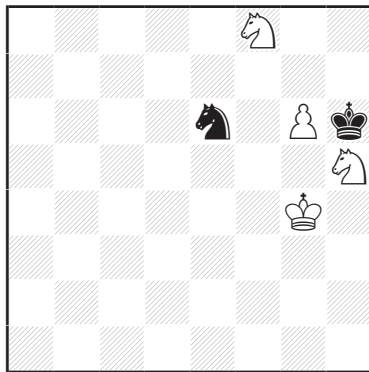
10152 - P. Murashev



#2*v

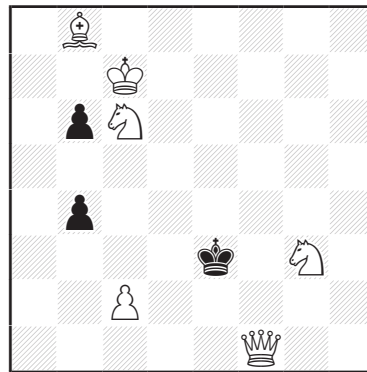
(11+10) C+

10153 - C. Ouellet
d'après Alfred Musset



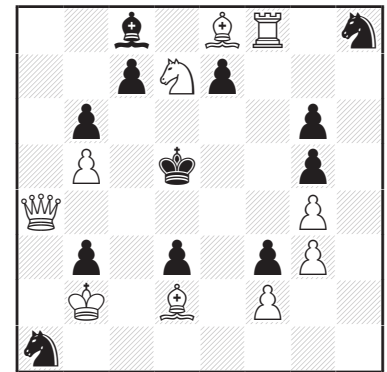
#3* (4+2) C+

10154 - P. Petrasinović



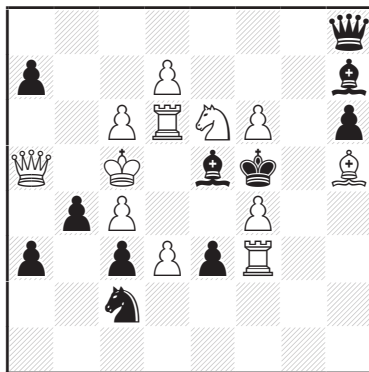
#3v (6+3) C+

10155 - A. Tarnawiecki



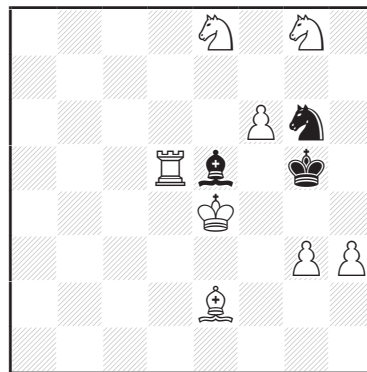
#3 (10+12) C+

10156 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez



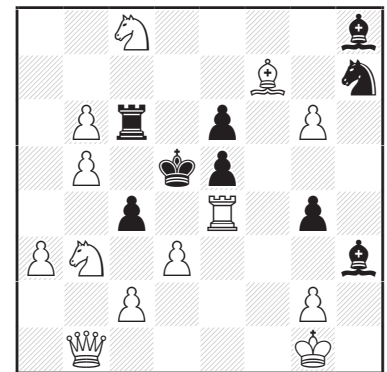
#3 (12+11) C+

10157 - J.-M. Barré



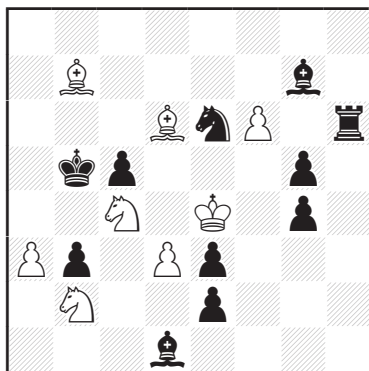
#4 (8+3) C+

10158 - L. Lyubashevsky



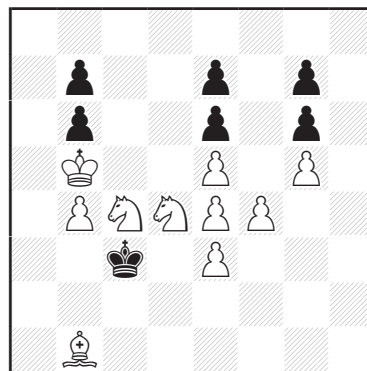
#4 (13+9) C+

10159 - O. Schmitt



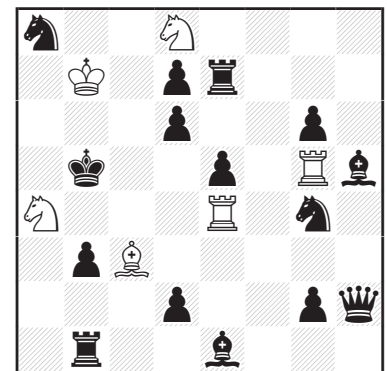
#5 (8+11) C+

10160 - W. Neef



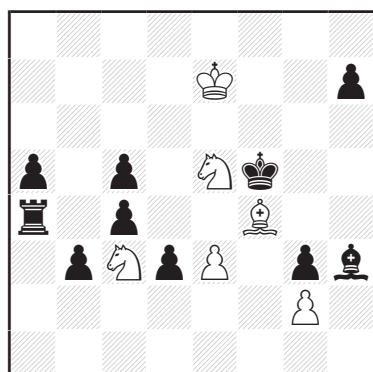
#7 (10+7) C+

10161 - O. Schmitt



#12 (6+15) C+

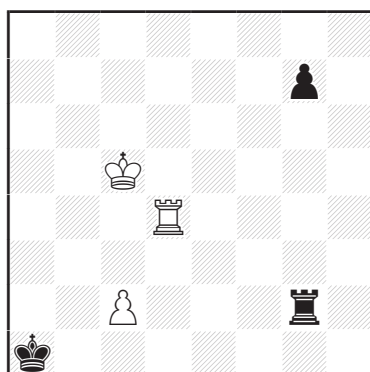
10162 - O. Schmitt



#14

(6+10)

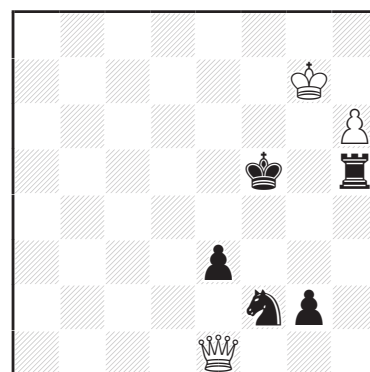
10163 - S. Osintsev



+

(3+3)

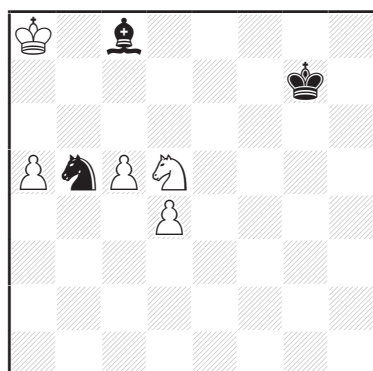
10164 - D. Gurgendze
& M. Minski



=

(3+5)

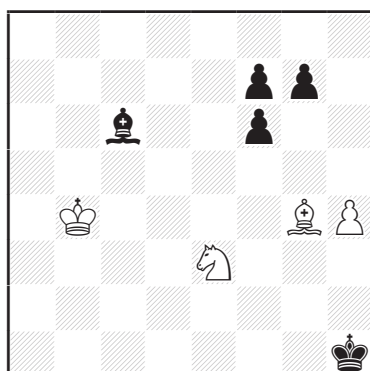
10165 - M. Pasman



+

(5+3)

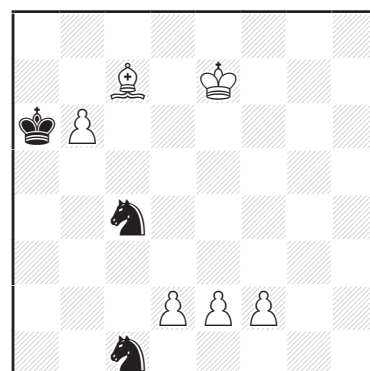
10166 - J. Ulrichsen



+

(4+5)

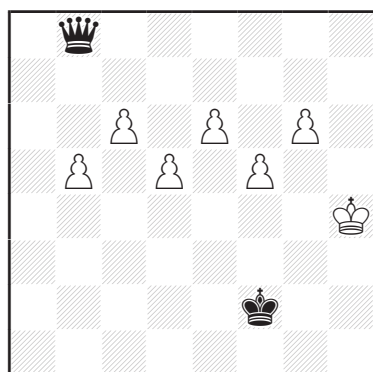
10167 - M. Pasman



+

(6+3)

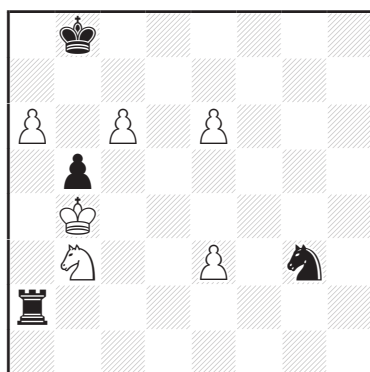
10168 - D. Gatti



+

(7+2)

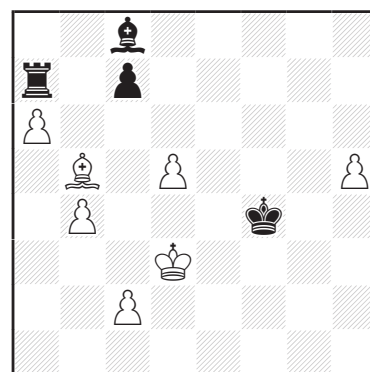
10169 - A. Vorovich



+

(6+4)

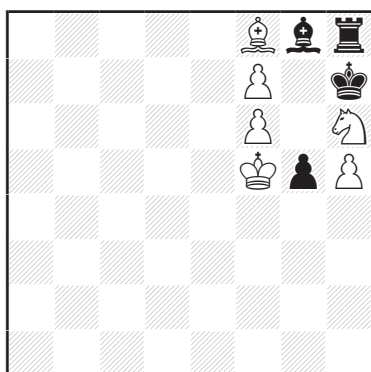
10170 - D. Gatti
& M. Micaloni



=

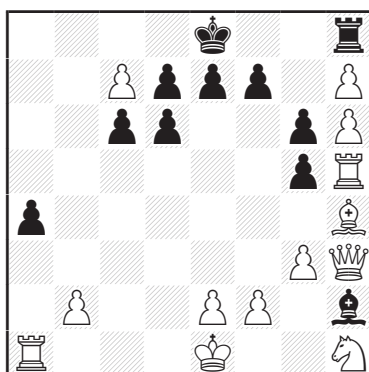
(7+4)

10171 - D. Innocenti



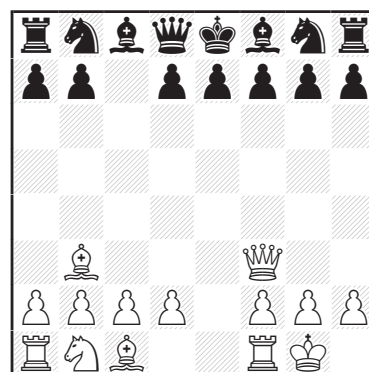
#1 (6+4) C+
b) ♖h8

10172 - J. Hambros



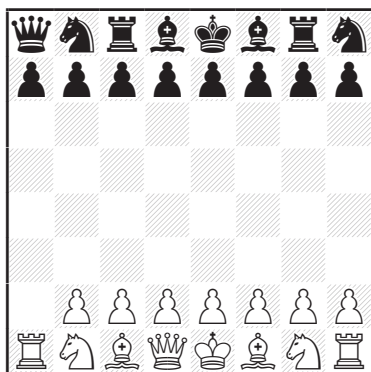
Droits de roquer ? (13+11)

10173 - M. Parrinello



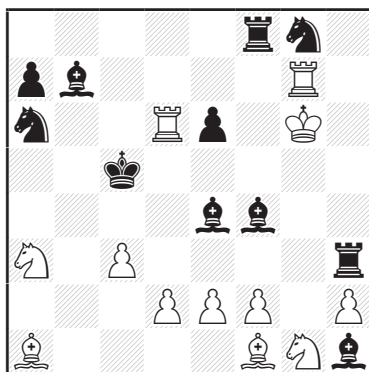
Partie (14+15) C+
justificative en 6,5 coups
Superguards

10174 - K. Begley



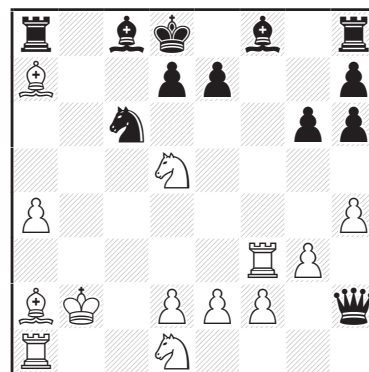
Partie (15+16)
justificative en 9,0 coups
Circé Échange Différé

10175 - A. Leroux



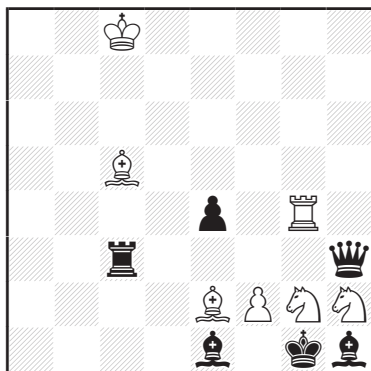
Partie (12+11) C+
justificative en 22,0 coups

10176 - J. Lois



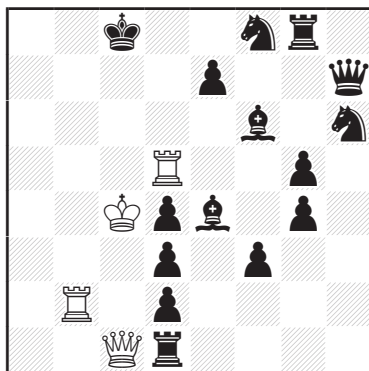
Partie (13+12) C+
justificative en 27,0 coups

10177 - A. Onkoud



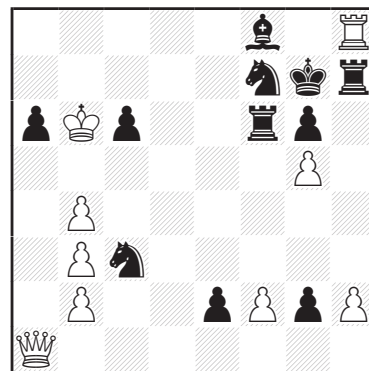
h#2 2.1.1.1. (7+6) C+

10178 - E. Gavriliv



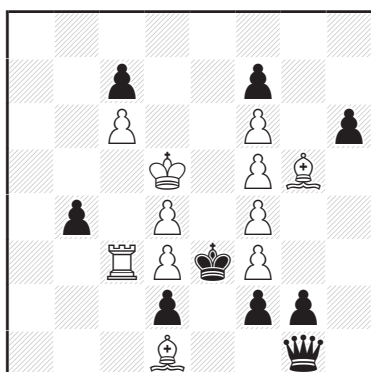
h#2 2.1.1.1. (4+15) C+

10179 - E. Gavriliv



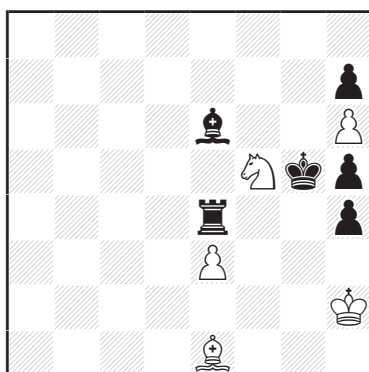
h#2 3.1.1.1. (9+11) C+

10180 - A. Onkoud



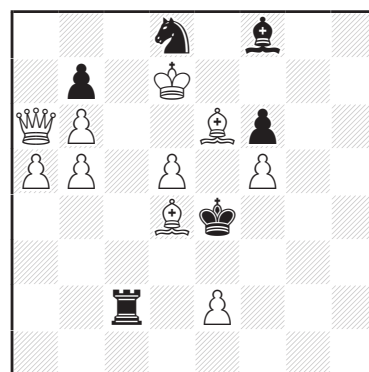
h#2 2.1.1.1. (11+9) C+
 b) ♔g1→a7
 c) ♔g1→g7

10181 - M. Pevsner
 & L. Echemendia



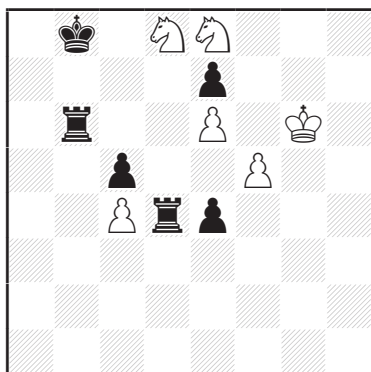
h#3 0.2.1.1.1.1. (5+6) C+

10182 - A. Onkoud



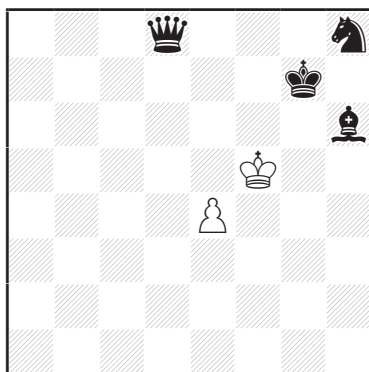
h#3 0.2.1.1.1.1. (10+6) C+

10183 - R. Bédoni
 & S. Luce



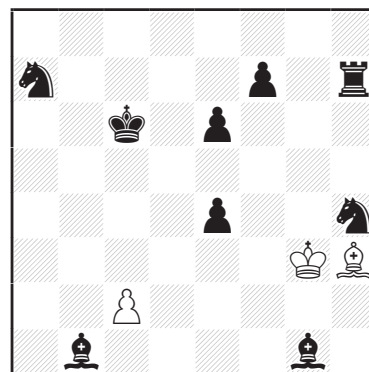
h#3 3.1.1.1.1.1. (6+6) C+

10184 - I. Bryukhanov



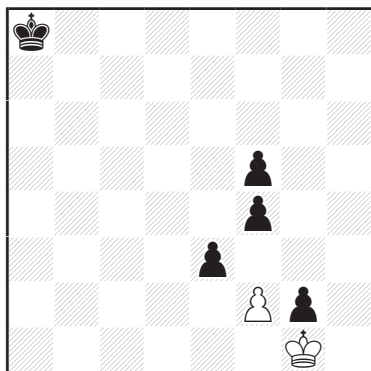
h#4 2.1.1... (2+4) C+

10185 - Z. Mihajloski



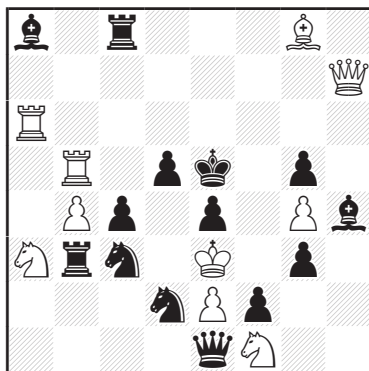
h#5 2.1.1... (3+9) C+

10186 - S. Luce



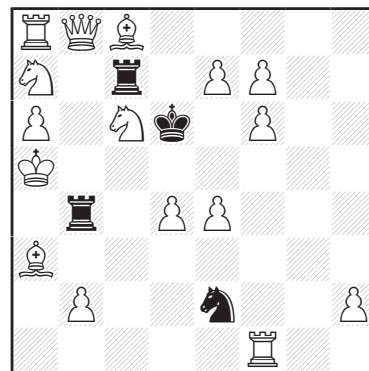
h#8 0.2.1... (2+5) C+

10187 - J. Jelinek



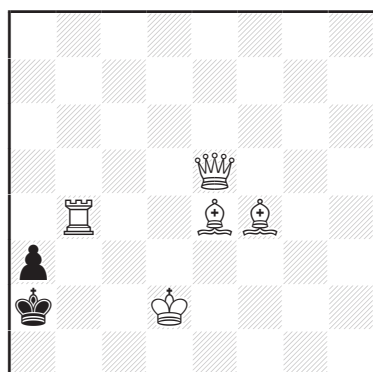
s#2 (10+14) C+

10188 - Z. Libiš



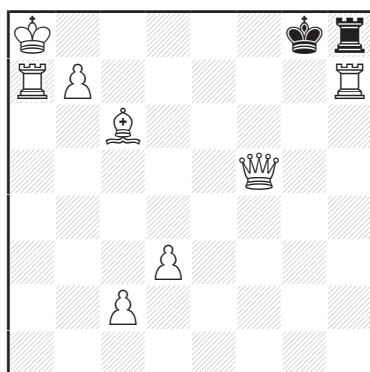
s#4 (16+4) C+

10189 - I. Garoufalidis



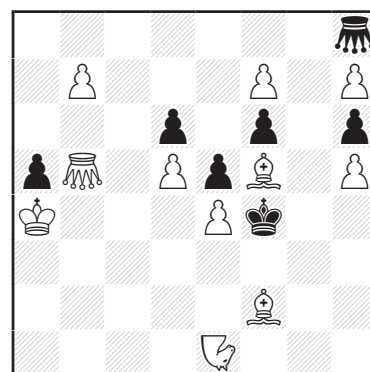
s#9 (5+2) C+

10190 - S. Dowd



s#11 (8+2) C+

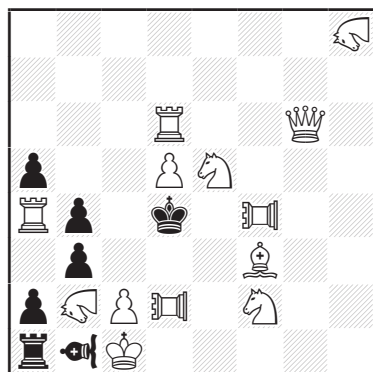
10191 - R. Bédoni
& S. Luce



#2 (11+7) C+

♞=Noctambule
♞♞=Sauterelle

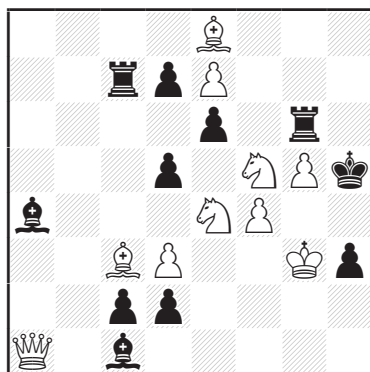
10192 - P. Gvozdják



s#2* (13+7) C+

♞=Vao
♞=Nao
♞=Pao

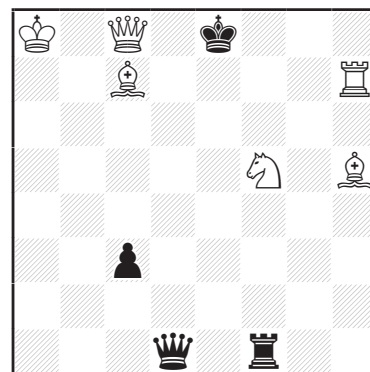
10193 - H. Gockel



#2 (10+11) C+

a) Eiffel
b) Breton Adverse

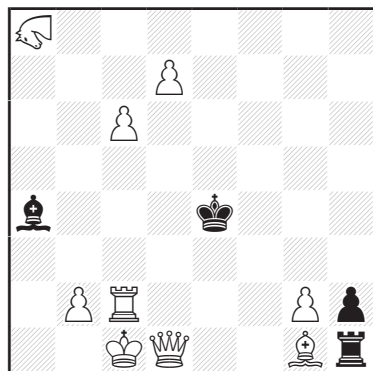
10194 - J. Schmutz



#3 (6+4) C+

Anticircé Cheylan

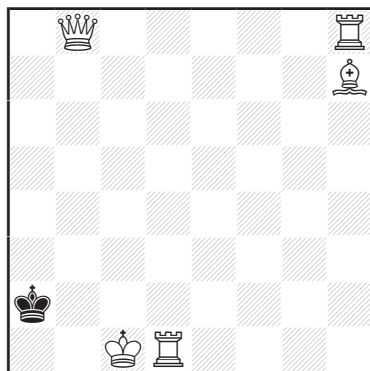
10195 - H. Nougier



s#4 (9+4) C+

Maximum
♞=Alfil

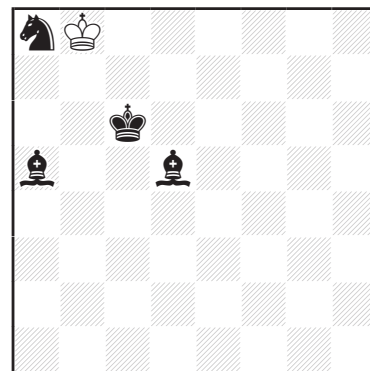
10196 - I. Bryukhanov



s#5 (5+1) C+

a) Masand
b) s#6, Köko

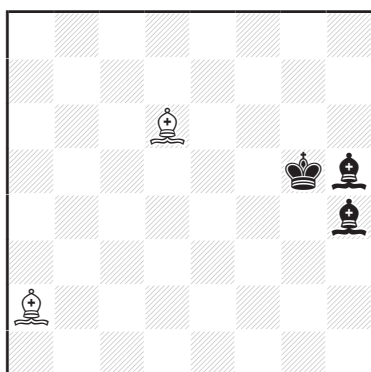
10197 - D. Turevsky



=9 (1+4) C+py

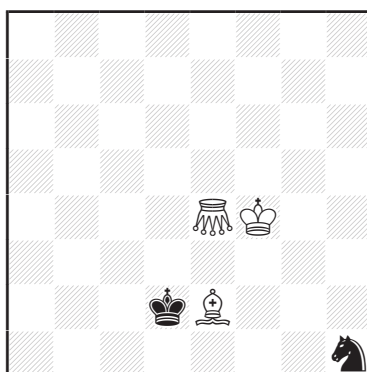
Ultraschachzwang
(définition Popeye)

10198 - R. Bédoni
& S. Luce



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

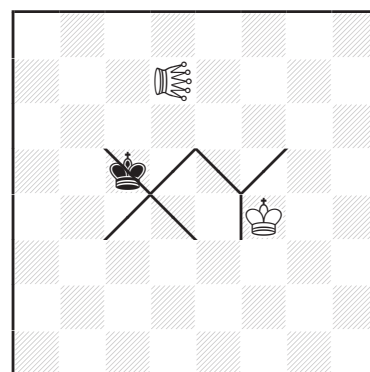
10199 - O. Paradzinsky



h#3 (3+2) C+
b) ♞h1→g1
Masand
♞=Sauterelle

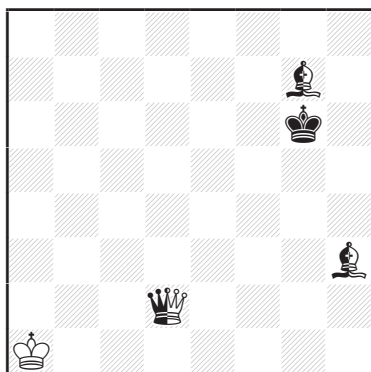
10200 - S. Luce

Problème à deux inconnues



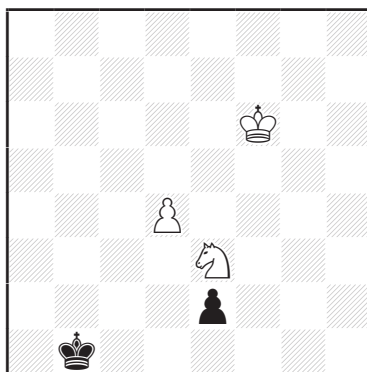
h#4 0.2.1... (2+1) C+
Grille spéciale
♞=Contra-Sauterelle

10201 - I. Garoufalidis



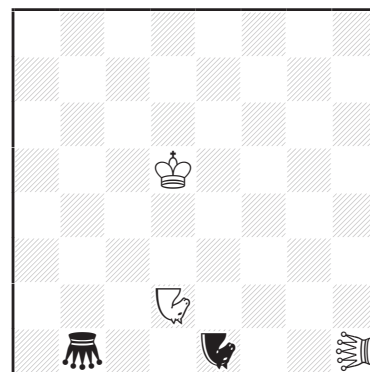
h#4 (1+1+3) C+
b) ♞d2→g5
Köko

10202 - S. Luce



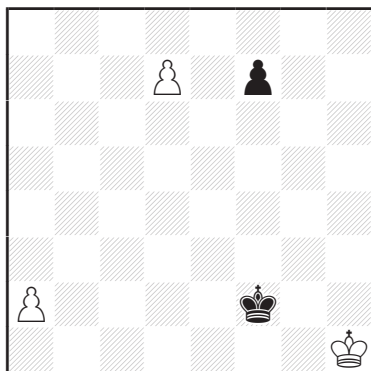
3N & sd=5 (3+2) C+
b) ♞é3→b3
Circé

10203 - V. Kotěšovec



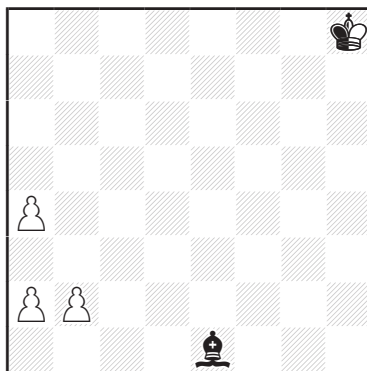
hs=7 3.1.1... (3+2) C+
Madras
♞=Sauterelle
♞♞=Noctambule
♞=Lion

10204 - S. Luce



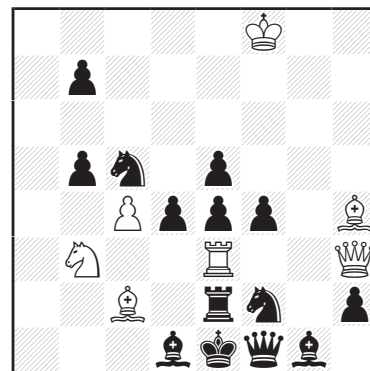
hs=8 (3+2) C+

10205 - D. Novomeský



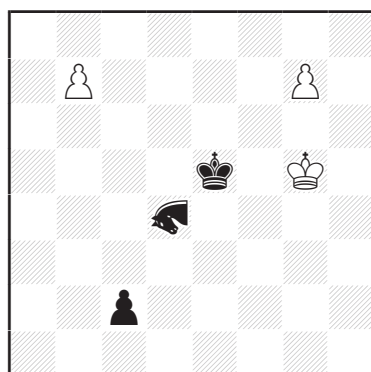
ss#22 (3+1+1) C+
Alphabétiques

10206 - J. Schmutz



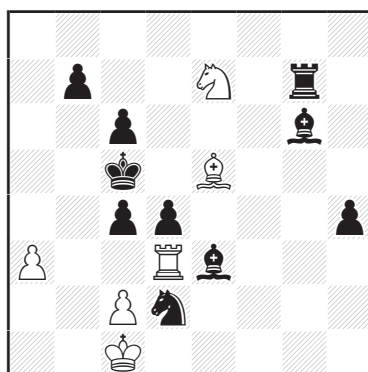
h#2 0.7.1.1. (7+14) C+
Breton

10207 - R. Bédoni



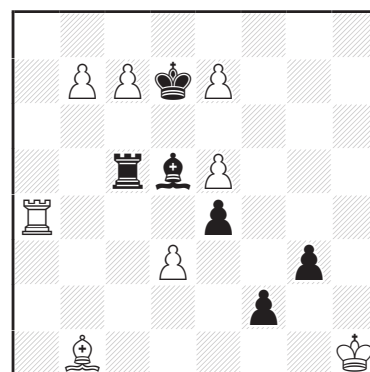
h#2 (3+3) C+
♞=Zèbre

10208 - P. Tritten



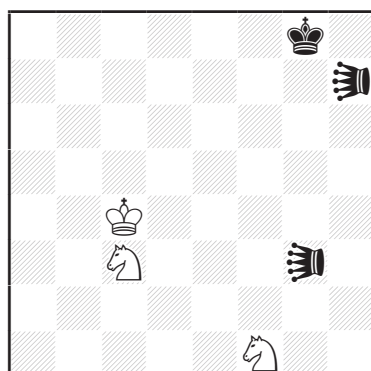
h#2 3.1.1.1. (6+10) C+
Take & Make

10209 - J. Schmutz



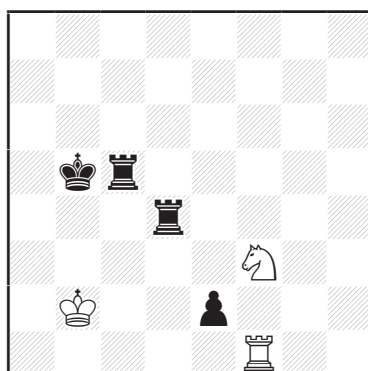
hs#3 (8+6) C+
b) ♖d3→ç4
c) + ♜b8
Breton Adverse

10210 - S. Luce



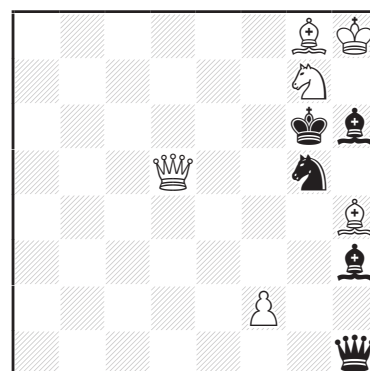
hs#4 0.2.1... (3+3) C+
Annan
♞=Locuste

10211 - I. Bryukhanov



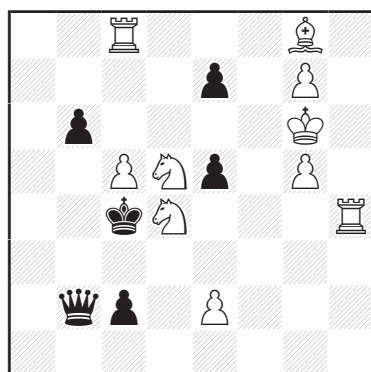
h#4 0.2.1... (3+4) C+
Duel

10212 - J. Schmutz



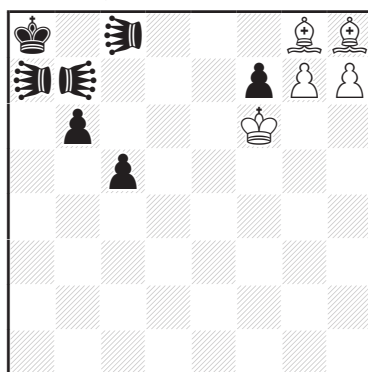
hs#4 0.1.1... (6+5) C+
b) ♜h3→g2
c) ♞g5→é8
Breton Madrasi

10213 - M. Dragoun



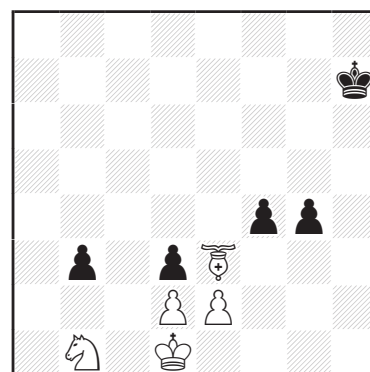
hs#4 0.1.1... (10+6) C+
b) ♖d4

10214 - R. Bédoni
dédié à Sébastien Luce
pour ses 62 ans



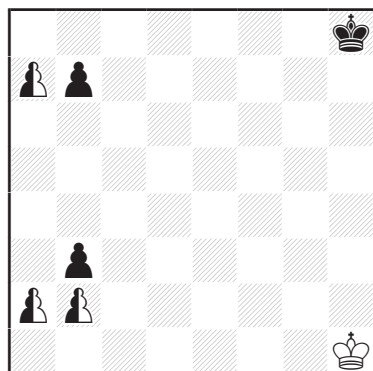
sh#4 2.1.1... (5+7) C+
♞=Kangourou-Lion
♞=Lion

10215 - S. Luce
Zorro contre Zorros



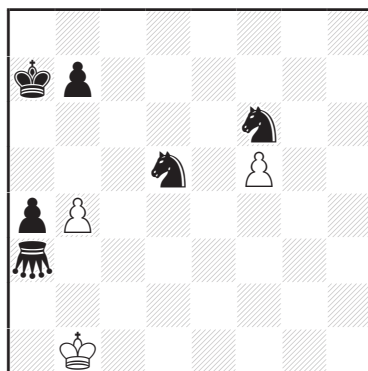
hs#7 (5+5)
♞=Zorro

10216 - S. Luce
Hommage à la CFDT



sh#8 (1+3+3) C+

10217 - L'. Kekely

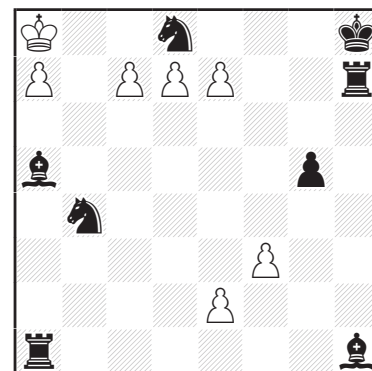


ss+15 (3+6) C+

Danger Circé

♞=Sauterelle

10218 - G. Sphicas



ss=21 (7+8)

SOLUTIONS - PHÉNIX 367

DEUX-COUPS

10147 - Daniil Yakimovich

1. ♖h6? [2. ♜×f5#]

1... ♙é4(♙×é6) a(b) 2. ♖g4(♜×é6)#

mais 1... ♙×f6!

1. ♜×ç5? A [2.d6# B]

1... ♙é4(♙×é6) a(b) 2. ♖ç6(d×é6)# changés

1... ♙é4 2.d6#

mais 1... ♙f4!

1.d6! B [2. ♜×ç5# A]

1... ♙é4(♙×é6) a(b) 2. ♜×é4(♖×d3)# changés

1... ♙f4 2.é×f4#

Zagorouïko et Reversal-menace.

10148 - Givi Mosiashvili

1. ♖×é2? D [2. ♜é5#]

1... ♜×ç5 b 2. ♙é3, ♜d4# A,B

1... ♜é3, ♜h5 2. ♜(×)h5# mais 1... ♙×ç5! a

1. ♖f3? C [2. ♜é5#]

1... ♙×ç5(♜×ç5) a(b) 2. ♙é3(♜d4)# A(B)

1... ♜×f3, ♜h5 2. ♜(×)h5# mais 1...é1=♜!

1. ♙é3! A [2. ♜é5#]

1... ♙×ç5(♜×ç5) a(b) 2. ♖f3(♖×é2)# C(D)

1... ♜×é3, ♜h5 2. ♜(×)h5#

Thème Salazar et mats changés.

10149 - Andreas Witt

1. ♖f4! [2. ♖d7, ♜f5#]

1... ♜h3(♙g4, ♙f6, ♜×f7)

2. ♖×d3(♜×d5, ♙×f6(♖g6)#

1. ♖g5! [2. ♖d7, ♜f5#]

1... ♜h3(♙g4, ♙f6, ♜×f7)

2. ♖×f3(♜é4, ♙×g3, ♖×f7)#

1... ♜×g5 2. ♜×g5#

Quatre mats changés.

10150 - Zoltán Labai & Miroslav Svítek

1... ♙f7, ♙h7 2. ♖(×)f7# ; 1...b×a4 2. ♖ç4# X

1. ♖×b5? C [2. ♜ç4, ♜ç7# A,B] mais 1... ♙×f5! x

1.a×b5? [2. ♖ç4# X]

1...é×d6 a (♙×d6) 2. ♜ç4(♜ç7)# A,B

1...é×d5 2. ♜×d5#

mais 1...f3!

1. ♜ç7! B [2. ♖×b5# C] clé Give and Take

1...é×d6 a 2. ♜×g7# changé

1... ♙×f5 x 2. ♖×f5#

1... ♙×d4 2. ♜ç3# switchback

Urania (coup B : il est clé, menace et mat, dans plusieurs jeux), Reversal-menace (B-C), mat changé, transformations de menaces en mats (A-B), changements de fonction de coups (X-x).

10151 - Pavel Murashev

1...d×ç3 2. ♖é3# **A** batterie indirecte contrôle d4
1...d3! a 2.ç×d3#
1... ♔é7, ♔×d5 b,c 2.ç×b3# **B** batterie contrôle ç3

1. ♔f4? **C** [2. ♔f1# mat par clouage] mais 1... ♔h7!

1. ♖é4? [2. ♖d2#]
1... ♔×d5 c 2. ♔b4# changé, mais 1...b×ç2!

1. ♔d2?(1. ♔~?) [2.ç×b3#] mais 1... ♔×ç5!, b2!
1. ♔b2? [2.ç×b3#] mais 1... ♔×ç5!

1. ♔b4? [2.ç×b3# **B** mat de batterie]
1...d3 a 2. ♖é3# **A** batterie indirecte (2.ç×b3 ♔d4!)
1... ♔×ç5(b×ç2) 2. ♔×ç5(♔×ç2)#
mais 1...b2!

1. ♔×d4! [2. ♖é3# **A** batterie indirecte ;
2.ç×b3? **B** Caprice]
1... ♔×d4 d 2.ç×b3# transféré **B** batterie
1... ♔×d4 2. ♔f4# **C**
1... ♔é7 b 2. ♖b6# batterie indirecte
1... ♔×d5 c 2. ♔×d5# changé une deuxième fois
Demi-batterie blanche, correction blanche, changement de menace, étoile du Fou blanc (clés), She-deï doublé, pseudo le Grand [B]aA-[A]dB, Ruchlis séparé sur plusieurs phases (2.ç×b3# et 2. ♖é3# transféré, mats changés après 1... ♔×d5 et 1...d3).
Clé ampliative avec un Caprice dans la solution.

10152 - Pavel Murashev

1... ♔×f4 x 2. ♔×é2#
1... ♔ç6 y 2. ♖×d6, ♖é5# **A,B**, mats de batterie
1... ♔é8 a 2. ♖×d6# **A**

1. ♔×d6? [2. ♖é5# **B** mat par clouage]
1... ♔é8 a 2. ♔×d5# **C** mat par clouage (2. ♖d6?)
1... ♔×d6+ 2. ♖×d6# **A**
1... ♖×ç3 b 2. ♔ç5#
1... ♔×f7 c 2. ♔×f7# mat par clouage
1... ♔d4 2. ♔×d4# (2. ♔×é2?)
mais 1... ♔×f4! x

1. ♔é5! [2. ♔×d5# **C** mat par clouage]
1...d×é5 z 2. ♖×é5# **B** mat par clouage
1... ♖×ç3 b 2. ♔×ç3#
1... ♔×f7 c 2. ♔×b5#
1... ♔ç6! y 2. ♖×d6# **A** batterie (2. ♖é5?)

1... ♖b6 2. ♖b2#

1... ♔d2 2. ♖é3# mat par clouage
Pseudo le Grand [B]aC-[C]zB avec des mats de clouage, trois mats changés (après a, b, c), mats transférés et thème du 7^{ème} WCCT (on demandait au moins trois couples de variantes dont deux avec le même thème mais suffisamment reconnaissable comme des systèmes différents ; ici, les trois couples sont liés par : 1 - annihilation, 2 - correction noire et 3 - diversion).

TROIS-COUPS

10153 - Charles Ouellet

1... ♖~ 2.g7 [3.g8= ♖#]
1... ♖g7 2. ♖g3 blocus ♖~(♖f5) 3. ♖(x)f5#
1... ♖×f8???

1.g7! [2.g8= ♖#]
1... ♖×g7 2. ♖g3 blocus, 2... ♖g7~ 3. ♖(x)f5#
1... ♖×f8 2.g×f8= ♔+ ♔g6, ♔h7 3. ♔g7#
Clé de sacrifice, comme dans le problème source (yacpdb=585249) mais sans prise de case de fuite, pour introduire avec deux Cavaliers le mat idéal 3. ♖×f5#. Deux autres mats modèles :
- avec trois Cavaliers 3.g8= ♖# (Jeu Apparent)
- avec switchback 3. ♔g7# suite à 2... ♔h7 dans la variante pourvue après la clé.
Promotions changées.

10154 - Petrasin Petrasinović

1. ♖×b4? blocus
1... ♔d4 2. ♔d3+ ♔ç5(♔é5) 3. ♖a6(♔d6)#
1...b5 2. ♔a7+ ♔d2 3. ♖é4#
mais 1... ♔d2!

1. ♖d4! clé ampliative de sacrifice.
1... ♔d2 2. ♖gé2 ♔é3(b3/b5) 3. ♔f4(♔ç1)#
1... ♔×d4 2. ♔d3+ ♔ç5(♔é5) 3. ♖é4(♔d6)#
1...b3 2. ♖×b3 b5 3. ♔a7#
1...b5 2. ♖dé2 ♔d2(b3) 3. ♔ç1(♔f4)#
Belle activité de la Dame et des Cavaliers blancs, une suite changée et trois coups tranquilles.
Contenu intéressant avec si peu de pièces.

10155 - Antonio Tarnawiecki

1. ♔ç3! [2. ♔d4+ ♔é6 3. ♔é5#]
1...ç5 2. ♔ç4+ ♔×ç4(♔d6) 3. ♖×b6(♔é5)#
1...é5 2. ♔é4+ ♔×é4(♔d6/ ♔é6) 3. ♖f6(♔×é5)#

1... ♖c2 2. ♗xb3+ ♔e4(♕d6) 3. ♗e6(♔e5)#
 1... ♕d6 2. ♗d4+ ♔e6 3. ♗e5#

Deux sacrifices de la Dame blanche après des blocages du champ royal.

10156 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1. ♖f7! [2. f×e5+ ♔×e5 3. ♖c6#]

1... ♔d4+ 2. ♗×d4+ ♕×d4 3. ♖×d4#

1... ♔×f4 2. ♗×f4+ ♔e5 3. ♖c6#

1... ♔×d6+ 2. ♖×d6+ ♔×f6 3. ♗e5#

1... ♔×f6 2. ♖c6+ ♔e5 3. f×e5#

1... ♔×f6 2. f×e5+ ♔×e5(♕e7) 3. ♖c6(♗f7)#

Croix du Fou noir e5 et jeu de la batterie royale sur toutes les variantes thématiques.

MULTICOUPS

10157 - Jean-Marie Barré

1. f7? mais 1... ♖f8!

1. ♔h5! [2. ♗g7 ~ 3. ♗×e5+ ♕×e5 4. h4#]

1... ♔×h5 2. ♗×e5+ ♕×e5 3. ♖f5 ~ 4. ♗g7#

Clé ampliative et menace longue.

10158 - Leonid Lyubashevsky

1. ♗e1? [2. ♗d4+/ ♗×e5+ e×d4/ ♔×e5 3. ♗e4#]

1... ♔×g2 2. ♗d4+ e×d4 3. ♗e7+ ♔d6 4. ♗×e6#

1... ♔×b3 2. ♔c4+ ♗×c4 3. d×c4+ ♔c5 4. ♗f2, ♗e3#
 mais 1... ♕g5!

1. ♗f1! [2. ♗d4+ e×d4 3. ♗f5+ ♔e5 4. ♗e4#]

1... ♕g5 2. d×c4+ ♔×e4 3. ♗d3+ ♔f4 4. g3#

1... ♔×g2 2. ♗×g2 [3. ♗d4#] ♔×b3

3. ♗c4+ e4 4. ♗×e4#

1... ♔×b3 2. ♔×e6+ ♔c5 3. d4+ e×d4 4. ♗c4#

2... ♗×e6 3. ♔c4+ ♔c5 4. ♗f2#

Active sacrifice, play on same square c4 (auteur),
 deux suites changées par rapport à l'essai 1. ♗e1?

10159 - Olivier Schmitt

1. ♗a4? [2. ♗c3#] mais 1... e1=♗!, ♔×f6!

1. ♔b8! [2. ♗d6+ ♔a5 3. ♗bç4+ ♔a4 4. ♔c6#]

1... ♔f8 2. ♔g3 [3. ♔e1 [4. a4#] ou 3. a4+ ♔b4

4. ♔e1#] 2... ♗h1 3. ♔e1!⁽¹⁾ [4. a4#] ♗×e1

4. ♗a4 [5. ♗c3#] ♔×a4 5. ♔c6# mat modèle

(1) : pas encore 3. ♗a4? e1=♗ 4. ♔×e1 ♔f3+

Le Fou d6 évite deux parades noires dans l'avant-plan en forçant une déviation et un blocage noirs.

10160 - Wilfried Neef

1. ♗b3? blocus mais 1... ♔×b3!

1. ♔d3? blocus mais 1... ♔×d3!

1. ♔×b6? blocus mais 1... ♔×c4!

1. ♗×e6! blocus, 1... ♔b3 2. ♗d4+ ♔c3 3. ♔c2 e6

4. ♔d1 ♔d3 5. ♗e2 ♔×e4 6. ♗c1 ♔d5(♔f5)

7. ♔f3(♗d6)#

10161 - Olivier Schmitt

Essai : 1. ♗b4+ ♔a5 2. ♗c4+? ♔b5 3. ♗c5+ d×c5.

Pour forcer les Noirs à ouvrir la boîte de Pandore en déviant le Pion d6, les Blancs vont d'abord les empêcher de protéger le Pion e5. Mais ils doivent le faire dans un ordre précis :

1. ♗b4+ ♔a5 2. ♗×g4+? ♔b5 3. ♗b4+ ♔a5

4. ♗f4+ ♔b5 5. ♗×e5+ ♗×e5! ou bien :

4. ♗d4+ ♔b5 5. ♗f7 [6. ♗×d6#], 5... ♔f3+!

L'immédiat 1. ♗f7? se heurte à 1... d1=♗!

Solution : 1. ♗b4+! ♔a5 2. ♗d4+! ♔b5

3. ♗f7! ♗×f7 4. ♗b4+ ♔a5 5. ♗×g4+! (joué ni

avant ni après : 5. ♗f4+? ♔b5 6. ♗×e5+ ♕×e5!),

5... ♔b5 6. ♗b4+ ♔a5 7. ♗f4+! ♔b5

8. ♗×e5+! d×e5 et 9. ♗b4+ ♔a5 10. ♗c4+! ♔b5

11. ♗c5+! ♔×a4 12. ♗a5# mat modèle

Le jeu précis de la Tour e4, qui intercepte deux lignes au moyen d'une batterie, permet de forcer deux déviations entrecoupées d'une élimination dans les trois avant-plans.

(3... ♗e6 4. ♗b4+ ♔a5 5. ♗×d6/ ♗c4+ ou

4. ♗×d6+ ♗×d6 5. ♗b4+ etc. mate en trois coups).

10162 - Olivier Schmitt

1. g4+?? ne peut être joué et serait réfuté.

Solution : 1. ♗b5! [2. ♗d6#] ♔e4 2. ♗d6+ ♔d5

3. ♗e8 [4. ♗f6#] 3... ♔e4 4. ♗f6+ ♔f5 5. ♗h5

[6. ♗×g3#] 5... ♔e4 6. ♗×g3+! ♔d5 7. ♗h5 ♔e4

8. ♗f6+ ♔f5 9. ♗e8 (9. g3? ♔c3!), 9... ♔e4

10. ♗d6+ ♔d5 11. ♗b5 ♔e4 12. ♗c3+ ♔f5 on est

revenu au diagramme initial, sans le Pion g3,

13. g3! [14. e4#] 13... ♔g2 14. g4# modèle.

Le long aller-retour du Cavalier c3 permet de débloquent le Pion g2 qui force une déviation.

ÉTUDES

10163 - Sergéï Osintsev

Une finale de Tour d'apparence très dépouillée mais tout à fait étonnante. Mis à part le fait très improbable qu'il y ait quinze coups uniques, la finesse des coups 3. ♖a3! et 5. ♔b5!! est très cachée mais pour peu qu'on s'investisse un peu, ils sont parfaitement expliqués par l'auteur.

1. ♚4 ♔b2 2. ♜d3!

2. ♔b5? ♚ç3! 3. ♜d1 ♜b2+=
2. ♔b6? ♚ç3! 3. ♜é4 (3. ♜f4?? g5-+), 3... ♔d3!
4. ♜é1!=

2... ♚ç2!

- 2... g5 3. ♔d5, ♔d6 ♚ç1 (3... g4 4. ç5 ♚ç2
5. ♜d4 ♔b2 6. ç6+-) 4. ç5 g4 5. ç6 g3
6. ♜ç3+ ♔b2 7. ç7 ♚×ç3 8. ç8= ♚+ +-

3. ♜a3!

Un coup préliminaire difficile

3. ♜h3? g5!=
3. ♜d5? ♚ç3! 4. ♔b5 ♜b2+=
Essai thématique : 3. ♜é3? g5 4. ♔b5 ♔d2=
ou 4... g4 5. ç5 ♔d2

3... ♔b2 (3... g5? 4. ♜a2+ +-)

4. ♜é3 (4. ♜h3? g5=)

4... g5 5. ♔b5!!

5. ♔b6? coup logique : le Roi se rapproche de la case de promotion... mais il s'éloigne trop pour la future finale de Dame !

- 5... g4 (5... ♚ç1 6. ç5 g4 7. ç6 g3) 6. ç5 g3 7. ç6 ♚ç1
8. ♜ç3+ (ou 8. ç7 ♜b2+ 9. ♚ç6 ♜ç2+
10. ♔d6 ♜d2+ 11. ♔é6 ♜ç2 12. ♔d7 ♜d2+
13. ♚ç8 g2 14. ♜é1+ ♜d1!=), 8... ♔b1!
9. ç7 ♜b2+ (position A1 avec ♔b6 – donc pas de 10. ♚ç4) 10. ♚ç6 g2 11. ç8= ♚ g1= ♚
12. ♚f5+ ♔a2! 13. ♚a5+ {13. ♜a3+?? ♚×a3
14. ♚a5+ (position B1 avec ♚ç6 donc pas de mat), 14... ♔b3-+}, 13... ♔b1 14. ♚f5+ ♔a2
15. ♚d5+ ♔a1! (15... ♔b1? 16. ♚d3+ ♔a2
17. ♜a3#), 16. ♜a3+ ♔b1 17. ♚d3+ ♜ç2+ contre-échec !

5. ♔d5? autre coup logique mais, 5... g4 6. ç5 g3
7. ç6 ♜d2+= échec !

5... g4 6. ç5 g3 7. ç6 ♚ç1! le Roi noir degage la seconde rangée pour la Tour.

Après 7... ♔b1 la Tour blanche pourra forcer le Roi noir à retourner sur la seconde rangée

8. ♜é1+ (8. ç7 ♜b2+ 9. ♚ç6 ♜ç2+ 10. ♔d7 ♜d2+
11. ♔é6 ♜ç2 12. ♜é1+ ♔a2 13. ♔d7 n'est qu'une

- perte de temps), 8... ♔a2 9. ç7 ♜b2+
10. ♔a4 ♜ç2 11. ♜é2 ♜×é2 12. ç8= ♚+ -)

8. ♜ç3+!

pour s'emparer de la colonne ç.

8. ♜é1+? ♔d2 9. ç7 ♚×é1 10. ç8= ♚=
8. ♔b6? ♜b2+=

8... ♔b1! 9. ç7 ♜b2+

(position A avec ♔b5 - permettant 10. ♚ç4)

10. ♚ç4!

10. ♚ç6 déjà vu.
10. ♚ç5? g2 11. ♜g3= (11. ç8= ♚? g1= ♚+!! -+)
10. ♔a4? g2 11. ♜ç1+ ♚×ç1
12. ç8= ♚+ ♔d2, ♔d1 13. ♚g4+ ♔é1

10... g2 11. ç8= ♚ g1= ♚ 12. ♚f5+ ♔a2

- 12... ♔a1 13. ♜a3+! ♜a2 14. ♚é5+, ♚f6+ ♔b1
15. ♜b3+ ♚ç1 16. ♚f4+ ♜d2 17. ♜ç3+ ♔d1
18. ♚f3+ ♜é2 19. ♚d3+

13. ♜a3+! (13. ♚a5+ ♔b1 14. ♚f5+ ♔a2 perte de temps)

13... ♚×a3 14. ♚a5#

(position B avec ♚ç4 – c'est mat. «les fruits de l'anticipation 5. ♔b5».)

10164 - David Gurgénidze & Martin Minski

J'adore cette étude qui présente plusieurs positions de nulle vraiment incroyables et pourtant très compréhensibles.

1. h7? ♜h1! 2. ♚×é3 g1= ♚+ 3. ♔h8 ♚a1+ -+
1. ♚×é3? g1= ♚+ -+

1. ♚g1! ♜h3 2. ♚×é3

2. ♚×g2? ♜g5+ 3. ♚×g5+ ♜×g5-+

2... ♜g5+ (2... g1= ♚+ 3. ♚×g1 ♜×g1 4. h7)

3. ♔h8!

- (3. ♔f8? g1= ♚ 4. ♚×g1 ♜×g1 5. h7 ♜f4-+)

3... g1= ♚

- 3... ♜f4 4. ♚g1 ♚g6 5. h7 ♜h5 (5... ♜é5
6. ♚b6+=) 6. ♚a7 ♔h6 7. ♚g7#

4. ♚×h3+

4. ♚é5+? ♔g4!-+ (4... ♚×é5? 5. h7=)
4. h7? ♚a1+ (4... ♚×é3? pat) 5. ♚é5+ ♚×é5#
(5... ♚×é5? pat)

4... ♚f4

- 4... ♔g6 5. ♚é6+ ♔h5 6. ♚h3+ ♔g6 7. ♚é6+=
4... ♔é4 5. ♚é6+ ♜é5 6. ♚ç4+, ♚ç6+ ♔f5
7. ♚ç8+ ♜é6 8. h7=

5. ♚h4+ ♔f5 (5... ♜g4 6. ♚f6+=)

6. ♚h3+

et ici, on a deux variantes d'égal intérêt :

6... ♖g4 7. ♗h5+ ♔f4 8. ♗é5+! ♔×é5 9.h7 et le pat est inévitable.

6... ♔f6 7.h7! ♗d4 8. ♗d7!! Ré5 (8... ♗×d7 pat ; 8... ♗b2 9. ♗g7+!), 9. ♗×d4+ ♔×d4 pat

10165 - Michael Pasman

De nouveau, les choses sont compliquées, mais à partir du septième coup, les choses s'animent pour de belles surprises.

1. ♖b4 ♗×d4 ; 1. ♖c7 ♗×d4!

1. ♖b6 ♗a6 (1... ♗g4 2.d5+-)

2.d5 ♔f8

(2... ♔f7 3. ♖d7 ♗ç8 4. ♖é5+ ♔f6 5. ♖ç4)

3. ♖d7+

3. ♔b8 ♔é7 4. ♖ç4 ♗ç3 5.d6+ ♔d8

6. ♖é5 ♗é4 7. ♔a7 ♗×ç5=

3... ♔é8 (3... ♔é7 4. ♖b8 ♗ç8 5. ♖ç6+)

4. ♖b8 ♗ç8 5.d6!

5. ♖ç6 ♗h3 6. ♔b7 ♗g2 7. ♔b6 ♗ç3

8.d6 ♗a4+ 9. ♔b5 ♗ç3+=

5... ♗a3! (5... ♔d8 6. ♖ç6+ ♔d7 7. ♔b8+-)

6.a6! ♗b5 (6... ♗ç4 7.d7+ ♗×d7 8. ♔b7!)

7.a7! (7.d7+ ♗×d7 8. ♔b7 ♔d8=)

7... ♗d4 8.ç6! (8.d7+ ♔d8! 9.d×ç8= ♗+ ♔×ç8=)

8... ♗b5 9. ♖a6!!

(9.d7+ ♔d8! 10.d×ç8= ♗+ ♔×ç8=)

9... ♗×a6 (9... ♗×d6 10. ♔b8)

10. ♔b8 ♗×a7 11. ♔×a7 ♗ç8 (sinon ♔b7- ♔ç7)

12. ♔a8! zugzwang (12. ♔b8? ♔d8! =)

12... ♔d8 13. ♔b8 zugzwang réciproque

13... ♗a6 14.d7 zugzwang réciproque

10166 - Jarl Ulrichsen

Cette étude est basée sur une étude d'Alexandre Herbstman (L'échiquier 1930) (voir la base de données HHdbVI - 78930). Le jeu est basé sur un zugzwang réciproque qui n'apparaît pas au premier coup d'œil.

1.h5? ♗é4 2. ♔ç4 (ou 2. ♖f5 ♗×f5 ou 2. ♗f5 ♗f3)

2... ♔h2 3. ♔d4 f5 et nulle aussi bien après 4. ♗×f5 qu'après 4. ♖×f5 ♗×f5 5. ♗×f5.

1. ♔ç5 ♗é4

(1... ♗a8 2.h5 menaçant 3. ♖f5 et après 2... ♗é4 3. ♔d4 les Noirs ont un temps de moins que dans la ligne principale.)

2. ♔d4 ♗b1

(2... ♗h7 3.h5 ♔h2 4. ♗f5 ♗g8 (ou 4...g6

5. ♗d3 etc... ; 4... ♗×f5 5. ♖×f5 ♔h3 6. ♖×g7),

5. ♖d5 et les Blancs gagnent le Fou noir par

6. ♖é7 ou 6. ♖×f6 selon les cas ; 2... ♗g6 3.h5)

3. ♗f5!

(3. ♖f5? ♗×f5 4. ♗×f5 nulle, tant par 4...g6 que par 4... ♗g2)

3... ♗×f5

(3... ♗a2 4. ♔é4 et les Blancs gagnent de façon prosaïque. Par exemple, 4...g6 (pour éviter 5.h5)

5. ♔f3 profitant que le Fou blanc est tabou.)

4. ♖×f5 g6

(si maintenant le Cavalier blanc joue, les Noirs gagnent le dernier Pion)

5. ♗d3!!

(la position cruciale : ♔é3- ♖f5/ ♗g2. zugzwang réciproque. Au trait, les Blancs ne font que nulle, mais au trait les Noirs perdent.

5. ♔é4? ♔h2! (pas 5... ♗g2? 6. ♔é3) 6. ♔é3

(6. ♔f4? g5+!), 6... ♗g2 et les Noirs annulent,

sauf si les Blancs abusent avec 7. ♔é2?? g×f5-+

5. ♔é3? ♗g2!= ; pas 5... ♗g1? 6. ♔f3+-,

ni 5... ♔h2? 6. ♔f2+-)

5... ♗g1 6. ♔é2! ♗g2

6... ♔h2 7. ♔f2 ♔h3 8. ♔f3 ♔h2 9. ♔g4+-

7. ♔é3! g×f5

(7... ♔h3 8. ♔f3 ♔h2 9. ♔g4 ; 7... ♔h2 8. ♔f2)

8. ♔f4 et voici la position de Herbstman.

8... ♔h3 9.h5 ♗h4 10.h6 ♗h5 11.h7 ♗g6

12.h8= ♗ 1-0 (12.h8= ♗?? pat)

10167 - Michael Pasman

Le début est assez complexe, mais à partir du huitième coup les choses deviennent passionnantes.

1.f4 ♗×é2! 2.f5 ♗×b6= 3. ♗×b6 ♔×b6 4.f6 ♗f4!

5.f7 ♗g6+ 6. ♔f6 ♗f8=

1.d3 ♗×b6= ; 1.é4 ♗d3!= ; 1.d4 ♗×é2=

1.é3 ♗×d2 (1... ♗d3 2.f4 ♗×d2 3.f5)

2.f4! (2. ♔d7 ♔b7 3.f4=)

2... ♗ç4

(2... ♔b7 3.f5 ; 2... ♗f1 3.é4 ♗g3 4.é5 ♗d3

5.é6)

3.é4 ♗×b6 4.f5

4. ♗×b6? ♔×b6 n'offre aucune chance de gain, par exemple : 5.f5 (5. ♔d6 ♗é2 6.f5 ♗g3),

5... ♗d3 6.f6 ♔ç5 7. ♔é6 ♔ç6 8.f7 ♗ç5+

9. ♔é7 ♗d7 10. ♔é8 (10.é5 ♗×é5

11.f8= ♗ ♗g6+), 10... ♔d6 11.é5+ ♔é6=

4... ♖c8+ (4... ♗d3 5.f6)

5. ♖é6!

5. ♖d7? ♗b7! 6.f6 ♗b3,d3 7.f7 (7. ♗d6 ♗b6+)

7... ♖c5+ 8. ♖d8 ♗é6+=

5. ♖é8? ♗b7! ; 5. ♖d8? ♗b7!

5... ♗b7 6.f6! ♗d3

(6... ♗b3 7.f7 ♗c5+ voir solution)

7.f7

7. ♗d6? ♖c6! 8.f7 ♗x d6 9.f8= ♗ ♗c5+

10. ♖é7 ♗d×é4!=

7... ♗c5+ 8. ♖d5! ♗d7 9. ♗d8! ♗a7

9... ♗f8 10.é5! ♗b6+ 11. ♗x b6+-

10.é5 ♗c6 11.é6! ♗x d8 12.f8= ♗! Excelsior

12.é7? ♗f6+! (12... ♗x f7! 13. ♖é6!)

13. ♖d4 ♗x f7

12... ♗x f8 13.é7 ♗fé6

(13... ♗d6 14. ♖d6 ♖b6 15.é8= ♗)

14. ♖d6 (14.é8= ♗ ♗c7+)

14... ♖b6 15.é8= ♗

Second Excelsior, cette fois Festina Lente

Gain blanc.

10168 - Daniele Gatti

Une composition à part mais extrêmement originale : les Blancs ont six Pions et au cours de six variantes, le gain s'obtient en effectuant une promotion en Dame par chacun des six Pions.

On peut se dire que c'est artificiel mais en vérité, dans ces six variantes, tous les coups blancs sont uniques ! Évidemment ce n'est pas une étude pour un concours de résolution en salle, mais c'est une étonnante performance de composition.

1. ♖g5 ♖é3

1... ♗d8+ 2.f6! ♖f3⁽¹⁾ 3.é7! ♗x d5+ 4. ♖h6 ♗g8

5.ç7 ♖g4 6.g7 ♖f5 7.f7 ♗x f7 8.ç8= ♗+ v.1

3... ♗d6 4. ♖h6 ♗x f6 5.é8= ♗ ♗h4+ 6. ♖g7 v.2

(1) 2... ♗x d5+ 3. ♖h6! ♗x é6 4.f7! ♗f6

5. ♖h7! ♖g3 6.ç7! ♗f5 7. ♖g7⁽²⁾ ♖g4 8.f8= ♗ v.3

(2) 7.b6 ♖g4 8. ♖h6 ♖h4 9. ♖g7 ♖g5 10.f8= ♗

revient au même en perdant du temps

1... ♗é5 2.b6 ♖g3 3.b7 ♗h8 4.b8= ♗+! ♗x b8

5.g7 ♗d8+ 6. ♖g6 ♗é8+ 7. ♖f6 ♗d8+

8. ♖f7!+- v.4

2.g7 ♖é4 3.d6 (3. ♖g6? ♗é8+ 4. ♖f6 ♖x d5!)=)

3... ♗x d6

3... ♖é5 4.d7 ♗d8+ 5. ♖g4 ♗g8 6.ç7 ♖é4

7.d8= ♗ (7.ç8= ♗? ♗x g7+ 8. ♖h5 ♗h7+

9. ♖g5 ♗g7+=) v.5

4. ♖g6 ♗d5 5.g8= ♗ ♗x f5+ 6. ♖h6 ♗h3+

7. ♖g7 ♗g3+ 8. ♖h8 ♗h2+ 9. ♗h7+ v.6 1-0

Thème : chaque Pion blanc se promet en Dame dans une variante de gain (notée v.x).

10169 - Arkady Vorovich

Saluons la première publication dans nos colonnes du compositeur ukrainien Arkady Vorovich.

1. ♗c5? ♗f5!-+, par exemple : 2. ♖x b5 ♗d6+

3. ♖b4 ♖c8

1. ♖x b5? ♗f5!-+, par exemple : 2. ♗d4 ♗d6+

3. ♖c5 ♗c8! 4. ♗b5 ♗x a6!

1.é7 ♗a4+ 2. ♖x b5

(2. ♖c5? ♗é4 3. ♗d4 ♗x é3 4. ♗x b5 ♗x é7!

5. ♖b6 ♖a8!! 6.ç7 ♗é8 7. ♗d6 ♗f8

8.ç8= ♗+ ♗x ç8 9. ♗x ç8=)

2... ♗é4 3.ç7+!

3.a7+? ♖x a7 4.ç7 ♖b7, ♗f5 5. ♗c5+ ♖x ç7

6. ♗x é4 ♗x é4!= dans la solution, le Roi noir est en a7, ce qui change tout.

3. ♗c5? ♗x é7! 4. ♗d7+ ♖ç7 5.a7 ♗é8

6. ♗f6 ♗a8 7. ♗d5+ ♖d6 8. ♗b6 ♗x a7

9. ♗c8+ ♖ç7 10. ♗x a7 ♗f5=

3... ♖x ç7 4.a7 ♖b7 5. ♗c5+ ♖x a7 6. ♗x é4 ♗f5!

(6... ♗x é4? 7. ♖c6!+-, par exemple 7... ♗f6

8.é4 ♖b8 9.é5 ♗é8 10. ♖d7 ♗g7 11.é8= ♗+ +-)

7.é8= ♗ ♗d6+! 8. ♖c6! (8. ♗x d6 pat)

8... ♗x é8 9. ♖d7 ♗g7 10. ♗g3!+- et le Roi n'a plus qu'à prendre le Cavalier en g7. 1-0

10170 - Daniele Gatti & Mario Micaloni

Nous saluons avec plaisir l'arrivée du compositeur Mario Micaloni dans nos colonnes.

1. ♖d4? ♗x a6 2. ♗x a6 ♗x a6!-+ on ne peut plus pousser h6.

1.d6 çx d6 (1... ♗x a6 2. ♗x a6! ♗x a6 3.d×ç7=)

2. ♖d4 ♗x a6 3. ♗x a6 ♗x a6 4.h6 ♗a1

(4... ♗b6 5.ç3! ♗b5 6.h7! ♗h5 7.ç4 ♗x h7

8. ♖d5 ♗h5+ 9. ♖x d6 ♖é4 10.b5! ♖d4 11.b6

♗h6+ 12. ♖ç7 ♖c5 13.b7 ♗h7+ 14. ♖ç8 ♖ç6

15.b8= ♗+!=)

5.h7

5. ♖d5? ♗d1+ 6. ♖é6 ♗h1! 7. ♖x d6 ♗x h6+! -+

5.b5? ♗d1+! 6. ♖ç3 ♗h1 7.b6 ♗x h6! 8.b7 ♗h8

5... ♗d1+ 6. ♖ç4 ♗h1 7. ♖d5 ♗x h7 8.ç4 ♖f5

9.b5! (9. ♖x d6? ♗h6+! 10. ♖d5 ♖f6!-+)

9... ♖f6 10. ♖x d6 au bon moment !

10... ♖f7 11. ♖d7 ♖f8+ 12. ♖d8 ♗b7 13. ♖ç8=

RÉTROS

10171 - Didier Innocenti

a) Le dernier coup noir n'a pu être que g7-g5.

Donc **1.h×g6 e.p.#**

b) Le dernier coup noir a pu être joué par le Fou noir h8 : on ne peut pas justifier la prise en passant.

Donc **1.f×g8=♔, ♕#**

À noter que dans b) le dernier coup noir ne pourrait pas avoir été g7-g5, car alors le Fou noir serait bloqué en h8 sans explication.

10172 - Joachim Hambros

Les Pions noirs ont capturé trois fois ce qui correspond au nombre de pièces blanches manquantes. Donc le ♖ a été promu en b8 et les Pions blancs ont alors capturé les cinq pièces noires manquantes. On ne peut reprendre g7-g6 tant que le Fou noir h2 n'est pas revenu en f8. Pour cela il faut reprendre g2-g3 à condition d'avoir ramené le Fou blanc f1. Celui-ci ne peut être remis en jeu que par la reprise b7×♕ç6, ce qui impose bien sûr d'avoir rentré le Fou noir ç8 en ç6 et dépromu une pièce blanche en b8. Seul ce Pion blanc dépromu pourra décapturer le Fou noir ç8. La seule pièce blanche disponible pour être dépromue est la Dame blanche, mais il faudra un écran en ç8, car le Roi noir est cantonné aux case é8 et f8. Cet écran devra être fourni par le Roi blanc, seule pièce disponible pour ce travail. Comme les Noirs ont le Fou noir h2 mobile, il n'y a pas de problème de tempo noir.

Rétro :

1. ♔d2-é1 ♕~ 2. ♔ç3-d2 ♕~ 3. ♔b4-ç3 ♕~
4. ♔a5-b4 ♕~ 6. ♔a6-a5 ♕~ 7. ♔b7-a6 ♕~
8. ♔ç8-b7 ♕~ 9. ♔g4-h3 ♕~ 10. ♔b4-g4 ♕~
11. ♔b8-b4 ♕~ 12. b7-b8=♔ ♕~ 13. b6-b7 ♕~
14. b5-b6 a5-a4 15. a4×♕b5 ♕~ 16. ♔b8-ç8
♕a6-b5 17. ♔a7-b8 ♕ç8-a6 18. ♔b6-a7 b7×♕ç6
19. ♕g2-ç6 ♕~ 20. ♕f1-g2 ♕~ 21. g2-g3 ♕é5-h2
22.~ ♕g7-é5 23.~ ♕f8-g7 24.~ g7-g6 et le ♖h
peut revenir.

On note que le ♜a ne peut revenir plus loin que a5, sinon la ♜a ne pourrait plus rentrer.

Les Blancs ont perdu le droit de roquer.

Les Noirs ont pu garder le droit de roquer.

Circuit du Roi blanc pour faire écran, switchback du Fou noir, Phénix de la Dame blanche.

10173 - Mario Parrinello

1. ♔f3 ç5 2. ♔d4 ç×d4 3. é4 d×é3 e.p. 4. ♕ç4 é2
5.0-0 é1=♜ 6. ♕b3 ♜f3 7. ♔×f3

C+ Winchloe en 8", C+ Jacobi v0.7.5 en 1".

Valladao bicolore (0-0 blanc, promotion en Cavalier noir, prise en passant noire).

Position at home pour les Noirs.

Thème Prentos (♔×♜ promu).

10174 - Kevin Begley

1.a4 b6 2.a5 ♕b7 3.a6 ♔ç8 4.a×b7 ♔d8(♕é8)

5.b×a8=♜ ♔b7(♜ç8) 6. ♔×b6 ♔a8(♜b7)

7. ♔d5 ♜f6 8. ♔×f6 ♜g8(♜h8)

9. ♔×é8 ♔×é8(♕d8)

Échange cyclique (♔d8→a8, ♜a8→ç8, ♕ç8→d8)

Échange (♜h8↔♜g8)

Switchback (Roi noir)

Ceriani-Frolkin (Cavalier blanc).

10175 - Alexandre Leroux

1.a4 ç5 2.a5 ç4 3.a6 ç3 4.a×b7 ç×b2 5.ç3 h5

6. ♔a4 h4 7. ♔d1 h3 8. ♔ç2 h×g2 9. ♔d3 ♜h3+

10. ♔é4 f5+ 11. ♔×f5 é6+ 12. ♔g6 ♔é7

13. ♔é4 ♔d6 14. ♜a6+ ♔ç5 15. ♔a3 b1=♕

16. ♕b2 ♕d6 17. ♕a1 ♕f4 18. ♜d6 ♜a6

19.b8=♜ ♕b7 20. ♜×d8 g×h1=♕

21. ♜8×d7 ♜f8 22. ♜×g7 ♕b1×é4#

Ce problème se termine par le coup le plus rare aux échecs : un mat par capture par une pièce doublement désambiguée.

C+ Stelvio 4.0 en 11".

10176 - Jorge Lois

1.h4 ç5 2. ♜h3 ♔ç7 3. ♜f3 ♔h2 4.g3 a5 5. ♕h3 a4

6. ♕é6 a3 7. ♔h3 a×b2 8.a4 b5 9. ♕a2 b4 10.ç4 b3

11. ♔ç3 b1=♔ 12. ♔ç2 b2 13. ♔g6 ♔f5

14. ♔d1 b1=♕ 15. ♕a3 ♕é4 16. ♔ç1 ♕d5

17.ç×d5 ç4 18. ♔d1 ç3 19. ♕ç5 ç2 20. ♔b2 ç1=♜

21. ♕a7 ♜ç6 22. ♔f4 ♜é6 23.d×é6 f×g6

24. ♔d5 ♔f7 25.é×f7+ ♔d8 26.f×g8=♔ ♜ç6

27. ♔h6 g×h6

C+ Stelvio 3.1 (10 secker 2 player in 4'02").

Un Pion blanc capture trois pièces noires promues (Fou noir, Tour noire, Dame noire) puis un Cavalier noir d'origine, en se promouvant en Cavalier blanc capturé ensuite en h6.

Ceriani-Frolkin (Fou noir, Tour noire, Dame noire, Cavalier blanc). Allumwandlung bicolore.

AIDÉS

10177 - Abdelaziz Onkoud

1. ♖é3! ♙f3 2. ♔×f2 ♙×é3# (1. ♔é3?)
 1. ♔g3! ♙f3+ 2. ♔×g2 ♙×g3# (1. ♔g3?)

Sacrifices blanc et noir, interception de la pièce noire survivante, déclouage de la pièce blanche matante. Désactivation de la batterie blanche pour permettre au Roi noir de capturer la pièce-avant de la batterie. Écho Diagonal/Orthogonal.

10178 - Evgeny Gavriliv

1. ♙g6! ♔ç2 2. ♙f5! ♔×d3# (1... ♔ç3?)
 1. ♙h8! ♔ç3 2. ♔g7! ♔×d4# (1... ♔ç2?)
 1. ♙é5 ♔a1 2. ♙ç7 ♔a6# (1... ♔b1?)
 1. ♙é6 ♔b1 2. ♙ç7 ♔b8# (1... ♔a1?)

Aidé du futur. Cheney-Loyd dans les solutions I et II, coups de la Dame blanche sur une case contrôlée par un Pion noir qui sera capturé par le Roi blanc, rendant efficace (mats modèles) le jeu de la batterie royale blanche. Auto-blocages noirs en ç7 dans les solutions III et IV. Dame blanche active.

10179 - Evgeny Gavriliv

1. ♔×f2 ♔f1 2. ♔f6 ♔×f6#
 1. ♔×h2 ♔h1 2. ♔h7 ♔×h7#
 1. ♙×b4 ♔a3 2. ♙f8 ♔×f8#

Les Noirs doivent capturer un Pion blanc gênant pour permettre un Bristol bicolore avec switchbacks noirs, dans chaque variante. Thème du 7^{ème} Azemmour (seules deux pièces jouent dans chaque solution, une blanche et une noire). Umnov différé.

10180 - Abdelaziz Onkoud

- a) 1. ♔h2 ♔é5 2. ♔×f4+ ♙×f4#
 1. ♔f1 ♔ç4 2. ♔×d3+ ♙×d3#
 b) 1. ♔a6 ♙b3 2. ♔ç4+ d×ç4#
 1. ♔ç5+ d×ç5 2. b3 d4#
 c) 1. ♔×f6 ♙×h6 2. ♔é5+ f×é5#
 1. ♔g6 f×g6 2. h5 f5#

Six sacrifices actifs de la Dame noire sur six cases différentes ! Dans a), le Roi blanc joue pour contrôler la case où la pièce blanche matra. Dans b) et c), utilisations différentes des batteries blanches, avec annihilation d'un Pion noir gênant. Quatre mats par les Pions blancs, pièces-avant des batteries blanches.

10181 - Mark Pevsner & Luis Echemendia

- 1... ♙×h4 2. ♙g4 ♙ç3 3. ♔×h4 ♙f6#
 1... ♙d4 2. ♔g4 ♙×h4+ 3. ♔×h4 ♙f3#

Zilahi et thème Kniest. L'ordre des deux premiers coups blancs est subtilement spécifié. Les deux mats sont modèles.

10182 - Abdelaziz Onkoud

- 1... ♙é3 2. ♔ç7+ b×ç7 3. ♙×é6 ♔×é6#
 1... ♙é5 2. ♙ç6 b×ç6 3. ♔×é2 ♔×é2#

Libération de la Dame blanche. Double sacrifice noir avec échange de fonction (une pièce noire se sacrifie pour permettre sa capture par un Pion blanc qui ouvrira la ligne de la Dame, une autre pièce noire se sacrifie pour permettre la Dame blanche de la capturer sur la case de mat). Mats modèles.

10183 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. ♔ç6 ♙f6 2. ♔ç7 ♙d5+ 3. ♔d6 ♙f7#
 1. ♔×d8 f6 2. ♙b7 f×é7 3. ♔ç6 é×d8=♙#
 1. ♙ç8 ♙f7 2. ♔b8 ♙×é7 3. ♔d7+ é×d7#

Le Roi noir est maté sur trois cases différentes d6, ç6, ç8, avec des tableaux distincts où le couple de Cavaliers blancs est en lumière. Phénix et Pronkin dans la première variante. (Auteurs)

10184 - Ivan Bryukhanov

1. ♙h7 é5 2. ♔f6+ é×f6
 3. ♙g7 f×g7 4. ♙h6 g×h8=♔#
 1. ♙f7 é5 2. ♔h8 é6 3. ♙g8 ♙g6 4. ♙f8 é×f7#
 Deux mats idéaux très différents.

10185 - Zlatko Mihajloski

1. ♙b6 ♙f4 2. ♔ç5 ♙é3
 3. é5 ♙d2 4. ♙d4 ♙é6 5. ♙ç5 ç3#
 1. é5 ♙é6 2. ♙d4 ♙a2
 3. é3 ♙×b1 4. ♙d5 ♙g4 5. ♙é4 ç4#

Embuscade et création de batterie par le Fou blanc. Deux mats différents et très surprenants du Pion.

10186 - Sébastien Luce

- 1... f×é3 2. ♙b7 é4 3. ♙ç6 é5 4. ♙d5 é6 5. ♙é4 é7
 6. ♙f3 é8=♔ 7. ♙g4 ♙f2 8. ♙h3 ♔h5#
 1... ♙h2 2. g1=♔ f3 3. ♔g4 f×g4 4. ♙b7 g5
 5. ♙ç6 g6 6. ♙d5 g7 7. ♙é4 g8=♔ 8. ♙f3 ♔g2#

Dans la seconde variante, le Roi noir entame sa marche plus tôt, et la poursuit plus loin, jusqu'en h3. Pas de répétition de coup, aux mêmes numéros

de coups entre les variantes (Auteur).

INVERSES

10187 - Jiri Jelinek

1. ♖h6? [2. ♖×g5+ ♙×g5#] mais 1... ♛f3!

1. ♖g6! [2. ♖×g5+ ♙×g5#]

1... ♜c6 2. ♜×d5+ ♛×d5#

1... ♙c6 2. ♛×c4+ ♛×c4#

Grimshaw. Un thème relativement rare dans les inverses courts.

1... ♜f8, ♜×g8 2. ♛×c4+ ♛×c4#

1... ♛f3 2. ♖×e4+ ♛×e4#

10188 - Zdeněk Libiš

1. ♛é5? blocus mais 1... ♛×d4!

1. ♛d8! blocus

1... ♛c1(♛g1, ♛c3, ♛g3, ♛f4) 2. ♖b6+ ♜c6

3. ♜×c1(♜×g1, b×c3, h×g3, ♜×f4), 3... ♜c×b6

4. ♛b5+ ♜×b5#

1... ♛×d4! 2. ♖×c7+ ♛×c7 3. é8= ♛+ ♛×d8

4. ♛c6+ ♛×c6#

Une nouvelle fois le thème Svoboda avec des mats modèles. Échange de rôle de la Tour noire c7 et du Cavalier noir é2 : dans chacune des variantes, cette pièce est capturée ou bien délivre le mat.

Dans chaque variante, la Dame blanche est sacrifiée puis le Cavalier blanc a7 force le mat.

10189 - Ioannis Garoufalidis

1. ♖h5! ♛a1 2. ♖d1+ ♛a2 3. ♙b1+ ♛a1

4. ♙c2+ ♛a2 5. ♛c1 ♛a1 6. ♙é5+ ♛a2

7. ♜d4 ♛a1 8. ♜d2+ ♛a2 9. ♙b2 a×b2#

Une miniature conclue par un mat idéal, avec un jeu actif de toutes les pièces blanches qui se mettent en place pour le tableau final.

10190 - Steven Dowd

1. ♙d7! ♜×h7 2. b8= ♜+ ♛g7 3. ♙b5+ ♛h6

4. ♜a6+ ♛g7 5. ♖g4+ ♛f7 6. ♙c4+ ♛é7

7. ♖é4+ ♛d7 8. ♜a7+ ♛d6 9. ♖d4+ ♛c6

10. ♜c8+ ♜c7 11. c3!! ♜×c8#

Minimal noir (Tour noire) avec promotion Phénix blanche. La clé intercepte préventivement la Tour blanche a7. Le dernier coup blanc est un coup d'attente.

DIRECTS FÉERIQUES

10191 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. f8= ♛? [2. ♛g6, ♛é6#] mais 1... ♜é8+!

1. b8= ♛? [2. ♛é2#] mais 1... ♜a8+!

1. ♜×é5! blocus sacrifice en é5 pour lever le pat.

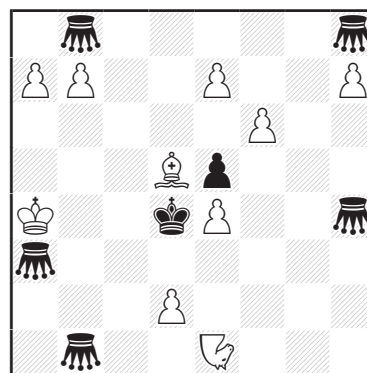
1... ♜×é5(f×é5, d×é5, ♖×é5)

2. h8= ♛(f8= ♜, b8= ♜, ♛d3)#

Les trois premières variantes montrent trois promotions féeriques, dont deux Phénix. La quatrième illustre un thème Kniest : le Roi noir est maté sur la case é5, précédemment occupée par un Pion noir. Sans ce Pion, le problème est démoli par 1. ♛×a5! ♜é5 2. h8= ♛#. Les mats sont modèles. On peut comparer avec le problème suivant, de Sébastien Luce, qui compte six promotions.

I - S. Luce

The Problemist 2025



#2

(10+7) C+

♜=Sauterelle

♛=Noctambule

1. f7! blocus

1... ♜d8(♜a8/ ♜h6) 2. é×d8= ♜(h8= ♜)#

1... ♜f5/ ♜f1(♜f4/ ♜b6, ♜f8, ♜a5)

2. a×b8= ♛(b8= ♛, é×f8= ♛, f8= ♛)#

10192 - Peter Gvozdiák

1... ♛c3 a 2. ♖d3+ A ♛×d3#, 2. ♛é4+ B ♛×é4#

1... ♛c5 b 2. ♛é4+ B ♛×é4#, 2. ♛fd3+ C ♛×d3#

1... ♛×é5 c 2. ♛d3+ C ♛×d3#, 2. ♖é4+ D ♛×é4#

1... ♛é3 d 2. ♖é4+ D ♛×é4#, 2. ♖d3+ A ♛×d3#

1. c4! blocus

1... ♛c3 a 2. ♛fd3 C ♛b1~#, 2. ♖é4 D ♛b1~#

1... ♛c5 b 2. ♖é4 D ♛b1~#, 2. ♖d3 A ♛c2#

1... ♛×é5 c 2. ♖d3 A ♛c2#, 2. ♛é4 B ♛b1~#

1... ♛é3 d 2. ♛é4 B ♛b1~#, 2. ♛fd3 C ♛b1~#

Dans le Jeu Apparent (JA), les Blancs doivent faire échec au deuxième coup, alors que dans le Jeu Réel (JR), les Blancs doivent seulement immobiliser le Roi adverse au deuxième coup.

Sur les fuites en étoile du Roi noir, le cycle de duals **AB-BC-CD-DA** dans le JA est transformé en cycle **CD-DA-AB-BC** dans le JR.

Un thème nouveau, réalisé à l'aide d'un mécanisme de haute précision.

10193 - Hubert Gockel

a) 1. ♔a5! [2. ♚h8#] (1... ♚ç3?? est impossible)

1... d4 x 2. ♘f6# A

1... é5 y 2. ♘g7# B

1... ♔b2 z 2. ♚d1# C

b) 1. ♔xd2(- ♚h3)! [2. ♚h8#]

1... d4 x 2. ♘g7# B

1... é5 y 2. ♘f6# A

1... ♔b2 z 2. ♚h1# D

1... ♚ç3 2. ♔xç3(- ♚g6)#

2. ♚xç3(- ♚g6)+? ♔xd2(- ♔é8)!!

1... ♔xd2(- ♔é8) 2. ♚h1#

Mats échangés A et B. Les effets nuisibles noirs sont des déparalysies d'un Cavalier blanc en Eiffel, des pertes du pouvoir de capturer un Cavalier blanc en Breton Adverse. Les deux solutions sont donc bien en osmose, grâce également à l'identité de la pièce-clé et de la menace. Dans le jeu secondaire, mat changé sur ouverture de ligne après 1... ♔b2. Un excellent mariage des deux conditions féeriques.

10194 - Jean Schmutz

La Dame d1 et la Tour f1 sont clouées dans la position du diagramme.

1. ♚f7? [2. ♘g7#]

1... ♚xh5(♚d8) 2. ♘g7+ ♚b1 3. ♔xd8(♔ç1)# mais 1... ♔xf7(♔é8)!

1. ♘é3! [2. ♘xd1(♘b1)#]

1... ♚xh5(♚d8) 2. ♔xd8(♔ç1)+ A ♚d1

3. ♘xd1(♘b1)# B

1... ç2 2. ♘xd1(♘b1)+ B çxb1=♚(♚d8)

3. ♔xd8(♔ç1)# A

1... ♚f7 2. ♔xd1(♔f1)+ ♔é7 3. ♘d5#

1... ♔f8 2. ♘xd1(♘b1)+ ♚d1 3. ♔xd1(♔f1)#

Échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs. Mouvements Pelle de la Dame d1, atterrissant en d8. Il y a une belle tension dans ce problème.

10195 - Henri Nougulier

Saluons le retour d'Henri Nougulier dans nos colonnes. Si nos recherches sont justes, le dernier inédit d'Henri (et le seul !), a été publié... dans Phénix n°1 (!) sous le numéro 25 (un problème rétro, aidé de série conséquent).

1.ç7! blocus

1... ♔xd7 2.ç8=♔ ♔h3 3. ♔xh3 et :

3... h×g1=♔ 4. ♚f3+ ♔xf3#

3... h×g1=♔ 4. ♚é2+ ♔é3#

3... h×g1=♚ 4. g3 ♚xd1#

3... h×g1=♚ 4. ♚f2 ♚xd1#

3... h×g1=♔ 4. ♚d2 ♔é3#

La batterie noire Tour + pièce promue est forcée de s'ouvrir cinq fois, après une manœuvre introductive éliminant le Fou noir.

10196 - Ivan Bryukhanov

a) 1. ♚g3! ♔a1 2. ♚b8 ♔a2 3. ♔g8+ ♔a1

4. ♔é5(♚b8)+ ♚b2 5. ♚ç3 ♚ç2(♚ç3)#

b) 1. ♔b1! ♔a1 2. ♚ç8 ♔a2 3. ♚b2+ ♔b3, ♔a3

4. ♔a2+ ♔xa2 5. ♚ç3 ♔a1 6. ♚d2 ♔b1#

Dans la solution Masand, la Tour noire clouée peut néanmoins jouer hors de la ligne de clouage. Dans la solution Köko, le Fou est éliminé, et les trois pièces blanches restantes empêchent le Roi blanc de fuir. Ces deux solutions ont en commun seulement le caractère spécifique du mat final.

10197 - Dmitry Turevsky

Exceptionnellement, ce tanagra est publié dans la section des directs féériques. Dans la version BCPS de la condition, si les Noirs ne peuvent plus donner échec, ils sont pat, même s'ils ont d'autres coups à leur disposition.

Les Blancs vont donc essayer de diminuer les forces noires et de mettre leur Roi à l'abri, d'où très logiquement l'essai : 1. ♔xa8? ♔ç7+ 2. ♔a7 ♔b6+ 3. ♔a6 ♔ç4#

1. ♔ç8! ♔b6+ (1... ♔é6+? 2. ♔b8 ♔ç7+ 3. ♔xa8= les Noirs ont détruit la batterie ♔-♔ qui paraît l'essai), 2. ♔d8 ♔d7+ 3. ♔é7! ♔b4+ 4. ♔é8 ♔f6+ 5. ♔d8 ♔a5+ 6. ♔ç8 ♔é6+ 7. ♔b8 (switchback), 7... ♔d7+ 8. ♔a7 ♔b6+ 9. ♔a8=

Il n'a pas été nécessaire de capturer une pièce noire, et le Fou b6 obstrue le Cavalier d7. Les autres défenses conduisent à des variantes courtes avec capture de pièce noire.

Ce Rex Solus utilise une condition étrange, mais

non triviale, difficile à manier. Dans la défintion WinChloe, le pat est atteint seulement si les Noirs n'ont aucun coup à jouer, échec ou pas, mais ils sont toujours astreints à donner échec. Comme le dit l'auteur, la condition Ultraschachzwang se conjugue de deux façons différentes.

TANAGRAS

10198 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. ♖g3 ♗é6 2. ♔h4 ♗é7#
1. ♖g4 ♗f4+ 2. ♔h5 ♗f7#
1. ♔h6 ♗b1 2. ♖g5 ♗f8#

De manière surprenante, énormément de problèmes ont été composés avec le matériel Roi et deux Fous pour les Blancs, et le même pour les noirs. En revanche, si l'on bascule en tanagra féerique, en se passant du Roi blanc, ...aucun problème na été composé jusqu'alors ! Le Roi noir est maté à la bande sur trois cases différentes, en écho caméléon pour la deuxième et la troisième solution..

10199 - Oleg Paradzinsky

a) 1. ♜f2 ♗f1 2. ♔d1 ♗é3 3. ♜d3 ♗é2(♜d3)#
b) 1. ♜f3 ♗d1 2. ♔é1 ♗é3 3. ♔f1 ♗é2(♜f3)#

Écho miroir vertical avec de beaux mats (même s'ils ne sont pas idéaux, de peu, à cause de la case é2, contrôlée par la Sauterelle et le Roi blancs). Les deux derniers coups blancs, identiques, sont le principal défaut de ce problème.

10200 - Sébastien Luce

1... ♗é4 2. ♔ç6 ♗b5 3. ♔ç5 ♗é5 4. ♔b5 ♗d5#
1... ♗f5 2. ♔d6 ♗d3 3. ♔ç5 ♗é4 4. ♔d6 ♗d4#
Switchback du Roi noir ç6-ç5 dans la première variante, d6-d5 dans la seconde. Echo caméléon à 90° et mats miroir.

10201 - Ioannis Garoufalidis

a) 1. ♗h6 ♗f5+ 2. ♔f6 ♗f4
3. ♗é4 ♗f3 4. ♗b1! ♗g7#

Si le Fou neutre reste en é4, la Dame pourra passer en jouant 5. ♗é3, ♗d3! et si le Fou joue par exemple en h7, le Roi peut jouer 5. ♔xg7! Bien sûr, ce n'est pas le Fou g7 qui donne le mat, mais la Dame !

b) 1. ♔f7 ♗f5 2. ♗f4 ♗h7+

3. ♗b2 ♗a2 4. ♗a1! ♗g8#

Si 3... ♗g8+? 4. ♗ç1+!! forcé ! De plus, si comme dans a) 4... ♗h8? 5. ♔xg8! Mats en échos-caméléons, avec de nombreux effets Köko. Un problème complexe.

10202 - Sébastien Luce

a) 1. é1= ♗ 2. ♗g3 3. ♗é5+ & 1.d×é5(♗f8) 2. é6
3. é7 4. é×f8= ♗ 5. ♗a3=
b) 1. é1= ♜ 2. ♜d3 3. ♜ç5 & 1.d×ç5(♜b8) 2. ç6
3. ç7 4. ç×b8= ♗ 5. ♗h2=

Une stipulation hybride. Pour le lecteur intéressé, voir l'article sur le sujet, paru dans le supplément du bulletin électronique de Quartz 56 (jan. 23). Dans la première série noire, le Fou ou Cavalier de promotion s'offre en sacrifice en é5 ou ç5 au dernier coup de la série. Dans la série blanche, il est capturé une première fois, puis une seconde après la renaissance en huitième rangée, permettant la promotion avec capture définitive. La Dame de promotion donne le pat par un mouvement croisé. Les deux pats sont modèles.

10203 - Václav Kotěšovec

1. ♗b7 ♗b8 2. ♗g8 ♗h8 3. ♗é5 ♗d4
4. ♗f6 ♗h7+ 5. ♗g7 ♗f6+
6. ♗h8 ♗g7 7. ♗h7 ♗é5=
1. ♗f6 ♗d3 2. ♗a1 ♗é4 3. ♗ç6 ♗ç1
4. ♗b7 ♗a2 5. ♗a7 ♗ç6+
6. ♗a8 ♗b7 7. ♗b8 ♗d5=
1. ♗ç4 ♗g2+ 2. ♗b3 ♗b4 3. ♗a8 ♗b2
4. ♗a2 ♗é6 5. ♗a1 ♗a4
6. ♗a2 ♗ç3 7. ♗b1 ♗d4=

Triple écho dans les coins. On notera malgré tout que le tableau de pat Roi noir h8 avec Sauterelle é5 et Cavalier f6 a déjà été utilisé sans l'apport de condition et pièces supplémentaires...

10204 - Sébastien Luce

1.d8= ♗ ♗f1 2. ♗é6 f×é6 3.a4 é5 4.a5 é4 5.a6 é3
6.a7 é2 7.a8= ♗ é1= ♜ 8. ♗f3+ ♜×f3=

La première promotion en Cavalier permet par son sacrifice en é6 un Excelsior noir en é1, également en Cavalier. Les Blancs de leur côté réalisent un Excelsior en Dame, qui se sacrifie elle, en f3 pour forcer le Cavalier de promotion à pater.

10205 - Daniel Novomeský

1.a3 2.a5 3.a4 4.a6 5.a5 6.a7 7.a6 8.a8= ♔ 9.a7
10. ♔é4 11.a8= ♔ 12. ♔d5 13.b4 14.b5 15.b6
16.b7 17.b8= ♔ 18. ♔f4 19. ♔g8! 20. ♔h7! 21. ♔d2
22. ♔ç3+ ♔×ç3#

Bristol blanc après les premières promotions en Fou qui viennent autobloquer en g8 et h7. Bristol bicolore ensuite avec les deux derniers Fous. Une utilisation très originale du Roi neutre. Il est intéressant de comprendre pourquoi il faut jouer les Fous blancs en g8 et h7. Si on les joue en f7 et g6 (après 19. ♔f7 20. ♔g6 par exemple), les Blancs pourraient jouer 23. ♔g8+ ou 23. ♔h7+ et cela donne échec à la partie noire du Roi mais c'est légal. Avec les Fous en g8 et h7, la partie blanche du Roi neutre ne peut y jouer ! Une stratégie spécifiquement propre aux Rois neutres.

DIVERS FÉERIQUES

10206 - Jean Schmutz

I : 1... ♔é7 2. ♔×b3(- ♔b3) ♔b4#
1... ♔d8? 2. ♔×b3(- ♔b3) ♔a5+ 3.b4!
II : 1... ♔ç3 2. ♔×ç2(- ♔ç2) ♔ç1#
III : 1... ♔×d4(- ♔ç4) 2. ♔×é3(- ♔é3) ♔ç3#
IV : 1... ♔g3 2. ♔×h3(- ♔f1) ♔×g1(- ♔ç2)#
2... ♔×g1(- ♔h4)??
V : 1... ♔d8 2.b×ç4(- ♔ç4) ♔a5#
2.b×ç4(- ♔~) ♔a5+ 3.ç3!
VI : 1... ♔d7 2.b×ç4(- ♔d4) ♔d2#
2... ♔×d1(- ♔ç2)+ 3. ♔×d1(- ♔f1)!
2... ♔×d1(- ♔h4)+ 3. ♔×d1(- ♔f1)!
VII : 1... ♔d2 2.b×ç4(- ♔é4) ♔f3#

Dans toutes les solutions, les Noirs effectuent une capture et le mat est permis par l'élimination "Breton" qui en découle. À voir aussi :

- élimination de pièces des cinq types (C, F, T, D et P),
- six captures par des pièces de même nature que la pièce capturée (toutes sauf IV)
- Quatre auto-éliminations de la pièce capturante : I, II, III, V
- Au moins une ouverture de ligne dans cinq solutions : I, II, III, IV et VI
- Rattrapages de cases de fuite...

10207 - Roméo Bédoni

1.ç1= ♔ b8= ♔ 2. ♔é4 g8= ♔#

Trois promotions en Zèbre en aidé miniature.

10208 - Pierre Tritten

1. ♔g5 ♔b3 2. ♔×é7-d5 ♔×g7-é7#
1. ♔f4 ♔ç8 2. ♔×é5-g3 ♔×g3-é5#
1.ç×d3-b3 ç4 2.b6 ♔×g6-d3#

Zilahi cyclique, ce qui est déjà fort appréciable. L'auteur nous présente une nouveauté qui s'ajoute au Zihali (et qui pourrait passer inaperçue) : dans chaque solution, le mat est donné sur la case qui était occupée par la pièce thématique capturée :
(× ♔ / ♔é7#, × ♔ / ♔é5#, × ♔ / ♔d3#) !

10209 - Jean Schmutz

a) 1.é8= ♔ é×d3(- ♔ç7)+ 2. ♔é4 ♔ç7
3.b8= ♔+ ♔×é8(- ♔é4)#
b) 1.b8= ♔ é3+ 2. ♔é4 ♔ç6
3.é8= ♔+ ♔×é4(- ♔é8)#
c) 1.ç8= ♔ ♔×é5(- ♔b7) 2. ♔×é4(- ♔g3) ♔d6
3.é8= ♔+ ♔×ç8(- ♔é4)#

La solution a) est liée thématiquement à b) d'une part, et à c) d'autre part :

Couple [a, b] : Allumwandlung réparti entre le premier et le troisième coup blanc. Pour le mat, échange réciproque, sur les mêmes cases é4 et é8, entre captures et éliminations thématiques de la pièce promue en é8 et de la pièce déplacée en é4.

Couple [a, c] : Éliminations d'un Pion blanc gênant, auto-blocages noirs, promotions mineures blanches, mats par capture royale.

10210 - Sébastien Luce

1... ♔h8 2. ♔d2 ♔g8+
3. ♔b3 ♔g7 4. ♔b5 ♔×b3-a3#
1... ♔g7 2. ♔é3 ♔×é3-d3+
3. ♔é5 ♔h6 4. ♔d5 ♔×d5-d6#

Le couple de Locustes noires face au couple de Cavaliers blancs va se montrer redoutable. Dans la première variante, le coup du Roi noir dans l'angle "active" la Locuste h7 "en mode Roi", et lui permet d'aller au coup suivant en g8 où elle retrouve son statut de Locuste. En revanche le troisième coup du Roi noir lui donne la marche de la Locuste, le rendant "statique" du même coup. Le Cavalier blanc auto-bloque en b5, et les Noirs en zugzwang sont obligés de jouer ... ♔×b3-a3#, avec "un mat de trois Locustes" en quelque sorte. Scénario légèrement différent dans la seconde variante : le Roi blanc joue au troisième coup "en mode Cavalier" tandis que les deux Cavaliers blancs vont s'offrir en

pâtur. Mat également forcé par zugzwang, le Roi noir protégeant d6 en mode Locuste." (Auteur)

On notera que le Roi noir sous forme Locuste est utile au mat, mais que le mettre sous cette forme sert surtout à l'immobiliser en vue d'obtenir un zugzwang. Ainsi avec l'énoncé "mat aidé en 3,5 coups", on aurait, entre autres, la solution :

1... ♔h8 2. ♘é3 ♚×é3-d3+ 3. ♔é5 ♚g6 4. ♘d5 ♚×d5-d6#, où le Roi noir reste Roi, et les Locustes matent seules.

10211 - Ivan Bryukhanov

1... ♖a1 2. ♚é4 ♖a5+ 3. ♔ç4 ♖×ç5+ 4. ♔d3 ♖ç3#
1... ♘d2 2. ♚çç4 ♘b3 3. ♚b4 ♖f5+ 4. ♔a4 ♖a5#

La condition détermine le chemin de la Tour dans la première solution : 1... ♖g1? 2. ♔ç4 ♖g5 3. ♔d3 ♖×ç5 et 4. ♚é4? est impossible, le Roi noir devant continuer à jouer.

Clouage du Cavalier dans la deuxième solution.

10212 - Jean Schmutz

Un montage complexe utilisant deux genres féériques où la nature des pièces est centrale. Noter que les deux camps sont dotés des mêmes officiers.

a) 1... ♙f5 2. ♘×f5(- ♙g8) ♚f3 3. ♘g3 ♚h2!

4. ♚g8+ ♙g7#

2... ♚é4? ferme h1-d5 mais immobilise le Cavalier g3 ; 3... ♚~? : la Dame noire doit rester sur la colonne h pour interdire la bretonnisation du Fou h4 : 5. ♚×g7(- ♙h4) est alors illégal (auto-échec par la Dame) ; 3... ♚h3? 4. ♚g8+ ♚é6/♚ç8! ;

3... ♙f8? 4. ♚g8+ ♙h6!

b) 1... ♚é6 2. ♚a8 ♚d1 3. ♙×é6(- ♘g7) ♚h5

4. ♚g8+ ♙g7# échec double (5. ♚h7?, 5. ♙f6?)

La Dame noire doit contourner le Fou h4 pour créer en h5 une batterie avec le Fou h6. 2. ♚d8? paralyserait la Dame noire d1.

c) 1... ♙g4 2.f3 ♚ç1 3. ♚d8 ♚g5

4.f×g4(- ♙h4)! ♙×g7(- ♚é8)#

Il faut immobiliser la Dame tout en gardant le contrôle de g5 et f6 après la bretonnisation du Fou h4 : 3. ♚é5 (par exemple)? et 5. ♙f6!

Dans a) et b), il faut évacuer les cases g7 et g8 pour permettre à la Dame blanche de donner échec en g8. Ceci s'obtient par une élimination réciproque des deux pièces thématiques (le Cavalier g7 et le Fou g8), grâce au sacrifice de pièces noires de même nature (mat spécifique dans a) et mat par échec double dans b).

Il faut aussi garder le contrôle des cases de fuite potentielle du Roi noir f5 et h5 (cases initialement contrôlées par le Cavalier g7) : dans a), le Cavalier déplacé en g3 contrôle toujours f5 et h5. Dans b), la Dame noire bloque h5 tandis que le Fou é6 contrôle f5.

Dans c), le mat est provoqué par blocus. C'est le Pion g4 qui, après avoir désimmobilisé les Dames, contrôle les cases de fuite thématiques f5 et h5 (le Cavalier g7 est immobilisé par le Cavalier é8 !).

10213 - Michal Dragoun

a) 1... é4 2. ♘×ç2 ♚×ç2 3. ♔f5 ♔d4

4. ♚×é4+ ♚×é4#

b) 1... é6 2. ♘×b6+ ♚×b6 3. ♔f6 ♔d5

4. ♙×é6+ ♚×é6#

Auteur : Analogous play with interference of white batteries and anticipatory interference of lines of the Black queen in B1, sacrifice of front piece of masked battery allowing useful replacement of the Black queen, play of both Kings and final mate. Diagonal/orthogonal correspondence.

Remarquable unité. Les Blancs démantèlent leurs batteries (♘d4-♚h4 et ♘d5-♙g8) pour libérer des cases au profit de la Dame noire (ç2/é4 et b6/é6).

10214 - Roméo Bédoni

1. ♚b3 2. ♚×g8 3. ♚b3 4. ♚b7 g8=♚#

1. ♚d4 2. ♚×h8 3. ♚d4 4. ♚a7 h8=♚#

Pour mes 62 ans le 18 octobre 2025, Roméo Bédoni a tenu à m'offrir un joli problème dédicacé. Merci Roméo ! (S.L.) Circuit du Lion b7 et du Kangourou-Lion a7 afin de croquer un Fou pour libérer une case de promotion puis de revenir auto-bloquer. La promotion matante est de même nature que la pièce qui a capturé.

10215 - Sébastien Luce

1. ♔é1 g3 2. é3 g2 3. é×f4 g1=♔ 4.f5 ♔d4

5.f6 ♔a1 6.f7 b2 7.f8=♔ ♔×b1#

Auteur : Le Zorro se déplace comme un Fou sans capturer, au diagramme par exemple en d4, ç5, b6, a7, et sur un chemin en forme de "Z", de é3 en f3, g3, f2, é1, f1, g1 où il peut capturer. Auto-blocage au premier coup en é1, avec libération du Pion é2 qui effectue un Excelsior-hésitation en f8, promu en Zorro blanc afin de pater le Roi noir. Pendant

ce temps, le Pion g4 est promu en Zorro noir qui se loge ensuite en a1, forcé à la fin de capturer le Cavalier b1 avec mat. Le Zorro noir gagne toujours contre les faux Zorros...

10216 - Sébastien Luce

1.a1=♞ 2.♞c2 3.bxc2 4.c1=♟ 5.b1=♞ 6.♞g6 7.♟f4 8.♟b8 axb8=♞#

Auteur : L'Allumwandlung est un thème fréquent avec toutes sortes de stipulations. Mais l'enchaînement de promotions Cavalier, Fou, Dame, Tour (CFDT ; le sigle CFDT signifie Confédération Française Démocratique du Travail) est assez rare, car généralement la dernière promotion d'un Allumwandlung est en Dame, qui mate. Le Cavalier neutre est sacrifié en premier, permettant la progression du Pion b3, puis le Fou de promotion s'offre à son tour, autorisant le mat d'une Tour neutre de promotion qui ne peut s'échapper.

10217 - L'uboš Kekely

1.b2 2.b3 3.bxa4 4.a5 5.a6 6.axb7 7.b8=♞ 8.♞d7 9.♞xf6 10.♞xd5 11.f6 12.f7 13.f8=♞ 14.♞c8 15.♞a1 ♞a8+

Le but (échec donné par les Noirs) est ici atteint par blocus, mais il est à noter qu'un échec donné par les Blancs n'est pas interdit et ne mettrait pas fin au jeu. Les Blancs détruisent les Cavaliers et les Pions, et ouvrent discrètement la colonne a pour la Sauterelle. Le Roi blanc ne doit pas aller à a1 trop tôt, car de f8 la Dame blanche attaque la Sauterelle a3, qui contrôle alors a1, sa case de renaissance Circé (13.♞a1? 14.f8=♞ auto-échec !).

10218 - George Sphicas

1.é4 2.f4 3.f5 4.f6 5.f7 6.f8=♞ 7.éxd8=♞ 8.♞xg5 9.d8=♞ 10.♞d2 11.♞g2 12.é5 13.é6 14.é7 15.é8=♞ 16.♞b8 17.c8=♟ 18.♞d7 19.♞b7 20.a8=♟ 21.♞d8+ ♟xd8=

Ce problème est à comparer avec le 10142 de Phénix 363-364 avec lequel il présente des similitudes : séquence de six promotions (♞♞♞♞♟♟) identiques, positions finales ressemblantes. Et des différences : jeu plus intéressant, trois écrans différents sur la grande diagonale blanche, une seule capture sur la huitième rangée, pas de Dame noire, C? vs C+.

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

Alfil : bondisseur (2,2).

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

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

Anti-Circé : lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé ; la pièce capturée disparaît. La renaissance étant obligatoire, un coup capturant n'est donc possible que si la case de retour est libre.

Une pièce déjà sur la case de retour peut effectuer un coup capturant ; une pièce peut capturer une pièce située sur la case de retour ; une promotion avec prise est possible si la case de retour est libre, celle-ci étant tributaire de la figure choisie. En **Anti-Circé type Cheylan** (type par défaut), une pièce ne peut pas capturer lorsque cases de prise et de retour sont confondues (contrairement à l'**Anti-Circé type Calvet**). **Breton** : Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant doit également disparaître (s'il y en a). Le choix de la pièce à éliminer est effectué par le camp qui capture.

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

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

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

Circé échange différé : le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) renaît sur la case quittée par la pièce qui a joué. Si cette case est occupée, la pièce capturée disparaît.

Danger Circé : une pièce menacée (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide ou occupée par une pièce pouvant être capturée.

Duel (Echecs -) : chaque camp choisit un duelliste qui effectue alors tous les coups de son camp, jusqu'à ce qu'une capture, un clouage ou un échec à son propre Roi l'empêche de jouer. Un autre duelliste est alors choisi. Le mat est orthodoxe.

Eiffel : une pièce paralyse une autre pièce du camp adverse (une pièce paralysée perd ses pouvoirs [mouvement, prise, échec] sauf celui de paralyser) lorsqu'elle la contrôle selon le schéma suivant : le Pion paralyse un Cavalier, le Cavalier paralyse un Fou, le Fou paralyse une Tour, la Tour paralyse une Dame, la Dame paralyse un Pion.

Haan : Toute case vide ayant été occupée ne peut plus être ni occupée, ni traversée par une pièce de ligne.

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

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

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

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

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

Locuste : se déplace comme une Sauterelle, mais par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, et ceci à condition que la case d'arrivée soit vide. Une Locuste ne peut donc jouer qu'en prenant.

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

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

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

Nao (ou Noctambule chinois) : se déplace comme un Noctambule «orthodoxe», mais prend, sur les lignes du Noctambule, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce

prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

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

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

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

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

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

Superguards : une pièce (Roi inclus) ne peut pas être capturée si elle est contrôlée.

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

Ultraschachzwang (Popeye) : les Noirs doivent obligatoirement donner échec. Il y a pat quand les Noirs ne peuvent plus donner échec, même s'ils ont d'autres coups possibles.

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

Zèbre : bondisseur (2,3).

Zorro : se déplace comme un Fou (sans capturer) et sur un chemin en forme de "Z".