

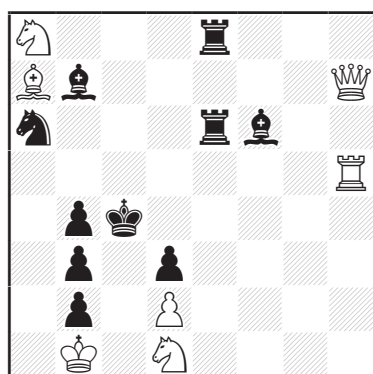
INÉDITS - PHÉNIX 368-369

84 inédits pour ce numéro de Phénix 368-369 se répartissent comme suit :

2#	10219-10226 [8]	aidés	10252-10265 [14]
3#	10227-10231 [5]	inverses	10266-10271 [6]
n#	10232-10237 [6]	directs/inverses féeriques	10272-10278 [7]
étude	10238-10245 [8]	tanagras féeriques	10279-10288 [10]
rétros	10246-10251 [6]	divers féeriques	10289-10302 [14]

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 14378 et 14379.

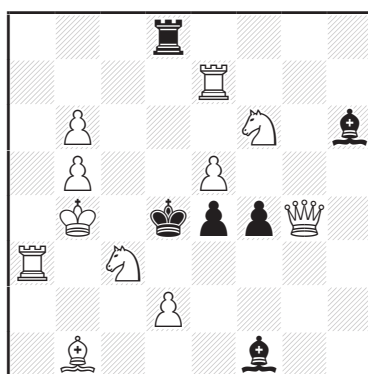
10219 - A. Tarnawiecki



#2

(7+10) C+

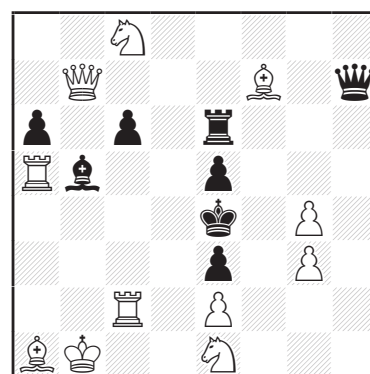
10220 - G. Doukhan



#2*vvv

(11+6) C+

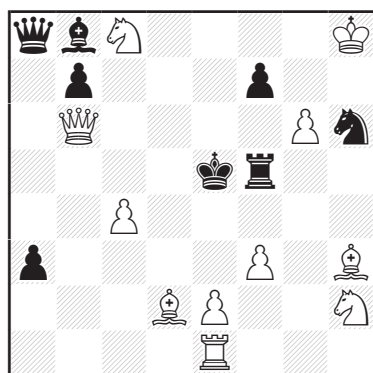
10221 - A. Witt



#2*

(11+8) C+

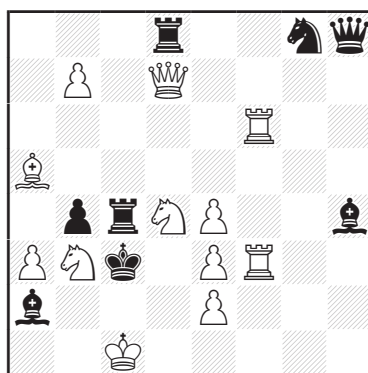
10222 - M. Kovačević



#2vv

(11+8) C+

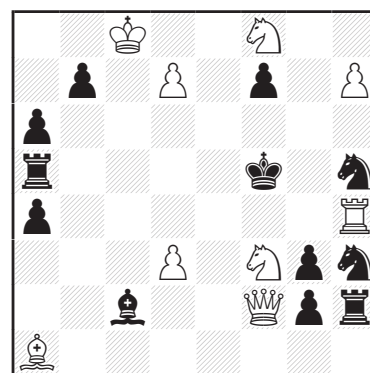
10223 - V. Dyachuk



#2*v

(12+8) C+

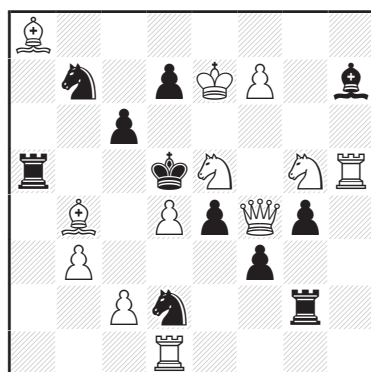
10224 - G. Maleika
& K. Förster



#2vv

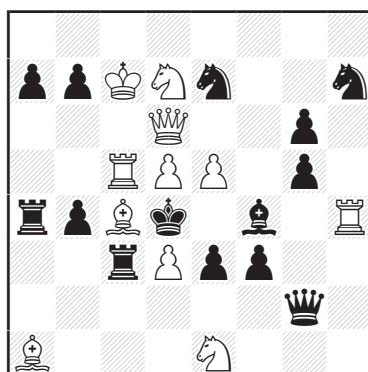
(9+12) C+

10225 - G. Mosiashvili



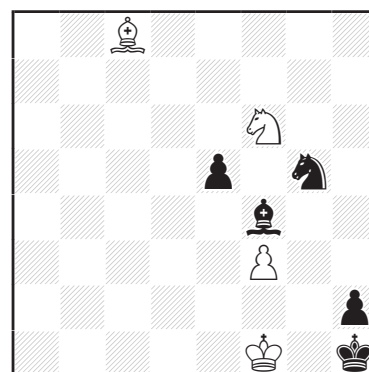
#2*vv (12+11) C+

10226 - Z. Gavrilovski



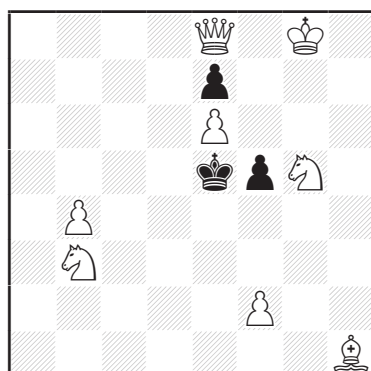
#2*vv (11+14) C+

10227 - O. Tomaier



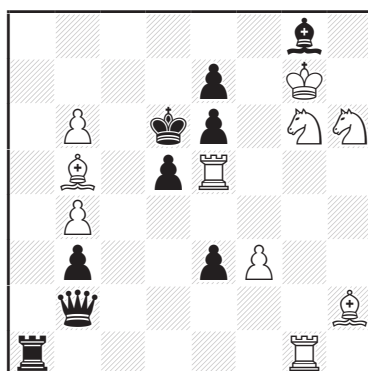
#3 (4+5) C+

10228 - P. Petrašinović



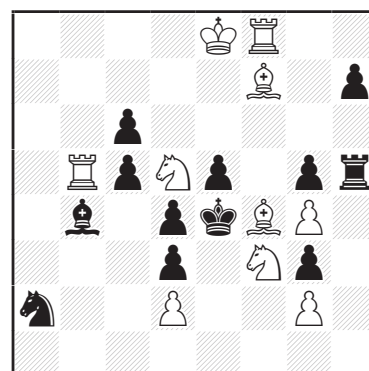
#3*v (8+3) C+

10229 - Y. Gorbatenko
& L. Makaronez



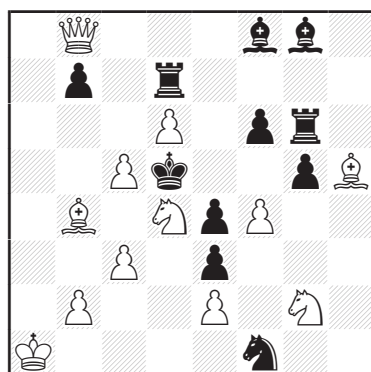
#3 (10+9) C+

10230 - M. Svítek



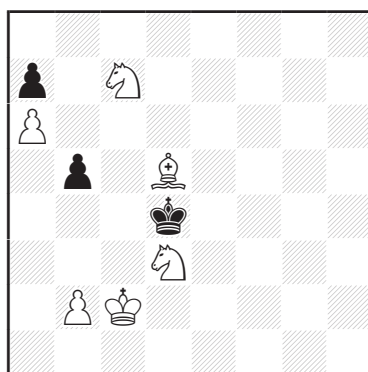
#3*vv (10+12) C+

10231 - L. Lyubashevsky



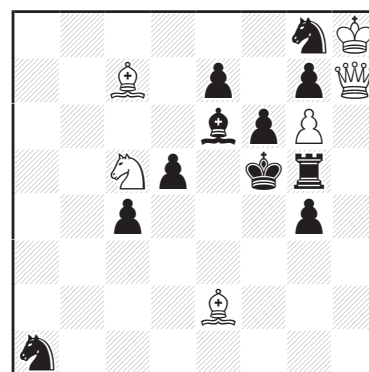
#3 (12+11) C+

10232 - L. Echemendia



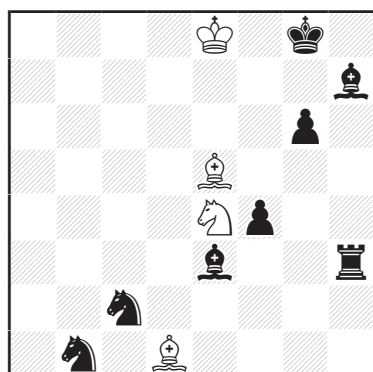
#6v (6+3) C+

10233 - J.-M. Barré



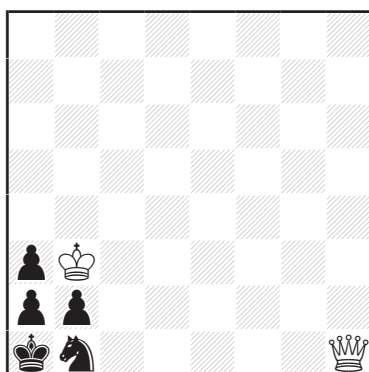
#7vv (6+11) C+

10234 - G. Popov,
V. Kirillov & I. Yarmonov



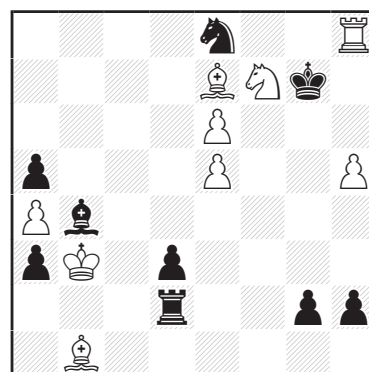
#8vv (4+8) C+

10235 - I. Soroka



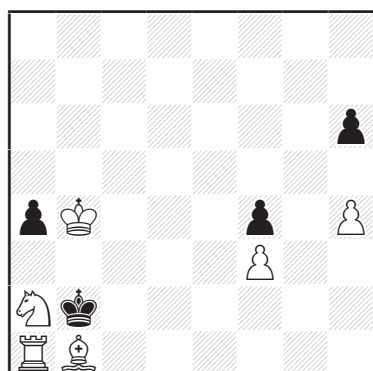
#9 (2+5) C+

10236 - G. Popov



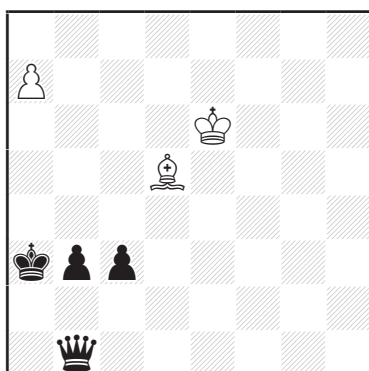
#9v (9+9) C+

10237 - S. Dowd
& L. Echemendia



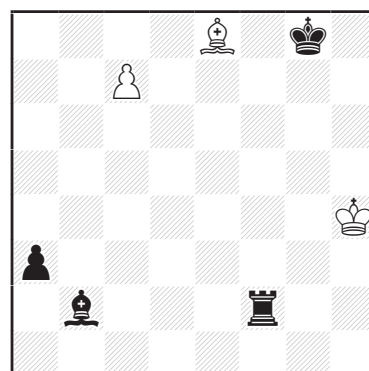
#11 (6+4) C+

10238 - D. Gatti



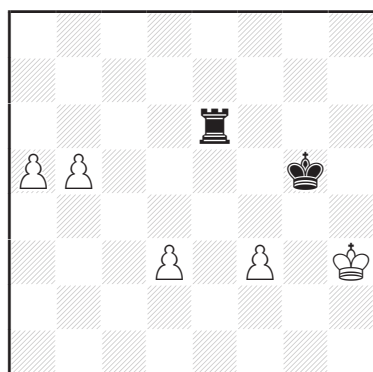
= (3+4)

10239 - J. Sprenger



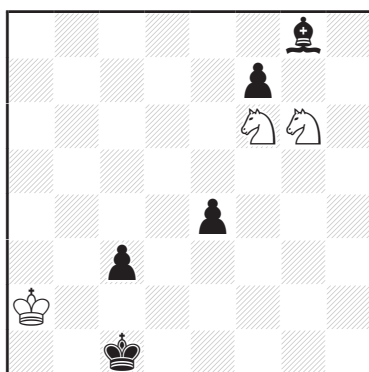
+ (3+4)

10240 - B. Neuenschwander



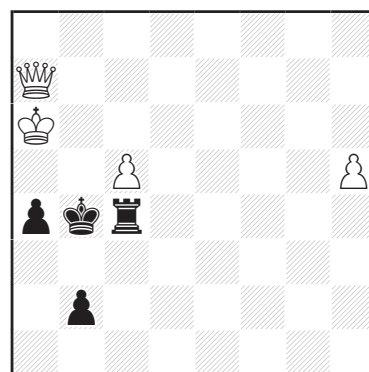
+ (5+2)

10241 - P. Arestov



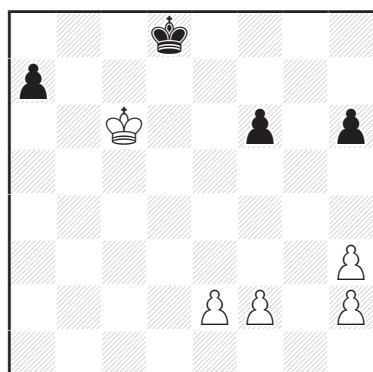
= (3+5)

10242 - D. Gatti



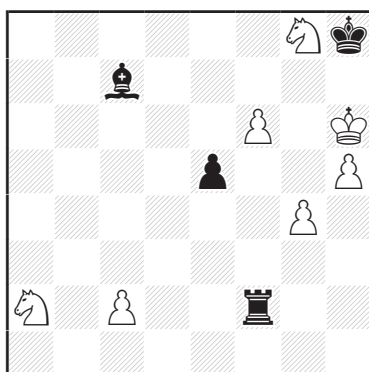
+ (4+4)

10243 - M. Pasman



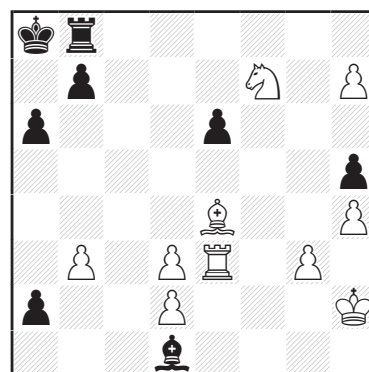
+ (5+4)

10244 - M. Hlinka
& L'. Kekely



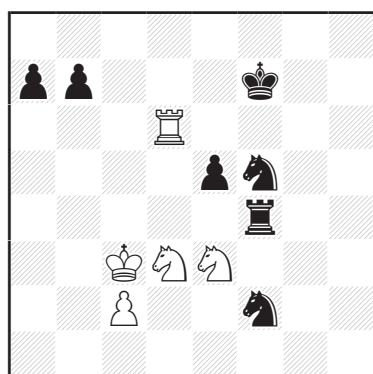
= (7+4)

10245 - C. Aydinodlu



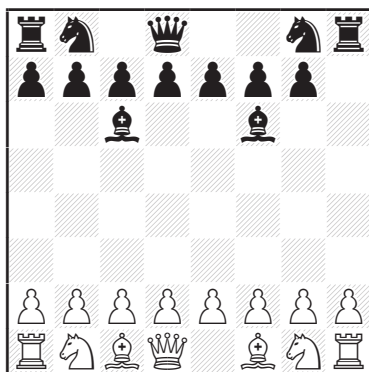
= (10+8)

10246 - J. Schmutz



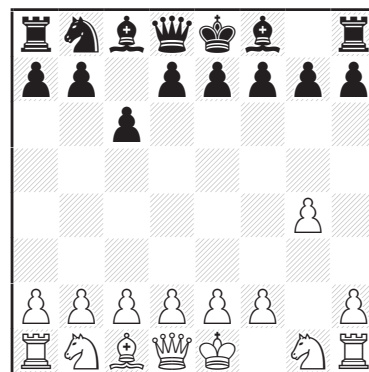
Ajouter toutes les pièces (5+7) manquantes pour obtenir une position légale dans laquelle chaque pièce est attaquée une et une seule fois (Rois exceptés). Les attaques menant à un auto-échec ne sont pas considérées comme telles.

10247 - A. Leroux



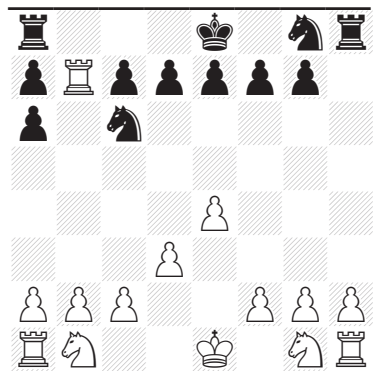
Où sont les Rois ? (15+14)
Rois Travestis

10248 - K. Begley



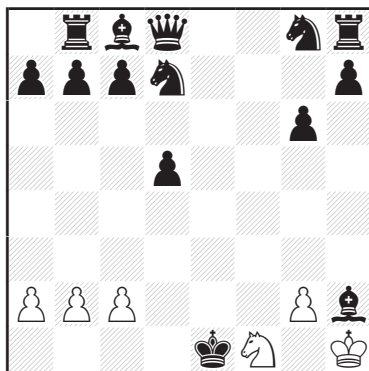
Partie (15+15) C+
Justificative en 4,5 coups
b) ♖b8→g8
Bolero

10249 - P. Răican



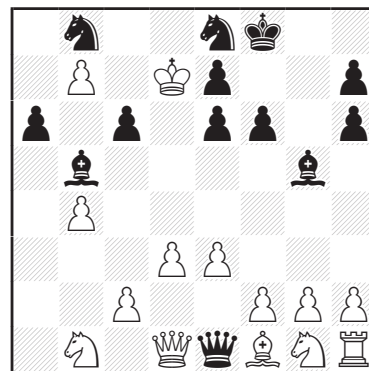
Partie (14+12) C+
Justificative en 8,0 coups
Einstein Cylindre Vertical

10250 - A. Leroux



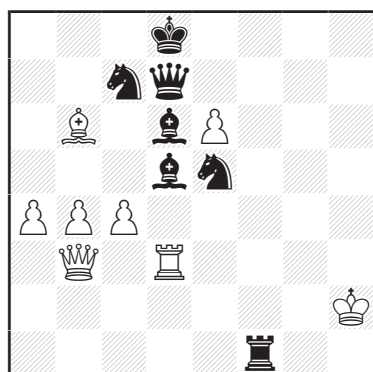
Partie (6+14) C+
Justificative en 15,0 coups

10251 - A. Leroux



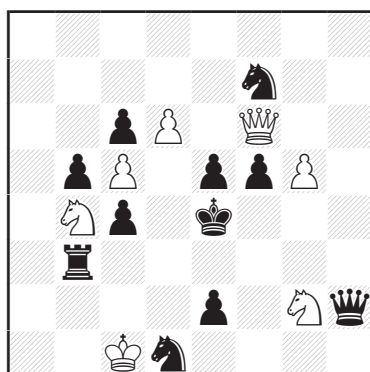
Partie (14+13)
Justificative en 20,0 coups
Ajouter une case

10252 - U. Degener
& M. Degenkolbe



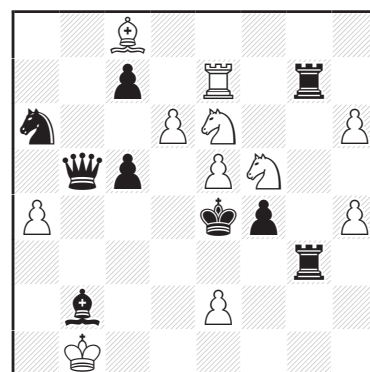
h#2 3.1.1.1. (8+7) C+

10253 - M. Dragoun



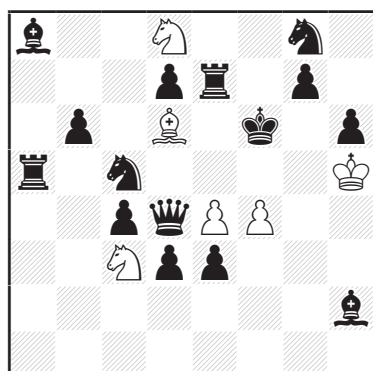
h#2 4.1.1.1. (7+11) C+

10254 - L. Salai Jr,
E. Klemanič, L. Packa
& M. Dragoun



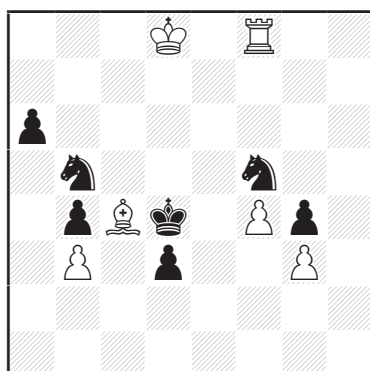
h#2 4.1.1.1. (11+9) C+

10255 - R. De Mattos Vieira



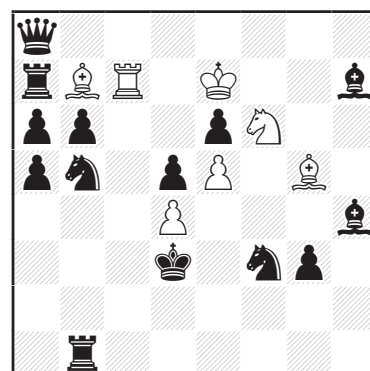
h#2 2.1.1.1. (6+15) C+

10256 - M. Witztum
& V. Zamanov



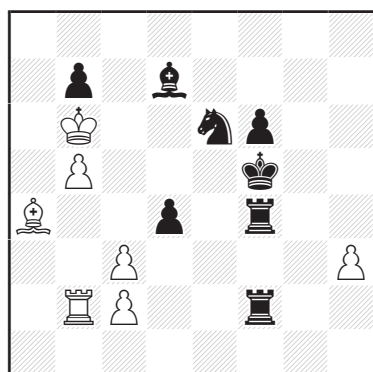
h#3 0.2.1.1.1. (6+7) C+

10257 - A. Onkoud



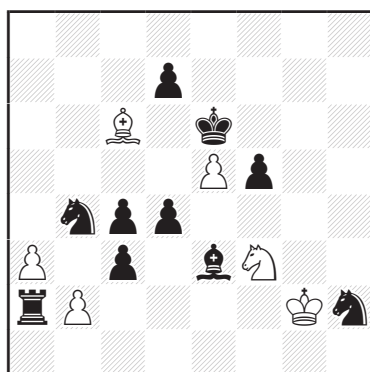
h#3 0.2.1.1.1. (7+14) C+

10258 - E. Gavriliv



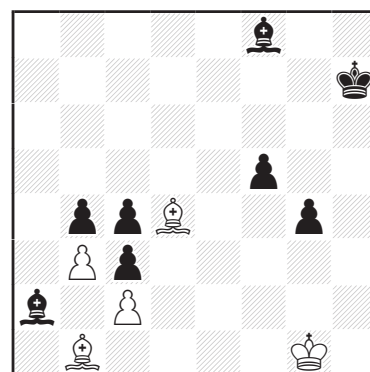
h#3 (7+8) C+
b) ♖c3→d2

10259 - A. Onkoud



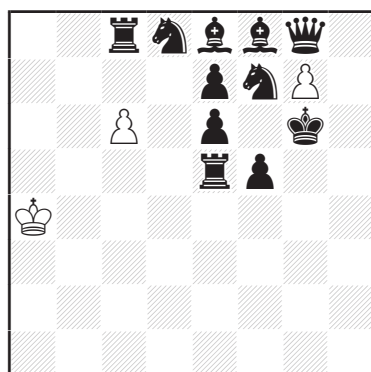
h#3 4.1.1.1.1. (6+10) C+

10260 - J. Csák



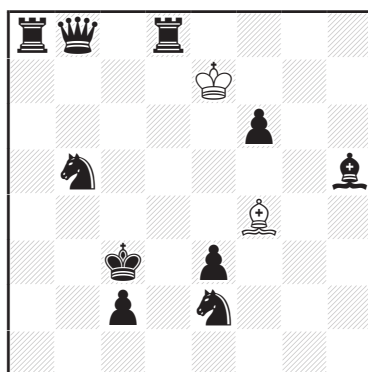
h#4 0.1.1... (5+8) C+
b) ♜c3→e6

10261 - M. Parrinello



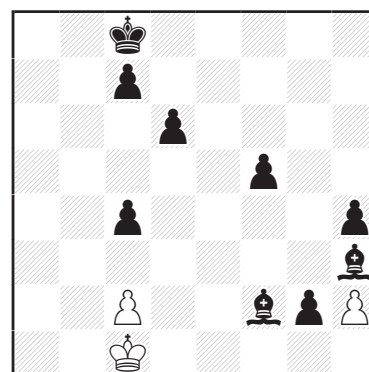
h#4 0.1.1... (3+11) C+

10262 - Z. Mihajloski



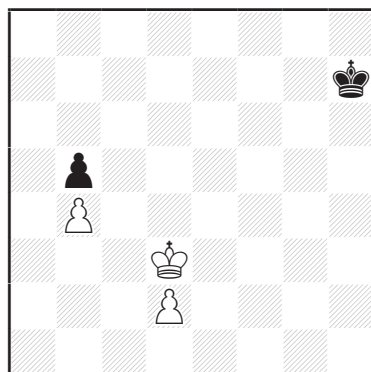
h#5 2.1.1... (2+10) C+

10263 - M. Pevsner
& L. Echemendia



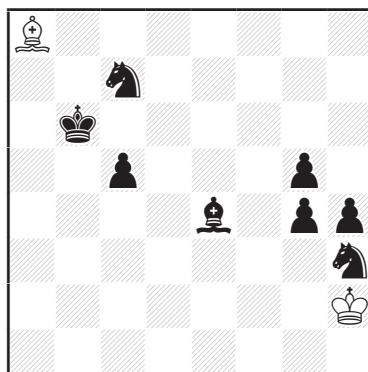
h#6 (3+9) C+

10264 - C. Grupen



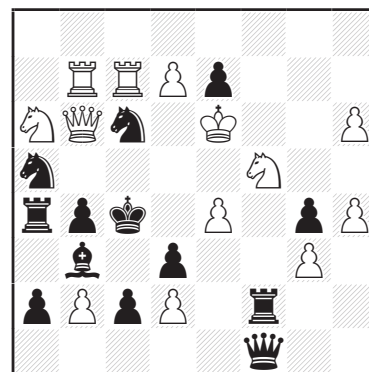
h#7 (3+2) C+

10265 - F. Abdurahmanović



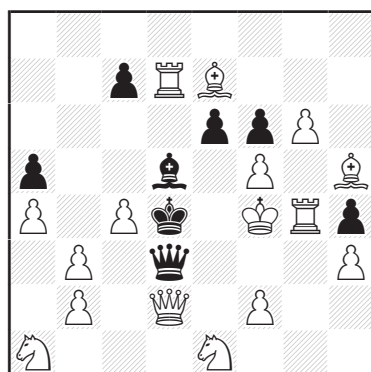
h#7 (2+8) C+

10266 - A. Onkoud



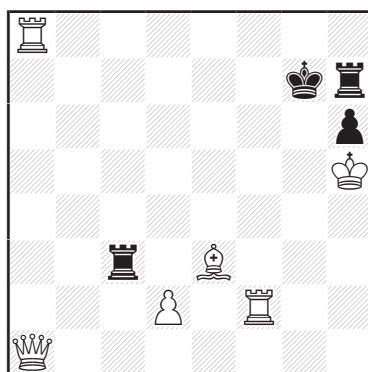
s#2v (13+13) C+

10267 - C. Gamnitzer



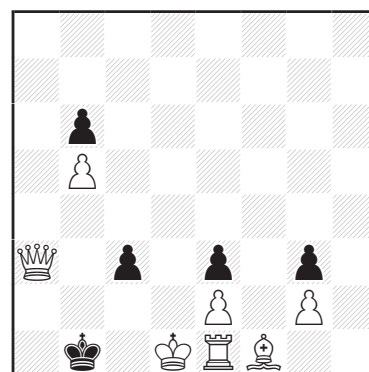
s#6v (16+8) C+

10268 - I. Soroka



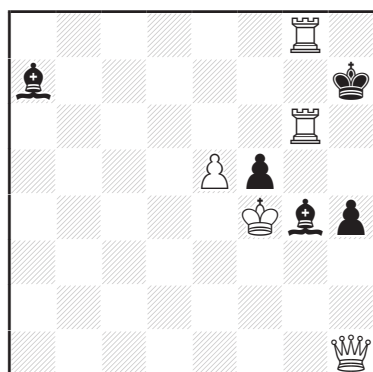
s#9v (6+4) C+

10269 - U. Degener
& M. Degenkolbe



s#10* (7+5) C+

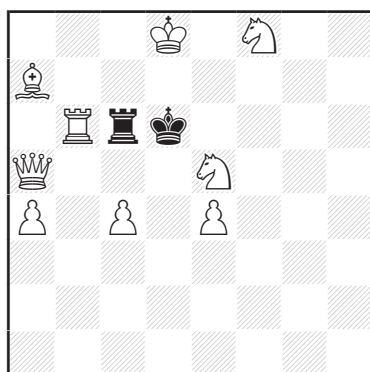
10270 - M. Caillaud



s#14

(5+5)

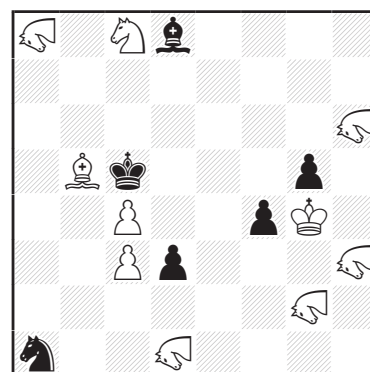
10271 - S. Dowd



s#14*

(9+2) C+

10272 - R. Bédoni
& S. Luce

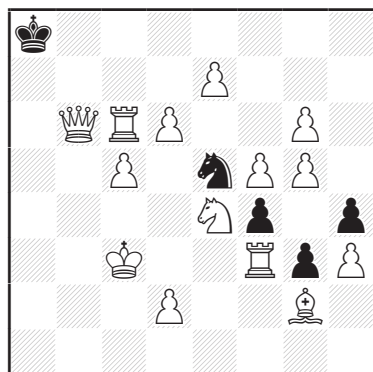


#2

(10+6) C+

♞=Tireur Sauterelle/Cavalier

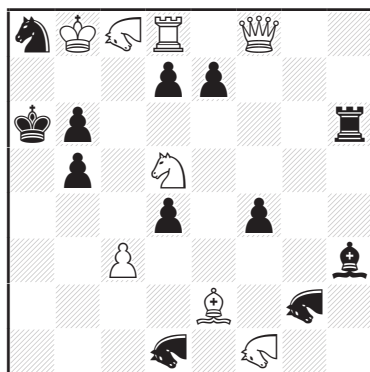
10273 - G. Maleika



=2vv

(14+5) C+

10274 - J. Quah

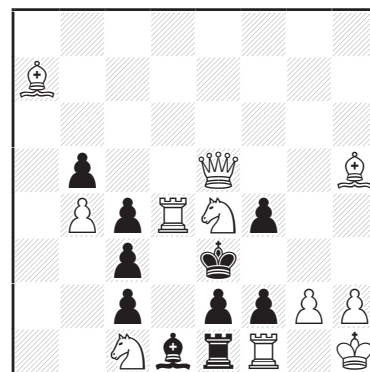


#3vv

(8+12) C+

♞♞=Zèbre

10275 - S. Trommler

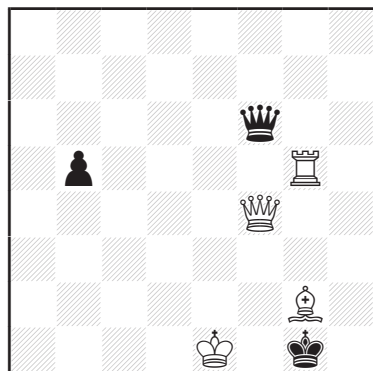


s#4

(11+10) C+

Circé Diagramme

10276 - P. Răican

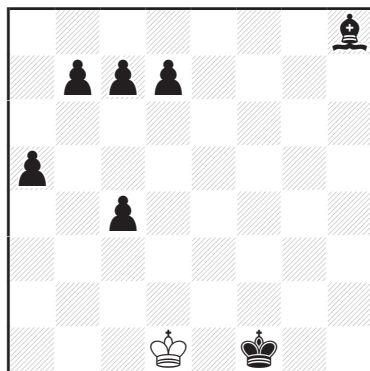


s#10

(4+3) C+

Circé

10277 - J. Schmutz

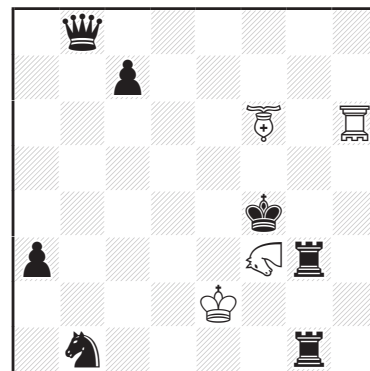


s#17

(1+7) C+

Echecs noirs obligatoires

10278 - S. Smotrov



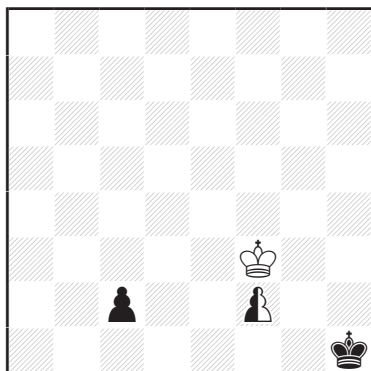
s#19v

(4+7)

♞=Princesse ♞=Okapi

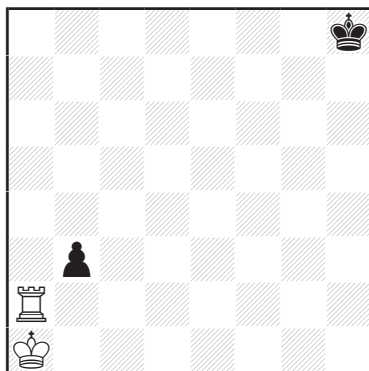
♞=Impératrice

10279 - M. Caillaud



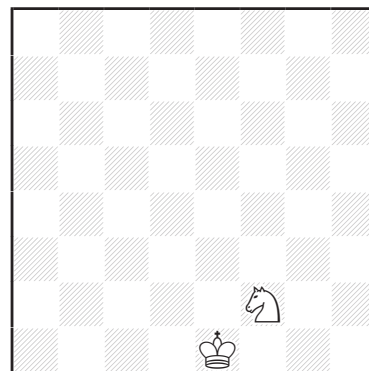
sh#3 2.1.1.1. (1+2+1) C+
Super-Circé

10280 - S. Luce



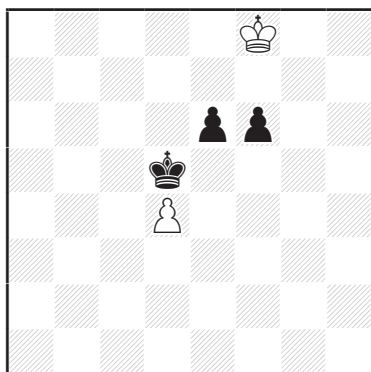
h#3 2.1.1.1.1. (2+2) C+
Circé Échange

10281 - V. Crişan



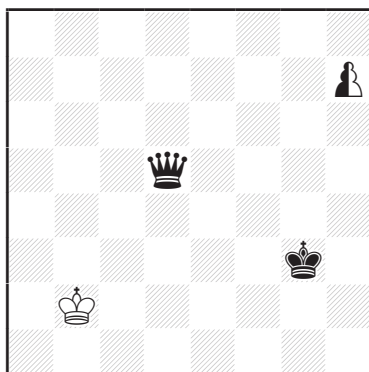
h#5 0.1.1... (2+0) C+p₉₇
3 pièces Totalement Invisibles

10282 - S. Luce



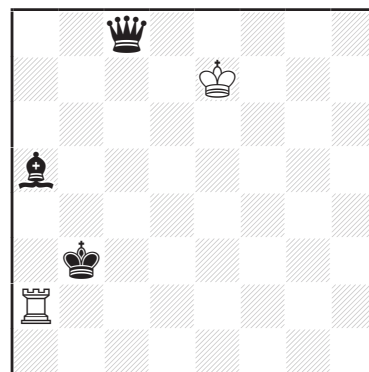
h=5 2.1.1... (2+3) C+

10283 - É. Huber



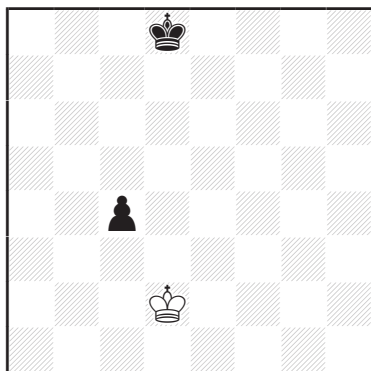
h#6 0.3.1... (1+2+1) C+
Point Reflection
Échecs noirs obligatoires

10284 - T. Linss



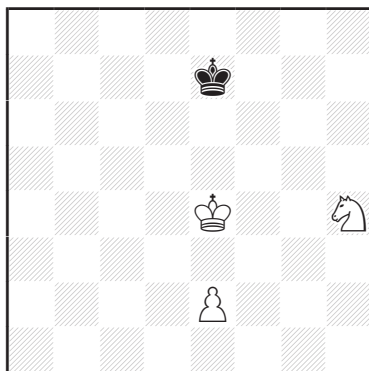
hs#7 0.1.1... (2+3) C+

10285 - M. Caillaud



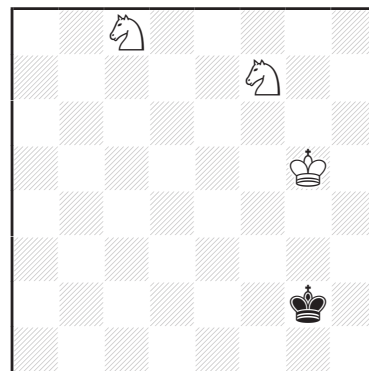
sh=18 (1+2)
Sentinelles

10286 - A. Karamanits



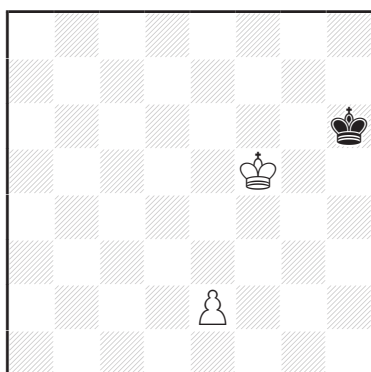
sh#27 (3+1) C+
Circé Échange

10287 - A. Karamanits



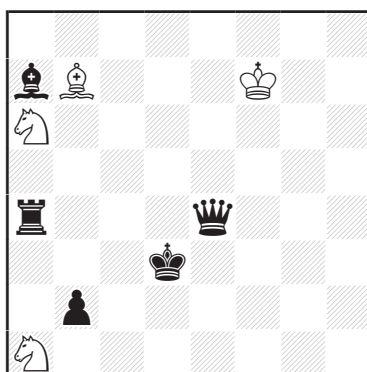
sh#29 (3+1) C+
Circé Échange

10288 - A. Karamanits



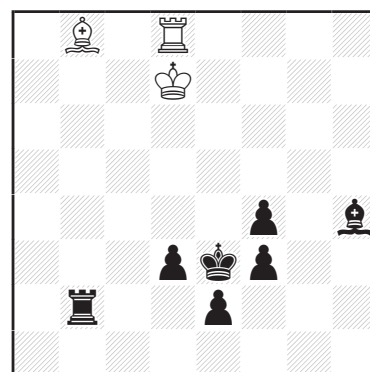
sh#31 (2+1) C+
Circé Échange

10289 - R. Kohring



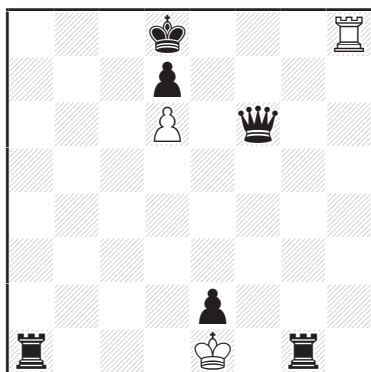
h#2 (4+5) C+
b) ♔d3→ç3
Danger Circé

10290 - P. Tritten



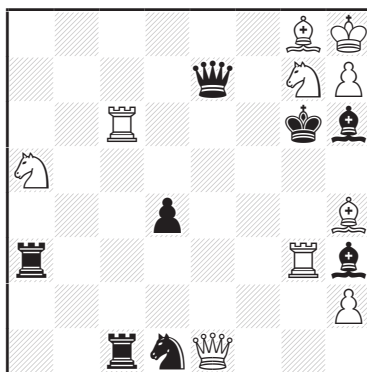
h#2 2.1.1.1. (3+7) C+
Take & Make

10291 - J. Schmutz



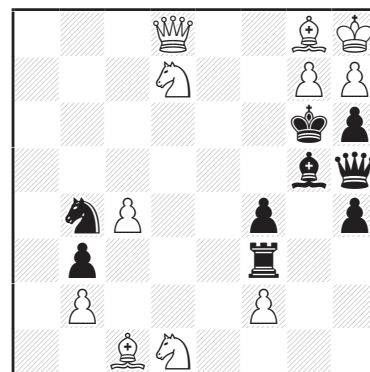
h#3 (3+6) C+
b) ♔f6→ç3
Anticircé

10292 - J. Schmutz



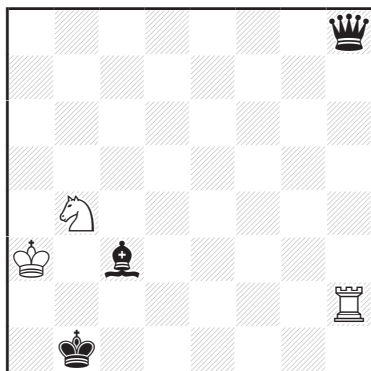
hs#4 0.1.3... (10+8) C+
Breton
Madrasi

10293 - J. Schmutz



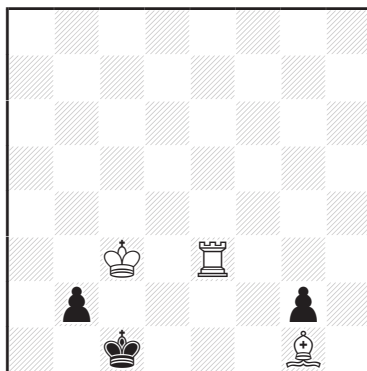
hs#4 0.4.1... (11+9) C+
Breton
Madrasi

10294 - I. Bryukhanov



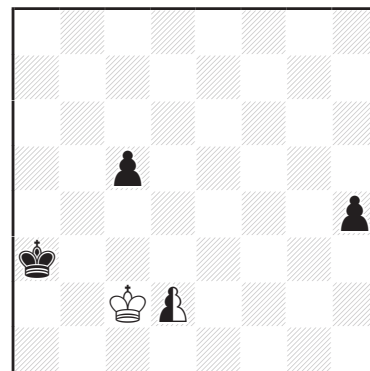
hs#5 0.2.1... (3+3) C+
Fonctionnaires

10295 - T. Linss



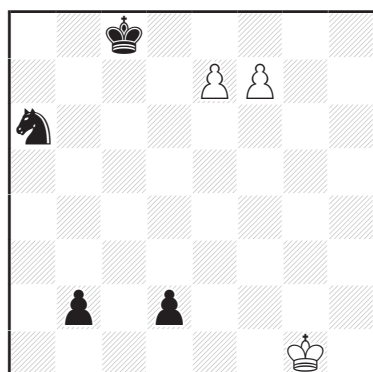
hsr#5 2.1.1... (3+3) C+

10296 - É. Huber



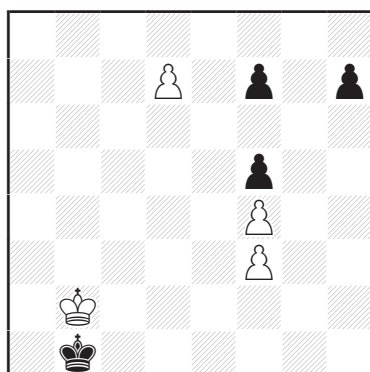
h#3 0.2.1.1.1. (1+3+1+2)
b) ♔ç2→b1 C+p₉₉
2 pièces Totalement Invisibles

10297 - R. Bédoni
& S. Luce



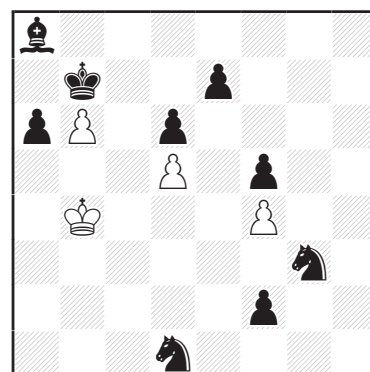
h=6 (3+4)
Sans Prise

10298 - R. Bédoni
& S. Luce



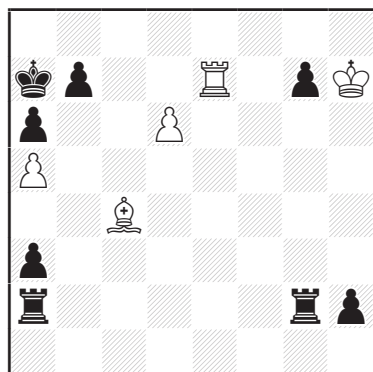
h==14 0.1.1... (4+4)
Anti-Rois

10299 - L'. Kekely



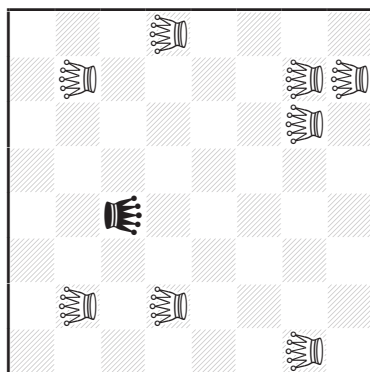
pser-s#18 (4+9) C+
Danger Circé

10300 - G. Sphicas



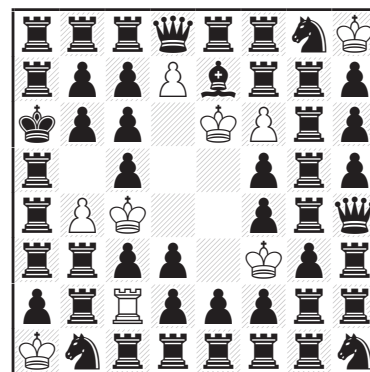
sh=30 (5+8)

10301 - V. Kotěšovec



sd=45 (8+1) C+
♙=Léo
♘=Kangourou

10302 - N. Trigoboff



Retour à la position (9+48)
du diagramme en 4305,5
coups
Rex Multiplex

SOLUTIONS - PHÉNIX 368-369

DEUX-COUPS

10219 - Antonio Tarnawiecki

1. ♖d7! [2. ♖b5#]

Les Noirs se défendent en fermant la ligne h5-b5 :

1... ♜c5(♜é5, ♜g5, ♜d5)

2. ♜xç5(♜é3, ♜x2, ♜xd5)#

Deux variantes Grimshaw :

1... ♜ç6(♜ç6) 2. ♜b6(♜d5)#

10220 - Gérard Doukhan

1...f3 a 2. ♖xé4# A

1. ♖f5, ♖g6? [2. ♖xé4# A] mais 1... ♜d3!

1. ♖é2?! [2. ♖xé4# A]

1... ♜xé2(♜g2) 2. ♜xé2(♖ç4)#

1... ♜d3? impossible

mais 1...é3!

1. ♖×é4? [2. ♗g1#] la clé annihile le Pion é4 (effet positif), mais bloque la case é4 (effet négatif).

1... ♙g2 **b** 2. ♘é2# changé et transféré
mais 1... f3! **a**

1. ♘f×é4?! [2. ♗g1#] la clé annihile le Pion é4 (effet positif) et active une batterie masquée, mais bloque la case é4 (effet négatif). Sur la réfutation, le mat 2. ♘é2? n'est plus possible : 2... ♔d5!

1... f3 **a** 2. ♘g5# changé
mais 1... ♙g2! **b**

1. ♘ç×é4!! [2. ♗g1#] la clé annihile le Pion é4 (effet positif), active une batterie masquée et ouvre la ligne a3-d3, mais bloque la case é4 (effet négatif). Le mat 2. ♘é2? est devenu impossible.

1... ♙g2 **b** 2. ♗d3# changé

1... f3 2. ♘g5# changé (ce n'est pas le même Cavalier qui mate ! que dans l'essai 1. ♘f×é4?!)

1... ♗g8 2. ♗d7#

- les essais 1. ♗g6, ♗f5? [2. ♗×é4#] présentent une correction blanche corrigée par 1. ♗é2?!
- Les trois essais suivants présentent sûrement la première correction blanche sur case d'arrivée du quatrième degré à partir du Jeu Apparent. Il n'existe à ma connaissance que trois corrections sur case d'arrivée du troisième degré (toutes sans JA) :
- C. Reeves - The BCM 1965 - 2° M.H.
- C. Cydenham - Die Schwalbe 1978 - 4° Prix
- P. Robert - Sunningdale TT 2010 - M.H.

Nous avons aussi les éléments suivants :

- Zagorouïko en cinq phases pour 1...a & 1...b

- Karkhov-2 pour 1...Fg3 b : 1.? [2.#] 1...b!

1.X? [2.#] 1...b 2.A# - 1.Y! [2.#] 1...b 2.F#

- batterie masquée

- 17 pieces !! La position la plus légère pour une correction sur case d'arrivée du troisième degré ou plus.

10221 - Andreas Witt

1... ♔d5 2. ♗×ç6#

1. ♗×ç6! [2. ♗ç4#]

1... ♔d5+ 2. ♗ç2# switchback

1... ♙d3+(♙×ç6, ♗×ç6) 2.é×d3(♗b4, ♘d6)#

Un mat changé utilisant des doubles clouages. Par ailleurs, la clé crée une batterie ♗-♗, avec exposition du Roi blanc à l'échec.

10222 - Marjan Kovačević

1. ♔g7? [2. ♗é3#]

1... ♗×f3(♗f4) **a(b)** 2.é×f3(♗ç5)#
mais 1... ♗a7!

1.é3? [2. ♙ç3# **A**]

1... ♗×f3(♗f4) **a(b)** 2. ♗d4(é×f4 **Y**)# changés I
mais 1... ♗a5!

Échange des rôles de la Dame et du Pion blancs matants sur les mats des deux essais.

1.é4! [2.é×f5#]

1... ♗f5~ 2.f4#

1... ♗×f3(♗f4) **a(b)** 2. ♘×f3(♙ç3 **A**)# changés II

1... ♗f6 2. ♗ç5# (2. ♗é3?)

Autres variantes 1... ♘g4(♙d6) 2. ♘×g4(♗×d6)#

Auteur : les coups noirs thématiques a et b sont des défenses primaires dans les essais et deviennent les défenses secondaires dans le Jeu Réel.

Dombro-Zagorouïko après une correction noire de la Tour noire (Zagorouïko 3×2 avec au moins un paradoxe Dombrovskis dont la définition est : 1.X? [2.A#] 1...a 2.Y# ; 1.Z? 1...a 2.A#). Six coups différents des Pions blancs (dont cinq du Pion é3).

10223 - Vasil Dyachuk

1... ♗ç6 **a** 2. ♗×ç6, ♗×ç6# **A,B**

1... ♙×b3 2. ♘b5# **D**

1. ♘d2? [2. ♘b5# **D**]

1... ♗ç5 **b** 2. ♙×b4# **C**

1... ♗×d4 2.é×d4# **E** mais 1... ♗h5!

1. ♗ç6? **A** [2. ♙×b4# **C**]

1... ♗×ç6 **a** 2. ♗×ç6# **B**

1... ♗ç5 **b** 2. ♗×ç5#

1... ♗×d4 2.é×d4# **E** mais 1... ♙é7!

1. ♗ç6! **B** [2. ♙×b4# **C**]

1... ♗×ç6 **a** 2. ♗×ç6# **A**

1... ♗ç5 **b** 2. ♗×ç5#

1... ♗d×d4 2.é×d4# **E**

Thème Chepizhny (deux mats changés sur la défense **b** et deux mats transférés **E**), un mat changé (sur **a**), thème Salazar (ou Reversal AaB-BaA), Ellerman-Makihovi (dans une variantes **a**, il y a deux mats **A** et **B** ; dans d'autres jeux, ces mats sont séparés : 1...a 2.A# et 1...a 2.B#), paradoxe Dombrovskis (**C**).

10224 - Gerhard Maleika & Klaus Förster

1.d8=♔? [2.♔d7#]
1... ♖é5(♜g5,♜f6) 2.♜d4(♔d×g5,♔d×f6)#
1... ♖ç5+(♜d5,♜3f4,♜5f4)
2.♔×ç5(♔×d5,♔g5,♔f6)#
mais 1... ♜b3!

1.h8=♔? [2.♔h7#]
1... ♖é5(♜g5,♜f6) 2.♔h×é5(♜d4,♔h×f6)#
1... ♖ç5+(♜5f4) 2.♔×ç5(♔f6)#
mais 1... ♜3f4!

1.♔é3! [2.♔é4#]
1... ♖é5(♜g5,♜f6) 2.♔é×é5(♔é×g5,♜d4)#
1... ♜×d3(♜f2,♖ç5+) 2.♔×d3(♔g5,♔×ç5)#
Zagorouiko 3×3 avec l'utilisation originale de trois Dames blanches (la Dame f2 et les deux Dames issues des promotions), qui matent en tout sur neuf cases différentes (d7, g5, f6, ç5, d5, h7, é5, é4, d3).

10225 - Givi Mosiashvili

1... ♜ç4(♜×b3) a(b) 2.b×ç4(ç4)#
1.♜g6? [2.♜×f3,♜é6,♔é5# A,B,C]
1... ♜ç4/♔×d4 a/c 2.♔×é4#
mais 1... ♜×b3! b

1.♜×g4? [2.♔é5# C]
1... ♔×d4 c 2.♜×f3# A
1... ♜ç4(♜×b3) a(b) 2.♜f6(♜é3)#
mais 1...d6!

1.♜×d7! [2.♔é5# C]
1... ♔×d4 c 2.♜é6#
1... ♜ç4(♜×b3) a(b) 2.♜f6(♜b6)#
1...ç5 2.♔d6#
Zagorouiko 3×3 (défenses a, b et c), correction blanche, correction noire, jeux de batterie, paradoxe Dombrovskis (c-AB).

10226 - Zoran Gavrilovski

1... ♜×d5+ 2.♔×d5,♔×d5# A,B
1.♔b5? [2.♔ç5#]
1... ♜×d5+ 2.♔×d5,♔×d5# A,B
mais 1...b6!
1.♜b5? [2.♔ç4#]
1... ♜×d5+ 2.♔×d5# A (2.♔×d5? B)
1... ♔a2,♔b2 2.♜×f3# ; 1...b3 2.♜×ç3#

1...é2 2.♜ç2# C
mais 1... ♖×a1!

1.é6! [2.♔é5#]
1... ♜×d5+ 2.♔×d5# B (2.♔×d5? A)
1... ♔g4 2.♜ç2# C
1...g5~ 2.♔×f4# ; 1... ♜ç6 2.d×ç6#
Évacuation de la case de mat concernée dans les deux essais ainsi que dans la solution. Ellerman-Mäkihovi (voir définition dans la solution du 10223). Thème **anti-Ianovcic** : une pièce blanche menace un mat le long de la ligne de clouage. Dans une variante, les Noirs se défendent en déclouant la pièce clouée ; dans l'autre, ils ouvrent une ligne permettant une défense directe de la case de menace.

TROIS-COUPS

10227 - Olivier Tomaier

1.♜h3! [2.♜g2#] 1... ♜×h3 2.♜é4! le Cavalier place les Noirs en zugzwang :
2... ♜h3~(♜f4~) 3.♜(×)f2(♜(×)g3)#
Nous saluons ici l'arrivée dans nos colonnes de Olivier Thomaier, nouveau compositeur (première composition ?), mais pourtant ce trois-coups a vu le jour en... 1976 ! L'idée des Blancs est de sacrifier une pièce pour dévier le Cavalier noir afin de créer un zugzwang.

10228 - Petrašin Petrašinović

1... ♔f6 2.♜f3 [3.♔f7#] ♔×é6 3.♔ç6#
1.♔h5! blocus
1... ♔f4 2.♔h4+ ♔é5 3.♔d4#
1... ♔d6 2.♔h2+ f4 3.♔×f4#
1... ♔f6 2.♔h6+ ♔é5 3.♜f7#
1...f4 2.♜é4+ ♔×é6 3.♜bç5#
Duel entre le Roi noir et la Dame, qui, spécialité de l'auteur, développe une belle activité (huit cases visitées). Deux mats changés (sur 2... ♔×é6 et 2... ♔é5) exploitant les ressources blanches.

10229 - Yuri Gorbatenko & Leonid Makaronez

1.♔d1! [2.♔d×d5+ é×d5 3.♜f5#]
1... ♔d2 2.♔×é6+ ♔×é6 3.♜f8#
1...d4 2.♔d5+ ♔×d5 3.♜×é7#
1... ♔d4 2.♔×d4 ~ 3.♔é×d5#]
1... ♔×d1 2.♔×g8 ~ 3.♜f7#
Défenses sur la colonne d et sacrifices blancs.

10230 - Miroslav Svíték

1...h6 2. ♖×g3 X [3. ♘f6# A] ♜×d5 b 3. ♖g6# D
1...♜×b5 2. ♖×g3 X [3. ♘f6# A] ♚h6 c 3. ♘×g5# E

1. ♖×g3? X [2. ♘f6# A] mais 1...♜×d5! b

1. ♖×g5? Y [2. ♘f6# A]
1...♜×d5 b 2. ♖é6 Z [3. ♖f5# B] ♚×g5 d 3. ♘×g5#
mais 1... ♚h6! C

1. ♖é6! Z [2. ♖×g3 X [3. ♘f6# A]
2...♜×d5 b 3. ♖f5# B
2... ♚h6 c 3. ♘×g5# E
2... ♖×d2 3. ♘×d2#]
1... ♖a5 2. ♚×ç5 [3. ♖f5# B] 2...g×f4 a 3. ♘f6# A
2...♜×d5 b 3. ♖×d5# C
1...♜×d5 b 2. ♖×g5 Y [3. ♖f5# B] ♚×g5 3. ♘×g5#
Pseudo le Grand AbB-BaA, Salazar, changement
de fonctions, mats changés (Auteur).

10231 - Leonid Lyubashevsky

1. ♚é8! [2. ♚×é4+! ♚ç4(♚×é4) 3.b3(♖f3)#]
1... ♖é7 2. ♚×g8+! ♚×g8 3. ♖f7#
Sacrifices de la Dame blanche.

1... ♚é7 2. ♚b5! ~ 3.ç6#
1...g4 2. ♚a8! [3. ♚a2#] ♚d2 3. ♘×é3#
Coups tranquilles de la Dame blanche.

1...f5 2. ♚é5+ ♚ç4 3.b3#
1...g×f4 2. ♘×f4+ ♚ç4 3.b3#
Défenses jouées par des Pions noirs.

1... ♚ç4 2. ♚×é4, ♚a8 [3. ♚a2#] ♚d2 3. ♘×é3#
Auteur : Adabashev. Nous laissons les lecteurs ju-
ger si nous avons ici un Adabashev, car pour vali-
der pleinement cette terminologie, il aurait fallu
un lien entre les paires de variantes, lien qui est
ici inexistant (exemple : si tous les seconds coups
étaient des coups de Dame nous aurions eu ce lien).

MULTICOUPS

10232 - Luis Echemendia

1. ♖h1? A blocus 1... ♚é3 x 2.b4 B ♚é2
3. ♖g2 ♚é3 4. ♚ç3 ♚é2 5. ♘d5 ♚d1 6. ♖f3#
mais 1...b4!

1.b4! B blocus 1... ♚é3 x 2. ♖h1!! A ♚é2
3. ♖g2 ♚é3 4. ♚ç3 ♚é2 5. ♘d5 ♚d1 6. ♖f3#
2... ♚d4 3. ♘d5 ♚ç4 4. ♘é5+ ♚d4 5. ♘ç6+ ♚ç4
6. ♘é3#

Le Fou doit jouer du bon côté : si on tente 2. ♖a8?
alors 2... ♚d4! 3. ♘d5? et le Roi se sauve. De même,
si 2. ♖g2? ♚é2 3. ♖h1? ♚f1! ou 3. ♘d5? pat.
Reversal et marche royale dans l'essai et la solu-
tion. 2. ♖h1!! est une vraie surprise, même si son
explication est facile à comprendre.

10233 - Jean-Marie Barré

1. ♚h3? [2. ♖d3+/♚d3+ ♜×d3 3. ♚×d3, ♖×d3#]
mais 1...g×h3!

1. ♚h4? [2. ♚h7 [3. ♚f2#] ♚×g6 3. ♚h5+ ♚g5
4. ♖×g4#] mais 1... ♚h6! 2. ♚h7 ♖g8+!

1. ♚h1! [2. ♚b1+ ♚ç2 3. ♚×ç2#]
1... ♚×g6 2. ♚h7+ ♚f7 3. ♚×g8+ ♚g6 4. ♚×g7+
♚f5 5. ♚h7+ ♚g6 6. ♚h5+ ♚g5 7. ♖×g4#
Clé ampliative, switchback blanc et noir.

10234 - Grigory Popov, Valery Kirillov

& Igor Yarmonov

1. ♖g4? [2. ♖é6#] mais 1... ♚d4!
1. ♘f6+? ♚g7! 2. ♘g4+ ♚g8 3. ♖f3 ♚ç3! (3. ♖é2?
♚d2!) ; si 1... ♚h8? 2. ♘d5+ ♚g8 3. ♘é7#

1. ♖é2! [2. ♖ç4#] 1... ♚ba3 (1... ♚ça3? 2. ♖g4 ~
3. ♖é6# ou 1... ♚d4 2. ♖ç4+ ♚é6 3. ♖×é6#),
2. ♘f6+ ♚g7 3. ♘g4+ ♚g8 4. ♖f3 [5. ♖d5#] ♚b4
5. ♘f6+ ♚g7 6. ♘g8+ ♚×g8 7. ♖g4 ~ 8. ♖é6#
Auteurs : un puzzle logique ; le Fou blanc ma-
nœuvre subtilement sur les cases é2, f3 et g4 me-
naçant le Roi noir le long de la diagonale a2-g8. À
la fin, le Cavalier blanc est sacrifié. Meredith.

10235 - Ivan Soroka

1. ♚h8! ♚d2+ 2. ♚×a3 ♚b1+(♚ç4+)
3. ♚b3 ♚d2+ 4. ♚ç2 ♚ç4 5. ♚d4! ♚é3+
6. ♚b3 ♚d1 7. ♚a3 ♚ç3 8. ♚×ç3 ♚b1 9. ♚×b2#
Auteur : Intéressant duel entre la paire blanche
Roi-Dame et le Cavalier noir.

Marche royale (le Roi effectue même un circuit
entre ç2, b3 et a3), switchback noir pour cette
presque miniature.

10236 - Grigory Popov

1. ♚h7+? mais 1... ♚g8! 2. ♘h6? ne marche pas
car 2... ♚×h7! Il faut donc ouvrir la ligne du Fou
b1. (1... ♚×h7! réfute aussi).

1. ♖g5! [2. ♗h6#]
 1... ♜b2+ 2. ♔ç4 [3. ♗h6#] ♙d2 3. ♗é7
 [4. ♗f8#] ♜b4+ (échange de place entre la Tour
 et le Fou noirs), 4. ♔xd3 [5. ♗f8#] ♜d4+ 5. ♔ç2
 [6. ♗f8#] ♙b4 6. ♔b3 [7. h6#] ♜d3+ (♜é4)
 7. ♗xd3 (♗xé4) [8. h6#] h1=♞ et maintenant
 l'avant-plan fonctionne : 8. ♞h7+ ♙g8 9. ♗h6#
 5... ♜ç4+ 6. ♔xd2 ♜d4+ 7. ♗d3 ♜xd3+
 8. ♔xd3 ~ 9. ♗f8#

Échange de place entre la Tour et le Fou noirs, circuit en carré du Roi blanc et « presque » circuit de la Tour noire.

10237 - Steven Dowd & Luis Echemendia

1. ♗g6! ♔xa1 2. ♔a3 h5 3. ♗xh5 ♔b1
 4. ♗g6+ ♔a1 5. ♗é8 ♔b1 6. ♗xa4 ♔a1 7. h5 ♔b1
 8. h6 ♔a1 9. h7 ♔b1 10. h8=♞! ♔a1 11. ♞h1#

ÉTUDES

10238 - Daniele Gatti

1. a8=♞+ ♔b2 2. ♞b7

Ce qu'il faut savoir pour comprendre cette étude : les Noirs gagneront s'ils parviennent à jouer ...ç2 tout en défendant b3. Ceci est possible en faisant un échec en a4 ou sur la troisième rangée puis en jouant ...ç2, sans laisser aux Blancs le temps de s'organiser, ce que les Blancs ne doivent pas permettre.

2. ♞b8? ♞g6+! 3. ♔d7 (3. ♔é7 ♞g5+
 4. ♔é6 ♞é3+ -+ puis ...ç2) 3... ♞g4+!
 4. ♗é6 ♞a4+! -+
 2... ♞g6+ 3. ♔é7 ♞g5+ 4. ♔f8
 4. ♔é8 ♞é3+! 5. ♔f8 ç2! -+
 4... ♞h6+ 5. ♔g8 ♞g5+ 6. ♔f8 ♞f4+ 7. ♗f7
 7. ♔g8 ♞g3+! 8. ♔f8 ç2! -+
 7... ♞d6+ 8. ♔é8 ♞é5+ 9. ♔f8
 9. ♔d7 ♞d4+! -+
 9... ♞h8+ 10. ♔é7 ♞é5+ 11. ♔f8 ♞d6+
 12. ♔é8 ♞a3 13. ♗g6! ♞ç5
 13... ç2 14. ♗xç2!=
 14. ♔f7!!
 14. ♗f7? ♞é3+ puis ...ç2
 14... ç2 15. ♗xç2=

10239 - Jan Sprenger

Un gain très précis qui nécessite un certain investissement pour comprendre pourquoi les essais échouent et la solution fonctionne ! (ce n'est pas

pour rien que l'auteur est GMI).

Il y a trois essais logiques : 2. ♗ç6? (qui échoue avec la position X où le Fou est en é4), 5. ♔h3? (qui échoue avec la position Y où le Fou est en é7) et 5. ♔g4? qui échoue avec la position Z car le Fou est en f6. La solution permettra d'éviter ces trois situations en corrigeant tour à tour ces trois inconvénients.

1. c8=♞ a2 2. ♗b5+! transfert du Fou en d3

Premier essai logique : transfert du Fou en é4

2. ♗ç6+? ♔g7 3. ♞ç7+ ♔h6 4. ♗é4 ♗f6+!
 (4... ♜h2+? 5. ♔g4! ♜g2+ 6. ♗xg2 a1=♞
 7. ♞d6+ ♗f6 8. ♞f8+! ♗g7 9. ♞f4+ ♔h7
 10. ♗é4+ +-), 5. ♔g4 ♜g2+ 6. ♔h3 ♜h2+!
 7. ♔g3 ♜g2+! 8. ♔xg2 a1=♞ 9. ♞h7+ ♔g5
 10. ♞f5+ ♔h4 position X avec ♗é4 : (les
 Blancs ne peuvent pas jouer ♞é4+),
 11. ♞h3+ ♔g5 12. ♞g3+ ♔h5=

2... ♔g7 3. ♞b7+!

3. ♞g4+?! ♔f8 force les Blancs à répéter les coups avec 4. ♞ç8+.

3... ♔h6 4. ♗d3 (4. ♞a6+?? ♗f6+), 4... ♗f6+!

4... ♜h2+? 5. ♔g4 ♜g2+ 6. ♞xg2 a1=♞
 7. ♔h3 +-.

5. ♔g3!!

Le seul coup qui neutralise les défenses basées sur ... ♜g2+ ou sur ... ♜f5.

Deuxième essai logique : 5. ♔h3? ♜f5! (ou ... ♜f3 avec transposition), 6. ♗xé5 a1=♞
 7. ♗d3 ♗é7! 8. ♞é4 ♞g7 (position Y avec ♗é7 9. ♞h4+?? ♗xh4!).

Troisième essai logique : 5. ♔g4? ♜g2+!

6. ♞xg2 a1=♞ 7. ♔f5 (position Z avec ♗f6
 7... ♞é5+ = ♞a5+).

5... ♗e5+!

5... ♜g2+ variante principale 6. ♔xg2! a1=♞
 7. ♞h7+ ♔g5 8. ♞f5+ (ou 8. ♞g6+ avec transposition), 8... ♔h4 (position X avec ♗d3)
 9. ♞é4+! ceci est l'avantage d'avoir le Fou en d3. 9... ♔g5 10. ♔h3 +-.

6. ♔g4

6. ♔h3? ♔g5! 7. ♞é7+ ♔f4 8. ♞b4+ ♔é3
 9. ♞é4+ ♔d2 10. ♞xé5 ♔xd3=

6... ♜f4+

variante principale 6... ♜g2+ 7. ♞xg2 a1=♞
 8. ♔f5+- (position Z avec ♗é5. ♞a5+ est bloqué et le mat suivra tout de suite) : 8... ♔h7
 9. ♞g6+ ♔h8 10. ♞h6+ ♔g8 11. ♗ç4#

7. ♔h3 ♜f5! 8. ♗xé5

8. ♖a6+? ♜g5 9. ♞xa2 ♞f3+ 10. ♔g2 ♞xd3=
8...a1=♞ 9. ♙d3 [Menace ♞h7+ et ♞h4#]
9...♜g5!?

variante principale 9... ♙ç7 10. ♞é4! ♞g7
(position Y avec ♙ç7 11. ♞h4#! le Fou ne
défend pas h4, voire 5. ♔h3?)

10. ♞é7+ ♜f4 11. ♞h4+ ♜é3 12. ♞é4+ ♜d2
13. ♞é2+! ♜ç3 14. ♞xé5+

Miniature avec trois essais logiques et contre-jeu
basé sur des sacrifices de la Tour.

10240 - Beat Neuenschwander

Une finale instructive où il convient de choisir le
bon Pion à pousser. En général, la différence tient
au fait que l'un des deux permet la promotion sur
échec dans une variante, mais ici ce n'est pas le
discriminant.

Essai :

1.a6? ♜f4 2.a7 ♞é8 3. ♔g2 ♞é2+! 4. ♔f1 ♞a2
5.b6 ♜xf3 6. ♔é1 ♜é3 7. ♔d1 ♜xd3 8. ♔ç1 ♜ç3
9. ♔b1 ♞a6 10.b7 ♞b6+ 11. ♔ç1 ♞h6! 12. ♔d1
♜d3 13. ♔é1 ♜é3 14. ♔f1 ♜f3 15. ♔g1 ♞g6+ =
si 3.b6? ♜xf3 4. ♔h4 ♜f4 5. ♔h5 ♜f5
6. ♔h6 ♜f6 7. ♔h7 ♞é7+

1.b6! ♜f4 2.b7 ♞é8 3. ♔g2! ceci met en place le
thème Romain (voir neuvième coup).

3.a6 ♜xf3 4. ♔h4 ♜f4 etc...

3... ♜é3 (l'autre ressource noire)

3... ♞é2+ cette défense de l'essai ne va pas ici

4. ♔f1 ♞b2 5.a6 ♜xf3 6. ♔é1 ♜é3

7. ♔d1 ♜xd3 8. ♔ç1 +- gain de temps décisif

4.a6 ♞g8+ 5. ♔h3!

5. ♔f1? ♜xf3 6.a7 ♞h8 7. ♔é1 ♜é3

8. ♔d1 ♜xd3 9. ♔ç1 ♜ç3 10. ♔b1 ♞h1+

11. ♔a2 ♞h2+ 12. ♔a3 ♞h1 13. ♔a4 ♜ç4

14. ♔a5 ♜ç5 15. ♔a4 ♜ç4=

5... ♜xf3 6. ♔h4 ♜f4 7. ♔h5 ♜f5 8. ♔h6 ♜f6

9. ♔h7 (gain de temps : thème Romain)

9... ♞b8 10.d4 ♜é6 11. ♔g6! ♞g8+ 12. ♔h6!

12. ♔h7 ♞b8 n'est qu'une perte de temps,

tout comme 12. ♔h5 ♜f5 13. ♔h6 ♜f6

14. ♔h7 ♞b8

12... ♜f6 13. ♔h7 (gain de temps final décisif)

13... ♞b8 14.d5 ♜é5 15. ♔g6 ♞g8+

16. ♔f7 ♞b8 17. ♔é7 ♜xd5 18. ♔d7 ♜ç5

19. ♔ç7 1-0

10241 - Pavel Arestov

Une étude difficile par les ressources des deux
côtés, mais à la solution parfaitement compréhensible.

Essais :

1. ♔f4? ç2 2. ♔é2+ ♜d2 3. ♔d4 é3! (et pas

3...c1=♞? 4. ♔b3+ ♜d1 5. ♔xç1 ♜xç1

6. ♔xé4! f5+ 7. ♔a1! fxé4 pat), 4. ♔é4+ ♜d3 -+

1. ♔xg8? fxg6 -+

1. ♔é5! ç2

1...é3 2. ♔b3 é2 3. ♔f3 = ç2 4. ♔é1

1... ♜d1 2. ♔ç4 ligne principale

2. ♔ç4!

2. ♔é4? ♙h7! 3. ♔é3 ♜d2 4. ♔xç2 ♜xç2

5. ♔xh7 é3 -+

2... ♜d1 (2... ♙h7!? 3. ♔b3=)

3. ♔é3+ ♜d2 4. ♔xç2 ♜xç2 5. ♔xé4

(5. ♔xg8? é3 -+)

5...f5+ 6. ♔a1! f4! (6...fxé4 pat)

7. ♔g5 ♙d5 8. ♔é6! (8. ♔h3? f3 9. ♔g5 f2 -+)

8...f3 (8... ♙xé6 pat), 9. ♔d4+ ♜d3 10. ♔xf3=

10242 - Daniele Gatti

1. ♞b6+ ♜a3

1... ♜ç3 2.h6! a3 (2... ♞h4 3. ♞f6+ ♜b3

4. ♞xh4 b1=♞ 5. ♔a5 +-) 3.h7! ♞a4+

4. ♔b7 ♞h4 5. ♞f6+! +-

2. ♜a5!

Essai thématique :

2.ç6? b1=♞ 3. ♞xb1 ♞xç6+! 4. ♞b6

(4. ♔b7 ♞ç7+) 4... ♞xb6+! 5. ♔xb6 ♜b2!

6.h6 a3 7.h7 a2 8.h8=♞+ ♜b1! 9. ♔b5 a1=♞!

nulle ; le Roi blanc est trop loin.

2.h6? ♞b4! 3.h7 ♞xb6+ 4.çxb6 b1=♞!

5.h8=♞ ♞d3+! 6. ♔a7 ♞é3! 7. ♞a1+ ♜b4!=

2...b1=♞ les Noirs jouent pour le pat

2... ♜a2 3. ♞é6! ♜b3 4. ♔b5! b1=♞

5. ♞xç4+! +-

2... ♞ç1 3. ♞b4+! ♜a2 4. ♔xa4 b1=♞ 5. ♞a3#

2... ♞h4 3.h6 ♜a2 4. ♞é6+ ♜a1

5. ♞é1+ b1=♞ 6. ♞xh4 +-

3. ♞xb1 ♞xç5+ 4. ♞b5!

4. ♔b6? ♞ç6+! 5. ♔b7 ♞ç7+ 6. ♔b8 ♞ç8+

échec perpétuel ou pat.

4... ♞xb5+ 5. ♔xb5 ♜b3 6.h6 a3 7.h7 a2

8.h8=♞ 1-0

10243 - Michael Pasman

Encore une position complexe (bien que d'apparence assez dépouillée) mais d'une richesse étonnante. Nous avons une première lutte autour d'une position de **zugzwang réciproque (zz)** basée sur le fait que le Roi noir peut rentrer dans le carré du Pion f5 lorsqu'il est en b8 mais pas en a8 (lutte dense jusqu'au quatrième coup) puis une seconde position inattendue de zugzwang réciproque (en variantes aux neuvième et douzième coup) pour terminer avec un dernier coup précis au dix-neuvième.

1.h4? par exemple 1... ♖é7 2. ♖b5 ♖é6 3. ♖a6 ♖f5 4.h3 (4. ♖xa7 ♖g4=), 4... ♖g6 5. ♖xa7 (5.é4 f5! 6.é5 f4=) 5...f5 6. ♖b6 ♖h5 7. ♖ç5 ♖xh4= 1. ♖d6? par exemple 1... ♖é8 2. ♖é6 a5 3. ♖d5 ♖f7 4. ♖ç4 ♖g6 5. ♖b5 ♖g5! (5... ♖h5? 6.f4! ♖h4 7.é4 +-), 6. ♖xa5 ♖h4

1. ♖b5! ♖ç7 (1... ♖d7 2. ♖a6 ♖é6 3. ♖xa7 +-)

2. ♖a6 ♖b8 3.f3!! (Festina Lente, zz)

3.h4? f5! (3...h5 4.f3! {4.é3 f5 5.f3 ♖a8=} 4...f5 5.f4! {5.é3 ♖a8} 5... ♖ç7 6. ♖xa7 ♖d6 7. ♖b6 +-), 4.f4 (4.é3 h5! 5.f4 {5.f3 ♖a8! 6.f4 ♖b8=} 5... ♖ç8! 6. ♖xa7 ♖ç7=), 4...h5! 5.h3 ♖ç8! 6. ♖xa7 ♖ç7 7.é3 (7. ♖a6 ♖ç6!), 7... ♖ç6! 8. ♖b8 ♖b6 9. ♖ç8 ♖ç6 10. ♖d8 ♖d6 11. ♖é8 ♖é6= 3.é4? ♖ç7 ; 3.é3 h5 4.h4 f5 5.f3 ♖a8= 3.f4 f5 4.é3 ♖ç8 5. ♖xa7 ♖ç7 6.h4 h5 7.h3 (7. ♖a6?? ♖ç6 -+), 7... ♖ç6 8. ♖b8 ♖b6 9. ♖ç8 ♖ç6 10. ♖d8 ♖d6 11. ♖é8 ♖é6=

3...f5

3... ♖a8 4.f4 f5 5.é4 ; 3... ♖ç7 4. ♖xa7 3...h5 4.h4! ♖a8 5.f4! f5 (5... ♖b8 6.f5! {6.é4 ♖ç7 7. ♖xa7 ♖ç6! 8. ♖b8 ♖ç5 9. ♖ç7 ♖d4=} 6... ♖ç7 {6... ♖a8 7.é4} 7. ♖xa7 ♖d6 8. ♖b6 ♖é5 9. ♖ç5 ♖xf5 10. ♖d5 ♖f4 11. ♖é6 f5 12. ♖f6 ♖g4 13. ♖é5 ♖xh4 14. ♖xf5 +-) 6.é4! fxé4 7.f5 +- 7...é3 8.f6 é2 9.f7 é1=♔ 10.f8=♔+ Excelsior

Festina Lente

4.f4! zz

4.h4? f4!

4.é3 ♖a8 5.h4 h5 6.é4 fxé4 7.fxé4 ♖b8=

4... ♖ç7

4... ♖a8 5.é4

4...h5 5.h4! ♖a8 (5... ♖ç7 6. ♖xa7+-)

6.é4! fxé4 7.f5 é3 8.f6 é2 9.f7 é1=♔ 10.f8=♔+ Excelsior Festina Lente

5. ♖xa7 ♖ç6 6. ♖a6!

Essai logique : 6.h4 ♖d5! 7. ♖b6 ♖é4

8. ♖ç5 ♖xf4 9. ♖d4 (9. ♖d5 ♖é3

10. ♖é5 ♖xé2 11. ♖xf5 ♖d3=) 9...h5 zz

Position X – trait aux Blancs, c'est nulle

10.h3 (10. ♖d5 ♖é3) 10... ♖g3

11. ♖é5 ♖xh4 12. ♖xf5 ♖xh3=

6. ♖b8 ♖d5 7. ♖ç7 ♖é4 8. ♖d6 ♖xf4=

6... ♖ç5 (6...h5 7.h4!) 7. ♖b7! ♖d5 (7... ♖d4

8. ♖ç6) 8. ♖b6! ♖é4 9. ♖ç5 ♖é3

(9... ♖xf4 10. ♖d4! solution)

10. ♖d5! (escalier), 10... ♖xf4

11. ♖d4! zz 11... ♖g5

11...h5 12.h4 zz Position X – trait aux Noirs,

et gain blanc 12... ♖g4 13. ♖é5 f4 14. ♖é4 +-

12. ♖é5 h5 13.h4+! (13.é3 h4! =)

13... ♖g4 (13... ♖xh4 14. ♖xf5 +-)

14. ♖f6!

14.é3 ♖f3 15. ♖xf5 ♖xé3 16. ♖g5 ♖é4

17. ♖xh5 ♖f5=

14...f4 (14... ♖xh4 15. ♖xf5 +-)

15. ♖g6! zz 15... ♖xh4 16. ♖f5! f3

16... ♖h3 17. ♖xf4 ♖xh2 18.é4 h4 19.é5 h3

20.é6 ♖g1 21.é7 h2 22.é8=♔ +- 22...h1=♔

23.♔é1+ ♖g2 24.♔é2+ ♖g1 25. ♖g3 +-

17.éxf3 ♖h3 18. ♖g5 ♖xh2 19. ♖h4! 1-0

(19.f4? ♖g3=)

10244 - Michal Hlinka & L'ubos Kekely

Une introduction de deux coups et demi pour éviter de commencer trait aux Noirs et nous voilà arrivés au coeur d'une lutte très fine où les Blancs veulent le pat et les Noirs veulent mater.

Belles ressources des deux côtés.

1. ♖é7 ♔xf6+ 2. ♖g6+ ♖g8 3. ♖ç3 é4!

3... ♖d8 4. ♖é4! = Par exemple : 4... ♔ç6 5.g5

et maintenant, soit le Fou reste en d8 et ♖f6 fait

nulle très facilement, soit les Noirs essaient de

mettre les Blancs en zugzwang par ♖a5 ou

♖b6 qui empêche ♖f6. Et là un phénomène

très étonnant se produit : ♖f6 est interdit mais

les Blancs peuvent encore jouer le Pion ç et

lorsque ce Pion est bloqué en ç5 alors par mi-

racle ♖f6 devient possible au temps près !

5... ♖a5 6.ç4 (6. ♖f6+?? ♔xf6! 7.gxf6 ♖d2+),

6... ♖b6 7.ç5 ♖a5 8. ♖f6+ ♔xf6 9.gxf6 ♖d2+

10. ♖f4 ♖f7! 11. ♖g5! éxf4 12. ♖g4 ♖xf6

13.ç6=

3... ♔ç6 4. ♖é4 ♖d8 5.g5=

4. ♖×é4

4. ♖d5? ♜d6! 5. ♖×ç7 (5.ç4 ♙d8! -+), 5...é3
6. ♖b5 ♜×g6+! -+

4... ♜é6!

On comprend l'idée du coup 3...é4 : les Noirs
veulent empêcher la configuration g5 et ♖é4!

4... ♙f4+ 5.g5 ♜ç6 6.ç4 ♙é3 7.ç5 ♙d4
8. ♖f6+ ♙×f6 9.g×f6=

5. ♖ç5!

5. ♖g5? ♙f4! -+ 6.ç4 ♙é3 7.ç5 ♜a6 8.ç6 ♜a7
9. ♖h4 (9. ♖é5 ♜é7! -+) 9... ♜ç7
10. ♙g6 ♜×ç6+11. ♙f5 ♜ç5+ -+

5... ♙f4+ 6.g5 ♜ç6

6... ♜b6 7. ♖é4 ♙é3 8.ç4 ♙f4 9.ç5 ♜é6
10. ♖d6 ♙×d6 11.ç×d6 ♜×d6 pat idéal avec
clouage

6... ♜d6 7. ♖é4 ♜é6 8. ♖ç5 ♜ç6 9. ♖é4
comme dans la solution

7. ♖é4 ♙é3! 8.ç4!

8.ç3? ♜é6! 9. ♖g3 ♙ç5 10. ♖f5 ♙f8+
11. ♖g7 ♙×g7#

8... ♜é6

8... ♜a6 9.ç5! ♜é6! (9... ♜ç6 10. ♖d6! ♜ç7
11. ♖h4!= {11. ♖é5? ♜é7! 12. ♖dç4 ♜é6+
13. ♖g6 ♙d4 -+}), 10.ç6! ♜×ç6 11. ♖f6+ (ou
11. ♖d6 ♜ç7 {ou 11... ♜×d6 pat})
12. ♖h4! ♜é7 13. ♖df5 ♜é6+ 14. ♖g6=),
11... ♜×f6 pat idéal avec double clouage
8... ♙ç1 9.ç5 ♙b2 10. ♖f6+ ♙×f6 11.g×f6=
8... ♙f4 9.ç5 ♜é6 10. ♖d6=

9. ♖ç5! ♜ç6

9... ♜b6 10. ♖é4= ; 9... ♜f6 10. ♖é4=

10. ♖é4 ♜é6

10... ♜b6 11.ç5! ♜ç6 12. ♖d6! ♜ç7 13. ♖h4!=

11. ♖ç5! ♙×ç5=

Pat idéal avec clouage. Synthèse de pats.

10245 - Can Aydinodlu

Une étude assez inhumaine, pur fruit de l--époque
informatique. Du calcul et peu d'émotion (mais ce
n'est que mon avis !).

1. ♙g2 a1=♚ 2. ♜×é6 ♙×b3

2... ♚g7 3. ♜×a6#

2... ♙a7 3. ♜é7! a5 4. ♖é5 ♙a6 5. ♜é6+ ♙a7
6. ♜é7=

2... ♜f8 3. ♜g6! ♜×f7 4. ♜g8+ ♙a7

5.h8=♚ ♚×h8 6. ♜×h8=

3. ♜b6 ♙×f7

3... ♙a7 4. ♜×b3 a5 5. ♜×b7+ ♜×b7

6.h8=♚ ♚×h8 7. ♖×h8 a4 8. ♖g6 a3 9. ♙d5=

4.h8=♚ ♜×h8 5. ♜×b7 ♚d4 6. ♜b5+

6. ♜d7+? ♙d5 7. ♜×d5 ♚×d5 8. ♙×d5+ ♙b8
9.g4 ♙ç7 10. ♙a2 -+

6... ♙d5 7. ♙×d5+ ♙a7

7... ♚×d5 8. ♜×d5 ♙b7 9.d4 ♙b6 10. ♙g2 a5=

8. ♜b7+ ♙a8 9. ♜b5+ ♙a7 10. ♜b7+ ♙a8

11. ♜b5+ nulle

RÉTROS

10246 - Jean Schmutz

Nous noterons :

⇒ pour signaler une double attaque.

X pour signaler une case vide.

Colonne f : pas d'autre choix que ♖f3, ♙f6.

Colonne é : si ♖é4 alors ⇒ ♖f5 (le Cavalier noir
f5 est attaqué deux fois, c'est-à-dire par le Pion
blanc é4 et le Cavalier blanc é3), donc ♖é2.

Colonne d : ⇒ ♙d4, ♙d5⇒ ♖é3, donc ♙d7 et
♙ç8 et ♜a8 (ou b8).

Quelques cases peuvent être identifiées comme
vides :

Case é4 ? : ♚é4⇒ ♖é3, ♙(♚)é4⇒ ♖f5 et
♜é4⇒ ♜f4, donc é4 est vide é4=X.

Case é6 ? : Noirs⇒é6, donc é6 n'a pas de pièce
blanche, ♚é6⇒ ♜d6, donc é6=X.

Alors la case f6 est menacée par la Tour blanche d6.

Colonne g : ♖g3⇒ ♜f4, ♖g4⇒ ♖f5, ♖g5⇒ ♙f6,
le Pion blanc g6 donne échec, donc ♖g2, alors
♙f1.

Colonne d : si ♖d5 alors le ♙ç ne peut pas être en
ç6 (⇒ç6), ni en ç7 (⇒d6), ni en ç4 (⇒ç4), donc il
devrait être en ç5. Le Pion blanc d5 devrait alors
être menacé par la Dame noire (seule possibilité
restante). Mais cette Dame noire ne pourrait pas
menacer en même temps le Fou blanc f1 (seule la
Dame noire peut menacer le Fou blanc f1). Donc
♖d2.

Le Fou blanc f1 et le Pion blanc é2 ne peuvent être
attaqués que par la Dame noire. Donc ♚é1 ou d1.
Alors seul le ♙h peut attaquer le Pion blanc g2
(case blanche), donc ♙h3 et ♖h2, donc ♜h1.
La case d4 est attaquée deux fois par les Noirs et
elle ne peut contenir le Fou noir qui donnerait
échec, donc d4=X.

La case d5 ne peut contenir la Dame noire double-
ment menacée, ni la ♚d5⇒é5, donc d5=X.

Le Fou noir ç8 doit être menacé par la Dame blanche, mais :

- pas ♔ç7⇒d7
- pas ♔ç5⇒é5, car d5 est vide
- pas ♔ç4, car le ♚ ç n'a plus de place
- pas ♔d8⇒d7
- pas ♔é8/f8/g8 qui donne échec
- pas ♔h8, car il faudrait un écran en g7 pour éviter ⇒f6 (car é6=X), donc on aurait ♚g7, mais il est alors impossible de menacer la Dame blanche h8 avec le Fou noir restant. Donc ♔b8 et ♚a8.

Le Pion blanc ç2 doit être menacé également par la Dame noire, donc ♔d1.

Le ♖b n'est pas en b3 ou b5 (non menacés), ni b6⇒a7.

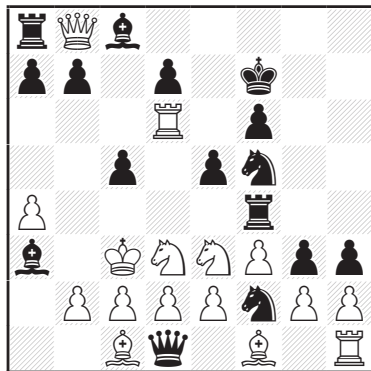
Si ♖b4, alors ♚a5 menacé par b4 et le ♖a ne peut plus être menacé.

Donc ♖b2 et ♚ç1.

Alors on a forcément ♚a3 et ♖a4 et il fait un écran en ç5, donc ♚ç5.

Le ♚g doit être menacé, donc ♚g3.

Solution de l'auteur :



Sur les vingt pièces manquantes au diagramme initial, onze sont placées sur leur case d'origine (avec un total de quatorze pièces positionnées à domicile).

10247 - Alexandre Leroux

La position des Fous noirs semble difficile à obtenir. On peut mettre le Roi noir en ç6 ou f6, mais l'autre Fou serait de promotion.

On peut également mettre le Roi noir sur une des cases b7, d7, é7 ou g7, mais un des Fous serait quand même de promotion.

Dans les deux cas il y a eu une promotion noire.

Pour cela un Pion blanc a dû disparaître et être

remplacé par le Roi blanc.

Cela montre également que les sept autres Pions blancs n'ont pas bougé.

Comme le Pion noir ne peut capturer qu'une fois maximum pour aller à promotion, on peut exclure que le Pion noir promu ait capturé un Pion blanc, car alors le Fou noir promu n'aurait jamais pu quitter la case de promotion (bloquée pour un Fou).

Donc le Pion noir a avancé dans l'axe jusqu'en deuxième ligne puis a capturé sur la première ligne. Dans ce cas le Fou promu pourrait sortir et venir en ç6 ou f6.

Cela signifie que le Pion blanc de la colonne concernée s'est décalé pour laisser passer le Pion noir et a été promu afin de justifier la capture d'une pièce blanche en première ligne.

La seule capture par Pion blanc possible est g×h (la seule autre pièce noire manquante est le ♚h).

Solution : ♔g2 et ♔g7.

Jeu justificatif :

- g2×h→h8=♔→h1
- g7→g2×h1=♔-ç6 (le Fou noir ç8 aura été pris sur sa case d'origine)
- ♔f8→f6
- ♔→g7 et ♔→g2.

On note que la Tour blanche h1 peut aussi bien être la Tour promue que la Tour d'origine.

Problème composé pour la Riface 2025.

10248 - Kevin Begley

a) 1.g3 ♚h6 2.♔g2 ♚ha6 3.♔f4 ç6
4.♔×b8 ♚×b8 5.g4

Cavalier noir imposteur (♚g8→b8)

b) 1.g4 ♚ç6 2.♔g2 ♚f3+ 3.♔f1 ç6 4.♔é1 ♚×é1
5.♔×é1

Échange de place de pièces blanches (♔é1↔♔g1). Ces deux jumeaux semblent disparates, mais ils sont reliés par un mécanisme d'échange du Cavalier noir (imposteur), qui amène le Cavalier noir g8 du premier jumeau vers sa case de départ du deuxième jumeau.

10249 - Paul Răican

1.é4 h6 2.♔×g8(♔) ♔h7(♔)
3.♔×f8(♔)+ ♔×f8(♔) 4.d3 ♔h8(♔)
5.♔×h6(♔) ♔g8(♔) 6.♔ç6(♔) b×ç6(♔)
7.♔×ç8 ♚a6(♔) 8.♔b7(♔) ♔a8(♔)

C+ Jacobi v0.7.5 en 8'08". Trois imposteurs noirs.

10250 - Alexandre Leroux

1.é4 g6 2.♙ç4 ♙h6 3.♙é6 d5 4.♗é2 ♜d7
5.0-0 ♙xd2 6.f4 ♙xf4 7.♖h1 ♙xh2 8.♙xf7 ♜b8
9.♙xé7+ ♖xé7 10.♙d4 ♖xé6 11.♙é5+ ♖xé5
12.♙é3 ♖xé4 13.♗d2+ ♖xé3 14.♗f1+ ♖xé2
15.♙é1+ ♖xé1

Dans ce problème le Roi noir capture consécutivement sept pièces blanches sur la colonne é.
C+ Stelvio 4.0 en 2'07".

10251 - Alexandre Leroux

Le Roi blanc est en échec par le Cavalier b8 qui vient de l'extérieur de l'échiquier (z7, z9, a10, ç10 ou d9). Le décompte des coups noirs et blancs montre que la ♜h n'a pas le nombre de coup suffisant pour quitter le coin Nord-Est afin de se faire capturer par le Roi blanc.

Les Noirs auraient donc exécuté le 0-0, ce qui rajoute un coup de Roi noir et ne laisse alors qu'un coup pour chaque Tour noire.

On peut tenter de capturer les Tours noires en ç8 (ou d8) et d8 (ou ç8) avec un Roi blanc qui jouerait dix coups, ce qui serait possible, mais se heurte au timing, en particulier le contrôle des deux Tours noires entre elles.

L'autre possibilité est de capturer la Tour noire a8 en a7, puis de revenir capturer la Tour noire h8 en ç8 ou d8 (le Roi blanc ne peut pas passer en b8, car la case restera contrôlée par le Cavalier noir). Enfin on verra que la ♜h doit jouer avant que le Roi blanc n'arrive en ç7, ce qui imposera la capture de celle-ci en d8.

Dès lors :

... ♜z7 ne marche pas, car le Roi blanc passe en b6
... ♜z9 ne marche pas, car le Roi blanc passe en a7
... ♜d9 ne marche pas, car le Roi blanc passe en ç7
... ♜ç10 ne marche pas, car le Roi blanc passe en d8

Solution : +a10

1.d3 ♜a10 2.♙h6 g×h6 3.a4 ♙g7 4.a5 ♙f6
5.a6 ♙g5 6.a×b7 ♜f6 7.♙a6 0-0 8.♙é6 d×é6
9.é3 ♙d7 10.♖d2 ♙b5 11.♖ç3 ç6 12.♖b4 ♙a5+
13.♖ç5 ♙é1 14.b4 a6 15.♖b6 ♙a7 16.♖xa7 ♙d8
17.♖b6 ♙f8 18.♖ç7 ♜é8+ 19.♖xé8 f6
20.♖d7 ♜b8+

Ce problème est une correction de l'entrée T18 (démolie) du Jubilé TLG 64+1.

AIDÉS

10252 - Udo Degener & Mirko Degenkolbe

1.♙xç4 ♙xç4 2.♙é8 ♙xç7#
1.♙xa4 ♙xa4 2.♙é7 ♙a8# modèle
1.♙xb4 ♙xb4 2.♙f3 ♙f8#

Cycle ABC-BCA-CAB de fonction des trois pièces noires du demi-clouage (sacrifice de dégagement de la pièce A, ouverture du clouage par la pièce B entraînant le clouage passif de la pièce restante C). Les deux derniers mats utilisent un double clouage, le premier un clouage simple.

10253 - Michal Dragoun

1.♙xb4 ♙xé5+ 2.♖d3 ♗é1#
1.♙xg2 ♙xf5+ 2.♖é3 ♗ç2#
1.♜xd6 ♙xd6 2.ç3 ♙d3# (2.♜ç3 ♙d3? 3.çxd3!)
1.♜xg5 ♙xg5 2.♜ç3 ♙é3# (2.ç3 ♙é3? 3.♜xé3!)

Deux paires de solutions : les deux premières avec sacrifices passifs blancs pour donner une case au Roi noir (avec le thème Zilahi) ; les deux autres avec sacrifices d'évacuation noirs et fermeture de ligne sur ç3 (antidual).

10254 - Ladislav Salai Jr, Emil Klemanič, Ladislav Packa & Michal Dragoun

1.♙d3+ éxd3+ 2.♖xf5 ♗f8#
1.♙7g5 h×g5 2.♖xé5 ♗xç7#
1.♜b4 a×b5 2.♜d5 ♗xç5#
1.♙d3 h×g7 2.♙d5 ♗g5#

Deux paires de solutions avec mats par batterie de Cavalier (direct ou indirect). Dans les deux premières solutions, les Noirs sacrifient pour donner une case de garde aux Pions blancs et enlever la garde de la batterie. Dans les deux dernières, les Noirs bloquent d5 et ôtent la garde de la case de mat, initialement doublement gardées. (auteurs).

10255 - Ricardo De Mattos Vieira

1.♜b7+ ♙ç5 2.♙d5+ ♗xd5#
1.♜é6+ ♗b5 2.♙é5+ ♙xé5#

Les coups noirs donnent tous échec ! Échange de fonction Fou-Cavalier chez les Blancs. Fermetures de lignes noires, par les Noirs puis par les Blancs, sacrifices de la Dame noire.

10256 - Menachem Witztum & Vidadi Zamanov

1... ♖×b5 2. ♔ç5 ♕ç7 3. ♔×b5 ♖×f5#

1... ♖×f5 2. ♔é4 ♕é7 3. ♔×f5 ♖×d3#

Sacrifices anticipés blancs, Zilahi, mats modèles, écho Diagonal/Orthogonal et thème Kniest (un camp capture sur la case où le Roi adverse est maté).

10257 - Abdelaziz Onkoud

1... ♖ç1 2. ♗ç7 ♖×d5 3. ♗×d4 ♖ç4#

1... ♖ç1 2. ♗g5 ♗×d5 3. ♗×d4 ♗f4#

Deux solutions en écho avec coups critiques blancs sur la même case (ç1), auto-blocages et dé-clouages. Les mats sont modèles.

10258 - Evgeny Gavriliv

a) 1. ♖×ç2 ç×d4 2. ♖g2 ♖f2 3. ♖g5 ♖ç2#

b) 1. ♖×b5 d3 2. ♖é8 ♖d7 3. ♖g6 ♖b5#

Écho Diagonal-Orthogonal, Bristol bicolores.

Mats modèle par clouage sur les cases où sont capturés les Pions blancs. Échanges de fonctions (♖f2- ♖d7, ♖f4- ♗é6, ♖b2- ♖a4).

10259 - Abdelaziz Onkoud

1. ♗ç2 b3 2. ♖g5 b×ç4 3. ♖é7 ♖d5#

1. ♖f2 b×ç3 2. ♗d5 ç×d4 3. ♗é7 ♗g5#

1.d3 ♗×h2 2. ♔×é5 a×b4 3. ♔d4 ♗f3#

1. ♗d3 ♖×d7+ 2. ♔d5 ♕g3 3. ♔é4 ♖ç6#

Dans les deux premières solutions : échange de fonction des couples Cavalier-Fou (blanc et noir). Dans les deux suivantes : blocage anticipé de d3, échange de fonction Cavalier-Fou blanc, jeu du Roi noir aux deuxièmes et troisièmes coups.

10260 - János Csák

a) 1... b×ç4 2. ♖×ç4 ♖a2

3. ♖g8 ♖é6 4. ♖h6 ♖×f5#

b) 1... ç3 2. ♔g8 ♖×f5

3. ♖b1 ♖×g4 4. ♖h7 ♖×é6#

Bristols bicolores réciproques, mats modèles en écho miroir diagonal, échanges de places du Roi et du Fou noir dans les positions finales de mat.

10261 - Mario Parrinello

1... g×f8= ♖ 2. ♖b5 ç7

3. ♔g7 ç×d8= ♗ 4. ♔×f8 ♗×é6#

Subtile promotion Schnoebelen de Tour (une pièce promue, qui n'a pas rejoué après sa promotion, est capturée sur sa case de promotion) et thème Kniest sur la case f8. Deux promotions mineures.

10262 - Zlatko Mihajloski

1. ♖d3 ♖d6 2. ♗bd4 ♖a3! 3. ♖b2 ♕d6

4. ♖f7 ♕ç5 5. ♖b3 ♖b4#

1. ♖a4 ♖×é3 2. ♖f4 ♕×d8 3. ♖b4 ♕ç8

4. ♖a5 ♕b7 5. ♖b4 ♖b6#

Beaux jeux de lignes et de cache-cache. L'auteur parle de pseudo-Bristol, entre le Fou et le Roi blancs. Deux mats par sarcophages différents.

10263 - Mark Pevsner & Luis Echemendia

1. ♖ç5 ç3 2. ♖b4 ç×b4 3. g1= ♖ b5

4. ♖a7 b6 5. f4 b×a7 6. ♖d7 a8= ♖#

1. ♖g4 h3 2. ♖é1 h×g4 3. g1= ♖ g×f5

4. ♖g7 f6 5. ♖d7 f7 6. ♕d8 f8= ♖#

Sacrifice d'une pièce Phénix dans la première solution. Deux promotions mineures en g1, deux en Dames blanches. Mats modèles en écho.

10264 - Claus Grupen

1. ♔g6 ♕ç2 2. ♔f5 d4 3. ♔é4 d5 4. ♔d4 d6

5. ♕ç4 d7 6. ♕×b4 d8= ♖ 7. ♕a3 ♖a5#

Évidemment pas entièrement original vu le matériel, mais la marche Est-Ouest du Roi noir est nouvelle et bien spécifiée.

10265 - Fadil Abdurahmanović

1. ♖f5 ♖h1! 2. g3+ ♕g2 3. ♕ç6 ♕f1+ Indien I

4. ♕d6 ♖f3 5. ♕é5 ♖d1 6. ♕f4 ♕é2 7. ♕g4 ♕é3#

Indien II. Auteur : Deux Indiens successifs (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). entre le Fou et le Roi blancs. Probablement nouveau ?!!

INVERSES**10266 - Abdelaziz Onkoud**

1. ♗g7? [2. ♖d4+ A ♕×d4#] mais 1... ♗b7! a

1. ♖a7? [2. ♖b5+ B ♕×b5#] mais 1... ♖×f5! b

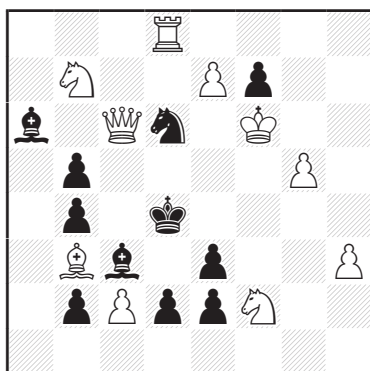
1. ♗b8! [2. ♖ç5+ ♕×ç5#]

1... ♖×f5 b 2. ♖d4+ A ♕×d4#

1... ♗b7 a 2. ♖b5+ B ♕×b5#

Un thème Hannelius basé sur le contrôle des cases autour du Roi noir. Dans cette version, la correspondance Tour Cavalier dans les contrôles de cases donne une certaine unité. Un problème avec une idée similaire a déjà été montré avec le I.

I - U. Degener
Probleemblad 1992



s#2 (10+11) C+

1. ♖h1? [2. ♕é4+ A ♔×é4#] mais 1... ♕×b7! a
1. ♖a5? [2. ♕ç5+ B ♔×ç5#] mais 1... é×f2! b

1. ♕a4! [2. ♕d5+ ♔×d5#]
1... é×f2 b 2. ♕é4+ A ♔×é4#
1... ♕×b7 a 2. ♕ç5+ B ♔×ç5#

10267 - Camillo Gamnitzer

Il faut amener la Dame noire clouée à mater.

... ♕×d2# ne peut être forcé car les Noirs disposent de coups de Pions, en particulier ... é×f5 qui casse le réseau de mat.

1. f3? [2. ♕é3+ ♕×é3#] mais 1... é×f5! donne une fuite au Roi blanc.

Si on essaie d'écarter le Pion é6 :

1. ♖×d5+? é×d5 2. f3 d×ç4! donne une fuite au Roi noir.

L'idée est donc d'écarter la Dame blanche et de forcer ♖f3+ ♕×f3# (réseau qui n'est pas cassé par ... é×f5)

1. ♕ç5+? ♔×ç5 2. ♕×a5+ ♔ç6 3. ♕a6+? ♔×d7!
(2... ♔d4? 3. ♖f3+ ♕×f3#).

La clé retire la fuite en d7.

1. ♖d8!! avec la menace longue [2. ♕ç5+ ♔×ç5
3. ♕×a5+ ♔ç6 4. ♕a6+ ♔ç5 5. ♕b5+ ♔d4
6. ♖f3+ ♕×f3#]

Les Noirs se défendent par 1... ç5!! préparant une fuite en ç7 (4. ♕a6+? ♔ç7!).

Maintenant le Fou é7 est libéré de la garde de ç5 et le Pion noir ç7 a perdu ses coups de réserve, ce qui permet un final différent :

2. ♕ç3+ ♕×ç3 3. ♖aç2+ ♕×ç2 4. ♕×f6+ é5+
5. ♔g5+ le Roi blanc se déplace, 5... ♕é4, la Dame noire est clouée dans une nouvelle direction
6. ♖f4!! soudain les Noirs n'ont plus qu'un coup !

6... ♕×f4#!

Un problème spectaculaire, dans le style de l'auteur.

10268 - Ivan Soroka

1. ♕×h6+? ♕×h6+ 2. ♔g4 ou 2. ♔g5!

1. ♕g1+ ♕g3?? 2. ♕×h6+ ♕×h6# ne marche pas car la troisième rangée est obstruée par le Fou.

1. ♖f5! ♕h8 2. ♖a7+ ♔g8 3. ♕a2+ ♕ç4 4. ♕f4!

la troisième rangée est dégagée 4... ♕h7

5. ♖a8+ ♔g7 6. ♕a7+ ♕ç7 7. ♕a1+ ♕ç3

8. ♕g1+ ♕g3 9. ♕×h6+ ♕×h6#

autre variante 3... ♕b3 4. d3! maintenant c'est la deuxième rangée qui doit être dégagée 4... ♕h7

5. ♖a8+ ♔g7 6. ♕a7+ ♕b7 7. ♕a1+ ♕b2

8. ♕g1+ ♕g2 9. ♕×h6+ ♕×h6#

Une idée claire dans une construction élégante et économique !

10269 - Udo Degener & Mirko Degenkolbe

Fata Morgana. Les Noirs ont un mat apparent :

1... ç2# mat modèle, mais il ne peut être maintenu.

1. ♕×ç3!! capture paradoxale de la pièce qui mate dans le Jeu Apparent !

1... ♔a2 2. ♕b4 ♔a1, et les Blancs se réorganisent pour un nouveau tableau de mat pendant que le Roi noir attend 3. ♔ç1! ♔a2 4. ♖d1 ♔a1 5. ♖d3! ♔a2 6. ♔d1 ♔a1 7. ♕a3+ ♔b1 8. ♔é1 ♔ç2
9. ♕b3+ ♔ç1 10. ♖d2! é×d2# (modèle).

10270 - Michel Caillaud

1. ♖8g7+! ♔h8 2. ♕a8+ ♕b8 3. ♖g8+ ♔h7

4. ♕b7+ ♕ç7 5. ♖8g7+ ♔h8 6. ♕ç8+ ♕d8

7. ♖g8+ ♔h7 8. ♕d7+ ♕é7 9. ♖8g7+ ♔h8

10. ♕é8+ ♕f8 11. ♖g8+ ♔h7 12. ♕f7+ ♕g7

13. ♖h8+ ♔×h8 14. ♖h6+ ♕×h6#

Dame et Tour blanches se coordonnent pour forcer le Fou noir à traverser l'échiquier en zigzagant.

10271 - Steven Dowd

1... ♕×b6 2. ♕b8+ ♕×b8#

1. ♖d3! ♕×b6 2. ♕b8+ ♔ç6 3. ♕a8+ ♕b7

4. ♕a7 ♔d6 5. ♕ç5+ ♔ç6 6. ♕b4 ♔b6

7. ♕a5+ ♔ç6 8. ♕a6+ ♕b6 9. ♕a8+ ♕b7

10. ♖é6 ♔b6 11. ♕a5+ ♔ç6 12. ♖d4+ ♔d6

13. ♕b4+ ♕×b4 14. ♕b8+ ♕×b8#

Un Fata Morgana avec une manœuvre sophistiquée du Fou qui se sacrifie pour le mat du Jeu Apparent. Il va se sacrifier ailleurs pour permettre le sacrifice final de la Dame.

DIRECTS FÉERIQUES

10272 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. ♖h7! blocus

1...f3(d2, ♖f6, ♖é7, ♖a5, ♖b6, ♖ç7, ♖ç2)

2. ♖é4(♖d3, ♖é6, ♖d7, ♖a4, ♖a6, ♖b7, ♖b3)#

1... ♖b3 2. ♖a4#

Neuf mats de Cavalier ! Qui dit mieux ?

10273 - Gerhard Maleika

1. ♖×f4? blocus 1... ♖f3(♖×ç6) 2. ♖×f3(♖f6)=

1... ♖g4 2. ♖×g4= mais 1... ♖d7!

1. ♖ç7? blocus 1... ♖×f3(♖ç6) 2. ♖f6(♖×ç6)=

1... ♖d7 2. ♖×d7= mais 1... ♖g4!

1. ♖f6! blocus 1... ♖×f3(♖×ç6) 2. ♖ç7(♖×f4)=

1... ♖g4(♖d7) 2. ♖×g4(♖×d7)= changés

1... ♖d3(♖ç4, ♖×g6, ♖f7)

2. ♖×d3(♖×ç4, ♖×g6, ♖×f7)=

Transposition du thème Zagorouiko sur les deux défenses 1... ♖(×)f3 et 1... ♖(×)ç6.

10274 - James Quah

Essais logiques : 1.çxd4? [2. ♖ç3#] mais 1... ♖ç6!

1. ♖×d7? [2. ♖a7#] mais 1... ♖×d7!

1. ♖g8! [2. ♖b4+ ♖×b4 3. ♖a2#]

Les Noirs vont fermer la ligne g8-a2 avec trois pièces thématiques : ♖h6=A, ♖h3=B, ♖é7=C.

1... ♖é6 A intercepte C ce qui conduit au mat mais l'interception de B, qui devrait conduire à un dual est compensée par un effet antidual qui est l'accès de la Tour é6 à la case é4, (2. ♖×g2? ♖é4!),

2. ♖×d7 [3. ♖a7#] ♖ç7 3. ♖×ç7#

1...é6 C intercepte B ce qui conduit au mat, mais l'interception de A est compensée par l'ouverture de la ligne d7-h7, (2. ♖×d7? ♖h7!), 2.çxd4 ~ 3. ♖ç3#

1... ♖é6 B intercepte A ce qui conduit au mat, mais l'interception de C est compensée car la case h3 est libérée, (2.çxd4? ♖h3!), 2. ♖×g2! ~ 3. ♖×d4#

Les interceptions ont lieu sur la même case e6, mais seulement une des deux est efficace, le premier coup noir ayant un effet antidual qui à chaque fois implique la Tour h6. Un beau concept cyclique.

L'auteur a écrit un livre, intitulé *Triple Grimshaw and Beyond*, où il différencie trois types d'antidual. Nota : le troisième essai logique (1. ♖×g2?) manque dans la position de départ.

10275 - Sven Trommler

1. ♖f3! blocus

1...é×f1= ♖ 2. ♖×ç4+ b×ç4(♖d4)

3. ♖d3+ ç×d3(♖d4)

4. ♖×d3(♖b5)+ ♖×d3(♖d4)#

1...é×f1= ♖ 2. ♖g3+ f×g3(♖é4)

3. ♖×f2+ g×f2(♖é4) 4. ♖g3+ ♖×g3(♖é4)#

La clé force les Noirs à capturer la Tour f1.

Il s'ensuit deux variantes subtiles où une même batterie s'ouvre trois fois de suite pour que la pièce promue noire devienne le dernier défenseur et administre le mat au Roi blanc.

10276 - Paul Răican

1. ♖d5+! ♖×g5(♖a1) 2.0-0-0+ ♖×d5(♖f1)

3. ♖g2+ ♖×g2(♖f1) 4. ♖×b5(♖b7)+ ♖f1

5. ♖×f1(♖d8)+ ♖g2 6. ♖f3+ ♖h2 7. ♖f2+ ♖g1

8. ♖g2+ ♖h1 9. ♖b2+ ♖g1 10. ♖d1+ ♖×d1#

Séquence de coups intéressante, mat spécifique.

10277 - Jean Schmutz

1. ♖ç1! ♖b2+ 2. ♖×b2 ç3+ 3. ♖b3 a4+

4. ♖×a4 b5+ 5. ♖×b5 ç6+ 6. ♖ç4 d5+ 7. ♖d4 ç5+

8. ♖é3 d4+ 9. ♖d3 ç4+ 10. ♖ç2 d3+ 11. ♖b1 ç2+

12. ♖a2 ç1= ♖+ 13. ♖a1 ♖b3+ 14. ♖b1 ♖d2+

15. ♖b2 ç3+ 16. ♖ç1 ♖b3+ 17. ♖d1 ç2#

Circuits du Rex Solus, qui transite par quatorze cases différentes avant de se faire mater (après dix-sept coups) sur sa case initiale. Le Pion ç7 descend case par case jusqu'à mater en ç2.

10278- Sergei Smotrov

Plan Principal : 1. ♖h4+ ♖g4 et 2. ♖d3+?? n'est pas possible.

1. ♖é5+! ♖é4 2. ♖ç6+ ♖f4 3. ♖f7+ ♖g4

4. ♖d7 ♖h5 5. ♖h7+ ♖g6 6. ♖h6+ ♖g7

7. ♖é5+ ♖f8 8. ♖é6+ ♖g8 9. ♖f6+ ♖f7

10. ♖ç5+ ♖g6 11. ♖é4+ ♖h5 12. ♖f6+ ♖h4

13. ♖h7+ ♖g4 14. ♖f6+ ♖f5 15. ♖h6+ ♖f4

Et maintenant on peut jouer le Plan principal :

16. ♖h4+ ♖g4 17. ♖d3+ ♖g3 18. ♖h5+ ♖g2

19. ♖é4+ ♖×é4#

Auteur : circuits en triangle de pièces féériques (Impératrice : h6-f7-h7-h6, Princesse : é5-ç6-d7-é5), manœuvre logique pour déplacer l'Okapi f3 en ç5 Trois pièces reviennent à leur case de départ, et il y a des circuits secondaires inclus dans le circuit principal : le Roi f4 passe deux fois par g4 et h5, l'Impératrice h6 passe une première fois par h6 au

sixième coup, la Princesse f6 passe deux fois par é5. La stratégie est une stratégie d'amélioration de la position blanche, ici il y aurait mat en quatre coups... si l'Okapi était en c5 au lieu de f3.

TANAGRAS

10279 - Michel Caillaud

1.ç1=♙ 2.♙é3 3.♙×f2(a8=♙)+ ♔×f2(♙h2)#

1.ç1=♞ 2.♞d3 3.♞×f2(♞g3) ♔×g3(f1=♞)#

Thème Davaine (mat par blocage de la pièce capturée par le coup matant). Pas d'Allumwandlung (quatre promotions mineures), mais quatre captures spécifiques.

10280 - Sébastien Luce

1.b×a2(♞b3) ♞b1

2.a×b1=♙(♞a2) ♞g2 3.♙h7 ♞g8#

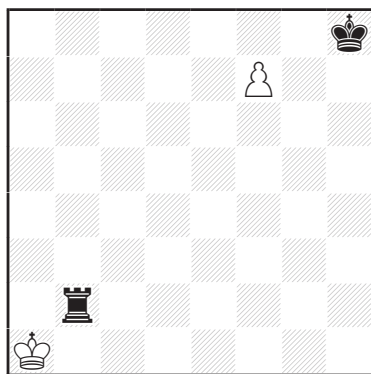
1.b2+ ♔×b2(a1=♞) 2.♞g1 ♞a7 3.♞g8 ♞h7#

Echo minimal avec les Rois dans les coins opposés. Promotion classique en Fou dans la première solution, promotion assistée en Tour dans la seconde. Auto-blocage par le Fou en h7 ou la Tour en g8 avec des mats en écho miroir diagonal.

On pourra comparer avec l'aidé orthodoxe II :

II - M. Kolesnik & R. Zalokotsky

Shakhova komp. Ukraini 2005



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

1.♞g2 f8=♞+ 2.♞g8 ♞h6#

1.♞h2 ♔b1 2.♞h7 f8=♞#

10281 - Vlaicu Crişan

Il y a trois TI et l'une d'elles est le Roi noir.

La solution donnée par Popeye est :

1...0-0 2.○~ ♞h1 3.○~ ♔f2

4.○~ ○~ 5.○×h1[h1=♔,g1=♞] ♞f3#

Le coup 1...0-0 nous donne la deuxième : Tour

blanche h1 qui se retrouve en f1. Le roque est un classique dans les problèmes avec TI. Il suffit que les Blancs disent « je joue mon Roi de é1 à g1 », et on obtient immédiatement une Tour blanche. Mais, ici ce coup n'est pas une facilité, il s'intègre aux idées présentées :

- la Tour est la pièce arrière de la batterie.

- le Roi est maté sur la case d'origine de la Tour.

- la Tour est une des pièces de la chaîne du Follow-My-Leader

- le thème principal est la formation d'une batterie avec pièces TI : pièce arrière de la batterie (Tour blanche), la pièce avant de la batterie (Cavalier blanc) et même le Roi noir, toutes les trois bien rangées sur la première ligne.

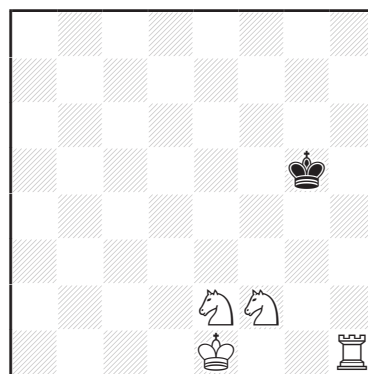
Les Noirs capturent avec une TI en h1, ce qui fait apparaître le Roi noir, et le coup 4...○~ est forcément 4...♞é2-g1, par besoin d'un écran entre la Tour blanche et le Roi noir.

Pas possible que l'écran soit un Fou (interception du Roi f2, passage du Roi noir en h2), une Tour (contrôle de la colonne g), par conséquent, pas une Dame non plus.

Auteur : pour mieux comprendre la solution, voici la position de départ (unique !) :

1...0-0 2.♔h4 ♞h1 3.♔h3 ♔f2

4.♔h2 ♞g1 5.♔×h1 ♞f3#



Thème : Les Blancs matent en construisant une batterie avec des pièces Totalement Invisibles.

L'ordre unique des coups blancs est assuré par les coups Follow-My-Leader : deuxième, troisième, quatrième coups blancs.

À noter que les deux problèmes présentant des TI n'étaient pas éligibles pour le Mémorial Millour car le 10278 a une pièce féérique (neutre) et le 10281 fait plus de quatre coups.

10282 - Sébastien Luce

1.é5 ♖g7 2.♔é6 ♖h6 3.♙f7 d×é5
4.♙g8 é×f6 5.♙h8 f7=
1.♙é4 d5 2.♙f5 d×é6 3.♙g6 é7
4.♙h7 é8=♘ 5.♙h8 ♘×f6=

Avec uniquement des Pions, deux marches royales noires différentes vers la même case h8. Le Pion blanc peut dire fièrement : « promu ou non promu, je pate toujours ! »

10283 - Éric Huber

1...h8=♘ 2.♚b7+ ♖a2 3.♙g2+ (le Roi noir joue comme la Dame), 3...♖a1 4.♙a2+ (le Roi noir n'est pas en échec par le Roi blanc car celui-ci joue comme un Cavalier !), 4...♙ç2 5.♙a1+ ♙ç3 6.♚g7+ ♙b2# le Roi n'est pas en échec par la Dame (qui joue comme un Roi) et n'est pas attaqué par le Roi noir qui joue comme un Cavalier.
1...♙ç3 2.♚a5+ (2.♚a8?, la Dame doit faire échec), 2...♙d4 3.♚a7+ ♙é5 4.♙h2+!! ♙d4 5.♙a2+! ♙ç3 6.♚g7+ ♙b2#
1...♙ç2 2.♚a2+ ♙d2 (une fois l'échec donné, la Dame joue comme un Pion est devenue inoffensive !), 3.a7+ (redonne sa vitalité à la Dame !), 3...♙é3 4.♚h2+ b6 (le Pion neutre joue comme une Dame et... recule !), 5.♚h6+ ♙é4 6.♚ç6+ ♙f3# le Roi mate, jouant comme une Dame, le Roi qui joue comme un Pion.

Auteur : solution et mats spécifiques, Rois très actifs, circuits du Roi blanc (b2-a2-a1-ç2-ç3-b2 et b2-ç3-d4-é5-d4-ç3-b2, rectiligne !). La condition Point Reflection ajoute de nombreux effets spécifiques, mais ceux-ci restent accessibles. Cette condition nous semble avoir un bel avenir, ce problème en est une preuve évidente !

10284 - Torsten Linss

1...♙é1 2.♚d2 ♚ç2 3.♙d6 ♙ç3 4.♙ç5 ♙b2+ 5.♙b4 ♙a1 6.♙a3 ♚b1 7.♚a2+ ♚×a2#

Auteur : trois manœuvres critiques. On pourrait ajouter successives (♙é1-♚d2-♚ç2-♙ç3), chacune ayant pour objectif de permettre aux Rois de jouer sur la colonne a (♙ç3 et ♚d2 pour le Roi blanc et ♚ç2 pour le Roi noir). Le Fou noir doit rester sur la diagonale a5-é1 pour contrôler b4.

10285 - Michel Caillaud

1.♙ç8 2.♙b8 3.♙a7 4.♙a6(+ ♙a7)
5.♙a5(+ ♙a6) 6.♙a4(+ ♙a5) 7.♙a3(+ ♙a4)

8.♙a2(+ ♙a3) 9.♙b2(+ ♙a2) 10.a1=♙!
11.♙a2(+ ♙b2) 12.b1=♙ 13.♙ç2 14.♙d3(+ ♙ç2)
15.ç1=♚ 16.♚ç3 17.♙ç2(+ ♙d3)
18.♙b3(+ ♙ç2) ♙ç1(+ ♙d2)=
(10.♙a1(+ ♙b2)? 11.b1=♙ 12.♙ç2
13.♙d3(+ ♙ç2) 14.ç1=♚ 15.♚ç3 16.♙ç2(+ ♙d3)
17.♙b3(+ ♙ç2??) ♙ç1(+ ♙d2)= avec un coup de moins mais un neuvième Pion noir illégal avec 17.♙b3(+ ♙ç2??))

Trois sous-promotions de natures différentes.

Pas complètement C+. Treize derniers coups C+ avec Jacobi 0.7.5 (en 8 heures).

Pourquoi ne pas rajouter des coups avec le Roi encore plus loin sur la huitième rangée ? Le problème serait démoli par un final similaire et le Roi qui coupe à travers champs. Par exemple avec ♙é8 et sh=19 : 1.♙d7! 2.♙ç6(+ ♙d7) 3.♙ç5(+ ♙ç6) 4.♙b4(+ ♙ç5) 5.♙a3(+ ♙b4)! 6.♙a2(+ ♙a3) 7.♙b2(+ ♙a2) 8.a1=♙ 9.♙a2(+ ♙b2) 10.b1=♙ 11.♙ç2 12.♙a4(+ ♙ç2)! 13.ç1=♚ 14.♚ç3 15.♙ç2(+ ♙a4) 16.♙b3(+ ♙ç2) 17.d5 18.d4 19.d3 ♙ç1(+ ♙d2)=

Problème avec un très bon rapport qualité-prix (beaucoup d'éléments spécifiques et une position finale complexe), avec un énoncé et un matériel simplissime !

10286 - Anatoly Karamanits

1.♙f6 2.♙g5 3.♙×h4(♘g5) 4.♙g3 5.♙f2
6.♙é1 7.♙d2 8.♙×é2(♙d2) 9.♙d1 10.♙ç2
11.♙×d2(♙ç2) 12.♙ç3 13.♙×ç2(♙ç3) 14.♙b3
15.♙ç4 16.♙×ç3(♙ç4) 17.♙b4 18.♙ç5
19.♙×ç4(♙ç5) 20.♙b5 21.♙ç6 22.♙×ç5(♙ç6)
23.♙d6 24.♙×ç6(♙d6) 25.♙d7 26.♙×d6(♙d7)
27.♙é7 d8=♚#

Thème classique en Wenigsteiner et Circé Échange : un Excelsior du Pion blanc, effectué par les Noirs (l'auteur parle d'Excelsior forcé !), avec une manœuvre connue en Circé Échange dans laquelle le Roi noir virevolte autour du Pion pour se placer sur la bonne case (dancing King pour l'auteur). Circuit de vingt-sept coups du Roi noir.

10287 - Anatoly Karamanits

1.♙f3 2.♙é4 3.♙d5 4.♙é6 5.♙×f7(♘é6)
6.♙é8 7.♙d7 8.♙×ç8(♘d7) 9.♙b7 10.♙ç6
11.♙d5 12.♙×é6(♘d5) 13.♙×d7(♘é6) le futur Cavalier matant est bien placé pour mater plus tard, il faut maintenant positionner l'autre Cavalier

en f1, 14. ♖d6 15. ♖é5 16. ♖é4 17. ♖×d5(♗é4)
 18. ♖ç4 19. ♖d3 20. ♖é3 21. ♖×é4(♗é3) 22. ♖f3
 23. ♖f2 24. ♖×é3(♗f2) 25. ♖é2 26. ♖f1
 27. ♖×f2(♗f1) 28. ♖g2 29. ♖h3 ♗f4#

Nouveau circuit long du Roi noir (vingt-huit coups) pour obtenir la seule position de mat possible avec deux Cavaliers. Les manœuvres du Roi noir pour rapatrier les Cavaliers sont d'une précision clinique.

10288 - Anatoly Karamanits

1. ♖h5 2. ♖h4 3. ♖g3 4. ♖f2 5. ♖é3 6. ♖×é2(♗é3)
 7. ♖d3 8. ♖×é3(♗d3) 9. ♖d4 10. ♖×d3(♗d4)
 11. ♖ç4 12. ♖d5 13. ♖×d4(♗d5) 14. ♖ç5 15. ♖d6
 16. ♖×d5(♗d6) 17. ♖ç6 18. ♖d7 19. ♖×d6(♗d7)
 20. ♖é7 21. ♖×d7(♗é7) 22. ♖é8 23. ♖f7
 24. ♖×é7(♗f7) 25. ♖f8 26. ♖g7 27. ♖×f7(♗g7)
 28. ♖g8 29. ♖h7 30. ♖×g7(♗h7) 31. ♖h6 h8= ♖#

Circuit du Roi noir de trente-et-un coups pour permettre le maxi-Excelsior de onze (!) coups, soit cinq coups verticaux (é2-é3 et d3-d4-d5-d6-d7) et cinq coups horizontaux (é3-d3 puis d7-é7-f7-g7-h7) auxquels il faut ajouter le coup de promotion. Le positionnement du Roi blanc est ici fondamental pour permettre cette formidable manœuvre. Malgré nos recherches, nous n'avons pas trouvé d'anticipations nettes pour ces trois problèmes, même si évidemment quelques problèmes fameux sont cousins (des problèmes de Jorge Lois, à la fin des années 70, publiés dans feenschach), avec des manœuvres semblables (dancing king).

DIVERS FÉERIQUES

10289 - Rolf Kohring

a) 1. ♙é3 ♗b1 A 2. ♚d4 ♙f1# B
 b) 1. ♚b4 ♙f1 B 2. ♙d4 ♗b1# A

Interversion des coups Danger Circé blancs obtenu par le déplacement du Roi noir, qu'on ne doit attaquer qu'au deuxième coup. Blocages du Roi noir et mats modèles.

10290 - Pierre Tritten

1. ♙×d8-ç8+ ♖×ç8-f5 2. ♚d2 ♙a7#
 1. ♚×b8-ç7+ ♖×ç7-ç3 2. ♙f2 ♚é8#

Thème Zilahi. Échange de fonctions des officiers blancs d'une part et des noirs d'autre part. Grâce au sacrifice blanc, une pièce noire peut elle-même

se sacrifier en se collant au Roi blanc et lui permettre de s'approcher du Roi noir. La pièce noire épargnée bloque, la blanche mate.

10291 - Jean Schmutz

a) 1. ♚f8 ♖d2 (1... ♖f2? échoue, car le Roi blanc serait attaqué par 2. ♚af1 ♚×f8(♚a1)
 3. é1= ♗ ♚a8#
 b) 1. ♚g8 ♖×é2(♖é1!)
 2. ♚a2 ♚×g8(♚h1) 3. ♚b2 ♚h8#
 1... ♖f2? 2. ♚a2 ♚×g8(♚h1) 3. ♚b2 ♚h8+
 mais 4. ♖é7!

Interceptions pour décontrôler la case a1 : 3. é1= ♗ après 2. ♚af1 dans a), 2. ♚a2 suivi de 3. ♚b2 dans b). Les positions de départ sont agréables, avec leurs faux échecs et les deux triangles Dame-Roi-Tour. Thème des quatre coins.

10292 - Jean Schmutz

1... ♙é6 2. ♚×d1(- ♗a5) ♚g5!
 3. ♚f3 ♚d3! 4. ♚f6 ♙×g7#
 [4... ♖×f6(- ♚g5) est illégal car auto-échec ; de même 2. ♚×d1(- ♗g7)? et 4. ♚f6? ♖h5, ♖f5, ♙f8!]
 1... ♙é6 2. ♗×é6(- ♙h4) ♗b2 3. h4 ♗ç4
 4. ♗g7+ (switchback), 4... ♙×g7(- ♗ç4)#
 1... ♙é6 2. ♙g5 ♗é3 3. ♗ç4 ♚×é1(- ♚é7)
 4. ♚×é6(- ♙g5)++ ♙×g7(- ♗é3)#

Auteur : Le même coup matant du Fou en g7 est forcé de trois manières différentes : par blocus, échec simple et échec double. Multiples effets spécifiques, en particulier lors du dernier coup blanc et noir. Il est intéressant d'étudier les motivations du premier coup noir commun 1... ♙é6 qui diffèrent totalement entre les solutions. Dans les solutions à échec, le Cavalier noir, immobilisé par le Cavalier blanc a5/ç4, doit être éliminé par effet Breton.

10293 - Jean Schmutz

1... ♚×f2(- ♙f4) 2. ♗é3 ♚f8
 3. g×f8= ♚ ♙f6+ 4. ♚g7+ ♙×g7(- ♚h5)#
 2. ♗é3 dés-immobilise le Fou noir h6 tout en contrôlant f5.
 1... ♚g3 2. ♙é6 ♚×d1(- ♗b4)
 3. g8= ♚+ ♖h5 4. ♗f6+ ♙×f6#

Plusieurs effets Madrasi : auto-immobilisations anticipées de la Tour noire et de la Dame noire (sinon les Blancs parent le mat par 5. ♚g7 ou 5. ♚×f6!); de plus, l'élimination du Cavalier b4 empêche 4... ♗d5, qui immobiliserait le Cavalier f6.

1... ♖×f2(- ♗h6) 2. ♕f7+ ♔×f7(- ♕g5)
3. ♘f8 ♖g2 4.g8= ♕+ ♖×g8#

La Dame noire cloue le Pion h7 après l'élimination du Pion h6, empêchant 5.h×g8.

1... ♗d5 2. ♕×d5(- ♘d7) ♖é3
3.g8= ♘ ♖é8 4. ♗f6+ ♕×f6(- ♗h5)#

Dans la quatrième, le Cavalier d7 contrôle "trop bien" f6 (après 4... ♕×f6(- ♗h5)? les Blancs réfutent par 5. ♘×f6!) ; il faut donc l'éliminer et le remplacer par un Cavalier de promotion en g8, qui contrôle aussi f6, mais qui peut être cloué par la Tour noire en é8.

Allumwandlung. Mouvements du Fou blanc g8 sur toutes les cases disponibles (d5, é6 et f7) et sa case initiale est atteinte par Pion blanc promu... en Fou. Grosse activité de la Tour noire, qui se rend sur sept cases différentes, dont é8, f8 et g8.

10294 - Ivan Bryukhanov

1... ♗b8 2. ♖b2+ ♔a1
3. ♘a2 ♕d2 4. ♘ç1 ♗b5 5. ♘b3+ ♕b4#

1... ♗h4 2. ♖ç2 ♕a1
3. ♖ç4 ♗é1 4. ♘ç2 ♗ç3+ 5. ♖a4 ♕b2#

Deux mats par le Fou, qui pare l'échec du Cavalier b3 par interception de la Dame noire dans une solution et par zugzwang dans l'autre. De très nombreuses activations et désactivations, voir en particulier les activations réciproques Dame/Tour du carré b2-b8-h8-h2, et le chemin de la Dame noire qui va de h8 en ç3... en trois coups !

10295 - Torsten Linss

1. ♕f2 ♔b1 2. ♔d2 g1= ♗ 3. ♔é1 ♔ç1
4. ♖é2 b1= ♖ 5. ♖ç2+ ♔×ç2#
5. ♕é3#

1. ♖d3 b1= ♕ 2. ♕d4 g1= ♗ 3. ♔b3 ♕ç2+
4. ♔a2 ♗g7 5. ♕b2+ ♗×b2#
5. ♕é3#

Allumwandlung. Roi blanc très mobile, mais même coup de mat du Roi noir. Le volet "réciproque" de la stipulation est une contrainte qui permet d'intéressants développements. Sans lui, bien sûr, une multitude de démolitions.

10296 - Éric Huber

L'auteur utilise une façon classique de localiser une Totalement Invisible (TI, représentée ○) : la capture par Pion. Si d×é1, je « prouve » qu'il y a une TI en é1, de couleur blanche et de nature quelconque.

a) Première solution :

Solution telle que Popeye la présente :

1... ○~×ç5 on a une TI blanche en ç5, de nature inconnue, 2.[+○é1]d×é1= ♕ ce coup nous permet de dire que la TI ç5 n'est ni un Fou ni une Dame car sinon le Roi noir aurait été en échec et aurait dû le parer, 2... ♕a5 occuper a5 permet de révéler la TI ç5 au coup suivant. Cette TI va capturer en a5, 3. ♔a2 ○~×a5[a5= ♖]# On joue de ç5 à a5, ce n'est pas un coup de Dame comme vu plus haut, donc coup de Tour. Si la TI ne prenait pas en ç5 et attendait le dernier coup pour capturer en a5, rien ne prouverait que c'est une Dame ou une Tour.

Deuxième solution :

1... ♔ç3 2.[+○ç1]d×ç1= ♗ ♗b3
3. ♗a1 ○~×a1# {○a1= ♖/♗}

Au dernier coup, seules possibilités pour la capture de a1 par une TI : ♖ ou ♗×a1#, car un Fou ne peut venir de b2 (rétro-échec), ni un Cavalier de b3 (b3 occupée par le Cavalier neutre au coup précédent) ou ç2 (rétro-échec).

Si on joue 1... ○~×h4, cette pièce ne pourra pas aller plus tard mater en a4, car on ne peut y amener de pièce : d1= ♕/♗+?

b) Première solution :

1... ○~×ç5 une pièce blanche, pas encore révélée, est en ç5, 2.[+○é1]d×é1= ♖+ la pièce ç5 n'est ni un Fou, ni une Dame, puisque 2.d×é1 laisserait le Roi noir en échec, 2... ○~--[ç1= ♖] si je joue une TI, ce ne peut être que pour parer l'échec donné par la Tour neutre. La TI n'est pas une Dame et vient de ç5, on a donc une Tour en ç1, 3. ♖é4 ♖ç3#

Deuxième solution :

1... ♔a1 2.[+○é1]d×é1= ♗ ♗d1 si les Blancs peuvent jouer ce coup, c'est que la deuxième TI est en ç1, 3. ♗d4+ ○~--[ç3= ♖]# la TI ne peut être une Dame blanche, qui aurait attaqué le Roi noir depuis ç1.

Dans la position de départ, on a une Tour blanche en ç1 et une pièce blanche quelconque en é1.

Ne convient pas 2.d×é1= ♖, car 3. ♖d4 ne donne pas échec et donc la TIç1 n'est pas obligée de jouer en ç3.

Dans le jumeau b), le Pion noir h4 empêche le dual :

1... ○~×ç5 2.[+○é1]d×é1= ♗ ○~--[ç1= ♖]
3. ♗h4 ♖ç3#

Dans a) et b), il n'y a pas de démolitions par coups du Pion neutre d2 sans capture de TI (d1=~), car si on laisse une TI en jeu, elle pourra capturer la pièce matante au dernier coup.

10297 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1.d1=♙ f8=♘ 2.b1=♚ ♘é6 3.♚b8 ♘d8
4.♙f3 é8=♚ 5.♙a8 ♚ç6+ 6.♞ç7 ♘b7=

Auteurs : Allumwandlung monosolution. La position finale forme un joli triangle avec le Cavalier noir cloué et les deux autres pièces noires incarcérées. C'est apparemment le premier exemple du thème en miniature avec cette condition. Partiellement testé.

10298 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1...d8=♙ 2.♚ç2 ♙f6 3.♚ç3 ♙h8 4.♚d4+ ♚ç3
5.♚é5+ ♚d4 6.♚f6+ ♚é5 7.♚g7+ ♚f6
8.h6 ♚g6 9.f6 ♚g5 10.h5 ♚g4 11.h4 ♚g3
12.h3+ ♚g2 13.h2+ ♚g1 14.h1=♙+ ♚g2==

Auteurs : Le Fou blanc de promotion se loge en h8, puis les deux Rois se suivent à la queue leu-leu, le Roi noir en tête, tout d'abord en montant sur la grande diagonale noire, puis le Roi blanc se dissocie et redescend le long de la colonne g jusqu'à g2, tandis qu'une nouvelle promotion en Fou, noir cette fois, réalise le pat double dans une position spécifique. Partiellement testé.

10299 - L'ubos Kekely

1.♚b3! 2.♚ç2 3.♚×d1 4.♚d2 5.♚é3 6.♚f3
7.♚×g3 8.♚h4 9.♚g5 10.♚×f5 11.♚é6 12.f5
13.f6 14.f7 15.f8=♚ 16.♚d8 17.♚ç7+ ♚é8
18.♚ç8+ ♙×ç8#

Les Noirs ne jouent que s'ils sont en échec. Les Blancs en profitent aux deux derniers coups, et forcent des coups "Danger-Circé", mais on n'a pas de tels coups dans la longue introduction. Il est toutefois possible d'envisager un scénario, où les Blancs donneraient un échec que les Noirs pareraient par un coup d'échec permettant au Roi blanc de jouer en é1, d'un coup "Danger Circé", et d'aller débloquer le Pion à promouvoir...

10300 - George Spficas

1.♚g5 2.♚ç5 3.g5 4.g4 5.g3 6.g2 7.g1=♞ 8.♞f3
9.♞é5 10.♞d7 11.b5 12.b4 13.b3 14.b2 15.b1=♚
16.♚b8 17.♚ab2 18.a2 19.a1=♚ 20.♚h1 21.♚a8
22.h1=♙ 23.♙b7 24.♙ç8 25.♚b7 26.♚ç6
27.♚2b7 28.♚a7 29.♚b7 30.♚ç6 ♙d5=

Allumwandlung avec deux Excelsior et aucune capture. Fort trafic sur la grande diagonale blanche, où il faut éviter les embouteillages, de même que sur la première traverse et la colonne b). Noter les parcours de trois coups chacun effectués en deux temps par les deux Tours noires présentes au diagramme.

10301 - Václav Kotěšovec

1.♚g8 2.♚g5 3.♚g4 4.♚g3 5.♚g2 6.♚h2 7.♚ç2
8.♚g5 9.♚g6 10.♚b1 11.♚g3 12.♚g2 13.♚b2
14.♚b8 15.♚é2 16.♚f2 17.♚g2 18.♚g5 19.♚g6
20.♚g7 21.♚g8 22.♚h8 23.♚ç8 24.♚g5 25.♚g4
26.♚g3 27.♚g2 28.♚g1 29.♚d2 30.♚ç2 31.♚ç1
32.♚ç5 33.♚f2 34.♚b6 35.♚a7 36.♚d4 37.♚d1
38.♚d5 39.♚d6 40.♚d3 41.♚b5 42.♚b4 43.♚é3
44.♚ç3 45.♚b3=

Les Kangourous quadrillent l'échiquier avec jeu intense sur la colonne g (dix-huit coups) et la deuxième rangée (neuf coups) et seulement six mouvements diagonaux. La première pièce de la cage se met en place en ç5 au trente-deuxième coup seulement, c'est le Kangourou ç5 qui vient de h7 via b1, b8, h8, ç8 et ç1. Suivent huit blocages du Léo dans les quatorze derniers coups. On obtient ainsi une cage blanche pour un prisonnier noir, alors qu'on est habitués aux sarcophages noirs pour des défunts noirs...

Remarque de l'auteur : il faut une série d'au moins 48 coups pour capturer le Léo. C'est surprenant... Il paraît en effet plus simple de capturer le Léo que de l'enfermer. Pour ce faire, on commence comme pour le pat jusqu'au coup 41, les 7 coups suivants (par exemple : 42.♚d6 43.♚b4 44.♚é5 45.♚ç7 46.♚f4 47.♚é4 48.♚×ç4) étant « uniques », mais avec interversions.

10302 - Norman Trigoboff

Il nous est demandé d'obtenir la position du diagramme avec trait inversé. Nous devons jouer et revenir, le plus tôt possible, à la position de départ sur un coup blanc. Pour cela, il nous faudra atteindre une position où l'on peut perdre un temps par triangulation, puis faire le chemin inverse.

Les seules pièces qui joueront sont le Roi blanc é6 et les vingt-huit pièces qui se trouvent enfermées dans la zone entourée de rouge du diagramme I. Cette zone comprend une seule case vide. Les pièces de la zone rouge forment une colonne et se

meuvent par vagues, à la queue leu-leu, dans un sens ou dans l'autre. Ce mouvement peut être vu comme le déplacement de la case vide d'un bout à l'autre de la colonne. La Tour blanche fait partie de la colonne, elle joue dès qu'elle le peut pour ne pas interrompre la progression. Le Roi blanc é6 joue tous les autres coups blancs oscillant entre é6 et é5.

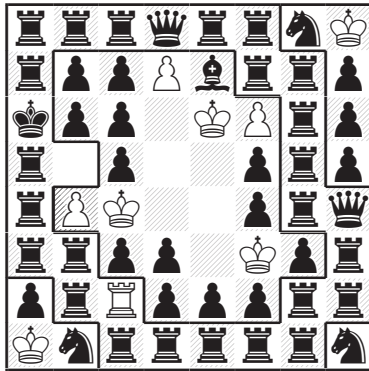


diagramme I

C'est le Fou noir é7 qui sera l'acteur de la manœuvre de triangulation, en jouant les trois coups ♗f8, ♗d6 et ♗é7 au moment seulement où la case é8 ne sera occupée ni par une Tour noire ni par une Dame noire qui donneraient échec, mais par la Tour blanche, la case f8 étant vide.

Comment amener la Tour blanche en é8 ? Le Roi noir étant cantonné aux quatre cases a6, a7, a8 et b8, cette Tour se déplacera forcément, globalement, dans le sens anti-horaire, car elle ne peut pas croiser le Roi noir. Il semble qu'il suffise de faire passer des Tours noires entre le Roi noir et la Tour blanche le long de la colonne a. Mais une difficulté apparaît : les Dames noires ne doivent pas donner échec. Elles ne doivent donc pas aller en b3 et b2, ni en f7 et g7, ce qui serait le cas si on se contentait de faire simplement tourner les pièces.

Pour commencer, on déplace tout de même les pièces jusqu'à ce que le Roi noir et la Dame noire d8 se côtoient dans le coin Nord-Ouest. Cela prend un peu plus de 160 coups : 1. ♖é5 ♜b5 2. ♖é6 ♜4a5 [la case a4 est vide, on avance la colonne de pièces dans le sens horaire, faisant passer la case vide de a4 à a7...], 27. ♖é6 ♚a7 [Le Roi noir s'est rapproché du coin, on avance de nouveau dans le sens horaire, la case vide passe de a6 à b8...], 51. ♖é5 ♜b8-ç8 52. ♖é6 ♚a7-b8 (une Tour est passée devant le Roi noir), 53. ♖é5 ♜a8-a7 54. ♖é6 ♚b8-a8 [on avance cette fois dans le sens anti-horaire, la case vide passe de b8 à a7...], 79... ♜a7-a6 80. ♖é5

♜a8-a7 81. ♖é6 ♜b8-a8 82. ♖é5 ♚a7-b8. Une deuxième Tour est passée devant le Roi noir, qui a joué les coups ♚a7, ♚b8, ♚a8, ♚a7, ♚b8. On a atteint la position du diagramme II.

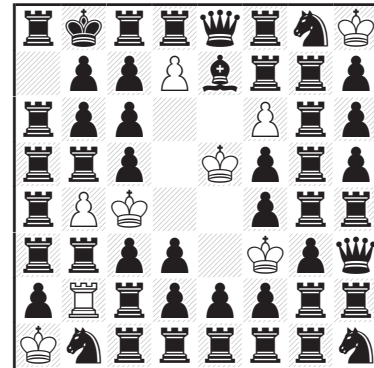


diagramme II
après 82... ♚a7-b8

On continue dans le sens anti-horaire jusqu'à obtenir la position du diagramme III, où la Dame noire rejoint le Roi.

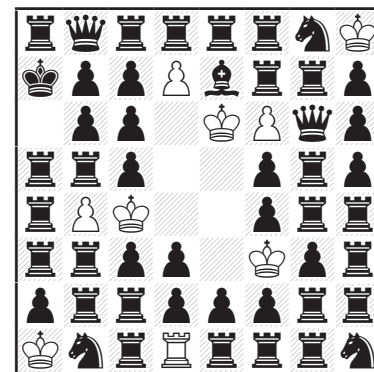


diagramme III
après 164... ♜a6-a5

Maintenant, on ne peut pas faire descendre la Dame noire sur la colonne a, car on a amené une Dame en g6 et elle ne peut aller plus loin à cause de la présence des Rois blancs (h8 et é6/é5). Mais on va voir qu'on a la possibilité de mouvoir la colonne dans les deux sens tout en gardant la Dame sur les cases a6, a7, a8, b8 et ç8. Cela nous permettra d'exécuter notre plan principal consistant à amener la Dame g6 vers le triangle ç1-d1-ç2 dans lequel elle pourra naviguer pour permettre aux Tours, dont la Tour blanche, de se déplacer dans le sens anti-horaire.

Que se passe-t-il dans le coin Nord-Ouest ?

Depuis le diagramme III, on joue 165. ♖é5 ♚a7-a6 166. ♖é6 ♜b8-a7 167. ♖é5 ♜a8-b8 168. ♖é6 ♜a7-a8 169. ♖é5 ♚a6-a7 [sens horaire, case vide

de a6 à b8], 193. ♖é6 ♜b8-ç8 194. ♖é5 ♜a8-b8 195. ♖é6 ♜a7-a8 [sens horaire, case vide de a7 à b8], 219. ♖é5 ♜b8-ç8 220. ♖é6 ♜a8-b8 221. ♖é5 ♜a7-a8 222. ♖é6 ♜b8-a7 223. ♖é5 ♜ç8-b8 [sens anti-horaire, case vide de ç8 à a6] 246. ♖é5 ♜a7-a6 247. ♖é6 ♜b8-a7.

Après 245. ♖é6 ♜a6-a5, on obtient la même position que le diagramme III avec décalage d'une case de la colonne avec la Dame noire en g5 au lieu de g6. Après plusieurs itérations d'environ quatre-vingt coups chacune, avec ... ♜b8-a7 aux coups 329, 412, 493, 575, 658, puis 720. ♖é6 ♜ç2-b2 721. ♖é6 ♜d1-ç2, on atteint la position IV.

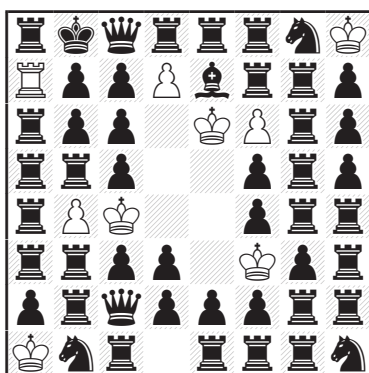


diagramme IV
721. ♖é6 ♜d1-ç2

La Dame arrivée en ç2 va désormais tourner sur les cases ç1, ç2 et d, comme le Roi noir sur a7, a8, b8 au début. On peut faire tourner les pièces lentement mais sûrement, les Dames noires et le Roi noir laissant passer les Tours par les manoeuvres décrites plus haut. À un certain point, quand la

Tour blanche est proche de son but (la case é8), on doit ne pas perdre de temps en laissant la Dame noire du coin nord-ouest descendre la colonne a et la Dame noire ç1 repartir vers g1. L'une peut aller jusqu'à a3, l'autre jusqu'à g6 sans donner échec aux Rois blancs a1 et h8. Ainsi 1723. ♖é5 ♜é1, la Dame file vers l'est, et 2035. ♖é6 ♜a7 et non ♜a7 la Dame quitte le coin.

On arrive à la position du diagramme V. Noter que les Dames noires sont arrivées en g6 et a3. C'est le moment tant attendu de la triangulation : 2152... ♜é7-f8 2153. ♖é6-é5 ♜f8-d6+ 2154. ♖é5-é6 ♜d6-é7. Elle prend 2,5 coups, après quoi on joue dans l'autre sens les 2151,5 premiers coups, soit au total 4305,5 coups. Le dernier coup est donc 4306. ♖é5-é6 et le trait est aux Noirs.

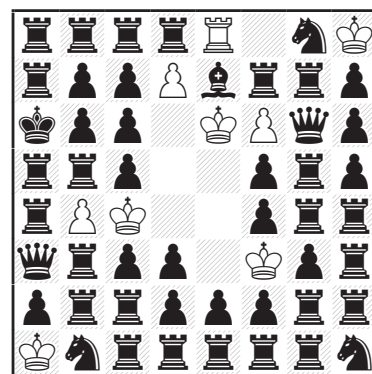


diagramme V
après 2152. ♜f8-é8

Une belle réalisation de grande précision par un spécialiste du genre.

Aidé (h#/=n : mat/pat aidé en n coups) : voir définition px 367/14330.

Alphabétiques (Echecs -) : voir définition px 367/14330.

Anti-Circé : voir définition px 367/14330.

Anticircé diagramme : lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case qu'elle occupait dans la position du diagramme) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

Anti-Rois : un Roi n'est en échec que si il n'est pas menacé.

Bolero : une pièce (Roi et Pion exceptés) 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.

Breton : voir définition px 367/14330.

Circé : voir définition px 367/14330.

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

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

Circé Échange : voir définition px 367/14331.

Circé Martien : pour effectuer une capture, la pièce qui prend, Roi y compris, retourne d'abord sur sa case initiale, selon les modalités Circé, puis effectue la prise à partir de cette case. La pièce capturée disparaît.

Cylindre vertical (Echiquier -) : échiquier sur lequel les colonnes a et h sont adjacentes.

Danger Circé : voir définition px 367/14331.

Echecs noirs obligatoires : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

Einstein (Echecs d'-) : toute pièce qui joue sans prendre perd une partie de sa valeur et se transforme selon le schéma :  →  →  →  →  →  . Le Pion, en bout de chaîne, reste Pion. Toute pièce qui capture se renforce et se transforme selon le schéma :  →  →  →  →  →  . La Dame, en bout de chaîne, reste Dame. Suppression totale des promotions (un Pion blanc sur la 8° rangée reste Pion). Un Pion blanc sur la 1° rangée (après un coup de Cavalier) peut jouer de 1, 2 ou 3 cases avec prise en passant correspondante par un Pion noir situé sur la 3° ou 4° rangée. Les pièces féériques s'intègrent en bout de chaîne, à égalité dans le cas de plusieurs types de pièces féériques, le camp qui joue choisissant la transformation voulue.

Equisauteur : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie. L'**Equisauteur anglais** se fait intercepter sur les lignes de la Dame.

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).

Grille (Echiquier -) : 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 367/14331.

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.

Labyrinthe : une pièce ne peut pas traverser les « murs ».

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

Madras : voir définition px 367/14331.

Moineau : Sauterelle déviée à 135°. Un Moineau a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases d3 et c4.

Neutre (pièces) : voir définition px 367/14331.

Okapi : association du Cavalier et du Zèbre.

Pion Bérolina : marche et capture sont interverties par rapport au Pion orthodoxe. Il se déplace sans prendre en diagonale (éventuellement de deux cases s'il se trouve sur la deuxième rangée de son camp) et prend frontalement.

Point Reflection : quand deux pièces sont situées sur des cases symétriques par rapport au centre de l'échiquier, elles échangent leur marche. Exception aux règles par défaut (sauf indication contraire) : un Pion est impuissant sur sa 1° rangée.

Princesse : association du Cavalier et du Fou.

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

Rex Multiplex : dans un problème à Rex Multiplex peuvent

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

Roi KoBul : Quand une pièce blanche (noire) (pas un Pion) est capturée, la pièce royale blanche (noire) prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion blanc (noir) est capturé, la pièce royale blanche (noire) redevient un Roi.

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

Sans prises (Echecs -) : toute prise est interdite, le reste des règles étant orthodoxe, en particulier pour les échecs.

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

Sauterelle : voir définition px 367/14331.

Sauterelle Bul : Joue comme une Sauterelle, mais le sautoir doit également effectuer un coup non capturant de Sauterelle (le coup est impossible s'il ne le peut pas).

Scarabée : Se déplace comme une Sauterelle, mais effectue un pas de Cavalier d'environ 27° (dans un sens ou dans l'autre) en passant sur le sautoir.

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

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

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

Tireur Sauterelle/Cavalier : Se déplace sans capturer comme une Sauterelle et capture comme un Cavalier.

Totalement Invisible : voir article px 362/14144.

Vizir : bondisseur-(0,1)

Vogtländer : un camp est mat s'il ne peut se soustraire aux échecs qu'il donne au camp adverse.

Zèbre : bondisseur (2,3).