

# JUGEMENT DU JUBILÉ LE GLEUHER 64 + 1

par **Thierry Le Gleuher (Juge International de la FIDE)**

J'ai reçu quarante-deux problèmes dont les noms des auteurs avaient été retirés afin de ne pas être influencé dans mon jugement. La majorité étaient des parties justificatives (trente-trois parties justificatives, trois rétractors et six rétros orthodoxes). Ces problèmes provenaient en fait de douze auteurs, que je remercie sincèrement pour leur participation : Pascal Wassong (T1, T3, T33), Michael Barth (T2), Per Olin (T4, T5), Alexandre Leroux (T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12, T13, T14, T15, T16, T17, T18, T19), Yuri Arefiev (T20, T21, T22), Andreas Thoma (T23, T24, T25, T26, T27), Kostas Prentos (T28, T29, T30), Joost Michielsen (T31), Dmitry Baïbikov (T32), Theodoros Giakatis (T34, T35), Dirk Borst (T36, T37, T38), Michel Caillaud (T39, T40, T41, T42).

Certains problèmes se sont avérés démolis :

- \*T2 (PJ en 5,0) : il existe une partie plus courte en 4,5 coups.
- \*T3 (Rétractor) : il y a une troisième solution.
- \*T5 (PJ en 12,5) : solution de l'auteur non thématique et démolitions thématiques.
- \*T11 (PJ en 7,0) : dual.
- \*T15 (PJ en 12,5) : démolit par cases supplémentaires différentes.
- \*T18 (PJ en 18,0) : démolit par cases supplémentaires différentes.
- \*T23 (PJ en 4,5) : démolit par cases supplémentaires différentes.
- \*T25 (PJ en 4,5) : démolit par case supplémentaire différente.
- \*T33 (PJ en 15,0) : démolit par cases supplémentaires différentes.
- \*T34 (PJ en 7,0) : dual.
- \*T36 (PJ en 17,5) : dual.

Les problèmes étaient tous intéressants à résoudre et j'ai privilégié dans mon jugement la profondeur de la déduction qui permettait d'arriver à trouver l'emplacement de la case supplémentaire et bien sûr d'arriver à la solution. Évidemment les parties justificatives en quelques coups ne permettaient pas cette profondeur de raisonnement et certaines étaient plus à considérer comme des amusettes, que comme des problèmes rivalisant pour des récompenses.

De la même manière, les Retractors que j'ai eu à examiner n'étaient pas évidents à résoudre sans la solution de l'auteur, mais ne permettaient pas d'accéder à la solution par un raisonnement logique et profond. Ce n'est pas ce que j'attends d'un problème d'analyse rétrograde en général.

Assez logiquement les meilleurs problèmes sont ceux qui nécessitent une déduction logique conséquente ! Les thématiques réalisées sont un bonus pour chaque problème, mais ne sont pas ici le paramètre principal des critères de jugement.

## Case supplémentaire et promotion :

Je n'avais pas pensé à spécifier certaines règles sur la promotion dans le cas de cet échiquier féérique. Il aurait sûrement fallu le faire et pour cela j'ai accepté différentes présentations, d'autant plus qu'elles permettaient des options originales. La règle générale pourrait être que la promotion ait lieu toujours sur la huitième ou première rangée. Dans ce cas, cela ne pose aucune difficulté pour les cases z8 et i8 (ou z1, i1) sur lesquelles la promotion est possible.

Une option peut survenir lorsqu'une case supplémentaire est ajoutée en neuvième ligne ou en ligne zéro. Dans le coin extrême de l'échiquier (i9 par exemple), pas de discussion possible puisque le Pion passerait par h8, case sur laquelle il serait promu au passage. Pour les cases a9 à h9 (a0 à h0) il faut définir une règle. Je propose donc de statuer que la promotion a lieu en huitième ligne ou première ligne sauf si cela est spécifié dans l'énoncé (comme « promotion sur la dernière case de chaque colonne »). Mais

cela pourrait porter à discussion en ajoutant par exemple une case en i5, et dire que la promotion en i5 est possible (puisqu'elle serait la dernière case de la colonne). Et que dire de la case i3 où un Pion blanc pourrait être promu en un coup ! Il faudrait donc exclure des cases moins lointaines que celles de la promotion orthodoxe.

Cela met également en exergue un cas particulier (par exemple pour la case f10), pour laquelle la promotion sur la case la plus lointaine de la colonne serait impossible (inaccessible pour un Pion) et qui pourrait imposer qu'un Pion arrivant en f8 reste un Pion.

Un autre cas particulier (que vous verrez dans un problème primé) est qu'il n'est pas nécessaire de préciser que la promotion en neuvième rangée est de mise quand le problème n'a pas de solution avec une promotion en huitième rangée.

J'ai divisé mon jugement en deux sections : une pour les parties justificatives, une pour les autres rétros.

## SECTION PARTIES JUSTIFICATIVES

### Premier Prix : Michel Caillaud (T41)

Comme il n'y a pas eu de promotion, la disposition des quatre Fous dans les quatre coins impose un cycle qui serait auto-blouclé en orthodoxe, mais reste possible s'il on ajoute une case pour évacuer un premier Fou. À ce stade la case à ajouter (selon l'ordre de jeu des quatre Fous), pourrait être z3, z6, i6 ou i3. Mais il faut également remarquer que la Tour noire sortie ne peut passer que par a6 après avoir joué a7-a5, ce qui empêche de sortir en premier le Fou blanc a7 par z6 !

D'autre part, les deux Tours blanches ne peuvent être sorties par le même côté, car la libération d'un Fou blanc par b2-b3 ou g2-g3 autorise la Tour blanche opposée à accéder au coin opposé, mais empêche sa sortie par g3 ou b3. Le dernier Fou arrivé dans un coin pendant ce cycle de quatre Fous ne peut donc ni être le Fou noir h2 (ce qui aurait empêché la Tour blanche h1 de sortir), ni le Fou blanc a2 (qui aurait empêché la Tour blanche a1 de sortir).

Donc les Tours blanches doivent rentrer respectivement par a3 et h3 avant la reprise de a2-a4 ou h2-h4. On ne peut donc pas évacuer en premier le Fou blanc a2 par z3 ou le Fou noir h2 par i3.

### La case supplémentaire est donc en i6 !

Il aura donc fallu jouer les Fous dans l'ordre suivant :

g7-g6 / ♖f8→h2 / g2-g3 / ♗f1→a2 / b2-b3 / ♜c1→a7 / b7-b6 / ♜→c8-i6-h7 et tout cela en sortant les Tours au bon moment.

Les coups noirs sont alors comptés (en incluant le 0-0 noir).

Les Blancs semblent avoir trois coups de marge, mais il faut remarquer que le Cavalier blanc h8 ne peut atteindre h8 que par i6 (en particulier à cause du 0-0 noir) et la case i6 ne pourra pas être atteinte directement en trois coups (♞g1-f3-h4-i6??), car le coup h2-h4 est nécessaire rapidement pour jouer ♜h2 et libérer le Fou blanc f1.

L'autre coup manquant sera forcément joué avec la Tour blanche afin de ne pas bloquer prématurément le case h5 (trajectoire du dernier Fou noir vers i6).

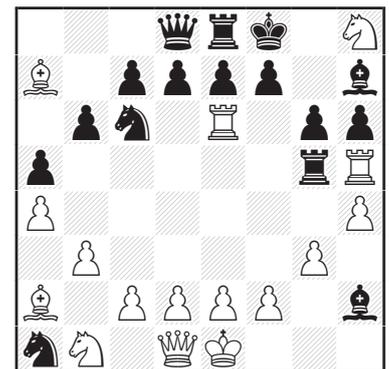
Solution :

+i6

1. a4 a5 2. ♖a3 ♜a6 3. ♖h3 ♜g6 4. ♖h6 ♜g5 5. h4 g6 6. ♖h3 ♜g7 7. ♖é3 ♜é5 8. ♞f3 ♜h2 9. g3 ♞f6 10. ♜h3 ♞é4 11. ♜é6 ♞ç5 12. ♜a2 ♞b3 13. ♞d4 ♞a1 14. b3 0-0 15. ♜a3 ♜é8 16. ♜ç5 ♞f8 17. ♜a7 b6 18. ♞f5 ♜b7 19. ♞g7 ♜f3 20. ♞i6 ♞ç6 21. ♞h8 ♜i6 22. ♖h5 h6 23. ♖é6 ♜h7

*Une construction rondement menée ! À noter que la case ajoutée est déterminée indépendamment du fait que le problème est une Partie Justificative.*

**M. Caillaud**  
Jubilé Le Gleuher 64+1  
Phénix 2024  
1° Prix



Partie (16+16)  
Justificative en 23,0 coups  
Ajouter une case



serait en f4 empêchant cela.

Il faut donc atteindre h3 sans passer par f4 !

Essayons par i4 :

1.é4 ♖h6 2.♗é2 ♜i4 3.♗éc3 ♜g5 4.♔é2 ♜h3 5.g×h3 g5 6.♙g2 g4 7.♚é1 g3 8.♙h1 g2  
9.h4 g1=♜+ 10.♔f1 ♜h3 11.d3 ♜f4 12.? toujours le même problème.

« Quand on a éliminé l'impossible, ce qui reste aussi improbable soit-il, est forcément la vérité ».

**Il faut passer j4.**

Solution :

+j4

1.é4 ♜f6 2.♗é2 ♜h5 3.♗éc3 ♜j4 4.♔é2 ♜h3 5.g×h3 g5 6.♙g2 g4 7.♚é1 g3 8.♙h1 g2  
9.h4 g1=♜+ 10.♔f1 ♜h3 11.d3 ♜j4 12.♙f4 ♜h5

*Très belle construction pour forcer l'utilisation de la case j4. Beaucoup de fausses pistes à éliminer avant de se convaincre de la solution. Très original d'avoir réussi à utiliser une case distante de l'échiquier, c'est d'ailleurs le seul problème de la série dans ce cas.*

#### Quatrième Prix : Joost Michielsen (T31)

Supposons que le ♜h ait joué dans l'axe, alors les Noirs ne peuvent pas atteindre la position en quinze coups.

→ donc le ♜h s'est décalé et la ♚h a pu jouer un seul coup !

Les Noirs auraient alors joué exactement quinze coups :

h7×g6×h5(2), g7-g5-g4(2), b7-b6(1), ♚h8-h3(1), ♚a8-b8(1), ♜b8-ç6(1), ♙ç8-b7-é4(2), ♙f8-h6-f8(2), ♔é8-f8-g7-g6(3) pour quinze coups.

♜h7-h5×g4(2) et ♜g7-g6×h5(2) est également possible !

Mais il faut promouvoir les ♖b et ç pour justifier les deux captures par Pion noir. Les deux Pions blancs ont donc été promu en ç8 et l'un d'eux doit pouvoir rejoindre h5 en deux coups, mais le déroulement de la partie empêche de passer par la colonne ç !

Solution :

+z5

1.ç4 g5 2.♚ç2 g4 3.♚g6 h×g6 4.b4 ♚h3 5.b5 ♙h6 6.b6 ♔f8 7.b×ç7 b6 8.ç5 ♙b7 9.ç8=♚ ♙é4  
10.ç6 ♔g7 11.ç7 ♜ç6 12.♚z5 ♚b8 13.♚h5 g×h5 14.ç8=♚ ♔g6 15.♚z5 ♙f8 16.♚d1

Dame blanche Ceriani-Frolkin, Dame blanche Pronkin, switchback du Fou noir f8, zig-zag du ♜h.

*Utilisation de la case supplémentaire deux fois avec une Dame blanche promue. Très joli.*

#### Première Mention d'Honneur : Pascal Wassong (T1)

Dix coups noirs sont visibles au diagramme. Mais les Noirs doivent jouer un premier coup : ♜b8-ç6 ou ♜g8~ et il ne restera plus de coup libre aux Noirs (la Dame noire serait alors prise sur place) ou encore X~ en arrière de l'échiquier (ou ♚h8-i8 ou ♚a8-z8) et il peut rester un coup noir libre.

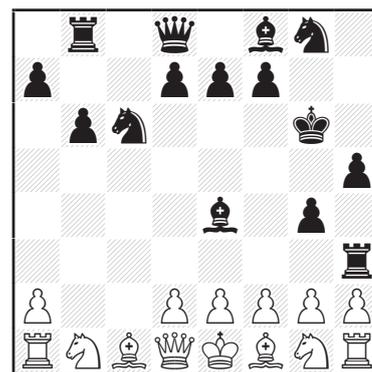
Avec un premier coup de Cavalier il est impossible de capturer le ♖h ailleurs qu'en h6. Mais les Blancs auraient alors dix coups visibles, ce qui ne laisserait que deux coups pour le ♖é ! Il serait alors impossible de capturer la Dame noire en d8. Cela serait également le cas en jouant 1... ♚z8 ou encore 1... ♜a10. Il faut donc envisager de jouer un tempo en neuvième ligne (1... ♙d9, 1... ♚ç9/d9/é9 ou 1... ♙f9) ou en huitième (par ♚i8). On a alors un coup de marge pour capturer le ♖h. Ce n'est possible

#### J. Michielsen

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

4° Prix



Partie (14+15)

Justificative en 15,5 coups

Ajouter une case

que par ♖f8-d6×h2-f4-h6.

La pièce écartée sur la neuvième ligne (ou en huitième) ne peut plus utiliser un coup additionnel pour revenir sur l'échiquier orthodoxe.

Donc soit la Dame noire a été capturée sur la neuvième ligne, soit le Fou noir ou la Tour noire h8 a joué le premier coup (♜ç8-d9 puis b7 ou ♜h8-i8 puis ♜d8).

Prenons l'hypothèse que la Dame noire a été capturée en d8 !

Ce n'est pas possible avec l'aide d'une pièce lourde blanche (un Cavalier prendrait huit coups). C'est donc le Pion blanc qui est allé en d8, ce qui justifie exactement les douze coups blancs (pas un de plus). Mais on doit avoir dans l'ordre ♖é7×♜d8=X (et X ne peut plus bouger) / ♚é7-é6 / ♞g8-é7 / ♜h8×Xd8

Essais :

1.é4 ♜i8 2.♙a6 b×a6 3.♚f3 ♙b7 4.♚f6 é×f6 5.é5 ♙d6 6.é6 ♙×h2 7.é7 ♙f4 8.é×d8=♚+ ♚é7 et les Blancs n'ont plus de coup !

... 8.é×d8=♚+ et les Noirs doivent perdre un coup pour capturer la Dame blanche

... 8.é×d8=♙ et le Roi noir ne peut plus sortir

... 8.é×d8=♞ et le Roi noir ne pourra plus atteindre é6

Nous sommes ici devant un paradoxe : on sait que le Pion blanc doit atteindre d8 afin d'être capturé par la Tour noire, mais ne peut pas être promu ! Il est donc resté à l'état de Pion. Ce n'est possible que si la promotion devait avoir lieu en d9 ! **Il faut donc ajouter la case d9** et c'est le Fou noir ç8 qui a joué le premier tempo noir !

Solution :

+d9

1.é4 ♙d9 (tempo) 2.♙a6 b×a6 3.♚f3 ♙b7 4.♚f6 é×f6 5.é5 ♙d6 6.é6 ♙×h2 7.é7 ♙f4 8.é×d8 (sans promotion), 8... ♙h6 9.f4 ♚é7 10.♚f2 ♚é6 11.♚g3 ♞é7 12.♚h2 ♜×d8

*On note ici qu'il n'est pas nécessaire de préciser que la promotion doit avoir lieu sur la dernière case de chaque colonne, puisqu'il n'y a pas de solution dans le cas contraire.*

*La condition est donc implicite ici ce qui est remarquable.*

### Deuxième Mention d'Honneur : Alexandre Leroux (T13)

Les Noirs ont neuf coups visibles au diagramme et le dernier coup d'échec par la Dame noire impose à la Dame noire d'avoir joué trois coups, ce qui fixe les coups des Noirs :

b7-b5~×a(3), d7×é6(1), ♚é8-d7-ç6-b7(3) et ♚(3).

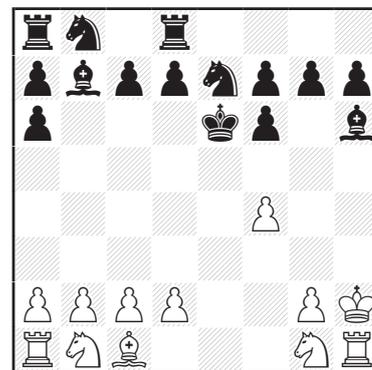
On remarque que quel que soit le dernier coup de la Dame noire, en aucun cas elle ne pourra atteindre a4 en trois coups en ayant capturé le ♖é dans sa colonne. Donc le ♖é a été capturé en é6 par le Pion noir. La Dame noire ne peut pas non plus avoir capturé le ♖a en ayant joué trois coups dont le dernier donnant échec au Roi blanc. En particulier ♚~×♖a4 au dernier coup imposerait b4×♚a3 ce qui obligerait la Dame blanche à jouer deux coups et le ♖a un coup, ce qui ferait un coup de trop. Le ♖a a donc été capturé par le ♞b et le ♖a a joué au moins un coup. La Dame blanche ne peut avoir été capturée sur sa case d'origine par la Dame noire qui aurait alors dû jouer quatre coups (soit un de trop), donc le ♖a a joué exactement un coup et la

### P. Wassong

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

1° Mention d'Honneur



Partie (12+15)

Justificative en 12,0 coups

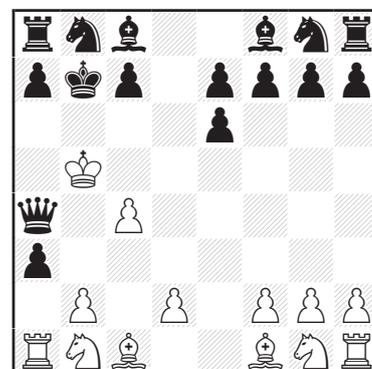
Ajouter une case

### A. Leroux

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

2° Mention d'Honneur



Partie (13+16)

Justificative en 10,0 coups

Ajouter une case

Dame blanche exactement un coup. Elle a donc été prise par la Dame noire sur la diagonale é0-z5. Le Roi blanc est par ailleurs arrivé en b5 en quatre coups, donc avant le coup ç2-ç4. Donc après la reprise ♖~a4, les Blancs n'auront aucun rétro-coup sauf si la Dame noire décapture immédiatement la Dame blanche et en lui laissant l'opportunité de reprendre de suite ♕d1-a4.

La Dame noire ne doit donc pas rétrograder en ç2 ou d1, ni z5 d'où elle donnait déjà échec, ni z4, car après les derniers rétro-coups suivants forcés : 1... ♕z4×♕a4+ 2. ♕d1-a4 b4×a3 3.~ et les Noirs n'ont plus de rétro-coup à leur disposition.

« Quand on a éliminé l'impossible, ce qui reste aussi improbable soit-il, est forcément la vérité ».

**Donc la Dame noire vient de z3.**

Rétro : 1... ♕z3×♕a4+ 2. ♕d1-a4 b4×a3 e.p.+ 3.a2-a4 ♕d3-z3+ 4.ç2-ç4 ♕d8-d3+ ...

Solution :

+z3

1.é4 b5 2.é5 b4 3.é6 d×é6 4.♔é2 ♔d7 5.♔d3 ♔ç6+ 6.♔ç4 ♔b7 7.♔b5 ♕d3+ 8.ç4 ♕z3+ 9.a4 b×a3 e.p.+ 10. ♕a4 ♕×a4+

Prise en passant, capture d'un officier par un officier (♕×♕), écran du Roi (♔é7).

*On note au passage que le Pion noir b4 avait déjà eu l'occasion de prendre le Pion blanc ç4 en passant ! Certes la prise en passant d'un Pion de la colonne a est impossible à réaliser en orthodoxe, mais cela reste original et c'est le seul problème de la liste qui présente cette caractéristique.*

*Un problème nécessitant malgré tout une démonstration rétro pour les derniers coups avant d'être résolu, ce qui justifie sa place dans le classement.*

### Troisième Mention d'Honneur : Alexandre Leroux (T17)

Les Pions blancs a et b ont été promu en Fou et Cavalier, ce qui impose « a minima » quatorze coups blancs. Il est manifestement impossible d'aller capturer le ♜g avec le Cavalier blanc promu en ajoutant un coup de Cavalier blanc. Il faut donc capturer le ♜g avec le Fou blanc en ajoutant dans tous les cas un coup de Fou blanc. Le Cavalier blanc ne jouera alors pas plus que deux coups, donc en étant promu en ç8 et en passant par é9, ou en étant promu en é9, mais la promotion en é9 n'est pas accessible dans ce diagramme !

Solution :

+é9

1.b4 ♕é9 2.b5 ♔f8 3.b6 ♕é8 4.b×ç7 ♕d8 5.ç×d8=♕! ♜é9  
6.♕×é9+ ♔g8 7.♕×g7 ♕é9 8.♕gb2 f6 9.a4 ♔g7 10.a5 ♕d8  
11.a6 ♕é8 12.a×b7 a6 13.b×ç8=♘ ♕a7 14.♘é9 ♕b7 15.♘g8  
Échange cyclique de trois pièces noires (♕, ♔, ♕ → ♕, ♕, ♔).  
Circuit de Pion (♙b2→d8=♕→b2).

*Ici la case thématique est visitée cinq fois par cinq pièces différentes (record). Mieux que dans d'autres problèmes primés. Mais il y a un Cavalier blanc et un Fou blanc promus au diagramme !*

### Quatrième Mention d'Honneur : Dirk Borst (T37)

Essai : (échiquier 8×8) :

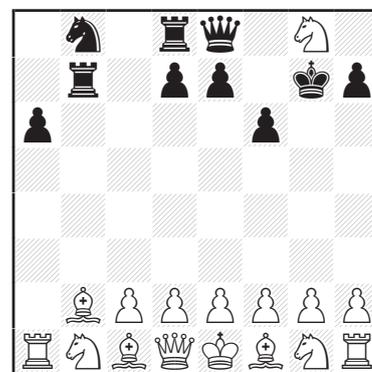
1.♘a3 é5 2.♘ç4 ♕f6 3.é3 ♕a3 4.♕f3 ♜é7 5.♕d3 0-0 6.♔é2 ♕d8 7.♕ç6 d×ç6 8.♘h3 ♕d6  
9.♕é1 ♕f3 10.♔f1 ♕d1 11.♕b1 ♕×ç1 12.♔g1 ♕d1 13.♕f1 ♕g4 14.♕b1 ♕d7 15.♕é2 ♕d8  
16.♘g5 ♕f5 17.♘f3 ♜d7, mais c'est trop long d'un demi-coup.

### A. Leroux

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

3° Mention d'Honneur



Partie (16+10)

Justificative en 14,5 coups

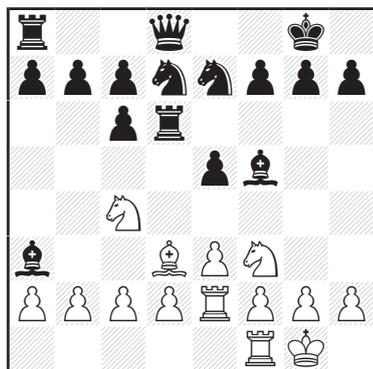
Ajouter une case

### D. Borst

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

4° Mention d'Honneur



Partie (14+16)

Justificative en 16,5 coups

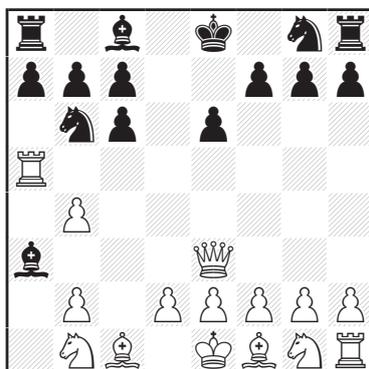
Ajouter une case

### K. Prentos

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

5° Mention d'Honneur



Partie (15+15)

Justificative en 7,5 coups

Ajouter une case

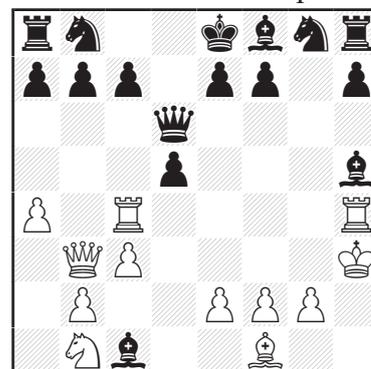
Deux solutions

### A. Leroux

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

Mention d'Honneur Spéciale



(12+16)

a) P.J. orthodoxe en 13,5 coups

b) P.J. en 12,5 coups, ajouter une case

Solution :

+d0

1. ♖a3 é5 2. ♘ç4 ♙a3 3. é3 ♞é7 4. ♞f3 0-0 5. ♞ç6 d×ç6 6. ♙d0 ♞d3 7. 0-0-0 ♞é2 8. ♙é1 ♞×é1  
 9. ♙d3 ♞é2 10. ♙d0 ♞g4 11. ♘f3 ♞d8 12. ♞h1 ♞d6 13. ♞é2 ♞d7 14. ♙é1 ♞d8 15. ♙f1 ♙f5  
 16. ♙g1 ♞d7 17. ♞f1

Les Blancs sont en position de 0-0 alors que c'est le 0-0-0 qui a été effectué. Tour blanche impostrice (la Tour blanche f1 qui simule le 0-0 vient en fait de a1). Circuit de la Dame noire. Switchback de la Dame noire (♞é2×é1-é2). 0-0 noir.

*La case supplémentaire n'est utilisée que deux fois par deux pièces différentes, mais le jeu est très bien masqué, ce qui rend le problème extrêmement difficile à trouver.*

### Cinquième Mention d'Honneur : Kostas Prentos (T30)

Les sept coups noirs sont comptés : d7×ç6(1), é7-é6(1), ♞b8→b6(2), ♙f8→a3(1) et ♞d8→b3(2). Les Noirs ont par ailleurs deux coups d'attente à trouver avant d7×ç6, ce qui permet de déterminer la case à ajouter !

+i3 : 1. ç4 é6 2. ç5 ♞i3 3. ç6 ♞b3 4. a×b3 d×ç6 5. ♞a5 ♙a3 6. b4 ♞d7 7. ♞b3 ♞b6 8. ♞é3

+z7 : 1. ç4 ♞z7 2. ç5 ♞b6 3. ç6 d×ç6 4. ♞b3 ♞d5 5. ♞é3 ♞b3 6. a×b3 é6 7. ♞a5 ♙a3 8. b4

*Les deux cases supplémentaires sont utilisées par deux pièces noires différentes. Le fait d'avoir deux solutions est un plus ici. Avoir les deux cases thématiques aussi éloignées l'une de l'autre est plutôt remarquable.*

### Mention d'Honneur Spéciale : Alexandre Leroux (T19)

Cette option de jumeaux n'était pas explicitement interdite : je l'ai donc acceptée, car elle est originale.

a) Solution orthodoxe :

Douze coups blancs et douze coups noirs sont visibles au diagramme et il faut faire disparaître le ♙d. Il ne peut pas être pris en d3 par le Fou noir (+ deux coups noirs), ni en d4 par l'autre Fou noir (+ deux coups noirs), ni en d6 par le Fou noir promu (+ trois coups blancs), ni en d5 par le Pion noir (+ cinq coups blancs dont trois coups de Cavalier blanc).

Le ♖ d a été pris en d2 par le Fou noir promu (+ un coup noir). Dans ce cas le Roi blanc doit s'écarter en d1, ce qui ajoute les deux derniers coups blancs manquants.

Solution :

a) 1.a4 g5 2.♖a3 g4 3.♖ç3 g3 4.♖ç4 g×h2 5.ç3 h×g1=♙ 6.♚b3 ♙h2 7.♙d1 ♙f4 8.♙ç2 ♙×d2 9.♙d3 ♙×ç1 10.♙é4 d5+ 11.♙f3 ♙g4+ 12.♙g3 ♙h5 13.♖hh4 ♚d6+ 14.♙h3

b) solution féérique (ajouter une case)

Évidemment il ne sera pas possible d'atteindre cette position en seulement 12,5 coups en orthodoxe. Pour que le Fou noir promu puisse rejoindre ç1 en trois coups, **il doit forcément passer par f0** ! Cela permet également de capturer le Pion blanc d2 sans perdre de coup, mais ouvre aussi un trajet plus court pour le Roi blanc.

+f0 : 1.a4 g5 2.♖a3 g4 3.♖ç3 g3 4.♖ç4 g×h2 5.ç3 h×g1=♙ 6.♚b3 ♙f0+ 7.♙d1 ♙×d2 8.♖hh4 ♙×ç1 9.♙é1 d5 10.♙f0 ♙g4 11.♙g1 ♙h5 12.♙h2 ♚d6+ 13.♙h3

Deux trajets différents pour le Roi blanc (et bien sûr pour le Fou noir). Intéressant.

### Premier Recommandé : Alexandre Leroux (T12)

Neuf coups blancs au moins semblent comptés :

Pions(4), ♖h1-h3-(2), ♙ç1-(1), ♚d1-ç1-(2)

Il faut en même temps capturer la Tour noire a et le Cavalier noir alors qu'ils n'auront que trois coups (en tout) pour se placer sur les trajectoires des pièces blanches. En particulier le Cavalier noir pourrait aller en a5 en deux coups à condition que le Pion blanc ait déjà capturé la Tour noire en colonne b ou z, ce qui est impossible, car la Tour noire ne peut alors jouer qu'un seul coup.

**Le Cavalier noir est donc allé se faire prendre en z4** (par le Fou blanc ou la Dame blanche).

Solution :

+z4

1.b4 a5 2.♙z4 a×z4 3.h4 ♖a5 4.♖h3 ♙a6 5.♖a3 z×a3 6.♚ç1 ♙z4 7.♚b2 a×b2 8.a3 b×a1=♚ 9.a×z4 ♚a4 10.z×a5

La case thématique est visitée quatre fois, par quatre pièces différentes (Fou blanc, Pion noir, Cavalier noir, Pion blanc), ce qui est un peu mieux que pour le T4 à mon sens (beaucoup plus économique).

### Deuxième Recommandé : Alexandre Leroux (T16)

Solution :

+z4

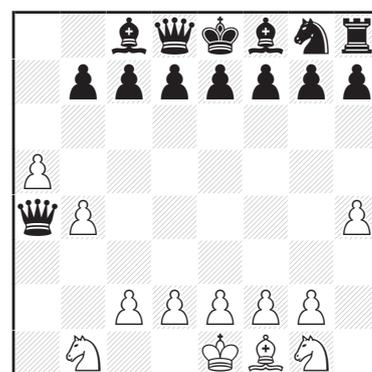
1.b3 é5 2.♙z4 ♙a3 3.♙×ç7 ♙ç1 4.♙z4 ♚a5 5.a4 ♚d5 6.a5 b5 7.a6 ♙b7 8.a×b7 a5 9.ç3 a4 10.♚ç2 ♖a5 11.♙×a5 a3 12.♙z4 a2 13.♙b2

Dégagements de lignes (♙ç1-z4/♙a3-ç1) et (♙ç7-z4/♚d8-a5).

Ici la case thématique n'est visitée que trois fois, mais par la même pièce.

### A. Leroux

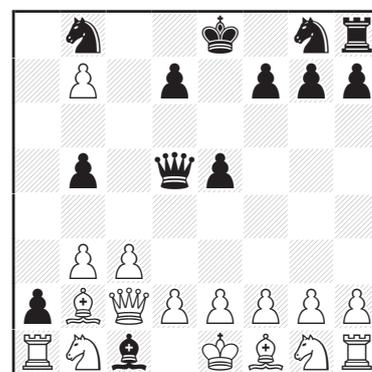
Dédié à Bernard Le Gleuher  
Jubilé Le Gleuher 64+1  
Phénix 2024  
1° Recommandé



Partie (12+14)  
Justificative en 9,5 coups  
Ajouter une case

### A. Leroux

Jubilé Le Gleuher 64+1  
Phénix 2024  
2° Recommandé



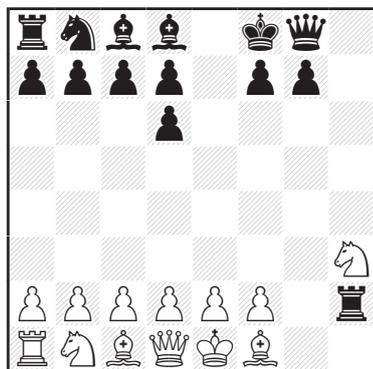
Partie (16+13)  
Justificative en 12,5 coups  
Ajouter une case

**K. Prentos**

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

3° Recommandé



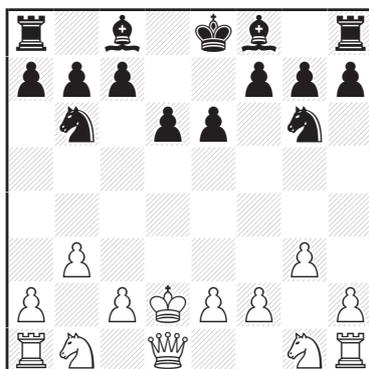
Partie (13+14)  
Justificative en 9,0 coups  
Ajouter une case

**A. Leroux**

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

4° Recommandé



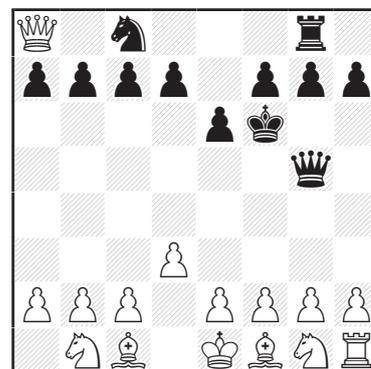
Partie (13+15)  
Justificative en 7,0 coups  
Ajouter une case

**Y. Arefiev**

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

5° Recommandé



Partie (15+12)  
Justificative en 9,5 coups  
Ajouter une case

**Troisième Recommandé : Kostas Prentos (T29)**

Les Noirs ont au moins sept coups visibles sur l'échiquier et il n'est donc pas question d'envisager la promotion du ♖h qui n'a pu jouer que deux coups maximum. Les Blancs doivent capturer le Cavalier noir et il est assez naturel de promouvoir le ♙g en g8. Mais les Noirs ne doivent pas perdre de temps en dernière ligne et ne peuvent se permettre d'attendre l'ouverture é7×d6 avant d'échanger leurs pièces. Il faut donc ajouter une case supplémentaire sur la neuvième ligne ! La case é9 est la plus prometteuse, car elle donne du mouvement au Roi noir, mais aussi au Fou noir.

Solution : +é9 : 1.g4 ♙é9 2.g5 ♚f8 3.g6 ♛é8 4.g×h7 ♙d8 5.h×g8=♙ ♛×h2 6.♞h3 ♛é9  
7.♞g1 ♛×g8 8.♞g6 ♚f8 9.♞d6 é×d6

Fou blanc Schnoebelen en g8, échange cyclique de trois pièces (♛-♚-♙ → ♙-♛-♚) en jouant sur la case supplémentaire, switchback du Roi noir (f8-é9-f8) sur la case supplémentaire.

*Un problème bien construit utilisant de manière limpide l'ajout d'une case.*

**Quatrième Recommandé : Alexandre Leroux (T10)**

Manifestement les Fous blancs ne peuvent pas jouer plus de deux coups chacun. Ils pourraient être pris par les Cavaliers au passage en d7 et é7, mais c'est impossible à cause de la symétrie des ♜d et ♜é. La seule solution possible reste alors de capturer les Fous blancs avec les Pions noirs, qui se sont donc croisés. Cela permet en outre de jouer les deux coups téléguidés ♛d8×d2 / ♙é1×♛é2, ce qui impose l'ordre de croisement de ces Pions noirs et impose le passage du Cavalier noir g8 à droite de l'échiquier.

Solution : +i7 : 1.g3 ♞i7 2.♙h3 ♞g6 3.♙é6 d×é6 4.b3 ♛×d2+ 5.♙×d2 ♞d7 6.♙a3 ♞b6 7.♙d6 é×d6

*Petite déduction pour découvrir la case supplémentaire. Problème agréable à résoudre.*

**Cinquième Recommandé : Yuri Arefiev (T22)**

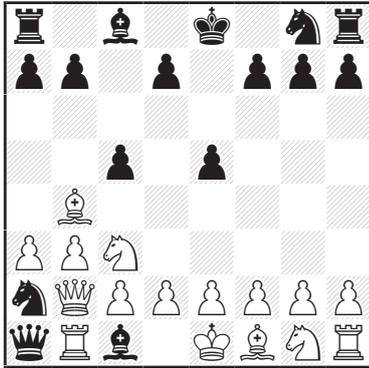
On sent rapidement que la case z7 serait bien utile pour la Dame blanche et le ♜b8→ç8, mais il faudra faire disparaître la Tour blanche a1, ce qui n'est pas simple (voir impossible dans les temps). Il faut donc envisager de capturer la Tour blanche a1 en passant par z2.

Solution : +z2 1.d3 é6 2.♛d2 ♙z2 3.♛b4 ♙×a1 4.♛z2 ♛g5 5.♛×a1 ♙é7 6.♛z2+ ♙f6  
7.♛f8 ♞é7 8.♛×ç8 ♛g8 9.♛×b8 ♞ç8 10.♛×a8

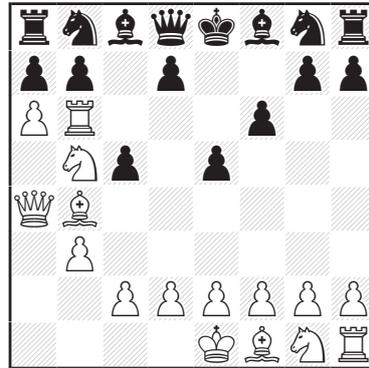
Switchback de la Dame blanche (z2-a1-z2)

*Trois passages sur la case supplémentaire (thématique).*

**P. Olin**  
 Jubilé Le Gleuher 64+1  
 Phénix 2024  
 6° Recommandé



**Position A**



**Position B**

(16+16)

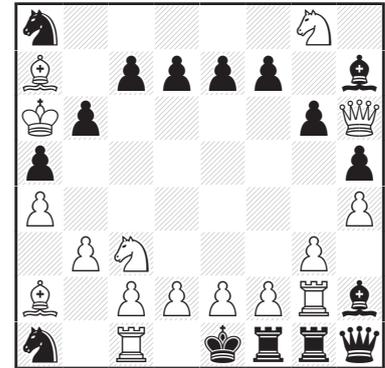
Partie Justificative en 10,0 coups

Ajouter une case

a) de la position initiale jusqu'à la position A

b) de la position A jusqu'à la position B

**M. Caillaud**  
 Jubilé Le Gleuher 64+1  
 Phénix 2024  
 1° Prix



Dernier coup noir ? (16+16)

Ajouter une case

### Sixième Recommandé : Per Olin (T4)

a) +z2 1.b3 é5 2.♙b2 ♔é7 3.♙d4 ♔z2 4.♘ç3 ♙a3 5.♙b1 ♙ç1 6.♙c5 ♘ç6(♘a6) 7.♙b2 ♘b4 8.♙b1 ♙a1 9.a3 ♘a2 10.♙b4 ç5 (dual)

Ou : +z4 1.b3 é5 2.♙z4 ♙a3 3.♘ç3 ç5 4.♙b1 ♙ç1 5.♙a3 ♔z4 6.♙b4 ♙b2 7.a3 ♘a6 8.♙a2 ♘z4 9.♙b1 ♙a1 10.♙b2 ♘a2

b) 1.a4 ♘z4 2.a5 ♘a6 3.♙z4 ♘b8 4.a6 ♙a5 5.♙a1 ♙d8 6.♙a5 f6 7.♙a4 ♙z4 8.♙b5 ♙ç7 9.♙b6 ♙d6 10.♘b5 ♙f8

Essai : +z2 en 12,0 coups : 1.a4 f6 2.♙z2 ♘b4 3.a5 ♘ç6 4.a6 ♙a5 5.♙a1 ♙d8 6.♙a5 ♘b8 7.♙a2 ♙a3 8.♙b5 ♙b4 9.♙a4 ♙a5 10.♙b4 ♙ç7 11.♙b6 ♙d6 12.♘b5 ♙f8 mais la solution en dix coups avec +z4 est plus courte !

*Ici cinq pièces différentes et en six occurrences (Fou blanc, Dame noire, Cavalier noir puis Cavalier noir; Dame blanc, Fou noir) se relaient sur la case supplémentaire. Bien sûr cela est à modérer, car pour une Partie Justificative il faudrait en considérer que trois pour ce task !*

*Le fait que la première partie de la solution soit possible avec deux cases supplémentaires différentes est à mon avis un défaut pour ce problème. Il me semble que l'auteur ne l'a pas vu puisqu'il ne l'évoque pas dans la rédaction de sa solution.*

## SECTION AUTRES RÉTROS

### Premier Prix : Michel Caillaud (T42)

On voit ici un cycle des quatre Fous encastés dans les quatre coins de l'échiquier, ce qui serait impossible en orthodoxe et nécessite d'ajouter une case en z3, z6, i6 ou i3.

Comme le nombre coups n'est pas complètement restreint, on ne peut pas définir immédiatement la case utile, car tous les Pions des colonnes a et h pourraient reprendre facilement un pas sans empêcher le retour des Tours concernées par l'autre côté.

Bien sûr le dernier coup blanc a été ♘d1-ç3# et les Noirs seraient rétro-pat sans case supplémentaire. Malheureusement pour le solutionniste les quatre cases possibles sont toutes utilisables au dernier rétro-coup des Noirs : ♘z3-a1, ♘z6-a8, ♙i6-h7 et ♙i3-h2, ce qui ne permet pas de lever le doute à ce stade de l'analyse.

Une fois ce dernier coup noir repris, le rétro-jeu des Noirs est assez libre. Il n'est pas difficile de sortir

le Roi noir. Le premier vrai problème consiste à rentrer les deux Tours noires en huitième ligne. Ce n'est pas possible si l'on a repris a6-a5 ou h6-h5, car la fermeture du ♖b ou ♜g après le retour du Fou noir empêcherait le retour de la Tour noire opposée.

→ **donc la case supplémentaire ne peut être qu'en z3 ou i3 !**

Si on utilise la case i3 (voir diagramme ci-contre), on ne pourra pas regrouper trois Tours (deux Tours noires et une Tour blanche) dans le coin Sud-ouest au moment de la reprise b2-b3 (Fou blanc en ç1 et Cavalier noir toujours en a1).

Il n'y a pas de place pour une troisième Tour dans le coin Sud-Ouest. Ce n'est pas le cas pour le coin Sud-Est car la case h1 serait libre, permettant de caser une Tour de plus.

→ **la case supplémentaire est donc en z3.**

**Le dernier coup noir a été 1... ♜z3-a1**

Rétro-jeu :

+z3 : 1. ♘d1-ç3+ ♜z3-a1 2. ♖a1-ç1 ♜b2-z3 3. ♙b1-a2 ♜d3-b2 4. ♘ç3-d1 ♚d1-é1  
 5. ♘é4-ç3+ ♚ç1-d1 6. ♘~ ♚b2-ç1 7. ♘~ ♚a3-b2 8. ♙a2-b1+ ♚b4-a3 9. ♙z3-a2 ♚ç5-b4  
 10. a3-a4 ♜b1-f1 11. ♙ç6-z3 ♜d1-g1 12. ♖g1-g2 ♚f3-h1 13. ♖h1-g1 ♙g1-h2 14. ♖h3-h1 ♙h2-g1  
 15. ♘~ ♖h1-d1 16. ♘~ ♚f6-f3 17. ♙g2-ç6 ♖g1-b1 18. ♙f1-g2 ♚h8-f6 19. g2-g3 ♙é5-h2... et il est ensuite facile de ramener toutes les pièces dans leur position initiale.

*Très belle construction. Il ne manquait plus que l'utilisation de la règle des cinquante coups !*

## Deuxième Prix : Alexandre Leroux (T7)

On voit que le dernier coup a été joué par le Cavalier noir g1, qui a dû venir d'une des cinq cases additionnelles situées au Sud-Est de l'échiquier (i2, i0, h(-1), f(-1) ou é0).

La Tour noire a8 n'a donc pas pu sortir du coin a8 et il y a une Tour noire promue sur l'échiquier.

Pour promouvoir cette Tour noire, il faut au moins deux captures (h3×i2×h1=♜ ou f×é×d-d1=♜), ce qui fait quatre captures avec é×f et le Fou blanc f1 pris sur place dans les deux cas.

Le Cavalier noir g1 pourrait tenter de décapturer une Dame blanche et le rétro-jeu immédiat serait facile, mais une Dame(Tour) blanche promue en é8 imposerait une capture par Pion blanc, ce qui imposerait de promouvoir le ♜h et de donner le ♜f en colonne é.

Les Noirs auraient alors capturé six fois, soit une de trop.

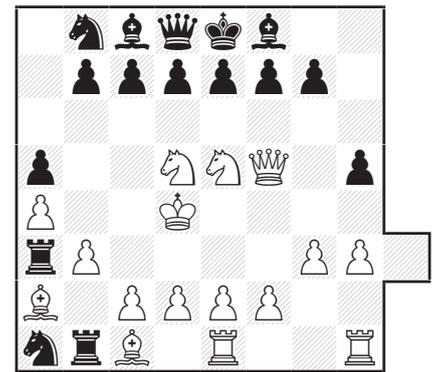
Décapturer un Fou blanc ne marche pas, puisqu'il n'aurait jamais pu atteindre g1. Décapturer un Cavalier blanc, n'impose plus de promotion blanche, oblige le dernier coup blanc du Roi blanc en é3, car le Cavalier blanc décapturé n'aurait pas de rétro-coup disponible, forçant ainsi le rétro-jeu de l'auteur.

Solution : +i2 Rétro : 1... ♜i2-g1+ 2. ♚é3-f3 é4×d3 e.p.++  
 3. d2-d4 ♙b8-a7+ 4. ♚d4-é3...

Maintenant on voit que les deux Fous blancs ont été pris sur leur case d'origine. La Tour noire a été promue par h3×♘i2×♘h1=♜, mais qu'avant cela le Roi blanc a dû sortir par i2. Il doit donc croiser sa Tour h1, ce qui n'est possible qu'en exécutant le 0-0.

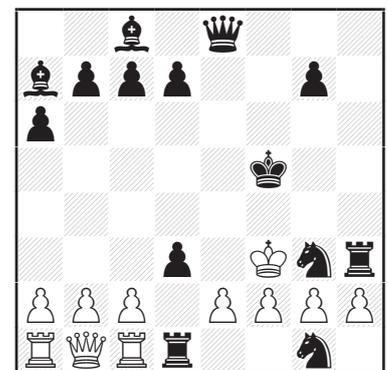
*Le Valadao est magnifiquement caché. Un excellent problème comportant un bon raisonnement rétro.*

Position intermédiaire de l'essai



Position avant la reprise b2-b3

**A. Leroux**  
 Jubilé Le Gleuher 64+1  
 Phénix 2024  
 2° Prix



Résoudre la position (11+14)  
 Ajouter une case

### Troisième Prix : Dmitry Baïbikov (T32)

Le dernier coup est une capture noire sur d5. Les Pions noirs ont capturé au moins deux fois (a×b et h×g) et les Blancs ont au moins pris une fois en colonne b. Il reste deux captures de chaque côté pour croiser les Pions blancs et Pions noirs des colonnes d, é, f et g (juste ce qu'il faut). On ne peut donc pas décapturer d'autre pièce lourde (blanche ou noire) et les Pions noirs des colonnes b et g ne peuvent pas décapturer tant que les Blancs n'ont pas dépromu dans l'axe des colonnes a et h.

Les Blancs sont donc pris à la gorge dans la position du diagramme et il faudra de suite reprendre ♖~d5, afin qu'ils aient une liberté. La cage centrale est rétro bloquée tant que l'on ne peut pas reprendre une capture de Pion noir en colonne b ou h, ce qui nécessite de dépromouvoir le Cavalier blanc en a8 ou h8.

Mais le Cavalier blanc ne peut pas atteindre a8 en passant par ç7, ni h8 directement.

Il devra donc passer par z6 (pour aller en a8) ou i6 (pour aller en h8).

Donc le Cavalier noir a7 ne pourra qu'osciller entre a7 et ç8.

C'est pour cette raison qu'on ne peut pas dépromouvoir de suite en a8 car le retour du Pion blanc en a7 mettrait les Noirs rétro-pat. Il faut donc atteindre h8.

Solution : +i6

Rétro : 1... ♜d6×♞d5+ 2. ♞é3-d5 ♞d5-ç7+ 3. ♞g2-é3 ♞ç8-a7 4. ♞h4-g2 ♞a7-ç8 5. ♞i6-h4 ♞ç8-a7 6. ♞h8-i6 ♞a7-ç8 7. h7-h8=♞ ♞ç8-a7 8. h6-h7 ♞a7-ç8 9. h5-h6 h6×♞g5 10. ♞f3-g5+ h7-h6 11. ♜g5-f5 ♜f5-f6 etc... Le dernier coup de Pion a été : h7-h8=♞

b) le Cavalier noir devra osciller entre f8 et h7 empêchant la dépromotion initiale en h8, car après la reprise h7-h8=♞ les Noirs seraient également rétro-pat.

Solution : +z6

Rétro : 1... ♜d6×♞d5+ 2. ♞ç3-d5 ♞d5-ç7+ 3. ♞a4-ç3 ♞h7-f8 4. ♞z6-a4 ♞f8-h7 5. ♞a8-z6 ♞h7-f8 6. a7-a8=♞ ♞f8-h7 7. a6-a7 ♞h7-f8 8. a5-a6 ♞f8-h7 9. a4-a5 a5×♞b4 10. ♞ç2-b4 a6-a5 11. b4-b5 a7-a6 12. ♞b5-ç6 ♜ç6-d6 etc... Le dernier coup de Pion a été : a7-a8=♞

*La rétro-opposition entre un Pion promu et un Cavalier oscillant n'est pas nouvelle, mais l'utilisation des cases supplémentaires est habilement orchestrée dans ces positions jumelles. Un très bon problème.*

### Première Mention d'Honneur : Michel Caillaud (T40)

Deux mats semblent possibles : ♞h8-i6# et ♞g1-i3#, ce qui restreint pas mal la recherche de la case supplémentaire. Il aurait peut-être été préférable de poser la question : « Y a-t-il mat en un coup ? »

La structure théorique de Pions est presque la même que celle du Premier Prix, mais ici un Pion h a pu être promu.

a) Comme tous les Pions blancs sont sur l'échiquier, la position des Fous blancs (cyclique) serait inexplicable en orthodoxe. Il faut donc ajouter une case supplémentaire en i3 ou z3.

Le problème est similaire pour les Fous noirs, mais il n'est pas possible d'ajouter une autre case supplémentaire en z6 ou i6.

C'est donc le ♞h qui a été promu en Fou en h1 puisqu'aucune pièce blanche n'est manquante.

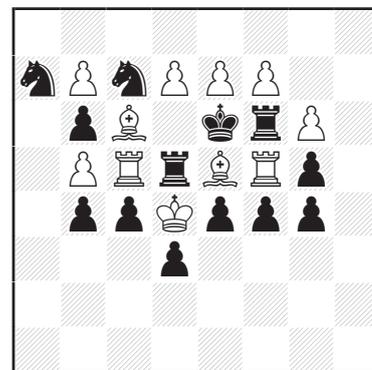
Mais la position du Cavalier blanc h1 (sur la case de promotion),

### D. Baïbikov

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

3° Prix



Dernier coup (11+13)  
de Pion ?

b) ♞a7→f8

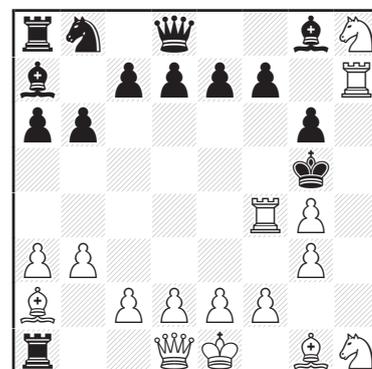
Ajouter une case

### M. Caillaud

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

1° Mention d'Honneur



#1 (16+14)

b) ♞g4

Ajouter une case

montre qu'on ne peut pas reprendre g2-g3, car le Fou noir promu n'aurait pas pu quitter h1 (la case à ajouter n'est pas h2), ni h2×♞g3, car le ♜h n'aurait pas pu être promu.

**Il faut donc ajouter la case i3**, qui joue un double rôle : permettre d'évacuer le Cavalier blanc et autoriser l'arrivée du dernier Fou blanc.

**Le mat peut donc intervenir par 1. ♕i3#**

*La solution était en fait téléguidée, car il n'est pas possible de mater en ajoutant la case z3.*

b) Avec un Pion noir g4 le problème est le même, mais de manière symétrique. Il faut donc une case supplémentaire utile pour le Fou noir g8 et pour l'évacuation du Cavalier blanc h8.

Donc **+i6 et 1. ♞i6#**

*Encore une fois, la case z6 ne permettait pas de mater en coup, ce qui oriente pas mal le solutionniste.*

### Deuxième Mention d'Honneur : Dirk Borst (T38)

Manifestement une Dame noire a été promue d'un Pion qui est passé par z2 ou i2. Pour cela le Pion noir concerné (ç7 ou f7) a dû capturer quatre fois (♞, ♞, ♚ et ♚) sachant que les deux Fous blancs ont été capturés sur place et que l'autre Tour blanche n'a pas pu sortir de la première rangée.

Comme les Blancs n'ont que le Roi blanc au diagramme, pour minimiser le nombre de coups de Roi, il faut décapturer rapidement une pièce blanche.

Mais pas par i2×♚h1, car l'autre Dame noire ne pourrait plus sortir.

Donc, essai : Rétro : **+i2**

1... ♚i2-h1 2. ♕d1-é1 ♚h1×♚g1 3. ♕ç1-d1 ♞g3-f1

4. ♚f1-g1 ♚é6-i2 5. ♚d1-f1 i2×♚h1=♚ 6. 0-0-0..., mais la Dame blanche ne peut plus revenir en d1 et si 5...i2×♚h1 c'est la ♚h qui ne peut plus servir.

Ou encore : **+i2** : 1... ♚i2-h1 2. ♕d1-é1 ♚h1-g1 3. ♕é1-d1 ♚é6-i2 4. ♕d1-é1 i2×♚h1=♚ 5. ♚g1-h1 etc... et il faudra encore un coup de Roi blanc pour revenir en é1, mais la Dame blanche ne peut revenir ! Il faut donc envisager la promotion en a1 !

+z2 on aura alors dans l'ordre depuis le début de partie :

♞×♚a8×♚h8×♞f7 / ♞×♕ç1×♕f1×♚a1 / Dame blanche sort par z2 / ♕é1-d1-ç1-b1-a1-z2-a3-b3 / ç5×♞b4×♞a3×♚z2×♚a1=♚ / ♕~ / ♚h1 / ♕~ / ♚d6-z2 / ♕b3 / ♚a1 / ♕a3 / ♚ag1 / ♕z2 / ♞é1 / ♕a1 / ♞g3 / ♕b1 / ♞f1 / ♕ç1 / ♞f3 / ♕d1 / ♞é1 / ♕×♞é1

**Dix-sept coups de Roi blanc, zéro de Roi noir.**

*Bonne logique rétro pour déterminer le côté où doit être ajoutée la case supplémentaire. Le calcul du nombre de coups de Rois est mécanique une fois le raisonnement effectué et n'apporte pas de plus-value.*

### Troisième Mention d'Honneur : Alexandre Leroux (T6)

Attention à ne pas répondre trop vite : **+f9** (essai)

Rétro : 1... ♚f9-g8+ 2. ♕g8-h8 ♚~f9+

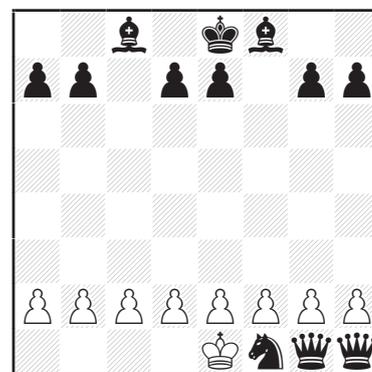
Si le Fou blanc ç1 n'a pas bougé, il faut une case supplémentaire pour débloquer le coin Sud-Ouest, car la reprise ç2-ç3 ne permet plus de sortir le Roi noir.

### D. Borst

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

2° Mention d'Honneur



Nombre minimum (9+12)

de coups de Roi ?

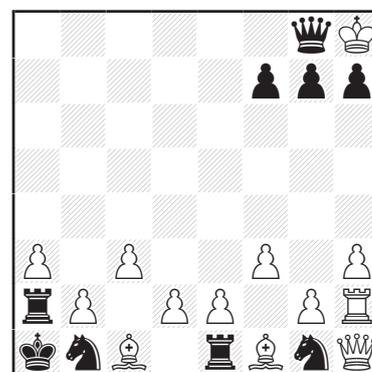
Ajouter une case

### A. Leroux

Jubilé Le Gleuher 64+1

Phénix 2024

3° Mention d'Honneur



Résoudre (13+9)

la position

Ajouter une case

Essai : +z2

♖a2-z2 / le Roi noir sort / le Cavalier noir sort, mais :

b7→b3×♖a2-a1=♖

d7→d3×♘c2×♘d1=♖ ou e7→e3×♘f2×♘é1=♖

Le dernier coup d'échec noir ne s'explique plus, car la Dame noire n'a plus de pièce blanche à décapiter.

donc +d0, et le dernier coup est alors ♔~×♘g8+

Cavalier noir b1 sort / Roi noir sort / ♙d0-ç1 /

b7→b3×♖a2-a1=♖ et d7→d3×♘c2-ç1=♖

Un problème logique mais moins compliqué que les précédents.

**Recommandé : Andreas Thoma (T26)**

Solution : +i4 : -1. ♖i4×♙h4 h5-h4+, dernier coup des Noirs forcé

-2. ♖f1×♖i4 h6(ou h7)-h5 forcé, car la Dame noire i4 n'a pas de dernier coup,

-3. ♙ç2×♘g6 (permet de contrôler la case de fuite h4 et de masquer la Tour blanche & 1. ♖g2+ ♔×g2#

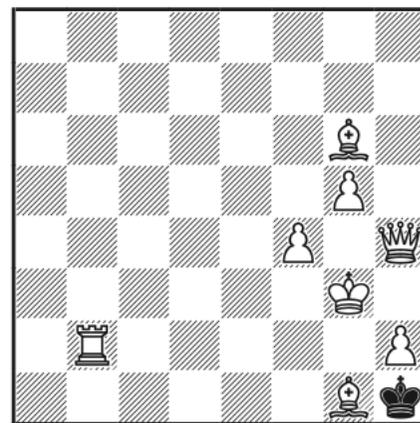
*Le choix au dernier rétro-coup noir (-2...h6-h5(h7-h5)) peut être vu comme un défaut, mais n'est pas rédhibitoire. De mon point de vue l'auteur aurait pu l'éviter (certes avec ajout d'un Pion blanc supplémentaire en h7). Ce type d'énoncé ne permet pas des déductions rétro très profonde, mais a le mérite d'utiliser la condition avec un énoncé original !*

Félicitations aux auteurs primés.

(■ Thierry Le Gleuher, le 14/01/2025)



**A. Thoma**  
Jubilé Le Gleuher 64+1  
Phénix 2024  
Recommandé



-3 & s#1 (8+1)  
Ajouter une case