

CONCOURS DÉMOLITIONS PHENIX 227



La plupart des amateurs de problèmes regardent de plus en plus superficiellement les oeuvres et si les problèmes sont étudiés avec échiquier, en général c'est en regardant la solution ! Il y a donc peu de chance que des problèmes non vérifiables soient vraiment analysés, dans le but d'être démolis. Nous proposons donc de faire un concours échelle pour cette catégorie de problèmes ; les solutions seraient bien sur connues et il s'agirait donc de DÉMOLIR les problèmes ; le but est bien sûr de faire «le travail» des logiciel de résolution (Winchloé, popeye, gustav, Alybadix,...) et donc d'aider les juges dans la recherche de problèmes non vérifiés par ordinateur et entachés de défauts (duals, démolitions, insolubilités,...).

typiquement, les oeuvres de ce concours de solutions seraient :

Les n# (> 12-15 coups), les s# (> 8-10 coups), les rétros classiques, les parties justificatives féeriques longues, certaines parties justificatives orthodoxes, les problèmes avec conditions/pièces non vérifiables, les h= trop longs, les études classiques (non Nalimov), les problèmes à énoncés particuliers...

Le concours débute donc avec la présente série d'inédits, issue de Phénix 227, revue publiée tout récemment ; les problèmes à tenter de démolir sont les suivants : 6599 (n#), 6600 (+), 6601 (rétro), 6602 (rétro), 6603 (rétro), 6606 (rétro), 6637 (directs féeriques), 6658 (divers) et 6671 (divers).

Les inédits d'articles pourront faire aussi l'objet de ce concours (informations à cet effet sur le site).

Des problèmes réputés «C+» mais entachés de duals thématiques majeurs peuvent faire l'objet de points supplémentaires (à l'appréciation du directeur de section) ! Un fichier pdf sera publié sur le site web de phénix (www.phenix-echecs.fr) afin que tous les solutionnistes puissent participer, y compris ceux qui ne lisent pas habituellement phénix. La date limite d'envoi des démolitions est fixée au **01/03/2014**. Les envois sont à faire par courrier (L. Riguet - 1, rue Jules Verne - 60560 Orry la Ville - France) ou courriel (demolitionphenix@yahoo.fr ou travailphenix@yahoo.fr)

Ensuite, le directeur de section concernée aura en charge de «valider» la démolition et de s'assurer que ce n'est pas une fausse démolition. Comme pour un concours, le directeur de la section concernée attribuer des points au démolisseur (le plafond est fixé à 100 points (une étoile attribuée) et une démolition ne pourra se voir attribuer un nombre de points supérieur à 10 points).

Les démolisseurs des prix en livres d'échecs (en fonction des stocks disponibles !).

Evidemment ce concours perdurera dans le temps s'il remporte un succès en ce qui concerne la participation. Les règles régissant ce concours de solutions pourront éventuellement être modifiées en fonction des remarques des participants !

Les définitions des conditions et pièces féeriques sont indiqués à la fin de ce document.

Bonne chance à tous !

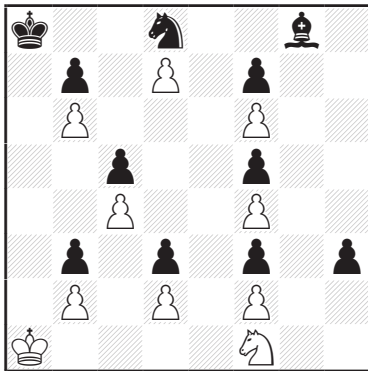


6601 Yoav Ben-Zvi

La position est-elle légale ? Qui peut roquer ? Quelles cases ont dû forcément visiter les Tours ?

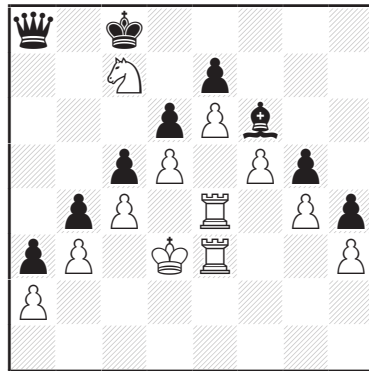
b) ♖ a3→a4 ; c) ♜ h7→h5 ; d) ♖ f4→b5 e) =d) + ♜ c6→a7 ; f) =e) + ♖ h2→h4

6599 - Y. Chable



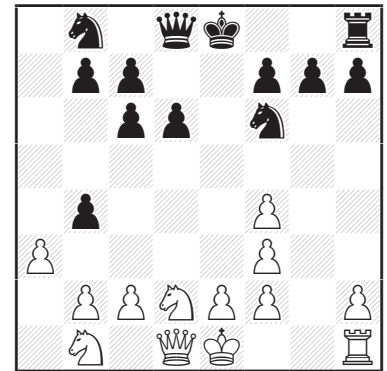
#31 (10+11)

6600 - J-L. Seret



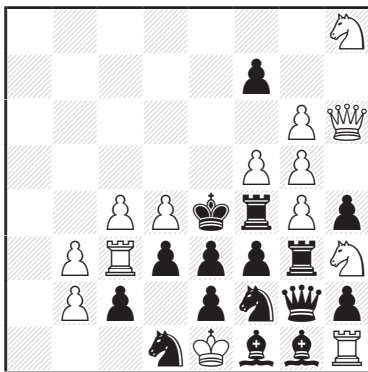
+ : trouver les deux premiers coups ? (12+10)

6601 - Y. Ben-Zvi



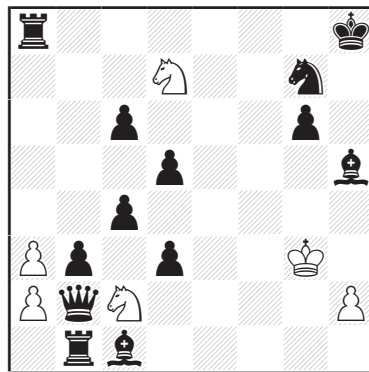
Voir texte ! (13+13)

6602 - D. Petrovic



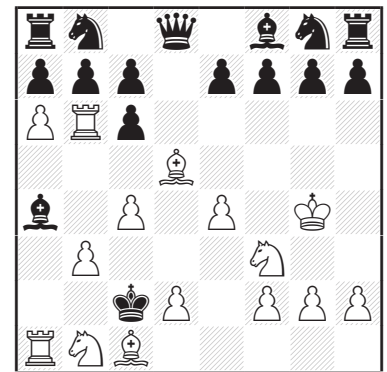
Résoudre Circé (14+16)

6603 - C. Pacurar



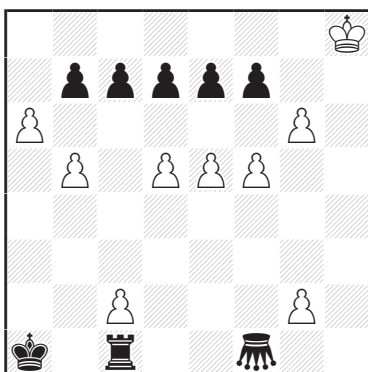
-6 & #1 Proca-Retractor Circé Assassin (6+13)

6606 - P. Wassong



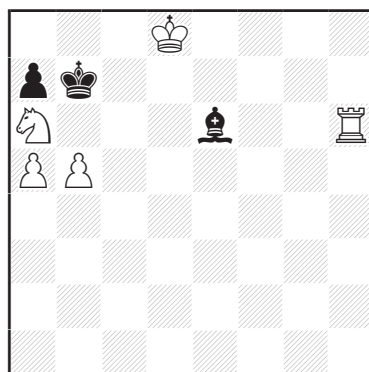
Partie justificative en 18,0 coups (15+16)

6637 - B. Rothmann



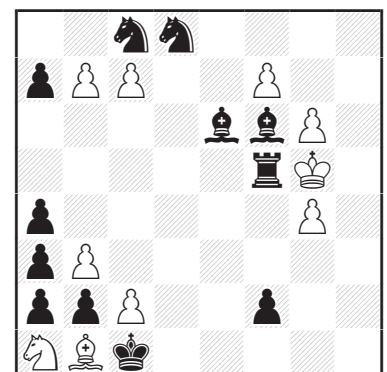
s=26 (9+8)
Poursuite
♞=Sauterelle

6658 - Z. Janev



Quel coup noir n'est pas la clé d'un h#2 ? (5+3)

6671 - F. Sabol



hs#11 0.1.1... (10+12)
Circé maléfique martien

SOLUTIONS - PHÉNIX 227



6599 Yves Chable

1. ♖h2! la clé est forcée sinon 1...h2! 2. ♜×h2, puis le Fou noir peut venir en h3 avant que le Roi passe en f1, 1... ♙h7 2. ♖b1 ♙g6 3. ♖ç1 ♙h5 4. ♖d1 ♙g4 le Fou noir défend le ♜h3, 5. ♖é1 ♖b8 6. ♖f1 ♖a8 7. ♖g1 ♖b8 8. ♜f1, le ♜h2 est libéré pour aller prendre ç5 qui permettra au ♜ç4 d'aller protéger le ♜b6, puis de prendre d3 pour aller contrôler é6 et ç6, cases de fuite du Cavalier noir et enfin d'aller en ç7 pour bloquer le Roi noir, 8... ♖a8 9. ♖h2 ♖b8 10. ♜é3 ♖a8 11. ♜d5 ♖b8 12. ♜ç3 ♖a8 13. ♜a4 ♖b8 14. ♜×ç5 ♖a8 15. ♜×d3 ♖b8 16. ♜b4 ♖a8 17. ♜d5 ♖b8 18. ♜ç7 ♜ç6 19. ç5 ♜d8 20. d4 ♜ç6 21. d5 ♜d8 22. ♖g3 seul le Fou noir doit jouer, ce qui permet la prise du Pion noir et la poursuite du Fou noir, 22...h2 23. ♖×h2 ♙h5 24. ♖h3 ♙g6 25. ♖h4 ♙h7 26. ♖h5 ♙g8 27. ♖h6 ♙h7 28. ♖×h7 ♜ç6, le ♜d8 a intérêt à jouer en ç6, pour donner une case de fuite au Roi noir, 29. d×ç6 b×ç6 30. d8=♙+ ♖b7 31. ♙a8#

La stratégie blanche consiste à bloquer h3 par le ♜h2, puis amener le Roi blanc en h2. Le Cavalier blanc pourra aller capturer ç5 et d3 pour permettre au Pion blanc d2 de contrôler les cases où le Cavalier noir peut jouer (é6 et ç6) ; ensuite le Cavalier blanc peut jouer en ç7 pour contrôler a8 et bloquer le Roi noir en b8 ; le Roi blanc peut ensuite capturer le Fou noir, le Cavalier restant la seule pièce noire à pouvoir jouer ; il est capturé, permettant la promotion du Pion blanc d7 puis le mat.

Remarques : Les 17 premiers coups noirs sont interchangeables entre les mouvements du Roi, du Cavalier (sans quitter d8 de son champ d'action) et du Fou (sans se faire capturer).

6600 Jean-Luc Seret

Une étude qui se veut humoristique ; en effet un joueur humain écartera immédiatement la fausse piste alors que la plupart des programmes actuels s'obstineront longtemps dessus ! La position réjouira donc tout autant les adeptes que les détracteurs des programmes informatiques. La solution demandée est très courte : en moins de trois coups on obtient une position techniquement gagnante, mais, il ne faut pas rater la finesse du 2^{ème} coup.

1. ♜é8! (1. ♜b5? ♙a6=)

Il n'est pas nécessaire d'expliquer à un humain que sur 1. ♜×a8?, les Noirs capturent le ♜ par ç8-b7-a8 et se contentent de ne jamais bouger le ♙f6 pour faire nulle. Cela fait plaisir de rencontrer encore des positions où l'intelligence ordinaire est plus efficace que le calcul brutal de l'ordinateur.

1... ♖b7 (1... ♙b8? 2. ♜×f6! ♖ç7 3. ♜d7 ou 3. ♜h5 suivi de 4.f6), 2. ♜×d6+!!

Certes, l'étude est courte, mais la présence de cette pointe pas évidente renforce son intérêt en faisant écho à la clé : 2. ♜×f6? ♙h8!! 3. ♜g8 ♙ç3+

(3... ♙×g8? 4.f6! +-) et les Noirs annulent, par exemple : 4. ♖é2 ♙b2+ 5. ♖f3 ♙×a2 6.f6 ♙h2! 7.f7 a2 8. ♙é1 ♙g3+ 9. ♖é2 ♙×é1+ 10. ♖×é1 a1=♙+ 11. ♖f2 ♙b2+ 12. ♙é2 ♙d4+ 13. ♖g2 ♙f4 14. ♙é3 ♙×é3 15.f8=♙ ♙g3+ nulle

2... ♖b6 (2... é×d6 3. é7 ♙é8 {3... ♙é5 4. ♙×é5 d×é5 5. ♙×é5 ♙é8 6.f6 ♙g6+ 7. ♙é4 ♙é8 8.f7 +-} 4. ♙é6 ♙é5 5.f6 +-)

La suite qui est un gain technique ne fait pas partie de l'étude pour cause de non-unicité. Il semble néanmoins utile de montrer aux lecteurs intéressés comment se concrétise ce gain technique.

3. ♜f7 (ou 3. ♜b5), 3... ♖a5 4. ♙é2 ♖b6 5. ♙d2 ♖a5 6. ♖é3 ♙b7 7.d6 é×d6 8. ♙d5 ♙ç7 9. ♖d3 (9. ♜×d6 ♖a6 10. ♖d2 ♙é7 11. ♙é2 ♙×d6 12.f6 ♙é7 13.f×é7 ♙f4+ 14. ♖é1 ♙ç1+ 15. ♙d1 ♙ç3+ 16. ♙dd2 ♙a1+ 17. ♖f2 ♙f6+ 18. ♖g2 ♙×é7 19. ♙d7 ♙é8 20. é7 ♙×d7 21. é8=♙+-), 9... ♙é7 10. ♙é2 ♙b7 11. ♙f2 ♙ç8 12.f6 ♙×é6 13.f×é7 ♙×é7 14. ♜×g5 ♙é1 15. ♜é4 gain

6601 Yoav Ben-Zvi

La position est-elle légale ? Qui peut roquer ? Quelles cases ont dû forcément visiter les Tours ?

b) ♖ a3→a4 ; c) ♜ h7→h5 ; d) ♖ f4→b5 e) =d) + ♜ ç6→a7 ; f) =e) + ♖ h2→h4

a) Les Blancs ont capturé trois fois dont le ♙ ç8 en f3 (seule case blanche). Le ♙ f1 qui n'a pas été pris en ç6 (♙ ç8 bloqué) a donc dû être pris en b5 (case blanche). Seule la ♖ a a pu alors se faire prendre en b5 (case blanche). Il faut donc ouvrir la cage blanche par d2×♙ é3 donc avoir libéré le ♙ f8 ce qui est impossible.

→ La position est illégale.

b) Pour pallier l'impossibilité précédente, on peut faire capturer la ♖ a en premier. La symétrie des captures g2×f3 (case blanche) et d7×ç6 (case blanche) alors que les deux Fous sur cases blanches ont été capturés impose a6×♙ b5 (case blanche). La même symétrie apparaît alors avec les Fous de cases noires et impose é3×♙ f4. On a donc dans l'ordre : ♖ a1→ç6, d7×♖ ç6, ♙ ç8→f3 g2×♙ f3, ♙ f1→b5, a7-a6×♙ b5-b4, ♖ a8→é3, d2×♖ é3, ♙ ç1→d6, é7×♙ d6, ♙ f8→f4, é3×♙ f4

→ Les deux roques sont possibles.

Cases : ♖ a : a3, ç6 ; ♖ a : é3

c) Pour pallier l'impossibilité vue dans a), il faut cette fois-ci capturer la ♖ h8 en premier (d2×♖ h8) ce qui invalide le 0-0 noir.

♖ h8→é3, d2×♖ é3, ♖ a1→ç6, d7×♖ ç6, ♙ ç8→f3, g2×♙ f3, ♙ f1→b5, a7-a6×♙ b5-b4, ♙ ç1→d6, é7×♙ d6, ♙ f8→f4, é3×♙ f4, ♖ a8→h8

→ 0-0 noir interdit et 0-0 blanc possible.

Cases : ♖ h : h6, é3 ; ♖ a : d1, ç6 ; ♖ a : h8 (le coup ♖ a8-h8 est possible ici)

d) Le problème rencontré dans a) n'est pas éludé immédiatement car l'ouverture de la cage blanche par d2-d3 n'est pas possible puisqu'elle impliquerait trois captures par ♖ sur cases blanches.

Seule différence à venir par rapport à a) : le ♖ d2 pourra capturer alternativement sur case blanche puis sur case noire, ce qui permet de faire disparaître le ♙ ç8. Donc :

h7-h5, ♖ a8→f3, g2×♖ f3, ♖ h1→d6, é7×♖ d6, ♙ f8→ç3, d2×♙ ç3, ♙ f1→ç6, d7×♙ ç6, ♙ ç8→b5, ç3-ç4×♙ b5, ♙ ç1→b4, a7-a5×♙ b4, ♖ a1→h1

→ 0-0 blanc interdit et 0-0 noir possible.

Cases : ♖ a : a6, f3 ; ♖ h : g1, d6 ; ♖ a : h1

e) Ici le coup noir d7-d6 est interdit puisqu'il ne peut y avoir trois captures par ♜ sur cases noires et seuls les Blancs seraient en mesure de libérer une pièce en premier par d2-d3. Mais les ♖ ne peuvent pas avoir capturé trois pièces sur cases blanches !

→ La position est illégale.

f) Par rapport au e) on a ici la possibilité de libérer la ♖ h en premier. Donc :

h2-h4, ♖ h1→d6, é7×♖ d6, ♖ h8→f3, g2×♖ f3, ♙ f1→ç6, d7×♙ ç6, ♙ f8→ç3, d2×♙ ç3, ♙ ç1→b4, ç6-ç5×♙ b4, ♙ ç8→b5, ç3-ç4×♙ b5, ♖ a1-h1 / ♖ a8-h8

→ Les deux roques sont interdits

Cases : ♖ h : h3, d6 ; ♖ h : é8, f3 ; ♖ a : h1 ; ♖ a : h8

Belle construction de jumeaux permettant des discriminants sur les roques par un raisonnement logique agréable.

6602 Dragan Petrovic

La cage ne va s'ouvrir qu'en reprenant $a2 \times \text{♞} b3(b7)$. Pour cela, il faut ramener le $\text{♞} f7$ libre en colonne b car le $\text{♞} h$ dispose des cases h7 à h4 qui donneront un tempo. Le ♞ ne peut revenir en colonne é qu'en décapturant un Fou blanc (le Cavalier blanc donnerait échec en f6 !), d'où le périple initial du Cavalier blanc. La vraie difficulté suivante concerne le passage du Pion noir de la colonne d à la colonne ç. Cela va imposer de décapturer le Fou blanc sur case blanche en d5 (et non pas en é6 !)

1. $\text{♞} g7-h6$ h5-h4 2. $\text{♞} f6-g7$ h6-h5 3. $\text{♞} g7(f8) \times f6(f7)$ h7-h6 4. $\text{♞} h6-g7(f8)$ $\text{♞} h1 \times \text{♞} g2(\text{♞} h1)$
5. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 6. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 7. $\text{♞} f7-h8$ h7-h6 8. $\text{♞} \text{é}5(d8)-f7$ f7-f6 (Ici nous allons avoir un tempo avec un cycle de sept coups) : 9. $\text{♞} h8 \times h4(h7)$ h5-h4 10. $\text{♞} f6-h8$ h6-h5 11. $\text{♞} g7(f8) \times f6(f7)$ h7-h6 12. $\text{♞} h6-g7(f8)$ f7-f6 13. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 14. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 15. $\text{♞} \text{ç}6-\text{é}5(d8)$ h7-h6 évidemment il faut ressusciter le Fou blanc : $\text{é}7 \times \text{♞} f6(\text{♞} \text{ç}1?)$. Avant il faut donc ramener le Cavalier blanc sur ç1 ! Ce premier trajet du Cavalier blanc n'est pas déterminé puisqu'il a pu passer par ç8 au lieu de é5. Chaque pas du Cavalier blanc nécessite l'utilisation du cycle précédent de 14 demi-coups, cycle non complètement déterminé puisque la Dame blanche a deux trajets à sa disposition. Dans la suite, nous ne noterons que le trajet de la Dame blanche par g7 : 16. $\text{♞} h8 \times h4(h7)$ h5-h4 17. $\text{♞} f6-h8$ h6-h5 18. $\text{♞} g7 \times f6(f7)$ h7-h6 19. $\text{♞} h6-g7$ f7-f6 20. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 21. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 22. $\text{♞} b4-\text{ç}6$ h7-h6 23. $\text{♞} h8 \times h4(h7)$ h5-h4 24. $\text{♞} f6-h8$ h6-h5 25. $\text{♞} g7 \times f6(f7)$ h7-h6 26. $\text{♞} h6-g7$ f7-f6 27. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 28. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 29. $\text{♞} a2-b4$ h7-h6 30. $\text{♞} h8 \times h4(h7)$ h5-h4 31. $\text{♞} f6-h8$ h6-h5 32. $\text{♞} g7 \times f6(f7)$ h7-h6 33. $\text{♞} h6-g7$ f7-f6 34. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 35. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 36. $\text{♞} \text{ç}1-a2$ h7-h6 37. $\text{♞} h8 \times h4(h7)$ h5-h4 38. $\text{♞} f6-h8$ h6-h5 39. $\text{♞} g7 \times f6(f7)$ h7-h6 40. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7 \times \text{♞} f6$ 41. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 42. $\text{♞} h4 \times h5$ h6-h5 43. $\text{♞} a2-\text{ç}1$ h7-h6 (maintenant nous allons avoir un tempo avec un cycle de huit coups avec la Dame blanche et le Fou blanc ; en effet la Dame blanche ne peut plus décapturer de Pion noir dans la colonne é à cause du Roi noir), 44. $\text{♞} h6(h7,h8) \times h4(h7)$ h5-h4 45. $\text{♞} g7-h6(h7,h8)$ h6-h5 46. $\text{♞} \text{é}5-f6$ h7-h6 47. $\text{♞} d6(\text{ç}7,b8,f6,h8) \times \text{é}5(\text{é}7)$ $\text{é}6-\text{é}5$ 48. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7-\text{é}6$ 49. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 50. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 51. $\text{♞} b4-a2$ h7-h6 (chaque pas du Cavalier blanc nécessite l'utilisation de ce deuxième cycle de 16 demi-coups). Selon que la Dame blanche est passée par h8, h6 ou h7, le Fou blanc peut avoir joué aussi en f6 ou h8.

52. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 53. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 54. $\text{♞} \text{é}5-d6$ h7-h6 55. $\text{♞} d6 \times \text{é}5(\text{é}7)$ $\text{é}6-\text{é}5$ 56. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7-\text{é}6$ 57. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 58. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 59. $\text{♞} a6(\text{ç}6,d5)-b4$ (le Cavalier blanc a encore plusieurs choix pour rejoindre b1, 59... h7-h6 60. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 61. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 62. $\text{♞} \text{é}5-d6$ h7-h6 63. $\text{♞} d6 \times \text{é}5(\text{é}7)$ $\text{é}6-\text{é}5$ 64. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7-\text{é}6$ 65. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 66. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 67. $\text{♞} \text{ç}7-a6$ h7-h6 68. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 69. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 70. $\text{♞} \text{é}5-d6$ h7-h6 71. $\text{♞} d6 \times \text{é}5(\text{é}7)$ $\text{é}6-\text{é}5$ 72. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7-\text{é}6$ 73. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 74. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 75. $\text{♞} b5-\text{ç}7$ h7-h6 76. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 77. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 78. $\text{♞} \text{é}5-d6$ h7-h6 79. $\text{♞} d6 \times \text{é}5(\text{é}7)$ $\text{é}6-\text{é}5$ 80. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7-\text{é}6$ 81. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 82. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 83. $\text{♞} a3-b5$ h7-h6 84. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 85. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 86. $\text{♞} \text{é}5-d6$ h7-h6 87. $\text{♞} d6 \times \text{é}5(\text{é}7)$ (ici le Fou blanc doit forcément venir de d6 à cause de la décapture future sur d6), 87... $\text{é}6-\text{é}5$ 88. $\text{♞} h6-g7$ $\text{é}7-\text{é}6$ 89. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 90. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 91. $\text{♞} b1-a3$ h7-h6 92. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 93. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 94. $\text{♞} \text{é}5-d6$ h7-h6 95. $\text{♞} d6 \times \text{é}5(\text{é}7)$ $\text{é}6-\text{é}5$ 96. $\text{♞} h6-g7$ $d7 \times \text{♞} \text{é}6(\text{♞} b1)$ 97. $\text{♞} \text{ç}5 \times d6(d7)$ d7-d6 (et maintenant le tempo sera obtenu avec une manoeuvre de la Dame blanche et du Cavalier blanc en huit coups ; en effet la décapture en d6 ne fait rien gagner et le Fou blanc comme la Dame blanche n'ont pas accès à d5, seul le Cavalier blanc peut y décapturer un Pion noir), 98. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 99. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 100. $\text{♞} \text{ç}7-\text{é}6$ h7-h6 101. $\text{♞} h7 \times h4(h7)$ h5-h4 102. $\text{♞} g7-h7$ h6-h5 103. $\text{♞} d5-\text{ç}7$ h7-h6 104. $\text{♞} \text{ç}7(b4,b6,\text{é}7) \times d5(d7)$ d6-d5 105. $\text{♞} h6-g7$ d7-d6 106. $\text{♞} h5 \times h6(h7)$ h7-h6 107. $\text{♞} h4 \times h5(h7)$ h6-h5 108. $\text{♞} d5-\text{ç}7(b4,b6,\text{é}7)$ h7-h6 109. $\text{♞} h8 \times h4(h7)$ h5-h4 110. $\text{♞} \text{ç}7 \times d5(d7)$ $\text{ç}6 \times \text{♞} d5$ 111. $\text{♞} \sim-d5+$ h6-h5 112. $\text{♞} b5-\text{ç}7$ h7-h6 113. $\text{♞} a3-b5$ $\text{ç}7-\text{ç}6$ 114. $\text{♞} \sim \times \text{ç}5(\text{ç}7)$ $\text{ç}6-\text{ç}5$ 115. $\text{♞} b1-a3$ $b7 \times \text{♞} \text{ç}6(\text{♞} b1)$ 116. $a2 \times b3(b7)$ b4-b3 117. $\text{♞} a3-\text{ç}3$ $\text{♞} \text{ç}3-d1$ etc.

Utilisation de trois cycles différents pour le gain d'un tempo : Dame blanche (sept coups), Dame blanche/Fou blanc (huit coups) et Dame blanche/Cavalier blanc (huit coups). Encore une nouvelle trouvaille de l'auteur dans un problème au long cours.

6603 Cornel Pacurar

1. ♔f4-g3 ♚d2×h2(h2,-♚h2)+ 2. ♔f3-f4 ♘g4×h2(h2,-♞h2)+ 3. ♔é4-f3 d6-d5+ 4. ♔d5-é4 ç7-ç6+
5. ♔d4-d5 ♘ç3×a2(a2,-♞a2) 6. ♚d5×♚a8(♚a8,-♞a8) puis 1. ♚d5-g8# !
- ♔×g8(♚d1) est impossible à cause de ♚×♘g4(♞g8,-♔g8 !) le Roi noir serait en auto-échec en g8.
- ♚×g8(♚d1) est impossible à cause de ♚×♚d2(♚h8,-♔h8 !) (auto-échec)

C'est pour ça qu'il faut décapter la Tour noire sur case noire avant d'aller remettre en jeu la Dame blanche. On note que le passage du Roi blanc vers d4 n'obligeait en théorie que de passer en f3 ou f4 (remettant en jeu une des deux pièces thématiques). Quatre suicides actifs (trois noirs et un blanc). Le mat est donné par une pièce blanche qui menace le Roi noir, sur une case auto-controlée par deux suicides passifs de pièces noires. C'est le premier problème de ce genre dans lequel la pièce matante est auto-protégée par deux pièces adverses qui se sont suicidées dans le rétro-jeu. Formidables effets mis en œuvre dans ce Circé Assassin !

Pour en apprendre plus sur le genre voir : <http://quartz.chessproblems.ca/pdf/36/Quartz36.pdf>

6606 Pascal Wassong

Après d7×♚ç6, le Roi noir doit passer en ç2 avant l'arrivée de la ♚h sur la 3^{ème} ligne. Il faut d'abord sortir le Fou noir en a4. Ce n'est possible dans le timing que si le Roi noir et le Fou noir sont seuls à jouer les coups minimums pendant la période.

Le contrôle du Cavalier blanc sur les cases d4 et é5 impose la trajectoire du Roi noir. Après ♔ç2/♚é3-b3 les Noirs n'auront plus que trois coups à jouer ! Le Cavalier noir peut être sur une case blanche et revenir en b8 en trois coups. Pas a2 (occupée), ni a6 (occupée plus tard), ni ç4 (bloquant), ni b5 (impossible de rejoindre b8 en trois coups à la fin), ni d1 (sur le trajet du Fou noir), ni d3 (échec au Roi blanc), ni d5 ou h1 (occupée), ni f1 (trop loin pour revenir), ni f3 (échec), ni f5 (trajectoire du Fou noir), ni g4 (trajectoire du Roi blanc), ni g6 (ne pouvant rejoindre b8 sans donner échec au Roi blanc), ni h3 (trop loin pour b8 en trois coups), ni h5 (ne pouvant rejoindre b8 en trois coups sans faire échec au Roi blanc). Donc le Cavalier blanc sera sur une case noire et il faudra jouer un nombre impair de coups noirs en début de partie, donc la ♚a8 sera en b8. Donc pour que le Cavalier noir puisse rejoindre b8 en deux coups (un coup pour la Tour noire), il devra être en b6. En effet f6 et é5 donnent échec au Roi blanc, les cases é4, a5 et b4 ne permettent pas de revenir en deux coups, ç5 bloque le trajet du Roi noir.

1. é4 ♘a6 2. ♚ç4 ♘ç5 3. ♚d5 ♘a4 4. ç4 ♘b6!

5. ♚a4 ♚b8 6. ♚ç6 d×ç6 7. a4 ♚g4 8. a5 ♚d1 9. a6 ♚a4 10. ♔é2 ♔d7 11. ♔f3 ♔d6 12. ♔g4 ♔ç5
13. ♘f3 ♔b4 14. ♚é1 ♔b3 15. ♚é3+ ♔ç2 16. ♚b3 ♘d7 17. ♚b6 ♚a8 18. b3 ♘b8

Superbe jeu de cache-cache pour le Cavalier noir qui paradoxalement n'a qu'une case noire à sa disposition pour attendre, b6, alors qu'en apparence une multitude de cases blanches s'offrent à lui.

6637 Bernard Rothmann

1. ç3! ♚ç2 2. g3 ♚g2 3. g4 ♚g3 4. ç4 ♚ç3 5. ç5 ♚ç4 6. g5 ♚g4 7. a7 ♞a6 8. b×a6 b5 9. ç×b6 e.p. ç5
10. d×ç6 e.p. d5 11. é×d6 e.p. é5 12. f×é6 e.p. f5 13. g×f6 e.p. ♚g5 14. g7 ♚g6 15. f7 ♚f6 16. é7 ♚é6
17. d7 ♚d6 18. ç7 ♚ç6 19. b7 ♚b6 20. b8=♞ ♚b7 21. ç8=♞ ♚ç7 22. d8=♞ ♚d7 23. é8=♞ ♚é7
24. f8=♞ ♚f7 25. g8=♞ ♚g7 26. a8=♞ ♚a7=

L'interversion de coups ne marche pas : 1. a7? ♞a6 2. ç3 ♚ç2 3. g3 ♚g2 4. g4 ♚g3 5. ç4 ♚ç3 6. ç5 ♞ç4!
Par ailleurs : 1. ç4? ♚ç2 2. g4 ♚g2 3. g5 ♚g4 4. ç5 ♚ç4 5.??

Beaucoup de spectacle : cinq prises en passant, sept promotions en Sauterelle, deux Excelsiors «hésitation».

6658 Zoran Janev

Aucun coup de Fou ne convient : 1. ♚~ ♚b6+ 2. ♔a8 ♚b8, ♘ç7# (On aurait préféré qu'il y ait un seul mat).

1. ♔a8! (1... ♚h8 2. ♚?? ♔ç7?)

6671 Frantisek Sabol

1...f1=♘ 2.f8=♗ ♘h2 3.♗×h2 b×a1=♗
4.♗×d8 ♗×d8 5.b×ç8=♘ a1=♘ 6.♘×f6 ♘ç8
7.b×ç8=♘ a7×b1=♗ 8.♘×f5 ♗b8 9.ç8=♗ a2
10.ç×b8=♗ a3 11.♗b2 ♘ç2#

Un task présentant un double Allumwandlung.
La tâche des deux camps est rude : aboutir à un quasi-pat des Noirs et à un mat du Roi blanc dans un genre où les contrôles de cases sont peu nombreux... Mais la solution est longue et les vérificateurs sont invités à travailler.



DÉFINITIONS FÉERIQUES

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

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

Circé 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 Maléfique : la renaissance se fait sur la case correspondante de l'adversaire.

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.

Circé maléfique martien : Pour capturer, toute pièce renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.

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

Poursuite (Echecs -) : les Noirs (ou le camp jouant en second) doivent jouer sur la case précédemment occupée par la pièce blanche qui vient de jouer. Si les Noirs peuvent jouer plusieurs pièces sur cette case, ils sont alors libres de choisir laquelle y jouera. Si aucune pièce noire ne peut se rendre en un coup sur cette case, les Noirs jouent alors ce qu'ils désirent.

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. Dans le **semi-Proca**, les Noirs ne peuvent utiliser la possibilité éventuelle de mater les Blancs.

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