

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

Noctambule-Sauteur : se déplace sur les lignes du Noctambule, en sautant par dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir (donc à un pas de Cavalier du sautoir), à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que le Noctambule-Sauteur capture alors.

Rois Siamois : ces Rois (toujours deux de chaque couleur sur l'échiquier) sont mat, contrairement aux Rex Multiplex, si le camp correspondant ne peut parer un échec à l'un ou l'autre des deux Rois.

Roi super-Transmuté : Roi qui, lorsqu'il est en échec, prend le pouvoir de la pièce qui lui donne échec, et le garde une fois que l'échec est paré. Il perd alors son statut royal et le camp qui le possède n'a alors plus de pièce royale.

Rose : se déplace comme un Noctambule, mais sur un octogone régulier, dont le côté est un pas de Cavalier. La Rose peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

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

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

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^o rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1^o rangée est immobile.

Swapping Kings : après un échec, les Rois échangent leur place.

Tour-Lion : Lion jouant sur les lignes de la Tour.

Tour-Locuste : Locuste jouant sur les lignes de la Tour.

Tour-Sauterelle : Sauterelle jouant sur les lignes de la Tour.

ERRATA ET CORRECTIONS

462 p.479, RM14 (insoluble dans RM17/576) de Manfred Rittirsch

1. ♔×ç1+ ♘f3 2. f1=♙ ç8=♖=

1. ♔×h3+ ♖é4 2. f1=♖ ç8=♙=

L'auteur joint la note suivante : « L'idée est de montrer des échanges réciproques de promotions bicolors, ce qui est un paradoxe dans une position de pat Madrasi. Ce n'était pas le cas dans la version de 1985 ».

7033 p.9630, Phénix 241 de Sébastien Luce

L'auteur nous indique que la mention suivante a été oubliée : «Après P. Tritten et S. K. Balasubramanian».

Par ailleurs, un certain nombre de doublons (problème publié deux fois dans les inédits) ont été constatés grâce à l'aide numérique de WinChloe ; le problème souligné est donc éliminé du concours informel.

6839 (Phénix 234, page 9408) et 7021 Phénix 241 (page 9629)

6838 (Phénix 234, page 9408) et 7120 Phénix 245 (page 9759)

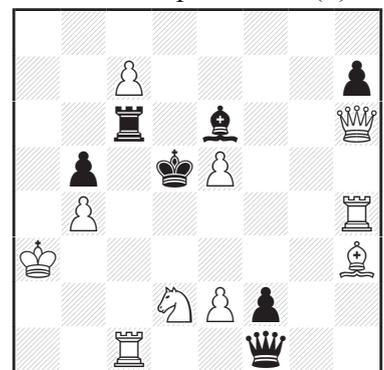
6542 (Phénix 222, page 9043) et 6708 Phénix 231 (page 9319)

6502 (Phénix 222, page 9033) et 6860 Phénix 238 (page 9533)

6342 (Phénix 208, page 8598) et 6674 Phénix 231 (page 9315)

5002 (Phénix 146, page 6748) et 7810 Phénix 234 (page 9402)

M. Rittirsch
Rex Multiplex 1985 (v)



h=2 2.1.1.1. (10+7) C+
Madrasi