

PHENIX 183 AVRIL 2009

DIRECTEUR : Denis BLONDEL, 19 rue de Rome, 94510 La Queue en Brie
e-mail : denisblondel@wanadoo.fr

SECRETARIAT, ENVOIS : Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville
e-mail : lr.phenix@free.fr

REDACTEURS :

Orthodoxes : Jean MORICE, 8 rue des Mariniers, 75014 Paris

Féeriques : Reto ASCHWANDEN, Schaedruetihalde 8b, 6006 Lucerne, Suisse

COLLABORATEURS :

2# orthodoxes : Philippe ROBERT, Saint-Loup, 12700 Capdenac-Gare

3#/n# orthodoxes : Pierre TRITTEN, 5 Avenue Florian, 93220 Gagny

Etudes : Daniel CAPRON, 7 villa Chanoine, 92270 Bois Colombes

Rétros : Thierry LE GLEUHER, 55 rue René Cassin, 91390 Morsang-sur-Orge

Aidés : Axel GILBERT, 8 rue Joséphin Souлары, 69004 Lyon

Inverses : Yves TALLEC, 23 rue Fantin-Latour, 75016 Paris

Directs féeriques : Maryan KERHUEL, 52 bvd de la République, 78000 Versailles

Tanagras : Laurent RIGUET, 1 rue Jules Verne, 60560 Orry-la-Ville

Divers : Jacques DUPIN, 17 rue des Platanes, 76610 Le Havre

Solutions : Jacques DUPIN, adresse ci-dessus

Mathématiques : Louis AZEMARD, rue Fanouris, 13110 Port-de-Bouc

Collaboration technique : Bernd ellinghoven et Yves TALLEC

ABONNEMENTS :

Périodicité : mensuelle (11 numéros par an)

Abonnement normal : 46 Euros. Abonnement de soutien : 70 Euros ou plus !

Chèques à l'ordre de D. BLONDEL - REX MULTIPLEX.

N° de Compte Chèque Postal : 20 567-47 A Paris.

IBAN : FR7330041000012056747A02031. BIC : PSSFRPPPAR.

Pour les chèques tirés sur une **banque étrangère**, ajouter 7 Euros.

Envois à D. BLONDEL, adresse ci-dessus.

SOMMAIRE :

Actualités, par Jean Morice	7858
Solutions - Phénix 172	7868
Inédits - Phénix 183	7881

ACTUALITES

par Jean MORICE

DE SUISSE

idée & form 2004/05 - n#

Juge : Jean Morice

Nombre de problèmes en compétition : 35

Nombre de récompenses : 14 (quatre Prix, quatre

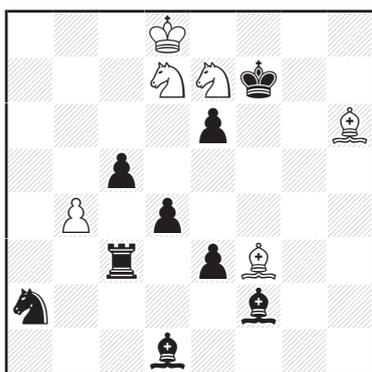
Mentions d'Honneur, six Recommandés)

O1433 : problème à caractère logique combinant joliment deux manoeuvres pendulaires : la première, effectuée par le ♖f3, est destinée à provoquer un Romain noir grâce à une manoeuvre péricritique du ♙d1 avec sacrifice de déviation d'un Pion blanc. L'aller en c6, de même que le retour en f3, du Fou blanc doit s'effectuer en deux temps avec arrêt en e4 afin de forcer les déviations du Fou noir des contrôles de g4 et de d7 pendant l'exécution de la seconde manoeuvre pendulaire effectuée par le ♘d7 dont les motivations sont originales. Cette seconde manoeuvre pendulaire provoque en effet à l'aller un effet utile de désobstruction de d7 permettant l'accès de cette case au Fou et un effet nuisible d'auto-obstruction de g4. Les effets inverses se produisent au cours de la manoeuvre de retour. Après ces différentes manoeuvres, les défenses par le ♜é6 provoquent des déblocages-blocages éloignés successifs exploités par les Blancs. Les pièces blanches de cette magnifique réalisation sont remarquablement utilisées :

O1433 - D. Kutzborski

idée & form 2004-05

1° Prix



#16

(6+9)

Essai thématique :

1. ♙×d1? 1...é2!

Jeu réel : 1. ♙é4!

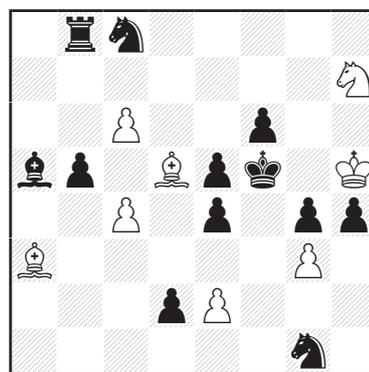
1... ♙ç2 2. ♘é5+ libère d7, 2... ♖f6
3. ♘g4+ obstrue g4, 2... ♖f7 4. ♙ç6 ♙a4
5. b5 sacrifice d'attraction,, 5... ♙×b5
6. ♙é4 ♙d3 7. ♘é5+ libère g4, 7... ♖f6
8. ♘d7+ ♖f7 9. ♙f3 ♙é2
10. ♙×é2 é5 libère é6 mais bloque é5,
11. ♙h5+ ♖é6 12. ♙g4+ ♖f7
13. ♘f8 é4 libère é5 mais bloque é4,
14. ♙é6+ ♖f6 15. ♘d5+ ♖é5 16. ♙f4#

O1434 : ce remarquable problème montre un étonnant parcours du Cavalier blanc couvrant une large partie de l'échiquier. Comme au temps des Indiens, ce Cavalier, qui joue sur onze cases différentes, exécute une véritable «danse du scalp» autour du Roi noir avant la mise à mort finale par le Fou blanc en a3. Les Noirs se défendent par des déblocages-blocages de deux Pions noirs. Pour réaliser leur projet, les Blancs doivent annihiler le ♜é3 et l'inattendu ♜b5. De nombreux switchbacks blancs et noirs apparaissent au cours de la solution :

O1434 - M. Schneider

idée & form 2004-05

2° Prix



#16

(8+12)

1. ♘f8! [2. ♙é6#]

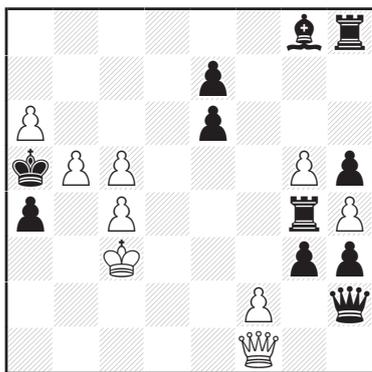
1...é3 (non 1...h×g3 2.é3!)

2. ♘g6 [3. ♘×h4#], 2...é4 3. ♙b2 h×g3

4. ♖h4+ ♔f4 5. ♗g2+ ♕f5 6. ♗×é3+ ♔f4
 7. ♗g2+ ♕f5 8. é3 ♗f3 9. ♗f4 ♗g5 10. ♗é2 ♙ç7
 11. ♗d4+ ♕é5 12. ♗×b5+ ♕f5 13. ♗d4+ ♕é5
 14. ♗f3+ ♕d6 (14... ♕f5 ♗h4#) 15. ♙a3+ ♖b4
 16. ♙×b4#
 (2... h×g3? 3. ♗h4+ ♕f4 4. ♗g2+ ♕f5
 5. ♗×é3+ ♕f4 6. ♗g2+ ♕f5 7. é4#),

O1435 : après une introduction avec provocation d'échec où les Blancs forcent un Grimshaw noir Fou-Pion avec coup critique préalable, on assiste à une surprenante et très précise poursuite du Roi noir par la Dame blanche d'un bord à l'autre de l'échiquier avec mat par exploitation du Grimshaw. A noter que l'échec au Roi blanc par la Tour noire est pourvu dans le jeu apparent et présente une suite changée dans la solution :

O1435 - M. Schneider
 idee & form 2004-05
 3° Prix



#13 (9+11)

Jeu apparent :

1... ♖×ç4+ 2. ♙×ç4 ~ 3. ♙b4#

Jeu réel :

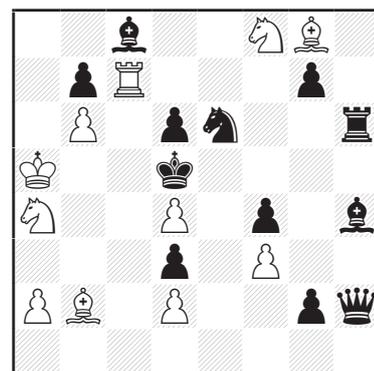
1. ♙b1! [2. ♙b4#]

1... ♖×ç4+ 2. ♕×ç4 provocation d'échec,
 2... é5+ ouvre la ligne du ♙g8,
 3. ♕ç3 switchback,
 3... ♙b3 coup critique qui franchit é6,
 4. ♙g6 [5. ♙b6#],
 4... é6 ferme la ligne du ♙b3
 [non 4... ♖h6? 5. g×h6 é6 6. ♙é8 a3
 7. ♕×b3 ~ 8. ♙d8+ ♕×b5 9. ♙b6#
 ni 4... ♖b8? 5. a7 ♖×b5 (♕×b5)
 6. a8=♙(a×b8=♙)#]
 5. ♙é4 ♕×b5! 6. ♙b4+ ♕ç6! 7. ♙b6+ ♕d5!

(7... ♕d7? 8. ♙b7+ ♕d8/♕é8 9. a7 ~
 10. a8=♙#)
 8. ♙d6+ ♕é4 9. ♙d3+ ♕f4 10. ♙é3+ ♕f5
 (10... ♕g4? 11. ♙é4#)
 11. ♙f3+ ♕g6 12. ♙f6+ ♕h7 13. ♙f7#

O1436 : problème stratégique présentant en avant-plan le thème Romain à interception. Dans le jeu principal, la défense noire forme une batterie royale Tour-Roi qui fonctionne avec des échecs croisés de Brede après formation et jeu d'une batterie de Siers blanche. La menace et le mat de la variante thématique sont rendus possibles grâce à des désobstructions par le ♖a2 et la ♖ç7 :

O1436 - D. Werner
 idee & form 2004-05
 4° Prix



#6 (11+12) C+

Essais thématiques :

1. ♗ç3+? ♕×d4 2. ♗b5+ ♕d5 3. ♖ç1 [4. ♗ç7#]
 3... ♙d8!

1. a3? [2. ♗ç3+ ♕×d4 3. ♗a2+ ♕d5 4. ♗b4#]
 1... ♖h5!

Jeu réel :

1. ♗g6! [2. ♕b4 ~ 3. ♖ç4 ~ 4. ♗ç3#
 ou 3. ♗ç3+ ♕×d4 4. ♖ç4#]

clé avec sacrifice de déviation

1... ♖×g6
 2. a3! [3. ♗ç3+ ♕×d4 4. ♗a2+ ♕d5
 5. ♗b4#],

2... ♖g5 intercepte le ♙h4,
 3. ♗ç3+! ♕×d4+ 4. ♗b5+ ♕d5 5. ♖ç1 ~
 6. ♗ç7#

DE GRANDE BRETAGNE

The Problemist 2004 - n#

Juge : Viktor Chepizhny

Nombre de problèmes en compétition : 37

Nombre de récompenses : 14 (quatre Prix, cinq

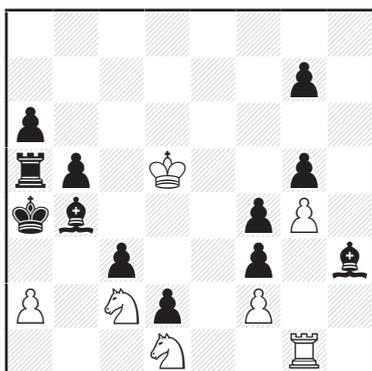
Mentions d'Honneur, cinq Recommandés)

O1437 : le vieux thème de la «comète», inventé par Sam Loyd, est ici magnifiquement doublé par l'excellent compositeur français. Si le ♖b4 joue n'importe où, il y a le mat immédiat ♜×ç3# mais les Noirs disposent des coups g6 et ♙g2 qui ne causent pour le moment aucun dommage :

O1437 - R. Millour

The Problemist 2004

1° Prix e.a.



#20

(7+12)

L'essai thématique 1. ♙é4? [2. ♙×f3] est réfuté par 1...g6!

Il faut donc passer le trait au Noirs en perdant un temps mais comment peut-on y parvenir?

Jeu réel : 1. ♙é6!

1... ♙g2 2. ♙f7! ♙h3 (non 2. ♙f5? ♙h3 3. ♙h1 g6+ 4. ♙×g6 ♙×g4!!) 3. ♙g8! ♙g2 4. ♙h8!! perte du temps recherché sur la seule case où le ♙b4 ne peut pas donner un échec au Roi blanc, 4... ♙h3 5. ♙h7! ♙g2 6. ♙g6! ♙h3 7. ♙f5! ♙g2 8. ♙é4! réalisation de l'essai thématique rendu possible du fait que le ♙h3 est maintenant en g2 à cause de la perte d'un temps par les Blancs, 8...g6!, 9. ♙d5!! et le Roi est reparti pour un tour afin de pouvoir perdre de nouveau un temps de manière à ce que le Fou noir soit en g2 lorsque le Roi blanc jouera de nouveau en é4,

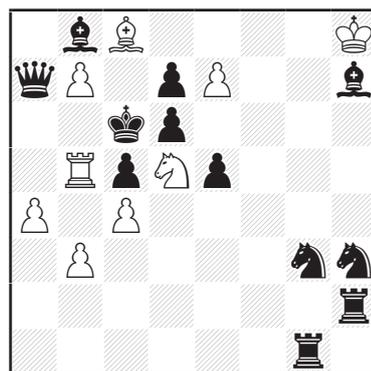
9... ♙h3 10. ♙é6!! ♙g2 11. ♙f7!! ♙h3 12. ♙g8!! ♙g2 (non 12. ♙×g6 ♙g2 13. ♙f5 ♙h3 14. ♙h1 ♙g2 15. ♙h8 ♙f1! 16. ♙d8 ♙ç4 17. ♙d4 ♙é6+ 18. ♙é5 ♙ç4 19. ♙é4 ♙d5(♙d3)+ 20. ♙×♙ ♙b~ 21. ♜×ç3#) 13. ♙h8!! les Blancs perdent de nouveau un temps, 13... ♙h3 14. ♙h7!! ♙g2 15. ♙×g6!! ♙h3 16. ♙f5!! ♙g2 17. ♙é4!! ♙h3 18. ♙×f3 ♙h~(+) 19. ♙×♙ ♙b~ 20. ♜×ç3#

O1438 : problème logique où les essais thématiques, qui sont des promotions, échouent sur des ouvertures de lignes noires avec des échecs. L'avant-plan provoque des pré-abandons des lignes noires citées préalablement. A noter aussi les pré-obstructions noires réciproques en f5 :

O1438 - V. Shavyrin

The Problemist 2004

1° Prix e.a.



#4

(9+12) C+

Essais thématiques :

1. é8=♙? [2. ♙/♙×d7#]

1... ♙f5! 2. ♙d8? ♜h~+!

1. é8=♜? [2. ♜é7#]

1... ♜f5! 2. ♜f6? ♙g8+!

Jeu réel :

1.b4! [2. ♙b6+ ♙×b6 3. b5+ ♙×b5 4. a×b5#]

1... ♙b2 pré-abandonne la ligne h2-h8,

2. é8=♙ [3. ♙×d7#] ♙f5 pré-obstruction,

3. ♙d8! ~ 4. ♜é7# (3... ♜f5?)

1... ♙b1 pré-abandonne la ligne g1-g8,

2. é8=♜ [3. ♜é7#] ♜f5 pré-obstruction,

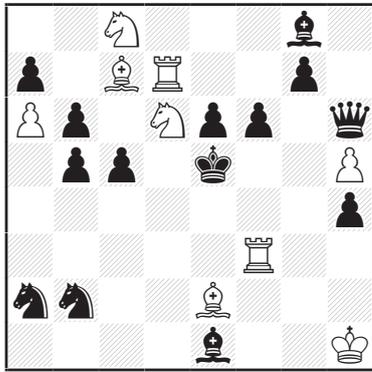
3. ♜é6 [4. ♙×d7#] ♙×b7 (♙b6)

4. ♙×b7 (♙×b6)# (3... ♙f5?)

O1439 : record de six variantes thématiques réalisant le mécanisme de Popandopoulo avec les six

points de rencontre suivants : g5, d2, f6, g3 et ç3 deux fois :

O1439 - V. Kos
The Problemist 2004
3° Prix



#6 (9+14) C+

1. ♖b8! [2. ♗b7+ ♕é4 3. ♗×ç5+ b×ç5
4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗b7+ ♕é4 6. ♗×ç5#]

Variante menace :

1... ♕d4 2. ♗b7+ ♕é4 3. ♗×ç5+ b×ç5
4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗b7+ ♕é4 6. ♗×ç5#

Variantes thématiques :

1... ♖g5(f5) 2. ♗f7+ ♕é4 3. ♗×g5+ f(♖)×g5
4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗f7+ ♕é4 6. ♗×g5#

1... ♖d2 2. ♗ç4+ ♕é4 3. ♗×d2+ ♕×d2
4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗ç4+ ♕é4 6. ♗×d2#

1... ♖ç1 2. ♗é8+ ♕é4 3. ♗×f6+ g×f6
4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗é8+ ♕é4 6. ♗×f6#

1... ♕a5, ♕b4, ♕g3 2. ♗f5+ ♕é4
3. ♗g3+ h×g3 4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗f5+ ♕é4
6. ♗×g3#

1... ♕f2 2. ♗×b5+ ♕é4 3. ♗ç3+ ♗×ç3
4. ♗d6+ ♕~ 5. ♗b5+ ♕é4 6. ♗×ç3#

1... ♗ç3, ♗b4 2. ♗×b5+ ♕é4
3. ♗çd6+ ♕d5 4. ♗×ç3+ ♕×ç3
5. ♗b5+ ♕é4 (♕ç6) 6. ♗×ç3 (♖d6)#
ou 3. ♗×ç3+ ♕×ç3 4. ♗d6+ ♕d4
5. ♗b5+ ♕é4 6. ♗×ç3#

Dompage que dans cette dernière variante les troisième et quatrième coups blancs puissent être intervertis.

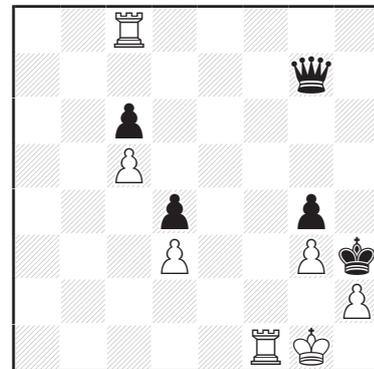
Autres variantes :

1... ♖é3 2. ♖×é3+ ♕f4 3. ♖é4+ ♕g5
4. ♗f7+ ♕×f7 5. ♕f4+ ♕f5 6. ♗d6#

1... ♖f4 2. ♗ç4+ ♕f5 3. ♗é7+ ♕g5
4. ♕×f4+ ♕g4 5. ♗é3+, ♖g3+, ♖f2+

O1440 : meredith montrant un duel Tours blanches-Dame noire avec des coups blancs très précis :

O1440 - J. Mostert
The Problemist 2004
4° Prix



#12 (7+5)

1. ♖f7! ♖h6 2. ♖é8 ♖ç1+ 3. ♖f1 ♖h6
4. ♖fé1 ♖f6 5. ♖1-é6 ♖f8 6. ♖g6 ♖g7
7. ♖ç8 ♖h7 (non 7... ♖f6/♖f8
8. ♖gg8/♖ç×ç6!) 8. ♖g5 ♖h6 9. ♖é8 ♖h7
10. ♖éé5 ♖h6, ♖h8 11. ♖h5+ ♖×h5 12. ♖×h5#

D'ALLEMAGNE

Schach 2004 - 2#

Juge : Udo Degener

Nombre de problèmes en compétition : 32

Nombre de récompenses : 10 (quatre Prix, trois Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

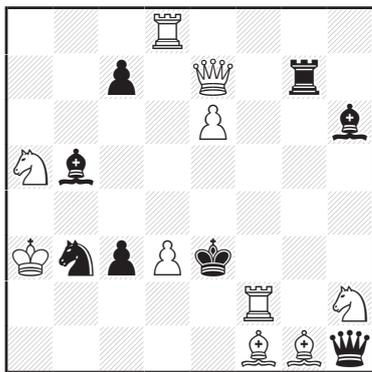
O1441 : problème en trois phases avec deux essais thématiques réfutés par des défenses de thème A1 (appelé aussi thème anti-Somov) et avec présentation de quatre variantes de thème A1 dans le jeu réel :

Essais thématiques :

1. ♖b4? [2. ♖é2#] la Dame prend le contrôle de f4 pour créer la menace et prend aussi le contrôle de d4 et é4

1... ♖d7 a ferme la ligne de la ♖d8 vers d3 (thème A1) mais abandonne le contrôle de g4 permettant 2. ♗g4#

O1441 - D. Papack
Schach 2004
1° Prix



#2vv (10+8) C+

1... ♔d7! **b** ferme la ligne de la ♖d8 vers d3 et d4 (thème A1)

(2. ♖é2? ♕×d3!,

2. ♘ç4? intercepte la ♗b4, 2... ♕d4!)

1. ♗h4? [2. ♖é2#] la Dame prend de nouveau le contrôle de f4 pour créer la menace et prend aussi le contrôle de d4 et é4

1... ♔d7 **b** ferme la ligne de la ♖d8 vers d3 (thème A1) mais abandonne le contrôle de ç4 permettant 2. ♘ç4#

1... ♖d7! **a** ferme la ligne de la ♖d8 vers d3 et d4 (thème A1)

(2. ♖é2? ♕×d3!,

2. ♘g4? intercepte la ♗h4, 2... ♕d4!)

Jeu réel : 1. ♗f6! [2. ♖é2#]

la Dame prend le contrôle de f4 pour créer la menace et prend aussi le contrôle de d4

1... ♖d7 défense de thème A1, 2. ♘g4#

1... ♔d7 défense de thème A1, 2. ♘ç4#

1... ♗d5 défense de thème A1, 2. ♖g2#

1... ♘d4 défense de thème A1, 2. ♗×d4#

O1442 : complexe et riche présentation de défenses anti-Somov et de mats Somov B1 associés au thème Le Grand. Deux mats sont changés dont un deux fois :

Jeu apparent :

1... ♕×d4 **a** 2. ♘çé3#

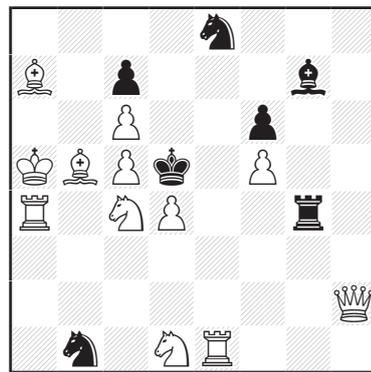
Essais thématiques :

1. ♗a2? [2. ♘ç4~#]

1... ♖×d4!

1. ♗ç2? [2. ♘çé3# **A**] clé d'embuscade qui prend le contrôle de é4 pour permettre la menace et qui prend le pré-contrôle de ç5

O1442 - W. Bruch
Schach 2004
2° Prix



#2vv (12+7) C+

1... ♕×d4 **a** défense anti-Somov qui supprime le contrôle de é5 par le ♖d4 ; elle supprime en outre le contrôle de ç5 par le même ♖d4, 2. ♘b6# **B** bivalve blanche qui ouvre la ligne de la ♗ç2 vers ç5 et qui ferme la ligne du ♔a7 vers ç5 : thème Somov B1. Le coup matant ouvre aussi la ligne de la ♖a4.

Le mat est changé.

1... ♖×d4 **b** autoblocage et défense anti-Somov qui supprime le contrôle de é5 par le ♖d4, 2. ♘dé3#

1... ♖g3, ♖é4 2. ♗(×)é4#

1... ♔h6!

Jeu réel : 1. ♗×ç7! [2. ♘b6# **B** avec fermeture de la ligne du ♔a7]

la clé supprime le contrôle de b6 par le ♗ç7

1... ♕×d4 **a** défense anti-Somov qui supprime le contrôle de é5 par le ♖d4, 2. ♘çé3# **A** bivalve blanche qui ouvre les lignes de la ♖a4 et du ♔b5 et qui ferme la ligne de la ♖é1 : thème Somov B1.

Le mat est changé une deuxième fois.

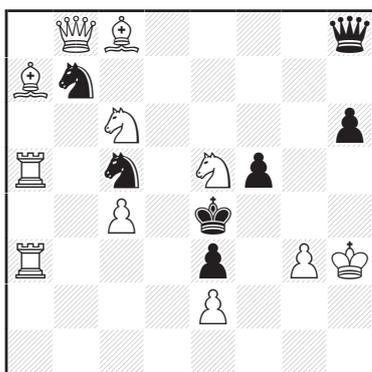
1... ♖×d4 **b** autoblocage et défense anti-Somov qui supprime le contrôle de é5 par le ♖d4, 2. ♗f7# changé.

O1443 : combinaison de bivalves bicolors et de fermetures simultannées et réciproques de deux lignes blanches par les Blancs et les Noirs donnant des couples antiduals. De plus, on a des cycles des défenses-réfutations abc!-bca!-cab! et des mats AB-BC-CA :

O1443 - R. Paslack

Schach 2004

3° Prix



#2vvvvv

(11+7) C+

Jeu apparent :

1... ♖é6 a 2. ♜×é3# A

1... ♜d3 b 2. ♙×d3# D

Essais thématiques :

1. ♜é~? [2. ♚f4#] ouvre la ligne de la ♚b8 vers f4 et pré-ouvre la ligne de la ♜a5 vers f5

1... ♜é6 a ouvre les lignes du ♙a7 vers é3 et de la ♜a5 vers f5 mais ferme la ligne du ♙ç8,

2. ♜×é3# A (2. ♙f5? B)

1... ♜d3 b ouvre les lignes du ♙a7 vers é3 et de la ♜a5 vers f5 mais ferme la ligne de la ♜a3, 2. ♙×f5# B (2. ♜×é3? A) mat changé et antidual réciproque.

1... ♜d6! c

1. ♜d3? [2. ♚f4#] prend le contrôle de ç5 mais ferme la ligne de la ♜a3

1... ♜×d3 b ouvre la ligne de la ♜a5

2. ♙×f5# B

1... ♜d6 c abandonne le contrôle de ç5

2. ♜×ç5# C

1... ♜é6! a ferme la ligne du ♙ç8 (2. ♜×é3?)

1. ♜d7? [2. ♚f4#] prend le contrôle de ç5 mais ferme la ligne du ♙ç8

1... ♜d6 c abandonne le contrôle de ç5

2. ♜×ç5# C

1... ♜é6 a ouvre la ligne du ♙a7

2. ♜×é3# A

1... ♜d3! b ferme la ligne de la ♜a3

(2. ♙×f5?)

Jeu réel : 1. ♜f7! [2. ♚f4#] prend le contrôle de d6 sans fermer de ligne blanche

Variantes thématiques :

1... ♜é6 a 2. ♜×é3# A

1... ♜d3 b 2. ♙×f5# B

1... ♜d6 c 2. ♜×d6# C changé

Autre variante :

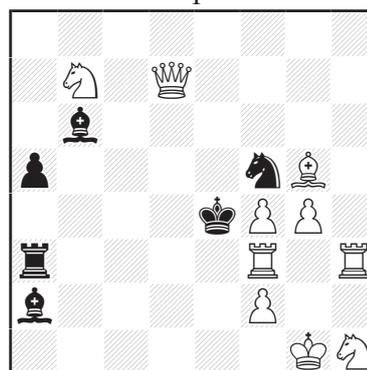
1... ♚é5 2. ♚×é5#

O1444 : correction noire du troisième degré associée au thème de Java (antidual réciproque basé sur des fermetures de lignes blanches par les Noirs) :

O1444 - W. Bruch

Schach 2004

Prix spécial



#2

(10+6) C+

Jeu réel : 1. ♜d3! [2. ♚×f5#]

Variantes thématiques :

1... ♜~ 2. ♜d6, ♜g3# dual thématique

1... ♜d6 ferme la ligne de la ♚d7 vers d3,

2. ♜×d6# (2. ♜g3? ♙×d3!)

1... ♜g3 ferme la ligne de la ♜h3 vers d3,

2. ♜×g3# (2. ♜d6? ♙×d3!)

couple antidual réalisant le thème de Java

1... ♜é3! correction noire du deuxième degré qui ferme les lignes de la ♜h3 vers d3 et de la ♜d3 vers f3 mais décloue le ♙f2, 2.f3# (2. ♜d6? ♙×d3! et 2. ♜g3? ♙f3! antidual)

1... ♜d4!! correction noire du troisième degré qui ferme les lignes de la ♚d7 vers d3 et de la ♜d3 vers d5, prend le contrôle de f3 mais ferme la ligne du ♙b6 vers é3, 2. ♜hé3# (2. ♜g3? ♙×d3! et 2. ♜d6? ♙d5! antidual)

Autres variantes :

1... ♙×f2+ 2. ♜×f2#

1... ♙é6 2. ♚×é6#

1... ♜×d3 2. ♚×d3#

Schach 2006 - 2#

Juge : Udo Degener

Nombre de problèmes en compétition : 40

Nombre de récompenses : 15 (quatre Prix, cinq

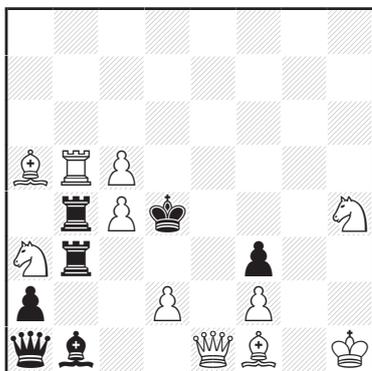
Mentions d'Honneur, six Recommandés)

O1445 : thème d'Odessa avec des menaces Novotny :

**O1445 - W. Bruch
& D. Papack**

Schach 2006

1° Prix



#2v (11+7) C+

Essai thématique :

1. ♖d3? [2. ♚é4# **A**, ♚é3# **B**] clé ampliative qui introduit une menace Novotny et pré-cloue la ♚é1

1... ♙×d3 **a** autoblocage et clouage de la ♚é1, 2. ♗×f3# **C**

1... ♖×d3 **b** autoblocage, 2. ♗f5# **D**

1... ♙ç2! clouant la ♚é1

Jeu réel : **1.d3!** [2. ♗×f3# **C**, ♗f5# **D**]

la clé introduit une menace Novotny et abandonne le contrôle de ç3 mais prend celui de é4

1... ♖×ç4 **c** donne la fuite d5, 2. ♚é4# **A**

1... ♖×b5 **d** donne la fuite ç5, 2. ♚é3# **B**

O1446 : jeu d'une demi-batterie blanche Tour/Cavalier-Roi associée à des défenses anti-Somov A1 et à trois mats changés :

Jeu apparent :

1... ♙f4 **a** 2. ♖a5#

1... ♙b4 **b** 2.a×b4#

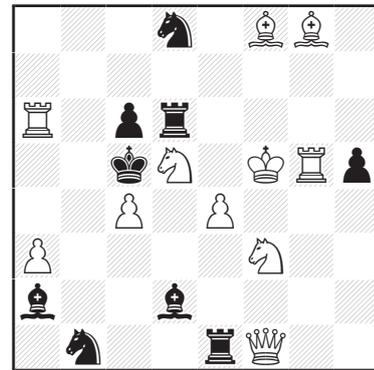
Essai thématique :

1. ♗f4? [2. ♗d3#] la clé démasque la batterie ♖-♗, prend le contrôle de d3 et é6 mais perd

O1446 - V. Dyachuk

Schach 2006

2° Prix



#2v* (11+9) C+

celui de b4 et b6 et obstrue la case f4

1... ♙×f4 **a** 2. ♚×f4# changé

1... ♗f7, ♗é6 **c** défense anti-Somov A1,

2. ♗(×)é6#

1... ♖é3! (2. ♗f4?)

Jeu réel : **1. ♗b4!** [2. ♗d3#]

la clé démasque la batterie ♖-♗, prend le

contrôle de d3 et ç6 mais perd celui de b4 et b6

Variantes thématiques :

1... ♙×b4 **b** 2. ♚f4# changé

1... ♗f7, ♗é6 **c** défense anti-Somov A1,

2. ♖×ç6# changé

Autres variantes :

1... ♖é3 2. ♗f4#

1... ♙×ç4 2. ♚×ç4#

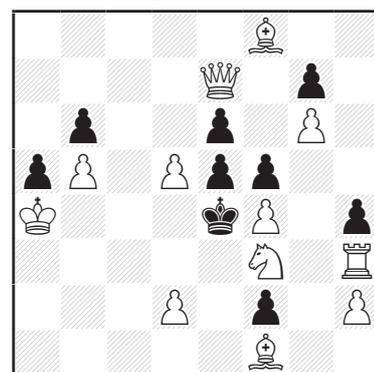
O1447 : blocus complet (mutate) avec quatre mats changés dont un deux fois :

O1447 - E. Fomichev

& M. Degenkolbe

Schach 2006

3° Prix



#2* (12+9) C+

Jeu apparent :

1...é×f4 ouverture de ligne et autoblocage,
2. ♖×é6#

1...é×d5 ouverture de ligne, 2. ♖×é5#

1... ♔×d5 2. ♖b7#

1... ♔×f4 2. ♖×h4#

Essai : 1.d×é6? blocus

1...é×f4 2. ♖b7# changé

1... ♔d5!

Jeu réel : 1. ♖a3! blocus

la clé abandonne le contrôle de é6, é5, b7 et h4 et prend celui de d3, é3 et f3

1...é×f4 autoblocage,

2. ♖d3# changé une deuxième fois

1...é×d5 autoblocage, 2. ♖é3# changé

1... ♔×d5 2. ♖d3# changé

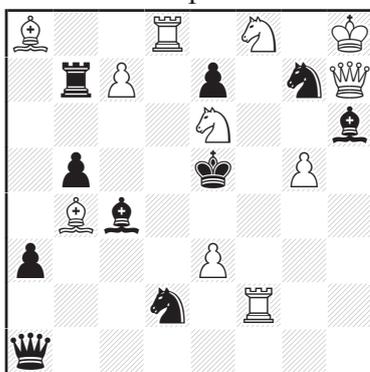
1... ♔×f4 2. ♖×h4# changé

O1448 : problème en trois phases montrant quatre mats Somov B1 avec des effets antiduals dont deux changés :

O1448 - W. Bruch

Schach 2006

Prix spécial



#2vv

(11+10) C+

Essais thématiques :

1. ♘d4? [2. ♘ç6#] le Cavalier prend le contrôle de é6 et ç6, pré-ouvre la ligne b6-g6 mais obstrue la ligne ç3-é5

1... ♖×ç7 a ouvre la ligne du ♔a8 et prend le contrôle de d7, 2. ♘g6# mat Somov B1
(2. ♘d7? effet antidual)

1... ♖b6 b ouvre la ligne du ♔a8 et prend le contrôle de g6, 2. ♘d7# mat Somov B1
(2. ♘g6? effet antidual)

couple antidual

Autres variantes :

1... ♘f5 ferme la ligne de la ♖h7 vers é4,
2. ♖×f5#

1... ♔d5 2. ♘d7#

1... ♖×d4 2. é×d4#

1... ♖h1!

1. ♘f4? [2. ♘d7#] le Cavalier prend le contrôle de é6 et g6 mais ferme la ligne de la ♖f2 vers f5

Variante thématique :

1... ♖×ç7 a ouvre la ligne du ♔a8, 2. ♘4g6# mat changé Somov B1

(2. ♘8g6? effet antidual)

Autres variantes :

1... ♔é6 2. ♘d3#

1... ♖d4 2. é×d4#

1... ♘f5!

Jeu réel : 1. ♘ç5! [2. ♘g6#] le Cavalier prend le contrôle de d7, é6, é4 et d3, pré-ouvre la ligne b6-g6 mais ferme la ligne du ♔b4

Variante thématique :

1... ♖b6 b ouvre la ligne du ♔a8 et prend le contrôle de g6, 2. ♘çd7# bivalve blanche avec mat changé Somov B1

(2. ♘fd7? effet antidual)

Autres variantes :

1... ♘f3 défense anti-Somov A1, 2. ♖é4#

1... ♔f7, ♔d3 2. ♘(×)d3#

1... ♖b1 2. ♔ç3#

DE MACEDOINE

The Macedonian Problemist 2003 - 3#-n#

Juge : Henk Le Grand

Nombre de problèmes en compétition : 7

Nombre de récompenses : 3 (un Prix, deux Mentions d'Honneur)

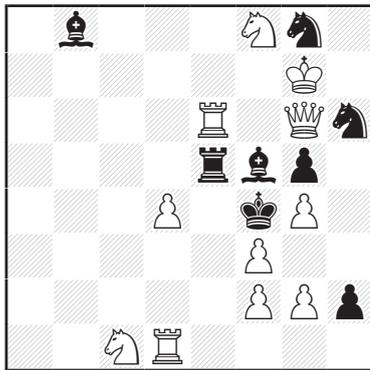
O1449 : trois interceptions Novotny sur la même case thématique é4 ; les défenses sont des coups critiques qui franchissent la case thématique et qui constituent des dégagements de lignes bicolors ; deux mats sont changés :

1. ♖é1! [2. ♖é4+ première interception Novotny

2... ♔×é4 3. ♘é2#

2... ♖×é4 3. ♘d3#]

O1449 - Z. Gavrillovski
The Macedonian Problemist 2003
Prix



#3 (11+8) C+

1... ♖b1, ♙c2 premier coup franchissant é4 mais avec dégagement de ligne pour la ♙g6, 2. ♗é4+ deuxième interception Novotny

2... ♙×é4 3. ♘é2#

2... ♗×é4 3. ♘g6# changé

1... ♗×é1, ♗é3 deuxième coup critique franchissant é4 mais avec dégagement de ligne pour la ♗é6, 2. ♗é4+ troisième interception Novotny

2... ♙×é4 3. ♘é6# changé

2... ♗×é4 3. ♘d3#

O1450 : blocus avec mats échangés :

Essai thématique :

1. ♗é7? blocus

1... ♙é4~ a ouverture de la ligne de la ♗é6,
2. ♗é3# A

1... ♙d5 b correction noire avec clouage de la ♗é6 mais avec interception de la ♗a5,

2. ♘×f5# B

1... ♗é5 2. ♗×é5#

1... ♗d5!

Jeu réel : **1.ç5!** blocus avec interception de la ♗a5

Variantes thématiques :

1... ♙é4~ a abandonne le contrôle de f5,

2. ♘×f5# B

1... ♙d5 b ouverture de la ligne de la ♗é6,

2. ♗é3# A

Autres variantes :

1... ♗×ç5 2. ♙×ç5#

1... ♗b5 2. ♘×b5#

1... ♙ç3 2. d×ç3#

1... ♙b2 2. ♙×b2#

The Macedonian Problemist 2003 - 2#

Juge : Miodrag Mladenovic

Nombre de problèmes en compétition : 9

Nombre de récompenses : 3 (un Prix, une Mention d'Honneur, un Recommandé)

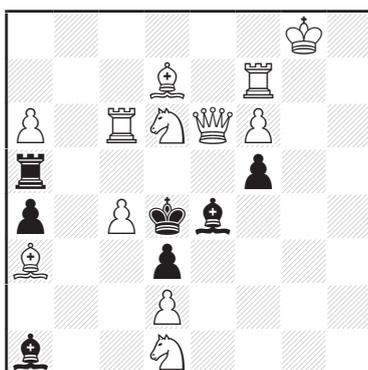
Sachmatija 2005-2006 - 2#

Juge : Mechislovas Rimkus

Nombre de problèmes en compétition : 47

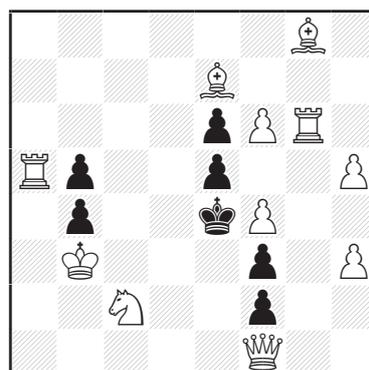
Nombre de récompenses : 6 (deux Prix, deux Mentions d'Honneur, deux Recommandés)

O1450 - A. Hirschenson
The Macedonian Problemist 2003
1° Prix



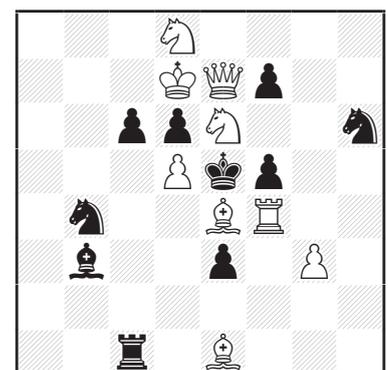
#2v (12+7) C+

O1451 - Z. Labai
Sachmatija 2005-06
1° Prix



#2vvv (11+7) C+

O1452 - C. Groeneveld
Sachmatija 2005-06
2° Prix



#2* (9+10) C+

O1451 : association des thèmes Reversal 1 et Banny avec en outre deux mats changés et deux mats transférés :

Essais thématiques :

1. ♖×é6? blocus

1... ♔×f4 a 2. ♖g4# A

1... é×f4! b

1. ♖g5? C blocus

1... é×f4 b 2. ♖h7# B

1... ♔×f4! a

1. ♖g4? A blocus

1... ♔f5 c 2. ♖h7# B transféré

1... é×f4! b

Jeu réel : 1. ♖h7! B blocus

la clé forme la batterie ♖-♖

1... ♔×f4 a 2. ♖g4# A

1... é×f4 b 2. ♖g5# C changé

1... ♔f5 c 2. ♖g4# A changé et transféré

1... ♔d5 2. ♖ç4# par clouage

O1452 : trois défenses noires sur une même case dont deux sont des autoblocages avec antiduels réciproques. Ces trois défenses conduisent à trois mats transférés. Deux autres défenses présentent des mats changés :

Jeu apparent :

1... ♖ç2 intercepte la ♖ç1, 2. ♖ç3# A

1... ♗ç2 intercepte la ♖ç1, 2. ♗×ç6# B
(2. ♖ç3?)

1... f6 autoblocage, 2. ♖×d6# C

1... ♗g8 a 2. ♗×f7#

1... f×é6 b ouverture de ligne, 2. ♖g7#

Jeu réel : 1. ♖ç2! [2. ♗ç7#]

clé ampliative qui intercepte la ♖ç1

1... ♖×d5 autoblocage, 2. ♖ç3# A transféré
(2. ♗×ç6?)

1... ♗×d5 autoblocage, 2. ♗×ç6# B transféré
(2. ♖ç3?)

1... ♔×d5 2. ♖×d6# C transféré

1... ♗g8 a 2. ♖×f5# changé

1... f×é6 b 2. ♖×é6# changé

DE CROATIE

PZR & Feniks 2004-05 - 2#

Juge : Dejan Glisic

Nombre de problèmes en compétition : 36

Nombre de récompenses : 10 (un Prix, quatre Mentions d'Honneur, cinq Recommandés)

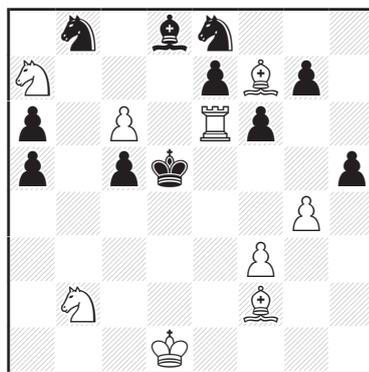
O1453 : séparation des trois mats-menaces du jeu réel après des pré-autoblocages par les Cavaliers noirs. En outre, il y a deux mats changés :

O1453 - L. Makaronez

& V. Volchek

PZR & Feniks 2004-05

Prix



#3v

(9+11) C+

Essai : 1. ♖d2? [2. ♗ç4 ♖×ç4 3. ♖é4#]
1... a4! 2. ♗ç4? ♖a5+!

Jeu réel :

1. ♖ç2! [2. ♗ç4 [3. ♖d6 A, ♖é5 B, ♖×é7# C]
♖×ç4 3. ♖é4#]

1... ♗ç7 pré-autoblocage,

2. ♖d6+ A sacrifice, 2... ♖é5 3. ♖g3#
2... ♖×d6 3. ♗ç4# changé

1... ♗d6 pré-autoblocage,

2. ♖é5+ B sacrifice 2... ♖×é5 3. ♗d3#

1... ♗×ç6 pré-autoblocage,

2. ♖×é7+ C sacrifice 2... ♖d6

3. ♗ç8# changé

(■ J.M.)

SOLUTIONS - PHENIX 172

DEUX-COUPS

5607 Vladimir Nikitin

1. ♖g2! blocus

- 1... ♔d4 2. ♖é4#
- 1... ♔×d6 2. ♙g3#
- 1... ♔f4 2. ♖g3#
- 1... ♔f6 2. ♙ç3#

Fuites en étoile, mais risque maximum d'anticipations ... (2P)

5608 Nicolae Popa

1. ♖g7? blocus 1... ♔h4!

1. ♔é6! [2. ♔h6#]

- 1... ♖ç5+ 2. ♔×ç5#
- 1... ♖f4+ 2. ♔×f4#
- 1... ♖h5 2. ♔ég5#
- 1... ♖×f7 2. ♖×g6#

(2P)

5609 Islam Kazimov

1. ♖×é4? [2. ♖é6#] 1... ♙d5!

1. ♔d7? [2. ♙é5#] 1... g×f5!

1. ♔d3! [2. ♙é5#]

- 1... ç×d3 2. ♖é6#
- 1... é×d3 2. ♖é6#
- 1... ♙ç3 2. ♙ç5#

(2P)

5610 Jacques Savournin

1. ♔é3? [2. ♖ç4#]

- 1... ç4 2. ♔éf5#
- 1... ♖f1 2. ♔f3#
- 1... ♖×d5 2. ♖×d5#
- 1... ♖×ç2 2. ♔×ç2#
- 1... ♖b8!

1. ♔é5! [2. ♖ç4#]

- 1... ç4 2. ♔f5#
- 1... ♖f1 2. ♔éf3#
- 1... ♖×d5 2. ♔f5#
- 1... ♖×ç2 2. ♖d3#
- 1... ♖b8 2. ♔ç6#
- 1... ♔×d5 2. ♖d7#
- 1... ♖d1+ 2. ♖×d1#

Les Cavaliers blancs échangent leurs cases de mats. Au total, quatre mats changés et six mats de Cavaliers. (2P)

5611 Miroslav Svitek

1. ♔b8! [2. ç8=♖, ♖ç6, ♖f5, ♙×b6, ♔a6, ♔d7#]

- 1... ç3 2. ç8=♖#
- 1... ♖×a7 2. ♖ç6#
- 1... ♙×a4 2. ♖f5#
- 1... ♖×b8 2. ♙×b6#
- 1... ♖×b7 2. ♔d7#
- 1... ♙4~ 2. ♔a6#

Thème Fleck mais multiples duals sur 1... ♙ç2 (qui ne s'oppose qu'à une seule des menaces). (2P)

5612 José Vinagre

1. ♖ç3? [2. ♔d6, ♔h6, ♖f6#] 1... é5!

1. ♖g2? [2. ♖g4, ♖g5#] 1... f3!

1.d4! [2. ♔d6#]

- 1... ♖a3 2. ♖×ç2#
- 1... ♖d7 2. ♖é4#
- 1... f3 2. é4#
- 1... ♖×d4 2. ♔×d4#
- 1... é5 2. ♔h6#

La pièce-clé pré-intercepte trois fois la ♖a4. (2P)

5613 Ernesto Ferron

1.h×g5! [2. ♔h4#]

- 1... ♔ç7 2. ♖h7#
- 1... ♔é7 2. f×é7#
- 1... ♔b6 2. ♙×é6#
- 1... ♔×f6 2. ♖×f6#
- 1... ♔×f4 2. ♖×f4#
- 1... ♔ç3 2. ♔d4#
- 1... ♔×é3 2. ♔ç×é3#

Sept purs clouages indirects d'un Cavalier blanc.

Un task ? (Auteur)

(2P)

TROIS-COUPS

5614 Steven Dowd

1.é6! [(1... ♔ç5, ♔d4,g6) 2. ♖f7+ ♔×é6 3. ♙ç4# et (1... ♔a5,ç×d2) 2. ♙d7 ~ 3. ♖f7#]

1... ♔×é6 2. ♔×g7 [3. ♖é5#] ♔×f5 3. ♙d7#

Sacrifices of Pawn, Knight, and Rook ; two model mates (Auteur).

(6P, 2C)

5615 Nicolas Blum

1. ♖f1! [2. ♖é1+ ♔d~ (♔f~) 3. ♚d7 (♚f7)#]
1... f2 2. ♖é2+ ♔d~ (♔f~) 3. ♚d7 (♚f7)#

Les fuites du Roi sont pourvues dans le jeu apparent :

1... ♔d6 (♔f6) 2. ♖é4 ~ 3. ♚d7 (♚f7)# (V.C.)

La clé est cinq fois ampliative !
(6P, 2C)

5616 Alexandre Cistiakov & Jorma Pitkanen

1. ♖h7! [2. ♗ç3+ b×ç3 3. ♖b1#]
1... d4 2. ♗×d4+ ç×d4 3. ♖f5#
1... g6 2. ♗d6+ é×d6 3. ♖×d7#
1... ç3 2. ♖d3+ ç4 3. ♖×d5#

All mates by Queen! (Auteurs).
(7P, 2C)

5617 Leonid Makaronez

& Leonid Lyubashevsky

1. ♖b5! [2. ♖é8+ ♔×d5 3. ♗ç7#]
1... ♖×f4 2. ♖×é2+ ♔×d5 3. ♖é6#
1... ♖×d4 2. ♖d3+ ♔×d5 3. ♗b4#
1... ♗g4 2. ♖é8+ ♔×f4 (♗é5)
3. ♗h6 (♖×é5)#

Mats par clouage avec changement de pièce clouante.
(7P, 2C)

MULTICOUPS

5618 Vladimir Nikitin

1. ♚d7! ♚a6+ 2. ♖×a6 ♔×d7 3. ♖ç6+ ♔×ç6
4. b8=♗#

Deux beaux sacrifices et un mat par la cavalerie.
(4P, 2C)

5619 Albert Grigoryan

1. ♗g6! ♔d4 2. ♔d2 ♔d5 3. ♔ç3 ♔d6
4. ♔b4 ♔d5 5. ♖d7#

(4P, 2C)

5620. Joaquim Crusats & Steven Dowd

1. ♗g1, ♗g5?

1... ♗d7!

1. ♖b6, ♖c6, ♖g6, ♖h8?

1... ♚f6!

1. ♗f2? [2. ♗d3#]

1... ♗×c4#! (thème de Berlin)

1. ♖é6! [2. ♚g×d2+, ♖é5+]

1... ♗×é6 2. ♗f2 [3. ♗d3#]

2... ♗×ç4+ 3. ♔a6 [4. ♗d3#] ♗ç8+

4. ♔a7 ~ 5. ♗d3#

2... ♗b3+ 3. ♔b6 [4. ♗d3#] ♗ç1

4. ♗d3+ ♔×b1 5. ♚×ç1#

Un problème montrant le thème de Berlin avec une clé de sacrifice. Dans une variante, le coup matant des Noirs (♗×ç4) est transformé en un échec inoffensif ; dans l'autre le sacrifice du Cavalier noir en b3 est refusé et ce Cavalier fournit une échappatoire pour le Roi noir (Auteurs).
(6P, 2C)

(* 5621 Leonid Lyubashevsky

& Sergeij Ivanovich Tkachenko

1. ♚f5? 1... ♖×a2!

1. ♚f2! [2. ♚h2#]

1... ♖b8 2. ♚f3 [3. ♚h3#] ♖ç8

3. ♚f4 [4. ♚h4#] ♖d8 4. ♚f5 [5. ♚h5#]

4... ♖g8 5. ♚h5+ ♖h7 6. ♚×h7#

4... ♖g5+ 5. ♚×g5 ~ 6. ♚h5#

4... ♖d5 5. ♚f8+ ♖g8 6. ♚×g8#

(ou, **dual**, 5. ♗×d5 ~ 6. ♚h5, ♚f8#)

Etonnante progression case par case de la Tour blanche et de la Dame noire. (7P, 2C)

5622 Viktor Sizonenko

1.g5! h×g5 2. ♔g1 g4 3. ♔f2 g3+ 4. ♔f3 g2

5. ♗g3 g1=♗+ 6. ♔f2 ♗f3 7. ♚f4 ♗~

8. ♚h4#

3... ♔h4 4. ♚é5 g3+ 5. ♔f3 g2 6. ♗a7 g1=~

7. ♗×g1 ♔h3 8. ♚h5#

Sacrifice du Pion blanc. (6P, 2C)

5623 Evgenij Fomichev

1. ♗d5! h4 2. ♔g2 h5 (h3+) 3. ♔f3 (h3) h5

4. ♔é4 h4 5. ♗a8 d5+ 6. ♔×d5 d6 7. ♔ç6 d5

8. ♗b7#

Very rare idea : two consecutive white Bishop/King Bristols (Auteur).

(6P, 2C)

5624 Vladimir Nikitin

1. ♗ç1+! ♔b4 2. ♗d3+ ♔b3 3. ♗ç5+ ♔b4

4. ♗×a6+ ♔b3 5. ♗ç5+ ♔b4 6. ♗d3+ ♔b3

7. ♗ç1+ ♔b4 8. ♔d5 d6 9. ♔d4 d5

10. ♔×d5 ♚b3 11. ♗d3#

Minimal blanc bien dans le style de Nikitin (V.C.)
 Jeu plaisant pour contraindre la ♖b2 à jouer en b3. (6P, 2C)

RETROS

5625 Alexandre Yarosh

Essai : + ♖f6

Rétro :

1.é5×♗f6 ♗é4-f6 2.g2-g3 ♗ç5-é4

3.é4-é5 ♗a6-ç5 4.é3-é4 ♖a7-b7

et les Blancs sont rétro-pat !

Solution : + ♖é6

Rétro :

a) 1.h2×♗g3 ♗é4-g3 2.é5-é6 ♗ç5-é4

3.é4-é5 ♗a6-ç5 4.é3-é4 ♖a7-b7

5.é2-é3 ♖b7-b6 6.♗b6-a8

b) 1...h7-h6 2.h2×♗g3 ♗é4-g3

3.é5-é6 ♗ç5-é4 4.é4-é5 ♗a6-ç5

5.é3-é4 ♖a7-b7 6.é2-é3 ♖b7-b6 7.♗b6-a8

La difficulté réside dans la recherche du bouclier équin qui permet d'ouvrir la jolie double cage

(A.B.).

(6P, 1 ½ C)

5626 Michel Caillaud

C'est la version corrigée du 5333 avec un énoncé correct.

Toutes les captures blanches peuvent avoir été effectuées par des Pions avec les derniers coups suivants :

1... ♖é5×♗f5 2. ♗é6-f5+ ♖f5-é5

3. ♗b3-é6+ ♖é5×♗f5 4. ♗é6-f5+ ♖f5-é5

5. ♗ç4-é6+ ♖é5×♗f5 6. ♗é6-f5+ ♖f5-é5

7. ♗d5-é6+ ♖é5×♗f5 8. ♗é6-f5+ ♖d4-é5

9. ♗é1-ç2+

Le ♗f1 a été capturé à domicile et les quatre Fous blancs décapturés sont Ceriani-Frolkin !

Captures blanches :

b×a (deux fois a8=♗), deux par le ♖ç (dont le ♗d) pour promotion en ç8 ou é8, trois par le ♖h pour promotion en é8 ou g8 ; ♗é capturé par ♖ç ou ♖h pour é8=♗.

Le nombre minimal de captures par des figures blanches est donc : zéro !

(-3. ♗ç4-é6+ ... -5. ♗d5-é6+ ... -6... ♖d4-é5+ ... -7. ♗~ç2+ ç2×d1=♗+ illégal : une capture noire de trop)

Un task élégant, typique pour Michel (V.C.)
 (6P, 1C, 1F)

5627 Andrew Buchanan

1.ç4 d6 2. ♖a4+ ♗d7 3. ♖×a7 ♗a4

4.é4 ♗d7 5. ♖é3 ♗ç6 6.d4 ♗b6 7.d5+ ç5

8.d×ç6 e.p.+ ♗a6 9.ç5+ b5 10.ç×b6 e.p.+

(C+ Natch 2.4 en 0,88")

Deux prises en passant.

Joli (V.C)

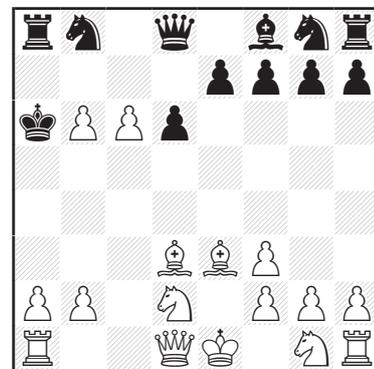
(6P, 3C)

Record amélioré du I :

I - T. Le Gleuher

Messigny 1998

2° Prix



Partie (16+12) C+
 justificative en 10,5 coups

1.d4 d6 2. ♗é3 ♗g4 3. ♗d2 ♗f3 4.é×f3 a6

5. ♗×a6 ♗d7 6. ♗d3 ♗ç6 7.ç4 ♗b6 8.d5+ ç5

9.d×ç6 e.p.+ ♗a6 10.ç5+ b5 11.ç×b6 e.p.+

(* 5628 Gianni Donati

Erreur de diagramme : il manquait un ♗ en b1 !

Ce problème est redonné dans sa version correcte avec les inédits de ce numéro.

(0P)

5629 Jorge Lois & Roberto Osorio

1.h4 g5 2.h×g5 ç5 3. ♖h6 ç4 4. ♖b6 a×b6

5. ♗ç3 ♖a3 6. ♗b5 ♖é3 7.f×é3 ç3

8.d×ç3 h5 9. ♖d5 ♖h6 10. ♗d2 ♖f6

11.0-0-0 ♖×f1 12. ♗é1 ♖f4 13. ♖f3 f5

14. ♖d6 ♖d4 15. ♖f6 é×f6 16. ♗a3 ♖é7

17. ♗b1 ♖a3 18. ♗d2 ♖a8 19.a4 ♗a3

20. ♖d1 d6 21. ♖é1 ♖d7 22. ♗ç1

Double échange du ♖ et du ♗ selon le thème du Jubilé Jorge Lois. Beaucoup d'échanges avaient

été montrés mais ici les deux pièces occupent la position d'échange simultanément.

Circuit du ♖.

Le 0-0-0 ici est pratiquement imprévisible !
Une stratégie époustouflante, très difficile à résoudre (V.C.)

(6P, 2C)

5630 Paul Raican

1.h4 ♖ç6 2.h5 ♖é5 3.h6 ♖g4 4.h×g7 h5
5.ç4 ♖h6 6.♖b3 ♖a6 7.♖b6 ç×b6 8.f4 ♖ç7
9.f5 ♖f4 10.ç5 d6 11.ç6 ♖é6 12.ç7 ♖d7
13.f6 ♖ç6 14.ç8=♖+ ♖b5 15.♖ç2 ♖ç8
16.♖d1 ♖×ç1 17.é4+ ♖ç4 18.é5 h4
19.é6 f×é6 20.f7 ♖8f6 21.g8=♖ ♖g7
22.♖ç8 ♖é8 23.f8=♖ ♖f6 24.♖g8
(C+ natch 2.4 en 26'20'')

Une Dame Pronkin (é1) et deux Dames promues (f8 et g8)

Cycle de Dames ♖ç8→d1, ♖g8→ç8, ♖f8→g8

Pas du tout facile (V.C.)

(6P, 1C)

5631 Dragan Petrovic

Aucun solutionniste n'est venu à bout de ce rétro Circé extrêmement coriace. J'engage les solutionnistes à regarder de près la solution de l'auteur afin d'apprécier ce problème innovant à sa juste valeur.

Rétro : 1... ♖b2×♖d1#

(1... ♖d1-b2# 2. ♖a3-b1 ♖b1-a2 3. ♖ç2-a3 ♖a2-b1 et le Cavalier blanc ne peut pas atteindre b1)

2. ♖f2-d1

(Pour ouvrir la position le ♜é7 doit être déplacé dans la colonne g. Mais le Cavalier blanc ne peut pas décapter le Pion noir en é6 à cause de l'échec au Roi noir. Il faut donc libérer dans un premier temps la ♖a5)

2... ♖a3-a2 3. ♖h3-f2 ♖a2-a3

(Ne marche pas ici 4. ♖g1-h3 ç7×♖b6(♖g1)

5. ♖~b6 car le rétro-pat noir survient).

Le Cavalier blanc doit être remis en jeu en a6 d'abord, avant que la décapter du Cavalier blanc en a3 n'intervienne. Mais l'essai 4. ♖g1-h3 ♖a3-a2 laisse la position avec le trait aux Blancs. Ainsi, nous avons un problème d'ortho-reconstruction dans lequel il faudra obtenir la même position avec le trait inversé et les Blancs

doivent donc perdre un temps)

4. ♖g5-h3 ♖a3-a2 5. ♖f7-g5 ♖a2-a3

6. ♖d6-f7 ♖a3-a2 7. ♖ç8-d6 b7-b6

8. ♖b6-ç8+ ♖a2-a3

9. ♖ç8×♖b6(♖b7) ♖a3-a2

(C'est fait ! Trois coups simples Circé et les Blancs ont perdu un temps.)

10. ♖d6-ç8 ♖a2-a3 11. ♖f7-d6 ♖a3-a2

12. ♖g5-f7 ♖a2-a3 13. ♖h3-g5 ♖a3-a2

14. ♖g1-h3 ♖a2×♖a3(♖g1)

15. ♖b1-a3 b7×♖a6(♖b1) 16. ♖ç7-a6+

(Le Cavalier blanc revient en g1 pour permettre la décapter en b6)

16... ♖a3-a2 17. ♖é8-ç7 ♖a2-a3 18. ♖f6-é8

♖a3-a2 19. ♖h7-f6 ♖a2-a3 20. ♖g5-h7 ♖a3-a2

21. ♖h3-g5 ♖a2-a3 22. ♖g1-h3 ç7×♖b6(♖g1)

23. ♖ç8×♖b6(♖b7)

(Le ♜ç7 est un obstacle pour la sortie de la ♖a5 donc le Cavalier blanc revient encore en g1 pour le faire bouger)

23... ♖a3-a2 24. ♖d6-ç8 ♖a2-a3

25. ♖f7-d6 ♖a3-a2 26. ♖g5-f7 ♖a2-a3

27. ♖h3-g5 ♖a3-a2

28. ♖g1-h3 ♖a2×♖a3(♖g1)

29. ♖ç2-a3 ♖b1-a2

30. ♖a3×♖ç2(♖ç7)! ♖a2-b1

31. ♖b1-a3 ♖a3-a2 32. ♖a6-a5 b7-b6

33. ♖b6-a6+ ♖a2-a3 34. ♖b7×♖b6(♖b7)!

(La Tour passe par la trappe Circé à sens unique).

Et maintenant la suite est facile :

34... ♖a2-a3 35. ♖d7-b7 ♖a3-a2

36. ♖d6-d7 ♖a2-a3 37. ♖é6-d6 ♖a3-a2

38. ♖f6×♖é6(♖é7) f7×♖é6(♖b1)

39. ♖g5-é6+ ♖a3-a2 40. ♖h3-g5 ♖a2-a3

41. ♖g1-h3 ♖a3-a2

42. ♖g6×♖f6(♖f7) g7×♖f6(♖g1)

43. h3×♖g4(♖g7) etc.

(6P, 0C)

5632 Alain Brobecker

Sept pièces blanches manquent ; cinq ont été capturées sur cases noires (♜a7×...×f2, une sur case blanche par ♜b7×ç6 et une a été donnée en début de partie).

→ Supposons que le Fou-Roi blanc ait été présent au début de la partie :

c'est donc lui qui a été capturé en ç6 et les coups ♖f2×g3, ♜a7×...×f2 et ♖é2-é3 ont été joués avant cette capture.

Etudions maintenant comment les quatre pièces noires ont été capturées. La Tour-Roi noire a été prise dans sa cage. Le Roi blanc vient de capturer un Cavalier noir car les derniers coups sont 1... ♖h1-é1+ 2. ♔d1×♘é2 (ou ♔f1×♘é2) ♘g1-é2+. En effet si on avait eu b2×♙ç3 la Tour noire (non promue) serait enfermée derrière la ligne de Pions blancs (même en reprenant ♙f1-ç6 et é2-é3). Il reste les captures de la Dame noire et d'un autre Cavalier noir par ♖f3×g3 et ♖b2×ç3, coups qui ont été joués avant ♗é3×f2 (♖b2×ç3 pour que le Fou-Dame blanc ou la Tour-Dame blanche se fassent capturer par ♗a7×...×f2), donc avant ♖é2-é3 et avant ♗b7×♙ç6. Mais on aboutit à une contradiction car il faut que b7×ç6 ait été joué avant que la Dame noire ne se fasse capturer.

Donc notre hypothèse est fautive et **les Blancs ont donné l'avantage du Fou-Roi blanc.**

L'idée de la partie à avantage avait déjà été montrée par P. Wassong (435, Europe-Echecs 307, juillet 1984).

(6P, 0C)

5633. Bernd Gräfrath

1.é4 d6 2. ♙a6 ♘d7 3. ♙×b7 ♙é8
4. ♙×ç8+ ♘ç6 5. ♙h3 ♘b7 6.g4 ♘g4
7. ♙f1 ♖d8 8.h3 ♘ç8

(C+ Popeye en 5'33'')

Circuit du Fou blanc. Le 0-0-0 noir n'est qu'apparent !

(6P, 3C)

5634. Guy Sobrecases

1.d4 é5 2. ♙g5 ♙b4+ 3. ♙é7 ♘f6
4. ♘f3 0-0 5. ♘×é5 ♖é8+ 6.d5 ç5+
7.d×ç6 e.p. ♙a5 8. ♙×d7 ♙×a2

9. ♙×b7 ♙é6 10.ç7 ♙b3

11.ç×b8=♙ ♖×é7+ 12. ♙d6

Thème Valladao (0-0, prise e.p. et promotion)

(6P, 1C)

5635. Pascal Wassong

1.b4 ♘a6 2.b5 ♖b8 3.b6 a×b6 4. ♙a3 ♖a8
5. ♙d6 ♘b4 6.ç3 ♖a3 7. ♙a4 h5 8. ♙a8 h4
9. ♙×ç8 h3 10. ♙a8 ♖h4 11. ♙a4 ♖f4
12. ♙ç6 h×g2 13.h4 ♙a8 14.h5 ♘d8
15.h6 ♘ç8 16.h7 ♘b8 17.h8=♙ d×ç6
18. ♙h3 ♘ç8 19. ♙é3 ♘d7 20. ♖h3 ♙d8

21. ♖f3 ♖a8 22.a4 ♘a6 23.a5 ♘b8
24.a6 g×f1=♙ 25. ♖a5 ♙h3 26. ♘a3 ♙é6
27. ♖f5 ♘é8 28. ♙ç5 ♙ç8

Switchbacks (2× ♖a8, ♙, ♙, ♙, ♘b8), circuits (♘b8, ♙), un ♙ Pronkin, une ♙ Phénix.

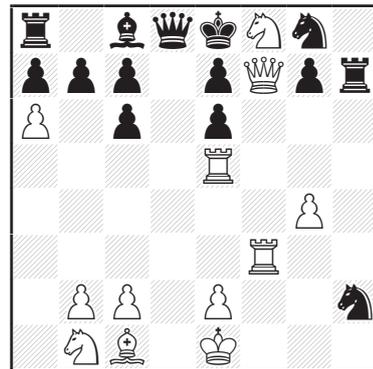
Amélioration superbe du Prix Spécial du tournoi de Noël 2008 ! (V.C.).

II - P. Wassong

Tournoi de Noël

France Echecs 2008

Prix Spécial



Partie (12+14)

justificative en 28,0 coups

Elliuortap

1. ♘h3 ♘ç6 2. ♘f4 ♘é5 3. ♘d5 ♘g4
4. ♘b6 ♘×h2 5. ♘×ç8 ♘g4 6. ♘b6 ♙b8
7. ♖h5 ♘d8 8. ♖é5 h5 9.d4 h4 10.d5 h3
11.d6 h2 12. ♙d5 h1=♙ 13. ♙é6 ♘h2
14.g4 f×é6 15. ♙g2 ♘é8 16. ♙ç6 ♘f7
17.f3 d×ç6 18.d7 ♙×f3 19.d8=♙ ♙é4
20. ♘d7 ♙g6 21. ♙×f8 ♘é8 22.a4 ♘d8
23. ♖a3 ♙é8 24. ♙f7 ♖h7 25. ♘f8 ♙d7
26. ♖f3 ♘é8 27.a5 ♙d8 28.a6 ♙ç8

5636. Michel Caillaud

1.g4 h5 2. ♙g2 h×g4 3. ♙ç6 b×ç6 4.ç4 ♙a6
5. ♙ç2 ♙b5 6. ♙h7 ♙a4 7. ♙×g8 ♙ç2
8. ♙h7 ♙×b1 9. ♙h3 ♙é4 10. ♙f1 ♙d5
11.ç×d5 é5 12.d×é6 e.p. ♙a3 13.b×a3 ♙h4
14. ♙b2 ♙g3 15. ♙d4 ♙×g1 16. ♙b6 ♙g3
17. ♙h3 ♙h4 18.0-0 0-0 19. ♖fb1 ♘h7
20. ♖b5 ♘g6 21. ♖h5 ♙g5 22. ♖ç1 ♘f5
23. ♖ç5+ ♘é4 24. ♖a5 ♘d5 25. ♙f3+ ♘ç4
26.h4 g×h3 e.p.+ 27. ♘h2 ♙f6 28. ♘g3 ♙a1
29. ♘f4 ♙é1 30. ♘é5 ç×b6 31. ♘d6 ♖h8
32. ♘ç7 ♖h6 33. ♘×b8 ♖f6 34. ♘ç7 ♖f4

35. ♖d6 ♜d4+ 36. ♖é5 ♜d6 37. ♖f4 g5+
38. ♖g3 ♖b5 39. ♖h2+ ♖a4

Record de longueur pour une plus courte partie justificative en Monochromatique !

Task : treize coups consécutifs du Roi blanc sur la diagonale h2-b8 et retour. Un travail d'horlogerie ! (V.C.)

(6P, 1C)

AIDES

5637 Nicolae Popa

1. ♜g7 ♜×f5 2. ♜ç3 ♜é5#
1. ♗g3 ♜×g6 2. ♗é2 ♜g3#

L'embuscade de la Dame noire est sympathique (D.I.). Echange de fonction entre la Dame et le Cavalier noirs (V.C.)

(4P, 5C)

5638 Christer Jonsson

1. ♜×f5 d3 2. ♜é5+ f×é5#
1. ♗×f4 d4 2. ♗é6 f×é6#

Zilahi des Pions, échange de fonctions et sacrifices actifs de pièces noires.

(4P, 4C)

5639 Jorma Pitkanen

1. ♜g5 ♜é4 2. h5 ♜hf4#
1. é5 ♜f4+ 2. ♖g5 ♜hg4#
1. g5 ♜×d4 2. g4 ♜×h5#
1. ♖é5 ♜g1 2. ♜f5 ♜é1#

Thème et variations (D.I.) Les clés sont quatre des cinq coups noirs possibles ! (V.C.)

(8P, 5C)

5640 Nicolae Popa

a) 1. ♜é5 ♗g4 2. ♗f5 ♗gf6#
b) 1. ♗é5 ♗ç2 2. ♗f4 ♗ç3#

Déclouages, clouages et autoblocages.

(4P, 4C)

5641 Nicolae Popa

a) 1. ♗f2 ♗×g3+ 2. ♖ç5 ♗é4#
b) 1. ♗f2 ♗d5 2. ♖d3 ♗d4#

J'aime mieux la première solution où le Cavalier initialement cloué donne mat par clouage du Cavalier déclouant (V.C.)

(4P, 4C)

5642 Nicolae Popa

a) 1. ♜×d3 ♗f8 2. ♜é4 ♜f3#
b) 1. ♜×é5 ♗×a4 2. ♜d5 ♜é4#

Thème Ianovic (Auteur)

(4P, 4C)

5643 Antonio Garofalo

a) 1. ♗d6+ ♜ç5 2. ♜×f6 ♗ç4#
b) 1. ♜é5 ♜d5 2. ♗f7 ♜d6#
c) 1. d5 ♗f7 2. ♖d7 ♗f5#

Interférences noires qui sont aussi des autoblocages (V.C.)

(6P, 4C)

5644 Toma Garai

a) 1... ♜d7 2. é×f6 ♗d6 3. ♜ç5 ♗f5#
b) 1... ♗h8 2. é×d6 ♗g7 3. ♜é3 ♗×é6#

Zilahi (avec échec double), et tempo-sacrifice.

(6P, 4C)

5645 Mechislovas Rimkus

a) 1... ♗ç1 2. ♖a4 ♗d3 3. ♗b3 ♗×ç3#
b) 1... ♗d3 2. ♜a4 ♗ç1+ 3. ♖b4 ♗ç2#

Déclouages réciproques et mats modèles (V.C.), un bon classique (D.I.)

(6P, 5C)

5646 Pierre Tritten

1. ♜a5 ♗d5 2. ♖ç5 ♖é5 3. ♜b5 ♗d6#
1. ♜ç3 ♗d6 2. ♖ç4 ♖é4 3. b5 ♗d5#

Joli tempo noir sur la première solution (V.C.)

Mats idéaux.

(6P, 4C)

5647 Christer Jonsson

1. ♖ç5 a3 2. ♗g5 ♗×b3 3. ♗ç6 ♜d5#
1. ♖ç6 a4 2. ♗f5 ♜d8 3. ♗ç5 ♗d5#

Elégant. Dommage pour la capture de la Tour noire. (V.C.)

(6P, 4C)

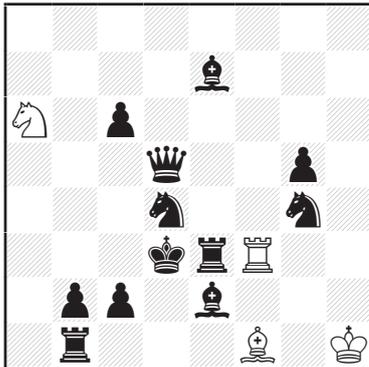
5648 Abdelaziz Onkoud

1. ♖é5 ♗×ç7 2. ♜ç4 ♜×ç4 3. ♗f4 ♗×f4#
1. ♖é4 ♗×b4 2. ♗d6 ♗×d6 3. ♜f4 ♜×f4#

Chaque coup blanc est une capture - conception assez originale et esthétique (en écho diagonal-orthogonal) (V.C.)

La matrice se trouve dans un problème de Thomas Maeder, le «jeu de massacre» en moins mais des déclouages en plus. (voir III). Un problème qui a désarçonné nos solutionnistes ! (6P, 2C)

III - T. Maeder
Saxe - Suisse 1990-92
5° Place



h#3 2.1.1.1.1.1. (4+12) C+

1. ♖c3 ♖g1 2. ♙d1 ♙b5 3. ♖d3 ♖xd3#
1. ♖c4 ♖g2 2. ♖e4 ♖a3 3. ♙d3 ♙xd3#

5649 Viktor Sizonenko

1. ♖d3+ ♗é3 2. ♖d4 ♖f6 3. ♖xé3 ♙f2#
1. ♗c7 ♖xé4 2. d5+ ♗d6 3. ♖xd6 ♙xé7#
Excellents sacrifices Kniest de Cavalier suivi de mats en écho (V.C.)
(6P, 3C)

5650 Christer Jonsson

- a) 1. ♗g3 d3 2. ♖d4 ♙é4 3. ♗f6 ♙xg3#
b) 1. ♖f3 d4 2. ♗d2 ♙é5 3. ♗c4 ♙xf3#
Echange de fonctions entre Tour et Cavalier et mats modèles.
(6P, 3C)

5651 Nicolae Popa

- a) 1. g1=♖ ♖é8 2. ♖g5 ♖é2 3. ♖xh5 ♖h2#
b) 1. g1=♙ ♙a4 2. ♙a7 ♙é8 3. ♖a8 ♙c6#
Discriminant fort mais problème harmonieux (V.C.)
L'écho ortho-diagonal par excellence.
(6P, 4C)

5652 David Shire & Christopher Tylor

- a) 1. ♖d4 ♙xb3 2. ♖xb3 ♖d6 3. ♖d3 ♖b4#
b) 1. ♖f5 ♖xb3 2. ♙xb3 d4 3. ♙é6 ♙c2#

Zilahi, écho ortho-diagonal et mats modèles. Tout ce qu'il faut, quoi !
(6P, 3C)

5653 Christopher Jones

- a) 1. ♖d6 ♖h7 2. ♖d7 ♖c4 3. ♙é6 ♙xb4#
b) 1. ♖c4 ♖g8 2. b3 ♙d6 3. ♙d3 ♖xc7#
Option royale et interférence de lignes noires par les pièces blanches. Une stratégie intéressante, mais les mats par capture gâchent un peu l'impression générale (V.C.)
Notez l'échange de fonctions inhabituel entre la Dame et le ♙b4.
(6P, 3C)

5654 Pierre Tritten

- a) 1. ♖b4 ♙f2 2. ♖c4 ♖c2 3. b5 ♙f7#
b) 1. ♖c4 ♙f3 2. ♖d4 ♖d2 3. c5 ♙f6#
c) 1. ♖d4 ♙g3 2. ♖é4+ ♖é2 3. d5 ♙g6#
Triple écho. Construction impeccable (V.C.)
Un peu trop mécanique peut-être ?
(9P, 3C)

5655 Norbert Geissler

1. ♖b8 ♖f1 2. ♖a8 ♖g1 3. b1=♖+ ♖f1
4. ♖b8 ♖a6#
Spirituel ! (V.C.) Des Rois rampants (D.I.)
Il est rare de voir quelque chose d'original avec si peu de matériel.
(4P, 5C)

5656 Milomir Babic

1. d1=♖ g5 2. ♖h5+ g6 3. ♖xh7+ g7
4. ♖h8 gxh8=♖ 5. d2 ♖a1#
Beau sang-froid des Blancs face à la Dame noire promue. (5P, 4C)

5657 Pascal Wassong

1. ♖c7 b8=♗ 2. ♙é8 ♗d7 3. ♖c6 ♗c5
4. ♗c7 ♗a6 5. ♖d7 ♗b8#
Circuit du Cavalier promu. Corrige le 5461 qui comportait un demi-coup supplémentaire ajouté par erreur. (5P, 4C)

5658 Daniel Novomesky

1. ♖é5 ♖g6 2. ♖f4 ♖f7 3. ♖g5 ♖é6
4. ♖h4 ♖f5 5. ♗h3 g3#
1. ♗h3 ♖h4 2. ♖g6 ♖g3 3. ♖g5 ♖h2
4. ♖h4 f3 5. ♗g5 g3#

Vlaicu Crisan l'a trouvé difficile (c'est dire), cherchant un mat en écho. Il fallait en réalité trouver deux vales royales. (10P, 4C)

5659 Chris Feather

- a) 1.g2+ ♔×h2 2.g3+ ♔h3 3.f4 ♔g4
4.f×é3 ♔×g5 5.♔f3 ♔d5#
b) 1.♚f4 ♔g2 2.♔f3+ ♔f1 3.♔é2+ ♔é1
4.♚f2 ♔d2 5.♔f3 ♔d5#

Le roi rampe à travers les lignes ennemies : très visuel ! Notez le double switchbach dans b). (10P, 3C)

5660 - Guy Sobrecases & Steven Dowd

- 1... ♔h3 2.♔g3 ♔×é3 3.♔h4 ♔h6 4.♔g5 ♔g2
5.♔é3 ♔f1 6.é4 ♔×g5#

Thème Kniest et mat idéal. Parfait ! (V.C.)
(6P, 3C)

5661 - Pierre Tritten & Steven Dowd

- a) 1...d4 2.♔×g3 d×é5 3.♔f5 é6 4.♔é7 é×d7
5.♔ç8 d×ç8=♚ 6.a2 ♚ç1#
b) 1...g4 2.é4 g×f5 3.é3 f6 4.é×d2 f7
5.d1=♚ f8=♚ 6.♚b1 ♚a3#

Zilahi de Pions minimal et captures réciproques. (12P, 4C)

5662 Bosko Miloskeski

- 1.♔é3 d×é3 2.♔f5 é4 3.é1=♔ é×f5 4.é4 f6
5.♔é5 f7 6.♔f4 f8=♚+ 7.♔é3 ♚f2#

Superbe tempo promotion Phénix au troisième coup noir et Excelsior blanc (V.C.)

Le tempo est en effet bien plus surprenant que l'Excelsior. (7P, 4C)

5663 Jorma Pitkanen

- 1.g6 g3 2.g×h5 g×f4 3.h4 f5 4.h3 f6 5.h2 f7
6.h1=♚ f8=♚ 7.♚b1 ♚a3#
1.♔b2 g4 2.♔ç3 ♔g3 3.♔h5 g×h5 4.♔d4 h6
5.♔é5 h7 6.♔f6 h8=♚ 7.♔g6 ♚×g7#

Mon aidé favori dans ce numéro (V.C.)

La première solution, classique, masque une deuxième qui est véritablement diabolique. Un bon test pour les solutionnistes. (14P, 3C, 1 1/2C)

5664 Viktor Sizonenko

- 1.♔b2 ♔g7 2.♔ç3 ♔×f6 3.♔d4 ♔g5

- 4.♔é5 ♔h5 5.♔f6 ♔×f7 6.♔g7 ♔é5
7.♔h8 ♔h6 8.♔g8 ♔g6#

«Ascenseur pour l'échafaud» d'après V.C. et D.I.
(et sans transmission de pensée).

Aussi une manière de circuit du Cavalier en comptant la «prise du Roi» maté sur h8.

(8P, 5C)

INVERSES

5665 François Gouze

- 1.♚f7? [2.♚f3+ ♔×f3#] 1... ♚f8!

- 1.♔ç7! [2.♚g4+ ♔×g4#]

- 1... ♚f8, ♚g8 2.♚a4+ ♔×a4#
(3P, 4C)

5666 Nicolae Chivu

- 1.♔h5! blocus

- 1... ♚hg7 2.♔×f6+ ♚×f6#

- 1... ♔g7 2.g×f7+ ♔×f7#

Grimshaw noir assez didactique (V.C.)
(4P, 4C)

5667 Zdenek Libis

- 1.♔é2! ♔ç4 2.♔b4 ç5 3.♔a5 ç6 4.b4 ç×b4
5.♚b5+ ç×b5#

- 1.♔a5! é2 2.♔×é2 ♔ç4 3.♔ç3+ ♔ç5
4.♔b5 ç×b5 5.♚b6+ ç×b6#

Mats en écho-caméléon, fréquents chez l'auteur.
(V.C.) (8P, 2C)

5668 Leonid Makaronez & Semion Shifrin

- a) 1.♔f7! é5 2.♚b7 é6 3.♚×h2 ♚×h2
4.♚×a5+ ♔ç6 5.♔d8+ ♔d6
6.♚×é5+ ♚×é5#

- b) 1.♔g4! é5 2.♚f7 é6 3.♔×h2 ♚×h2
4.♚×a5+ ♔ç6 5.♚ç8+ ♔d6
6.♚×é5+ ♚×é5#

Echange de fonctions entre Cavalier blanc et Tour blanche. (V.C.)
(10P, 2C)

5669 Jorma Pitkanen

- 1.♔d7+! ♔f7 2.♔é8+ ♔×é8 3.♚é6 ♔g7
4.♔f×g7+ ♔f8 5.♔d8 f5 6.♔×f5 ♔f6
7.♚f7+ ♔×f7#

Attractive batterie noire doublement masquée.
(V.C.) (7P, 2C)

5670 Ivan Bryukhanov

1. ♖c7+! ♔a7 2. b8=♗+ ♕a6 3. ♗c8+ ♔a7
 4. ♗a8+ ♕x8 5. d8=♗+ ♕a7 6. ♖b6+ ♔a6
 7. ♗a8+ ♗a7 8. ♗b7+ ♗x7#

1. ♖a7+! ♕x7 2. b8=♗+ ♕a6 3. ♗b5+ ♔a7
 4. ♗b6+ ♕a8 5. ♗b8+ ♕x8 6. d8=♗+ ♕a7
 7. ♗b6+ ♕a8 8. ♗b7+ ♗x7#

Er.B. préfère la deuxième solution, l'autre se comportant plutôt comme une démolition.
 (12P, 4C + 1 ½ C)

5671 Oleg Paradzinski

1. ♖h2! h4 2. ♗h1 ♕b2 3. ♖g8 ♕c2
 4. ♗b3 ♕d2 5. ♖h7 ♕é2 6. ♗d3 ♕f2
 7. ♖g8 ♕é2 8. ♖c4 ♕f2 9. ♗g3 h×g3#

Miniature sans échecs. Bravo ! (V.C.)
 (8P, 3C)

5672 Michel Caillaud

1. ♗a1! ♕a7 2. ♗c7+ ♕b6 3. ♗b1+ ♖b4
 4. ♗b7+ ♕a6 5. ♗a1+ ♖a2 6. ♗b3 ♕a7
 7. ♕d7 ♕a6 8. ♕é6 ♕a7 9. ♕f5 ♕a6
 10. ♕é4 ♕a7 11. ♕d3 ♕a6 12. ♗b7+ ♕a5
 13. ♗c6 d5 14. ♕c2 d4 15. ♕b1 d3
 16. ♗a3+ ♕b4 17. ♗a4+ ♕b3
 18. ♗c2+ d×c2#

Etude de matériel (Auteur)
 Seul V.K. a trouvé !
 (15P, 1C)

DIRECTS FEERIQUES

5673 Vaclav Kotesovec

a) 1. ♖g4! [2. ♗a4#]
 1... ♗xg4 a 2. ♗a3# A (2... ♗g3?)
 1... ♖xç2 b 2. ♗a5# B (2... ♗d5?)
 1... ♖xf6 c 2. ♗a6# C (2... ♗xf6?)

Effet nuisible : sautoir supprimé.

b) 1. ♖g4! [2. ♗a4#]
 1... ♗xg4(♖g8) a 2. ♗a6# C
 (2. ♗a3?, 2... ♗xf6?)
 1... ♖xç2(♗c8) b 2. ♗a3# B
 (2. ♗a5?, 2... ♗d5?)
 1... ♖xf6(f2) c 2. ♗a5# A
 (2. ♗a6?, 2... ♗d5?)

Effet nuisible + effet correcteur : paralysie réciproque de deux Sauterelles.

Bon Lacny ABC-CBA avec mécanisme spécifique (V.C.) (6P, 2C)

5674 Maryan Kerhuel, Jacques Dupin & Roland Lecomte

1. ♖h5! [2. ♖d1 ç×d1=♖(♖d8)#]
 1... ♖×é5(é2) 2. é×d3(♖c8) ♖×é6(é2)#
 1... ♖4×é6(é2) 2. é3 ç4#
 1... ♖8×é6(é2) 2. é×f3(♗a8) ♗d8#
 1... f×é5(é2) 2. é4 f×é4(é2)#

Ces quatre variantes présentent un Albino, et la première est corrigée par les trois suivantes, qui contiennent toutes un effet de parade contre 2... ♖×é6# et un effet nuisible en plus de celui de la renaissance du Pion en é2.

1... ♗é3 2. ♖h1 ♗xh1#
 1... ♗xh5, ♗g4 2. ♖×f3 ♗×f3(♖f8)#
 1... ♖b5 2. ♗xh8(♖f8) ♗d3#
 1... ♖é2 2. ♖×é2(♖c8) ♖×é6#
 1... ♖c4+ 2. ♕×ç4(♖c8) ♖×é6(é2)#
 1... ♖é4+ 2. ♕ç4 ♖b6#
 1... ç4+ 2. ♕d4 ♖é3#

Nombreuses variantes secondaires.
 Problème composé sur la lancée du concours de problèmes Circé à énoncé Réflexe de Messigny 2008. (10P, 2C)

(*) 5675 Bernard Rothmann

1. ♗c3! ♕b2 2. ♗d4 ♕c3 3. ♗é5 ♕d4
 4. ♗éé6 ♕é5 5. ♗a2 ♕é6 6. ♗g8 ♕f7
 7. ♗h8 ♕g8 8. ♗h1 ♕h8 9. ♗ag2 a2 10. ♕h2#

Mais il y a des **duals** à partir du quatrième coup :

4. ♗éf6 ♕é5 5. ♗6g6 ♕f6 6. ♗a2 ♕f7
 7. ♗h5 ♕g6 8. ♗h1 ♕h5 9. ♗g8 a2 10. ♕h2#,
 ou 4. ♗éé6 5. ♗a2 6. ♗g6 7. ♗h5 etc. (signalé par V.C. et V.K.)
 (10+10P, 2C)

5676 Kohey Yamada

Il n'y a pas d'échec dans la position initiale, puisque le Vizir noir occupe la case de renaissance du Fers de la Nuit.

Essai logique :

1. ♗b7+? 1... ♖b8! 2.? ♖x7#

Jeu réel :

1. ♗d5+! ♖d8 2. ♗é4+ ♖é8 3. ♗f3+ ♖f8
 4. ♗g2+ ♖g8 5. ♗f1! ♖~ 6. ♗hg2+ ♖g8
 7. ♗f3+ ♖f8 8. ♗é4+ ♖é8 9. ♗d5+ ♖d8
 10. ♗ç6+ ♖ç8 11. ♗b7+ ♖b8 12. ♗h3 ♖x7#

L'avant-plan logique consiste à amener le Vizir noir sur g8 pour permettre un très joli échange de fonctions entre les Fers de la Nuit, dont le but est de perdre un temps. L'économie de moyens, comme d'habitude dans les problèmes nippons, est exemplaire. (V.C.)

(12P, 1C)

5677 Torsten Linß

1. ♔é3! ♖ç6 2. ♛a4+ ♖ç7 3. ♜a8+ ♖ç8!
 4. ♛a6 ♖b8 5. ♛a7+ ♖ç8 6. ♜b6+ ♖ç7
 7. g4 ... 13. g5 ... 19. g6 ... 25. g7 ... 31. g8=♜ ...
 37. ♜f6 ... 43. ♜é4 ... 49. ♜d2 ... 55. ♜b3 ...
 61. ♔ç5 ... 67. ♖é8 ... 73. ♔f8 ♖ç6
 74. ♜d4+ ♖ç7 75. ♜a8+ ♖ç8 76. ♛a6 ♖b8
 77. ♜ç6+ ♖ç8 78. ♜b6+ ♖ç7 79. ♜é7 ♜d6#
 Difficile, car la répétition n'est pas du tout évidente. (V.C.)

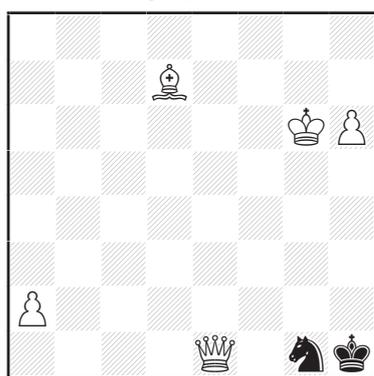
Par 1. ♔é3!, les Blancs gardent ç5, et le Cavalier blanc prend le relais en venant sur b3 via d2.

Le Fou blanc peut alors se rendre sur ç5, d'où il garde d6, ce qui permet le coup ♖é8, etc.

Une oeuvre majeure.

L'auteur avait joint le problème ci-dessous de Holger Helledie montrant le même genre de répétition de manoeuvre, en nettement plus court (48 coups quand même ...) :

IV - H. Helledie Die Schwalbe 1995 3° Prix



r#48

(5+2)

1. ♔ç6+! ♖h2 2. ♛h4+ ♜h3 3. ♖h5 ♖g1
 4. ♛é1+ ♖h2 5. ♛h1+ ♖g3 6. ♛g2+ ♖f4
 7. ♛é4+ ♖g3 8. ♛h4+ ♖h2 9. a4 ... 15. a5 ...
 21. a6 ... 27. a7 ... 33. a8=♜ ... 39. ♜ç7 ...
 45. ♜é6 ♖g1 46. ♛é1+ ♖h2 47. ♛g3+ ♖×g3
 48. ♜g5 ♜f4#

TANAGRAS FEERIQUES

5678 Éric Huber

1... ♖b3 2. é×f1=♛(♜é1) ♛×é1(♜a2)#
 1... ♖ç3 2. é×f1=♛(♜é1) ♛×é1(♜b3)#
 1... ♖d3 2. ♜g3 ♜×é2(♛a1)#

Deux solutions homologues avec promotions différentes et une troisième solution anti-identique, comme dirait Petko Petkov - mais les trois solutions commencent unitairement par un coup du Roi blanc (Auteur) Bonne présentation en Super-Circé (V.C.)

(6P, 2C)

5679 Alberto Armeni

1. ♖b3 {♣b5} h8=♣ {♣b6, ♣h8}
 2. ♖a3 {♣a6, ♣g8} ♖b4 {♣b5, ♣h7}#
 (2P, 2C)

5680 Alberto Armeni

1. a1=♣ {♣ç1, ♣a1} a8=♔ {♣ç2, ♣a2}
 2. ♖é8 {♣d3, ♣b3} ♔ç6 {♣f1, ♣d1}#
 (2P, 2C)

5681 Guy Sobrecases

1. ♛a2 ♛h7 2. ♛a1 ♖b8#
 1. ♛b2+ ♛b3 2. ♛b1 ♖a7#
 (4P, 2C)

5682 Kohey Yamada

1... ♛b1 2. ♜ç3+ ♛é1 3. ♜b5+ ♛é6#
 1... ♛f8+ 2. ♖ç4+ ♛f2 3. ♔ç5+ ♛b2#
 Bien dans le style de l'école nippone de composition, inspiré du Shogi (V.C.) (5P, 2C)

5683 Éric Huber

1. ♜a3 ♛b6 2. ♛g3+ ♖d4 3. ♛é5+ ♖d3#
 1. ♛g4 ♛f3+ 2. ♖ç4 ♖d5 3. ♛é6+ ♖ç5#
 Petit Eric Victor (mon fils) [cf la dédicace - L.R.]
 m'a dit : «Merci, grand Éric !» (V.C.)
 (6P, 1C=V.C.)

5684 Yves Cheylan

1. ♛g3! ♔g1 2. ♛h3+ ♔h2 3. ♛f3+ ♖g1
 4. ♛h1+ ♖f2#

Un problème surprenant, qui me rappelle mes tentatives d'inverses féeriques avec Rex Solus (V.C.)
 (4P, 1C=V.C.!)

5685 Ivan Bryukhanov

1. ♖d7 ♗b8 2. ♖ç6 ♗ç8 3. ♖×b6(♗ç6) ♖d7
4. ♖b7 ♗é8 5. ♖a8 ♗ç8#

Une petite devinette, dommage que l'Équisauteur noir soit si passif (V.C.)

(5P, 2C)

5686 Guy Sobrecases

a) 1...f1=♙ 2. ♖d5 ♙ç4+ 3. ♖ç5 ♙b5
4. ♖b4 ♙a4 5. ♖b3 ♙d7=

b) 1...f1=♗ 2. ♗f2 ♗g1 3. ♗f7+ ♖f6
4. ♖é8 ♗g8+ 5. ♗f8 ♗×f8=

c) 1...f1=♙ 2. ♖é5 ♖f5 3. ♖f4 ♖é5
4. ♖g3 ♙×g2 5. ♖h3 ♙d5, ♙é4=

d) 1...♖d7 2. ♖ç7 f1=♗ 3. ♗é7+ ♖é6
4. ♖d8 ♗f8+ 5. ♗é8 ♗×é8=

(16P, 3C)

5687 Erich Bartel

1. ♗d5+ ♖h3 2. h8=♗ g5 3. ♗é7 g4 4. ♗f4 g3
5. ♗g1 g2#

Les Arabes seraient ravis de voir les Chameaux ! (V.C.) (5P, 3C)

5688 Michel Caillaud

1... ♙d4 2. ♖×d4(♙d1) ♙a4 3. ♖ç3 ♖é3
4. ♖b2+ ♖d2 5. ♖a2 ♖ç2 6. ♗a1 ♙b3#

1... ♖g3 2. ♖é4+ ♖f2 3. ♖f4 ♖é2
4. ♖g3 ♙h4+ 5. ♖h2 ♖f2 6. ♗h3 ♙g3#

La deuxième solution est plus difficile à trouver, malgré l'écho (V.C.)

(10P, 2C)

5689 Erich Bartel

1. h6 a4 2. h5 a5 3. h4 a6 4. h3 a7 5. h2 a×b8=♗
6. h1=♗ ♗d5=

Un pat spécifique qui mérite bien 100\$ pour l'inventivité ! (V.C.)

(6P, 3C)

5690 Geoffrey Foster

a) 1. ♖ç3 [+ ♖ç4] 2. ♖ç2 [+ ♖ç3]
3. ♖×ç3 [+ ♖ç2] 4. ♖×ç4 [+ ♖ç3]
5. ♖ç5 [+ ♖ç4] 6. ♖ç6 [+ ♖ç5] 7. ♖ç7 [+ ♖ç6]
8. ♖×ç6 [+ ♖ç7] 9. ♖b7 10. ♖a7 ç8=♗=

b) 1. ♖d4 [+ ♖ç4] 2. ♖é3 [+ ♖d4]
3. ♖d2 [+ ♖é3] 4. ♖é2 [+ ♖d2] 5. ♖f1 [+ ♖é2]
6. ♖g2 7. ♖g3 [+ ♖g2] 8. ♖g4 9. ♖f5
10. ♖é4 g4=

Très difficile à deviner, car les deux solutions sont complètement différentes (V.C.)

(10P, 1C=V.C.)

5691 Václav Kotesovec

1... ♖é6 2. ♖é5 ♖d5 3. ♖d4 ♖ç4
4. ♖ç3 ♗b2+ 5. ♖d4 ♖d3 6. ♖é3 ♖é2
7. ♖d2 ♗ç3+ 8. ♖é3 ♗d4+ 9. ♖f2 ♖f3
10. ♖g3 ♖g4 11. ♖f4 ♗é5+ 12. ♖g5 ♗f6+
13. ♖h6 ♖h5#

1... ♗g8 2. ♖é6+ ♖é7 3. ♖d7 ♖d6
4. ♖é6 ♗f7+ 5. ♖d5 ♖é5 6. ♖é4 ♖f4
7. ♖f5 ♗é6+ 8. ♖é4 ♗d5+ 9. ♖f3 ♖é3
10. ♖é2 ♖d2 11. ♖d3 ♗ç4+ 12. ♖ç2 ♗b3+
13. ♖b1 ♖ç1#

Deux mats en écho caméléon. Élégant, malgré les conditions très restrictives (V.C.)

(24P, 2C)

5692 Michel Olausson

1. ♖b4 2. ♖ç3 3. ♖d2 4. ♖×é1(♙ç1) 5. ♖f2
6. ♖g3 7. ♖×h4(♖é1) 8. ♖g3 9. h4 10. h3 11. h2
12. h1=♙ 13. ♙ç6 14. ♙é8 ♖f2+

Zuglängenrekord in diesem genre (Er.B) (7P, 4C)

5693 Václav Kotesovec

1... ♖g1 2. ♖g2 ♖f2 3. ♖f3 ♖é3
4. ♖é4 ♖d4 5. ♖f5 ♖ç3 6. ♖g6 ♗f5
7. ♖g5 ♗f4 8. ♖g4 ♗f3 9. ♖g3 ♗f2
10. ♖g2 ♗f1 11. ♖f2 ♗ç2 12. ♖é1 ♖b2
13. ♖d2 ♗ç3 14. ♖ç1+ ♖b1 15. ♖d2 ♗é1
16. ♖ç1 ♗d1#

1... ♖f2 2. ♖é2 ♖é3 3. ♖d3 ♖d4
4. ♖ç2 ♖é5 5. ♖b1 ♗ç2 6. ♖ç1 ♗d2
7. ♖d1 ♗é2 8. ♖é1 ♗f2 9. ♖f1 ♗g2
10. ♖g1 ♗h2 11. ♖g2 ♗h3 12. ♖h2 ♗f5
13. ♖g3 ♖f6 14. ♖f4 ♖g6 15. ♖g3 ♗f4+
16. ♖h4 ♖h5#

De nouveau, on trouve deux mats en écho caméléon à la Kotesovec. J'admets que cette combinaison de genres peut être parfois gracieuse (V.C.)

(30P, 1C+½C)

5694 Neal Turner

1. ♗f3! ♗g4 2. ♗d4 ♗ç4 3. ♗f3 ♗g8
4. ♗g5 ♗g4 5. ♗f3 ♗é2 6. ♗d2 ♗ç2
7. ♗b3 ♗a4 8. ♗d4 ♗é4 9. ♗é2 ♗é1

10. ♖c3 ♜b4 11. ♖é4 ♜f4 12. ♖g3 ♜h2
 13. ♖h5 ♜h6 14. ♖f4 ♜é3 15. ♖g6 f×g6
 16. ♜h6 g5#

La position finale de mat n'est pas facile du tout à trouver (V.C.)
 (16P, 1C=VC)

5695 Ivan Bryukhanov

4. ♖×g6(♙b3) 5. ♖×h6 12. ♖a1 13. a×b3(♙g6)
 18. b8=♚ 19. ♚b3+ ♖×b3=

Simple mais joli (V.C.) Zuglängenrekord (Er.B)
 (10P, 3C)

5696 Geoffrey Foster

1. ♖é5[+ ♜f4] 2. ♖é6[+ ♜é5] 3. ♖×é5[+ ♜é6]
 4. ♖f6 5. ♖f7 6. d×é6 7. ♖é7[+ ♜f7]
 8. é×f7 9. ♖é8[+ ♜é7] 10. f8=♚ 11. ♚f7
 12. ♚×f4[+ ♜f7] 13. ♚f5 14. ♚d5 15. ♖×é7
 16. ♚d7[+ ♜d5] 17. ♖d6 18. ♚×f7[+ ♜d7]
 19. ♚é7 20. é×d5 auto=

Délicieux. Ce type de problèmes est toujours un vrai challenge pour le solutionniste (V.C.)
 (10P, 1C)

5697 Arno Tüngler

7. ♖b8 8. a8=♚ 9. ♚a3 10. ♚é3 15. a8=♚
 16. ♚aa3 23. ♖h1 24. ♚ad3

Record de longueur ? (V.C.)
 (12P, 5C)

DIVERS FEERIQUES

5698 Semion Shifrin

a) 1. d6 ♚bé5 2. d5 ♖b2#
 b) 1. ♖é4 ♖b2 2. ♖f3 ♖é5#
 c) 1. ♖×ç4 ♚d8 2. ♖ç3 ♚ç6#

Difficile, car il n'y a aucun lien entre les solutions (V.C.)
 (6P, 2C + 1/3 C)

5699 Gerard Smits

a) I : 1. ♖f4 ♚b4 2. ♖d5 ♙d4#
 II : 1. ♖b2 a4 2. ♖ç4 ♚b5#
 b) I : 1. ♖b2 a4 2. ♖ç4 ♚b5#
 II : 1. ♖f4 ♚b4 2. ♖d5 ♙d4#

Antidual spécifique et subtil: a)I ne marche pas en a)II (3. ♚g4) et a)II ne marche pas en

a)I (3. ♚b3). Aussi b)I ne marche pas en b)II (3. ♚ç8) et b)II ne marche pas en b)I (3. ♙f2) (V.C.)
 (8P, 2C)

5700 Pierre Tritten

a) 1. ♚×d3(♚h1) 0-0 2. ♚d6 ♚é1#
 b) 1. ♚×f2(♚a1) 0-0-0 2. ♚f6 ♚é3#

Deux roques en Meredith. Bon problème! (V.C.)
 (4P, 3C)

5701 Yves Cheylan

1. ♚a1 h7 2. ♙b1 0-0#

Le roque déparalyse le Pion blanc et paralyse le Fou noir (V.C.) Densité féerique remarquable aboutissant à activer le ♖h6 (D.I.)
 (2P, 3C)

5702. Maryan Kerhuel

a) 1. ♖×ç5(♙ç1) ♚é6 2. ♖×é6(♚h1) ♙b2#
 1. ♚×ç5(♙ç1) ♚ç8 2. ♚×ç8(♚h1) ♙a3#
 b) 1. ♖b2 ♙×é3(-♙é3) 2. ♚×ç3(-♚ç3) ♚ç1#
 1. ♖×ç3(-♖ç3) ♚×g6(-♚g6) 2. ♙b1 ♙d4#

Intéressant jumelage. Je préfère néanmoins le Kamikaze (V.C.)
 (8P, 3C)

5703 Guy Sobrecases

a) 1. ♖g5 ♚h4+ 2. ♖×h5 ♚×h6(+h7)
 3. g×h6 h8=♖(+♚h7)#
 b) 1. h×g5 h6(+♙g6)+ 2. ♖×g6 h×g7(+♙f7)+
 3. ♖h6(+h7) g8=♖#

Deux promotions inattendues en Cavalier (V.C.)
 (6P, 2C)

5704 Erich Bartel

1. f×g8=♙ a1=♙ 2. ♙a2 ç2 3. g8=♙ c1=♙
 4. ♙gb3 ♙a/♙ç×b2#

Quelle folie! (V.C.)
 (4P, 2C)

5705 Roland Lecomte

1. ♖d7=♙ 2. d×é6=♖ 3. ♖×g5=♙ 4. ♙×h6=♚
 5. ♚h2=♙ ♚a8=♙#
 1. ♖×é6=♙ 2. ♙f5=♖ 3. ♖h4=♙ 4. h3
 5. h2 ♚a8=♙#

(6P, 4C)

Quarante-cinquième victoire consécutive de Vlaicu Crisan (avec 95,55% des points) devant Nicolae Chivu et Ivan Bryukhanov

Peu de solutionnistes encore cette fois-ci, mais une nouvelle promotion (2000 points), celle de Nicolae Chivu qui fête sa 13^e étoile !



INEDITS - PHENIX 183

80 inédits pour ce numéro de Phénix se répartissant comme suit : 2# (5878-5884), 3# (5885-5886), n# (5887-5891), études (5892-5893), rétros (5894-5903), aidés (5904-5919), inverses (5920-5927), directs et inverses féériques (5928-5930), tanagras féériques (5931-5947), divers féériques (5948-5957).

Bon courage à tous !

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.

Alice (Echecs d²-) : se jouent sur deux échiquiers, A et B, mis côte à côte, mais n'utilisent que les trente-deux pièces habituelles. La position de départ d'une partie est la position initiale d'une partie orthodoxe, située sur l'échiquier A, tandis que B est vide. après chaque coup joué, qu'il s'agisse ou non d'une capture, la pièce qui vient de jouer doit être transférée de sa case d'arrivée sur la case correspondante de l'autre échiquier. Ainsi, dans la position initiale, si les Blancs jouent 1.Cf3, le Cavalier est immédiatement placé sur f3 de l'échiquier B, complétant le coup des Blancs. Après le premier coup des Blancs et des Noirs, le jeu se déroule indifféremment sur A ou B, avec, à chaque fois, le transfert obligatoire sur l'autre échiquier de la pièce jouée. De plus : 1) chaque coup joué doit être légal sur l'échiquier où il est joué. Un Roi ne peut ainsi jouer sur une case gardée par le camp adverse, même si la case correspondante de l'autre échiquier n'est pas gardée. Ceci implique en particulier qu'une pièce peut garder une case du champ royal, qu'elle se trouve ou non sur le même échiquier que le Roi. Par contre, un échec ne peut se produire que sur l'échiquier du Roi concerné. 2) un coup est impossible si la case d'arrivée correspondante de l'autre échiquier est occupée par une pièce quelconque. 3) les mats doivent être spécifiques.

Annan (Southern Chess) : le déplacement des pièces est orthodoxe, sauf lorsqu'elles se trouvent devant une pièce de leur camp, auquel cas elles ne jouent que comme cette

pièce. «Devant» signifie immédiatement au-dessus pour une pièce blanche, immédiatement au-dessous pour une pièce noire.

Anti-Circé : lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé ; la pièce capturée disparaît. La renaissance étant obligatoire, un coup capturant n'est donc possible que si la case de retour est libre. Une pièce déjà sur la case de retour peut effectuer un coup capturant ; une pièce peut capturer une pièce située sur la case de retour ; une promotion avec prise est possible si la case de retour est libre, celle-ci étant tributaire de la figure choisie. En **Anti-Circé type Cheylan** (type par défaut), une pièce ne peut pas capturer lorsque cases de prise et de retour sont confondues (contrairement à l'**Anti-Circé type Calvet**).

Bicolores (Echecs -) : tout Roi est en échec par les pièces de son propre camp, aussi bien que par les pièces du camp adverse.

Bondisseur : pièce effectuant un bond entre sa case de départ et sa case d'arrivée (vide ou occupée par une pièce adverse qu'il capture alors), ces deux cases étant les seules à être prises en considération dans le mouvement du Bondisseur. Un Bondisseur peut ainsi être défini à l'aide d'un couple d'entiers (m,n) qui repère les coordonnées de la case d'arrivée par rapport à la case de départ. Le Cavalier est ainsi le Bondisseur (1,2).

Changeants (Echecs -) : toutes les pièces (sauf les Rois) qui jouent sur les 1^e, 2^e, 7^e ou 8^e rangées, se transforment immédiatement (couleur comprise si nécessaire) en la pièce située sur cette case au début d'une partie d'échecs normale. Il peut donc y avoir plusieurs Rois, auxquels s'applique alors la règle des Rex Multiplex.

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

Circé Espion double : une pièce capturée change de camp avant de renaître selon les modalités Circé.

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

Circé Turncoat : règles de renaissance Circé, mais la pièce capturée change de couleur après sa renaissance.

Coureur : effectue une succession de bonds équipollents (c'est-à-dire identiques dans leur direction, leur sens et leur longueur), les cases d'arrivée de chaque bond intermédiaires devant être libres, et alignées avec les cases de départ et d'arrivée. Tout bondisseur donne ainsi naissance à un coureur (baptisé alors bondisseur de la Nuit). La règle d'alignement peut souffrir quelques exceptions, comme avec la Rose ou le Cavalier-Spirale.

Crapaud : bondisseur-(0,3)+(0,5) de la Nuit.

Elliortap : toute pièce «patrouillée» ne peut pas capturer (une pièce est «patrouillée» lorsqu'elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp).

Equistoppeur : joue sur la case située au milieu du segment joignant sa case initiale et la case d'une autre pièce, de couleur quelconque (un Equistoppeur ne peut donc jouer, sur un échiquier 8x8, que sur les lignes de la Dame, ou comme un Cavalier, un Chameau ou un Zèbre).

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).

Fou féérique : se déplace comme un Fou orthodoxe, mais est considéré comme pièce féérique pour tout ce qui concerne sa renaissance.

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.

Hamster : Sauterelle à marche déviée : le Hamster effectue un virage de 180° au-dessus de son sautoir, sa case d'arrivée étant contiguë au sautoir. Un Hamster a1, avec un sautoir en d4, contrôle la case c3.

Inconnue (Pièce -) : une Pièce Inconnue, ou plus simplement Inconnue, est une pièce dont on connaît la couleur, mais pas la nature : ce peut être n'importe quelle pièce orthodoxe (ou féérique présente au diagramme). Tout se passe donc comme s'il y avait plusieurs positions initiales, obtenues en remplaçant chacune des Inconnues par les pièces qui peuvent leur être substituées, et donnant des positions légales. Le camp au trait doit jouer un coup légal dans au moins une des positions obtenues. Ne sont plus retenues pour le coup suivant que les positions dans lesquelles ce coup était légal, étant donné que lorsqu'une Inconnue est jouée, seules sont considérées ses cases de départ et d'arrivée. Déterminer ces positions revient en fait à ne retenir, pour chaque Inconnue, que les natures, parmi celles qu'elle pouvait posséder au coup précédent, qui permettent au coup joué d'être légal. Les prises, échecs, mat, pat, etc... ne sont effectifs que s'ils sont réalisés dans chacune des positions qui restent à prendre en considération.

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.

Isardam : tous les coups, y compris la capture d'un Roi, aboutissant à une paralysie Madrasi, sont illégaux.

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

Maximum : les Noirs doivent jouer les coups les plus longs géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent. **En double maximum**, la condition s'applique aux Blancs et aux Noirs.

Minimum : les Noirs doivent jouer les coups les plus courts géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent. **En double minimum**, la condition s'applique aux Blancs et aux Noirs.

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

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

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.

Norvégiens (Echecs -) : après avoir joué, une Dame se transforme en Cavalier, un Cavalier en Dame, un Fou en Tour et une Tour en Fou. De plus, une pièce ne peut capturer qu'une pièce de même nature, ou un Roi.

Provocateurs (Echecs -) : une pièce ne peut capturer ou donner échec que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp adverse.

Réflexe (r#n: mat réflexe en n coups, r=n : pat réflexe en n coups) : mat (pat) inverse avec la condition supplémentaire pour chaque camp de mater (pater) en un coup si l'occasion s'en présente. Dans le **semi-réflexe**, la condition réflexe ne s'applique qu'aux Noirs.

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.

Roi Transmuté : ne se déplace, lorsqu'il est en échec, que comme la pièce qui lui donne échec. Déplacement orthodoxe lorsqu'il n'est pas en échec.

Sans prises (Echecs -) : toute prise est interdite, le reste des

règles étant orthodoxe, en particulier pour les échecs et les mats.

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.

Sauterelle-2 : se déplace comme une Sauterelle, mais sa case d'arrivée n'est plus la case qui suit immédiatement le sautoir, mais celle située à **deux** cases du sautoir.

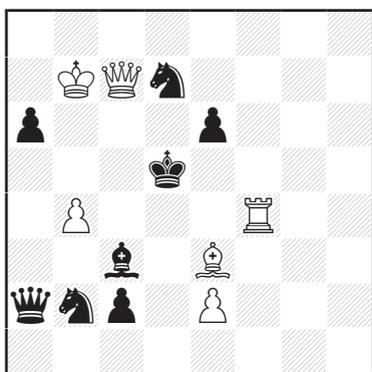
Sentinelles (Echecs -) : lorsqu'une pièce joue, elle laisse, sur la case qu'elle vient de quitter, un Pion de sa propre couleur. Cette règle ne s'applique pas aux Pions, et aux pièces quittant la 1^o ou 8^o rangée. La règle est suspendue pour un camp lorsque celui-ci a ses huit Pions sur l'échiquier. La légalité n'intervient que dans les problèmes explicitement rétrogrades. En **Echecs Sentinelles en Pion adverse**, le Pion laissé sur la case que vient de quitter une pièce est de la couleur opposée à celle de la pièce sus-nommée. En **Sentinelles noires-n**, la condition Sentinelles ne s'applique qu'aux Noirs, et la règle est suspendue lorsqu'il y a n Pions sur l'échiquier. Idem pour la condition **Sentinelles blanches-m**.

Série (sh : aidé 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 direct de série, seuls les Blancs jouent.

Vizir : bondisseur-(0,1)

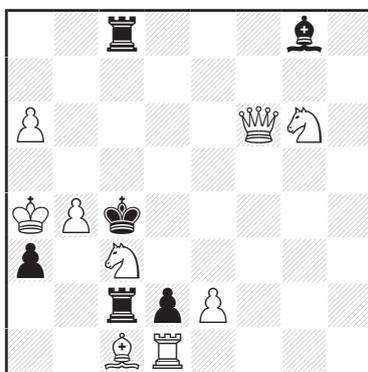


5878 - D. Shire



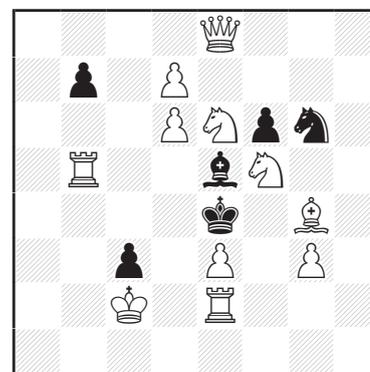
#2 (6+8) C+

5879 - J.-M.Loustau & A. Onkoud



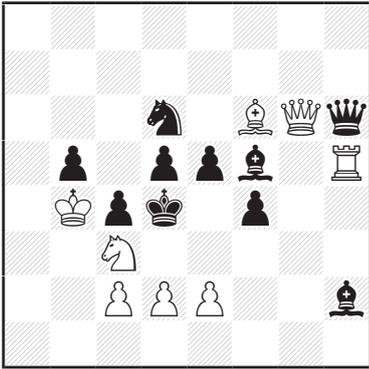
#2 (9+6) C+

5880 - N. Popa



#2 (11+6) C+

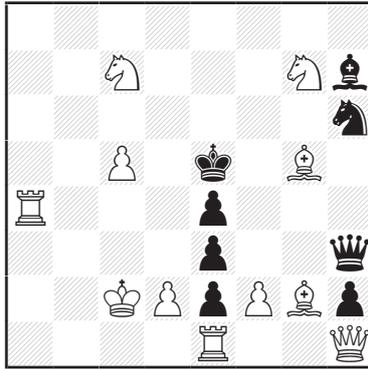
5881 - I. Kazimov



#2

(8+10) C+

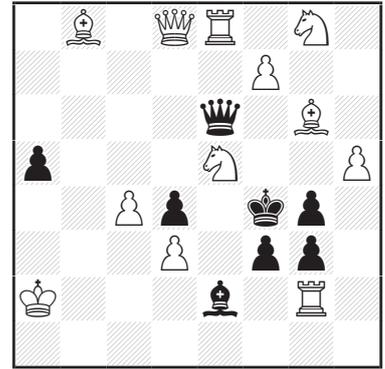
5882 - A. Hirschenson



#2

(11+8) C+

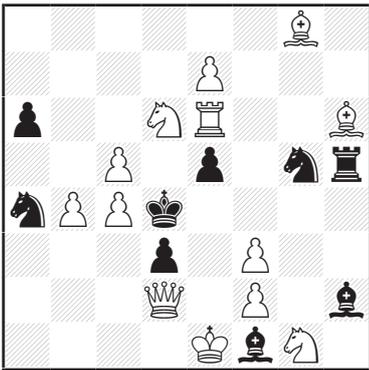
5883 - J. Vinagre



#2

(12+8) C+

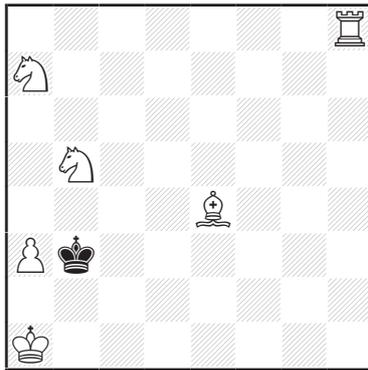
5884 - G. Maleika



#2

(13+9) C+

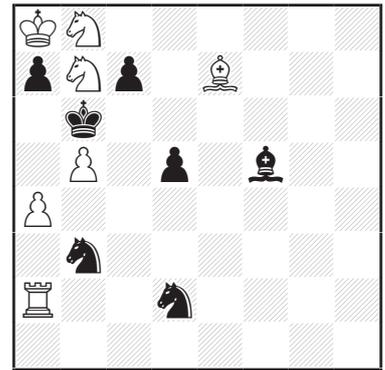
5885 - V. Nikitin



#3

(6+1) C+

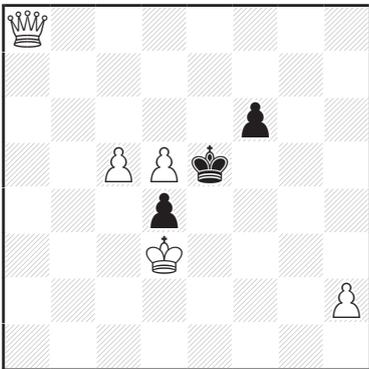
5886 - A. Onkoud



#3

(7+7) C+

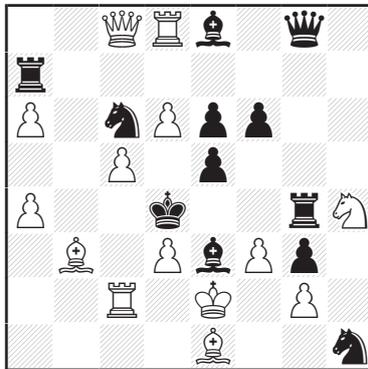
5887 - L. Makaronez



#4

(5+3) C+

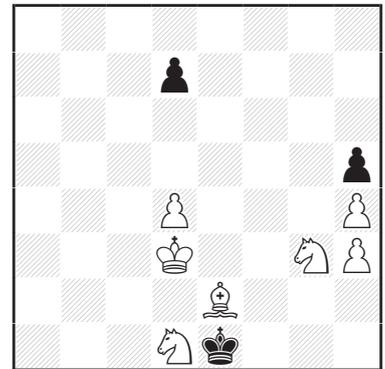
5888 - A. Grinblat
& E. Bourd



#4

(14+12) C+

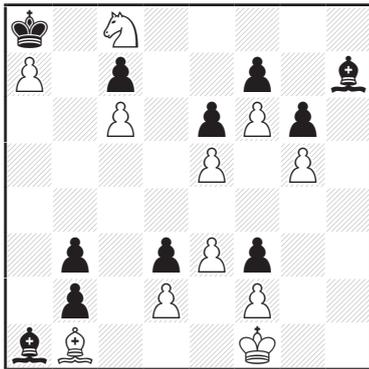
5889 - V. Sizonenko



#8

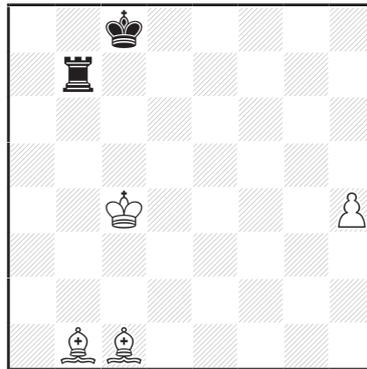
(7+3) C+

5890 - L. Lyubashevsky
& S.I. Tkachenko



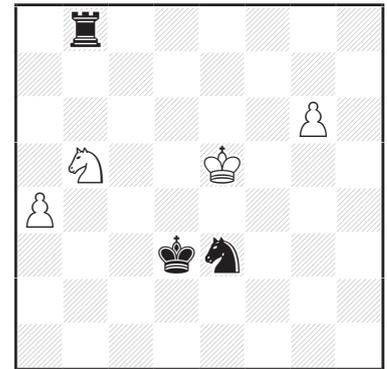
#10 (11+11) C+

5891 - J.-M. Loustau



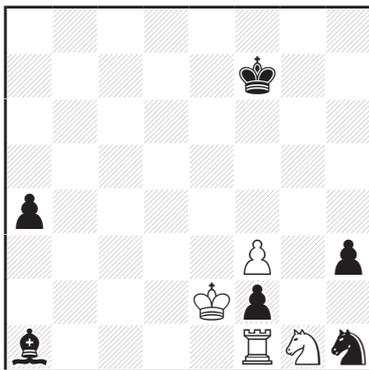
#28 (4+2) C+

5892 - J. Mikitovics



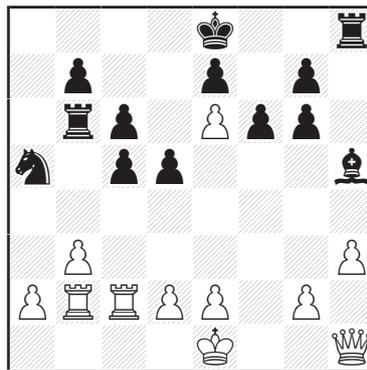
= (4+3)

5893 - Y. Akoby
& J. Mikitovics



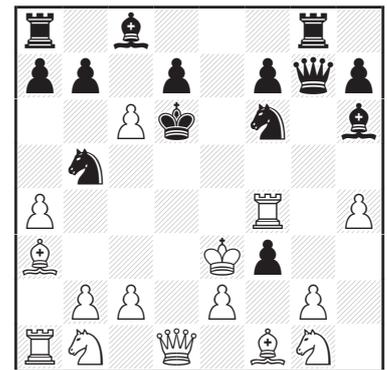
= (4+6)

5894 - J.A. Pancaldo



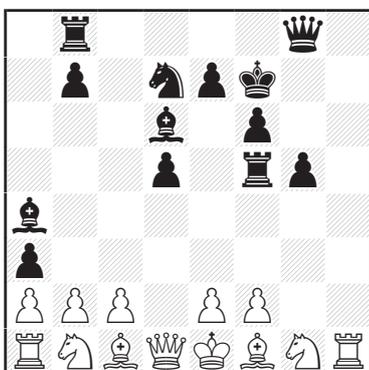
Ajouter un ♘,
puis #2
b) ♖h3↔♜b2

5895 - M. Caillaud



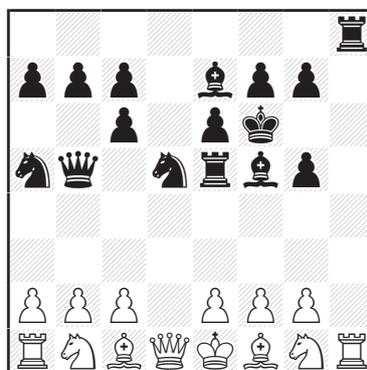
Partie (15+14) C+
justificative en 14,5 coups
6 derniers coups simples?

5896 - E. Pichouron



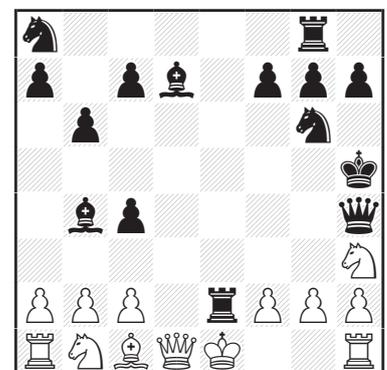
Partie (13+13) C+
justificative en 17,0 coups

5897 - G. Donati



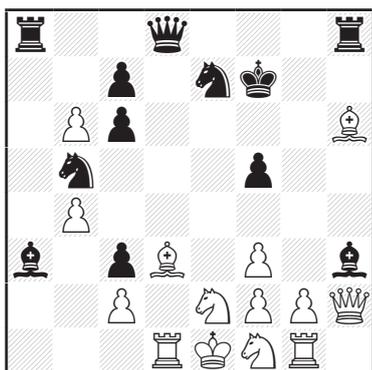
Partie (14+16) C+
justificative en 17,0 coups

5898 - G. Donati



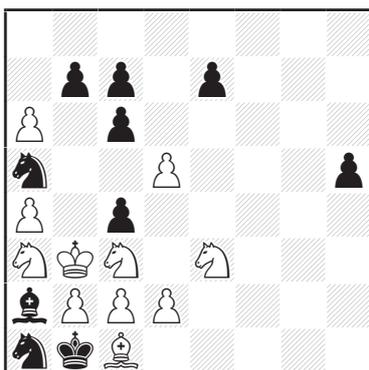
Partie (13+15) C+
justificative en 19,0 coups

5899 - N. Dupont



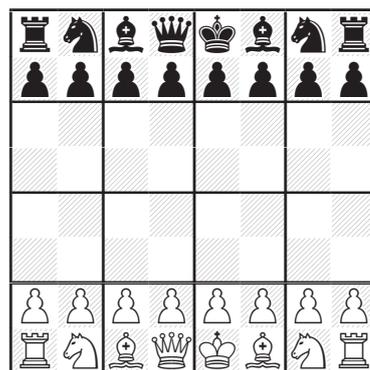
Partie (14+12) C+ justificative en 28,0 coups

5900 - A. Brobecker & T. Le Gleuher



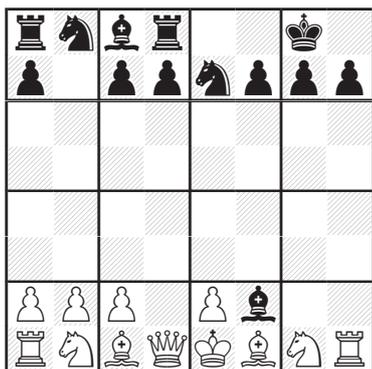
Quelles pièces (11+10) sont sur l'échiquier B ? Echecs d'Alice

5901 - A. Brobecker composé par ordinateur



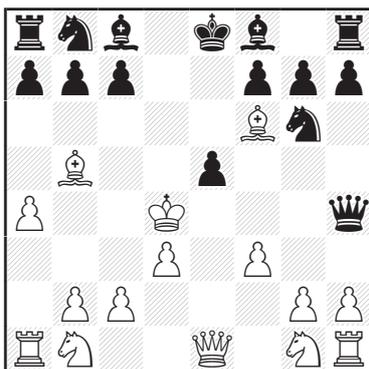
Trouver (16+16) C+ l'unique partie justificative se terminant par 4... ♔×é4# Grille

5902 - H. Grudzinski



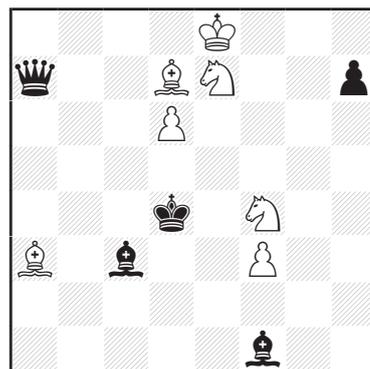
Partie (12+13) C+ justificative en 8,0 coups Grille

5903 - E. Dupuis



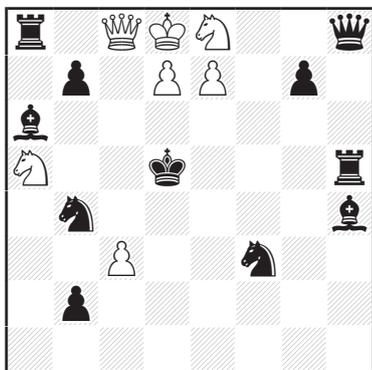
Partie (15+15) justificative en 9,5 coups Elliortap

5904 - R. Vieira



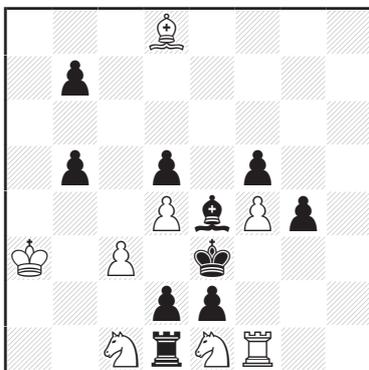
h#2 (7+5) C+ b) ♔d4→ç4

5905 - V. Medintsev



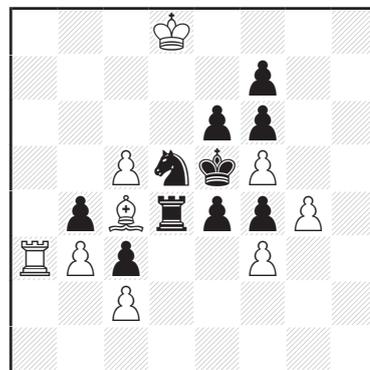
h#2 (7+11) C+ b) ♘a5→f7

5906 - V. Medintsev



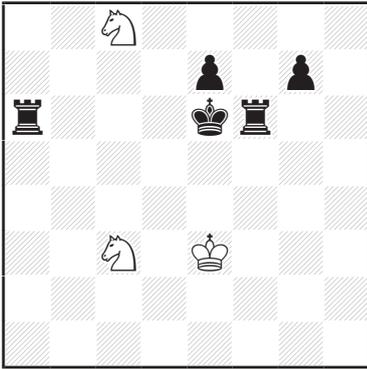
h#2 (8+10) C+ b) ♖ç3→ç5

5907 - E. Petite



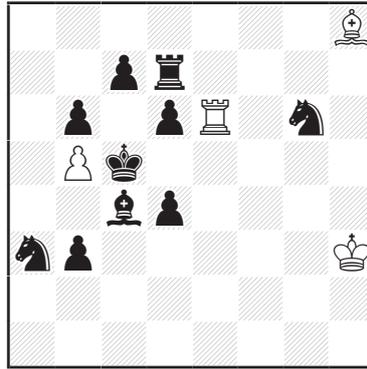
h#2 (9+10) C+ b) ♙ç4→ç6

5908 - V. Agostini
& S. Mariani



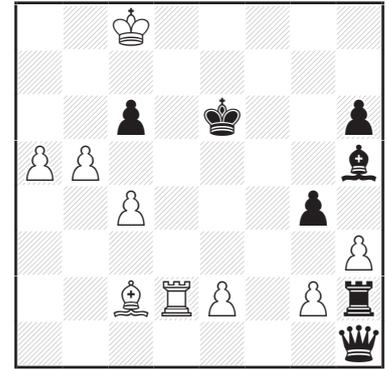
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+5) C+

5909 - P. Tritten



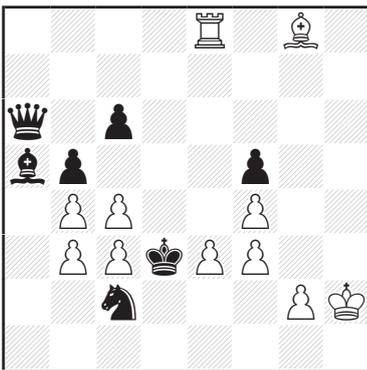
h#3 2.1.1.1.1.1. (4+10) C+

5910 - P. Tritten



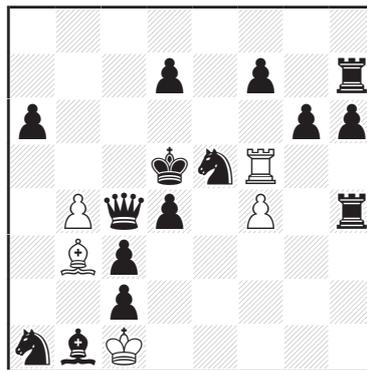
h#3 2.1.1.1.1.1. (9+7) C+

5911 - E. Fomichev



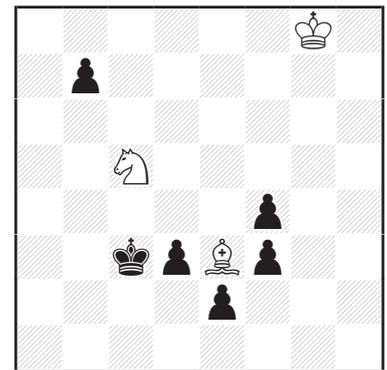
h#3 (11+7) C+
b) - ♠b5

5912 - C. Jones



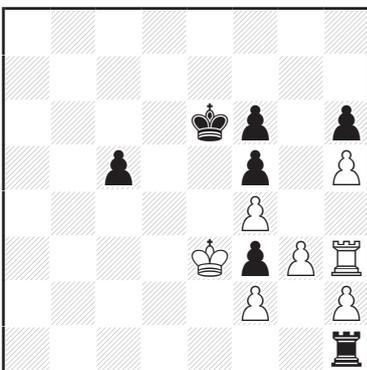
h#3 (5+15) C+
b) ♠c2↔♗f4

5913 - L. Makaronez



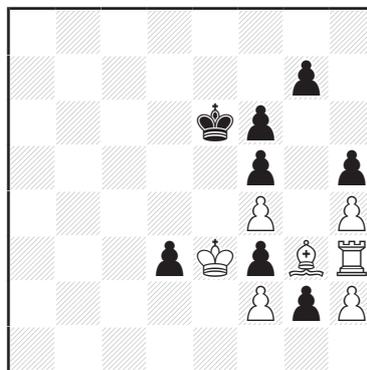
h#4 (3+6) C+
b) ♠d3→♝4

5914 - S. Dowd
& M. Degenkolbe



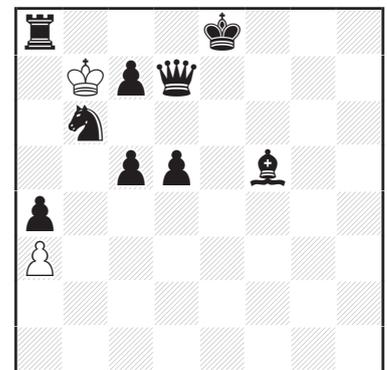
h#5 0.2.1.1... (7+7) C+

5915 - S. Dowd
& M. Degenkolbe



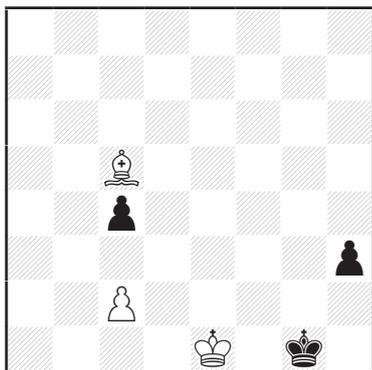
h#5 0.2.1.1... (7+8) C+

5916 - G. Jordan



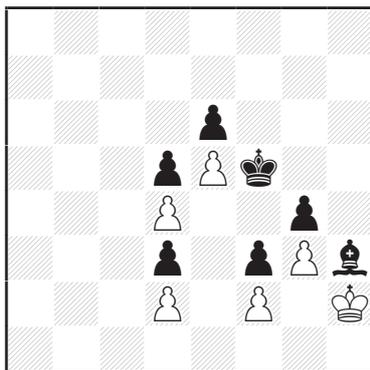
h#6 (2+9) C+

5917 - V. Sizonenko



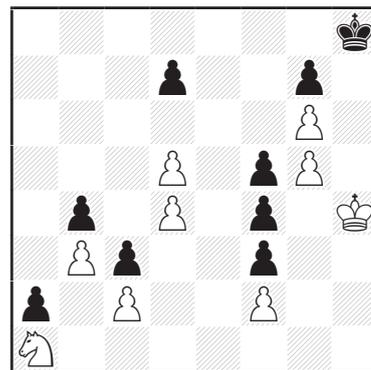
h#8 (3+3) C+

5918 - G. Sobrecases



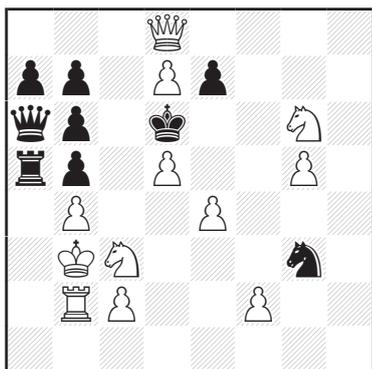
h#12 0.1.1.1... (6+7) C+

5919 - S. Dowd
& M. Degenkolbe



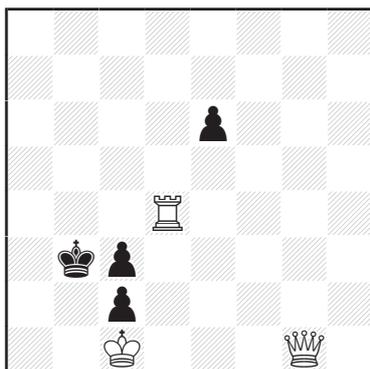
h#14 0.1.1.1... (9+9) C+

5920 - L. Makaronez



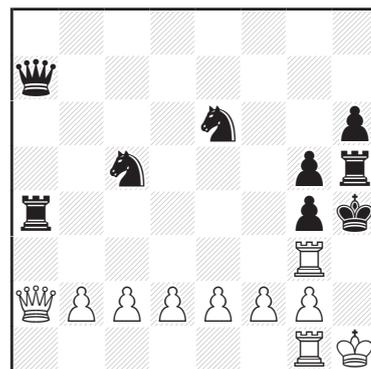
s#5 (12+9) C+

5921 - O. Paradzinski



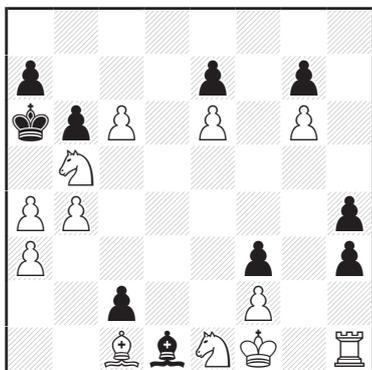
s#6 (3+4) C+

5922 - I. Soroka



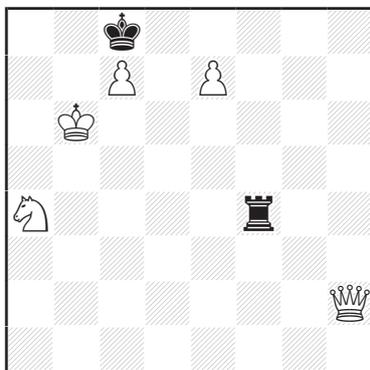
s#8 (10+9)

5923 - G. Sobrecases



s#9 (12+10)

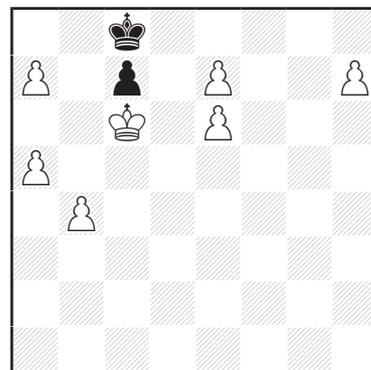
5924 - J. Mintz



s#11 (5+2)

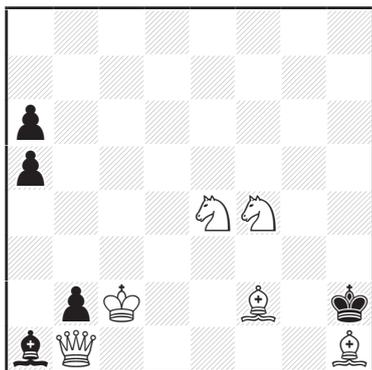
- b) ♔h2→a7
- c) = b) + ♕ç8→a3
- d) = c) + ♔a7→a5

5925 - M. Caillaud



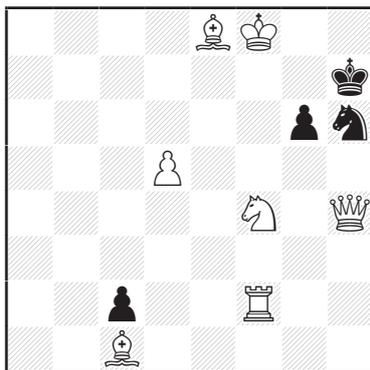
s#12 (7+2)

5926 - S. Dowd



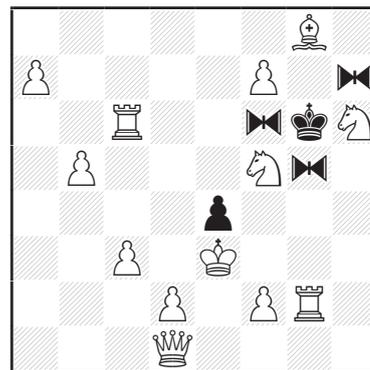
s#12 (6+5)

5927 - Z. Libis



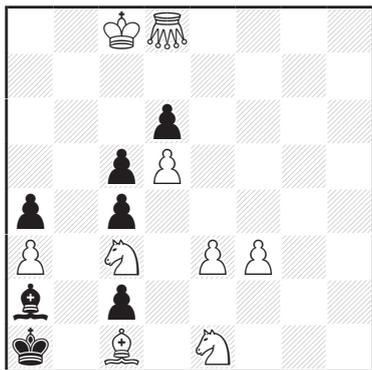
s#12 (7+4)

5928 - H.P. Rehm



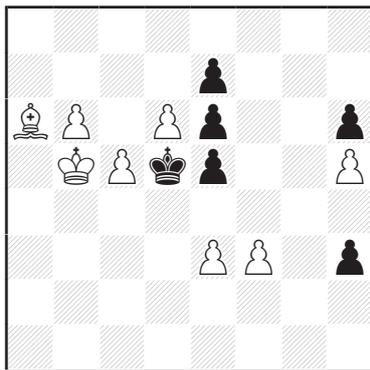
½r#3 (13+5) C+
 ♠ = Equistoppeur
 Circé

5929 - N. Chivu



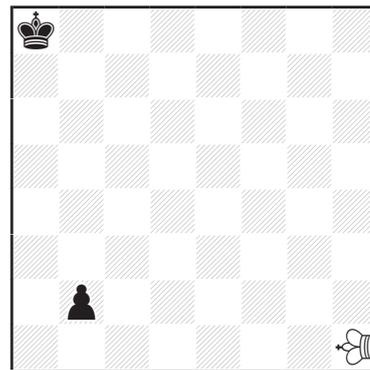
s#8 (9+7)
 ♠ = Sauterelle

5930 - G. Sobrecases



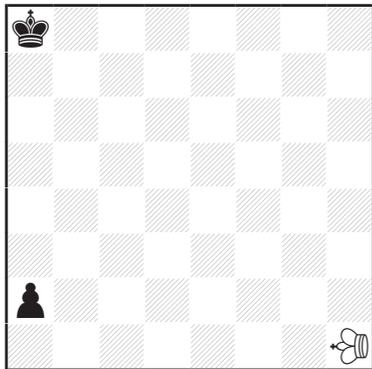
#11 (8+6)
 Changeants

5931 - K. Mlynka



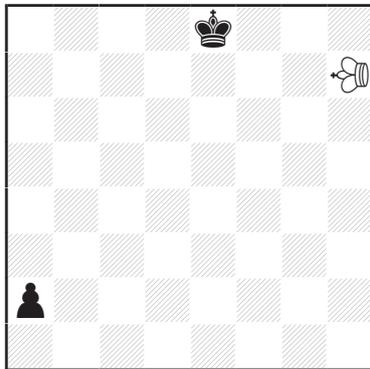
h#2 (1+2) C+
 b) ♠h1→a5
 Norvégiens
 ♠ = Roi super-transmuté

5932 - K. Mlynka



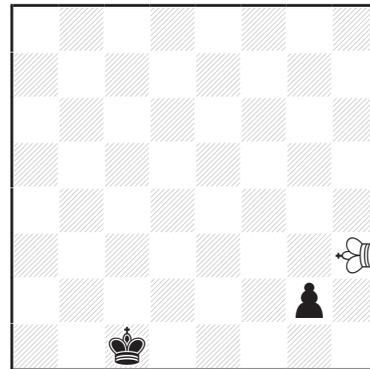
h#2* (1+2) C+
 Sans prise
 ♠ = Roi super-transmuté

5933 - K. Mlynka



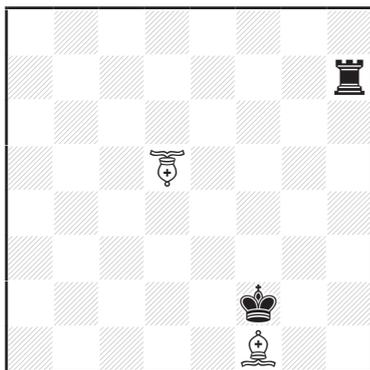
h#2 2.1.1.1. (1+2) C+
 Circé Turncoat
 ♠ = Roi super-transmuté

5934 - K. Mlynka



h#2 2.1.1.1. (1+2) C+
 Circé Espion double
 ♠ = Roi super-transmuté

5935 - D. Novomesky

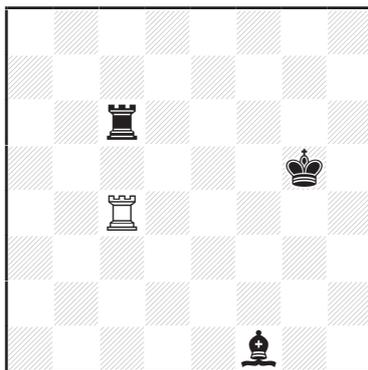


h#3 2.1.1.1.1.1. (2+2) C+

Circé

♞ = Fou féérique

5936 - E. Huber



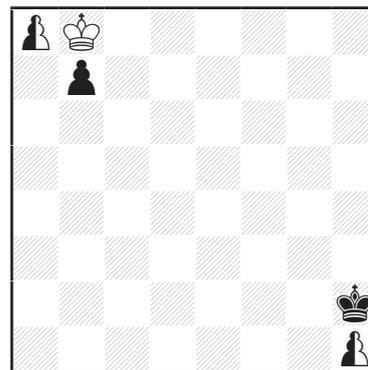
h#4 (1+3) C+

b) ♖f1→é2

c) ♖f1→d7

Bicolore, Fonctionnaires

5937 - C. Feather

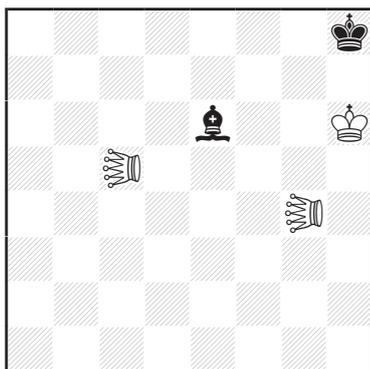


h#4 (1+2+2n) C+

b) - ♜b7

Circé-Echange

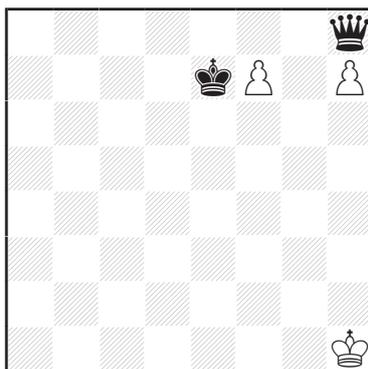
5938 - C. Feather



h#5 2.1.1.1... (3+2) C+

♖ = Sauterelle-2

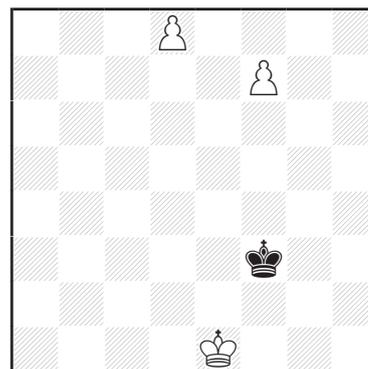
5939 - S. Dowd



s#6 (3+2) C+

maximum

5940 - Er. Bartel

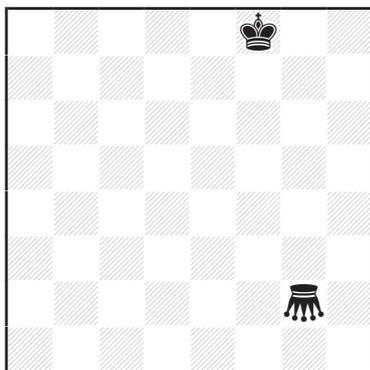


sd=6 (3+1) C+

b) ♖d8→g8

Annan

5941 - G. Foster



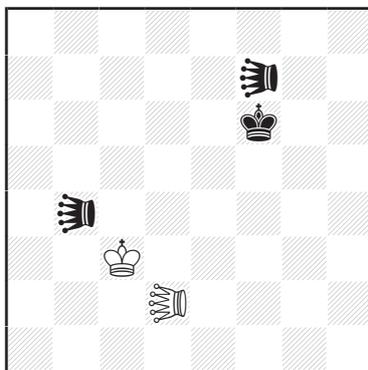
sh#7 2.1.1.1... (0+2) C+

Sentinelles en Pion adverse

Sentinelles noires-1, blanches-8

♖ = Sauterelle

5942 - J. Lörinc

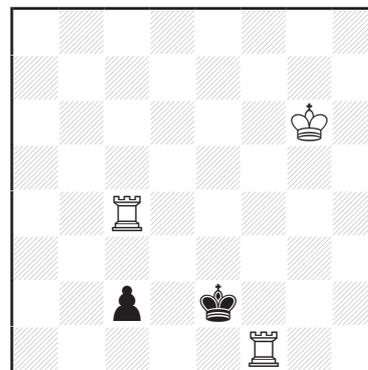


sh#7 2.1.1.1... (2+3) C+

Köko

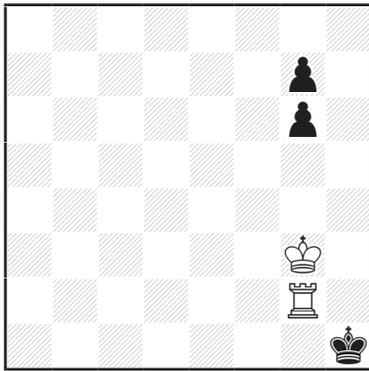
♖♗ = Lion

5943 - M. Caillaud



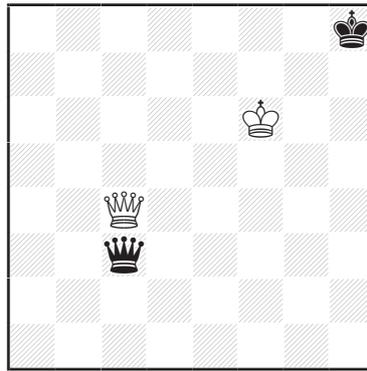
sh=7 2.1.1.1... (3+2) C+

5944 - A. Tüngler



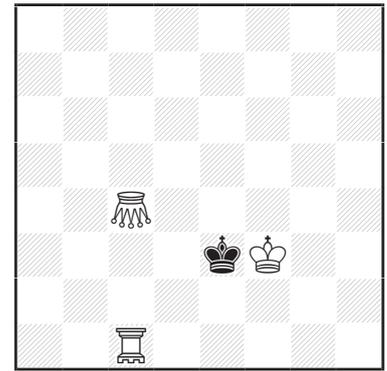
r#8 (2+3) C+

5945 - G. Jordan



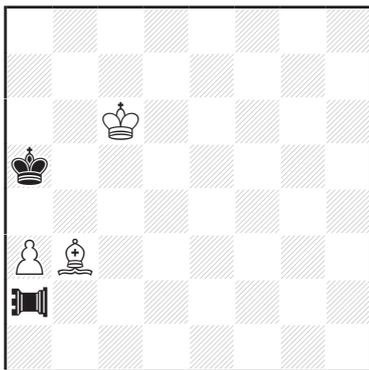
hs#11 2.1.1.1... (2+2) C+
minimum
Fonctionnaires

5946 - V. Kotesovec



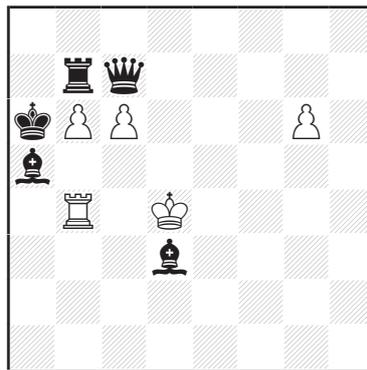
h#17 3.1.1.1... (3+1) C+
maximum blanc
minimum, Köko
♙ = Vizir
♘ = Sauterelle

5947 - I. Faybish,
J. Golha, R. Kratschmer,
C. Pacurar, I. Skoba
& A. Tüngler



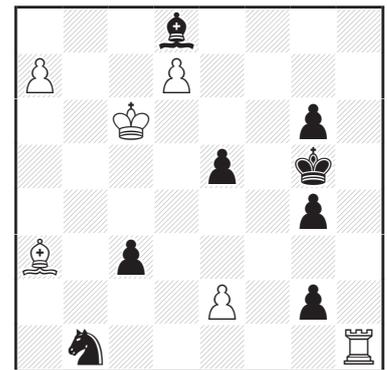
sh=27 (3+2) C+
coups nuls interdits
♙ = Hamster

5948 - P. Tritten



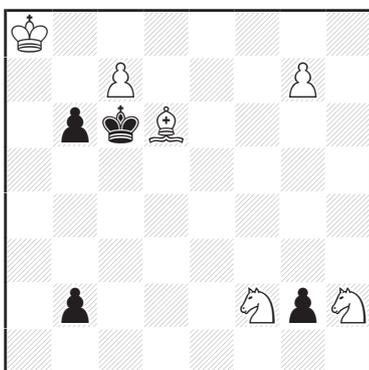
h#2 2.1.1.1. (5+5) C+
Anti-Circé

5949 - P. Tritten



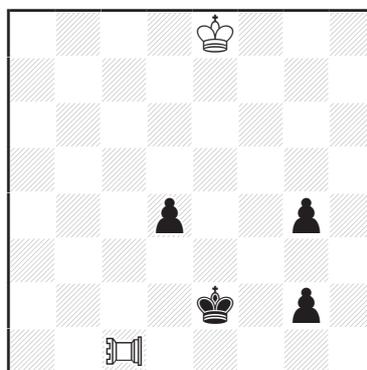
h#2 2.1.1.1. (6+8) C+
Anti-Circé

5950 - Er. Bartel



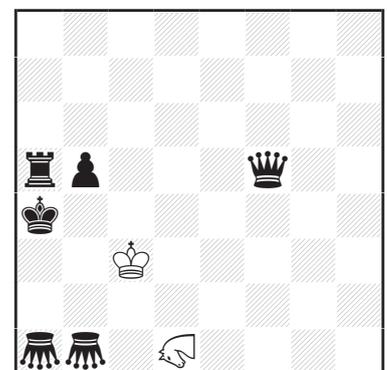
h=4 0.1.1.1... (6+4) C+
Circé Maléfique

5951 - G. Sobrecases



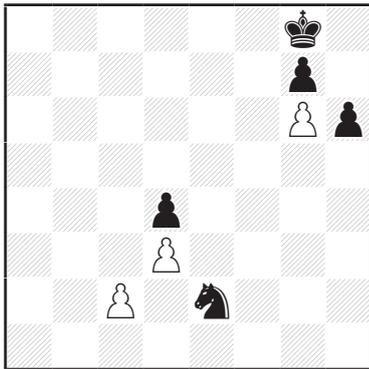
1B & sh#4 (2+4) C+
b) ♔é2→f3
Circé, Rois transmutés
♙ = Crapaud

5952 - V. Kotesovec



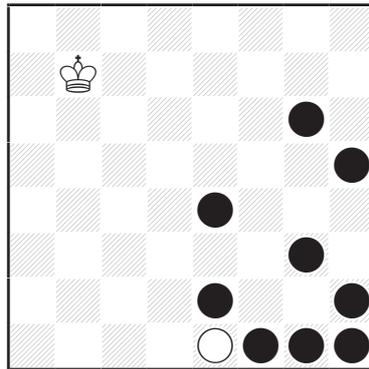
h#5 2.1.1.1... (2+6) C+
♙ = Sauterelle
♘ = Noctambule-Sauteur

5953 - G. Sobrecases



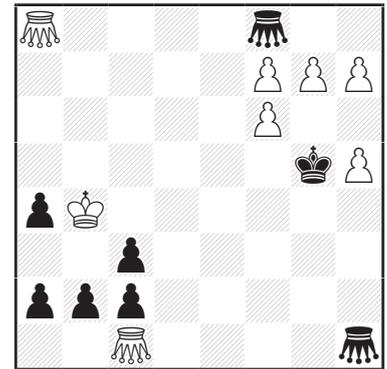
h#6 0.2.1.1... (3+5) C+
Provocateurs

5954 - G. Foster



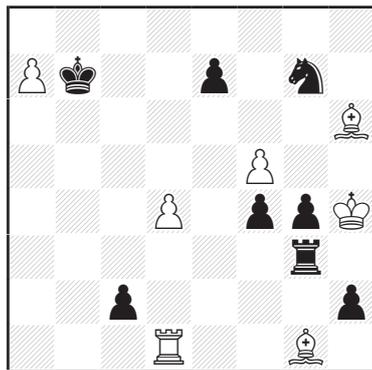
h=6 (2+9)
○ ● = Inconnue

5955 - B. Rothmann



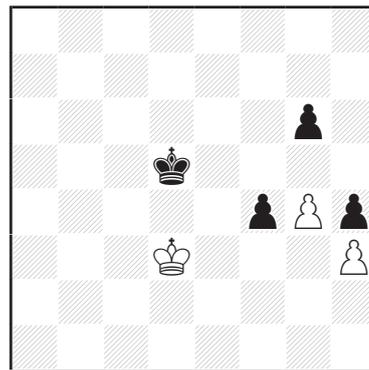
h==9 (8+8)
♞♞ = Sauterelle

5956 - L. Anyos



1B & sh=9 (7+8)
Isardam, Circé

5957 - G. Regniers
& G. Sobrecases



h#11 (3+4) C+
Changeants



CONCOURS-ECHELLE DE SOLUTIONS : participent à ce concours tous les inédits ci-dessus (5878-5957). Envoi des solutions à J. Dupin, 17 rue des Platanes, 76610 Le Havre, **au plus tard quatre mois** après l'envoi de ce numéro. Prière de **séparer les sections** et d'envoyer les solutions sur **papier RECTO uniquement**.



Printed by -be- à Aix-la-Chapelle. Dépôt légal : Avril 2009.

