

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 Soulayr, 69004 Lyon

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

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

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

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

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 :

Inédits - Phénix 194	8174
Actualités, par Jean Morice	8200

Printed by -be- à Aix-la-Chapelle. Dépôt légal : Avril 2010.

INEDITS - PHENIX 194

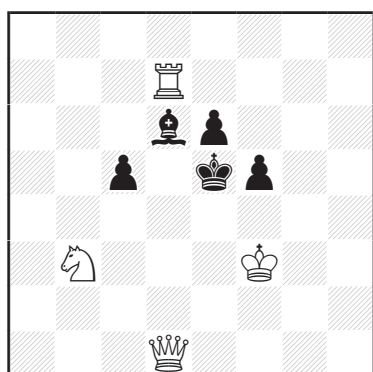
87 inédits pour ce numéro de Phénix se répartissant comme suit : 2# (6102-6109), 3# (6110-6112), n# (6113-6115), études (6116), rétros (6117-6122), aidés (6123-6146), inverses (6147-6157), directs et inverses féeriques (6158-6163), tanagras féeriques (6164-6178), divers féeriques (6179-6188).

Enoncé du **6121** : partie justificative en 7,5 coups ; des Chameaux remplacent les Cavaliers dans la position initiale ; ♁ = Chameau

Enoncé du **6174** : pser-h+13, Anti-Circé diagramme, Circé-Echange ; ♔ = Pièce Royale, ♚♛ = Kangourou ; b) ♚é5→h5 [p.ser : problème de série «parry»].

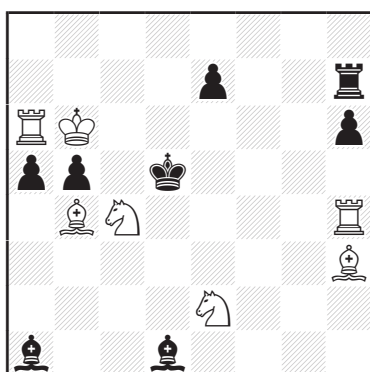


6102 - V. Nikitin



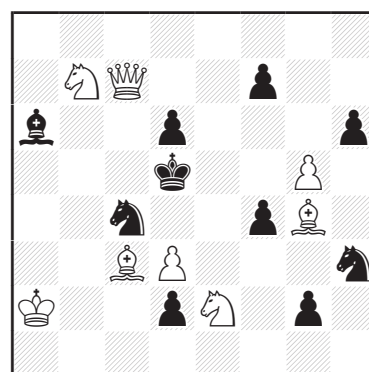
#2 (4+5) C+

6103 - A. Popovski



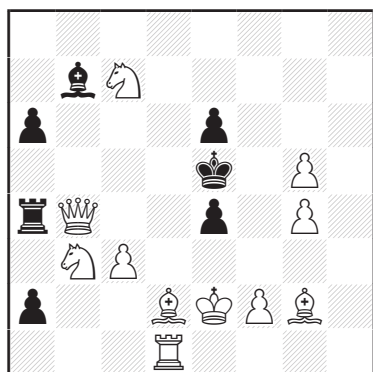
#2vvv (7+8) C+

6104 - J. Vinagre



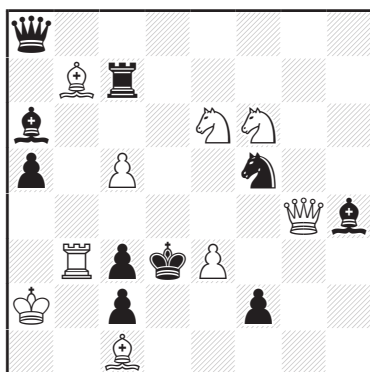
#2vv (8+10) C+

6105 - N. Popa



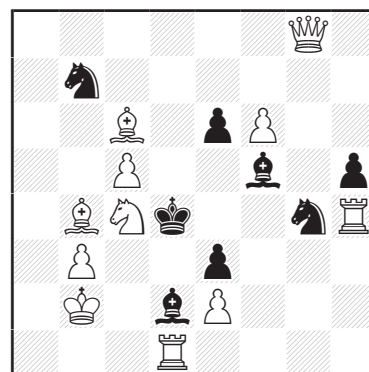
#2v (11+7) C+

6106 - J. Savournin



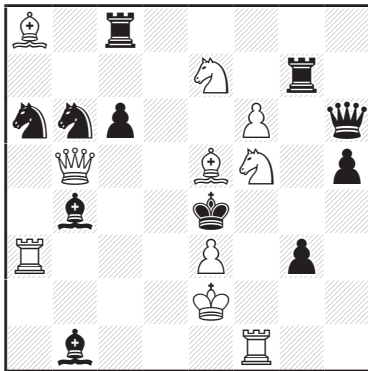
#2*v (9+10) C+

6107 - A. Hirschenson



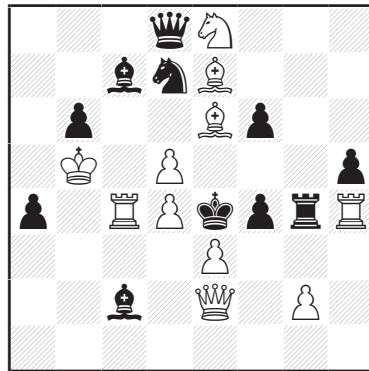
#2vv (11+8) C+

6108 - E. Petite



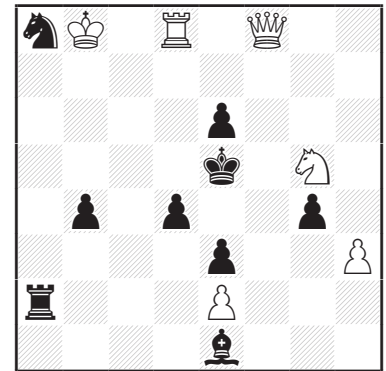
#2vvvv (10+11) C+

6109 - A. Witt



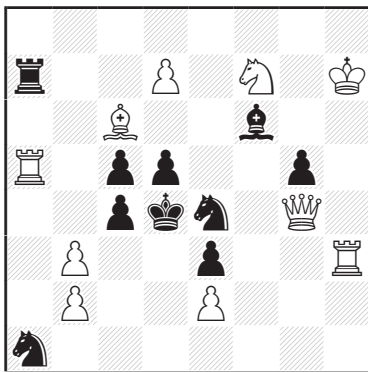
#2v (11+11) C+

6110 - L. Makaronez



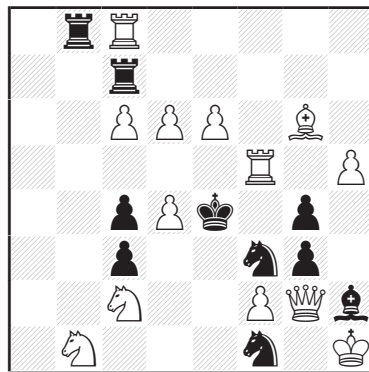
#3 (6+9) C+

6111 - A. Grinblat



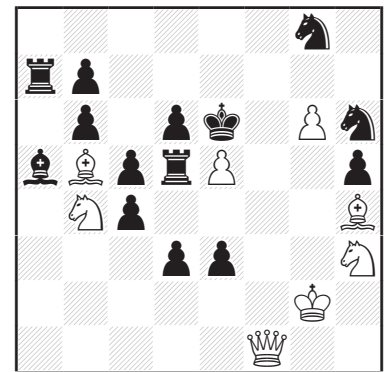
#3 (10+10) C+

6112 - A. Grinblat



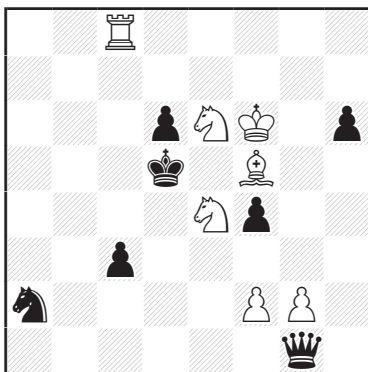
#3 (13+10) C+

6113 - L. Makaronez & L. Lyubashevsky



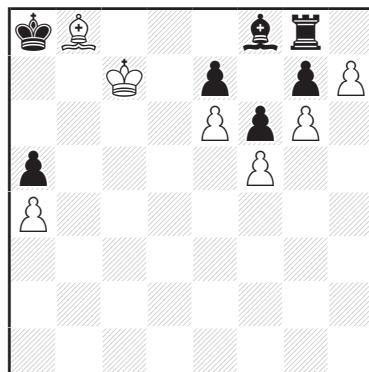
#4 (8+14) C+

6114 - L. Makaronez



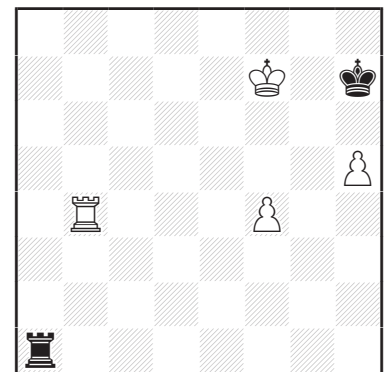
#6 (7+7) C+

6115 - O. Mihalco



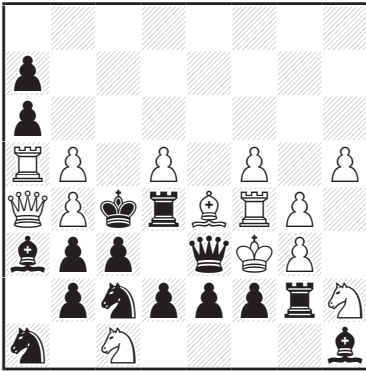
#10 (7+7) C+

6116 - A. Villeneuve



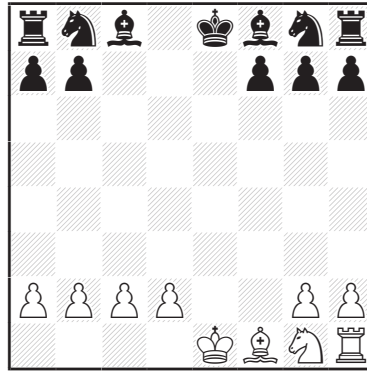
+ (4+2)

6117 - D. Petrovic



Quel Pion a donné (14+16)
échec 146 coups plus tôt ?
Circé

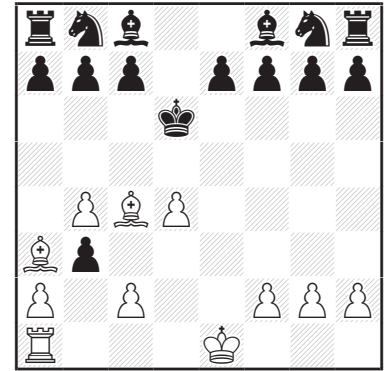
6118 - J. Mintz



Partie (10+12) C+
justificative en 9,5 coups

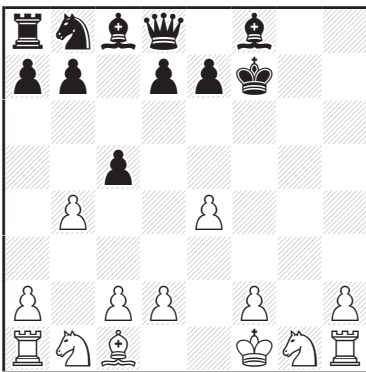
6119 - A. Buchanan

dédié à Neil & Ellie



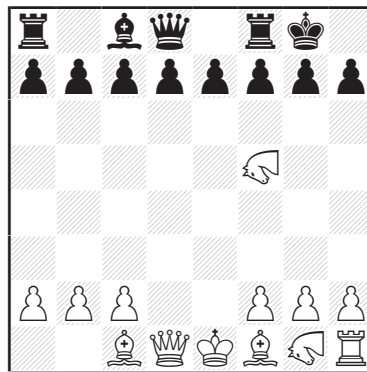
Partie (11+15) C+
justificative en 11,5 coups

6120 - B. Gräfrath



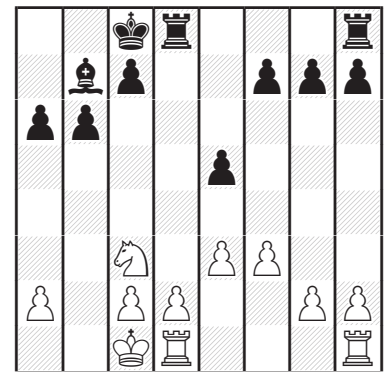
Partie (13+11)
justificative en 7,5 coups
2 solutions
Qui perd gagne

6121 - B. Rothmann



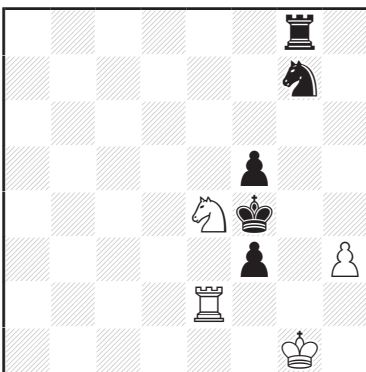
Partie (13+13)
justificative en 7,5 coups
♞ = Chameau
voir texte !

6122 - H. Grudzinski



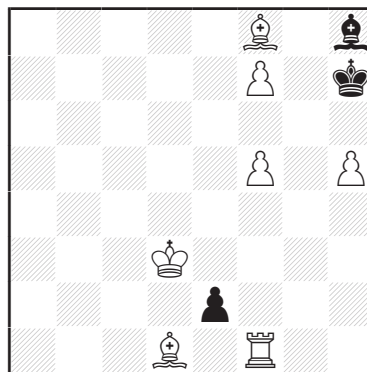
Partie (11+11)
justificative en 14,0 coups
Grille spéciale

6123 - J. Carf



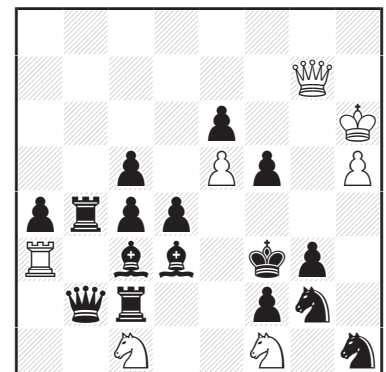
h#2 2.1.1.1. (4+5) C+

6124 - V. Medintsev



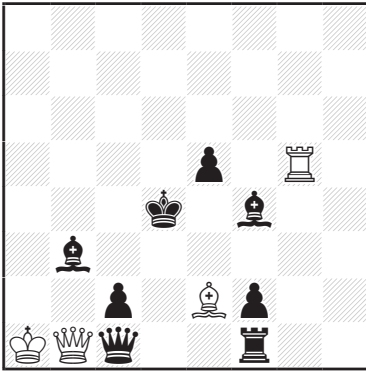
h#2 2.1.1.1. (7+3) C+

6125 - G. Smits



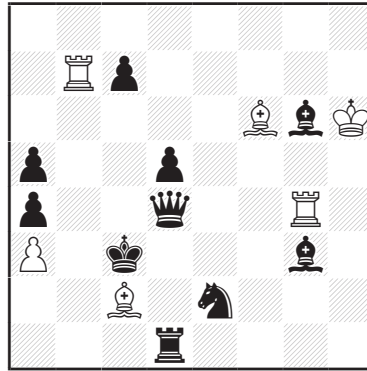
h#2 2.1.1.1. (7+16) C+

6126 - S. Parzuch



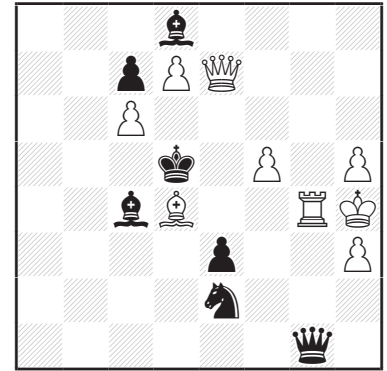
h#2 (4+8) C+
b) ♖g5

6127 - A. Popovski



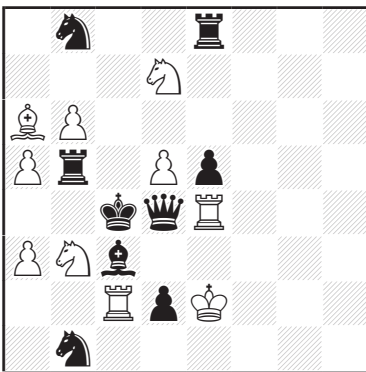
h#2 (6+10) C+
b) ♜a5→c5

6128 - F. Simoni



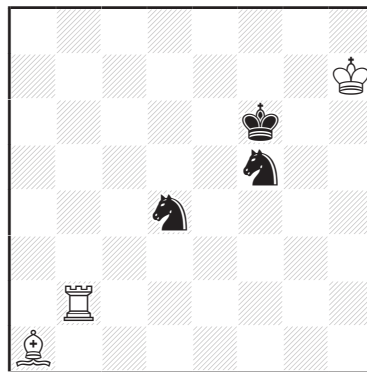
h#2 3.1.1.1. (9+7) C+

6129 - V. Medintsev
après A. Onkoud



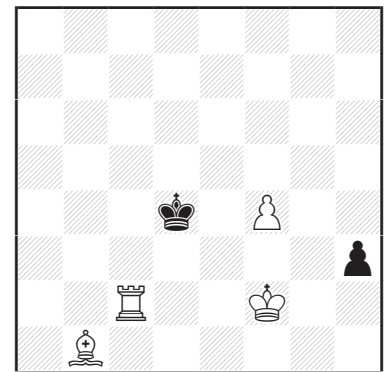
h#2 3.1.1.1. (10+9) C+

6130 - V. Sizonenko



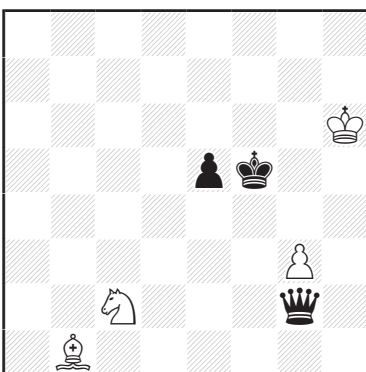
h#3 0.1.1.1.1.1.* (3+3) C+

6131 - V. Sizonenko



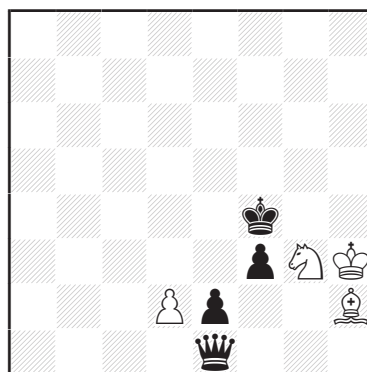
h#3 0.1.1.1.1.1.* (4+2) C+

6132 - V. Sizonenko



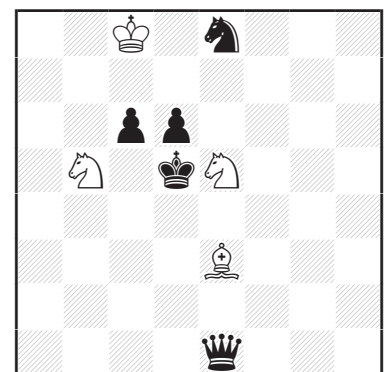
h#3 0.1.1.1.1.1.* (4+3) C+

6133 - V. Sizonenko



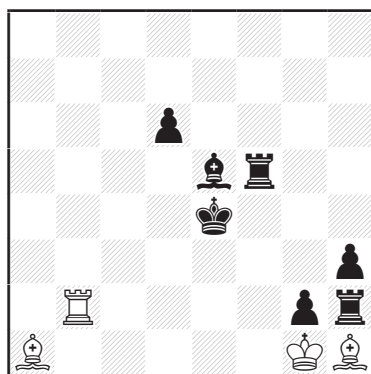
h#3 0.1.1.1.1.1.* (4+4) C+

6134 - V. Sizonenko



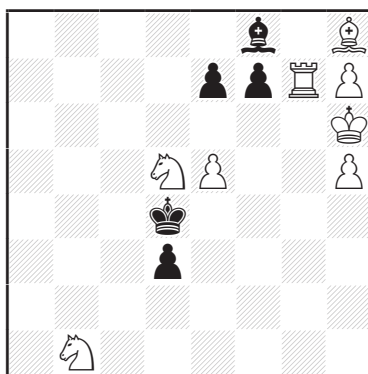
h#3 0.1.1.1.1.1.* (4+5) C+

6135 - V. Sizonenko



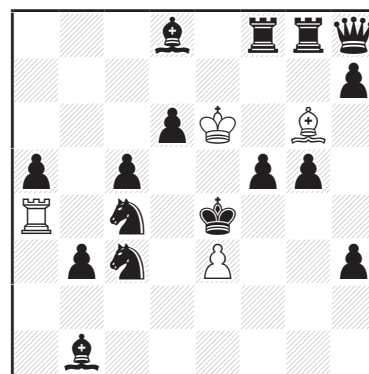
h#3 0.1.1.1.1.1.* (4+7) C+

6136 - V. Sizonenko



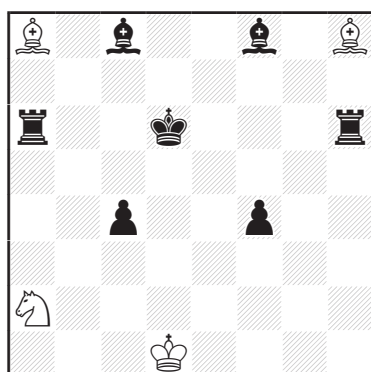
h#3 0.1.1.1.1.1.* (8+5) C+

6137 - C. Jones



h#3 2.1.1.1.1.1. (4+16) C+

6138 - E. Fomichev



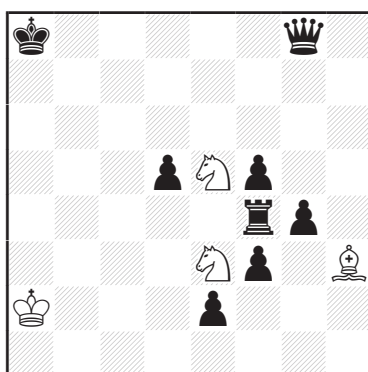
h#3 (4+7) C+

b) ♔d6→é6

c) = b) + ♘a2→g1

d) = c) + ♔é6→d6

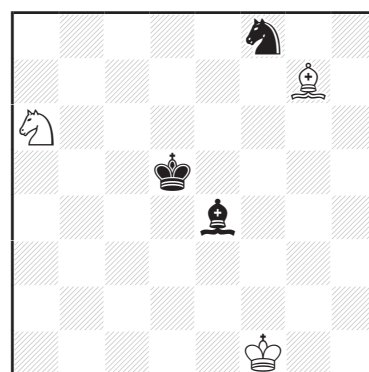
6139 - P. Tritten



h#4 0.1.1.1... (4+8) C+

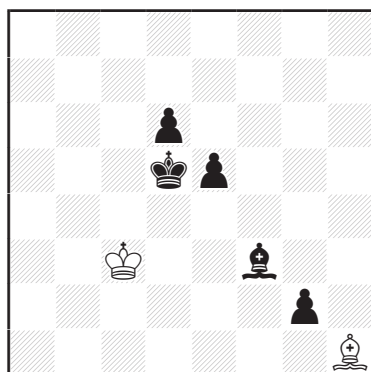
b) ♚g8→h2

6140 - V. Cioana



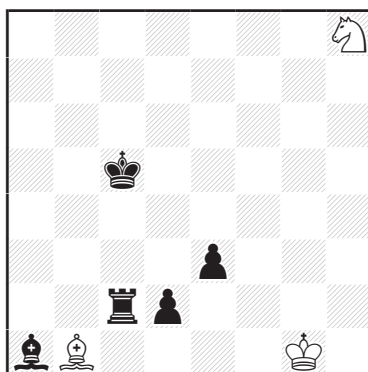
h#4 (3+3) C+

6141 - V. Cioana



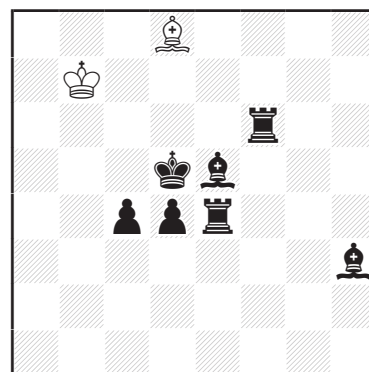
h#4 (2+5) C+

6142 - V. Cioana



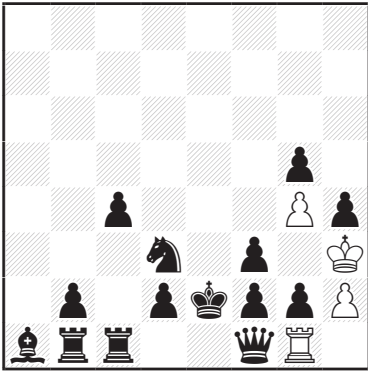
h#4 (3+5) C+

6143 - P. Tritten



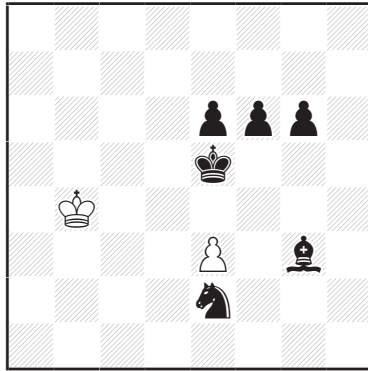
h#4 2.1.1.1... (2+7) C+

6144 - G. Sobrecases



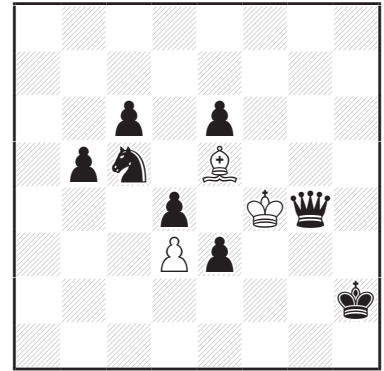
h#4 2.1.1.1... (4+14) C+

6145 - V. Petrovici



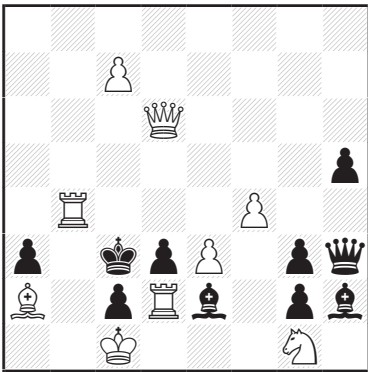
h#5 (2+6) C+

6146 - V. Sizonenko



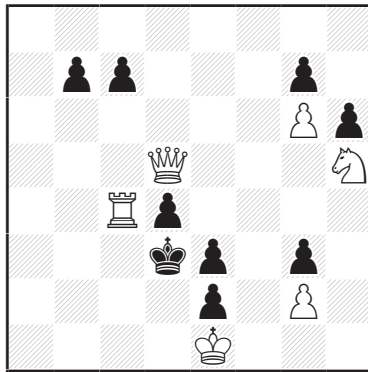
h#8 0.1.1.1... (3+8) C+

6147 - L. Makaronez



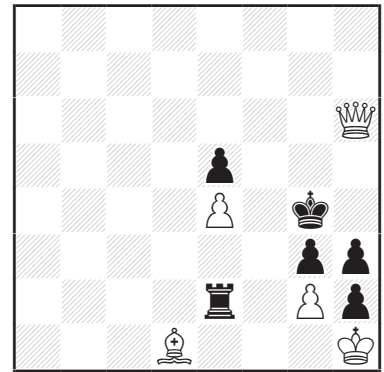
s#3vv (9+10) C+

6148 - J. Pitkanen



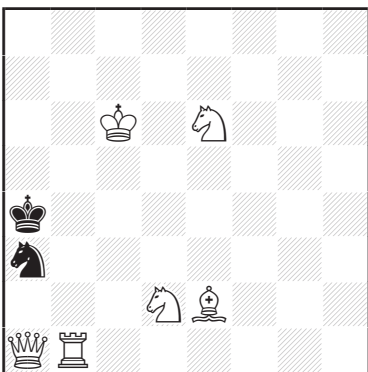
s#6 (6+9) C+
2 solutions

6149 - I. Soroka



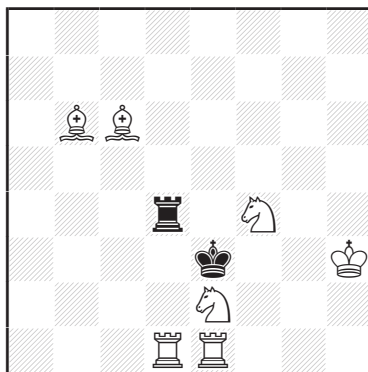
s#7* (5+6) C+

6150 - N. Chivu



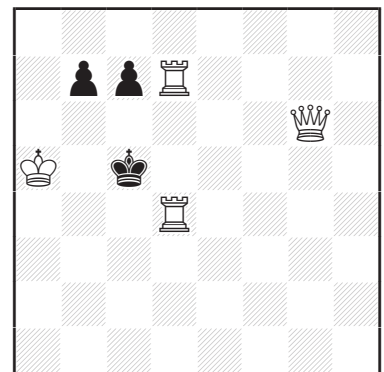
s#8 (6+2) C+

6151 - S. Dietrich



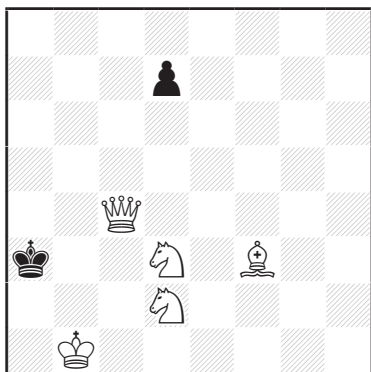
s#8 (7+2) C+

6152 - I. Bryukhanov



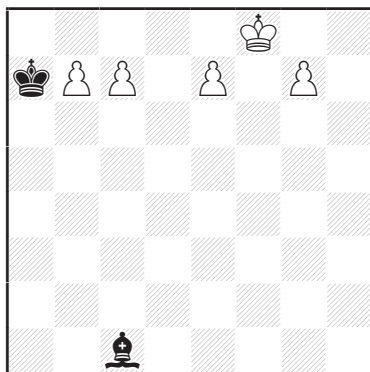
s#9v (4+3) C+

6153 - T. Linß



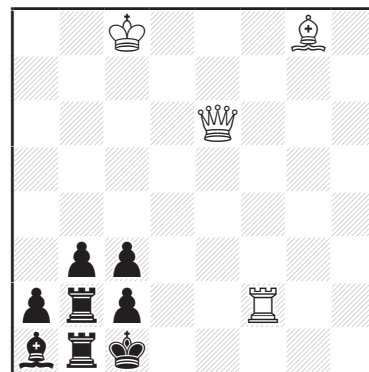
s#9vv (5+2) C+

6154 - W. Neef



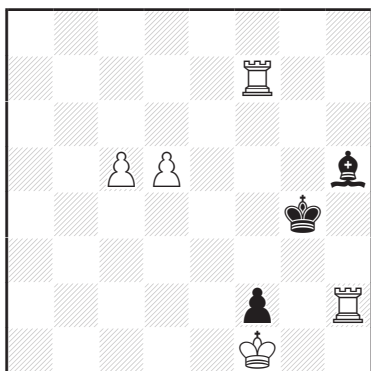
s#12 (5+2)

6155 - I. Soroka



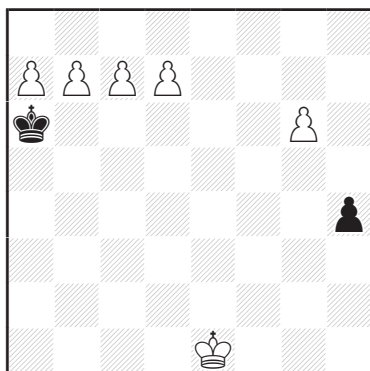
s#13 (4+8)

6156 - S. Dowd & H. Tanner



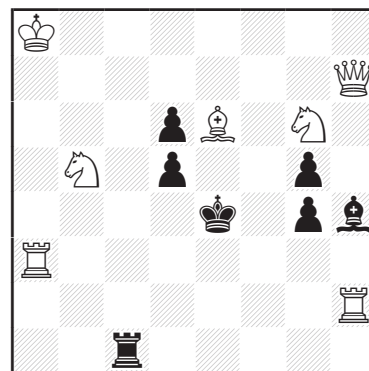
s#14 (5+3)

6157 - J. Mintz
correction du 6040



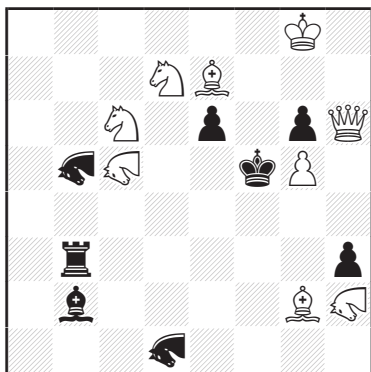
s#14 (6+2)

6158 - P. Petkov



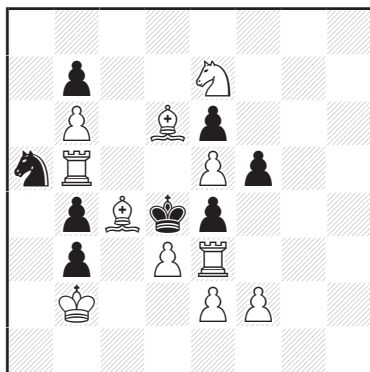
#2 (7+7) C+
Disparates
Anti-Andernach

6159 - J. Quah
dédié à J.-M. Loustau



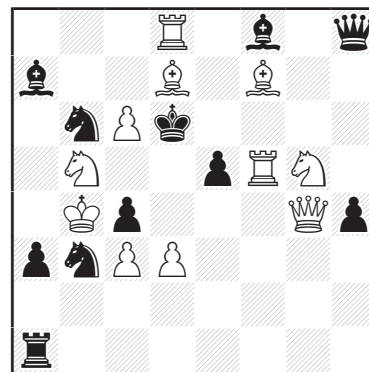
#2 (9+8)
♞♜ = Quintessence

6160 - M. Guida,
S. Galletti & M. Bonavoglia



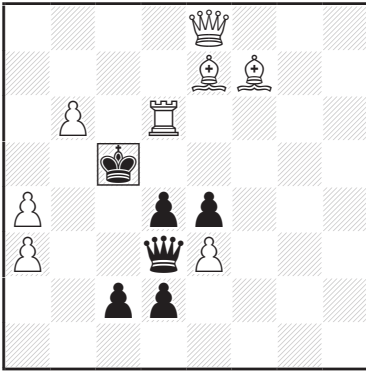
#2v (11+8) C+
Andernach

6161 - H. Gockel



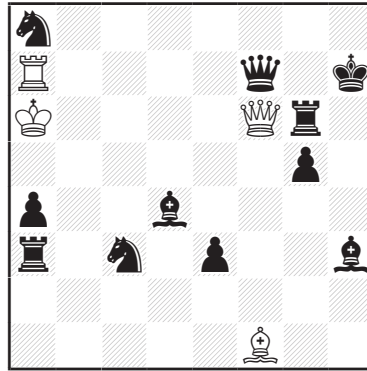
#2v (11+11) C+
Annan

6162 - P. Petkov



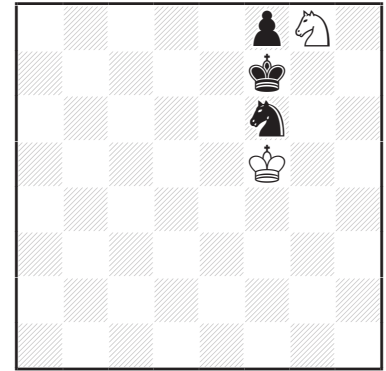
s#2 (8+6) C+
Disparates
□ = Pièce Semi-neutre

6163 - B. Rothmann



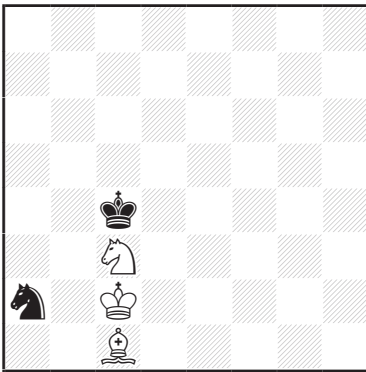
s#7 (4+11)
Poursuite

6164 - A. Popovski



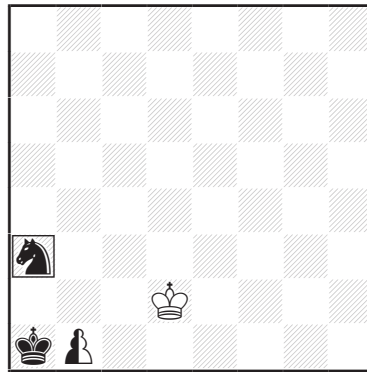
h#3 2.1.1.1.1. (2+3) C+
Circé-Echange, Einstein

6165 - A. Popovski



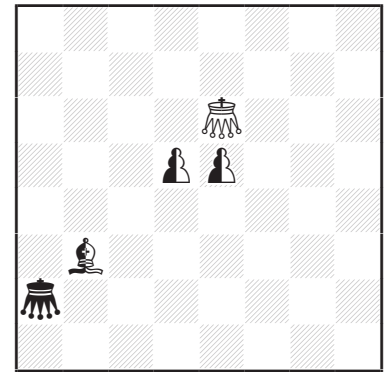
h#3 duplex (3+2) C+
Circé-Echange, Einstein

6166 - C. Feather



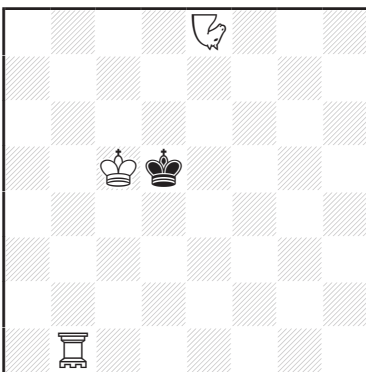
h#4 (1+2+1n) C+
Circé-Echange
□ = Caméléon
b) ♔a3

6167 - E. Huber



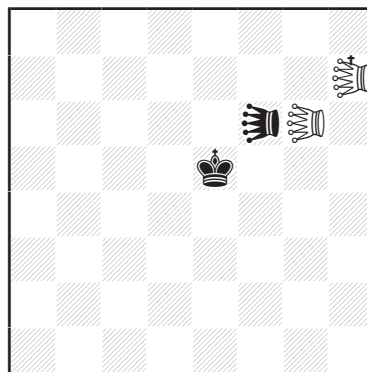
hs==5 (1+1+3n) C+
2.1.1.1..., SAT
♔♔ = Sauterelle royale

6168 - V. Kotesovec



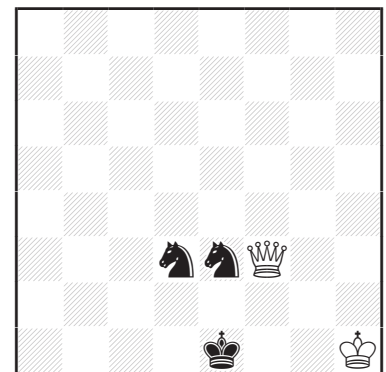
h#5,5 3.1.1.1... (3+1) C+
Köko, minimum
♔ = Noct., ♔ = Vizir

6169 - C. Pacurar



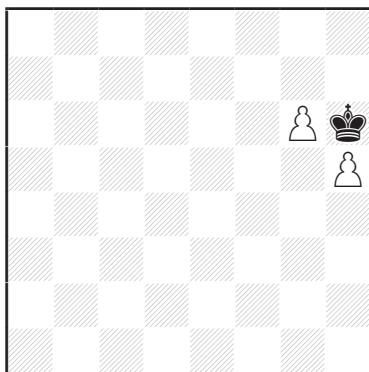
pser-h+6 (2+2) C+
Super-Circé ; ♔♔ = Kangourou
♔ = Pièce Royale
b) ♔g6→f7

6170 - G. Foster



pser-s#8 (2+3) C+
Circé-Echange
b) ♔é3→b5

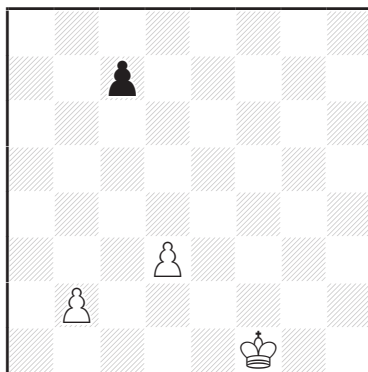
6171 - I. Murarasu



sh#10 (2+1) C+
2 solutions
Circé-Echange

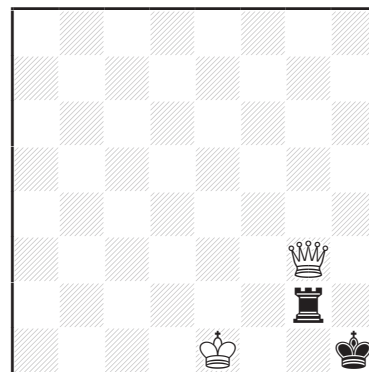
6172 - P. Raican

à la mémoire de J.M. Trillon



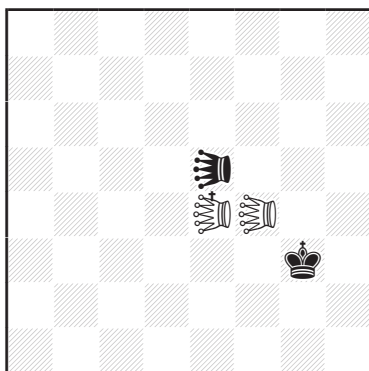
h==10 (3+1)
Sentinelles angevines

6173 - A. Tüngler



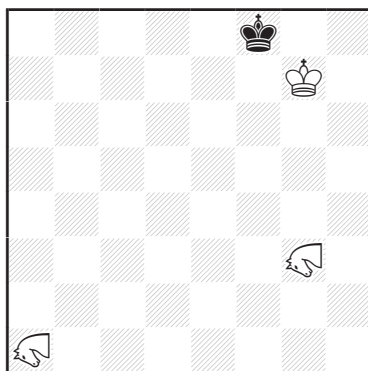
pser-r#11 (2+2)

6174 - C. Pacurar



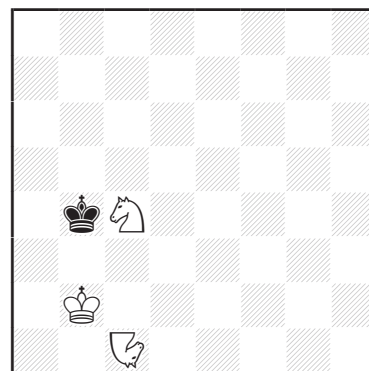
pser-h+13 (2+2) C+
voir texte !

6175 - V. Kotesovec



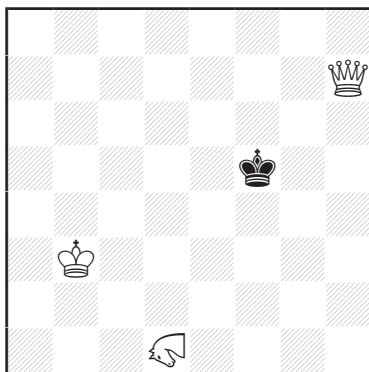
h#13 2.1.1.1... (3+1) C+
double maximum, Köko
♞ = Zèbre

6176 - V. Kotesovec



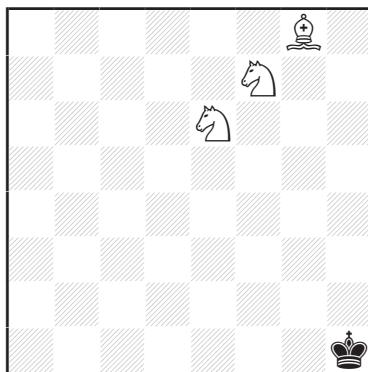
h#14 0.2.1.1... (3+1) C+
maximum, minimum blanc
Köko ; ♞ = Noctambule

6177 - V. Kotesovec



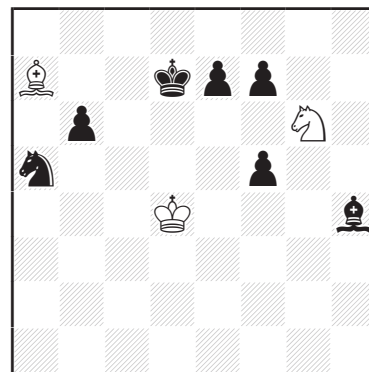
h#17 2.1.1.1... (3+1) C+
double maximum, Köko
♞ = Zèbre

6178 - I. Murarasu



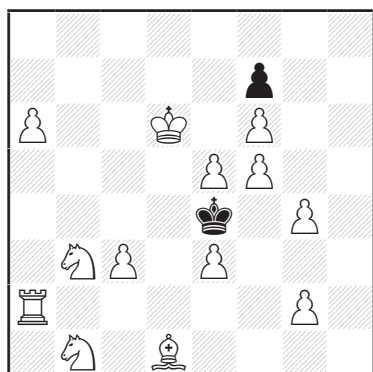
sh#26 (3+1) C+
Circé-Echange

6179 - P. Tritten



h#2 2.1.1.1... (3+7) C+
Anti-Circé

6188 - A. Tüngler



sh=87

(13+2) C+



A→B (Echecs -) : il s'agit de parvenir à la position B en partant de la position A (il s'agit donc d'une partie justificative dont la position de départ n'est plus la position initiale d'une partie).

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.1.1.1... signifie que les Blancs, qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution, etc. Dans un **mat (pat) aidé double (h##n, h==n)**, les Blancs, lors de leur dernier coup, doivent mater (pater) les deux Rois. 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.

Andernach (Echecs d'-) : une pièce (à l'exception du Roi) capturant une pièce adverse change de couleur. Il est possible de roquer avec une nouvelle Tour.

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-Andernach : une pièce qui ne capture pas (Roi excepté) change de couleur (plus précisément, elle prend la couleur du camp adverse : une pièce neutre jouée par les Blancs devient noire...). Une «nouvelle» Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.

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**).

Anti-Circé diagramme : règle du Circé Diadramme appliquées à l'Anti-Circé.

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).

Caméléon : le Caméléon se transforme, après avoir joué, selon le schéma D→C→F→T→D→....

Chameau : bondisseur (1,3).

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

Circé-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.

Disparates (Echecs -) : dès qu'une pièce a joué, aucune pièce adverse de même nature n'a le droit de riposter. La condition peut ne s'appliquer qu'à un seul des deux camps.

Duplex : dans un problème duplex, l'énoncé peut être satisfait en donnant le trait aussi bien aux Blancs qu'aux Noirs.

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

Fou-Sauterelle : Sauterelle jouant sur les lignes du Fou.

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.

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.

Kangourou : se déplace et prend comme une Sauterelle, mais par-dessus deux pièces, non nécessairement adjacentes, la case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le deuxième sautoir.

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).

Madrasi : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser. En **Madrasi Rex Inclusiv**, la condition Madrasi s'applique aussi aux Rois.

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.

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

Néréide : la Néréide (ou Fou marin) se déplace comme un Fou orthodoxe, mais prend, sur les lignes du Fou, comme une Locuste, c'est-à-dire en sautant par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, la case d'arrivée, située immédiatement derrière la sautoir, devant être vide.

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.

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

Quintessence : Noctambule faisant un angle de 90° à chaque pas. Une Quintessence a1 peut jouer en a1-b3-d2-é4-g3-h5.

Qui perd gagne : dans ce genre, la partie est gagnée par le camp qui a perdu toutes ses pièces ou qui est pat. Les captures, lorsqu'elles sont possibles, sont obligatoires : le choix de la prise est libre si plusieurs captures sont possibles. Le Roi n'a pas de pouvoirs spéciaux et se comporte comme n'importe quelle autre pièce : toutes les règles concernant l'échec, le mat et le roque sont supprimées. Un Pion peut se promouvoir en Roi.

1. ♖d5! [2. ♙f4#]
 1...é3 2.f4#
 1...é×d5 2. ♙é7#
 1...♙×d5 2. ♙b8#
 1...♙×d5 2. ♙ç5#

Clé ampliative de sacrifice du Cavalier blanc.

6106 Jacques Savournin

- 1... ♖×ç5 2. ♗×ç5#
 1... ♙ç4 2. ♗f4#
 1. ♗d5? [2. ♖×ç3#]
 1... ♖×ç5 2. ♗×ç5#
 1... ♙ç4 2. ♗df4#
 1... ♙f6!
 1. ♗é4! [2. ♖×ç3#]
 1... ♖×ç5 2. ♗4×ç5#
 1... ♙ç4 2. ♗f4#
 1... ♙f6 2. ♗×f2#
 1... ♙ç4 2. ♙é2#
 1... ♙h8 2. ♙×a6#

Une idée intéressante : échange de cases de mat entre les deux Cavaliers blancs.

6107 Aharon Hirschenson

1. ♙f8? [2. ♙ç3# A]
 1... ♗d6 2. ♙×d6#
 1... ♙d3! a
 1. ♙b8? [2. ♙é5# B]
 1... ♗d6 2. ♙×d6#
 1... ♙é4! b
 1. ♙g5! [2. ♙×é3#]
 1... ♙d3 a 2. ♙é5# B
 1... ♙é4 b 2. ♙ç3# A

Thème Hannelius sur des défenses noires de déclouages. Bien construit.

6108 Efren Petite

1. ♙b2? [2. ♙é5#] 1... ♙ç5!
 1. ♙ç3? [2. ♙é5#] 1... ♙×é3+!
 1. ♙d6? [2. ♙é5#] 1... ♗ç5!
 1. ♙f4? [2. ♙é5#] 1... ♙×f6!
 1. ♙×g3? [2. ♙é5#] 1... ♖×é7!
 1. ♙a1! [2. ♙é5#]
 1... ♙ç5 2. ♙×b1#
 1... ♙×é3+ 2. ♖×é3#
 1... ♗ç5 2. ♗d6#
 1... ♙×f6 2. ♖f4#
 1... ♖×é7 2. ♗×g3#

- 1... ♗d7 2. ♙ç4#
 1... ♙d6 2. ♗×d6, ♙×b1#

Correction blanche, mais un dual fâcheux dans le jeu réel.

6109 Andreas Witt

1. ♙d6? [2. é×f4#]
 1... f×é3 a 2. ♙×ç2# A
 1... ♙d3 b 2. ♙f3# B
 1... ♗é5 c 2. d×é5#
 1... ♖×g2 d 2. ♖×f4#
 1... ♙×d6 2. ♗×d6#
 1... f3 2. g×f3#
 1... ♖g3 2. ♖×f4#
 1... ♙d1!
 1. ♖ç3! [2. ♙×ç2# A, ♙f3# B]
 1... f×é3 a 2. ♙×é3#
 1... ♙d3+ b 2. ♙×d3#
 1... ♗é5 c 2. ♗×f6#
 1... ♖×g2 d 2. ♙×g2#
 1... ♙d1 2. ♙d3#

Transfert de deux mats de l'essai comme double menace (thème Rudenko), donc deux paradoxes Dombrovskis. Quatre mats changés au total.

TROIS-COUPS

6110 Leonid Makaronez

1. h×g4! [2. ♗f3+ ♙é4 3. ♖×d4#]
 1... ♙ç3 2. ♗h3 ~ 3. ♙f4#
 1... ♙g3 2. ♙g7+ ♙f4 3. ♖×d4#
 1... ♖d2 2. ♙f3 ~ 3. ♗f7#

Un mat pour chacun des officiers blancs.

6111 Arieh Grinblat

1. ♖a4! [2. ♖×ç4+ d×ç4 3. ♙×é4#]
 1... ♗×b3 2. ♙f3 [3. ♙×é3# A] ♗g3
 3. ♙×d5# B
 1... ♖×a4 2. ♙é6 [3. ♙×d5# B] ♗ç3
 3. ♙×é3# A

Pseudo-Le Grand.

6112 Arieh Grinblat

1. é7! [2. ♖×f3+ A ♙d5 3. ♖f6# B]
 1... ♖×é7 2. ♖f6+ B ♙d5 3. ♗×ç3# C
 1... ♗1d2 2. ♗×ç3+ C ♙d3 3. ♖×f3# A
 1... ♗é3 2. ♖é5+ ♙f4 3. f×é3#

Cycle des deuxièmes et troisièmes coups blancs.

MULTICOUPS

6113 Leonid Makaronez & Leonid Lyubashevsky

1. ♖f3! [2. ♗f4+ ♔×é5 3. ♗×é3+ ♔f5 4. ♔d7#]

1... ♖d4 2. ♗g5+ ♔×é5 3. ♔g3+ ♖f4 4. ♗×f4#, 2... ♔é7 3. ♗f8+ ♔×f8 4. ♗é6#

1... ♖×é5 2. ♗d5 [3. ♗ç7#] ♖g5+ 3. ♗×g5+ ♔é5 4. ♗é4#, 2... ♖×d5 3. ♗é4+ ♖é5 4. ♗f4#

1... d×é5 2. ♗g5+ ♔d6 3. ♗f8+ ♔ç7 4. ♗×d5, ♗e6#, 3... ♗é7 4. ♗b8, ♗d8#

2... ♔é7 3. ♗f8+ ♔×f8 4. ♗é6#

6114 Leonid Makaronez

1. ♗d2! [2. ♔é4#] 1... ç×d2 2. ♗×f4+ ♔d4 3. ♗é2+ ♔d5 4. ♔é6+ ♔é4 5. ♖ç4+ ♔d3 6. ♗f4#

La clé sacrifie un Cavalier Blanc.

6115 Oto Mihalco

1. ♔a7! ♖h8 2. ♔d4 ♖g8 3. ♔×f6 (3.h×g8=~? pat) ♖h8 4. ♔d4 ♖g8 5. ♔×g7 ♖h8 6. ♔×h8

6... ♔a7 7. ♔d4+ ♔a8 8. ♔b6 ♔b8 9. h8=♗, ♖ ♔a8 10. ♗, ♖×f8#

6... ♔h6 7. ♔é5 ♔é3 8. h8=♗+ ♔a7 9. ♗b8+ ♔a6 10. ♗b7#

7... ♔g7 8. ♔×g7 ♔a7 9. h8=♗, ♖ ♔a6 10. ♗, ♖a8#

Flight giving and sacrifice key, switchbacks - direct and delayed - tempo play (Auteur).

Tempo du Fou Blanc.

ETUDES

6116 Alain Villeneuve

Voici à nouveau une position de six pièces (donc entrant évidemment dans le périmètre des positions résolues par les Tablebases) mais qui ne nécessite nullement l'usage de ces dernières pour être comprise par tout joueur, voire pour être résolue par l'amateur éclairé.

En tant que responsable de chronique, il m'est d'autant plus agréable de présenter cette étude que l'auteur en fournit une explication reflétant un souci didactique permanent.

Notons que tous les coups du Roi blanc jusqu'au dix-neuvième inclus (soit douze coups de Roi) sont entièrement déterminés. Je précise que je considère qu'un coup gagnant A est considéré comme unique si un autre coup possible B ne peut mener au gain qu'en répétant la position (avant le coup B) puis en jouant le coup A.

Voici enfin quelques «rappels» que l'auteur des ouvrages «Les Finales» fournit à l'éventuel solutionniste.

La finale ♖ + ♗f+ ♗h/♗ est toujours perdue quand le Roi noir est confiné sur la huitième rangée (par une Tour blanche en septième), les Pions blancs ayant atteint au moins la cinquième rangée (attention pourtant à la protection du Roi blanc contre le chantage au perpétuel de la Tour noire). Le Pion «h» est en général mieux en h5 qu'en h6 : d'une part le contrôle de g6 limite le Roi noir, d'autre part il peut moins facilement être gobé par le Roi noir qui revient vite en h7 (avec ♖a8) transposant dans une nulle confortable avec ♖ + ♗f/♗. Nous renvoyons les lecteurs qui souhaitent en savoir plus à notre ouvrage «Les finales».

Dans notre diagramme, le Pion «f» étant assez loin, les Noirs au trait annuleraient par 1... ♖a7+ ou 1... ♔h6, ce que confirme l'essai 1. ♖b7? ♔h6!! 2.f5 ♔×h5! 3.f6 ♔h6! 4. ♔é7 ♖a8! =. Les Blancs vont abriter leur Roi, puis s'efforcer sur un ... ♔h6 de placer leur Tour en f4, mais ils devront se méfier du retour ... ♔h7 menace ... ♔g8-f7 =. Enfin, quand les Pions seront en f6 et h6, une excursion du Roi blanc vers la huitième rangée sera au programme.

1.f5! ♖a7+ [1... ♕h6 2.f6! ♖a7+ 3. ♕é6 ♖a6+ 4. ♕f5 : voir texte au sixième coup] **2. ♕é6!** [2. ♕é8 (perte de temps) 2... ♖a8+ 3. ♕é7 ♖a7+ 4. ♕é6] **2... ♖a6+ 3. ♕é5!** [3. ♕é7 (perte de temps) 3... ♖a7+ 4. ♕é6] **3... ♕h6** [3... ♖a5+ 4. ♕f4 ♕h6 (4... ♕g7 5. ♕g5! ♖a7 6.f6+ ♕f7 7. ♖b5!) 5. ♕g4! ♖a6 6. ♖é4 ♖a1 (6... ♖a5 7. ♖é6+ ♕g7 8. ♕g5) 7.f6!! (7. ♖é6+? ♕g7=) 7... ♖f1 8. ♖f4! comme dans la ligne principale, en plus simple] **4.f6!** ♖a5+ [4... ♕×h5 5.f7 ♖a5+ 6. ♕f6 ; 4... ♖a1 5. ♖b8! et le Roi est prêt à se cacher en f8] **5. ♕é6!** retour [5. ♕d6 (perte de temps) 5... ♖a6+ 6. ♕é5 ; 5. ♕f4? ♖×h5! (5... ♕×h5? 6.f7 ; 5... ♖a6? 6. ♕f5 ♖a5+ 7. ♕g4 texte)] **5... ♖a6+ 6. ♕f5!** ♖a5+ **7. ♕g4!** [7. ♕f4? ♖×h5!] **7... ♖g5+** [7... ♖×h5 8.f7 car cette fois le Roi blanc est en g4 : comparer avec 5. ♕f4?] **8. ♕f3!!** ♖g1 [8... ♕h7 9. ♖f4! ♖g1 10. ♕f2! texte ; 8... ♖g8 9. ♕f4 ♖a8 (9... ♕×h5 10. ♕f5! ♖a8 11. ♖f4!! ♖a5+ 12. ♕é6 ♖a6+ 13. ♕é7 ♖a7+ 14. ♕f8 ♕g6 15.f7) 10. ♕g4! (mais non 10. ♕f5?! ♖a5+ et l'on est revenu au sixième coup) ♖g8+ [10... ♖a6 11. ♖f4! ; 10... ♖ç8 11. ♖d4 ♖a8 12. ♕f5 ♖a5+ 13. ♕é6 ; 10... ♕h7 11. ♖é4 ♕h6 12. ♕f5] 11. ♕f5 ♖a8 12. ♖é4 ♖b8 13. ♖é1! ♖a8 14. ♖f1! ♖b8 15. ♕é6 ; 8... ♖a5 9. ♖f4 ♖a1 10. ♕g4 ; 8... ♖×h5 9. ♖f4! ; 8... ♕×h5 9.f7 ♖f5+ 10. ♖f4 ; 8... ♖f5+ 9. ♖f4!] **9. ♖f4!** ♕h7 [9... ♖a1 10. ♕g4] **10. ♕f2!!** [10. ♕é4? ♕g8! ; 10.f7? ♖f1+! ; 10. ♖f5? ♕g8!] **10... ♖g8** seule façon de parer la menace f7, mais à présent les Blancs disposent d'un répit, le Roi noir n'ayant plus accès à la colonne «g». **11. ♕é3!** [11. ♕f3 (perte de temps) 11... ♖g1 12. ♕f2] **11... ♖a8** [11... ♖ç8?! 12. ♕d4! ♖a8 13. ♕é5 ; 11... ♖b8 12. ♕é4!] **12. ♕é4!!** [12. ♕d4? ♕g8 (12... ♖a5) ; il est étrange que 12 ♕d4? laisse échapper le gain, et ne soit pas seulement une perte de temps. Mais les Blancs doivent garder contact avec f5 pour y placer, soit le Roi, soit la Tour !] **12... ♕g8** visant la case f7 [12... ♖a1 (f7 est toujours empêché à cause de ... ♖a4×f4) 13. ♕é5 ♖a5+ (13... ♕g8 14.h6) 14. ♕é6 ♖a6+ 15. ♕f5 (15... ♖a5+ 16. ♕g4 ♕g8 17.h6) 15... ♕h6 16. ♕é5! menace f7 et le Roi blanc peut aller à la rencontre de la Tour noire à présent que ... ♕g8 n'est plus possible ; 12... ♖a5 13. ♖f5!! ♖a4+ 14. ♕é5! ♖a5+ 15. ♕f4 ♖a1 16. ♖b5 ♖f1+ 17. ♕é5 ♖é1+ (17... ♕h6 18. ♕é6 ; 17... ♖a1 18. ♖b8 ; 17... ♕g8 18. ♕é6) 18. ♕d6 ♕g8 19.h6 ♖d1+ 20. ♕é6 ♖é1+ 21. ♕f5 (menace ♕g6 avec la couverture ♖g5) 21... ♕h7 et l'on peut terminer de deux façons : 22. ♖b4 (menace f7) 22... ♕g8 23. ♖b8+ ♕f7 24.h7 ♖f1+ 25. ♕é4 ou le plus classique 22.f7 ♖f1+ 23. ♕é6! ♕g6 24. ♖g5+!! ♕×g5 25.h7] **13. ♕f5!!** menace ♕g6. **13... ♕f7** [13... ♖a1 14.h6! (14. ♖g4+ ♕f7 15. ♖g7+! ♕f8 16.h6) 14... ♖b1 (14... ♕h7 15.f7) 15. ♖a4 ♖f1+ 16. ♕g5 ♖g1+ 17. ♖g4 ♖a1 18. ♕g6 ♖b1 19.f7+ ♕f8 20.h7 ♖b6+ 21. ♕h5] A présent, il ne reste plus aux Noirs qu'à faire respirer leur Tour (... ♖a1) pour annuler. Mais ... **14. ♖é4!!** ♖a5+ [14... ♖a1 15. ♖é7+! texte ; 14... ♖b8 15.h6] **15. ♖é5!** ♖a1 [15... ♖a7 16.h6] **16. ♖é7+!** ♕f8 [16... ♕g8 17.h6 (17. ♖g7+) 17... ♖f1+ 18. ♕é6] Le Roi noir est confiné en huitième rangée, les Pions blancs ont dépassé la cinquième, le gain est sûr. Le seul souci est d'abriter le Roi blanc. **17.h6!** [17. ♖é2 (perte de temps) 17... ♕f7 18. ♖é7+ ; 17. ♖b7? ♖f1+! 18. ♕é6 ♖é1+! se heurterait au chantage dont nous parlions] **17... ♖f1+ 18. ♕é6!** ♖é1+ **19. ♕d7!** [19. ♕d6 (perte de temps) 19... ♖f1 20. ♕d7 ♖d1+ 21. ♕ç7] **19... ♖d1+**. Nous avons transposé dans une variante de Capablanca-Kostic 1919, mais avec le Roi noir en f8 au lieu de g8. [19... ♖f1 20. ♖é8+ ♕f7 21.h7] **20. ♕ç7** [ou 20. ♕ç8 ♖d6 (20... ♖f1 21. ♕d8 ♕g8 22. ♖é8+ ♕f7 23.h7) 21.h7 (21. ♖d7 ♖ç6+ 22. ♕b7 ♖×f6 23. ♖d8+) 21... ♖d8+ 22. ♕ç7 ♖ç8+ 23. ♕d7 texte] **20... ♖h1** [20... ♖ç1+ 21. ♕d8 ♖d1+ 22. ♖d7] **21.h7!** On comprend pourquoi il fallait jouer h6 avant de monter le Roi blanc. **21... ♖ç1+** Mais à présent un nouvel épisode, le chantage au pat. **22. ♕d8** ♖ç8+ **23. ♕d7** ♖d8+ [23... ♖ç7+ 24. ♕é6 ♖ç6+ 25. ♕f5 ♖×f6+ texte (25... ♖ç5+ 26. ♖é5)] **24. ♕é6** ♖d6+ **25. ♕f5** ♖×f6+ **26. ♕g5!!** ♕×é7 **27.h8=♔ gagne.**

Descente (après légère hésitation) puis remontée du Roi blanc, dont tous les coups jusqu'au dix-neuvième inclus (soit douze coups de Roi) sont entièrement déterminés.

Une position formidable vérifiant tous les critères d'une vraie étude et qui permet au joueur sur l'échiquier de réviser (ou d'apprendre !) une finale essentielle de Tours. Notons que cette finale permet bien souvent de sauver des parties, le joueur disposant des deux Pions croyant, à tort, que le gain est simple et donc acceptant aisément de rentrer dans ces positions (je parle d'expérience !).

RETROS

6117 Dragan Petrovic

1. ♖d3×♙é3# ♘f1-h2 2. b7×♖a6 ♗b6×♘a6(♘a7)
3. a7-a6 ♗a8×♘a5(♘a7)

Pour ouvrir la cage, un ♜ doit être décalé sur g7 afin de pouvoir reprendre h3×g4(♘g7). Cela ne peut se faire qu'en décapturant à chaque fois une pièce blanche. Seule la ♛ est en mesure de retourner sur sa case d'origine (case de renaissance)

4. a6-a5 ♗d6×♘b6(♘b7) 5. a7-a6 ♛a7×♘a4(♘a7) 6. a5-a4 ♛é7-a7
7. a6-a5 ♛h4-é7 8. b7-b6 ♗b6-d6

Pour aider au retour de la ♛, la ♖ suit un cycle permettant 7/2 tempo. Cette manoeuvre a été trouvée par A. Frolkin (voir I).

Dans la suite du texte cette manoeuvre apparaît entre crochets [].

9. a7-a6 ♗a6×♘b6(♘b7) 10. b7-b6 ♗a5×♘a6(♘a7) 11. a7-a6
♗a4×♘a5(♘a7) 12. a6-a5 ♛h2-h4 13. a7-a6 ♗a6×♘a4(♘a7)
14. a5-a4 ♗b6-a6 15. a6-a5 ♛g1-h2 [16. a7-a6 ♗a6×♘b6(♘b7)
17. b7-b6 ♗a5×♘a6(♘a7) 18. a7-a6 ♗a4×♘a5(♘a7)]
19. a6-a5 ♘h2-f1 20. a7-a6

Maintenant on peut facilement préparer la décapture en b6 par 20... ♗a6×♘a4(♘a7)

21. a5-a4 ♗b6-a6 22. a6-a5 ♛d1-g1 23. a7-a6 ♗a6×♘b6(♘b7) 24. ç7×♛b6(♛d1) mais le prochain décalage (d7×ç7) sera impossible. En réalité il faut dépromouvoir la ♗a8 pour protéger le ♚ avec un Pion.

20... ♛d1-g1 21. ♗g1×♛g2(♛d1)

La ♗ est libre et on peut essayer avec la position suivante : ♛g2, ♗a5, ♘h2, ♘b7, ♗g1, ♜a4, ♜b6 et reprendre n... ♛f1-g2 n+1. ♗g2-g1+ ♛d1-f1 n+2. a7×♛b6(♛d1) ♗a8×♘a5(♘a7) n+3. a6-a5 ♛a5-b6 n+4. a7-a6 ♛d8×♘a5(♘a7) n+5. a6-a5 b6-b7 n+6. a7-a6 ♛h4-d8 n+7. a5-a4 ♘f1-h2 n+8. a6-a5 ♛h2-h4 mais il manque trois tempos

21... ♗a6×♘a4(♘a7) 22. a5-a4 ♗d6-a6 23. ♗f1-g1 ♗b8-a8 24. ♗g1-f1 ♛f1-g2

25. ♗g2-g1+ ♛d1-f1 26. a4×♛b3(♛d1)! ♛a2×♘b3(♘b7)+

Oh, Circé! Le ♜b3 est libre et peut revenir vers g7 !!

27. a6-a5 ♛b1-a2 28. a7-a6 ♘a2-ç1 29. a5-a4 ♛d1-b1 30. ♗g1×♛g2(♛d1) b7-b8= ♗

31. ♗f1-g1 b6-b7 32. ♗g1-f1 ♛f1-g2 33. ♗g2-g1+ ♛d1-f1 34. a6-a5 ♘f1-h2 35. b7×♛a6(♛d1)

Les ♜ échangent leur place. La suite du rétro jeu est assez longue mais facile.

35... ç5×♘b6(♘b7) 36. b7-b6 ♛a5×♘a6(♘a7) 37. a7-a6 ♛a4×♘a5(♘a7) 38. a6-a5 ♗b6-d6

39. a7-a6 ♛a8×♘a4(♘a7) 40. a5-a4 ♛d8-a8 41. a6-a5 ♛h4-d8 42. a7-a6 ♗a6×♘b6(♘b7)

43. b7-b6 ♗a5×♘a6(♘a7) 44. a7-a6 ♗a4×♘a5(♘a7) 45. a6-a5 ♛h2-h4 [46. a7-a6 ♗a6×♘a4(♘a7)

47. a5-a4 ♗b6-a6 48. a6-a5 ♛g1-h2 49. a7-a6 ♗a6×♘b6(♘b7) 50. b7-b6 ♗a5×♘a6(♘a7)

51. a7-a6 ♗a4×♘a5(♘a7)] 52. a6-a5 ♘h2-f1 53. a7-a6 ♛d1-g1 54. ♗g1×♛g2(♛d1)

♗a6×♘a4(♘a7) 55. ♗f1-g1 ♗a6-b6 56. ♗é1-f1 ♗g6×♘b6(♘b7) 57. ♗g1-é1 ♛f1-g2

58. ♗g2-g1+ ♛d1-f1 59. ç7×♛b6(♛d1) ♛f6-b6 60. a5-a4 ♛h4-f6 61. a6-a5 ♗ç6-g6

[62. a7-a6 ♗a6×♘ç6(ç7) 63. ç7-ç6 ♗a5×♘a6(a7) 64. a7-a6 ♗a4×♘a5(a7)] 65. a6-a5 ♘f1-h2

[66. a7-a6 ♗a6×♘a4(a7) 67. a5-a4 ♗ç6-a6] 68. a6-a5 ♛h2-h4 [69. a7-a6 ♗a6×♘ç6(ç7)

70. ç7-ç6 ♗a5×♘a6(a7) 71. a7-a6 ♗a4×♘a5(a7)] 72. a6-a5 ♛g1-h2 [73. a7-a6 ♗a6×♘a4(a7)

74. a5-a4 ♗ç6-a6] 75. a6-a5 ♘h2-f1 76. a7-a6 ♛d1-g1 77. ♗g1×♛g2(♛d1) ♗a6×♘ç6(♘ç7)

78. ♗f1-g1 ♗a5×♘a6(♘a7) 79. ♗g1-f1 ♛f1-g2 80. ♗g2-g1+ ♛d1-f1 81. d7×♛ç6(♛d1) ♛f6-ç6

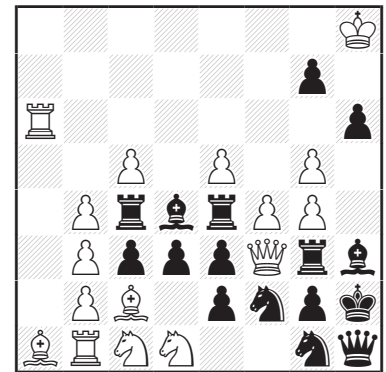
82. a7-a6 ♗a4×♘a5(♘a7) 83. a6-a5 ♛h4-f6 [84. a7-a6 ♗a6×♘a4(a7) 85. a5-a4 ♗d6-a6]

86. a6-a5 ♘f1-h2 [87. a7-a6 ♗a6×♘d6(d7) 88. d7-d6 ♗a5×♘a6(a7) 89. a7-a6 ♗a4×♘a5(a7)]

90. a6-a5 ♛h2-h4 [91. a7-a6 ♗a6×♘a4(a7) 92. a5-a4 ♗d6-a6] 93. a6-a5 ♛g1-h2

I - A. Frolkin

Rex Multiplex 1983



Nombre minimal (16+16)
de coups joués par la ♗a6 ?
Circé Rex Inclusiv

[94.a7-a6 ♖a6×♘d6(d7) 95.d7-d6 ♖a5×♘a6(a7) 96.a7-a6 ♖a4×♘a5(a7)] 97.a6-a5 ♜h2-f1
 98.a7-a6 ♞d1-g1 99. ♞g1×♞g2(♞d1) ♖a6×♘a4(♘a7) 100. ♞f1-g1 ♖a6-d6
 101. ♞é1-f1 ♖g6×♘d6(♘d7) 102. ♞g1-é1 ♞f1-g2 103. ♞g2-g1+ ♞d1-f1
 104.é7×♞d6(♞d1) ♞é5-d6 105.a5-a4 ♞é7×♘é5(♘é7) 106.é6-é5 ♞h4-é7 107.é7-é6 ♜f1-h2
 108.a6-a5 ♞é6-g6 [109.a7-a6 ♖a6×♘é6(é7) 110.é7-é6 ♖a5×♘a6(a7) 111.a7-a6 ♖a4×♘a5(a7)]
 112.a6-a5 ♞h2-h4 [113.a7-a6 ♖a6×♘a4(a7) 114.a5-a4 ♞é6-a6] 115.a6-a5 ♞g1-h2
 [116.a7-a6 ♖a6×♘é6(é7) 117.é7-é6 ♖a5×♘a6(a7) 118.a7-a6 ♖a4×♘a5(a7)]
 119.a6-a5 ♜h2-f1 120.a7-a6 ♞d1-g1 121. ♞g1×♞g2(♞d1) ♖a6×♘a4(♘a7) 122. ♞f1-g1 ♞é6-a6
 123. ♞é1-f1 ♖g6×♘é6(♘é7) 124. ♞g1-é1 ♞f1-g2 125. ♞g2-g1+ ♞d1-f1
 126.f7×♞é6(♞d1) ♞f6-é6 127.a5-a4 ♞h4×♘f6(♘f7) 128.f7-f6 ♜f1-h2 129.a6-a5 ♞f6-g6
 [130.a7-a6 ♖a6×♘f6(f7) 131.f7-f6 ♖a5×♘a6(a7) 132.a7-a6 ♖a4×♘a5(a7)] 133.a6-a5 ♞h2-h4
 [134.a7-a6 ♖a6×♘a4(a7) 135.a5-a4 ♞f6-a6] 136.a6-a5 ♞g1-h2 137.a7-a6 ♖a6×♘f6(♘f7)
 138.f7-f6 ♖a5×♘a6(♘a7) 139.a7-a6 ♖a4×♘a5(♘a7) 140.a6-a5 ♜h2-f1
 141.a7-a6 ♖a6×♘a4(♘a7) 142.a5-a4 ♞f6-a6 143.a6-a5 ♞d1-g1 144.a7-a6 ♖a6×♘f6(♘f7)
 145.g7×♞f6(♞d1) h3×♘g4(♘g7) 146.g5-g4+ ♞g4-f3 etc...

Essais:

1. ♞é6×♞d6# (une des ♞ est de promotion) ♜a2 et rétro pat
1. ♞é6×♘d6# (pas de promotion blanche) ♜~ et rétro pat
1. ♞é6×♞d6# ♜a2 2. b×♘a6 ♜~ et rétro pat
1. ♞é6×♞d6# ♜f1 2. b×♞a6 ♜~ et rétro pat
1. ♞é6×♞d6# ♜f1 2. ♞g1×(♞, ♞, ♘)g2 ♜h2 3. ♞~ ♜a2 4. ♞~ ♜ç1×♘a2(♘a7) 5.a7 et bien que la ♞ et la ♞ soient libres, la ♞ ne peut plus revenir en d1.

Un problème « mammouth », un vrai casse-tête, dans lequel l'auteur repousse encore les limites du possible avec un rétro jeu de 146 coups avant de libérer la position.

6118 Jacob Mintz

1.f4 d5 2.f5 d4 3.f6 d3 4.f×é7 dxé2 5.é×d8=♞ é×d1=♞+ 6.♞é2 ♞×ç1 7.♞×ç7 ♞×b1 8.♞g3 ♞×a1
 9.♞é1 ♞×é1+ 10.♞×é1 (C+ Euclide 0.96 en 23h40')

Joli doublé Ceriani-Frolkin dans une position à domicile. Le couple (♞, ♞) n'avait pas encore été réalisé.

6119 Andrew Buchanan

1. ♜a3 d5 2. ♜ç4 d×ç4 3.b4 ♞d3 4. ♞a3 ♞d7 5. ♞b1 ♞d6 6. ♞b3 ç×b3 7.0-0-0 ♞×é2 8.d4 ♞é1
 9. ♞ç4 ♞×g1 10. ♞d2 ♞×h1 11. ♞a1 ♞é1+ 12. ♞×é1 (C+ Natch 2.5 en 5'59", Euclide 0.92 en 45",
 Euclide 0.96 en 33")

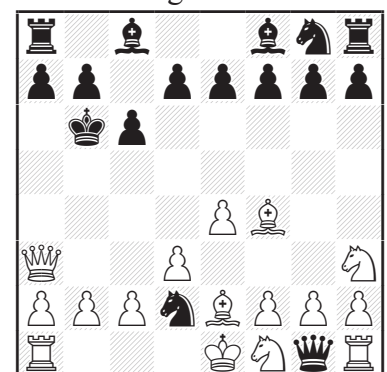
Illusion d'optique ; les Blancs ont en fait effectué le 0-0-0 et la ♞ et le ♞ sont ensuite revenus à leur position de départ. Réussir cette manoeuvre en 11,5 coups est une performance. En effet, autant le même effet sur le 0-0 a beaucoup été travaillé, autant le 0-0-0 semble moins accessible. Après Andreï Frolkin en 1990 (en 15,5 coups et une ♞ promue au diagramme) et Christophe Fieberg en 2006 (en 15,0 coups et un ♞ promu au diagramme), la composition la plus aboutie revenait à Olli Heimo (II) :

1.é4 ♜ç6 2. ♞f3 ♜é5 3. ♞a3 ç6 4.d3 ♞b6 5. ♞f4 ♞d8
 6. ♜d2 ♞ç7 7.0-0-0 ♞é3 8. ♜h3 ♞é1 9. ♞é2 ♞g1 10. ♜f1 ♞b6
 11. ♞d2 ♜ç4+ 12. ♞é1 ♜d2 13. ♞a1

Andrew prend donc le record de la partie la plus courte montrant le 0-0-0 avec retour à la position de départ (sans pièce de promotion au diagramme bien sûr).

II - O. Heimo

rétro mailing list 20.07.2007



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

6120 Bernd Gräfrath

1.b4 h5 2.é4 h4 3.♙g4 h3 4.♙×g7 h×g2
5.♙×h8 g×f1=♙ 6.♙×g8 ç5 7.♙×f7+ ♔×f7
8.♔×f1 (un ♚ Schnoebelen)
1.g3 h5 2.é4 ♗h6 3.♙×h5 ♗f5 4.♙×h8 ♗×g3
5.♙×g7 ♗×f1 6.♙×f7+ ♔×f7 7.♔×f1 ç5
8.b4

(il est original ici que le ♗ vienne se faire capturer sur la même case que le Fou dans l'autre solution.)

Un problème qui était proposé par l'auteur pour le concours de Messigny 2010, mais que j'ai jugé trop difficile à résoudre dans le temps et les conditions de l'épreuve.

6121 Bernard Rothmann

Le ♙f8 pris sur place impose six coups du ♗g1. Avec les deux coups affichés du ♗b1, les Blancs n'ont pas eu la possibilité de bouger les ♖d et ♖é qui ont donc été pris sur place par les Chameaux noirs (ainsi que la ♙a1). Les Noirs ont donc besoin de six coups de Chameaux qui termineront leur route en d2 et é2. La partie est donc maintenant figée :

1.♗g1-h4 ♗b8-ç5 2.♗h4-é5 ♗ç5×d2
3.♗é5×f8 ♗d2×a1 4.♗f8-é5 ♗a1-d2
5.♗é5×d2 ♗g8-f5 6.♗d2-g1 ♗f5×é2
7.♗×é2 0-0 8.♗é2-f5+

Une petite amulette à base de Chameaux.

6122 Henryk Grudzinski

Avec cette grille verticale, les ♚a et ♚b ont dû se croiser et le ♚é5 ne peut que venir de é7 en ayant capturé deux fois. Les ♖é et ♖f ont aussi fait deux captures ce qui exclue toute possibilité d'amener le ♖b en cinquième ligne. Les ♚ ont donc pris les quatre autres pièces blanches disponibles (♙, ♗, ♘, ♙). Le ♚d7 a donc été pris sur place, mais pas la ♙ qui donnerait un échec imparable. Il faut donc aller capturer é7 avec un ♗ (+ deux coups), ce qui fige le décompte blanc à 14 et arrête les trajectoires blanches.

1.♗f3 ♗ç6 2.♗é5 ♗d4 3.♗×d7 ♗f3+
4.é×f3 ♗f6 5.♗×f6+ é×f6 6.♙é2 ♙a3
7.♙a6 ♙×b2 8.♙b6 a×b6 9.♙a6 b×a6
10.♙×b2 ♙b7 11.♙é5 f×é5 12.♗ç3 ♙g5
13.0-0-0 ♙é3 14.f×é3 0-0-0

Une partie justificative que l'on peut décortiquer et résoudre par un raisonnement alors que le plus

souvent il faut commencer par se lancer à l'eau et découvrir les finesses au fur et à mesure.

AIDES

6123 Jean Carf

1.♗h5+ ♗g5 2.♗g3 ♗é6#
1.♗é6+ ♗g3 2.♗g5 ♗h5#

Thème ABCD-DCBA dans une position inédite et légère.

6124 Vitaly Medintsev

1.é×d1=♙ ♙h1 2.♙×h5 ♙×h5#
1.é×f1=♙ ♙g4 2.♙×f5 ♙×f5#

Phénix bicolore menant à un Zilahi. Joli.

6125 Gerard Smits

1.♙d2 ♙g5 2.♙ç2 ♗×d2#
1.♙b7 ♔g5 2.♙b4 ♙×b7#

Mats en écho avec échange de fonctions des Fous.

6126 Stefan Parzuch

a) 1.♙d1 ♙×é5 2.ç1=♗ ♙b2#
b) 1.♙é1 ♙é7 2.ç1=♙ ♙d3#

A la recherche de coups neutres noirs.

6127 Aleksandar Popovski

a) 1.♙é5 ♙gb4 2.♙d2 ♙×ç7#
b) 1.♔ç4 ♙×d1 2.♙é4 ♙×é2#

Beau jeu de la Dame noire clouée.

6128 Francesco Simoni

1.♙h2 f6 2.♙d6 ♙é4#
1.♙b5 ♙f6 2.♙×ç6 ♙é5#
1.♙d3 ♙g5 2.♙é4 ♙ç5#

Autoblocages divers.

6129 Vitaly Medintsev

1.♙é6 ♙b2 2.♙é×b6 ♗×b6#
1.d1=♗ ♙b7 2.♗d2 ♗×d2#
1.♗ç6 ♙×é5 2.♗×a5 ♗×a5#

Un étonnant cycle de doubles clouages !

6130 Viktor Sizonenko

1.♗é7 ♔h6 2.♗é6 ♙f2#
1... ♔g8 2.♗f3 ♔f8 3.♗g5 ♙b6#

Le premier d'une série d'aides en 2,5 coups avec

un jeu apparent, ce qui est toujours plaisant. Ici, mats en écho et jeu sur toute la surface de l'échiquier, en six pièces.

6131 Viktor Sizonenko

1. ♖é4 ♗g3 2. ♖f5 ♜ç6#
1... ♜ç6 2. ♖d5 ♗é3 3. h2 ♖é4#

Notez le Pion h3 qui empêche le tempo blanc (1... ♖g2?? et solution du jeu apparent) mais donne un coup d'attente aux Noirs.

6132 Viktor Sizonenko

1. ♜ç6+ ♗h5 2. ♜f6 ♗d4#
1... ♖g7 2. ♜d2 ♖f7 3. ♜g5 ♗é3#
Mat par échec double changé.

6133 Viktor Sizonenko

1. f2 ♗é4+ 2. ♖f3 ♗g5#
1... d3 2. ♜a5 ♖h4 3. ♜f5 ♗f1#
Très plaisant à résoudre.

6134 Viktor Sizonenko

1. ç×b5 ♗g6 2. ♖ç6 ♗é7#
1... ♖h6 2. d×é5 ♗ç7+ 3. ♖d6 ♖f8#
Sacrifices de Cavaliers et mats modèles.

6135 Viktor Sizonenko

1. ♖f4 ♖×g2+ 2. ♖é5 ♜é2#
1... ♜×g2 2. ♖f4 ♜b2+ 3. ♖é5 ♜é2#
Un switchback pour perdre le tempo décisif.

6136 Viktor Sizonenko

1. é6 ♗bç3 2. ♖ç5 ♜g4#
1... ♖g5 2. ♖×é5 ♜×f7+ 3. ♖é4 ♗bç3#
Le Roi bloque la Tour blanche tout en la dé-clouant.

6137 Christopher Jones

1. ♜g7 ♖h5 2. f4 ♖é2 3. f×é3 ♜×ç4#
1. ♖f6 ♜a2 2. ♗é5 ♜é2 3. ♗f3 ♖×f5#
Un écho diagonal/orthogonal assez subtil.

6138 Evgeny Fomichev

a) 1. ♖f5 ♖d5 2. ♖×d5 ♖é2 3. ♖é4 ♗ç3#
b) 1. ♖f5 ♖é4+ 2. ♖×é4 ♖é2 3. ♖f5 ♗ç3#
c) 1. ♖ç5 ♖é5 2. ♖×é5 ♖d2 3. ♖d4 ♗f3#
d) 1. ♖ç5 ♖d4+ 2. ♖×d4 ♖d2 3. ♖ç5 ♗f3#
Beau mat, un peu répétitif toutefois.

6139 Pierre Tritten

a) 1... ♖f1 2. é×f1=♖ ♗ç6 3. ♖a6 ♗ç4
4. ♖b7 ♗b6#
b) 1... ♗g2 2. f×g2 ♗d7 3. g1=♖ ♖g2
4. ♖a7 ♖×d5#

Zilahi (avec sacrifices actifs) et mats modèles.

6140 Victor Cioana

1. ♗d7 ♗ç7+ 2. ♖ç5 ♖é2 3. ♖ç6 ♖d3
4. ♗b6 ♖f8#

Aristocratique.

6141 Victor Cioana

1. g1=♖ ♖g2 2. ♖ç5 ♖f1 3. ♖g4 ♖a6
4. ♖é6 ♖b7#

Une histoire de Fou (marche aussi avec un Fou noir en d6).

6142 Victor Cioana

1. ♖d4 ♖f1 2. ♜ç3 ♖h7 3. ♖ç4 ♗g6
4. ♖d3 ♗é5#

Indien.

6143 Pierre Tritten

1. ♜f3 ♖b6 2. ♜ç3 ♖a7 3. d3 ♖b6
4. ♖d4 ♖ç6#
1. ♖é6 ♖ç7 2. ♜f5 ♖b8 3. ♖f6 ♖ç7
4. ♖é5 ♖ç6#

Deux Indiens en écho.

6144 Guy Sobrecases

1. ♖d1 ♜×f1+ 2. ♖ç2 ♜é1 3. ♜d1 ♜é4
4. ♖ç1 ♜×ç4#
1. ♜d1 ♜×d1 2. g1=♜ ♜×ç1 3. ♜f1 ♜×ç4
4. ♜bd1 ♜é4#

Epaulettes et guéridon sont dans un bateau. Beaucoup de jeu comme d'habitude.

6145 Valeriu Petrovici

1. ♗f4 ♖ç3 2. g5 ♖d2 3. ♗g6 ♖é2 4. ♖f5 ♖f3
5. ♖é5 é4#

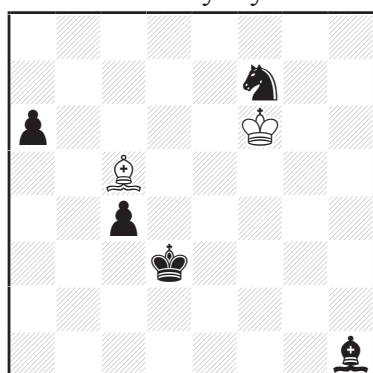
Mat modèle, bon ordre des coups.

6146 Viktor Sizonenko

1... ♖×g4+ 2. ♖g2 ♖×d4 3. ♗a6 ♖×é3
4. ♗b4 ♖h6 5. ♖f2 ♖g5 6. ♖é3 ♖f6+
7. ♖d4 ♖×é6 8. ♖ç5 ♖é3#

«Batterie-phénix» (Auteur)

III - C. Yakubovsky
Zadachi i Etyudy 2009



h#5 (2+5) C+

D'après un problème de Yakubovsky (III) :

1. ♖a8 ♖f8 2. ♔d4 ♔é7 3. ♔ç5 ♔d7+
4. ♔b6 ♔ç8 5. ♔a7 ♖ç5#

INVERSES

6147 Leonid Makaronez

1. ♖d4? [2. ♖b6 ~ 3. ♖b2+ a×b2#] 1... ♖d7!
1. ♖é4? [2. ♖b6 ~ 3. ♖b2+ a×b2#] 1... ♖f5!
1. ♖a4! [2. ♖b6 ~ 3. ♖b2+ a×b2#]
1... ♖d7 2. ♖×ç2+ d×ç2 3. ♖d2+ ♖×d2#
1... ♖f5 2. ♖×é2+ d×é2 3. ♖×ç2+ ♖×ç2#
1... ♖é6 2. ♖×a3+ ♖b3 3. ♖b2+ ♖×b2#

6148 Jorma Pitkänen

1. ♖×ç7! [2. ♖ç1 b~ 3. ♖ç6 ~ 4. ♖ç2 ~
5. ♖d2+ é×d2#]
1... b5 2. ♖×b5+ ♔é4 3. ♖ç5 d3
4. ♖é8+ ♔d4 5. ♖×é3+ ♔×é3 6. ♖ç4 d2#
1. ♖b4! [2. ♖×d4+ ♔ç2 3. ♖b2+ ♔d3
4. ♖d2+ é×d2#]
1... ç5 2. ♖f5+ ♔ç3 3. ♖×ç5+ ♔d3
4. ♖×d4+ ♔ç2 5. ♖b2+ ♔d3
6. ♖d2+ é×d2#

6149 Ivan Soroka

- 1... h×g2#
1. ♖f6! ♔h5 2. ♖g7 [3. ♖f6 ♔g4 4. ♖h6 h×g2#]
2... ♔h4 3. ♖é7+ ♔g4 4. ♖×é5 ♔h4
5. ♖f4+ ♔h5 6. ♖f6 ♔g4 7. ♖h6 h×g2#
Fata Morgana.

6150 Nicolae Chivu

1. ♖b7! ♔a5 2. ♔a8 ♔a4 3. ♖b8 ♔a5
4. ♖ç3+ ♔a4 5. ♖b5+ ♖×b5 6. ♖b3+ ♔a5
7. ♖ç4+ ♔a6 8. ♖ç7+ ♖×ç7#

Belle position aristocratique.

6151 Stephan Dietrich

1. ♖g1 ♔f2 2. ♖ç3 ♔é3 3. ♖fd5+ ♔f3!
4. ♖g3+ ♔f2 5. ♖g5 ♔f3 6. ♖f5+ ♖f4
7. ♖é8 ♖×f5 8. ♖h5+ ♖×h5#

Autre aristocrate !

6152 Ivan Bryukhanov

1. ♖b6+? 1... ç×b6+ 2. ♔a4!
1. ♖f5+! ♔ç6 2. ♖é4+ ♔ç5 3. ♖4d5+ ♔ç6
4. ♖5d6+ ♔ç5 5. ♖é3+ ♔ç4 6. ♖d4+ ♔ç5
7. ♖a4+ ♔ç6 8. ♖é6+ ♔ç5 9. ♖b6+ ç×b6#

Miniature logique.

6153 Torsten Linß

1. ♖f1? A
1... d5 a 2. ♖d4 C
1... d6! b
1. ♔a1? B
1... d6 b 2. ♖d4 C
1... d5! a
1. ♖d4! C blocus
1... d5 a 2. ♖f1 A ♔b3 3. ♖é3 ♔a3
4. ♖a1+ ♔b3 5. ♔ç1 d4 6. ♖f5 ♔ç4
7. ♖b1 ♔ç3 8. ♖é5 d3 9. ♖d1 d2#
1... d6 b 2. ♔a1 B d5 3. ♖b1+ ♔b3
4. ♖b2 ♔ç2 5. ♖d3+ ♔ç1 6. ♖ç3 d4
7. ♖d5 d×ç3 8. ♖é3+ ♔ç2
9. ♖a2 ç×b2#

Thème Banny au long cours. Très réussi !

6155 Wilfried Neef

1. b8=♖+! ♔a6 2. ç8=♖+ ♔a5 3. ♖ç3+
3... ♔a4 4. ♖a7+ ♔b5 5. ♖b3+ ♔ç6
6. é8=♖+ ♔d6 7. ♖ab8+ ♔ç5 8. ♖3b4+ ♔d5
9. ♖8b5+ ♔é6 10. g8=♖+ ♔f6 11. ♖h4+ ♖g5
12. ♖h6+ ♖×h6#
3... ♔a6 4. ♖ç4+ ♔a5 5. ♖a8+ ♔b6
6. ♖b4+ ♔ç7 7. ♖d8+ ♔ç6 8. ♖ç8+ ♔d5
9. g8=♖+ ♔é5 10. é8=♖+ ♔f6 11. ♖h4+ ♖g5
12. ♖h6+ ♖×h6#

Joli problème à promotions.

6156 Ivan Soroka

1. ♖f8! ♘d1, ♘d2 2. ♗d8+ ♘ç1
3. ♘d7 ♘d1, ♘d2 4. ♘ç6+ ♘ç1
5. ♘d5 ♘d1, ♘d2 6. ♘ç4+ ♘ç1 7. ♘d3 ♘d1
8. ♗é2+ ♘ç1 9. ♗é4 ♘d1 10. ♘×ç3+ ♘ç1
11. ♗d5 ♘d1 12. ♗×b3+ ♘ç1 13. ♗ç4 ♗×b3#

Escalier du Roi blanc.

6157 Steven Dowd & Henry Tanner

1. ♗g2+!
- 1... ♘h3 2. ♗h7 ♘h4 3. d6 ♘h3 4. d7 ♘h4
5. d8=♗+ ♘h3 6. ♗h8 ♘h4 7. ♗d7 ♘h3
8. ♗d3+ ♘h4 9. ♗d4+ ♗g4 10. ♗f6+ ♘h5
11. ♗d5+ ♗f5 12. ♗h2+ ♘g4 13. ♗h4+ ♘f3
14. ♗d3+ ♗×d3#
- 1... ♘h4 2. ♗h7 ♘h3 3. ç6 ♘h4 4. ç7 ♘h3
5. ç8=♗+ ♘h4 6. ♗h8 ♘h3 7. ♗f7 ♘h4
8. ♗f4+ ♘h3 9. ♗gg4 ♘h2 10. ♗h4+ ♘g3
11. ♗g7+ ♗g4 12. ♗h5 ♘×f4 13. ♗é5+ ♘f3
14. ♗h3+ ♗×h3#
- 11... ♗g6 12. ♗d4 ♘f3 13. ♗d3+ ♗×d3#

Echo, switchbacks et sacrifices.

6157 Jacob Mintz

1. a8=♗+! ♘b6 2. b8=♗+ ♘ç5 3. ç8=♗+ ♘d4
4. d8=♗+ ♘é3 5. ♗g3+ h×g3 6. ♗g2 ♘f4
7. g7 ♘é5 8. g8=♗ ♘f4 9. ♗ç4 ♘é5
10. ♗f1 ♘f4 11. ♗dd5 ♘é3 12. ♗çç2 ♘f4
13. ♗çd1 ♘é3 14. ♗f2+ g×f2#

En fait, il s'agit d'un nouveau problème bien supérieur à l'ancien, avec une véritable idée échiquéenne.

DIRECTS FEERIQUES

6158 Petko Petkov

1. ♗h~(N)? blocus 1... ♗é1(B)!
1. ♗h1(N)! blocus
- 1... g3(B) 2. ♗é5(N)#
- 1... d4(B) 2. ♗f4(N)#
- 1... ♗g3(B) 2. ♗h4(N)#
- 1... ♗é1(B) 2. ♗×h1#
- 1... ♗f2(B) 2. ♗×d6#

Jeu surprenant de la batterie Dame/Cavalier avec changement de couleur du ♗g6, autobloques sur é5/f4 et fermeture de ligne de la ♗h1 avec paralysie du Cavalier noir. Correction de la ♗h2. (Auteur)

6159 James Quah

1. ♗a4! [2. ♗×g6#]
- 1... ♗ç3 2. ♗f8#
- 1... ♗ç3 2. ♗×h3#
- 1... ♗bç3 2. ♗d4# (2. ♗f8+? ♗é4-d6-f7!)
- 1... ♗dç3 2. ♗é3 (2. ♗×h3+? ♗é2-f4×h3!)

Quadruple Grimshaw : sur ç3, les Quintessences parent les mats qui ont lieu sur 1... ♗ç3 et 1... ♗ç3.

Problème dédié à Jean-Marc Loustau qui a publié une étude des Grimshaw triples impliquant Tour-Fou-Noctambule dans Phénix en 1991.

6160 Marco Guida, Stefano Galletti & Marco Bonavoglia

1. ♗g6? [2. ♗ç5# A] 1... ♗×ç4(B)! a
1. ♗f3! [2. é3#]
- 1... ♗×ç4(B) a 2. ♗ç5# A
- 1... é3 2. ♗f4#

Demi-Dombrovskis.

6161 Hubert Gockel

Le «Fou» d8 garde les fuites en ç7 et é7, tandis que la «Dame» g5 ne peut menacer sur é4, d'où :

1. ♗×ç4? [2. ♗é4#]
- 1... ♗ç5 a 2. ♘a5# A
- 1... ♗d2 b 2. ♗ç5# B (2. ♘a5+? ♘ç5!)
- 1... ♗d5 2. ♗×d5# (2. ♗é4+? ♗×é4!)
- 1... ♗h5 2. ♗f6# (2. ♗é4+? h×é4!)
- 1... ♗é1!
1. ♗d4! [2. ♗é4#]
- 1... ♗ç5 a 2. ♗×ç5# B (2. ♘a5+?? interdit à cause de l'auto-échec par le « Cavalier » ç4)
- 1... ♗d2 b 2. ♘a5# A
- 1... ♗d5 2. ♘a4# (2. ♗é4+? ♗×é4!)
- 1... ♗h5 2. ♗×é5# (2. ♗f6+? ♘d5!)
- 1... ♗é1 2. ♘×a3#
- 1... ♗×d7 2. ♗×d7# (2. ♗é4+? ♘×f5!)

Mats échangés et deux mats changés supplémentaires. (Auteur)

6162 Petko Petkov

1. a5! menace 2. ♗d5+! ♗ç4=♗#! : le Roi semi-neutre, en phase neutre, est sous l'échec de la ♗d3 mais ne peut bouger en vertu des règles Disparates.

On a de même :

- 1... ♖a6 2. ♜c6+! ♚b5=♚#
 1... ♖b5 2. ♜d7+! ♚c6=♚#
 1... ♖c4 2. ♜e6+! ♚d5=♚#

Croix de la Tour et croix du Roi semi-neutre avec quatre mats de la Dame noire sur le jeu de la batterie blanche et fermeture de lignes blanches.

(Auteur)

autres variantes :

- 1... ♖×e3 2. ♜×d4+ ♚×d4=♚#
 1... ♖×a3 2. é×d4+ ♚=♚#

6163 Bernard Rothmann

1. ♙d3! ♙f1 2. ♖b6 ♙f6 3. ♗c7 ♘b6
 4. ♗c8 ♗c7 5. ♗g4 ♘c8 6. ♗d4 g4
 7. ♗×a4 ♙d4#

Mat par double clouage avec switchback.

TANAGRAS FEERIQUES

6164 Aleksandar Popovski

1. ♙é8 ♘×f6(♙; ♘g8) 2. ♘é7(♙) ♙é6
 3. é×f6(♘; ♙é7) ♙×f8(♗; é7)#
 1. ♘é8(♙) ♙g5 2. é7 ♘×é7(♙; ♙g8)
 3. ♙×é7(♘; ♙f8) ♙×é7(♗)#

Bonne utilisation des deux conditions.

Il semble que Winchloé trouve la première solution (1.Ré8) et Popeye les deux.

Mats idéaux.

6165 Aleksandar Popovski

trait aux Noirs :

1. ♙b4 ♙d2(♘) 2. ♙a3 ♘db1(♙)
 3. ♘b4(♙) b2#

trait aux Blancs :

1. ♙b1 ♘×c3(♙; ♘a2)
 2. ♘b4(♙) ♙×b4(♗; c3)+
 3. ♙b2(♘)+ ♗×b2(♖; ♘b4)#

Pas vraiment d'idée commune entre les deux solutions, mais les conditions sont harmonieusement utilisées et chaque mat à son intérêt (mat idéal ou mat spécifique).

6166 Chris Feather

- a) 1. ♘c2(♙) ♙c1
 2. ♙×b1(♗; ♙c2)+ ♙×c2(♙c1)
 3. ♗b3(♖)+ ♙×c1(♙c2)
 4. ♖×c2(♘; ♙b3) ♙a2(♗)#

C'est mat, car la Tour neutre, où qu'elle joue, donnerait échec au Roi noir, car transformée en Dame neutre ! La proximité du Roi noir ajoute un effet Circé-Echange très appréciable.

- b) 1. ♗c3(♘) ♙×c3(♘d2)
 2. ♘×b1(♙; ♙d2) ♙b3
 3. d1=♗ ♗d2
 4. ♗b2+ ♗×b1(♙b2)#

Commentaire malicieux de l'auteur :

«Je sais que vous aimez que les auteurs commentent leurs inédits... mais quand il s'agit d'un problème aussi léger je préfère le commentaire de Jean Oudot (à propos de je ne sais plus quel mat aidé du passé) : «Simplicité où il n'y a rien à dire !» Plus techniquement, il ajoute : «Une Tour neutre et une Tour Caméléon neutre ont toutes les deux besoin d'une pièce bloquante pour pouvoir mater, mais dans le cas de la ♗ il faut que cette pièce occupe la case adjacente, tandis que pour la ♙ il suffit d'une pièce placée à une distance de deux cases !»

6167 Eric Huber

1. ♙a4+ ♙d7 2. ♗c8 ♙é6 3. d6 ♗f7
 4. é×d6 ♗d5 5. ♗f5+ ♗d7==
 1. ♙d1 ♙f3 2. d6+ ♙d5 3. ♗é4 ♗é6
 4. ♗c6 ♗c4+ 5. ♗é6 d×é5==

Doubles pats en écho spécifiquement SAT. Captures réciproques des Pions neutres. Platzwechsel en passant.

L'auteur ajoute, laconique :

«En bref : c'est des Sauterelles, donc ça saute dans tous les coins.»

La solution est très difficile à trouver, même si l'on maîtrise bien les SAT. Magnifique idée qui montre bien les immenses possibilités des échecs féériques, avec peu de matériel.

6168 Václav Kotesovec

- 1... ♘b2 2. ♙d4 ♘d3+ 3. ♙é4 ♙c4 4. ♙é3 ♘c1
 5. ♙d2 ♘b3 6. ♙c2 ♙d3#
 1... ♙d4 2. ♙é5 ♘b2 3. ♙é4 ♗c1 4. ♙é3 ♘d1+
 5. ♙é2 ♘c3 6. ♙d2 ♙é3#
 1... ♙c6 2. ♙c5 ♘c4+ 3. ♙b4 ♙d5
 4. ♙b3 ♗b2+ 5. ♙c3 ♗c2+ 6. ♙d3 ♙é4#

Jolie position finale où toutes les pièces blanches jouent un rôle actif. Le Roi noir se ballade sur 12 cases différentes (sur 15 cases possibles au total). Le Czéchos est une évidence, le matériel

un classique pour cet auteur. Malgré tout, à titre personnel, je n'aime pas trop le Vizir qui limite les possibilités de jeu... mais aussi de démolition ! Même si le Vizir ne joue pas beaucoup, la position de départ reste très limpide.

6169 Cornel Pacurar

- a) 1. ♔f5 2. ♚×g6(♖é4)+ ♜d3 3. ♔f5
4. ♚×é4(♖f5)+ ♜g6 5. ♚×f5(♖é6)+ ♜d6
6. ♚×é6(♖h6)+ ♜g6+
- b) 1. ♔é6 2. ♚×f7(♖g7) 3. ♚×g7(♖f7)+ ♜é7
4. ♚×f7(♖g5)+ ♜h4 5. ♔g6
6. ♚×g5(♖d8)+ ♜é7+

Echo diagonal-orthogonal pour un problème encore impressionnant ; le Roi noir passe et repasse (trois fois sur f5 dans a) !) en jouant le rôle ingrat de la cheville ouvrière ! L'exemple type du problème féérique des années 2010 : qui aurait pu composer un tel problème (correct !) il y a trente ans ? Certainement pas grand monde... Ce nouvel énoncé (vérifiable actuellement avec la dernière version de Popeye) nous vient des Etats-Unis (article publié dans StrateGems) et nous le présentons pour la première fois dans nos colonnes, avec quelques tanagras. Cette effervescence me rappelle la folie Madrasi de 1983 ou Anti-Circé de 1991, car nous voyons de nombreux Parry series dans les revues du monde entier actuellement.

6170 Geoffrey Foster

- a) 1. ♜é4 2. ♜×d3(♞é4) 3. ♜d1+ ♔f2
4. ♜f3+ ♔é1 5. ♜×é3(♞f3)+ ♔d1!
(5... ♔f1?? 6. ♜f2+ ♞×f2(♜é4)#),
6. ♜ç1+ ♔é2 7. ♜d2+ ♔f1
8. ♜f2+ ♞×f2(♜é4)#

Circuit de la Dame qui permet une sorte d'avant-plan : dans la position du diagramme, le Cavalier en d3 empêche le plan principal :

1. ♜×é3(♞f3)+ ♔d1! ...
4. ♜f2+ ♞×f2(♜d3)#?? auto-échec de la ♜d3 sur le ♔f1 !
- b) 1. ♜×d3(♞f3) 2. ♜d1+ ♔f2 3. ♜é2+ ♔g3
4. ♜h2+ ♔g4 5. ♜é2 6. ♜×b5(♞é2)
7. ♜g5+ ♔h3 8. ♜g3+ ♞×g3(♜é2)#
- b) se distingue par le switchback de la Dame blanche entre é2 et h2 afin de décaler le Roi noir en g4 : en effet après 4. ♜×b5(♞é2) 5. ♜g5+ ♔f2!! (n'oublions pas que c'est un pser-s#, les

Noirs ne se laissent pas faire !)

L'auteur fait remarquer que ce n'est pas le même Cavalier qui se trouve en f3 dans les deux solutions (et donc que ce n'est pas le même Cavalier qui mate !).

6171 Ion Murarasu

1. ♔g5 2. ♚×h5(g5) 3. ♔g4 4. ♔f5 5. ♔é6 6. ♔é7
7. ♔f8 8. ♔g7 9. ♚×g6(g7) 10. ♔h7 g8=♚#
1. ♚×h5(h6) 2. ♔g5 3. ♔f6 4. ♚×g6(f6) 5. ♔f7
6. ♚×f6(f7) 7. ♔g6 8. ♚×h6(g6) 9. ♔g7
10. ♔h8 f8=♚#

Superbe position de départ (facile à montrer à un non connaisseur des Circé-Echange). J'aime beaucoup le parcours du Roi noir dans la première solution. Mat idéaux mais quel dommage que le second mat ne soit pas spécifique !

6172 Paul Raican

1. ç5 b4 2. ç4 b5 3. ç3 b6 4. ç2 b7 5. ç1=♙ b8=♚
6. ♙b2 ♚a7 7. ♙h8(+b2) ♚a1(+a7)
8. b×a1=♙ a8=♙ 9. ♙ad4 ♙h1
10. ♙dg7(+d4) ♙g2==

Excellente idée de renouer avec les Sentinelles Angevines, qui nous ont enchantés dans les années 90, sous la plume de Jean-Michel Trillon. La position finale est bien sûr très classique en Sentinelles Angevines, mais il est toujours assez bluffant de contempler une position de double pat avec seulement six pièces au diagramme ! Le ♙d3 pèse lourd mais semble obligatoire pour que l'auteur puisse réaliser son idée (Excelsior, Bristol, quatre coins).

6173 Arno Tüngler

1. ♜f4! 2. ♔f1 3. ♜h4+ ♚h2 4. ♔é1! 5. ♔d1
6. ♜é1+ ♔g2 7. ♔é2 8. ♜f1+ ♔g3+ 9. ♔é1
10. ♜é2 11. ♔f1 ♚h1#

La condition réflexe impose quelques subtilités ; jolie manoeuvre logique où le Roi blanc fait un double aller-retour entre d1 et f1. Idée sympathique et originale.

6174 Cornel Pacurar

- a) 1. ♜h2 2. ♔g4 3. ♚×f4(♖g4; ♔g3)
4. ♔f4+ ♜h4 5. ♔f3 6. ♔g2 7. ♔h3+ ♜h1
8. ♔h4 9. ♔h5 10. ♚×g4(♖h5; ♔g3) 11. ♔h4
12. ♜h6 13. ♜h3 ♜h2+

b) 1. ♖g4 2. ♖×f4 (♙g4; ♖g3] 3. ♖h3
 4. ♖×g4 (♙h3; ♖g3] 5. ♖g2
 6. ♖×h3 (♙g2; ♖g3] 7. ♖f3+ ♙h1 8. ♖g3
 9. ♖h2+ ♙h6 10. ♖×g2 (♙h2; ♖g3] 11. ♖h3
 12. ♙h1 13. ♙h4 ♙h5+

Encore une composition moderne, qui utilise la très rare condition Anti-Circé diagramme (seulement trois exemples dans la base actuelle de Winchloé). Cette fois-ci, le soldat-Roi doit se débrouiller seul pour ramener tout le monde sur la colonne h (le Kangourou n'est pas très agile). J'aime beaucoup les compositions de cet auteur qui allient à merveille l'aspect féerique (les pièces et conditions, très bien utilisées) et la nouvelle thématique des parry series !

6175 Václav Kotesovec

1. ♖f7 ♖é6+ 2. ♖g6 ♖h6 3. ♖f5 ♖g5+
 4. ♖g4 ♖g3+ 5. ♖h5 ♖f4 6. ♖g5+ ♖f5
 7. ♖f6 ♖é6 8. ♖é5 ♖d5 9. ♖d4 ♖d3+
 10. ♖ç5 ♖b6+ 11. ♖d6 ♖é6 12. ♖é7 ♖é8+
 13. ♖f8 ♖d5#

1. ♖g8 ♖h8 2. ♖h7 ♖g7 3. ♖g6 ♖f6
 4. ♖f5 ♖é5 5. ♖g4 ♖d5 6. ♖f5+ ♖b2
 7. ♖é6 ♖f6 8. ♖f5 ♖é4+ 9. ♖é6 ♖d3
 10. ♖d5 ♖g7 11. ♖é6+ ♖d5+ 12. ♖f7 ♖f8+
 13. ♖é8 ♖g5#

Echo miroir où l'intérêt du problème réside principalement à sortir le Zèbre blanc a1 de son trou, ce qui en Echecs Kōko n'est pas forcément évident ! J'apprécie la première solution dans laquelle les manoeuvres des deux Rois me semblent particulièrement fines.

6176 Václav Kotesovec

1... ♖ç2 2. ♖ç5 ♖ç3 3. ♖d5 ♖d3 4. ♖é4+ ♖é3
 5. ♖f3 ♖é2 6. ♖f2 ♖é1 7. ♖f1 ♖é2
 8. ♖é1 ♖f2 9. ♖d1 ♖é2+ 10. ♖ç2 ♖é3+
 11. ♖b1 ♖d2 12. ♖b2 ♖d3 13. ♖ç3+ ♖ç4
 14. ♖d2 ♖ç3#

1... ♖b1 2. ♖ç3 ♖a2+ 3. ♖d4 ♖b2 4. ♖ç5 ♖b3
 5. ♖d4 ♖b4 6. ♖d3 ♖b3 7. ♖ç2+ ♖b4
 8. ♖b1 ♖b5 9. ♖a1 ♖ç5 10. ♖b1 ♖d5
 11. ♖a1 ♖d4 12. ♖b1 ♖d3 13. ♖ç2+ ♖d2
 14. ♖b3 ♖ç2#

L'écho-caméléon est bien sûr de rigueur. Je regrette que le Noctambule soit un peu passif (un seul coup joué, et encore, coup de Cavalier).

Malgré tout, le ballet des deux Rois lors de la solution 1... ♖ç2 me plait beaucoup.

6177 Václav Kotesovec

1... ♖f4+ 2. ♖g4 ♙ç2 3. ♖f3 ♙f5 4. ♖é3 ♙ç2
 5. ♖d2 ♙f5 6. ♖ç3 ♙d3+ 7. ♖d2 ♖d1+
 8. ♖é3 ♖a3 9. ♖d4 ♖d5+ 10. ♖é3 ♖f2+
 11. ♖d4 ♖ç4+ 12. ♖ç5 ♙d6+ 13. ♖ç6 ♙a3
 14. ♖b5 ♙a6+ 15. ♖ç5 ♙a2 16. ♖d4 ♖a1
 17. ♖ç3+ ♙d2#

1... ♖a3 2. ♖g6 ♙h5 3. ♖g5 ♙g4 4. ♖f4 ♙f3
 5. ♖é3 ♙é2 6. ♖d2 ♖d1+ 7. ♖ç3 ♖ç4
 8. ♖d4 ♙é5+ 9. ♖é4 ♖f4+ 10. ♖f3 ♙é2+
 11. ♖f2 ♖d1 12. ♖é3 ♖f4+ 13. ♖d2 ♖ç2+
 14. ♖ç1 ♖d3 15. ♖b2 ♙é4 16. ♖ç1 ♖f4
 17. ♖d2+ ♙é1#

Encore un joli écho mais cette fois, la pièce féerique est étonnamment active (le Zèbre est pourtant moins mobile que le Noctambule).

6178 Ion Murarasu

1. ♖g2 2. ♖f3 3. ♖é4 4. ♖d5 5. ♖×é6(♖d5)
 6. ♖d7 7. ♖ç6 8. ♖×d5(♖ç6) 9. ♖é6
 10. ♖f6 11. ♖g7 12. ♖×g8(♖g7) 13. ♖h7
 14. ♖×g7(♖h7) 15. ♖f6 16. ♖é6 17. ♖×f7(♖é6)
 18. ♖é8 19. ♖d7 20. ♖×é6(♖d7) 21. ♖d5
 22. ♖ç4 23. ♖b5 24. ♖×ç6(♖b5) 25. ♖b7
 26. ♖a8 ♖é4#

Le Roi noir parcourt l'échiquier de long en large et sa case finale est d'ailleurs diamétralement opposée à sa case de départ (h1-a8). La manoeuvre est vraiment une surprise, car même si l'image de mat est naturelle et simple, comment y songer ? Le Roi noir est obligé de capturer cinq fois les Cavaliers blancs pour les attirer en d7 et b5. Ce problème me semble montrer les grandes possibilités existant encore en tanagras avec des conditions simples.

DIVERS FEERIQUES

6179 Pierre Tritten

1. ♖é6 ♖b8 2. ♖f6+ ♖f8#
 1. ♖d6 ♖f8 2. ♖ç6+ ♖b8#

Echange des coups blancs et mat par occupation de case de renaissance (Auteur)

6180 Chris Feather

1. ♖c6 ♗c5 2. ♘d5+ ♗g6#

1. ♖d7 ♗e6 2. ♘d5 ♗bc5#

Interversion des coups blancs.

6181 Pierre Tritten

a) 1. ♖a6 h×g8=♗ (♗d1)

2. é×d1=♖ (♖a8) ♗b5#

b) 1. ♖f8 g×f8=♗ (♗c1)

2. d×c1=♗ (♗b8) ♗é3#

AUW, sacrifice des pièces renaissantes, mats modèles (Auteur).

Deux promotions pour un blocage !

6182 Pierre Tritten

1. ♗f4 ♗g3 2. ♗×d1 (♗d8) ♗b5#

1. ♗×h1 (♗c8) ♗b5 2. ♗é4 ♖f1#

1. ♖×b1 (♖a8) ♖f1 2. ♗é5 ♗g3#

Zilahi cyclique, cycle des coups blancs et des batteries blanches (Auteur)

6183 Gerard Smits

a) 1. ♗h4! ♗g6 2. ♖h5 ♖é7#

(♖h4 est impossible, ♗e6 est un auto-échec)

b) 1. ♗b1! ♖a4 2. ♗a2 ♗c6#

(♗b1 est impossible, ♖d5 est un auto-échec)

Il suffit que la ♖é5 (ou le ♗d5 dans b)) se mette à l'écart, mais elle ne doit pas pouvoir ensuite couvrir son Roi.

A noter que les premiers coups blancs demi-clouent le ♗d5 ou la ♖é5 et que les mats sont des échecs simples.

6184 Franz Pachl

a) 1... ♗×c2 2. ♗c1 ♗×b5 3. ♖b2 ♗é6

4. ♗c2 ♗é2 5. ♗b3 ♗f3#

b) 1... ♗×c3 2. ♗c4 ♗×f5 3. ♗b2 ♗h8

4. ♗c3 ♗é3 5. ♗b3 ♗é6#

Jeu blanc aérien associé à un jeu noir rigoureusement construit. Deux fois le thème Kniest (capture de pièce noire sur la case de mat du Roi noir). Les annihilations de Pions permettent le passage de pièces noires masquées et éloignées du Roi noir. Bel écho diagonal-orthogonal.

6185 György Bakcsi

a) 1.a1=♖+ ♗×a1 2.b1=♖+ ♗×b1

3.c1=♖+ ♗×c1 4.d1=♖+ ♗×d1

5.e1=♖+ ♗×e1 6.f1=♖+ ♗×f1=

b) 1.a1=♗+ ♖×a1 2.b1=♗+ ♖×b1

3.c1=♗+ ♖×c1 4.d1=♗+ ♖×d1

5.e1=♗+ ♖×e1 6.f1=♗+ ♖×f1=

Deux mini-tasks à la Bédoni.

6186 Bernard Rothmann

1.d1=♗ ♗×d8 2.♗×d8 ♗d4 3.a1=♗ ♗é×b3

4.a2 ♗×f1 5.é×f1=♗ ♗3é1 6.♗fd1 ♗b×d1

7.c×d1=♗ ♗b1 8.a×b1=♗ c8=♗

9.♗a8 b×a8=♗ 10.h×g1=♗ ♗a6

11.♗é3 a8=♗ 12.♗éé8+ é×d8=♗

13.g1=♗ d×é8=♗ 14.♗g5 ♗8h4

15.♗g8+ g×h8=♗+ 16.♗c4 f×g8=♗

17.♖c3 ♗×c3 18.f1=♗ et pat !

«Task des 16 promotions en Sauterelles pour un pat ! A ma connaissance, le record de promotions est de 11 en utilisant le genre pat aidé. Il est très difficile d'aller au-delà. Aux échecs A->B, le risque de démolition est plus faible. Cela sera-t-il suffisant pour obtenir un «16 promotions» correct ?» (Auteur)

6187 Chris Feather

1.♗b5 2.♗b1 3.♗b3 4.♖a3 5.♖c3 6.♗d3

7.♗é3 8.♗f2 9.♗d4 10.♗d5 11.♗a1 12.♗c3

13.♖b3 14.♖d3 15.♗d2 16.♗d4 17.♗é5

18.♗f6 19.♗g7 20.♗h8 21.♗a1 22.♗c3

23.♗×b2 (♗h8) ♗a8#

Jeu de saute-mouton échiquéen de trois pièces noires endiablées. «L'utilisation de la condition PWC uniquement au dernier coup noir pourra sans doute scandaliser certains... mais quant à moi, cela m'amuse bien !» (Auteur)

6188 Arno Tüngler

1.♗d3 2.♗c4 3.♗b5 4.♗b6 5.♗a7 6.♗b8

7.♗c8 8.♗d8 9.♗é8 10.♗f8 11.♗g8 12.♗h7

13.♗h6 14.♗g5 15.♗h4 16.♗g3 17.♗h2

18.♗g1 19.♗f1 20.♗é1 21.♗×d1 22.♗é1

23.♗f1 24.♗g1 25.♗h2 26.♗g3 27.♗h4

28.♗g5 29.♗h6 30.♗h7 31.♗g8 32.♗f8

33.♗é8 34.♗d8 35.♗c8 36.♗b8 37.♗a7

38.♗b6 39.♗b5 40.♗c4 41.♗×b3 42.♗c4

43.♗b5 44.♗b6 45.♗a7 46.♗b8 47.♗c8

48.♗d8 49.♗é8 50.♗f8 51.♗g8 52.♗h7

53.♗h6 54.♗g5 55.♗h4 56.♗g3 57.♗h2

58.♗g1 59.♗f1 60.♗é1 61.♗d1 62.♗c1

63.♗×b1 64.♗c1 65.♗d1 66.♗é1 67.♗f1

68. ♔g1 69. ♔h2 70. ♔g3 71. ♔h4 72. ♔g5
 73. ♔h6 74. ♔h7 75. ♔g8 76. ♔f8 77. ♔é8
 78. ♔d8 79. ♔ç8 80. ♔b8 81. ♔a7 82. ♔b6
 83. ♔b5 84. ♔ç4 85. ♔×ç3 86. ♔d3
 87. ♔é4 ♚a3=

Longest series help-stalemate with only moves of black king and his full return to his initial square (Auteur)

ACTUALITES

par Jean Morice

DE SLOVAQUIE

Sachova Skladba

Mémorial Havel-50 2007-2009 - #3, #4

Juge : Nils Bakke

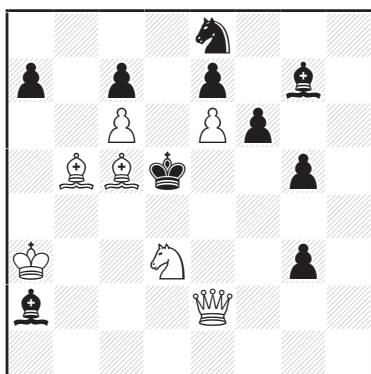
Nombre de problèmes en compétition : ?

Nombre de récompenses : 9 (trois Prix, trois

Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

O1476 : bohémien à clé ampliative présentant trois mats modèles et deux variantes avec des autoblocages éloignés :

O1476 - S. Rummyantsev
 Mémorial M. Havel-50
 Sachová skladba 2007-09
 1° Prix



#3 (7+10) C+

Jeu réel :

1. ♚a6! [2. ♚é3 **A** ♔×ç6 3. ♚b4# **B** modèle] clé ampliative

1... ♚d6 pré-auto-blocage, 2. ♚b4+ **B** ♔×ç5
 3. ♚é3# **A** modèle

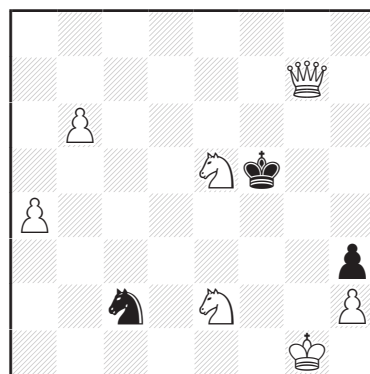
1... f5 pré-auto-blocage, 2. ♚×a2+ ♔é4, ♔×ç6
 3. ♚g2# modèle

1... ♔×ç6 2. ♚é4+ ♚d5 3. ♚a4#
 1... ♚b1, ♚ç4 2. ♚f3+ ♔×é6 3. ♚(×)ç4#

O1477 : bohémien à quatre mats modèles miroir diagonal dont trois en écho ou en écho-caméléon :

O1477 - E. Fomichev & A. Sygurov

Mémorial M. Havel-50
 Sachová skladba 2007-09
 2° Prix



#4 (7+3) C+

Jeu réel:

1. ♚ç4! [2. ♚d6+ ♔é6 3. ♚f4+ ♔×d6
 4. ♚ç7# mat modèle miroir]

1... ♔é6 2. ♚f4+ ♔f5 3. ♚d6+ ♔×f4
 4. ♚g3# modèle en écho miroir diagonal

1... ♔é4 2. ♚é5+ ♔d3 3. ♚f5+ ♔×ç4
 4. ♚b5# modèle en écho caméléon

3... ♔×é2 4. ♚f1#

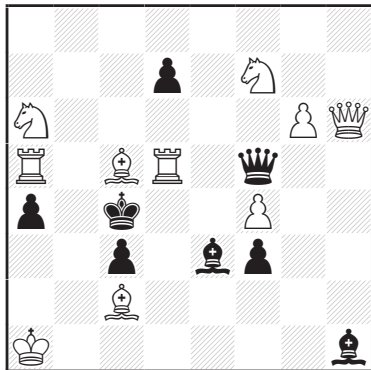
modèle en écho caméléon miroir diagonal

2... ♔f3 3. ♚f5+ (ou 3. ♚f4+ dual),

3... ♔×é2 4. ♚f1#

O1478 : bohémien présentant trois mats modèles après une clé sacrificiant la Dame blanche. Ce problème est un «Octet» (d'après Jiri Jelinek) puisque les huit pièces blanches sont présentes sur l'échiquier :

O1478 - V. Kos
Mémorial M. Havel-50
Sachová skladba 2007-09
3° Prix



#3 (10+8) C+

Jeu réel :

1. ♔h3! [2. ♕×f5 ~ 3. ♕d3, ♖d6#]

clé de sacrifice qui prend le contrôle de f5 et f1 et se place en embuscade derrière le ♜f3 et le ♚é3

Variantes bohémiennes :

1... ♕×h3 2. ♖é5+ ♚×d5 3. ♖ç7# modèle

1... ♕×ç2 2. ♖d6+ ♚×d5 3. ♖b4# modèle

2... ♚b3 3. ♜b5#

1... ♕×f7 2. ♚d3+ ♚×d5 3. ♖b4# modèle

2... ♚b3 3. ♜b5#

Autres variantes :

1... f2 ouvre la ligne du ♚h1 et pré-ouvre la ligne de la ♕h3, 2. ♜×f5 [3. ♕f1, ♖d6#] ♚×ç5 ouvre la ligne de la ♕h3, 3. ♕d3#

1... ♕×d5 2. ♕f1+ ♕d3 3. ♕×d3#

1... ♕g4 2. ♖é5+ ♚×d5 3. ♖ç7#

Pat a Mat

Mémorial L. Salai sr 2007 - 2#

Juge : Juraj Brabec

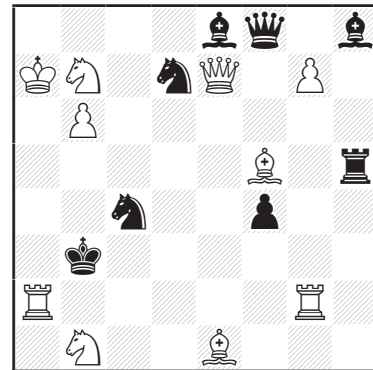
Nombre de problèmes en compétition : ?

Nombre de récompenses : 12 (quatre Prix, quatre

Mentions d'Honneur, quatre Recommandés)

O1479 : cycle et séparation de deux menaces combinés au thème Suskhov cyclique où les effets anti-duals sont des ouvertures de lignes. Cette très belle réalisation présente par voie de conséquence le thème Rudenko :

O1479 - V. Dyachuk
Mémorial L. Salai
Pat a Mat 2007
1° Prix



#2vv (10+8) C+

Essais thématiques :

1.g8=♕? [2. ♖a5# A, ♜a3# B (2. ♜gb2#? C)] la clé cloue le ♜ç4 mais ouvre la ligne du ♚h8 vers b2 (anti-dual)

1... ♕×é7 prend le contrôle de a3, 2. ♖a5# A

1... ♜×f5 prend le contrôle de a5, 2. ♜a3# B

1... ♚b2 2. ♜g×b2# C

1... ♚f7! décloue le ♜ç4

1. ♚é6? [2. ♜a3# B, ♜gb2# C (2. ♖a5#? A)]

la clé cloue le ♜ç4 mais ouvre la ligne de la ♜h5 vers a5 (anti-dual) avec provocation d'échec

1... ♚×g7 prend le contrôle de b2, 2. ♜a3# B

1... ♕×é7 prend le contrôle de a3, 2. ♜gb2# C

1... ♜a5+ 2. ♖×a5# A

1... ♜d5! décloue le ♜ç4

Jeu réel :

1. ♕é6! [2. ♜gb2# C, ♖a5# A (2. ♜a3#? B)]

la clé cloue le ♜ç4 mais ouvre la ligne de la ♕é7 vers a3 (anti-dual) avec provocation d'échec

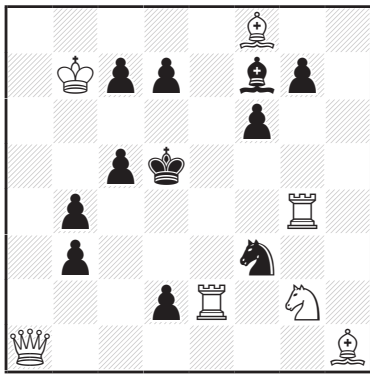
1... ♜×f5 prend le contrôle de a5, 2. ♜gb2# C

1... ♚×g7 prend le contrôle de b2, 2. ♖a5# A

1... ♕a3+ 2. ♜×a3# B

O1480 : combinaison de mats Somov B2, de deux paradoxes Dombrovskis, du thème Pseudo-Le Grand et de mats échangés :

O1480 - Z. Labai
Mémorial L. Salai
Pat a Mat 2007
2° Prix



#2vv*

(7+11) C+

Jeu apparent :

1... ♖é6 autoblocage,
2. ♘é3# **A** mat Somov B2

1... ♜4 autoblocage, 2. ♘f4# **B** mat Somov B2

Essais thématiques :

1. ♖éé4? [2. ♘é3# **A**]

la Tour franchit la case critique é3 et décloue le ♞f3

1... ♘é5 x ouvre la ligne du ♖h1 vers é4,
2. ♘f4# **B** transféré

1... d1=♘!

1. ♖gé4? [2. ♘f4#**B**]

la Tour franchit la case critique f4 et décloue le ♞f3

1... ♘d4 y ouvre la ligne du ♖h1 vers é4,
2. ♘é3# **A** transféré

1... g5!

Jeu réel : 1. ♖a6! [2. ♖4#]

la Dame prend le contrôle des cases é6 et 4

1... ♘é5 x autoblocage,
2. ♘é3# **A** mat Somov B2 transféré

1... ♘d4 y autoblocage,
2. ♘f4# **B** mat Somov B2 transféré

deux mats échangés par rapport aux essais thématiques.

O1481 : association du thème Dombrovskis avec le thème Arnhem :

Essais thématiques :

1. b×ç3? [2. ♘g3# **A**] prend le contrôle de d4

1... ♖×f5 **b** ouvre la ligne du ♖g8,

2. ♖×d5# **X**

1... ♖×d7! **a** donne la fuite é5

1. ♖g7? [2. ♘ç5# **B**]

la Dame prend le contrôle de é5

1... ♖×d7 **a** ouvre la ligne du ♖g8,

2. ♖×d5# **X**

1... ♖×f5! **b** donne la fuite d4

Jeu réel :

1. ♖×d5! [2. ♖d4#]

clé ampliative qui prend le contrôle de d4 et é5

1... ♖×d7 **a** ouvre la ligne du ♖g8 et capture le ♘d7, 2. ♘g3# **A**

1... ♖×f5 **b** ouvre la ligne du ♖g8 et capture le ♘f5, 2. ♘ç5# **B**

1... ♖×d5 2. ♖ç6#

D'ALLEMAGNE

Tournoi Olympique 2008 - 2#

Juge : Wieland Bruch

Nombre de problèmes en compétition : 41

Nombre de récompenses : 13 (sept Prix, quatre Mentions d'Honneur, deux Recommandés)

O1482 : problème en quatre phases associant :

- le thème anti-Reversal suivant le schéma :

1.A? 1...b 2.D# - 1.B? 1...a 2.D#

- le thème Reversal doublé suivant le schéma :

1.A? 1...b 2.D# - 1.D! 1...b 2.A#

1.B? 1...a 2.D# - 1.D! 1...a 2.B#

- le thème Banny suivant le schéma :

1.A? 1...a! - 1.B 1...b! -

1.D! 1...a 2.B# 1...b 2.A#

- le thème Arnhem suivant le schéma :

1.A? 1...a! 1...b 2.D# - 1.B? 1...a 2.D# 1...b!

Ce problème présente, en outre, quatre mats changés suivant la formule Z32-36 :

Jeu apparent :

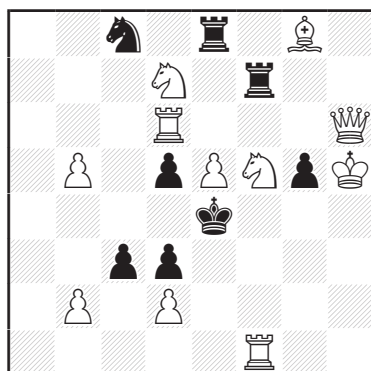
1...ç×d3 **c** autoblocage, 2. ♘5é6# **C**

Essais thématiques :

1. ♖d1? **A** [2. ♘5é6# **C**]

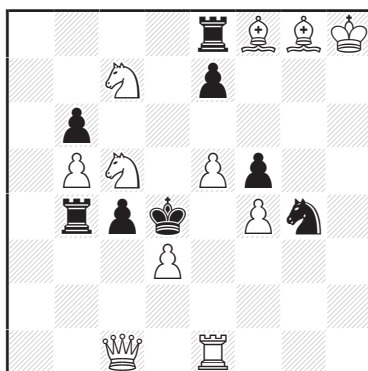
la Tour prend le contrôle de d3 en formant une

O1481 - B. Majoros
Mémorial L. Salai
Pat a Mat 2007
3° Prix



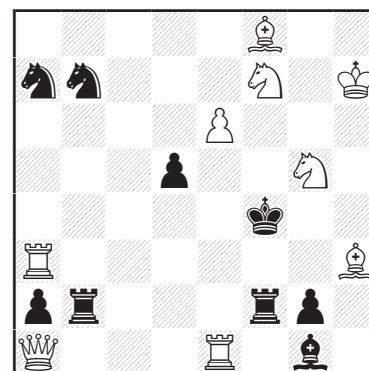
#2vv (11+8) C+

O1482 - M. Wessels-Behrens
Tournoi Olympique
Dresde 2008
1° Prix



#2vv* (11+8) C+

**O1483 - P. Gvozdjak
& Z. Labai**
Tournoi Olympique
Dresde 2008
2° Prix



#2v (9+9) C+

batterie ♖/♜ mais abandonne le contrôle de é4

1...é6 **b** dégage la ligne de la ♖é8 mais ouvre la ligne du ♙f8, 2.d×ç4# **D**

1...ç×d3 **c** ouverture de ligne de la ♔ç1,

2. ♖×d3# changé

1...♙×ç5 2.d4#

1...b×ç5! **a** donne la fuite é4

(2.ç×d3+? ♙é4!)

1. ♔d2? **B** [2. ♘5é6# **C**]

la Dame prend le contrôle de d3 en formant une batterie ♔/♜ mais abandonne le contrôle de ç4

1...b×ç5 **a** autoblocage, 2.d×ç4# **D**

1...ç×d3 **c** ouverture de ligne,

2. ♔×b4# changé une deuxième fois

1...♙×ç5 2.d4#

1...é6! **b** intercepte le ♙g8

(2.d×ç4+? ♙×ç4!)

Jeu réel :

1.d×ç4! D [2. ♘7é6#]

le Pion dégage la ligne d1-d4 mais abandonne le contrôle de ç4 et é4

1...b×ç5 **a** autoblocage mais perte du contrôle de é4 par le Cavalier ç5 capturé (anti-dual),
2. ♔d2# **B** changé (2. ♖d1+? ♙é4!)

1...é6 **b** bivalve bicolore qui ouvre la ligne du ♙f8 vers ç5 mais qui ferme la ligne du ♙g8 vers ç4 (anti-dual), 2. ♖d1# **A** changé (2. ♔d2+? ♙×ç4!)

1... ♖×ç4 2. ♔×ç4#

O1483 : présentation en deux phases du thème Reversal-menace et de mats échangés avec couples anti-duals :

Essais thématiques :

1. ♘é4? **A** [2. ♙h6# **B**] bivalve du Cavalier blanc qui pré-ouvre la ligne h6-f4 au ♙f8 et ferme la ligne de la ♖é1 vers é5 ; de plus, le Cavalier prend le contrôle de g3 mais perd celui de f3 et de é4

1... ♖b3 **a** bivalve qui ouvre la ligne de la ♔a1 vers é5 et f6 mais ferme la ligne de la ♖a3 vers f3 (effet anti-dual), 2. ♔f6# **C** (non 2. ♔é5+? ♙f3!)

1... ♖bé2 **b** bivalve qui ouvre la ligne de la ♔a1 vers é5 et f6 mais ferme la ligne de la ♖é1 vers é4 (effet anti-dual), 2. ♔é5# **D** (non 2. ♔f6+? ♙×é4!)

1... ♖fé2!

Jeu réel :

1. ♙h6! B [2. ♘é4# **A**]

1... ♖b3 **a** bivalve qui ouvre la ligne de la ♔a1 vers é5 et f6 mais ferme la ligne de la ♖a3 vers g3 (effet anti-dual), 2. ♔é5# **D** (non 2. ♔f6+? ♙g3!)

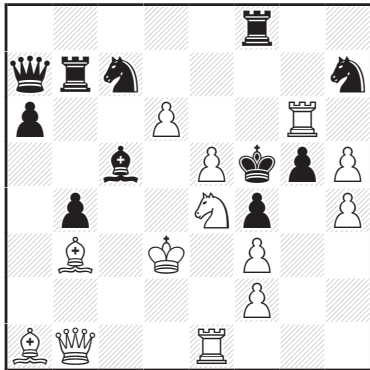
1... ♖bé2 **b** ouvre la ligne de la ♔a1 vers é5 et f6 mais prend le contrôle de la case é5 (effet anti-dual), 2. ♔f6# **C** (non 2. ♔é5+? ♖×é5!)

Autre variante :

1... ♖fé2 2. ♖f3#

O1484 : jeu d'une demi-batterie Dame/Roi-Cavalier avec cycle de menaces doubles et séparation des deux menaces dans le jeu réel, le tout ponctué par des ouvertures et fermetures de lignes blanches en cinq phases :

O1484 - V. Dyachuk
 Tournoi Olympique
 Dresde 2008
 3° Prix



#2vvvvv (13+11) C+

Essais thématiques :

1. ♔ç4? **A** [2. ♘é4~#]

bivalve blanche qui ouvre la ligne de la ♖b1 pour former la batterie ♖/♘ mais qui intercepte le ♙b3

1... ♘f6! prend le contrôle de é4 et intercepte la ♜g6

1. ♔é2? **C** [2. ♘é4~#]

bivalve blanche qui ouvre la ligne de la ♖b1 pour former la batterie ♖/♘ mais qui intercepte la ♜é1

1... ♙d4! prend le contrôle de é4 et intercepte le ♙a1

1. ♘×g5? [2. ♔ç4# **A**, ♔d2# **B**, ♔é2# **C**]

le Cavalier pré-ouvre la ligne de la ♖b1 et de la ♜é1 et prend le contrôle de é6 mais crée une auto-obstruction en g5

1... ♘f6! (2. ♜g5??)

1. ♘ç3? [2. ♔ç4# **A**, ♔d2# **B**]

bivalve blanche qui pré-ouvre la ligne de la ♖b1 et ouvre celle de la ♜é1 mais qui ferme la ligne du ♙a1

1... ♘f6 autoblocage, 2. ♜×g5#

1... b×ç3 2. ♔×ç3#

1... ♙é3! ferme la ligne de la ♜é1

1. ♘f6? [2. ♔d2# **B**, ♔é2# **C**] bivalve blanche qui pré-ouvre la ligne de la ♖b1 et ouvre celle de la ♜é1 mais qui ferme la ligne de la ♜g6

1... ♘×f6 2. ♜×g5#

1... ♘d5! ferme la ligne du ♙a1

Jeu réel : 1. ♘d2! [2. ♔é2# **C**, ♔ç4# **A**]

le Cavalier pré-ouvre la ligne de la ♖b1 et ouvre celle de la ♜é1 sans créer d'effet nuisible blanc

1... ♜f6 intercepte la ♜g6, 2. ♔é2# **C**
 1... ♙d4 intercepte le ♙a1, 2. ♔ç4# **A**
 séparation des deux menaces
 1... ♘f6 2. ♜×g5#
 1... Cf6 2. T×g5#

D'AUTRICHE

Schach-Aktiv -2008 - 3#,4#

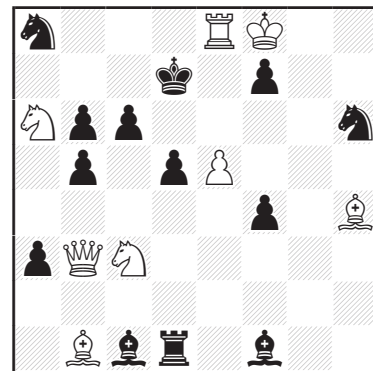
Juge : H.P. Rehm

Nombre de problèmes en compétition : 19

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

O1485 : association du thème du point de rencontre doublé, du thème Grimshaw avec mats retardés et du thème pseudo-Le Grand à double menace :

O1485 - M. Keller
 Schach-Aktiv 2008
 1° Prix



#3 (8+13) C+

Le point de rencontre d5 est défendu par la ♜d1 et par le ♙ç6. De même, le point de rencontre b5 est défendu par le ♙f1 et par le ♙ç6.

Jeu réel :

1. ♙f6! [2. ♜d8+ ♙é6 3. ♜d6#]

la clé prend le contrôle de é5

1... ♙d3 intercepte le ♙b1 (effet utile) et la ♜d1 (effet nuisible Grimshaw), 2. ♘×d5

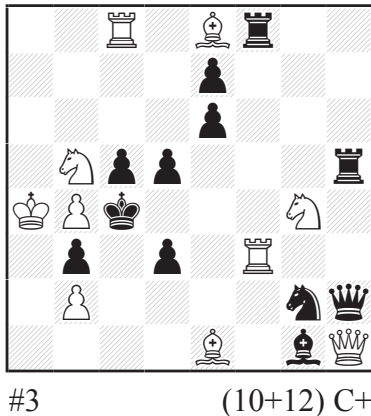
[3. ♘b8# **A**] sacrifice d'attraction avec prise du contrôle de ç7, 2... ç×d5 x 3. ♖×d5# **B**

1... ♖d3 intercepte le ♙b1 (effet utile) et le ♙f1 (effet nuisible Grimshaw), 2. ♗×b5 [3. ♗b8# A] sacrifice d'attraction avec prise du contrôle de c7, 2... ♘×b5 x 3. ♖×b5# C Grimshaw noir ♙/♖ avec mats retardés

1... ♘5 abandonne le contrôle de b5 et d5, 2. ♙d3 [3. ♖×d5# B, ♖×b5# C] interception Novotny, 2... ♗c7 y 3. ♗b8# A Pseudo-Le Grand à double menace

O1486 : manoeuvres comportant des ouvertures et des fermetures de lignes combinées au thème du Point de rencontre doublé et au thème Le Grand :

O1486 - M. Marandyuk
Schach-Aktiv 2008
2° Prix



Jeu réel :

1. ♙g3! [2. ♖×c5+ A ♙×c5 3. ♖c1#] bivalve du Fou qui pré-ouvre la ligne de la ♖h1 vers c1 et qui ferme la ligne de la ♖h2 vers c7 Variantes thématiques :

1... ♗g2~ abandonne le contrôle de e3, 2. ♖é3 [3. ♖×c5# A] intercepte le ♙g1, 2...d4 x ouvre la ligne de la ♖h5 mais avec autoblocage, 3. ♗a3# B
2... ♙×é3 joue sur le point de rencontre é3, 3. ♗×é3#

1... ♖×h1 abandonne le contrôle de e5, 2. ♙é5 [3. ♗a3# B] prend le contrôle de d4 et intercepte la ♖h5, 2...d4 x donne la fuite d5 mais intercepte le ♙g1, 3. ♖×c5# A

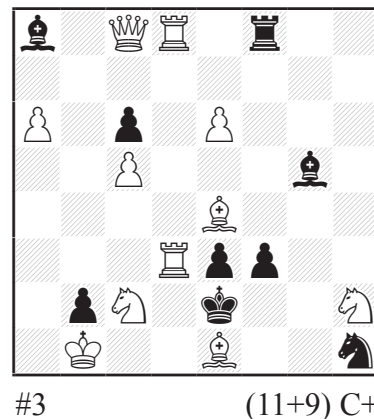
2... ♖×é5 joue sur le point de rencontre é5
3. ♗×é5#

Autre variante :

1...d4 x déblocage de d5 et autoblocage de d4, 2. ♗a3+ B ♙d5 3. ♙c6#

O1487 : la clé, jouée par la Dame blanche, crée une menace Novotny ; afin de parer cette menace, les pièces thématiques noires capturent une Tour blanche de manière à donner des fuites au Roi noir si les Blancs exécutent la menace. Les pièces matantes de la menace jouent alors aux deuxièmes coups en octroyant malgré tout les fuites au Roi noir car leur Dame peut mater au troisième coup grâce à la clé :

O1487 - Y. Marker
Schach-Aktiv 2008
3° Prix



Jeu réel : 1. ♖b8!

la Dame prend le contrôle des cases f4, b3, d6 et f4 et menace 2. ♖f4 [3. ♙×f3, ♖×é3#] menace Novotny

2... ♖×d8 3. ♖×f3#
2... ♙×d8 3. ♖×é3#

Variantes thématiques :

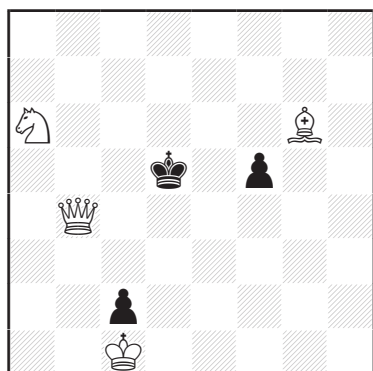
1... ♖×d8 supprime la garde de d3 par la ♖d8 (effet utile) mais abandonne le contrôle de f3 (effet nuisible), 2. ♙×f3+ donne la fuite d3, 2... ♙×d3 3. ♖b3#

1... ♙×d8 supprime la garde de d3 par la ♖d8 (effet utile) mais abandonne le contrôle de é3 (effet nuisible), 2. ♖×é3+ donne la fuite d1, 2... ♙d1 3. ♖d6#

Autre variante :

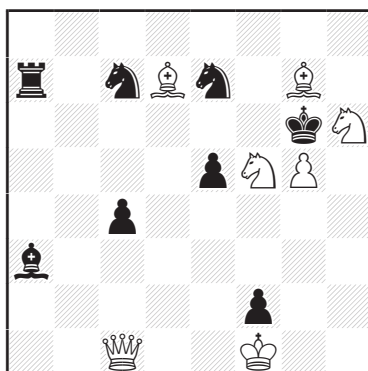
1...f2 2. ♗d4+ ♙×é1 3. ♖b4#

O1488 - J. Lörinc
Slovaquie - Tchèque
Pat a Mat 2008
1° Place



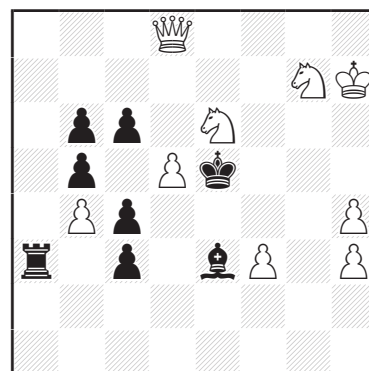
#4 (4+3) C+

O1489 - V. Kos
Slovaquie - Tchèque
Pat a Mat 2008
2° Place



#4 (7+8) C+

**O1490 - J. Lörinc
& E. Klemanic**
Slovaquie - Tchèque
Pat a Mat 2008
3° Place



#4 (9+8) C+

DE SLOVAQUIE

Slovaquie - Tchèque 2008 - n#

Juge : ?

Nombre de problèmes en compétition : ?

Nombre de récompenses : 4 (quatre Places)

O1488 : miniature à cinq mats modèles dont un en écho miroir horizontal :

1. ♖é7! [2. ♙×f5 [3. ♖ç5#] ♙ç6, ♙ç4
3. ♖b4 ♙d5 4. ♖ç5# modèle]

clé «give and take»

1... f4 2. ♖é4+ ♙d6 3. ♙f5 f3 4. ♖é6# modèle

1... ♙ç6 2. ♖ç5+ ♙b7 3. ♙×f5 ♙a8
4. ♙é4# modèle

3... ♙×a6 4. ♙ç8# modèle

2... ♙d7 3. ♙f7 f4(♙d8) 4. ♖ç7#

modèle en écho miroir horizontal par rapport au mat de la menace

O1489 : bohémien à quatre mats modèles

1. ♙f6! [2. ♗h4+ ♙h7 3. ♙f5+ ♗×f5
4. g6# modèle
3... ♗g6 4. ♙×g6#
2... ♙h5 3. ♖d1+ ♙×h4 4. ♖g4#]
1... ♗é6 2. ♗×é7+ ♙×é7 3. ♙é8+ ♙h7
4. g6# modèle
2... ♙h5 3. ♖d1+ ♙h4 4. ♖g4#
1... ♙×ç1 2. ♗×é7+ ♙h5 3. ♙g4+ ♙h4
4. ♗éf5# modèle

1... ♙h5 2. ♖d1+ ♙g6 3. ♗×é7+ ♙×é7, ♙h7
4. ♙f5# modèle

O1490 : mats triples modèles dans la menace + deux mats modèles dans les variantes :

1. d×ç6! [2. f4+ ♙é4 3. ♗g5+ ♙×f4
4. ♖b8, ♖d6, ♖ç7# modèles]

la clé ouvre la ligne de la ♖d8

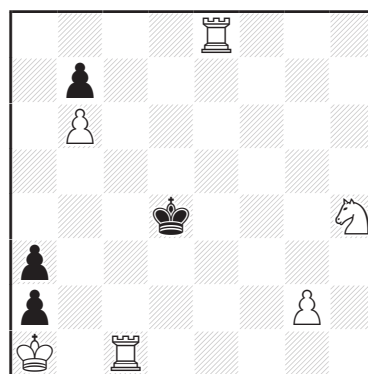
1... ♙g1, ♙f2 débloque é3, 2. ♖ç7+ ♙d5
3. ♗f4+ ♙d4 4. ♗f5# modèle

1... ♙ç5! correction noire,
2. b×ç5 [3. ♖d4, ♖g5#] b×ç5 3. ♖g5+ ♙d6
4. ♖×ç5# modèle

O1491 : blocus à deux mats modèles en écho miroir horizontal :

O1491 - A. Fica

Slovaquie - Tchèque
Pat a Mat 2008
4° Place



#4 (6+4) C+

Essais :

1. ♖f3+? 1... ♔d3!

1. ♖f5+? 1... ♔d5!

Jeu réel :

1. ♖c7! blocus

1... ♔d3 2. ♖f5 ♔d2 3. ♖d8+ ♔é2

4. ♖c1 ♔f2 5. ♖d2# modèle

3... ♔é1 4. ♖c2 ♔f1 5. ♖d1#

1... ♔d5 2. ♖f3 ♔d6 3. ♖d8+ ♔é6 4. g4 ♔f6

5. ♖d6# modèle en écho miroir horizontal

DES ETATS UNIS

StrateGems 2007 - 3#

Juge : Evgeni Fomichev

Nombre de problèmes en compétition : 48

Nombre de récompenses : 8 (deux Prix, deux

Mentions d'Honneur, quatre Recommandés)

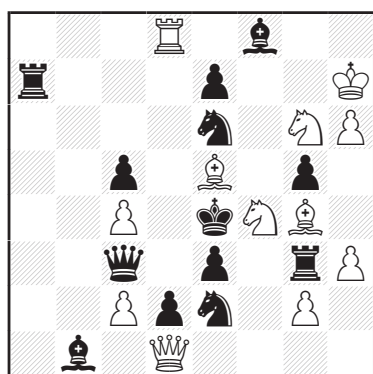
O1492 : problème logique à deux essais thématiques où la clé force deux interceptions de la Dame noire par les Cavaliers noirs ; les deux plans principaux présentent le thème Umnov :

O1492 - L. Makaronez

& S. Shifrin

StrateGems 2007

1° Prix



#3vv

(12+13) C+

Essais thématiques :

1. ♖×é2? A [2. ♖×g3, ♖×c3#]

1... ♖×é5! la ♖é5 se place en position focale

1. ♖×é6? B [2. ♖×c5, ♖×g5#]

1... ♖×é5! la ♖é5 se place en position focale

Jeu réel :

1. ♖f1! [2. ♖f3+ ♖×f3 3. g×f3#]

la Dame prend le contrôle de f3 et le pré-contrôle de f5

Variantes thématiques :

1... ♖2d4 intercepte la ♖c3, 2. ♖é2! A

[3. ♖×g3, ♖×c3#] le Cavalier blanc joue sur la case que le Cavalier noir vient de quitter,

2... ♖×é2 3. ♖f5, ♖f5#

1... ♖6d4 intercepte la ♖c3, 2. ♖é6! B

[3. ♖×c5, ♖×g5#] le Cavalier blanc joue sur la case que le Cavalier noir vient de quitter,

2... ♖×é6 3. ♖f5, ♖f5#

thème Umnov

Autre variante :

1... ♖g1 2. ♖d5 [3. ♖f5, ♖f5, ♖×c3#] ♖×é5

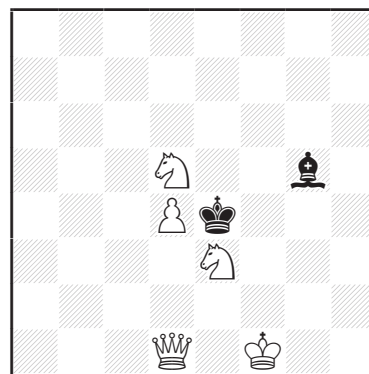
3. ♖d3#

O1493 : miniature logique où l'avant-plan force une déviation du Fou noir avec une clé de provocation d'échec :

O1493 - V. Kozhakin

StrateGems 2007

2° Prix



#3v

(5+2) C+

Essai thématique :

1. ♔é2? A [2. ♖d3#]

ferme la ligne de la ♖d1 vers g4

1... ♖×é3!

Jeu réel :

1. ♔f2! [2. ♖c3+ ♔f4 3. ♖g4, ♖f3#]

le Roi prend le contrôle de é3 et f3 avec provocations d'échecs

1... ♖h4+ déviation du Fou, 2. ♔é2! A ~

3. ♖d3#

1... ♖×é3+ donne deux fuites, 2. ♖×é3 ♔f4

3. ♖g4#

StrateGems 2008 - 2#

Juge : Aharon Hirschenson

Nombre de problèmes en compétition : ?

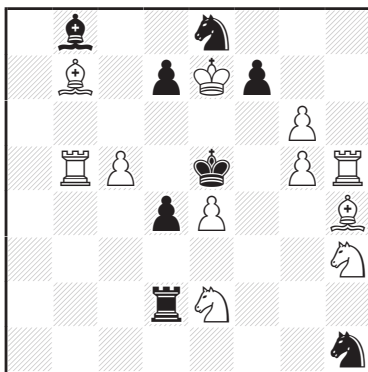
Nombre de récompenses : 8 (deux, trois Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

O1494 : Jeux de deux batteries Tour/Pion avec captures classiques et captures en passant sur les mêmes cases :

O1494 - R. Aliovsadzade

StrateGems 2008

1° Prix



#2

(11+8) C+

1. ♖f2! [2. ♖g4#]

clé de sacrifice qui prend le contrôle de d3

1... ♙d6+ 2. ♜×d6#

1... d5 intercepte le ♙b7, 2. ♜×d6 e.p.#

mat par la batterie ♜b5/♙ç5

1... ♖f6 prend le contrôle de g4, 2. g×f6#

1... f5 prend également le contrôle de g4,

2. g×f6 e.p.#

1... ♖×f2 abandon de garde, 2. ♙g3#

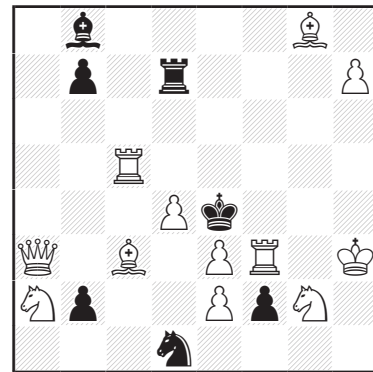
1... ♜×é2 donne la fuite f4 et abandonne la garde de d3, 2. ♖d3#

O1495 : option de la Dame blanche + thème Barnes ; tous les mats sont obtenus par les captures des pièces ayant jouées les coups défensifs :

O1495 - R. Lincoln

StrateGems 2008

2° Prix



#2vv

(12+7) C+

Essais thématiques :

1. ♛a4? [2. ♛ç2# A, d5# B]

la Dame forme la batterie ♛/♙ et prend le contrôle de ç2

1... b1=♛!

1. ♛b3? [2. ♛ç2# A]

la Dame prend le contrôle de ç2 et le pré-contrôle de b1

1... ♜×d4!

Jeu réel :

1. ♛b4! [2. d5# B]

la Dame forme la batterie ♛/♙ et prend le pré-contrôle de b1

1... ♜×h7+ 2. ♙×h7#

1... ♜d5 2. ♙×d5#

1... ♜×d4 2. ♛×d4#

1... ♙é5 2. ♜×é5#

1... ♙f4 2. ♜×f4#

1... ♖×ç3 2. ♖×ç3#

1... ♖×é3 2. ♜×é3#

1... b1=♛ 2. ♛×b1#

(■ J.M.)

