

PHENIX 208 JUILLET-AOÛT 2011

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 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

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 : PSSTFRPPPAR.
Pour les chèques tirés sur une **banque étrangère**, ajouter 7 Euros.
Envois à D. BLONDEL, adresse ci-dessus.

SOMMAIRE :

Inédits - Phénix 208	8598
Il y a quarante ans, par Jean Morice	8619
Actualités, par Denis Blondel	8625

Dépôt légal : Août 2011.

INEDITS - PHENIX 208

75 inédits pour ce numéro de Phénix se répartissant comme suit : 2# (6340-6347), 3# (6348-6349), n# (6350-6360), études (6361), rétros (6362-6367), aidés (6368-6376), inverses (6377-6385), directs et inverses féériques (6386-6392), tanagras féériques (6393-6406), divers féériques (6405-6414).

6389 :

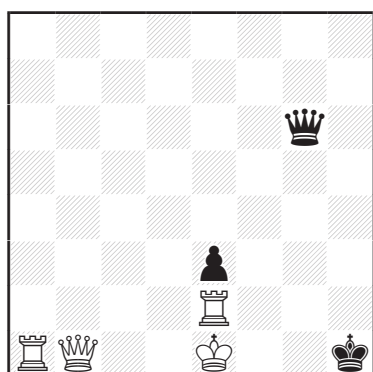
s#5, 2 solutions, maximum, Köko, ♘ = Lion ; b) ♔é8→ç7

6396 :

h=3 a) Circé-Echange, Take & Make ; b) Circé, Take & Make,
c) Eiffel, Circé Couscous, Take & Make ; d) Einstein, Circé



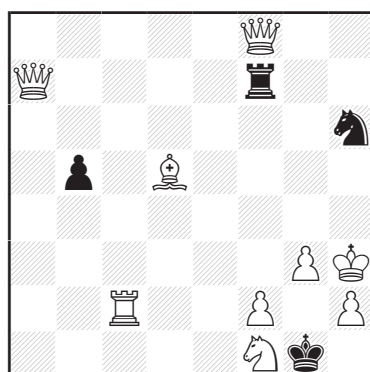
6340 - V. Nikitin



#2vv

(4+3) C+

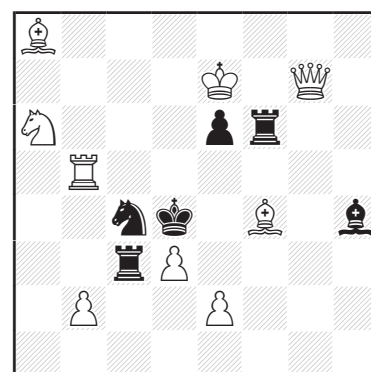
6341 - E. Petite



#2vvv

(9+4) C+

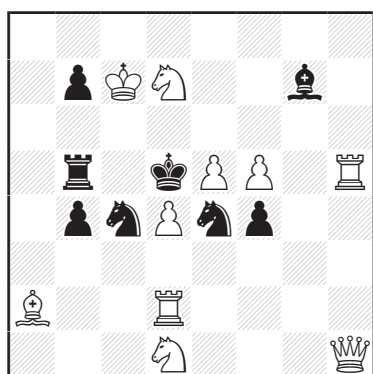
6342 - N. Popa



#2vv

(9+6) C+

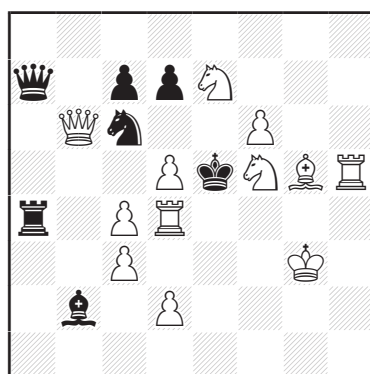
**6343 - I. Zurutuza
& J.A. Coello Alonso**



#2vvv

(10+8) C+

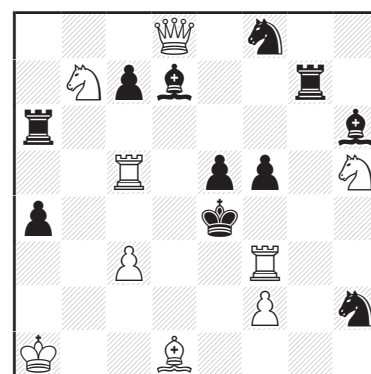
6344 - G. Mosiashvili



#2vvvv

(12+7) C+

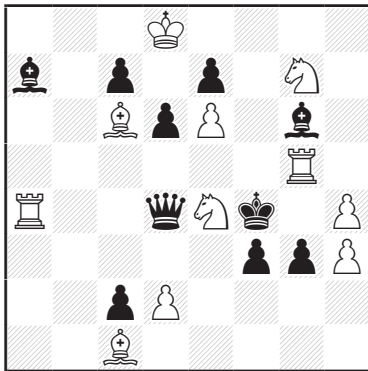
6345 - A. Gasparyan



#2vv

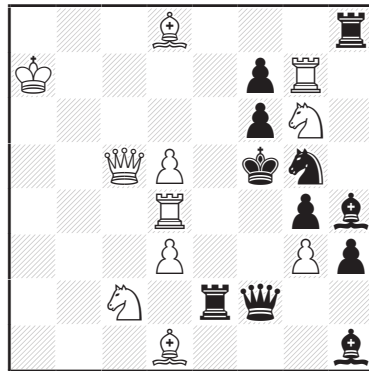
(9+11) C+

6346 - A. Hirschenson



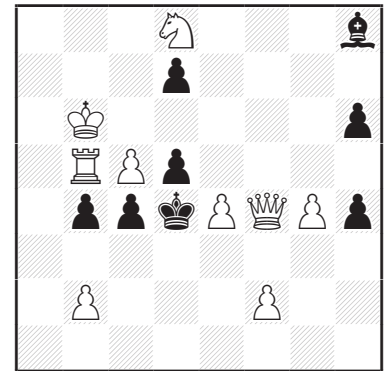
#2vvv (11+10) C+

6347 - A. Popovski



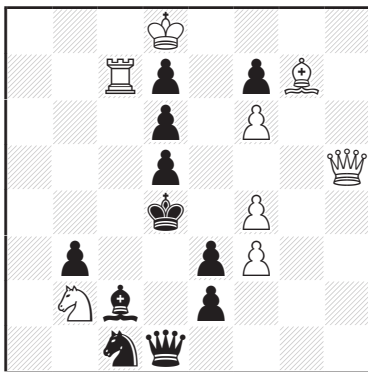
#2* (11+11) C+

6348 - A. Grinblat



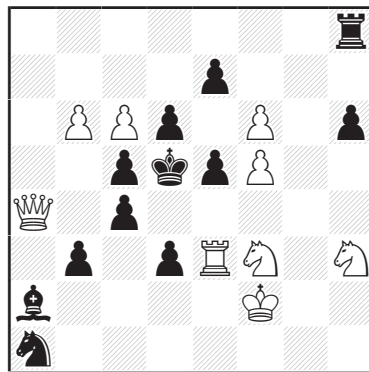
#3 (9+8) C+

6349 - L. Makaronez



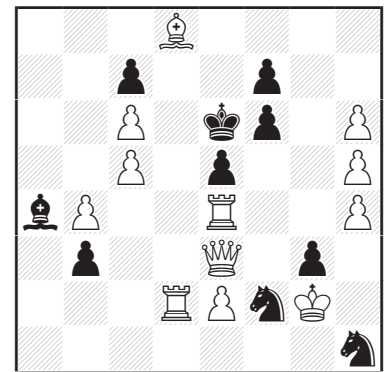
#3 (8+11) C+

6350 - L. Makaronez



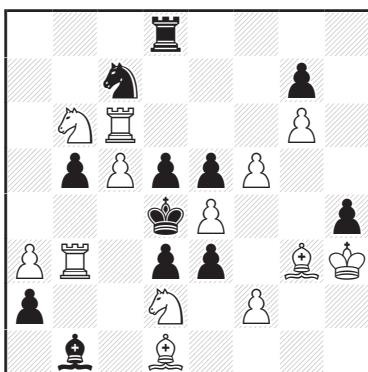
#4 (9+12) C+

6351 - L. Makaronez
& L. Lyubashevsky



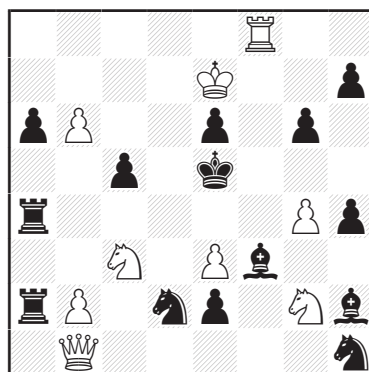
#4 (12+10) C+

6352 - A. Grinblat
& E. Bourd



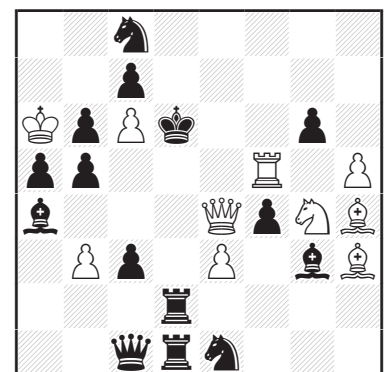
#4 (13+12) C+

6353 - O. Schmitt



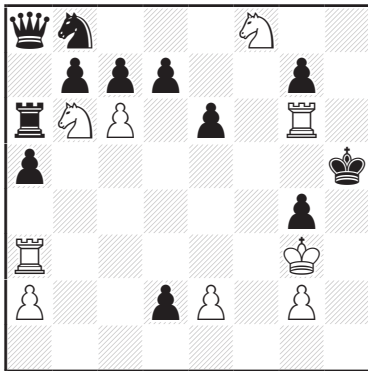
#5 (9+14) C+

6354 - O. Schmitt



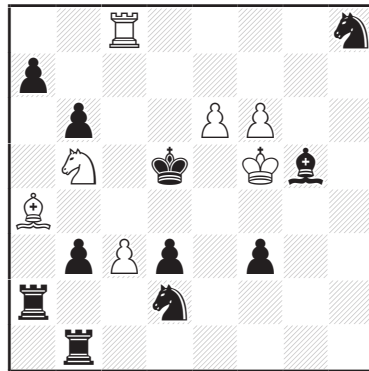
#5 (10+15) C+

6355 - O. Schmitt



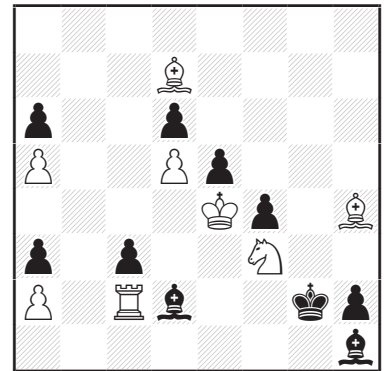
#8 (9+12) C+

6356 - O. Schmitt



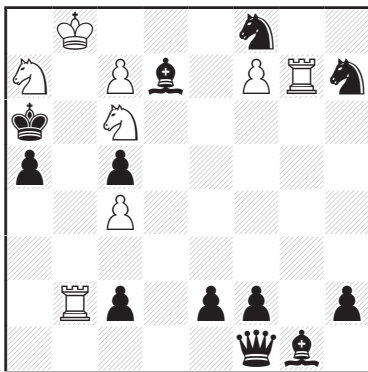
#11 (7+11) C+

6357 - L. Lyubashevsky,
V. Shevchenko & E. Orlov



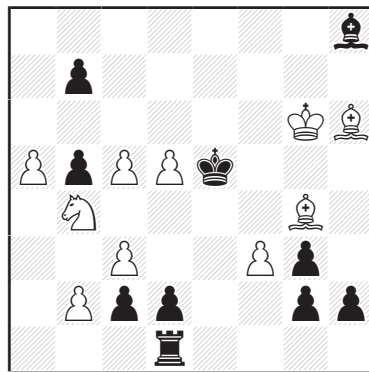
#11 (8+10) C+

6358 - O. Schmitt



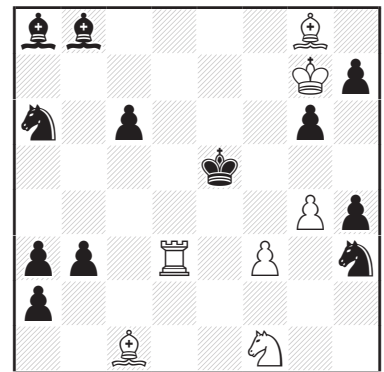
#14 (8+12) C+

6359 - O. Schmitt



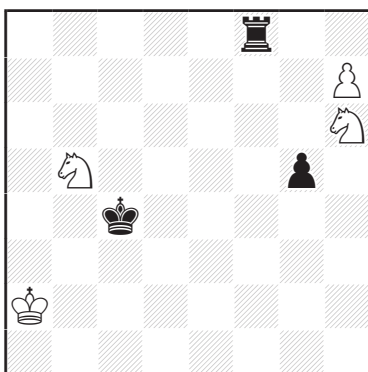
#14 (10+10) C+

6360 - O. Schmitt



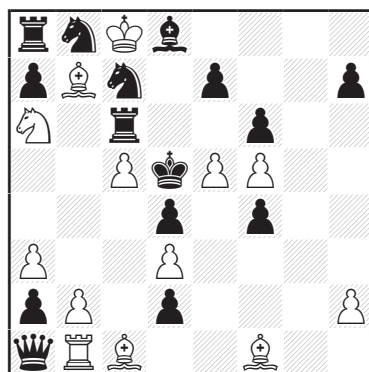
#15 (7+12) C+

6361 - V. Gerasimov



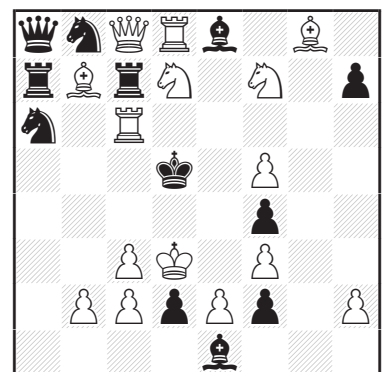
+ (4+3)

6362 - P. Wassong
après D. Baibikov



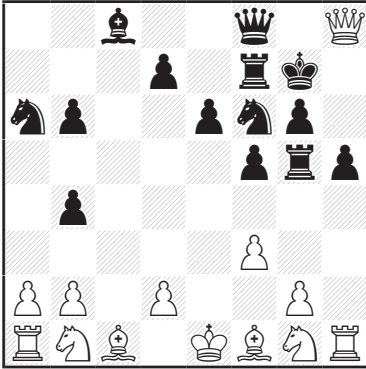
Résoudre la position (13+15)

6363 - P. Wassong



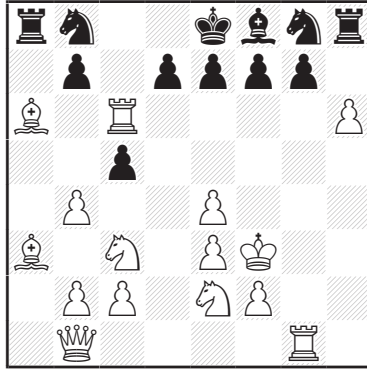
Dernier coup ? (15+12)

6364 - E. Pichouron



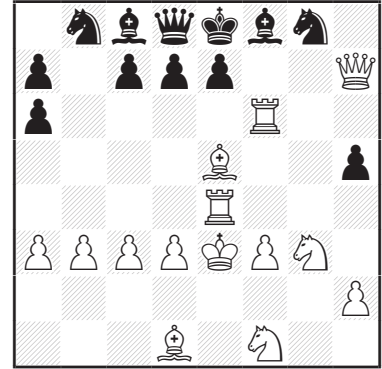
Partie (13+14) C+
justificative en 19,5 coups

6365 - N. Dupont
& R. Osorio



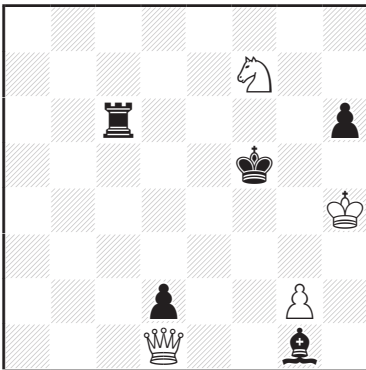
Partie (15+12) C+
justificative en 20,5 coups

6366 - R. Osorio
& J.J. Lois



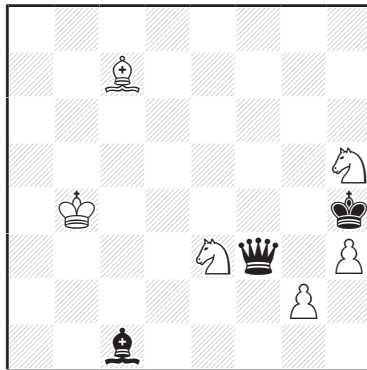
Partie (14+12) C+
justificative en 25,0 coups

6367 - V. Crisan



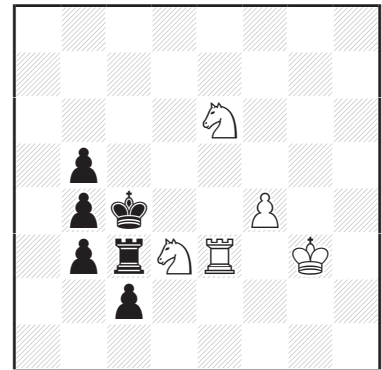
-16 & #1 (4+5)
Proca-Retractor
Anti-Circé

6368 - A. Zarur



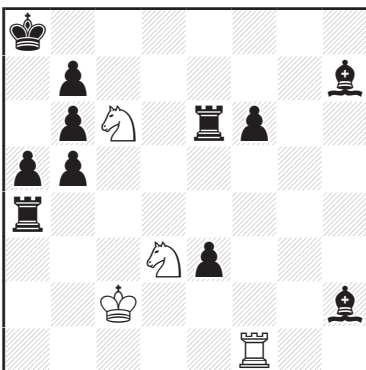
h#2 2.1.1.1. (6+3) C+

6369 - A. Zarur



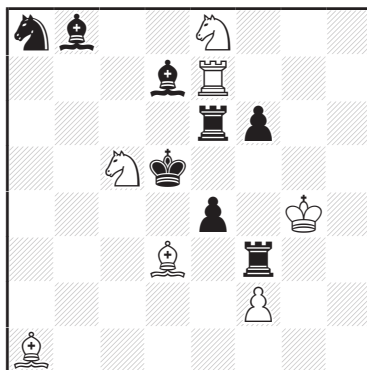
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+

6370 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



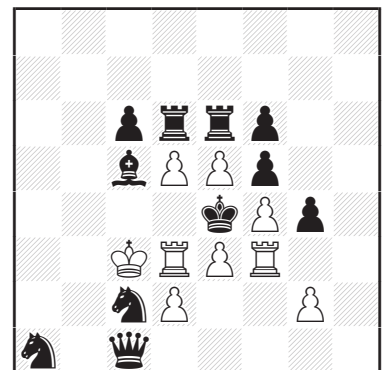
h#2 2.1.1.1. (4+11) C+

6371 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



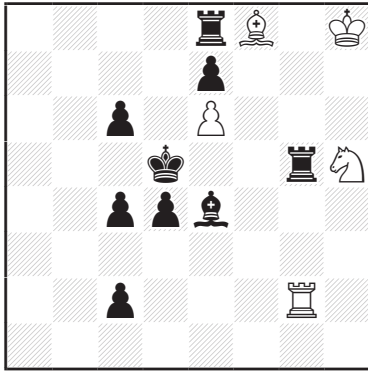
h#2 2.1.1.1. (7+8) C+

6372 - A. Zarur



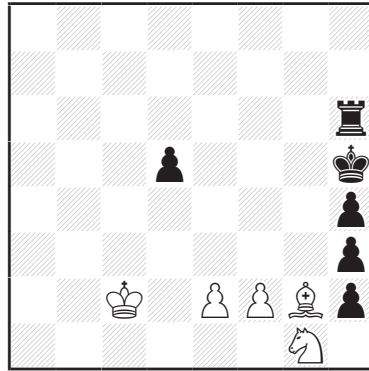
h#2 2.1.1.1. (9+11) C+

6373 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



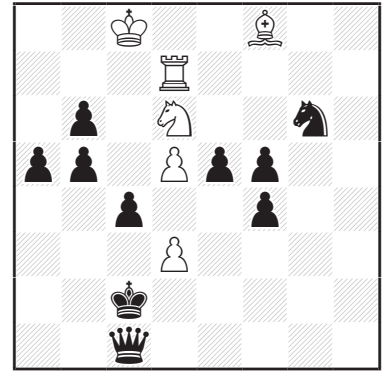
h#3 0.1.1.1.1.1. (5+9) C+
b) - ♜c4

6374 - P. Tritten



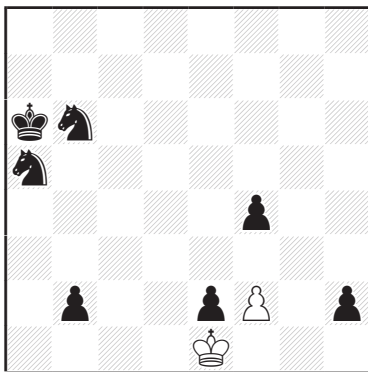
h#3 2.1.1.1.1.1. (5+6) C+

6375 - A. Onkoud



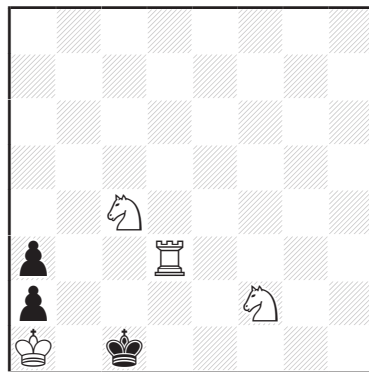
h#3 2.1.1.1.1.1. (6+10) C+

6376 - J. Mintz



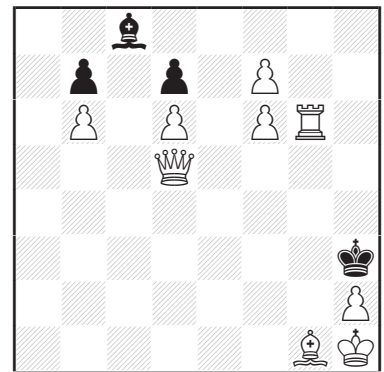
h#8 0.1.1.1... (2+7) C+

6377 - I. Bryukhanov



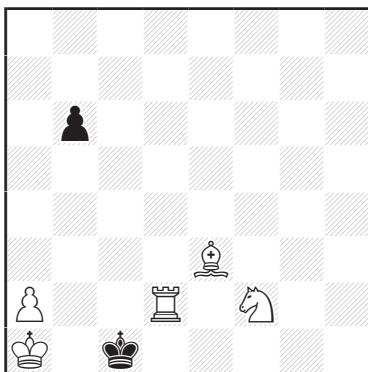
s#4 (4+3) C+
a) ♜f2→f4 ; b) ♜c4→b4

6378 - N. Chivu



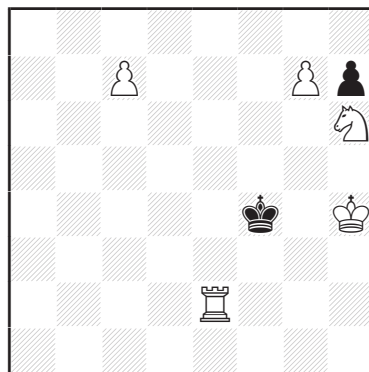
s#5 (9+4) C+
trois solutions

6379 - I. Bryukhanov



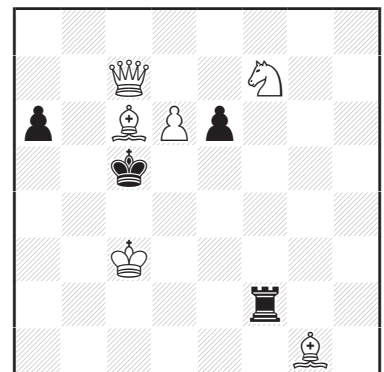
s#8 (5+2) C+

6380 - S. Dowd



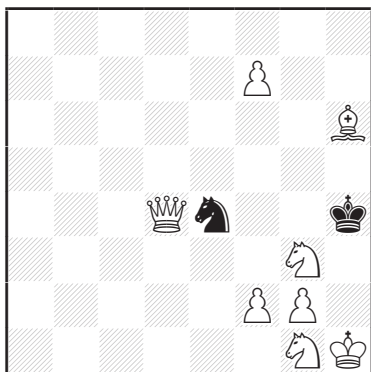
s#8 (5+2) C+

6381 - Z. Libis



s#8 (6+4) C+

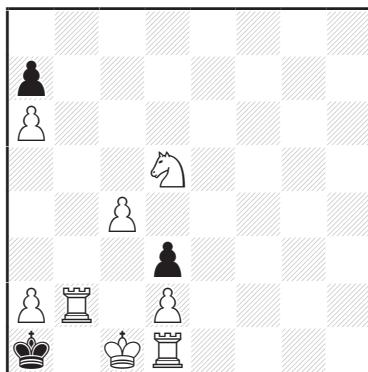
6382 - S. Dietrich



s#9

(8+2) C+

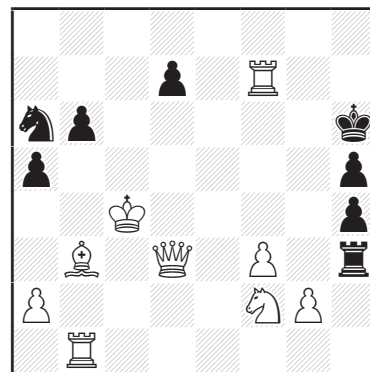
6383 - J.-F. Baudoin,
Y. Tallec & S. Dowd
correction du 4954, px 142



s#9

(8+3) C+

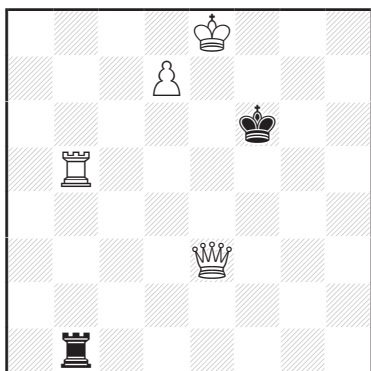
6384 - J. Holubec



s#10

(9+8)

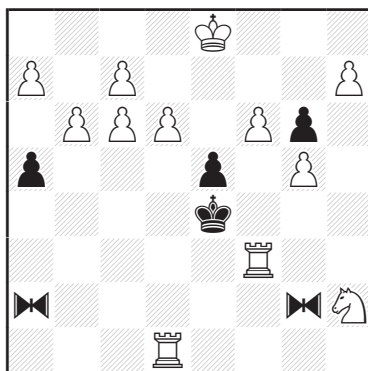
6385 - I. Soroka



s#12

(4+2) C+

6386 - R. Bédoni

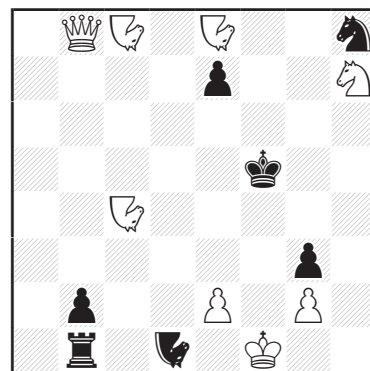


#2

(12+6) C+

♠ = Equisauteur

6387 - J. Lörinc

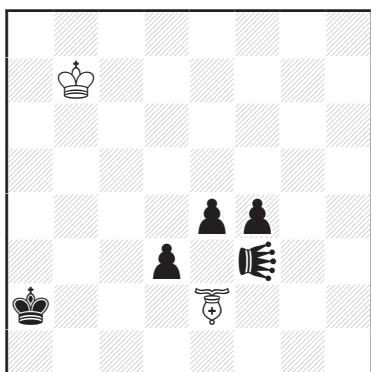


s#3

(8+7) C+

♠♠ = Noctambule

6388 - A. Styopochkin



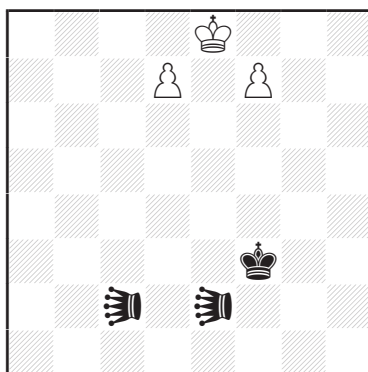
s#4

(2+5) C+

maximum

♠ = Cardinal, ♠ = Amazone

6389 - A. Styopochkin

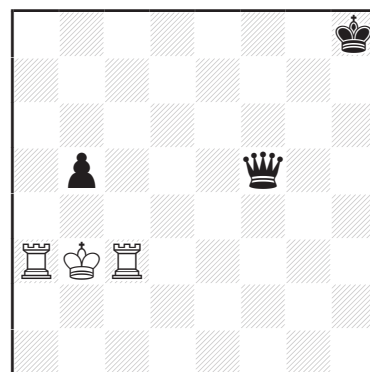


s#5

(3+3) C+

voir texte !

6390 - A. Styopochkin



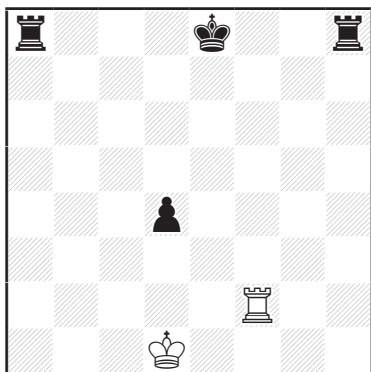
s#5*

(3+3) C+

maximum

b) ♠h8→é8 ; c) ♠h8→d8

6391 - A. Styopochkin

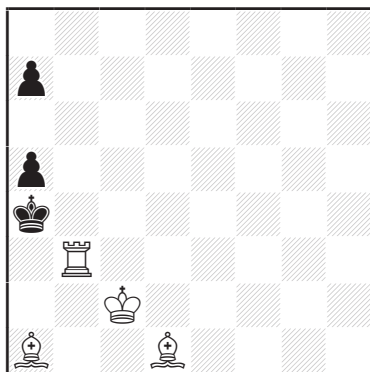


s#6 (2+4) C+

maximum, Köko

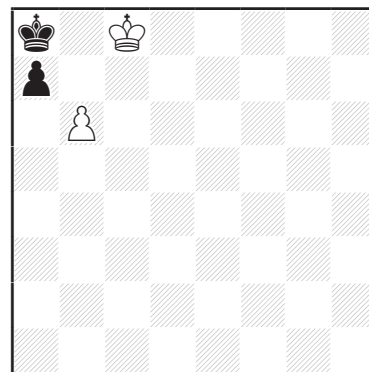
b) ♞ d4→f5

6392 - I. Bryukhanov



s=7 (4+3) C+

6393 - P. Tritten

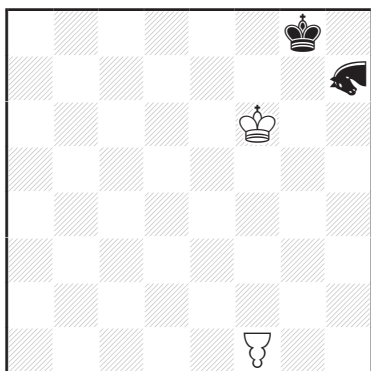


h=2 (2+2) C+

Circé Couscous

Sentinelles, Einstein

6394 - K. Mlynka



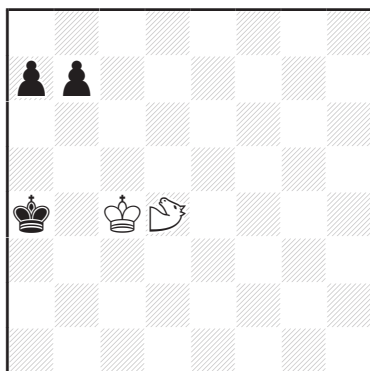
h#2 2.1.1.1. (2+2) C+

Köko

♞ = Mao, ♘ = Eléphant

b) NeuKöko

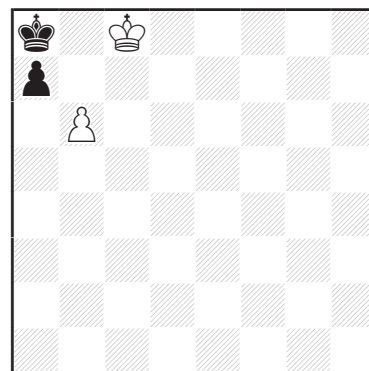
6395 - V. Kotesovec



h=3 0.2.1.1.1.1. (2+3) C+

♞ = Aigle

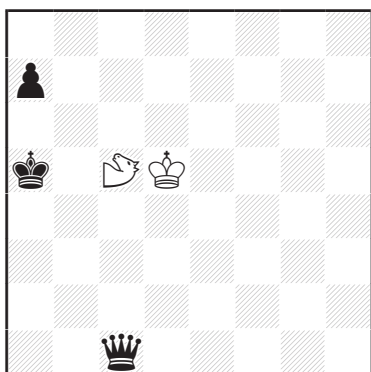
6396 - P. Tritten



h=3 (2+2) C+

voir texte !

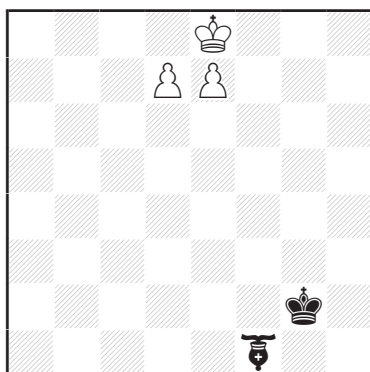
6397 - V. Kotesovec



h#3 3.1.1.1.1.1. (2+3) C+

♞ = Aigle

6398 - A. Styopochkin

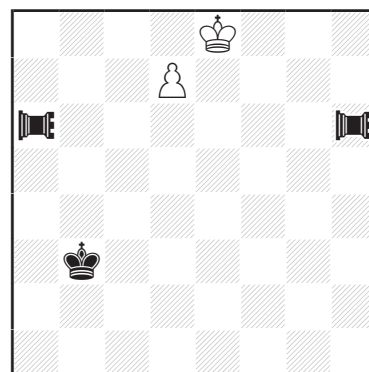


s#5 (3+2) C+

2 solutions, maximum

♞ = Cardinal

6399 - A. Styopochkin

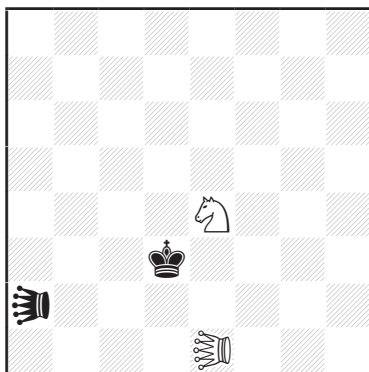


s#5 (2+3) C+

maximum, Köko

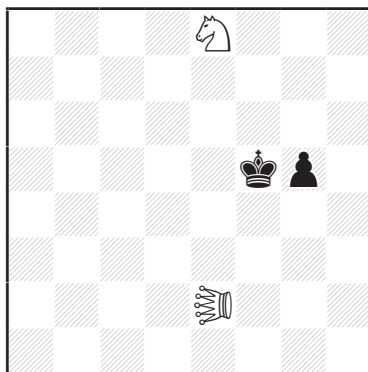
♞ = Impératrice

6400 - M. Grushko



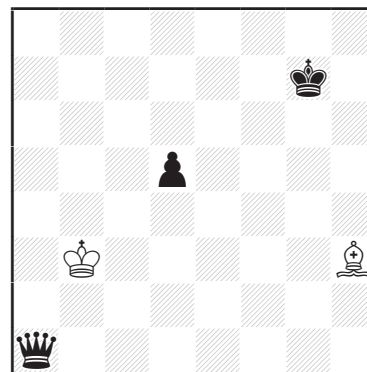
h#6 0.1.1.1... (2+2) C+
 Circé Parrain
 ♚♚ = Locuste
 b) ♚a2→é6

6401 - M. Grushko



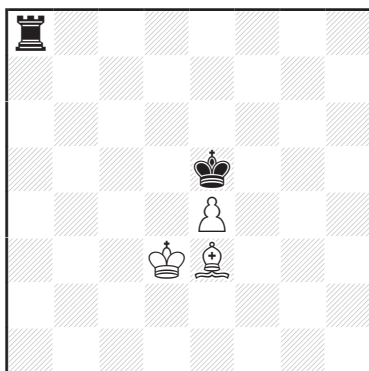
h#6 (2+2) C+
 Circé Parrain
 ♚ = Locuste
 b) ♜g5→f7

6402 - A. Styopochkin



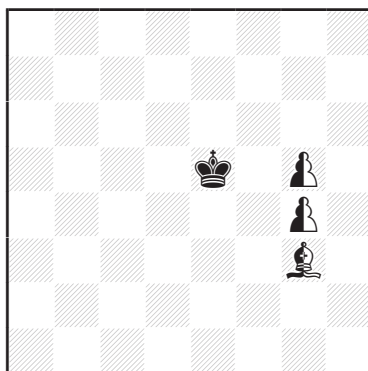
s#6 (2+3) C+
 maximum, Anti-Köko

6403 - A. Styopochkin



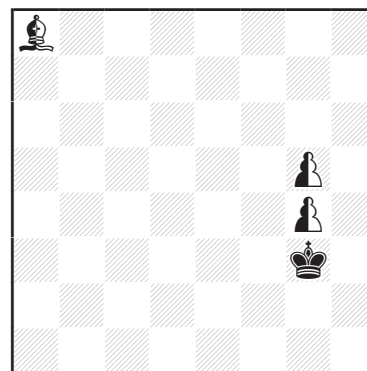
s#6 (3+2) C+
 maximum, Köko

6404 - M. Grushko



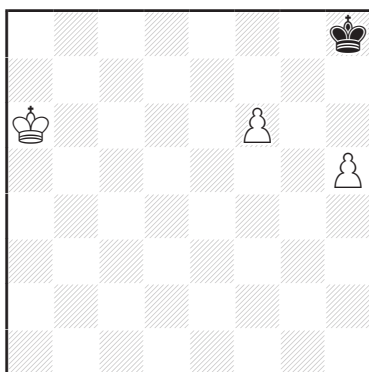
sh#8 (0+1+3n) C+
 Circé Parrain, Circé Martien

6405 - M. Grushko



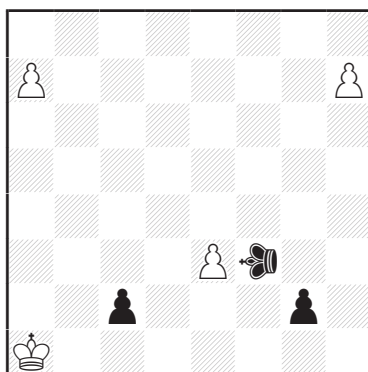
sh#9 (0+1+3n) C+
 Circé Parrain, Circé Martien

6406 - G. Foster
& C. Feather



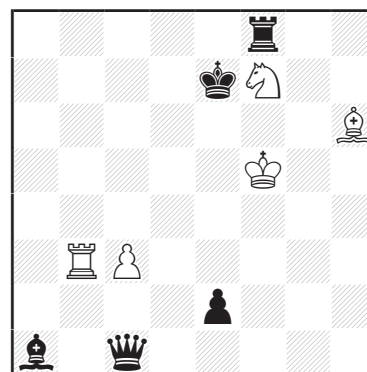
sh#43 (3+1) C+
 Take & Make
 Circé-Echange

6407 - R. Bédoni



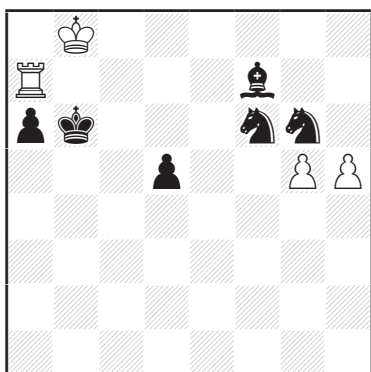
h#2 (4+3) C+
 Bicolore
 ♚ = Roi réflecteur

6408 - P. Tritten



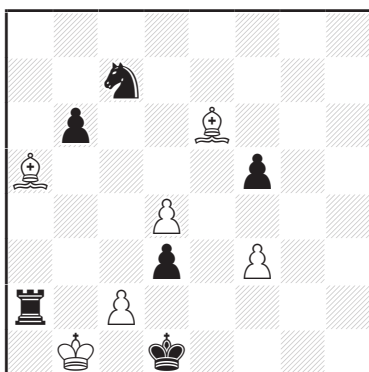
h#2 2.1.1.1. (5+5) C+
 Anti-Circé

6409 - P. Tritten



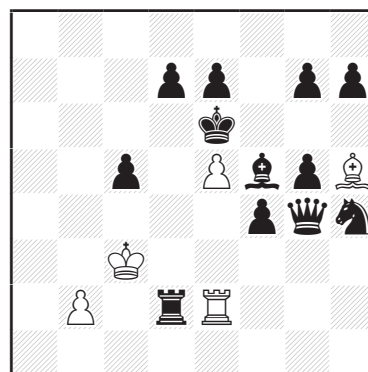
h#2 4.1.1.1. (4+6) C+
Take & Make

6410 - P. Tritten



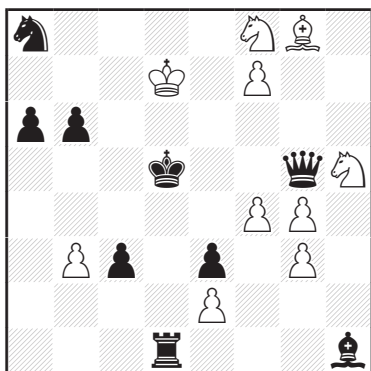
h#2 2.1.1.1. (6+6) C+
Take & Make

6411 - P. Tritten



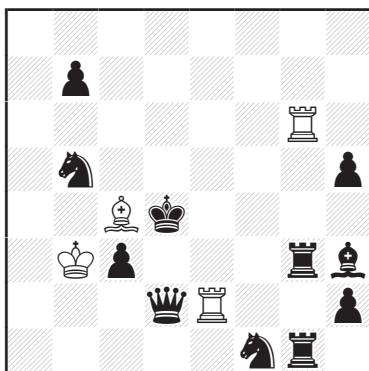
h#2 (5+12) C+
Take & Make
b) ♠é7→d5

6412 - K. Widlert
& H.P. Rehm



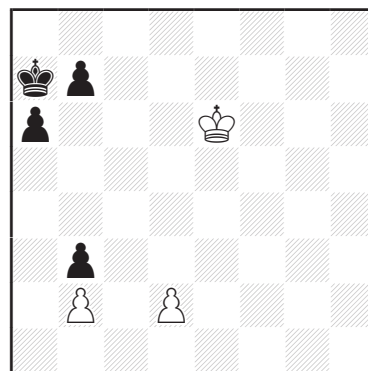
hs#4 0.1.1.1... (10+9) C+

6413 - J. Lörinc



sh#5 2.1.1.1... (4+11) C+

6414 - J. Pitkanen



sd=13 (3+4) C+



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.

Aigle : Sauterelle déviée à 90°. Un Aigle a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases é3 et ç5.

Amazone : cumule les pouvoirs du Cavalier et de la Dame.

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-Köko : un coup n'est possible que si aucune des cases voisines de la case d'arrivée est occupée, une fois ce coup effectué.

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

Cardinal : le Cardinal est un Fou qui jouit de toutes les propriétés de cette pièce. En outre, sa marche possède aussi la propriété d'être déviée une seule fois, de 90°, à son point de rencontre avec le bord de l'échiquier, sur la limite des deux cases périphériques. Après réflexion, le Cardinal contrôle donc une diagonale de couleur différente.

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 féériques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

Circé Coucou : la pièce prise renaît sur la case d'origine de la pièce prenante. Lorsqu'un Pion prend avec promotion, la pièce prise renaît sur la case d'origine de la figure promise. Un Pion, pris par une figure, renaît promu, sur la case d'origine de la pièce prenante, le choix de la promotion appartenant au camp du Pion. La prise d'un Pion est interdite dès lors qu'il y a possibilité d'échec, lors de la promotion du Pion.

Circé Couscous : Circé Coucou où le camp qui capture un Pion avec une figure choisit librement sa promotion.

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 promet, 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 Martien : pour effectuer une capture, la pièce qui prend, Roi y compris, retourne d'abord sur sa case initiale, selon les modalités Circé, puis effectue la prise à partir de cette case. La pièce capturée disparaît.

Circé Parrain : lors d'une capture, la pièce prise renaît, quand c'est possible, immédiatement après qu'une autre pièce (le parrain) ait joué, et en effectuant, à partir de la case de prise, un trajet équipollent à celui de cette autre pièce. En cas de roque, est prise en compte la combinaison des mouvements du Roi et de la Tour. Un Pion peut renaître sur n'importe quelle case de l'échiquier (y compris sa première rangée d'où il avance alors d'une case) et se promet s'il renaît sur sa huitième rangée. En **Circé Contre-Parrain**, la renaissance de la pièce capturée s'effectue par un trajet équipollent tourné de 180°.

Eiffel : une pièce paralyse une autre pièce du camp adverse (une pièce paralysée perd ses pouvoirs [mouvement, prise, échec] sauf celui de paralyser) lorsqu'elle la contrôle selon

le schéma suivant : le Pion paralyse un Cavalier, le Cavalier paralyse un Fou, le Fou paralyse une Tour, la Tour paralyse une Dame, la Dame paralyse un Pion.

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 féériques s'intègrent en bout de chaîne, à égalité dans le cas de plusieurs types de pièces féériques, 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.

Eléphant : association de la Dame et du Noctambule.

Equisauteur : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie. L'**Equisauteur anglais** se fait intercepter sur les lignes de la Dame. L'**Equisauteur français (ou Equisauteur non-stop)** ne peut, lui, jamais être intercepté. Il sera toujours question de l'Equisauteur non-stop si l'on ne précise rien.

Impératrice : association du Cavalier et de la Tour.

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.

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).

Lion : Sauterelle dont l'action ne se limite plus à la case placée derrière le sautoir, mais à toutes les cases situées au-delà, sur lesquelles il peut jouer, ou jusqu'à la case occupée par une pièce adverse qu'il capture alors.

Locuste : se déplace comme une Sauterelle, mais par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, et ceci à condition que la case d'arrivée soit vide. Une Locuste ne peut donc jouer qu'en prenant.

Mao : se déplace comme un Cavalier, mais en décomposant sa marche : le premier pas est orthogonal, le second diagonal. Le Mao ne peut jouer que si la case intermédiaire de son parcours est libre.

1. ♖h6! [2. ♗d6#]
 1...f3 2. ♘é3#
 1...b3 2. ♘ç3#
 1... ♗ç5+ 2.d×ç5#
 1... ♙×é5+ 2.d×é5#
 1... ♗b6 2. ♘×b6#
 1... ♙~ 2. ♘(×)f6#

Une position intéressante, mais trop symétrique. Les duals du troisième essai auraient pu être évités en plaçant le ♜b7 en b6 et en ajoutant un ♙g4.

6344 - Givi Mosiashvili

1. ♗h6? [2. ♙f4# A] 1... ♘×d4! a, ♘×é7! b
 1.d3? [2. ♗é4# B]
 1... ♘×d4 a, ♘×é7 b 2. ♙f4# A
 1... ♗×ç4!
 1. ♙g4? [2. ♘g6# C]
 1... ♘×é7 b 2. ♙f4# A
 1... ♘×d4! a
 1. ♙h4? [2. ♘g6# C]
 1... ♘×é7 b 2. ♘×é7#
 1... ♘×d4! a
 1. ♘d6! [2. ♘f7#]
 1... ♘×d4 a 2. ♘g6# C
 1... ♘×é7 b 2. ♗é4# B
 1... ♙×d6 2. ♙f4# A
 1...ç×d6 2. ♙h4#
 1... ♘d8 2. ♙h4, ♘g6, ♗é4#

Remarquable problème montrant le thème Dombrovskis doublé entre les trois premiers essais, puis qui réapparaît une fois dans le jeu réel. On pourrait parler de Dombrovskis cyclique si un essai supplémentaire comportant la menace B était réfuté par la défense b.

6345 - Alexei Gasparyan

1. ♗g5? [2. ♘g3, ♗é3#]
 1...f4 2. ♗, ♗×é5#
 1... ♘f1!
 1. ♗f6? [2. ♗, ♗×é5#]
 1... ♗é7 2. ♘g3#
 1... ♗×f6 2. ♘×f6#
 1... ♗é6 2. ♗×f5#
 1... ♙f4!
 1. ♗a8! [2. ♘d6#]
 1... ♗ç6 2. ♗×a4#
 1... ♙ç6 2. ♘f6#

- 1... ♘×f3 2. ♙ç2#
 1... ♙é3 2. ♗×é3#
 1... ♗×a8 2. ♘f6#

Les deux premières défenses du jeu réel montrent le thème de Moscou (interception d'une batterie blanche). Le dual du premier essai (♗, ♗×é5#) peut être excusé, puisqu'il devient menace du second.

6346 - Aharon Hirschenson

1. ♘×d6? [2.d3#] 1... ♗b4!, ♗é4!
 1. ♘f2? [2.d3#]
 1... ♗é4 2. ♘d3#
 1... ♗b4!
 1. ♘f6? [2.d3#]
 1... ♗é4 2. ♘d5#
 1... ♗b4!
 1. ♘ç3! [2.d3#]
 1... ♗~ 2.d4#
 1... ♗é4 2. ♘d5#
 1... ♙é4, ♙d3 (♙f5) 2. ♘h5 (♗×f5)#

Correction blanche associée à une rare correction noire par la Dame noire clouée par la clé. Une réalisation originale.

6347 - Aleksandar Popovski

- 1... ♙f3 2. ♗f4#
 1. ♗d6! [2. ♗×f6#]
 1... ♗é7+, ♘é4, ♘é6 2. ♘(×)é7#
 1... ♘f3 2. ♗f4#
 1... ♘h7, ♗×d8 2. ♘×h4#
 1... ♗é6 (♗×d4+) 2. ♙×g4 (♘×d4)#

Quelques bonnes variantes sur les défenses du Cavalier noir, mais la position est lourde.

TROIS-COUPS

6348 - Arie Grinblat

1. ♗f3! [2. ♘f7 [3. ♗é3# A] d×é4 3. ♗d1# B
 2...ç3 3. ♗×b4# C]
 1... ♙f6 2. ♗é3+ A ♙é5 3.f4#
 1...d×é4 2. ♗d1+ B ♙é5 3. ♗d6#
 1...ç3 2. ♗×b4+ C ♙é5 3. ♗f5#
 1... ♙é5 2. ♗f5+ ♙d4 3. ♗×d5#

Les trois troisièmes coups blancs de la menace se retrouvent comme deuxièmes coups blancs dans trois variantes et amènent trois mats différents sur le même coup (♙é5) noir!

6349 - Leonid Makaronez

1. ♖×f7! [2. ♜ç4+ d×ç4 3. ♗×ç4#]

1... ♙d3 2. ♗g6 ~ 3.f7#

1... ♗d3 2. ♗×d7 [3.f7#] ♗é4, ♗f5, ♗g6, ♗h7 3. ♗a4#

Thème Kozhakin (le premier et le dernier coup blanc sont joués sur la même case).

MULTICOUPS

6350 - Leonid Makaronez

1. ♗7! [2. ♜×é5+ A d×é5 3. ♗d7+ B ♙é4 4. ♗d2#]

1... é6 2. ♗d7 B ç3 3. ♜×é5+ A ♙ç4 4. ♗a4#, 2... é4 3. ♗f4#

1... é×f6 2. ♜×d3+ ♙é4 3. ♗×ç4+ ♙×f5 4. ♗h4#

2... ç×d3 3. ♗d2 [4. ♗é4#] ç4 4. ♗×ç4#

Echange des deuxièmes et troisièmes coups blancs entre la menace et la première variante.

6351 - Leonid Makaronez & Leonid Lyubashevsky

1. ♜d7! [2. ♜×é5+ f×é5 3. ♗f3 f5 4. ♗d5#]

1... ♙×ç6 2. ♜é7+ ♙d5 3. ♜d4+ é×d4 4. ♗×b3#

1... ♗h3 2. ♗f3 [3. ♗×f6#] f5 3. ♜×é5+ ♙×é5 4. ♗é3#

2... ♙×ç6 3. ♜é7+ ♙d5 4. ♗d3#, 2... ♗f4+ 3. ♜×f4 [4. ♜é7, ♜×f6, ♗d5#] é4 4. ♜, ♗×é4#

1... ♗g4, ♗d1 2. ♜é7+ ♙d5 3. ♗d3+ ♙×ç6 4. ♜×ç7#

Cinq mats de Dame sur des cases différentes.

6352 - Arieh Grinblat & Evgeni Bourd

1. ♙g4! [2. ♗f3+ A ♙×é4 3. ♜b4+ B d4 4. ♗g5#]

1... é×d2 2. ♜b4+ B ♙ç3 3. ♙×é5+ C d4 4. ♜b3#

1... ♗é6, ♗a6 2. ♙×é5+ C ♙×é5 3. ♗f3+ A ♙×é4, ♙f6 4. ♜(×)é6#

Cycle des deuxièmes et troisièmes coups blancs.

6353 - Olivier Schmitt

1. ♗é4+? ; 1. ♗×g6? 1... h×g6 2. ♗×h4 ♜×g4! ; 1. ♗é1? 1... ♗f2 2. ♜f6 ♙×g4!

1. ♜f6! [2. ♜×é6#]

1... ♙d5 2. ♗é1! [3. ♗d3#] ♗f2 3. b7! [4. b8=♗#] ♜b4 4. ♗é4+

4... ♗d×é4 5. ♗f3#, 4... ♗f×é4 5. ♗d3#, 4... ♙×é4 5. ♜×é6#, 4... ♜×é4 5. b8=♗#

1... ♙×g4 2. ♗×g6 h×g6 3. ♗×h4 ♙f5 4. ♜×f5+ g×f5, é×f5 5. ♗g6#

Responsabilisation de trois pièces noires pour permettre le sacrifice de la Dame blanche (avec ajout d'une quatrième pièce noire après la menace de mat en d3). [Solution de l'auteur]

6354 - Olivier Schmitt

1. ♗é6+? 1... ♙×é6 2. ♜f6+ ♙é7, ♙d5! ; 1. ♙b7? [2. ♗é5#] 1... ♗f3!

1. ♙g2! [2. ♗é5#]

1... ♗×g2 2. ♙b7 ♜d5 3. ♙é7+ ♗×é7 4. ♗é6+ ♙×é6 5. ♜f6# (modèle), 4... ♙ç5 5. ♗×é7#

Sacrifice de déviation dans l'avant-plan suivi de blocages noirs (forcés après menace et sacrifice) permettant finalement le sacrifice d'attraction de la Dame blanche. Mat modèle.

1... ♜×g2 2. ♗é5+ ♙×ç6 3. ♗é8+ ♜d7 4. ♗é4+ ♙d6 5. ♗d5#

3... ♙d6 4. ♗×g6+ ♙d7 5. ♗é5#

Franchissement anti-critique de la Tour noire forcé par les échecs de la Dame blanche puis interception ♙/♜ permettant le mat en d5. [Solution de l'auteur]

6355 - Olivier Schmitt

1. ♖f4? [2. ♜×g7 é5+ 3. ♖f5 ou 2. ♜g5+ ♖h6 3. ♖×g4] 1...é5+!

1. ♗d5! [2. ♗f4#]

1...é×d5 2. ♜d3 [3. ♜×d5#] b×ç6 3. ♜é3 [4. ♜é5#] d6 4. ♖f4 [5. ♜×g7 ~ 6. ♜h7#] ♗d7

5. ♜h3+ g×h3 6. g4+ ♖h4 7. ♜h6+ g×h6 8. ♗g6#

4...d1=♞ 5. ♜g5+ ♖h6 6. ♜é6+

3. ♖f4? ç5!

2. ♖f4? ♜×ç6!, 2. ♜é3? d6 3. ♖f4!, 2... ♗×ç6!

1...é5 2. ♜×g7 [3. ♗f6+] ♜×ç6 3. ♜é3 é4 4. ♜×é4 ♜ç3+ 5. ♗×ç3 ♗ç6 6. ♜é×g4 ♞×f8 7. ♜h4#

5...♞a6 6. ♜é5+ ♖h6 7. ♜h7#

Problème logique comportant d'abord un sacrifice de déviation puis deux avant-plans pour compenser le dommage blanc lié à ce sacrifice (ouverture de la sixième rangée) : forcer le blocage ♜/♞ en ç6 puis la pré-interception ♜/♞ sur la sixième rangée. Sacrifices des Tours blanches et mat modèle. [Solution de l'auteur]

6356 - Olivier Schmitt

1. ç4+? 1... ♗×ç4!

1. ♙×b3+? 1... ♗×b3 2. ç4#, 1... ♜×b3!

1. é7? [2. é8=♞] 1... ♜é1 2. ♙×b3+, 1... ♜×a4!

1. ♗ç7+! (clé tri-ampliative) 1... ♖d6 2. ♗é8+ ♖d5 3. ♙ç6+ ♖ç4 4. ♙d7+ ♖d5 5. é7 [6. ♙é6#] ♜é1

6. ♙ç6+ ♖~ 7. ♙a4+ ♖d5 8. ♗ç7+ ♖~ 9. ♗b5+

9... ♖d5 10. ♙×b3+ ♗×b3 11. ç4#, 9... ♖d7 10. ♜ç7+ ♖é8 11. ♗d6#

Aller-retour du duo ♗/♙ dans l'avant-plan avec montages-démontages de batteries ♙/♜ puis ♗/♜ pour forcer la déviation de la ♜b1 grâce au changement de menace de mat du coup é6-é7. [Solution de l'auteur]

6357 - Leonid Lyubashevsky, Vitaly Ivanovich Shevchenko & Evgeny Orlov

1. ♙ç8! ♖f1 2. ♙×a6+ ♖g2 3. ♙b5! ♖h3 4. ♙d7+ ♖g2 5. a6 ♖f1 6. ♙b5+ ♖g2 7. a7 ♖h3

8. ♙d7+ ♖g2 9. a8=♞ ♖f1 10. ♞a6+ ♖g2 11. ♞é2#

Circuits du Fou blanc et du Roi noir et tempo au troisième coup blanc.

6358 - Olivier Schmitt

1. ç8=♞+? 1... ♙×ç8 2. ♜g6 ♙é6!, 2. ♗b5 ♗d7+!

1. ♗b5? 1... ♙ç8!

1. ♜g6! [2. ♗b4#] ♗×g6 2. ç8=♞+ ♙×ç8 3. ♗b5 [4. ♗ç7#] ♖b6 4. ♗bd4+ ♖a6

5. ♗b3 [6. ♗×ç5#] ♖b6 6. ♗b×a5+ ♖a6 7. ♗b3 ♖b6 8. ♗bd4+ ♖a6 9. ♗b5 ♖b6

10. ♗ba7+ ♖a6 11. ♜a2+ ♖b6 12. ♗×ç8+ ♖×ç6 13. ♜a6+ ♖d7 14. ♜d6#

La solution comporte trois étapes : préparer le parcours du ♗a7 (pour dévier le ♞f8 et débloquer la case ç7) puis réaliser ce parcours (aller-retour pour éliminer le ♙a5) et enfin l'exploiter grâce à l'ouverture de la colonne a pour la ♜b2. [Solution de l'auteur]

6359 - Olivier Schmitt

1. ♙é3? [2. ♙d4+ ♖f4 3. ♗d3#] 1...g1=♞! ; 1. ♙f8? 1... ♖f4!

1. ♗d3+! ♖×d5 2. ♗b4+ ♖é5 3. ♙f8! [4. ♙d6#] ♖f4 4. ♗d5+ ♖é5 5. ♗é3! [6. ♙d6#] ♖f4

6. ♗×g2+ ♖é5 7. ♗é3 ♖f4 8. ♗d5+ ♖é5 9. ♗b4 ♖f4 10. ♙h6+ ♖é5 11. ♙é3! g2 (exploitant aussi la disparition du ♙g2 mais cette fuite en g3 ne sauvera pas le monarque noir) 12. ♙d4+ ♖f4 13. ♗d3+ ♖g3 14. ♙f2#

Deux avant-plans dans ce problème logique : pendule du Cavalier blanc pour forcer l'annihilation du ♙d5 puis aller-retour du duo ♗/♙ pour éliminer le ♙g2. [Solution de l'auteur]

6360 - Olivier Schmitt

1. ♖d2? [2. ♖ç4#] 1... ♙f4! 2. ♗é4+ ♙é5 3. ♗f6 [4. ♗d7#] ♗ç5 4. f4+ ♗×f4 5. ♙b2+ a×b2!
1. ♗é3! [2. ♗ç4#] 1... ♙f4 2. ♗f5+ ♙é5 3. ♗é3+ ♙f4 4. ♗×b3+ ♙é5 5. ♗é3+ ♙f4 6. ♗×a3+ ♙é5
7. ♗é3+ ♙f4 8. ♗d3+ ♙é5 9. ♗é3 ♙f4 10. ♗f1+ ♙é5 11. ♗d2 ♙f4 12. ♗é4+ ♙é5 13. ♗f6 ♗ç5
14. f4+ ♗×f4 15. ♙b2#

Le Cavalier blanc prend le contrôle de d4 et d6, permettant ainsi à la Tour blanche de naviguer sur la troisième rangée et capturer le ♜a3. Les Cavalier et Tour blancs reviennent ensuite sur leurs cases de départ respectives pour valider le plan principal. [Solution de l'auteur]

ETUDES

6361 - Vladimir Gerasimov

Sachant qu'il suffit aux Noirs de sacrifier leur Tour sur le Pion pour assurer la nulle, les Blancs doivent découvrir l'unique manœuvre qui leur permettra d'assurer la promotion du ♖h7.

On peut regretter qu'une variante noire au premier coup (qui n'est pas la variante principale) nécessite un gain technique en finale de Dame contre Tour+Pion.

1. ♗d6+! ♙ç3

[1... ♙d5 2. ♗df7 ♙é6 3. ♗g8 ♙×f7 4. h8=♙ ♗×g8 5. ♗h7+ et gain. Le gain n'est pas unique, mais en voici une illustration possible : 5... ♗g7 6. ♗f5+ ♙g8 7. ♗g4 (7. ♗é4? g4! : seul coup et nulle car les Blancs ne peuvent plus bloquer le Pion à temps par ♗g3) 7... ♙h7 8. ♙b3 ♙g6 9. ♗é6+ ♙h7
10. ♗é5 g4 (10... ♙g6 11. ♙ç4) 11. ♗g3 ♗g6 12. ♙ç2 ♗g7 13. ♙d2 ♗g6 14. ♙é3 ♙g7
15. ♙f2 ♗f6+ 16. ♙g2 ♗g6 17. ♗é5+ ♙f7 18. ♙g3 ♙g8 19. ♙h4 ♙f7 (19... g3 20. ♙h5 g2
21. ♗é8+) 20. ♗f5+ ♙g7 21. ♙h5 +-]

2. ♗df7 ♗a8+

[2... ♙ç2 3. ♙a3 ♙ç3 4. ♙a4 ♙ç4 5. ♗é5+ (5. ♙a5 ♙ç5 6. ♙a6 ♗a8+ 7. ♙b7 ♗f8 8. ♙ç7 g4
9. ♙d7 g3 10. ♙é7 ♗×f7+ 11. ♗×f7 g2 12. h8=♙ g1=♙ et nulle) 5... ♙d5 6. ♗g6 +-]

3. ♙b1 ♗b8+ 4. ♙ç1 ♗a8 5. ♙d1 ♙d3 6. ♙é1 ♙é3 7. ♙f1 ♙f3 8. ♗×g5+ ♙g3 9. ♗gf7 ♙f3
10. ♗é5+

[10. ♙é1 ♙é3 11. ♙d1 ♙d3 12. ♗é5+ ♙é4 13. ♗g6 ♙d3 14. ♙é1 ♙é3 15. ♙f1 ♙f3 16. ♗h4+ re-
tourne dans la variante principale]

10... ♙g3 11. ♗g6!

[11. ♗g8? ♗a1+ 12. ♙é2 ♗h1 nulle]

11.... ♙f3 12. ♗h4+ ♙g3 13. ♗g8 et gain

RETROS

6362 - Pascal Wassong

Les Pions noirs ont capturé les pièces blanches manquantes : b3×a2, ç3×d2 et g5×f4. Le ♖g s'est promu en ♙ en g8. Pour ouvrir la cage, il faut dépromouvoir ce Pion, le ramener en g4 et reprendre g5×f4.

Lorsque le ♙ passe en f7, il faut une pièce-écran en é6. Cette pièce ne peut être que le ♙ décapturé sur f1 au dernier coup ou la ♗ si elle a été libérée. Dans les deux cas il faudra un nouvel écran en d7 pour éviter l'échec diagonal sur le ♙. Cet écran ne pourra être fait que par la ♗ (pièce restant à décapter en a2), ce qui impose un autre écran en d6, qui cette fois-ci ne peut être créé que par la ♗ (case noire). Donc l'écran initial é6 doit être fait par le ♙. Pour permettre à la ♗ de retourner en d7, il faut intercepter la ligne a2-d5 avec le ♙ décapturé.

Pour éviter l'échec de la ♗ en d7, il faut mettre la ♗a1 en d6. Pour lui permettre d'accéder à cette case via é6, il faut une cinquième interception par le ♙f1 en d7.

Schéma : ♙~×♙f1, ♙ç4-f1, b4-b3×♙a2, ♙~a2, ♙d7, ♙d6-é6-a1, ♙~, ♙d7, ♙é6-ç4, ♙g8-f7~, g7-g8=♙, etc...

Au cours de la solution, ce problème montre cinq interceptions, dont un cycle à quatre chaînons : le ♙ç4 intercepte la ♙b3, le ♙d7 intercepte la ♙é6, la ♙é6 intercepte la ♙d7, la ♙d7 intercepte la ♙é6, la ♙é6 intercepte le ♙f7-g8.

La matrice est inspirée d'un problème de D. Baibikov : Mat Plus 2008, 1° Prix (PDB = P1084675).

Les écrans multiples chaînés sont très intéressants et tout en s'inspirant du problème de Dmitrij, Pascal ajoute ici une amélioration dans le rétro-jeu avec une interception supplémentaire (non chaînée).

6363 - Pascal Wassong

La seule capture noire est soit é3×♙f2 soit g3×♙f2. Les Pions noirs manquants n'ont pas quitté leur colonne. Les Blancs ont pris g4×f5 et d2×ç3. Le ♖ a s'est promu en Fou. Cela implique soit la capture du ♜ a sur sa colonne, soit les prises ♖a×♜b, suivi d'une deuxième capture pour se promouvoir en Fou en a8 ou ç8, et donc la promotion du ♜ a. Si on envisage comme dernier coup g3×♙f2, alors il n'y a plus de pièce disponible pour la capture blanche, puisque le ♜ é a été pris sur sa colonne. Le dernier coup est donc é3×♙f2.

Pour ouvrir le reste de la cage, il faut ensuite soit dépromouvoir le ♙é1 en g1, le ramener en g5, pour reprendre ♖g4×♙(♙, ♜)f5, afin de faire écran avec une pièce noire en é6 (ou d6), soit ramener l'un des deux Fous en d6 permettant au ♘d7 d'ouvrir la cage.

Le but de ce problème était de montrer une pièce, ici la ♙a8, qui se trouve enfermée dans une cage, le plus loin possible des Pions. Ici, le Pion le plus proche de la ♙a8 est en ç3, et se trouve à une distance de racine de 29 = racine(5²+2²).

Cette question nous avait été posée par Pascal pendant le meeting de Messigny 2011, au cours duquel nous avons été à la recherche de positions avec des distances de plus en plus longues. Au final, Pascal nous a montré son problème qui avait ce record. Est-il possible de faire mieux ?

6364 - Éric Pichouron

1.é4 é6 2.é5 ♙d6 3.é×d6 b5 4.d×ç7 ♙b7 5.ç8=♘ b4 6.♘b6 a×b6 7.ç4 ♙a5 8.ç5 ♘a6 9.ç6 ♙g5 10.ç7 f5 11.ç8=♘ ♘f6 12.♘é7 ♙ç8 13.♘g6 h×g6 14.h4 0-0 15.h5 ♙f7 16.h6 ♙f8 17.♙h5 g×h5 18.f3 g6 19.h7+ ♙g7 20.h8=♙+

deux pièces Ceriani-Frolkin (♘, ♘), Phénix (♙), switchback (♙), roque

Un problème ne montrant pas de nouveauté, mais malgré tout difficile à résoudre.

6365 - Nicolas Dupont & Roberto Osorio

1.é4 ç5 2.♙é2 ♙b6 3.♙f3 ♙b3+ 4.a×b3 h5 5.♙a6 h4 6.♙ç6 a5 7.♙a6 h3 8.♘é2 h×g2 9.h4 g1=♙ 10.h5 ♙g5 11.h6 ♙é3+ 12.d×é3 a4 13.♙d2 a3 14.♙b4 a2 15.♘bç3 a1=♙ 16.♙b1 ♙a5 17.♙×ç8+ ♙d8 18.♙ç6 ♙ç7 19.♙a3 ♙h2 20.b4 ♙g1 21.♙×g1

une pièce Ceriani-Frolkin (♙), une pièce Pronkin (♙) une pseudo-pièce anti-Pronkin (♙ capturée sur la case de promotion)

Un joli couplage de thèmes avec deux Dames noires promues.

6366 - Roberto Osorio & Jorge J. Lois

1.a4 ♘ç6 2.a5 ♙b8 3.a6 b×a6 4.♙a4 ♙b3 5.ç×b3 h5 6.♙ç2 ♙h6 7.♙h7 ♙d6 8.♙é4 ♙d3 9.é×d3 f5 10.♙é2 f4 11.♙d1 f3 12.♘é2 f×g2 13.f3 g1=♙+ 14.♙f2 ♙g5 15.♙g1 ♙ç5 16.♙g6 ♙ç3 17.♙f6 g5 18.d×ç3 g4 19.♙f4 g3+ 20.♙é3 g2 21.♘d2 g1=♙ 22.♘f1 ♙g5 23.♘ég3 ♙a5 24.♙é5 ♙a3 25.b×a3 ♘b8 (♘+ Euclide 0.98 en 1'31'')

Une partie justificative dite « du futur », dans laquelle quatre Pions blancs (b, ç, d et é) ont été déplacés d'une colonne sur la gauche en capturant quatre Tours noires (dont deux de promotion).

Ces effets sont notés par paires de la façon suivante (en anglais) :

quadruple MD by (IP & CF)(♖, ♗) & IP(♖, ♗).

- MD (Massive Displacement) : déplacement en bloc d'une ligne de Pions en capturant à partir de leur position initiale, et en gardant la forme initiale de leur bloc.
- CF (Ceriani-Frolkin).
- IP (Impostor Pawn) : un Pion se trouve sur une colonne qui n'est pas sa colonne initiale, mais qui pourrait légalement l'être à la vue de la position. (Bien sûr le Pion correspondant d'origine ne peut plus être sur sa case d'origine).

Un déplacement des Pions blancs impossible à voir en première approche. Il faut s'en persuader lorsqu'on constate que les Noirs ont beaucoup trop de coups libres !

6367 - Vlaicu Crisan

Essai : 1.f4×g5(g2)? g6-g5+ 2.♖d1×♗h5(♖d1) ♗g5-h5+ 3.♔g3-h4 ♗h5-g5+
 4.♖d1×♗g4(♖d1) ♗h4-g4 5.♖é2×♖h2(♖d1) ♖h1-h2+ 6.♔g2-g3 h2-h1=♖+
 7.♔f2-g2 g2-g1=♗+ 8.♔é1-f2 d3-d2+ 9.♔f8×♖g8(♔é1) ♖h7-g8+ 10.♗g5-f7
 & 1.♖é6+ ♗×é6(♗a8)# mais 1...g7-g5! et les Noirs disposent de 3...h5×♗g4(g7)!!

Solution : 1.h5×g6 e.p. (g2) g7-g5+ 2.♖g2×♖h1(♖d1) ♗h2-g1+ (h2-h1=♖+ est illégal ici puisqu'en Anti-Circé les Pions blancs et noirs ne peuvent pas se trouver en positions inversées sur une même colonne, ce qui explique le premier coup blanc !) 3.♔g3-h4 ♗g1-h2+ 4.♔f2-g3 ♗h2-g1+
 5.♔f1-f2 ♗g1-h2+ 6.♔é1-f1 d3-d2+ 7.♔h4×♗g4(♔é1) ♗h2-g1+ 8.♔g3-h4 ♗g1-h2+
 9.♔f2-g3 ♗h2-g1+ 10.♔é1-f2+ ♗g1-h2+ 11.♔h4×♗g5(♔é1) ♗h2-g1+ 12.♔g3-h4 ♗g1-h2+
 13.♔f2-g3 ♗h2-g1+ 14.♔é1-f2 ♗g1-h2+ 15.♔d5×♗é4(♔é1) ♗ç8-ç6+ 16.♔d6-d5
 & 1.♖f3+ ♖×f3(♖d8)#

Le plus long Proca-Rétractor jamais composé par l'auteur. Difficile de trouver la solution si l'on n'a pas visualisé la position de mat inverse. On peut quand même apprécier ce problème en déroulant la solution. La contrainte spécifique Anti-Circé concernant les Pions d'une même colonne (empêchant h2-h1=♖+) amène une profondeur rétro supplémentaire qui manque généralement dans ce type de problème.

L'utilisation de l'escalier pour le Roi blanc n'est là ensuite que pour construire logiquement la position de mat (d'abord ♗g4 puis ♗g5 à cause de l'écran nécessaire pour redescendre le Roi blanc) puisqu'il est impossible de dégager le ♗g1 qui empêche de contrôler la case de fuite g5 par ♗×♗g5(♗g1).

AIDES

6368 - Almiro Zarur

1.♖×h3 g4 2. ? ♗d8# donc 1.♖f1 tempo g4 2.♖×h3 ♗d8# & 1.♖×h5 ♗f1 2.♗g5 ♗g3#
 Tempo bien caché.

6369 - Almiro Zarur

1.ç1=♗ ♗é5 2.♗é3 ♗b2# & 1.ç1=♗ ♗×b4 2.♗d3 ♗é4#
 Echange de fonctions des pièces blanches et déclouages noirs.

6370 - Alexandre Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky

1.♗éé4 ♗dé5 2.f×é5 ♗f8# & 1.♗aé4 ♗db4 2.a×b4 ♗a1#
 Sur le thème du mat du couloir...

**6371 - Alexandre Pankratiev
& Mikhaïl Gershinsky**

1. ♖×d3 ♜×é4 2. ♗×é4 ♜×f6#
1. ♖×é7+ ♜é6 2. ♗×é6 ♙ç4#
Deux doubles sacrifices.

6372 - Almiro Zarur

1. f×é5 f×é5 2. ♖×é5 ♖f4#
1. ♖×d5 ♖×d5 2. ç×d5 d3#
Echange de fonctions Tour-Pion. Ca change des échanges Tour-Fou !

**6373 - Alexandre Pankratiev
& Mikhaïl Gershinsky**

a) 1... ♖f2 2. ♖é5 ♖f6 3. é×f6 ♜f4#
b) 1... ♜f6+ 2. é×f6 ♖×ç2 3. ♖×é6 ♖ç5#
Zilahi

6374 - Pierre Tritten

1. h×g1= ♙ f4 2. ♙é3 f5 3. ♙g5 ♙f3#
1. h×g2 ♜h3 2. g1= ♖ f3 3. ♖g5 ♜f4#
Promotions et autoblocages sur la même case
(mais avec des Pions différents !) pour des mats
modèles et un Zilahi au passage.

6375 - Abdelaziz Onkoud

1. ♗b3 ♜b7 2. ♗a4 ♜×a5 3. ♗×a5 ♖a7#
1. ♗ç3 ♜f7 2. ♗d4 ♜×é5 3. ♗×é5 ♙g7#
Mats modèles en écho après extraction du Roi
noir.

6376 - Jacob Mintz

1... ♗d2 2. é1= ♖ f3 3. ♖é4 f×é4 4. b1= ♗ é5
5. ♗h7 é6 6. ♗a7 é7 7. h1= ♙ é8= ♜ 8. ♙b7
♜ç7#
Un minimal blanc avec Allumwandlung qui sem-
ble original.

INVERSES

6377 - Ivan Bryukhanov

a) 1. ♜d5! blocus
1... ♗ç2 2. ♜b4+ ♗ç1 3. ♜×a2+ ♗ç2
4. ♜b2 a×b2#
b) 1. ♜×a2+!
1... ♗ç2 2. ♖d4 ♗b3 3. ♖b4+ ♗ç2
4. ♖b2+ a×b2#
Agréable blquette.

6378 - Nicolae Chivu

1. ♖h6+!
1... ♗g4 2. f8= ♜ ♗f4 3. ♜g6+ ♗g4
4. h3+ ♗g3 5. ♗×b7 ♙×b7#
1. f8= ♙! blocus
1... ♗h4 2. ♙h6 ♗h3 3. ♙f4 ♗h4
4. ♙g3+ ♗h3 5. ♗×b7 ♙×b7#
1. ♖g4! blocus
1... ♗×g4 2. f8= ♗ ♗~ 3. ♗h6+ ♗g4
4. h3+ ♗g3 5. ♗×b7 ♙×b7#
Trois promotions différentes sur f8.

6379 - Ivan Bryukhanov

1. ♖d3+! ♗ç2 2. ♙d2 b5 3. ♙b4 ♗ç1
4. ♖b3 ♗ç2 5. ♖b2+ ♗ç1 6. ♙a3 b4
7. ♖é2+ b×a3 8. ♖b2 a×b2#
Version correcte d'un vieux problème paru dans
«The Problemist».

6380 - Steven Dowd

1. g8= ♙! ♗f3 2. ♙ç4 ♗f4 3. ç8= ♙ ♗f3
4. ♙h3 ♗f4 5. ♙f7 ♗f3 6. ♙h5+ ♗f4 7. ♜f7 h6
8. ♜g5 h×g5#
Clair comme du cristal !

6381 - Zdenek Libis

1. ♗b7! blocus
1... a5 2. ♙a4 é5 3. d7 é4 4. ♗a7+ ♗d5
5. ♙b3+ ♗ç6 6. d8= ♜+ ♗b5
7. ♗b7+ ♗ç5 8. ♗b4+ a×b4#
1... é5 2. ♙é4 a5 3. d7 a4 4. ♗a7+ ♗b5
5. ♙d3+ ♗ç6 6. d8= ♜+ ♗d5
7. ♗d7+ ♗ç5 8. ♗d4+ é×d4#

Echo.

6382 - Stephan Dietrich

1. f8= ♗! blocus 1... ♗g4 2. ♗f7 ♗h4
3. ♜f1 ♗g4 4. ♜h2+ ♗h4 5. ♗h7 ♗h5
6. ♙g7+ ♗g5 7. f4+ ♗×f4 8. ♗f2+ ♗g5
9. ♗g3+ ♜×g3#
Bonne chasse au Roi noir.

**6383 - Jean-François Baudoin, Yves Tallec
& Steven Dowd**

1. ♜b6! blocus 1... a×b6 2. a7 b5 3. ç5 b4
4. a8= ♜ b3 5. ♖b1+ ♗×a2 6. ♖a1+ ♗×a1
7. ♜ç7 ♗a2 8. ♜b5 ♗a1 9. ♜ç3 b2#
A trois, ce problème est enfin correct (dixit
«Gustav»).

6384 - Jozef Holubec

1. ♖d6+! ♕g5 2. ♜g7+ ♕f5 3. ♜g5+ ♕×g5
 4. f4+ ♕f5 5. ♙ç2+ ♜d3 6. ♜b5+ ♘ç5 7. a4 h3
 8. g×h3 h4 9. ♜h6 d6 10. ♙b1 d5#
 Clouage des deux pièces noires.

6385 - Ivan Soroka

1. ♜g5+! ♕é6 2. ♜f5+ ♕d6 3. ♜g6+ ♕ç7
 4. ♜ç2+ ♕d6 5. d8=♜+ ♕é6 6. ♜a2+ ♜b3
 7. ♜g5 ♕d6 8. ♜a6+ ♕ç7 9. ♜ç1+ ♜ç3
 10. ♜b7+ ♕d6 11. ♜f4+ ♕é6 12. ♜ç8+ ♜×ç8#
 Vaillantes manoeuvres, en miniature.

DIRECTS FEERIQUES

6386 - Roméo Bedoni

fausse solution :

1. d7? blocus 1... ♜a8!, ♜ç8!, ♜×ç6+!

jeu réel :

1. b7! blocus

1... ♜×ç6 2. ç8=♜#

corrections :

1... ♜g8 2. h×g8=♜#

1... ♜ç8 2. b×ç8=♜#

de plus :

1... a4 2. a8=♜#

correction :

1... ♜a8 2. b×a8=♜#

Cinq promotions en Equisauteur.

6387 - Juraj Lörinc

1. ♜b6! [2. ♘×é7+ ♕é4, ♕f4 3. ♜é3+ ♘×é3#]
 1... ♘g6 2. ♜×g6+ ♕f4 3. ♜f7+ ♘f5#
 1... ♕f4 2. ♜é6 ♘f7, ♘g6 3. ♜×f7+ ♘f5#
 2... ♜a1, ♜ç1 3. ♘×b2+ ♘×b2#

6388 - Anatoly Styopochkin

1. ♕ç8! blocus

1... ♜h5 2. ♘f1 ♜a5 3. ♘b4+ ♜a3

4. ♘d6 ♜×d6#

1... ♜h1 2. ♘h2 ♜a1 3. ♘é6+ ♜b3

4. ♕d8 ♜×é6#

Echo-caméléon.

6389 - Anatoly Styopochkin

a) 1. f8=♜! blocus

1... ♜g2 2. ♜ç8 ♜b7 3. d8=♘ ♜g2
 4. ♘f7 ♜b7 5. ♜f8+ ♕é3#

1. d8=♘! blocus

1... ♜g2 2. ♕é7 ♜é8 3. ♕×é8 ♜é4
 4. f8=♜+ ♕é3 5. ♘f7 ♜é2#

b) 1. d8=♜! blocus

1... ♜ç8 2. ♕d7 ♜g4 3. ♕é7 ♜é8
 4. ♕×é8 ♜é2 5. ♜f8+ ♕é3#

1. d8=♜! blocus

1... ♜ç8 2. ♜f6+ ♕é3 3. ♜é6+ ♜×é6
 4. ♕d8 ♜f5 5. ♕é8 ♜é2#

Mats identiques, promotions différentes.

6390 - Anatoly Styopochkin

a) 1... ♜b1#

1. ♜a8+!

1... ♜ç8 2. ♜h3+ ♕g7 3. ♜g3+ ♜g4
 4. ♜a3 ♜g6 5. ♜ç3 ♜b1#

b) 1... ♜b1#

1. ♜d3! [2. ♜ç3 ♜b1#]

1... ♜ç8 2. ♜d8+ ♕f7 3. ♜d3 ~ 4. ♜f3+ ♜f5
 5. ♜ç3 ♜b1#

c) 1... ♜b1#

1. ♜a2! [2. ♜a3 ♜b1#]

1... ♜b1+ 2. ♜b2 ♜h7 3. ♜d2+ ♜d3
 4. ♜a2 ♜h7 5. ♜a3 ♜b1#

L'art de repasser le trait.

6391 - Anatoly Styopochkin

a) 1. ♜ç2! blocus

1... 0-0 2. ♜é2 ♜f1+ 3. ♕d2 ♜f8
 4. ♜é8 ♜×é8 5. ♕ç3 ♜é3+ 6. ♕d2 ♜f2#

b) 1. ♜d2! blocus

1... 0-0-0 2. ♕é2 ♜×d2 3. ♕é3 ♜d8
 4. ♕f4 ♜g8 5. ♕é4 ♜g4+ 6. ♕f3 ♜h3#
 4... ♜é8 5. ♕g4 ♜é4+ 6. ♕f3 ♜d3#

Un mat Köko classique, mais ici répété trois fois.

6392 - Ivan Bryukhanov

1. ♙ç3! blocus

1... a6 2. ♜b2 ♕a3 3. ♕b1 a4 4. ♕a1 a5
 5. ♙b4+ a×b4 6. ♙b3 a×b3 7. ♜a2+ b×a2=
 Simple mais efficace.

TANAGRAS FEERIQUES

6393 - Pierre Tritten

1. a×b6=♜(b8)+ ♕ç7 2. ♜ç8=♜(♜b6)
 ♕×b6(♜é1, ♕ç7)=

Les trois conditions sont assez équitablement utilisées. Ce problème montre que les possibilités du Vielväter sont loin d'être épuisées.

6394 - Karol Mlynka

a) 1. ♖g5 ♜f5 2. ♖f7 ♜é7#

1. ♖f7+ ♖é6+ 2. ♖g7 ♜f8#

b) 1. ♖g5 ♖g6 2. ♖h8 ♜f8#

1. ♖f7 ♜ç7 2. ♖é7 ♖g7#

Association originale du Köko et d'une alternative, le NeuKöko, ainsi que de deux pièces assez peu utilisées. Malgré tout, il ne semble pas y avoir une idée forte et directrice dans ce problème.

6395 - Václav Kotesovec

1... ♗b8 2. ♖a5 ♗ç7 3. ♖a6 ♖b4=

1... ♗ç5 2. b5+ ♖ç3 3. a5 ♖b2=

Pats modèles par clouage très originaux avec une belle position finale. On peut noter que l'écho est (0,2), translaté de deux lignes vers le haut/bas.

6396 - Pierre Tritten

a) 1. a×b6-b7(a7) ♖×b7-b5(ç8) 2. ♖b7 a8=♗
3. ♖b8 ♖b6=

b) 1. a×b6-b7(b2) b4 2. ♖a7 b5 3. ♖a8 b6=

c) 1. a6 b7+ 2. ♖a7 b8=♖+
3. ♖×b8-a7(♖é8) ♖ç6=

d) 1. a×b6(♗;b2)+ ♖ç7 2. ♖a7 b4
3. ♗a8(♗) b5=

Cette fois-ci, l'auteur travaille une de ses dernières spécialités : le Take & Make, qui n'a pas encore donné sa pleine mesure dans le monde du Vielväter. La position b) est sans doute moins intéressante car moins spécifique mais les trois autres jumeaux donnent de bons effets (dans c), le ♗a6 est paralysé par la ♖ç6).

6397 - Václav Kotesovec

1. ♖é1 ♗a4 2. ♖a6 ♖ç6 3. ♖a5 ♗b7#

1. ♖ç2 ♗d2 2. ♖a4 ♖ç5 3. a6 ♗b6#

1. ♖a4 ♗d1 2. ♖a3 ♖ç4 3. a5 ♗b5#

Même idée que le 6395, mais ici avec trois solutions, un écho-caméléon «parfait» en ce sens que toute la position est décalée de une puis deux lignes vers le bas/haut.

On notera que les 18 coups des solutions sont tous différents.

6398 - Anatoly Styopochkin

1. d8=♖! ♜b8 2. ♖d2+ ♜é2 3. ♖g5+ ♜g4
4. ♖f5 ♜a3+ 5. ♖d7 ♜h5#

1. ♖d8! ♜b8 2. é8=♖ ♜h1 3. ♖g6+ ♜g3

4. ♖d6 ♜a4+ 5. ♖ç7 ♜h4#

Très amusant jeu de billard présentant un écho-caméléon avec de jolis mats utilisant les spécificités du Cardinal. Par exemple, dans la première solution, le ♖é8 ne peut jouer en d8 car le ♜h5 fait échec en d8 via é8 et ne peut jouer en f8 car le ♜h5 fait échec via h6-g7-f8. On peut également constater que chaque Pion se promet dans une des solutions, ajoutant un écho supplémentaire.

6399 - Anatoly Styopochkin

1. d8=♞!

1... ♞g6 2. ♖d7 ♞ç6 3. ♞é6 ♞ç2

4. ♞é8 ♞ç8 5. ♞ç7 ♞hb6#

1... ♞b6 2. ♞d7 ♞a2 3. ♖d8 ♞a7

4. ♞b7 ♞a2 5. ♖ç7 ♞2a8#

Le principal intérêt est encore la position finale (spécifiquement Köko) avec un écho. La promotion en Impératrice est bienvenue et logique, mais la solution est sans doute difficile à trouver pour un solutionniste. A noter que la position du Roi semble unique car s'il était placé en b2 ou b1, le problème serait démolé par 1. d8=♖, ♗! et la solution serait dualistique.

6400 - Michael Grushko

a) 1... ♗ç3 2. ♖d2 ♗a4+ 3. ♖×é1 ♗ç5(♞g2)

4. ♞×g2-h2 ♗d7(♞h4) 5. ♞×h4-h5 ♗b6(♞f3)

6. ♞×f3-é2 ♗ç4(♞g1)#

b) 1... ♗f6 2. ♖d4 ♞×é6-é7

3. ♖ç3(♞d5) ♗×d5+ 4. ♖b3(♞ç5) ♞×ç5-b4+

5. ♖a4(♞b6) ♗é3 6. ♞×b4-b3 ♗d5(♞a6)#

Amusant problème dans lequel la Locuste blanche capturée renaît selon les modalités Circé Parrain à quatre reprises par le Cavalier blanc dans a) et à trois reprises par le Roi noir dans b). Il n'y a pas d'écho, mais les mats sont idéaux. La solution est difficile à trouver.

6401 - Michael Grushko

a) 1. g4 ♞×g4-h5+ 2. ♖f4(g3) ♗f6 3. g2 ♗g4

4. ♖g3 ♗h2 5. ♖h3 ♗f1#

b) 1. f6 ♗×f6 2. ♖é5(é6) ♗h7 3. ♖d6 ♞×é6-é7+

4. ♖×é7(f7) ♗f8(♞ç8) 5. ♖é8 ♗g6#

Mats en écho, mais les solutions sont moins féeriques et moins intéressantes que dans le problème précédent.

6402 - Anatoly Styopochkin

1. ♖ç2!

- 1... ♖a8 2. ♖b1 ♖a3 3. ♙f5 ♖h3
4. ♖b2 ♖d3 5. ♖ç1 ♖a6 6. ♙d3 ♖a1#
1... ♖h1 2. ♖b2 ♖d1 3. ♙d7 ♖h5
4. ♖ç1 ♖é2 5. ♙a4 ♖é8 6. ♙b3 ♖é1#

Circuit de la Dame noire avec mats en écho. Il est amusant de constater qu'avec les Anti-Köko, le ♖b3 domine la ♖a1 !

6403 - Anatoly Styopochkin

1. ♙d2!

- 1... ♖×é4+ 2. ♖ç2 ♖é3 3. ♙ç1 ♖d3+
4. ♖ç3 ♖ç4 5. ♖b2 ♖a1 6. ♖a2 ♖b3#
1... ♖f5, ♖d5 2. ♙ç3 ♖×é4+ 3. ♖ç4 ♖d5+
4. ♖ç5 ♖ç6 5. ♖b4 ♖a3 6. ♖a4 ♖b5#

Mats en écho mais les manoeuvres sont très ressemblantes entre les deux variantes.

6404 - Michael Grushko

1. ♖f5 2. ♙é5 3. ♙f6 4. g×f6 5. ♖g5(♙g6)
6. g×f6 7. ♖h6(g7) 8. f×g6 g8= ♖(♙g7)#

Problème déroutant dans lequel la position finale a l'air de tout sauf d'une position de mat. En effet, le ♖h6 est échec par le ♙g7 via ç1 (il contrôle donc g5) et par la ♖g8 via h1 (elle contrôle également les cases h7 et h5).

6405 - Michael Grushko

1. ♙×g4 2. ♖f2(f3) 3. ♖f1 4. f2 5. ♙d1 6. g4 7. g3
8. g2 9. g1= ♖ ♖×d1#

Problème qui semble avoir été composé pour la position de mat, intéressante et spécifique, utilisant les deux conditions :

1 - Circé Parrain : le Roi noir ne peut jouer ni en é2, ni en g2 car le ♙ renaît en ç2 ou en é2 et fait échec via la case f1 !

2 - Circé Martien : le Roi ne peut capturer en f2 (car préalablement à la capture, il revient en é8) ; de plus, la ♖ ne peut jouer en d2...d8 (la composante noire cherchant à se soustraire à l'échec), mais il y a échec dans chaque cas, car la Tour fait échec soit en repassant par h1 (cases d3, d5, d7) soit en repassant par a1 (cases d2, d4, d6, d8). A noter que ces deux problèmes (6404 & 6405)

ont des positions très ressemblantes mais des solutions qui n'ont rien de commun.

6406 - Geoffrey Foster & Chris Feather

1. ♖g8 2. ♖f7 3. ♖é6 4. ♖é5 5. ♖×f6-f7(é5)
6. ♖é6 7. ♖f5 8. ♖g4 9. ♖×h5-h6(g4) 10. ♖g5
11. ♖f4 12. ♖f3 13. ♖×g4-g5(f3) 14. ♖f4
15. ♖é3 16. ♖é2 17. ♖×f3-f4(é2) 18. ♖é3
19. ♖d2 20. ♖×é2-é4(d2) 21. ♖d3 22. ♖ç2
23. ♖×d2-d4(ç2) 24. ♖×é5-é6(d4) 25. ♖d5
26. ♖ç4 27. ♖ç3 28. ♖b2 29. ♖×ç2-ç4(b2)
30. ♖b3 31. ♖a2 32. ♖×b2-b4(a2) 33. ♖a3
34. ♖×a2-a4(a3) 35. ♖b3 36. ♖ç3
37. ♖×d4-d5(ç3) 38. ♖ç4 39. ♖b3 40. ♖b2
41. ♖×ç3-ç4(b2) 42. ♖b3 43. ♖a4 b3#!!

Remarquable manoeuvre durant laquelle le Roi noir effectue douze captures sur les Pions blancs afin de les amener là où il veut. Ce genre de manoeuvre est très classique en Circé-Echange et aidé de série.

On notera la superbe position de mat qui allie les spécificités Circé-Echange et Take & Make et le fait que le Roi noir visite 28 cases différentes !

Une deuxième position de mat envisagée pourrait être ♖g6 et ♖h7 et ♖h8 avec x.g7# mais il semble impossible d'amener les Pions blancs dans cette position.

Une précision de construction remarquable, bravo !!

DIVERS FEERIQUES

6407 - Roméo Bedoni

1. ç1= ♖ (garde é2) h8= ♖ (garde a8 et h5)
2. g1= ♖ (garde d1, f2, é3, g3 et g4) a8= ♙#
1... a8= ♖? et 1... h8= ♖? sont des auto-échecs.
Les quatre promotions en quatre demi-coups en miniature. (Auteur)

6408 - Pierre Tritten

1. ♖é8 ♙g5 A 2. ♙×ç3(♙f8) ♖b7# B
1. ♖×ç3(♖d8) ♖b7 B 2. ♖é8 ♙g5# A
En capturant le ♖ç3, une pièce noire ouvre une ligne qui permettrait à l'autre de parer l'échec, mais les Blancs clouent cette dernière. Écho diagonal/orthogonal, échange des coups blancs. (Auteur)

6409 - Pierre Tritten

1.a5 g×f6-é8=♔ 2.♔×a7-a6 ♔ç6#
 1.♔é6 h×g6-f8=♔ 2.♔×a7-h7 g6#
 1.♔×a7-é7 g×f6-d7 A 2.♔d8 h×g6-é7# B
 1.♔×a7-d7 h×g6-é7 B 2.♔é8 g×f6-d7# A
 Quatre sacrifices de la Tour blanche.
 Deux solutions avec promotions en Dame,
 deux solutions avec échange des coups blancs.
 (Auteur)

6410 - Pierre Tritten

1.♔a4 ♔×b6-b5 2.♔×c2-c3 ♔×a4-a5#
 1.b5 ♔×f5-f4 2.♔×c2-c4 ♔×ç7-e6#
 Un circuit de Fou dans chaque solution avec une
 exploitation astucieuse du ♔ç2.

6411 - Pierre Tritten

a) 1.♔×é2-é4 ♔f3 2.♔a8 ♔×a8-g8#
 b) 1.♔×b2-b4 ♔b2 2.♔b8 ♔×b8-é8#

Deux Bristol bicolores successifs dans chaque
 solution. (Auteur)

6412 - Kjell Widlert & Hans Peter Rehm

1...♔é4+ 2.♔ç6 ♔d8 3.♔h7+ ♔g6+
 4.♔f6+ ♔d4#
 Batteries royales et échecs croisés.

6413 - Juraj Lörinc

1.♔é3 2.♔é4 3.♔f3 4.♔f2 5.♔g2 ♔d5#
 1.♔ç5 2.♔d6 3.♔b6 4.♔a6 5.♔b6 ♔a2#
 Écrans et mats par clouages.

6414 - Jorma Pitkänen

1.d4 2.d5 3.d6 4.d7 5.d8=♔ 6.♔d3 7.♔×b3
 8.♔b6 9.b4 10.b5 11.b×a6 12.a×b7 13.b8=♔=
 Double Excelsior et deux promotions en Tour.

IL Y A QUARANTE ANS

par Jean Morice

Nous débiterons notre sélection des trois-coups de l'année 1971 avec le **W1**. Ce problème bohémien a la particularité de présenter, en deux phases, cinq mats modèles différents dont quatre avec le jeu d'une même batterie de Siers ♔/♚.

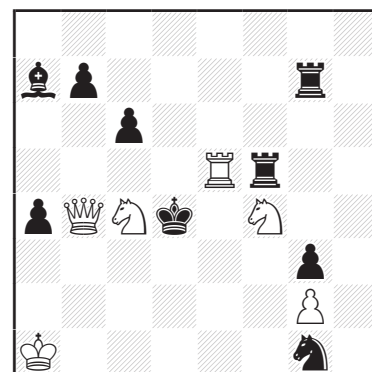
Essai : 1.♔b1? [2.♔é6+ ♔d3 3.♔b2#]

- 1...♔é7 abandonne le contrôle de g4, 2.♔é3+ ♔×é5
 3.♔g4# mat modèle par batterie de Siers
- 1...♔g6 abandonne le contrôle de d7, 2.♔b6+ ♔×é5
 3.♔d7# mat modèle par batterie de Siers
- 1...♔×é5 capture de la ♔é5 avec autoblocage, 2.♔b2+ ♔é3
 3.♔d1# mat modèle par batterie de Siers
- 1...♔f6 abandonne le contrôle de é5, 2.♔ç2 [3.♔ç3#] ♔é2
 3.♔×é2#
- 1...♔×f4!

Jeu réel :

- 1.♔é3!** [2.♔b2+ ♔×é3 3.♔d1# mat modèle par batterie de Siers]
 1...♔d7 abandonne le contrôle de g4, 2.♔é5+ ♔×é3
 3.♔g4# mat modèle par batterie de Siers
- 1...♔×f4 abandonne le contrôle de é5, 2.♔ç3+ ♔ç5, ♔d5
 3.♔é5# mat modèle

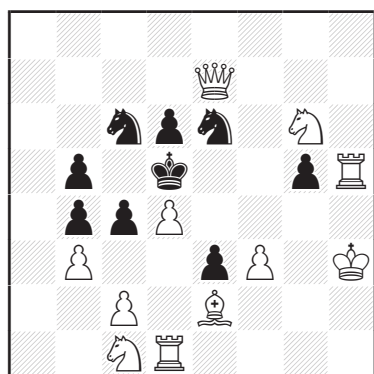
W1 - V. Pachman
 Gazeta Czestochowska 1971
 1° Prix



#3v (6+9) C+

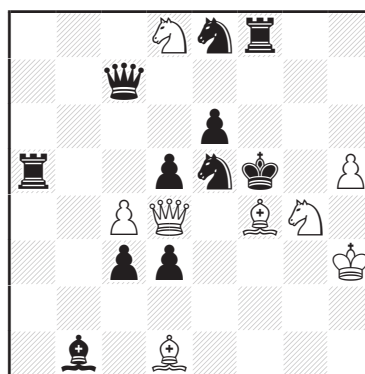
Le classique **W2** présente, sous forme de blocus, des corrections noires aux deuxièmes coups. Dans la première variante, jouée par le ♚ç4, on a des corrections des deux Cavaliers noirs avec des autoclouages et des mats par clouage ; dans la deuxième variante, encore jouée par le même ♚ç4, on retrouve

W2 - L. Larsen
British Chess Federation 1970-71
1° Prix



#3 (11+9) C+

W3 - M. Keller
Main Post 1971
1° Prix



#3vv (8+11) C+

les mêmes corrections noires mais cette fois-ci sans autoclouage et les quatre mats sont changés (thème Feldman 2). Dans deux autres variantes, les premiers coups noirs sont joués par les Cavaliers avec des autoclouages exploités par les deuxièmes coups blancs.

1. ♖d7! blocus

1... ♜×b3 2. ♘×b3 blocus

2... ♘c6~ abandonne le contrôle de e7, 3. ♘e7#

2... ♘c×d4! correction noire : le Cavalier supprime le contrôle de e5 par le ♘ d4 mais avec autoclouage, 3. ♖b7# par clouage

2... ♘e6~, ♘f4+ abandonne le contrôle de f4, 3. ♘(×)f4#

2... ♘e×d4! correction noire : le Cavalier supprime le contrôle de e5 par le ♘ d4 mais avec autoclouage, 3. ♖f7# par clouage

1... ♝3 2. ♘d3 blocus : le ♘d3 prend le contrôle de b4 mais intercepte la ♖d1 en donnant la fuite d4

2... ♘c6~ abandonne le contrôle de b4, 3. ♘×b4# changé

2... ♘c×d4! correction noire : le Cavalier supprime le contrôle de c5 et de e5 par le ♘ d4 mais avec autoblocage, 3. ♘e7# changé

2... ♘e6~, ♘f4+ abandonne le contrôle de f4, 3. ♘d(×)f4# changé avec clouage

2... ♘e×d4! correction noire : le Cavalier supprime le contrôle de c5 et de e5 par le ♘ d4 mais abandonne le contrôle de f4, 3. ♘gf4#

2... ♙×d4 3. ♖×d6#

1... ♘c×d4 autoclouage, 2. ♖×b5+ supprime le contrôle de c4 par les Noirs, 2... ♘c5 3. ♙×c4#

1... ♘e×d4 autoclouage, 2. ♖×g5+ ♘e5 3. ♖×e5#

Les cinq problèmes suivants sont des problèmes logiques présentant des effets stratégiques bien connus. Par exemple, dans le **W3**, les deux essais thématiques échouent en raison d'auto-obstructions blanches. Dans le jeu réel, les avant-plans des deux variantes thématiques forcent des auto-obstructions noires qui permettent la réalisation des deux essais thématiques.

Essais thématiques :

1. ♙e3? **A** [2. ♖f4#] le Fou libère f4 mais obstrue e3, 1... ♘f7! (2. ♘e3?)

1. ♙h6? **B** [2. ♖f4#] le Fou libère f4 mais obstrue h6, 1... ♘×c4! (2. ♘h6?)

Jeu réel : **1. ♘c6!** [2. ♘e7+ ♖×e7 3. ♖×e5#] le Cavalier prend le contrôle de e7

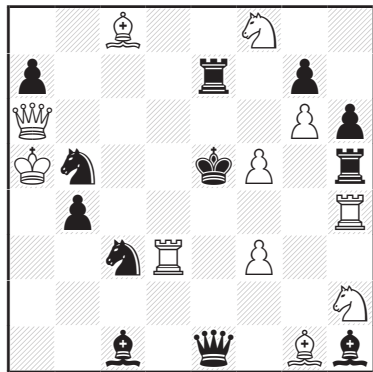
1... ♖f7 auto-obstruction, 2. ♙e3! **A** [3. ♖f4#] ♘e5~ 3. ♘h6#

2... ♘×g4 correction noire, 3. ♙×g4#

1... d×c4 auto-obstruction, 2. ♙h6! **B** [3. ♖f4#] ♘e5~ 3. ♘e3#

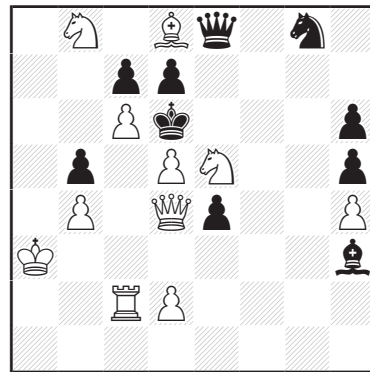
2... ♘×g4 correction noire, 3. ♙×g4#

W4 - A. Karamanits
Shakhmaty v SSSR 1971
1° Mention d'Honneur



#3vv (11+12) C+

W5 - M. Vukceвич
Schach-Echo 1971
1° Prix



#3vvvv (11+10) C+

Dans le **W4**, les avant-plans des deux variantes thématiques provoquent des autoblocages noirs qui permettent la réalisation des essais thématiques avec des mats Somov B2.

Essais thématiques :

1. ♖é6+? **A** 1... ♜×é6! 2. ♘d7+? ♚×f5!

1. ♖d6+? **B** 1... ♘×d6! 2. ♙d4+? ♚d5!

Jeu réel : 1. ♙c5! [2. ♙d6+ ♘×d6 3. ♖×d6#, 2... ♚f6 3. ♘h7#]

Variantes thématiques :

1... ♜×f5 autoblocage, 2. ♖é6+ **A** ♜×é6 3. ♘d7# mat Somov B2

1... ♘d5 autoblocage, 2. ♖d6+ **B** ♘×d6 3. ♙d4# mat Somov B2

Autre variante :

1... ♘é4 2. f4+ sacrifice d'attraction, 2... ♙×f4 autoblocage 3. ♘g4# mat Somov B2

Le **W5** présente, quant à lui, quatre essais thématiques dont trois se réalisent après des pré-interceptions de la Dame noire par le Fou noir.

Essais thématiques :

1. ♘g6? **A** [2. ♖ç5#] 1... ♖×g6!

1. ♘f7+? **B** 1... ♖×f7!

1. ♘ç4+? **C** 1... b×ç4!

1. ♘f3? **D** [2. ♖ç5#] 1... é×f3!

Jeu réel : 1. ♖ç3! blocus la Dame prend le contrôle de g3

Variantes thématiques avec des pré-interceptions par le ♙h3 :

1... ♙g4 pré-intercepte la ligne g6-g3, 2. ♘g6! **A** [3. ♖ç5#] ♖×g6 3. ♖g3# (3... ♖×g3?)

1... ♙f5 pré-intercepte la ligne f7-f4, 2. ♘f7+! **B** ♖×f7 3. ♖g3# (3... ♖f4?)

1... ♙é6, ♘é7 pré-intercepte la ligne é8-é5, 2. ♘ç4+! **C** b×ç4 3. ♖g3# (3... ♖é5?)

Autre variante thématique :

1... é3 2. ♘f3! **D** ~ 3. ♖ç5#

Variantes secondaires :

1... ♙f1(♙g2) 2. ♘é×d7 [3. ♖ç5#] ♖×d7 3. ♖g3#

1... d×ç6 2. ♘é×ç6 [3. ♖ç5#] ♖×ç6 3. ♖g3#

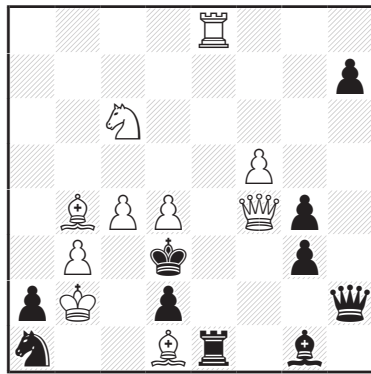
1... ♖f8 2. ♖g3 [3. ♘ç4, ♘f7#] ♖×d8 3. ♘g6#, 2... ♖f3+ 3. ♘×f3#

1... ♖é6 2. ♘é×d7 [3. ♖ç5#] ♖×d7 3. ♖g3#, 2... ♖×d5 3. ♖é5#

1... ♖é7 2. ♘g6 ~ 3. ♖ç5#

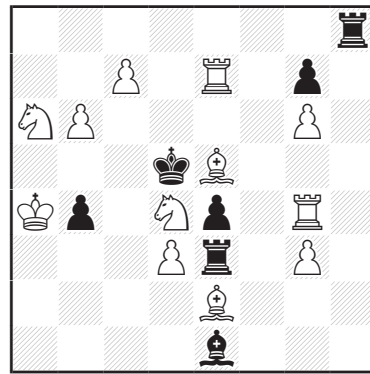
1... ♖×d8, ♖g6 2. ♘(×)g6 ~ 3. ♖g3, ♖ç5, ♖é5#

W6 - S. Tsyruлик
Shakhmaty v SSSR 1971
1° Prix



#3vv (10+10) C+

W7 - L. Loshinsky
Die Schwalbe 1971
1° Prix



#3vv (12+7) C+

Dans le **W6**, après une menace Novotny, les avant-plans des deux défenses thématiques provoquent des interceptions Holzhausen. Coups anticritiques et corrections noires dans les autres variantes.

Essais thématiques :

1. ♖é4? **A** [2. ♘é5#] la Tour franchit la case critique é5, 1... ♜×é4!

1. ♙ç3? **B** [2. ♘b4#] le Fou libère la case b4, 1... ♘×b3!

Jeu réel : **1.d5!** [2. ♜é3+ interception Novotny, 2... ♙×é3 3. ♘é5#, 2... ♜×é3 3. ♚d4#]

Variantes permettant la réalisation des essais thématiques :

1... ♚é2 interception Holzhausen, 2. ♖é4! **A** [3. ♘é5#] sacrifice de déviation, 2... ♚×é4 3. ♚×d2#
2... ♙d4+ 3. ♖×d4#

1... ♚f2 interception Holzhausen, 2. ♙ç3! **B** [3. ♘b4#] ♚ç5(♚b6) 3. ♚×d2#
2... ♘ç2 3. ♙×ç2#

Variantes avec coups anticritiques et correction noire :

1... ♙a7, ♙b6 coup anticritique, 2.ç5 libère ç4 et intercepte le Fou noir [3. ♚ç4, ♚d4#]
2... ♖é4 intercepte la ♚f4, 3. ♚×é4#

2... ♘×b3 supprime le contrôle de ç4 par le ♖b3 et prend le contrôle de d4, 3. ♙ç2#

1... ♙ç5 correction noire bloquant le ♖ç4, 2. ♙×ç5 [3. ♚d4, ♘b4#],

2... ♘ç2 prend le contrôle de b4 et d4, 3. ♙×ç2#

1... ♖×é8 coup anticritique, 2. ♙é7 libère b4 et intercepte la Tour noire [3. ♘b4, ♘é5#],

2... ♙d4+ 3. ♚×d4#

1... ♖é6 correction noire, 2. ♖×é6 [3. ♚é4, ♘é5#] ♚é2 3. ♙×é2#

2... ♙d4+ 3. ♚×d4#

Enfin le **W7** associe le thème de Dresde (type Brunner) doublé avec le thème Banny.

Définition du thème de Dresde (type Brunner) : un essai thématique échoue du fait de l'intervention d'un défenseur a ; l'avant-plan met en jeu un défenseur b qui neutralise l'action du défenseur a mais se substitue à lui dans son rôle défensif tout en provoquant un effet nuisible exploité par les Blancs.

Essais thématiques :

1. ♖g5? **A** [2. ♖d7#] 1...é×d3! **a**

1. ♙d1? **B** [2. ♙b3#] 1... ♖×d3! **b**

Jeu réel : **1. ♙b5!** [2.d×é4+ ♖×é4 3. ♙ç4#] le Roi prend le contrôle des cases ç4, ç5 et ç6

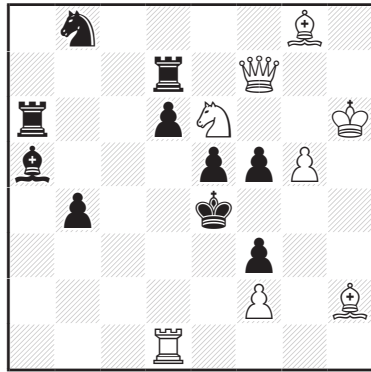
Variantes thématiques :

1... ♖×d3 **b** la ♖é3 obstrue d3 empêchant le ♙é4 de pouvoir y jouer, 2. ♖g5 **A** [3. ♖d7#] ♖×d4 auto-blocage, 3. ♙f4# mat par batterie (thème de Dresde type Brunner)

2...é3 ouverture de ligne, 3. ♙f3#, 2... ♖d8 3.ç×d8=♚#

W8 - M. Keller

Deutsche Schachblätter 1971
1° Recommandé

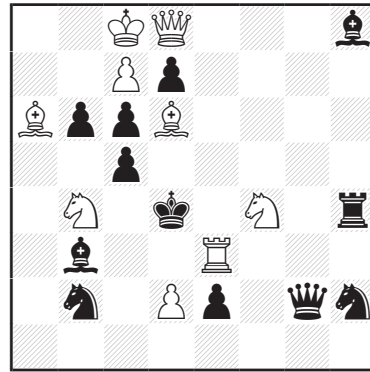


#3

(8+10) C+

W9 - A. Casa

Europe Echecs 1971
1° Prix



#3*

(9+12) C+

1...éxd3 a le ♔ é4 obstrue d3 empêchant la ♖ é3 de pouvoir y jouer, 2. ♙ d1 B [3. ♙ b3#] d2 bivalve noire qui ouvre la ligne de la ♖ é3 mais qui ferme la ligne du ♙ é1, 3. ♗×b4# thème de Dresde (type Brunner)

2... ♗×é5 auto-blocage, 3. ♗ d7#

Autre variante : 1... ♗×é2 2. ♗×é2 [3.d×é4, ♗ f4#] éxd3 3. ♗ d4#

En 1989-1991, Phénix organisait son Concours Thématique n°3 sur le thème paradoxal suivant proposé par le compositeur allemand Michael Keller également juge du concours : dans un 3# orthodoxe, les Blancs occupent au deuxième coup une case que les Noirs viennent d'attaquer. Vingt ans plus tôt, le **W8** présentait déjà dans deux variantes des paradoxes Keller associés à un échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs après une clé de provocation d'échec. Bien que ce problème n'ait obtenu qu'un premier Recommandé, il fut retenu dans l'Album FIDE de l'époque.

Jeu réel : 1. ♖f6! [2. ♗ d4+ éxd4 3. ♖×d4#] la Dame prend le pré-contrôle de d4 et le contrôle de é5 avec provocation d'échec, d'où les deux variantes thématiques :

1... ♗ç6 prend le contrôle de d4 et é5, 2. ♖×é5+ A la Dame joue sur une des cases dont le Cavalier noir vient de prendre le contrôle : premier paradoxe Keller, 2... ♗×é5 3. ♗ d4#, 2... d×é5 3. ♗ç5# B

1... ♙ b6 prend le contrôle de d4 et ç5, 2. ♗ç5+ B le Cavalier joue sur une des cases dont le Fou noir vient de prendre le contrôle : deuxième paradoxe Keller, 2... ♙×ç5 3. ♙ d5#, 2... d×ç5 3. ♖×é5# A

Autre variante : 1... ♗ h7+ 2. ♙×h7 ~ 3. ♙×f5, ♖×f5#

Les trois derniers problèmes associent suites échangées et échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs. Par exemple le **W9** combine des suites échangées entre jeu apparent et jeu réel avec un échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs dans le jeu réel.

Jeu apparent :

1... ♗ç4 a intercepte le ♙ b3, 2. ♗é6+ A d×é6 démasque la batterie blanche ♖/♙, 3. ♙ é5#

1... ♗f3 b intercepte la ♖g2, 2. ♗×ç6+ B d×ç6 démasque la batterie blanche ♖/♙, 3. ♙ é5#

Jeu réel : 1. ♖g5! [2. ♙ é5+ ♙×é5 3. ♖×é5# ou 2. ♖é5+ ♙×é5 3. ♙×é5#] la Dame abandonne la batterie masquée mais prend le contrôle des cases ç5, d5, é5 et f4

Variantes thématiques :

1... ♗ç4 a intercepte le ♙ b3, 2. ♗×ç6+ B sacrifice de déviation, 2... d×ç6 3. ♗é6# A

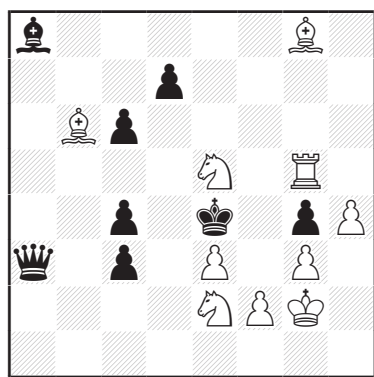
2... ♖×ç6 3. ♗×é2#

1... ♗f3 b intercepte la ♖g2, 2. ♗é6+ A sacrifice de déviation, 2... d×é6 3. ♗×ç6# B

2... ♙×é6 3. ♗ç2#

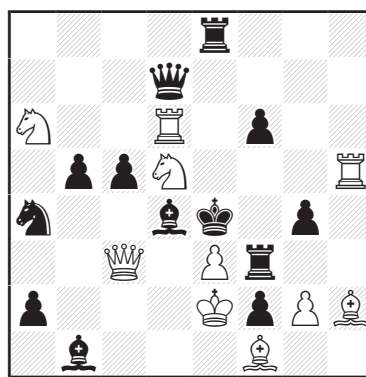
Autres variantes : 1... ♗g4 2. ♗×é2+ ♖×é2 3. ♖f4#, 1... ç4 2. ♗×ç6+ ♖×ç6 (d×ç6) 3. ♗×é2 (♗é6)#

W10 - M. Stosic
British Chess Problem
Society 1971
1° Prix



#3* (10+8) C+

W11 - C. Goumondy
Magyar Sakkélet 1971
1° Prix



#3* (10+13) C+

Le **W10** est thématiquement plus complet puisque l'échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs se produit également dans les deux phases. Il réalise ainsi le thème Tura dont la définition est la suivante : association dans deux phases de suites échangées et d'échange des deuxièmes et troisièmes coups blancs suivant le schéma :

première phase : 1...a 2.A 3.B#, 1...b 2.B 3.A#

deuxième phase : 1...a 2.B 3.A#, 1...b 2.A 3.B#

Jeu apparent :

1...ç5 **a** intercepte la ♔a3, 2.♘f4 **A** ~ 3.♙h7# **B**

1...d6 **b** pré-autoblocage, 2.♙h7+ **B** ♔d5 3.♘f4# **A**

Jeu réel : 1.♙ç7! [2.♚×g4+ ♔f5 3.♚f4#] le Fou prend le contrôle de e5 et d6

1...ç5 **a** ouvre la ligne du ♙a8 mais avec pré-autoblocage de ç5, 2.♙h7+ **B** ♔d5 3.♘f4# **A**

1...d6 **b** intercepte le ♙ç7, 2.♘f4 **A** ~ 3.♙h7# **B**

Enfin le superbe **W11** double le thème Tura et le combine au thème du point de rencontre quadruplé.

Jeu apparent :

1...♚×é3+ **a** abandonne le contrôle de f6, 2.♚×é3+ **A** sacrifice de déviation,

2...♙×é3 3.♘×f6# **B** point de rencontre en f6

1...♙×é3 **b** abandonne le contrôle de ç3, 2.♘×f6+ **B** sacrifice de déviation,

2...♚×f6 3.♚×é3# **A** point de rencontre en é3

1...♘×ç3+ **c** abandonne le contrôle de ç5, 2.♘×ç3+ **C** sacrifice de déviation,

2...♙×ç3 3.♘×ç5# **D** point de rencontre en ç5

1...♙×ç3 **d** abandonne le contrôle de ç3, 2.♘×ç5+ **D** sacrifice de déviation,

2...♘×ç5 3.♘×ç3# **C** point de rencontre en ç3

Jeu réel : 1.♔d2! [2.♙d3+ ♙×d3 3.♚×d3# ou 2.♚d3+ ♙×d3 3.♙×d3#] le Roi ouvre la ligne du ♙f1 vers d3, évite un échec par la ♚f3 mais s'expose à un échec par le ♙d4

1...♚×é3 **a** abandonne le contrôle de é3, 2.♘×f6+ **B** sacrifice de déviation,

2...♙×f6 3.♚×é3# **A** point de rencontre en é3

1...♙×é3+ **b** abandonne le contrôle de f6, 2.♚×é3+ **A** sacrifice de déviation,

2...♚×é3 3.♘×f6# **B** point de rencontre en f6

1...♘×ç3 **c** abandonne le contrôle de ç3, 2.♘×ç5+ **D** sacrifice de déviation,

2...♙×ç5 3.♘×ç3# **C** point de rencontre en ç3

1...♙×ç3+ **d** abandonne le contrôle de ç5, 2.♘×ç3+ **C** sacrifice de déviation,

2...♘×ç3 3.♘×ç5# **D** point de rencontre en ç5

(■ J.M.)

ACTUALITES

par Denis Blondel

Les définitions des pièces et conditions utilisées ci-après se trouvent ci-dessous ou pp. 8606-8608.

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.

Anti-Einstein : 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. Suppression totale des promotions (un Pion blanc sur la 8^o rangée reste Pion). Un Pion blanc sur la 1^o 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^o ou 4^o 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.

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).

Chameau : bondisseur (1,3).

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

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

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.

Monochromatiques (Echecs -) : cases de départ et d'arrivée de chaque coup doivent être de la même couleur.

Multicaptures (Echecs -) : une pièce (Roi compris) ne peut être capturée que si elle est attaquée au moins deux fois.

Okapi : association du Cavalier et du Zèbre.

Pao : le Pao (ou Tour chinoise) se déplace comme une Tour orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Tour, au-delà

d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

Paralysante (Pièce -) : pièce dont le pouvoir de capturer est remplacé par celui de paralyser (immobilisation totale). Elle ne peut jamais capturer, et se déplace comme la pièce normale correspondante. Ce pouvoir paralysant est définitif et permanent (une pièce paralysante elle-même paralysée conserve son pouvoir paralysant). La définition du mat reste orthodoxe, mais il s'y ajoute la condition suivante : le camp maté doit pouvoir bouger jusqu'à la capture de son Roi (même si le Roi reste en échec). Un Pion paralysant se promeut en pièce paralysante. Le roque est impossible si le Roi ou la Tour passe sous le contrôle d'une pièce paralysante. Dans une situation de prise en passant par un Pion paralysant, le Pion ayant joué de deux cases est paralysé pendant un seul coup.

Patrouille (Echecs -) : une pièce ne peut capturer ou donner échec que si elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp.

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.

Série (ss : inverse de série) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un inverse de série, Blancs et Noirs échangent leurs rôles, afin d'arriver à une position où les Noirs sont forcés de mater (pater) le Roi blanc en un coup.

Super-Circé : lors d'une prise, le camp qui a pris peut replacer la pièce capturée sur n'importe quelle case légale de son choix. La pièce capturée peut ne pas renaître. Un Pion renaissant sur sa 8^o rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1^o rangée est immobile.

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

Vao : le Vao (ou Fou chinois) se déplace comme un Fou orthodoxe, mais prend, sur les lignes du Fou, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

Zèbre : bondisseur (2,3).

Eteroscacco 2007 - Rétros

Juge : R. Aschwandan

Nombre de problèmes : ??

Nombre de récompenses : 4 (un Prix, deux Mentions d'Honneur, un Recommandé)

A4926 :

a) Quel est le premier coup ?

b) Où a été capturé le ♘g1 ?

c) Qui a capturé le ♜c7 ?

d) Quelle sorte de pièce a été capturée en b5 ?

e) Minimum de coups des deux Rois ?

f) Minimum de coups de la ♚h1 ?

g) si la ♚h1 joue le nombre minimum de coups, où a été capturée la ♖d1 ?

Monochromatiques

Le ♜c8 enfermé est pris sur c8. Il faut donc la promotion X du ♜f7 ou du ♜h7 pour permettre ♖a2-a4×Xb5×♜a7-a6 e.p.! La promotion X capture aussi le ♘b1. En effet, la ♚a8 n'accède pas à b1 et, après a4×b5×a6, on ne peut pas jouer ♜é8...a4, c2-c4 puis ♜a4...×b1 car, avec b5 gardée par le Pion venu en c4, le Roi ne peut pas rejoindre c6. L'Excelsior donnant X fait disparaître les ♖d1, ♚h1, ♜f1 et le ♖f2 obligatoirement pris e.p. ! Le ♖d6 provient donc de h2. Aussi, le premier coup n'est-il pas :

1. h2-h4 car ce Pion jouera h2×g3 ;

1. f2-f4 car ce Pion sera pris e.p. ;

1. é2-é4 ou c2-c4 car, avec d5 gardée, le ♜é8 ne pourra jamais rejoindre c6.

Le premier coup est 1. a2-a4.

La ♚a8 doit venir en a2 avant b2×a3, mais pour cela il faut que les ♜b8 et ♜c8 soient pris car, avec la capture e.p. sur a6, la ♚a8 ne peut s'échapper que par la huitième rangée. Enfermés à domicile par les ♜c1, ♖c2, ♖d2, ♖é2 et ♖g2, les ♖d1 et ♜f1 sont libérés par le coup é2-é4, et non pas c2-c4. En effet, le ♜é8 passe obligatoirement par d5 mais ne joue pas directement ♜d5-c6 car, après é2-é4 ou c2-c4 gardant d5, a4×b5 donnerait plus tard un échec dramatique au ♜c6. Le ♜é8 vient d'abord en c4, et plus tard intervient a4×b5×a6, ♜c4-b5-c6, c2-c4 et ♚a2-c2. Avec le ♜é8 en d5, é2-é4+ permet ♜d5-c4 si on empêche d'abord le contrôle de c4 par le ♜f1. Avec le ♜é8 déjà en c4, é2-é4 est possible si on prévient le mat du ♜f1. Une seule façon : interposer la ♚h1 en d3. Intervient alors la chronologie suivante :

1) h2×??g3 et ♚h1...d3,

2) f7-f5, ♜é8...c4 et é2-é4, libérant les ♖d1 et ♜f1,

3) ♖d1...×♜c8-c8 et ♜f1 (ou ♖d1)...×♜g8-g8,

4) f5/h5×♖d1 (ou ♜f1)g4×♖f2-f3 e.p.×♜f1 (ou ♖d1)é2×♚h1-d/f1=X, puis X...×♘b1-b1 et X...b5,

5) le ♜é1 peut jouer après g4×f3 e.p. du point précédent, il fait ♜é1...×♜b8-b8, libérant la ♚a8,

6) a4×Xb5 permettant ♚a8...a2 via a6, ou via c4 et a4 après b5×a6 e.p. et ♜c4-b5,

7) b2×??a3, libérant le ♜c1,

8) ♜c1...f4 et ♜g7...×♜c1-f4, f4 est interdite à la ♚a1 qui ne peut donc pas se substituer au ♜c1,

9) g3×♜g7-f4×♜é7-é5×♚h8-d6.

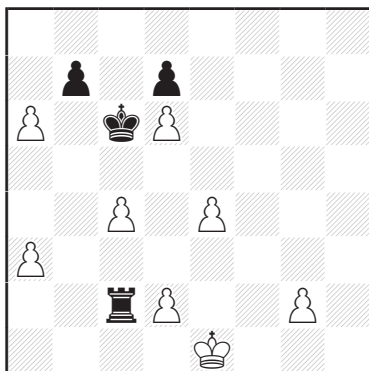
En «1)», le ♖h2 vient en g3 et y reste jusqu'en «9)». La ♚h1 rejoint donc d3 en contournant ce ♖g3, faisant ♚h1-h5-d5-d3. Le ♜g7 est encore en g7 car sur g5 il empêcherait la manoeuvre de la ♚. Et, malgré la possibilité ♚h1-h5-f5-f3-d3, le ♜é7 est lui-même encore en é7, car trop tôt en é5 il empêcherait le point «5)» en gardant d4 : en effet, pour aller en b8 le ♜é1 doit impérativement passer par d4 à cause du ♜g7 sur g7 gardant f6 et h6, ou sur g5 gardant f4 et h4. Ainsi en «1)», le ♜f8 est encore enfermé en f8 et c'est donc la ♖d8 qui est prise en g3, case interdite à la ♚h8. Cette ♚ n'accède pas davantage à g1 ou a3 et donc, plus tard, seul le ♜f8 peut capturer le ♜g1 avant d'être finalement pris lui-même sur a3 en «7)».

Très tôt capturée, la ♖d8 ne peut sortir que via c7. Or, les rangées 4 et 6 étant interdites à la ♚a1, le ♜c7 n'a droit à aucune capture et, à moins que le ♜c7 soit pris sur place, le coup c7-c5 intervient lui-même très tôt, bien avant que le ♜é1 soit en d4. Mais en c5 ce ♜ garde d4 et empêche lui aussi le point «5)» (voir plus haut). Et donc, le ♜c1 n'étant pas encore libre, la ♚a1 prend le ♜c7 sur c7 ou c5 pour permettre le point «5)».

En «4)», le ♖a2 est en a4, les ♜c1, ♖b2 et ♖c2 sont encore à domicile et le ♜é8 encore bloqué sur c4. La promotion X rejoint donc b1 via b3 et a2. X est donc une Dame. En «6)», la pièce prise sur b5 est une Dame noire.

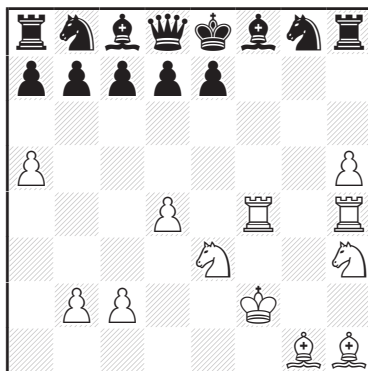
Le ♜é8 joue au moins six coups, son plus court itinéraire étant ♜é8-f7-é6-d5-c4-b5-c6. Allant jusqu'en b8 et revenant à domicile, le ♜é1 joue au moins quatorze coups !

A4926 - R. Millour
dédié à M. Bonavoglia
 Eteroscocco 2007
 1° Prix



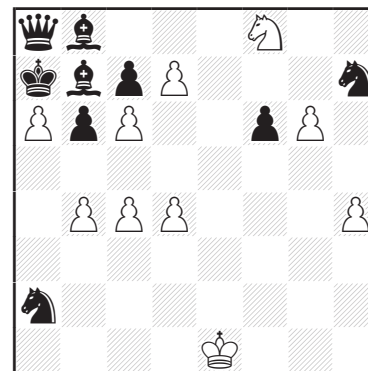
voir texte ! (8+4)

A4927 - K. Prentos
 & A. Frolkin
 Eteroscocco 2006-07
 1° Mention d'Honneur



Partie (12+13)
 justificative en 16,5 coups
 Multicaptures

A4928 - W. Dittmann
 Eteroscocco 2006
 2° Mention d'Honneur



-7(7B,6N) & #1 (10+9)
 Proca-Retractor , Anti-Circé

Avec les ♜é7, ♜g7 et ♜f8 rivés à domicile et le ♜ç7 déjà pris ou en attente sur ç5, après h2×♞d8-g3 en «1)», s'ils ne l'ont pas déjà fait, les Noirs sont forcés de libérer une figure sous peine de n'avoir pas de coups. Ils jouent donc h7-h5 libérant la ♞h8, ou f7-f5 libérant le ♞é8. En regard de la question f), à ce stade les Noirs évitent f7-f5 qui forcerait un coup supplémentaire de la ♞ se rendant à d3 : ♞h1-h5×f5-d5-d3 au lieu de ♞h1-h5-d5-d3. Ils optent pour h7-h5, ce ♜ étant pris sur h5 sans coup supplémentaire de la ♞, et c'est alors le ♜f7 qui va plus tard à promotion. En «3)», lorsque ♜f1 (ou ♞d1)...×♞g8 intervient, la ♞h1 venue en d3 doit-elle se mettre en d5 ou f7 afin d'empêcher le mat du ♞é8 venu en ç4 ? C'est là une possibilité induisant six coups au moins de la part de la ♞h1 : ♞h1×h5-d5-d3-d5-f5-f1 ou ♞h1×h5-d5-d3-f3-f7-f1. En fait, on peut aussi interposer la ♞a8 en é6. Donc au minimum, la ♞h1 effectue ♞h1×h5-d5-d3-f3-f1, soit cinq coups !

Et dans ce cas l'Excelsior noir devient très précis en itinéraire et captures. Après é2-é4 libérant les ♞d1 et ♜f1, on a la chronologie : ♞d1...×♜ç8-ç8, f5×♜f1-g4×♜f2-f3 e.p. libérant le ♞é1, ♞é1...×♞b8, ♞a8...é6, ♞d1...×♞g8-h7-h1-f1-é2. C'est le ♜f1 qui est pris en g4 et c'est la ♞d1 qui prend le ♞g8 car, à cause du ♜f7 arrivé en f3, seule la ♞d1 peut maintenant rejoindre é2 via h1. Puis intervient f3×d1-é2×♞h1-f1=X, etc ... Donc, si la ♞h1 joue cinq coups, la ♞d1 est prise en é2 !

Rappel des réponses :

- a) premier coup 1.a2-a4 ; b) le ♜f8 a pris le ♞g1 ; c) la ♞a1 a pris le ♜ç7 ; d) une Dame Noire a péri sur b5 ;
- e) le ♞é8 a joué au moins six coups, le ♞é1 au moins quatorze coups ; f) la Th1 a joué au moins 5 coups ;
- g) si la ♞h1 a joué cinq coups, la ♞d1 a été prise en é2.

Exemple de partie justificative : 1.a4 ç5 2. ♞a3 ♞ç7 3. ♞ç3 ♞g3 4.h×g3 h5 5. ♞×h5 ♞h6 6. ♞d5 g5 7. ♞d3 f5 8. ♞×c5 ♜g7 9. ♞ç3 ♜d4 10. ♞ç7 ♞f7 11. ♞ç5 ♞é6 12. ♞ç3 ♞d5 13.é4+ ♞ç4 14. ♞h5 ♞h8 15. ♜é2 ♜ç5 16. ♜g4 f×g4 17.f4 g×f3 e.p. 18. ♞é8 ♜×g1 19. ♞×ç8+ ♜ç5 20. ♞é8 ♜b6 21. ♞g6 ♜d8 22. ♞f2 ♜ç7 23. ♞é3 ♜a5 24. ♞d4 é5+ 25. ♞ç5 ♜d8 26. ♞d6 ♜é7+ 27. ♞ç7 ♜ç5 28. ♞×b8 ♜d4 29. ♞ç7 ♞é8 30. ♞×g8+ ♞é6 31. ♞h7 ♞a6 32. ♞h1 ♜ç5 33. ♞d1 ♜f8 34. ♞é2 f×é2 35. ♞f3 ♜ç5 36. ♞f1 e×f1=♞ 37. ♞a3 ♞f3 38. ♞a1 ♞b3 39. ♞a3 ♞a2 40. ♞ç3 ♞×b1 41. ♞é3 ♞a2 42. ♞é1 ♞b3 43. ♞é3 ♞b5 44.a×b5 ♞a2 45. ♞a3 ♜×a3 46.b×a3 a5 47.b×a6 e.p. ♞b5 48. ♜b2 ♞ç6 49. ♜d4 ♞b8 50. ♜é3 ♞h8 51. ♜f4 g×f4 52.g×f4 ♞h2 53.f×é5 ♞h8 54. ♞d6 ♞h6+ 55. ♞ç5 ♞f6 56. ♞d4 ♞h6 57. ♞é3 ♞d6 58. ♞f2 ♞h6 59. ♞é1 ♞d6 60.ç4 ♞ç2 61.é×d6.

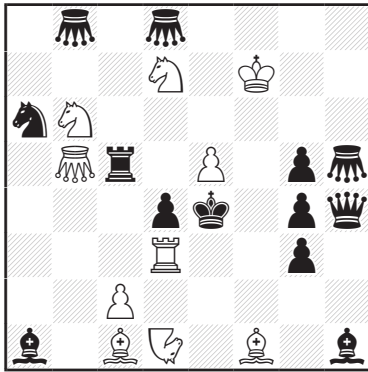
A4927 :

1.a4 f5 2.a5 f4 3. ♞a4 f3 4. ♞f4 h5 5.d4 h4 6. ♜é3 h3 7. ♞d2 h×g2 8.h4 g5 9.h5 g4 10. ♞h4 g3 11. ♞h3 g1=♜ 12. ♜g2 g×f2 13. ♜h1 f1=♞ 14. ♜×g1 f×é2 15. ♞f2 é×d1=♞+ 16. ♞×f1 ♞é3 17. ♞×é3

A4928 :

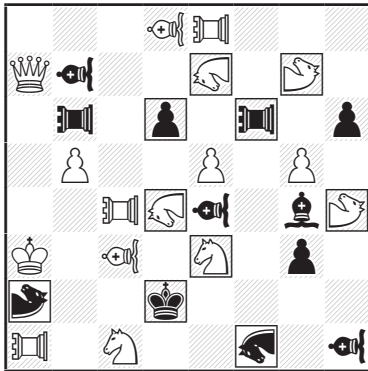
1. ♞é1×♜f2! f3-f2+ 2. ♞é2×♜f2! f4-f3+ 3.d3-d4!! [4. ♞é6-f8 5. ♞d4-f6 & 1. ♞b5#] (3.d2-d4? 3. ♞é1-é2? f3-f2+ 4.d3-d4 ♞ç3-a2!), 3... ♜ç8-b7 4. ♞é1-é2 f3-f2+ 5. ♞é3×♜d2! f5-f4+ 6. ♞é6-f8 ♜ç3(é1)-d2+/♞f8-h7+ 7. ♞d4-é6 & 1. ♞b5# 5. ♞é3×♜d4?/♞é3×♜f2? f5-f4+ 6. ♞é6-f8 ♞f8-h7! ; 5. ♞g5×♜h6? ♜g7-h6! ; 5. ♞é5×♜d6? ♜é7-d6!/f7-f6!

A4929 - P. Petkov
dédié à H. Gruber pour ses 40 ans
 Probleemblad 2000
 1° Prix



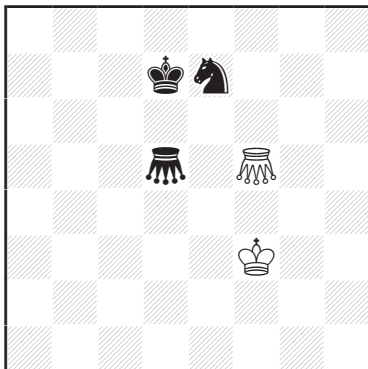
#4 (10+13) C+
 ♞ = Noctambule
 ♞♞ = Sauterelle

A4931 - R. Aschwandén & J. Lörinc
 Probleemblad 2000
 3° Prix



#2 (16+12) C+
 □ = Pièce Patrouille
 ♞♞ = Chameau, ♞♞ = Okapi
 ♞♞ = Pao, ♞♞ = Vao

A4933 - K. Kobayashi
 Probleemblad 2000
 1° Mention d'Honneur



h=3 0.1.1.1.1.1. (2+3) C+
 Isardam ; ♞♞ = Sauterelle
 b) ♞f5↔♞d5

Probleemblad 2000 - Féériques

Juges : Vlaicu Crisan & Eric Huber
 Nombre de problèmes : 76
 Nombre de récompenses : 12 (trois Prix, cinq Mentions d'Honneur, quatre Recommandés)

A4929 : Grimshaw blanc cyclique, cycle des 2° et 4° coups blancs

1. ♞é2! [2. ♞ç4+ ♞×ç4 3. ♞f6+ ♞×é5
 4. ♞×ç4#]
 1... ♞f4 2. ♞é3+ ♞f5 3. ♞×g3+ ♞é4
 4. ♞é3#
 1... ♞f3 2. ♞é3+ ♞f4 3. ♞g7+ ♞é4
 4. ♞é3#
 1... ♞f5 2. ♞é3+ ♞f3 3. ♞×g5+ ♞é4
 4. ♞é3#

A4930 : échange des 2° et 3° coups blancs

1. ♞ç2(+a2)! [2. ♞×ç3+ ♞×ç3, ♞×ç3(+d3) 3. ♞×g2#]
 1... ♞h6(+f4) 2. g7 [3. f6#] ♞×g7(+h5) a 3. ♞×d3(+ç2) # A
 2... ♞f6(+h5) b 3. ♞b4 # B
 1... ♞g5(+f4) 2. f6 [3. g7#] ♞g7(+h5) a 3. ♞b4 # B
 2... ♞×f6(+h5) b 3. ♞×d3(+ç2) # A
 1... ♞f2 2. ♞b4+ ♞d4(+d3) 3. ♞×ç3#
 1... ♞×d5(+d3) 2. ♞×d1(+ç2) [3. ♞×ç3#] d×é2 3. ♞×d5#
 2... ♞ç5(+d5) 3. ç×d3, ♞×d3#

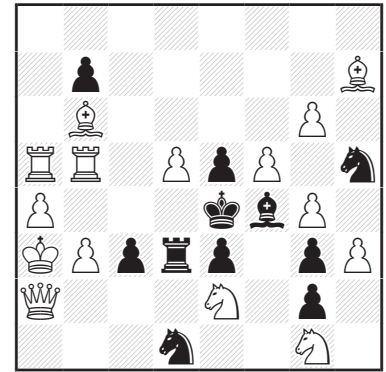
A4931 : thème Kiss à 5 chaînons

1. ♞×g3? A [2. ♞éd4#]
 1... ♞bd5 a 2. ♞×h6 # B
 1... ♞f2 b 2. ♞×é4 # C
 1... ♞éd5 c 2. ♞×f1 # D
 1... ♞a6 d 2. ♞×f1 # E
 1... ♞d4!
 1. ♞×h6! B [2. ♞×g3#]
 1... ♞bd5 a 2. ♞×é4 # C
 1... ♞f2 b 2. ♞×f1 # D
 1... ♞éd5 c 2. ♞×f1 # E
 1... ♞a6 d 2. ♞d×g3 # A

A4932 : Zagorouïko incluant trois paires de mats échangés, Lachy réparti sur 3 phases

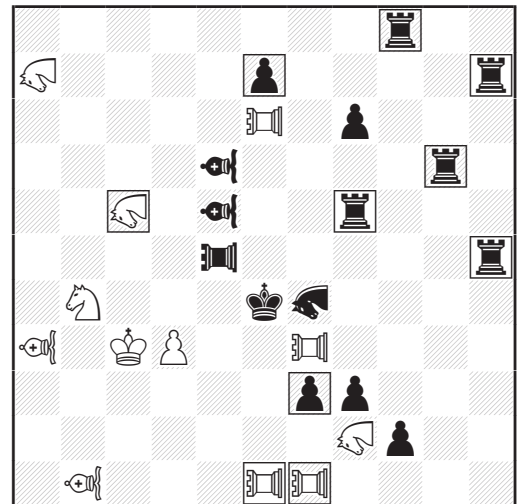
1. ♞g1! [2. ♞d3#]
 1... ♞k4 a 2. ♞d6 # A
 1... ♞j4 b 2. ♞d8 # B
 1... ♞i4 c 2. ♞×g3 # C
 1... ♞h4 d 2. ♞d7 # D
 1. ♞g8! [2. ♞d3#]
 1... ♞k4 a 2. ♞f7 # E
 1... ♞j4 b 2. ♞×g3 # C
 1... ♞i4 c 2. ♞d8 # B
 1... ♞h4 d 2. ♞f6 # F
 1. ♞g7! [2. ♞d3#]
 1... ♞k4 a 2. ♞f8 # G
 1... ♞j4 b 2. ♞f6 # F
 1... ♞i4 c 2. ♞d7 # D
 1... ♞h4 d 2. ♞×g3 # C

A4930 - H. Gockel
 Probleemblad 2000
 2° Prix



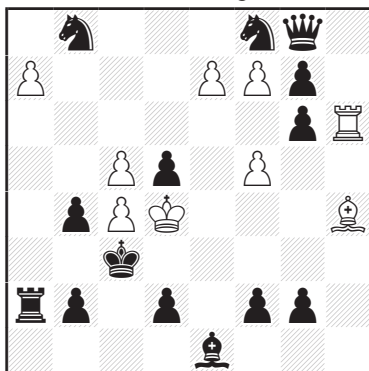
#3 (15+11) C+
 Sentinelles

A4932 - R. Aschwandén
 Probleemblad 2000
 Mention d'Honneur spéciale



#2 4 solutions (12+15) C+
 Echiquier 11×11
 □ = Pièce paralysante ; ♞♞ = Zèbre
 ♞♞ = Tour-Lion, ♞♞ = Fou-Lion

A4934 - A. Bulavka
 Problemblad 2000
 Recommandé spécial



h#2 (9+14) C+

Circé Martien

- a) ♖g8→h8 ; b) ♔ç3→ç4
 c) ♔ç3→f1 ; d) ♔ç3→é2

1. ♖g6! [2. ♔d3#]
 1... ♖k4 a 2. ♖×g3# C
 1... ♖j4 b 2. ♖f7# E
 1... ♖i4 c 2. ♗d6# A
 1... ♖h4 d 2. ♖f8# G

A4933 : pats modèles

- a) 1... ♖f2 2. ♖d8 ♔é3 3. ♗d5+ ♖d4=
 b) 1... ♖g2 2. ♖ç8 ♔g3 3. ♗f5+ ♖g4=

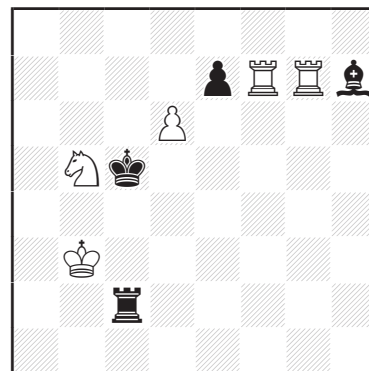
A4934 : Babson, triple Allumwandlung

- a) 1. b1=♗ é8=♖ 2. ♗×h6 a8=♗#
 b) 1. f1=♖ é8=♗ 2. ♖f×h4 a8=♗#
 c) 1. g1=♖ é8=♗ 2. ♖×h6 a8=♖#
 d) 1. d1=♗ é8=♖ 2. ♗×f5 a8=♖#

The Macedonian Problemist
 2005-06 - Aidés (h#2)

A4935 - P. Zuvic
 & B. Zadro

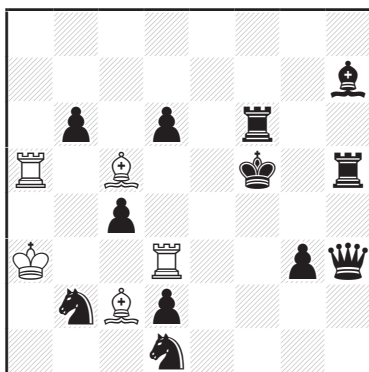
The Macedonian Problemist 2005-06
 1° Recommandé



h#2 (5+4) C+

- b) ♗b5→g4 ; c) ♗b5→b6
 d) ♗d6→f6

A4936 - V. Gurov
 Problemblad 2003
 1° Prix



h#2 4.1.1.1. (5+12) C+

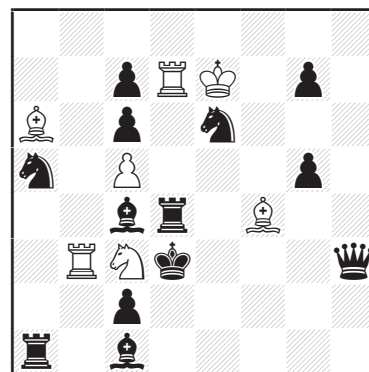
Juge : C. Feather
 Nombre de problèmes : ??
 Nombre de récompenses : 4 (quatre Recommandés)

A4935 : Pickaninny

- a) 1. é×d6 ♖b7 2. d5 ♖gç7#
 b) 1. é6 ♖ç7+ 2. ♔×d6 ♖gd7#
 c) 1. ♔×d6 ♔b4 2. é5 ♖f6#
 d) 1. é×f6 ♖g6 2. f5 ♖×f5#

Problemblad 2003
 Aidés (h#2)

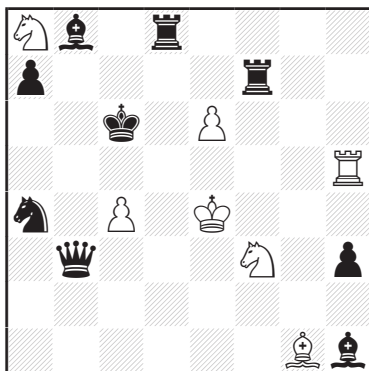
A4937 - M. Parrinello
 Problemblad 2003
 2° Prix



h#2 2.1.1.1. (7+13) C+

Juge : J. de Boer
 Nombre de problèmes : 35
 Nombre de récompenses : 13 (trois Prix, quatre Mentions d'Honneur, six Recommandés)

A4938 - D. Kostadinov
 Problemblad 2003
 3° Prix



h#2 2.1.1.1. (7+9) C+

A4936 : batteries blanches

1. ♔é6 ♖a7 2. ♖é5 ♖×d6#
 1. ♔é4 ♗×b6 2. ♖f4 ♖é3#
 1. ♔é5 ♖×d2 2. ♖é6 ♗×d6#
 1. ♔f4 ♗×d1 2. ♗é4 ♗é3#

A4937 : switchbacks, déclouages

1. ♗d8 ♗d6 2. ♖g4 ♗f4#
 1. ♗b7 ♖b5 2. ♗a2 ♖b3#

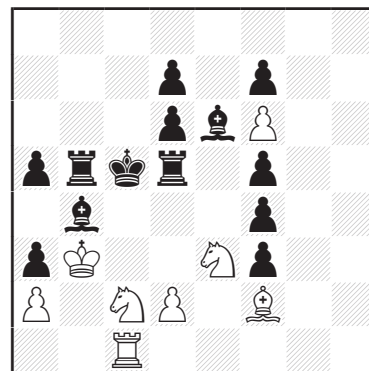
A4938 : Grimshaw

1. ♖b7 ♔f5 2. ♖d6 ♗é5#
 1. ♖b7 ♔é3 2. ♗d6 ♗d4#

A4939 : échange des coups blancs

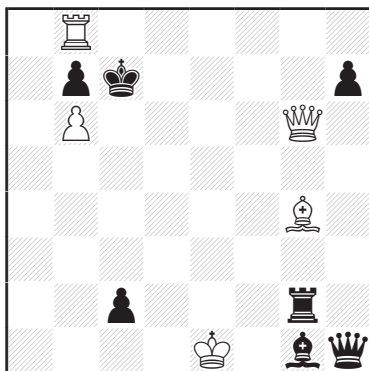
1. ♖×d2+ ♗d5+ A 2. ♖d4 ♗ç×b4# B
 1. ♗×d2+ ♗b4+ B 2. ♗ç3 ♗é×d5# A

A4939 - V. Kopaev
 Problemblad 2003
 1° Mention d'Honneur



h#2 2.1.1.1. (8+13) C+

A4940 - K. Wenda
Uralsky Problemist 2008
1° Prix



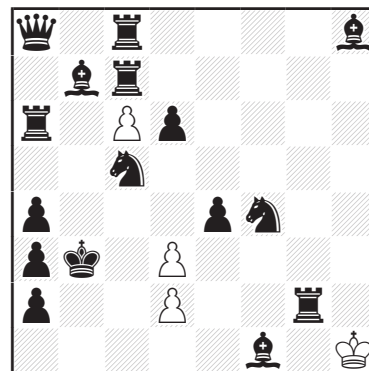
-7(7B,6N) & s#1 (5+7)
Proca-Retractor, Anti-Circé

Uralsky Problemist 2008
Féériques

Juge : G. Evseev
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 14 (quatre Prix,
quatre Mentions d'Honneur, six Recomman-
dés)

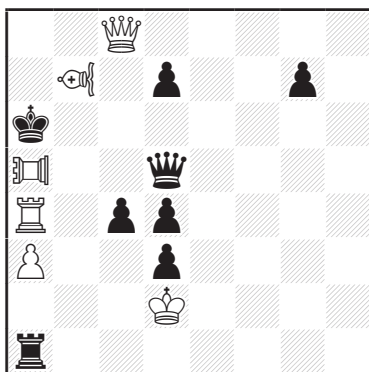
- A4940 :**
-1. ♖g3×♜f2(♖é1)! ♜h2-g2+
-2. ♖f3-g3 ♜g2-f2+
-3. ♖é2-f3 ♙f2-g1+
-4. ♖é1-é2 ♙g1-f2+
-5. ♖é2×♞d2(♖é1) ♙f2-g1+
-6. ♖é1-é2 ♙g1-f2+
-7. ♖ç3×♞d3(♖é1)
& 1. ♖×ç2(♖é1) ♙×b6(♙f8)#

A4941 - A. Styopochkin
Uralsky Problemist 2008
2° Prix



h#2 (4+16) C+
Andernach
b) ♜a3→é5 ; c) ♜a2→ç2

A4942 - P. Petkov
Uralsky Problemist 2008
3° Prix



hs#3 2.1.1.1.1.1. (6+8) C+
♞ = Pao, ♞ = Vao

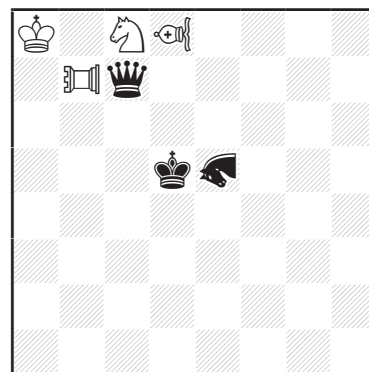
- A4941 :** 1° et 2° coups noirs sur la même case,
mats modèles, switchbacks
a) 1. ♜a×ç6(B) ♜a6 2. ♙×d3(B) ♜b6#
b) 1. ♜ç×ç6(B) ♜ç7 2. ♞ç×d3(B) ♜ç3#
c) 1. ♙×ç6(B) ♙b7 2. ♞f×d3(B) ♙d5#

- A4942 :** anti-batteries réciproques
1. ♜d8 ♜h1 2. ♞g2 ♖b7 3. ♞d5+ ♜×g2#
1. ♜b4 ♜h5 2. ♞g5 ♖a5 3. ♞d5+ ♜×g5#

- A4943 :** captures réciproques, mats modèles,
écho
a) 1... ♞b6 2. ♖×b6(♞a6) ♞×b6(♖é4)
3. ♜×b6(♞a7) ♞×b6(♜é5)#
b) 1... ♞é7 2. ♖×é7(♞f8) ♞×é7(♖ç4)
3. ♜×é7(♞é8) ♞×é7(♜d4)#

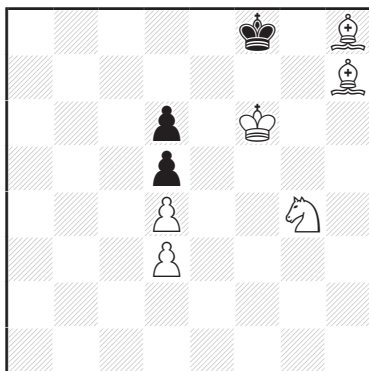
- A4944 :** circuit de Roi
7. ♖×d4(d2) 12. ♖×d2 15. ♖×g4(♞b1)
18. ♖×h7(♙f1) 19. ♖×h8(♙ç1)
26. ♖d4 ♙é3#

A4943 - V. Crisan
Uralsky Problemist 2008
1° Mention d'Honneur



h#3 0.1.1.1.1.1. (4+3) C+
Super-Circé ; ♞ = Chameau
♞ = Pao, ♞ = Vao
b) ♞é5→d4

A4944 - G. Bakcsi & L. Zoltan
Uralsky Problemist 2008
2° Mention d'Honneur

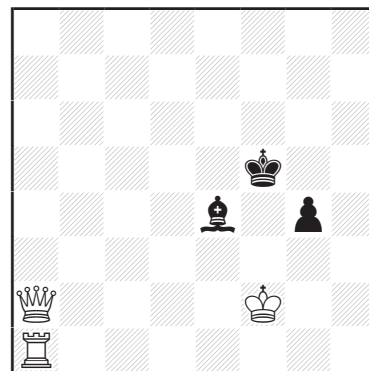


sh#26 (6+3) C+
Circé

- A4945 :**
-1. ♜a1×♙g1(♜a1)! ♙h2-g1+
-2. ♜a1×♙g1(♜a1) g2-g1=♙
-3. ♜d1×♜g1(♜a1) ♜h1-g1+
-4. ♖é1-f2 ♙g1-h2+
-5. ♖é1×♙f2(♖é1) f3-f2+
-6. ♖f2×♞é3(♖é1) ♙h2-g1+
-7. ♜f7-a2
& 1. ♜d5+ ♞d1#

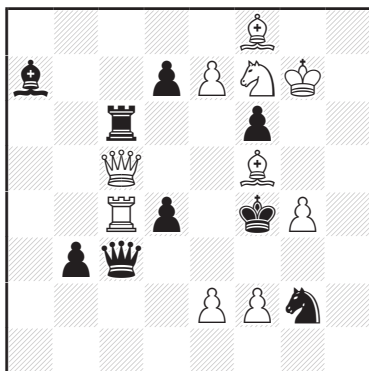
- A4946 :** mats échangés
a) 1. ♖g8! [2. ♙h6#]
1... ♜h3 a 2. ♜×d4# A
1... ♜ç8 b 2. ♜d6# B
b) 1. ♖g8! [2. ♙h6#]
1... ♜h3 a 2. ♜d6# B
1... ♜ç8 b 2. ♜×d4# A

A4945 - V. Crisan & K. Wenda
Uralsky Problemist 2008
3° Mention d'Honneur



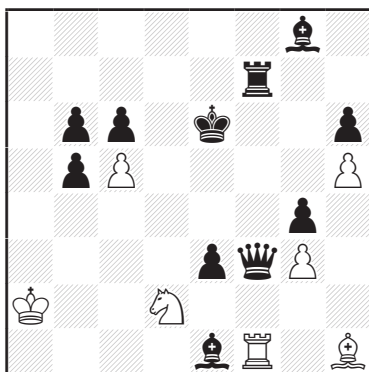
-7(7B,6N) & s#1 (3+3)
Proca-Retractor, Anti-Circé

A4946 - V. Kotesovec
Uralsky Problemist 2008
Recommandé



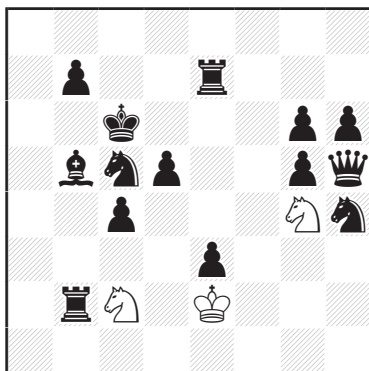
#2 (10+9) C+
a) Orthodoxe ; b) Madrasi

A4948 - C. Feather
Mémorial L. Zykina 2009
1° Prix



h#3 2.1.1.1.1.1. (7+11) C+

A4950 - A. Mityushin
Mémorial L. Zykina 2009
3° Prix



h#3 (3+14) C+
b) ♖d5→ç7

- A4947 : mats modèles**
a) 1. ♖g2 ♗h2(♙) 2. ♗×h2(♖) 0-0-0(♖d1)#
1. ♗h2 0-0-0(♖d1) 2. ♖g1 ♗é3(♙)#
b) 1. ♖g2(♖) ♗×a2 2. ♖g1(♙) ♖g2(♙)#
1. ♖h2(♙) ♖d2 2. ♗×g3 ♗×g3#

Mémorial L. Zykina 2009
Aidés

Juge : V. Kirillov
Nombre de problèmes : 36
Nombre de récompenses : 14 (quatre Prix,
cinq Mentions d'Honneur, sept Recomman-
dés)

- A4948 : écho diagonal-orthogonal, mats modèles**
1. ♗×f1 ♙é4 2. ♖f6 ♙g6 3. ♖g5 ♗é4#
1. ♗×h1 ♖f4 2. ♖d5 ♖d4+ 3. ♖×ç5 ♗b3#

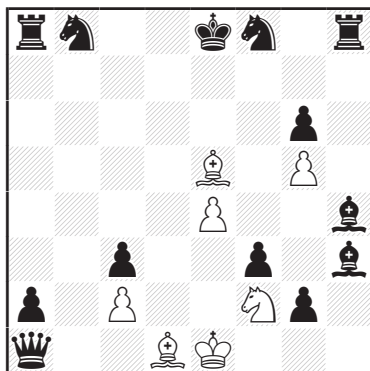
- A4949 : Zilahi, mats modèles**
1. ♖ç2 ♙b5 2. a×b5 d×ç6+ 3. ♖a6 ♖a3#
1. ♗ç2 ♖b5 2. ç×b5 d×é6 3. ♖ç6 ♙é4#

- A4950 : mats modèles, écho**
a) 1. ♖b3 ♗ç×é3 2. ♖ç7 ♗×ç4 3. ♖f3 ♗gé5#
b) 1. ♗f3 ♗g×é3 2. ♖d7 ♗×ç4
3. ♖b4 ♗×b4#

- A4951 : Zilahi, roques, mats modèles**
1. ♙×f2+ ♖×f2 2. ♗bd7 ♙é2 3. 0-0-0 ♙a6#
1. ♗×d1+ ♖×d1 2. ♗h7 ♗g4 3. 0-0 ♗h6#

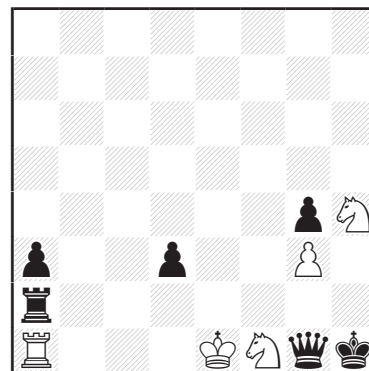
- A4952 : mats modèles**
a) 1. ♖d4 ♖f5 2. ♙f3 ♗b6 3. ♗é4 ♖d5#
b) 1. ç5 ♖f6 2. ♙f4 d3 3. ♗é5 ♖d6#

A4951 - M. Kolesnik & R. Zalokotsky
Mémorial L. Zykina 2009
4° Prix



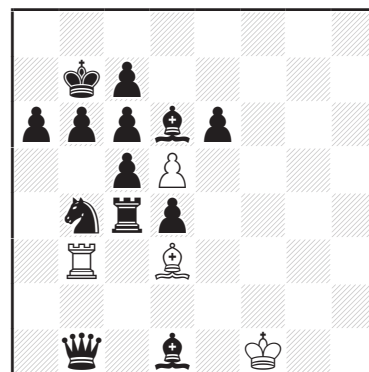
h#3 2.1.1.1.1.1.1. (7+13) C+

A4947 - K. Mlynka
Uralsky Problemist 2008
Recommandé



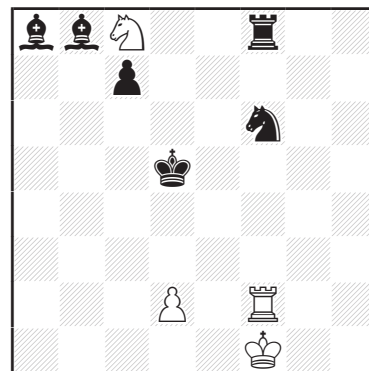
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+
a) Einstein inversé
b) Anti-Einstein

A4949 - A. Onkoud & C. Jones
Mémorial L. Zykina 2009
2° Prix



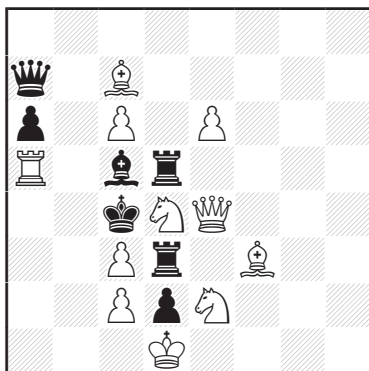
h#3 2.1.1.1.1.1. (4+13) C+

A4952 - V. Vinokurov & A. Semenenko
Mémorial L. Zykina 2009
1° Mention d'Honneur



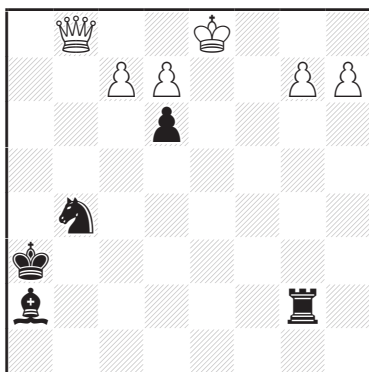
h#3 (4+6) C+
b) ♗f6→f7

A4953 - A. Cuppini
Eterosacco 2006-07
Prix



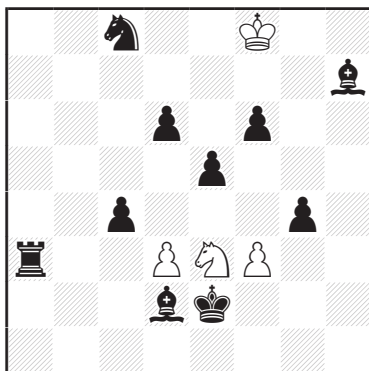
#2 (11+7) C+
Andernach, Madراسي

A4955 - R. Millour
dédié à D. Innocenti
Eterosacco 2006-07
Recommandé



s#8 (6+5) C+
Circé Martien

A4957 - A. Semenenko
Concours moscovite 2010
1° Prix



h#4 (4+10) C+
b) ♜c4→e6 ; c) ♜c4→f5

Eterosacco 2006-07
Féériques

Juge : M. Parrinello
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 4 (un Prix, une
Mention d'Honneur, deux Recommandés)

A4953 : mats échangés
1... ♖3×d4(B) a 2. ♗d3# A
1... ♖5×d4(B) b 2. ♗d5# B
1. ♙b6! [2. ♖a4#]
1... ♖3×d4(B) a 2. ♗×d5(N)# B
1... ♖5×d4(B) b 2. ♗×d3(N)# A
1... ♗×b6(B) 2. ♗b3#

A4954 : circuit de Roi, Excelsior
1. ♚×a2 2. ♚×b1 4. ♚×c3 5. ♚b2 6. ♚4
11. ♚×c5 12. ♚d5 14. ♚c6 18. ♚d8 20. ♚8=♗
21. ♗g4 23. ♚f7 24. ♗g7+ ♗×g7#

A4955 : Allumwandlung
1. h8=♙+! ♖b2 2. ♚8=♗+ ♙b1
3. d8=♗+ ♗a2 4. ♗b4 d5 5. g8=♗ d4
6. ♙g7 d3 7. ♙f8 d2 8. ♗g×d2 ♖×f8#

A4956 : cycle des coups blancs
1. ♗a5! [2. ♗b7+ A ♖f×b7(♖b1)
3. ♗f7+ B ♖×f7(♖f1) 4. ♗d5# C
2... ♖d×b7(♖b1)
3. ♗d5+ ♖×d5(♖d1) 4. ♗f7#]
1... ♖fb7 2. ♗f7+ B ♖×f7(♖f1)
3. ♗d5+ C ♖×d5(♖d1) 4. ♗b7# A
1... ♖db7 2. ♗d5+ C ♖b×d5(♖d1)
3. ♗b7+ A ♖×b7(♖b1) 4. ♗f7# B

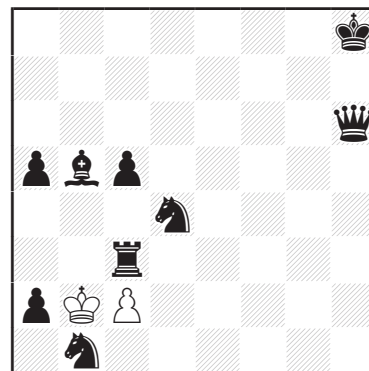
Concours Moscovite 2010
Aidés (h#n, n>3)

Juge : A. Styopochkin
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 7 (un Prix, deux
Mentions d'Honneur, quatre Recommandés)

A4957 : Zilahi cyclique, mats modèles
a) 1. ♚×d3 ♙é8 2. ♚d4 ♙d7 3. ♖d3 ♙c6
4. ♙c3 ♗c2#
b) 1. ♚×é3 ♙g7 2. ♙f4 ♙h6 3. ♙f5+ ♙h5
4. ♙f4 f×g4#
c) 1. ♚×f3 d4 2. ♙é4 ♗c4 3. ♙d5 ♗b6+
4. ♙é6 d5#

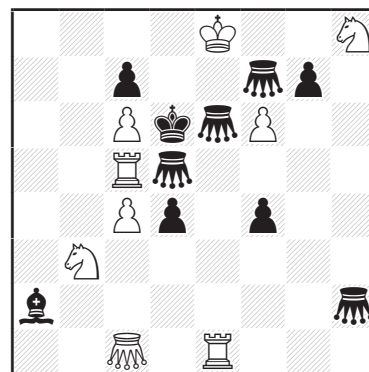
A4958 : circuit du Roi blanc
1. ♙é6 ♙c5 2. ♙d7 ♙×d5 3. ♙d6 ♙c4
4. ♙c6 ♙×b3 5. ♙b5 ♙c3 6. ♙a4 ♙c4
7. ♙a3 b3#

A4954 - G. Bakcsi,
Z. Laborczi & L. Zoltan
Eterosacco 2006-07
Mention d'Honneur



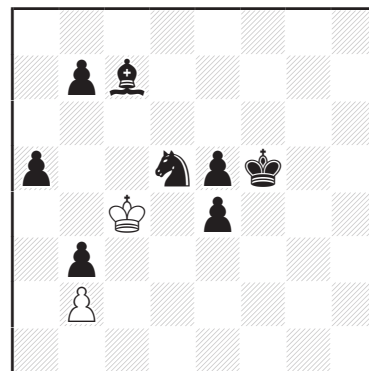
ss#24 (2+9) C+

A4956 - S. Trommler
Eterosacco 2006-07
Recommandé



#4 (9+10) C+
Anti-Circé
♞♞ = Sauterelle

A4958 - A. & V. Semenenko
Concours moscovite 2010
1° Mention d'Honneur



h#7 (2+8)