

PHENIX 216 AVRIL 2012

DIRECTEUR : Denis BLONDEL, 19 rue de Rome, 94510 La Queue en Brie

e-mail : denisblondel@wanadoo.fr

SITE INTERNET : <http://www.phenix-echecs.fr>

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

e-mail : travailphenix@yahoo.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 Soulyard, 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 216 | 8846 |
| Actualités, par Denis Blondel | 8872 |

Dépôt légal : avril 2012. Printed in Slovakia.

DEUX-COUPS

6415 Vladimir Nikitin

1. ♖é4+? 1... ♔a1!
1. ♖h8? blocus 1... ♙ç1!

1. ♖g2! blocus
1... ♔a1 2. ♖a2#
1... ♔ç1 2. ♖ç2#
1... ♙~ 2. ♖(×)b2#
1... ♙ç1! 2. ♖a2#

Miniature sans Pion, avec correction noire par le ♙a3.

6416 Zoran Janev

a) 1.d4! [2. ♙é2#] 1...é5 2. ♙ç8#
b) 1.ç6! [2. ♙b4#] 1...f3 2. ♙h6#
c) 1.é7! [2. ♙d7#] 1...d2 2. ♙f1#
d) 1.f5! [2. ♙g5#] 1...ç4 2. ♙a3#

Une quasi-miniature. La position tourne d'un quart de tour, et la solution reste identique dans chaque cas.

6417 Nicolae Popa

1. ♗é7? [2. ♖é6#] 1... ♖ç4!
1. ♗ç7? [2. ♖é6#]
1... ♖ç4 2. ♗d3#
1... ♖ç4!
1. ♗ç3? [2. ♖é6#] 1... ♖ç4!
1. ♗b4! [2. ♖é6#]
1... ♖ç4 2. ♗×ç6#
1... ♖ç4 2. ♗bd3#
1... ♙d5, ♙d7 2. ♖(×)d5#

Essais du ♗d5 avec un mat changé. Dommage que deux réfutations soient identiques.

6418 Pyotr Novitsky

1...d×é5 2. ♖éd8#
1...d×ç5 2. ♖çd8#
1. ♗é6? [2. ♗×f4#]
1... ♔×é5 2. ♗éç7#
1...d×é5 2. ♖d3#
1... ♙h2!
1. ♗ç6! [2. ♗×b4#]
1... ♔×ç5 2. ♗é7#
1...d×ç5 2. ♖d3#

Deux clés ampliatives, avec deux mats changés. Mais la position est trop connue et trop symétrique.

6419 Islam Kazimov

1. ♖×a6? [2. ♖ç4#]
1... ♗é3 2. ♙ç3#
1... ♗é5!
1. ♗b6? [2. ♗é6#]
1... ♙d6 2. ♖×d6#
1...é3!
1. ♖×a6? [2. ♖a4#] 1... ♗é5!
1. ♗×ç5! [2. ♗5é6#]
1... ♙×ç5 2. ♖d6#
1...é3 2. ♙ç3#

Trois essais un peu disparates, mais une bonne homogénéité d'ensemble néanmoins. La ♖h6 lointaine est bien utilisée.

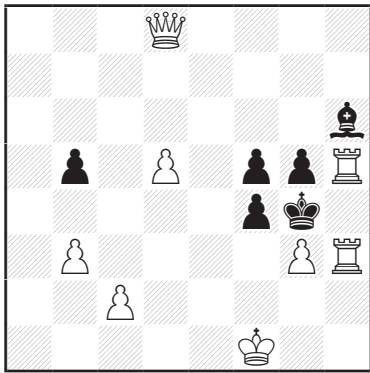
6420 David Shire

1. ♗g~? [2. ♗ç2# A]
1... ♙é4, ♙d1 2. ♖(×)é4#
1... ♖d1 2. ♖ç4, ♖d3# dual
1... ♖×ç1, ♖d3 2. ♖(×)d3#
1... ♖ç4 2. ♖×ç4#
1... ♗d6!
1. ♗é7! [2. ♗ç6#]
1... ♙ç5 2. ♗ç2# A
1... ♙×d5 2. ♖×d5#
1... ♖ç4 2. ♖×ç4#
1... ♖×ç1!
1. ♗é5! [2. ♗ç6#]
1... ♙×d5 2. ♗ç2# A
1... ♙ç5 2. ♙×ç5#
1... ♖ç4 2. ♖×ç4#
1... ♖×ç1 2. ♖d3#

Correction de menace (second degré), une des nombreuses spécialités de l'auteur. Le retour du mat A est obtenu sur des autoblocages. L'auteur nous précise que ce problème est le seul à montrer "the threat correction" avec une telle position de départ du Cavalier blanc par rapport au Roi noir.

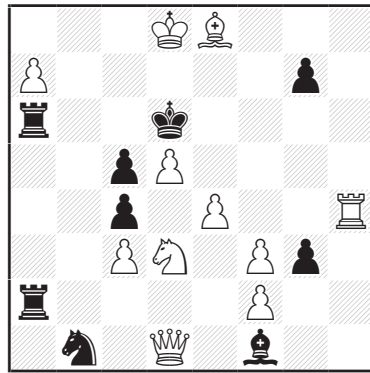
Correction de menace : correction blanche [une clé d'essai comporte un ou plusieurs effets en faveur des Blancs, mais les Noirs peuvent la réfuter. Une autre clé comporte les mêmes effets, mais aussi d'autres qui permettent que la réfutation de l'essai ne réfute pas ou ne peut plus être jouée] dans laquelle l'effet utile de la correction est un changement de la menace.

6421 - L. Makaronez



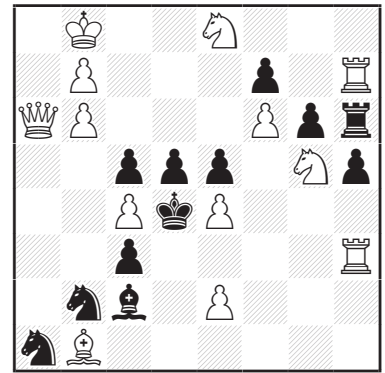
#3 (8+6) C+

6422 - L. Makaronez



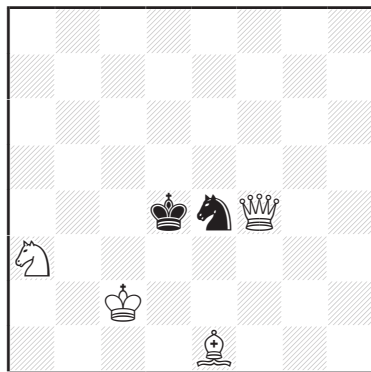
#3 (11+9) C+

6423 - N. Popa



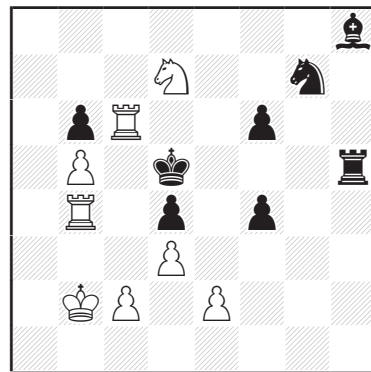
#3 (13+12) C+

6424 - L. Makaronez



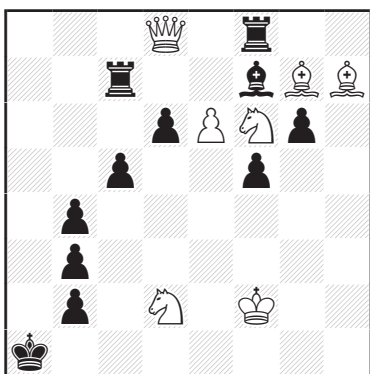
#4 (4+2) C+

6425 - O. Schmitt



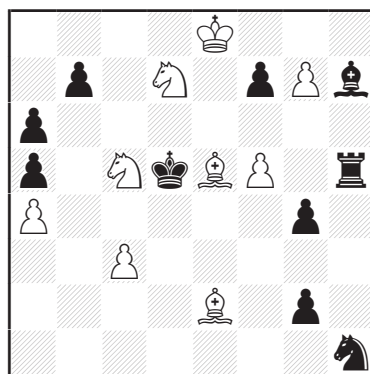
#5 (8+8) C+

6426 - S. Thobanian



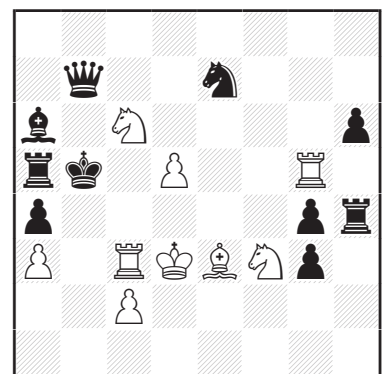
#5 (7+11) C+

6427 - O. Schmitt



#6 (9+10) C+

6428 - O. Schmitt



#7 (9+10) C+

TROIS-COUPS

6421 Leonid Makaronez

1. ♖f6! blocus

- 1... ♙~ 2. ♗×g5+ ♕f3 3. ♗×f4#
1... f×g3 2. ♖3h4+ g×h4 3. ♗×f5#
2... ♕f3 3. ♗ç3#
1... f3 2. ♖5h4+ g×h4 3. ♗×h4#
1... b4 2. g×f4 blocus ♙~ 3. ♗×g5#
2... ♕×f4 3. ♗d4#
2... g×f4 3. ♖5h4, ♗×f5, ♗h4#
1... ♕f3 2. ♗×f5 [3.g~#] g4, ♕é3 3. ♗d3#

La Dame blanche mate sur sept cases différentes.

6422 Leonid Makaronez

1. ♖h5! [2.é5+ ♕×d5 3. ♗f4#]

- 1... ♙×d3 2. ♗g1 [3. ♗×g3#] g2 3. ♗h2#
1... ç×d3 2. ♗b3 [3.é5, ♗b8#] ç4 3. ♗b4#
1... ♖é2 2. ♗é5 ~ 3. ♗×ç4, ♗f7#

Seconds coups blancs tranquilles de la Dame blanche sur la double capture de d3.

6423 Nicolae Popa

1. ♕ç7? [2.b8=♗ [3. ♗ç6#] ♙a4 3.é3#] 1... d×ç4!

1. ♕a7! [2.b8=♗ [3. ♗ç6#] ♙a4 3.é3#]
1... d×ç4 2. ♗ç7 [3. ♗b5#] ♙a4, ♙×é4 3.é3#
1... d×é4 2. ♗é6+ f×é6 3. ♖d7#
1... ♗×ç4 2. ♗d6 [3. ♗b5#] d×é4 3. ♗×ç4#
2... ♙a4 3. ♖d3#
2... ♗ç~ (♗é3) 3.é3 (♗f3)#
1... ♗b3 2. ♙×ç2 [3.é3#] ♗d1, ♗×ç4 3. ♖d3#

Le Roi blanc doit bouger pour rendre possible la promotion du ♖b7, il faut trouver la bonne case d'arrivée.

MULTICOUPS

6424 Leonid Makaronez

1. ♙g3! blocus

- 1... ♕ç5 2. ♗ç7+ ♕d4 3. ♗ç4+ ♕é3 4. ♗d3#
2... ♕b4 3. ♗ç4+ ♕×a3 4. ♗b3#
3... ♕a5 4. ♗b5, ♙ç7#

Une clé d'attente qui ne saute pas aux yeux !

6425 Olivier Schmitt

- 1.é4+? 1... f×é3 e.p. 2. ♖×d4+ ♕×d4
3. ♖d6+ ♖d5! ou 2. ♕a3? ♖h4!
1. ♕a2? 1... ♖h2! ; 1. ♕b3? 1... ♗é6!

1. ♕a3! [2.ç3,ç4+ d×ç3 3. ♖é4 ~ 4. ♗×b6#]

- 1... ♖h1
2.ç4+ d×ç3 e.p. (premier pré-blocage)
3.é4+ f×é3 e.p. (deuxième pré-blocage)
4. ♖d4+ ♕×d4 5. ♖d6#

Jeu précis du Roi blanc, sacrifices provoquant deux pré-blocages noirs, sacrifice d'attraction et mat modèle (Auteur).

6426 Shamir Thobanian

1. ♗é8! [2. ♗a8+, ♗f6]

- 1... ♖a7 2. ♗f6 [3. ♗×b2#] ♖a2
3. ♗×b3+ ♕b1 4. ♗×f5+ g×f5 5. ♙×f5#

Sacrifice de la Dame blanche.

6427 Olivier Schmitt

1. ♙ç4+? 1... ♕×ç4 2. ♗b6+ ♕×ç5
3. ♕d7 [4. ♙d4#] g1=♗!
1. ♙d3? [2.ç4+ ♕ç6 3. ♙é4#]
1... ♗f2 2. ♙ç4+ etc.
1... ♙×f5!

1.g8=♗! [2. ♗é7#]

- 1... ♙×g8 2. ♙d3 ♗f2 3. ♙ç4+ ♕×ç4
4. ♗b6+ ♕×ç5 5. ♕d7 ♕×b6 6. ♙d4#
3... ♕ç6 4. ♗×b7 ♕×b7 5. ♙d5+ ♕ç8
6. ♗b6#

Deux avant-plans (pour dévier le Fou noir grâce à une sous-promotion puis pour pré-intercepter la diagonale g1-d4) suivis de trois sacrifices inattendus (Auteur).

6428 Olivier Schmitt

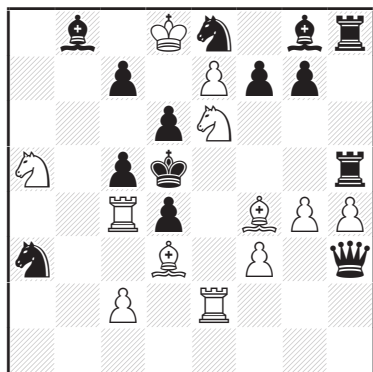
1. ♖ç5+? 1... ♕b6+ 2. ♖b5+ ♕×b5? 3.ç4#
2... ♕ç7!
1.d6+?

prend le contrôle de ç7 mais perd celui de ç6

- 1... h×g5 2. ♖ç5+ ♕b6+ 3. ♖b5+ ♕~!
1. ♖ç4? [2. ♖b4#]
1... ♗×ç6? 2.d6+! etc.
1... g×f3!
1. ♗fd4+! ♕b6+ 2. ♗b5+ ♕×b5 3. ♖ç4 ♗×ç6
4.d6+ h×g5 5. ♖ç5+ ♕b6+ 6. ♖b5+ ♕×b5
7.ç4#

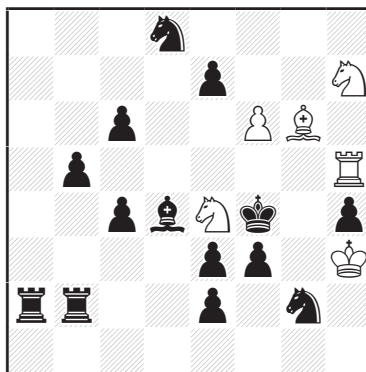
Ce problème combine trois avant-plans, des sacrifices des Cavalier et Tour blancs, un pré-blocage noir (avec sacrifice) en ç6, des échecs croisés et un mat modèle (Auteur).

6429 - O. Schmitt



#11 (12+14) C+

6430 - O. Schmitt



#14 (6+14) C+

6429 Olivier Schmitt

1. ♘c3? [2. ♖×c5+ d×c5 3. ♘4+ ♗×c4 4. ♕×c4#]

1... d×c3 2. ♖×c5+ d×c5 3. ♕é4+ ♖×é6 4. ♕f5+ ♖d5 5. ♖d2+ ♘×d2!

1. ♖×c5+! d×c5 2. ♕é4+! ♖×é6 3. ♕f5+! ♖d5 4. ♖é5+ ♖d6 5. ♖é1+! ♖d5 6. ♕é4+ ♖é6
7. ♕d3+! ♖d5 8. ♘4+! d×c3 e.p. 9. ♕é4+ ♖é6 10. ♕f5+ ♖d5 (♖f6) 11. ♖d1 (♕é5)#

Formation/destruction de deux batteries ♕/♖, l'une permettant l'autre grâce à une interception ♕/♖ ; switchback du ♕d3 et sacrifices (Auteur).

6430 Olivier Schmitt

1. ♖f5+? 1... ♖×é4!

Et jouer le ♗é4 (menaçant 2. Tf5#) n'aboutit pas non plus. Pour que ce coup devienne réellement décisif, le plan des Blancs va consister à amener leur Fou en d3 pour éviter que celui-ci ne soit intercepté :

1.f7! [2.f8=♖+] sacrifice de déviation 1... ♗×f7 2. ♗f8 [3. ♗é6#] ♗d8 3. ♕f5 [4. ♗g6#] ♖é5
4. ♕h7+ (dégageant astucieusement la case g6 pour le ♗f8 en créant une batterie ♗/♕ indirecte)
4... ♖f4 5. ♗d6 [6. ♖f5, ♗g6#] deuxième sacrifice de déviation, 5... é×d6 6. ♖f5+ ♖é4 7. ♖c5+
(cette manœuvre préalable de la Tour blanche est nécessaire car 6. ♗g6+? est prématuré à cause
de 6... ♖é4 7. ♗é5+ ♖d5! exploitant l'interception ♗/♖) 7... ♖f4 8. ♗g6+ ♖é4 9. ♗é5+ ♖f4
10. ♗d3+ ♘×d3 11. ♖f5+ ♖é4 12. ♖h5+ ♖f4 13. ♕×d3 ~ 14. ♖f5#

Belle coordination du quatuor ♗♗♕♖ avec un festival d'interceptions et désinterceptions blanches, sacrifices et switchbacks (Auteur, qui déclarent C+ ces deux derniers problèmes).

RETROS

6431 Dragan Petrovic

Solution (on suppose bien sûr que l'on cherche la solution la plus courte) :

rétro : 1.... ♕g1×♗f2(♗g1)# 2. ♗h3-f2+ h4×♖g3

3. ♖h6-f8 h5-h4 4. ♖f6×h6(h7) h7-h6

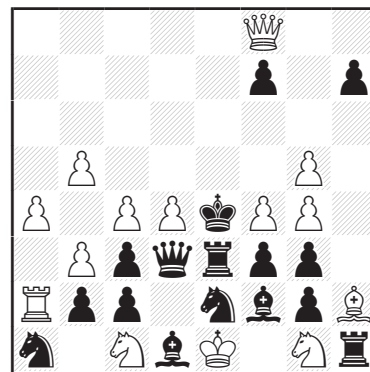
Ici on va utiliser un nouveau processus de deux tempo avec un cycle de huit coups pour sortir le Cavalier blanc :

5. ♖f7×f6(f7) h6-h5 6. ♖h5-f7 f7-f6 7. ♖h4×h5(h7) h7-h6

8. ♖a3-a2 h6-h5 9. ♖h5×h4(h7) h7-h6 10. ♖h8×h5(h7) h6-h5

11. ♗a2-c1 h7-h6 12. ♖f6-h8 h5-h4 13. ♖f7×f6(f7) h6-h5

6431 - D. Petrovic



Histoire du ♗g3 ? (14+16)
Circé

14. ♖h5-f7 f7-f6 15. ♖h4×h5(h7) h7-h6 16. ♜b4-a2 h6-h5 17. ♖h5×h4(h7) h7-h6
 18. ♖h8×h5(h7) h6-h5 19. ♜ç6-b4 h7-h6 20. ♜é7-ç6! h5-h4 21. ♜f5-é7 h6-h5 22. ♜h4×f5(f7) f6-f5
 23. ♚a2-a3 f7-f6 24. ♜f5×h4(h7) h5-h4 25. b4-b5 h7-h6

Le chemin vers b1 est maintenant ouvert.

Deux Pions noirs seront nécessaires à l'Ouest de l'échiquier pour ouvrir la cage par : a×b3(b7),
 b×a5(a2) et a×b4(b7)

26. ♜h4×f5(f7) f6-f5 27. ♜f5×h4(h7) f7-f6 28. ♜é7×f5(f7) f6-f5 29. ♜ç8-é7 f7-f6 30. ♜a7-ç8 h6-h5
 31. ♜b5-a7 h7-h6 32. ♜a3-b5 h5-h4 33. ♜b1-a3 g×♜h5(♜b1)

C'est le Pion noir initialement en g3.

34. ♜g7×h5(h7) h6-h5 35. ♜f5-g7 h7-h6 36. ♖f6-h8 g7-g6 37. ♖g6×f6(f7) f7-f6 38. ♜h4×f5(f7) f6-f5
 39. ♜f5×h4(h7)+ f7-f6 40. ♜é7×f5(f7) h5-h4 41. ♜d5-é7 h6-h5 42. ♜ç7-d5 h7-h6
 43. ♖h5×g6(g7) f6-f5! 44. ♖h4×h5(h7) h6-h5 45. ♜b5-ç7 h7-h6 46. ♖h8×h4(h7) h5-h4
 47. ♜a3-b5 h6-h5 48. ♜b1-a3 f×♜g6(♜b1) 49. ♜h4-g6 h7-h6 50. ♜f5×h4(h7) h5-h4
 51. ♜é7×f5(f7)

Le ♜g3 est prêt à retourner vers l'Ouest de l'échiquier.

51...f7-f6 52. ♖f6-h8 h6-h5 53. ♜d5-é7 h7-h6

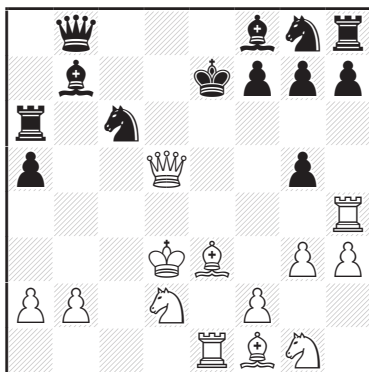
Maintenant nous allons utiliser la manoeuvre Frolkin, qui permet de gagner deux tempos en sept coups :

54. ♖h6×f6(f7) f7-f6 55. ♖h5×h6 h7-h6 56. ♖h4×h5(h7) h6-h5 57. ♜ç7-d5 h7-h6
 58. ♖h6×h4(h7) h5-h4 59. ♖f6-h6 h6-h5 60. ♜b5-ç7 h7-h6 61. ♖h6×f6(f7) f7-f6
 62. ♖h4×h6(h7)! h7-h6 63. ♖h8×h4(h7) h5-h4 64. ♜a3-b5 h6-h5 65. ♜b1-a3 é×♜f5(♜b1)
 66. ♜h4×f5(f7) h7-h6 67. ♜g6×h4(h7) é7-é6 68. ♜é5-g6 f6-f5 69. ♜ç6×é5(é7) é6-é5
 70. ♜a7-ç6 f7-f6 71. ♜b5-a7 h5-h4 72. ♜a3-b5 h6-h5 73. ♜b1-a3 d×♜é6(♜b1)
 74. ♖f6-h8 h7-h6 75. ♖h6×f6(f7) f7-f6 76. ♖h4×h6(h7)! h7-h6 77. ♖h8×h4(h7) h5-h4
 78. ♜g7-é6 h6-h5 79. ♜f5-g7 h7-h6 80. ♜h4×f5(f7) f6-f5 81. ♜f5×h4(h7) f7-f6
 82. ♜é7×f5(f7) f6-f5 83. ♜d5-é7 f7-f6 84. ♜ç7×d5(d7) h5-h4 85. ♜b5-ç7 h6-h5
 86. ♖f6-h8 h7-h6 87. ♖h6×f6(f7) f7-f6 88. ♖h5×h6(h7) h7-h6 89. ♖h4×h5(h7) h6-h5
 90. ♜a3-b5 h7-h6 91. ♖h8×h4(h7) h5-h4 92. ♖f6-h8 h6-h5 93. ♜b1-a3 ç×♜d5(♜b1)
 94. ♜ç7-d5 h7-h6 95. ♖h6×f6(f7) f7-f6 96. ♖h5×h6(h7) h7-h6 97. ♖h4×h5(h7) h6-h5
 98. ♜b5-ç7 h7-h6 99. ♖h8×h4(h7) h5-h4 100. ♖f6-h8 h6-h5 101. ♜a3-b5 h7-h6
 102. ♜b1-a3 b×♜ç6(♜b1) 103. ♖h6×f6(f7) f7-f6 104. ♖h5×h6(h7) h7-h6
 105. ♖h4×h5(h7) h6-h5 106. ♜é7-ç6 h7-h6 107. ♖h6×h4(h7) h5-h4 108. ♖b6-h6 h6-h5
 109. ♜f5-é7 h7-h6 110. ♜h4×f5(f7) f6-f5 111. ♜f5×h4(h7) f7-f6 112. ♜é7×f5(f7) h5-h4
 113. ♜d5-é7 h6-h5 114. ♜ç7-d5 h7-h6 115. ♖h6×b6(b7) b7-b6 116. ♖h5×h6(h7) h7-h6
 117. ♖h4×h5(h7) h6-h5 118. ♜b5-ç7 h7-h6 119. ♜a3×b5(b7) b6-b5 120. ♜b1-a3 b7-b6
 121. ♖h6×h4(h7) h5-h4 122. ♖b6-h6 é×♜f5(♜b1) 123. ♜h4-f5 h7-h6 124. ♜g6×h4(h7) h5-h4
 125. ♜é5-g6 é7-é6 126. ♜ç6×é5(é7) h6-h5 127. ♜a7-ç6 h7-h6 128. ♖h6×b6(b7) b7-b6
 129. ♜b5-a7 é6-é5 130. ♜a3×b5(b7) b6-b5 131. ♜b1-a3 d×♜é6(♜b1) 132. ♜ç7-é6 b7-b6
 133. ♖h5×h6(h7) h7-h6 134. ♖h4×h5(h7) h6-h5 135. ♜d5-ç7 h7-h6 136. ♖h6×h4(h7) h5-h4
 137. ♖b6-h6 h6-h5 138. ♜ç7×d5(d7) h7-h6 139. ♖h6×b6(b7) b7-b6 140. ♖h4×h6(h7)! h7-h6
 141. ♖h6×h4(h7) h5-h4 142. ♖b6-h6 h6-h5 143. ♖ç5×b6(b7) b7-b6 144. ♜b5-ç7 h7-h6
 145. ♜a3×b5(b7) b6-b5 146. ♜b1-a3 ç×♜d5(♜b1) 147. ♜ç7-d5 b7-b6 148. ♜b5-ç7 ç7-ç6
 149. ♜a3×b5(b7) b6-b5 150. ♖b5×ç5(ç7) b7-b6 151. ♜b1-a3 ç6-ç5 152. ♖a5×b5(b7) a×♜b5(♜b1)
 153. ♜a3-b5 a7-a6 154. ♜b1-a3 b×♜ç6(♜b1) 155. ♖b5×a5(a7) a6-a5 156. ♖a5×b5(b7) a7-a6
 157. ♖d8×a5(a7) b6-b5 158. ♚a3-a2 b7-b6 159. a×b3(b7) b×a5(a2) 160. ♚a2-a3 b7-b6
 161. a×b4(b7) b5-b4 etc.

Nouvelle manoeuvre de gain de deux tempos sur huit coups à l'aide de trois Pions noirs !

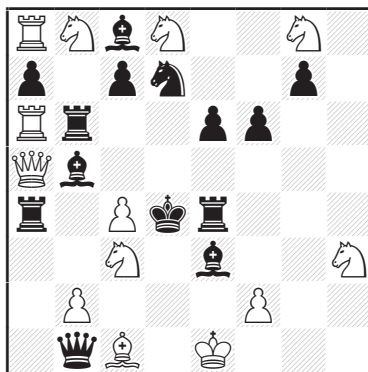
Le ♜g3 se balade sur neuf colonnes.

6432 - E. Pichouron



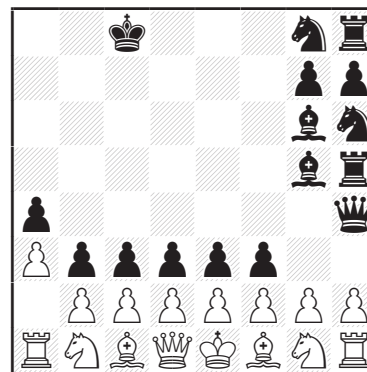
Partie (13+13)
justificative en 22,5 coups

6433 - P. Leroy



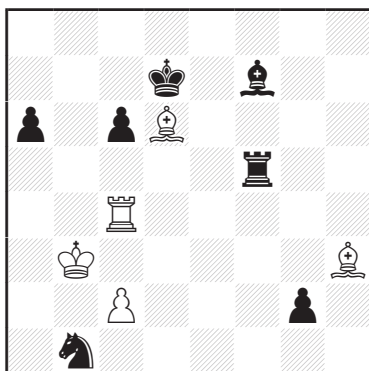
Partie (13+14) C+
justificative en 30,5 coups

6434 - J.A. Pancaldo



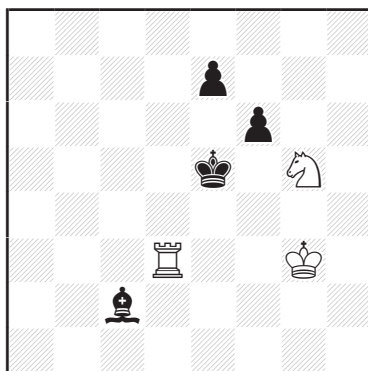
Partie (16+16)
justificative en 38,5 coups
Sans prise, Alphabétiques

6435 - N. Popa



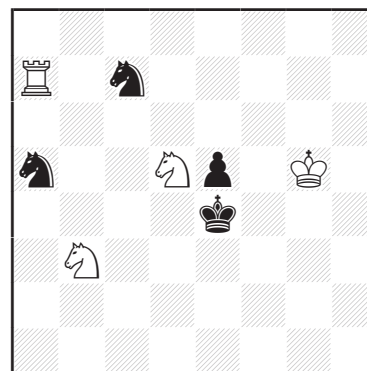
h#2 duplex (5+7) C+

6436 - J.-F. Carf



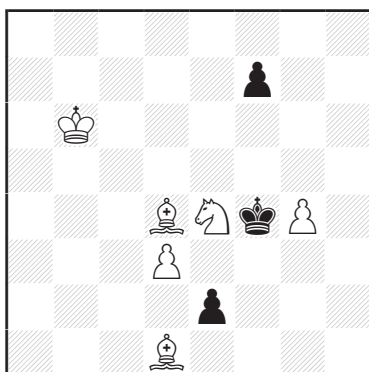
h#2 2.1.1.1. (3+4) C+

6437 - P. Tritten



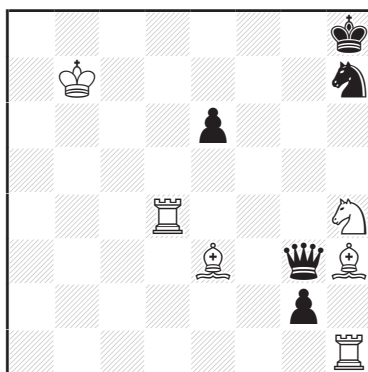
h#2 2.1.1.1. (4+4) C+

6438 - N. Popa



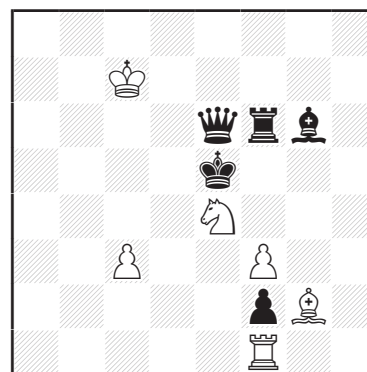
h#2 2.1.1.1. (6+3) C+

6439 - A. Pankratiev



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

6440 - N. Popa



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

6432 Eric Pichouron

1.ç4 d5 2.ç5 d4 3.ç6 d3 4.ç×b7 d×é2 5.d4 ç5
6.d5 ç4 7.d6 ç3 8.♙d5 ç2 9.♚d2 é1=♙+
10.♚d3 ♙é6 11.♙é3 ç1=♙ 12.♗d2 ♙çç7
13.♙é1 ♗ç6 14.b8=♗ ♙b7 15.♗d7 ♙db8
16.♗f6+ é×f6 17.d7+ ♚é7 18.d8=♗ ♙g3
19.h×g3 a5 20.♙h4 ♙h3 21.♗é6 ♙a6
22.♗g5 f×g5 23.g×h3

quatre pièces Ceriani-Frolkin (♗ ♗ ♙ ♙)

un circuit de Pion noir (♙ ç7→ç1=♙-♙ç7)

deux Pions blancs imposteurs (♙ g, ♙ h).

On voit rapidement que les ♙ g et ♙ h ont dû se croiser, et qu'il doit y avoir des promotions blanches et noires, mais la solution n'est pas évidente à trouver.

Joli couple de pièces Cériani-Frolkin, assorti d'un échange de Pions blancs et d'un circuit de Pion noir.

Un bon problème qui pourrait se caractériser en notation PCPJ du futur ainsi : CF(♙♙) & CF(♗♗) & IP(♙ ♙).

6433 Philippe Leroy

1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.a×b7 h×g2 5.h4 d5
6.h5 d4 7.h6 d3 8.h7 d×é2 9.h×g8=♗ ♙h4
10.♙a6 ♙a4 11.♙h8 é×f1=♙ 12.♗h3 g1=♙
13.♙h5 ♙gg4 14.♙a5 ♙b5 15.ç4 ♙d3
16.♗ç3 ♙b1 17.d4 é6 18.d5 ♙ç5
19.♗h6+ ♚é7 20.d6+ ♚f6 21.d7 ♙é3
22.d8=♗ ♗d7 23.b8=♗ ♙é4 24.♗bç6 ♙b8
25.♗é7 ♙b6 26.♗dç6 ♙b7 27.♙a8 ♙ç8
28.♗b8 ♚é5 29.♗ég8 f6 30.♗f7+ ♚d4
31.♗d8

cinq promotions (♗ ♗ ♗ ♙ ♙), inversion cyclique des trois Cavaliers blancs

Cette version semble résister aux démolitions, grâce au placement judicieux de la Tour noire en a4.

6434 Julio Alberto Pancaldo

1.a3 a5 2.♙a2 a4 3.♙a1 ♙a5 4.♙a2 ♙h5
5.♙a1 b5 6.♙a2 b4 7.♙a1 b3 8.♙a2 ♗ç6
9.♙a1 ♗d4 10.♙a2 ç5 11.♙a1 ç4 12.♙a2 ç3
13.♙a1 ♙a6 14.♙a2 ♙d3 15.♙a1 ♙g6
16.♙a2 ♗f5 17.♙a1 d5 18.♙a2 d4 19.♙a1 d3
20.♙a2 ♙d4 21.♙a1 ♙h4 22.♙a2 é5
23.♙a1 é4 24.♙a2 é3 25.♙a1 ♚é7
26.♙a2 ♚f6 27.♙a1 ♗fh6 28.♙a2 ♚f5
29.♙a1 ♚g4 30.♙a2 f5 31.♙a1 f4

32.♙a2 f3 33.♙a1 ♙é7 34.♙a2 ♙g5
35.♙a1 ♚f5 36.♙a2 ♚é6 37.♙a1 ♚d7
38.♙a2 ♚ç8 39.♙a1
(C+ Popeye 4.55 en 2.0 secondes)

AIDES

6435 Nicolae Popa

trait aux Noirs :

1.♚é6 ♙g4 2.♙d5 ♙g6#

trait aux Blancs :

1.♙×g2 ♙d5 2.♙a4 ♙b5#

Festival de clouages et déclouages.

6436 Jean-François Carf

1.f5 ♙d6 2.♙é4 ♗f7#

1.é6 ♙d4 2.♙f5 ♗f3#

Un petit échauffement.

6437 Pierre Tritten

1.♗×b3 ♙a3 2.♗d4 ♗f6#

1.♗×d5 ♙d7 2.♗é3 ♗d2#

Zilahi, mats modèles et ouvertures de lignes dans une présentation très économique.

6438 Nicolae Popa

1.é1=♙ ♙ç5 2.♙é3 ♙d6#

1.é1=♙ ♗g5 2.♙g3 ♗h3#

Petits autoblocages.

6439 Alexandre Pankratiev

1.♙×h3 ♗f5 2.♙×é3 ♙d8#

1.♙×h4 ♙×é6 2.♙×d4 ♙×d4#

Un Zilahi amélioré.

6440 Nicolae Popa

1.♙×é4 ♙×f2 2.♙f5 f4#

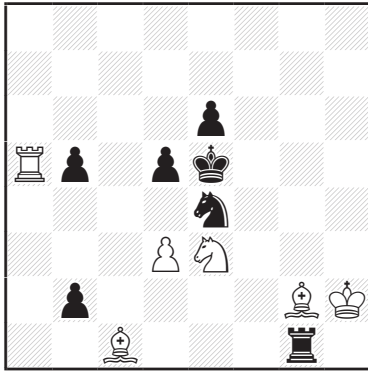
1.♙×f3 ♗×f2 2.♙f5 ♗g4#

Zilahi (mais hélas ce n'est pas un vrai Grimshaw sur f5).

Ceriani-Frolkin (thème -) : rétro-capture d'une pièce promue.

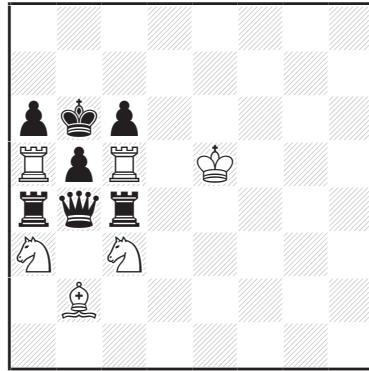
Zilahi (thème -) : dans une phase, les Noirs capturent la pièce blanche qui donne mat dans une autre phase, et réciproquement.

6441 - V. Agostini



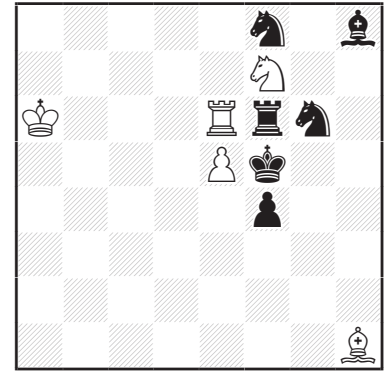
h#2 2.1.1.1. (6+7) C+

6442 - A. Pankratiev



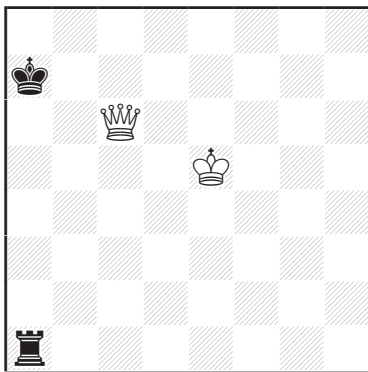
h#2 2.1.1.1. (6+7) C+

6443 - V. Agostini



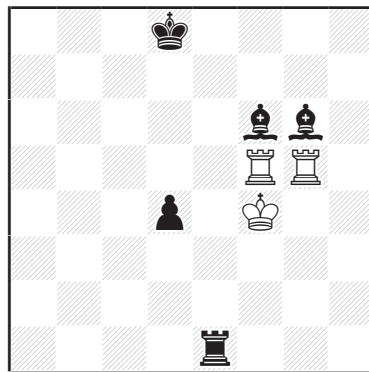
h#2 3.1.1.1. (5+6) C+

6444 - Z. Janev



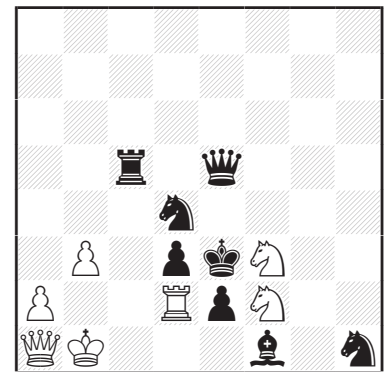
h#2 (2+2) C+
b) ♖ ♕6

6445 - Z. Janev



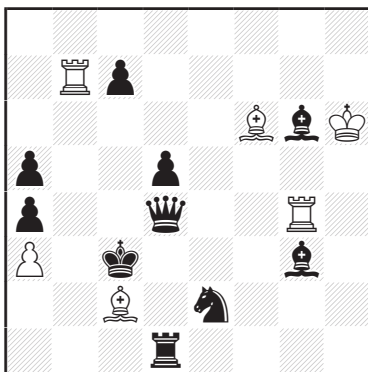
h#2 (3+5) C+
b) ♜é1→g1

6446 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



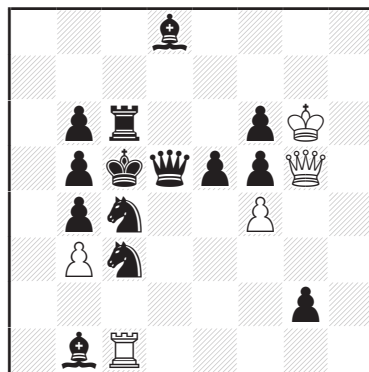
h#2 (7+8) C+
b) ♚é5→h7

6447 - A. Popovski



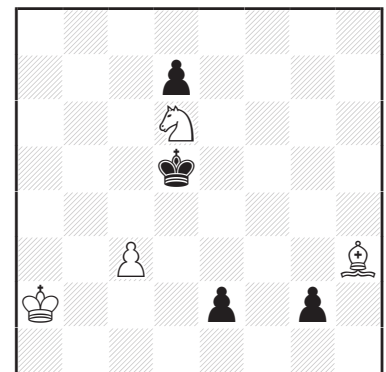
h#2 (6+10) C+
b) ♜a5→ç5

6448 - M. Shapiro



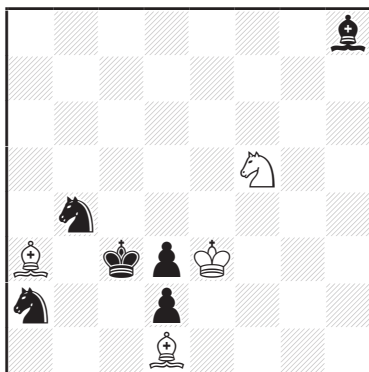
h#2 (5+14) C+
b) ♖f6

6449 - V. Rallo



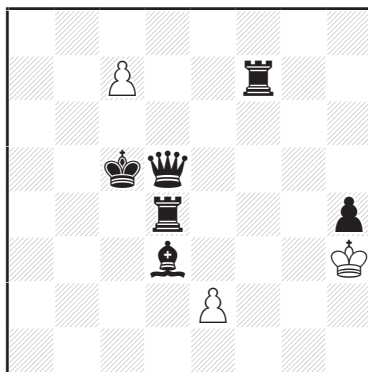
h#3 0.2.1.1.1.1. (4+4) C+

6450 - P. Tritten



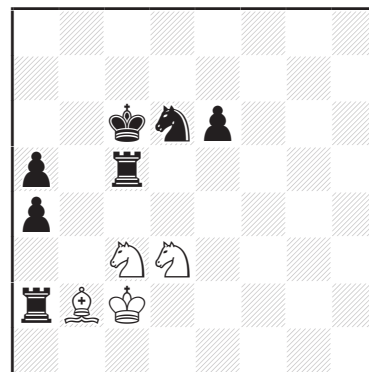
h#3 0.2.1.1.1.1. (4+6) C+

6451 - N. Popa



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

6452 - Z. Nikolic



h#3 2.1.1.1.1.1. (4+7) C+

6441 Valerio Agostini

1. ♖d6 ♔g3 2. b4 ♙×b2#

1. ♖f6 ♙é4 2. d4 ♘ç4#

Exploitation du demi-clouage, plaisant à résoudre.

6442 Alexandre Pankratiev

1. ♖×a3 ♙×a3 2. ♔×ç5 ♘a4#

1. ♖×ç3 ♙×ç3 2. ♔×a5 ♘ç4#

Encore un Zilahi étendu avec double clouage. Quelque peu symétrique toutefois.

6443 Valerio Agostini

1. ♘×é5 ♙g2 2. ♘ég6 ♙h3#

1. ♙g7 ♙f3 2. ♙h6 ♖×f6#

1. ♘h7 ♙d5 2. ♘g5 ♘h6#

Lutte sur un petit périmètre.

6444 Zoran Janev

a) 1. ♔b8 ♔d6 2. ♖a8 ♗ç7#

b) 1. ♔a8 ç7 2. ♖a7 ç8=♗#

En guise d'apéritif.

6445 Zoran Janev

a) 1. ♙h8 ♖f7 2. ♙é4 ♖g8#

b) 1. ♙h7 ♖g7 2. ♙h4 ♖f8#

Jeu de pousse-pousse.

6446 Alexandre Pankratiev**& Mikhaïl Gershinsky**

a) 1. ♘×f3 ♗d4+ 2. ♔×d4 ♖×d3#

b) 1. ♘×f2 ♖×d3+ 2. ♔×d3 ♗×d4#

Beau Zilahi étendu.

6447 Aleksandar Popovski

a) 1. ♗é5 ♖gb4 2. ♖d2 ♖×ç7#

b) 1. ♔ç4 ♙×d1 2. ♗é4 ♙×é2#

Mouvements Pelle de la Dame noire pour intercepter une pièce non clouée.

6448 Michael Shapiro

a) 1. ♗d7 ♗×f6 2. ♘d6 ♗×é5#

b) 1. ♗f3 ♗×f5 2. ♘é4 ♗×é5#

Autoclouages en écho.

6449 Vito Rallo

1... ♘ç4 2. ♔é4 ♔b3 3. ♔d3 ♙f5#

1... ♘é4 2. ♔ç4 ♙g4 3. d5 ♙×é2#

Ballet du Cavalier blanc et du Roi noir.

6450 Pierre Tritten

1... ♙ç2 2. ♔×ç2 ♔f2 3. ♔d1 ♘é3#

1... ♙b2+ 2. ♔×b2 ♘d6 3. ♔a3 ♘ç4#

Le Roi est maté sur la case d'origine d'une pièce blanche sacrifiée (mats modèles).

6451 Nicolae Popa

1. ♗é5 é×d3 2. ♖d6 ç8=♗+ 3. ♔d5 ♗ç4#

1. ♗ç6 é3 2. ♖d8 ç×d8=♗ 3. ♙b5 ♗d4#

Mats des épaulettes en écho.

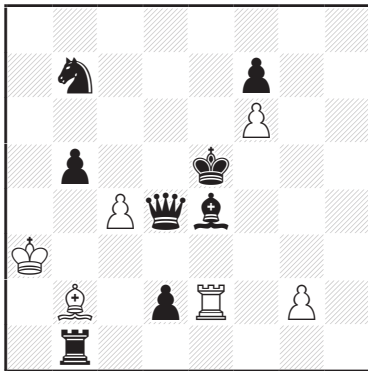
6452 Zoran Nikolic

1. a3 ♔b3 2. ♖b5+ ♘b4+ 3. ♔ç5 ♘a4#

1. ♘ç4 ♘×a2 2. ♔d5 ♙é5 3. ♖ç6 ♘ç3#

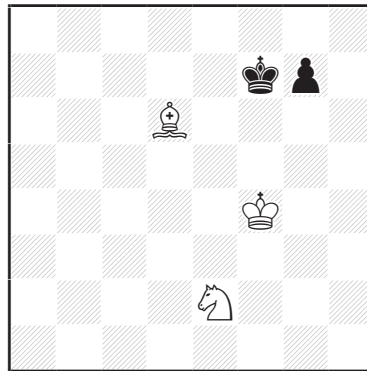
Une belle variété d'effets, un problème typique pour concours de solutions !

6453 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



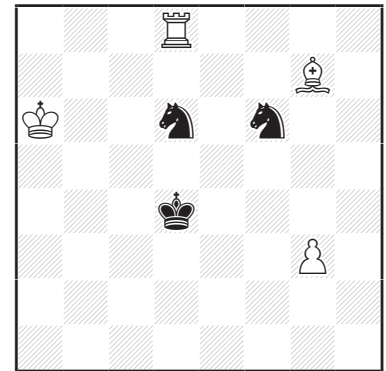
h#3 4.1.1.1.1.1. (6+8) C+

6454 - V. Rallo



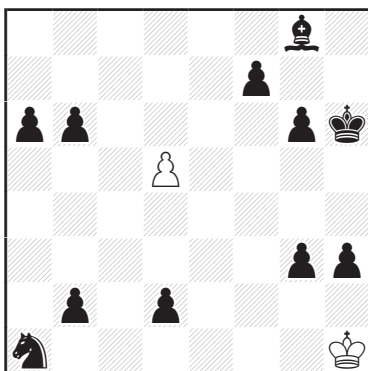
h#3 (3+2) C+
b) ♖é2→h2

6455 - A. Pankratiev



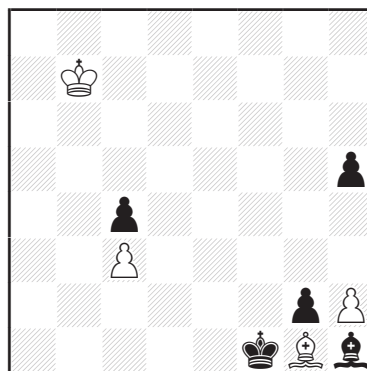
h#3 (4+3) C+
b) ♞f6→é5

6456 - A. Pankratiev



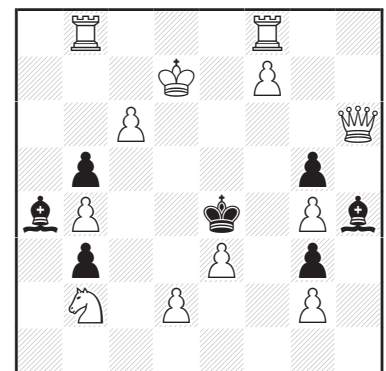
h#4 (2+11) C+
b) ♔h6→a5

6457 - S. Thobanian



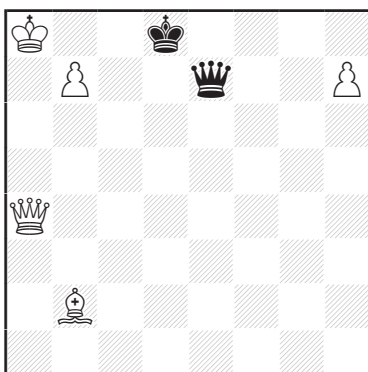
h#6 (4+5) C+

6458 - Z. Libis



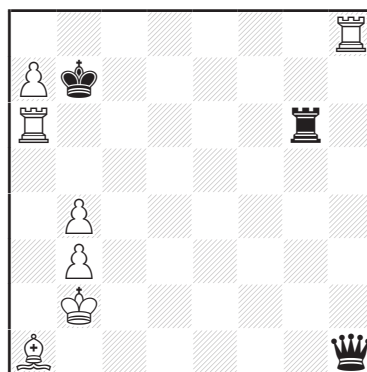
s#5 (12+7) C+

6459 - S. Dowd



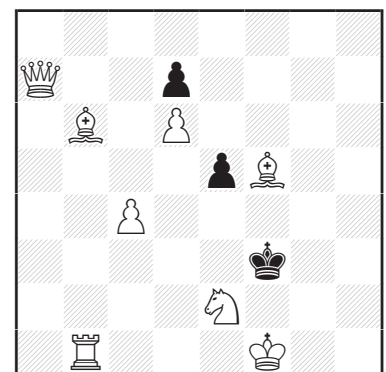
s#7 (5+2) C+

6460 - I. Paskalev



s#7* (7+3) C+

6461 - S. Dowd
& H. Tanner



s#8 (8+3) C+

**6453 Alexandre Pankratiev
& Mikhaïl Gershinsky**

1. ♖×f6 ♜f2+ 2. ♖é5 ♜f6 3. ♞ç3+ ♙×ç3#
 1. ♖f4 ♜×d2 2. ♞×f6 ♙×f6 3. ♖é3 ♙g5#
 1. ♖d6 ♙×d4 2. ♙ç6 ♜é7 3. ♗ç5 ♙é5#
 1. ♗d6 ç×b5 2. ♖d5 ♜×é4 3. ♞ç4 ♜é5#
 Des mats sur tout l'échiquier.

6454 Vito Rallo

a) 1. ♖g6 ♙é7 2. ♖h5 ♙g5 3. g6 ♗g3#
 b) 1. g6 ♗g4 2. ♖g7 ♗f6 3. ♖h6 ♙f8#
 Mats idéaux.

6455 Alexandre Pankratiev

a) 1. ♖é5 ♙h6 2. ♗f5 ♜d6 3. ♗é4 ♙f4#
 b) 1. ♖ç5 ♜b8 2. ♗ç6 ♙é5 3. ♗ç4 ♜b5#
 Echo diagonal-orthogonal.

6456 Alexandre Pankratiev

a) 1. d1=♗ d6 2. b1=♞ d7 3. ♞b2 d8=♞
 4. ♞g7 ♞h4#
 b) 1. d1=♙ d6 2. b1=♜ d7 3. ♜b5 d8=♗
 4. ♙a4 ♗ç6#
 Allumwandlung.

6457 Shamir Thobanian

1. h4 ♙a7 2. h3 ♖b6 3. ♖g1 ♖ç5 4. ♖×h2 ♖d4
 5. ♖g1 ♖é3 6. h2 ♖é2#
 Un Indien allongé.

INVERSES

6458 Zdenek Libis

1.ç7! blocus
 1... ♖d5 2. d3 [3. ♖é7 ♖é5 4. ♜×b5+ ♙×b5
 5. ♞×g5+ ♙×g5#] ♖é5 3. ♜fç8 ♖d5
 4. ♞×g5+ ♙×g5 5. ♜×b5+ ♙×b5#
 1... ♖é5 2. d3 [3. ♜fç8 ♖d5 4. ♞×g5+ ♙×g5
 5. ♜×b5+ ♙×b5#] ♖d5 3. ♖é7 ♖é5
 4. ♜×b5+ ♙×b5 5. ♞×g5+ ♙×g5#
 Solutions miroir.

6459 Steven Dowd

1.h8=♞+!
 1... ♞f8 2. b8=♞+ ♖é7 3. ♞f6+ ♞×f6
 4. ♞bé8+ ♖d6 5. ♞éd7+ ♖ç5
 6. ♙a3+ ♖b6 7. ♞d8+ ♞×d8#

1... ♖ç7 2. b8=♙+ ♖b6 3. ♞hd4+ ♞ç5
 4. ♙ç7+ ♖×ç7 5. ♞dd7+ ♖b6
 6. ♞d8+ ♞ç7 7. ♙a3 ♞×d8#
 1... ♞é8 2. b8=♞+ ♖é7 3. ♞a7+ ♖é6
 4. ♞h3+ ♖d5 5. ♞d4+ ♖ç6
 6. ♞hd7+ ♞×d7 7. ♞b7+ ♞×b7#
 3... ♞d7 4. ♞bé8+ ♖d6 5. ♞éé5+ ♖ç6
 6. ♞b7+ ♞×b7#

Vagabondages de Dames sur l'échiquier.

6460 Ivan Paskalev

1... ♜d6 2. a8=♞+ ♖ç7 3. ♞b8+ ♖d7
 4. ♜×d6+ ♖é7 5. ♞d8+ ♖f7 6. ♞é8+ ♖g7
 7. ♖a3+ ♞×a1#
 1... ♜é6 2. a8=♞+ ♖ç7 3. ♞b8+ ♖d7
 4. ♞ç8+ ♖é7 5. ♜×é6+ ♖f7 6. ♞é8+ ♖g7
 7. ♖a3+ ♞×a1#
1.a8=♞+! ♖ç7 2. ♞b8+ ♖d7 3. ♞ç8+ ♖é7
 4. ♞d8+ ♖f7 5. ♞é8+ ♖g7 6. ♞×g6+ ♖×h8
 7. ♖a3+ ♞×a1#

Elégant, mais nombreux coups répétés.

6461 Steven Dowd & Henry Tanner

1. ♙f2! é4 2. ♞d4 é3 3. ♜b6 é×f2 4. ♜ç6 d×ç6
 5. d7 ç5 6. d8=♙ ç×d4 7. ♙g5 d3
 8. ♙d2 d×é2#

Prises des quatre types de pièce blanche et Phénix de Fou.

Allumwandlung : ensemble des quatre promotions en Dame, Tour, Fou et Cavalier.

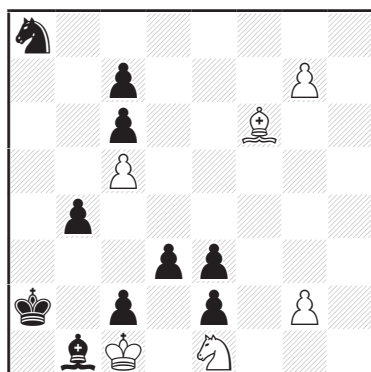
Echo diagonal/orthogonal : une même idée est présentée dans un même problème sous forme diagonale et sous forme orthogonale.

Idéal (mat -) : mat modèle où toutes les pièces blanches et noires présentent sur l'échiquier, Pions compris, participent au mat, les pièces noires par blocage du Roi noir.

Indien (thème -) : afin de permettre au Roi adverse d'occuper une case donnée, un des camps fait franchir à une de ses pièces à longue marche une case critique sur laquelle il joue au coup suivant une autre pièce de marche différente qui masque la première.

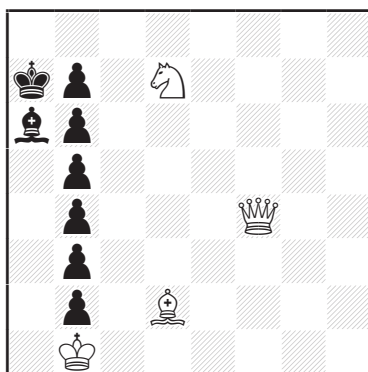
Phénix (thème -) : une pièce est capturée et par la suite une pièce du même nature apparaît par promotion.

6462 - S. Thobanian



s#11

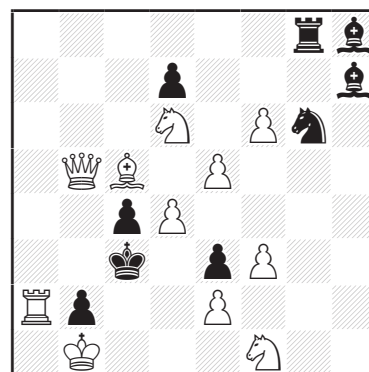
(6+10) C+

6463 - S. Dowd
& M. Degenkolbe

s#12v

(4+8) C+

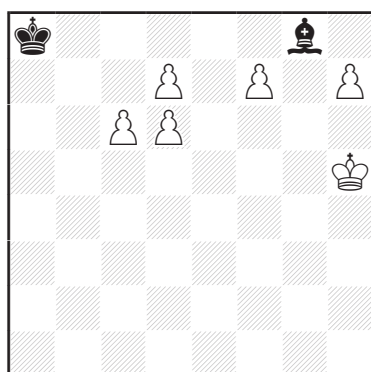
6464 - E. Fomichov



s#12

(11+9)

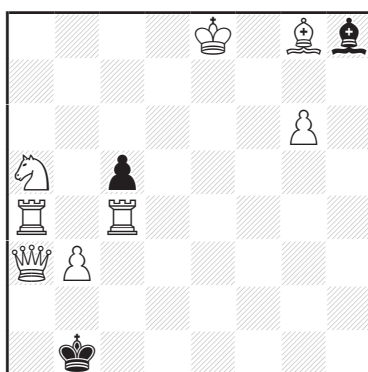
6465 - J. Mintz



s#14

(6+2)

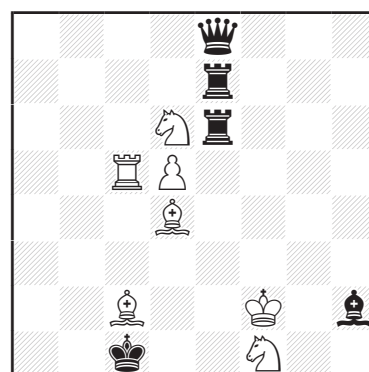
6466 - G. Kozyura



s#18

(8+3)

6467 - S. Smotrov



s#23

(7+5)

Avant-plan : une attaque n'est efficace qu'après l'exécution d'une manoeuvre préparatoire (avant-plan).

Batterie blanche directe : le jeu d'une pièce blanche masquante provoque un échec au Roi noir par une autre pièce blanche masquée. Dans la batterie X/Y, X est la pièce masquée. Minimal : un des camps n'est constitué que du Roi et d'une seule autre pièce.

Logique (problème -) : une ligne de jeu particulière, nommée plan principal, conduit quasiment au but recherché, mais est réfutée par le camp adverse. On désigne par essai thématique la conduite infructueuse de ce plan principal. Il s'agit alors de jouer une ligne de jeu supplémentaire (appelée combinaison de gain) qui change la position de telle façon que le plan principal ne puisse plus être réfuté. Généralement, la combinaison de gain est jouée avant le plan principal, d'où son nom d'avant-plan. La combinaison de gain peut également consister en une modification du plan principal (choix d'un coup bien précis ou d'une suite de coups bien précise parmi plusieurs apparemment semblables) et se trouver donc jouée en même temps que le plan principal (on parle alors de combinaison de choix).

6462 Shamir Thobanian

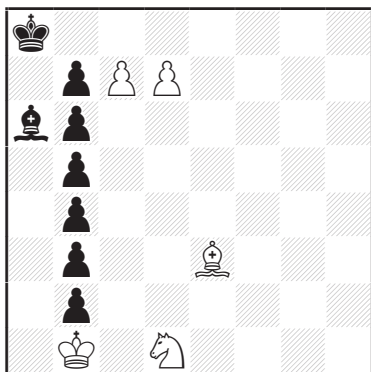
1.g8=♖+! ♘a3 2.♖×a8+ ♘b3 3.♖a6 ♘a2
4.g4 ♘b1 5.g5 ♘a2 6.g6 ♘b1 7.g7 ♘a2
8.♖×a2+ ♘×a2 9.g8=♖+ ♘a3 10.♖a8+ ♘b3
11.♖a6 d2#

Il faut se débarrasser du ♘b1, mais pas n'importe quand ! Phénix de Dame.

6463 Steven Dowd & Mirko Degenkolbe

1.♖f3? ... et 6.♖f8+ est impossible.
1.♖é4! ♘a8 2.♘f4 ♘a7 3.♘b8 ♘a8
4.♘×a6 ♘a7 5.♘ç7 ♘b8 6.♖é8+ ♘a7
7.♘d5 ♘a6 8.♖b8 ♘a5 9.♖×b7 ♘a4
10.♖×b6 ♘a3 11.♘ç3 b×ç3 12.♖×b5 ç2#
Cavalcade méritoire du ♘d7 et descente du Roi noir.

La version suivante est une version raccourcie [s#9 (5+8) C+] par les auteurs, mais moins heureuse à mon avis (et aussi à celui de S. Dowd) :



1.d8=♖+! ♘a7 2.♖d6 ♘a8 3.♖×b6 ♘a7
4.♖×a6+ ♘×a6 5.ç8=♖ ♘a5 6.♖×b7 ♘a4
7.♖b6 ♘a3 8.♘ç3 b×ç3 9.♖×b5 ç2#

L'addition des promotions blanches ne compense pas la volatilité perdue du Cavalier blanc.

6464 Evgeny Fomichov

Un problème de type "allemand moderne" selon l'auteur. La menace lointaine est ♘ç5-d6-é5+ (ou ♘é7-f6+) contrée par ♘f6-é5#. Mais il y a bien du chemin à faire pour dégager le terrain : évacuer les Pions blancs de la grande diagonale noire, mais cela ne suffit pas car les trois pièces blanches actives du haut de l'échiquier sont mal positionnées entre elles. D'où un amusant jeu de batteries blanches sur la colonne b pour mettre les choses dans le bon ordre :

1.♖a5+! ♘b3 2.♖b6+ ♘ç3 3.♘b5+ ♘b3
4.♘ç7+ (pour garder la case d5 ultérieurement)
4... ♘ç3 5.♘b4+ ♘b3 6.♘d6+ ♘ç3
7.♖b4+ ♘×d4 8.♖b6+ ♘ç3 9.é6 ♘×f6
10.♘b4+ ♘b3 11.♘é7+ ♘ç3 12.♘×f6+ ♘é5#

6465 Jacob Mintz

1.d8=♖+! ♘a7 2.♖a5+ ♘b8 3.h8=♖ ♘ç8
4.d7+ ♘b8 5.ç7+ ♘b7 6.♖b2+ ♘ç6
7.ç8=♖+ ♘d6 8.f8=♘+ ♘é6 9.d8=♖+ ♘f7
10.♘h6 ♘h7 11.♖é6+ ♘×é6 12.♖aa2+ ♘f5
13.♖h4 ♘g8 14.♖f7+ ♘×f7#

Quintuple promotion blanche dont quatre en Dame. Minimal noir avec jeu équilibré du Roi et du Fou noirs.

6466 Gennady Kozyura

1.g7! ♘×g7 2.♖a1+ ♘×a1 3.♘h7+ ♘b2
4.b4 ç×b4 5.♘f7 b3 6.♘g6 ♘b1 7.♘g5+ ♘b2
8.♘f5 ♘b1 9.♘f4+ ♘b2 10.♘é4 ♘b1
11.♘é3+ ♘b2 12.♘d3 ♘b1 13.♘d2+ ♘b2
14.♖é4 ♘b1 15.♖é2+ ♘b2 16.♘d1+ ♘ç3
17.♖ç2+ b×ç2+ 18.♘ç1 ♘b2#

Bel escalier royal suivi d'une deuxième batterie blanche, avec un lot de finesses, dont la clé.

6467 Sergei Smotrov

Essais thématiques :

1.♘é3+? 1... ♘b2!
1.♘f5+? 1... ♘d1 2.♘é3+ ♖×é3!

Jeu réel :

1.♘é4+! ♘d1 2.♘é3+ ♘d2 3.♘ç3+ ♘ç1
4.♘é5+ ♘d2 5.♘f1+ ♘d1 6.♘ç2+ ♘ç1
7.♘f5+ ♘d1 8.♘é3+ ♘d2 9.♘é4+ ♘d3
10.♘ç3+ ♘d2 11.♘f1+ ♘ç1 12.♘a4+ ♘d1
13.♘é3+ ♘d2 14.♘ç3+ ♘ç1 15.♘d4+ ♘d2
16.♘f1+ ♘d1 17.♘ç2+ ♘ç1

et retour au plan principal après avoir logé le ♘d6 en a4 :

18.♘é3+ ♖×é3 19.♘é4+ ♘d1 20.♘×é3+ ♘d2
21.♘f1+ ♘d1 22.♘f3+ ♖é2+ 23.♘×é2+ ♖×é2#
(19... ♖ç3 20.♖×ç3+ ♘d1 21.♘f3+ ♖é2+
22.♘×é2+ ♖×é2#)

Un problème logique, bien dans le style du grand compositeur kazakh. Le plan principal, insuffisant en l'état, est remis en lice par un copieux avant-plan. On le déroule alors à l'envers avec retour à la position d'origine. Superbe jeu de lignes.

DIRECTS FEERIQUES

6468 Juraj Lörinc

1. ♖×g3-f4? blocus

1... ♖×é3-d2 2. ♔b3 ♖×b2-a2, ♖×g4-f3+
 1... ♖×g4-h4 2. ♖×h4-h3 ♖×é3-d3+
 1... ♖×f4-g5 2. ♔d3 ♖×g4-f3, ♖×g5-f5,
 ♖×g5-g6, ♖×g4-g3+
 1... ♖×g4-f3!

1. ♖×h5-h6? blocus

1... ♖×é3-d2 2. ♔×d2 ♖×g4-g5, ♖×g3-g2+
 1... ♖×g4-g5 2. ♖×é3-d2 ♖×d2-ç1+
 1... ♖×g3-h3 2. b4 ♖×h3-h2, ♖×b4-a4,
 ♖×g4-f5, ♖×h6-h7+
 1... ♖×g3-g2!

1. ♖×g3-h3? blocus

1... ♖×h3-h4 2. ♖×h4-h3 ♖×g4-f5+
 1... ♖×g4-f3 2. ♖×h2-h1 ♖×f3-é4+
 1... ♖×h2-h1 2. ♖×g4-f3 ♖×f3-é4+
 1... ♖×h5-h6!

1. ♖×g4-g5! blocus

1... ♖×h5-h6 2. ♖×é3-d2 ♖×d2-ç1+
 1... ♖×h2-h1 2. ♖×g5-h6 ♖×h6-h7+
 1... ♖×é3-d2 2. ♖×h5-h6 ♖×d2-ç1+
 1... ♖×é×g5-h6 2. ♖×h2-h1 ♖×h6-h7+

Un problème qui ferait des dégâts dans un concours de solutions.

6469 Juraj Lörinc

1. ♖h4! blocus

| | |
|------------------|--------------------|
| 1... ♖g3# | 1... ♖b1 2. ♖d2# |
| 1... ♖g8 2. ♖g5# | 1... ♖a8 2. ♖éd6# |
| 1... ♖h1 2. ♖f2# | 1... ♖b8 2. ♖éd6# |
| 1... ♖h8 2. ♖f6# | 1... ♖çé1 2. ♖ç3# |
| 1... ♖a1 2. ♖d2# | 1... ♖çé8 2. ♖éc5# |

Problème figuratif (rosace du ♖é4) avec un axe de symétrie horizontal.

6470 Linden Lyons

Dans le supplément de mars 2012 à la revue *The Problemist*, l'éditeur, Geoff Foster, a publié un article intitulé "A Path for the Young Composer". Il suggérait qu'un jeune auteur pouvait se lancer dans la composition de deux-coups directs sans trop craindre les anticipations s'il utilisait des pièces féériques. Dans son article, il montrait huit problèmes inédits de Linden Lyons utilisant des Sauterelles, des Noctambules, des Lions, pour illustrer des thèmes de défense par déblocage d'une

case du champ royal. Voici trois autres exemples.

1. ♖b4! [2. ♖d2#]

1... ♖×a4, ♖a1 2. ♖ç5#
 1... ♖f2 2. ♖é1#
 1... ♖f4 2. ♖é5#
 1... ♖d6 2. ♖é5#

Thème baptisé pseudo-Norvégien par l'auteur.

6471 Linden Lyons

1. ♖g4! [2. ♖é4#]

1... ♖b2 2. ♖b1#
 1... ♖b4 2. ♖b3#
 1... ♖d4 2. ♖f3#
 1... ♖h2 2. ♖d1#
 1... ♖é3, ♖é3 2. ♖é1#
 1... ♖×b7 2. ♖ç4#

Thème Norvégien, selon l'auteur.

6472 Linden Lyons

1. ♖d4! [2. ♖b6#]

1... ♖é3 2. ♖×d5#
 1... ♖é4 2. ♖×f5#
 1... ♖é7 2. ♖ç7#
 1... ♖é6 2. ♖ç8#
 1... ♖é6 2. ♖ç5#!
 1... ♖×d4 2. ♖b5#

Thème Dalton.

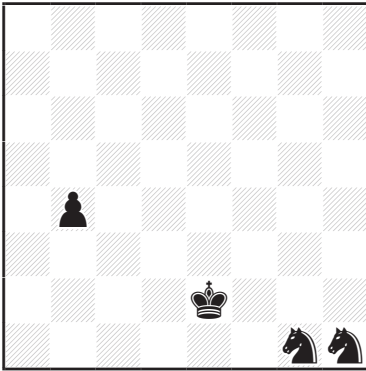
TANAGRAS FEERIQUES

6473 Karol Mlynka

- a) 1. ♖a4 a1=♖+
 2. ♖×d4-é4=♖(♖d8) ç2=
 b) 1. ♖b2 a1=♖+
 2. ♖×d4-é5=♖(♖d8) d2=
 c) 1. ♖×ç3(♖é1) a1=♖+
 2. ♖é2(♖é2) ♖×é2-é1(♖é1)=
 d) 1. ♖ç3 a1=♖+
 2. ♖b2(♖b2) ♖×b2(♖f8)=
 e) 1. ♖ç2 a1=♖+
 2. ♖b4(♖b4)+ ♖×b4-a4(♖b1)=
 f) 1. ♖a4 a1=♖+
 2. ♖×d1=♖(♖d1) ♖×d1(♖d8)=

Super-Allumwandlung avec le Roi blanc qui joue sur cinq cases différentes (a4, b2, ç3, ç3→é1, ç2), mais ce contenu attrayant est altéré par le jeu pauvre et mécanique. Les discriminants ne sont pas trop excessifs.

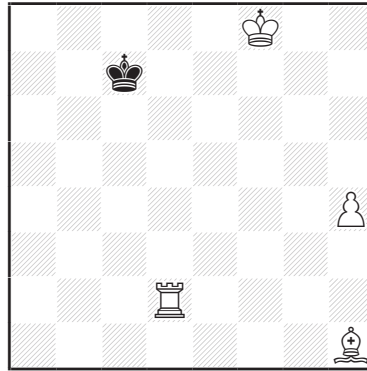
6474 - P. Raican
dédié à R. McCracken



Illegal Cluster (0+4)
 ajouter :

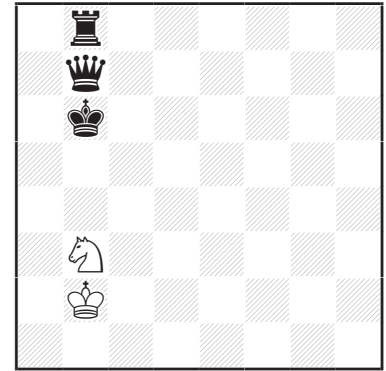
 Rois transmutés

6475 - V. Agostini



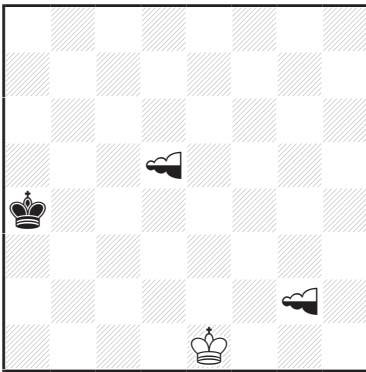
h#3 0.1.1.1.1.1. (4+1) C+
 Take & Make
 b) ♔f8→♘2

6476 - G. Smits



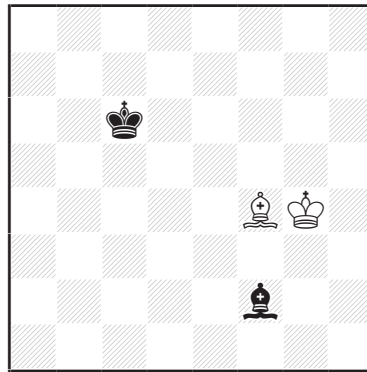
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+3) C+

6477 - G. Foster



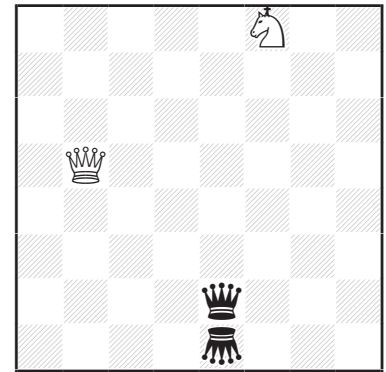
h#4 0.2.1.1... (1+1+2n) C+
 Circé Couscous
 ♖ = Super-Pion

6478 - P. Tritten



h#4 2.1.1.1... (2+2) C+
 Einstein, Circé

6479 - J. Stun



ser.hs#4 3.1.1.1... (2+2) C+
 Circé Parrain ; ♚ = Saut.
 ♞ = Cavalier Royal

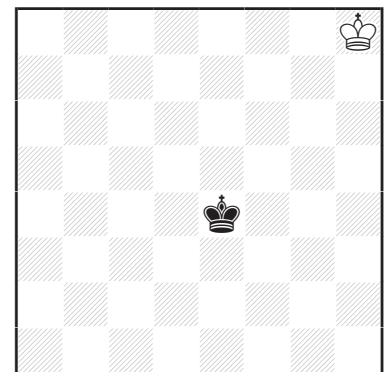
Echo (mats en -) : la disposition de chacune des pièces blanches participant au mat et la couleur des cases où le Roi noir est maté sont identiques dans les différents tableaux de mat.

Echo-caméléon (mats en -) : mat en écho où les cases de mat sont de couleurs différentes.

Grimshaw (thème -) : interception réciproque sur une même case entre deux pièces à longue portée de même couleur sans capture de pièce.

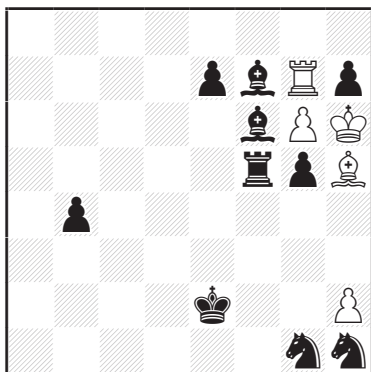
Modèle (mat - / pat -) : au moment du mat (pat), toutes les fuites du Roi sont interdites pour une seule raison et toutes les figures du camp donnant le mat (pat) présentes (Dame, Tour, Fou, Cavalier) participent au mat (pat).

I - R. McCracken
 StrateGems 2001



Illegal Cluster (1+1)
 Ajouter ♞ ♚ ♞
 Rois transmutés

6474 Paul Raican



Cette position n'est pas légale (c'est le principe de l'Illegal Cluster).

- si on enlève le ♖b4, on a alors :
-1. ♔g4×♘h6+ ♘g8(×)h6+ -2. ♔b4×♚g4
- si on enlève le ♙h2, on a alors :
-1. ♔g4×♘h6+ ♘g8(×)h6+ -2. ♔h2×♘g4
- si on enlève le ♗é7, on a alors :
-1. ♔g4×♘h6+ ♘g8-h6+
-2. ♔h6×♙g4 ♘é7-g8+
- si on enlève le ♘h1, on a alors :
-1. ♔g4×♘h6+ ♘g8(×)h6+ -2. ♔g3×♙g4

La correction d'un tel problème est bien sûr impossible à établir ! Les solutionnistes réussiront-ils à trouver quelques démolitions ?

La dédicace du problème s'explique par le I :

- + ♘f7, ♙h7, ♘g8
-1. ♔g6×♘h8+ mais les Noirs ne peuvent expliquer l'échec blanc.
Si le ♘f7 est enlevé, les Blancs ont pu jouer
-1. ♔f7×♘h8+

6475 Valerio Agostini

- a) 1... ♚d5 2. ♔ç6 ♔g7 3. ♔×d5(♔h5) ♙f3#
b) 1... ♙d5 2. ♔d6 ♚d4 3. ♔×d5(♔a2) ♚a4#

Bon contenu : Grimshaw blanc, Zilahi, mats modèles : un excellent exemple pour décrire les spécificités du Take & Make.

Petite cerise sur le gâteau : le mat de a) est spécifique et le ♔h5 ne peut "Taker" en h4, car il "Makerait" en h5 !

6476 Gerard Smits

1. ♚a6 ♘d2 2. ♔a5+ ♔a3 3. ♚b5 ♘ç4#
1. ♔a6 ♔a3 2. ♚a7 ♔a4 3. ♚b6 ♘ç5#

Echo-caméléon "parfait". Difficile néanmoins de ne pas envisager une anticipation avec un matériel aussi naturel et avec des manoeuvres qui semblent évidentes (celles du Cavalier blanc pour se retrouver en ç4 ou ç5, celles du camp noir). Il faut malgré tout louer le fait qu'il n'y ait que cinq pièces.

6477 Geoffrey Foster

- 1... ♔f2 2. ♘d2 ♔×g2(♚é1) 3. ♔b3 ♔h3!!
4. ♔ç2 ♚×d2(♚d1)#
1... ♘g8=♙ 2. ♙×d5(♚ç8) ♔d2 3. ♙ç4 ♔ç3
4. ♙a6+! ♚×a6(♙d1)#

Le genre de problème toujours difficile à solutionner (les fameuses pièces neutres, surtout quand elles sont seules), d'autant plus que les solutions et les images de mats sont très différentes.

Malgré tout, l'analyse des solutions révèle des subtilités intéressantes (3...Rh3!! tempo, seul coup, qui semble incroyable, mais qui est nécessaire) et le mat double de la première solution (classique des échecs Circé). Dommage que les Super-Pions ne soient pas remplaçables par un jumeau "correct" (une seule pièce qui se déplace d'une case vers une autre).

6478 Pierre Tritten

1. ♙h4(♘) ♔×h4(♘b8) 2. ♔d7 ♔g5
3. ♔é8 ♔f6 4. ♔f8 ♙×b8(♚)#
1. ♔d7 ♔f3 2. ♔d8 ♔×f2(♙f8)
3. ♙d6(♘) ♙×d6(♚;♘b8)+
4. ♘d7(♙) ♚×d7(♚)#

Mats modèles, dont un spécifique, mais pas de stratégie commune aux deux solutions.

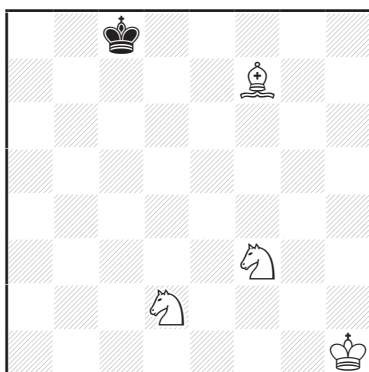
6479 Jaroslav Stun

1. ♚é6 2. ♚é7 3. ♚d7 4. ♚ç7 ♚×d7
5. ♚é7(♚f7)#
1. ♚é5 2. ♚é6 3. ♚d5 4. ♚ç4 ♚×d5
5. ♚é6(♚f7)#
1. ♚é3 2. ♚é4 3. ♚d3 4. ♚ç2 ♚×d3
5. ♚é4(♚f5)#

Stratégie noire similaire avec des mats différents. L'espace est bien utilisé aussi bien pour les Noirs que pour les Blancs.

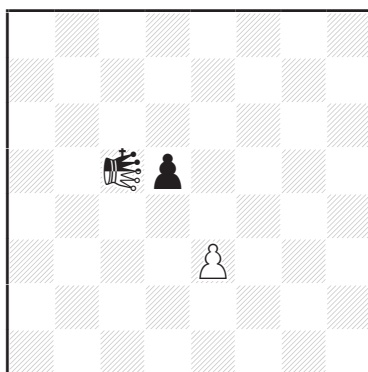
A noter que ce problème n'est pas vérifiable par WinChloé (énoncé inconnu ?), mais l'auteur le déclare correct grâce à Popeye !

6480 - P. Tritten



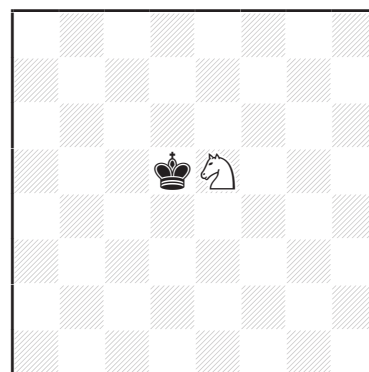
h#5 0.1.1.1... (4+1) C+
Immunité

6481 - J. Stun



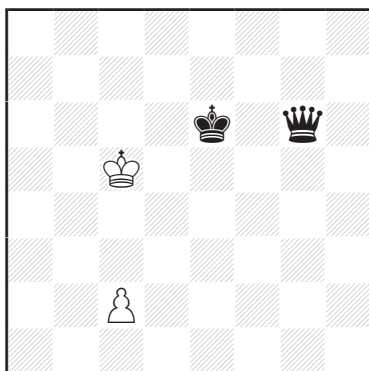
ser.h#7 (1+1+1n) C+
Sentinelles
♞ = Moineau Royal
b) ♖é3→é4

6482 - G. Foster



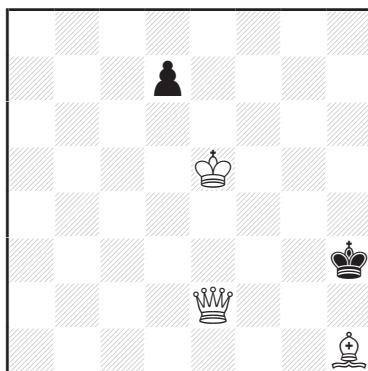
ser.#8 (1+1) C+
Sentinelles en Pion adverse
Sentinelles blanches-8, noires-6

6483 - A. Tüngler
& I. Skoba



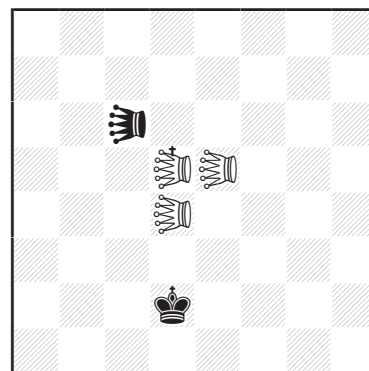
pser.h#8 2.1.1.1... (2+2) C+
Circé

6484 - I. Paskalev



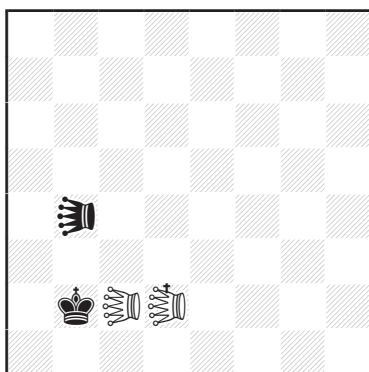
ser.h=8 (3+2) C+
b) ♜d7→a5
c) = b) + ♖é5→a6

6485 - C. Pacurar



pser.h#11 (3+2) C+
♞♞ = Double-Sauterelle
♞ = Pièce Royale
b) translation a1-a2

6486 - C. Pacurar



pser.h=12 (2+2) C+
♞♞ = Double-Sauterelle
♞ = Pièce Royale
translation a1 : b) é2 ; c) é3 ; d) b5

Excelsior : marche d'un Pion de sa case initiale jusqu'à sa promotion.

Task : problème de réalisation difficile présentant un même élément répété un grand nombre de fois.

6480 Pierre Tritten

1... ♔a2 2. ♖d7 ♗ç4 3. ♖é6 ♗b6+ 4. ♖f5 ♗d5
5. ♖é4 ♔b1#

Image de mat spécifique, le Roi noir ne peut capturer les deux Cavaliers blancs car la case de renaissance Circé est occupée par le ♔b1.

A noter que la présence du ♖h1 n'est pas indispensable puisque le problème est correct sans.
Histoire de goût : je pense que pour des tanagras, on peut éventuellement s'en passer.

6481 Jaroslav Stun

a) 1.d4 2. ♖d5(+ç5) 3. ♖é5(+d5) 4.d3 5.d4
6. ♖d6(+é5) 7. ♖d5(+d6) é4#
b) 1. ♖ç6(+ç5) 2. ♖d6(+ç6) 3. ♖é6(+d6) 4.d4
5.d5 6. ♖d7(+é6) 7. ♖d6(+d7) é5#

Echo-caméléon "parfait" et sarcophage original du Moineau neutre royal. Le jumeau ne me semble pas très paradoxal. A noter que la pièce neutre se justifie pour éviter des démolitions : typiquement, le ♖ ne peut jouer une solution dans a) comme : 1.d4 2. ♖d5(+ç5) 3.d3 4. ♖d6(+d5) 5.d4 6. ♖é5(+d6)??? auto-échec ; le ♖ doit donc jouer dans le "bon sens", du bas vers le haut (é5 puis d6) et non le contraire. Cette démolition avec un Moineau noir royal n'en n'est plus une avec un Moineau neutre royal !

6482 Geoffrey Foster

1. ♗ç4(+é5) 2. ♗d6(+ç4) 3. ♗é4(+d6)
4. ♗ç5(+é4) 5. ♗é6(+ç5) 6. ♗d4(+é6)
7. ♗×é6(+d4) 8. ♗ç7#

Le Cavalier blanc virevolte autour du Roi noir pour fabriquer le sarcophage. On appréciera la finesse du problème (seulement deux pièces !) : le parcours du Cavalier blanc est bien précisé par la condition "Sentinelles noires 6" (7. ♗b5?? 8. ♗ç7#? ♖d4!!) et le Roi noir ne peut jouer en ç6 (auto-échec) dans la position finale.

6483 Arno Tüngler & Ivan Skoba

1. ♖g1+ ♖b5 2. ♖f1+ ç4 3. ♖f5+ ç5
4. ♖d3+ ♖b6 5. ♖d6+ ç6 6. ♖d8+ ç7
7. ♖d7 8. ♖ç8 ç×d8=♖#
1. ♖é7 2. ♖b6+ ♖d5 3. ♖b3+ ç4 4. ♖b5+ ç5
5. ♖b7+ ç6 6. ♖d7+ ç×d7(♖d8)
7. ♖g8+ ♖é5 8. ♖f7 d8=♖#

Classique stratégie noire en parry pour "Excelsioriser" le ♖ç2 jusqu'à promotion. Le fait que

les Noirs choisissent deux chemins différents de la Dame noire pour faire jouer le Pion blanc me semble intéressant et prometteur pour le futur de cette condition.

6484 Ivan Paskalev

a) 1.d5 2.d4 3.d3 4.d2 5.d1=♗ 6. ♗f2 7. ♖h2
8. ♖×h1 ♖×f2=
b) 1.a4 2.a3 3.a2 4.a1=♖ 5. ♖f1 6. ♖f2 7. ♖h2
8. ♖×h1 ♖×f2=
c) 1.a4 2.a3 3.a2 4.a1=♔ 5. ♔d4 6. ♔f2 7. ♖h2
8. ♖×h1 ♖×f2=

Trois promotions mineures, mais la stratégie est toujours la même : obstruer la ligne h2-é2 pour permettre le passage du Roi noir puis capture de la pièce noire en f2.

6485 Cornel Pacurar

a) 1. ♖ç2 2. ♖b1+ ♖f4 3. ♖d3 4. ♖ç6
5. ♖ç4+ ♖f3 6. ♖é4 7. ♖d4+ ♖fç5
8. ♖b3 9. ♖b2 10. ♖a2 11. ♖a1 ♖éd5#
b) 1. ♖d4 2. ♖ç3 3. ♖ç5+ ♖d2 4. ♖d4
5. ♖é3+ ♖f6 6. ♖é5 7. ♖é4+ ♖éd3
8. ♖f2 9. ♖g2 10. ♖g1 11. ♖h1 ♖d4#

Spécialité de l'auteur (le parry-série), avec des mats en écho-caméléon. Ce n'est pas un task, contrairement au 6486, mais les positions de mats à droite ou à gauche de l'échiquier malgré le discriminant très discret, me plaisent beaucoup.

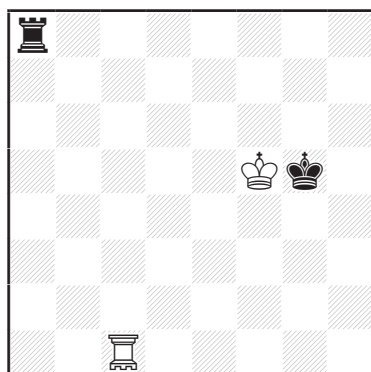
6486 Cornel Pacurar

a) 1. ♖b3+ ♖ç4 2. ♖ç2+ ♖b5 3. ♖ç3 4. ♖b2
5. ♖d2+ ♖b3 6. ♖b5 7. ♖é2 8. ♖ç3+ ♖f1
9. ♖b3 10. ♖b2 11. ♖a2 12. ♖a1 ♖d3=
b) 1. ♖g4+ ♖f6 2. ♖f3 3. ♖f5+ ♖f2 4. ♖f4
5. ♖g4+ ♖é3+ 6. ♖é1 7. ♖g5 8. ♖f3+ ♖h6
9. ♖f2 10. ♖g2 11. ♖g1 12. ♖h1 ♖f4=
c) 1. ♖f5+ ♖g6 2. ♖g4+ ♖f7 3. ♖f4 4. ♖f5
5. ♖g5+ ♖é6+ 6. ♖é8 7. ♖g4 8. ♖f6+ ♖h3
9. ♖f7 10. ♖g7 11. ♖g8 12. ♖h8 ♖f5=
d) 1. ♖ç5 2. ♖ç6 3. ♖d5+ ♖ç7 4. ♖ç4 5. ♖b3
6. ♖b5 7. ♖b4 8. ♖ç6+ ♖a3 9. ♖ç7 10. ♖b7
11. ♖b8 12. ♖a8 ♖ç5=

Discriminant intéressant (translation complète de la position) et pas si fréquent ; la solution, complexe, permet d'arriver à une position de pat spécifique aux Double-Sauterelles.

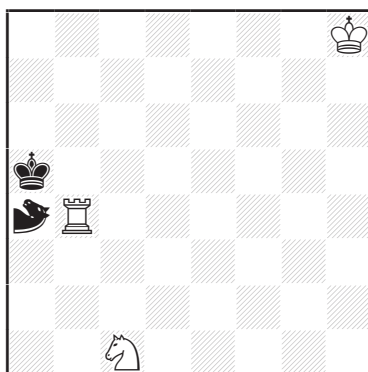
Cette "parry-série" utilise activement le jeu du

6487 - V. Kotesovec



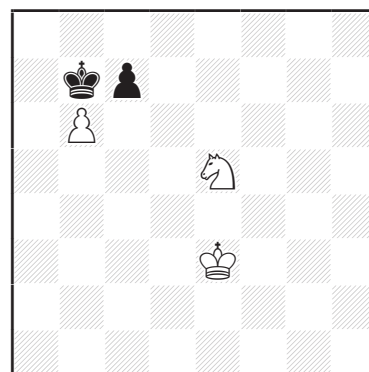
h#12 0.3.1.1... (2+2) C+
 maximum, Köko
 ♖ = Vizir

6488 - D. Novomesky



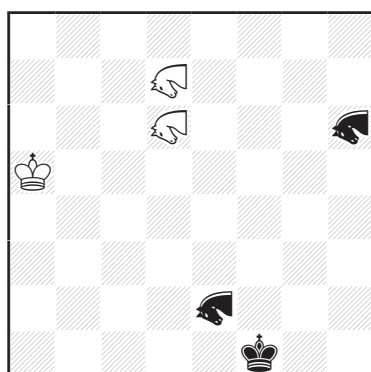
ser.h#16 (3+2) C+
 ♙ = Bondisseur V25
 b) ♙ = Zèbre de la Nuit h4

6489 - J. Stun



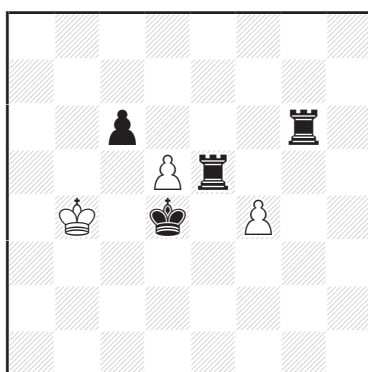
ser.h#20 (3+2) C+
 Circé Parrain
 Anti-Andernach

6490 - D. Novomesky



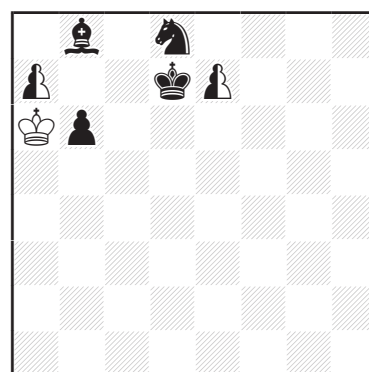
h#2 (3+3) C+
 ♞♞ = Zébu
 b) Chevaux de Troie
 à la place des Zébus
 c) Chasseurs T-F (absolu)
 à la place des Zébus.
 d) Fous à la place des Zébus

6491 - P. Tritten



h#2 (3+4)
 a) Circé-Echange,
 Take & Make
 "dans cet ordre"
 b) Take & Make,
 Circé-Echange
 "dans cet ordre"

6492 - P. Tritten



h#2 2.1.1.1. (1+4+2n) C+

Echo (jeu en -) : mouvements géométriquement analogues ayant lieu à des endroits différents de l'échiquier dans des variantes de même importance.

Polonais (jumeaux -) : jumeaux dont le discriminat consiste à transformer une série de pièces de même nature en une série de pièces de nature différente.

camp blanc : quatre fois par solution (deux fois dans la dernière). Une fois la solution connue, le thème principal saute aux yeux : l'écho "total" dans les quatre coins ! En regardant le diagramme et ses discriminants, cela n'est pas tout à fait évident ! Les solutions sont un peu semblables dans certains cas [à partir du septième coup dans c) et d)], mais ce tanagra reste un excellent exemple de parry féerique.

6487 Vaclav Kotesovec

- 1... ♖g4 2. ♖f4 ♖f3 3. ♖é3 ♖é4 4. ♖d2 ♜ç2
 5. ♖ç1 ♖d3 6. ♖b2 ♜d2 7. ♜a1 ♖é2
 8. ♜f1 ♜d1 9. ♜f3 ♖é1 10. ♜a3 ♜ç1
 11. ♜ç3 ♜b1+ 12. ♖ç1 ♖d1#
- 1... ♖g6 2. ♖f6 ♖f7 3. ♜g8+ ♖é6 4. ♖é5 ♖d5
 5. ♖d4 ♖é4 6. ♖é3 ♖f4 7. ♜g3+ ♖g4
 8. ♖d2 ♜d1 9. ♖é1 ♖h3 10. ♖f2 ♖h2
 11. ♜é3 ♖g1+ 12. ♖é1 ♖f1#
- 1... ♖f6 2. ♖g6 ♖g7 3. ♜h8+ ♖f6 4. ♖f5 ♖é5
 5. ♖é4 ♖f4 6. ♖f3 ♖g4 7. ♜h3+ ♖f4
 8. ♖é4 ♖g3 9. ♖f3+ ♖f2 10. ♖é2 ♖g2
 11. ♜d3 ♖f1+ 12. ♖d1 ♖é1#

Echos "parfaits" et mats spécifiques, avec une position finale très originale. Un thème classique, spécialité de l'auteur.

6488 Daniel Novomesky

- a) 1. ♖é1 2. ♖b5 3. ♖b6 4. ♖ç5 5. ♖f8 6. ♖ç4
 7. ♖d4 8. ♖ç3 9. ♖h4 10. ♖d7 11. ♖g3 12. ♖b3
 13. ♖b2 14. ♖a3 15. ♖é7 16. ♖a4 ♜b3#
- b) 1. ♖d6 2. ♖g4 3. ♖é7 4. ♖b5 5. ♖b6 6. ♖ç5
 7. ♖é7 8. ♖ç4 9. ♖d4 10. ♖ç3 11. ♖é1 12. ♖b3
 13. ♖b2 14. ♖a3 15. ♖d6 16. ♖a4 ♜b3#

La manoeuvre noire est facile à voir et à comprendre : faire passer le Roi noir de a5 à a3 (en passant par le même chemin a5-b6-ç5-d4-ç3-b2-a3). La pièce noire féerique sert de bouclier contre les échecs de la ♜b4.

Simple et de bon goût (par exemple utiliser les deux composantes du Bondisseur V25 - nommé "Bucéphale" par l'auteur, une vieille dénomination). On notera que sans le ♖h8, le problème serait démoli dans b).

6489 Jaroslav Stun

1. ♖×b6 2. ♖a6(a5) 3. b×a5 4. ♖b5(b4) 5. a×b4
 6. ♖a4(a3) 7. b×a3 8. ♖b3(b2) 9. a×b2
 10. ♖a2(a1) 11. b×a1=♚ 12. ♖a3(a2) 13. ♚×a2

14. ♖a4(a3) 15. ♖×a3 16. ♚f7(B; ♖f8) 17. ♖b4
 18. ♖ç5 19. ♖d6 20. ♖×é5 ♖d7(N; ♖ç4)#

Association très originale de deux conditions féeriques qui n'ont pas grand chose a priori en commun. Malgré le ♖b6, l'auteur réussit le tour de force de réaliser un double (!) Excelsior ! Il est clair qu'avec un tel matériel blanc, le mat est difficile : la promotion s'impose, mais cela se révèle plus compliqué que prévu. Comme une belle conclusion, le mat est doublement spécifique (même si l'aspect anti-Andernach n'entre pas directement dans la qualité du mat).

DIVERS FEERIQUES

6490 Daniel Novomesky

Étude de matériels sous forme de jumeaux polonais.

- a) 1. ♜hd5 ♜7ç3 2. ♜é1 ♜ç2#
 b) 1. ♜g8 (1. ♜g4?+) ♜ç2 2. ♜f2 ♜d3#
 c) Le Chasseur T-F "absolu" joue vers le Sud (resp. vers le Nord) comme un Fou (resp. comme une Tour) quelle que soit sa couleur.
 1. ♜d2 ♜ç5 2. ♜é1 ♜h3#
 (1. ♜é3? ♜g3 2. ♜g1 ♜h3+ 3. ♜g2!)
 d) 1. ♚é3 (1. ♚d2?+) ♚g3 2. ♚g1 ♚h3#

6491 Pierre Tritten

L'auteur associe deux éléments féeriques, Take & Make et Circé-Echange.

Mais où la renaissance de la pièce capturée se fera-t-elle? Sur la case de départ ou sur la case d'arrivée de la pièce qui capture ?

On essaie les deux !

- a) 1. ♖×d5-d6(d4) f×é5-é8=♚(♜f4)
 2. ♜é6 ♚d8#, autrement écrit :
 1. ♖×d5(♖d4)-♖d6 f×é5(♜f4)-é8=♚...
 Soit Take, Renaissance, Make. Le plus naturel ?
 b) 1. ♖×d5-d6(♖d6, ♖d5) f5
 2. ♖×d6-d7(♖d7, ♖d6) d8=♚#
 Soit Take, Make, Échange. Le plus tarabiscoté ?

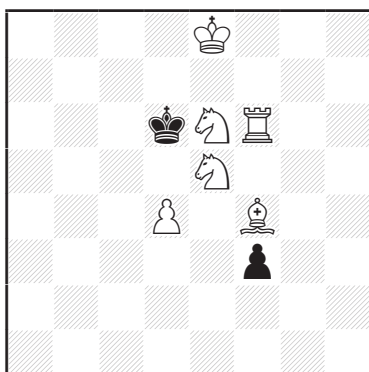
6492 Pierre Tritten

1. ♖ç6 é×d8=♚ 2. ♚é7 a8=♚#

1. ♖ç7 é8=♚ 2. ♚é6 a8=♚#

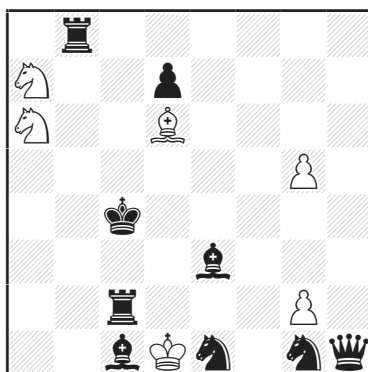
Miniature avec deux sous-promotions neutres.

6493 - P. Tritten



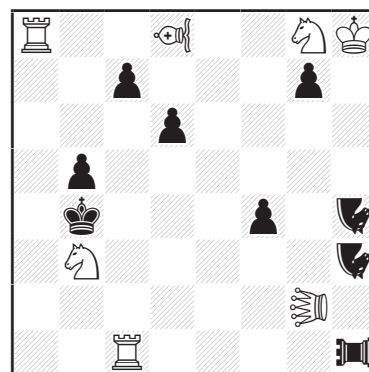
h#2 2.1.1.1. (6+2) C+
Take & Make

6494 - P. Tritten



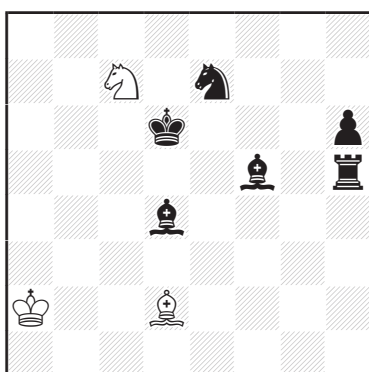
h#2 (6+9) C+
Take & Make
b) a1 = a8

6495 - J. Vysotska



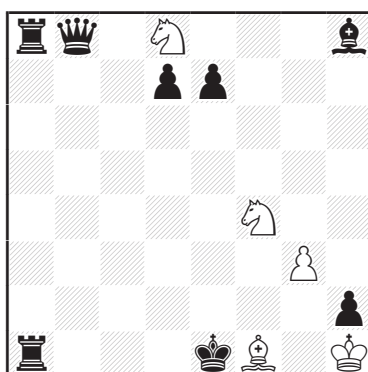
hs#3 2.1.1.1.1. (7+9) C+
♁ = Léo, ♖ = Pao, ♁ = Vao
♁ = Noctambule

6496 - I. Paskalev



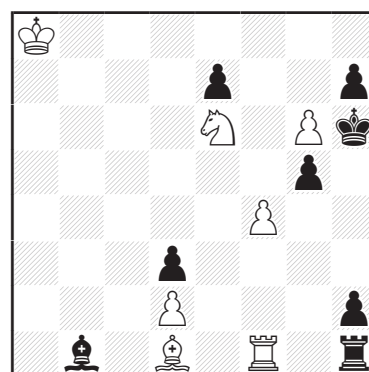
ser.h#4 (3+6) C+
b) ♖7↔♘6

6497 - P. Tritten



h=5 (5+8) C+
Take & Make

6498 - T. Ersek



ser.h=12 (7+8) C+
Anti-Circé

Anti-batterie : une pièce à longue portée dont les pouvoirs de déplacement et de capture dépendent d'un sautoir donne un échec au Roi adverse grâce au mouvement d'une pièce de son camp (le sautoir) sur sa ligne d'action.

Circuit : retour d'une pièce sur une case après avoir occupé au moins deux autres cases.

Destruction de batterie : une pièce capture l'une ou l'autre des deux pièces adverses formant la batterie.

Formation de batterie : un camp forme une batterie soit en plaçant la pièce masquée en embuscade derrière la pièce masquante, soit en capturant par la pièce masquante une pièce du camp adverse clouée par la pièce masquée.

Switchback : retour d'une pièce sur une case après avoir occupé une autre case.

Umnov (thème -) : une pièce vient occuper la case qu'une pièce du camp adverse vient de quitter.

6493 Pierre Tritten

1. ♖×é6-g7 d5 2. ♗×f6-d6 ♘d3#

(Pion blanc tabou)

1. ♖×é5-g4 ♗d8 2. ♖×f4-d6 ♘f4#

(2... ♘ç7? 3. ♖×ç7-a8/a6/b5/d5!)

Deux circuits (switchbacks) du Roi noir, avec destruction complète d'une des batteries dans chaque phase.

6494 Pierre Tritten

a) 1. ♖×g2-g4 ♗×é1-ç2 2. ♖d4 ♘×b8-b6#

b) 1. ♗×é2-é4 ♖×a6-ç4 2. ♗ç6 ♗×h7-h2#

Autoblocage paradoxal ! Le Roi blanc se déplace sur la case initiale de la pièce noire autobloquante. Mats modèles. (Auteur)

6495 Julia Vysotska

1. ♘d4 ♗f5+ 2. ♗h4 f3 3. ♗g4+ ♗f4#

1. ♘ç5 ♗d1+ 2. ♗h3 d5 3. ♗é7+ ♗d6#

Transformation of initial ♗-♗/♗ battery into two new batteries: ♗-♗/♗ and ♗-♗/♗.

Opening of lines for the white ♗/♗ with the simultaneous vacation of squares for black pieces

(♗♗), Umnov, change of functions of black pieces (♗♗) and white pieces (♗/♗), creation of masked white anti-batteries, model mates through double-checks. (Autrice ?! / Auteure !?)

6496 Ivan Paskalev

a) 1. ♗d7 2. ♖ç5 3. ♖ç6 4. ♗ç5 ♗f4#

b) 1. ♗d7 2. ♖é5 3. ♖é6 4. ♗é5 ♗b4#

Écho à jeu symétrique, très simple.

6497 Pierre Tritten

1. ♗×f4-g2+ ♖×g2-b7 2. é6 ♘×é6-é5
3. d6 ♖×a8-g8 4. d×é5-g4 ♖×h8-b2
5. ♖×f1-h3 ♖×a1-h1=

Circuit du Roi blanc sur les quatre coins. (Auteur)

6498 Tibor Ersek

1. ♖g1 2. h1=♖ 3. ♖h2 4. ♖×d2(♖h8) 5. d2

6. ♗×g6(♗ç8) 7. ♗d7 8. ♗é8 9. ♗f7 10. ♗g8
11. g×f4(f7) 12. ♖g6 ♖f6=

Un enfermement du Fou noir bien caché.



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.

Alphabétiques (Echecs -) : les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8. Dans les Echecs Alphabétiques inversés, les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique.

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

Anti-Circé : lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé ; la pièce cap-

turée 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**).

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).

Bondisseur-V25 : association des bondisseurs (0,5) et (3,4).

Chasseur X-Y : se déplace comme X quand il se déplace vers le camp adverse, comme Y quand il retourne vers son propre camp. Les coups horizontaux sont interdits.

Cheval de Troie (ou CAT) : Cavalier prolongé en Dabbaba de la Nuit. Un CAT a1 peut jouer en b3, b5, b7 ou ç2, é2, g2.

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 promue. 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 promeut, le choix de la promotion étant déterminé par le camp ayant effectué la capture. Un Pion renaissant sur la première rangée de son camp est immobile.

Circé 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 promeut 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°.

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

Dabbaba : bondisseur-(0,2)

Dabbaba de la Nuit : coureur issu du Dabbaba [bondisseur-(0,2)], c'est-à-dire pouvant effectuer, en ligne droite, plusieurs bonds de Dabbaba successifs. Le Dabbaba de la Nuit peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

Double Sauterelle : effectue deux mouvements consécutifs de Sauterelle, ces mouvements pouvant se faire dans des directions différentes.

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° rangée reste Pion). Un Pion blanc sur la 1° 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° ou 4° 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.

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

Illegal Cluster : position illégale devenant légale dès qu'on ôte l'une quelconque des pièces (Rois exceptés).

Immun : la capture d'une pièce (Roi exclus) est impossible si la case de renaissance Circé de la pièce capturée est occupée.

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).

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

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.

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

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

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

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

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.

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

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

Royale (Pièce -) : provient du transfert du rôle du Roi à une pièce quelconque, qui garde ses facultés propres de déplacement et de prise. Une pièce royale doit donc parer tout «échec», c'est-à-dire se soustraire au contrôle d'une pièce ennemie (dans l'impossibilité de le faire, cette pièce est «mat»). Un Pion royal promotionne en pièce royale.

Sans prise (Echecs -) : toute prise est interdite, le reste des règles étant orthodoxe, en particulier pour les échecs.

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.

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

noires-n, la condition Sentinelles ne s'applique qu'aux Noirs, et la règle est suspendue lorsqu'il y a n Pions sur l'échiquier. Idem pour la condition **Sentinelles blanches-m**.

Série (ser.h : aidé de série, ser.s : inverse de série, ser.r : réflexe de série, ser. : direct de série) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un aidé de série, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un 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. Même chose pour le réflexe de série avec la condition supplémentaire de mater (pater) en un coup si l'occasion s'en présente. Dans un direct de série, seuls les Blancs jouent. Dans un **problème de série «parry»** {p.ser}, le coup jouant la série peut donner échec au cours de la série, mais le camp alors en échec doit immédiatement le parer. La série reprend alors.

Super-Pion : Pion pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la colonne et à toute la diagonale.

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

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

Tour-Locuste : Locuste 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.

Vizir : bondisseur-(0,1)

Zèbre : bondisseur (2,3).

Zèbre de la Nuit : coureur issu du Zèbre, bondisseur (2,3).

Zébu : association du Chameau [bondisseur-(1,3)] et de la Girafe [bondisseur-(1,4)].



ACTUALITES

par Denis Blondel

Anti-Super-Circé : lors d'une prise, la pièce capturante (Roi y compris) doit être replacée sur n'importe quelle case vide. Sauf indication contraire, les captures sur cases de renaissance sont interdites. Un Pion renaissant sur sa 8° rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1° rangée est immobile.

Chameau : bondisseur (1,3).

Circé Assassin : jeu Circé, mais si la case de renaissance est occupée, la pièce capturée renaît : c'est la pièce occupante qui disparaît. En particulier, une pièce est auto-protégée si elle se trouve sur sa case de renaissance.

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.

Fonctionnaires (Echecs -) : une pièce ne peut jouer ou capturer que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp ad-

verse. Le caractère fonctionnaire se transmet par promotion. Le roque n'est possible que si le Roi est sous le contrôle d'une pièce adverse (il n'y a donc pas d'échec dans ce cas).

Girafe : bondisseur (1,4)

Proca Retractor : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Le camp qui rétrograde décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée. Dans le **semi-Proca**, les Noirs ne peuvent utiliser la possibilité éventuelle de mater les Blancs.

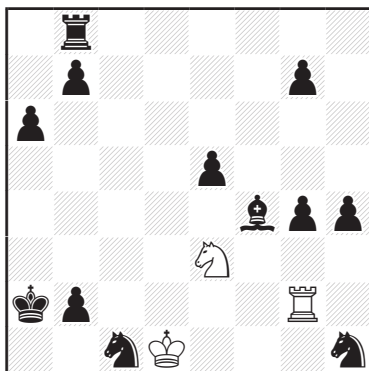
Rose : se déplace comme un Noctambule, mais sur un octogone régulier, dont le côté est un pas de Cavalier. La Rose peut se faire intercepter sur les cases intermédiaires de son parcours.

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

ECSC 2010 Aidés

Juge : C. Feather
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 5 (trois Prix, deux Mentions d'Honneur)
Thème : jumeaux obtenus en gardant les positions finales précédentes

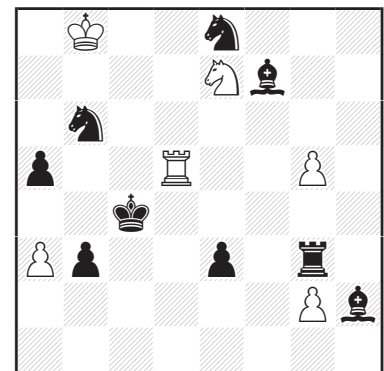
**A5100 - A. Semenenko
& V. Semenenko**
ECSC 2010
1° Prix



h#2 (3+12) C+
voir texte !

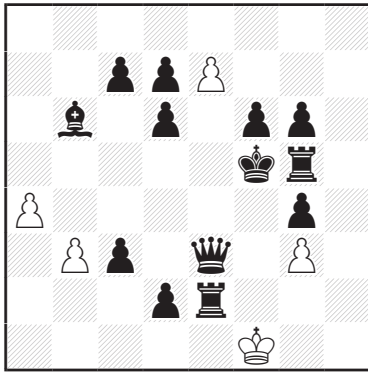
- A5100 :**
- a) 1. ♖b3 ♗c4 2. ♗a1 ♖x b2#
 - b) position finale de a) avec ♔c7
1. ♖a8 ♗d6 2. ♔b8 ♖x b7#
 - c) position finale de b) avec ♔h8
1. ♔h7 ♗f5 2. ♖h8 ♖x g7#
 - d) position finale de c) avec ♔g1
1. g3 ♗é3 2. g2 ♖x g2#
 - e) position finale de d) avec ♔a3
1. a5 ♖b2 2. a4 ♗c4#
 - f) position finale de e) avec ♔c8
1. ♗g5 ♖b7 2. ♗d8 ♗d6#
 - g) position finale de f) avec ♔h6
1. ♗g3 ♖g7 2. ♗h5 ♗f5#
 - h) position finale de g) avec ♔f3
1. ♔f2 ♖g2+ 2. ♔f1 ♗é3#

A5101 - M. McDowell
ECSC 2010
2° Prix



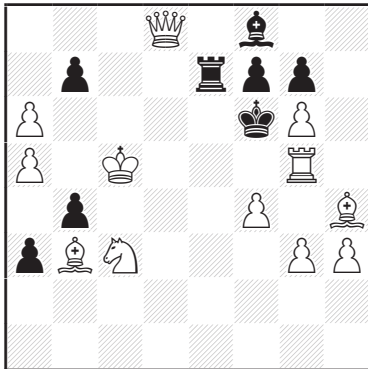
h#2 (6+9) C+
voir texte !

A5102 - M. Barth
ECSC 2010
3° Prix



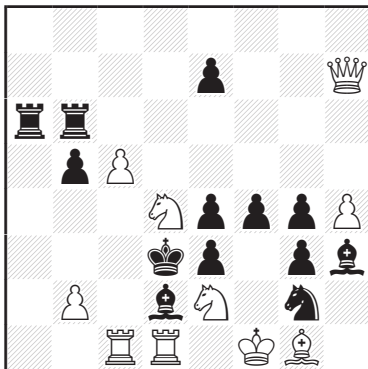
h#2 (5+13) C+
voir texte !

A5104 - H.P. Rehm
feenschach 2002
1° Prix



s#9 (12+8) C+

A5106 - N. Chebanov
feenschach 2002
3° Prix



s#3 (10+13) C+

A5101 : switchbacks

- a) 1. ♖a4 ♜c8 2. ♜c3 ♜b6#
b) position finale de a) avec ♔é4
1. ♜é2 ♖a4 2. ♜f4 ♜c3#
c) position finale de b) avec ♔é6
1. ♜g6 ♜é2 2. ♜é7 ♜f4#
d) position finale de c) avec ♔ç6
1. ♜c8 ♜g6 2. ♜b6 ♜é7#

A5102 : Bristol noir

- a) 1. ♜é5 é8=♜ 2. ♜é4 ♜g7#
b) position finale de a) avec ♔ç6
1. ♜ç5 ♜é6 2. ♜d5 ♜d8#
c) position finale de b) avec ♔d3
1. ♜é3 ♜ç6 2. ♜d4 ♜b4#

A5103 :

- a) 1. ♜b3 ♜d3 2. ♜bc4 ♜ç1#
b) 1. ♜ç4 ♜b3 2. ♜d3 ♜a5#
c) 1. ♜d3 ♜xç6 2. ♜d1 ♜é5#

feenschach 2002
Inverses

Juge : N. Bakke
Nombre de problèmes : 33
Nombre de récompenses : 9 (trois Prix, trois Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

A5104 : manoeuvre pendulaire, mat modèle

1. ♜d5+ ♔é6 2. ♜b6+ ♔f6
3. ♜ç4 [4. ♜d4+ ♜é5#] bxa6 4. ♜d5+ ♔é6
5. ♜ç3+ ♔f6 6. ♜xb4 a2
7. ♜b3 [8. ♜g4+ ♔f5 9. ♜d3+ ♜é4#] fxg6
8. ♜f5+ ♔xf5 9. ♜d3+ ♜é4#

A5105 : batterie de Siers

1. ♜é7! [2. ♜d5+ ♔é4 3. ♜xg6+ ♜f5#]
1... ♜ç1, ♜d2 2. ♜b5+ ♔ç4
3. ♜é4+ ♜xé4#
1... ♜f4 2. ♜ç5+ ♜é5
3. ♜f5+ ♜xf5, gxf5#
1... ♔ç3 2. ♜5xé3+ ♔b4 3. ♜é4+ ♜xé4#

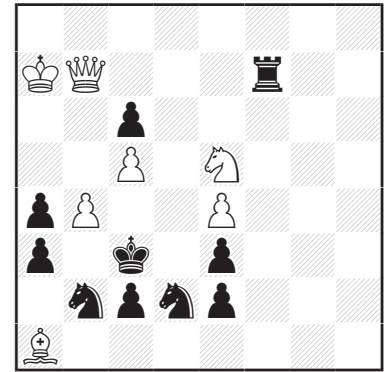
A5106: seconds coups blancs tranquilles

1. ♜f7! [2. ♜ç2 ~ 3. ♜xf4+, ♜é1+ ♜xç#]
1... é6 2. ♜xf4 ~ 3. ♜xé3+ ♜xé3#
1... ♜é6 2. ♜f5 ~ 3. ♜xf4+ ♜xf4#

A5107 : batterie noire

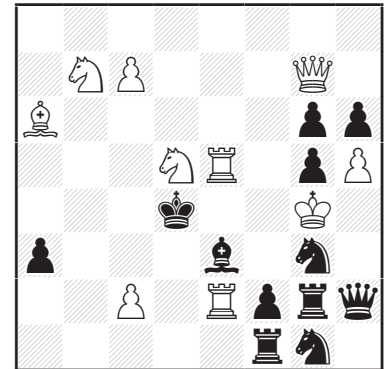
1. ♜d2! [2. ♜é4+ ♔xé4 3. ♜d5+ ♔xd5
4. ♜é6+ ♔xé6#]
1... ♜d3 2. ♜bf2+ ♜xf2 3. ♜d1+ ♜xd1
4. ♜g4+ ♔xg4#
1... ♜g2 2. ♜bé3+ ♜xé3 3. ♜f5+ ♜xf5
4. ♜é2+ ♔xé2#

A5103 - A. Semenenko
ECSC 2010
1° Mention d'Honneur



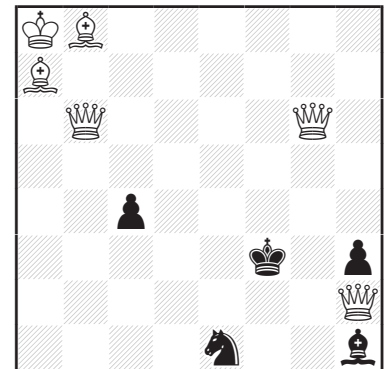
h#2 (7+10) C+
b) ♜é5→ç1 ; c) ♜é5→a5

A5105 - V. Gülke
feenschach 2002
2° Prix



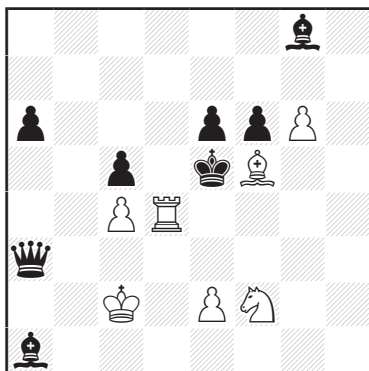
s#3 (10+12) C+

A5107 - P. Petkov
feenschach 2002
1° Mention d'Honneur



s#4 (6+5) C+

A5108 - V. Gurov
 Mémorial A. Grin
 & R. Kofman-100 2009
 Prix



h#2 2.1.1.1. (7+8) C+
 b) ♖f2

Mémorial A. Grin & R. Kofman-100
 2009 - Aidés (h#2)

Juge : B. Shorokhov
 Nombre de problèmes : ??
 Nombre de récompenses : 6 (un Prix, deux Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

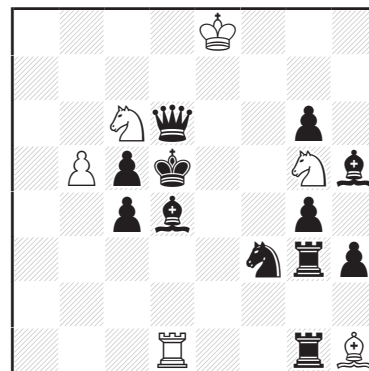
A5108 : écho diagonal-orthogonal

- a) 1. ♖×d4 é4 2. ♖d6 ♘d3#
 1. ♗×f5 ♖g4 2. ♗é5 é4#
 b) 1. é×f5 é3 2. ♗é6 f4#
 1. ♗×d4 ♗d3 2. é5 é3#

A5109 : Umnov

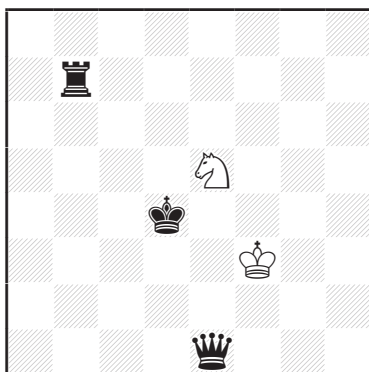
- a) 1. ♖×h1 ♘×d4 2. ♘g1 ♘df3#
 b) 1. ♖×d1 ♘×f3 2. ♗g1 ♘fd4#

A5109 - V. Chepizhny
 Mémorial A. Grin
 & R. Kofman-100 2009
 1° Mention d'Honneur



h#2 (6+12) C+
 b) ♖g3→ç4

A5110 - H. Grubert
 Mémorial A. Kopnin-90 2008
 Prix



h#5 2.1.1.1... (2+3) C+
 b) ♘é5→ç1

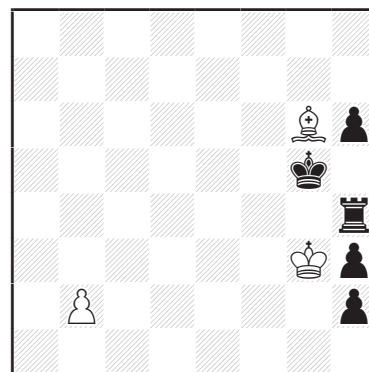
Mémorial A. Kopnin-90 2008
 Aidés (h#n, n>3)

Juge : V. Gurov
 Nombre de problèmes : ??
 Nombre de récompenses : 6 (un Prix, deux Mentions d'Honneur, trois Recommandés)

A5110 : mats idéaux en écho

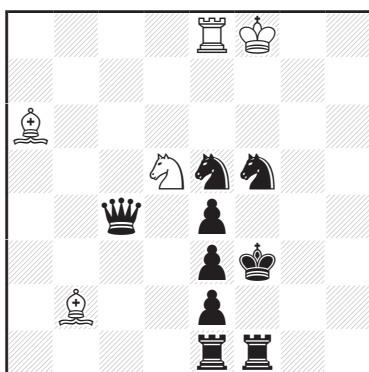
- a) 1. ♖a5 ♘d7 2. ♗ç4 ♗é4 3. ♗b5 ♗d5
 4. ♗a6+ ♗ç6 5. ♖a7 ♘b8#
 1. ♖b1 ♘ç4 2. ♗d3 ♗f4 3. ♗é2 ♗é4
 4. ♗d1+ ♗d3 5. ♖ç1 ♘b2#
 b) 1. ♖f7+ ♗g2 2. ♗é3 ♗h2 3. ♗f2 ♘é2
 4. ♗f1 ♗h1 5. ♖f2 ♘g3#
 1. ♗ç3 ♘é2+ 2. ♗b2 ♗é3 3. ♖a1 ♗d2
 4. ♗b1 ♗d1 5. ♖b2 ♘ç3#

A5111 - B. Miloskeski
 Mémorial A. Kopnin-90 2008
 2° Mention d'Honneur



h#5 0.1.1.1... (3+5) C+

A5112 - D. Müller & R. Wiehagen
 Mémorial V. Kolpakov-55 2011
 1° Prix



h#3 2.1.1.1.1.1. (5+9) C+

A5111 : circuit linéaire de la Tour noire, switchback du Fou blanc

- 1... ♗h7 2. ♖a4 b4 3. ♗h5 ♗f4
 4. ♖×b4+ ♗f5 5. ♖h4 ♗g6#

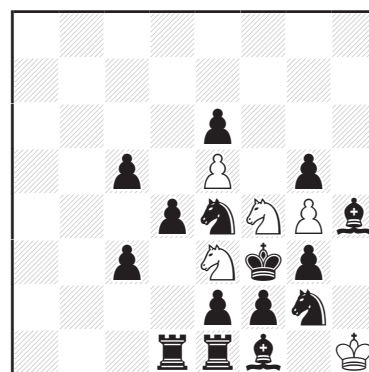
Mémorial V. Kolpakov-55 2011
 Aidés (h#3)

Juge : V. Medintsev
 Nombre de problèmes : 58
 Nombre de récompenses : 30 (six Prix, neuf Mentions d'Honneur, quinze Recommandés)

A5112 : sacrifices blancs

1. ♘d3 ♖×é4 2. ♗×é4 ♗b7 3. ♖f4 ♘f6#
 1. ♖ç2 ♗×é2+ 2. ♗×é2 ♖d8 3. ♗d1 ♘ç3#

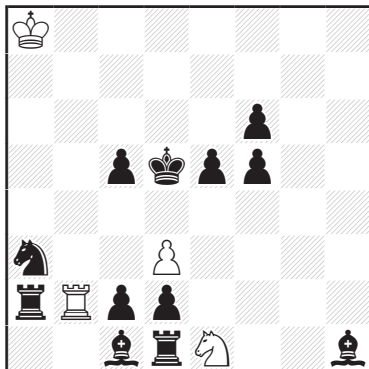
A5113 - A. Onkoud
 Mémorial V. Kolpakov-55 2011
 2° Prix



h#3 2.1.1.1.1.1. (5+15) C+

**A5114 - M. Kolesnik
& V. Semenenko**

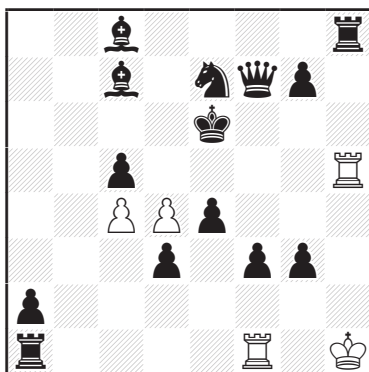
Mémorial V. Kolpakov-55 2011
3° Prix



h#3 (4+12) C+
b) ♜é5→d6

A5116 - I. Antipin

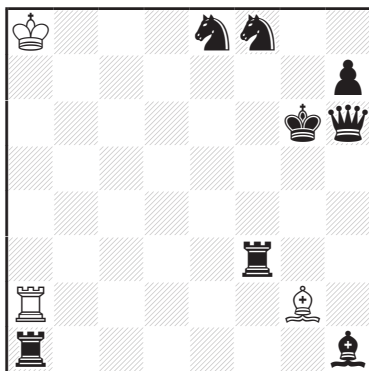
Mémorial V. Kolpakov-55 2011
5° Prix



h#3 (5+14) C+
b) ♜ç4↔♜é4

A5118 - A. Kirichenko

Mémorial V. Kolpakov-55 2011
1° Mention d'Honneur



h#3 (3+8) C+
b) ♜é8→g7 ; c) ♜é8→f3

A5113 : Zilahi

1.g×f4 ♜ç4 2.♙f6 é×f6 3.♜é3 ♜é5#
1.d×é3 ♜g6 2.♚d6 é×d6 3.♜f4 ♜é5#

A5114 : échange des 1° et 2° coups blancs, mats modèles

a) 1.♜d4+ ♚b7 2.♙b2 ♜g2 3.♙ç3 ♚d7#
b) 1.♜é6+ ♜g2 2.♚é1 ♚b7 3.♚é5 ♜f4#

A5115 : échange des 1° et 3° coups blancs, écho diagonal-orthogonal, mats modèles par clouage

a) 1.♚g4 ♚b5 2.♚ç2 ♚×ç5+ 3.♜é5 ♙×ç2#
b) 1.♚g6 ♙ç2 2.♙b5 ♙×d3+ 3.♜é4 ♚×b5#

A5116 : mouvements Pelle, mats modèles, écho

a) 1.♙d6 ♚ç1 2.♚d5 ç×d5 3.♙d7 d×ç5#
b) 1.♜f6 ♚é1 2.♙f5 é×f5 3.♙é5 d×é5#

A5117 : mats modèles, miniature

1.d1=♚ ♜a3 2.♚d5 ♜ç4 3.♚bd3 ♚f4#
1.d1=♜ ♚f5 2.♚f3 ♚d5 3.♜é3 ♜ç3#

A5118 : mouvements Pelle, mats modèles, écho

a) 1.♚f6 ♙b7 2.♜f7 ♚a7 3.♚g6 ♙d5#
b) 1.♚f7 ♙ç6 2.♚g5 ♚a6 3.h5 ♙é4#
c) 1.♜h4 ♙d5 2.♜h5 ♚a5 3.♜fg6 ♙f3#

A5119 : Zilahi, écho diagonal-orthogonal, Bristol bicolore

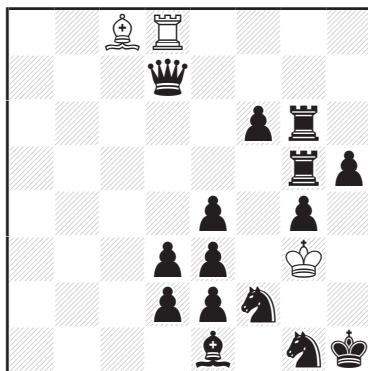
1.♚h7 ♙×g4 2.h×g4 ♚h8 3.♚h2+ ♚×h2#
1.♚ç6 ♚×d3 2.é×d3 ♙b7 3.♚g2+ ♙×g2#

A5120 : Zilahi, écho diagonal-orthogonal

1.♙×f6 f4 2.♜g4 ♙é8 3.♜f5 ♙d7#
1.♜×g6 g×h4 2.♜×h4 ♚f7 3.♜×h5 ♚h7#

A5119 - A. Onkoud

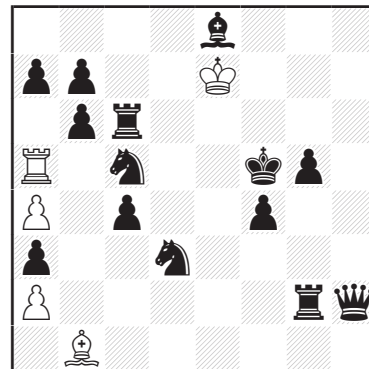
Mémorial V. Kolpakov-55 2011
2° Mention d'Honneur



h#3 2.1.1.1.1.1. (3+15) C+

A5115 - A. Vilkauskas

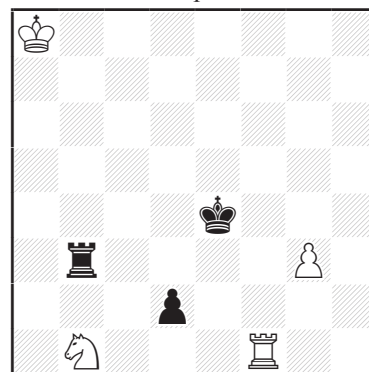
Mémorial V. Kolpakov-55 2011
4° Prix



h#3 (5+14) C+
b) ♜g5→g4

A5117 - D. Zhilko

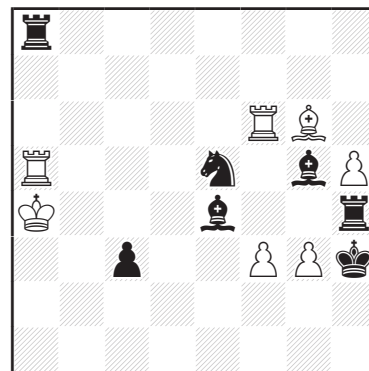
Mémorial V. Kolpakov-55 2011
Prix spécial



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

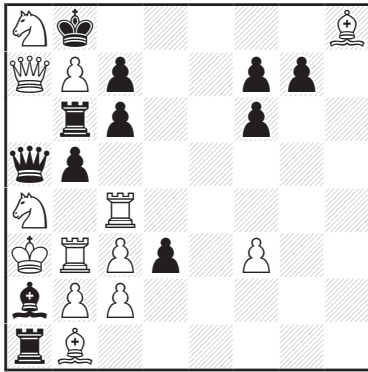
A5120 - A. Onkoud

Mémorial V. Kolpakov-55 2011
1° Recommandé



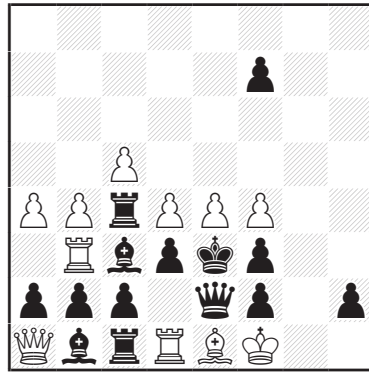
h#3 2.1.1.1.1.1. (7+7) C+

A5121 - A. Frolkin
Coupe du monde FIDE 2010
1° Prix



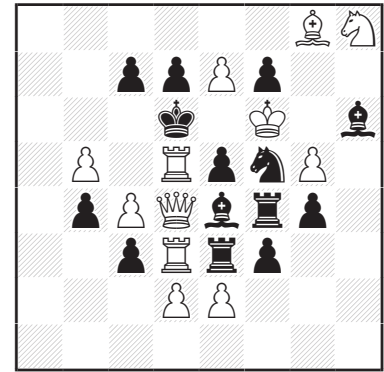
Résoudre la position (13+12)

A5122 - N. Belukhov
Coupe du monde FIDE 2010
2° Prix



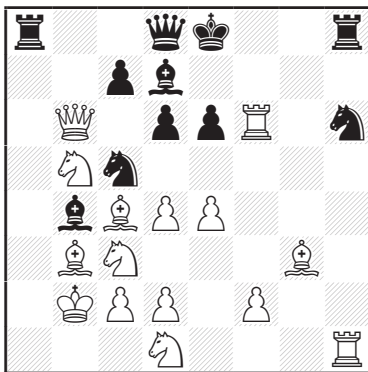
30 derniers coups simples ? (11+14)

A5123 - D. Baibikov
Coupe du monde FIDE 2010
Prix spécial



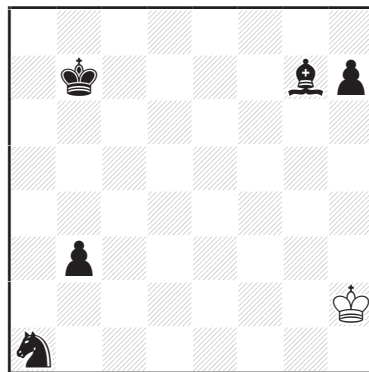
Résoudre la position (12+14)

A5124 - N. Dupont
Coupe du monde FIDE 2010
1° Mention d'Honneur



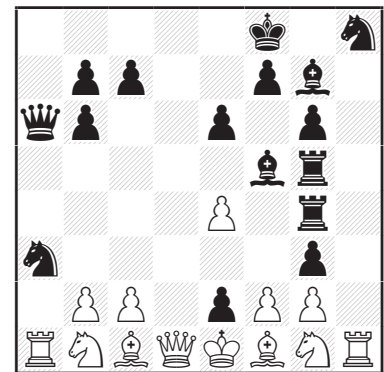
Partie justificative en 31,0 coups (15+11)

A5125 - P. Raican
Coupe du monde FIDE 2010
2° Mention d'Honneur



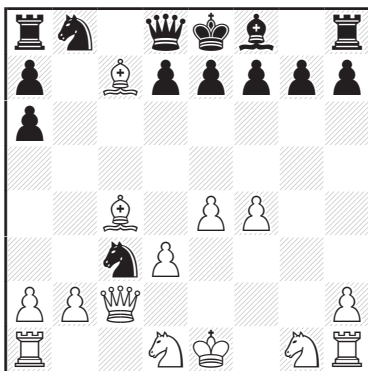
-11(11B,10N) (1+5)
Proca-Retractor, Circé assassin

A5126 - S. Baier
StrateGems 2008
1° Prix



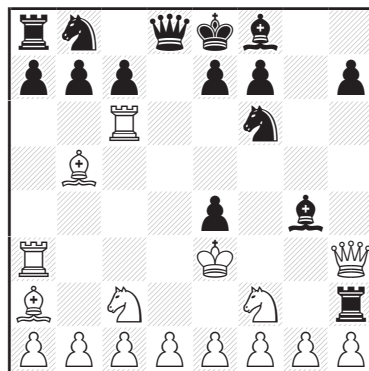
Partie justificative en 26,5 coups (13+16) C+

A5127 - R. Osorio & J. Lois
StrateGems 2008
2° Prix



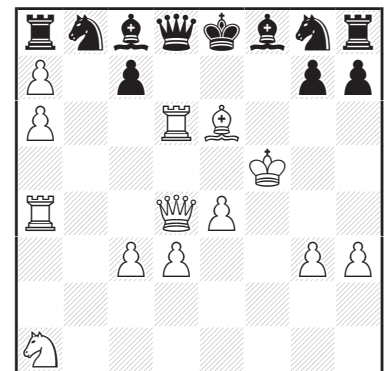
Partie justificative en 16,0 coups (14+14) C+

A5128 - K. Begley & K. Prentos
StrateGems 2008
Prix spécial



Partie justificative en 15,5 coups (16+15)
Circé Parrain

A5129 - N. Dupont
StrateGems 2008
1° Mention d'Honneur



Partie justificative en 24,5 coups (13+11) C+

Coupe du Monde FIDE 2010 - Rétros

Juge : A. Kornilov ; Nombre de récompenses : 7 (trois Prix, deux Mentions d'Honneur, deux Recommandés)

A5121 :

rétro : 1. ♖a6-a7+ d4-d3! (1...é7×♙f6?) 2. ♚ç5-ç4! (♚b4-b3? ♚b4-ç4?) d5-d4 3. ♚ç4×♙ç5!! ♙~ç5+
4. ♚b4-b3 ♙ç5~ 5. h7-h8=♙! (5. ♚é4-ç4 ♙é7-ç5 6. h7-h8=♙ ♙d8-é7 7. ♚é8-é4 d6-d5 8. e7-e8=♚ d7-d6
9. é6-é7 ♙é7-d8 10-13. h2→h7 ♙é7→é7 14. ♚h4-b4 ♙d8-é7+ 15. ♚h8-h4?) ♙~ç5 6-9. h2→h7 ♙é7~
10. ♚h4-ç4 ♙d(f)8-é7 11. ♚h8-h4 ♙é7-d(f)8 12. h7-h8=♚+ ♙~ 13-16. h3→h7 ♙~ 17. g2×♙h3 ♙é7~
18. ♚é4-b4 ♙d8-é7+! 19. ♚é8-é4 d6-d5 20. é7-é8=♚ h4-h3 21. é6-é7 ♙é7-d8 22. f2-f3 ♙f8-é7 23. é5-é6 é7×♙f6
24. ♙g5-f6 d7-d6 25. ♙ç1-g5 h5-h4 26. d2×♙ç3 ♙~ç3 27. é4-é5! ♙ç3~ 28. ♙ç5-a4 ♙a4-ç3+ 29. ♙b3-ç5 ♙ç3-a5

A5122 :

1... ♙d2-é2# 2. ♚a3-b3 h3-h2 3. ♚b3-a3 a3-a2 4. ♖a2-a1 h4-h3 5. ♖a1-a2 ♙a2-b1 6. ♖b1-a1 h5-h4 7. ♖a1-b1 ♚b1-ç1
8. ♚ç1-d1 h6-h5 9. ♚d1-ç1 ♖ç1-d2 10. ♚d2-d1 h7-h6 11. ♚d1-d2 ♙d2-ç3 12. ♚ç3-b3 ♙b3-a2 13. ♖a2-a1 ♚a1-b1
14. ♖b1-a2 ♙a2-b3 15. b3-b4 ♚b4-ç4 16. ♚ç4-ç3

A5123 :

rétro : 1. ♚ç5×♖d5+ ♙f8-h6 2. ♙g6-h8! (2. h7-h8=♙ ♙h6-f8 3. é6-é7 ♙f8-h6 4. h6-h7? ; 2-4. ♙h5→g8 ♙h6→f8
5. h7-h8=♙ ♙f8-h6 6. h6-h7 é6-é5 7. ♙g6-h5?) ♙h6-f8 4-8. ♙a1→g6 ♙f8→h6 9-13. ♙é6→a1 ♙h6→f8
14. ♙g7-é6! é6-é5 15-17. ♙h1→g7 ♙f8→h6 18-23. ♙a8→h1 ♙f8→f8 24. a7-a8=♙ ♙h6-f8 25-26. a5→a7 ♙h6→h6
27. a4-a5 a5×~b4

A5124 :

1. a4 f5 2. a5 f4 3. a6 f3 4. a×b7 a5 5. h4 a4 6. h5 a3 7. h6 a2 8. h×g7 ♚a3 9. ♚h6 ♚ç3 10. ♚f6 h5 11. b×ç3 h4 12. ♙a3 h3
13. ♙d6 ♚h4 14. ♙g3 ♚d4 15. ç×d4 h2 16. ♙ç3 h1=♚ 17. ♖b1 ♚h8 18. ♖b6 ♙h6 19. 0-0-0 a1=♚+ 20. ♙b2 ♚a8
21. g8=♙ ♙a6 22. ♙b3 é6 23. é4 ♙b4 24. ♙fç4 d6 25. ♙gé2 ♙d7 26. ♚h1 ♚ç8 27. b×ç8=♙ f×g2 28. ♙a7 g1=♚
29. ♙ab5 ♚a1 30. ♙d1 ♙ç5 31. ♙éç3 ♚a8

A5125 :

rétro : ♙g1×♙h2 (+ ♙h7, - ♙h7) h3-h2+ 2. ♙g2-g1 h4-h3+ 3. ♙g3-g2 h5-h4+ 4. ♙g4-g3 h6-h5+ 5. ♙f5-g4 ♙g8-h7+
6. ♙é5-f5 ♙f8-g7+ 7. ♙d5-é5 ♙h7-g8+ 8. ♙ç5-d5 ♙g7-f8+ 9. ♙d4-ç5 ♙f8-g7+ 10. ♙ç5×♙d4 (+ ♙f8, - ♖f8)!! ♙é5-d4+
11. ♙b5-ç5 et 1. ♖b8#
Si 10. ♙ç5×♙d4 (+ ♙f8, - ♚f8)? ♙g7-d4+!! 11. ♚a8-f8 et 1. ♚a7+ ♙ç8!!

StrateGems 2008 - Parties justificatives

Juge : R. Tomasevic ; Nombre de récompenses : 7 (trois Prix, deux Mentions d'Honneur, deux Recommandés)

A5126 : trois pièces Pronkin

1. a4 h5 2. ♚a3 h4 3. ♚g3 h×g3 4. é4 ♚h4 5. ♙é2 ♚g4 6. h4 d5 7. h5 d4 8. h6 d3 9. h7 d×é2 10. ♚h6 ♖d3 11. ♚b6 a×b6
12. h8=♚ ♚a5 13. ♚h1 ♚ag5 14. a5 ♙f5 15. a6 é6 16. a7 ♙é7 17. a8=♚ ♙g6 18. ♚a1 ♖a6 19. d4 ♙h8 20. d5 g6
21. d6 ♙g7 22. d7+ ♙f8 23. d8=♙ ♙d7 24. ♙ç6 ♙é5 25. ♙d4 ♙ç4 26. ♙f3 ♙a3 27. ♙g1

A5127 : thème Lois, circuit du ♙ç2

1. ç4 ♙f6 2. ♖a4 ♙é4 3. ♖a6 b×a6 4. ♙ç3 ♙b7 5. ♙d1 ♙d5 6. ç×d5 ♙ç6 7. d6 ♖b8 8. d×ç7 ♙d8 9. ç8=♖ ♖g3
10. ♖ç2 ♙ç3 11. é4 ♖×g2 12. ♙ç4 ♖g3 13. d3 ♖b8 14. ♙f4 ♙ç6 15. ♙ç7 ♖d8 16. f4 ♙b8

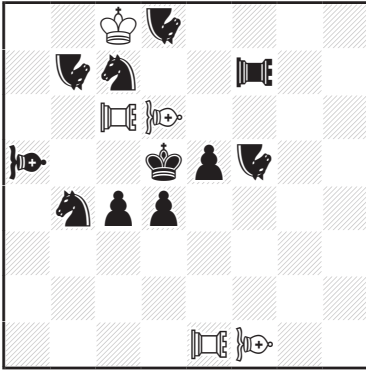
A5128 : problème figuratif (huit Pions blancs sur la première rangée)

1. é4 h5 2. ♖×h5 d5(h3) 3. ♙×h3 ♙f6(g1=♚) 4. ♙é2 ♙g4+ 5. ♙é3 ♚×h1 6. ♙a6(♚ç6) ♚×ç1 7. ♙a3(♙b3) ♚×a1
8. ♖×h8(♚a4) ♚×a2 9. ♙b5(b1) ♚×b2 10. ♖×g7(a1) ♚×ç2(h7) 11. ♖h6(d1) ♚×d2 12. ♙a2(ç1) ♚×f2
13. ♙ç2(h1) ♚×g2 14. ♚a3(g1) ♚×h2 15. ♙f2(f1) d×é4 16. ♖h3(é1)

A5129 : quatre pièces Ceriani-Frolkin

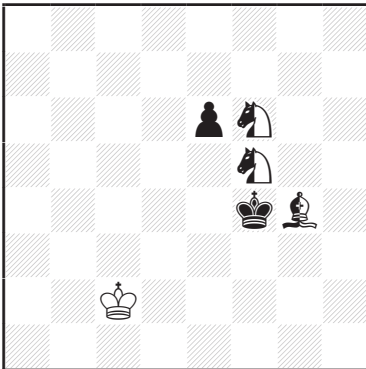
1. b4 é5 2. b5 é4 3. b6 é3 4. b×a7 b5 5. a4 b4 6. a5 b3 7. ♚a4 b2 8. ♙a3 b1=♙ 9. a6 ♙ç3 10. d×ç3 é×f2+ 11. ♙d2 f5 12. é4 f4
13. ♙ç4 f3 14. ♙é3 f1=♙+ 15. ♙f4 ♙g3 16. h×g3 d5 17. ♚h6 d4 18. ♚d6 d3 19. ♙é6 d2 20. ♙f5 d×ç1=♙ 21. ♖d4 ♙d3
22. ç×d3 f2 23. ♙ç2 f×g1=♙ 24. ♙a1 ♙h3 25. g×h3

A5130 - V. Crisan
Coupe du monde FIDE 2010
1° Prix



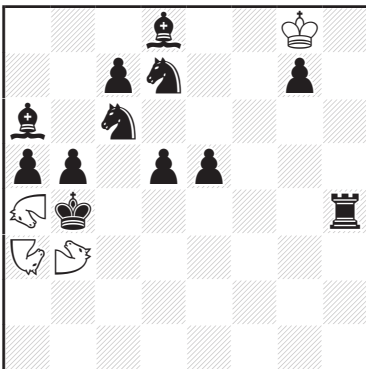
hs#3 2.1.1.1.1.1. (5+11)
Anti-Super-Circé
♁ = Noctambule
♁♁ = Pao, ♁♁ = Vao

A5132 - J. Golha
Coupe du monde FIDE 2010
3° Prix



hs#3 3.1.1.1.1.1. (1+2+3n) C+
Circé Parrain

A5134 - S. Trommler
Coupe du monde FIDE 2010
5° Prix



hs#2 3.1.1.1.1. (4+12) C+
Anti-Circé (Calvet)
♁ = Chameau, ♁ = Girafe
♁ = Noctambule

Coupe du Monde FIDE 2010
Féeriques

Juge : E. Huber
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 15 (six Prix, quatre Mentions d'Honneur, cinq Recommandés)

A5130 : batteries réciproques, échange des coups blancs, écho diagonal/orthogonal

1. ♁×d8(♁é2) ♁×ç6(♁ç3)
2. ♁×é5(♁ç8) ♁b×d6(♁a4)
3. ♁×ç4(♁é5)+ ♁b3#
1. ♁×b7(♁é2) ♁×d6(♁f4)
2. ♁×ç4(♁b8) ♁×ç6(♁h8)
3. ♁×é5(♁ç4)+ ♁g5#

A5131 : échecs croisés, quatre promotions

- a) 1. d×ç8=♁(g2) g×h1=♁(♁b8)+
2. ♁×b7(♁b1)+ ♁é4#
b) 1. d×é8=♁(g2) g×h1=♁(♁h8)+
2. ♁×d4(♁ç1)+ ♁é2#

A5132 : mats idéaux en écho-caméléon

1. ♁h3 ♁d2 2. ♁×f5 ♁é2(♁g5)
3. é×f5 ♁é6(♁d6)#
1. ♁é7 ♁×é6 2. ♁é5(d7) ♁d3
3. d×é6 ♁d7(♁ç7)#
1. é5 ♁×g4 2. ♁é4(♁f4) ♁ç3
3. é×f4 ♁g3(♁g2)#

A5133 : Indiens, écho diagonal/orthogonal

- a) 1. ♁a6 ♁g3 2. ♁b5 ♁é2 3. ♁f3 ♁é1
4. ♁a5+ ♁×a6#
b) 1. ♁d6 ♁a1 2. ♁d4 ♁d2 3. ♁ç3 ♁é1
4. ♁é5+ ♁×d6#

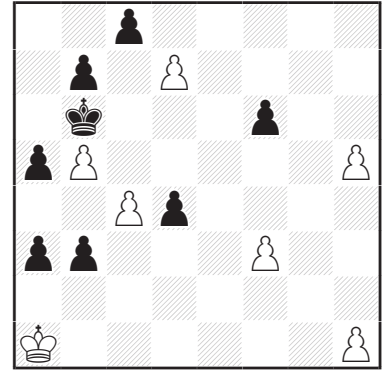
A5134 : Zilahi cyclique, cycle des coups blancs, écho diagonal/orthogonal

1. ♁a7 ♁×a7(♁a8)+ 2. ♁×a4(♁é8) ♁ç4#
1. ♁ç4 ♁×ç4(♁ç8) 2. ♁×b3(♁é8) ♁b7#
1. ♁b7 ♁×b7(♁b8) 2. ♁×a3(♁é8) ♁a7#

A5135 : thème Loshinsky

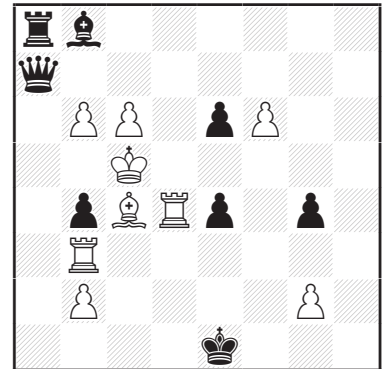
1. ♁h3! [2. ♁ç3+ ♁d4 3. ♁ç5#]
1... ♁h5 2. ♁g4 [3. ♁×a8(♁d1)#]
2... ♁f7 3. ♁f4#
2... ♁×b6(♁b8) 3. ♁×b8(♁d1)#
2... ♁ç7 3. ♁×ç7(♁d1)#
1... ♁g4 2. ♁f3 [3. ♁×a8(♁d1)#]
2... ♁h8 3. g×h8=♁(♁d1)#
2... ♁é6 3. d×é6(é2)#
2... ♁×b6(♁b8) 3. ♁×b8(♁d1)#
2... ♁ç7 3. ♁×ç7(♁d1)#
1... ♁f3 2. ♁é2 [3. ♁×a8(♁d1)#]
2... ♁h8 3. g×h8=♁(♁d1)#
2... ♁×b6(♁b8) 3. ♁×b8(♁d1)#
2... ♁ç7 3. ♁×ç7(♁d1)#

A5131 - D. Kostadinov
Coupe du monde FIDE 2010
2° Prix



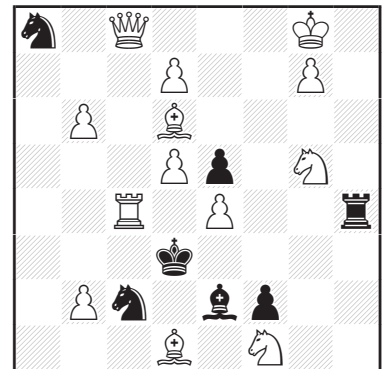
hs#2 (7+8) C+
Eiffel, Super-Circé
b) ♁f6→é8

A5133 - M. Parrinello
Coupe du monde FIDE 2010
4° Prix



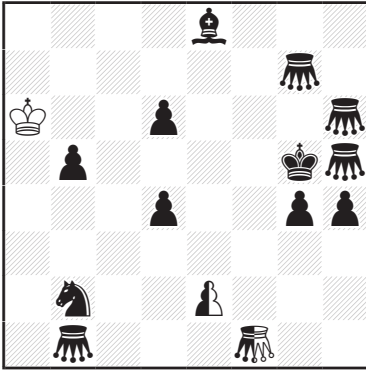
hs#4 (9+8) C+
b) ♁a7→ç7

A5135 - G. Regniers
Coupe du monde FIDE 2010
6° Prix



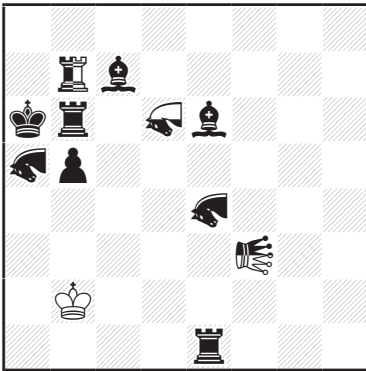
#3 (13+7) C+
Anti-Circé

A5136 - J. Lörinc
Coupe du monde FIDE 2010
1° Mention d'Honneur



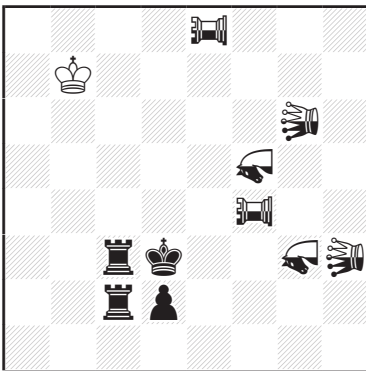
h#4 2.1.1.1... (1+12+2n) C+
♘♙ = Sauterelle

A5138 - L. Grolman
Coupe du monde FIDE 2010
3° Mention d'Honneur



h#2 3.1.1.1. (1+8+3n) C+
Circé, Anti-Circé (Calvet)
♘ = Lion, ♘♙ = Rose

A5140 - K. Gandev
Coupe du monde FIDE 2010
2° Recommandé



h#2 2.1.1.1. (1+4+6n) C+
♘ = Locuste, ♘ = Tour-Locuste
♙ = Rose

A5136 : déclouages réciproques, mats modèles

1. ♖f3 ♗f4 2. é1=♙ ♙d2 3. ♙g6 ♙ç1
4. ♗f6 ♗f7#
1. ♗f4 ♗f5 2. é1=♗ ♗é5 3. ♗g6 ♗d5
4. ♗f7 ♗f8#

A5137 : circuits, switchbacks, mats idéaux en écho-caméléon

1. ♗a2+ ♖b1 2. ♗ç2 ♗é6 3. ♗ç6 ♗d4
4. ♗d6 ♗f5 5. ♗d1 ♖ç2 6. ♖g5 ♗h4
7. ♗g1 ♗f3 8. ♗g2 ♖d2 9. ♖g4 ♗h2+
10. ♖g3 ♗f1 11. ♖h2 ♖é2 12. ♖h1 ♖f3
13. ♗f2+ ♖g3 14. ♗g2+ ♖h3
15. ♗g1 ♗g3#
1. ♗b1+ ♖a2 2. ♗b2+ ♖a3 3. ♗b3+ ♖a4
4. ♗ç3 ♗d5 5. ♗ç4 ♖b5 6. ♗b4+ ♖ç6
7. ♗b6+ ♖d7 8. ♗d6+ ♖é7 9. ♗d8 ♗f6
10. ♗f8 ♗g8+ 11. ♖h7 ♗f6+ 12. ♖h8 ♗g4
13. ♗g8 ♗h6 14. ♗g7 ♖f8 15. ♗h7 ♗f7#

A5138 : Zilahi cyclique, cycle de captures et de batteries

1. ♗é×b7(♗b1; ♗h1) ♗f1
2. ♗é4 ♗×f1(♗f8; ♗a8)#
1. ♗×d6(♗h8; ♗d8) ♗ç6
2. ♙d8 ♗×ç6(♗ç8; ♗ç1)#
1. ♗×f3(♗f1; ♗f8) ♗b8
2. ♗fb1 ♗×f8(♗a1; ♗f1)#

A5139 : Zilahi cyclique, cycle des coups blancs et de batteries

- a) 1. ♗×h1(♗d8) ♙g6 2. ♗h4 ♗f5#
b) 1. ♗×b1(♗g8) ♗f5 2. ♗h6 ♗g3#
c) 1. ♙×f1(♙ç8) ♗g3 2. ♙g4 ♙g6#

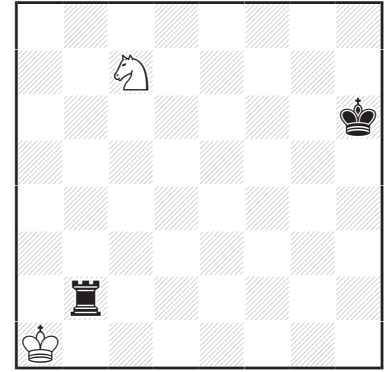
A5140 : Zilahi, captures réciproques

1. ♗a2 ♗×ç3 2. ♗çg3 ♗×f5#
1. ♗a3 ♗×ç2 2. ♗çf5 ♗×g3#

A5141 : circuits du Roi noir

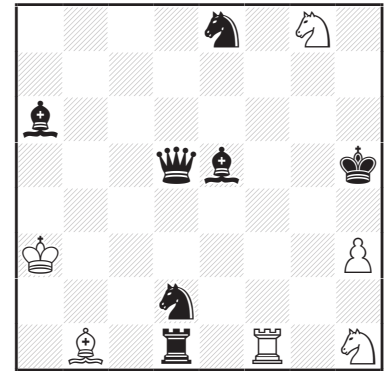
- a) 2. ♖×f7(♗g8) 4. ♖h7
5. ♖×g8(♗h7) 17. ♖×é1(♙é2)
20. ♖×é2(♙é3) 23. ♖×é3(♙é4)
26. ♖×é4(♙é5) 28. ♖×g6(♗f5)
29. ♖×h7(♗g6) 32. ♖×g6(♗h5)
34. ♖×h5(♗g5) 41. ♖×f5(♗é6)
42. ♖é4 43. ♖d5 44. ♖×é6(♗d5)
49. ♖×g5(♗h6) ♙g7#
b) 11. ♖×ç3(♙ç4) 13. ♖×ç4(♙b4)
15. ♖×b4(♙b5) 17. ♖×b5(♙a5)
19. ♖×a5(♙a6) 22. ♖×a6(♙a7)
24. ♖×a7(♙b7) 27. ♖×b7(♙ç7)
30. ♖×ç7(♙d7) 36. ♖×g6(♗h7)
40. ♖×d7(♙é7) 42. ♖×f7(♗é8)
44. ♖×h7(♗g6) 47. ♖×g6(♗h5)
49. ♖h8 ♙f6#

A5137 - T. Linß
Coupe du monde FIDE 2010
2° Mention d'Honneur



h#15 2.1.1.1... (2+2) C+
Fonctionnaires

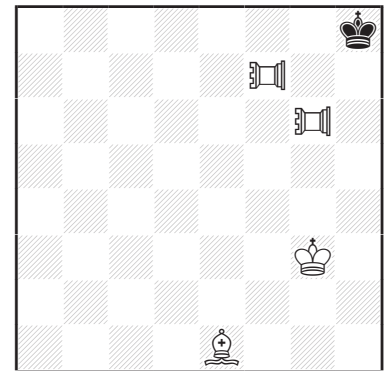
A5139 - M. Milanovic
Coupe du monde FIDE 2010
1° Recommandé



h#2 (6+7) C+
Anti-Circé

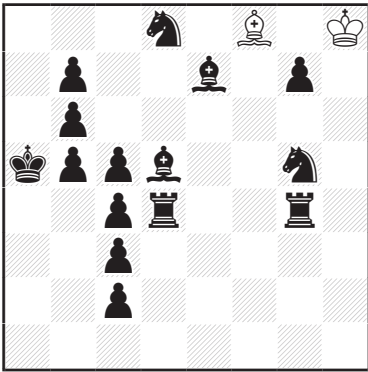
- b) ♗g8→h4 ; c) ♖h3→h4

A5141 - C. Feather
Coupe du monde FIDE 2010
5° Recommandé



ser.h#49 (4+1) C+
Circé-Echange ; ♗ = Tour-Locuste
b) ♙é1→ç3

A5142 - M. Parrinello
Coupe du monde FIDE 2010
1° Prix



h#6 (2+15) C+

Coupe du Monde FIDE 2010
Aidés

Juge : C. Feather
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 10 (quatre Prix, deux Mentions d'Honneur, quatre Reconnus)

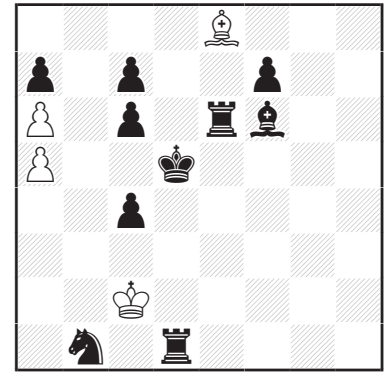
A5142 : circuit du Fou noir, Indien, thème Kniest

1. ♖f6 ♗×ç5 2. ♗é5 ♗f8 3. ♗d6 ♗×g7
4. ♗b4 ♗f6 5. ♗é7+ ♗×é7 6. ♗ç5 ♗d7#

A5143 : zig-zags blancs, mats modèles

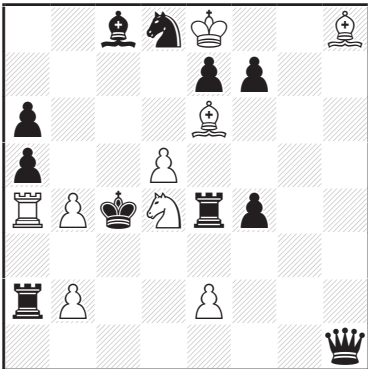
a) 1. ç5 ♗b5 2. ♗d6 ♗×ç4+ 3. ♗ç6 ♗b3
4. ♗1d5 ♗a4#
b) 1. ♗d6 ♗b8 2. ♗d7 ♗b7 3. ♗ç8 ♗×a7
4. ♗d7 ♗a8#

A5143 - V. Chepizhny
Coupe du monde FIDE 2010
2° Prix



h#4 (4+10) C+
b) ♗é8

A5144 - V. Medintsev
Coupe du monde FIDE 2010
3° Prix



h#2 6.1.1.1. (9+11) C+

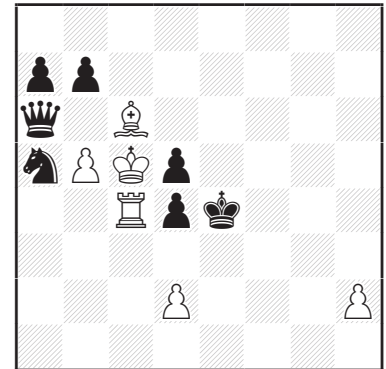
A5144 : coups noirs sur la même case, annihilation de Pions blancs

1. ♗×é2 ♗g4 2. ♗×d5 ♗×é2#
1. ♗é5 ♗f5 2. ♗×d5 ♗d3#
1. ♗ç6 ♗a3 2. ♗×b4 ♗ç3#
1. ♗b7 ♗ç8 2. ♗×d5 ♗×a6#
1. ♗×b2 ♗a2 2. ♗×b4 ♗ç2#
1. a×b4 ♗×a6 2. ♗ç6 ♗×ç6#

A5145 : écho diagonal/orthogonal, coups matants identiques avec tableaux de mat différents

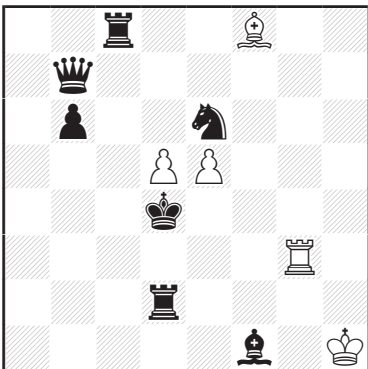
1... ♗ç3 2. ♗ç4 ♗f3 3. ♗é5 ♗×d5#
1... ♗d7 2. ♗ç6 ♗g4 3. ♗é5 ♗×d4#
1. ♗f3 ♗×d4 2. ♗b6+ ♗d3 3. ♗f2 ♗×d5#
1. ♗f4 ♗×d5 2. ♗×b5+ ♗é6 3. ♗g5 ♗×d4#

A5145 - J. Csak
Coupe du monde FIDE 2010
4° Prix



h#3** 2.1.1.1.1. (6+7) C+

A5146 - M. Kovacevic
Coupe du monde FIDE 2010
1° Mention d'Honneur



h#4 0.2.1.1... (5+7) C+

A5146 : switchbacks blancs, écho diagonal-orthogonal

1... ♗é3 2. ♗çç2 ♗é1 3. ♗ç4 ♗ç5+
4. ♗d3 ♗é3#
1... ♗d6 2. ♗b5 ♗b8 3. ♗ç4 ♗d3+
4. ♗ç5 ♗d6#

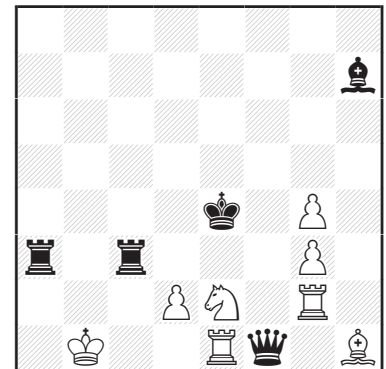
Problem Paradise 2005
Aidés

Juge : M. Kovacevic
Nombre de problèmes : ??
Nombre de récompenses : 9 (un Prix, quatre Mentions d'Honneur, quatre Reconnus)

A5147 : Zilahi, mouvements Pelle, mats modèles

1. ♗×é2 d4 2. ♗é3 ♗d2#
1. ♗×g2 d×ç3 2. ♗f3 ♗f4#

A5147 - C. Jonsson
Problem Paradise 2005
Prix



h#2 2.1.1.1 (8+5) C+