

INÉDITS - PHÉNIX 222

85 inédits pour ce numéro de Phénix se répartissant comme suit : 2# (6499-6504), n# (6505-6514), études (6515-6518), rétros (6519-6523), aidés (6524-6548), inverses (6549-6554), directs et inverses féeriques (6555-6561), tanagras féeriques (6562-6571), divers féeriques (6572-6583).

Les définitions des pièces et genres utilisés se trouvent ci-après.

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 #1.

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

Anticircé maléfique : Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

Bondisseur : pièce effectuant un bond entre sa case de départ et sa case d'arrivée (vide ou occupée par une pièce adverse qu'il capture alors), ces deux cases étant les seules à être prises en considération dans le mouvement du Bondisseur. Un Bondisseur peut ainsi être défini à l'aide

d'un couple d'entiers (m,n) qui repère les coordonnées de la case d'arrivée par rapport à la case de départ. Le Cavalier est ainsi le Bondisseur (1,2).

Caméléon : le Caméléon se transforme, après avoir joué, selon le schéma $D \rightarrow C \rightarrow F \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow \dots$

Captures blanches obligatoires : Les Blancs doivent obligatoirement capturer.

Central (Échecs -) : une pièce ne peut jouer (et donner échec) que si elle se trouve dans le champ de son Roi (qui peut toujours jouer dans les limites du jeu normal) ou sous le contrôle d'une pièce de sa couleur pouvant jouer (il peut donc y avoir une chaîne de transmission aussi longue que l'on veut, mais toujours partant du champ du ROI). Cas particulier, le roque, considéré d'abord comme mouvement de Roi, est toujours possible (dans les limites de la règle orthodoxe) mais la Tour ne peut pas jouer autre chose si elle n'est pas mobilisée par ailleurs.

Circé : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer. Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

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

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

Circé Mémoire : Toute capture de pièce entraîne la renaissance de la pièce capturée précédemment sur la case même où elle a été capturée (si cette case est libre), quelle que soit sa couleur ! La pièce renaissante reprend son déplacement initial. Si la case de renaissance est occupée, alors la prise est définitive.

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.

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

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

Fers : bondisseur-(1,1).

Fonctionnaires (Échecs -) : une pièce ne peut jouer ou capturer que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp adverse. Le caractère fonctionnaire se transmet par promotion. Le roque n'est possible que si le Roi est sous le contrôle d'une pièce adverse (il n'y a donc pas d'échec dans ce cas).

Imitator : pièce ne pouvant ni prendre, ni être prise. Elle imite chaque coup, blanc et noir, d'un mouvement équipollent (c'est-à-dire identique dans sa direction, son sens, sa longueur), sans se rendre sur une case occupée, ni sauter par-dessus une autre pièce. Tout coup ne pouvant être accompagné d'un coup correct de l'Imitator est illégal. Sauf mention expresse du contraire, une promotion en Imitator est autorisée.

Inverse (s#n : mat inverse en n coups, s=n : pat inverse en n coups) : les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater (resp. pater) le Roi blanc en n coups.

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

Kamikaze (Pièce -) : lorsqu'elle prend, une pièce Kami-

kaze disparaît de l'échiquier en même temps que la pièce capturée. En échecs Kamikaze, toutes les pièces (sauf les Rois) sont Kamikaze.

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.

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

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

Mao de la Nuit : se déplace comme un Noctambule, mais en décomposant sa marche : le premier pas est orthogonal, le second diagonal (comme un Mao) et ainsi de suite. Un Mao de la Nuit peut donc se faire intercepter par une pièce se situant sur toutes les cases intermédiaires de son parcours.

Mao de la Nuit-Lion : Lion jouant sur les lignes du Mao de la Nuit.

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.

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

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.

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.

Orphelin : l'Orphelin est immobile, à moins d'être sous le contrôle d'une quelconque pièce adverse, auquel cas il acquiert tous les pouvoirs de cette pièce. Il peut transmettre ces mêmes pouvoirs à un Orphelin adverse placé sous son contrôle, et ainsi de suite.

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.

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

Pion Bérolina : marche et capture sont inversées par rapport au Pion orthodoxe. Le Pion Bérolina se déplace en diagonale (éventuellement de deux cases si le Pion est sur sa case de départ) et prend frontalement.

Rex Multiplex : dans un problème à Rex Multiplex peuvent intervenir plusieurs Rois de la même couleur, qu'il s'agit de mater (pater) simultanément. Un camp est mat si tous ses Rois sont mats. Un échec ne matant pas et ne pouvant pas être paré en un seul et unique coup est illégal. Un Pion peut se promouvoir en Roi.

Roi KoBul : Quand une pièce blanche (noire) (pas un Pion) est capturée, la pièce royale blanche (noire) prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion blanc (noir) est capturé, la pièce royale blanche (noire) redevient un Roi.

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

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

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

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 prises (Échecs -) : 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.

Série (sh : aidé de série, ss : inverse de série, sd : direct de série) : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un aidé de série, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un 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. Dans un direct de série, seuls les Blancs jouent.

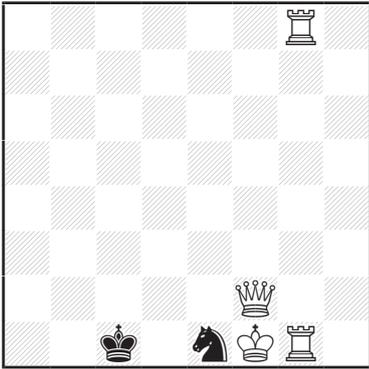
Super-Circé : lors d'une prise, le camp qui a pris peut reposer la pièce capturée sur n'importe quelle case légale de son choix. La pièce capturée peut ne pas renaître. Un Pion renaissant sur sa 8^e rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise.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

Take & Make : lors d'une prise, la pièce capturant 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.

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

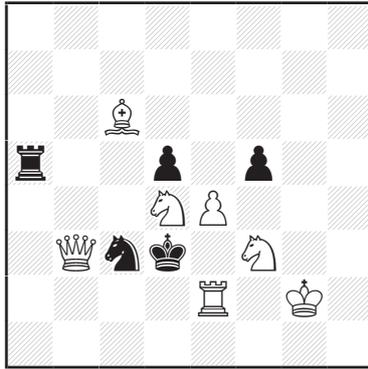
Zèbre de la Nuit : coureur issu du Zèbre (bondisseur (2,3)).

6499 - V. Nikitin



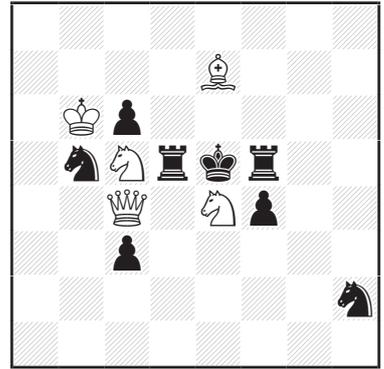
#2vv (4+2) C+

6500 - I. Kazimov



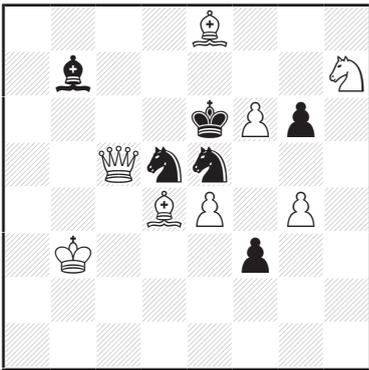
#2v (7+5) C+

6501 - H. Ahues



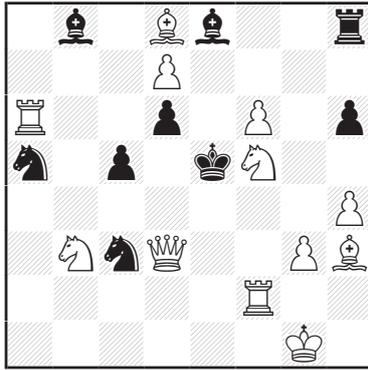
#2vv (5+8) C+

6502 - N. Popa



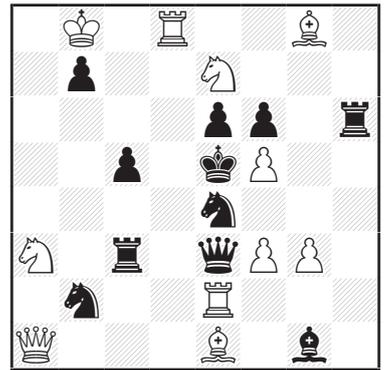
#2vv (8+6) C+

6503 - A. Witt



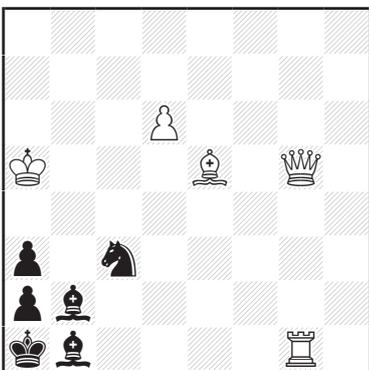
#2v (12+9) C+

6504 - A. Armeni



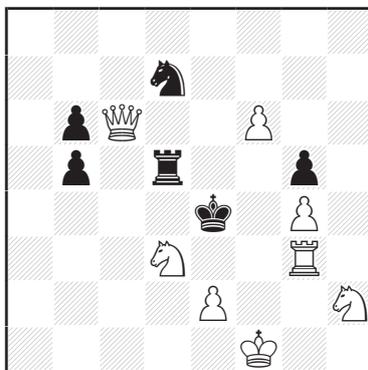
#2 (11+11) C+

6505 - Y. Chable



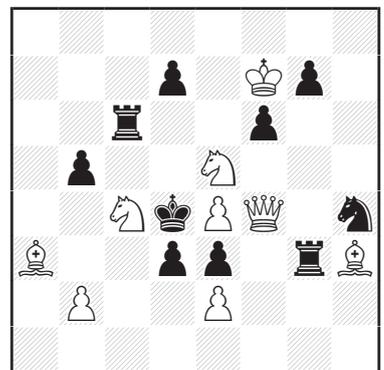
#4 (5+6) C+

6506 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez



#4 (8+6) C+

6507 - L. Makaronez



#4 (9+10) C+

DEUX-COUPS

6499 Vladimir Nikitin

1. ♖c8+? ♗c2 2. ♖×c2#
mais 1... ♕b1!

1. ♖1g2? [2. ♖×e1#]
1... ♗c2(♗d3, ♗f3) 2. ♖(×)c2#
mais 1... ♗×g2!

1. ♖8g2! [2. ♖×e1#]
1... ♗c2 2. ♖×c2#
1... ♗×g2 2. ♕×g2#
1... ♗d3(♗f3) 2. ♖c2#

Miniature présentant une correction noire et une batterie royale. Les essais sont peu convaincants.

6500 Islam Kazimov

1. ♕f2? [2. ♖é3#] mais 1... f4!

1. ♗×f5! [2. ♖é3#]
1... ♖a2 2. ♕b5#
1... d4 2. ♖d2#
1... ♕×e2 2. ♖c2#
Clé ampliative.

6501 Herbert Ahues

1. ♗f6? [2. ♖é4#]
1... ♗d6 a 2. ♗fd7#
mais 1... ♗d4! b

1. ♗f2? [2. ♖é4#]
1... ♗d4 b 2. ♗fd3#
mais 1... ♗d6! a

1. ♗g5! [2. ♖é4#]
1... ♗d6 a 2. ♗d7#
1... ♗d4 b 2. ♗d3#
1... ♖d4 2. ♖é6#

Les deux défenses noires sont alternativement réfutation et variante dans les essais, et procurent des mats changés dans le jeu réel. Cette idée est une des spécialités du Grand Maître allemand.

6502 Nicolae Popa

1. ♖f8? [2. ♗g5# A]
1... ♗é7 2. ♖×e7#
mais 1... ♗f7! a

1.g5? [2. ♗f8# B]
mais 1... ♗d7! b

1.f7! [2.f8=♗#]
1... ♗×f7 a 2. ♗f8# B
1... ♗d7 b 2. ♗g5# A

Bonne réalisation du thème Hannelius, avec des mécanismes bien homogènes (blocages par les clés des essais pour interdire les mats).

6503 Andreas Witt

1. ♗×d6? [2. ♖f5#]
1... ♗é2+ 2. ♖×e2#
1... ♗é4 2. ♖×e4#
1... ♗×b3, ♗c6 2. ♗c4#
1... ♕×d7 2. ♗f7#
mais 1... ♕g6!

1. ♗é7! [2. ♖f5#]
1... ♗é2+ 2. ♖×e2#
1... ♗é4 2. ♖d5#
1... ♗×b3 2. ♗c6#
1... ♕×d7, ♕g6 2. ♗(×)g6#

Quatre mats changés sont obtenus au prix de deux clés désampliatives.

6504 Alberto Armeni

1. ♕×é6! [2. ♖d5#]
1... ♗×g3 2. ♕×g3#
1... ♗d6 2. ♕×c3#
1... ♖d3 2. ♗c4#
1... ♖h8 2. ♗g6#
1... ♖d2 2. ♖×e4#
1... ♖d3, ♖d4 2.f4#

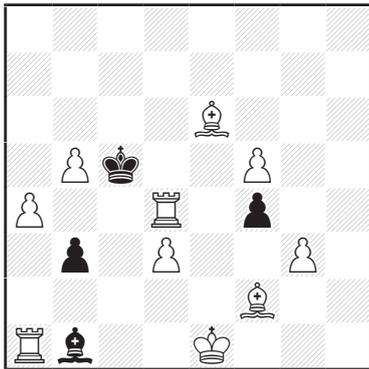
Trois mats de demi-clouages et correction noire sur les coups de la ♖é3.

MULTICOUPS

6505 Yves Chable

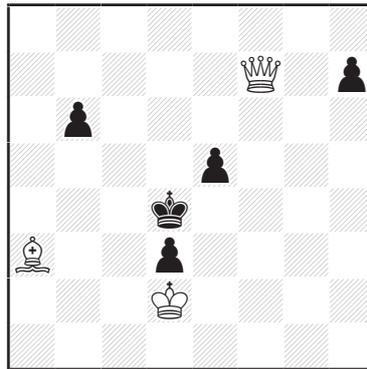
1. ♖é3! [2. ♕×c3(♖×c3)
2... ♕×c3+ 3. ♖×c3(♕×c3)#]
1... ♗d5 2. ♖d4! ♗c3 3. ♖×c3 ♕×c3+ 4. ♕×c3#
2... ♗é3 3. ♖×e3 ♕c3+ 4. ♕×c3, ♖×c3#
2... ♗b4 3. ♕×b4 ♕c3+(♕×d4) 4. ♖×c3(♕×d4)#
2... ♗f4 3. ♖×f4 ♕c3+ 4. ♕×c3#
3... ♕d4(♕×é5) 4. ♕×d4, ♖×d4(♖×é5)#

**6508 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez**



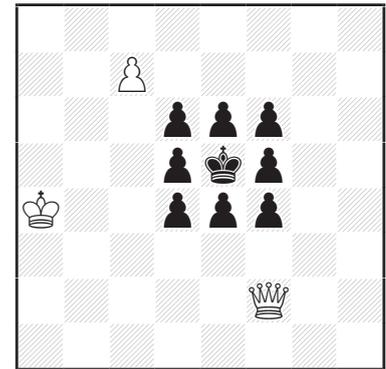
#4 (10+4) C+

6509 - V. Shmatov



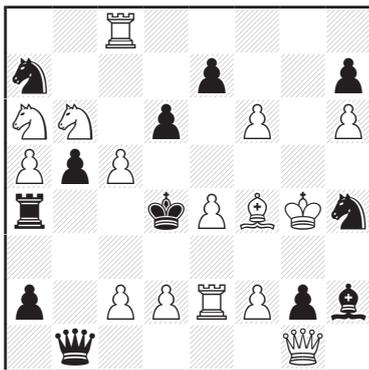
#5 (3+5) C+

6510 - V. Sizonenko



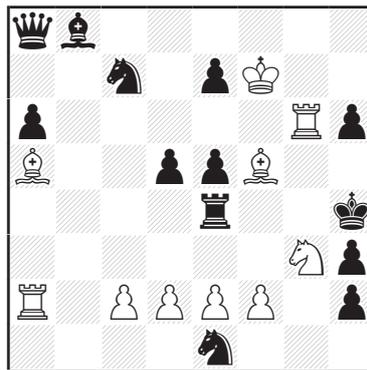
#5 (3+9) C+
b) ♖b4

6511 - O. Schmitt



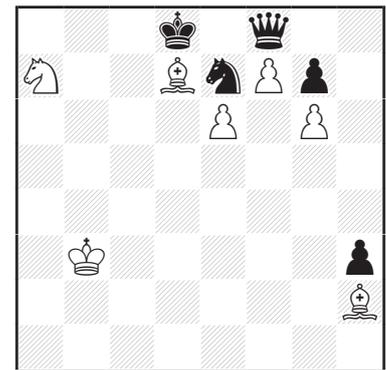
#5 (15+12) C+

6512 - O. Schmitt



#7vv (10+13) C+

6513 - O. Schmitt



#8 (7+5) C+

2... ♖b6(♗f6, ♗ç7) 3. ♔×b6(♙×f6, d×ç7)
2... ♗é7 3. d×é7 ♙ç3+(♙×d4) 4. ♚×ç3(♙×d4)#
2... ♙ç3+ 3. ♚×ç3+ ♗×ç3 4. ♙×ç3#
2... ♙×d4 3. ♙×d4+ ♗ç3 4. ♙×ç3#
Rosace complète du Cavalier noir à partir de la case d5.

**6506 Leonid Lyubashevsky
& Leonid Makaronez**

1. ♗f3! [2. ♚a8! [3. ♗d2+ ♔d4 4. ♚a1#] ♔é3
3. ♚×d5 ~ 4. ♚d4#]
1... ♗ç5 2. ♚é8+ ♗é6 3. ♚×é6+ ♗é5 4. ♚×é5#
1... ♗é5 2. ♗×g5+ ♔d4 3. ♗é6+ ♔é4 4. ♗f2#
La clé Give and Take, qui garde d4 mais libère é3, est suivie de la magnifique menace 2. ♚a8.
Switchback du Roi noir dans la seconde variante.

6507 Leonid Makaronez

1. ♙b4! [2. ♙ç3+ ♔ç5 3. b4#]
1... ♚×ç4 2. ♗f3+ ♗×f3, ♚×f3 3. ♚d6+ ♔×é4
4. é×d3#
1... b×ç4 2. ♗×ç6+ d×ç6 3. é5+ ♔d5 4. ♙é6#
Dans chaque variante, sacrifice passif du Cavalier c4 et sacrifice actif du Cavalier é6. La pièce qui capture le Cavalier é6 effectue un autoblocage préventif.

**6508 Leonid Lyubashevsky
& Leonid Makaronez**

1. g×f4! [2. ♚ç4+ ♔d6 3. ♙h4! ~ 4. ♚ç6#]
1... ♙×d3 2. ♚×d3+ ♔b4 3. ♙b6! b2 4. ♚b3#
1... ♔b6 2. ♚d7+ ♔a5 3. ♙ç5! ~ 4. ♚a7#
Trois mats par la ♚d4, coups tranquilles du ♙f2.

6509 Vladimir Shmatov

1. ♖f5? [2. ♖×d3#] mais 1... ♔d5!
 1. ♖f6? [2. ♖ç6 ~ 3. ♙b2#]
 1... ♔d5 2. ♖×d3 [3. ♖d6#] é4+ 3. ♖ç3 [4. ♖d6#]
 3... é3 4. ♖d3 [5. ♖d6#]
 mais 1... ♔é4!

1. ♖f3! [2. ♖×d3#]
 1... é4 2. ♖f6+ ♖ç4 3. ♖ç6+ ♖b3 4. ♖ç3+
 4... ♖a2(♖a4) 5. ♖b2(♖b4)#
 2... ♖d5 3. ♖ç3 [4. ♖d6#] é3 4. ♖×d3 [5. ♖d6#]
 Option : les essais et la clé sont joués par la ♖.

6511 Olivier Schmitt

1. é5! [2. f3+ ♖×g1, ♙×g1 3. ♚é4#]

La clé est un coup tranquille qui libère la case é4 pour la ♚é2.

1... ♙×g1 abandon de garde, 2. ♙é3+ ♖×é5+ coup thématique avec annihilation du ♖é5, 3. ♙f4+ switchback, 3... ♖d4 switchback 4. ♙é5+ coup thématique avec sacrifice d'attraction et échecs croisés, 4... d×é5 coup thématique avec ouverture de ligne noire, 5. ♚d8#
 3... ♖×f6 4. ♚f8+ ♖g6 5. ♚é6#
 2... ♖é4 3. f3+ ♖×é5+ 4. ♙d4+ ♖×d4 5. ♚é4#

1... ♖×g1 abandon de garde, 2. ♗ç7 [3. ♗é6#] interception de la ♚ç8, 2... ♖×c5 coup thématique avec annihilation du ♖ç5, 3. ♗a6+ switchback, 3... ♖d4 switchback, 4. ♗ç5 coup thématique [5. ç3, ♚é4, ♗é6, ♗b3#] d×ç5 coup thématique avec ouverture de ligne noire, 5. ♚d8#

Thème du 5° WCCT - Section C - n# présent dans deux variantes : une pièce noire (pas un pion) joue sur une case x et quitte ensuite cette case. Plus tard, une pièce blanche (pas un pion) joue sur x et y est capturée. Dans ce problème, les cases thématiques sont é5 et ç5, la pièce noire thématique est le Roi noir (deux fois) et les pièces blanches thématiques sont le ♙f4 et le ♗a6. (Jean Morice)

6512 Olivier Schmitt

Essai thématique : 1. ♚×h6+? A ♖g5 2. ♚h5+ ♖f4!

Tentative d'avant-plan : 1. f4? B é×f4 2. ♚×h6+ A ♖×g3 3. ♚×h3+ ♖~2!

1. ♙b4! [2. ♙×é7#]

1... ♚×b4 2. ç4 [3. ♚g4#] ♚×ç4 3. d4 ♚×d4 4. é4 ♚×é4 5. f4! B ♚×f4

Plan principal : 6. ♚×h6+ A ♖g5(♖×g3) 7. ♚h5(♚×h3)#

Clé de sacrifice anti-critique suivie de quatre sacrifices d'ouverture de ligne et de pré-blocage. (Auteur)
 Problème logique à deux avant-plans échelonnés. La clé est un sacrifice d'attraction du ♙a5 destiné à forcer la Tour noire à franchir la case critique ç4 (coup critique). Elle est suivie de quatre bi-valves bicolores jouées par les Pions blancs ouvrant la ligne de la ♚a2 et fermant simultanément la ligne de la ♚b4. Le coup 5... ♚×f4 provoque un pré-autoblocage empêchant la fuite du Roi Noir. Remarque : le coup 1... ♚×b4 est un coup critique et non un coup anticritique comme l'indique l'auteur. Un coup critique noir est un coup noir forcé initié par les Blancs dont l'effet nuisible est une interception ultérieure de la pièce noire thématique sur la case critique, interception exploitée ensuite par les Blancs. A titre indicatif, le thème Indien noir est un bon exemple de thème avec coup critique noir. Un coup anticritique noir est un coup noir volontaire initié par les Noirs dont l'effet utile est d'éviter une interception ultérieure de la pièce noire thématique sur la case critique. (Jean Morice)

6513 Olivier Schmitt

1. ♖a4? ♖h8! 2. ♖a5 ♖h5+ est précipité

1. ♖a3? ♗é7~+!

6510 Victor Sizonenko

a) 1. ç8=♖! é3 2. ♖f3 d3 3. ♖ç3+ d4 4. ♖a5+ d5
 5. ♖ç7#

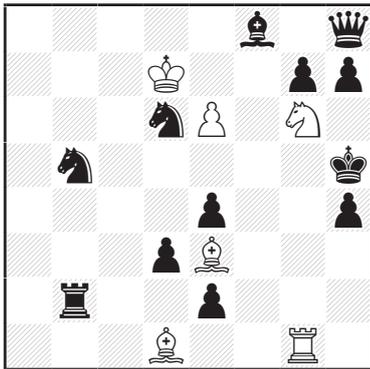
b) 1. ç8=♖? mais 1... é3!

1. ç8=♗! d3 2. ♗é7 d4 3. ♗ç6+ ♖d5 4. ♖b5
 [5. ♖a2, ♖×d4#] é3 5. ♖f3#

Idée de l'auteur : lorsque le Roi blanc se trouve sur une case quelconque (par exemple a4) la seule solution est ç8=♖, et, seulement lorsque le Roi blanc se trouve sur b4, la solution est ç8=♗.

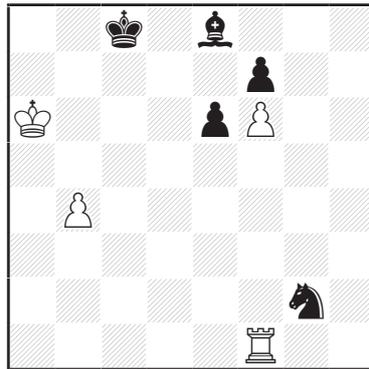
Circuit du Pion blanc dans la première solution et position de Kegelschach (cf. Ebert & Wolfenter).

6514 - O. Schmitt
correction du 6296



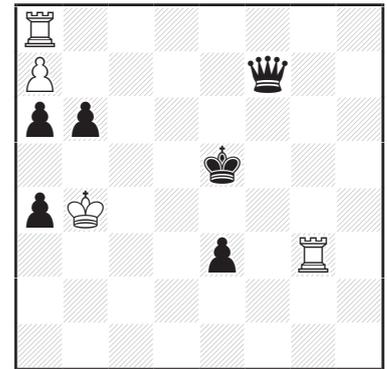
#14v (6+12) C+

6515 - I. Akobiya
& M.G. Garcia



+ (4+5)

6516 - V. Tarasyuk



+ (4+6)

1. ♖b5! [2. ♖a4 ♜h8 3. ♖a5 ♜f8 4. ♙d7 ~ 5. ♖a6 ♜xf7 6. gxf7 ♘g6 7. ♘c6#]
 1... ♜h8 (1... ♘é7~ 2. ♘ç6+ ♙ç8 3. ♙a6#), 2. ♖a3! (seul bon coup qui met la ♜f8 en zugzwang),
 2... ♜f8 3. ♖a4 ♜h8 4. ♖a5! (couvert par le Fou blanc), 4... ♜f8 5. ♙d7! switchback (la aussi
 5. ♖a6 est prématuré car le Roi blanc empêche le ♙b5 d'accéder à a6), 5... ♜h8 6. ♖a6 ♜f8 7. ♖b7
 [8. ♙ç7#] ♘é7~ 8. ♘(×)ç6#
 Switchback et coup d'attente permettant d'éviter des échecs de la ♜f8 ; zugzwang noir. (Auteur).

6514 Olivier Schmitt

La version initiale de l'auteur avait une position illégale (la structure ♙f8, ♙é7, ♙g7, ♙h7 et la présence des deux Tours noires imposent une promotion noire, ce qui est impossible du fait des huit Pions noirs).

1. ♜g5+? ♖h6! 2. ♘é5 [3. ♘g4#] éxd1=♜!
 Il faudrait se «débarrasser» du ♙d1 mais 1. ♙×é2+? ne va pas à cause de 1... ♜×é2!
1. ♘f4+! ♖h6 2. ♘d5+ ♖h5 3. ♙g5! [4. ♘f4#] ♖g6 4. ♙d2+ ♖h5 (4... ♖f5 5. ♜g5#), 5. ♙×é2+!
 d×é2 6. ♙g5 ♖g6 7. ♙é3+! ♖h5 8. ♘f4+ ♖h6 9. ♘g6+! ♖h5 et 10. ♜g5+ ♖h6 11. ♘é5 g6
 12. ♜×g6+ ♖h5 13. ♜g5+ 13... ♖h6 14. ♘g4# modèle
 2... g5 3. ♙×g5+ ♖g6 4. ♙é3+ ♖h5 5. ♘f4+ ♖h6 6. ♘×é2+ ♖h5
 7. ♘f4+ ♖h6 8. ♘×d3, ♘h3, ♘h5, ♘d5#

Aller-retours du Cavalier blanc et du ♙é3 dans l'avant-plan pour intercepter la ♜b2. Mat modèle.

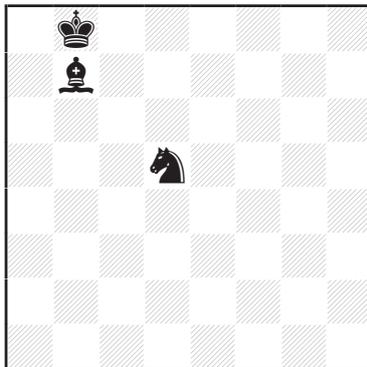
ÉTUDES

6515 Iuri Akobiya & Mario Guido Garcia

Une étude dans laquelle le solutionniste aura du mal à dégager la variante principale, mais qui nous présente des positions tout à fait étonnantes, comme souvent avec Iuri Akobiya.

1. ♜f3? ♘h4 2. ♜ç3+ ♖b8 3. ♜d3 ♖ç7 4. b5 ♙×b5+ 5. ♖×b5 ♘g6=
 1. ♜ç1+? ♖b8! 2. ♜h1 ♖ç7 3. ♜h8 ♙d7=
1. ♜g1 ♘é3 2. ♜g8 ♖d7 (2... ♖d8? 3. b5 ♘d5 4. b6 ♘b4+ 5. ♖b7 é5 6. ♖a8 ♘ç6 7. b7 ♖d7 8. b8=♜
 8... ♘×b8 9. ♖×b8 é4 10. ♜g4 ♖d6 11. ♜×é4 +-) **3. b5 ♘d5 4. b6 ♘×f6** (4... ♖ç6 5. b7! {5. ♜×é8?
 5... ♘×b6=} ♘ç7+ 6. ♖a7 ♘b5+ 7. ♖a8 ♘ç7+ 8. ♖b8 ♘b5 9. ♜×é8 ♘d6 10. ♜ç8+ ♖b6 11. ♜ç1
 +-), **5. ♜h8!**

Une position vraiment très étonnante dont on a peine à croire qu'elle puisse perdre pour les Noirs.
 5.b7? ♖×g8 6.b8=♚ : pour comprendre les façons de jouer des deux camps dans cette finale, il faut avoir à l'esprit la forteresse classique à laquelle aspirent les Noirs :



6... ♖é7! (6... ♖f6? 7.♚b6 ♚é7 8.♚ç7+ ♖d7+ 9.♚ç6 f6 10.♚a7 f5 11.♚ç7 +- les pièces noires sont désorganisées) 7.♚b6 ♖ç8+! 8.♚ç5 ♚d8!=, par exemple : 9.♚b7 ♚d7 10.♚b4 ♚é8 11.♚d4 ♚ç6 12.♚f8+ ♚d7 13.♚×f7+ ♚d6= Cette position est nulle, bien qu'elle soit venimeuse et doit être jouée avec minutie par les Noirs

5... ♖é4

Une défense passionnante est 5... ♚é7!? 6.b7 ♖d7 7.♚a7 et gain, les Noirs ayant des pièces si mal placées qu'ils ne peuvent sacrifier une pièce pour le Pion ! La perte des deux pièces perd de justesse, par exemple : 7...é5 8.♚h4 ♖b8 9.♚×b8 ♚ç6 10.♚ç7 ♚×b7 11.♚×b7 ♚d6 12.♚b6 ♚d5 13.♚b5 é4 14.♚b4 ♚d4 15.♚b3 ♚d3 16.♚b2 f5 17.♚ç1 ♚é3 18.♚d1 f4 19.♚é1 f3 20.♚g4 ♚d3 21.♚f2 é3+ 22.♚×f3 é2 23.♚é4 +-

6.♚h4! (6.b7? ♖ç5+ 7.♚a7 ♖×b7 8.♚×b7=), 6... ♖ç5+ 7.♚a7 ♚d6 8.♚d4+ ♚é7 (8... ♚é5 9.♚ç4 ♖d7 10.b7+-), 9.♚ç4 et à nouveau, le Pion coûte aux Noirs leurs deux pièces, 9... ♚ç6 10.♚×ç5 ♚é4 11.b7 ♚×b7 12.♚×b7 +-

6516 Vladislav Tarasyuk

Encore une oeuvre très plaisante, qui demande de la minutie mais ne requiert aucun ordinateur pour être comprise ou même trouvée !

1.♚é8+ ♚d6 (1... ♚f4? 2.♚g×é3! {2.♚f3+? ♚×f3 3.a8=♚+ ♚é2 4.♚g2+ ♚f2! 5.♚g4+ ♚é1=} 2...a5+ 3.♚a3 ♚×a7 4.♚3é7 ♚a6 5.♚f7+ ♚g5 6.♚g8+ ♚h6 7.♚f3 ♚h7 8.♚g4+) 2.♚g×é3 2...a5+ 3.♚a3 (3.♚b5? ♚d5+! 4.♚×a4 ♚ç4+ 5.♚a3 ♚b4+ 6.♚a2 ♚d2+=), 3...♚×a7 4.♚3é6+! 4... ♚d5 5.♚é5+ (5.♚6é7? ♚a6=) ♚ç4! (5... ♚d4 6.♚5é7 ♚a6 7.♚d8+ ♚ç3 8.♚ç7+) 6.♚5é7 6...♚a6 7.♚d8! ♚b5 (7... ♚ç5? 8.♚ç7+ ♚b5 9.♚d5#) 8.♚ç7! ♚a8 9.♚ç5+! b×ç5 10.♚×a8 +-

6517 Vladislav Tarasyuk

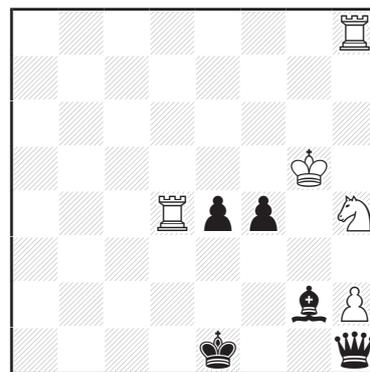
Une étude jolie comme je les aime, c'est à dire assez difficile, mais humainement accessible et compréhensible.

1.♚ç8? ♚f1 2.♚ç2 é3 3.♖g2+ ♚×g2, ♚×g2+=
 1.♚hd8! ♚f3 2.♖×f3+ ♚×f3 3.♚d1+ ♚é2 4.♚8d2+ ♚é3
 5.♚h4!! +- zugzwang !

Trois sous-variantes dans lesquelles le gain présente un réel intérêt technique, même si les coups gagnants ne sont pas uniques.

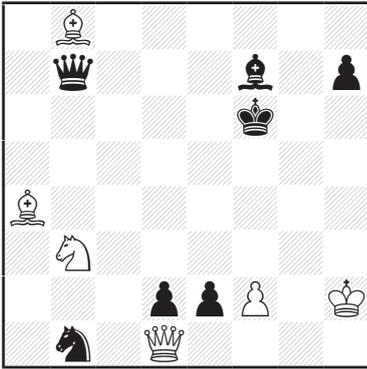
1...é3 2.♚d1+ ♚f2 3.♚×h1 ♚×h1 4.♚×f4 é2 5.♚d2 ♚f1
 6.♚×é2 ♚×é2 7.♖g6 ♚f3 8.♖é5 ♚h5 9.♚g5 ♚é8 10.h4 ♚f2
 11.♖g6 ♚f7 12.h5 ♚g8 13.♚f6 ♚f3 14.h6 ♚g4 15.♚g7 ♚h5
 16.♖é7 +-

6517 - V. Tarasyuk



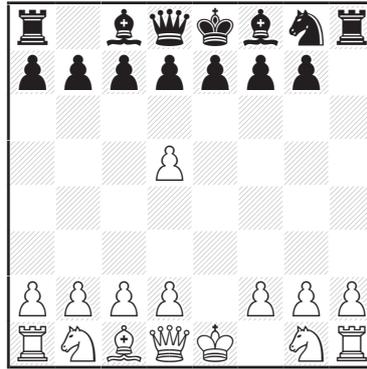
+ (5+5)

6518 - P. Arestov



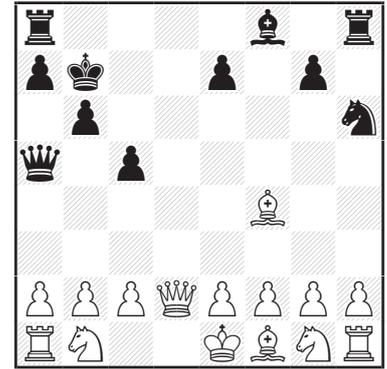
= (6+7)

6519 - F. Labelle



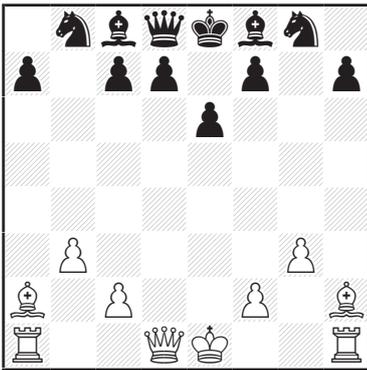
Partie (15+14) C+
justificative en 4,5 coups
deux solutions

6520 - P. Raican



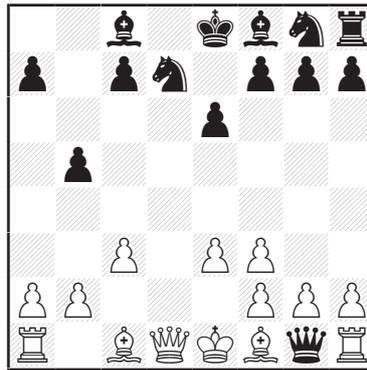
Partie (15+11) C+
justificative en 10,0 coups

6521 - A. Buchanan



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

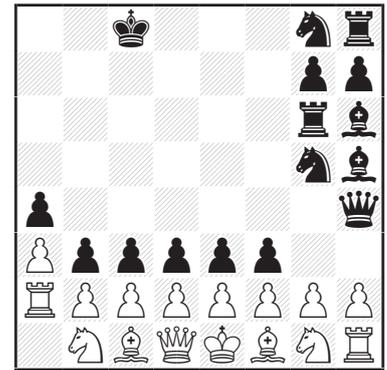
6522 - G. Donati



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

6523 - J. Pancaldo
& T. Le Gleuher

version du 6434, Phénix 216



Partie (16+16) C+
justificative en 41,5 coups
Alphabétiques, Sans Prises

1... ♔f1 2. ♖d1+ ♕é2 3. ♗8d2+ ♕é3 4. ♜f5+ ♕f3 5. ♜d4+ ♕é3 6. ♗é2+ ♕×é2 7. ♜f5+ (ou 7. ♜ç2+) ♕f2 8. ♗×h1 f3 9. ♕f4 +-

1... ♗×h2 2. ♖d1+ ♕f2 3. ♗8d2+ ♕g3 4. ♗×g2+ ♗×g2 5. ♜×g2 f3 6. ♜é3 f2 7. ♗a1 ♕f3 8. ♗a3 8... ♕é2 9. ♕f4 +-

6518 Pavel Arestov

Une jolie étude très difficile à trouver mais cependant parfaitement claire, compréhensible et à visage humain. Il faut passer par l'essai naturel du troisième coup pour comprendre la solution.

1. ♗×é2? ♗×b8+ 2. ♕g1 ♗f4 +-

1. ♕é5+ ♕×é5 (1... ♕f5 2. ♗×b1+ ♗é4 3. ♗×é4+ ♕×é4 4. ♜×d2+ ♕×é5 5. ♜f3+ = ; 1... ♕é7?
2. ♗×é2 +- 2... ♕×b3 3. ♕d4+ ♕é6 4. ♗é5 ♗ç8 5. ♗f6+ ♕d6 6. ♗f4+ ♕d5 7. ♗é5+ ♕ç4 8. ♕b2 +-)
2. ♗×é2+ ♗é4 (2... ♕f6 3. ♜×d2=)

et nous atteignons la position critique qui présente un bel essai thématique :

3. ♗×é4+? ♕×é4 4. ♜×d2+ ♜×d2 5. ♕ç2+ ♕f4! 6. ♕×h7 ♜f3+ 7. ♕g2 ♕ç4! Zugzwang !

8. ♕b1 ♕g8! 9. ♕h3 ♕d5 10. ♕d3 ♕é6+ 11. ♕g2 ♜é1+ +- ; si 10. ♕g6 ♕é6+ 11. ♕g2 ♜h4+ +-

3.f4+!! mais pourquoi ? 3... ♖×f4 4. ♗×é4+ ♖×é4 5. ♗×d2+ ♗×d2 6. ♙ç2+ ♖f4! 7. ♙×h7 ♗f3+ 8. ♖g2! (8. ♖h3? ♗g5+ ; 8. ♖h1? ♙d5! -+), 8... ♙d5 9. ♖f2! =

Voici l'explication du troisième coup : la case f2 est désormais libre pour le Roi blanc (et non pas 9. ♖f1? ♖é3 10. ♙g6 ♙ç4+ 11. ♖g2 ♗h4+ -+)

RÉTROS

6519 François Labelle

1.é4 h5 2. ♙a6 ♗×a6 3. ♗×h5 ♗b4 4. ♗d1 ♗d5 5.é×d5
1.é3 ♗ç6 2. ♙d3 ♗d4 3. ♙×h7 ♗×h7 4.é×d4 ♗h8 5.d5

(C+ Euclide 0.98 en 1,2 s)

Fruit de la recherche par ordinateur entreprise par François, ce petit problème est un parfait exemple de Partie Justificative à deux solutions distinctes. Les coups blancs et noirs sont tous différents dans les deux solutions avec en particulier é4 dans l'un et é3 dans l'autre. Switchback de la ♗ dans l'un et de la ♗ dans l'autre.

6520 Paul Raican

1.d4 ç5 2.d5 ♗ç6 3.d×ç6 ♗b6 4.ç×d7+ ♖d8 5.d×ç8=♗+ ♖ç7 6. ♗d6 h6 7. ♙f4 ♗a5+ 8. ♗d2 b6
9. ♗×f7+ ♖b7 10. ♗×h6 ♗×h6 (C+ Euclide 0.98 en 3.79 secondes)

Une pièce Ceriani-Frolkin (♗) capturée par une pièce lourde (pas par un Pion), en application du thème du Jubilé Prentos-40. Un tempo de la ♗ (♗d8-b6-a5+) et pseudo-échange de ♗ (le ♗h6 semble venir de g8 en un coup).

6521 Andrew Buchanan

1.a4 g5 2.a5 g4 3.a6 g3 4.a×b7 g×h2 5.b×a8=♙ h×g1=♗ 6. ♙d5 ♗×é2 7. ♙a2 ♗ç3 8.b3 ♗×b1
9. ♙b2 ♗×d2 10. ♙×h8 ♗×f1 11. ♙é5 ♗h2 12. ♙×h2 é6 13.g3

(C+, Natch 2.5 en 3 h 43 mn 21 s - Euclide 0.98 en 7 h 38 mn 49.86 s)

Ceriani-Frolkin (♗) (encore avec le thème du Jubilé Prentos-40), promotion (♙) que l'on peut considérer comme un pseudo-Phénix (♙f1 capturé après la promotion en ♙), circuit de ♖ (a2-a4-a5-a6×b7×♗ ♗a8=♙-d5-a2) et circuit de ♗ (h2×♗g1=♗×é2-ç3×♗b1×d2×♙f1-h2). Structure noire asymétrique avec un nombre pair de coups et structure blanche symétrique avec un nombre impair de coups Blancs !

6522 Gianni Donati

1. ♗ç3 d5 2. ♗é4 d×é4 3. ♗f3 é×f3 4.é×f3 b5 5. ♙ç4 ♗d3 6. ♗é2 ♗d7 7. ♖d1 ♗b8 8. ♗é1 ♗f1
9.ç3 ♗g1 10. ♙f1 ♗b6 11. ♗é2 ♗é6 12. ♖é1 ♗é3 13.d×é3 é6 14. ♗d1 (C+ Euclide 0.98 en 1 mn 38.08 s)

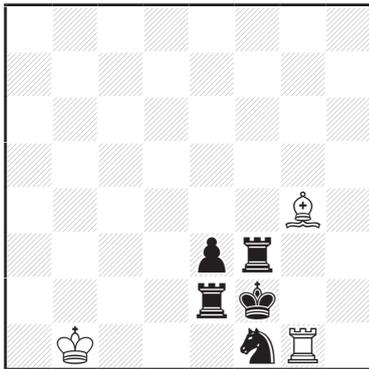
Double échange (♗-♖) (thème J.J. Lois-60 (invisible Platzwechsel)) et switchback du ♙.

6523 Julio Pancaldo & Thierry Le Gleuher

1.a3 a5 2. ♗a2 a4 3. ♗a1 ♗a6 4. ♗a2 ♗g6 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 ♙b7 14. ♗a2 ♙f3 15. ♗a1 ♗f5 16. ♗a2 d5 17. ♗a1 d4
18. ♗a2 d3 19. ♗a1 ♗d4 20. ♗a2 ♗h4 21. ♗a1 é5 22. ♗a2 é4 23. ♗a1 é3 24. ♗a2 ♖é7 25. ♗a1 ♖f6
26. ♗a2 ♙h5 27. ♗a1 ♗g3 28. ♗a2 ♖f5 29. ♗a1 ♖g4 30. ♗a2 f5 31. ♗a1 f4 32. ♗a2 f3
33. ♗a1 ♙d6 34. ♗a2 ♙f4 35. ♗a1 ♙h6 36. ♗a2 ♗é4 37. ♗a1 ♗g5 38. ♗a2 ♖f5 39. ♗a1 ♖é6
40. ♗a2 ♖d7 41. ♗a1 ♖ç8 42. ♗a2 (C+ Popeye en 6,5 s)

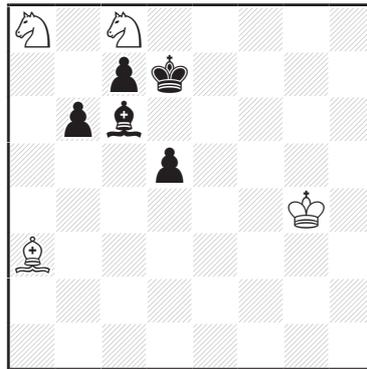
Le principe fonctionne aussi en inversant ♙h5 et ♗g6.

6524 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



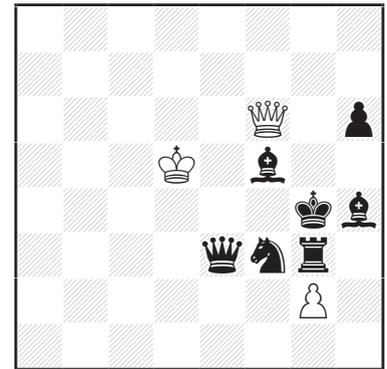
h#2* (3+5) C+

6525 - Z. Nikolic



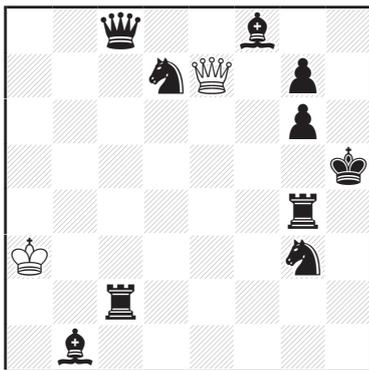
h#2 (4+5) C+
b) ♘a8→b7
c) ♘a8→é6

6526 - A. Onkoud
& J. Rotenberg



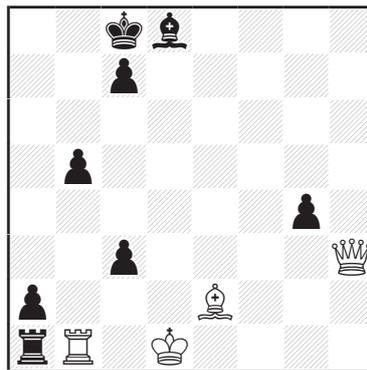
h#2 3.1.1.1. (3+7) C+

6527 - S. Parzuch



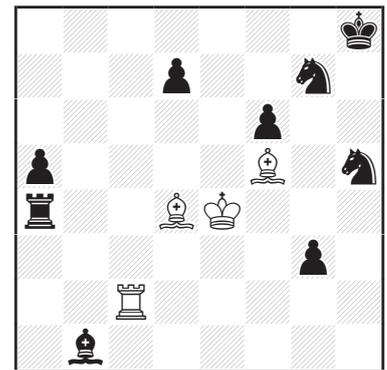
h#2 2.1.1.1. (2+10) C+

6528 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



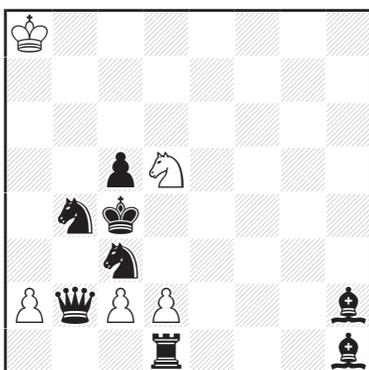
h#2* (4+8) C+

6529 - R. Wiehagen
& C. Jonsson



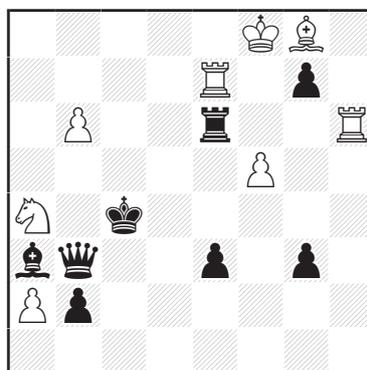
h#2 (4+9) C+
b) ♔h8→h6

6530 - N. Popa



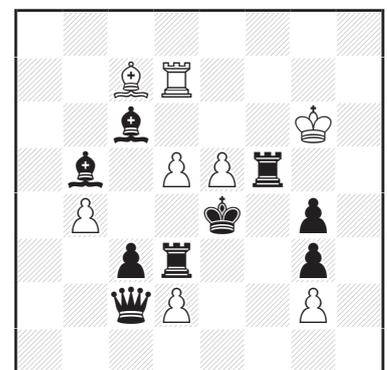
h#2 (5+8) C+
b) ♘a2

6531 - E. Navon
& M. Witztum



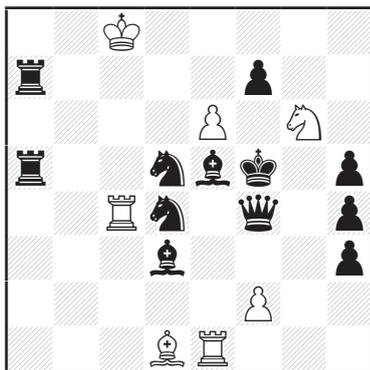
h#2 (8+8) C+
b) ♖é6↔♖h6
c) ♖é6↔♖é7

6532 - V. Sizonenko
après Z. Janevski



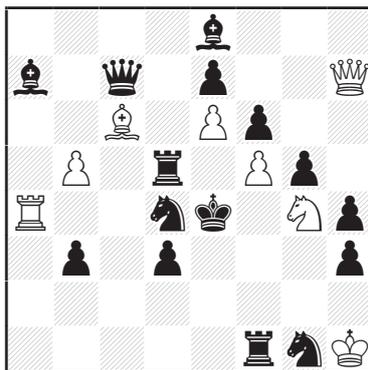
h#2 6.1.1.1. (8+9) C+

6533 - V. Sizonenko

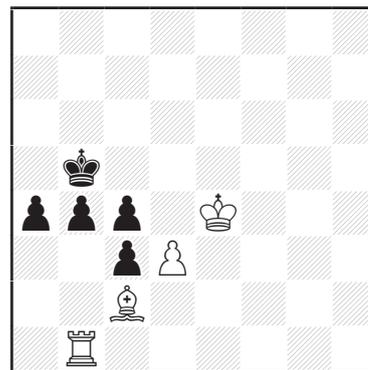


h#2 4.1.1.1. (7+12)C+

6534 - A. Onkoud



h#2 4.1.1.1. (8+15)C+

6535 - A. Onkoud
& J. Rotenberg

h#3 0.2.1.1.1.1. (4+5)C+

AIDÉS

6524 Alexandre Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky

1... ♖h3 2. ♜g3 ♜×f1#
1. ♜é1+ ♔ç2 2. ♔é2 ♜g2#

Toujours plaisants ces mats à jeu apparent. Il est curieux qu'une telle matrice ne soit pas anticipée !

6525 Zoran Nikolic

a) 1. ♔d8 ♘a×b6 2. ♖é8 ♖é7#
b) 1. ♔é6 ♖b2 2. ♖d7 ♘d8#
c) 1. ♖b7 ♘f8+ 2. ♔ç6 ♘a7#

Trois mats modèles, un échauffement pour solutionnistes.

6526 Abdelaziz Onkoud & Jacques Rotenberg

1. ♜h3 ♜×h6 2. ♖g3 g×h3#
1. ♔f4 ♜×h4+ 2. ♜g4 g3#
1. ♔h5 ♜×f5+ 2. ♜g5 g4#

Mats dame-pion en écho.

6527 Stefan Parzuch

1. ♘ç5 ♜é4 2. g5 ♜h7#
1. ♜ç5 ♜é6 2. ♜gg5 ♜h3#

Antidual.

6528 Alexandre Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky

1... ♖ç4 2. b×ç4 ♜×g4#
1. b4 ♜×ç3 2. b×ç3 ♖×g4#

Zilahi réparti entre le jeu apparent et le jeu réel.

6529 Rolf Wiehagen & Christer Jonsson

a) 1. ♜a3 ♖×f6 2. ♜d3 (non 2. ♖a2 ?) ♜ç8#

b) 1. ♖a2 ♜h2 2. ♖ç4 (non 2. ♜a3 ?) ♖é3#
Déclouages directs et indirects.

6530 Nicolae Popa

a) 1. ♘é4 a4 2. ♜d4 ♘b6#
b) 1. ♘ç6 d×ç3 2. ♜b5 ♘é3#

Déclouages du Cavalier blanc.

6531 Emanuel Navon & Menachem Witztum

a) 1. ♔b4 ♜a7 2. ♜×b6 ♜×b6#
b) 1. ♔d4 ♜×é3 2. ♜d6 ♜7é4#
c) 1. ♜b5 ♜d6+ 2. ♜é6 ♜h4#

Le jumelage entraîne un festival de batteries et de clouages T/F.

6532 Victor Sizonenko

1. ♜ff3 g×f3+ 2. ♔f4 ♜f7#
1. ♜é3 d3+ 2. ♔d4 d×ç6#
1. ♔f4 ♜é7 2. ♜f6+ é×f6#
1. ♔d4 ♔×f5 2. ♖ç4 ♖b6#
1. ♜×é5 ♜f7 2. ♜é×d5 ♜f4#
1. ♜×d5 ♖b6 2. ♜d×é5 ♜d4#

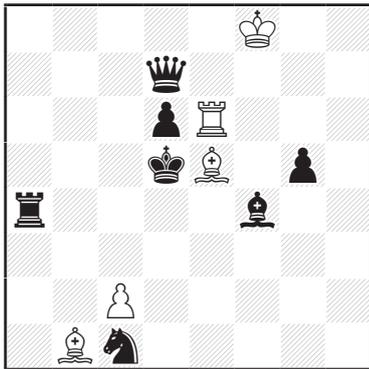
Trois paires de solutions liées par un complexe de coups répartis entre les premiers et deuxièmes coups. Ce résultat futuriste est obtenu au prix d'un fou promu qui crève les yeux.

6533 Victor Sizonenko

1. ♘f3 ♘é7+ 2. ♔g4 ♜g1#
1. ♖é2 ♘×h4+ 2. ♔é4 ♖ç2#
1. ♜é3 ♖g4+ 2. ♔é4 f3#
1. ♔×é6 ♖g4+ 2. ♘f5 ♜ç6#

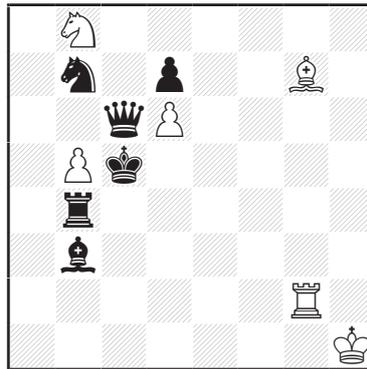
Quatre mats par double clouages donnés par quatre pièces différentes ! Pas banal.

6536 - R. Wiehagen
& C. Jonsson



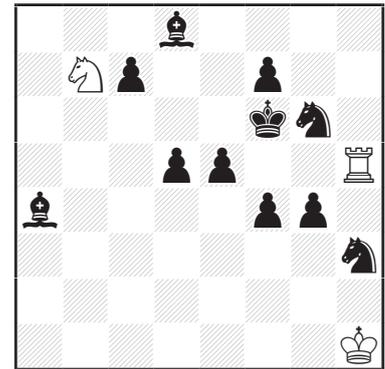
h#3 0.1.1.1.1.1. (5+7) C+
b) - ♖c2

6537 - N. Popa



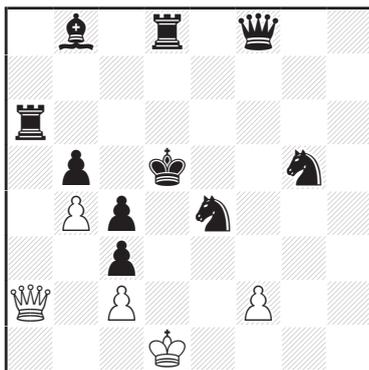
h#3 0.2.1.1.1.1. (6+6) C+

6538 - N. Popa



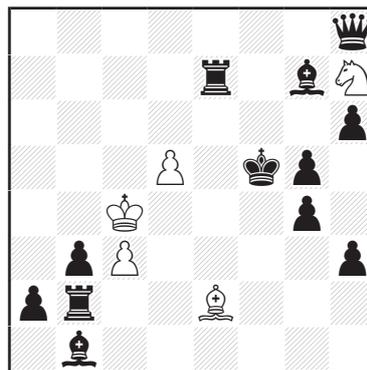
h#3 0.1.1.1.1.1. (3+11) C+
b) ♗h5

6539 - N. Popa



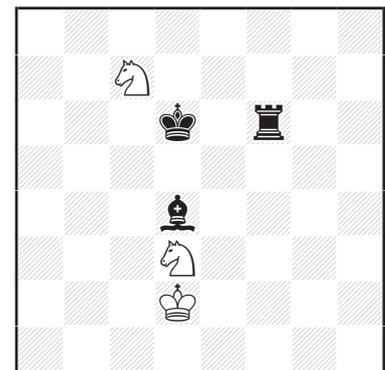
h#3 0.1.1.1.1.1. (5+10) C+
b) ♖b4→e3
c) =b) - ♜a6

6540 - N. Popa



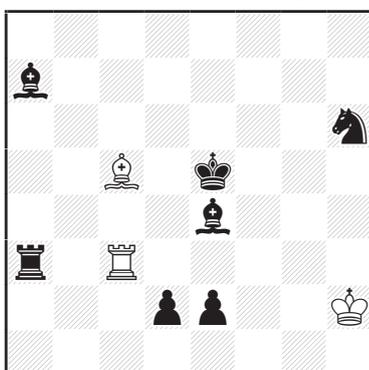
h#3 0.1.1.1.1.1. (5+12) C+
b) ♜e2

6541 - Z. Nikolic



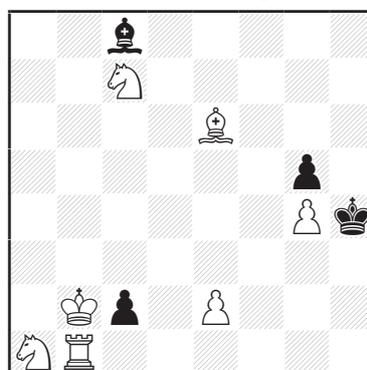
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+3) C+

6542 - A. Pankratiev
& M. Gershinsky



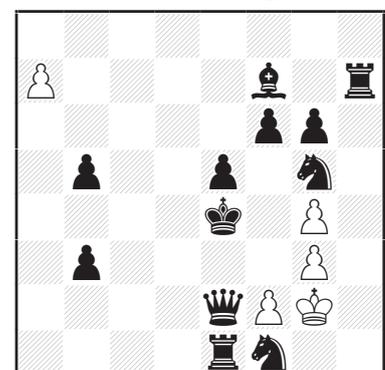
h#3 (3+7) C+
b) ♜d2→d4

6543 - N. Popa



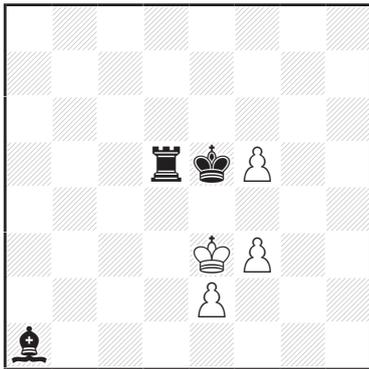
h#3 2.1.1.1.1.1. (7+4) C+

6544 - N. Popa



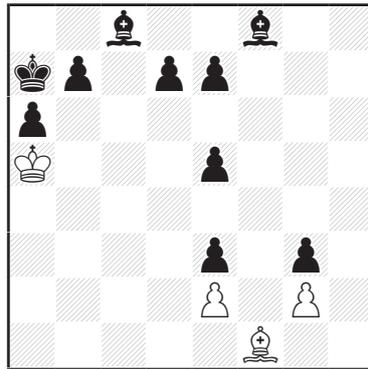
h#3 2.1.1.1.1.1. (5+12) C+

6545 - Z. Gavrilovski



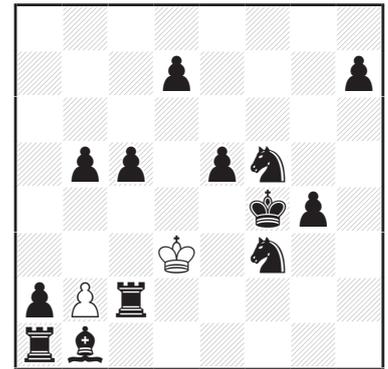
h#4 (4+3) C+

6546 - G. Jordan



h#6 (4+10) C+

6547 - G. Hadzi-Vaskov



h#6 (2+13) C+

6534 Abdelaziz Onkoud

- 1. ♖f3 ♖×a7 2. ♗×f5 ♖a4#
- 1. ♗f4 ♗×é8 2. ♖×f5 ♗ç6#
- 1. ♔f3 ♗×h4 2. ♗dè2 ♗×d5#
- 1. ♔f4 ♔h2 2. ♖ç5 ♖×d4#

La première paire de solution est la plus spectaculaire avec switchbacks, clouages et déclouages.

6535 Abdelaziz Onkoud & Jacques Rotenberg

- 1... ♗b3 2.a×b3 d×ç4+ 3. ♔a4 ♖a1#
- 1... ♖b3 2.ç×b3 d4 3. ♔ç4 ♗d3#

Joli petit Zilahi à mats modèles et sacrifices actifs sur la même case.

6536 Rolf Wiehagen & Christer Jonsson

- a) 1... ♗b2 2. ♗×é6 ç3 3. ♔é5 ç4#
- b) 1... ♖h6 2.d×é5 ♗g6 3. ♔é6 ♗é4#

Non pas dix mais «Deux petits Indiens» présentés en Zilahi. Spirituel !

6537 Nicolae Popa

- 1... ♗h6 2. ♗×b5 ♖d2 3. ♗ç4 ♗é3#
 - 1... ♗f8 2. ♗b6 ♗ç6 3. ♖ç4 ♖g5#
- Grimshaw sur ç4.

6538 Nicolae Popa

- a) 1... ♖×h3 2. ♔f5 ♗ç5 3.f6 ♖h5#
 - b) 1... ♗d6 2. ♔é6 ♗ç8 3. ♗f6 ♗×g4#
- Grimshaw ♗/♗ : c'est le thème Pickabish.

6539 Nicolae Popa

- a) 1... f3 2. ♖é6 ♗a7 3. ♗d6 ♗ç5#

- b) 1... ♗a3 2. ♖ç6 ♗×f8 3. ♖dd6 ♗f5#
 - c) 1... ♗a7 2. ♗d6 ♗f7+ 3. ♔é5 f4#
- Trois autoblages sur d6 formant un anti-triple.

6540 Nicolae Popa

- a) 1... ♗f6 2. ♖ç2 ♗h5 3. ♗é5 ♗d3#
 - b) 1... ♗f8 2. ♖é5 ♔d4 3. ♗ç2 ♖f2#
- Double grimshaw.

6541 Zoran Nikolic

- 1. ♗b6 ♗f2 2. ♔ç5 ♔ç3 3. ♖ç6 ♗é4#
 - 1. ♖f5 ♗b2 2. ♗f6 ♔é3 3. ♔é5 ♗ç4#
- Mats idéaux.

6542 Alexandre Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky

- a) 1. ♔f4 ♖h3 2. ♖g3 ♗é3+ 3. ♔f3 ♖×g3#
 - b) 1.d3 ♗g1 2. ♗f2 ♖ç5+ 3. ♔d4 ♗×f2#
- Un bristol bicolore, thème devenu classique.

6543 Nicolae Popa

- 1.ç1=♗+ ♔a2 2. ♗×ç7 ♖b7 3. ♗g3 ♖h7#
 - 1.ç1=♗ ♔a3 2. ♗×é2 ♖b2 3. ♗g3 ♖h2#
- Un écho entre une Dame et un Cavalier de promotion, ce n'est pas banal.

6544 Nicolae Popa

- 1. ♗×g3 a8=♗+ 2. ♔f4 ♗f3 3. ♗é3 f×g3#
 - 1. ♗×g4 a8=♖ 2. ♗é6 ♖a4+ 3. ♔f5 g4#
- Sous-promotions au rendez-vous.

6545 Zoran Gavrilovski

1. ♖d6 ♗f2 2. ♙f6 é4 3. ♗é5 ♗é3 4. ♚d6 f4#
Thème Klasinc bicolore (switchback d'une pièce sur une case après qu'une pièce de même couleur a franchi cette case).

6546 Gunter Jordan

1. ♖a8 ♗b6 2. d5 ♗ç7 3. ♙h3 g×h3 4. é6 ♙g2
5. ♙ç5 ♙×d5 6. ♙a7 ♙×b7#
Il était temps que ces fous quittent leur case d'origine !

6547 Georgi Hadzi-Vaskov

1. h5 b4 2. h4 b×ç5 3. h3 ç6 4. h2 ç×d7
5. h1=ç d8=ç 6. çhg3 çé6#

6548 Alain Biénabe

1... ♙g1 2. ♗g5 ♙h2 3. ♗f6 ♙g1 4. ♗é7 ♙h2
5. ♗d8 ♙g1 6. ♗ç8 ♙h2 7. ♗b8 ♙g1
8. ♗a7 ♙h2 9. ♗a6 ♙g1 10. ♗a5 ♙h2
11. ♗b4 ♙g1 12. ♗×ç5 ♙h2 13. ♗×ç6 ♙g1
14. h2 ç5 15. h1=ç ♙h2 16. ç×f2 ♙g1
17. çé4 ♙×d4 18. çd6 ç×d6 19. ♗b7 d×ç7
20. ♗a8 ç8=♗#

Un aidé longue distance c'est toujours appréciable. Ici la longue manoeuvre préliminaire vise à donner un temps pour laisser le ♜ traverser h2 !

INVERSES

6549 Jorma Pitkanen

1. ♚df4! blocus
1... ♚×f8 2. ♗g2+ f×g2 3. ♚f1+ ♚×f1#
1... g×f4 2. çé8 ♚×d7 3. ♗d1+ ♚×d1#
2... ♚×ç8 3. ♗ç1+ ♚×ç1#
2... ♚×é8 3. ♗é1+ ♚×é1#

Quatre verticales de la ♚d8.

6550 Alexandre Pankratiev

1... ♙d3 2. ♚ç4+ ♙×ç4 3. ♗b3+ ♙×b3#
1. ♚d2! [2. ♚ç2+ A ♙×ç2+ 3. ♗b3+ B ♙×b3#]
1... ç×d2 2. ♗b3+ B ç×b3 3. ♚ç5+ C ç×ç5#
1... ♙h3, ♙g4 2. ♚ç5+ C ♚×ç5 3. ♗ç4+ D
3... ♚×ç4#
1... çé3 2. ♗ç4+ D ç×ç4 3. ♚ç2+ A ♙×ç2#
1... ç×a3 2. ♚ç5+ çç4 3. ♗a3+ ♗×a3#

6551 Alexandre Pankratiev

1. çb4? mais 1... a×b4!
1. çé1! [2. çç2+ A ♙×ç2+ 3. ♗é4+ B ♙×é4#]
1... çf2 2. ♗é4+ B ç×é4 3. ♚d6+ C ç×d6#
1... ♗×b6 2. ♚d6+ C ♗×d6 3. ♗é5+ D ♗×é5#
1... ♙×f6 2. ♗é5+ D ♙×é5 3. çç2+ A ♙×ç2#
Même idée dans les deux problèmes de l'auteur : cycle des coups blancs entre les deuxièmes et troisièmes coups AB - BC - CD - DA.

6552 Zdenek Libis

1. ♗é6+! ♙×d3 2. ♗f5+ ♗ç4 3. ♗ç5+ ♗d3
4. çf2+ ♗ç2 5. ça3+ ♗ç1 6. ♗é3+ ♚×é3#
1. ♚d1+! ♚d3 2. ♗é6+ ♚d5 3. ça3+ ♗ç3
4. ♗é3+ ♚d3 5. çf2 b1=~ 6. ♚b×b1 ♚×é3#
Les affinités entre les deux solutions ne sont pas évidentes.

6553 Jorma Pitkanen

1. çb6+! ♗b7 2. ç8=♗+ ♗a7 3. ♗a8+ ♙×a8
4. çç8+ ♗b7 5. ♗d7+ ♗a6 6. ♗a4+ ♗b7 7. ♗ç4
f6 8. ♙d6 f5 9. g3 f4 10. g4 f3 11. ♙h2 f2 12. ♗a6+
♗×a6#
Plaisant.

6554 Steven Dowd

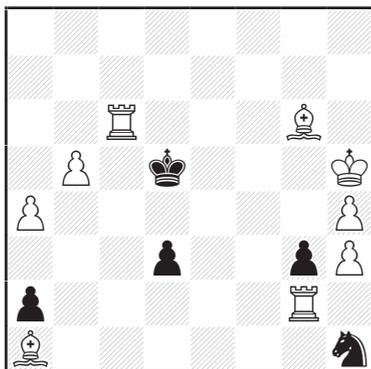
1... ♚×f1#
1. ♗h1+! ♚g2 2. çé4 ♗g4 3. çh6+ ♗f3 4. çé1
♗é3 5. çf5+ ♗f3 6. çéd6 ♗g4 7. ♗h4+ ♗f3
8. ♗h5+ ♚g4 9. ♗h1+ ♚g2 10. çh6 ♗é3
11. çdf5+ ♗f3 12. ♗f1+ ♚f2 13. ♗d1 ♚×f1#
Fata Morgana. Abondance de switchbacks et substitution de Cavaliers sur la case f5. Une perle.

DIRECTS FÉERIQUES

6555 Manfred Rittirsch

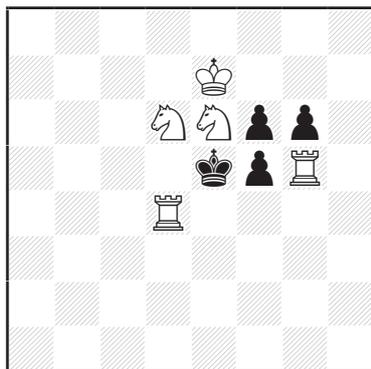
1. ♗f4(♗h3)? mais 1... a5(a×b5)!!
1. ♗f3! blocus
1... a×b5 2. ♗é4 b×a4 3. çf3 g5#
1... a5 2. ♗g2 a×b4 3. ♚bg1 b1=♗, ♚, ♙, ç#
Option du ♗, 2×déblocage d'une batterie de pion, autoblocage au 3^{ème} coup blanc et 2×transformation du ♗ forcé par zugzwang. Problème démonstratif d'une condition féerique en plein développement (inventeur : D. Kostadinov).

6557 - M. Kerhuel



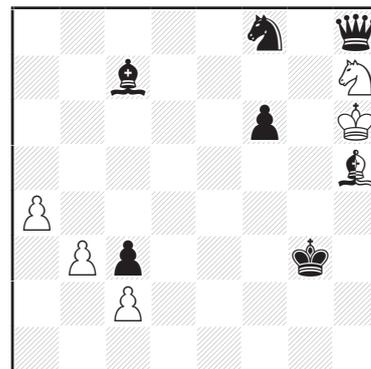
#4v (9+5) C+
Super-Circé

6558 - S. Dietrich



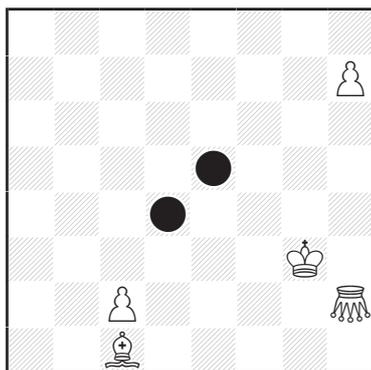
#5 (5+4) C+
Fonctionnaires

6559 - K. Widlert



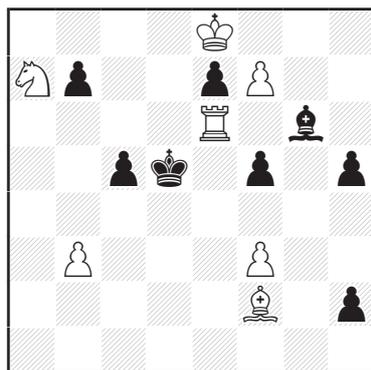
s=7 (5+6+1) C+
Maximum

6560 - B. Rothmann



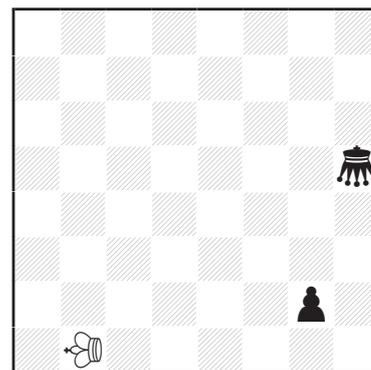
s#8 (5+2) C+
♞ = Sauterelle
● = Orphelin

6561 - P. Raican



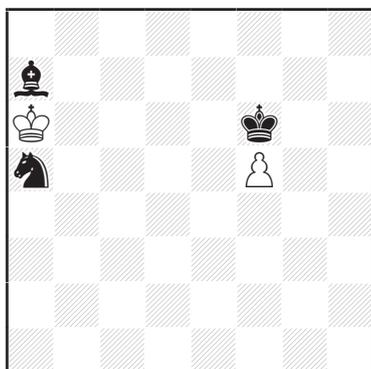
#8 (7+8)
Circé Mémoire

6562 - K. Mlynka



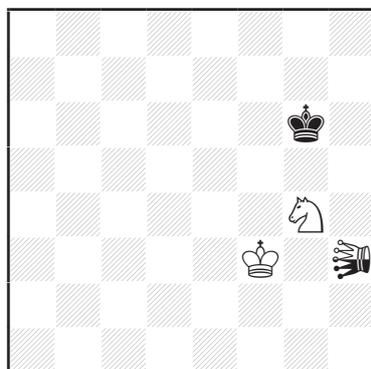
hs=2 (1+2) C+
voir solution !

6563 - P. Tritten



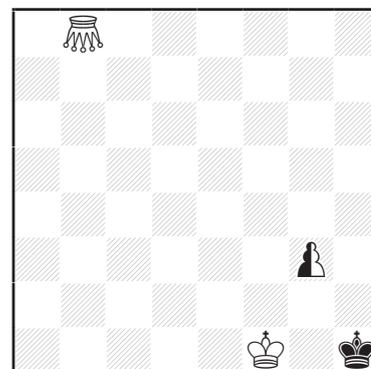
h#2 2.1.1.1. (2+3) C+
Roi KoBul blanc & noir
Take & Make

6564 - G. Foster



h#3 0.1.1.1.1.1. (2+1+1) C+
b) ♞h2
♞=Léo, ♝=Lion

6565 - S. Luce



h=3 (2+1+1) C+
b) ♞g3
♞=Sauterelle
♞=Pion Bérolina

6556 Jean-Marc Loustau

1. ♖d1!! [2. ♗h3+ ♕×g5 3. ç×d8=♙#] (1) par échec double

Si le ♗é6 joue, les Noirs peuvent jouer

2... ♖d7×h3

1... ♗d6 2. ♗é6! [3. ♗h3#]

2... ♗f6 3. ♗g6# (g4 est gardé via le sauveur f6)

2... ♗×é7 3. ç8=♙# (par échec double)

2... ♗h5 3. ♗×h5# (ce Pao sert aussi à obstruer h7, sinon il y aurait un dual dans le mat de la menace)

2... g2 3. ♗×f2# (ce Pao sert aussi à obtenir g6-b1) (2)

1... ♗ç6 2. ♗d6! [3. ♗f3#] (2. ♗é6? ♗×é7!)

2... ♗é6 clouant le ♗é3, 3. ♗f6#

(3. ♗g6+? ♕g4! ou 3. ♗h3+? ♗×h3!)

1... ♗b6 2. ♗ç6! [3. ♗f3#] car le ♗a3 est cloué par le ♖b1 (2. ♗d6? ♗é6! 3. ♗f6+ ♖×f6!)

2... ♗d6 déclouant le ♗a3 3. ♗é6#

(3. ♗f3+? ♗×f3! ou 3. ♗f6+ ♖×f6!, ni

2. ♗×b5+? à cause du ♗b7)

Trois fois le thème Loshinsky à trois temps différents (2^{ème} coup blanc, 2^{ème} coup noir, 3^{ème} coup blanc), incluant le mat.

Variantes secondaires :

1... ♗d8~ (=1... ♗×é7) 2. ♗h3+ ♕×g5 3. ♖×b7# (par échec double)

1... ♗ç8! 2. ♖×ç8+ ♕g4 3. ♕é2# (2. ♗h3+? ♕×g5 3. ♖×b7+ ♗×b7!)

1... ♗×ç7! (ou 1... ♗×ç7) 2. ♗h3+ ♕×g5

3. ♖×ç7# (3. ♖×b7+? ♗×b7!)

1... ♖×g8 2. ♗×b5+! ♕×é5 3. ç5#

Un supertask très difficile !

Notes :

(1) Il y a aussi la menace tranquille (totalement inutile) :

2. ♗×d8! ~ 3. ♗h3, ç8=♙#

(2) sur la sous-variante parasite 2... ♖f6 il y a un dual mineur : 3. ♗×g6# et 3. ♗d5#

6557 M. Kerhuel

E.T : 1. ♗gç2? [2. ♗2ç5#] d×ç2 2. ♗×ç2(é4) [3. ♗b3#] mais 2... é3!

1. ♗×a2(é4)! [2. ♗f7#] é3 2. ♗aç2 d×ç2

3. ♗×ç2(é4) et 3. ♗b3#

si 1... ♗f2 2. ♗f7+ ♗×h3(é6) 3. é7#

Problème logique : le plan principal (rejet du pion

d3 en ç2) doit être précédé d'un avant-plan.

Cette position corrige l'inédit 683 de Rex Multiplex 20, un 6#, qui avait explosé en vol à l'époque (en 1986...).

6558 Stephan Dietrich

1. ♗é4! f×g5 2. ♗d6 g4 3. ♗g3 f4 4. ♗d4 g5
5. ♗f3#

Une série de coups noirs forcés, la surprise venant du fait que la ♗g5 se laisse capturer.

6559 Kjell Widlert

Les pions a4 et b3 doivent disparaître

1. ♗g6! ♗×ç2 2. ♗d1 ♗h5 3. ♗f7 ♗×b3

4. ♗d1 ♗h5 5. ♗é8 ♗×a4 6. ♗d1 ♗h5

7. ♕×h5 ♗f4=

Trois circuits successifs via h5 de taille croissante.

Il est essentiel que les Blancs n'aient pas de coup d'attente (d'où la ♗h8 au lieu d'une ♗) sinon :

1. ♗é8 ♗×a4 2. ♕g7 ♗é8 3. ♗f7 ♗×b3

4. ♗a4 ♗é8 5. ♗h5 ♗d1 6. ♕h6 ♗h5

7. ♕×h5 ♗f4=

6560 Bernard Rothmann

1. h8=♗! blocus

1... ♖f6 2. ♕f2 ♖g7 3. ♕é1 ♖×h8 4. ♗b2 ♖f6

5. ♕d1 ♖é5 6. ♗h6 ♖d4 7. ♕ç1 ♖ç3

8. ♕b1 ♖×b2#

Beaucoup d'humour dans ce problème qui est une version allongée du tanagra 3516 de Phenix 162-163. Ici on assiste au demi-tour de deux orphelins.

6561 Paul Raican

1. ♗b5! ♕×é6 2. ♗ç7+ ♕f6 3. ♗d4+ é5 sachant que les Noirs ne peuvent pas capturer car la ♗ renaitrait sur é6, 4. f4 ♕g7 5. ♗×é5(+ ♗é6)+ ♕h7 6. ♗×g6 ♕×g6 7. f8=♗+ ♕h6 8. ♗g7# spécifique (8... ♕×g7(+ ♗g6) est interdit)

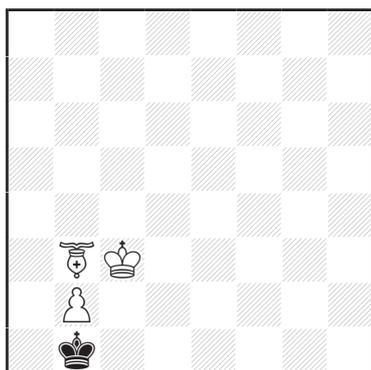
3... ♕g5 4. ♗é6+ ♕h6 (4... ♕h4 5. ♗f2+ ♕h3 6. ♗f4#), 5. ♗g7+ ♕h7 6. ♗f8+ ♕×g7(+ ♗é6) 7. ♗×g6+ ♕h8 8. ♗g8#

Si 2... ♕é5 3. ♕×é7(+ ♗é6)+ ♕f4 4. ♗é3 ♕g5 5. ♗é6+ ♕h6 6. f8=♗+ ♕h7 7. ♗g7#

Si 2... ♕d6 3. ♗g3+ ♕ç6 4. ♕×é7(+ ♗é6)#

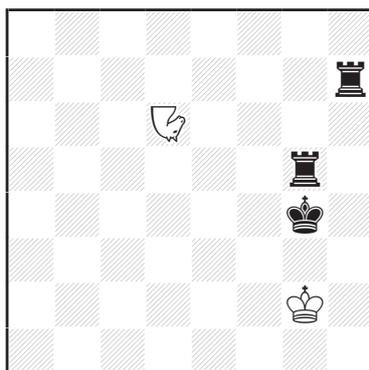
Problème bien démonstratif de ce nouveau genre.

6566 - B. Formanek



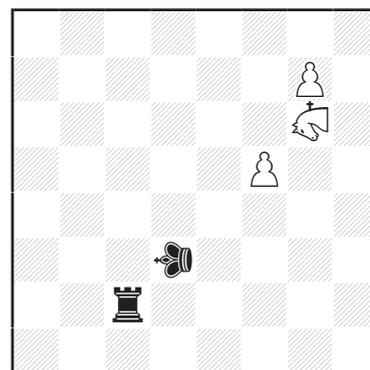
=3* (3+1) C+
♔=Fers

6567 - G. Smits



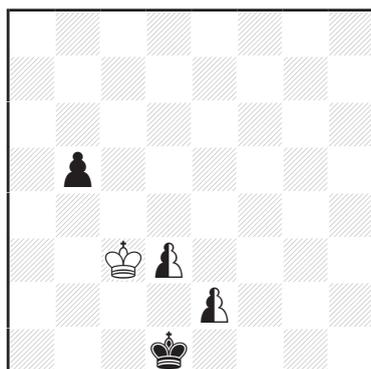
h#3* (2+3) C+
3.1.1.1.1.1.
♔=Noctambule

6568 - K. Mlynka



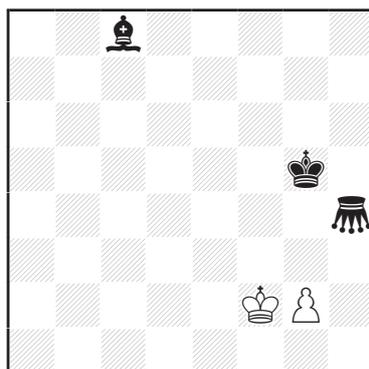
hs#3 2.1.1.1.1.1. (3+2) C+
♔=Pièce Royale
♔=Roi super-transmuté
♔=Mao de la Nuit-Lion

6569 - C. Feather



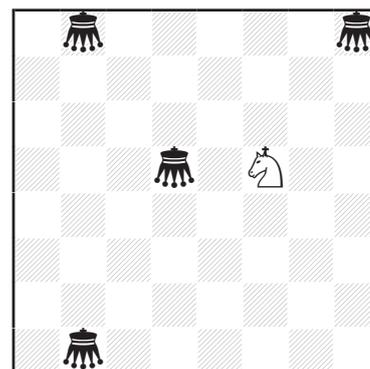
h#4 0.2.1... (5+2) C+
Take & Make
Circé échange

6570 - S. Luce
& A. Biénabe



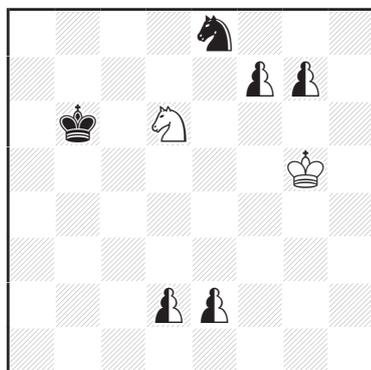
h#5 2.1.1... (2+3) C+
♔=Sauterelle

6571 - V. Kotesovec



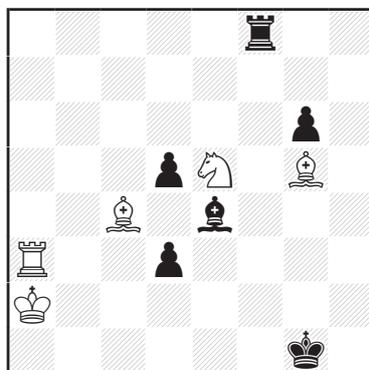
h#8 0.3.1.1... (1+4) C+
Rex Multiplex
♔=Pièce Royale
♔=Sauterelle

6572 - P. Tritten



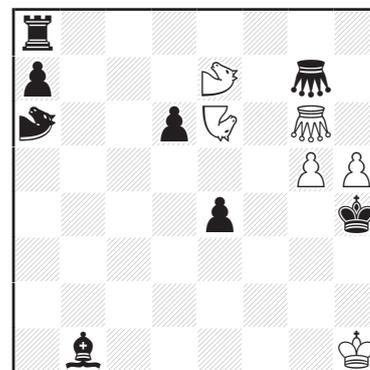
h#2 (2+2+4) C+
Circé couscous
Anticircé maléfique

6573 - C. Feather
& P. Tritten



h#2 2.1.1.1. (5+6) C+
Anticircé

6574 - G. Smits



h#2 3.1.1.1. (6+8) C+
Circé martien
♔♔=Zèbre de la Nuit
♔=Noct., ♔♔=Sauterelle

6562 Karol Mlynka

Les conditions et pièces féeriques sont les suivantes :

Caméléon ; ' = Pièce Royale

♙ = Sauterelle ; ♚ = Roi super-transmuté

b) ♙h5 → g7 ; c) =b) & ♚b1 → g3

d) =c) & ♙g2 → ç2 ; e) =d) & ♚g3 → f1

f) =e) & ♙g7 → a6

a) 1. ♙a1 g1=♙+ 2. ♙g7(♙)+ ♙×g7(♙)=

b) 1. ♙ç1 g1=♙+ 2. ♙a1(♙)+ ♙×a1(♙)=

c) 1. ♙f2 g1=♙+ 2. ♙a7(♙)+ ♙×a7(♙)=

d) 1. ♙f4 ç1=♙+ 2. ♙g5(♙)+ ♙×g5(♙)=

e) 1. ♙é1 ç1=♙+ 2. ♙g1(♙)+ ♙×g1(♙)=

f) 1. ♙g1 ç1=♙+ 2. ♙ç5(♙)+ ♙×ç5(♙)=

Le ♙ joue sur dix cases différentes. Le pat est obtenu par capture de la pièce blanche.

6563 Pierre Tritten

1. ♙ç4 ♙×a7(♙ç5) 2. ♙a1 ♙×ç4(♙b2)#

1. ♙d4 ♙×a5(♙ç4) 2. ♙h7 ♙×d4(♙g7)#

Les Rois KoBul associés au T&M offrent un jeu très dynamique ; jolies images de mats, seul le ♙f5 est cher (ne sert que dans la solution 1. ♙d4).

6564 Geoffrey Foster

a) 1... ♙é3 2. ♙h6 ♙g4 3. ♙d3 ♙f5#

b) 1... ♙f4 2. ♙h7 ♙g5 3. ♙ç3 ♙f6#

Echo caméléon élégant, mais les pièces neutres sont un peu passives.

6565 Sébastien Luce

a) 1.g2+ ♙é2 2. ♙h2 g3+ 3. ♙h3 ♙f3=

b) 1.f2+ ♙é2 2.é1=♙ ♙f2 3. ♙g3 ♙f1=

Switchbacks : ♙ et ♙ dans a) et ♙ dans b).

6566 Bedrich Formanek

1... ♙a1(♙ç1) 2. ♙ç2(♙ç2)=

1. ♙ç2+! ♙a2 2.b4 ♙a1(♙a3) 3. ♙b3(♙b3)=

Idée amusante : les Blancs patent sur ç2 dans le Jeu Apparent et sur b3 dans le Jeu Réel.

6567 Gerard Smits

1... ♙h8 2. ♙h5+ ♙h3 3. ♙h6 ♙f4#

1. ♙h4 ♙g1 2. ♙h3+ ♙h1 3. ♙g3 ♙f2#

1. ♙hh5 ♙b5 2. ♙h4+ ♙h2 3. ♙g4 ♙f3#

1. ♙h5+ ♙h3 2. ♙h6 ♙h4 3. ♙g6 ♙f5#

Quadruple écho «parfait» en cinq pièces et mats idéaux : si ce n'est pas anticipé, c'est une perle !

6568 Karol Mlynka

1.g8=♙ ♙ç8 2. ♙d2 ♙é4 3. ♙g8+ ♙×g8#

1.f6 ♙é4 2. ♙é7 ♙é2 3.g8=♙+ ♙×g8=♙#

Promotions féeriques, coups matants sur la même case, solutions cachées non triviales.

6569 Chris Feather

1...é×d3(d2;é2) 2. ♙ç1 é4 3.d1=♙ ♙ç2

4. ♙b1 ♙×é4(♙é3; ♙b1)#

1... ♙d4 2.é1=♙ ♙×d3(♙d2; ♙é1)+

3. ♙h4+ ♙é3 4. ♙f2+ ♙×d2(♙b1; ♙f2)#

Les quatre promotions neutres en T&M + Circé-Echange à deux solutions ont déjà été présentées sous la forme ♙+♙/♙+♙, mais ce problème montre (pour la première fois?) la forme ♙+♙/♙+♙ qui est plus difficile.

6570 Sébastien Luce & Alain Biénabe

1. ♙é1 ♙g1 2. ♙h1 ♙f2 3. ♙h4 ♙é3

4. ♙h5 ♙f4 5. ♙h3 g3#

1. ♙f6 g4 2. ♙é7 g5+ 3. ♙f7 g6+ 4. ♙é8 g7

5. ♙d7 g8=♙#

Parcours du ♙ et excelsior, mais les deux solutions n'ont pas de stratégies communes.

6571 Vaclav Kotesovec

1... ♙d4 2. ♙d3 ♙b5 3. ♙b6+ ♙d4 4. ♙ç3 ♙f3

5. ♙g3 ♙é5 6. ♙f4+ ♙g4 7. ♙g5 ♙f6

8. ♙é7 ♙d5#

1... ♙d6 2. ♙é5 ♙é8 3. ♙ç5 ♙g7 4. ♙f6 ♙f5

5. ♙g5 ♙é3 6. ♙d2 ♙d1 7. ♙é1 ♙f2

8. ♙g3 ♙é4#

1... ♙g3 2. ♙h2 ♙é4 3. ♙f5 ♙f6+ 4. ♙g5 ♙d7

5. ♙ç8 ♙é5 6. ♙d4 ♙ç4 7. ♙ç3 ♙d2

8. ♙é1 ♙f3#

Echos très originaux et superbes images de mats.

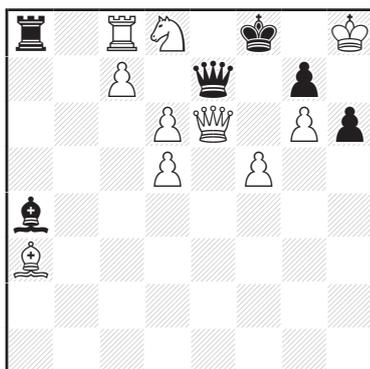
6572 Pierre Tritten

1.é1=♙ f8=♙ 2.d×é1=♙(♙a1; ♙é7)

g×f8=♙(♙d8; ♙f2)#

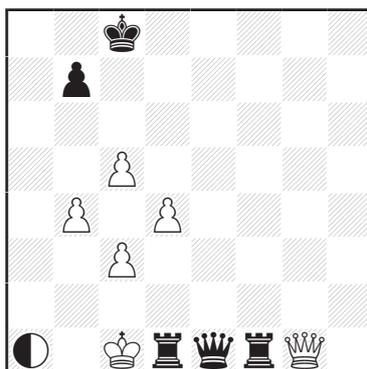
AUW, renaissance de toutes les pièces promues (Auteur). C+ pour Winchloé, mais non pour Popeye : au second coup le ♙é1 renaîtrait en h8, case d'origine de la ♙é1 et le ♙f8 en d1.

6575 - Z. Janev



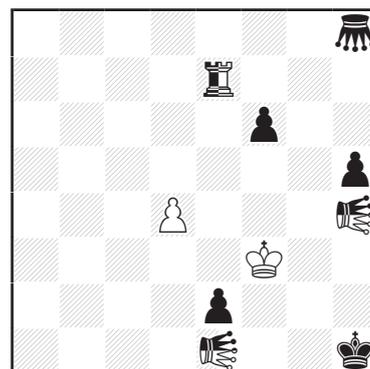
Quel coup blanc (10+6) C+
n'est pas la clé d'un #2 (ni
d'un #1) ?

6576 - B. Rothmann



h==3 (6+5+1) C+
●=Imitator

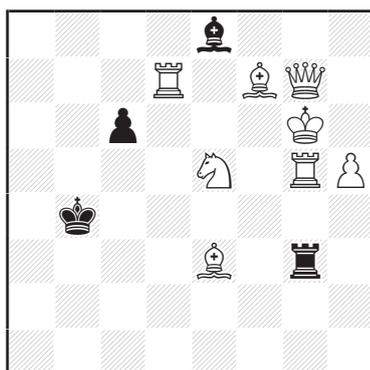
6577 - S. Luce



h==4 (2+5+3) C+
♙=Sauterelle
♛=Locuste

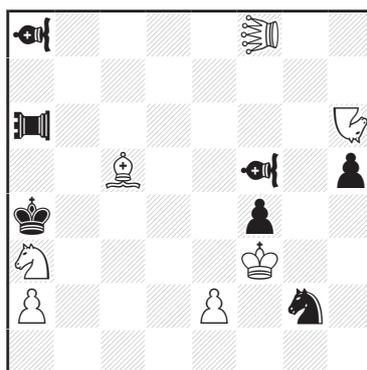
6578 - V. Crisan

*A la mémoire de
Denis Blondel*



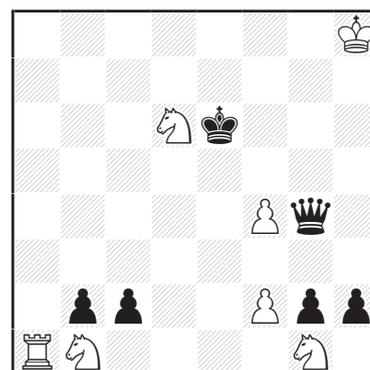
hs#4 (8+4) C+
b) ♜c6→d3

6579 - S. Shifrin



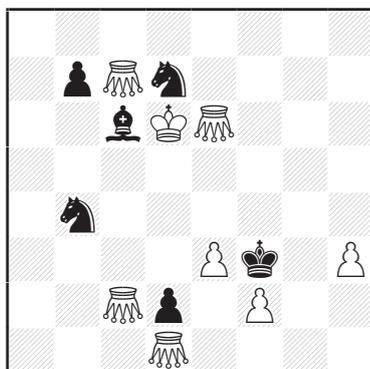
hs#4 (7+7) C+
b) ♜h6→é8
♙=Léo, ♘=Pao, ♚=Vao
♛=Noctambule

6580 - G. Bakcsi



h=5 (7+6) C+
Captures blanches obliga-
toires, Circé maléfique

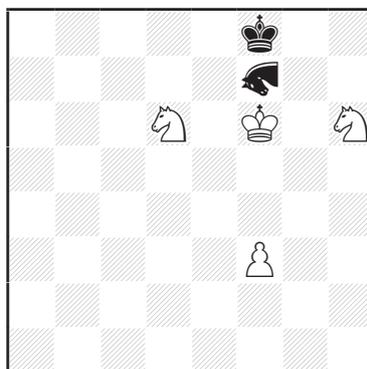
6581 - K. Widlert



hs#5 (8+6) C+
♙=Sauterelle

6582 - C. Feather

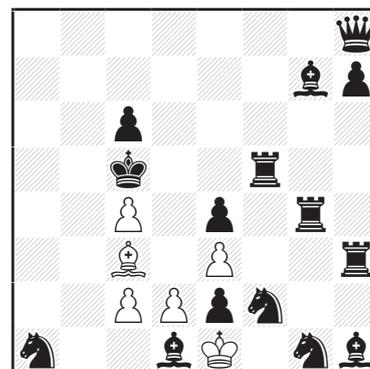
*A la mémoire de
Denis Blondel*



sh#36 (4+2) C+
Circé échange
♙=Bondisseur(3,5)

6583 - P. Raican

*A la mémoire de
Denis Blondel*



ss+82 (6+15) C+
Madrasi

6573 Chris Feather & Pierre Tritten

1. ♖f3 ♗×d3(♗f1) 2. ♔×f1(♔é8) ♚a8# (♗h1?)

1. ♗f3 ♚×d3(♚h1)+ 2. ♔×h1(♔é8) ♗b5#

(♚f1?)

Sacrifice blanc, Zilahi, écho diagonal-orthogonal (Auteurs). Grimshaw en f3.

6574 Gerard Smits

1. ♗×g6 ♖b5 2. ♗g4 ♖f4#

1. ♖×é7 ♖f4 2. ♖g4 ♗d3#

1. ♗×é6 ♗d3 2. ♗g4 ♖b5#

Cyclic Zilahi, cyclic building of Mars-Circe batteries firing with double-check, blocks on g4 (Auteur). Noter que les pièces blanches visent le Roi noir depuis b8, d8 et f8, les noires capturant depuis a1, ç8 et g1.

6575 Zoran Janev

Mat en un : 1. ♗g8# ou 1. ♗×é7#, tous les autres coups sauf un sont des clés de mat direct en deux. La seule exception : 1. d×é7+! ♔é8 et pas de mat.

6576 Bernard Rothmann

1. ♗é7{♔a7} ♔d2{♔b8} 2. ♗h4{♔é5}+ ♗g4{♔é8} 3. ♗é1{♔b5}+ ♔×é1{♔ç4}==

Manœuvre surprenante de la Dame noire venant se sacrifier à son point de départ. Immobilisation atypique de la Dame blanche (Auteur).

6577 Sébastien Luce

1. ♚g7 ♗×f6-é7 2. ♗×g7-h7 ♗×h5-h4 3. ♗ç3 ♗×ç3-b4 4. ♗×d4-é4+ ♗×é2-é1==

Deux circuits en triangle des Locustes neutres.

Seul Petkov a déjà réalisé le thème en h==5 n°419247 Winchloe mais dans son problème les 3 coups de chaque triangle sont joués dans le désordre (Auteur).

6578 Vlaicu Crisan

a) 1. ♗ç1 ♚a3 2. ♚é7 ♚a6 3. ♗×ç6+ ♗×ç6 4. ♚é4+ ♗×é4#

b) 1. ♚a7 ♗a4 2. ♗f4 ♗ç2 3. ♗×d3+ ♚×d3 4. ♗d6+ ♚×d6#

Échanges de fonctions entre la ♚g3 et le ♗é8 / la ♚d7 et le ♗é3. Mats par échec double. Écho orthogonal-diagonal. Les nombreuses ouvertures de lignes symbolisent le travail de Denis depuis

tant d'années (Auteur).

6579 Semion Shifrin

a) 1. ♗é7 ♗ç6+ 2. ♗é4 ♗é6 3. ♖b3 ♗d5+ 4. ♗ç2+ ♗×ç2#

b) 1. ♗g1 ♗f6 2. ♔f2 ♗f3 3. ♖a6 ♗é4 4. ♗a8+ ♗×a8#

Jeu de lignes varié.

6580 György Bakcsi

1. ç×b1=♗(♗g8) ♚×b1 2. h×g1=♗(♗b8)

2... ♚×g1 3. b1=♗ ♚×b1

4. g1=♗ ♚×g1 5. ♗d1 ♚×d1=

Six captures de Cavaliers sur deux cases seulement.

6581 Kjell Widlert

1. ♗g4 d1=♗ 2. ♗a4 ♗g4 3. ♗d1 ♗a4 4. ♗é5 ♗d5 5. ♗é2+ ♗×d1#

Identical round-trips from d1 by a white and a black grasshopper. All three hurdles (♔f3, ♗b4, ♗ç2) have other functions (Auteur).

6582 Chris Feather

1-10. ♗a4-f1-ç6-h3-é8-b3-g6-d1-a6×f3(a6)

11-22. ♗ç8-h5-ç2-f7-a4-f1-ç6-h3-é8-b3-g6-d1

23. ♗×a6(d1) 24.-30. ♗f3-ç8-h5-ç2-f7-a4-f1

31-36. ♗ç6-h3-é8-b3-g6×d1(g6) g7#

Un Bondisseur plutôt pataud qui arrive à amener le Pion blanc en g6 alors qu'il n'a jamais qu'une case à sa disposition, à moins de revenir en arrière. Asymétrie. Problème symbolique.

6583 Paul Raican

1.d3 2-11. ♔d2-ç1-b2-a3-a4-a5-a6-b7-ç7-d7

12-23. ♔é6×f5-é6-d7-ç7-b7-a6-a5-a4 -a3-b2-ç1

24-35. ♔d2-é1×f2-é1-d2-ç1-b2-a3-a4-a5-a6-b7

36-47. ♔ç7-d7-é6-f5×g4-f5-é6-d7-ç7-b7-a6-a5

48-59. ♔a4-a3-b2-ç1-d2-é1-f2×g1-f2-é1-d2-ç1

60-71. ♔b2-a3-a4-a5-a6-b7-ç7-d7-é6-f5-g4×h3

72-77. ♔h2×h1-g2-f3×é4-f3 78.é4 79.é5 80. ♗é1

81.ç3 82. ♗f2+ é1=♗+

Long voyage du ♔, puis échec spécifique avec promotion mineure en fin de solution (Auteur).