

# INÉDITS - PHÉNIX 231

90 inédits pour ce numéro de Phénix 231 se répartissant comme suit :

2#	6674-6679	aidés	6699-6717
3#	6680-6681	inverses	6718-6724
n#	6682-6689	directs/inverses féeriques	6725-6729
étude	6690-6692	tanagras féeriques	6730-6749
rétros	6693-6698	divers féeriques	6750-6763

Les définitions des pièces et conditions féeriques utilisées dans ce numéro se trouvent pp. 9338 - 9340.

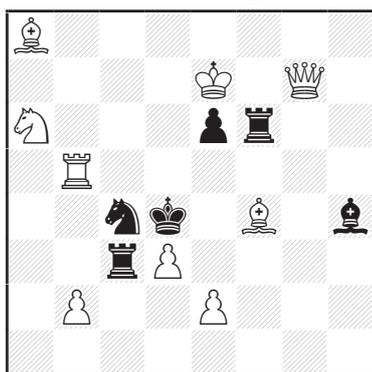
Les problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

6692 (études), 6698 (rétro), 6721 (inverse), 6722 (inverse), 6723 (inverse), 6724 (inverse) et 6763 (divers).

Les conditions du concours de démolitions sont énoncées dans phénix 227 page 9212. Vous pouvez envoyer vos démolitions et/ou duals à l'adresse [demolitionphenix@yahoo.fr](mailto:demolitionphenix@yahoo.fr).

La date limite du concours de démolitions est fixée au 30 septembre 2014.

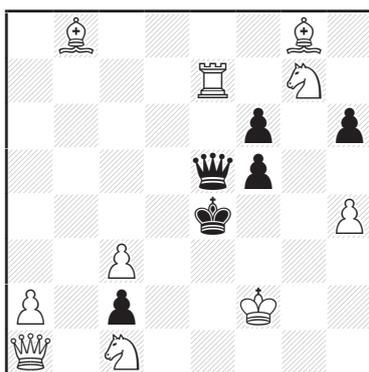
6674 - N. Popa



#2vv

(9+6) C+

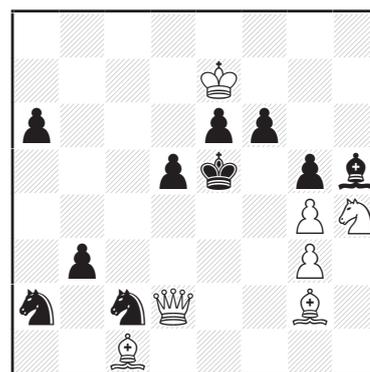
6675 - R. Bédoni



#2vv

(10+6) C+

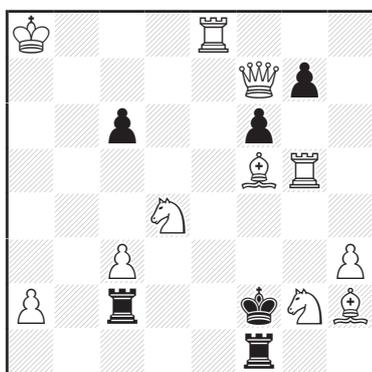
6676 - A. Arméni



#2vv\*

(7+10) C+

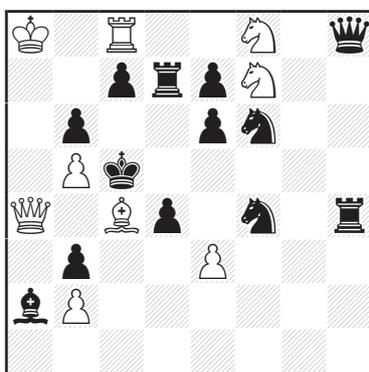
6677 - B. Barnes



#2vv

(11+6) C+

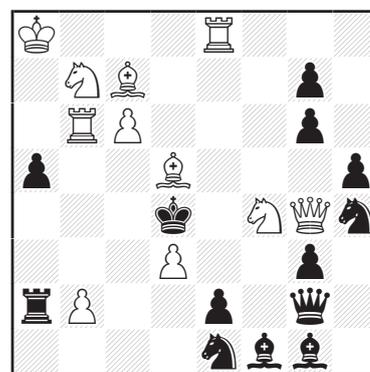
6678 - L. Bouchez



#2

(9+13) C+

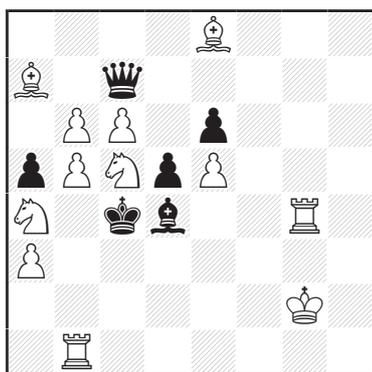
6679 - Z. Gavrilovski



#2vvvvv

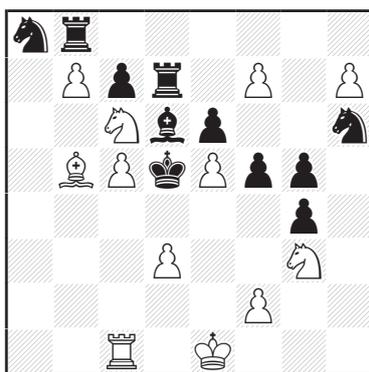
(11+13) C+

6680 - E. Bourd



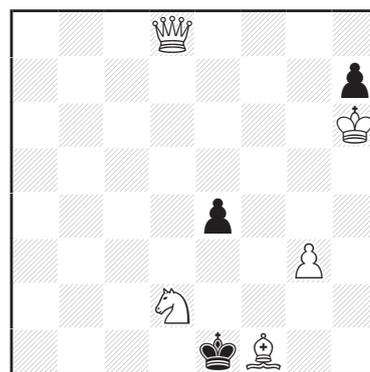
#3 (12+6) C+

6681 - A. Grinblat



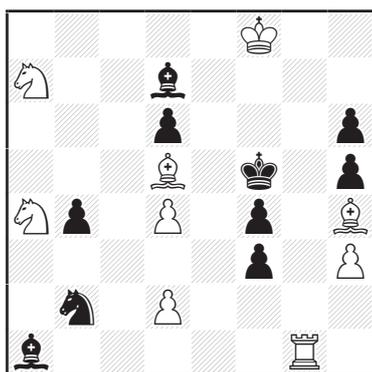
#3 (12+11) C+

6682 - L. Makaronez



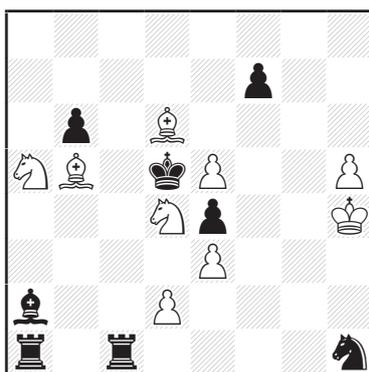
#4 (5+3) C+

6683 - O. Schmitt



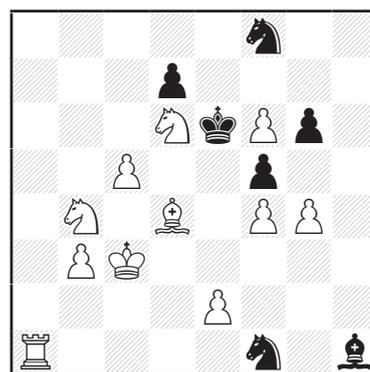
#5vvv (9+10) C+

6684 - H.P. Rehm



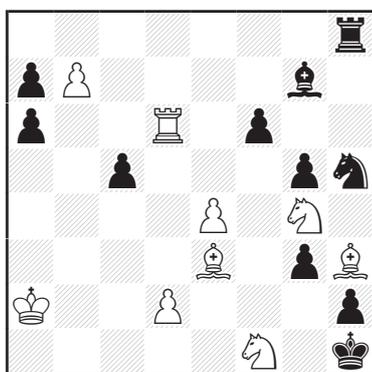
#6v (9+8) C+

6685 - O. Schmitt



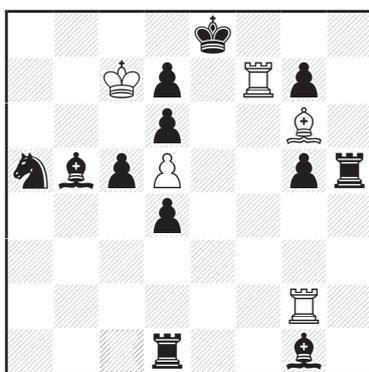
#6v (11+7) C+

6686 - O. Schmitt



#7vv (9+11) C+

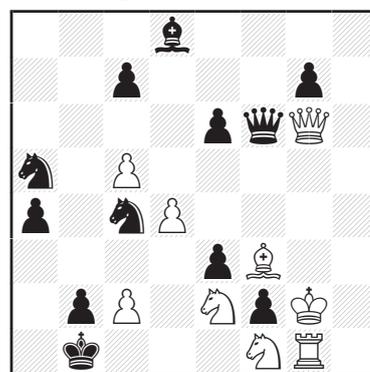
6687 - O. Schmitt



#8vvvv (5+12) C+

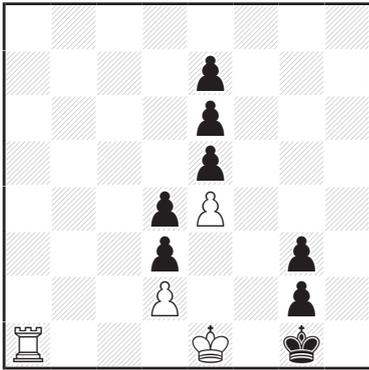
6688 - S. Luce

*Après Petrov*



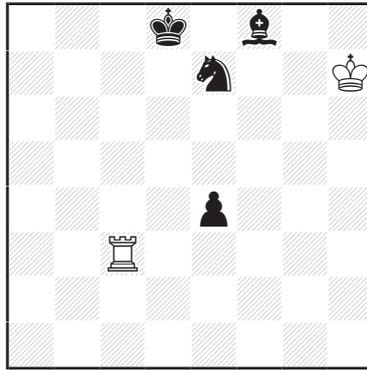
#16 (9+12) C+

**6689 - R. Bédoni  
& O. Schmitt**  
version du 6598



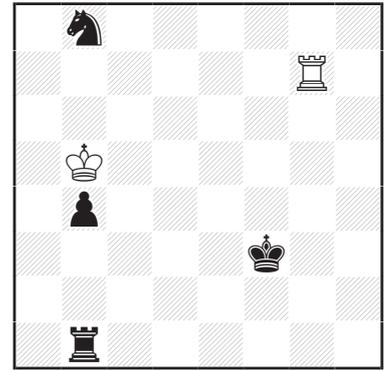
#26 (4+8) C+g

**6690 - A. Hauchard**



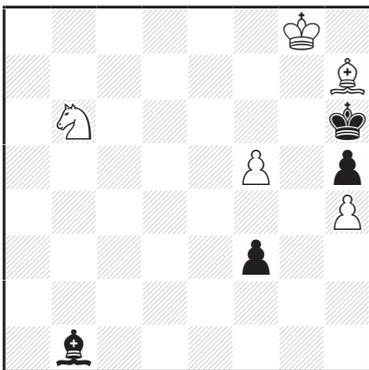
= (2+4) C+n

**6691 - J. Iglesias  
& A. Villeneuve**



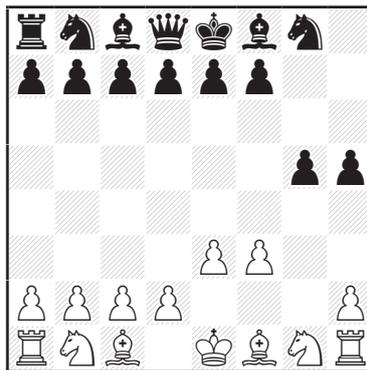
= (2+4) C+n

**6692 - E. Melnichenko**



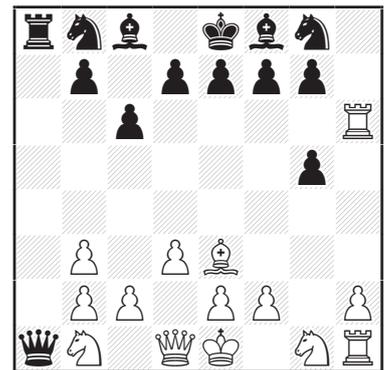
= (5+4)

**6693 - F. Labelle**



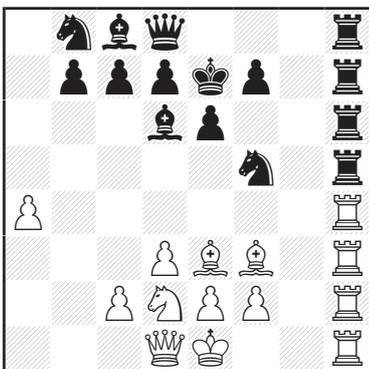
Partie (14+15) C+  
Justificative en 5,0 coups  
2 solutions

**6694 - G. Donati**



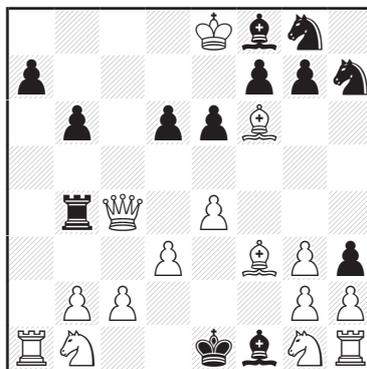
Partie (14+14) C+  
Justificative en 10,0 coups

**6695 - N. Dupont**



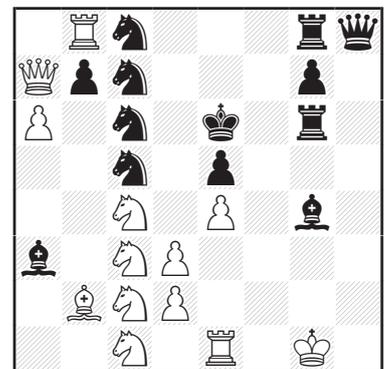
Partie (14+15) C+  
Justificative en 21,5 coups

**6696 - P. Raican**



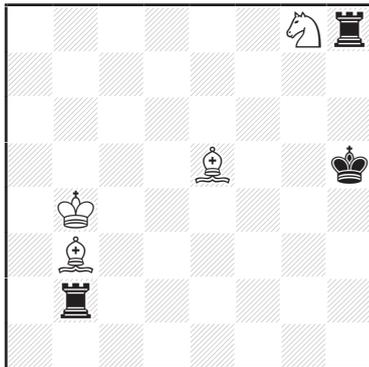
Partie (15+13) C+  
Justificative en 22,0 coups

**6697 - N. Dupont**



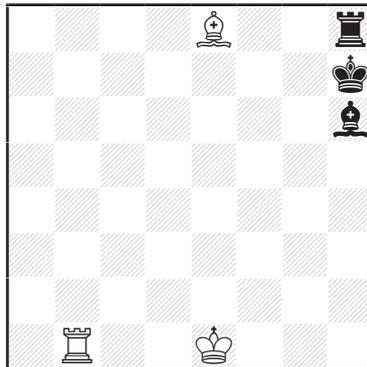
Partie (13+13) C+  
Justificative en 31,0 coups

6698 - V. Crisan



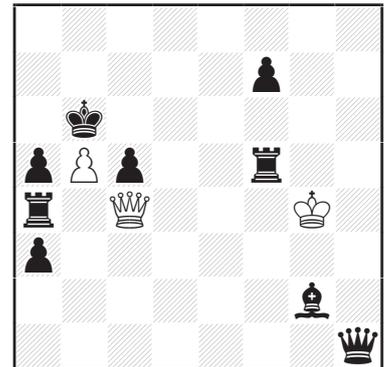
-12 & 1 (4+3)  
Retractor pacifique

6699 - K. Mlynka



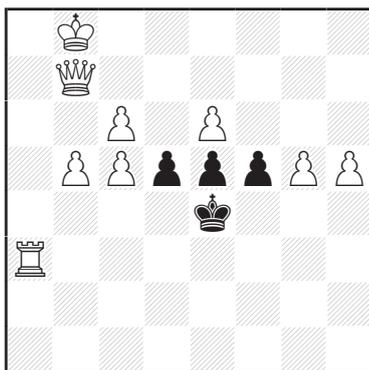
h#2 (3+3) C+  
b) ♖é8→a2  
c) ♖é8→a1  
d) =c) ♔h7→g8

6700 - N. Popa



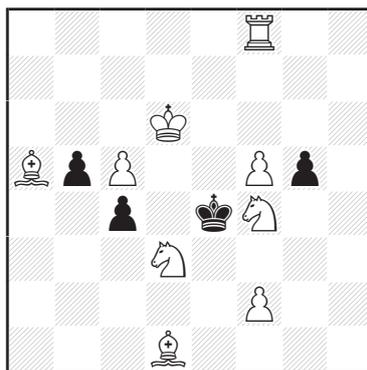
h#2 (3+9) C+  
b) ♖b5→a6

6701 - V. Sizonenko  
après M. Parkhomenko



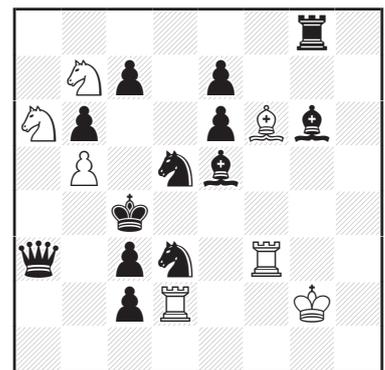
h#2\* 2.1.1.1. (9+4) C+  
b) ♗é6

6702 - J.M. Kapros



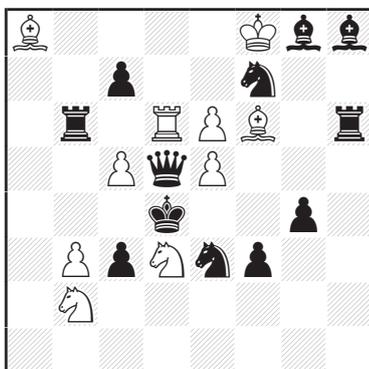
h#2 2.1.1.1. (9+4) C+

6703 - A. Onkoud



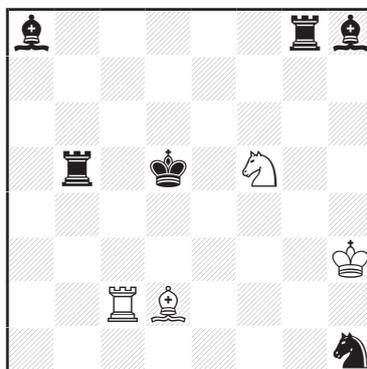
h#2 (7+13) C+  
b) ♖f3→f5

6704 - V. Sizonenko  
après V. Kopyl



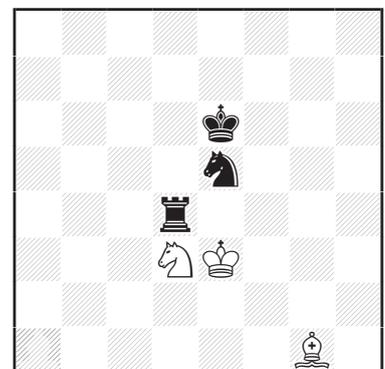
h#2 4.1.1.1. (10+12) C+

6705 - N. Popa



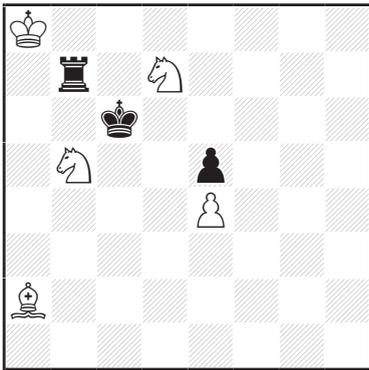
h#3 0.3.1.1.1. (4+6) C+

6706 - Z. Nikolic



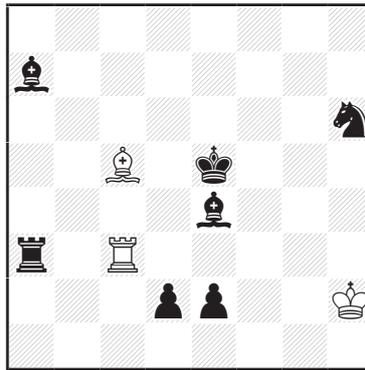
h#3 (3+3) C+  
b) ♖d3→f5 c) ♖g1→a1

6707 - N. Popa



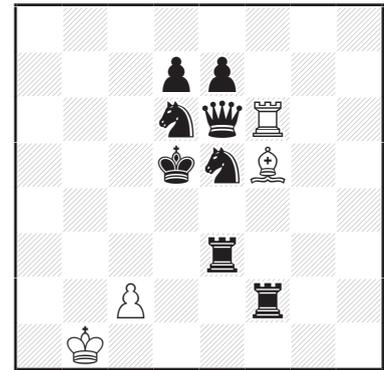
h#3 4.1.1.1.1. (5+3) C+

6708 - A. Pankratiev  
& M. Gershinsky



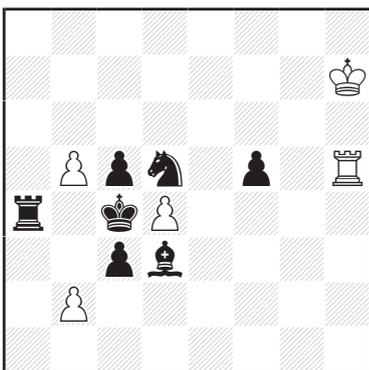
h#3 (3+7) C+  
b) ♖d2→b4

6709 - C. Jonsson



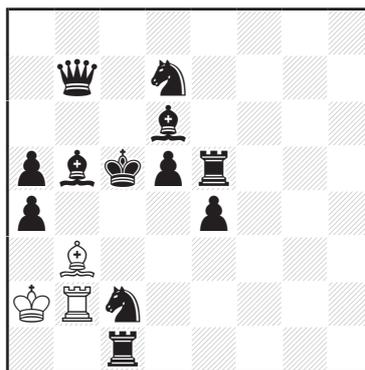
h#3 2.1.1.1.1. (4+8) C+

6710 - A. Onkoud



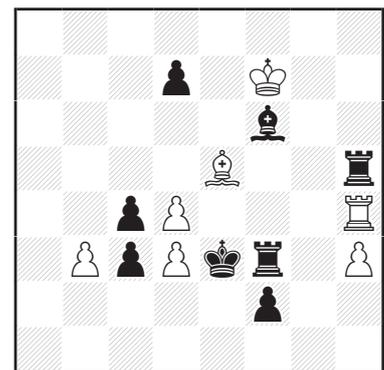
h#3 (5+7) C+  
b) ♖b2→c2

6711 - A. Pankratiev  
& A. Ivunin



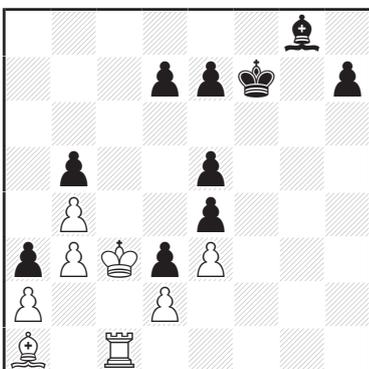
h#3 (3+12) C+  
b) ♜a5→c6

6712 - A. Pankratiev  
& M. Gershinsky



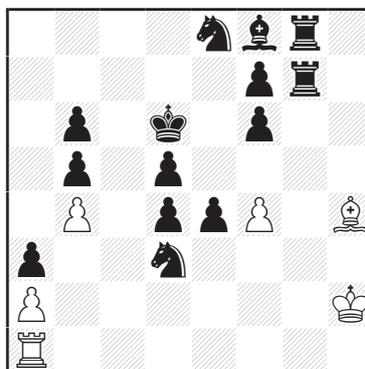
h#3 (7+8) C+  
b) ♜h5→g1

6713 - J.M. Kapros  
& J.J. Lois



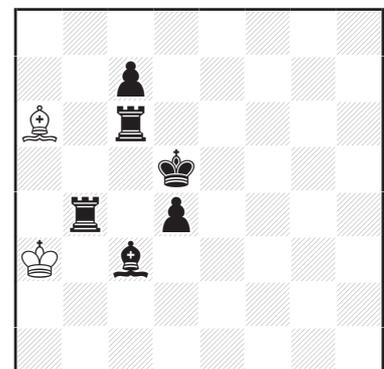
h#3 2.1.1.1.1. (8+10) C+

6714 - A. Pankratiev  
& A. Ivunin



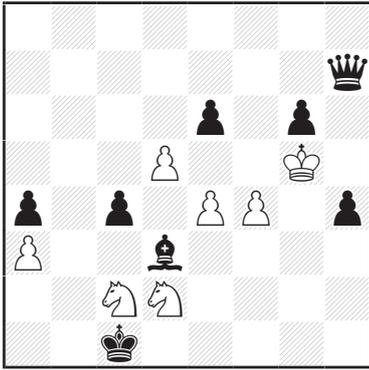
h#3 (6+14) C+  
b) ♜d4→e6

6715 - A. Pankratiev  
& A. Ivunin



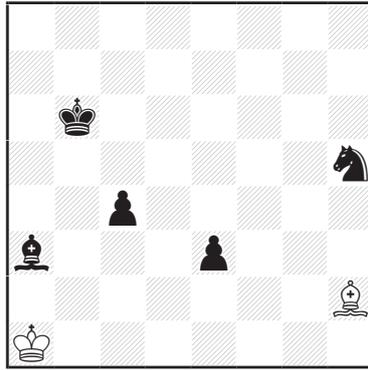
h#4 (2+6) C+  
b) ♜a6

6716 - A. Biénabe



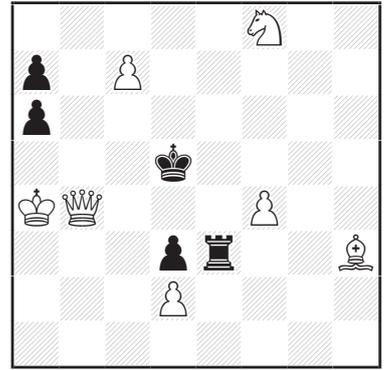
h#4 2.1.1... (7+8) C+

6717 - M. Rimkus



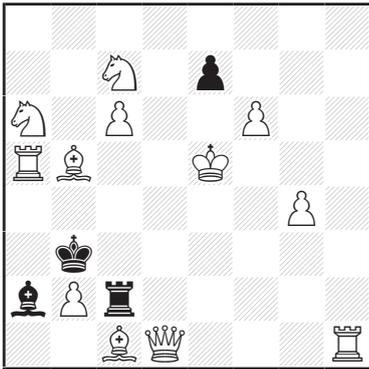
h#9 0.1.1... (2+5) C+

6718 - Z. Libis



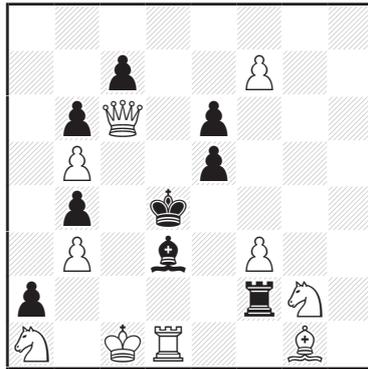
s#6 (7+5) C+

6719 - V. Kopyl  
& G. Kozyura



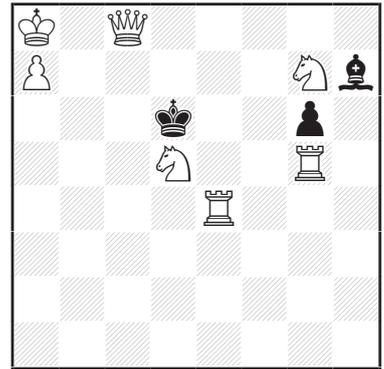
s#7 (12+4) C+

6720 - J. Pitkanen



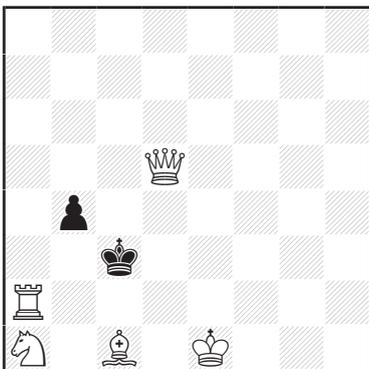
s#7 (10+9) C+

6721 - M. Babic



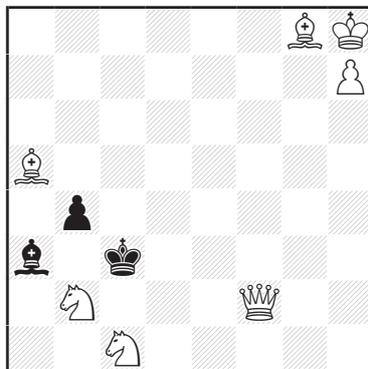
s#8 (7+3)

6722 - I. Soroka



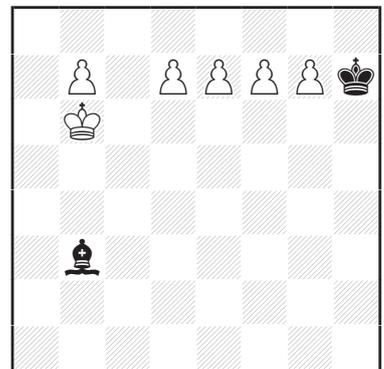
s#11 (5+2)

6723 - S. Dowd



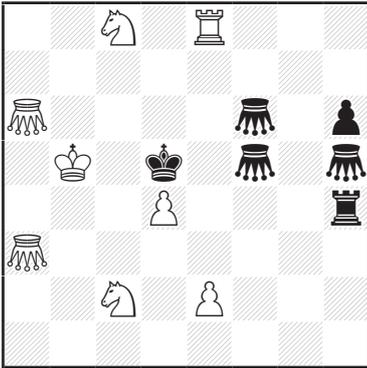
s#11 (7+3)

6724 - J. Mintz



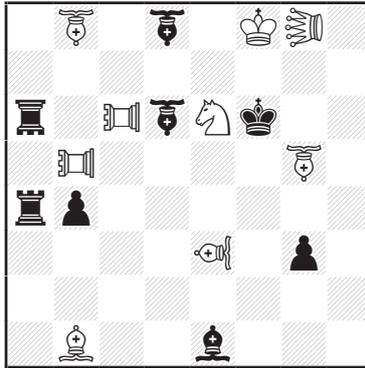
s#16 (6+2)

6725 - L. Lyons



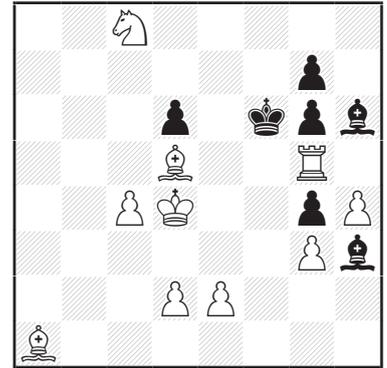
#2 (8+6) C+  
♙♚=Sauterelle

6726 - L. Salai Jr  
& M. Dragoun



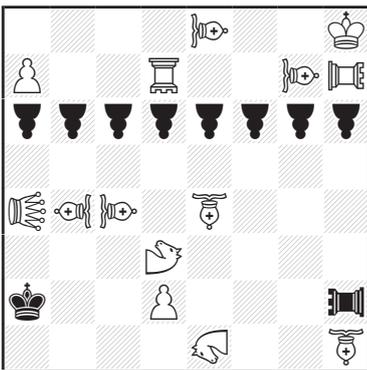
#2vv (9+8) C+  
♖=Tour-Sauterelle  
♗♘=Fou-Sauterelle  
♙=Vao ; ♚=Léo ; ♛=Pao

6727 - S. Trommler



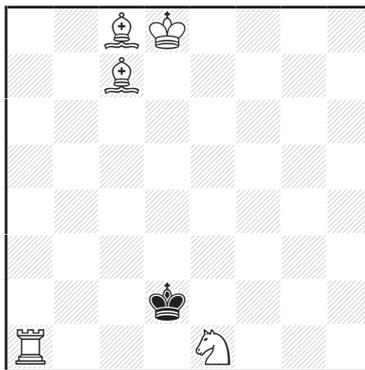
#2vv (10+7) C+  
Exclusif

6728 - R. Bédoni  
dédié à M. Caillaud



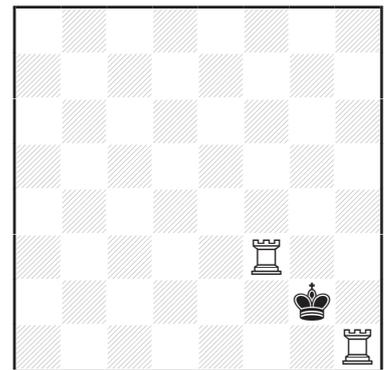
#3 (14+10) C+  
♙=Pion Bérolina, ♖=(0,7)+(6,6)  
♗=(3,3), ♘=Chameau  
♞=Antilope, ♚=Zèbre, ♛=(0,3)  
♙=(3,5), ♚=(3,6), ♛=(3,7)

6729 - J. Lörinc



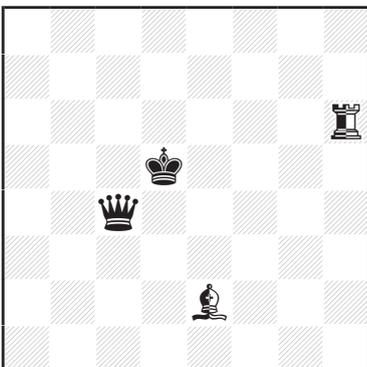
s#4 (5+1) C+  
Anticircé

6730 - A. Storisteanu  
Ah, symmetry...



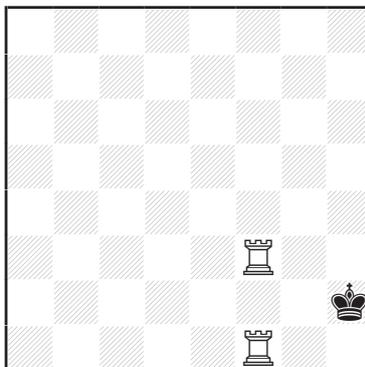
h#2 0.1.1.1. (2+1) C+p  
a) Circé  
b) Circé inversé

6731 - V. Crisan & É. Huber



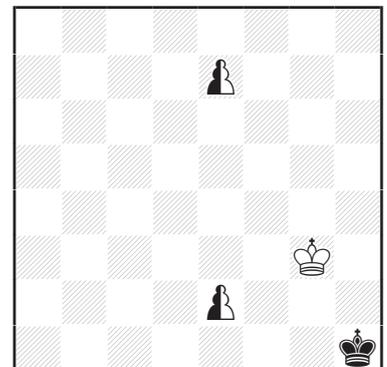
h#2 0.1.1.1. (0+2+2) C+p  
voir texte !

6732 - A. Storisteanu



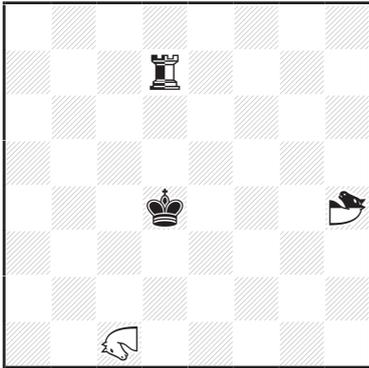
h#2 (2+1) C+p  
Circé ou Circé inversé ?  
b) a1=a8

6733 - G. Foster



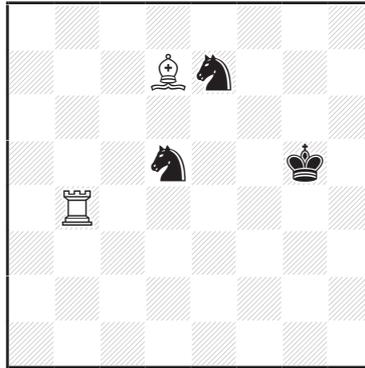
h#2 (1+1+2) C+  
b) ♜é2→a2  
Take & Make  
Anti Take & Make

6734 - K. Soulivy



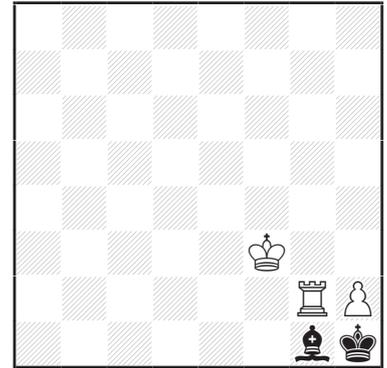
h#2 4.1.1.1. (1+1+2) C+  
 Super-Circé  
 ♞=Rose ; ♞=Bison

6735 - É. Huber



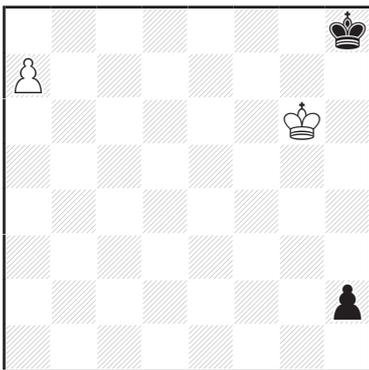
h#2 2.1.1.1. (2+3) C+  
 Take & Make  
 Anti Take & Make

6736 - V. Sizonenko



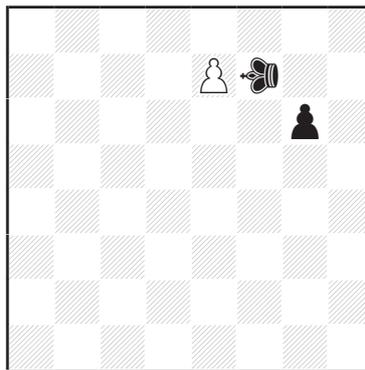
h#2\*\*\*\*\* 5.1.1.1. (3+2) C+

6737 - S. Luce



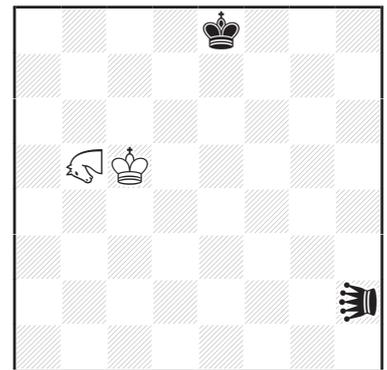
h#3 0.1.1.1.1.1. (2+2) C+  
 b) ♖a7→b7  
 Take & Make  
 Circé échange

6738 - K. Mlynka



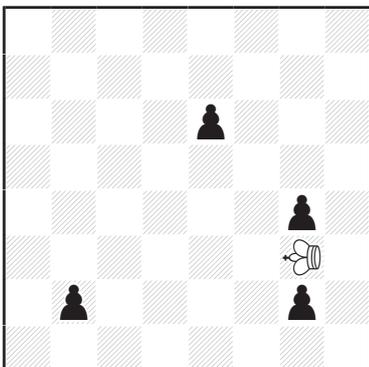
hs=3 (1+2) C+p  
 b) ♖f7→a7 ; c,d) ♜g6→h7,é6  
 Caméléon  
 ♞=Roi super-transmuté

6739 - V. Rallo



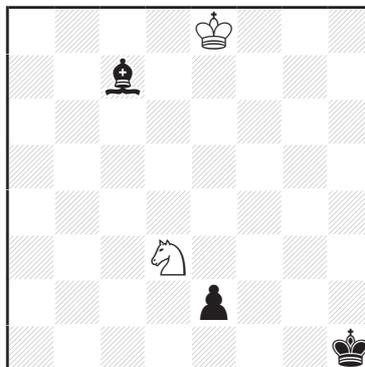
h#3 (2+2) C+  
 b) ♞b5→é2  
 ♞=Lion ; ♞=Gnou

6740 - K. Mlynka



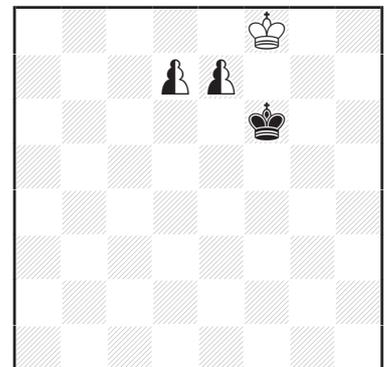
h=3 2.1.1.1.1.1. (1+4) C+p  
 b) ♜é6→é5 ; Caméléon  
 ♞=Roi super-transmuté

6741 - V. Rallo



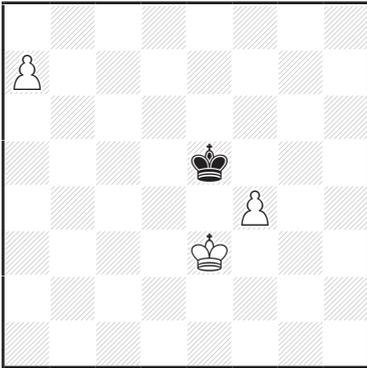
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+3) C+  
 Take & Make

6742 - S. Luce



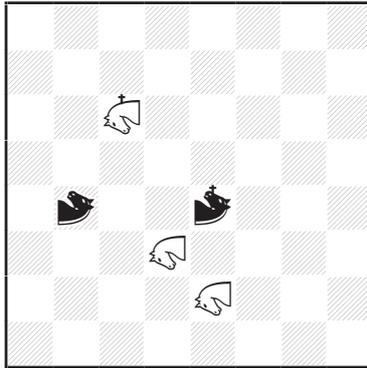
h#4 0.1.1... (1+1+2) C+  
 b) ♜d7→g7  
 Take & Make  
 Circé échange

6743 - R. Bédoni



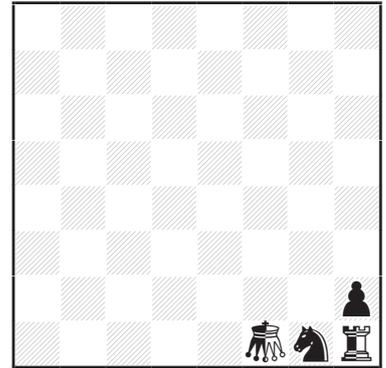
sh#4 (3+1) C+  
 b) sh=4  
 One-Way, Circé martien

6744 - D. Novomesky



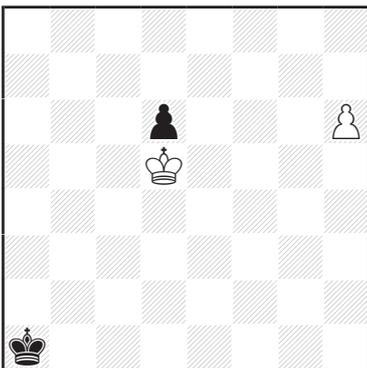
h##5 3.1.1... (3+2) C+p  
 †=Pièce Royale  
 ♁=Aigle  
 ♁=Elan

6745 - J. Stun



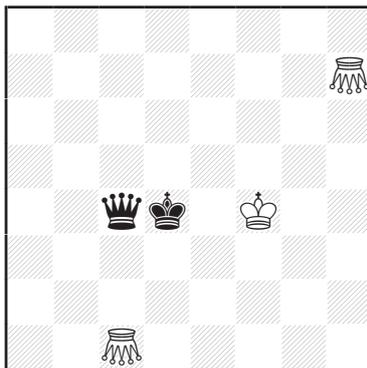
sh##6 (0+2+2) C+p  
 b) ♁f1→g5  
 Circé échange ; ♁=Sauterelle  
 †=Pièce Royale

6746 - C. Pacurar



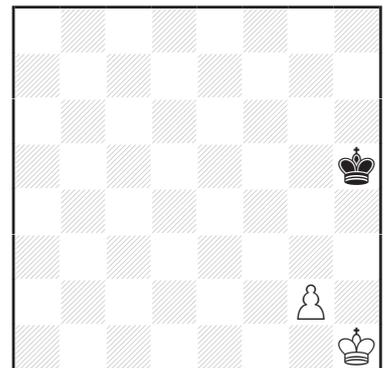
1B & sh#6 (2+2) C+  
 Super-Circé

6747 - V. Kotesovec



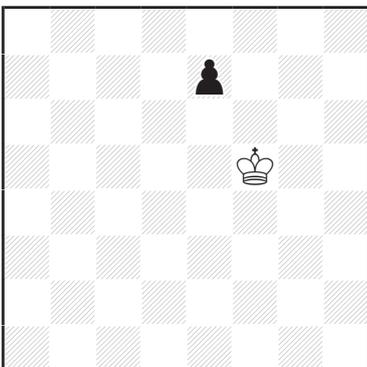
h=6 3.1.1... (3+2) C+  
 Circé échange  
 ♁=Sauterelle

6748 - A. Tungler



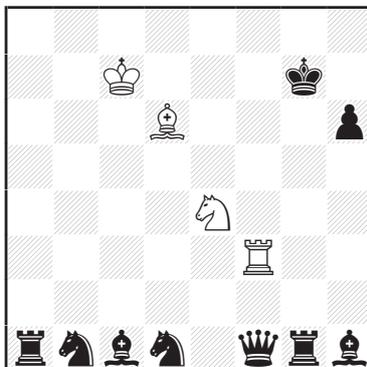
pser#12 (2+1) C+p

6749 - P. Raican



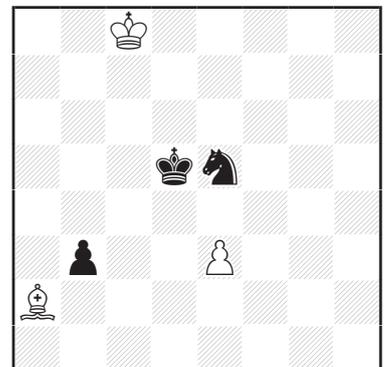
1B & sh-hs#26 (1+1) C+p  
 Caméléon, Maximum  
 Sentinelles

6750 - P. Tritten



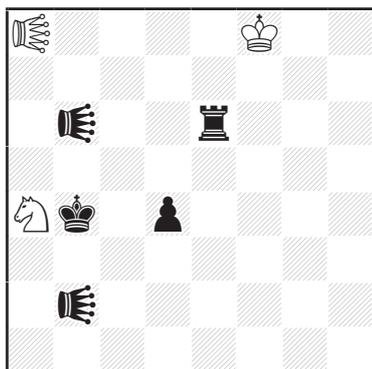
h#2 3.1.1.1. (4+9) C+  
 Anticircé couscous

6751 - A. Biénabe



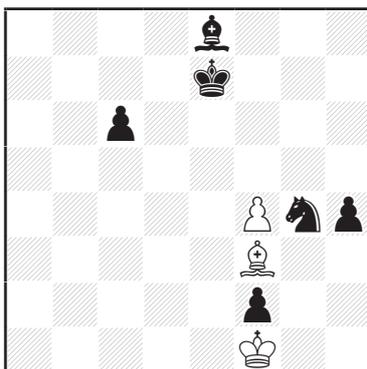
h#3 0.1.1.1.1.1. (3+3) C+  
 b) ♁é5  
 Take & Make

6752 - J. Lörinc



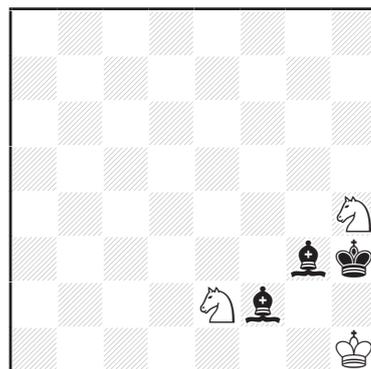
h#2,5\* (3+5) C+  
 ♖♗♘♙=Lion

6753 - H. Gockel



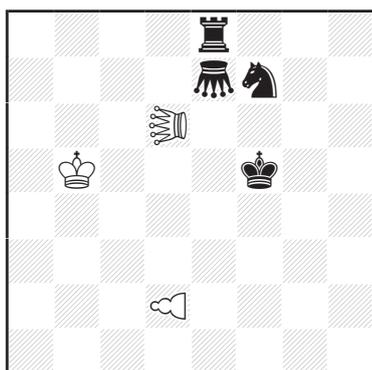
hs#3 0.1.1.1.1.1. (3+6) C+p  
 b) - ♜h4  
 Annan

6754 - S. Dietrich



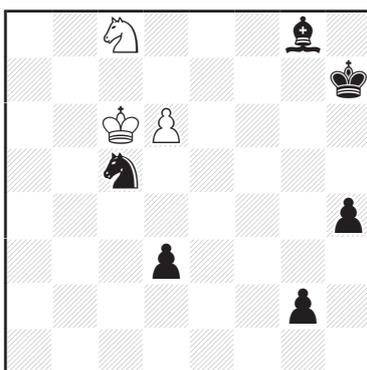
hs#3 (3+3) C+  
 b) ♔g3→h2  
 Circé échange  
 Einstein

6755 - R. Bédoni



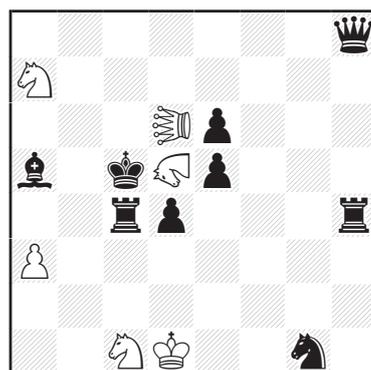
h#3 3.1.1.1.1.1. (3+4) C+  
 ♖♗♘♙=Sauterelle  
 ♚♛=Super-Pion  
 ♜♝♞♟=Lion

6756 - T. Argirakopoulos



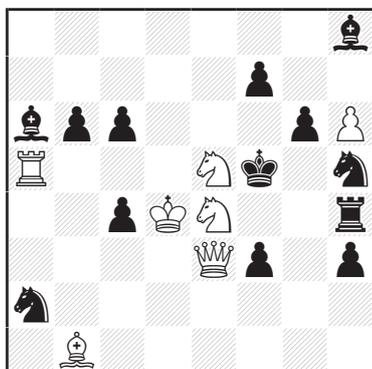
h#3 (3+6) C+p  
 b) - ♔g8→é7  
 Annan

6757 - M. Parrinello



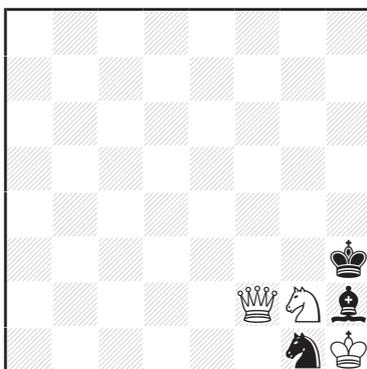
hs#3 2.1.1.1.1.1. (6+9) C+  
 ♚♛=Nao  
 ♜♝♞♟=Léo

6758 - H.P. Rehm



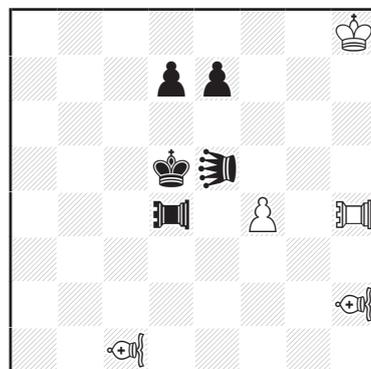
hs#3 (7+13) C+  
 b) ♜a2→a3

6759 - S. Dietrich



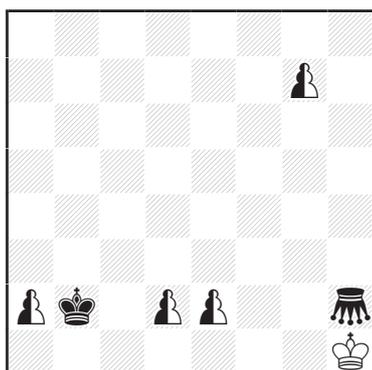
hs#4 (3+3) C+  
 Circé échange  
 Anti-Andernach

6760 - K. Gandev



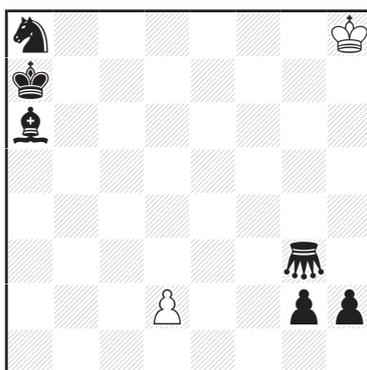
1B & sh#4 (5+5) C+  
 b) ♜é7→d3  
 ♜♝♞♟=Sirène, ♚♛=Néréide  
 ♜♝♞♟=Triton

6761 - R. Bédoni  
& J. Dupin



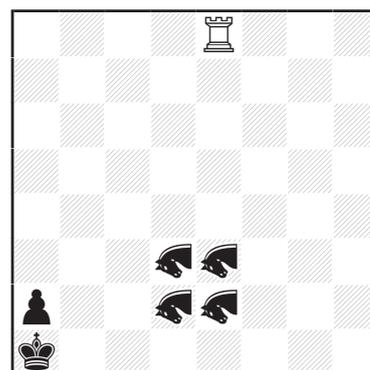
sh#5 (1+2+4) C+  
♞=Sauterelle

6762 - A. Biénabe



h#5 (2+6) C+  
♞=Sauterelle

6763 - R. Bédoni  
& J. Dupin



sd=12 (1+6)  
Circé échange  
♞=Bondisseur(1,5)

# SOLUTIONS - PHÉNIX 231

## DEUX-COUPS

### 6674 Nicolae Popa

1. ♖c7? [2. ♖×e6#]

1... é5 2. ♖d5#

mais 1... ♘é5!

1. ♖c5? [2. ♖×e6#]

1... ♘é5 2. é3#

mais 1... é5!

1. ♖b4! [2. ♖c6#]

1... ♘c4~ 2. é3#

1... ♘é3 2. ♙é5#

1... ♖×d3 2. ♖c2#

1... é5 2. ♖d5#

Echange défense-réfutation dans les essais, correction noire dans le Jeu Réel.

### 6675 Roméo Bédoni

1. ♖h5? blocus

1... ♖é6 2. ♖×f6#

1... ♖×é7 2. ♖g3#

mais 1... f4!

1. c4? blocus

1... ♖é6 2. ♖×e6#

1... ♖×é7 2. ♙d5#

1... ♙f4 2. ♖d4#

1... f4 2. ♙d5#

mais 1... h5!

1. ♖b2! [2. ♖b4#]

1... ♖é6 2. ♖b7#

1... ♖×é7 2. ♖×c2#

Un élégant Zago 3×2, dans une position légère et agréable.

### 6676 Alberto Arméni

1... d4 2. ♖a5#

1... g×h4 2. ♖f4#

1... ♙g6 2. ♖×g6#

1. ♙a3? [2. ♙d6#]

1... ♘×a3, ♘cb4 2. ♖é3#

mais 1... ♘ab4!

1. ♖f2? [2. ♖×f6#]

mais 1... f5!

1. ♖d3! [2. ♖f3#]

1... d4 2. ♖é4# changé

1... g×h4 2. ♙f4# changé

1... ♙×g4 2. ♖g6# transféré

1... ♘é1, ♘d4 2. ♖é3# transféré

Deux mats changés et deux transférés : c'est le thème Ruchlis.

### 6677 Barry P. Barnes

1. ♖é4? [2. ♖f4#]  
1... ♗×ç3 2. ♖é2#  
mais 1... f×g5! (2. ♖é4?)

1. ♖é4? [2. ♖f5#]  
1... g6 2. ♗×f6#  
mais 1... ♗×ç3! (2. ♖é2?)

1. ♖é3! [2. ♖f3#]  
1... ♗×ç3 2. ♖é2#  
1... f×g5 2. ♖é4#  
1... ♗×a2+ 2. ♗×a2#

Interférences réciproques entre la Tour blanche et le Fou blanc. L'auteur signale que la construction est rendue difficile par le fait que le Fou blanc thématique n'est pas sur la même couleur de case que le Roi noir (ce n'est pas un simple Grimshaw blanc).

### 6678 Laurent Bouchez

1. ♖d5! [2. ♗ç4#]  
1... ♗6×d5 2. ♗×d7# (2. ♗×d4?)  
1... ♗4×d5 2. ♗×é6# (2. é×d4?)  
1... ♗×d5 2. ♗×ç7#  
1... é×d5 2. é×d4#  
1... ♗×d5 2. ♗×d4#

Quatre auto-blocages avec effets antiduals par ouvertures de lignes noires.

### 6679 Zoran Gavrilovski

1. ♗g5? [2. ♗é5#]  
1... ♗×d3 2. ♗é6#  
1... ♗×d5 2. ♗×d5#  
1... ♗é4 2. ♗×é4#  
mais 1... ♗f5!

1. ♗×g3? [2. ♖é5#]  
1... ♗×d3 2. ♗×d3# changé  
1... ♗×d5 2. ♗×g1# changé  
mais 1... ♗f3!

1. ♗é6? [2. ♗é5#]  
1... ♗é4 2. ♗×é4# changé  
mais 1... ♗×d3!

1. ♖ç4? [2. ♗×é2# A] mais 1... h×g4!

1. ♗b5? [2. ♖b6#]  
1... ♗×d3 2. ♗×é2# A  
1... ♗×d5 2. ♗×d5# changé  
mais 1... ♗×b2!

1. ♗b3! [2. ♖b6#]  
1... ♗×d3 2. ♗×d3# changé  
1... ♗×d5 2. ♗×é2# A changé et transféré

Un problème très riche où se trouvent :

- un Zago 4×2 (sur les défenses ♗×d3 et ♗×d5)
- le thème Bikos entre le dernier essai et le Jeu Réel (dans une phase sont exploités un autoblocage et une capture de pièce noire ; dans une autre phase, le mécanisme de ces mats est inversé)
- le thème Shedeï : le mat A se trouve comme menace et comme variantes dans plusieurs phases.

## TROIS-COUPS

### 6680 Evgeni Bourd

1. ♗b3! [2. ♗b2+ A ♗×ç5 3. b×ç7#]  
1... ♗×b6! b 2. ç7! (Umnov) [3. ♗ç3# B] ♗ç6 a  
3. ♗b2# A  
1... ♗×ç6! a 2. b7 [3. ♗b2# A] ♗×ç5, ♗b6 b  
3. ♗ç3# B  
1... ♗×é5 2. ♗ç3+ B ♗×b5 3. ç7#  
1... ♗b7 2. ♗ç3+ ♗×b5 3. ç×b7#  
1... ♗b8, ♗d8 2. ♖g6 [3. ♖d3#]  
Pseudo-Le Grand, batteries blanches ♖ - ♖.

### 6681 ArieH Grinblat

1. ♗é2! [2. ♗ç4 [3. ♗ç3# A] ♖×é5 a 3. ♗b4# B]  
1... g3 2. f4 [3. ♗b4# B] ♖×ç5 b 3. ♗ç3# A  
2... g×f4 3. ♗×f4#  
1... ♗b6 2. ♗ç3+ A ♗×ç5 3. d4#  
1... ♗×b7 2. ♗b4+ B ♗×é5 3. h8=♗#  
Encore le thème pseudo-Le Grand, avec un mat Somov B2 (sur la variante 1... g3)

## MULTICOUPS

### 6682 Leonid Makaronez

1. ♗d5! blocus  
1... ♗d1 2. ♗a2 ♗é1 3. ♗×é4 ♗×f1 4. ♗f2#  
2... é3 3. ♗b3 ♗é1 4. ♗é2#  
1... ♗f2 2. ♗×é4 ♗×g3 3. ♗g2+ ♗f4 4. ♗g5#  
(dual avec 3. ♗f3+ ♗h2 4. ♗g2#)  
1... é3 2. ♗g2 ♗d1 3. ♗b3 é2(♗é1) 4. ♗(×)é2#  
Une clé d'attente qui n'influe pas sur les coups

noirs possibles dans le jeu apparent. La Dame blanche joue trois coups tranquilles et fait preuve d'une belle activité.

### 6683 Olivier Schmitt

1. ♖g6? [2. ♖f6#] mais 1... ♔×g6! 2. ♕é4+ ♕f5!

1. ♗b5? [2. ♗×d6#] ♕×b5? 2. ♖g6! etc... mais 1... ♞ç4!

1.d3? [2. ♕é4+ ♔é6 3. ♖g6#]  
mais 1... ♞×d3! 2. ♗b5 ♕×d4! ou 2... ♕×b5  
3. ♖g6 ♕×d4

1. ♗ç3! [2. ♕é4+ ♔é6 3. ♖g6#]  
1... b×ç3 2.d3! [3. ♕é4+ ♔é6 4. ♖g6#] ♞×d3  
3. ♗b5! [4. ♗×d6#] ♕×b5 4. ♖g6! [5. ♖f6#]  
♔×g6 5. ♕é4# modèle

La clé de sacrifice pré-intercepte la ligne a1-d4 de façon à jouer un sacrifice de déviation suivi d'un autre. Sacrifice d'attraction dans le plan principal et mat modèle. (Auteur)

### 6684 Hans Peter Rehm

1. ♗ç4? ♕×ç4 (mauvais) 2. ♕ç6# (2. ♗é2? ♖f1!)  
mais 1... ♖×ç4! (bonne défense)

1. ♗é2! [2. ♗f4#]  
1... ♔é6 2. ♗f4+ ♔f5 3. ♗ç4 [4. ♕d7#] ♕×ç4  
(maintenant bon, mais pas 3... ♖×ç4?, maintenant mauvais) 4. ♗é2 [5. ♗d4#] ♔é6 5. ♗d4+  
♔d5 6. ♕ç6#

Les deux coups noirs (en reponse a ♗ç4) sont alternativement bons et mauvais, selon qu'ils sont joués avant ou après 1. ♗é2 ♔é6 2. ♗f4+ ♔f5.

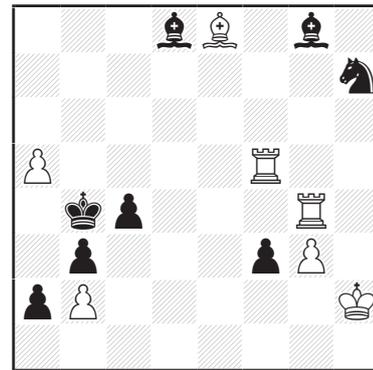
Ce thème a vu plusieurs présentations depuis 1979, comme par exemple le II.53 (I, ci-contre) dans mon livre HANS+PETER+REHM=SCHACH, dont voici la solution :

Après 1. ♖g7? ♕f7! 2. ♖g×f7 ç3, la Tour blanche f5 est sur le passage de la Tour blanche f7 : ne pouvant songer à éloigner cette Tour gênante à ce moment-là (1. ♖g7? ♕f7! 2. ♖b5+ ♔a4 3. ♖é5+ ♕×é8), les Blancs doivent le faire immédiatement : 1. ♖b5+! ♔a4 2. ♖é5+ ♔b4 3. ♖g7. Mais la présence de la Tour sur é5 permet maintenant 3... ♕é7! et il faut à nouveau éloigner cette Tour : 4. ♖b5+ ♔a4 5. ♖f5+ ♔b4 6. ♖×é7 ç3 7. ♖é4+

## I - H.P. Rehm & B. Schauer

Die Schwalbe 1979

1° Prix



#9

(7+8) C+

♕ç4 8. ♖b5+ ♔a4 9. ♖×ç4#

Les deux coups noirs ♕é7 et ♕f7, en réponse à ♖g7, sont alternativement bons et mauvais, selon qu'ils sont joués avant ou après l'avant-plan 1. ♖b5+ 2. ♖é5+

### 6685 Olivier Schmitt

1. ♗a6? [2. ♗ç7#] mais 1... ♔d5! 2. é4+ ♕×é4!

1. ♖a8! [2. ♖é8#]

1... ♕×a8 2. ♗a6 [3. ♗ç7#] ♔d5 3. é4+ f×é4  
4. ♗b4+ ♔é6 5. f5+ g×f5 6. g×f5# (modèle)  
3... ♔ç6 4. b4 [5. b5#] f×é4 pré-blocage,  
5. b5+ ♔d5 6. ♗ç7#

La clé de sacrifice provoque un franchissement critique de la case d5 par le Fou noir h1 pour que celui-ci se retrouve ensuite intercepté par le Roi noir et ne couvre plus la case é4.

A noter que la tentative 1. ♖×f1? [2. ♖×h1] est uniquement réfutée par 1... ♕é4!

### 6686 Olivier Schmitt

1. ♗×g3+? mais 1... ♞×g3! 2. ♗f2+ ♔g1 3. ♗d3+  
♔h1 4. ♗é1 [5. ♕g2#] ♖×h3!  
1. b8=♔? [2. ♖b1] mais 1... ♖×b8! 2. ♗×g3+  
♞×g3! 3. ♗f2+ ♔g1 4. ♗d3+ ♔h1 5. ♗é1  
[6. ♕g2#] ♖b2+! 6. ♔×b2 f5+!

1. ♖b6! [2. ♖b1] a×b6 2. b8=♔ [3. ♖×g3 ♞×g3  
4. ♗×g3#] ♖×b8 3. ♗×g3+ ♞×g3 4. ♗f2+ ♔g1  
5. ♗d3+ ♔h1 6. ♗é1 ~ 7. ♕g2# modèle

La clé de sacrifice pré-intercepte la colonne b, puis un sacrifice de déviation autorise une manoeuvre ♗/♕. (Auteur)

### 6687 Olivier Schmitt

1. ♖×d7+? ♔f8! 2. ♖d8+ ♔é7 3. ♖é8+ ♚×é8!  
 1. ♖é2+? ♚×é2? 2. ♖×d7+ etc... mais 1... ♚é3!  
 1. ♖ff2+? mais 1... ♔é7! 2. ♖gé2+??  
 1. ♖a2? [2. ♖×a5]  
 1... ♚d3, ♖a1 2. ♖ff2+! etc... mais 1... ♖h6!

1. ♖b2! [2. ♖×b5 ♜b7 3. ♖×b7 ♖b1 4. ♖×b1 ~  
 5. ♖b8#] ♖a1! 2. ♖ff2+! (2. ♖×b5? ♜b7 3. ♖×b7  
 ♖a8!), 2... ♔é7 3. ♖bé2+! ♚×é2 4. ♖f7+ swit-  
 chback, 4... ♔é8 5. ♖×d7+ ♔f8 6. ♖d8+ ♔é7  
 7. ♖é8+ ♔f6 8. ♖é6# modèle

Clé anti-critique qui permet de dévier ensuite le  
 Fou noir b5 après avoir intercepté le Fou noir g1.  
 A noter que tous les coups blancs sont joués par  
 les Tours blanches. (Auteur)

### 6688 Sébastien Luce

1. ♜d2+! ♔a2 2. ♜ç3+ ♔a3 3. ♜db1+ ♔b4  
 4. ♜a2+ ♔b5 5. ♜bç3+ ♔a6 6. ♜b4+ ♔a7  
 7. ♜b5+ ♔b8 8. ♜a6+ ♔ç8 9. ♜a7+ ♔d7  
 10. ♜b8+ ♔é7 11. ♜ç8+ ♔f8 12. ♜d7+ ♔g8  
 13. ♜×f6+ ♚×f6 14. ♚é8+ ♔h7 15. ♖h1+ ♚h4  
 16. ♖×h4#

Les Cavaliers blancs se relaient pour obliger le  
 Roi noir à s'enfuir à l'autre bout de l'échiquier, là  
 où on ne l'attendait vraiment pas!

### 6689 Roméo Bédoni & Olivier Schmitt

1. ♖a8! ♔h1 2. ♖h8+ ♔g1 3. ♔d1 ♔f1 4. ♖f8+  
 ♔g1 5. ♖f7 ♔h1 6. ♖h7+ ♔g1 7. ♖×é7 ♔f1  
 (ou 7... ♔h1 8. ♖h7+ etc...), 8. ♖f7+ ♔g1 9. ♖f6  
 ♔h1 10. ♖h6+ ♔g1 11. ♖×é6 ♔f1 (ou 11...  
 ♔h1 12. ♖h6+ etc...), 12. ♖f6+ ♔g1 13. ♖f5  
 ♔h1 14. ♖h5+ ♔g1 15. ♖×é5 ♔f1, ♔f2! (ici,  
 15... ♔h1, ♔h2? mate en 25 coups avec la même  
 manœuvre après 16. ♖h5+ etc...), 16. ♖f5+ ♔g1  
 17. é5 ♔h1 18. ♖h5+ ♔g1 19. é6 ♔f1 20. ♖f5+  
 ♔g1 21. é7 ♔h1 22. ♖h5+ ♔g1 23. é8=♚ ♔f2  
 (23... ♔f1 24. ♚é1#), 24. ♖f5+ ♔g1 25. ♚é1+  
 ♔h2 26. ♖h5#

A noter que 23. é8=♚ fonctionne aussi, mais les  
 sous-promotions en Tour et Fou plutôt qu'en  
 Dame ne sont pas considérées comme des duals  
 en multicoups orthodoxes, sauf s'il s'agit d'un  
 problème montrant des sous-promotions ce qui  
 n'est pas le cas ici. Cette version élimine les duals  
 de la version initiale.

## ÉTUDES

### 6690 Arnaud Hauchard

Présentation : une étude très courte en vérité, et  
 que des experts en finale pourront même à juste  
 titre trouver triviale, mais qui m'a rappelé l'effet  
 que me faisaient les études de Liburkin quand je  
 les cherchais avec passion voici plus de 30 ans :  
 on fait le tour des coups candidats, on les réfute et  
 on se retrouve démuné car on a raté quelque chose  
 dans l'analyse. Ici, j'ai bien compris qu'il fallait  
 prendre le Pion noir, j'ai donc essayé 1. ♖é3 puis  
 1. ♖ç4 ... 2. ♖é4 et enfin j'ai compris que le Ca-  
 valier noir d5 était trop fort et j'ai essayé 1. ♖ç5  
 ... 2. ♖é5. Après avoir cru tout réfuter, je me suis  
 trouvé à court d'idées ! Mais je gage que le lecteur  
 sera meilleur que moi.

Une grande partie de l'intérêt réside dans la réfu-  
 tation des suites 1. ♖ç5? et 1. ♖ç4 é3 2. ♖é4?

1. ♖é3? ♜d5! 2. ♖é2 (2. ♖×é4? ♜f6+), 2... é3 -+  
 1. ♖ç5? ♔é8! 2. ♖é5 ♔f7 3. ♖×é4 ♜d5! -+ cette  
 position est tout à fait extraordinaire car, pour être  
 gagnante, il faut que les Noirs menacent mat mais  
 aussi que les Blancs au trait ne puissent au coup  
 suivant sacrifier la Tour ni sur le Cavalier en f6 ni  
 sur le Fou en g7 !

1. ♖ç2? ♔é8 2. ♖é2 ♜d5 3. ♖×é4+ ♔f7 -+  
 1. ♖ç4! é3 2. ♖ç5!!/i ♔é8 3. ♖é5 ♔f7 4. ♖×é3=  
 car désormais sur 4... ♜d5, 5. ♖f3 ou 5. ♖g3 suf-  
 fisent pour faire nulle.

i) 2. ♖é4? ♜d5! 3. ♖d4 é2 (ou 3... ♚d6 4. ♖×d5  
 é2 -+) 4. ♖×d5+ ♚d6! 5. ♖×d6+ ♔é7 -+  
 si 2. ♖d4+? ♔ç7 3. ♖é4 ♜d5 -+

### 6691 Joachim Iglésias & Alain Villeneuve - après Samuel Isenegger (1954)

Autant je refuse de publier de nombreuses posi-  
 tions de six pièces issues des TableBases, parce  
 qu'elles ne présentent pas de ligne principale  
 claire ou qu'elles manquent totalement d'élégance  
 on d'intérêt (autre que celui de présenter une ligne  
 non dualistique), autant je suis heureux de publier  
 cette très jolie étude et parfaitement compréhen-  
 sible et trouvable par un humain (mais avec du  
 travail !).

1. ♖b7 assurément, la clé est facile à trouver et ce  
 n'est pas le problème. L'étude commence réelle-  
 ment maintenant avec les trois coups noirs 1... b3,

1... ♖a6 et 1... ♜ç6 également intéressants qu'il convient d'analyser avec soin.

1...b3 2. ♖ç4!/i ♜ç1+/ii 3. ♖d5!!/iii ♜ç3  
 4. ♖d4!/iv ♜é3 5. ♜×b8!/v ♖é2 6. ♖ç4 =  
 i) 2. ♜×b8? b2 3. ♜f8+ ♖é3 4. ♜é8+ ♖d3  
 5. ♜d8+ ♖ç3 6. ♜ç8+ ♖b3! -+  
 ii) 2... ♜ç6 3. ♜×b3+  
 iii) 3. ♖d4? ♜ç6+ ; 3. ♖d3? ♜a6! et miracle : la Tour blanche ne prend plus sur échec et le Cavalier noir défend la Tour noire en prenant b3 !  
 4. ♜×b3 ♜ç5+ 5. ♖d2+ ♜×b3+  
 iv) 4. ♜×b8? ♖é3  
 v) 5. ♖ç4? ♜ç6 6. ♜b6 ♜a5+ 7. ♖b4 b2 8. ♖×a5 ♜a3+ -+

1... ♜a6 2. ♖×a6 b3/vi 3. ♜b5!!/vii ♖é3/viii  
 4. ♖a5! ♖d3/ix 5. ♖b4!/x ♖ç2/xi 6. ♜h5/xii b2  
 7. ♜h2+ =

vi) A ce moment, la nulle est compréhensible et trouvable sans ordinateur, mais il faut d'abord travailler à comprendre la position. Les Noirs peuvent au choix pousser b2 ou ramener leur Roi vers le Pion. Sur la poussée ...b2, les Blancs doivent mettre leur Roi derrière leur Tour, alors que face à l'arrivée du Roi noir, les Blancs doivent eux aussi mobiliser leur Roi contre le Pion b2. Le problème vient de ce que les Noirs peuvent concilier leurs deux plans (jouer ♖é3 puis b2 par exemple), alors que les deux plans des Blancs sont presque inconciliables (Roi devant ou Roi derrière la Tour). L'existence de la solution (et sa compréhension) tient dans le «presque» de la phrase précédente.

vii) 3. ♜b4? ♖é3 4. ♖b5 ♖d3 (et la Tour blanche gêne son Roi), 5. ♜h4 ♜é1  
 3. ♜b6? ♖é3 4. ♖a5 ♜a1+ (et la Tour blanche gêne son Roi qui voudrait se cacher derrière elle), 5. ♖b4 b2 -+

3. ♖a5? ♜a1+! ; 3. ♖b5? b2  
 viii) 3... ♜a1+ 4. ♖b6

ix) 4...b2 5. ♖b6 (ou 5. ♜b3+ ♖d2 6. ♖b4!),  
 5... ♖d4 tentative de zugzwang, 6. ♜b3!! ♖ç4  
 7. ♜b5=

ou 4... ♜a1+ 5. ♖b6! ♜a3 6. ♖ç5 ♖d3 7. ♖b4 (cette variante est à rapprocher de son pendant sur 1... ♜ç6 où la Tour noire est en ç3, défendue par son Roi)

x) 5. ♖a4? ♖ç4!  
 xi) 5...b2 6. ♖b3  
 xii) une façon plus tendue de faire nulle est aussi  
 6. ♜ç5+! ♖b2 7. ♜ç3 ♖a2 8. ♖a4!

1... ♜ç6 2. ♖×ç6! b3 3. ♖ç5!/xiii b2/xiv 4. ♜b3+ ♖é2/xv 5. ♖b6!!/xvi ♖d2 6. ♜b5!/xvii ♖d3  
 7. ♜d5+! ♖é4! 8. ♜b5 ♖d4 9. ♜b3! =  
 xiii) c'est ici qu'on retrouve l'idée originelle d'Isenegger :

3. ♜b5? ♖é3! (ou 3... ♖é4), 4. ♖ç5 comparé à la variante 1... ♜a6, le Roi blanc est en ç5 au lieu de a5, ce qui ne change rien pour lui puisqu'il va en b6, mais la Tour noire se retrouve en ç3 au lieu de a3, ce qui change tout pour elle ! 4... ♜ç1+!  
 5. ♖b6 ♜ç3! 6. ♖a5 ♖d3 7. ♖a4 (car désormais sur 7. ♖b4 b2! car la Tour noire est protégée, ce qui n'est pas le cas lorsqu'elle est en a3), 7... ♖ç2  
 8. ♖a3 ♜ç8 -+

3. ♖d5? b2 ; 3. ♜h7? ♜ç1+ (ou 3...b2)  
 xiv) 3... ♜ç1+ 4. ♖d4 ; 3... ♖é3 4. ♖b4! ♖d3  
 5. ♖a3 ♜a1+ 6. ♖b2! =

xv) lorsque les Noirs poussent b2, les Blancs annulent en mettant le Roi blanc sur la colonne b derrière leur Tour, mais ils doivent veiller à disposer de suffisamment de liberté sous peine d'être en zugzwang.

xvi) 5. ♖b4? ♖d2! zugzwang, 6. ♖a3 ♖ç2 (ou 6. ♜h3 ♜é1!)  
 5. ♖b5? ♖d1!! (5... ♖d2? 6. ♖b4! et ce sont les Noirs qui sont en zugzwang, 6... ♖ç2 7. ♜ç3+!)  
 6. ♖b4 ♖d2! -+

xvii) la Tour devance son Roi, mais occupe la même case que dans l'autre ligne principale. La nulle s'obtient en faisant échec sur la 5<sup>ème</sup> tant que c'est possible et en jouant ♜b5 sinon... avec la finesse suivante (fin de la solution).

### 6692 Emil Melnichenko

Une étude agréable à chercher et tout à fait trouvable mais qui nécessite d'avoir tout vu pour trouver le premier coup.

1. ♜ç8? avec l'espoir de mater par ♜f7 se heurte à 1...f2 2. ♜d6 ♜a2+

1. ♜ç4! le Cavalier va se faire clouer et prendre, donc quelle différence avec 1. ♜d5?

1... ♜a2 (1...f2 2. ♜é3= et aussi 2. ♜d2=), 2. ♖h8 ♜×ç4 3. ♜g8!! voilà l'idée : si les Blancs avaient

joué 1. ♖d5?, le Fou noir serait en d5 et les Noirs gagneraient simplement par 3...f2! et le Pion ne peut être rattrapé.

3... ♖xg8 (3... ♖é2 ou 3... ♖d3 conduisent à la même fin), 4.f6 f2 (4... ♖d5 5.f7 ♖xf7 pat), 5.f7 f1=♖ 6.f8=♖+ (6.fxg8=♖?? ♖a1+) ♖xf8 pat

## RÉTROS

### 6693 François Labelle

1.g4 h6 2.g5 h×g5 3.é3 ♖h5 4.♖×h5 g6

5.f3 g×h5

1.é3 h5 2.♖f3 ♖h6 3.♖f6 ♖×f6 4.f3 ♖×f3

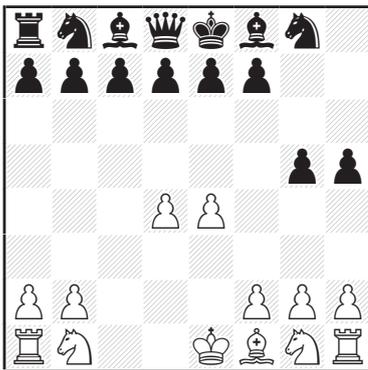
5.g×f3 g5

Changement de trajets des Pions noirs dans les deux solutions, dans une partie minimaliste en 5,0 coups. Ce problème a été composé par ordinateur. A rapprocher du II :

### II - G. Donati

Problemland 1999

Proofgames Shorties



Partie (13+15) C+

Justificative en 6,0 coups

2 solutions

1.d3 h6 2. ♖g5 h×g5 3.é4 ♖h3 4.♖h5 ♖×d3

5.ç×d3 g6 6.d4 g×h5

1.d4 h5 2. ♖h6 ♖×h6 3.ç3 ♖a6 4.♖a4 ♖×a4

5.é4 ♖×d4 6.ç×d4 g5

### 6694 Gianni Donati

1.g4 h6 2.g5 h×g5 3. ♖h3 ♖×h3 4. ♖f1 ♖b3

5.a×b3 a6 6. ♖×a6 ♖a7 7. ♖h6 ç6 8.d3 ♖a5

9. ♖é3 ♖a1 10. ♖é1 ♖a8 (C+ Euclide 0.98 en 2 mn).

Switchback du Roi blanc, tempo de la Tour noire.

### 6695 Nicolas Dupont

1.h4 a5 2.h5 a4 3.h6 a3 4.h×g7 a×b2 5.a4 h5

6. ♖a3 ♖h6 7.g8=♖ h4 8. ♖g4 h3 9. ♖h4

h2 10. ♖ah3 ♖a5 11.d3 ♖h5 12. ♖é3 ♖f5

13. ♖d2 b1=♖ 14.g4 ♖b6 15.g5 ♖bh6 16.g6 é6

17.g7 ♖d6 18.g8=♖+ ♖é7 19. ♖g2 h×g1=♖

20. ♖gh2 ♖g7 21. ♖g2 ♖gh7 22. ♖f3

(C+ Euclide 0.98 en 18.50 sec). Colonne ordonnée de quatre Tours blanches puis quatre Tours noires.

### 6696 Paul Raican

1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.a×b7 ♖h4 5.b×a8=♖

♖b4 6. ♖b6 ç×b6 7.é4 ♖ç7 8. ♖é2 ♖g3

9. ♖f3 d6 10. ♖é2 ♖a6+ 11. ♖é3 ♖f1 12. ♖é2

♖d7 13. ♖ç4 ♖df6 14. ♖d4 ♖h7 15. ♖d5

é6+ 16. ♖ç6 ♖é7 17.d3 ♖f6 18. ♖g5+ ♖é5

19. ♖f6+ ♖f4 20.f×g3+ ♖é3 21. ♖d7 ♖f2

22. ♖é8 ♖é1 (C+ Euclide en 1s).

Échange de place des Rois noir et blanc.

### 6697 Nicolas Dupont

1.f4 d5 2.f5 d4 3.f6 d3 4.ç×d3 ç5 5.♖a4+ ♖ç6

6. ♖×a7 h5 7.a4 h4 8.a5 h3 9.a6 h×g2 10.h4

♖h6 11.h5 ♖g6 12.h6 ç4 13.h7 ç3 14.h8=♖

ç×b2 15. ♖ç3 b1=♖ 16. ♖×f7 ♖a3 17. ♖é5

♖b5 18. ♖ç4 é5 19. ♖b2 ♖a3 20.f7+ ♖é7

21.f8=♖ g×f1=♖ 22. ♖é6 ♖g3 23. ♖d4 ♖é4

24. ♖ç2 ♖ç5 25.é4 ♖g4 26. ♖g2 ♖é6 27.0-0

♖gé7 28. ♖aé1 ♖h8 29. ♖ç1 ♖g8 30. ♖f8 ♖ç7

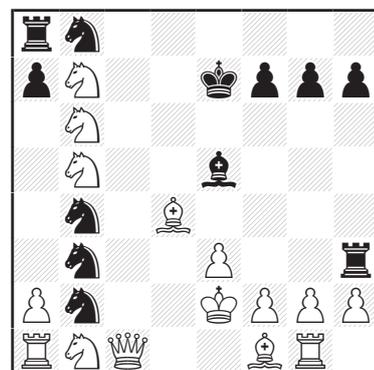
31. ♖b8 ♖ç8

Colonne ordonnée de quatre Cavaliers blancs puis quatre Cavaliers noirs. A comparer avec la colonne non ordonnée présentée dans le III :

### III - M. Caillaud

StrateGems 1999

3° Mention Honorable



Partie (15+12) C+

Justificative en 21,0 coups

1.ç4 ♠f6 2.ç5 ♠d5 3.ç6 ♠b4 4.ç×b7 ç5 5.d4  
 ç4 6.d5 ç3 7.d6 ç2 8.d×é7 d5 9.é×d8=♠ ♠d6  
 10.b×ç8=♠ ♠é5 11.♠b6 ♠é7 12.♠b7 ♠ç8  
 13.♠f3 ♠ç3 14.♠d4 ♠h3 15.♠b5 d4 16.♠é3  
 d3 17.♠d4 ç1=♠ 18.é3 ♠b3 19.♠ç1 d2+  
 20.♠é2 d1=♠ 21.♠g1 ♠×b2

### 6698 Vlaicu Crisan

1.♠ç2-b3 ♠a2-b2+ 2.♠a5-b4 ♠b2-a2+  
 3.♠b6-a5 ♠a2-b2+ 4.♠a7-b6 ♠b2-a2+  
 5.♠b8-a7 ♠a2-b2+ 6.♠h6-g8 ♠h7-h8+  
 7.♠ç7-b8 ♠h8-h7+ 8.♠d8-ç7 ♠h7-h8+  
 9.♠é7-d8 ♠h8-h7+ 10.♠f8-é7 ♠h7-h8+  
 11.♠g7-f8 ♠h8-h7+ 12.♠f6-é5 & 1.♠g6#  
 Ballade du Roi blanc forçant les switchbacks des  
 deux Tours noires. Le mat est idéal.

## AIDÉS

### 6699 Karol Mlynka

a) 1.♠g7 ♠b5 2.♠h6 ♠h5#  
 b) 1.♠f8 ♠b3 2.♠g8 ♠b7#  
 c) 1.♠g8 ♠b8 2.♠g6 ♠h8#  
 d) 1.♠h7 ♠b2 2.♠h8 ♠b8#  
 Aucune anticipation trouvée pour ce six-pièces  
 basé sur deux schémas de mat.

### 6700 Nicolae Popa

a) 1.♠d5 ♠f4 2.♠é4 ♠b8#  
 b) 1.♠é4 ♠×f7 2.♠d5 ♠b7#  
 Échange de coups noirs.

### 6701 Victor Sizonenko

a) 1... ♠d3 2.f4 ♠h7#  
 1... ♠f3 2.d4 ç7#  
 1.♠d4 ♠ç3 2.é4 ♠g7#  
 1.♠f4 ♠g3 2.é4 ♠ç7#  
 b) 1... ♠d3 2.f4 ♠h7#  
 1... ♠f3 2.d4 ç7#  
 1.d4 ♠ç3 2.♠d5 ç7#  
 1.f4 ♠g3 2.♠f5 ♠h7#  
 Panorama autour d'un tableau de mat.

### 6702 Jorge M. Kapros

1.g×f4 ♠d8 2.♠×d3 ♠é5#  
 1.ç×d3 ♠ç7 2.♠×f4 ♠d5#  
 Double annihilation des Cavaliers blancs menant  
 à deux batteries royales.

### 6703 Abdelaziz Onkoud

a) 1.ç×d2 ♠a5+ 2.♠ç3 ♠×é5#  
 b) 1.♠×f6 ♠d6+ 2.♠d5 ♠×d3#  
 Echo diagonal-orthogonal pour de beaux mats  
 modèles avec clouage, thème Zilahi.

### 6704 Victor Sizonenko

1.♠×d6 ♠×h8 2.♠×é5 ♠×é5#  
 1.♠×d6 ♠ç1 2.♠×b3 ♠×b3#  
 1.♠×d6+ ♠é7 2.♠×ç5 ♠×ç5#  
 1.ç×d6 ♠f4 2.♠×é6 ♠×é6#  
 Quadruple déclouage.

### 6705 Nicolae Popa

1... ♠g7 2.♠d6 ♠ç7 3.♠d5 ♠f4#  
 1... ♠g5 2.♠é5 ♠g4 3.♠d5 ♠é2#  
 1... ♠ç6 2.♠g3 ♠ç3 3.♠é4 ♠é7#  
 Bel affrontement aristocratique.

### 6706 Zoran Nikolic

a) 1.♠d6 ♠f4 2.♠d5 ♠f5 3.♠ç4 ♠b4#  
 b) 1.♠d5 ♠é2 2.♠é4 ♠é3 3.♠d5 ♠g3#  
 c) 1.♠d7 ♠é4 2.♠f7 ♠é5 3.♠é7 ♠ç5#  
 Mats idéaux

### 6707 Nicolae Popa

1.♠×b5 ♠b3 2.♠d5 ♠b8 3.♠d6 ♠a4#  
 1.♠×d7 ♠f7 2.♠d5 ♠a7 3.♠ç5 ♠é8#  
 1.♠b6 ♠d4+ 2.♠ç7 ♠é6+ 3.♠ç8 ♠×b6#  
 1.♠ç7 ♠×é5+ 2.♠b6 ♠ç4+ 3.♠a6 ♠×ç7#  
 Deux paires de mats symétriques.

### 6708 A. Pankratiev & Mikhaïl Gershinsky

a) 1.♠f4 ♠h3 2.♠g3 ♠é3+ 3.♠f3 ♠×g3#  
 b) 1.d3 ♠g1 2.♠f2 ♠ç5+ 3.♠d4 ♠×f2#  
 Le schéma est connu (voir IV et V) mais la réali-  
 sation diffère, Bristol bicolore.

### 6709 Christer Jonsson

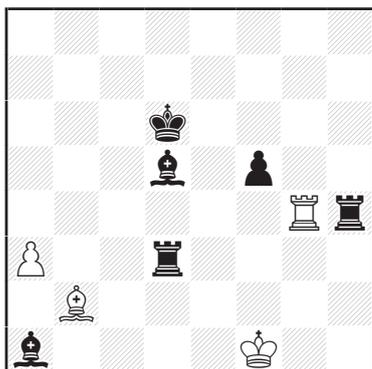
1.♠×f5 ♠×d6+ 2.♠é4 ç3 3.♠ff3 ♠d4#  
 1.♠×f6 ♠é4+ 2.♠é6 ç4 3.♠f5 ♠d5#  
 Zilahi pour mats modèles étouffés.

### 6710 Abdelaziz Onkoud

a) 1.♠×b5 ♠h6 2.♠×d4 ♠b6+ 3.♠ç4 b3#  
 b) 1.♠×d4 ♠×f5 2.♠×b5 ♠é5 3.♠ç4 Té4#  
 Thème Klasinc (switchback de Roi permettant une  
 ouverture de ligne) en Meredith, mats modèles.

#### IV - C. Feather

idée & form 1994-95  
1° Mention d'Honneur

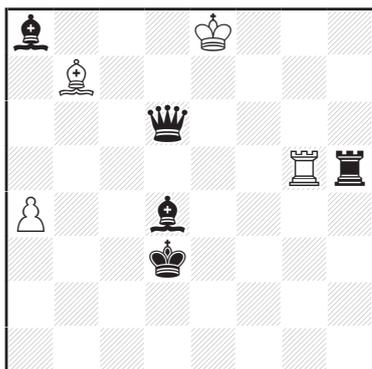


h#3 2.1.1.1.1.1. (4+6) C+

- a) 1. ♖c5 ♜a4 2. ♞b4 ♙d4+ 3. ♖c4 ♜×b4#  
1. ♙é6 ♙h8 2. ♙g7 ♞d4+ 3. ♖é5 ♙×g7#

#### V - M. Nagnibida

Jubilé V. Chernous-70 2003  
Recommandé



h#3 (4+5) C+

b) ♗a4→g3

- a) 1. ♖c4 ♜a5 2. ♞b5 ♙d5+ 3. ♖c5 ♜×b5#  
b) 1. ♙é3 ♙h1 2. ♙g2 ♞d5+ 3. ♖é4 ♙×g2#

#### 6711 Alexandre Pankratiev & Alexei V. Ivunin

- a) 1. ♙a6 ♞×c2+ 2. ♖b5 ♜b2 3. ♞c5 ♙×d5#  
b) 1. d4 ♙×a4 2. ♖d5 ♜×b5+ 3. ♗c5 ♙b3#  
Switchbacks du Fou et de la Tour, mats modèles.

#### 6712 Alexandre Pankratiev &

Mikhaïl Gershinsky

- a) 1. ♞×é5 ♜h5 2. ♖×d4 b×c4 3. ♞é3 ♞d5#  
b) 1. ♙×h4+ ♙f6 2. ♙g3 ♖g6 3. ♖f4 ♙g5#  
Zilahi et mats modèles dans une manœuvre en écho diagonal/orthogonal.

#### 6713 Jorge M. Kapros & Jorge J. Lois

1. ♖g7 ♞c2 2. d×c2 ♖×c2 3. ♖h8 ♙×é5#  
1. ♖é8 ♙b2 2. a×b2 ♖×b2 3. ♙f7 ♞c8#  
Zilahi : le sacrifice est nécessaire pour débloquer la cage. Mats modèles et écho D/O.

#### 6714 Alexandre Pankratiev & Alexei V. Ivunin

- a) 1. ♗c5 b×c5+ 2. ♖×c5 ♙é1 3. ♙d6 ♞c1#  
b) 1. ♗é5 f×é5+ 2. ♖×é5 ♞f1 3. ♗d6 ♙×f6#  
Sacrifices du Cavalier, mats modèles.

#### 6715 Alexandre Pankratiev & Alexei V. Ivunin

- a) 1. ♞b5 ♙b7 2. ♖c4 ♙×c6 3. ♞d5 ♙b7  
4. c5 ♙a6#  
b) 1. ♞b4 ♞b6 2. ♙b4+ ♖a4 3. ♙d6+ ♖a5  
4. ♖c5 ♞b5#

Mats à l'étouffée.

#### 6716 Alain Biénabe

1. ♖×c2 d6 2. ♖c3 d7 3. ♖d4 d8= ♙ 4. c3 ♙b6#  
1. ♖×d2 d×é6 2. ♖é2 é7 3. ♖f3 é8= ♙  
4. ♖×é4 ♙c6#

Ce problème a une longue histoire puisqu'il corrige un aidé paru dans Rex Multiplex en 1984 ! Les deux promotions en Fou en écho-caméléon sont remarquables.

#### 6717 Mechislovas Rimkus

- 1... ♖b1 2. é2 ♖c2 3. é1= ♞ ♖c3 4. ♞é8 ♖d4  
5. ♙é7 ♖é5 6. ♖c7 ♖d5+ 7. ♖d8 ♖c6  
8. ♗f6 ♖b7 9. ♗d7 ♙c7#

Un aidé long très riche. Le parcours du Roi blanc force l'admiration.

## INVERSES

#### 6718 Zdenek Libis

1. ♙g2+!  
1... ♞f3 2. c8= ♞ a5 3. ♞d8+ ♖c6 4. ♞bé7 a6  
5. ♞×d3 ♖b6 6. ♞b5+ a×b5#  
1... ♞é4 2. ♖a5 ♖c6 3. c8= ♞+ ♖d5 4. ♞d8+ ♖c6 5. ♞d6+ ♖b7 6. ♞b6+ a×b6#

Mats en écho-caméléon et promotions blanches distinctes.

### 6719 Valery Kopyl & Gennady Kozyura

1. ♔é6! blocus

1... ♖b1 2. f7 ♗a2 3. f8=♗ ♘b1 4. ♗d7 ♗a2  
5. ♗d5+ ♜ç4 6. ♞a3+ ♔ç2 7. ♗f5+ ♞é4#  
1... é×f6 2. ♔f5 ♘b1 3. ♞é1 ♗a2 4. ♞é6 ♘b1  
5. ♗ç5+ ♔b4 6. ♞a4+ ♔×ç5 7. ♗g1+ ♞f2#

Mats modèles en écho de translation diagonale.

### 6720 Jorma Pitkanen

1. f8=♗! é4 2. ♗f4 é5 3. ♗d2 é×f3! (3...é3?  
4. ♗dç3+) 4. ♗h4 é4 5. ♗g6 é3 6. ♗dç3+ b×ç3  
7. ♗ç2+ ♞×ç2#

Descente contrôlée des Pions noirs pour déclouer la Tour noire.

### 6721 Milomir Babic

1. ♗é7! ♗g8 2. ♞é6+ ♘×é6 3. ♗d8+ ♘d7 4. ♞a5  
g5 5. ♔b7 g4 6. ♔a6 g3 7. ♗é5+ ♔ç6 8. ♗ç8+  
♘×ç8#

Relocalisation inattendue du Roi blanc.

### 6722 Ivan Soroka

1. ♞a4! b3 2. ♗ç5+ ♔d3 3. ♗a3! ♔ç3 4. ♔d1  
♔d3 5. ♗ç2 ♔ç3 6. ♗d4 ♔d3 7. ♗é6 ♔ç3 8. ♞é4  
♔d3 9. ♞é1 ♔ç4 10. ♗ç5+ ♔d3 11. ♗ç2+ b×ç2#  
Jolie chevauchée du Cavalier blanc dans une mini-  
ature élégante.

### 6723 Steven Dowd

1... ♘×b2 2. ♗d2+ ♔×d2#

1. ♗é2! ♔d4! 2. ♘b6+ ♔ç3 3. ♘é3 b3! 4. ♗a4+  
♔b4 5. ♗ç4+ ♔a5 6. ♘d2+ ♘b4 7. ♗×b3+  
♔×a4 8. ♗ç6+ ♔a3 9. ♘ç1+ ♔a2 10. ♗d2+  
♔a1 11. ♗ç3+ ♘×ç3#

3... ♘×b2 4. ♘d4+ ♔×d4 5. ♗é3+ ♔×é3#

Fata Morgana à deux coups, avec clé malicieuse.

### 6724 Jacob Mintz

1. g8=♗+! ♔h6 2. f8=♗+ ♔h5 3. é8=♗+ ♔h4!  
4. d8=♗+ ♔h3 5. ♗a3 ♔h2 6. ♗é2+ ♔h1!  
7. ♗a1+ ♘d1 8. ♗gç4 ♔g1 9. ♔a7 ♔h1 10. ♔a8  
♔g1 11. ♘b6+ ♔h1 12. ♗éé4+ ♔h2 13. b8=♗+  
♔h3 14. ♗çç3+ ♘f3 15. ♘6a7 ♔g2 16. ♗h8!  
♘×é4#

Sous-variante de la branche principale : 3... ♘f7  
4. ♗é2+ ♔h4 5. d8=♗+ ♔h3 6. ♗a3+ ♘b3  
7. ♗gç4 ♔g3 8. ♔a7 ♔h3 9. ♔a8 ♔g3 10. ♘b6

♔h3 11. ♘a7 ♔g3 12. ♗é4+ ♔h2 13. b8=♗+  
♔h1 14. ♗d5+ ♘×d5# ; dans cette sous-variante,  
il est possible de permuter 9. ♔a8 et 10. ♘b6.

6... ♔h3 4. ♗gç4 et même suite en 14 coups que  
la sous-variante ci-dessus.

Trois promotions en Dames et deux en Fous dans  
une magnifique position typique des œuvres de  
l'auteur.

## DIRECTS FÉERIQUES

### 6725 Linden Lyons

1. é3? [2. ♗b4#] mais 1... ♞×d4!

1. ♞a2? [2. ♞d2#] mais 1... ♞é4!

1. ♞g6! [2. ♞d8#]

1... ♞f5~ 2. ♞é5#

1... ♞ç5 2. ♗b6#

1... ♞ç3 2. ♞d3#

1... ♞f4 2. é4#

1... ♞×d4 2. ♗é3#

Les Sauterelles noires f5 et f6 défendent par re-  
trait de sautoir, mais seule la première effectue  
une correction noire. Variantes agréables.

### 6726 Ladislav Salai Jr & Michal Dragoun

1. ♞bç5 ? [2. ♗f4# A] la clé et la menace em-  
pêchent le ♞d6 de parer le mat en sautant.

1... g2 2. ♗g7# dans la variante, la défense em-  
pêche aussi le ♞d6 de sauter !

mais 1... b3! a

1. ♞f4? [2. ♗ç5# B]

1... b3 2. ♗g7#

mais 1... g2! b

Mécanisme similaire dans le second essai.

1. ♞h8! [2. ♞h4#]

1... b3 a 2. ♗f4# A

1... g2 b 2. ♗ç5# B

1... ♞×g5 2. ♗g7#

Contenu très intéressant : Dombrovskis, la parade  
de chaque essai devient la défense pourvue dans  
l'autre essai ; de plus, le mat 2. ♗g7# est transféré  
deux fois.

### 6727 Sven Trommler

1.é4? blocus

1... ♖f1 a 2. ♔é3# A

1... ♖×g5 b 2. ♔d3# B

mais 1... ♖g2! c

1.d3? blocus

1... ♖g2 c 2. ♔é3# A

1... ♖×g5 b 2. ♔é4# C

mais 1... ♖f1! a

1.é3! blocus

1... ♖f1 a, ♖×g5 b 2. ♔é4# C

1... ♖g2 c 2. ♔d3# B

Astucieuse utilisation de la condition féerique pour obtenir un cycle des défenses noires pourvues et des mats blancs entre les deux essais et la solution, sachant qu'en plus la parade de chaque essai est le troisième coup du cycle des coups noirs.

### 6728 Roméo Bédoni

1. ♔g8! blocus

1... hg5 2. a8=♖ ~ 3. ♖(×)h5#

1... h5, gf5 2. a8=♗ ~ 3. ♗(×)g5#

1... fè5, fg5 2. a8=♘ ~ 3. ♘(×)f5#

1... éd5, éf5 2. a8=♙ ~ 3. ♙(×)é5#

1... dç5, dé5 2. a8=♚ ~ 3. ♚(×)d5#

1... çb5, çd5 2. a8=♛ ~ 3. ♛(×)ç5#

1... a5, bç5 2. a8=♜ ~ 3. ♜(×)b5#

1... ab5 2. a8=♝ ~ 3. ♝(×)a5#

et cerise sur le gâteau :

1... ♞b8 2. a×b8=♞ ~ 3. ♞h2#

Double Allumwandlung hétérodoxe élargi à neuf promotions différentes par le même Pion : task record en problème direct ? L'auteur déclare :

« La dédicace est motivée par le fait que l'idée de ce problème m'est venue après avoir admiré le 1<sup>er</sup> Prix de M. Caillaud (50°TT de feenschach 1994) qui présentait un Allumwandlung féerique en 2# avec un Pickaninny ! »

### 6729 Juraj Lörinc

Dans la position du diagramme, le Roi noir ne peut capturer le Cavalier blanc é1 car en arrivant en é8 il serait en échec par le Roi blanc, la case é1 étant maintenant vide...

1. ♞a3! blocus

1... ♔ç1 2. ♞a2 ♔b1 3. ♞ç2 ♔a1

4. ♞b2 ♔×b2(♔é8)#

1... ♔é2 2. ♞a2+ ♔é3 3. ♞d2 ♔é4

4. ♞d3 ♔×d3(♔é8)#

1... ♔d1 2. ♞a2 ♔ç1 3. ♞b2 ♔d1

4. ♞ç2 ♔×ç2(♔é8)#

Transposition en mat inverse du thème de la chasse : les Blancs doivent forcer les Noirs à capturer leur Tour ! La clé prend deux cases de fuite et en donne deux.

## TANAGRAS

### 6730 Adrian Storisteanu

a) 1... ♞g1+ 2. ♔h2 ♞h3#

b) 1... ♞h2+ 2. ♔g1 ♞f1#

Frugal model echoes. Two symmetrical asymmetrical solutions. I found no quick way to stretch it into a more respectable h#2 (Auteur).

### 6731 Vlaicu Crisan & Éric Huber

L'énoncé est : h#2 0.1.1.1.

Take & Make - Anti Take & Make

b) ♞h6→h8 c) = b) + ♞ç4→g4

d) = c) + ♞h8→g3 e) = d) + ♞g3→b6

f) = e) + ♞b6→b1 g) = f) + ♞b1↔♞g4

h) = g) + ♞b1→b8

a) 1... ♖×ç4-d4(♞a2) 2. ♔×d4-a1(♖é3)

2... ♖×h6-f6(♞h1)#

b) 1... ♖×ç4-ç6(♞a4)+ 2. ♔×ç6-a8(♖é8)

2... ♖×a4-é4(♞a7)#

c) 1... ♖×g4-é4(♞g8)+ 2. ♔×é4-h1(♖h7)

2... ♖×g8-d5(♞g1)#

d) 1... ♖×g4-d4(♞g8) 2. ♔×d4-h8(♖g1)

2... ♞×g1-h2(♖d4)#

e) 1... ♖×g4-é4(♞g1)+ 2. ♔×é4-h1(♖g6)

2... ♞×g6-h5(♖é4)#

f) 1... ♖×g4-d4(♞g8) 2. ♔×d4-h8(♖g1)

2... ♞×g1-h2(♖d4)#

g) 1... ♖×g4-d4(♞g6) 2. ♔×d4-a1(♖b6)

2... ♞×b6-a5(♖d4)#

h) 1... ♖×g4-é4(♞g1)+ 2. ♔×é4-a8(♖b1)

2... ♞×b1-a2(♖é4)#

Deux fois les quatre coins pour le Roi noir et tous les coups (huit fois trois !) sont spécifiques Take&Make + Anti-Take&Make.

Un sacré task, même si on échappe pas à certaines

répétitions (par exemple les solutions d) et f) ne diffèrent que sur la case de départ de la Tour neutre lors du coup matant).

Il est à noter que Winchloé trouve des démolitions pour plusieurs solutions (dans a), Winchloé propose un second mat 2... ♙×h6-h8(♖h1)#. Les auteurs déclarent le problème C+ après validation via popeye. Ce constat de différence de résolution entre programmes (Winchloé et popeye dans le cas présent) n'est plus si rare, en particulier quand on combine des conditions féeriques entre elles (éventuellement avec des pièces neutres...).

### 6732 Adrian Storisteanu

a) 1. ♖g2 ♖g1+ 2. ♖h2 ♖h3#.

La Tour blanche g1 ne peut être capturée ni en circé (elle renaît en a1) ni en circé inversé (elle renaît en h1), mais la Tour blanche h3 n'est pas protégée dans le cas du circé inversé (elle renaît en a1). **La condition féerique du a) est donc Circé**

b) 1. ♖b2 ♖a2+ 2. ♖b1 ♖c1#

La Tour blanche c1 ne peut être capturée ni en circé (elle renaît en a1) ni en circé inversé (elle renaît en h1), mais la Tour blanche a2 n'est pas protégée dans le cas du circé inversé (elle renaît en h1). **La condition féerique du b) est donc Circé inversé**

Chacune des Tours blanches permet de préciser la condition féerique adéquate pour chaque discriminant. Les mats (en écho-caméléon par rotation) et les solutions sont paradoxalement précisément les mêmes. L'auteur ajoute encore : « le solutionniste doit appréhender un tel problème avec l'idée générale que les Tours blanches sont, d'une façon ou d'une autre, capables de se protéger elles-mêmes (les deux variantes Circé sont suffisamment semblables) ; il doit rechercher de possibles positions de mat, puis déterminer quelle Tour est effectivement auto-gardée en fonction de quel type de Circé ; ou simplement tenter, en manière «force-brute», de trouver une solution avec chaque type de Circé ». Pour des informations supplémentaires, un article est en cours de publication dans un prochain feenschach...

### 6733 Geoff Foster

a) 1. é1=♘ é8=♖

2. ♖×é1-f3(♘d3)+ ♖×d3-é1(♘f2)#

b) 1. a1=♙ é8=♖ 2. ♖é5+ ♙×é5-d5(♖a1)#

Cette nouvelle association T&M-Anti T&M permet aux pièces capturantes et capturées de jouer le coup «Make» comme la pièce capturée. L'auteur montre un Allumwandlung simple et didactique. Les pièces neutres imposent toujours des mats doubles (ici avec les couples ♘/♖ et ♙/♗).

### 6734 Kostej Soulivy

1. ♖b7 ♘é6+ 2. ♖×é6(♘f2) ♖×b7(♖d3)#

1. ♖g7 ♘b3+ 2. ♖d5 ♖×g7(♖ç5)#

1. ♖f7 ♘ç5 2. ♖×ç5(♘a3) ♖×f7(♖b5)#

1. ♖é4 ♖é3 2. ♖×é3(♖d3) ♖×d3(♖h5)#

Deuxième présentation de l'auteur d'un tanagra avec Super-Circé, pièces féeriques et écho-caméléon. La Rose et le Bison sont très bien utilisées et il semble incroyable que la puissance du Super-Circé soit jugulée avec seulement quelques pièces...

### 6735 Éric Huber

1. ♘×b4-b7(♖é4) ♖×é7-g6(♘ç8)+

2. ♖×g6-a6(♖g8) ♖×ç8-a7(♘b6)#

1. ♘×b4-b5(♖f4) ♙×b5-ç3(♘d6)

2. ♖×f4-f8(♖d4) ♖×d6-é8(♘f7)#

Mats en écho caméléon et spécifiques pour la combinaison de conditions T&M-Anti-T&M. Le problème montre un curieux mat du couloir spécifique. Changement de fonction entre les deux Cavaliers noirs. C+ par Popeye.

### 6736 Victor Sizonenko

1... ♖g4(♖g5, ♖g6, ♖g7, ♖g8)

2. ♖×h2 ♖h4(♖h5, ♖h6, ♖h7, ♖h8)#

1. ♙×h2 ♖a2(♖b2, ♖ç2, ♖d2, ♖é2)

2. ♖g1 ♖a1(♖b1, ♖ç1, ♖d1, ♖é1)#

Dix mats idéaux ! Bien sûr, c'est plus une « position théorique » qu'un vrai problème.

### 6737 Sébastien Luce

a) 1... ♖h6 2. h1=♙ a8=♖+

3. ♙×a8-g8(♖h1) ♖a8=

b) 1... b8=♙ 2. ♖g8 ♙×h2-h1(♘b8)

3. ♖h8 ♙d5=

Promotions en Fou et Dame.

### 6738 Karol Mlynka

- a) 1.é8=♖ ♜g7 2.♖é6(♖) ♜h8  
3.♖f7(♜)+ ♜×f7(♖)=
- b) 1.é8=♖ g5 2.♖d8(♜) ♜a8  
3.♜b7(♖)+ ♜×b7(♖)=
- c) 1.é8=♜ ♜g6 2.♜f6(♖) ♜h6  
3.♖g5(♖) ♜×g5(♖)=
- d) 1.é8=♖+ ♜g6(♜) 2.♖×é6(♜) ♜h8(♖)  
3.♜g7(♖) ♖×g7(♖)=
- Duel ♖/♜ et promotions.

### 6739 Vito Rallo

- a) 1.♖d8 ♖d6 2.♜b8 ♜é4 3.♜é8 ♜f7#
- b) 1.♜ç2 ♜f4 2.♜ç8 ♖d6 3.♖d8 ♜g7#
- Mats idéaux.

### 6740 Karol Mlynka

- a) 1.b1=♖ ♜×g2 2.♖b2(♖)+ ♜×g4(♜)  
3.♖é5(♜) ♜×é5(♖)=
- 1.b1=♖ ♜×g4 2.♖é4(♖)+ ♜×g2(♖)  
3.é5 ♖×é4(♜)=
- b) 1.b1=♖ ♜×g2 2.g3 ♜×g3  
3.♖é4(♜)+ ♜×é4(♖)=
- 1.é4 ♜×g4 2.g1=♖+ ♜×é4(♖)  
3.♖b1(♖) ♜×b1(♜)=

Il s'agit dans ce problème de capturer les Pions noirs dans le bon ordre.

### 6741 Vito Rallo

- 1.é1=♜ ♖d7 2.♜f3 ♖×ç7-g3 3.♜g1 ♜f2#
- 1.♖d8 ♖×d8-h4 2.é1=♖ ♖h3 3.♖g1 ♜f2#
- L'auteur déclare : « Même position de mats mais avec des mouvements de Fous différents, promotions changées et self-block des pièces promues ».

### 6742 Sébastien Luce

- a) 1...d8=♖ 2.♖×é7-é8(♖d8) ♖d5  
3.♖g6 ♖f5+ 4.♖×g6-h7(♖f6) ♖×f6-h4(♖f5)#
- b) 1...g8=♖ 2.♖g6 ♖×g8-b3(♖f8) 3.♖g7  
é8=♖+ 4.♖×g7-a1(♖g6) ♖×é8-h8(♖g6)#
- Promotions dans une position attrayante.

### 6743 Roméo Bédoni

- a) 1.♖d4 2.♖ç3 3.♖b2 4.♖ç1 a8=♖#
- b) 1.♖é4 2.♖f3 3.♖g2 4.♖h1 a8=♖=
- Jumeaux argentins (jumeaux avec changement de stipulation : ici le mat puis le pat) avec promotions changées.

### 6744 Daniel Novomesky

- 1.♖é3 ♜ç3+ 2.♖f3 ♜çb2 3.♖f2 ♜g1+  
4.♖g3 ♜é2 5.♖gf1+ ♜g2##
- 1.♖d2 ♜éç1 2.♖ç3 ♜db2 3.♖d6 ♜é7  
4.♖ç3 ♜a4+ 5.♖ba3+ ♜b4##
- 1.♖ç4 ♜d4 2.♖ç5 ♜b3 3.♖b5+ ♜ça5  
4.♖ç4 ♜a2 5.♖4a4 ♜b5##

Images de double mats complexes ; les deux premières sont en écho, pas la troisième, légèrement différente.

### 6745 Jaroslav Stun

- a) 1.♖×h1(♖f1) 2.♖f4 3.♜f3 4.♖h3 5.h1=♜  
6.♜f2+ ♖×f3(♜f4)##
- b) 1.♜é2 2.♜g3 3.♖g1 4.h×g1=♜(♖h2) 5.♖h3  
6.♜f3+ ♖×g3(♜h3)##

Idée paradoxale d'un double mat (en écho) avec une seule pièce royale ! Ceci est ici possible avec des pièces neutres (la composante noire de la Sauterelle neutre matée par les Cavaliers noirs, la composante blanche matée par la Tour neutre).

### 6746 Cornel Pacurar

- 1.♖×d6(g7) & 1.g×h6(g5) 2.h×g5(f4)  
3.g×f4(é3) 4.f×é3(d2) 5.é×d2(ç1)  
6.d×ç1=♖(♖ç8) ♖×ç1(♖a2)#

Idée connue en Circé (un Pion capturant plusieurs fois un même Fou renaissant en ç8/f8), le Super-Circé permet la même manœuvre entre deux Pions, le tout en Wenigsteiner (4 pièces) !

### 6747 Vaclav Kotesovec

- 1.♖é2 ♖f5 2.♖é3 ♖é4 3.♖f2 ♖f4 4.♖g1 ♖h1  
5.♖×h1(♖g1) ♖é1+ 6.♖f1+ ♖g3=
- 1.♖b5 ♖g5 2.♖ç5 ♖é5 3.♖b6+ ♖d6 4.♖b7  
♖a7 5.♖a8 ♖a5+ 6.♖a6+ ♖ç7=
- 1.♖ç3+ ♖é5 2.♖b2 ♖d6 3.♖ç2 ♖b1 4.♖d1+  
çç5 5.♖×ç1(♖d1)+ ♖b4 6.♖a1 ♖b3=
- Pats spécifiques en écho dans trois coins (a1,a8,h1)

### 6748 Arno Tüngler

- 1.♖h2! 2.♖g3 3.♖f4 4.♖f5 5.g4+ ♖h6 6.♖f6  
7.g5+ ♖h7 8.♖f7 9.g6+ ♖h8 10.g7+ ♖h7  
11.g8=♖+ ♖h6 12.♖g6#
- Systematic movement in a direct Parry series-mover. White must be careful as the parries are defensive. (Auteur)

### 6749 Paul Raican

1. ♖g5(♔ f5)? 1.é5 2.é4 3.é3 4.é2 5.é1=♘  
 6. ♗f3(♙) 7. ♙a8(♖; ♗ f3) 8. ♖a1(♖)  
 9. ♖h8(♗) 10. ♗f7(♙) 11. ♙a2(♖; ♗ f7)  
 12. ♖h2(♖; ♗ a2) 13. ♖b8(♗; ♗ h2) 14. ♗a6(♙)  
 15. ♙f1(♖; ♗ a6) 16. ♖a1(♖) 17. ♖h8(♗)  
 18. ♗g6(♙) 19. ♙h7(♖; ♗ g6) 20. ♖h3(♖; ♗ h7)  
 21. ♖h6(♗; ♗ h3) 22. ♗g4(♙) 23. h5 24. g×f5  
 25. a1=♗ 26. ♗b3(♙) 27. ♙é6(♖; ♗ b3) &  
 1. ♖h4(♔ g5) ♖é1(♖)# trop long d'un coup.

1. ♖g4(♔ f5)! 1.é5 2.é4 3.é3 4.é2 5.é1=♘  
 6. ♗g2(♙) 7. ♙a8(♖; ♗ g2) 8. ♖a1(♖)  
 9. ♖h8(♗) 10. ♗f7(♙) 11. ♙a2(♖; ♗ f7)  
 12. ♖a8(♖; ♗ a2) 13. ♖f3(♗) 14. ♗h4(♙; ♗ f3)  
 15. ♙d8(♖; ♗ h4) 16. ♖d1(♖) 17. ♖d8(♗)  
 18. ♗ç6(♙) 19. ♙é8(♖; ♗ ç6) 20. ♖é1(♖)  
 21. ♖é8(♗) 22. ♗d6(♙) 23. ♙h2(♖; ♗ d6)  
 24. f6! 25. g1=♙ 26. ♙a7(♖) & 1. ♖h5(♔ g4)  
 ♖h7(♖; ♗ a7)# mat modèle spécifique (car h4  
 est gardée seulement par la ♖). Problème au  
 long cours avec un essai thématique.

## DIVERS

### 750 Pierre Tritten

1. ♙g2 ♖f7+ 2. ♖×f7(♖h1) ♗f2#  
 1. ♖g2 ♗f6 2. ♖×f6(♖g1) ♙h2#  
 1. ♙b2 ♙f8+ 2. ♖×f8(♖ç1) ♖ç3#

Une pièce noire libère sa case, permettant au Roi noir d'accepter le sacrifice blanc. Zilahi cyclique (Auteur). Economie blanche parfaite et utilisation ingénieuse et amusante des six figures noires sur la première traverse.

### 6751 Alain Biénabe

a) 1... ♖ç7 2. ♖é4 ♖d6 3. ♗f3 ♙b1#  
 b) 1... ♖d7 2. ♙f4 é4+ 3. ♖é5 ♙×b3(♙b2)#  
 Mats spécifiques en écho caméléon.

### 6752 Juraj Lörinc

1. ♗b3 ♗ç5 2. ♖a3 ♗a6#  
 1... ♗a1 2. ♗b5 ♗ç3 3. ♖a5 ♗a2#

While lack of white tempo move is not surprising, 1st white move is slightly surprising corner-to-corner with echo. (Auteur)  
 Le Lion blanc traverse le miroir.

### 6753 Hubert Gockel

a) 1... ♖ç5 2. f4-é3 ♙h5 3. ♙é2+ ♗×é3# f2 gardée par le Pion h4  
 b) 1... ♖h4 2. f4-g3+ ♖h3 3. ♙g2+ ♖×g3# mat par le Roi noir, f2 gardée par le Cavalier.  
 Des éléments de symétrie dans chaque camp pour unir deux solutions bien différentes.

### 6754 Stephan Dietrich

a) 1. ♗×g3(♙; ♙é2) ♙f3(♗) 2. ♗×f3(♙; ♗h4) ♙×g3(♖; ♙f2) 3. ♙g1(♗)+ ♖×g1(♖; ♗g3)#  
 b) 1. ♗f3(♔) ♙fg1(♗) 2. ♗×g1(♙; ♗é2) ♗g3(♗) 3. ♙×h2(♖; ♙g1)+ ♙×h2(♖; ♖g1)#  
 Noter les paires de pièces homologues dans le b.

### 6755 Roméo Bédoni

1. ♖é6 ♗f8 2. ♖é5 ♖ç6 3. ♖é7 ♗d5#  
 1. ♖é4 ♗f8 2. ♖é3 ♖ç4 3. ♖é5 ♗d3#  
 1. ♖é5 ♗f8 2. ♖é4 ♖ç5 3. ♖é6 ♗d4#  
 3 mats écho grâce au dynamisme du Super-Pion.

### 6756 Themis Argirakopoulos

a) 1. g1=♙ d7 2. ♙d4 ♗d6 3. ♙h8 f8=♗#  
 b) 1. g1=♖ d×é7 2. ♖g8 é8=♖ 3. ♖h8 ♖g6#  
 AUW. Les pièces de promotion noires transmutent le Roi noir. Les deux images de mat sont très réussies, celle de a montre une domination de Fou par deux Cavaliers tandis que dans le b, le Roi-Tour noir est joliment surveillé sur toute la septième traverse.

### 6757 Mario Parrinello

1. ♗h7 ♖f6 2. ♗×f6 ♖h3 3. ♗d3+ ♖×d3#  
 1. ♗h3 ♖f4 2. ♗×f4 ♖b8 3. ♗b3+ ♖×b3#  
 Échange de fonctions des Dame et Tour noires. À noter que des sautoirs noirs en f4 et f6 conviendraient parfaitement... Jolis mouvements centrifuges du Léo et du Nao.

### 6758 Hans Peter Rehm

a) 1. ♖ç5 ♗f4 2. ♗f6+ ♗d3+ 3. ♗ég4+ b×ç5#  
 b) 1. ♙ç2 ♗f6 2. ♗g4+ ♗d5+ 3. ♗éf6+ ♗×ç2#  
 Déclouages successifs, échecs croisés blancs et noirs (Auteur). Les lignes a5-f5 et f5-b1, h4-d4 et d4-h6 (lignes brisées entrelacées) sont bien visibles au diagramme. Mais on ne voit pas d'emblée ce que l'on va en tirer. On ne découvre la solution que lorsque l'on devine le rôle de pièces

bien discrètes : d'une part les pièces matantes, le Pion b6 (1. ♖ç5!) et le Cavalier a3 (1. ♘ç2!) et d'autre part le Cavalier noir qui s'engage dans les lignes pour apporter son aide (contrôles de ç5 et de ç3).

### 6759 Stephan Dietrich

1. ♖g3(♖) ♘é2(♘) 2. ♘×g3(♖é2)  
 ♙×g3(♘h2) 3. ♘f1(♘) ♖é3(♖)  
 4. ♖×g3(♙é3)+ ♘×g3(♖f1)#

Commentaire de WinChloé : thème Kozhakin, le premier et le dernier coup blanc sont joués sur la même case.

### 6760 Krassimir Gandev

a) 1. ♖a3 & 1. ♘×f4-g3 2. ♘ç7 3. ♖d6  
 4. ♙d5 ♘h6# (4... ♘ç6? et 4... é6?)  
 b) 1. ♖b2 & 1. ♙×f4-g4 2. ♙ç4 3. ♖d4  
 4. d5 ♖g1# (4... ♙ç5? et 4... ♘é3?)

Mats modèles par double clouage, écho Diagonal/Orthogonal (les coups 2. ♘ç7 et 2. ♙ç4 ne sont pas des préblocages mais des préclouages marins).

### 6761 Roméo Bédoni

1. é1=♖ 2. ♖ç3 3. d1=♙ 4. a1=♖  
 5. ♖h8+ g×h8=♙#

Promotions panachées.

### 6762 Alain Biénabe

1. g1=♖ d4 2. ♖ç5 d×ç5 3. h1=♖ ç6 4. ♖b7 ç7  
 5. ♖b8 ç8=♘#

Le Pion blanc sert trois fois de sautoir ! Voir l'article de l'auteur dans feenschach n° 195 (septembre-octobre 2012) : Mats aidés comportant deux promotions noires, et un excelsior blanc en Cavalier.

### 6763 Roméo Bédoni et Jacques Dupin

1. ♖é5 2. ♖×é3(♙é5) 3. ♖é4 4. ♖×é2(♙é4)  
 5. ♖é3 6. ♖×d3(♙é3) 7. ♖d5 8. ♖×d2(♙d5)  
 9. ♖d4 10. ♖×é4(♙d4) 11. ♖×é3(♙é4) 12. ♖b3=  
 Les Bondisseurs noirs ne pouvant pas disparaître, les Blancs les hissent deux étages plus haut sur leur tache aveugle de l'échiquier. Deux sont capturés deux fois.



**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 **mat (pat) aidé double (h##n, h==n)**, les Blancs, lors de leur dernier coup, doivent mater (pater) les deux Rois. Dans un **aidé-inverse (hs#n, hs=n)**, les Noirs aident les Blancs à réaliser un mat inverse : plus précisément, les Blancs commencent et les Noirs les aident à obtenir, après n-1 coups de part et d'autre, une position de s#1.

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

**Annan (Southern Chess)** : le déplacement des pièces est orthodoxe, sauf lorsqu'elles se trouvent devant une pièce de leur camp, auquel cas elles ne jouent que comme cette pièce. «Devant» signifie immédiatement au-dessus pour une pièce blanche, immédiatement au-dessous pour une pièce noire.

**Anti-Andernach** : une pièce qui ne capture pas (Roi excepté) change de couleur (plus précisément, elle prend la couleur du camp adverse : une pièce neutre jouée par les Blancs

devient noire...). Une «nouvelle» Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.

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

**Anticircé couscous** : lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur la case de renaissance de la pièce capturée (déterminée selon les modalités Circé) : 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.

**Antilope** : bondisseur (3,4)

**Anti Take & Make** : Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit rejouer sans capturer à partir de sa case de capture. La capture est impossible si la pièce capturée ne peut pas renaître.

**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).

**Bison** : association du Chameau (1,3) et du Zèbre (2,3).

**Caméléon (Echecs -)** : après avoir joué, toute pièce (Rois et Pions exceptés) se transforme selon le schéma  $D \rightarrow C \rightarrow F \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow \dots$

**Chameau** : bondisseur (1,3).

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

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

**Circé Inversé** : Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (la case verticalement symétrique de celle déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

**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.

**Dragon** : Cavalier + Pion ne pouvant pas se promouvoir, et ne pouvant pas jouer comme un Pion sur la première rangée de son camp.

**Einstein (Echecs d²-)** : 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.

**Elan** : Sauterelle à marche déviée : l'Elan effectue un «virage» de 45° au-dessus de son sautoir, sa case d'arrivée étant contigüe au sautoir.

**Exclusifs (Echecs -)** : aux règles orthodoxes du jeu s'ajoute l'interdiction absolue des mats dualistiques.

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

**Gnou** : association du Cavalier et du Chameau.

**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.

**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.

**Masand** : quand une pièce donne un échec direct, toutes les pièces qu'elle contrôle ou menace (Rois exceptés) changent de couleur.

**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.

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

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

**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.

**One-Way** : Une pièce ne peut pas jouer en sens inverse par rapport à son coup précédent.

**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

**Pièce Royale** : 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.

**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.

**Rétractor Pacifique** : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Les décaptures sont ici interdites.

**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.

**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<sup>o</sup> ou 8<sup>o</sup> 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.

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

**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<sup>o</sup> rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1<sup>o</sup> rangée est immobile.

**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.

**Triton** : le Triton (ou Tour marine) se déplace comme une Tour orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Tour, comme une Locuste, c'est-à-dire en sautant par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, la case d'arrivée, située immédiatement derrière la sautoir, devant être vide.

**Tour-Sauterelle** : Sauterelle jouant sur les lignes de la Tour.

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

**Zèbre** : bondisseur (2,3).