

INÉDITS - PHENIX 241

96 inédits pour ce numéro de Phénix 241 se répartissant comme suit :

2#	6947-6954	aidés	6968-6993
3#	6955-6956	inverses	6994-7003
n#	6957-6960	directs/inverses féeriques	7004-7008
étude	6961	tanagras féeriques	7009-7025
rétros	6962-6967	divers féeriques	7026-7042

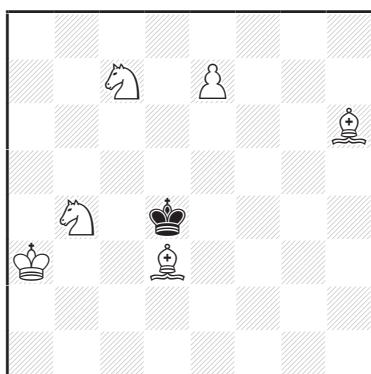
Les définitions des pièces et conditions féeriques utilisées dans ce numéro se trouvent pp. 9646 - 9648

Les 11 problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

6960 (n#), 6961 (étude), 6962 (rétro), 6965 (rétro), 6966 (rétro), 6967 (rétro), 7007 (direct féerique), 7009 (tanagra), 7015 (tanagra), 7040 (divers) et 7042 (divers).

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/06/2015 à l'adresse mail suivante : demolitionphenix@yahoo.fr.

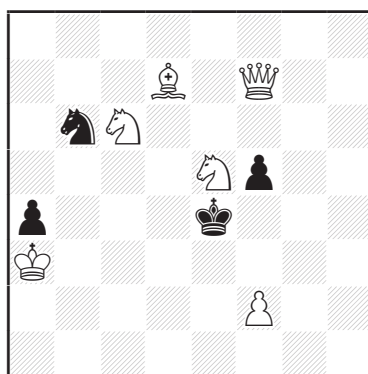
6947 - V. Nikitin



#2vvv

(6+1) C+

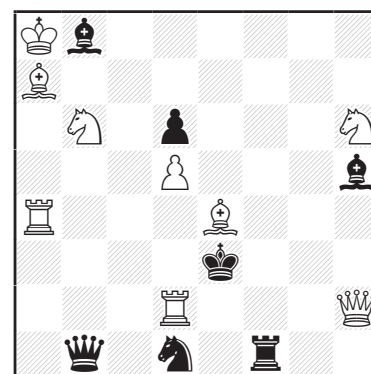
6948 - D. Koch



#2vv

(6+4) C+

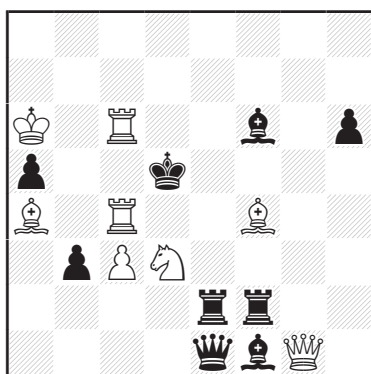
6949 - R. Kuhn



#2*

(9+7) C+

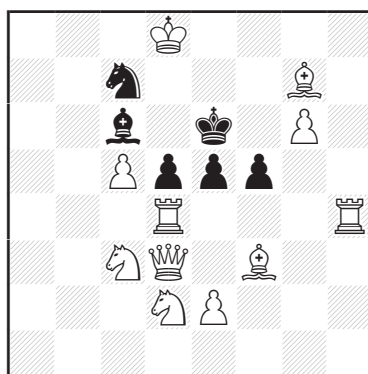
6950 - N. Popa



#2vvvv

(8+9) C+

6951 - P. Rouzaud

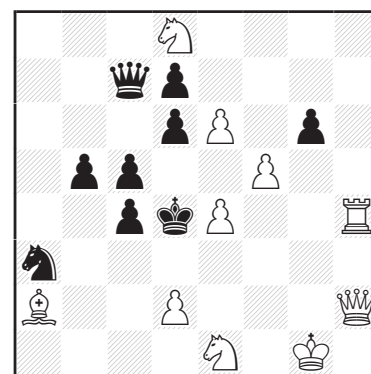


#2

(11+6) C+

7 solutions

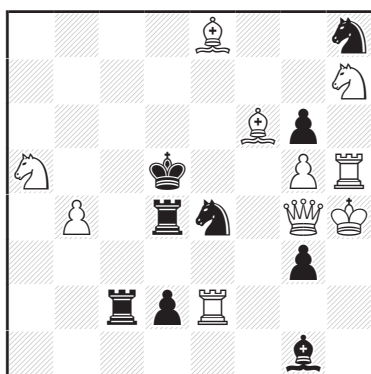
6952 - A. Popovski



#2vvv

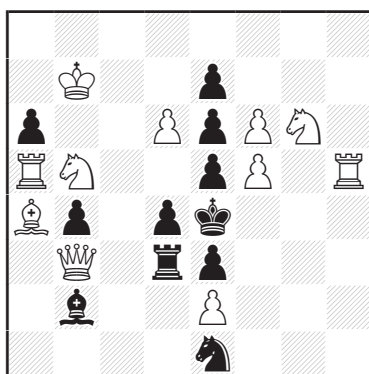
(10+9) C+

6953 - R. Bédoni



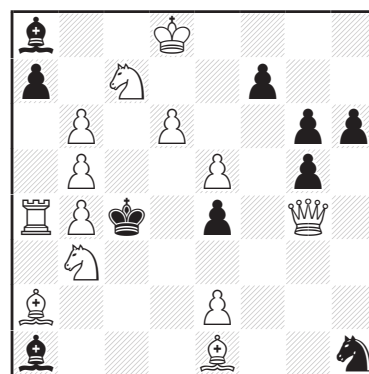
#2 (10+9) C+

6954 - A. Onkoud



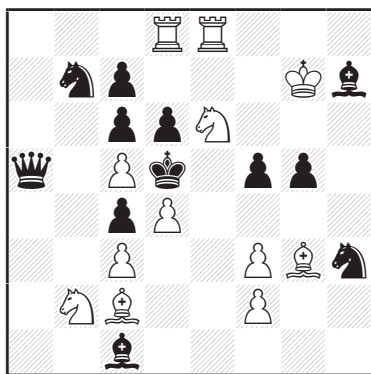
#2 (11+11) C+

6955 - E. Bourd



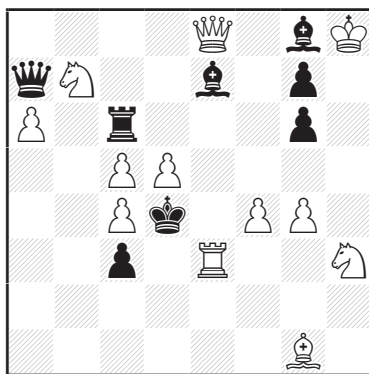
#3 (13+10) C+

6956 - Z. Janevski



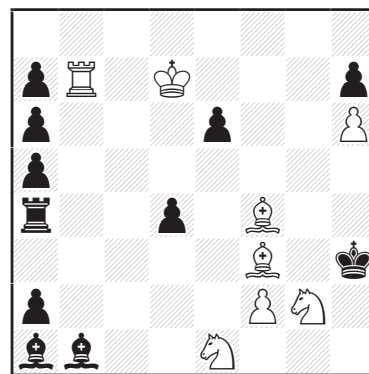
#3 (12+12) C+

6957 - L. Makaronez



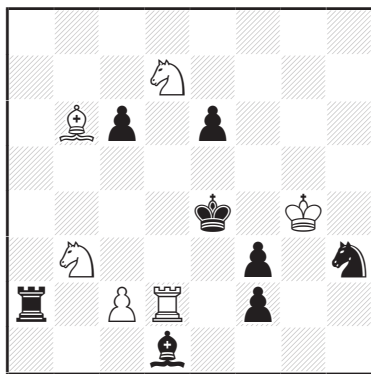
#4 (12+8) C+

6958 - O. Schmitt



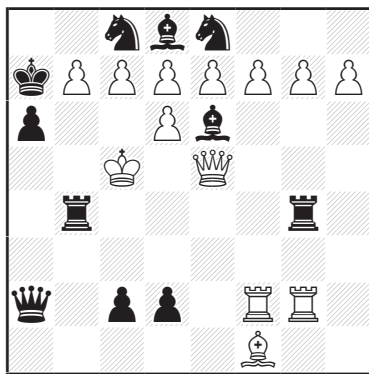
#7 (8+11) C+

6959 - O. Schmitt



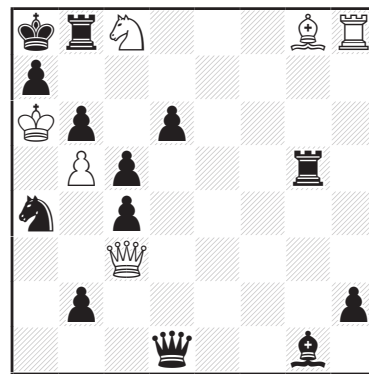
#8 (6+8) C+

6960 - V. Nikitin



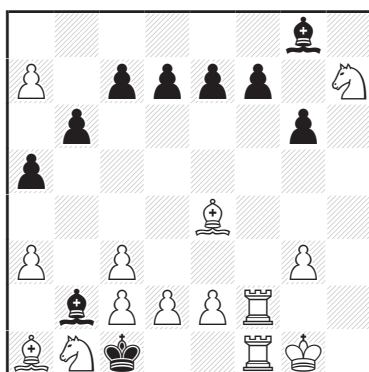
#13 (13+11)

6961 - P. Rouzard



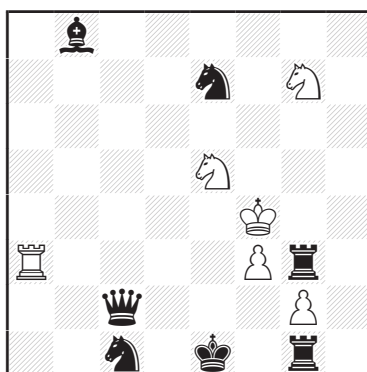
= (6+13)

6962 - Y. Ben-Zvi



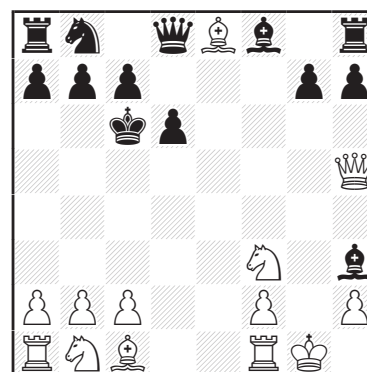
2 derniers coups simple ?
Captures complètement
déterminées ? (14+10)
b) ♖b1→a8

6963 - K. Wenda
& V. Crişan



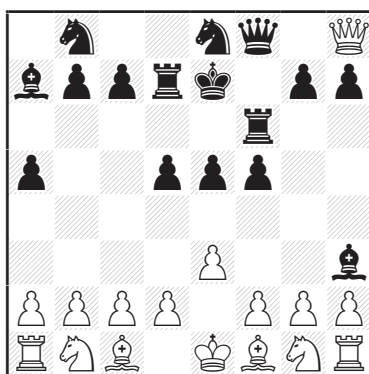
-5 & #1 vvv (6+7) C+pm
Proca-Retractor
Anticircé

6964 - A. Buchanan



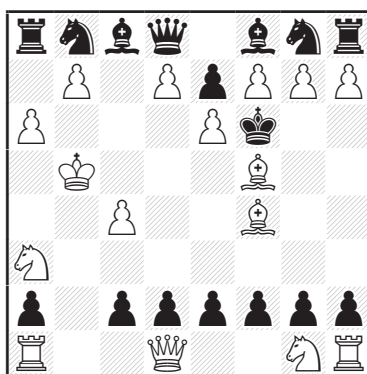
Partie (13+13) C+
Justificative en 9,5 coups

6965 - M. Caillaud



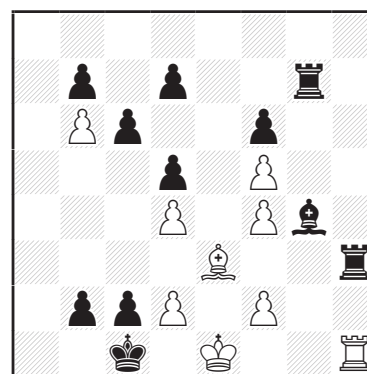
Partie (16+16)
Justificative en 16,5 coups

6966 - H. Grudzinski



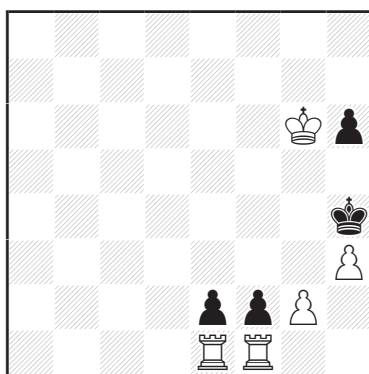
Partie (16+16)
Justificative en 18,5 coups
Sentinelles

6967 - M. Caillaud



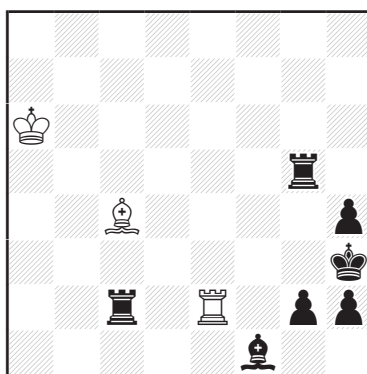
ssc# 22 (9+11)

6968 - V. Agostini
& G. Brunori



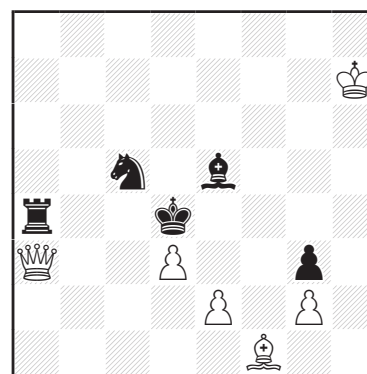
h#2 (5+4) C+
b) ♜h6→f4

6969 - M. Nieroba



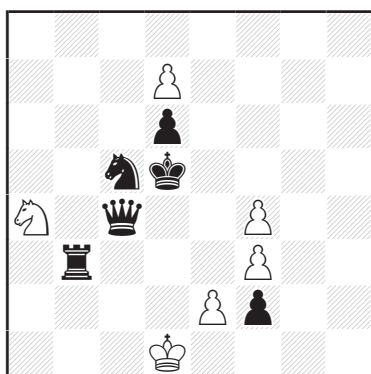
h#2 2.1.1.1. (3+7) C+

6970 - N. Popa



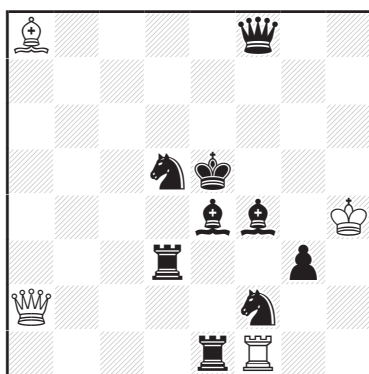
h#2 4.1.1.1. (6+5) C+

6971 - M. Nieroba



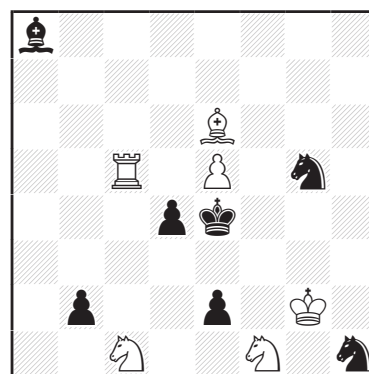
h#2 (6+6) C+
b) 180°

6972 - T. Pantalacci



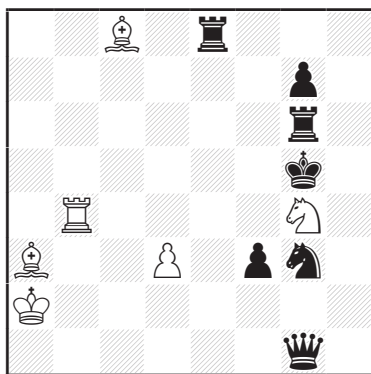
h#2 2.1.1.1. (4+9) C+

6973 - M. Caillaud



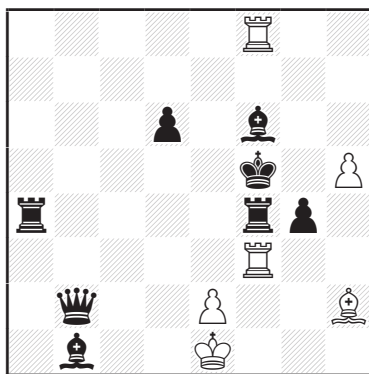
h#2 2.1.1.1. (6+7) C+

6974 - T. Pantalacci



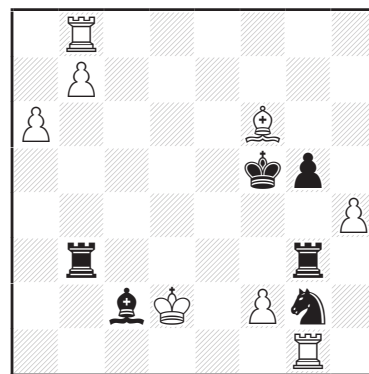
h#2 (6+7) C+
b) ♖a3

6975 - A. Onkoud



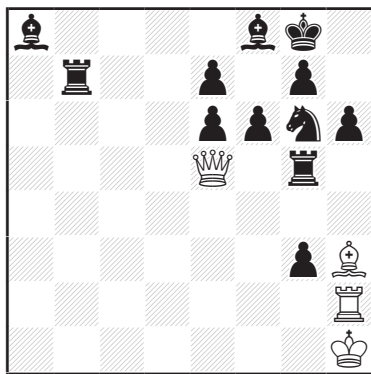
h#2 2.1.1.1. (6+8) C+
b) ♙h2→d8

6976 - P. Rouzaud



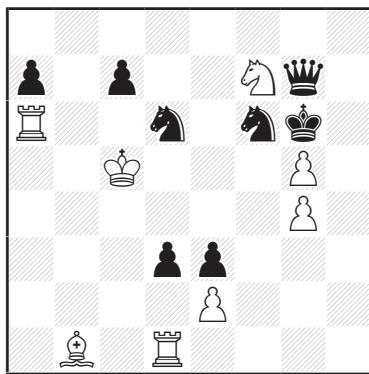
h#2 2.1.1.1. (8+6) C+
b) ♚f5→c5

6977 - V. Sizonenko



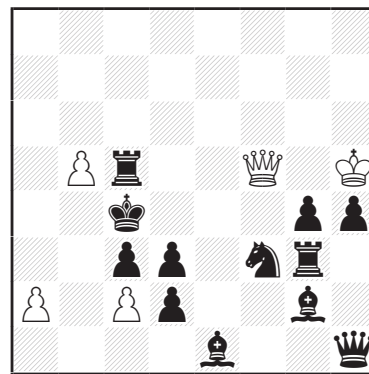
h#2* 2.1.1.1. (4+12) C+

6978 - F. Abdurahmanović



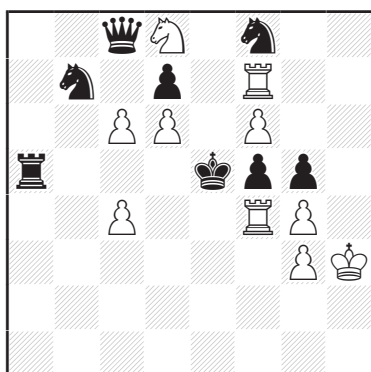
h#2 2.1.1.1. (8+8) C+

6979 - S. Parzuch



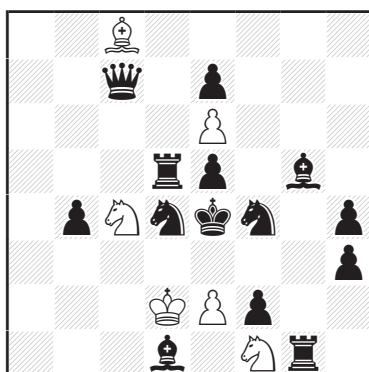
h#2 2.1.1.1. (5+12) C+

6980 - V. Sizonenko



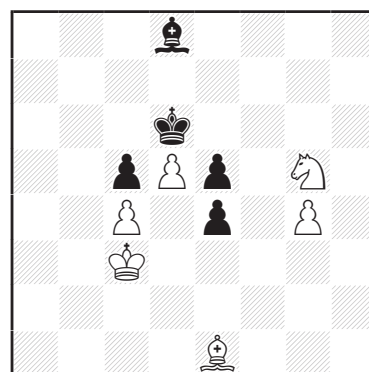
h#2 3.1.1.1. (10+8) C+

6981 - A. Onkoud



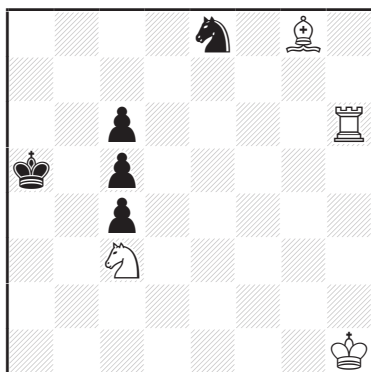
h#2 2.1.1.1. (6+14) C+

6982 - M.J. Elbaz



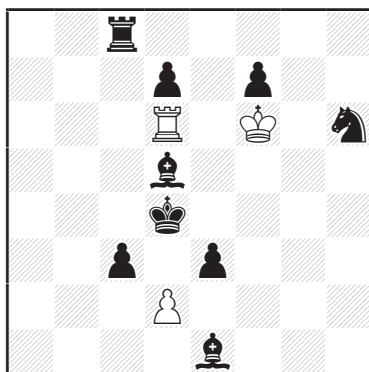
h#3 0.2.1.1.1.1. (6+5) C+

6983 - C. Jonsson



h#3 2.1.1.1.1.1. (4+5) C+

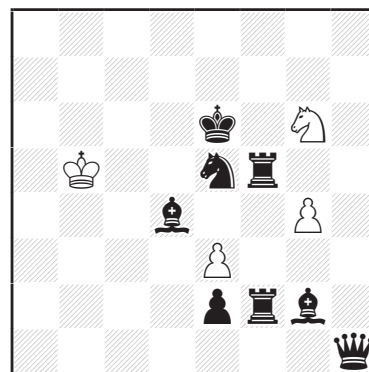
6984 - V. Krizhanivsky



h#3 (3+9) C+

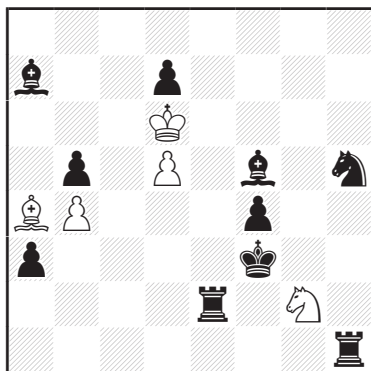
- b) ♖c8→e8
- c) ♜e3→b4
- d) ♙e1→f2

6985 - N. Popa



h#3 2.1.1.1.1.1. (4+8) C+

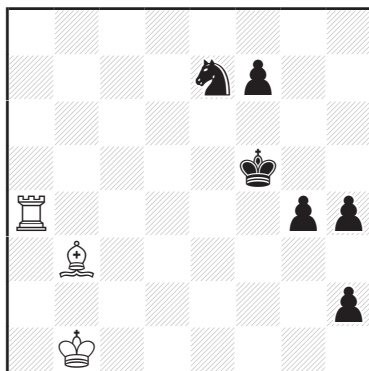
6986 - N. Popa



h#3 (5+10) C+

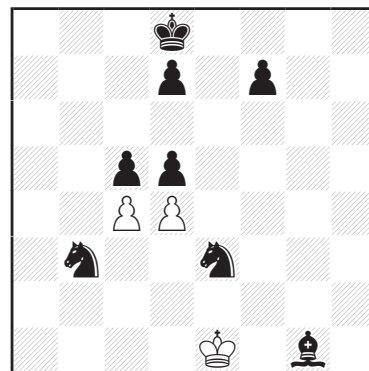
- b) ♖a4

6987 - P. Tritten



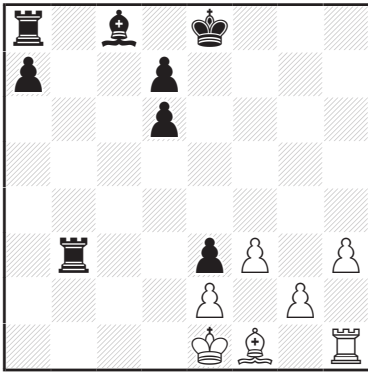
h#4 0.2.1.1... (3+6) C+

6988 - M. Parrinello



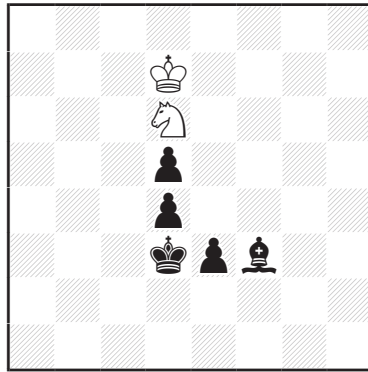
h#4 2.1.1... (3+8) C+

6989 - A. Parkkinen,
H. Tanner & M. Grönroos



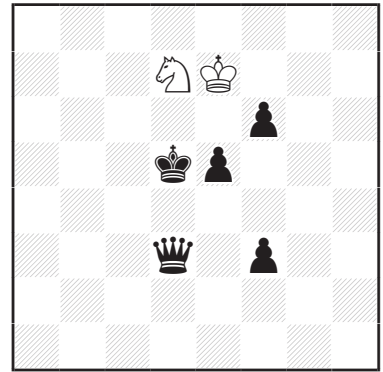
h#4 (7+8) C+
b) ♞d6→d5

6990 - J. Pitkanen
dédié à L. Riguet



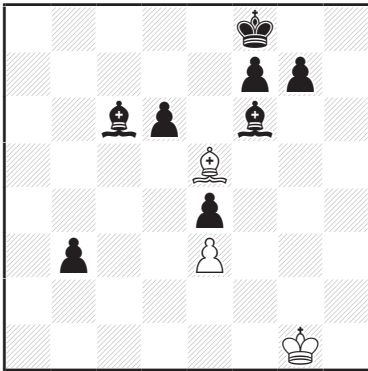
h#5 (2+5) C+

6991 - J. Pitkanen
dédié à L. Riguet



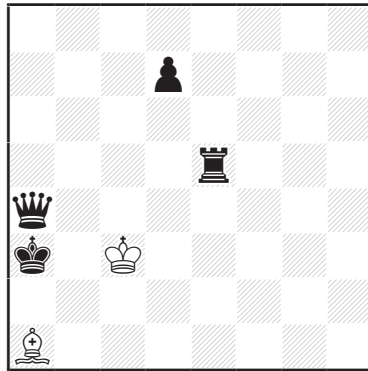
h#5 (2+5) C+

6992 - C. Jones



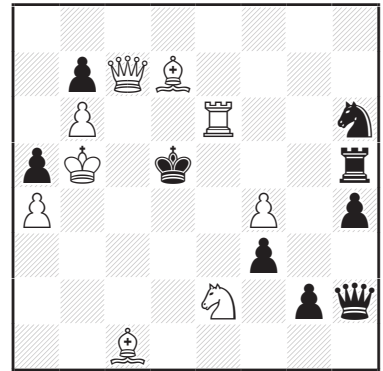
h#6 0.1.1.1... (3+8) C+

6993 - T. Linss



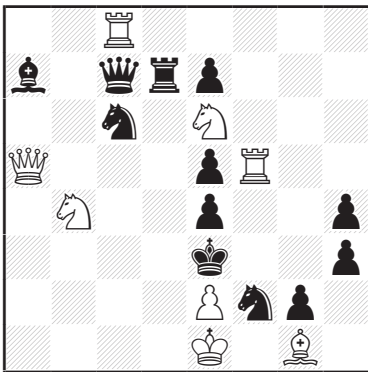
h#7 (2+4) C+

6994 - G. Kozyura
& V. Kopyl



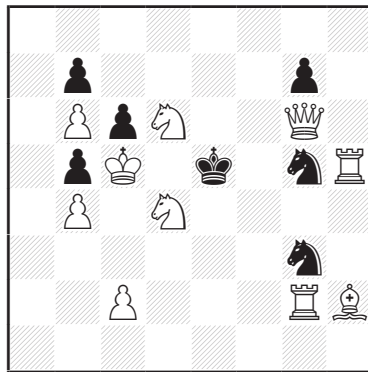
s#3 (9+9) C+
b) ♙g2

6995 - G. Jordan



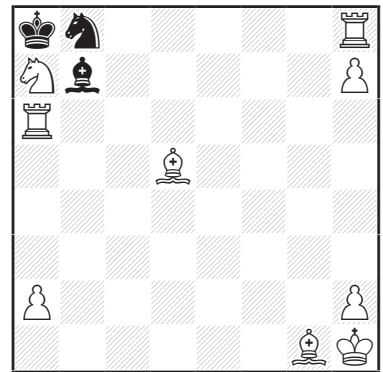
s#3 (8+12) C+

6996 - J. Csák



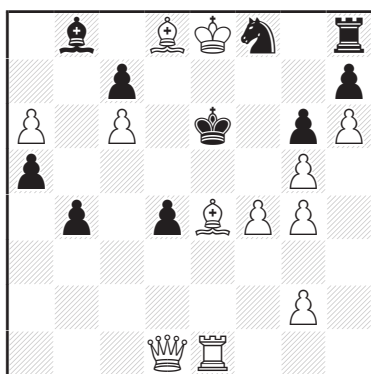
s#4 (10+7) C+
2 solutions

6997 - E. Bourd



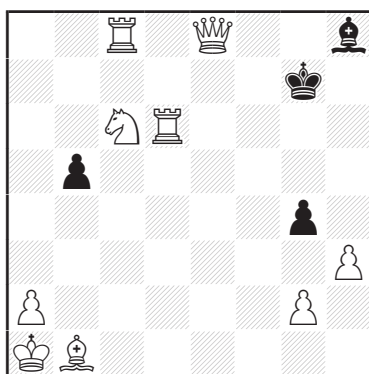
s#5 (9+3) C+

6998 - C. Gamnitzer



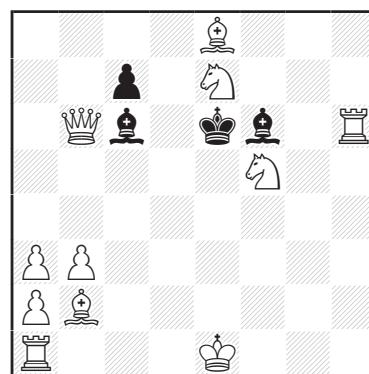
s#5vv (12+10) C+

6999 - I. Soroka



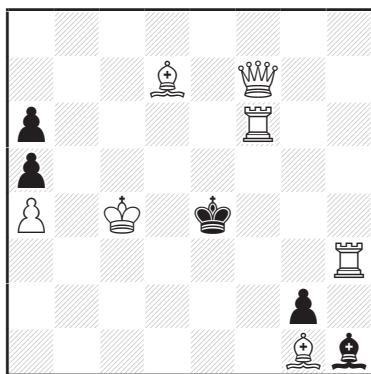
s#6 (9+4) C+

7000 - Z. Libiš



s#6 (11+4) C+

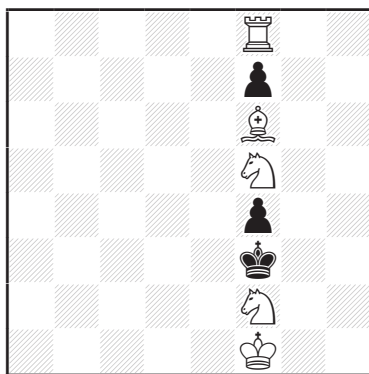
7001 - M. Babić



s#7 (7+5) C+

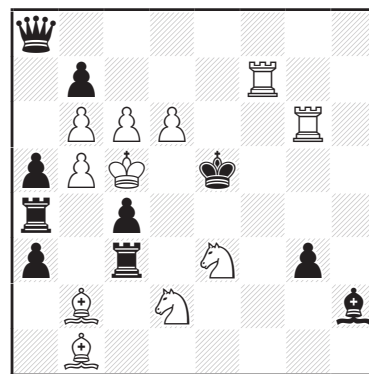
b) ♖f6→f3

7002 - J. Pitkanen



s#8 (5+3) C+

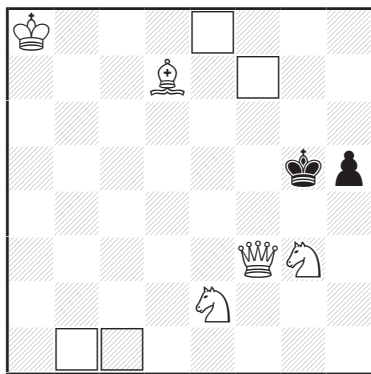
7003 - I. Soroka



s#10vv (11+10) C+

7004 - H. Gockel

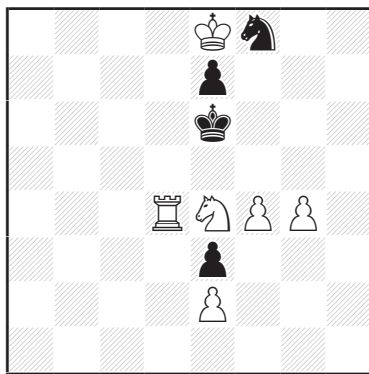
Après E. Bogdanov



#2v (5+2) C+

□=Wurmlöcher (=Trou de ver)

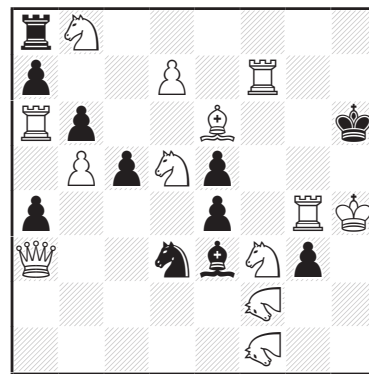
7005 - D. Innocenti



#2v (6+4) C+

Masand

7006 - A. Davaine



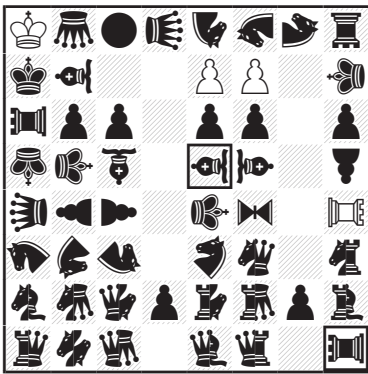
#2 (13+11) C+

Volage

↻=Rose

7007 - R. Bédoni & M. Kerhuel

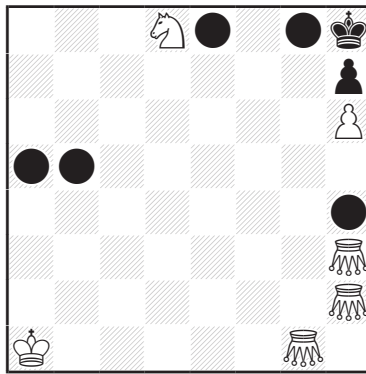
La mosaïque



#2 (4+47)

Voir texte (solution) !

7008 - B. Rothmann

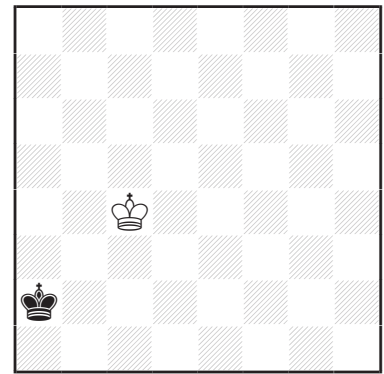


s#9 (6+7) C+

●=Orphelin

♞=Sauterelle

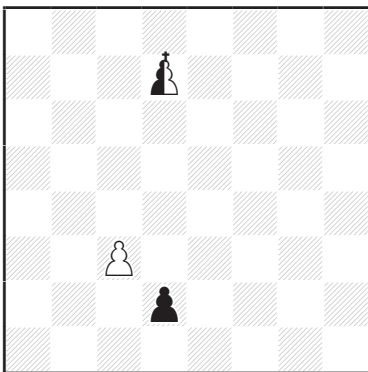
7009 - D. Innocenti



Illegal Cluster (1/5+1)

Ajouter ♖ ♙ ♘ ♞ pour obtenir un Illegal Cluster Masand

7010 - K. Mlynka



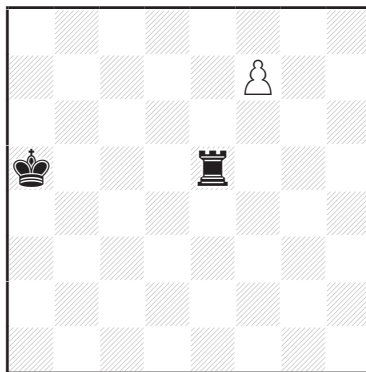
h=2 (1+1+1) C+

b) ♜ d2→f2

Anti-Andernach Caméléon

† =Pièce Royale

7011 - D. Kostadinov



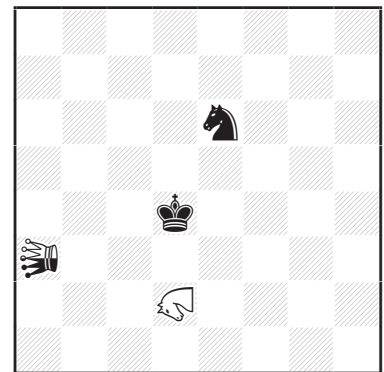
h#2 (1+2) C+

b) ♔ e5 c) ♘ e5

Disparate

Roi KoBul

7012 - K. Soulivy



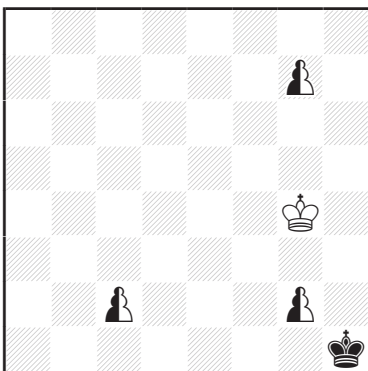
h=2 5.1.1.1. (1+2+1) C+

Super-Circé

Coups nuls interdits

♝=Rose ♞=Locuste

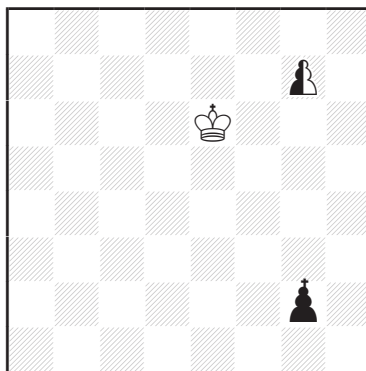
7013 - G. Foster



h#3 0.2.1.1.1.1. (1+1+3) C+

Take & Make Circé échange

7014 - K. Mlynka



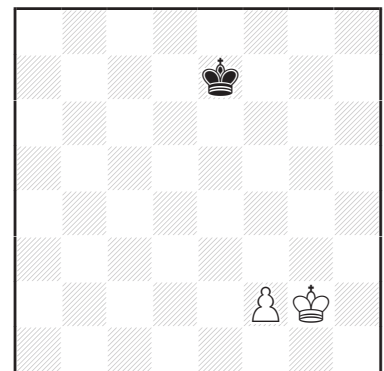
h#3 (1+1+1) C+

b) ♜ g7→h7, h#2,5

Anticircé Circé parrain

† =Pièce Royale

7015 - C. Pacurar

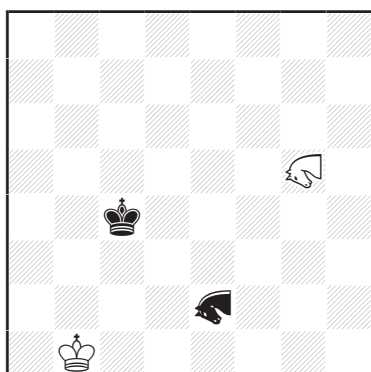


-3 coups Noirs & #1 (2+1)

b) ♔ e7→a8

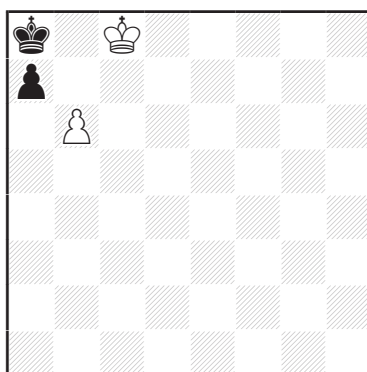
Circé Assassin

7016 - D. Novomeský



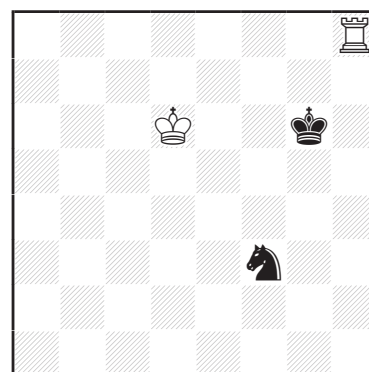
h#3 2.1.1.1.1. (2+2) C+
 b) ♔b1→a6
 Isardam
 ♞♞=Aigle

7017 - P. Tritten



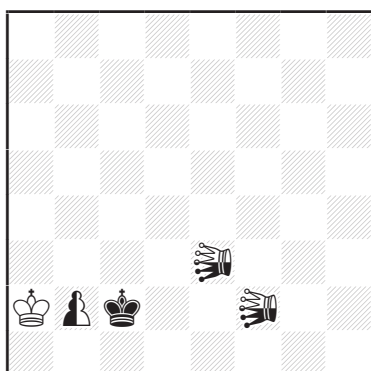
sh#3 (2+2) C+
 Anticircé antipode

7018 - S. Luce



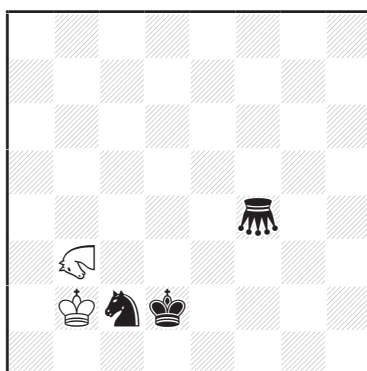
h=3 2.1.1.1.1. (2+2) C+
 Take & Make
 Circé

7019 - H. Grubert



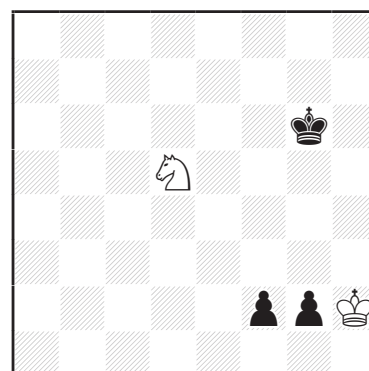
h#4 duplex (1+1+3) C+
 ♞=Double-Sauterelle

7020 - V. Kotěšovec



h#5 0.3.1... (2+3) C+
 ♞=Sauterelle
 ♞=Zèbre

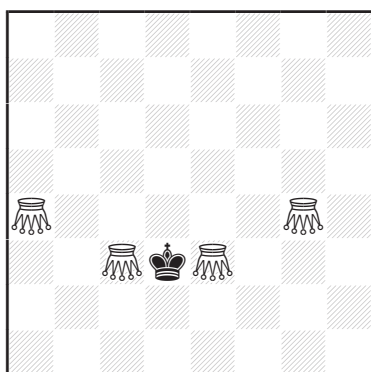
7021 - S. Luce



h#5 0.1.1... (2+3) C+
 Take & Make
 Circé

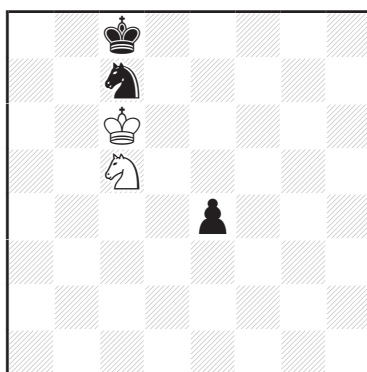
7022 - A. Storisteanu

a / SY ♞ ♞ ETRY



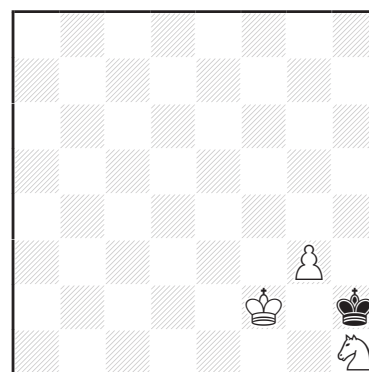
h=5 (4+1) C+
 ♞=Sauterelle

7023 - K. Widlert



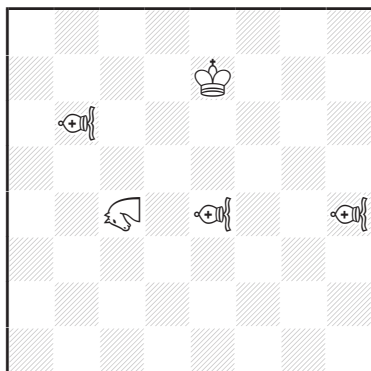
h#9 0.2.1... (2+3) C+
 Alphabétiques

7024 - D. Innocenti



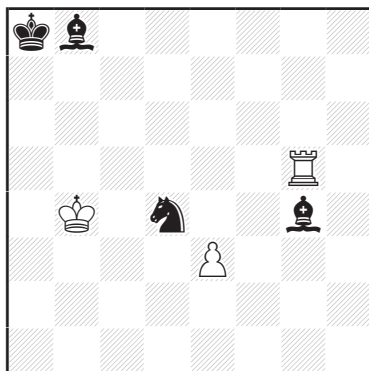
s[d8]10 (3+1) C+
 Circé martien

7025 - V. Kotěšovec



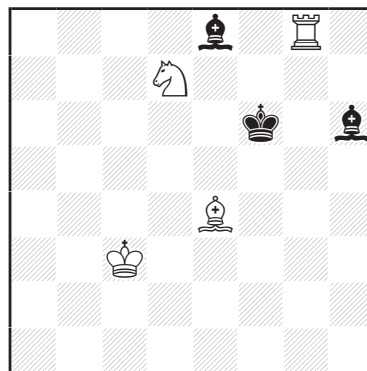
sd-auto=15 2.1... (5+0) C+
 ♞=Moa
 ♞=Noctambule-Sauteur

7026 - J. Vysotska



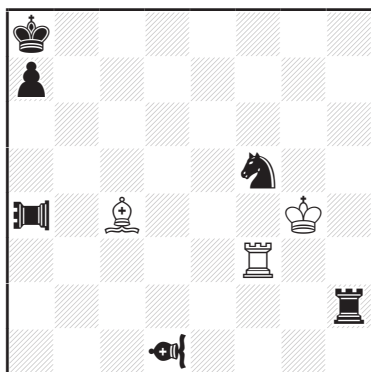
h#2 2.1.1.1. (3+4) C+
 Back-to-Back

7027 - P. Tritten



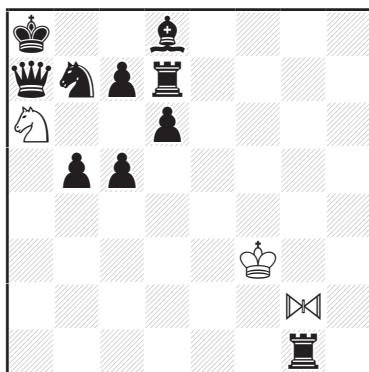
h#2 2.1.1.1. (4+3) C+
 Anticircé symétrique

7028 - N. Predrag



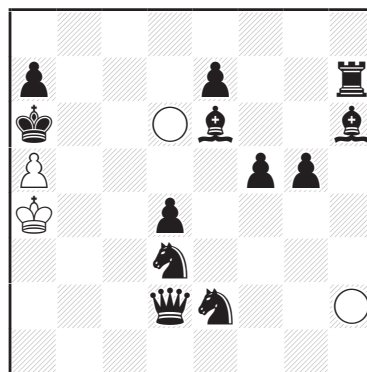
h#2 2.1.1.1. (3+6) C+
 ♞=Fou-Locuste
 ♞=Tour-Locuste

7029 - L. Salai Jr, E. Klemanič
 L. Packa & M. Dragoun



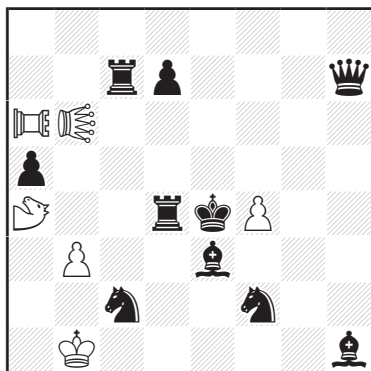
h#2 5.1.1.1. (3+10) C+
 ♞=Equisauteur anglais

7030 - A. Onkoud



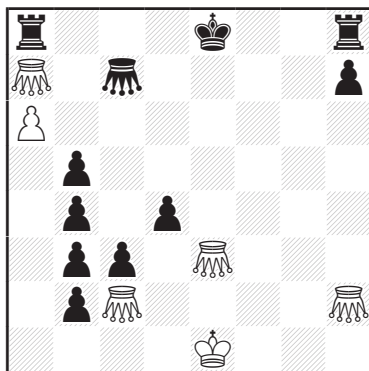
h#2 2.1.1.1. (4+12) C+
 ○=Orphelin

7031 - A. Garofalo



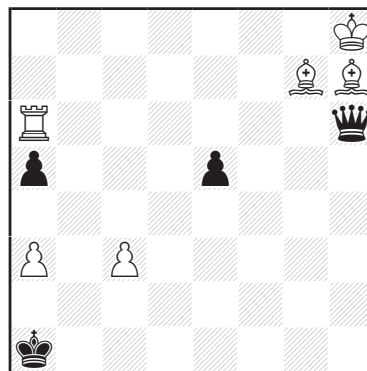
h#2 b) - ♞d4 (6+10) C+
 ♞=Cavalier marin
 ♞=Sirène ♞=Triton

7032 - M. Parrinello



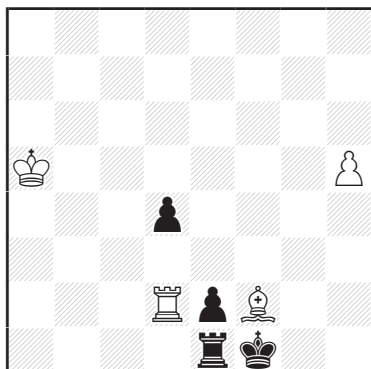
h#2 (6+11) C+
 b) ♞ç7→f7
 ♞=Sauterelle

7033 - S. Luce



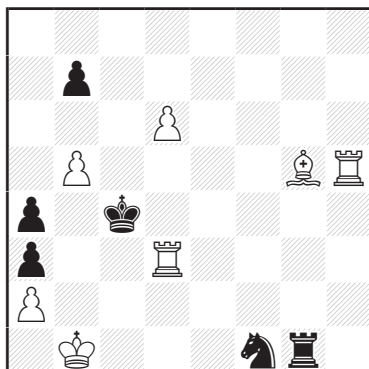
h#3 0.2.1.1.1. (6+4) C+
 Roi KoBul

7034 - Z. Zach



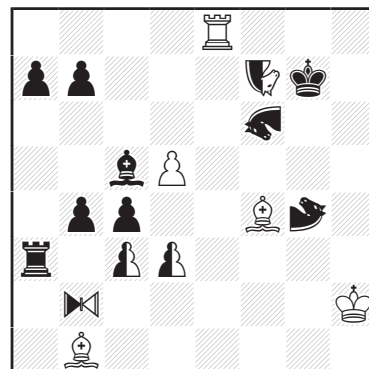
h#3 2.1.1.1.1.1. (4+4) C+
Circé martien

7035 - A. Armeni



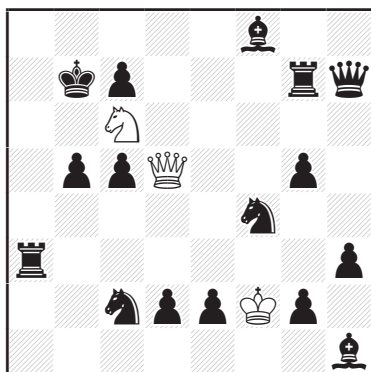
hs#3 2.1.1.1.1.1. (7+6) C+
Echecs blancs obligatoires

7036 - F. Pachl



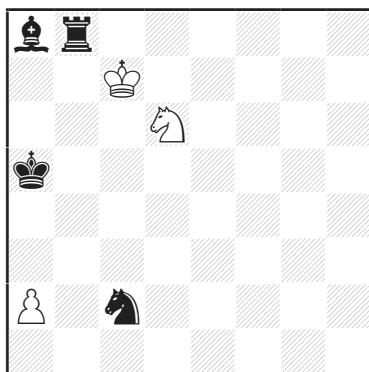
hs#3 (5+9+4) C+
b) ♖é8→d8
Anticircé Calvet ; ♁=Girafe
♁=Chameau ; ♁=Noctambule
♁=Equisauteur anglais

7037 - D. Innocenti



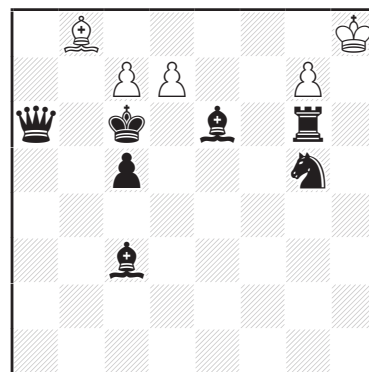
h=4 0.1.1... (3+16) C+
Masand Généralisé

7038 - G. Smits



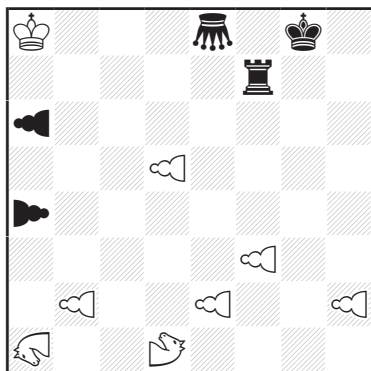
hs#7 0.1.1... (3+4) C+

7039 - Z. Laborczy



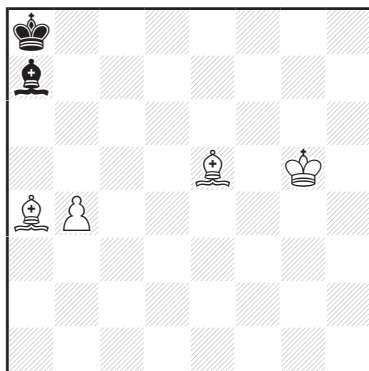
ss#7 (5+7) C+

7040 - K. Gandev



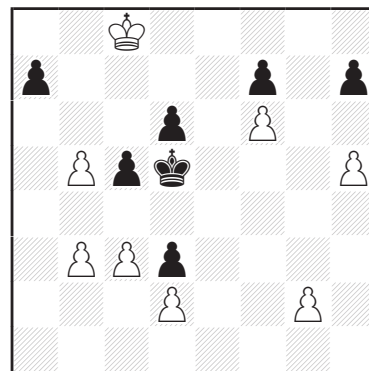
2N & ss=8 (8+5)
Voir texte !

7041 - K. Widlert



sh#14* (4+2) C+
Alphabétiques

7042 - M. Babić



sh#25 (8+7)

SOLUTIONS - PHÉNIX 241

DEUX-COUPS

6947 Vladimir Nikitin

1. ♖f4? ou 1. é8=♚? blocus mais 1... ♚ç5!
1. ♗b5+? mais 1... ♚é5!

1. é8=♗! blocus

1... ♚ç3(♚ç5, ♚é5) 2. ♗b5(♚é3, ♗ç6)#

Miniature Rex Solus à trois fuites royales et clés de promotion.

6948 David Koch

1. ♚é6? [2. ♚×f5#] mais 1... ♗ç4+!
1. ♚é6? blocus mais 1... f4!

1. ♚ç8! blocus

1... ♗ç4+ 2. ♚×ç4#

1... f4 2. ♚f5#

1... ♗d5, ♚f4 2. ♚×f5#

Interférence ♚-♚ dans les essais. La réfutation du premier essai par échec au Roi blanc est regrettable. Mais il semble s'agir d'une des toutes premières compositions d'un jeune auteur de 15 ans.

6949 Rainer Kuhn

1... ♚f3(♚f3) 2. ♗f5(♚é2)#

1. ♚h1! [2. ♗ç4#]

1... ♚f3, ♚×h1 2. ♚f4#

1... ♚f3 2. ♚é2#

1... ♚×b6 2. ♚×b6, ♚é4#

Grimhaw ♚-♚ sur la case f3 avec mats changés, mais plutôt artificiels car le ♗h6 est inutile au JR.

6950 Nicolae Popa

1. ♗é5? [2. ♚d4, ♚g8#] mais 1... ♚×é5!

1. ♚é5? [2. ♚d4, ♚g8#] mais 1... ♚×é5!

1. ♚b5? [2. ♚d6#] mais 1... ♚é6!

1. ♚g6? [2. ♚4ç5#] mais 1... ♚×ç3!

1. ♚b5! [2. ♚d6#]

1... ♚é5(♚é5) 2. ♚g8(♚d4)#

1... ♚é6 2. ♚6ç5#

1... ♚é7 2. ♚d4#

1... ♚×f4 2. ♚ç5#

Grimhaw ♚-♚ sur la case é5, qui ne se réalise pas dans les essais, mais réussit dans le Jeu réel. La clé de Roi blanc, qui évite le clouage ♚é6, rend le ♚a4 inutile au Jeu réel.

6951 Philippe Rouzard

1. ♗d4! [2. ♗g5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚g4(♚d6)#

1. ♗ç4! [2. ♗g5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚g4(♚d6)#

1. ♚é4! [2. ♚×f5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚h3(♚d6)#

1. ♚d4! [2. ♚×é5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚g4(♚d6)

1. ♚h4! [2. ♚×é5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚g4(♚d6)

1. ♚é4! [2. ♚×é5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚g4(♚d6)#

1. é4! [2. é×f5#] 1... f×é4(d×é4) 2. ♚g4(♚d6)#

Task avec sept solutions et sept clés de sacrifice, sans clé d'échec, sur la même case contrôlée par deux Pions noirs. Très belle réalisation.

6952 Aleksandar Popovski

1. ♚g3? [2. ♚ç3#]

1... ♗b1(♚a5) 2. ♗ç2(♚×d6)#
mais 1... b4!

1. é×d7? [2. ♗é6#]

1... ♚×d8 2. ♚×d6#

mais 1... ♚×d7!

1. ♗f7? [2. ♚f2#] mais 1... ♗ç2!

1. ♚g4! [2. ♚h8#]

1... d5 2. é5#

1... ♚×d8 2. ♚×d6#

1... d×é6 2. ♗×é6#

Bonne clé livrant le passage à la Dame blanche, mais à part cela, peu d'éléments intéressants.

6953 Roméo Bédoni

1... ♚d6 2. ♚d7#

1. ♚f4! [2. ♚é5#]

1... ♗f2(♗ç3/♗ç5, ♗d6, ♗×f6, ♗×g5)

2. ♚×d4(♚ç6, ♚é5, ♗×f6, ♚×g5)#

1... ♗f7 2. ♚×f7#

Cinq défenses thématiques clouent la Dame blanche, en désinterceptant la ♚é2.

6954 Abdelaziz Onkoud

1. ♖ç4? [2. ♖ç6#]
 1... éxd6 2. ♗xd6#
 mais 1... ♗ç3!

1. f×é6? [2. ♗×é5#]
 1... ♗f3(éxd6) 2. éxd3(♗xd6)#
 mais 1... éxf6!

1. ♗a3? [2. ♗ç6, ♗×é5#] mais 1... éxd6!

1. ♗xd4! [2. ♗h4#]
 1... ♗xd4(♗xd4, ♗xd4) 2. ♗ç6(♗×é5, ♗×b4)#
 1... éxf5 2. ♗d5#
 1... ♗g2, ♗f3 2. ♗×d3#

Thème Rudenko. Clé ampliative. Novotny permettant les mats Rudenko dans le Jeu réel. Les deux premiers essais menacent de mats sur les mêmes cases que le couple Rudenko.

TROIS-COUPS

6955 Evgeni Bourd

1. ♖ç8! [2. ♖×a8 ~ 3. ♖d5, ♖ç6#]
 1... ♗×é5 2. ♗a1+ ♗d4 3. ♗ç2#
 1... ♗d5 2. ♗a8+ ♗×b5 3. ♗a5#
 2... ♗ç6 3. ♖×ç6#

1... ♗b7 2. ♖×b7 [3. ♖d5, ♖ç6#]
 1... ♗ç6 2. b×ç6 [3. b5, ♖a6#]

Thème Umnov associé à des batteries de Siers.

6956 Zivko Janevski

1. ♗f4+? B mais 1... ♗×f4! b
 1. ♗×ç7+? mais 1... ♖×ç7+!

1. ♗d7? [2. ♗×ç7+ A ♖×ç7 3. ♗é5#]
 1... ♗f4 b 2. ♗×f4+ B ♗×f4, g×f4 3. ♗é5#
 mais 1... ♖×ç3! a

1. ♗d3! [2. ♗b4+ ♖×b4 3. ♗×ç7#]
 1... ♖×ç3 a 2. ♗×ç7+ A ♗×d4 3. ♗é5#
 1... ♗a3 2. ♗é4+ ♗×f4, g×f4 3. ♗é5#

Paradoxe Dombrovskis et mates par clouages sur la même case é5 (auteur).

MULTICOUPS

6957 Leonid Makaronez

1. ♗a5! [2. ♗f3+ ♗é4 3. ♗g5#]
 1... ♗é6 2. ♗g3+! ♗é4 3. ♖×g6+ ♗f5 4. ♖×f5#
 1... ♗é6 2. ♗b3+ ♗×ç4 3. ♖a4+ ♗×d5 4. ♗d3#
 1... ♗×ç5 2. ♖×ç6+ ♗b4 3. ♖b5+ ♗a3 4. ♖b3#
 Cle « Give and Take » (abandonne le contrôle de ç5 et prend le contrôle de ç4). De jolies variantes.

6958 Olivier Schmitt

1. ♗é5? [2. ♗f4+] d3!
 1. ♗d3? [2. ♗g3] ♗×d3 2. ♗é5 ♗b5+!

1. ♗b5! [2. ♗h5#]

1... a×b5 2. ♗d3! ♗×d3 3. ♗é5! ~ 4. ♗f4+ ♗h2
 5. ♗é2+ ♗h3 6. ♗g1+ ♗h4 7. ♗f6# mat modèle
 Fermetures préventives des lignes b5/d7, a4/f4 et a1/é5 dans les deux avant-plans.

Si 1... ♗f5 2. ♗×f5 [3. ♗h5#] éxf5 3. ♗d3
 ♗b4 4. ♗g3 ♗b7+ 5. ♗ç8 ♗b8+ 6. ♗×b8 ~
 7. ♗gf4, ♗df4#

6959 Olivier Schmitt

1. ♗d4+? ♗é3 2. ♗é4+ ♗×é4 3. ♗d2+ ♗d5
 4. ç4+ ♗d6!

1. ♗d4! [2. ♗f6#] ♗d5 2. ♗b6+ ♗d6 3. ♗ç5+
 ♗é5 4. ♗d7+ ♗é4 5. ♗d4+ ♗é3 6. ♗é4+ ♗×é4
 7. ♗d2+ ♗d5 8. ç4#

Mat modèle. Un avant-plan permet de valider l'auto-annihilation de la Tour blanche qui débloque la case d2 (auteur).

6960 Vladimir Nikitin

1. b×ç8=♗+? ♗a8! 2. ♗b6+ ♗a7 3. ç8=♗+ ♗b8
 1. d×ç8=♗+? ♗×b7 2. éxd8=♗+ ♗a8!

1. b8=♖+! ♗×b8 2. ç×b8=♖+ ♗×b8
 3. d×ç8=♖+! (3. d×ç8=♗+? ♗a7! 4. ♗a8+ ♗b7!),
 3... ♗×ç8 4. d7+ ♗a7! 5. ♖b8+!! (5. d×ç8=♗+?
 ♗a8! 6. ♗b6+ ♗×b6+!), 5... ♗×b8 6. d×ç8=♖+
 ♗×ç8 7. éxd8=♖+ ♗×d8 8. f×é8=♖+ ♗×é8
 9. g8=♖+! (9. g8=♗+? ♗é7 10. ♗g7+ ♗×g7
 11. ♗×g7+ ♗é6 12. ♗h3+ ♗é5 13. ♗é7+ ♗é6!
 ou 10. ♗é2+ ♗d7 11. ♗g7+ ♗×g7 12. ♗×g7+
 ♗d8 13. h8=♖+ ♗g8!), 9... ♖×g8 10. h×g8=♖+
 ♗×g8 11. ♗×g8+ ♗é7 12. ♗ç4 ♗d7 13. ♗f7#

8 promotions en Dame

ÉTUDE

6961 Philippe Rouzaud

Une étude qui pourrait avantageusement servir de support à un cours d'échecs. Évidemment je ne parle que d'un support, car il conviendrait de guider les auditeurs pas à pas dans la recherche des coups candidats blancs et noirs.

1. ♖d5+? ♗×d5 (1... ♗×d5? 2. ♗g7) 2. ♗h7 (2. ♘×b6+? ♙×b6! libérant a5), 2... ♗b7 (2... ♗×ç8 3. ♗h3 {ou 3. ♗ç7} ♗f5 4. ♗×f5 ♗×f5 5. ♗×a7+=) 3. ♗h8 ♗g8 4. ♗×g8 ♗×g8 5. ♗f3 d5+ (ou 5... ♗h7+ mais pas 5... ♗×ç8? 6. ♗f8! =)

1. ♗h3? [2. ♗d7! et mat en a7 ou b7] ♙ç3!
1... b1=♗? 2. ♗d7! ♗×b5+ 3. ♗×b5 h1=♗
4. ♗d7! switchback, 4... ♗b7+ 5. ♗×b7+ ♗×b7
6. ♖d5 ♙b8 (6... ♗×d5 7. ♘×b6#) 7. ♘×b6+ ♙ç7 8. ♗ç8#
1... ♗d2? 2. ♖d5+! ♗×d5 3. ♘×b6+ a×b6 (3... ♙×b6 4. ♗h7 ♗a5+ 5. ♙×a5 ♗×h8 6. ♗b7+ ♙×b7 pat) 4. ♗×b8+ ♙×b8 5. ♗h8+ ♙ç7 6. ♗g7+ (6. ♗b8+? ♙d7+) ♙d8 7. ♗f8+ ♙d7 8. ♗f7+ et perpétuel
2. ♗f3+? d5 3. ♖×d5+ ♗×d5 (3... ♗×d5 4. ♗h7! ♗×ç8! {4... ♗b7? 5. ♗f8+-} 5. ♗×a7+ ♙b8 6. ♗b7+ ♙a8 7. ♗a7+) 4. ♘×b6+ ♙×b6+ retirant un contrôle de la case a5 et évitant le pat
La solution (courte) est donc :

1. ♗é1! ♙ç3 i/ 2. ♗×d1 ii/ ♙×d1 iii/ 3. ♖d5+ iv/ ♗×d5 4. ♗h7 ♗b7 5. ♗h8 ♗b8 v/ 6. ♗h7= i/ 1... ♙ç3! ce coup a au moins cinq fonctions principales :

- 1) menacer mat par ♗a4# ou ♗a1+
- 2) supprimer le contrôle de b6 afin d'éviter les variantes de pat après ♘×b6+ a×b6, le ♙b6 n'étant alors plus défendu
- 3) permettre ♙×b5 si les Blancs menacent d'un mat en a7.
- 4) contrôler d5 pour essayer de lutter contre ♖d5+
- 5) défendre la ♗d1
1... ♗×é1? 2. ♖d5+ ♗×d5 3. ♘×b6+ ♙×b6
4. ♗×b8+ ♙×b8 pat, car la ♗é1 contrôle a5
1... b1=♗? 2. ♗é8! (2. ♗é7? est trop lent, 2... ♗×b5+! 3. ♙×b5 ♙ç3+), 2... ♗×b5+
3. ♗×b5 h1=♗ 4. ♗d7 ♗b7+ 5. ♗×b7+ ♗×b7
6. ♖d5 ♙b8 7. ♘×b6+ ♙ç7 8. ♗ç8#

1... h1=♗ 2. ♗é7 ♗b7+ 3. ♗×b7+ ♗×b7 4. ♖d5 ii/ 2. ♖d5+? ♙×d5! 3. ♘×b6+ (3. ♗×d1?? ♙b4#) a×b6 4. ♗×b8+ ♙×b8 5. ♗é8+ ♙ç7 6. ♗ç6+ ♙d8 7. ♗×d6+ ♙é8+

2... ♗×d5? 3. ♗é7! ♙×b5 4. ♗×a7+ ♙×a7 5. ♘×b6#

2... ♗×d5? 3. ♘×b6+ a×b6 4. ♗×b8+ ♙×b8 5. ♗é8+ ♙ç7 6. ♗é7+ ♙ç8 7. ♙×b6 ♙a4+ 8. ♙ç6

iii/ 2... h1=♗ pour dévier la Tour de la 8^{ème} n'est pas suffisant non plus 3. ♗×h1 ♙×d1 4. ♖d5+! ♗×d5 5. ♗h7! ♗b7 6. ♗h8! =

iv/ attention, l'ordre des coups est important car 3. ♗h7? ♗b7 4. ♖d5 ♙b8+ v/ 5... ♙b8? 6. ♘×b6+ ♙ç7 7. ♗ç8#

Une étude tactique dont la solution n'est pas très longue dans l'absolu mais qui présente une très grande complexité due aux fausses pistes et aux défenses noires qu'il est très facile de rater. De nombreux sacrifices tant dans les attaques que dans les défenses, nulles par pat comme par répétition, des embuscades et des switchbacks, des échos (sur 1... h1=♗ 2. ♗é7 gagne et 2. ♗é8 perd alors que sur 1... b1=♗ c'est l'inverse).

RÉTROS

6962 Yoav Ben-Zvi

a) Le dernier coup a été le 0-0+.

Comme les Pions blancs ont capturé les six pièces noires manquantes, les Noirs ne peuvent reprendre que a6-a5. Rétro : 1.0-0+ a6-a5

Les captures blanches ont été faites sur cases noires et le ♖g8 est donc d'origine. Il faut donc rentrer un ♖f8 puis le ♖ç8 avant de reprendre b7-b6. Cela nécessite d'avoir rentré aussi le Roi noir et la Dame noire qui ne peut être remise en jeu qu'en ç3. Impossible donc de dépromouvoir les Fous du diagramme en g1 ou f1. La pièce noire promue doit donc être remise en jeu par le ♙a7. La cage de la Dame blanche devra donc être fermée plus tôt dans le rétro-jeu et elle doit donc être capturée gratuitement avant ou être prise sur place en d1. La promotion du ♙h ne peut donc avoir eu lieu qu'en g1 et seul un Cavalier blanc peut être décapturé sur g2 (case blanche), car il faut promouvoir une pièce de même type sur h8 (case noire).

Les captures déterminées ont été :

- b2×♔ç3, h3×♘g2 et b6×♚a7

b) Le rétro-jeu précédent se heurte ici à un rétro-pat noir après la reprise b6×♚a7 (Cavalier blanc bloquant le mouvement de la Tour noire en a8)

Pour cette raison le dernier coup noir ne peut pas être a6-a5.

Rétro : 1.0-0+ ♔b1-ç1 (impossible de décapter une pièce blanche en ç1 !)

La différence par rapport à a) vient ensuite de la position du ♜a en a5 qui permet la sortie de la ♚a et n'impose plus de capture sur la diagonale é3-a7. Seulement deux captures sont complètement déterminées ici : b2×♔ç3 et h3×♘g2.

6963 Klaus Wenda et Vlaicu Crişan

Première essai thématique :

-1. ♘f7-é5? ♚a7-b8+ mais les Noirs ont une défense en avant n°1 : 1... ♞g6#

Deuxième essai thématique :

-1. ♘g6-é5? (dans le but d'empêcher ♞g6#)

-1... ♚a7-b8+ -2. ♔é3-f4 ♚b8-a7+ mais les Noirs ont la défense en avant n°2 : 1... ♔é4# par clouage. On note que le premier essai thématique contrôlait la case de renaissance de la Dame noire et ♔é4# aurait été contré par ♘d8!!

Troisième essai thématique :

-1. ♘ç6-é5? (cette fois on contrôle b8 et d8 de façon à éviter les deux mat prévus dans les deux premiers essais thématiques)

-1... ♚a7-b8+ -2. ♔é3-f4 ♚b8-a7+ -3. ♔f2-é3 (ce rétro-coup est légal car les captures sur cases de renaissance sont interdites ici et le Roi blanc ne menaçait pas le Roi noir en f2), 3... ♔d2-é1+ mais les Noirs ont une troisième défense en avant: 1... ♚f1#

Solution :

-1. h4×♞g5(g2)! g6-g5+ -2. ♘f7-é5! ♚a7-b8+
-3. ♔é3-f4 ♚b8-a7+ -4. ♔f2-é3 ♔d2-é1+
-5. ♘é8-g7 & 1. ♔×g1(♔é1)#

Le rétro-coup 1, force la rétraction du Pion noir en g6, parant ainsi la défense 1... ♞g6#.

Le rétro-coup 2, doit empêcher à la fois le mat de Dame noire, mais aussi de la Tour noire, d'où le choix -2. ♘f7-é5 ! contrôlant à la fois d8 et h8.

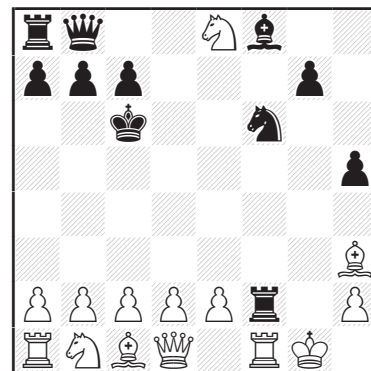
Ce problème a été vérifié avec le logiciel Pacemaker (option G=5)

6964 Andrew Buchanan

1. é4 ♞f6 2. ♔h5 ♞×é4 3. g4 ♞×d2 4. ♚h3 ♞f3+
5. ♘×f3 d6 6.0-0 ♔d7 7. g5+ f5 8. g×f6 e.p.+ ♔ç6
9. f×é7 ♚×h3 10. é8=♚+ (C+ Euclide 0.99 en 1s).
Valladao unicolore (0-0 blanc, prise en passant blanche et promotion blanche en Fou). Prénix Fou blanc (forme dérivée du thème Phénix dans laquelle le Fou blanc a été promu avant la capture du Fou blanc d'origine). Cette fois-ci le record précédent est battu pour un Valladao monocore.

I - A. Garofalo

Orbit 2005

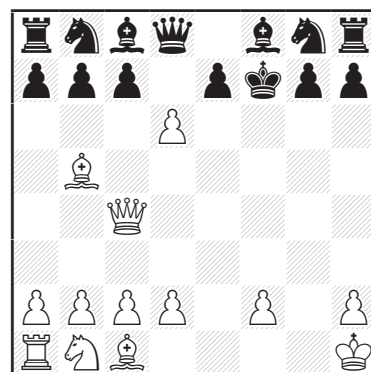


Partie (14+11) C+
Justificative en 10,5 coups

1. ♘f3 h5 2. ♘é5 ♚h6 3. ♘×d7 ♚f6 4. ♘×b8
♚h3 5. g4 ♔×b8 6. ♚×h3 ♔d7 7.0-0 ♚×f2 8. g5+
f5 9. g×f6 e.p.+ ♔ç6 10. f×é7 ♞f6 11. é8=♘
Phénix ♘. Si on élargit la thématique au Valladao bicolore, le record reste à 8,5 coups (II) :

II - E. Minerva

Best Problems 2005



Partie (13+14) C+
Justificative en 8,5 coups

1. é4 f5 2. ♚b5 f4 3. ♘é2 f3 4.0-0 f×g2 5. é5
g×f1=♚ 6. ♔h1 ♚×é2 7. ♔×é2 ♔f7 8. ♔ç4+ d5
9. é×d6 e.p.+

6965 Michel Caillaud

Un premier décompte des coups noirs (15) laisserait une marge disponible de un coup, mais dans ce cas la Dame noire et la Tour noire h8 n'auraient pu se croiser sur la 8^{ème} ligne. Un coup supplémentaire a donc été joué par la Dame noire ou par la Tour blanche h8. Le coup supplémentaire de Dame noire ne marche pas, car pour jouer Th8-d8 il faut avoir le Roi noir en é7 et donc la Dame noire en f6, ce qui est incompatible avec les deux coups du Cavalier noir g8 (♞g8-f6-é8). Donc la Tour noire h a joué exactement ♖h8-f8-f7-d7.

La Dame blanche ne peut arriver en g8 qu'après f7-f5 donc après ♕ç8-h3, ce qui impose d'avoir joué d7-d5 ! La Dame blanche a donc joué ♖é6-g8, ce qui impose alors un écran pour le Roi noir é8 (aucune autre pièce noire n'a joué en é7).

Le plan consiste donc à interposer un Cavalier blanc en é7, mais aussi ensuite en g8 pour permettre le déclouage de la Tour noire.

1. ♗ç3 é5 2. ♗d5 ♕ç5 3. ♗é7 d5 4. é3 ♕h3
5. ♖g4 a5 6. ♖é6 f5 7. ♗é2 ♞f6 8. ♗ç3 ♖f8
9. ♖g8 ♖a6 10. ♖h8 ♕a7 11. ♗g8 ♖f7 12. ♗b1
♖d7 13. ♗h6+ ♕é7 14. ♗f7 ♖f8 15. ♗g5 ♞é8
16. ♗f3 ♖f6 17. ♗g1

Échange de place de deux Cavaliers dans une partie sans capture. Il existe déjà des exemples (par Gianni Donati et par Unto Heinonen en 2001) mais cette partie est plus courte (16,5 au lieu de 17,0 et 23,0) et plus «concentrée» («concentration» = nombre de coups thématiques / nombre de coups total : 12 coups par les Cavaliers au lieu de 8).

6966 Henryk Grudzinski

1. é3 a5 2. ♕a6 a4 3. ♕é2 a3 4. ♕d3 a×b2
5. ♗a3 b1=♖ 6. ♕×b7(+♖ a6) é6 7. ♕ç4
♖×a2+ 8. ♕b5(+♖ ç4) ♖×ç2(+♞ a2)
9. ♕b2 ç6+ 10. ♕×ç6(+♖ b7) ♕é7 11. ♕×d7
♖×d2(+♞ ç2) 12. ♕×é6(+♖ d7) ♖×é3(+♞ d2)
13. ♕×f7(+♖ é6) ♖×f2(+♞ é3) 14. ♕g6(+♖ f7)
é2 15. ♕×g7 ♖×g2(+♞ f2) 16. ♕h6(+♖ g7)
♕f6(+♞ é7) 17. ♕×h7 ♖×h2(+♞ g2)
18. ♕f5(+♖ h7) ♖f4(+♞ h2) 19. ♕×f4

6967 Michel Caillaud

Le ♕ç8 a été capturé à domicile et le ♕g4 est issu de promotion. Les Pions noirs du diagramme ont effectué six captures parmi les sept pièces

blanches manquantes. Avec une seule capture disponible, le Pion noir h n'a pu se promouvoir en Fou noir que sur h1 (case blanche) et le 0-0 est illégal : 1.0-0+?? ♕d1# échoue sur cette illégalité.

1. ♖g1 2. ♖g3 3. ♖f3 4. ♕é2 5. ♕d3 6. ♕ç3
7. ♕b4 8. ♕ç5 9. ♕d6 10. ♕ç7 11. ♕×b7 12. ♕a6
13. ♕a5 14. ♕b4 15. ♕ç3 16. ♕d3 17. ♕é2
18. ♕é1 19. ♖g3 20. ♖g1 21. ♖h1 (sans Pion noir
b7, le 0-0 est maintenant légal) 22.0-0+! ♕d1#

Le type mat inverse est ici un artifice de construction qui permet d'éviter des démolitions d'un aidé qui aurait la même stratégie. L'idée est vraiment trop simple ! (M.C.)

AIDÉS

6968 Valerio Agostini & Gabriele Brunori

a) 1.f×é1=♕ ♖f5 2. ♕g3 ♖h5#
b) 1.é×f1=♞ ♖é4 2. ♞g3 ♖×f4#

Ouvertures de lignes blanches, Zilahi pour des promotions variées, autoblocages noirs en g3.

6969 Manfred Nieroba

1. ♖g3 ♖é3 A 2. ♖é2 ♕é6# B
1. ♖g4 ♕é6 B 2. ♖ç4 ♖é3# A

Échange de fonction des pièces blanches, échange des coups blancs, demi-clouage blanc et des mats modèles par clouage.

6970 Nicolae Popa

1. ♖ç4 d×ç4 2. ♞é4 é3#
1. ♞é4 d×é4 2. ♕ç4 é3#
1. ♕f4 é4 2. ♕é3 ♖b2#
1. ♞×d3 é3+ 2. ♕é4 ♖×d3#

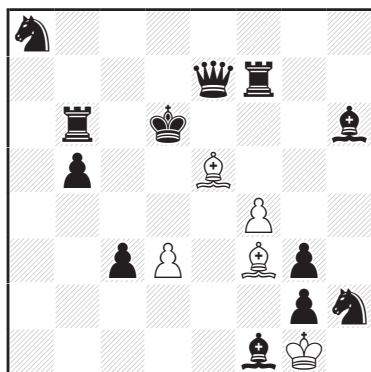
Des mats tous azimuts qui forment un bon exercice de résolution, d'autant plus qu'il n'y a pas un thème visible. Le mat 2...é3# répété dans les solutions I et II est dommageable.

6971 Manfred Nieroba

a) 1. ♞é6 d8=♗ 2. ♞d4 é4#
b) 1. ♞é6 d8=♖ 2. ♖é5 ♖d3#

Contrairement aux apparences, le premier coup noir n'est pas vraiment le même dans les deux solutions et le Pion blanc promu n'est pas le même non plus ! Ces problèmes aux solutions paradoxales étaient l'apanage du compositeur hongrois Attila Benedek, dont nous donnons un exemple ci-après (III) :

III - A. Benedek
Die Schwalbe 1980 (v)
2° Prix



h#3 (5+12) C+
b) 90°

- a) 1. ♖é6 d4 2. ♙d3 ♘ç6 3. ♙f5 d5#
b) 1. ♖é6 d4 2. ♙d3 ♘×ç6 3. ♙f5 d5#

Tous les problèmes avec solutions identiques sont des jumeaux avec b) 90°.

6972 Thomas Pantalacci

1. ♙f5 ♖×f2 2. ♖é4 ♖×f4#
1. ♙é3 ♖×d5+ 2. ♖f4 ♖×é4#

Fermetures de lignes noires, autoclouages noirs, échos D/O, mat par clouage.

6973 Michel Caillaud

1. é×f1=♖ ♖ç2 2. ♖f4 ♖é2#
1. b×ç1=♙ ♙f7 2. ♙f4 ♙g6#

Écho Diagonal-Orthogonal autour du blocage de f4 suite à des promotions noires ; mats modèles.

6974 Thomas Pantalacci

- a) 1. ♖d4 ♙é6 2. ♖f4 ♙ç1#
b) 1. ♖éé6 ♖d4 2. ♖f5 ♖a5#

Échanges de fonction blancs et noirs. Jeux de lignes (fermetures), mat par clouage.

6975 Abdelaziz Onkoud

- a) 1. d5 ♖é3 2. ♖fd4 ♖é5#
1. ♖g5 ♖h3 2. ♙d4 ♙×f4#
b) 1. ♙a2 ♖é8 2. ♙d4 é4#
1. ♖g5 ♖h8 2. ♖fd4 ♙×f6#

Quatre autoblocages différents sur la même case, mats modèles, mats changés, mats par clouage.

6976 Philippe Rouzaud

- a) 1. ♖g4 f3+ 2. ♖h3 ♖h1#
1. ♖g6 h5+ 2. ♖h7 ♖h8#
b) 1. ♖b4 ♙ç3+ 2. ♖a3 ♖a1#
1. ♖b6 ♙d8+ 2. ♖a7 ♖a8#

Les Tours matent dans les quatre coins.

6977 Viktor Sizonenko

- 1... ♖×g5 2. h×g5 ♙×é6#

1. ♖h8 ♙×é6 2. f5 ♖×h6#
1. h5 ♙g4 2. h×g4 ♖×é6#

Zilahi et mats modèles (un par clouage).

6978 Fadil Abdurahmanović

1. ♘ç4! (1. ♘d~?) ♖×d3 2. ♘a5 (tempo) ♖d7#
1. ♘h7! (1. ♘f~?) ♖f1 2. ♘f8 (tempo) ♙×d3#

Les Cavaliers noirs n'ont rien d'autre à faire que de libérer la diagonale du Fou. Que leurs coups soient uniques est assez fascinant !

Two virtual S-wheels + tempo ! (Auteur)

6979 Stefan Parzuch

1. ♘g5 a3 2. ♙f3 ♖×d3#
1. ♘é5 a4 2. ♖f3 ♖é4#

Déclouage de la Dame blanche et Grimshaw noir paradoxal sur une case originellement obstruée.

6980 Viktor Sizonenko

1. ♘h7 ♘×b7 2. ♘×f6 ♖é7#
1. ♘×d6 ♖×d7 2. ♘é4 ♖×f5#
1. d×ç6 ♖d4 2. ♖é6 ♘×ç6#

Quasi-cycle de blocage de case et d'abandon de garde reprise sur le coup matant (mais sur quatre cases et non trois).

6981 Abdelaziz Onkoud

1. ♘d×é6+ ♖ç1 (1... ♖×d1?) 2. ♘d4 ♘fd2#
1. ♘f×é6+ ♖×d1 (1... ♖ç1?) 2. ♘f4 ♘çd2#

Les switchbacks de Cavalier ouvrent des lignes blanches, les coups blancs forment un antidual.

6982 Mohamed Jamal Elbaz

- 1... ♘f3 2. ♙f6 ♘×é5 3. ♖×é5 ♙g3#
1... ♙f2 2. ♙b6 ♙×ç5+ 3. ♖×ç5 ♘×é4#

Zilahi, mats modèles avec une grande économie.

6983 Christer Jonsson

1. ♖c7 ♕d5 2. ♗d5 ♜b6 3. ♗a6 ♜b5#

1. ♗g7 ♘b5 2. ♗x b5 ♕x c4 3. b4 ♜a6#

Sacrifices blancs, toujours pour des mats modèles.

6984 Vasil Krizhanivsky

a) 1. ♜c4 ♜é6 2. ♕é4 ♜é5 3. ♕d3 d×é3#

b) 1. ♜é6+ ♖g5 2. ♖é5 ♜x d7 3. ♕é4 d4#

c) 1. ♖c5 ♖é5 2. ♕b3 ♜d5+ 3. ♖c4 d3#

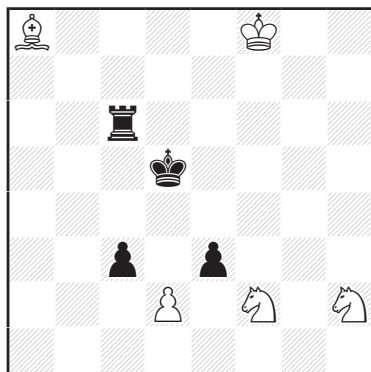
d) 1. ♗g4+ ♖f5 2. ♗é5 ♜c6 3. ♗d3 d×c3#

Albino sur les coups matants et croix de la Tour blanche ; un thème que n'aurait certainement pas désavoué le grand spécialiste français Claude Goumondy (voir le IV) !

IV - C. Goumondy

Problembiad 1978

1° Prix



h#2 (5+4) C+
b,c,d) ♘h2→a3, c5, g7

a) 1. ♖d4 d3 2. ♜c5 ♘f3#

b) 1. ♖c5 d×c3 2. ♜b6 ♘é4#

c) 1. ♖d6 d4 2. ♜c7 ♘fé4#

d) 1. ♖é5 d×é3 2. ♜d6 ♘g4#

Croix de Tour et de Roi noirs, Albino blanc.

6985 Nicolae Popa

1. ♕f3 é4 2. ♗f7+ ♖c6 3. ♕f6 g×f5#

1. ♜2f3 é×d4 2. ♗f7+ ♖c6 3. ♜f6 d5#

Grimshaw noir sur f3 ; batteries noires mais répétition de la séquence 2. ♗f7+ ♖c6.

6986 Nicolae Popa

a) 1. ♕é4 ♘é3 2. ♜g2 ♘f1 3. ♕f2 ♕d1#

b) 1. ♕g1 ♘×f4 2. ♜f2 ♖é5 3. ♕g4 ♜×a3#

Autoblocages pour mats modèles.

6987 Pierre Tritten

1... ♕c4 2. ♖f4 ♕d3+ 3. ♖g3 ♜a3 4. ♖h3 ♕f1#

1... ♜c4 2. ♖é6 ♜c6+ 3. ♖d7 ♕a4 4. ♖é8 ♜c8#

Grimshaw blanc et construction de batteries blanches réciproques consécutives (en écho diagonal-orthogonal) ♜-♕ et ♜-♕ dans la solution I puis ♕-♜ et ♕-♜ dans la solution II. Espérons que cette petite perle ne soit pas anticipé !

6988 Mario Parrinello

1. ♗×d4 c×d5 2. ♗é6 d×é6 3. ♕h2 é×f7

4. ♕c7 f8=♖#

1. ♗×c4 d×c5 2. ♗b6 c×b6 3. ♕c5 b7

4. ♕é7 b8=♖#

Zilahi de Pions pour mats symétriques par promotions.

6989 Antti Parkkinen, Henry Tanner & Mikael Grönroos

a) 1. ♕b7 f4 2. ♕×g2 ♕×g2 3. 0-0-0 0-0

4. ♜b8 ♜c1#

b) 1. d6 g3 2. ♕×h3 ♕×h3 3. ♜b7 ♕é6

4. ♜é7 ♜h8#

Une fantaisie avec ou sans roque. Il est toujours étonnant de voir pourquoi un jumeau si discret peut changer à ce point les solutions !

6990 Jorma Pitkanen

1. é2 ♖é6 2. ♖é3 ♖f5 3. ♕é4+ ♖g4 4. d3 ♖g3

5. d4 ♘c4#

Un L majuscule...

6991 Jorma Pitkanen

1. f5 ♖f6 2. ♖é4 ♖g5 3. ♖é3+ ♖h4 4. ♖f4 ♘f8

5. é4 ♘g6#

Et un R en hommage à Laurent Riguet.

(Merci pour la dédicace ! - NDLR)

6992 Christopher Jones

1... ♕a1! 2. ♕d4 é×d4 3. b2 d5 4. b×a1=♕ d×c6

5. ♕f6 c7 6. ♕d8 c×d8=♖#

Un vrai massacre de Fous (techniquement : Phénix, Pronkin et Ceriani-Frolkin) puisque le Pion blanc a besoin de slalomer pour parvenir à ses fins (la promotion) : trois ♕ et un ♕ se font capturer par des Pions ; joli bristol bicolore du Fou blanc.

6993 Torsten Linss

1.d5 ♖d3 2.d4 ♖d2 3.d3 ♖ç3 4.d2 ♖d3 5.d1=♙
 ♖d2 6.♙b3 ♖ç3 7.♙a2 ♙b2#

Deux petits circuits triangulaires identiques et consécutifs du Roi blanc !

INVERSES

6994 Gennady Kozyura & Valery Kopyl

a) 1... ♜f5 2.♘ç3+ ♖d4 3.♚d6+ ♜×d6#
 1... ♚×f4 2.♘×f4+ ♖d4+ 3.♚ç5+ ♚×ç5#

1.♚é7? [2.♚ç4+ ♖d6+ 3.♚ç5+] 1...g1=♙!

1.♚é3! [2.♘ç3+ ♖d4+ 3.♚ç5+ ♚×ç5#]
 1... ♜f5 2.♘ç3+ ♖d4 3.♚d6+ ♜×d6#
 1...f×é2 2.♙é6+ ♖d4+ 3.♚ç5+ ♚×ç5#

b) 1... ♜f5 2.♘ç3+ ♖d4 3.♚d6+ ♜×d6#
 1... ♚×f4 2.♘×f4+ ♖d4+ 3.♚ç5+ ♚×ç5#

1.♚é3? [2.♘ç3+ ♖d4+ 3.♚ç5+] mais 1...♙f1!

1.♚é7! [2.♚ç4+ ♖d6+ 3.♚ç5+ ♚×ç5#]
 1... ♜f5 2.♙é6+ ♖é4 3.♚ç4+ ♜d4#
 1... ♚×f4 2.♘×f4+ ♖d4+ 3.♚ç5+ ♚×ç5#
 Jeux échangés et paradoxe Dombrovskis (auteurs). Jumelage astucieux.

6995 Günter Jordan

1.♚g5! [2.♚g3+ h×g3 3.♙×f2+ g×f2#]
 1... ♜d4 2.♘ç2+! (2.♘d5+? ♚×d5 3.♚d2#?)
 2... ♚×ç2 3.♚d2+! (3.♚ç3+?) ♚×d2#
 1... ♙d4 2.♘d5+! (2.♘ç2#?) ♚×d5
 3.♚ç3+! (3.♚d2#?) ♙×ç3#

Double antidual blanc sur thème de Berlin (mats au Roi noir). L'auteur avait déjà présenté ce thème en inverse (voir n°6905). **Thème de Berlin** : un jeu d'essai échoue parce que les Blancs peuvent mater les Noirs. Grâce à une manœuvre préparatoire, le coup matant devient un simple échec.

6996 János Csák

1.♚g1! ♖f4 2.♚f5+ ♖é3 3.♚×g5+ ♖f2
 4.♘é4+ ♜×é4#
 1.♚f7! g6 2.♚×g3 g×h5 3.♚g7+ ♖f4
 4.♘é6+ ♜×é6#

Zilahi de Cavaliers noirs et de Cavaliers blancs sur leurs deux derniers coups menant aux mats.

6997 Evgeni Bourd

1.♚b6! blocus
 1... ♙ç6 2.♚b1 ♙b7 3.♘b5 [4.♙ç6 ♙×ç6#]
 ♙ç6 4.♘a3 ♙b7 5.♙ç6 ♙×ç6#
 1... ♖×a7 2.♚ç6+ ♖a8 3.♚ç1 ♙ç6 4.♚b1 ♙b7
 5.♙ç6 ♙×ç6#

Mouvements pendulaires du Fou noir sur la grande diagonale et jeu blanc varié. Une variation plaisante sur un schéma connu de longue date.

6998 Camillo Gamnitzer

Reproduisons la solution de l'auteur :
 Si la Dame blanche pouvait sauter d'emblée en d7, la batterie noire serait forcée de jouer 1... ♜×d7#. Mais le Pion noir d4 obstrue la colonne d. La prise directe 1.♚×d4? [2.♚d7+ ♜×d7#] ♜d7+! jeu de la batterie noire, attraction de la Dame : 2.♚×h8...

Cependant : 1... ♖d6 2.♚×d4+
 1.♚b3+? ♖d6 2.♚×b4+ ♖é6? 3.♚ç4+ ♖d6
 4.♚×d4+ ♖é6 5.♚d7+ ♜×d7# mais 2...a×b4!

1.♚é3! [2.♚d3! 3.♚ç4+ ♖d6 4.♚×d4+ ♖é6
 5.♚d7+ ♜×d7# la Dame blanche doit contourner le ♜d4 par d3-ç4×d4+ afin de capturer le ♜d4 avec échec ; 2... ♙a7 consolide le ♜d4, ce Pion est forcé à l'écart 4...d×é3 par la capture de la ♚é3, posée là par la subtile clé. La colonne d est alors libérée, 3.♙×ç7 4.♙f3+ d×é3 5.♚d7+ ♜×d7#]

1... ♚g8! défense principale (pour 2... ♚g7!)
 2.♚×d4! ♜d7#?? c'est mat !
 2... ♚g7! **Dresde Palitzsch**, les Noirs quittent tranquillement la position de batterie au lieu de faire feu !

Thème de Dresde : une bonne défense contre une menace est éliminée (généralement par l'avant-plan) et remplacée par une mauvaise défense (non réalisable auparavant) d'une autre pièce.

3.♙d5+ échec double !, 3... ♖d6 4.♚é6+! ♜×é6
 5.♙é7+!! ♚×é7#! Cette batterie est alors complètement démantelée. Mat direct par transfert de la pièce-arrière de la batterie sur la colonne é, sous double assistance par transfert de la pièce-avant de la batterie (6.♖d8??, ♖f8??). Par ailleurs, pour partie avec des éléments de la première variante-menace : 1... ♙a7 2.♙×ç7 [3.♙f3+] d3 3.♚×d3 ♙d4 4.♙f3+ ♙×é3, ♙é5 5.♚d7+ ♜×d7#

Un inverse magnifique.

6999 Ivan Soroka

1. ♖b4! g3 2. ♜g6+ ♔h7+ 3. ♜f6+ ♔g7 4. ♜ç7+ ♔×f6 5. ♜g7 ♙×g7 6. ♚é7+ ♔×é7#

5... ♔×g7 6. ♚f8+ ♔×f8#

1... g×h3 2. ♜ç1 h2,h×g2 3. ♜g6+ ♔h7+ 4. ♜f6+ ♔g7 5. ♜h1, ♜g1 ♔×f6 6. ♚é7+ ♔×é7#

Jeu en écho sur la grande diagonale noire.

7000 Zdeněk Libiš

1.0-0-0! ç×b6 2. ♜é1+ ♙é4 3. ♙d4 b5 4. ♔b2 b4 5. ♔a1 b×a3 6. ♙b2 a×b2#

Échange de places entre les deux pièces du roque.

7001 Milomir Babić

a) 1. ♜a3! ♔é5 2. ♔b3 ♔é4 3. ♚é6+ ♔d3 4. ♜f2 ♔d4 5. ♜b2+ ♔d3 6. ♙f2 g1=♚ 7. ♚d5+ ♙×d5#

b) 1. ♜ç3! ♔é5 2. ♜hé3+ ♔d6 3. ♙é6 ♔ç6

4. ♚é7 ♔b6 5. ♜éd3+ ♔ç6 6. ♙d4 g1=♚

7. ♙d5+ ♙×d5#

Jumeaux avec un intéressant jeu de ligne blanche.

7002 Jorma Pitkanen

1. ♙é5! f6 2. ♜g8 f×é5 3. ♔é1 é4 4. ♖d1 é3 5. ♖ç3 é2 6. ♖h4+ ♔é3 7. ♜d8 f3 8. ♖g6 f2#

Une bonne chandelle asymétrique.

7003 Ivan Soroka

1. ♖d×ç4+? ♜a×ç4+? 2. ♖×ç4#!

1. ♖df1? [2. ♖×ç4+ ♜a×ç4#] ♙g1!

1. ♜gg7! [2. ♖f3+ ♔é6 3. ♖d4+ ♔é5 4. ♖×ç4+ ♜ç×ç4#]

1... ♔é6 2. ♙f5+ ♔é5 3. ♙h3! [4. ♖g4+ ♔é6 5. ♖f2+ ♔é5 6. ♖×ç4+ ♜a×ç4#] ♚h8! 4. ♖g4+ ♔é6 5. ♖h6+! (pour éviter 7... ♚×h3!), 5... ♔é5 6. ♜f5+ ♔é6 7. ♜f2+! ♔é5 8. ♖×ç4+ ♔é4

9. ♜g4+ ♔d3 10. ♜d4+ ♚×d4#

si 3... ♚ç8? 4. ♜g5+ ♚f5 5. ♜g×f5+ ♔é6

6. ♜f3+ ♔é5 7. ♖g4+ ♔é6 8. ♖f2+ ♔é5

9. ♖×ç4+ ♜a×ç4#

3... ♙g1? 4. ♜f5+ ♔é6 5. ♜f2+ ♔é5 6. ♖g4+ ♔é6 7. ♖f6+ ♔é5 8. ♖×ç4+ ♜a×ç4#

3... g2? 4. ♜f5+ ♔é6 5. ♜f3+ ♔é5 6. ♖g4+ ♔é6 7. ♖f6+ ♔é5 8. ♖×ç4+ ♜a×ç4#

Problème de style logique avec un mat final inattendu ; création et jeu de batteries blanches, interceptions de lignes. (C+gustav, Brute Force mode).

Une œuvre complexe.

DIRECTS FÉERIQUES

7004 Hubert Gockel

1. ♖ç1⇒é8? [2. ♚f6# A]

1... ♔h4(♔h6) xy 2. ♚f4(♚×h5)# BC mais 1... ♔g6!

1. ♙é8⇒b1! [2. ♚f4# B]

1... ♔h4(♔h6) xy 2. ♚×h5(♚f6)# CA

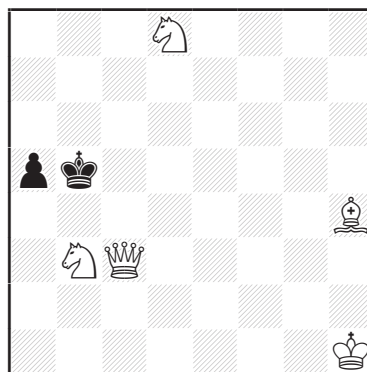
Clés et parades de l'essai spécifiques. L'auteur a dû bien s'amuser.

Dombro-Lačný (Lačný incluant la menace). Avec le même principe que pour le 6912 (px 238/9539), l'auteur retravaille un problème (voir V) et supprime le jumeau avec une condition inventée récemment à l'occasion du meeting d'Andernach.

V - E. Bogdanov

Shakhmaty (Riga)/Sahs 1973

6° Prix



#2

(5+2) C+

b) ♖d8→d2

a) 1. ♙é7! [2. ♚ç6# A]

1... ♔a4(♔a6, ♔b6) xy 2. ♚ç4(♚×a5)# BC

b) 1. ♙f2! [2. ♚ç4# B]

1... ♔a4(♔a6) xy 2. ♚×a5(♚ç6)# CA

7005 Didier Innocenti

1. ♜d3, ♜d8? blocus mais 1... ♙d7!

2. ♖ç5(♜d3)+? la ♜d3 est devenue noire.

1. ♜d1! blocus

1... ♙g6 2. f5(♖g6)#

1... ♙d7 2. f5(♖d7)#

1... ♙h7 2. f5(♖h7)#

Perpetuum Mobile : après la clé, on obtient un nouveau 2# qui a comme solution : 1. ♜d4!

7006 André Davaine

1. ♖×b6(♜)! blocus
 1... ♜c4(♞d5, ♞×d7) 2. ♙×c4(♙×d5, ♙×d7)#
 1... ♞c8 2. d×c8=♞#
 1... ♘c4(♙) 2. ♚f8# 1... ♞d3~(♞) 2. ♚×é3#
 1... ♞f4(♞) 2. ♚g6#
 1... ♚×b8(♚) 2. ♚h8#
 1... é×f3 2. ♚h7#
 1... g×f2, g2(♙) 2. ♞f5#
 Ce problème est un blocus complet.
 Si 1. ♚g8? ♚×b8(♚)!
 Domination du Cavalier noirci. Nombreuses ouvertures de lignes.

7007 Roméo Bédoni & Maryan Kerhuel

Condition féérique : Madrasi Rex Inclusiv
 Pièces féériques : ♞=Kangourou
 Toutes les autres pièces sont des chasseurs (n,m/T).
 Ils jouent en avant (=vers l'adversaire) comme un bondisseur (n,m) et jouent en arrière (=vers son camp) comme une Tour. Ces pièces ne jouent pas horizontalement. Voici l'inventaire des pièces (je ne dessine pas les pièces, je représente seulement les coordonnées, ce sera plus simple !):
 b8=(0,7/♚) c8=(1,7/♚) d8=(3,7/♚) é8=(4,7/♚)
 f8=(5,7/♚) g8=(6,7/♚) h8=(7,7/♚) h7=(0,6/♚)
 a5=(1,6/♚) b5=(4,4/♚) c5=(4,5/♚) é5=(4,6/♚)
 f5=(5,6/♚) h5=(0,5/♚) b4=(2,2/♚) c4=(2,3/♚)
 é4=(6,6/♚) f4=(5,5/♚) a3=(1,5/♚) b3=(2,4/♚)
 c3=(2,5/♚) é3=(3,3/♚) f3=(3,4/♚) h3=(0,4/♚)
 a2=(1,4/♚) b2=(2,6/♚) c2=(2,7/♚) é2=(3,5/♚)
 f2=(3,6/♚) h2=(0,3/♚) a1=(1,3/♚) b1=(1,2/♚)
 c1=(1,1/♚) é1=(0,0/♚) f1=(0,1/♚) h1=(0,2/♚)
 b7=(♙/♚) a6=(♚/♚) a4=(♞/♚); il y a donc 39 chasseurs différents !

Après la clé 1. ♞×h7! [2. é×d8=~ , f×g8=~#]
 Les Pions noirs d2 et g2 peuvent défendre par promotions en chasseur (en s'interposant en marche arrière comme une Tour sur la septième rangée), mais aussi en Dame et Tour, soit (39+1+1)×2=82 défenses. Les Blancs font mat en effectuant la même promotion soit en d8, soit en g8, pour paralyser le défenseur noir. Il en résulte 82 mats différents. Le nombre total de promotions dans ce travail de recherche s'élève donc à 82×2=164. Un record, mais la chasse reste ouverte et les possibilités des échecs féériques sont insondables. Les lecteurs intéressés par le concours de démolition pourront s'attaquer à la « Mosaïque » !

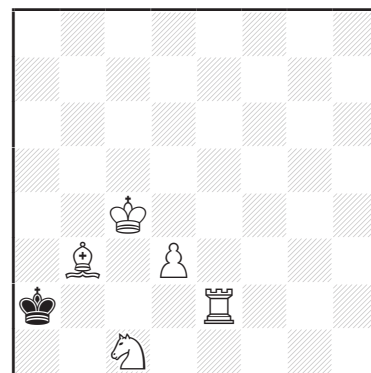
7008 Bernard Rothmann

1. ♞h5! ●c5 2. ♙b1 ●d5 3. ♙c1 ●é5 4. ♙d1 ●f5 5. ♙é1 ●g5 6. ♙f1 ●×h5 7. ♞f7+ ●×f7 8. ♙g2 ●h3+ 9. ♙h1 ●×h2#
 La Sauterelle est l'une des rares pièces pouvant contraindre un Orphelin à jouer un coup unique.

TANAGRAS

7009 Didier Innocenti

Rappelons qu'un Illegal Cluster est une position illégale qui devient légale quand on enlève une pièce (Rois exceptés).



- ♚ : le ♙b3 était noir (et le ♞d3),
 dernier coup : ♞é2-ç1(♙b3, ♙d3)++
 - ♙ : la ♚é2 était noire (et le ♞d3),
 dernier coup : ♞b3-ç1(♚é2, ♙d3)++
 - ♙ : ♚é2 et ♙b3 étaient noirs,
 dernier coup : ♞d3-ç1(♚é2, ♙b3)+++
 - ♞ : dernier coup, ♙ç2-b3 ++ (triste, orthodoxe)
 Comme tous les IC féériques, ce genre de problème est difficile à vérifier (messieurs les démolisseurs, à vous de jouer !), mais si le problème tient, cela reste une petite perle !

7010 Karol Mlynka

a) 1. d1=CA(♙) d8=CA(♚)
 2. ♚(♞)a8 ♞(♞)a1=
 b) 1. f1=CA(♞) ♞f4(♞) 2. ♞d5(♙) d8=CA(♞)=
 Allumwandlung mais les deux solutions ne sont pas très cohérentes entre elles.

7011 Diyan Kostadinov

a) 1. ♙b5? f8=♚ 2. ♚f5? ♚×f5?? la paralysie disparate empêche la ♚f8 de jouer
 1. ♚f5! f8=♚ 2. ♙b5 ♚×f5(♚b5)#

b) 1. ♔d6! f8=♔ 2. ♚b4 ♔×d6(♔b4)#
De la même façon, 1. ♚b4? f8=♔+ 2. ♔d6 se heurte à l'impossibilité de jouer du ♔f8.

c) 1. ♚d7! f8=♔ 2. ♚b6 ♔×d7(♚b6)#
Et encore 1. ♚b6? f8=♔ 2. ♚d7? le ♔d7 ne peut pas jouer. Des effets très simples, voir simplistes, mais les aspects formels sont nombreux et agréables : jumeaux Forsberg, mats idéaux, promotions mineures, essais thématiques spécifiques, coups du Roi noir dans trois directions différentes. L'auteur fait remarquer que c'est sans aucun doute la première association des deux conditions !

7012 Kostej Soulivy

1. ♚f4 ♔f3+ 2. ♚×f3-g3(♔b2) ♚×f4-é5(♚ç3)=
1. ♚ç5 ♔b3+ 2. ♚×b3(♔f6) ♚×b3-ç3(♚é5)=
1. ♚g5 ♔×g5(♚b4) 2. ♚d5 ♚×b4-ç5(♚é5)=
1. ♚é5 ♔a5+ 2. ♚×a5-a6(♔ç3) ♚×é6-f6(♚d4)=
1. ♚d5 ♔d6 2. ♚×d6-é7(♔a5) ♚×é6-é5(♚ç5)=
Encore un problème très impressionnant de l'auteur qui semble à son aise pour maîtriser le Super-Circé avec des pièces féeriques telles que la Rose! Auteur : En général, deux pats au milieu de l'échiquier sont possibles (avec des clouages diagonaux et orthogonaux du Cavalier noir) et dans chacun d'eux, la Rose blanche peut être sur deux cases différentes (avec un clouage diagonal à une distance du Roi noir de (3,4) ou (2,2) mais aussi un clouage orthogonal à une distance du Roi noir de (0,3) ou (1,5)). Ce problème montre un écho avec trois clouages diagonaux - distance (2,2) - et deux clouages orthogonaux - distance (0,3).

7013 Geoff Foster

1... ♔f3 2.g1=♔ g8=♚
3.ç1=♚ ♚×g1-h2(♔g8)#
1... ♔f4 2.g1=♚ g8=♚
3.ç1=♚ ♚×g1-h3(♚g8)#
Là encore, laissons l'auteur présenter un texte thématique intéressant :
Auteur : Promotions en ♚-♚-♔ et ♚-♚-♚.
Dans chaque solution, le jeu commence avec un coup du Roi blanc à effet lointain, puis des promotions consécutives en g1, g8 et ç1. Dans la deuxième solution, 1... ♔f4 est un coup de cachette (la Dame neutre h3 attaque toutes les autres cases), et ce coup détermine la promotion en Tour. Dans la première solution, les raisons des promotions

sont très intéressantes. Il faut une Tour pour que le Roi noir n'ait à faire que des actions latérales après 4. ♚×h2(♚h1). Tout déplacement le long de la colonne h est interdit à cause de la Tour neutre h1 pendant que toutes les cases le long de la rangée sont attaquées exactement une fois : le Roi blanc attaque é2, f2 et g2 (la raison de 1... ♔f3), la Dame neutre attaque b2, ç2 et d2 (la raison de la promotion en Dame), tandis que le Fou neutre g8 attaque en a2 (une utilisation très improbable pour une promotion en Fou en g1) !

7014 Karol Mlynka

a) 1.g1=♔ g8=♚+ 2. ♚ç8 ♚ç5
3. ♔×ç5(♔f8) ♔f7(♚d6)#
1.g1=♚ ♔é5 2. ♚é2 g8=♚ 3. ♚é6+ ♔×é6(♔é1)#
b) 1...h8=♚ 2. ♚h1 ♔f6
3.g×h1=♚(♚g8)+ ♔f7(♚h2)#
1...h8=♔ 2. ♔f6 ♔×f6(♔é1)
3.g1=♚(♔f5) ♔f2#

Allumwandlung dans une présentation encore très épurée.

7015 Cornel Pacurar

a) -1. ♚f7×♔f2(+♔f2,-♚f2)
-2. ♚f5×♔f7(+♔f2,-♔f2)
-3. ♚d7×♔f5(+♔f2,-♔f2) & 1.f8=♚#
La case f8 est protégée par ♔g2×♔f2(+♔f8,-♔f8) qui assassine le Roi noir, la raison pour laquelle on fait apparaître un Fou noir sur f2 dans la solution (ce motif empêche le dual ♚f3×♔f2 au lieu de ♚f5×♔f2 dans b) : ♔g2×♚f3(+♚a8,-♔a8) assassine le Roi noir et placer une Tour noire sur f3 est donc illégal).
b) -1. ♚f7×♔f2(+♔f2,-♚f2)
-2. ♚f5×♔f2(+♔f2,-♚f2)
-3. ♚b7×♔f7(+♔f2,-♔f2) & 1.f8=♚#
♚b8 ne pare pas car il y a échec double!!
♚f8×♚f5(+♚a8,-♔a8) assassine le Roi noir, la raison pour laquelle on fait apparaître une Tour noire sur f5 dans la solution.
Un tanagra tout en finesse donc.

7016 Daniel Novomeský

a)
1. ♚b3 ♔ç1 2. ♚ç3 ♔b2+ 3. ♚ç4 ♔ç2#
1. ♚d4 ♔ç2 2. ♚é3 ♔d4 3. ♚f3 ♔d3#

b)

1. ♖d5 ♗b7 2. ♕ç5 ♘d6+ 3. ♘ç4 ♗ç6#

1. ♕d3 ♗b5 2. ♘ç2 ♘b4 3. ♕ç3 ♗ç4#

4×écho avec un nouvel ensemble féérique ; la condition Isardam est très présente dans la position de mat, le Roi étant cloué : s'il jouait, l'Aigle noir contrôlerait l'aigle blanc.

7017 Pierre Tritten

1.a×b6(f2) 2.f1=♚! (f1=♚?) 3. ♚f3! ♗b7#

Idee très amusante qui utilise deux fois les spécificités du genre en trois coups. Un fils de plus dans la grande famille des Vielväter !

7018 Sébastien Luce

1. ♖é5 ♚h6+ 2. ♗×h6-h8(♚a1) ♗×é5-g6(♖b8)
3. ♖a6 ♚×a6-b8(♖g8)=

1. ♖g1 ♗é5 2. ♗g7 ♗f4

3. ♗×h8-h1(♚a1) ♗g3=

Pats modèles en écho en h1 et en h8 !

7019 Harald Grubert

Trait aux Noirs : 1. ♕d2+ ♗b3 2. ♘d1 ♗ç4
3. ♗é1 ♗d3 4.b1=♚ ♘d2#

Trait aux Blancs : 1. ♘a1 b1=♚ 2. ♚d1 ♘ç1
3. ♗a1 ♗b3 4. ♘ç3 ♘a2#

Présentation originale d'une batterie ♘-♚ qui mate par échecs double. Le duplex est une forme de jumeau devenue rare mais bien adaptée ici.

7020 Václav Kotěšovec

1... ♗a2 2. ♘ç1 ♗b1 3. ♘a1 ♗a2 4. ♗ç1 ♘d6
5. ♘d1 ♘a4#

1... ♘d6 2. ♖é1 ♘f3 3. ♘f2 ♘ç5 4. ♗d1 ♘é2
5. ♘d2 ♘b4#

1... ♘é1 2. ♖d4 ♘ç4 3. ♖é2 ♘f2 4. ♗é1 ♗ç2
5. ♘f1 ♘ç4#

Jumeaux presque parfait, la Sauterelle et le Cavalier étant intervertis dans deux solutions. L'effet visuel est toujours saisissant.

7021 Sébastien Luce

1... ♘f6 2. ♗×f6-g8(♘g1) ♘é2

3.g1=♚ ♗×g1-g5(♚h8) 4.f1=♖ ♗g6

5. ♖×é2-ç3(♘b1) ♘×ç3-f6(♖f8)#

Deux sous-promotions et trois renaissances dont une blanche. À noter que le Fou noir de promotion change de couleur de case avant de renaître pour bloquer une case de fuite du Roi noir.

7022 Adrian Storisteanu

D'abord une symétrie à axe vertical. 1. ♕d4!

Un mouvement asymétrique 1... ♘é5 amène une position à symétrie horizontale. 2. ♗é4 ♘f4+

Ensuite, un changement sauvage dans une totale asymétrie : 3. ♗f3 ♘g5 4. ♗g2 ♘ég3+ 5. ♗h1 ♘g2=

Mat idéal (pourquoi pas, dans le coin h1 qui est un peu plus loin que a1).

7023 Kjell Widlert

1... ♘a4 2. ♖b5 ♘b6+ 3. ♗b8 ♘a4 4. ♖a3 ♘ç3
5. ♖b5 ♘a2 6. ♖a7+ ♗b6 7. ♖ç6 ♘b4 8. ♗a8
♘a6 9. ♖b8 ♘ç7#

1... ♘é6 2. ♖é8 ♗d5 3. ♗d7 ♗×é4 4. ♗é7 ♗f5
5. ♗f7 ♘d8+ 6. ♗g7 ♘é6+ 7. ♗h8 ♘g5 8. ♖f6
♗g6 9. ♖g8 ♘f7#

Echo caméléon dans une forme pseudo-asymétrique. (♖é4 est juste là pour éviter le dual ♗é4, ♗é5).

Le jeu alphabétique a tendance à faire jouer de gauche à droite. C'est illustré ici par le fait qu'il faut autant de temps pour déplacer les pièces de deux pas vers la gauche, qu'il en faut pour les déplacer de cinq pas vers la droite.

7024 Didier Innocenti

1. ♗g2? ♗h3!!, le Pion blanc g3 ne peut plus capturer via g2...

1. ♗g1! ♗g2 2. ♗h2 ♗g1 3.g4 le Roi noir est «loin», c'est le moment d'ouvrir g3, 3... ♗g2 4. ♘g3! et de refermer cette porte aussitôt tout en récupérant la garde de f3 et h3 (via g1) pour permettre au Pion de se promouvoir (on appellera ça le « thème »), 4... ♗g2~ 5.g5 ~ 6.g6 ~ 7.g7 ♗g2!! (7... ♗g1, ♗h1? 8.g8=♚+ ♗g2 9. ♚d8 ♗×d8) 8.g8=♚! ♗h1 9. ♚b8, ♚h8+ (dual hélas mais essais aussi car ni 9. ♚d8? ni 9. ♚f8?), 9... ♗g2 10. ♚d8 ♗×d8

7025 Václav Kotěšovec

1. ♘d6 2. ♖ç8 3. ♖g6 4. ♗é6 5. ♗d5 6. ♖f4
7. ♖é2 8. ♖b6 9. ♗ç6 10. ♖b8 11. ♗b7 12. ♗a8
13. ♖b7 14. ♘b5 15. ♘a7 auto=

1. ♗d7 2. ♖f8 3. ♗é6 4. ♗f5 5. ♖d6 6. ♗é5 7. ♗d4
8. ♖ç2 9. ♗ç3 10. ♖a2 11. ♗b2 12. ♗a1 13. ♖b2
14. ♘d2 15. ♘b1 auto=

Un écho original, avec une forme (l'auto=) peu usitée d'habitude par l'auteur.

DIVERS FÉERIQUES

7026 Julia Vysotska

1. ♖g1 ♗g7 2. ♜é2 g2#
1. ♜b5+ ♗é7 2. ♖é2 b6#

Moves of the white Pawn in two contrary directions in both solutions ! Miniature (Auteur) ♖g1 et ♜b5 ne peuvent jouer (comme des Pions) pour rendre le Pion blanc inoffensif.

7027 Pierre Tritten

1. ♖f4 ♔ç4+ 2. ♔f5 ♔d5#
1. ♖f7 ♔b2+ 2. ♔g7 ♔b1#

Quatre coups de Roi blanc, batteries royales spécifiques. La solution II sera celle qui plaira le plus.

7028 Nikola Predrag

1. ♗é2 (1. ♗h5? 3. ♗×d5!) ♗b3 2. ♜h4 ♖d5#
1. ♜d4 (1. ♜h4? 3. ♗h5??) ♖a6 2. ♗h5 ♗f8#

L'élément féérique (X-Locuste) empêche uniquement les démolitions, elles ne sont pas utiles pour effectuer les mats mais elles définissent la thématique de la solution (le besoin de déclouer les pièces blanches par un antidual « avant-arrière »).

7029 Ladislav Salai Jr, Emil Klemanič, Ladislav Packa & Michal Dragoun

1. ♗a1 ♔é4 2. ♗a5 ♗ç6#
1. ♗b1 ♔é2 2. ♗b4 ♗ç2#
1. ♗ç1 ♔f2 2. ♗ç4 ♗é2#
1. ♗d1 ♔g3 2. ♗d5 ♗g4#
1. ♗é1 ♔g4 2. ♗éé7 ♗g6#

Cinq fois la Tour noire bloque un sautoir et cinq fois le Roi blanc sert de sautoir. Les auteurs ont réussi à présenter un jeu ni trop symétrique ni trop « mécanique ».

7030 Abdelaziz Onkoud

1. ♖g7 ○×é2 2. ♖é5 ○ç5#
1. ♜g3 ○×h6 2. ♜é4 ○ç8#

Clouages par un Orphelin des pièces activant l'Orphelin matant.

7031 Antonio Garofalo

a) 1. ♔d5 ♗ç6+ 2. ♗é4! ♗ç3#
(2. ♜é4? ♗ç3+ 3. ♗é7!)
b) 1. ♔d4 ♗b4+ 2. ♜é4! ♗d6#
(2. ♗é4? ♗d6+ 3. ♜d3!)

Mats par clouage.

7032 Mario Parrinello

a) 1.0-0-0 ♗ç4+ (1... ♗ç5+ 2. ♗ç4) 2.b×ç4 ♗ç5#
b) 1.0-0 ♗a2 (1... ♗×b3+ 2. ♗a2) 2.b×a2 ♗b3#

Blocages de sautoirs obtenus par sacrifices blancs. Mario travaille par ailleurs les roques en aidés (ici en féériques), une idée qu'il a présentée en orthodoxe dans Phénix 75 page 4427 (Juin 1999).

7033 Sébastien Luce

1... ♖×h6(♗a1) 2. ♗×a3 ♖ç1+
3. ♗a1 ♗×a5(♔a1)#
1... ♗×h6(♗a1) 2. ♗×ç3 ♗h2
3. ♗a1 ♖×é5(♔a1)#

La pièce royale noire passe en phase Dame pour ouvrir la ligne de mat. Symétrie ortho-diagonale.

7034 Zdenek Zach

1. ♔g2 ♗×é1 2. ♔h3 ♗g1 3. ♔h4 ♗g4#
1. ♔g1 ♗d3+ 2. ♔g2 ♗g3 3. ♔f1 ♗g2#

Tous les coups noirs sont des coups de Roi. Le premier mat serait modèle avec le ♖h5 en h6.

7035 Alberto Armeni

1. ♗ç3+ ♔×b5 2. ♖d2+ ♔b4 3. ♗ç2+ ♜×d2#
1. ♗d4+ ♔ç5 2. ♖é3+ ♔b6 3. ♗×a4+ ♜×é3#

Batteries à tous les étages.

7036 Franz Pachtl

a) 1. ♗é5 d2 2. ♗d6 ç×d2(d7)
3. d8=♗+ ♗×é5(♗é1)#
b) 1. ♗d4 ç2 2. ♗b5 d×ç2(ç7)
3. ç8=♗+ ♗×d4(♗d1)#

Un problème brillant dont la construction est admirable. Pour le thème, on a des batteries réciproques ♗-♗ activées par un coup Anticircé de la pièce neutre promue incarcérée. Pour la technique, on regardera, entre autres, comment le décalage d'une case entre les deux phases est obtenu: discriminant (é8→d8), utilisation de Bondisseurs(1,3) et (1,4) et échange de fonction des deux Pions voisins (ç3-d3).

7037 Didier Innocenti

1... ♗d3 2. ♔ç8 ♜d4
3. ♔d8 ♜é6(♖f8, ♗g7, ♗h7, ♖ç7, ♖ç5, ♖b5, ♖g5, ♜f4, ♗a3, ♜ç2, ♖d2, ♖é2, ♖h3)+!!!
4. ♔é8 ♔g1= (3... ♜é6+++ blanchit 13 pièces, record à battre dans ce nouveau genre...)

couleur. Une Tour devenue blanche sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.

7038 Gerard Smits

1... ♖b7+ 2. ♔ç6 ♜b8+ 3. ♔ç5 ♙b7 4. ♔ç4 ♚é3+ 5. ♔b3 ♙a6+ 6. ♔a3 ♜b5 7. ♗ç4+ ♘×ç4#

Les Blancs utilisent trois interférences consécutives par le même Fou et la même Tour (Auteur).

7039 Zoltán Laborczi

1.d8=♚ 2. ♚f6 3.g8=♚ 4. ♚gd8 5. ♚d1 6. ♚b3 7.ç8=♚+ ♚×ç8#

Trois promotions en Dame blanche dans un inverse de série (Auteur).

7040 Krassimir Gandev

Énoncé : 2N & ss=8 ; le bestiaire féérique est le suivant :

♚=Sauterelle ; ♗=Flamingo ; ♘=Corsaire

♙♚=Super-Pion Bérolina ♙♗=Super-Pion

1. ♙×d1=♘ 2. ♙×a1=♗ & 1. ♙×é8=♗

2. ♙b8=♙ 3. ♗ç7 4. ♔a7 5. ♙a8=♚ 6. ♚a6

7. ♙a8=♚ 8. ♙h8=♚+ ♔×h8=

Pat idéal et modèle après un A UW (♗ ♙ ♚ ♔) et trois promotions féériques (♚ ♘ ♗) soit un super A UW (Auteur).

7041 Kjell Widlert

1... ♙ç6# double switchback impossible des pièces noires.

1. ♙f2 2. ♔b7 3. ♔ç8 4. ♔d8 5. ♔é7 6. ♔é6 7. ♔d5 8. ♔é4 9. ♔f3 10. ♙g3 11. ♔g2 12. ♔h1 13. ♙f2 14. ♙g1 ♙ç6#

Le mat doit être effectué dans le coin opposé (h1), car il ne peut être réalisé en a8 (ni le Roi noir, ni le Fou noir n'ont pu jouer le dernier coup) (Auteur).

7042 Milomir Babić

5.a1=♚ 6. ♚f1 7. ♚×f6 8. ♚é6 13.f1=♘

14. ♘×d2 15. ♘é4 17.d1=♚ 18. ♚×h5 19. ♚é5

23.h×g2 24.g1=♙ 25. ♙d4 ç4# A UW classique.

