

INÉDITS - PHENIX 245

96 inédits pour ce numéro de Phénix 245 se répartissant comme suit :

2#	7043-7049	aidés	7068-7088
3#	7050-7051	inverses	7089-7097
n#	7052-7057	directs/inverses féeriques	7098-7105
étude	7058	tanagras féeriques	7106-7122
rétros	7059-7067	divers féeriques	7123-7138

Les définitions des pièces et conditions féeriques utilisées dans ce numéro se trouvent pp. 9774 - 9776

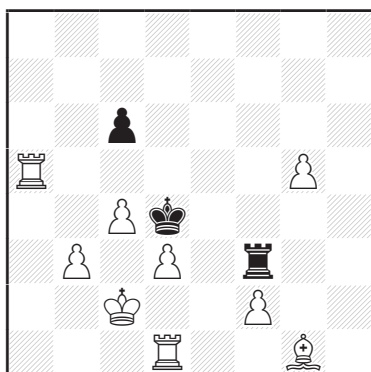
Les 10 problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

7057 (n#), 7058 (étude), 7059 (rétro), 7066 (rétro), 7067 (rétro), 7104 (direct féerique), 7105 (direct féerique) 7106 (tanagra), 7133 (divers) et 7135 (divers).

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/09/2015 à l'adresse mail suivante :

demolitionphenix@yahoo.fr.

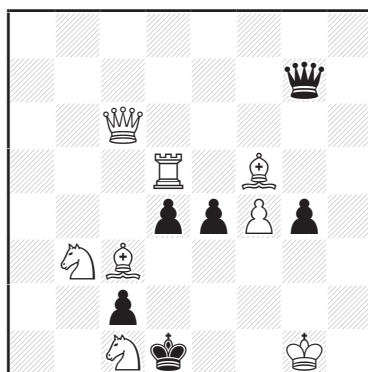
7043 - U.K. Sayman



#2

(9+3) C+

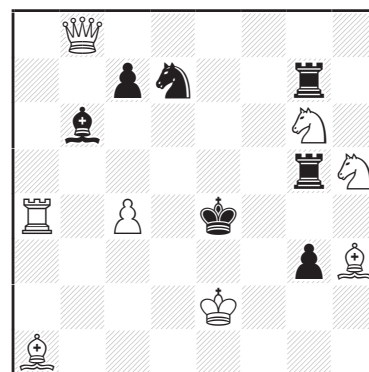
7044 - E. Bourd



#2v

(8+6) C+

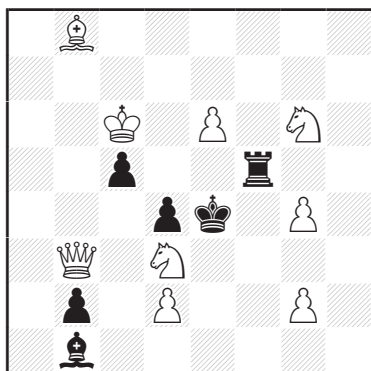
7045 - A. Biénabe



#2

(8+7) C+

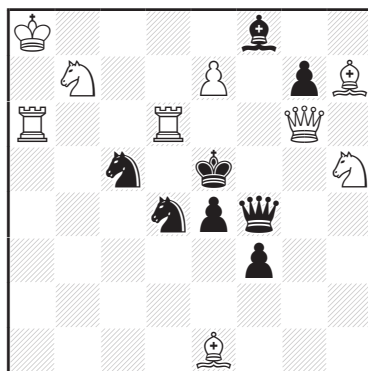
7046 - J. Rice



#2vvvv

(9+6) C+

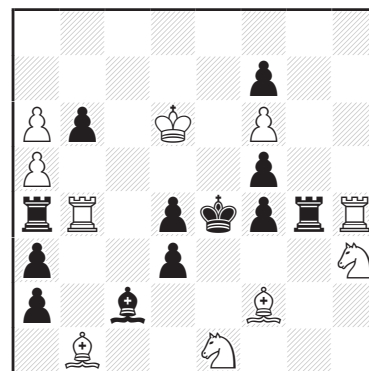
7047 - R. Bédoni



#2vv

(9+8) C+

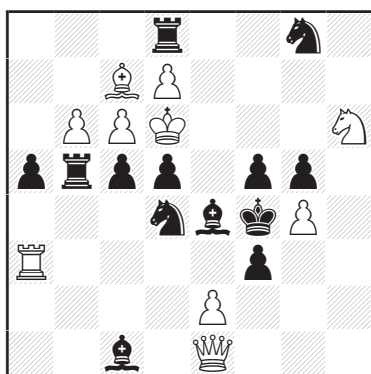
7048 - E. Rosner



#2vvv

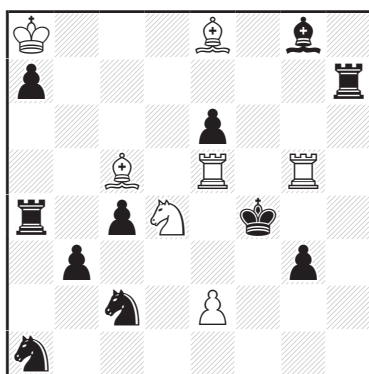
(10+12) C+

7049 - G. Mosiashvili



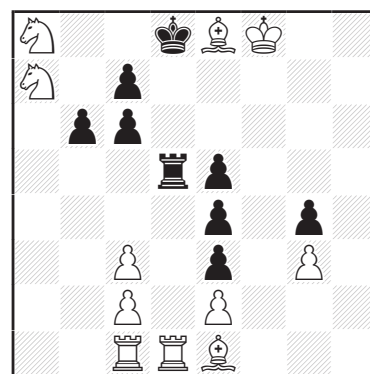
#2* (10+13) C+

7050 - L. Makaronez



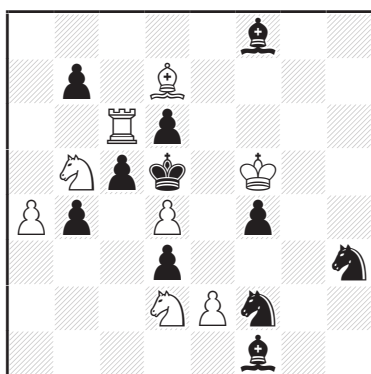
#3 (7+11) C+

7051 - R. Bédoni & P. Tritten



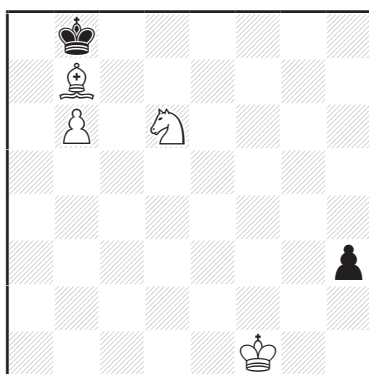
#3 (11+9) C+

7052 - O. Schmitt



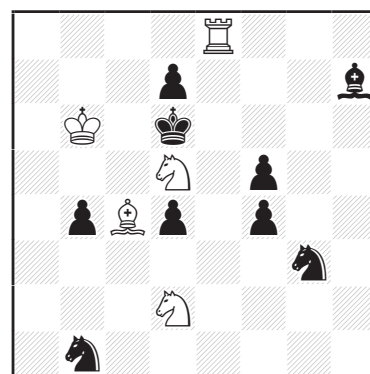
#6 (8+11) C+

7053 - R. Bédoni



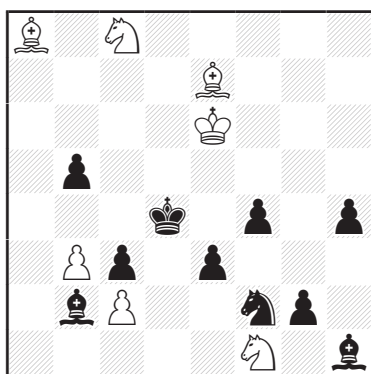
#7 (4+2) C+

7054 - O. Schmitt



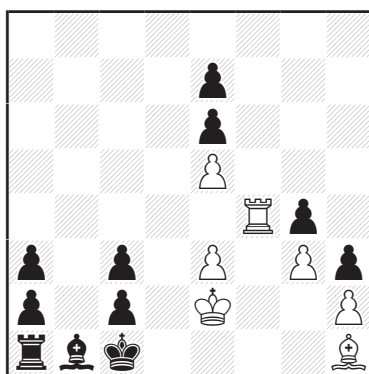
#8 (5+9) C+

7055 - O. Schmitt



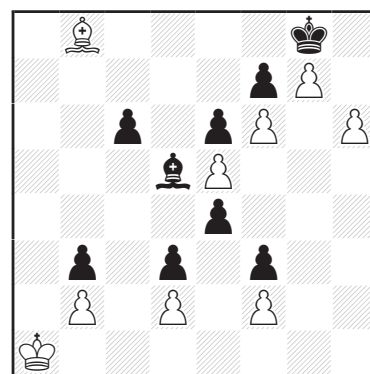
#8 (7+10) C+

7056 - O. Schmitt



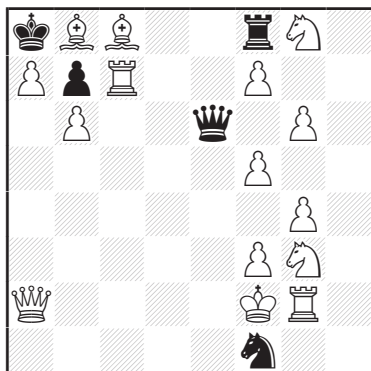
#15 (7+11) C+
b) ♔é2→d3, #17

7057 - Y. Chable



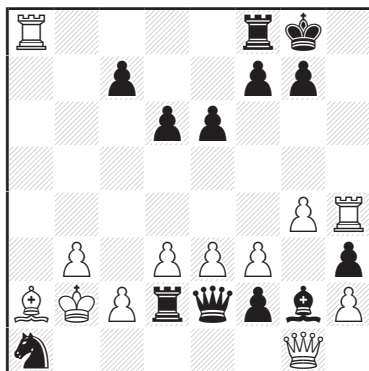
#44 (9+9)

7058 - P. Rouzaud



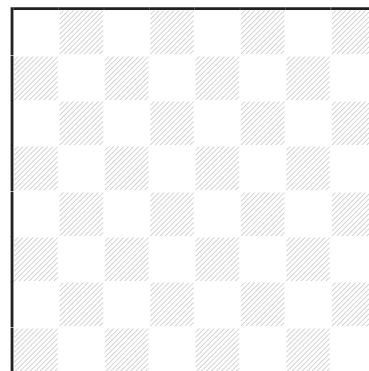
+ (15+5)
Aux Noirs de jouer

**7059 - J. Crusats
& A. Frokin**



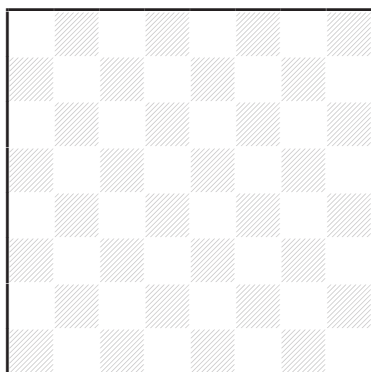
-4 & 1 (12+13)
Proca-Retractor

7060 - F. Labelle



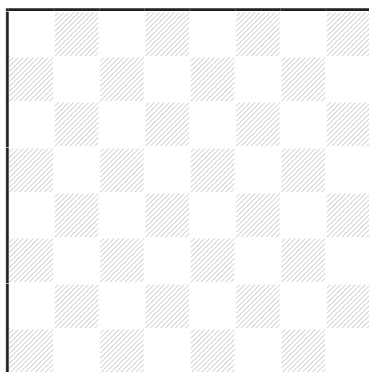
C+
Trouver la partie
qui se termine par
6...0-0-0# avec un
Cavalier en b6

7061 - F. Labelle



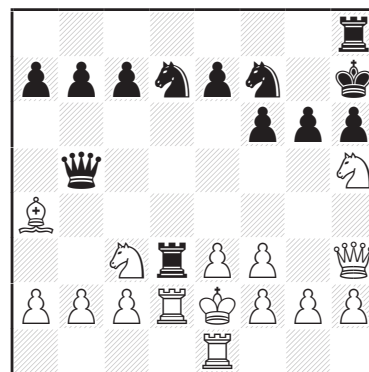
C+
Trouver la partie
qui se termine par
7.0-0-0# avec un
Fou en h5

7062 - F. Labelle



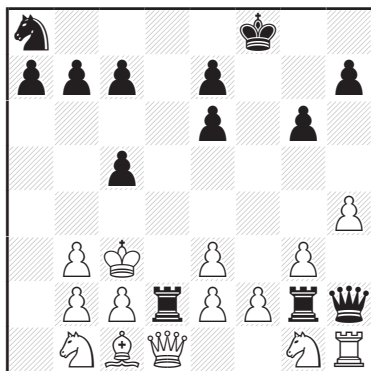
C+
Trouver la partie
qui se termine par
7.0-0# avec un
Fou en ç2

7063 - M. Kozulya



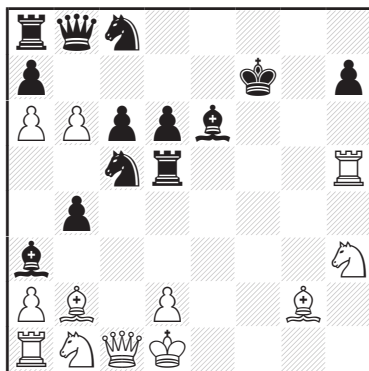
C+
Partie (15+13)
Justificative en 17,0 coups

**7064 - J. J. Lois
& R. Osorio**



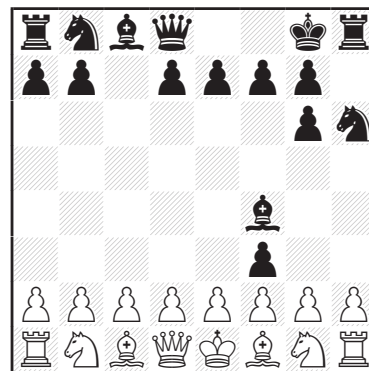
C+
Partie (14+13)
Justificative en 21,5 coups

7065 - N. Dupont



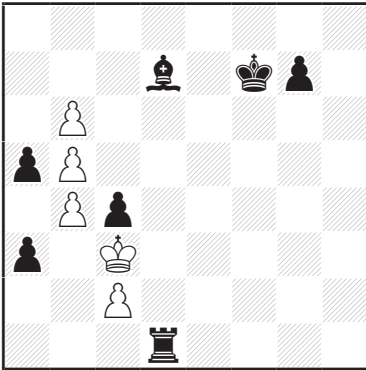
C+
Partie (12+13)
Justificative en 26,0 coups

7066 - D. Novomeský



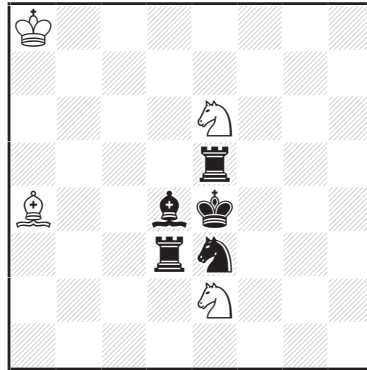
C+
Partie (16+16)
Justificative en 9,0 coups
Circé inversé

7067 - A. Biénabe



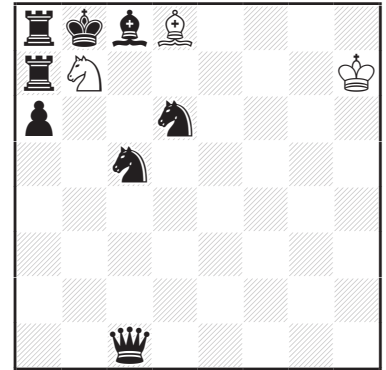
shc#15 (5+7)

7068 - A. Armeni



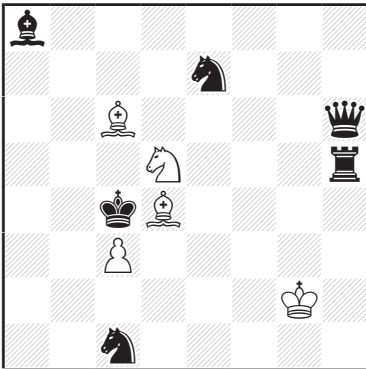
h#2 2.1.1.1. (4+5) C+

7069 - M. Nieroba



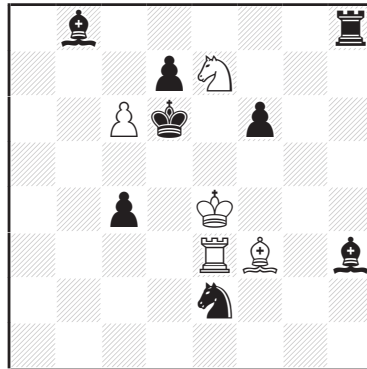
h#2 (3+8) C+
b) ♖a8↔♗c8

7070 - E. Bourd



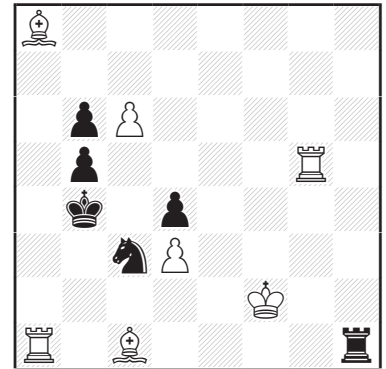
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+

7071 - A. Garofalo



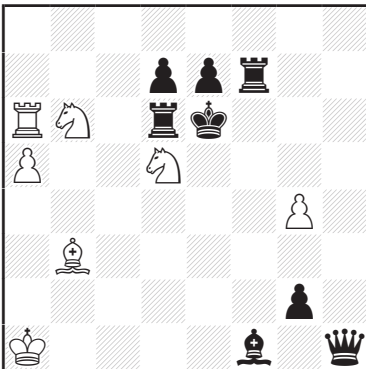
h#2 (5+8) C+
b) ♘é7→é6

7072 - V. Agostini



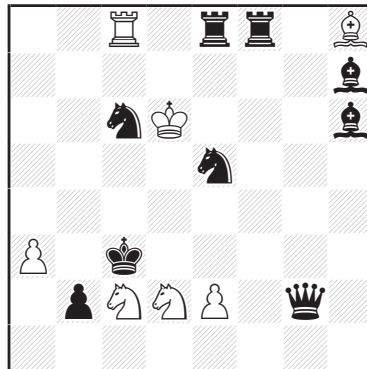
h#2 2.1.1.1. (7+6) C+

7073 - N. Popa



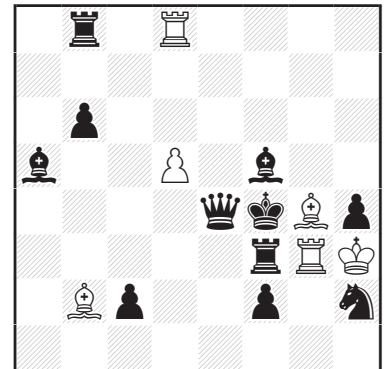
h#2 2.1.1.1. (7+8) C+

7074 - T. Pantalacci



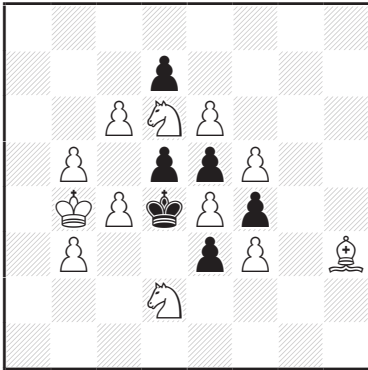
h#2 (7+9) C+
b) ♜b2→b3

7075 - T. Pantalacci



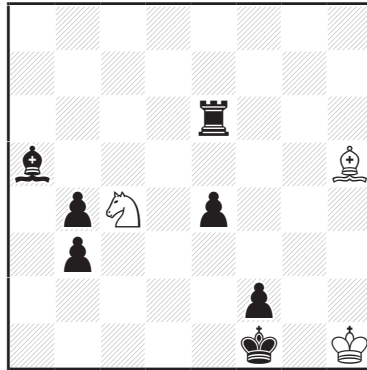
h#2 (6+11) C+
b) - ♖d5

7076 - P. Rouzaud



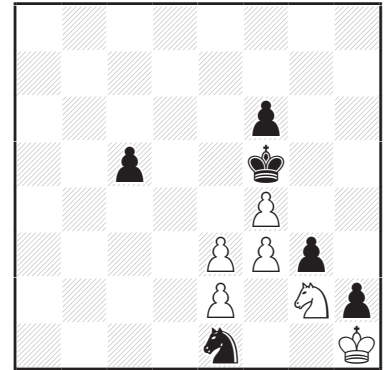
h#2 4.1.1.1. (12+6) C+

7077 - D. Müller
& R. Wiehagen



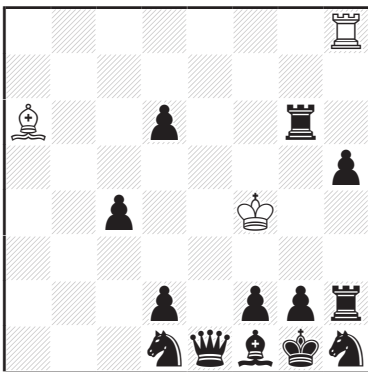
h#3 0.1.1.1.1.1. (3+7) C+
b) ♘c4→d6

7078 - M. Witztum



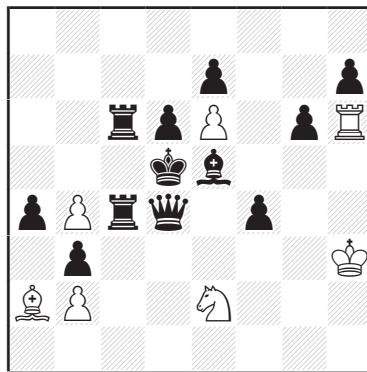
h#3 (6+6) C+
b) ♙g2

7079 - M. Caillaud



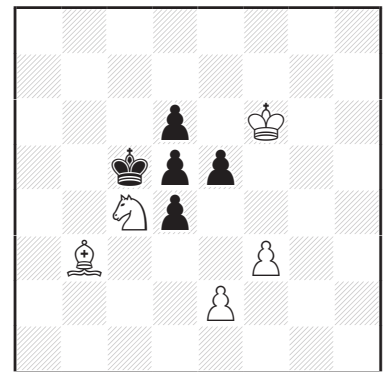
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+13) C+

7080 - G. Smits



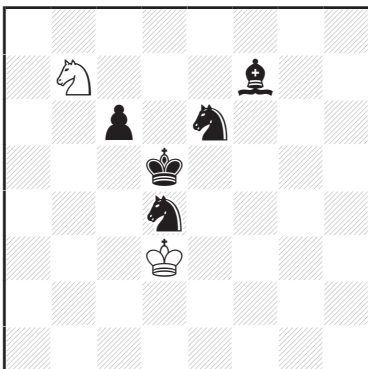
h#3 2.1.1.1.1.1. (7+12) C+

7081 - N. Popa



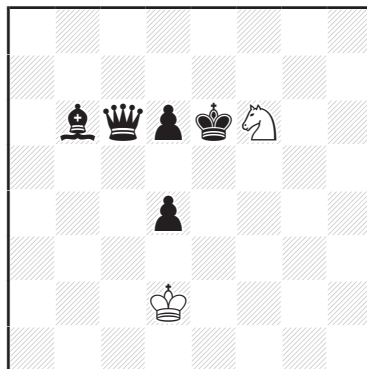
h#4 0.2.1... (5+5) C+
b) ♜f3→ç2, mat par les Noirs

7082 - J. Pitkanen
dédié à Y. Tallec



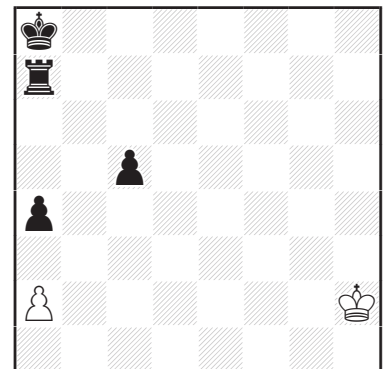
h#5 (2+5) C+

7083 - J. Pitkanen
dédié à Y. Tallec



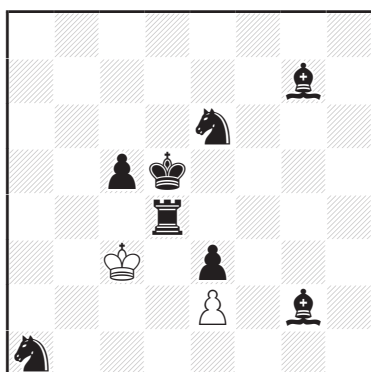
h#5 (2+5) C+

7084 - A. Garofalo



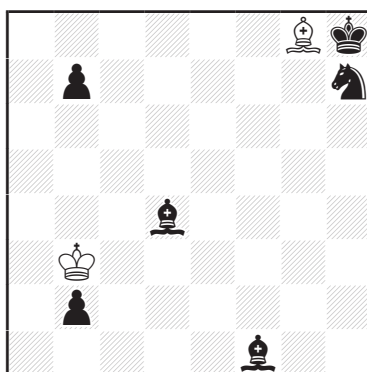
h#6 (2+4) C+

7085 - Z. Gavrilovski



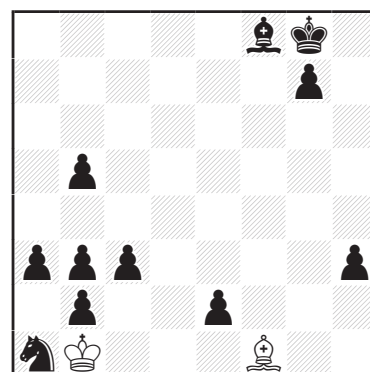
h#6 (2+8) C+
b) ♔ç3→f5

7086 - F. Abdurahmanović



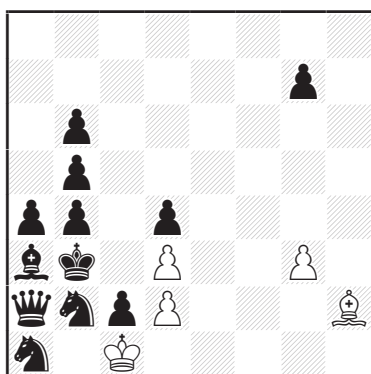
h#7 0.1.1... (2+6) C+

7087 - G. Smits



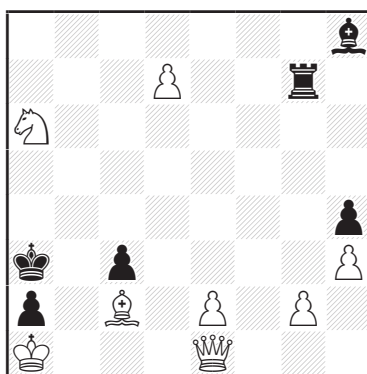
h#7 0.1.1... (2+11) C+

7088 - W. Neef



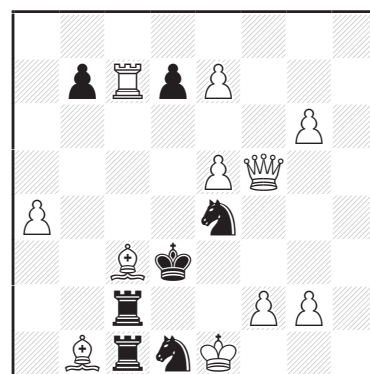
h#7 (5+12) C+

7089 - V. Bulanov
& E. Fomichev



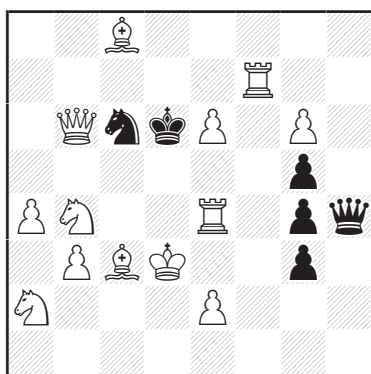
s#2 (8+6) C+
b) après la clé

7090 - C. Gamnitzer



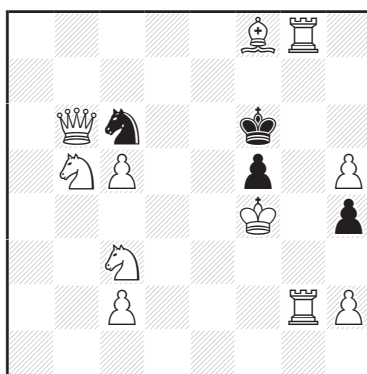
s#5vv (11+7) C+

7091 - R. Blagojević



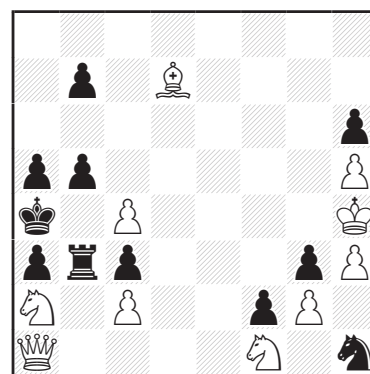
s#5 (13+6) C+

7092 - G. Kozyura



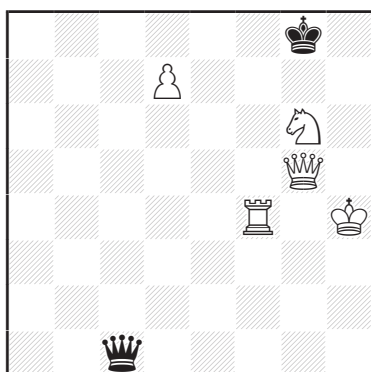
s#8v (11+4) C+

7093 - J. Pitkanen



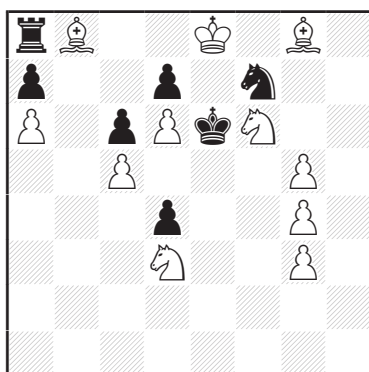
s#9 (10+11) C+

7094 - I. Soroka



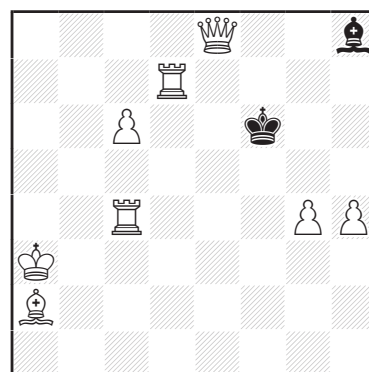
s#10 (5+2) C+

7095 - S.I. Tkachenko



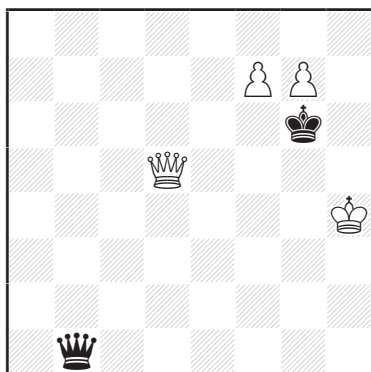
s#10 (11+7) C+

7096 - M. Babić



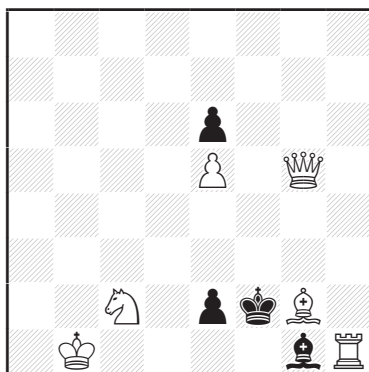
s#12 (8+2) C+g
2 solutions

7097 - I. Soroka



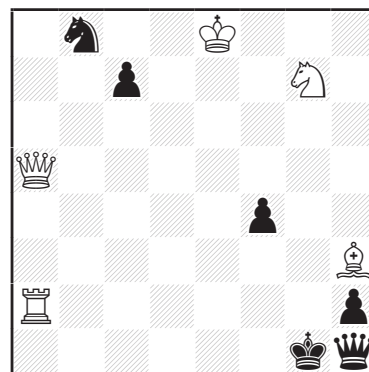
s#13 (4+2) C+g

7098 - D. Innocenti
& M. Kerhuel



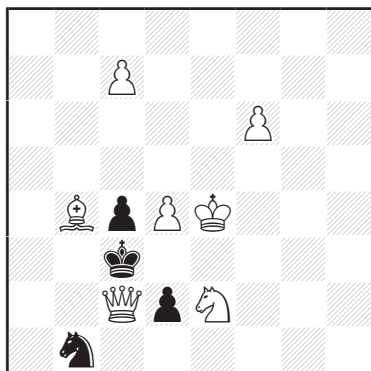
#2 (6+4) C+
Masand

7099 - D. Innocenti



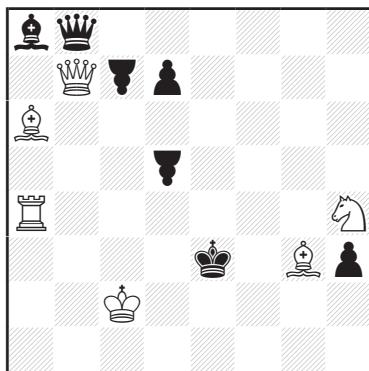
#2* (5+6) C+
Masand

7100 - M. Caillaud



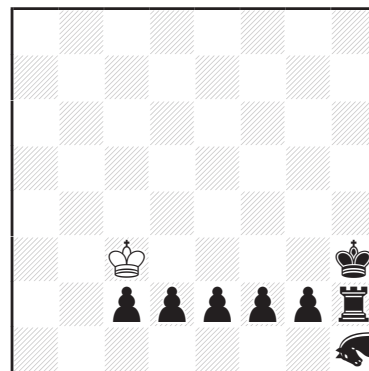
#2* (7+4) C+
Circé martien

7101 - V. Agostini



#2v (6+7) C+
♣=Pion Bérolina

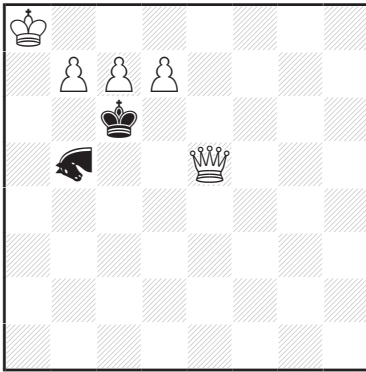
7102 - R. Bédoni
& J. Dupin



s#5 (1+8) C+
Echecs noirs obligatoires
♞=Zèbre

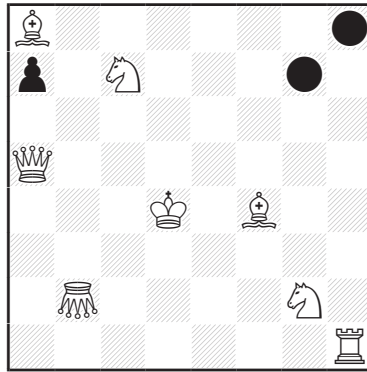
7103 - T. Linss

Denis Blondel in memoriam



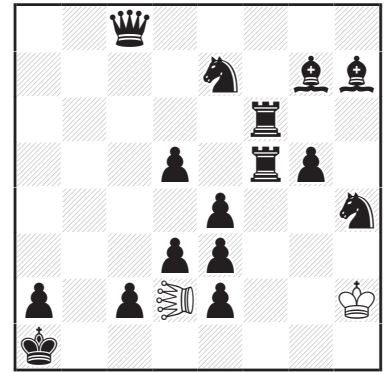
s#8 (5+2) C+
 ♞=Rose

7104 - B. Rothmann



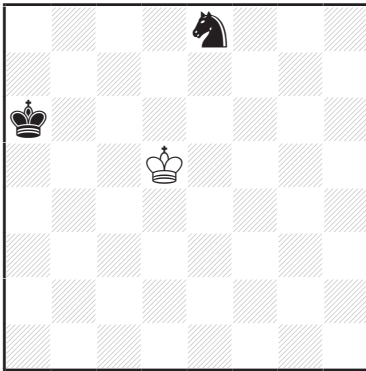
s#9 (8+3)
 ●=Orphelin
 ♞=Sauterelle

7105 - B. Rothmann



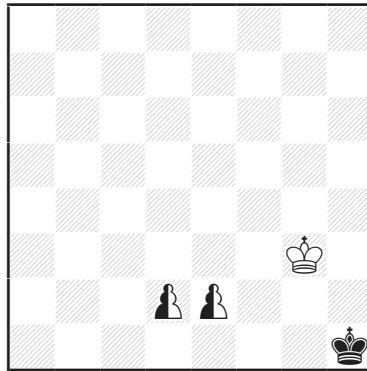
=18 (2+16)
 Poursuite
 ♞=Locuste

**7106 - D. Innocenti
 & M. Kerhuel**



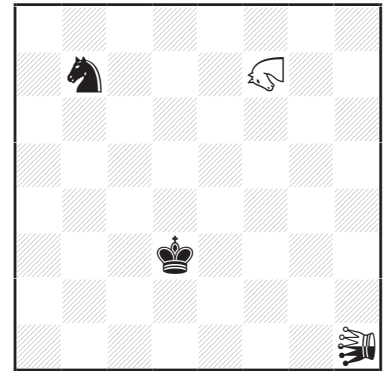
Illegal Cluster (1/4+2)
 Ajouter ♖ ♙ ♞ pour
 obtenir un Illegal Cluster
 Masand

7107 - S. Luce



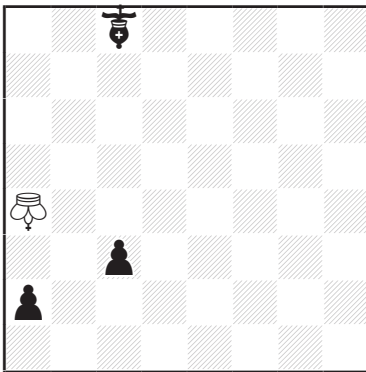
h#2 (1+1+2) C+
 b) ♜ d2→g2
 Take & Make
 Circé échange

7108 - K. Soulivy



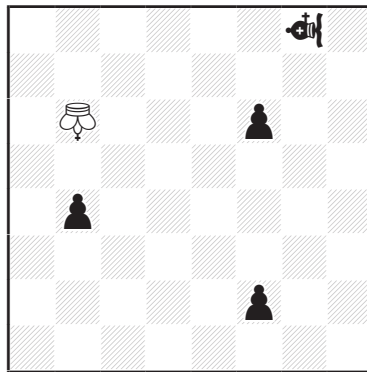
h=2 4.1.1.1. (1+2+1) C+
 Super-Circé
 ♞=Rose
 ♞=Locuste

7109 - K. Mlynka



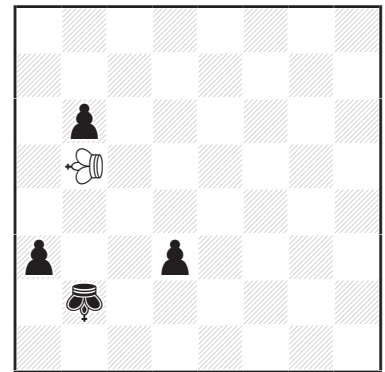
h#2* 3.1.1.1. (1+3) C+p
 Voir solution !

7110 - K. Mlynka



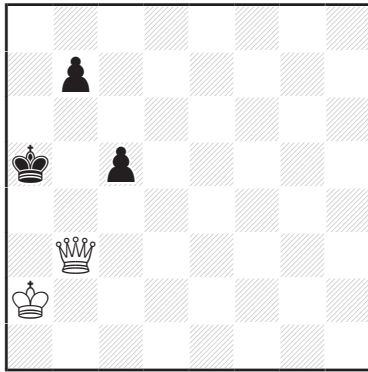
sh#2 4.1.1. (1+4) C+p
 Voir solution !

7111 - K. Mlynka



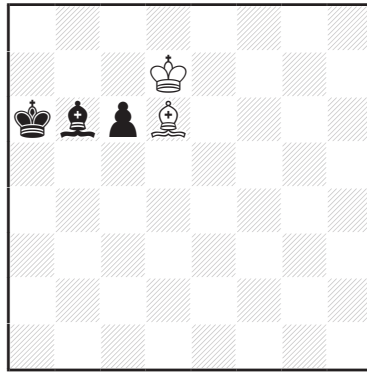
#2 (1+4) C+p
 ♞=Roi immobile
 ♞=Roi super-transmuté

7112 - D. Innocenti
& M. Kerhuel



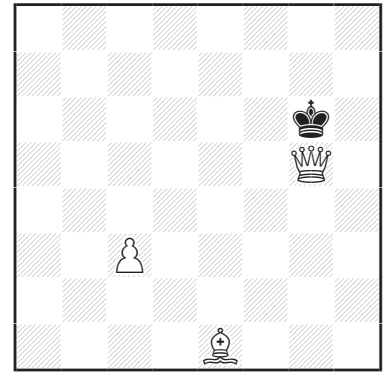
#2 (2+3) C+
Masand

7113 - Z. Zach



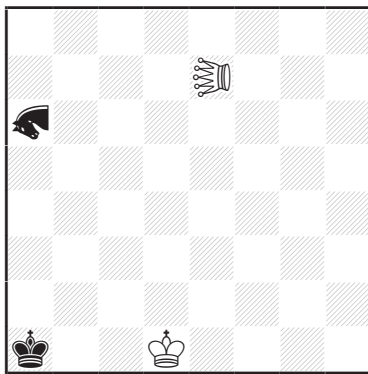
h#2 (2+3) C+
Duplex
Annan

7114 - D. Innocenti



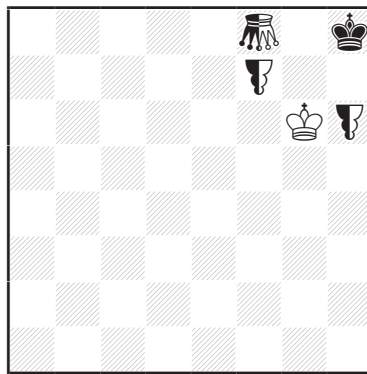
h=3 0.2.1.1.1.1. (3+1) C+
Circé martien

7115 - K. Mlynka



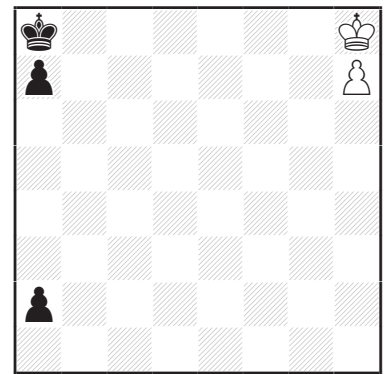
h#3 (2+2) C+
b) ♞a6↔♞é7
Messigny
♞=Rose ; ♞=Locuste

7116 - S. Luce



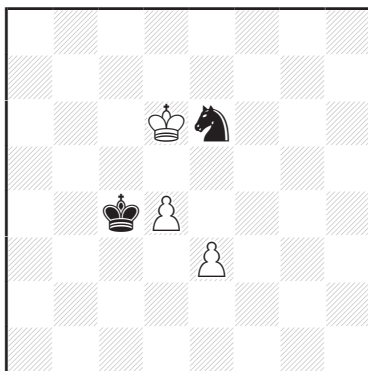
h=3 2.1.1.1.1.1. (1+1+3) C+
♞=Pion Bérolina
♞=Sauterelle

7117 - R. Bédoni



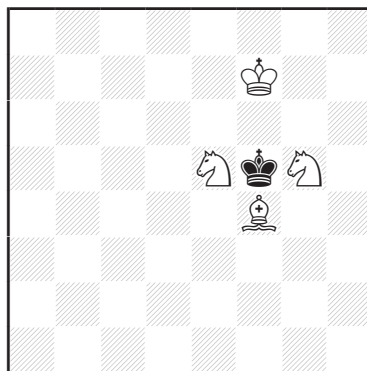
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+3) C+

7118 - S. Luce



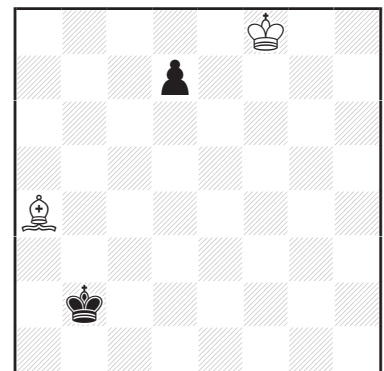
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+2) C+
Take & Make, Circé Échange

7119 - A. Tüngler



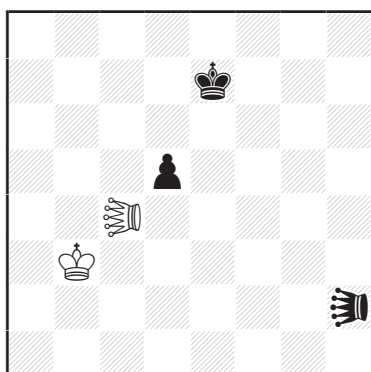
#4 (4+1) C+
b) une ligne ↓
Circé

7120 - S. Luce



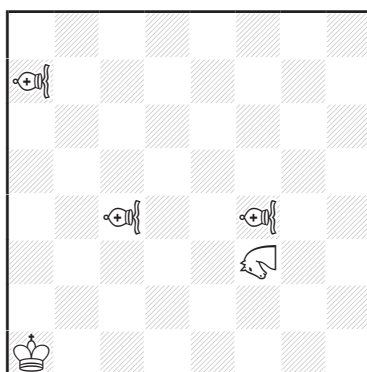
h#5 0.1.1... (2+2) C+
Take & Make
Circé

7121 - M. Grushko



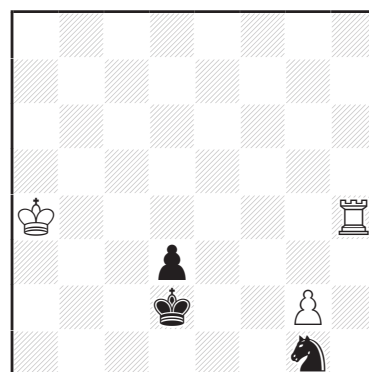
h#6 0.1.1... (2+3) C+
Messigny
♙♚=Locuste

7122 - V. Kotěšovec



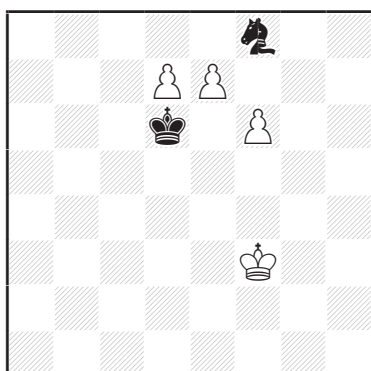
sd-auto=16 2.1... (5+0) C+
♘=Mao
♗=Noctambule-Sauteur

7123 - J. Vysotska



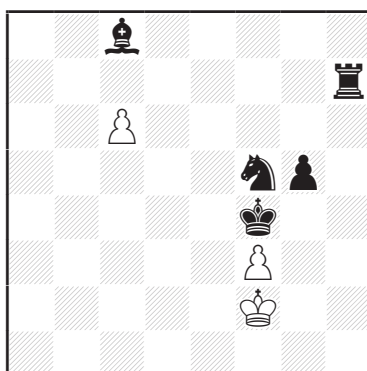
h#2 2.1.1.1. (3+3) C+p
Back-to-Back

7124 - R. Bédoni
& M. Kerhuel



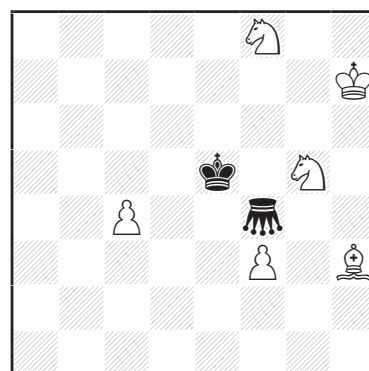
h#2 2.1.1.1. (4+2) C+
♞=Princesse

7125 - V. Agostini



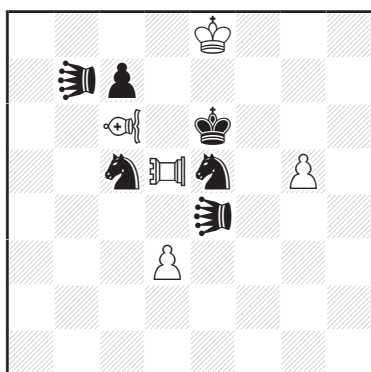
h#2 2.1.1.1. (3+5) C+
Take & Make

7126 - V. Sizonenko



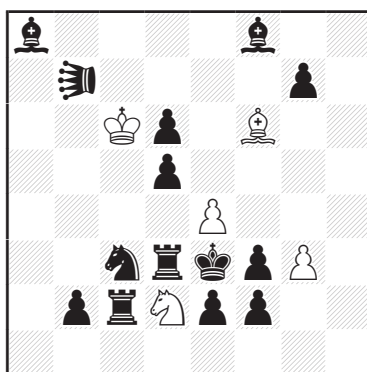
h#2 4.1.1.1. (6+2) C+
♞=Sauterelle

7127 - A. Onkoud



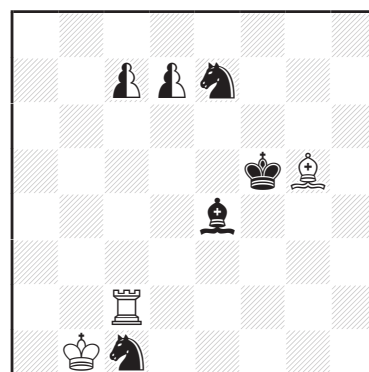
h#2 2.1.1.1. (5+6) C+
♙=Léo ; ♗=Fers ; ♞=Vizir

7128 - N. Predrag



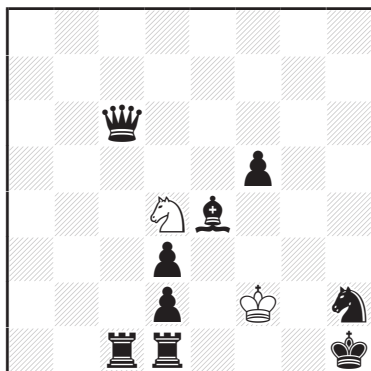
h#2 2.1.1.1. (5+14) C+
♙=Locuste

7129 - M. Caillaud



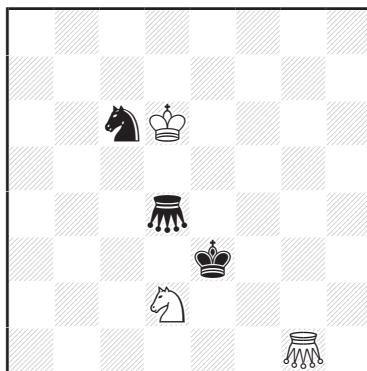
h#3 0.2.1.1.1.1. (3+4+2) C+
Circé Volcanique

7130 - G. Smits



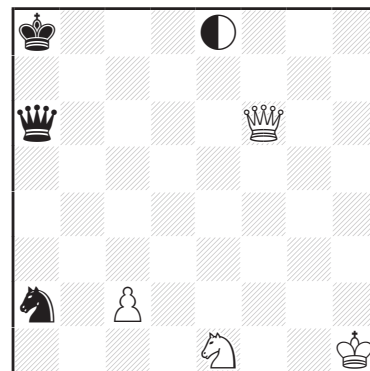
h#2,5* (2+9) C+
Superguards

7131 - V. Rallo



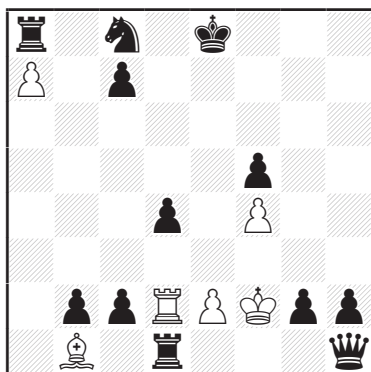
h#4 0.2.1... (3+3) C+
Köko
♞♝=Sauterelle

7132 - B. Rothmann



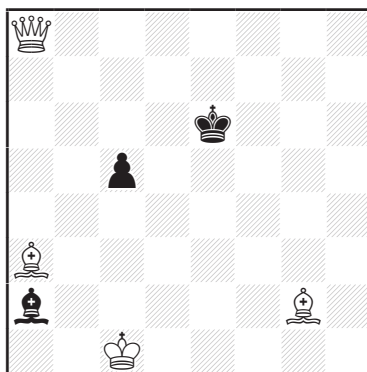
h==4 (4+3) C+
●=Imitator

7133 - S. Luce



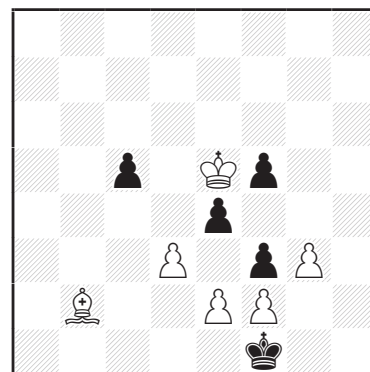
hs#6 (6+12)
Madrasi

7134 - S. Luce



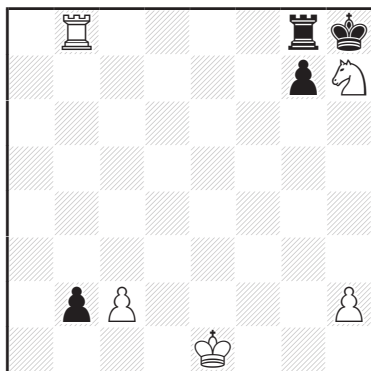
hs#6 (4+3) C+

7135 - S. Luce



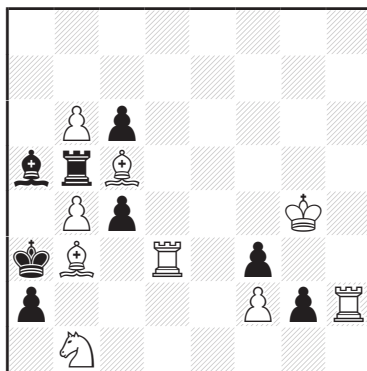
h==7 0.1.1... (6+5)
Take & Make
Circé

7136 - Z. Laborczi



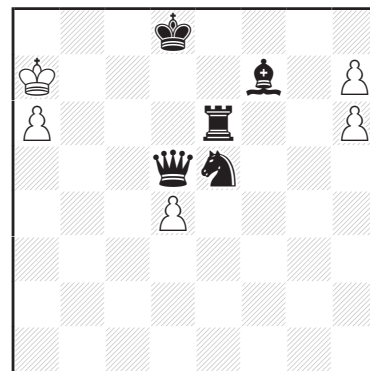
sh#8 (5+4) C+
b) ♖b8→ç8
Anticircé

7137 - Z. Laborczi



sh=12 (9+8) C+
Circé

7138 - G. Spiccas



ss#18 (5+5) C+aly

SOLUTIONS - PHÉNIX 245

DEUX-COUPS

7043 Umut Kaan Sayman

1. ♖f5! blocus
 1... ♗f3~(♗é3, ♗×f5, ♗g3) 2.f3(f×é3,f4,f×g3)#
 1... ç5(♗×f2+) 2. ♗d5(♗×f2)#
 Le thème Albino sur les coups matants, par un nouvel auteur, originaire de Turquie.

7044 Evgeni Bourd

1. ♗f6? [2. ♗×d4# A]	1. ♗g6! [2. ♗×g4# B]
1... ♗d7 a 2. ♗×d4#	1... ♗d7 a 2. ♗×g4#
1... ♗×f6 2. ♗×g4# B	1... ♗×g6 2. ♗×d4# A
mais 1...d3!	1...é3 2. ♗×ç2#

Clés d'interceptions de la Dame noire par la Dame blanche. Sur 1... ♗d7, la Dame noire se dégage mais se trouve interceptée par la Tour blanche ou le Fou blanc, ce qui permet le mat de la Dame blanche. Pseudo Le Grand Un bon problème.

7045 Alain Biénabe

1. ♗é6! [2. ç5#]
 1... ç5(♗ç5, ♗ç5, ♗ç5)
 2. ♗f4(♗f6, ♗b1, ♗×g3)#
 La menace et les quatre défenses ont lieu sur la même case. Une idée intéressante (qui fut l'objet du 25° CT de Spisska Borovicka, Batoumi 2013).

7046 John Rice

1. ♗df4? [2. ♗f3#]	1. ♗dé5? [2. ♗d5#]
1... ♗d3 2. ♗×d3#	1... ♗×é5 2. ♗f3#
1...d3 2. ♗ç4#	1... ♗a2 2. ♗d3#
mais 1... ♗×f4!	mais 1...ç4!
1. ♗f4? [2. ♗f2#]	1. ♗é5! [2. ♗×ç5#]
1... ♗×f4 2. ♗×ç5#	1... ♗×d3 2. ♗d5#
mais 1... ♗×d3!	1... ♗×é5 2. ♗f2#
1. ♗gf4? [2. ♗f2#]	
mais 1... ♗é5!	

Jeu d'interceptions successives de la Tour noire par le Cavalier blanc et le Fou blanc, dans une présentation claire et économique. On regrette cependant deux réfutations brutales.

7047 Roméo Bédoni

1. ♗a5? [2. ♗×ç5#]
 1... ♗ç1 2. ♗×é4# A
 1... ♗db3, ♗dé6 2. ♗(×)é6# B
 1... ♗f7 2. ♗×é4#
 mais 1... ♗b5!

1. ♗ç3? [2. ♗×d4#]
 1... ♗çb3, ♗çé6 2. ♗(×)é6# B
 1... ♗d2, ♗é3 2. ♗f5# C
 mais 1...é3!

1. ♗g3! [2. ♗×f4#]
 1... ♗dé6 2. ♗f5# C
 1... ♗d3, ♗çé6 2. ♗×é4# A
 1... ♗×g3 2. ♗×g3#

Clouages successifs de trois pièces noires et six mats cycliques par clouages.
 Une réalisation impeccable.

7048 Eugene Rosner

1. ♗b5? [2. ♗é5#]	1. ♗h8? [2. ♗é8#]
mais 1... ♗×a5! a	1... ♗×a5 a 2. ♗×d4#
1. ♗×a2? [2. ♗d5#]	1... ♗b3 b 2. ♗×d3#
1... ♗×a5 a 2. ♗×d4#	mais 1... ♗g8! c
mais 1... ♗b3! b	1.a7! [2.a8=♗#]
	1... ♗×a5 a 2. ♗×d4#
	1... ♗b3 b 2. ♗×d3#
	1... ♗g8 c 2. ♗×f4#

Progression cumulative des défenses en quatre phases. Les réfutations des essais introduisent les défenses thématiques de la phase suivante. Une idée complexe imaginée et présentée à plusieurs reprises par l'auteur.

7049 Givi Mosiashvili

1... ♗b5~ 2. ♗×ç5#	1. ♗g1! [2. ♗h2#]
1... ♗b3! 2.?	1... ♗b3 2. ♗×ç5#
1... ♗d4~ 2. ♗(×)é6#	1... ♗b3 2. ♗é6#
1... ♗b3! 2.?	1... ♗d3 2. ♗×d5#
1... ♗é4~ 2. ♗×d5#	1... ♗×h6 2. ♗é7#
1... ♗d3! 2.?	1... ♗×d7+ 2. ♗×d7#
1... ♗g8~ 2. ♗(×)é7#	1... ♗×a3 2.é3#
1... ♗×h6! 2.?	1...f×g4 2. ♗×g4#

Des effets Dombrovskis sont obtenus en quatre variantes, qui sont les défenses efficaces du jeu apparent. La clé reprend les cases thématiques é3 et g4, les défenses perdent leur efficacité et la batterie royale peut fonctionner. Notons qu'on ne peut parler ici que d'effet Dombrovskis, et non pas du thème Dombrovskis lui-même, où les mats thématiques réapparaissent sur les réfutations des essais, et non sur des défenses particulières du jeu apparent.

TROIS-COUPS

7050 Leonid Makaronez

1. ♖c6! [2. é3+ ♜×é3 3. ♘é2#]
 1... ♜é3 2. ♘×é6+ ♙×é6 3. ♙×é3#
 1... ♚a2 2. ♘f3 [3. ♚é4#]
 1... ♚h2 2. ♙é7 [3. ♚é4#] ♙h7 3. ♘×é6#
 2... ♚×é2 3. ♘×é2#

Défense Umnov par le Cavalier noir en occupant é3 pour contrer la menace.

7051 Roméo Bédoni & Pierre Tritten

1. ♙×ç6? [2. ♚×d5#] mais 1... ♚d6!
 1. ♚b1! blocus
 1... ♚d2 2. ♙×d2 [3. ♙~#] é×d2 3. ♚×d2#
 1... ♚d3 2. ç×d3 [3. d×é4#] é×d3 3. ♚×d3#
 1... ♚d4 2. ç×d4 [3. d×é5#] é×d4 3. ♚×d4#
 1... ♚d6 2. ♚×b6 [3. ♚b8#] ç×b6 3. ♚×d6#
 1... b5 2. ♚×b5 [3. ♚b8#] ç×b5 3. ♚×d5#
 Mouvements Pelle et chasse de la Tour noire.

MULTICOUPS

7052 Olivier Schmitt

1. ♘ç4? [2. ♘b6#] 1... ♙×ç4 2. ♙é6+ d5!
 1. ♚×d6+? ♙×d6 2. ♘ç4 ç×d4!
 1. ♘ç7+? ♙×d4 2. ♘b5+ ♙é3!
 1. é3! [2. ♘ç7#] f×é3 2. ♘ç7+! ♙×d4 3. ♘b5+ ♙d5 4. ♚×d6+! ♙×d6 5. ♘ç4! ♙×ç4 6. ♙é6#
 Trois avant-plans : un sacrifice de pré-blocage est suivi d'une annihilation pour éviter un déblocage de la case ç5. Puis un sacrifice d'élimination évite une interception noire. Sacrifice et mat modèle dans le plan principal. (Auteur)

7053 Roméo Bédoni

1. ♙h1!! h2 2. ♙g2 ♙a8 3. ♙f3 ♙b8 4. ♙é4 ♙a8
 5. ♙d5 ♙b8 6. ♙ç6 ♙a8 7. ♙ç7#
 Indien à retardement (Auteur) Simple et amusant.

7054 Olivier Schmitt

Essais : 1. ♙a2? [2. ♘ç4+ ♙×d5 3. ♚é5#] ♜×d2!
 2. ♘ç7 b3! 3. ♘b5+ ♙d5 car le ♙a2 est enfermé.
 1. ♘ç7? [2. ♘b5#] ♜a3? 2. ♙f7 mais 1... ♜ç3!
 2. ♙f7 ♜a4+
 Le switchback du ♘d5 va permettre d'une part de jouer le coup ♙f7 et éviter ainsi d'être enfermé et d'autre part d'empêcher la parade ♜ç3, ce Cavalier ne disposant alors que de deux autres parades insuffisantes :
 1. ♘é7! [2. ♘ç8#] ♙é5 2. ♘g8+ ♙d6 3. ♙f7!
 [4. ♘ç4#] 3... ♜×d2 4. ♘é7 ♙é5 5. ♘d5+ ♙d6
 6. ♘ç7 [7. ♘b5#] ♜ç4+ 7. ♙×ç4 [8. ♘b5#]
 4... ♜ç4+ 5. ♙×ç4 ♙é5 6. ♘d5+ ♙d6 7. ♘ç7
 [8. ♘b5#]
 3... ♜a3 4. ♘é7 ♙é5 5. ♘d5+ ♙d6 6. ♘ç7
 [7. ♘b5+ ♜×b5 8. ♘ç4#]

En effet, en jouant en a3, le Cavalier noir couvre les cases b5 et c4 mais ne capture pas le ♘d2 alors qu'en capturant le ♘d2, il ne peut plus couvrir la case b5. (Auteur)

7055 Olivier Schmitt

L'essai : 1. ♘a7? [2. ♘×b5#] g×f1=♚! ne fonctionne pas et jouer le ♘f1 n'amène à rien :
 1. ♘g3? h×g3! ou 1. ♘×é3? ♙×é3! 2. ♘a7 n'aboutit pas. Les Blancs peuvent aussi essayer
 1. ♙f6+? ♙ç5 2. ♘×é3 [3. ♙é7+ ♙d4 4. ♘f5#] f×é3? 3. ♙é7+ switchback, 3... ♙d4 4. ♘a7 etc... mais 2...b4! réfute. C'est l'appui du ♘ç8 qui va finalement permettre de se «débarrasser» du ♘f1.
 1. ♘d6! [2. ♘×b5, ♘f5#] ♙ç5 2. ♘ç4+ ♙d4
 3. ♘f×é3! [4. ♘f5#] f×é3 4. ♘d6 ♙ç5 5. ♘ç8+ switchback, 5... ♙d4 6. ♘a7 [7. ♘×b5#] é2
 7. ♘×b5+ ♙é3 8. ♙g5# modèle
 Aller-retour du ♘ç8 pour forcer l'élimination d'une pièce blanche. (Auteur)

7056 Olivier Schmitt

a) 1. ♚f8! ♙b2 2. ♚b8+ ♙ç1 3. ♙b7 ♙b2
 4. ♙d5+ ♙ç1 5. ♙b3 ♙b2 6. ♙×é6+ ♙ç1
 7. ♙b3 ♙b2 8. ♙ç4+ ♙ç1 9. ♙é1 é6 10. ♚f8 ♙b2
 11. ♚f2 ♙ç1 12. ♙é2 ♙b2 13. ♙d3 ♙ç1
 14. ♙×ç3 ♙d1 15. ♚f1#

b) 1. ♖é2! ♜b2 2. ♚b4+ ♜ç1 3. ♙f3 g×f3+
 4. ♜f2 ♜d1 5. ♚d4+ ♜ç1 6.g4 ♜b2 7. ♚b4+
 (une manœuvre qui rappelle le final d'un certain
 #26 - voir le 6689 de px231/9317, composé avec
 Roméo Bédoni) ♜ç1 8.g5 ♜~ 9. ♚d4+ ♜ç1
 10.g6 ♜b2 11. ♚b4+ ♜ç1 12.g7 ♜d2 13. ♚d4+
 ♜ç1 14.g8=♚ ♜b2 15. ♚b4 ♜ç1 16. ♚g1+
 ♜d2 17. ♚d4# (Auteur)

7057 Yves Chable

Etat des lieux :

- 1 - le Roi noir est confiné aux cases g8 et h7 (sous peine de g8=♚)
- 2 - le Fou noir doit défendre ses Pions et quand le Roi blanc vient en é7, doit aller sur la diagonale b1-h7 pour empêcher le sacrifice h6-h7 (voir 5.)
- 3 - les Pions noirs peuvent tenter d'aller à Dame
- 4 - le Fou blanc doit aider à surveiller les poussées ç6-ç5 et é4-é3 ainsi qu'une aide éventuelle au mat
- 5 - le Roi blanc menacera d'aller en é7 pour éloigner le Roi noir de g8 par h7+ et prise en f7 pour promouvoir le ♖g7 ou attaquer les ♜f7 et é6 avec la montée du ♖d2

1. ♙a7!(a) ♜h7 2. ♜b1 ♜g8 3. ♜ç1 ♜h7 4. ♜d1
 ♜g8 5. ♜é1 ♜h7 6. ♜f1 ♜g8 7. ♜g1 ♜h7 8. ♜h2
 ♜g8 9. ♜g3 ♜h7 10. ♜f4 ♜g8 11. ♜é3 ♜h7(b)
 12. ♜d4 é3(c) 13. ♜×é3 ♙ç4(d) 14. ♜×f3 ♙d5+
 15. ♜é3 ♙ç4 16. ♜d4 ♙b5(e) 17. ♜ç3 ♙a4(f)
 18. ♜×d3 ♙b5+ 19. ♜ç3 ♙a4(g) 20. ♜b4 ♙b5
 21. ♜×b3 ♙é2(h) 22. ♜b4 ♙g4(i) 23. ♜ç5 ♙f3
 24. ♜d6 ♜g8 25. ♜é7 ♙é4!(j) 26.f3(k) ♙g6(l)
 27. ♜d6 ♜h7(m) 28. ♜×ç6 ♙h5(n) 29.b4(o)
 ♙×f3+ 30. ♜ç5(p) ♜g8 31.b5 ♜h7 32.b6 ♜g8
 33. ♜d6 ♜h7 34. ♜ç7 ♜g8 35.b7 ♙×b7(q)
 36. ♜×b7 ♜h7 37. ♜ç7 ♜g8 38. ♜d7 ♜h7
 39. ♜é7 ♜g8(r) 40.h7+ ♜×h7 41. ♜×f7 ♜h6
 42.g8=♚ ♜h5 43. ♙f2 ♜h6 44. ♚g6#

Commentaires explicatifs :

- (a) nécessaire sinon 1...é3 2.d×é3 d2 et mat (idem avec 2.f×é3)
- (b) la tentative 11...ç5 pour bloquer le Roi blanc est contrée par 12. ♙×ç5
- (c) ce coup libère la case é4 pour le Fou noir et gagne un temps en obligeant le Roi blanc à revenir en arrière ; par ailleurs, les Noirs pourraient jouer 12...♜g8, on a alors :
 13. ♜ç3 ♜h7 14. ♙é3 ç5(c1) 15. ♙×ç5 é3

16. ♙×é3 ♜g8(c2) 17. ♜×d3 ♜h7 18. ♙a7(c3)
 ♜g8 19. ♜d4 ♜h7 20.d3(c4) ♜g8 21. ♜ç5
 ♙b7(c5) 22. ♜d6 ♙a6 23.d4(c6) ♙d3 24.d5
 é×d5 25. ♜×d5 ♜h7 26. ♜d6 ♙f5 27. ♜é7 ♜g8
 28. ♙d4(c7) ♙g6(c8) 29.é6 f×é6(c9) 30. ♜×é6
 ♙f7+ 31. ♜é7 ♙g6 32.h7+ ♜×h7(c10) 33.f7
 ♜h6(c11) 34.f8=♚ ♜g5 35.g8=♚ ♜h5 36. ♚f4
 ♙f5 37. ♚g5#

(c1) pour permettre ...é3 qui libérera la case é4 pour le Fou noir

(c2) le Fou noir ne peut défendre d3 sous peine d'être pris

(c3) pour ne pas empêcher ♜×h6 si ♜×f7

(c4) pour contrôler la case é4 visée par le Fou noir

(c5) le Fou noir va tenter de revenir sur la diagonale b1-h7 par a6

(c6) sauve le Pion blanc qui va aller attaquer é6

(c7) coup d'attente qui protégera é6

(c8) 28... ♙é6 29.h7+ ♜×h7 30. ♜f8 ♜g6

31.g8=♚+ ♜f5! 32. ♚h7+ ♜g4! 33. ♙é3 ♙f5

34. ♚h6 ♙é4 35. ♚g5+ ♜h3 36. ♚g3#

(c9) 29... ♙h5 30.é×f7+ ♙×f7 31.h7+ ♜×h7

32. ♜×f7 ♜h6 33.g8=♚ ♜h5 34. ♚g6+ ♜h4

35.~ ♜h3 36. ♚g3#

(c10) 32... ♙×h7 33.f7#

(c11) 33... ♙×f7 34. ♜×f7 ♜h6 35.g8=♚ ♜h5

36. ♙f6 ♜h6 37. ♚h8#

(d) 13... ♜g8 14. ♜×d3 ç5! 15. ♙×ç5 ♜h7

16. ♙a7 ♜g8 17. ♜d4! ♜h7 18.d3 ♜g8 19. ♜ç3

♜h7 20. ♜b4 ♜g8 21. ♜ç5 ♙b7 voir (c1)

(e) 16... ♙d5 17. ♜×d3 ç5! 18. ♙×ç5 ♜g8

19. ♙a7 ♜h7 20. ♜ç3 ♜g8 21.d3 ♜h7 22. ♜b4

♜g8 23. ♜ç5 ♙f3 24. ♜d6 ♙h5 25. ♜é7 ♙g6

26.d4 voir (c1)

(f) 17... ♜g8 18. ♜×b3 ç5 19. ♙×ç5 ♜h7 20. ♜ç3

♜g8 21. ♙a7 ♜h7 22. ♜d4 ♙a6 23. ♜ç5 ♙b7

24.b4 ♙d5 25.b5 ♙f3 et retour à la ligne principale au 31° coup

(g) 19... ♜g8 20. ♜b4 ♙b5 21. ♜×b3

(h) contrôle d3 et f3

(i) ce coup d'attente avant ♙f3 permet au Roi noir de jouer ♜g8 au 24° coup

(j) protège ç6 et contrôle h7

(k) cette poussée du Pion blanc oblige le Fou noir à choisir la prise avec menace h7 ou ♙d3 avec les menaces ♜×ç6 ou h7.

(l) 26... ♙×f3 27.h7+ ♜×h7 28. ♜×f7 ♙h5+

29. ♜f8 ♜g6 30.g8=♚+ ♜f5 31. ♚g3 ♜é4

32. ♖é3+ ♕f5 (32... ♔d5 33. ♖d4#) 33. ♖g7
 ♖g4 34. ♖f2 ♕h3 35. ♖g1 ♕h4 36. ♗f2+!
 (m) 27... ♗a5 28. ♖×ç6 ♗×f3+ 29. ♖ç5 ♗d5
 30.b4 ♖g8 31.b5

(n) le Fou noir vient en h5 pour rejoindre la case f3 en vue de contrôler b7 pour empêcher une éventuelle promotion en b8

(o) les Blancs abandonnent f3 et avancent b2 pour promouvoir en b8

(p) le Roi blanc en ç5 pour protéger b4 jusqu'à b6 sous protection du Fou blanc sinon Ff3 é2 pour prendre b5

(q) les Noirs attendent le dernier moment pour se sacrifier en b7

(r) après ♖é7, le Roi noir se trouve opportunément en g8

Il a fallu examiner beaucoup de variantes noires pour trouver la meilleure suite en 44 coups. Il faut remarquer que certains coups noirs anticipent bien la tactique blanche (et souvent de plusieurs coups). Par contre, il était impossible de réduire certains duals organiques comme par exemple ♗a7 ou ♗b6 (dans certaines variantes) ou 20. ♖b4 (ou 20. ♖d4) ♖g8 21. ♖ç5 dans la variante (d).

ÉTUDES

7058 Philippe Rouzard

Il est clair que les menaces directes des Blancs, tout comme leur avantage matériel, laissent les Noirs dans une position désespérée où le seul espoir sera de parvenir à se débarrasser de tout leur matériel pour être pat.

1... ♖é3+! i/ 2. ♖×f1 ♖é1+ 3. ♖×é1 ♗é8+

Et maintenant, où est donc l'idée des Blancs pour échapper à la «Tour folle» ?

⇒ une idée est de parer l'échec (prise de la Tour ou interception) avec une pièce qui lèvera le pat. Et en cherchant, on s'aperçoit que l'idée existe : si les Blancs jouent ♖ç8 (après avoir évidemment sacrifié le ♗ç8 pour libérer la case) et que les Noirs ne disposent que de ♗ç7+, alors b×ç7 lève le pat ! Hélas, on se convainc aisément qu'une telle variante ne peut être forcée car dès que le Roi blanc va sur la colonne «d», la Tour le poursuit de ses échecs en restant sur la colonne «é» et les colonnes «ç» et «d» sont trop vides pour contraindre la Tour à s'en écarter.

⇒ Aucune pièce ne pouvant en apparence lever le pat en bougeant pour parer l'échec, la seconde idée qui vient à l'esprit est de prendre la Tour sur échec. On pense alors à la prise par le ♗f7. Examinons cela de plus près : pour prendre sur échec, il faudra d'abord se débarrasser des ♗b8 et ç8 (et donc de la ♗ç7). Et ensuite, comme on note la structure «en chaînette» des Pions blancs qui ne peuvent pas être disposés ainsi par hasard, on remarque qu'un circuit est tout construit pour parvenir à nos fins : imaginons que le Roi blanc soit en f2 et la Tour noire en g2 (faisant échec). Le circuit est tout tracé. 1. ♖é3 ♗é2+ 2. ♖f4 ♗é4+ 3. ♖g5 ♗×g4+ 4. ♖f6 ♗×g6+ 5. ♖é7 ♗é6+ 6. ♖f8! ♗é8+? 7. f×é8=♖#!

Hélas, on s'aperçoit qu'on ne parvient pas à forcer la position issue de ♖é3 ♗f2+ car :

→ Si le Roi va sur la première rangée, la Tour noire le poursuit en jouant sur la deuxième rangée.

→ Si le Roi va sur la colonne «d», la Tour noire le poursuit en jouant sur la colonne «e». La Tour noire ne quittera cette colonne que si les Blancs couvrent l'échec, auquel cas elle prendra la pièce et poursuivra le Roi à partir de cette nouvelle colonne.

→ Enfin, si le Roi va sur la colonne «h», la Tour noire le poursuivra sur la colonne «g» sauf quand le Roi atteindra la case h8 auquel cas elle le poursuivra sur la septième rangée jusqu'à ce que le Roi atteigne la case d8 auquel cas elle reprendra sa poursuite à partir de la colonne «é» comme il a déjà été dit.

Tout ceci peut paraître compliqué, mais si on regarde un peu la position, on s'aperçoit que c'est en fait très simple. Mais alors, où est l'idée ?

4. ♗é7! ♗×é7+ 5. ♗é6 ♗×é6+ 6. ♗é5 ♗×é5+ ayant vu tout ce qui précède, nous voyons bien qu'il faut pouvoir profiter d'obstacles pour maîtriser les mouvements de la Tour adverse. La présence de la chaînette de Pions est trop intéressante pour ne pas nous offrir la solution : il ne reste qu'à la parcourir dans l'autre sens !

7. ♗é4! ii/ ♗×é4+ 8. ♖f2 iii/ ♗é2+ 9. ♖g3 ♗×g2+ 10. ♖f4 ♗×g4+ 11. ♖é5 ♗é4+ 12. ♖f6 ♗é6+ 13. ♖g7 ♗×g6+ 14. ♖f8 ♗×g8+ 15. ♖é7 ♗g7 (ou ♗f8 ou ♗d8. Les échecs des Noirs ont temporairement été stoppés, mais maintenant que l'échiquier a été nettoyé, les Noirs menacent de

recommencer et le Roi blanc ne trouvera plus d'abri).

16. ♖a6!! (il y avait urgence à lever le pat du Roi noir. La position reprend un caractère plus classique, et les Blancs gagnent aisément avec leurs pions f7 et f5).

i/ 1... ♗×a2+? 2. ♕g1 ou 2. ♗é2 gagnent

ii/ 7. ♗é2?? ♗×é2+ 8. ♕f1 ♗f2+ comme expliqué précédemment

iii/ 8. ♕f1? ♗é1+ 9. ♕f2 ♗f1+! 10. ♕g3 ♗×f3+ nulle car le Roi tourne autour des Pions «g» au lieu de contourner les pions «f».

RÉTROS

7059 Joaquim Crusats & Andrey Frolkin

Plan principal : -1. ♗a5-a8 [-2. ♗h5-a5 & 1. ♗h8#] mais -1...0-0!

Solution : -1. ♗b1×♗g1 ~ -2. ♗ç1×♗b2 (déterminant toutes les autres captures) ~ : maintenant le plan principal marche : -3. ♗a5-a8 [-4. ♗h5-a5 & 1. ♗h8#] et -3...0-0? est illégal car le Roi noir est requis en é1 pour dénouer la cage Sud.

À notre connaissance, le besoin d'un écran de Roi pour justifier l'impossibilité de roquer est nouveau. Ici cette idée n'est pas présentée directement dans la position du diagramme, mais doit être trouvée par le solutionniste qui a vu le plan principal et en cherche un avant-plan.

Essais :

-1. ♗b1-(×)g1 ♗d1-d2 -2. ♕ç1-b2 ♗d2-d1+ -3. ♗b2-b1 ~ & 1... ♗d1(é1)#

... -2. ♕a3-b2 ♗d2-é2! -3. ♗b2-b1 ♗ç3-d2!

et -4. ♗h7-h4 est inefficace (1. ♗×g7#?)

-1. ♕ç1-b2 d7-d6! (si -1... ♗~g2? -2. ♗g3-g1!

-3. ♗é5-g3 -4. ♗h7-h4 & 1. ♗×g7#)

-1. ♗ç1-g1 ♗é1-é2 -2. ♕b1-b2 ♗d1-d2!

... -2. ♕a3-b2 ♗d1-d2 -3. ♗b2-ç1 ♗ç3-é1!

si -1... ♗d1-d2 suit -2. ♗d2-ç1! -3. ♗ç3-d2

-4. ♗h7-h4 & 1. ♗×g7#

7060 François Labelle

1. é3 ç6 2. ♗g4 ♗a5 3. ♗×d7+ ♗×d7 4. ♕é2 ♗b6 5. ♕d3 ♗f5+ 6. ♕d4 0-0-0#

7061 François Labelle

1. ♗ç3 d5 2. ♗×d5 ♗g4 3. ♗f4 ♗×d2+ 4. ♗×d2 ♗h5 5. ♗ç3 ♗d7 6. ♗é3 ♗d6 7.0-0-0#

7062 François Labelle

1. f4 d6 2. f5 ♗×f5 3. ♗h3 ♗×ç2 4. é4 ♗d7 5. ♗h5 ♗é6 6. ♗ç4+ ♗f6 7.0-0#

Ces trois derniers problèmes ont été composés par ordinateur. La quête de François ne semble avoir de limite que le nombre de coups explorés. Qu'en adviendra t-il avec des ordinateurs du futur ?

7063 Mikhaïl Kozulya

1. ♗h3 g6 2. ♗f4 ♗h6 3. ♗h5 ♗é3 4. d×é3 ♗h6 5. ♗d2 0-0 6. ♗ç3 ♗é8 7. ♗h8 f6 8. ♗×d7 ♗f7 9. ♗h3 ♗g4 10. ♗ç3 ♗f3 11. é×f3 h6 12. ♗b5 ♗h7 13. ♗a4 ♗b5 14. ♗d1 ♗d8 15. ♗d2 ♗d3 16. ♕é2 ♗d7 17. ♗é1 ♗×h8 (C+ Euclide en 1s). Imposteur Tour noire (♗a8→♗h8), roque, circuit du Fou blanc.

7064 Jorge J. Lois & Roberto Osorio

1. h4 d6 2. ♗h3 ♗é6 3. ♗d3 ♗b3 4. a×b3 g6 5. ♗a5 ♗h6 6. ♗ç5 ♗é3 7. d×é3 d×ç5 8. ♕d2 ♗d6 9. ♕ç3 ♗h2 10. g3 ♗d7 11. ♗h3 ♗b6 12. ♗é6 f×é6 13. ♗d8+ ♗f7 14. ♗×g8 ♗d8 15. ♗h3 ♗a8 16. ♗h1 ♗d1 17. ♗d8 ♗g1 18. ♗d1 ♗d8 19. ♗d5 ♗g2 20. ♗h1 ♗f8 21. ♗d1 ♗d2 22. ♗g1

Circuits cachés de ♗, ♗, ♗ pour le thème du Jubilé Lois-60 (come-and-go Platzwechsel).

Après 18. ♗d8-d1 la ♗ et la ♗ ont échangé leurs places et après 21. ♗d5-d1 elles retrouvent leurs positions initiales.

7065 Nicolas Dupont

1. b4 é5 2. ♗b2 é4 3. ♗ç1 é3 4. ♕d1 é×f2 5. é4 f5 6. é5 f4 7. é6 f3 8. é7 ♗f7 9. é8= ♗ f×g2 10. ♗é6 ♗é7 11. ♗ç6 d×ç6 12. h4 ♗é6 13. h5 ♗d7 14. h6 ♗b8 15. ♗h5 ♗ç8 16. ♗h3 g1= ♗ 17. ♗g2 f1= ♗ 18. h×g7 ♗a6 19. b5 ♗a3 20. b×a6 b5 21. ç4 ♗b6 22. ç5 ♗d8 23. ç×b6 ♗ç5 24. g8= ♗ ♗d5 25. ♗d8 b4 26. ♗d6 ç×d6

Deux Fous noirs Ceriani-Frolkin, deux Tours blanches Ceriani-Frolkin capturées par les Pions noirs imposteurs (ç6 et d6)

Notation du futur :

Deux Tours blanches Ceriani-Frolkin capturées en croix à (CC&CF)(T,T)

Deux Fous noirs Ceriani-Frolkin à CF(f,f)

L'ensemble est donc (CC&CF)(T,T) & CF(f,f)

7066 Daniel Novomeský

1. ♖f3 é6 2. ♗é5 ♙d6 3. ♗×d7(é7) ♜h6 4. ♗b6
0-0 5. ♗×a8(♞h8) f5 6. ♗×ç7(f7) f4 7. ♗×é6(d7)
f3 8. ♗×f8(♞a8) ♙f4 9. ♗g6 h×g6(♗g1)
Échange des Tours noires (♞a8↔♞h8),
Echange des Pions noirs (♞d7↔♞é7),
Circuit du Cavalier blanc (♗g1-f3-é5-d7-b6-a8-
ç7-é6-f8-g6-g1).

7067 Alain Biénabe

Il n'y aucun moyen de donner mat avec un des
Pions blancs de la colonne b (ceci est confirmé par
Popeye). Le mat ne pourra survenir que par ç×b3
après la disparition du ♞ç qu'il faudra prendre en
passant. Il faut alors amener le Roi noir en a4 et
bloquer les derniers coups blancs.

1.g5 2.g4 3.g3 4.g2 5.g1=♞ 6.♞g8 7.♞a8
8.♙é8 9.0-0-0 10.♙b7 11.♙×b6 12.♙×b5
13.♙a4 14.♙b5 15.ç4×b3 e.p. (les Blancs n'ont
pas d'autre dernier coup que b2-b4) puis 1.ç×b3#
Valladao noir (promotion g1=♞, 0-0 et prise en
passant ç4×b3 e.p.), excelsior du ♞g.

AIDÉS

7068 Alberto Armeni

1. ♞d5 ♙d1 2. ♙é3 ♗g3#
1. ♞d5 ♙d7 2. ♙é5 ♗g5#
Étrange échange de place des pièces noires dans
les positions de mat (modèles).

7069 Manfred Nieroba

a) 1. ♞f7 ♗a5 2. ♞b7 ♗ç6#
b) 1. ♞d7 ♗ç5 2. ♞b7 ♗×d7#
Un échauffement pour solutionniste. Il s'agit de
déclouer le Cavalier blanc et de fermer des lignes
noires pour permettre les mats (encore modèles).

7070 Evgeni Bourd

1. ♞b3 ♗ç7 2. ♞d5 ♙b5#
1. ♞d3 ♙a4 2. ♞ç6 ♗b6#
Jolie présentation d'une demi-batterie blanche,
associée à des fermetures de lignes noires.

7071 Antonio Garofalo

a) 1. ♙é6 ♙h5 2.d6 ♙f3#
b) 1. ♙×ç6 ♞b3 2. ♙d6 ♙é3#
Pickabish et mat par batterie royale : très joli !

7072 Valerio Agostini

1. ♞a4 ♙b7 2. ♙a5 ♙d2#
1. ♞d5 ♞a5 2. ♙ç5 ♙a3#
Double clouage des deux mêmes pièces noires
pour des mats (toujours modèles).

7073 Nicolae Popa

1. ♞ç6 ♗f6+ 2. ♞ç4 ♗b×d7#
1. ♞f2 ♗×d7 2. ♞é2 ♗5f6#
Echange de coups blancs avec changement de
clouage et de batterie matante.

7074 Thomas Pantalacci

a) 1. ♙×d2 ♗d4 2. ♞f3 ♞×ç6#
b) 1. ♙×ç2 ♗ç4 2. ♞é7 ♙×é5#
Echanges de fonctions entre les Cavaliers blancs
et noirs.

7075 Thomas Pantalacci

a) 1. ♙ç8 ♙f5 2. ♙×f5 ♞f8#
b) 1. ♞ç3 ♞é3 2. ♙×é3 ♙ç1#
Pré-obstructions et dégagements de ligne Bristol
bicolores.

7076 Philippe Rouzard

1.d×ç4 ♙f1 2.ç×b3 ♗×b3#
1.d×ç6 ♙f1 2.ç×b5 ♗×b5#
1.d×é4 ♙f1 2.é×f3 ♗×f3#
1.d×é6 ♙f1 2.é×f5 ♗×f5#
Prise des huit pions Blancs, une idée originale !
Une position : + ♞d3, - ♙h3 et sh#2 est possible
(peut -être préférable (?) pour éviter 1... ♙f1).

7077 Dieter Müller & Rolf Wiehagen

a) 1... ♗a3 2.b×a3 ♙é8! (♙f7?)
3. ♙é1 (♞é1?) ♙b5#
b) 1... ♙f3 2.é×f3 ♗f5! (♗é4?)
3. ♞é1 (♙é1?) ♗g3#
Zilahi (pour ouvrir les lignes noires pour l'auto-
blocage en é1), avec des mats modèles.

7078 Menachem Witztum

a) 1. ♞ç2 ♗é1! 2. ♞d4 ♗g2 3. ♞é6 ♗h4#
b) 1. ♞d3 ♙f1! 2. ♞é5 ♙g2 3. ♞g6 ♙h3#
Étonnant tempo de la pièce blanche thématique
pour attendre que la pièce noire effectue son auto-
blocage en é6 et g6, les Blancs faisant un switch-
back très esthétique. Simple mais réussi !

7079 Michel Caillaud

1. ♖h3 ♙ç8 2. ♗h2 ♙×h3 3. ♗×h3 ♖×h5#

1. ♙é2 ♖é8 2. ♗f1 ♖×é2 3. ♗×é2 ♙×ç4#

Zilahi et «ouvre-boîte» à mats modèles. Il faut débusquer le Roi noir de sa cachette.

7080 Gerard Smits

1. ♖é4 ♙b1 2. ♙d4 ♖h5+ 3. ♖é5 ♗×f4#

1. ♖ç5 ♖×g6 2. ♖d4 ♙×b3+ 3. ♖ç4 ♗ç3#

Échange de cases ♖-♙ et ♖-♖, mats modèles par clouage, Grimshaw en d4, écho D/O. Un contenu dense et intéressant.

7081 Nicolae Popa

a) 1...é4 2.d×é4 ♙g5 3. ♗d5 ♗×é5+ 4. ♗×é5 f4#

b) 1...d×ç4 2. ♗f5 ç3 3. ♗é4 d5+ 4. ♗d3 é4#

Un duplex original avec jumelage.

7082 Jorma Pitkanen

1. ♗ç7 ♗d8 2. ♗d6 ♙ç3 3. ♙ç4 ♙b4

4. ♗d5+ ♙a5 5. ♗ç5 ♗b7#

7083 Jorma Pitkanen

1. ♙d8 ♗é8 2. ♙f6 ♙d3 3. ♖é4+ ♙ç4

4. ♙é5 ♙b5 5. ♗d5 ♗ç7#

L'auteur est un adepte de ces problèmes figuratifs et édite d'ailleurs de nombreuses brochures les recensant. Yves remercie Jorma pour la dédicace !

7084 Antonio Garofalo

1. ♖b7 a3 2. ♖b4 a×b4 3. a3 b×ç5 4. a2 ç6

5. a1=♖ ç7 6. ♖a7 ç8=♖#

Le mat en ç8 est évident, mais il faut donner à manger au ♙a2 ! Thèmes Phénix, Pronkin et bien sûr Excelsior.

7085 Zoran Gavrilovski

a) 1. ♗é5 ♙b2 2. ♖d6 ♙ç3 3. ♙d5 ♙d3

4. ♙ç6+ ♙×é3 5. ♗d5 ♙d3 6. ♙é5 é4#

b) 1. ♗ç4 ♙g6 2. ♙ç6 ♙f5 3. ♖d5+ ♙é4

4. ♖d6+ ♙×é3 5. ♗d5 ♙d3 6. ♙é5 é4#

Présentation du thème Klasinc (switchback d'une pièce sur une case (d5 dans notre cas) permettant le passage à une pièce de la même couleur à travers cette case), création de batteries noires réciproques (♖-♙ et ♙-♖) après coups critiques (Indien) ; il y a aussi un Grimshaw en d5 et un jeu intéressant en d5 : le Roi noir quitte d5 au pre-

mier coup pour l'arrivée d'une pièce noire au troisième qui... repart au quatrième pour le retour du Roi noir au cinquième ! Accessoirement on a un échange des deuxièmes et quatrièmes coups noirs, motivés par l'absence de tempos blancs au premier et deuxième coups. Les mats sont modèles.

7086 Fadil Abdurahmanović

1... ♙b4 2. b1=♖+ ♙b3 3. ♙a1!! ♙ç5 4. ♖b2 ♙d5 5. ♗g8 ♙é6 6. ♖h8 ♙d5!! 7. ♙g7 ♙é7#

Turton noir (une pièce noire (pas une Dame) joue sur une ligne au-delà d'une case x ; puis une autre pièce noire de nature différente, qui ne se trouve pas initialement sur cette ligne, joue sur cette même ligne à partir de x en sens inverse) et aussi Bristol noir (on pourra également admirer le sixième coup blanc). Une thématique très travaillée par l'auteur.

7087 Gerard Smits

1... ♙g2 2. h2 ♙f3 3. é1=♖+ ♙d1 4. ♖h4 ♙é2 5. ♖h8 ♙×b5 6. h1=♖+ ♙f1 7. ♖h7 ♙ç4#

Outre la case f1 visitée deux fois (circuit), le Fou blanc joue sur 6 cases différentes, sans aucun dual! Un task très intéressant à étudier, où le Fou doit permettre les promotions noires sans autoriser les mats du couloir.

7088 Wilfried Neef

1.g6! ♙g1 2.g5 ♙×d4 3. ♗d1+ ♙b2 4. ♗ç3 d4 5. ♗ç4 g4 6. ♗b3+ ♙×ç2 7. ♗d5 d3#

Si 1.g5?, un coup blanc manquera plus tard (5...g4?) et pas un noir. La solution est difficile à trouver.

INVERSES

7089 Vladimir Bulanov & Evgeni Fomichev

a) 1.é3! blocus, 1... ♖g7~ 2. ♖×ç3+ ♙×ç3#

b) 1. ♖d2! blocus

1... ♖g7~ 2. ♖×ç3+ ♙×ç3#

1... ç×d2 2. ♙d1 ♖g7~#

De bonnes clés.

7090 Camillo Gamnitzer

1.é8=♖? [2. ♖h8! 3. ♖h3+ ♗é3#] ♖×b1!

Par ailleurs, l'affrontement direct 1. ♖f3+? ♗é3+

2. ♖d1+ échoue piteusement sur 2... ♗×d1!, ♗d2!

Essais non thématiques :

1. ♖f1? [2. ♖f3+ ♜é3# échec double !] mais

1... ♜b2+!, ♜d×f2+! 2. ♙é1!

1. ♖f4? [2. ♖é3+ ♜×é3#] ♜d~+! 2. ♖×ç1!

1.é6! [2. ♖h3+ ♜g3 3. ♖×g3+ ♙é4 4. ♖é5+ ♙d3 5. ♖é3+ ♜×é3#] la Dame blanche doit prendre de la distance par h3-g3-é5 et é3 avec mat direct par la batterie noire.

1...d6! est la seule défense contre la menace (4. ♖é5+ d×é5!)

Tentative thématique : 2.é8=♚? [3. ♚h8] ♚×b1!

2.é8=♚! [3. ♖h8! ~ 4. ♖h3+] ♚×b1 avec des menaces terribles.

3. ♖é5+!! rendu possible par l'ouverture de é8-b5 (après 1...d6), 3... ♚×b5 dans la variante principale, la mise en jeu d'une deuxième Dame blanche conduit les Noirs à démanteler eux-mêmes leur batterie par retrait ç1-b1-b5 de la pièce-arrière.

4. ♖f3+! ♜é3 cette attaque blanche permet à la pièce-avant de venir contrôler d1 et f1, causant le mat par l'autre Tour déclouée !

5. ♖é2+! ♚×é2#

7091 Rade Blagojević

1. ♙é3! [2. ♚d4+ ♙é5 3. ♚d2+ ♜d4

4. ♜d3+ ♙d5 5. ♚f5+ ♜×f5#]

1... ♖h1 2. ♚d4+ ♙é5 3. ♚d2+ ♜d4

4. ♜d3+ ♙d5 5. ♚f5+ ♜×f5#

2... ♖d5 3. ♖ç7+ ♙ç5 4. ♚ç4+ ♖×ç4

5. ♙d4+ ♖×d4#

1... ♖h8 2. ♙é5+ ♖×é5 3. ♖ç7+ ♙ç5

4. ♜a6+ ♙d5 5. ♜ç3+ ♖×ç3#

Invisible dans la menace, au profit de son Cavalier, la Dame noire est valeureuse sur les variantes où elle perce le dense réseau blanc.

7092 Gennady Kozyura

1. ♚8g7? ♙é6 2. h3 ♙f6 3. ♖a6! ♙é6 4. ♜d4+

♙f6 5. ♜f3 ♙é6 6. ♖ç8+ ♙f6 7. ♙é7+ ♜×é7

8. ♜d5+ ♜×d5# mais 1...h3!

1. ♚2g7! h3 2. ♜d1 ♙é6 3. ç4 ♙f6 4. ♜f2 ♙é6

5. ♚é7+ ♙f6 6. ♙f3 f4 7. ♚g6+ ♙f5 8. ♜d4+

♜×d4#

Changement de fonctions des Cavaliers blancs et mats en écho-caméléon.

7093 Jorma Pitkanen

1. ♖d1! ♚b~ 2. ♙×b5+ ♚×b5 3. ♖d7 b6 4. ç5

b×ç5 5. ♖ç6 ç4 6. ♜×ç3+ ♙b4 7. ♜a2+ ♙a4

8. ♖×ç4+ ♚b4 9. ç3 ♚×ç4#

La Dame blanche et la Tour noire jouent au chat et à la souris.

7094 Ivan Soroka

1. ♜é5+! ♙h7 2. ♚f7+ ♙h8 3. ♜g6+ ♙g8

4. d8=♖+ ♙×f7 5. ♜h8+ ♙é6 6. ♖gé7+ ♙f5

7. ♖d3+ ♙f4 8. ♖g3+ ♙f5 9. ♖f3+ ♖f4+

10. ♖g4+ ♖×g4#

1... ♙h8 2. ♚f8+ ♙h7 3. ♚h8+! ♙×h8 4. d8=♖+

♙h7 5. ♖gé7+ ♙h6 6. ♜g4+ ♙g6 7. ♖dd6+ ♙f5

8. ♖d3+ ♙f4 9. ♖g3+ ♙f5 10. ♜h6+ ♖×h6#

Minimal de Dame noire avec deux mats bien différenciés. Miniature.

7095 Sergeï Ivanovich Tkachenko

1. ♜f4+! ♙é5 2. ♜g6+ ♙é6 3. ♜f8+ ♙é5

4. ♜8×d7+ ♙é6 5. ♜f8+ ♙é5 6. ♜g6+ ♙é6

7. ♜f4+ ♙é5 8. ♜d3+ ♙é6 9. d7 ♚×b8+

10. d8=♜+ ♚×d8#

Long périple du ♜d3 : aller-retour pour dégager la voie au ♙d6. Le plan principal qui suit est mystérieux au diagramme.

7096 Milomir Babić

1. ♚b7! ♙g7 2. ♖f7+ ♙é5 3. ♖é7+ ♙d5

4. ♚ç5+ ♙d4 5. ♚d5+ ♙ç3 6. ♖b4+ ♙ç2

7. ♖ç4+ ♙ç3 8. ♚b2+ ♙ç1 9. ♖f4+ ♙d2

10. ♚b1+ ♙ç2 11. ♖a4+ ♙ç3 12. ♚ç1+ ♙×ç1#

1. ♙b3! ♙g7 2. ♖f7+ ♙é5 3. ♚é7+ ♙d6

4. ♚é6+ ♙d5 5. ♚ç2+ ♙d4 6. ♖f4+ ♙d3

7. ♚d6+ ♙d4 8. ♚a2 ♙ç3 9. ♖f3+ ♙é3 10. ♙a4

♙ç4 11. ♖d5+ ♙ç3 12. ♖ç5+ ♙×ç5#

Minimal noir bien fluide avec tableaux de mats changés.

7097 Ivan Soroka

1. g8=♖+! ♙h6! 2. ♖gg5+ ♙h7 3. ♖h5+ ♙g7

4. ♖dé5+ ♙f8 5. ♖é8+ ♙g7 6. ♖hh8+ ♙g6

7. f8=♜+! ♙f5 8. ♖é6+ ♙f4 9. ♖hé5+ ♙f3

10. ♖é2+ ♙f4 11. ♜g6+ ♖×g6 12. ♖d2+ ♙f3

13. ♖g4+ ♖×g4#

1... ♙f6 2. f8=♚+ ♙é7 3. ♚é8+ ♙f6 4. ♖d4+

♙f5 5. ♚é5+ ♙f6 6. ♚é6+ ♙f5 7. ♖é4+ ♖×é4+

8. ♖g4+ ♖×g4#

Minimale de Dame noire avec promotions mineures changées. Dommage que les deux variantes soient de longueurs inégales.

DIRECTS FÉERIQUES

7098 Didier Innocenti & Maryan Kerhuel

1... ♔h2(é1=♔,é1=♚) 2. ♖g3(♖d2,♖é3)#
 1... é1=♖, ♖+ illégal à cause du ♔g1(=♔g1)
 1. ♔a2, ♔b2? é1=♖! (pas 1...é1=♖ 2. ♖d2#)
 1. ♔a1? é1=♚ 2. ♖é3(♚é1)# mais 1...é1=♔!

1. ♔ç1! blocus complet

1... ♔h2(é1=♔,é1=♚) 2. ♖g3(♖d2,♖é3)#
 Option royale. Perpetuum mobile : dans la position après la clé, on a un nouveau problème avec comme clé : 1. ♔b1!

7099 Didier Innocenti

Les échecs sont pourvus avant la clé :

1... ♖ç6(♔ç7)+ 2. ♖ç5(♖ç6)#
 → si 2. ♖b6(♖ç6, ♚b8, ♚ç7)+? ç×b6!!
 1... ♖é4(♔f4)+ 2. ♖é1(♖é4)#

1. ♖d2! [2. ♖a1, ♖×h2, ♖d1#]

1... ♖ç6(♔ç7)+ 2. ♖ç1(♖ç6)# changé
 1... ♖é4(♔f4)+ 2. ♖é1(♖é4)#
 1... ♖g2 2. ♖f2(♖g2, ♔f4, ♖a2)# ajouté
 1... ♖b7 2. ♖d1# (2. ♖ç1#? ♖ç6(♔ç7, ♖ç1)!! et si 2. ♖é1#? ♖é4(♔f4, ♖é1)!!)
 1... ♖d5 2. ♖d1(♖d5)# (2. ♖a1+? ♖é5(♖a1)!)
 1... ♖a8 2. ♖a1(♖a8)#
 (2. ♖d1+? ♖a4+(♖a2, ♖d1)!!)

Beaucoup d'effets spécifiques dans ce problème.

7100 Michel Caillaud

1... ♔d3 2. ♖ç3#

1. ç8=♔! blocus

1... ♔d3 2. ♚ç3#

Petit Mutate dans une position légère. Mats sur la même case.

7101 Valerio Agostini

1. ♔d3? [2. ♖é4# A] 1. ♖f4! [2. ♚f5# B]
 1... ç4 x 2. ♚f5# B 1... ç4 x 2. ♖é4# A
 1... ♖é8 2. ♖b6# 1... ♖f8 2. ♖b3#
 mais 1...é5! Thème Le Grand.

7102 Roméo Bédoni & Jacques Dupin

1. ♔b4! d1=♚+ 2. ♔a4 ç1=♚+ 3. ♔b3 é1=♚+
 4. ♔ç3 f1=♚+ 5. ♔d3 g1=♚#

Task avec cinq promotions en Zèbre.

7103 Torsten Linss

1. b8=♚+! ♔b6 2. ç8=♚+ ♔a5 3. d8=♚+ ♔a4
 4. ♖a1+ ♚a3 5. ♚b7 ♔b5 6. ♖é5+ ♔a4 7. ♖é8+
 ♚b5 8. ♚a7! ♚×é8#

Trois promotions en Rose. Joli duel ♚-♚ qui se termine par une position de blocus surprenante.

7104 Bernard Rothmann

1. ♖a1!! a6 2. ♚b5 a×b5 3. ♚é1 b4 4. ♔h1!! b3
 5. ♔ç4 ●f6 6. ♖h8 ●é5 7. ♔h6 ●d4+
 8. ♔×b3 ●ç3+ 9. ♔a2 ●×b2#

La Dame blanche doit laisser passer les Orphelins et a besoin de se réfugier en a8, ce qui entraîne plusieurs coups blancs précis et spectaculaires.

7105 Bernard Rothmann

1. ♚×é2-f2! d2 2. ♚×é3-d4 ♖f2+ 3. ♔g1 ♖h2
 4. ♚×é4-f4 d4 5. ♚×g5-h6 ♖f4 6. ♚×f4-é3 ♔h6
 7. ♚×d4-ç5 ♔é3+ 8. ♔×h2 ♔g1+ 9. ♔g3 ♔h2+
 10. ♔×h4 ♔g3+ 11. ♔g5 ♔h4+ 12. ♔h6 ♔g5+
 13. ♔g7 ♔h6+ 14. ♔×h7 ♔g7 15. ♚×é7-f8 ♖ç5
 16. ♚×g7-h6 ♖f8 17. ♚×d2-ç1 ♖h6+ 18. ♔×h6=

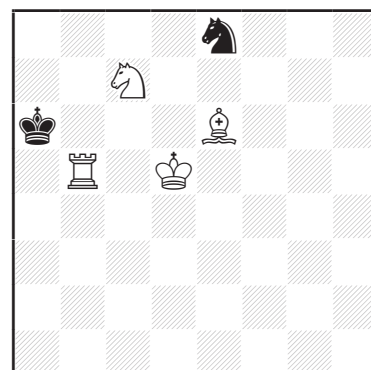
Une Locuste vorace !

TANAGRAS

7106 Didier Innocenti & Maryan Kerhuel

Solution : ♖b5, ♔é6, ♚ç7

L'échec par le ♚a8-ç7 est illégal. En effet, il suppose qu'il y ait eu une ♖b5 et un ♔é6 avant cet échec. Par contre si on enlève le ♚é8, c'est légal : ♚a8×♚ç7(♖b5, ♔é6)+ ♚ç7(♖b5, ♔é6)+++



7107 Sébastien Luce

a) 1.é1=♙+ ♘×d2-d1(♚é1)+
2.♚é2 ♘×é2-é4(♚d1)#

b) 1.é1=♘ ♘×g2-g1(♚é1)
2.♚×g1-f3(♘é1)+ ♘×f3-f2(♚é1)#

Mats par échec double de ♚-♘ (a), ♚-♘ (b), dans une position minimale.

7108 Kostej Soulivy

1.♘d8 ♘×d8(♘g2) 2.♙é3 ♘×g2-f3(♘d3)=
1.♙ç3 ♘×b7-a8(♘a6) 2.♙b4 ♘×a6-a5(♘ç3)=
1.♙é3 ♘×b7-a8(♘é4) 2.♙f4 ♘×é4-f3(♘f5)=
1.♙d4 ♘×b7(♘f3) 2.♙d5 ♘×f3-é4(♘ç6)=

Problème dans la même veine que le 7012 de px 241/9642, mais dans le 7108 nous avons toutes les positions de pat possibles où il y a exactement analogie entre le nombre de coups capturants (les coups blancs) et le nombre de coups non capturants (les coups noirs). Encore une thématique très spécifique des travaux habituels de l'auteur.

7109 Karol Mlynka

Les conditions et pièces féeriques sont :
Caméléon & Captures blanches obligatoires
♙=Pièce Royale ; ♘=Fou-Sauterelle

♙=Roi super-transmuté

1... ♙a3 2.a1=♚+ ♙×ç3=♚#

1.ç2 ♙a3 2.ç1=♙+ ♙×ç1=♚#

1.a1=♙ ♙b3 2.♙b2=♚+ ♙×ç3=♚#

1.a1=♚+ ♙×a1=♚ 2.ç2 ♚a7=C#

7110 Karol Mlynka

Les conditions et pièces féeriques sont :
Caméléon

♙=Pièce Royale ; ♘=Fou-Sauterelle

♙=Roi super-transmuté

1.f1=♚ 2.♚ç4=♘+ ♙d5=♙#

1.f1=♚ 2.♚g1=♚+ ♙×f6=♘#

1.f1=♙ 2.♙a6=♚+ ♙b8=♚#

1.f1=♘ 2.♘é3=♙+ ♙d8=♚#

Allumwandlung sur les coups matants

7111 Karol Mlynka

1.♙b4! [2.♙×a3, ♙b3, ♙ç3#]

1...d2 2.♙×a3#

1...b5 2.♙b3#

1...a2 2.♙ç3#

Thème Fleck, pas courant en Tanagra !

7112 Didier Innocenti & Maryan Kerhuel

Jeu apparent : 1...b5 2.♚a3(♙ç5)# modèle

1.♙a3! [2.♚b6(♙ç5, ♙b7)#]

1...ç4 2.♚b5(♙ç4, ♙b7)#

1...b5 2.♚b4(♙ç5, ♙b5)#

Quatre mats différents de la Dame blanche. Un problème simple et didactique.

7113 Zdenek Zach

Trait aux Noirs : 1.♙a7 ♙×ç6 2.♙ç8 ♙ç7#

Trait aux Blancs : 1.♙é7 ♙b7 2.♙d8 ♙ç7#

Duplex original avec la condition Annan d'un nouvel auteur.

7114 Didier Innocenti

1...♚é3! 2.♙g5 ♚h3+ 3.♙h4 ♙g3=

1...♙g3 2.♙f5 ♙é5 3.♙é4 ♚f5=

Jolie interception du Fou par la Dame dans la première solution, pat au milieu de l'échiquier dans la seconde (pas si étonnant malgré tout, la Dame blanche contrôlant d3-d4-d5-é4&f5, le Fou blanc é3-f4&g4). Quel dommage que le Pion blanc soit indispensable pour empêcher le Fou d'aller en é5 via ç3.

7115 Karol Mlynka

a) 1.♙é2 ♘×é2-é1 2.♙a2 ♙ç1

3.♙b3 ♙b3↔♙ç1#

b) 1.♙d1↔♙a1 ♙a2 2.♙ç2 ♙a3

3.♙ç3+ ♙ç3↔♙a3#

Un problème non retenu à l'occasion de Messigny 2014, que nous publions avec plaisir.

7116 Sébastien Luce

1.♙f6 g8=♙ 2.♙g5 ♙f7 3.♙f8 ♙×f8=

1.♙g8 ♙h8 2.♙×h8 g8=♙ 3.♙g5 ♙f7=

Switchback, mais la ♙g5 n'est pas utile dans les positions finales.

7117 Roméo Bédoni

1.a1=♙+ ♙g8 2.♙é5 h8=♚ 3.♙b8 ♚h1#

1.a1=♚ ♙g7 2.♚ç1 h8=♚+ 3.♚ç8 ♚×ç8#

Promotions, le Roi blanc doit jouer à bon escient.

7118 Sébastien Luce

1. ♖f4 ♔d7 2. ♚d5 é×f4-é2(♜é3) 3. ♜ç4 é4#
 1. ♜ç5 d×ç5-d3(♜d4)+ 2. ♚ç3 é×d4-ç2(♜é3)
 3. ♚d4 ç3#

Mats idéaux en écho vertical. À chaque fois, le Pion matant est imprenable car le Roi noir ne pourrait ensuite jouer un coup «Make» de Pion blanc (auto-échec).

7119 Arno Tüngler

- a) 1. ♜é4! [2. ♜d6, ♜g3#] 1... ♚×é4(♜b1)
 2. ♚é6 ♚d4 3. ♚é3+ ♚é4 4. ♜ç3#
 (4. ♜d2+? ♚×é3(♚ç1)!)
 b) 1. ♜d2! blocus 1... ♚g3 2. ♚g5 ♚h3 3. ♚g2+
 ♚g3 4. ♜é4# (4. ♜f1+? ♚×g2!)

Jeu non symétrique depuis des positions symétriques avec des antiduals spécifiquement circé sur les coups matants.

7120 Sébastien Luce

- 1... ♚b3 2. ♚ç3 ♚é6
 3. d×é6-h3(♚f1) ♚×h3-h2(♜h7)
 4. ♚d4 ♚é5+ 5. ♚×é5-h8(♚ç1) ♚b2#

Un exemple minimal où le Fou blanc doit changer de couleur de cases pour pouvoir donner le mat. Les deux conditions sont omniprésentes et donnent tout le sel à ce tanagra.

7121 Michael Grushko

- 1... ♜×d5-é6+ 2. ♚f8 ♚ç4 3. ♚g7 ♚d5
 4. ♜é6↔♜h2+ ♚×é6 5. ♚é6↔♚g7 ♚h6
 6. ♚f6 ♚f6↔♚h6#

Trois coups Messigny et mat du couloir.

7122 Václav Kotěšovec

1. ♜é1 2. ♜d3 3. ♜b2 4. ♜é5 5. ♜g6 6. ♜ç4
 7. ♜a3 8. ♜d6 9. ♜b5 10. ♜ç3 11. ♜ç7 12. ♜d5
 13. ♜é7 14. ♜ç3 15. ♜b1 16. ♜a2 auto=
 1. ♚b2 2. ♚ç3 3. ♜d1 4. ♜b5 5. ♚d3 6. ♜b2
 7. ♚é3 8. ♜g2 9. ♚f4 10. ♜h5 11. ♚g3 12. ♜f1
 13. ♚h2 14. ♚h1 15. ♜h2 16. ♜g1 auto=

Cousin du 7025, mais cette fois-ci l'auteur utilise un Mao. Le Mao est très actif dans la première solution, le Roi dans la seconde. Il est dommage, mais inévitable, que les spécificités du Mao soient peu utilisées.

DIVERS FÉERIQUES

7123 Julia Vysotska

1. ♚ç3 é3 2. ♜é2 ♜ç4#, le ♚é3 protège la ♜ç4!
 1. ♚é2 ♜h2 2. ♚f3 f4#

Mats Back-to-Back spécifiques, où le Roi noir et une pièce matante échangent leurs rôles. Miniature. À noter que Winchloe trouve une autre solution (1. ♚d1 é1 2. d2 é×d2#). Les hypothèses de popeye étant différentes, le 7123 est considéré correct.

7124 Roméo Bédoni & Maryan Kerhuel

1. ♜×é7 ♚é4 2. ♜ç8 d×ç8=♚=
 1. ♚×d7 é×f8=♚+ 2. ♚é8 ♚é6=

Promotions, Zilahi et pats modèles : bon contenu !

7125 Valerio Agostini

1. ♜b7 ç×b7-b8=♜ 2. ♚a6 ♜×a6-d3#
 1. ♚d7 ç×d7-é8=♜ 2. ♜g7 ♜×g7-g6#

Sacrifices pour permettre au Pion de se promouvoir puis de mater ; il est amusant de voir pourquoi 1.Fb7? et 1.Td7? ne marchent pas.

7126 Viktor Sizonenko

- 1... ♜é4 2. ♜d4 ♜g6#
 1... ♜g6 2. ♜d6 ♜d7#
 1. ♜b4 ♜é4 2. ♜d4 ♜g6#
 1. ♜h6 ♜g6 2. ♜d6 ♜d7#
 1. ♜d6 ♜fé6 2. ♜f6 ♜f7#
 1. ♚f6 ♜g6 2. ♜f7 ♜é4#

Pour que les jeux apparents se réalisent, il faut changer de sautoirs. Un problème original.

7127 Abdelaziz Onkoud

1. ♜×ç6 d4 2. ♜d6 ♜×é5#
 1. ♜×d5 d×é4 2. ♜d6 ♜d5#

Zilahi, mats modèles sur d5 et autoblocages noir en d6 ; bestiaire original.

7128 Nikola Predrag

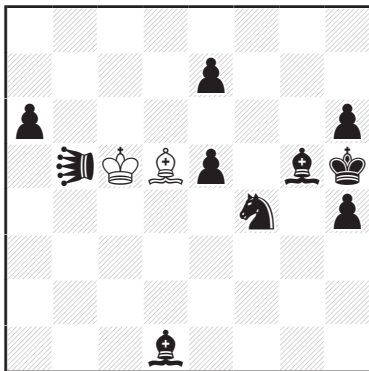
1. ♚é7 ♚d7 2. d×é4! (2.d4?) ♜ç4#
 1. ♜b5+ ♚b6 2. d4! (2.d×é4?) ♚g5#

Auteur : sans connaître le pouvoir de la Locuste, l'idée pourrait être : 1.d4 ♚g5# ou 1.d×é4 ♜ç4#
 Sachant le pouvoir diagonal de la Locuste, l'idée pourrait être prolongée pour éviter les échecs : 1.d4+ ♚~ 2.~ ♚g5# ou 1.d×é4+ ♚~ 2.~ ♜ç4#

Connaissant le pouvoir total de la Locuste, les mats au Roi blanc (1.d4# ou 1.d×é4#) doivent être supprimés (voir solution page précédente)

L'élément féérique (la Locuste) interdit exclusivement les démolitions ; elle n'est pas nécessaire pour obtenir les mats mais elle détermine thématiquement la logique de la solution par occupation au premier coup noir (par anticipation) de la case arrière du mouvement orthogonal de la Locuste pour éviter un échec par le dégagement de la case arrière du mouvement diagonal de la Locuste (b7-d5), par jeu du Pion noir d5 ; ceci permettant au deuxième coup noir l'autoblocage qui est défini par l'effet antidual du premier coup noir. Peut-on parler de thème de Berlin inversé ?

N. Predrag - Schéma



h#2 2.1.1.1. (2+10) C+
 🖐️=Locuste

1. ♞d3+ ♔ç4 2. ♙g4 ♙f7#
 1. ♙b3 ♔b4 2. ♞g6 ♙f3#

Fermeture arrière de la ligne de la Locuste pour permettre le déclouage du Fou blanc.

7129 Michel Caillaud

1...d8=♚ 2. ♔é5 ç×d8=♞(↓♚d8)
 3. ♔d4 ♞ç6(♚d8)#
 1...ç8=♙ 2. ♔g4 d×ç8=♚(↓♙ç8)
 3. ♔h3 ♚8ç3(♙ç8)#

Un contenu subtil : Zilahi, Allumwandlung, mats modèles, batteries neutres réciproques. Quand les Blancs jouent ç×d8 (ou d×ç8), la pièce prise (phase noire) sur sa case de renaissance renaît «sous» la pièce neutre capturante (règles Volcanique). Mais pourquoi ne sont pas permis les coups ♞ç6×♚d8 et ♚ç3×♙ç8 ? Parce que les ♚d8 et ♙ç8, en phase blanche, renaîtraient en d1 et f1 !

7130 Gerard Smits

1. ♚g1 ♞f3 2. ♚g2+ ♔g1#
 1... ♞ç2 2. ♙g2 ♞é1 3. ♙f1 ♔g2#

Il faut fermer les lignes de protection du Roi noir (ç6-h1 et ç1-h1). Le Roi blanc protégé par son fidèle destrier peut mater en toute impunité ! Les position finales de mats sont très esthétiques.

7131 Vito Rallo

1... ♚×d4 2. ♞é5 ♚f2
 3. ♔d4 ♔×é5 4. ♔ç3 ♔d4#
 1... ♞ç4+ 2. ♔é4 ♚ç5 3. ♞é5 ♔é6 4. ♞d3 ♞d6#
 Mats idéaux ; thèmes Kozhakin et Chumakov, un peu fortuits ?

7132 Bernard Rothmann

1. ♚d3 {♞h5} ♚ç3 {♞é2}
 2. ♞×ç3 {♞g3} ♞f3 {♞h5}
 3. ♞b5 {♞g7} ♞g1 {♞h5}
 4. ♞a7 {♞g7} ç×d3 {♞h8}==

Pour les positions de double pat, il faut «coincer» l'Imitator dans un coin et circonscrire ainsi ses mouvements. Sans doute difficile à résoudre !

7133 Sébastien Luce

1...ç1=♞ 2. ♙f5 g1=♚ 3. ♙×ç8 b1=♙ 4. ♙f5
 0-0-0 5.a8=♚ ♚é8 6.é4+ d×é3 e.p.#

Valladao agrémenté d'un Allumwandlung : task !!
 Malgré tout nos efforts, nous n'avons pas pu prouver la correction de ce problème et le soumettons à la sagacité des solutionnistes !

7134 Sébastien Luce

1. ♚h8 ♔f7 2. ♚a1 ♔g8 3. ♔b2 ♔h8 4. ♙é4
 ♙g8 5. ♙b1 ç4 6. ♔a2+ ç3#

Ce problème reprend en 7 pièces une idée d'un hs#5 de G.Foster publié dans Orbit 2012. Les deux cases critiques b2 et c4 vont être franchies successivement par la Dame blanche et le Fou noir (thème Indien).

7135 Sébastien Luce

1... ♙d4 2. ç×d4-é3(♙ç1) ♙d2 3.f4 ♙é1 4.f×g3-
 g4(♙g2) ♔f4 5.é×d3-d4(♙d2) ♔g3 6.d3 ♔h2
 7.g3+ ♔h1==

Une position finale plutôt étonnante et spécifique, à retenir pour d'autres matrices ; c'est l'élément T&M qui rend les coups de Pions injouables.

7136 Zoltán Laborczi

a) 1.b1=♔ 2.♔×ç2(♔ç8) 3.♔×h7(♔é8) 4.♚h8
 5.♚×h2(♚h8) 6.0-0 7.♔h8 8.♚g8 ♚×ç8(♚h1)#
 b) 1.♚d8 2.b1=♔ 3.♔b8 4.♚g8 5.♔×h2(♔d8)
 6.♔d3 7.♔×h7(♔d8) 8.♔é8+ ♚×é8(♚h1)#

Deux solutions bien différentes pour deux mats presque identiques ! La solution avec passage par le roque est la vedette, mais l'autre n'est pas sans charme.

7137 Zoltán Laborczi

1.a×b1=♔ 2.♔×b3(♔f1) 3.g×f1=♔ 4.♔×f2
 5.♔fb2 6.f2 7.f1=♔ 8.♔é1 9.♔é×b4 10.♔2ç3
 11.♔3a4 12.♔çb3 ♚ç3=

Trois promotions en Dame dans un pat aidé de série circé.

7138 George Spicas

1.♔b8 3.a8=♔ 4.♔×d5 5.♔a8 7.d×é6 8.é×f7
 9.f8=♔ 10.h8=♚ 11.♚h7 12.♚b7 14.h8=♔
 15.♔h5 16.♔g6 17.♔é7 18.♔ç6+ ♔×ç6#

Le thème est un Allumwandlung blanc, mais avec des forces noires inhabituelles : les Noirs ont ♔, ♚, ♔ et ♔ au diagramme ; la question piège (!) est : quelle pièce noire va mater ? Je ne suis pas sûr que cette présentation soit la meilleure par rapport à celle où trois Pions noirs remplacent la ♔, la ♚ et le ♔.



Les définitions les plus connues non indiquées par manque de place sont consultables sur le site de la revue Phénix à l'adresse suivante :

<http://phenix-echecs.fr/definitions.php>

Par ailleurs, les thèmes évoqués dans les solutions sont en : <http://phenix-echecs.fr/themes.php>

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 #1.

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-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**).

Andernach (Echecs d'-) : une pièce (à l'exception du Roi) capturant une pièce adverse change de couleur. Il est possible de roquer avec une nouvelle Tour.

Back-to-Back : Quand une pièce blanche se trouve juste au-dessus d'une pièce noire, elles échangent leur marche.

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

Caméléon : le Caméléon se transforme, après avoir joué, selon le schéma D→C→F→T→D→....

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

Circé-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 : lors d'une capture, la pièce capturée renaît sur la case symétrique de la case de renaissance Circé par rapport à l'axe situé entre la colonne d et la colonne é.

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

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

Circé Rex Inclusiv : la règle de renaissance s'applique aussi aux Rois (sur é1 et é8), le mat résultant de la prise du Roi sur sa case de renaissance, ou, lors d'un échec classique, de l'occupation de cette case par une pièce de couleur quelconque.

Circé Volcanique : mêmes règles que pour les échecs Circé, sauf lorsque la case de renaissance est occupée : la pièce prise attend alors l'évacuation de cette case par la pièce bloquante pour renaître.

Duel (Echecs -) : chaque camp choisit un duelliste qui effectue alors tous les coups de son camp, jusqu'à ce qu'une capture, un clouage ou un échec à son propre Roi l'empêche de jouer. Un autre duelliste est alors choisi. Le mat est orthodoxe.

Dynamo (Echecs -) : voir définition Phénix 220-221/8973

Einstein (Echecs d'-) : toute pièce qui joue sans prendre perd une partie de sa valeur et se transforme selon le schéma : Dame→Tour→Fou→Cavalier→Pion→Pion. Le Pion, en bout de chaîne, reste Pion. Toute pièce qui capture se renforce et se transforme selon le schéma : Pion→Cavalier→Fou→Tour→Dame→Dame. La Dame, en bout de chaîne, reste Dame. Suppression totale des promotions (un Pion blanc sur la 8^e rangée reste Pion). Un Pion blanc sur la 1^e rangée (après un coup de Cavalier) peut jouer de 1, 2 ou 3 cases avec prise en passant correspondante par un Pion noir situé sur la 3^e ou 4^e rangée. Les pièces féeriques s'intègrent en bout de chaîne, à égalité dans le cas de plusieurs types de pièces féeriques, le camp qui joue choisissant la transformation voulue. En **Echecs d'Einstein inversé**, l'ordre des transformations est inversé par rapport aux échecs d'Einstein.

Echecs noirs obligatoires : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

Fers : bondisseur-(1,1).

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

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

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

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

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

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

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

Kôko (Echecs -) : un coup n'est possible que si l'une au moins des cases voisines de la case d'arrivée est occupée, une fois ce coup effectué (c'est-à-dire qu'après avoir joué, une pièce doit toujours être au contact d'une autre pièce).

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

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

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

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

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

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

Messigny (Echecs de -) : à chaque coup, on peut échanger les places sur l'échiquier d'une pièce blanche et d'une pièce noire de même nature. Une pièce ne peut être échangée deux demi-coups de suite.

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

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

Noctambule-Sauteur : se déplace sur les lignes du Noctambule, en sautant par dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir (donc à un pas de Cavalier du sautoir), à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que le Noctambule-Sauteur capture alors.

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

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.

Princesse : association du Cavalier et du Fou.

Proca Retractor : retractor de type défensif dans lequel les deux camps reprennent alternativement leurs coups, les Blancs commençant. Le camp qui rétrograde décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée.

Roi immobile : Roi ne pouvant se déplacer.

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^o ou 8^o 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.

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

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

Superguards : Toute pièce (Rois et Pions compris) observée par une pièce de même couleur ne peut pas être capturée. Les pièces clouées ont le pouvoir d'observer.

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

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

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

Vizir : bondisseur-(0,1)

Zèbre : bondisseur (2,3).