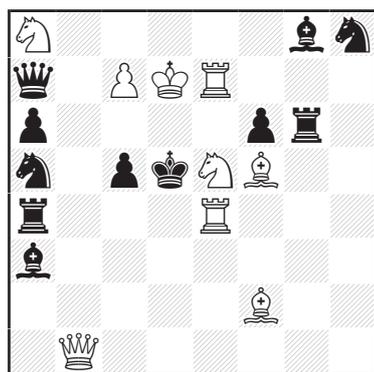


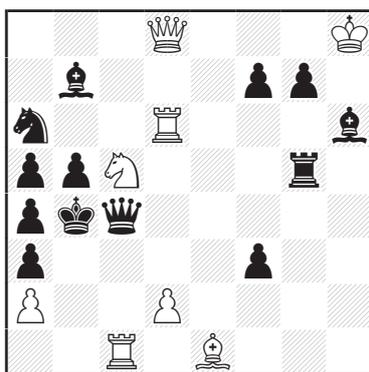


7342 - A. Popovski



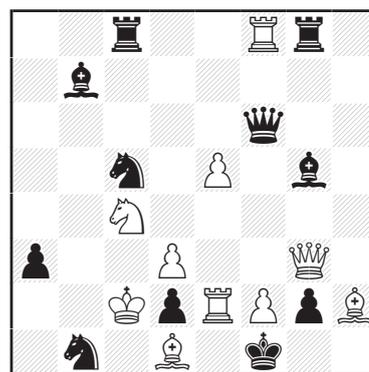
#2v (9+11) C+

7343 - V. Dyachuk



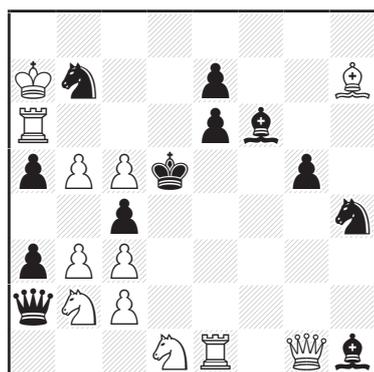
#2\* (8+13) C+

7344 - C. Ouellet



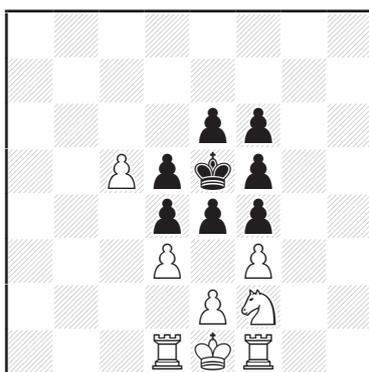
#2v (10+11) C+

7345 - D. Shire



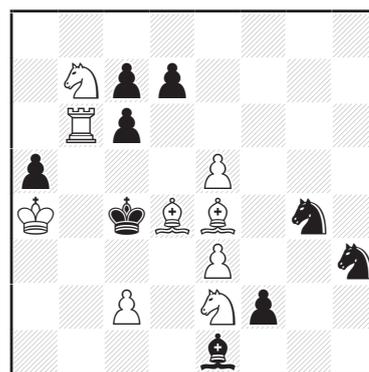
#2vv (12+12) C+

7346 - B. Miloskeski



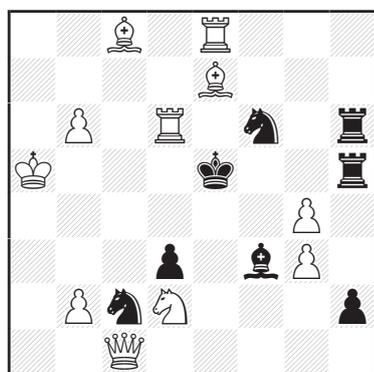
#3 (8+8) C+

7347 - A. Grinblat



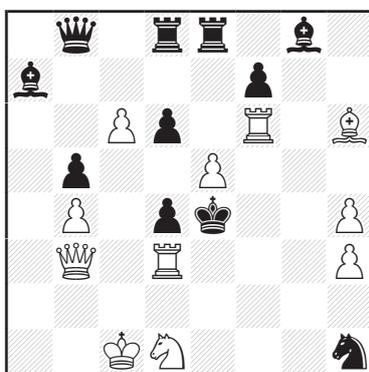
#3\* (9+9) C+

7348 - E. Bourd



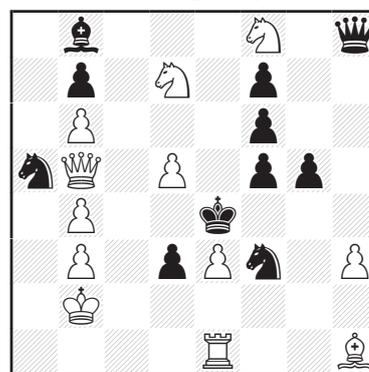
#3 (11+8) C+

7349 - L. Lyubashevsky  
& L. Makaronez



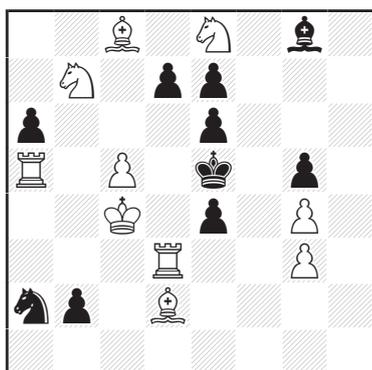
#3v (11+11) C+

7350 - A. Gasparyan  
& S. Sagatelyan



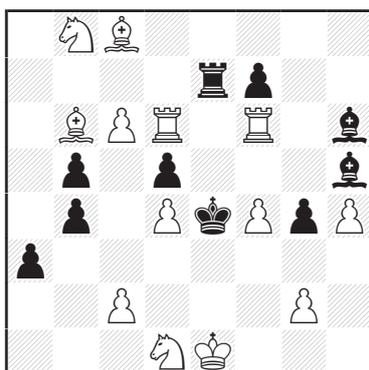
#3 (12+11) C+

7351 - P. Hoffmann



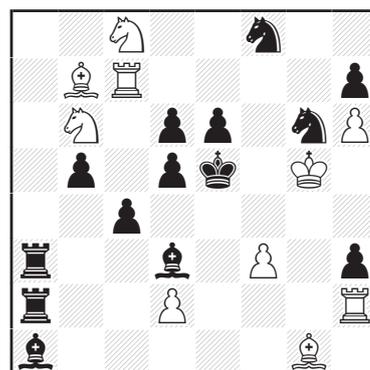
#4v (10+10) C+

7352 - A. Grinblat



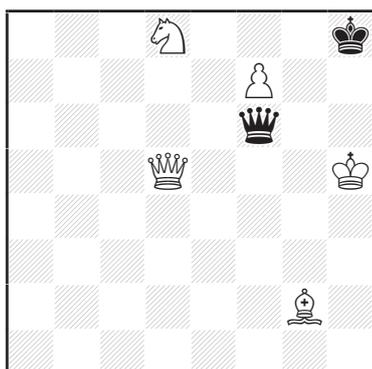
#4 (13+10) C+

7353 - O. Schmitt



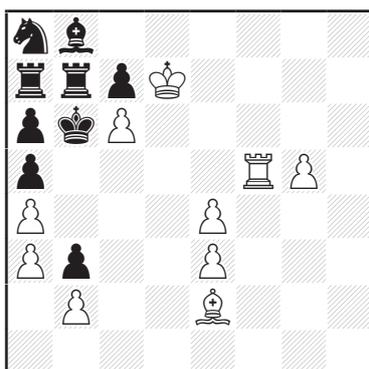
#6v (10+14) C+

7354 - B. Kozdon



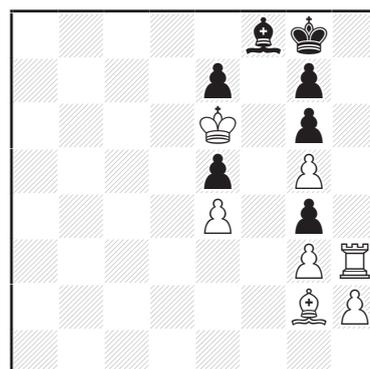
#7v (5+2) C+

7355 - T. Chkhetiani



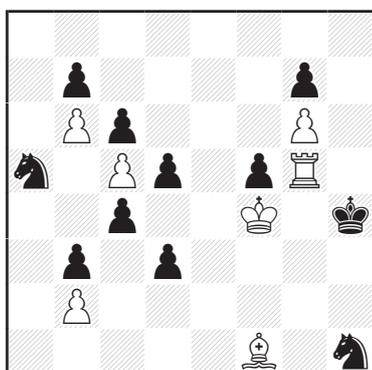
#9 (10+9) C+

7356 - J. Pitkanen



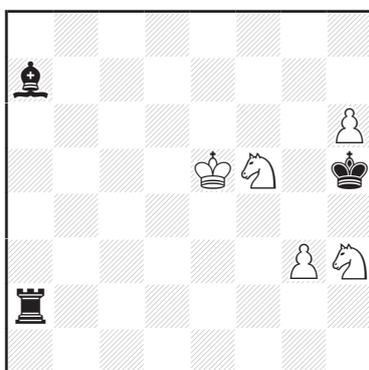
#11 (7+7) C+

7357 - O. Schmitt



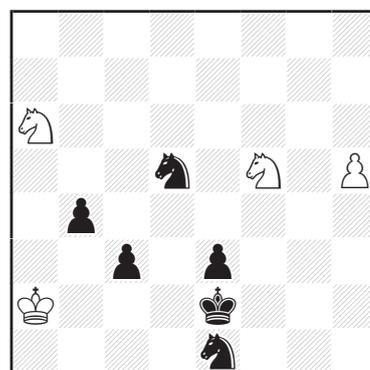
#19 (7+11)

7358 - M. Hlinka,  
J. Polášek & E. Vlasák



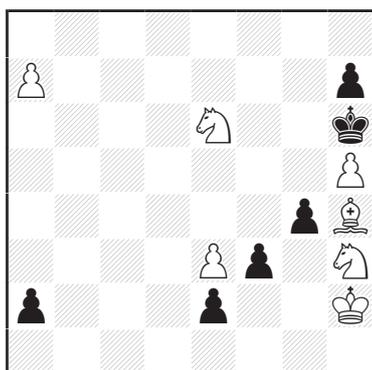
+ (5+3)

7359 - P. Arestov



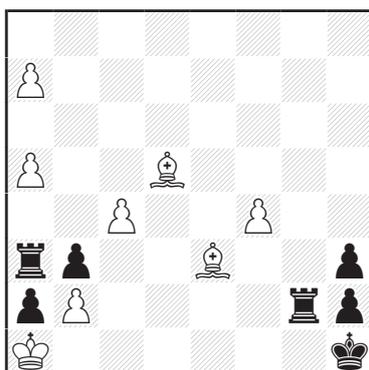
= (4+6)

7360 - L. Kekely



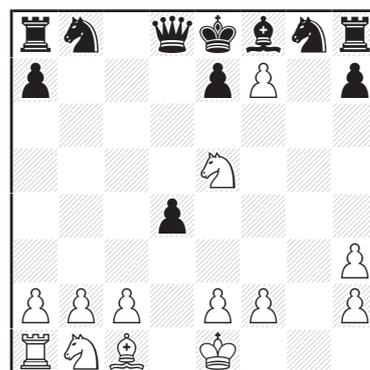
+ (7+6)  
N→

7361 - P. Krug  
& M. G. Garcia



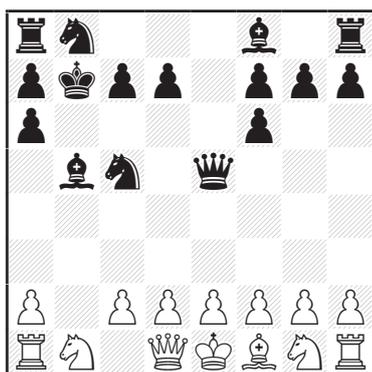
+ (8+7)

7362 - I. Faybish



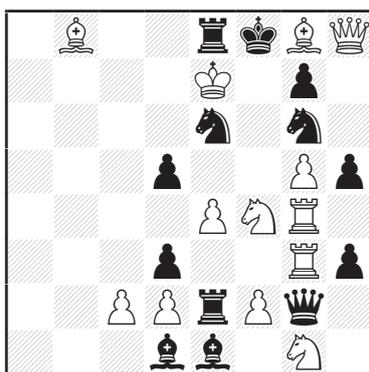
Partie (13+11) C+  
Justificative en 11,5 coups

7363 - T. Le Gleuher  
& M. Caillaud



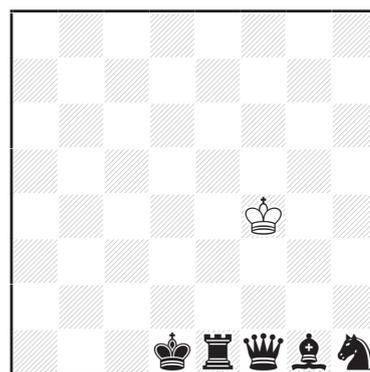
Partie (14+16) C+  
Justificative en 15,5 coups

7364 - A. Thoma



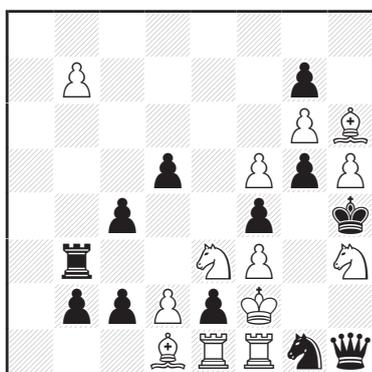
-2(2B,1N) & #1 (13+13)  
Proca-Retractor  
Anticircé

7365 - A. Thoma



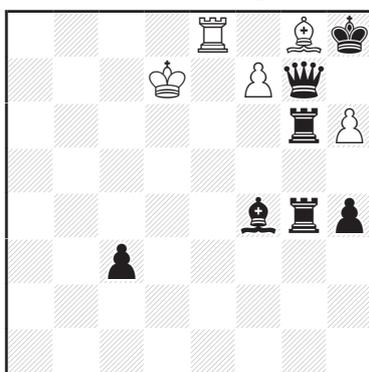
-3(3B,2N) & r=1 (1+5)  
Proca-Retractor  
Circé Martien

7366 - J. Crusats  
& A. Frolkin



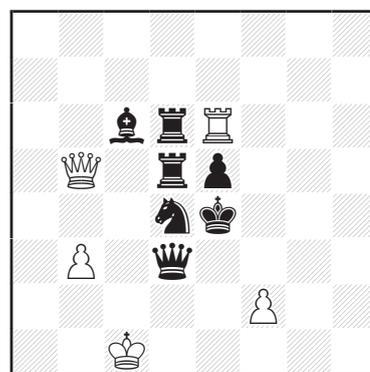
-3(3B,2N) & #1 (13+12)  
Proca-Retractor

7367 - N. Popa



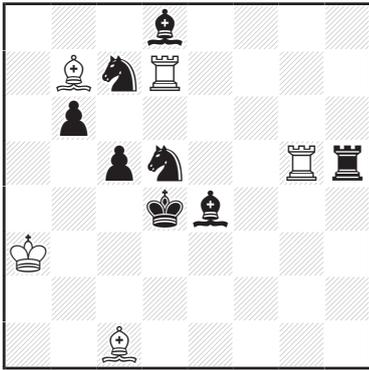
h#2 (5+7) C+  
2.1.1.1. & 1.2.1.1.

7368 - C. Jonsson



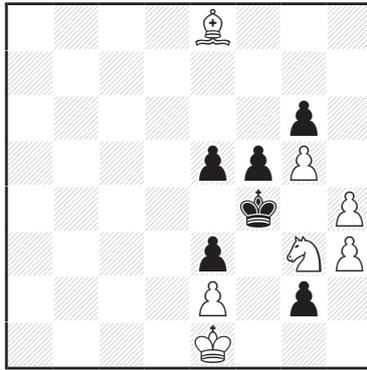
h#2 2.1.1.1. (5+7) C+

7369 - Ž. Janevski



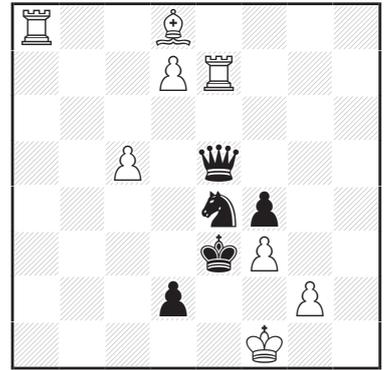
h#2 3.1.1.1. (5+8) C+

7370 - A. Ivunin  
& A. Pankratiev



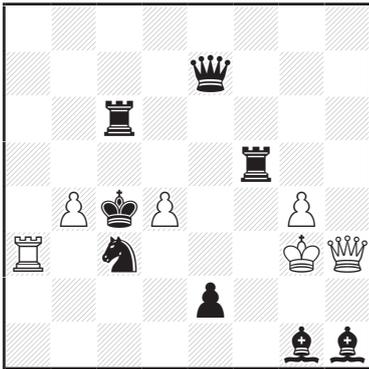
h#2 (7+6) C+  
b) - ♜ f5

7371 - M. Witztum



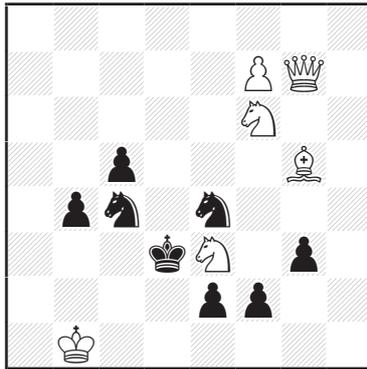
h#2 2.1.1.1. (8+5) C+

7372 - V. Medintsev



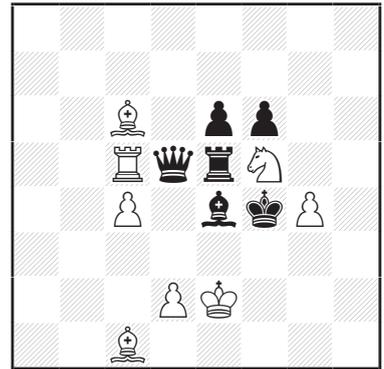
h#2 3.1.1.1. (6+8) C+

7373 - A. Zarur  
& R. Vieira



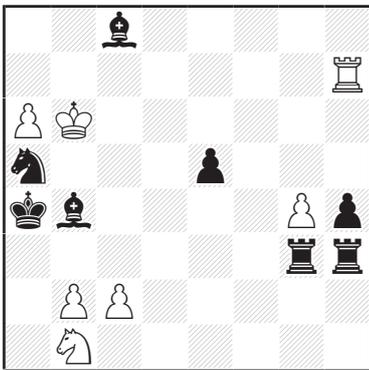
h#2 2.1.1.1. (6+8) C+

7374 - J. Kapros



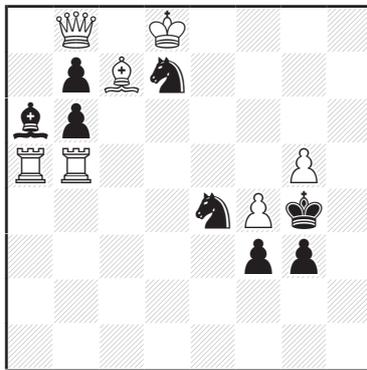
h#2 2.1.1.1. (8+6) C+

7375 - V. Agostini



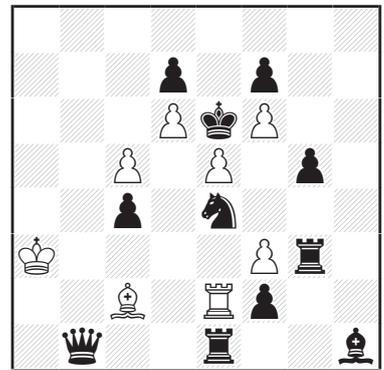
h#2 2.1.1.1. (7+8) C+

7376 - V. Medintsev



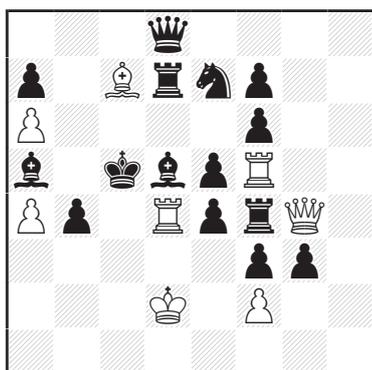
h#2 2.1.1.1. (7+8) C+

7377 - A. Onkoud



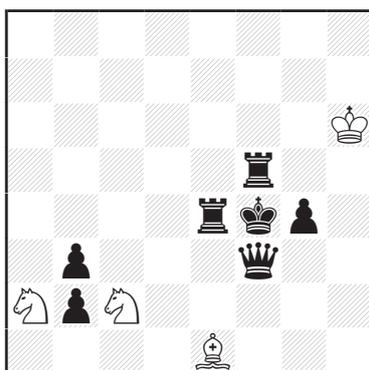
h#2 3.1.1.1. (8+11) C+

7378 - G. Schaffner



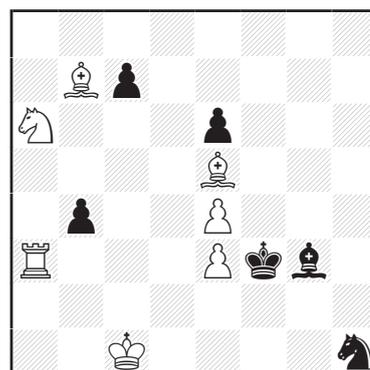
h#2 3.1.1.1. (8+15) C+

7379 - C. Jonsson



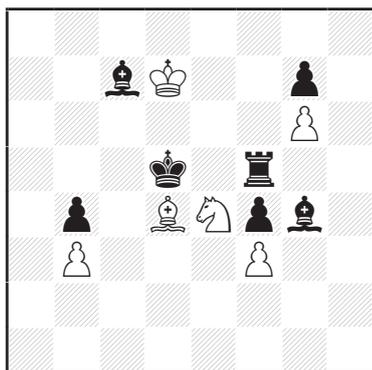
h#3 0.2.1.1.1.1. (4+7) C+

7380 - A. Armeni



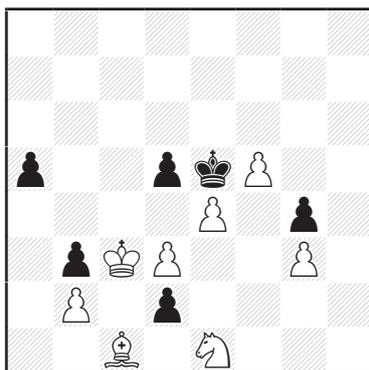
h#3 0.2.1.1.1.1. (7+6) C+

7381 - N. Popa



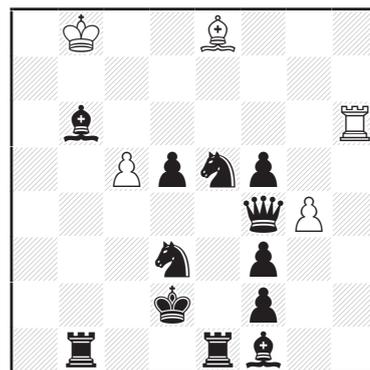
h#3 2.1.1.1.1.1. (6+7) C+

7382 - A. Biénabe



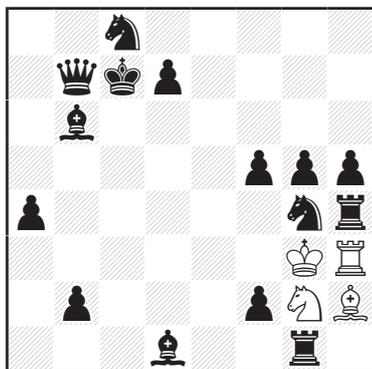
h#3 2.1.1.1.1.1. (8+6) C+

7383 - J. Csák



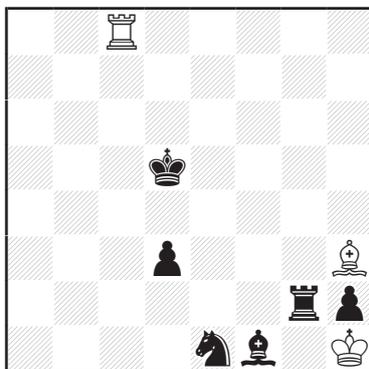
h#3 (5+12) C+  
b) ♔d2→é2

7384 - E. Fomichev



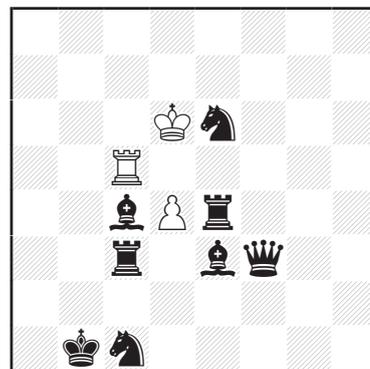
h#3 (4+15) C+  
b) ♔b7→d8 c) ♔ç7→a3

7385 - N. Popa



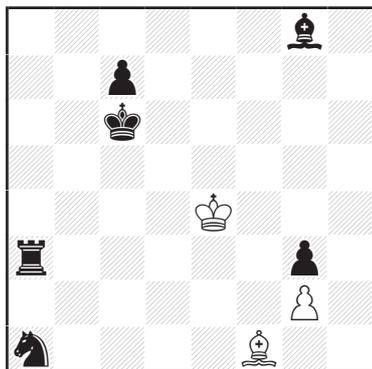
h#4 2.1.1... (3+6) C+

7386 - W. Neef



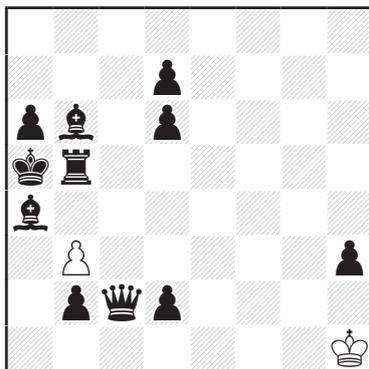
h#3 (3+8) C+  
b) ♔b1→g1

7387 - M. Babić



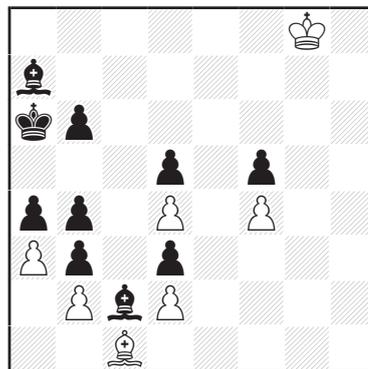
h#5 2.1.1... (3+6) C+

7388 - Z. Mihajloski



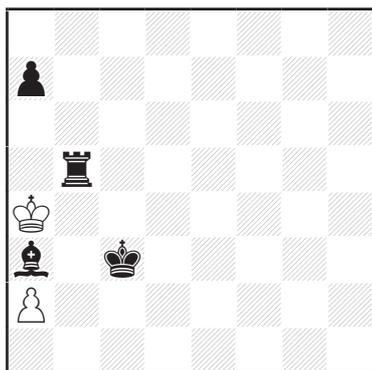
h#6 0.1.1... (2+11) C+

7389 - L. Lyubashevsky  
V. Shevchenko & O. Zhuk



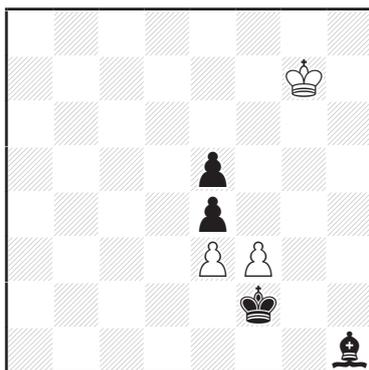
h#6 0.2.1... (7+10) C+

7390 - A. Storisteanu  
*Après J. Carf*



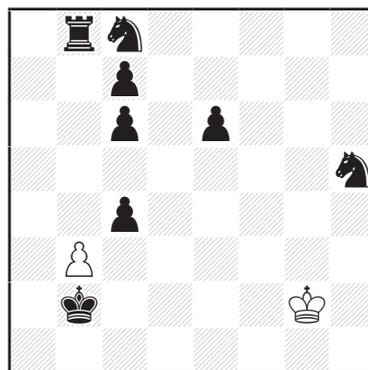
h#6 (2+4) C+

7391 - Z. Zach



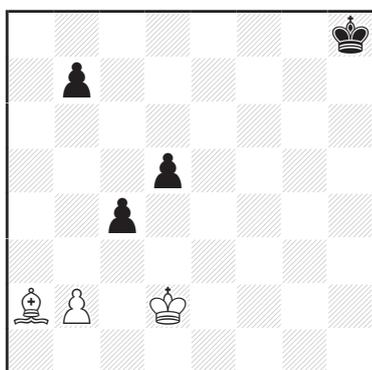
h#6 2.1.1... (3+4) C+

7392 - C. Jones



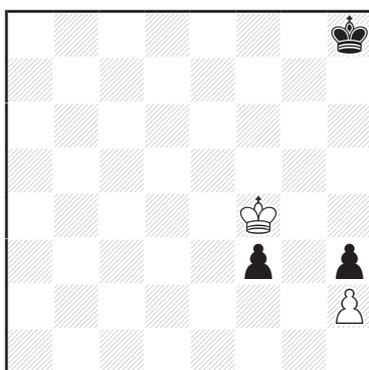
h#6 2.1.1... (2+8) C+

7393 - B. Milošeski



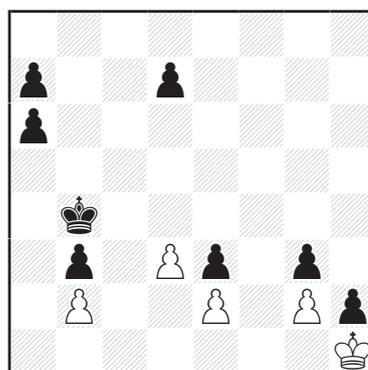
h#7 0.1.1... (3+4) C+

7394 - J. Carf



h#7 (2+3) C+

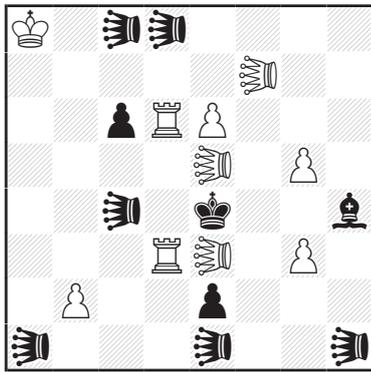
7395 - J. Pitkanen



h#16 0.1.1... (5+8) C+

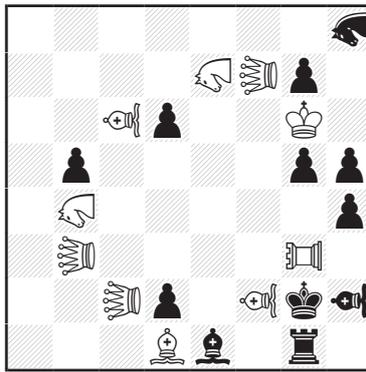


7404 - V. Sizonenko  
*À la mémoire de Denis Blondel*



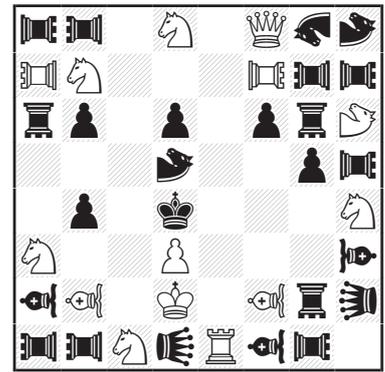
#2 (10+10) C+  
 ♔♚=Locuste

7405 - J-M. Loustau



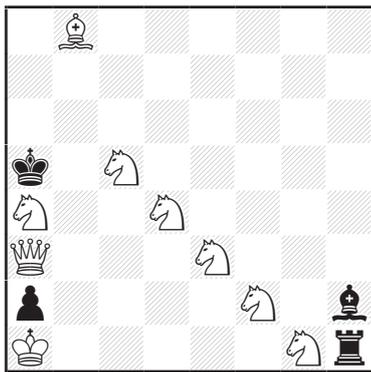
#2v (10+12) C+  
 Sentinelles  
 ♞♞=Nao, ♞♞=Vao  
 ♞=Léo, ♞=Pao

7406 - R. Bédoni  
 & M. Kerhuel



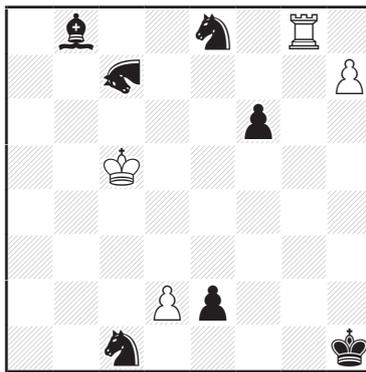
#2 (14+25) C+  
 voir texte !

7407 - G. Bakcsi



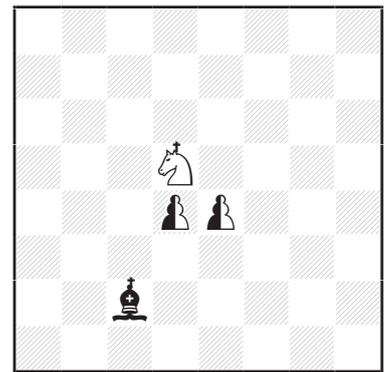
s=8 (9+4) C+

7408 - S. Ravishankar



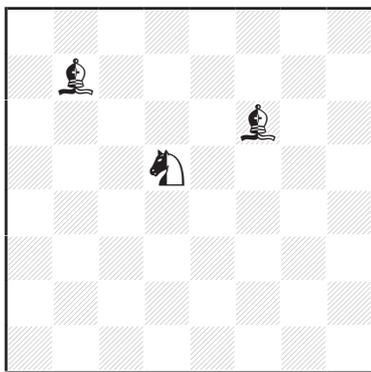
#10 (4+7)  
 All-in-Chess  
 ♞=Rose

7409 - J. Štůň



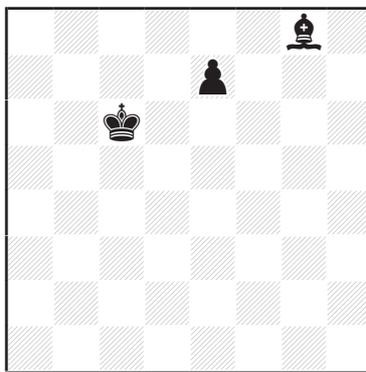
6N & sd+++1 (1+1+2) C+  
 Back-to-Back  
 † =Pièce Royale  
 Jumeaux : voir solutions !

7410 - É. Huber



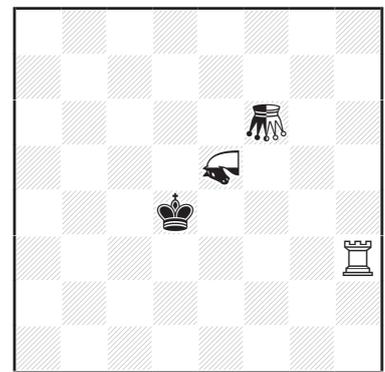
hs#1,5 duplex (0+0+3) C+p  
 b) ♞ f6→e5 c) ♞ f6→d4  
 Républicains II, Phantom

7411 - A. Storisteanu



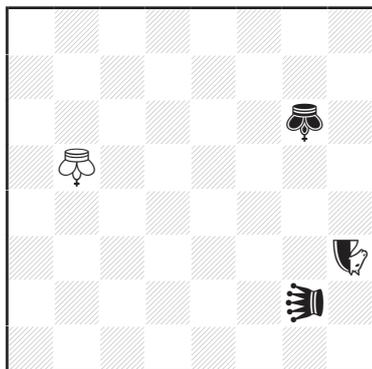
-1(N) & h#2 2.1.1.1. (0+3)  
 Retractor aidé

7412 - K. Šoulivý



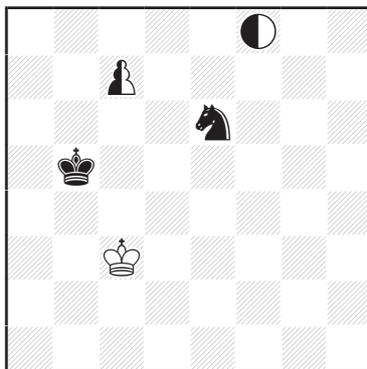
h#2 4.1.1.1. (1+1+2) C+  
 Super-Circé, Patrouille  
 ♞=Gnou, ♞=Sauterelle

7413 - K. Mlynka



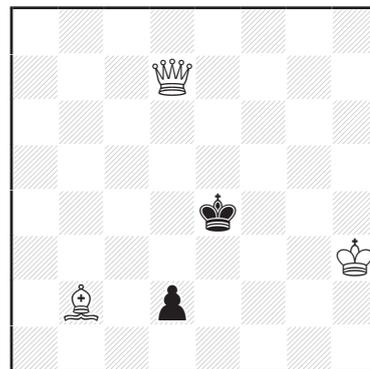
h#2 duplex (1+2+1) C+p  
2.1.1.1.  
♔♚=Roi Super-Transmuté  
♞♞=Noctambule, ♞=Locuste

7414 - V. Rallo



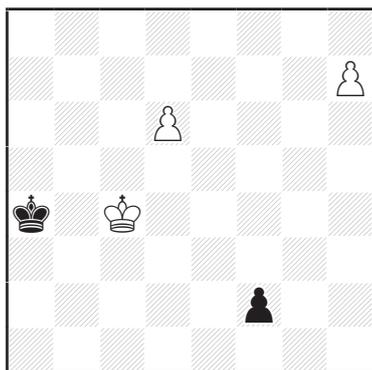
h#2 2.1.1.1. (1+2+1) C+  
♞=Imitator

7415 - M. Rittirsch



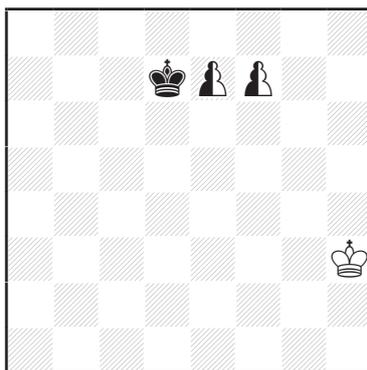
sh#2 2.1.1.1. (3+2) C+  
Circé

7416 - P. Tritten



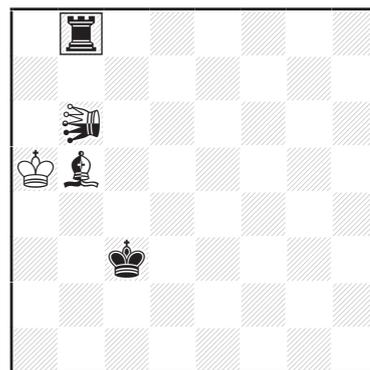
h=2 2.1.1.1. (3+2) C+  
Phantom

7417 - G. Foster



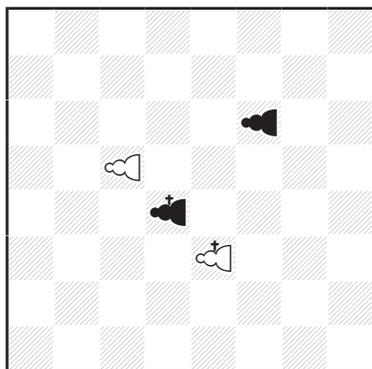
h#3 0.2.1.1.1.1. (1+1+2) C+  
Anti Take & Make  
Anticircé Couscous

7418 - C. Pacurar



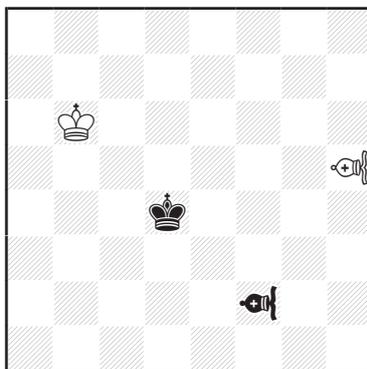
hs#3 0.2.1.1.1.1. (1+2+2) C+  
Super-Circé  
♞=Pièce Semi-neutre  
♞=Sirène

7419 - J. Štůň



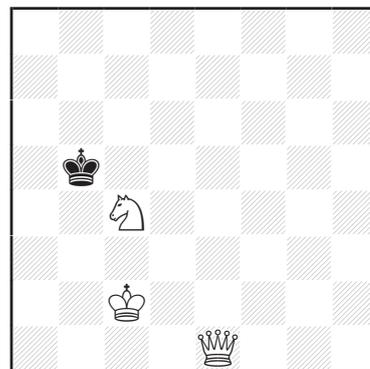
h#3 4.1.1.1.1.1. (2+2) C+  
♔=Pièce Royale  
♞♞=Moineau

7420 - D. Novomeský



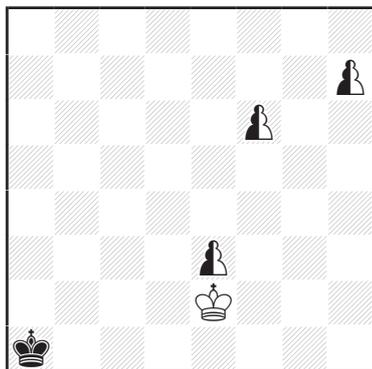
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+2) C+  
b) ♔b6→ç1, c) ♞f2→f1  
Isardam, ♞♞=Aigle

7421 - D. Innocenti



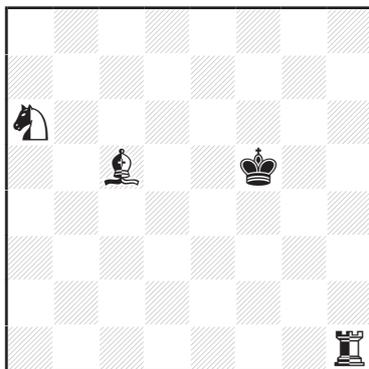
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+1) C+  
Circé Martien

7422 - N. Geissler



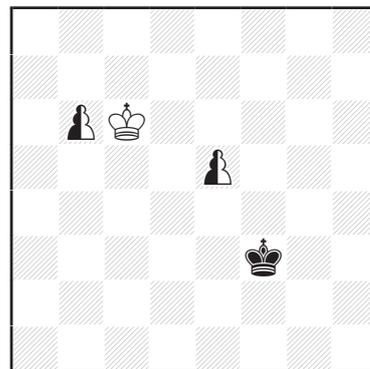
h#3\* (1+1+3) C+  
Circé Couscous

7423 - G. Foster



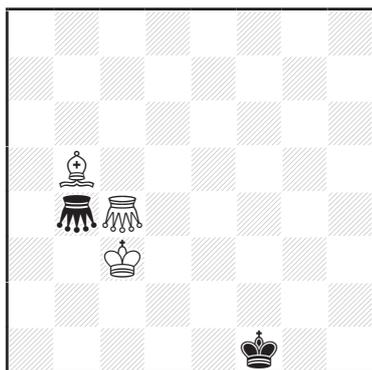
h#4 0.2.1... (0+1+3) C+  
Back-to-Back

7424 - G. Foster



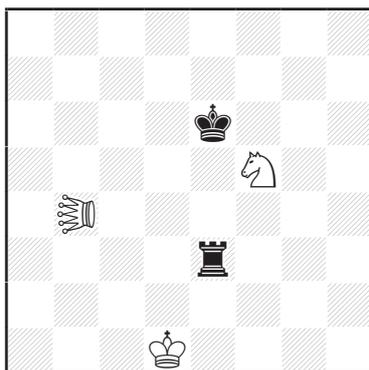
h#4 0.2.1... (1+1+2) C+  
Anti-Rois, Circé martien  
Glasgow

7425 - V. Rallo



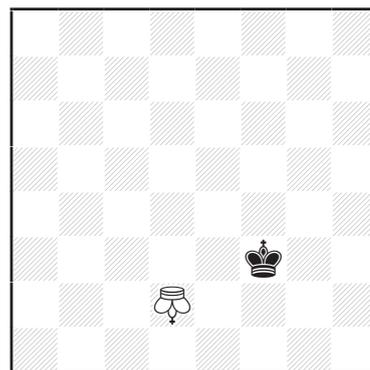
h#4 0.1.1... (3+2) C+  
b) ♔c3→d3  
♞♞=Sauterelle

7426 - V. Rallo



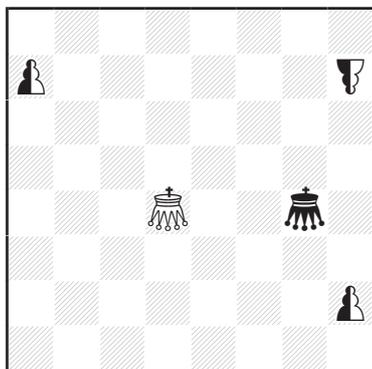
h#4 0.2.1... (3+2) C+  
♞=Sauterelle à sautoir  
changeant de couleur

7427 - K. Mlynka



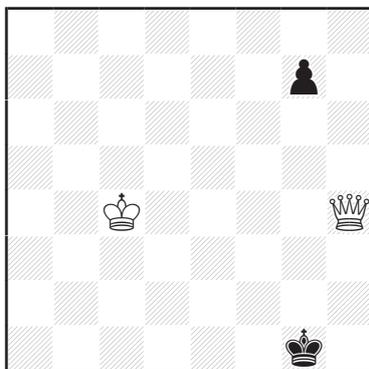
sh#4 (1+1) C+p  
b) ♞d2→d5, c) ♔f3→b3  
Circé, Sentinelles  
♞=Roi Super-Transmuté

7428 - É. Huber



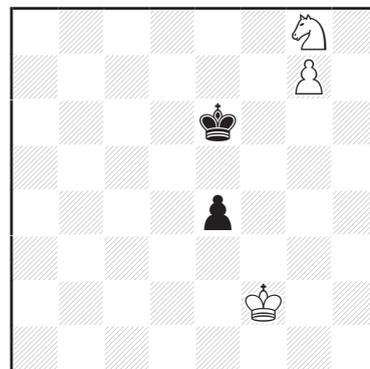
hs#4 b) ♞d4→a8 (1+1+3) C+  
Phantom, ♞=Pion Bérolina  
♞=Pièce Royale, ♞♞=Sauterelle

7429 - Z. Zach



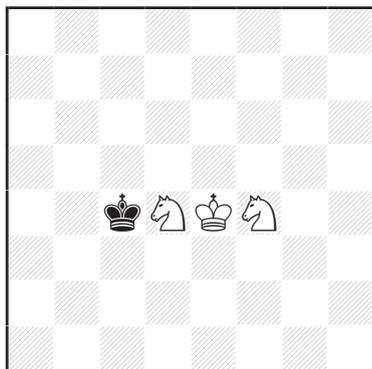
h#5 (2+2) C+  
b) ♞g7→ç7 c) ♔g1→d1  
Köko

7430 - Z. Zach



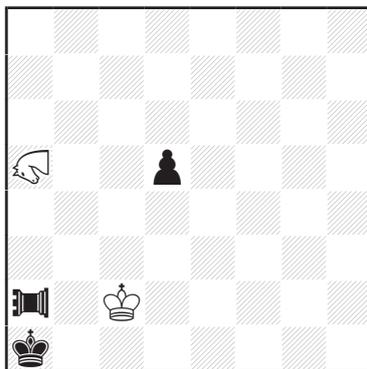
h#5 (2+2) C+  
b) - ♞é4,+ ♞h8  
Alphabétiques

7431 - Er. Bartel



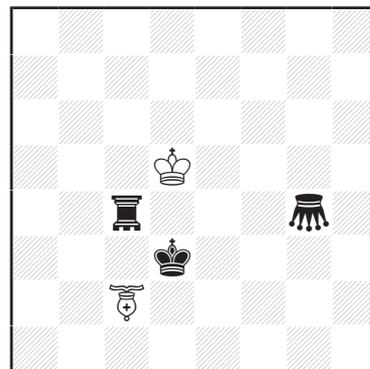
hs#7 0.1.1... (3+1) C+  
Annan

7432 - K. Widlert



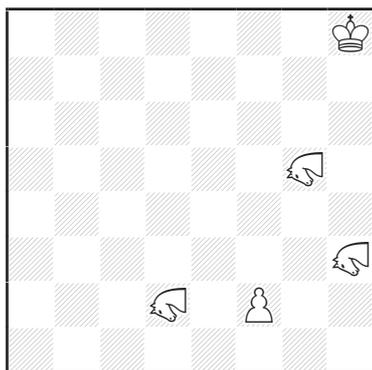
h#7\* (2+3) C+  
Alphabétiques  
♖=Pao, ♞=Nao

7433 - V. Kotěšovec



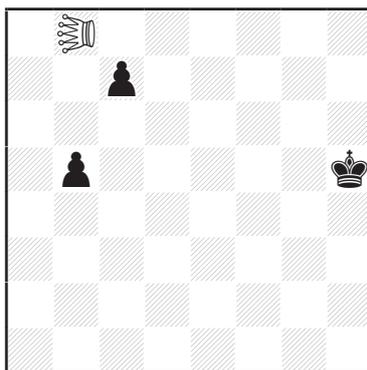
hs=10 3.1.1... (2+3) C+  
♖=Tour-Sauterelle  
♗=Sauterelle  
♞=Fou-Sauterelle

7434 - R. Bédoni



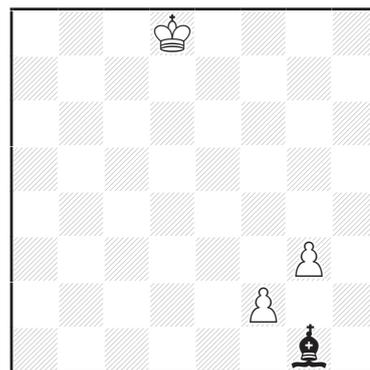
sd-auto=11 (5+0) C+  
♞=Noctambule-Lion

7435 - S. Luce



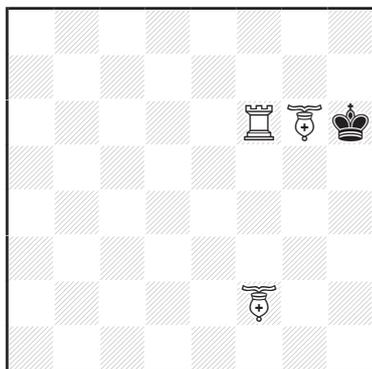
h#12 0.1.1... (1+3) C+  
Circé Inversé  
♗=Locuste

7436 - C. Feather



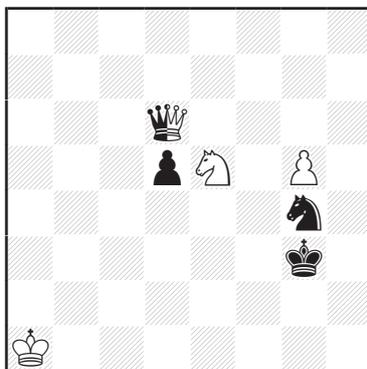
sh#12 (3+1) C+  
b) ♔g1→ç5  
Circé échange  
♔=Pièce Royale

7437 - C. Feather



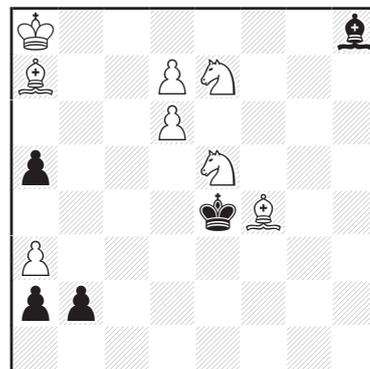
sh#14 (3+1) C+  
♞=Fers, Circé échange  
Anticircé diagramme

7438 - V. Crişan  
& É. Huber



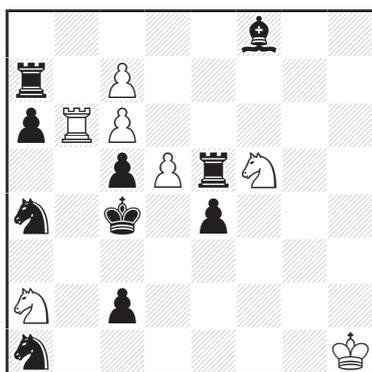
h#2 2.1.1.1. (3+3+1) C+  
Annan

7439 - M. Kerhuel



h#2 4.1.1.1. (8+5) C+  
Messigny Rex Exclusiv  
Patrouille

7440 - T. Pantalacci

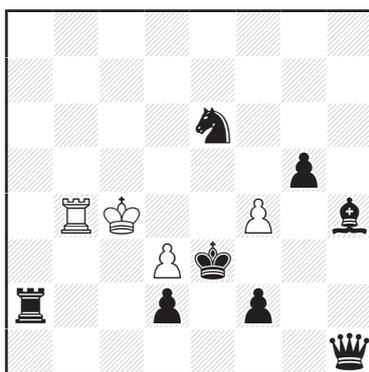


h#2 (7+10) C+

b) ♖d5→a3

Elliuortap

7441 - R. Kohring

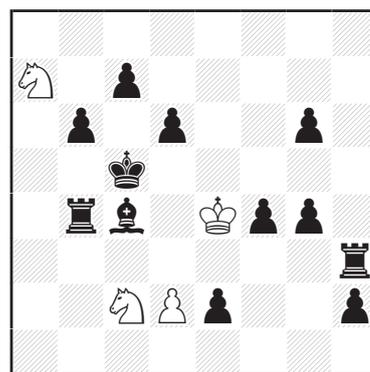


h#3 0.1.1... (4+8) C+

b) ♜é6→é5

Circé Martien

7442 - A. Armeni

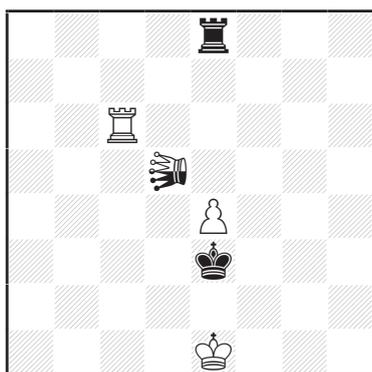


hs#3 0.1.1... (4+12) C+

b) ♜é2→é3

Take & Make

7443 - J. Štúň



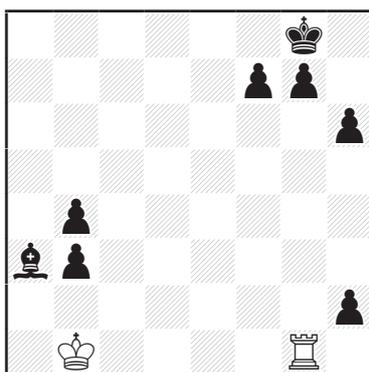
hs#3 (3+2+1) C+

b) miroir horizontal

Circé Parrain

♜=Lion

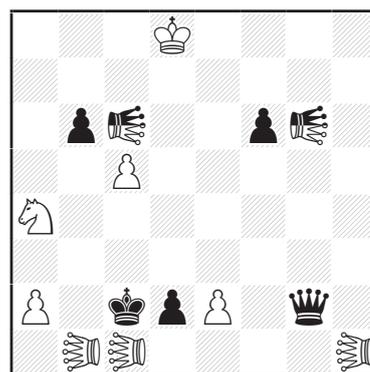
7444 - R. Bédoni  
& P. Tritten



h#3 2.1.1.1.1.1. (2+8) C+

Antircé Calvet

7445 - M. Parrinello



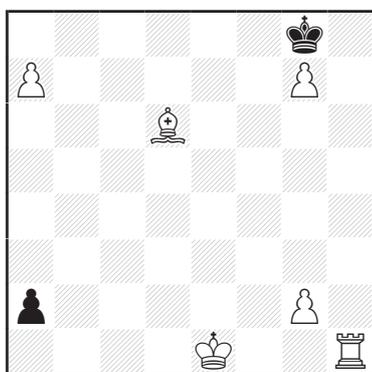
hs#3 (8+5+2) C+

b) ♖ç5→f5

♜=Léo

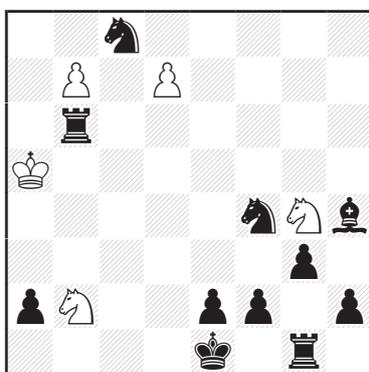
♜=Locuste

7446 - J. Pitkanen



hs#5 (6+2)

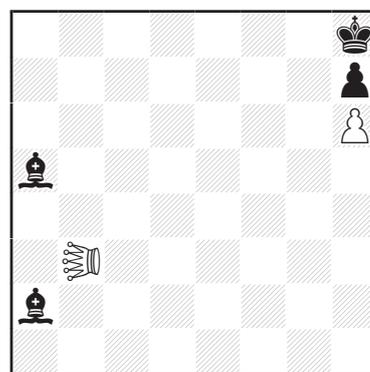
7447 - T. Pantalacci



h=5 (5+11)

Elliuortap

7448 - S. Luce

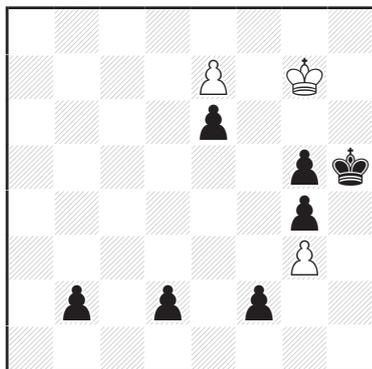


h=6 2.1.1... (2+4) C+

Circé inversé

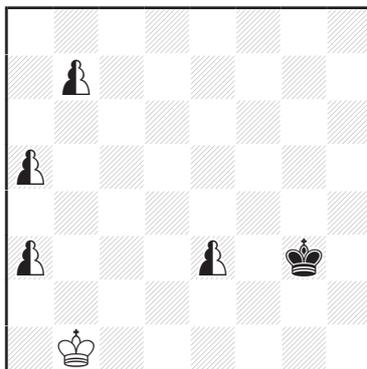
♜=Locuste

7449 - S. Luce



h=6 (3+7) C+  
Maximum  
Maximum blanc

7450 - N. Geissler



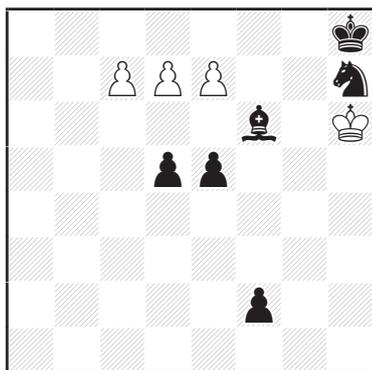
sd#9 2.1.1... (1+1+4) C+  
Circé Couscous

7451 - G. Sphicas



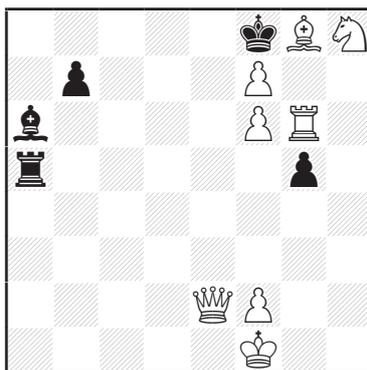
ss=11 (7+5)

7452 - S. Dietrich



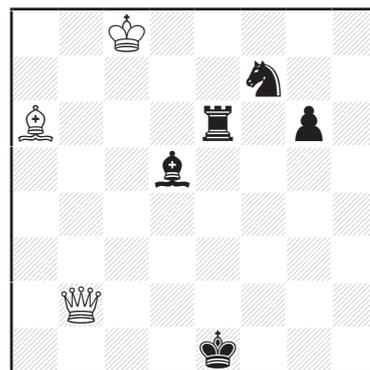
ss#12 (4+6) C+  
Alphabétiques

7453 - E. Bourd



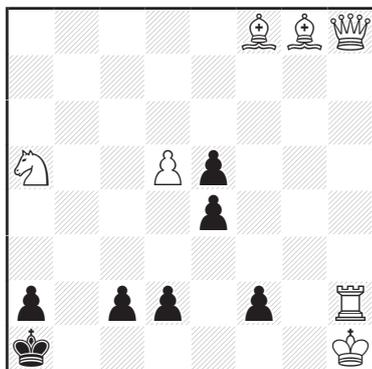
sr#17 (8+5) C+

7454 - R. Kohring



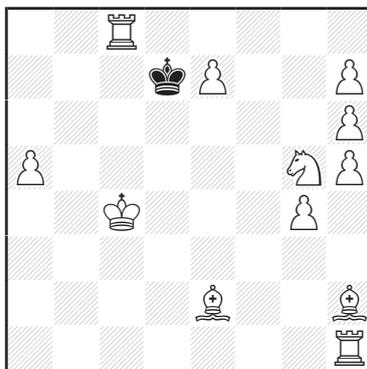
sh#18 (3+5) C+  
Alphabétiques

7455 - G. Sphicas



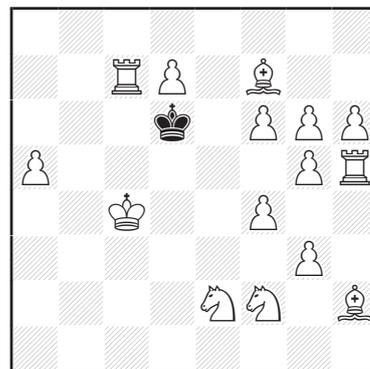
sh=18 (7+7)

7456 - M. Babić



sh=20\* (12+1)

7457 - M. Babić



sh=23\* (15+1)

# SOLUTIONS - PHÉNIX 256

## DEUX-COUPS

### 7336 Vladimir Nikitin

1. ♖g1? blocus  
1... ♙g6~ 2. ♗g7#  
mais 1... ♚×h6!

1. ♖d6? blocus  
1... ♙g6~ 2. ♗g5#  
1... ♚×h6 2. ♗h8#  
mais 1... ♙×é4!

Miniature présentant trois embuscades blanches (deux de la Tour, une de la Dame) avec des mats changés dont un avec clouage ; correction noire dans le jeu réel.

### 7337 Wilfried Seehofer

1. ♖a8? [2. ♗g8#] mais 1... ♜g5!

1.d4! [2. ♗×ç5#]  
1... ♙×d6 2. ♗ç3# (non 2. ♗ç7? ♙×ç7!)  
1... ç×d4 2. ♗ç7# (non 2. ♗ç3? d×ç3!)  
1... ç×d3 e.p. 2. ♗×d3#

Un petit problème sans prétention de notre ami, mais rafraichissant (composé en pleine canicule!).

### 7338 Umut Kaan Sayman & Boško Milošeski

Jeu apparent :  
1... ♗ç1~(♗f4!) 2. ç4#  
1... ♖é1~ 2. é4#

1. ♗×d3? [2. ♗b4#]  
1... ♗d2 2. ç4#  
1... ♗f4 2. ♗×f4#  
mais 1... a5!

1. ♗f6! blocus  
1... ♙g6~ 2. ♗g5#  
1... ♙×é4! 2. ♖d7#  
1... ♚×h6 2. ♖h1#

1. ♗fé4? [2. ♗ç3#]  
1... ♗d2 2. ç4#  
mais 1... ♗×ç2!

1. ♗d1! [2. ♗ç3#]  
1... ♖×d1 2. é4#  
1... ♗×d1, ♗d2 2. ç4#  
1... ♗×ç2 2. ♗é3#

Peu d'éléments stratégiques, mais un problème bien construit dans une position légère et agréable.

### 7339 Givi Mosiashvili

1. ♗×é4? A [2. ♗f6#]  
1... ♗a1 2. ♗d2#  
1... ♗×é4+ 2. ♙×é4#  
1... ♙g5 2. ♖×g5#  
1... ♖f7 2. ♗é5#  
mais 1... ♗h4!

1. ♖×é4! B [2. ♗é5#]  
1... ♗a1+ 2. ♖a4#  
1... ♜ç6 2. ♖f4#  
1... ♗×é4+ 2. ♙×é4#  
1... ♙d4 2. ♗f4#  
1... ♖é7 2. ♗f6#

Présentation du thème Rice dont la définition est :

Dans l'essai thématique, une pièce blanche A s'auto-cloue et les défenses noires entraînent deux dé-clouages distincts de A. La clé jouée sur la même case que l'essai montre l'auto-clouage d'une autre pièce blanche B et l'on retrouve dans la solution les mêmes coups de dé-clouage que dans l'essai.

### 7340 Živko Janevski

Jeu apparent :  
1... ♜×é2 a 2. ♙g2# A  
1... ♗d7 b 2. ♗d4# B  
1... f×g3 c 2. ♗f6# C  
1... é×d2 d 2. ♗×d2# D

1. ♗é5? [2. ♗×f4#]  
1... ♜×é2 a 2. ♙g2# A  
1... ♗×é4 2. ♗×é4#  
mais 1... ♜×d3!

1. ♗4ç3? [2. ♙g2# A]  
1... ♗d1 2. ♗é4#  
mais 1... ♜×é2! a

1. ♗f6! [2. ♗×g4#]  
1... ♗d7 b 2. ♗é4# E  
1... f×g3 c 2. ♗×é3# F  
1... é×d2 d 2. ♙g2# G

Problème en quatre phases associant trois mats changés, un mat transféré (♗é4) et enfin un paradoxe Dombrovskis avec 1... ♜×é2 et 2. ♙g2#.

### 7341 Gerhard Maleika

1. ♗d6! [2. ♗b3, ♗ç4, ♗f1, ♗é4# ACEG]  
1... ♖a3 2. ♗b3, ♙×ç6# AB  
1... ♖a4 2. ♙×ç6, ♗ç4# BC  
1... ♙b5 2. ♗ç4, ♖ç5# CD  
1... ♙a4 2. ♖ç5, ♗b3# DA  
1... ♗g1 2. ♗f1, ♙f7# EF  
1... ♗g4 2. ♙f7, ♗é4# FG  
1... ♖h4 2. ♗é4, ♗é6# GH  
1... ♖h1 2. ♗é6, ♗f1# HE

Deux cycles de **duals**. L'auteur est un spécialiste de ce type de réalisation et sa technique est toujours impressionnante.

### 7342 Aleksandar Popovski

1. ♗h1? [2. ♖d4#]  
1... ç4 2. ♖g4#  
1... ♙é6+ 2. ♙×é6#  
1... ♖×é4 2. ♙, ♗×é4#  
mais 1... ♖g2!

1. ♗b6! [2. ♗d6#]  
1... ç4 2. ♖d4#  
1... ♙é6+ 2. ♗×é6#  
1... ♜ç6 2. ♗(×)ç6#  
1... ♗×b6 2. ♗×b6#  
1... ♗×ç7+ 2. ♗×ç7#  
1... f×é5 2. ♖7×é5#

Un paradoxe Dombrovskis (sur 1... ç4), un mat changé, et quelques bonnes variantes.

### 7343 Vasil Dyachuk

1... ♖d4 a 2. ♗×d4# A

1... ♔×ç5 b 2. d4# mat par clouage

1. ♗d4! A [2. ♘d3# mat par clouage]

1... ♖×d4 a 2. ♗×d4# changé avec paradoxe A-a

1... ♔×ç5 b 2. ♗d6# changé

1... ♚×ç5 2. d3# mat par clouage (2. ♗b1? ♚b3!)

1... ♗×ç5 2. ♗b1# mat par clouage (2. d3? ♚d2!)

1... ♚é4 2. ♘×a6#

Paradoxe (A-a) au premier coup, mats changés, mats par clouage, couple anti-dual.

### 7344 Charles Ouellet

1. f4? [2. ♘é3, ♗f2#]

1... ♚×f4 2. ♗f2#

1... ♖×f4 2. ♘é3#

1... ♚é4 2. ♗×g2#

mais 1... ♚×d3!

1. f3! [2. ♗f2, ♗×g2#]

1... ♚×f3 2. ♗f2#

1... ♖×f3 2. ♗×g2#

1... ♚h4 2. ♘é3#

1... g1=♖ 2. ♗×g1#

Un exemple de Novotny anglais dans lequel la pièce noire thématique (ici la Dame noire) est clouée après la capture de la pièce-clé. L'auteur a réalisé plusieurs problèmes sur cette idée. Celui-ci est sans doute le meilleur grâce à la réapparition, dans chaque phase en tant que variante, du mat qui n'est plus une menace.

### 7345 David Shire

1. ♘a4? [2. ♘b6#]

1... é5 2. ♘é3#

1... ♚×ç5 2. ♗×ç5#

1... ♚d4 2. ♗×d4#

mais 1... ♚é4!

1. ♘×ç4? [2. ♘b6#]

1... ♚×ç5 2. ♘dé3#

1... ♚é4 2. ♚×é4#

1... ♚d4 2. ♗×d4#

mais 1... é5!

1. ♘d3! [2. ♘é3#]

1... ♚f5(♚g2, ♚d4, ♚×ç3, ç×d3)

2. ♗×h1(♚é4, ♗×d4, ♘×ç3, ç4)#

Un ensemble complexe d'ouvertures et de fermetures de lignes. Dans le premier essai, deux défenses 1... é5 et 1... ♚×d5 sont « anti-Somov » et la première est suivie d'un mat de thème Somov B2. Dans le second essai, les mêmes défenses sont la réfutation pour la première, tandis que la seconde (1... ♚×d5) permet un autre mat B2. Le jeu réel se déroule dans un climat différent, mais la position est chargée.

## TROIS-COUPS

### 7346 Boško Milošeski

1. ♘h3? [2. é3 [3. é×f4#] f×é3(d×é3) 3. f4(d4)#]

mais 1... é3!

1. ♘h1! blocus

1... é×d3(é×f3) 2. ♗d2(♗f2) d×é2(f×é2) 3. ♗é2#

1... é3 2. ♘g3 f×g3 3. f4#

Pseudo-Kegelschach (le Roi est entouré de pièces de son camp, formant une sorte de sarcophage).

### 7347 Arieh Grinblat

1... ç5 2. ♚d3+ ♔d5 3. é4, ç4#

1. ♗b3! [2. ç3! [3. ♘×a5#] ♚×ç3 3. ♗×ç3#]

1... ç5 2. ♚ç3! [3. ♘×a5#] ♚×ç3 3. ♗×ç3#

1... ♚f6 2. ♘ç3! [3. ♘×a5, ♚d3#] ♚×ç3 3. ♗×ç3#

1... ♚g5 2. ♚d3+ ♔d5 3. ♘f4#

1... ♚b4 2. ♗×b4+ a×b4 3. ♘a5#

Trois coups tranquilles au deuxième coup sur ç3, afin de fermer la ligne é1-a5 et menacer ♘×a5.

### 7348 Evgeni Bourd

1. b4! [2. ♗b2+ ♚d4 3. ♗×d4#]

1... ♚d5 2. ♚f6+! ♔×d6 3. ♗é6#

1... ♚d5 2. ♘f3+! ♔é4, ♚×f3 3. ♗f4#

1... ♚d4 2. ♗ç5+ ♚d5, ♚d5 3. ♚(×)f6#

Fermeture de d6-d4 : les Blancs rattrapent d4.

Les deux premières variantes présentent le thème Umnov en 3# direct (ce qui est devenu rare).

### 7349 Leonid Lyubashevsky & L. Makaronez

1. ♘é3? [2. ♗f4+ ♔×é5 3. ♘g4, ♗d5#]

1... ♔×é5 2. ♘g4+ ♔é4 3. ♗f4#

1... d×é5 2. ♘f1 ~ 3. ♘d2#

mais 1... d5!

1. ♚g7! [2. ♘ç3+ ♔×d3(d×ç3) 3. ♗f3(♗d5)#]

1... ♗×é5 2. ♗×d4+ ♔×d4(♚×d4) 3. ♗f4(♗f3)#

1... ♔×é5 2. ♗é6+ ♔f4, ♔f5 3. ♗f3#

1... d5 2. ♗ç2 [3. ♗é3, ♗é2#] ♚g3 3. ♗é3#

1... d×é5 2. ♗g3 [3. ♗g4, ♗f3#] ♗ç8 3. ♗f3#

### 7350 Alexei Gasparyan & Sergei Sagatelyan

1. d6! [2. ♔ç3 [3. ♗×d3#] ♚ç4 3. ♗×ç4#]

1... ♚×d6 2. ♗d5+! ♔×d5 3. ♚×f3#

1... d2 2. ♗d3+! ♔×d3 3. ♘ç5#

1... f4 2. ♗f5+! ♔×f5 3. é4#

1... ♚×b3, ♚ç6 2. ♗ç4+! ♚d4 3. ♗×d4#

Triple sacrifice de la Dame blanche, qui s'offre sur trois cases différentes au Roi noir.

## MULTICOUPS

### 7351 Peter Hoffmann

1. ♖é3? [2. ♖d4#] 1...d5+? 2. ç×d6 e.p.#

1...é×d3! 2. ♗bd6 [3. ç6, ♖d4#]

2...é×d6 3. ♖b7 d5+! 4. ç×d6 e.p.??

1. ♖×g5! [2. ♖f4#] é×d3 2. ♗bd6 [3. ç6, ♖f4#] é×d6 3. ç×d6+ ♗é4 4. ♖b7# (1...é3? 2. ♗×é3#)

Sur le site [www.berlinthema.de](http://www.berlinthema.de), voir l'article **En-passant-spezifische Logik** ; le 7351 réalise le C2b (page 16) : un Pion peut initialement être capturé (respectivement ne pas être capturé). Dans un avant-plan, il est substitué par un second Pion du même camp afin de modifier la possibilité d'une prise en passant (oui ou non). Dans l'essai, le Pion noir joue de d7, permettant la prise en passant. Dans l'avant-plan, les Noirs remplacent le double-pas par un second Pion venant de d6 pour atteindre d5 par un simple pas, empêchant ainsi la prise en passant. Les 8 différents types sont déclinés selon les trois questions : 1 - qui capture (Blancs ou Noirs) ?, 2 - la capture est-elle rendue possible ou empêchée ?, 3 - sur l'initiative de qui? La logique des prises en passant est sur ces trois questions avec 5 tactiques différentes (A1→C2), voir la page 1 de l'article.

### 7352 Arieh Grinblat

1. ♗a6! [2. ♗ç5+ ♗×d4+ 3. ♗é4+ Umnov

3... ♗×é4(♗ç4) 4. ♗f2(♗é3)#]

1...b3 2. ♗ç3+ ♗é3 3. ♗×d5+ ♗é4 4. ♖f5#

1...g3 2. ♖f5+ ♗×f4+ 3. ♖é6+ ♗é4 4. ♖×d5#

Deux mats changés, batteries de Siers, échecs croisés : un bon florilège de thèmes classiques.

### 7353 Olivier Schmitt

1.f4+? ♗×f4 ou ♗é4. Le ♗g6 et le ♗d5 doivent donc d'abord être déviés, mais si on essaye 1. ♗×ç4? [2. ♗é7] est réfuté par 1...d×ç4!, effet paradoxal car 2. ♗é7 ♗×é7? 3.f4 ne va plus à cause du déblocage 2...d5!

1. ♗é7! [2. ♗ç6#] ♗×é7 2. ♗×ç4 b×ç4 3. ♗é2+ ♖×é2 4.d4+ ç×d3 e.p. 5. ♗ç4+ d×ç4 6.f4#

2... ♖×ç4 3. ♗é2+ ♗é3 4. ♗×é3+ ♗d4 5. ♗ç3+ ♗é5 6.d4# (3... ♖×é2 4.d4+ ♖×d4 5. ♖h2#)

Cinq sacrifices successifs sont joués dans un ordre précis. La parade de l'essai doit être forcée dans le jeu réel (Auteur).

### 7354 Baldur Kozdon

1.f8=♗+? ♗×f8! 2. ♗é5+ ♗g7

1. ♗d4! [2. ♗×f6+ ♗h7 3. ♖é4, ♗h6#]

1... ♗×d4 2.f8=♗+ ♗h7 3. ♗h6+ ♗g8 4. ♗é6+ ♗h8! 5. ♗é8+ ♗g7, ♗h7 6. ♗g6+ ♗f8 7. ♗f7#

6... ♗h8 7. ♗f7#

Les Blancs attirent la Dame noire loin du théâtre des opérations. Joli duel entre Dame et Roi. Détail gourmand : les mats ont lieu sur la même case.

### 7355 Temur Chkhetiani

1. ♗f1! [2. ♖d1, ♖d3 ♗ç5 3. ♗f5+]

1... ♗ç5 2. ♗ç1+ ♗b6 3. ♖ç4 ♗ç5 4. ♖d3+ ♗b6

5. ♗f1 ♗ç5 6. ♗f5+ ♗b6 7. ♖ç2 b×ç2

8.b4 [9.b×a5#] a×b4 9.a5#

Pat apparent, la Tour aide le Fou à se sacrifier.

### 7356 Jorma Pitkanen

1. ♗h5! g×h5 2.g6 h4 3.g×h4 g3 4.h5 g×h2

5. ♖h1! ♗h8 6. ♗f7 é6 7.h6 g×h6 8. ♗×f8 h5

9.g7+ ♗h7 10.g8=♗+ ♗h6 11. ♗g7#

Clé discrète, les Noirs subissent l'avancée blanche.

### 7357 Olivier Schmitt

1. ♗g2! [2. ♗h2#], clé bi-ampliative

1... ♗h5 2. ♗×f5 [3. ♗h2#] ♗h4 3. ♗f4, (Sw),

3... ♗h5 4. ♗g5+ (Sw) ♗h4 5. ♗g4+ ♗h5

6. ♗f5 zz d4! 7. ♗g2! ♗h4 8. ♗f4 ♗h5 9. ♗g5+

♗h4 10. ♗g4+ (Sw), 10... ♗h5 11. ♗f5! (Sw,

zz) ♗f2 12. ♗×d4! ♗h1! 13. ♗g4 (Sw, zz), 13...

d2 14. ♗g2! ♗h4 15. ♗f4 ♗h5 16. ♖é2+ ♗h6

17. ♗f5 ♗g3+ 18. ♗×g3 ç3 19. ♗h3#

Les deux switchbacks (=Sw) du Roi blanc et de la Tour blanche autorisent la capture du Pion f5 et le jeu du Pion d5 et du Cavalier h1. Un autre switchback différent de la Tour blanche force le Cavalier noir à retourner en h1 et le déplacement du Pion d3. Duel ♗/♗ et trois zugzwangs (zz) noirs.

## ÉTUDES

### 7358 Michal Hlinka, Jaroslav Polášek

& Emil Vlasák

1.h7?! un essai passionnant, une étude dans l'étude.

1... ♗a5+! la Tour fait des échecs sur la colonne «a» avec l'idée de jouer ♖d4 au bon moment.

(1... ♖b8+? 2. ♗é4 ♗é2+ 3. ♗f3 ♖é5 (3...

♗é8 4. ♗g7+ ♗g6 5. ♗×é8 ♗×h7 6. ♗f4+-)

4. ♗×é2+- et poursuivons un peu cette suite (ce

sera utile pour toutes les positions ultérieures de ce type) pour montrer la force des deux Cavaliers qui avec le Pion gagnent systématiquement contre le Fou. 4... ♖g4 5. ♗é7 ♖×g3 6. ♗g5 ♖g4 7. ♗f7 ♗b2 8. ♖é3 et il ne reste plus qu'à amener le Roi blanc en é6, forcer ♗g7 pour empêcher ♗g8-f6 et enfin par zugzwang amener le Roi en f5 et g6) 2. ♖é6 ♗a6+ 3. ♖d5 (3. ♖f7 ♗d4 4. ♗×d4 ♗a7+), 3... ♗a5+ 4. ♖é4 (4. ♖ç6 ♗d4! 5. ♗×d4 ♗a6+=), 4... ♗a4+ (4... ♗d4? 5. ♗f4+), 5. ♖f3 (5. ♖d3 ♗d4! 6. ♗×d4 ♗a8=)

De façon générale, les Noirs annulent s'ils parviennent à prendre gratuitement un des deux pions. Ici, h7 va tomber après ♖g6 et si les Blancs jouent 7. ♗é6 pour répondre à ♖g6 par ♗hg5 alors 7... ♖g4 gagne g3), 5... ♗a3+! (5... ♗d4? à la différence de la variante précédente, le Pion g3 est défendu 6. ♗×d4 ♗a8 7. ♗é6 ♖g6 8. ♗hg5+ le gain est très simple. Les Blancs menacent ♖g4 puis ♗f4+ et ♖h5 et si les Noirs s'y opposent : 8... ♖f5 9. ♗f7 ♖×é6 10. h8=♗), 6. ♖g2 ♗a2+ 7. ♖f1 ♗a1+! (7... ♗d4? 8. ♗×d4 ♗a8 9. ♗é6 ♖g4 10. ♖g2), 8. ♖é2 (8. ♖g2 ♗a2+ 9. ♗f2 ♗×f2+ 10. ♖h3 ♗d4 11. ♗×d4 ♗f8=), 8... ♗d4! le bon moment : le ♗g4 n'est plus défendu.

(8... ♗a2+? 9. ♖d3 ♗a3+ (9... ♗d4 10. ♖×d4 ♗a8 11. ♗f4+ ♖g5 12. ♗d6 ♖g4 13. ♗g6 ♖×g3 et le Roi noir est une case trop loin pour empêcher le ♗d6 d'aller en g8. Par exemple : 14. ♗é4+ ♖g4 15. ♗f6+ ♖g5 16. ♗g8), 10. ♖ç4 ♗a4+ 11. ♖b5+-), 9. ♗×d4 ♗a8! 10. ♗é6 (10. ♖f3 ♖g6=), 10... ♖g4=

1. ♗f4+! ♖g4! un très joli contre jeu (1... ♖g5 2. h7 ♗b8+ 3. ♖é4 ♗h2 4. ♗h4 ♗×f4 5. g×f4+ échec !), 2. h7 ♗b8+ amenant le Roi blanc sur la plus mauvaise case [car l'inversion de coups 2... ♗h2? permet ♖é6 et l'échec en d4 en fin de variante 3. ♗h4 ♗b8+ 4. ♖é6! gagne facilement (4. ♖é4 est aussi possible, comme dans la ligne principale), 4... ♗×f4 5. h8=♗ ♗×g3 6. ♗d4+], 3. ♖é4! (3. ♖é6? ♗a6+ 4. ♖d5 ♗a5+ 5. ♖é4 ♗é5=), 3... ♗h2 (3... ♗a4+? 4. ♗d4), 4. ♗h4 ♗×f4 5. h8=♗ ♗×g3. Il suffit maintenant aux Noirs de gagner le Cavalier pour annuler, mais... 6. ♗h7!! zugzwang réciproque ! (6. ♗f6? ♗é2+ 7. ♖d3 ♗f2! =), 6... ♗×h4 (6... ♗×h4 7. ♗f5#, 6... ♗h3 7. ♗g6+ ♖×h4 8. ♖f5 +-, 6... ♗h1 7. ♗f5+ ♖×h4 8. ♗h7+ ♖g4 9. ♗×h1, 6... ♗é2+ 7. ♖d3 ♗h2 8. ♗é4+), 7. ♗f5+ ♖g3 8. ♗f3#

### 7359 Pavel Arestov

Une position en apparence très délicate pour les Blancs. A priori, il «suffit» aux Blancs de sacrifier leurs Cavalier sur les Pions pour faire nulle, mais sur un bon jeu Noir, la chose n'est pas possible.

1. h6 (1. ♗d4+? ♖d3 2. h6 ♗f6-+), 1... ♖2 (1... ♗f6? 2. ♗×b4 ç2 3. ♗×ç2 ♗×ç2 4. ♗×é3 ; 1... ♗f3? 2. h7 ç2 3. h8=♗ ç1=♗ 4. ♗b2+ ♗d2 5. ♗×é3 ♖×é3 6. ♗×d2+ ♗×d2 7. ♗×b4=) 2. ♗d4+ ♖d1 3. ♗×ç2 ♖×ç2! (3... ♗×ç2 4. h7 é2 5. h8=♗ ♗ç3+ 6. ♖b3 é1=♗ 7. ♗×b4=) 4. ♗×b4+! (4. h7? ♗ç3+ 5. ♖a1 b3 6. ♗b4+ ♖ç1 et mat par b2 ou par ♗ç2) 4... ♗×b4+ 5. ♖a3 (5. ♖a1?? ♖ç1 6. h7 ♗éç2#) 5... é2 6. h7 ♗éd3 (6... ♗f3 7. h8=♗ é1=♗ 8. ♗b2+ ♖d3 9. ♗b3+! =) 7. h8=♗ é1=♗

Avec les Dames, deux Cavaliers d'avance représentent une force largement suffisante pour gagner, mais... 8. ♗b2+!! ♗×b2 pat

### 7360 L'uboš Kekely

Une étude jolie et très originale. Les menaces sont tellement fortes que la solution est humainement trouvable, ce qui est agréable.

1... g3+! i/ 2. ♖×g3! ii/ Le Fou est tellement fort en h4 que les Blancs ne doivent pas avoir peur de la promotion sur échec 2... é1=♗+ iii/ 3. ♖g4 [4. ♗g5#] 3... ♗×h4+ iv/ 4. ♖×h4 a1=♗ 5. a8=♗! v/ ♗×a8 vi/ 6. ♗f2 [7. ♗g4#] 6... ♗g8 (6... ♗a4+ 7. é4 +-) 7. ♗g4+ ♗×g4+ 8. ♖×g4 f2 9. ♗d4 [10. ♗f5#] 9... f1=♗ vii/ 10. ♗f5+ ♗×f5+ 11. ♖×f5 ♖×h5 12. é4 (12. ♖f6?? ♖g4 13. é4 h5=), 12... ♖h6 13. ♖f6! gain

Un joli balai où quatre Dames apparaissent successivement sur l'échiquier pour disparaître aussitôt et ne laisser qu'une finale de Pions ! Je crois que c'est suffisamment difficile à réaliser dans une étude pour expliquer que le trait soit aux Noirs dans la position initiale. Certains préfèrent la position trait aux Blancs, quitte à ce que le Roi soit en échec, mais ce n'est pas le choix de l'auteur.

i/ 1... ♖×h5 2. a8=♗+- ou 1... a1=♗ 2. ♗g5+ ♖×h5 3. ♗f4# ii/ 2. ♗×g3? a1=♗ 3. ♗hf4 ♗×a7 (ou 3... é1=♗ 4. ♗×é1 f2 5. ♗×f2 ♗g1+ 6. ♗×g1 pat) 4. ♗h4 ♗a5 5. ♗f6 [6. ♗g7#] ♗×h5+ 6. ♗×h5 ♖×h5 7. ♗f4+ ♖g4 8. ♗×é2 f×é2 9. ♗ç3 ♖f3= iii/ 2... a1=♗ 3. ♗g5+ ♖×h5 4. ♗hf4#

iv/ 3... ♖b4+ 4. ♗hf4+- ou 3... ♖×é3 4. ♗g5+ ♖×g5+ 5. ♗h×g5 a1=♖ 6. ♗f7#  
 v/ 5.a8=♗? ♖é1+ 6. ♗g4 f2 7. ♗×f2 ♖é2+ 8. ♗g3 ♖×é3+ 9. ♗g2 ♖×é6 10. ♗a5 ♖ç6+= et si 5. ♗f2? ♖f6+ 6. ♗g3 ♖é5+ 7. ♗×f3 ♖a5=  
 vi/ 5... ♖é1+ 6. ♗g4 ♖b4+ 7. é4+- ou 5... ♖f6+ 6. ♗hg5+-  
 vii/ 9... ♗g7 10. ♗f5+ ♗f6 11. ♗g3+-

### 7361 Peter Krug & Mario Guido Garcia

Une étude qui, à première vue, semble assez simple car la situation malheureuse du Roi blanc semble forcer les variantes. En fait, c'est une étude moderne difficile. La difficulté majeure, à mon avis, est qu'il est possible à tout moment d'analyser une suite de 4 ou 5 coups sans savoir seulement si le premier coup est le bon ! Les thèmes sont nulles positionnelles et élimination des menaces de pat.

1. ♗b6 (1.a8=♖? ♗×a5 2. ♖×a5 pat ; 1.b×a3? b2+ 2. ♗×a2 b1=♖+ 3. ♗×b1 pat)  
 1... ♗a4 (1... ♗×a5 2. ♗×a5 ♗g1 3. ♗b6+ ♗h1 (3... ♗f1 4. ♗×g2+ h×g2 5.a8=♖ h1=♖ 6. ♖f3+ ♗é1 7. ♗a5#), 4.ç5! l'écho entre les variantes ♗f1 et ♗h1 selon que le Pion est en ç4 ou ç6 est très plaisant. Quand le Pion est en ç4, la grande diagonale est ouverte pour permettre le mat à base de ♖f3 quand les Noirs jouent ♗f1 mais le ♗d5 ne peut pas prendre b3 pour lever le pat. Quand le Pion est en ç6, c'est le contraire : il n'y a plus le mat par ♖f3 mais b3 est prenable par le ♗d5 et la diagonale f1-a6 est ouverte, d'où la défense ♗h1 ou ♗f1 selon les cas ! 4... ♗g1 5.ç6+ ♗f1 (5... ♗h1 6. ♗×b3 ♗g1+ 7. ♗×a2 ♗g2 8. ♗d5+) 6.a8=♖ h1=♖ 7. ♖a6+ ♗é1 8. ♖d3 ♖f1 9. ♖é3+ 2.a8=♖ (2.a8=♗? ♗×ç4!+- et si 2... ♗×a5? 3. ♗×a5 ♗g1 4. ♗é8+-)  
 2... ♗×ç4 3. ♗é3 ♗d4! 4. ♗ç1! (4. ♗×b3? ♗d1+! 5. ♗×a2 ♗a1+ 6. ♗×a1 pat ou 4. ♗×g2+? h×g2 5. ♗×d4 pat),  
 4... ♗g1 (4... ♗d1 5. ♖ç6! +- {5. ♗×b3? ♗×ç1+ 6. ♗×a2 ♗f1!= cette nulle positionnelle apparaît dans de nombreuses variantes, 7. ♖é4 ♗g1 8. ♖é3+ ♗ff2! 9. ♖é1+ ♗f1 10. ♖é3+ ♗ff2=})  
 5. ♖a7 (5.f5? ♗d1! 6. ♖a7+ ♗f2 7. ♖é3 ♗×d5 8. ♖g3+ ♗f1!= nulle positionnelle ; 5. ♗é3+?! ne rate pas le gain, mais n'est qu'une perte de temps pour retomber dans la variante principale,  
 5... ♗h1 6. ♗ç1! (6. ♗×b3? ♗d1+ 7. ♗×a2 ♗a1+

8. ♗×a1 pat), 6... ♗g1 7. ♖a7)  
 5... h1=D 6.f5!! un coup difficile, mais si on prend la Tour trop vite, on libère les pièces noires qui deviennent trop fortes. Il faut donc ouvrir la diagonale b8-h2 pendant qu'il en est encore temps (6. ♖×d4+? ♗h2 7. ♖é3 ♗×b2!! 8. ♗×b2 ♖×d5 9. ♖f2+ ♗h1 10. ♖é1+ ♗g2! nulle positionnelle),  
 6... ♗h2 (6... ♗g4 7. ♗×h1 ♗×h1 8. ♖b7+ et gagne, par exemple 8... ♗h2 9. ♖×b3)  
 7. ♖ç7+ (7. ♖b8+? ♗g3! 8. ♗×h1 ♗d1! 9. ♖f4 évidemment, si la Dame était déjà en ç7, les Blancs joueraient ♗é4 ou ♗b7 et cette variante n'aurait aucun sens, 9... ♗×h1 10.a6 ♗gg1 11. ♖f3+ ♗h2= nulle positionnelle)  
 7... ♗g1 8. ♗é3+ (8. ♖ç5 ou 8. ♖b6 ne feraient que perdre du temps pour rentrer dans la solution après 8... ♗h2 9. ♖ç7+!),  
 8... ♗f1 (8... ♗f2? 9. ♖g3+ ♖g2 (9... ♗f1 10. ♖×f2#) 10. ♗×f2+ ♗f1 11. ♗×g2+ h×g2 12. ♗×d4+-),  
 9. ♖ç1+ ♗é2 10. ♗f3+!! pourquoi ce coup ? Par rapport à la variante 10. ♖×h1 dans laquelle les Noirs doivent jouer ♗×d5, il est difficile de croire que les Blancs gagnent un temps ! Pourtant c'est bien le cas, car la ♗d4 est en prise donc elle doit quand même jouer et le ♗f3 est éloigné de é2. Si 10. ♖×h1? ♗×d5+- 11.f6 ♗d1+ 12. ♖×d1+ ♗×d1 13.f7 h2 14.f8=♖ h1=♖+- si 10. ♗ç4+? ♗×ç4 11. ♖×h1 ♗çg4=  
 10... ♗×f3 11. ♖×h1 ♗×é3 (11... ♗d5 12.f6 ♗é2 13.f7 ♗f5 (on voit bien que maintenant, 13... ♗d1+ ne va plus), 14. ♗ç1 ♗×f7 15. ♖×h3 15... ♗gf2 16. ♖×b3+-  
 12. ♖×h3+ ♗f4 13. ♖×b3!+- (le pat du Roi blanc étant (enfin!) levé, les Blancs gagnent facilement avec Dame et deux Pions liés contre deux Tours).

## RÉTROS

### 7362 Itamar Faybish

1. ♗f3 g5 2. ♗é5 g4 3. ♗×d7 g3 4. ♗é5 ♗h3 5.g×h3 g2 6.d4 g×h1=♗ 7. ♗g2 ç5 8. ♗×b7 ♗×b7 9.d5 ♗ç8 10. ♖d4 ♗é6 11.d×é6 ç×d4 12.é×f7#  
 Pronkin (Fou noir ç8) capturé ensuite (Ceriani-Frolkin). Switchback d'un Cavalier blanc (♗é5×d7-é5).

### 7363 Thierry Le Gleuher & Michel Caillaud

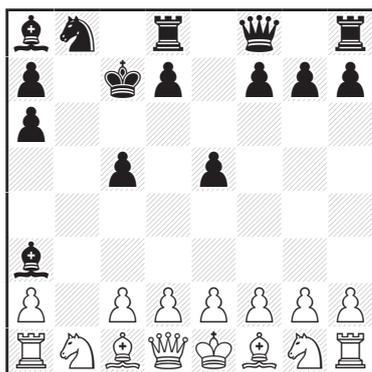
1. b4 ♖a6 2. ♙b2 ♜c5 3. ♙f6 é×f6 4. ♜f3 ♚é7  
5. ♜d4 ♚é5 6. ♜c6 ♜é7 7. ♜b8 ♚d8 8. ♜a6  
b×a6 9. b5 ♙b7 10. b6 ♙c6 11. b7 ♙b5 12. b8=♜  
♚c8 13. ♜c6 ♚b7 14. ♜d4 ♜c6 15. ♜f3 ♜b8  
16. ♜g1

Anti-Pronkin anticipé (♜b8), voir le I :

#### I - T. Le Gleuher

Phénix 1990-92

1° Recommandé



Partie (15+15) C+

Justificative en 13,5 coups

1. ♜f3 é5 2. ♜d4 ♙a3 3. ♜c6 ♚é7 4. ♜×b8 c5  
5. ♜a6 b×a6 6. b4 ♙b7 7. b5 0-0-0 8. b6 ♙a8  
9. b7+ ♚c7 10. b8=♜ ♚f8 11. ♜c6 ♜é7 12. ♜d4  
♜c6 13. ♜f3 ♜b8 14. ♜g1

La seule nuance par rapport au problème en référence est que «l'**anti-Pronkin anticipé**» (une pièce vient occuper une case de promotion puis la dégage en jouant ou en étant capturée, puis une pièce de même nature est promue sur la cette case puis capturée), thème qui risque de passer inaperçu pour le solutionniste, est réalisé sans capture.

### 7364 Andreas Thoma

1. c7×♙d8=♜(♜g1)  
1...~h5 2. ♜h5-f4 puis 1. ♚f4#  
1...~d5 2. ♜d5-f4 puis 1. ♚f4#  
1...d4-d3 2. ♜d3-f4 puis 1. ♚f4#  
1...h4-h3 2. ♜h3-f4 puis 1. ♚f4#  
1... ♜~g6 2. ♚f3-g3 puis 1. ♜g6#  
1... ♜~é6 2. ♚f3-g3 puis 1. ♜é6#  
1... ♚é3-é2 2. ♜é2-f4 puis 1. ♚f4#  
1... ♚~g2 2. ♜g2-f4 puis 1. ♚f4#

### 7365 Andreas Thoma

-1. ♚g5-f4 f2-f1=♚+ -2. ♚f6-g5 h2-h1=♜+  
-3. ♚g7-f6 g2-g1=♙+ puis 1. ♚h8 g1=♙=

### 7366 Joaquim Crusats & Andrei Frolkin

Plan principal : -1. g4×♙h5? ~ -2. g2-g4 &

1. ♙×g5# mais -1... ♚b6-b3 & 1... g×h3 e.p.#!

Le dernier coup des Blancs a forcément été un double pas du ♙g. En effet le ♙b7 ne peut rétrograder en a6 (case blanche) car toutes les prises par Pions blancs auraient été faites sur case blanche, alors que le Fou noir navigant sur case noire a disparu.

Solution : -1. b6-b7 ~ -2. g4×♙h5 ~ (1... g×h3 e.p.# donnerait mat, mais la prise en passant n'est pas légale, car le dernier coup blanc a pu être a5×♙b6.

-3. g2-g4 (double pas, bien que les Noirs n'aient pu prouver que c'était le dernier coup des Blancs! & 1.F×g5#).

Commentaires des auteurs :

La mise en évidence de cette particularité conduit ainsi les auteurs à proposer la convention suivante pour les prises en passant dans les proca-retractors.

#### Convention pour la prise-en-passant dans un

**Proca Retractor** : une prise-en-passant au premier coup d'une défense en avant est permise seulement si l'on peut prouver que le coup précédent a été un double pas du Pion qui doit être capturé, quel que soit le rétro-coup qui sera effectivement repris par les Blancs ensuite <sup>(1)</sup>.

(1) On pourrait peut-être arguer le fait que si les Noirs ne peuvent pas prendre en passant, c'est donc que les Blancs ne peuvent pas reprendre le double pas. Mais cette interprétation impliquerait que la prise en passant comme défense en avant dans un Proca Retractor est toujours une option possible pour les Noirs, ce qui serait clairement en contradiction avec la convention de prise en passant communément admise dans le jeu direct. De plus, cette interprétation alternative ne serait d'aucune utilité dans la composition échiquéenne car la prise en passant par les Noirs dans une défense en avant ne pourrait pas être utilisée par les Noirs comme une défense basée sur la limitation des rétro-coups blancs, parce qu'en fait, le mat par prise en passant pour une défense en avant constitue par lui-même une défense plus forte qui met fin immédiatement au jeu.

## AIDÉS

### 7367 Nicolae Popa

1. ♖×g8 f8=♔ 2. ♗h7+ ♕g7#  
1. ♖×g8 f×g8=♖+ 2. ♔h7 ♖h8#  
1. ♖×h6 f8=♗ 2. ♚6g5 ♗×h6#  
1. ♖é5 f8=♘ 2. ♕g5 ♘×g6#

Allumwandlung, la pièce promue étant la pièce matante (la batterie est utilisée une seule fois).

### 7368 Christer Jonsson

1. ♚×b5 f4 2. ♔d5 ♖×é5#  
1. ♖×b5 ♖×é5+ 2. ♔d3 ♖é3#

Sacrifices passifs de la Dame, pour laisser la place au Roi noir, et mats modèles. À noter que la position est correcte si on décale la position d'une colonne vers la gauche (sans la Dame blanche).

### 7369 Živko Janevski

1. ♕×g5 ♕a6 2. ♕é3 ♕b2#  
1. ♕d3 ♖f7 2. ♔é4 ♖f4#  
1. ♘4 ♔a4 2. ♔ç5 ♕é3#

Trois positions de mat avec clouage du Cavalier sur trois lignes différentes (g5-ç5, b7-é4, d7-d4).

### 7370 Alexei Ivunin & Alexandre Pankratiev

- a) 1.g1=♞ ♕ç6 2. ♞×é2 ♘×é2#  
b) 1.g1=♕ ♕×g6 2. ♕h2 ♘h5#

Deux motivations pour les promotions noires : un sacrifice actif (a), deux coups d'attente (b). Les mats sont modèles.

### 7371 Menachem Witztum

1. ♞×ç5 ♖a3+ A 2. ♞d3 ♕b6# B  
1. ♖×ç5 ♕b6 B 2. ♖d4 ♖a3# A

Demi-clouage noir, échange des coups blancs, mats par double clouage, capture du ♖ç5 gênant.

### 7372 Vitaly Medintsev

1. ♕×d4 ♔h2! 2. ♞b5 ♗b3#  
1. ♚b5 ♔f4! 2. ♕d5 ♗×ç3#  
1. ♖×b4 ♔h4! 2. ♞d5 ♗d3#

Trois évacuations de ligne par le Roi blanc pour trois mats différents de la Dame blanche.

### 7373 Almiro Zarur & Ricardo Vieira

1. ♞×é3 ♘×é4 2. ♞ç4 ♘×ç5#  
1. ♞×f6 ♘×ç4 2. ♞é4 ♘b2#

Zilahi, captures réciproques et switchbacks.

### 7374 Jorge Kapros

1. ♖×ç5 ♕×é4 2. ♔×é4 d3#  
1. ♖×ç6 ♖×é5 2. ♔×é5 d4#

Double sacrifice blanc de la ♖ç5 et du ♕ç6 en écho Diagonal-Orthogonal : d'une part, la Dame noire doit abandonner la colonne d et d'autre part, il faut donner l'accès de la colonne é au Roi noir.

### 7375 Valerio Agostini

1. ♕×g4 ♖×h4 2. ♕f3 ♘ç3#  
1. ♕×a6 ♖a7 2. ♕d3 b3#

Le Fou noir fait le gros du boulot pour deux mats par clouage : capture d'un Pion blanc gênant et fermeture de la ligne de la Tour noire g3.

### 7376 Vitaly Medintsev

1. ♞d6 ♕×b6 2. ♔×f4 ♖a4#  
1. ♞dç5 ♖×b6 2. ♔f5 ♗ç8#

Auto-clouage indirect préventif, écho Diagonal/Orthogonal, des mats par clouage, le premier étant modèle.

### 7377 Abdelaziz Onkoud

1. ♞ç3 f4 2. ♕d5 f5#  
1. ♞×ç5 ♕b3 2. ♖f5 ♕×ç4#  
1. ♞×d6 ♖d2 2. ♚×é5 ♖×d6#

Dans les trois solutions, le Cavalier noir et la pièce blanche matante ouvrent la ligne d'une pièce noire pour un autoblocage.

### 7378 Gerold Schaffner

1. ♚×g4 ♕b6+ 2. ♔d6 ♖×f6#  
1. ♚×f5 ♗×é4 2. ♔ç6 ♖ç4#  
1.g×f2 ♗g1 2.é×d4 ♗ç1#

Zilahi cyclique, changement de fonction cyclique entre les trois pièces blanches lourdes (capturées, clouantes et matantes) avec trois mats modèles de clouage du Fou noir d5, qui est cloué dans trois directions différentes (d4-d6, é4-ç6, f5-ç5).

### 7379 Christer Jonsson

- 1... ♘ç1 2.b×ç1=♕ ♘b4 3. ♕é3 ♘d3#  
1... ♘a1 2.b×a1=♕ ♘b4 3. ♕é5 ♘d5#

Zilahi de Cavaliers, mats modèles quasi étouffés.

### 7380 Alberto Armeni

- 1... ♘×b4 2. ♕f2 ♘d3 3. ♔×é3 ♘f4#  
1... ♘×ç7 2. ♕×é5 ♘d5 3. ♔×é4 ♘é7#

Création de batteries de Cavaliers.

### 7381 Nicolae Popa

1. ♖b6 ♖g1 2. ♖f2 ♗ç3+ 3. ♗ç5 ♖×f2#  
 1. ♖é5 ♖a1 2. ♖b2 ♗f6+ 3. ♗é5 ♖×b2#

Deux fois le thème Maslar (voir définition px253/10041) sous forme de Bristol bicolore.

### 7382 Alain Biénabe

1.d×ç1=♗+ ♗ç2 2.♗h6 ♗é3 3.♗d6 ♗×g4#  
 1.d×é1=♖+ ♖×b3 2.♖b4 ♖h6 3.♖d6 ♖g7#

Deux promotions noires pour bloquer d6, Zilahi.

### 7383 János Csák

a) 1. ♖bd1 ♖a4 2. ♖×ç5 ♗ç6 3. ♖é3 ♗ç2#  
 b) 1. ♗d2 ♗h3 2. ♗×g4 ♖h5 3. ♗é3 ♖×f3#

Echange de fonction Dame/Fou, mats modèles.

### 7384 Evgeny Fomichev

a) 1. ♖×h3+ (♖×g2+?, ♗×h2?) ♖×h3+  
 2. ♗é5 ♗f4 3. ♗ç6 ♗é6#  
 b) 1. ♖×g2+ (♖×h3+?, ♗×h2?) ♖×g2+  
 2. ♗d6 ♗g3 3. ♗b7 ♗ç3#  
 c) 1. ♗×h2 (♖×h3+?, ♖×g2+?) ♖×h2+  
 2. ♖b3 ♗é3 3. ♖a2 ♗ç2#

Anti-triple cyclique, déclouage d'une pièce noire pour mats modèles par échec double et auto-clouages noirs.

### 7385 Nicolae Popa

1. ♖b2 ♗a8 2. ♗ç4 ♖d7 3. ♗b3 ♖a4+  
 4. ♗a2 ♖ç2#  
 1. ♖g7 ♖g2+ 2. ♗é6 ♖ç6 3. ♗f7 ♖é8+  
 4. ♗g8 ♖g6#

Mats modèles et manœuvres en écho éloigné.

### 7386 Wilfried Neef

a) 1. ♖d5 ♖×d5 2. ♖ç4 ♖×ç4 3. ♗a2 ♖ç3  
 4. ♗a3 ♗a5#  
 b) 1. ♖é5 ♖×é5 2. ♗é4+ ♖×é4 3. ♗h2 ♖f3  
 4. ♗h3 ♗h5#

Manœuvres et mats en écho avec double sacrifice noir.

### 7387 Milomir Babić

1. ♗ç5 ♖d3 2. ♗b4 ♖é3 3. ♗b3 ♖d2  
 4. ♗a2 ♖ç1 5. ♖b3 ♖b1#  
 1. ♗b3 ♖d3 2. ♗b5 ♖é2 3. ♗a5+ ♖d4+  
 4. ♗a4 ♖ç5 5. ♖b3 ♖b5#

Deux solutions bien différenciées où le Roi blanc se faufile avec agilité.

### 7388 Zlatko Mihajloski

1...b×a4 2.d1=♖ a×b5 3.♗ç6+ b×ç6  
 4.b1=♖ ç×d7 5.♖b5 d8=♗ 6.♖a4 ♗ç6#

Double Phénix

### 7389 Leonid Lyubashevsky, Vitaly Ivanovich Shevchenko & Olexandr Zhuk

1...a×b4 2.a3 b×a3 3.b2 ♖×b2 4.♖a4 ♖ç3  
 5.♖ç6 a4 6.♖b7 b5#

1...♗f7 2.b5 ♗é6 3.♖×d4 ♖×d5 4.♖é3 d×é3  
 5.♗a5 a×b4+ 6.♗×b4 ♖d2#

Deux solutions distinctes motivées par l'ouverture de la cage du Fc1.

### 7390 Adrian Storisteanu

1. ♖b3! ♖a5 2. ♖b4+ ♖b5 3. ♖a3+ ♖ç6  
 4. ♖b4 ♖d5 5. ♖a4 ♖ç4 6. a5 a×b3#

La genèse de ce problème vient de l'analyse du 7185 de px249/9897 : il s'avère déjà que le ♗ç4 est inutile (solution identique et problème C+).

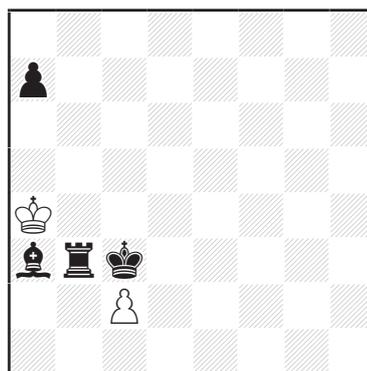
En déplaçant le Fou noir en ç5, on peut avoir une jolie introduction et un énoncé standard en cinq coups :

1. ♖b4 ♖b5 2. ♖a3+ ♖ç6 3. ♗b4 ♖d5  
 4. ♖a4 ♖ç4 5. ♖b3 ç×b3#

Pourquoi ne pas prévoir un switchback du Fou ?

### II - A. Storisteanu

7185 (Carf) version



h#5 (2+4) C+  
 1. ♖b4 ♖b5 2. ♖a3+ ♖ç6 3. ♗b4 ♖d5  
 4. ♖a4 ♖ç4 5. a5 ç×b3#

Finalement, l'auteur améliore encore le problème de Jean Carf en ajoutant un coup de la Tour au-delà de la case critique b4 (soit un Indien noir).

### 7391 Zdenek Zach

1. ♔×é3 f4 2. ♔d4 f5 3. é3 f6 4. ♙d5 f7  
 5. é4 f8=♚ 6. ♔é5 ♚f6#  
 1. ♔g3 f4 2. ♙f3 f5 3. ♙h5 f6 4. ♙é8 f7  
 5. ♔g4 f×é8=♚ 6. ♔f5 ♚g6#

Deux solutions d'une surprenante précision, se terminant par des mats en écho.

### 7392 Christopher Jones

1. ♗f6 b×ç4 2. ♗d5 ç×d5 3. ♗d6 d×é6  
 4. ♗f7 é×f7 5. ♔a1 f8=♚ 6. ♚b1 ♚a3#  
 1. ♔a3 b4 2. ♔a4 b5 3. ♔a5 b6  
 4. ♔a6 b7 5. ♔a7 b×ç8=♚ 6. ♔a8 ♚a6#

Solutions très différentes pour obtenir des mats modèles en écho dans deux coins de l'échiquier.

### 7393 Boško Milošeski

1...b3 2.b5 b×ç4 3.b4 ç×d5 4.b3 d6 5.b2 d7  
 6.b1=♙ d8=♙ 7. ♙h7 ♙f6#

Excelsiors réciproques pour promotions en Fou, l'un servant à bloquer, l'autre à mater.

### 7394 Jean Carf

1.f2 ♔g5 2.f1=♗ ♔h6 3. ♗g3 h×g3 4.h2 g4  
 5.h1=♙ g5 6. ♙d5 g6 7. ♙g8 g7#

Une promotion pour débloquer le Pion blanc et une autre pour bloquer le Roi noir.

### 7395 Jorma Pitkanen

1...d4 2.a5 d5 3.a4 d6 4.a3 b×a3+ 5. ♔ç3 a4 6.b2  
 a5 7.b1=♙ a6 8. ♙d3 é×d3 9.é2 d4 10.é1=♗ d5  
 11. ♗×g2 ♔×g2 12.h1=♚ ♔f3 13. ♚b1 ♔é3  
 14. ♚b7 a×b7 15. ♔ç2 b8=♚ 16. ♔d1 ♚b1#

Une belle et longue histoire où il faut toujours trouver des ressources pour faire progresser les Blancs ; on notera l'Allumwandlung du meilleur effet !

## INVERSES

### 7396 Ivan Bryukhanov

1. ♙d2! blocus  
 1...d4 2. ♗ç3+ d×ç3 3. ♔b1+ ♔b3 4. ♚é6+ ♚ç4  
 5. ♙ç1 ç2#  
 1...d×é4 2. ♙f3 é×f3 3. ♚d5 f2 4. ♚é4+ ♚ç4  
 5. ♚ç2+ ♚×ç2#

Thème du 10° WCCT. Deux mats sur la même case ç2 par deux pièces différentes.

### 7397 Zdenek Libiš

1. ♚a4! ♔a6 2. ♔a3 ♔b5, ♔a7 3. ♙a2 ♔a6  
 4. b8=♗+ ♔b5 5. ♗ç4 d×ç4 6. ♚b4+ a×b4#  
 1. ♗a4! ♔a6 2. b8=♗+ ♔b5 3. ♙a1 ♔b4  
 4. ♗ç3 a4 5. ♚×g5 d×ç3 6. ♚b3+ a×b3#

Deux clés sur la même case cette fois-ci et mats en écho-caméléon.

### 7398 Rade Blagogević & Milomir Babić

1. ♚h5! blocus  
 1... ♗ç1 2. ♙f5+ ♔é5 3. ♚ç7+ ♚d6 4. d4+ ç×d4  
 5. ♙g6+ ♔é6 6. ♗×d4+ ♚×d4#  
 1... ♗ç3 2. ♚h4+ ♔é5 3. ♚×d5+ ♗×d5  
 4. ♚é4+ ♔×é4 5. d3+ ♔é5 6. ♚×é3+ ♗×é3#

Jeu fluide avec une bonne stratégie et une subtile clé d'éloignement.

### 7399 Jorma Pitkanen

1. ♗ç1! ♚×f8 2. ♙g1+ ♚f2 3. ♚d5+ ç×d5  
 4. ♚b6+ ♔ç4 5. ♙d3+ ♔ç3 6. ♚b2+ ♚×b2#  
 1... ♚g8 2. ♚a3+ ♔ç4 3. ♚d4+ ♔×d4  
 4. ♚d3+ ♔ç5 5. ♚ç3+ ♚ç4 6. ♙b1 ♚×ç3#

Duels de Dames dans les deux variantes.

### 7400 Alexei Gasparyan & Sergeï Sagatelyan

1. ♗ç6! b×ç6 2. d8=♚! ç5 3. b7 ç4 4. b8=♚! ç×d3  
 5. ♚×b3+ ♗a×b3 6. ç8=♚+! ♗ç5 7. é×d3 ♚a1#

Très originales triple promotions en Tours blanches dans une manœuvre bien pensée, le mat ayant lieu dans une position de blocus inattendue.

### 7401 Jorma Pitkanen

1. ♔g4! ♔é4 2. ♚h1+ ♔d4 3. ♔h3 f5  
 4. ♚h2 ♔é4 5. ♙é5 ♔f3 6. ♙f6 ♔é4  
 7. ♗g4+ ♔f3 8. ♙h4 f×g4#

Migration du jeu vers le coin Sud-Est de l'échiquier avec traversée anticritique de la Dame.

## DIRECTS FÉERIQUES

### 7402 Narayan Shankar Ram

Si on essaie 1. ♙b4E? [2. ♙b1B, ♙é4#] alors  
 1... ♚é1C! pour jouer 2... ♚ç1C, ♚é3C!  
 La position focale de la ♚é1A incite à mettre les Noirs en zugzwang :  
 1. é2C? blocus  
 1... ♚é1B a 2. ♙a1A# A (pas 2. ♙é5A? ♚é4B!)  
 1... ♚é1C b 2. ♙é5A# B le Pion en é2C empêchant  
 2... ♚é3C (pas 2. ♙a1A? ♚ç1C!)

La réfutation est 1... ♖é1D! (car la case é2C est obstruée 2. ♘é2C?)

### 1. ♖d1C! blocus

1... ♖é1B a 2. ♘é5A# B (pas 2. ♘a1A? ♖b1B! car la Tour blanche n'est plus en d1B)

1... ♖é1C b 2. ♘a1A# A (car en d1C, la Tour blanche empêche 2... ♖ç1C)

1... ♖é1D! 2. ♘é2C#

1... ♘~ 2. ♘×ç3E#

Mats échangés. Certainement une œuvre de référence en Raumschach ! Les lecteurs pourront se remémorer les règles du Raumschach décrites dans l'excellent article de l'auteur (px252/9974).

### 7403 Linden Lyons

La Dame blanche est en prise, mais c'est la seule pièce blanche véritablement jouable, donc :

1. ♖d6! [2. ♖ç6#]

Les Noirs défendent en débloquent ç4 :

1... ♖a4( ♖b4, ♖d4, ♖ç3,a4)

2. ♖a6( ♖b6, ♖×ç5,a4, ♖a6)#

### 7404 Victor Sizonenko

1... ♖×b2-ç3 2. ♖×ç3-b2#

1... ♘×g5 2. ♖×g5-h5#

(1... ♘×g3? 2. ♖×g3-h2#? ♖é6!!)

1... ç5 2. ♖×ç5-b5#

1... ♖×d6-d5 2. ♖×d5-ç5#

1... ♖×é6-f5 2. ♖×f5-f4#

1... ♖×é5 2. é7#

Activation des Pions blancs :

1.g4? blocus mais 1... ♘f2! ou 1... ♘g3!

1.g6? blocus 1... ♘f6 2. ♖×f6-g7#

mais 1... ♘é7! ou 1... ♘×g3!

1.é7? [2. ♖6d4#]

1... ♖×é7-f6 2. ♖×f6-g7# mais 1... ♖×f7-g8!

Activation de la Tour blanche d6 :

1. ♖×d8? blocus mais 1... ♖×d8-é8!

1. ♖×ç6? ♖×ç6-ç7 2. ♖×ç7-b8#

mais 1... ♖×d3-d2!

1. ♖d7? ♖×d7-d6 2. ♖×d6-ç7#

1... ♘×g3 2. ♖×g3-h2#

mais 1... ♖×é5! 2. é7+ ♖×d7-é6!

1. ♖6d5? blocus mais 1... ♖×d5-d4! 2. ♖×d4-ç3+ ♖×d3!, ou 1... ♖×é6-f5!

1. ♖6d4+? mais 1... ♖×é5! 2. é7+ ♖×d4-é4! ou 2. ♖é4+ ♖×é4-f4, ♖×é4-d5

Finalement, il faut «désactiver» la Tour blanche :

1. ♖3d5! blocus

1... ♖×b2-ç3 2. ♖×ç3-b3# changé

1... ♘×g3 2. ♖×g3-h3# changé

1... ♘×g5 2. ♖×g5-h6# changé

1... ç5 2. ♖×ç5-b6# changé

1... ç×d5 2. ♖×d5-ç5#

1... ♖×é3 2. ♖d3#

1... ♖×é6-f5 2. ♖×f5-f4# (2. ♖×f5-g5?)

La clé transfère tout le jeu de batterie de la Locuste é5 (Jeu Apparent) à la Locuste é3 (Jeu Réel).

Grace à ce mécanisme simple, l'auteur obtient de nombreuses variantes et de nombreux mats changés (l'auteur parle de six mats changés, mais nous n'en voyons que quatre !). Les mats sur les fuites royales sont plaisants :

1... ♖×é5 2. é7# (JA) et

1... ♖×é3 2. ♖d3# switchback (JR).

### 7405 Jean-Marc Loustau

1. ♖f2~( ♖f2)? [2. ♖éd5( ♖é7)# C,

2. ♖bd5( ♖b4)# D] mais 1... ♘×f2!

1. ♖çd3( ♖ç2)? zugzwang (non 2. ♖éd5( ♖é7)+? ♖h1( ♖g2!), la clé ayant intercepté le ♖b4 contrôlant h1)

1... h3 a 2. ♖dd5( ♖d3)# A

1... h×g3 b 2. ♖bd5( ♖b3)# B

1... ♖h1 c 2. ♖éd5( ♖é7)# C

(le ♖g3 garde g1 : 2... ♖g1( ♖g2)??)

1... ♘×f2 d 2. ♖bd5( ♖b4)# D

1... ♖f1 e 2. ♖7d5( ♖f7)# E (idem)

mais 1... g4!

1. ♖çf5( ♖ç2)! zugzwang

(non 2. ♖bd5( ♖b4)+? ♖h1( ♖g2!))

1... h3 a 2. ♖bd5( ♖b3)# B

1... h×g3 b 2. ♖ed5( ♖é7)# C

1... ♖h1 c 2. ♖bd5( ♖b4)# D

1... ♘×f2 d 2. ♖7d5( ♖f7)# E

1... ♖f1 e 2. ♖5d5( ♖f5)# A

(et 1... g4 2. ♖bd5( ♖b3)#)

Thème Lačný à cinq mats thématiques sur la même case d5 sur cinq variantes de blocage.

Première réalisation d'une permutation cyclique

du contrôle de cinq fuites par les Blancs.

Ce mécanisme pour présenter le thème Lačný est bien connu avec trois mats thématiques (auteur).

« Un task impressionnant, sachant qu'il n'existe que six autres réalisations d'un Lačný 5×2 sans jumelage. Les innovations théoriques présentées ici font aisément oublier les défauts de beauté de la construction (les deux clés prennent la case de fuite g3) ».

### 7406 Roméo Bédoni & Maryan Kerhuel

Gros bestiaire féérique :

♙=Cao, ♘♙=Chameau, ♖=Vizir, ♛♛=Fers

♙=Bond.(3,3), ♚=Bond.(0,5), ♛=Bond.(0,4)

♙♙=Bond.(0,3), ♛♛=Alfil

1. ♙×d6! blocus

1... ♚ç2(♙é6) 2. ♘×ç2(♘×é6)# 2

1... ♛h5~(♛g2~) 2. ♘(×)f3(♙(×)g3)# 2

1... ♙b8~(♛a6~) 2. ♘(×)b5(♙×b6)# 2

1... g5~(b4~, f5, b5) 2. ♙f4(♙ç3, ♙é5, ♙ç5)# 4

1... ♛f5(♙é7) 2. ♘×f5(♙×é7)# 2

1... ♛ç6(♛é3, ♛×h6) 2. ♘×ç6(♙é3, ♙×f6)# 3

1... ♙g7~(♙×é1) 2. ♙(×)d7(♙×b4)# 2

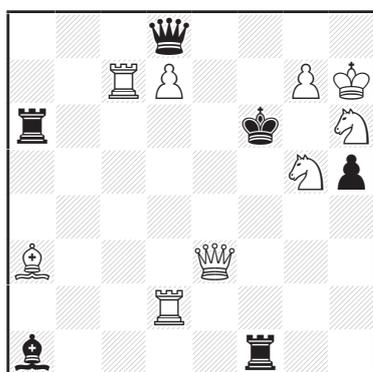
1... ♙a4(♙é7, ♙é2) 2. ♙×a4(♛é4, ♘×é2)# 3

1... ♛h1(♙b3) 2. ♙×d5(♘×b3)# 2

Une affaire de chiffres : task de 22 abandons de garde (record orthodoxe = 17, voir le III), plutôt coûteuse en matériel (cinq Cavaliers blancs, neuf pièces féériques différentes).

### III - J. Morse

Problem Observer 1989



#2

(9+6) C+

1. ♛d5! blocus

1... ♛f2(♛f3, ♛f4, ♛f5, ♘b2, ♘ç3, ♘d4)

2. ♙×f2(♙×f3, ♙×f4, ♙×f5, ♘×b2, ♙×ç3)#

1... ♘d4(♘é5, ♛b6, ♛é6, ♛ç6, ♛d6)

2. ♙×d4(♙×é5, ♙×b6, ♙×é6, ♙×ç6, ♙×d6)#

1... ♙é8(♙f8, ♙×d7, ♙h8+, h4)

2. d×é8=♘(g×f8=♙, ♘g8, 2.g×h8=♙, ♘g4)#

### 7407 György Bakcsi

1. ♘b6+! ♙×b6 2. ♙a6+ ♙×ç5 3. ♙b5+ ♙×d4

4. ♙ç4+ ♙×é3 5. ♙d3+ ♙×f2 6. ♙é2+ ♙×g1

7. ♘×h2+ ♙×h2 8. ♙f1+ ♙×f1=

Position originale (Cavaliers multiples), dont l'auteur s'est fait une spécialité

### 7408 S. Ravishankar

Ce problème fait suite à l'inédit du même auteur publié dans Phénix 252/9999.

1. h8=♙+! (1.h8=♙+? ♙g7, ♙×f6!) ♙h5

2. ♙d5+ (2. ♙f4+? ♙h3+ 3.?), 2... ♘h2 3. ♘f4+!

♘h6 (3. ♘é5+? ♙h5 4. ♙ç7+ ♘h2 5. ♘f4+ ♘h6

6. ♘×d2+ ♘h6! 7. ♘f4+ ♘h2 8. ♘é5+ mate en

11 coups ; par contre, si on retire le Pion blanc d2, la suite ci-dessus aboutit en 10 coups :

3. ♘é5+ ♙h5 4. ♙ç7+ ♘h2 5. ♘f4+ ♘h6

6. ♘d2+ ♙h5 (car ♘h6 est interdit), 7. ♙d5+ ♘h6

8. ♘f4+ ♘h2 9. ♘b8+ ♙h5 10. ♙ç7#), 4. ♘×d2+

♙h5! (4... ♘h6+? 5. ♘f4+ ♘h2 6. ♘b8+ ♙h5

7. ♙ç7#), 5. ♙ç7+ ♘h6 6. ♘f4+ ♘h2 7. ♘é5+!

♙h5 8. ♙d5 ♘h2 9. ♘b8+ ♙h5 10. ♙ç7#

De même le Cavalier en ç1 empêche que le Fou ne se rende sur cette case au cours de la solution. À l'exception du Pion blanc d2, la position initiale et la position finale sont les mêmes.

Intéressants relais entre le Fou et la Rose noirs. Une œuvre bien représentative de l'All-in-Chess.

## TANAGRAS

### 7409 Jaroslav Štůň

Les jumeaux sont :

b) ♙é4→d3, 2N & sd+++5

c) ♙d4→h2, 5N & sd+++2

d) ♘ç2→b2, 3N & sd+++4

e) ♘ç2→f5, 4N & sd+++3

a) 1.é2! 2.é1=♙ 3. ♙ç3 4. ♘h2! 5. ♙d4 6. ♘f4 & 1. ♙é3+++

b) 1.d2 2.é6+

& 1.é7 2.é8=♙ 3. ♙é2 4. ♘é3 5. ♙d1+++

c) 1.h1=♙ 2. ♙h3 3.é3 4. ♘d3 5. ♙f3+

& 1. ♘f4 2. ♙é2+++

Les trois premiers mats sont en écho.

d) 1. ♘c2! 2. ♙d4 3. ♘c1=♚  
& 1. ♘a2 2. ♘b4 3. ♘c2 4. ♚é3+++

e) 1. é3 2. dé2 3. é1=♚ 4. ♚é2  
& 1. g5 2. ♘é3 3. ♚g4+++

Les deux derniers mats forment un écho différent mais néanmoins semblables aux trois premiers, dans leurs effets féeriques. Un tanagra vraiment original, dont les cinq jumeaux font tous sept coups, mais avec des séries (noires et blanches) différentes ! Le but (trois échecs simultanés) est aussi une rareté. Une réussite !

#### 7410 - Éric Huber

a)  
N→ 1... ♙c8-f5 2. ♙h7[+♚d3]+ ♚c2[+♚f5]#  
B→ 1... ♙f1-d3 2. ♙b1[+♚f5]+ ♚g6[+♚d3]#

b)  
N→ 1... ♗g8-h6 2. ♙b8[+♚f4]+ ♚g3[+♚d6]#  
B→ 1... ♙h2 2. ♗g8-h6[+♚d6]+ ♚c7[+♚f4]#

c)  
N→ 1... ♙a7 2. ♗b1-a3[+♚é3]+ ♚f2[+♚c5]#  
B→ 1... ♗b1-a3 2. ♙g1[+♚c5]+ ♚b6[+♚é3]#  
Encore un problème hautement original, montrant des mats en écho dans un univers très féérique. Il est amusant de voir pourquoi les Rois sont mats, avec un mélange d'effets Phantom et orthodoxes.

#### 7411 - Adrian Storisteanu

I. -1. ♙f7×♚g8 & 1. ♚d7 ♚g4+ 2. ♚é8 ♚c8#  
II. -1. ♚d7×♚c6 & 1. ♚é8 c7 2. ♙f7 c8=♚#  
Deux mêmes mats, mais la Dame blanche est soit décapturée, soit issue de promotion.

L'auteur déclare : « Échange des coups ♙f7 et ♚d7 entre la partie *en arrière* (rétro) et la partie *en avant* (direct) : deux coups noirs apparaissent des deux côtés du miroir (référence à Lewis Carroll) et la Dame blanche est décapturée dans une solution et promue dans le jeu *en avant* de l'autre solution. Les puristes pourraient préférer une position avec un Roi blanc que l'on pourrait placer, par exemple, en b1.

#### 7412 - Kostěj Šoulivý

1. ♚×é5(♗g6) ♚f3 2. ♚é6 ♚×f6(♗h6)#  
1. ♚×é5(♗f7) ♚h6 2. ♚f5 ♚×f6(♗f8)#  
1. ♚×é5(♗f2) ♗f1 2. ♚f4 ♚f3#  
1. ♚×é5(♗d2) ♗d4 2. ♚×d4(♗d1) ♚d3#  
Mats en échos selon le schéma ♚-♚-♗-♗. La

Tour blanche est contrôlée par la Sauterelle neutre et donne donc échec. Par ailleurs, il faut empêcher le Gnou de jouer, sinon la Tour ne serait plus contrôlée et ne ferait plus échec : si le Gnou neutre joue, la Tour blanche contrôle la Sauterelle neutre qui fait donc échec : le Gnou neutre est donc « patroucloué » !

#### 7413 - Karol Mlynka

N→ 1. ♗f2 ♗g4 2. ♚×g4-g5+ ♚×g5-h5=♚#  
1. ♚f6 ♗f2 2. ♚×f2-é2+ ♚×é2-f1=♚#  
B→ 1. ♗f2 ♚h5 2. ♗g4 ♚×g4-g5#  
1. ♗g5 ♚h6 2. ♚b6 ♚×g5-g6#

Une certaine unité entre les deux solutions noires (double captures) et les deux solutions blanches (écho caméléon).

#### 7414 - Vito Rallo

1. ♗c5 {♚d7} c8=♗ {♚d8}  
2. ♗a7 {♚b7} ♚b4 {♚a8}#  
1. ♚a4 {♚é7} ♚c4 {♚é8}  
2. ♚a3 {♚é7} ♚b3 {♚d6}#

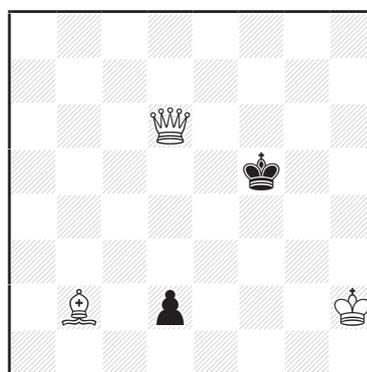
Mats très originaux mais pas très unitaires. Par ailleurs, Winchloe note des mats modèles.

#### 7415 - Manfred Rittirsch

1. d1=♚ 2. ♚×d7(♚d1) ♚f3#  
1. d1=♗ 2. ♗×b2(♙c1) ♚d5#

Mats modèles et spécifiques en écho. Le Roi blanc empêche une démolition par 1.d1=♚. L'auteur note une version possible (voir le IV) :

#### IV - M. Rittirsch version du 7415



sh#2 b) Miroir vertical (3+2) C+ Circé

a) 1. d1=♚ 2. ♚×d6(♚d1) ♚g4#  
b) 1. é1=♗ 2. ♗×g2(♙f1) ♚d6#

### 7416 - Pierre Tritten

1.f1=♖ h8=♔+ 2.♖d1 ♔ç3=  
1.f1=♗ h8=♕ 2.♗d2+ ♕×d2=

Joli Allumwandlung avec une nouvelle condition à la mode. Le ♖d6 est obligatoire pour éviter la démolition 1.f6 h8=♔+ 2.♔a5 ♔×f6=.

### 7417 - Geoff Foster

1...f8=♕ 2.♕×é7-é2(♖é8) ♖é6  
3.♔×é6-h1(♖a6) ♕×a6-a8(♖a1)#  
1...é8=♔+ 2.♔×f7-f2(♖f8) ♖f7+  
3.♔ç8! ♔×f7-a8(♖ç7)#

Dans chaque solution, les coups du Roi noir s'éloignent de la sécurité de la case é8, où il serait immunisé contre les captures (règles Anticircé couscous). On peut noter également que dans la seconde solution le Roi noir ne peut capturer en ç7, sa case de renaissance (a1) étant contrôlée par la Dame neutre (auteur). Encore une symbiose intéressante entre deux conditions peu courantes, où l'on voit les pièces virevolter aux quatre coins de l'échiquier (cinq captures spécifiques et donc dix renaissances !).

### 7418 - Cornel Pacurar

1...♖×b6(♖)(♗a6)+  
2.♗×b5-ç4(♕a3)+ ♔×ç4(♗a7)+  
3.♗×b6-ç5(♖ç3)+ ♖×a3(♖)(♕ç3)#  
1...♖b7(♖)  
2.♗×b7-b8(♖b3)+ ♔×b3(♖a1)+  
3.♗×b5-b4(♕a4)+ ♖×a4(♖)(♕b2)#

Échecs croisés avec une myriade d'effets Super-Circé (un seul coup sans prise) et une activité très intense de la Sirène neutre. Sans aucun doute très difficile à résoudre.

### 7419 - Jaroslav Štůň

1.♠fé4+ ♘f3 2.♠d3 c' ♘é2+ 3.♠dd4 ♘ç4# B  
1.♠fd5 ♘ç6 2.♠ç4 b' ♘b5+ 3.♠çd4 ♘d3# C'  
1.♠é6 d' ♘é4 2.♠ff5 a ♘d5+ E 3.♠f4 ♘f3#  
1.♠f5 a' ♘d5 E' 2.♠6é6 d ♘é4+ 3.♠d6 ♘ç6#  
Quatre mats en écho spécifiques : deux donnés par le Moineau et deux donnés par le Moineau royal  
Par ailleurs, l'auteur note une certaine analogie (peu naturelle selon nous !) entre coups royaux et non royaux (blancs ou noirs) sur les mêmes cases en f5 (sol 3&4), ç4 (1&2), d3 (1&2), é6 (3&4), d5 (3&4) et même é4 (3&4 aussi).

### 7420 - Daniel Novomeský

a) 1.♠é5 ♔ç7 2.♔d5 ♠é6+ 3.♠d4 ♔d6#  
1.♔é3 ♔ç5 2.♠d2 ♠ç4 3.♔d3 ♔d4#  
b) 1.♠ç3 ♔d1 2.♔d3 ♠ç2+ 3.♠d4 ♔d2#  
1.♔é4 ♔d2 2.♔f3 ♠é4 3.♠g3 ♔é3#  
c) 1.♔ç4 ♔a5 2.♠b3 ♠a4+ 3.♠d3 ♔b5#  
1.♔d3 ♔b5 2.♠ç2 ♠b4 3.♔ç3 ♔ç4#

Après le Moineau, voici les Aigles, Sauterelles déviées de 90° (et non 135°). Le Roi noir est cloué, car s'il jouait, l'Aigle noir donnerait un effet Madrasi à l'Aigle. Cinq mats en écho, le sixième étant un cousin (une sorte d'écho diagonal par rapport aux cinq autres).

### 7421 - Didier Innocenti

1.♔a4 ♔b4 2.♔b3 ♔b1+ 3.♔ç3 ♔b2#  
1.♔ç5 ♔d2 2.♔d4 ♔é4 3.♔d3 ♔é3#

Batteries royales blanches martiennes ♔-♗ et ♔-♔ et utilisation de trois autoblocages. Une nouvelle statuette à mettre à l'actif de l'auteur !

### 7422 - Norbert Geissler

1...♔×é3(♗é1) 2.♗d3 h8=♔  
3.♗b4 ♔×f6(♔d1)#  
1.h5 ♔×é3(♕é1) 2.h4 ♕×h4(♖ç1)+  
3.♖ç2 ♕×f6(♖ç1)#

Allumwandlung dopé puisque comportant six promotions : ♗♔♔ dans la solution I, ♕♖♖ dans la solution II.

### 7423 - Geoff Foster

1...♖a1 2.♔é6 ♕é7+ 3.♔ç4 ♕ç5+  
4.♔b5 ♖a5#

1...♕a7 2.♗é2 ♕é3+ 3.♗h5 ♕f4 4.♔g4 ♖h4#  
Mats échos très originaux car situés sur les bords opposés de l'échiquier. L'auteur donne les explications suivantes :

« Dans la position de mat, le Cavalier neutre joue comme une Tour et garde donc ç6. Le Roi noir ne peut s'échapper en ç4, car il serait en échec par le Fou neutre (qui joue comme un Roi blanc) ou en a5 (ou il serait en échec par le Cavalier neutre, jouant comme un Roi). Les Noirs jouent la Tour neutre comme un Cavalier et donc la Tour neutre peut jouer en b7, b3, ç6 ou ç4. En ç6, la Tour neutre (jouant comme un Fou) pourrait attaquer le Roi noir pendant qu'avec la Tour neutre ç4, le Fou neutre (jouant comme une Tour) pourrait attaquer le Roi noir ».

### 7424 - Geoff Foster

1...é6 2.b5 é7=♙+ 3.♔f4 ♔d7 4.♙a3 b×a3#  
 1...♔d7 2.♔é2 b7=♙ 3.♔d3 ♙f3 4.♔ç4 é×f3#

Long texte explicatif qui va nous permettre de mieux appréhender ce difficile tanagra :

« Dans la position du diagramme, le Pion neutre b6 attaque le Roi blanc via b7 et le Pion neutre é5 le Roi noir via é2. Dans la première solution, après 2...é7=♙+, le Roi noir joue en f4 où il est attaqué par le Fou neutre via ç1. En d7, le Roi blanc est contrôlé par le Roi noir via é8. Quand le Pion neutre capture le Fou, le Roi noir ne peut plus rien faire pour être mis échec : il est donc mat. Dans la seconde solution, après 1...♔d7, le Roi blanc est attaqué par le Roi noir via é8 et après 2.♔é2, le Roi noir est attaqué par le Roi blanc via é1. Après 2...b7=♙, le Roi noir est capable de jouer en d3 et ç4, où il est attaqué par le Fou neutre via ç1. Le Roi noir doit jouer en ç4 car sinon en d3, il pourrait revenir en é2 ou d2 après 4...é×f3# (attaqué par le Roi blanc et donc pas mat) ».

### 7425 - Vito Rallo

a) 1...♞ç2+ 2.♔é1 ♙é2 3.♞d2 ♔d3  
 4.♞f2 ♞é4#  
 b) 1...♔é3 2.♞d4 ♞é4+ 3.♔é1 ♙é2  
 4.♞f2 ♔d3#

Amusant : les solutions, bien que très différentes, amènent deux positions de mat identiques.

### 7426 - Vito Rallo

1...♞d4+ 2.♔é7 ♞f8 3.♔é8 ♞ç6  
 4.♞é7 ♞d6(♞é7)#  
 1...♞d6 2.♞ç3 ♞d2(♞ç3) 3.♔é7 ♞ç7+  
 4.♔d8 ♞d7#

Blanchiment de la Tour et mats modèles.

### 7427 - Karol Mlynka

a) 1.♔g2(♞f3) 2.♔f1(♞g2) 3.g1=♞  
 4.♞g2+ ♞é1=♞(+♞d2)#  
 b) 1.♔é2(♞f3) 2.♔d1(♞é2) 3.é1=♞  
 4.♞d2+ ♞×d2=♞(♞d8)(♞d5)#  
 c) 1.♔a2(♞b3) 2.♔b1(♞a2) 3.a1=♞  
 4.♞a2+ ♞ç1=♞(♞d2)#

L'auteur reprend l'idée du 7309/10001 de px 252 : deux Rois, des Sentinelles et des jumeaux mais avec un énoncé différent et des éléments féériques supplémentaires. Les trois mats sont spécifiques.

### 7428 - Éric Huber

a) 1.a8=♞ ♞é8 2.g8=♞ ♞d8 3.♞é2 h1=♞  
 4.♞×é2+ ♞f3#

b) 1.♞a6 h1=♞ 2.a8=♞ ♞d1 3.g8=♞+ ♞é7  
 4.♞h5+ ♞×é7#

Zilahi (♞a7-♞h7). Construction de batteries Phantom spécifiques en d8 (♞-♞ dans a)) et a8 (♞-♞ dans b)). Promotions changées, jeu et mats Phantom spécifiques. Difficile et féérique !

### 7429 - Zdenek Zach

a) 1.g5 ♞f4 2.g4 ♞f3 3.g3 ♞ç3 4.g2 ♔d3  
 5.♔f1 ♞é1#  
 b) 1.ç5 ♔d4 2.ç4 ♞é4 3.ç3 ♔é3 4.♔f2+ ♔é2  
 5.♔é1 ♔d1#  
 c) 1.g5 ♞é1 2.♔d2 ♞é2 3.♔é3 ♔d4+  
 4.♔f3 ♞ç4 5.♔f4 ♔é5#

Pas de thème précis (ce n'est pas un défaut !), mais la moindre des choses, c'est que les mats soient spécifiques, ce qui est le cas ici.

### 7430 - Zdenek Zach

a) 1.é3+ ♔g3 2.é2 ♔h4 3.é1=♞ ♞h6  
 4.♞é5 g8=♞+ 5.♔f6 ♞f7#  
 b) 1.♔f7 ♔g3 2.♔×g8 ♔h4 3.♔h7 g8=♞+  
 4.♔h6 ♞f7! 5.♙g7 ♞h5#

Subtilité dans b) : si 4...♞é8? le Roi noir doit jouer et ♙g7 n'est pas possible.

### 7431 - Erich Bartel

1...♔ç5 2.♞d6+ ♔d6 3.♔f5+ ♔é5+! (le Roi blanc joue comme un Cavalier) 4.♔g7 ♔f5  
 5.♞f8 ♔g5 6.♔h8 ♔h6 7.♞h7 ♔g7#

Pour être maté, le Roi blanc doit obligatoirement jouer comme un Cavalier (sinon le Roi noir ne peut l'approcher). Cette remarque peut aider le solutionniste !

### 7432 - Kjell Widlert

1...♞é3#  
 1.♞b2 ♞b3 2.♔a2 ♞d7 3.♔a3 ♔d3 4.♔b3  
 ♔d4 5.♞b1 ♔ç5+ 6.♔a2 ♔b4 7.♔a1 ♔b3#

Mats en écho avec deux échecs sur la ligne d7-a1, le premier pour permettre au Roi noir de quitter b3 (sans cet échec, c'est le Pao qui doit jouer). Le ♞d5 technique empêche ♔ç4. La symétrie axiale par rapport à a1-h8 donne un bel effet esthétique. Subtilités toujours surprenantes du genre ABC.

### 7433 - Václav Kotěšovec

1. ♔ç5 ♕é4 2. ♞f5 ♞f4 3. ♞d3 ♕f3 4. ♔ç4 ♞f2  
 5. ♞b5 ♞b4 6. ♔d3 ♕g2 7. ♞é2 ♞h2 8. ♔d2  
 ♕g1+ 9. ♔é1 ♕h1 10. ♔f1 ♞d2=  
 1. ♔é5 ♕é2 2. ♔é4 ♞ç1 3. ♞f5 ♕f1 4. ♞h3 ♞d4  
 5. ♔f5 ♞g1 6. ♞é6 ♕g2 7. ♞g4 ♞h4 8. ♔g5  
 ♞f6 9. ♔h4 ♕h1 10. ♔h3 ♞g5=  
 1. ♞é4 ♞d4 2. ♞ç6 ♞ç7 3. ♔é5 ♞f6 4. ♔é6 ♕ç4  
 5. ♔f7 ♕b5 6. ♞a4 ♕ç6 7. ♞d7 ♕b7 8. ♔é8  
 ♞a7 9. ♔d8 ♕a8 10. ♔ç8 ♞é7=

Triple écho (le premier est légèrement différent) dans trois coins, une spécialité de l'auteur : avec des pièces aussi peu maniables, c'est un vrai task ! Le fait que V.K. ait eu besoin d'Alybadix pour vérifier le problème prouve que l'analyse a dû être fort longue.

### 7434 - Roméo Bédoni

1. ♞d1 2. f3 3. ♞é1 4. ♞h7 5. f4 6. f5 7. ♞g7 8. f6  
 9. ♞g8 10. f7 11. f8=♞ auto=

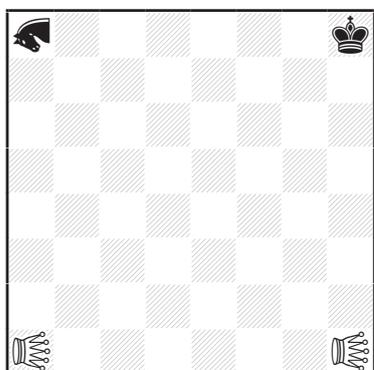
Excelsior-hésitation. Le berger (le Pion blanc) fait rentrer les moutons (les N-Lions) à la bergerie en rang par deux et se transforme ensuite lui-même en mouton : très amusant !

### 7435 - Sébastien Luce

- 1... ♞×b5-b4(♞g7) 2.ç5 ♞×ç5-d6(♞f7) 3.f6  
 ♞×f6-g6(♞ç7) 4.ç5 ♞×g7-g8(♞b7) 5.ç4  
 ♞×ç4-b3(♞f7) 6.b6 ♞×b6-b7(♞g7) 7.g6  
 ♞×f7-g7(♞ç7) 8.♕h6 ♞×ç7-b7(♞f7) 9.♕h7  
 ♞×f7-g7(♞ç7) 10.♕g8 ♞×g6-g5(♞b7) 11.b5  
 ♞×b5-a5(♞g7) 12.♕f8 ♞×ç7-d8(♞f7)#

### V - H. Tanner

Suomen Tehtäväniekat 2004



- h#10 (2+2) C+  
 Circé inversé  
 ♞=Bondisseur(1,6)  
 ♞=Locuste

Il faut alimenter sans cesse la Locuste en coups et cela complique grandement la tâche des Blancs. Un bon tanagra qui présente une symbiose subtile. S.L. montre un autre exemple, voir le V :

1. ♞b2 ♞×b2-ç3(♞g1) 2. ♕g8 ♞×g1-f1(♞b1)  
 3. ♕f8 ♞×b1-a1(♞g1) 4. ♕é7 ♞×g1-h1(♞b1)  
 5. ♞ç7 ♞×ç7-ç8(♞f1) 6. ♕d6 ♞×f1-é1(♞ç1)  
 7. ♞b7 ♞×b7-a6(♞g1)+ 8. ♕ç5 ♞×g1-h1(♞b1)  
 9. ♕b4 ♞×b1-a1(♞g1) 10. ♞a2 ♞×a2-a3(♞h1)#

### 7436 - Chris Feather

- a) 1. ♕×f2(♕g1) 2. ♕a7 3. ♕b8 4. ♕×g3(b8=♕)  
 5. ♕h2 6. ♕×g1(♕h2) 8. ♕é5! 9. ♕×h2(♕é5)  
 10. ♕g1 11. ♕a7 12. ♕×b8(♕a7) ♕ç6#  
 b) 1. ♕d4 2. ♕×f2(♕d4) 3. ♕é3 4. ♕h6! 5. ♕g7  
 6. ♕h8 7. ♕×d4(h8=♕) 8. ♕×h8(♕d4) 9. ♕é5  
 10. ♕×d4(♕é5) 11. ♕g1 12. ♕h2 ♕f3#

Un grand puis un petit circuit du Fou royal dans le a). Petite subtilité dans le b) 4. ♕f4? ou 4. ♕g5? ne marchent pas pour cause d'échec (au Roi blanc ou au Fou royal). Mats (spécifiques) dans les coins opposés et belle activité du Fou.

### 7437 - Chris Feather

1. ♕g5 2. ♕×f6(♕h6; ♞g5) 3. ♕g7 4. ♕f6  
 5. ♕×g6(♕h6; ♞f6) 6. ♕h5!! 7. ♕g4 8. ♕f3  
 9. ♕×f2(♕h6; ♞f3) 10. ♕h5 11. ♕h4 12. ♕g3  
 13. ♕×f3(♕h6; ♞g3) 14. ♕h5 ♞g7#

Pas d'échec au sixième coup car la Tour ne peut renaître en f6 (présence du ♞f6). Mat par une batterie spécifique inattendue (♞-♞) et position finale spécifique : la Tour est imprenable (le Roi noir renaîtrait en h6).

## DIVERS

### 7438 - Vlaicu Crişan & Éric Huber

1. ♕é4 ♕d7 2.é5 ♕×g4# la Dame neutre détermine la marche du Pion noir et du Cavalier blanc. Le Roi noir est maté par le Pion blanc qui joue comme un Cavalier et le Roi noir qui joue comme un Pion ne peut se sauver ni en f4 ni en f5.

1. ♕h5 ♕f3 2.f5 ♞f4# la Dame neutre est coincée entre le Cavalier blanc et le Pion noir.

Le problème réalise le thème du JT Beine-60 dont le jugement a été publié dans Die Schwalbe 272 : **dans un problème avec la condition Annan, une pièce neutre se trouve entre deux pièces de**

couleurs différentes, ce qui permet un effet recto-verso spécifiquement Annan.

#### 7439 - Maryan Kerhuel

1. b1=♔ d8=♔ 2. ♔d8↔♔b1 ♔b7# (2... ♔b1?)  
 1. b1=♚ d8=♚ 2. ♚d8↔♚b1 ♚b4# (2... ♚é1?)  
 1. b1=♙ d8=♙ 2. ♙d8↔♙b1 ♙d3# (2... ♙ç2?)  
 1. b1=♜ d8=♞ 2. ♞d8↔♜b1 ♞d2# (2... ♞ç3?)  
 Babson féérique ; les Blancs ont le choix entre un mauvais coup matant (non patrouillé) et un bon coup matant (patrouillé).

#### 7440 - Thomas Pantalacci

a) 1. ♜×b6 ç8=♙ 2. ♔d4 ♙×a6#  
 si 1. ♚×f5 ç8=♞? 2. ♔b3 ♞d6? 3. ♔a3!!  
 si 1... ç8=♔? 2. ♔d4 ♙×a6? 3. ♔d3!!  
 b) 1. ♚×f5 ç8=♞ 2. ♔b3 ♞d6#  
 si 1. ♜×b6? ç8=♙ 2. ♔d4 ♙×a6? 3. ♔d5!!  
 Batteries blanches spécifiquement Elliortap et thématique subtile et novatrice ; dans les essais, le Roi noir s'échappe sur trois cases différentes.

#### 7441 - Rolf Kohring

a) 1... ♔×d2! 2. ♔f3 ♚é4 3. ♜d4 ♔ç2#  
 1... ♔×f2? 2. ♔f3 ♚é4 3. ♜d4 ♔ç3? mais 4. ♔f2!  
 b) 1... ♔×f2 2. ♔é4 ♚d4 3. ♜f3 ♔ç3#  
 1... ♔×d2 2. ♔é4 ♚d4 3. ♜f3 ♔ç2? mais 4. ♜d2!  
 Création d'une batterie blanche (♔-♙) par capture d'un Pion noir cloué ; mat par la batterie blanche et interférence d'une ligne noire, a2-d2 dans a) et f2-h4 dans b), afin d'éviter l'occupation de la case de renaissance de la pièce-arrière de la batterie blanche (le Pion blanc). Autoblocages cycliques (♚-♜-♔) et anti-dual.

#### 7442 - Alberto Armeni

a) 1... é1=♜ 2. ♞×é1-f3 g×f3-é5 3. d4+ é×d4-d5#  
 b) 1... h1=♚ 2. d×é3-é2 ♚a1  
 3. ♞×a1-a6+ ♙×a6-b8#  
 Promotions mineures et jeu Take & Make intense.

#### 7443 - Jaroslav Štůň

a) 1. ♚ç2 ♚×é4 2. ♚ç6(♔é8) ♜b7  
 3. ♔×é4+ ♜×é4(♚h1)#  
 b) 1. ♜a1 ♚×é5 2. ♜d4(♔h8) ♜b2  
 3. ♔×é5+ ♜×é5(♚h8)#  
 Switchback blanc et essuie-glace du Lion neutre, Bristol bicolore et mats du couloir.

#### 7444 - Roméo Bédoni & Pierre Tritten

1. h1=♔ ♚d1 2. ♔é4+ ♚d3 3. ♔h7 ♚d8#  
 1. h1=♙ ♚ç1 2. ♙é4+ ♚ç2 3. ♙h7 ♚ç8#  
 Si : 1. h1=♔ ♚d1 2. ♔é4+ ♔a1? 3. ♔h7 ♚d8#  
 mais 4. ♔f8,h8! et la Tour blanche ne peut renaître du fait de l'occupation de a1 par le Roi. Domage que la stratégie noire soit identique dans les deux solutions. **Mouvements Pelle** féériques (une pièce clouée joue).

#### 7445 - Mario Parrinello

a) 1. ♜×g6 ♞×ç5-ç4 2. ♜f7 ♔b7!  
 3. ♜çf1+! ♞×f7-g8#  
 b) 1. ♜ç×ç6 ♞×f5-é4 2. ♜b7 ♔g7!  
 3. ♜bé1+! ♞×b7-a8#

Stratégie complexe et foisonnante ; dans a) si 2... ♔g7? alors 4. ♞×g7-g6+! ; après le deuxième coup, la Locuste neutre, seule candidate crédible au mat, a deux coups à sa disposition : on peut donc empêcher le mauvais coup 3... ♞×é2-f1! (pas de mat !) par 3. ♜çf1+! (3. ♜çé1+? ♞×é2-f1!). Écho Diagonal/Orthogonal de rigueur : une œuvre superbe !

#### 7446 - Jorma Pitkanen

1. a8=♔+ ♔f7 2. ♔d5+ ♔é8 3. 0-0 a1=♔  
 4. ♙h2 ♔a5! 5. ♚é1+ ♔×é1#  
 Promotions et petit roque blanc.

#### 7447 - Thomas Pantalacci

1. f1=♜ b×ç8=♚ 2. a1=♔+ ♔×b6  
 3. ♔a8 d8=♙ 4. ♔h1 ♙g5 5. ♜g2 ♚ç1=  
 Allumwandlung bicolore. Le coup 5... ♚ç1= cloue les deux Cavaliers noirs (en fermant la ligne g5-ç1, le Cavalier interceptant donne la possibilité à la ♚ç1 de faire échec au Roi noir puisqu'elle n'est plus contrôlée par le ♙g5).

#### 7448 - Sébastien Luce

1. ♙×b3(♜g8) ♜×b3-a2(♙f8)  
 2. ♙a3 ♜×a3-a4(♙ç8) 3. ♙d7 ♜×d7-é8(♙f8)  
 4. ♙d8 ♜×f8-g8(♙ç8) 5. ♙d7 ♜×d8-ç8  
 6. ♙é8 ♜×é8-f8=  
 1. ♙b6 ♜×b6-b7(♙ç8) 2. ♙f7 ♜×f7-g7(♙f8)  
 3. ♙×g7(♜b8) h×g7+ 4. ♔g8 ♜×ç8-d8(♙f8)  
 5. ♔f7 g8=♞ 6. ♔é8 ♞h6=  
 Même matériel que pour le 7435, mais ici avec deux positions de pats très différentes.

### 7449 - Sébastien Luce

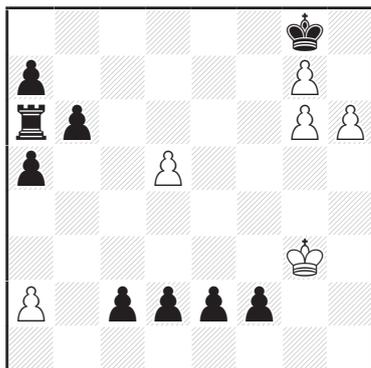
1. f1=♖ ♔h8 2. ♜f8+ é×f8=♘ 3. b1=♚ ♘×é6  
4. ♚h7+ ♔×h7 5. d1=♙ ♘ç5 6. ♙a4 ♘×a4=

Allumwandlung avec une position en comportant que des Pions. L'auteur donne un autre exemple d'Allumwandlung en double maximum, le très célèbre VI :

#### VI - P. Petkov

139° T.T. Die Schwalbe 1966

2° Prix



h=9 (6+9) C+  
Maximum, Maximum blanc

1. ç1=♚ a4 2. ♚ç8 ♔h2 3. ♚h3+ ♔×h3 4. é1=♞  
♔g4 5. ♞f3 ♔×f3 6. d1=♚ ♔é4 7. ♚×d5 ♔×d5  
8. f1=♙ ♔ç6 9. ♙b5+ ♔×b5=

### 7450 - Norbert Geissler

1. ♔ç2 2. b8=♚ 3. ♚b3 4. ♚×a3(♙a1) 5. ♙d4  
6. ♙×é3(♞ç1) 7. ♞b3 8. ♙g5 9. ♞×a5(♚g1)#  
1. a6 2. a7 3. a8=♚ 4. ♚×a3(♙d1) 5. ♙f3 6. ♔ç2  
7. ♚×é3(♚d1) 8. ♚d4 9. ♙×b7(♞f1)#

Deux types différents d'Allumwandlung, sans jumeaux : ♚ ♙ ♞ ♚ et ♚ ♙ ♚ ♞.

### 7451 - George Sphicas

1. f8=♘ 2. d×ç8=♚ 3. ♚f5 4. ç8=♚ 5. ♚ç6  
6. b8=♚ 7. ♙ç8 8. ♘d7 9. ♔b7 10. a8=♙  
11. ♚h7+ ♚×h7=

Meredith avec cinq Pions blancs sur la septième rangée. Courte série en 11 coups (le plus court Allumwandlung + 1 promotions possible).

### 7452 - Stephan Dietrich

1. ç8=♙ 2. ♙a6 3. ♙é2 4. d8=♙ 5. ♙b6 6. ♙×f2  
7. ♙h5 8. é8=♙ 9. ♙g6 10. ♙ç5 11. ♙f8 12. ♙g7+  
♙×g7#

Trois promotions en Fou, deux pour réaliser des autoblocages, le troisième pour l'échec final.

### 7453 - Evgeni Bourd

1. ♚b5 2. ♔é2 3. ♔d3 4. ♔ç4 5. ♔d5 changement  
de pièce clouante, 6. ♔é5 7. ♔f5 8. ♔×g5  
9. ♔f5 10. ♔é5 11. ♔d5 12. ♔ç4 13. ♔d3  
14. ♔é2 15. ♔f1 16. ♚é2 17. ♚g2 ♚a1#

La Dame blanche est clouée et ne peut pas mater par ♚é8, ♚é7#. Par ailleurs, le Pion noir empêche ♚g2 qui permettrait le mat réflexe ♚a1. Il faut donc effectuer un avant-plan pour éliminer ce Pion (en maintenant le clouage). Solution limpide.

### 7454 - Rolf Kohring

1. ♙ç4 2. ♙é2 3. ♔f2! (3. ♔f1?) 4. ♚f6 5. ♔g1  
6. ♙f3 7. ♙h1 8. ♚f2 9. ♚h2 10. ♞g5 11. ♞h3  
12. g5 13. g4 14. g3 15. g2 16. ♞f4 17. ♞d5  
18. ♞b6+ ♚×b6#

Création d'une cage de mat pour le Roi noir. Jeu subtil du Cavalier qui doit aller en h3 pour, à la fois, laisser jouer le Pion et bloquer la Tour, puis aller vers l'Ouest permettre à la Dame de mater grâce à un échec. Mat modèle.

### 7455 - George Sphicas

1. f1=♞ 2. d1=♚ 3. ♚×d5 4. ♚b3 7. é1=♚ 8. ♚é3  
9. ♚ç3 10. é4 11. é3 12. é2 13. é1=♚ 14. ♚b1  
15. ç1=♙ 16. ♞d2 17. ♔b2 18. a1=♙ ♙×b3=

Un proche parent du ss=11, présentant un AUW+2 promotions. Partiellement testé (les 14 derniers coups sont C+ avec Alybadix) : que déclare V.K. ?

### 7456 - Milomir Babić

1...é8=♚=  
1. ♔×ç8 2. ♔b7 3. ♔a6 4. ♔×a5 5. ♔a4 6. ♔a3  
7. ♔b2 8. ♔ç2 9. ♔d2 10. ♔×é2 11. ♔f2 12. ♔g2  
13. ♔×h1 14. ♔×h2 15. ♔g3 16. ♔×g4 17. ♔×h5  
18. ♔×h6 19. ♔g7 20. ♔h8 é8=♘=

Deux promotions mineures ; le Roi noir doit nettoyer le camp blanc pour accéder à h8

### 7457 - Milomir Babić

1...d8=♙=  
1. ♔×ç7 2. ♔b7 3. ♔a6 4. ♔×a5 5. ♔a4 6. ♔a3  
7. ♔b2 8. ♔ç2 9. ♔d2 10. ♔×é2 11. ♔×f2 12. ♔f3  
13. ♔g4 14. ♔×h5 15. ♔g4 16. ♔h3 17. ♔×h2  
18. ♔×g3 19. ♔×f4 20. ♔×g5 21. ♔×f6 22. ♔é7  
23. ♔f8 d8=♙=

Deuxième Rex Solus de l'auteur, mais cette fois-ci avec deux fois la même promotion patente. Longue marche royale pour accéder à f8.

**Aidé (h#n : mat aidé en n coups, h=n : pat aidé en n coups)** : les Noirs jouent et aident les Blancs à mater (resp. pater) le Roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution, 0.p.1.1... signifie que les Blancs, qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution, etc. Dans un **aidé-inverse (hs#s=n)**, les Noirs aident les Blancs à réaliser un mat inverse : plus précisément, les Blancs commencent et les Noirs les aident à obtenir, après n-1 coups de part et d'autre, une position de s#1.  
**Aigle** : Sauterelle déviée à 90°. Un Aigle a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases é3 et ç5.

**Alfil** : bondisseur (2,2)

**All-in-Chess** : chaque coup peut être effectué avec une pièce de couleur quelconque, mais la position qui en résulte doit être différente de celle résultant du coup précédent.

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

**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**).

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

**Anti-Circé diagramme** : Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case qu'elle occupait dans la position du diagramme) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

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

**Anti-mat** : l'anti-Roi se déplace et prend comme un Roi ordinaire, mais doit toujours être sous le coup d'un échec. Un Anti-Roi ne pouvant plus se mettre en échec est dit anti-mat.

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

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

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

**Cao** : se déplace comme un Cavalier, mais prend, en sautant d'un pas au-delà du sautoir, sur les lignes du Noctambule.

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

**Chess 960** : voir définition phénix 238/9531.

**Circé** : voir définition phénix 252/10018

**Circé Couscous** : Circé Coucou où le camp qui capture un Pion avec une figure choisit librement sa promotion.

**Circé-Echange** : voir définition phénix 252/10018

**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 promeut s'il renaît sur sa huitième rangée.

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

**Elliuortap** : toute pièce «patrouillée» ne peut pas capturer (une pièce est «patrouillée» lorsqu'elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp).

**Fers** : bondisseur-(1,1).

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

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

**Glasgow (Echecs de -)** : la promotion des Pions ne s'effectue plus sur leur 8° rangée, mais sur leur 7°.

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

**Grille (Echiquier -)** : échiquier divisé en 16 carrés de 4 cases. Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de cet échiquier.

**Imitator** : voir définition phénix 252/10019

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

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

**Köko (Echecs -)** : voir définition phénix 252/10019

**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** : voir définition phénix 252/10019

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

**Maximum** : voir définition phénix 252/10019

**Messigny (Echecs de -)** : voir définition phénix 252/10019

**Minimum** : les Noirs doivent jouer les coups les plus courts géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent.

**Moineau** : Sauterelle déviée à 135°. Un Moineau a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases d3 et ç4.

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

**Noctambule** : voir définition phénix 252/10019

**Noctambule-Lion** : Lion jouant sur les lignes du Noctambule.

**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.

**Pao** : voir définition phénix 252/10019

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

**Phantom** : une pièce (Roi excepté) peut aussi jouer à partir de sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si elle est vide.

**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.

**Poursuite (Echecs -)** : les Noirs (ou le camp jouant en second) doivent jouer sur la case précédemment occupée par la pièce blanche qui vient de jouer. Si les Noirs peuvent jouer plusieurs pièces sur cette case, ils sont alors libres de choisir laquelle y jouera. Si aucune pièce noire ne peut se rendre en un coup sur cette case, les Noirs jouent alors ce qu'ils désirent.

**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 décapitée.

**Raumschach** : voir définition phénix 252/9974

**Républicains type II** : il n'y a pas de Rois : si le camp qui vient de jouer peut placer le Roi adverse sur une case où il serait légalement mat, alors il le fait. Le camp adverse peut alors lui-même placer l'autre Roi sur une case où il est maté.

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

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

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

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

**Rose-Lion** : Lion jouant sur les lignes de la Rose.

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

**Royale (Pièce -)** : voir définition phénix 252/10020

**SAT** : un Roi n'est en échec que s'il peut jouer sur une case non contrôlée par l'adversaire.

**Sauterelle** : voir définition phénix 252/10020

**Sauterelle à sautoir changeant de couleur** : Sauterelle qui change la couleur de son sautoir, sauf s'il s'agit d'un Roi ou d'une pièce neutre.

**Semi-neutre (Pièce -)** : voir définition phénix 252/10020

**Sentinelles (Echecs -)** : voir définition phénix 252/10020

**Sentinelles Angevines**, les règles Sentinelles s'appliquent intégralement à une exception près : un coup est impossible s'il conduit à une position illégale en jeu orthodoxe.

**Série (sh : aidé de série, ss : inverse de série, sr : réflexe 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 **problème de série «parry»** {p.ser}, le coup jouant la série peut donner échec au cours de la série, mais le camp alors en échec doit immédiatement le parer. La série reprend alors.

**Sirène** : voir définition phénix 252/10020

**Super-Circé** : voir définition phénix 252/10020

**Take & Make** : voir définition phénix 252/10020

**Vao** : voir définition phénix 252/10020

**Vizir** : bondisseur-(0,1)