

# INÉDITS - PHÉNIX 298

87 inédits pour ce numéro de Phénix 298 se répartissent comme suit :

|        |           |                            |           |
|--------|-----------|----------------------------|-----------|
| 2#     | 8503-8509 | aidés                      | 8533-8548 |
| 3#     | 8510-8511 | inverses                   | 8549-8556 |
| n#     | 8512-8517 | directs/inverses féeriques | 8557-8561 |
| étude  | 8518-8526 | tanagras féeriques         | 8562-8573 |
| rétros | 8527-8532 | divers féeriques           | 8574-8589 |

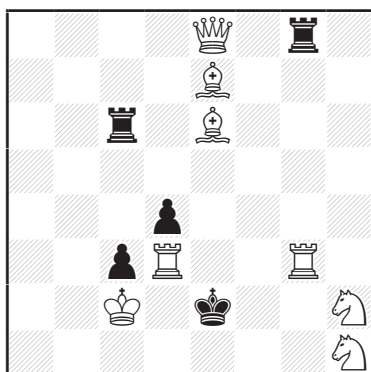
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent page 11624

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/01/2021 à l'adresse mail suivante :  
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 19 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

8518 (étude), 8519 (étude), 8520 (étude), 8521 (étude), 8522 (étude), 8523 (étude), 8524 (étude), 8525 (étude), 8526 (étude), 8529 (rétro), 8530 (rétro), 8531 (rétro), 8532 (rétro), 8555 (inverse), 8556 (inverse), 8562 (tanagra), 8563 (tanagra), 8573 (tanagra) et 8574 (divers).

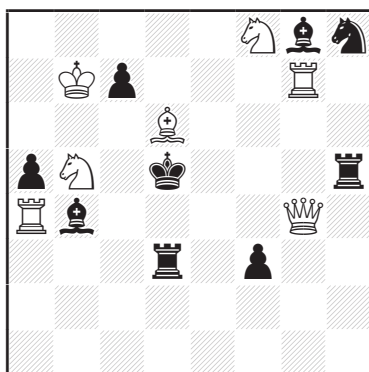
8503 - K. Moen



#2vvvvv

(8+5) C+

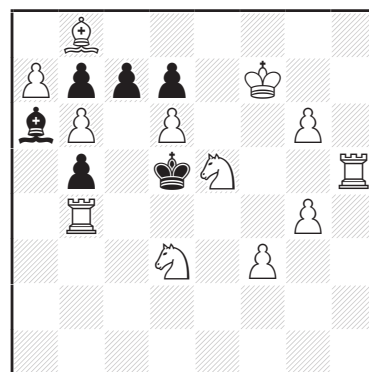
8504 - G. Mosiashvili



#2vvv

(7+9) C+

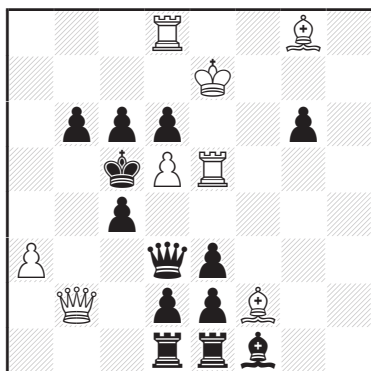
8505 - H. Gockel  
& H. Reddmann



#2

(12+6) C+

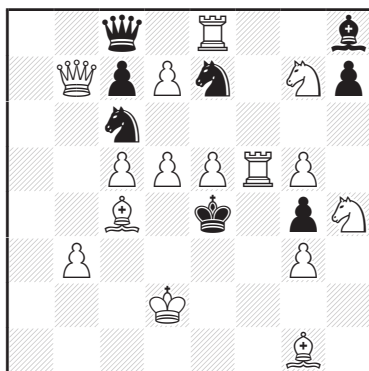
8506 - P. Murashev



#2\*v

(8+13) C+

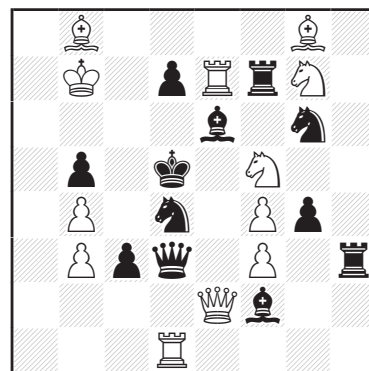
8507 - J.-M. Loustau



#2vvvvv

(15+8) C+

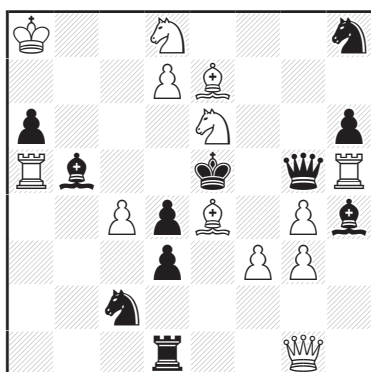
8508 - A. Onkoud



#2

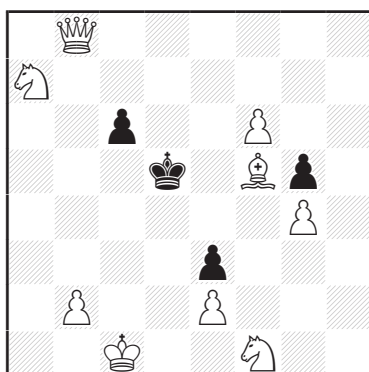
(12+12) C+

8509 - G. Doukhan



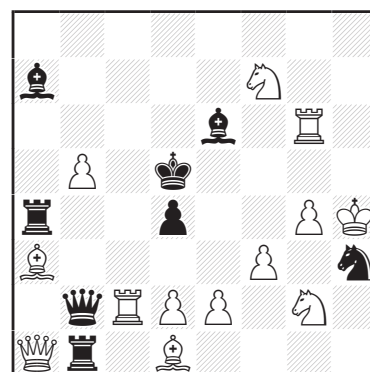
#2vvvv (13+11) C+

8510 - P. Petrasinović



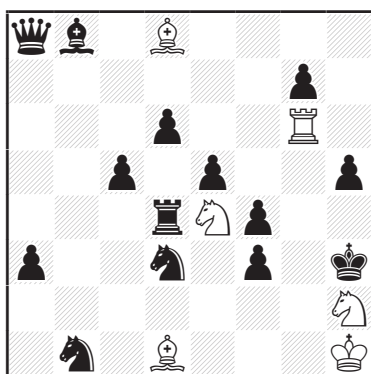
#3v (9+4) C+

8511 - H. Gockel



#3 (13+8) C+

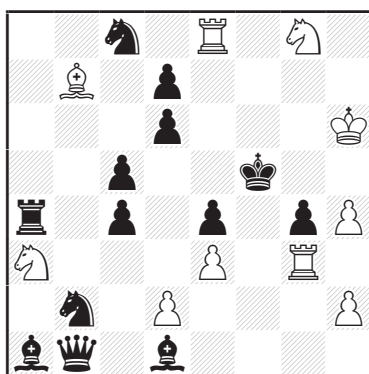
8512 - O. Schmitt



#6vv (6+14) C+

8513 - J. Rotenberg

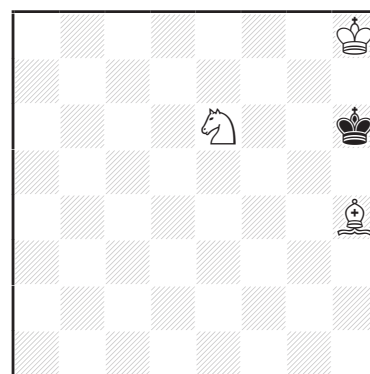
*après N. Dimitrov  
dédié à U. Avner*



#6vv (10+13) C+

8514 - G. Meissonnier

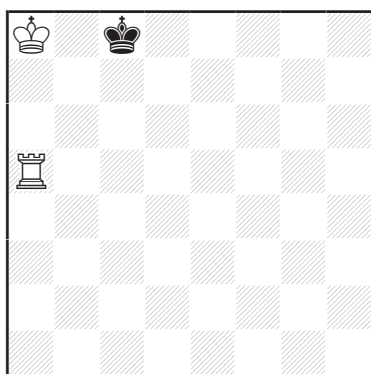
*dédié à F. Lacheny*



#7 (3+1) C+

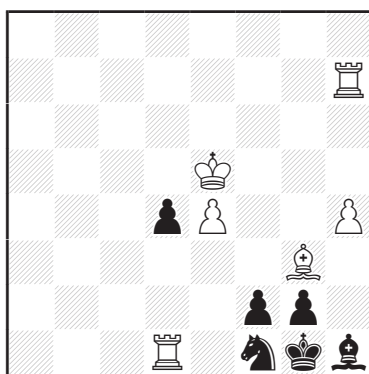
8515 - G. Meissonnier

*dédié à R. Mayer*



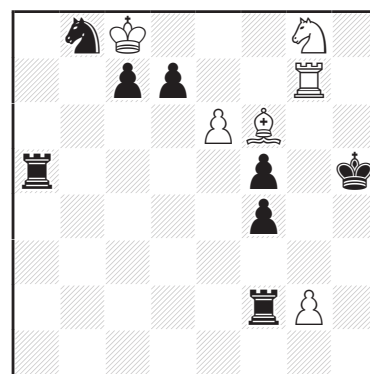
#8 (2+1) C+

8516 - A. Duquenne



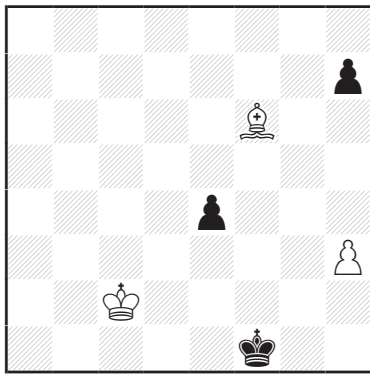
#8 (6+6) C+

8517 - O. Schmitt



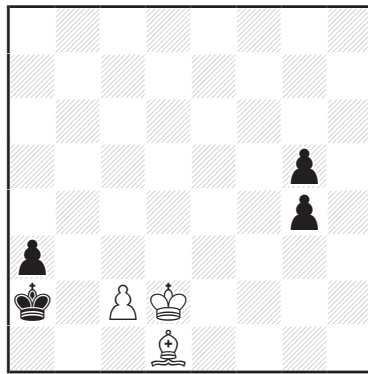
#13v (6+8) C+

8518 - P. Arestov  
& D. Keith



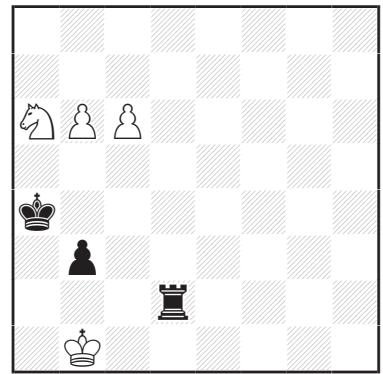
+ (3+3)

8519 - V. Tarasyuk



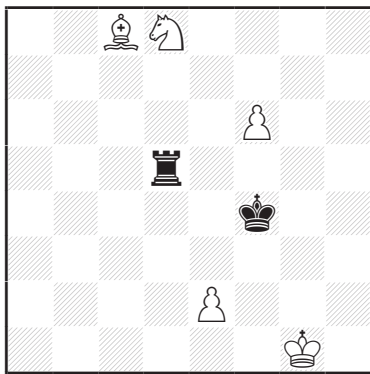
+ (3+4)

8520 - P. Kiryakov



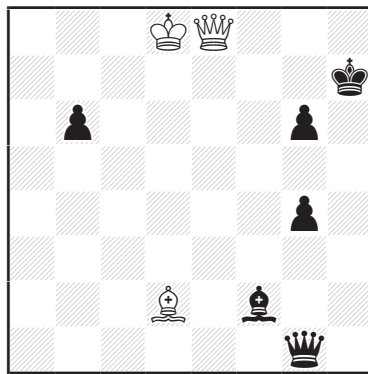
+ (4+3)

8521 - M. Pasman



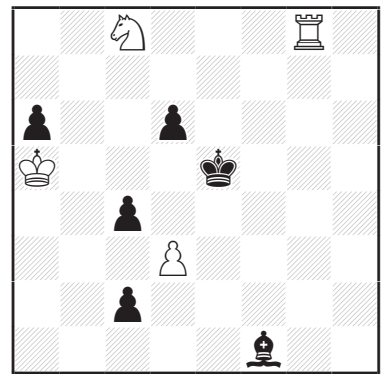
+ (5+2)

8522 - P. Krug  
& M. G. Garcia



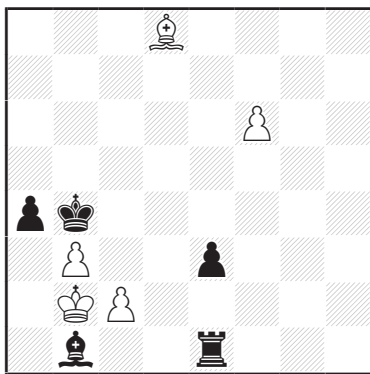
+ (3+6)

8523 - M. Hlinka  
& M. G. Garcia



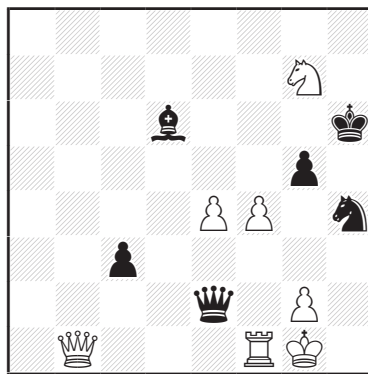
= (4+6)

8524 - V. Samilo  
& A. Sergienko



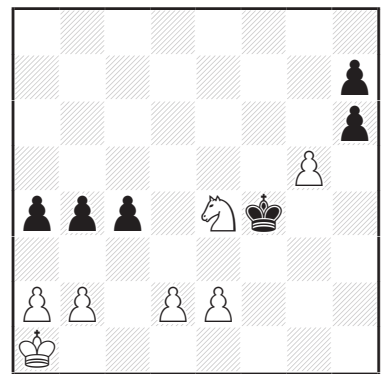
= (5+5)

8525 - B. Ilincić



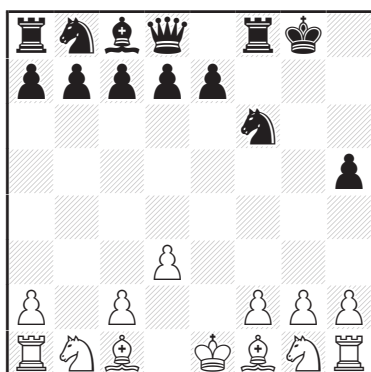
= (7+6)

8526 - J. Mikitovics



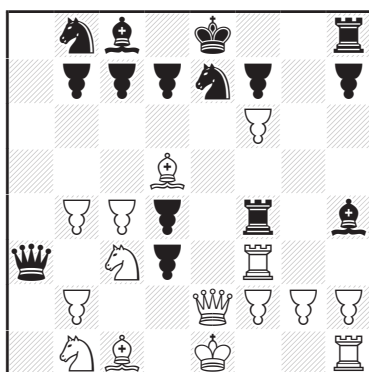
+ (7+6)

**8527 - P. Fayers**



Partie (13+13) C+  
Justificative en 7,0 coups  
Back-to-Back

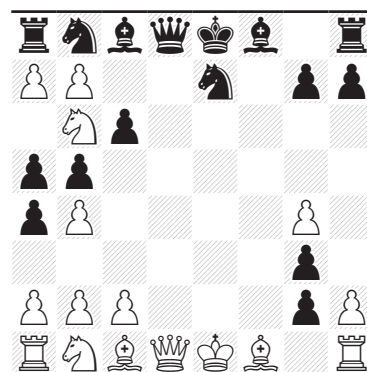
**8528 - A. Bell**



Partie (15+15) C+  
Justificative en 13,0 coups  
♣ ♣=Pion Bérolina

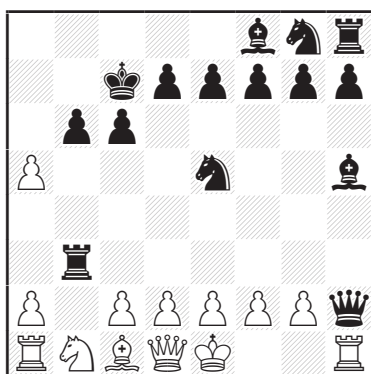
**8529 - P. Răican**

*dédié à Michel Caillaud*



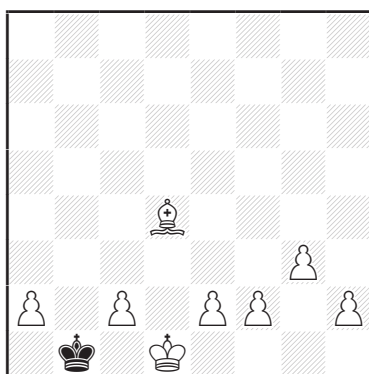
Partie (16+16)  
Justificative en 15,0 coups  
Anti Take & Make  
Cylindre vertical

**8530 - M. Caillaud**  
*dédié à Pascal Wassong*



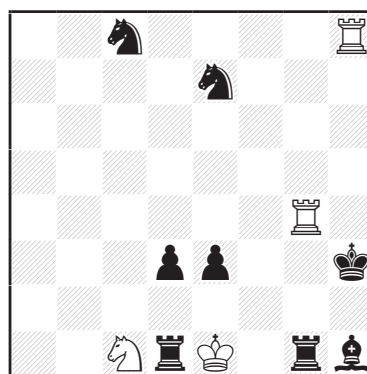
Partie (13+15)  
Justificative en 20,5 coups

**8531 - M. Caillaud & J. Dupin**



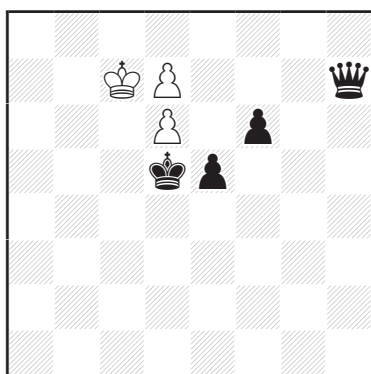
sdc#5 (8+1)  
Circé Parrain

**8532 - K. Wenda & V. Crişan**



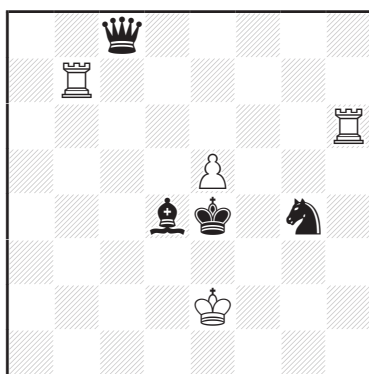
-11 & #1 (4+8)  
Proca-Retractor  
Anticircé

**8533 - J. Pitkanen**



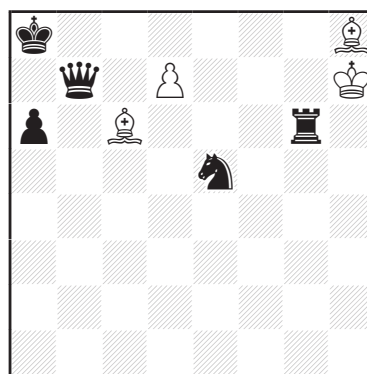
h#2 2.1.1.1. (3+4) C+

**8534 - K. Çefle**



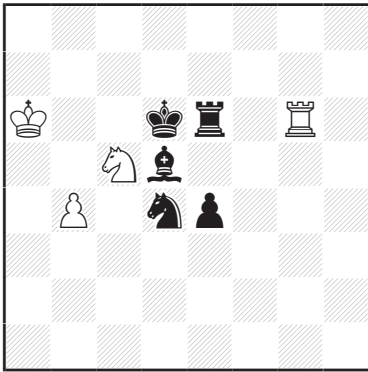
h#2 2.1.1.1. (4+4) C+

**8535 - R. Bédoni**



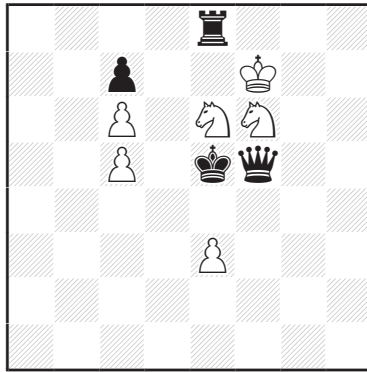
h#2 2.1.1.1. (4+5) C+

8536 - Ž. Janevski



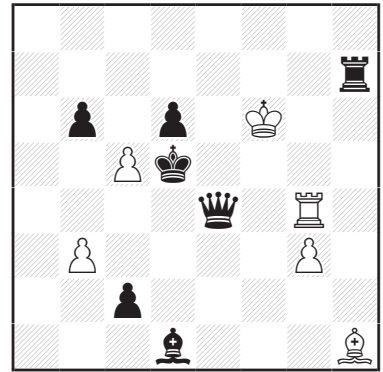
h#2 4.1.1.1. (4+5) C+

8537 - S. Saletić



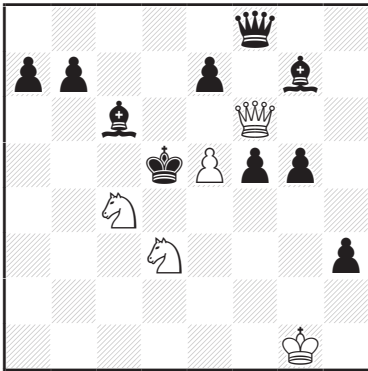
h#2\* (6+4) C+

8538 - M. Witztum



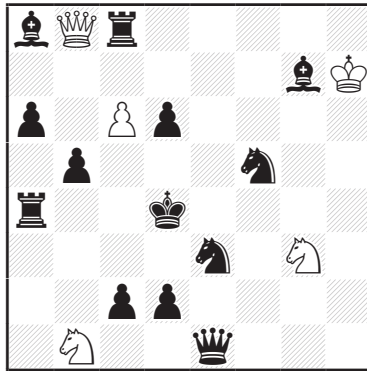
h#2 2.1.1.1. (6+7) C+

8539 - M. Cioflanca



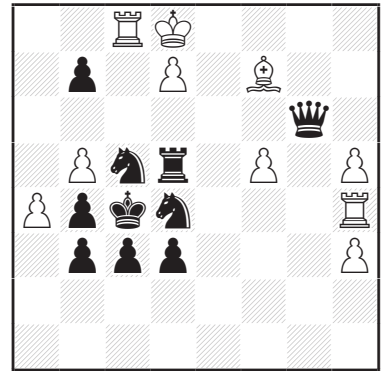
h#2 4.1.1.1. (5+10) C+

8540 - M. Dragoun



h#2 4.1.1.1. (5+13) C+

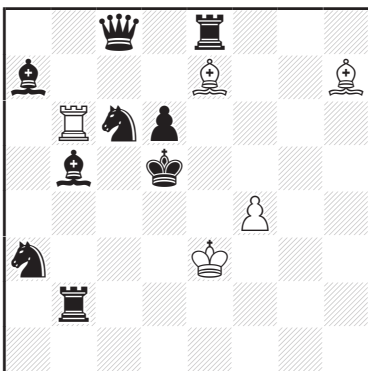
8541 - V. Sizonenko



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

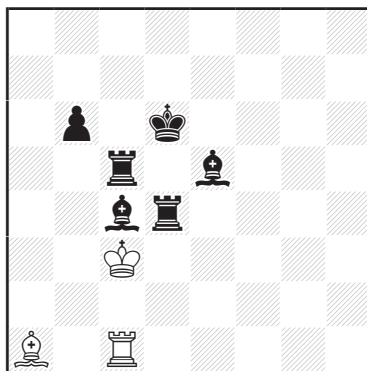
8542 - A. Onkoud

dédié à Yves Tallec



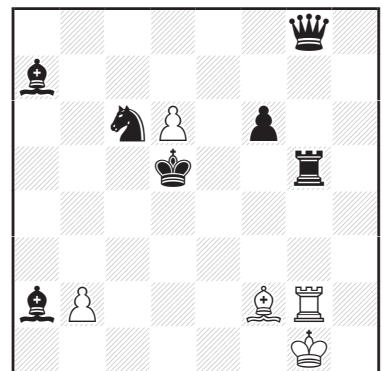
h#3 0.2.1.1.1.1. (5+9) C+

8543 - J. Csák



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

8544 - M. Kerhuel

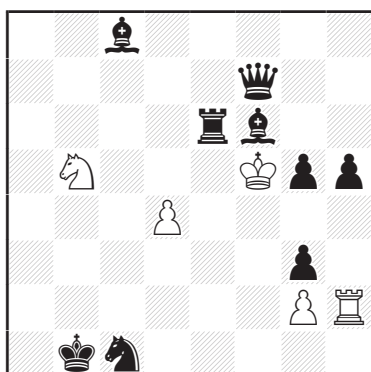


h#3 (5+7) C+

b) ♔g8→g7

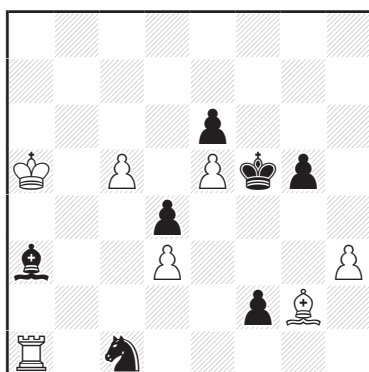
c) ♜f6→é6

8545 - M. Parrinello



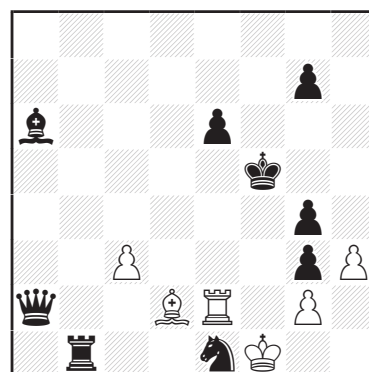
h#3 2.1.1.1.1.1. (5+9) C+

8546 - C. Jones



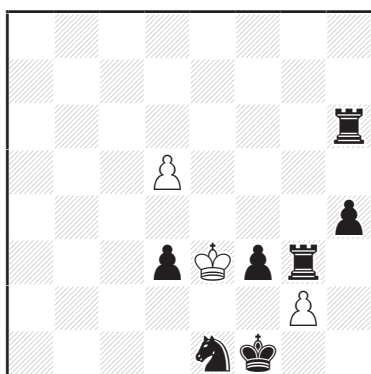
h#3 2.1.1.1.1.1. (7+7) C+

8547 - N. Popa



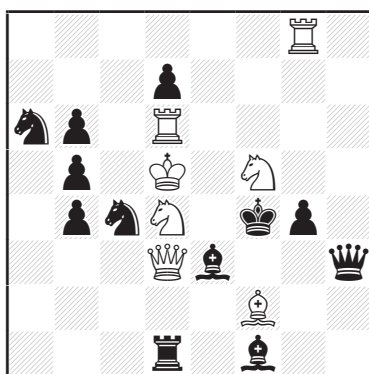
h#3 (6+9) C+  
b) ♔a2→ç1

8548 - M. Cioflanca



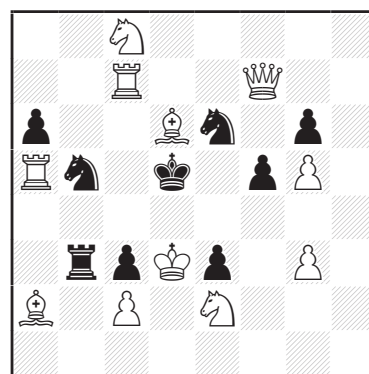
h#4 2.1.1... (3+7) C+

8549 - V. Sizonenko



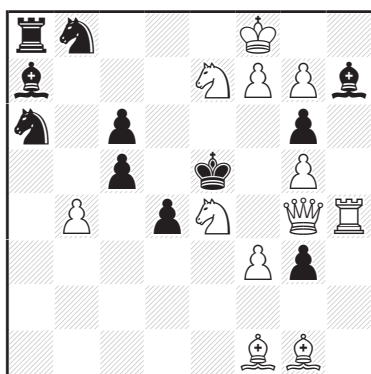
s#3 (7+12) C+

8550 - R. Blagojević  
& M. Babić



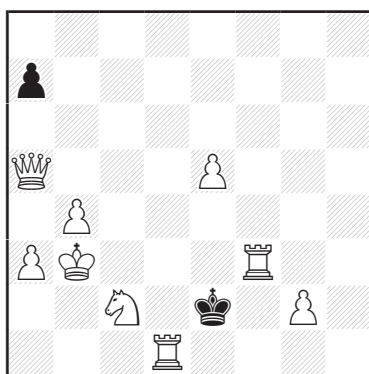
s#5 (11+9) C+

8551 - C. Gamnitzer



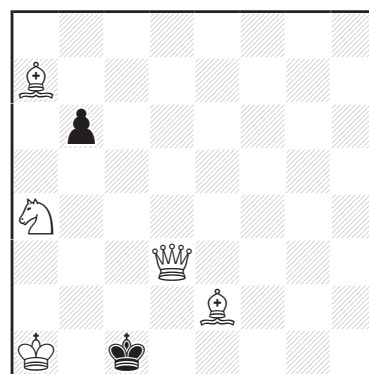
s#5v (12+11) C+

8552 - Z. Libiš



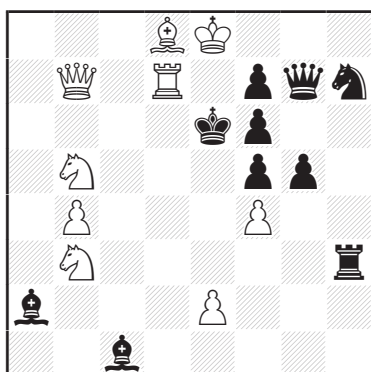
s#6 (9+2) C+  
2 solutions

8553 - I. Bryukhanov



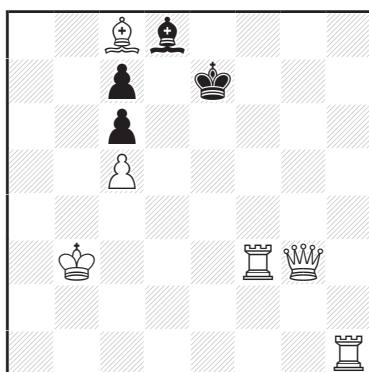
s#7 (5+2) C+  
b) - ♔a7, s#9

8554 - A. Azhusin



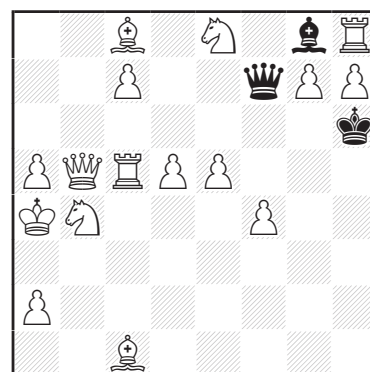
s#9 (9+10) C+

8555 - M. Babić



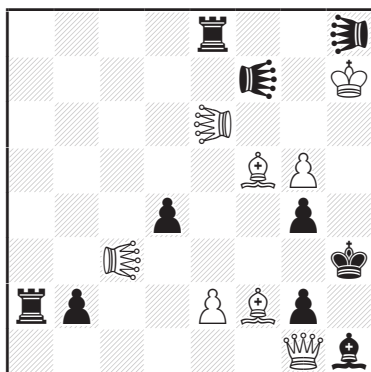
s#12 (6+4)  
3 solutions

8556 - V. Sizonenko



s#14 (16+3)

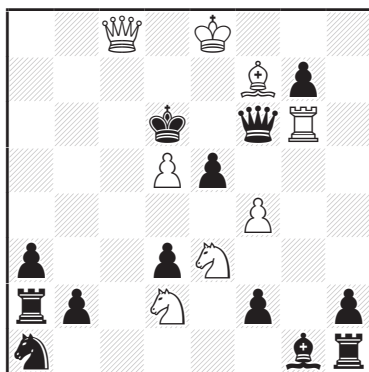
8557 - H. Gockel



#2\*vv (8+10) C+

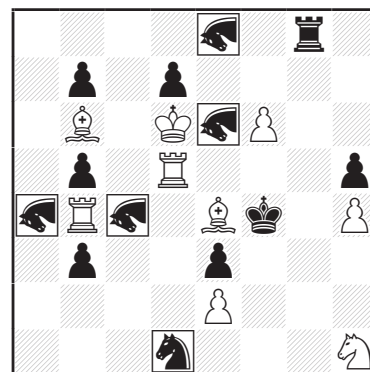
♖♗=Aigle  
♘♙=Elan

8558 - H. Gockel



#2\* (8+13) C+  
AMU

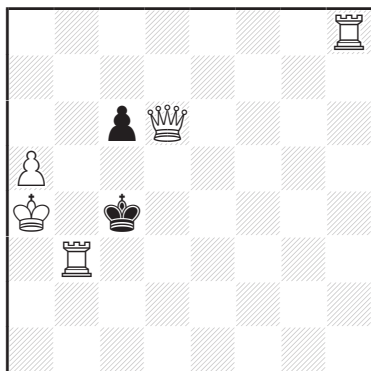
8559 - N. Shankar Ram  
& J. Rotenberg



#3vvvv (9+13) C+

Circé Diagramme  
□=Pièce Transparente  
♞=Chameau

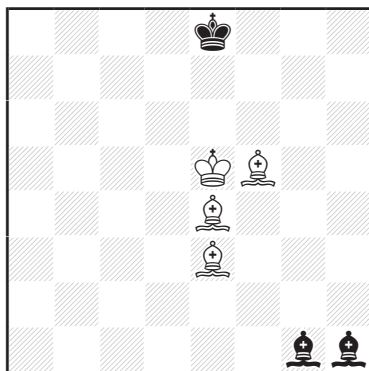
8560 - I. Bryukhanov



s#5 (5+2) C+

b) ♔h8  
Circé

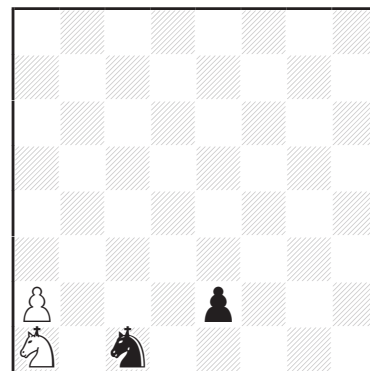
8561 - P. Răican



s#6 (4+3) C+

Voir texte !

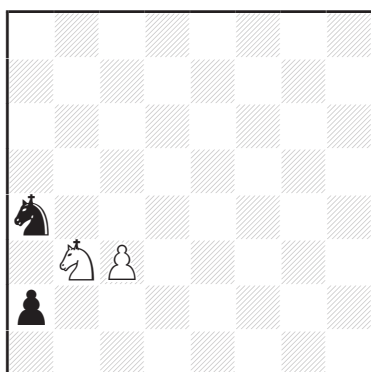
8562 - A. Storisteanu



-1(B,N) & h#1 (2+2)

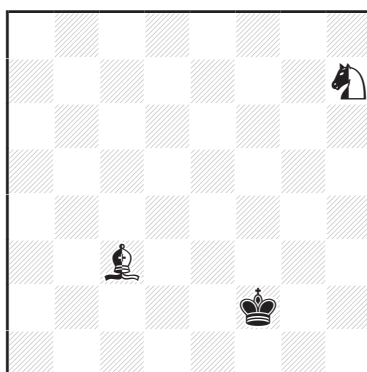
2 solutions  
Knightmate

8563 - A. Storisteanu



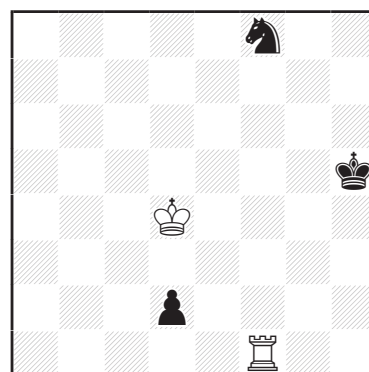
-3(N) & =1 (2+2)  
2 solutions  
Knightmate

8564 - P. Tritten



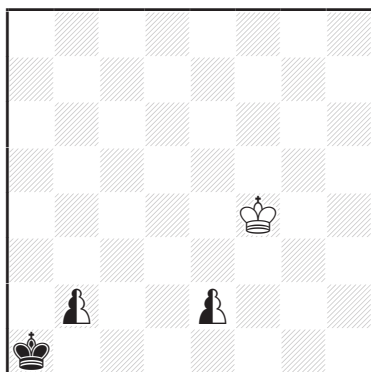
h#3 2.1.1.1.1.1. (0+1+2) C+  
Celle

8565 - L'. Kekely



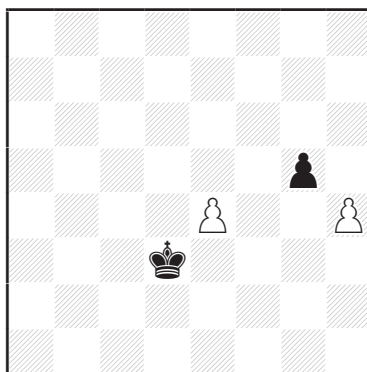
h#3 2.1.1.1.1.1. (2+3) C+  
Rois Transmutés

8566 - S. Luce



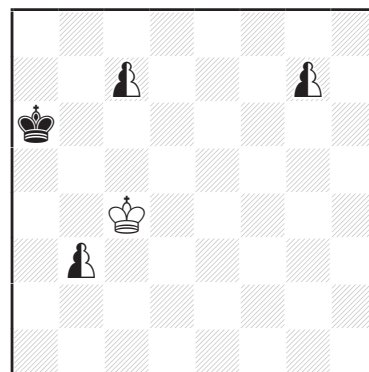
h#4 0.2.1... (1+1+2) C+  
b) ♔a1→h1  
Circé Antipode

8567 - J. Štůň



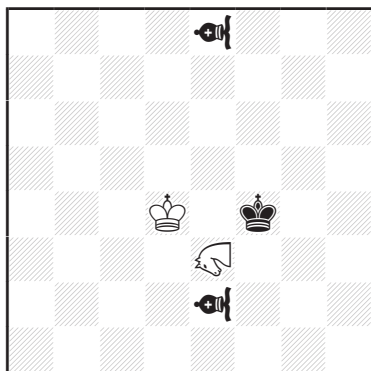
h#4,5\* (2+2) C+  
Circé Parrain

8568 - V. Crişan & É. Huber



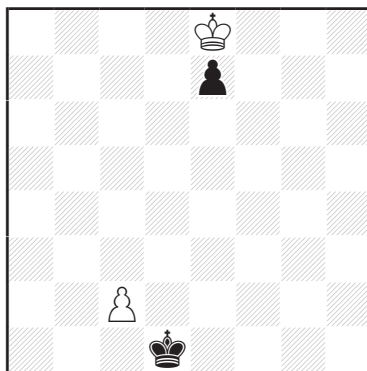
hs#5 2.1.1... (1+1+3) C+  
Circé

8569 - V. Kotěšovec



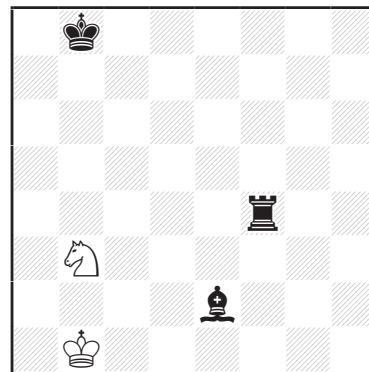
hs=6 3.1.1... (2+3) C+  
♞=Elan  
♞=Moineau

8570 - G. Smits



hs#7 0.1.1... (2+2) C+  
Circé Rex Inclusiv

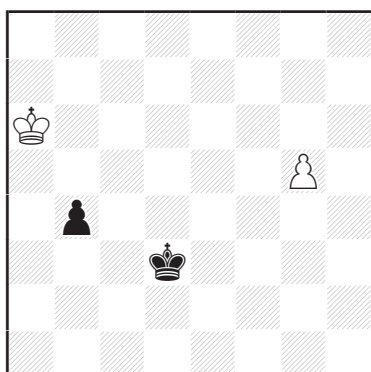
8571 - S. Luce



s#9 2 solutions (2+3) C+  
Les Noirs ne jouent que pour  
donner des échecs doubles  
Circé Échange

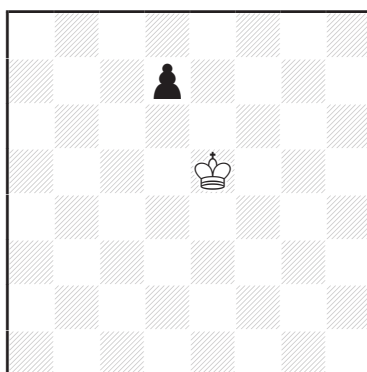


8572 - R. Kuhn



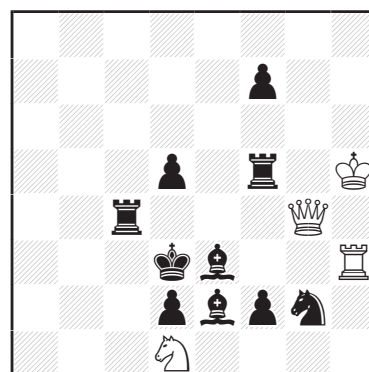
hs#11 (2+2) C+  
 Circé Couscous  
 Maximum  
 Maximum Blanc

8573 - P. Răican



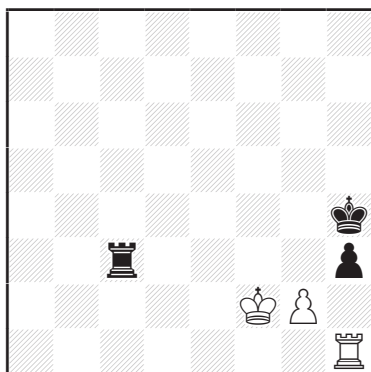
1B→sh-hs#23 (1+1)  
 b) ♔é5→é4, 1B→sh-hs#29  
 Caméléon Maximum Sentinelles

8574 - V. Sizonenko



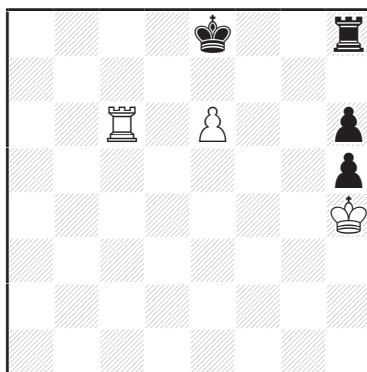
-1 & h#1 (4+10)  
 3 solutions

8575 - Z. Zach



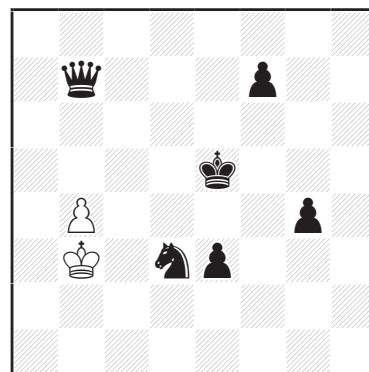
h#2 duplex (3+3) C+  
 b) ♖h1→g1, ♜ç3→g3  
 Köko

8576 - S. Saletić



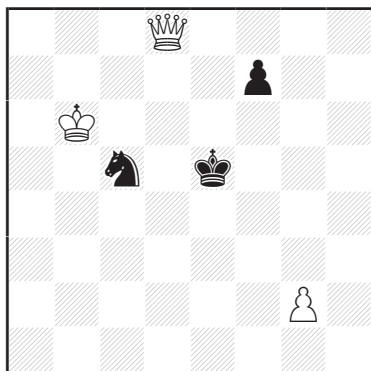
h=2\* (3+4) C+  
 b) + ♜h7

8577 - A. Armeni



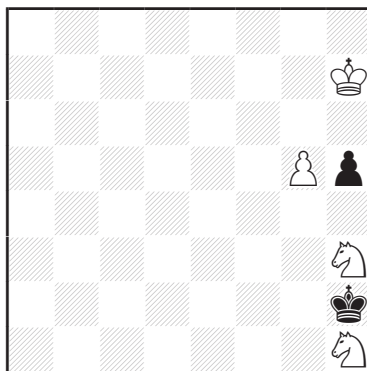
h#2 2.1.1.1. (2+6) C+  
 Masand

8578 - S. Smotrov



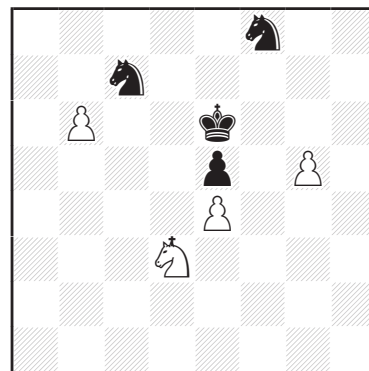
hs#3 3.1.1.1.1. (3+3) C+  
 Francfort

8579 - S. Saletić



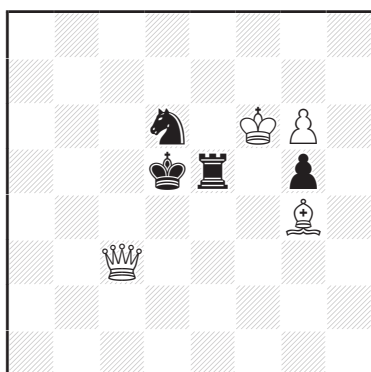
h=3 (4+2) C+  
 b) ♜h5→g3

8580 - V. Rallo



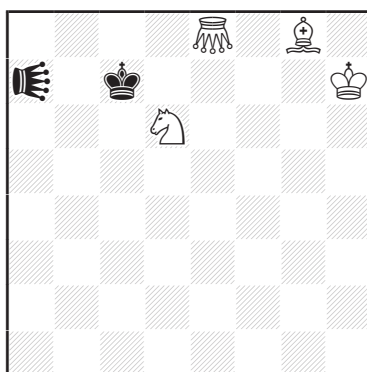
h#3 (4+4) C+  
 b) ♖b6→ç5  
 † =Pièce Royale

8581 - M. Cioflanca



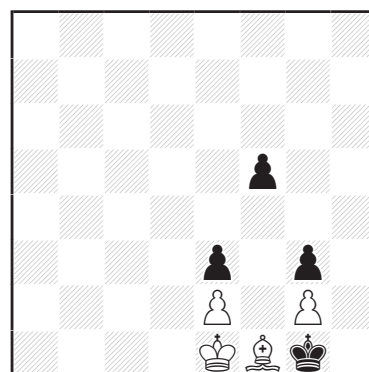
hs=5 0.1.1... (4+4) C+  
b) + ♖h3

8582 - V. Sizonenko



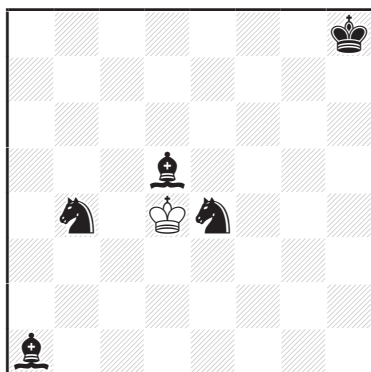
hs#6 2.1.1... (4+2) C+  
♞=Locuste  
♝=Sauterelle

8583 - A. Bidleň



h#6 (4+4) C+  
b) h=4

8584 - U. Degener



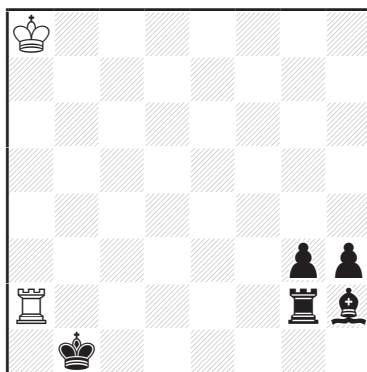
h#7 (1+5) C+

b) ♔h8→h1

c) ♔h8→d6

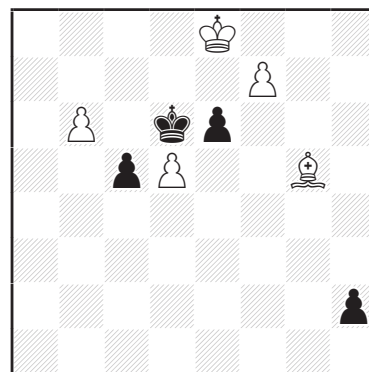
Anti-Andernach Fonctionnaires

8585 - G. Bakcsi †



sh=9 (2+5) C+

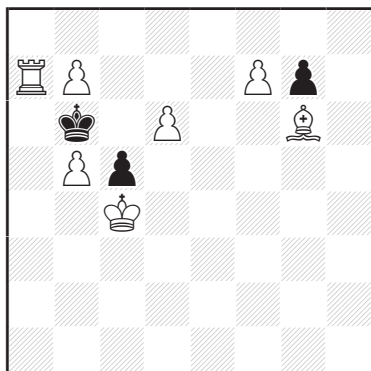
8586 - S. Luce



h+++#9 (5+4) C+

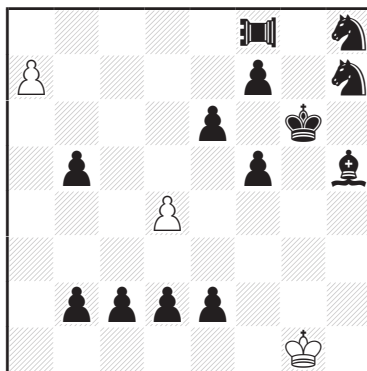
Les Blancs ne jouent que  
s'ils sont en échec

8587 - S. Saletić



sh=14\* (7+3) C+

8588 - R. Bédoni  
& S. Luce

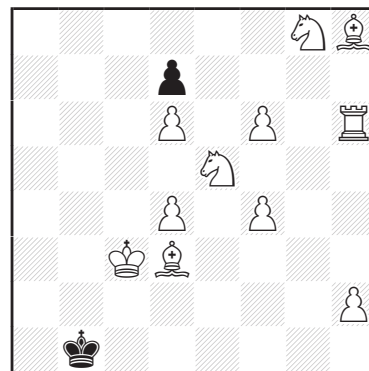


sh#15 (3+13) C+

Alphabétiques

♞=Double-Tour-Sauterelle

8589 - P. Răican



sh-hs+93 (11+2) C+

Circé Inversé

# SOLUTIONS - PHÉNIX 298

## DEUX-COUPS

### 8503 - Kabe Moen

1. ♖é7~? [2. ♖g4#] mais 1... ♗×é8! ou 1... ♕é1!

1. ♖f8? [2. ♖g4#]

1... ♗×é6 2. ♗×é6# mais 1... ♕é1!

1. ♖d6? [2. ♖g4, ♖×g8#]

1... ♗×d6(♕é1) 2. ♖g4(♖×g8)# mais 1... ♗×é8!

1. ♖ç4? [2. ♗d3#]

1... ♗×ç4(♕é1) 2. ♖f8(♗d1)# mais 1... ♗×g3!

1. ♖h4! [2. ♖g4#]

1... ♗×é6(♗×é8, ♕é1) 2. ♗×é6(♗g2, ♗g3)#

*Demi-batterie blanche avec deux mats changés après 1... ♕é1. Dans plusieurs phases, chaque Fou est une pièce-avant et une pièce-arrière de batterie. Les deux Tours matent en é3 et les deux batteries (après 1. ♖ç4? et 1. ♖h4!) nouvellement formées permettent deux mats (auteur).*

### 8504 - Givi Mosiashvili

1... ♗h4 2. ♗g5#

1. ♗d7? [2. ♗×ç7#]

1... ♖×d6 2. ♗×h5#

mais 1... ♖×d6!

1. ♗d7? [2. ♗f6#]

1... ♖×d6 2. ♗ç4, ♗é4#

1... ♖×d6 2. ♗ç7#

1... ♗h6 2. ♗g5#

mais 1... ♗f5!, 1... ♗d4!

1. ♗é7? [2. ♗é4# A]

1... ♖×d6 x 2. ♗ç4# (I) B

1... ♗h4 2. ♗é5# (I)

1... ♖é6(♗é3) 2. ♗×é6(♗d4)# mais 1... ♖×d6!

1. ♗×ç7! [2. ♗ç4# B]

1... ♖×d6 x 2. ♗é4# (II) A

1... ♗h4 2. ♗f5# (II)

1... ♗ç3 2. ♗d4#

*Zagoruiko, Dombrovskis, Le Grand (auteur), avec une bonne activité de la Dame blanche.*

### 8505 - Hubert Gockel & Hauke Reddmann

1.a8=♗! blocus 1... ♕×d6 2. ♗d4#

1... ♖ç6(ç5, ç×b6, ç×d6)

2. ♗×d7(♗f4, ♗×b6, ♗ç7)#

*Quatre mats de Cavaliers sur les quatre variantes*

*d'un Pickaninny. Il existe beaucoup d'exemples où trois mats de Cavaliers sont effectués sur trois coups d'un Pion noir, mais pas quatre... (auteurs).*

### 8506 - Pavel Murashev

1... ♖×d5 a 2. ♗ç8# A

1... ♗×d5(♗f5) b(d) 2. ♖×é3# B

1. ♗×d6? [2. ♗×ç6#]

1... ♖×d5 a 2. ♗×b6# C

1... ♗×d5 b 2. ♖×é3# B

1... ♗b3 c 2.d×ç6# jeu d'une batterie ♖-♗

1... ♖ç3 2. ♗b4# mais 1... ♗ç3! e

1. ♗×é3! [2. ♗×d3# batterie ♗-♖]

1... ♖×d5 a 2. ♗ç8# (I) A

1... ♗×d5 b 2. ♗é5# (I) batterie ♗-♖, switchback

1... ♗b3 c 2. ♗×b3# (I) batterie ♗-♖

1... ♗f5 d 2. ♗f3# (I) batterie ♗-♖

1... ♗ç3 e 2. ♗×ç3# batterie ♗-♖

1... ♗é4+ 2. ♗×é4# batterie ♗-♖

1... ♗×é3+ 2. ♖×é3# B

1... ♖ç3, ♗d4 2. ♗b4#

Changement de batterie, la pièce-arrière (♗é5) devenant pièce-avant

(♗é3), quatre mats changés,

thème Bartolović (voir schéma), mats

transférés, provocation à l'échec, switchback.

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | a | b |
|  | A | B |
|  | C | B |
|  | A | D |

### 8507 - Jean-Marc Loustau

1. ♗f4+? A mais 1... ♕×é5!

1. ♖d3+? B mais 1... ♕×d5!

1. ♗×é7? [2. ♗f4# A]

1... ♗×é7 x 2. ♖d3# B

mais 1... ♗f8!

1. ♗×ç6? [2. ♖d3# B]

1... ♗×ç6 y 2. ♗f4# A

mais 1... ♗a6!

Thème pseudo-Le Grand

1. ♗f1? [2. ♗é1#]

1... ♕×é5 2. ♗é1# variante menace

1... ♗f5 2. ♗f4# A

1... ♗×d5 2. ♖d3# B (2. ♗f4?) mais 1... ♗d4!

1. ♖f1! [2. ♖g2#]

1... ♕×d5 2. ♖g2# variante menace

1... ♗d4 2. ♖d3# B

1... ♗×é5 2. ♗f4# A (2. ♖d3?)

L'auteur détaille les thèmes de son problème :

- thème *Feldman* (deux systèmes de deuxième degré avec échange des mats primaires et secondaires) réparti en deux phases ; (peut-être une idée nouvelle),

- deux clés ampliatives d'éloignement du Roi noir sur la même case (f1).

Au regard de l'ensemble :

- 2×2 phases en écho *Diagonal/Orthogonal* assez dense (on pourrait faire une analogie avec les *HOTF*, mais ceci est peut-être déplacé)

- chacun des mats thématiques est transféré deux fois (apparaît donc sur trois coups différents).

### 8508 - Abdelaziz Onkoud

1. ♖é8! [2. ♗ç7#]

1... ♙×f5 2. ♗f6# utilise le clouage de la Tour

1... ♚×f5 2. ♚×d7# utilise le clouage du Fou

1... ♜×f5 2. ♜×b5# utilise le clouage du Cavalier

1... ♝×f5 2. ♝é4# utilise le clouage de la Dame

Deux systèmes de demi-clouage noirs dont les pièces capturent sur une même case (f5). Chaque mat utilise le clouage de la pièce n'ayant pas joué (et donc maintenant clouée). Les quatre pièces noires thématiques sont différentes (♜, ♚, ♙, ♝).

### 8509 - Gérard Doukhan

1. ♙é4~? [2. f4# A] mais 1... ♞g6!, ♚f1!

1. ♙d5? [2. f4# A] 1... ♞g6 2. ♗f7# mais 1... ♚f1!

1. ♙f5? [2. ♗ç6# B non 2. f4? A]

1... ♜g8 2. f4# A

1... ♞b4 b 2. ♚×d4# corrige 1. ♗é6~?

1... ♜×f5 2. ♚×f5#

mais 1... ♜×é7!

1. ♗é6~? [2. ♗ç6#] 1... ♙×g3 2. ♜×g3#  
mais 1... ♞b4!

1. ♗ç5! [2. f4# A non 2. ♗ç6? B]

1... ♙ç6+ 2. ♗×ç6# B

1... ♚f1 a 2. ♗×d3# corrige 1. ♙d5~?

1... ♞g6(♙×g3) 2. ♗f7(♜×g3)#

*Changement de menaces primaire et secondaire dans une correction de menace (auteur).*

Après 28 longues années, nous sommes heureux de mettre le nom de Gérard Doukhan au-dessus d'un diagramme inédit ; le dernier inédit date en effet de 1991, (n°983, remportant le Premier Prix des trois-coups avec Claude Wiedenhoff).

## TROIS-COUPS

### 8510 - Petrasin Petrasinović

1... ♙d4 2. ♜d6+ ♙ç4 3. ♙é6#

1. ♜b4? [2. ♗ç8 ç5(♙é5) 3. ♜é4(♜d6)#]

1... ç5 2. ♜é4+ ♙d6 3. ♗b5# mais 1... ♙é5!

1. ♜b6? blocus mais 1... ♙é5!

1. ♙é6+?

1... ♙ç5 2. ♗g3 ♙d4 3. ♜d6# mais 1... ♙×é6!

1. ♗×ç6? ♙ç4 2. ♙é4 ~ 3. ♜b4# mais 1... ♙×ç6!

1. ♙é4+? ♙d4 2. ♗×ç6+ (I) ♙ç4 3. ♜b4#

2... ♙×é4(♙ç5) 3. ♜é5(♜b4)#

1... ♙×é4 2. ♜d6 ~ 3. ♗g3# mais 1... ♙é6!

1. ♗×é3+?

1... ♙ç5 2. ♙d2(I) ♙d4 3. ♜d6# mais 1... ♙d4!

1. ♗ç8! [2. ♜b4 ç5(♙é5) 3. ♜é4(♜d6)#]

1... ç5 2. ♗b6+ (I) ♙d4(♙ç6) 3. ♜d6(♙d7)#

1... ♙d4, ♙ç5 2. ♙d3 (II) ~ 3. ♜d6#

1... ♙ç4 2. ♙d3+ (I) ♙d4, ♙ç5, ♙d5 3. ♜d6#

Plusieurs suites changées, et deux après 1... ♙d4  
Beaucoup de variantes, avec un jeu assez riche, mais le manque d'idée directrice nuit à la clarté du problème.

### 8511 - Hubert Gockel

1. ♚ç6! [2. ♚g5+ A ♞×g5 3. ♗f4# B

2... ♙f5 3. ♚×f5#]

1... ♙×f7 2. ♗f4+ B ♞×f4 3. ♚g5# A

2... ♙é5 3. ♙d6#

1... ♜×d2 2. é4+ (2. ♗é3+?) d×é3 e.p. 3. ♜é5#

1... ♜ç2 2. ♗é3+ (2. é4+?) d×é3 3. ♜é5#

1... ♜×b5 2. ♚d6+ ♙ç4 3. d3#

1... d3 2. ♙b3+ ♙d4(♚ç4, ♜×b3)

3. é3(♚d6, ♜é5)#

*Reversal-menace, anti-dual et quatre fois ouvertures de lignes pour la Dame blanche (auteur).*

## MULTI-COUPS

### 8512 - Olivier Schmitt

1. ♚g3+? mais 1... f×g3! 2. ♗g5+ ♙h4 3. ♗g×f3+ ♙h3 4. ♗g1?? le Cavalier est cloué par la Dame.

1. ♙a4? [2. ♙d7#] mais 1... ♚×a4!

1. ♙b3! [2. ♙é6#]

1... ç4 2. ♙a4! [3. ♙d7#] ♜×a4 3. ♚g3+! f×g3

4. ♗g5+ ♙h4 5. ♗g×f3+ ♙h3 6. ♗g1# modèle

2... ♜a7 3. ♗×f3 [4. ♗g1#] ♚×é4 4. ♙d7+ ♜×d7

5. ♗g1#

### 8513 - Jacques Rotenberg

Essais thematiques :

1. ♖g7? [2. ♘h6#] ♘d3+!  
 1. ♘b5? [2. ♙×ç8 ~ 3. ♘×d6, ♙×d7#]  
 mais 1... ♚d3!! 2. ♖g7 ♚×é3! 3. d×é3 ♘d3+!  
 4. ♖f7 ♘é5+!

Cet essai d'enfermement direct du Cavalier noir ne marche pas du fait qu'il introduit le coup fort 2... ♚×é3!

- 1.d4!** [2. ♚f8+ ♖é6 3. ♚f6#]  
 1... ç×d3 e.p. 2. ♘ç4! [3. ♙×é4#] ♚×ç4 (2. ♖g7?  
 [3. ♘h6#] ♘ç4+!) 3. ♙×ç8! [4. ♙×d7#] ♙a4  
 (3. ♖g7? [4. ♘h6#] ♘a4+!) 4.h3! [5.h×g4#] ♚d1  
 (4. ♖g7? [5. ♘h6#] ♘d1+!) 5. ♖g7! ~ 6. ♘h6#  
 Chacune des défenses noires bloque une case du Cavalier noir b2, mais en libère une autre, jusqu'à 4... ♚d1.

- 1... ç×d4 2. é×d4 [3. ♚f8+] ♚ç1+ 3. ♖h7!  
 [4. ♚f8+ ♖é6 5. ♚f6#] (3. ♖h5? ♚a5!)  
 3... ♚g5 4. ♚f8+ ♖é6 5.h×g5 ~ 6. ♚f6#  
 3... ♚h6+ 4. ♖×h6 [5. ♙d5, ♚f8+] ♘b6  
 5. ♚f8+ ♖é6 6. ♚f6#

Variante «technique», «propre» et de la bonne longueur.

- Essais subsidiaires : 1. ♙×ç8? [2. ♙×d7#] ♚a7!  
 2. ♘b5 ♚d3! 3. ♘×a7 ♙a4! 4.h3 ♚é2!

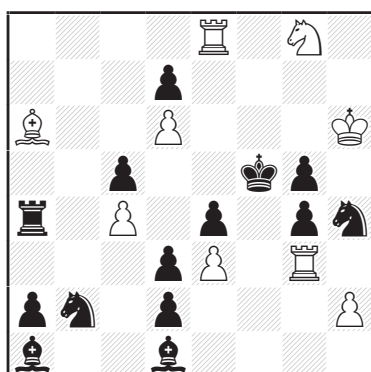
1. ♙d5? ♚a8!  
 Enfermement du Cavalier noir sur quatre cases avec trois valves. Permutation cyclique complète des bloqueurs noirs entre la position obtenue après 1. ♘b5? ♚d3! et celle obtenue après 1.d4! ç×d3 e.p. 2. ♘ç4! ♚×ç4 3. ♙×ç8! ♙a4 4.h3! ♚d1

Ce problème est issu d'une étude du problème de Dimitrov (I) :

#### I - N. Dimitrov

Europa Rochade 1988-89

2° Prix



#5 (9+14) C+

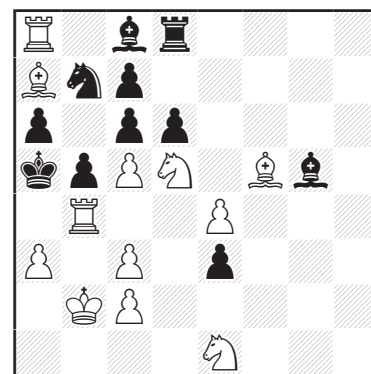
1. ♖g7? [2. ♘h6#] mais 1... ♘×ç4+!  
 1. ♙ç8? [2. ♙×d7#] mais 1... ♚a7!  
**1. ♙b7!** [2. ♙×é4#] ♚×ç4 2. ♙ç8 [3. ♙×d7#]  
 ♙a4 3.h3 [4.h×g4#] d1=♚ 4. ♖g7 ~ 5. ♘h6#

La dédicace à Uri Avner est liée au cinquième anniversaire de son décès, et au fait que cette idée de l'enfermement du Cavalier avec des blocages et déblocages successifs était celle d'un de ses premiers problèmes (le II) lors de son retour à la composition à la fin des années 70 (il avait commencé vingt ans plus tôt, mais s'était interrompu).

#### II - U. Avner

Thèmes-64 1979

3° Recommandé



#5 (12+11) C+

1. ♘×ç7? [2. ♙b6#] mais 1... ♘×ç5!  
 1. ♙b8? [2. ♙×ç7#] mais 1... ♚d7!  
**1. ♘f3!** [2. ♘d4 ~ 3. ♘×ç6, ♘b3#] d×ç5  
 2. ♘é5 [3. ♘×ç6#] ♚d6 3. ♙b8 [4. ♙×ç7#]  
 ♙d8 4. ♘×ç7 [5. ♚×a6#] ♙×ç7 5. ♙×ç7#  
 3... ç×b4 4. ç×b4+ ♖a4 5. ♘ç3#  
 2... ♙d7 3. ♙×d7 [4. ♘×c6#] ç×b4  
 4. ç×b4+ ♖a4 5. ♘ç3#

#### 8514 - Guy Meissonnier

- 1. ♘g7!** ♖g6 2. ♖g8 ♖h6 3. ♖f7 ♖h7 4. ♙g5  
 ♖h8 5. ♘é6 ♖h7 6. ♘f8+ ♖h8 7. ♙f6#

Le mat est économique parfait car toutes les pièces blanches présentes sur l'échiquier, y compris le Roi blanc participent au mat (auteur).

#### 8515 - Guy Meissonnier

- 1. ♚a7!** ♖d8 2. ♖b8 ♖é8 3. ♖ç8 ♖f8  
 4. ♖d8 ♖g8 5. ♖é8 ♖h8 6. ♖f7 ♖h7  
 7. ♚a6! ♖h8 8. ♚h6#

Mat miroir (les trois cases adjacentes du Roi noir sont toutes vides et contrôlées une seule fois par une unique pièce blanche) et économique parfait.

## 8516 - André Duquenne

1. ♖f5! d3 2. ♙b8!! d2 3. ♖f4 ♙h2 4. ♖g4+ ♙g1  
5. ♗ç7 ♙h2 6. ♗çç1+! donne du jeu aux Noirs,  
6... ♙g1 7. ♖h3 d×ç1= 8. ♙h2#

Joli thème Indien avec une belle pointe, sans doute trouvable en tournoi de solutions !

## 8517 - Olivier Schmitt

Essai : 1. ♗h7+? ♙g6 2. ♗h6# mais 1... ♙g4!!

Un tour de passe-passe est nécessaire pour amener le Roi noir en g6 et la Tour blanche à tempo sur la colonne h grâce à deux aller-retours :

1. ♙g5! [2. ♗f6#]

1... ♙g4 2. ♙é7+! ♙h5 3. ♗f6+ ♙h4 (3... ♙h6  
4. ♙f8 ~ 5. ♗g~#) 4. ♗é4+! ♙h5 5. ♗g5+ ♙h4  
(5... ♙h6 6. ♙f8+! ♙h7 7. ♗g7+, ♗f6+),  
6. ♗g3+! ♙h5 7. ♗f6+ ♙h4 8. ♗h3+ ♙g5  
9. ♗×d7+! ♙g4 10. ♗f6+ ♙g5 11. ♗g8+! ♙g6  
12. ♙f6! ~ 13. ♗h6#

9... ♙g6 10. ♗f8+ ♙g7 11. ♗h7+ ♙g8 12. ♙f6  
♙×f8 13. ♗h8#)

Il faut noter que le Pion noir d7 doit être capturé pour éviter que les Noirs ne donnent une case de fuite au Roi noir en f7, mais sa capture doit être retardée car 4. ♗×d7+? ne va pas après 4... ♙h5 5. ♗f6+ ♙h6! 6. ♙f8 ♗d7!

## ÉTUDES

### 8518 - Pavel Arestov & Daniel Keith

Une nouvelle preuve qu'il est possible de faire des études en six pièces qui soient intéressantes tout en restant humaines. Belle pointe au sixième coup.

1. ♙g5? ♙f2! 2. h4 é3 3. ♖d3 é2 4. ♙d2 é1=♙  
5. ♙×é1+ ♙×é1 6. ♖é3 (6.h5 ♙f2 7. ♖é4 ♙g3  
8. ♖f5 ♙h4=), 6... ♙d1! (6... ♙f1? 7.h5 ♙g2  
8. ♖f4+-) 7.h5 ♙ç2=

1. ♖d2? ♙f2! 2. h4 é3+ 3. ♖d3 é2 4. ♙ç3 é1=♙  
5. ♙×é1+ ♙×é1=

1. ♙ç3? é3! (1... ♙f2? 2. h4 ♙g3 3. ♙é1+!+-)  
2. ♖d3 é2=

1. ♙d4! ♙g2 2. h4 ♙g3 3. ♙f6! (3.h5? h6=)

3... ♙f2! (3... é3 4. ♖d3 ♙f3 5. ♙ç3, ♙d4+-)

4. ♙ç3! é3 (4... ♙g3 5. ♙é1+ ♙f3 6. ♖d2 é3+  
7. ♖d3+-)

5. ♖d3 é2 6. ♖d4!! (6. ♖é4? é1=♙+ 7. ♙×é1+  
♙×é1 8.h5 ♙d2! 9.h6 ♙ç3! 10. ♖é5 ♙ç4 11. ♖f6  
♙d5 12. ♖g7 ♙é6 13. ♖×h7 ♙f7 14. ♖h8 ♙f8  
15.h7=)

6... é1=♙ (6... ♙g3 7. ♙é1+-)

7. ♙×é1+ ♙×é1 8.h5! ♙d2 (8... ♙é2 9.h6 ♙f3  
10. ♖é5 ♙g4 11. ♖f6 ♙h5 12. ♖g7 +-)

9.h6! ♙ç2 10. ♙é5+-

### 8519 - Vladislav Tarasyuk

Quand on voit cette position, on se dit qu'il doit y avoir quelques finesses et qu'il va falloir jouer un ou deux coups précis. En fait, je trouve que cette étude est incroyablement complexe, que le plan de gain est caché et que la réalisation doit être très minutieuse ! Des explications essentielles sont données à l'occasion de 3. ♙×g2? et 5.ç4?

1. ♙ç1 (les Blancs ne peuvent évidemment pas laisser les Noirs jouer 1... ♙b2 ou 1... ♙b1)

1...g3

1... ♙a1 2. ♙é2! (2. ♙×g4? a2 3. ♙é6 g4 4. ♖d2  
g3! 5. ♖é2 ♙b2 6. ♙×a2 ♙×ç2! =), 2...g3 3. ♙f1!  
(3. ♙f3? g4=), 3...a2 4.ç3! g2 5. ♙×g2 g4 6. ♙ç2  
g3 7. ♖b3 ♙b1 8. ♙é4+ ♙a1 9. ♖a3!+-

2. ♙f3 g2! (2...g4 3. ♙d5+! ♙a1 4.ç3!! a2 5. ♙ç2  
g2 6. ♙×g2 voir solution)

3. ♙d5+!! (3. ♙×g2? g4 4. ♙d5+ ♙a1 5.ç3 a2  
6. ♙ç2 g3 7. ♖b3 une des nombreuses finesses de cette étude est que cette position est nulle car les Noirs jouent g2 et les Blancs n'ont pas eu le temps de dégager leur Roi. Alors que cette même position avec le Fou en g2, septième coup de la solution, est gagnante car les Noirs sont obligés de perdre un temps en jouant ♙b1. 7...g2!  
8. ♙×g2 ♙b1 9. ♙é4+ ♙a1 10. ♙d5 ♙b1= car le Roi blanc empêche ♙×a2)

3... ♙a1 4. ♙×g2 a2 5.ç3!! (5.ç4? g4 6. ♙ç2 g3  
7. ♖b3 ♙b1 8. ♙é4+ ♙a1 9. ♖a3 g2 10. ♙×g2  
♙b1 11. ♙é4+ ♙a1 12. ♙d5 ♙b1= désormais,  
c'est le Pion ç4 qui empêche ♙×a2)

5...g4 6. ♙ç2 g3 7. ♖b3 ♙b1 8. ♙é4+ ♙a1

8... ♙ç1 9. ♖×a2, le Roi peut défendre le Pion ç3  
9. ♖a3! (et il est intéressant de noter que dans cette position, les Blancs au trait ne gagneraient pas !!)

9...g2 10. ♙×g2 ♙b1 11. ♙é4+ ♙a1

12. ♙d5 ♙b1 13. ♙×a2+ +-

### 8520 - Petr Kiryakov

1.b7? ♙a3 2. ♖ç1 ♗ç2+ 3. ♖d1 ♗×ç6 4.b8=♙  
♗×a6 5. ♖ç1 (5. ♗b5 ♗é6, ♗g6=, voir les table-  
bases), 5... ♗ç6+! 6. ♖b1 ♗ç2! = avec un double  
switchback !

- ♗ç2-ç6-a6-ç6-ç2

- ♖b1-ç1-d1-ç1-b1

- 1.ç7 ♖a3 2.ç8=♙! (2.ç8=♙? ♗d1+ 3.♙ç1+ b2!  
 4.♙×d1 pat)  
 2... ♗b2+ 3.♖ç1 ♗h2 4.♗ç3! ♗h6! (4... ♗h1+  
 5.♖d2 le gain est plus facile car le Pion n'avance  
 plus sur échec)  
 5.b7 ♗b6 6.♗ç5! (6.♗ç5 ♗×b7! 7.♗×b7 ♖a2=  
 et 6.b8=♙ ♗×b8 7.♗×b8 ♖a2=)  
 6...b2+ (6... ♗×b7? 7.♗a5# mat modèle)  
 7.♖b1 ♗×b7 8.♗a5+ ♖b3 9.♗ç5+ ♖b4  
 10.♗×b7 1-0

Preuve qu'il est possible de faire des études sept pièces jolies et humaines.

### 8521 - Michael Pasman

Après une introduction précise, nous avons une finale ♗♖-♗ à la fois claire, difficile et jolie.

- 1.♗é6+?? ♖g3-+  
 1.♗b7? ♖g3! 2.♗h3 ♖×h3 3.é4 ♗d3!  
 4.♗ç5 ♗g3+ 5.♖f2 ♖g4! 6.é5 ♗f3+!  
 7.♖é2 ♗f5 8.é6 ♖g5 9.f7 ♖g6 10.♗d7 ♖g7  
 (10... ♗×f7? 11.♗é5+)  
 4.f7 ♗f3 5.♗d6 ♗×f7! 6.♗×f7 ♖g4 7.é5  
 (7.♖f2 ♖f4 8.♗d6 ♖é5), 7... ♖f5=  
 1.♗ç6! ♖g3! 2.♗h3! ♖×h3 3.é4! ♗d2!  
 3... ♗d3 4.♖f2+- ; 3... ♗d6 4.é5+-  
 3... ♗d7 4.é5 ♖g3 5.♖f1 ♖f3 6.♖é1 ♖é4  
 7.é6+-  
 3... ♗g5+ 4.♖f2 ♗g6 5.é5  
 4.f7! (essai : 4.é5? ♖g3 5.♖f1 ♗f2+! 6.♖é1!  
 ♗f5! {6... ♗f4 7.♗é7+-}, 7.♖d2! ♖f4! 8.♗é7  
 ♖×é5=  
 4... ♗g2+ 5.♖f1 ♗g4! 6.♗d8! ♗f4+!  
 6... ♗×é4 7.♗é6!  
 7.♖é2! ♗×é4+ (7... ♖g4 8.♖é3, ♖d3 ♗f3+  
 9.♖d4 ♗f1 10.♖ç5+-)  
 8.♖f3 ♗é1! 9.♖f2 ♗é4! 10.♗é6! ♗×é6  
 11.f8=♙+-

### 8522 - Peter Krug & Mario Guido Garcia

- 1.♙f7+! ♖h8 2.♙f8+! (2.♗ç3+? ♗d4 3.♙é8+  
 ♖h7, ♖g7 4.♙d7+ ♖h6!)=)  
 2... ♖h7 3.♙h6+ ♖g8 4.♙×g6+ (4.♗ç3? ♗d1+  
 {4... ♗d4 5.♙×g6+ ♖h8 6.♙×b6 +- voir solu-  
 tion}, 5.♖ç8 ♖f7)  
 4... ♖h8 (4... ♖f8 5.♗h6#)  
 5.♗ç3+ ♗d4 6.♙×b6!  
 Essai : 6.♙h6+? ♖g8 7.♙é6+ ♖h7! (7... ♖g7?  
 8.♙×b6+- voir solution), 8.♙é4+ ♖h6 9.♗×d4  
 ♙f1 10.♗é3+ ♖g7 11.♙×g4+ (11.♗f4 ♙f3=),

- 11... ♖f7 12.♗d4 (12.♙h5+ ♖é6=), 12... ♙b5!  
 13.♙é4 (13.♙g7+ ♖é6 14.♙f6+ ♖d5 15.♙é5+  
 ♖ç4 16.♙é2+ ♖b4 17.♗ç3+ ♖ç5=), 13... ♙g5+  
 14.♖d7 ♙b5+=  
 6... ♖h7! (6... ♙d1 7.♗×d4+ ♖h7 8.♙f6 ♙f3  
 9.♙g7#)  
 7.♗×d4 ♙g2  
 7... ♙g3 8.♙b7+ ♖g6 9.♙é4+ ♖g5 (9... ♖h5  
 10.♙f5+ ♖h4 11.♗f2+- clouage),  
 10.♗é3+ ♖f6 11.♖d7! ♙é5 12.♗d4+-clouage  
 7... ♙f1 8.♙ç7+, ♙b7+ ♖g6 (8... ♖g8  
 9.♙g7#), 9.♙g7+ ♖h5 10.♙h7+ ♖g5  
 11.♗é3+ ♖f6 12.♙é7+ ♖g6 (12... ♖f5  
 13.♙f7+, ♙f8+- enfilade), 13.♙g5+ ♖f7  
 14.♗d4 ♖é6 15.♙é5+ ♖f7 16.♙é8#  
 7... ♙h2 8.♙b7+! ♖g6 9.♙é4+ ♖g5 10.♗é3+-  
 8.♙ç7+, ♙a7+ ♖g6 9.♙g7+! ♖h5 (9... ♖f5  
 10.♙f6+ ♖é4 11.♙ç6+ enfilade +-)  
 10.♙h8+! (10.♙h7+? ♖g5 11.♙é7+ ♖h5=)  
 10... ♖g6 11.♙f6+ ♖h5 12.♙f5+ ♖h4  
 (12... ♖h6 13.♗é3+-)  
 13.♗f2+ g3 14.♗ç5! (14.♗é3? ♙a8+  
 15.♖é7 ♙b7+=)  
 14... ♙a8+ (14... ♙d2+ 15.♖é8! g2 {15... ♙g5  
 16.♗é7+- clouage} 16.♗f2+!+-)  
 15.♖é7 ♙a4 (15... ♙b8 16.♖f7! ♙b7+  
 17.♗é7+-)  
 16.♖f8! (16.♖f7? ♙g4=)  
 16... ♙g4 17.♙h7+ ♖g5 (17... ♙h5  
 18.♗é7+ ♖g4 19.♙é4+ ♖h3 20.♙h1+ ♖g4  
 21.♙d1+- clouage)  
 18.♗é3+ ♖f6 19.♙é7+ ♖f5 (19... ♖g6  
 20.♙f7#)  
 20.♙d7+ (enfilade) 20.♙ç5+? ♖é4 21.♙d4+  
 n'est qu'une perte de temps  
 20... ♖é4 21.♙×g4+ 1-0

### 8523 - Michal Hlinka & Mario Guido Garcia

- 1.♗é8+ ♖d4 2.♗é4+ ♖×d3 (2... ♖ç3  
 3.♗×ç4+=)  
 3.♗é1 ♗é2 4.♗a1 ♖ç3  
 4...d5 5.♗b6! d4 (5... ♖ç3 6.♗×d5+ ♖b2  
 7.♗g1 ç1=♙ 8.♗×ç1 ♖×ç1 9.♖×a6=) 6.♖b4  
 ♖d2 (6... a5+ 7.♖ç5 ♖ç3 8.♗a4+ ♖d2 9.♖×d4  
 ç1=♙ 10.♗×ç1 ♖×ç1 11.♖ç3=) 7.♖ç5 ç1=♙  
 8.♗×ç1 ♖×ç1 9.♖×d4=  
 5.♗×d6 ♖b2 6.♗g1!  
 Essai : 6.♗h1? ç3 7.♖b4 (7.♗é4? ♗f3!+-),  
 7... a5+ 8.♖×a5 ç1=♙ 9.♗×ç1 ♖×ç1 10.♗f5  
 ♖d2 11.♗d4 ♖d3 12.♗b3 (12.♗ç6 ♖ç4

13. ♖b4 ♙d1 14. ♖a2 ♘2 15. ♖ç1 ♙ç3-+),  
 12... ♙d1 13. ♖ç1+ ♙ç4-+  
**6...ç1=♙**  
 6...ç3 7. ♖é4!= (7. ♙b4? a5+-+ identique à l'essai)  
 7. ♙×ç1 ♙×ç1 8. ♙b4! (8. ♖é4? ♙f3! {8... ♙ç2?  
 9. ♙b4 ♙f3 10. ♖ç5 ♙d5 11. ♙a5=}, 9. ♖ç3  
 {9. ♖ç5 ç3!-+}, 9... ♙ç2 10. ♙b4 ♙d3-+)  
**8...a5+ 9. ♙ç3!=** (9. ♙×a5? ç3-+ identique à l'essai).

### 8524 - Volodimir Samilo & Andreï Sergienko

Si l'on excepte 1.f7 ♙f1? qui est une variante (intéressante) à laquelle tiennent les auteurs mais qui me semble alourdir le propos, nous avons une introduction simple présentant un pat original suivi d'une finale très intéressante.

Sur l'essai : 1.f7?, le coup 1... ♙f1? présente une étude dans l'étude : 2. ♙é7+! (2.f8=♙+? ♙×f8 3. ♙é7+ ♙b5! 4.ç4+ ♙a5 5.b4+ ♙a6 6.b5+ ♙a5 7. ♙×f8 é2-+), 2... ♙a5 (2... ♙b5!? 3.ç4+ ♙a5 4.b4+ ♙a6 5.b5+ ♙a5 6. ♙a3! [7. ♙d8#] ♙b6=) 3.f8=♙ ♙×f8 4. ♙×f8 é2 5. ♙g7= retombant dans la ligne principale.

Mais sur 1.f7? a3+! 2. ♙a1 ♙×ç2+ 3. ♙a2 ♙×b3#

**1. ♙é7+ ♙a5 2.f7 ♙f1 3.f8=♙ ♙×f8 4. ♙×f8 é2 5. ♙g7 é1=♙** (5...a3+ 6. ♙×a3 é1=♙ 7. ♙ç3+ ♙×ç3 très joli pat de clouage)  
**6. ♙ç3+ ♙×ç3+ 7. ♙×ç3 a3 8.b4+ ♙a4** (8... ♙b5 9. ♙b3 a2 10. ♙b2=)  
**9.b5 ♙a2 10. ♙d2!!** (10.b6 ♙d5-+)  
**10... ♙×b5** (10... ♙d5 11. ♙ç1 a2 12. ♙b2=)  
**11. ♙ç1, ♙d1=**  
 11. ♙ç3?? ♙ç4-+  
 11.ç3?? ♙b1 12. ♙ç1 ♙f5-+  
 11.ç4+?? ♙×ç4 12. ♙ç2 ♙b4 13. ♙ç1 ♙ç3  
 14. ♙d1 ♙ç4 15. ♙ç1 a2 16. ♙d1 a1=♙#  
**11... ♙ç4 12. ♙d2, ♙d1 12... ♙d4 13. ♙d1!** (13. ♙ç1? ♙ç3-+)  
**13... ♙ç3 14. ♙ç1 ♙d4 15. ♙d2, ♙d1 15... ♙é4 16. ♙d1, ♙ç1 16... ♙é3 17. ♙ç1 ♙é2 18.ç4!** (seul moment où on peut jouer le Pion : quand le Roi ne peut plus l'arrêter)  
**18... ♙×ç4 19. ♙b1=**

### 8525 - Borislav Ilincić

**1. ♖f5+ ♙×f5 2.f×g5+** (2.é×f5? ♙ç5+ 3. ♙h2 ♙h5+ 4. ♙g3 ♙h4+ 5. ♙f3 ♙×f4+ 6. ♙é2 ♙é3+ 7. ♙d1 ♙d2#)

**2... ♙h5 3. ♙×f5** (3.é×f5 ♙é3+! 4. ♙h1 ♙g3 5. ♙d1+ ♙×g5 6. ♙ç1+ ♙h5 7. ♙d1+ ♙h6 8. ♙ç1+ ♙h7-+)  
**3...ç2 4. ♙ç1 ♙×é4** (4... ♙ç5+ 5. ♙h2 ♙×é4 6. ♙f3=)  
**5. ♙f3 ♙d4+ 6. ♙h1 ♙g3!! 7. ♙×g3 ♙d1+ 8. ♙h2!** (8. ♙×d1+? ç×d1=♙+ 9. ♙h2 ♙d6 10. ♙h3 ♙f4-+)  
**8... ♙×ç1 9.g6 ♙f4 10.g7 ♙b8 11.g8=♙ ♙×g8 12. ♙×g8=** et par exemple **12...ç1=♙ 13. ♙h8+ ♙g4 14. ♙h3 ♙é1 15. ♙f3=**

### 8526 - János Mikitovics

Une étude qui, après l'introduction, présente une finale de Pions très intéressante avec un zugzwang inattendu.

1. ♖f2? h×g5=  
 1.g×h6? ♙×é4 2.b3 ç×b3! (2...a×b3? 3.a×b3 ç3 4.d×ç3 b×ç3 5. ♙b1+-), 3.a×b3 a3=

#### 1. ♖f6! h×g5!

1... ♙f5 2. ♖×h7! (2.é4+? ♙×g5 3. ♖×h7+ ♙g6! 4. ♖f8+ ♙f7! 5. ♖d7 ♙é6! 6. ♖b6 ♙é5!  
 7. ♖×ç4+ ♙×é4=), 2...h5 3. ♖f6+- (3.é4+? ♙g6= 3. ♙b1? h4=)  
**2. ♖×h7 g4 3. ♖f6 g3 4. ♖h5+ ♙g4 5. ♖×g3 ♙×g3 6. ♙b1!** 6.d4? ç×d3 e.p.= (6... ♙f4? 7.d5! ♙é5 8.é4+-)

**6...b3!** sinon ♙ç2 gagne de suite. Maintenant, pour comprendre cette position, il faut voir deux choses :

- les finales provenant de 7.a3 ou de 7.a×b3 a×b3 sont absolument identiques

- dans ces deux finales, quand les Blancs jouent ♙ç1 les Noirs doivent impérativement répondre ♙é4! (seule case faisant nulle) et cette position est un zugzwang réciproque (zz). De même, quand les Blancs jouent ♙d1, les Noirs doivent jouer ♙d4 ou ♙f4, seuls coups pour faire nulle mais ces deux cases n'étant pas contiguës, c'est à nouveau un zugzwang réciproque. En revanche, quand le Roi est en é1, les Noirs peuvent jouer sur une des trois cases g4, g5 et é4 pour annuler ; les menaces blanches étant moins fortes car les Blancs ne menacent plus d4.

**7.a×b3!** pourquoi ce coup serait-il meilleur que 7.a3? c'est mystérieux, mais après les explications qui précèdent, cela devient très clair : après a3, les Noirs peuvent jouer immédiatement leur Roi !



7.d4? ç×d3 e.p. 8.é×d3 ♔f3 9.a×b3 a×b3 10.♔ç1 ♔é3=

Essai thématique : 7.♔a1? ♔f4!, ♔g4! 8.♔b1 ♔f5!, ♔é5! 9.a×b3 a×b3 10.♔ç1 ♔é4!= zz (10...♔d4? 11.♔d1 ♔é4 12.♔é1 ♔é5 13.d4++-)

Essai thématique : 7.a3? ♔f4 8.♔ç1 (8.é3+ ♔é4 9.♔ç1 ♔d3 10.♔d1 ç3 11.d×ç3 ♔×é3 12.♔é1 ♔d3 13.♔d1 ♔é3 14.ç4 ♔d4 15.♔d2 ♔×ç4=), 8... ♔é4! 9.♔d1 ♔f4, ♔d4 10.é3+ ♔é5 (10...♔é4? 11.d4! ç×d3 e.p. 12.♔d2+- zz) 11.d4+ ç×d3 e.p. 12.♔d2 ♔é4= zz

7...a×b3! 8.♔ç1! (8.é3?! ♔g4! {8...♔f3? 9.♔ç1 ♔é4 10.d4!! ç×d3 e.p. 11.♔d2+- zz} 9.♔ç1 ♔f5! {9...♔f3? 10.♔d1 ♔é4 11.d4 ç×d3 e.p. 12.♔d2+-zz} 10.♔d1 ♔é5! {10...♔é4? 11.d4+-} 11.d4+ ç×d3 e.p. 12.♔d2 ♔é4= zz)

8... ♔f4 9.♔d1 ♔é4, ♔f5 10.♔é1 ♔é5 10... ♔f5 11.♔f1! zz (11.♔f2? ♔f4 zz 12.♔f1 ♔f5 zz 13.♔g2 ♔g4 zz 14.♔g1 ♔g5 zz 15.♔h2 ♔h4zz 16.♔h1 ♔h5zz 17.♔g1 ♔g5=), 11... ♔g5 12.♔g1 ♔g4 13.♔g2+- si 10... ♔f4 11.♔f2!+-

11.d4+!! 11.♔f1? ♔f5= zz (11... ♔f4 12.♔f2+- zz) 11.♔f2 ♔f4= zz 11.d3?? ç3 12.♔d1 ç×b2+- 11... ♔×d4 12.♔d2 ç3+ 13.b×ç3+ ♔ç4 14.é4! (14.é3 b2=), 14...b2 15.♔ç2+-

## RÉTROS

### 8527 - Peter Fayers

1.d3 h5 2.♔h6 h×é2 3.♔×g7 é×d1=♔ 4.♔×f8 h5 5.♔g7 ♔×b2 6.♔×b2 ♔f6 7.♔ç1 0-0 (C+ Jacobi v0.6.7 en 9")

Ceriani-Frolkin, circuit du Fou blanc incluant un switchback (♔g7×f8-g7)

### 8528 - Allan Bell

1.♔g4 ♔aç5 2.♔ç4 ♔a4 3.♔d5 ♔f4 4.♔ç4 ♔d4 5.♔a3 ♔ç5 6.♔f3 ♔é7+ 7.♔é4 ♔×d3 e.p.+ 8.♔é2 ♔d4 9.♔f5 ♔a3 10.♔b4 ♔é7 11.♔éç3 ♔h4 12.♔é2+ ♔gé5 13.♔×f6 e.p.+ ♔é7 (C+ Jacobi v0.6.7 en 2'49") Deux prises en passant, une blanche et une noire.

### 8529 - Paul Răican

1.g4 ♔ç6 2.♔×ç6(♔d4) ♔×é2(♔é4) 3.♔×é2(♔ç3) d×ç6(♔b5) 4.d×ç3(♔d5) ç×b5(♔a4) 5.é×d5(♔b4) b×a4(♔h3)

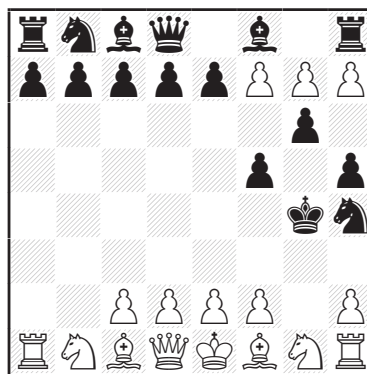
6.ç×b4(♔ç6) a×h3(♔g2) 7.d×ç6(♔b8) h×g2(♔f1) 8.ç×b7(♔b5) ç6 9.♔g3 ♔×g3(♔f5) 10.♔×é7(♔é5) ♔×é7(♔g6) 11.f×g3(♔h4) f×g6(♔f4) 12.g×h4(♔a5) é×f4(♔h5) 13.h×a5(♔b6) g×h5(♔g3) 14.a×b6(♔d8) f×g3(♔a4) 15.b×a7(♔a5) h×a4(♔b6)

Le Cavalier noir oscille gratuitement entre les diagonales é4-ç6 et ç3-b4, ce qui fait gagner beaucoup de temps. La Dame noire permet au troisième Pion blanc de remonter la diagonale complète f2-g3...a7 (Pion Volet). A noter qu'avec la condition Cylindre Vertical, les Pions Volet peuvent arriver à destination en naviguant dans les deux directions. Ici f2-g3...a7 est plus efficace car la Dame noire peut rejoindre g3 en un coup. Michel avait eu l'idée en 2015, avec le III, d'effectuer cette manœuvre économique avec une Tour pour permettre à deux Pions noirs de remonter également leur grande diagonale, ce qui explique la dédicace.

### III - M. Caillaud

Saint-Germain au Mont d'Or 2015

2° Place



Partie (16+16)  
Justificative en 13,0 coups  
Anti Take & Make

1.g4 h5 2.g5 ♔h6 3.g×h6(♔b6) ♔b3 4.a×b3(♔ç3) ♔×h6(♔h7) 5.b×ç3(♔ç4) ♔f5 6.b×ç4(♔d4) ♔h4 7.ç×d4(♔d5) f5 8.ç×d5(♔é5) ♔f7 9.d×é5(♔é6) ♔g6 10.d×é6(♔f6) ♔g5 11.é×f6(♔f7) g6 12.é×f7(♔g7) ♔g4 13.f×g7(♔g8) ♔h8

### 8530 - Michel Caillaud

1.b4 ♔ç6 2.♔b2 ♔é5 3.♔d4 ç6 4.♔ç3 ♔a5 5.♔b1 ♔d8 6.♔b3 ♔ç7 7.0-0-0 ♔a3+ 8.♔b1 a5 9.♔a1 ♔a6 10.♔b1 ♔ç1 11.b×a5 ♔×f1 12.♔b2 ♔×g1 13.♔a1 ♔×h2 14.♔ç1 ♔b6 15.♔b1 ♔b3 16.♔d1 b6 17.♔é1 ♔a6 18.♔d1 ♔d3 19.♔b1 ♔g6 20.♔b2 ♔h5 21.♔ç1

Roque avec retour sur case initiale du Roi, de la Tour et des trois pièces entre le Roi et la Tour. Cela existe déjà avec le petit roque (quatre retours), mais c'est une première avec le grand roque (cinq retours). Vérifications :

18,0 premiers coups avec Natch (4 heures)

13,5 derniers coups avec Jacobi (11 heures)

### 8531 - Michel Caillaud & Jacques Dupin

En six coups, le mat est obtenu facilement en a1 (a8=♔, ♖), b3 (g8=♔) ou ç2 (ç8=♔).

#### 1. ♙a1!!

Dans cette position, le dernier coup noir doit être ♙b2~b1, mais comment expliquer la position du ♙a1?? Il doit avoir été «parrainé» après avoir été capturé au coup précédent.

Sans le Pion blanc ç2, les derniers coups pourraient être, par exemple, ♙b2×♙b1 ♙ç2-b1(+♙a1)+! ♙a3×♙b2.

C'était l'idée du 896 de Phénix 13 (juin 91).

Avec le Pion blanc ç2, la possibilité restante est, par exemple, ♙b2×♖b1! ♖ç1×♙b1(+♙a1)+; ♙a3×♙b1.

C'était le motif de l'insolubilité du 896.

Le dernier coup noir est donc ♙b2×♖b1!

#### 2. ♙d4(♖é4!)

3.a4 4. ♖é3 5. ♖a3 6. ♖a1# est encore trop long, mais le Fou a plus d'une Tour dans son sac !

#### 3. ♙a1! 4. ♖h4(♖é1!) 5. ♙d2(♖b2!)#

Apparition de trois Tours grâce à l'alliance magique du Circé Parrain et du conséquent.

Les Pions blancs de l'aile Roi empêchent l'arrivée «normale» d'une Tour blanche en première rangée : 2. ♙g7(♖h7) 3. ♖h1.

### 8532 - Klaus Wenda & Vlaicu Crişan

1. ♙f2×♖f1(♙é1)! é4-é3+ 2. ♖é8-h8 ♖é1-f1+ 3. ♙é2-f2 ♖f1-é1+ 4. ♙d2-é2 ♖é1-d1+ 5. ♙ç2-d2 d4-d3+ 6. ♙ç3-ç2 d5-d4+ 7. ♙d3-ç3 é5-é4+(d7-d5+) 8. ♙é2-d3 ♖d1-é1+ 9. ♙f2-é2 ♖é1-f1+ 10. ♙g2-f2 ♖f1-g1+ 11. ♙d3-ç1 puis 1. ♙×é1(♙g1)#

Essais :

3. ♙g2-f2? ♖f1-g1+ 4. ♙d3-ç1??

10. ♙g3-f2? ♙g2-h3+! 11.??

Les Tours noires jouent cinq fois sur la première rangée. Le Roi blanc joue cinq fois sur la deuxième rangée. Plusieurs occupations et libérations des cases de renaissance de pièces blanches par les

noirs (c'est le thème imposé du troisième Tournoi Thématique Retroblog). Ici les cases thématiques sont é1 et g1.

Rappelons que l'anticircé est de type Cheylan par défaut dans Winchloe et Phénix.

## AIDÉS

### 8533 - Jorma Pitkanen

1. ♙é6 A ♙ç6 2. ♖f5 B d8=♙#

1. ♖f5 B d8=♖ 2. ♙é6 A ♖g8#

Échange des coups noirs, promotions et mats idéaux.

### 8534 - Kivanç Çefle

1. ♙×é5 ♖h5 2. ♙ç7 ♖b4#

1. ♙×é5 ♖b5 2. ♙d7 ♖h4#

Échange de fonctions des deux Tours blanches et combinaison d'ouvertures des lignes dirigées vers le Roi noir et fermetures des lignes dirigées vers la Dame noire. Captures du Pion blanc gênant.

### 8535 - Roméo Bédoni

1. ♙a7 ♙×é5 2. ♖ç8 d×ç8=♙#

1. ♙b8 ♙g7 2. ♖a7 d8=♖#

Déclouages de la Dame noire puis du Pion blanc pour des mats de promotion. WinChloe parle de thème **Skewer** : dans toutes les phases d'un h#2, tous les coups d'un même camp sont effectués par des pièces différentes, et de natures différentes. Et tous les n<sup>èmes</sup> coups sont joués par la même pièce à partir de la même case.

### 8536 - Živko Janevski

1. ♙ç6 ♖g7 2. ♖é5 ♖d7#

1. ♖f6 ♖×f6+ 2. ♙é5 ♙d7#

1. ♙ç6 ♖g8 2. ♖d6 ♖ç8#

1. ♙ç7+ ♙×é6+ 2. ♙b8 ♖g8#

Deux paires de solutions présentent le thème **Chumakhov** (deux pièces capturées dans une phase auto-bloquent dans une autre phase). La Tour noire est alternativement prise et bloque une case du champ royal. L'auteur parle «d'harmonie désorganisée». Meredith.

### 8537 - Slobodan Saletić

1... ♙f8 2. ♖é6 ♙8d7#

1. ♖d8 ♙é7 2. ♖d4 é×d4#

Une amusette à jeu apparent, c'est toujours agréable à résoudre.

### 8538 - Menachem Witztum

1. ♖g2 ♗ç4 2. ♖é4 ♙×é4#  
1. b×ç5 ♗×é4 2. ♙h5 ♗g4#

Switchbacks pour des souricières blanche et noire.

### 8539 - Mihaiu Cioflanca

1. ♙é4 ♗×g5 2. ♙d5 ♗é3#  
1. f4 ♗×f4 2. é6 ♗é3#  
1. ♙b5 ♗×é7 2. ♙ç6 ♗b4#  
1. ♙d7 ♗×f8 2. ♙é6 ♗g8#

Quatre autoblocages par les Noirs mais le jeu blanc est plus diversifié : la Dame joue sur quatre cases différentes et les trois pièces blanches matent.

### 8540 - Michal Dragoun

1. ♗×b1 ♗×b5 2. ♙ç3 ♗é2#  
1. ♗×g3 ♗×d6+ 2. ♙é4 ♗×d2#  
1. ♙×ç6 ♗×ç8 2. ♙d5 ♗ç3#  
1. ♗×ç6 ♗×a8 2. ♗ç5 ♗é4#

Aidé du futur (HOTF). Un Zilahi dans la première paire de solutions pour libérer les cases de mat grâce à la Dame noire ; dans la seconde paire c'est un jeu d'ouvertures de lignes pour la Dame blanche, par la capture du Pion ç6, et d'autoblocages. Écho Diagonal/Orthogonal très net. La Dame blanche joue sur six cases différentes.

### 8541 - Victor Sizonenko

1. ♗×h5 ♙×h5 2. d2 ♙é2#  
1. ♗g4 h×g4 2. ♗×f5 g×f5#  
1. ♗ç6 b×ç6 2. ♗×d7 ç×d7#  
1. ♗é6 f×é6 2. ♗×d7+ é×d7#

Quatre sacrifices de la Dame noire pour trois mats par batterie (la pièce-avant étant à chaque fois un Pion) et un mat direct. Cycle de doubles clouages noirs.

### 8542 - Abdelaziz Onkoud

- 1... ♙g8+ 2. ♙ç5 ♗a6 3. ♗é5 ♙×d6#  
1... ♙g6 2. ♙é6 ♙f8 3. ♗d4 ♗×d6#

Thème Onkoud-Saint Germain : échange de déclouages indirects de deux pièces blanches A et B par deux pièces noires C et D. Mats modèles sur d6.

### 8543 - János Csák

1. ♙b5+ ♙b3 2. ♗çd5 ♙ç3 3. ♙ç5 ♙b4#  
1. ♗é4+ ♙d2 2. ♙d5 ♗ç3 3. ♙d4 ♗d3#

Grimshaw blanc pour créer des batteries blanches réciproques. Écho Diagonal/Orthogonal pour des mats par échec double.

### 8544 - Maryan Kerhuel

- a) 1. ♙ç4 ♗g3 2. ♗b5 ♙ç5 3. ♗d5 ♗ç3#  
b) 1. ♙é6 ♙d4 2. ♗d5 ♗g6 3. ♗d7 ♗×f6#  
c) 1. ♙×d6 ♙b6 2. ♗ç5 ♗g7 3. ♙d5 ♙ç7#

Trois fois deux mouvements **Pelle** (coup effectué par une pièce clouée) des pièces blanches pour trois mats modèles. Écho Diagonal/Orthogonal.

### 8545 - Mario Parrinello

1. ♙×d4+ ♙×g5 2. ♗f3 g×f3 3. ♙a1 ♗a3#  
1. ♗a6+ ♙é4 2. ♙h3 g×h3 3. ♗a1 ♗ç3#

Manceuvres en écho, utilisant une batterie noire pour sacrifier une pièce noire afin d'ouvrir la ligne h2-a2. Jolis autoblocages en a1. Une originalité, l'essentiel du jeu se passe très loin du Roi noir.

### 8546 - Christopher Jones

1. ♗é2 ♗ç1 2. ♙×ç5 ♗×ç5 3. ♗f4 ♙é4#  
1. ♗×d3 ♗é1 2. ♙ç1 ♙f1 3. ♙f4 ♙×d3#

Captures de Pions blancs gênants, autoblocages noirs en f4 et sacrifices noirs.

### 8547 - Nicolae Popa

- a) 1. ♗d5 ♙é3 2. ♙é4 h×g4 3. ♗d3+ ♙ç1#  
b) 1. ♗b5 ♗é3 2. ♙f4 ♙×ç1 3. ♗f5+ ♗é2#

Grimshaw blanc et créations de batteries blanches réciproques, échecs croisés avec un déclouage en prime dans le b).

### 8548 - Mihaiu Cioflanca

1. ♗é6+ d×é6 2. ♗g8 é7  
3. ♗f8 é×f8=♗ 4. f2 ♗×f2#  
1. ♗ç6 d×ç6 2. ♙×g2 ç7  
3. ♙h1 ç8=♗ 4. ♗g1 ♗h3#

Les sacrifices noirs précisent la case de promotion du Pion blanc.

## INVERSES

### 8549 - Victor Sizonenko

- 1... ♗ç4~ 2. ♙×é3+ ♗×é3 3. ♗é4+ ♗×é4#

1. ♗h4! [2. ♗g2+ A ♙×g2+ 3. ♗é4+ B ♙×é4#]  
1... ♗ç5 2. ♗é4+ B ♗×é4 3. ♗f6+ C ♗×f6#  
1... ♗×h4 2. ♗f6+ C ♗×f6 3. ♗f5+ D ♗×f5#  
1... ♗×d6 2. ♗f5+ D ♗×f5 3. ♗g2+ A ♙, ♗×g2#  
1... ♙×f2 2. ♗é2+ ♙×é2 3. ♗g2+ ♗×g2#  
1... ♗d2 2. ♗é2+ ♙×é2 3. ♗é4+ ♗×é4#

Grosse stratégie en six lignes de jeu.

- cycle blanc AB-BC-CD-DA entre les deuxièmes

et troisièmes coups blancs (phases 1 à 4)  
 - cavalcades des Cavaliers noirs (phases 2 et 4)  
 - demi-clouage complet sur la colonne d (phases 3, 4 et 5)  
 - création d'une batterie noire doublement masquée sur la colonne d dans la phase 6. Après évaporation des deux pièces blanches, Dame et Cavalier, mat frontal par la batterie.

### 8550 - Rade Blagojević & Milomir Babić

1.g4! blocus

1...f4 2. ♖×b5+ a×b5 3. ♗b6+ ♔×d6  
 4. ♖d7+ ♔é5 5. ♖ç5+ ♞×ç5#  
 1...f×g4 2. ♗b6+ ♔×d6 3. ♗ç4+ ♔d5  
 4. ♖f3+ g×f3 5. ♗×ç3+ ♖×ç3#

Trois pièces clouées au diagramme, mais les héros de la fête sont les Pions noirs a6 et f5.

Dans une phase, la Tour a5 capture le Cavalier b5 avec échec, débloquent la case b5 pour le Pion a6 qui s'y installe, contrôlant ç4, permettant le mat par l'autre Cavalier noir décloué. Auparavant, le Pion noir f5 s'était laissé glisser en f4, bloquant cette case et soutenant son Pion é3.

Dans la seconde phase, par un écart en g4, le Pion f5 évacue la colonne f pour laisser passer la Dame blanche qui vient joliment se sacrifier à lui sur f3. La case é2 est alors doublement interdite au Roi blanc, ce qui libère le Cavalier é2. Celui-ci peut alors aller porter l'estocade en ç3, le dernier coup blanc qui force les Noirs à mater. Cette case é3 est l'objet de plusieurs convoitises : un pseudo contrôle vertical de la Tour blanche de la colonne ç, neutralisé par le Cavalier blanc ç4 ; une option du Cavalier b5 sur ç3, mais il est resté cloué ; par contre, décloué par le Cavalier ç4, la Tour noire porte le mat, récupérant au passage la garde de é3. Une stratégie toute en finesse.

### 8551 - Camillo Gamnitzer

Essai thématique : 1. ♔ç4? [2. ♖f5+ g×f5

3. ♗×ç6+ ♞×ç6#] mais 1... ♞×b4!  
 Autre essai : 1. ♖×h7? [2. ♗×g6+ ♔d5  
 3. ♗f6+ ♔d6 4. ♖d7+ ♞×d7#] mais 1...ç×b4!

1. ♔d3! [2. ♗×g6+ ♔×g6 3.f4+ ♔d5  
 4. ♗f6+ ♔d6 5. ♖d7+ ♞×d7#]  
 1...ç×b4 (permet 4... ♔ç5 ou 5... ♔ç5 si on tente la menace), 2. ♔ç4! [3. ♖f5+ (transformation en vertu de la masse simultanément à une manœuvre de fuite), 3...g×f5 4. ♗×ç6+ ♞×ç6# 5. ♖ç8??]

2... ♔ç5 une défense de remplacement Dresde clouant le Cavalier é7 au lieu de ... ♞×b4 (qui réfutait l'essai thématique)

3.f4+ le même coup blanc que dans la menace initiale, mais avec des conséquences complètement nouvelles

3... ♔×é4 cap plein sud !

4. ♖é6+ ♔f3 5. ♖×ç6+! ♞×ç6# (6. ♗ç8??)

*Pure stratégie présentant un Dresde concis et très instructif sans aucun à-côté (auteur).*

### 8552 - Zdeněk Libiš

1. ♖a1! a6(♔d2) 2. ♔a2(♖é3) ♔d2(a6)  
 3. ♖é3(♔a2) ♔×ç2 4. ♖d8 a5  
 5.b5 a4 6. ♖b3 a×b3#

1. ♖é1+! ♔d2 2.a4 a6 3. ♔a3 ♔×ç2 4. ♖d5 a5  
 5. ♖f2+ ♔ç3 6. ♖a2 a×b4#

Mats en écho-caméléon. Fin anti-dual de la Dame au quatrième coup, en d8 et d5. L'occupation de la diagonale g8-a2 par la Dame blanche est nuisible en a) et utile dans b) pour contrôler ç4.

### 8553 - Ivan Bryukhanov

a) 1. ♗b2! b5 2. ♔f2 b4 3. ♖b3 ♔d2 4. ♔ç4 ♔ç1  
 5. ♖ç3+ b×ç3 6. ♔é3+ ♔ç2 7. ♔a2 ç×b2#  
 b) 1. ♖é3+! ♔ç2 2. ♔b5 ♔d1 3. ♗b2+ ♔ç2  
 4. ♖é1 ♔b3 5. ♔a4+ ♔a3 6. ♔ç2 b5  
 7. ♗d3 b4 8. ♗ç5 b3 9. ♔b1 b2#

Deux miniatures pour le prix d'une. Dans a), sacrifice de la Dame blanche et pré-sacrifice du Cavalier blanc mis en place par la clé, mais activé seulement dans le mat.

Dans b), les Blancs, sans le Fou a7, ne peuvent plus se permettre de telles largesses. Il leur faut même deux coups de plus intégrant deux jolis circuits du Fou et du Cavalier blancs.

### 8554 - Alexandre Azhusin

1. ♖d3! [2. ♖×f7+ ♖×f7#]  
 1... ♖h6 2. ♗5d4+ ♔d6 3. ♗×f5+ ♔é6 4. ♗g7+ ♖×g7 5. ♗d4+ ♔d6 6.é4! [7. ♗b5+, ♗f5+ ♔é6  
 8. ♖×f7+ ♖×f7#] g×f4, ♔×f4 7. ♗f3+ ♔d5  
 8. ♖×d5+ ♔é6 9. ♖×f7+ ♖×f7#  
 6... ♖h6 7. ♗f5+ ♔é6  
 8. ♗g7+ ♖×g7 9. ♖×f7+ ♖×f7#

Position originale avec comme clé un coup critique de la Tour blanche menant à la création de deux batteries actives successives ♗-♖. Le coup fort 6.é4!, gardant f5, est suivi de deux sous-variantes.

### 8555 - Milomir Babić

1. ♖c3! ♔é8 2. ♖g6+ ♔é7 3. ♙a6 ♔d7  
 4. ♚d3+ ♔é7 5. ♙ç4 ♔f8 6. ♚h8+ ♔é7  
 7. ♖d4 ♔d7 8. ♖g4+ ♔é7 9. ♚g8 ♔f6  
 10. ♖g7+ ♔f5 11. ♖g6+ ♔f4 12. ♖f6+ ♙×f6#  
 1. ♖a4! ♔é8 2. ♚h8+ ♔é7 3. ♚h3 ♔é8  
 4. ♖g8+ ♔é7 5. ♚b3 ♔f6 6. ♚hé3 ♙é7  
 7. ♚f3+ ♔é5 8. ♖é6+ ♔d4 9. ♚fd3+ ♔×ç5  
 10. ♖f5+ ♔ç4 11. ♚b4+ ♙×b4 12. ♖b5+ ç×b5#  
 1. ♚f4! ♔é8 2. ♖g8+ ♔é7 3. ♙a6 ♔d7  
 4. ♚d1+ ♔é7 5. ♖×d8+ ♔é6 6. ♚b1 ♔é5  
 7. ♖f6+ ♔d5 8. ♖a4 ♔×ç5 9. ♖a5 ♔d5  
 10. ♚d4+ ♔ç5 11. ♚b5+ ç×b5 12. ♖b6+ ç×b6#  
 Errances du Roi noir suivi à la traîne par la meute blanche. Chacune des pièces noires mate à son tour. Une position agréable.

### 8556 - Victor Sizonenko

1. h×g8=♖+? ♔g6 2. ♚h6+ ♔×h6 3. ♖h8+ ♔g6  
 4. f5+ ♖×f5 5. g8=♚+ ♔f7 6. ♗d6+ ♔é7  
 7. ♚g7+ ♖f7 8. ♙g4 ♖×g7 9. ♗f5+ ♔f7!  
 1. h×g8=♙+? ♔g6 2. ♙h7+ ♔h5 3. ♙g6+ ♔×g6  
 4. f5+ ♖×f5 5. g8=♚+ ♔f7!  
 1. h×g8=♗+!! ♔g6 2. ♗é7+ ♖×é7 3. f5+ ♔f7  
 4. é6+ ♖×é6 5. ♚f8+ ♔é7 6. d6+ (6. ♙g5+?),  
 6... ♖×d6 7. ♗ç6+ ♖×ç6 8. ♚é5+ ♖é6  
 9. a6! ♖×é5 10. ♙g5+ ♖f6 11. ♖a5! ♖×g5  
 12. f6+ ♖×f6 13. ♖ç5+ ♖d6 14. a4 ♖×ç5#  
 Huit captures de pièces blanches, plus trois de couvertures par la Dame noire qui a véritablement purgé l'échiquier, mais contre son gré.

## DIRECTS FÉERIQUES

### 8557 - Hubert Gockel

1... ♜é4 a (via f5) 2. ♜×é4# (via d4, mat via g4)  
 1. ♜d5? [2. ♖h2#] la clé garde h2 via g2  
 1... ♜é4 a ferme la ligne d5-g2-h2, 2. ♜f4# A  
 1... ♜é3 b 2. ♜f3# B via é3  
 mais 1... b1=♜!  
 1. é3? [2. ♜f4, ♜f3# A,B]  
 1... ♜é5 2. ♜d5# (2. ♜f4+? ♜×f4!, 2. ♜f3?)  
 mais 1... ♜é7! via é8 (2. ♜f4+? ♜×f4! via g5,  
 2. ♜f3+? via é3, 2... ♜×f3! via é3  
 1. ♜b1! [2. ♖h2#]  
 1... ♜é4 a 2. ♜f3# B (2. ♜×é4+? ♚×é4!)  
 1... ♜é3 b 2. ♜f4# A

Mats échangés, essai supplémentaire menaçant A et B, mat changé supplémentaire après 1... ♜é4. Belle homogénéité, notamment des effets nuisibles noirs, lorsque les défenses fournissent un sautoir à la pièce blanche qui mate.

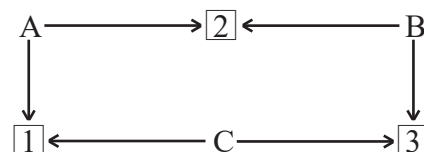
### 8558 - Hubert Gockel

1... é×f4 2. ♗ç4#  
 1. ♖ç3! blocus  
 1... f1=♗ 2. ♗f5# A 1... f1=♙! 2. ♗é4# B  
 1... b1=♗ 2. ♗é4# B 1... b1=♙! 2. ♖ç6# C  
 1... é5~(=é4) 2. ♖ç6# C 1... é×f4 2. ♗f5# A  
 1... ♖é6+ 2. ♚×é6# 1... ♖×g6 2. f×é5#  
 1... ♙ç2 2. ♗f5# 1... ♙b3 2. ♗é4#  
 Thème Feldmann cyclique, correction noire par trois Pions et un mat changé sur 1... é×f4.  
 Un problème très clair.

### 8559 - Narayan Shankar Ram

& Jacques Rotenberg

Dans la position initiale, le Fou é4 ne peut jouer nulle part sans être capturé aussitôt et renvoyé sur é4.  
 1... ♔g4 2. ♙g2# (2... ♚×g2(♙é4)?)  
 Thème de **Jacobs** : trois pièces noires contrôlent deux par deux des cases-cibles au nombre de trois. Quand l'une des trois abandonne ses deux contrôles, les Blancs jouent sur la case **x** toujours contrôlée par deux pièces, ce qui permet de mater le coup d'après. Schéma avec pièces A, B, C et cases **1** **2** **3** lorsque A abandonne ses deux contrôles, on joue sur **3**.



Dans les essais, les thèmes Jacobs de «base» se déclinent ainsi à partir du deuxième coup blanc :

♜ç4(é6,é8) ♗h7 ♗f3 ♗f5  
 ♜é6(é8,ç4) ♗f5 ♗h7 ♗f3  
 ♜é6(ç4,a4) ♗b1 ♗f3 ♗d3  
 ♜ç4(a4,é6) ♗d3 ♗b1 ♗f3

À chaque fois, le Chameau Transparent qui n'est pas dans le schéma assure la parade.

1. ♙b1+? ♜ç×b1(♙é4) 2. ♙h7+  
 2... ♜6×h7(♙é4) 3. ♙f3#  
 2... ♜8×h7(♙é4) 3. ♙f5#  
 mais 1... ♜a×b1(♙é4)!

1. ♖d3+? ♜é×d3(♙é4) 2. ♖f5+  
 2... ♜é×f5(♙é4) 3. ♖h7#  
 2... ♜ç×f5(♙é4) 3. ♖f3#  
 mais 1... ♜a×d3(♙é4)!

1. ♖h7+? ♜6×h7(♙é4) 2. ♖b1+  
 2... ♜ç×b1(♙é4) 3. ♖f3#  
 2... ♜a×b1(♙é4) 3. ♖d3#  
 mais 1... ♜8×h7(♙é4)!

1. ♖f5+? ♜ç×f5(♙é4) 2. ♖d3+  
 2... ♜é×d3(♙é4) 3. ♖f3#  
 2... ♜a×d3(♙é4) 3. ♖b1#  
 mais 1... ♜é×f5(♙é4)!  
 1.f3+? mais 1... ♜é×f3(♙é4)!, ♜ç×f3(♙é4)!

▲ Super Jacobs - quadruplement de la forme standard du thème Jacobs avec : quatre pièces noires, six coups blancs, douze variantes et anti-triple

▲ Fleck secondaire anti-triple : bien qu'un coup quelconque d'un Chameau eût provoqué un trial, chacun des trois coups possibles de ce Chameau sépare les suites. Aucun dual

▲ La condition Circé Diagramme est utilisée thématiquement par les deux camps.

1. ♚×h5? blocus mais 1... ♚g5!  
 1. ♚f5+? ♜ç×f5(♚d5) 2. ♖d3+  
 2... ♜é×d3(♙é4) 3. ♖f3#  
 2... ♜a×d3(♙é4) 3. ♖b1#  
 mais 1... ♜é×f5(♚d5)!

1. ♚é5! blocus libère la case thématique d5

Les Chameaux Transparents vont jouer sur une des cases thématiques interdisant au Fou blanc de venir s'y installer (il y aurait alors capture du Chameau Transparent qui renaîtrait et pourrait prendre à son tour le Fou).

1... ♜éf3 2. ♖d5+ A ♜é×d5(♙é4) 3. ♖h7# B  
 2... ♜a×d5(♙é4) 3. ♖d3# C

1... ♜ab1 2. ♖h7+ B ♜6×h7(♙é4) 3. ♖d3# C  
 2... ♜8×h7(♙é4) 3. ♖d5# A

1... ♜éf5 2. ♖d3+ C ♜a×d3(♙é4) 3. ♖d5# A  
 2... ♜é×d3(♙é4) 3. ♖h7# B

1... ♜çf3 2. ♖d5+ A ♜a×d5(♙é4) 3. ♖b1# E  
 2... ♜é×d5(♙é4) 3. ♖f5# F

1... ♜8h7 2. ♖b1+ E ♜ç×b1(♙é4) 3. ♖f5# F  
 2... ♜a×b1(♙é4) 3. ♖d5# A

1... ♜ad3 2. ♖f5+ F ♜é×f5(♙é4) 3. ♖d5# A  
 2... ♜ç×f5(♙é4) 3. ♖b1# E

1... ♜çb1 2. ♖h7+ B ♜6×h7(♙é4) 3. ♖f3# D  
 2... ♜8×h7(♙é4) 3. ♖f5# F  
 1... ♜éd5 2. ♖f3+ D ♜ç×f3(♙é4) 3. ♖f5# F  
 2... ♜é×f3(♙é4) 3. ♖h7# B  
 1... ♜éd3 2. ♖f5+ F ♜é×f5(♙é4) 3. ♖h7# B  
 2... ♜ç×f5(♙é4) 3. ♖f3# D

1... ♜çf5 2. ♖d3+ C ♜é×d3(♙é4) 3. ♖f3# D  
 2... ♜a×d3(♙é4) 3. ♖b1# E  
 1... ♜ad5 2. ♖f3+ D ♜ç×f3(♙é4) 3. ♖b1# E  
 2... ♜é×f3(♙é4) 3. ♖d3# C  
 1... ♜6h7 2. ♖b1+ E ♜a×b1(♙é4) 3. ♖d3# C  
 2... ♜ç×b1(♙é4) 3. ♖f3# D

Analysons la toute première variante :

Les Blancs utilisent le système Jacobs «de base» :

♜é6(é8,a4) d5 h7 d3

Deux autres systèmes sont théoriquement possibles après un coup «quelconque» du ♜é6 :

♜é6(a4,ç4) b1 d3 f3

♜é6(é8,ç4) f5 h7 f3

Ils échouent sur : 2. ♖b1+(♙f5+)? ♜ç4×♙(♙é4)  
 3. ♖×f3+(♜é6) ♜é6×f3(♙é4)! donc antitriple.

1... ♚g~ 2. ♖×b7+ ♜~×b7(♙é4) 3. ♖a8# ! sans craindre 2... ♜é×b7 3. ♚a8+ ♚8×a8  
 1... ♜d1~ 2. ♖×é3+ ♚g4 (non 2... ♚×é3(♙b6!))  
 3. ♖g2#  
 1... ♚g4(♚h8, ♚f8) 2. ♖g2(♙g2, ♖g6 : dual)#

▲ Quatre cycles à trois chaînons des premiers et deuxièmes coups blancs :

- A-BC/B-CA/C-AB
- A-EF/E-FA/F-AE
- B-DF/D-FB/F-BD
- C-DE/D-EC/E-CD

▲ Tous les coups thématiques sont joués par le Fou é4 (dessinant notamment une étoile).

La batterie Tour-Fou joue au total 36 + 3 = 39 fois

▲ 4 + 1 essais thématiques

▲ Deux variantes secondaires intéressantes.

Fascinante géométrie. Un problème qui met la barre très haut sur l'échelle de Jacobs !

8560 - Ivan Bryukhanov

a) 1. ♚hb8! ç5 2. ♚8b4+ ç×b4(♚a1)  
 3. ♚aa3 b×a3(♚a1) 4. ♚a×a3(♚a7) a6  
 5. ♚b5 a×b5(♚h1)#

b) 1. ♚ç5+! ♚×ç5(♚d1) 2. ♚a3 ♚ç4  
 3. ♚é2+ ♚ç4~ 4. ♚é5+ ♚ç4 5. ♚b5+ç×b5(♚d1)#  
 Images de mat identiques.

### 8561 - Paul Răican

- b) + ♖b3  
 c) ♙g1 → b6 : s=6  
 d) + ♖d3 : s=6

Conditions féériques : Maximum, Einstein

- a) 1. ♙b7(♖)! ♙×b7(♞) 2. ♙ç5(♖) ♞b1,h7(♙)  
 3. ♖d7(♙)+ ♙f7 4. ♙d6 ♙a7(♙)  
 5. ♙ç7 ♙×f5(♞) 6. ♙d8 ♞a5(♙)#  
 b) 1. ♙a8(♖)! ♙×a8(♞) 2. ♖a1(♙) ♞×a1(♞)+  
 3. ♙d6 ♞h8(♞) 4. ♙b6(♖) ♙×b6(♞)+  
 5. ♙ç7 ♞h1(♙) 6. ♙ç8(♖) ♙a8(♙)#  
 c) 1. ♙ç6(♖)! ♙×ç6(♞) 2. ♙é6(♖) ♞ç1(♙)  
 3. ♙f6 ♙×é3(♞) 4. ♙g7 ♞a3(♙)  
 5. ♖g5(♙) ♙f8(♙) 6. ♙h8 ♙×g5(♞)=  
 d) 1. ♙a8(♖)! ♙×a8(♞) 2. ♙f6 ♞a1(♙)+  
 3. ♖é5(♙) ♙×é5(♞) 4. ♙ç5(♖) ♙×ç5(♞)  
 5. ♙é4(♖) ♞ç1(♙) 6. ♖g5(♙) ♙×g5(♞)=

L'auteur a tiré le maximum des conditions féériques, avec d'intéressantes positions finales.

## TANAGRAS

### 8562 - Adrian Storisteanu

- Solution 1 -1. ♖ç2×♙a1 f3×♞é2  
 & 1. ♙a1×a2 ♞é3#

La solution 2 a un jeu apparent en prime :

- 1... ♙d3×♞ç1 & 1. ♙b4 ♞ç4#  
 -1. ♖ç2×♙a1 ♙d3×♞ç1 & 1. ♙b2 ♞é3#.

Rosace partielle dans le jeu d'essai et complète dans le jeu réel. La pièce noire décapturée (Roi, Fou) de chaque solution auto-bloque une case du champ du Cavalier noir.

### 8563 - Adrian Storisteanu

- 1.a3-a2 2.b4×♙a3 3.a5×♙b4 & 1. ♙×a5=  
 -1. ♙b2×♞a4 2. ♙d1-b2 3. ♙b2×♞d1 switchback  
 & 1. ♖a1=

Les pièces noires décapturent des pièces blanches de même nature (♙♙ et ♞♞) pour contrôler les quatre cases du champ du Cavalier noir.

### 8564 - Pierre Tritten

1. ♙f6 ♙×f6(+♙ç3) 2. ♙g3 ♙h4+  
 3. ♙×h4(+♙g3) ♙é1#  
 1. ♙f6 ♙×f6(+♖h7) 2. ♙f3 ♙é4  
 3. ♙×é4(+♙f3) ♖g5#

Jolie présentation de cette nouvelle condition, avec deux mats spécifiques. Les deux solutions sont étroitement liées thématiquement, avec un échange de fonctions des deux pièces neutres.

### 8565 - L'ubos Kekely

- 1.d1=♞+ ♙g7 2. ♙h7 ♞f6 3. ♙g5 ♞h6#  
 1. ♙h6 ♞f5 2.d1=♞+ ♙g4 3. ♙g6 ♞h5#

Mats modèles (bien sûr spécifiques) et positions des mats en écho miroir. Jolies différenciations des deux promotions.

### 8566 - Sébastien Luce

- a) 1...é4 2.b1=♙ ♙d3  
 3.é×d3(♙h7) ♙×d3(♙h7) 4. ♙b1 h8=♙#  
 b) 1...é3 2.b1=♙ ♙×é3(♙a7)  
 3. ♙d2 ♙f2 4. ♙f1 a8=♙#

Mat des deux Fous dans la première variante avec circuit de Fou, et mat de Fou et Cavalier dans la seconde (auteur). Bonne utilisation de la condition.

### 8567 - Jaroslav Štůň

1. ♙×é4 h×g5(♙d5) 2. ♙×d5(♙f6) g×f6(♙ç6)  
 3. ♙×ç6(♙é7) f×é7(♙b7)  
 4. ♙×b7(♙d8) é×d8=♞(♞a8)#  
 1...h5 2. ♙×é4 h6(♙é5) 3. ♙×é5 h7(♙é6)  
 4. ♙×é6 h8=♞(♙é7) 5. ♙f7 é8=♞#

Originale différenciation des progressions : diagonale dans le jeu apparent et verticale dans le jeu réel. Excellente utilisation de la condition (10 coups sur 17 sont parrains) et mats en écho.

### 8568 - Vlaicu Crişan & Éric Huber

- 1.g8=♞ ♞b8 2. ♙×b3(♙b7) ♞×b7(♙b2)+  
 3. ♙a4 b1=♞ 4.ç8=♞ ♞ç5  
 5. ♞×b7(♞a8)+ ♙×b7(♞d1)#  
 1. ♙b4 ♙a7 2.g8=♞ ♞×b3(♙b2)+  
 3. ♙a5 b1=♞ 4.ç8=♞ ♞b8  
 5. ♞×b1(♞a8)+ ♞×b8(♞a1)#

Promotions en Tours et Dames et manœuvres complexes permettant d'arriver à des positions de #1. Très jolis mats spécifiques des pièces neutres et du genre Circé. Les tanagras avec Rois et Pions neutres ont encore de beaux jours devant eux !

### 8569 - Václav Kotěšovec

1. ♙é4 ♙g4 2. ♙é3 ♙h4 3. ♙f2 ♙é3  
 4. ♙g2 ♙h2 5. ♙h1 ♙h3 6. ♙g3+ ♙×g3=  
 1. ♙d7 ♙d1 2. ♙ç3 ♙é3 3. ♙ç2 ♙b1  
 4. ♙b2 ♙d2 5. ♙a1 ♙ç1 6. ♙ç2+ ♙×ç2=  
 1. ♙d5 ♙g5 2. ♙é6 ♙f4 3. ♙f7 ♙h5  
 4. ♙g8 ♙h7+ 5. ♙h8 ♙h6 6. ♙g6+ ♙×g6=

Roi en échec (la position est asymétrique). Triple écho exact (auteur). V.K. poursuit son travail de défrichage (énoncé, pièce et conditions).

### 8570 - Gerard Smits

1...é5 2.ç4 é4 3.ç5 é3 4.ç6 é2 5.ç7 é1=♔  
6.ç8=♔ ♔é7 7.♔ç2+ ♔é1#

Excelsior (blanc et noir), circuits de Pions (blanc et noir). Un problème beau, simple et didactique !

### 8571 - Sébastien Luce

1.♗ç1! 2.♗×é2(♕ç1) 3.♗×f4(♖é2) 4.♗h3  
5.♗g1 6.♗×é2(♖g1) 7.♗ç3 8.♗a2 9.♔a1 ♕b2#  
1.♗d4! 2.♗×é2(♕d4) 3.♗×f4(♖é2) 4.♗d5  
5.♗ç3 6.♗×é2(♖ç3) 7.♗ç1 8.♗a2 9.♔a1 ♖ç1#  
Créations de batteries noires réciproques, avec de jolis parcours précis du Cavalier blanc.

### 8572 - Rainer Kuhn

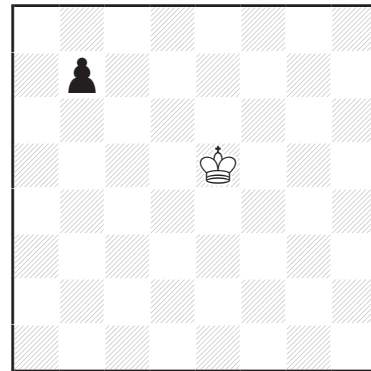
1.♔b7 ♔ç4 2.♔ç8 ♔b5 3.♔d7 ♔a6 4.♔ç6  
♔a5 5.♔b7 b3 6.♔a8 ♔b6 7.g6 ♔ç7 8.g7 ♔b6  
9.g8=♕ ♔ç7 10.♕×b3(♖f1) ♖a6#  
Manœuvre classique en double maximum pour changer un Roi de couleur de case. Dommage que le Circé Couscous ne serve que pour un coup. Accessoirement, circuit en Carré du Roi blanc.

### 8573 - Paul Răican

a) 0...♔f6(♖é5) & 1.d5 2.d4 3.d3 4.d2 5.d1=♗  
6.♗ç3(♕) 7.♕×é5(♖; ♗ç3) 8.♖a5(♖; ♗é5)  
9.♖d8(♗; ♗a5) 10.♗f7(♕) 11.♕a2(♖; ♗f7)  
12.♖h2(♖; ♗a2) 13.♖b2(♗; ♗h2)  
14.♗d3(♕; ♗b2) 15.♕h7(♖; ♗d3) 16.♖h3(♖)  
17.♖ç8(♗) 18.♗d6(♕) 19.♕a3(♖) 20.a1=♕!  
(les Noirs ont besoin d'une dernière sentinelle),  
21.b1=♗ 22.♗d2(♕) 23.♕h6(♖; ♗d2)+ &  
1.♔g5(♖ f6) ♖h3(♖; ♗h6)#  
b) 0...♔f5(♖é4) & 1.d5 2.d×é4 3.é3 4.é2  
5.é1=♗ 6.♗f3(♕) 7.♕a8(♖; ♗f3) 8.♖h8(♖)  
9.♖a1(♗) 10.♗b3(♕) 11.♕g8(♖; ♗b3)  
12.♖g1(♖) 13.♖a7(♗) 14.♗ç6(♕; ♗a7)  
15.♕é4(♖; ♗ç6) 16.♖a4(♖; ♗é4)  
17.♖a1(♗; ♗a4) 18.♗ç2(♕) 19.a5  
20.♕b1(♖; ♗ç2) 21.♖h1(♖) 22.♖h8(♗)  
23.♗f7(♕) 24.♕ç4(♖; ♗f7) 25.b2 26.b1=♕  
27.♕a2(♖) 28.c1=♕ 29.♕h6(♖) &  
1.♔é5(♖ f5) ♖h2(♖; ♗a2)#  
Deux solutions très différentes, avec 2×3 sous-promotions, mais intéressantes à jouer. L'auteur nous présente le IV, à titre de comparaison.  
Essai : 1.♔d5(♖é5)? & 1.b5 2.b4 3.b3 4.b2  
5.b1=♖ 6.♖h7(♗) 7.♗f8(♕; ♗h7) 8.♕a3(♖)  
9.♖h3(♖; ♗a3) 10.♖ç8(♗; ♗h3) 11.♗d6(♕)  
12.♕b8(♖; ♗d6) 13.♖b1(♖) 14.♖g6(♗)

### IV - P. Răican

Julia's Fairies 2013  
4° Recommandé



1B & sh-hs=15 (1+1) C+p  
Caméléon Maximum Sentinelles

15.♗é7(♕; ♗g6) 16.♕h4(♖; ♗é7)  
& 1.é6 ♖a4(♖; ♗h4)= trop long d'un coup.  
Solution : 1.♔f6(♖é5)! & 1.b5 2.b4 3.b3 4.b2  
5.b1=♗ 6.♗ç3(♕) 7.♕×é5(♖; ♗ç3)  
8.♖a5(♖; ♗é5) 9.♖d8(♗; ♗a5) 10.♗f7(♕)  
11.♕a2(♖; ♗f7) 12.♖h2(♖; ♗a2)  
13.♖b2(♗; ♗h2) 14.♗d3(♕; ♗b2)  
15.♕h7(♖; ♗d3) & 1.♔g5(♖ f6) ♖h3(♖)=  
Joli pat modèle !

## DIVERS

### 8574 - Victor Sizonenko

-1. ♖f3×♗f5#? & 1. ♖ç2 ♖d4+ 2. ♕×d4!  
-1. ♖f3×♕f5#? & 1. ♖é4 ♖×é4+ 2.d×é4!  
-1. ♖f4×♗f5#? & 1. ♔é4 ♖×é3+ 2. ♗×é3!  
-1. ♖f3-f5#! & 1. ♕d4 ♖f5#! la case f5 n'est pas bloquée  
-1. ♖f6×♖f5#! & 1. ♖ç2 ♖×d5# le Fou é3 reste cloué  
-1. ♕g5×♖é3 & 1. ♖ç2 ♖d4? la Dame est clouée  
-1. ♕g5×♗é3#! & 1. ♖ç3 ♗b2#

### 8575 - Zdenek Zach

a) ♚→ 1.h2 g4 2.♔h3 ♖×h2#  
□→ 1.♔g1 ♖g3 2.♔h2 ♖×g2#  
b) ♚→ 1.♖g5 ♔f3 2.h×g2 ♖h1#  
□→ 1.♖é1 h×g2 2.♖é2 g1=♖#

Les mats Köko sont toujours déconcertants !

### 8576 - Slobodan Saletić

a) 1.0-0 é7 2.♔h7 é×f8=♖=  
b) 1.♔f8 ♖ç7 2.♔g8 ♖f7=  
Roque dans le a) et Tour paresseuse dans le b).



### 8577 - Alberto Armeni

1. ♖c5(♙b7)+ ♚é7(♘f7, ♘c5)+  
2. ♚d4 ♚é4(♘é3, ♘g4)#  
1. ♚d7 b5 2. ♖c5(♙d7)+ ♚d4(♘c5, ♘é3, ♘g4)#

### 8578 - Sergeï Smotrov

- 1.g4 ♖a6 2. ♚×a6(♘) ♚é6 3. ♚d6+ ♚×d6(♚)#  
1.g3 ♖b7 2. ♚×b7(♘) f6 3. ♚d5+ ♚×d5(♚)#  
1. ♚×c5(♘) f5 2. ♘a4 ♚é4 3. ♚d4+ ♚×d4(♚)#  
On finit trois fois avec Cavalier royal contre Dame royale et trois belles images de mat. Écho.

### 8579 - Slobodan Saletić

- a) 1. ♚g2 ♘1f2 2. ♚g3 ♘é4+ 3. ♚h4 ♘hf2=  
b) 1. ♚g2 ♘3f2 2. ♚g1 ♘g4 3.g2 ♘g3=  
Hésitations du Roi et pats modèles, le Pion est cher.

### 8580 - Vito Rallo

- a) 1. ♖g6 b×c7 2. ♖h8 c8=♘ 3. ♖f7 ♘c5#  
b) 1. ♖d7 ♘b4 2. ♖d5+ ♘c6 3. ♖é7+ ♘d8#  
Un Cavalier dans chaque phase joue tous les coups de son camp. Si le Cavalier blanc n'était pas royal, il pourrait passer par c6 et é7 et démolirait le problème.

### 8581 - Mihaiu Cioflanca

- a) 1... ♚f5+ 2. ♚é7 ♚f7+ 3. ♚d8 ♚g7  
4. ♚é6+ ♚×é6 5. ♚é5+ ♚×é5=  
b) 1... ♚é4 2. ♚f5+ ♖×f5 3. ♚×g5 ♖g7+  
4. ♚h4 ♚f4 5. ♚f3+ ♚×f3=  
Entre jumeaux, changements des sacrifices du Fou et de la Dame, ainsi que du blocage du Pion g6.

### 8582 - Victor Sizonenko

1. ♚é6 ♚d8 2. ♚f5 ♚é7 3. ♚é6 ♚f8  
4. ♚g6 ♚g8 5. ♚f6 ♚h8 6. ♘f7+ ♖×f7-g7#  
1. ♘f5 ♚d7 2. ♚é6+ ♚×é6 3. ♚é5 ♚f7  
4. ♚h6 ♚g8 5. ♚g5 ♚h8 6. ♘g7 ♖×g7-h7#  
Minimal noir. Un mat modèle sur deux.

### 8583 - Anton Bidleň

- a) 1.f4 ♚d1 2.f3 g×f3 3. ♚h1 ♚h3 4.g2 ♚é1  
5.g1=♚ ♚f1 6. ♚h2 ♚g2#  
b) 1.f4 ♚d1 2.f3 ♚é1 3.f×g2 ♚×g2 4. ♚h2 ♚f1=

### 8584 - Udo Degener

- a) 1. ♖f6(♘) ♚c3 2. ♖c6(♘) ♘é5(♖)  
3. ♚g8(♚) ♚d4 4. ♖g6(♘) ♚é5 5. ♚g7 ♘f4(♖)  
6. ♖é6(♘) ♚d6 7. ♚f8 ♚f7(♚)#  
b) 1. ♚a2(♚) ♚c4(♚) 2. ♖g3(♘) ♚c3

3. ♖d3(♘) ♘é1(♖) 4. ♚f1(♚) ♚d3 5. ♚h2 ♚é2  
6. ♖f3(♘) ♘h1(♖) 7. ♚g1 ♚g2(♚)#  
c) 1. ♚c6(♚) ♚d3 2. ♖c5(♘) ♚c4 3. ♖c2(♘)  
♚é4(♚) 4. ♚g7(♚) ♘a3(♖) 5. ♚b7(♚) ♚b4  
6. ♖c4(♘) ♘é6(♖) 7. ♚d5 ♘d6(♖)#

Trois solutions sans capture, avec un Roi blanc très actif, nombreux changements de couleur avec blanchiment final thématique. Si le tableau de mat du b) est le plus économique, c'est celui du c) qui est le plus joli, avec ses deux Cavaliers qui bloquent leur Roi et activent les deux Fous blancs.

### 8585 - György Bakcsi †

1. ♚c1 2. ♚d1 3. ♚é1 4. ♚f1 5. ♚g1 6. ♚h1  
7. ♚g1 8. ♚h2 9.g2 ♚a1=  
Une des dernières œuvres du grand compositeur hongrois récemment disparu.

### 8586 - Sébastien Luce

- 1.h1=♚ 2. ♚h8+ f8=♚ 3. ♚a1 4. ♚a8+ ♚d8  
5. ♚c6+ ♚f7 6. ♚d7 7. ♚c8 8. ♚b8  
9. ♚b7+ ♚c7++#  
La Dame noire joue aux quatre coins et se charge de réveiller les Blancs aux bons moments.

### 8587 - Slobodan Saletić

- 1...b8=♚=; 1. ♚×a7 14. ♚d8 f8=♘=  
Promotion blanche changée. On aurait préféré que ce soit le même Pion blanc qui les joue.

### 8588 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

- 1.b1=♚ 2. ♚f6 6.b1=♚ 7. ♚h6 8.c1=♚ 9. ♚f1  
10.d1=♚ 11. ♚g5 12.é1=♚ 13. ♚g7 15.é×d4  
a8=♚#  
5+1 promotions en ♚! Côté noir : 4 pour bloquer la croix du Roi noir, et 1 pour ne rien faire 8.c1=♚! 9. ♚f1!, une mise sur voie de garage avec jeu sur un seul sautoir (8.c1=♖, ♚?). Par les deux derniers coups noirs, on immobilise le sautoir g7. Bonne économie, vu l'utilisation de pièces avides de sautoirs. Sans le ♖h8, 15...a8=♚+ 16. ♚é8!

### 8589 - Paul Răican

6. ♚×f4(♘c2) 23. ♚×g8(♘g1) 42. ♚×h6(♚h1)  
62. ♚×h8(♚f1) 82. ♚×f6 84. ♚×d6(♘é2)  
85. ♚d5 87.d×é5(♘b1) 89.é×d3(♚c1)  
90.d×c2(♖f2) 91.c×b1=♚ 92. ♚f5 93. ♚é4 &  
1. ♚g2+ ♚f3+  
C'est le Pion d7, débloqué après un long périple du Roi noir, puis promu en Dame, qui fera échec.

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

**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.

**AMU** : un coup permettant d'atteindre le but ne peut être joué que par une pièce attaquée par une pièce et une seule.

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

**Anti-Andernach** : voir définition px 296-297/11575.

**Anti-Circé** : voir définition px 296-297/11575.

**Anticircé clône** : Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle prend la nature de la pièce capturée, et doit ensuite retourner sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites

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

**Caméléon (Echecs -)** : après avoir joué, toute pièce (Rois et Pions exceptés) se transforme selon le schéma

♔♔ → ♞♞ → ♚♛ → ♖♗ → ♕♜ → ♔♓ → ...

**Celle** : Lorsqu'une pièce capture, une pièce identique à la pièce capturante (Roi y compris) apparaît sur la case qu'elle vient de quitter. La règle des Rois siamois s'applique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.

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

**Changeants (Echecs -)** : toutes les pièces (sauf les Rois) qui jouent sur les 1°, 2°, 7° ou 8° rangées, se transforment immédiatement (couleur comprise si nécessaire) en la pièce située sur cette case au début d'une partie d'échecs normale. Il peut donc y avoir plusieurs Rois, auxquels s'applique alors la règle des Rex Multiplex.

**Circé (Echecs -)** : voir définition px 296-297/11575.

**Circé Antipode** : voir définition px 299/11680.

**Circé Couscous** : voir définition px 299/11680.

**Circé Diagramme** : la case de renaissance d'une pièce capturée est la case sur laquelle cette pièce se trouvait dans la position du diagramme (capture normale si la case de renaissance est occupée).

**Circé Échange** : voir définition px 296-297/11575.

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

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

**Cylindre vertical (Echiquier -)** : échiquier sur lequel les colonnes a et h sont adjacentes.

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

**Einstein (Echecs -)** : voir définition px 296-297/11575.

**Elan** : voir définition px 296-297/11576.

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

**Francfort (Echecs de -)** : lors d'une prise, la pièce qui capture perd ses anciens pouvoirs et adopte ceux de la pièce qu'elle vient de capturer. Une pièce Royale reste royale, et se comporte donc comme un Roi vis à vis des échecs et des mats.

**Inverse** : voir définition px 296-297/11576.

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

**Knightmate** : voir définition px 299/11633.

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

**Lion** : voir définition px 295/11524.

**Locuste** : voir définition px 295/11524.

**Maximum** : voir définition px 296-297/11576.

**Maximum blanc** : la condition s'applique aux Blancs.

**Moineau** : voir définition px 299/11680.

**Pion Bérolina** : voir définition px 295/11524.

**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.

**Roi Transmuté** : voir définition px 296-297/11576.

**Royale (Pièce -)** : voir définition px 299/11680.

**Sauterelle** : voir définition px 299/11680.

**Série** : voir définition px 296-297/11576.

**Take & Make** : voir définition px 299/11680.

**Transparente (Pièce -)** : pièce à travers laquelle peut passer toute autre pièce, amie ou ennemie.

**Trou de ver (Wurmlöcher)** : Les Trous de ver (au minimum de deux) permettent de se « téléporter » immédiatement d'un trou de ver à un autre disponible (en respectant les règles du jeu : une pièce peut ainsi être forcée à jouer d'un trou de ver à un autre pour parer un échec par exemple).

**Sentinelles (Echecs -)** : lorsqu'une pièce joue, elle laisse, sur la case qu'elle vient de quitter, un Pion de sa propre couleur. Cette règle ne s'applique pas aux Pions, et aux pièces quittant la 1° ou 8° rangée. La règle est suspendue pour un camp lorsque celui-ci a ses huit Pions sur l'échiquier.