

INÉDITS - PHÉNIX 312

96 inédits pour ce numéro de Phénix 312 se répartissent comme suit :

2#	8869-8876	aidés	8901-8923
3#	8877-8879	inverses	8924-8928
n#	8880-8889	directs/inverses féeriques	8929-8933
étude	8890-8894	tanagras féeriques	8934-8953
rétros	8895-8900	divers féeriques	8954-8964

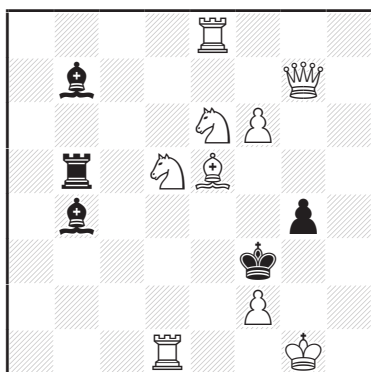
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent page 12191-12192

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 01/06/2022 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 9 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

8890 (étude), 8891 (étude), 8892 (étude), 8893 (étude), 8894 (étude), 8895 (rétro), 8898 (rétro) 8928 (inverse) et 8961 (divers).

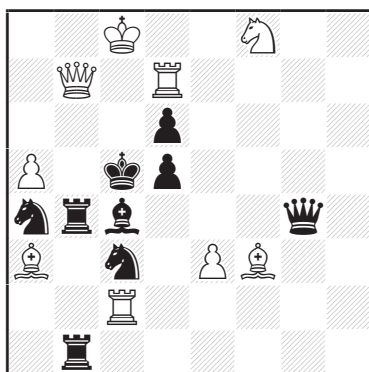
**8869 - G. Doukhan
& J.-M. Loustau**



#2vvv

(9+5) C+

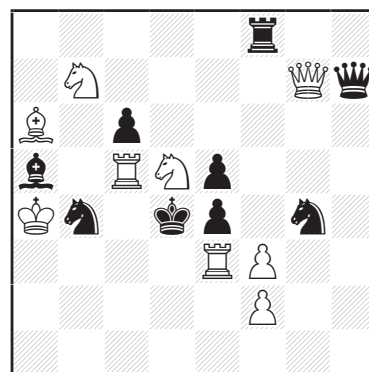
**8870 - M. Cioflanca
& G. Ristea**



#2

(9+9) C+

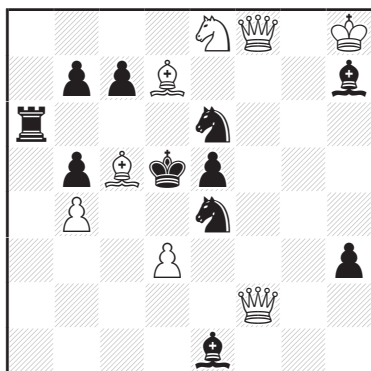
8871 - G. Doukhan



#2v

(9+9) C+

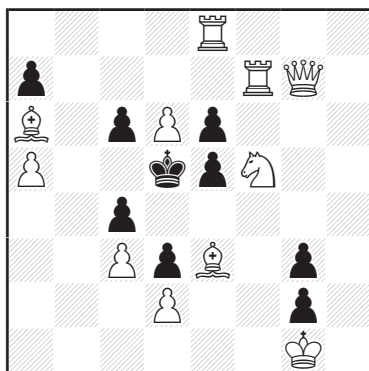
8872 - G. Maleika



#2

(8+11) C+

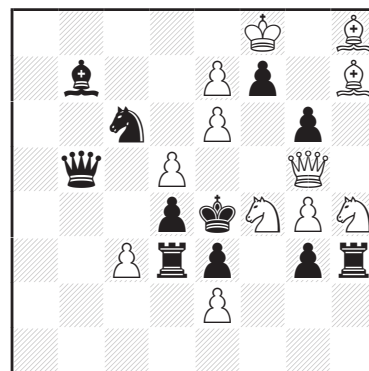
8873 - P. Murashev



#2vvv

(11+9) C+

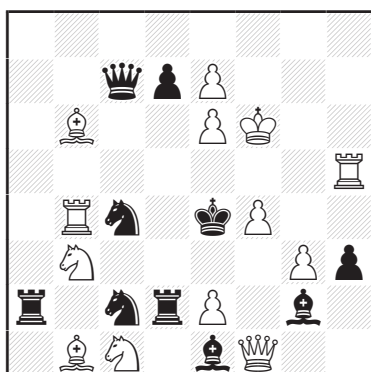
8874 - V. Dyachuk



#2*v

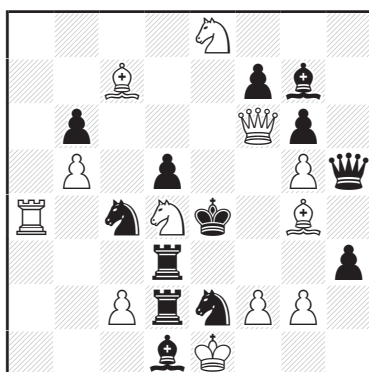
(12+11) C+

8875 - M. Svitek



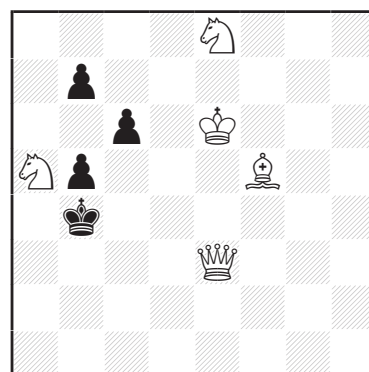
#2 (13+10) C+

8876 - A. Onkoud



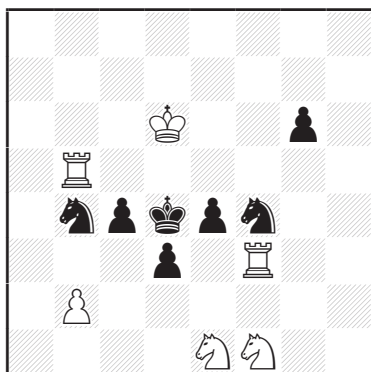
#2vvv (12+13) C+

8877 - A. Onkoud



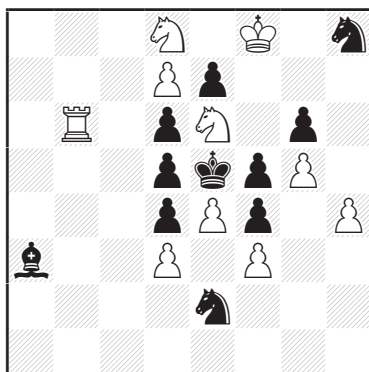
#3v (5+4) C+

8878 - V. Sizonenko



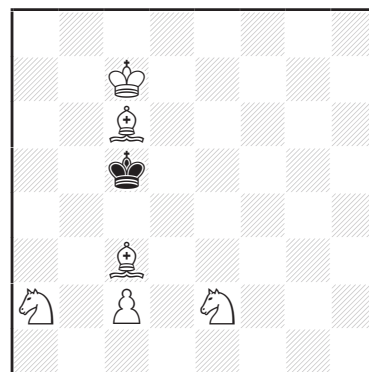
#3 (6+7) C+

8879 - G. Doukhan



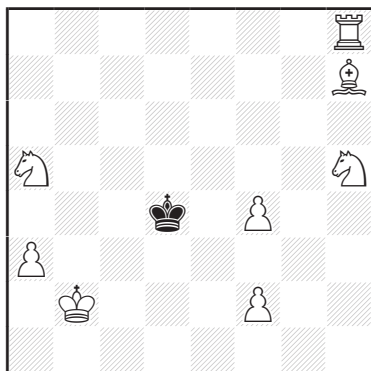
#3vvv (10+11) C+

8880 - K. Keller
Merry Christmas
& Happy New Year



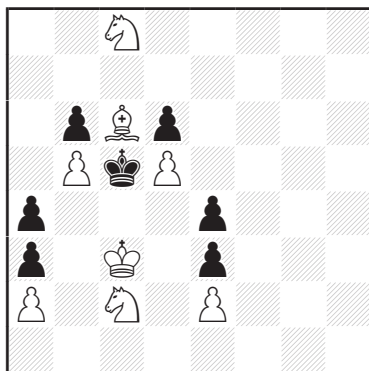
#4v (6+1) C+

8881 - S. Dowd



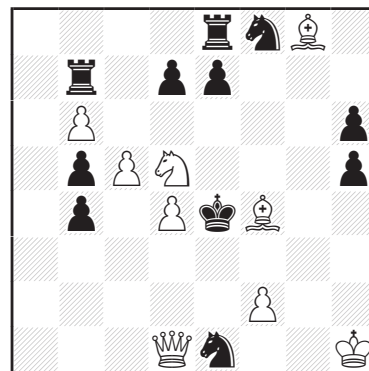
#4 (8+1) C+

8882 - Kurt Keller
Merry Christmas
& Happy New Year



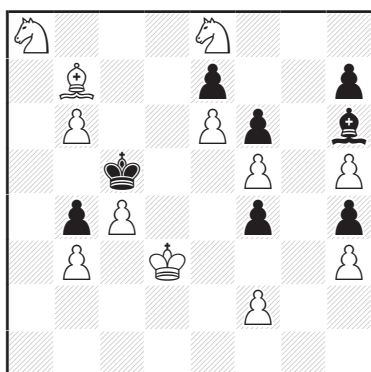
#4 (8+7) C+
b) -♘c2,7#

8883 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez



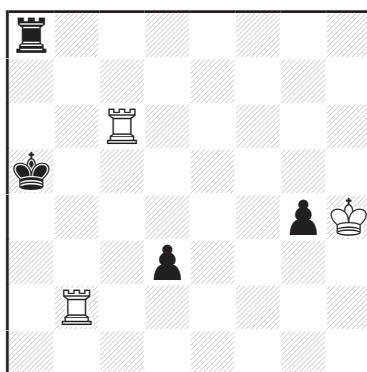
#4 (9+11) C+

8884 - B. Courthiau



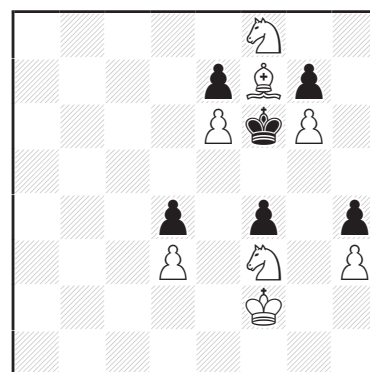
#4v (12+8) C+

8885 - M. Chernyavsky



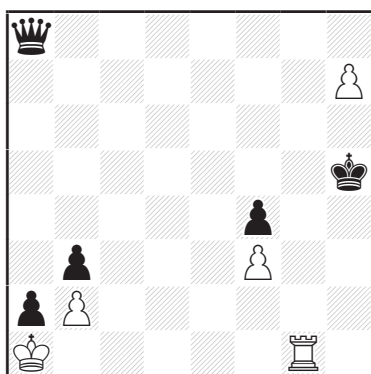
#5 (3+4) C+
b) ♜d3→é7, 6#

8886 - K. Keller
Merry Christmas
& Happy New Year



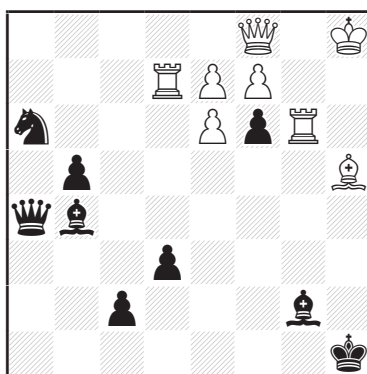
#7 (8+6) C+

8887 - B. Courthiau



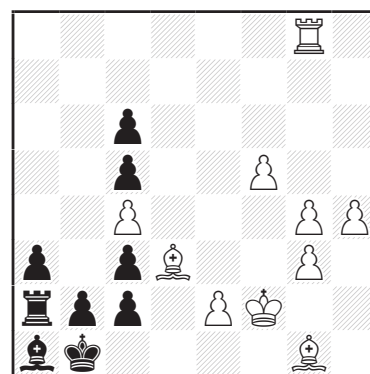
#8 (5+5) C+

8888 - P. Novitsky
& V. Samilo



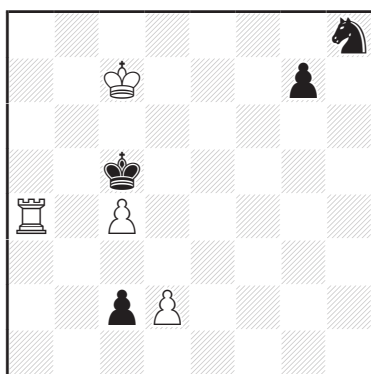
#8 (8+9) C+

8889 - B. Courthiau



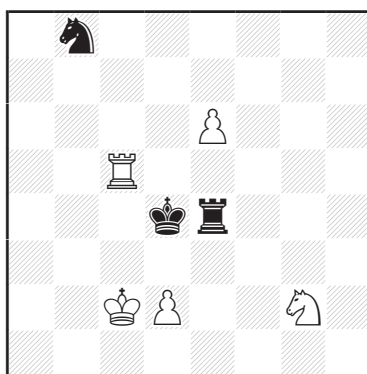
#14 (10+9) C+

8890 - M. Pasman



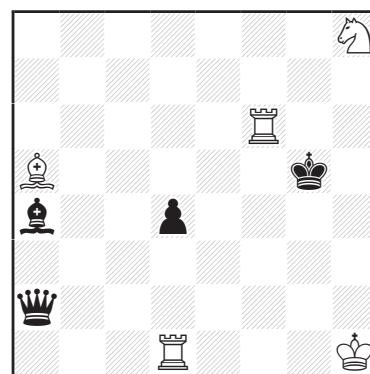
= (4+4)

8891 - M. Minski



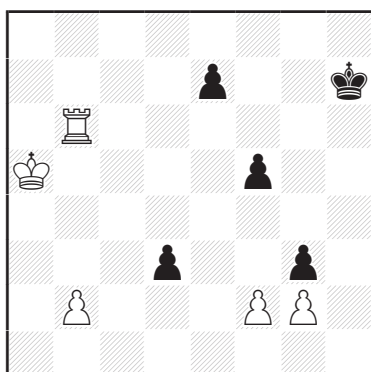
+ (5+3)

8892 - J. Sprenger



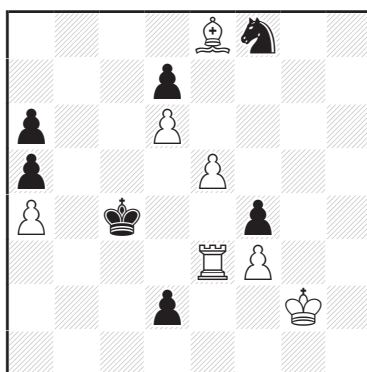
+ (5+4)

8893 - J. Ulrichsen



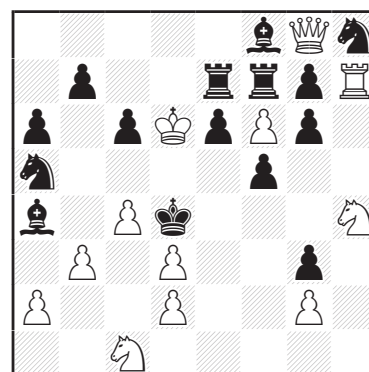
+ (5+5)

8894 - V. Samilo
après Rinck (1920)



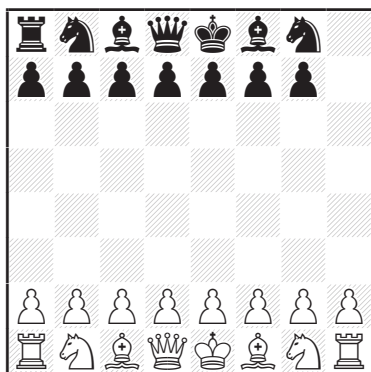
+ (7+7)

8895 - T. Volet



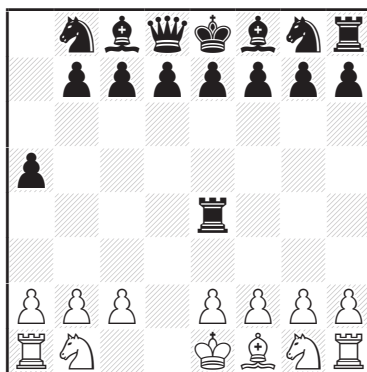
Résoudre (12+15)
la position

8896 - M. Caillaud



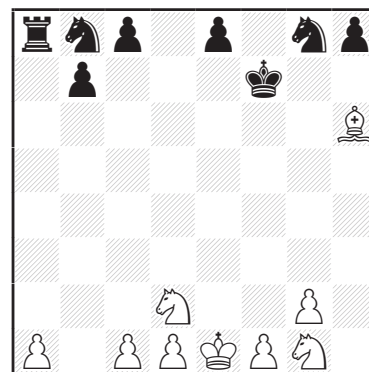
Partie (16+14) C+
Justificative en 4,5 coups
Einstein

8897 - P. Wong



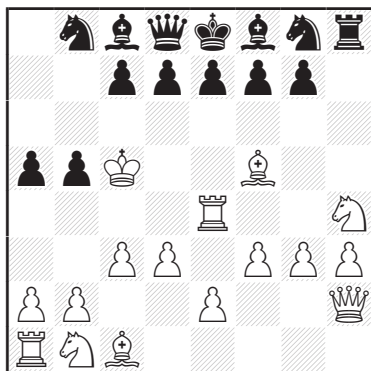
Partie (13+16) C+
Justificative en 5,0 coups
Voir texte !

8898 - K. Prentos



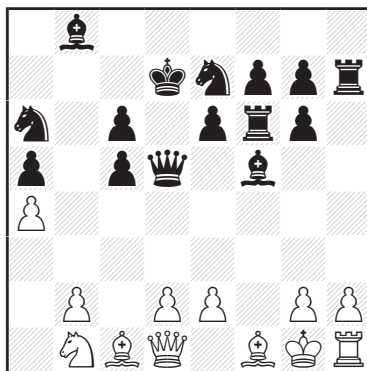
Partie (9+8)
Justificative en 13,0 coups
Échecs Auto-Capture

8899 - N. Dupont



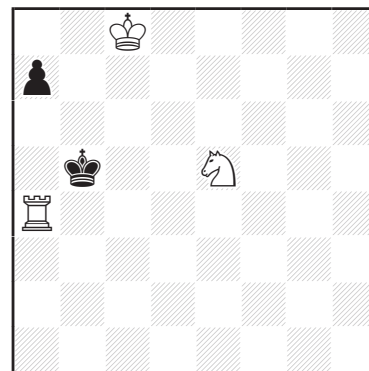
Partie (16+14) HC+
Justificative en 21,0 coups
Voir texte !

8900 - N. Dupont



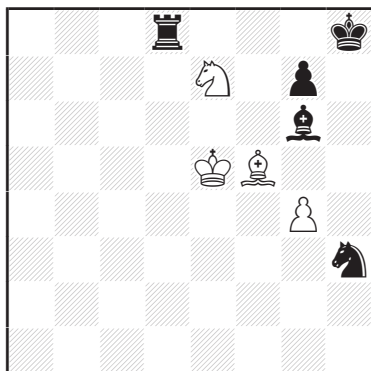
Partie (12+15) C+
Justificative en 16,0 coups
Voir texte !

8901 - A. Bidlen



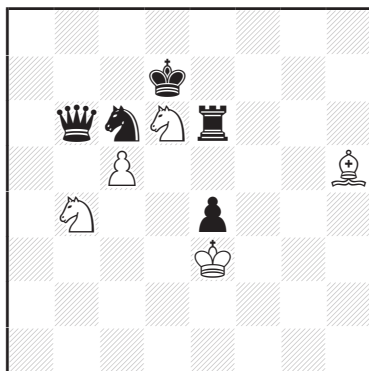
h#2 2.1.1.1. (3+2) C+

8902 - V. Rallo



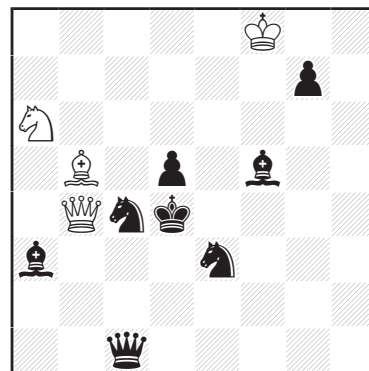
h#2 3.1.1.1. (4+5) C+

8903 - V. Rallo



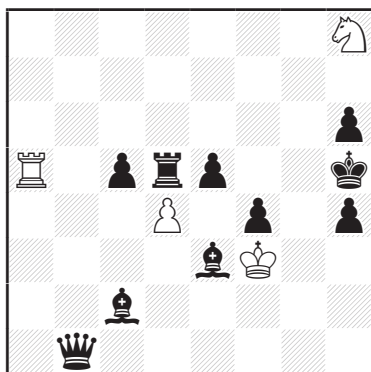
h#2 3.1.1.1. (5+5) C+

8904 - M. Cioflanca



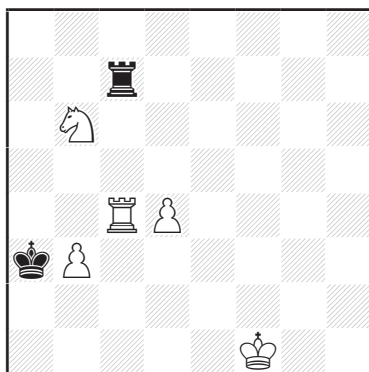
h#2 4.1.1.1. (4+8) C+

8905 - M. Vasyuchko
& M. Chernyavsky



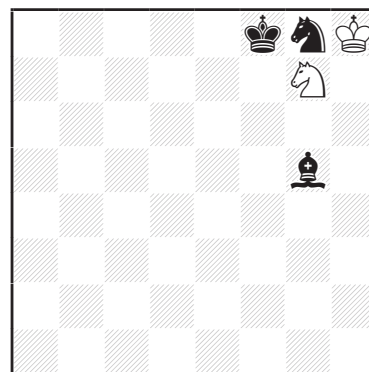
h#2 3.1.1.1. (4+10) C+

8906 - S. Saletić



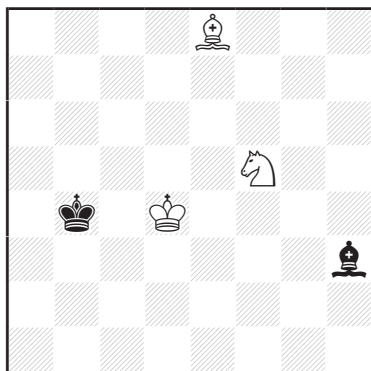
h#3 0.2.1.1.1.1. (5+2) C+

8907 - J. Pitkanen
In memoriam Yves Tallec



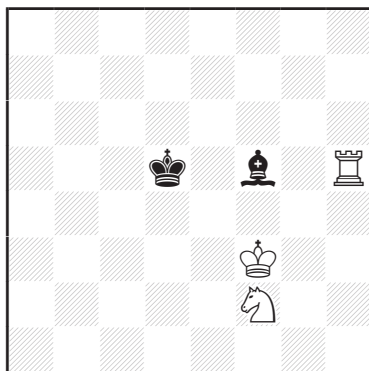
h#3 (2+3) C+
b) + ♖g6

8908 - C. Grupen



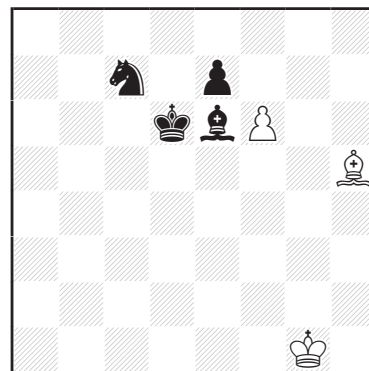
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+2) C+

8909 - C. Beaubestre



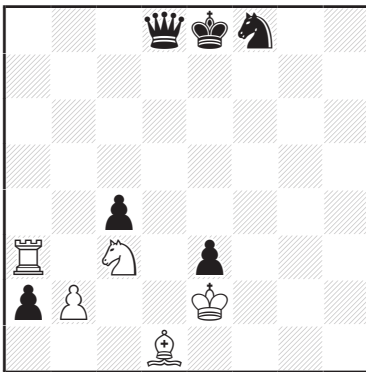
h#3 2.1.1.1.1.1. (3+2) C+

8910 - M. Cioflanca
& G. Ristea



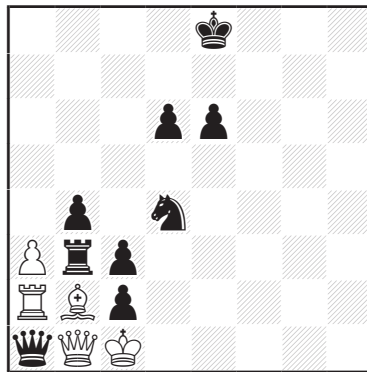
h#3 (3+4) C+
b) ♙h5→b6
c) =b) ♘b6

8911 - Christer Jonsson



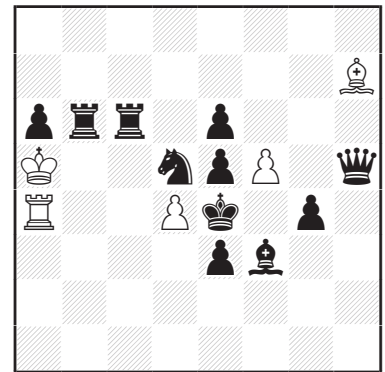
h#3 2.1.1.1.1.1. (5+6) C+

8912 - E. Fomichev



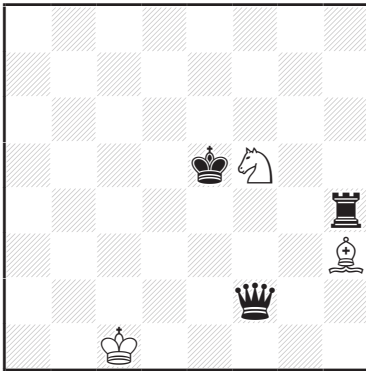
h#3 (5+9) C+
b) ♖b3→h7

8913 - C. Jones



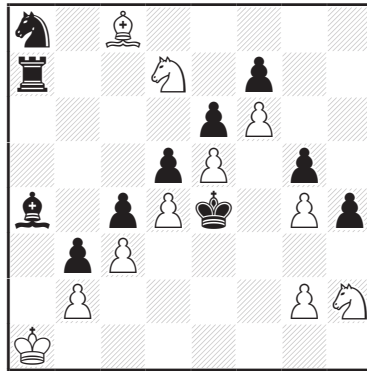
h#3 (5+11) C+
b) ♗é5→é7

8914 - M. Cioflanca



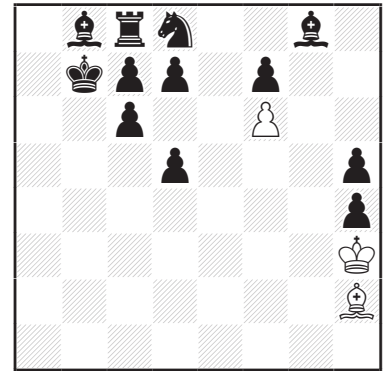
h#4 0.1.1... (3+3) C+
b) ♔f2→h5

8915 - A. Onkoud



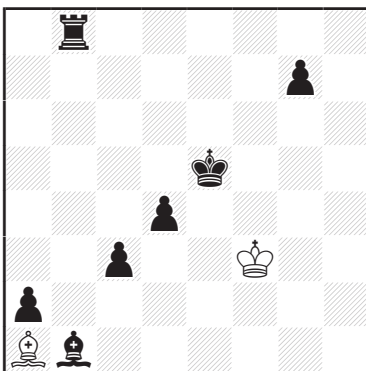
h#4 0.2.1... (11+11) C+

8916 - M. Cioflanca



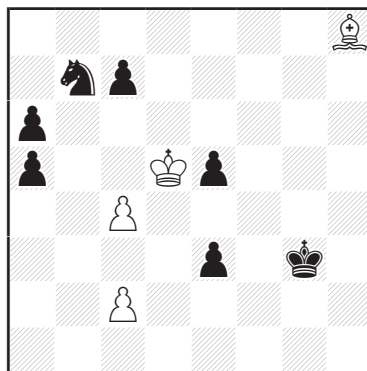
h#4 2.1.1... (3+12) C+

8917 - J. Carf



h#5 (2+7) C+

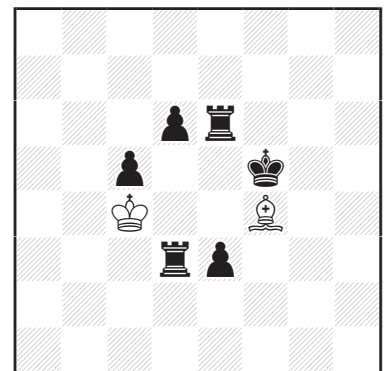
8918 - M. Cioflanca



h#5 (4+7) C+

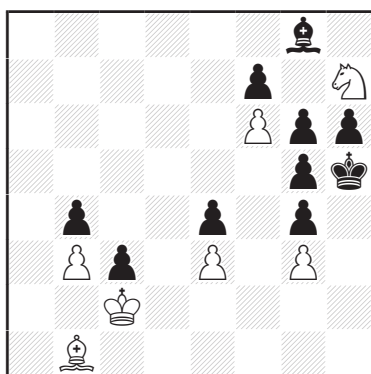
8919 - S. Luce

Un O pour Roméo Bédoni



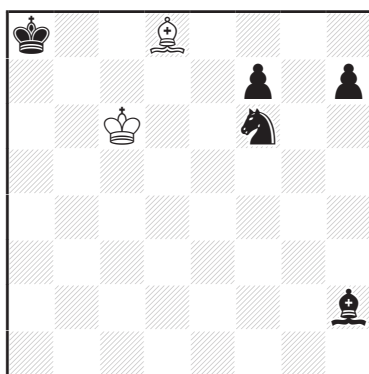
h#6 0.1.1... (2+6) C+

8920 - M. Degenkolbe



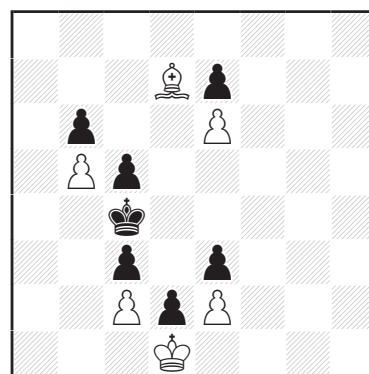
h#6* (7+10) C+

8921 - J. Carf



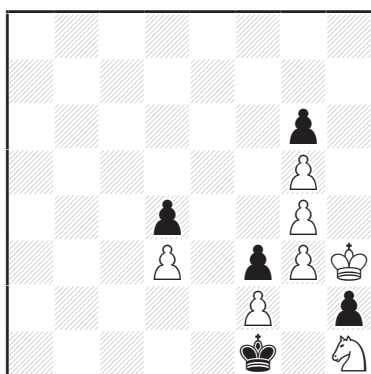
h#7 (2+5) C+

8922 - G. Jordan



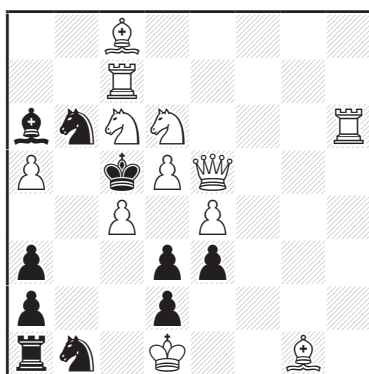
h#9 (6+7) C+

8923 - S. Luce



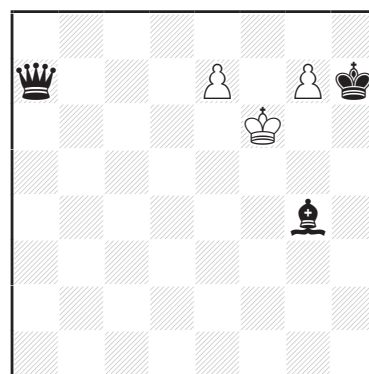
h#11 0.1.1... (7+5) C+

8924 - M. Caillaud



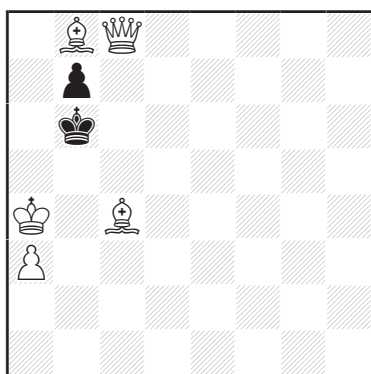
s#2* (12+10) C+

8925 - P. Piet



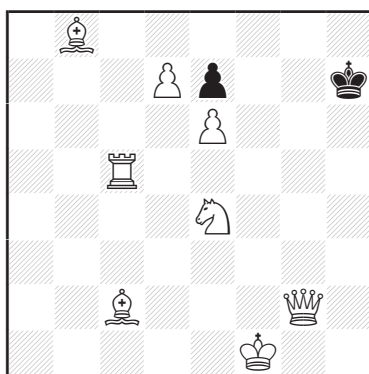
s#7 (3+3) C+

8926 - J.-F. Carf



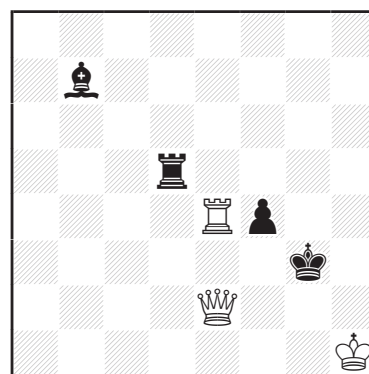
s#9 (5+2) C+

8927 - J. Holubec



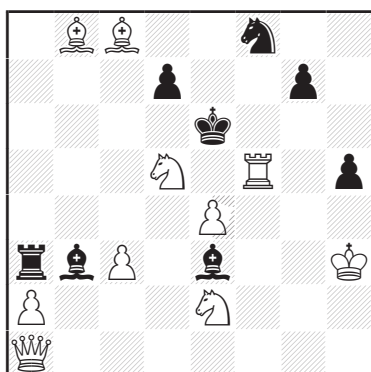
s#9 (8+2) C+
2 solutions

8928 - J. Pitkanen



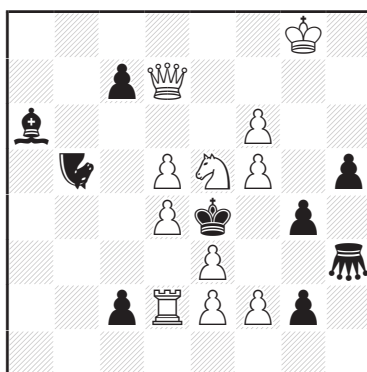
s#14 (3+4)
b) ♠f4→d2, s#15

8929 - H. Gockel



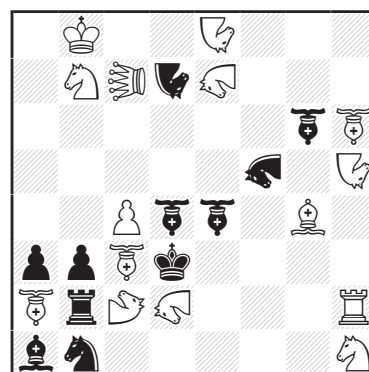
#2v (10+8) C+
Breton Adverse

8930 - A. Armeni



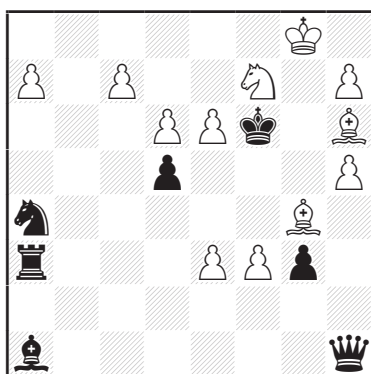
#2 (11+9) C+
♞=Noctambule
♝=Sauterelle

8931 - L. Salai Jr, E. Klemanič & M. Dragoun



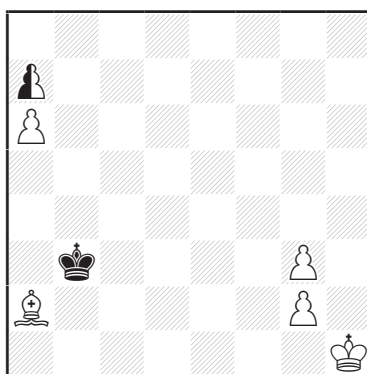
#2v (15+11) C+
♞ ♝=Fou-Sauterelle
♞ ♝=Rose-Sauterelle
♞ ♝=Noctambule-Sauteur
♞=Vizir ♝=Léo

8932 - A. Armeni



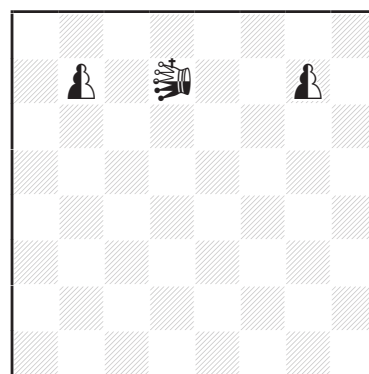
s#3 (12+7) C+
Echecs Noirs Prioritaires

8933 - M. Kerhuel



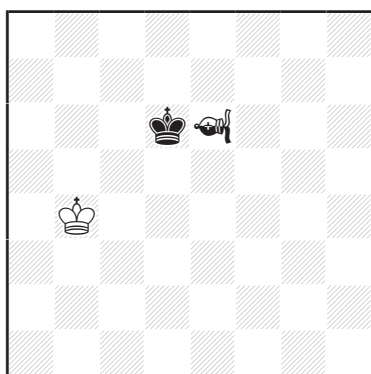
#4v (5+1+1) C+
2 solutions
Make & Take

8934 - K. Mlynka



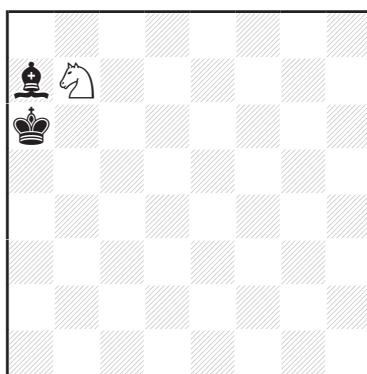
hs=2 2.1.1.1. (0+0+3) C+
Circé Espion Double
♞=Pièce Royale
♝=Locuste

8935 - J. Štůň



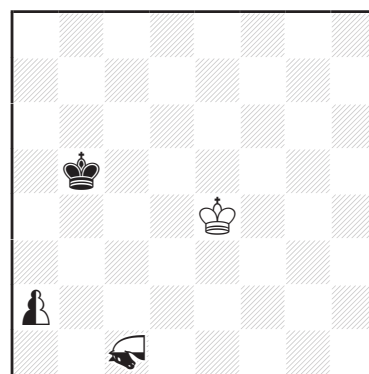
h#2 3.1.1.1. (1+1+1) C+
b) ♞b4→g3
Annan ♝=Moineau

8936 - B. De Haas



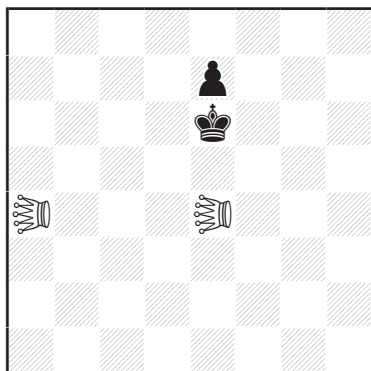
h#2 (1+2) C+
a) Sentinelles
b) Sentinelles en Pion Adverse

8937 - C. Beaubestre



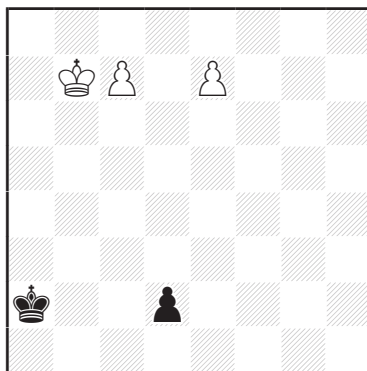
h#2 (1+1+2) C+
b) ♞é4→é5 c) ♞é4→é6
Take & Make ♝=Mante

8938 - G. Foster



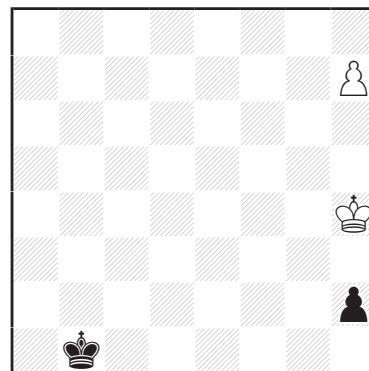
h#3 0.2.1.1.1.1. (2+2) C+
♖=Edgehog

8939 - É. Huber
dédié à Roméo Bédoni



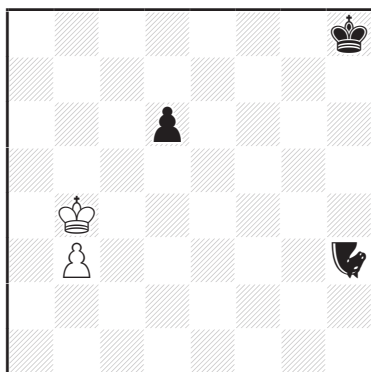
hs=3 0.2.1.1.1.1. (3+2) C+
Anticipés

8940 - S. Luce



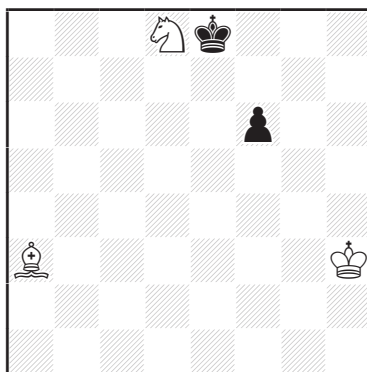
h=3 (2+2) C+
b) ♔b1→ç3
Nostalgiques

8941 - S. Luce
& P. Tritten



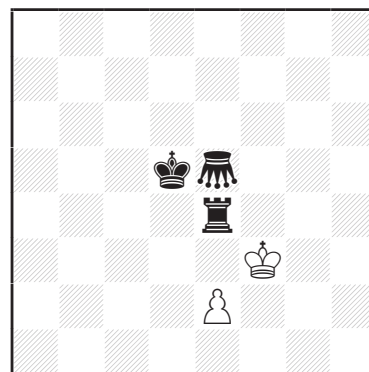
h#4 0.2.1... (2+3) C+
Fusil Turncoat
♞=Noctambule

8942 - V. Sizonenko



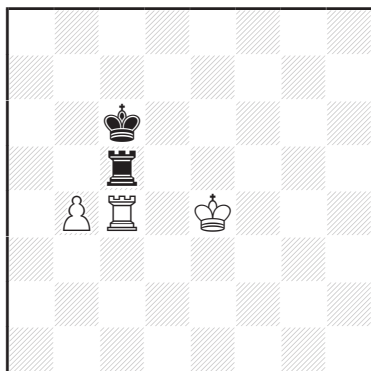
h#4* (3+2) C+
Roque

8943 - J. Štůň



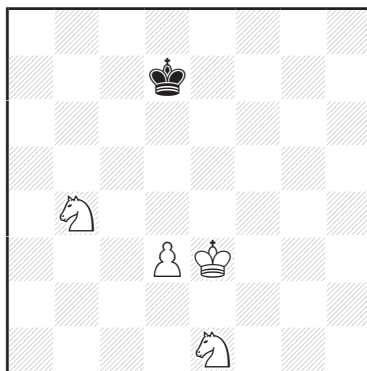
h#5 (2+3) C+
b) ♖é2→é3
Retour, Circé Parrain
Anti-Andernach
♞=Sauterelle

8944 - I. Bryukhanov



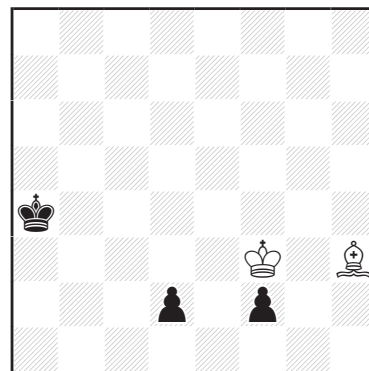
hs#6 (3+2) C+
Masand

8945 - I. Bryukhanov



hs#6 (4+1) C+
Masand

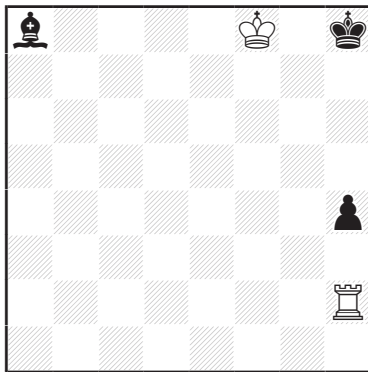
8946 - O. Paradzinsky



h#7 (2+3) C+
Fonctionnaires

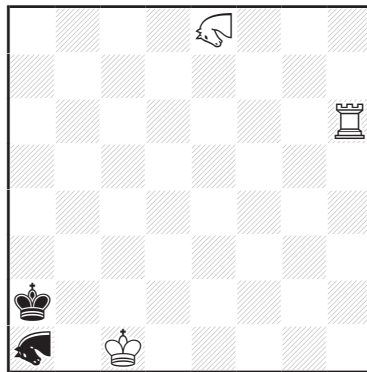
8947 - B. Courthiau

dédié à Jean-Marc Loustau



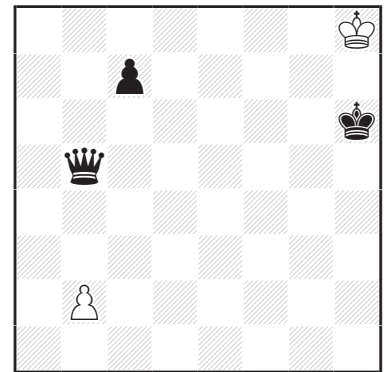
#7 (2+3) C+
Circé

8948 - V. Kotěšovec



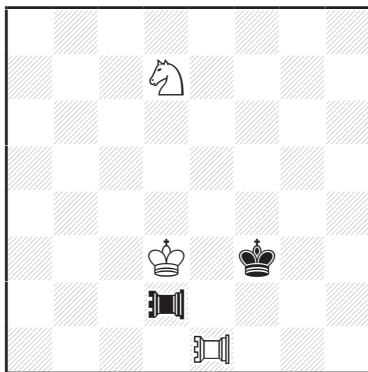
hs#7 4.1.1... (3+2) C+
Maximum
♞♟=Moineau

8949 - L'. Kekely



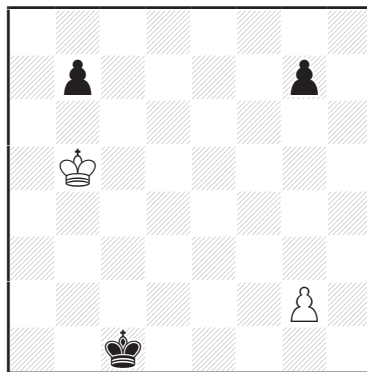
hs#8 0.1.1... (2+3) C+
Rois Transmutés

8950 - V. Kotěšovec



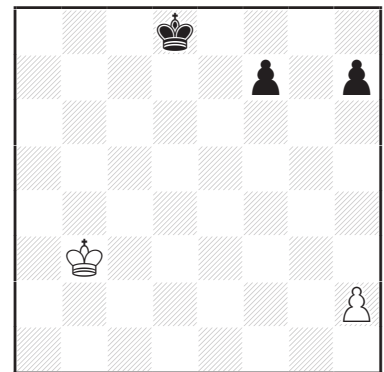
hs#9 3.1.1... (3+2) C+
Maximum
♖♗=Aigle

8951 - T. Linss



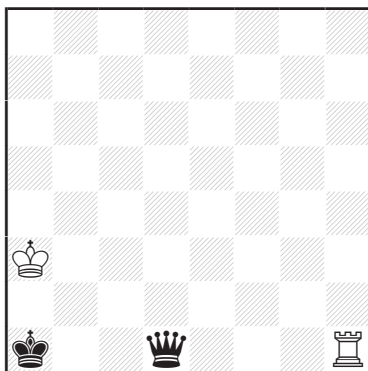
hr#12 (2+3) C+

8952 - T. Linss



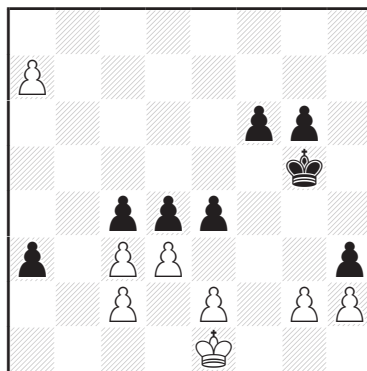
hr#13 (2+3) C+

8953 - M. Caillaud



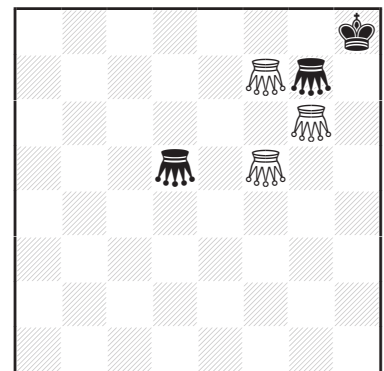
#1000 (2+2) C+
Conditionsuntilply=1998
Circé

8954 - S. Luce



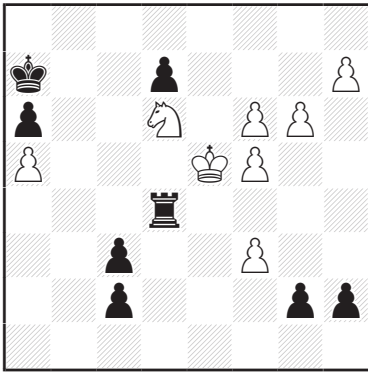
hs#4 (8+8) C+
Make & Take
Promotions Circé

8955 - S. Luce



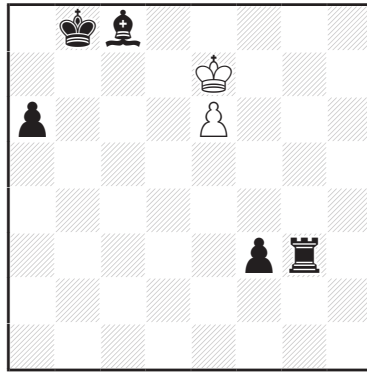
h=5 0.2.1... (3+3) C+
♞♟=Sauterelle

8956 - S. Luce
dédié à Éric Huber



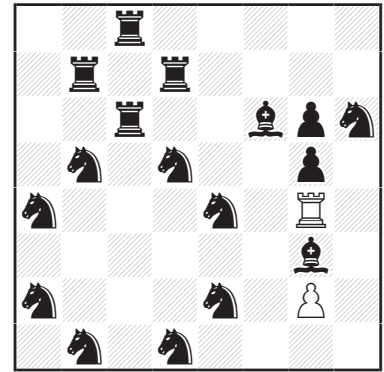
hs#5 0.1.1... (8+8) C+
 Circé

8957 - P. Piet



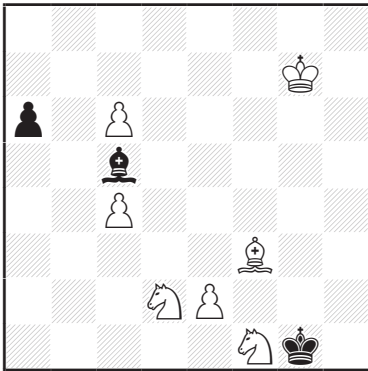
h=5 (2+5) C+
 Circé

8958 - S. Luce
dédié au Roi Tallec



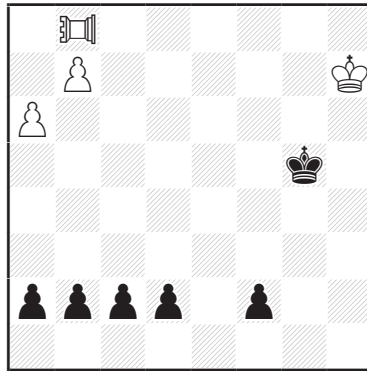
sd=7 (2+17) C+
 Madrasi
 Take & Make

8959 - M. Cioflanca



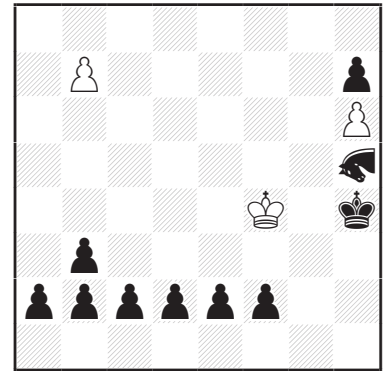
sh#11 2.1.1... (7+3) C+

8960 - R. Bédoni



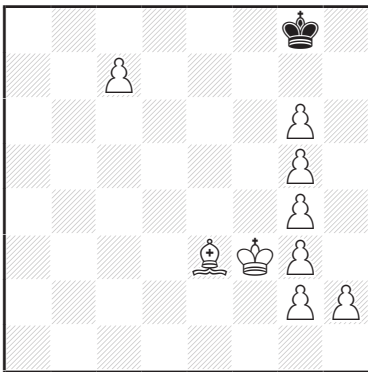
sh#12 (4+6) C+
 Alphabétiques
 ♖=Chasseur V50-V25

8961 - R. Bédoni
dédié à Sébastien Luce
pour ses 57 ans



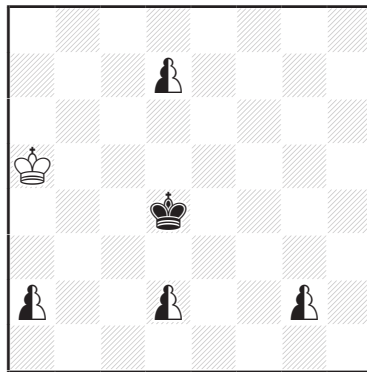
sh=12 (3+10)
 Alphabétiques
 ♞=Bondisseur(5,7)

8962 - J. Pitkanen



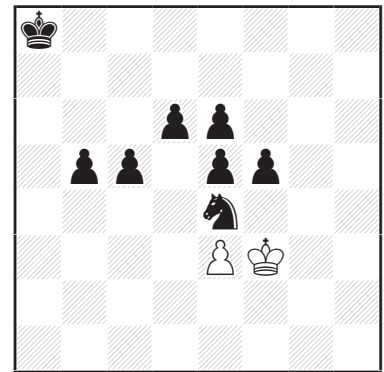
ss=13 (9+1) C+

8963 - S. Luce
dédié à Laurent Riguet



sh#15 (1+1+4) C+
 Circé Inversé
 Alphabétiques

8964 - S. Luce
& P. Tritten



sd=15 (2+8) C+
 b) ♔f3→f7
 Bordures avec ajout de Locuste

SOLUTIONS - PHÉNIX 312

DEUX-COUPS

8869 - Gérard Doukhan & Jean-Marc Loustau

1. ♖d4? [2. ♗×g4# A] mais 1... ♔é2! a

1. ♖g8? [2. ♗×g4# A] mais 1... ♔é4! b

1. ♙d6? [2. ♗d4, ♗g5# (B,C)]

1... ♔é2, ♔é4 (a,b) 2. ♗×g4# A

1... ♙d2(♙ç3) 2. ♗d4(♗g5)# B(C)

mais 1... ♖×d5!

1. ♗é3! [2. ♗×g4# A]

1... ♔é2(♔é4) a(b) 2. ♗d4(♗g5)# B(C)

Combinaison des thèmes Le Grand double condensé, Rudenko (deux menaces dans un jeu se retrouvent comme mats dans d'autres jeux) et Luukkonen, selon le schéma :

1.X? [2.A,B#] 1... a(b) 2.C#

1.Y! [2.C#] 1... a(b) 2.A(B)#

Cette combinaison est associée aux thèmes Le Grand (sur des défenses noires royales) et Dombrovskis. Première réalisation après vérification dans les bases de données Winchloe et Yacpdb.

8870 - Mihai Cioflanca & Gheorghe Ristea

1. ♙×g4? [2. ♗é6, ♖ç7#] mais 1... ♙b5!

1. ♖×ç3? [2. ♗×d5#] mais 1... ♗f5!

1. ♔b8! [2. ♖ç7#]

1... ♗b5(♙b5, ♗b6, ♗×d7, ♗g7)

2. ♗×d5(♗×d5, ♗×b6, ♗×d7, ♗é6)#

Thème **Hume** : dans une première défense, une pièce noire A autocloue indirectement une pièce noire B et décloue une pièce blanche qui mate par clouage de B ; dans une deuxième défense, B autocloue indirectement A et décloue une pièce qui mate par clouage de A.

8871 - Gérard Doukhan

1. ♗é7? [2. ♖ç4#] 1. ♗d7! [2. ♖ç4#]

1... ♗×a6 2. ♗×ç6# 1... ♗×a6 2. ♗é7# changé

1... ♗×é3 2. ♗×é5# 1... ♗×é3 2.f×é3# changé

1... ♗g8 2. ♖×é4# 1... ♗×d7 2. ♖×é4#

mais 1... ♗×f2!

Anti-Somov A1 sur la case ç4 (le contrôle d'une case x du champ royal noir par une pièce blanche est supprimée par la menace (qui n'est pas effec-

tuée par cette pièce). Ceci est possible car une troisième pièce blanche contrôle x (ce contrôle existe avant la menace). Les Noirs se défendent en supprimant ce troisième contrôle.

8872 - Gerhard Maleika

1. ♗b2? [2. ♗b3#]

1... ♗6×ç5(♗4×ç5) 2. ♗×ç7(♗f6)#

mais 1... ♖a3!

1. ♗8f3? [2. ♗f6#]

1... ♗6×ç5(♗é6~) 2. ♗2×ç5(♗×ç7)#

mais 1... ♖a8!

1. ♗2f3? [2. ♗f6#]

1... ♗6×ç5(♗é6~) 2. ♗8×ç5(♗×ç7)#

mais 1... ♙h4!

1. ♗2f7? [2. ♗×ç7#]

1... ♗4×ç5 2. ♗8×ç5#

mais 1... ♖ç6!

1. ♗8f7! [2. ♗×ç7#]

1... ♗4×ç5(♖ç6, ♖a8) 2. ♗2×ç5(♗a2, ♗×é6)#

Encore une forme du thème du tournoi Internet Belgrade 2019 (changements réciproques de deux mats en quatre phases) que l'auteur a présenté dans Phénix 310-311 (n°8774).

	♗b2?	♗8f3?	♗2f3?	♗2f7?	♗8f7!
♗6×ç5	♗×ç7	♗2×ç5	♗8×ç5		
♗4×ç5	♗f6			♗8×ç5	♗2×ç5

8873 - Pavel Murashev

1. ♙b7? A blocus

1... é×f5 2. ♗×é5# B

1... ♔é4 a 2. ♙×ç6#

1... é4 b 2. ♗d4# C

mais 1... a6!

1. ♙f4? [2. ♗×é5# B]

1... ç5 2. ♙b7# A

1... é×f4 2. ♗d4# C

(1... ♔éç5 2. ♗×é5# B)

mais 1... ♔é4! a

1. ♗g6? blocus

1... ♔é4 a 2. ♗é7# D

1... é4 b 2. ♗×é6#

1... ç5 2. ♙b7#

mais 1... é×f5!

1. ♗×g3! blocus

1... ♔é4 a 2. ♗×g2#

1... é4 b 2. ♗é7# D

1... ç5 2. ♙b7# A

1... é×f5 2. ♗×é5# B

Zagoruiko (sur les défenses **a** et **b**), mats **C** et **D** transférés et pseudo-Erokhin (sur les mats **A** et **B**).

8874 - Vasil Dyachuk

1...f×é6(♖×d5) **a(b)** 2. ♔×g6(é×d3)# **A(B)**

1. ♘h×g6? [2. ♖f5#]

1...f×é6(♖×d5) **a(b)** 2. ♘h4(♖×d5)# **C(D)**

1... ♚×é7(f×g6) 2. ♖é5(♔×g6)#

mais 1... ♚h5!

1. ♘f×g6! [2. ♖f5#]

1...f×é6(♖×d5) **a(b)** 2. ♘f4(♖f4)# **E(F)**

1... ♚é5, ♚×é7(f×g6) 2. ♖(×)é5(♔×g6)#

Zagoruiko sur les défenses **a** et **b** et switchback matants des deux Cavaliers blancs.

8875 - Miroslav Svitek

1. ♖f2! [2. ♖é3#]

1... ♖×b6 **AB** 2. ♚é5#

1... ♚d3 **BC** 2. é×d3#

1... ♚d4 **CD** 2. ♖×d4#

1... ♖ç5 **DB** 2. ♘×ç5#

1... ♖é5+ **DE** 2. ♚×é5#

1... ♖×f4+ **EB** 2. ♖×f4#

1... ♔×f2 **BF** 2. ♘×d2#

1... ♚×é2 2. ♖×é2#

Deux spirales de motifs défensifs :

- AB-BC-CD-DE

- CD-DE-EB-BF

Changements cycliques de trois motifs défensifs :

- BC-CD-DB

Changements cycliques de quatre motifs défensifs :

- BC-CD-DE-EB

Les motifs défensifs sont décrits ci-dessous :

A - création d'une case de fuite (sur la menace) par capture

B - contrôle direct de la case de la menace

C - contrôle de la case de la menace par déclouage indirect

D - création d'une case de fuite (sur la menace) par fermeture de ligne blanche

E - échec par le camp noir

F - capture de la pièce de la menace

8876 - Abdelaziz Onkoud

1. ♘f3? [2. ♘d6#] mais 1... ♚d4!

1. ♘f5? [2. ♘fd6#] 1... ♚d4 2.f3# mais 1... ♚d4!

1. ♘ç6, ♘é6? [2. ♘d6#] mais 1... d4!

Option du Cavalier blanc avec trois réfutations

différentes sur la même case (d4).

1. ♘b3! [2. ♘d6#]

1... d4(♚d4, ♚d4) 2. ♖ç6(♖f3, ♖f4)#

Les trois réfutations des essais thématiques font l'objet de trois mats différents par la Dame blanche.

1... ♔×f6(♔f8) 2. ♘×f6(♖é5)#

TROIS-COUPS

8877 - Abdelaziz Onkoud

1. ♘×b7? [2. ♔ç2 ~ 3. ♖b3, ♖ç5#] mais 1... ç5!

1. ♘d6? [2. ♘d×b7 ~ 3. ♖b3#] mais 1... ♔×a5!

car sur 2. ♖a3+ ♔b6 3. ♘ç8+? ♔ç7!

1. ♘ç7! blocus

1... ♔a4 2. ♖ç3 [3. ♔ç2#] b4 3. ♖a1#

1... ♔×a5 2. ♖a3+ ♔b6 3. ♘a8#

1... ç5 2. ♖b3+ ♔×a5 3. ♖×b5#

1... b6 2. ♖b3+ ♔×a5(♔ç5) 3. ♖a3(♖ç3)#

Belle activité de la Dame blanche.

8878 - Victor Sizonenko

1. ♘g3! [2. ♚é5 ~ 3. ♚×é4#]

1... ♚b4~ 2. ♘é2+ ♚×é2(d×é2) 3. ♚d5(♘ç2)#

1... ♚f4~ 2. ♘ç2+ ♚×ç2(d×ç2) 3. ♚d5(♘×é2)#

1... d2 2. ♚d5+ ♚b×d5(♚f×d5) 3. ♘ç2(♘é2)#

Thème Zilahi cyclique avec les deux Cavaliers blancs et la Tour b5. Échange des coups blancs dans les variantes I et II d'une part et dans la variante III avec les variantes I et II d'autre part.

8879 - Gérard Doukhan

1. ♘ç7? **A** [2. ♘ç6#]

mais 1... f×é4! **a** débloque la case f5

1. ♘g7? **B** [2. ♘ç6#]

mais 1... d×é4! **b** débloque la case d5

1. é×f5? [2. ♘g7 **B** ~ 3. ♘ç6# débloque la case f5
ou 2. ♘ç6+ ♔×f5 3. ♘g7#]

1... ♔×f5 2. ♘g7+ ♔é5 3. ♘ç6#

mais 1... g×f5! et si 2. ♘g7? 2... ♚g6+!

1. é×d5? [2. ♘ç7 **A** ~ 3. ♘ç6#] débloque la case d5

1... ♔×d5 2. ♘ç7+ ♔ç5(♔é5) 3. ♚b5(♘ç6)#

mais 1... ♚f7!

1. ♔é8! [2. ♘ç6+ ♔×é6 3. d8=♘#]

1... ♚f7 2. ♘×f7+ ♔×é6 3. d8=♘#

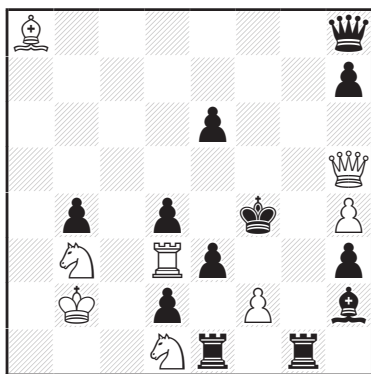
1... f×é4 **a** 2. ♘g7 **B** ~ 3. ♘ç6#

1... d×é4 **b** 2. ♘ç7 **A** [3. ♘ç6#] d5 3. ♚é6#

Essais logiques avec 1. ♖c7? et 1. ♖g7?. Thème **Banny** (sur les défenses **a** et **b** et les mats **A** et **B**). Thème **Caprice doublé** (dans une phase, une menace est réfutée par une défense qui provoque un effet, ici un déblocage. Dans une autre phase, la clé crée le même effet avec une nouvelle menace) : l'effet est le déblocage successif par les noirs et les blancs des cases d5 et f5. Le thème Caprice est très rare en 3# : aucun exemple dans Winchloe, deux exemples dans Yacpdb (voir le I). Sûrement le premier exemple présentant le thème doublé en trois coups.

**I - E. Fomichev
& A. Fyodorov**

20° Championnat de Russie 2018
5°-6° Place ex-æquo



#3 (8+12) C+

1. ♖a5? [2. ♖f3+ ♔é5 3. ♖c4#] mais 1... ♚×a8!
1. ♖×d2? [2. ♖f3+ ♔é5 3. ♖c4#]
1... ♜g4 2. ♖f7+ ♔é5 3. ♖c4#
1... ♚×a8 2. ♜×d4+ ♔é4 3. ♜×é4#
mais 1... ♜é2!

1. ♖×d4! [2. ♖f3+ ♔é5 3. ♖c6#]
1... ♜g3 2. f×g3+ ♔×g3, ♚×g3 3. ♖g5#
1... ♜g4 2. ♖f7+ ♔é5(♖f6) 3. ♖f3(♖×f6)#
1... ♚×a8 2. ♖×é6+ ♔é4 3. ♜d4#
1... ♖c8, ♖é8 2. ♖é2+ ♜×é2 3. ♜d4#

L'effet Caprice est ici le clouage (noir dans l'essai par 1... ♜é2! et blanc dans le jeu réel 1. ♖×d4!).

MULTICOUPS

8880 - Kurt Keller

1. ♔é4? A blocus
1... ♔c4 x 2. ♔b4 B ♔b5 3. ♔d3+ ♔a4 4. ♖éc3#
mais 1... ♔b5!

1. ♔b4+! B ♔c4 x 2. ♔é4 A ♔b5
3. ♔d3+ ♔a4 4. ♖éc3#
Miniature avec clé d'échec, Reversal (A et B) et problème figuratif, le premier de la série !

8881 - Steven Dowd

1. ♖f6? blocus mais 1... ♔c5!
1. ♜c8? [2. ♜c6 ♔d5 3. ♖f6+ ♔d4 4. ♖b3, ♜c4#]
mais 1... ♔d5!

1. ♔d3! blocus

1... ♔×d3 2. ♖g3 [3. ♜d8#] ♔d2 3. ♜h1 ♔d3
4. ♜d1# (2... ♔d4 3. ♜h5 ♔d3 4. ♜d5#)
1... ♔c5 2. ♜h6 [3. ♖b7+ ♔d4, ♔d5 4. ♜d6#]
2... ♔d4 3. ♜d6+ ♔c5 4. ♖b7#
1... ♔d5 2. ♜h6 [3. ♖b7 ~ 4. ♜d6#] ♔d4
3. ♜d6+ ♔c5 4. ♖b7#

L'idée derrière le sacrifice du Fou est que les Blancs ont toute la huitième ligne dégagée, mais ils ne peuvent en profiter et doivent donc ouvrir la colonne h, pourtant doublement occupée, pour pouvoir mater. Ceci est thématique dans les trois variantes de mat, avec la Tour de déplaçant en h5, h6 et h1. Le Roi noir a deux fuites et la clé lui en donne une troisième. Mouvement Umnov avec 2. ♖h5-g3 et 3. ♜h5. Une inversion simple mais plaisante entre échec et mat dans la deuxième variante (♖b7/♜d6) (auteur).

8882 - Kurt Keller

a) 1. ♔b7? mais 1... ♔×b5!
1. ♔a8! blocus 1... ♔×b5 2. ♔b7 ♔a5 3. ♖d4 b5
4. ♖c6# (2... ♔c5 3. ♖d4 b5 4. ♖é6#)

b) 1. ♔a8? blocus mais 1... ♔×b5!
1. ♔b7! blocus 1... ♔×b5 2. ♔d4 ♔a5 3. ♖×d6
♔b4 4. ♔c8 ♔a5 5. ♔c4 b5+ 6. ♔c5 b4 7. ♖c4#
4... b5 5. ♔b7 ♔a5 6. ♔c5 b4 7. ♖c4#

Échange de la clé et de l'essai entre les deux jumeaux (jumeaux caractéristiques, selon la terminologie de Seneca, dans sa série d'articles de 1956, publiée dans Thèmes-64). Deuxième problème figuratif de l'auteur dans ce numéro.

8883 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1... é6 2. ♖f6+ ♔×f4 3. ♖×h5 ~ 4. ♖g4#
2... ♔f5 3. ♖×h5+ ♔×f4 4. ♖g4#
3... ♔×f6 4. ♖f7#

1. ♔é3! [2.f3+ ♕f5 3. ♖b1+ ♜ç2, ♞d3 4. ♗×♞#]
 1... ♞é6 2. ♔h7+ ♕×d5 3. ♖b3+ ♕ç6 4. d5#
 1... ♕f5 2. ♖×h5+ ♕é4 3. ♞×b4 é6 4. ♗g4#
 1... b3 2. ♞ç3+ ♕f5 3. ♖×h5+ ♕f6 4. ♗f7#
 1... é7~ 2. ♞f6+ ♕f5 3. ♖×h5+ ♕×f6 4. ♗f7#
 Quatre variantes bien différenciées.

8884 - Bernard Courthiau

1. ♔é4, ♔d5? [2.b7 ~ 3.b8=♗] mais 1...f3! 2.b7 ♔f4! la menace échoue sur 2... ♔f4, alors que 2... ♔g5 ne pare rien.

1. ♔f3! [2.b7 ~ 3.b8=♗] 1... ♔g5 (1... ♔f4 n'est plus possible), 2.b7 h6 3. ♕é4 (3.b8? pat), 3... ♕ç6 4. ♕d4#

Thème : dans l'essai, les Noirs parent la menace M avec une pièce A qui effectue une manœuvre a. La pièce A ne dispose pas de manœuvre b. Après la clé, la pièce A pare la menace M avec une manœuvre b, ne disposant plus de la manœuvre a. Les Blancs exploitent l'effet dommageable de la manœuvre b.

Indien (une pièce blanche effectue un coup critique par rapport à une case sur laquelle une autre pièce blanche vient d'abord l'intercepter, puis lui réouvrir la ligne) + **Kling** (afin de parer une menace, les Noirs se défendent en immobilisant volontairement une de leur pièce en vue d'obtenir le pat) associé au thème (auteur)

8885 - Mikola Chernyavsky

a) 1. ♖ç1! [2. ♖a1#] 1... ♖h8+ 2. ♕g3 ♖h3+ 3. ♕×g4 ♖h1 4. ♖×h1 ~ 5. ♖a1#
 3... ♖g3+(♖h4+) 4. ♕×g3(♕×h4) ~ 5. ♖a1#
 3... d2 4. ♖a1+ ♖a3 5. ♖×a3#
 b) 1. ♖ç1! [2. ♖a1#] 1... ♖h8+ 2. ♕g5 ♖g8+ 3. ♕h6 ♖h8+ 4. ♕g7 ♖h1 5. ♖×h1 ~ 6. ♖a1#
 4... ♖h3 5. ♖a1+ ♖a3 6. ♖×a3#
 4... ♖h7+(♖g8+) 5. ♕×h7(♕×g8) ~ 6. ♖a1#

Les Noirs se battent pour empêcher le mat en a1. Zig-zags du Roi blanc (auteur). Thème de la chasse : la Tour noire est capturée sur quatre cases différentes dans chaque jumeau : h1, g3, h4 et a3 dans a) et h1, a3, h7, g8 dans b).

8886 - Kurt Keller

1. ♞d7+! ♕f5 2. ♞×d4+ ♕g5 3. ♕f3 ♕h5
 4. ♕×f4 ♕h6 5. ♞f6 [6. ♞f5#] g×f6 6. ♞f5+ ♕h5
 7. g7# (si 5...é×f6 6. ♕g4 ~ 7. ♞f5#)
 Clé d'échec, sacrifice de Cavalier (auteur).

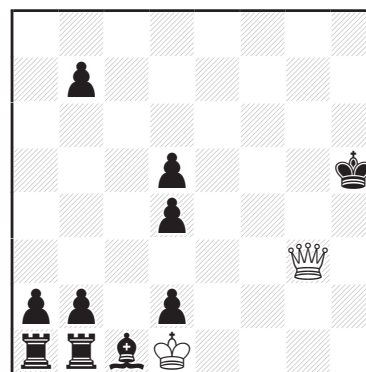
8887 - Bernard Courthiau

1. ♖g8! ♗×g8 2. h×g8=♗ ♕h6 (si les Noirs avaient le trait, il y aurait un mat rapide après : 3... ♕h5 4. ♗g7 ♕h4 5. ♗g4#), 3. ♗f7 ♕g5 4. ♗é6 ♕h5 5. ♗g4+ ♕h6 6. ♗g8! (maintenant le trait est aux Noirs !), 6... ♕h5 7. ♗g7 ♕h4 8. ♗g4#
 Un long duel ♗-♕ après sacrifice de la Tour blanche, qui n'est pas sans rappeler les problèmes d'Halumbirek dans les années 60 (voir par exemple le II).

II - J. Halumbirek

Thèmes-64 1961

Mention d'Honneur Spéciale



#44

(2+10)

1. ♗f4! ♕g6 2. ♗é5 ♕f7 3. ♗d6 ♕é8 4. ♗ç7 d3
 5. ♗d6 ♕f7 6. ♗é5 ♕g6 7. ♗f4 ♕h5 8. ♗g3 d4
 9. ♗f4 ♕g6 10. ♗é5 ♕f7 11. ♗d6 ♕é8 12. ♗ç7
 ♕f8 13. ♗d7 ♕g8 14. ♗é7 ♕h8 15. ♗f7 b6
 16. ♗g6 b5 17. ♗f7 b4 18. ♗g6 b3 19. ♗g5 ♕h7
 20. ♗f6 ♕g8 21. ♗h6 ♕f7 22. ♗g5 ♕é6 23. ♗f4
 ♕d5 24. ♗f5+ ♕d6 25. ♗é4 ♕d7 26. ♗é5 ♕d8
 27. ♗é6 ♕ç7 28. ♗d5 ♕ç8 29. ♗d6 ♕b7 30. ♗ç5
 ♕a8! 31. ♗b5 ♕a7 32. ♗d5 ♕b8 33. ♗ç6 ♕a7
 34. ♗ç8 ♕b6 35. ♗d7 ♕ç5 36. ♗é6 ♕b5 37. ♗d6
 ♕ç4 38. ♗ç6+ ♕b4 39. ♗d5 ♕a4 40. ♗d7+
 ♕b4 41. ♗ç6 ♕a5 42. ♗b7 ♕a4 43. ♗b6 ♕a3
 44. ♗a5#

8888 - Petro Novitsky & Vladimir Samilo

1. ♗h6? ♔é1!
 1. ♗a8! [2. ♗×g2#]
 1... ♔×a8 2. f8=♗ [3. ♗×a8+ ♕h2 4. ♗g2#] ♔g2
 3. ♗a8 [4. ♗×g2#] ♔×a8 4. é8=♗ [5. ♗×a8+ ♕h2
 6. ♗g2#] ♔g2 5. ♗a8 [6. ♗×g2#] ♔×a8 6. ♔f3+
 ♔×f3 7. ♖h7+ ♔h5 8. ♖×h5#

Phénix doublé, ouverture de ligne pour la Tour blanche, sacrifice systématique de la Dame blanche, switchback du Fou blanc, va-et-vient entre a8 et é8 et mat modèle (auteurs).

8889 - Bernard Courthiau

1. ♖é1! ♗ç1 2. ♙é3+ ♚b1 3. ♙×ç5 ♗ç1 4. ♙é3+ ♚b1 5. ♙h6 ç5 6. ♖g5 ♗ç1 7. ♖h5+ ♚b1 8. g5 ♗ç1 9. g6+ ♚b1 10. ♖g5 ♗ç1 11. ♖g4+ ♚b1 12. ♖f4 ♗ç1 13. ♖f1+ ♚b1 14. ♗f2#

Thème Indien associé au thème **Herlin** (une pièce contourne la case critique pour s'embusquer derrière une pièce blanche qui la démasquera au dernier coup pour faire mat) en série avec le thème **Zabunov** (la Tour blanche est pièce avant de la batterie ♖-♙ puis pièce-arrière de la batterie ♗-♖). Le thème Indien est reproduit quatre fois avec deux pièces de batterie avant différentes (Tour et Pion), le thème **Klasinc** (une pièce A quitte une case x pour permettre à une pièce B de passer par x pour atteindre sa destination. Puis A revient sur x) est doublé, sur la diagonale g1-ç5 et la colonne f1-f4. En prime, on a un switchback du Fou, de la Tour et du Roi blancs. Plus accessoirement, on peut voir un mécanisme d'écluse et que le Roi blanc joue deux coups, le premier - la clé - et le dernier - le coup matant (auteur).

ÉTUDES

8890 - Michael Pasman

Une étude très agréable pour un solutionniste, les Blancs n'ayant à chaque fois qu'un seul coup pour ne pas perdre immédiatement et pour autant l'étude n'est pas simple !

1. ♖a1 ♗×ç4 2. ♙d6 ♗d3+
1.d4+! ♗×d4 **2.ç5+!** (2. ♖a1 ♗×ç4)
2... ♗×ç5 3. ♖a6! ♗ç4 **4. ♖ç6+ ♚b3 5. ♖b6+!**
 5. ♗b8? ♗f7! 6. ♖b6+ ♗ç3 7. ♖ç6+ ♗d2+
5... ♗ç3 6. ♖ç6+ ♚b2! (6... ♗d2 est moins bon car après 7. ♖d6+ ♗ç1 8. ♗b8 et 8. ♗ç8 annule).
 7. ♖b6+ ♗ç1 **8. ♗b8!** un coup a priori surprenant.
 En fait, le Roi ne peut venir sur la sixième à cause de ♗d2 et comme ♗ç8 et ♗é8 perdent de suite...
 8. ♗ç8? ♗f7! et ♖b7 n'est plus possible
8...g5 (8... ♗f7 9. ♖b7!)=
9. ♖b7! il faut menacer d'aller prendre le Pion g sans approcher la Tour sur la cinquième rangée car elle serait trop près pour faire échec perpétuel au Roi noir. (9. ♖f6? g4!-+)
9... ♗g6 (9...g4 10. ♖g7! ♗d2 11. ♖d7+ ♗ç3 12. ♖ç7+ ♗b2 13. ♖b7+ ♗ç1 14. ♖g7!)
10. ♖g7! ♗b2 **11. ♖b7+ ♗ç3 12. ♖ç7+ ♗d2**
13. ♖d7+ ♗ç1 14. ♖g7 ♗d1 15. ♖d7+ ♗é2
16. ♖ç7 ♗f4 17. ♖×ç2+=

8891 - Martin Minski

J'aime surtout les études charmantes pour solutionnistes. Celle-ci me plaît donc beaucoup. Les variantes secondaires (1... ♗b4+ par exemple ou l'essai 1. ♖ç4+?) sont très claires.

La solution est très facile à comprendre MAIS pour autant elle ne se trouve pas facilement car il y a un jeu noir ET un jeu blanc.

1. ♖ç8 ♗a6 2. ♗f4! (sacrifice de Cavalier)
2... ♖×f4 3.é7 ♗ç7! (contre sacrifice de Cavalier)
 3... ♖é4 4. é8=♗ ♖×é8 5. ♖×é8+
4. ♖×ç7 ♖é4 5. ♖ç4+! (la pointe)
 5.d3 ♖é2+= ; 5. ♖d7+ ♗ç5 6.d4+ ♗ç6=
5... ♗×ç4 6.d3+ (fourchette), **6... ♗d5 7.d×é4+/-**
 Je suis ravi qu'un compositeur aussi primé fasse aussi des «petites choses très agréables» destinées à tous les amateurs d'échecs du monde en sachant qu'elle n'aura (probablement?) pas d'autre prix que le plaisir des lecteurs.

8892 - Jan Sprenger

Saluons l'arrivée parmi les auteurs d'études de Phénix du Grand-Maître Jan Sprenger avec une étude à visage humain.

1. ♙d8? ♗d5+! 2. ♗g1 ♗×d8 3. ♗f7+ ♗×f6
 4. ♖f1+ (4. ♗×d8 ♙×d1=), 4... ♗é7
 5. ♗×d8 ♗×d8=
 1. ♖g6+? ♗h5 2. ♖dg1 ♙ç6+! (2... ♗d5+?
 3. ♖1g2+-), 3. ♖×ç6 ♗d5+ 4. ♗h2 ♗×ç6=
1. ♖df1! ♙ç6+! après tous les autres coups, l'attaque blanche est décisive. Par exemple 1... ♗d5+
 2. ♗g1 ♗×a5 3. ♗f7+ ♗h4 4. ♖6f4+--
2. ♖×ç6 ♗d5+ 3. ♗g1 (3. ♗h2 ♗é5+! {3... ♗×ç6 4. ♗f7+ ♗h5 5. ♖f5+ ♗h4 6. ♙é1+, ♙d8+ ♗g4 7. ♗é5+ +-}, 4. ♗h3 ♗é3+! 5. ♗g2 ♗é4+=)
3... ♗×ç6 4. ♗f7+ ♗h4! (4... ♗h5 5. ♖f5+ ♗g4 6. ♗é5+--)
5. ♖f4+! (5. ♙é1+? ♗h3 6. ♗g5+ ♗g4=)
A - 5... ♗g3 6. ♖g4+! ♗h3 7. ♙é1! (avec la menace de ♖h4#, ou ♖g3+~ ♖g6+ donc :
 7... ♗×g4 8. ♗é5+ ♗f5 9. ♗×ç6+-
B - 5... ♗h3 6. ♗g5+ ♗g3 7. ♖é4! (évite le mat en g2 et prépare ♙é1+), 7...d3 8. ♙é1#

8893 - Jarl Ulrichsen

L'auteur reprend une idée de Hildebrand avec qui il était ami. Ce dernier regrettait de ne pouvoir avoir le Pion en b2 ainsi que le fait que le Roi noir soit déjà en position dans le coin. L'auteur réussit

une composition où le Pion b ainsi que les Rois traversent l'échiquier ce qui produit une fin particulièrement inattendue. Je considère que cette étude est réellement une œuvre originale.

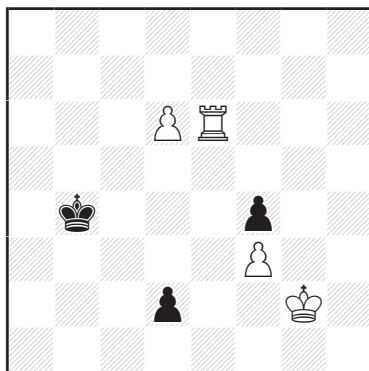
1. ♖b4! g×f2 (1...é5 2.f×g3 é4 3. ♖d4)
2. ♖h4+ (2. ♖f4? d2 3. ♖h4+ ♖g6 4. ♖h1 ♖g5 5. ♖b4 ♖f4 6. ♖ç3 ♖é3! {pas 6... ♖g3? 7. ♖×d2 ♖×g2 retombant dans la solution}, 7. ♖d1 é5 8.b4 ♖é2 9. ♖×d2+ ♖é1=)
- 2... ♖g6 3. ♖h1 ♖g5 (3...d2? perd un temps important : 4. ♖b4 ♖g5 5. ♖ç3 ♖f4 6. ♖×d2 ♖g3 7. ♖é2 ♖×g2 8. ♖f1)
4. ♖b4 (4.b4? é5 5.b5 é4 6.b6 é3 7.b7 é2 8.b8=♖ é1=♖+ 9. ♖b5 ♖×h1)
- 4... ♖f4 5. ♖ç3 (évidemment pas 5. ♖ç4? ♖é3 6. ♖ç3 ♖é2 7.b4 f1=♖ 8. ♖×f1 ♖×f1 9. ♖×d3 ♖×g2)
- 5... ♖g3 6. ♖×d3 ♖×g2 7. ♖é2 ♖×h1 8. ♖f1!! (et non 8. ♖×f2? é5 9.b4 é4 10.b5 f4 11.b6 é3+ 12. ♖f1 f3 13.b7 é2+ 14. ♖f2 é1=♖+ 15. ♖×é1 ♖g2 16.b8=♖ f2+ 17. ♖d2 f1=♖)
- 8...é5 9.b4 é4 10.b5 f4 (10...é3 11.b6 f4 12.b7 f3 13.b8=♖ = {13.b8=♖? é2+ 14. ♖×f2 é1=♖+ 15. ♖×é1 f2+ 16. ♖×f2, ♖f1 pat})
- 11.b6 é3 12.b7 f3 13.b8=♖! +-

8894 - Vladimir Samilo

Dédié à Henri Rinck

Cette année marque le 150^{ème} anniversaire de la naissance de Henri Rinck (1870-1952), l'un des fondateurs de l'Étude moderne. Il a laissé un héritage créatif unique - plus de 1700 études, qu'il a composées pendant 50 ans de travail dans ce domaine. H. Rinck est l'auteur de cinq collections de ses études, la première ayant été publiée en 1909 (150 études), et la dernière en 1952 (1414 études).

III - H. Rinck La Stratégie 1920



+ (4+3)

Notez que la grande majorité des études de Henri Rinck ont résisté à l'épreuve du temps pour ce qui est de leur exactitude.

1. ♖é4+ ♖ç3 2. ♖d4! ♖×d4 3.d7 ♖é3 4.d8=♖! ♖é2 5. ♖h3 (ou 5. ♖é8+ ♖d3 6. ♖h3), 5...d1=♖
6. ♖×d1 ♖×d1 7. ♖g4 ♖é2 8. ♖×f4 +-

Mon attention a été attirée par cette étude publiée dans *La Stratégie* en 1920. Elle met en œuvre l'idée d'éviter le pat au centre de l'échiquier grâce à la sous-promotion d'un Pion en Tour. J'ai malheureusement découvert un dual mineur dans cette étude, juste après la réalisation de l'idée. Le travail sur la correction a apporté un résultat positif : il a permis non seulement de sauver l'idée présente dans l'original, mais aussi de donner à l'étude une sonorité moderne, grâce à l'ajout du jeu dans l'introduction, ainsi que d'une nouvelle pointe dans la finale de Pions (Vladimir Samilo).

1. ♖f7+ ♖é6 (1... ♖d4 2. ♖é4+ ♖ç3 3. ♖ç4+ ♖d3 4. ♖ç5+- par exemple : 4...d1=♖ 5. ♖d5+ ♖é2 6. ♖×d1 ♖×d1 7. ♖é8 ♖d2 8. ♖×d7)
2. ♖×é6+ d×é6 3. ♖é4+ ♖ç3 (ou 3... ♖ç5)
4. ♖d4! ♖×d4 5.d7 ♖é3 6.d8=♖! (6.d8=♖? d1=♖ 7. ♖×d1 pat)
- 6... ♖é2 7. ♖h3 d1=♖ 8. ♖×d1 ♖×d1 9. ♖g4 ♖ç2! 10. ♖×f4! (10. ♖g5? ♖d3!, non 10... ♖b3? 11. ♖f6 ♖×a4 12. ♖×é6 ♖b3 13. ♖d5+-)
- 10... ♖b3 11. ♖g5!! (11. ♖é4? ♖×a4 12.f4 ♖b4!= ; 11. ♖é3? ♖×a4 12.f4 ♖b5!=)
- 11... ♖×a4 12.f4 ♖b3 13.f5 a4 14.f×é6!+- (14.f6? a3=)

RÉTROS

8895 - Thomas Volet

Le Pion blanc é2 a capturé la seule pièce noire manquante et les Pions noirs revendiquent quatre captures, soit toutes les pièces blanches manquantes.

Donc le ♖h a été promu dans l'axe, ce qui empêche le retour immédiat d'un Pion noir sur la colonne h et le Pion blanc f6 a joué dans l'axe, ce qui impose une capture avec le Pion noir actuellement en f5 (é6×f5). Les Pions noirs en g3 et g6 viennent donc des colonnes f et h, et le Pion noir g3 ne peut pas non plus retourner en colonne f immédiatement. Ses seuls rétro-coups sont g4-g3 et g5-g4.

La liberté provisoire de la Tour blanche et de la Dame blanche dans le coin Nord-Est ne permet pas d'ouvrir la cage du Roi blanc. Il faut donc soit

bouger le Roi noir, soit permettre au Roi blanc d'accéder à ç7. Bouger le Roi noir nécessite la reprise du coup é2×d3 et donc le retour du Fou Roi blanc. Mais celui-ci ne peut être remis en jeu que par d7×é6, ce qui impose également le retour du Fou Dame noir en ç8, ce qui est impossible !

Comment donc intercaler un écran en d7, afin de libérer le Roi blanc ?

On peut sortir la Dame blanche jusqu'en ç2 ou b1, mais pas plus loin pour le moment. On ne pourra pas reprendre b2-b3 à cause du Fou Dame blanc qui doit revenir en ç1. La Tour blanche ne pourra pas atteindre d7 et les pièces noires non-plus. Il faut donc un écran en ç3 pour la Dame blanche après avoir repris ç2-ç4. Cet écran se fera avec la Tour blanche, qui elle-même doit bénéficier d'un écran du Fou noir pour passer par g4-f4.

Solution rétro : pendant que le Fou noir oscille ♖g5-h5-h7/♗b1-ç2-d1-h5-h7-g8 et maintenant ç2-ç4 libérant le Fou noir, ♙é4-d5-ç4-b5-a4/♖g4-g5/a7-a6/♗f4-g4/♙d5-é4/♗f3-f4+

Le Fou noir est libre et la Tour blanche peut venir en ç3 faire écran pour la Dame blanche : ♖ç3-ç5-é5-é3-f3/♗a3-b2-b1. Maintenant le Fou noir vient faire écran à la Dame blanche pour franchir a4(b4) et la Tour blanche fait un autre écran en ç5. ♖ç5-ç3/♙d5-ç4/♗b4-a3/♙ç4-d5/♗d7-ç7-b6-b4+/♙d5~/♙ç7-d6/♙é5-d4 etc...

On note que les tempos noirs du Pion noir g3 (possibles après la sortie de la Tour blanche) ne sont pas nécessaires pour la fin du rétro-jeu.

Verrou du Pion blanc en ç2 (après le passage de la Dame blanche)

Rétro-écrans multiples : ♙é4/♖, ♖ç3/♗, ♙ç4/♗, ♖ç5/♗, ♗d7/♖

Rétro-déclouage du Roi blanc (♙d6/♗d7/♙d4), de la Tour noire (♖é7/♙f8/♙d6).

8896 - Michel Caillaud

1.g4 h5 2.g×h5=(ç) ♙f6(♙) 3.ç×f6(♙) ♖h7(♙) 4.♙h4(ç) ♙g8(♙) 5.çg2(♙) (C+ Jacobi en 0,1")

8897 - Peter Wong

a) 1.d4 a5 2.♙f4 ♖a6 3.♙d6 ♖×d6 A
4.♗d3 ♖×d4 B 5.♗é4 ♖×é4 C
b) ♖é4→d6
1.d4 a5 2.d5 ♖a6 3.d6 ♖×d6 B
4.♙h6 ♖×h6 A 5.♗d6 ♖×d6 C

c) =b) + ♖d6→g5

1.d4 a5 2.d5 ♖a6 3.d6 ♖×d6 B
4.♗d5 ♖×d5 C 5.♙g5 ♖×g5 A

d) =c) + ♙a5→a4

1.d4 a5 2.♗d2 a4 3.♗a5 ♖×a5 C
4.d5 ♖×d5 B 5.♙g5 ♖×g5 A

(e) =d) + ♖g5→d5

1.d4 a5 2.♗d2 a4 3.♗a5 ♖×a5 C
4.♙g5 ♖×g5 A 5.d5 ♖×d5 B

(f) =e) + ♙a4→a5, ♙é2→é3

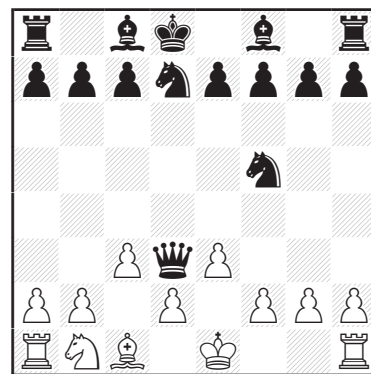
1.d4 a5 2.♙h6 ♖a6 3.é3 ♖×h6 A
4.♗h5 ♖×h5 C 5.d5 ♖×d5 B

Les trois pièces blanches manquantes ♙[A], ♙[B] et ♗[C], sont capturées de manière cyclique. On a ici un double cycle 3×3, afin de couvrir toutes les permutations de ces captures. À titre de comparaison, un cycle simple 3×3 de captures a été réalisé par l'auteur dans *The Problemist* en 1992 (IV) :

IV - P. Wong

The Problemist 1992

4° Mention d'Honneur



Partie (13+15) C+

Justificative en 7,0 coups

b) ♗d3→b3 c) ♗d3→h4

a) 1.ç3 ♙h6 2.♗a4 ♙f5 3.♗×d7+ ♗×d7 4.çf3 ♙d8 5.çd4 ♗×d4 6.é3 ♙d7 7.♙d3 ♗×d3
b) 1.çf3 ♙h6 2.çé5 ♙f5 3.ç×d7 ♗×d7
4.é3 ♙d8 5.♙b5 ♗×b5 6.ç3 ♙d7 7.♗b3 ♗×b3
c) 1.é3 ♙h6 2.♙b5 ♙f5 3.♙×d7+ ♗×d7
4.ç3 ♙d8 5.♗a4 ♗×a4 6.çf3 ♙d7 7.çh4 ♗×h4

8898 - Kostas Prentos

1.é4 a6
2.♙×a6(-♙a6,f1=♙) ♙×d2(-♙d2,f1=♙)
3.♗×d7(-♗d7,d1=♙) ♙×b2(-♙b2,d1=♙)
4.h3 ♙×h3(-♙h3,ç8=ç)
5.♖×h7(-♖h7,h1=♙) ♙×f2(-♙f2,h1=♙)
6.ç×é7(-çé7,ç8=♙) ♖×h1(-♖h1,h8=ç)
7.ç×f7(-çf7,h8=♙) ♙f7 8.♙h6 ♗é8

9. ♖d2 ♔×é4(-♔é4,é8=♖)
 10. ♖×g7(-♖g7,é8=♗) ♕g7
 11. ♔ç1 ♕a1 12. ç3 ♕×ç3(-♕ç3,a1=♖)
 13. ♔×ç7(-♔ç7,ç1=♗) ♗×a2(-♗a2,ç1=♖)

Testé partiellement avec Jacobi v0.7.5 (conditions : Kamikaze Rex Inclusive & PlatzWechsel Circe) et avec des contraintes. Pour Winchloe, il s'agit de Kamikaze Rex Inclusiv + Circé Échange).

Sept Cavaliers Ceriani/Frolkin. Ce problème a été inspiré par l'article de Nicolas Dupont *Les Échecs Anti-Capture et Auto-Capture*, Phénix 298 (juillet-août 2019), p.11586-11588.

8899 - Nicolas Dupont

Les conditions de cette partie justificative sont :

Pièces Fonctionnaires Noires : une pièce noire ne peut jouer que si elle est menacée.

Les Noirs passent leur tour s'ils n'ont pas de coup légal : concept clair.

1. ç3 2. ♔ç2 h5 3. ♔h7 ♗h6 4. d3 ♗f5 5. ♖d2 ♗g3
 6. h×g3 ♔g8 7. ♔h4 ♔h8 8. ♔a4 h4 9. ♖é3 h3
 10. ♖d4 h2 11. ♖ç5 h1=♗ 12. ♔h2 ♔h3 13. g×h3
 a5 14. ♕g2 b5 15. ♕b7 ♔a6 16. ♖f3 ♔h6
 17. ♖h4 ♔h8 18. f3 ♗f2 19. ♕é4 ♗g4 20. ♕f5
 ♗h6 21. ♔é4 ♗g8 (C+ Jacobi avec contrainte
 g2×h3 et h2×g3 en 1h52'19'')

Certaines conditions féeriques sont inadaptées aux Parties Justificatives parce qu'il n'y a pas de coup possible dans la position initiale du jeu. C'est par exemple le cas de Échecs Fonctionnaires : une pièce ne peut jouer que si elle est menacée.

La dernière mouture du programme de résolution Jacobi offre un moyen de pallier à ce manque : n'appliquer la condition qu'aux Noirs, qui, de plus, peuvent passer leur tour lorsqu'ils n'ont pas de coup disponible. Pour vérifier un tel énoncé il faut utiliser les commandes Functionary Black et BlackPassesIfStuck. Le symbole != qu'on trouve parfois dans une solution signifie que les Noirs se sont mis en situation de ne plus pouvoir jouer (auto-pat).

Dans ce problème le Cavalier g8 et la Tour h8 sont capturés en croix, le Cavalier g8 au diagramme est issu de promotion (Pronkin) tandis que la Tour h8 provient de a8 (Sibling). On note aussi un switchback de la Tour h8 d'origine en bonus. À l'exception de 14...b5 tous les coups Noirs sont thématiques. De leur côté, les Blancs utilisent diverses astuces pour menacer les pièces Noires qui doivent jouer.

La Tour é4 nécessite une capture croisée par les Blancs. Comme le Pion h7 a été capturé sur la colonne h ou après promotion en h1 (car aucune pièce blanche n'est manquante), cette capture croisée est obligatoirement ♖g2×h3/♖h2×g3. En ajoutant cela en contrainte, Jacobi ne trouve que la solution voulue, le problème est donc HC+ (Human-Computer tested).

8900 - Nicolas Dupont

Les conditions de cette partie justificative sont :

Fonctionnaires Noirs en Équipe : les Noirs ne jouent que si une de leurs pièces est menacée.

Les Noirs passent leur tour s'ils n'ont pas de coup légal : concept clair.

1. ♖f3 2. ♖é5 a5 3. ç4 ♔a6 4. ç5 ♔f6 5. ç6 ♗a6
 6. ç×b7 ç5 7. ♖ç6 d×ç6 8. f4 ♔d5 9. f5 ♕×f5
 10. b8=♔+ ♖d7 11. a4 é6 12. ♔a3 ♕d6 13. ♔g3
 ♗é7 14. ♔g6 h×g6 15. ♖f2 ♔h7 16. ♖g1 ♕×b8
 (C+ Jacobi en 1h06'15'')

Dans ce problème les Noirs travaillent « en équipe », ce qui signifie qu'il suffit qu'une seule pièce noire soit menacée pour que ce camp puisse jouer n'importe quel coup légal. Pour le vérifier avec Jacobi, il suffit d'ajouter « Team » à Functionary Black.

Le problème montre un thème classique en PJ féerique : la Dame Schnoebelen (promotion capturée sans avoir bougé, impossible à motiver de façon orthodoxe). L'idée est de d'abord vider les diagonales autour de la case thématique b8 afin d'empêcher la promotion d'être un Fou. Puis le placement du Roi Noir en d7 l'empêche d'être un Cavalier. Finalement la libération de la dernière rangée l'empêche d'être une Tour.

AIDÉS

8901 - Anton Bidlen

1. a6 ♔b4+ 2. ♖a5 ♖ç6#
 1. a5 ♖ç4 2. ♖a6 ♔×a5#

Mats modèles avec ce tanagra orthodoxe, un oiseau rare.

8902 - Vito Rallo

1. ♗g5 ♕é6 A 2. ♗h7 ♖×g6# B
 1. ♕h7 ♖g6+ B 2. ♖g8 ♕é6# A
 1. ♖h7 g5 2. ♔h8 ♕×g6#

Échange des coups blancs, auto-blocages noirs, trois mats modèles.

8903 - Vito Rallo

1. ♖é8 ♘d5 2. ♗d8 ♙g4#
1. ♗é7 ♘ç6 2. ♗ç7 ♙é8#
1. ♗d8 ♙é8+ 2. ♗ç7 ♘a6#

Collection d'autoblocages noirs.

8904 - Mihaiu Cioflanca

1. ♙é4 ♗é7 2. ♗d6 ♗×g7# modèle
1. ♙b2 ♗×b2+ 2. ♗d3 ♘ç5#
1. ♗d3 ♘ç5+ 2. ♗ç2 ♙a4#
1. ♗é5 ♗×a3 2. ♗é6 ♗é7#

Première variante : déclouage de la Dame blanche par couverture en d6 sur la diagonale a3-f8.

Seconde variante : déclouage direct par le départ du Fou a3. On peut regretter que la troisième et quatrième variante ne proposent pas de thème de déclouage : mat du Fou blanc dans la troisième variante et mat de la Dame dans la quatrième mais avec un Cavalier a6 «hors jeu».

8905 - Mikola Vasyuchko

& Mikola Chernyavsky

- 1.é×d4 ♗×ç5 2.d3 ♗×d5#
1. ♗×d4 ♗×ç5 2. ♗d3 ♗×é5#
1.ç×d4 ♗×d5 2.d3 ♗×é5#

Élimination du Pion d4 par trois pièces noires afin d'ouvrir la cinquième rangée et fermer la ligne du Fou.

8906 - Slobodan Saletić

- 1... ♗b4 2. ♗ç2 ♗b5 3. ♗a2 ♘ç4#
1... ♗ç6 2. ♗b4 ♘ç4 3. ♗b5 ♗b6#

Échange de place de pièces blanches : le Cavalier mate en ç4 puis la Tour en b6.

8907 - Jorma Pitkänen

- a) 1. ♙d8 ♘h5 2. ♗é8 ♗g7 3. ♗é7 ♘f6#
b) 1. ♗é6 ♗h7 2. ♗é8 ♗g6 3. ♙é7 ♘é6#

Tanagra aristocratique. Un Y et un T en l'honneur du regretté Yves.

8908 - Claus Grupen

1. ♗a3 ♘é3 2. ♙é6 ♗ç3 3. ♙a2 ♘ç2#
1. ♗a5 ♗ç5 2. ♙f1 ♘d4 3. ♙a6 ♘b3#

Tanagra aristocratique. Ce matériel a déjà été utilisé en h#n, mais avec deux mats de Fou. Ici le Fou noir autobloque et le Cavalier blanc mate à chaque fois.

8909 - Claude Beaubestre

1. ♗ç4 ♗é3 2. ♙ç2 ♘d3 3. ♙b3 ♗ç5#
1. ♗é5 ♗é2 2. ♗f4 ♗g5 3. ♙é4 ♘h3#

Ce joli tanagra orthodoxe, propose avec une position de départ en triangle isocèle, des mats idéaux avec échange de fonction des pièces blanches. C'est apparemment le meilleur cas de ce genre.

8910 - Mihaiu Cioflanca & Gheorghe Ristea

- a) 1. ♙d5 f7 2.é5 f8=♗+ 3. ♗é6 ♙g4#
b) 1. ♙d7 f7 2.é6 f8=♗ 3. ♗é7 ♙ç5#
c) 1. ♗é8 f7 2. ♗ç7 f8=♗ 3. ♗d8 ♘×é6#

Promotion du Pion f sur la même case f8 avec trois promotions différenciées. On regrette évidemment l'Allumwandlung... et le jeu blanc monotone.

8911 - Christer Jonsson

- 1.a1=♗ ♘b5 2. ♗×a3 ♙a4 3. ♗aé7 ♘d6#
1.a1=♗ ♘é4 2. ♗×d1 ♗×é3 3. ♗d7 ♘d6#

Deux promotions différenciées du même Pion a2 visant ensuite à auto-bloquer en é7 ou d7, tandis qu'une batterie matante ♙-♘ ou ♗-♘ se crée.

8912 - Evgeny Fomichev

- a) 1. ♗×a3 ♙×a3 2. ♗×a2 ♗×b4 3.d5 ♗é7#
b) 1. ♗×b2+ ♗×b2 2.b×a3 ♗b8+ 3. ♗d7 ♗b7#

Un problème d'ouvre-boîte car il faut sortir les pièces blanches tout en évitant les clouages et les lignes noires fermées.

8913 - Christopher Jones

- a) 1.é×d4 ♗ç4 2.é5 ♗×ç6 3.d3 ♗ç4#
b) 1.é×f5 ♙g6 2.é6 ♙×h5 3.f4 ♙g6#

Une idée originale et paradoxale : un Pion blanc (d4 ou f5) est capturé par un Pion noir afin que celui-ci puisse avancer puis libérer une ligne (quatrième rangée ou diagonale b1-h7) pour que la Tour ou le Fou blanc matent après un switchback.

8914 - Mihaiu Cioflanca

- a) 1... ♘d6 2. ♗f6 ♗d2
3. ♗d4+ ♗é3 4. ♗d5 ♘ç4#
b) 1... ♗d2 2. ♗é4 ♘h4
3. ♗d4 ♙é6 4. ♗ç5 ♘f3#

Un écho aristocratique avec mats idéaux du couple Fou-Cavalier, mais ce thème a déjà été très exploré. Attention aux risques d'anticipations.

8915 - Abdelaziz Onkoud

1... ♖a6 2. ♜b6 ♗×ç4 3. ♞×ç4 g3 4. ♜é3 ♘ç5#
 1... ♘f8 2. ♞ç7 ♘×é6 3. ♞×é6 ♘f1 4. ♞f4 ♗f5#
 Échange de fonction des couples : ♗ç8-♘d7 (Zilahi) et ♘h2-♖g2 (garde active - garde passive).
 Sacrifices actifs en deux temps du couple ♗ç8-♘d7. Tous les coups noirs sont effectués par le ♜a8 et les deux mats sont modèles.

8916 - Mihai Cioflanca

1. ♜é6 ♗×ç7 2. ♞g7 f×g7
 3. ♚f8 g×f8=♚ 4. ♜a8 ♚×b8#
 1.ç5 ♚×h4 2. ♜ç6 ♚g3 3. ♜d6 ♚f4 4.ç6 ♚f5#
 La première solution propose un double sacrifice de pièce noire afin de promouvoir le Pion f6, tandis que la diagonale h2-b8 s'ouvre au profit de la Dame de promotion qui mate. La seconde voit la création d'une batterie royale matante, toujours sur la même diagonale h2-b8

8917 - Jean Carf

1. ♜d5 ♗×ç3 2. ♜ç4 ♗×d4
 3. ♜b3 ♗a7 4. ♜b2 ♗×b8 5. ♜a1 ♗é5#
 Échange de place Fou blanc/Roi noir dans les positions finales : une idée très travaillée dans les années 70, en particulier en Allemagne, avec le fameux 25^{ème} TT de feenschach (1972), voir le T5 de Jean-Michel Trillon (px 160/7165).

8918 - Mihai Cioflanca

1.é4 ♗a1! 2. ♜f4 ♚d4
 3.ç5+ ♚ç3 4. ♜é5 ♚b2 5. ♜d4 ♚b3#
 Thème indien prolongé.

8919 - Sébastien Luce

1... ♚b5 2. ♚é4 ♚ç6 3. ♚ç4 ♚d7
 4. ♜é4 ♚é6 5. ♜d4 ♚f5 6.d5 ♗é5#
 Problème figuratif. Le Roi blanc exécute un long mouvement tournant jusqu'à occuper la case du Roi adverse, et le Fou blanc n'a qu'un coup à jouer pour donner le mat.

8920 - Mirko Degenkolbe

1... ♘f8 2. ♗h7 ♘é6 3. ♗g8 ♘g7#
 1. ♗×h7 ♚ç1 2. ♗g8 ♗×é4 3. ♗h7 ♗×g6+
 4.f×g6 f7 5. ♗g8 f×g8=♗ 6.ç2 ♘f6#
 Dans le jeu apparent, le Cavalier blanc s'échappe... et mate ! Dans le jeu réel, les Noirs sont obligés de le capturer, mais il renaîtra de ses cendres (le Phénix) grâce à une promotion du Pion f6.

8921 - Jean Carf

1. ♜b8 ♗ç7+ 2. ♜ç8 ♗×h2 3. ♜d8 ♚d6 4. ♜é8
 ♚é5 5. ♜f8 ♚×f6 6. ♜g8 ♗é5 7. ♜h8 ♚×f7#
 Marche royale de a8 jusqu'à h8.

8922 - Gunter Jordan

1. ♜b4 ♗ç6 2. ♜a4! ♗d5 3. ♜a5 ♗a2
 4.ç4 ♗b3! 5.ç×b3 ç×b3 6.ç2+ ♚×ç2
 7.d1=♗ ♚d3 8. ♞ç3 ♚ç4 9. ♞a4 b4#
 Deux coups d'attente pour chaque camp, 2. ♜a4 pour les Noirs et 4... ♗a2-b3 pour les Blancs, afin d'être «dans le bon tempo».

8923 - Sébastien Luce

1... ♚h4 2. ♜g1 ♚h3 3. ♜×h1 ♚h4 4. ♜g1 ♚h3
 5.h1=♗ ♚h4 6. ♞×g3 ♚h3 7. ♞h5 g×h5 8. ♜×f2
 h6 9. ♜é3 h7 10. ♜f4 h8=♚ 11. ♜f5 ♚f6#
 Les Noirs doivent capturer le Cavalier blanc incarcéré pour réaliser une promotion en Cavalier. Celui-ci permettra par son sacrifice une promotion en Dame tandis que le Roi noir montera jusqu'en f5 pour y être maté.

INVERSES

8924 - Michel Caillaud

1... ♞×ç4 a 2. ♗×é3+ ♞×é3# A
 1... ♞×d5 b 2. ♗×a6 ♞bç3# B

1. ♚ç3! [2. ♚×a3+ ♞×a3#]

1... ♞×ç4 a 2. ♗×a6 ♞×ç3# B
 1... ♞×d5 b 2. ♗×é3+ ♞×é3# A

Suites échangées. Une matrice connue en deux-coups avec une exploitation spécifique de l'inverse.

8925 - Pascale Piet

1.g8=♚+! ♜h6! 2. ♚g5+ ♚h7 3. ♚g6+ ♚h8
 4. ♚g8+ ♚×g8 5.é8=♚+ ♚h7 6. ♚g6+ ♚h8
 7. ♚g7+ ♚×g7#
 Le mat ... ♚×g7# serait facilement forcé sans le Pion blanc é7. Il faut donc sacrifier une première Dame pour activer ce Pion blanc.

8926 - Jean-François Carf

1. ♜b3! ♜a5 2. ♗ç7+ b6 3. ♗d5 ♚b5
 4. ♗d6 ♜a5 5. ♗b4+ ♚b5 6. ♚ç6+ ♜a6
 7. ♚a4 ♜a7 8. ♚ç7+ ♜a6 9. ♗b3 b5#
 Le Roi blanc est sur la case où il sera maté. Mais il doit d'abord s'en éloigner pour lever le pat initial des Noirs.

8927 - Jozef Holubec

1. d8=♔! ♔h6 2. ♘d6 é×d6 3. ♖h5+ ♔×h5
 4. ♗h2+ ♔g4 5. ♗dh4+ ♔f3 6. ♗g1 d5
 7. ♕é4+ d×é4 8. ♕g3 é3 9. ♕é1 é2#
 1. ♕é5! ♔h6 2. ♗g7+ ♔h5 3. ♖ç4 ♔h4
 4. ♘f6+ ♔h3 5. ♔g1 é×f6 6. ♕h2 f5
 7. ♔h1 f4 8. ♗g3+ f×g3 9. ♕g1 g2#

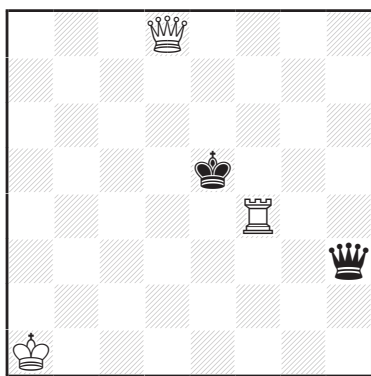
Le Roi blanc est maté sur deux cases différentes par le Pion noir activé par des sacrifices de Cavalier.

8928 - Jorma Pitkanen

- a) 1. ♗g2+! ♔h4 2. ♖×f4+ ♔h5 3. ♗g4+ ♔h6
 4. ♖f6+ ♔h7 5. ♗g6+ ♔h8 6. ♗é8+ ♔h7
 7. ♗é7+ ♔h8 8. ♖h6+ ♔g8 9. ♖g6+ ♔h8
 10. ♗f6+ ♔h7 11. ♖g7+ ♔h8 12. ♖g1+ ♔h7
 13. ♗g6+ ♔h8 14. ♗h5+ ♖×h5#
 b) 1. ♗h2+! ♔f3 2. ♖f4+ ♔é3 3. ♗f2+ ♔d3
 4. ♗f3+ ♔ç2 5. ♖ç4+ ♔b1 6. ♗b3+ ♔a1
 7. ♗ç3+ ♔a2 8. ♖a4+ ♔b1 9. ♖b4+ ♔a2
 10. ♖b2+ ♔a1 11. ♖×d2+ ♔b1 12. ♖b2+ ♔a1
 13. ♖h2+ ♔b1 14. ♗ç2+ ♔a1 15. ♗d1+ ♖×d1#

Deux mats en écho. Le Roi finit dans deux coins opposés. La chasse du Roi noir par Dame et Tour blancs a déjà été vue dans de nombreux problèmes depuis les prototypes du XIX^{ème} siècle (voir le V).

V - M. Lange
 Handbuch der
 Schachaufgaben 1862



1. ♗f6+! ♔d5 2. ♖d4+ ♔ç5 3. ♗d6+ ♔b5
 4. ♖b4+ ♔a5 5. ♗ç5+ ♔a6 6. ♖b6+ ♔a7
 7. ♖b1+ ♔a6, ♔a8 8. ♗a3+ ♖×a3#

DIRECTS FÉERIQUES

8929 - Hubert Gockel

1. ♗f1? [2. ♖é5#]
 1... ♕d4 a 2. ♘×d4(- ♕b3)# A
 [2. ♘é4+? ♕×d5(- ♘f4)!]

- 1... ♕f4 b 2. ♘é×f4(- ♕b3)# B
 [2. ♘d4+? ♕×d5(- ♘d4)!]
 1... ♖g6 2. ♖×h5(- ♖d7)# C mais 1... ♕f2!

1. ç4! [2. ♗é5#]
 1... ♕d4 a 2. ♘é4# B
 (2. ♘×d4(- ♕b3)#? auto-échec illégal)
 1... ♕f4 b 2. ♘d4# A
 (2. ♘×f4(- ♕b3)#? auto-échec illégal)
 1... ♖g6 2. ♗×g7(- ♖d7)# D
 Mats échangés, anti-dual, un mat changé en prime.

8930 - Alberto Armeni

1. ♗é6! [2. ♘é5~#]
 1... ♖h6(g3, g1=♖, ç1=♖, ♖a3, ♖a7, ♕ç8, ♖f7)
 2. ♘g6(♘g4, ♘f3, ♘d3, ♘ç4, ♘ç6, ♘d7, ♘×f7)#
 Pseudo-Fleck (il existe des coups noirs qui ne séparent pas les menaces) associé à une rosace du Cavalier blanc. Une défense totale :
 1... ♖×d4 2. ♖×d4#

8931 - Ladislav Salai Jr, Emil Klemanič

& Michal Dragoun

Il y a deux groupes de trois mats thématiques dans ce problème :

- Groupe 1 : 2. ♖h3#, 2. ♘f2#, 2. ♕é2#
 Groupe 2 : 2. ♖f4, 2. ♘ç5, 2. ♖d6#

Il y a aussi trois défenseurs : ♖f5, ♖é4, ♖b3.

Le coup de clé doit empêcher la fuite 1... ♔×ç2 qui est non pourvue.

Essayons 1. ♖é1? ouvrant ç7-ç2 et menaçant des trois mat du groupe 1.

Chaque défenseur peut jouer un coup ne laissant subsister que l'un des mats menace :

- 1... ♖b5 2. ♖h3# récupère é3
 1... ♖a8 2. ♘f2# récupère é4
 1... b×a2 2. ♕é2# récupère ç4

C'est le thème Fleck.

Mais en plus, chaque défenseur peut corriger la défense qu'il a jouée en capturant le Vizir ç2, ce qui donne au Roi noir la fuite potentielle d2. Il s'agit donc de parades totales du Fleck. Le nouvel effet nuisible résulte du blocage de ç2, ce qui décharge les Blancs de la garde de cette case. On s'aperçoit alors qu'ils ont une deuxième façon de récupérer les mêmes cases que dans les variantes primaires :
 1... ♖×ç2 2. ♖f4# récupère é3 (2. ♘ç5?, ♖d6?)
 1... ♖×ç2 2. ♘ç5# récupère é4 (2. ♖f4?, ♖d6?)
 1... b×ç2 2. ♖d6# récupère ç4 (2. ♖f4?, ♘ç5?)
 Antitriple sur l'autoblocage de ç2 : thème Stocchi.

L'essai est complété par 1... ♖ç3(♚×a2)
2. ♗×ç3(♙é2)# et est paré par 1... ♜ç8!

Solution : 1. ♗a5! ouvre h2-ç2 et menace des trois mats du groupe 2, qui sont ensuite séparés par :

1... ♜b5, ♜ç8 2. ♗f4#

1... ♗a8 2. ♗ç5#

1... b×a2 2. ♗d6#

On assiste à un nouveau thème Fleck.

Comme précédemment, chaque défenseur peut corriger en capturant le Vizir ç2, ce qui procure au Roi noir une fuite potentielle en ç3. Et la case ç2 étant bloquée, les mats cette fois-ci du groupe 1 deviennent possibles, avec à nouveau antitriples : 1... ♜×ç2 2. ♚h3#

1... ♗×ç2 2. ♗f2#

1... b×ç2 2. ♙é2#

De plus 1... ♗d2(♚×a2) 2. ♚×d2(♗ç5)#

Abondance de thèmes : thème Fleck dans le Jeu d'Essais et le Jeu Réel, thème Stocchi deux fois sur l'autoblocage en ç2 avec mats changés, par trois fois la variante correctrice dans un jeu devient la variante primaire dans l'autre (et inversement). Enfin, thème Odessa étendu à trois mats : les trois menaces d'un jeu sont des mats dans trois variantes de l'autre.

Une conception magistrale.

8932 - Alberto Armeni

1. ♙h8! [2. é7 ♙×f7+ 3. ♙g7 ♙×g7#]

1... ♗b1 2. é4 ♗b8+ 3. ♙f8 ♗×f8#

1... ♗×h5 2. ♗é5 ♙é8+ 3. ♙f8 ♗×f8#

1... d4 2. f4 ♗a8+ 3. ♙f8 ♗×f8#

1... ♗×h5 variante subtile : si 2. ♗d8, ♗g5 ♙g6+!

8933 - Maryan Kerhuel

Essai Thématique commun aux deux solutions :

1. ♙b1+? ♙-a2×b1!, ♙-ç2×b1!, ♙ç2!

1. a8=♗+! ♗d8 2. ♙b1+ ♙×b1

3. g-ç7×d8=♗ ♙b1~ 4. ♗b6#

La Dame b6 est protégée de la capture ♙×b6 par le Pion a6 (4... ♙-b5×b6? 5. ♙a5×b6!). Une Dame blanche s'est substituée à la Dame neutre.

1. a8=♙! ♙b7 2. g4⁽¹⁾ ♙f3⁽²⁾

3. ♙b1+ ♙a2, ♙b4 4. ♙ç2#

(1) 2. ♙h2? ♙-b8×g3+!

(2) 2... ♙a8(♙ç8)? 3. ♙-b7×a8(×ç8)=♗, ♗#

si 3... ♙-b7×a8(×ç8)? 4. ♙-b7×a8(×ç8)!!

Miniature didactique logique. Pions g3, g2 et a6 actifs

TANAGRAS

8934 - Karol Mlynka

1. g8=♗ ♗×b7-a7(b7) 2. b8=♗ ♗×g8-h8(♗g1)=

1. b8=♗ ♗×g7-h7(g7) 2. g8=♗ ♗×b8-a8(♗b1)=

Échange des coups blancs. Pats par clouage en écho caméléon avec une très bonne occupation de l'espace.

8935 - Jaroslav Štůň

a) 1. ♙é7 ♙ç4 2. ♙d7 ♙d5#

1. ♙ç6 ♙d7 2. ♙ç7 ♙ç5#

1. ♙d5 ♙ç3 2. ♙d6 ♙d4#

b) 1. ♙é7 ♙f4 2. ♙é6 ♙é5#

1. ♙é5 ♙f6 2. ♙f5 ♙f4#

1. ♙d5 ♙f3 2. ♙é5 ♙é4#

Dans la position de mat, le Roi noir joue comme un Moineau, les cases disponibles étant les cases de la ligne où il se trouve (ç6 et é6 dans la solution I de a). Avec un Moineau noir, les solutions I et III de chaque jumeau fonctionnent identiquement. Triple écho en a) et b) où le Moineau neutre est pris en sandwich par les deux Rois. Une performance en trois pièces !

8936 - Bastian De Haas

a) 1. ♙b6(+ ♙a7) ♗d6(+ ♙b7)

2. ♙a5(+ ♙b6) b8=♗#

b) 1. ♙ç5(+ ♙a7) a8=♗ 2. ♙a7(+ ♙ç5) ♗ç7#

Grâce à un changement de condition intéressant, des mats idéaux surviennent, avec un Cavalier de promotion matant ! Mat spécifique dans b).

8937 - Claude Beaubestre

a) 1. a1=♗ ♗ç2 2. ♙ç4 ♗×ç2-ç3-a4#

b) 1. a1=♗ ♗b3+ 2. ♙ç6 ♗×a1(♗a7)#

c) 1. a1=♙ ♙ç3 2. ♙ç6 ♗×ç3-ç4(♗a6)#

Ce tanagra avec un bon jumelage du Roi blanc met à l'honneur une pièce féérique rare, le Cavalier+Locuste, également appelé «Mante». Deux mats utilisent la composante Locuste pour le coups Take (a et c) et la composante Cavalier pour b). C'est une pièce féérique puissante qui mate ici en écho grâce à trois promotions étonnamment différenciées.

8938 - Geoffrey Foster

1... ♗h7 2. ♙f6 ♗f4 3. é5 ♗h6#

1... ♗h4 2. ♙f5 ♗ag4 3. é6 ♗h5#

Contrairement aux apparences, le Roi noir n'est

pas en échec, car le Edgehog é4 doit jouer sur l'une des bandes de l'échiquier. Un bel écho caméléon est réalisé ici, le Pion noir autobloquant sur deux cases différentes.

8939 - Éric Huber

1...d1=♖+ 2.♔a7 ♖é1 3.é8=♙+ ♖×é8#
1...♔b1 2.é8=♖+ d1=♙+ 3.♖é1+ ♙×é1#

Promotions échangées. La première promotion noire dans la première variante, blanche dans la seconde doit être en Tour car si elle était en Dame, le Roi adverse ne pourrait s'abriter des échecs (!!). En revanche la seconde en Dame est redoutable dans la première variante car le Roi noir n'a pas d'abri, ce qui force ... ♖×é8#, le Roi blanc à son tour n'ayant pas d'abri. Dans la seconde variante, le troisième coup blanc surprenant 3. ♖é1+! cloue la Dame et donne échec (par la menace ♖×d1) ce qui force la Dame noire à la capturer avec mat. Au niveau de la présentation, le Pion ç7 peut être blanc ou noir, mais l'auteur l'a préféré blanc pour compliquer la tâche du solutionniste !

8940 - Sébastien Luce

a) 1.h1=♙+ ♔g5 2.♙h3 h8=♘ 3.♙d3 ♘g6=
b) 1.♔d2 ♔h3 2.♔é1 h8=♖ 3.h1=♖ ♔g3=

Promotions changées. En a) le Cavalier promu, placé en g6 cloue la Dame noire de promotion placée en d3 interdisant son retour en d8 par l'attaque sur b1 (3... ♘f7? 4. ♙d8!). En b) la solution est encore plus complexe : 1. ♔d2 interdit le «retour» du Roi blanc en é1. Puis 1... ♔h3 doit être joué et non ... ♔g4 qui forcerait ensuite le retour du Pion h7 en h2. 2...h8=♖ interdit le retour du Roi noir en é8, tandis qu'après 3.h1=♖ ♔g3, la Tour noire h1 ne peut retourner en a8 sous peine d'auto-échec par le Roi h4 sur é1. Un nouveau domaine de pats par clouage s'ouvre !

8941 - Sébastien Luce & Pierre Tritten

1... ♔ç4 2. ♙f2 b4 3.d5+ ♔×d5(-♔d5, ♔ç4)
4. ♙×b4(-♙b4, ♙f2) ♙d6#
1... ♔b5 2. ♙f7 ♔ç6 3. ♙ç1 ♔×d6(-♔d6, ♔ç6)
4. ♙×b3(-♙b3, ♙ç1) ♙é2#

Nous assistons à deux changements de couleur du Roi blanc et du Noctambule noir, suite aux captures des deux Pions. Le Noctambule blanchi place à chaque fois une «double attaque matante». Rappelons que la règle des Rois siamois s'applique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.

8942 - Victor Sizonenko

1... ♘é6 2. ♔f7 ♔f5(♘g4)!
3. ♔g7 ♘×f6 4. ♔h6 ♙f8# idéal
1.f5 ♙b2 2. ♔f8 ♔h4
3. ♔g8 ♔f6(♘g5)! 4. ♔h8 ♔f7#

L'auteur propose ici deux mats de pièces mineures dont un avec batterie royale.

8943 - Jaroslav Štůň

a) 1. ♔é6 ♔×é4 2. ♔f7(♖f5) ♔×f5 3. ♔é8(♖é6) é4(♙) 4. ♔é7 ♔×é4 5. ♙é3(♙; ♙é2)+ ♔f3#
(6. ♖é4,é5(♖)? auto-échec spécifique !)
b) 1. ♙×é3 ♔×é4(♙d4) 2. ♙é5(♙; ♖é6)+ ♔f3
3. ♔ç4 d5(♙) 4. ♔d4 ♔é2 5. ♖×é5 ♔f3(♙f6)#
(6. ♖é4(♖)? auto-échec spécifique !)

D'excellents effets féeriques qui associent équitablement les trois conditions.

8944 - Ivan Bryukhanov

1. ♖d4 ♖ç1 2. ♖ç4(♖ç1, ♙b4)+ ♔b5 3. ♔d3 ♔a4 4. ♔ç2 ♔a3 5. ♔b1 b3 6. ♔a1 b2(♖ç1)#
Thème Klasinc, avec le passage de la Tour noire en ç1 puis le retour de la Tour blanche en ç4 avec échec, provoquant le noircissement de la Tour ç1. La même Tour ç1 sera blanchie à la fin par la poussée avec échec du Pion en b2. Position de mat étonnante et spécifique.

8945 - Ivan Bryukhanov

1. ♘a6 ♔ç6 2. ♔d2 ♔b5 3. ♔ç1 ♔a4
4. ♘ç5(♙d3)+ ♔a3 5. ♔b1 d2
6. ♘ç2+ d1=♙(♘ç2)#
Joli coup matant qui pare l'échec : 6...d1=♙? n'est pas suffisant car ne donne pas échec au Roi blanc et ne peut donc bénéficier des effets Masand.

8946 - Oleg Paradzinsky

1.f1=♙+ ♔é3 2.d1=♙ ♔d2 3. ♙f3 ♙f5 4. ♙é3 ♙é4 5. ♙ç4 ♙b7 6. ♙a3 ♔ç3 7. ♙a5 ♙ç6#
Deux promotions noires en Dame et Cavalier, visant deux futurs auto-blocages avec un mat des épaulettes où le Roi blanc n'est pas en échec et le Fou n'est pas en prise grâce à la condition.

8947 - Bernard Courthiau

1. ♖×h4(♙h7)! [2. ♖×h7#] h5 2. ♖×h5(♙h7) [3. ♖×h7#] h6 3. ♖×h6(♙h7) [4. ♖×h7#] ♙h1 4. ♖h5! [5. ♖h6 ♙é4 6. ♖×h7+ ♙×h7(♖h1) 7. ♖×h7(♙ç8)#] h6 5. ♖×h6(♙h7) ♙é4 6. ♖×h7+ ♙×h7(♖h1) 7. ♖×h7(♙ç8)#

Duel ♚ - ♜ ♞, avec une profusion de renaissances et un mat bien sûr spécifique.

8948 - Václav Kotěšovec

1. ♚g6 ♜b2 2. ♜g7 ♜f7 3. ♜h7 ♜a3 4. ♚a6 ♜b3 5. ♜b1 ♜b5 6. ♚a1 ♜a4 7. ♜ç1 ♜b2#
 1. ♚h5 ♜b3 2. ♜h6 ♜ç4 3. ♜ç2 ♜b4 4. ♜ç1 ♜a3 5. ♜d1 ♜b4 6. ♚b5+ ♜ç3 7. ♚b1 ♜ç2#
 1. ♚f6 ♜é6 2. ♜d7 ♜a3 3. ♜d1 ♜b3 4. ♜é2 ♜ç4 5. ♚ç6+ ♜d3 6. ♚ç1 ♜b1 7. ♜é1 ♜d2#
 1. ♜d2 ♜b1 2. ♜ç3 ♜b3 3. ♜b4 ♜a2 4. ♜a4 ♜ç2 5. ♜a5 ♜d3 6. ♚h3+ ♜ç4 7. ♚a3 ♜b4#

Quatre mats en écho, avec une position de mat utilisant les spécificités du Moineau qui a besoin de deux sautoirs (un seul sautoir : il pare l'échec en se déplaçant !) pour faire mat des deux côtés !

8949 - L'ubos Kekely

1... ♚g5 2.b4 ç5 3.b5 ç4 4.b6 ç3 5.b7 ç2
 6.b8=♜ ç1=♜ 7.♜é5 ♜b2 8.♜g7+ ♜×g7#
 Essai spécifique : 6...ç1=♚? 7.♜é5 ♚b2 8.♜g7#
 en effet, les Dames noires ne peuvent parer l'échec en capturant en g7, le Roi h8 jouant alors comme une Dame et faisant échec au Roi noir h6.

8950 - Václav Kotěšovec

1. ♜ç2 ♚ç7 2. ♜f6 ♚b2 3. ♜é4 ♜é2
 4. ♜b1 ♚é3 5. ♜a1 ♜d1 6. ♚d3 ♚f4
 7. ♜ç3+ ♜d2 8. ♜b1+ ♜ç1 9. ♚a2 ♚b2#
 1. ♜d4 ♚é4 2. ♜é5 ♚f1 3. ♚f5 ♚é3
 4. ♜f6 ♜g4 5. ♜g7 ♜h5 6. ♜f6+ ♜h4
 7. ♜h8 ♜g5 8. ♜h7+ ♜h6 9. ♚g8 ♚g7#
 1. ♜é5+ ♜g2 2. ♜é3 ♚g3 3. ♚h2 ♚f6
 4. ♜g4 ♜h3 5. ♜f2 ♚é2 6. ♜g1 ♚f5
 7. ♜h1 ♚h5 8. ♚g1 ♚f5 9. ♜h2 ♚g2#

Comme pour le 8948, l'Aigle a besoin de deux sautoirs pour mater seul. Triple écho, mais cette fois-ci dans trois coins de l'échiquier.

8951 - Torsten Linss

1.g5 ♜a5 2.b5 g4 3.b4 ♜a4 4.b3 ♜a3 5.b2 ♜a2
 6.b1=♜+ ♜a1 7.♜f5 g×f5 8.g4 f6 9.g3 f7 10.g2 f8=♚ 11.g1=♚ ♚h8! 12.♚a7# et 12.♚d1 ♚b2#
 Triple Excelsior dans une position anti-aristocratique (Pions et Rois uniquement). À noter la jolie pointe blanche du onzième coup qui lorgne sur b2 tout en évitant le contrôle de la colonne a (si on tente 11...♚b8? 12.♚a7 ♚×a7! forcé). Si nos statistiques sont justes, cela fait vingt ans que Phénix n'avait pas publié d'aidé-réciproque

dans la section tanagras ! Il s'agit d'un Vielväter de Stephen Emmerson (3397 dans Phénix 84).

8952 - Torsten Linss

1.f5 ♜ç4 2.f4 ♜d5 3.f3 ♜é6 4.f2 ♜f7 5.f1=♜ ♜f8 6.♜g3 h×g3 7.h5 g4 8.h4 g5 9.h3 g6 10.h2 g7 11.h1=♚ g8=♚ 12.♚ç6 ♚g7 13.♚é8# et 13.♚ç8 ♚é7#

Idée semblable à celle du problème précédent, avec en prime un système de pièces autobloquantes-pièces matantes avec deux Dames déjà rencontré par le passé.

8953 - Michel Caillaud

1. ♚×d1(♚d8)+! ♚×d1(♚h1) et on continue :
 n. ♚×d1(♚d8)+! ♚×d1(♚h1) jusqu'au 999^{ème} coup au moment où la condition Circé disparaît :
 1000. ♚×d1#!

Petit trait d'humour de Michel qui indique que cette ritournelle aurait pu durer beaucoup plus longtemps... ! Vlaicu Crişan a composé un 7# dans Phénix en 2005 qui présente certaines analogies (4889, Phénix 139).

DIVERS

8954 - Sébastien Luce

1.a8=♚(♚h1) a2 2.0-0 a1=♚(♚h8)
 3. ♚é1 ♚h5 4.g4+ h-h4×g3 e.p.#
 Thème Valladão avec deux Tours aux quatre coins. Noter le joli coup 3. ♚é1!, la Tour devant continuer de garder f5 (qui ne le sera pas par le Pion g4) sans rester sur la colonne f. Auto-blocage par la Tour noire, le Pion g4 ne gardant pas h5 non plus.

8955 - Sébastien Luce

1... ♚g8 2. ♚g5 ♚é6 3. ♚g8 ♚d7
 4. ♚g6 ♚h6 5. ♚g8 ♚h7#
 1... ♚ç4 2. ♚gg5 ♚é6 3. ♚f7 ♚ég4
 4. ♚g7 ♚f8 5. ♚h7 ♚g8#

Écho miroir diagonal où les Sauterelles blanches et noires sont «imbriquées» entre elles.

8956 - Sébastien Luce

1...h1=♚ 2.h8=♜ ♚×h8(♜ç1) 3.g7 ♚a8
 4.g8=♚ g1=♜ 5.♚×g1(♜b8) ♜ç6#
 Allumwandlung bicolore et double Schnoebelen, le thème du 18^e T.T. Ţuică, mais qui demandait

8957 - Pascale Piet

1. ♖g7+ ♔d8 2. ♖d7+ é×d7(♖a8) 3. f2 d×ç8= ♙
4. f1=♗ ♙×a6(♜a7) 5. ♗×a6(♙f1) ♙×a6=
Captures réciproques ♗-♙.

8958 - Sébastien Luce

1. ♖×g5-g4 2. ♖×g6-g5 3. ♖×g3-ç7! 4. g4 5. g5
6. g×h6-g8=♘ 7. ♘×f6-ç3=

Peu de problèmes ont été composés avec la combinaison de conditions Take&Make et Madrasi. Aucun en problème de série. Il m'a paru intéressant de le faire en l'honneur d'Yves Tallec récemment disparu. La condition Take&Make donne du dynamisme à la solution où une sorte d'Excelsior accéléré est réalisé alors que la condition Madrasi amène une paralysie totale à la fin, laissant l'image symbolique du Roi noir (Auteur).

Problème figuratif d'une grande clarté et d'une économie parfaite obtenue grâce au choix d'un énoncé de pat sans Rois. «Un problème sans belles» aurait dit Yves... Les deux conditions féeriques s'accordent à merveille et produisent un véritable «dessin animé», où le T s'efface complètement et lance deux touches blanches en ç7 et ç3.

8959 - Mihai Cioflanca

1. a5 2. a4 3. a3 4. a2 5. a1=♚ 6. ♚×f1 7. ♚f2 8. ♚h2
9. ♚h3 10. ♙h2 11. ♙g1 ♘f1#
1. ♙f2 2. ♙é1 3. ♙d1 4. ♙ç2 5. ♙ç3 6. ♙b4
7. ♙a5 8. ♙b6 9. ♙a7 10. ♙a8 11. ♙a7 ç7#

L'auteur aime ces chemins croisés qui font basculer la position. La vedette de la première solution devient figurant, un simple Pion anti-dual, dans la seconde solution.

8960 - Roméo Bédoni

1. a1=♞ 2. ♞×a6 3. ♞h5 4. b1=♞
5. ♞f4 6. ç1=♞ 7. ♞g4 8. d1=♞ 9. ♞h4
10. f1=♞ 11. ♞f6 12. ♞ç8 b×ç8=♞#

Enchaînement de cinq promotions en Chasseur V50-V25 qui s'agglutinent autour du Roi noir. La dernière promotion avec sacrifice en ç8 permet le mat par une sixième promotion en Chasseur V50-V25. Remarquons qu'un seul Chasseur joue en avant (3. ♞h5).

8961 - Roméo Bédoni

1. a1=♞ 2. ♞a8 3. ♞h8 4. b1=♞ 5. ♞g8 6. b2
7. b1=♞ 8. ç1=♞ 9. d1=♞ 10. é1=♞ 11. f1=♞
12. ♞a8 b×a8=♞=

Présentation et commentaires du dédicataire : pour mes 57 ans, le 18 octobre 2020, Roméo m'a fait le grand plaisir de composer ce problème en l'honneur... des Bondisseurs (5,7) ! La première promotion est une Tour qui se loge en h8 afin d'assurer le blocage final. Les promotions en Bondisseurs (5,7) s'enchaînent ensuite, la dernière permettant le sacrifice en a8 avec promotion du Pion b7...en Bondisseur (5,7) bien sûr ! (testé correct sans les promotions en Dame, Tour, Fou et Cavalier).

8962 - Jorma Pitkänen

1. g7 2. g6 3. ♙g5 4. ♙d8 5. ç8=♞ 6. ♞ç3 7. ♙h4
8. g5 9. ♙g4 10. ♙h5 11. g4 12. ♞h3 13. g3 ♙×g7=
Auto-engagement des pièces blanches.

8963 - Sébastien Luce

1. a1=♘ 2. d1=♙ 3. ♙a4 4. ♙×d7(♜é2) 5. ♙ç5
6. ♘ç2 7. ♘é3 8. ♙d6 9. ♙é7 10. ♙é8 11. é1=♞
12. ♞f1 13. ♘×g2(♜b2) 14. b1=♗
15. ♗b5+ ♗×é8(♙f8)#

Allumwandlung neutre. Le Cavalier neutre, promu au premier coup capture au treizième le Pion g2 et permet à celui-ci de se «projeter» en b2 (effet Circé Inversé) puis de se promouvoir (effet ABC) en Dame qui matera en deux coups via b5 afin d'interdire un coup du Roi blanc (Auteur).

8964 - Sébastien Luce & Pierre Tritten

a) 1. ♙é2 2. ♙d1 3. ♙×d6-d7 4. ♙×é6 5. ♙×é5
6. ♙×f5 7. ♙×é4-d3 8. é4 9. é5 10. é6 11. é7
12. é8=♘ 13. ♘×b5-a4 14. ♘ç3 15. ♘×ç5-ç6=
b) 1. ♙×é6 2. ♙×f5 3. ♙g6 4. ♙h7 5. ♙×é4-d3
6. é4 7. ♙é3 8. ♙×ç5-b6 9. ♙×b5 10. ♙×é5-f5
11. é5 12. é×d6 13. d7 14. d8=♘ 15. ♘ç6=

Le Roi noir placé sur une case du bord de l'échiquier protège le Cavalier é4. Le Roi ne pourra le capturer que sous forme de Locuste après avoir atteint la bordure. 6. ♙×f5 7. ♙×é4-d3 dans a) et dans b) 4. ♙h7 5. ♙×é4-d3 sont joués sur la même ligne et dans le même sens, ce qu'on peut regretter. Deux promotions en Cavalier sur deux cases différentes. Pats en écho. C'est à la fin le Roi blanc qui empêche la capture de son Cavalier en gardant d5.

Aidé (h#,=n : mat, pat aidé en n coups ; aidé-inverse) : voir définition px 305/11940.

Aidé réciproque (hr#,=n), les Noirs, après le (n-1)^o coup de la solution, peuvent mater le Roi blanc en un coup, ou jouer le premier coup d'un h#1 (avec mat au Roi noir).

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

Alphabétiques : voir définition 301-302/11787.

Annan : 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.

Andernach : voir définition px 306-307/11999.

Anti-Andernach : voir définition px 306-307/11999.

Anticipés : un Roi est en échec dès lors que l'adversaire peut le capturer au coup suivant (rien d'original) ou en deux coups de série.

Auto-Capture : Après une capture orthodoxe, et en complément d'un tel coup, la pièce capturante est annihilée, tandis que la pièce capturée renaît sur la case qu'occupait la pièce capturante avant son coup.

Bondisseur (x,y) : voir définition px 306-307/11999.

Bondisseur V50 : Bondisseur(5,5)+(1,7).

Bondisseur V25 : Bondisseur(0,5)+(3,4).

Bordures avec ajout de Locuste : Une pièce qui se trouve sur le bord de l'échiquier peut ensuite jouer aussi comme une Locuste.

Breton : voir définition 301-302/11787.

Breton Adverse : voir définition px 306-307/11999.

Chasseur X-Y : se déplace comme V50 quand il se déplace vers le camp adverse, comme V25 quand il retourne vers son propre camp. Les coups horizontaux sont interdits.

Circé : voir définition 301-302/11787.

Circé espion double : une pièce capturée change de camp avant de renaître selon les modalités Circé.

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 : voir définition 301-302/11787.

Conditionsuntilply = 6 signifie que les conditions ne sont prises en compte que jusqu'au 6^{ème} pli (le 3^{ème} coup noir pour un n#, un s# ou un hs# et le 3^{ème} coup blanc pour un h#).

Echecs noirs prioritaires : S'ils le peuvent, les Noirs doivent donner échec.

Edgehog : Dame devant jouer vers le bord de l'échiquier si elle ne s'y trouve pas, ou le quitter si elle s'y trouve.

Einstein : voir définition px 306-307/11999.

Fonctionnaires : 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).

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

Fusil turncoat : Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit retourner sur la case qu'elle occupait, puis elle change de couleur. La règle des Rois siamois s'ap-

plique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.

Inverse : voir définition px 306-307/11999.

Léo : voir définition px 305/11940.

Locuste : voir définition px 305/11940.

Madrasi : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser.

Mante : association du Cavalier et de la Locuste.

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

Maximum : voir définition px 306-307/11999.

Maximum Blanc : voir définition px 306-307/11999.

Moineau : voir définition px 306-307/11999.

Neutre (pièce) : voir définition px 306-307/11999.

Noctambule : voir définition px 305/11940.

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.

Nostalgique : chaque pièce, blanche ou noire, qui peut «apercevoir» horizontalement, verticalement ou diagonalement sa case d'origine est tenue, sauf impossibilité, de s'y transporter au coup suivant, même au moyen d'une capture.

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

Promotions Circé : toute pièce promue doit rejoindre immédiatement sa case d'origine, définie selon les modalités Circé.

Retour : Si un camp peut jouer une pièce (Roi inclus) sur la case qu'elle occupait dans la position initiale, il doit le faire, sauf s'il s'agit d'un auto-échec.

Roi transmuté : voir définition px 298/11624

Roque : Un Roi peut «roquer», diagonalement et orthogonalement, avec n'importe quelle pièce, en avançant de deux cases dans sa direction. L'autre pièce est alors placée sur la case traversée par le Roi. Comme pour le roque normal, le Roi ne doit pas être en échec lors de son déplacement.

Rose : voir définition px 306-307/11999

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

Royale (pièce) : voir définition px 306-307/11999

Sauterelle : voir définition px 306-307/11999

Sentinelles : voir définition px 298/11624

Sentinelles en Pion adverse : le Pion laissé sur la case que vient de quitter une pièce est de la couleur opposée à celle de la pièce sus-nommée.

Série (sh : aidé de série, sd : direct de série, ss : inverse de série) : voir définition px 306-307/11999

Take & Make : voir définition 301-302/11788

Vizir : bondisseur-(0,1)