

INÉDITS - PHÉNIX 324

87 inédits pour ce numéro de Phénix 324 se répartissent comme suit :

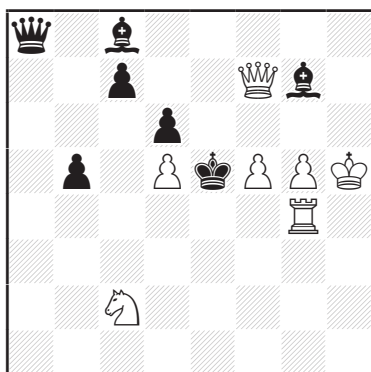
2#	9079-9086 [8]	aidés	9113-9124 [12]
3#	9087-9094 [8]	inverses	9125-9130 [6]
n#	9095-9102 [8]	directs/inverses féeriques	9131-9137 [7]
étude	9103-9106 [4]	tanagras féeriques	9138-9150 [13]
rétros	9107-9112 [6]	divers féeriques	9151-9165 [15]

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 12650-12651.

La date de fin d'envoi des solutions est fixée au 30/11/2022 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 7 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :
9103 (étude), 9104 (étude), 9105 (étude), 9106 (étude), 9107 (rétro), 9110 (rétro), 9111 (rétro).

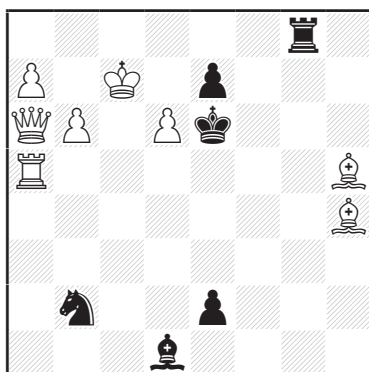
9079 - D. Shire



#2vv

(7+7) C+

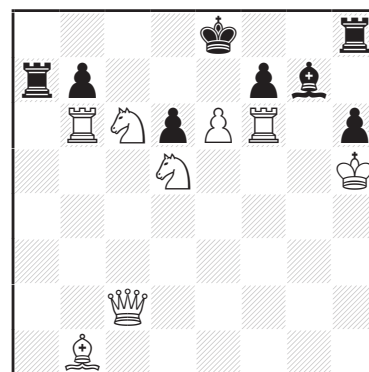
9080 - K. Moen



#2vv

(8+6) C+

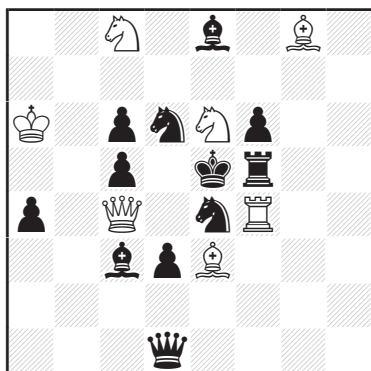
9081 - Z. Labai
& M. Svitek



#2

(8+8) C+

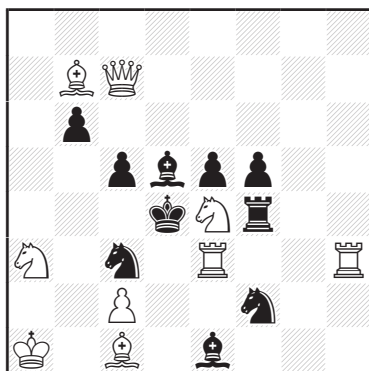
9082 - A. Witt



#2v

(7+12) C+

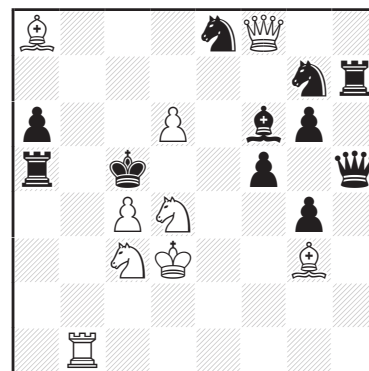
9083 - G. Mosiashvili



#2vv

(9+10) C+

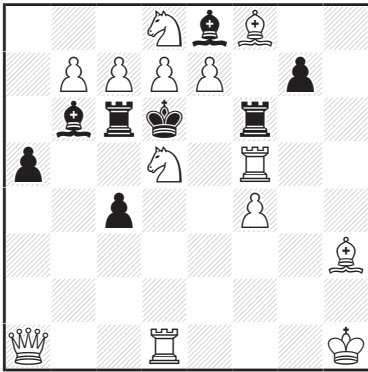
9084 - G. Maleika



#2

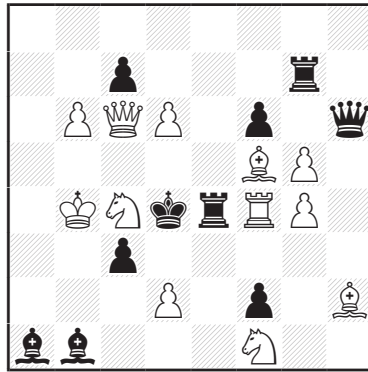
(9+11) C+

9085 - C. Ouellet
après A. Gooderson



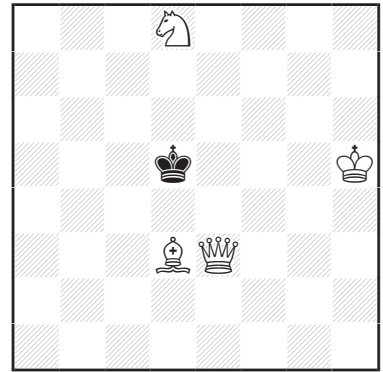
#2v (13+8) C+

9086 - P. Murashev



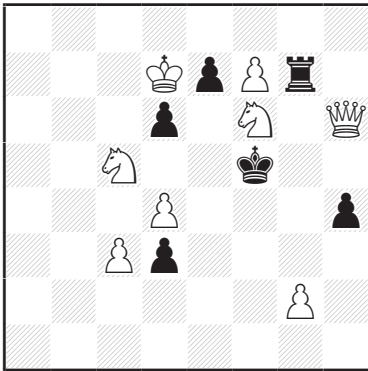
#2vvv (12+10) C+

9087 - A. Armeni



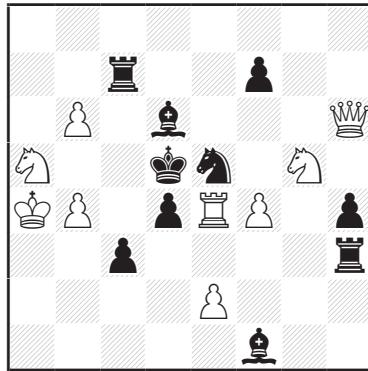
#3 (4+1) C+

9088 - A. Tarnawiecki
& K. Prentos



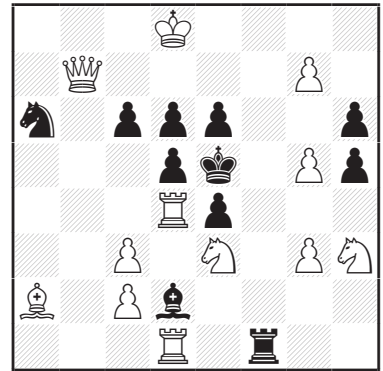
#3 (8+6) C+

9089 - A. Pankratiev



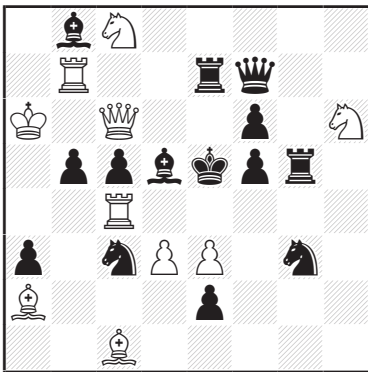
#3 (9+10) C+

9090 - L. Makaronez
& V. Volchek



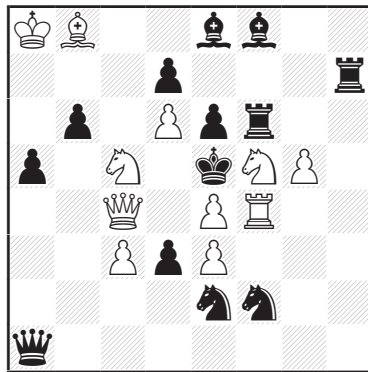
#3 (12+11) C+

9091 - M. Uris



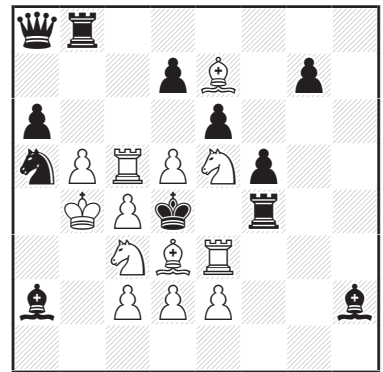
#3 (10+14) C+

9092 - A. Sygurov



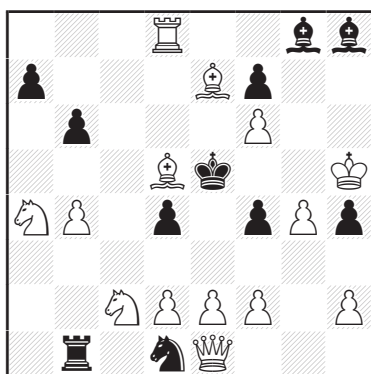
#3 (11+13) C+

9093 - A. Pankratiev



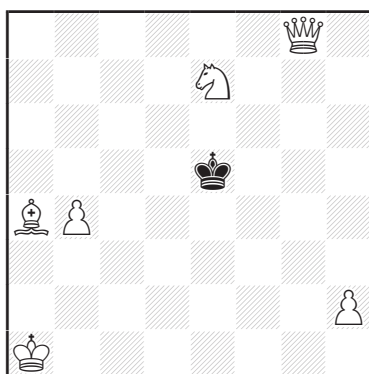
#3 (13+12) C+

9094 - V. Samilo



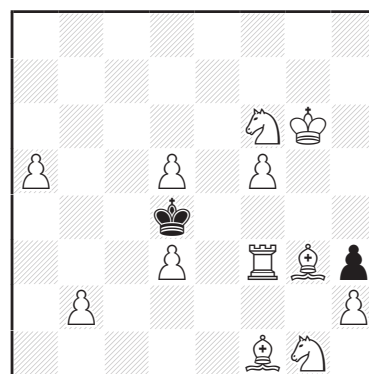
#3 (14+11) C+

9095 - P. Petrasinović



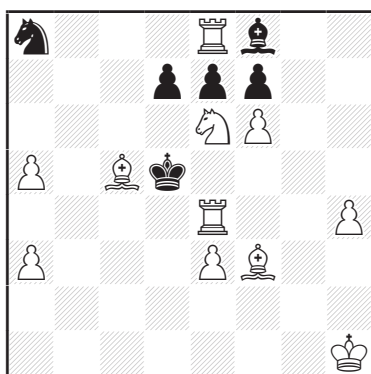
#4v (6+1) C+

9096 - A. Tarnawiecki & K. Prentos



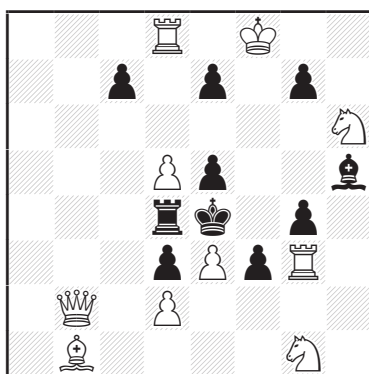
#4 (12+2) C+

9097 - L. Lyubashevsky & L. Makaronez



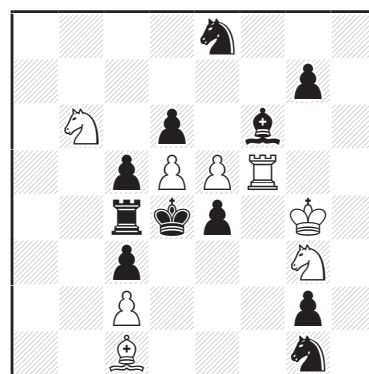
#4 (11+6) C+

9098 - A. Sygurov



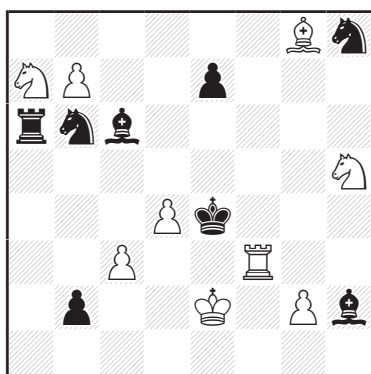
#4 (10+10) C+

9099 - A. Pankratiev



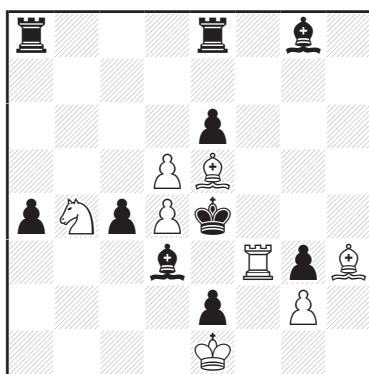
#5 (8+11) C+

9100 - V. Sizonenko



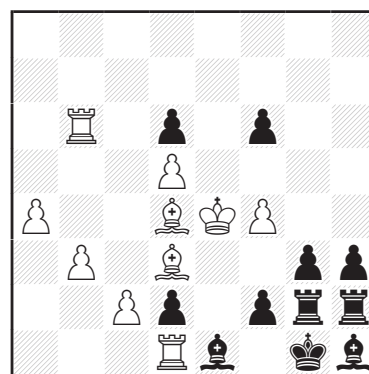
#6 (9+8) C+

9101 - A. Pankratiev



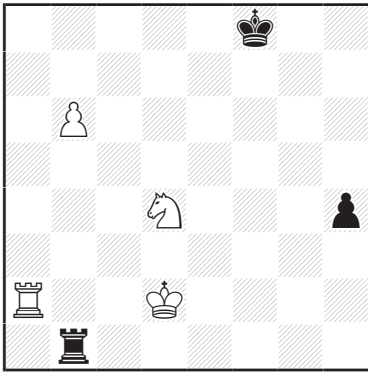
#6 (8+10) C+

9102 - B. Courthiau



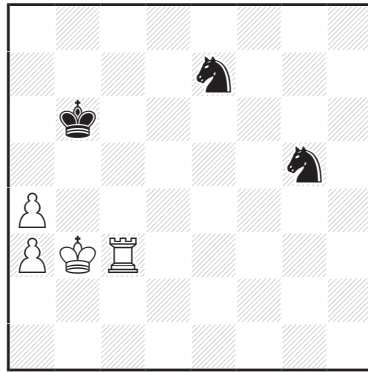
#12 (10+11)

9103 - S. Osintsev



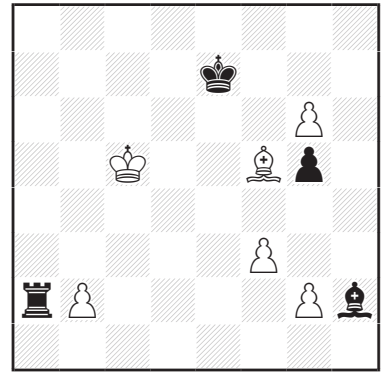
+ (4+3)

9104 - V. Samilo



+ (4+3)

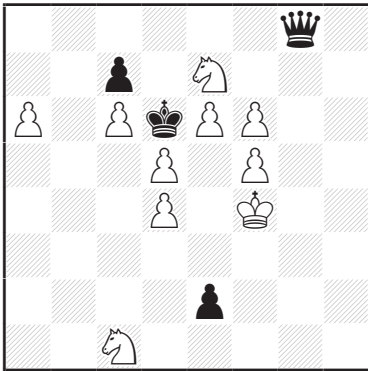
9105 - J. Hulrichsen



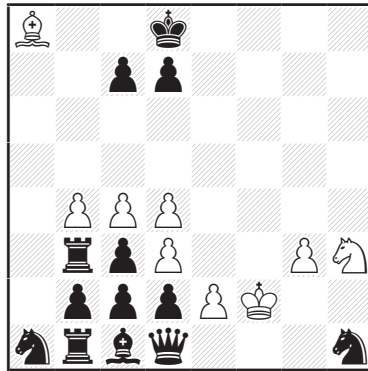
= (6+4)

9107 - A. Buchanan
après J.-F. Baudoin
& J.-C. Gandy

9106 - M. Pasman

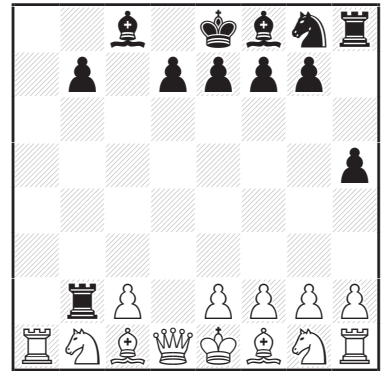


+ (10+4)



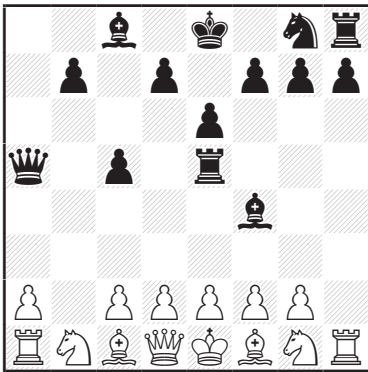
-2N, -1B puis h#1 (9+13)
Retractor aidé

9108 - F. Labelle



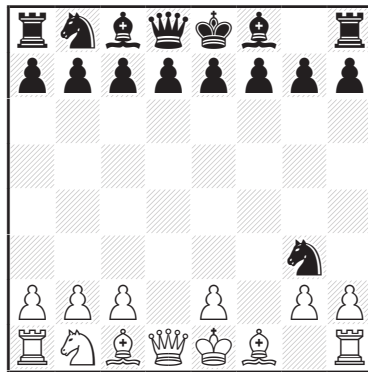
Partie (13+12) C+j
Justificative en 6,5 coups
Les Blancs ont donné une
figure en début de partie.
3 solutions

9109 - A. Leroux



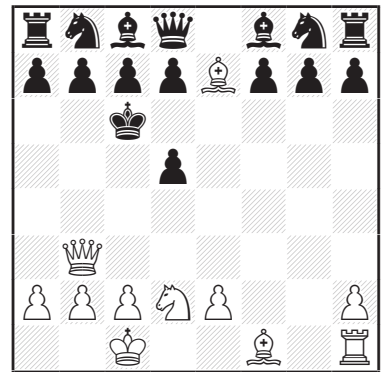
Partie (14+14) C+j
Justificative en 8,5 coups
Les Blancs ont donné une
figure en début de partie.
3 solutions

9110 - G. Werner



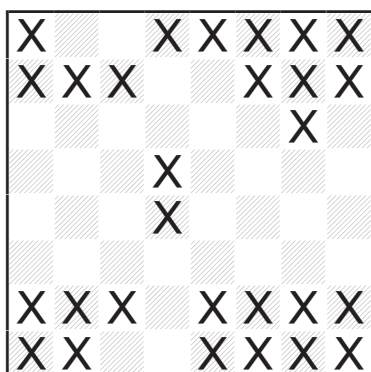
Partie (13+16)
Justificative en 8,5 coups
#C

9111 - P. Răican



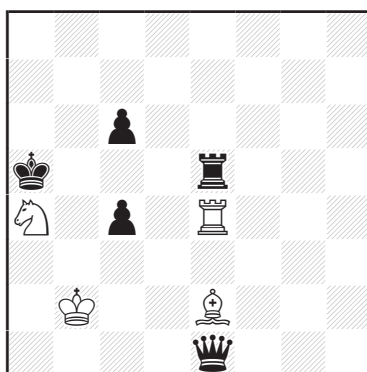
Partie (11+16)
Justificative en 10,5 coups
#C

9112 - G. Werner



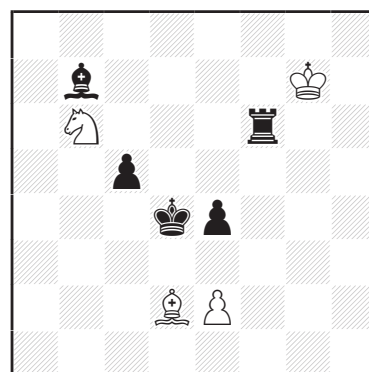
Partie (15+16) C+
Justificative en exactement
6,0 coups, puis 1#

9113 - A. Onkoud



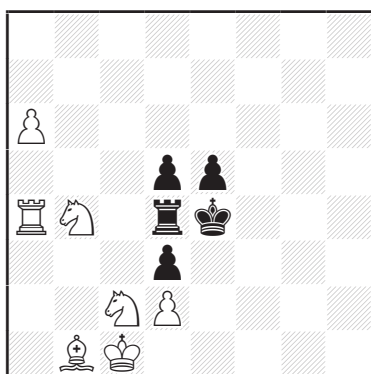
h#2 2.2.1.1. (4+5) C+

9114 - V. Barsukov



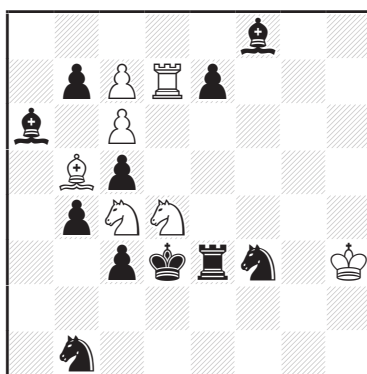
h#2 3.1.1.1. (4+5) C+

9115 - A. Onkoud
& M. Caillaud



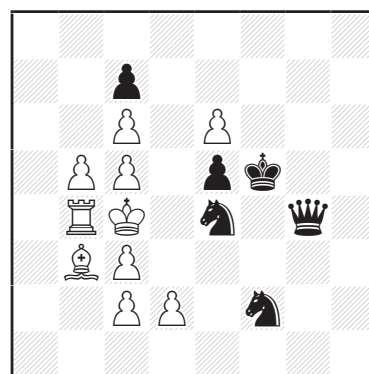
h#2** 2.1.1.1. (7+5) C+

9116 - C. Jonsson



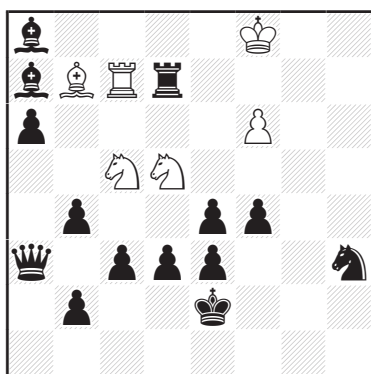
h#2 4.1.1.1. (7+11) C+

9117 - E. Fomichev



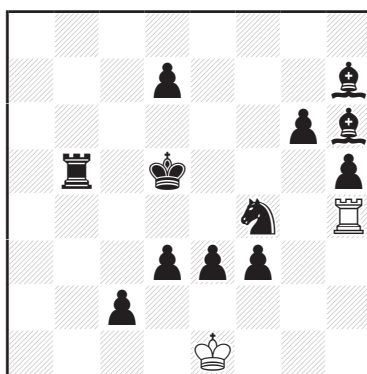
h#3 (10+6) C+
b) ♔g4→h4

9118 - A. Onkoud



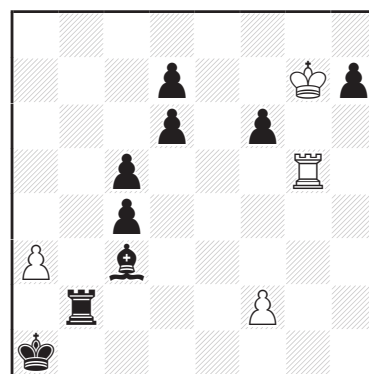
h#3 2.1.1.1.1. (6+14) C+

9119 - M. Cioflanca



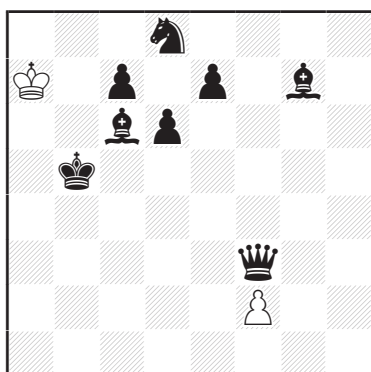
h#4 (2+12) C+
b) ♞f4→g3

9120 - M. Cioflanca



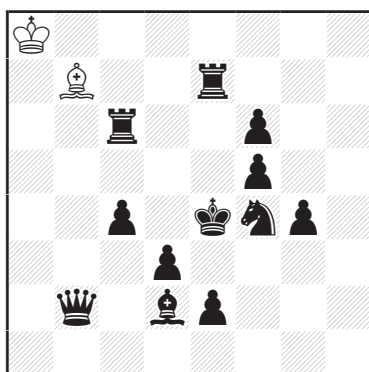
h#5 0.1.1... (4+9) C+
b) ♔g7→a8

9121 - B. Miloseski



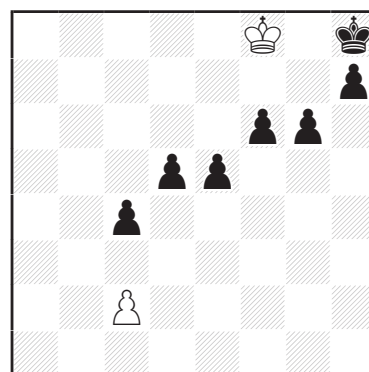
h#6 0.1.1... (2+8) C+

9122 - M. Caillaud



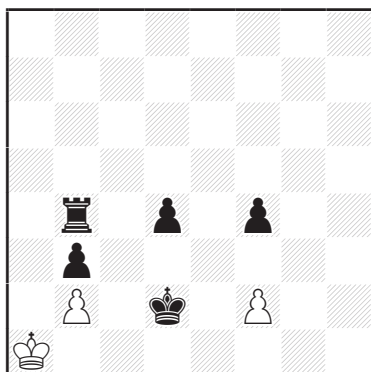
h#6 0.2.1... (2+12) C+

9123 - V. Sizonenko



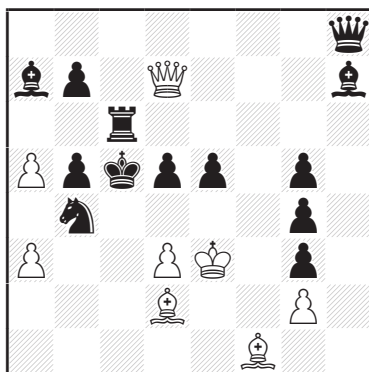
h#6 (2+7) C+

9124 - S. Luce



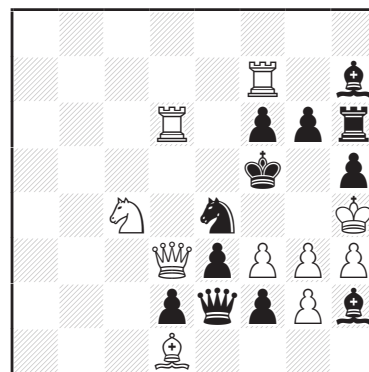
h#7 (3+5) C+

9125 - V. Satkus



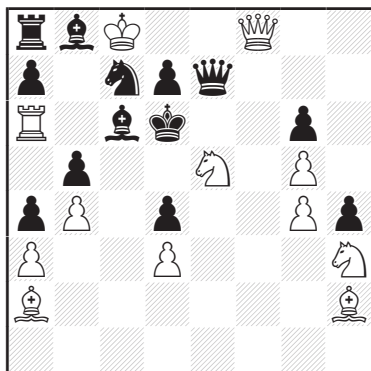
s#2* (8+13) C+

9126 - O. Crăciun



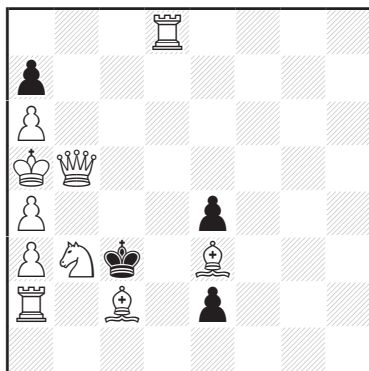
s#3 (10+12) C+

9127 - P. Gvozdják



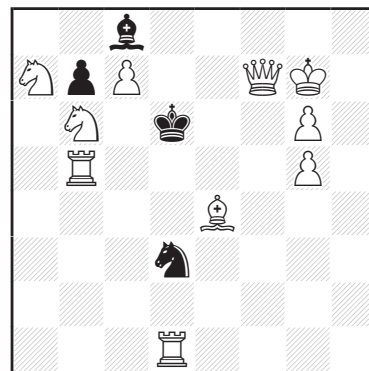
s#3* (12+13) C+

9128 - G. Kozyura



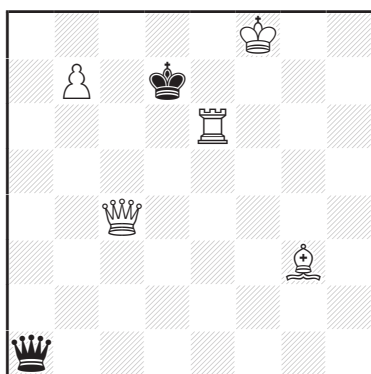
s#4 (10+4) C+

9129 - B. Courthiau
dédié à Jacques Rotenberg



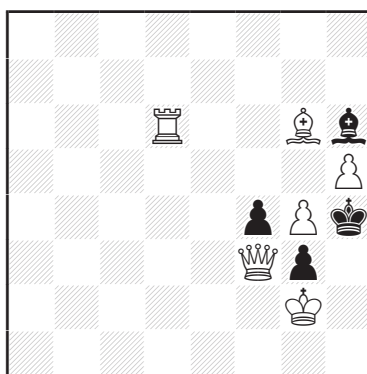
s#7v (10+4) C+

9130 - V. Surkov



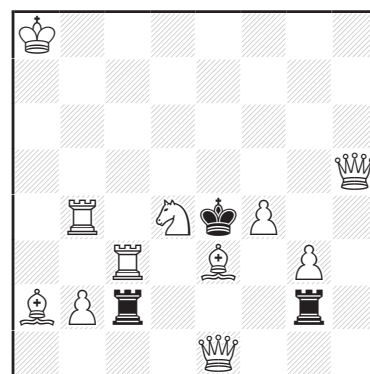
s#9 (5+2) C+

9131 - U. Degener



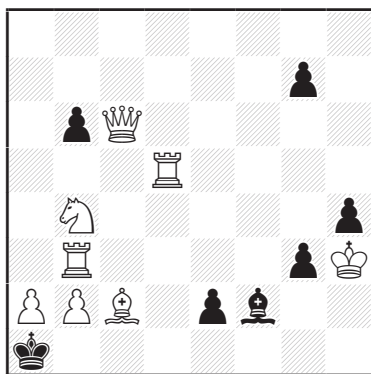
#2v (6+4) C+
Breton

9132 - G. Maleika



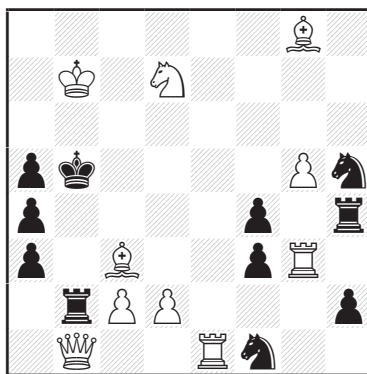
=2vvv (11+3) C+

9133 - L. M. Martin



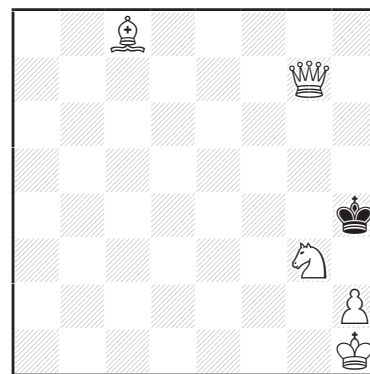
#2vv (8+7) C+
Breton

9134 - H. Gockel
In Memoriam Yves Cheylan



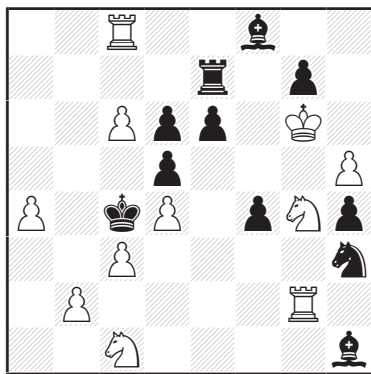
#2*v (10+11) C+
Breton Adverse

9135 - O. Paradzinsky



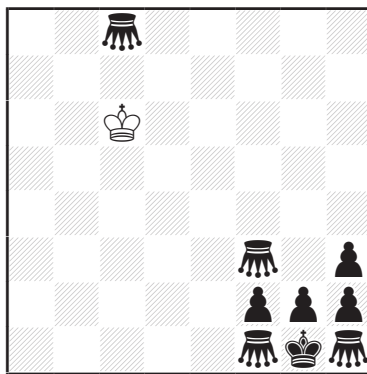
s#4 (5+1) C+
2 solutions
Masand

9136 - R. Kraetschmer



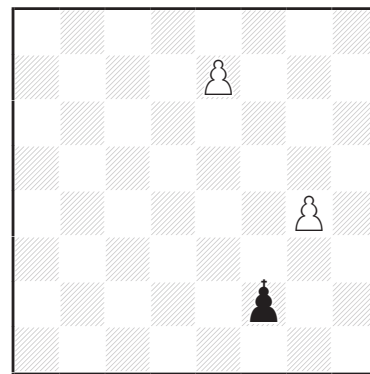
#4vv (11+11) C+
Breton

9137 - B. Kampmann



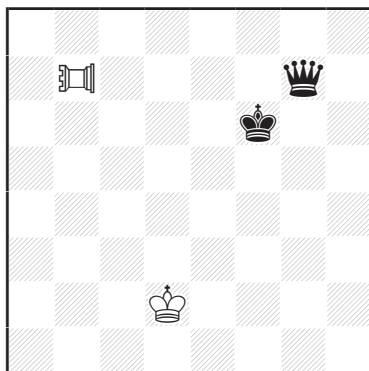
#12 (1+9) C+
Breton Chromatique Adverse
♙=Sauterelle

9138 - S. Luce



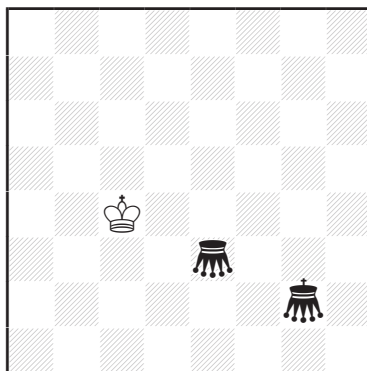
h=2 2.1.1.1. (2+1) C+
†=Pièce Royale

9139 - L'. Kekely



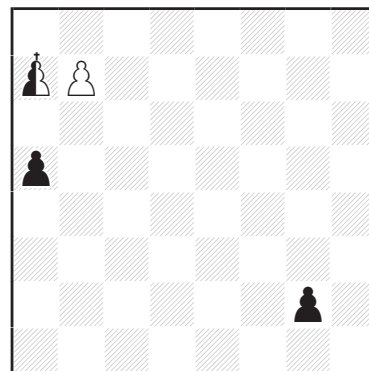
h#2 3.1.1.1. (2+2) C+
 Sans Échec
 ♖=Chasseur Tour-Fou

9140 - P. Wong



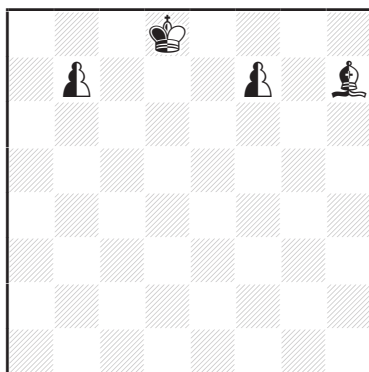
h#3 0.6.1.1.1.1. (1+2) C+
 Circé Rex Inclusiv
 Kamikaze Rex Exclusiv
 †=Pièce Royale
 ♖=Sauterelle

9141 - K. Mlynka



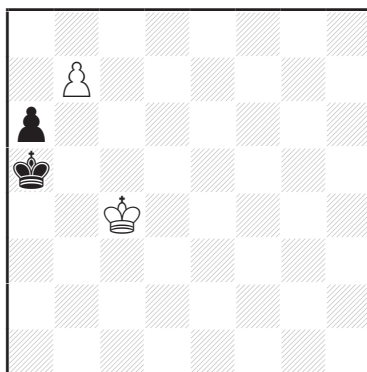
hs#3 2.1.1.1.1.1. (1+2+1) C+
 Caméléon
 †=Pièce Royale

9142 - K. Prentos



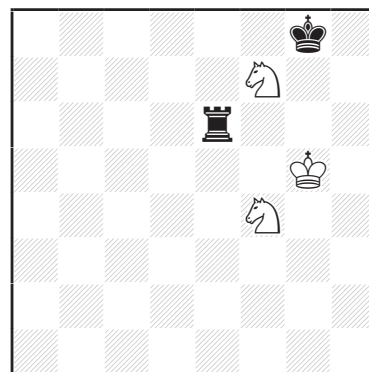
hs#4 0.1.1... (0+0+4) C+
 b) ♖b7→ç5
 Rois Transmutés

9143 - I. Bryukhanov



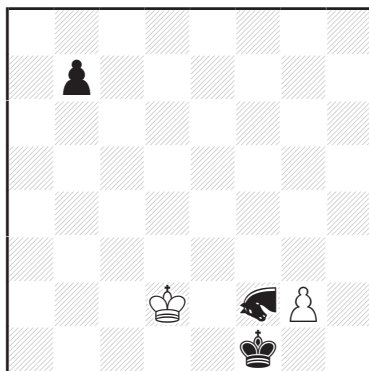
s#4 (2+2) C+
 2 solutions
 Rois Transmutés

9144 - O. Paradzinsky



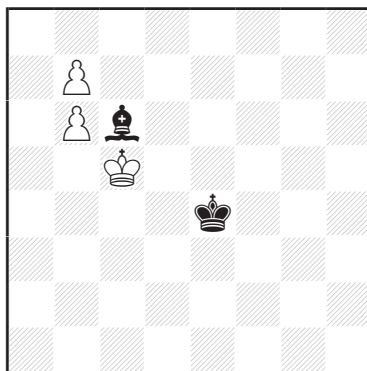
h#5 2.1.1... (3+2) C+
 Fonctionnaires

9145 - M. Rittirsch



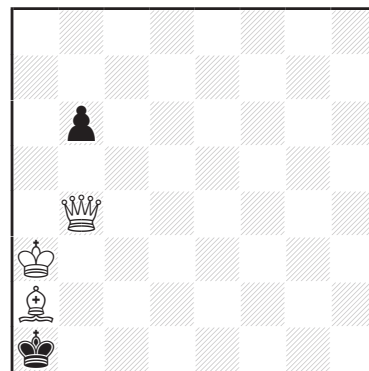
h#6 (2+3) C+
 ♖=Bondisseur V25

9146 - G. Jordan



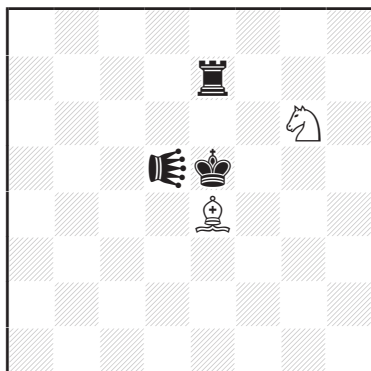
sd-auto#7 (3+2) C+

9147 - I. Bryukhanov



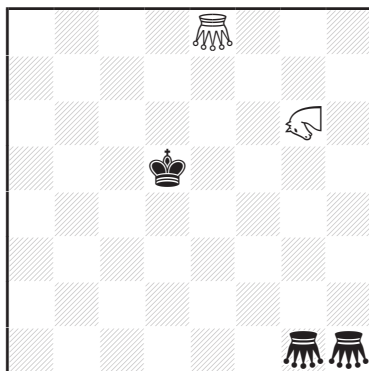
s#8 (3+2) C+
 Fantômes

9148 - M. Grushko



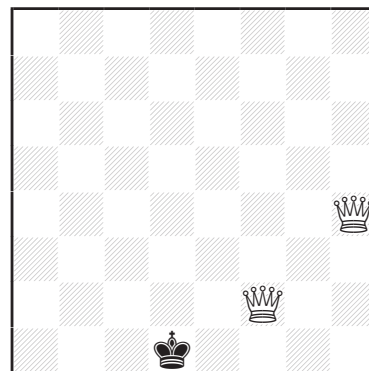
h#9 (2+3) C+
 a) ♖d5→ç6 b) ♔é4→b1
 Fonctionnaires
 Alphabétiques
 ♖=Lion

9149 - V. Kotěšovec



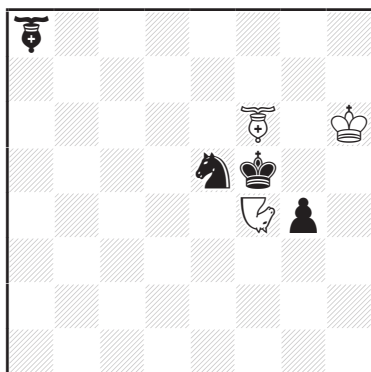
h=10 3.1.1... (2+3) C+
 ♞=Noctambule-Sauteur
 ♞♞=Sauterelle

9150 - S. Luce



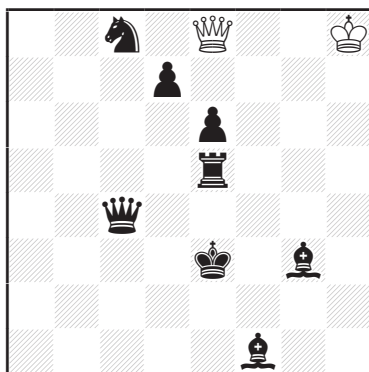
sd#13 (2+1) C+
 b) ♔f2, ♔h4
 Einstein avec promotions
 pour les Blancs
 Maxi-minimum blanc

9151 - P. Tritten



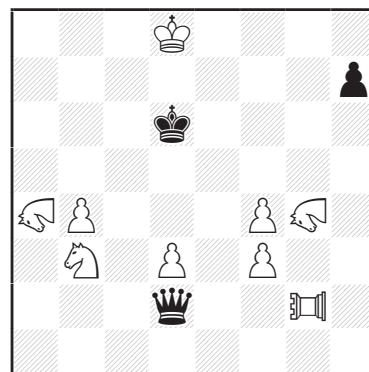
h#2 2.1.1.1. (3+4) C+
 ♞♞=Chasseur Fou-Cavalier
 ♞=Chasseur Cavalier-Fou

9152 - R. Kohring



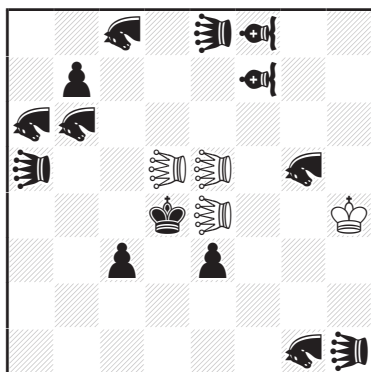
h#2 2.1.1.1. (2+8) C+
 Phantom

9153 - O. Pandar



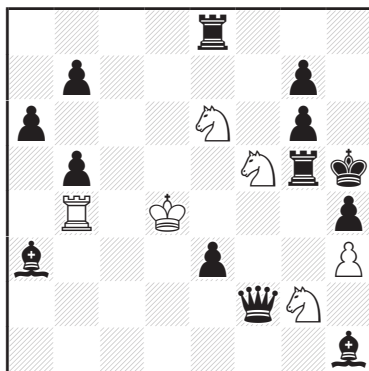
h#2 4.1.1.1. (9+3) C+
 Circé Équipollent
 ♞=Nao
 ♞=Pao

9154 - M. Dragoun & L. Salai Jr



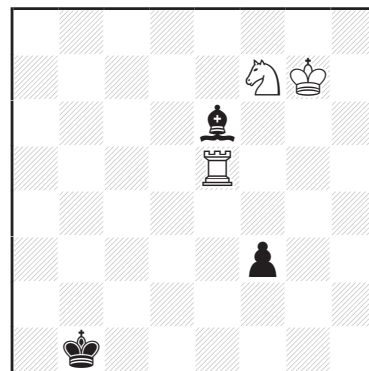
h#2 3.1.1.1. (4+14) C+
 Take & Make
 ♞=Noctambule-Lion
 ♞♞=Lion ♞=Fou-Lion

9155 - V. Sizonenko



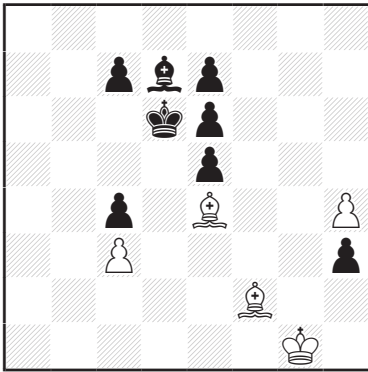
hs=2 3.1.1.1. (6+13) C+

9156 - I. Bryukhanov



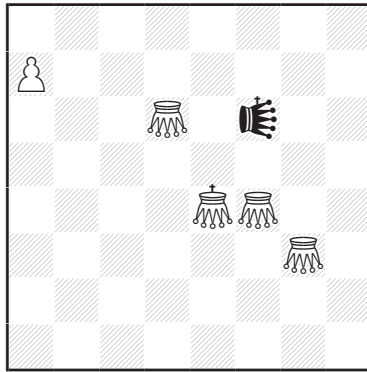
hs#5 (3+3) C+
 Masand

9157 - R. Bédoni
Dédié à Sébastien Luce



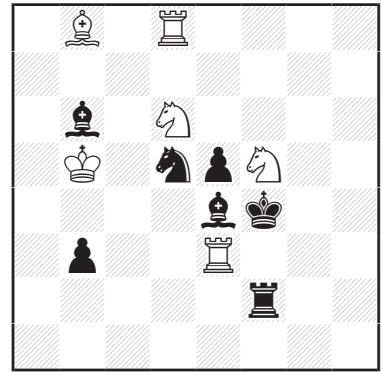
sd#5 (5+8) C+
b) ♖h4→h2, sd#8 par les Noirs

9158 - P. Răican



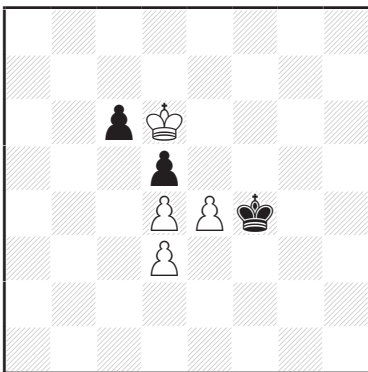
sd#6 3.1.1... (5+1) C+
Direct réflexe blanc non stop
† = Pièce Royale
♞ = Locuste ♞ = Sauterelle

9159 - J. Carf



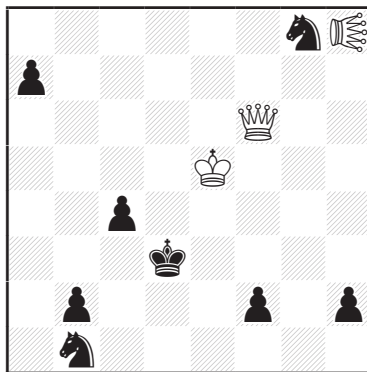
ss#7 par les Noirs (6+7) C+

9160 - M. Grushko



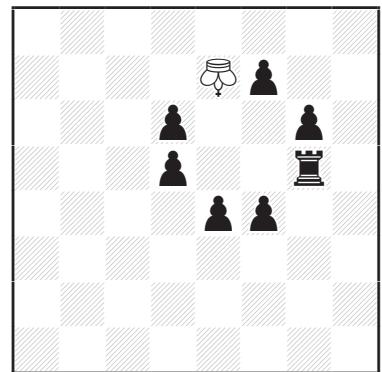
hs#8 (4+3) C+
Alphabétiques
Circé Espion Double
Einstein

9161 - C. Beaubestre



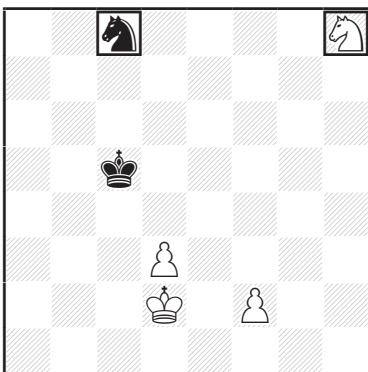
sd=8 (3+8) C+
♞ = Elan-Locuste

9162 - S. Luce
Dédié à Roméo Bédoni



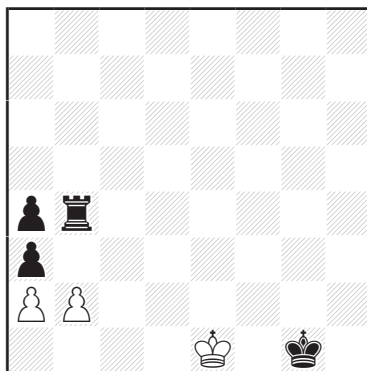
sd=11 (1+7) C+
Circé Échange
♞ = Roi Caoutchouc(1,2)

9163 - S. Luce



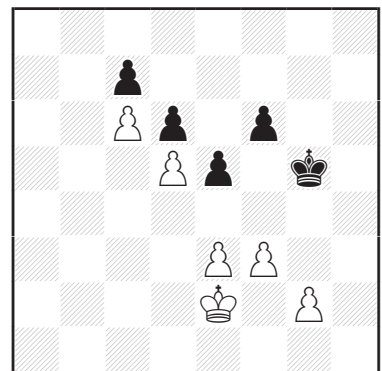
h#12 (4+2) C+
Maximum Maximum blanc
♞♞ = Caméléon
♞ - ♞ - ♞ - ♞ - ♞ (♞)

9164 - L'. Kekely



ss#14 (3+4) C+
Bicolore
Sans Échec

9165 - P. Piet



sh#21 (6+5) C+

SOLUTIONS - PHÉNIX 324

DEUX-COUPS

9079 - David Shire

1. ♗é3? [2. ♖×g7#]

1... ♗g7~ 2. ♖(×)f6# mais 1... ♗h8!

1. ♗d4? [2. ♗f3#]

1... ♖a3(♖×d5) 2. ♗ç6(♖×g7)# mais 1... ♗f6!

1. ♗b4! [2. ♗d3#]

1... ♗f6(♗×f5, ♗é6) 2. ♖×f6(♖×g7, ♖×é6)#

1... ♖a3(♖×d5) 2. ♗ç6(♖×d5 changé)#

Les trois clés sont jouées par la Dame blanche.

9080 - Kabe Moen

1.b7? A [2.d×é7,d7# B,C]

1... ♗ç8+ x 2.b×ç8=♖# E et 1... é×d6 2. ♖×d6#
mais 1... ♗g6!

1.d×é7? B [2.b7# A]

1... ♗ç8+ x 2. ♖×ç8# F

1... ♗g6(♗d8) 2. é8=♖(é×d8=♗)#

mais 1... ♗g5!

1.d7! C [2.b7# A]

1... ♗ç8+ x 2.d×ç8=♖# G

1... ♗a4, ♗ç4 2. ♖(×)ç4#

1... ♗a4(♗g6) 2. ♖×é2(d8=♗)#

Demi-batterie blanche avec Reversal-menace.

(1.A? [2.B,C#], 1.B? [2.A#], 1.C! [2.A#]) et deux mats changés (les trois mats ayant lieu sur la même case ç8). Thème Kharkov-2 avec correction blanche et mats changés.

9081 - Zoltán Labai & Miroslav Svitek

1. ♗×f7? [2. ♗ç7# X] mais 1... ♗a5!

1. ♗çé7? [2. ♖ç8#] mais 1... ♗a8!

1. ♖g6! [2. ♖×f7#]

1... 0-0 AB 2. ♖h7#

1... f×g6+ CD 2. ♗×g6#

1... b×ç6 EF 2. ♗b8#

1... ♗f8 2. ♗ç7# X

Changement de paire de motifs défensifs.

AB - CD - EF

A : création d'une case de fuite par le roque

B : contrôle direct de la case de la menace

C : capture de la pièce-menace ; D : échec

E : création d'une case de fuite par capture

F : contrôle indirect par ouverture de ligne

9082 - Andreas Witt

1. ♗d4? [2. ♖é6#]

1... ♗g5(♗×ç4, ♗f7, ♖b3)

2. ♖×ç5(♗×f5, ♗×ç6, ♗f3)#

mais 1... ♗d7!

1. ♗×ç5! [2. ♖é6#]

1... ♗g5(♗×ç4, ♗f7, ♖b3, ♗×ç5+, ♗d7)

2. ♖×ç3(♗×é4, ♗d7, ♗×d3, ♖×ç5, ♗×d7)#

Quatre mats changés, verbesserten angrif (auteur), les deux clés sont joués par le Cavalier.

9083 - Givi Mosiashvili

1. ♗g5? [2. ♖×é5#]

1... ♗é4 a 2. ♗é6# A 1... é4 2. ♖g7#

1... ♗é4 b 2. ♗f3# B 1... ♗fé4 2. ♗d3# E

mais 1... ♗çé4! c

1. ♗g3? [2. ♖×é5#]

1... é4 2. ♖g7#

1... ♗é4 b 2. ♗×f5# C

1... ♗çé4 c 2. ♗é2# D

1... ♗fé4 2. ♗d3# E

mais 1... ♗é4! a

1. ♗d2! [2. ♖×é5#]

1... ♗é4 a 2. ♗b3# F 1... é4 2. ♖g7#

1... ♗é4 b 2. ♗f3# B 1... ♗çé4 c 2. ♗b5# G

1... ♗fé4 2. ♗d3# E 1... ç4 2. ♖×b6#

Mats changés et thème du 11^{ème} WCCT : dans un (des) essai(s), la clé (une figure blanche y compris un Pion) quitte une case qui est alors occupée dans les variantes ou dans la réfutation par au moins deux pièces noires. La pièce blanche thématique peut être la même ou non entre essais et jeu réel.

9084 - Gerhard Maleika

1. ♖f7! [2. ♖d5, ♖a7#]

1... ♗ç7 AB 2. ♖×ç7# 1... ♗é6 BC 2. ♗×é6#

1... f4 CD 2. ♗é4# 1... ♗b5 DA 2. ♗a4#

Cycle d'effets utiles aux Noirs AB-BC-CD-DA :

A : une pièce noire gagne l'accès à une case

B : interception d'une ligne blanche menaçant mat

C : gain d'accès à une case par ouverture d'une ligne

D : le roi noir gagne l'accès à une case par l'interception d'une ligne de garde

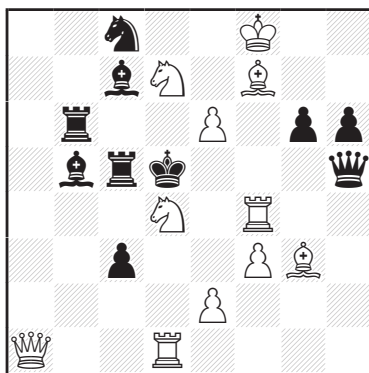
9085 - Charles Ouellet

1.d×é8=♔? [2.♖×ç6#]
 1... ♖ç5 a 2.♖é5# A 1... ♖×ç7 2.♗×b6#
 mais 1... ♔ç5! (2.♖×ç6+? ♖×ç6!)

1.♖a4! [2.♖×ç6#]
 1... ♔ç5 2.♗×f6# (2.♖×ç6+? ♖×ç6!)
 1... ♔×d7 2.♖×f6# (2.♖×ç6+? ♖×ç6!)
 1... ♖ç5 a 2.d×é8=♗# B
 1... ♗×d7(♖×ç7) 2.é8=♗(♗×b6)#

Thème Belliboni [dans au moins deux variantes le mat menace est réfuté non pas par la fuite en soi du Roi noir mais par la batterie royale qu'elle active], mat changé sur défense contrant une menace similaire mais non identique, deux paires de défenses sur mêmes cases (ç5, d7) conduisant à deux paires de mats sur mêmes cases (é8, f6), trois promotions différentes sur la même case (é8). La matrice de ce problème est tirée de celle d'un deux-coups insoluble de Arthur Gooderson :

I - A. Gooderson
 The Problemist 1947



#2 (11+10) C+

1.♖a3! [2.♖×ç5#]
 1... ♔ç4(♔d6) 2.♖b3(♖f5)# (2.♖×ç5+ ♖×ç5!)
 1... ♗d6+(♖ç4, ♖ç6) 2.é7(é4, ♗×b5)#
 mais ce problème est insoluble après 1... ♗×d7!

9086 - Pavel Murashev

1.d×ç7? [2.♖d6# B]
 1... ♔d3 a 2.♖×é4# C 1... ♖d7 2.♖×d7#
 mais 1... f×g5!

1.d3? [2.♖×é4# C]
 1... ♗×d3, ♖×f4 2.♖ç5# A mais 1... ♖gé7!

1.♗é5? [2.♖ç5# A (2.♖ç4?)]
 1... ç×d6 2.♖×d6# B
 1... f×é5 2.♖ç4# D mais 1... ç×b6!

1.♗fé3? [2.♖d5#] mais 1... ♔d3!

1.♗çé3! [2.♖d5# (2.♖ç4?)]
 1... ♗a2 2.♖×é4# C
 1... ♔d3+ a auto-clouage, 2.♖ç4# D
 (2.♖×é4+? ♔é2!) changé et transféré
 1... ♔é5+ 2.♖×é4#
 Pseudo Le Grand cyclique ([B]C - [C]A - [A]B),
 provocation à l'échec, mat changé et transféré.
 Dame très active (six mats différents).

TROIS-COUPS

9087 - Alberto Armeni

1.♖b6! ♔é5 2.♗f7+ ♔f4 3.♖f2#
 2... ♔d5 3.♖d6#
 Tanagra aristocratique, clé give and take.

9088 - Antonio Tarnawiecki & Kostas Prentos

1.♗é6? [2.♗×g7#] mais 1... é×f6!
 1.♗d5? [2.♗é3#] mais 1... d×ç5!
 1.♗çé4! [2.♖h5+ ♔f4(♖g5) 3.♖f3(♖×g5)#]
 1... ♖×g2, ♖g3 2.♔×é7 [3.♗×d6#]
 2... ♖é2, ♖é3(♖g5) 3.♖(×)g5#
 1... ♖g4 2.♗d5 [3.♖é6#]
 2... ♖×é4(♖g6, é5) 3.♖h5(♖f4, ♗×d6)#
 1... é×f6 2.♖×f6+ ♔×é4, ♔g4 3.♖f3#
 Belle activité de la Dame blanche.

9089 - Alexandre Pankratiev

1.♖×d6+? mais 1... ♔×d6!
 1.♖×é5+? mais 1... ♗×é5!
 1.♖×d4+? mais 1... ♔×d4!
 1.é3? [2.♖×d4#]
 1... ♖×é3, d×é3 2.♖(×)d4+ ♔×d4 3.♖×d6#
 1... ♖ç4 2.♖×é5+ ♗×é5 3.é4#
 mais 1... ♗b5+!

1.♖f6! [2.♖×é5+ ♗×é5 3.♖×é5#]
 1... ♗f3, ♗ç6 2.♖×d4+ ♗×d4 3.é4#
 1... ♖é3 2.♖×d4+ ♔×d4 3.♖×d6#
 1... ♖é7 2.♖×d6+ ♔×d6 3.♖×d4#

9090 - Leonid Makaronez & Victor Volchek

1.♗×d5? [2.♖×é4#]
 1... ♗×é3 2.♖×é4+ ♔f5 3.♖f7#
 mais 1... ♗ç5!

1. ♖é7! [2. ♗×f1 ~ 3. ♗f5, ♗f6#]
 1... ♜ç5 2. ♗×d6+ A ♚×d6 3. ♞ç4# B
 1... ♗f5 2. ♞ç4+ B d×ç4 3. ♗×d6# A
 1... ♗f7 2. ♗×é6+ C ♚×é6 3. ♗×é4# D
 1... ♗f3 2. ♗×é4+ D ♚×é4, d×é4 3. ♗×é6# C
 1... ♙é1, ♙×ç3, ♙×é3 2. ♗×d5+ ç×d5 3. ♗×d5#
 1... ♗f2 2. ♞×f2 [3. ♗f6#] h×g5 3. ♗×g5#
 Double échange des second et troisième coups blancs. Homogénéité de la solution : les défenses noires sont des auto-blocages qui sont suivies par des sacrifices de pièces blanches.

9091 - Miguel Uris

1... ♜gé4, ♙é4, ♜çé4 a,b,c 2.d4+ ç×d4 3.é×d4#

1. ♗f4! [2.d4+ D ç×d4 3.é×d4#]
 1... ♜gé4 a 2. ♗×f5+ A ♗×f5 3. ♞g4#
 1... ♙é4 b 2. ♞×f7+ B ♗×f7 3. ♗é6#
 1... ♜çé4 c 2. ♗×é7+ C
 2... ♙é6 3. ♗d5, ♞×f7# X,Y
 2... ♗×é7 3. ♗×d5# X
 2... ♗é6 3. ♞f7# Y

Luukkonen, triple paradoxe Dombrovskis, trois défenses sur é4, auto-blocage, mats Somov, séparation de mats sur la variante 1... ♜çé4 (auteur).

9092 - Alexandre Sygurov

1. ♞×é6? [2. ♗d5#]
 1... ♜×ç3 2. ♗d4+ ♚×é6 3. ♗×f6#
 1... d×é6 2.d7+ ♙d6 3. ♙×d6, ♗b5#
 mais 1... ♗a2!

1. ♞é7! [2. ♗×é6+ ♗×é6(d×é6) 3. ♗f5(d7)#]
 1... ♗×é7 (attaque d7)
 2. ♞×d7+ ♙×d7(♗×d7) 3.d×é7(♗b5)#
 1... ♗hf7 (attaque f5)
 2. ♗f5+ ♗×f5(é×f5) 3. ♞g6(♗d5)#
 1... ♗a2 2. ♗d4+ ♜×d4 3. ç×d4#
 Présentation claire du paradoxe Keller : les Blancs jouent sur une case que les Noirs viennent de contrôler (ou reconstrôler).

9093 - Alexandre Pankratiev

1. ♙d6! [2. ♗é4+ ♗×é4(f×é4) 3. ♞f3(é3)#]
 1... ♜ç6+ 2. ♞×ç6+ ♗×ç6(d×ç6) 3. ♙é5#
 1... ♗×b5+ 2. ♞×b5+ a×b5 3. çç3#
 1... ♜×ç4 2. ♗×ç4+ ♙×ç4 3. ♙ç5#
 1... ♙g1 2. ♞f3+ ♗×f3 3. ♙é5#
 1... ♗×d5 2. ♗×d5+ é×d5 3. ♙ç5#
 Deux échecs croisés et six sacrifices blancs.

9094 - Vladimir Samilo

1. ♙g5! [2.é4! [3. ♙d6#] ♙×f6+ 3. ♙×f6#
 2... d×é3 e.p.(f×é3 e.p.) 3.d4(f4)#]
 1... ♜b2 2.é3 [3.é×d4,é×f4#] f×é3(d×é3) 3.f4(d4)#
 1... ♜×f2 2. ♗×f2 [3. ♗×d4, ♗×f4#]
 1... ♜ç3 2. ♞×ç3 [3. ♙d6#] d×ç3 3.d4#
 1... ♜é3 2.d×é3 [3.é×d4,é×f4#]
 2... f×é3(d×é3) 3.f4(♗ç3)#
 1... ♙g7 2.f×g7 [3. ♙f6#]
 1... ♗×b4 2. ♞×b4 [3. ♞d3, ♞ç6, ♙d6#]
 1... d3 2.é×d3+ ♜é3 3.d4#
 Demi-rosace du Cavalier noir, menace tranquille, prises en passant (auteur). Beaucoup de variantes.

MULTICOUPS

9095 - Petrasin Petrasinovic

1. ♗g4, ♗ç4? blocus, 1... ♚f6 2. ♗é4 ♚g5
 3. ♗f5+ ♚h4(♚h6) 4. ♞g6(♗g6)#
 2... ♚f7(♚g7) 3. ♗é5(♗g6+) ♚f8 4. ♗f6#
 mais 1... ♚d6!

1. ♙ç2? blocus, 1... ♚d4 2. ♚b2 ♚é3(♚é5)
 3. ♗g2(♗g6) ♚d4(♚f4) 4. ♗é4(♗g3)#
 1... ♚f6 2. ♞ç8 ♚é5 3. ♗g5+ ♚d4 4. ♗ç5#
 3... ♚é6 4. ♗f5#
 mais 1... ♚d6!

1. ♙b5! blocus

1... ♚d4 2. ♗g3 ♚é4 3. ♚b2 ♚d4 4. ♗f4# MM
 1... ♚f6 2. ♞ç6 ♚f5 3. ♙d3+ ♚f4 4. ♗g3# MM
 3... ♚f6 4. ♗g6#
 1... ♚f4 2. ♗g3+ ♚é4 3. ♚b2 ♚d4 4. ♗f4#
 1... ♚d6 2. ♞g6 ♚ç7 3. ♗a8 ♚b6 4. ♗b8# MM
 3... ♚d6 4. ♗ç6#
 1... ♚é4 2. ♗g3 ♚d4 3. ♞g6 ♚é4 4. ♗d3# MM
 3... ♚d5 4. ♗é5#

4 mats modèles (MM), suites changées, Umnov différé et étoile du Roi en miniature. Dame super active avec onze mats différents !

9096 - Antonio Tarnawiecki & Kostas Prentos

1. ♗é3! blocus
 1... ♚×é3 2. ♞f3 ♚×f3 3. ♞g4 ♚×g4 4. ♙é2#
 1... ♚ç5 2.d4+ ♚b4 3. ♙é1+ ♚a4 4. ♗a3#
 2... ♚×d4 3. ♗é4+ ♚ç5 4.b4#

La première variante présente le thème Nolcken (au moins trois prises consécutives de pièces blanches par les Noirs). La clé est ampliative.

9097 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1. ♖ç8? [2. ♗f4#] mais 1... ♗ç7!

1. ♕b4! [2. ♖ç8 [3. ♗f4#]

2... ♗ç7 3. ♗×ç7+ ♖ç6 4. ♖ç4, ♖é6#
2... ♕h6 3. ♗f4+ Keller, 3... ♕×f4 4. ♖×é7#
2... f×é6, d×é6 3. ♖ç5+ ♖d6 4. ♖d4#]

1... ♖ç6 2. ♖ç4+ ♖b5 3. ♖ç5+ ♖a4 4. ♕d1#
3... ♖a6 4. ♖×a8#

1... d6 2. ♗d8 ~ 3. ♖f4+ ♖é5 4. ♕ç3#
1... f×é6 2. ♖g4+ ♖é5 3. ♖g5+ ♖×f6 4. ♖×f8#
1... d×é6 2. ♖f4+ ♖é5 3. ♖d8 ~ 4. ♕ç3#

Batterie de Siers et autoblocages préventifs.

9098 - Alexandre Sygurov

1. ♖b5! [2. ♖é8! f2 3. ♖g6+! ♕×g6 4. ♖×g4#
2... g×h6 3. ♖×h5!]

1... g×h6 2. ♖d7! [3. ♖×g4+! ♕×g4 4. ♖×g4#]
2... é6 3. ♖h7+! ♕g6 4. ♖×g6#

1... f2 2. ♕×d3+! ♖×d3 3. ♖ç4+ ♖d4 4. d3#
1... ç6 2. ♖×d3+! ♖×d3 3. d×ç6 ~ 4. ♕×d3#

Adabashev 2+2, jeu triplé sur la même case :

4. ♖×g4 et 4. ♖×g4 dans les menaces,
2. ♕×d3+! et 2. ♖×d3+! au deuxième coup,
mats : 4. ♕×d3# et 4. d3#

Ouverture de ligne 1... g×h6, 2... é6 pour 3. ♖h7+
1... f2 pour 4. d3# 4... ♖×é3? et 1... c6 pour 3. d×ç6

9099 - Alexandre Pankratiev

1... d×é5 2. ♖f4 [3. ♗f5, ♖×é4#] ♗d6 3. ♖×é4+
♗×é4 4. ♗f5# (2... é×f4 3. ♗f5+ ♖é5 4. ♕×f4#)

1. ♖f4! [2. ♖×é4#] ♖×é5 2. ♖f5+ ♖d4 3. ♖é5
[4. ♖×é4#] ♖×é5 4. ♕f4+ ♖d4 5. ♗f5#

9100 - Victor Sizonenko

1. ♕é6? [2. ♖é3#] mais 1... ♕b5+!
1. g3? [2. ♖f4#] mais 1... ♗f7!
1. g4? [2. ♖é3#] 1... ♗f7 A 2. ♖é3+ ♖d5 3. ♕×f7+
é6 4. ♕×é6+ ♖d6 5. b8=♖+ ♖é7 6. ♗×ç6#
mais 1... ♕b5+! 2. ♗×b5 ♗f7! A

1. b8=♖! [2. ♖f4+(♖f4+) ♕×f4 3. ♖×f4(♖×f4)#]
1... ♕×b8 2. g4 [3. ♖é3#] ♗f7 A 3. ♕×f7 ♕b5+
4. ♗×b5 ♗ç4 5. ♕×ç4 ♕f4 6. ♖×f4#
4... ♗d5 B 5. ♗d6+ ♕×d6(♖×d6) 6. ♕g6(♗g3)#
Novotny
2... ♕b5+ 3. ♗×b5 ♗d5 B 4. ♗d6+ ♕×d6
5. ♕h7+ ♗g6 6. ♕×g6#

3... ♗f7 A 4. ♕×f7 ♗ç4 5. ♕×ç4 ♕f4 6. ♖×f4#
4... ♗d5 B 5. ♗d6+ ♕×d6(♖×d6) 6. ♕g6(♗g3)#
1... ♗f7 A 2. ♕×f7 ♕×b8 3. g4 ♕b5+
4. ♗×b5 ♗ç4 5. ♕×ç4 ♕f4 6. ♖×f4#
4... ♗d5 B 5. ♗d6+ ♕×d6(♖×d6) 6. ♕g6(♗g3)#
Sacrifices blancs préparatoires amenant au final
un Novotny.

9101 - Alexandre Pankratiev

1. d×é6? [2. ♕f5#] mais 1... ♖f8!

1. ♗a2! [2. ♗ç3#] ♖×d5 2. ♗b4+ ♖é4
3. ♖f4+ ♖é3 4. ♗d5+ é×d5 5. ♖f3+ ♖é4 6. ♕f5#
Switchback du Roi noir qui se fait mater sur sa
case initiale, switchback du Cavalier et de la Tour
blanches.

9102 - Bernard Courthiau

1. ♕a6! f5+ 2. ♖d3 ♖f1 3. ♖ç3+ ♖g1
4. ♖ç4 ♖f1 5. ♖b4+ ♖g1 6. ♖b5 ♖f1
7. ♖ç5+ ♖g1 8. ♖ç4 ♖f1 9. ♖ç3+ ♖g1
10. ♖d3 ♖f1 11. ♖3×d2+ ♖g1 12. ♖×é1#

Indien, batterie royale blanche, escalier pour
l'échafaud et passage de relais !!
Tout un programme.

ÉTUDES

9103 - Sergeï Osintsev

Saluons le retour du célèbre Sergey Osintsev dont
la dernière publication dans Phénix remonte à
1998 sous la forme d'une étude se terminant par
un mat pur. La position semble assez simple et la
solution est étonnamment précise. On dit que le
Cavalier est une pièce à marche courte dont le han-
dicap est qu'elle ne peut pas jouer en attaque sur
une aile et en même temps en défense sur l'autre
aile. Ici, le jeu du Cavalier est absolument fantas-
tique et le coup 6. ♗h2!! est inhumain. Cette étude
est très jolie et je l'aime beaucoup bien qu'elle
soit difficile (et qu'elle ne fasse que sept pièces).

1. ♖a8+! ♖f7!
1... ♖é7 2. ♗ç6+! ♖d6 (2... ♖d7? 3. ♗é5+! ♖é6
4. ♗ç4 h3 5. ♖h8+-; 2... ♖f6 3. ♖a6! ♖g5 {3... h3
4. b7! h2 5. ♗b4+-}, 4. ♖ç2! ♖b5 5. ♗d4! ♖b4
6. ♗f3+ ♖g4 7. ♗×h4 ♖×h4 8. ♖ç3 ♖b5
9. ♖a4+ ♖g5 10. ♖b4+-) 3. ♗a5! ♖×b6 4. ♗ç4+-
2. ♖a7+! (2. ♖b8 h3 3. ♗f3 ♖é7 4. b7 ♖d7=)
2... ♖f6 3. b7 (3. ♖a6 n'est qu'une perte de temps
après 3... h3 4. b7+ ♖f7 5. ♖a7 ♖f6 : variante

principale après 3...h3)

3...h3 4. ♖f3 (4. ♖a6+ ♔f7 5. ♖a7 ♖f6 n'est n'est qu'une perte de temps)

4... ♔f5! (4...h2?! 5. ♖×h2 ♔é6 6. ♔ç2 {6. ♖f3}, 6... ♖b5 7. ♖f3 ♔d6 8. ♖d4!+-; 4... ♔é6 5. ♔ç2! ♖b4 {5... ♖b6 6. ♖a6!+-}, 6. ♔ç3 ♖b1 7. ♖d2 h2 8. ♖×b1 h1=♖ 9. b8=♖ ♖ç1+ 10. ♔d3!

{10. ♔d4? ♖f4+! 11. ♖×f4 pat} ♖f1+ 11. ♔ç2+- 5. ♔ç3! (5. ♔ç2? ♖b6 6. ♔ç3 ♔f4 7. ♖h2 ♔g3 8. ♖f1+ ♔f2 9. ♖h2 ♔g3=)

5... ♖b6 (5... ♔f4 6. ♖d2 ♖b6 7. ♖a4+ ♔f5 8. ♖b4+-)

6. ♖h2!! un coup incroyablement difficile. Pour comprendre il faut d'abord étudier 6. ♔ç4 et constater que 6... ♔f4 7. ♖h2 ne fait que nulle. Mais alors quelle est l'idée ? Les Blancs gagnent un temps dans la manœuvre du Cavalier et nous allons assister à une danse improbable du Cavalier vers l'aile Dame et un échange de rôles entre Cavalier et Tour !

6. ♖d2? h2 7. ♖f1 ♔é5 (7...h1=♖=), 8. ♖×h2 ♔d5 9. ♖f3 ♔ç6=

6. ♔ç4? ♔f4 7. ♖h2 ♔g3 8. ♖f1+ ♔f2=

6... ♔f4 7. ♖f1! (7. ♖a4+? ♔g3 8. ♖b4 ♖×b7 9. ♖f1+ ♔f2! 10. ♖×b7 ♔×f1 11. ♖h7 ♔g2 12. ♔d3 h2=)

7... ♔f3 8. ♖d2+! (8. ♔ç4? ♔f2!)=)

8... ♔g2 (8... ♔é2 9. ♖ç4 ♖b5 10. ♖d6! ♖b6 11. ♖a2+ ♔f3 12. ♖b2 ♖×b7! 13. ♖×b7!

{13. ♖×b7? h2 14. ♖h7 ♔g2=}, 13... ♔g3 14. ♖d6+- {14. ♖ç5}; 8... ♔f2 9. ♖é4+ ♔é3 10. ♖f6! ♔f3 11. ♖d5 ♖b5 12. ♔ç4+-

9. ♖ç4! le Cavalier était en défense du Pion h, le voici brièvement en attaque... pour bientôt retourner défendre !

9... ♖b5 10. ♖é3+ (10. ♖a2+? ♔g1! 11. ♖b2 ♖×b2! {11... ♖×b7? 12. ♖×b7 h2 13. ♖b1+!+-}, 12. ♔×b2 h2 13. b8=♖ h1=♖ 14. ♖a7+ ♔h2 15. ♖ç7+ ♔g1!)=)

10... ♔f3 (10... ♔f2 11. ♔ç4! ♖b1 12. ♖d1+! ♔g1 13. ♖ç3+-)

11. ♔ç4 (11. ♖f1? ♔f2 12. ♖h2 ♔g3 13. ♖f1+ ♔f2=)

11... ♖b1 12. ♖f1! (12. ♖d1? h2 13. ♖a3+ ♔g2, ♔f4=)

12... ♔g2! (12... ♔f2 13. ♖d2+-)

13. ♖d2 (13. ♔ç3?! ♖b5 14. ♖é3+ ♔f3 15. ♔ç4 ♖b1; 13. ♔ç5?! ♖ç1+ 14. ♔d5 ♖b1 15. ♔ç4 ♖ç1+ 16. ♔d4 ♖b1)

13... ♖b6 (13... ♖b2 14. ♖b3+-)

14. ♔ç5 ♖×b7 (14... ♖b2 15. ♖ç4+-)

15. ♖×b7 h2 16. ♖g7+ ♔h1 sinon, ♖é4 et gain

17. ♖é7! (17. ♖é4? pat)

17... ♔g2 18. ♖é2+ ♔g1 19. ♖f3+ ♔f1

20. ♖é1+! (20. ♖×h2? pat)

20... ♔f2 21. ♖h1 ♔g2 22. ♖×h2+ gain

9104 - Vladimir Samilo

L'étude de Rinck (♔a6 et pas de ♖a4) est connue des anciens, mais elle mérite d'être connue de tous. Il est donc agréable de la voir remise à l'honneur en quatre déclinaisons (les quatre premiers coups) et l'ajout d'un difficile essai au quatrième coup où cette fois ce sont les Cavaliers qui remportent la lutte contre la Tour. L'étude d'origine est préservée tout en étant enrichie.

1.a5+! ♔b7 (1... ♔a6 2. ♔b2!! comme Rinck ; 1... ♔b5 2.a4+! {2. ♖é3? ♖ç6!}=)

2.a6+ (2. ♖g3? ♖é6!)=)

2... ♔b8 (2... ♔a8 3. ♔b2!! comme Rinck ;

2... ♔×a6 3. ♔b2!! comme Rinck ; 2... ♔b6? 3.a7)

3.a7+ (3. ♔b2? ♖ç8 ; 3. ♖g3? ♖é6!)

3... ♔a8 4. ♔b2!! l'idée de domination de Rinck.

La position passive du Roi noir permet ce très bel essai où les Cavaliers vont devoir réaliser des prouesses en défense : 4. ♖ç7?! ♖f5!! 5. ♔b4 ♖é6!! 6. ♖d7 avec l'idée d'amener le Roi en a6 ou b6, 6... ♖é3! 7. ♔b5 (7.a4 serait aussi insuffisant, par exemple avec la même idée que dans la solution 7... ♖ç7 8. ♔ç5 ♖éd5= et le Pion a7 tombe), 7... ♖d5!! 8. ♔ç6 ♖éc7! = le Pion a7 est pris au coup suivant.

4... ♖é6, ♖é4 (4... ♖f7, ♖h7 5. ♖ç7 ;

4... ♖d5, ♖f5 5. ♖ç5 ; 4... ♖g6, ♖g8 5. ♖g3)

5. ♖é3 1-0

9105 - Jarl Henning Hulrichsen

Une introduction intéressante pour une finale subtile qui me semble originale. La manœuvre constituée des coups 7 et 8 est très fine !

1.g7 ♔g1+ les Noirs veulent jouer ... ♔f7 sans avoir leur Tour en a2

1... ♔f7? 2. ♔é6+ ; 1... ♔d6+ 2. ♔ç6

2. ♔b4 (2. ♔ç4? ♔f7 ; 2. ♔ç6? ♖a6+)

2... ♖×b2+ 3. ♔ç3 (3. ♔a3? ♖b8 4. ♔h7 ♔f7

5.g8=♖+ ♖×g8 6. ♔×g8+ ♔×g8+- ; le Roi noir atteint f5 puis f4)

3... ♖b8 (3... ♔d4+ 4. ♔×d4 ♔f7 5.g3 ♔×g7 6.f4=)

4. ♔h7 ♔f7 5.g8=♖+ ♖×g8 6. ♔×g8+ ♔×g8

7. ♖d3! (les Blancs menacent 8. ♖é4 et 9. ♖f5 qui permettrait d'échanger les Pions ; 7. ♖d2? ♙f2!
 8. ♖é2 ♙g3 9. ♖é3 ♙f7 10. ♖é4 ♙é6-+)
 7... ♙f7 8. ♖é2!! (les Blancs ont trouvé le passage secret vers la nulle ; 8. ♖é4? ♙f6 9. f4 g4
 10. f5 ♙h2-+)
 8... ♖é6 9. g3! (9. ♖f1? perdrait après 9... ♙h2
 10. ♖f2 ♙f4 11. g3 ♖d5!! 12. g×f4 {ou 12. ♖g2
 ♖d4 13. ♖h3 ♖d3 14. ♖g4 ♖é3}, 12... g×f4
 13. ♖é2 ♙ç4)
 9... ♖d5 10. ♖f1 ♙é3 11. ♖g2 ♖d4 12. ♖h3
 ♙f4 13. g×f4 g×f4 14. ♖h4! nulle

9106 - Michael Pasman

Une étude de joueur que je trouve difficile mais à la solution aussi claire que surprenante.

Essai thématique : 1. ♗×g8 é1=♚ 2. f7 (2. ♖g5 ♚g3+ la façon la plus simple d'annuler pour les Noirs pourrait être : 3. ♖h6 ♚h4+ 4. ♖g6 ♚g4+ 5. ♖f7 {5. ♖h7 ♚×f5+ 6. ♖g7 ♚g5+}, 5... ♚h5+ 6. ♖f8 ♚g5 7. ♗d3 {7. a7 ♚×f6+ 8. ♗×f6 pat}, 7... ♚×f6+!! 8. ♗×f6 pat), 2... ♚f2+ 3. ♖g5 ♚g3+ 4. ♖f6 ♚h4+ 5. ♖g6 ♚g4+ 6. ♖h7 ♚×f5+ 7. ♖g7 ♚g5+ 8. ♖h7 ♚f5+

1. ♗×é2 serait pat après le sacrifice de la Dame noire

1. ♗ç8+!! ♚×ç8 2. ♗×é2 ♚×a6

(2... ♚h8 3. f7 et après des échecs le Roi blanc se cache en passant par d2)

3. f7! ♖é7 4. d6+!! ç×d6 5. ç7! ♚ç4 6. ♖g5! (menaçant entre autres 7. ♗f4)

6... ♚×ç7 7. ♖g6! (7. ♗f4 ♚ç1!)

7... ♚ç2 (parant la menace f6 ; 7... ♖f8 8. ♗f4! ♚é7 9. f6+-)

8. ♗f4! ♚é4 (parant à la fois les menaces f6+ et ♗d5+)

9. ♗d5+! (quand même...)

9... ♚×d5 10. f6+! ♖×é6 11. f8=♗#!

Mat idéal sur une promotion, avec autoblocages en d6 et d5, et thème Phénix.

RÉTROS

9107 - Andrew Buchanan

-1... h2-h1=♗+ -2. a7-a8=♙ ♖ç8-d8 puis

1. h1=♚ a8=♚#

Pas de possibilité de mater le Roi noir sans la réapparition d'une Dame blanche, ce qui tétéguidé la solution.

Reste encore à vérifier qu'après les reprises des deux promotions (noire et blanche), la position est bien légale.

Pions blancs : a2→a8=♙, f2×♗é3×Xd4

Pions noirs : a×b, b×ç, é×d×ç, f×é×d,

g×♗h→h1=X, h7→h1=♗

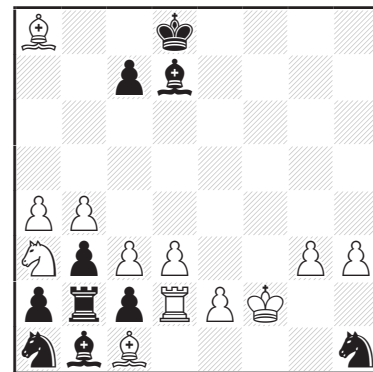
On note que le Pion blanc f a capturé deux fois sur cases noires, ce qui ne lui permet pas de prendre le Fou Dame noire (navigant sur cases blanches). Donc un Pion noir a été promu en capturant la dernière pièce blanche possible. Ce Fou noir a donc été pris gratuitement par une pièce lourde blanche plus tôt dans la partie. Allumwandlung bicolore entre le rétro-jeu et le mat aidé.

Ce problème s'inspire de l'idée du II, démolit par le programme (rawbats) de Mario Richter.

II - J.-F. Baudoin

& J.-C. Gandy

diagrammes 1980



-2(2N,1B) & h#1 (12+10)

Retractor analytique

-1... h2-h1=♗ -2. ♙ç6-a8 ♙é8×♗d7, puis 1. h1=♚ d×é8=♚#

9108 - François Labelle

-♚a1 : 1. d4 ç5 2. d×ç5 ♚b6 3. ç×b6 h6 4. b×a7 h5 5. a×b8=♚ ♚×a2 6. ♚a8 ♚×b2 7. ♚a1 (tempo ♗h, Tour blanche «Pronkin»)

-♙ç1 : 1. d4 ç5 2. d×ç5 ♚b6 3. ç×b6 h6 4. b×a7 h5 5. a×b8=♙ ♚×a2 6. ♙f4 ♚×b2 7. ♙ç1 (tempo ♗h, Fou blanc «Pronkin»)

-♚d1 : 1. d4 ç5 2. d×ç5 ♚b6 3. ç×b6 h6 4. b×a7 h5 5. a×b8=♚ ♚×a2 6. ♚d6 ♚×b2 7. ♚d1 (tempo ♗h, Dame blanche «Pronkin»)

On peut tester la position en mode a→b avec Jacobi en enlevant les pièces blanches une à une.

Cela se fait instantanément dans chaque cas :

0,1''+0,1''+0,1''+0,1''+0,4''+0,1''+0,1'' = 0,7''

Le problème est donc C+ Jacobi v0.7.5 en 0,7''.

9109 - Alexandre Leroux

- ♖c1 : 1.b4 é6 2.b5 ♘d6 3.b6 ♙×h2 4.b×a7 ♘f4
5.a×b8=♘ ♚a5 6.♘a7 ♚é5 7.♘d4 ç5 8.♘b2
♚a5 9.♘ç1

- ♗g1 : 1.b4 é6 2.b5 ♘d6 3.b6 ♙×h2 4.b×a7 ♘f4
5.a×b8=♗ ♚a5 6.♗ç6 ♚é5 7.♗d4 ç5 8.♗f3
♚a5 9.♗g1

- ♚h1 : 1.b4 é6 2.b5 ♘d6 3.b6 ♙×h2 4.b×a7 ♘f4
5.a×b8=♚ ♚a5 6.♚a8 ♚é5 7.♚a3 ç5 8.♚h3
♚a5 9.♚h1

Certes les coups noirs sont identiques dans les trois solutions, mais la position pour arriver à faire jouer quatre coups à chaque pièce promue est finement construite. Un joli problème qui aurait certainement pris une place de choix lors de la Riface 2021. Le problème est C+ Jacobi

9110 - Gregor Werner

1. ♗f3 f6 2. ♗é5 f×é5 3. f4 é4 4. f5 é3 5. f6 é×d2+
6. ♚×d2 ♗h6 7. ♚d5 ♗f5 8. f7(♗) ♗g3 9. ♚d1

C+ Jacobi en mode Heuristic en 1h38'. L'énoncé demande une partie en exactement 8,5 coups ce qui est impossible en orthodoxe puisque le Cavalier noir aurait dû jouer un nombre impair de coups. Il existe bien sûr des solutions plus courtes si le Cavalier noir joue un nombre impair de coups :
1. ♗f3 ♗f6 2. ♗h4 ♗é4 3. f3 ♗×d2 4. ♗f5
♗×f3+ 5. ♖f2 ♗d4 6. ♗g3 ♗f5 7. ♖é1 ♗×g3

9111 - Paul Răican

1.d4 é5 2. ♚d3 ♖é7 3. ♘g5+ ♖é6 4. ♘é7 é4
5. ♚×é4#(♚é4) ♚×g2 6. ♗d2 ♚×g1
7.0-0-0 ♚×f2 8. ♚é1 ♚×é1#(♚é1) 9. ♚g3 ♖d5
10. ♚b3+ ♖ç6 11.d5#(♗d5)

Impossible d'atteindre cette position en orthodoxe dans les temps, le mieux que l'on puisse faire est en 11,5 coups.

Essai : 1. ♗a3 é6 2. ♗f3 ♖é7 3. ♗g5 ♖d6 4.d4
♚×g5 5. ♚d3 ♚×g2 6. ♘g5 ♖ç6 7.0-0-0 ♚×f2
8. ♗b1 ♚×d4 9. ♚b3 ♚f6 10. ♚d5 ♚d8 11. ♗d2
é×d5 12. ♘é7

Il faut donc passer par trois positions de mat pour résoudre cette énigme coriace, dans laquelle tous les indices ont disparu. À noter que la première position de mat est identique au problème orthodoxe de François Labelle (B - Probleemblad 2004) dont l'énoncé est 5. ♚×é4#

1.d4 é5 2. ♚d3 ♖é7 3. ♘g5+ ♖é6 4. ♘é7! é4
5. ♚×é4#

Le problème est C+ jusqu'au huitième coup noir !

9112 - Gregor Werner

1.d4 d5 2. ♘g5 ♘g4 3. ♘×é7 ♘×é2 4. ♘×é2
♗ç6 5. ♖f1 ♗ç×é7 6. ♚é1 ♗g6 (position du diagramme) et 1. ♘b5#
Jacobi v0.7.5 en 32''.

AIDÉS

9113 - Abdelaziz Onkoud

1. ♖b4 ♗ç3 2. ♚a5 ♚×ç4#

1. ♖b4 ♘×ç4 2. ♚a5 ♘é2#

1. ♖b5 ♖a3 2. ♚a5 ♘×ç4#

1. ♖b5 ♚×ç4 2. ♚a5 ♚é4#

Batteries réciproques, annihilation, switchback et bivalves du couple ♚é4/♘é2. Meredith.

9114 - Valery Barsukov

1.é3 ♘ç1 2. ♘é4 ♘b2#

1. ♘a6 ♖×f6 2. ♘d3 é3#

1. ♚f3 ♘g5 2. ♚é3 ♘f6#

Echo diagonal-orthogonal, auto-blocage et mats modèles.

9115 - Abdelaziz Onkoud & Michel Caillaud

1... ♗×d3 A 2. ♖×d3 ♗×d4# B

1... ♗×d4 B 2. ♖×d4 ♗×d3# A

1.d×ç2 ♗×ç2 2. ♖d3 ♗×d4#

1. ♚×b4 ♗×b4 2. ♖d4 ♗×d3#

Attention ! ce ne sont pas les mêmes Cavaliers qui matent (en d4 d'une part, en d3 d'autre part) !

Cycle de captures, double Zilahi, Kniest doublé, échange de fonctions : ♗d3/♚d4 (sacrifice / pièce capturée), ♘b1/♚a4 (contrôle de case, pièce-arrière d'une batterie matante), ♗ç2/♗b4 (pièce capturée / pièce matante), échange des coups blancs. Thème **Larsson** doublé (un h#2 avec des positions finales identiques entre Jeu Apparent et Jeu Réel avec échange de cases de deux pièces de même et de même couleur). Échange de place du Roi noir et du Cavalier blanc dans les positions finales. Captures réciproques (♗-♗ et ♗-♚).

9116 - Christer Jonsson

1. ♚é4 ♗d6+ 2. ♖×d4 ♗ç4#

1.ç2 ♚×é7 2. ♗×d4+ ♚×é3#

1. ♘×b5 ♗b3+ 2. ♖×ç4 ♗a5#

1. ♗bd2 ♘a4 2. ♘×ç4 ♘ç2#

Cinq sacrifices blancs en quatre solutions, tous les mats sont modèles. WinChloe parle de Zilahi cyclique.

9117 - Evgeny Fomichev

a) 1. ♖×ç5+ ♔×ç5 2. ♚f3 ♙ç4 3. ♔é4 ♙d3#
 b) 1. ♖×ç3+ ♔×ç3 2. ♚é7 ♚ç4 3. ♔×é6 ♚f4#
 Grimshaw blanc, thème Kniest blanc, batteries réciproques blanches. Antidual sur le premier coup noir visant à éviter un échec ultérieur de la Dame.

9118 - Abdelaziz Onkoud

1. ♔d2 ♘×ç3 2. ♚d4! (2. ♔×ç3?),
 2... ♙d5 3. ♔×ç3 ♘×é4#
 1. ♔f3 ♘×é4 2. ♙d4! (2. ♔×é4?),
 2... ♚ç5 3. ♔×é4 ♘×ç3#

Zilahi, échanges des premier et troisième coups blancs, Kniest doublé. Dans les deux solutions, un Cavalier blanc ouvre la ligne à la pièce noire qui bloque d4, laquelle doit se dépêcher avant que cette ligne ne soit refermée.

9119 - Mihai Cioflanca

a) 1. ♔é4 ♚g4 2. ♚é5 ♚×g6
 3. ♙d5 ♚ç6 4. ♙f5 ♚ç4#
 b) 1. ♙f5 ♚×h5 2. ♔é4 ♚×h6
 3. ♚é5 ♚×g6 4. d5 ♚g4#

Mats du couloir, en écho et de chaque côté du Roi noir, avec des manœuvres bien différenciées. Minimal blanc.

9120 - Mihai Cioflanca

a) 1... ♚é5 2. ♔b1 ♔×f6 3. ♔ç2 ♔f5
 4. ♔d3 ♚é6 5. ♔d4 ♚×d6#
 b) 1... ♚g7 2. ♔a2 ♚×d7 3. ♔b3 ♔b7
 4. ♔a4+ ♔ç6 5. ♔a5 ♚a7#

Mats modèles en écho.

9121 - Bosko Miloskeski

1... ♔b8 2. ♚f8 f4 3. ♙é8 f5
 4. ♔ç6 f6 5. ♔d7 f×g7 6. ç6 g×f8=♘#

Sacrifice à retardement de la Dame noire, autobloccage, Bristol, Excelsior blanc pour un mat idéal, par un Cavalier promu.

9122 - Michel Caillaud

1... ♙a6 2. ♚d4 ♙b5 3. ♙ç3 ♙a4
 4. d2 ♙b3 5. ♔d3 ♙a2 6. ♚é3 ♙b1#
 1... ♙ç8 2. ♚é5 ♙d7 3. ♙é6 ♙é8
 4. ♙g5 ♙f7 5. f4 ♙g8 6. ♔f5 ♙h7#

Echo avec des zigzags du Fou blanc dans deux directions différentes. Minimal blanc, cette fois-ci avec un Fou.

9123 - Victor Sizonenko

1. d4 ♔f7 2. d3 ç×d3 3. é4 d×é4
 4. f5 é×f5 5. ç3 f×g6 6. ç2 g7#
 Le Pion fait sa loi (auteur).

9124 - Sébastien Luce

1. d3 f3 2. ♚é4 f×é4 3. ♔ç1 é5 4. d2 é6
 5. d1=♚ é7 6. ♚d2 é8=♚ 7. ♚ç2 ♚é1#
 Excelsior-hésitation et Phénix noir.

INVERSES

9125 - Vilimantas Satkus

Dans le jeu apparent, les Noirs contrôlent la fuite au Roi blanc en é2 par la pièce arrière d'une batterie :

1... ♚é6 2. d4+ é×d4#
 1... ♚é8 2. d4+ é×d4#

La clé bloque la case de fuite du Roi blanc.

1. ♙é2! [2. d4+ é×d4#]
 Les Noirs capturent la pièce menace :

1... ♙×d3 2. ♚×d5+ ♔×d5#
 1... ♙×d3 2. a×b4+ ♔ç4#

Les Noirs parent autrement la menace :

1... d4+ 2. ♚×d4+ é×d4#
 1... é4 2. d4+ ♚×d4#

9126 - Ovidiu Crăciun

1. ♚d4! [2. ♚d×f6+ ♙×f6 3. ♚g4+ h×g4#]
 1... ♚×ç4 2. g4+ ♔f4 3. g3+ ♙×g3#
 1... ♚×f3 2. ♘×é3+ ♚×é3 3. ♙g4+ h×g4#

La clé décloue le Cavalier noir qui est cloué dans la menace et dans la première variante.

Dans chaque variante, une pièce blanche différente joue sur g4 (Dame, Pion, Fou).

9127 - Peter Gvozdjak

1... ♙~ a 2. ♘ç4+ A ♔é6, ♔d5 3. ♘f4+ ♙×f4#
 1... ♙d5! b 2. ♘f7+ B ♔é6 3. ♘f4+ ♙×f4#
 1... ♙é6! c 2. ♘f3+ C ♙f4 3. ♙g8 ♚×f8, ♙ç7#

1. ♙g8! blocus

1... ♙~ a 2. ♘f7+ B ♔é6, ♔d5 3. ♘f4+ ♙×f4#
 1... ♙d5! b 2. ♘f3+ C ♙f4 3. ♙a2 ♚×f8, ♙ç7#
 1... ♙é6! c 2. ♘ç4+ A ♔d5 3. ♘f4+ ♙×f4#

Trois coups du Cavalier blanc é5 répondent au jeu de correction du Cavalier noir dans le jeu apparent, totalement pourvu.

Il n'y a pas de coup d'attente (Mutate).
La clé change cycliquement les trois suites.
Un Lačný exceptionnel, d'une clarté limpide !

9128 - Gennady Kozyura

1. ♖c1! [2. ♖b2+ ♖c4
3. ♜d4+ ♖c5 4. ♖b6+ a×b6#]
Les Noirs se défendent par 1...é1=♖!, 1...é1=♙!
2. ♖b2+? ♖c4+!
1...é1=♖ 2. ♗é2+ ♖×é2
3. ♖c5+ ♖c4 4. ♜d4 ♖×c5#
1...é1=♙ 2. ♙d2+ ♙×d2
3. ♜d3+ é×d3 4. ♖c4+ ♖×c4#

Thème du 11^{ème} WCCT en cours : les Noirs se défendent contre la menace en formant une batterie royale par promotion au premier coup et il s'ensuit deux variantes avec séparation de la promotion en Dame et de la sous-promotion.
Il existe plusieurs entrées du W.C.C.T. avec ce motif (F11, F18, F42,...) mais aucune qui puisse être considérée comme une anticipation.

9129 - Bernard Courthiau

Essai logique : 1. ♖f6? ♙d7! 2. ♗aç8+ ♖×ç7!

1. ♗a8! ♙~ 2. ♗ç8+ ♙×ç8 3. ♖f6 ♙~ 4. ç8=♗+
♙×ç8 5. ♖f8+ ♖d7 6. ♖f5 b6 7. ♖é7+ ♖×é7#
3...b6 4. ♖f8+ ♖d7 5. ♖f5 ♙~
6. ç8=♖, ♙+ ♙×ç8 7. ♖é7+ ♖×é7#
1...b6 2. ♖f6 ♙~ 3. ♗ç8+ ♙×ç8 4. ♖f8+ ♖d7
5. ♖f5 ♙~ 6. ç8=♖, ♙+ ♙×ç8 7. ♖é7+ ♖×é7#
Indien noir. Phénix de Cavalier.

9130 - Valery Surkov

1. ♜é7+! ♖d8 2. ♜é8+ ♖d7 3. ♜d8+ ♖×d8
4. b8=♖+ ♖d7 5. ♖b5+ ♖é6 6. ♜é8+ ♖f6
7. ♙h4+ ♖g6 8. ♖g5+ ♖h7 9. ♖g7+ ♖×g7#
La Tour du diagramme se sacrifie pour être remplacée par une Tour Phénix.

DIRECTS FÉERIQUES

9131 - Udo Degener

1.g5? [2. ♖×f4(- ♝h5)# A]
1... ♖×g5(- ♜f4) x 2. ♖×g3(- ♝h5)# B
1... ♙×g5(- ♜g3) 2. ♖h3#
1... ♙×g5(- ♜f4) 2. ♖×g3(- ♝h5)#
mais 1... ♖×g5(- ♜g3)!

1. ♜d4! [2. ♖×g3(- ♝g4)# B]
1... ♖g5 x 2. ♖×f4(- ♝g4)# A
Le Grand économique

9132 - Gerhard Maleika

1. ♙b1? [2. ♖éh1=]	1. ♖éh1? [2. ♙b1=]
1... ♜gd2 a 2. ♖×d2= A	1... ♜çd2 d 2. ♙×d2= D
1... ♜gé2 b 2. ♖×é2= B	1... ♜cé2 e 2. ♖×é2= E
1... ♜gf2 c 2. ♖×f2= C	1... ♜çf2 f 2. ♙×f2= F
mais 1... ♜h2!	mais 1... ♜×ç3!

1. ♖b1? [2. ♖hh1=]	1. ♖hh1! [2. ♖b1=]
1... ♜gd2 a 2. ♙×d2= D	1... ♜çd2 d 2. ♖×d2= A
1... ♜gé2 b 2. ♖×é2= E	1... ♜cé2 e 2. ♖×é2= B
1... ♜gf2 c 2. ♙×f2= F	1... ♜çf2 f 2. ♖×f2= C
mais 1... ♜×g3!	1... ♜ç1 2. ♖×ç1=
	1... ♜×b2 2. ♜×b2=
	1... ♜×ç3 2. ♖×ç3=

Grâce à l'utilisation d'une Dame de promotion, voici un nouveau traitement du thème de Belgrade par l'auteur (voir Phénix 306-307 n° 8739 et Phénix 310-311 n°8774). Ici, au cours des quatre phases, les coups patants correspondant à deux triplets de variantes sont transférés réciproquement.

9133 - Luis Miguel Martin

1. ♖a8? [2. ♖×h4(- ♝a2)#]
1...g2 2. ♖×g2(- ♝a2)#
1...g5 2. ♜×g5(- ♝a2)#
mais 1...b5!

1. ♖ç3? [2. ♖×h4(- ♝b2)#]
1...g2 2. ♖×g2(- ♝b2)#
1...g5 2. ♜×g5(- ♝b2)#
1...é1=♙ 2. ♜d1#
1... ♙é1 2. ♖×é1(- ♙ç2)#
mais 1...é1=♖!

1. ♖a4! [2. ♖×h4(- ♝a2)#]
1...g2 2. ♖×g2(- ♝a2)#
1...g5 2. ♜×g5(- ♝a2)#
1...b5 2. ♜×b5(- ♝a2)#

Option de la Dame. À trois reprises, constitution d'une batterie bretonne.

9134 - Hubert Gockel

1... ♖h3 a 2. ♖×h3(- ♖b2)# A
 1... ♖g4 b 2. ♖×g4(- ♖b2)# B

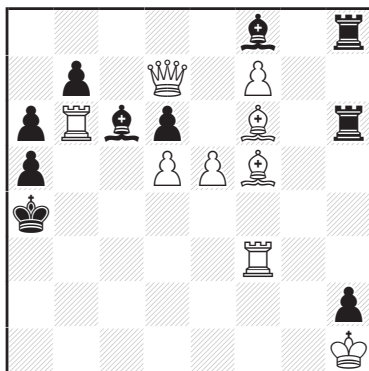
1. ♖h3? A [2. ♖×h4(- ♖b2)#]
 1... ♖×h3(- ♖é1) a 2. ♖×f1(- ♗h5)# C
 1... ♖g4 b 2. ♖é5# D
 mais 1... ♗×d2(- ♖g5)!

1. ♖g4! [2. ♖×h4(- ♖b2)#]
 1... ♖h3 a 2. ♖é5# D
 1... ♖×g4(- ♖é1) b 2. ♖×f1(- ♗h5)# C
 1... ♗×d2(- ♖g5) 2. ♖g5#
 1... ♗×d2(- ♖ç2) 2. ♖f5#
 1... ♖×b1 2. ♖×b1(- ♖h4)#
 1... ♖b4 2. ♖×h4(- ♖b4)#
 1... ♖b3 2. ♖×h4(- ♖b3)#
 1... a2 2. ♖×b2(- ♖h4)#

Zagorouiko 3×2, très astucieux, avec mats échangés. Les mats du jeu apparent deviennent des clés. On pourra comparer avec le III du même auteur :

III - H. Gockel

Julia's Fairies 2021



#2 (9+10) C+
 Breton Adverse

1... ♗g7 a 2. ♗×g7(- ♗ç6)# A
 1... ♗é7 b 2. ♗×é7(- ♗ç6)# B

1. ♗ç2+? mais 1... ♖×f6(- ♗ç2)!

1. ♗g7? A [2. ♗×f8(- ♗ç6)#]
 1... ♗×g7(- ♗f5) a 2. ♖g4# C
 1... ♗é7 b 2. ♗ç2# D
 mais 1... d×é5(- ♖f7)!

1. ♗é7! B [2. ♗×f8(- ♗ç6)#]
 1... ♗g7 a 2. ♗ç2# D
 1... ♗×é7(- ♗f5) b 2. ♖g4# C
 1... d×é5(- ♖f7) 2. ♖a3#

1... d×é5(- ♖d5) 2. ♖d1#
 1... ♗b5(♗×d7) 2. ♗×f8(- ♗b5)[♗×d7(- ♗f8)]#

9135 - Oleg Paradzinsky

1. ♗é4! ♗h5 2. ♗f5 ♗h4 3. ♖g5(♗f5)+ ♗h3
 4. ♖g4(♗f5, ♗é4)+ ♗f2(♖g4)#
 1. ♗b7! ♗h3 2. ♖g6 ♗h4 3. ♗f5+ ♗h3
 4. ♖g2(♗b7, ♗h2)+ ♗×g2#

Jeu précis. Moins de transformations Masand dans la deuxième solution.

9136 - Ralf Kraetschmer

1. ♖ç2? [2.b3#] mais 1... ♗é4#!
 1. ♗é5+? mais 1... d×é5(- ♗h3)! 2. ♖ç2 [3.b3#]
 2... ♗é4+ 3. ♗g5 [4.b3#] 3... ♗×ç2(- ♖é7)
 4. ♗×h4(- ♖ç6)? ♗ç5!#

1. ♗é3+! f×é3(- ♗h3) 2. ♖ç2 [3.b3#] ♗é4+
 3. ♗g5 [4.b3#] ♗×ç2(- ♖é7) 4. ♗×h4(- ♖ç6)#
 3... ♖b7 4. ç×b7(- ♖ç2)#

1. ♖ç2? est un essai logique (= Plan Principal) révélant la nécessité de mettre le Roi blanc à l'abri, en éliminant le Cavalier noir h3, par exemple par 1. ♗é5+? qui échoue du fait du dégagement de la ligne f8-ç5. Reste 1. ♗é3+!

9137 - Bruno Kampmann

Dans le jeu apparent, si 1... ♖ç5? 2. ♗b7 ♖a8 3. ♗×a8(♖ç5)#. Il faut revenir à une position similaire, mais en évitant 1... ♖b7!

1. ♗d7! ♖é6 2. ♗é7 ♖é8 3. ♗é6! (3. ♗f8? ♖g8 4. ♗g7 ♖g6 5. ♗f6 ♖é6 6. ♗f7 ♖f8! pas de mat possible sur la colonne g), 3... ♖é5 4. ♗d6 ♖ç7 5. ♗d7 ♖é7 6. ♗d6 ♖ç5 7. ♗ç6 ♖ç7 (7... ♖b7? 8. ♗×b7(♖ç5)#), 8. ♗b6 ♖a5 9. ♗a6 ♖a7 10. ♗b6 ♖ç5 11. ♗b7 ♖a8 12. ♗×a8(♖ç5)#

Spectaculaire trajet du Roi blanc qui part à l'Est avant de repasser par la case de départ puis d'aller vers l'Ouest.

TANAGRAS

9138 - Sébastien Luce

1.f1= ♗ é8= ♖ 2. ♗h3 ♖é2=
 1.f1= ♗ é8= ♖ 2. ♗g3 ♖é1=

Le Pion royal semble faible, mais il a tous les choix de promotion ! C'est le premier Allumwandlung du genre en aidé deux coups, deux solutions.

9139 - L'ubos Kekely

1. ♔g5 ♕é3 2. ♖h6 ♜g2#
 1. ♔é5 ♕ç3 2. ♖f6 ♜é4#
 1. ♔f5 ♕d3 2. ♖g6 ♜f3#

Écho caméléon et mats modèles spécifiques. Le Roi noir doit être collé à la Dame car sinon il pourrait se soustraire à l'échec du Chasseur sans faire échec au Roi blanc.

9140 - Peter Wong

- 1... ♕d3 2. ♖ç3 ♕d2 3. ♖ç2 ♕×ç2(♖ç1)#
 1... ♕b3 2. ♖a3 ♕b2 3. ♖a2 ♕×a2(♖a1)#
 1... ♕d5 2. ♖ç6 ♕d4 3. ♖ç5 ♕×ç5(♖ç1)#
 1... ♕d4 2. ♖ç5 ♕d5 3. ♖ç6 ♕×ç5(♖ç1)#
 1... ♕ç3 2. ♖b3 ♕ç2 3. ♖b2 ♕×b2(♖b1)#
 1... ♕ç5 2. ♖b6 ♕ç6 3. ♖b7 ♕×b6(♖b1)#

Mats idéaux dans les solutions I, II et V et six mats semblables en écho caméléon.

9141 - Karol Mlynka

- 1.b8=CA(♗) g1=CA(♞) 2.CAç6(♙) CAf3(♚)
 3.CAa8(♖)+ CA×a8(♗)#
 1.b8=CA(♙)+ a6 2.CAç7(♖) g1=CA(♚)
 3.CAa7(♗)+ CA×a7(♗)#

Promotions changées avec un bel écho caméléon final.

9142 - Kostas Prentos

- a) 1... ♙f5 2.b8=♙ ♙é5! 3. ♙h8 f6 4. ♕é7+ ♕é5#
 2... ♙g8? et 4... f5!! : le Fou neutre doit donc jouer en f5 pour bloquer le Pion ; si 3. ♙g7? et 4... f×g7!
 b) 1... ♙é4 2.f8=♙ ♙a8 3.ç6 ♙ç5 4. ♕d7+ ♕d5#

La condition Rois transmutés s'active au quatrième coup : le Roi neutre, agissant comme noir et mis en échec par un Pion neutre, agissant comme blanc, doit effectuer un double pas de Pion mais se retrouvera mat en tant que Roi blanc. Echo caméléon parfait.

9143 - Ivan Bryukhanov

- 1.b8=♗! blocus
 1... ♕a4 2. ♖d6 a5 3. ♕ç3 ♖b5 4. ♕b3 a4#
 2... ♕a5 3. ♖d7 ♖b6 4. ♕b4 a5#

Mats de Pions en écho caméléon, un motif typique avec des Rois transmutés mais inédit en Inverse.

9144 - Oleg Paradzinsky

1. ♗g6+ ♕f5 2. ♗g5+ ♕é6
 3. ♗g6+ ♕d7 4. ♗f6 ♗h6+ 5. ♕f8 ♗é6#
 1. ♗é5+ ♗h6 2. ♕h8 ♕f6

3. ♗é6+ ♕f7 4. ♗é7+ ♕f8 5. ♗h7 ♗f7#

Switchback de Tour dans la première variante, de Cavalier dans la seconde. On peut regretter que le Cavalier f4 ne participe pas dans le mat de la deuxième (même si sa présence est nécessaire, pour permettre à la Tour de jouer 1. ♗é5+).

9145 - Manfred Rittirsch

- 1.b5 g4 2.b4 g5 3.b3 g6 4.b2 g7
 5.b1=♞ g8=♞ 6. ♞g1 ♞ç5#

Le thème du double Excelsior en une même pièce féerique a déjà été assez exploré, mais pas avec le Bondisseur V25. La promotion noire en cette pièce féerique est la seule permettant d'auto-bloquer en g1 (en utilisant la composante (0,5)), tandis que celle des Blancs l'est également pour mater au coup suivant, en jouant la composante (3,4).

9146 - Gunter Jordan

- 1.b8=♙ 2.b7 3. ♕b6 4. ♕a7
 5. ♕a8 6. ♙a7 7.b8=♙-auto#

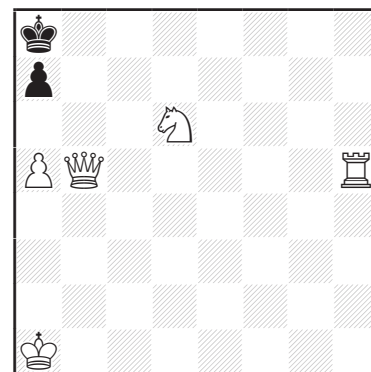
Thème **Kozhakin** (le premier et le dernier coup blanc sont joués sur la même case : ici les deux coups sont identiques) avec deux promotions en Fou pour débiter et finir la solution.

9147 - Ivan Bryukhanov

1. ♕b3! b5 2. ♕ç2 ♕×a2 3. ♖b1+ ♕a3(♙a2)
 4. ♖b2+ ♕a4 5. ♖a3+ ♕×a3 6. ♕b1 b4
 7. ♕a1 b3 8. ♙b1 b2#

Une fois que le Roi noir a capturé la Dame blanche, il ne peut plus jouer sans réactiver cette Dame, avec auto-échec. Les Noirs sont donc inexorablement condamnés à pousser le Pion jusqu'en b2, matant le Roi blanc. Voici le IV pour comparaison.

IV - M. Rimkus Sachmatija 2010



s#7 (5+2) C+
Fantômes

1. ♖h1! a6 2. ♗×a6+ ♕b8 3. ♗b6(♗a6)+ ♕a8
4. ♘b5 a×b5 5. ♖b1 b4(♘b5) 6. ♘ç3 b3
7. ♘a2 b2# les pièces fantômes sont imprenables !

9148 - Michael Grushko

- a) 1. ♖h1 ♗b7 2. ♕f5 ♗g2 3. ♖é1 ♘h4
4. ♕g4 ♘f3 5. ♖g1 ♘h2 6. ♕g3 ♗é4
7. ♖h4 ♘f1+ 8. ♕g2 ♘h2 9. ♕h1 ♘g4#
- b) 1. ♕f5 ♘f4 2. ♖g5 ♘g6 3. ♖é2 ♘h4
4. ♕g4 ♘f3 5. ♖g1 ♘h2+ 6. ♕g3 ♘f1
7. ♕h2 ♗ç2 8. ♕h1 ♗d1 9. ♖f2 ♗f3#

Peu de problèmes ont été composés avec pièces féeriques et cette condition. Le premier coup clé ♖h1 est surprenant car sa signification n'apparaît qu'à la fin du problème. En a) le coup final du Cavalier en g4 (après switchback) permet au Lion de menacer le Fou avec mat. La seconde solution est également intéressante mais on peut regretter un certain manque d'unité entre les deux solutions.

9149 - Václav Kotěšovec

1. ♖f1 ♖h5 2. ♖g7 ♖ç5 3. ♕ç4 ♘a3 4. ♖b5 ♘é5
5. ♕d5 ♖a5 6. ♕ç6 ♘a7 7. ♕ç7 ♘ç3
8. ♖b7 ♖d2 9. ♕b8 ♖b4 10. ♕a8 ♖b6=
1. ♕ç6 ♖b5 2. ♖b7 ♖d7 3. ♖é7 ♖f7 4. ♖g7 ♘ç8
5. ♕d6 ♘é4 6. ♕é6 ♖d5 7. ♕f6 ♘g8
8. ♕g6 ♘ç6 9. ♕h7 ♖b7 10. ♕h8 ♖f7=
1. ♕é5 ♖é4 2. ♖d5 ♘ç4 3. ♕f4 ♖b4 4. ♕g3 ♖d4
5. ♖g4 ♖d6 6. ♕f3 ♘é8 7. ♖g2 ♘h2 8. ♕f2 ♘f6
9. ♕g1 ♖g6 10. ♕h1 ♖g3=

Triple écho où la Sauterelle blanche est prise en sandwich par les deux pièces noires tandis que le Noctambule-Sauteur contrôle l'autre case de fuite.

9150 - Sébastien Luce

- a) 1. ♗a7(♖) 2. ♗h3(♖) 3. ♖a3(♗) 4. ♖a6(♗)
5. ♗f8(♘) 6. ♗b5(♘) 7. ♘g6(♗) 8. g7 9. ♘a7(♗)
10. g8=♗ 11. ♗a2(♖) 12. a8=♗ 13. ♗h1(♖)#
- b) 1. ♗a7(♘) 2. ♗g5(♘) 3. ♘ç6(♗) 4. ç7
5. ♘h7(♗) 6. ç8=♘ 7. ♘é7(♗) 8. é8=♘
9. ♘g7(♗) 10. g8=♗ 11. ♗a2(♖) 12. h8=♗
13. ♗a1(♖)#

Mat en un par 1. ♗h1# sans les conditions féeriques ! Avec, il faut treize coups en passant par les quatre coins pour transformer les deux Dames ou les deux Fous en Tours et parvenir au mat classique des deux Tours, cher aux écoliers (auteur).

DIVERS FÉERIQUES

9151 - Pierre Tritten

1. ♖g2 ♘d5 2. ♖f4 ♖g7#
1. ♖é4 ♖d5 2. ♖f6 ♘g3#

Échange de fonctions des pièces blanches (gardes spécifiques/mat), auto-blocage noir sur la case libérée par la pièce blanche qui garde, mats idéaux (auteur). Nous avons à faire à des Chasseurs de type relatif. Un Chasseur Fou-Cavalier de cette sorte se déplace comme un Fou quand il s'éloigne de sa base (c'est-à-dire au Nord s'il est Blanc, au Sud s'il est Noir) et comme un Cavalier s'il s'en approche. Un Chasseur Fou-Cavalier de type absolu joue comme un Fou vers le Nord et comme un Cavalier vers le Sud quelle que soit sa couleur.

9152 - Rolf Kohring

1. ♗d5 ♗×d5 2. ♗f2 ♗×é5#
1. ♗g4 ♗×g4 2. ♖é4 ♗×g3#

La Dame blanche est clouée au départ par le Phantom de la Dame noire en d8. Les premiers coups de la Dame noire permettent à la Dame blanche de s'auto-déclouer. Le thème Chumakov (une pièce bloquant activement son Roi dans une phase est capturée dans l'autre.) est réalisé avec de belles images de mat (miroir – 1 !), où la Dame blanche est secondée par son Phantom en d1.

9153 - Okan Pandar

1. ♗ç2 ♘d4 2. ♗×d3(♗é4) ♘f2#
1. ♗é2 ♘d4 2. ♗×d3(♗ç4) ♘b2#
1. ♗d1 ♖g3 2. ♗×d3(♗d5) ♖×d3(♗a3)#
1. ♗×d3(♗d4) d5 2. ♗d1 ♖d2#

L'auteur présente ici une sorte d'Albino féérique, en suivant toutefois sur le plan de l'économie des moyens des règles peu conventionnelles.

9154 - Michal Dragoun & Ladislav Salai Jr

1. ♘d7 ♗×é8-é4 2. ♕×é4-é8 ♗×a5-é1#
1. ♘g3 ♗×h1-d5 2. ♕×d5-h1 ♗×é8-a8#
1. ♗ç4 ♗×a5-é5 2. ♕×é5-a5 ♗×h1-h5#

Cyclic functions exchange of three white Lions including Zilahi theme, with Take&Make specific annihilation of black Lions and analogic guard neutralisation of mating squares (auteurs). Mouvements spectaculaires des quatre pièces centrales vers les bords de l'échiquier. Trois doubles coups Take & Make par solution dont un switchback.

9155 - Victor Sizonenko

1. ♖c5 ♜×é6 2. ♘f4+ ♚×f4=
 1. ♖é5 ♙×g2 2. ♚×h4+ ♚×h4=
 1. ♖d5 ♙×b4 2. ♘éf4+ ♚×f4=

Cyclic play, three double pin stalemates in centre (auteur). L'impression visuelle est toutefois brouillée par la présence du troisième Cavalier blanc cloué dans les trois phases.

9156 - Ivan Bryukhanov

1. ♚c5 f2 2. ♘é5 f1=♚ 3. ♘d3 ♚f7(♙é6)+!
 4. ♖h8 ♚g6 5. ♚c1+ ♚h6(♙é6, ♚c1)#

Le Fou change deux fois de couleur : d'abord il doit garder a2, pour empêcher la fuite du Roi noir, puis la case g8 pour empêcher la fuite du Roi blanc. Essai : 3... ♚f5? 4. ♖h8 ♚g6
 5. ♚c1+ ♚h6 (♙é6, ♚c1)+ 6. ♖g8!!

9157 - Roméo Bédoni

- a) 1.h5 2.h6 3.h7 4.h8=♘ 5. ♘f7#
 b) 1. ♙c6 2. ♙×é4 3. ♙g2 4.é4 5.é3 6.é2 7.é1=♙
 8. ♙f3#

Deux promotions Cavaliers. «Pour mes 58 ans (le 18 octobre 2021), Roméo Bédoni m'a fait le plaisir de m'offrir ce problème dédicacé : 5 pièces blanches + 8 pièces noires et deux solutions l'une blanche, l'autre noire, dans le même nombre ! Merci Roméo.» (Sébastien Luce)

9158 - Paul Răican

Bien que les Blancs disposent d'un nombre limité de coups, les solutions sont difficiles à voir.

Promotions en Fou et Locustes.

MV (Mat Virtuel) ♜×f4-f3 dans la position du diagramme.

1. ♚c7 (MV 1. ♜×d6-c6) 2. ♚é5 (deux MV : ♜×é5-d4 et ♜×d6-c6) 3. a8=♙ (MV ♜×é5-d4 ne pouvant pas être conservé ou remplacé) Anti-Blocus (AB) 4. ♚h2 5. ♙d5 6. ♙é6#
 1. ♚d4 (MV ♜×d6-c6) 2. ♚c4 (deux MV : ♜×d4-c3 et ♜×d6-c6) 3. ♚d7 (MV ♜×d6-c6) 4. ♚d5 (MV ♜×d6-c6) 5. a8=♙ (MV ♜×d6-c6 ne pouvant pas être conservé ou remplacé) AB 6. ♚é6#
 1. a8=♙ (MV ♜×f4-f3) 2. ♚é5 (pas de MV, AB, mais on doit passer par un autre MV) 3. ♚f7 (MV ♜×é5-d4, AB) 4. ♚f4 (pas de MV, AB, mais on doit passer par un autre MV), 5. ♚g3 (MV ♜×f4-f3 ne pouvant pas être conservé ou remplacé) AB 6. ♚f5#

9159 - Jean Carf

1. ♙a5 2. ♙b6 3. ♙b7
 4.é4 5. ♖é5 6. ♚×f5 7. ♖d4+ ♘×f5#

L'auteur, probablement peu familier de l'inverse de série, s'est demandé ce que l'on obtiendrait si, dans un aidé de série, les Noirs devaient forcer les Blancs à mater. Bien sûr, on a alors un inverse de série avec couleurs inversées. C'est ainsi que l'on a préféré publier ce problème avec l'énoncé « inverse de série, par les Noirs ».

La solution est bien cachée, la case d4 étant bloquée, le Roi noir sur la diagonale du Fou b8, le cavalier f5 sacrifié et remplacé.

9160 - Michael Grushko

1. ♖d7 c5 2. d×c5(♘; ♙c2) d×é4(♙; ♙é7)
 3. c3 ♙×c5(♙; ♙b8)+ 4. ♖é6 ♙c6(♙)
 5. c4 ♙d6(♙) 6. c5 ♙é8(♙) 7. d4 ♖é4
 8. d5 c×d5(♙; ♙d7)#

Captures à volonté avec Circé, et gain de force avec Einstein. Et pourtant au huitième coup, on n'a encore que des Pions ! Ne pas oublier que les Pions Einstein sont actifs depuis la rangée des officiers.

9161 - Claude Beaubestre

1. ♚×f2 2. ♖f5 3. ♜×b2-a2 4. ♜×a7-b8
 5. ♜×g8-h7 6. ♜×h2-g1 7. ♜×b1-a2 8. ♜×c4-c5=
 L'Élan-Locuste traverse la grande diagonale noire, désobstruée par le couple royal blanc, avant un circuit en carré joliment chanfreiné.

9162 - Sébastien Luce

1. ♖(1,2)d7 2. ♖(1,2)×d6-é8(♙d7)
 3. ♖(1,2)×d7-f6(♙é8) 4. ♖(1,2)×g5-h7(♚f6)
 5. ♖(1,2)×g6-é5(♙h7) 6. ♖(1,2)×d5-é7(♙é5)
 7. ♖(1,2)×f6-g8(♚é7) 8. ♖(1,2)×h7-f8(♙g8)
 9. ♖(1,2)×é7-f5(♚f8) 10. ♖(1,2)×é4-f6(♙f5)
 11. ♖(1,2)×é5-f3(♙f6)=

Empilement de Pions et enfermement de Tour. Si la position du diagramme représente une balle... de caoutchouc (?), la position finale pourrait être le maillet de croquet permettant de taper sur la balle en question !

9163 - Sébastien Luce

1. ♖d6(♔) ♗f7(♕) 2. ♜h2(♞) ♞a2(♝)
 3. ♔b4 f4 4. ♔a3 ♕ç3 5. ♞=h1(♞) ♕d4
 6. ♞h8(♞)+ ♕ç5 7. ♞a1(♞) ♕d6 8. ♞b3(♞)
 ♞×b3(♞)+ 9. ♔a4 ♞b8(♞) 10. ♔b5 ♕é7
 11. ♕ç6 ♞é5(♞)+ 12. ♔d5 ♞ç4(♞)#

Avec d'aussi fortes contraintes (Double Maximum et changement automatique de la nature des pièces), les événements survenant sur l'échiquier paraissent souvent subis. Ici, on peut raconter une histoire intéressante, comme le fait l'auteur :

«Après la transformation des Caméléons en Pion au deuxième coup, le Roi noir peut jouer. Il se dirige vers la mystérieuse case a3, manœuvre dont le sens n'apparaît qu'au neuvième coup. Le pas de deux du Pion f blanc suit, créant un «réseau». On commence à «sentir» que le Roi noir sera maté au centre. Au quatrième coup, le Roi blanc vient en ç3 et non é3 afin d'interdire les déplacements diagonaux du Roi noir et donc de permettre au Caméléon-Pion h2 de reprendre sa course. Celui-ci se sacrifiera au huitième coup en b3 sous sa forme Cavalier, autorisant le Roi noir à bouger de nouveau. La capture en b3 avec échec par le Caméléon blanc permet le coup clé ♔a3-a4 faisant passer le Roi noir sur case blanche. La suite est relativement simple : le Roi noir se dirige vers d5, le Roi blanc vers é7 où il contrôle la case de fuite d6, et le Caméléon blanc mate, sous sa forme Dame, en ç4.»

9164 - L'ubos Kekely

1. b3 2. b×a4 3. a5 4. a6 5. a7 6. a8=♕ 7. ♕×a3
 8. ♕h3 9. a4 10. a5 11. a6 12. a7 13. a8=♕ 14. ♕a5
 ♞b1#

Il faut patienter jusqu'au quatorzième coup, après deux promotions en Dame plutôt orthodoxes, pour voir comment sont exploitées les deux conditions féeriques.

En effet, pourquoi, après 14. ♕a5, les Noirs sont-ils autorisés à jouer leur Tour en b1, et pas ailleurs, et pourquoi y a-t-il mat ? Sur les coups de la Tour b4, la Dame blanche a5 donne échec au Roi blanc (échecs bicolores), or les Noirs n'ont pas le droit de faire échec (échecs sans échec) pas plus avec leurs propres pièces qu'avec celles des Blancs. Mais le coup ♞b1 est légal, car «un échec qui est un mat est légal» (échecs sans échec). Seulement, après ♞b4-b1, le Roi blanc est-il vraiment mat ? Ne peut-il pas aller en é2 ? Non, car ce coup fait échec au Roi noir par la Tour noire, sans faire mat, la Tour noire pouvant quitter la première rangée...

9165 - Pascale Piet

1. f5 2. ♔f6 3. ♔é7 4. ♔d8 5. ♔ç8 6. ♔b8 7. ♔a7
 8. ♔b6 9. ♔ç5 10. ♔×d5 11. ♔×ç6 12. ♔d5 13. ç5
 14. ç4 15. ç3 16. ç2 17. ç1=♞ 18. ♞f1 19. ♞×f3
 20. ♔é4 21. d5 g×f3#

Kindergarten. Pour finir sa course, le Roi noir attend le sacrifice de la Tour promue.



Aidé (h#,=n : mat,pat aidé en n coups) : voir définition px 315/12344.

Alfil : bondisseur (2,2).

Alphabétiques : voir définition px 301-302/11787.

Antilope : bondisseur (3,4).

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

Bondisseur-V25 : association des bondisseurs (0,5) et (3,4).

Breton : Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant doit également disparaître (s'il y en a). Le choix de la pièce à éliminer est effectué par le camp qui capture.

Breton adverse : Quand une pièce est capturée, une autre pièce de même nature du camp capturé doit également disparaître (s'il y en a).

Breton chromatique adverse : voir définition px 321/12564

C : Après un coup matant, les pièces menaçant le Roi changent de couleur, sauf si ce changement même a un auto-échec.

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

Caméléon Dame-Pion-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier) :

Cavalier se transformant en Caméléon Dame-Pion-Tour-Fou-Cavalier(Dame) après avoir joué.

Cardinal : le Cardinal est un Fou qui jouit de toutes les propriétés de cette pièce. En outre, sa marche possède aussi la propriété d'être déviée une seule fois, de 90°, à son point de rencontre avec le bord de l'échiquier, sur la limite des deux cases périphériques. Après réflexion, le Cardinal contrôle donc une diagonale de couleur différente.

Central (Echecs -) : une pièce ne peut jouer (et donner échec) que si elle se trouve dans le champ de son Roi (qui peut toujours jouer dans les limites du jeu normal) ou sous le contrôle d'une pièce de sa couleur pouvant jouer (il peut donc y avoir une chaîne de transmission aussi longue que l'on veut, mais toujours partant du champ du Roi). Cas particulier, le roque, considéré d'abord comme mouvement de Roi, est toujours possible (dans les limites de la règle orthodoxe) mais la Tour ne peut pas jouer autre chose si elle n'est pas mobilisée par ailleurs.

Chameau : bondisseur (1,3).

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

Circé : voir définition px 315/12344

Circé-Echange : voir définition px 315/12344

Circé Equipollent : la pièce capturée renaît sur la case symétrique de la case de départ de la pièce prenante, par rapport à la case où s'effectue la prise.

Circé Espion Double : une pièce capturée change de camp avant de renaître selon les modalités Circé.

Circé Rex Inclusiv Kamikaze Rex Exclusiv : lors d'une capture, la pièce capturante (Roi inclus) puis la pièce capturée (Roi excepté) doivent être replacées sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce disparaît.

Contra-Sauterelle : joue comme un Lion, mais doit se situer sur une case adjacente à son sautoir pour pouvoir jouer.

Dabbaba : bondisseur-(0,2).

Direct Réflexe Blanc Non Stop : les Blancs doivent jouer prioritairement des coups qui permettent aux Noirs d'atteindre le but, même s'ils peuvent eux-même l'atteindre.

Ecureuil : association de l'Alfil, du Cavalier et du Dabbaba.

Einstein : voir définition px 306-307/11999. En **Einstein avec promotions pour les Blancs** : la condition Einstein ne s'applique qu'aux pièces jouées par les Blancs, et les promotions sont autorisées.

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

Elan-Locuste : Locuste déviée de 45°. Un Elan-Locuste a6, capturant une pièce adverse située sur e6, a sa case d'arrivée sur f7 ou f5.

Equisauteur : voir définition px 321/12564.

Fantômes (Echecs -) : lorsqu'une pièce capture une pièce ennemie puis quitte la case de prise, elle laisse derrière elle le fantôme de la pièce capturée, qui jouit de ses pouvoirs habituels, mais ne peut plus être prise.

Fonctionnaires : voir définition px 317-318/12476.

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

Girafe : bondisseur (1,4)

Gnou : association du Cavalier et du Chameau.

Inverse : voir définition px 321/12564.

Kangourou : se déplace et prend comme une Sauterelle, mais par-dessus deux pièces, non nécessairement adjacentes, la case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le deuxième sautoir.

Lama : Pion + Chameau

Lion : voir définition px 306-307/12000.

Locuste : voir définition px 315/12344.

Madrasi : voir définition px 319-320/12520.

Mante : Cavalier + Locuste

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

Maxi-Minimum Blanc : Pour leurs coups impairs, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. Pour leurs coups pairs, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.

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

Maximum blanc : la condition s'applique aux Blancs.

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

Neutre (Pièce -) : voir définition px 319-320/12520.

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

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

Noctambule-Sauteur : voir définition px 319-320/12520.

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

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

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

Puce : Sauterelle + Pion ne pouvant pas se promouvoir, et ne pouvant pas jouer comme un Pion sur la première rangée de son camp.

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

Rose : voir définition px 321/12564.

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

Sans échecs (Echecs -) : tout coup donnant échec est interdit, si ce n'est pour donner mat.

Sauterelle : voir définition px 306-307/11999.

Scarabée : Se déplace comme une Sauterelle, mais effectue un pas de Cavalier d'environ 27° (dans un sens ou dans l'autre) en passant sur le sautoir.

Série (sh : aidé de série, ss : inverse de série, sr : réflexe de série, sd : direct de série) : voir définition px 306-307/11999. Dans un **direct de série**, seuls les Blancs jouent.

Serpent : coureur double (1,1 ; 0,1) c'est-à-dire pièce pouvant effectuer plusieurs coups de Bondisseur double(1,1 ; 0,1) sans changer de sens ni de direction jusqu'à ce qu'elle atteigne une case occupée. Un Coureur double se déplace de la même façon pour capturer ou sans capturer, la pièce prise se trouvant sur la case d'arrivée.

Take & Make : voir définition px 301-302/11788.

Xcaoutchouc(m,n) : Pièce jouant comme X, mais lorsqu'elle capture, elle doit effectuer, à partir de la case de capture, un coup de Bondisseur(m,n) sur une case qui doit être vide.

Zèbre : bondisseur (2,3).