

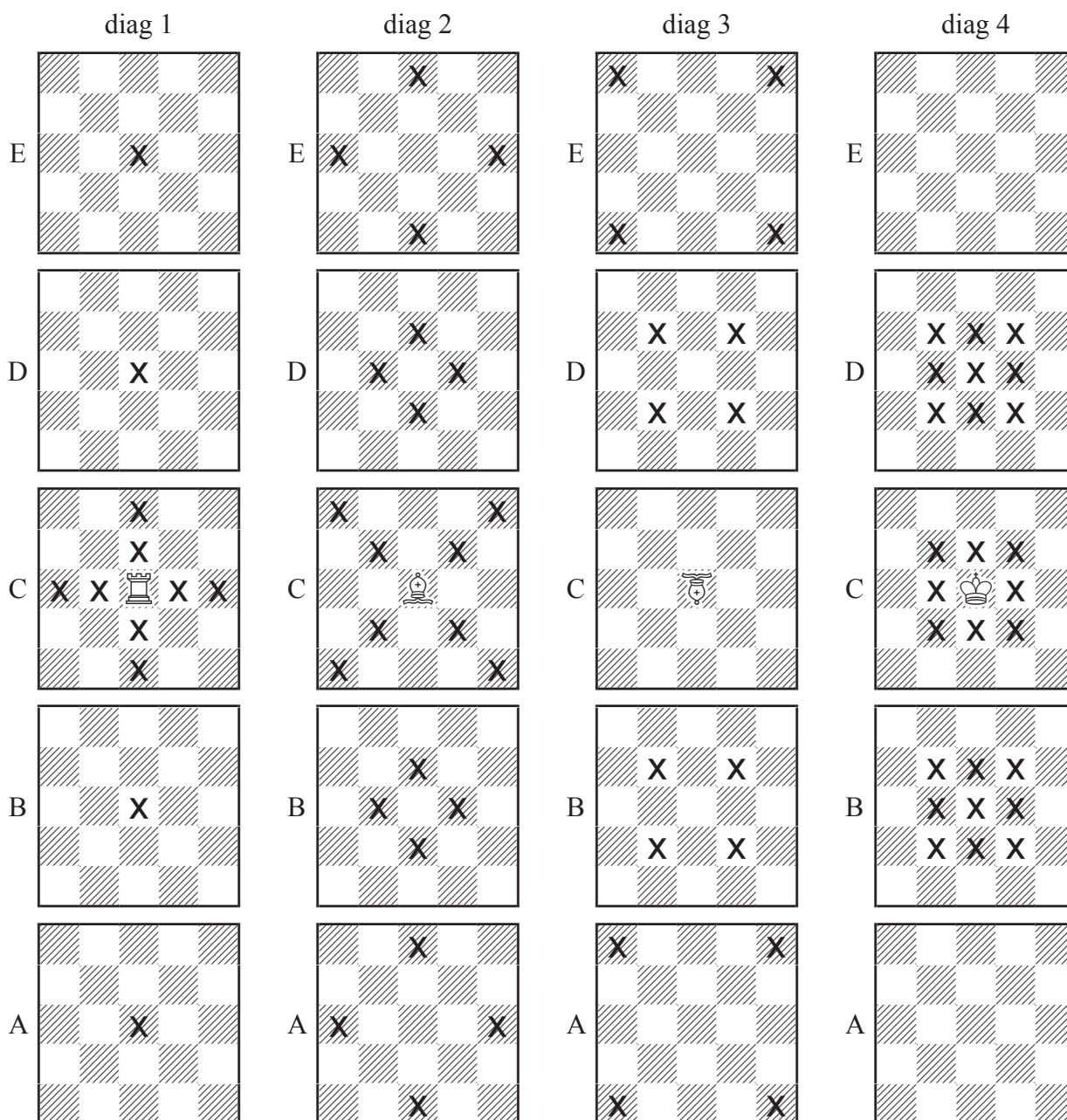
LE JARDIN D'ALICE (3)

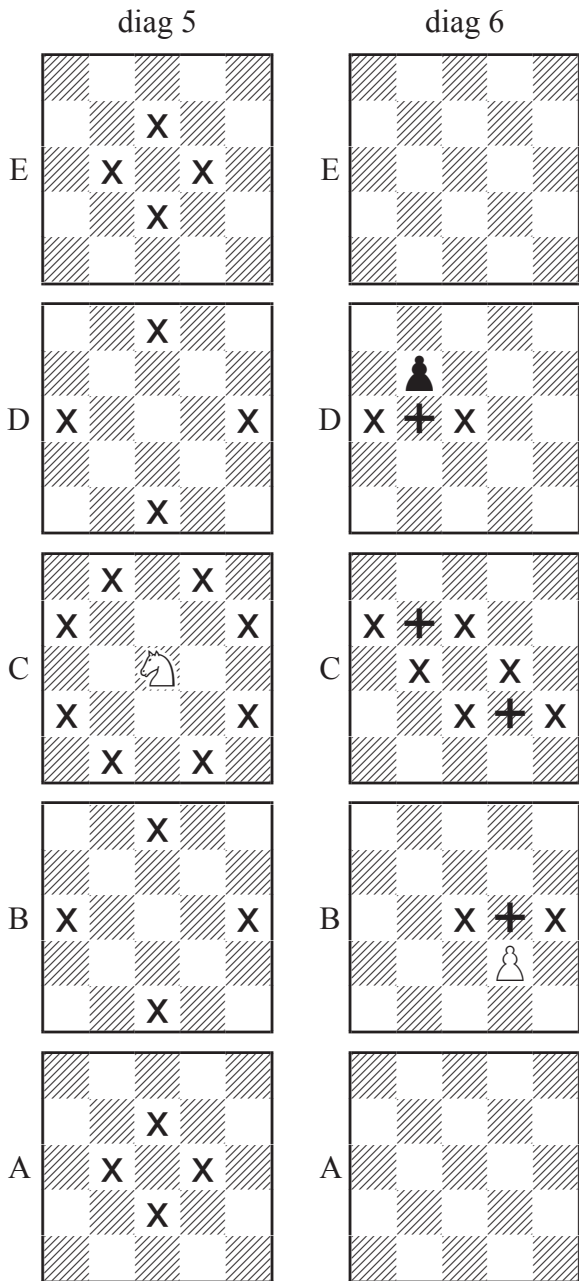
RAUMSCHACH - Une courte introduction et un exemple avec un thème moderne

par Narayan Shankar Ram

« Raumschach » a été inventé par le Dr. Ferdinand Maack en 1907. Il utilise un échiquier 5×5×5 comme espace de jeu. En plus des pièces normales : Roi (♔♚), Dame (♕♛), Tour (♖♜), Fou (♗♝), Cavalier (♘♞) et Pion (♙♟) on utilise une nouvelle pièce – la Licorne (♠♡). Les cases de l'échiquier sont numérotées de a1A à e5A (pour le plateau A, le plus bas), a1B à e5B (pour le plateau B), a1C à e5C, a1D à e5D et a1E à e5E (pour le plateau E, le plus haut).

Une façon de visualiser les mouvements des pièces sur cet échiquier en 3 dimensions est d'imaginer





que chaque pièce d'échecs occupe une pièce dans un appartement (=plateau) dans un immeuble de plusieurs étages, chaque appartement étant de la même taille (5×5).

La Tour se déplace orthogonalement, dans six directions à travers les murs, le plafond et le plancher du plateau, vers des plateaux adjacentes. Sur le diagramme n°1, elle a un total de 12 coups possibles.

Le Fou se déplace dans les quatre directions diagonales habituelles s'il reste dans le même plan, dans quatre directions vers le haut et dans quatre directions vers le bas s'il change de plan en se dirigeant d'abord à chaque fois vers un des quatre côtés de la case qu'il occupe. En somme, il monte ou descend les marches d'un escalier dans huit directions, sans changer de couleur de case. Dans le diagramme n°2, il a 24 coups possibles.

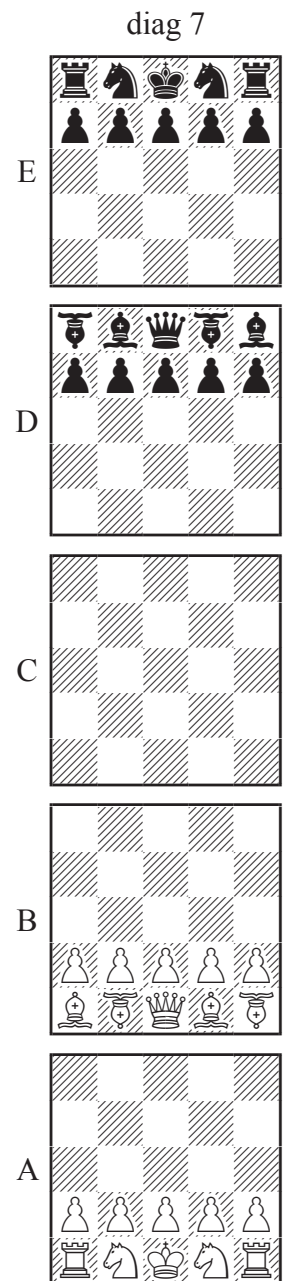
La Licorne est une vraie pièce 3D. Elle peut se déplacer dans les 8 directions correspondant aux coins des pièces, vers des pièces qui ne sont pas dans un même plan. La Licorne est un Coureur (1,1,1). Dans le diagramme n°3, elle a 16 coups possibles.

La Dame combine les mouvements de la Tour, du Fou et de la Licorne.

Le Roi se déplace comme la Dame, mais seulement d'une case. Dans le diagramme n°4, il a 26 coups possibles.

Le Cavalier joue deux pas comme la Tour, suivi d'un autre pas comme la Tour après avoir tourné de 90 degrés. C'est un Bondisseur (2,1) dans les trois plans. Dans le diagramme n°5, il a 24 coups possibles

Les Pions avancent comme les Tours et capturent comme des Fous, d'une case à la fois, en direction de leur rangée de promotion. Il n'y a pas de double pas. Donc un Pion blanc en d2B a deux mouvements possibles : vers d3B ou d2C. Il peut capturer sur 5 cases différentes : ç3B, é3B, ç2C, é2C ou d3C. De la même façon, un Pion noir en b4D peut bouger vers b3D ou d4C et capturer



sur a3D, ç3D, a4C, ç4C ou b3C (voir diagramme n°6). Les Pions blancs se promeuvent sur la rangée aE5-é5E et les Pions noirs sur la rangée a1A-é1A.

La position de départ est donnée dans le diagramme n°7. Les pièces blanches sont sur les rangées a1A-é1A, a2A-é2A, a1B-é1B et a2B-é2B. Les pièces noires sont sur les rangées a5E-é5E, a4E-é4E, a5D, é5D et a4D-é4D. Chaque camp dispose de 10 pièces lourdes (♔♚, ♕♛, ♖♞, ♗♝, ♘♞, ♙♜, ♠♟, ♡♞, ♢♞, ♣♞) et de dix Pions. Aucun des deux camps ne peut roquer. Les pièces lourdes sont disposées conformément au diagramme n°7

Maintenant venons en au problème (diagrammes n°8).

C'est un R#2 (mat réflexe en 2 coups). Le Roi blanc en a5E dispose de sept coups. Les cases a4D et a5D sont occupées par des Pions blancs. La case a4E est gardée à la fois par le Fou noir b3E et la Licorne noire en b3D. La case b4D est gardée à la fois par le Fou noir en b3E et le Roi noir en ç4D. Les cases b4E et b5D sont toutes les deux occupées par des Pions blancs tout en étant contrôlées par le Roi noir en ç4D. Enfin la case b5E est gardée par le roi noir en ç4D.

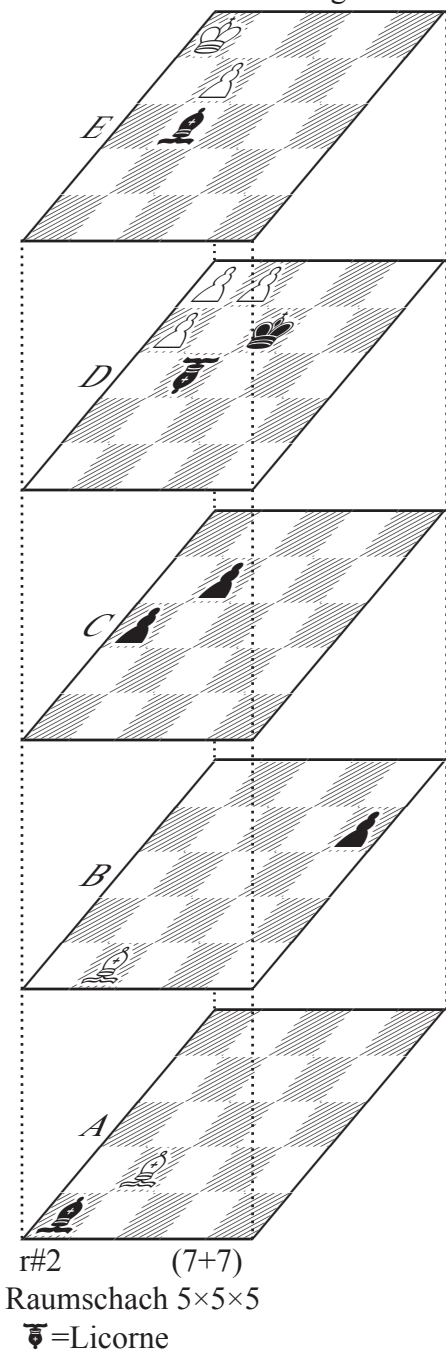
1. ♙b2A~ (sauf ç3A et d4A) ouvre la ligne a1A-é5A pour le Fou noir en a1A et menace 2. ♜b5D-b5E=♙. Le Pion b5D ouvre la ligne é5A-a5A. Les Noirs doivent maintenant jouer 2... ♙é5A#. Le Pion ne peut se promouvoir qu'en Fou, puisqu'une promotion en Tour ou Cavalier empêcherait le mat. Une promotion en Licorne ou en Dame donnerait échec au Roi noir. Mais les Noirs ont une défense : 1... ♚ç4D-ç5C ! Cela ferme la diagonale é5A-d5B-ç5C-b5D-a5E.

Donc les Blancs vont essayer 1. ♙b2A-é5A !?, gardant ç5C. Le Fou noir peut défendre en jouant en a2B, quittant la diagonale Aa1-Aé5. Maintenant il peut jouer en d2E, faisant échec au Roi blanc à travers ç3E-b4E. Les Blanc peuvent alors bouger leur Pion de b4E vers b5E, en promouvant un Fou pour ouvrir la ligne d2E-ç3E-b4E-a5E. Donc 1... ♙a2B 2. ♜b4E-b5E=♙, ♙d2E#.

Le Roi noir peut aussi défendre en jouant sur des cases où il aurait été en échec par le Fou blanc en b5E : ç4E, ç5D, b3C et d5C. Mais maintenant le Pion blanc b5D peut se promouvoir en Licorne sur b5E, puisqu'il ne donne plus échec au Roi noir. Donc 1... ♚ç4D-ç4E/ç5D/b3C/d5C 2. ♜b5D-b5E=♞, ♙a1A×é5A#.

Une autre défense noire consiste à capturer le Fou blanc é5A avec le Fou noir et de clouer le Pion b5D. Maintenant le Fou noir peut mater en b5D, qui est gardée par le Pion blanc a4D. Maintenant les Blancs jouent ce Pion. Donc 1... ♙a1A×é5A 2. ♜a4D-a4E ♙é5A×b5D#. On note que la case de fuite du Roi blanc en a4D est aussi gardée par le Fou noir b5D.

N. Shankar Ram
diag 8



Mais il reste une défense pour les Noirs : 1... ♖b3D-d5B ! La Licorne noire ferme la ligne é5A-d5B-ç5C-b5D-a5E. Ceci est la réfutation.

Les Blancs peuvent alors essayer avec l'autre Fou : 1. ♘b1B~. Cela ouvre la ligne a1A-é1E pour le Fou noir a1A et menace 2. ♗b4E-b5E=♘. Le Pion b4E ouvre la ligne é1E-a5E. Les Noirs doivent maintenant jouer 2... ♘é1E#. Comme précédemment, c'est le Roi noir qui défend, mais cette fois-ci en bougeant sur ç3E. Ça ferme la diagonale é1E-d2E-ç3E-b4E-a5E.

Les Blancs corrigent en jouant 1. ♘b1B-é1E! , qui est la clé. Comme précédemment, les Noirs ont trois défenses :

- 1... ♘a1A-a2B (sort de la diagonale a1A=é1E, mais vient sur la diagonale a2B-b3B-ç4B-d5B)
- 2. ♗b5D-b5E=♘ (ouvre la diagonale é5E-d5D-ç5C-b5B-a5E), 2... ♘a2B-d5B#
- 1... ♔ç4D-ç4E/ç5D/b3C/d5C (vient sur une case où il sera en échec par le Fou blanc b5E, mais aussi quitte ç4D où il serait en échec par la Licorne blanche b5E) 2. ♗b4E-b5E=♖ ♘a1A×é1E#
- 1... ♘a1A×é1E (cloue le Pion blanc b4E, mais attaque aussi cette case 2. ♗a4D-a4E (délaissant b4E) 2... ♘é1E×b4E# (Depuis b4E le Fou noir garde aussi a4D, case de fuite pour Roi noir).

Solution complète :

1. ♘b2A~? ♔ç4D-ç5C/♖b3D-d5B!
1. ♘b2A-é5A!/? (2. ♗b5D-b5E=♘ [A], ♘a1A×é5A#)
1... ♘a1A-a2B 2. ♗b4E-b5E=♘ [B], ♘a2B-d2E#
1... ♔ç4D-ç4E/ç5D/b3C/d5C 2. ♗b5D-b5E=♖ ♘a1A×é5A#
1... ♘a1A×é5A 2. ♗a4D-a4E, ♘é5A×b5D#
1... ♖b3D-d5B!

1. ♘b1B~? ♔ç4D-ç3E!
1. ♘b1B-é1E! (2. ♗b4E-b5E=♘ [B], ♘a1A×é1F#)
1... ♘a1A-a2B [x] 2. ♗b5D-b5E=♘ [A] ♘a2B-d5B#
1... ♔ç4D-ç4E/ç5D/b3C/d5C 2. ♗b4E-b5E=♖, ♘a1A×é1E#
1... ♘a1A×é1F 2. ♗a4D-a4E, ♘Eé1×Eb4#

On a ici le thème « Le Grand » avec 1... ♘a1A-a2B comme défense noire thématique [x] et 2. ♗b5D b5E=♘ et 2. ♗Eb4-Eb5=♘ comme continuations blanches thématiques. Il y a aussi un jeu changé additionnel avec la promotion en Licorne après 1... ♔ç4D-ç4E/ç5D/b3C/d5C et une continuation transférée (2. ♗a4D-a4E) après des défenses noires différentes (1... ♘a1A×é5A and 1... ♘Aa1×Eé1).

Il y a 2 essais supplémentaires :

1. ♗b5D-b5E=♖+? ♔ç4D-ç5C! (fermant la diagonale é5A-d5B-ç5C-b5DE-a5E)
1. ♗b4E-b5E=♖+? ♔ç4D-ç3C! (fermant la diagonale é1E-d2E-ç3E-b4E-a5E)

*Mes remerciements à Laurent Riguet pour m'avoir invité à contribuer à Phénix après plus de 25 ans !
Ainsi qu'à Thierry Le Gleuher pour la traduction et Maryan Kerhuel pour la vérification.*

(■ Narayan Shankar Ram)

