

## ERRATAS ET CORRECTIONS

**8427, px 296-297/11546 d'Alexandre Leroux** : ce problème est malheureusement démolé par Stelvio 4.28 en 2 heures : 1. ♖h3 ♜ç6 2.a4 f5 3.a5 h5 4.a6 ♙f7 5.a×b7 ♜h6 6.b8=♜ ♙a6 7.♜g1 ♙d3 8.♜b4 ♜b8 9.♜g4 ♜b4 10.♜a6 ♙a8 11.♖a3 ♜d4 12.♖ç4 ♙f3 13.g×f3 ♜b5 14.♙g2 ♜a3 15.♙f1 ♜f6 16.♙h1 f×g4 17.♙g2 ♙g6 18.♙g3 h4+ 19.♙f4 ♙h5 20.♙é3 g3 21.♙d4 é5+ 22.♙ç3 g2 23.♖é3 ♜é4 24.♙b3 ♜d5 25.♙a2 ♜é6 26.♙a1 ♜é7 27.♜f6 ♜b4 28.♜é1 a5 29.♖f1 g×f1=♙ 30.♖g1 ♙h3 31.♜f1 a4 32.♙g2 ♙g4 33.h3

### I - R7 px 343/344/13340 de Thierry Le Gleuher (démoli et corrigé : VI px 356/13910)

La correction de Phénix 356 est maintenant démolie à partir du rétro-coup 14 de la solution par 14. ♙d7-é8, car la case d7 est rendue accessible contrairement à la version d'origine de 2023. Ce changement avait échappé à l'auteur dans sa correction. Pour rendre le problème correct il suffit de remplacer le Cavalier blanc ç8 par un Fou blanc ç8.

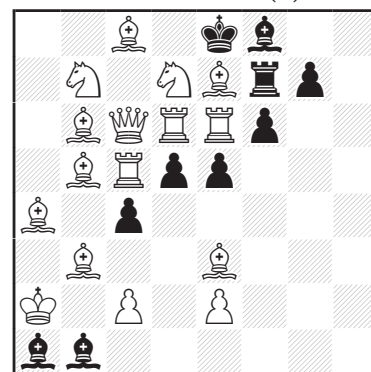
1...b2-b1=♙ + 2.♙a3-a2 a2-a1=♙ 3.♙b4-a3 a3-a2 4.♙a2-b3 b3-b2 5.♙a5-b4 b4-b3 6.♙b3-a4 a4-a3 7.♙a6-a5 a5-a4 8.♙a4-b5 b5-b4 9.♙a7-b6 b6-b5 10.♜b5-ç5 ç5-ç4 11.♜ç7-ç6 ç6-ç5 12.♜b8-ç7 ç7-ç6 13.♜ç6-d6 d6-d5 14.♖ç5-d7 d7-d6 15.♜d6-é6 é6-é5 16.♙d8-é7

Les captures sont cette fois-ci :

a2→a6×b7-b8=♙ (case noire), b2→b5×a6→a8=♙ (case blanche)  
d2→d6×é7-é8=♙ (case blanche), f2→f6×é7-é8=♙ (case blanche)  
g2→g6×f7-f8=♙ (case noire), h2→h8=♜

Le ♜h a été pris gratuitement dans sa colonne.

I - T. Le Gleuher  
Phénix 2023 (v)



30 derniers (16+10)  
coups simples ?

### 10091, px 363-364/14178 de Kevin Begley

L'auteur ajoute un Jumeau b) sans changer le diagramme, mais le nombre de coups.

a) Partie Justificative en 6,5 coups - Power Transfer Antipode  
1.d4 ♜h6 2.♖d2 ♜g4 3.♖é4 ♜h5 4.♖h4 ♜g5 5.♖h6 ♜d2 6.♖g8 ♜b1 7.d2 (C+ Jacoby 0.7.5 en 1'55").

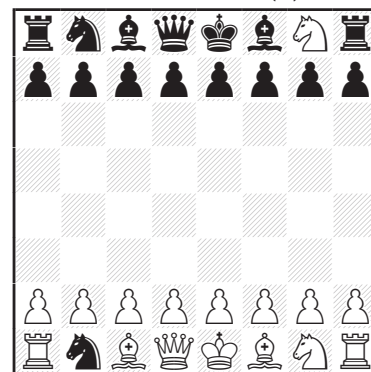
b) Partie Justificative en 5,5 coups - Circé échange différé

b) 1.♖a3 é5 2.♖ç4 ♜é7 3.♖×é5 ♜d5(+ ♜é7) 4.♖g4 ♜ç3 5.♖h6 ♜b1 6.♖g8 (C+ Jacoby 0.7.5 en 4'14"). Échange des Cavaliers

**Circé échange différé** : le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) renaît sur la case quittée par la pièce qui a joué. Si cette case est occupée, la pièce capturée disparaît.

**Power Transfer antipode** : une pièce joue comme celle qui est située à 4 colonnes et 4 rangées de d'elle. Si la case est vide elle joue normalement.

II - K. Begley  
Phénix 2025 (v)



Voir texte ! (16+16) C+

**10114, px 363-364 de Gerhard Maleika** : Jean-Marc Loustau nous communique ce commentaire théorique : dans la solution, figure une définition du thème Franco-Russe, correcte (la clé du Jeu Réel réunit les mêmes effets négatifs que celles des essais) ; mais il est dit aussi qu'on a appelé ce thème « thème Caprice », et ceci est faux (ou plutôt si on l'a appelé ainsi on est dans l'erreur). Le thème Caprice (qui effectivement, lui, peut ne concerner qu'un seul essai, contrairement au Franco-Russe où il y en a forcément deux) se définit par rapport non pas à la clé de l'essai, mais à sa réfutation : la réfutation d'un essai a un effet utile aux Noirs (qui lui permet de réfuter l'essai), et la clé du problème comporte ce même effet utile aux Noirs. Ex : la réfutation décloue une pièce noire pour parer la menace de l'essai, et la clé décloue elle-même la même pièce noire ; on comprend d'ailleurs le terme de Caprice (quoique je pense qu'il ne vient pas de là) : « Tu me décloues ton Cavalier ? Et bien c'est moi même qui vais le déclouer, Na ! »