

INÉDITS - PHÉNIX 336-337

87 inédits pour ce numéro de Phénix 336-337 se répartissent comme suit :

2#	9418-9424 [7]	aidés	9443-9460 [18]
3#	9425-9427 [3]	inverses	9461-9466 [6]
n#	9428-9430 [3]	directs/inverses féeriques	9467-9472 [6]
étude	9431-9436 [6]	tanagras féeriques	9473-9483 [11]
rétros	9437-9442 [6]	divers féeriques	9484-9504 [21]

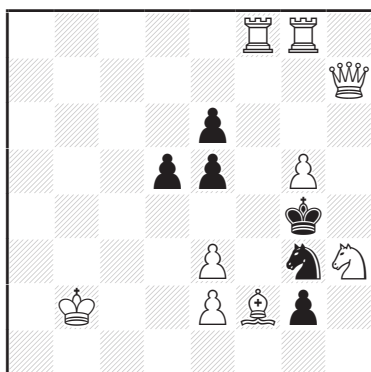
Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 13129 et 13130.

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au 31/12/2023 à l'adresse mail suivante :
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les 13 études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :

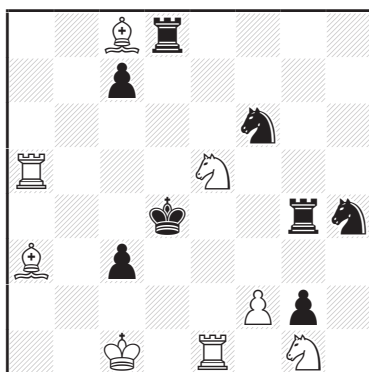
9431 (étude), 9432 (étude), 9433 (étude), 9434 (étude), 9435 (étude), 9436 (étude), 9437 (rétro), 9438 (rétro), 9439 (rétro), 9440 (rétro), 9442 (rétro), 9466 (inverse), 9495 (divers).

9418 - M. Kovačević



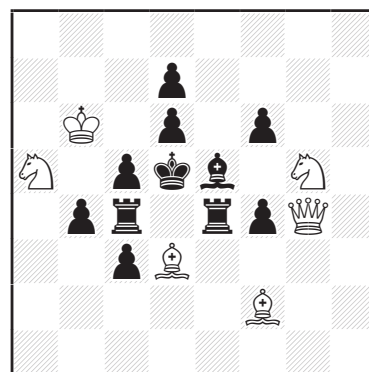
#2 (9+6) C+
b) ♖g3
c) ♜g3

9419 - G. Mosiashvili



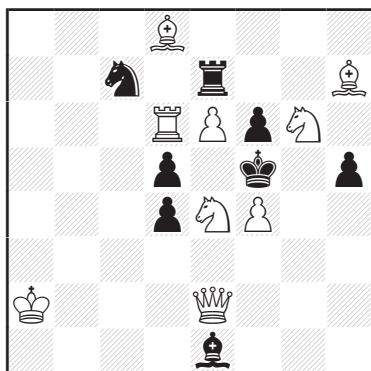
#2vv (8+8) C+

9420 - V. Dyachuk



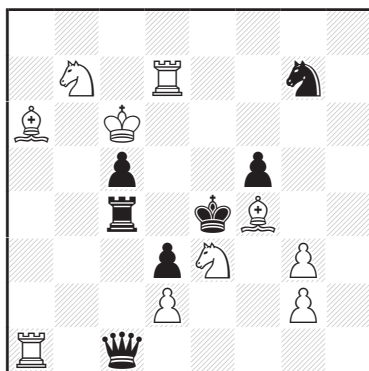
#2vvv (6+11) C+

9421 - S. I. Tkachenko



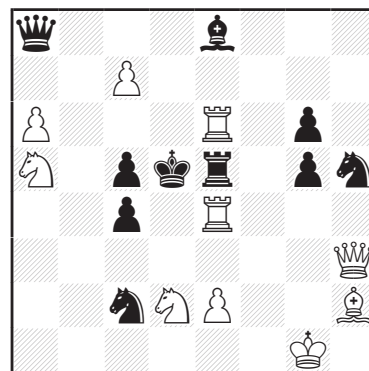
#2*vv (9+8) C+

9422 - D. Yakimovich



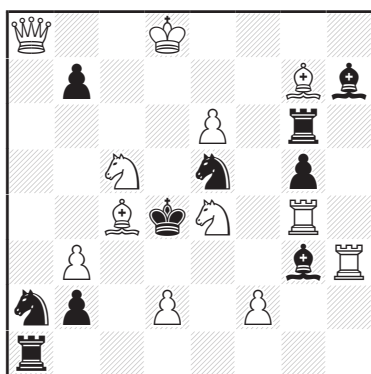
#2vv (10+7) C+

9423 - P. Murashev



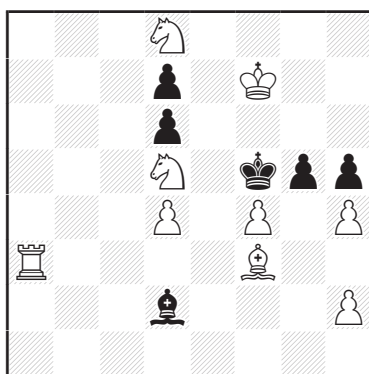
#2*vv (10+10) C+

9424 - G. Maleika



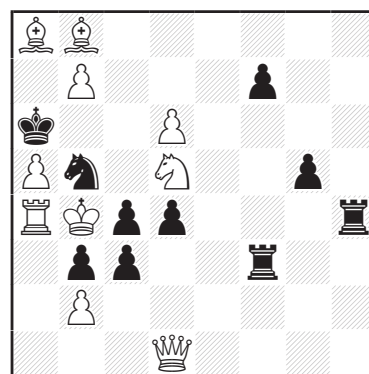
#2 (12+10) C+

9425 - A. Tarnawiecki



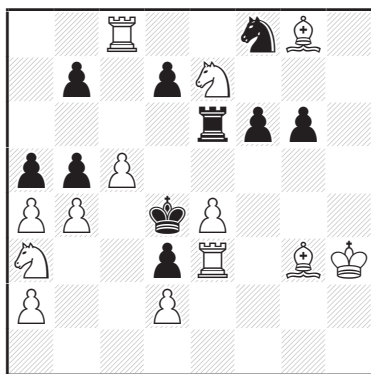
#3v (9+6) C+

9426 - L. Lyubashevsky
& L. Makaronez



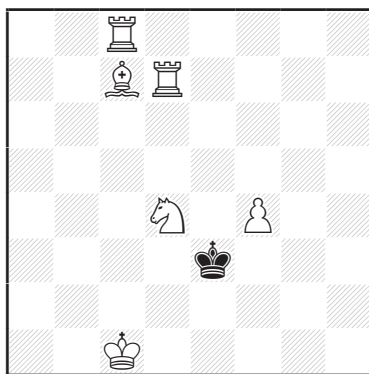
#3v (10+10) C+

9427 - G. Doukhan
& J.-M. Loustau



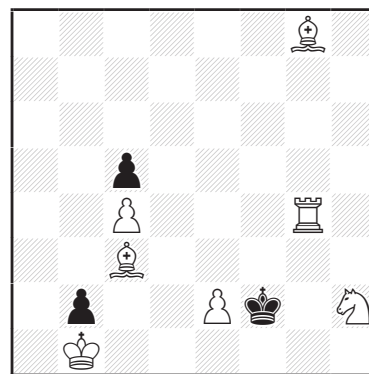
#3v (13+10) C+

9428 - P. Petrasinović



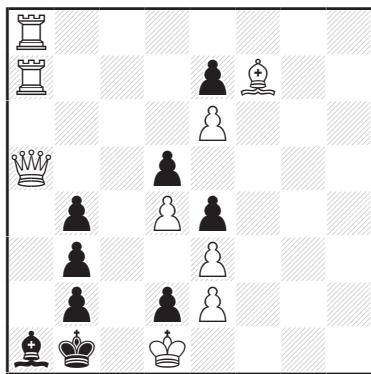
#4v (6+1) C+

9429 - S. Dowd



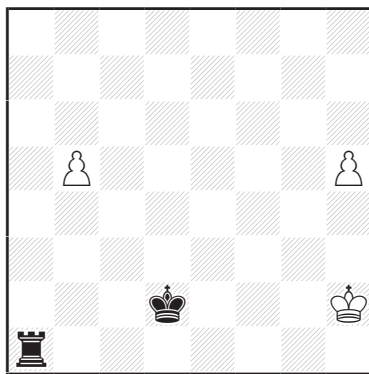
#4vvv (7+3) C+

9430 - B. Courthiau



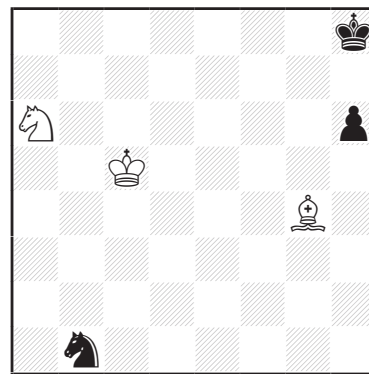
#6 (9+9) C+

9431 - J. Ulrichsen



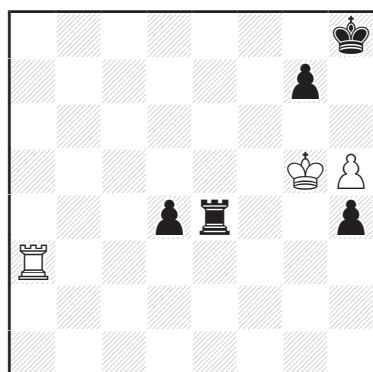
= (3+2)

9432 - P. Răican



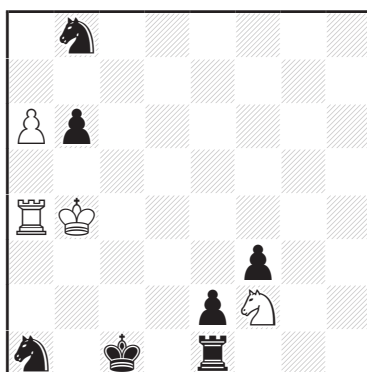
+ (3+3)

9433 - M. Hlinka
& L'. Kekely



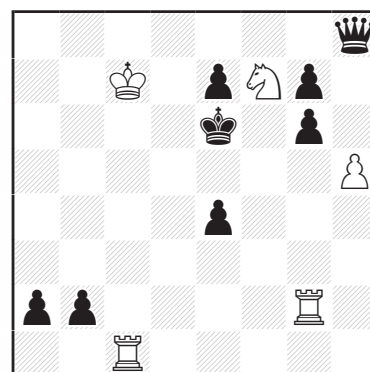
= (3+5)

9434 - M. Pasman



= (4+7)

9435 - L. Topko

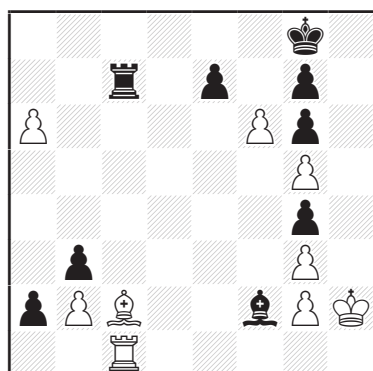


+ (5+8)

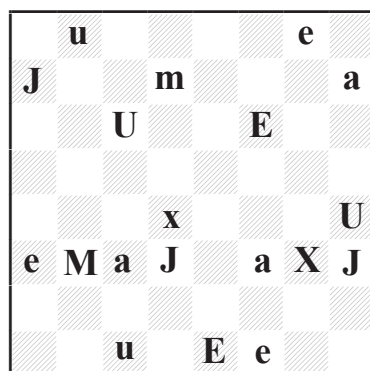
9437 - A. Frolkin
& J. Coakley
Jumeaux



9436 - C. Aydinoglu

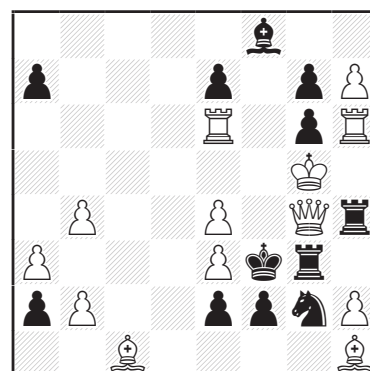


+ (9+9)



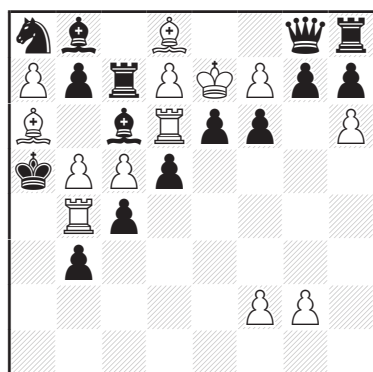
Retrouver la position
Dernier coup simple ?
b) Ué1

9438 - P. Wassong



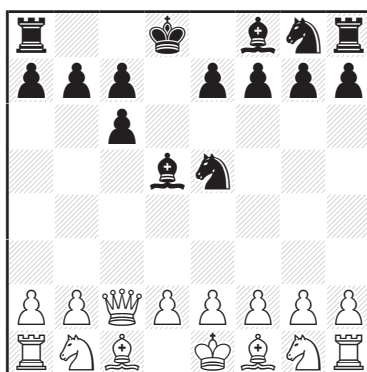
Résoudre
la position (13+12)

9439 - D. Baibikov
& T. Volet



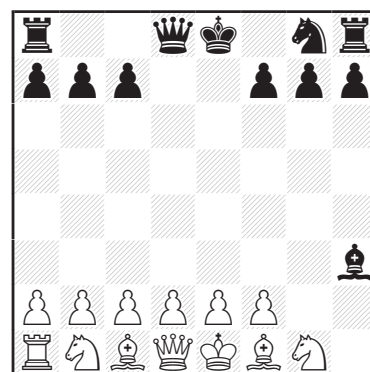
Résoudre
la position (13+15)

9440 - P. Răican



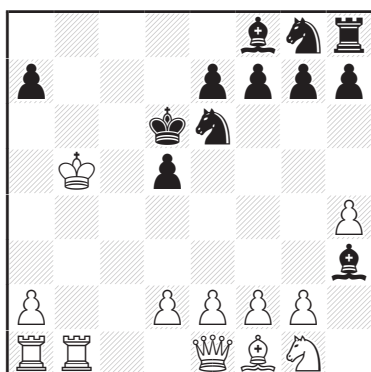
Partie (15+15)
Justificative en 6,5 coups
#R Circé Échange
Point Reflection

9441 - P. Tritten



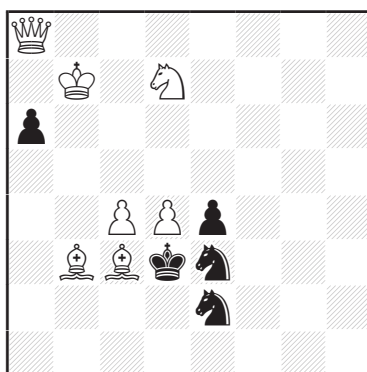
Partie (13+12) C+
Justificative en 7,0 coups
Anticircé Martien

9442 - M. Caillaud
dédié à Pierre Tritten



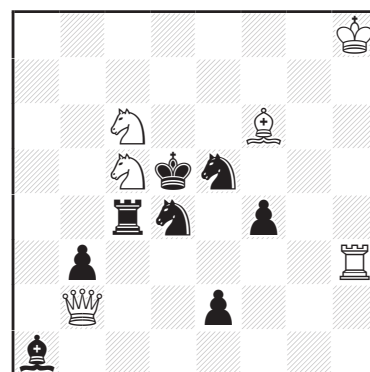
Partie (12+12)
 Justificative en 20,5 coups
 Breton Adverse

9443 - N. Popa



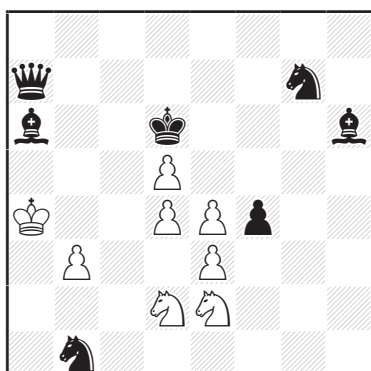
h#2 2.1.1.1. (7+5) C+

9444 - V. Sizonenko



h#2 2.1.1.1. (6+8) C+

9445 - D. Grinchenko

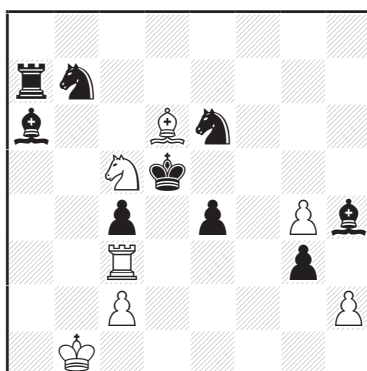


h#2 (8+7) C+

b) ♖b3→b5

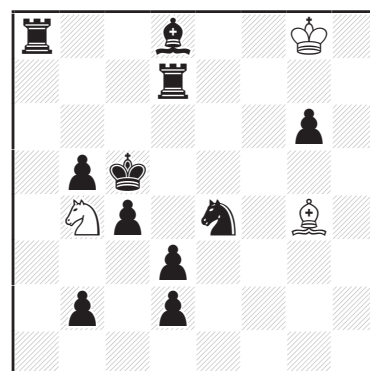
c) ♖b3→g5

9446 - C. Jonsson



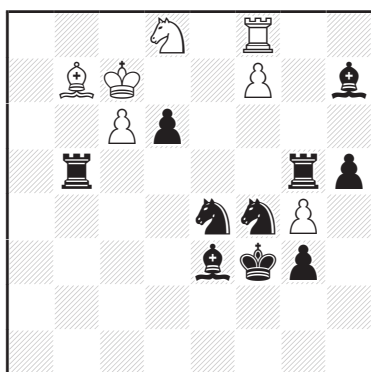
h#3 0.3.1.1.1.1. (7+9) C+

9447 - M. Caillaud
dédié à Abdelaziz Onkoud



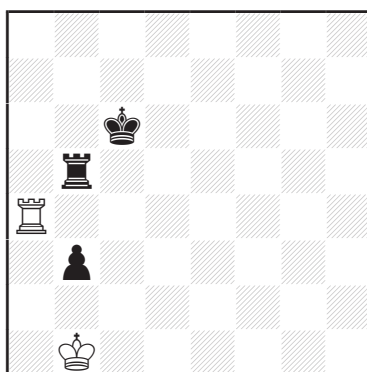
h#3 4.1.1.1.1.1. (3+11) C+

9448 - A. Onkoud



h#3 2.1.1.1.1.1. (7+10) C+

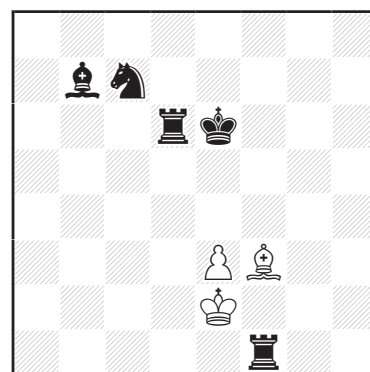
9449 - I. Bryukhanov



h#4 (2+3) C+

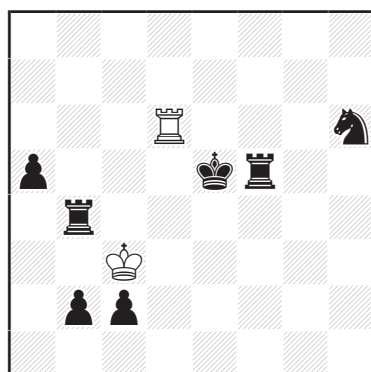
b) ♜b3

9450 - N. Popa



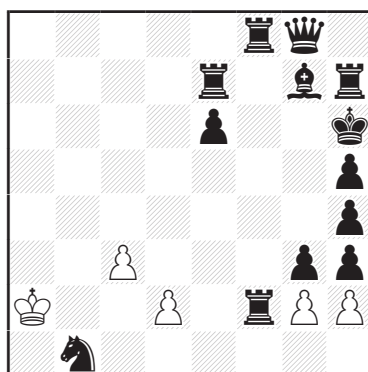
h#4 2.1.1... (3+5) C+

9451 - Z. Mihajloski



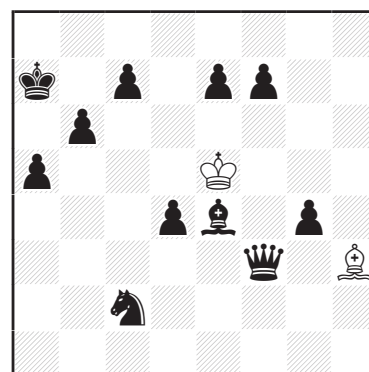
h#4 2.1.1... (2+7) C+

9452 - M. Svitek



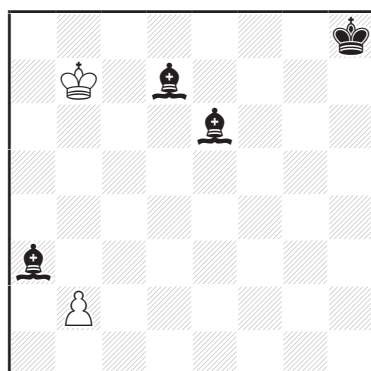
h#4 (5+13) C+
b) ♖b1

9453 - Z. Mihajloski



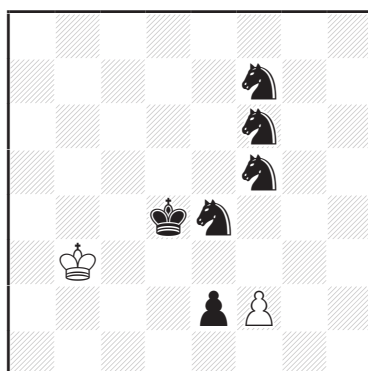
h#5 (2+11) C+

9454 - S. Luce



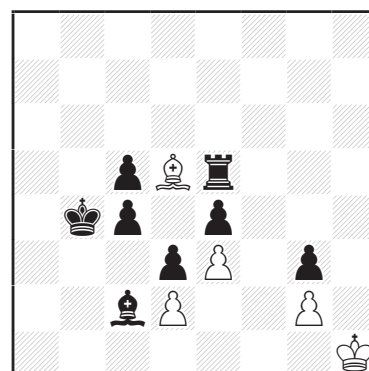
h#6 0.1.1... (2+4) C+

9455 - S. Luce



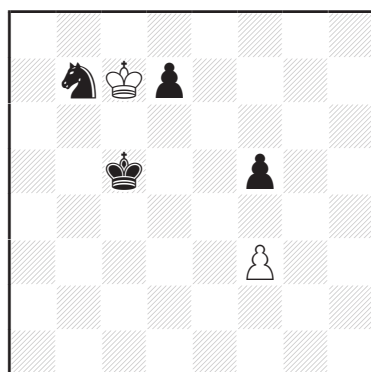
h#6 0.1.1... (2+6) C+

9456 - M. Dragoun



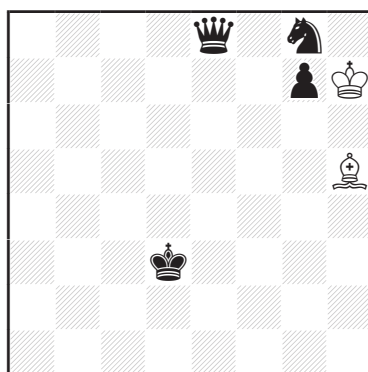
h#6 0.1.1... (5+8) C+

9457 - N. Popa



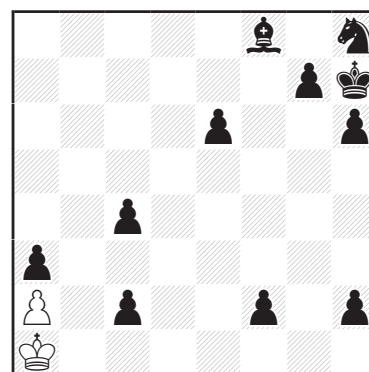
h#7 0.1.1... (2+4) C+

9458 - Z. Mihajloski



h#7 (2+4) C+

9459 - S. Luce

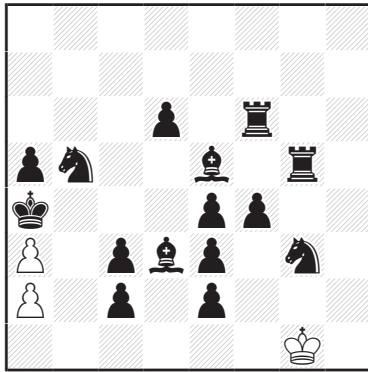


h#7 (2+11) C+

9460 - S. I. Tkachenko

A. Frolkin

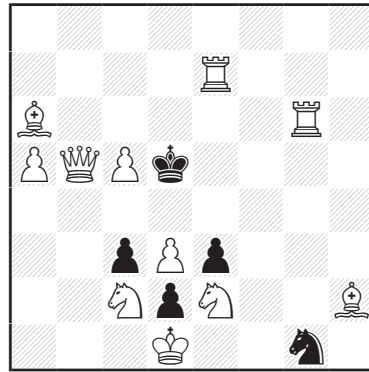
& L. Lyubashevsky



h#7

(3+15) C+

9461 - G. Kozyura

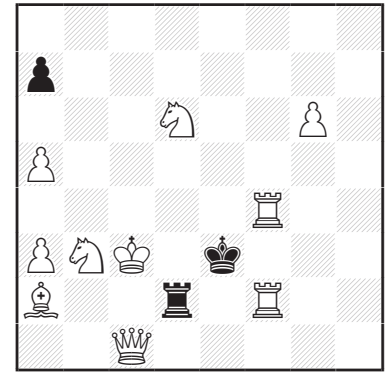


s#4

(11+5) C+

9462 - A. Fica

& J. Jelinek



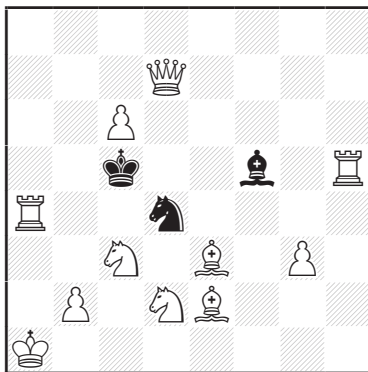
s#5

(10+3) C+

b) ♖c3→a1

9463 - A. Fica

& J. Jelinek

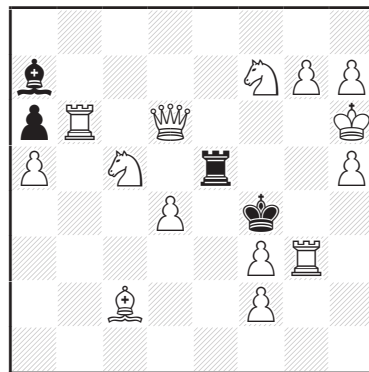


s#5

(11+3) C+

b) ♖a1→h4

9464 - Z. Libiš

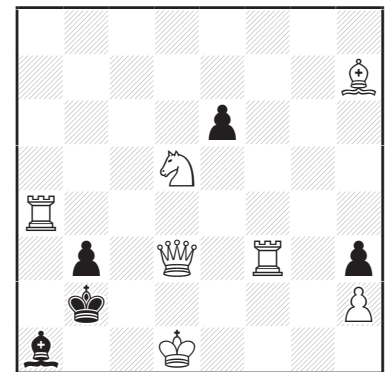


s#5

(14+4) C+

9465 - G. Kozyura

& V. Kopil

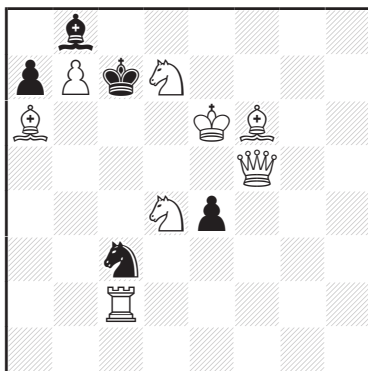


s#6

(7+5) C+

9466 - J. Rotenberg

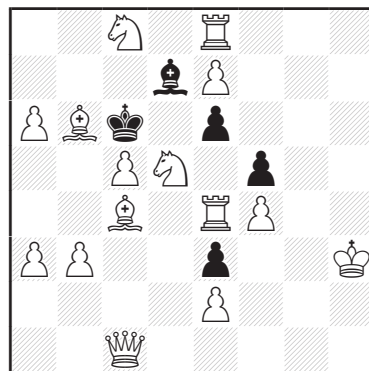
& B. Courthiau



s#13

(8+5)

9467 - H. Gockel

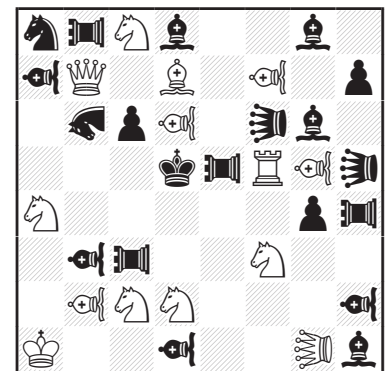


#2v

(15+5) C+

Breton Adverse

9468 - J.-M. Loustau



#2*vvv

(14+20) C+

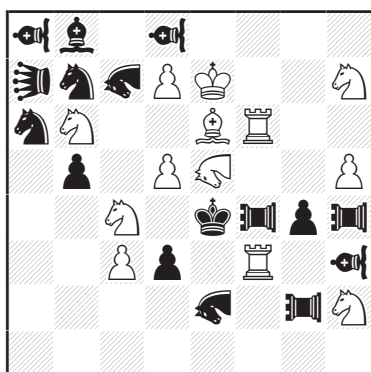
♜=Nao

♞=Léo

♝=Pao

♛=Vao

9469 - V. Sizonenko



#3 (13+16) C+

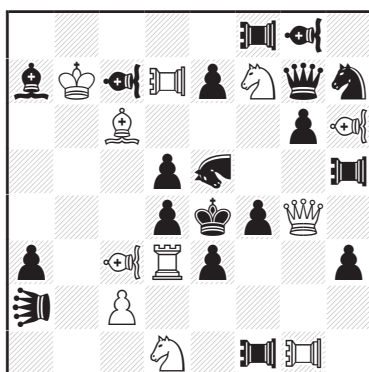
♞=Nao

♜=Léo

♖=Pao

♝=Vao

9470 - Franz Pachl



#3 (11+19) C+

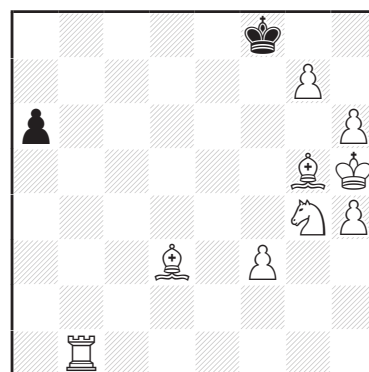
♞=Nao

♜=Léo

♖=Pao

♝=Vao

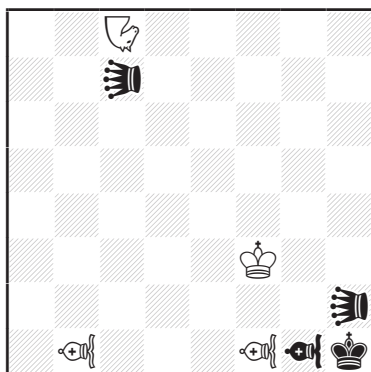
9471 - V. Sizonenko



s#4 (9+2) C+

Make & Take

9472 - S. Dietrich



s#8 (4+4) C+

Circé

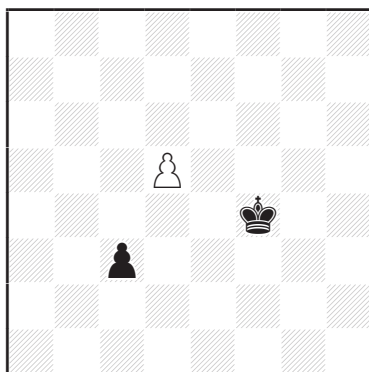
♞=Locuste

♝=Fou-Locuste

♞=Noctambule

9473 - K. Mlynka

dédié à mes petits-enfants
français à Hurigny



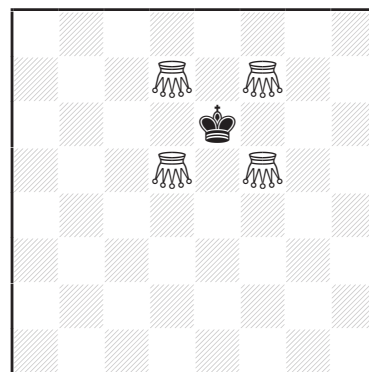
h#2 (1+2) C+

b,c,d) ♖d5→é5,h5,h4

Face-to-Face Messigny

9474 - S. Luce

Un trèfle à quatre feuilles
pour Roméo Bédoni



h#4 0.1.1... (4+1) C+

b) ♞f5

Circé Équipollent

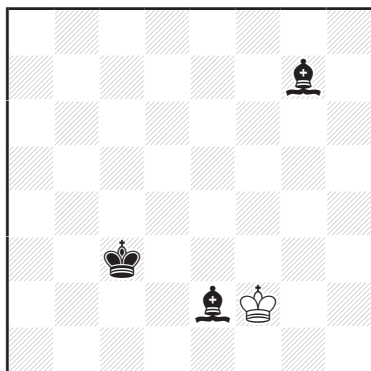
♞=Sauterelle

9476 - I. Bryukhanov



& S. Luce

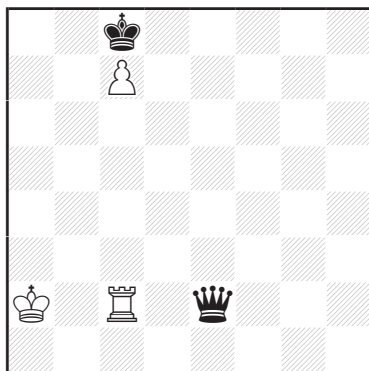
À l'amitié franco-ukrainienne



h#4 (1+3) C+

b) ♔ç3→d2

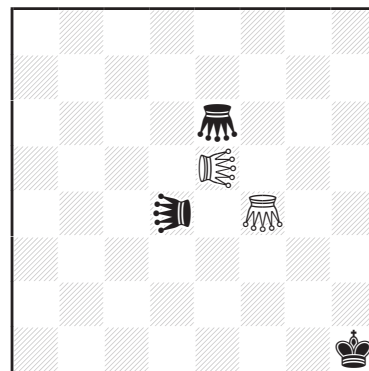
Circé Turncoat



hs#4 2.1.1... (3+2) C+

Masand

9477 - S. Luce

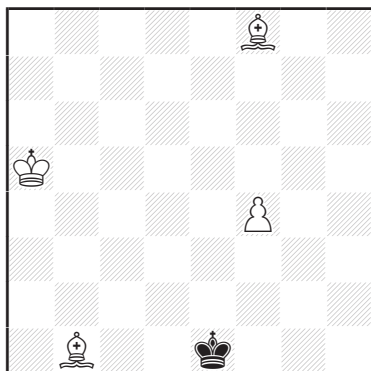


h#5 0.2.1... (2+3) C+

♞=Contra-Sauterelle

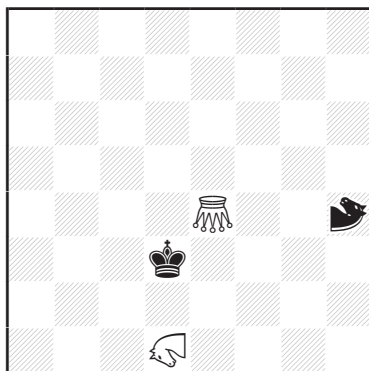
♞=Sauterelle ♞=Contra-Elan

9478 - I. Bryukhanov



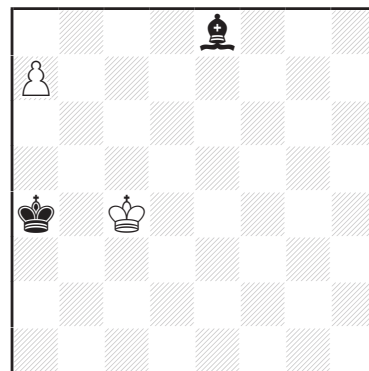
hs#7 (4+1) C+
Masand

9479 - V. Kotěšovec
dédié à Roméo Bédoni



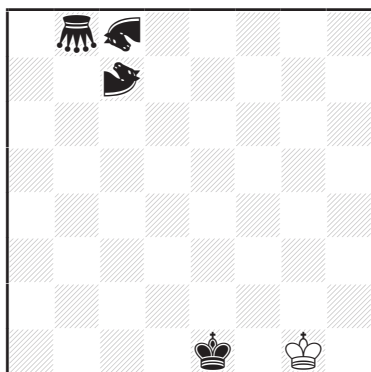
h#8 4.1.1... (2+2) C+
Circé Échange
♞=Noctambule-Sauteur
♞=Scarabée
♞=Sauterelle

9480 - P. Răican



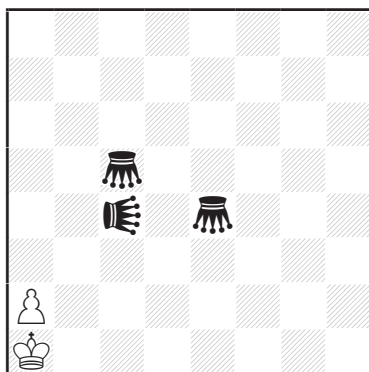
ss#10 (2+2) C+
Sentinelles

9481 - V. Kotěšovec



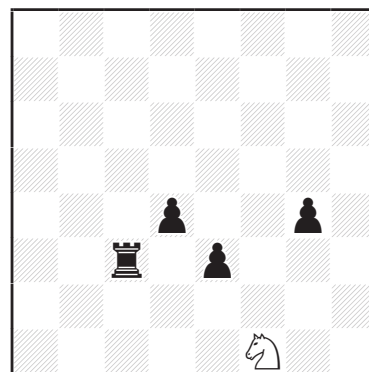
h=10 2.1.1... (1+4) C+
Circé Échange
♞=Mao
♞=Moa
♞=Sauterelle

9482 - S. Luce



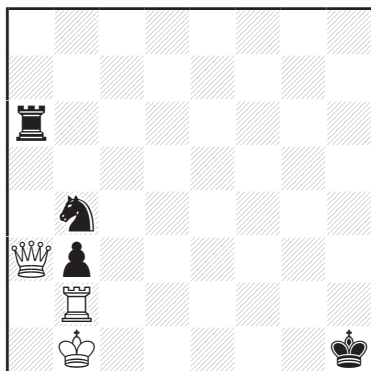
ss#15 (2+3) C+
Circé Équipollent
♞=Sauterelle
♞=Sauterelle-2

9483 - V. Kotěšovec



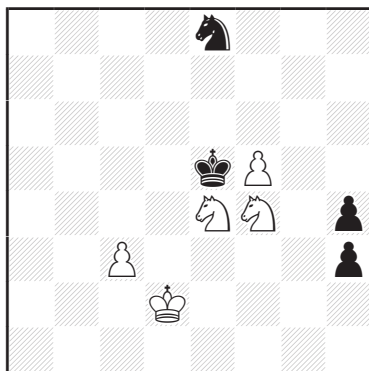
sd=20 2.1.1... (1+4) C+
Circé Échange

9484 - D. Novomeský



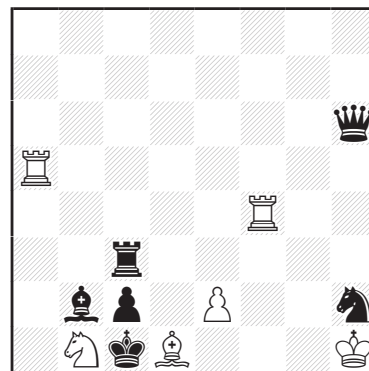
hs#2 2.1.1.1. (3+4) C+

9485 - P. Tritten



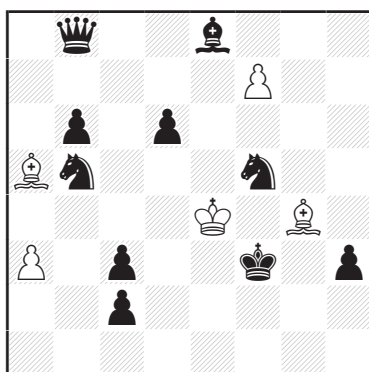
h#2 3.1.1.1. (5+4) C+
Anticircé Martien

9486 - B. Stucker
& T. Maeder



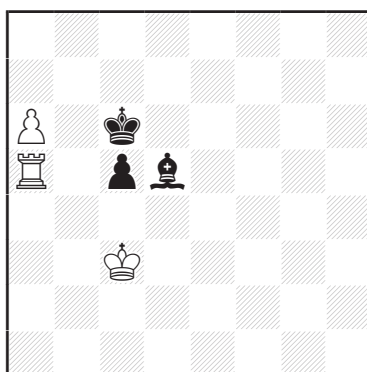
h#2 2.1.1.1. (6+6) C+
Breton PY

9487 - M. Rittirsch



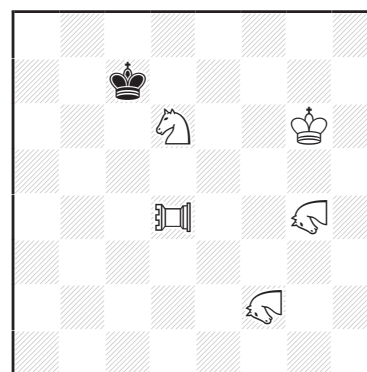
h#2 2.1.1.1. (5+10) C+
Isardam
Circé Martien

9488 - S. Saletić



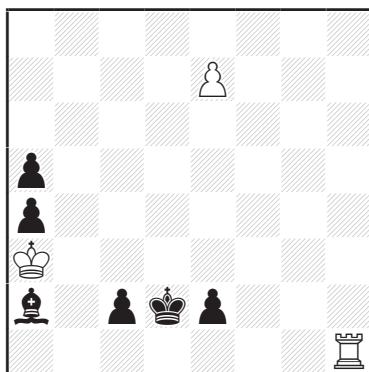
h=3 2.1.1.1.1. (3+3) C+

9489 - V. Sizonenko



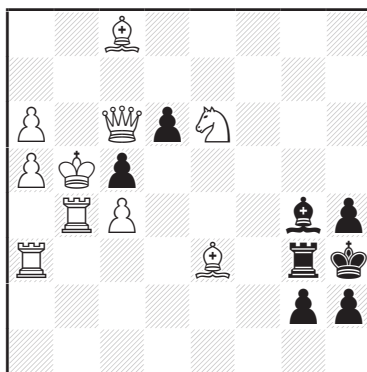
h#3 2.1.1.1.1. (5+1) C+
♞=Nao
♝=Pao

9490 - S. Saletić



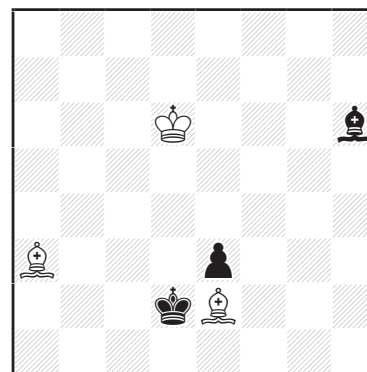
h=3* (3+6) C+

9491 - A. Onkoud



hs#3 2.1.1.1.1. (10+8) C+

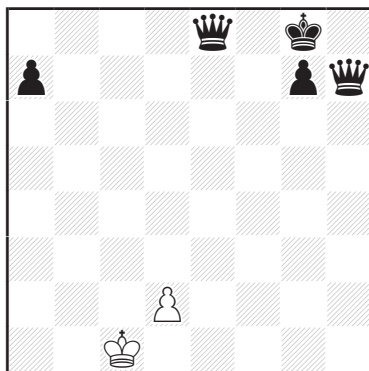
9492 - I. Bryukhanov



hs#5 (3+3) C+
Masand

9493 - G. Jordan

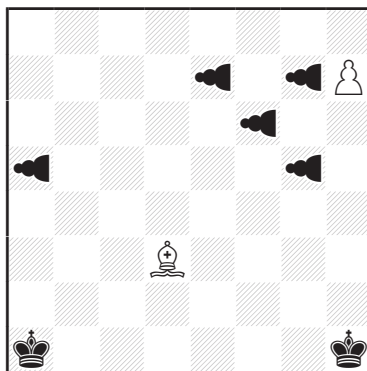
Dédié à Sébastien Luce



h#5 (2+5) C+
Breton Adverse

9494 - R. Bédoni

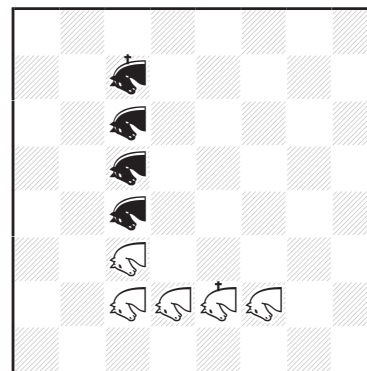
& S. Luce



sh#5 (2+7) C+
Rex Multiplex
Maximum
♙=Super-Pion

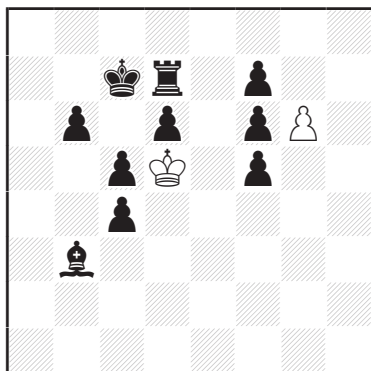
9495 - S. Luce

L dédié à Laurent Riguet



h==5 2.1.1... (5+4) C+
Alphabétiques
♔=Pièce Royale ♞♟=Scarabée

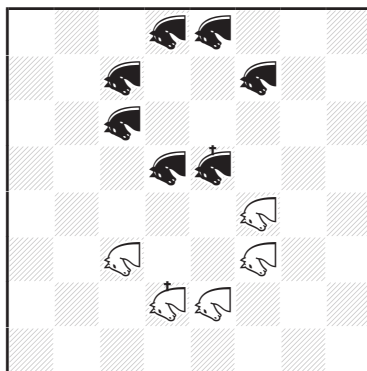
9496 - G. Jordan



sd-auto#6 2.1... (2+10) C+
Les Rois ne doivent pas être en contact

9497 - S. Luce

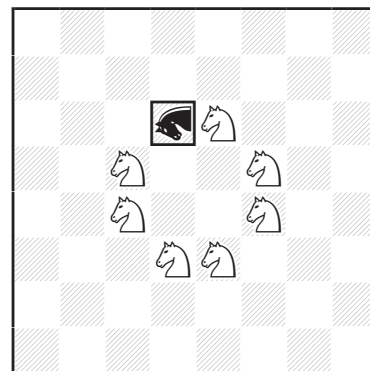
S dédié à Roméo Bédoni et son Scarabée



h==6 (5+7) C+
b) inverser les couleurs
Alphabétiques
†=Pièce Royale
♣♠=Scarabée

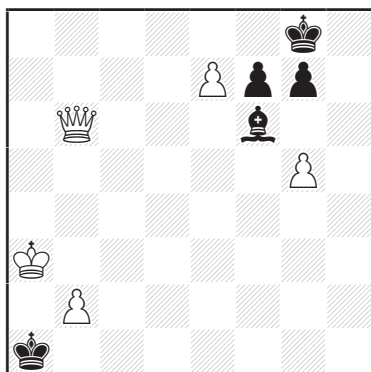
9498 - S. Luce

Nihilisme ?



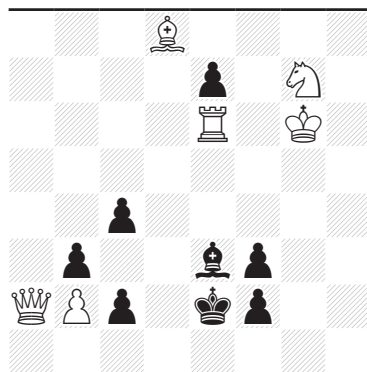
h==8 (7+1) C+
b) ♞d6↔♞f5
Alphabétiques
□=Pièce minée
♣♠=Scarabée

9499 - R. Bédoni & S. Luce



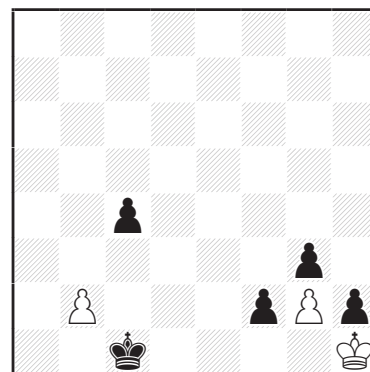
sh#8 (5+5) C+
b) sh=8
Rex Multiplex

9500 - P. Răican



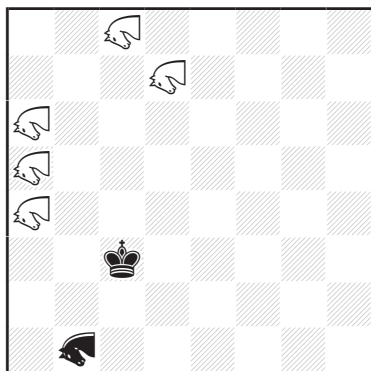
8N & ss#1 (6+8) C+
Cylindre Vertical

9501 - S. Saletić



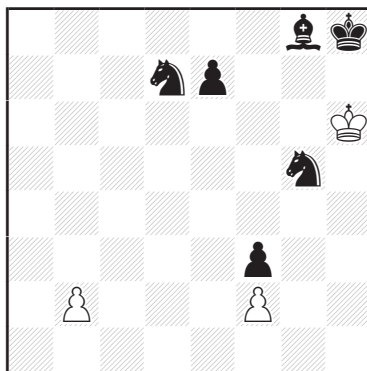
sd#13 (3+5) C+

9502 - V. Kotěšovec



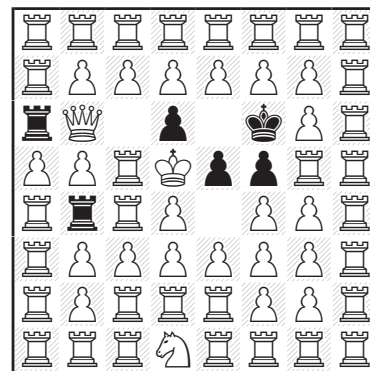
h#15 3.1.1... (5+2) C+
♣♠=Noctambule-Sauteur

9503 - L'. Kekely



pser-s=16 (3+6) C+

9504 - N. Trigoboff



□→ (55+6)
Changement de trait en 2052,5 coups

SOLUTIONS - PHÉNIX 336-337

DEUX-COUPS

9418 - Marjan Kovačević

a) 1. ♖h8! X [2. ♗h4# A] 1... ♜h5 x 2. ♗xh5# B

1. ♘f4? Y [2. ♗h3#] mais 1... g1=♜!

1. ♘g1? Z [2. ♗h3#] mais 1... ♜h5!

b) 1. ♘f4! Y [2. ♗h5# B] 1... ♚h3 y 2. ♗xh3# C
1... éxf4 2. ♚xf4#

1. ♘g1? Z blocus mais 1... d4!

1. ♚h8? X [2. ♗h4, ♗h5#] mais 1... ♚xh3!

c) 1. ♘g1! Z [2. ♗h3# C] 1... ♚h4 z 2. ♗xh4# A

1. ♚h8? X [2. ♗h5#] mais 1... ♚xf2!

1. ♘f4? Y [2. ♗h3, ♗h5#] mais 1... éxf4!

Auteur : Jumeaux Forsberg, pseudo le Grand cyclique (AxB-ByC-CzA), essais cycliques (YZ-ZX-XY) avec six réfutations différentes.

9419 - Givi Mosiashvili

1. ♚b7? [2. ♚a4, ♚ç5, ♚d1, ♘é2# A,B,C,D]

1... ♚d5(♜d5, ♚é4, ♜é4)
2. ♚a4(♚ç5, ♚d1, ♘é2)#

mais 1... ç6!

1. ♚f5? [2. ♚d1, ♘é2# C,D]

1... ♚d5(♜d5, ♜f3)
2. ♚a4 A(♚ç5 B, ♘é2/♘gxf3)#
mais 1... ç5!

1. ♚é6! [2. ♚a4, ♚ç5# A,B]

1... ♚é4(♜é4, ç2) 2. ♚d1 C (♘é2 D, ♚b2)#

Thèmes Barnes (séparation de la menace double d'une phase en des menaces uniques de deux autres phases), Odessa (A,B,C,D sur les clés 1. ♚f5? et 1. ♚é6!), anti-duals (sur 1... ♚d5 et 1... ♜d5 dans 1. ♚f5? et 1... ♚é4 et 1... ♜é4 dans 1. ♚é6!, avec mats Somov B2 sur les défenses de Cavaliers).

9420 - Vasil Dyachuk

1. ♗d1? [2. ♚×é4, ♚×ç4# A,B] mais 1... ♚d4! a

1. ♗f3? [2. ♚×ç4# B] 1... ♚d4 a 2. ♗×é4#
mais 1... ♚çd4!

1. ♘ç6? [2. ♘é7#]

1... ♚d4 a 2. ♚×é4# A changé (2. ♚×ç4? B)

1... d×ç6 2. ♗é6#

mais 1... ♚é3!

1. ♘f3! [2. ♗g8#]

1... ♚d4 a 2. ♚×ç4# B changé (2. ♚×é4? A)

Auteur : Dombrovskis avec double menace, Valve, Herpai (forme en deux phases), mats changés deux fois (sur 1... ♚d4) et anti-dual.

9421 - Sergey I. Tkachenko

1... d×é4 2. ♗xh5#

1. ♘f2? A [2. ♗d3, ♗xh5# B,C] mais 1... ♚xf2!

1. ♗d3? B [2. ♘f2# A]

1... ♜g4 2. ♘xf6# D 1... d×é4 2. ♗h3# changé
mais 1... ♚×é6!

1. ♘xf6! D [2. ♗é5# (2. ♗d3? B, 2. ♗xh5? C)]

1... ♚xh7(♚×é6) 2. ♗d3(♗xh5)# B(C)

Auteur : pseudo Salazar, Urania (♗d3), correction de menace double, mat changé.

9422 - Daniil Yakimovich

1. ♚d5? [2. ♘d6#] mais 1... ♜é8!

1. ♚a4? [2. ♘×ç5# A]

1... ♚d4 x 2. ♘d6# B

1... ♚×a4, ♚b4(♗a3) 2. ♚×d3(♚×ç4)#
mais 1... ♜é6!

1. ♘ç2! [2. ♘d6# B]

1... ♚d4 x 2. ♘×ç5# A

1... ♚×ç2(♗×ç2, d×ç2, ♜é8)

2. ♚×d3(♚é1, d3, ♚é7)#

Auteur : Le Grand (AxB-BxA), sacrifice actif.

9423 - Pavel Murashev

1... ♚f5 a 2. ♚d6# A 1... ♜d4 2. ♚4×é5# X

1. ♘a×ç4? [2. ♚d6, ♘b6# A,B (2. ♚6×é5?)]

1... ♗ç6 2. ♚6×é5# C si 1... ♚×é6 2. ♗×é6#
mais 1... ♗×a6!

1. ♘f3? [2. ♚4×é5# X]

1... ♚×é4 2. ♚d6# A 1... ♜×é4 b 2. ♚×é5# C
mais 1... ♚f5! a

1. ♖d×c4! [2. ♜6×e5# C (2. ♜d6?, ♘b6? A,B)]
 1... ♜f5 a 2. ♘b6# B (2. ♜d6? A)
 1... ♜×e4 2. ♜d6# A (2. ♘b6? B)
 1... ♔×e4 b 2. ♚d3# (1... ♜×e6 2. ♚×e6#)
 Thèmes Rudenko ([A,B#] et 2.A,B#) et double pseudo-thème le Grand, deux clés ampliatives (1. ♘f3? et 1. ♖d×c4!) avec effet Dombrovskis (bC), mats changés (sur a et b) et transférés (sur A et C), thème Shedeï (C), changement de menaces et anti-dual.

9424 - Gerhard Maleika

1. ♚a7! [2. ♘×b7, ♘×g3#]
 1... ♙f4 GK 2. ♜d3# 1... b6 KG 2. ♚d7#
 1... ♜c3 CD 2. d×c3# 1... ♜×e6 DC 2. ♘×e6#
 1... ♜h6(♜c1) 2. ♘×b7(♘×g3)#
 Double échange des effets défensifs GK-KG et CD-DC (la première lettre en gras annule la menace n°1, la seconde lettre en gras la menace n°2) :
 G : une pièce noire ferme la ligne de contrôle d'une pièce blanche
 K : une pièce noire ferme la ligne d'échecs d'une pièce blanche
 C : une pièce noire ouvre la ligne de mouvement d'une pièce noire
 D : une pièce noire gagne l'accès à une case par son coup

TROIS-COUPS

9425 - Antonio Tarnawiecki

1. ♘b7? [2. ♘×d6#] mais 1... ♙b4!
 1. ♜é3! [2. ♜é4 ~ 3. ♘é7#]
 1... ♙×e3 2. ♘b7! [3. ♘×d6#] ♙×f4 3. ♘é7#
 1... g×h4 2. ♙é4+ ♔g4 3. h3#
 Problème logique.

9426 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1. ♚é2? [2. ♚×c4, ♚é8] mais 1... ♜h8!
 1. ♚d3! [2. ♚×c4]
 1... ♜×d3 2. ♔c5 ~ 3. ♘b4#
 1... c×d3 2. ♔×b3 [3. ♘b4#] ♙b5 ~ 3. ♘(×)c7#
 1... ♜h8 2. ♚×d4 [3. ♚b6#] ♙×d4 3. ♘c7#
 Clé de sacrifice suivie dans les deux premières variantes de coups de déblocage royaux. Dans la troisième variante, la Dame se sacrifie à nouveau.

9427 - Gérard Doukhan

& Jean-Marc Loustau

1... ♜b6 2. c×b6 ~ 3. ♘b5#
 1. ♜é1! [2. é5 [3. ♙f2# A] ♜×e5 x 3. ♘×b5# B]
 1... d5 2. c×d6 e.p. [3. ♘×b5# B] ♜é5 x 3. ♙f2# A
 1... ♙h7 2. ♙f2+ A ♔é5 3. ♘×g6#
 1... a×b4 2. ♘×b5+ B ♔c4 3. ♜c1#
 Deux couples de variantes illustrant la **synthèse Adabashev** (deux groupes de variantes, au moins, ont un contenu différent et pourtant un lien entre elles) :
 - la première paire (menace et première variante) présente le thème Le Grand Ax B
 - dans la seconde, les mats A et B de la première paire deviennent les seconds coups tout en donnant des fuites au Roi Noir.

MULTICOUPS

9428 - Petrasin Petrasinović

1. ♜é8+? mais 1... ♔f2!
 1. ♜h8? blocus mais 1... ♔d3!
 1. f5? ♔d3 2. ♙g3 ♔é3 3. ♔c2 ♔é4 4. ♜é8#
 1... ♔é4 2. ♔c2 ♔é3 3. ♙g3 ♔é4 4. ♜é8#
 mais 1... ♔f2!

1. ♜g8! blocus

1... ♔f2 2. ♔d2 ♔f1 3. ♔é3 ♔é1 4. ♜g1#
 1... ♔d3 2. ♜g3+ ♔c4 3. ♙a5 ♔c5 4. ♜c3#
 2... ♔é4 3. ♜d6 ♔×f4 4. ♜é6#
 1... ♔é4 2. ♔c2 ♔é3 3. ♜g2 ♔é4 4. ♜é2#
 Coups précis sur les fuites royales

9429 - Steven Dowd

1. ♔×b2? ♔×é2 2. ♔c2 ♔f2 3. ♙d2 ♔é2 4. ♜g2#
 mais 1... ♔é3!
 1. ♙é6? blocus mais 1... ♔×é2!
 1. ♙d2? A [2. ♙h7 D [3. ♙c2 ♔×é2 4. ♜g2#]
 ♔×é2 3. ♜g2+ ♔d1 4. ♙c2#] mais 1... ♔×é2!
 1. ♙h7! D [2. ♙d2 A [3. ♙c2 C ♔×é2 4. ♜g2# B
 modèle] ♔×é2 3. ♜g2+ B ♔d1 4. ♙c2# C]
 1... ♔×é2 2. ♙c2 C ♔f2 3. ♙d2 A ♔é2
 4. ♜g2# B modèle
 2... ♔é3 3. ♙é1 [4. ♜é4# modèle] ♔é2
 4. ♜é4# modèle
 1... ♔é3 2. ♜g2 B [3. ♘f3 [4. ♙d2# A] ♔f4
 4. ♙d2# et 3. ♘g4+ ♔f4 4. ♙d2#] ♔f4 3. ♘f3
 [4. ♙d2#] ♔é3 4. ♙d2#

- cycle des coups blancs entre la menace et la défense 1... ♖×é2 (ABC - CAB)
- cycle des deuxièmes et quatrièmes coups blancs entre la menace et après les défenses 1... ♖×é2 et 1... ♖é3 (AC - CB - BA)
- échange des deuxièmes et troisièmes coups entre la menace et la défense 1... ♖×é2 (AC - CA)
- échange des deuxièmes et quatrièmes coups entre la menace et la défense 1... ♖é3 (AB - BA)
- échange des troisièmes et quatrièmes coups de la menace (CB - BC).

On peut aussi voir un Reversal-menace entre 1. ♙f2? et 1. ♙h7! .

9430 - Bernard Courthiau

1. ♖a2+!! b×a2 2. ♜×a2 b3 3. ♜8a3 b×a2
4. ♜d3 é×d3 5. ♙×d2 d×é2 6. ♙g6#

Auteur : Pat apparent, double bristol à sacrifice et clé de sacrifice. Joli problème ponctué de sacrifices et coups précis.

ÉTUDES

9431 - Jarl Ulrichsen

Une étude remarquablement utile pour les joueurs sur l'échiquier. Elle regroupe plusieurs manœuvres classiques de la lutte Tour contre Pion et je m'en sers comme support pour les cours, non pas pour trouver toute la suite de gain mais pour faire trouver toutes les réfutations des mauvais coups.

1. ♙h3? ♙d3! 2. ♙g4 ♙é4 3. ♙g5 ♙é5
4. ♙g6 ♙é6 5.h6 ♜g1+ 6. ♙h7 ♙f6 7.b6 ♜b1
8. ♙g8 ♜×b6
1.b6? ♜a5 et 1.h6? ♜a8 2. ♙g3 ♜h8

1. ♙g3 ♙d3 2. ♙f4! (2. ♙g4? ♙é4+ cf. 1. ♙h3?)
2... ♙d4 (2... ♜h1 3. ♙g5 ♙é4 4.b6 ♙é5 5.b7 voir solution)

3.b6!

3. ♙g5? ♙é5 4.b6 ♜g1+ 5. ♙h6 ♙f6 6.b7 ♜b1
3. ♙f5? ♜h1 4. ♙g6 ♙é5 5.h6 ♙é6 6.h7 ♜g1+
7. ♙h6 ♙f7 8.h8=♖+ ♙f6
3.h6? ♜h1 4. ♙g5 ♙é5 5. ♙g6 ♙é6 6. ♙g7 ♙é7
7.h7 ♜g1+ 8. ♙h6 ♙f7!

3... ♜f1+ 4. ♙g5 ♙é5 5.b7 (5. ♙g6? ♜g1+
6. ♙f7 ♙f5 7.h6 ♜d1!! 8. ♙é7 ♙g6!)

5... ♜g1+

5... ♜b1 6.h6! (et non pas 6. ♙g6? ♙f4! 7.h6
♜b6+ 8. ♙g7 {ou 8. ♙h5 ♜×b7 9. ♙g6 ♜b6+
10. ♙g7 ♙g5}, 8... ♙g5 9.h7 ♜×b7+ 10. ♙g8

♙g6), 6... ♜g1+ 7. ♙h4! (7. ♙h5? ♙f5),
7... ♜g8 8.h7 ♜b8 9. ♙g5 ♙é6 10. ♙g6 et les
Blancs annulent.

6. ♙h6 ♜b1 7. ♙g5 (7. ♙g6? ♙f4! 8.h6 ♜b6+
9. ♙g7 ♙g5 10.h7 ♜×b7+ 11. ♙g8 ♙g6+)
7... ♙é6 8. ♙g6 (8.h6? ♙f7)
8... ♙é7 9. ♙g7 (9.h6? ♙f8 10.h7 ♜b6+
11. ♙f5 ♙g7)
9... ♜×b7 10.h6 ♙é6+ 11. ♙g6! (11. ♙g8? ♙f6)
11... ♜b1 12. ♙g7 (12.h7? ♜g1+ 13. ♙h6 ♙f7
14.h8=♖+ ♙f6+)
12... ♜g1+ 13. ♙f8! nulle

9432 - Paul Răican

1) il existe beaucoup d'études avec ♙+♖/♜,
dont beaucoup de Vandecasteele dans Schaakstudiepsinsels,

2) ce type d'études doit en général présenter un motif original, un mat surprenant par exemple, depuis que les tablebases permettent de connaître la vérité sur les positions de six et sept pièces,

3) il ne doit pas y avoir trop de variantes pour les Noirs, et cette étude est très bien sur ce point, la solution est claire,

4) on ne peut accepter les duals sauf si c'est une perte de temps évidente qui force à retomber rapidement dans la ligne principale. C'est bien le cas de 3. ♙é2, de 3. ♙d4 et de 7. ♙b2.

Cette étude a donc un intérêt pédagogique pour le joueur sur l'échiquier en illustrant les méthodes employées dans ce type d'enfermement.

1. ♙b4? ♜d2!

1. ♙d4? ♜a3! 2. ♙ç5 ♜ç2!

1. ♙f3? le plus simple est 1... ♜d2 2. ♙g2 h5

3. ♙d4 h4 4. ♙d3 h3=

1. ♙é2! ♜ç3 (1... ♜d2 2. ♙d4 [3. ♖ç5], 2... ♜b3+
3. ♙ç3 ♜a5 4. ♙f3)

2. ♙f3 ♜b1 (2... ♜a4+ 3. ♙b5 ; 2...h5 3. ♙b4
♜b1 {3... ♜a2+ 4. ♙b3 ♜ç1+ 5. ♙ç2} 4. ♙é2 h4
5. ♖ç5! h3 6. ♖é4 h2 7. ♙f3+)

3. ♙b4! [menace ♖ç5-♖é4 puis ♙b3-♙b2 ou
♖ç5-♖b3 puis ♙é4]

3. ♙d4?! n'est qu'une perte de temps : 3... ♜a3
4. ♙é4! ♜b5+ 5. ♙ç5 ♜ç3 6. ♙f3 et texte au deuxième coup ; 3. ♙é2?! n'est aussi qu'une perte de temps : 3... ♜ç3 4. ♙f3 ♜b1 5. ♙b4 et texte au troisième coup.

3... ♜d2 (3... ♙g7 4. ♖ç5! ♙f6 5. ♖b3!)

4. ♙g2 ♙g7 5. ♖ç7! (il faut contrôler b5)

5... ♖f6 6. ♔c3 ♜b1+ 7. ♔c2!

7. ♔b2 n'est qu'une perte de temps 7... ♜d2

8. ♔c3 ♜b1+ 9. ♔c2 et texte au septième coup

7... ♜a3+ 8. ♔b3 (d'où l'utilité de 5. ♔c7)

8... ♜b1 9. ♔b5 ♜d2+ 10. ♔c3 ♜b1+ 11. ♔c2
et gain avec le thème de la domination.

9433 - Michal Hlinka & L'ubos Kekely

Une étude humaine avec de nombreuses finesses qui aurait sa place dans un tournoi de solutions en salle.

1. ♖h3? ♜h7 2. ♖d3 ♖é5+ 3. ♔×h4 ♖d5 -+

1.h6! (si on autorise ... ♜h7, au mieux les Blancs prendront les Pions h et d au prix de l'échange des Tours et les Noirs gagneront la finale ♔/♜+ ♜g)

1... ♔×h6+ 2. ♔f5! (2. ♔×h6? ♜g8 3. ♔g6 ♖é6+ 4. ♔g5 ♜f7 5. ♔×h4 ♜f6 6. ♔g4 ♔é5+)

2... ♖é3 3. ♖a4 ♖d3 (3... d3 4. ♖×h4 ♜g7

5. ♖h1= on voit que si les Noirs avaient un Pion g au lieu du Pion h, ils gagneraient facilement.)

4. ♔g6! ♖g3+ 5. ♔×h6 d3 (5... h3 6. ♖×d4 h2 7. ♖d1 ♜g8 {7... ♖g1 8. ♖d8+ ♖g8 9. ♖d1=}, 8. ♖h1 ♖g2 9. ♔h5)

6. ♖×h4 ♔g8 (6... d2 7. ♖d4 comme dans la suite)

7. ♖f4! (7. ♖d4? ♜f7 8. ♔h5 ♔é6 9. ♔h4 ♔é5 10. ♖d8 ♖é3+)

7... d2 8. ♖d4 ♖g2 (la vraie raison du coup très fin qui suit n'est pas aussi évidente que ce que l'on peut croire. Analysons cette position : pour annuler, le Roi blanc doit atteindre f3 alors que pour gagner le Roi noir doit atteindre é4. Avec la Tour

noire en g2, le Roi blanc va devoir parcourir les deux côtés du triangle (h6→h3→f3) alors que le Roi noir peut venir directement en é4. On peut donc penser que ♖d7 qui force ♔g8→é8→é4 gagne un temps, mais il n'en est rien car si la nouvelle marche du Roi noir fait deux coups de plus, les Blancs perdent deux temps en jouant ♖d7 puis en la poussant lorsqu'elle est en prise. En fait, la vraie idée de cette manœuvre est de déplacer «gratuitement» la Tour de d4 en d3. Comment jouer ♖d4-d3 gratuitement ? En jouant ♖d7! Plaisant)

9. ♖d7!! (9. ♔h5? ♜f7 10. ♔h4 ♔é6 11. ♔h3 ♔é5!! 12. ♖d8 ♖é2+)

9... ♔f8 10. ♔h5 ♔é8 11. ♖d3! (11. ♖d4? ♔é7 12. ♔h4 ♔é6 13. ♔h3 ♔é5! 14. ♖d8 ♖é2+)

11... ♔f7 12. ♔h4 ♔f6 (plus malin que 12... ♔é6) 13. ♔h3 ♖é2 14. ♔g4!! (14. ♔g3? ♖é3+!-+)

14... ♔é5 15. ♔f3 nulle

9434 - Michael Pasman

Une étude très difficile car le jeu blanc nécessite beaucoup de précision mais les réfutations des mauvaises pistes sont également complexes !

1. ♖×a1+ ♔d2 2. ♖a2+ ♔é3 3. a7 ♜c6+ -+

1.a7?! ♜c6+ 2. ♔c3 ♜b1 3. ♖×a1+ ♔×a1

4.a8= ♖+ ♔b1-+ 5. ♔d2 ♖c1 6. ♖é8 é1= ♖+

1. ♔c3! ♔b1 2. ♖b4+ ♔c1 (2... ♔a2

3. ♖a4+ ♔b1 4. ♖b4+)

3. ♖a4 ♜c2 (3... ♜b3 4.a7 ♖d1 5. ♔×b3 é1= ♖?)

6. ♖a1+ ♔d2 7. ♖×d1+ ♖×d1+ 8. ♔×d1+)

4. ♔d3+ (4.a7? ♖d1 5. ♖é4 ♜d7 6.a8= ♖ ♜f6

7. ♖é5 ♜d5+ 8. ♔b3 ♖d4!!-+ [9... ♖b4+

10. ♔a2 ♖b2#])

4... ♔b1 5.a7 (5. ♔×é1 f2 6. ♔×c2 é1= ♖+

7. ♔b3 ♖é6+ -+)

5... ♜c6 (5... ♖d1 6.a×b8= ♖ ♖×d3+

7. ♔×d3 é1= ♖ 8. ♖×b6+ =)

6. ♖a2! (6.a8= ♖? ♖c1! 7. ♖é8 f2 8. ♖×é2

{8. ♔×f2 é1= ♖+}, 8... ♜2d4+ 9. ♔×c1 ♜×é2+

10. ♔×é2 f1= ♖-+)

6... ♜×a7 7. ♖b2+ ♔a1 8. ♔×c2 (les Noirs ont été obligés de donner leur Cavalier, mais ils vont en faire un autre)

8... f2 (8... ♜c6 9. ♖×b6 ♜d4+ 10. ♔c3 f2

{10... ♖c1+ 11. ♔×d4}, 11. ♖a6+ ♔b1 12. ♖b6+)

9. ♖×b6 ♖c1+ 10. ♔×c1 é1= ♜+! (Phénix)

11. ♔c3 f1= ♖ 12. ♔b3+ ♔a2 13. ♔c1+ ♔a3

14. ♖b3+ ♔a4 15. ♖b4+ ♔a5 16. ♔b3+ ♔a6

17. ♔c5+ échec perpétuel, nulle.

9435 - Leonid Topko

Saluons le retour dans nos colonnes de Leonid Topko que nous sommes heureux de savoir toujours actif. Ceci pourrait être présenté comme un mat en huit coups, mais en fait c'est une manœuvre logique qui peut tout aussi bien relever du domaine de l'étude, type de composition dont l'auteur est coutumier.

1. ♖c6+ ♔×f7 (1... ♔d5 2. ♖d2# ; 1... ♔f5

2. ♖f2+ ♔g4 3. ♖×g6+ ♔h3 4. ♔g5+ ♔g3

5. ♔×é4+)

2.h×g6+ ♔g8! (les deux premiers coups semblent faciles et sont très rassurants, mais... et maintenant ? 2... ♔é8 3. ♖×b2 ♖h2+ 4. ♖×h2)

3. ♖d6!! (3. ♖×b2? ♖h2+ 4. ♖×h2 a1= ♖)

3... é×d6 4. ♖×b2 ♔f8 5. ♔×d6 ♖h2+

6. ♖×h2 gain

9436 - Can Aydinoglu

Saluons l'arrivée dans nos colonnes d'un nouvel auteur. Une étude sans vraiment de manœuvre étonnante, ni de coup remarquable, mais il faut encourager les bonnes volontés.

1. ♖×b3+ ♜h7 2. ♜f1 g×f6 3. ♖×a2
(3. ♜×f2 a1=♚-+), 3... ♖a7=
1.f×é7 ♜×é7 (1...b×ç2 2.é8=♚++-)
2. ♖×g6 (2. ♖×b3+ ♜h7 3. ♖×a2 ♜é5
4. ♜d1 ♜×g5 [5... ♜h5#] 5. ♜d5=)
2... ♜f7 (2... ♜ç7 3. ♜×ç7 ♖g1+ 4. ♜h1+-
4. ♜×g1?? a1=♚+= ; 2...a1=♚?? 3. ♜ç8+ ♜é8
4. ♜×é8# ; 2... ♖g1+ 3. ♜×g1 ♜ç7 4. ♜é1)
3. ♖×f7+ ♜×f7 4.a7
(4. ♜f1 ♜é6 5. ♜×f2 a1=♚-+)
4... ♖×a7 5. ♜ç7+ ♜é6 6. ♜×a7 gain

RÉTROS

9437 - Andrey Frolkin & Jeff Coakley

a) Les Rois sont M et x ou X et m.

EU ≠ Pion, puisqu'on les trouve en première et huitième rangée.

(M/m) est attaqué par (e/E) orthogonalement (a3), diagonalement (g8) et par mouvement de Cavalier (f6).

(M/m) est attaqué par (u/U) orthogonalement (b8), diagonalement (ç6) et par mouvement de Cavalier (ç1).

(X/x) est attaqué par (e/E) orthogonalement (g8), diagonalement (f6) et par mouvement de Cavalier (f1).

(X/x) est attaqué par (u/U) orthogonalement (h4), diagonalement (b8) et par mouvement de Cavalier (ç6).

Quelque soit la lettre et la couleur assignées à chaque Roi, un des Rois est en échec double par E et U.

EU≠Dame : échecs multiples impossibles.

EU≠Cavalier : il y aurait un échec double illégal.

Donc l'échec double a été donné avec une Tour et un Fou.

Cela ne peut se produire ici qu'avec l'aide d'une prise en passant :

- sur f3 si M=Roi blanc - sur ç3 si X=Roi blanc

EU=(Tour-Fou)

A=Pion

Majuscules=Blancs

J≠Dame : échec impossible depuis a7 ou h3.

Donc J=Cavalier.

MX=(Roi-Dame)

Il y a maintenant deux façons d'assigner les lettres pour Roi, Dame, Tour et Fou.

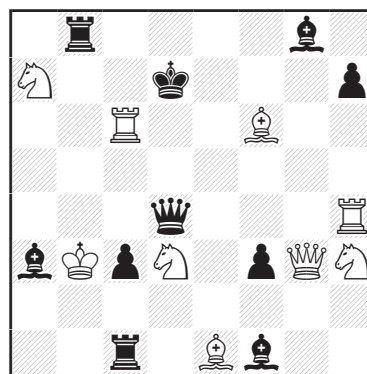
1) M=♚, X=♛, U=♜, E=♞, dernier coup :

1...b4×ç3 e.p.++

2) X=♚, M=♛, E=♜, U=♞, dernier coup :

1...g4×f3 e.p.++

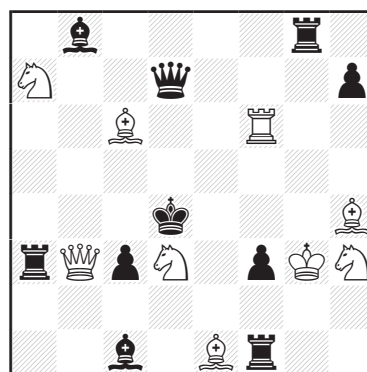
Mais la seconde position (X=Roi) est illégale, car le coup précédent des Blancs aurait dû être 2...f2-f4 et le Roi noir serait alors en échec impossible par le Fou b8. En effet, il n'y aurait pas d'échec à la découverte possible avec le Roi par ...♚é5-d4+, car le Roi noir serait alors en échec double impossible par la Tour blanche é1 et le Cavalier blanc d3. Avec la solution (1), avant 1.ç2-ç4, l'échec à la découverte du Roi par ...♚é6-d7+ est possible.



dernier coup : 1...b4×ç3 e.p.++

b) L'analyse est la même jusqu'à l'assignation des lettres (MX)(EU) pour (Roi, Dame)(Tour, Fou). Avec M=♚, dans la position précédant le rétro-coup ...2.ç2-ç4, les Blancs sont en échec impossible par le Fou g8. Il n'est pas possible de découvrir cet échec par ...♚é6-d7+ parce que le Roi noir en é6 serait alors en échec double impossible par deux Tours (é1 et ç6).

Dans la solution (2) de l'analyse de a), et avant ...1.f2-f4, l'échec à la découverte par ...♚é5-d4+ et maintenant possible.



dernier coup : 1...g4×f3 e.p.++

9438 - Pascal Wassong

Les captures noires sont a3×b2, d3×é2 et h7×g6. Les captures blanches sont ç×b, f×é, g×h et une pièce en g4 par la Dame blanche au dernier coup. Ces captures impliquent la promotion du Pion noir ç ainsi que celle du Pion blanc d.

Le Pion noir g6 ne peut pas retourner en h7 avant le retour de la Tour noire h8. Pour ouvrir la cage, il faut reprendre d3×é2, donc dépromouvoir le Pion blanc d et le retourner en d2.

Ce retour bloque le Fou blanc ç1 sur sa case initiale, et implique donc aussi la dépromotion préalable du Pion noir ç.

Reprendre ♖h3×Xg4+ au dernier coup bloque complètement la cage. Au dernier coup, il faut donc reprendre ♖h5×♜g4+. Les Noirs reprennent ensuite b3×♞a2. Ce Cavalier blanc décapturé ne va pas immédiatement se dépromouvoir en d8. Il doit d'abord remplacer le Cavalier noir en g4, ce qui est possible en mettant la Tour noire g3 en h3. Ce Cavalier noir va ensuite se dépromouvoir en ç1, les Blancs reprennent ensuite ç3×♞b4. Ce Cavalier noir décapturé va remplacer le Cavalier blanc g4, ce qui est possible en jouant dans la cage ♜h3-g3, ♜h4-h3 et ♖h5-h4. Le Cavalier blanc ainsi libéré peut maintenant se dépromouvoir en d8. Il faut évidemment aussi rentrer la Tour blanche d6 dans son coin d'origine.

Rétro : 1. ♖h5×♜g4+ b3×♞a2 2. ♕d2-ç1 ♜h3-g3 3. ♕é1-d2 ♜g3-h3 4. ♞ç3-a2 ♜h3-h4 5. ♞d5-ç3 ♜h4-h3 6. ♕ç3-é1 ♜h3-g3 7. ♞f6-d5 ♜é5-g4 8. ♞g4-f6+ ♜g3-h3 9. ♜d6-é6 ♜h3-h4 10. ♜d1-d6 ♜d3-é5 11. ♕é1-ç3 ♜ç1-d3 12. ♕d2-é1 ç2-ç1=♞ 13. ♜a1-d1 ç3-ç2 14. ♕ç1-d2 ç4-ç3 15. ç3×♞b4 ♜ç6-b4 16. ♖h4-h5 ♜é5-ç6 17. ♞f6-g4 ♜g4-é5+ 18. ♞d7-f6 b4-b3 19. ♖h5-h4 ♜h4-h3 20. ♞b8-d7 ♜h3-h4 21. ♞ç6-b8 ♜h4-h3 22. ♞d8-ç6 ♜h3-g3 23. d7-d8=♞ ♜g3-h3 24. d6-d7 ♜h3-h4 25. d5-d6 ♜h4-h3 26. d4-d5 ♜h3-g3 27. d2-d4 d3×♞é2 28. ç2-ç3

9439 - Dmitry Baibikov & Thomas Volet

La seule capture blanche a été é6×♜f7. Les Pions blancs ç et d ont donc avancé dans l'axe, ce qui impose deux captures par Pions noirs supplémentaires.

Captures par Pions noirs : a×b→b3, ç×d et d×ç

Le Roi noir est immobile et seul le Cavalier noir

peut s'échapper de la cage.

Le cage ne s'ouvrira que par é6×♜f7 après le retour du Pion noir é en é7. Cela impose d'avoir ramené le Fou noir en f8 et la Tour noire dans le coin Nord-Est. Quatre tempos de Pion blanc seront nécessaires (3+1).

Rétro :

1... ♜b6-a8 2. h5-h6 ♜ç8-ç7 3. ♕ç7-d8 ♜f8-ç8 4. ♕d8-ç7 ♕ç7-b8 5. h4-h5 ♜a4-b6 6. h3-h4 ♕b6-ç7 7. ♕ç7-d8 ♜a8-f8 8. ♕b8-ç7 ♖ç8-g8 9. ♕ç7-b8 ♖b8-ç8 10. ♕d8-ç7 ♜g8-h8 11. ♕ç7-d8 ♜ç8-g8 12. ♕d8-ç7 ♜b2-a4 13. ♕é8-é7 ♜d3-b2 14. ♕f8-é8 ♜f4-d3 15. ♕g8-f8 ♜g6-f4 16. ♕h8-g8 ♜f8-g6+ 17. ♕ç7-d8 ♜é8-ç8 18. ♕d8-ç7 ♖ç8-b8 19. ♕ç7-d8 ♖d8-ç8 20. ♕b8-ç7 ♖ç8-d8 21. ♕g8-h8 ♕d8-b6 22. ♕h8-g8 ♖ç7-ç8 23. ♕g8-h8 ♖b6-ç7 24. ♕h8-g8 ♕é7-d8 25. ♕g8-h8 ♜ç8-é8 26. ♕h8-g8 ♕d8-é7 27. ♕g8-h8 ♜g6-f8 28. ♕f8-g8 ♜h4-g6+ 29. ♕é8-f8 ♜f5-h4 30. ♕f8-é8 ♜h6-f5 31. ♕é7-f8 ♕ç7-d8+ 32. h2-h3 ♜h8-ç8 33. ♕é8-é7 ♜g8-h6+ 34. ♕f8-é8 ♕d8-ç7 35. ♕ç7-b8 ♜ç8-a8 36. ♕b8-ç7 ♜ç7-ç8 37. ♕é8-f8 ♕é7-d8 38. ♕d8-é8 ♕f8-é7+ 39. ♕é8-d8 é7-é6 40. é6×♜f7 ♜g5-f7 41. ♕f7-é8 ♜f3-g5+ 42. é5-é6 ♜d2-f3 43. ♕~ etc...

9440 - Paul Răican

1. ♞f3 ♜ç6 2. ♞é5 ♜×é5(♞ç6) 3. ♞×d8(♖ç6,-♞d8) ♖×ç2(♕ç6) 4. ç×d7(♜ç6)+ ♖d8 5. d×ç8=♞(♕d7) ♕d5 6. ♞h3 ♖×d1(♖ç2,-♖d1) 7. ♞g1

Pronkin du Cavalier blanc g1 en 6,5 coups (peut-être le plus court).

9441 - Pierre Tritten

1. ♞f3 é5 2. ♞×é5 ♕d6 3. ♞×d7 ♕×h2 4. ♞×b8 ♕h3 5. ♞f3 ♕×g2 6. ♜g1 ♕×g1 7. ♞×g1 ♕h3
Répétition d'un coup blanc (♞f3) et d'un coup noir (♕h3). Retour du Cavalier blanc sur sa case d'origine (ne peut se faire que par capture).

9442 - Michel Caillaud

La présence en unique exemplaire au diagramme de pièces présentes en double exemplaire dans la position initiale implique une promotion en Breton Adverse (2+1-2=1!).

Ainsi, la Tour noire h8, le Fou blanc f1 et le Cavalier blanc g1 présents sans leur compagnon d'origine impliquent des promotions en Tour noire, Fou blanc et Cavalier blanc.

Les Pions n'ayant pas un accès direct à la promotion, la première promotion nécessite la capture de la Dame noire d'origine.

Le Pion noir manquant restant n'a pu être capturé en tant que Pion (il ne resterait que cinq Pions noirs), donc il a été promu et capturé sans que sa capture ne s'accompagne d'une autre disparition. Une pièce promue en unique exemplaire, après disparition de la (des) pièce(s) d'origine est la seule dont la capture n'entraîne pas d'autre disparition. Comme la Tour noire h8 est d'origine, une promotion en Dame noire est la seule possibilité.

1.ç4 d5 2.ç5 ♔d7 3.ç6+ ♔d6 4.b4 ♔d7
5.ç×d7 ♜ç6 6.d8=♔ ♜×d8(-♔ç1) 7.♔ç1 ç5
8.♔d1 ç4 9.♔ç2 ç3 10.♔b3 ç2 11.♔é1 ç1=♔
12.b5 ♔ç6 13.b×ç6 b5 14.h4 b4 15.♔a4 b3
16.♔h3 b2 17.♔b3 ♔h3 18.ç7 ♜é6
19.ç8=♜+ ♔×ç8(-♜b1) 20.♔b5 b1=♔
21.♔b×b1(-♔ç8)

Allumwandlung : trois promotions Schnoebelen et une promotion Ceriani-Frolkin.

C+ Jacobi 0.7.5 en 1'40'' avec les contraintes suivantes :

constraints ♔d1(2) ♔h1(3) ♔b2>b4~(5)
♔ç2>ç4~(5) ♔d8(1) ♔b7(5) ♔ç7(5)

À noter que ce problème est une correction du 8342* Phénix 290-291 (nov.-déc. 2018).

La nouvelle matrice étant assez différente de celle d'origine, il nous a semblé nécessaire de republier cette version.

AIDÉS

9443 - Nicolae Popa

1.♜×ç4 ♔ç8 2.♜é3 ♜é5# (2...♜ç5? 3.♔×ç3!)
1.♜×d4 ♔h8 2.♜é2 ♜ç5# (2...♜é5? 3.♔×ç3!)
Antidual sur le coup matant, manœuvres noires en écho. Switchbacks des Cavaliers noirs pour des auto-blocages.

9444 - Victor Sizonenko

1.♜d×ç6 ♔a3 2.♔d4 ♔d3#
1.♜é×ç6 ♔é7 2.♔é5 ♔h5#

Mats modèles par clouage en écho.

9445 - Dmitry Grinchenko

a) 1.♔×d4+ ♜ç4+ 2.♔ç5 é×d4#
b) 1.♜é6 é5+ 2.♔×d5 é4#
c) 1.♔ç5 d×ç5+ 2.♔é5 é×f4#

Trois mats modèles par trois coups différents du Pion é3.

9446 - Christer Jonsson

1... ♔f3 2.♜b×ç5 ♔×ç5 3.♔é5 ♔f5#
1... ♔f4 2.♔d4 ♜b3+ 3.♔×ç3 ♔d2#
1...h×g3 2.♔×d6 ♔d3+ 3.♔é5 ♜d7#
Zilahi cyclique et les trois mats sont modèles.

9447 - Michel Caillaud

1.♔d4 A ♔f3 2.♜d6 B ♔×a8 3.♔b6 C ♜a6#
1.♔d4 ♔d1 2.♔ç3 ♔a4 3.♔d4 A ♜a2#
1.♔d6 ♔é6 2.♔é7 ♔f7 3.♜d6 B ♜d5#
1.♔b6 ♔×d7 2.♔a7 ♔ç8 3.♔b6 C ♜ç6#

Sur le thème du 8^{ème} Concours Azzemour. Les coups noirs thématiques sont tous des obstructions, les coups du Fou blanc sont distincts et mènent à quatre mats modèles différents du Cavalier.

9448 - Abdelaziz Onkoud

1.♔bf5 ♔a6 2.♔×f7+ ♜×f7 3.♜g2 ♜é5#
1.♔gç5 ♔g8 2.♔×ç6+ ♜×ç6 3.♜f2 ♜d4#
Création de batteries blanches ♔/♔-♜, échange de fonctions du Fou blanc et de la Tour blanche, auto-blocages noirs, deux mats modèles, contrôles de é2 et g4 (soit par le Cavalier libérant la batterie, soit par la pièce blanche thématique ne faisant pas partie de la batterie), écho Diagonal/Orthogonal.

9449 - Ivan Bryukhanov

a) 1.♔ç5 ♔a5 2.♔b4 ♔×b5+
3.♔a3 ♔ç1 4.♔a2 ♔a5#
b) 1.♔b6 ♔a1 2.♔a2+ ♔ç2
3.♔a5 ♔ç3 4.♔a4 ♔×a2#

Mats idéaux en écho, thème **Kozhakin** (*premier et dernier coup blanc joués sur la même case*) dans a) et **Maslar** (*une pièce blanche A traverse une case x ; une pièce noire B joue sur x ; le Roi noir s'auto-cloue. A mate en capturant B*) dans b).

9450 - Nicolae Popa

1.♔fd1 ♔h5 2.♔ld4 é×d4
3.♔d5 ♔d3 4.♜é6 ♔f3#
1.♔f5 ♔×b7 2.♔f4 é×f4
3.♔f6 ♔f3 4.♜é6 ♔é4#

Sacrifices de la Tour noire, mats en écho.

9451 - Zlatko Mihajloski

1. ♖h4! ♙d7! (1... ♖d8? ... 4... ♖é8 5. ♜×é8!)
2. ♜g4 ♙ç4 3. ♜f6+ ♙ç5 4. ♖hf4 ♖é7#
1. ♖ff4! ♖d1! 2. ♖fç4+ ♙d2
3. ♙d4 ♙é2+ 4. ♙ç3 ♖d3#

Indien noir/blanc (une pièce noire/blanche effectue un coup critique par rapport à une case sur laquelle une autre pièce noire/blanche vient d'abord l'intercepter, puis lui réouvre la ligne), par la Tour ç4 dans la solution I et la Tour blanche dans la solution II.

9452 - Miroslav Svitek

a) 1. ♜a3 h×g3 2. ♜ç4 g×h4 3. ♜é5 g4 4. ♜g6 g5#
b) 1. ♙f6 ♜a3 2. ♙g7 ♜ç4
3. ♙h8 ♜é5 4. ♙g7 ♜g6#

Jumeaux chromatiques avec une idée intéressante et amusante : parcours identique du Cavalier thématique : noir dans a), il doit autobloquer la case g6 en évitant de passer par d2 ou ç3 (ce qui donnerait échec au Roi blanc) et blanc dans b), parcours le plus rapide pour accéder à la case g6 de mat.

9453 - Zlatko Mihajloski

1. ♙a8! ♙g2 2. ♖b7 ♙ç6
3. ♙a6 ♙d5 4. ♖a7 ♙ç4 5. ♙b7 ♙b5#
Bristol noir (♙-♖) et Bristol bicolores (♙-♙ et ♖-♙), consécutifs entre eux (Loshinsky) et mat modèle. L'auteur voit un Indien bicolore que ne voit pas WinChloe.

9454 - Sébastien Luce

1...b4 2. ♙g8 b5 3. ♙d6 b6
4. ♙ç7 b×ç7 5. ♙f5 ç8=♖ 6. ♙fh7 ♖ç3#
Deux Fous noirs sont utilisés dans le bon timing pour auto-bloquer en g8 et h7, le troisième permettant d'éviter l'obstacle du Roi blanc et promouvoir en ç8 après un Excelsior.

9455 - Sébastien Luce

1...f4 2. ♜é3 f5 3. ♜fd5 f6
4. ♜é5 f7 5. é1=♜ f8=♜ 6. ♜1d3 ♜é6#
Trois Cavaliers noirs se regroupent autour de leur Roi, puis un quatrième de promotion. Le Roi noir est maté par un Cavalier après un Excelsior.

9456 - Michal Dragoun

1... ♙×ç4 2. ♙b3 ♙×d3 3. ♙d5 ♙×é4 4. ♙ç4 ♙f3 5. ♙d3 ♙d1 6. ♙é4 ♙ç2#
Échange de place des Fous blanc et noir et thème

Kniest (un camp capture sur la case (ici é4) où le Roi adverse sera maté).

9457 - Nicolae Popa

1... ♙ç8! 2. ♜d6+ ♙b8 3. ♜é4 f×é4 4. ♙d6 é×f5
5. ♙é7 f6+ 6. ♙é8! f7+ 7. ♙d8 f8=♖#
Tempos du Roi blanc (1... ♙ç8!) et du Roi noir (6. ♙é8!).

9458 - Zlatko Mihajloski

1. ♜h6! ♙d1!! 2. ♖h8+ ♙g6
3. ♙é4 ♙h5 4. ♙f5 ♙h4 5. ♙g6 ♙h5+
6. ♙h7 ♙g5 7. ♜g8 ♙g6#
1. ♜h6! a pour objectif de fermer préventivement la ligne h8-h5 (les cases h5 puis h4 étant les seules disponibles au Roi blanc pour laisser l'accès au Roi noir à g6) et 1... ♙d1!! est la seule case sur laquelle le Fou blanc n'embêtera pas le Roi noir. En outre, on a 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 reviens sur x) doublé : noir (♜-♖) et blanc (♙-♙) ; ce-rise sur le gâteau, le mat est idéal. Miniature.

9459 - Sébastien Luce

1. ç1=♜ ♙b1 2. ♜b3 a×b3 3. h1=♙ b×ç4
4. ♙d5 ç×d5 5. fl=♙ d×é6 6. ♙ç4 é7
7. ♙g8 é×f8=♜#
Excelsior blanc aidé par le sacrifice d'un Fou noir de promotion. Une nouvelle promotion en Fou noir survient (Phénix). Elle servira cette fois à auto-bloquer en g8. La série commence par une promotion en Cavalier noir et se termine par une promotion matante en Cavalier blanc.

9460 - Sergiy I. Tkachenko,

Andrey Frolkin & Leonid Lyubashevsky

1. é1=♖+ ♙g2! 2. é2 ♙f2 3. ç1=♜ ♙×é1
4. ç2 ♙d2 5. ♙ç4 ♙×ç1 6. ♙b2+ ♙×b2
7. ♙b3 a×b3#
Thème des **promotions Schnoebelen** (une pièce promue, qui n'a pas rejoué après sa promotion, est capturée sur sa case de promotion) doublées ; les auteurs indiquent que ce thème des promotions Schnoebelen est très rare en aidé et justifié par le trajet difficile du Roi blanc pour traverser tout l'échiquier. On peut aussi noter un tempo du Roi blanc.

INVERSES

9461 - Gennady Kozyura

1... ♖×é2 2. ♖b3+ ♔×ç5
3. ♖g5+ ♔ç6 4. ♖×ç3+ ♗×ç3#
1... ♗h3 2. ♗f4+ ♗×f4
3. ♖é5+ ♔×é5 4. ♖d7 é2#

1. ♖b4? blocus
1... ♗×é2 2. ♖b3+ ♔×ç5
3. ♖g5+ ♔ç6 4. ♖×ç3+ ♗×ç3#
1... ♗f3 2. ♖é5+ ♗×é5
3. ♗ç4+ ♗×ç4 4. ♗×é3+ ♗×é3#
mais 1... ♗h3!

1. ♖b6! blocus
1... ♗×é2 2. ♖b3+ ♔×ç5
3. ♖g5+ ♔ç6 4. ♖×ç3+ ♗×ç3#
1... ♗f3 2. ♖é5+ ♗×é5
3. ♗ç4+ ♗×ç4 4. ♗×é3+ ♗×é3#
1... ♗h3 2. ♗f4+ ♗×f4 3. ♖d7+ ♔é5 4. ♖f6 é2#
Trois mats modèles avec Roi blanc statique et trois phases de jeu avec de légers changements.

9462 - Alexander Fica & Jiri Jelinek

a) 1. ♗f7! a6 2. ♖b4 ♔d3 3. ♖4f3+ ♔é4
4. ♖ç4+ ♖d4 5. ♖a4 ♖×ç4#
b) 1. ♗b1! a6 2. ♗b5 a×b5 3. ♗f5 b4
4. ♖b1 b×a3 5. ♗a1 a2#

Les auteurs poursuivent leurs travaux avec des mats modèles présentés en jumeaux. Dans les deux problèmes de cette série, le discriminant déplace le Roi blanc. Dans celui-ci, les deux pièces noires échangent leur rôles : une contrôle le champ royal et l'autre mate.

9463 - Alexander Fica & Jiri Jelinek

a) 1. ç7! ♔b6 2. ç8=♗+ ♔ç5 3. ♖a5+ ♔b4
4. ♗a2+ ♔×a5 5. ♗b3+ ♗×b3#
b) 1. ♗d3! ♔b6 2. ♖b7+ ♔ç5 3. ♗çé4+ ♔d5
4. ♖d7+ ♔é5 5. ♗f3+ ♗×f3#

Et dans celui-là, le Fou contrôle le champ royal et le Cavalier noir mate dans les deux jumeaux.

9464 - Zdeněk Libiš

1. ♗d8! blocus
1... ♗×b6 2. a×b6 a5 3. ♖h3 a4
4. ♖f6+ ♖f5 5. ♗×a4 ♖×f6#
1... ♗b8 2. ♖×é5+ ♗×é5 3. ♖f6+ ♗×f6
4. ♗d3+ ♔f5 5. ♖g5+ ♗×g5#

Deux mats modèles. La pièce noire qui mate dans une variante est capturée dans l'autre. C'est le thème Svoboda, équivalent en inverse du thème Zilahi en aidé.

9465 - Gennady Kozyura & Valery Kopil

1. ♖b5? é×d5 2. ♖d4 ♔a2, ♔a3 3. ♖a4+ ♔b2
4. ♖f2+ ♔ç3 5. ♖ç2+ b×ç2+ 6. ♗ç1 ♗b2#
mais 1...é5!

1. ♗é4? é5 2. ♖é4 é×f4 3. ♗h1 f3 4. ♖d2+ ♔b1
5. ♗ç3+ ♗×ç3 6. ♖ç2+ b×ç2#
mais 1...é×d5!

1. ♖ff4! blocus
1...é5 2. ♗é4 é×f4 3. ♗h1! f3 4. ♖d2+ ♔b1
5. ♗ç3+ ♗×ç3 6. ♖ç2+ b×ç2#
1...é×d5 2. ♖×d5 ♔ç3 3. ♖f3+ ♔b2
4. ♖f2+ ♔ç3 5. ♖ç2+ b×ç2+ 6. ♗ç1 ♗b2#

Deux mats modèles, aussi trouvés dans les essais avec des jeux légèrement différents.

9466 - Jacques Rotenberg

& Bernard Courthiau

Pour se faire mater, les Blancs devront mettre leur Roi en é5 et forcer les Noirs à jouer ... ♗ç7×d7#
Une première approche échoue :
1. ♗h4? é3 2. ♗f6 é2 3. ♗×é2 ♔ç6 4. ♗d4+ ♔ç7
5. ♗é5?? pat ! car la Dame blanche contrôle d7.

Le plan consiste à échanger la Dame f5 et la Tour ç2. Pour ce faire, les Blancs ont besoin de quatre coups tranquilles (ne donnant pas échec) : ♖ç2-ç1, ♖f5-ç2, ♖ç1-f1, ♖f1-f5 (la séquence ♖f5-f1, ♖f1-ç1, ♖ç2-f2, ♖f2-f5, ou d'autres manœuvres également envisageables ne fonctionnent pas : voir (*)). Les Noirs n'ont que deux coups libres pouvant être joués immédiatement après un coup blanc thématique : é4-é3 et é3-é2, après quoi le Pion é2 devra être capturé, la promotion é2-é1 étant ingérable par les Blancs. Les Blancs devront donc fournir aux Noirs les deux coups manquants supplémentaires tout en maintenant la position et en évitant le pat noir. On notera dans la suite les coups blancs thématiques CBT1, CBT2, etc... et les coups noirs thématiques CNT1, CNT2, etc...

Solution :

1. ♖ç1! CBT1, 1...é3 CNT1, 2. ♗é2! ♔ç6

(2. ♖c2? é2 3. ♘×é2 perd l'occasion offerte aux Blanc de donner un coup supplémentaire aux Noirs).

3. ♖é4+! ♔c7 4. ♖c2! CBT2, 4... ♔c6 CNT2

5. ♘d4+! libère le Pion é3, 5... ♔c7

6. ♖f1! CBT3, 6...é2 CNT3

7. ♘×é2 il faut capturer le Pion, 7... ♔c6

8. ♘d4+ ♔c7

Commence maintenant la dernière manœuvre pour donner un quatrième coup aux Noirs.

9. ♘b5+!! ♔c6 le Fou b8 est libéré !

10. ♖f5!! CBT4, 11... ♙h2(♙~) CNT4

11. b8= ♘+! ♙×b8 le Fou doit revenir

12. ♘d4+! ♔c7

13. ♙é5 ♔×d7# est enfin possible !

Thèmes

- Échange de place et de fonctions de la Dame et de la Tour blanches (changement de pièces clouantes)
- Switchbacks du Cavalier blanc, du Roi et du Fou noirs

- Sous-promotion en Cavalier

- Indien noir avec antiforme complète : la batterie est en place au diagramme, puis elle est détruite et la pièce-arrière franchit la case d'interception, puis tout est remis en place.

- Klasinc (voir définition page 13118).

(*) Essais complémentaires :

1. ♖f1? é3 2. ♖c1 é2 3. ♘×é2 ♔c6 4. ♘d4+ ♔c7 et il manque un coup pour les Noirs.

1. ♘é2? ♔c6! (1...é3? 2. ♖c1! etc...), 2. ♖d5+ ♔c7 3. ♖d1 é3 4. ♖c1 ♔c6 5. ♘d4+ ♔c7 (ou 3... ♔c6 4. ♘d4+ ♔c7 5. ♖c1 é3) 6. ♖f2 é×f2! (6...é2? 7. ♘×é2 etc...) le contrôle de f2 par le Pion é3 empêche ce type de manœuvres.

DIRECTS FÉERIQUES

9467 - Hubert Gockel

1. ♖d1? blocus

1...é×d5(- ♘c8) 2. ♖×d5(- ♙é3)#
(2. ♖×d5(- ♙f5)??)

1... ♙×é8(- ♖é4) 2. ♘b4#

1... ♙×c8(- ♘d5) 2. ♖d6#

1...é5 2. ♘a7#

mais 1...f×é4(- ♖é8)!

1. ♖h1! blocus

1...é×d5(- ♘c8) 2. ♖×é3(- ♙d5)# changé

1... ♙×é8(- ♖é4) 2. ♘f6# changé

1... ♙×c8(- ♘d5) 2. ♖d4# changé

1...f×é4(- ♖é8) 2. ♘×é3(- ♙é4)#

1...é5 2. ♘a7#

Mise en œuvre spécifique d'une demi-batterie dans le Jeu Réel : en orthodoxe, une des pièces frontales doit jouer la clé d'un essai ou de la solution. Intéressant essai apportant trois mats changés.

9468 - Jean-Marc Loustau

1...g×f3 2. ♘b4# D

1. ♘g5~? [2. ♖×é5# A]

1... ♙fg5 2. ♖×c6# B

1... ♙c5 2. ♘é3# C

1...g3 y 2. ♘b4# D transféré

1... ♙×f5 2. ♙×g8# X

mais 1... ♙×c8!

1. ♘d6~? [2. ♖×c6# B]

1... ♙c4 x 2. ♘é3# C transféré (2. ♘b4+? ♙×b4!) la défense 1... ♙c4 corrige 1... ♙c4 en jouant sur la même case et en donnant l'accès à b4 au Pao b8 ; correction noire d'arrivée.

1... ♙c4 2. ♘b4# D transféré

1... ♙h×f3 2. ♖×é5# A

mais 1... ♙f×f3!

1. ♘c5!? [2. ♘é3# C (non 2. ♖×c6? B)]

1... ♙h3 2. ♘b4# D transféré

1... ♙h6 2. ♖×é5# A transféré

1... ♙c4 x 2. ♖×c6# B changé et transféré

Thème Le Grand BxC

mais 1... ♙é7!

1. ♙f4!! [2. ♘b4# D (non 2. ♖×é5? A)]

1...g3 y 2. ♖×é5# A changé et transféré

Thème Le Grand AyD

1... ♙é7 2. ♖×c6# B transféré

1... ♙b6~ 2. ♘é3# C

1...g×f3 2. ♙×g8# X changé et transféré

- deux systèmes de correction de menace

(1. ♘d6~?→1. ♘c5!? et 1. ♘g5~?→1. ♙f4!!) en écho stratégique

- deux fois le thème le Grand :

système 1 : BxC, variante 1... ♙c4

système 2 : AyD, variante 1...g3

- les deux systèmes de correction de menace sont liés par un **pseudo le Grand cyclique 4×4** et donc les quatre mats thématiques apparaissent dans chaque phase, avec des mats transférés
- le changement et le transfert qui suivent 1...g×f3 est un bonus
- construction sans Pion blanc

9469 - Victor Sizonenko

Essai non thématique :

1. ♖×g4? [2. ♖f5#]
 1... ♜×ç4 2. ♖f5+ ♔×é5 3. ♘g4#
 1... ♜d6 2. ♚3×f4+ ♜×f4 3. ♖f3#
 mais 1... ♜×b6!

1. ♘ç6! [2. ♖f5+ ♜×f5 3. ♚é6#] évacuation de é6 par les Blancs.

Le Léo a7 surveille a2 et é3, le Nao ç7 surveille é3 et g5 et le Pao g2 surveille g5 et a2.

1... ♜g3 2. ♚é3+ A
 2... ♜×é3 3. ♘a2# B
 2... ♜×é3 3. ♘g5# C
 1... ♜aç5 2. ♘g5+ C
 2... ♜×g5 3. ♚é3# A
 2... ♜×g5 3. ♘a2# B
 1... ♜é8 2. ♘a2+ B
 2... ♜×a2 3. ♘g5# C
 2... ♜×a2 3. ♚é3# A

Thème de Jacobs.

Le jeu secondaire est le suivant :

1... ♜×é6 2. ♚×é6+ ♔f5 3. ♚é5#
 1... ♜×b6 2. ♚6×f4+ ♜×f4 3. ♘f6# évacuation de f6 par les Blancs
 1... ♜d6, ♜bç5 2. ♘(×)d6+ ♔é5 3. ♘×g4#
 Nombreux effets chinois.

9470 - Franz Pachl

1. ♘d6+? mais 1...é×d6! (2. ♖×d5+? ♜×d5!)
 1. ♘g5+? mais 1... ♜×g5! (2. ♚×f4+? ♜×f4!)

1. ♜a1! [2. ♚×é3+ d×é3 3. ♘ç3#]

Le Nao va jouer sur les cases qu'il peut atteindre et ouvrir la ligne g7-ç3. Ce faisant, il retire au Vao ç7 la garde de f4 et au Pao h5 la garde de d5. Les deux variantes sont donc conjuguées par anti-dual.

1... ♜f3 2. ♘d6+ é×d6 3. ♖×d5#
 2. ♘g5+? ♜×g5 3. ♚×f4 ♜×f4!
 1... ♜ç4 2. ♘g5+ ♜×g5 3. ♚×f4#
 2. ♘d6+? é×d6 3. ♖×d5 ♜×d5!
 1... ♜f3 2. ♜é1#

9471 - Victor Sizonenko

Dans la position de départ, le Pion h6 garde f7 et g8 ; le Pion g7, qui ne fait pas échec, garde é8.

1...a7-a2×b1= ♖ 2. ♖é4 ♖a2, ♖ç2, ♖d3
 3. ♖d5+ ♖~×d5 4. ♘f6+ ♖d5-é7/ç3×f6#

En f6, le Fou ne peut être capturé par le Fou g5, et il garde g4 et g6 (via f5).

1. ♚b6? il y a une menace avec 2. ♖ç4+ a6-b5×ç4
 3. ♘é5+ ç4-d6×é5 4. ♚f6+ é5-é7×f6# mais elle n'est jamais exécutée, car tous les coups disponibles des Noirs la parent.

1...a6-ç4×d3 2. ♚é6+ d3-d7×é6
 3. ♘f2 é5 4. ♘é4 é5-f6×g5#

1...a6-a7×b6 2. ♖é4 b5
 3. ♖d5+ b5-ç6×d5 4. ♘f6+ d5-é7×f6#
 mais 1...a5! 2. ♖é4 a5-a7×b6!

1. ♚é1! blocus

1...a6-ç4×d3 2. ♚é6+ d3-d7×é6
 3. ♘f2 é5 4. ♘é4 é5-f6×g5#

1...a5 2. ♖é4 a4
 3. ♖d5+ a4-ç6×d5 4. ♘f6+ d5-é7×f6#

Exercice en Make&Take avec de bonnes variantes et mats spécifiques.

9472 - Stephan Dietrich

Le but est d'amener la Locuste noire sur é5.

1. ♘d6! ♜×d6-é5(♘d8) le but est déjà atteint, mais le Noctambule blanc est mal placé !
 2. ♘é6 ♜×é6-é7(♘é8) 3. ♘f6 ♜×f6-g5(♘f8)
 4. ♘g6 ♜×g6-g7(♘g8) 5. ♘f6 ♜×f6-é5(♘f8)
 la Locuste noire revient sur é5,
 6. ♘b6 ♜×b6-a7(♘b8) 7. ♘a6 ♔g1
 8. ♘g3 ♜×g3-f4(♘g8)#

Les Fous-Locustes blancs empêchent des démolitions.

TANAGRAS

9473 - Karol Mlynka

Ce problème, légèrement modifié par mes soins (SL) suite à un échange avec Karol Mlynka a été pour moi très malheureusement la dernière occasion de correspondre avec Karol, qui est décédé peu après. Sa fille m'a écrit un mot très gentil pour me dire que le cœur de son père était fragile et avait lâché...

Nous voyons ici un tableau de mat minimal avec

cette combinaison de conditions. En Face-to-Face, un Pion blanc mate un Roi noir, lorsqu'il est placé juste en dessous de lui, le Pion agissant comme un Roi tandis que le Roi n'a plus que le pouvoir du Pion ! Quadruple écho au final.

- a) 1. ♖é5 ♜ç3↔♙d5 2. ♖d6 ♜d5↔♙ç3#
 b) 1. ♖f5 ♜ç3↔♙é5 2. ♖é6 ♜é5↔♙ç3#
 c) 1. ♖g5 ♜ç3↔♙h5 2. ♖h6 ♜h5↔♙ç3#
 f) 1. ♖g4 ♜ç3↔♙h4 2. ♖h5 ♜h4↔♙ç3#

9474 - Sébastien Luce

- a) 1... ♜d4 2. ♖×f7(♜g8) ♜g5
 3. ♖g7 ♜g6+ 4. ♖h8 ♜g7#
 b) 1... ♜ç7 2. ♖×d7(♜ç8) ♜é6
 3. ♖d8 ♜g5 4. ♜d7 ♜é7#

Dans le premier jumeau, le trèfle est blanc immaculé. Dans le second il a un pétale noir. Le Roi se fait mater dans le coin dans le premier jumeau, en d8 dans le second. Dans les deux cas, le Roi ne peut capturer la Sauterelle avant de l'anti-batterie, en raison de la renaissance Circé Équipollent.

9475 - Sébastien Luce

- a) 1. ♖b2 ♖×é2(♙ç8) 2. ♙ç3 ♙f5
 3. ♙é1 ♖×é1(♙f8) 4. ♖ç1 ♙a3#
 b) 1. ♙f1 ♖×f1(♙ç8) 2. ♙d4 ♙g4
 3. ♙g1 ♖×g1(♙f8) 4. ♖é1 ♙b4#

Suite à deux captures par le Roi blanc, les deux Fous noirs deviennent blancs !... puis matent le Roi noir en écho. Les deux mats sont idéaux.

9476 - Ivan Bryukhanov & Sébastien Luce

1. ♚b2 ♖d7 2. ç8=♚ ♖é5
 3. ♚ç7+ ♖é8 4. ♚b8+ ♖b2(♚b8)#
 1. ♖b1 ♖b7 2. ♚ç6 ♖a7
 3. ç8=♖ ♖é7 4. ♚a6+ ♖b7(♚a6, ♖ç8)#

Mouvement Pelle de la Tour dans la première variante, déclouage de celle-ci dans la seconde. Les promotions différenciées en Tour ou Dame permettent de créer un réseau de mat au Roi noir qui devra «être rompu» à la fin par un échec matant de Dame, noircissant une pièce dans la première variante et deux dans la seconde.

9477 - Sébastien Luce

- 1... ♜d6 2. ♜ç6 ♜b6 3. ♜a6 ♜d3
 4. ♜é2 ♜é3 5. ♜g1 ♜é1#
 1... ♜ç4 2. ♜g7 ♜f7 3. ♜ç7 ♜d6
 4. ♜h2 ♜f5 5. ♜g4 ♜h4#

Un quatuor de Sauteurs avec en é5 une pièce ra-

rement exploitée : le Contra-Elan, se déplaçant comme un Contra-Sauteur (0,1)+(1,1), mais dévié de 45° (dans un sens ou dans l'autre) au-dessus du sautoir. Écho à 90° avec des mats modèles.

9478 - Ivan Bryukhanov

1. f5 ♖d1 2. ♙ç2(♙f5)+ ♖ç1 3. ♙b4 f4 4. ♙é1 f3
 5. ♖b4 f2 6. ♖ç3 f1=♖ 7. ♙d2+ ♖d3(♙ç2, ♙d2)#
 Utilisation intéressante de la condition en aidé inverse : le Pion blanc avance vers le haut, mais sera promu comme Pion noir vers le bas !
 Le «mat» des deux Fous blancs est paré par un contre échec de la Dame noire qui provoque le noircissement des Fous avec mat au Roi blanc.

9479 - Václav Kotěšovec

1. ♖ç4 ♜b4 2. ♖d3 ♙é5 3. ♖ç3 ♜d2
 4. ♜b1 ♙×b1(♙é5) 5. ♖ç2 ♙d4 6. ♖b2 ♜a2
 7. ♖×a2(♜b2) ♜×é5(♙b2) 8. ♖a1 ♜ç3#
 1. ♖ç2 ♜b1 2. ♖d2 ♜é1 3. ♜b1 ♜ç3
 4. ♜d5 ♜é1 5. ♖×é1(♜d2) ♙é4 6. ♖f2 ♜g2
 7. ♖g1 ♜×d5(♙g2) 8. ♜h1 ♜f3#
 1. ♖×é4(♜d3) ♙é5 2. ♖f5 ♜g6
 3. ♜f8 ♜é4 4. ♖f6 ♜é6 5. ♜d4 ♜g6
 6. ♖g7 ♜g8 7. ♖×g8(♜g7) ♜×d4(♙g7)
 8. ♜h8 ♜f6#
 1. ♖d4 ♙é6 2. ♖d5 ♙b4 3. ♖d6 ♙g3
 4. ♜b7 ♙ç8 5. ♖ç6 ♜×b7(♙é4) 6. ♖ç7 ♙d5
 7. ♖b8 ♜×é4(♙b7) 8. ♖a8 ♜ç6#

Quadruple écho dans les coins où le Noctambule-Sauteur, privé de sautoir, joue lui-même le rôle de sautoir pour la Sauterelle matante. Le Scarabée, pièce inventée par Roméo Bédoni dans les années 1970 se charge de contrôler les deux cases de fuite du Roi noir. Le problème améliore nettement un triple écho dont j'avais parlé (SL) à Václav avec une Locuste à la place du Noctambule-Sauteur lors d'un échange par mail.

9480 - Paul Răican

1. a8=♙ 2. ♙ç7 3. ♙d5(+♙ç7) 4. ç8=♖ 5. ♖ç5
 6. ♖d4(+♙ç5) 7. ♖d3(+♙d4) 8. ♖ç3(+♙d3)
 9. ♖b2(+♙ç3) 10. ♖b5(+♙b2)+ ♙×b5#
 1. a8=♙ 2. ♙b7 3. ♙d5(+♙b7) 4. b8=♖ 5. ♖b2
 6. ♖ç3(+♙b2) 7. ♖d3(+♙ç3) 8. ♖d4(+♙d3)
 9. ♖ç5(+♙d4) 10. ♖b5(+♙ç5)+ ♙×b5#

Suite à deux sous-promotions différenciées du Pion a, une sentinelle blanche apparaît en ç7 ou b7. Celle-ci est alors promue en Dame qui va ensuite «envelopper» le Roi blanc dans «un cocon

de sentinelles blanches» (dans un sens ou dans l'autre), pour finir par se sacrifier en b5, forçant la réplique matante du Fou noir. À noter que l'enveloppe doit être complète. Par exemple dans la solution I, 7. ♖c3(+ ♘d4) 8. ♗b2(+ ♘c3) 9. ♗b5(+ ♘b2)+ ♚×b5+ est contré spécifiquement par 10. ♙d3(+ ♘c4) !

9481 - Václav Kotěšovec

1. ♔d1 ♕f2 2. ♜b5 ♔é3 3. ♞d6 ♙d3 4. ♞c4 ♔c3
5. ♞b4 ♔×b4(♞c3) 6. ♔c2 ♔×b5(♜b4)
7. ♞c1 ♔a4 8. ♔b1 ♔b3
9. ♜a2 ♔×c4(♞b3) 10. ♞a1 ♔b3=
1. ♜é6 ♔g2 2. ♞d6 ♔f3 3. ♞é4 ♔×é4(♞f3)
4. ♜g5+ ♔f4 5. ♞g3 ♔×g3(♞f4) 6. ♜h3 ♔g2
7. ♞h2 ♔h1 8. ♔f2 ♔×h2(♞h1)
9. ♞f1 ♔×h3(♜h2) 10. ♔g1 ♔g3=

L'intérêt de cet écho caméléon est de montrer la différence entre le Mao et le Moa. Dans le tableau final, le Mao noir placé dans l'angle voit les deux premières cases orthogonales de son mouvement décomposé, bloquées par le Roi noir et le Moa noir. À l'inverse le Moa noir ne peut se mouvoir car les deux premières cases diagonales sont prises par les deux Rois.

9482 - Sébastien Luce

1. a4 2. a5 3. a6 4. a7 5. a8=♖ 6. ♖a2 7. ♖×c4(♞é6)
8. ♖×é6(♞g8) 9. ♖b6 10. ♖×c5(♞d4) 11. ♖f8
12. ♖×g8(♞h8) 13. ♖é6 14. ♖×é4(♞é2)
15. ♖b1 ♞b2#

Le Pion a dans sa besace un bâton de Maréchal ! Après l'Excelsior en Dame et retour en a2 (circuit), celle-ci par des captures successives, «pousse» les trois pièces féeriques noires en h8 pour la Sauterelle-2, d4 et é2 pour les deux autres Sauterelles, et termine sa course en b1, avec zugzwang final, les Noirs devant mater par anti-batterie. À noter que le Roi blanc ne peut parer le mat en capturant en b2, car la Sauterelle-2 renaît en c3, maintenant l'échec (via la Sauterelle d4).

9483 - Václav Kotěšovec

1. ♔h2 2. ♔×g4(♞h2) 3. ♔×é3(♞g4) 4. ♔d1
5. ♔×c3(♞d1) 6. ♔é4 7. ♔f2 8. ♔×d1(♞f2)
9. ♔c3 10. ♔é2 11. ♔×d4(♞é2) 12. ♔f3 13. ♔g1
14. ♔×é2(g1=♚) 15. ♔g3 16. ♔h1
17. ♔×f2(♞h1) 18. ♔×g4(♞f2) 19. ♔é3
20. ♔f1=

1. ♔d2 2. ♔b3 3. ♔×d4(♞b3) 4. ♔c2
5. ♔×é3(♞c2) 6. ♔×g4(♞é3) 7. ♔é5 8. ♔c4
9. ♔×é3(♞c4) 10. ♔d1 11. ♔b2 12. ♔×c4(♞b2)
13. ♔a3 14. ♔×c2(♞a3) 15. ♔a1 16. ♔×b3(a1=♚)
17. ♔c1 18. ♔a2 19. ♔×c3(♞a2) 20. ♔b1=
14 cases différentes visitées dans la solution I et 16 dans la solution II. Multiples circuits du Cavalier blanc qui s'escrime à ramener les forces noires ensemble (Tour et Fou promu) afin de les enfermer.

DIVERS FÉERIQUES

9484 - Daniel Novomeský

1. ♖×b3 ♞d6 2. ♖d1+ ♞×d1#
1. ♖×b4 ♞é6 2. ♖é1+ ♞×é1#

Miniature avec mats modèles par sacrifices de la Dame blanche qui peut se permettre de supprimer un des gardiens des cases a2 et c2.

9485 - Pierre Tritten

1. ♔×f4 ♔é2 2. ♔×é4 f3#
1. ♔×é4 ♔f3 2. ♔×f5 ♔×h4#
1. ♔×f5 ♔a3 2. ♔×f4 ♔é2#

Auteur : «Zilahi cyclique. Cycle de captures par le Roi noir. Mats en écho.»

En Anticircé Martien, pour jouer sans capturer, il faudrait que le Roi noir passe par sa case d'origine é8, qui devrait être vide. Les captures sont donc obligatoires pour le Roi noir, tandis que tous les coups blancs sauf un sont des coups sans capture passant discrètement par les cases de renaissance. Deux mats miroirs.

9486 - Bruno Stucker & Thomas Maeder

1. c2×d1=♚(-♚d1) ♞c5
2. ♞c2 ♞f1# [3. ♜×f1(-♞c2)??]
1. c2×b1=♜(-♜b1) ♞c4
2. ♞d2 ♞a1# [3. ♚×a1(-♞c3)??]

Problème utilisant la condition Breton telle qu'elle est programmée dans le logiciel Popeye (Breton PY) et présentant un cas de divergence avec WinChloe pour lequel il est insoluble.

Auteurs : «Dans les premiers coups noirs, le Pion se promeut et disparaît immédiatement. On pourrait donc parler «d'Ultra-Schnoebelen». Pour WinChloe, semble-t-il, ces mêmes coups sont illégaux parce qu'il n'existe pas encore de Fou noir ou de Cavalier noir à faire disparaître au moment de la capture de la pièce blanche.»

9487 - Manfred Rittirsch

1.d5 a4 tempo (1... ♖b4 ... 3.♗c1=♕!!),
2.♗g3 f8=♖#
1.♗c8 ♖b4 tempo (1...a4 ... 3.♘a3!!),
2.♘g3 f8=♘#

L'auteur innove en associant les deux conditions féeriques Circé Martien et Isardam. Il présente un anti-dual déroutant du tempo blanc du premier coup de chaque solution. Il faut se rappeler qu'en Isardam, on interdit aussi les coups Madras qui capturent les Rois. Sur 1.d5 ♖b4? 2.♗g3 f8=♖+ on a la parade 3.♗c1=♕! la Dame blanche ne peut quitter f8 pour capturer le Roi noir, car ainsi le Fou noir attaquerait le Fou blanc via f8, ce qui est illégal. Quant au Cavalier f8 de l'autre solution (1.♗c8 a4? 2.♘g3 f8=♘+ 3.♘a3!), c'est son arrivée en f3 d'où il attaquerait le Cavalier a3 via b1 qui est illégale ! De plus, «*change of promotion* ♘/♗. *Corresponding change of block* ♘/♗.» Auteur.

9488 - Slobodan Saletić

1.♔b6 ♖×c5 2.♕b7 a×b7 3.♔a6 b8=♖=
1.♔a7 2.♔b7 ♖×d5 3.♔a8 ♖d7=
Deux fuites prolongées du Roi noir et deux captures différentes du Fou.

9489 - Victor Sizonenko

1.♔×d6 ♖f4 2.♔é7 ♘é4 3.♔f8 ♔f6#
1.♔b6 ♘h2 2.♔a5 ♘h6 3.♔a4 ♘c4#
Rex solus noir. Chaque solution utilise trois anti-batteries chinoises (un Pao et deux Naos) ayant toutes dans une phase donnée la même pièce de tête. Dans une solution, c'est le Cavalier blanc sacrifié passivement, dans l'autre c'est le Roi blanc, qui est snobé. Changement de la pièce de tête de ces anti-batteries chinoises.

9490 - Slobodan Saletić

1... ♖a1 2.♕b1 é8=♖ 3.♔c1 ♖×é2=
1.♗c1=♕ é8=♖ 2.♔c2 ♖×é2+ 3.♔b1 ♖×a2=
Clouages sur la première traverse et trois promotions différentes. Dans le Jeu Apparent, le clouage est caché, la Tour blanche traverse la case de clouage. Dans le Jeu Réel, on a un autre clouage, avec Roi et Cavalier noirs sur les mêmes cases que Roi et Fou noirs dans le Jeu Apparent, mais intervertis.

9491 - Abdelaziz Onkoud

1.♕×c5 ♕×é6 2.♕b6 ♕×c8 3.♖d7+ ♕×d7#
1.♘×c5 ♖×é3 2.♘a4 ♖×a3 3.♖b3+ ♖×b3#
Auteur : Quatre échanges de fonctions des couples suivants :
- ♖a3/♕c8 (clouage/capture),
- ♖c6/♖b4 (blocage passif/sacrifice) avec thème Chumakov,
- ♕é3/♘é6 (blocage actif/capture) avec thème Chumakov,
- ♖g3/♕g4 (clouage/capture + mat).
Écho Diagonal/Orthogonal.

9492 - Ivan Bryukhanov

1.♕a6 é2 2.♔c7 é1=♖ 3.♕d6 ♖d1
4.♕f4(♕h6)+ ♔é1
5.♕g3+ ♖d6(♕a6, ♕h6, ♕g3)#
Miniature avec tableau de mat difficile à voir.

9493 - Gunter Jordan

1.a5 d4 2.a4 d5 3.a3 d6
4.a2 d7 5.a1=♖+ d×é8=♖(-♖a1)#
Miniature à mats modèles. Deux fois le thème Excelsior (Excelsiors blanc et noir) avec deux promotions en Dames. La Dame d8 va être capturée, mais il faut le faire en conservant précieusement la Dame h7 qui bloque une case du champ royal noir. D'où la nécessité d'engendrer une troisième Dame noire.

9494 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1.♞é1=♞ 2.♞f1=♕ 3.♞g1=♖
4.♞g2 5.♞a2 h8=♖#
Auteurs : Les Super-Pions noirs se déchainent en bon ordre pour bloquer les deux Rois noirs tout en interdisant des coups Maximum indésirés. Allumwandlung au final.

9495 - Sébastien Luce

1.♞g1 ♘f1 2.♞d8 ♘×d8 3.♞b4 ♘g3
4.♞d2 ♘b3 5.♞×f1 ♘h5==
1.♞b7 ♘b5 2.♞é5 ♘d8 3.♞×d8 ♘f7
4.♞d4+ ♘b1 5.♞×f7 ♘h3==
Roméo Bédoni est l'inventeur du Scarabée, une pièce semblable à la Sauterelle, qui effectue à partir du sautoir un coup de Cavalier vers l'avant, à gauche ou à droite comme les antennes de l'animal ! Dans la première variante, à la fin trois Scarabées noirs et quatre blancs restent sur l'échiquier. Dans la seconde, c'est l'inverse !

9496 - Gunter Jordan

1.g×f7 2.f8=♖ 3.♖g6 4.♖é5
5.♖×ç4 6.♖×d6-auto#
1.g7 2.g8=♖ 3.♖é7 4.♖ç8
5.♖×d6 6.♖×ç4-auto#

Sous-promotions en Cavaliers, mats de batterie/clouages réciproques. WinChloe accepte les contacts entre Rois (d'où l'ajout de la condition "Les Rois ne doivent pas être en contact") pour un C+), alors que Popeye les interdit nativement (Kein Königskontakt! = KKK!).

9497 - Sébastien Luce

a) 1.♖×f4 ♖g6 2.♖h8 ♖é7 3.♖g1 ♖×f7
4.♖×g6 ♖×g6 5.♖h3 ♖ç6 6.♖a5 ♖×a5==
b) 1.♖b8 ♖×f4 2.♖×f7 ♖×f3 3.♖h5 ♖g1
4.♖g5 ♖g7 5.♖g2+ ♖×g2 6.♖d3 ♖b2==

Auteur : Ce second problème figuratif où les Scarabées blancs serpentent avec les Scarabées noirs, exploite un motif typique : dans le tableau final ne restent plus en a) que trois Scarabées blancs et quatre noirs, tandis qu'en b), six blancs et seulement deux noirs, chacun d'entre eux dépourvu de sautoir.

9498 - Sébastien Luce

a) 1.♖b3 ♖é5 2.♖×f4 ♖b3 3.♖d7 ♖ç1
4.♖×ç1 ♖f2 5.♖×f5 ♖ç4 6.♖×ç4 ♖d3
7.♖×f2 ♖f4 8.♖×é6 ♖×é6(-♖é6)==
b) 1.♖é2 ♖b6 2.♖×ç5 ♖d5 3.♖é8 ♖ç5
4.♖×f4 ♖b7 5.♖×b7 ♖ç7 6.♖×é6 ♖b5
7.♖×b5 ♖ç4 8.♖×é3 ♖×é3(-♖é3)==

Deux doubles pats dans une présentation des plus épurées (des plus angoissantes ?). *Auteur : Le problème parle de lui-même. Que deviendrons-nous ?*

9499 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

a) 1.♖h7 2.♖g6 3.♖f5 4.♖é4 5.♖d3
6.♖ç2 7.♖çb1 8.♖×b2+ ♖×b2#
b) 1.♖b1 2.♖ç2 3.♖d3 4.♖é4 5.♖f5
6.♖g6 7.♖6h7 8.g6 ♖×f6=

Jumeaux argentins. Changement de rapprochement des Rois noirs. Mêmes cases en sens inverses pour les deux trajets. Si Dupont ne va pas à Dupond...

9500 - Paul Răican

1.ç1=♖ 2.♖×b2 3.♖d2 4.b2 5.b1=♗ 6.♗a3
7.♗g2 8.f1=♗ & 1.♖ç2 ♖×ç2#
Mat spécifique de l'échiquier cylindrique vertical.

Cinq pièces clouées dans la position de zugzwang.

9501 - Slobodan Saletić

1.b4 2.b5 3.b6 4.b7 5.b8=♖ 6.♖×g3 7.♖b3 8.g4
9.g5 10.g6 11.g7 12.g8=♖ 13.♖g5#
Série classique avec deux promotions en Dames.

9502 - Václav Kotěšovec

1.♖b4 ♖ç2 2.♖ç5 ♖é6 3.♖b6 ♖a4
4.♖ç6 ♖é7 5.♖d5 ♖ç3 6.♖é4 ♖é2
7.♖f3 ♖dg1 8.♖h4 ♖é5 9.♖é4 ♖g5
10.♖d5 ♖f8 11.♖d6 ♖d4 12.♖b7 ♖ç2
13.♖ç7 ♖é6+ 14.♖b8 ♖ç6+ 15.♖a8 ♖ç7#
1.♖d5 ♖é2 2.♖d4 ♖ç6 3.♖é5 ♖g4
4.♖d6 ♖é4 5.♖ç6 ♖a7 6.♖b5 ♖ç3
7.♖ç4 ♖é3 8.♖f1 ♖g3 9.♖h5 ♖ç5
10.♖d3 ♖b3 11.♖b2 ♖a1 12.♖d2 ♖f1
13.♖ç1 ♖g4 14.♖b1 ♖d5+ 15.♖a1 ♖ç2#
1.♖b3 ♖ç1 2.♖ç3 ♖é2 3.♖d3 ♖é5
4.♖é4 ♖g3 5.♖d5 ♖ç1 6.♖é7 ♖f7
7.♖ç6 ♖b8 8.♖a5 ♖d4 9.♖d5 ♖d3
10.♖é4 ♖f2 11.♖é3 ♖b4 12.♖g2 ♖f7
13.♖f2 ♖d3+ 14.♖g1 ♖f3+ 15.♖h1 ♖f2#
Trois coins pour le Roi noir avec blocages en b2, g2 et b7. On pourra comparer avec le problème en dix coups numéro 9412 de Phénix 335.

9503 - L'ubos Kekely

1.b4! 2.b5 3.b6 4.b7 5.b8=♖ 6.♖×d7 7.♖é5
8.♖×f3 9.♖×g5 10.f4 11.f5 12.f6 13.f7 14.f8=♖
15.♖f6+ é×f6 16.♖f7+ ♖×f7=
Auteur : Meredith, Excelsior, mat idéal, promotions mineures.

9504 - Norman Trigoboff

Blancs et Noirs collaborent pour changer le trait. Les Blancs jouent les premier et dernier coups. On voit qu'il n'y pas d'autre choix que de faire avancer toute la troupe à la queue leu leu autour de l'échiquier. Sur le circuit de 34 cases (voir le diagramme 1), pour un déplacement d'une case, les Blancs jouent 31 coups et les Noirs 2 (les Tours noires). Prenons le Roi blanc comme repère. Après 1.♖ç6 ♖é6 2.♖d5 ♖f6 3.♖çç5 ♖ç4
4.♖b4 ♖é6 5.♖aa4 ♖f6 6.♖2a3 ♖é6
7.♖1a2 ♖f6 8.♖ba1 ♖é6 9.♖çb1 ♖f6
10.♖çç1 ♖é6 11.♖dç2 ♖f6 12.♖éd2 ♖é6
13.♖éé2 ♖f6 14.♖fé1 ♖é6 15.♖gf1 ♖f6
16.♖hg1 ♖é6 17.♖hh1 ♖f6 18.♖3h2 ♖é6
19.♖4h3 ♖f6 20.♖5h4 ♖é6 21.♖6h5 ♖f6

Diagramme 1

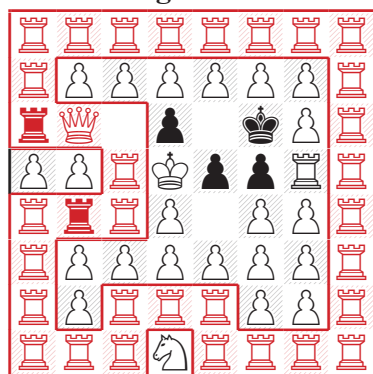
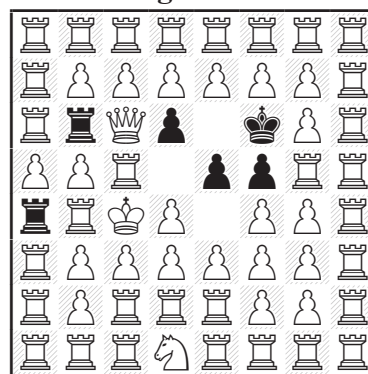


Diagramme 2



22. ♖7h6 ♔é6 23. ♖8h7 ♔f6 24. ♖gh8 ♔é6
25. ♖fg8 ♔f6 26. ♖éf8 ♔é6 27. ♖dé8 ♔f6
28. ♖çd8 ♔é6 29. ♖bç8 ♔f6 30. ♖ab8 ♔é6
31. ♖aa8 ♖a7 32. ♖a6 ♔f6 33. ♖b6 on a ensuite
64. ♖a6 (64=33+31), 95. ♖a7 (95=64+31)...
126. ♖a8... 157. ♖b8... 188. ♖ç8... 219. ♖d8...
250. ♖é8... 281. ♖f8... 312. ♖g8... 343. ♖h8...
374. ♖h7... 405. ♖h6... 436. ♖h5... 467. ♖h4...
498. ♖h3... 529. ♖h2... 560. ♖h1... 591. ♖g1...
622. ♖f1... 653. ♖é1... 684. ♖é2... 715. ♖d2...
746. ♖ç2... 777. ♖ç1... 808. ♖b1... 839. ♖a1...
870. ♖a2... 901. ♖a3... 932. ♖a4... 963. ♖b4...
994. ♖ç4...

Le Roi blanc ne peut aller plus loin.

Après 995. ♖b4... 1024. ♖çç6 1025. Td5-ç5, on obtient une position critique (voir diagramme 2)

où une triangulation plate de la Dame permet de perdre un tempo avant de rebrousser chemin :

1026. ♖d5+... 1027. ♖é4... 1028. ♖ç6...
1029. ♖d5... 1060. ♖b4... 1091. ♖a4...
1122. ♖a3... 1153. ♖a2... 1184. ♖a1...
1215. ♖b1... 1246. ♖ç1... 1277. ♖ç2...
1308. ♖d2... 1339. ♖é2... 1370. ♖é1...
1401. ♖f1... 1432. ♖g1... 1463. ♖h1...
1494. ♖h2... 1525. ♖h3... 1556. ♖h4...
1587. ♖h5... 1618. ♖h6... 1649. ♖h7...
1680. ♖h8... 1711. ♖g8... 1742. ♖f8...
1773. ♖é8... 1804. ♖d8... 1835. ♖ç8...
1866. ♖b8... 1897. ♖a8... 1928. ♖a7...
1959. ♖a6... 1990. ♖b6... 2021. ♖ç6...
2051. ♖ç4... 2052. ♖dç5 ♔f6 2053. ♖d5
position du diagramme avec trait aux Noirs.

#R : après un coup matant, les pièces menaçant le Roi disparaissent, sauf si leur disparition mène à un auto-échec.

Alphabétiques (Echecs -) : les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8.

Aidé et aidé-inverse : voir définition px 332-333/12982.

Anticircé Couscous : lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur la case de renaissance de la pièce capturée (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

Anticircé Martien : pour jouer sans capturer, toute pièce renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) qui doit être vide, puis elle joue à partir de cette case.

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

Circé : voir définition px 332-333/12983.

Circé Échange : la pièce capturée renaît sur la case que

vient de quitter la pièce prenante. Un Pion renaissant sur sa rangée de promotion se promeut, le choix de la promotion étant déterminé par le camp ayant effectué la capture. Un Pion renaissant sur la première rangée de son camp est immobile.

Circé Équipollent : 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 Martien : pour effectuer une capture, la pièce qui prend, Roi y compris, retourne d'abord sur sa case initiale, selon les modalités Circé, puis effectue la prise à partir de cette case. La pièce capturée disparaît.

Circé Turncoat : règles de renaissance Circé, mais la pièce capturée change de couleur après sa renaissance.

Contra-Élan : se déplace comme un Contra-Sauteur (0,1)+(1,1), mais dévié de 45° (dans un sens ou dans l'autre) au-dessus du sautoir

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

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