

# INÉDITS - PHÉNIX 346

78 inédits pour ce numéro de Phénix 346 se répartissent comme suit :

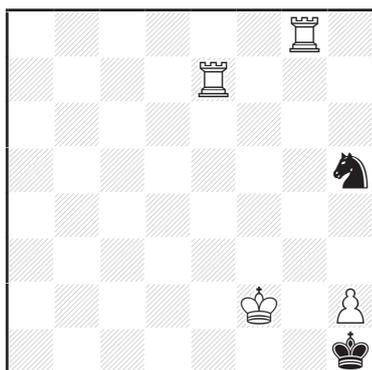
2#	9604-9613 [10]	aidés	9634-9641 [8]
3#	9614-9618 [5]	inverses	9642-9646 [5]
n#	9619-9623 [5]	directs/inverses féeriques	9647-9650 [4]
étude	9624-9628 [5]	tanagras féeriques	9651-9665 [15]
rétros	9629-9633 [5]	divers féeriques	9666-9681 [16]

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 13463 et 13464.

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au 31/10/2024 à l'adresse mail suivante :  
demolitionphenix@yahoo.fr.

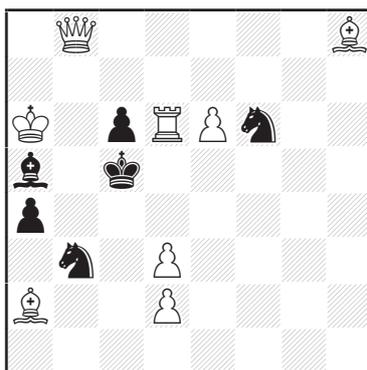
Les dix études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :  
9624 (étude), 9625 (étude), 9626 (étude), 9627 (étude), 9628 (étude), 9629 (rétro), 9630 (rétro), 9631 (rétro), 9633 (rétro) et 9666 (divers).

9604 - V. Pilchenko



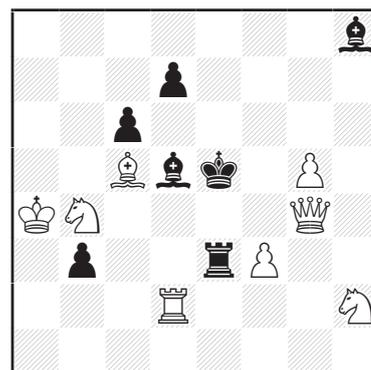
#2v (4+2) C+  
b) ♖g8→d2

9605 - A. Tarnawiecki



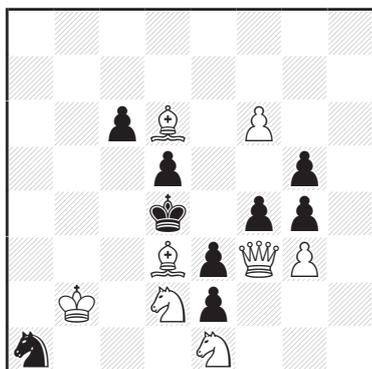
#2 (8+6) C+

9606 - D. Yakimovich  
& M. Chernyavsky



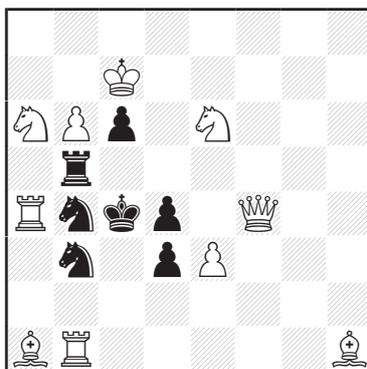
#2\*v (8+7) C+

9607 - G. Mosiashvili



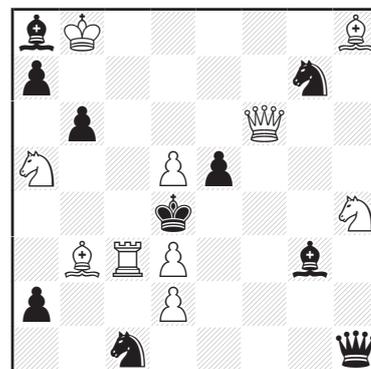
#2v (8+9) C+

9608 - P. Murashev



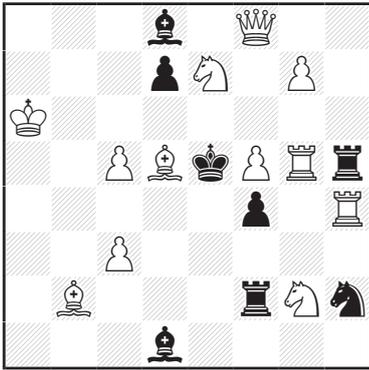
#2vvv (10+7) C+

9609 - J. L. Velasco  
& M. Uris



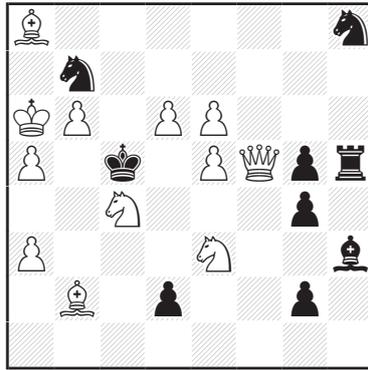
#2\*v (10+10) C+

9610 - G. Maleika



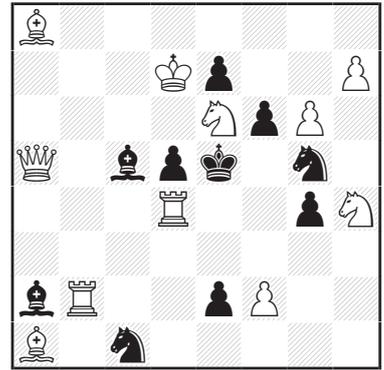
#2 (12+8) C+

9611 - V. Dyachuk



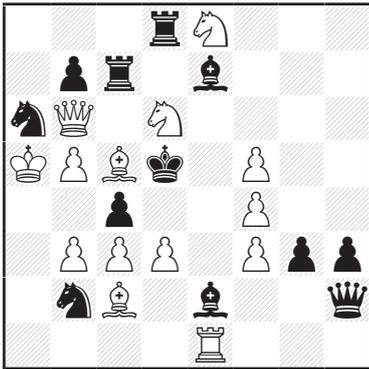
#2vvv (12+9) C+

9612 - P. Murashev



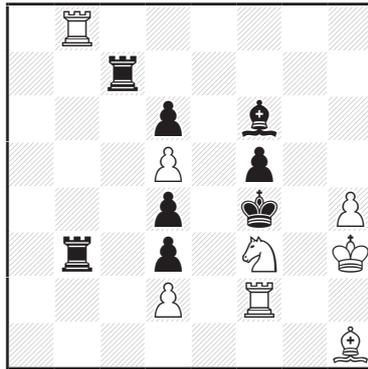
#2\*vvv (11+10) C+

9613 - M. Svitek



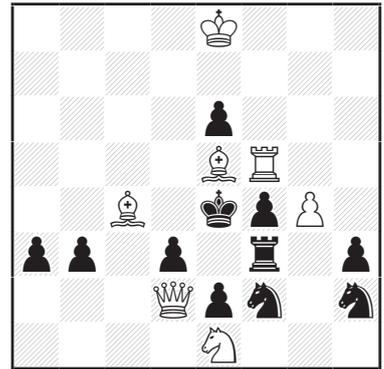
#2 (14+12) C+

9614 - A. Tarnawiecki



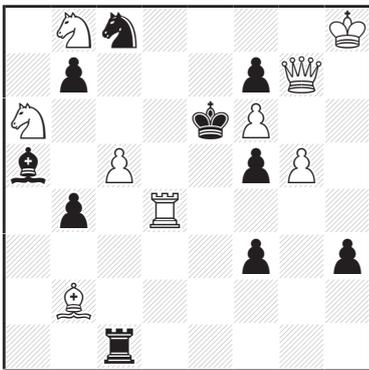
#3 (8+8) C+

9615 - A. Pankratiev & Y. Gorbatenko



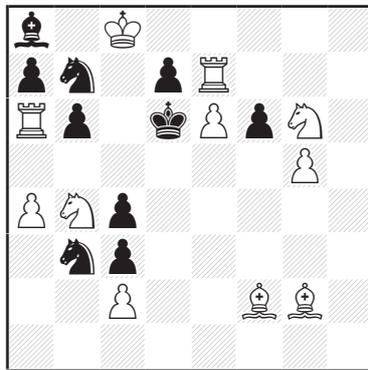
#3 (7+11) C+

9616 - L. Makaronez & V. Volchek



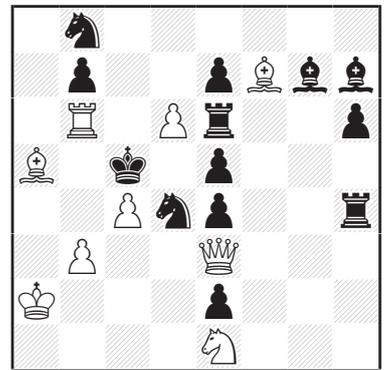
#3 (9+10) C+

9617 - G. Doukhan



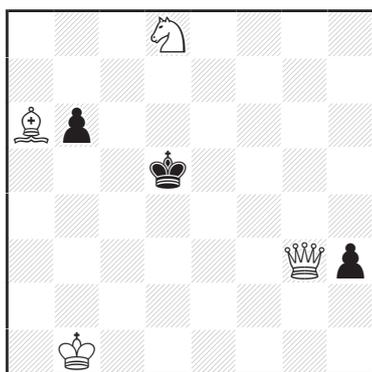
#3 (11+10) C+

9618 - L. Lyubashevsky & L. Makaronez



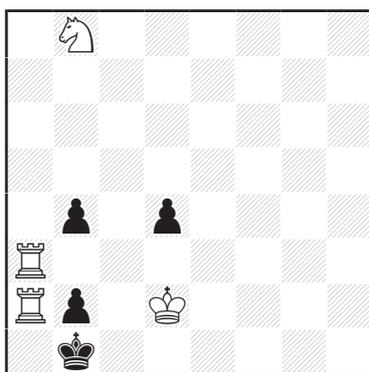
#3 (9+13) C+

9619 - P. Petrasinović



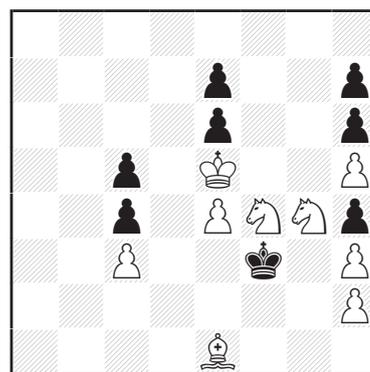
#4 (4+3) C+

9620 - B. Courthiau



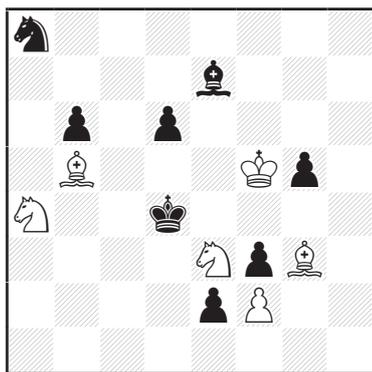
#6 (4+4) C+

9621 - W. Neef



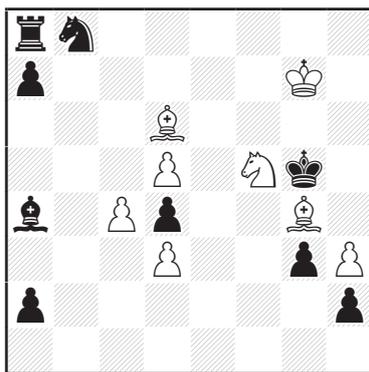
#8 (9+8) C+

9622 - A. Pankratiev



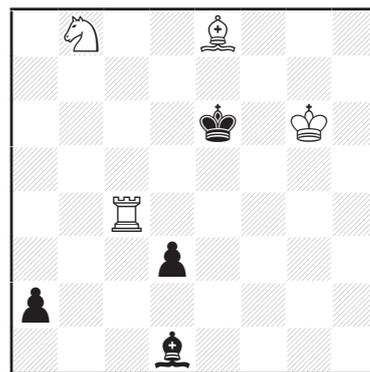
#10 (6+8) C+

9623 - O. Schmitt



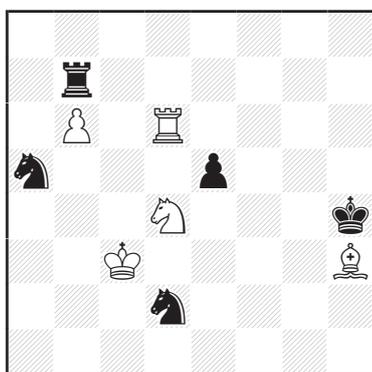
#10 (8+9) C+

9624 - V. Tarasyuk



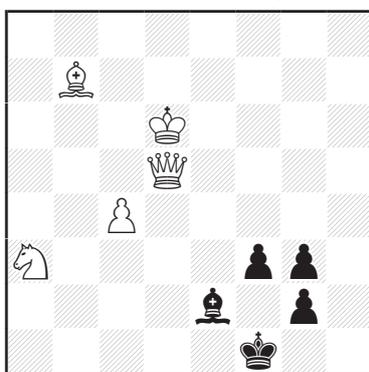
+ (4+4)

9625 - M. G. Garcia & J. Mikitovics



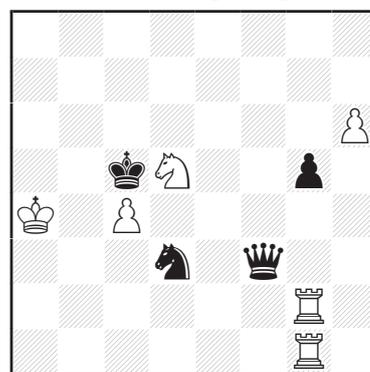
+ (5+5)

9626 - E. Eilazyan



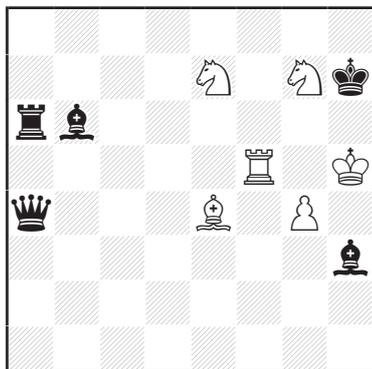
+ (5+5)

9627 - J. Sprenger



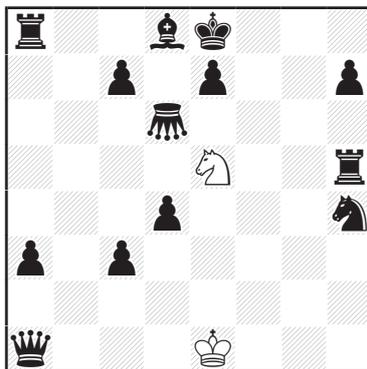
+ (6+4)

9628 - M. Hlinka,  
L'. Kekely & P. Arestov



= (6+5)

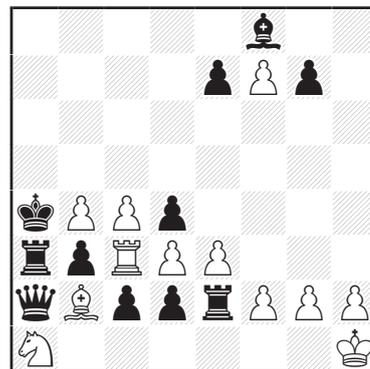
9629 - K. Wenda  
*Dédié à Andreas Thoma*



-4 & #1 (2+13)

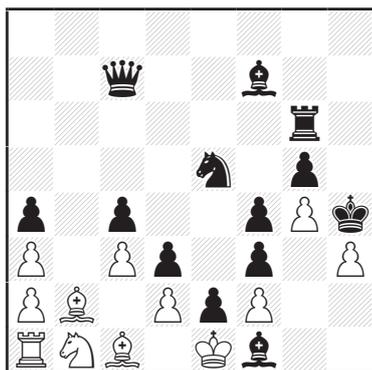
KLAN Proca-Retractor  
Anticircé Calvet  
♘=Sauterelle

9630 - T. Volet



Résoudre (12+11)  
la position

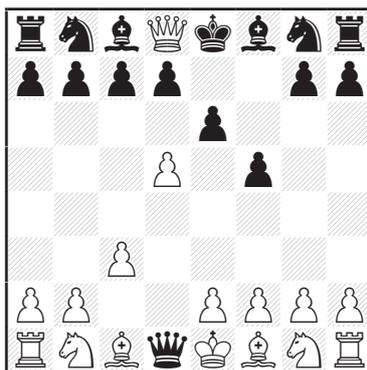
9631 - A. Buchanan



h#5 (12+13)

Dead Reckoning

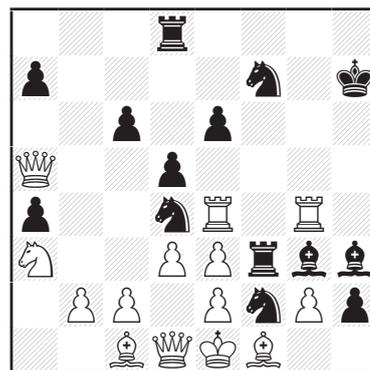
9632 - P. Tritten



Partie (16+16) C+

Justificative en 6,5 coups  
Y a-t-il échec ?  
Fuddled men

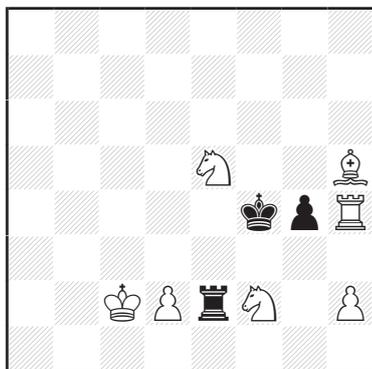
9633 - A. Leroux  
*Dédié à Thierry Le Gleuher*



Partie (14+14)

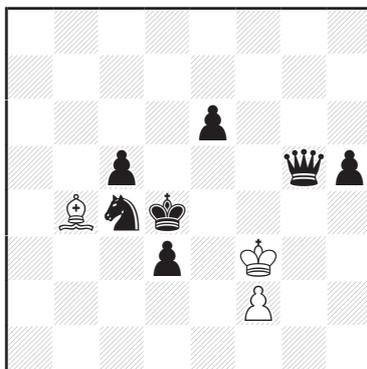
Justificative en 29,5 coups

9634 - A. Skripnik  
& I. Antipin



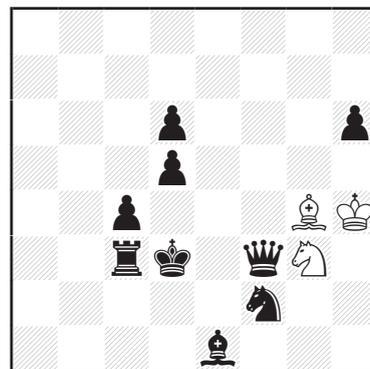
h#2 3.1.1.1. (7+3) C+

9635 - S. Luce



h#3 2.1.1.1.1. (3+7) C+

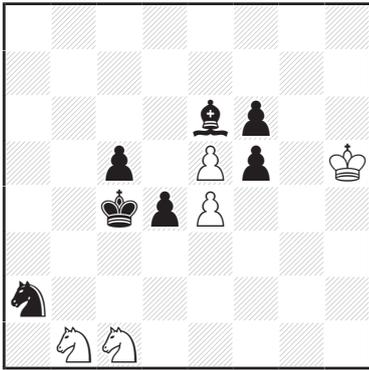
9636 - A. Pankratiev  
& I. Antipin



h#3 (3+9) C+

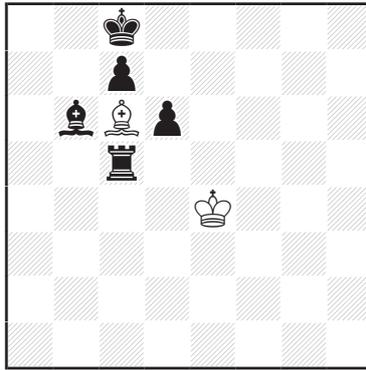
b) ♞f2→ç5

9637 - M. Galma



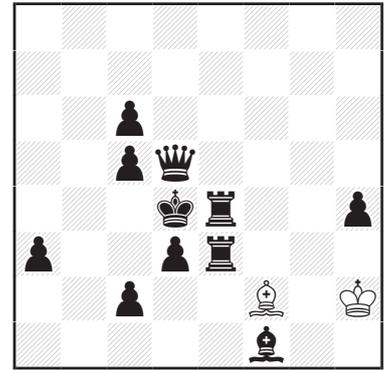
h#4 0.2.1... (5+7) C+

9638 - C. Beaubestre



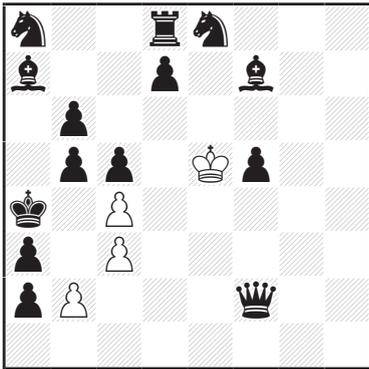
h#4 (2+5) C+  
b) ♠ d6→é6

9639 - Z. Mihajloski



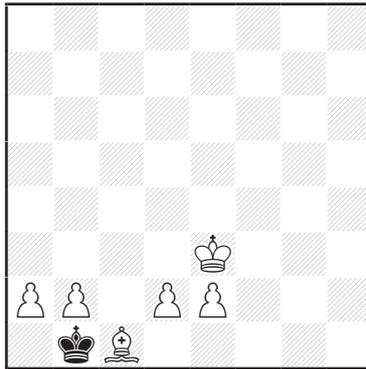
h#4 2.1.1... (2+11) C+

9640 - W. Neef



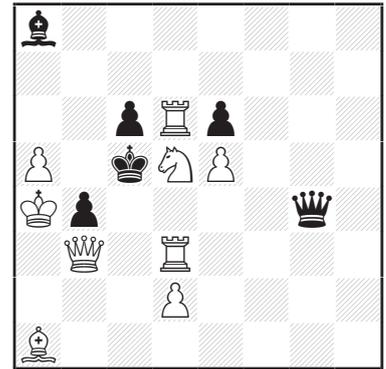
h#5 0.1.1... (4+14) C+

9641 - C. Grupen  
*Dédié à Roméo Bédoni  
pour ses 96 ans*



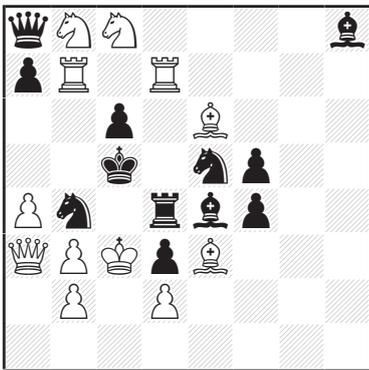
h#5 (6+1) C+

9642 - G. Jordan



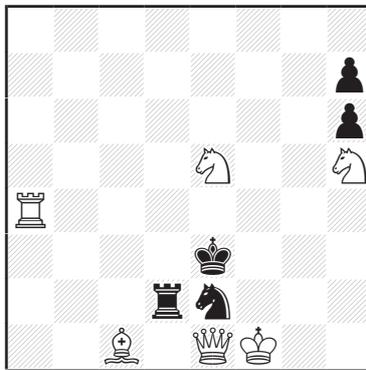
s#3 (9+6) C+

9643 - A. Pankratiev



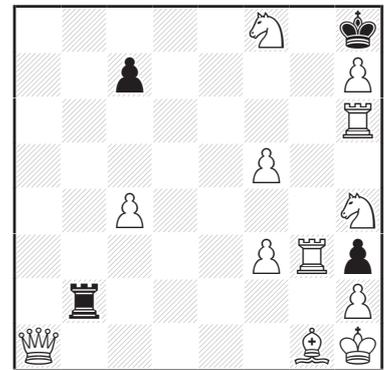
s#3 (12+12) C+

9644 - A. Fica



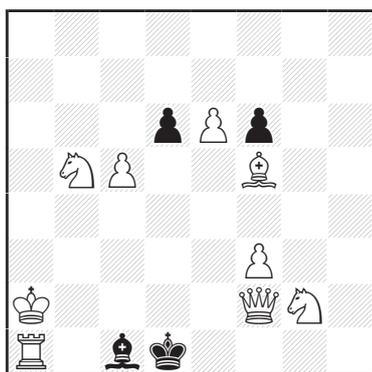
s#5 (6+5) C+  
b) ♔ f1→g4

9645 - P. Maestrali  
& M. Caillaud



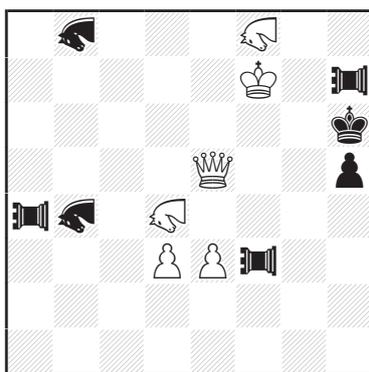
s#5 (12+4) C+

9646 - G. Kozyura



s#7 (9+4) C+

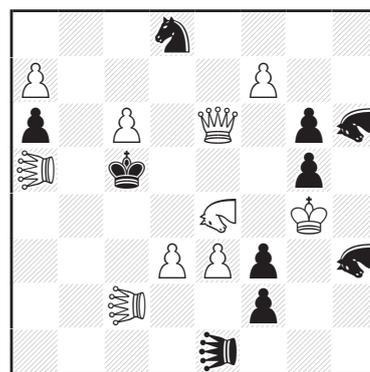
9647 - B. Stephenson & J. Rotenberg



#2 (6+7) C+

2 solutions  
 ♖=Pao  
 ♗♘=Nao

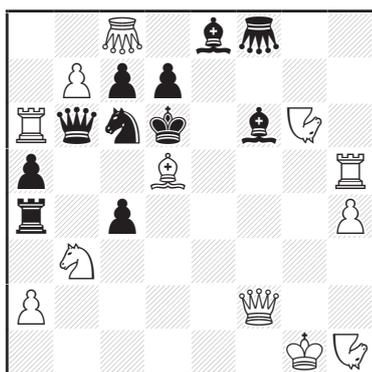
9648 - M. Caillaud  
 À la mémoire d'Yves Cheylan



s#2 (10+10) C+

Anticircé  
 ♗♘=Noctambule-Locuste  
 ♙♚=Locuste

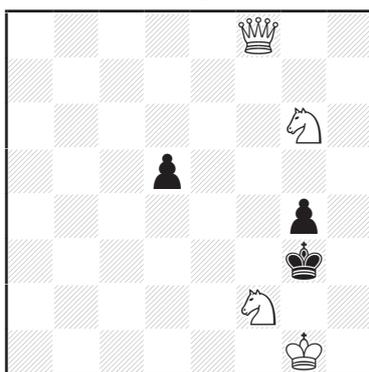
9649 - K. Widlert



#2 (12+11) C+

♗=Noctambule  
 ♙♚=Sauterelle

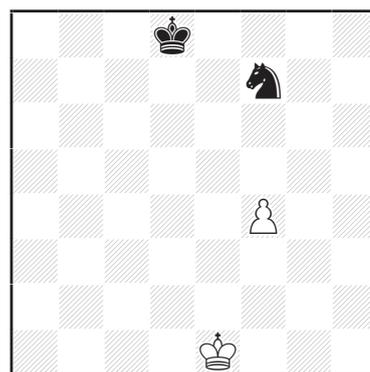
9650 - I. Bryukhanov



s#8 (4+3) C+

2 solutions  
 Circé

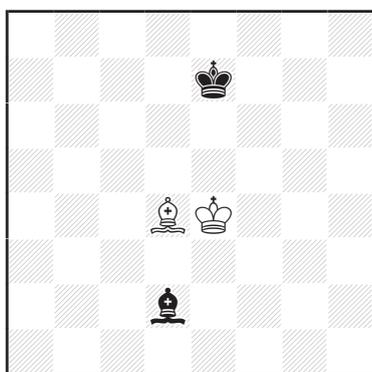
9651 - P. Răican  
 Dédié à Klaus Wenda



-10 & #1 (2+2) C+Pa

Proca-Retractor  
 Anticircé

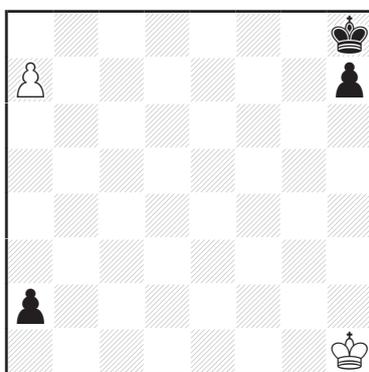
9652 - L'. Kekely & S. Luce



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

a) Sans Échec  
 b) Rois Transmutés

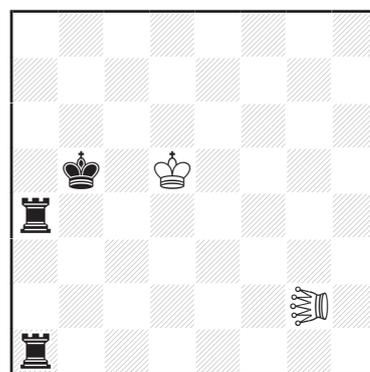
9653 - S. Balasubramanian



h#3 0.1.1.1.1.1. (2+3) C+

b) ♔h8→g7  
 Vogtländer  
 Rois KoBul

9654 - V. Kotěšovec

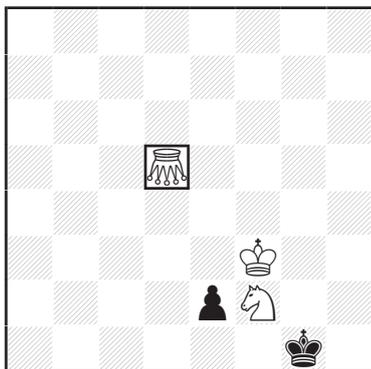


h#3 4.1.1.1.1.1. (2+3) C+

♙=Moineau

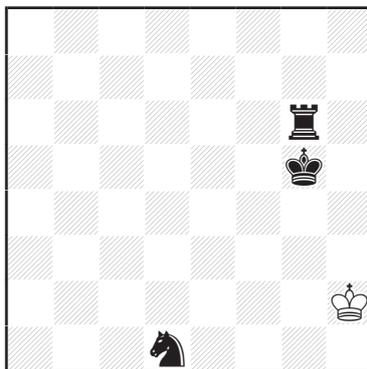
**9655 - J. Rotenberg**

*Dédié à Abdelaziz, Axel & Michel, en souvenir de Batoumi*



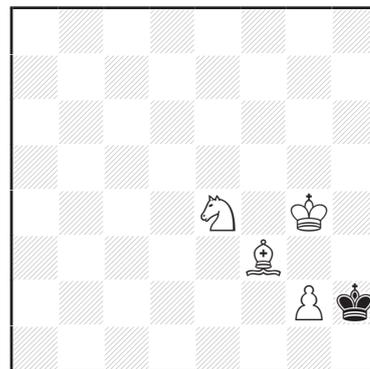
h#3 (3+2) C+  
 b) ♖d5→ç1 c) ♖d5→h1  
 d) ♔g1→a1 e) ♔g1→d7  
 ♖=Sauterelle Bul

**9656 - O. Paradzinsky**



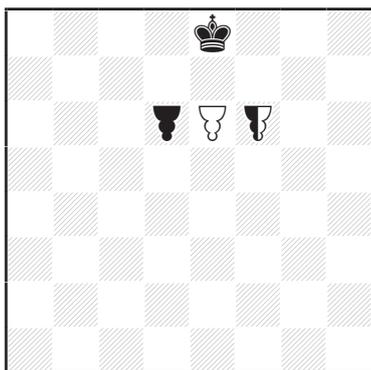
h#4 2.1.1... (1+3) C+  
 Masand

**9657 - K. Widlert**



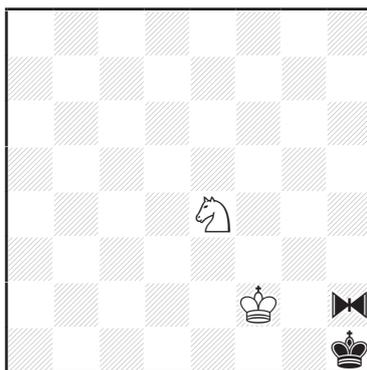
#4 (4+1) C+  
 Point Reflection

**9658 - S. Luce**



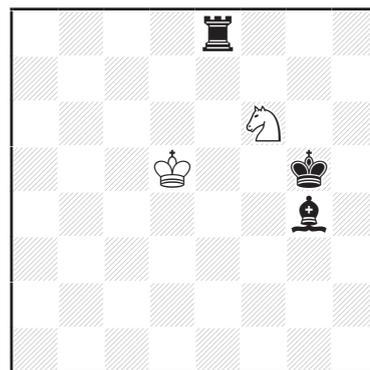
h=5 0.3.1... (1+2+1) C+  
 Circé Échange  
 ♖ ♗ ♘=Pion Bérolina

**9659 - K. Widlert**



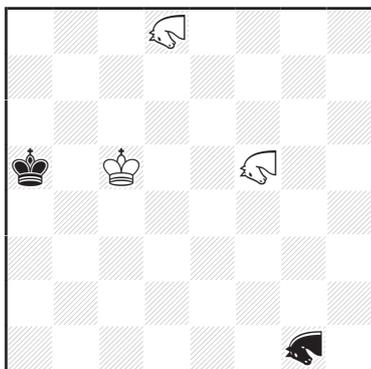
h#5\* (2+2) C+  
 Alphabétiques  
 ♝=Equisauteur Anglais

**9660 - O. Paradzinsky**



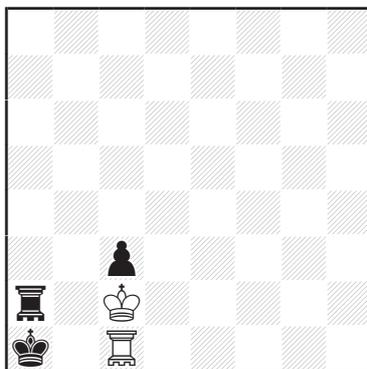
h#6 2.1.1... (2+3) C+  
 Fonctionnaires

**9661 - V. Kotěšovec**



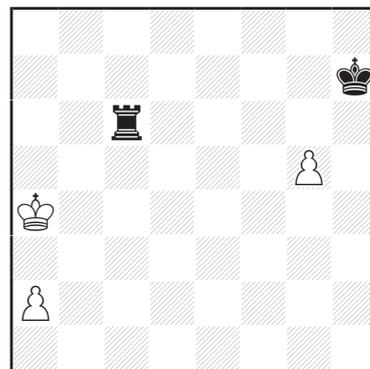
hs#8 3.1.1... (3+2) C+  
 ♞ ♟=Scarabée

**9662 - K. Widlert**



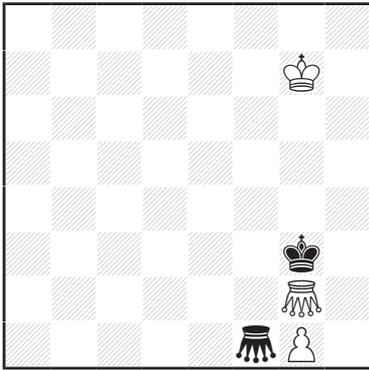
h#13\* (2+3) C+  
 Alphabétiques  
 ♞ ♟=Vizir

**9663 - C. Beaubestre**



sd=13 (3+2) C+  
 Circé Alternatif

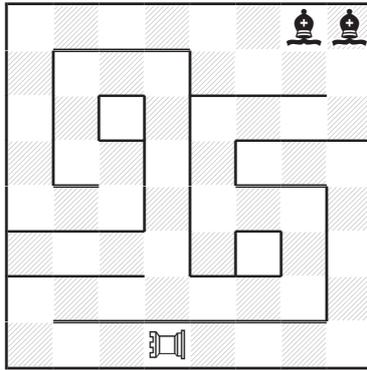
9664 - S. Luce



hs#36 0.1.1... (3+2) C+  
 Maximum Blanc  
 Maximum  
 ♖♗=Sauterelle

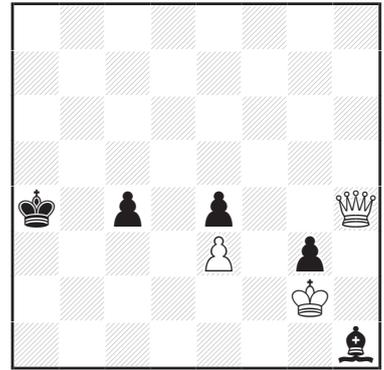
9665 - S. Luce

dédié à Roméo Bédoni pour  
 ses 96 ans (25 octobre)



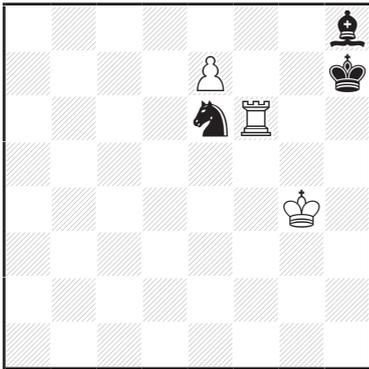
sd=96 (1+2) C+  
 Labyrinthe  
 Circé Échange  
 ♖=Vizir

9666 - L'. Kekely



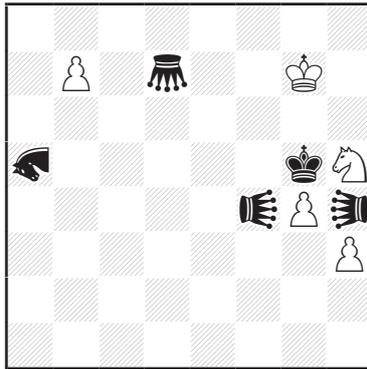
-1 et sh#9 (3+5)

9667 - S. Saletić



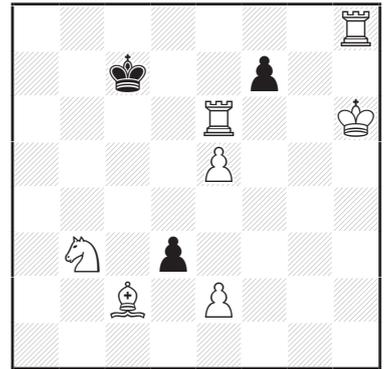
h=2\* (3+3) C+

9668 - R. Bédoni  
 & S. Luce



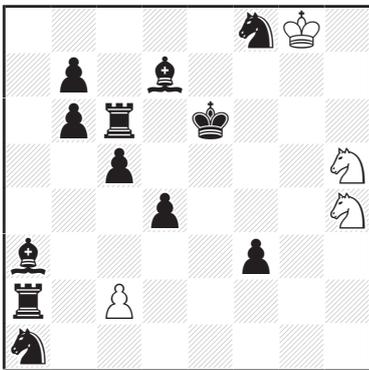
sd#2 8.1. (5+5) C+  
 Promotions Circé  
 ♖=Girafe ♗=Sauterelle  
 ♘=Elan ♙=Moineau

9669 - P. Tritten



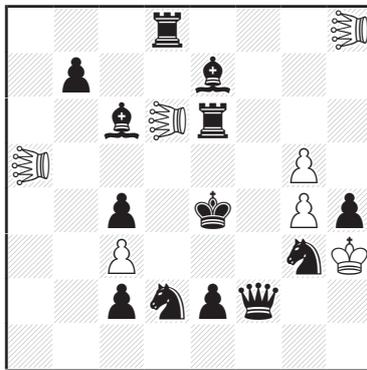
h#2 2.1.1.1. (7+3) C+  
 Anticircé Couscous

9670 - K. Widlert



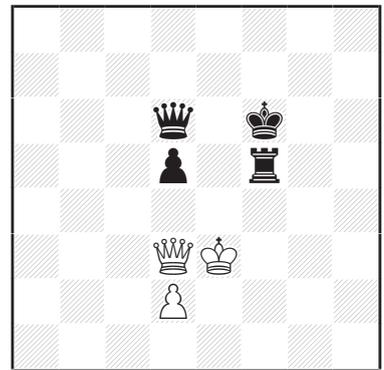
h#2 3.1.1.1. (4+12) C+  
 Point Reflection

9671 - M. Dragoun, L. Salai Jr,  
 E. Klemanič & L. Packa



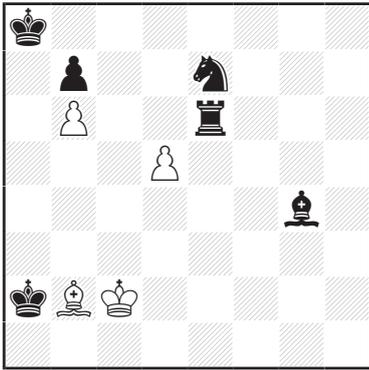
h#2 4.1.1.1. (7+13) C+  
 ♖=Léo

9672 - C. Beaubestre



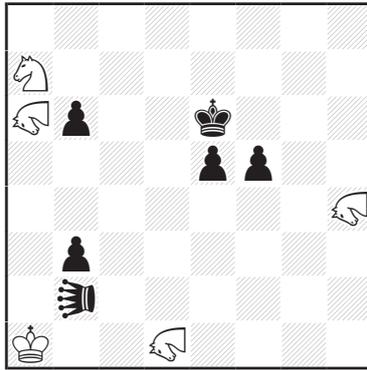
hs#3 (3+4) C+  
 b) Mante d3  
 ♖=Mante

9673 - R. Bédoni  
& S. Luce



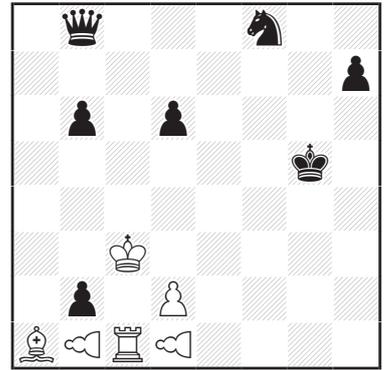
h#3 (4+6) C+  
b) h=3  
Rex Multiplex

9674 - J. Schmutz



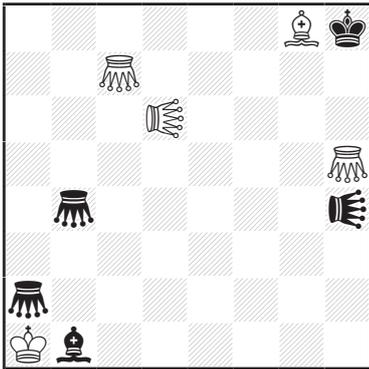
h#3 (5+6) C+  
b) ♞a7↔♜b6  
♚=Lion  
♛=Scarabée

9675 - V. Sizonenko



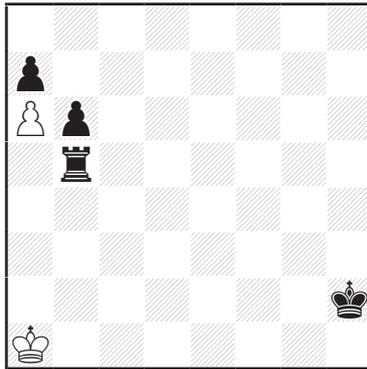
h#3 4.1.1.1.1. (6+7) C+  
Rois KoBul  
♙=Pion impuissant

9676 - S. Luce



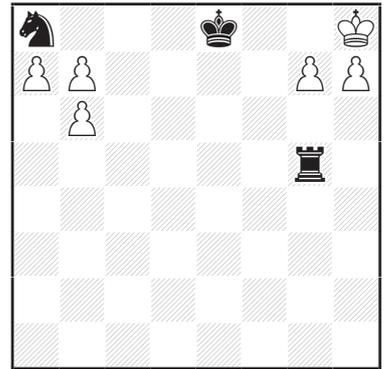
h==5 0.1.1... (5+5) C+  
Take & Make  
♞♞=Sauterelle  
♞♞=Locuste

9677 - C. Beaubestre



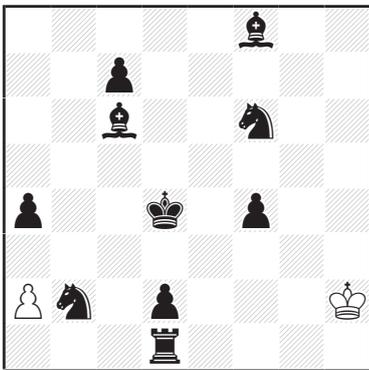
sd#12 (2+4) C+  
Circé Boomerang

9678 - G. Sphicas



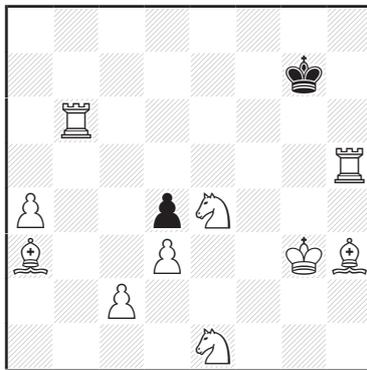
ss#14 (6+3) C+

9679 - L'. Kekely



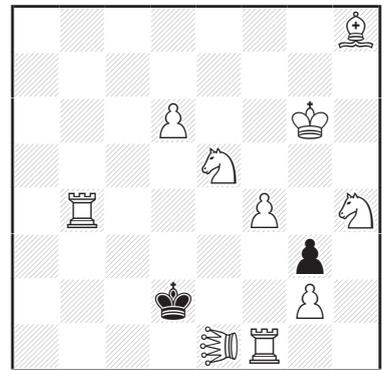
sd#26 (2+10) C+  
Bicolore

9680 - L'. Kekely



sh#37 (10+2) C+

9681 - L'. Kekely



pser-h#39 (10+2) C+  
♞=Sauterelle-2

# SOLUTIONS - PHÉNIX 346

## DEUX-COUPS

### 9604 - Vyacheslav Pilchenko

a)

1. ♖~5? blocus

1... ♖×h2 a 2. ♖~×h5#, mais 1... ♗h5~! b

1. ♖g2? [2. ♖é1# X] mais 1... ♗g3!

1. ♖h7? blocus

1... ♖×h2(♗h5~) a(b) 2. ♖×h5(♖g1)# A(B)

mais 1... ♗g7!

1. ♖h8! blocus

1... ♖×h2 a 2. ♖×h5# C

1... ♗g3~ b 2. ♖é1# X et si 1... ♗g3 2.h×g3#

b)

1. ♖f3? [2. ♖é1#] 1... ♖g1 2. ♖é1# mais 1... ♗g3!

1. ♖h7! blocus

1... ♖×h2 a 2. ♖×h5# A

1... ♗h5~ b 2. ♖d1# D (1... ♗g3 2.h×g3#)

### 9605 - Antonio Tarnawiecki

1. ♖d4! [2. ♖d6#]

1... ♗é8/ ♗é4(♗d5, ♗×d4, ♖ç7)

2. ♖é5(♖ç4, ♖f8, ♖b4)#

Jolie clé ampliative de sacrifice dans un style «old style».

### 9606 - Daniil Yakimovich

& Mikola Chernyavsky

1... ♖d5~(♖×f3, ♖é4)

2. ♖d6(♖d6,f4/ ♖d6)# C(C,A/C)

1. ♖d4? [2.f4# A]

1... ♖é4(♖×f3) a(b) 2. ♗d3(♖d6)# B(C)

mais 1... ♖×f3!

1. ♖é2! [2. ♗d3# B]

1... ♖é4 a 2.f4# A

1... ♖d5~(♖×f3, ♖é4) 2. ♖×é3(♗×f3,f4)#

Thème *Le Grand (AaB-BaA)*, plusieurs mats changés (sur 1... ♖d5~, 1... ♖×f3, 1... ♖é4, 1... ♖é4), correction noire du Fou (auteurs).

### 9607 - Givi Mosiashvili

1. ♖×g4? [2. ♗df3#] mais 1... é×d2!

1.g×f4? blocus

1... g×f3(é×d2,ç5, ♗ç2/ ♗b3,g×f4)

2. ♗d×f3(♖f2, ♖é5, ♗(×)b3, ♖×f4)#

mais 1...g3!

1. ♖ç4! blocus

1... g×f3(é×d2,ç5, ♗ç2/ ♗b3,f×g3,d×ç4)

2. ♗é×f3(♖d3, ♖×d5, ♗(×)ç2, ♖×g4, ♖é4)#

Quatre mats changés entre le jeu d'essai et le jeu réel. Beaucoup de mats différents (six de la Dame).

### 9608 - Pavel Murashev

1. ♖é4? blocus 1...d2(ç5) 2. ♖ç2(♖d5)#

mais 1... ♖×b6!

1. ♖f7? A [2. ♗éç5# X batterie, mat par clouage]

1... ♖a5 2. ♖×b4#

1... ♖×b6! a 2. ♗×d4# B batterie

mais 1... ♗×a1! b

1. ♗éç5? X [2. ♖f7# A mat par clouage]

1... ♗×a1(♗×ç5) b(c) 2. ♖×d4# C

1... ♖b5~ 2. ♖×b4#

mais 1... ♖×b6! a

1. ♗×d4! B [2. ♗×b3# batterie]

1... ♖a5 2. ♖×b4# ; 1... ♖×b6! a 2. ♖f7# A

1... ♗×a1(♗g7~) b(c) 2. ♗é2(♖ç1)#

1... ♗×d4 2. ♖×d4# C ; 1...d2 d 2. ♖f1#

Auteur : mécanisme Salazar avec des mats de batteries (menaces et mats), thèmes Salazar (AaB-BaA), Urania (A), Reversal II, Kharkov II, correction noire. Quatre mats changés, transférés.

### 9609 - José Luis Velasco & Miguel Uris

1... a6(♗f5) 2. ♖×b6(♗(×)f5)# A(X)

1. ♖×a7? [2. ♖×b6#]

mais 1... ♗×b3!, ♗×d3!, ♖×d5! a!(b!,c!)

1. ♖d6! [2. ♖b4#]

1... ♗×b3(♗×d3, ♖×d5) a(b,c)

2. ♗×b3(♖ç4, ♗f3)#

1... ♖×d5(b×a5,é4) 2. ♗ç6(♖ç5, ♗f5 X)#

Thème *Dalton* sur la variante 1...é4 2. ♗f5# X (la clé est effectuée par une pièce A qui décloue une pièce a ; dans la variante, a cloue A), parades *Nietvelt* (les Noirs s'autoclouent ou effectuent un mouvement Pelle parce que la menace les déclouerait directement. Les Blancs exploitent ce clouage par la suite) sur 1... ♖×d5 et 1... ♖×d5.

Mats transférés, thème Kharkov I et mat par clouage.

### 9610 - Gerhard Maleika

Ce problème reprend la thématique de l'article *Double échange des effets défensifs* publiés dans Phénix 343-344 (pages 13298-13299). Si on reprend la terminologie de cet article, les effets sont les suivants :

**A** : une pièce noire prend une pièce blanche qui menace mat.

**B** : une pièce noire prend une pièce blanche qui garde une case du champ royal noir

**D** : une pièce noire gagne l'accès à une case par son coup (dans le cas présent, les cases ç4 et g6).

**M** : une pièce noire donne échec

1. ♖é3! [2. ♖ç4, ♖g6#]

1... f×é3 **AB** 2. ♖é4#

L'effet A est la capture du Cavalier é3 qui menace 2. ♖ç4#, l'effet B est la capture du Cavalier é3 qui contrôle de la case d5 (permettant 2. ♖g6#).

1... ♗×é7 **BA** 2. ♗×é7#

L'effet B est la capture du Cavalier qui contrôle de la case d5 (permettant 2. ♖ç4#), l'effet A est la capture du Cavalier é7 qui menace 2. ♖g6#.

1... ♖h6+ **MD** 2. f6#

L'effet M pare la menace 2. ♖ç4# par échec, l'effet D pare la menace 2. ♖g6# par contrôle de g6.

1... ♗é2+ **DM** 2. ç4#

L'effet D pare la menace 2. ♖ç4# par contrôle de ç4, l'effet M pare la menace 2. ♖g6# par échec.

### 9611 - Vasil Dyachuk

1. é7? [2. ♗ç8#]

1... ♗×a5(♗×d6) **a(b)** 2. é6(é×d6)# **A(B)**

mais 1... g3!

1. ♗f8? [2. ♗ç8#]

1... ♗×a5(♗×d6) **a(b)** 2. d7(♗×d6)# **C(D)**

mais 1... ♖h7!

1. ♗ç2? **X** [2. ♖×d2# **Y**]

1... ♗×a5(♗×d6) **a(b)** 2. ♖×a5(♖×d6)# **E(F)**

mais 1... d1=♗!, d1=♗!

1. ♖×d2! **Y** [2. ♗ç2# **X**]

1... ♗×a5 **a** 2. ♖é4# (2. ♖b3? ♗×b3!) **G**

1... ♗×d6 **b** 2. ♖b3# (2. ♖é4? ♗×é4!) **H**

Zagorouiko 4×2, Reversal X[Y]-Y[X], anti-dual.

### 9612 - Pavel Murashev

1... ♗a7(g3) 2. ♗ç7(f4)# **A(B)** mais 1... ♗×d4!! **a**

1. ♗ç3? [2. ♗g3#]

1... ♗é4 **c** 2. ♖×d5# batterie

1... ♗×d4 **a** 2. ♗×d4#

1... ♗×é6/♗h3/♗f3(f5) 2. ♗é3(h8=♗)#

mais 1... ♗d3!

1. ♖f4? [2. ♖×é2# batterie]

1... d4(♗é4) **b(c)** 2. ♖f5#

1... ♗d4 2. ♗ç7#

mais 1... ♗×é6!

1. ♖ç4? [2. ♖×é2# batterie]

1... ♗d4(d4) **a(b)** 2. ♗×d5(♗×ç5)#

mais 1... ♗é4! **c**

1. ♖×g4! [2. ♖×é2# batterie (2.f4?)]

1... ♗d4 **a** 2. ♗ç7# **A**

1... d4 **b** 2. f4# **B** Somov B1

1... ♗é4 **c** 2. f4# Somov B2

**Somov B1** (le contrôle d'une case x du champ royal noir par une pièce blanche est supprimée par le coup matant, qui n'est pas effectué par cette pièce. Ceci est possible car le coup noir précédent a permis à une troisième pièce blanche de contrôler x, ce contrôle existant après le coup noir).

**Somov B2** (le contrôle d'une case x du champ royal noir par une pièce blanche est supprimée par le coup matant, qui n'est pas effectuée par cette pièce. Ceci est possible car le coup noir précédent a bloqué x).

**Thème de la section A du XI<sup>e</sup> WCCT** : lors du jeu d'essai(s) et du jeu réel, une pièce blanche (y compris un Pion) libère une case qui est ensuite occupée dans une variante ou dans la réfutation par au moins deux pièces noires. La case thématique est ici la case d4.

Autres thèmes : plusieurs clés activant la batterie ♗-♖, Zagorouiko 3×2 (sur 1... ♗d4 et 1... d4), mats transférés, thème Kharkov II.

### 9613 - Miroslav Svitek

1. ♗é3? [2. ♗d4#]

1... ♗ç5(♗f6) 2. ♖×ç7(♖×f6)#

mais 1... ♖ç5!

1. ♖×b7? [2. ♗é6#]

1... ♗d6 2. ♖f6#

1... ♖×b7, ♖ç6 2. ♗(×)ç6#

1... ♗×ç5 2. ♖×ç7#

mais 1... ♖d6!

1.d4! [2. ♖é4#]

1... ♖d3(♗d3) 2. ♗é5(b×ç4)#

1... ♖×f3(♗×ç5) 2. ♗é5(C×ç7)#

Encore le thème du XI<sup>e</sup> WCCT, cette fois-ci avec trois cases thématiques : ç5 dans l'essai 1. ♖é3? (défense et réfutation), d6 dans l'essai 1. ♗×b7? et d3 dans le jeu réel (défenses).

## TROIS-COUPS

### 9614 - Antonio Tarnawiecki

1. ♗b4! [2. ♗×d4+ ♖é5 3. ♗×f5#]

1... ♗×b4 2. ♗é1+ ♖é5 3. ♗×d3#

1... ♗ç4 2. ♗g5+ ♖é5 3. ♗f7#

Deux variantes utilisant une batterie de Siers.

### 9615 - Alexandre Pankratiev

& Yuri Gorbatenko

1... ♗é3 2. ♗ç3 [3. ♗×f4, ♗d4#]

2... ♗f(h)×g4, ♗f3 3. ♗×f4#

2... ♗f3(♗g3,é×f5) 3. ♗d4#

1... ♗g3 2. ♗×f4#

1. ♗ç3? [2. ♗d4#]

1... ♗f×g4 2. ♖×d3+

2... ♖é3(♖d5, ♗×d3) 3. ♖d4(♗ç4, ♗×d3)#

1... ♖é3 2. ♖d4+ ♖é4 3. ♗é5#

mais 1... ♗h×g4!

1. ♖d7! [2. ♖×é6 ~ 3. ♖d5#]

1... ♗d1, ♗f×g4 2. ♖×d3+ ♖d5 3. ♗a5#

2... ♗×d3+ 3. ♗×d3#

1... ♗f1, ♗h×g4 2. ♗×f4+ ♖×é5 3. ♗×f3#

2... ♗×f4 3. ♗×f4#

### 9616 - Leonid Makaronez & Victor Volchek

1. ♗d7? [2. ♗×f7#] mais 1... ♗ç3!

1. ♖g8? [2. ♗×f7+ ♖é5 3. ♗d7, ♗d5#] 1... f4!

1. ♗h7! [2. ♗é4+ ♖d5(f×é4) 3. ♗×f5(♗×é4)#]

1... ♖ç7 2. ♗×ç7+ ♖é5 3. ♗d7#

1... ♗é1 2. ♗d7 [3. ♗×f7#]

2... ♗d6/♗é7(f4) 3. ♗(×)d6(♗×h3)#

1... ♗ç4 2. ♗d5 [3. ♗é5, ♗×f5#]

1... ♗×ç5 2. ♗×ç5+ ♖é5 3. ♗bd7#

1... ♖é5 2. ♗×f7 [3. ♗d7, ♗d5#]

Ces deux problèmes peuvent être considérés comme des problèmes pour solutionnistes, avec leurs clés difficiles et leurs nombreuses variantes.

### 9617 - Gérard Doukhan

1. ♖d5? A [2. ♗×d7#] mais 1... ♗d4!

1. ♗×d7+? C mais 1... ♖×é6!

1. ♖g3+? D mais 1... ♖ç5!

1. ♗×a7! blocus

1... ♗b3~2. ♖d5 A [3. ♗×d7#C] ♗ç5x3. ♖g3#D

1... f×g5 2. ♗a6 B [3. ♖g3#D] d×é6 y 3. ♗d7# C  
Auto-blocages et pseudo-Le Grand CxD-DyC.

1... f5 2. ♗×d7+ C ♖×é6 3. ♖d5# A

1... ♗d4! 2. ♖g3+ D ♖ç5 3. ♗a6# B

Synthèse Adabashev avec deux paires de variations homogènes (I et II) :

- I : les deux premières défenses : thème Pseudo-le

Grand dont les deux mats thématiques C & D sur-

viennent après un blocage des cases du Roi noir

- II : des blocages distants, les seconds coups C &

D sont ceux qui étaient les menaces secondaires de

la première paire, une fuite du Roi noir, les mats A

& B sont les seconds coups de la première paire

Cela induit :

- un cycle de coup entre les quatre défenses thé-

matiques AD-DB-BC-CA

- un double échange des deuxièmes et troisièmes

coups AC-CA et BD-DB

### 9618 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1. ♗d2? [2. ♗b4#] mais 1... ♗a6!

1. ♖é8! [2. ♗b5+ ♖×d6 3. ♗d5#]

1... ♗f6 2. ♗d3+ é×d3 3. ♗×é5#

1... ♗g6 2. ♗×é4 [3. ♗d3/♗d5#]

1... ♗d7 2. ♗d2 [3. ♗b4#] ♗d4~, ♗ç2 3. ♗d5#

Fermetures de lignes noires.

## MULTI-COUPS

### 9619 - Petrasin Petrasinović

1... ♖ç5 2. ♗é5+ ♖b4 3. ♖b2 ~ 4. ♗b5#

1. ♗f7! [2. ♗é5+ ♖ç6 3. ♗d6#]

1... ♖é4 2. ♖d3+ ♖d4

3. ♖ç2 [4. ♗é5#] ♖ç5, ♖d5 4. ♗d6#

1... ♖é6 2. ♖ç4+ ♖f5 3. ♖d5 ~ 4. ♗g5#

2... ♖d7 3. ♗d6+ ♖ç8(♖é8) 4. ♖a6(♗d8)#

1... b5 2. ♗é5+ ♖ç4 3. ♗×b5+ ♖ç3 4. ♗b2#

3... ♖d4 4. ♗é5#

Comme à son habitude l'auteur nous propose une joli miniature à clé bi-ampliative conduisant à des mats modèles et sept mats, dont six de la Dame.

## 9620 - Bernard Courthiau

1. ♖c6?, ♗a6? mais 1...b×a3!  
1. ♖a~? d3? 2. ♗c6 b3 3. ♗b4 b×a2 4. ♗×a2 ♖a1  
5. ♗c3# mais 1...b3!

1. ♖a8!! b3 2. ♖2a7! d3 3. ♗a6 ♖a~4. ♗c5+ ♖b1  
5. ♗a4 ♖a~ 6. ♗c3#

Jolie association des thèmes **Bristol** (une pièce blanche quitte une case x ; une autre pièce blanche joue dans le même sens en traversant la case x) et **Indien** (une pièce blanche effectue un coup critique par rapport à une case sur laquelle une autre pièce blanche vient d'abord l'intercepter, puis lui réouvre la ligne).

## 9621 - Wilfried Neef

1. ♗×h4??, 1. ♗é3, ♗f2? blocus mais 1...♖(×)é3!  
1. ♗g3? blocus mais 1...h×g3!

1. ♗×h6! ♖é3 2. ♗f7! h6 3. ♗×h6 ♖f3  
4. ♗f7 ♖é3 5. h6 ♖f3 6. ♗g5+ ♖é3  
7. ♖×é6 ♖×f4 8. ♗d2#

Pourquoi 2. ♗g8? ne fonctionne-t-il pas ? parce que sur 2...♖f3, le Cavalier doit pouvoir jouer :  
3. ♗g5+ ♖é3 4. ♗×h7 ♖f3 5. ♗g5+ ♖é3  
6. ♖×é6 ♖×f4 7. ♗d2#

Il faut gagner un temps pour mater. C'est le Pion h5 qui va le procurer.

## 9622 - Alexandre Pankratiev

1. ♗×d6? [2. ♗é5#] mais 1...♗×d6!  
1. ♗c2+! ♖d5 2. ♗b4+ ♖d4 3. ♗c6+ ♖d5  
4. ♗×é7+ ♖d4 5. ♗c6+ ♖d5 6. ♗b4+ ♖d4  
7. ♗c2+ ♖d5 8. ♗é3+ ♖d4 9. ♗×d6 ~ 10. ♗é5#  
Circuit du Cavalier é3 pour supprimer le Fou noir et permettre ultérieurement le mat 10. ♗é5#

## 9623 - Olivier Schmitt

Essai : 1. ♗h4? [2. ♗f3#] ♗d1? 2. ♗g6! etc...  
mais 1...h1=♖! 2. ♗g6 ♖×h3 réfute.

Solution : 1. ♗b4! [2. ♗d2#] ♖f4 2. ♗d2+ ♖é5  
3. ♗é1! [4. ♗×g3#] h1=♗ 4. ♗b4 [5. ♗d6#] ♖f4  
5. ♗d6+ ♖g5 alors 6. ♗h4! [7. ♗f3#] ♗d1  
7. ♗g6! [8. ♗f4, ♗é7#] ♗×g4 8. h4+ ♖h5  
9. ♗f4+! ♖×h4 10. ♗é7# mat modèle  
Le switchback du Fou d6 permet de forcer une promotion de Holst dans le plan principal.  
3...♖f4 4. ♗×g3+ ♖g5 5. ♗d6 ou 5. ♗h6  
6...♖×h4 7. ♗é7# ; 8...♖f5 9. ♗é7#)

## ÉTUDES

### 9624 - Vladislav Tarasyuk

Une très jolie étude dont les coups, certes précis, ne sont pas mystérieux dès que l'on a compris que le Pion d va coûter une pièce et ça ne peut pas être la Tour. Il faut donc que les Blancs parviennent à contrôler le Pion a avec la Tour en attendant de le prendre dès qu'ils pourront et se mettent en capacité de sacrifier leur Fou en d1. À partir de là, tout est clair, mais au temps près.

1. ♖c1? ♗c2! =

1. ♗f7+ ♖d6

1...♖é7+- et le plus simple est 2. ♖é4+ ♖d6  
3. ♗×a2 ♖c5 4. ♗d7+ ♖d6 5. ♖d4+

2. ♖c6+!

2. ♖d4+? ♖c5 3. ♖d5+ ♖b4 4. ♗c6+ ♖c3  
5. ♖a5 d2 6. ♖a3+ ♖b2! 7. ♖×a2+ ♖c3  
8. ♖g5 ♗f3! 9. ♗b3!? ♖×b3 10. ♖×d2 ♗×c6=  
8...♗é2? 9. ♗b3! ♖×b3 10. ♖×d2+-

2...♖é5 3. ♖a6!

3. ♖c5+? ♖d4 4. ♖a5 d2 5. ♖g5 ♗c2!  
6. ♗h5 ♗b3! 7. ♖f4 ♖c3 8. ♗c6 ♖b2=

3...d2 4. ♖g5 ♗a4!

4...♗é2 5. ♖a5+! ♖d4 6. ♗c6+ ♖c3  
7. ♖a3+ ♖b2 8. ♖×a2+ ♖c3 9. ♗b3! ♖×b3  
10. ♖×d2+- ;

sur 4...♗c2+-, le plus simple est 5. ♗h5 ♗b3  
6. ♗c6+ suivi de 7. ♗b4

5. ♗d7+! (5. ♖a5+? ♖d6! =)

5...♗×d7 6. ♗b3!

L'autre coup thématique échouerait :  
6. ♗h5? ♗é6 7. ♗d1 ♖d4 8. ♖a3 ♗c4  
9. ♖f4 ♖c5 10. ♖é3 ♖b4 11. ♖a7 ♖c3  
12. ♖a4 ♖b2=

6...d1=♖!! 7. ♗×d1 ♗é6 8. ♖a3!!

Essai thématique : 8. ♖a4? ♗c4! 9. ♖g4 ♖d4  
10. ♖a3 (10. ♖f3 ♖c3=), 10...♖c5  
11. ♖f4 ♖b4 12. ♖a4+ ♖c3=

8...♗c4! 9. ♖g4 ♖d4 10. ♖f3!

10. ♖f4? ♖c5 11. ♖a4 ♖d4 12. ♗é2 a1=♖!  
13. ♖×a1 ♗×é2=

10...♖c5 11. ♖a4!

11. ♖é3? ♖b4 12. ♖a4+ ♖c3=

11...♖d4 12. ♗é2!

Et désormais ...a1=♖ ne va plus car le Fou est défendu par le Roi.

12. ♗b3? a1=♖! 13. ♖×a1 ♗×b3=

12...♖c3 13. ♗×c4 1-0

## 9625 - Mario Guido Garcia & János Mikitovics

Une étude complexe avec de multiples ressources des deux côtés où ♖+♗+♘ arrivent à gagner contre ♜+♝ avec des variantes très instructives.  
1. ♗f5+? ♜×h3=

### 1. ♗g2! ♜b8

Pour plus de clarté, les trois sous-variantes principales ci-dessous sont soulignées :

- ▲ 1... ♜f7 2. ♗f5+! (2. ♗ç6? ♜dç4!= 3. ♜h6+ ♜g5 4. ♜h8 ♜×b6!= {4... ♜×ç6? 5. ♜×ç4+-})  
2... ♜×f5 3. ♜×d2 é4 (3... ♜f4 4. ♗d5+- ; 3... ♜f6 4. ♜b2+-) 4. ♜d4! (4. ♗×é4? ♜b5!= et 5. ♜b2? ne va plus !), 4... ♜f6 (désormais, sur 4... ♜b5 5. ♜×é4+ ♜g3 6. ♜b4!+-) 5. ♜b4 ♜ç6+ (5... ♜ç6 e.g. 6.b7 ♜f8 et là, deux coups gagnants : 7. ♜a4 avec une suite un peu difficile de domination du Cavalier et la très instructive suite 7. ♜×é4+ ♜g3 8. ♜ç4 ♜a7 9. ♜b4! (9. ♗é4? ♜b5+ 10. ♜b4 ♜d6 11. ♜ç8 ♜×ç8!=), 9... ♜×g2 et là, le gain très instructif nécessite six coups uniques : 10. ♜ç5!! ♜b8 11. ♜b4! (menace ♜d6-♜ç7) (11. ♜b6? ♜b5!=) 11... ♜ç8 12. ♜g4+! ♜f3 13. ♜g7 ♜é4 14. ♜ç7! ♜a7 15. ♜b6!+-)  
6. ♜d4 ♜d6+ 7. ♜ç5 ♜b7+ 8. ♜b5 ♜g5 9. ♗×é4 ♜d8 10. ♜ç5 ♜d2 11. ♗d5+- ;  
▲ 1... é4 2. ♗f5+! ♜g5 3. ♗é3 (contrôle f5, menace ♜×d2 et si le Cavalier joue en f3 ou b1 alors ♜b4!), 3... ♜ab3 (3... ♜db3 4. ♗×é4! (4. ♗ç4? ♜ç5! 5. ♗×a5 ♜a4+ 6. ♜d4 ♜×b6=), 4... ♜é7 5. ♗ç4! ♜×ç4 6. ♜×ç4+-), 4. ♗ç4! ♜×ç4 5. ♜×ç4 ♜d2+ 6. ♜b5! ♜f3 7. ♜a6!+- ;  
▲ 1... é×d4+ 2. ♜×d4+ ♜é4+ 3. ♜×é4+ ♜g3 4. ♜é6! ♜×g2 5. ♜b4+-

### 2. ♗f5+!

2. ♗d5? ♜aç4 (2... é×d4+ 3. ♜×d2+-)  
3. ♗f3+ ♜h5=  
2. ♗f3+? ♜×f3 3. ♗×f3 ♜g3! (3... ♜g5?  
4. ♜b4! ♜f4 {4... ♜b7 5. ♜d7+-}) 5. ♗d5 ♜b7  
6. ♜d7+-), 4. ♗d5 ♜b7=

### 2... ♜g5 3. ♗é3!

Essai : 3. ♗é7? ♜aç4! 4. ♜g6+ ♜f4 5.b7 (5. ♗d5+!? ♜f5 6. ♜ç6 ♜×b6), 5... é4! 6. ♜g7 ♜×b7 7. ♗d5+ ♜é5 8. ♜×b7 ♜×d5 nulle positionnelle, les Noirs obtiennent une forteresse

### 3... ♜f3

- 3... ♜ab3 4. ♗d5! ♜f4 5. ♗g2+! ♜f5  
6. ♜b4! ♜d4 (6... ♜ç1 7. ♜b5+-), 7.b7 ♜é4 (7... é4 8. ♜ç5+-), 8. ♗h4++-

### 4. ♗×f3 ♜f4 5. ♗g4!

5. ♜d3? ♜×f3=  
5. ♗d5? ♜×é3 6. ♜b4 ♜b7 7. ♜d7 ♜d8!! (7... ♜d8 8. ♜b5+-) 8. ♜×b7 ♜×d5=  
5. ♜d3? ♜×f3!=

### 5... ♜×f3 6. ♗×é5+ ♜é4 7. ♗d7!!

Essai : 7. ♗ç4? ♜b7! 8. ♜d7 (8. ♜d4+ ♜f5!=), 8... ♜a5!! 9. ♜d4+ ♜f3 10. ♗é5+ (10. ♗d2+ ♜g3, ♜é2=), 10... ♜é3! 11. ♜d6 ♜b7! (11... ♜é4? 12. ♗d7! ♜ç8+ 13. ♜b4 ♜b7 14. ♜d1+- comme dans la ligne principale), 12. ♜d7 ♜a5! 13. ♜é7 ♜f4 14. ♗d7 ♜ç8+! (14... ♜h8? 15. ♜f7+! ♜é4 16. ♜b4+-), 15. ♜b4 ♜ç6+=

### 7... ♜ç8+! 8. ♜b4 ♜b7! 9. ♜d1!! ♜f5

9... ♜ç2 10. ♜b5! ♜f5 (10... ♜é3 11. ♜d5! ♜d8 12. ♗é5 ♜b2+ 13. ♜ç5 ♜é6+ 14. ♜ç6 ♜d4+ 15. ♜b7! {15. ♜ç7? ♜é4! 16. ♜a5 ♜é6+=}, 15... ♜é4 16. ♜a5+-), 11. ♜a6 ♜d8 12. ♗ç5! ♜a2+ (12... ♜×ç5 13. ♜×d8+-), 13. ♜b5 ♜b2+ 14. ♜a5 ♜a2+ (14... ♜ç6+ 15. ♜a6 ♜a2+ e.g. 16. ♗a4 ♜×a4+ 17. ♜b5+-), 15. ♜b4! (15. ♗a4? ♜b7+ 16. ♜b5 ♜é5 17. ♗ç3 ♜ç2=), 15... ♜b2+ 16. ♗b3 ♜b7 17. ♜a3, ♜ç3 ♜h2 18. ♜d7!+-

### 10. ♗ç5!! (10. ♜f1+? ♜é6!)=

### 10... ♜ç6 (10... ♜×ç5 11. ♜d7+-)

### 11. ♜d5+! ♜f4

11... ♜g4 12. ♗a4!! (12. ♜b5? ♜d6! 13. ♜d3 {13. ♜é5? ♜d8=}, 13... ♜f4! 14. ♜h3 ♜d8!=), 12... ♜h6 13. ♜d7!+-  
11... ♜g6 12. ♜b5 ♜d6 13. ♜d3!! (13. ♜é5? ♜d8=), 13... ♜f5 14. ♜f3+!+- (14. ♜h3? ♜d8=), 14... ♜g4 15. ♜f7 (15. ♗×b7? ♜×b6+!), 15... ♜d8 16. ♜g7+ ♜f5 17. ♗b7 ♜d5+ 18. ♜ç4 ♜d1 19. ♗×d8+-

### 12. ♜b5! ♜d6 13. ♗d3+!

Essai : 13. ♜d3? ♜g4!! (13... ♜é5? 14. ♜é3+ ♜d4 15. ♜é4+ ♜d5 16. ♜h4!! ♜d8 17. ♜h7 ♜é5 18. ♗b7+-), 14. ♜ç3 ♜d8! 15. ♜ç4+ (15. ♗é4 ♜d4! 16. ♜ç4 ♜d5+ 17. ♜ç5 ♜d4 18. ♜ç4 ♜d5+ 19. ♜a6 ♜f5!=), 15... ♜f5!= 13. ♜h5? ♜d8!=

### 13... ♜é4 14. ♜×d6 ♜×d6+ 15. ♜ç5!

15. ♜ç6? ♜ç4 16.b7 ♜a5+=

### 15... ♜b7+ 16. ♜ç6 ♜d8+

16... ♜a5+ 17. ♜b5 ♜b7 18. ♗ç5+ +-

### 17. ♜d7!! (17. ♜ç7? ♜d5!! 18. ♜d7 ♜b7=)

17... ♜d5 (17... ♜b7 18. ♜ç7 ♜a5 19. ♗b4 ♜é3 20. ♗ç6+-)

### 18. ♖ç7!

18. ♗é5? ♜b7!= (18... ♖ç5? 19. ♗ç4!! ♜ç6  
20. b7 ♜b8+ 21. ♖ç8+- ; 18... ♜é6 19. ♗d3!  
♜d8 20. ♖ç7 ♜é6+ 21. ♖ç8 comme dans la  
solution), 19. ♖ç7 ♜a5, ♜d6=

### 18... ♜é6+ 19. ♖ç8!

19. ♖d7? ♜d8 20. ♖ç7 ou 19. ♖b7? ♜d8+  
20. ♖ç7 ne sont que des pertes de temps

### 19... ♜d8!! 20. ♗é5!!

20. ♖ç7? répète avec perte de temps

### 20... ♖ç5 21. ♗d7+!

21. ♗ç4? ♜ç6! 22. ♖ç7 ♜b4 23. ♗é3 ♜a6+=

### 21... ♖ç6 22. ♖×d8 1-0 sacrifices mutuels.

## 9626 - Edouard Eilazyan

Une étude qui semble simple jusqu'à ce qu'on voie la défense 4... ♙×ç4! Plus tard, tout le jeu autour de la case é2 aux onzième et douzième coups est très plaisant. L'important avantage matériel des Blancs est compensé par les puissants Pions passés des Noirs. L'apparition de la Dame noire est inévitable.

1. ♖f5? g1=♚! 2. ♙×f3 ♜b6+!=

### 1. ♗b1 g1=♚ 2. ♗d2+ ♖g2!

Les Noirs doivent constamment compter avec la présence d'un Pion ç4, comme dans la variante : 2... ♙é1 3. ♗×f3+! ♙×f3

4. ♖×f3 ♜d4+ 5. ♖d5 ♜×d5+ 6. ♙×d5+-

### 3. ♗×f3 (3.ç5? ♚é3!)=

### 3... ♜b6+ 4. ♖d7!

Seul ce coup permet de jouer pour le gain :

4. ♖é7? ♜ç7+! 5. ♖é8 ♜×ç4 6. ♖×ç4 ♙×ç4= ;

4. ♙ç6? ♜d8+! 5. ♖é5 ♜×d5+!

6. ♙×d5 ♙×f3=

### 4... ♙×ç4!

La seule ressource sérieuse. Les Noirs évitent les finales de Pions perdantes et attaquent en même temps la base de la batterie. Mais...

### 5. ♗h4+ (5. ♗é1+? ♖f1!)=

### 5... ♖h3

ne va pas 5... ♖f2? 6. ♖g2+ ♖é1 7. ♗f3+ ♖d1

8. ♖d2#

### 6. ♖h1+! ♖g4 7. ♙f3+!

Insuffisant serait le tentant 7. ♖é4+? ♖g5!

8. ♗f3+ ♖h6 9. ♖h4+ ♖g7 10. ♖×g3+ ♖f8

11. ♖f4+ ♖g7=

### 7... ♖g5

7... ♖f4? mène à un mat forcé 8. ♖ç1+! ♖é5

9. ♖é1+ ♖f4 10. ♖é4+ ♖g5 11. ♖g4+ ♖f6

12. ♖g6+ ♖é5 13. ♖é4+ ♖f6 14. ♖é7#

13450

### 8. ♖ç1+ ♖×h4 9. ♖f4+ (9. ♖×ç4+? ♖g5!)=

### 9... ♖h3 10. ♖f5+!

N'irait pas la tentative pourtant naturelle :

10. ♖g4+? ♖h2 11. ♖h4+ ♖g1 12. ♖h1+ ♖f2

13. ♖g2+ ♖é1!= car le Fou noir contrôle é2 !

Les Blancs effectuent une manœuvre logique dont le but est de transférer le Fou noir sur la case é2, et la motivation est donc d'enlever le contrôle de la case é2 par le Fou noir.

### 10... ♖h2 11. ♖ç2+! ♙é2!

11... ♖f2? 12. ♖h7+ ♖g1 13. ♖h1#

### 12. ♖h7+

12. ♖×é2+ ♖f2!= et c'est désormais le Fou f3 qui empêche la Dame d'aller en h5

### 12... ♖g1 13. ♖h1+ ♖f2 14. ♖g2+ ♖é3

14... ♖é1 15. ♖×é2#

### 15. ♖g1+ ♖×f3 16. ♖×b6+-

Le dernier coup de la Dame blanche coïncide exactement avec l'unique coup de la Dame noire (3... ♜b6+) ! Cette composition est une reprise de mon étude incorrecte du XVII<sup>e</sup> Championnat d'Ukraine par Équipe 2013, 1<sup>ère</sup> Place (auteur).

## 9627 - Jan Sprenger

Une position qui, lorsque je la regarde comme le bon joueur ordinaire que je suis, me semble très compliquée en raison des possibilités d'échecs d'une Dame contre un Roi sans abri. De plus, le deuxième coup me semble inhumain au premier coup d'œil alors qu'il est logique pour l'auteur (mais tout le monde n'est pas un Grand Maître !). Heureusement, les explications sont claires et les variantes aussi. Le jeu montre un superbe deuxième coup puis deux variantes avec une activité des Tours sur les colonnes dans l'une et sur les lignes dans l'autre. C'est très plaisant. Le thème final est certes déjà connu (bien qu'à ma connaissance il ait toujours été réalisé à la bande de l'échiquier) et on notera qu'il utilise parfaitement les dimensions de l'échiquier car sur un plateau 7×7 il n'est pas possible de le réaliser ! (mais c'est un phénomène qu'on retrouve assez souvent en finales).

1. ♚×g5?? ♜b2+ 2. ♖a5 ♜a3#

### 1.h7

Il ne faut pas éloigner la Tour de la deuxième rangée !

### 1... ♖h3

Après 1... ♖d6 avec l'idée 2... ♜ç5+ la réponse la plus simple est 2. ♚d2 avec la menace 3. ♗b4, par exemple 2... ♜ç5+ 3. ♖b5 ♜b3+ 4. ♗b4+

## 2. ♖b4!!

Il faut exposer le Roi noir aux échecs des Tours. Après 2. ♖g3, les Noirs maintiennent l'équilibre avec 2... ♖h2 3. ♖1g2 ♖h1 4. h8=♖!? ♖×h8 5. ♖×d3 ♖×ç4=

## 2... ♖×b4

Si les Noirs prennent le Pion, on voit le jeu «horizontal» des Tours contre le Roi noir :

2... ♖×h7 3. ♖×g5+ ♖×ç4 4. ♖5g4+! ♖ç5 (4... ♖ç3 5. ♖d5+ ♖d2 6. ♖4g2+), 5. ♖g7! ♖b2+ (5... ♖é4 6. ♖1g5+! ♖d6 7. ♖5g6+ ♖ç5 8. ♖ç7+ ♖d4 9. ♖d6+), 6. ♖b3 ♖h3+ 7. ♖1g3 ♖é6+ 8. ♖×b2 ♖×b4 9. ♖3g4+! ♖ç5 10. ♖7g5+ ♖d6 11. ♖g6+-

## 3. ♖×g5+ ♖d5!

3... ♖×ç4 4. ♖1g4+ ♖ç3 5. ♖g3+ gagnant la Dame

## 4. ♖×d5+ ♖×ç4 5. h8=♖!

Prépare le passage au jeu «vertical» contre le Roi noir. 5. ♖d8?? ♖b3+ 6. ♖a5 ♖b5#

## 5... ♖×h8 (5... ♖b3+ 6. ♖a5 ♖b5+ 7. ♖×b5!)

## 6. ♖d8!!

Cette combinaison est bien connue depuis Kling, Chess Weekly 1849. Il y a aussi d'autres études qui ont repris l'idée, par exemple :

- Sackmann, Deutsche Schachzeitung 1921 ou  
- Platov, Skakhmaty 1927.

## 6... ♖b2 (6... ♖×d8 7. ♖ç1+ ♖d5 8. ♖d1+ ♖é6 9. ♖×d8)

## 7. ♖ç1+! (sacrifice d'écho)

## 7... ♖×ç1 8. ♖ç8+ ♖d3 9. ♖×ç1 1-0

## 9628 - Michal Hlinka, L'ubos Kekely

& Pavel Arestov

Une étude très plaisante en raison des nombreuses pointes des deux côtés. Les enchaînements d'échecs sont souvent un gros défaut dans les solutions (ou les introductions) mais ici c'est tout à fait normal car les deux camps ont des menaces très fortes. On croit dans un premier temps que l'étude ne dure que quatre coups et elle serait alors tout à fait inintéressante, mais par chance, il n'en est rien car les Noirs ont la jolie défense 4... ♖h4!

## 1. ♖f7+!

Utilisation de la batterie ♖-♖.

## 1... ♖h8!

1... ♖×é4? 2. ♖gf5+ ♖h8 3. ♖g6+ ♖g8 4. ♖g7#

## 2. ♖g6+ ♖g8 3. ♖d5!

Reconstruction de la batterie blanche

## 3... ♖×g4+

Sur 3... ♖a5?? non seulement les Blancs ont la nulle, mais ils peuvent mater !

4. ♖f8+ ♖h7 5. ♖h8+ ♖×g7 6. ♖g8+ ♖f6 (6... ♖h7 7. ♖f8#), 7. g5+ ♖f5 8. ♖f8#

## 4. ♖h6 et maintenant ?

## 4... ♖h4+!! (4... ♖é3+ 5. ♖f4+=)

## 5. ♖h5! (5. ♖×h4? ♖é3+ 6. ♖h5 ♖h6#)

## 5... ♖é3+ 6. ♖f4+

Utilisation de la seconde batterie

## 6... ♖é6 7. ♖×é6+

Insuffisant serait 7. ♖×h4? ♖×f4+

8. ♖×f4 ♖×d5+ -+ notons en passant

qu'ici, l'éventuelle nécessité des Tablebases n'est pas grave du tout car ce n'est absolument pas pour justifier la solution, c'est juste pour démontrer que ce n'est pas un dual.

## 7... ♖×é6 pat

Et le calme s'établit tout aussi subitement que la violence s'est déchaînée ! Pat idéal avec trois clouages. Toutes les pièces dans la position finale ont bougé.

## RÉTROS

### 9629 - Klaus Wenda

**AntiCircé** : lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé ; la pièce capturée disparaît. La renaissance étant obligatoire, un coup capturant n'est donc possible que si la case de retour est libre. Une pièce déjà sur la case de retour peut effectuer un coup capturant ; une pièce peut capturer une pièce située sur la case de retour ; une promotion avec prise est possible si la case de retour est libre, celle-ci étant tributaire de la figure choisie. En Anti-Circé type Cheylan, une pièce ne peut pas capturer lorsque cases de prise et de retour sont confondues. C'est l'Anticircé par défaut dans WinChloe et pour Phénix.

**Anticircé type Cheylan** = «Anticircé»

**Anticircé type Calvet** = «Anticircé» + «Captures sur case de renaissance autorisées»

**Modalités Circé** : Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

**KLAN** : Retractor dans lequel ce sont toujours les Blancs qui décident de la pièce à décapturer et éventuellement de la case de décapture, y compris lorsque la décapture est faite par une pièce noire.

Solution :

- 1. ♖g6×♔h6(♖é1)! ♖g8×♞g7(♖é8)+
- 2. ♖f6-g6 ♜f8×♞f7(♜a8)+ -3. ♖g5-f6 0-0+
- 4. ♞d7-é5 et en avant : 1. ♞×ç3(♞ç8)#

Au premier coup des Blancs, la case h6 doit être bloquée pour prévenir la défense : ... -3. ♖g5-f6 ♖h8-g8+ -4. ♞h6-f7+ (ou même -3... ♜h6-h5+) ! Les Blancs peuvent choisir de décapturer six pièces noires différentes. Après avoir attiré le Roi noir é8 en g8 et la Tour noire a8 en f8, les Noirs sont forcés de reprendre le 0-0.

Essais :

- 1. ♖g6×♜h6(♖é1)? ♖g8×♞g7(♖é8)+
- 2. ♖f6-g6? illégal à cause de l'échec double par le Pion et la Tour noirs.
- 1. ♖g6×♞h6(♖é1)?... -3. ♖g5-f6? illégal, car la Tour noire f8 est clouée sur la case de renaissance anticircé du Fou noir h6 et -3... ♖h8-g8 ne marche pas car le Cavalier blanc f7 n'a alors aucune case d'où provenir.

- 1. ♖g6×♞h6(♖é1)? ... -2. ♖f6-g6 ♞f7-h6+!
- 1. ♖g6×♞h6(♖é1)?... -4. ♞d7-é5 et en avant : 1. ♞×ç3(♞ç8)#? mais la Sauterelle g7 est clouée sur la case de renaissance anticircé du Pion noir h6.
- 1. ♖g6×♞h6(♖é1)?... -3. ♖g5-f6 ♞h8-h6+!

Ce problème est une correction du R0321 Strate-Gems 90 (Avril-Juin 2020).

À noter que l'ajout des deux Pions noirs a3 et ç3 empêchent les démolitions suivantes :

- 1. ♖g6×♞h6(♖é1)! ♖g8×♞g7(♖é8)
- 2. ♖f6-g6 ♜f8×♞f7(♜a8) -3. ♖f5-f6 ♜a8-a1+ -4. ♞g4-é5 et en avant : 1. ♞f6#
- ou : -1. ♖g6×♞h6(♖é1)! ♖g8×♞g7(♖é8)
- 2. ♖f6-g6 ♜f8×♞f7(♜a8) -3. ♖f5-f6 ♜a8-a1+
- 4. ♞g6-é5 et en avant : 1. ♞×é7(♞é8)#

### 9630 - Thomas Volet

Les Pions blancs ont capturé les cinq pièces noires manquantes. Donc le ♞h a capturé deux fois pour se rendre utile en colonne f, mais pas plus si un Pion noir actuellement en colonne d a également capturé deux fois. En revanche, si le ♞h est en d2, le ♞f a été pris dans sa colonne. Dans tous les cas, les Pions noirs ont dû capturer quatre fois, soit

toutes les pièces blanches manquantes. Le ♞a a donc été promu dans l'axe et les ♞b, ♞ç et ♞d ont avancé dans l'axe.

La position du Cavalier blanc a1 empêche de dépromouvoir le ♞a rapidement, ce qui oblige la structure de la cage à s'ouvrir en reprenant d'abord é2-é3, puis ♞é3×d2. Pour cela il faut ramener le Fou blanc f1 et la Tour blanche h1. Ces deux pièces ne peuvent alors être décapturées précédemment que par le ♞h.

Pour faire passer une Tour blanche vers h1, il faut écarter le Roi noir en é2, car il est bloqué dans le corridor a4-h1(+é2). Il faut donc sortir la Tour noire é2 en ayant fait écran avec le Roi noir en f1. Le Roi noir devra passer plusieurs fois par ç1, ce qui nécessite également des écrans de Tour noire (ou Dame noire) en b2.

Solution :

Le trait n'est pas déterminé puisque les deux camps peuvent avoir joué le dernier coup (Roi blanc ou ♞d).

Rétro :

♞ç1-b2/♜b2-a2/♜a2-a3/♜a3-b2/♜b1-a2 (écran ♞ç1/♜b1)/♜b2-a3/♖a3-a4 (écran ♜b2/♞ç1)/♖a2-a3/♜d8-b2/♞a3-ç1/♜b2-b1+/♖ç1-a2 (écran ♜b2/♞a3), mais cet écran aurait également pu être dispensé par la Dame noire, ce qui aurait ajouté un écran supplémentaire lorsque la Dame noire aurait été en b1 (écran ♞ç1/♜b1)/♖é1-ç1/♜a2-b2/♞~/♜h8-a2/♖f1-é1/♜é1-é2 (écran ♖f1/♜é1)/♜a2-é1/♖d1-f1/♞a3~/♜b2-b1/♖ç1-d1 (écran ♜b2/♞a3) mais cet écran aurait encore pu être dispensé par la Dame noire, ce qui n'ajouterait pas d'écran supplémentaire cette fois-ci, la Dame noire pouvant arriver par a2!/♖b1-ç1/♖g3-h1/♖é4×♞f5-f6-f7/♖ç1-b1 (écran ♜b2/♞a3), mais cet écran aurait toujours pu être dispensé par la Dame noire /♖é2-ç1/♞h7×♞g6/♜é1-f1/♞f1-g6/é2-é3/♖h4-g3/♞f5-f4×♞é3×♜d2/♞g1-é3/♜h6-d2/♞g5-ç1/♞d5-d4/d2-d3/♜h3-ç3/♖a2-b1/♜ç1-b2/♖b1-a2/♜a8-b2/♖a4-b1/♞ç1-g5/♖b2×♞(♜,♜)b3/♞ç7→ç2/♖é8-a4/♞b1-a1/♞(♜,♜)a1~/♞a7→a1=♞(♜,♜)/♜a1-h3/♖a3×♞(♜,♜)/

♔é1-h4/♖-d1-h6/♙ç2×♚×♞(♞,♞)

Switchback : ♔, ♚, ♞, ♞

Rétro-écran (6×) dont deux sont fixés (♚ç1/♞b1, ♞b2/♚ç1), les autres : ♞b2/♚a3 (×3), ♞f1/♞h1 (1×) auraient aussi pu être effectués par la Dame noire ! Phénix noir (D ou T ou C).

### 9631 - Andrew Buchanan

**Dead Reckoning** : ce genre est basé sur l'article 1.3 des règles du jeu édictées par la FIDE, et qui stipule qu'une partie est automatiquement nulle si aucun des deux joueurs n'a la possibilité de forcer le mat (à savoir dans le cas d'une insuffisance de matériel, de pat ou d'une position bloquée de telle façon qu'aucun des deux camps n'ait de percée possible). Il s'agit donc de savoir, lorsqu'une position est «morte» (Dead Reckoning = reconnaissance de mort), pourquoi elle ne l'était pas au coup d'avant (sinon la partie aurait été nulle à ce moment-là).

Solution :

Si la prise en passant n'est pas autorisée dans la position du diagramme, alors la position est morte (nulle en regard de la règle de Dead Reckoning) : 1. ♞×g4 h×g4 2. ~ =  
Avec la possibilité de prise en passant, la partie peut continuer. Le mat le plus court est : 1. f×g3 e.p. f×g3+ 2. ♚×g3 h4 (tempo), 3. f2#

Quel a donc été le dernier coup ?

Certaines options peuvent être éliminées par raisonnement rétro classique.

Rétro :

- 1. g×h3? Cela impliquerait quatre captures par Pion blanc (b×a, é×d/f→f8, g×h et h×g), mais il ne manque seulement que trois pièces noires.  
- 1. ç2-ç3? Mais comment le Fou noir a-t-il été promu ? b×ç×d×é×d1=♚ ou b×ç×d×é×f1=♚, ce qui avec h×g×f fait six captures par Pion noir, mais il ne manque que quatre pièces blanches.

Autrement si le Pion noir doublé de la colonne f vient de l'Ouest (b×ç×d×é×f3 par exemple), alors le Pion noir h a été promu dans l'axe en h1. Mais cela impose que les Pions blancs g et h se soient croisés, ce qui est impossible comme démontré plus haut.

Maintenant regardons les derniers coups interdits par la règle de Dead Reckoning.

Rétro :

- 1. ♔d1-é1 ou 1. ♔d1×♞é1? ce dernier coup aurait été forcé, et comme cela aurait donné une position morte, la partie aurait dû déjà être terminée avant ce coup. On peut noter que dans ce cas (impossible) le droit de roquer aurait été perdu puisque le Roi blanc aurait bougé.

- 1. h2-h3? de nouveau, ce coup aurait été forcé, et comme la position qui en résulterait aurait été nulle, la partie aurait été terminée avant ce coup. On peut noter que dans ce cas (impossible), le droit de roquer aurait été maintenu, puisque la Tour blanche h aurait dû sortir par la colonne g afin d'être capturée.

Donc par élimination il ne reste plus que :

Rétro :

- 1. g2-g4! (seule possibilité). Les coups alternatifs des Blancs (1. g2-g3+ ou 1. g2×f3) permettent de continuer la partie (par exemple : 1. g×f3 ♞×f3#), mais ce jeu alternatif n'est pas à prendre en compte car la prise en passant laisse la position vivante, comme vu plus haut. Avant ce dernier coup, le Roi blanc était engagé.

Mais il y a une autre cage dans le coin Sud-Est, qui empêche la promotion du Fou noir en b1. En effet pour ouvrir cette cage il faut commencer par reprendre ç2-ç3, ce qui bloque l'accès de b1 au Fou noir.

Donc le Fou noir a dû être promu en d1 (b×ç2×d1=♚), ce qui impose quatre prises par Pion noir, dont la capture de la Tour blanche h qui ne pourra s'échapper que par é1, ce qui impose d'avoir bougé le Roi blanc.

En conséquence de quoi, le Roi blanc aurait dû bouger pour laisser passer la Tour blanche h qui a été capturée ailleurs ou est éventuellement toujours présente en a1.

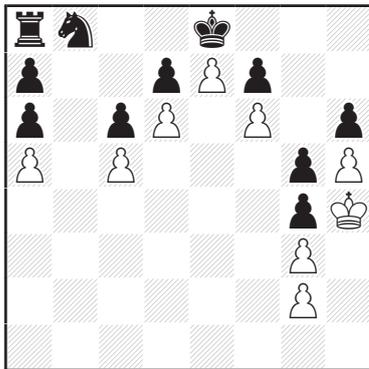
Conclusion : Les Blancs ont perdu le droit de roquer à cause de la règle de Dead Reckoning (sinon rétro : 1. h2-h3 serait valable).

On peut noter qu'après la prise en passant, les Blancs peuvent promouvoir le Pion de la colonne h et capturer les Pions noirs permettant l'ouverture des lignes blanches. Les Noirs peuvent également capturer les pièces du coin Sus-Ouest en interposant

un écran en d1. Le 0-0 blanc serait alors jouable s'il était légal, ce qui n'est pas le cas bien sûr.

Task réalisé : la règle de Dead Reckoning rend le roque illégal pour un camp non actif et permet de déterminer l'unique dernier coup d'une position toujours vivante. Ce task était l'un des douze « travaux d'Hercule » (tasks) en Dead Reckoning répertorié dans StrateGems n°16 (Octobre 2001). Mais il avait déjà été réalisé avec un échec au diagramme (voir le I qui est évidemment amélioré par ce nouveau problème).

**I - A. Buchanan**  
StrateGems 2001



Roque possible ? (9+11)  
Dead Reckoning

Solution du I : le roque est illégal ; le dernier coup est g7-g5+ et la Tour h8 a entraîné le déplacement du Roi noir pour sortir se faire capturer par un Pion blanc ; si le dernier coup était g6-g5+, la Tour h8 pourrait être sortie par h7×g6+ g7×h6 et le roque serait légal, mais la position serait morte (quel que soit le coup du Pion noir g6, les Blancs feront pat au coup suivant).

Maintenant le mat aidé en 5 coups :

1.f×g3 e.p. f×g3+ 2.♔h5 ♕f2 3.♖h6 ♕é3 (tempo), 4.♘g4+ ♕×f3 5.♙g6 (changement de garde sur g6), 5...h×g4#

Notes de l'auteur : la Dame noire en couvrant potentiellement g3, permet d'éviter une démolition. Est-ce qu'un Fou noir pouvait faire l'affaire ? Bien sûr, mais je voulais éviter d'avoir un troisième Fou pour chacun des deux camps, de sorte que l'on puisse facilement mettre la position du diagramme avec un « Single Box » ☺. Je n'avais jamais rencontré cette idée fantaisiste mais logique auparavant pour justifier le choix d'une

pièce, alors j'ai pensé que je devais absolument le faire.

Le fait d'avoir une Dame noire plutôt qu'un Fou noir fixe sa case pour éviter de pouvoir se sortir du pat imminent, et il corrige également Fou noir f7, car la Dame noire ne doit pas être en mesure d'atteindre h6. La Tour noire g5 empêche le Fou noirf6 de jouer en h6 pour éviter le pat.

Et enfin, le fort Cavalier noir é5 en menaçant f3 puis é3 et f2 force l'unicité de l'ordre des coups noirs. Tout est donc serré.

**9632 - Pierre Tritten**

1.d3 é6 2.♕d2 ♖h4 3.ç3 f6 4.♗g5 ♗a4 5.d4 f5 6.♗d8 ♗d1 7.d5+

Réponse : Oui, il y a échec !

**9633 - Alexandre Leroux**

Il faut arriver à un certain nombre de conclusions logiques avant de se lancer dans une tentative de résolution, car si vous ne voyez pas le thème, vous aurez beaucoup de mal à trouver la solution.

Alors... raisonnons !

Le décompte des coups noirs semble presque figé : ♙b (2), ♙ç (1), ♙d (1), ♙é (1), ♙h2 (4), ♙f ou g promu (6=5+1 coup de Cavalier noir promu a minima), ♘ (4=2+2), ♙ (3=2+1), ♗d8→é3 (2), ♕ (2 avec le 0-0), ♖h8→f3 (1, après le 0-0 de f8 à f3), ♖a8-d8 (1) pour un total de 28, soit avec un coup de marge. Mais pour cela il faut que le Cavalier ait été promu en d1 ou h1. Mais il n'a pas été promu en d1, car les Pions noirs auraient alors dû capturer trois fois (une fois de trop). S'il avait été promu en h1, les deux captures par Pion noir auraient donc été faites avec les ♙g et b. Mais la promotion en Dame blanche nécessiterait alors une deuxième capture par Pion blanc, ce qui imposerait de capturer utilement le ♙f. Ce dernier ne peut malheureusement pas être pris sur sa colonne, ni être promu en f1 (occupée).

→ donc le Cavalier noir f2 a dû jouer deux coups en ayant été promu en é1, g1 (pas en ç1 trop loin pour un Pion noir) depuis le ♙f qui a capturé une fois.

Dans ce cas le décompte des vingt-huit coups noirs est figé !

On peut alors en tirer quelques conclusions :

Le ♙ç ne peut atteindre ç6 que lorsque le Cavalier noir est déjà en d4 (♘b8-ç6-d4 puis ç7-ç6). La Dame noire ne peut plus rejoindre é3 en passant

par b6, car le Cavalier noir d4 bloque le chemin.

→ la Dame noire a joué ♚d8-f5-é3.

Pour jouer la Dame noire, il faut ouvrir par é7-é6, ce qui nécessite d'avoir positionné le Fou noir ç8 en h3 et donc le Pion noir h7 en h2. On voit alors qu'un Cavalier noir promu (plus tard) en g1 ne pourrait plus passer par h3 !

→ Le Cavalier noir a été promu en é1 (f7-f5-f4-f3-f2×é1=♞-d3-f2). Mais comme le ♞g n'a pas bougé, la Dame blanche a été promue en g8 (h2-h4-h5-h6×g7-g8=♚~) et le ♞a a été pris en a4 (♞b7-b5×a4).

Pour que le Cavalier noir soit promu en é1, le Roi blanc doit avoir bougé, mais en aucun cas il ne pourra rejoindre sa position initiale en passant par f2, car le Cavalier noir passant en d3 contrôle les deux cases f2 et é1 simultanément.

Deux possibilités s'offrent alors au solutionniste :  
1 - cacher le Roi blanc en d1 après avoir sorti également la Dame blanche  
2 - rentrer finalement le Roi blanc par d2.

Dans le cas 1), il faut remarquer qu'après ♞d3-f2+ ♚d1-é1, la Dame blanche devra revenir par d2. Cela impose a minima sept coups de Dame blanche : ♚d1-é1-h4-b4-d2-d1 [5 coups] et Dame blanche promue (g8-g5-a5 : 2 coups).

Le nombre de coups blancs serait alors :

♞a2-a4 (1), ♞d2-d3 (1), ♞f2×é3 (1),  
♞h2→h6×g7-h8=♚-g5-a5 (7), ♞b1-a3 (1),  
♞g1-f3-é1 (2), ♚é1-f2-f3-f2-é1-d1-é1 (6),  
♚d1-é1-h4-b4-d2-d1 (5), ♚a et ♚h (5), soit un total de vingt-neuf ce qui ne laisserait qu'un coup de marge. Mais pour jouer la Dame blanche, il faut Fou noir h3, donc avoir sorti la Tour blanche h. Elle va gêner sur la ligne h4-b4. Il faut donc perdre ce coup supplémentaire soit :

- en jouant un coup de plus avec la Tour blanche h (♚h2-h3-g3-g4 par exemple),
- en jouant un coup de plus avec la Dame blanche d1 (afin d'éviter la ligne h4-b4),
- en inversant les deux Dames blanches (ce qui ferait huit coups de Dames).

Mais dans tous les cas, il ne resterait que trois coups à la Tour blanche a pour rejoindre la quatrième ligne, donc en passant par é3. L'option de passer en ligne 4 avec la Dame blanche est donc impossible, car soit la Tour blanche a est en é3, soit elle est en g3 quand la Dame blanche va sortir.

→ il faudrait donc se résigner à jouer un coup de plus avec l'une des Dames.

Dans ce cas la Tour blanche h doit être en quatrième ligne, avant la sortie de la Dame blanche d1, et comme la Dame blanche doit passer par g3 (ou à travers g3), les deux Tours blanches doivent être en place en é4 et g4. Il ne sera alors plus possible d'effectuer le 0-0 noir à cause de la Tour blanche g4 ! Il faudrait donc effectuer ce 0-0 avant, avec la Dame noire encore en g5 (par exemple), ce qui ne permet en aucun cas de pouvoir atteindre la position de sortie de la Dame blanche sans avoir des coups d'attente (ce qui est impossible).

Essai par exemple : 1.h4 ♞ç6 2.h5 b5 3.h6 d5  
4.h×g7 h5 5.♚h4 ♞h6 6.♚é4 h4 7.a4 h3 8.♚a3 h2 9.g8=♚ ♞h3 10.♚g7 é6 11.♚g3 ♚g5  
12.♚ç3 ♞d6 13.♚a5 0-0 14.♞a3 ♚h7 15.♚gg4 ♚é3 16.f×é3 f5 17.♚f2 f4 18.♚f3 ♚ad8 19.♚é1 ... 20.♚h4 ... 21.♚f2 f3 22.♚é1 f2+ 23.♚d1 ... 24.♞f3 ♞g3 25.♞é1 f×é1=♞ 26.♚f6 ♞d3 27.♚fç3 ♞f2+ 28.♚é1 ♚f3 29.d3 ♞f7 30.♚d2 ♞d4 31.♚d1 ç6 ???

→ donc il reste à sortir le Roi blanc par f2 et le rentrer par d2. Cela demande malgré tout d'être très précis dans l'ordre des coups.

Solution :

1.h4 ♞ç6 2.h5 ♞d4 3.h6 ç6 4.h×g7 h5 5.♚h4 ♞h6 6.♚é4 h4 7.g8=♚ h3 8.♚g5 h2 9.♚a5 d5 10.a4 ♞h3 11.♚a3 é6 12.♚g3 ♚g5 13.♚gg4 ♚é3 14.f×é3 b5 15.♚f2 b×a4 16.♚g3 ♞d6+ 17.♚h4 ♞g3+ 18.♚g5 0-0 19.♚f6+ ♚h7 20.♚é7 f5 21.♞a3 f4 22.♚d6 f3+ 23.♚ç5 f2 24.♞f3 ♚ad8 25.♞é1 f×é1=♞ 26.♚b4 ♞d3+ 27.♚ç3 ♞f2 28.d3 ♚f3 29.♚d2 ♞f7 30.♚é1

Grand diamant du Roi blanc en douze coups (record). L'auteur obtient ce résultat au prix de deux pièces promues au diagramme, mais cela semble impossible autrement.

C'est moi-même (Thierry Le Gleuher) qui ai suggéré à Alexandre de chercher ce problème, car après plusieurs années de recherche je n'étais toujours pas parvenu à un résultat probant, obnubilé par les matrices de mes travaux précédents sur le petit diamant du Roi (huit coups). L'idée d'Alexandre de promouvoir le Cavalier noir en é1 en capturant une fois s'est révélée payante après pas mal de tentatives. Cela explique la dédicace.

# AIDÉS

## 9634 - Anatoly Skripnik & Ivan Antipin

1. ♖×f2 ♗×g4 2. ♔f3 ♗é3#  
 1. ♖×é5 ♗×g4 2. ♔é4 ♗é3#  
 1. ♔g5 ♗×g4 2. ♔×h4 ♗f3#

Trois prises différentes du Pion noir et trois fuites différentes du Roi noir. Les deux premières solutions montrent un Zilahi.

## 9635 - Sébastien Luce

1. ♔d5+ ♔g3 2. ♗é3 ♔f4 3. ♗4 f×é3#  
 1. ♔é3+ f×é3+ 2. ♔é5 é4 3. ♗d6 ♗ç3#

Auto-blocages avec thème Chumakov simplifié, sacrifices noirs actifs sur la même case é3 et mats modèles (auteur).

## 9636 - Alexandre Pankratiev & Ivan Antipin

- a) 1. ♖×g3+ ♔×g3 2. ♗d2 ♔×f2 3. d4 ♗f5#  
 b) 1. ♖×g4+ ♔×g4 2. ♔d4 ♔f4 3. ♖d3 ♗é2#  
 Zilahi, auto-blocages et mats modèles.

## 9637 - Mikhaïlo Galma

- 1... ♗ç3 2. f×é4 ♗3×a2 3. ♔d5 ♗d3 4. ♗4 ♗ab4#  
 1... é×f6 2. ♗d7 f7 3. ♗é8 f×é8=♗ 4. ♗b4 ♗d6#  
 Mats modèles inattendus et sacrifices noirs.

Ce problème avait été envoyé pour le Mémorial Biénabe, mais refusé (la longueur des problèmes devait être supérieur ou égale à quatre coups).

## 9638 - Claude Beaubestre

- a) 1. ♖b5 ♗é8 2. ♗ç5 ♔d5  
 3. ♗d8 ♔ç6 4. ♖b8 ♗d7#  
 b) 1. ♖d5 ♗b5 2. ♖d8 ♔é5  
 3. ♗a7 ♔×é6 4. ♗b8 ♗a6#

La place des pièces noires (en b8 et d8) est symétrique dans les deux positions de mat.

## 9639 - Zlatko Mihajloski

1. ♗h3 ♗é1 2. ♗ç8 ♗b4  
 3. ♗a6 ♗×a3 4. ♗ç4 ♗b2#  
 1. d2 ♗×h4 2. ♖d3 ♗é1  
 3. ♔é3 ♔g3 4. ♗é2 ♗f2#

Circuit linéaire du Fou blanc dans la deuxième solution ; il est intéressant de voir pourquoi l'autre possibilité ne fonctionne pas : 1. d2 ♗é1 ?  
 2. ♖d3 ♗×h4 3. ♔é3 ♔g3 4. ♗é2 ??, le Fou h4 est coincé par le Roi blanc ! Mats modèles. Helpmate Analyzer sort un certain nombre de thèmes

obscurs : Wigwag (♗) ou many-ways (♗).

## 9640 - Wilfried Neef

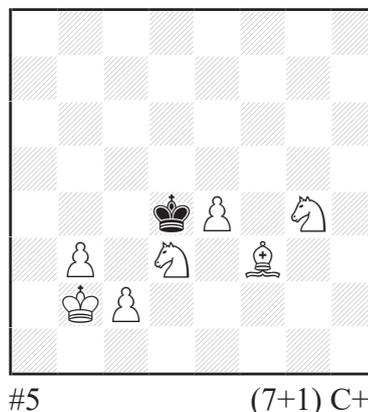
- 1... ♗×b5 2. ♗b3! ♗4 3. ♖é1+ ♔d5  
 4. ♗×ç4+ ♔×ç4 5. ♖a5 b3#

Auteur : Klasinc with Pawn substitution leading to a black Maslar (which is at the same time a Kniest). Klasinc : une pièce A quitte une case x pour permettre à une pièce B de passer par x pour atteindre sa destination, puis A revient sur x. L'auteur considère que la pièce blanche thématique, le Pion, ne peut revenir sur sa case de départ et donc réalise le thème en faisant jouer un deuxième Pion sur la case x (ç4). Présentation très originale.

## 9641 - Claus Grupen

1. ♔×a2 d3 2. ♗b3 ♔d2  
 3. ♔b4 é4 4. ♔ç5 b4+ 5. ♔d4 ♗b2#  
 Marche royale pour amener paradoxalement le Roi noir au centre de l'échiquier pour se faire mater. Ce Rex solus n'est pas sans rappeler le II d'Auguste d'Orville : 1. ♗gé5! ♔é3 2. ♗ç3 ♔d2  
 3. ♗ç4+ ♔×d3 4. b4 ♔×ç4 5. ♗é2#

II - A. d'Orville  
 Le Palamède 1837



# INVERSES

## 9642 - Gunter Jordan

- 1... ♗×d5, é×d5 2. ♖×b4+ ♖×b4#  
 1. ♗d5~? [2. ♖×b4+ ♖×b4#] mais 1... ♖g4~!  
 1. ♗f4! [2. ♖ç4+ ♔×ç4 3. ♖×ç6+ ♗×ç6#]  
 1... ♖×f4? 2. ♖×b4+ ♖×b4#  
 1... ♖g1 2. ♗d4+ ♖×d4 3. ♖×b4+ ♖×b4#  
 1... ♖d1 2. ♖3d5+ ♗×d5, é×d5 3. ♖ç2+ ♖×ç2#

Dans une position légère, une menace avec sacrifice de la Dame blanche permet de piloter la Dame noire vers le mat au Roi blanc.

### 9643 - Alexandre Pankratiev

1... ♖é~ 2. ♖d5+ ♙×d5,ç×d5 3. ♙×d4+ ♙×d4#  
 1... a5 2. ♖b5+ ç×b5 3. ♗×b4+ a×b4#

1. ♖dç7! [2. ♗d7+ A ♙×d7 3. ♙×d4+ B ♙×d4#]  
 1... ♙f3 2. ♙×d4+ B ♙×d4 3. ♖b5+ C ♙×b5#  
 1... ♗×b8 2. ♖b5+ C ♗×b5 3. ♗×b4+ D ♗×b4#  
 1... f×é3 2. ♗×b4+ D ♖×b4 3. ♗d7+ A ♙×d7#

Cycle à quatre chaînons des deuxièmes et troisièmes coups blancs. Le Fou é3 est «obstrusif» (il est promu car le Fou ç1 d'origine n'a jamais joué, immobilisé par les Pions b2 et d2).

### 9644 - Alexander Fica

a) 1. ♗f6! h5 2. ♗×h7 h4  
 3. ♙g2 h3+ 4. ♙h1 h2 5. ♗g3+ ♙×g3#  
 b) 1. ♗g3! h5+ 2. ♙h4 h6  
 3. ♙h3 h4 4. ♖×h4 h5 5. ♗g1+ ♙×g1#

Une spécialité de l'auteur : jumeau avec discriminant déplaçant le Roi blanc et mats modèles.

### 9645 - Philippe Maestrali & Michel Caillaud

Deux pièces blanches contrôlent g2. Le but est de se débarrasser de l'une et de placer l'autre sur g2 pour exploiter le pat noir et forcer ...h×g2#.

1.f4? ç6? 2. ♗f3 ç5 3. ♖g2 h×g2# échoue car les Noirs s'auto-patent immédiatement par 1...ç5!, ne laissant pas aux Blancs le temps de manœuvrer.

1. ♗d7! blocus (dégage la huitième rangée et contrôle f6 et f8)  
 1...ç5 2. ♗a8+ ♖b8  
 3. ♖g8+! ♖×g8 4. ♗a1+ ♖g7 5. ♗g2 h×g2#

Les Blancs sacrifient la Tour g3 et placent le Cavalier h4 sur g2. Transposition de la Tour noire de b2 à g7.

1...ç6 2. ♖h5! contrôle h6, 2...ç5  
 3. ♗g6+ ♙g7 4. ♗h8+! ♙×h8 5. ♖g2 h×g2#  
 Les Blancs sacrifient le Cavalier h4 et placent la Tour g3 sur g2.

### 9646 - Gennady Kozyura

1. ♖b1! blocus  
 1...d5 2. ♙a1 d4 3. ♙d3 f5 4. ♙ç4 d3 5. ♙a2 d2(f4) 6. ♗f1+(♗é1+) ♙ç2 7. ♖b2+ ♙×b2#  
 4...f4 5. ♙a2 d3 6. ♗é1+ ♙ç2 7. ♖b2+ ♙×b2#  
 1...d×ç5 2.f4 ç4 3. ♗f3+ ♙d2 4. ♗ç3 ♙a3!  
 5. ♖a1! ♙f8(♙~) 6. ♗é4+ ♙ç2 7. ♗b3+ ç×b3#  
 Deux mats modèles. De façon surprenante, le switchback 5. ♖a1! laisse le Fou noir libre dans la

deuxième variante.

Gennady, notre contributeur régulier vient de recevoir à Batoumi le titre de GMI (Grand Maître International) pour la composition. Félicitations !

## DIRECTS FÉERIQUES

### 9647 - Brian Stephenson & Jacques Rotenberg

1... ♗4f6+ a 2. ♗f5# A (2. ♗f4+? ♖×f4!)  
 1... ♗8f6+ b 2. ♗f4# B

Ce deuxième degré (A est secondaire de B) se réalise dans la première solution.

1. ♗é4! [2. ♗g6#]

1... ♗4f6+ a 2. ♗f5#

1... ♗8f6+ b 2. ♗f4#

1... ♙g5 2. ♗g6#

Clé ampliative, le Nao f8 contrôle h4 après

1... ♙g5.

1. ♗b3! [2. ♗fd4#]

1... ♗4f6+ a 2. ♗f4# (2. ♗f5+? ♖d4!)

1... ♗8f6+ b 2. ♗f5#

1... ♖×f8(♖g7, ♖h8) 2.d4(♗(×)g7)#

Clé d'éloignement suivie d'un nouveau deuxième degré car B est secondaire de A. Échecs croisés, mats échangés et échange des degrés des variantes, ce qui constitue peut-être une nouveauté sur le plan théorique. Un problème compact.

Les deux essais suivants enrichissent encore plus la solution :

1. ♗d6+? ♗4f6+! a et 1. ♗é6+? ♗8f6+! b

### 9648 - Michel Caillaud

Le Roi blanc ne peut capturer aucune des pièces noires qui l'entourent et le Roi noir n'est pas en échec par la Locuste a5 tant que la case d8 est occupée, d'où le clouage du Cavalier d8.

1.a8=♖! blocus

1...f1=♗ 2. ♖×d8(♖a1)+ ♗×d3(♗d8)#

1...f1=♖ 2. ♖×a6(♖h1)+ ♖×h1(♖a8)#

1...f1=♙ 2.ç7+ ♙×d3(♙ç8)#

1...f1=♙ 2.f8=♗+ ♙×é3(♙b8)#

1...f1=♗ 2.f8=♙+ ♗×d3-ç4(♗ç1)#

1...f1=♗ 2.f8=♗+ ♗×é3-d5(♗d1)#

Dans chaque variante, la pièce noire promue doit jouer pour occuper la case de renaissance de la pièce blanche donnant échec. Ce faisant, elle provoque le mat par le Noctambule-Locuste h6. Super-AUW et super homogénéité de la solution.

## 9649 - Kjell Widlert

1. ♖g2! [2. ♖d5#]  
 1... ♗é7(♗é5) 2. ♖ç5(♖d4)# Ianovic doublé  
 1... ♗b4 2. ♗×ç4#  
 1... ♗ç5+, ♗b5 2. ♖×f6#  
 1... ♖×f2+ 2. ♗×f2#  
 1... ♖d4, ♖ç5 2. b8=♗#  
 1... ♖g5, ♖é5, ♗f5, ♖f7 2. ♗(×)f5#

1. ♖f3? [2. ♖d5#] mais 1... ♗ç5+!, ♗b5!  
 1. ♖é4? [2. ♖d5#] mais 1... ♖×f2+!  
 1. ♖×ç6? [2. ♖d5#] mais 1... d×ç6!  
 1. ♖×ç4? [2. ♖d5#] mais 1... ♗b4!  
 1. ♖g8? [2. ♖d5#] mais 1... ♖f7!  
 1. ♖f7? [2. ♗f5, ♖d5#] mais 1... ♖×f7!, ♗b5!  
 Thème Ianovic doublé (auteur). *Le Guide des Échecs* donne la définition suivante du thème : deux pièces noires sont demi-clouées dans la position initiale. Après la clé, une pièce blanche est clouée à cause de l'une de ces pièces. L'autre pièce noire joue et intercepte une troisième pièce noire, ce qui permet à la pièce blanche de mater en jouant sur son axe de clouage. Ici, la Dame blanche est déjà clouée au départ.

## 9650 - Ivan Bryukhanov

1. ♖f3+! g×f3(♖d1) 2. ♖×d5(♗d7) d6  
 3. ♖é5+ d×é5(♖d1) 4. ♖f1 é4 5. ♖h1 é3  
 6. ♖h3+ ♖×f2(♗g1) 7. ♖f1+ ♖g3  
 8. ♖g2+ f×g2(♖d1)#  
 1. ♖h1! d4 2. ♗d3 ♖h3 3. ♖h6+ ♖g3  
 4. ♖é3+ d×é3(♖d1) 5. ♖f3+ g×f3(♖d1)  
 6. ♖g1+ ♖h3 7. ♗f2+ é×f2  
 8. ♖g2+ f×g2(♖d1)#

Miniature. Les derniers coups noir et blanc sont identiques dans les deux solutions.

## TANAGRAS

### 9651 - Paul Răican

-1. ♖é1×♖d2(♖é1) ♖ç1-d2+  
 -2. ♖é1×♖d2(♖é1) ♖é3-d2+  
 -3. ♖f2×♖g3(♖é1) ♖d2-é3+  
 -4. ♖é1-f2 ♖é3-d2+  
 -5. ♖h2×♖h3(♖é1) ♗h8-f7+  
 -6. ♖g2-h2 ♖f3-g3+  
 -7. ♖f2-g2 ♖d2-é3+ -8. ♖é1-f2 ♖é3-d2+  
 -9. ♖f7×♗é8(♖é1) ♗g6-h8+ -10. ♖é6-f7 &  
 1. ♖d7# [9. ♖f7×♖/♖é8(♖é1)? ♖/♖g8-é8!]

Après les deux premiers coups, deux Fous noirs entrent en jeu, nécessaires lorsque le Roi blanc revient avec tempo en é1. Ensuite, deux Tours sont décapturées, obligeant le Cavalier f7 à occuper la case h8. Finalement, un deuxième Cavalier noir est déterré avec tempo en é8, c'est-à-dire sur la case de renaissance du Roi noir. Ainsi, le mat avec le Roi blanc en d7 est possible (le Roi noir ne peut plus capturer et renaître en é8). Pour comprendre le genre Proca retractor, je recommande l'article «Introduction in Proca Retractors Anticirce» : <https://quartz.chessproblems.ca/pdf/53/Quartz53.pdf>. Testé par Pacemaker (auteur).

## 9652 - L'ubos Kekely & Sébastien Luce

a) 1... ♖d5 2. ♖h6 ♖ç5 3. ♖f8 ♖f6#  
 1... ♖f5 2. ♖a5 ♖g5 3. ♖d8 ♖ç5#  
 b) 1... ♖ç5+ 2. ♖h4 ♖f3 3. ♖g5 ♖f2#  
 1... ♖é5 2. ♖f4+ ♖g7 3. ♖d6 ♖f6#

Changement de condition avec deux variantes à chaque fois ! Les deux conditions s'y prêtent : mats en écho dans le premier jumeau avec un alignement typique ♖-♖-♖ qui interdit au Roi noir de bouger sous peine de donner échec (mais pas mat !) au Roi adverse. Dans le second jumeau, le Fou noir empêche la fuite du Roi noir qui sous l'échec du Fou blanc... joue comme lui.

## 9653 - S. Balasubramanian

a) 1... ♖g2 2. a1=♖ a8=♖ 3. ♖×a8(♖g2) ♖×a8#  
 b) 1... a8=♖ 2. a1=♖ ♖h8  
 3. ♖×h8(♖h1) ♖×a1#

Dans une position Kindergarten comme disent les allemands, promotions échangées avec une combinaison rare de conditions. C'est également un cas particulier de thème des quatre coins où tous les coups vont ou partent d'un coin.

## 9654 - Václav Kotěšovec

1. ♖a7 ♗é5 2. ♖a6 ♖ç6 3. ♖a5 ♗b6#  
 1. ♖a6 ♗d4 2. ♖a5 ♖ç5 3. ♖a4 ♗b5#  
 1. ♖a5 ♗é5 2. ♖a4+ ♖ç4 3. ♖a3 ♗b4#  
 1. ♖b4 ♖d4 2. ♖a3+ ♖ç3 3. ♖a2 ♗b3#

Quadruple écho avec une position finale intéressante en «T couché». À noter que le Moineau a besoin des deux Tours pour mater : la position ci-dessous ne donne qu'échec (4. ♖~!).

Mais avec les deux Tours, les Blancs font échec des deux côtés !



### 9655 - Jacques Rotenberg

- a) 1.é1=♖ ♘é4 2.♔h1 ♕g3  
 3.♗g1+ ♞f3(♘g2)#  
 b) 1.é1=♙ ♕g4 2.♙d2 ♞é3(♙g2)+  
 3.♙f1 ♕g3#

Notez que 3. ♙f1 pare l'échec en enlevant le sautoir au Cavalier f2 (la Sauterelle ne peut capturer le Roi noir car le Cavalier n'a pas de sautoir). 1.é1=♗? et le deuxième coup blanc est impossible (renaissance en g2 de la Dame avec échec au Roi blanc)

- c) 1.é1=♞+ ♕g3 2.♞f3 ♞f1(♔é1)  
 3.♞g1 ♞d1(♔h1)#  
 d) 1.é1=♞ ♕é2 2.♞g3(♘d2) ♕f2  
 3.♞é1(♕ç2) ♘b3#  
 e) 1.é1=♗ ♘g4 2.♗é5 ♞f5(♗g5)  
 3.♗h4 ♞ç8(♔h3)#

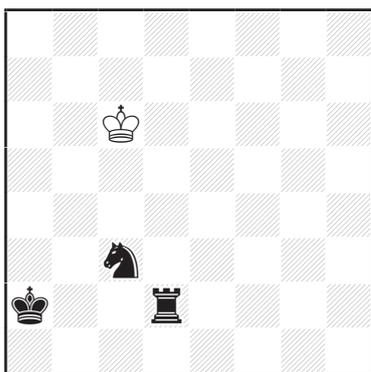
Avec de multiples jumeaux (mais des discriminants assez discrets), l'auteur est parvenu à composer un Super-AUW. Seul le mat de d) est orthodoxe, mais certains effets Bul sont assez déroutants.

### 9656 - Oleg Paradzinsky

- 1.♞é3 ♕g3 2.♔h6+ ♕h3  
 3.♗g3(♘é3)+ ♕h4 4.♗g7 ♘f5(♗g7)#  
 1.♔h4 ♕h1 2.♗g1(♘d1)+ ♕h2  
 3.♗g4 ♕h1 4.♔h3 ♘f2(♗g4)#

Écho caméléon, trois rangées plus bas, le Fou et la Tour devenant blancs à la fin. Un meilleur problème qu'une autre composition en annexe (voir III) qui ne réalise pas l'écho.

### III - I. Bryukhanov Uralsky Problemist 2011



h#3 2.1.1.1.1. (1+3) C+  
 Masand

- 1.♞é2 ♕b5 2.♗b2(♘é2)+ ♕a4  
 3.♗b1 ♘ç3(♗b1)#  
 1.♔a3 ♕ç5 2.♞é4(♗d2)+ ♕ç4 3.♔a4 ♗a2#  
 Par ailleurs, le deuxième mat est orthodoxe !

### 9657 - Kjell Widlert

- 1.♘d2! blocus  
 1... ♕g1 2.♕g3 ♔h1 3.♙b7+! ♕g1 4.♘f3#  
 Le Pion g2 agit comme un Fou, g2 étant la case symétrique de b7, et contrôle donc f1 et h1.  
 1... ♔h1 2.♕g3 ♕g1 3.♙a8! ♔h1 4.♕h2#  
 Le Roi noir qui a pris la marche d'un Fou (h1 case symétrique de a8) est coincé par le Pion g2 et ne peut empêcher le Roi blanc de le mater.

### 9658 - Sébastien Luce

- 1... ♜é7+ 2.♔d8 ♜d7+  
 3.♕×é7(d8=♗) ç8=♗ 4.♜ç5 ♗×ç5(♜ç8)+  
 5.♕×d8(♗é7) ♗g5=  
 1... ♜g7 2.♕f8 ♜f7+  
 3.♕×g7(f8=♗) ♜f×f8=♙(♗f7)+  
 4.♔h8 ♙×d6(♜f8) 5.♗g7 ♙é5=  
 1... ♜d7 2.♜ç5 ♜é7+  
 3.♕×é7(é8=♙) ç8=♗  
 4.♙d7 ♗×ç5(♜ç8)+ 5.♔d8 ♗d6=#

Trois différents tableaux de pat par clouage de la Tour ou du Fou neutre par la Dame ou le Fou blanc. Immobilisation du Pion Bérolina noir sur la huitième rangée (la règle en Circé échange).

### 9659 - Kjell Widlert

- 1... ♘g3#  
 1.♞b6 ♘d2!! 2.♔h2 ♘ç4 3.♞d2 ♘d6  
 4.♔h1 ♘é4! (4... ♘f5?), 5.♞h2 ♘g3#

Circuits du Cavalier et de l'Equisauteur et switchback du Roi noir, pour retrouver la position initiale et réaliser le mat du jeu apparent. Comme toujours avec Kjell, de belles subtilités en ABC, avec seulement quatre pièces :  
 Si 1... ♘d6?, alors 2.♔h2 est impossible car l'Equisauteur **doit** jouer 2.♞f6 et contrecarre les plans noirs.

### 9660 - Oleg Paradzinsky

- 1.♙é6+ ♕é4 2.♗é7 ♘h7+ 3.♔h6 ♘g5  
 4.♙f7 ♕é5 5.♙h5 ♕f6 6.♗h7 ♘f7#  
 1.♗é5+ ♕d4 2.♙h3 ♘é4+ 3.♔h4 ♘g3  
 4.♗d5+ ♕é4 5.♗é5+ ♕f4 6.♗h5 ♘f5#  
 Le Cavalier blanc place au diagramme «une fourchette» sur la Tour et le Fou noirs, leur permettant ainsi de s'activer en Fonctionnaires.  
 Cela donne lieu à des variantes distinctes, menant à deux «mats des épauettes» en écho (0,2). Joli !

### 9661 - Václav Kotěšovec

1. ♖a4 ♜a6 2. ♞b7 ♔a4 3. ♚b6+ ♚b4  
 4. ♞da4 ♞d8 5. ♚ç7 ♞b5 6. ♚b8 ♚a5  
 7. ♚a8 ♚a6 8. ♞b8 ♚b6#  
 1. ♚d4 ♞b5 2. ♚é5 ♚b6 3. ♚f6 ♚ç6  
 4. ♚g7 ♞é7 5. ♚h8 ♚d7 6. ♞b8 ♚é8  
 7. ♞g7 ♚f8 8. ♞h7 ♚f7#  
 1. ♚ç4 ♚b6 2. ♚b3 ♚ç5 3. ♚a2 ♚d4  
 4. ♞ç2 ♚d3 5. ♞b2 ♚d2 6. ♞f1 ♚ç1  
 7. ♚a1 ♞d2 8. ♞a2 ♚ç2#

Triple écho dans les coins a8, h8 et a1, cette fois-ci avec un Scarabée, pièce peu utilisée jusqu'à présent par Václav.

### 9662 - Kjell Widlert

- 1... ♞b1#  
 1. ♞b2+ ♚d1 2. ♚a2 ♞b1 3. ♚b3 ♞a1  
 4. ♞ç2 ♞a2 5. ♚ç4 ♞a3 6. ♞d2+ ♚ç1 7. ç2 ♞a4  
 8. ♚b3 ♞b4+ 9. ♚a2 ♞b3 10. ♚a1 ♞b2  
 11. ♞d1+ ♚×ç2 12. ♞ç1+ ♚b3 13. ♞b1 ♞a2#

Le mat se termine de manière différente, en écho diagonal par rapport au jeu apparent. Petit circuit du Roi blanc et grand circuit du Roi noir avec échange de place des deux Vizirs. Une petite pointe subtile : pourquoi 8... ♞a5? parce que 13. ♞b1? n'est pas possible à cause de 13. ♚b1! ; en b2, le Vizir blanc contrôle la case b1.

### 9663 - Claude Beaubestre

1. ♚b5 2. a4 3. a5 4. a6 5. a7 6. a8= ♚ 7. ♚×ç6( ♚h1)  
 La Tour noire renaît en h1 (case alternative car a8, case circé, est occupée) puis au douzième coup elle ne peut pas renaître car les deux cases (circé et alternative) sont occupées. 8. ♚d5 9. ♚é4 10. ♚f3 11. ♚g2 12. ♚×h1 13. ♚g8= La Tour blanche est imprenable car elle renaîtrait en a8 car h1 est occupée (auteur). Très bonne utilisation d'une condition très peu explorée.

### 9664 - Sébastien Luce

- 1... ♞h3 2. ♞g4 ♞f5 3. ♞g8 ♚f4 4. ♞g6 ♞h7  
 5. ♞g8 ♞f7 6. ♞é6 ♞f3 7. ♚f8 ♞f5 8. ♞g4 ♞h3  
 9. ♞é4 ♚g5 10. ♚é7 ♚f4 11. ♞é8 ♚g5 12. ♞é6  
 ♞d7 13. ♞ç8 ♞f7 14. ♚d6 ♚h6 15. ♚é5 ♚g7  
 16. ♚f4 ♞f3 17. ♚é3 ♞d3 18. ♚f2 ♚f8 19. ♞g8  
 ♚é7 20. ♚é1 ♚f8 21. ♞é8 ♚é7 22. ♞é6 ♚f8  
 23. ♚f2 ♚g7 24. ♚é1 ♚h6 25. ♚f2 ♚g5 26. ♚g3  
 ♞h3 27. ♚h2 ♞d7 28. ♞ç8 ♚h4 29. ♞é6 ♞f5  
 30. ♞g4 ♞h3 31. ♚h1 ♞f5 32. ♞é6 ♞d7 33. ♞ç8  
 ♚g3 34. ♞é6 ♞f5 35. ♞g4 ♞h3 36. ♞g2 ♞f1#

Il est saisissant de penser qu'il faut plus de trente cinq coups pour forcer les Noirs à mater, le Roi blanc allant se loger dans le coin h1. Trois circuits différents, par les deux Sauterelles, blanche et noire et également par le Roi noir. Ironiquement, durant la solution, le Roi noir occupera la case g7 du Roi blanc au coup 23, et le Roi blanc occupera la case g3 de son homologue au coup 26.

### 9665 - Sébastien Luce

1. ♞ç1 2. ♞b1 3. ♞a1 4. ♞a2 5. ♞b2 6. ♞ç2  
 7. ♞d2 8. ♞é2 9. ♞f2 10. ♞g2 11. ♞g3 12. ♞g4  
 13. ♞f4 14. ♞é4 15. ♞é5 16. ♞é6 17. ♞f6  
 18. ♞g6 19. ♞h6 20. ♞h7 21. ♞×h8( ♚h7)  
 22. ♞×g8( ♚h8) 23. ♞f8 24. ♞é8 25. ♞d8 26. ♞ç8  
 27. ♞b8 28. ♞a8 29. ♞a7 30. ♞a6 31. ♞a5  
 32. ♞a4 33. ♞b4 34. ♞ç4 35. ♞ç5 36. ♞b5  
 37. ♞b6 38. ♞b7 39. ♞ç7 40. ♞d7 41. ♞d6  
 42. ♞d5 43. ♞d4 44. ♞d3 45. ♞d2 46. ♞é2  
 47. ♞f2 48. ♞g2 49. ♞g3 50. ♞g4 51. ♞f4  
 52. ♞é4 53. ♞é5 54. ♞é6 55. ♞f6 56. ♞g6  
 57. ♞h6 58. ♞×h7( ♚h6) 59. ♞×h8( ♚h7)  
 60. ♞g8 61. ♞f8 62. ♞é8 63. ♞d8 64. ♞ç8  
 65. ♞b8 66. ♞a8 67. ♞a7 68. ♞a6 69. ♞a5  
 70. ♞a4 71. ♞b4 72. ♞ç4 73. ♞ç5 74. ♞b5  
 75. ♞b6 76. ♞b7 77. ♞ç7 78. ♞d7 79. ♞d6  
 80. ♞d5 81. ♞d4 82. ♞d3 83. ♞d2 84. ♞é2  
 85. ♞f2 86. ♞g2 87. ♞g3 88. ♞g4 89. ♞f4  
 90. ♞é4 91. ♞é5 92. ♞é6 93. ♞f6 94. ♞g6  
 95. ♞×h6( ♚g6) 96. ♞×h7( ♚h6)=

Pour célébrer les 96 printemps de Roméo, j'ai voulu représenter « le chiffre des Anges » 96, également le nombre de coups nécessaires au Vizir pour envoyer les deux Fous en h6 et g6 où ils seront dépourvus de liberté. On pourrait rajouter dix coups à la solution en plaçant au départ le Vizir en f5, mais je n'ai pas voulu vieillir prématurément Roméo. Longue vie à lui ! En Labyrinthe, le déplacement d'une pièce d'une case à une autre est comptabilisé comme la ligne droite allant de centre de case à centre de case. Dans la position finale, le Fou h6 ne peut aller en g7 car la ligne de ce déplacement rencontrerait l'ultime point de la paroi du labyrinthe (situé à l'intersection entre les cases h7, g7, g6 et h6). De même pour le Fou g6.

## DIVERS FÉERIQUES

### 9666 - L'ubos Kekely

-1.h2-h1=♙+

1.h1=♖! 2.♖é1 3.♖×é3 4.♖a3 5.é3 6.é2

7.é1=♖ 8.♖é5 9.♖a5 ♖×ç4#

Two promotions in Rook. Model épaulette mate (auteur). Dans la première phase, un seul rétro-coup est légal. Généralement, pour les problèmes de ce type, on doit choisir parmi plusieurs rétro-coups légaux.

### 9667 - Slobodan Saletić

1...é8=♖ 2.♙g7 ♖f7=

1.♙g7 ♖×é6 2.♙f8 é×f8=♖=

Changement de case de promotion pour le Pion blanc, et de destin pour les pièces noires qui ne peuvent être épargnées dans le jeu réel.

### 9668 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1.b8=♖(♖d1) 2.♖d5# 1.b8=♙(♙b8) 2.♙f3#

1.b8=♖(♖a1) 2.♖×a5# 1.b8=♙(♙b8) 2.♙f5#

1.b8=♙(♙ç1) 2.♙×f4# 1.b8=♙(♙b8) 2.♙g3#

1.b8=♙(♙g1) 2.♙f3# 1.b8=♙(♙b8) 2.♙ç4#

Auteurs : AUW orthodoxe + AUW féerique du même Pion blanc, thème réalisé de manière très économique. La Sauterelle d7 empêche 1.b8=♖(♖d1) 2.♖d8! mais aussi 1.♙f6 2.♙h7! tandis que la Girafe a5 interdit 1.♙f6 2.♙é4!

Promotions Circé est une des très nombreuses inventions de Roméo Bédoni, et ne constitue selon moi (S.L.) qu'une «semi condition féerique», car elle ne concerne que les promotions.

### 9669 - Pierre Tritten

1.f×é6(h1=♙) ♖b8 2.♙f3 é×f3(ç8=♖)#

1.d×ç2(f1=♖) ♙ç5 2.♖f3 é×f3(a8=♙)#

Auteur : Échange de fonctions du couple ♖h8/♙b3 (garde active / garde passive). Échange de fonctions du couple ♙ç2/♖é6 (capturé / garde passive).

Sacrifice sur f3 du Pion noir promu. AUW.

Quatre promotions discrètes particulières de ce genre cher à l'auteur, les Pions n'arrivant pas directement sur les première et dernière traverses.

### 9670 - Kjell Widlert

1.♙b3 ♙h8 2.♙f7 ♙g8#

1.ç3 ♙g7+ 2.♙f6 ♙h5#

1.ç4 ♙g6! (1...♙g2?) 2.♙f5 ♙h4#

Dans les trois solutions, le switchback du Roi noir est interdit (3.♙é6??). En effet, arrivé sur la colonne f (en f7, f6, et f5), sa mobilité est limitée par trois Pions différents (en ç2, ç3 et ç4, cases symétriques de f7, f6 et f5). À l'inverse, malicieusement, les Blancs matent par switchbacks de trois pièces différentes. Les trois mats sont modèles.

### 9671 - Michal Dragoun, Ladislav Salai Jr,

Emil Klemanič & Ladislav Packa

1.♙d3 ♖d5 2.♙é4 ♖ab5#

1.♙f4 ♖dd5 2.♖é4 ♖h6#

1.♙f3 ♖aé5 2.♙g4 ♖h5#

1.♙é3 ♖hd4 2.♙d4 ♖aa3#

Four homogeneous solutions with moves of the black King in first black move and black self-blocks of é4 serving simultaneously as unguard of a mating square and as a hurdle for white Léos in second black move (auteurs).

Jeu homogène, certes, et par conséquent harmonieux, tant du côté noir (Roi noir maté sur quatre cases différentes et jeu de quatre pièces différentes sur la case quittée é4), que du côté blanc (collaboration des trois Léos).

### 9672 - Claude Beaubestre

a) 1.♖×d5 ♖f2 2.♖f7+ ♙é5 3.d4+ ♖×d4#

b) 1.♖ç5 ♙é5 2.♖b7 ♖b4 3.♖×d5-é4+ ♖×é4#

On voit bien ici que la Mante (Cavalier + Locuste), pièce puissante grâce à sa composante Locuste, a souvent besoin de l'agilité de sa composante Cavalier pour égaler la Dame.

### 9673 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

a) 1.♙h5 d×é6 2.♙f7 é×f7 3.♙g8 f×g8=♖#

b) 1.♖ç6+ d×ç6 2.♙d7 ç×d7 3.♙ç8 d×ç8=♙=

Trois sacrifices noirs permettant une promotion en Dame ou en Roi (!), menant au mat ou au pat. Premier jumeau argentin en Rex Multiplex (auteurs).

### 9674 - Jean Schmutz

a) 1.♙f6 ♙é8 2.♙é6 ♙ç8 3.♖f6+ ♙d4#

b) 1.♙d6 ♙ç8 2.♙é6 ♙d5 3.♖b6 ♙g5#

Switchbacks du Roi noir qui sert deux fois de sautoir à un des Scarabées, permettant la formation de deux anti-batteries réciproques de Scarabées. Mats modèles.

**9675 - Victor Sizonenko**

- 1.b×a1=♚(♙ç3) ♙×a1(♚g5)  
 2.♚g8 ♚ç3 3.♚h8 ♚g3#  
 1.b×a1=♙(♙ç3)+ ♙×a1(♙g5)  
 2.♙d8 ♙ç3 3.♙ç7 ♙f6#  
 1.b×ç1=♚(♚ç3)+ ♚×ç1(♚g5)  
 2.♚g8 ♚ç3 3.♚h8 ♚g3#  
 1.b×ç1=♙(♙ç3) ♙×ç1(♙g5)  
 2.♙d8 ♙ç3 3.♙ç7 ♙f6#

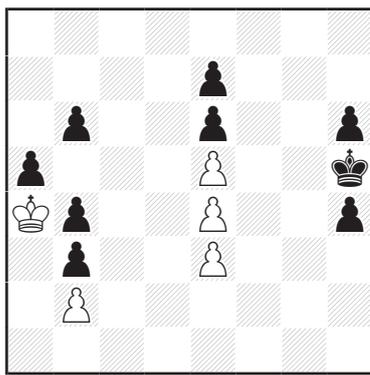
Formation et activation de quatre batteries royales blanches réciproques différentes, avec toutefois répétitions des manœuvres du Roi noir.

**9676 - Sébastien Luce**

- 1...♙×b1-g6 2.♙×g8-b3 ♙g7  
 3.♙b2 ♚×b4-a3-ç1+ 4.♙a1 ♚h7  
 5.♚×h5-h6-f8+ ♙h8==

Échange royal de places dans la position finale avec la distance maximale a1/h8. «Le seul exemple à ce jour en h=n orthodoxe et une distance de huit colonnes (mais une seule rangée d'écart) entre les Rois est le IV, indiqué en annexe. Curieusement le problème n'a pas été récompensé... En revanche j'ai reçu un Deuxième Prix (voir le V) pour un problème également réalisé en Take & Make. Cette condition donne beaucoup de dynamisme au jeu, mais techniquement, c'est plus facile de réaliser ce thème avec une condition que sans (auteur).

**IV - S. Luce**  
 StrateGems 2013

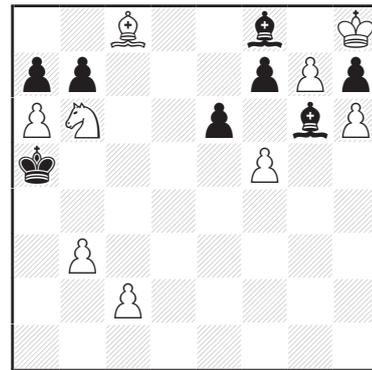


h=8 (5+9) C+

- IV : 1.♙g6 ♙b5 2.♙f7 ♙ç4 3.♙é8 ♙d3  
 4.♙d7 ♙é2 5.♙ç6 ♙f3 6.♙b5 ♙g4  
 7.♙a4 ♙×h4 8.b5 ♙h5=

- V : 1...g8=♙ 2.♙g7+ ♙×g7-b2  
 3.♙×b6-d5 ♙×é6-é5 4.♙×é5-h8 f6  
 5.♙×ç2-ç3+ ♙×ç3-a5 6.b5 b4==

**V - S. Luce**  
 Phénix 2017  
 2° Prix



h==6 0.1.1... (9+8)  
 Take & Make

**9677 - Claude Beaubestre**

- 1.♙a2 2.♙a3 3.♙a4 4.♙×b5(♚a8)  
 5.♙ç6 6.♙b7 7.♙×a8 8.♙×a7  
 9.♙b8 10.a7 11.a8=♚ 12.♚g2#

Marche royale, promotion et mat par Dame taboue. La Tour b5 et la Dame g2 ont toutes deux a8 pour case de renaissance : la Tour renaît comme en Circé ordinaire parce qu'elle est passive, tandis que la Dame, parce qu'elle est active, renaîtrait sur sa case de départ.

**9678 - George Sphicas**

- 1.b8=♘ 2.b7 3.b×a8=♚ 4.♚d5 5.a8=♚ 6.♚a3  
 7.♘d7 8.♘f8 9.g8=♚ 10.♚g7 11.♙g8 12.h8=♚  
 13.♘h7 14.♚g6+ ♚×g6#

Cinq promotions avec seulement neuf pièces. Comme l'auteur, nous pensons que c'est un record d'économie, pour toute stipulation de série (sans pièces ni conditions féeriques, bien sûr.) On a ici les promotions ♘♚♚♚♚, alors que les compositeurs privilégient en général les AUW.

**9679 - L'ubos Kekely**

- 1.♙h3 2.♙h4 3.♙g5 4.♙g6 5.♙f7 6.♙×f8  
 7.♙é7 8.♙d8 9.♙×ç7 10.♙×ç6 11.♙b5  
 12.♙b4 13.♙a3 14.♙×b2 15.♙a3 16.♙×a4  
 17.♙b4 18.a4 19.a5 20.a6 21.a7 22.a8=♘  
 23.♘b6 24.♘ç4 25.♘×d2 26.♘f3#

Meredith, minimal, long walk of white King, Excelsior, minor promotion, ideal central mirror mate by double check (auteur). Mat par batterie bicolor.

## 9680 - L'ubos Kekely

1. ♔f7 2. ♔é8 3. ♔d8 4. ♔ç7 5. ♔×b6 6. ♔ç7  
7. ♔d8 8. ♔é8 9. ♔f7 10. ♔g6 11. ♔×h5 12. ♔g6  
13. ♔f7 14. ♔é8 15. ♔d8 16. ♔ç7 17. ♔b6  
18. ♔a5 19. ♔×a4 20. ♔×a3 21. ♔b2 22. ♔ç1  
23. ♔d1 24. ♔×é1 25. ♔d1 26. ♔×ç2 27. ♔×d3  
28. ♔é2 29. d3 30. d2 31. d1=♘ 32. ♘f2 33. ♘×h3  
34. ♔f1 35. ♔g1 36. ♔h1 37. ♘g1 ♘f2#

Meredith, very long walk of black King with returns, minor promotion, ideal mate (auteur). La case d'arrivée du Roi noir est bien cachée. Il ne peut l'atteindre qu'avec l'aide du Cavalier qui capture le Fou h3.

## 9681 - L'ubos Kekely

1. ♔é2 2. ♔×f1 3. ♔é2 4. ♔d2 5. ♔ç3 6. ♔×b4

7. ♔ç5 8. ♔×d6 9. ♔ç7 10. ♔d8 11. ♔é8 12. ♔f8  
13. ♔g8 14. ♔×h8 15. ♔g8 16. ♔f8 17. ♔é8  
18. ♔d8 19. ♔ç7 20. ♔d6 21. ♔d5 22. ♔é4  
23. ♔×f4 24. ♔×é5 25. ♔f4 26. ♔g4 27. ♔×h4  
28. ♔g4 29. ♔f4 30. ♔é3 31. ♔f2 32. ♔×g2  
33. ♔h1 34. g2 35. g1=♚+ ♔h5 36. ♚g5+ ♔h4  
37. ♚h5+ ♔g3 38. ♚h3+ ♔f2 39. ♚h2+ ♔f1#

Meredith, very long walk of black King with returns, minor promotion, five parry checks, ideal stalemate (auteur). Rappelons que dans ce genre, les Noirs sont autorisés à donner échec au Roi blanc, auquel cas la série s'interrompt et les Blancs doivent parer l'échec, après quoi le jeu de série reprend. Ici cela permet de rapprocher le Roi blanc du Roi noir dans la phase finale. Mat donné par le Roi blanc par anti-batterie. C+ Popeye.



### Aidé (h#n) et aidé-inverse (hs#n) :

voir définition px 345/13408

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

**Alphabétiques** : voir définition px 338/13172.

**Annan** : le déplacement des pièces est orthodoxe, sauf lorsqu'elles se trouvent devant une pièce de leur camp, auquel cas elles ne jouent que comme cette pièce. «Devant» signifie immédiatement au-dessus pour une pièce blanche, immédiatement au-dessous pour une pièce noire.

**Anticircé** : voir définition px 341-342/13316.

**Anticircé Couscous** : voir définition px 345/13408.

**Anti-Super-Circé** : lors d'une prise, la pièce capturant doit être replacée sur n'importe quelle case vide. Sauf indication contraire, les captures sur cases de renaissance sont interdites. Un Pion renaissant sur sa 8° rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise.

**Archevêque** : se déplace comme un Fou, mais peut rebondir sur les bords de l'échiquier sans changer de couleur.

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

**Boy-scout** : coureur à «marche cycloïdale» dérivé du Fers : situé en a1, il peut jouer en b2-ç1-d2-..., ou b2-a3-b4-...

**Cavalier-Spirale** : coureur à marche «cycloïdale», dérivé du Cavalier : situé en a1, il peut jouer en a1-b3-ç1-d3-..., ou a1-ç2-a3-ç4-..., ou a1-ç2-é1 ou a1-b3-a5.

**Cavalier-Spirale Diagonal** : se déplace sur des «diagonales» : ç6-a5-b7, ç6-d8-b7, ç6-b4-d5-ç3-é4-d2-f3-, etc...

**Chameau** : bondisseur (1,3).

**Chameau-Lion** : Lion jouant sur les lignes du Chameau de la Nuit.

**Circé** : voir définition px 332-333/12983.

**Circé Alternatif** : lors d'une capture, la pièce prise réapparaît sur la case de renaissance correspondante de l'adversaire si sa propre case de renaissance est occupée, ou disparaît si les deux cases possibles sont toutes deux occupées.

**Circé Assassin** : jeu Circé, mais si la case de renaissance est

occupée, la pièce capturée renaît : c'est la pièce occupante qui disparaît. En particulier, une pièce est auto-protégée si elle se trouve sur sa case de renaissance

**Circé Boomerang** : lorsqu'une pièce qui n'a pas joué est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît. Lorsqu'une pièce qui a joué est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur la case d'où elle provient si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

**Circé Coucou** : la pièce prise renaît sur la case d'origine de la pièce prenante. Lorsqu'un Pion prend avec promotion, la pièce prise renaît sur la case d'origine de la figure promue. Un Pion, pris par une figure, renaît promu, sur la case d'origine de la pièce prenante, le choix de la promotion appartenant au camp du Pion. La prise d'un Pion est interdite dès lors qu'il y a possibilité d'échec, lors de la promotion du Pion.

**Circé Couscous** : Circé Coucou où le camp qui capture un Pion avec une figure choisit librement sa promotion.

**Circé-Échange** : voir définition px 338/13172.

**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 Inversé** : lors d'une capture, la pièce capturée renaît sur la case symétrique de la case de renaissance Circé par rapport à l'axe situé entre la colonne d et la colonne é.

**Circé Maléfique** : la renaissance se fait sur la case correspondante de l'adversaire.

**Circé Parrain** : lors d'une capture, la pièce prise renaît, quand c'est possible, immédiatement après qu'une autre pièce (le parrain) ait joué, et en effectuant, à partir de la case de prise, un trajet équipollent à celui de cette autre pièce. En cas de roque, est prise en compte la combinaison des mouvements du Roi et de la Tour. Un Pion peut renaître sur n'importe quelle case de l'échiquier (y compris sa première rangée d'où il avance alors d'une case) et se promeut s'il renaît sur sa huitième rangée.

**Dabbaba** : bondisseur-(0,2)

**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.

**Elliuortap** : toute pièce «patrouillée» ne peut pas capturer (une pièce est «patrouillée» lorsqu'elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp).

**Equisauteur Anglais** : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie. Se fait intercepter sur les lignes de la Dame.

**Fonctionnaires** : une pièce ne peut jouer ou capturer que si elle est sous le contrôle d'une pièce du camp adverse. Le caractère fonctionnaire se transmet par promotion. Le roque n'est possible que si le Roi est sous le contrôle d'une pièce adverse (il n'y a donc pas d'échec dans ce cas).

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

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

**Fuddled men** : Un camp ne peut pas jouer une même pièce deux fois de suite. =Pièces ivres

**Girafe** : bondisseur (1,4).

**Grille** : échiquier divisé en 16 carrés de 4 cases. Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de cet échiquier. Le «découpage» peut parfois varier.

**Illegal Cluster** : position illégale devenant légale dès qu'on ôte l'une quelconque des pièces (Rois exceptés).

**Inverse (s#n)** : les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater le Roi blanc en n coups.

**Joker** : joue comme la pièce du camp adverse ayant joué le coup précédent.

**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.

**Kōko (Echecs -)** : un coup n'est possible que si l'une au moins des cases voisines de la case d'arrivée est occupée, une fois ce coup effectué (c'est-à-dire qu'après avoir joué, une pièce doit toujours être au contact d'une autre pièce).

**Labyrinthe** : une pièce ne peut pas traverser les «murs».

**Legal Cluster** : la position est légale et devient illégale dès que l'on retire une pièce quelconque.

**Léo** : voir définition px 345/13408.

**Lion** : voir définition px 343-344/13360.

**Locuste** : voir définition px 345/13408.

**Mante** : association du Cavalier et de la Locuste.

**Masand** : voir définition px 345/13408.

**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.

**Moineau** : Sauterelle déviée à 135°. Un Moineau a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases d3 et ç4.

**Nao** : voir définition px 345/13408.

**Neutre (pièce -)** : voir définition px 345/13408.

**Noctambule** : voir définition px 345/13408.

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

**Pao** : voir définition px 345/13408.

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

**Pion Bérolina** : se déplace en diagonale (éventuellement de deux cases si le Pion est sur sa case de départ) et prend frontalement.

**Pion Impuissant** : ne peut ni jouer, ni prendre.

**Point Reflection** : quand deux pièces sont situées sur des cases symétriques par rapport au centre de l'échiquier, elles échangent leur marche. Un Pion est impuissant sur sa 1° rangée.

**Proca Retractor** : voir définition px 345/13408.

**Radial Leaper** : Bondit sur toute case située à une même distance qu'une pièce adverse.

**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.

**Roi KoBul** : Quand une pièce blanche (noire) (pas un Pion) est capturée, la pièce royale blanche (noire) prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion blanc (noir) est capturé, la pièce royale blanche (noire) redevient un Roi.

**Rose** : voir définition px 341-342/13317.

**Rao (=Rose chinoise)** : voir définition px 341-342/13317.

**Rose-Lion** : Lion jouant sur les lignes de la Rose.

**Royale (pièce -)** : voir définition px 345/13408.

**Sans échecs** : voir définition px 341-342/13317.

**Sauterelle** : voir définition px 345/13408.

**Sauterelle-2** : voir définition px 341-342/13317.

**Sauterelle Bul** : voir définition px 343-344/13355.

**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** : dans un aidé de série (sh), les Noirs jouent n coups afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater en un coup ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un inverse de série (ss), Blancs et Noirs échangent leurs rôles, afin d'arriver à une position où les Noirs sont forcés de mater le Roi blanc en un coup. Dans un **problème de série «parry»** {p.ser}, le coup jouant la série peut donner échec au cours de la série, mais le camp alors en échec doit immédiatement le parer. La série reprend alors.

**Super-Circé** : lors d'une prise, le camp qui a pris peut remplacer la pièce capturée sur n'importe quelle case légale de son choix. La pièce capturée peut ne pas renaître. Un Pion renaissant sur sa 8° rangée doit se promouvoir, le choix de cette promotion étant déterminé par le camp qui effectue la prise. Un Pion renaissant sur sa 1° rangée est immobile.

**Take & Make** : lors d'une prise, la pièce capturant doit immédiatement jouer un coup utilisant la marche de la pièce capturée, et ce à partir de la case de prise ; ce coup supplémentaire ne doit pas être une prise, et fait partie du coup global joué inauguré par la prise. Si le coup supplémentaire n'est pas possible, la prise initiale est illégale. Les promotions ne se produisent que lorsqu'un Pion arrive sur sa huitième rangée grâce au coup supplémentaire, et non lorsqu'une prise par Pion a lieu sur sa huitième rangée.

**Tour-Lion** : Lion jouant sur les lignes de la Tour.

**Tour-Moineau** : Moineau jouant sur les lignes de la Tour.

**Vao** : voir définition px 341-342/13317.

**Vizir** : bondisseur-(0,1).

**Vogtländer** : un camp est mat s'il ne peut se soustraire aux échecs qu'il donne au camp adverse.

**Zèbre** : bondisseur (2,3).