

# INÉDITS - PHÉNIX 348-349

81 inédits pour ce numéro de Phénix 348-349 se répartissent comme suit :

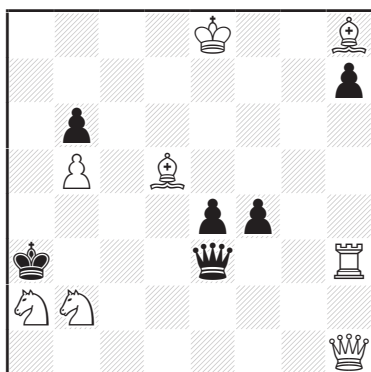
2#	9682-9692 [11]	aidés	9714-9722 [9]
3#	9693-9698 [6]	inverses	9723-9727 [5]
n#	9699-9704 [6]	directs/inverses féeriques	9728-9731 [4]
étude	9705-9708 [4]	tanagras féeriques	9732-9744 [13]
rétros	9709-9713 [5]	divers féeriques	9745-9762 [18]

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 13557 et 13558.

La date de fin d'envoi des démolitions est fixée au 31/01/2025 à l'adresse mail suivante :  
demolitionphenix@yahoo.fr.

Les dix études et problèmes participant au concours de démolitions sont les suivants :  
9705 (étude), 9706 (étude), 9707 (étude), 9708 (étude), 9712 (rétro), 9713 (rétro), 9733 (tanagras), 9760 (divers), 9761 (divers) et 9762 (divers).

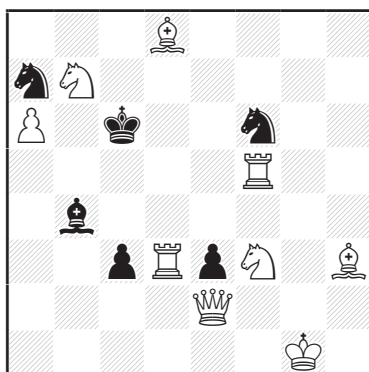
9682 - S. I. Tkachenko



#2vv

(8+6) C+

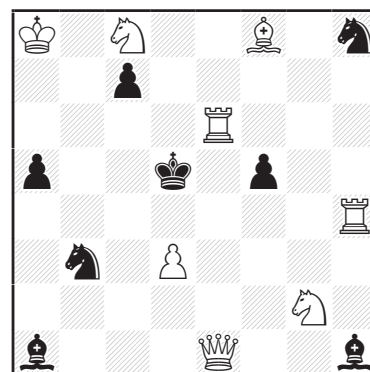
9683 - G. Mosiashvili



#2\*v

(9+6) C+

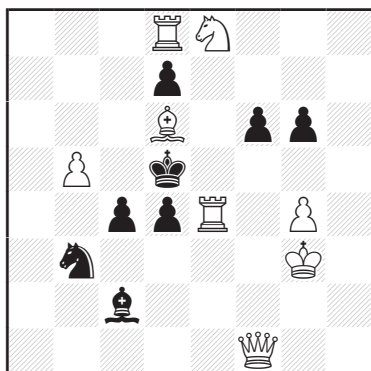
9684 - A. Tarnawiecki  
& K. Moen



#2

(8+8) C+

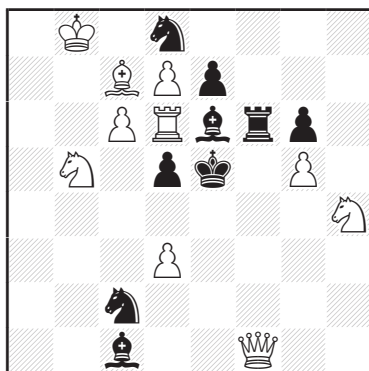
9685 - Z. Labai



#2vv

(8+8) C+

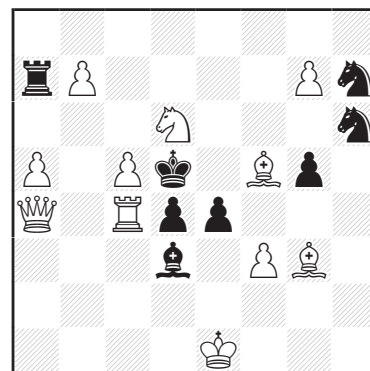
9686 - G. Mosiashvili



#2v

(10+9) C+

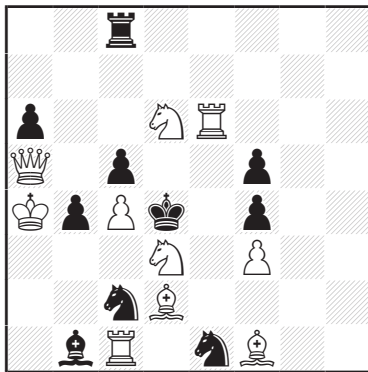
9687 - V. Dyachuk



#2vvv

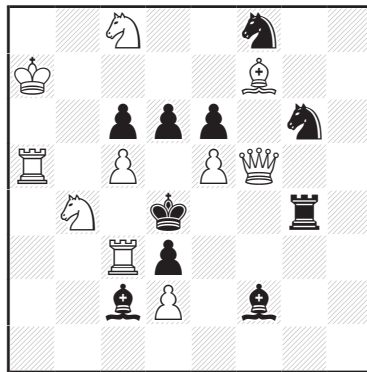
(11+8) C+

9688 - P. Murashev  
& M. Guida



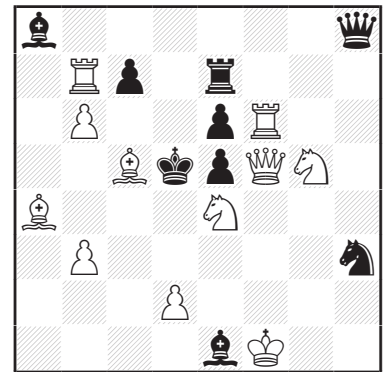
#2\*vvv (10+10) C+

9689 - G. Mosiashvili



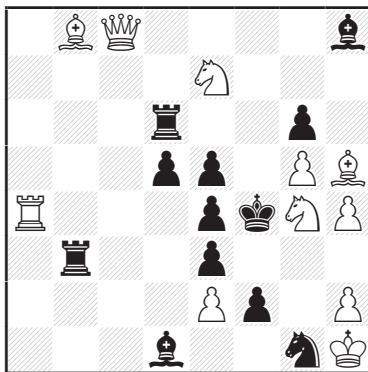
#2vv (10+10) C+

9690 - G. Doukhan



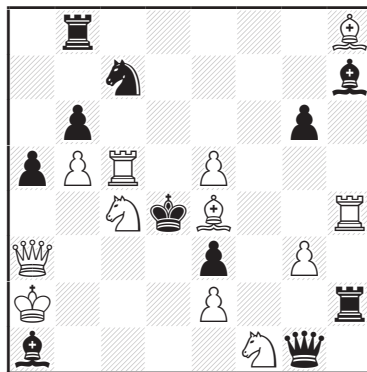
#2vv (11+9) C+

9691 - C. Ouellet  
*après A. Feoktistov*



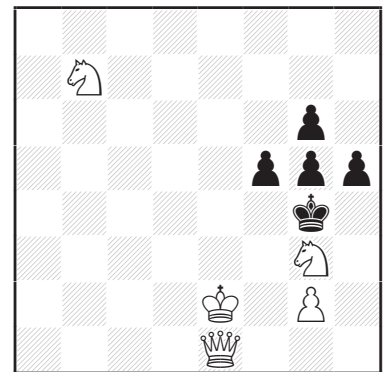
#2\*vvvv (11+12) C+

9692 - G. Maleika



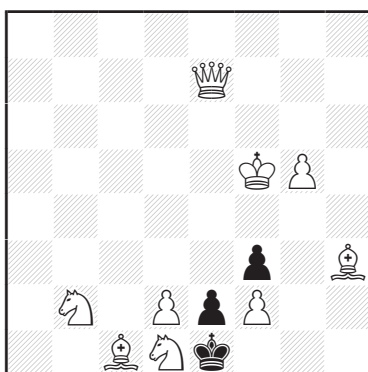
#2 (12+11) C+

9693 - A. Onkoud



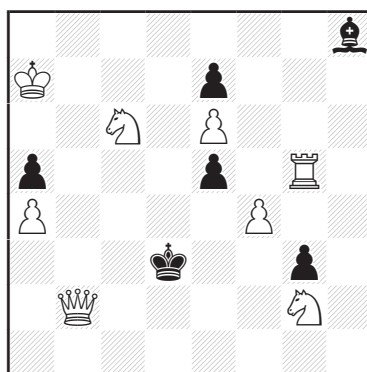
#3 (5+5) C+

9694 - B. Miloseski



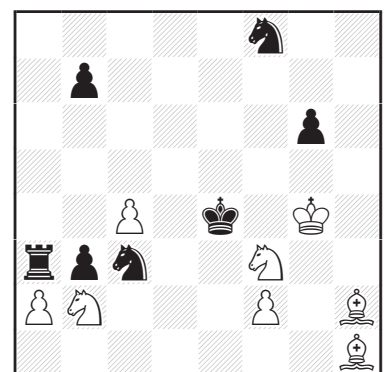
#3 (9+3) C+

9695 - P. Petrasinović



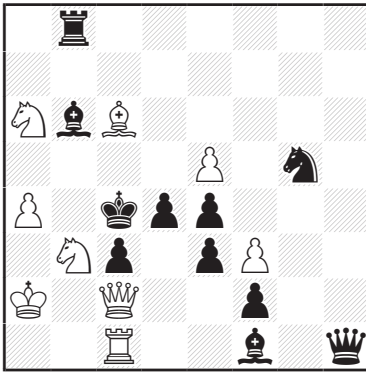
#3\* (8+6) C+

9696 - A. Tarnawiecki



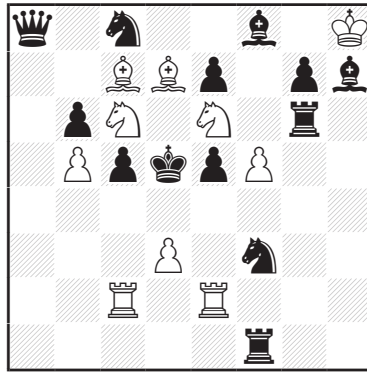
#3 (8+7) C+

9697 - L. Lyubashevsky  
& L. Makaronez



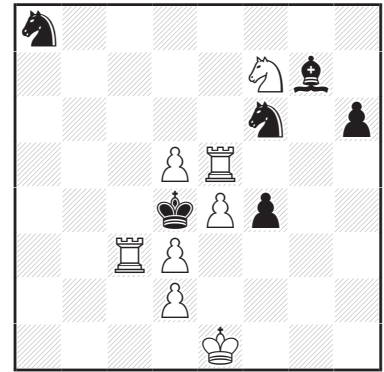
#3 (9+11) C+

9698 - A. Pankratiev



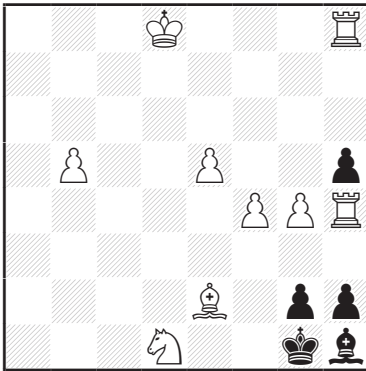
#3 (10+13) C+

9699 - A. Pankratiev



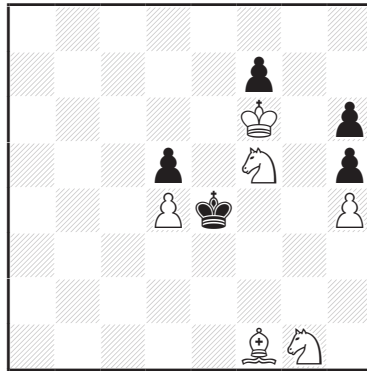
#4 (8+6) C+

9700 - B. Courthiau



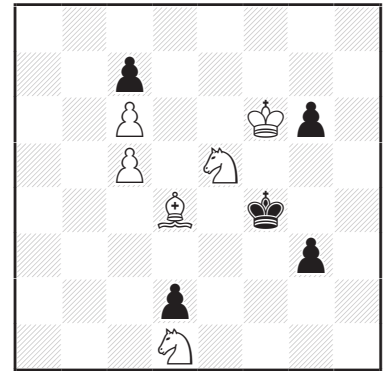
#6vvv (9+5) C+

9701 - W. Neef



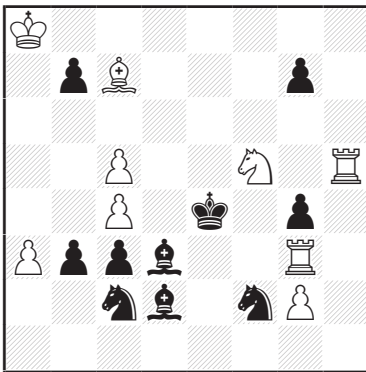
#8\* (6+5) C+

9702 - W. Neef



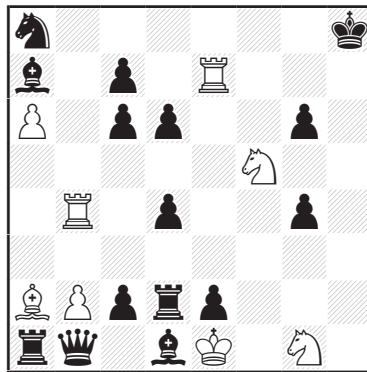
#12 (6+5) C+

9703 - O. Schmitt



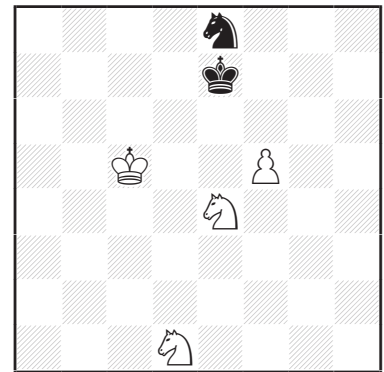
#15v (9+10)

9704 - O. Schmitt



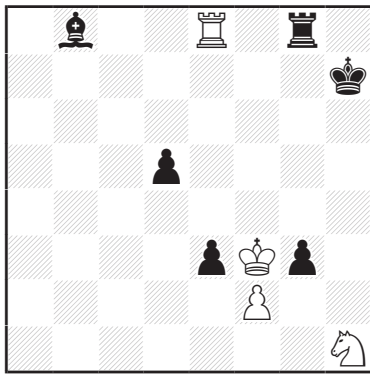
#17vv (8+15)

9705 - V. Sizonenko



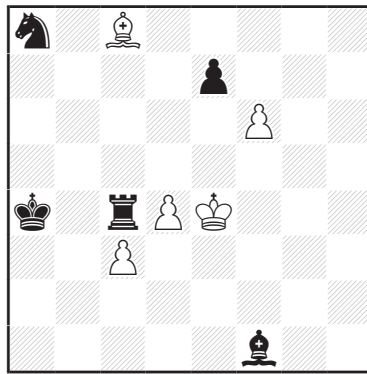
+ (4+2)

9706 - M. Hlinka  
& L'. Kekely



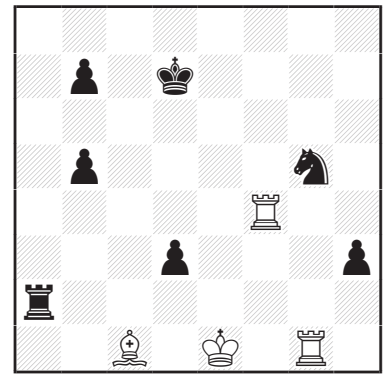
= (4+6)

9707 - E. Eilazyan



= (5+5)

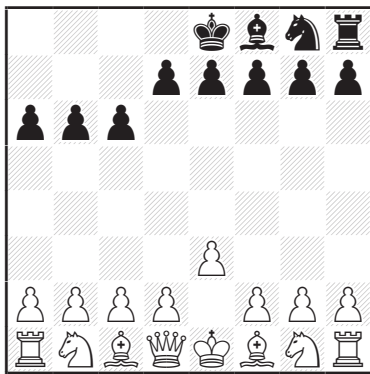
9708 - V. Samilo



= (4+7)

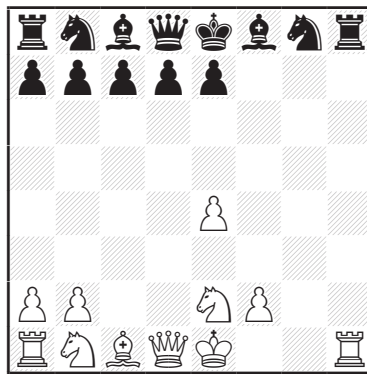


9709 - R. Kohring



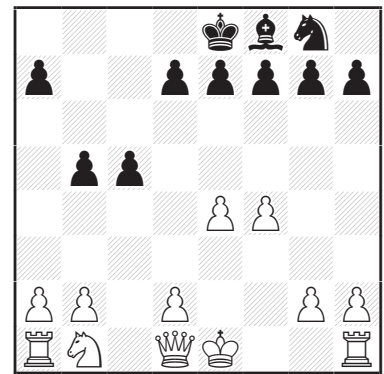
Partie (16+12) C+St  
Justificative en 7,0 coups

9710 - A. Frolkin  
& K. Prentos



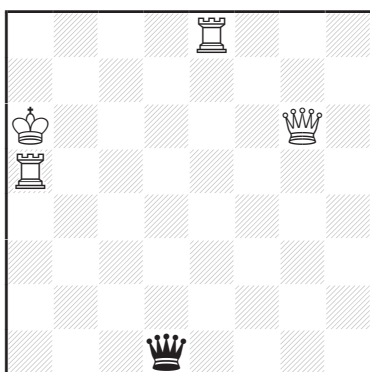
Partie (11+13) C+j  
Justificative en 7,5 coups  
Take & Make

9711 - R. Kohring



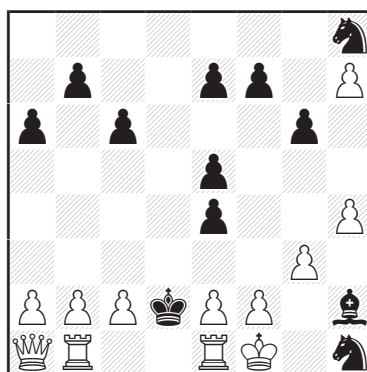
Partie (12+11) C+j  
Justificative en 7,5 coups  
Make & Take

9712 - D. Baïbikov



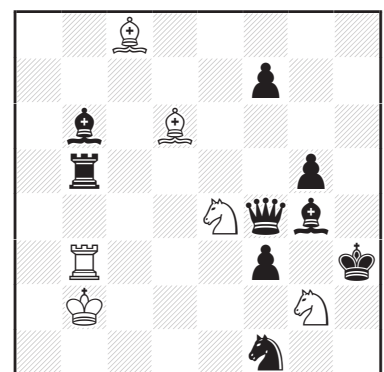
Ajouter toutes les 27 (4+1)  
pièces manquantes pour  
obtenir une position légale  
dans laquelle aucune pièce  
n'attaque une pièce adverse

9713 - T. Volet



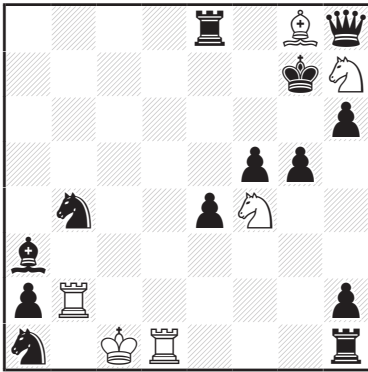
Résoudre la (12+12)  
position

9714 - P. Maestrali



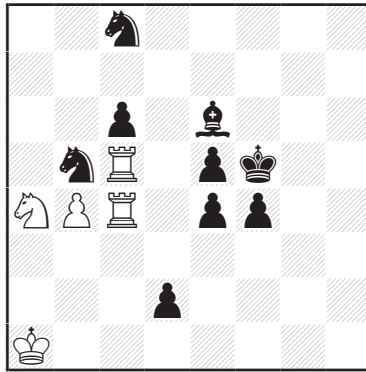
h#2 (6+9) C+  
b) ♘g2→h4

9715 - M. Caillaud  
& J. Rotenberg



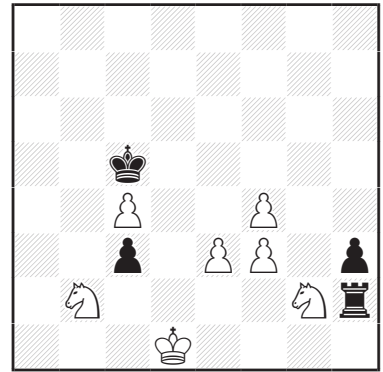
h#2 2.1.1.1. (6+13) C+

9716 - A. Pankratiev  
& I. Antipin



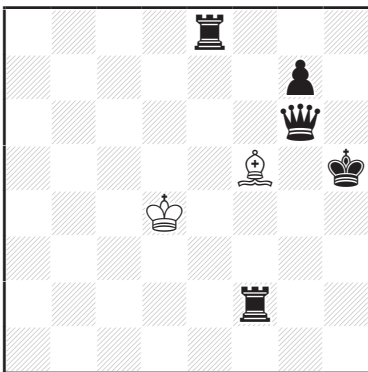
h#3 2.1.1.1.1. (5+9) C+

9717 - V. Yuzuk



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

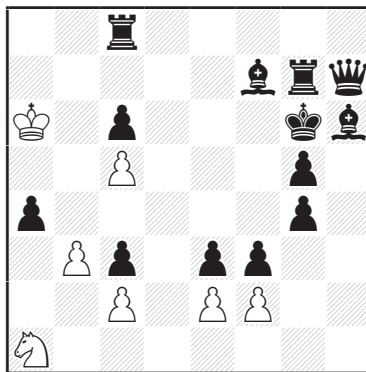
9718 - Z. Mihajloski



h#4 (2+5) C+

b) ♖é8→é5

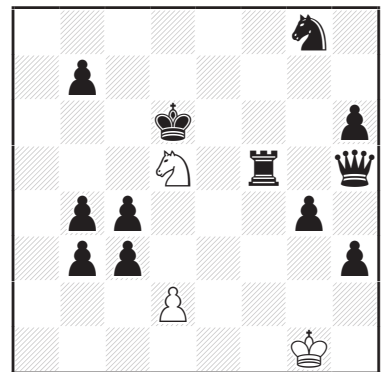
9719 - M. Svitek  
& Z. Mihajloski



h#4 (7+13) C+

b) ♞a1

9720 - M. Chernyavsky



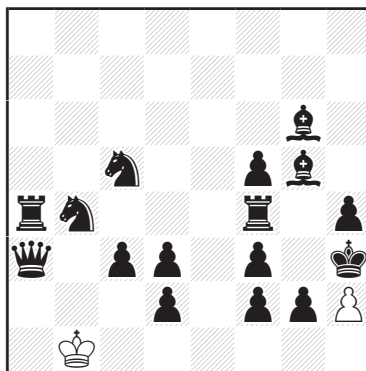
h#5 0.1.1... (3+12) C+

b) ♘d5↔♚h5

c) ♘d5↔♞ç3

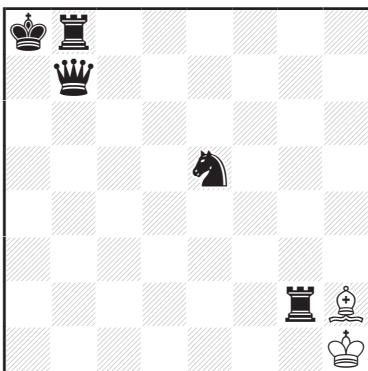
d) ♘d5↔♞h6

9722 - S. I. Tkachenko,  
A. Frolkin  
& L. Lyubashevsky



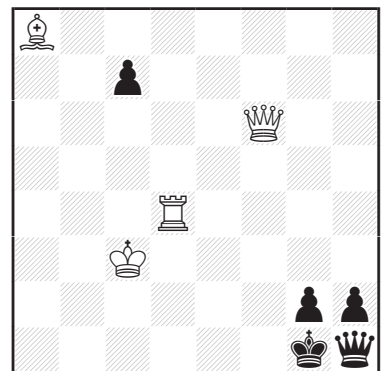
h#8 (2+16) C+

9721 - A. Pankratiev



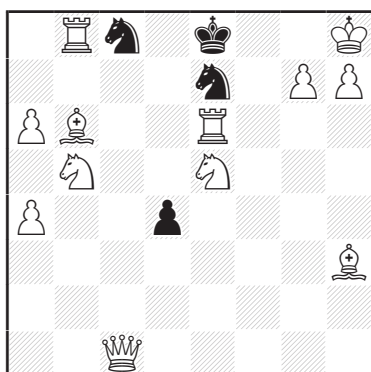
h#8 0.1.1... (2+5) C+

9723 - Z. Libiš



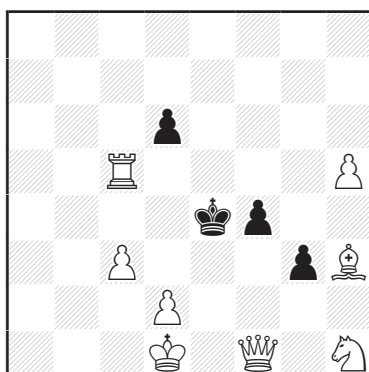
s#5 (4+5) C+

9724 - A. Fica



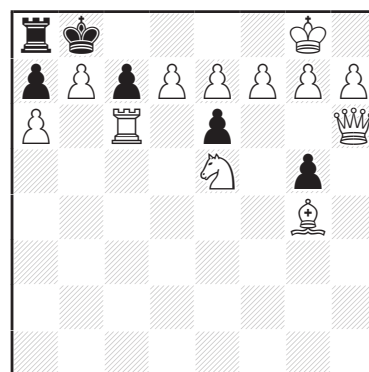
s#5 (12+4) C+  
b) ♔h8→a5

9725 - J. Holubec



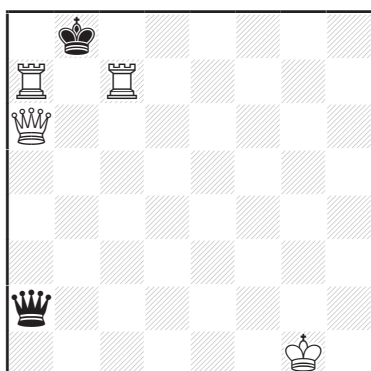
s#8 (8+4) C+  
b) ♘h5

9726 - S. I. Tkachenko,  
A. Frolkin & M. Caillaud



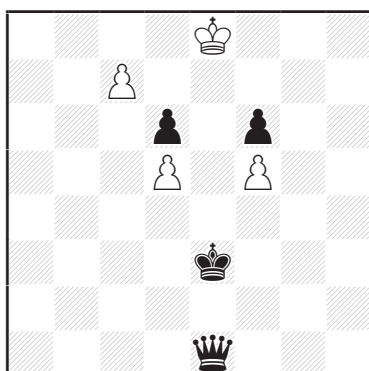
s#8vv (12+6) C+

9727 - A. Pankratiev



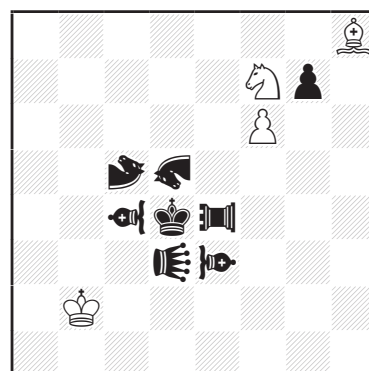
s#14 (4+2) C+

9728 - R. Bédoni



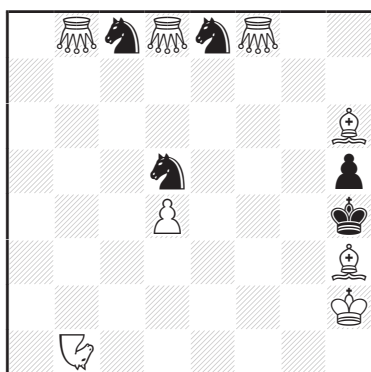
s#2 (4+4) C+  
4 solutions  
Promotions Circé  
Captures noires prioritaires

9729 - R. Bédoni  
& S. Luce



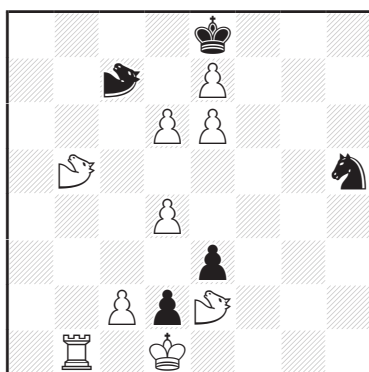
#2 (4+8) C+  
♞=(2,4) ♞=(2,5)  
♜=(3,5) ♝=Antilope  
♞=Contra-Sauterelle  
♞=(4,4)

9730 - J. Lörinc



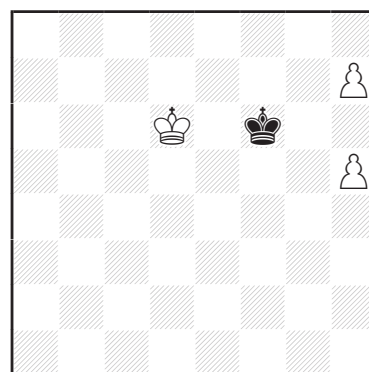
#2 (8+5) C+  
Genève  
♞=Noctambule ♞=Sauterelle

9731 - J. Schmutz



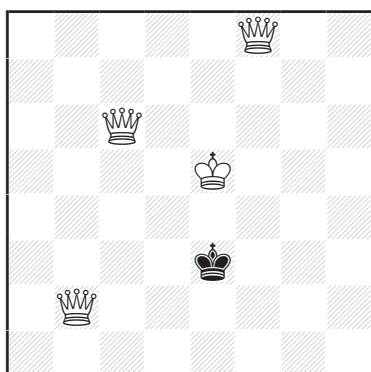
s#6\* (9+5) C+  
Volage  
♞♞=Rose

9732 - P. Răican & V. Crişan



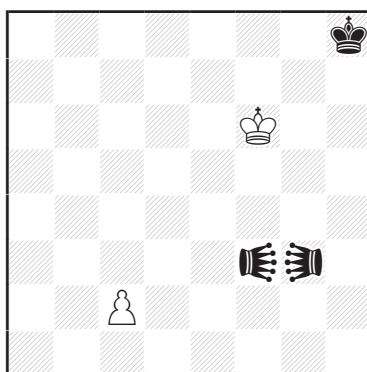
pser-hs#11 (3+1) C+j  
b) ♖h5→h6  
Circé Éch. T&M Vogtländer

9733 - S. Luce



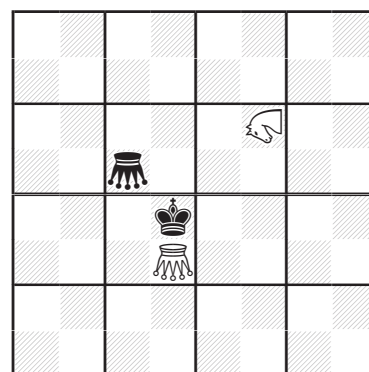
hs#2 2.1.1.1. (4+1) C+  
 b) ♔ç6→ç4  
 Masand

9734 - S. Luce



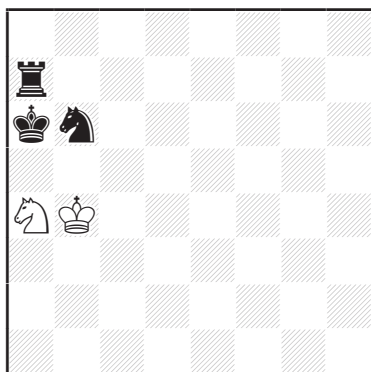
h#4 2.1.1... (2+3) C+  
 Einstein  
 ♖=Aigle  
 ♜=Contra-Sauterelle

9735 - S. Luce



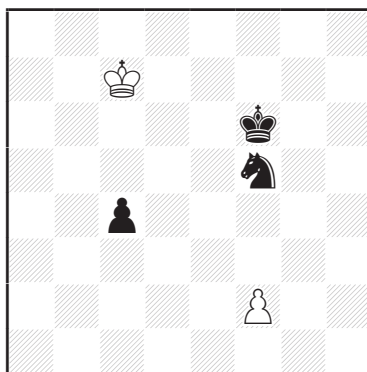
h#6 2.1.1... (2+2) C+  
 b) ♜d3→é4  
 Grille  
 ♞=Scarabée  
 ♞♞=Sauterelle

9736 - K. Widlert



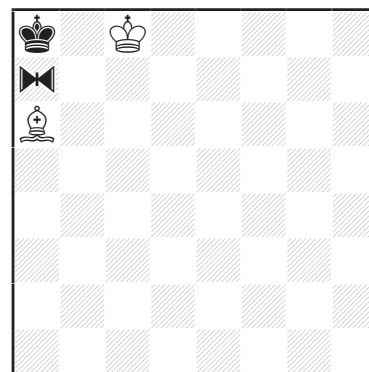
h#6\* (2+3) C+  
 Alphabétiques

9737 - I. Bryukhanov



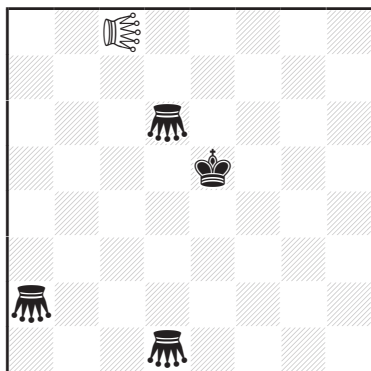
hs#7 (2+3) C+  
 Masand

9738 - K. Widlert



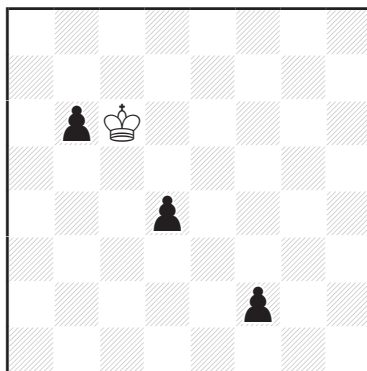
h#9\* (2+2) C+  
 Alphabétiques  
 ♞=Equisauteur

9739 - V. Kotěšovec



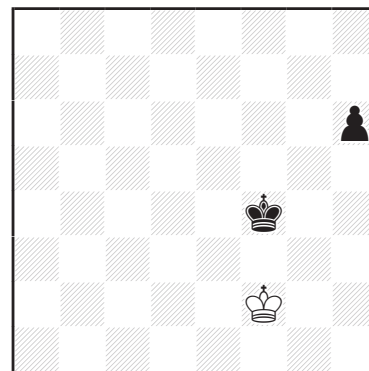
h#9 3.1.1... (1+4) C+  
 ♞=Sauterelle  
 ♞=Moineau

9740 - P. Răican



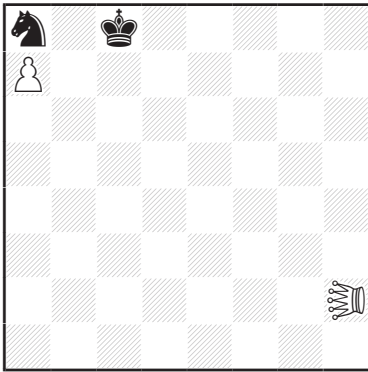
10N & ss=1 (1+3) C+  
 b) - ♜b6  
 Sentinelles Maximum

9741 - G. Jordan



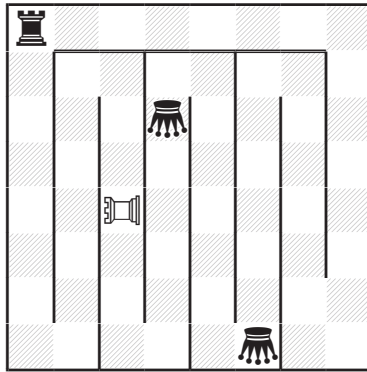
sd-auto#33 (1+2) C+  
 Circé Échange

9742 - U. Degener



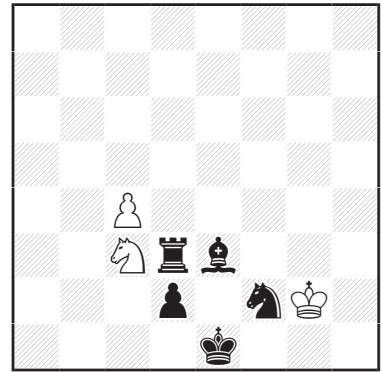
sh#368 (2+2) C+  
 Circé Échange  
 Randzüger noir  
 ♖=Contra-Sauterelle

9743 - S. Luce



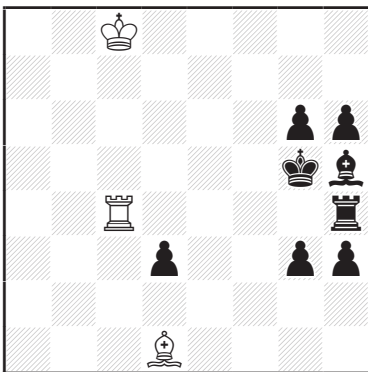
sd=2957 (1+3) C+  
 Labyrinthe  
 Circé Échange  
 ♗=Sauterelle  
 ♖=Vizir

9744 - M. Parrinello



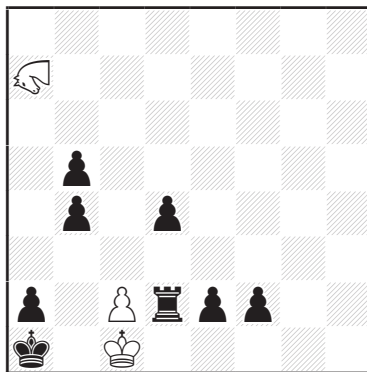
h#2 (3+5) C+  
 b) ♖ç4→h3  
 c) ♖ç4→g3  
 Francfort

9745 - J. Lois



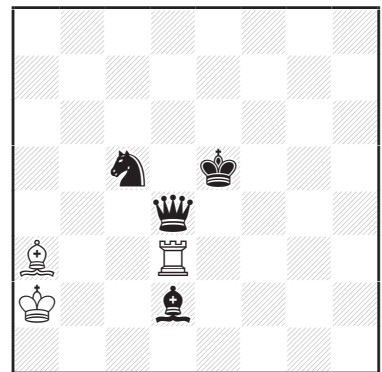
h#2 4.1.1.1. (3+8) C+  
 Take & Make

9746 - R. Bédoni & S. Luce



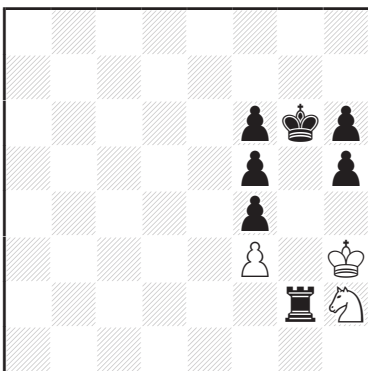
h#3 0.2.1.1.1.1. (3+8) C+  
 ♞=Panthère

9747 - S. Dietrich



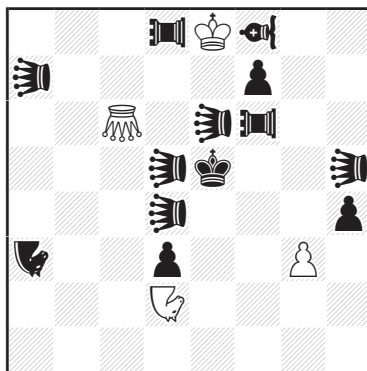
h#3 4.1.1.1.1.1. (3+4) C+  
 Fonctionnaires  
 Circé Échange

9748 - S. Saletić



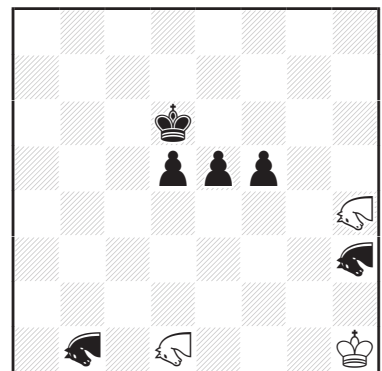
h=3 (3+7) C+  
 b) ♖h2→h7

9749 - V. Sizonenko



h#3 3.1.1.1.1.1. (4+13) C+  
 ♞=Vao ♞=Locuste  
 ♞=Pao ♞=Noctambule  
 ♞=Sauterelle

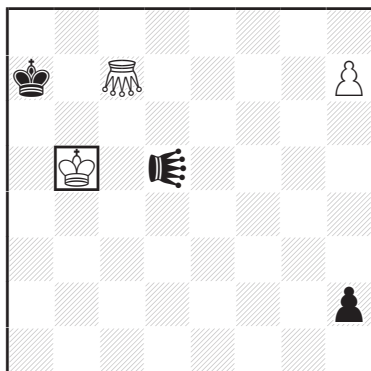
9750 - J. Schmutz



h#4 (3+6) C+  
 b) ♞d1→b4  
 ♞=Scarabée



9751 - S. Luce



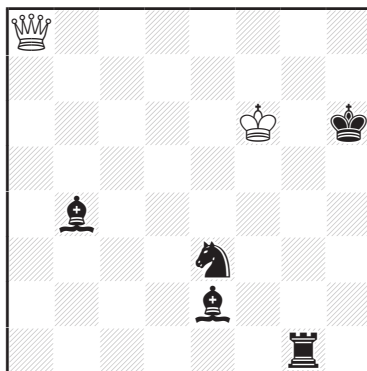
hs#5 (3+3) C+

□=Pièce Lépreuse

♞=Contra-Sauterelle

♞=Sauterelle

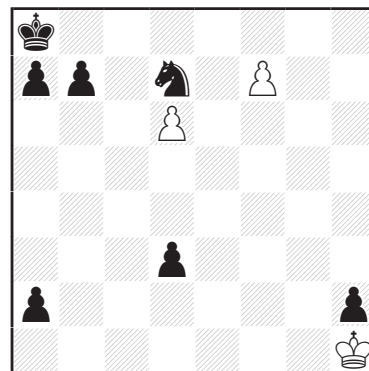
9752 - S. Luce



h=5 2.1.1... (2+5) C+

Maximum Blanc

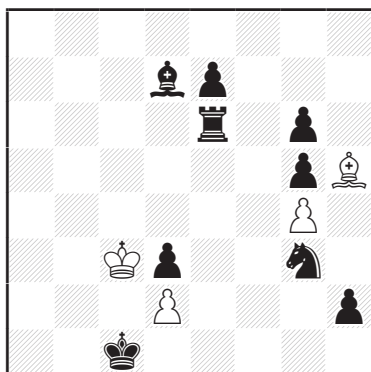
9753 - S. Luce



hs#6 (3+7) C+

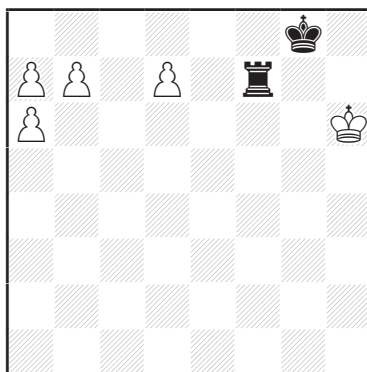
Anti-équipollent noir obligatoire

9754 - S. Luce  
dédié à V. Kotěšovec



h=6 (4+9) C+

9755 - G. Jordan  
& S. Dietrich

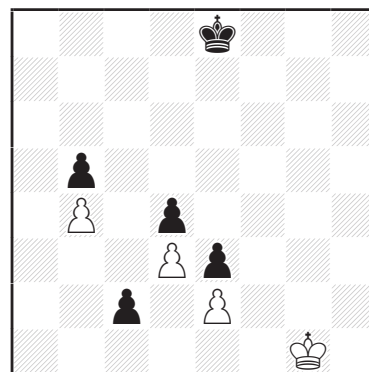


ss#13 (5+2) C+

Alphabétiques

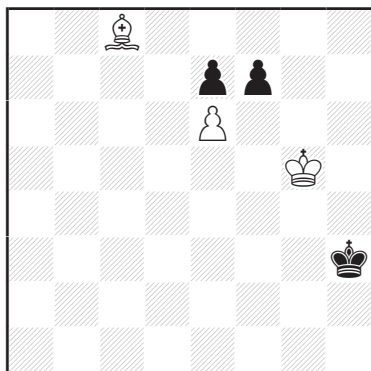
Breton Adverse

9756 - R. Bédoni  
& S. Luce



13N & sd#4 (4+5) C+

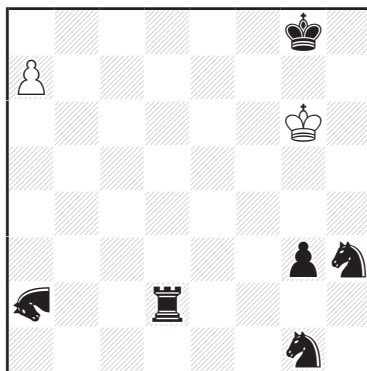
9757 - S. Luce



sh=15 (3+3) C+

Ingul

9758 - S. Luce

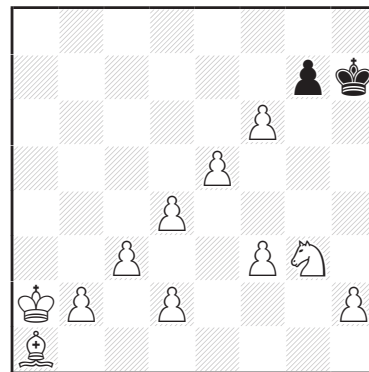


1N & sd=15 (2+6) C+

Circé

♞=Tireur Cavalier/Chameau

9759 - J. Schmutz



sh#18 (11+2) C+

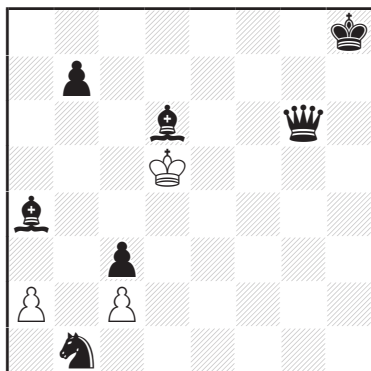
Fonctionnaires

Sentinelles en Pion adverse

b) ♔a2→b1, ♘g3→h4 : sh#19

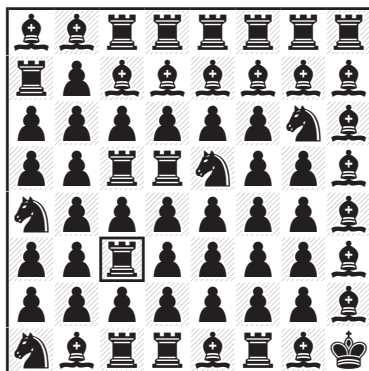
c) =b) ♘h4→b3 : sh#22

9760 - L'. Kekely



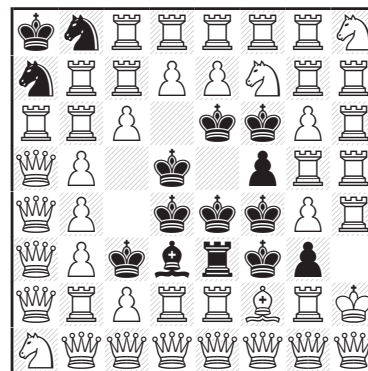
ss#33 (3+7) C+p  
Bicolore  
Sans Échec

9761 - B. Stucker



No More Kings (0+64)  
Pièce de départ ♖ç3

9762 - N. Trigoboff



ss+5690 (44+15)  
Rex Multiplex

# SOLUTIONS - PHÉNIX 348-349

## DEUX-COUPS

**9682 - Sergiy Ivanovich Tkachenko**

1. ♖é1? [2. ♖b4# A] 1... ♗ç3 b 2. ♖×ç3# D  
mais 1... ♗b3! a

1. ♖d1? [2. ♖a4# B] 1... ♗b3 a 2. ♖×b3# C  
mais 1... ♗ç3! b

1. ♖×é4! [2. ♖é7#]  
1... ♗b3 a 2. ♖a4# B  
1... ♗ç3 b 2. ♖b4# A  
1... f3 2. ♖×é3#

		a	b
X?	A	!	
Y?	B		!
Z!		B	A

Thème Hannelius et mats  
changés. Les six mats sont tous donnés par la Dame.

**9683 - Givi Mosiashvili**

1... ♗b5(♗d7, ♗ç5, ♗d6) a(b,c,d)  
2. ♗é5(♗d4, ♗×ç5, ♗×d6)# A(B,C,D)

1. ♗fd5? [2. ♗é5# A]  
1... ♗×d5(♗d7, ♗ç5, ♗d6) e(b,c,d)  
2. ♗d4(♗×d7, ♗×ç5, ♗a5)# B(E,C,F)  
mais 1... ♗g4!

1. ♗dd5! [2. ♗d4# B]  
1... ♗×d5(♗b5, ♗ç5, ♗d6) e(a,c,d)  
2. ♗é5(♗×b5, ♗a5, ♗×d6)# A(H,F,D)

Thème Le Grand Ae[B]-Be[A], mats transférés A  
et B et cinq mats changés sur a (A et H), b (B et  
E), c (C et F), d (D et F), e (B et A).

**9684 - Antonio Tarnawiecki & Kabe Moen**

1. ♗a6! [2. ♖é6#]  
1... ç6(♗d4, ♗ç5, ♗é5) 2. ♗b6(♗f4, ♗é7, ♗é3)#  
Quatre variantes **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). De fait, il y a  
quatre cases x différentes (ç6, d4, ç5 et é5) et les  
quatre mats sont donnés par les deux Cavaliers.  
Autre variante : 1...f4 2. ♖é4#

**9685 - Zoltán Labai**

1. ♖f4? [2. ♗ç7, ♗×f6# A,B] mais 1...ç3!  
1. ♗é6? [2. ♗ç7# A]  
1...d×é6 x 2. ♗×f6# B  
1... ♗×é6 2. ♖×ç4#  
mais 1...d3!

1. ♗×d7! [2. ♗×f6# B]  
1... ♗×é4 y 2. ♗ç7# A  
1... ♗×é4 2. ♖f3#  
Thèmes pseudo Le Grand, Barnes et Rudenko.

thème Rudenko

		a	b
	A,B		
		A	
			B

thème Barnes

	A,B		
	A		
	B		

9686 - Givi Mosiashvili

1. ♖g2? [2. ♗×d5# A]  
 1... ♕f4 x 2. ♗×é6# B  
 1... ♜×ç6+(é×d6, ♙é6~) 2. ♗×ç6(♙×d6, ♗×f6)#  
 mais 1... ♗f3!

1. ♖h3! [2. ♗×é6# B]  
 1... ♕f4 x 2. ♗×d5# A  
 1... ♜×ç6+(é×d6, ♙é6~) 2. ♗×ç6(♙×d6, ♗×f6)#  
 1... ♗f5(d4) 2. ♜×g6(♗×d4)#  
 Thème Le Grand [A]xB-[B]xA avec jeu de batterie et cinq mats différents de la Tour noire.

9687 - Vasil Dyachuk

1. ♖b5? A [2. ç6# B]  
 1... ♙×ç4(♗×b7) a(b) 2. f×é4(♖×b7)#  
 mais 1... ♗×a5! c

1. ç6? B [2. ♖b5# A]  
 1... ♙×ç4(♗×a5) a(c) 2. ♖×ç4(♖×a5)#  
 mais 1... ♗×b7! b

1. ♖d7? C [2. ♙é6#]  
 1... ♙×ç4 a 2. ♜×é4# D  
 mais 1... ♜f8!

1. ♜×é4! D [2. ♗×d4#]  
 1... ♙×ç4 a 2. ♖d7# C  
 1... ♙×é4(♜×f5) 2. f×é4(g8=♖)#  
 Auteur : séquence reversal II (A[B], B[A]), séquence reversal I (CaD, DaC) (ou Salazar) + trois mats changés sur 1... ♙×ç4, échange défense et réfutation (b-c, c-b).

9688 - Pavel Murashev & Marco Guida

1... ♜ç2~ a 2. ♜×f5# A 1... ♜é3!, 1... ♜×b4?? b  
 1... b3 2. ♙ç3# B, 2. ♖ç3#  
 1... ♗f8 c 2. ♖×ç5#

1. ♜é5? [2. ♜×f5# A]  
 1... ♜×f3 2. ♜×f3#  
 1... ♜c2~! a

1. ♜×f4!? [2. ♜×f5# A]  
 1... ♜ç2~(♜é3) a 2. ♙(×)é3#  
 1... ♜d3 2. ♜é2# Somov B2  
 mais 1... ♗f8!

1. ♜×b4!? [2. ♜×f5# A]  
 1... ♜×b4 b 2. ♙ç3# B  
 1... ♜ç2~(♜é3) a 2. ♙ç3# B  
 1... ♗f8 c 2. ♜ç6#  
 mais 1... ♜d3!

1. ♙×b4! [2. ♙ç3# B (2. ♖ç3? anti-Bristol : une pièce se déplace le long de la ligne vers une autre pièce fermant sa ligne d'action)]  
 1... ♜×b4 b 2. ♜×f5# A (1... ç×b4 2. ♖é5#)

Essai non thématique :

1. ♖×a6? [2. ♜×f5#] ♜é3 2. ♜b5# mais 1... ♗f8!

Auteurs :

- Le Grand [A]bB-[B]bA with first move on one square (new scheme),
- The revers paradox of Dombrovskis + 2 revers effect of Dombrovskis (aA)
- Changed 3 mates, reciprocal defense-refutation.
- Choice of first move in try with change of play.

9689 - Givi Mosiashvili

1. ♜b6? [2. ♜×ç6, ♗ç4#] mais 1... ♜×é5!, é×f5!

1. ç×d6? [2. ♜×ç6# C]  
 1... é×f5 a 2. ♗ç4# A  
 1... ♜×é5 b 2. ♖×é5# B  
 1... ♜é7(♙a4) 2. ♖×g4(♖×d3)#  
 mais 1... ç5!

1. ♜×d6! [2. ♗ç4# A]  
 1... é×f5 a 2. ♜×ç6# C  
 1... ♜×é5 b 2. ♖×f2# D  
 1... ♙b3 2. ♗×d3#

Thèmes Dombrovskis, Le Grand [C]aA-[A]aC, Rudenko et Barnes. Clés sur la même case d6.

9690 - Gérard Doukhan

1... ♖×f6 2.??

1. ♗×ç7? [2. ♜ç3# A] et pas 2. ♙×ç6+? B ♙×ç6!  
 les Blancs ont ouvert la ligne b7-ç6  
 1... ♙ç6 x 2. ♙×ç6# B  
 1... ♗×ç7 2. ♖×é6#  
 mais 1... ♙×d2! prend le contrôle de la ligne d2-ç3

1. ♖×é6? [2. ♙ç6# B] et pas 2. ♗×é5+? C ♗×é5!  
 les Blancs ont ouvert la ligne f6-é5  
 1... ♗é8 y 2. ♗×é5# C  
 1... ♖×é6 2. ♗×é6# transféré  
 mais 1... ♙×b7! prend le contrôle de la ligne b7-ç6

**1.d4!** [2. ♗×é5# C] et pas 2. ♗ç3+? A ♙×ç3! les  
 Blancs ont ouvert la ligne d2-ç3  
 1... ♙g3 z 2. ♗ç3# A  
 1... é×f5 2. ♙ç6# B transféré  
 1... ♗×f6 2. ♗×f6# prend le contrôle de la ligne  
 f6-é5 **mais les Blancs ont «corrigé» le coup en  
 permettant un mat.**

- **Sushkov cyclique complet** avec un schéma inédit  
 et homogène : tous les coups blancs ouvrent  
 une ligne à des pièces noires. Cela implique que  
 le thème soit lié à un **pseudo Le Grand cyclique  
 AB-BC-CA**

- thème **Caprice cyclique** : après chaque premier  
 coup des Blancs, les réfutations prennent une pièce  
 blanche pour respectivement ouvrir les lignes  
 d2-ç3, b7-ç6 et f6-é5. Les clés blanches (essais et  
 Jeu Réel ouvrent cycliquement ces mêmes lignes)  
 - deux mats transférés.

### 9691 - Charles Ouellet

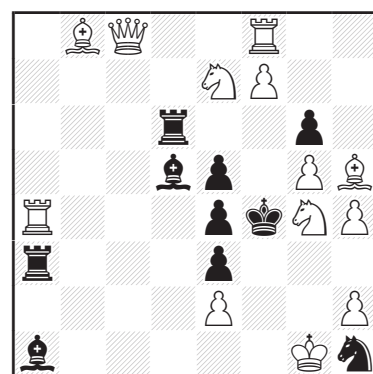
1... ♙f6 a 2. ♗×g6# A  
 1. ♗f8+? ♖f6 2. ♙×é5#  
 mais 1... ♙f6! a (2. ♗×g6+? ♙f5!)  
 1. ♗f6? [2. ♗×g6, ♗g4# A,B]  
 1... ♖é6 b 2. ♗6×d5# mais 1... ♖d7! c  
 1. ♗h6? [2. ♗g4# B]  
 1... ♖é6(♖d7) b(c) 2. ♗×d5(♗×g6 A)#  
 1... g×h5 2. ♗f5# mais 1... ♙×é2!  
 1. ♗×é3? [2. ♗g2#]  
 1... ♙×é3(♖×é3) d(e) 2. ♗ç1(♗g4 B)#  
 mais 1... f1=♗!  
**1. ♗×é5!** [2. ♗5×g6#]  
 1... ♙×é5(♙×é5) f(g) 2. ♗×g6(♗g4)# A(B)  
 1... ♖×b8 2. ♗d3#

Le mat préparé du Jeu Apparent disparaît au pre-  
 mier essai alors qu'un autre coup noir sur la case  
 f6 révèle le Cavalier g4 gardant d'où il est la case  
 de mat é5 appelée à devenir sa case d'arrivée au  
 terme d'un voyage en quatre étapes naturellement  
 amorcé par la visite de la case f6. Un tel préam-  
 bule est absent du problème source de Feoktistov  
 (voir I), qui présente le même système de correc-  
 tions de menace (1. ♗h6?, 1. ♗×é3?) et (1. ♗f6?,  
**1. ♗×é5!**) avec le retour d'abord du mat de la me-

nace de 1. ♗h6? après 1. ♗×é3? puis des mats de  
 la double menace de 1. ♗f6? après **1. ♗×é5!** Par  
 contre, un seul mais sans doute le plus intéressant  
 des deux mats qui y sont changés entre les essais  
 1. ♗f6? et 1. ♗h6? (administré par deux Cavaliers  
 différents sur la même case) a été préservé ici afin  
 d'éviter l'ajout d'une seconde Tour blanche pour  
 empêcher une démolition. En compensation,  
 pour demeurer aussi active, la Tour a4 contribue  
 maintenant à un troisième mat de clouage après  
**1. ♗×é5!** et un deuxième par la pièce clé.

### I - A. Feoktistov

11° Coupe du monde FIDE 2023  
 3° Prix



#2 (13+10) C+

1. ♗f6? [2. ♗×g6, ♗g4# A,B]  
 1... ♙é6(♖é6) a(b) 2. ♖×é4(♗6×d5)#  
 mais 1... ♖d7! c  
 1. ♗h6? [2. ♗g4# B]  
 1... ♙é6, ♖d7 a,c 2. ♗×g6# A  
 1... ♖é6 b 2. ♗×d5# (1... g×h5 2. ♗f5#)  
 mais 1... ♙f2!  
 1. ♗×é3? [2. ♗g2#]  
 1... ♙×é3(♖×é3) d(e) 2. ♗ç1(♗g4 B)#  
 mais 1... ♙d4!  
**1. ♗×é5!** [2. ♗5×g6#]  
 1... ♙×é5(♙×é5) f(g) 2. ♗×g6(♗g4)# A(B)

### 9692 - Gerhard Maleika

**1. ♗ç×é3!** [2. ♖ç4, ♗ç2#]  
 1... ♖×é2+ MD 2. ♙ç2#  
 1... ♙g8+ DM 2. é6#  
 1... b×ç5 AB 2. ♗d3#  
 1... ♗×é3 BA 2. ♗×é3#  
 1... ♖×h4 2. ♖ç4#  
 1... ♖×h8 2. ♗ç2#

Le 9692 reprend le thème du dernier article de  
 l'auteur, publié dans Phénix 343-344 page 13358-  
 13359. Les effets défensifs sont décrits ci-après :

**M** : une pièce noire donne échec

**D** : une pièce noire gagne l'accès à une case par son coup

**A** : une pièce noire prend une pièce, qui menace un mat

**B** : une pièce noire prend une pièce, qui garde une case du roi noir

Double échange des effets défensifs MD-DM-AB-BA.

## TROIS-COUPS

### 9693 - Abdelaziz Onkoud

1. ♔f2! blocus, création d'une demi-batterie masquée indirecte.

1... ♖f4 2. ♗b4+ ♕é5 3. ♗d6#

1... ♖h4 2. ♗×f5+ ♕g4(g×f5) 3. ♗é4(♕f3)#

1... f4 2. ♗é6+ ♕h4 3. ♗h3#

1... h4 2. ♗d1+ ♕f4 3. ♗d4#

Cinq mats différents de la Dame blanche, dont un réalisé par batterie royale.

### 9694 - Bosko Miloskeski

1. ♗b4? [2.d3,d4#]

1... é×d1=♗ 2. ♗d3+ ♕é2 3. ♗é4#  
mais 1... é×d1=♘!

1. ♕é5? blocus mais 1... é×d1=♘!

1. ♕é4! blocus

1... é×d1=♗ 2. ♗d3+ ♕é2 3. ♕d4#

1... é×d1=♘ 2. ♕×f3+ ♘é3 3. ♗×é3#

Le Roi blanc doit pouvoir atteindre la case d4 pour protéger le Cavalier d3.

### 9695 - Petrasin Petrasinović

1... é4 2. ♗d5+ ♕ç4(♕d4+) 3. ♗é3(♗×d4)#

1.f×é5! [2. ♗g4 [3. ♗d4#] ♕×é5 3. ♗×é5#]

1... ♕×é5 2. ♗×é5 ♕ç4 3. ♗ç2#

1... ♕é4 2. ♗ç2+ ♕f3(♕d5) 3. ♗d4(♗f4)#

Mats miroirs dans cette position où le Roi noir à la bougeotte.

### 9696 - Antonio Tarnawiecki

1. ♗f3~+? mais 1... ♕d4! car le Cavalier blanc n'a pas de case pour mater. Il faut donc attendre que les Noirs jouent pour créer des dommages noirs.

1. ♕d6! blocus

1... ♘ç3~ 2. ♗g1+ ♕d4 3. ♗(×)é2#

1... ♘f8~ 2. ♗g5+ ♕d4 3. ♗(×)é6#

1... ♗a3~ 2. ♗d2+ ♕d4 3. ♗×b3#

1... b7~ 2. ♗é5+ ♕d4 3. ♗ç6#

1... g5 2. ♗h4+ ♕d4 3. ♗f5#

1... b×a2 2. ♗é1+ ♕d4 3. ♗ç2#

Six variantes avec batteries de Siers en quinze pièces, utilisant des abandons de garde noirs.

### 9697 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1. ♗d1! [2. ♗×d4+ ♕×d4 3. ♗a5#]

1... ♕d3 2. ♗d2+ é×d2 3. ♗b3#

1... d3 2. ♗×ç3+ ♕×ç3 3. ♗ç1#

1... ♘×f3

2. ♗×é4 [3. ♕b5, ♕d5, ♗d5#] ç2 3. ♗×ç2#

1... ♘é6 2. ♕b5+ ♕d5 3. ♗×é4#

1... ♗d8 2. ♗a5+ ♕×a5 3. ♗b3#

Pêle-mêle : Zilahi cyclique (entre la menace et les deux premières variantes), switchbacks de la Dame et la Tour blanche, sacrifices blancs.

### 9698 - Alexandre Pankratiev

1. ♗ç4! [2. ♗d4+ ♘×d4 3. ♗×é5# A  
2... é×d4 3. ♗f4# B  
2... ç×d4 3. ♗b4# C]

1... ♗é1 2. ♗×é5+ A ♘×é5, ♗×é5 3. ♗f4#

1... ♗g4 2. ♗f4+ B ♗×f4, é×f4 3. ♕é6#

1... ♗a4 2. ♗b4+ C ♗×b4, ç×b4 3. ♕ç6#

Paradoxe Keller triplé : Les Blancs jouent sur une case que les Noirs viennent de (re)contrôler.

1... ♗b1 2. ♗×é5+ ♘×é5 3. ♗f4#

1... ♗a1, ♗a3 2. ♗b4+ ç×b4 3. ♕ç6#

## MULTICOUPS

### 9699 - Alexandre Pankratiev

1. ♗f5? mais 1... ♘×é4!

1. ♗ç4+ ♕×d3 et la Tour é5 gêne pour effectuer le mat. Il faut donc réaliser un petit avant-plan pour la faire disparaître.

1. ♗d8! [2. ♗ç6#]

1... ♕×é5 2. ♗f7+ ♕d4 et maintenant on peut réaliser le Plan Principal : 3. ♗ç4+ ♕×d3 4. ♗é5#  
Clé ampliative avec switchbacks blanc et noir.

### 9700 - Bernard Courthiau

1.é6? [2.é7 ~ 3.é8=♔ ~ 4.♚é3#] mais 1...h×g4!  
et les Blancs n'ont pas le temps de mater.

1.♚h3? [2.♚f3 h4 3.♗f2 ~ 4.♗h3#] mais 1...h4!  
là encore, les Blancs n'ont pas le temps de mater.

1.♔d3? [2.♚h3 ~ 3.♚é3 ~ 4.♚é1#] mais  
1...h×g4! 2.♚×h2 g3 3.♚8h3 g×h2 4.♚d3 n'est  
pas possible.

1.♔ç4! [2.♚h3 ~ 3.♚é3 ~ 4.♚é1#]

1...h×g4 2.♚×h2 g3 3.♚8h3 g×h2 4.♚d3!! ♔f1  
5.♚é3+ ♔g1 6.♚é1#

Auteur : **Bristol** entre les deux Tours blanches  
(une pièce blanche quitte une case x ; une autre  
pièce blanche joue dans le même sens en traver-  
sant la case x), **batterie de Siers** (une pièce A  
donne échec indirectement, le Roi adverse joue,  
puis la pièce A donne échec directement), **Indien**  
entre le Fou et la Tour blanche (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).

### 9701 - Wilfried Neef

1...♔f4 2.♔g2 ♔g4 3.♗f3 ♔f4 4.♗d2 ♔g4  
5.♗f1 ♔f4 6.♗1g3 ♔g4 7.♗×h5 ♔×h5 8.♔f3#

1.♔é2! ♔f4 2.♗f3 ♔é4, ♔g4 3.♗é5(+) ♔f4  
4.♔f1 ♔é4 5.♔g2+ ♔f4 6.♗d7 ♔g4 7.♔é5 f6+  
8.♗×f6#

Mutate, avec deux manœuvres complètement dif-  
férentes entre Jeu Apparent et Jeu Réel.

### 9702 - Wilfried Neef

1.♔é3+! ♔é4 2.♔×d2 g2 3.♔é3 g1~  
4.♔×g1 ♔f4 5.♔f2 ♔é4 6.♔é3 g5  
7.♔×g5 ♔d4, ♔d5 8.♔é3(+) ♔é4 9.♔g1 ♔f4  
10.♔f2 ♔é4 11.♔é3 ♔d5 12.♗ç3#

Jeu du chat et de la souris entre le Fou blanc et le  
Roi noir. Les déplacements du Fou forment une  
sorte de croix. À noter que le Fou blanc joue cinq  
fois sur la case é3, deux fois en g1 et deux fois en  
f2. Il effectue deux fois une triangulation entre les  
cases g1, f2 et é3.

### 9703 - Olivier Schmitt

Essai : 1.♚é3+? ♗×é3! 2.♗d6+ ♔d4! réfute car  
le Cavalier noir couvre la case d5.

Clé : 1.♗d6+! ♔f4 2.♗b5+ ♔é4 3.♚é5+ ♔f4

4.♚d5+ ♔é4 5.c6! [6.♗d6+ ♔f4 7.♗×b7+ ♔é4  
8.♗ç5#] 5...b6 6.♚é5+ ♔f4 7.♚h5+ ♔é4  
8.♗d6+ ♔f4 9.♗f5+ ♔é4 et 10.♚é3+! ♗×é3  
11.♗d6+ ♔f4 12.♗f7+ ♔é4 13.♚é5+ ♔d4(♔f4)  
14.♔×b6+(♚d5+) ♔×ç4(♔é4) 15.♗d6(♗g5)#  
10...♔×é3 11.♗d6+ ♔f4 12.♗b5+ ♔é4  
13.♚é5+ ♔f4 14.♚d5+ ♔é4 15.♗×ç3#

Les aller-retours de deux pièces blanches dans  
l'avant-plan permettent d'ouvrir la ligne b6-d4  
au profit du Fou blanc. Le sacrifice de la Tour  
blanche g3 force alors soit un blocage interceptant  
(le Fou noir d2 perd le contrôle de la case g5 après  
10... ♗×é3) soit un blocage déviant (le Fou noir  
d2 perd le contrôle de la case ç3 après 10... ♔×é3).

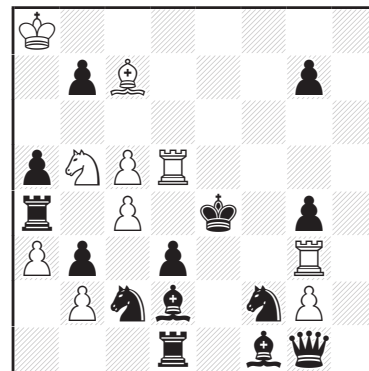
5...♔×ç4 6.♚é5+ ♔f4 7.♚h5+ ♔é4  
8.♗d6+ ♔f4 9.♗×ç4+ ♔é4 10.♗d6+ ♔f4  
11.♗×b7+ ♔é4 12.♗ç5+ ♔d4  
13.♗é6+ ♔ç4(♔é4) 14.♚ç5(♚é5)#

Ce problème constitue une nette amélioration du  
problème II : les quatre premiers coups de la solu-  
tion ont été ajoutés, une belle économie noire a  
été apportée et un grand nombre de sous-variantes  
ôtées.

Le 9703 a été validé avec le logiciel Gustav, spé-  
cialisé dans les multicoups, en autorisant trois  
cases de fuites maximum pour le Roi noir.

### II - O. Schmitt

Schach-Aktiv 2012



#11

(10+14) C+

1.ç6! [2.♗d6+ ♔f4 3.♗×b7+ ♔é4 4.♗ç5#] b6  
2.♚é5+ ♔f4 3.♚h5+ ♔é4 4.♗d6+ ♔f4  
5.♗f5+ ♔é4 6.♚é3+ ♔×é3 7.♗d6+ ♔f4  
8.♗b5+ ♔é4 9.♚é5+ ♔f4 10.♚d5+ ♔é4  
11.♗ç3#  
6... ♗×é3 7.♗d6+ ♔f4 8.♗f7+ ♔é4  
9.♚é5+ ♔d4 10.♔×b6+ ♔×ç4 11.♗d6#  
9... ♔f4 10.♚d5+ ♔é4 11.♗g5#

## 9704 - Olivier Schmitt

Essais : 1. ♖é8+ ♗h7 2. ♙g8+ ♜h8 3. ♙é6+ ♗h7  
4. ♖é7+ ♗h8 5. ♘h4? [6. ♘×g6#] 5...ç1=♗, ♙!  
1. ♘h3? [2. ♖é8+ ♗h7 3. ♘g5#] g×h3? 2. ♖b3!  
etc... mais 1...♗×a2! ou 1...g×f5! réfute.

Clé : 1. ♖é8+ ♗h7 2. ♙g8+ ♜h8 3. ♙é6+! ♗h7  
4. ♖é7+ ♗h8 puis 5. ♘h3! g×h3 6. ♖é8+ ♗h7  
7. ♙g8+ ♗h8 8. ♙a2+! (l'immédiat 6. ♖b3?  
[7. ♖×h3#] 6...d3? 7. ♖b8+! etc... ne vapas encore  
à cause de 6... ♖a3! 7. ♖×a3 d3 8. ♖é8+ ♗h7  
9. ♙g8+ ♗h8 10. ♙é6+ ♗h7 11. ♖é7+ ♗h8  
12. ♘h4 ♙f2+!) 8... ♗h7 9. ♖é7+ ♗h8 suivi de  
10. ♖b3! d3 11. ♖b8+! ♙×b8 12. ♖é8+ ♗h7  
13. ♙g8+ ♗h8 14. ♙é6+! ♗h7 15. ♖é7+ ♗h8 et  
16. ♘h4 ~ 17. ♘×g6# modèle

Les aller-retours de deux pièces blanches (trois de la Tour é7 et deux du Fou en a2 puis é6) avec un montage/démontage d'une batterie permettent d'abord de forcer un sacrifice de déviation puis d'éviter à la Tour b4 de subir une déviation critique. Cette dernière peut ainsi forcer une fermeture de ligne puis dévier le Fou a7 à cause d'une bivalve noire.

5...g×f5 6. ♘f4 ou 6. ♘g5  
10... ♖d3 11. ♖×d3 ♗×a2(ç1=♗)  
12. ♖é8+(♖×h3+)

Testé OK avec Gustav en accordant trois cases de fuites maximum au Roi Noir durant la solution, puis dans un second test en mode « brute force » (recherche C+) de Gustav.

## ÉTUDES

### 9705 - Victor Sizonenko

Une étude intéressante dans la mesure où elle contribue à l'enrichissement de la connaissance des finales pratiques. Mais pour que le but soit atteint il faut pouvoir en dégager des idées précises afin de comprendre le mécanisme et non pas se contenter, comme c'est hélas trop le cas désormais, de regarder et subir les coups de l'ordinateur. Ainsi, comment l'humain peut-il analyser cette position ? Il faut d'abord comprendre que les Noirs vont se défendre par ... ♙g7 .f6+ ♗f8 et maintenant, les Noirs vont transporter leur Cavalier en h7 ou h3, voire en é6 au plus vite pour prendre f7. Il est donc essentiel pour les Blancs de contrôler é4 **ET** d5 comme cela va apparaître (merci à mon ami Alain Villeneuve pour ses éclaircissements).

1. ♘é3? ne contrôle que d5, 1... ♙g7 2.f6+ ♗f8  
3. ♘g5 ♙h5 4.f7 ♙f6! (4... ♙f4! 5. ♗d6 ♙h3!)=,  
5. ♗d4 ♙h7! sacrifice - le second Cavalier ne peut protéger le premier qui protège le Pion,  
6. ♘×h7+ ♗×f7=

1. ♘df2? ne contrôle que é4, 1... ♙g7! 2.f6+ ♗f8!  
3. ♘g5 ♙h5! 4.f7 ♙f4 5. ♗d6 ♙g6 [6... ♙h8],  
6. ♗é6 ♗g7 [7... ♙h8] (6... ♙f4+? 7. ♗f5+-),  
7. ♘h7 (comparer avec la position obtenue au septième coup dans la solution), 7... ♙f4+ (exemple de gain pour la culture du lecteur intéressé :  
7... ♗×h7? 8. ♗f6 ♙f8 9. ♘é4 ♙g6 10. ♘g5+ ♗h8 11. ♘é6 ♗h7 12. ♘f4 ♙f8 13. ♗é7 ♗g7 14. ♘h5+), 8. ♗é7 ♙d5+! 9. ♗é8 ♙ç7+! =

1. ♘dç3! ♙g7 2.f6+ ♗f8 [3... ♙h5] 3. ♘g5  
3. ♘d6? ♙h5! 4.f7 ♙f6 5. ♗d4 (si le Cavalier ç3 joue alors 5... ♙é4!) 5... ♙g4! = et 6... ♙h6  
3... ♙h5 4.f7 ♙f4  
(4... ♙f6 5. ♗d6 ♙h7! 6. ♘çé4!+-)

5. ♗d6  
5. ♘çé4? ♙é6+ 6. ♗d6 ♙d8=  
5. ♗ç6? ♙é6 6. ♘çé4 ♙d8+=

5... ♙g6  
5... ♗g7 6. ♗é7  
5... ♙h3 6. ♘çé4!

6. ♗é6 (il faut défendre f7 pour parer ♙h8)

6... ♗g7 (menace ♙h8 de nouveau)  
6... ♙f4+ 7. ♗f6 ♙d5+ 8. ♗f5, ♗é5 ♙f6  
9. ♗é6

7. ♘h7! ♗×h7  
7... ♙f4+ 8. ♗é7 ♙d5+ 9. ♘×d5+ (si 9. ♗é8 ♙ç7+)

8. ♗f6+-

Fin de l'étude, par exemple :

8... ♙f8 9. ♘d5 ♙d7+ 10. ♗é7 ♙é5 11. ♘f6+!!

### 9706 - Michal Hlinka & L'ubos Kekely

Une introduction très précise pour arriver à une double position de zugzwang réciproque surprenante.

1. ♖×g8? g×f2 2. ♗é2 ♗×g8+-

1. ♖é7+ ♗h6!

1... ♗g6 2. ♖×é3! ♖f8+ 3. ♗g2=  
1... ♗h8!? 2. ♘×g3 ♙×g3 (2...é×f2 3. ♘f1! =)  
3.f×g3 d4 4. ♖d7 ♖f8+ 5. ♗é2 ♖f2+  
6. ♗é1 ♖d2 7.g4=

## 2. ♖×g3

2. ♖é6+? ♔h5! 3. ♖×g3+ ♙×g3 4. f×g3 d4  
5. ♖d6 ♖f8+ 6. ♔é2 ♖f2+ 7. ♔é1 ♖d2-+

2... ♙×g3 3. ♔×é3! réponse à la capture par le Fou : le sacrifice du Cavalier

3. f×g3? d4 4. ♖d7 ♖f8+ 5. ♔é2 ♖f2+  
6. ♔é1 ♖d2-+  
3. f×é3 ♙d6 4. ♖d7 ♖g6 5. ♔é2 ♔g5  
6. ♔d3 ♔f5 7. ♔d4 ♔é6-+

3... ♙h4 4. ♖é6+

4. ♖d7? ♖g5! 5. ♖d6+ ♔h5! 6. ♔f3 ♖f5+ -+

4... ♔h7 5. ♖d6 ♖g5 6. ♔f3!

Zugzwang : pour bien comprendre cette position, il faut réaliser qu'après 6. ♔f4? ♔g7! non seulement les Blancs sont en zugzwang mais le zugzwang est réciproque (hélas cette fois-ci, trait aux Blancs !) 7.f3 ♙g3+ -+

et si 7. ♖é6 ♖g1! 8. ♖d6 ♖d1 9. ♔é5 d4!-+

6... ♔g7 (6... ♔g8 7. ♖h6= ou 6... ♖é5 7. ♔f4!)=  
7. ♔f4

et nous revoici dans la position de zugzwang réciproque (zz) vue sur 6. ♔f4? Mais cette fois-ci trait aux Noirs !

7... ♖h5 8. ♔g4 ♙é7 9. ♖d7 ♖g5+

9... ♖é5 10.f4=

10. ♔f4 ♔f6 11. ♖×é7 ♖f5+ 12. ♔g4=

## 9707 - Edouard Eilazyan

Une lutte animée. Une première phase où les Noirs trouvent de nombreuses ressources pour lutter contre le Pion blanc puis une seconde phase où les Blancs doivent se montrer à la fois actifs et patients pour tenir la position. L'espoir des Blancs réside dans leur Pion passé.

1. ♙d7+ ♔a5!

- 1... ♔b3 2.f7! ♙g2+ 3. ♔f4! ♖×ç3  
4. ♙f5! ♖f3+ 5. ♔g4! ♔ç7 6.f8=♖! =

2.f7 ♖×ç3

le seul coup qui permet aux Noirs de contenir le Pion

3. ♙g4!

le Fou doit contrôler ç8 et f3 : 3. ♙f5? ♙g2+  
4. ♔f4 {4. ♔é5 ♔b6! 5.d5 ♖f3 6.f8=♖ ♔d7+  
7. ♙×d7 ♖×f8-+}, 4... ♔ç7! 5.d5 ♙×d5  
6.f8=♖ ♔é6+ 7. ♙×é6 ♖f3+ 8. ♔é5 ♖×f8-+  
3.f8=♖? ♙g2+ 4. ♔é5 ♖é3+ -+

3... ♙g2+ 4. ♔f5!

un coup paradoxal : le Roi intercepte le contrôle de ç8 par le Fou, mais les autres coups de Roi perdent :

4. ♔f4? ♖ç1 5. ♔g5 ♖f1 6. ♙f5 ♙h3 7.f8=♖  
♖×f5+ 8. ♖×f5+ ♙×f5 9. ♔×f5 ♔ç7!-+

4. ♔é5? ♔b6 5.f8=♖ ♔d7+ 6. ♙×d7 ♖é3+  
7. ♔f5 ♖f3+ 8. ♔é6 ♖×f8-+

4... ♖ç8

4... ♖ç1 5. ♔g6! ♙é4+ 6. ♔g7! ♖g1 7.f8=♖  
♖×g4+ 8. ♔h6! ♖g6+ 9. ♔h5 ♖é6 10. ♖ç8! =

5. ♔g6! é6 6. ♔g7!

les Blancs ne peuvent pas prendre le Pion :

6. ♙×é6? ♖d8! 7. ♔g7 (7. ♔f6 ♔ç7  
8. ♔é7 ♖a8 9.d5 ♙×d5 10. ♙×d5 ♔×d5+ -+),  
7... ♔ç7 8. ♙g4 ♔é8+ 9. ♔f8 ♔d6+  
10. ♔é7 ♔×f7-+

6... ♔ç7 7.f8=♖ ♖×f8 8. ♔×f8 ♙é4

8... ♙d5 9. ♔é7 ♔b6 10. ♔d6 ♔b5+  
11. ♔é5! ♔ç7 12. ♔d6=

9. ♔é7 ♙f5 10. ♙f3!

10. ♙h5? ♔b5! 11.d5 é×d5!-+  
11. ♙f7 ♔×d4-+  
11. ♔f6 ♔×d4-+

10... ♔d5+ (10... ♔b5 11.d5! =)

11. ♔d6=

Si le Cavalier joue, les Blancs simplifient par d5

## 9708 - Volodimir Samilo

Position nécessitant (à mon avis) les tablebases sept pièces pour être comprise. Mon critère est le suivant : après avoir étudié sérieusement la solution, un joueur (1900 Elo, par exemple) doit être capable de jouer la position initiale et d'obtenir le résultat escompté. Je ne crois pas que ce soit le cas ici. Je ne suis donc par principe pas favorable à la publication de ce genre études, mais c'est une question de goût et l'auteur pense qu'il y a un public pour cela, alors pourquoi pas. Je la publie avec les commentaires de l'auteur.

1...d2+ 2. ♙×d2 h2 3. ♖gf1 ♔é4 4. ♙ç1 ♔g3  
5. ♖f7+ ♔ç6 6. ♖1f6+ ♔ç5 7. ♖h6=

1...h2 2. ♖gf1

2. ♖h1? d2+ 3. ♙×d2 ♖a1+ 4. ♔é2 ♖×h1-+

2... ♔é4!

2... ♖é2+ 3. ♔d1 ♔é4 4. ♖×é4 ♖×é4  
5. ♖h1 ♖h4 6. ♙é3 b4 7. ♔d2=

3. ♖×é4 d2+ 4. ♙×d2 ♖a1+ 5. ♔é2 ♖×f1

6. ♖d4+ ♔ç6 7. ♔×f1 h1=♖+ 8. ♔f2!

8. ♔é2? ♔ç5 9. ♙é3 (9. ♖f4 ♖h5+! 10. ♔d3  
♖d5+ 11. ♔ç2 ♖a2+! 12. ♔d3 ♖a3+ 13. ♔é2  
b4-+), 9... ♖g2+ 10. ♔d3 ♖g6+ 11. ♔d2 ♔ç6-+



8... ♔♟5 9. ♕é3 ♖h2+ 10. ♔f3 ♗h3+  
 11. ♔f2 ♟♞6 12. ♕d2 ♟♞5 13. ♕é3=

Auteur : dans une position critique (huitième coup), il y a le choix entre essayer 8. ♔é2? ♟♞5! avec la victoire des Noirs et 8. ♔f2!! - pointe, avec une nulle. Dans ce cas, une nulle positionnelle originale se produit dans la solution principale, et la lutte ♖+♕ contre ♗ dans la finale de l'étude peut également être intéressante pour un joueur d'échecs sur l'échiquier.

## RÉTROS

### 9709 - Rolf Kohring

1. é3 b6 2. ♕a6 ♕b7 3. ♕×b7 ♗♞8 4. ♕×a8 ♗b7  
 5. ♕×b7 ♞a6 6. ♕×a6 ♞♞6 7. ♕f1 a6  
 C+ Stelvio 1.6 (1'').

### 9710 - Andriy Frolikin & Kostas Prentos

1. é4 h5 2. ♗g4 h×g4-d1=♕ 3. ♗é2 ♗×h2-h3  
 4. g×h3-h8=♗ ♕×♞2-♞3 5. ♗×g7-g6 f×g6-g1=♗  
 6. d×♞3-h8=♗ ♗×f1-h3 7. ♗d4 ♗h8 8. ♗d1  
 C+ Jacobi v0.7.5 (12h36'35'')

Une pièce promue est capturée par un Pion qui est ensuite promu (relai de promotions). La deuxième pièce promue retourne ensuite sur sa case d'origine. Cette combinaison de thèmes est doublée ici : Ceriani-Frolikin (♗, ♕), Pronkin (♗, ♗).

Position « at home » noire.

### 9711 - Rolf Kohring

1. f4 ♞a6 2. ♕-d3×a6 b5 3. ♕-f3×a8 ♕-b7×a8  
 4. ♗-b6×a8 ♞5 5. ♗b6+ ♗-g6×b6  
 6. ♕-a5×b6 ♗-♞7×b6 7. é4 ♗-b7×é4+ 8. ♞-d3×é4  
 C+ Jacobi v0.7.5 (9'').

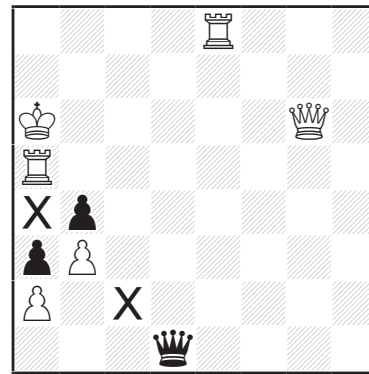
### 9712 - Dmitry Baïbikov

On doit avoir un Pion blanc et un Pion noir par colonne, avec chaque Pion noir au dessus du Pion blanc correspondant (il n'y a pas eu de capture).

Dans la colonne a, la seule possibilité est ♖a2 et ♜a3. Donc les Blancs doivent avoir un écran en a4 pour protéger le ♜a3 de la ♖a5.

On peut déduire que pour la colonne b la seule possibilité restante est ♖b3 et ♜b4. Donc les Noirs doivent avoir un écran en ♞2 pour protéger le ♖b3 de la Dame noire.

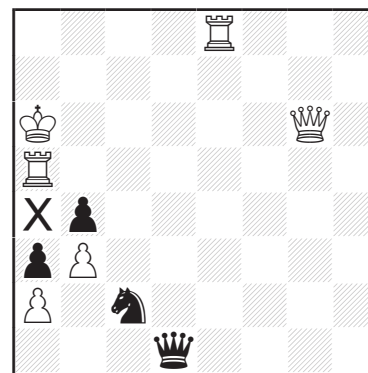
Position partielle 1  
(solution)



(7+4)

La pièce en ♞2, qui protège le ♖b3 de la Dame noire est noire, mais ne peut pas être une Tour noire. En effet, dans ce cas il faudrait un Fou noir en b2 (pas un Cavalier noir qui menacerait la pièce blanche a4) et il faudrait protéger le ♖♞4 de la ♗♞2 avec un Cavalier noir (un Fou noir de case blanche en ♞4 menacerait le ♖b3). Ce Cavalier noir ne peut pas être en ♞3, ♞4, ou ♞5, car il menacerait une pièce blanche. Il faut donc un Cavalier noir en ♞2.

Position partielle 2  
(solution)



(7+4)

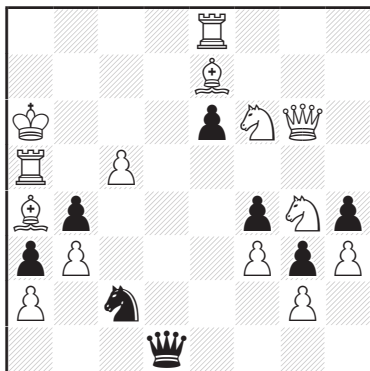
Comme le Pion blanc de la colonne é ne peut pas être en é2 (menacé par la Dame noire) ou é3 (menacé par le Cavalier noir), il est en é4 ou é5 et le Pion noir correspondant sera en é5 ou é6 (pas é7 menacé par la Tour blanche).

1) Si le Pion noir est en é6, le ♜g doit être protégé de la ♗g6 par un ♗g4 (pas g5 qui menacerait le ♜é6) ou un ♕g5 ou ♕g4 (avec un écran blanc en f5).

a) Si on met un ♗g4, alors les Pions blancs et noirs des colonnes f, g et h doivent être placés de manière unique : ♖g2, ♜g3, donc ♜f4 et ♜h4, ♖f3, ♖h3.

Mais il faudrait trois autres écrans blancs en a4, e7 et f6 : donc forcément ♖a4 (seule case blanche), ♖e7 (avec un ♙c5) et ♘f6 (faisant écran au ♜h4).

Position partielle 3  
(essai)

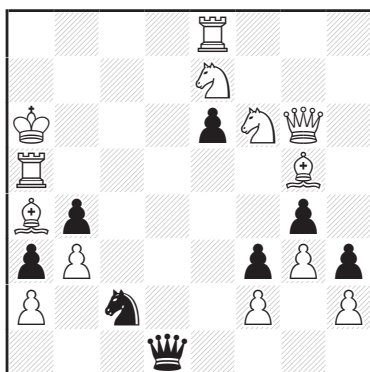


(14+8)

Mais il est alors impossible de placer le Fou noir de case blanche, car il n'y a plus de pièce blanche disponible pour faire faire écran aux éventuelles pièces blanches.

b) Si on met un ♖g5, alors les Pions des colonnes f, g et h doivent être placés de manière unique : ♜f3, ♙f2, ♜h3, ♙h2 et donc ♜g4, ♙g3. Il faut en plus les écrans blancs avec ♘e7, ♘f6 et donc ♖a4.

Position partielle 4  
(essai)



(13+8)

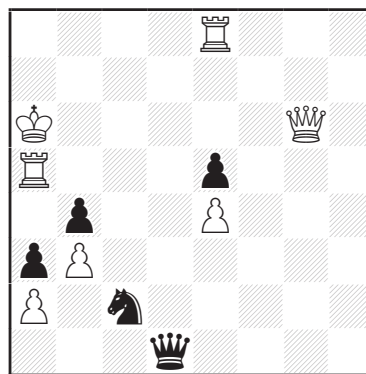
Mais le ♘f6 attaque le ♜g4, ce qui est impossible.

Donc il faut mettre le Pion noir en e5.

2) Le Pion noir est en e5.

Alors le Pion blanc est forcément en e4.

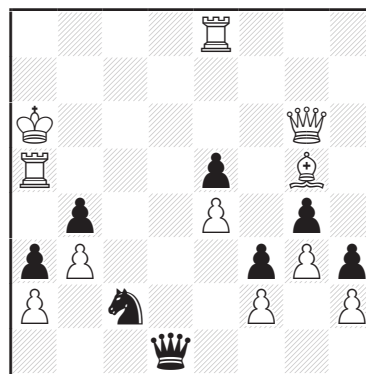
Position partielle 5  
(solution)



(7+5)

a) Si on met de nouveau un Fou blanc en g5 pour protéger le ♜g de la Dame blanche, les Pions des colonnes f, g et h sont forcément en : ♜f3, ♙f2, ♜g4, ♙g3, ♜h3, ♙h2.

Position partielle 6  
(essai)



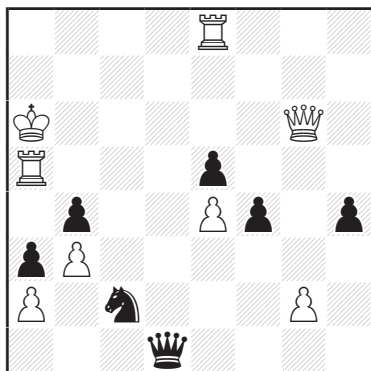
(11+8)

Mais il est maintenant impossible de protéger le ♙d de la Dame noire avec un Roi noir, un Fou noir ou un Cavalier noir qui ne peuvent pas aller en d2, d3, d4 ou d5.

On ne peut donc pas avoir un ♖g5 !

b) L'écran de la Dame blanche se fera donc avec un ♘g5 ou un ♖g4. Dans les deux cas, les cases f3 et g3 seront menacées par les Blancs et les ♜f et h seront en : ♜f4 et ♜h4, ce qui implique que le ♙g ne peut être qu'en g2.

Position partielle 7  
(solution)



(11+8)

Le Fou noir de case blanche ne peut pas être au contact d'une pièce blanche, ni sur une case où il attaquerait une pièce blanche à distance alors qu'il serait impossible de faire écran (sauf s'il est en a8).

Avec ♖g4, il faudrait ♜g3, ce qui ne permet plus de placer les ♙f et h.

Avec ♖g8, il faudrait cinq écrans blancs (f8, g7, g5 (ou g4), a4, é7), mais il ne reste que quatre pièces blanches disponibles pour cela (♘, ♙, ♖, ♗).

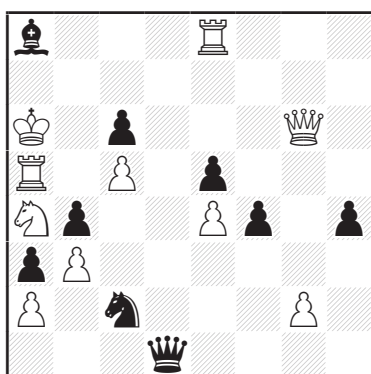
Avec ♖ç8, il faudrait ♜b7, mais elle serait menacée par le Roi blanc.

Donc le Fou noir de case blanche ne peut être qu'en a8 et seul un ♜ç6 peut protéger le ♙é4. On en déduit donc qu'il faut un ♘a4. L'écran blanc entre la ♖a5 et le ♜é5 ne peut être qu'en ç5.

- S'ils'agit d'un ♖ç5, les Blancs n'auraient plus que deux pièces lourdes (♖, ♘) pour faire trois écrans (é7, g5 (ou g4)) et entre la Tour blanche et le ♖a8.

- Il faut donc un ♙ç5.

Position partielle 8  
(solution)

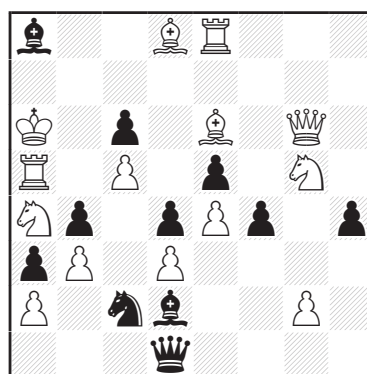


(11+8)

Comme il faut poser trois écrans blancs avec (♖, ♘, ♖) dans les colonnes g, é et les lignes 8 et 6, il faut un écran double en é6. Cela ne peut être que le Fou blanc (un Cavalier blanc menacerait le ♜f4). L'écran de la colonne g ne peut être maintenant que ♘g5. Le Pion noir de la colonne d ne peut être qu'en d4, avec ♙d3 et donc un écran par ♖d2 (forcé).

L'écran de la huitième rangée ne peut plus être ♖b8 qui menacerait définitivement le ♜é5, donc ♖d8.

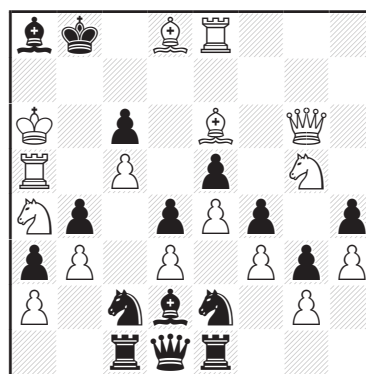
Position partielle 9  
(solution)



(11+8)

Le ♜g ne peut pas être en g4 (plus d'écran possible sur le ♖é6), donc ♜g3, ce qui impose ♙f3 et ♙h3. Il faut alors un écran en é2, donc ♘é2. Le Roi noir et les deux Tours noires sont maintenant sur des positions déterminées : ♜ç1, ♜é1 et donc ♖b8.

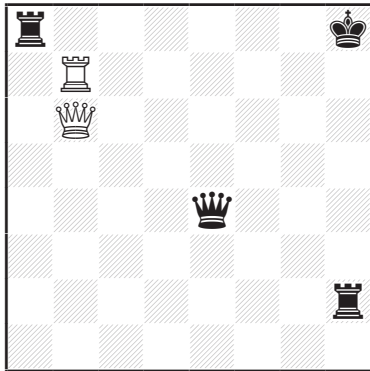
Position finale  
de la solution



(16+16)

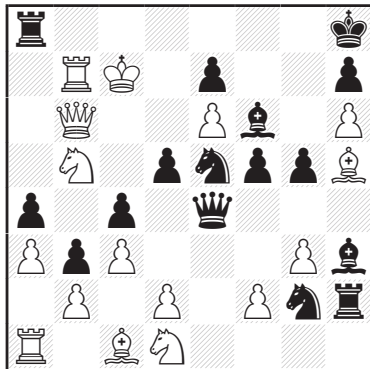
Nouveau record d'économie de pièce (cinq pièces) pour ce type de construction (voir le III record précédent d'Alain Brobecker avec six pièces).

**III - A. Brobecker**  
The Problemist 2022



Ajouter toutes les 26 (2+4) pièces manquantes pour obtenir une position légale dans laquelle aucune pièce n'attaque une pièce adverse

Position finale du III



(16+16)

**9713 - Thomas Volet**

Chaque camp a capturé les quatre pièces adverses manquantes avec ses Pions. En particulier le Pion blanc h7, qui vient de d2, a dû capturer le Fou Dame noir navigant sur cases blanches, ce qui lui interdit de venir de h6, car il aurait dû capturer uniquement sur cases noires. Le Pion noir g6 vient donc de g7 et le Pion noir é4 vient donc de h7 en ayant capturé uniquement sur cases blanches. Le Fou Roi blanc a donc été capturé en é5 (case noire) et le Fou Dame blanche sur la diagonale h7-é4. Pour pouvoir rétrograder le Pion blanc actuellement en h7, il faut donc reprendre g7-g6, donc avoir rentré le Fou Roi noir actuellement en h2. Il faut donc préalablement reprendre g2-g3, donc avoir rentré le Fou Roi blanc. Ce dernier

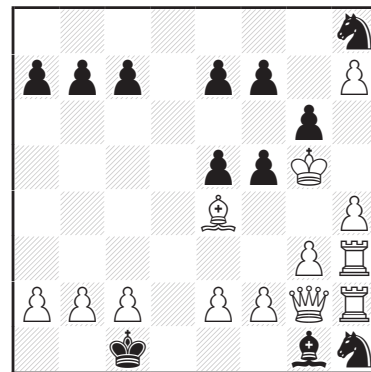
Fou doit donc avoir été remis en jeu par f5×♙é4 (seule possibilité).

Mais la reprise g2-g3 ferme définitivement la seule case qui permette au Roi noir de s'extraire de la ligne de Pions blancs. Il faut donc préalablement sortir le Roi noir. Mais aucun écran ne peut être interposé en d1 (masquant ainsi Dame blanche, deux Tours blanches) en a1-b1-ç1. Il faut donc écarter les Tours blanches en h3 et h2, et la Dame blanche en g2 avant de bouger le Roi noir. Le passage des Tours blanches vers h3 et h2 impose des tempos de Pions noirs, puisque seul le Fou noir est vraiment mobile au diagramme. Ensuite le Roi noir pourra aller vers a1, le Roi blanc pourra faire écran en ç1 afin que les Tours blanches libèrent le passage du Roi noir par g2-h3-g4.

Essai :

Rétro : 1. ♖g2-f1 ♜g1-h2 2. ♖h3-g2 ♜h2-g1  
3. ♖g4-h3 ♜g1-h2 4. ♖g5-g4 ♜h2-g1 5. ♜g1-é1  
f5×♙é4 6. ♜g2-g1 ♜g1-h2 7. ♜h2-g2 ç7-ç6  
8. ♜h3-h2 ♜h2-g1 9. ♜g1-b1 a7-a6 10. ♜g2-g1  
♜g1-h2 11. ♚b1-a1 ♜h2-g1 12. ♚f1-b1 ♜g1-h2  
13. ♜h2-g2 ♚ç1-d2 14. ♚g2-f1+

Position intermédiaire de l'essai



Après la (13+12) reprise de 14. ♚g2-f1+

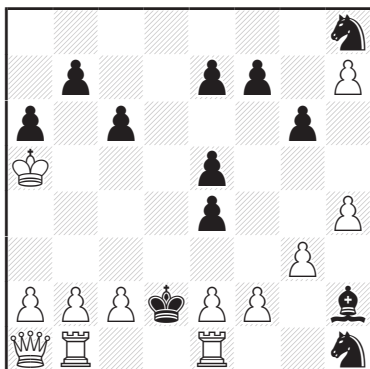
On voit ici que le Roi blanc n'est plus en mesure de rejoindre la première ligne à cause des Pions noirs figés en é5 et f5. Tenter de ramener le Roi blanc en f3 pendant le rétro-jeu préliminaire imposerait un tempo noir supplémentaire, ce qui n'est pas possible. Il faut donc extraire le Roi blanc préalablement en passant par b6 !

Solution :

Rétro : 1. ♖g2-f1 ♜g1-h2 2. ♖h3-g2 ♜h2-g1  
3. ♖g4-h3 ♜g1-h2 4. ♖g5-g4 ♜h2-g1 5. ♖h6-g5  
♜g1-h2 6. ♖g7-h6 ♜h2-g1 7. ♖f8-g7 ♜g1-h2

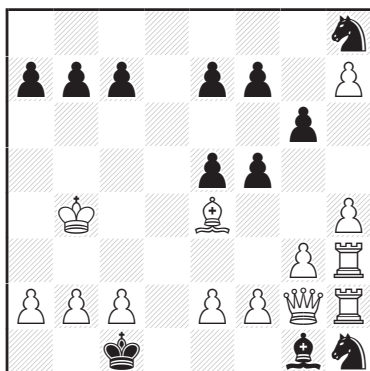
8. ♔é8-f8 ♚h2-g1 9. ♔d7(d8)-é8 ♚g1-h2  
 10. ♚ç7-d7 ♚h2-g1 11. ♔b6-ç7 ♚g1-h2  
 12. ♔a5(ç5)-b6 ♚h2-g1

Position intermédiaire



Après la (12+12)  
 reprise de 12... ♚h2-g1

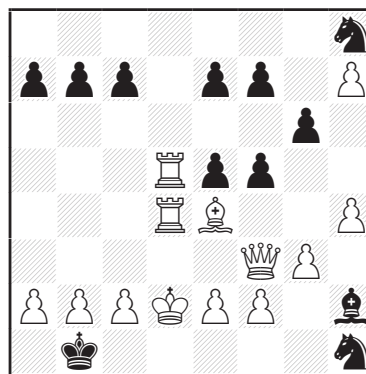
Rétro: ... 13. ♚g1-é1 f5×♚é4 14. ♚g2-g1 ♚g1-h2  
 15. ♚h2-g2 ç7-ç6 16. ♚h3-h2 ♚h2-g1 17. ♚g1-b1  
 a7-a6 18. ♚g2-g1 ♚g1-h2 19. ♔b4-a5 ♚h2-g1  
 20. ♚f1-a1 ♚g1-h2 21. ♚h2-g2 ♔ç1-d2  
 22. ♚g2-f1+



Après la (13+12)  
 reprise de 22. ♚g2-f1+

Ensuite il faut faire écran avec le Roi blanc pour  
 sortir les deux Tours blanches...

22... ♔b1-ç1 23. ♔ç3-b4 ♔a1-b1 24. ♔d2-ç3  
 ♔b1-a1 25. ♔d1-d2 ♔a1-b1 26. ♚f3-g2 ♔b1-a1  
 27. ♚g2-h2 ♚h2-g1 28. ♚g1-g2 ♔a1-b1  
 29. ♚é1-g1 ♚g1-h2 30. ♚h2-h3 ♔b1-a1  
 31. ♚g2-h2 ♚h2-g1 32. ♚g1-g2 ♔a1-b1  
 33. ♚f1-g1 ♚g1-h2 34. ♔ç1-d1 ♚h2-g1  
 35. ♚d1-é1 ♚g1-h2 36. ♚d5-d1 ♚h2-g1  
 37. ♚d1-f1 ♚g1-h2 38. ♚d4-d1 ♚h2-g1  
 39. ♔d2-ç1 ♔b1-a1



Après la (13+12)  
 reprise de 39... ♔b1-a1

Maintenant, le Roi noir peut sortir jusqu'en g4,  
 puis le Fou blanc peut retourner en f1. Il est alors  
 possible de reprendre g2-g3, de rentrer le Fou noir  
 en f8, puis de reprendre g7-g6.

Le Pion blanc est alors en mesure de décapterner :  
 é3×♚f4×♚g5-g6×♚h7

On note que le Pion noir é5 ne doit pas avoir reculé  
 en colonne d (d6×♚é5), car bien sûr la Tour  
 Dame noire ne pourrait plus rejoindre sa position  
 d'origine.

Thèmes :

- tempo des Pions noirs
- périples du Roi blanc jusqu'en huitième ligne  
 (très finement justifié)
- écrans du Roi blanc au profit des deux Tours  
 blanches
- tempo également du Fou noir (g1-h2) et du Roi  
 noir (a1-b1).

## AIDÉS

### 9714 - Philippe Maestrali

a) 1. ♚é3 ♚b7 2. f2 ♚×f2# (2... ♚×g5?)

b) 1. ♚f5 ♚b4 2. ♚h5 ♚×g5# (2... ♚×f2?)

Auto-clouage préventif de la Dame noire, change-  
 ment de pièce clouée et fermeture de lignes noires  
 par la Dame. Échange de rôle de la Tour b3 et du  
 Fou ç8 (clouage, embuscade). Mats par clouage.  
 Écho Diagonal-Orthogonal.

### 9715 - Michel Caillaud & Jacques Rotenberg

1. ♚×d1+ ♔×d1 2. g×f4 ♚g2#

1. ♚×b2+ ♔×b2 2. ♚×g8 ♚d7#

Zilahi étendu justifié par le déclouage des Tours.  
 Le coup 1... ♔d2 décloue les deux Tours mais les  
 intercepte, ce qui oblige à un sacrifice des Tours.

### 9716 - Alexandre Pankratiev & Ivan Antipin

1. ♖bd6! ♜×é5+ 2. ♚×é5 ♜×é4+ 3. ♚d5 ♜ç3#  
 1. ♖çd6! ♜×é4 2. ♚×é4 ♜ç4+ 3. ♚d5 ♜b6#  
 Sacrifices de Tour pour des mats sur la même case, antidual sur le premier coup noir.

### 9717 - Victor Yuzyuk

1... ♜é1 2. ♜é2 ♜ç2 3. ♜×é3 ♜a1 4. ♚d4 ♜b3#  
 1... ♜a4+ 2. ♚b4 ♜ç5 3. ♚×ç4 ♜d7  
 4. ♚d3 ♜é5#

Les Blancs manœuvrent un seul Cavalier dans chaque solution (Helpmate Analyzer appelle ce thème Crusader). Le tempo des Noirs est un bonus. Mats modèles. Avec Helpmate Analyzer, l'auteur voit aussi un échange de fonction entre les Pions é3 et ç4 et entre les deux Cavaliers. Cet aidé, destiné au Mémorial Biénabe, n'avait pas le nombre de coups requis (au minimum quatre coups) a été redirigé vers le concours informel de Phénix.

### 9718 - Zlatko Mihajloski

a) 1. ♜g8! (1. ♜é6?), 1... ♚é3 2. ♚h6+ ♚×f2  
 3. g5 ♚g3 4. ♜g6 ♚g4#  
 b) 1. ♚g4+ ♚×é5 2. g5 ♚f6  
 3. ♜h2 ♚g7 4. ♜h4 ♚g6#

Échange de fonction des Tours noires, Bristol ♚-♜ dans a) et ♚-♚ dans b). Mats idéaux (quasiment) en écho miroir (horizontal).

### 9719 - Miroslav Svitek & Zlatko Mihajloski

a) 1. a×b3 ♜×b3 2. ♚h8 ♜d2  
 3. ♚h7 ♜é4 4. ♚g6 ♜f6#  
 b) 1. ♚×b3 é×f3 2. ♚d2 f×g4 3. ♚é4 f4 4. ♚f6 f5#  
 Le Cavalier suit le même chemin qu'il soit blanc ou noir, pour des mats modèles à l'étouffée. Ce problème est une version du 9452 (publié sous le seul nom de Svitek), publié dans phénix 336-337.

### 9720 - Mikola Chernyavsky

a) 1...d4 2. ♜é5 d×é5+ 3. ♚d7 é6+  
 4. ♚ç8 é7 5. ♚f5!! é8=♚# modèle  
 b) 1...d4 2. ♚f3 d5 3. ♚é7 d6+  
 4. ♚f8 d7 5. ♜f7 d8=♚#  
 c) 1...d3 2. ♜é5 ♚f2 3. ♜é6 ♜é4+  
 4. ♚é5 ♚é3 5. ♚f5 d4# modèle  
 d) 1... ♜×f5+ 2. ♚ç5 ♚f2 3. ç2 ♚é3  
 4. ç3 d4+ 5. ♚ç4 ♜d6# modèle

Un problème riche avec ses quatre solutions longues ! Deux Excelsiors avec évacuation de la Dame noire et deux mats avec autoblocages au

milieu de l'échiquier. À noter aussi le coup 1... d3! qui prévient une prise en passant au coup matant.

### 9721 - Alexandre Pankratiev

1... ♚g3! 2. ♚g7!! (seule case !), 2... ♚×g2  
 3. ♚d7 ♚f3 4. ♚b7 ♚é4 5. ♜é8+ ♚d5  
 6. ♚ç8 ♚ç6 7. ♚d8 ♚b7 8. ♚é7 ♚ç7#  
 Les deux premiers coups préparent astucieusement la marche royale pour un mat idéal et aristocratique (avec un sarcophage noir).

### 9722 - Sergiy Ivanovich Tkachenko,

Andriy Frolkin & Leonid Lyubashevsky

1. ♚a2 ♚a1! 2. d1=♚ ♚b1 3. d2 ♚ç2  
 4. f1=♚ ♚×d1 5. f2 ♚é2 6. g1=♚ ♚×f1  
 7. ♚g4 ♚g2 8. ♚h5 h3#  
 Le Roi blanc prend son élan en a1 et gobe deux Cavaliers Schnoebelen (une pièce promue, qui n'a pas joué après sa promotion, est capturée sur sa case de promotion) dans sa marche vers g2. Les auteurs ajoutent : Minimal, triple sous-promotion.

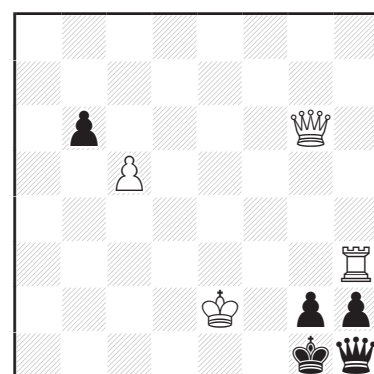
## INVERSES

### 9723 - Zdeněk Libiš

1. ♜g4? A mais 1...ç6! a  
 1. ♜ç4? B mais 1...ç5! b  
 1. ♚d2! ç6 a 2. ♜ç4 B ç5 3. ♜ç2 ç4  
 4. ♚a1+ ♚f2 5. ♚é1+ ♚×é1#  
 1...ç5 b 2. ♜g4 A ç4 3. ♚é1 ç3  
 4. ♜×g2+ ♚×g2 5. ♚f1+ ♚×f1#  
 Le problème est réminiscent d'un classique de Shinkman (voir le IV), avec une matrice noire et des mats semblables.  
 Le thème Banny, qui n'est pas vraiment un thème paradoxal, apporte une petite touche moderne.

### IV - W. Shinkman

Deutsches Wochenschach 1905



s#5

(4+5) C+

1. ♔é1! blocus

1...b5 2. ♖b1 b4 3. ♗d3 b3  
4. ♔d2+ ♕f2 5. ♖é1+ ♗×é1#  
1...b×ç5 2. ♗f3 ç4 3. ♗f2 ç3  
4. ♖×g2+ ♗×g2 5. ♗f1+ ♗×f1#

### 9724 - Alexander Fica

a) 1. ♗b7! menace (1...d3) 2. ♘ç7+ ♔d8  
3. ♗d6+ ♗×d6 4. ♘f7+ ♗×f7#  
1... ♗ç8~ 2. ♖ç8+! ♗×ç8 et la menace est rétablie après le sacrifice de la Dame blanche :  
3. ♘ç7+ ♔d8 4. ♗d6+ ♗×d6 5. ♘f7+ ♗×f7#  
b) 1. h8=♘! d3 2. ♘×d3 ♔d7 3. ♗b7+ ♔é8  
4. ♗é×é7+ ♗×é7 5. ♖ç6+ ♗×ç6#

Un nouvel exemple par l'auteur de jumeau avec discriminant déplaçant le Roi blanc et des mats modèles.

### 9725 - Jozef Holubec

a) 1. ♗g2+! f3 2. ♗×f3+ ♔f4 3. ♗é2+ ♔é4  
4. d3+ ♔é3 5. ♗é5+ d×é5 6. ♘×g3 é4  
7. ♔é1 é×d3 8. ♗d1 d2#  
b) 1. ♖×f4+! ♔d3 2. ♖f1+ ♔é4 3. d3+ ♔é3  
4. ♗é5+ d×é5 5. ♗g2 é4 6. ♔é1 é×d3  
7. ♖é2+ d×é2 8. ♘f2 g×f2#

Le discriminant «à la Forsberg» amène des solutions contrastées, ponctuées par des mats modèles.

### 9726 - Sergiy Ivanovich Tkachenko, Andriy Frolkin & Michel Caillaud

La Tour blanche doit choisir soigneusement sa case pour la levée du pat noir.

1. ♗ç1? ç5 b 2. é8=♘ A ç4 3. f8=♖ ç3  
4. ♖f7 ç2 5. ♘ç7 ♔×ç7+ 6. d8=♖+ ♔×d8  
7. ♖é7+ ♔×é7+ 8. b8=♖ ♗×b8#

mais 1...ç6! a

1. ♗ç3? ç6 a 2. d8=♗ B ç5 3. f8=♖ ç4  
4. ♘f7 é5 5. ♖×g5 é4 6. ♗ç7+ ♔×ç7  
7. ♖a5+ ♔×ç6 8. ♗é8+ ♗×é8#

mais 1...ç5! b

1. ♗ç2! blocus

1...ç6 a 2. é8=♘ A ç5 3. f8=♖ ç4  
4. ♖f7 ç3 5. ♘ç7 ♔×ç7+ 6. d8=♖+ ♔×d8  
7. ♖é7+ ♔×é7+ 8. b8=♖ ♗×b8#  
1...ç5 b 2. d8=♗ B ç4 3. f8=♖ ç3  
4. ♘f7 é5 5. ♖×g5 é4 6. ♗ç7+ ♔×ç7  
7. ♖a5+ ♔×ç6 8. ♗é8+ ♗×é8#

Les mêmes coups blancs sont joués derrière des coups noirs différents (une sorte d'échange).

Le thème Ceriani-Frolkin (une pièce promue est capturée) est montré six fois : quatre fois dans la première variante, deux fois dans la seconde.

Deux fois la pièce promue est sacrifiée sans jouer (thème Schnoebelen, dans la première variante), quatre fois elle est sacrifiée activement (thème Prentos).

### 9727 - Alexandre Pankratiev

1. ♗çb7+! ♔ç8 2. ♗b8+! ♔×b8 retour à la position du diagramme sans la Tour ç7!, 3. ♖b6+ ♔ç8  
4. ♗ç7+ ♔d8 5. ♖d6+ ♔é8 6. ♗ç8+ ♔f7  
7. ♗f8+ ♔g7 8. ♖f6+ ♔h7 9. ♖h8+ ♔g6  
10. ♗f6+ ♔g5 11. ♖h6+ ♔g4 12. ♗f4+ ♔g3  
13. ♖g5+ ♔h3 14. ♖g2+ ♗×g2#

Les Blancs pilotent le Roi noir vers le final avec un matériel réduit. Paradoxalement, ils doivent sacrifier une de leurs Tours dès les premiers coups.

## DIRECTS FÉERIQUES

### 9728 - Roméo Bédoni

1. ç8=♖(♗d1)! ♗×d1 2. ♔f7 ♗×d5+  
1. ç8=♗(♗h1)! ♗×h1 2. ♔f7 ♗×d5+  
1. ç8=♗(♗f1)! ♗×f1 2. ♔d7 ♗×f5+  
1. ç8=♘(♘b1)! ♗×b1 2. ♔d7 ♗×f5+

Une idée originale d'Allumwandlung où après chaque promotion du Pion ç7, le Roi blanc s'expose à l'échec.

### 9729 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. f×g7! [2. g8=~#]  
1... ♗a8 2. g8=♘#  
1... ♗é3~ 2. g8=♗#  
1... ♗é3~ 2. g8=♗#  
1... ♗d5~ 2. g8=♗#  
1... ♗ç4~ 2. g8=♗#  
1... ♗ç5~ 2. g8=♗#

La Contra-Sauterelle doit toucher son sautoir et peut prolonger sa course au-delà de celui-ci ad libitum. Allumwandlung féérique. Sur le départ de chacune des pièces féériques noires formant le sarcophage du Roi noir, la promotion adéquate rattrape le contrôle de la case libérée, tout en activant le Fou h8.

### 9730 - Juraj Lörinc

En Échecs de Genève, une prise ne donne pas échec si sa case de renaissance en Circé classique est occupée.

1... ♖dç7, ♗éç7 2. ♞d6# 1... ♗b4 2. ♞b3#  
 1... ♗éd6, ♗çd6 2. ♞és5# 1... ♗f4 2. ♞g3#  
 1... ♗db6, ♗çb6 2. ♞b5#

### 1. ♗d2! blocus

1... ♗df6 2. ♞d3, ♞g5# A,B  
 1... ♗éf6 2. ♞g5, ♞g8# B,C  
 1... ♗éc7 2. ♞g8, ♞b6# C,D  
 1... ♗dç7 2. ♞b6, ♞d3# D,A  
 1... ♗dé7 2. ♞d3, ♞f6# A,E  
 1... ♗çé7 2. ♞f6, ♞a8# E,F  
 1... ♗çb6 2. ♞a8, ♞a5# F,G  
 1... ♗db6 2. ♞a5, ♞d3# G,A  
 1... ♗g7, ♗éd6 2. ♞g8# C  
 1... ♗çd6, ♗a7 2. ♞a8# F  
 1... ♗és3, ♗b4, ♗f4, ♗ç3 2. ♞d3# A

Mats changés et double cycle de duals :  
 AB-BC-CD-DA et AE-EF-FG-GA

### 9731 - Jean Schmutz

Blocus complet :

1... ♗g3(♗) 2.d5(♗) d4 3. ♗h5 d3  
 4. ♗f5 d×ç2+ 5. ♗×ç2 ♗ç3#

1. ♞b3! ♗g3(♗) 2. ♗b1 ♗ç3+ 3. ♞×ç3(♞) ♞ç7  
 4. ♗h5 ♞ç3 5. ♗b5+ ♞ç7 6. ç3(♗) ç2#

Très étonnant changement de continuation après  
 le seul coup disponible des Noirs.

## TANAGRAS

### 9732 - Paul Răican & Vlaicu Crişan

Les conditions féeriques sont : Circé Échange  
 Take & Make Vogtländer. L'énoncé est :

Les Noirs jouent d'abord onze coups de suite  
 puis les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater  
 en un coup.

Dans les deux solutions, l'objectif des Blancs est  
 d'amener les Noirs dans une position de zugzwang  
 où leur seule possibilité est de mettre leur Roi sous  
 l'attaque blanche sans que les Blancs puissent  
 l'empêcher lors de leur prochain coup.

a) 1. ♗g7 2. ♗×h7-h8(♗g7)+ g8=♗  
 3. ♗h7+ ♗a2! 4. ♗g6+ h6  
 5. ♗×h6-h7(♗g6)+ g7 6. ♗g8+ ♗é6  
 7. ♗h8+ g8=♗ 8. ♗×g8-h7(♗h8)  
 9. ♗×h8-g7(♗h7) 10. ♗g8+ ♗hb1! 11. ♗h8 et  
 1. ♗f7 ♗h7#

Les Noirs vont à de multiples reprises mettre leur

Roi en échec pour permettre aux Blancs de jouer.  
 Dans le jumeau a), les Pions blancs seront tous  
 deux promus en Fou. Le premier viendra auto-  
 bloquer la case a2, le second ira en b1 (on note  
 d'ailleurs qu'une manœuvre similaire avec le  
 coup 3... ♗b3 puis le coup 10... ♗hç2 se verrait  
 réfutée par 12... ♗d1!!). Sur le dernier coup blanc  
 11... ♗f7, le Roi noir est alors forcé d'aller en  
 h7, et le Fou b1 ne peut s'échapper sur une quel-  
 conque case.

b) 1. ♗f7 2. ♗g8+ h8=♗ 3. ♗g7+ h7  
 4. ♗×h8-f7(♗g7) 5. ♗g8+ h8=♗ 6. ♗f7+ ♗g6  
 7. ♗f8+ ♗é7 8. ♗é8+ ♗é6 9. ♗d8+ ♗ç7  
 10. ♗ç8+ ♗ç6 11. ♗×ç7-a8(♗ç8) et  
 1. ♗ç7 ♗a7#

Dans le jumeau b), les Pions blancs sont cette fois  
 promus en Cavalier (!), et le Roi noir entame une  
 longue marche qui le conduira en a8, où cette fois  
 le Roi blanc le bloque par 11... ♗ç7, le forçant à  
 jouer en a7, les Cavaliers attaquant doublement la  
 case. Une très belle idée.

Le discriminant est très discret et le double chan-  
 gement des promotions entre a) (des Fous) et b)  
 (des Cavaliers) est un plus non négligeable pour  
 cet excellent tanagra.

### 9733 - Sébastien Luce

a) 1. ♗ff3(♗ç6)+ ♗é4(♗f3)+  
 2. ♗d4(♗é4)+ ♗×é4(♗d4)#  
 1. ♗bf2(♗f8)+ ♗f4(♗f2)+  
 2. ♗é4(♗f4)+ ♗×f4(♗é4)#  
 b) 1. ♗bf2(♗f8)+ ♗f5(♗f2)+  
 2. ♗d3(♗f5)+ ♗×f5(♗d3)#  
 1. ♗bb3(♗ç4)+ ♗d5(♗b3)+  
 2. ♗f3(♗d5)+ ♗×d5(♗f3)#

Quatre échecs croisés dans chaque variante  
 mènent à deux tableaux de mats distincts en écho  
 miroir vertical par deux Dames noires, la troi-  
 sième Dame, blanche, ayant été capturée.

### 9734 - Sébastien Luce

1. ♗f4+ ♗g6 2. ♗f8 ç4(♗)  
 3. ♗ç5 ♗ç8 4. ♗d8 ♗é8#  
 1. ♗h3 ç3(♗) 2. ♗ç2 ♗h4  
 3. ♗h7 ♗é5 4. ♗g8 ♗é7#

Les deux coups du Pion blanc provoquent deux  
 transformations en pièce féerique différente, don-  
 nant lieu à des tableaux de mat distincts. L'Aigle  
 noir dans le premier tableau évite la fuite de la  
 Contra-Sauterelle noire f8, celle-ci jouant le rôle



de sautoir. L'Aigle noir auto-bloque en g8 dans le second tableau.

### 9735 - Sébastien Luce

- a) 1. ♖é3 ♗f3 2. ♔é5 ♘ç4 3. ♔f4 ♘h3  
 4. ♔g3 ♗d3 5. ♔h2 ♗f3 6. ♗g3 ♘é4#  
 1. ♔é3 ♗f3 2. ♗f2 ♘é1 3. ♔é2 ♗f1  
 4. ♗d2 ♘ç4 5. ♔d1 ♗b5 6. ♔é1 ♗d3#
- b) 1. ♔é5 ♗é6 2. ♔d6 ♘ç7 3. ♗é7 ♘f5  
 4. ♔d7 ♗ç8 5. ♔é8 ♗g4 6. ♔d8 ♗é6#  
 1. ♔d5 ♗ç6 2. ♔é5 ♘d3 3. ♔d6 ♘ç8  
 4. ♔ç7 ♗ç4 5. ♔b8 ♗ç6 6. ♗ç7 ♘d5#

Deux paires d'échos. Dans chaque cas, la Sauterelle noire auto-bloque, la blanche contrôle une case de fuite et le Scarabée mate le Roi sur quatre cases différentes h2, é1, d8, b8.

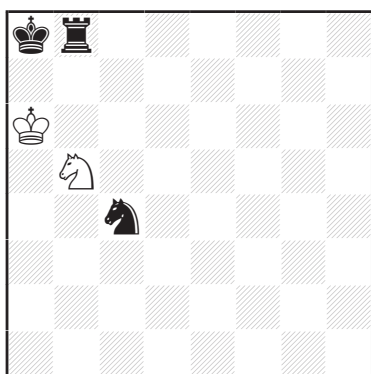
### 9736 - Kjell Widlert

- 1... ♘ç5#  
 1. ♔b7 ♘ç3 2. ♗a8 ♔ç5 3. ♗b8 ♘é4  
 4. ♗a8 ♔d6 5. ♗ç7 ♔é7 6. ♔ç8 ♘d6#

Une présentation supérieure d'une idée voisine du même auteur, voir le V. Mats idéaux et écho miroir diagonal (selon axe a8-h1)

#### V - K. Widlert

dédié à R. Bédoni pour ses 92 ans  
 Springaren 2019



h#7\* (2+3) C+  
 b) ♘ç4→b3, h#9  
 Alphabétiques

- a) 1... ♘ç7#  
 1. ♗b7 ♘ç3 2. ♔b8 ♘a2 3. ♗d7 ♘b4  
 4. ♔ç7 ♔a7 5. ♗d6 ♔a8  
 6. ♔d8 ♔b8 7. ♗é8 ♘ç6#
- b) 1. ♗ç5+ ♔a5 2. ♔b7 ♔b4 3. ♔ç8 ♔a5  
 4. ♗a8+ ♔b6 5. ♗b8+ ♔a7  
 6. ♗b7+ ♔a8 7. ♗ç7 ♘a3 8. ♗b7 ♘ç4  
 9. ♗d8 ♘b6#

### 9737 - Ivan Bryukhanov

- 1.f4 ♗é3 2.f5 ♔é5 3.f6 ç3 4.f7 ç2  
 5.f8=♗ ç1=♗(♘é3)+ 6. ♔d8 ♔é6  
 7. ♗é7+ ♗ç7(♗é7)#

Le Cavalier puis le Roi noir s'effacent pour laisser passer le Pion f qui exécute son Excelsior en Dame tandis que le Pion ç4 est également promu. Le Roi noir se rapproche ensuite en é6 de la huitième rangée et sur l'échec de la Dame blanche en é7, les Noirs n'ont d'autre parade que le contre échec en ç7 qui noircit la Dame blanche avec mat.

### 9738 - Kjell Widlert

- 1... ♗b7#  
 1. ♗a5 ♗b7+ 2. ♔a7 ♗a8!! (en ç6, le Fou forcerait l'Equisauteur à jouer ; avec le Fou en a8, il n'a aucun sautoir) 3. ♔a6 ♗ç6 4. ♗a7 ♗b5+  
 5. ♔b6 ♗a4 (si on tente 5... ♗a6 6. ♗a5 ♗b5 et le Roi ne peut jouer 7. ♔a7 car l'Equisauteur a un sautoir et doit jouer prioritairement), 6. ♗a1 ♗ç6!  
 (6... ♗d7?), 7. ♔a7 ♗b5 8. ♔a8 ♗a4  
 9. ♗a7 ♗ç6#

Ce problème comme le 9736 développe la même idée : Trait aux blancs, mat immédiat, mais trait aux Noirs, la pièce blanche doit effectuer un circuit pour finir par mater quasiment de la même façon. À plusieurs reprises, l'Equisauteur, pourtant mieux placé selon les critères ABC, ne peut pas jouer faute de sautoir.

### 9739 - Václav Kotěšovec

1. ♗d7 ♗ç7 2. ♗d5 ♗ç6 3. ♗b6 ♗ç7  
 4. ♔d6 ♗b7+ 5. ♗a8 ♗a7 6. ♔ç7 ♗b3  
 7. ♗ç4 ♗b4 8. ♗ç8 ♗a5 9. ♔b8 ♗a6#
1. ♔f5 ♗f6 2. ♗d7 ♗é7 3. ♗f7 ♗é8  
 4. ♗g8 ♗f8 5. ♗é8 ♗g8 6. ♗h8 ♗f8  
 7. ♔g6 ♗d7 8. ♗h6 ♗é8 9. ♔h7 ♗f8#
1. ♔é6 ♗é7+ 2. ♔d5 ♗é6 3. ♔ç5 ♗b2  
 4. ♗ç2 ♗b1 5. ♗a1 ♗ç1 6. ♔b4 ♗d1  
 7. ♗a3 ♗d2 8. ♔b3 ♗d1 9. ♔a2 ♗ç1#

Un triple écho moins classique que les habituels échos dans les coins. Ici le Roi noir est paté en b8, h7 et a2 grâce à un triple contrôle des trois cases de fuite par le Moineau, qui utilise chacune des trois Sauterelles comme sautoir.

### 9740 - Paul Răican

- a) 1.d3 2.d2 3.d1=♞ 4.♞é3 5.♞d5(+♞é3)  
6.♞ç7(+♞d5) 7.♞a8(+♞ç7) 8.é2 ferme f1-a6,  
9.f1=♚ 10.♚f8 & 1.♚b5(+♚ç6) ♚a3=  
b) 1.f1=♞ 2.♞é3 3.♞d5(+♞é3) 4.♞ç7(+♞d5)  
5.♞a6(+♞ç7) 6.♞ç5(+♞a6) 7.♞é6(+♞ç5)  
8.♞f8(+♞é6) 9.♞d7 10.♞b8(+♞d7)+ &  
1.♚×ç5(+♚ç6) ♞×ç6=

Incarcération en a8 d'un Cavalier noir de promotion dans le premier jumeau, permettant l'avancée des pions é et f. Et pat forcé, donné par une Dame noire de promotion. Dans le second jumeau, un autre Cavalier noir de promotion est forcé à la fin de donner le pat (modèle cette fois-ci !) toujours en raison de la condition Maximum.

### 9741 - Gunter Jordan

- 1.♚g2 2.♚h3 3.♚h4 4.♚h5 5.♚g6  
6.♚×h6(♞g6) 7.♚g7 8.♚f6 9.♚×g6(♞f6)  
10.♚f7 11.♚é6 12.♚×f6(♞é6) 13.♚é7 14.♚d6  
15.♚×é6(d6) 16.♚d5 17.♚×d6(♞d5) 18.♚ç5  
19.♚d4 20.♚×d5(♞d4) 21.♚ç4 22.♚d3  
23.♚×d4(♞d3) 24.♚ç3 25.♚d2 26.♚×d3(♞d2)  
27.♚é2 28.♚×d2(♞é2) 29.♚é1 30.♚f2  
31.♚×é2(♞f2) 32.♚f1 33.♚×f2(f1=♚)-auto#

Un très beau circuit tournant autour du Roi noir, utilisant un matériel très connu (Rois et un Pion) avec cette condition et ce genre d'énoncé (série). Bonne utilisation de la condition (dix échanges) pour amener le Pion de h6 à f1 ; on est rapidement convaincu que le chemin plus court par la colonne h ne marche pas. Le Roi blanc achève son circuit en f2 pour «obtenir» la position de mat. Ce but

### 9743 - Sébastien Luce

Le Vizir tourne inlassablement dans le labyrinthe pour déplacer, malgré elles, les trois pièces noires, d'abord dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour amener dans un premier temps la Tour noire en h1, au 839<sup>ème</sup> coup. Chaque tour comporte soixante-deux coups, mais chaque capture a lieu tous les soixante-et-un coups (car la pièce noire capturée avance d'une case). Il y a une exception à cette règle entre les coups 776 et 839 (soixante-trois coups) car le Vizir joue g2-g1-h1×h2 (trois coups, pour amener la Tour en h1) et non le parcours habituel g2-h2 (un coup). Sur la case h1 (puis g1), la Tour ne gênera plus le Vizir lors de ses passages successifs.

Ensuite le Vizir joue dans l'autre sens, pour ramener les deux Sauterelles vers la Tour noire dans le but de le bloquer en g1, les Sauterelles placées en g2 et h1. Ce sens (horaire) est plus efficace que l'autre (anti-horaire) : on vous laisse essayer si vous n'êtes pas convaincu ! On se rend vite compte que l'absence de mur entre les cases g2 et h2 est fondamentale : avec un mur, rien ne fonctionnerait...

À partir du 2465<sup>ème</sup> coup, il ne reste plus qu'à rappatrier la deuxième Sauterelle en g2, en parcourant huit tours de soixante-et-un coups.

Le Vizir remonte enfin le long de la cheminée de la colonne «g», jusqu'en g7 afin de priver la Sauterelle g2 de sautoir. C'est, à notre connaissance, le plus long problème C+ jamais réalisé.

de jeu assez déroutant affectionné par l'auteur est parfaitement testable dans Winchloe.

### 9742 - Udo Degener

- 1.♚d8 pas d'autre coup possible,  
2.-10.♚×h2(♞h3) 11.♚g1 revenir en arrière n'a aucun sens, il faut donc poursuivre la marche en avant : 12.-22.♚×a7(♚a6) là encore, les Noirs sont obligés de tourner dans le même sens :  
23.-33.♚×h3(♞h4) 34.-45.♚×a6(♚a5)  
46.-56.♚×h4(♞h5) 57.-68.♚×a5(♚a4)  
69.-79.♚×h5(♞h6) 80.-91.♚×a4(♚a3)  
92.-102.♚×h6(♞h7) 103.-114.♚×a3(♚a2)  
115.-126.♚×h7(♞h8) en h8, la Contra-Sauterelle ne gêne pas le parcours du Roi, qui peut jouer de g8 à h7 et se place pour pouvoir mater, avec le Pion blanc en h7, le Roi ne pouvant éviter l'échec en jouant sur la colonne g : il suffit donc maintenant de jouer autour de l'échiquier pour faire migrer le Pion blanc de a2 à h7 : 127.-138.♚×a2(♚b1)  
139.-161.♚×b1(♚ç1) 162.-184.♚×ç1(♚d1)  
185.-207.♚×d1(♚é1) 208.-230.♚×é1(♚f1)  
231.-253.♚×f1(♚g1) 254.-276.♚×g1(♚h2)  
277.-299.♚×h2(♚h3) 300.-322.♚×h3(♚h4)  
323.-345.♚×h4(♚h5)  
346.-368.♚×h5(♚h6) h7#

La condition Randzüger est très restrictive car elle n'autorise que le jeu sur les bandes (colonnes a et h, lignes 1 et 8). Elle permet néanmoins des solutions longues notamment en problème de série. Cette condition est rarement apparue dans les colonnes de Phénix. Mat par l'anti-batterie ♞-♚.

1. ♖c3 9. ♗d6(♞d5) 18. ♗f1(♞é1) 44. ♗a8(♞b8) 70. ♗d5(♞d4) 79. ♗é1(♞é2)  
 105. ♗b8(♞ç8) 131. ♗d4(♞d3) 140. ♗é2(♞é3) 166. ♗ç8(♞d8) 192. ♗d3(♞d2)  
 201. ♗é3(♞é4) 227. ♗d8(♞é8) 253. ♗d2(♞d1) 262. ♗é4(♞é5) 288. ♗é8(♞f8)  
 314. ♗d1(♞ç1) 323. ♗é5(♞é6) 349. ♗f8(♞g8) 375. ♗ç1(♞ç2) 384. ♗é6(♞é7)  
 410. ♗g8(♞h8) 436. ♗ç2(♞ç3) 445. ♗é7(♞d7) 471. ♗h8(♞h7) 497. ♗ç3(♞ç4)  
 506. ♗d7(♞d6) 532. ♗h7(♞h6) 558. ♗ç4(♞ç5) 567. ♗d6(♞d5) 593. ♗h6(♞h5)  
 619. ♗ç5(♞ç6) 628. ♗d5(♞d4) 654. ♗h5(♞h4) 680. ♗ç6(♞ç7) 689. ♗d4(♞d3)  
 715. ♗h4(♞h3) 741. ♗ç7(♞b7) 750. ♗d3(♞d2) 776. ♗h3(♞h2) 802. ♗b7(♞b6)  
 811. ♗d2(♞d1) 839. ♗h2(♞h1) 866. ♗d1(♞d2) 875. ♗b6(♞b7) 927. ♗d2(♞d3)  
 936. ♗b7(♞ç7) 988. ♗d3(♞d4) 997. ♗ç7(♞ç6) 1049. ♗d4(♞d5) 1058. ♗ç6(♞ç5)  
 1110. ♗d5(♞d6) 1119. ♗ç5(♞ç4) 1171. ♗d6(♞d7) 1180. ♗ç4(♞ç3) 1232. ♗d7(♞é7)  
 1241. ♗ç3(♞ç2) 1293. ♗é7(♞é6) 1302. ♗ç2(♞ç1) 1354. ♗é6(♞é5) 1363. ♗ç1(♞d1)  
 1415. ♗é5(♞é4) 1424. ♗d1(♞d2) 1476. ♗é4(♞é3) 1485. ♗d2(♞d3) 1537. ♗é3(♞é2)  
 1546. ♗d3(♞d4) 1598. ♗é2(♞é1) 1607. ♗d4(♞d5) 1659. ♗é1(♞f1) 1668. ♗d5(♞d6)  
 1720. ♗f1(♞f2) 1729. ♗d6(♞d7) 1781. ♗f2(♞f3) 1790. ♗d7(♞é7) 1842. ♗f3(♞f4)  
 1851. ♗é7(♞é6) 1903. ♗f4(♞f5) 1912. ♗é6(♞é5) 1964. ♗f5(♞f6) 1973. ♗é5(♞é4)  
 2025. ♗f6(♞f7) 2034. ♗é4(♞é3) 2086. ♗f7(♞g7) 2095. ♗é3(♞é2) 2147. ♗g7(♞g6)  
 2156. ♗é2(♞é1) 2208. ♗g6(♞g5) 2217. ♗é1(♞f1) 2269. ♗g5(♞g4) 2278. ♗f1(♞f2)  
 2330. ♗g4(♞g3) 2339. ♗f2(♞f3) 2391. ♗g3(♞g2) 2400. ♗f3(♞f4) 2452. ♗g2(♞h2)  
 2454. ♗h1(♞g1) 2455. ♗h2(♞h1) la Tour et la première Sauterelle sont en place.  
 2465. ♗f4(♞f5) 2526. ♗f5(♞f6) 2587. ♗f6(♞f7) 2648. ♗f7(♞g7) 2709. ♗g7(♞g6)  
 2770. ♗g6(♞g5) 2831. ♗g5(♞g4) 2892. ♗g4(♞g3) 2953. ♗g3(♞g2) 2957. ♗g7=

## DIVERS FÉERIQUES

### 9744 - Mario Parrinello

- a) 1. ♞d5 ç×d5(♞) 2. ♜d3 ♞×d3(♞)#  
 b) 1. ♜g4 h×g4(♞) 2. ♚f2 ♞×f2(♞)#  
 c) 1. ♚f4 g×f4(♞) 2. ♞é3 ♞×é3(♞)#

Cycle des captures/mutations des trois pièces mineures noires par le Pion blanc, dans une position très économique.

### 9745 - Jorge Lois

1. ♞é4 ♞f3 2. ♚h4 ♞×é4-é7#  
 1. ♞f3 ♞f4 2. ♚h5 ♞×f3-d5#  
 1. ♞g4 ♞×g4-d4 2. ♚h4 ♞f6#  
 1. ♞g4+ ♞×g4-é2 2. ♚h5 ♞é5#

Formation et jeu des batteries en un seul coup Take & Make explosif dans chacune des solutions de la première paire de cet "aidé du futur" (HOTF). Dans la deuxième, par leur partie Make, qui les font coulisser en arrière sur l'axe des batteries, les têtes de batteries ajustent tranquillement leur tir...

### 9746 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

- 1...ç4 2.f1=♞ ç×b5 3. ♞a6 b×a6#  
 1...ç3 2.é1=♞ ç×b4 3. ♞a5 b×a5#

La Panthère est une pièce nouvellement introduite

dans la panoplie féerique de WinChloe. C'est un Kangourou-Lion où les deux sautoirs doivent être de couleur différente. Ici les Panthères noires de promotion vont se sacrifier en a6 et a5 afin de permettre le mat par anti-batterie de la Panthère blanche sur la colonne a. (Auteur).

### 9747 - Stephan Dietrich

1. ♞ç1 ♞f3 2. ♜é6 ♞ç5 3. ♚é4 ♞f5#  
 1. ♞f4 ♞×d4(♚d3) 2. ♜é6 ♞é7 3. ♚é4 ♞d5#  
 1. ♞é3 ♞×é3(♞d3)+ 2. ♚d5 ♞é5+  
 3. ♚ç4 ♞×ç5(♜é5)#

1. ♚é3 ♞×é3(♚d3)+ 2. ♚d4 ♞é4+ 3. ♚ç3 ♞ç4#  
 Tour en vedette et Fou blanc sur la sellette.

Seule la quatrième solution marche si on retire le Fou blanc. Mais on a alors la démolition 1. ♚d5+ ♚b2 2. ♞é3 ♞×é3(♞d3) 3. ♚d4 ♞é4# (avec le Fou en a3, 4. ♜×é4).

### 9748 - Slobodan Saletić

- a) 1. ♞g4 f×g4 2.h4 g×f5+ 3. ♚h5 ♞f3=  
 b) 1. ♞g4 ♞f8+ 2. ♚g5 ♞g6 3. ♞h4+ ♞×h4=  
 Jeu sur bandes verticales, un problème semi-figuratif.

### 9749 - Victor Sizonenko

1. ♖f3 ♘g8 2. f5 ♜f6 3. ♔é4 ♞ç3#  
 1. ♖f5 ♞é4 2. ♔f6 g×h4 3. ♞g6 ♞é7#  
 1. ♖d6 ♞×é6 2. ♔×é6 g4 3. ♞é5 ♘a8#

Présentation du thème de la section féerique du concours célébrant le quinzième anniversaire du site internet des compositeurs de problèmes d'échecs de Hongrie (<http://www.magysakkszerzok.hu>) qui demande trois phases au moins : une phase avec une batterie (ici ♘d2-♞é4), une phase avec indien (♘g8-♞f6), une phase avec sacrifice (♔×é6). Le Roi noir est maté sur trois cases différentes. La bonne économie blanche (Roi blanc + trois pièces et pas de matériel technique) tranche avec celle des Noirs.

### 9750 - Jean Schmutz

- a) 1. ♞f2 ♘ç7 2. ♔é6 ♘g4  
 3. ♞f6 ♘d6 4. ♞é7 ♘g5#  
 b) 1. ♞h6 ♘g8 2. ♔é6 ♘d4  
 3. ♞d6 ♘g6 4. ♞é7 ♘ç5#

Anti-batteries réciproques des deux Scarabées blancs et blocage changé de é7. Joli écho et mats modèles avec des Scarabées blancs et noirs qui forment une même ligne oblique (auteur).

### 9751 - Sébastien Luce

1. h8=♞ h1=♞ 2. ♞d4+ ♔a8 3. ♔a6 ♞ç6  
 4. ♞ç5 ♞d3 5. ♞b4 ♞ç4#

Auteur : Mystère sur les promotions des Pions h blanc et noir...

La Dame blanche de promotion et la Sauterelle blanche vont aider à la constitution d'une anti-batterie Contra-Sauterelle-Sauterelle noire de promotion. À la fin, le Roi blanc lépreux ne peut accéder aux cases b6, b5 et a5 car il serait en contact avec une autre pièce, tandis que 6. ♞b5 ou ♞×ç4 provoquent des auto-échecs.

### 9752 - Sébastien Luce

1. ♔f3 ♞×f3 2. ♞f1 ♞×f1 3. ♔ç3+ ♔é7  
 4. ♞f5+ ♞×f5 5. ♔f6+ ♔×f6=  
 1. ♔é7+ ♔×é7 2. ♞g7+ ♔f6 3. ♔f3 ♞×f3  
 4. ♞d5+ ♞×d5 5. ♞f7+ ♞×f7=

Miniature aristocratique. Quatre sacrifices noirs se terminant par des pats en écho miroir horizontal. Switchback f6-é7-f6 du Roi blanc dans chaque variante. Échange des premiers et troisièmes coups blancs. (Auteur).

### 9753 - Sébastien Luce

1. f8=♘ d2 2. ♘h7 ♞b8 3. d7 d1=♔  
 4. d8=♞ a1=♞ 5. ♞d7 ♞a2 6. ♞b5 ♔f3#

Allumwandlung (le premier avec cette condition). Les Blancs doivent promouvoir leur Pion f en Cavalier, tout d'abord pour éviter l'échec en huitième rangée, mais aussi pour être en mesure de jouer en h7, forçant le Cavalier noir à jouer le coup anti-équipollent en b8. Après la seconde promotion en Fou noir, celle en Dame blanche peut survenir. La quatrième promotion, noire, doit être en Tour : si 4...a1=♞? 5. ♞d7 ♞a2 6. ♞b5 ♞ç4 serait une option pour les Noirs. (Auteur).

### 9754 - Sébastien Luce

1. ♞f5 g×f5 2. h1=♞ f6 3. ♞a8 f×é7  
 4. ♞d8 é×d8=♞ 5. ♞b6 ♞×b6 6. ♔g4 ♔×g4=

Auteur : Cinq sacrifices noirs des différentes pièces orthodoxes, dans l'ordre Cavalier, Pion, Dame (de promotion), Tour et Fou, permettant la promotion du Pion g4. La présence du Fou dans sa semi-prison h5, évite les duals à base de h1=♞ puis ♞h8-d8.

### 9755 - Gunter Jordan & Stephan Dietrich

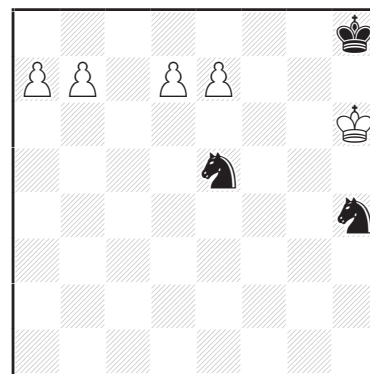
1. a8=♔ 2. a7 3. b8=♔ 4. ♔f3 5. a8=♞ 6. ♞a5  
 7. ♞h5 8. ♔é5 9. d8=♘ 10. ♘é6 11. ♔f6 12. ♘g5  
 13. ♔d5 ♞×f6(-♔d5)#

Quatre sous-promotions et mat idéal. Inspiré par le VI. Le 9755 est sous forme de miniature et de minimal noir.

### VI - S. Dietrich

dédié à N. Geissler pour ses 64 ans

Die Schwalbe 2022



ss#13 (5+3) C+  
 Alphabétiques Breton Adverse

1. a8=♔ 2. b8=♔ 3. ♔f3 4. ♔a7 5. ♔g1 6. d8=♘  
 7. ♘é6 8. ♘g5 9. é8=♘ 10. ♘f6 11. ♔g4 12. ♘h5  
 13. ♔d4 ♞×g4(-♔d4)#

### 9756 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1.ç1=♞ 2.♞×d3 3.♞ç5 4.d3 5.d2 6.d1=♞  
7.♞×é2 8.♞f1 9.é2 10.é1=♞ 11.♞é7 12.♞ç4  
13.♞f7 & 1.b×ç5 2.ç6 3.ç7 4.ç8=♞#

Allumwandlung avec une stipulation hybride. La promotion en Cavalier permet de débloquent ensuite les Pions d4 et é3 et d'amener le Cavalier en ç5 où il autorise la série blanche suivante. Deux auto-blocages en é7 et f7 aident le mat (auteurs).

### 9757 - Sébastien Luce

1.f5 2.f4 3.f3 4.f2 5.f1=♞ 6.♞ç4 7.♞×é6 8.♞g4  
9.é5 10.é4 11.é3 12.é2 13.é1=♞ 14.♞g2  
15.♞h4+ ♞×g4=

Auteur : Excelsior en Fou suivi par un mouvement Pelle du Fou de promotion (♞é6-g4), puis Excelsior en Cavalier préparant la protection du Roi noir qui ira en h4. La capture finale du Fou g4 provoque le pat car le Cavalier g2 est cloué avec la condition.

Aux échecs de l'Inhoul (Ingul), les Rois sont "protégés", c'est-à-dire qu'ils ne sont pas menacés de capture s'ils sont gardés par une pièce amie. Aux échecs Superguards, ce sont toutes les pièces qui sont protégées.

### 9758 - Sébastien Luce

1.♞é2 & 1.a8=♞ 2.♞ç7 3.♞b5 4.♞×a2(♞a1)  
5.♞b4 6.♞×a1 7.♞×d2(♞h8) 8.♞×g3(♞g7)  
9.♞h1 10.♞×é2 11.♞×h3 12.♞g5 13.♞×h8  
14.♞f7 15.♞g5=

Auteur : Après un coup noir introductif, préparant le circuit, le Pion blanc promu en Tireur C/CH capture toutes les pièces noires en passant par les quatre coins, vides au départ, pour ressortir de h8 en deux temps et pater en mode Chameau. Nulle présence dans WinChloe d'autre problème avec ce type de Tireur.

### 9759 - Jean Schmutz

a) 1.g×f6 2.f×é5 3.é×d4 4.d×ç3 5.ç×b2 6.b1=♞  
7.♞b3 8.♞é3(+♞b3) 9.♞é2(+♞é3)  
10.♞×é3(+♞é2) 11.♞×f3(+♞é3)  
12.♞f5(+♞f3) 13.♞×f3(+♞f5) 14.♞×g3(+♞f3)  
15.♞g7(+♞g3) 16.♞×g3(+♞g7) 17.♞g6  
18.♞h6 g8=♞#  
b) 1.g×f6 2.f×é5 3.é×d4 4.d×ç3 5.ç×b2 6.b×a1=♞  
7.♞ç3 8.♞d4(+♞ç3) 9.♞é3(+♞d4)  
10.♞f4(+♞é3) 11.♞g5(+♞f4) 12.♞h6(+♞g5)  
13.♞×g5(+♞h6) 14.♞×f4(+♞g5) 15.♞é5

16.♞g7 17.♞×d4(+♞g7) 18.♞×é3(+♞d4)  
19.♞f2 g8=♞#  
c) 1.g×f6 2.f×é5 3.é×d4 4.d×ç3 5.ç×b2 6.b×a1=♞  
7.♞ç2 8.♞d4(+♞ç2) 9.♞×ç2(+♞d4)  
10.♞é3(+♞ç2) 11.♞g4(+♞é3) 12.♞é5(+♞g4)  
13.♞×g4(+♞é5) 14.♞f6(+♞g4)  
15.♞×g4(+♞f6) 16.♞×é3(+♞g4) 17.♞f5  
18.♞×d4(+♞f5) 19.♞é6 20.♞g7  
21.♞×f5(+♞g7) 22.♞h6 g8=♞#

Allumwandlung, une sous-promotion noire et une promotion en Dame blanche dans chaque phase. Trois circuits du même Pion noir : une fois promu, il doit se hisser en g7 pour y créer un Pion blanc. Les conditions "Fonctionnaires" et "Sentinelles en Pion adverse" sont habilement associées. Il faut faire naître des Pions blancs pour activer la pièce noire et préparer le réseau de mat. Et comme il ne peut y en avoir que huit sur l'échiquier, il faut en capturer à un endroit pour en faire apparaître à un autre, d'où plusieurs switchbacks. Noter que les cases g6 et h6 sont interdites au Roi noir de façons diverses et que l'invulnérabilité de la Dame blanche est assurée... par le Pion blanc qui sommeille sous le Roi noir. Le contenu très fourni de cette œuvre est obtenu au prix de concessions : un début commun et des changements plutôt importants d'une phase à une autre (positions et énoncés).

### 9760 - L'ubos Kekely

1.♞d4 2.♞é3 3.♞é2 4.♞d1 5.♞ç1 6.♞×b1  
7.♞ç1 8.♞d1 9.♞é2 10.♞é3 11.♞d4 12.♞×ç3  
13.♞d4 14.ç4 15.ç5 16.ç6 17.ç7 18.ç8=♞  
19.♞d7 20.♞×a4 21.♞é8 22.a4 23.a5 24.a6  
25.a×b7 26.b8=♞ 27.♞b6 28.♞×g6 29.♞f7  
30.♞é4 31.♞f5 32.♞g5 33.♞h6 ♞f4#

Auteur : Meredith. Long walk of white King, double excelsior, minor promotions, zugzwang. Après le 33<sup>ème</sup> coup blanc, tous les coups du Fou noir donnent échec au Roi blanc par la Tour blanche, mais les Noirs disposent, selon la règle des échecs sans échecs, d'un échec tout à fait légal : celui qui fait mat.

### 9761 - Bruno Stucker

Après 63 captures, la Tour noire sera seule sur l'échiquier en h1 (elle doit capturer le Roi noir en dernier). Il peut être utile de faire ici un rappel sur cette condition un peu spéciale qu'est le No More Kings :

Rappel : **No More Kings** : sur l'échiquier, une pièce est désignée comme pièce de départ, ce qui est visualisé au moyen d'un encadrement. La pièce de départ prend toutes les pièces de l'échiquier en un minimum de coups, en adoptant à chaque coup – sauf pour le Roi – l'allure de la pièce prise. Le Roi doit être éliminé comme dernière pièce.

1. ♖×ç4(♙)!! (1. ♖×d3(♙)? prématuré), 2. ç×d3!
3. d×é2! 4. é×f1(♖)! 5. ♖×é1(♙)! 6. ♙×d2(♙)!
7. d×ç1(♖) 8. ♖×ç2(♙)!! (8. ♖×d1(♖)? prématuré), 9. ç×d1(♖)! 10. ♖×d4(♙)!! (10. ♖×g1(♙)? prématuré), 11. d×é3 12. é×f2 13. f×g1(♙)
14. ♙×ç5(♖)!! 15. ♖×ç6(♙)!! (15. ♖×d5? prématuré), 16. ç×d5(♖)! 17. ♖×d6(♙)!!
- (17. ♖×é5(♙)? prématuré), 18. d×é5(♙)
19. ♙×g6!! 20. ♙×h8(♖)!! 21. ♖×h7(♙)!
22. ♙×g8(♖)! 23. ♖×g7(♙)! 24. ♙×h6!!
- (24. ♙×f8(♖)? prématuré), 25. ♙×f8(♖)!
26. ♖×f7(♙)! 27. ♙×h5!! (27. ♙×é8(♖)? prématuré), 28. ♙×é8(♖)! 29. ♖×é7(♙)!
30. ♙×f6(♙)!! (30. ♙×d8(♖)? prématuré), 31. f×g5 32. g×h4(♙)! 33. ♙×d8(♖)!
34. ♖×d7(♙)! 35. ♙×é6(♙)!! (35. ♙×ç8(♖)? prématuré), 36. é×f5 37. f×g4! 38. g×h3(♙)!
39. ♙×ç8(♖)! 40. ♖×ç7(♙)! 41. ♙×f4(♙)!!
- (41. ♙×b8(♖)? prématuré), 42. f×g3 43. g×h2(♙)!
44. ♙×b8 45. ♙×a7(♖) 46. ♖×a8(♙)!
47. ♙×b7(♙) 48. b×a6 49. a×b5 50. b×a4(♙)
51. ♙×b6(♙)! 52. b×a5 53. a×b4 54. b×a3 55. a×b2
56. b×a1(♙) 57. ♙×b3(♙) 58. b×a2 59. a×b1(♙)
60. ♙×é4(♙) 61. é×f3 62. f×g2 63. g×h1

Auteur : « Six pièces attaquent le Roi directement ou indirectement, c'est-à-dire qu'elles entrent en ligne de compte comme pièces de fin de partie potentielles. La solution consiste à traverser tout l'échiquier dans toutes les directions. Solution très étonnante, la clé de voûte est justement l'insignifiant Pion g2. L'échiquier entier est totalement nettoyé au moyen d'un motif surprenant. Dix fois il y a une manœuvre « aller-retour » ou un détour à voir (mentions « prématuré » dans la solution), mais cette fois avec un mécanisme totalement différent et unique. »

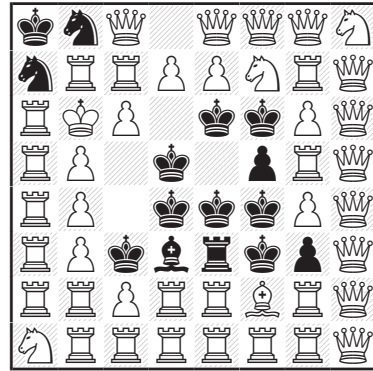
### 9762 - Norm Trigoboff

Les Blancs ne pourront forcer les Noirs à donner échec que quand leur Roi sera en g1. Il n'atteindra cette case qu'en faisant tout le tour de l'échiquier dans le sens anti-horaire. Aller de h2 à g1 demande 21 coups de Roi. Et comme pour avancer

d'une case, il faut faire avancer toute la file (un peu plus de vingt pièces), on pourrait s'attendre à une solution d'environ 500 coups.

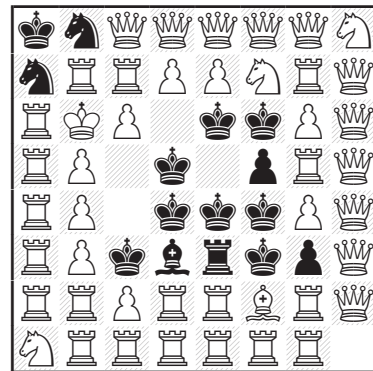
Mais quand le Roi blanc arrive en b6 et une Dame blanche en ç8 (248. ♖b6 249. ♖çç7 250. ♖çç8, voir Diagramme A), on voit qu'on ne pourra bientôt plus avancer, car la Dame blanche en b7 ou en ç7, donnerait échec.

Diagramme A après 250. ♖çç8



Notre armée blanche est bloquée. On ne pourra que revenir en arrière. Il ne faut toutefois le faire qu'à partir de la position atteinte après 260. ♖h1-h2 (voir Diagramme B), car on a alors la possibilité d'améliorer la position en amenant une Tour en h1.

Diagramme B après 260. ♖h1-h2

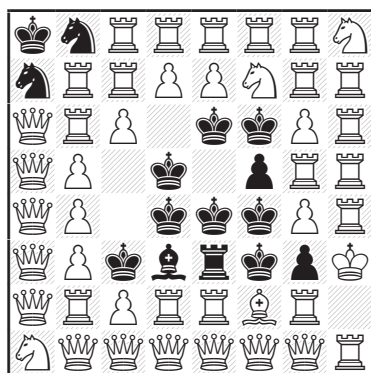


On joue 261. ♖h1 262. ♖g1 263. ♖3-h2... On prend soin de laisser la Tour blanche en h1. On fait coulisser les Dames en arrière jusqu'à la position du Diagramme C (après 519. ♖h2-g1).

La Tour qui attendait le Roi en h1 est maintenant juste derrière lui. Il peut cette fois avancer jusqu'en a5 (520. ♖h2 521. ♖h1 522. ♖fg1... 790. ♖a5 791. ♖bb6 792. ♖çb7 793. ♖çç7 794. ♖çç8). La même manœuvre de flux et de reflux va se reproduire et intercaler à chaque fois une nouvelle Tour blanche entre lui et les Dames. Le Roi blanc va ainsi se "déplacer" à l'intérieur du cordon de pièces blanches. Voir Diagramme D.

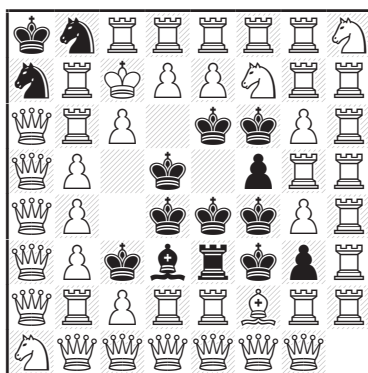
### Diagramme C après

519. ♖h2-g1



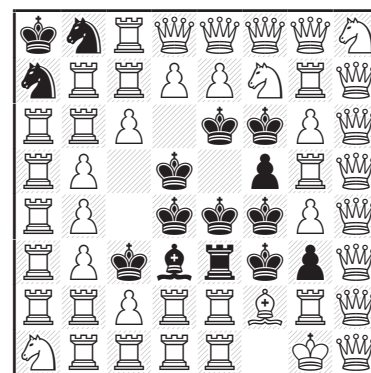
### Diagramme D après

5407. ♖1h2



### Diagramme E après

5667. ♖g1



Coups auxquels le Roi blanc atteint les cases extrêmes pour la première fois :

248. ♖ç7-b6... 790. ♖b6-a5... 1331. ♖a5-a4...  
1873. ♖a4-a3... 2415. ♖a3-a2... 2956. ♖a2-b1...  
3497. ♖b1-ç1... 4039. ♖ç1-d1... 4581. ♖d1-é1...  
5123. ♖é1-f1... 5667. ♖f1-g1...

Voir Diagramme E.

Il reste 23 coups à jouer pour déclouer le Pion g3.

5668. ♖é1... 5690. ♖3h4 g×h2+

Le décompte des coups n'est pas chose facile. Tous

les cycles n'ont pas la même longueur. Les Tours, qui ne font pas de coups diagonaux (comme g1-h2), avancent moins vite que les Dames et le Roi. Le mode "rédaction" de WinChoe est le moyen le plus sûr de compter les coups avec précision, même si c'est un peu long et fastidieux.

Très long problème dont le mécanisme d'horlogerie exploite, en les associant habilement, les forces et les faiblesses des Tours et des Dames.



**Aidé (h#n) et aidé-inverse (hs#n)** : voir déf. px 345/13408.

**Aigle** : voir définition px 346/13463.

**Alfil** : bondisseur (2,2).

**All-in-Chess** : chaque coup peut être effectué avec une pièce de couleur quelconque, mais la position qui en résulte doit être différente de celle résultant du coup précédent.

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

**Alsacien** : toutes les positions doivent être légales du point de vue orthodoxe.

**Annan** : voir définition px 346/13463.

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

**Anti-équipollent noir obligatoire** : les Noirs doivent obligatoirement jouer des coups anti-équipollent au coup blanc précédent, sauf pour capturer le Roi adverse.

**Antilope** : bondisseur (3,4).

**Bicolore** : voir définition px 346/13463.

**Bondisseur (x,y)** : pièce effectuant un bond entre sa case de départ et sa case d'arrivée (vide ou occupée par une pièce adverse qu'il capture alors), ces deux cases étant les seules à être prises en considération dans le mouvement du Bondisseur. Un Bondisseur peut ainsi être défini à l'aide d'un couple d'entiers (x,y) qui repère les coordonnées de la case d'arrivée par rapport à la case de départ.

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

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

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

**Captures noires prioritaires** : s'ils le peuvent, les Noirs doivent capturer (=Schlagzwang).

**Cavalier-Spirale** : voir définition px 346/13463.

**Cavalier-Spirale Diagonal** : voir définition px 346/13463.

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

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

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

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

**Einstein** : voir définition px 326/12760.

**Élan** : voir définition px 346/13464.

**Équisauteur** : voir définition px 346/13464.

**Fonctionnaires** : voir définition px 346/13464.

**Francfort** : lors d'une prise, la pièce qui capture perd ses anciens pouvoirs et adopte ceux de la pièce qu'elle vient de capturer. Une pièce Royale reste royale, et se comporte donc comme un Roi vis à vis des échecs et des mats.

**Genève** : une pièce (Roi excepté) ne peut prendre ou donner échec que si la case qu'elle occupe au début d'une partie d'échecs («case initiale») n'est pas occupée par une autre pièce. Les pièces féeriques sont considérées comme issues de promotion : leur «case initiale» est donc la case située sur la huitième rangée de la colonne où elles se trouvent avant la prise. Une pièce située sur sa «case initiale» ne peut ni capturer ni donner échec.

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

**Grille** : voir définition px 346/13464.

**Hamster** : Sauterelle à marche déviée, qui effectue un virage de 180° au-dessus de son sautoir, sa case d'arrivée étant contiguë au sautoir.

**Ingul** : un Roi ne peut pas être capturé s'il est contrôlé.

**Inverse** : voir définition px 346/13464.

**Kangourou** : voir définition px 346/13464.

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

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

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

**Lépreuse (pièce -)** : une position où une Pièce lépreuse est au contact d'une autre pièce est illégale.

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

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

**Madrasi** : voir définition px 347/13504.

**Make & Take** : Pour capturer, une pièce doit d'abord effectuer un coup non capturant comme si elle était de la même nature et couleur que la pièce à capturer, puis ensuite effectuer la capture en reprenant sa propre nature et couleur. Une pièce se trouvant sur la case initiale du Roi adverse a le pouvoir de roquer.

**Mao** : voir définition px 326/12760.

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

**Maximum** : voir définition px 346/13464.

**Maximum blanc** : voir définition px 346/13464.

**Moa** : se déplace comme un Cavalier, mais en décomposant sa marche : le premier pas est diagonal, le second orthogonal. Le Moa ne peut jouer que si la case intermédiaire de son parcours est libre.

**Moineau** : voir définition px 346/13464.

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

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

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

**Panthère** : Kangourou-Lion où les deux sautoirs doivent être de couleur différente.

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

**Pion Berolina** : voir définition px 346/13464.

**Promotions Circé** : une pièce promue doit rejoindre immédiatement sa case d'origine, définie selon les modalités Circé.

**Randzüger noir** : les Noirs doivent obligatoirement jouer sur le bord de l'échiquier.

**Raum 5×5×5** : voir article px 252/9974.

**Réflexe (r#n)** : mat inverse avec la condition supplémentaire pour chaque camp de mater en un coup si l'occasion s'en présente.

**Rex Multiplex** : dans un problème à Rex Multiplex peuvent intervenir plusieurs Rois de la même couleur, qu'il s'agit de mater simultanément. Un camp est mat si tous ses Rois sont mats. Un échec ne matant pas et ne pouvant pas être paré en un seul et unique coup est illégal. Un Pion peut se promouvoir en Roi.

**Rose** : voir définition px 346/13464.

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

**Sans échec** : voir définition px 346/13464.

**SAT** : un Roi n'est en échec que s'il peut jouer sur une case non contrôlée par l'adversaire.

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

**Sauterelle-2** : se déplace comme une Sauterelle, mais sa case d'arrivée n'est plus la case qui suit immédiatement le sautoir, mais celle située à **deux** cases du sautoir.

**Scarabée** : voir définition px 346/13464.

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

**Super-Pion** : Pion pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la colonne et à toute la diagonale.

**Super-Pion** : voir définition px 346/13464.

**Take & Make** : voir définition px 346/13464.

**Tireur X/Y** : se déplacent comme X et prennent comme Y.

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

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

**Vizir** : voir définition px 346/13464.

**Vogtländer** : voir définition px 346/13464.

**Volage (Pièce -)** : doit changer de camp la première fois qu'elle change de couleur de case. Lors de la promotion d'un Pion, le choix de la pièce promue appartient au camp auquel appartient le Pion avant la promotion. Un Pion sur sa deuxième rangée peut effectuer un double pas, même s'il a auparavant changé de couleur. La prise en passant d'un Pion volage n'existe pas. Un roque avec une Tour ayant changé de couleur est interdit. En Circé, on applique d'abord l'effet Circé, puis éventuellement l'effet volage.



## Tournoi Mémorial Jorge Marcelo Kapros 2024-2025

Kapros est mort à Moreno, province de Buenos Aires, le 27 août 2023, à l'âge de 67 ans. Durant sa vie, il a habité dans la ville d'El Palomar en Argentine. Il avait le titre de Maître International de la FIDE pour la composition. L'Union des Problémistes Argentins (UAPA) organise le Tournoi Mémorial Jorge Marcelo Kapros, avec trois sections (**thème libre**) :

Mats en deux-coups (**#2**). Juge : Miguel Uris (Espagne)

Mats aidés en deux-coups (**h#2**). Juge : Ricardo de Mattos Vieira (Brésil)

Mats aidés en trois-coups (**h#3**). Juge : Jorge Joaquín Lois (Argentine)

Prière d'envoyer vos compositions avec un diagramme, la solution complète, le(s) nom(s) et adresse(s) du(des) auteur(s) au Directeur du Tournoi : Mario Guido García, producteur et éditeur de l'UAPA.

E-mail: [marioggarcia@gmail.com](mailto:marioggarcia@gmail.com). Tous les problèmes seront soumis aux juges sous forme anonyme.

Les Prix, Mentions d'Honneur, Recommandés et nominations spéciales seront récompensées.

Le jugement préliminaire et le jugement définitif seront publiés mi-2025 sur le site :

<https://www.problemistasajedrez.com.ar>, et sera également envoyé à chaque participant par e-mail.

Date de clôture du Tournoi : **30 novembre 2024**.