

Annexe 4 (Krizhanivsky) :

1. ♜b5 ♜xç7 2. ♜xç7 ♜é6+
3. ♜b6 ♜xç5#
1. ♜a4 ♜xç5+ 2. ♜xç5 ♜h5+
3. ♜b4 ♜xç6#
1. ♜b8 ♜xç6 2. ♜xç6 ♜xa5
3. ♜b7 ♜xç7#

Annexe 5 (Zaitsev & Bulavka)

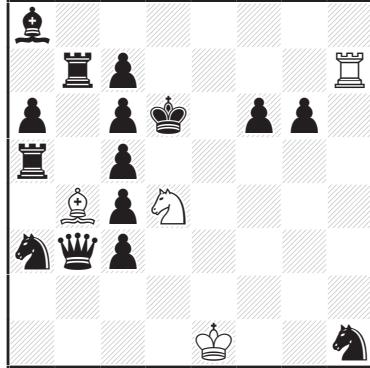
- a) 1. ♜xh4+ ♛xh4
2. ♜xg3 ♜xg3 3. ♜b6 ♜a3#
- b) 1. ♜xg3+ ♛xg3
2. ♜xg2 ♜xg2 3. ♜ç1 ♜é3#
- c) 1. ♜xg2+ ♛xg2
2. ♜xh4 ♜xh4 3. a6 ♜d8#

Je félicite les auteurs des problèmes primés et les autres auteurs pour leurs belles réalisations.

Annexe 4 - V. Krizhanivsky

Tehtäväiekka 2011-12

1° Mention d'Honneur



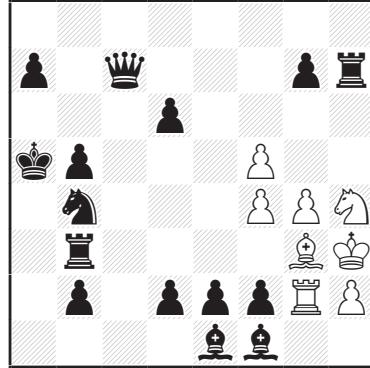
h#3 3.1.1.1.1. (4+15) C+

Annexe 5 - V. Zaitsev

& A. Bulavka

StrateGems 2008

3° Mention d'Honneur



h#3 (8+15) C+

b) ♜a5→d1 c) ♜ç7→a4

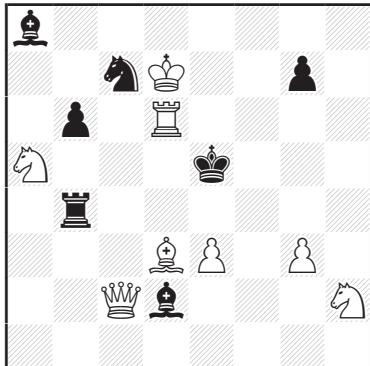
(■ Zoran Gavrilovski, Skopje, 27/06/2025)

INÉDITS - PHÉNIX 363-364

87 inédits pour ce numéro de Phénix 363-364 se répartissent comme suit :

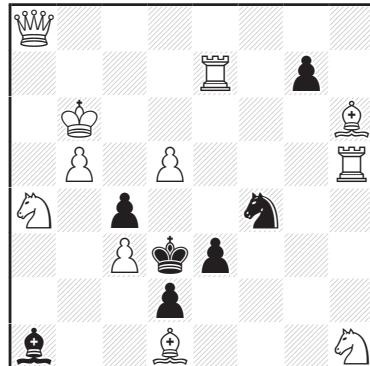
2#	10060-10066 [7]	aidés	10094-10107 [14]
3#	10067-10071 [5]	inverses	10108-10112 [5]
n#	10072-10079 [8]	directs/inverses féeriques	10113-10119 [7]
études	10080-10087 [8]	tanagras féeriques	10120-10132 [13]
rétros	10088-10093 [6]	divers féeriques	10133-10146 [14]

Les définitions des éléments féeriques utilisés dans ce numéro se trouvent pages 14203-14204.

10060 - A. Tarnawiecki

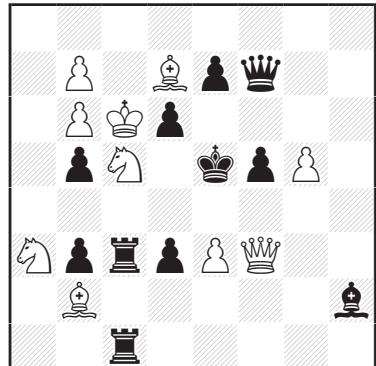
#2vvv

(8+7) C+

10061 - D. Yakimovich & V. Zamanov

#2*vv

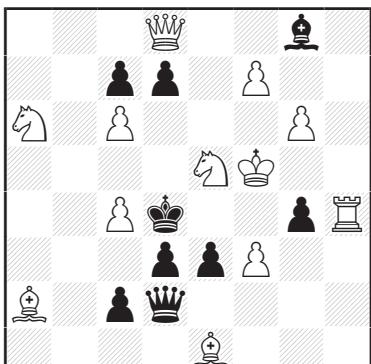
(11+7) C+

10062 - Z. Labai & V. Zamanov

#2*

(10+11) C+

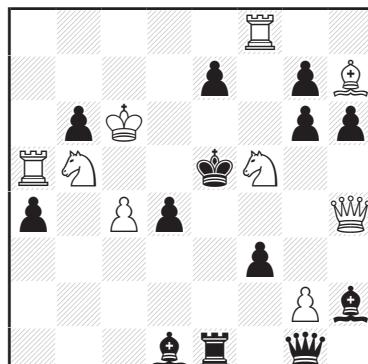
10063 - V. Dyachuk



#2*v

(12+9) C+

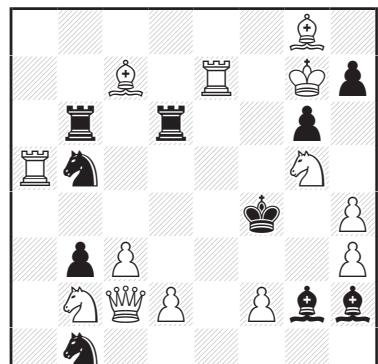
10064 - G. Mosiashvili



#2vv

(9+13) C+

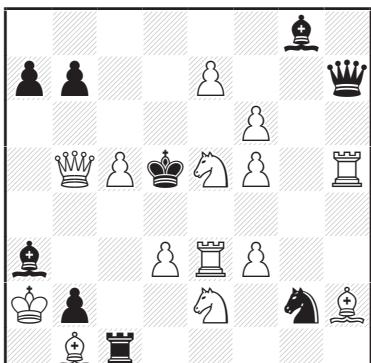
10065 - P. Murashev



#2vv

(13+10) C+

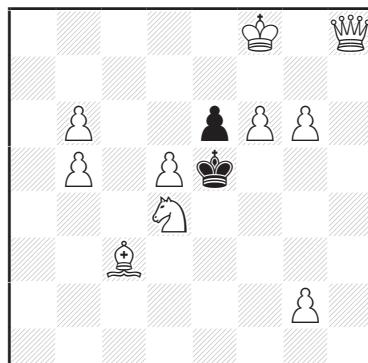
10066 - A. Witt



#2vvvvv

(14+9) C+

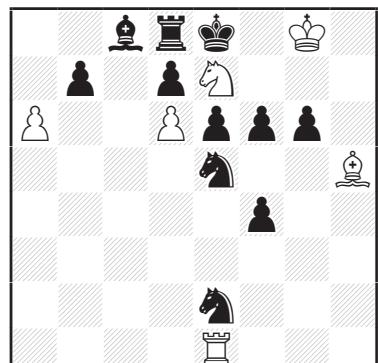
10067 - P. Petrasinović



#3v

(10+2) C+

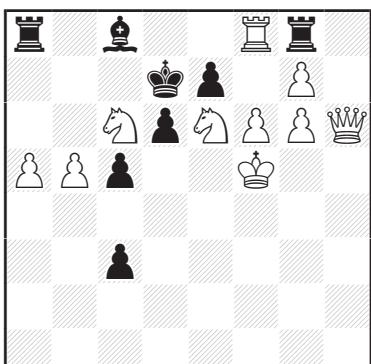
10068 - D. Yakimovich



#3vvv

(6+11) C+

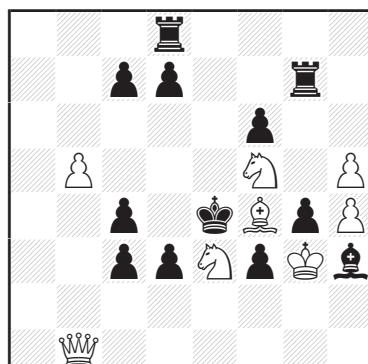
10069 - L. Makaronez



#3

(10+8) C+

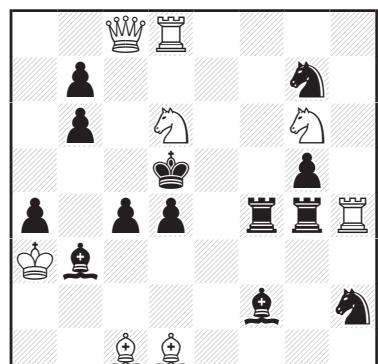
**10070 - L. Lyubashevsky,
L. Makaronez & V. Volchek**



#3

(8+12) C+

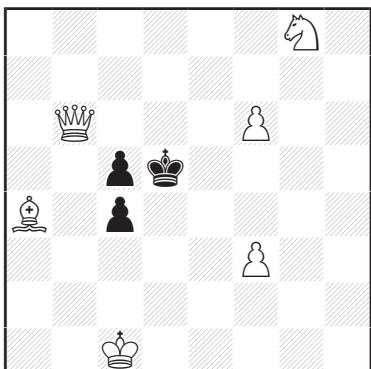
**10071 - A. Tarnawiecki
& P. Einat**



#3

(8+13) C+

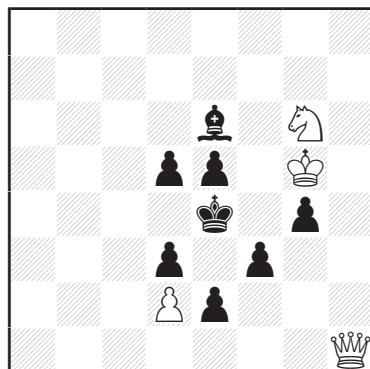
10072 - P. Petrasinović



#4v

(6+3) C+

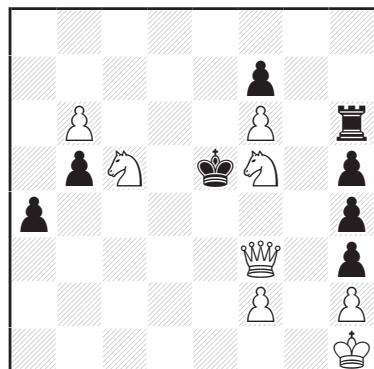
10073 - R. Bédoni



#4

(4+8) C+

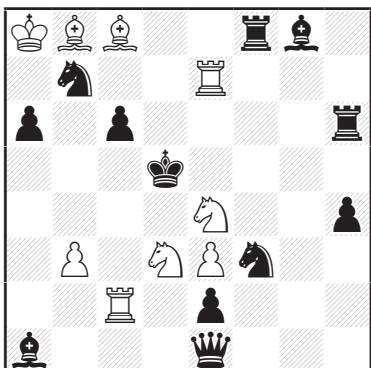
10074 - L. Lyubashevsky & L. Makaronez



#4

(8+8) C+

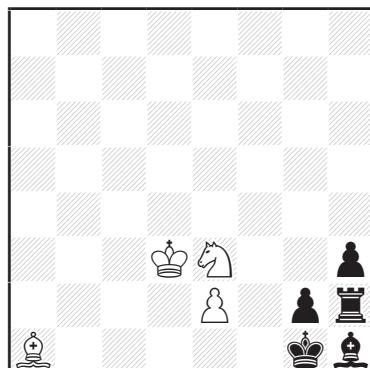
10075 - A. Pankratiev



#4

(9+12) C+

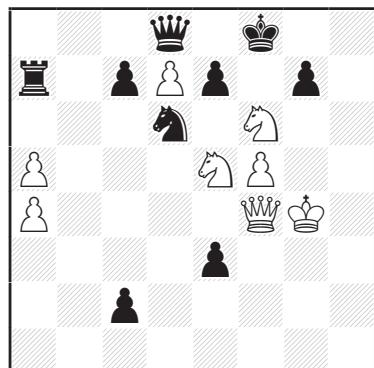
10076 - C. Grupen



#8

(4+5) C+

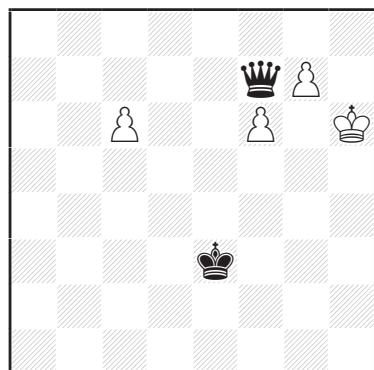
**10077 - C. Ouellet
dedié à Marc Maziade**



#8

(8+9) C+

10080 - D. Gatti



=

(4+2)

b) ♔g7

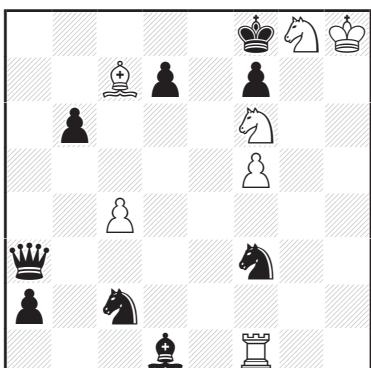
c) ♔h6→g5

d) ♔f6→d5

e) + ♜h5

f) translation ç1-a1

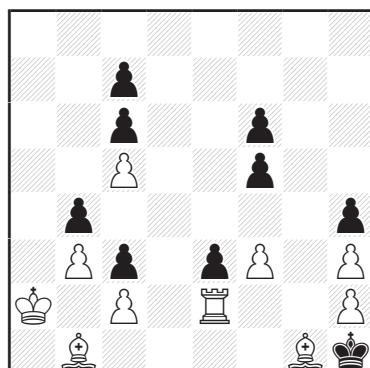
10078 - O. Schmitt



#13

(7+9) C+

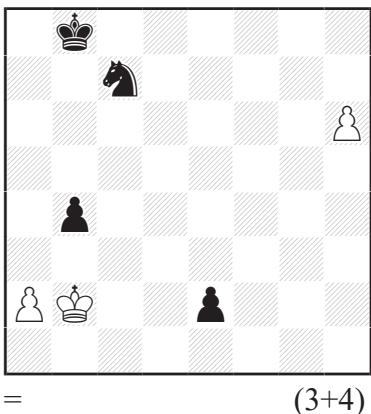
10079 - W. Neef



#13

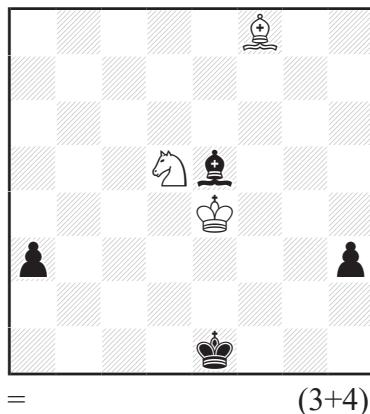
(10+9) C+

**10081 - P. Arrestov
& D. Keith**



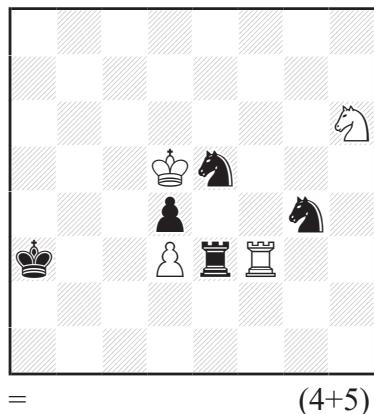
= (3+4)

10082 - L. Topko



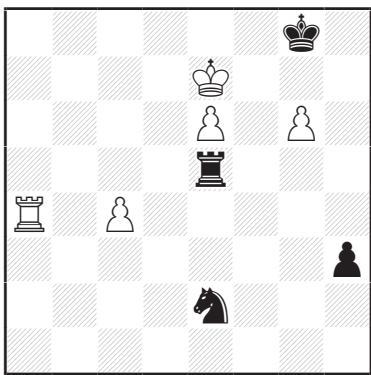
= (3+4)

10083 - P. Wassong



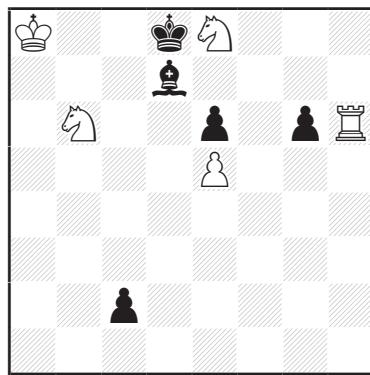
= (4+5)

**10084 - P. Boll
& V. Tarasyuk**



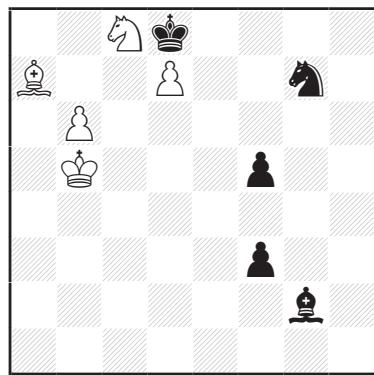
+ (5+4)

**10085 - M. Hlinka
& L'. Kekely**



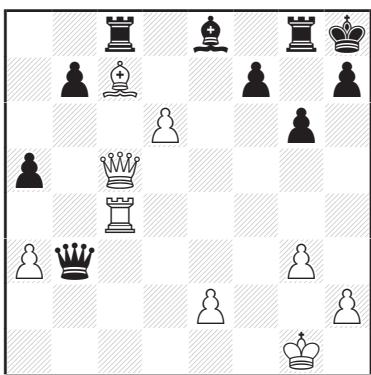
= (5+5)

10086 - E. Melnichenko



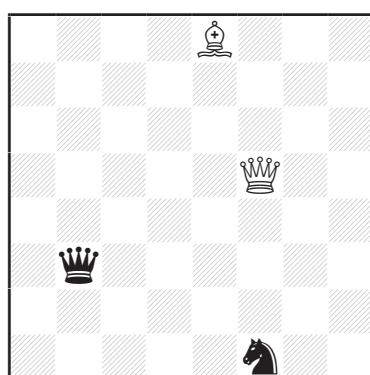
+ (5+5)

**10087 - A. Sergienko
& V. Samilo**



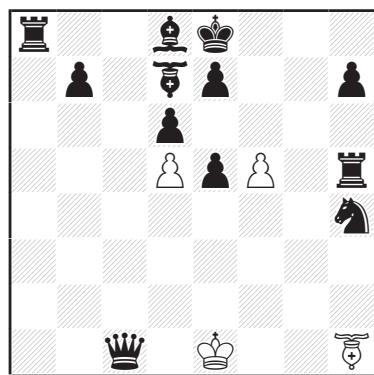
+ (9+10)

10088 - A. Brobecker



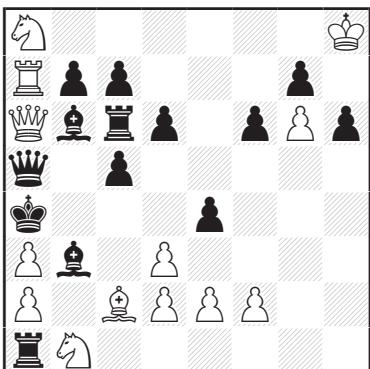
Ajouter toutes les pièces manquantes pour avoir une position légale dans laquelle aucune pièce n'attaque une pièce ennemie (2+2) C+

**10089 - K. Wenda
dédié à Andrea Thoma**



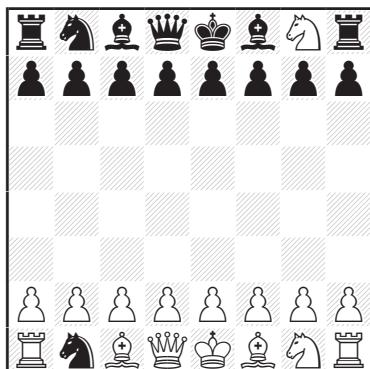
-4 & #1 KLAN Retractor
Anticircé Calvet (4+12)
♝ = Fou-Sauterelle

10090 - T. Volet



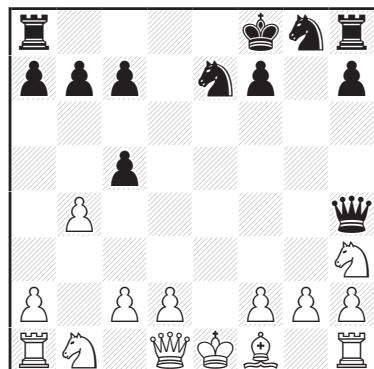
Résoudre
la position
(13+14)

10091 - K. Begley



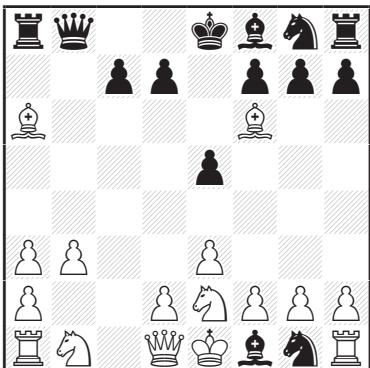
Partie
justificative en 6,5 coups
Power Transfer Antipode
(16+16) C+

10092 - K. Begley



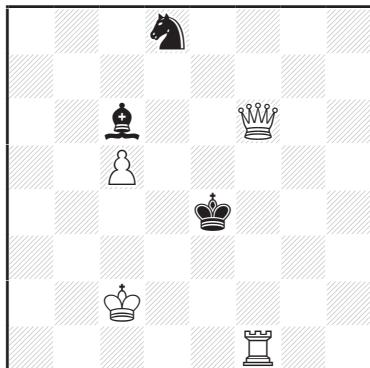
Partie
justificative en 8,0 coups
Power Transfer Antipode
(14+12) C+

10093 - M. Parrinello



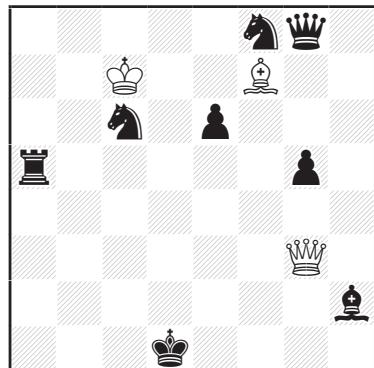
Partie
justificative en 9,0 coups
Circé Turncoat
(16+14) C+

10094 - V. Bulanov



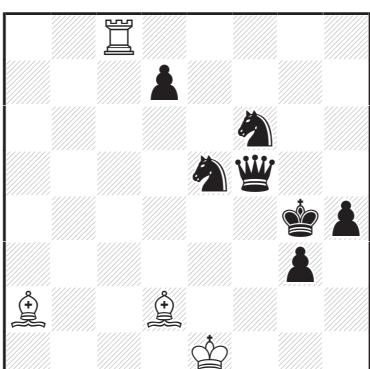
#2
b) - \mathbb{K} f6, h#2
(4+3) C+

10095 - V. Nefyodov



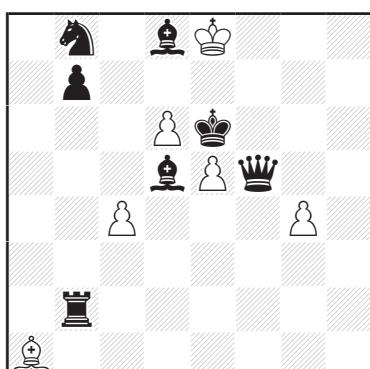
h#2
2.1.1.1.
b) \mathbb{K} f7→é7
(3+8) C+

**10096 - A. Tarnawiecki
& P. Einat**



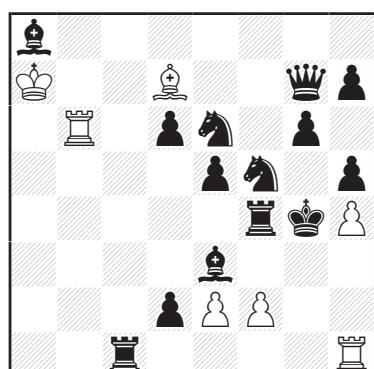
h#2
2.1.1.1.
(4+7) C+

10097 - M. Parrinello



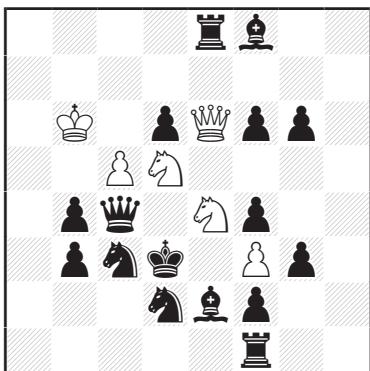
h#2
b) \mathbb{A} d6→f2
c) \mathbb{A} d6→d2
(6+7) C+

10098 - M. Witztum



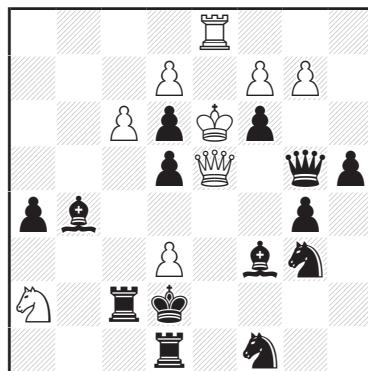
h#2
3.1.1.1.
(7+14) C+

**10099 - M. Dragoun
& L. Salai Jr**



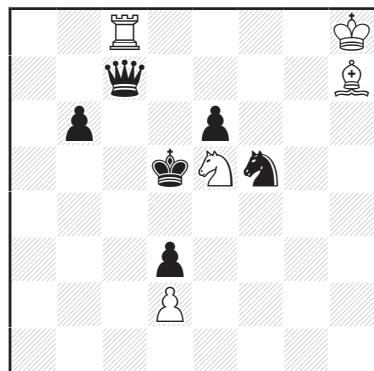
h#2 4.1.1.1. (6+16) C+

10100 - E. Gavriliiv



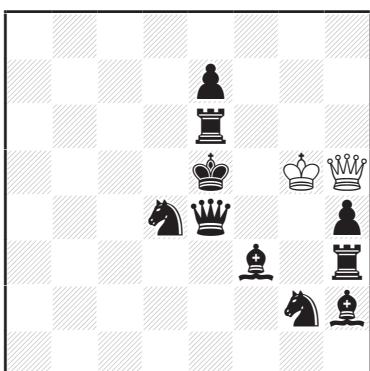
h#2 3.1.1.1. (9+14) C+

10101 - A. Onkoud



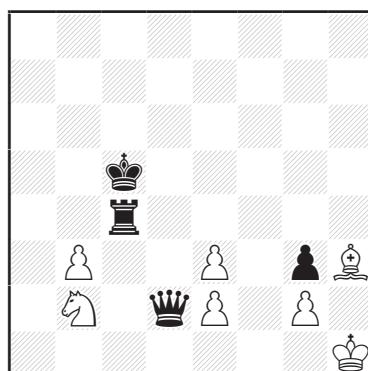
h#3 0.2.1.1.1. (5+6) C+

10102 - J. Lois



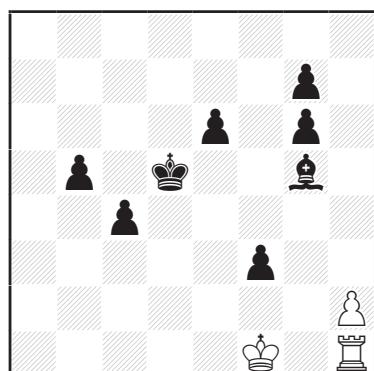
h#2,5* (2+10) C+
b) après la clé

10103 - M. Kerhuel



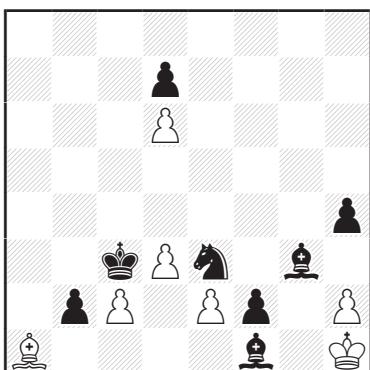
h#3 (7+4) C+
b) ♜ e3 → f5
c) ♜ b2 ↔ ♜ e3
d) =c) ♜ d2 → e7

**10104 - M. Svitek, J. Lozek
& Z. Mihajloski**



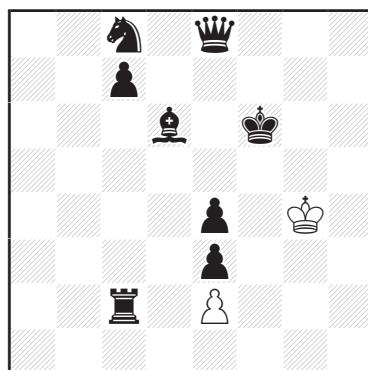
h#4 2.1.1... (3+8) C+

**10105 - S I. Tkachenko
A. Frolik
& L. Lyubashevsky**



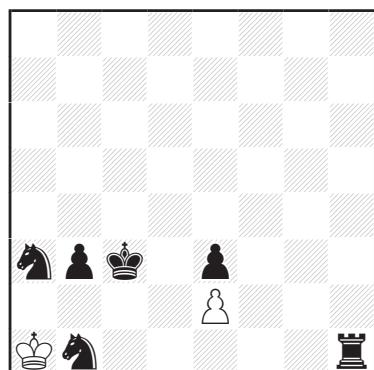
h#5 0.1.1... (7+8) C+

10106 - Z. Mihajloski



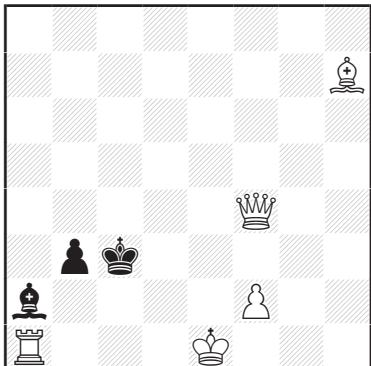
h#7 (2+8) C+

**10107 - S. Luce
& R. Bédoni
*La grande montée***



h#8 (2+6) C+

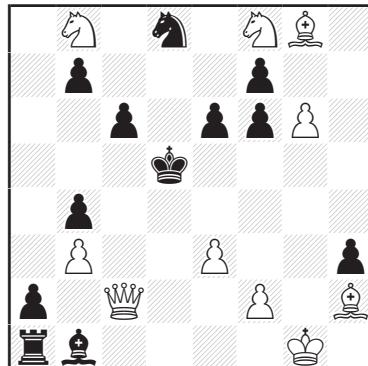
10108 - V. Bulanov



#2
b) s#2

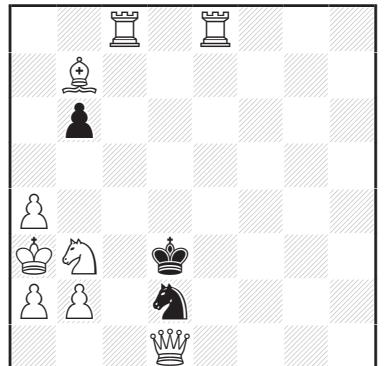
(5+3) C+

10109 - S. I. Tkachenko



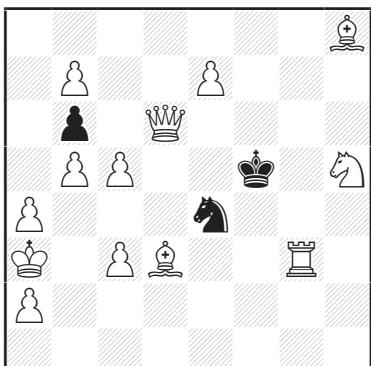
s#2*vv (10+12) C+

10110 - Z. Libiš



s#4v (9+3) C+

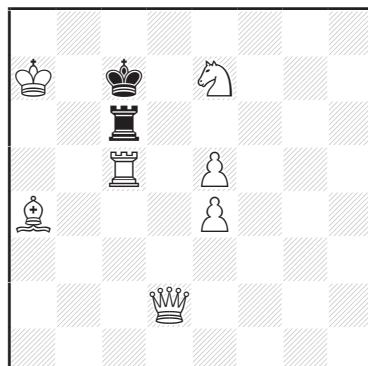
**10111 - A. Fica
& F. Jelinek**



s#6
c) ♔a3→g7

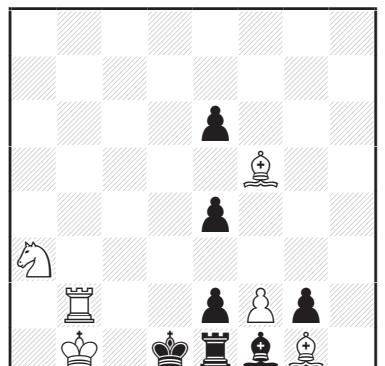
(13+3) C+

10112 - S. Dowd



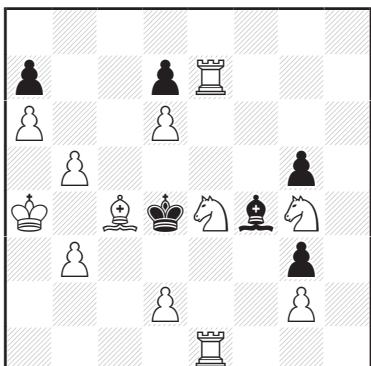
s#14* (7+2) C+

10113 - J. Rotenberg



2#vvvv (6+7) C+
Patrouille

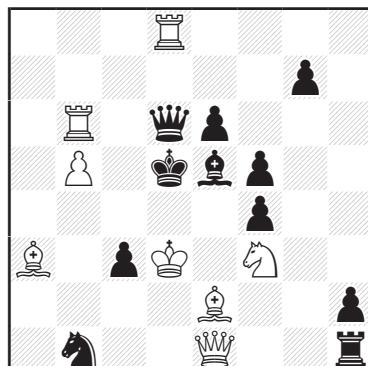
10114 - G. Maleika



=2vv

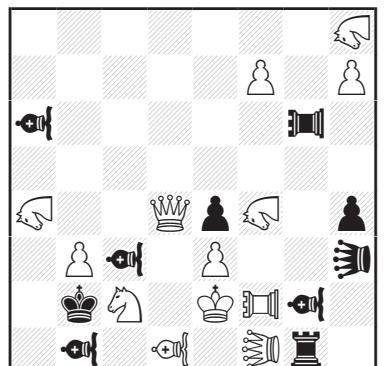
(12+6) C+

10115 - H. Gockel

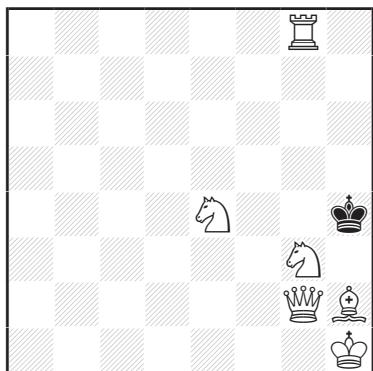


#2
a) Breton adverse
b) AMU

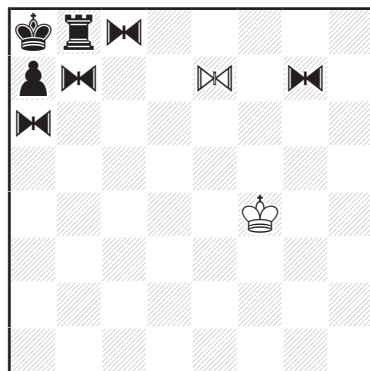
10116 - J.-M. Loustau



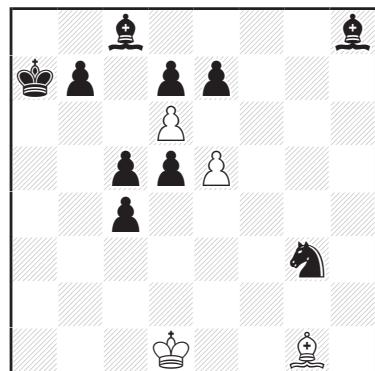
#2vvv (13+10) C+
⤠=Rao ⤡=Vao
⤢=Léo ⤣=Pao

10117 - O. Paradzinsky

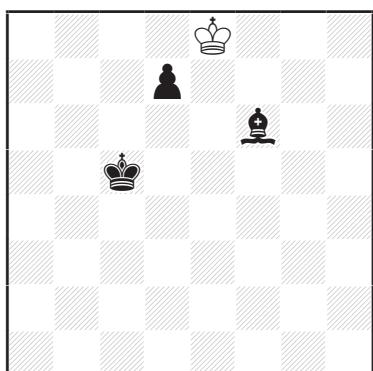
s#4 (6+1) C+
2 solutions
Masand

10118 - B. Kampmann

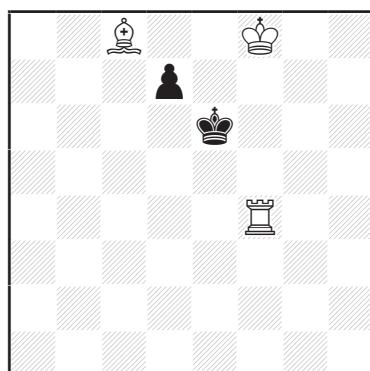
#14 (2+7) C+
Circé
▣=Equisauteur

10119 - J. Schmutz

s#17 (4+10) C+
Echecs Noirs Obligatoires

10120 - A. Storisteanu
Après E. Baird

-1N & h#2 (1+3)
b) ♜ d7→ç3
c) ♜ d7→b7

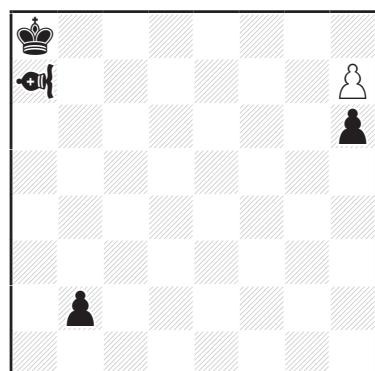
10121 - H. Gockel

h#2* (3+2) C+
Anticircé

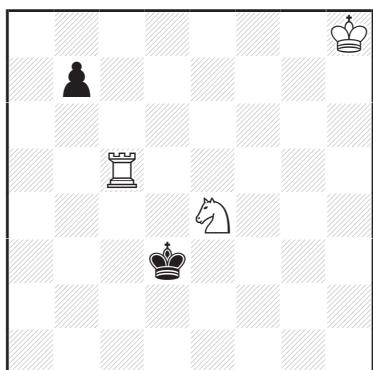
10122 - R. Bédoni

& S. Luce

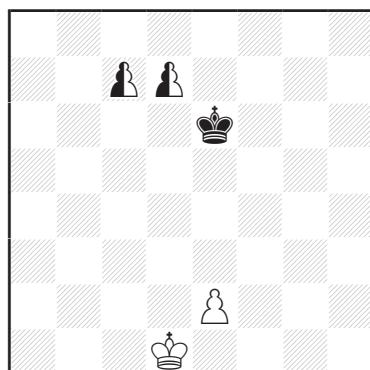
dédicé à Diane chasseresse



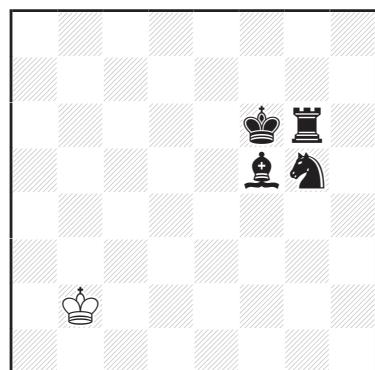
h#3 0.2.1.1.1. (1+4) C+
¤=Chasseur Fou-Tour

10123 - D. Novomeský

h#3 (3+2) C+
b) ♜ é4
Köko

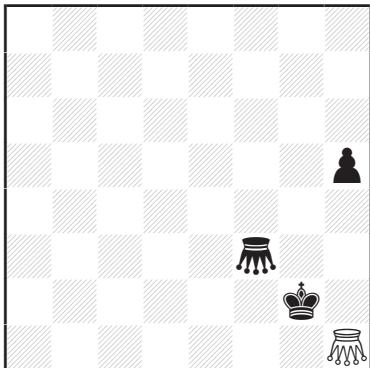
10124 - I. Garoufalidis

h#4 0.2.1... (2+1+2) C+
Köko

10125 - O. Paradzinsky

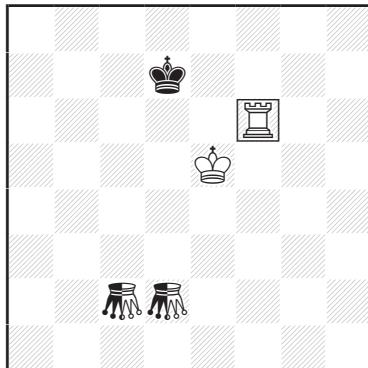
h#4 (1+4) C+
b) ♜ f5↔¤g5
c) ♜ b2→h4
Masand

10126 - S. Luce



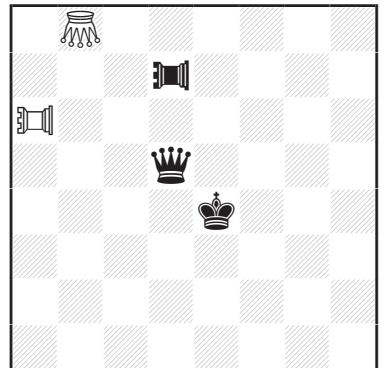
h#7 2.1.1... (1+3) C+
Annan
 = Sauterelle

10127 - D. Novomeský



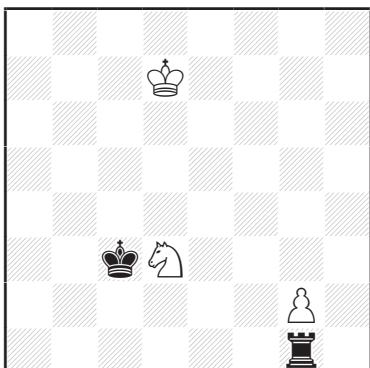
hs#7 3.1.1... (2+1+2) C+
Koko Maximum
 = Caméléon(Tour)
 = Sauterelle

10128 - V. Kotěšovec



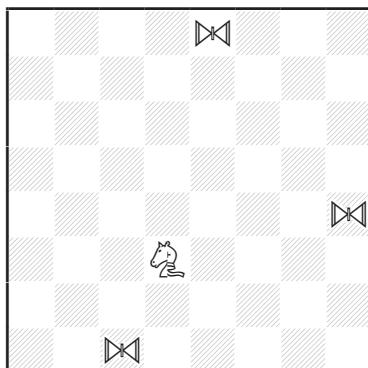
hs#7 4.1.1... (2+3) C+
 = Sauterelle
 = Aigle

10129 – L'. Kekely



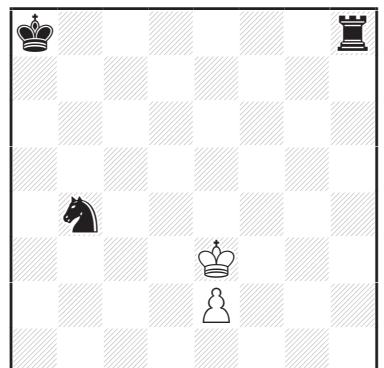
h#9 (3+2) C+
Danger Circé
Les Blancs ne jouent que
s'ils sont en échec ou pour
atteindre le but

10130 - V. Kotěšovec
dédicé à Sébastien Luce



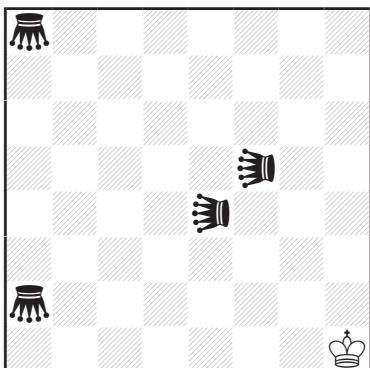
sd-auto=9 3.1.1... (4+0) C+
 = Equistoppeur
 = Princesse

10131 – L'. Kekely



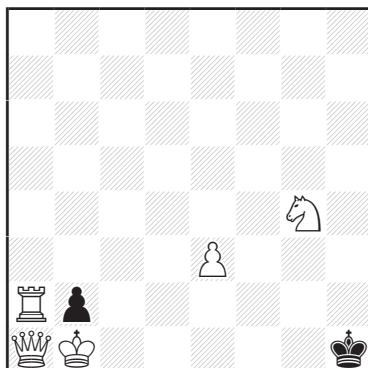
h#17 (2+3) C+
Shatranj
Les Blancs ne jouent que
s'ils sont en échec ou pour
atteindre le but

10132 - S. Luce



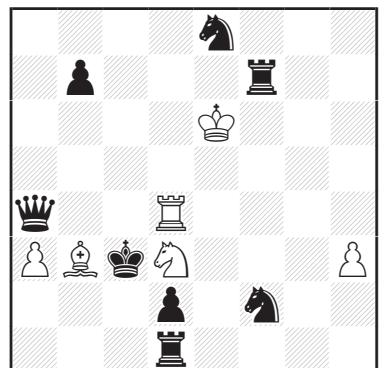
77N & ss#1 (1+4) C+
Alphabétiques
 = Sauterelle = Contra-S

10133 - V. Nefyodov



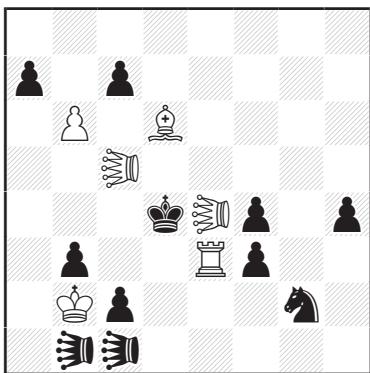
h#2 (5+2) C+
b) ♧g4
Danger Circé

10134 - P. Tritten



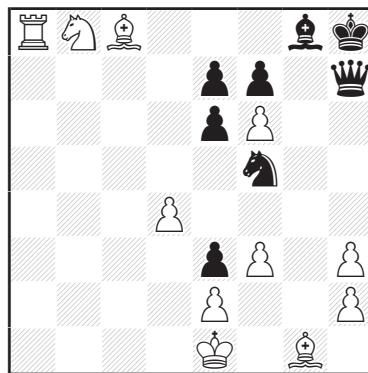
h#2 3.1.1.1. (6+8) C+
Take & Make

10135 - M. Dragoun



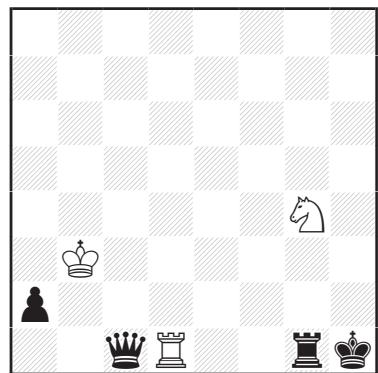
h#2 4.1.1.1. (6+11) C+
=Léo

10136 - J. Schmutz



h#2 2.1.1.1. (11+8) C+
Breton

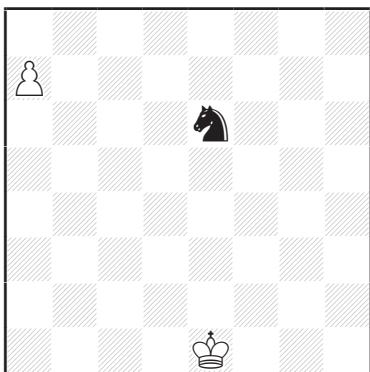
10137 - I. Bryukhanov



hs#3 2.1.1.1.1. (3+4) C+
Masand

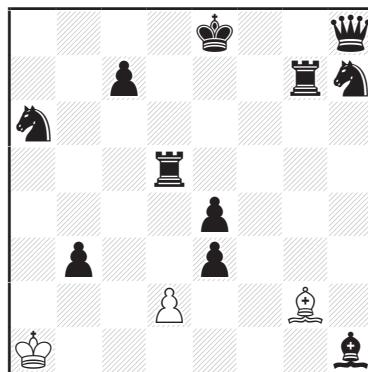
10138 - T. Maeder

*À la mémoire de
René Jean Millour*



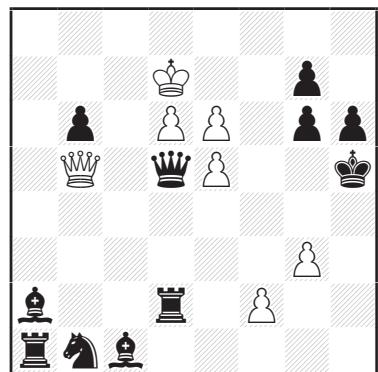
h#4 0.1.1... (2+1) C+
3 pièces Totalement Invisibles

10139 - S. Luce



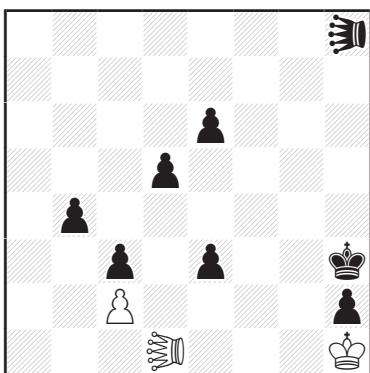
h#4 2.1.1... (3+11) C+
Circé Équipollent

10140 - J. Schmutz



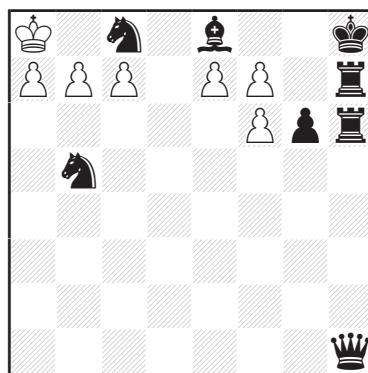
hs#4 2.1.1... (7+11) C+

10141 – L'. Kekely



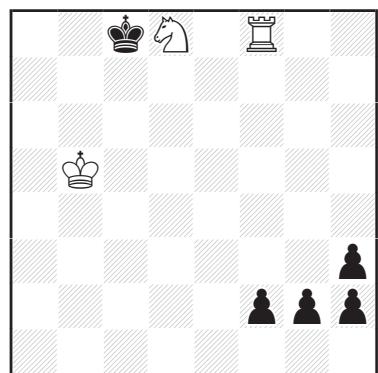
ss+12 (3+8) C+
Danger Circé
=Sauterelle-2

10142 - G. Sphicas



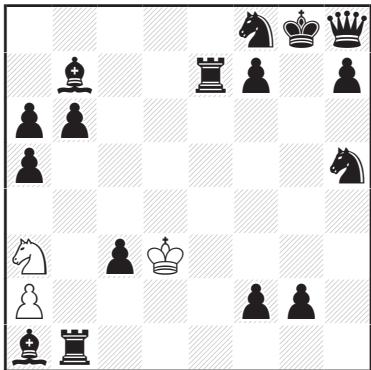
ss=13 (7+8) C+

**10143 - R. Bédoni
& S. Luce**



sh#14 (3+5) C+
Alphabétiques Inversés

10144 - D. Novomeský

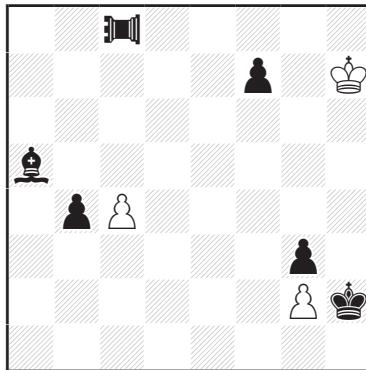


sd=17

(3+16)

Take & Make absolu

10145 – L'. Kekely



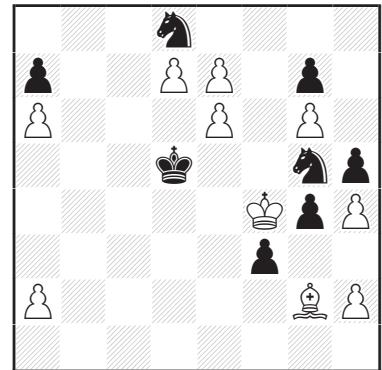
ss#21

(3+6) C+

Danger Circé

■=Pao

10146 - G. Sphicas



ss#36

(10+8)

SOLUTIONS - PHÉNIX 363-364

DEUX-COUPS

10060 - Antonio Tarnawiecki

1. ♕c4? [2. ♜g4# A]

1... ♔f3(♕×c4) 2. ♜×f3(♘×c4)#

mais 1... ♔é4! a

1. ♕c6? [2. ♜f3# B]

1... ♔é6 2. ♕×é6#

mais 1... ♕é4! b

1. ♔g6! [2. ♕f5#] (1. ♔h7? mais 1... g6!)

1... ♔é4(♕é4) a(b) 2. ♜g4(♘f3)# A(B)

1... ♔ç6+(♕f4) 2. ♜×ç6(g×f4)#

Auteur : combinaison associant Dombrovskis, Grimshaw et Bristol.

10061 - Daniil Yakimovich & Vidadi Zamanov

1... ♘×d5+ c 2. ♕×d5, ♕×d5# E,F

1. ♕a5? [2. ♜ç5# A]

1... ♔×ç3(♘×d5+) a(c) 2. ♕×ç3(♕×d5)# C(E)

mais 1... ♔é6! b

1. ♕é8? [2. ♕×é3# B]

1... ♔é6(♘×d5+) b(c) 2. ♕g6(♕×d5)# D(E)

mais 1... ♔×ç3! a

1. ♕é4! [2. ♕d4#]

1... ♔×ç3(♘é6, ♘×d5+) a(b,c)

2. ♜ç5(♕×é3, ♕×d5)# A(B,F)

1... é2(♔×é4) 2. ♜f2(♘ç5)#

Les auteurs annoncent un ensemble moderne de thèmes : Dombrovskis [A]aC-[B]bD-aAbB, Hannelius idéal [A]aCb!-[B]bDa!-aAbB), mats changés (aCA-bDB), Mäkihovi cEF-cEcF.

10062 - Zoltán Labai & Vidadi Zamanov

1... ♕d5+(♕ç4+) a(b) 2. ♕×d5(♕×f5)# A(B)

1. ♔×b5! [2. ♜×d3#]

1... ♕d5(♕ç4+) a(b) 2. ♕×f5(♘×ç4)# B(C)

1... ♕d1(d6~) 2. ♔×ç3(b8=♕)#

Deux mats changés.

10063 - Vasil Dyachuk

1... ♕h2 a 2. ♕×d7# (2. ♕×g4?)

1... ♕a5 b 2. ♕×g4# (2. ♕×d7?)

1. ♕f6? C [2. ♜×d7, ♜×g4# A,B 1^{ère} batterie]

1... ♕a5 b 2. ♕×g4#

mais 1... ♕h2! a

1. ♜×d7? A [2. ♕f6# C 2^{ème} batterie]

1... ♕h2(♕a5+) a(b) 2. ♜é5 switchback (♘dç5)#

mais 1... é2!

1. Qxg4! B [2. Wf6\# C 3^{ème} batterie]
 1... $\text{Wh2(Wa5+ a(b) 2.Qxh2(Qe5 switchback)\#}$
 Zagorouïko, double séquence Reversal II, clés et mats du jeu apparent sur les mêmes cases (d7 et g4), triple création (et jeu) de batteries blanches, mécanisme Salazar, anti-dual et deux switchback.

10064 - Givi Mosiashvili

1. $\text{Qxb6? [2.Qc7, Qbxd4\# A,B]}$
 1... $\text{Qe6(d3+) a(-) 2.Wxe7(Qbd4)\# C,B}$
 mais 1...gxf5!

1. $\text{Qfxd4? [2.Wxe7\# C]}$
 1...g5 2. Wf5\# D
 mais 1...é6! b

1. Qg3? [2.Wxe7\# C]
 1... $\text{Qe6(e6) a(b) 2.Qc7(Wf4)\# A(-)}$
 mais 1...g5! c

1. Qe3! [2.Wxe7\# C]
 1... Qe6(e6,g5) a(b,c)
 2. $\text{Qxd4(Wxd4,Wé4)\# B(-,-)}$

Thème Burmistrov (c'est une variation du thème Le Grand : on pourrait parler d'un Le Grand doublé condensé), mats changés et thème Dombrovskis... que l'on a pas vu !

1		a
X	AB	C
Y	C	A
Z	C	B

10065 - Pavel Murashev

1... $\text{Qb5\sim 2.Qd3, Wf7\# A,B}$ mats par clouage
 1... Qd4 2.Qd3\# A [2. Wf7? Qf5!]
 1... $\text{Qxc7! déclouage de la Tour d6.}$

1. Qd3+? A mais 1... Qf5! x [2. Wf7? B Wf6!]
 1. Wf7+? B mais 1... Qe5! y [2. Qd3? A Qd5!]

1. $\text{d4? [2. Wf7\# B, e5 est gardée, mat de clouage]}$
 1... Qxc7 a 2.Qd3\# A Somov B1 thème Ventura
 (2... $\text{Wxd3?}; 1... \text{Qxh3 b 2.Wé4\#}$
 mais 1... Qd5!

Mat **Somov B1** : le contrôle d'une case x du champ royal noir par une pièce blanche est supprimée par le coup matant (qui n'est pas effectué par cette pièce). Ceci est possible car le coup noir précédent

a permis à une troisième pièce blanche de contrôler x (ce contrôle existant après le coup noir). Thème **Ventura** : la clé ferme par anticipation la ligne d'une pièce noire clouée, que la défense noire va déclouer.

1. Wd1? [2.Wg4\#]
 1... $\text{Qxh3(Qf5) b(x) 2.Wf3(Wg4)\#}$
 mais 1...h5!

1. $\text{Qé6! [2.Qd3\# A, f5 est gardée, mat de clouage]}$
 1... $\text{Qxc7 a 2.Qf7\# B thème Ventura (2... Wf6?)}$
 1... $\text{Qe5 y 2.Qd3\# (1... Qf1, Qé4 2.Q(x)e4\#)}$
 Auteur : Le Grand **AaB-BaA**, mat Somov B1, deux variantes Ventura, Urania avec les coups A et B (un coup est clé, menace et mat dans plusieurs jeux), Dombrovskis secondaire, deux mats changés. Deux clés ampliatives, donnant les cases thématiques é5 et f5.

10066 - Andreas Witt

1. Qg4? [2.Qé5\#]
 1... $\text{Qxc5(Qxç5, Qxe3) a(b,c)}$
 2. Wd7(Wxb7, Qxé3)\#
 mais 1... Wxé7!

1. Qg6!? [2.Qé5\#]
 1... Wxé7 2.Qxé7\#
 mais 1... Qxé3! c (2. $\text{Qgf4 Qé5+, 2.Qéf4 Qd4+}$)
 1. $\text{Qf7!? [2.Qé5\#] 1... Wxé7? mais 1... Qxé3! c}$

1. $\text{Qd7!? [2.Qé5, Wxé7\#]}$
 1... $\text{Wxé7?(Qxé3? c) 2.Wxé7\#}$
 mais 1... Qxç5! a (2. $\text{Wd7?})$

1. Qç4? [2.Qé5\#]
 1... Qxé3 c 2.Qxé3\#
 mais 1... Wxé7!

1. Qç6! [2.Qé5\#]
 1... $\text{Qxc5(Qxç5, Qxe3) a(b,c)}$
 2. Qç3(Qb4, Qf4)\#
 1... $\text{Wxé7(Wxé7) 2.Qxé7\#}$
 Auteur : correction blanche (six essais du Cavalier é5), solution avec double auto-obstruction blanche et trois mats changés.

TROIS-COUPS

10067 - Petrasin Petrasinović

1. $\mathbb{W}h5+?$ $\mathbb{Q}f4$ 2. $\mathbb{Q}e2+$ $\mathbb{Q}e3$ 3. $\mathbb{W}f3\#$ 1... $\mathbb{Q}d6!$

1. $\mathbb{W}h3!$ blocus

1... $\mathbb{Q}e4$ 2. $\mathbb{W}f3+$ $\mathbb{Q}e5$ 3. $\mathbb{Q}f5\#$

1... $\mathbb{Q}f4$ 2. $\mathbb{Q}\times e6+$ $\mathbb{Q}e4$ 3. $\mathbb{W}f3\#$

1... $\mathbb{Q}\times d5$, $\mathbb{Q}d6$ 2. $\mathbb{W}\times e6+$ $\mathbb{Q}c5$ 3. $\mathbb{W}c6\#$

1... $\mathbb{Q}\times f6$ 2. $\mathbb{W}h5$ [3. $\mathbb{Q}\times e6\#$] $e6\sim$ 3. $\mathbb{W}f5\#$

1... $\mathbb{Q}\times d5$ 2. $\mathbb{W}f5+$ $\mathbb{Q}d6$ 3. $\mathbb{Q}b4\#$

Les trois figures blanches donnent chacune un ou plusieurs mats (pour la Dame). Jolie clé cachée et ampliative, avec une belle activité blanche, une habitude chez cet auteur.

10068 - Daniil Yakimovich

1. $\mathbb{Q}d5?$ [2. $\mathbb{Q}\times f6$, $\mathbb{Q}c7\#$] mais 1... $\mathbb{Q}\times d5!$ 2. $\mathbb{Q}\times g6?$

1. $\mathbb{Q}f5?$ [2. $\mathbb{Q}g7\#$] mais 1... $\mathbb{Q}\times f5!$ 2. $\mathbb{Q}\times g6?$

1. $\mathbb{Q}\times g6?$ [2. $\mathbb{Q}\times e5\#$] mais 1... $\mathbb{Q}g3!$

1. $a7!$ [2. $a8=\mathbb{Q}$ ~ 3. $\mathbb{Q}c7\#$]

1... $\mathbb{Q}d4$ 2. $\mathbb{Q}d5!$ [3. $\mathbb{Q}\times f6$, $\mathbb{Q}c7\#$] $\mathbb{Q}\times d5$ 3. $\mathbb{Q}\times g6\#$

1... $\mathbb{Q}c3$ 2. $\mathbb{Q}f5!$ [3. $\mathbb{Q}g7\#$] $\mathbb{Q}\times f5$ 3. $\mathbb{Q}\times g6\#$

1... $\mathbb{Q}f7$ 2. $\mathbb{Q}\times g6 \sim$ 3. $\mathbb{Q}\times f7\#$

Problème logique : les plans principaux échouent car les Noirs peuvent capturer le Cavalier blanc. Les Blancs utilisent donc un plan préliminaire (1.a7!), forçant le Cavalier e2 à jouer (pour atteindre c7 et parer la menace), mais ce faisant ils ouvrent la ligne de la Tour e1, qui cloue le second Cavalier noir, après le jeu du Pion e6.

10069 - Leonid Makaronez

1. $\mathbb{W}e3!$ [2. $\mathbb{Q}e5+d\times e5$ 3. $\mathbb{W}d3\#$]

1... $\mathbb{Q}c4$ 2. $\mathbb{W}a7+$ $\mathbb{Q}b7$ ($\mathbb{Q}\times a7$) 3. $\mathbb{W}\times b7$ ($\mathbb{Q}b8\#$)

1... $\mathbb{Q}\times f6$ 2. $\mathbb{Q}f7+$ $\mathbb{Q}e8$ 3. $\mathbb{Q}e7\#$

1... $\mathbb{Q}b7$ 2. $\mathbb{Q}\times c5+$ $\mathbb{Q}c7,d\times c5$ 3. $\mathbb{W}\times e7\#$

1... $\mathbb{Q}\times f8$ 2. $g\times f8=\mathbb{Q}+$ $\mathbb{Q}e8$ 3. $f7\#$

Sacrifices blancs et fuites royales. Un problème «old-fashioned».

10070 - Leonid Lyubashevsky,

Leonid Makaronez & Victor Volchek

1. $\mathbb{W}e1!$ [2. $\mathbb{W}\times c3$ $c5(d5)$ 3. $\mathbb{W}\times c4$ ($\mathbb{W}d4\#$)]

1... $d2$ 2. $\mathbb{W}b1+$ $\mathbb{Q}c2$ 3. $\mathbb{W}\times c2\#$

1... $f2$ 2. $\mathbb{W}h1+$ $\mathbb{Q}g2$ 3. $\mathbb{W}\times g2\#$

1... $\mathbb{Q}5$ 2. $\mathbb{Q}\times c4+$ $\mathbb{Q}d5$ ($\mathbb{Q}\times f5$) 3. $\mathbb{Q}b6$ ($\mathbb{Q}d6\#$)

1... $d5$ 2. $\mathbb{Q}c2+$ $\mathbb{Q}\times f5$ 3. $\mathbb{Q}d4\#$

Autoblocages, ouvertures de lignes. Il y a aussi une combinaison Adabashev 2/2 : la séparation entre les deux couples de variantes, mais aussi le lien qui les unit est très net.

10071 - Antonio Tarnawiecki & Paz Einat

1. $\mathbb{Q}\times b3?$ [2. $\mathbb{Q}\times c4$, $\mathbb{W}\times c4\#$]

1... $b5$ 2. $\mathbb{Q}\times c4+$ $b\times c4$ 3. $\mathbb{W}\times c4\#$

mais 1... $d3!$

1. $\mathbb{Q}e2!$ [2. $\mathbb{Q}\times c4+$ $\mathbb{Q}\times c4$ 3. $\mathbb{W}\times c4\#$]

1... $\mathbb{Q}f3$ 2. $\mathbb{Q}f7+$ $\mathbb{Q}e4$ 3. $\mathbb{Q}\times g5\#$

1... $\mathbb{Q}g3$ 2. $\mathbb{Q}e8+$ $\mathbb{Q}e4$ 3. $\mathbb{Q}f6\#$

1... $d3$ 2. $\mathbb{Q}b5+$ $\mathbb{Q}e4$ 3. $\mathbb{Q}c3\#$

1... $b5$ 2. $\mathbb{Q}\times b7+$ $\mathbb{Q}e4$ 3. $\mathbb{Q}c5\#$

Batterie de Siers conjuguée avec des mats par clouage pour les deux premières variantes.

MULTI-COUPS

10072 - Petrasin Petrasinović

1. $f7?$ mais 1... $\mathbb{Q}d4!$

1. $\mathbb{Q}d2?$ mais 1... $\mathbb{Q}e5!$

1. $\mathbb{Q}b5?$ blocus

1... $\mathbb{Q}d4$ 2. $\mathbb{W}e6$ $\mathbb{Q}d3$ 3. $\mathbb{W}e4+$ $\mathbb{Q}c3$ 4. $\mathbb{W}\times c4\#$

1... $\mathbb{Q}3$ 2. $f7$ $\mathbb{Q}d4$ 3. $f8=\mathbb{W}$ $\mathbb{Q}e3$ 4. $\mathbb{W}b\times c5\#$

3... $\mathbb{Q}e5$ 4. $\mathbb{W}bd6\#$

2... $\mathbb{Q}2,c4$ 3. $f8=\mathbb{W}$ $\mathbb{Q}e5$ 4. $\mathbb{W}bd6\#$

mais 1... $\mathbb{Q}e5!$

1. $\mathbb{W}c7!$ blocus

1... $\mathbb{Q}d4$ 2. $\mathbb{W}f4+$ $\mathbb{Q}d5$ 3. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{Q}3$ 4. $\mathbb{Q}e7\#$

1... $\mathbb{Q}6$ 2. $\mathbb{Q}d7+$ $\mathbb{Q}d5$ 3. $\mathbb{W}f4$ $\mathbb{Q}3$ 4. $\mathbb{Q}e7\#$

2... $\mathbb{Q}f7$ 3. $\mathbb{W}g3$ $\mathbb{Q}f8,\mathbb{Q}3$ 4. $\mathbb{W}g7\#$

1... $\mathbb{Q}3$ 2. $\mathbb{Q}c6+$ $\mathbb{Q}c4$ 3. $\mathbb{W}f4+$ $\mathbb{Q}b3$ 4. $\mathbb{W}a4\#$

3... $\mathbb{Q}d3$ 4. $\mathbb{W}e4\#$

2... $\mathbb{Q}d4$ 3. $\mathbb{W}f4+$ $\mathbb{Q}d3$ 4. $\mathbb{W}e4\#$

2... $\mathbb{Q}6$ 3. $\mathbb{Q}e4$ $\mathbb{Q}2,c4$ 4. $\mathbb{W}e7\#$

Babushka (au moins deux fois, un même coup noir apparaît comme premier coup d'une variante, puis comme deuxième coup dans une autre variante.) pour les deux coups ... $\mathbb{Q}d4$ et ... $\mathbb{Q}e6$.

10073 - Roméo Bédoni

1... $\mathbb{Q}d7, \mathbb{Q}\mathbb{c}8$ 2. $\mathbb{W}a1$ [3. $\mathbb{W}\times\mathbb{e}5\#$]
2... $f2$ 3. $\mathbb{W}\times\mathbb{e}5+$ $\mathbb{Q}f3$ 4. $\mathbb{Q}h4\#$
2... $d4$ 3. $\mathbb{W}a8+$ $\mathbb{Q}\mathbb{c}6$ 4. $\mathbb{W}\times\mathbb{c}6\#$
1. $\mathbb{W}h8?$ [2. $\mathbb{W}\times\mathbb{e}5\#$] mais 1... $\mathbb{Q}d4!$

1. $\mathbb{W}a1!$ [2. $\mathbb{W}\times\mathbb{e}5\#$] 1... $d4$ 2. $\mathbb{W}a8+$ $\mathbb{Q}d5$
3. $\mathbb{W}h8$ [4. $\mathbb{W}\times\mathbb{e}5\#$] $f2$ 4. $\mathbb{W}h1\#$

Thème des quatre coins avec circuit de Dame en carré, réalisé de manière très économique (Auteur).

10074 - Leonid Lyubashevsky

& Leonid Makaronez

1. $\mathbb{Q}\mathbb{e}7!$ [2. $\mathbb{W}\mathbb{c}3+$ $\mathbb{Q}f4$ 3. $\mathbb{W}\mathbb{e}3+$ $\mathbb{Q}g4$ 4. $f3\#$]
1... $\mathbb{Q}\times f6$ 2. $\mathbb{W}d5+$ $\mathbb{Q}f4$
3. $\mathbb{W}\times h5$ [4. $\mathbb{Q}d5\#$] $\mathbb{Q}f5, \mathbb{W}d6$ 4. $\mathbb{W}\times f5\#$
1... $\mathbb{Q}d4$ 2. $\mathbb{W}\mathbb{e}3+$ $\mathbb{Q}\mathbb{c}4$
3. $\mathbb{Q}\mathbb{e}4$ [4. $\mathbb{W}\mathbb{c}3\#$] $\mathbb{Q}b4(b4)$ 4. $\mathbb{W}\mathbb{c}3(\mathbb{Q}d6)\#$
1... $b4$ 2. $\mathbb{W}f5+$ $\mathbb{Q}d4$

3. $\mathbb{Q}\times a4$ [4. $\mathbb{W}d5\#$] $\mathbb{Q}\mathbb{c}4$ 4. $\mathbb{W}d5\#$

Auteurs : mats sur la même case ($d5$) et changement de fonctions des coups $\mathbb{W}\mathbb{c}3$, $\mathbb{W}f5$, $\mathbb{W}d5$ et $\mathbb{W}\mathbb{e}3$ (deuxièmes coups et mats).

10075 - Alexandre Pankratiev

1. $\mathbb{Q}\mathbb{c}4!$ [2. $\mathbb{Q}\mathbb{c}3+$ $\mathbb{Q}\times\mathbb{c}3, \mathbb{W}\times\mathbb{c}3$ 3. $\mathbb{e}4\#$]
2. $\mathbb{Q}f6+$ $\mathbb{Q}h\times f6, \mathbb{Q}f\times f6$ 3. $\mathbb{e}4\#$]
1... $\mathbb{Q}g5$ 2. $\mathbb{Q}\mathbb{c}3+$
2... $\mathbb{Q}\times\mathbb{c}3$ 3. $\mathbb{Q}b4+$ A $\mathbb{Q}\times b4$ 4. $\mathbb{Q}\mathbb{e}5\#$ B
2... $\mathbb{W}\times\mathbb{c}3$ 3. $\mathbb{Q}\mathbb{e}5+$ B $\mathbb{W}\times\mathbb{e}5$ 4. $\mathbb{Q}b4\#$ A
1... $\mathbb{Q}h7$ 2. $\mathbb{Q}f6+$
2... $\mathbb{Q}h\times f6$ 3. $\mathbb{Q}f4+$ C $\mathbb{Q}\times f4$ 4. $\mathbb{Q}\mathbb{e}6\#$ D
2... $\mathbb{Q}f\times f6$ 3. $\mathbb{Q}\mathbb{e}6+$ D $\mathbb{Q}\times\mathbb{e}6$ 4. $\mathbb{Q}f4\#$ C

Plachutta sur deux cases différentes ($\mathbb{c}3$ et $f6$).

10076 - Claus Grupen

1. $\mathbb{Q}f6!$ blocus
1... $\mathbb{Q}f2$ 2. $\mathbb{Q}h4+$ $\mathbb{Q}g1$ 3. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{Q}f1$
4. $\mathbb{Q}\times h2+$ $\mathbb{Q}g1$ 5. $\mathbb{Q}f3+$ $\mathbb{Q}f1$ 6. $\mathbb{Q}d2+$ $\mathbb{Q}g1$
7. $\mathbb{Q}\mathbb{e}3$ $\mathbb{Q}h2$ 8. $\mathbb{Q}f3\#$ et si 7... $h2$ 8. $\mathbb{Q}f2\#$

10077 - Charles Ouellet

1... $\mathbb{Q}f7$ a 2. $\mathbb{Q}g6\#$ A et 1... $g6$ 2. $\mathbb{W}h6\#$
1. $\mathbb{W}h6?$ [2. $\mathbb{W}h8\#$] mais 1... $g\times h6!$

1. $\mathbb{W}h2!$ [2. $\mathbb{W}h8\#$] $\mathbb{Q}f7$ a 2. $\mathbb{Q}g6\#$ A
1... $\mathbb{e}6$ 2. $\mathbb{W}h8+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}7$ b 3. $\mathbb{W}\times g7+$

(3. $\mathbb{Q}g8+?$ $\mathbb{W}\times g8$ 4. $\mathbb{W}h4+$ $g5!$ {4... $\mathbb{Q}f8?$

5. $\mathbb{Q}g6+$ A $\mathbb{Q}f7$ 6. $\mathbb{W}\mathbb{e}7\#$ }, 5. $f\times g6+$ e.p. B $\mathbb{Q}f8$

6. $\mathbb{W}f6+$ $\mathbb{W}f7$ c 7. $g\times f7$ [8. $\mathbb{Q}g6\#$ A] $\mathbb{Q}\times f7$ a

8. $\mathbb{W}\times f7\#$ C mais 6... $\mathbb{Q}f7!$ a)

3... $\mathbb{Q}f7$ a 4. $\mathbb{W}\times f7+C$ (4. $\mathbb{Q}\mathbb{e}4?$ D [5. $f6, \mathbb{W}\times f7\#$ C]

4... $\mathbb{e}\times f5!$ 5. $\mathbb{Q}\times f5?$ [6. $\mathbb{W}\times f7\#$ A] 5... $\mathbb{W}\times d7+$ ou 5... $\mathbb{W}g8!$)

4... $\mathbb{Q}d6$ 5. $\mathbb{W}\times\mathbb{e}6+$ $\mathbb{Q}\mathbb{c}5$ 6. $\mathbb{Q}d3+$ $\mathbb{Q}d4$

7. $\mathbb{W}d5+$ $\mathbb{Q}\mathbb{c}3$ 8. $\mathbb{Q}\mathbb{e}4\#$ D modèle

1... $\mathbb{e}\times f6$ 2. $\mathbb{W}h8+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}7$ b 3. $\mathbb{W}\times g7+$ $\mathbb{Q}f7$ a

4. $\mathbb{W}\times f7+C$ $\mathbb{Q}d6$ 5. $\mathbb{W}\mathbb{e}6+$ $\mathbb{Q}\mathbb{c}5$ 6. $\mathbb{W}\mathbb{c}4+$ $\mathbb{Q}d6$

7. $\mathbb{W}d4+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}7$ b 8. $\mathbb{W}\mathbb{c}5\#$ modèle

Paradoxe Dombrovskis (1...a 2.A, 7.[8.A] 7...a 8.C) avec six coups de retard (N1B2/N7B8) entre phases d'inégale longueur dont l'une est la variante courte présente dans le jeu apparent et l'autre l'essai introduit au troisième coup blanc de la première variante principale. Changement réciproque entre les coups C et D joués au quatrième coup et huitième coup blancs dans cette même variante mais respectivement au huitième et au quatrième coup blancs dans ses essais amorcés aux troisième et quatrième coups blancs. Dé-sobstructions consécutives de cases de fuite du Roi noir poussé au mat modèle par zig-zag dans la première variante principale et par switchback sous la manœuvre triangulaire de la Dame blanche dans la seconde vers un auto-blocage éloigné. Jeu sur même case à cinquième coup blanc (A, B en $g6$) et sixième coup noir (c, a en $f7$). Jeu doublé en écho au premier coup noir et jeu analogue au quatrième coup noir (réfutant sur la cinquième rangée) des Pions noirs $e7$ et $g7$.

10078 - Olivier Schmitt

1. $\mathbb{Q}f4?$ [2. $\mathbb{Q}h6\#$] 1... $\mathbb{Q}g5!$ 2. $\mathbb{Q}\times g5$ $\mathbb{W}h3+!$

1. $\mathbb{Q}\mathbb{e}5?$ [2. $\mathbb{Q}d6\#$] 1... $\mathbb{W}\times\mathbb{c}5?$ 2. $\mathbb{Q}\mathbb{e}1!$ $\mathbb{Q}\times\mathbb{e}1$ 3. $\mathbb{Q}f4$ etc. fonctionne mais 1... $\mathbb{Q}d3!$

Pour parvenir à dévier le Cavalier $f3$ et la Dame en $\mathbb{c}5$, évitant ainsi un échec indirect en $h3$, les Cavaliers blancs vont d'abord débloquer la case $g8$ et fermer la ligne $d3/d6$:

Clé : 1. $\mathbb{Q}h7+!$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}8$ 2. $\mathbb{Q}gf6+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}7$ 3. $\mathbb{Q}d5+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}8$

4. $\mathbb{Q}hf6+$ $\mathbb{Q}f8$ puis 5. $\mathbb{Q}\mathbb{c}5!$ $\mathbb{W}\times\mathbb{c}5$ 6. $\mathbb{Q}g1!$ [7. $\mathbb{Q}g8\#$]

6... $\mathbb{Q}\times g1$ 7. $\mathbb{Q}f4?$ $\mathbb{W}\times d5$ est toutefois précipité.

Le Cavalier $d5$ doit d'abord revenir en $g8$:

7. $\mathbb{Q}h7+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}8$ 8. $\mathbb{Q}df6+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}7$ 9. $\mathbb{Q}g8+$ $\mathbb{Q}\mathbb{e}8$

10. ♜hf6+ ♛f8 et fonctionne maintenant :

11. ♜f4! ♜é3 12. ♜d6+ ♜é7 13. ♜xé7#

Les aller-retours des Cavaliers blancs permettent de forcer deux déviations, piégeant au final la Dame noire.

6... ♜g5 7. ♜xg5 ♜xd5 8. ♜g8+ ♜é7 9. ♜xd5#
La stratégie consiste à éloigner le Cavalier noir f3 du champ des opérations et à empêcher la promotion du Pion noir b2 en c1.

10079 - Wilfried Neef

1.f4? blocus mais 1... ♜xg1!

1. ♜xé3! blocus

1... f4 2. ♜d4 f5 3. ♜f2 ♜g1 4. ♜a1 ♜h1
5. ♜a2 ♜g1 6. ♜b1 ♜h1 7. ♜c1 ♜g1
8. ♜d1 ♜h1 9. ♜é1 ♜g1 10. ♜é2+ ♜h1
11. ♜f2 ♜xh2 12. ♜é1 ♜xh3 13. ♜h1#

ÉTUDES

10080 - Daniele Gatti

a) diagramme

1. ♜7 ♜xf6+ 2. ♜h7 ♜f5+ 3. ♜h8 ♜h3+!
4. ♜g8 ♜ç8+
1. ♜h7? ♜é4! 2. ♜ç7 ♜xç7! 3. ♜h8⁽¹⁾ ♜h2+!
4. ♜g8 ♜f5! 5. f7 ♜g6! -+
(1) 3. ♜g6 ♜ç4! 4. f7 ♜é6+! 5. ♜h7 ♜xf7
6. ♜h8 ♜h5+
1. ♜g8=! ♜xg8 2. ♜ç7 ♜h8+ (2... ♜f4 3. f7! ♜xf7
4. ♜ç8= ♜f6+ 5. ♜h7= {5. ♜h5? ♜g5#})
3. ♜g6 ♜é4 4. f7 ♜é5 5. ♜ç8= ♜xç8
6. ♜g7 ♜d7 7. ♜h8! (7. ♜g8? ♜f6
8. f8= ♜+ ♜g6 -+), 7... ♜é7 8. ♜g8=

b) ♜g7

1. ♜é8! ♜f4 2. ♜ç7 ♜f8+ 3. ♜g6 ♜xé8+
4. f7 ♜h8 5. ♜ç8= ♜xç8 6. ♜g7 ♜d7
7. ♜h8! (7. ♜g8? ♜f5 8. f8= ♜+ ♜g6 -+),
7... ♜g5 8. f8= ♜g6 9. ♜g8+ =

c) ♜h6→g5

1. ♜ç7? ♜xç7! 2. ♜g6 ♜ç4! 3. f7 ♜é6+
4. ♜h7 ♜xf7 -+
1. ♜f5! ♜d4 2. ♜ç7 ♜xç7 (2... ♜é8 3. ♜g5 ♜é5
4. f7! ♜xf7 5. ♜ç8= ♜=), 3. ♜g8= ♜ç2+
4. ♜é6! (4. ♜f4? ♜f2+! 5. ♜g4 ♜g2+),

4... ♜a2+ 5. ♜é7 ♜xg8 6. f7 ♜h7 7. ♜f6!!

(7. ♜é8? ♜é5 8. f8= ♜é6! -+), 7... ♜h6+

8. ♜é7 ♜g7 9. ♜é8 ♜g6 10. ♜é7 ♜é5

11. f8= ♜é6+ 12. ♜d8=

d) ♜f6→d5

1. ♜ç7? ♜f4+ (1... ♜f6+ 2. ♜h7 ♜f5+ 3. ♜h6
♦f4+ est une perte de temps) 2. ♜h5 ♜h2+!
3. ♜g6 ♜d6+! 4. ♜h7 ♜xç7-+

1. d6! ♜d5 2. ♜h7 ♜é4+ 3. ♜h6! (3. ♜h8? ♜h1+

4. ♜g8 ♜xç6 5. ♜h8 ♜h1+! -+), 3... ♜é6+
4. ♜h7 ♜xd6 5. g8= ♜=

e) + ♜h5

1. ♜h7? h4! 2. ♜ç7 ♜xç7 3. ♜h8 ♜f4!

4. g8= ♜h6+ 5. ♜h7 ♜xf6+! -+

1. ♜ç7! ♜xf6+ 2. ♜h7 ♜f5+ 3. ♜h8 ♜ç8+

4. g8= ♜=

f) translation ç1-a1

1. ♜f7? ♜ç4! 2. a7 ♜xa7! 3. ♜f8 ♜f2+!

4. ♜é8 ♜d5 5. d7 ♜é6 6. d8= ♜ ♜f7#

1.a7? ♜xd6+ -+, par exemple : 2. ♜f7 ♜d5+
3. ♜f8 ♜f3+ 4. ♜g7 ♜a8 5. ♜f7 ♜xa7

1. ♜g5!! ♜ç6 2. a7! ♜d4 3. d7! ♜xd7 4. a8= ♜=

10081 - Pavel Arestov & Daniel Keith

1.h7 é1= ♜ 2. h8= ♜ + ♜a7!

2... ♜b7 3. a3! ♜d2+ 4. ♜b3 ♜d3+
5. ♜x b4 ♜a6+ (5... ♜d5+ 6. ♜ç5),
6. ♜a4 ♜ç4+ 7. ♜a5 ♜ç5 8. ♜g7+, ♜h7+ (et
différence avec 2... ♜b7, il n'y a pas ... ♜b7+!),
8... ♜b8 9. ♜b6=

3. ♜d4+!

3. a3? ♜d2+, ♜é2+ 4. ♜b3 ♜d3+!
5. ♜x b4 ♜a6+ 6. ♜a4 ♜ç4+ 7. ♜a5 ♜ç5!
8. ♜g7+, ♜h7+ ♜b7+ -+
3. ♜b3? ♜d5+ désormais les Noirs menacent
... ♜ç3!, 4. ♜d4+ ♜a6 illustration du principe
«Cavalier ami du Roi en défense» : les Blancs
n'ont qu'un échec à chaque fois, 5. ♜d3+ ♜b6
6. ♜d4+ (6. ♜x d5? ♜ç3+ 7. ♜a4 ♜a3#),
6... ♜ç6 7. ♜ç4+ ♜d6 8. ♜a6+ ♜é5 et plus
d'échecs.

3... ♜a6 4. ♜c2!

4.a3? b×a3+ 5. ♜×a3 ♜b5+ -+
4. ♜d6+? ♜b7 5. ♜d3 empêchant 5... ♜b5
(5.a3 ♜c3+ -+), 5... ♜é5+! 6. ♜b3 ♜a6!
7. ♜f3+ ♜b6 -+
4. ♜c5? ♜b7 5. ♜c2 ♜é2+ -+ car ♜×b4 n'est plus possible.

4. ♜d3+? ♜b5 5. ♜b3 (un coup malin car il attaque b4 tout en parant la menace 5... ♜c3+? par 6. ♜×c3 b×c3 7.a4!), 5... ♜é7! 6. ♜a4 ♜c5 position de zugzwang réciproque (zz). Les Noirs doivent éviter ♜×b5 mais les Blancs doivent éviter ... ♜c2#. 7. ♜g6+ (7. ♜b3 ♜a5 8. ♜d8+ ♜c7), 7... ♜d6 8. ♜d3+ ♜b6

4... ♜a5

4... ♜b5 5. ♜f6+ ♜a5 6. ♜d8+=
4... ♜é2+ 5. ♜b3=

5.a3! ♜é2+ 6. ♜c1!

6. ♜b1? b×a3 7. ♜c3+ ♜a4! 8. ♜×c7 ♜b2#

6... ♜é1+

pour empêcher le ♜c3 des Blancs après la prise en a3.

6... ♜f1+ 7. ♜c2 ♜g2+ 8. ♜b1 ♜g6+
9. ♜a1! b×a3 10. ♜c3+=

7. ♜c2! b×a3 8. ♜a7+ ♜a6 9. ♜c5+ ♜×c5 pat

10082 - Leonid Topko

1. ♜f3! a2

1... h2 2. ♜g2 h1=♛+ 3. ♜×h1 a2
4. ♜b4 a1=♛ 5. ♜c2+ =

2. ♜b4+ ♜f1 3. ♜é3+ ♜g1 4. ♜c5! avec deux variantes :

4... ♜d6 5. ♜b6!

(5. ♜d4? a1=♛ 6. ♜×a1 h2-+)

5... ♜c7 6. ♜c5! ♜d6 7. ♜b6!

4... a1=♛ 5. ♜c2+ ♜f1 6. ♜é3+! (6. ♜×a1? h2-+),
6... ♜é1 7. ♜c2+

7. ♜b4+? ♜c3 8. ♜c2+ ♜f1! 9. ♜é3+ ♜g1-+

7... ♜f1 (7... ♜d1? 8. ♜×a1)

8. ♜é3+ ♜g1 9. ♜c2+ ♜d4 10. ♜×d4+ ♜×d4

11. ♜×d4 h2 12. ♜é2+ ♜f1 13. ♜g3+ =

10083 - Pascal Wassong

1. ♜×g4? ♜×f3! -+ et 1. ♜×é3? d×é3-+

1. ♜f5! ♜g6

1... ♜×h6 2. ♜×é5 ♜×d3 (2... ♜g4 3. ♜é4
爵f6+ 4. ♜×d4=) 3. ♜c4, ♜é4 ♜d1 4. ♜d5=

1... ♜c6 2. ♜×ç6! (2. ♜×g4? ♜é7+ 3. ♜×d4
爵×f5+), 2... ♜×h6 3. ♜d5 ♜×d3 4. ♜ç5=

2. ♜×d4

2. ♜×g4? ♜é7+ 3. ♜×d4 ♜×f5+ -+
2. ♜g5? ♜f4+ 3. ♜ç4 (3. ♜×d4 ♜é6+) ♜×h6

2... ♜×h6 3. ♜a5+!

3. ♜×é3? ♜×f5+ 4. ♜é4 ♜gé7 5. d4 on ne peut empêcher le Pion d'atteindre d5 mais par chance pour les Noirs, c'est un Pion central et donc la case limite de blocage par un Cavalier pour gagner est d6 et non pas d5. 5... ♜d6+! -+
3. ♜h5? ♜g4! 4. ♜a5+ ♜b2! 5. ♜g5 ♜6é5 -+

3... ♜b4 4. ♜h5 ♜g4 5. ♜g5 ♜6é5

6. ♜×é5! ♜×é5 pat

10084 - Peter Boll & Vladislav Tarasyuk

La menace noire est évidente (...h1=♛) ainsi que la défense noire (les deux premiers coups de la solution) mais la solution est précise et cachée. Une étude qui serait très bien dans un concours de solutions en salle.

1. ♜f6 ♜×é6+! 2. ♜×é6 h2 3. ♜a1!

3. ♜a8+? ♜g7 4. ♜h8 ♜d4+, ♜f4+! -+

3... ♜g1 4. ♜a8+ ♜g7 5. ♜h8! ♜f3!

5. ♜×h8 6. ♜f7 h1=♛ 7. g7+ -+

6. ♜é7!

6. ♜×h2? ♜×h2 7. ♜c5 ♜f3 8. ♜d5 ♜h4!=

6... ♜×h8 7. ♜f8 h1=♛ 8. g7+ ♜h7

9. g8=♛+ ♜h6 10. ♜h8+ -+

10085 - Michal Hlinka & L'ubos Kekely

1. ♜×d7? c1=♛ 2. ♜h7 ♜×é8 3. ♜b7 ♜d8

4. ♜f6 ♜c8+ 5. ♜b6 ♜b8+ 6. ♜c6 ♜×é5

7. ♜d7+ ♜c8 8. ♜f7 ♜c3+ 9. ♜b6 ♜d4+

10. ♜c6 ♜a4+ 11. ♜b6 ♜d8+ -

1. ♜h1? ♜c6+ -+

1. ♜d6! ♜c7!

1... c1=♛ 2. ♜b7! ♜c7+ 3. ♜a6 ♜c3

4. ♜h7 ♜c6 5. ♜h8+ ♜é7 6. ♜bç8+ =

2. ♜d5+! (2. ♜h1? ♜c6+ -+)

2... é×d5 3. ♜h1 d4 4. ♜a7!

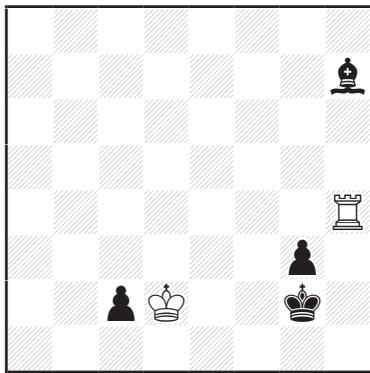
essai : 4. ♜c1? d3 5. ♜c4 ♜é6 6. ♜b2 ♜f5

7. ♜c4 g5 8. ♜a7 g4 9. ♜a6 g3 10. ♜b5 g2

11. ♜b4 ♜g4 12. ♜c3 ♜d1-+

- 4... $\text{Qc}6$ 5. $\text{Qc}4$ $\text{Qc}5$ 6. $\text{Qa}3$ $\text{d}3$ 7. $\text{Qx}c2!$ $\text{d} \times c2$
 8. $\text{Qc}1$ $\text{f}5$ 9. $\text{é}6$ $\text{Qd}6$ 10. $\text{Qb}6$ $\text{Qx}e6$
 11. $\text{Qc}5$ $\text{é}5$ 12. $\text{Qc}4$ $\text{Qf}4$ 13. $\text{Qc}3!$
 13. $\text{Qb}3?$ $\text{é}3$ 14. $\text{Qc}3$ $\text{é}2$ 15. $\text{Qg}1$ $\text{é}4$ -+

Explication pour le lecteur : le Roi blanc atteint d2 (immédiatement ou après $\text{é}1+$) et au mieux, le Roi noir aide à la poussée du Pion et on arrive dans une position du genre (voir ci dessous) :



où la Tour poursuit le Fou pour lui faire abandonner le Pion $\text{ç}2$. Par exemple : 1... $\text{f}5$ 2. $\text{f}4$ $\text{d}3$ 3. $\text{d}4!$ $\text{f}2$ 4. $\text{f}4+$! $\text{g}2$ 5. $\text{d}4=$

10086 - Emil Melnichenko

1.b7 f2 2. $\text{Qx}f2$

2.b8= Q ? f1= $\text{Q}+$ les Noirs ont au moins la nulle

2... $\text{Q} \times b7$ 3. $\text{Qb}6$ $\text{Qé}6$ 4. $\text{Qh}4+$ $\text{Qc}7$

5.d8= $\text{Q}+!$ $\text{Q} \times d8$ 6. $\text{Qg}3+$ f4 7. $\text{Qx}f4\#$

10087 - Andry Sergienko & Volodimir Samilo

1. $\text{Qd}4+?$ $\text{g}7+$ par exemple : 2.d7 $\text{Q} \times d7$

3. $\text{Q} \times d7$ $\text{é}3+$ 4. $\text{Qf}1$ $\text{é}6$

1.d7 $\text{Q} \times d7$ 2. $\text{Qé}5+!$ f6 3. $\text{Q} \times f6+$ $\text{g}7$ 4. $\text{Q} \times \text{ç}8+$

4. $\text{Q} \times g7?$ $\text{Q} \times g7$ 5. $\text{Qé}7+$ $\text{Qg}8$

6. $\text{Q} \times \text{ç}8+$ $\text{Q} \times \text{ç}8$ 7. $\text{Qd}8+$ $\text{Qg}7$ 8. $\text{Q} \times \text{ç}8=$

4... $\text{Q} \times \text{ç}8$ 5. $\text{Q} \times \text{ç}8+$ $\text{Qg}8$ 6. $\text{Q} \times g7+!$

6. $\text{Q} \times g8?$ $\text{Q} \times g8$ 7. $\text{Q} \times g7$ $\text{Q} \times g7+$

8. $\text{Qf}2$ $\text{Qf}6$ 9. $\text{Qé}3$ $\text{é}5$ et ce sont les Noirs

qui gagnent, il n'y a plus le coup $\text{Qd}4$:

10. $\text{Qd}3$ b5 11. $\text{Qé}3$ b4 12.a \times b4 a \times b4

13. $\text{Qd}3$ $\text{Qd}5$

6... $\text{Q} \times g7$ 7. $\text{Q} \times g8+$ $\text{Q} \times g8$ 8. $\text{Qf}2$ $\text{Qf}7$

9. $\text{Qé}3$ $\text{Qé}6$ 10. $\text{Qd}4$ b5

10... $\text{Qd}6$ 11. $\text{Qç}4$ $\text{Qç}6$ 12.a4!+-

11. $\text{Qç}5!$ b4 12.a \times b4 a \times b4 13. $\text{Q} \times b4$ $\text{Qd}5$

14. $\text{Qc}3$ $\text{é}4$ 15. $\text{Qd}2$ $\text{g}5$ 16.g4!
 16. $\text{é}3?$ g4! 17. $\text{Qé}2$ h5! 18. $\text{Qd}2$ $\text{f}3!$
 19. $\text{Qd}3$ $\text{g}2$ 20. $\text{é}4$ $\text{Q} \times h2$ 21. $\text{é}5$ h4!=
 16.h3? h5! 17.g4 h \times g4 18.h \times g4 $\text{Qf}4=$
 16... $\text{Qf}4$ 17.h3 $\text{Qg}3$ 18.é4!
 18. $\text{Qé}3?$ $\text{Q} \times h3$ 19. $\text{Qf}3$ $\text{h}4!$ 20.é4 h5
 21. $\text{é}5$ h \times g4+ 22. $\text{Qg}2$ $\text{h}5$ 23.é6 $\text{Qg}6=$
 18... $\text{Qf}4$ 19. $\text{Qd}3$ $\text{é}5$ 20. $\text{Qé}3$ h6 21. $\text{Qd}3+$
 21. $\text{Qf}3?$ $\text{Qd}4=$

RÉTROS

10088 - Alain Brobecker

Comme il faut ajouter toutes les pièces manquantes, il n'y a eu aucune capture et les Pions blancs et noirs n'ont pas pu se croiser. Les Pions noirs sont donc situés au dessus des Pions blancs correspondants.

Le Pf ne peut pas être en f7, f6 ou f4 menacées. Donc $\text{Pf}3$, $\text{Pf}2$ et écran blanc en f4. Alors en colonne é et g les Pions noirs ne peuvent être qu'en é7 et g7.

Donc $\text{Qf}8$ et il faut un écran blanc en f7, qui ne peut pas être un Fou de case blanche blanche (déjà en jeu), ni la Dame (déjà en jeu), ni une Tour menaçant les Noirs. Donc $\text{Qf}7$.

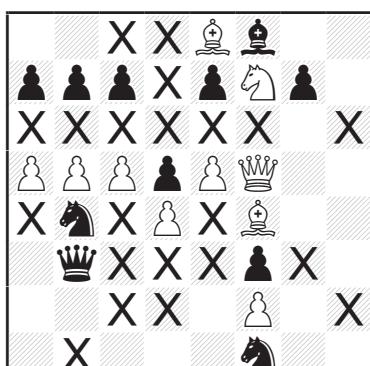
La case d7 ne peut pas être occupée par une pièce noire (menacée par le Fou blanc). Elle ne peut pas contenir une Tour blanche (menaçant é7), ni un Cavalier blanc (menaçant f8), ni un Fou blanc déjà en é8. Donc la case d7 est vide.

La Dame noire impose les Pions blancs des colonnes a, b, ç au-dessus d'elle et donc les Pions noirs correspondant également. Donc $\text{Pç}7$ (pas $\text{ç}6$). Donc $\text{Pb}5$ et écran noir b4, qui ne peut être ni une Tour ni le Fou noir, donc $\text{Pb}4$. Donc $\text{Pç}5$ et $\text{Pa}5$ et $\text{P}a7$ et $\text{P}b7$.

Le Pd est maintenant en d4 et $\text{Pd}5$. L'écran f4 ne peut plus être un Cavalier blanc menaçant d5, ni une Tour blanche menaçant f3. Donc l'écran f4 est un Fou blanc. Mais il faut aussi un écran blanc en é5, à cause de la Dame blanche menaçant d5, mais pas une Tour blanche menaçant directement d5, ni un Cavalier blanc menaçant f3. Donc $\text{Pé}5$. La Dame blanche menace $\text{ç}8$, donc $\text{ç}8$ ne peut

pas contenir une pièce noire et ni le Roi blanc, ni la Tour blanche ne conviennent, donc $\text{ç}8$ est vide. De même $d8$ ne peut pas contenir de pièce noire (menacée par le Cavalier blanc) et ni le Roi blanc ni la Tour blanche ne peuvent convenir, donc $d8$ est vide. Les cases $a4$ et $\text{ç}4$ ne peuvent contenir une pièce blanche (menacée par la Dame noire) et Fou noir, Roi noir ou Tour noire ne peuvent convenir, donc $a4$ et $\text{ç}4$ sont vides. La case $\text{ç}3$ ne peut pas contenir de pièce blanche (menacée par la Dame noire) et Roi noir ou Tour noire menaçeraient un Pion blanc, donc $\text{ç}3$ est vide. La case $b1$ ne peut pas contenir de pièce noire (à cause de la Dame blanche) et si elle contenait une pièce blanche, il faudrait un écran noir en $b2$, mais seuls le Roi noir ou une Tour noire seraient candidats menaçant $b1$. La case $b1$ est donc vide.

On peut ajouter les cases vides suivantes : $e4$, donc $d3$ doublement menacée, donc $\text{ç}2$ également, $e3$ doublement menacée, donc $d2$ doublement menacée. Les cases $a4$ et $\text{ç}4$ ne peuvent pas contenir Roi noir ou Tour noire, ni Fou noir, donc elles sont vides. Les cases $a6$, $b6$, $\text{ç}6$, $d6$, $f6$ et $h6$ sont doublement menacées, donc vides. La case $e6$ ne peut contenir ni un Cavalier blanc, ni le Roi blanc, ni une Tour blanche et elle est donc vide. La case $g3$ est doublement menacée donc vide également. Donc la case $h2$ est vide. Le diagramme intermédiaire ci-dessous donne un état des lieux des pièces et des cases déterminées de façon certaine.



X=cases forcément vides

Il ne reste plus beaucoup de possibilités pour caser les deux Tours blanches : $a1$, $\text{ç}1$, $h1$, $g4$, $g5$, $h8$. Mais :

- $h8$ est à exclure, car il faudrait un écran blanc en $g8$, mais ni le Roi ni le Cavalier blancs ne vont.

- $h1$ est à exclure, car il faudrait un écran blanc en $g1$, mais ni le Roi ni le Cavalier blancs ne vont.

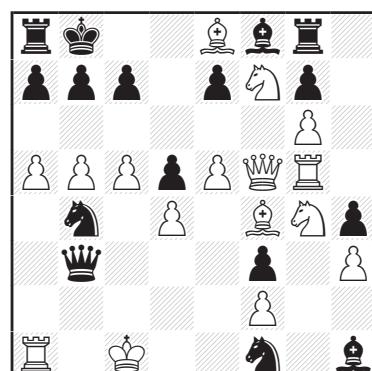
- $\text{ç}1$ est à exclure, car il faudrait un écran blanc en $e1$ (pas $d1$ menacé par la Dame noire), mais ni le Roi blanc, ni la Tour blanche menaçant $f1$, ni le Fou blanc menaçant $b4$, ni le Cavalier blanc menaçant $f3$ ne vont.

- $g4$ est à exclure, car le PNh devrait alors être en $h3$, ce qui est impossible.

Il ne reste donc que deux cases pour les Tours blanches ($a1$ et $g5$).

Il faut donc un écran blanc en $g6$, qui ne peut être qu'un Pion blanc. Le $\blacksquare h$ ne peut plus être en $h5$, donc $\blacksquare h4$, $\blacktriangle h3$. Il faut également un écran blanc en $\text{ç}1$ (pas $d1$ ou $e1$, déjà vu), donc $\blacktriangle \text{ç}1$.

Le Fou noir de case blanche ne peut plus aller qu'en $h1$. Le Roi noir ne peut aller maintenant qu'en $a8$ ou $b8$, donc plus d'écran possible pour les Tours noires (autre que $b8$). Les Tours noires sont donc en $a8$ et $g8$. Le Roi noir est en $b8$ et le Cavalier blanc en $g4$ (seule possibilité). Solution :



L'auteur propose encore ici un quatre pièces à compléter, mais cette fois-ci avec deux pièces de chaque camp au diagramme, ce qui est censé rendre le raisonnement plus compliqué.

10089 - Klaus Wenda

Ce problème est une correction du 9629 Phénix 346 (Septembre 2023), lui-même une correction du R0321 StrateGems 90 (Avril-Juin 2020).

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

- 1. ♕g6× ♜h6(♔é1)! ♕g8× ♜g7(♔é8)+
- 2. ♕f6-g6 ♜f8× ♜f7(♜a8)+ -3. ♕g5-f6 0-0+
- 4. ♜g8-g7 et en avant : 1. ♜ç6#, car les Noirs ne peuvent pas parer les deux échecs (♜ et ♜).

Au premier coup des Blancs, la case h6 doit être bloquée pour prévenir la défense :

- ... -3. ♕g5-f6 ♕h8-g8+ -4. ♜h6-f7+ (ou même -3... ♜h6-h5+) !

Les Blancs peuvent choisir de décapturer six pièces noires différentes. Après avoir attirés le Roi noir é8 en g8 et la Tour noire a8 en f8, les Noirs sont forcés de reprendre le 0-0.

Essais :

- 1. ♕g6× ♜h6(♔é1)? ♕g8× ♜g7(♔é8)+
- 2. ♕f6-g6? illégal, à cause de l'échec double par Pion et Tour noirs.
- 1. ♕g6× ♜h6(♔é1)?... -3. ♕g5-f6? illégal, car la Tour noire f8 est clouée sur la case de rennaissance anticircé du Fou noir h6 et -3... ♕h8-g8 ne marche pas car le Cavalier blanc f7 n'a alors aucune case d'où provenir.
- 1. ♕g6× ♜h6(♔é1)? ... -2. ♕f6-g6 ♜f7-h6+!
- 1. ♕g6× ♜h6(♔é1)?... -4. ♜g8-g7 et en avant : 1. ♜ç6#? mais la Tour g7 est clouée sur la case de rennaissance anticircé du Pion noir h6.
- 1. ♕g6× ♜h6(♔é1)? ♕g8× ♜g7(♔é8)+ puis en avant 1... ♜d8~#! (défense en avant)

10090 - Thomas Volet

Les ♜a et d ont capturé les deux pièces noires manquantes (♞, ♜).

Le Pion noir a7 a capturé les deux officiers blancs manquants (♝, ♜) et le ♜h a été pris gratuitement dans la colonne h.

On ne peut donc pas décapturer d'autre pièce pour dénouer la cage du Roi noir.

Dans un premier temps il faut amener le Roi blanc en ç2 pour faire écran au Fou blanc d1 (balade du Roi blanc).

Rétro : 1. ♜d1-ç2 ♜ç2-b3 2. ♜h7-h8! (triangulation du Roi blanc à cause de la rétro-opposition entre le Fou noir et le Roi blanc), 2... ♜b3-ç2 (switchback du Fou noir), 3. ♜g8-h7 ♜ç2-b3+ 4. ♜f8-g8 ♜b3-ç2 5. ♜é8-f8 (encore un tempo du Roi blanc pour éviter la future rétro-opposition en é6), 5.... ♜ç2-b3 (ou 5. ♜f7-f8 ♜ç2-b3+)

- 6. ♜é7-é8 ♜b3-ç2 7. ♜é6-é7 ♜ç2-b3+
 - 8. ♜f5-é6 ♜b3-ç2 9. ♜f4-f5 ♜ç2-b3
 - 10. ♜g3-f4 ♜b3-ç2 11. ♜g2-g3 ♜ç2-b3
 - 12. ♜g1-g2 (troisième tempo qui va s'avérer nécessaire pour éviter de perdre un temps à cause de la rétro-opposition des Fous sur la case critique ç2), 12... ♜b3-ç2 13. ♜f1-g1 ♜ç2-b3
 - 14. ♜é1-f1 ♜b3-ç2 15. ♜ç2-d1 (switchback du Fou blanc), 15... h7-h6 16. ♜d1-é1 f7-f6
 - 17. ♜ç1-d1 é5-é4 18. ♜d1-ç2
- Essai : 18... ♜d5-b3 19. ♜ç2-ç1+ ♜f3-d5
20. g5-g6 ♜h5-f3 21. g4-g5 ♜g6× ♜h5
22. g3-g4 ♜f5-g6 23. h4-h5 ♜ç8-f5
24. h3-h4 d7-d6 25. h2-h3 ♜h6-ç6 26. ??? et la Tour noire n'a pas le temps de venir faire écran en b4.

Donc ... 18... ♜é6-b3 19. ♜ç2-ç1+ (rétro-écran du Roi blanc), 19... ♜ç8-é6 20. g5-g6 d7-d6 21. g4-g5

Essai : 21... ♜d6-ç6 22. g3-g4 ♜d4-d6 23. ??

Il faut donc donner des tempos supplémentaires aux Blancs en décapturant le ♜h.

Donc : 21... ♜h6-ç6 22. g3-g4 ♜h4× ♜h6 (dé-capture d'un Pion blanc pour donner des tempos) 23. h5-h6 ♜b4-h4 (rétro-écran de la Tour noire pour la Dame blanche), 24. ♜ç4-a6 ♜b5-a4 25. ♜ç4-ç4+

Mais la Tour noire aurait pu jouer plus lentement et le Pion blanc aurait pu revenir jusqu'en h2 sans gêner le rétro-jeu des Blancs ! 23... ♜g4-h4

24. h4-h5 ♜f4-g4 25. h3-h4 ♜é4-f4 26. h2-h3

♜b4-é4 27. ♜ç4-a6 etc...

Par trois fois (task), le Roi blanc joue un tempo (triangulation) pour éviter une rétro-opposition (deux fois ♜ ↔ ♜, une fois ♜ ↔ ♜)

L'auteur nous fait remarquer ici le nombre important de mots clés (thèmes) inclus dans ce problème (cage, écran, balade d'une pièce, triangulation, rétro-opposition, switchback, tempo, case critique, décapture, task), ce qui ne devrait pas aveugler le solutionniste au détriment de la qualité intrinsèque du problème lui-même.

10091 - Kevin Begley

- 1. d4 ♜h6 2. ♜d2 ♜g4 3. ♜é4 ♜h5 4. ♜h4 ♜g5
- 5. ♜h6 ♜d2 6. ♜g8 ♜b1 7. d2

Échange de place des Cavaliers.

C+ Jacobi 0.7.5 en 1'55".

10092 - Kevin Begley

1.é4 ♞a6 2.é×é7 ♞b4 3.é×f8=♕ ♜h4
4.♘h3 ♞b7 5.b4 dç5 6.♗b2 ♜d7
7.♗xg7 ♜x f8 8.♗x f8 ♜x f8
C+ Jacobi 0.7.5 en 3'49".

Le Roi noir capture un Fou blanc anti-Pronkin, qui a capturé un Fou noir imposteur, qui a capturé un Fou blanc Schnoebelen, qui a capturé le Fou noir d'origine f8 (quatre captures de Fous sur f8).

10093 - Mario Parrinello

1.é3 a5 2.♗a6 a4 3.♘é2 a3 4.b×a3(♘a7) b5
5.♗b2 b4 6.♗f6 b3 7.ç×b3(♗b7) é5
8.b×ç8=♕ ♜×ç8(♗f1) 9.a×b8=♘ ♜×b8(♘g1)
C+ Jacobi v0.7.5 en 14'55".

Deux promotions Schnoebelen (♘ ♜), puisque ces deux pièces blanches ont été capturées sans avoir bougé. Mais elles sont issues au tout début de deux Pions noirs. Alors s'agit-il de promotions blanches ou de promotions noires comme suggéré par l'auteur. Le thème Schnoebelen est un peu artificiel ici puisque les pièces promues sont toujours visibles en f1 et g1 (en ayant changé de couleur). Avec cet artifice on pourrait aussi bien dire que le Fou blanc et Cavalier blanc ont rejoint leur case d'origine (effet Pronkin) avant de changer de couleur.

AIDÉS

10094 - Vladimir Bulanov

a) 1.♔ç3! [2.♗d4#]
1...♞é6(♔é3, ♔d5) 2.♗×é6(♗é1, ♗f5)#
b) 1.♔d5 ♔d3 2.♞é6 ♜f5#

Jumeaux à énoncés hybrides, avec deux mats miroirs (toutes les cases du champ royal noir sont vides) dans a). Mat idéal dans b).

10095 - Vladislav Nefyodov

a) 1.é5 ♜é3 2.♗h8! ♜b3#
1.♔é2 ♜g6 2.♔f1 ♜d3#
b) 1.♗é5 ♜d3+ 2.♔ç1 ♜a3#
1.♞é5 ♜f3+ 2.♔é1 ♜b4#

Trois pièces noires jouent sur la même case (é5) au premier coup noir pour déclouer la Dame blanche. Quatre mats modèles en échos caméléons.

10096 - Antonio Tarnawiecki & Paz Einat

1.♔f3 ♜f8 2.♘fg4 ♜d5#
1.♔h5 ♜ç5 2.♘ég4 ♜f7#

Mats modèles par clouage et auto-blocage par un Cavalier noir qui doit aussi jouer, clouant ainsi la Dame noire.

10097 - Mario Parrinello

a) 1.♗a5 d7 2.♗b6 d8=♘#
b) 1.♗b1 f4 2.♗ç2 f5#
c) 1.♗h1 d4 2.♗g2 d5#

Interceptions de la Tour sur trois lignes différentes. Auteur : coups critiques noirs, bivalve et Follow-my-Leader retardé (les mats ont lieu sur la case abandonnée par les Noirs au premier coup).

10098 - Menachem Witztum

1.♘éd4 ♜b1 2.♗ç6 ♜bg1#
1.♘ç5 ♜b3 2.♔d4 ♜g3#
1.♘fd4 ♜b5 2.é4 ♜g5#

Demi-clouage noir, déclouage de la Tour blanche qui joue sur une rangée qui sera ouverte par une pièce noire, afin de permettre le mat par clouage.

10099 - Michal Dragoun & Ladislav Salai Jr

1.♗d4 ♜×f2+ 2.♔ç4 ♜é3#
1.♔×f3 ♜×b4+ 2.♔é2 ♜×ç3#
1.♘b5 ♜f5 2.♘d4 ♜×f2#
1.♘d1 ♜×d6 2.♘é3 ♜×b4#

Helpmate Of The Future : dans la première paire de solutions, deux coups noirs Follow-My-Leader, dans lesquels le Roi noir se place sous le feu d'une batterie blanche. Dans la seconde paire de solutions, le Cavalier ç3, débloque la case et en bloque une autre alors que les Blancs créent deux nouvelles batteries selon des lignes différentes. Les quatre mats sont réalisés par des échecs doubles. Les auteurs notent par ailleurs la réapparition des deux premiers coups blancs de la première paire comme mats de la seconde paire.

10100 - Evgeny Gavriliv

1.♔é2 ♜×d5 2.♘f5 ♜×é2#
1.♔ç3 ♜×d6 2.♗b2 ♜×ç3#
1.♗é3 ♜×f6 2.♘h2 ♜×é3#

Les mats sont administrés sur des cases doublement gardées par les Noirs. Par ailleurs, le Roi

blanc doit jouer pour ouvrir la colonne é, mais les cases disponibles (d5, d6 et f6) sont contrôlées par les pièces noires, qui vont devoir se cacher en jouant sur les cases de mats, seules cases disponibles pour donner du jeu au Roi blanc. Les secondes pièces noires contrôlant les cases de mats vont effectuer quant à elles un simple écart.

10101 - Abdelaziz Onkoud

- 1... ♜f7 (1... ♜ç4?) 2. ♜ç3+ d×ç3 3. ♜d4 ç4#
1... ♜f3 (1... ♜ç6?) 2. ♜é3 d×é3 3. ♜d6 é4#

Sacrifices actifs de pièces noires pour permettre la déviation du Pion matant pour donner des mats modèles. Échange de fonctions entre la Dame et le Cavalier noirs : sacrifices et ouvertures de lignes blanches / autoblocages et ouvertures de lignes de la seconde pièce blanche.

10102 - Jorge Lois

- a) 1. ♜h6 ♛xh6+ 2. ♛f4 ♛g5#
1... ♛h6 2. ♜h5 ♛xh5 3. ♛f5 ♛g5#
b) 1. ♜h5 ♛xh5 2. ♛f5 ♛g5#
1... ♛h5 2. ♜h6 ♛xh6+ 3. ♛f4 ♛g5#

Batteries royales blanches, sacrifices noirs. Le but du jeu est bien sûr d'échanger les places du Roi et de la Dame blanche. Chaque mat a lieu sur g5.

10103 - Maryan Kerhuel

- a) 1. ♜a4 b×a4 2. ♜ç3 ♜d3+ 3. ♜ç4 ♜é6#
b) 1. ♛d5 é3 2. ♜ç5 ♜ç4 3. ♜xg2+ ♜xg2#
c) 1. ♛d5 ♜f5 2. ♛d4 ♜g4 3. ♜ç5 é3#
d) 1. ♛é5 ♜é6 2. ♜é4 b4+ 3. ♛d4 ♜ç2#

Thème Azemmour 6 quadruplé (Ohrid 2018) en version bicolore : six pièces différentes jouent seulement une fois au cours de chaque solution. Quatre mats modèles. » Il ne doit pas y avoir beaucoup de quadruplements du thème.

10104 - Miroslav Sviták,

Jozef Lozek & Zlatko Mihajloski

1. ♛ç5 ♛é1 2. ♛b4 ♛d1 3. ♛a3 ♛ç2 4. b4 ♜a1#
1. ♛d6 h4 2. ♛é7 h5 3. ♛f8 h×g6 4. ♛é7 ♜h8#

Symétrie quasiment parfaite le long de la grande diagonale avec un écho original ♛-♜. Les deux mats sont modèles.

Les auteurs voient un échange de fonctions entre ♜b5/♜g5 d'une part et ♛f1/♜h2 d'autre part.

10105 - Sergy I. Tkachenko,

Andriy Frolkin & Leonid Lyubashevsky
1...h3! 2. ♜d4 ç4! 3. ♜x d6 ç5!

4. ♜xç5 ♜h2! 5. d5 ♜x b2#

Auteurs : tous les coups blancs sont des tempos (à l'exception bien sûr du coup matant), Umnov blanc (Follow-My-Leader : 1...h3, 4...♜h2) et capture de Pions blancs uniquement pour ouvrir une ligne au profit d'un Pion noir (3. ♜x d6 4. ♜xç5 5. d5).

10106 - Zlatko Mihajloski

1. ♜é7! ♛f4 2. ♜d2 ♛xé3 3. ♜d8 ♛xé4
4. ♜d6+! ♛d5 5. ♛é7 é4 6. ♛d7 é5 7. ♜é7 é6#
Double switchback du Fou noir pour fermer des lignes nuisibles au Roi blanc, Indien noir (Tour-Fou), Klasinc doublé (Tour-Fou et aussi Fou-Roi selon une ligne brisée), mat idéal et sarcophage. L'auteur voit aussi le thème Meerane (définition ?).

10107 - Sébastien Luce & Roméo Bédoni

1. ♛d4 ♛b2 2. ♜d2 ♛x a3 3. ♜f3 éx f3 4. ♛é5 f4+
5. ♛f6 f5 6. ♛g7 f6+ 7. ♛h8 f7 8. ♜h7 f8=♛#
Auteurs : une proposition de réponse à la question «Quel est le plus long mat aidé dans lequel tous les coups sont joués vers le haut ?» Excelsior du Pion é2... (et non Pion f).

INVERSES

10108 - Vladimir Bulanov

a) 1. ♜g8! [2. ♜d2#]
1... ♛b2(♛d3) 2. ♜ç1(♛ç4)#
b) 1.0-0-0! blocus, 1... ♜b1 2. ♜x b1 b2#
Jumeaux argentins comme avec le 10094 : un énoncé différent pour chaque jumeau. Présentation élémentaire mais économique.

10109 - Sergy I. Tkachenko

1...ç5 a 2. ♜d3+ A ♜x d3#
1. ♜bd7? [2. ♜d3+ A ♜x d3#] mais 1...ç5! a
Paradoxe Dombrovskis.

1. ♜fd7? [2. ♜d3+ A ♜x d3#] mais 1...é5!

La réfutation exploite l'abandon de é6 par la clé.

1. ♜×é6! [2. ♜f5+ ♜×f5# (2. ♜d3+? A ♛×é6!)] La clé ampliative abandonne aussi é6 mais la menace est différente (correction de menace)...

1...f×g6 b 2. ♜d3+ A ♜×d3#

...et le mat thématique apparaît sur une nouvelle défense. L'ensemble forme le thème Caprice.

1...♛×é6 2. ♜é4+ ♜×é4#

L'ensemble thématique est caractéristique du deux-coups orthodoxe moderne. La forme inverse est justifiée par l'impossibilité d'en faire un direct correct...

10110 - Zdeněk Libiš

1.a5? b×a5 2. ♜çd8+ ♛ç4 3. ♜d4+ ♛b5

4. ♜b4+ a×b4# mais 1...b5!

1. ♜ç5!

1...b5 2. ♜×b5 ♛ç4

3. ♜b4+ ♛d3 4. ♜b1+ ♜×b1#

1...b×ç5 2. ♜×d2+ ♛ç4 3. a5 ♛b5 4. ♜b4+ ç×b4#

Thème Svoboda, avec les Cavalier noir d2 et Pion noir b6, introduit par une clé de sacrifice. Le thème Svoboda est l'équivalent pour les inverses du thème Zilahi pour les aidés : la pièce matante dans une variante est capturée dans l'autre. Ce thème a été très travaillé récemment par les compositeurs tchèques, avec des mats modèles évidemment.

10111 - Alexander Fica & Frantisek Jelinek

a) 1. ♜g7! b×ç5 2. ♜g6+ ♛é5 3. é8=♜+ ♛d5
4. ♜ç4+ ♛×ç4 5. ♜é×é4+ ♛×ç3 6. ♜b4+ ç×b4#

b) 1. ♜g8! b×ç5 2. ♜g7 ç4 3. ♜ç5+ ♛é6

4. ♜×ç4+ ♛d7 5. b8=♜+ ♛é8 6. ♜f6+ ♜×f6#

Encore le thème Svoboda, avec le Cavalier noir é4 et le Pion noir b6. Une promotion blanche dans chaque phase et évidemment des mats modèles.

10112 - Steven Dowd

1... ♜×ç5 2. ♜a5+ ♜×a5#

1. ♜a8! ♛b6! 2. ♜b4+ ♛a6! 3. ♜ç4+ ♛b6

4. ♜b5+ ♛ç7 5. ♜b8+ ♛d7 6. ♜g8! ♛é6

7. ♜b3+ ♛d7 8. é6+ ♜×é6 9. ♜a4+ ♜ç6

10. ♜b5! ♛é6 11. ♜é8+ ♛d6 12. ♜é5+ ♛d7

13. ♜d5+ ♛ç8 14. ♜a6+ ♜×a6#

Fata Morgana : le mat immédiat préparé dans le jeu apparent ne peut être maintenu par manque de

coup d'attente. Une clé ampliative introduit une longue manœuvre qui aboutit à un sacrifice blanc et un mat différents.

DIRECTS FÉERIQUES

10113 - Jacques Rotenberg

1. ♜b7? blocus

1...é5(♛d2+) 2. ♜d7(♛ç2)# mais 1...é3!

1. ♜b3? blocus

1...é3(♛d2+) 2. ♜d3(♛ç2)# mais 1...é5!

1. ♜ç4? [2. ♜é3#] 1...é3! réfutation spécifique

1. ♜ç2? [2. ♜é3#] 1...é3! 2. ♜×é3#

1...♛d2+! correction blanche et auto-obstruction.

1. ♜d2! blocus (et non 2. ♜ç4+? ♛ç1!, ♛×d2!)

1...é3(é5, ♛×d2+) 2. ♜d3(♜d7, ♛ç2)#

Clé ampliative avec sacrifice et exposition du Roi blanc à l'échec. Mats par coups d'éloignement sur la colonne b puis la colonne d. La condition Patrouille est parfaitement utilisée.

10114 - Gerhard Maleika

1... ♜×d2(♜×d6) 2. ♜d1(♜×d7)=

1. ♜a3? blocus mais 1... ♜×d6+!

1. ♜a5? blocus mais 1... ♜×d2+!

1. ♜b4! blocus

1... ♜×d2+(♜×d6+) 2. ♜×d2(♜×d6)=

1... ♜é3(♜é5) 2. ♜×é3(♜×é5)=

Le Jeu d'Essais et le Jeu Réel réalisent le thème Franco-Russe, appelé French-Soviet dans The Problemist (janvier 2025) : la clé de la solution produit les mêmes effets négatifs (pour les Blancs) que celle des essais thématiques, mais les compense. Ce thème, qui peut ne concerner qu'un seul essai a aussi été appelé thème Caprice.

Ici s'ajoutent un blocus complet et deux pats changés entre le Jeu Apparent et le Jeu Réel.

10115 - Hubert Gockel

a) En Breton Adverse

1. ♜f1! [2. ♜×é5#] (si 1. ♜d1? ♜×é1!)

1... ♜f6 x 2. ♜d×d6# A 2. ♜b×d6? ♜×d8(-♜d6)!

1... ♜d4 y 2. ♜b×d6# B 2. ♜d×d6? ♜×b6(-♜d6)!

b) en AMU

Si 1. $\mathbb{Q}f1?$ pas de menace la Dame n'étant pas observé.

1. $\mathbb{Q}d1!$ [2. $\mathbb{W} \times e5\#$]

1... $\mathbb{Q}f6$ x 2. $\mathbb{B}b \times d6\#$ **B** (2. $\mathbb{B}d \times d6?$ est illégal car la Tour est observée par le Fou f6 et la Dame d6)
1... $\mathbb{Q}d4$ y 2. $\mathbb{B}d \times d6\#$ **A** (2. $\mathbb{B}b \times d6?$ est illégal car la Tour est observée par le Fou d4 et la Dame d6)
1... $\mathbb{B} \times e1$ 2. $\mathbb{Q}b3\#$

Mats échangés grâce au changement de condition. Clés différencierées par la même pièce, menace identique. Un jumeau hybride réussi.

10116 - Jean-Marc Loustau

1. $\mathbb{Q}b6?$ [2. $\mathbb{W}a4\#$ **A**] mais 1... $\mathbb{D}e6!$ x, 2... $\mathbb{B} \times b6!$

1. $\mathbb{Q}d7!?$ [2. $\mathbb{W}b6\#$ **B** (non 2. $\mathbb{W}a4?$ **A** $\mathbb{D}b6!$)]

1... $\mathbb{D}e6!?$ y 2. $\mathbb{Q}hb8\#$ (2... $\mathbb{D}e5?$ illégal)

Bien sûr 1... $\mathbb{D}e6??$ x 2. $\mathbb{W}b6$ la précédente réfutation ne pare pas la menace.

1... $\mathbb{B}g4$, $\mathbb{B}g7$ 2. $\mathbb{Q}hb8\#$

mais 1... $\mathbb{D} \times h7!$

1. $\mathbb{Q}f6!!?$ [2. $\mathbb{W}d7\#$ **C** non 2. $\mathbb{W}a4+?$ **A** $\mathbb{D}d7!$ ni

2. $\mathbb{W}b6+?$ **B** $\mathbb{D}d7!$]

1... $\mathbb{D}e6$ x 2. $\mathbb{W} \times c3\#$

mais 1... $\mathbb{D}f3!$

1. $\mathbb{Q}g4!!$ [2. $\mathbb{W}f6\#$ **D** et non 2. $\mathbb{W}a4+?$ **A** ni 2. $\mathbb{W}b6+?$ **B** ni 2. $\mathbb{W}d7+?$ **C**]

1... $\mathbb{D}e6$ x est impossible !

1... $\mathbb{D}e6$ y 2. $\mathbb{Q}hé5\#$ changé (2... $\mathbb{D} \times c4?$)

1... $\mathbb{Q}g2 \sim 2. \mathbb{B}g2\#$ (un mat inattendu !)

1... $\mathbb{Q}c8$ 2. $\mathbb{W}é5\#$ (ici 2. $\mathbb{W}c4+?$ $\mathbb{Q}é5!)$

1... $\mathbb{Q}b5$ 2. $\mathbb{B} \times b5\#$ (comme dans les essais)

1... $\mathbb{B}c6$, $\mathbb{B}d6$ 2. $\mathbb{Q}hé5\#$

L'auteur commente ainsi le problème :

- **Correction de menace du quatrième degré (QTC) « complètement incomplète »** (aucun des mats-menace ne revient en variante dans les phases suivantes) **combinée avec le thème Magnet (ou Loshinsky) avec paradoxalement des pièces de marche différente.**
- Les phases 1. $\mathbb{Q}f6?$ et 1. $\mathbb{Q}g4!$ pourvoyant ou empêchant la défense 1... $\mathbb{D}e6$ doivent être considérées comme corrections blanches de la première phase 1. $\mathbb{Q}b6?$

La phase 1. $\mathbb{Q}d7!?$ peut aussi être considérée de cette façon (1... $\mathbb{D}é6$ n'est plus une parade) mais cette approche est discutable (une correction de menace du deuxième degré peut éventuellement être perçue comme une forme spéciale de correction blanche du deuxième degré, mais ceci n'est plus vrai pour les degrés supérieurs).

- dans les trois essais, **duel entre le Rao blanc et le Léo noir** (qui joue toutes les réfutations)
- mat changé après 1... $\mathbb{D}é6$, avec **échange de fonctions entre la pièce-avant et la pièce-arrière du mat chinois.**

Spectaculaire séquence de constitution de quatre anti-batteries formées par les mêmes pièces, le Rao a4 et la Dame d4 !

10117 - Oleg Paradzinsky

1. $\mathbb{W}é2!$ blocus 1... $\mathbb{Q}h3$ 2. $\mathbb{B}g7$ $\mathbb{Q}h4$

3. $\mathbb{Q}f5$ ($\mathbb{B}g7$)+ $\mathbb{Q}h3$

4. $\mathbb{W}g4$ ($\mathbb{Q}é4$, $\mathbb{Q}f5$, $\mathbb{B}g7$)+ $\mathbb{Q}f2$ ($\mathbb{W}g4\#$)

La Tour noire doit être blanchie pour ne pas parer

4. $\mathbb{W}g4+$ par 4... $\mathbb{B} \times g4$

1. $\mathbb{Q}f3!$ blocus 1... $\mathbb{Q}h3$ 2. $\mathbb{Q}é2+$ $\mathbb{Q}h4$

3. $\mathbb{Q}g3+$ $\mathbb{Q}h3$ 4. $\mathbb{W}f1$ ($\mathbb{Q}é2$)+ $\mathbb{Q} \times g3$ ($\mathbb{W}f1$, $\mathbb{Q}é4\#$)

Deux solutions se terminant par le noircissement forcé de la Dame blanche.

10118 - Bruno Kampmann

Le Roi noir étant sur case blanche, il faut changer la couleur de la case de l'Equisauteur blanc pour qu'il puisse mater par un mat d'anti-batterie.

1. $\mathbb{W}g1!$ $\mathbb{W}é1$ 2. $\mathbb{Q}f3$ $\mathbb{W}g5$ 3. $\mathbb{Q}g3!$ $\mathbb{W} \times g1$ ($\mathbb{W}g8$)

l'Equisauteur a maintenant la bonne couleur de case pour mater, 4. $\mathbb{Q}g4$ $\mathbb{W}g7$ 5. $\mathbb{W}g6$ $\mathbb{W}g1!$ (si 5... $\mathbb{W}g5$ 6. $\mathbb{Q}h4$, $\mathbb{Q}h5$ $\mathbb{W}g7$ et comme dans la solution), 6. $\mathbb{Q}g3$ $\mathbb{W}g5$ 7. $\mathbb{Q}h4$ $\mathbb{W}g7$ 8. $\mathbb{Q}h5$ $\mathbb{W}g5$ 9. $\mathbb{Q}h6$ $\mathbb{W}g7$ 10. $\mathbb{Q}h7$ $\mathbb{W}g5$ 11. $\mathbb{Q}g8$ $\mathbb{W}g7$

12. $\mathbb{Q}f8$ $\mathbb{W}g5$ 13. $\mathbb{Q}é8$ $\mathbb{W}g8+$, $\mathbb{W}g7$ 14. $\mathbb{Q}d7\#$

Minimal blanc, un domaine privilégié par l'auteur.

10119 - Jean Schmutz

1. $\mathbb{Q}ç1!$ $\mathbb{Q}é2+$ 2. $\mathbb{Q}d2$ $\mathbb{Q}ç3+$ 3. $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}ç2+$

4. $\mathbb{Q} \times é2$ $\mathbb{Q}ç1 = \mathbb{Q}+$ 5. $\mathbb{Q}f2$ $\mathbb{Q}d3+$ 6. $\mathbb{Q}é3$ $d4+$

7. $\mathbb{Q}é4$ $\mathbb{Q}f2+$ 8. $\mathbb{Q}d5$ $é6+$ 9. $\mathbb{Q}ç4$ $b5+$ 10. $\mathbb{Q}b3$ $ç4+$

11. $\mathbb{Q}ç2$ $d3+$ 12. $\mathbb{Q}d2$ $ç3+$ 13. $\mathbb{Q}é1$ $d2+$

14. $\mathbb{Q} \times f2$ $d1 = \mathbb{Q}+$ 15. $\mathbb{Q}g2+$ $\mathbb{Q}é3+$

16. $\mathbb{Q}h2$ $\mathbb{Q} \times é5+$ 17. $\mathbb{Q}h1$ $\mathbb{Q}b7\#$

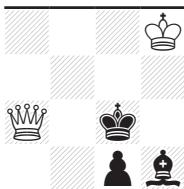
Tous les coups blancs sont donnés par le Roi, circuit du Roi blanc et batterie royale blanche. Phénix doublé (la renaissance suivant immédiatement la prise de la pièce concernée). Ceriani-Frolkin.

TANAGRAS

10120 - Adrian Storisteanu

- a) -1. $\hat{Q}e5 \times \hat{Q}f6$ & 1.d5 $\hat{Q}f2+$ 2. $\hat{Q}d6 \hat{Q}b6\#$
- b) -1.d4 $\times \hat{Q}c3$ & 1. $\hat{Q}d5 \hat{Q}d7$ 2. $\hat{Q}e5 \hat{Q}c6\#$
- c) -1. $\hat{Q}d4 \times \hat{Q}f6$ & 1.b5 $\hat{Q}d7$ 2.b4 $\hat{Q}c6\#$

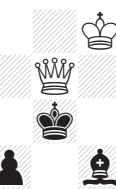
Trois résurrections de Dame (auteur).



position finale
de a)



position finale
de b)



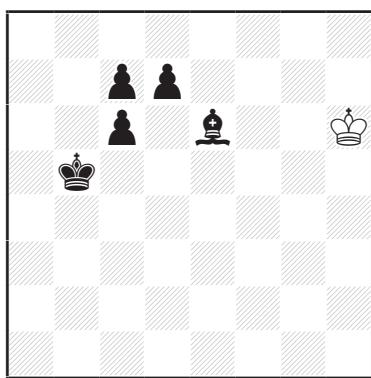
position finale
de c)

Ce problème a été inspiré par le I, composé par Edith Baird, la compositrice bien connue de la fin du XIX^e siècle (on pourrait croire qu'elle publiait essentiellement des deux ou trois coups orthodoxes - environ mille - à l'époque des problèmes à beau jeu réel, mais il s'avère qu'elle a composé beaucoup de Rétractor aidé - environ 230 problèmes et publia un livre avec ses œuvres *The Twentieth Century Retractor*, facilement consultable via la fiche Wikipedia anglaise d'Edith Baird.)

I - E. Baird

Five to one

The Reading Observer 190?



-1N & h#2 (1+5)

-1. $\hat{Q}d5 \times \hat{Q}e6$ & 1. $\hat{Q}c5 \hat{Q}e2+$ 2. $\hat{Q}c6 \hat{Q}a6\#$

L'auteur déclare par ailleurs : *j'ai abandonné la symétrie de la position de mat afin de donner au Roi blanc quelque chose à faire, économiser deux Pions noirs (la dédicace se transformant ainsi en un « three to one ») et ajouté deux jumeaux.*

10121 - Hubert Gockel

- 1... $\hat{T}f1$ 2.d6 $\hat{T}f5\#$
- 1. $\hat{Q}e5 \hat{Q}e7$ 2.d5 $\hat{T}e4\#$

Dans le Jeu Apparent, création d'une batterie blanche spécifique (occupation de la case de renaissance), permettant le jeu du Pion d7. Dans le Jeu Réel, le Pion bloque cette fois en d5, avec un mat de la Tour. Dans les deux solutions, le Roi noir ne peut capturer la Tour car sa case de renaissance est contrôlée par le Roi blanc. Par ailleurs, le Pion ne peut capturer la Tour car sa case de renaissance est occupée. Un joli tanagra d'Hubert Gockel, trop rare dans cette section.

10122 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

Promotions en Chasseur Fou-Tour dans la première solution (à noter que le mat ne peut pas être 3... $\hat{Q}c6?$ car les Chasseurs ne peuvent jouer que vers l'avant ou vers l'arrière, mais pas sur le côté). 1... $h8=\hat{Q}$ 2.b1= \hat{Q} $\hat{Q} \times h6$ 3. $\hat{Q}b8 \hat{Q}h1\#$

Promotion en Dame dans la seconde solution, mais celle-ci va avoir des allures... de chasseresse (orthodoxe !), avec un coup en diagonale puis un coup vertical, d'où la dédicace !

1... $h8=\hat{Q}$ + 2. $\hat{Q}b7 \hat{Q}c3$ 3. $\hat{Q}a8 \hat{Q}c8\#$

Le Chasseur Fou-Tour ne peut jouer 4. $\hat{Q}b8??$

10123 - Daniel Novomeský

- a) 1. $\hat{Q}c4 \hat{Q}c7$ 2.b6 $\hat{Q}c5$ 3.b5 $\hat{Q}a6\#$
- b) 1.b6 $\hat{T}f5$ 2. $\hat{Q}d4$ $\hat{Q}d5$ 3. $\hat{Q}c5 \hat{Q}b7\#$

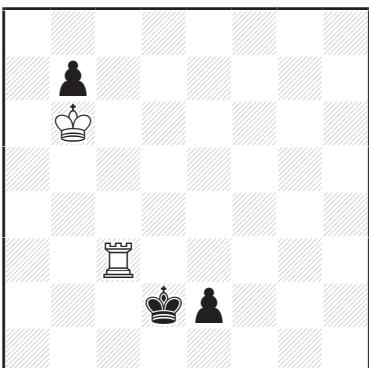
Thème Indien sur la colonne \hat{c} dans le premier jumeau. On peut noter la précision du mat, car si 3... $\hat{Q}d3?$ 4. $\hat{Q}d4!!$ Il y a d'autres éléments spécifiques : 1... $\hat{T}c8?$ et le Pion ne peut jouer en b6. Indien dans la seconde solution, horizontal cette fois sur la cinquième rangée. Le mat est encore précis : si 3... $\hat{Q}e4?$ 4. $\hat{Q}d4!!$

On peut comparer ce problème avec le II, avec une idée voisine et un coup de plus :

II - A. Elizarov

Sem Shakhmatnykh Not 2009

1° Prix



h#4 2.1.1... (2+3) C+
Köko

10124 - Ioannis Garoufalidis

1...ç8= 2. ç7 é5+
3. ♔d5 é4+ 4. ♕é8 d8= #

1...ç8= 2. ♐é7 d8= 3. ♔f6 ♐g6+ 4. ♔f5 é4#

Auteur : Il est important de comprendre que, dans la première solution, 4...d8=王? 5.王 dé7! pare le mat. Dans la seconde solution, le Pion e2 empêche 2...d8=王+?, car il s'agit d'un auto-échec au Roi blanc et donne également le mat. Le Cavalier ne peut jouer que sur des cases qui maintiennent l'échec (en f4 et e5 avec le Pion et si 5.象é7+?, il donne échec via la case e4). AUW neutre.

10125 - Oleg Paradzinsky

- a) 1. ♔é4 ♕b3 2. ♔g3 ♕c4
 3. ♕g4(♕g3)+ ♔d5 4. ♕g7 ♔h5(♕g7)#

b) 1. ♔h6 ♕c3 2. ♕d2(♔h6)+ ♕d4
 3. ♕f4 ♔g8+ 4. ♕f5 ♔é7(♕g6)#

c) 1. ♔f7 ♕h5 2. ♔h8 ♕h4
 3. ♕f6(♔f1#)+ ♕g5 4. ♕f7(♕k1#)+

3. ■ no(■n8)+ ♕ g3 4. ♕ g3 ♗(1)(■no)#
L'auteur poursuit ses recherches en Masand, avec ici trois mats en écho du couple ♕-♘, la Tour devenant blanche au dernier coup, avec la complémenté du Fou qui auto-bloque.

10126 - Sébastien Luce

1.h4 ♜h5 2.h3 ♜é2 3.h2 ♜g4
 4.♔h3 ♜é2 5.g2! ♜g4 6.♔h2 ♜é2+
 7.♔g1 ♜g4#
 1.♔g1 ♜f1 2.♔g2 ♜h3 3.♔h1 ♜f1
 4.♜h6 ♜h3 5.h2 ♜h7 6.♔h1 ♜h5+
 7.♜h4 ♜h3#

Echo caméléon sur les colonnes g et h. Dans la position de mat, le Roi noir, placé devant son Pion se comporte... comme un Pion, maté par la Sauterelle blanche. Double switchback é2-g4 de la Sauterelle dans la première solution, avec le Pion qui joue comme un Roi au cinquième coup, (et comme une Sauterelle dans la seconde solution !).

10127 - Daniel Novomeský

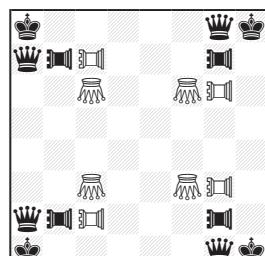
1.   2.   3.   4.   +   5.   6.    +   7.     8.  9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. <img alt="Queen" data-bbox="22720 178 2277

Echo-caméléon « parfait », en ce sens que la belle position (en forme de croix) est décalée entre les trois solutions dans son intégralité. Les conditions et pièces féeriques sont équitablement utilisées tout au long des trois solutions.

10128 - Václav Kotěšovec

1. ♜b7 ♞a8 2. ♜a7 ♜b7 3. ♜d5 ♜d8 4. ♜c6
♝é8+ 5. ♜b7 ♜c8 6. ♜a8 ♜c7+ 7. ♜b7 ♜c6#
1. ♜g8 ♜h8 2. ♜f5 ♜f8 3. ♜g6 ♜g5 4. ♜g7
♜f7 5. ♜f6 ♜h6 6. ♜h8 ♜g6+ 7. ♜g7 ♜f6#
1. ♜d6 ♜é5 2. ♜g6 ♜g5+ 3. ♜f3 ♜h5 4. ♜g2
♜h4 5. ♜h1 ♜h3 6. ♜g1 ♜g3+ 7. ♜g2 ♜f3#
1. ♜d3 ♜é4 2. ♜c2 ♜d1 3. ♜b2 ♜b1+ 4. ♜a1
♝é1 5. ♜c5 ♜c1 6. ♜a2 ♜c2+ 7. ♜b2 ♜c3#

Le Roi effectue une grande étoile, le menant dans les quatre coins de l'échiquier où il est maté en écho avec une des figures bien connues du jeu Tetris ! L'Aigle noir est cloué par l'Aigle blanc !



10129 - L'ubos Kekely

1. $\kappa d2$ 2. $\kappa e2$ 3. $\kappa f1$ 4. $\kappa \times g2$ 5. $\kappa h1$
6. $\kappa g7+$ $\kappa e1$ 7. $\kappa e7+$ $\kappa f2$ 8. $\kappa e2+$ $\kappa g3$
9. $\kappa e8$ $\kappa f2\#$

Le Roi noir change cinq fois de direction, avant de se loger dans le coin h1. L'échec de la Tour noire autorise alors le Roi blanc à effectuer le « grand saut » en e1. Il ira ensuite en f2. Occupation finale par la Tour noire de la case e8 (case de renaissance du Roi noir), permettant le mat du Cavalier, car g1 (case de renaissance du Cavalier), est aussi contrôlée par celui-ci en Danger Circé.

10130 - Václav Kotěšovec

1. $\kappa e4$ 2. $\kappa a8$ 3. $\kappa \times c8$ 4. $\kappa \times b8$ 5. $\kappa \times h6$
6. $\kappa \times c7$ 7. $\kappa \times 1c4$ 8. $\kappa \times b6$ 9. $\kappa \times 8b7$ -auto=
1. $\kappa f2$ 2. $\kappa \times g3$ 3. $\kappa \times c2$ 4. $\kappa \times 8e5$ 5. $\kappa \times e4$
6. $\kappa \times f3$ 7. $\kappa h1$ 8. $\kappa \times g2$ 9. $\kappa \times e2$ -auto=
1. $\kappa e5$ 2. $\kappa \times d3$ 3. $\kappa h8$ 4. $\kappa \times h6$ 5. $\kappa \times h7$
6. $\kappa \times df5$ 7. $\kappa \times fg6$ 8. $\kappa \times ef7$ 9. $\kappa \times hg7$ -auto=

Un triple écho dans les coins, « tout ce qu'il y a de plus blanc ». Cela semble incroyable qu'il n'y ait aucun dual, mais tout s'enchaîne avec une précision de mécanisme d'horlogerie. La Princesse se retrouve prisonnière dans les coins a8, h8, h1. Merci pour la dédicace Václav !

10131 – L'ubos Kekely

1. $\kappa \times c2+$ $\kappa d3$ 2. $\kappa h3+$ $\kappa e3$ 3. $\kappa e1+$ $\kappa d4$
4. $\kappa h4+$ $\kappa e4$ 5. $\kappa \times c2+$ $\kappa d5$ 6. $\kappa h5+$ $\kappa e5$
7. $\kappa e3+$ $\kappa d6$ 8. $\kappa h6+$ $\kappa e6$ 9. $\kappa \times c4+$ $\kappa d7$
10. $\kappa h7+$ $\kappa e7$ 11. $\kappa e5+$ $\kappa d8$ 12. $\kappa h8+$ $\kappa e8=\kappa!$
13. $\kappa \times c6+$ $\kappa c7$ 14. $\kappa h7+$ $\kappa d7$ 15. $\kappa h8$
16. $\kappa \times c8+$ $\kappa \times c8$ 17. $\kappa a7$ $\kappa b7\#$

Les problèmes avec cette condition (du nom de l'ancêtre arabe du jeu d'échecs) ne sont pas très nombreux. Le couple $\kappa - \kappa$ permet, par des échecs successifs, l'Excelsior du Pion en Fers (seule promotion possible en Shatranj). Le « Farzin » ou Conseiller était l'ancêtre de la Dame dans le jeu arabe et ne se déplaçait que d'une case en diagonale dans toutes les directions. Le Fers peut mater ensuite le Roi noir. À noter qu'en Shatranj, un Pion sur sa rangée de départ ne peut avancer que d'une case (le jeu était très lent à l'époque !). Deux switchbacks dans la solution : e1-c2 pour le Cavalier, h7-h8-h7-h8 (double !) pour la Tour.

10132 - Sébastien Luce

1. $\kappa a1$ 2. $\kappa a3$ 3. $\kappa a4$ 4. $\kappa a5$ 5. $\kappa f4$ 6. $\kappa g5$
7. $\kappa \times g4$ 8. $\kappa f6$ 9. $\kappa f7$ 10. $\kappa h4$ 11. $\kappa g8$ 12. $\kappa \times c4$
13. $\kappa b4$ 14. $\kappa d4$ 15. $\kappa \times e4$ 16. $\kappa f4$ 17. $\kappa h4$
18. $\kappa h6$ 19. $\kappa \times d8$ 20. $\kappa f4$ 21. $\kappa f8$ 22. $\kappa \times c8$
23. $\kappa e8$ 24. $\kappa \times g8$ 25. $\kappa h8$ 26. $\kappa \times d5$ 27. $\kappa c5$
28. $\kappa e5$ 29. $\kappa f5$ 30. $\kappa g5$ 31. $\kappa h5$ 32. $\kappa \times c5$
33. $\kappa b5$ 34. $\kappa d5$ 35. $\kappa \times f5$ 36. $\kappa g8$ 37. $\kappa e6$
38. $\kappa g4$ 39. $\kappa h3$ 40. $\kappa \times c8$ 41. $\kappa b8$ 42. $\kappa d8$
43. $\kappa \times f8$ 44. $\kappa g8$ 45. $\kappa f2$ 46. $\kappa e6$ 47. $\kappa h3$ 48. $\kappa f5$
49. $\kappa f1$ 50. $\kappa f3$ 51. $\kappa \times f4$ 52. $\kappa h5$ 53. $\kappa h4$ 54. $\kappa \times c4$
55. $\kappa b4$ 56. $\kappa d4$ 57. $\kappa \times h4$ 58. $\kappa h7$ 59. $\kappa e8$
60. $\kappa g6$ 61. $\kappa h5$ 62. $\kappa \times e8$ 63. $\kappa d3$ 64. $\kappa \times d6$
65. $\kappa d7$ 66. $\kappa \times d8$ 67. $\kappa h8$ 68. $\kappa b5$ 69. $\kappa a4$
70. $\kappa \times c6$ 71. $\kappa d7$ 72. $\kappa e8$ 73. $\kappa h5$ 74. $\kappa f7$
75. $\kappa \times c7$ 76. $\kappa e7$ 77. $\kappa \times g7$ & 1. $\kappa h2$ $\kappa h7\#$

Cet type de stipulation est peu exploré. Deux couples de pièces noires collaborent afin d'amener une position avec une anti-batterie $\kappa - \kappa$ sur la colonne g. Le Roi blanc joue un coup unique, forçant la formation d'une seconde anti-batterie $\kappa - \kappa$ manteante sur la colonne h. C'est, à ma connaissance, le plus long tanagra en échecs Alphabétiques.

DIVERS FÉERIQUES

10133 - Vladislav Nefyodov

- a) 1. $b \times a1 = \kappa \times c2 + 2. \kappa g1 \kappa h2\#$
- b) 1. $b \times a1 = \kappa g5 2. \kappa f6 \kappa g2\#$

Rappelons qu'il n'y a pas de renaissance dans le genre Danger Circé, mais le droit pour une pièce attaquée directement (Roi y compris), de jouer sur sa case de renaissance Circé. Ici les pièces de promotion noires activent chacune une pièce blanche : le Cavalier noir active la Tour c2 qui ainsi interdit h1 au Roi noir, et le Fou en f6 active le Pion g5 qui interdit g2. On a deux mats spécifiques (et modèles) par pièces n'attaquant pas directement le Roi noir, mais via la case Circé h1 pour la Tour c2 et g1 pour le Cavalier h2. Dans les deux solutions, 3. $\kappa e8$ est interdit. Ce qui n'est pas le cas après 1. $\kappa g1 \kappa \times b2$ 2. $\kappa f1 \kappa a2+$ qui est suivi de 3. $\kappa \times e8!$, car le Roi noir attaqué directement peut jouer sur sa case de renaissance Circé.

10134 - Pierre Tritten

1. ♜ ×d3-é5 ♔ ×é5-g6 2. ♕ ×d4-h4 ♕ ×f7-f2#
1. ♕ ×d4-d6+ ♔ ×d6-b6 2. ♕ ×b3-a4 ♜ c5#
1. ♕ ×b3-d5+ ♔ ×d5-a2 2. ♕ ×d3-c1 ♜ c4#

Zilahi cyclique avec deux captures par les Noirs, avec trois mats par le seul officier restant. Dans chaque phase, longs déplacements spectaculaires des Rois, typiques du "Take & Make". Cela rend la résolution difficile, malgré les Pions a3 et h3 qui sont des indices précieux. La troisième solution, avec son jeu surprenant sur la diagonale d5-a2, est bien cachée.

10135 - Michal Dragoun

1. ♜ ×é4 ♜ ×c1 2. ♜ d5 ♜ c5#
1. ♜ ×ç5 ♜ ×b1 2. ♜ d5 ♜ é4#
1. ♜ ×é3 ♜ a3 2. ♜ d5 ♜ ×h4#
1. ♜ ×d6 ♜ é6 2. d5 ♜ ×a7#

Quadruple Zilahi cyclique associé à quatre blocages de d5. Les quatre pièces thématiques noires vont en d5 en deux coups en capturant en chemin une des quatre pièces thématiques blanches. De plus, dans les deux premières solutions, captures réciproques de Léos : ($\square\text{ç}5/\square\text{ç}1$ et $\square\text{é}4/\square\text{b}1$). Écho diagonal-orthogonal.

10136 - Jean Schmutz

1. ♕ ×h3(- ♜ é6) ♕ ×é3(- ♜ f3)
2. ♕ ×é3(- ♜ g8) ♕ ×f5(- ♜ b8)#
1. ♜ ×d4(- ♜ é3) ♜ ×é6(- ♜ f6)
2. f×é6(- ♜ g8) ♕ ×d4(- ♜ b8)#

Zilahi étendu avec disparitions de huit pièces par solution pour le nettoyage de la huitième rangée ! Le Cavalier b8 et le Fou g8 sont éliminés sur des prises différentes d'une solution à l'autre. Belle géométrie : mouvements anti-parallèles des Fous sur ç8-f5 et g1-d4 avec captures en écho de Pions et Cavaliers, et rectangle de Pions capturés é3-é6-f6-f3. Mats modèles.

10137 - Ivan Bryukhanov

1. ♜ d2 a1=♕ 2. ♕ a2 ♕ b2
3. ♜ h2(♕ b2)+ ♜ ×b2(爵 h2)#
1. ♕ a4 a1=♛(♛ c1)+ 2. ♕ b4 ♛ h8
3. ♛ c6+ ♛ c3(♛ c6)#

Il faut jouer le joli coup 2... ♛ h8! et non 2... ♛ g7? 3. ♛ c6+ ♛ b7(♛ c6)! Dans les deux solutions,

la Dame qui donne mat est soutenue par la pièce qu'elle blanchit.

10138 - Thomas Maeder

- 1... a8=♕ 2. ♜ c7 ♜ ~7×ç7+ 3. ♕ c8-b8 0-0-0
4. ♕ b8×a8 ♜ d1-d8#

Commençons par la présentation de la solution d'une version simplifiée de ce problème : déplaçons le Cavalier noir en d5 et raccourcissons l'énoncé d'un demi-coup (h#3). Une des trois pièces Totalement Invisibles (TI) est nécessairement le Roi noir. Pour révéler sa présence, les Noirs captureront le Pion a7 avec une TI. Les Blancs captureront le Cavalier noir en b6 avec une TI. On utilisera aussi un moyen classique pour faire apparaître une autre pièce blanche : le roque qui, par convention, est un coup de Roi. Si on joue ♔ é1-ç1 ou ♔ é1-g1, vu sa longueur ce coup est un roque, et une TI apparaît sous forme de Tour blanche en d1 ou en f1.

Solution (on représente dans les solutions les TI par les sigles ○ ou ● selon que les TI soient jouées par les Blancs ou par les Noirs) :

1. ♜ b6 ○ ×b6 2. ● ×a7 0-0 (une Tour blanche apparaît en f1, deux des trois TI étant blanches, la pièce a7 est forcément le Roi noir, la TIb6 n'est ni un Pion, ni un Fou et ni une Dame, car le Roi noir se serait mis en échec en jouant sur a7), 3. ♕ a8 (la pièce en b6 ne peut pas être un Cavalier qui contrôlerait a8, c'est donc une Tour), 3... ♜ a1# Venons-en au h#3,5 dont la solution est ressemblante, mais bien plus complexe, car la TI qui deviendra le Roi noir va devoir jouer deux coups. Il faut faire apparaître le Roi noir en a8 tout en contrôlant subtilement les cases d'accès à a8 afin de prouver que la TI qui capturera le Cavalier en ç7 (pour un mat avec Tours ç7 et d8) est assurément une Tour.

1... a8=♕! 2. ♜ c7 ○ ×ç7 3. ● ~~~ 0-0-0 4. ● ~×a8 (a8 = ♕ et ç7 = ♜), 4... ♜ d8# soit 1... a8=♕!
2. ♜ c7 ♜ ~7×ç7+ 3. ♕ c8-b8 0-0-0 4. ♕ ×a8 ♜ d8# Le Pion blanc est promu en a8 et y est capturé sans avoir bougé : il s'agit donc d'une promotion Schnoebelen !

L'ordre des coups ne peut pas être modifié. Par exemple, la séquence suivante ne garantit pas que la pièce qui capture en ç7 est vraiment une Tour :

en effet 1...0-0-0 2. $\kappa\text{c}7$ $a8=\text{Q}$ 3. $\bullet\sim\sim \circ\times\text{c}7$
 4. $\bullet\sim\times\text{a}8$ ($a8 = \text{Q}$ et $\text{c}7 = \text{T}$), 4... $\text{d}1-\text{d}8\#$
 permettrait 3. $\text{Q}\text{a}7 \text{f}\times\text{c}7$ etc... ou encore :
 3. $\text{Q}\text{b}8 \text{f}\times\text{c}7+ 4. \text{Q}\times\text{a}8$ etc. De même :
 1... $a8=\text{Q}$? et 3...0-0 (pour 4... $\text{f}8\#$) échouent,
 car $b7$ et $a7$, respectivement, ne sont pas gardées.

10139 - Sébastien Luce

1. $\text{g}\text{d}7+$ $d4$ 2. $\text{e}\times\text{d}3$ $\text{e.p.}(\text{f}\times\text{c}3)$ $\text{Q}\times\text{d}5(\text{b}\text{a}8)$
 3.0-0-0 $\text{Q}\times\text{h}1$ 4. $\text{Q}\text{b}8 \text{Q}\text{b}7\#$
 1. $\text{Q}\text{f}8 \text{Q}\text{b}2$ 2. $\text{g}\text{d}7+$ $\text{Q}\times\text{b}3(\text{b}\text{a}4)$
 3. $\text{Q}\text{a}1 \text{d}4$ 4. $\text{Q}\times\text{d}4(\text{f}\times\text{g}7)$ $\text{g}\times\text{f}8=\text{W}\#$

Dans la première solution, l'essentiel du jeu se passe le long de la grande diagonale blanche $\text{h}1-\text{a}8$. Les Noirs auto-bloquent $\text{d}7$ avec un échec à la découverte. Sur la parade du Pion avançant de deux cases, la prise en passant a un effet particulier avec la condition : le Pion blanc renaît en $\text{c}3$, non en $\text{c}4$! L'ouverture de l'autre grande diagonale permet au Fou blanc de capturer en $\text{d}5$, «projectant» la Tour noire en $\text{a}8$. Le grand roque noir est alors possible ! Puis le Fou blanc revient en arrière pour éliminer le Fou $\text{h}1$ avant de revenir mater en $\text{b}7$. Dans la seconde solution, le jeu se passe cette fois plutôt sur l'autre grande diagonale $\text{a}1-\text{h}8$. Le premier coup du Cavalier noir en $\text{f}8$, «prépare le terrain» pour l'Excelsior à venir du Pion d. Puis le Roi blanc vient en deux temps en $\text{b}3$, laissant la place à la Dame noire qui effectue un «coin à coin» sans échec. Cette Dame est alors en mesure de «pousser» le Pion $\text{d}4$ en $\text{g}7$ et la promotion par capture en $\text{f}8$ peut suivre, complétant le thème Valladao, une nouveauté avec cette condition.

10140 - Jean Schmutz

1. $\text{Q}\text{b}3 \text{Q}\times\text{e}6+$ 2. $\text{Q}\times\text{e}6$ $\text{Q}\text{d}5$
 3. $\text{d}7 \text{Q}\text{g}5$ 4. $\text{Q}\text{d}1+$ $\text{Q}\times\text{d}1\#$
 1. $\text{Q}\text{d}3 \text{Q}\times\text{d}6+$ 2. $\text{Q}\times\text{d}6$ $\text{Q}\text{d}5$
 3. $\text{f}4 \text{Q}\text{a}7$ 4. $\text{Q}\text{f}3+$ $\text{Q}\times\text{f}3\#$

Thème Kniest (en $\text{d}6$ et $\text{e}6$ avec sacrifices de la Dame noire). Batteries réciproques noires masquées, avec la pièce avant placée sur la même case $\text{d}5$. Auto-clouages et déclouages indirects. Surgissements plutôt inattendus de la Tour $\text{a}1$ et du Fou $\text{c}1$. Écho diagonal-orthogonal.

10141 - L'ubos Kekely

1. $\text{Q}\text{d}7$ 2. $\text{Q}\text{d}3$ 3. $\text{Q}\text{g}3$ 4. $\text{Q}\times\text{c}3$ 5. $\text{Q}\text{c}8$ 6. $\text{Q}\text{c}3$ 7. $\text{Q}\times\text{b}4$
 8. $\text{b}5$ 9. $\text{b}6$ 10. $\text{b}7$ 11. $\text{b}8=\text{Q}$ 12. $\text{Q}\times\text{h}2+$ $\text{Q}\text{e}8+$
Auteur : Meredith. Double excelsior. Minor promotion. Noter que le but est un échec au Roi blanc (pas le mat). Il est donné par la Sauterelle-2 $\text{h}8$, car sa case de renaissance est $\text{h}1$ et qu'elle est activée par la Dame $\text{h}2$ après le départ du Roi en $\text{e}8$. De même, la Sauterelle-2 blanche a pu jouer en $\text{c}8$.

10142 - George Sphicas

1. $\text{f}8=\text{Q}$ 2. $\text{f}7$ 3. $\text{f}\times\text{e}8=\text{Q}$ 4. $\text{Q}\times\text{g}6$ 5. $\text{e}8=\text{Q}$ 6. $\text{Q}\text{e}4$
 7. $\text{b}\times\text{c}8=\text{Q}$ 8. $\text{Q}\text{b}8$ 9. $\text{c}8=\text{Q}$ 10. $\text{Q}\text{d}7$ 11. $\text{Q}\text{b}7$
 12. $\text{a}8=\text{Q}$ 13. $\text{Q}\text{g}8+$ $\text{Q}\times\text{g}8=$
 Six promotions en seulement 13 coups ! Il s'agit probablement du record du plus petit nombre de coups pour 6 promotions (ici AUW+F+T) en problème de série sans autres éléments féériques. La position comporte un seul Pion noir.

10143 - Roméo Bédoni & Sébastien Luce

1. $\text{h}1=\text{Q}$ 2. $\text{h}2$ 3. $\text{g}1=\text{Q}$ 4. $\text{Q}\text{b}7$ 5. $\text{h}1=\text{Q}$ 6. $\text{Q}\text{h}4$
 7. $\text{Q}\times\text{d}8$ 8. $\text{Q}\text{f}3$ 9. $\text{Q}\text{e}5$ 10. $\text{f}1=\text{Q}$ 11. $\text{Q}\text{f}7$ 12. $\text{Q}\text{c}7$
 13. $\text{Q}\text{d}7$ 14. $\text{Q}\text{e}8$ $\text{Q}\times\text{e}8\#$

AUW monocolore avec trois auto-blocages en $\text{b}7$, $\text{c}7$ et $\text{d}7$. Mouvement Pelle final, autorisant le mat. À noter que ce mécanisme ne pourrait pas se produire avec Alphabétiques classique en position miroir vertical car le Cavalier noir devrait jouer à la fin.

10144 - Daniel Novomeský

1. $\text{Q}\times\text{b}1-\text{b}3$ 2. $\text{Q}\times\text{a}5-\text{a}4$ 3. $\text{Q}\times\text{c}3-\text{c}2$ 4. $\text{a}4$ 5. $\text{a}5$
 6. $\text{a}\times\text{b}6-\text{b}5$ 7. $\text{b}\times\text{a}6-\text{a}5$ 8. $\text{a}6$ 9. $\text{a}\times\text{b}7-\text{d}5$ 10. $\text{d}6$
 11. $\text{d}\times\text{e}7-\text{e}1$ 12. $\text{e}\times\text{f}2-\text{f}1$ 13. $\text{f}\times\text{g}2-\text{g}1$ 14. $\text{g}2$ 15. $\text{g}4$
 16. $\text{g}\times\text{h}5-\text{g}7$ 17. $\text{Q}\times\text{a}1-\text{f}6=$

Dans la position finale, le Cavalier blanc ne donne pas échec. En effet, aux échecs Take & Make absolu, pour «capturer» un Roi, une pièce doit jouer un coup T&M légal à deux composantes. Ici le Cavalier ne menace pas le Roi noir, car après $\text{Q}\times\text{g}8$, il ne peut pas se déplacer sans capturer comme un Roi. On voit aussi dans la solution qu'un Pion s'était retrouvé sur des cases de la première rangée de son camp ($\text{e}1$, $\text{f}1$ et $\text{g}1$). Le T&M absolu l'autorise. Pat par clouage : tous les coups sont des auto-échecs (y compris le seul coup envisageable de Roi, $\text{Q}\times\text{g}7-\text{g}8$).

10145 – L'ubos Kekely

1.ç5 2.ç6 3.ç7 4.ç2! 5.ç3 6.ç×b4 7.b5 8.b6 9.b7
 10.b8= 11. b3 12. g3 13. g7 14.g4 15.g5
 16.g6 17.g×f7 18.f8= 19. f5 20. g8
 21. h7+ é8#

Le Roi noir par un coup “Danger Circé” joue le rôle de sautoir pour le Pao qui mate. Auteur : Meredith. Double excelsior. Minor promotion.

10146 - George Sphicas

1.é8= 2.ç×g7 3.ç×h5 4.g7 5.g8= 6. f8
 7.é7 8.é×d8= 9. dé7 10.d8= 11. b6
 12. a7 13. f2 14.a7 15.a8= 16. a3
 17. f3 18.a4 19.a5 20.a6 21.a7 22.a8= 23. a1 24. h1 25. f1 26. g3 27. gg1
 28. g3 29. g2 30. g3 31.h5 32.h6 33.h7
 34.h8= 35. h5 36. f3+ g×f3#

Ce problème est une version du n° 9599 de Phénix 341-342, qui montrait huit promotions, et qui mal-

heureusement semble ne pas pouvoir être corrigé. Étant donné que cette version présente quelques différences avec la précédente, il a été décidé de la considérer comme un inédit. On a maintenant **sept** promotions (ç, ç, ç, ç, ç, ç, ç), avec toujours les Pions e6 et d7 qui fournissent des boucliers pour les promotions en Dame. Trois pièces effectuent des parcours interrompus : le Cavalier blanc s’arrête en h5 et repart plus tard, une Dame blanche marque une pause en f8 et une Tour blanche en f3. Éloignement du Roi blanc du Roi noir. Joli mat modèle par Pion soutenu par le Cavalier noir cloué.

En utilisant adroitement Jacobi, l'auteur a pu démontrer que la solution était sans dual. De plus, il pense avoir testé toutes les configurations de s#1, en particulier celles qui avaient permis les démolitions de la version précédente.



VENTE DE LA BIBLIOTHÈQUE D'ALAIN BIÉNABE

par Thierry Lafargue

Ces revues de problèmes d'échecs font partie de la collection d'Alain Biénabe, décédé il y a deux ans. C'était un compositeur réputé, et un grand collectionneur, qui avait aussi co-écrit le fameux *Guide des Échecs* en relation avec Nicolas Giffard. Ayant été longtemps en contact avec Alain Biénabe, j'avais pu acquérir une grosse partie de sa collection auprès de son fils, peu intéressé par les Échecs.

Quant à moi, je me suis spécialisé dans les revues d'échecs, et j'ai co-écrit avec mon ami Bernard Montangerand, un catalogue de ces revues françaises. N'étant pas amateur de problèmes (en général, mais d'échecs en particulier!), je me sépare de ces séries, en espérant qu'elles puissent faire le bonheur des passionnés -spécialistes.

Tarifs des revues et Albums de problèmes d'échecs

- Zadachi i Etyudy : (n°1 à n°4) 1927	4×10 = 40 Euros
- Il Due Mosse (6 numéros par an) : 1956, 1957, 1958, 1959, 1960, 1961, 1962	6×20 = 120 Euros
- feenschach : numéros épars et 1 volume relié (1950-1971)	1×50 = 50 Euros
- Haproblemaï (Israel) : numéros épars : liste et prix sur demande	
- Idée & Form : numéros épars et 1 volume (1987-1989 : n°13 à 24)	1×50 = 50 Euros
- The Problemist : numéros épars et 3 volumes : Volume 3 (1942-47), Volume 4 (1948-53), Volume 8(1966-69)	3×50 = 150 Euros
- Mat Plus : 2 volumes : Volume 1 (1994-96), Volume 2 (1997-99)	2×50 = 100 Euros
- Sachová skladba : 6 volumes (entre 1984 et 2011, 113 numéros)	6×50 = 300 Euros

- StrateGems : 6 Volumes (1998 à 2009)	6×50 = 300 Euros
- Ideal-Mate Review : revues libres (n°1 à 31 sauf n°29)	30×2 = 60 Euros
- Orbit : n°57 à 62	5×2 = 10 Euros
- EG (consacrée aux Études) : 7 volumes de 1965 à 1986 Volume 1 (n°1 à 18), Volume 2 (n°19 à 38), Volume 3 (n°57 à 66), Volume 4 (n°83 à 102), Volume 5 (n°103 à 122), Volume 6 (n°123 à 134), Vol 7 (n°159 à 162)	7×50 = 350 Euros
- Ajedrez Magico (Argentine) : n°1 (Déc.67) à n°28 (Juillet 71)	28×5 = 140 Euros
- Problemas : numéros sur demande	
- Il Problema : 2 volumes : Volume 1 (1931-1933), Volume 2 (1933) Quelques numéros libres : An I : n°2,3,4, An II : n°1	180+80=260 Euros
- Albums FIDE : liste et prix sur demande	
- Problem : n° 1 à 156 reliés en 7 volumes (reliure cartonnée simple bleu) n°157 à 210 en 12 cahiers d'origine	19×10 = 190 Euros
- Sinfonie Scacchistiche : n°1 à 40 et quelques numéros épars (de 54 à 101)	50 Euros
- Stella Polaris : Volume 1 (1966-69) et Volume 2 (1972-74)	2×50 = 100 Euros
- Springaren : liste sur demande : quelques numéros épars	
- Thema Danicum : 1 volume (1976-1979)	1×50 = 50 Euros
- Aarsskrift for Dansk Skakproblem Klub : 1933 à 1949 (manque 1941)	12×10 = 120 Euros

Paiement par chèque ou virement bancaire. Possibilité de réduction si achat groupé
Contacter Thierry Lafargue (thierrylafargue@free.fr)



Aidé (h#n : mat aidé en n coups, h=n : pat aidé en n coups) : les Noirs jouent et aident les Blancs à mater (resp. pater) le Roi noir en n coups. n.1.1.1... signifie que n premiers coups noirs différents introduisent chacun une solution, 0.p.1.1... signifie que les Blancs, qui commencent, disposent de p premiers coups différents introduisant chacun une solution, etc. Dans un **aidé-inverse (hs#n, hs=n)**, les Noirs aident les Blancs à réaliser un mat inverse : plus précisément, les Blancs commencent et les Noirs les aident à obtenir, après n-1 coups de part et d'autre, une position de s#1.

Aigle : Sauterelle déviée à 90°. Un Aigle a1, avec un sautoir en d4, contrôle les cases e3 et c5.

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

Alphabétiques inversés (Echecs -) : les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique.

Alphabétiques inversés (Echecs -) : les coups des deux camps doivent être joués par la pièce qui occupe la case la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique.

AMU : un coup permettant d'atteindre le but ne peut être joué que par une pièce attaquée par une pièce et une seule.

Annan : le déplacement des pièces est orthodoxe, sauf lorsqu'elles se trouvent devant une pièce de leur camp, au-

quel cas elles ne jouent que comme cette pièce. «Devant» signifie immédiatement au-dessus pour une pièce blanche, immédiatement au-dessous pour une pièce noire.

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

Breton : Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant doit également disparaître (s'il y en a). Le choix de la pièce à éliminer est effectué par le camp qui capture.

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

Caméléon : le Caméléon se transforme, après avoir joué, selon le schéma

Chasseur X-Y : se déplace comme X quand il se déplace vers le camp adverse, comme Y quand il retourne vers son propre camp. Les coups horizontaux sont interdits.

Circé : lors d'une prise, la pièce capturée renaît sur une

case occupée avant le début d'une partie orthodoxe par une pièce de sa nature et de sa couleur. Les Cavaliers et Tours renaissent sur la case d'origine de la même couleur que celle de la prise, les Pions sur la même colonne que celle sur laquelle ils ont été capturés. La prise est orthodoxe (sans renaissance) si la case de renaissance est occupée par une pièce quelconque. Un Pion qui renaît peut avancer de deux cases, une Tour qui renaît retrouve son pouvoir de roquer. Les pièces féeriques, considérées comme issues de promotion, renaissent sur la case correspondante de la colonne sur laquelle elles ont été capturées.

Circé Equipollent : la pièce capturée renaît sur la case symétrique de la case de départ de la pièce prenante, par rapport à la case où s'effectue la prise.

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

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

Danger Circé : Une pièce menacée (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide ou occupée par une pièce pouvant être capturée.

Echecs noirs obligatoires : Les Noirs doivent obligatoirement donner échec.

Equisauteur : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier, amie ou ennemie. L'**Equisauteur anglais** se fait intercepter sur les lignes de la Dame. L'**Equisauteur français (ou Equisauteur non-stop)** ne peut, lui, jamais être intercepté. Il sera toujours question de l'Equisauteur non-stop si l'on ne précise rien.

Equistoppeur : joue sur la case située au milieu du segment joignant sa case initiale et la case d'une autre pièce, de couleur quelconque (un Equistoppeur ne peut donc jouer, sur un échiquier 8x8, que sur les lignes de la Dame, ou comme un Cavalier, un Chameau ou un Zèbre).

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

Inverse (s#n : mat inverse en n coups, s=n : pat inverse en n coups) : les Blancs jouent et forcent les Noirs à mater (resp. pater) le Roi blanc en n coups.

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

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

Léo : se déplace comme une Dame, mais prend, sur les lignes de la Dame, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

Masand : quand une pièce donne un échec direct, toutes les pièces qu'elle contrôle ou menace (Rois exceptés) changent de couleur.

Maximum : les Noirs doivent jouer les coups les plus longs géométriquement, les distances étant calculées de centre de case à centre de case. En cas de coups d'égale longueur, les Noirs choisissent celui qu'ils jouent.

Neutre : pièce pouvant être jouée par chaque camp, lorsqu'il est au trait. Une pièce neutre peut prendre et être prise. Un Pion neutre promotionne en pièce neutre. Un camp ne peut laisser, en jouant, son Roi en prise par une pièce neutre.

Pao : le Pao (ou Tour chinoise) se déplace comme une Tour orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Tour, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

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

Pion Shatranj : Pion ne pouvant pas faire de double pas et se promouvant en Fers (Bondisseur 1,1)

Power Transfer Antipode : Une pièce joue comme celle qui est située à 4 colonnes et 4 rangées de d'elle (Roi excepté). Si la case est vide elle joue normalement.

Princesse : association du Cavalier et du Fou.

Rao : se déplace comme une Rose mais prend, sur les lignes de la Rose, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

Sauterelle : se déplace sur les lignes de la Dame, en sautant par-dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir, à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que la Sauterelle capture alors.

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.

Série : cette condition brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un aidé de série (sh), les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent mater (pater) en un coup le Roi noir ; un échec au Roi blanc n'est autorisé qu'au dernier coup de la série, tandis que le Roi noir ne peut se mettre en échec. Dans un inverse de série (ss), Blancs et Noirs échangent leurs rôles, afin d'arriver à une position où les Noirs sont forcés de mater (pater) le Roi blanc en un coup. Dans un direct de série (sd), seuls les Blancs jouent.

Shatranj : Par défaut, un Fou est remplacé par un Alfil, une Dame par un Alfil et un Pion par un Pion Shatranj.

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

Take & Make absolu : Lorsqu'une pièce (Roi y compris) capture (y compris un Roi), elle doit rejouer sans capturer à partir de sa case d'arrivée comme la pièce qu'elle a capturé (couleur comprise). Un Pion capturant ne se promeut, éventuellement, qu'après son 2^e coup. Un Pion peut apparaître sur sa 1^e rangée.

Totalement Invisible (pièce -) : voir définition 362/14144.

Vao : se déplace comme un Fou, mais prend, sur les lignes du Fou, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.