



JUGEMENT des Féériques de PROBLEMISTE 2012

par Jacques DUPIN

La revue *Problemiste.fr/.com* a publié 97 problèmes sous les rubriques *inédits inverses* et *inédits féériques* de 2012. Ils viennent d'environ 34 auteurs. 9 sont les fruits de collaborations. Ils sont tous *déclarés C+*. Je remercie Alain Biénabe de m'avoir fait confiance pour les juger.

J'ai pensé dès le début de ma réflexion qu'il était bon de créer une section pour les directs et les inverses.

Pour les autres problèmes, j'avais envisagé de créer deux groupes. Le premier aurait contenu les problèmes utilisant un seul élément féérique (pièce, échiquier, condition...), le second les problèmes en utilisant plusieurs. Il n'est pas très difficile d'établir une frontière entre les deux groupes, même s'il faut prendre quelques décisions délicates.

Je trouvais en effet qu'il n'était pas bon de faire concourir dans la même catégorie des problèmes presque orthodoxes (utilisant une seule Sauterelle par exemple) et des problèmes utilisant deux éléments féériques ou plus. En examinant les problèmes, j'ai constaté que le groupe des *uni-féériques* était plutôt pauvre. J'ai préféré revenir à un choix plus classique : d'un côté les problèmes de plus de sept pièces (25 problèmes) et de l'autre... les miniatures (51 problèmes).

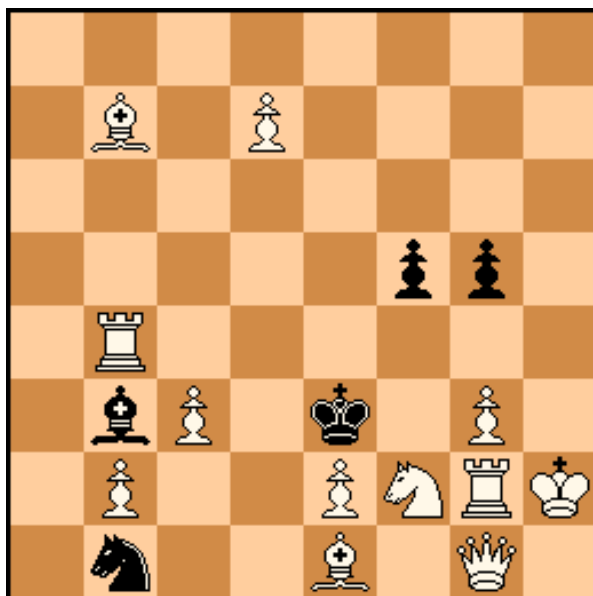
Les oeuvres sont réparties en trois sections.

- Section I** (p 2) : Les 12 problèmes directs et les 9 inverses.
Section II (p 10) : Problèmes de plus de 7 pièces
Section III (p 18) : Les Miniatures

Section I : Problèmes directs et inverses

Treize problèmes ne sont pas retenus. L'un des meilleurs, le F070, est une version d'un problème publié en 1993 (WinChloe ID 75914) et déjà amélioré en 1998-1999 (WinChloe ID 39135). Le F020 et le F028 utilisent un *élément* féérique qui n'apporte pas de *contenu* féérique, les solutions du F034 se ressemblent, le F024 est schématique, le F082 montre des manipulations de Pions noirs peu séduisantes. Le S04 diffère peu d'un problème de l'auteur (WinChloe ID 116159). Les S01, S05, S06 et S07 sont spectaculaires, mais utilisent des moyens simples. Deux problèmes sont des corrections du problème A03 de Jean Oudot.

1/2ème Prix ea F048 – Hubert Gockel



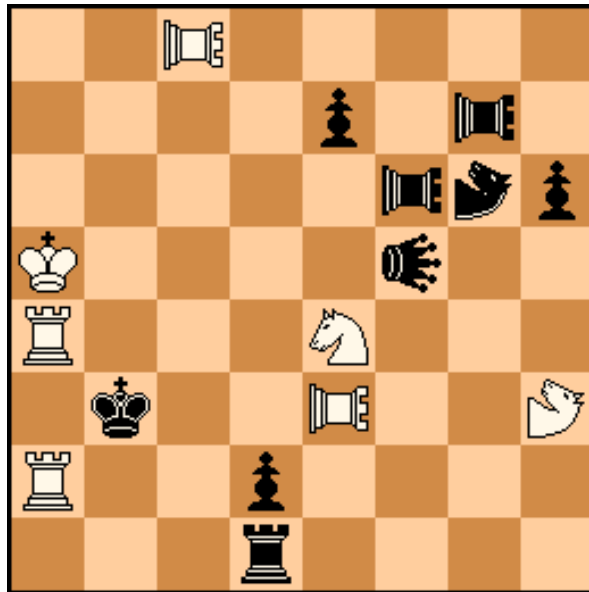
#2 AntiCircé (12+5) C+

Un ensemble clé-menace-parades-mats clair et riche avec blocages et déblocages de cases de renaissance. Voyons la solution en détail.

On a, au diagramme, une batterie classique Dame-Cavalier. La clé **1.Cd1**, qui est le seul coup de Cavalier ne donnant pas échec (blocage de la case d'origine de la Dame blanche, D×e3 impossible), crée une batterie féérique Cavalier-Dame : chaque coup de la Dame donne échec (déblocage de la case d'origine du Cavalier, C×e3 possible). La menace est Df2 (non Df1 ni Dh1), il faut que la Dame vise le Roi pour que le Cavalier reste tabou. Mais en f2 la Dame bloque la case d'origine d'un futur Pion f. D'où les défenses 1...Fc4 2.Df2+? Rf4! et 1...Fd5 2.Df2+ Rf3!

Comme le Fou ne vise plus le Cavalier, il suffit que la Dame fasse un pas de côté sans donner la case e4 au Roi noir : 1...Fc4 2.Dh1# (2.Df1+ Re4) et 1...Fd5 2.Df1# (2.Dh1+ Re4). 1...Cd2 2.F×d2(Fc1)#

1/2ème Prix ea
F065 - Jean-Marc Loustau



#2

(7+9) C+

Lion : f5

Rose-Lion : h3 & g6

Tour-Lion : c8, e3 & f6, g7

Après la très belle clé, les lignes principales du jeu apparaissent nettement (a6-b4-d3-f4-g6 et b3-c5-e6-g5-h3-a6-f6; a6-e6-f6 et b3-d3-e3) ; les arcsures des Roses donnent du volume à ce beau dessin.

Jeu Apparent : 1...e5+ 2.Cc5 (A) #

Solution : 1.Ra6! (Menace 2.Cc5 (A) #)

1...Tlc7 2.Cc3#

1...ROlc6+ 2.TLe6# (2.Cc3 ?)

1...TLf4+ 2.ROld3#

Un couple de variantes en écho, avec anti-batteries blanches réciproques (échange des pièces avant et arrière) Tour-Lion/Rose-Lion répondant à des anti-batteries noires réciproques Rose-Lion/Tour-Lion, avec échecs croisés.

Un autre couple est constitué par la menace et la 1ère variante, montrant également des mats par anti-batterie avec pour pièces arrière les pièces thématiques du couple précédent. (Note du juge : le Cavalier mate seul).

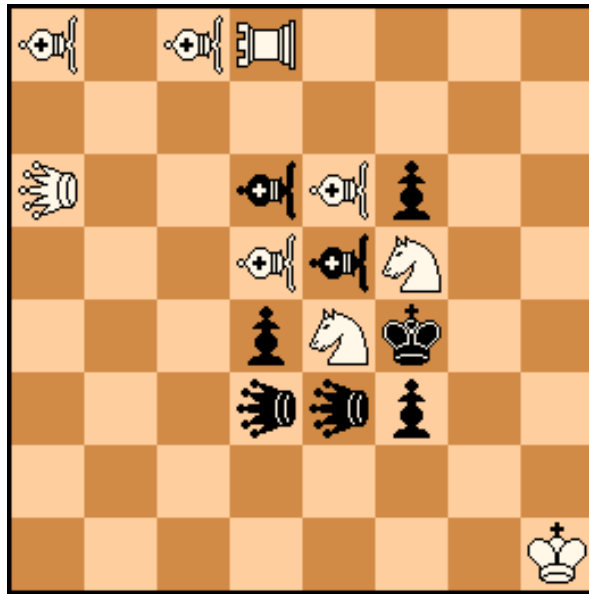
Le jeu apparent présente une 3ème variante avec également anti-batteries noire et blanche et échecs croisés (les pièces de l'anti-batterie noire devenant des sautoirs dans le jeu réel).

La clé d'éloignement, permettant les 2 échecs thématiques au Roi blanc pourrait être qualifiée de «thématique».

Construction sans Pion blanc.

1Rb5? Rb6? LIb1+! (Auteur)

**3ème Prix
F062 - Jean-Marc Loustau**



#2 vv

(9+8) C+

Leos : a6 & d3e3

Paos : d8

Vaos : a8c8d5e6 & d6e5

Les thèmes de lettres sont abstraits, mais aux échecs (comme en géométrie) on plonge dans l'abstraction en observant des choses bien concrètes : ici deux diagonales parallèles (a8-e4 et c8-g4), deux autres lignes qui se croisent (a6-f6 et d2-d8) et des pièces chinoises facétieuses... Au travail, suivez bien, comme pour le problème précédent, les explications de l'auteur qui, grand virtuose, est allé jusqu'à construire un petit îlot rectangulaire qui nous fait oublier qu'un amas de 12 pièces est presque toujours laid.

1.VAdb7 ? [2.PA×d4# (A)]

1...VAd joue 2.LE×f6# (B) (2.LEd6+? LExd6 !)

mais 1...LEed2!

1.VAed7 ? [2.LE×f6# (B)]

1...VAd joue 2.LEd6# (C) (2.PA×d4 ?)

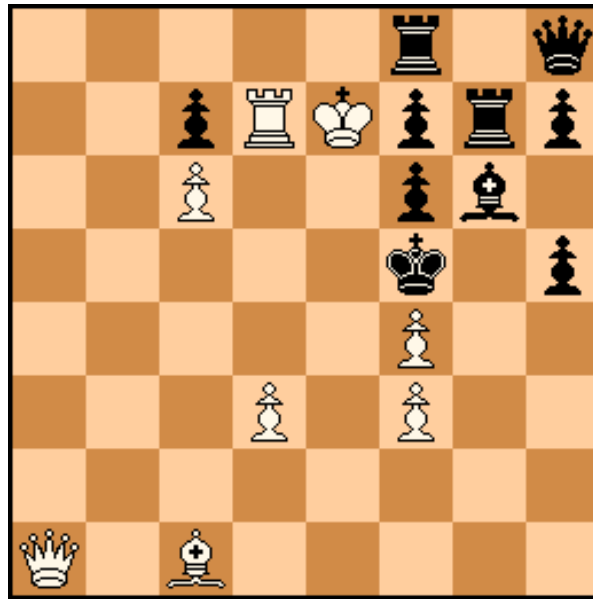
mais 1...LE×f5! (2.LExf6+ ? LEf joue !)

Solution : 1.VAac6 ! [2.LE×d6# (C)]

1...VAd joue 2.PA×d4# (A) (2.LExf6 ??)

"Thème Ukrainien (également appelé thème Le-Grand cyclique : il s'agit d'un cycle entre les mats de la menace et d'une même variante noire). Construction sans Pion blanc" (Auteur)

**1ère Mention Honorable
S02 - Ivan Soroka**



S#10

(8+10) C+

Les oscillations de la Tour noire (motif que l'auteur affectionne) sont obtenues grâce à un joli petit mécanisme. Le jeu blanc est très sobre : réorganisation tranquille des pièces blanches qui amène la Dame en h4 et s'achève par l'écart du Fou en a3, puis rupture : 8.Dh3+ et 9.Fc1+...

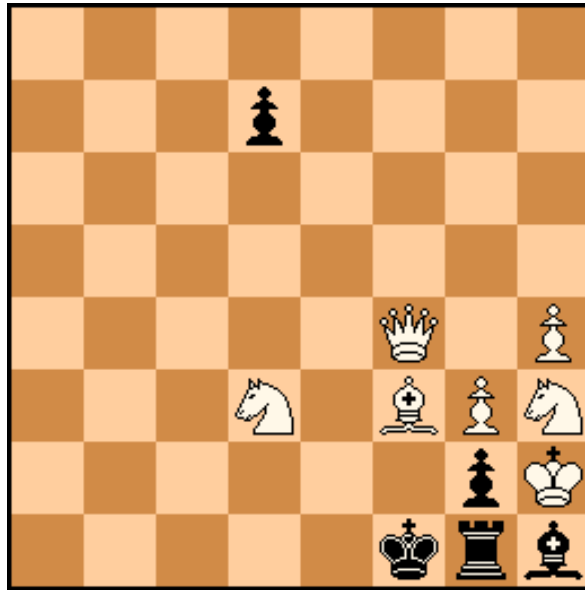
Solution :

1.Da2 ! (Menace 2.De6+ fxe6#) T7-g8
2.Db2 ! (Menace 2.Dxf6+ Dxf6#) Tg7
3.Db3 T7-g8 4.Dc3 Tg7 5.De1 T7-g8
6.Dh4 Tg7 7.Fa3 !

Et maintenant suit :

7...~ 8.Dh3+ Rxf4 9.Fc1+ Re5
10.De6+ fxe6# (si 7...T7-g8 8.Dxf6+ Dxf6#)

**2ème Mention Honorable
S03 - Michel Caillaud**



S#4

(7+5) C+

Il y a bien un paradoxe : les Blancs qui veulent perdre sacrifient du matériel noir... Tour et Fou noirs réunis étant indomptables. Jolie clé qui s'écarte de la colonne du Roi noir, bloque g4 et fait un pas vers h3. Jeu blanc sans échecs.

Solution :

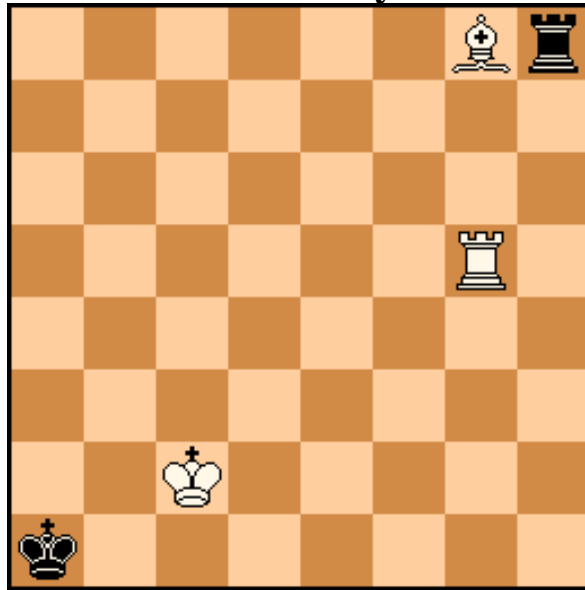
1.Dg4! blocus

1...d6 2.Chf2 d5 3.Dh3 d4 4.C×h1 T×h1#

1...d5 2.C×g1 d4 3.Rh3 R×g1 4.F×g2 F×g2#

Zilahi.

1er Recommandé
F030 - Anonyme



#6 v

(3+2) C+

Madrasi
Circé

Un corps-à-corps où le Fou immortel vainc la Tour collante. L'ordinateur a-t-il trouvé des choses que l'auteur n'avait pas vues ? Oui, comme toujours, mais l'auteur n'a pas eu le seul mérite d'avoir mis l'ordinateur en marche.

Essai : 1.Tg1+?

1...T×g8(Ff1)? 2.Rb3 Rb1 3.Fg2+ Txg2(Ff1) 4.Fxg2(Ta8)#
mais 1...Th1! 2.Rc3 Rb1 3.Fd5 Ra1! i) 4.Fxh1 (Ta8) Tg8! ii)

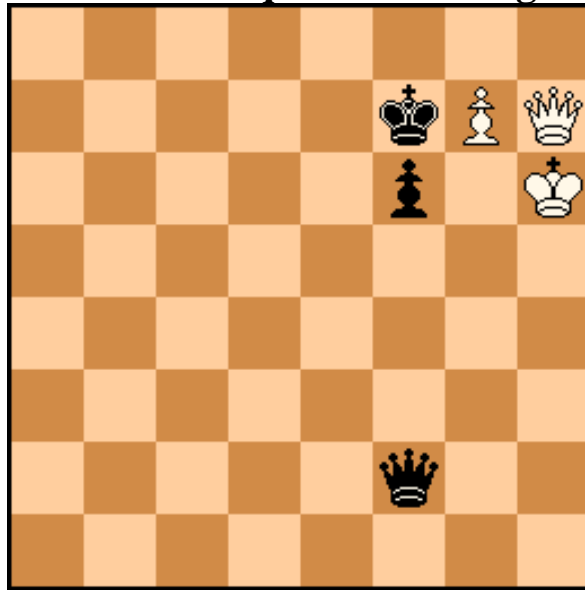
i) 3...Rc1? 4.Fxh1(Ta8)+ Tg8 5.Fg2+ Txg2(Ff1) 4.Fxg2(Ta8)#

ii) 4...Ra2? 5.Fxa8 Ra3 6.Ta1#

Solution : 1.Ta5+!

1...Th5 2.Fd5+ T×d5(Ff1) 3.Fg2 Ra2 4.F×d5(Ta8)+ Ra3 5.Rc3 Ra4 6.F×a8#

2ème Recommandé F008 - Jacques Rotenberg



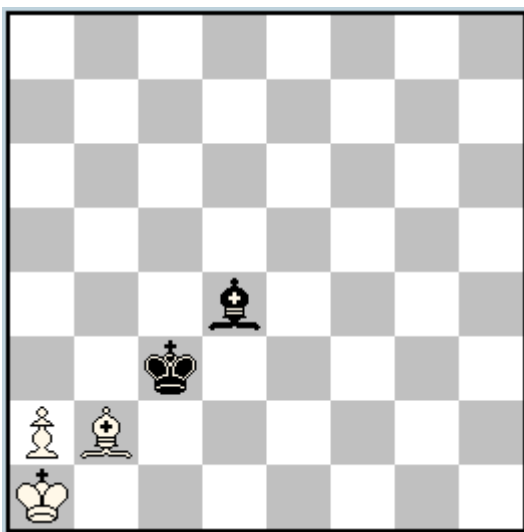
#6* **Isardam** (3+3) C+

Une clé magnifique (pardon, magnifiquement terrifiante : promotion en Dame, échec double, mais pas de capture...). Il faut se souvenir que le genre Isardam est Rex exclusif. À comparer avec le problème de Stephen Emmerson (WinChloe ID 15922).

J. A. : 1...Df3 2.g8=D+ 2...Db3 3.Rg7+... et 2...Db7 3.Rg6+...

1.g8=D+! 1...Da2 2.Rg7+ (2.Rg6+ R×g8) Re6 3.R×f6+ Rd5 4.Re5+ Rc4 5.Rd4+ Rb3 6.Rc3# et 1...Da7 2.Rg6+ (2.Rg7?? est un autoéchec) Re7 3.R×f6+ Rd7 4.Re6+ Rc7 5.Rd6+ Rb7 6.Rc6#

Stephen EMMERSON, Phénix 1997

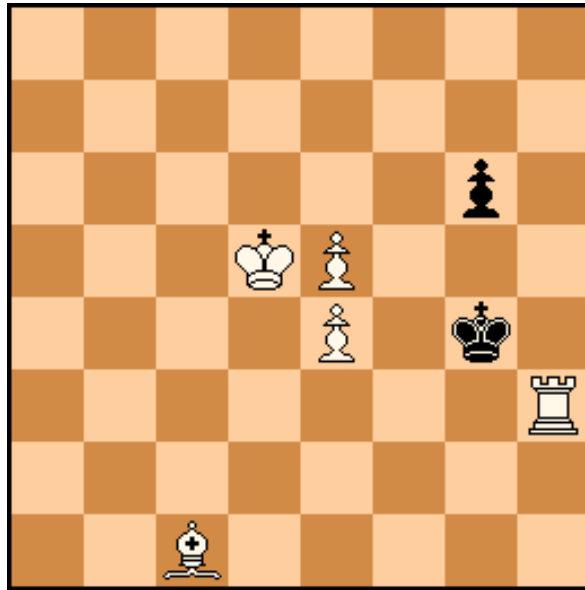


#6 Isardam (3+2) C+

b) ♜a2

- a) **1.Rb1!** [2.Rç2‡] Fh8 2.Rç2+ Rd4 3.Rd3+ Ré5 4.Ré4+ Rf6 5.Rf5+ Rg7 6.Rg6‡
 b) **1.R×a2!** [2.Rb3‡] Fh8 2.Rb3+ Rd4 3.Rç4+ Ré5 4.Rd5+ Rf6 5.Ré6+ Rg7 6.Rf7‡

3ème Recommandé F041 - Jean Lochet



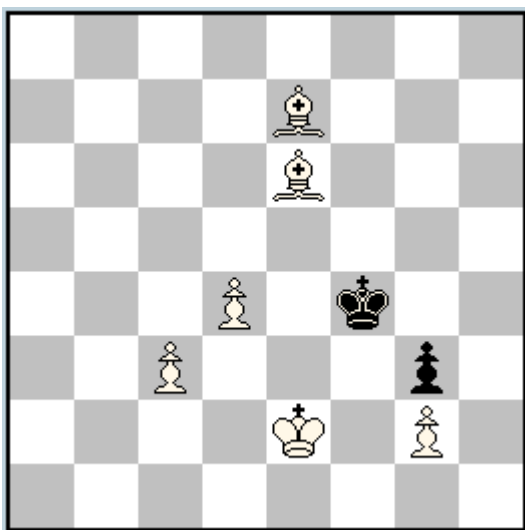
#4 (5+2) C+
Circé

Solution : 1.Rd4! (Blocus)

1...g5 2.Fxg5 (+PNg7) g6 3.Re3 Rxg5(+FBc1) 4.Rf3#

Un Indien Renaissance très bien construit qui nous rappelle le problème de Jean-Michel Trillon dont il diffère nettement. C'est ici l'aller-retour du Fou (c1-g5 et g5-c1) qui donne son charme au problème.

Jean-Michel TRILLON, Thèmes-64 1981



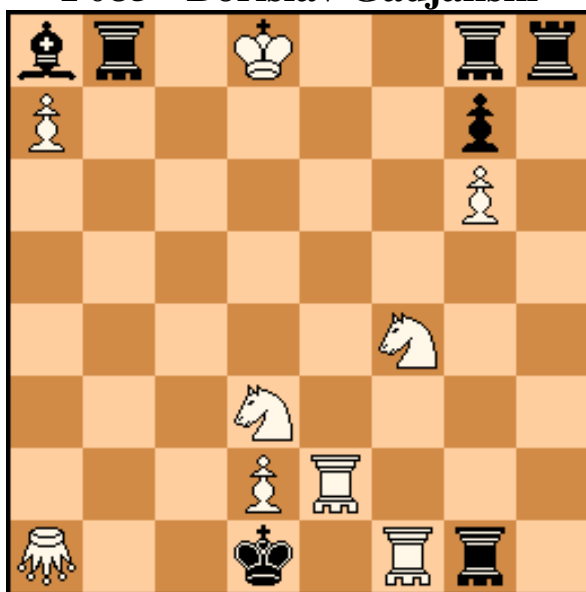
#5 (6+2) C+
Circé

1...Ré4 2.Fa3 Rf4 3.Fç1+ Ré4 4.Rd2 Rf4 5.Rd3‡
1.Rd2! Ré4 2.Ff8 Rf4 3.Fh6+ Ré4 4.Ff4 Rxf4 5.Rd3‡

Section II : Problèmes de plus de 7 pièces

Voici quelques remarques sur des problèmes non retenus. Le F010 est un problème qui ne fait normalement pas partie de cette section puisqu'il n'utilise aucun élément féérique. Mais utiliser des pièces de promotion est considéré comme peu orthodoxe... Le Cavalier du F014 pourrait être retiré. Le F022 est un peu lourd. Seules les promotions du F042 apportent un peu d'unité.

1er Prix F085 - Borislav Gadjanski



HS#4,5

(9+7) C+

b) -TSg1

Take & Make

Sauterelle : a1

Tour-Sauterelles : e2, f1 & b8, g1, g8

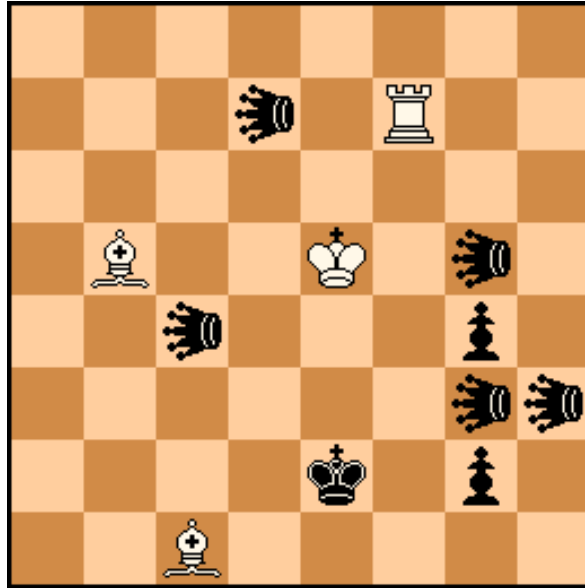
Ce problème est, de loin, le meilleur des sections II et III. La liste donnée par l'auteur n'est pas gonflée artificiellement. En admirant ce problème, vous pourrez encore l'allonger, je commence : bon discriminant...

1...Th2 (Th1 ?) 2.Sh8 Fg2 3.Cxg2-h3 Th1 4.Sh2 TSb8-e8 + 5.Rxe8-h8 Txx2-h4 #

1...Fg2 (Fh1 ?) 2.Sa8 Th3 3.Cxh3-f3 Fh1 4.Sg2 TSg8-c8 + 5.Rxc8-a8 Fxg2-e4 #

"Playing from corner to corner. Critical moves. Umnov. Black tempo play. Zilahi. Orthogonal/Diagonal Echo. No white checks" (Auteur)

2ème Prix
F032 - Pierre Tritten et S.K. Balasubramanian



H#2

(4+8) C+

Take & Make

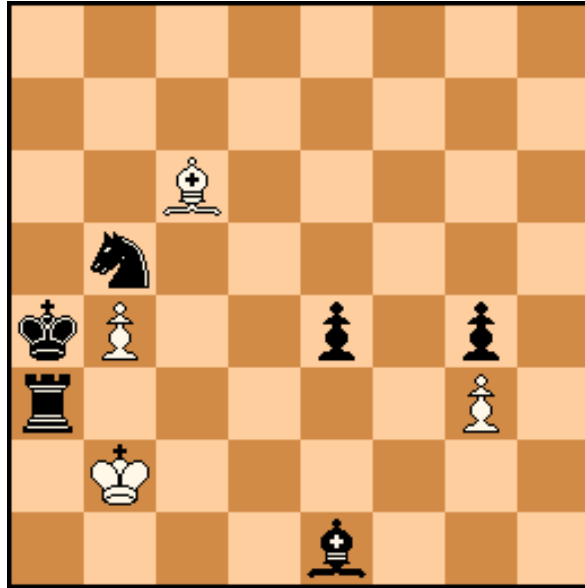
Lions : c4d7g3g5h3

Très harmonieux. Makes orthodoxes et takes féériques le long d'un parallélogramme et d'un trapèze, les premiers coups noirs préparant les derniers sauts.

a) 1.LIh3e6 T×d7(Ta4) 2.Rf3 T×c4(Tf7)#

b) 1.LIh3c3 F×g5(Fd5) 2.Re3 Fd×c4(Fc1)#

**1ère Mention Honorable
F021 - Pierre Tritten et Chris. Feather**



H#2

(4+6) C+

b) Pb4 -> e3

**Echecs d'Andernach
Echecs d'Einstein**

Il est bon que les auteurs nous présentent leurs oeuvres (les éditeurs, les solutionnistes et les juges apprécient), mais ils peuvent aussi laisser chercher un peu les amateurs qui regardent seulement la solution.

Ici les auteurs parlent de tempos. On voit bien le *tempo* blanc dans *b* 1...Fxb5(TN), le Fou ne pouvant maintenir le clouage qu'en ne jouant pas (1...Fd7(CB)).

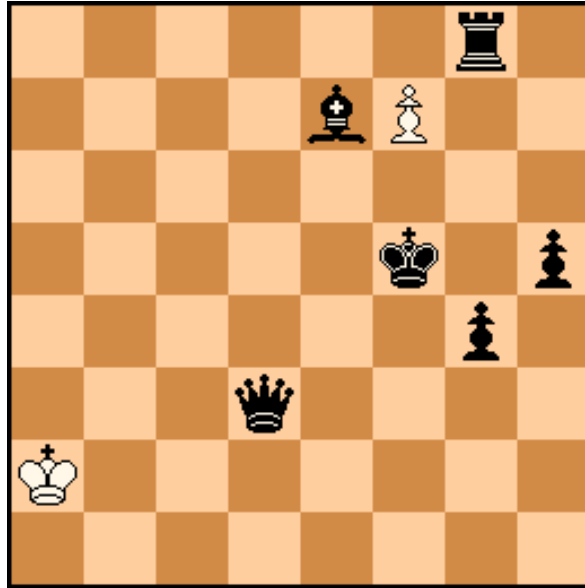
Mais où est le *tempo* noir ? Ajoutons un Pion noir à g6 dans la position *a*, on voit cette solution : 1.g5 Fd5(CB) 2.F×g3(TB) Tb3(FB)♯. Voir ci-après...

a) 1.T×g3(DB) Fd5(CB) 2.F×g3(TB) Tb3(FB)♯

Au premier coup, les Noirs remplacent le Pion g3 par une Dame, pour la capturer ensuite. 1.F×g3(TB)? Fd5(CB) 2.?? Tb3(FB)♯

b) 1.Fb4(CN) F×b5(TN) 2.T×e3(DB) Da3(TB)♯

**2ème Mention Honorable
F047 - Pierre Tritten**



H#2 3.1.1.1 (2+6) C+

**Isardam
AntiCircé**

L'auteur reprend une idée paradoxale que génère l'alliance des échecs Take&Make et des échecs Isardam, et l'enrichit (Voir WinChloe ID 379629).

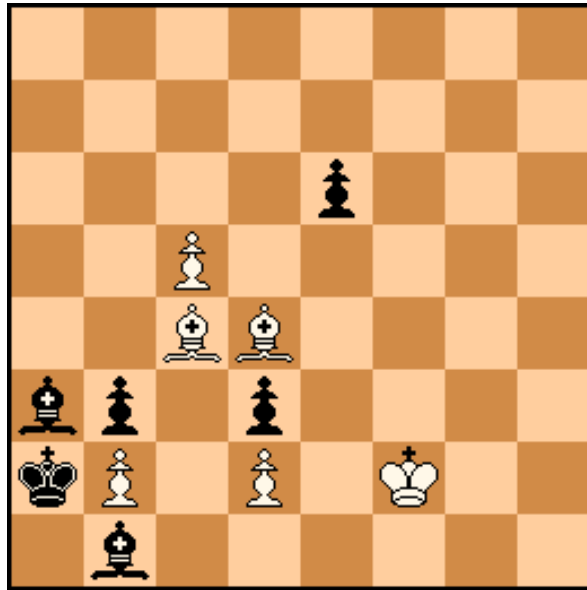
La variante *Dame* couronne joliment le tout : 1.Dd6? ainsi que 1.Da6+ f×g8=D(Dd1) 2.Dg6 Dc2/b1+? Dd6!.

1.Tg5 f8=T+ 2.Rg6 Tg8#

1.Fh4 f8=F 2.Rg5 Fe7#

1.Da6+ f×g8=D(Dd1) 2.Dg6 Dd3#

1er Recommandé
F081 - Jean-Marc Loustau



H#3 *

(6+6) C+

AntiCircé
(Captures sur case de renaissance autorisées)

Les Pions b2 et b3 disparaissent de deux façons différentes. Une construction fine comme l'exige l'existence d'un jeu apparent.

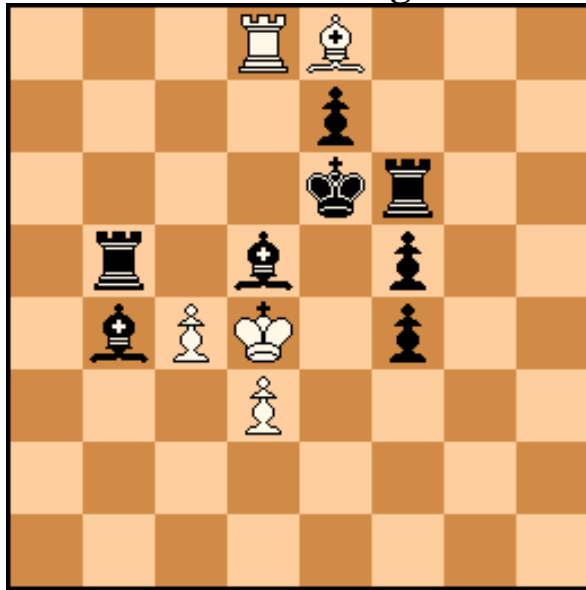
1...Fe3 2.Ra1 b×a3(a2) 3.b×a2(a7) Fd4#

1.F×b2(Ff8) F×b3(Ff1) 2.F×c5(Ff8) F×d3(Ff1) 3.Fa3 Fc4#

"Dans la solution, écho des manoeuvres noires et blanches, avec double renaissance sur f8/f1 et switchback final sur a3/c4. Meredith avec identité de matériel des deux camps.

Les deux mats sont modèles en écho caméléon (partiel)." (Auteur)

2ème Recommandé
F014 - Valerio Agostini



HS#3

(5+8) C+

b) Fb4 -> d2

c) Fb4 -> g5

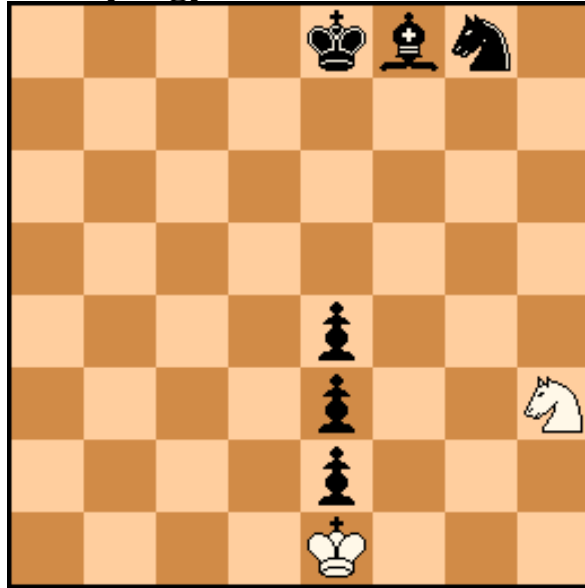
Semble non *anticipé*. Encourageant car on sent qu'une quatrième batterie noire est possible.

a) 1.Ta8 Tb6 2.Ta2 Td6 & S#1 : 3.Te2+ Fe4#

b) 1.c5 Fc4 2.Fc6 Tb4 & S#1 : 3.Fd5+ Fxd5#

c) 1.Fg6 Fh6 2.Fh7 Fg7 & S#1 : 3.Fg8+ Tf7#

3ème Recommandé
F050 - György Bakcsi et Alain Biénabe



H=9

(2+6) C+

Circé

Captures Blanches obligatoires

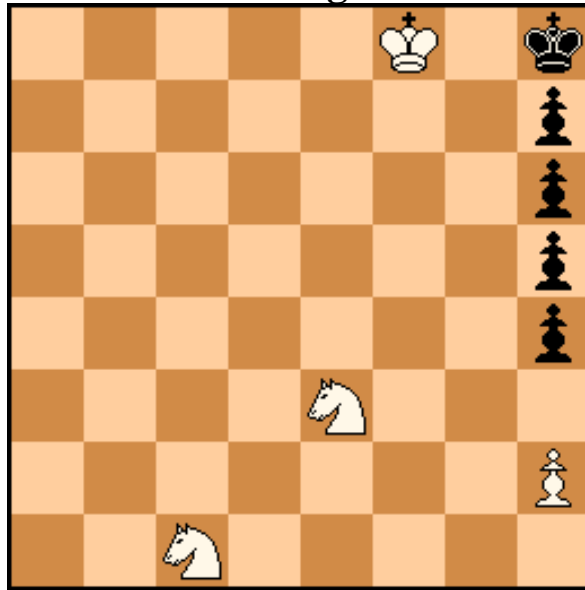
La première condition donne du carburant à la seconde. Les plus critiques diront que c'est un peu mécanique et qu'il est dommage que le Fou ne soit capturé qu'un fois...

1.Rf7 Rxe2(e7) 2.e5 Rxe3(e7) 3.e6 Rxe4(e7) 4.Cf6+ Rxe5 5.Rg8 Rxe6 6.Fh6 Rxe7
7.Ce8 Rxe8 8.Fg5 Cxg5(Ff8) 9.Rh8 Rxf8 =

Marche royale de e1 à e8

Echange de place de pièces noires (e8-g8)

4ème Recommandé
F072 - Luis Miguel Martin



SH=17*

(4+5) C+

Un problème bien trop simple pour les spécialistes, me direz-vous. Mais c'est un bon exemple pour néophytes. Même si le commentaire ne fait pas vraiment partie de l'oeuvre, parler du thème de la chenille m'a séduit. Elle part, s'arrête et redémarre...

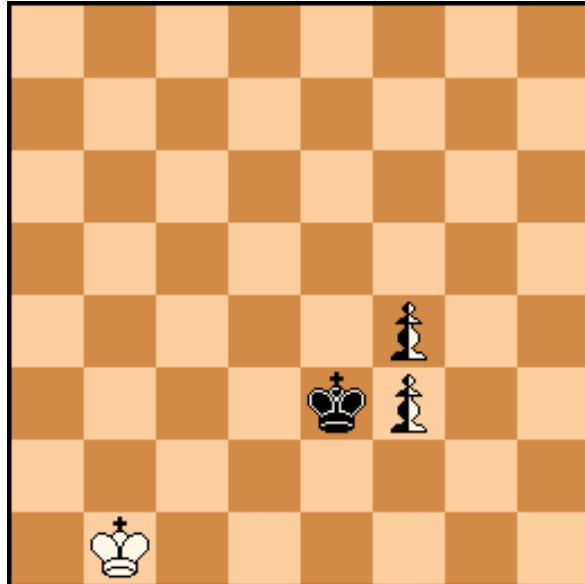
1...h3=

1.h3 2.h4 3.h5 4.h6 5.Rh7 6.Rg6 7.Rg5 8.Rf4 9.Rf3 10.Rf2 11.Rg1 12.Rxh2
13.Rh1 14.h2 15.h3 16.h4 17.h5 Ce2=

Section III : Les Miniatures

Remarques : Malheureusement pour l'auteur, le F066 est de grande valeur mais est *anticipé* (WinChloe ID 380156).

Prix F084 - Cornel Pacurar



H#2

(1+1+2) C+

2.1.1.1

Anti-Super-Circé Circé échange (PWC)

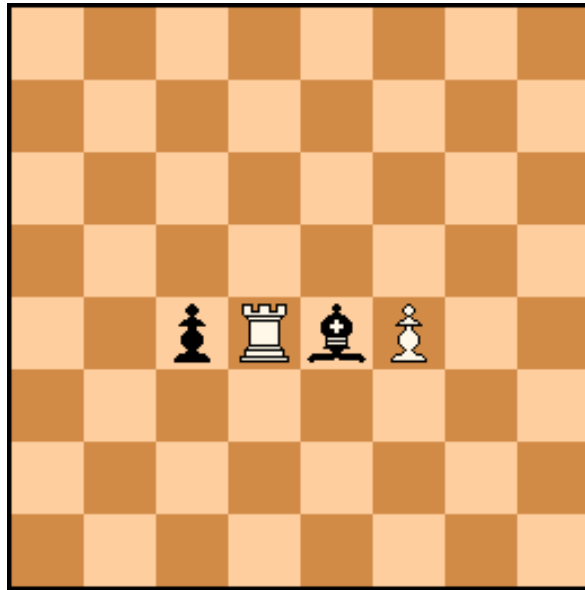
La condition Super-anti-Circé fait toujours un peu peur. Et puis il y a des Pions neutres qui peuvent être un peu partout. Tout cela est contrebalancé par la condition Circé échange et l'on obtient un jeu sobre et éclatant, la symétrie n'apparaissant pleinement qu'au dernier coup.

La position du Roi blanc détermine simplement celle de la Dame neutre dans les positions finales.

1.Rxf4 (Ra8;e3) e4 2.exf3 (Dnh1;e4)+ Dnxe4 (Dnc7;Fnh1) #

1.Rxf3 (Rh8;e3) exf4 (d4;e3) 2.dxe3 (Dna1;d4)+ Dnxd4 (Dnf7;Fna1) #

**1ère Mention Honorable
F003 - Paul Raican**



HS#6 *

(2+2) C+

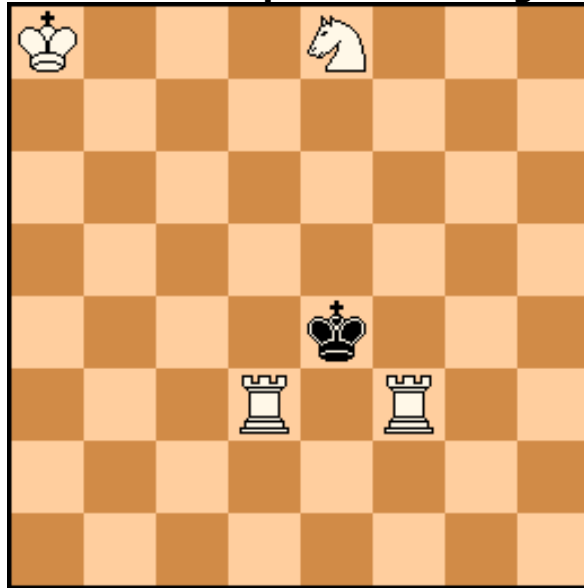
**Echecs Republicain type2
Echecs d'Einstein
Circe Parrain**

Le jeu réel semble être humain, le jeu apparent plutôt d'origine cybernétique, mais peu importe ! Ca swingue dans le premier et c'est cahotique dans le second.

1...Fe4-d3=C 2.Td4xc4=D Cd3xf4=F (+PNe5) 3.Dc4-c1=T (+PBf1) Ff4xc1=T 4.f1-f4 (+TBc4) Tc1-f1=F 5.f4xe5=C Ff1xc4=T (+PNb8) 6.Ce5-c6=P (+TBa5)(+RNa8)+ Tc4xc6=D (+RBa6) #

1.f4-f5 Fe4xf5=T 2.Td4xc4=D (+PBe5) Tf5xe5=D (+PNb4) 3.Dc4xb4 (+PBd5) De5-g5=T (+PNd4) 4.Db4-a4=T Tg5xd5=D 5.Ta4xd4=D (+PNg5) Dd5-g8=T (+PNg7) 6.Dd4-h4=T (+RNh8)+ Tg8-e8=F (+RBh6)#

**2ème Mention Honorable
F057 - Jacques Rotenberg**



H#2.5

(4+1) C+

2.2.1.1

Immun Rex Inclusiv

Aux échecs immuns *Rex inclusus*, une pièce, y compris un Roi, peut être capturée seulement si sa case d'origine est vide.

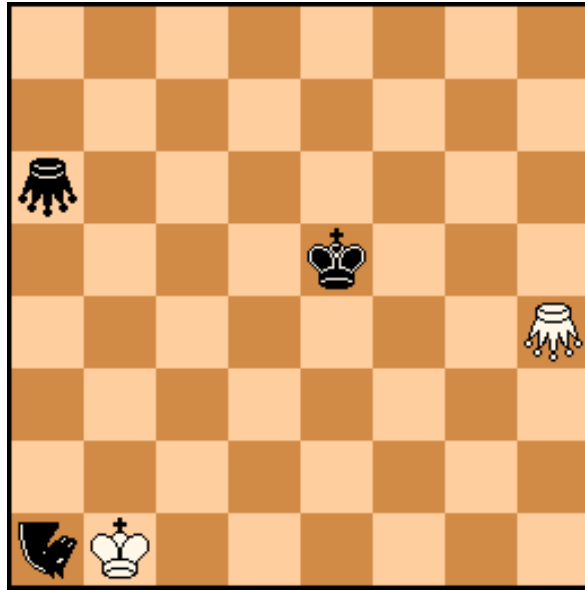
Interceptions des Tours à répétition par le Roi noir. Répétitif ? Oui, juste assez pour agacer les Tours qui tournent... et finissent par prendre le Roi noir en étau.

1...Tf5! 2.Re3 a Tfd5! (Tdf3?) 3.Rd4 Cd6 # A
2.Re5 b Tdf3! (Tfd5?) 3.Rf4 Cf6 # B

1...Td5! 2.Re3 a Tdf5 (Tfd3?) 3.Rf4 Cf6 # B
2.Re5 b Tfd3 (Tdf5?) 3.Rd4 Cd6 # A

Mat impossible de Loyd, Tempo, Anti-dual,
Echange des Tours blanches entre les tableaux de mat,
Mats échanges, Mats echo (Auteur)

**3/4ème Mention Honorable ea
F051 - Vaclav Kotesovec**



H#9 2.1.1.1 (2+3) C+

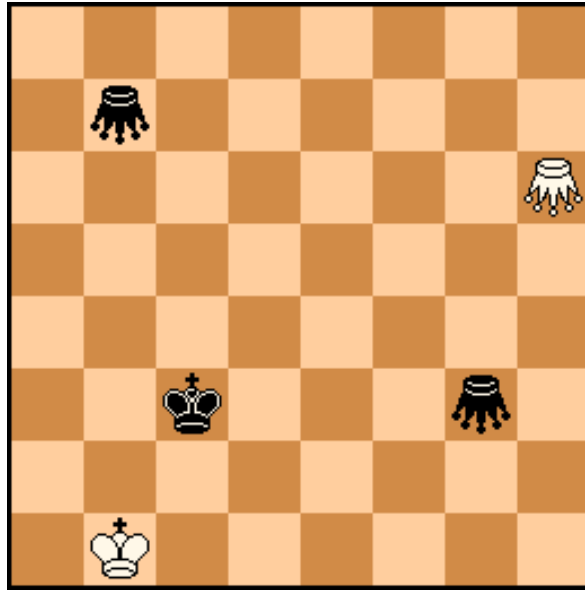
**Noctambule a1
Sauterellés h4 et a6**

Pour les amateurs de féerie bohémienne et des travaux d'orfèvre de l'auteur.
Dans ce genre de problème, j'aime le contraste entre la solution où les Rois piétinent
pour se rendre vers le coin le plus proche et celle où ils filent vers le plus éloigné.

1.Ng4 Sf4 2.Ne8 Rc2 3.Rf6 Rd3 4.Sg6 Re4 5.Rg7 Rf5 6.Sg8 Rg5
7.Rh8 Rh6 8.Nc7 Sb8+ 9.Ne8 Sf8#

1.Re4 Sd4 2.Rd3 Ra2 3.Rc2 Ra3 4.Sa2 Rb4 5.Rb1 Rc3 6.Nd7 Rd2
7.Ra1 Rc1 8.Nb6 Sa7+ 9.Na4 Sa3#

**3/4ème Mention Honorable ea
F053 - Vaclav Kotesovec**



H#10 0.2.1.1 (2+3) C+

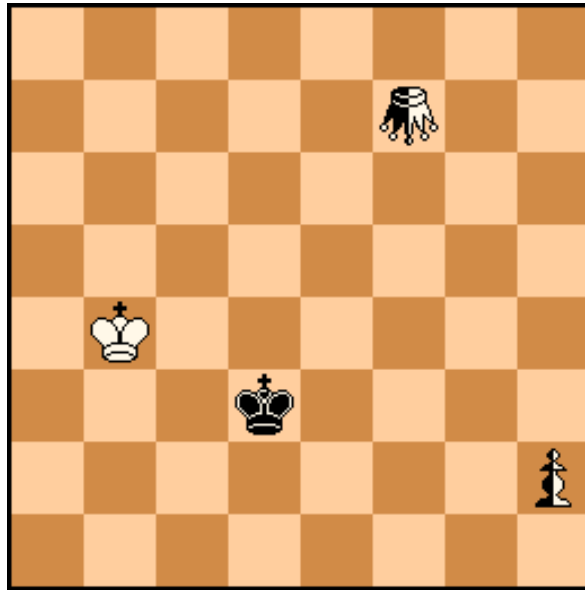
Sauterellés h6 et b7, g3

Pas l'un sans l'autre et ex aequo. Toutefois, ils auraient pu être séparés dans un jugement uni-pluriféérique.

1...Ra2 2.Rd4 Rb3 3.Re5 Rc4 4.Rf6 Rd5 5.Se4 Rd6 6.Rg7 Sc6
7.Sc7 Sf3 8.Sh7 Re7 9.Rh8 Rf8 10.Sg2 Sh1 #

1...Rc1 2.Sb3 Rd1 3.Sb8 Re2 4.Sb6 Sa6 5.Rb2 Sc6 6.Sd5 Re3
7.Sf2 Rd3 8.Sa2 Rd2 9.Ra1 Rc1 10.Sb7 Sa8 #

1er Recommandé
F078 - Janos Mikitovics



HS#6

(1+1+2) C+

b) b4->d2

Koeko

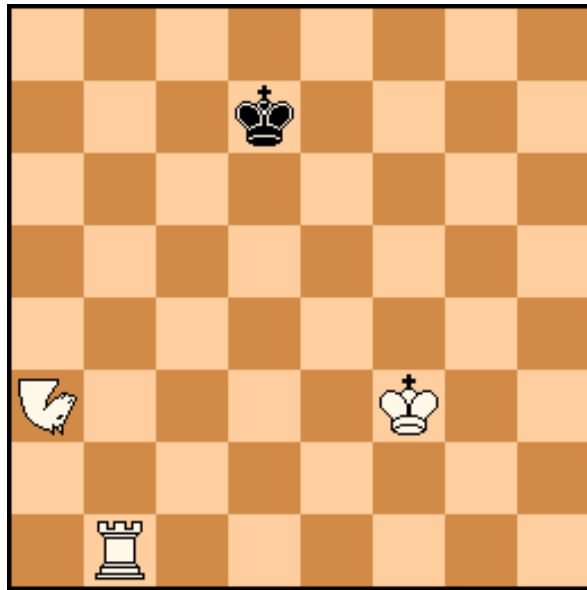
Caméléon(Dame) : f7

Choisi pour le zugzwang final.

a) 1.CAnb3(C) Rc2 2.Ra4 CAnd2(F) 3.CAnc1(T) Rb2 4.CAng1(D) h1=CA(T)n
5.CAna1(C) Ra3 6.CAnb1(D) CAnc2(F)#

b) 1.Re2 CAnf3(C)+ 2.CAng1(F) h1=CA(C)n 3.Rd2 Re2 4.Rd1 Rf1
5.CAnf2(T) CAnh2(D) 6.Re1 CAng3(F)#

**2ème Recommandé
F049 - Jacques Rotenberg
Dédié à Michaël Grushko**



H#2,5 3.1.1.1 (3+1) C+

**Noctambule a3
Rois transmutés**

Une solide étude de matériel.

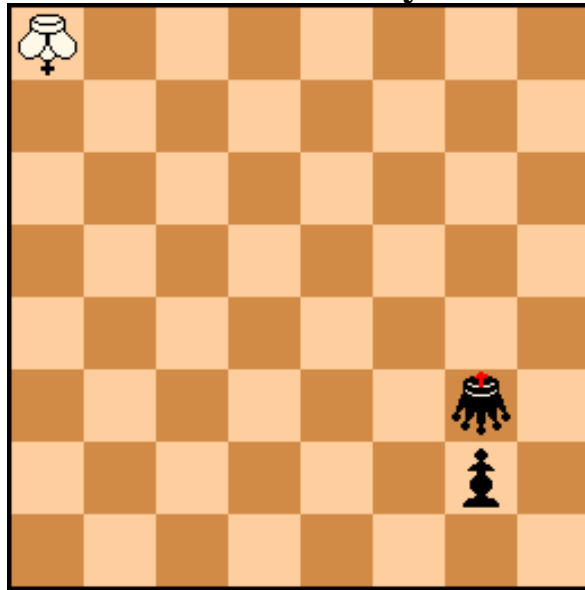
1...Tb8 2.Rc6 Tc8+ 3.Ra6 Nc2#

1...Tb6 2.Rd8 Ta6 3.Rc8 Ng6#

1...Tb5 2.Rc7 Tc5+ 3.Ra7 Nb5#

Duel blanc/noir, Duel noir/blanc
Mats idéaux, 2 mats en écho (Auteur)

**3ème Recommandé
F016 - Karol Mlynka**



H#2* 4.1.1.1 (1+2) C+

**Echecs Caméléon
Roi Super-Transmuté a8
Sauterelle Royale : g3**

Bon travail avec trois *éléments* (dont la promotion) qui portent sur le changement de nature des pièces ! Comme on n'a pas de promotion en Sauterelle, on aurait préféré un Roi d'une autre nature. L'énoncé ser-h#2 (avec le Roi blanc à b7) perd le jeu apparent.

1...Ra7 2.g1F+ Rxc1=T #

1.g1=D Rb7 2.Dc5=C+ Rd6=F #

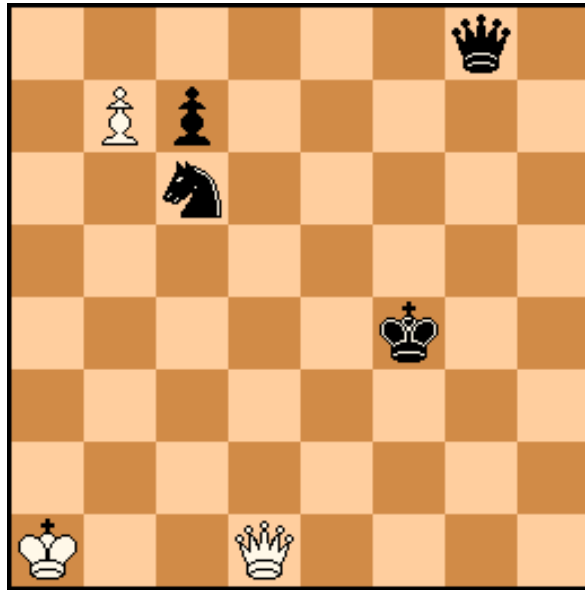
1.g1=T Rb7 2.Th1=D+ R*h1=C #

1.g1=F Rb7 2.Fa7=T+ Rb3=D #

1.g1=C Rb7 2.Cf3=F+ R*f3=T #

AUW

**4ème Recommandé
F029 - Michel Caillaud**



H#2

2.1.1.1

(3+4) C+

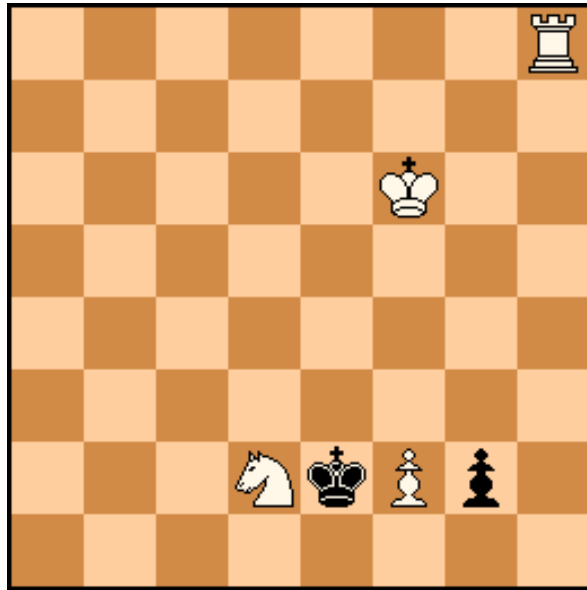
Circé

Mises en jeu de pièces de promotion par capture et renaissance, et mats caméléonisants.

1.Re3 b8=C 2.C×b8(Cg1) Dd4#

1.Re4 b8=F 2.D×b8(Fc1) Dd5#

5ème Recommandé
F080 - Tibor Ersek et Janos Mikitovics



Sh=5

(4+2) C+

b) -Pf2

Anti-Circé
(Captures sur case de renaissance autorisées)

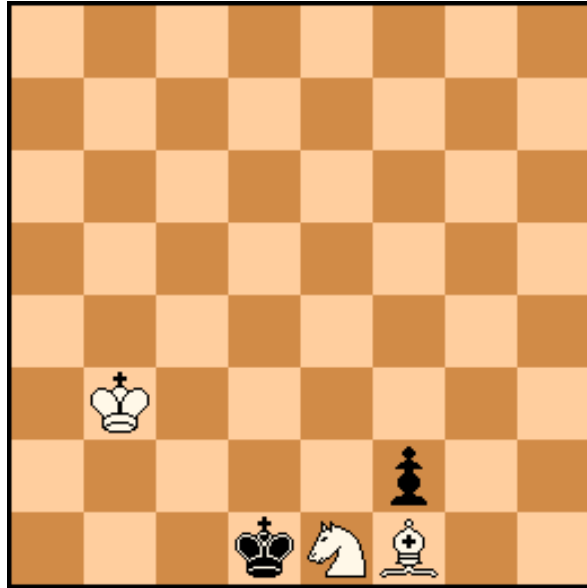
Clouages des pièces de promotion.

a) 1.g1=T 2.Tb1 3.Rf3 4.Rf4 5.Ta1 Th4=

b) 1.g1=C 2.Ch3 3.Cf2 4.Ch1 5.Rxd2(Re8) Re6=

"Activation of wR is done by the R-S promotions on a1 and h1" (Auteurs)

**6ème Recommandé
F006 - Mecislovas Rimkus**



H#2 b) b1=a1 (3+2) C+

Circé

Un problème pour (ou contre) les solutionnistes, qui tenteront fébrilement de placer des promotions où il n'en faut pas.

- a) 1.Rd2 Fe2 2.Rxe1(Cg1) Cf3#
- b) 1.exd1=F(Cb1) Cc3 2.Fc2 Fd2#