

JUGEMENT DU 18^{ÈME} CONCOURS THÉMATIQUE

JUBILÉ REX MULTIPLEX - 40

Les quatre Concours Thématiques organisés pour célébrer le 40^{ème} anniversaire de la naissance de Rex Multiplex ont été un succès avec 99 problèmes reçus et de nombreuses récompenses décernées. Voici ci-après la liste des problèmes et leurs auteurs (les co-auteurs sont repérés par une étoile) (la section « Opposition » est repérée par I, la section « Coopération » par II, la section « Tanagras » par III et la section Rex Multiplex par IV - les problèmes récompensés sont soulignés) :

Roméo Bedoni (I-21*, I-23*, I-38*, I-39*, II-90, II-91*, IV-57*, IV-83*, IV-84*, IV-85*, IV-89, IV-92), **Dirk Borst** (IV-93, IV-94, IV-96*), **Michel Caillaud** (IV-57*, IV-83*, IV-84*, IV-85*, IV-86), **Anirudh Daga** (IV-76, IV-77), **Niels Danstrup** (III-33, III-69, III-70, III-71, III-72), **Stephan Dietrich** (III-3), **Michal Dragoun** (I-42***, II-43*), **Jacques Dupin** (IV-87*), **Norbert Geissler** (III-51*, III-52*, III-53*), **Theodoros Giakatis** (II-54, II-68, III-16), **Ján Golha** (III-64, III-65, III-74, III-75, III-81, III-82), **Peter Gvozdják** (I-44), **Maryan Kerhuel** (I-73, II-46, IV-87*, IV-88), **Emil Klemanič** (I-42***), **Diyan Kostadinov** (I-60*), **Václav Kotěšovec** (III-15), **Juraj Lörinc** (I-59, I-60*, I-61, II-47, III-48, III-62, III-63), **Jean-Marc Loustau** (I-58), **Sébastien Luce** (I-21*, I-22, I-23*, I-38*, I-39*, II-1, II-91*, III-2, III-4, III-12, III-14, III-29, III-30, III-40), **Karol Mlynka** (III-5, III-6, III-7, III-8, III-9, III-10, III-11), **Velmurugan Nallusamy** (III-50, IV-67, IV-78, IV-79, IV-80), **Daniel Novomeský** (III-37), **Franz Pachl** (III-20, III-49), **Ladislav Packa** (I-42***), **Paul Răican** (I-24, I-41, I-66, IV-27, IV-28, IV-31, IV-32, IV-95, IV-97), **Guus Rol** (IV-96*), **Ladislav Salai Jr** (I-42***, II-43*), **Jean Schmutz** (II-45, II-98, II-99), **Semion Shifrin** (III-13), **Victor Sizonenko** (I-56, II-55), **Kostěj Šoulivý** (III-34, III-35, III-36), **Pierre Tritten** (II-25, II-26), **Sven Trommler** (II-18, II-19, III-17), **Dieter Werner** (III-51*, III-52*, III-53*)



SECTION I - OPPOSITION

par Bruno Kampmann

Thème : On demande des problèmes avec au moins un élément féerique (toutes pièces et conditions féeriques acceptées) où Blancs et Noirs s'opposent : directs (n#), inverses (s#), réflexes (r#), études (+,=)... dont le but est le mat. Les problèmes doivent intégrer dans leur thématique plusieurs (au moins trois) échecs/mats par pièce(s) passive(s). On a affaire à un tel échec/mat si un Roi est attaqué par au moins une pièce qui ne vient pas de jouer. Pas plus de deux conditions féeriques par problème (échiquier orthodoxe, problème C+).

J'ai été très heureux de juger ce concours anniversaire. J'ai reçu seize problèmes, neuf deux-coups, deux trois-coups, cinq inverses. Je déplore qu'il n'y ait pas eu un seul multicoup, mon genre favori. Les multicoups féériques ont presque disparu de la composition moderne, tués par les problèmes cycliques et à lettres, et je le regrette. Sauf pour quelques tasks très techniques, le niveau m'a paru moyen. Le thème, mat par pièce passive, a été essentiellement réalisé par des mats de batterie, la pièce jouant occupant souvent de nombreuses cases différentes dans les variantes, avec toujours le même mat à la découverte. Dommage que les compositeurs n'aient pas fait preuve de plus d'originalité. J'ai finalement retenu 7 problèmes. Quelques remarques sur les problèmes non retenus :

Les inverses sont univariants avec des échecs forçant les coups noirs, et les plus longs ne sont pas C+, condition demandée. Le I-38, proche du I-23, a un trop fort coefficient féérique pour les vingt-quatre mats à la découverte (pas de Roi blanc, treize Pions noirs, clé évidente). Le I-3,9 Allumwandlung féérique, a une clé évidente et le même mat à la découverte. Le I-59, avec cycle de duals, paraît trop artificiel. Les autres directs ont un coefficient de féerisme qui me paraît trop important pour le résultat présenté, j'estime qu'un élément féérique doit être utilisé avec parcimonie et seulement s'il est nécessaire à l'idée présentée, et ne pas être une facilité de construction. Mon jugement final est le suivant :

Premier Prix : Peter Gvozdják (I-44)

Une effrayante usine à gaz, avec trente et une pièces et huit sortes de pièces féériques, mais sans conditions féériques supplémentaires. Il faut passer beaucoup de temps pour arriver à comprendre la structure de la matrice, avant même de songer à examiner la solution. La virtuosité technique du compositeur est éblouissante, il faut être sûr de soi pour imaginer pouvoir réaliser une telle idée, mais c'est le type de problème à lettre que je n'aime pas personnellement, beaucoup trop intellectuel. Un jugement devant être le plus impartial possible, ce genre de task à lettres étant très à la mode, je lui donne quand même le Premier Prix. Le problème présente une symétrie diagonale a1-h8. Huit lignes noires thématiques visent quatre pièces en anti-batterie : h5-g2 avec a5, ç1-f1 avec ç7, é8-b7 avec é1, a3-a6 avec g3. En même temps, ces pièces blanches sont gardées aussi par les Chameaux b2 (a5-é1) et f6 (ç7-g3). De ce fait, les deux pièces blanches sur la diagonale ç3-d4 doivent partir pour clouer ces Chameaux et mater. Toutes les clés blanches mettent le Roi blanc en échec. Les lignes thématiques sont ouvertes et fermées en jouant sur les quatre points d'intersection blancs (d3-é4-d5-ç4) et les deux noirs (é3-ç5).

Le problème présente le thème Odessa doublé en quatre phases, avec double échange réciproque de mats, une première : (AB)CD/(AB)DC/(CD)AB/(CD)BA.

1. ♖d3? [2. ♔b4, ♔b3# A,B]

1... ♜é3 a 2. ♔d2# C

1... ♜ç5 b 2. ♔ç2# D

1... ♜×ç7+, ♜fé3+ 2. ♔d2#

1... ♜×a5 2. ♔ç2#

mais 1... ♜b8!

1. ♖é4? [2. ♔b4, ♔b3# A,B]

1... ♜é3 a 2. ♔ç2# D

1... ♜ç5 b 2. ♔d2# C

1... ♜×ç7+, ♜fé3+ 2. ♔d2#

1... ♜×a5 2. ♔ç2#

mais 1... ♜d1!

1. ♖d5? [2. ♔d2, ♔ç2# C,D]

1... ♜é3 a 2. ♔b4# A

1... ♜ç5 b 2. ♔b3# B

1... ♜×g3+, ♜fç5+ 2. ♔b4#

1... ♜×é1, ♜çç5, ♜hç5 2. ♔b3#

mais 1... ♜é2!

1. ♖ç4! [2. ♔d2, ♔ç2# C,D]

1... ♜é3 a 2. ♔b3# B

1... ♜ç5 b 2. ♔b4# A

1... ♜×g3+, ♜fç5+ 2. ♔b4#

1... ♜×é1 2. ♔b3#

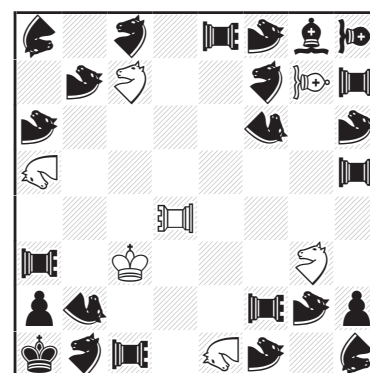
(1... ♜d7?)

P. Gvozdják

Rex Multiplex-40, section I

Phénix 2023

1° Prix



#2

(7+24) C+

♜=Tour-Lion

♞=Fou-Lion

♟=Noctambule-Lion

♠=Chameau-Lion

♡=Rose-Lion

♝=Vizir

♘=Chameau

♙=Zèbre

Deuxième Prix : Jean-Marc Loustau (I-58)

Pas de conditions et seulement trois types de pièces féeriques pour une présentation particulière du thème Loshinsky avec deux pièces à marche différente, Rao (=Rose chinoise) et Tour, se croisant plusieurs fois. D'après l'auteur, le problème présente un autre aspect dans l'esprit du concours anniversaire Rex Multiplex-40 : il peut être vu comme un pendant au Premier Prix de la section 1 du Concours Thématique n°2 de Rex Multiplex, organisé il y a quarante ans (octobre/décembre 1982), un problème de Michel Caillaud présentant dans un quatrième degré noir une Tour noire jouant successivement sur trois cases d'une même ligne de Rose noire. La structure géométrique de base est ici la même, mais la thématique totalement différente, avec notamment le jeu coordonné du Rao et de la Tour, et elle est complètement blanche (et non plus noire). On peut donc voir ici un « problème-anniversaire » !

1. ♖é4? [2. ♖d2# A]

1... ♜c6 2. ♖×b5# mais 1... ♜d5! x (2. ♖d2+? ♜×é4!)

1. ♖d6!? [2. ♖é4# B (2. ♖d2+?? A ♜d4!)]

1... ♜d5 x 2. ♖d2# A Dombrovskis

1... ♜é1 z 2. ♜b4# M «Auto-Somov» B1 sur la case f2
mais 1... ♜é5! y (2. ♖é4+? ♜×d6!)

1. ♖b7! [2. ♖d6# C (2. ♖d2+? A ni 2. ♖é4+? B ♜d6!)]

1... ♜d5 x 2. ♜d6# N changé

1... ♜é5! y 2. ♖é4# B Dombrovskis (2. ♜d6+? ♜é4!)

correctrice de 1... ♜d5 x (ni 2. ♖d2+? ♜é4!)

1... ♜é1 z 2. ♖d2# A changé et transféré (2. ♖é4+? ♜e2!)

Le système {1... ♜é5 y/♜é1 z} constitue un couple anti-dual avec pour effet nuisible commun la perte d'accès à d6 du Vao g3.

Jeu secondaire : 1... ♜×c1 2. ♖×b5# transféré

(2. ♜d6+? ♜b2!) correctrice de 1... ♜d5 x

- **correction de Menace Complete du 3^{ème} degré (TTC)** présentée de façon inhabituelle : retraits successifs de la pièce arrière d'une anti-batterie, les menaces étant jouées par une même pièce blanche sur la case précédemment occupée par la pièce-arrière ; il s'agit d'une forme blanche particulière du **thème Loshinsky**, avec paradoxalement des pièces de marches différentes.

- **deux paradoxes Dombrovskis successifs sur les variantes thématiques de la Correction de Menace** (variantes 1... ♜d5 x/1... ♜é5 y) par la même pièce, avec un certain écho.

- **mats changés** par le Vao a3 **sur deux des variantes thématiques de la Correction de Menace** (variantes 1... ♜d5 x/1... ♜é1! z, lesquelles forment également un « **demi-Ruchlis complet** »).

- **les cinq mats thématiques de cet ensemble** (A, B, C, M, N) **sont des mats « indirects »** comme requis par le concours thématique « Rex Multiplex-40 ».

- **couple anti-dual dans le jeu réel** (variantes 1... ♜é5 y/1... ♜é1! z) portant sur les menaces primaire et secondaire de la correction de menace (A, B).

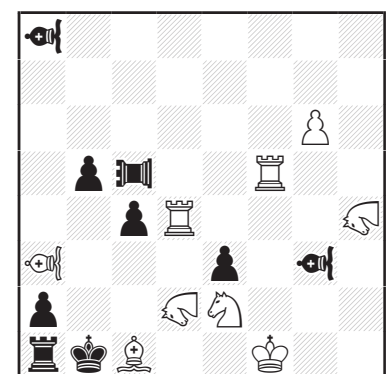
- on peut voir **deux thèmes Caprice successifs** (phases 1. ♖d6?/1. ♖b7!), les clés comportant un effet nuisible aux Blancs qui s'apparente à l'effet utile de la réfutation de la phase précédente.

J.-M. Loustau

Rex Multiplex-40, section I

Phénix 2023

2° Prix



#2

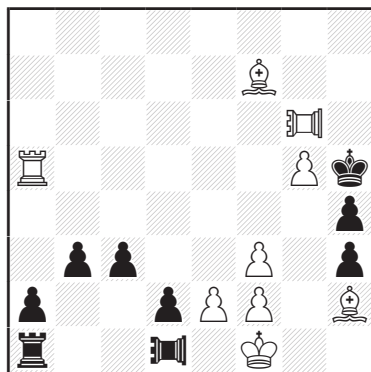
(9+9) C+

♖=Rao ♜=Pao ♜=Vao

Première Mention d'Honneur : Juraj Lörinc et Diyan Kostadinov (I-60)

Jumeau avec un seul type de pièce féerique, excellent discriminant remplaçant le Pao par une Tour. La marche est la même, mais l'effet différent ! Le Pao noir doit quitter la première rangée pour mater à la découverte, il faut l'appâter en l'obligeant à prendre une pièce menaçant de mat le Roi noir, sur la quatrième rangée pour le Pao puis de façon similaire sur la cinquième rangée pour la Tour. La structure semble un peu figée avec une accumulation de Pions, mais ils sont nécessaires pour servir de sautoir au Pao noir. Enfin un problème simple à comprendre avec une idée originale et élégante, le seul élément féerique étant parfaitement thématique.

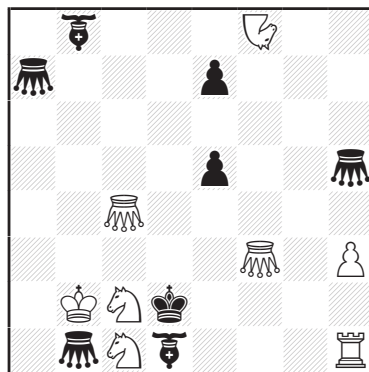
J. Lörinc & D. Kostadinov
 Rex Multiplex-40, section I
 Phénix 2023
 1^o Mention d'Honneur



s#3 (9+9) C+
 b) ♖g6
 ♖♖=Pao

a) 1.f4! [2. ♖d6+ ♔g4 3. ♖d4+ ♖×d4#]
 1... ♖b1 2. ♖b6+ ♔g4 3. ♖b4+ ♖×b4#
 1... ♖c1 2. ♖c6+ ♔g4 3. ♖c4+ ♖×c4#
 1... ♖e1 2. ♖e6+ ♔g4 3. ♖e4+ ♖×e4#

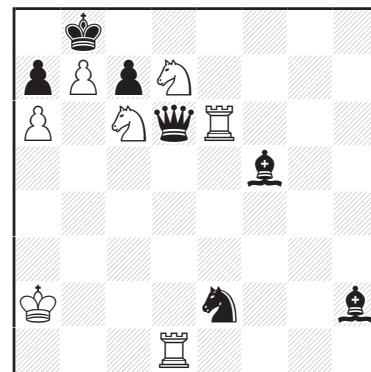
J. Lörinc
 Rex Multiplex-40, section I
 Phénix 2023
 2^o Mention d'Honneur



#2 (8+8) C+
 ♖=Fou-Sauterelle
 ♖=Noctambule
 ♖♖=Sauterelle

b) 1. ♖aa6! [2. ♖gd6+ ♔×g5 3. ♖d5+ ♖×d5#]
 1... ♖b1 2. ♖gb6+ ♔×g5 3. ♖b5+ ♖×b5#
 1... ♖c1 2. ♖gc6+ ♔×g5 3. ♖c5+ ♖×c5#
 1... ♖e1 2. ♖gé6+ ♔×g5 3. ♖é5+ ♖×é5#

L. Salai Jr, E. Klemanič,
L. Packa & M. Dragoun
 Rex Multiplex-40, section I
 Phénix 2023
 3^o Mention d'Honneur



#3 (7+7) C+
 Patrouille

Deuxième Mention d'Honneur : Juraj Lörinc (I-61)

Position légère pour ce blocus complet avec un mat transféré, huit mats changés et deux mats ajoutés entre l'essai et la solution. Dans l'essai comme dans la solution, le Noctambule s'embusque derrière une Sauterelle, créant une batterie et un blocus. Chaque batterie conduit évidemment à des mats différents, une façon simple d'obtenir des mats changés.

1. ♖h4? blocus, 1... ♖×h3(♖é2, ♖d5, é4, ♖f4, ♖f7, ♖g4, ♖d3, ♖b3/♖b3)
 2. ♖h2(♖×d1, ♖c6, ♖d5, ♖f5, ♖f8, ♖×h5, ♖c3, ♖a3)# mais 1...é6!
 1. ♖b6! blocus, 1... ♖h2(♖é2, ♖d5, é4, ♖f4, ♖f7, ♖g4, ♖d3, ♖b3/♖b3, é6, ♖c5)
 2. ♖×h2(♖f1, ♖é6, ♖f4, ♖g4, ♖g8, ♖h4, ♖é2, ♖a2, ♖f7, ♖c6)#

Troisième Mention d'Honneur : Ladislav Salai Jr, Emil Klemanič,

Ladislav Packa, Michal Dragoun (I-42)

Problème léger avec la condition Patrouille, ce qui permet enfin de montrer des mats passifs sans batterie ! Il y a une recherche de matrice spécifique, avec la Dame noire doublement clouée par les Tours blanches lorgnant les Cavaliers blancs en position de mat. Il faut conduire cette Dame sur une case où elle n'est pas soutenue ou la prendre, pour que le Cavalier soutenu matant ne puisse pas être repris. Le problème présente 2+2 variantes avec patrouille de Cavaliers blancs : dans la première paire, il y a échange réciproque des coups blancs, dans la deuxième paire, il y a anti-dual sur les deuxièmes coups blancs. Une cinquième variante non thématique vient un peu brouiller cette unité, c'est dommage !

1. ♖d4! [2. ♖c4+ ♔×c6 3. ♖é7# B]
 1... ♖é4 2. ♖é7+ ♔×d7 3. ♖c4# A
 1... ♖g3 2. ♖c5+ ♔×d7 3. ♖×d7# (2. ♖d5+?)
 1... ♖g1 2. ♖d5+ ♔×c6 3. ♖×c6# (2. ♖c5+?)
 1... ♖d3 2. ♖é8 ♔×d7 3. ♖c8#

Premier Recommandé : Roméo Bédoni et Sébastien Luce (I-23)

Pur task nécessitant trente-neuf pièces, avec quatre types de pièces féériques, montrant soixante-quatre mats différents par la Locuste blanche ouvrant la ligne du Fou blanc, c'est bien sûr le nombre de cases sur l'échiquier ! Le thème demandé, mats passifs, est poussé à l'extrême. La position est symétrique par rapport à la diagonale a1-h8. Comme souvent pour ce genre de task, on peut reprocher la lourdeur, la monotonie de la solution (toujours le même mat à la découverte) et la clé évidente, mais il faut l'imaginer et avoir le courage de le faire, ce qui nécessite une bonne technique.

1. ♖c1! blocus

1... ♜1g4(♜g2, ♜h2g4, ♜g3, ♜g4, ♜g2)

2. ♜xg4-g3(♜xg2-g1, ♜xg4-g3, ♜xg3-g2, ♜xg4-g3, ♜xg2-g1)#

1... ♜hg6(♜hg2, ♜hf7, ♜hg6, ♜hg4, ♜hf7)

2. ♜xg6-g5(♜xg2-g1, ♜xf7-é7, ♜xg6-g5, ♜xg4-g3, ♜xf7-é7)#

1... ♜6g4(♜hf7, ♜7g4, ♜hg6, ♜gg6, ♜gd7)

2. ♜xg4-g3, ♜xf7-é7, ♜xg4-g3, ♜xg6-g5, ♜xg6-g5, ♜xd7-ç7)#

1... ♜gf7(♜1g2, ♜fg4, ♜3g2, ♜3g4, ♜fg2)

2. ♜xf7-é7(♜xg2-g1, ♜xg4-g3, ♜xg2-g1, ♜xg4-g3, ♜xg2-g1)#

1... ♜f4g6(♜f5g4, ♜fg6, ♜8g6, ♜fd7, ♜é7)

2. ♜xg6-g5(♜xg4-g3, ♜xg6-g5, ♜xg6-g5, ♜xd7-ç7, ♜xé7-d7)#

1... ♜éb7(♜6d7, ♜6f7, ♜ég6, ♜8f7, ♜8d7, ♜dg4, ♜g6, ♜dd7)

2. ♜xb7-a7(♜xd7-ç7, ♜xf7-é7, ♜xg6-g5, ♜xf7-é7, ♜xd7-ç7, ♜xg4-g3, ♜xg6-g5, ♜xd7-ç7)#

1... ♜d7(♜d6f7, ♜6b7, ♜8b7, ♜8f7, ♜f7, ♜çg4, ♜ç7, ♜çb7)

2. ♜xd7-ç7(♜xf7-é7, ♜xb7-a7, ♜xb7-a7, ♜xf7-é7, ♜xf7-é7, ♜xg4-g3, ♜xç7-b7, ♜xb7-a7)#

1... ♜çd7(♜6ç7, ♜6b7, ♜6d7, ♜8ç7, ♜8d7, ♜8b7, ♜g3, ♜bb7)

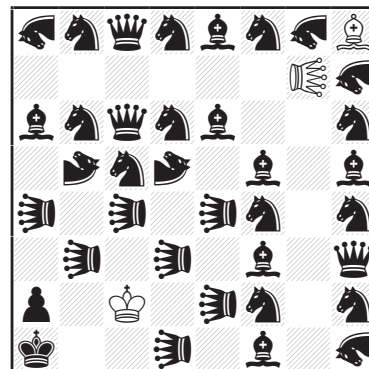
2. ♜xd7-ç7(♜xç7-b7, ♜xb7-a7, ♜xd7-ç7, ♜xç7-b7, ♜xd7-ç7, ♜xb7-a7, ♜xg3-g2, ♜xb7-a7)#

1... ♜b7(♜6d7, ♜b8d7, ♜ad7, ♜b7, ♜ad7, ♜b7)

2. ♜xb7-a7, ♜xd7-ç7, ♜xd7-ç7, ♜xd7-ç7, ♜xb7-a7, ♜xd7-ç7, ♜xb7-a7)#

Réponse : 64, un chiffre symbolique !

R. Bédoni & S. Luce
Rex Multiplex-40, section I
Phénix 2023
1° Recommandé



#2 (3+36) C+

Combien de variantes ?

♜=Aigle

♞=Dabbaba

♟=Kangourou

♠=Locuste

Deuxième Recommandé : Maryan Kerhuel (I-73)

Encore un problème avec des pièces chinoises, décidément à la mode ! c'est un Pseudo Le Grand en trois coups, les menaces se retrouvent comme variantes, ici à la suite de défenses sur la même case é5. On trouve un échec thématique et un mat thématique par variante. La stratégie est intéressante et pas évidente, bien spécifique de ce type de pièces. Toutefois, la réalisation est extrêmement lourde avec 25 pièces, beaucoup ne servant pas réellement dans le jeu et n'étant là que pour la correction du problème. Par exemple, dans le JR, le coup 1...ç2 qui serait une défense ne doit pas pouvoir être joué, sinon on a des duals dans les mats !

1. ♖f6? [2. ♜d4+ A ♜f4 3. ♜fg3#]

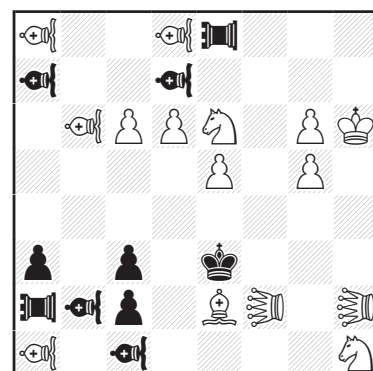
1... ♜xé5 x 2. ♜ç5+ B ♜f4 3. ♜f3#

mais 1... ♜h8!

1. ♖dç7! [2. ♜ç5+ B ♜f4 3. ♜f3#]

1... ♜xé5 y 2. ♜d4+ A ♜f4 3. ♜fg3#

M. Kerhuel
dédié à Laurent Riguet
Rex Multiplex-40, section I
Phénix 2023
2° Recommandé



#3 (15+10) C+

♜=Pao

♞=Vao

♟=Léo

(■ Bruno Kampmann)

SECTION II - COOPÉRATION

par Hans Gruber (Allemagne - Regensburg,
Juge International de la FIDE)

Thème : On demande des problèmes avec au moins un élément féerique (toutes pièces et conditions féeriques acceptées) où Blancs et Noirs coopèrent : aidés (h#), aidés-inverses (hs#)..., et les problèmes de série (directs (sd#), aidés (sh#), inverses (ss#), réflexes (sr#)). Les problèmes doivent intégrer dans leur thématique plusieurs (au moins trois) échecs/mats par pièce(s) passive(s). On a affaire à un tel échec/mat si un Roi est attaqué par au moins une pièce qui ne vient pas de jouer
Pas plus de deux conditions féeriques par problème (échiquier orthodoxe, problème C+).

La section II du tournoi Rex Multiplex-40 Jubilee demandait des problèmes avec du jeu aidé dans lesquels les mats sont donnés par des pièces autres que les celles ayant joué, c'est-à-dire par des « pièces passives ». C'est un bon thème qui laisse beaucoup de possibilités pour des compositions créatives, et c'est dans l'esprit du nouveau magazine *Rex Multiplex* fondé par Denis Blondel au début des années 1980 : les mats par anti-batteries et autres types de mats passifs figuraient en bonne place dans cette revue.

J'étais heureux qu'on m'ait demandé de juger l'une des sections de ce Tournoi Thématique, car le début de mon amitié avec Denis est née exactement à cette époque où, lors d'une des premières rencontres à Mulhouse, l'idée est née de fonder *Rex Multiplex*, qui plus tard - après avoir fusionné avec *Thèmes-64* - sera développé en *Phénix*. Depuis, je suis un fervent partisan de cette revue.

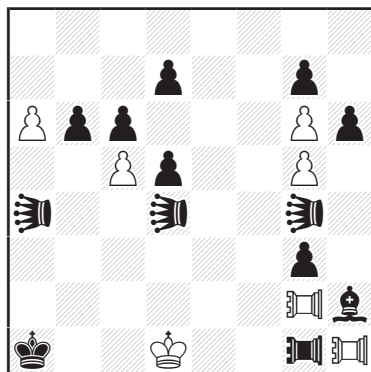
Je m'attendais à juger plus de seize entrées, mais elles ont offert un bon divertissement, car de nombreux éléments féeriques différents ont été utilisés, dont certains étaient assez exotiques. Cependant, bon nombre de ces compositions n'ont pas été bien au-delà du plaisir et de l'expérimentation des effets féeriques. De telles approches étaient populaires à l'époque des chercheurs d'or des échecs féeriques dans les années 1960 et 1970, et elles ont contribué à construire les bases de projets plus ambitieux avec des conceptions contenant des profondeurs thématiques novatrices mais aussi à permettre des recherches stratégiques sur les effets des coups. Ainsi, il y a eu une évolution depuis l'appréciation de *comment* certains coups devaient être joués (parce qu'il n'y avait pas d'autres alternatives) à l'appréciation de *pourquoi* ces coups devaient être joués. De nos jours, les ordinateurs semblent aider les compositeurs à résoudre des problèmes difficiles dans lequel le *comment* prévaut. Cependant, la volonté de s'émerveiller devant la profondeur d'un problème est limitée lorsque les humains peuvent à peine déterminer *pourquoi* des séquences de coups doivent être jouées – autrement que pour la raison pour laquelle l'ordinateur dit qu'il n'y a pas d'alternative. Certaines des entrées étaient de *ce* type, et je m'excuse de ne pas avoir pu les inclure dans le jugement. Je n'ai pas non plus inclus les tasks dans lesquels le même effet thématique est répété mécaniquement plusieurs fois (en allemand, il y a un dicton qui dit qu'une blague ne deviendra pas plus drôle si vous la répétez plusieurs fois de suite).

Finalement (seulement) quatre problèmes ont été retenus – mais cela équivaut à 25%, un taux assez élevé ! Ces problèmes prouvent que le thème a un énorme potentiel s'il est stratégiquement intéressant et élaboré avec des conceptions harmonieuses.

Premier Prix : Ladislav Salai Jr & Michal Dragoun (II-43)

Le Roi blanc interfère simultanément avec les lignes des trois Leos noirs, découvrant ainsi en jouant un mat par le Pao h1 et créant une anti-batterie avec le Pao g2 pour garder les cases a2 et b2. Le premier coup des Blancs aide les Noirs à permettre des cachettes uniques pour l'un des trois Leos. Ces cachettes sont toujours attrayantes car il faut déterminer pourquoi d'autres cachettes potentielles ne marchent pas. Les solutions sont divertissantes malgré le mur de Pions dans la moitié supérieure de l'échiquier.

L. Salai Jr & M. Dragoun
Rex Multiplex-40, section II
Phénix 2023
1° Prix

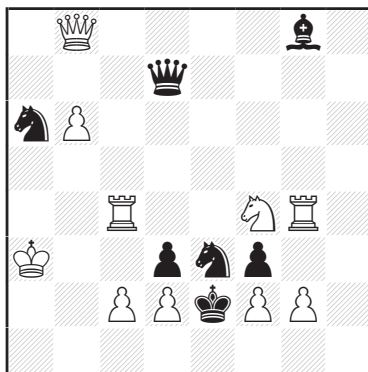


h#2 3.1.1.1. (7+13) C+
♙=Léo
♖♗=Pao

(Salai Jr & Dragoun)

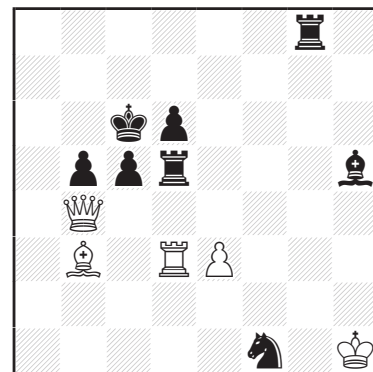
1. ♙a5 g×h6 2. ♗g5 ♔d2#
1. ♙×g6 ♕×b6 2. ♗c5 ♔c2#
1. ♙é5 a7 2. ♗a6 ♔é2#

J. Lörinc
Rex Multiplex-40, section II
Phénix 2023
2° Prix



h#2 3.1.1.1. (10+7) C+
Elliuortap

M. Kerhuel
Rex Multiplex-40, section II
Phénix 2023
Mention d'Honneur



hs#3 (5+8) C+
b) ♖d3→d1
Elliuortap

Deuxième Prix : Juraj Lörinc (II-47)

Un cycle de coups noirs et une sorte de double Zilahi cyclique. La motivation des trois solutions est centrée sur l'idée que les Blancs doivent se débarrasser des trois gardes (par la Dame et les Tours blanches) du Cavalier f4 dans un court laps de temps – juste assez pour capturer deux des trois pièces blanches et jouer deux coups par la troisième pour ne plus contrôler f4 et garder les trois cases de la première rangée. Les moyens pour y parvenir sont simples, mais unifiés dans la détermination du *pourquoi* de chaque coup.

1. ♕×c4 A ♗é5 2. ♗×g4 B ♗a1#
1. ♗×g4 B ♗b4 2. ♗×b8 C ♗b1#
1. ♗×b8 C ♗h4 2. ♕×c4 A ♗h1#

Mention d'Honneur : Maryan Kerhuel (II-46)

Jeu bien coordonné : les Blancs tendent une embuscade avec le Fou [dans a)] et avec la Tour [dans b)] afin que la Dame puisse capturer en toute sécurité un Pion situé dans le champ royal noir – créant ainsi une « batterie Elliuortap ». Les Noirs jouent le Fou [dans a)] ou la Tour [dans b)] pour que l'autre pièce (respectivement la Tour dans a) et le Fou dans b)] puisse jouer en toute sécurité un échec virtuel, créant ainsi également une « batterie Elliuortap ». Le fait de jouer avec la batterie blanche force la batterie noire à jouer et mater. Tout est axé sur les échecs virtuels et les mats thématiques. De légères différences existent entre les deux solutions [capture de la pièce blanche dans a) et interférence dans b)], et aussi le Cavalier noir est malheureusement inactif dans le jumeau a), mais l'élégant discriminant est remarquable.

- a) 1. ♕a4 ♕d1 2. ♗×b5 ♗h5 3. ♗b8+ ♕×a4#
b) 1. ♗c1 ♗f5 2. ♗×c5 ♕f3 3. ♗a7+ ♗c5#

Recommandé : Sven Trommler (II-18)

Les Noirs jouent la Tour neutre pour qu'une pièce noire puisse effectuer un échec virtuel qui n'est pas encore valide en raison d'une paralysie Annan. Ainsi les Noirs forment une batterie féérique spécifique, la Tour neutre paralysant vers le bas, la pièce sur la troisième rangée. Un échec blanc oblige les Noirs

à jouer la batterie en éloignant la Tour neutre, paralysant vers le haut, la pièce sur la cinquième rangée. Cependant, les Blancs doivent prendre des mesures pour éviter d'être obligés de revenir en arrière avec la Tour neutre. Ainsi, lors de leur premier coup, les Blancs doivent mettre en place un Pion sur la troisième rangée exactement sur la colonne à partir de laquelle l'échec du dernier coup sera émis et où la Tour neutre jouera. Le cadre merveilleux et créatif avec trois solutions harmonieuses aurait pu recevoir un Prix, s'il n'y avait pas de sérieux inconvénients de constructions, à savoir des officiers blancs inactifs dans chaque solution : Cavalier f6 dans la première, Fou f8 et Cavalier b3 dans la seconde et enfin Fou f8 et Cavalier f6 dans la troisième.

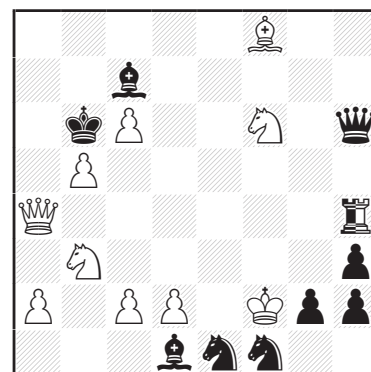
1... ♖d4 2.♗3 (2.d3?, 2.a3?), 2... ♜d3 3. ♙c5+ ♜c4#

1... ♖é4 2.d3 (2.a3? 2.♗3?), 2... ♜é3 3. ♞d5+ ♜d4#

1... ♜g4 2.a3 (2.d3?, 2.♗3?), 2... ♙g3 3. ♜a5+ ♜a4#

(■ Hans Gruber)

S. Trommler
Rex Multiplex-40, section II
Phénix 2023
Recommandé



hs#3 0.3.1... (10+9+1) C+
Annan

SECTION III - TANAGRAS

par Maryan Kerhuel

Thème : On demande des problèmes d'au plus cinq pièces (pas de rétros, réservés à la section IV). Tous les énoncés, pièces et conditions féeriques sont acceptés. Au moins une condition de la famille Circé ou de la famille Anti-Circé doit être utilisée (échiquier orthodoxe, problème C+).

Ce concours a rassemblé quarante-quatre problèmes, reçus par le juge sous forme anonyme, émanant de dix-sept compositeurs exerçant dans huit pays différents. La décomposition par type de problèmes donne le résultat suivant : aidés : vingt-sept, aidés-inverses : onze, problèmes de série : six. Bien que le nombre maximum de pièces autorisées soit ici de cinq, les Wenigsteiner ont la majorité : il y en a vingt-trois, contre dix-sept problèmes en cinq pièces, et quatre en trois pièces. En théorie, les tanagras en cinq pièces offrent davantage de possibilités, mais les compositeurs se contentent souvent des quatre pièces des Wenigsteiner, qui ont donc encore de beaux jours devant eux. On le constate en se référant au Premier Prix de ce concours très plaisant à juger, et d'un bon niveau, comme en témoigne le nombre de récompenses.

Cela a été une grande satisfaction pour le juge de voir que beaucoup de solutions ne se limitaient pas comme souvent à une seule image de mat, fût-elle reproduite un grand nombre de fois.

À plusieurs reprises les vérifications par Winchloé et Popeye divergent, ce qui n'a pas eu d'influence sur le classement, pour ne pas pénaliser les compositeurs.

Remerciements à Jacques Dupin pour ses analyses utilisant Popeye.

Premier Prix : Franz Pachl (III-20)

Le Premier Prix va à un task de format mammoth... obtenu avec une facilité déconcertante. Une fois trouvée l'astucieuse position de départ, où on voit vite que le Roi blanc doit capturer le Pion noir pour l'envoyer se promouvoir sur la case e1 (qui est la case d'origine de la pièce prenante). Le Pion blanc de son côté rejoint la huitième rangée, sur des cases diverses et variées. Il a suffi à l'auteur de traduire la position pour obtenir huit solutions en neuf coups, une longueur respectable.

- a) 1... ♖×d5(é1=♔)+ 2. ♖f4 ♖é6 3. ♔g3 ♖f6
 4. ♖g4 ♖g6 5. ♔é5 ♖h5+ 6. ♖×f5(é8=♘) ♘d6+
 7. ♖g6 ♘é4 8. ♔f4 ♘g3 9. ♖h6 ♘f5#
- b) 1... ♖×é5(é1=♔)+ 2. ♖g4 ♖f6 3. ♔f3 ♖g6
 4. ♔×g5(b8=♖) ♖g3+ 5. ♔h7 ♖h4 6. ♔f6 ♖h7
 7. ♔×h7(♖g8) ♖f7 8. ♔g5 ♖f3+ 9. ♔×f3(♖g8) ♖f5#
- c) 1... ♖×d4(é1=♔)+ 2. ♖f2 ♖é5 3. ♖g3 ♖é4
 4. ♖×f4(é8=♖) ♖f3 5. ♖g3 ♖g2 6. ♖h2 ♖é2
 7. ♔f2+ ♖h1 8. ♖g3 ♖é3+ 9. ♖h2 ♖h3#
- d) 1... ♖×ç4(é1=♖)+ 2. ♖é2 ♖d5 3. ♖f1 ♖d4
 4. ♖×é4(d8=♖) ♖é3 5. ♖é8 ♖f2 6. ♖é3+ ♖f3
 7. ♖é8 ♖é7 8. ♖d7 ♖é1 9. ♖d1 ♖g2#
- e) 1... f4 2. ♖f2+ ♖×d2(é1=♔) 3. ♔g2 ♖é2+
 4. ♖é1 ♖f3 5. ♔×f4(b8=♖) ♖×f4(♔d1) 6. ♔é3 ♖d4
 7. ♔ç4 ♖g4 8. ♔d2+ ♖é3 9. ♔f1 ♖d1#
- f) 1... ♖×é3(é1=♔)+ 2. ♖g2 ♖f4 3. ♔×g3(f8=♖) ♖g4
 4. ♔f2 ♖×f2(♔d1) 5. ♖h3+ ♖é2 6. ♖h4 ♖f3
 7. ♖g3+ ♖g2 8. ♖h2 ♖ç2 9. ♔f3+ ♖h3#
- g) 1... ♖×a3(é1=♔)+ 2. ♖a2 ♖b4 3. ♔×ç3(f8=♘) ♖a3
 4. ♔g7 ♘g6 5. ♔f6 ♘é7 6. ♖b3 ♘f5
 7. ♔é5 ♘d6 8. ♖a2 ♘é4 9. ♔d4 ♘ç3#
- h) 1... ♖×é7(é1=♔)+ 2. ♖g6 ♖f8 3. ♖h7 g8=♖
 4. ♖×g8(♖é8)+ ♖×é1(♔d1) 5. ♔f2 ♖é3 6. ♔d3 ♖g7 7. ♔f4 ♖é5 8. ♔d5 ♖f8 9. ♔f6 ♖g5#

On compte donc ici huit promotions blanches (celle en Fou est absente) et huit promotions noires (celle en Tour est absente). De plus, fait très inhabituel, les huit mats ne sont pas en écho, ils appartiennent à cinq types bien différents. La plupart du temps, les Wenigsteiner à solutions multiples présentent une seule image de mat. Passer de un à cinq relève d'une performance assez incroyable. Et on n'oubliera pas la position de départ !

Deuxième Prix : Václav Kotěšovec (III-15)

Retour au classicisme thématique avec un Deuxième Prix montrant la même image de pat dans les quatre coins de l'échiquier.

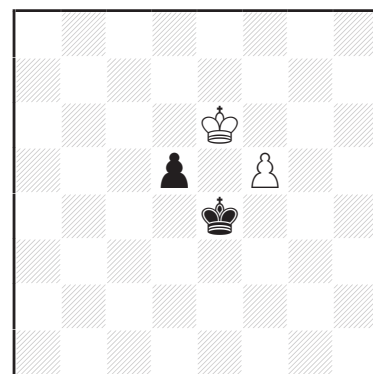
1. ♖×b2(♖b1) 2. ♖b4 3. ♖×f4(♖b4) 4. ♖f2 5. ♖×f5(♔f2) 6. ♖a5
 7. ♖a8 8. ♖×é8(♖a8) 9. ♖é3 10. ♖b3 11. ♖×b4(♖b3) 12. ♖a4
 13. ♖a1 14. ♖×a8(♖a1) 15. ♖a2 16. ♖×f2(♔a2) 17. ♖b2=
1. ♖g1 2. ♖g5 3. ♖×f5(♔g5) 4. ♖f8 5. ♖h8 6. ♖×é8(♖h8)
 7. ♖é1 8. ♖h1 9. ♖×h8(♖h1) 10. ♖h2 11. ♖×b2(♖h2) 12. ♖f2
 13. ♖×f4(♖f2) 14. ♖g4 15. ♖g1 16. ♖×g5(♔g1) 17. ♖g2=
1. ♖h1 2. ♖h2 3. ♖×b2(♖h2) 4. ♖g2 5. ♖g5 6. ♖×f5(♔g5)
 7. ♖f7 8. ♖×f4(♖f7) 9. ♖h4 10. ♖h8 11. ♖×h2(♖h8) 12. ♖h7
 13. ♖×h8(♖h7) 14. ♖×é8(♖h8) 15. ♖g8 16. ♖×g5(♔g8)
 17. ♖g7=

F. Pachl

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

1° Prix



h#9 0.1.1... (2+2) C+

b) translation a1-b1

c) translation a8-a7

d) translation h8-g7

e) translation a8-a5

f) translation a8-b6

g) translation h8-é6

h) translation a1-b3

Köko

Circé Couscous

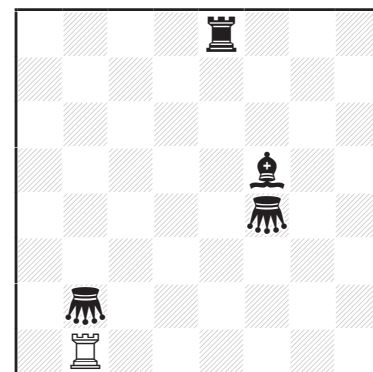
Maximum Maximum Blanc

V. Kotěšovec

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

2° Prix



sd=17 4.1.1... (1+4) C+

Circé Échange

♖=Sauterelle

1. ♖a1 2. ♖a8 3. ♖×é8(♖a8) 4. ♖b8 5. ♖×b2(♖b8) 6. ♖b4 7. ♖×f4(♖b4) 8. ♖×f5(♖f4) 9. ♖f7
10. ♖×f4(♖f7) 11. ♖f6 12. ♖b6 13. ♖×b4(♖b6) 14. ♖a4 15. ♖a7 16. ♖×f7(♖a7) 17. ♖b7=

La Tour blanche effectue un long travail de mise en place des pièces noires, sur une longueur très appréciable de dix-sept coups. Suivre le ballet de cette Tour virevoltante engendre une certaine fascination et finalement séduit intellectuellement et esthétiquement l'observateur, bien loin de l'ennui que génèrent habituellement des solutions répétant le même scénario.

Troisième Prix : Daniel Novomeský (III-37)

Encore un travail de déménageur ici, cette fois par le Roi noir, qui déplace les pièces blanches avec entrain. Il s'ensuit deux solutions fort longues, au cours desquelles des circuits du Roi s'imbriquent les uns dans les autres, en raison de nombreux switchbacks.

a) 1. ♔g6 2. ♔h7 3. ♔×h8(♔h7) 4. ♔×g7(♔h8) 5. ♔h6 6. ♔×h7(♔h6)
7. ♔×h8(♔h7) 8. ♔g8 9. ♔f7 10. ♔g6 11. ♔×h7(♔g6) 12. ♔g8
13. ♔f7 14. ♔f6 15. ♔×g6(♔f6) 16. ♔×h6(♔g6) 17. ♔g5
18. ♔×f6(♔g5) 19. ♔é5 20. ♔f4 21. ♔×é3(♔f4) 22. ♔f2 23. ♔g3
24. ♔×f4(♔g3) 25. ♔g4 26. ♔×g5(♔g4) 27. ♔h4 28. ♔h3
29. ♔×g3(♔h3) 30. ♔g2 31. ♔h1 ♔é4#
b) 1. ♔f7 2. ♔g8 3. ♔×h8(♔g8) 4. ♔×g7(♔h8) 5. ♔f8 6. ♔×g8(♔f8)
7. ♔×h8(♔g8) 8. ♔h7 9. ♔g6 10. ♔f7 11. ♔é8 12. ♔×f8(♔é8)
13. ♔×g8(♔f8) 14. ♔g7 15. ♔f6 16. ♔é7 17. ♔d8 18. ♔×é8(♔d8)
19. ♔×f8(♔é8) 20. ♔f7 21. ♔é6 22. ♔d7 23. ♔×é8(♔d7) 24. ♔f7
25. ♔é6 26. ♔d6 27. ♔ç6 28. ♔×d7(♔ç6) 29. ♔ç8 30. ♔b7
31. ♔a6 ♔ç5#

L'auteur mentionne la présence des thèmes Zilahi, Y Leak et Zigzag.

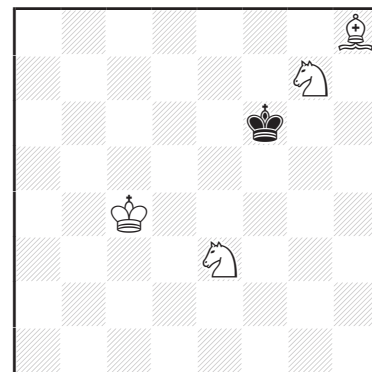
Avec un peu d'humour, on peut y voir aussi le thème figuratif de... la pelote de laine, pas simple à démêler. Le compositeur n'a pas dû avoir une tâche facile. Des pièces distinctes administrent les deux mats.

D. Novomeský

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

3° Prix



sh#31 (4+1) C+

b) ♔é3→d3

Circé Échange

Quatrième Prix : Karol Mlynka (III-9)

Solutions Popeye (C+) :

a) 1. ♔ç1 ♔×g3-g4 2. ♔d1(♔h3) ♔é1
3. ♔×é1-g6 ♔×h3-h4-h5(♔é3)#
b) 1. ♔é7 ♔ç2 2. ♔×ç2-b2-f2 f3(♔ç1)
3. ♔×ç1-é6 ♔×f3-f4-f5(♔ç3)#
c) 1. ♔×g3-g2 ♔×g2-f2-f6(♔é7) 2. ♔g1(♔f2) ♔é5
3. ♔×f2-é4 ♔×é5-d5(♔d1)#
d) 1. ♔f3 ♔é×f3-b3 2. ♔a1(♔é3) ♔g3
3. ♔×g3-f4-h1 ♔b2(♔g2)#
e) 1. ♔d2 ♔×d2-ç2-é2 2. ♔×é4-é5-é4(♔d4) ♔f3(♔g3)
3. ♔×f3-g2-a1 ♔g2(♔f2)#

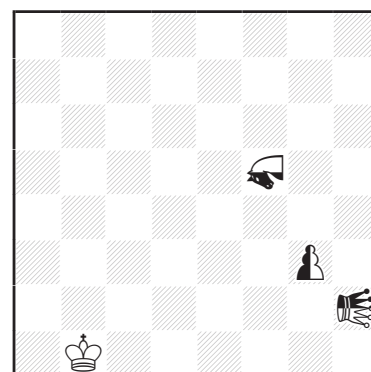
La combinaison Circé Parrain + Take&Make a conduit les concepteurs de Popeye et de WinChloe à interpréter différemment ce qui se passe après une première capture, suivie d'une deuxième par un coup Take&Make : WinChloe calibre le coup Parrain de renaissance de la pièce prise en premier d'après la partie Take de la deuxième capture, et Popeye le fait d'après le coup complet Take&Make de la deuxième capture ! Dans de tels cas d'interprétations divergentes, un consensus devrait se dégager pour ou bien exclure telle ou telle interprétation, ou bien, ce qui est le plus probable (féerisme oblige), admettre la coexistence de deux interprétations. Mais il faut alors donner un nom de

K. Mlynka

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

4° Prix



hs#3 (1+0+3) C+p

b) ♔g3→f4

c) ♔b1→h1

d) ♔g3→é4

e) =d) ♔b1→h1

Circé Parrain

Take & Make

♔=Cavalier-Spirale

♔=Locuste

baptême à l'option choisie par le compositeur d'un problème donné, comme cela l'a été fait pour l'Anticircé Calvet et l'Anticircé Cheylan. En attendant, les problèmes bénéficient à notre avis de la clause la plus favorable, en l'occurrence ici le diagnostic de Popeye.

Compte tenu de ce qui est dit plus haut, il en résulte pour WinChloe une insolubilité des jumeaux a), b) et c). Par contre WinChloe admet évidemment la solution d) qui est exempte de situation conflictuelle, mais semble accepter aussi la solution e) qui se termine pourtant par la situation conflictuelle !! L'explication du mystère figure ci-dessous.

À l'examen, ce problème présente une intéressante configuration thématique. Dans les trois premières solutions, la tactique utilisée pour forcer le dernier coup noir consiste, après la mise sur la touche du Cavalier spirale neutre par le Roi au dernier coup blanc, à bloquer la marche du Pion neutre vers le bas, ce qui force le coup matant de la Locuste neutre. Les mats de a) et de b) sont en écho, et le mat de c) est très voisin. Dans les deux dernières solutions, le Cavalier spirale est mis sous l'éteignoir par la Locuste neutre au dernier coup blanc, et seul le Pion neutre peut jouer, produisant un mat au Roi blanc totalement inattendu. On peut dire que les deux paires a) et b) d'une part puis d) et e) d'autre part forment une sorte de HSOTF, un aidé-inverse du futur, car elles offrent un contraste dans la stratégie déployée autant que dans les mats !

Dans chaque paire, le mat est spécifique : le Roi blanc ne peut capturer la pièce matante car il ne peut exécuter le coup Make.

Nota : WinChloe donne pour e) la même séquence que Popeye à un détail près : 1. ♖d2 ♜×d2-ç2(♜é3) 2. ♜×é4-é5-é4(♜d4) ♜f3(g3) 3. ♜×g3-g2(♜a1) g2(♜f2)#. Au premier coup noir, la Locuste neutre renaît en é3 au lieu de é2, et donc le coup Take qui l'amène ensuite en é5 a une longueur deux comme le coup Take&Make pris en compte par Popeye, avec une Locuste partant de é2 et arrivant en é4 ! Dans les deux cas le Cavalier-Spirale renaît en d4 et la solution peut continuer ! Amusant.

Cinquième Prix : Kostěj Šoulivý (III-36)

Problème le mieux classé d'une série de trois problèmes utilisant la condition Super-Circé + diverses pièces neutres + l'énigmatique Radial Leaper blanc (ce dernier a besoin d'une pièce adverse pivot, ou sautoir si l'on préfère, pour jouer sur une case d'où il est à égale distance du pivot qu'avant de jouer). Une telle combinaison féconde a déjà été présentée avec succès dans Phénix 279-280 pages 10978-10980. Les trois problèmes cités ici n'utilisent que des pièces neutres féeriques, avec comme conséquence un contenu amélioré.

1. ♖é6 ♜ç2 pivot en é6, 2. ♔×ç2(♜f4) ♜×ç5(♜é2)#

1. ♖é3 ♜ç6 pivot en d3, 2. ♔×é3(♜é5) ♜×é5(♜b3)#

1. ♜ç3 ♜é6 pivot en d3, 2. ♔×ç3(♜f3) ♜×f3(♜ç5)#

1. ♔ç4 ♜é8 pivot en ç4, 2. ♔×ç5(♜f5) ♜×f5(♜ç7)#

L'image de mat mérite d'être décortiquée, en raison de la puissance des pièces utilisées, qui gardent chacune quatre cases de fuite autour du Roi noir. Dans la première solution, le Cavalier Spirale participe avec le Dababa au mat par échec double, et garde en plus les cases b1, d1, b3, d3. Le Radial Leaper garde ç1 et ç3 en utilisant le pivot é2, et les cases b2 et d2 en utilisant le pivot ç5. On aurait ici un mat modèle avec échec double.

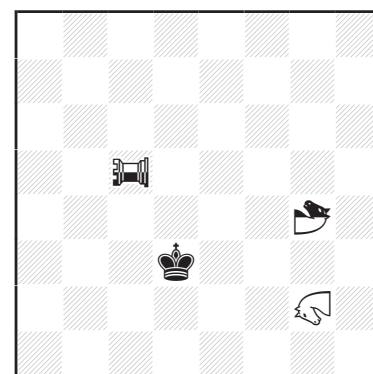
En plus des mats écho, les solutions présentent une vraie analogie au premier coup blanc et au deuxième coup noir, joués par la même pièce. N'y a-t-il pas aussi un bonus caché dans cette composition ? Dans les trois dernières solutions, le coup matant cueille une pièce neutre qui vient juste d'atterrir après une renaissance Super-Circé. Il s'agit là d'un joli motif thématique d'interplay (coordination entre jeu noir et jeu blanc), qui ne se retrouve malheureusement pas dans la première solution.

K. Šoulivý

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

5° Prix



h#2 4.1.1.1. (1+1+2) C+
Super-Circé

♜=Radial Leaper

♜=Dabababa

♜=Cavalier-Spirale Diagonal

Sixième Prix : Sébastien Luce (III-12)

Dans le Circé Inversé, la case de renaissance est simplement la symétrique de la case habituelle par rapport à l'axe médian vertical de l'échiquier. Une remarque : l'inventeur de la condition ne s'est pas foulé pour lui trouver un nom de baptême.

- a) 1. ♔é6 ○f3 2. ♔é5 ♠ç7+ 3. ♛×f3-g4(○ç8) ○×ç7-ç6(♠g8)=
1. ♔d7 ○×d5(♠b8)+ 2. ♔ç8 ○ç6 3. ♠d7 ♛×d7-d8(♠b8)=
b) 1. ♔ç7 ♛×d5-d6(♠f8)+ 2. ♔b8 ♠é7 3. ○b7 ♛×é7-f8(♠ç8)=
1. ♔é7 ○×d5(♠f8)+ 2. ♔×f8(♠f1) ♠é2 3. ○f7 ♛×é2-f3=

Dans a1) le Joker garde d5 et d6, le Cavalier ne peut bouger sans activer le Joker ; dans a2) le Cavalier est cloué, la Locuste ne peut être prise car elle renaîtrait en é8 ; dans b1) le Fou est cloué et défend le Joker b7 ; dans b2) la Locuste défend le Joker f7, lequel immobilise le Roi noir.

Comme à l'occasion du Premier Prix, on découvre ici un autre problème comportant des images de pat finales bien distinctes, auxquelles le Joker apporte une touche originale. Bonne activité des différentes pièces, et jumelage Forsberg intéressant.

Septième Prix : Franz Pachl (III-49)

- a) 1... ♔ç3 2. ♔d4+ ♔d2 3. ♔é3+ ♔ç1 4. ♔d3 ♔b2 5. ç1=♠ ♔ç3
6. ♠g5 ♔d4 7. ♔ç4 ♔é5 8. ♔d5+ ♔f4 9. ♔é6 f7 10. ♠é7 ♔é5+
11. ♔f5 ♔f4 12. ♔g6 f8=♚ 13. ♠g5 ♚f6+ 14. ♔h5 ♚h6#
b) 1... ♔ç1 2. ♔×f6(♠é5) ♔×b2(ç1=♠) 3. ♠a2 ♔a1
4. ♔×é5(♠f6) ♔b2 5. ♠ç3 ♔×ç3(♠b2) 6. ♠d3 ♔d2 7. ♠f4 ♔é3
8. ♠é6 ♔é4+ 9. ♔f4 ♔f3 10. ♠g7 f×g7(♠f6) 11. ♠h7 ♔g4
12. ♠f8 g×f8=♚(♠g7)+ 13. ♔g5 ♚f6+ 14. ♔h5 ♚h6#
c) 1... ♔ç3 2. ♔×d6(♠é5) ♔d4 3. ♔ç5+ ♔ç3 4. ♔b4+ ♔d2
5. ç1=♚ ♔×ç1(♚d2) 6. ♚d6 é×d6(♚é5) 7. ♚b2 ♔×b2(♚ç1)
8. ♚ç7 ♔a3 9. ♚é7 d×é7(♚d6) 10. ♚f6 ♔a4
11. ♚f8 é×f8=♚(♚é7) 12. ♔a5 ♚d8+ 13. ♚ç7 ♚b8
14. ♚a7 ♚b6#
d) 1... ♔é1 2. ♔×d6(♠é5) ♔×f2(é1=♠) 3. ♠f3 ♔é3
4. ♠d2 ♔×d2(♠é3) 5. ♠ç2 ♔ç3 6. ♠b4 ♔×b4(♠ç3) 7. ♠é4 é6
8. ♠ç5 ♔b5 9. ♠d7 é×d7(♠é6) 10. ♠ç7 ♔b6 11. ♠é8 ♔ç5+
12. ♔ç7 ♔b6+ 13. ♔d8 d×é8=♚(♠d7)+ 14. ♠f8 ♔ç7#

Ce problème se distingue surtout par la longueur respectable des quatre solutions. Le jeu des promotions, qui sont évidemment nécessaires ici, produit un Allumwandlung bicolore dans a) et b), auquel s'ajoutent quatre promotions dans c) et d) .

Il n'y a pas d'autre thème. Les mats sont spécifiques de la condition Circé Échange. Il y a quelques répétitions de coups, et le jumelage est de qualité moyenne.

Huitième Prix : Kostěj Šoulivý (III-35)

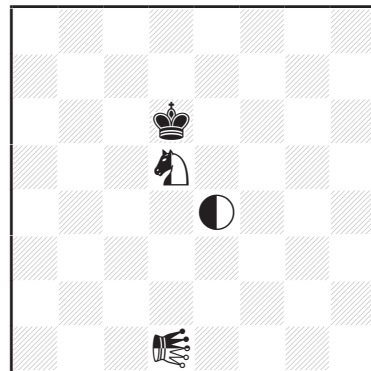
Voici le retour des trois pièces féeriques du Cinquième Prix, et donc la répétition du mat déjà vu dans, tout de même, cinq solutions, le tout obtenu sans jumelage.

S. Luce

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

6° Prix



h=3 2.1.1.1.1. (0+1+3) C+

b) ♠d5

Circé Inversé

♛=Locuste

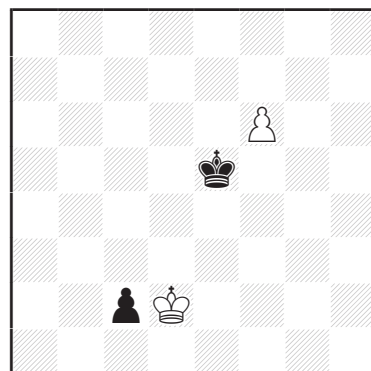
○=Joker

F. Pachl

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

7° Prix



h#14 0.1.1... (2+2) C+

b) ♠ç2→b2

c) ♠f6→d6

d) =c) ♠ç2→f2

Maximum

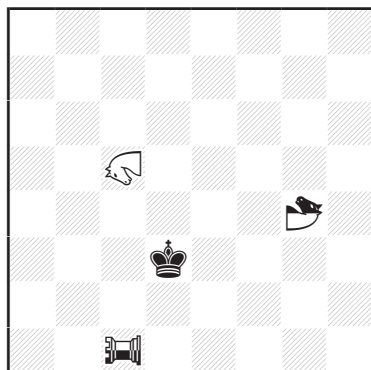
Maximum blanc

Köko

Circé Échange

K. Šoulivý

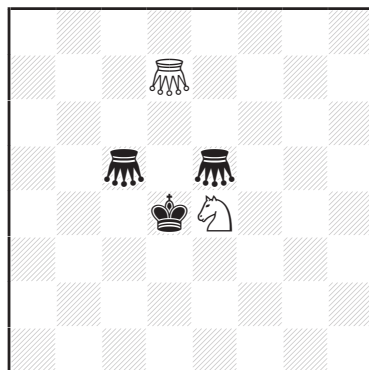
Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
8° Prix



h#2 5.1.1.1. (1+1+2) C+
Super-Circé
♞=Radial Leaper
♜=Dabbaba
♞=Cavalier-Spirale Diagonal

J. Golha

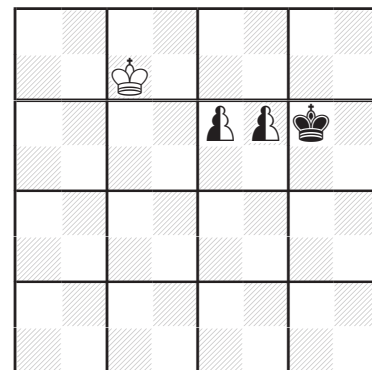
Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
9° Prix



h#5 (2+3) C+p
Circé Parrain
Take&Make
♞♞=Sauterelle
b,c,d) ♔d4→♝2,é8,d5

J. Lörinc

Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
1° Mention d'Honneur



h#6* (1+1+2) C+
Grille
Circé Échange

1. ♞c3 ♞é3 2. ♔×é3(♞b5) ♞×c3(♞é6)#
1. ♞h5 ♞f2 2. ♔c4 ♞×c1(♞é4)#
1. ♞c3 ♞×c3(♞f3)+ 2. ♔×c3(♞é6) ♞×f3(♞c5)#
1. ♔c4 ♞c3 2. ♔×c5(♞é2) ♞×c3(♞f5)#
1. ♔c2 ♞c3 2. ♞×c5(♞f4) ♞×c5(♞é2)#

Léger motif thématique à signaler : occupation de la case c3 dans quatre des solutions soit au premier soit au deuxième demi-coup. Il ne s'agit donc pas d'une répétition de coups, et d'ailleurs il n'y a pas dans ces cinq solutions, si on tient compte le cas échéant de la renaissance Super-Circé générée.

Neuvième Prix : Ján Golha (III-81)

Solutions Popeye :

- a) 1. ♞c3 ♞d3 2. ♔é3 ♞f3 3. ♞c6 ♞×c5-f2 4. ♞g2(♞g1) ♞d3 5. ♔×f3-h1 ♞f2(♞h2)#
b) 1. ♞f5 ♞d2 2. ♞b1 ♞d1 3. ♔×d1-d3 ♞c4(♞c3) 4. ♞b2 ♞é3 5. ♔×c3-a1 ♞c2(♞a2)#
c) 1. ♔é7 ♞×c5-f5+ 2. ♔f7(♞d5) ♞d4 3. ♞g8 ♞f6 4. ♞g7 ♞d6+ 5. ♔×f6-h8 ♞f7(♞h7)#
d) 1. ♔c6 ♞×c5-c7 2. ♔b6(♞b5) ♞a4 3. ♞b8 ♞c6 4. ♞b7 ♞é6 5. ♔×c6-a8 ♞c7(♞a7)#

On retrouve la même combinaison de conditions féériques que dans le Quatrième Prix et... la même situation conflictuelle entre Popeye et WinChloe, lorsqu'un coup Take&Make fait suite à une capture. Il en résulte que WinChloe démolit c) : 1. ♞f5 ♞d6+ 2. ♔×d7-g4 ♞×f5-h3/d5; ♞f6) 3. ♞g7(♞h7) ♞f4 4. ♔×f4-g6 ♞h6(♞h4)+ 5. ♔×h6-h8 ♞g6(♞g8)#

Mats écho dans les quatre coins. Dans le tableau de mat, le Roi noir ne peut capturer la Sauterelle car il n'y a pas de coup Make possible (le coup Make ne peut être une nouvelle prise). L'auteur emploie des moyens féériques sobres et fait intervenir un excellent procédé de jumelage, par déplacement du Roi noir.

Première Mention d'Honneur : Juraj Lörinc (III-63)

- 1...é7 2. ♔f7 ♔c6 3. ♔g8 f7+ 4. ♔×f7(g8=♞) ♔d7 5. ♔×g8(♞f7) ♔é6 6. ♞d8+ é×d8=♞(♞é7)#
1. ♔×f6(♞g6) ♔d6 2. ♔g7 ♔é5 3. ♔f8 g7+ 4. ♔×g7(f8=♞) é7 5. ♔f7 ♞d8 6. ♔é6 é×d8=♞(♞é7)#

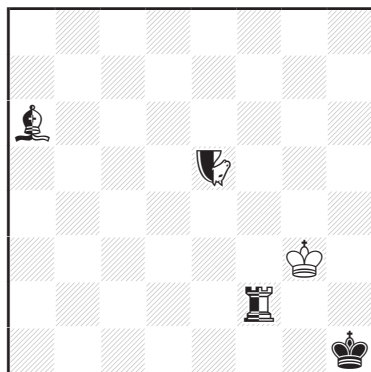
Les promotions des Pions é6 et d6 sont échangées entre Jeu Apparent et Jeu Réel, un thème toujours intéressant. Mats idéaux, avec une spécificité Circé Échange dans le Jeu Réel seulement.

S. Trommler

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

2° Mention d'Honneur



h#3 (1+1+3) C+

b) ♖f2→a7

c) ♜é5→d3

Anti-Super-Circé

Les Noirs ne jouent que
pour donner échec

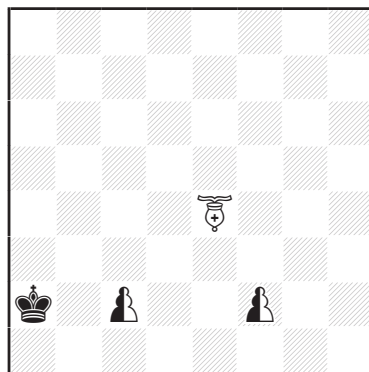
♞=Noctambule

S. Luce

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

3° Mention d'Honneur



sh=5 2.1.1... (1+1+2) C+

Circé Échange

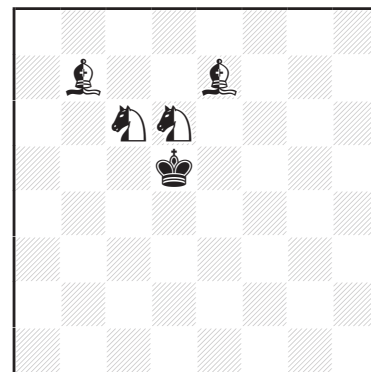
♞=Archevêque

J. Golha

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

4° Mention d'Honneur



h#4 0.1.1... (0+1+4) C+

b) ♔d5→c5

Circé Parrain

Deuxième Mention d'Honneur : Sven Trommler (III-17)

a) 1. ♖g2+ ♔h3 2. ♕c8+ ♖b7 3. ♞g1+ ♗×g1(♗a1!)#

b) 1. ♞c1+ ♕é2 2. ♗a3+ ♗a1 3. ♕d3+ ♞×d3(♞b4!)#

c) 1. ♞c5+ ♞a4 2. ♗g2+ ♗d2 3. ♗d3+ ♕×d3(♕a8)#

Les coups matants présentent un cycle pièce capturante/pièce capturée. La condition Super en Circé impose au compositeur de forcer avec précision la case de renaissance d'une pièce capturée. Ici il atteint son but avec une certaine élégance.

Troisième Mention d'Honneur : Sébastien Luce (III-14)

1.f1=♞ 2.♞d3 3.ç1=♕ 4.♕b2 5.♞ç2 ♞d3=

1.f1=♞ 2.♞d2 3.♞b1 4.ç×b1=♗(♞ç2) 5.♗b3 ♞h7=

Dans la position de départ, le Pion neutre ç2 est cloué par l'Archevêque qui rebondit en b1. Dans la première solution, l'Archevêque cloue la Dame ç2 promue, qui elle-même cloue le Fou b2 promu. Dans la deuxième solution, l'Archevêque cloue à la fois la Tour promue et le Cavalier promu. Allumwandlung.

Quatrième Mention d'Honneur : Ján Golha (III-82)

Une intéressante position de départ se transforme en une image de mat de toute beauté, reproduite quatre fois en écho, mais à l'aide d'une symétrie en miroir des deux positions jumelles.

a) 1... ♞×b7 2. ♞d4(♕ç5) ♞×ç5 3. ♕×ç5(♕a3) ♕ç1(♞é3)+ 4. ♞×ç5 ♕a3(♕a7)#

1... ♞×é7+ 2. ♞é5(♕f7) ♞×b7 3. ♕h5(♕d5) ♞ç6+ 4. ♞×d5 ♕f3(♕b3)#

b) 1... ♞×b7+ 2. ♞b5(♕a7) ♞×é7 3. ♕ç5(♕g5) ♞d6+ 4. ♞×ç5 ♕é3(♕a3)#

1... ♞×é7 2. ♞ç4(♕d5) ♞×d5 3. ♕×d5(♕f3) ♕d1(♞b3)+ 4. ♞×d5 ♕f3(♕f7)#

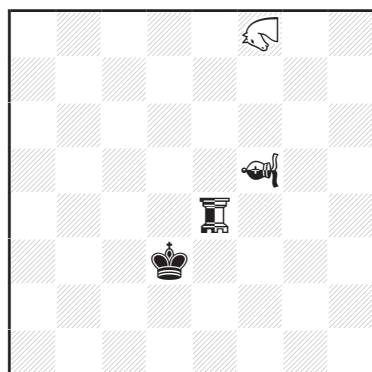
Les solutions forment un bloc thématique très soudé et esthétique.

K. Šoulivý

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

5° Mention d'Honneur



h#2 4.1.1.1. (1+1+2) C+

Super-Circé

♞=Radial Leaper

♝=Vizir

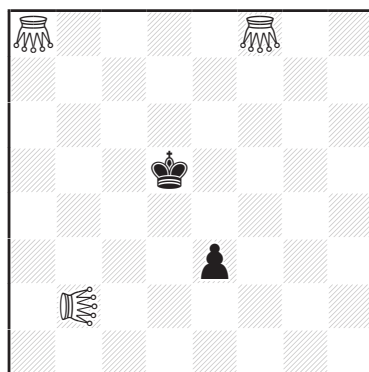
♙=Boy-Scout

S. Luce

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

6° Mention d'Honneur



h#5 (3+2) C+

b) ♜é3→a3

c) ♜é3

Circé

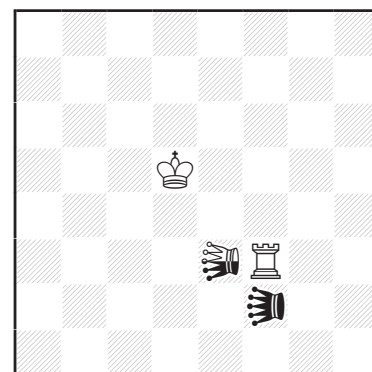
♞=Sauterelle ♟=Locuste

J. Golha

Rex Multiplex-40, section III

Phénix 2023

7° Mention d'Honneur



hs#4 0.3.1... (2+1+1) C+

Circé Parrain

♞♟=Locuste

Cinquième Mention d'Honneur : Kostěj Šoulivý (III-34)

Troisième problème mettant en scène un Radial Leaper, auquel vient se joindre un Boy-scout. Ce dernier fait une succession de pas de Fers (1,1) en se retrouvant à la verticale ou à l'horizontale de son point de départ après un nombre pair de coups. Autrement dit, il marche en zigzag.

1. ♞g4 ♞ç3 2. ♚é2 ♞×é4(♞d2)# dans ce mat par échec double, le Boy-scout garde d3, f3, d1, f1 en plus de donner le mat, le Radial Leaper garde d2 et f2 via le pivot é4, et garde é1 et é3 via le pivot d2.

1. ♞h5 ♞f2 2. ♚×é4(♞g4) ♞×g4(♞é3)#

1. ♞é5 ♞b4 2. ♞d5 ♞×d5(♞ç3)#

1. ♚ç2 ♞a3 2. ♞×é4(♞ç4) ♞×ç4(♞b2)#

Quatre mats écho, non modèles (d1 et d3 gardés deux fois), sans répétition de coups. Par rapport au Quatrième Prix, l'homogénéité entre les solutions est moindre (mais les premiers coups blancs sont tous joués par le Radial Leaper) et on ne trouve le motif thématique consistant à mater en capturant une pièce qui vient de vivre une renaissance Super-Circé que dans la deuxième et la quatrième solution.

Sixième Mention d'Honneur : Sébastien Luce (III-2)

Avec des moyens sobres ce problème présente trois fois la même image de mat par une Sauterelle profitant du fait que le sautoir jouxtant le Roi noir est cloué par l'arrière par la Locuste blanche ! De plus le Roi noir ne peut capturer ni la Locuste blanche, ni la deuxième Sauterelle, pour cause de renaissance sur la huitième rangée.

a) 1.é2 ♞g8 2.é1=♞ ♞ç4 3. ♚f2 ♞f1 4. ♚d4 ♞×d4-é5(♚f8)+ 5. ♚ç5 ♞b5#

b) 1. ♚ç6 ♞a2 2. a×b2(♞b8) ♞a8 3. b1=♚ ♞d5 4. ♚b7 ♞×b7-b6(♚d8)+ 5. ♚d6 ♞é6#

c) 1. ♚ç2 ♞é4 2. ♚é6 ♞×ç2-d2(♚g8) 3. ♚f6 ♞f5 4. ♚d5 ♞×d5-d6(♚g8)+ 5. ♚f6 ♞g6#

On voit que le sautoir cloué provient d'une promotion dans les deux premières solutions, et... du jumelage dans la troisième. Peut-on parler ici de mats écho structurels ? Le jeu varié satisfera les amateurs de Sauterelles, d'autant plus que c'est une Sauterelle qui mate, et non la Locuste, pourtant plus puissante.

Septième Mention d'Honneur : Ján Golha (III-65)

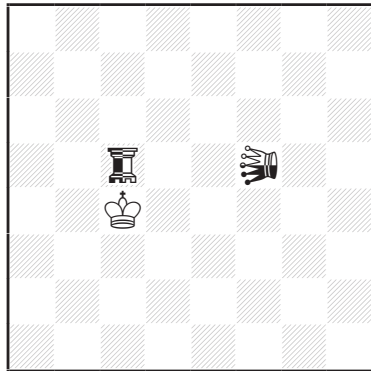
1... ♞×f3-g3 2. ♚é4(♞g2) ♞×g2-h2 3. ♚d5(♞f3) ♞×g3-f4 4. ♞×f4(♞g4) ♞×f4-é4(♞d4)#

1... ♞×é3-d4+ 2. ♚é6(♞f4) ♞×f4-g4+ 3. ♚d6(♞é4) ♞×f3-g2 4. ♞×g4-g5(♞f6) ♞×f6-é7(♞é6)#

1... ♞×f3-f4 2. ♚ç6(♞é4) ♞×é3-d2 3. ♞ç4(♞ç3) ♞×ç3-b4 4. ♞×b4(♞b3) ♞×b4-b5(♞b6)#

J. Golha

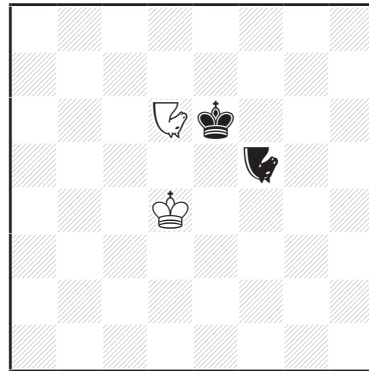
Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
8° Mention d'Honneur



hs#4 4.1.1... (1+0+2) C+
Circé Parrain
Take&Make
♖=Tour-Moineau
♘=Locuste

J. Lörinc

Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
9° Mention d'Honneur



hs#6 (2+2) C+p
b) ♔é6→ç6
c) ♜f5→ç5
d) ♜f5→é1
Circé Parrain Köko
♞♞=Noctambule

Trois mats en écho dans des solutions d'une belle homogénéité, avec cinq prises intervenant au même moment dans chacune d'elles.

Huitième Mention d'Honneur : Ján Golha (III-74)

Ce trois pièces propose quatre solutions et quatre mats écho exact dans lesquels le Roi blanc n'a pas le droit de capturer ni la Locuste matante, ni la Tour-Moineau (le Moineau est dévié d'un angle de 135° par le sautoir), parce qu'il ne pourrait exécuter le coup Make.

1. ♜é4 ♜d3 2. ♔b3 ♜ç2 3. ♔b2 ♞×ç2-b1-a1+ 4. ♔b1(♜ç1) ♜ç2#
1. ♔b5 ♜é6+ 2. ♔ç6 ♜d7 3. ♔ç7 ♞×d7-ç8-b8+ 4. ♔ç8(♜d8) ♜d7#
1. ♔b3 ♞×ç5-b5-ç4+ 2. ♔a2(♜b4) ♜b3 3. ♔b2 ♞×b3-a2-a1+ 4. ♔a2(♜a3) ♜b3#
1. ♔b4 ♞×ç5-b5-ç5+ 2. ♔a4(♜b5) ♜b4 3. ♔b3 ♞×b4-a3-a2+ 4. ♔a3(♜a4) ♜b4#

Neuvième Mention d'Honneur : Juraj Lörinc (III-48)

Ce problème suscite une grosse interrogation quand on veut le vérifier, car Winchloé le déclare insoluble, contrairement à Popeye. La différence vient du coup matant.

Solutions Popeye :

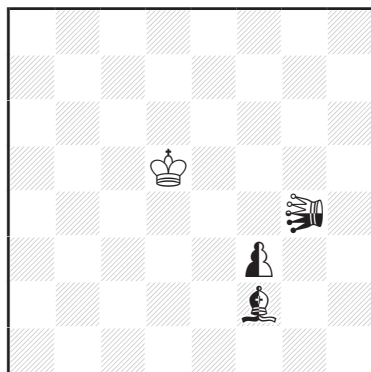
- a) 1. ♔é4 ♔f6 2. ♜×f5 ♔f7(♜f6)+ 3. ♜é7 ♔g7 4. ♔f5 ♜g8 5. ♔g6+ ♔h8 6. ♜×g8 ♔×g8(♜f8)#
- b) 1. ♔é5 ♜×d6 2. ♔é6(♜d7) ♜ç8 3. ♜é5 ♔b7 4. ♔d7 ♜a7 5. ♔ç7+ ♔a8 6. ♜×a7 ♔×a7(♜a6)#
- c) 1. ♔×ç5 ♔d7(♜b6) 2. ♜ç8 ♔ç7 3. ♜a7 ♔b8
4. ♔×b6 ♔a8(♜a6) 5. ♜ç6 ♜b8 6. ♜×b8 ♔×b8(♜ç8)#
- d) 1. ♜f7 ♔f6 2. ♔é5+ ♔g6 3. ♔é6 ♜h7 4. ♜g5 ♔g7 5. ♔f7+ ♔h8 6. ♜×h7 ♔×h7(♜h6)#

Selon Popeye, il y a mat lorsque le Noctambule noir renaissant après capture vise la case g6 où se trouve le Roi blanc. Mais, au préalable, y a-t-il échec, puisque ledit Roi blanc n'est au contact d'aucune pièce ? Oui répond Popeye, car les Blancs n'ont pas de coup légal, ils passent leur tour, et le Noctambule noir capture en g6 en faisant réapparaître comme contact le Noctambule blanc en h6 ! WinChloe n'adopte pas ce raisonnement plutôt alambiqué, reposant sur le fait qu'un camp passe son tour, et conclut à une absence d'échec au dernier coup noir.

Les quatre solutions, dont les derniers coups sont très semblables, se terminent par la même position de trois pièces en écho.

K. Mlynka

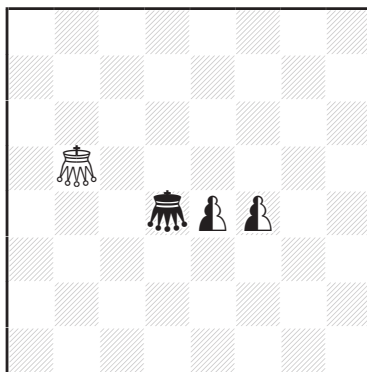
Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
10° Mention d'Honneur



hs#4 3.1.1... (1+0+3) C+p
Circé Parrain
Take & Make
♟=Locuste

J. Golha

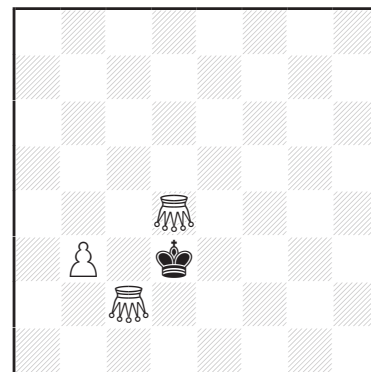
Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
1° Recommandé



hs#6 2.1.1... (1+1+2) C+
a) Circé Parrain
b) Circé Maléfique
↑ =Pièce Royale
♟♟=Sauterelle

S. Luce

Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
2° Recommandé



sh#14 2.1.1... (3+1) C+
Circé Équipollent
♟=Sauterelle

Dixième Mention d'Honneur : Karol Mlynka (III-7)

Comme dans le Quatrième Prix, on retrouve ici le cumul des conditions Circé Parrain et Take&Make, et donc à nouveau un diagnostic différent entre Popeye et WinChloe.

Solutions Popeye :

1. ♟g3 ♟×g3-g2-h1 2. ♟d4(♟g2) f×g2(♟b7) 3. ♟ç5(♟f3) b5 4. ♟×f3-é4-d5 b4(♟f2)#
1.f4 ♟×f4-é4-é5+ 2. ♟ç4(♟é3) é×f2(♟ç5) 3. ♟d5(♟g3) ♟f4! 4. ♟×f4-g3-é5 ç4(♟f3)#
1. ♟d6 ♟×f3-é2-é4 2. ♟g1(♟g2) ♟×g2-h1-h2 3. ♟ç6(♟f2) ♟×f2-f4 4. ♟×f4-é5-d6(♟b6) b5(♟f3)#
Trois mats écho par échec triple, celui donné par le Fou neutre renaissant étant nécessaire pour annuler la parade du Pion neutre revenant en arrière. WinChloe envoie promener la dernière solution, dont le troisième coup noir est une capture, suivie d'une capture Take&Make par les Blancs.

Premier Recommandé : Ján Golha (III-64)

En Circé Maléfique, la renaissance de la pièce capturée s'opère sur la case de renaissance de la pièce adverse de même nature. Les jumelages dits hybrides comme ici sont peu fréquents.

a) 1.f5 ♟f4 2. ♟g5 ♟f6 3. ♟é7 ♟f4 4.f6 ♟f7 5.é5 ♟f5 6.é×f6 ♟f7(♟f8)#
1.é5 ♟g4 2. ♟f5 ♟é6 3. ♟d7 ♟é4 4.é6 ♟é7 5.f5 ♟é5 6.f×é6 ♟é7(♟é8)#
b) 1.f5 ♟f4 2.f6 ♟d4 3.f7 ♟f4 4.é5 f5 5. ♟×f5(♟f2) f1=♟+ 6. ♟f3+ ♟f2#
1.é5 ♟g4 2. ♟f5 é4 3. ♟h3 ♟×é4(♟é7) 4.f5 é6 5. ♟×é6(♟é2) é1=♟ 6. ♟é3+ ♟é2#

Deux fois deux mats écho exacts, mais les solutions présentent une grande symétrie par rapport à l'axe vertical séparant les colonnes é et f, surtout dans la première paire de solutions.

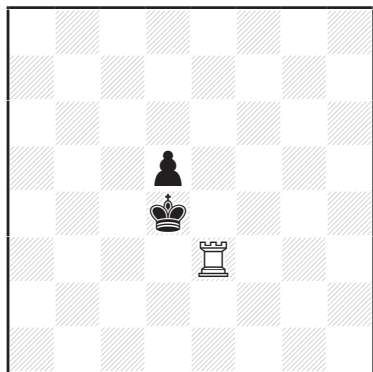
Deuxième Recommandé : Sébastien Luce (III-40)

1. ♟ç3 2. ♟×d4(♟é5) 3. ♟×é5(♟f6) 4. ♟d4 5. ♟ç3 6. ♟b2 7. ♟a2 8. ♟×b3(♟ç4) 9. ♟×ç4(♟d5)
10. ♟×d5(♟é6) 11. ♟×é6(♟f7) 12. ♟×f6(♟g6) 13. ♟g7 14. ♟h8 f8=♟#
1. ♟×d4(♟d5) 2. ♟d3 3. ♟×ç2(♟b1) 4. ♟b2 5. ♟×b3(♟b4) 6. ♟×b4(♟b5) 7. ♟×b5(♟b6) 8. ♟ç4
9. ♟×d5(♟é6) 10. ♟×é6(♟f7) 11. ♟d7 12. ♟ç8 13. ♟b8 14. ♟a8 b7#

Deux solutions bien différenciées mais d'un poids équivalent, à ceci près que le mat de la deuxième (par le pion blanc !) est vraiment inattendu, et il est spécifique.

S. Luce

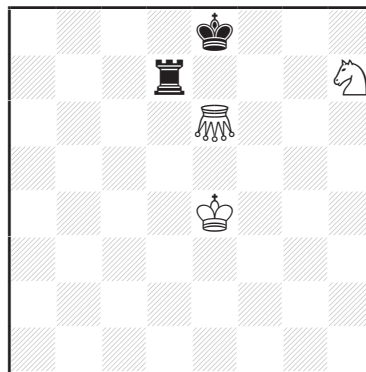
Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
3° Recommandé



h#10* (1+2) C+
Circé Assassin
Echecs Blancs Obligatoires

N. Danstrup

Rex Multiplex-40, section III
Phénix 2023
4° Recommandé



h#4 0.2.1... (3+2) C+
Circé
♞=Sauterelle

Troisième Recommandé : Sébastien Luce (III-30)

En Circé Assassin, un camp peut faire échec à l'autre en menaçant une pièce qui « assassinerait » son propre Roi en renaissant sur la case que celui-ci occupe au moment de la capture.

1... ♖é4+ 2.d×é4(♞h1) ♞d1+ 3.♔é3 ♞d3+ 4.é×d3(♞h1) ♞é1+ 5.♔f2 ♞é2+ 6.d×é2(♞h1) ♞f1+ 7.é×f1=♞(♞h1) ♞h2+ 8.♞×h2(♞a1) ♞a2+ 9.♔g1 ♞g2+ 10.♔h1 ♞g1#

1.♔ç5 ♞ç3+ 2.♔d6 ♞ç6+ 3.♔d7 ♞ç5+ 4.d4 ♞ç4+ 5.d3 ♞ç3+ 6.d2 ♞ç7+ 7.♔×ç7(♞a1) ♞ç1+ 8.d×ç1=♞(♞a1) ♞×ç1(♞b8)+ 9.♔b7 ♞ç7+ 10.♔a8 ♞a7#

À nouveau deux stratégies différentes d'un poids équivalent sont à l'œuvre dans le Jeu Apparent et le Jeu Réel pour faire avancer le Pion noir vers sa nécessaire promotion en Cavalier. Cette promotion a lieu sur deux cases différentes, et les mats sont idéaux avec écho dans les coins opposés.

Quatrième Recommandé : Niels Danstrup (III-71)

Ce jugement se clôt par un problème de style traditionnel présentant les deux roques.

1... ♜f8 2.♞ç7 ♔d5 3.♞ç6 ♔×ç6(♞a8) 4.0-0-0 ♜d7#

1... ♔f5 2.♞d5+ ♔g6 3.♞g5+ ♜×g5(♞h8) 4.0-0 ♜f7#

Mats écho par anti-batterie.

(■ Maryan Kerhuel, Octobre 2023)



SECTION IV - REX MULTIPLEX

par **Thierry Le Gleuher**
Juge International de la FIDE

Thème : On demande des problèmes rétros avec la condition Rex Multiplex. Aucune autre condition féerique, ni pièce féerique n'est autorisée. Tous les énoncés sont admissibles (PJ, PCPJ, A→B, Mat, Résoudre, Derniers coups simples, Illegal Cluster, Proca-retractor, Histoire des Pions, Roques, Ajouter des pièces, etc...).

Rex Multiplex : Un camp est mat si tous ses Rois sont mats. Un échec ne matant pas et ne pouvant pas être paré est illégal. Sauf indication contraire, un Pion peut se promouvoir en Roi

Il y avait vingt-trois problèmes dont quatre étaient démolis (deux Illegal Cluster, un Proca-Retractor dont un Roi blanc en échec au diagramme empêchait que le dernier coup ait pu être joué par les Blancs et une Partie Justificative démolie par Jacobi (alors qu'elle était C+ avec Jacobi en mode Heuristic).

Cinq problèmes n'ont pas été retenus et rendus à leur auteur :

- trois Parties Justificatives avec deux Rois matés, ce qui me semblait être vraiment le minimum pour un problème publiable, mais pas pour un Recommandé (voir les problèmes IV-57 et IV-79 avec trois Rois matés)
- un problème pratiquement identique, mais légèrement inférieur à mon avis au IV-92. Je ne pouvais évidemment pas récompenser les deux.
- un aidé en deux coups avec jeu apparent au contenu rétro beaucoup trop léger.

J'ai reçu des énoncés assez variés (incluant les problèmes démolis et non retenus), même si les Parties Justificatives, plus accessibles et plus attractives à la composition étaient majoritaires :

- treize Parties Justificatives dont une avec la condition « ajouter des pièces »
- cinq Illegal Cluster
- trois rétros (classiques), dont un aidé deux-coups
- un Legal Cluster
- un Proca-Retractor

Dans les Parties Justificatives, il fallait évidemment utiliser des promotions en Rois pour être thématique et comme je l'ai mentionné plus haut avoir un mat au diagramme n'est pas l'objectif en soit, même si cela donne une position finale plus belle. En tout cas sans thématique supplémentaire deux promotions en Rois n'était pas suffisant. Mais un Roi promu pouvait suffire si le thème associé était très fort (voir le Premier Prix).

Dans les « Illegal Cluster » les raisons de l'illégalité ont été variées :

- un Roi et mat, mais pas l'autre
- un camp ne peut parer les deux échecs en même temps
- un camp est rétro-pat
- le nombre de captures par Pions blancs est excessif (démoli)

Pour les rétros classiques on voit des questions classiques :

- dernier coup d'un Pion ?
- nombre minimum de coups de Rois blancs ?

Dans le Legal Cluster la raison invoquée est peut-être la seule possible :

- tous les Rois sont mats dans la position du diagramme

Dans le Proca-Retractor l'énoncé était : -13 & #3

Dans le h#2* les Blancs n'ont pas dernier coup

J'ai peut-être été sévère avec certains problèmes, mais un jugement est toujours subjectif, puisqu'il est influencé par les préférences du juge. J'ai essayé d'en faire abstraction au maximum, mais rien ni personne n'est parfait. La tâche était quand même facilitée par le fait que les problèmes m'ont été présentés de manière anonyme. Bien sûr j'ai tenté de mettre des noms sur les problèmes en fonction de ma connaissance des auteurs et de leurs problèmes. Quelques problèmes semblaient être signés, mais aucune garantie là-dessus et je serai très certainement surpris avec les noms des différents auteurs.

Voici donc le palmarès :

Premier Prix : Dirk Borst (IV-93)

1. ♖f3 é5 2. ♖d4 ♗é7 3. f3 ♗g6 4. ♖f2 ♗h4+ 5. ♖é3 ♗é1
6. b4 ♗×f1 7. b5 ♗é1 8. b6 ♗g3 9. b×ç7 b6 10. ♖é4 ♗b7+
11. ♖f5 ♗d5 12. ç8=♖ ♗ç6+ 13. ♖b7 ♗a5+ 14. ♖a6 0-0-0
15. ♖b5 ♗b7 16. ♗a3 ♗ç8 17. ♗é7 ♗ç3 18. ♖b4 ♗é3
19. d×é3 ♖a6 20. ♖ç3 ♗b7 21. ♗h4 ♗d6 22. ♖d2 ♗a8
23. ♗ç3 ♗h8 24. ♗b1 g5 25. ♖f6 ♗b8 26. ♖é7 d6
27. ♖d7 g×h4 28. ♖ç8 ♗g6 29. ♖é1

De loin la partie justificative la plus aboutie de la série. L'échange des Rois blancs est très finement amené et je n'ai pas réussi à le démolir malgré plusieurs tentatives. Une bonne déduction logique doit permettre de se convaincre que le Roi blanc promu en ç8 (case qu'il doit évacuer pour laisser passer le Roi noir), ne peut plus y retourner dans les temps, en particulier à cause des pièces noires accumulées dans le coin Nord-Ouest. Il reste donc l'improbable, le Roi blanc promu en ç8 est revenu en é1 et le Roi blanc d'origine est allé en ç8. Cet échange est également aidé par le fait que le Roi blanc é1 doit aussi évacuer pour permettre à la Dame noire de capturer le Fou blanc f1. Reste maintenant à y arriver, ce qui n'est pas de toute simplicité. Il y a au passage le 0-0-0 noir, un switchback de la Dame noire et une Tour noire impostrice en a8.

Première Mention d'Honneur : Anirudh Daga (IV-76)

Il y a dix-huit coups blancs apparents, et le 0-0 blanc est donc obligatoire. Pour ne pas perdre de coup il faudrait reprendre ♗d1-d2 / ♖d2-é1 / 0-0 / ♗g1-é2,

Mais il faut remarquer :

- que la Dame noire doit jouer deux coups pour laisser passer le Roi blanc en b6
- que le Roi noir doit passer par g5, ce qui oblige un tempo du Pion noir g. Donc les Noirs ont joué le 0-0 et le Fou noir é3 n'a pu jouer que deux coups. Ce Fou noir est donc arrivé en é3 bien avant que le Roi blanc promu ne puisse intégrer la case é1, ce qui oblige le Roi blanc à jouer un tempo, afin d'éviter la case d2.

En ayant figé tout cela, la solution est facile à trouver.

1. b4 a5 2. b5 a4 3. b6 ♗a5 4. b×ç7 ♗h5 5. ç×b8=♖ d5 6. ♖a7 ♗d7
7. ♖b6 ♗d8+ 8. ♖ç5 ♗g4 9. ♖d4 ♗f3 10. é×f3 g6 11. ♗ç4 ♗h6
12. ♖d3 ♗é3 13. ♖dé2 ♗h6 14. d3 0-0 15. ♗d2 ♖g7 16. ♖2d1 ♖f6
17. ♗é2 ♖g5 18. 0-0 ♖h4 19. ♖é1 g5 (C+ Jacobi v0.7.5 en 4'26'')

Il y a un **Pronkin** [une pièce promue occupe la case d'origine d'une pièce de même couleur et nature] du Roi blanc promu et un tempo du Pion noir g (et du Roi blanc promu), un switchback de la Dame noire et bien sûr les deux roques.

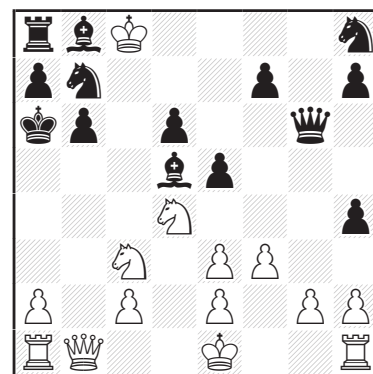
Une partie justificative qui demande quelques déductions rétros afin d'être résolue logiquement. Bonne utilisation de la condition Rex Multiplex, problème bien construit et agréable à chercher.

D. Borst

Rex Multiplex-40, section IV

Phénix 2023

1° Prix



Partie (14+14)

Justificative en 28,5 coups

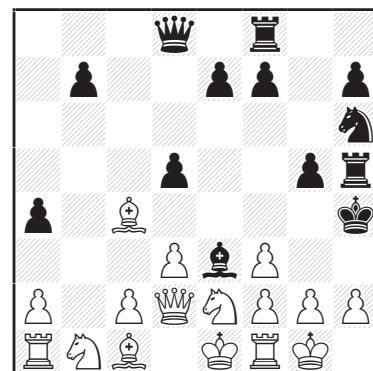
Rex Multiplex

A. Daga

Rex Multiplex-40, section IV

Phénix 2023

1° Mention d'Honneur



Partie (16+13) C+j

Justificative en 19,0 coups

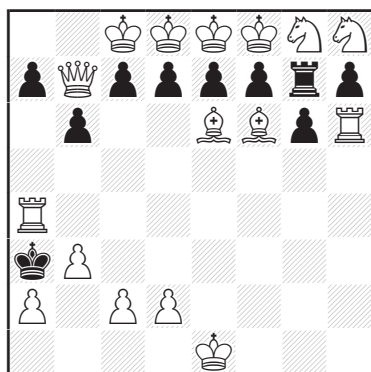
Rex Multiplex

D. Borst

Rex Multiplex-40, section IV

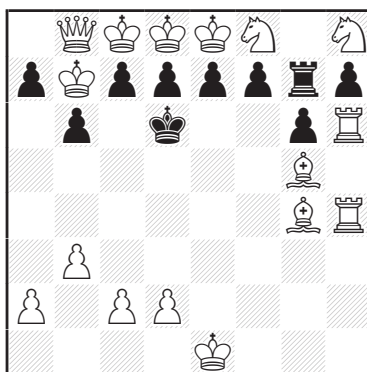
Phénix 2023

2° Mention d'Honneur



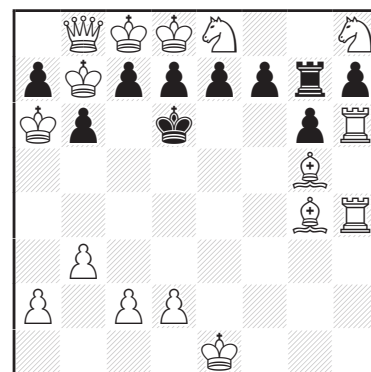
Nombre minimum (16+10)
de coups de Rois ?
Rex Multiplex

Position intermédiaire n°1



Trait aux Blancs

Position intermédiaire n°2



Deuxième Mention d'Honneur : Dirk Borst (IV-94)

Les quatre Rois blancs ont été promus en g8 au prix de six captures par Pion blanc, soit la capture de toutes les pièces noires manquantes.

Pour amener la Tour noire en g7 après les promotions en g8, il faut sortir les Rois blancs promus, car la Tour noire ne peut pas attendre en h8 !

Cela nécessite un bon nombre de coups de Roi blanc pour sortir :

♔g8→b7 (5), ♔g8→a6 (6), ♔g8→b5 (7), ♔8-g7-h6→ç4 (7) (plus court) [25 coups].

Puis les ramener par b7 :

♔b7→f8 (4), ♔a6→é8 (4), ♔b5→d8 (4), ♔ç4→ç8 (4) [16 coups].

Mais les Noirs n'ont que le Roi noir de disponible vers la fin du rétro-jeu. Il faut donc minimiser en approchant le plus possible les Rois blancs tout en ayant la Tour noire libre (voir la position intermédiaire n°1).

Le Roi noir est arrivé en d6 en quatre coups en ayant joué le 0-0-0 noir [4 coups].

Le Roi blanc é1 a joué deux coups pour laisser passer la Tour blanche. [2 coups].

Puis en avant, à partir de la position intermédiaire n°1 : 1. ♘é6 ♔é5 2. ♘f4 ♔d4 3. ♘d5 ♔ç5
4. ♘f6 ♔b5 5. ♘g8 ♔b4 6. ♙f8 ♔a3 7. ♙d8 ♔b2 8. ♙çd8 ♔a3 9. ♙bç8 ♔b2 10. ♙bb7 ♔a3
11. ♙f6 ♔b4 12. ♙é6+ ♔a3 13. ♖a4# [12 coups pour le Roi noir]

Il y a donc cinquante-neuf coups de Rois au minimum (25 + 16 + 4 + 2 + 12).

Il y a une erreur dans le décompte des coups du Roi noir dans la solution donnée par l'auteur qui rédige la bonne solution avec douze coups du Roi noir, mais n'en annonce que onze dans sa solution !

La superbe addition de l'auteur (Rex Multiplex-40 + 18th Theme Tourney Phénix = 58) n'a donc plus aucun sens si le total est 59, mais cela n'est pas entré en ligne de compte dans mon appréciation. (Pour retrouver un total de 58, il faudrait décaler un Roi blanc d'une case). Par exemple ♙b7↔♔ç8.

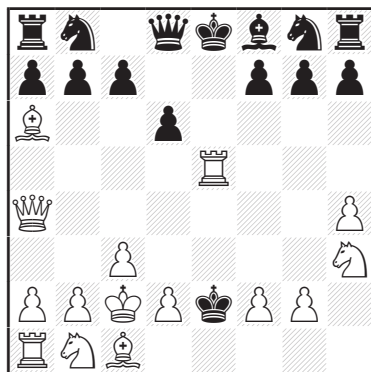
On pouvait essayer de partir de la position intermédiaire n°2 (voir ci-dessus) :

Il faut trois coups de moins pour le Cavalier, mais quatre coups de plus pour les Blancs (les Rois blancs). A noter qu'il n'est pas possible de gagner un coup en plaçant le Fou blanc é6 à cause de la Tour blanche h4 !

Un problème plus fastidieux à résoudre, mais c'est le type d'énoncé qu'il m'arrive d'utiliser. Il faut donc être précis dans l'analyse pour le résoudre. La difficulté rétro repose uniquement sur les cases de

M. Caillaud

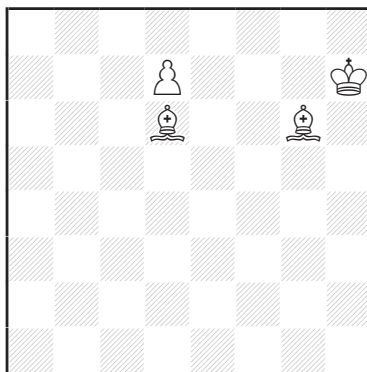
Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
1° Recommandé



Partie (15+15) C+
Justificative en 10,5 coups
Rex Multiplex

P. Răican

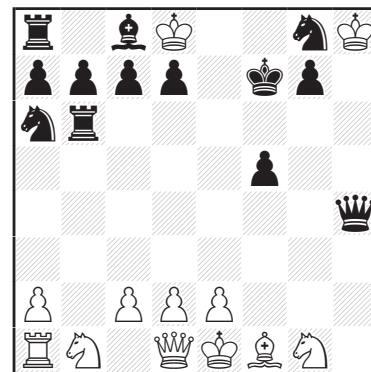
Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
2° Recommandé



Illegal Cluster (4+0)
Ajouter ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝
2 solutions
Rex Multiplex

M. Caillaud & R. Bédoni

Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
3° Recommandé

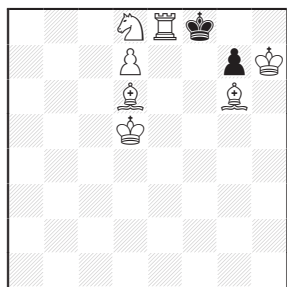


Partie (12+13) C+jh
Justificative en 13,0 coups
Rex Multiplex

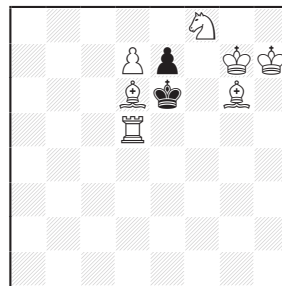
Premier Recommandé : Michel Caillaud (IV-86)

1.h4 d6 2. ♖h3 ♙g4 3. ♖b3 ♙×é2 4. ♘3 ♙a6 5. ♙×a6 é5 6. ♖b5 é4 7. ♙a4 é3 8. ♙d1 é2+ 9. ♙ç2 é1=♙
10. ♘h3 ♙é2 11. ♖é5# (C+ Jacobi v0.7.5 en 34'')

Un mat par «double échec double» (pour les programmes de résolution comme Jacobi ou WinChloe, c'est un échec quadruple). Ça c'est original et d'ailleurs le seul échec quadruple, même s'il n'y a que deux Rois noirs promus.

Deuxième Recommandé : Paul Răican (IV-27)

-1. ♖é7×(♙, ♙, ♖, ♙)é8++ c'est rétropat.
sans ♙g7, alors : -1. ♙é8++ ♙g7-é8!



-1.f7-f8=♘+ rétro-pat.

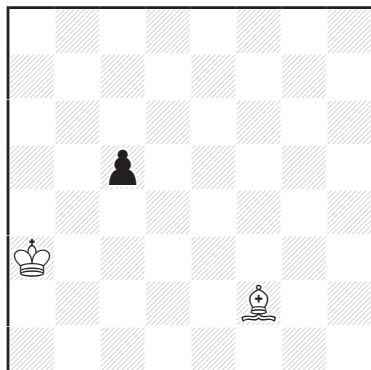
Pas facile de découvrir les solutions, mais le problème est intéressant. L'auteur est probablement parti de la position illégale, puis a diminué le nombre de pièces présentes jusqu'à la limite. Mais d'où vient la deuxième solution ?

Troisième Recommandé : Michel Caillaud et Roméo Bédoni (IV-57)

1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.f×é7 h×g2 5.h4 ♖h6 6.h5 ♖b6 7.h6 f5 8.h7 ♙f7 9.é×d8=♙ ♙a3
10.h8=♙ ♙×b2 11. ♙×b2 ♙a6 12. ♙f6 g×h1=♙+ 13. ♙h4 ♙×h4# (C+ Jacobi heuristic en 3h17'26'')

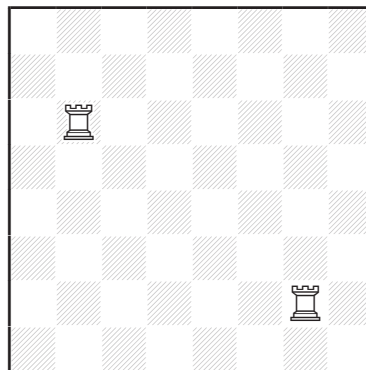
Mat par triple échec simple au trois Rois blancs par la Dame noire Phénix. En 13,0 coups seulement, c'est beaucoup plus court que d'autres entrées avec trois Rois d'une couleur. Le Phénix de la Dame noire est un bon bonus. La capture du Fou blanc en h4 n'est pas évidente à voir.

M. Kerhuel & J. Dupin
Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
4° Recommandé



Illegal Cluster (2+1)
Ajouter ♖ ♙ ♚ ♛
Rex Multiplex
b) ♙a3→a4

M. Kerhuel
Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
5° Recommandé

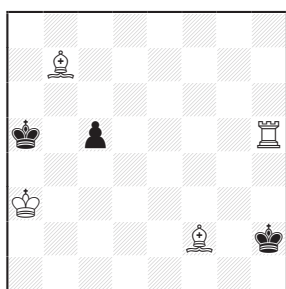


Illegal Cluster (2+0)
Ajouter ♙ ♙ ♚ ♚ ♛
Rex Multiplex

Quatrième Recommandé : Maryan Kerhuel & Jacques Dupin (IV-87)

Dans les deux cas, la position est illégale parce qu'un Roi noir est mat et l'autre pas. Entre a) et b), échange de rôle entre Tour blanche et Fou blanc sur cases noires.

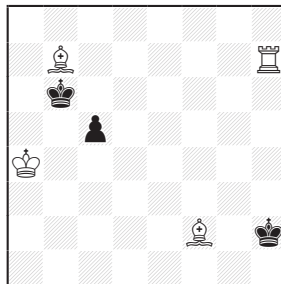
Solution de a) :



(4+3)

- ♜c5 et les deux Rois noirs sont mat !
- ♙b7 et le Roi noir peut fuir
- ♚f2 et le Roi noir peut fuir
- ♖h5 et il n'y a pas d'échec
- ♙a5 et le mat restant est légal
- ♙h2 et il n'y a pas d'échec

Solution de b) :



(4+3)

- ♜c5 et les deux Rois noirs sont mat !
- ♙b7 et le Roi noir peut fuir
- ♚f2 et le Roi noir peut fuir
- ♖h7 et il n'y a pas d'échec
- ♙b6 et le mat restant est légal
- ♙h2 et il n'y a pas d'échec

Encore une belle construction, bien pensée. Le jumeau avec échange de rôle entre la Tour blanche et le Fou blanc est un plus.

Cinquième Recommandé : Maryan Kerhuel (IV-88)

Position illégale car les Noirs ne peuvent parer les deux échecs.

Si - ♙b7, position légale car les deux Rois noirs sont mat

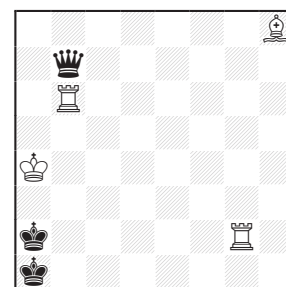
Si - ♖b6, position légale car le coup ♙b2 pare les deux échecs

Si - ♚h8, ♙×g2 pare l'échec

Si - ♖g2, alors ♙g7 par l'échec

Point théorique : un des deux Rois noirs est issu de promotion.

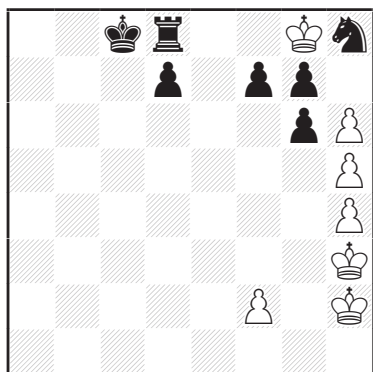
Pour suivre les règles de l'Illegal Cluster, on doit retrouver une position légale en retirant un des Rois. Ici, si on retire un des Rois noirs, l'échec à l'autre Roi peut être paré.



(4+3)

P. Răican

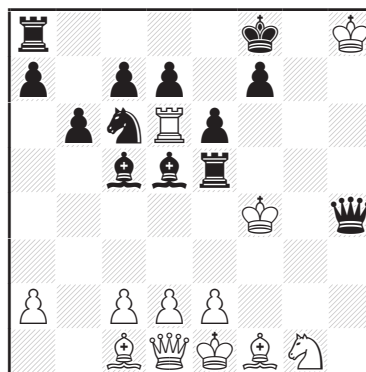
Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
6° Recommandé



Dernier coup (7+7)
du Pion c2 ?
Rex Multiplex

V. Nallusamy

Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
7° Recommandé



Partie (12+13)
Justificative en 19,0 coups
Rex Multiplex

Idée originale et que l'on ne retrouve qu'une fois dans la sélection : un coup noir permet de parer les deux échecs en même temps (1... ♚b2) lorsqu'on enlève la Tour blanche b6. La construction est limpide.

Sixième Recommandé : Paul Răican (IV-95)

Le dernier coup est -1.0-0-0+

Maintenant, le rétro-jeu qui légalise la position est :

♙h7×♚g8=♔ (♚f8-g8) avec possibles prises des Pions blancs : g4×h5, g5×h6, f4×g5, é3×f4, é2-é3, h6-h7, g5×h6, f4×g5, é3×f4, d2×é3.

Donc huit prises et avec les huit pièces noires déjà sur l'échiquier donne seize. L'un des deux Rois blancs h3 et h2 proviennent de la promotion en c8 (sans capture) du Pion c2 ; donc le dernier coup du Pion c2 a été c7-c8=♔.

On note : que seul le dernier coup est déterminé, puisque les Blancs peuvent décapturer avec un Pion blanc de la colonne h !

Les prises noires ont pu être :

c7×♙b×♙a→a1=X, b7→b1=X, a7→a1=X, tandis que le PNé a pu être capturé en é3 (ou promu).

Quelques déductions rétro assez simples, mais la liberté qui existe sur les captures par Pion noir laisse à penser que la matrice n'a pas été exploitée à son maximum. Le dernier coup simple est déterminé et c'est un roque ! La question peut être surprenante au premier abord, mais la déduction permet finalement d'y répondre.

Septième Recommandé : Velmurugan Nallusamy (IV-79)

1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.f×g7 h×g2 5.h4 ♚h6 6.h5 ♚b6 7.h6 ♚×b2 8.h7 ♚×b1 9.♚×b1 é6
10.♚b6 ♙c5 11.♚d6 b6 12.h×g8=♔ ♙b7 13.♙h7 ♙d5 14.♙h6 ♙c6 15.♙h5 g×h1=♚+
16.♙g4 ♚h5 17.g8=♔ ♚é5 18.♙h8 ♙f8 19.♙f4 ♚h4#

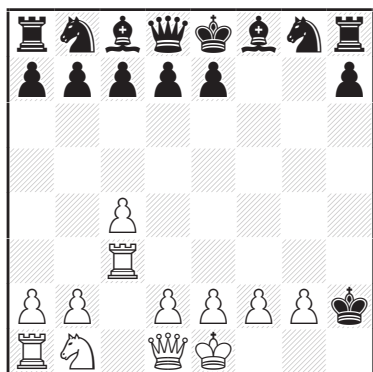
Thème Phénix (Tour promue)

Super-mat pas la Dame noire sur les trois Rois blancs.

Il y a des coups qui trahissent. Le problème semble être du même auteur que le IV-57. Celui-ci est plus long, et a probablement été créé avant. J'ai préféré le IV-57. Phénix Tour noire. Deux Roi blancs promus.

R. Bédoni

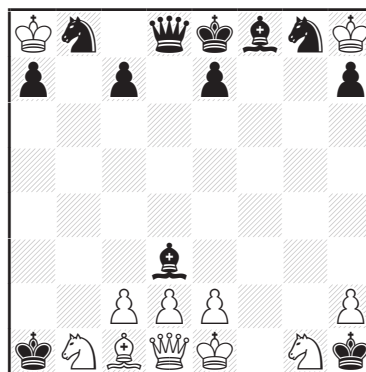
Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
8° Recommandé



Partie (12+15) C+j
Justificative en 14,5 coups
Rex Multiplex

V. Nallusamy

Rex Multiplex-40, section IV
Phénix 2023
9° Recommandé



Partie (11+12) C+j
Justificative en 12,5 coups
Rex Multiplex

Huitième Recommandé : Roméo Bédoni (IV-92)

1.h4 g5 2.♖h3 g×h4 3.♖f3 h3 4.♙4 h2 5.♔a4 h×g1=♔ 6.♔d1 ♔×f1 7.♙c2 ♔é1 8.♔b3 ♔d1
9.♖×f7 ♔×c1 10.♖f3 ♔d1 11.♖c3 ♔é1 12.♙c2 ♔f1 13.♙d1 ♔g1 14.♙é1 ♔h2 15.♔d1

Il n'est pas possible de capturer les deux Fous blancs à domicile avec un Cavalier noir dans les temps. Le travail doit donc être fait avec le Roi noir promu. Les quatorze coups noirs sont alors figés et le déroulement de la partie devient très simple, puisqu'il faut capturer le Pion noir f7, ce qui fige également les quinze coups blancs.

Je préfère celui-ci au IV-85 qui n'a pas été retenu, car il est plus économique avec une pièce de plus au diagramme. S'y ajoute un switchback de la Tour blanche (♖f3×f7-f3).

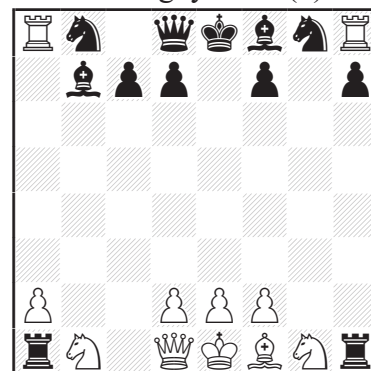
Neuvième Recommandé : Velmurugan Nallusamy (IV-78)

1.a4 f5 2.a5 f4 3.a6 f3 4.a×b7 f×g2 5.b×a8=♔ g×h1=♔ 6.♔h3 ♔a6 7.♔é6 ♔d3 8.♔c4 d5 9.f4 d×c4
10.f5 c3 11.f6 c×b2 12.f×g7 b×a1=♔ 13.g×h8=♔
C+ Jacobi v0.7.5 en 50".

Ce problème m'a immédiatement fait penser à un problème similaire avec quatre Tours promues. Voir l'Annexe A de Thierry Le Gleuher (correction d'une correction précédente d'un problème de Messigny 1996 (P1068101)). Il était effectivement assez simple d'en faire un problème avec quatre Rois moyennant quelques modifications. C'est ce qui justifie ce classement malgré les quatre promotions et une position « décorative ».

Annexe : 1.♙4 a5 2.♙5 a4 3.♙6 a3 4.♙×b7 a×b2 5.b×a8=♖ b×a1=♖
6.♔b2 ♔b7 7.♔f6 é×f6 8.h4 f5 9.h5 f4 10.h6 f3 11.h×g7 f×g2
12.g×h8=♖ g×h1=♖

Annexe A - T. Le Gleuher Messigny 1996 (v)



Partie (11+12) C+j
Justificative en 12,0 coups

(■ Thierry Le Gleuher)