

Jugement des rétros, Die Schwalbe 2008

Nicolas Dupont

Avant tout, je tiens à remercier Thomas Brand de m'avoir choisi comme juge, et lui présenter mes excuses, ainsi qu'aux lecteurs de la revue, pour le retard pris dans l'écriture de ce jugement : des développements inattendus dans mes travaux ont occupé, ses dernières années, tout mon temps libre échiquéen...

Je remercie aussi les problémistes ayant des œuvres en compétition, qui ont bien voulu répondre à mes interrogations concernant leurs travaux, ainsi que Thierry Le Gleuher, qui a lu attentivement une première version de ce jugement. Finalement un grand merci à Günther Weeth, qui a bien voulu le traduire directement du Français à l'Allemand, me permettant ainsi d'utiliser ma langue maternelle.

Commençons par passer en revue les différents volumes de Die Schwalbe 2008.

- Le numéro **229** contient un article de Bernd Schwarzkopf « coup unique » avec 26 inédits, ainsi que les œuvres 13634 à 13643 (10 inédits).

L'article est intéressant (il s'agit de construire des positions n'admettant qu'un unique coup légal), mais trouver cet unique coup est un challenge un peu trop aisé pour le lecteur. Je n'ai donc sélectionné aucune de ces entrées pour le palmarès.

Parmi les inédits, 3 sont démolis, les 13640 (P1070075) 13641 (P1070076) et 13642 (P1070077). Les numéros entre parenthèses indiquent l'entrée correspondante dans le « PDB server », où l'on peut trouver la démolition. De plus le problème 13635 appartient en fait à la section « mathématiques » et ne sera donc pas jugé ici. Finalement le 13643 est aussi démoli, mais un énoncé corrigé figure dans le numéro 230, page 452, c'est bien sûr celui-ci que nous prenons en considération. C'est donc finalement **6 œuvres** qui restent susceptibles d'entrer dans le classement.

- Le numéro **230** contient 2 améliorations de l'article du volume précédent (toujours pas au palmarès, pour la même raison), ainsi que les œuvres 13690 à 13702 (13 inédits).

Parmi ceux-ci, il faut ôter les 13696 (P1070089) et 13702 (voir P1108915 avec l'énoncé correct), démolies. Le 13690 (ainsi que sa correction dans le numéro 235) est aussi démoli : les noirs peuvent rapidement libérer leur Tour a8 par a7xCb6, et utiliser cette Tour comme bouclier en f8, ce qui évite les échecs blanc sur les promotions en g8.

Il reste donc un total de **10 œuvres** à juger dans ce volume. Signalons que le second auteur du 13692, Andrey Frolkin, a été omis.

- Le numéro **231** contient les œuvres 13758 à 13767 (10 inédits).

Il faut enlever le 13761 (de moi, donc non jugé). Le 13763 est démoli mais corrigé dans le volume 234 en ajoutant un Cavalier noir en g2. Le 13759 est anticipé par André Hazebrouck, Europe Echecs 1969, PDB P0001350. Nous avons donc **8 œuvres** à juger, en incluant le 13763 restauré.

- Le numéro **232** contient un article de Silvio Baier « Pronkins économiques » avec 30 inédits, ainsi que les œuvres 13819 à 13829 (11 inédits).

L'article établi des records de longueur minimale pour les différentes combinaisons de Pronkin existantes, sous la condition que le nombre de captures doit être égal au nombre de Pronkin. Deux articles ultérieurs (Unto Heinonen, Problemkiste 188, puis Nicolas Dupont, Die Schwalbe 251), ont battu bon nombre des records de Silvio. Parmi les combinaisons restantes de 3 Pronkin, on trouve 3 records toujours vivants dont un « doublon » (qui montre une même combinaison avec couleurs inversées). Les 2 records non doublonnés figurent dans le palmarès.

Parmi les autres inédits, il faut enlever le 13826 (P1070013), démoli. Ce numéro contient donc au final **10 œuvres** à juger et **2 œuvres** récompensées tirées de l'article de Silvio. Signalons pour finir que le 13820 contient une erreur de diagramme, il n'y a pas de Cavalier en g1, que l'ordre des auteurs a été inversé dans le 13821, et que la Sauterelle a2 du 13827 n'est pas mentionnée.

- Le numéro **233** contient les œuvres 13879 à 13890 (12 inédits).

Le 13880 présente une erreur de diagramme, il faut voir un Fou blanc en e7 à la place du Pion, tandis que l'énoncé du 13886 contient une erreur de stipulation, il s'agit d'un s#1 et non d'un #1. Sinon aucun problème n'est démoli, c'est donc **12 œuvres** qu'il faut juger.

- Le numéro **234** contient un article de Gunther Weeth avec un inédit, un article de Gerd Rinder avec un inédit, ainsi que les œuvres 13941 à 13950 (10 inédits).

Les inédits provenant des articles sont intéressants, mais pas tout à fait assez convainquant pour entrer dans un palmarès aussi sélectif. Rien à signaler sur le reste, donc **10 œuvres** sont en compétition pour ce dernier numéro de l'année 2008.

En résumé, hormis les **2 problèmes** tirés de l'article de Silvio qui sont au palmarès, il reste en tout **57 œuvres** à classer. Le niveau moyen est exceptionnellement élevé, en fait je n'ai jamais vu une telle concentration de très bons voir excellents travaux dans une même année et une même revue... J'ai donc décidé, avec l'accord de Thomas, de scinder mon jugement en trois sections, les parties justificatives puis les rétros « classiques », eux-mêmes divisés en deux sections, les rétros classiques « orthodoxes » puis les rétros classiques « féériques ».

Il se trouve qu'on obtient alors des sections homogènes, tant par le nombre de problèmes à juger que par le nombre de problèmes retenus au palmarès. Plus précisément sont octroyés :

Parties justificatives : 3 Prix, 3 Mentions d'Honneur, 4 Recommandés (sans ordre).

Rétros classiques orthodoxes : 5 Prix, 1 Mention d'Honneur, 2 Recommandés (sans ordre).

Rétros classiques féériques : 2 Prix, 3 Mentions d'Honneur, 4 Recommandés (sans ordre).

Peut-être plus qu'un autre, ce jugement sera subjectif. Un certain nombre de problèmes sont manifestement trop « léger » pour être récompensés. D'autres entrées sont très intéressantes mais

ne figurent pas au palmarès, simplement parce que le niveau global est trop élevé, et qu'un choix, parfois cruel, devait être fait. Finalement j'ai rejeté quelques œuvres qu'un autre juge aurait probablement sélectionné, parce qu'elles ne correspondent pas à mes propres goûts esthétiques. Ma préférence va vers la limpidité et l'originalité des thèmes présentés, un problème à la thématique peu claire n'a pas mes faveurs, surtout s'il est complexe. A mon sens, les meilleures œuvres montrent un thème neuf et riche, au travers d'une réalisation la plus simple possible, entièrement concentrée sur l'objectif.

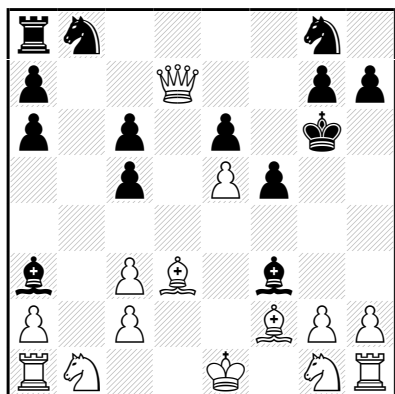
Après cette introduction, il est temps de passer au cœur du sujet, la présentation de mon classement, section après section.

Section I, parties justificatives.

Roberto Osorio & Jorge J. Lois

13942, vol 234

Premier Prix



PJ 20.0 (14+14) C+

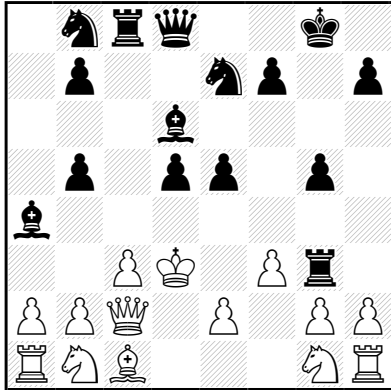
1.f4 é6 2.f5 Fa3 3.f6 Dé7 4.f×é7 f5 5.b4 Rf7 6.é8=C ç5 7.Cç7 Cf6 8.Ca6 b×a6 9.b5 Fb7 10.b6 Ff3
11.b7 Cç6 12.b8=C Cé7 13.Cç6 Thb8 14.é4 Tb3 15.é5 Tç3 16.d×ç3 d×ç6 17.Fé3 Cd7 18.Ff2 Cb8
19.Dd7 Rg6 20.Fd3 Cg8

Une des meilleures « partie justificative du futur » que je connaisse ! D'abord l'échange de place d'une paire de Cavaliers de même couleur, thème bien connu, est réalisé ici avec une économie optimale, juste 3 mouvements par Cavalier et aucune capture. Ensuite le second camp, avec ses 2 Cavaliers promus puis capturés (thème Ceriani-Frolkin) est en parfaite harmonie avec le premier.

On reproche parfois, avec une certaine justesse, aux parties justificatives du futur de mixer deux parties thématiques sans coordination évidente. Ce n'est pas le cas ici, bien au contraire, puisque les Cavaliers Ceriani-Fronkin sont l'outil permettant de motiver l'échange des 2 autres Cavaliers thématiques.

Bref je ne vois aucun défaut dans cette œuvre d'une grande pureté, à la thématique particulièrement riche et unifiée. Bravo aux auteurs !

Gianni Donati & Olli Heimo
 Dédicé à Günter Lauinger
 13881, vol 233
 Deuxième Prix



PJ 19.0 (14+15) C+

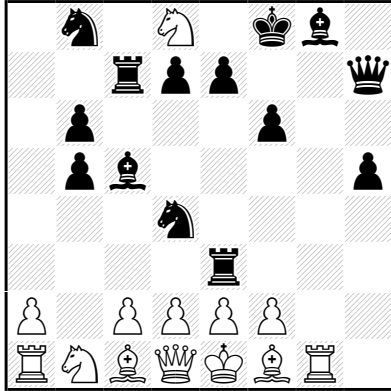
1.d4 e5 2.Fh6 Dg5 3.d5 Dc1 4.d6 g5 5.dxc7 d5 6.Fg7 Fd7 7.ç8=C Fd6 8.Cb6 axb6 9.Ff6 Ta3 10.Fd8 Tg3 11.f3 Fa4 12.Rf2 b5 13.Fa5 Cc7 14.Fd2 0-0 15.ç3 Tç8 16.Dç2 Dxf1+ 17.Rc3 Df2+ 18.Rd3 Db6 19.Fç1 Dd8

J'aime beaucoup les parties justificatives de Gianni, seul ou avec son co-auteur Olli. Elles sont immédiatement reconnaissables, dans le style « mystère sur l'échiquier ». Le danger est de tomber dans le piège du simple « puzzle » pour solutionnistes, mais cet écueil est évité ici avec les 2 beaux et longs circuits (et imbriqués l'un dans l'autre) des 2 pièces thématiques, le Fou d'origine c1 et la Dame d'origine d8.

Le mystère est ici la capture du Fou f1, qui n'a pas pu bouger. Qui est responsable ? Une Tour ne pouvant pas s'infiltrer puis ressortir, et un Cavalier n'ayant pas le temps nécessaire, il s'agit donc de la Dame. Un décompte des coups noirs montre qu'il lui reste 6 coups pour aller de d8 à f1 et revenir. Mais la porte f2 ne peut s'ouvrir que tardivement (à cause de la Tour g3 qui précède f2-f3), donc l'aller de la Dame doit se faire via la case c1 !

Un enchaînement implacable de coups noirs va alors obliger le Fou c1 à effectuer un long circuit (passant par d8, la case d'origine de l'autre pièce thématique), avant de pouvoir rejoindre sa base. C'est très brillant et justifie amplement, à mes yeux du moins, ce très haut classement dans un tournoi informel aussi sélectif.

Kostas Prentos
13636, vol 229
Troisième Prix



PJ 21.0 (13+14) C+

1.h4 Ch6 2.h5 Cf5 3.h6 f6 4.h×g7 h5 5.g8=C Fh6 6.b4 Fé3 7.b5 Fç5 8.b6 Cd4 9.b×ç7 b5 10.g4 Fb7
11.ç8=C Fd5 12.Cb6 a×b6 13.g5 Ta3 14.g6 Té3 15.g7 Rf7 16.Ch3 D×g8 17.Cf4 Dh7 18.Cé6 Tç8
19.g8=C Tç7 20.Cd8+ Rf8 21.Tg1 F×g8

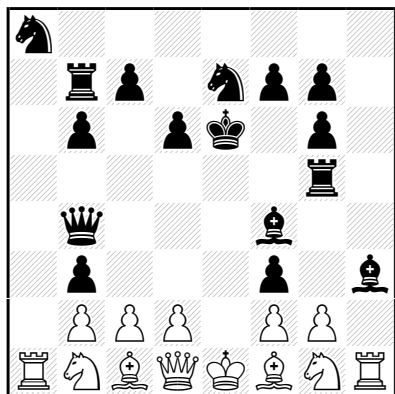
Cette œuvre très réussie montre 2 Cavaliers promus sur la même case g8 et capturés sans avoir bougé (thème Schnoebelen), ainsi qu'un Cavalier promu en c8 puis capturé (thème Ceriani-Frolkin). Finalement, le Cavalier d'origine g1 se rend en d8.

Il n'existe pas, à ma connaissance, de triple promotion Schnoebelen contenant 2 Cavaliers. Le thème présenté ici n'est donc pas dépassé et est bien unifié par son troisième élément thématique, un Cavalier promu et capturé lui aussi.

Mais quel dommage que le Cavalier d'origine g1 n'ajoute pas un quatrième élément thématique ! Si sa case d'arrivée avait été c8 ou g8, nous aurions eu affaire à un anti-Pronkin (pièce d'origine se rendant sur la case de promotion d'une figure capturée de même couleur et nature)... C'est d'autant plus regrettable que cette complétion a été réalisée dans le cas du Fou par le même auteur, en compagnie d'Andrey Frolkin (StrateGems 2005).

En résumé Kostas a construit ici un très bon problème, mais on a l'impression d'être passé juste à côté d'une œuvre magistrale (avec l'ajout mentionné au-dessus ou, peut-être encore mieux, avec un second Cavalier Ceriani-Frolkin à la place des mouvements du Cg1, aboutissant alors à l'une des toutes premières parties justificatives du futur contenant le thème Schnoebelen)...

Silvio Baier
 38, vol 232
 Première Mention d'Honneur



PJ 24.5 (13+16) C+

1.h4 a5 2.Th3 a4 3.Tb3 a×b3 4.a4 é5 5.a5 Fd6 6.Ta4 Dé7 7.Tf4 é×f4 8.é4 f3 9.Fd3 Ff4 10.é5 Db4
 11.Fg6 h×g6 12.a6 Th5 13.a7 Tg5 14.h5 d6 15.h6 Cd7 16.h7 Tb8 17.a8=T Cb6 18.Ta1 Ca8 19.h8=T
 b6 20.Th1 Fh3 21.é6 Tb7 22.é7 Rd7 23.é8=F+ Ré6 24.Fb5 Cé7 25.Ff1

Cette partie justificative, ainsi que la suivante, est tirée de l'article de Silvio sur les Pronkin économiques. Rappelons que, dans le thème Pronkin, on demande qu'une figure soit capturée, puis qu'un Pion promu en une pièce de même couleur et même nature rejoigne la case d'origine de la figure capturée. Un tel Pronkin est « économique » si la capture thématique est la seule.

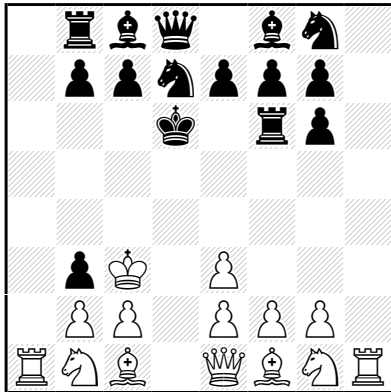
Le but de l'article est de construire les parties justificatives économiques les plus courtes possibles, pour les différentes combinaisons de Pronkin. Par la suite, deux autres articles sur le même sujet ont battu bon nombre des anciens records de Silvio (Unto Heinonen, Problemkiste 188, puis Nicolas Dupont, Die Schwalbe 251). Parmi les combinaisons de 3 Pronkin, les seuls records toujours vivants sont les 2 œuvres qui figurent dans ce palmarès (modulo l'inversion des couleurs).

Celle-ci concerne la combinaison blanche Tour, Tour, Fou. Ce n'est pas la plus difficile, mais la réaliser en seulement 25 coups blancs est un véritable exploit, je ne suis même pas sûr qu'on puisse faire plus court en utilisant plus que les 3 captures obligatoires.

Silvio Baier (version Nicolas Dupont)

43, vol 232

Deuxième Mention d'Honneur



PJ 19.5 (14+15)

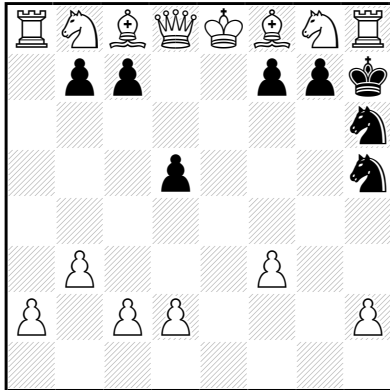
C+

1.h4 a5 2.Th3 a4 3.Tb3 a×b3 4.a4 d5 5.a5 d4 6.a6 d3 7.a7 Dd4 8.Ta6 Dé3 9.Tg6 h×g6 10.d×é3 Th5
11.Rd2 Tf5 12.Rc3 d2 13.Dé1 d1=D 14.h5 Dd8 15.h6 Rd7 16.h7 Rd6
17.h8=T Cd7 18.Th1 Tb8 19.a8=T Tf6 20.Ta1

Cette partie justificative de la forme « triple Pronkin économique » (voir l'explication au-dessus) concerne la combinaison Tour, Tour (pour les blancs), Dame (pour les noirs). Dans mon propre article sur le même sujet, j'ai juste amélioré le nombre de pièces noires immobiles, l'œuvre résultante restant bien sûr la « propriété » de Silvio.

La même remarque que pour la première Mention d'Honneur s'applique, ce n'est pas tant la difficulté du thème réalisé qui est récompensée, que le fait que ça reste un record de longueur minimale. L'ordre choisi dans ces deux Mentions d'Honneur est dicté par le sentiment qu'une combinaison monocole est en général plus complexe à réaliser qu'une combinaison bicole, du moins dans ce cadre spécifique.

Unto Heinonen
13945, vol 234
Troisième Mention d'Honneur



PJ 16.0 (14+8)
Anticircé maléfique

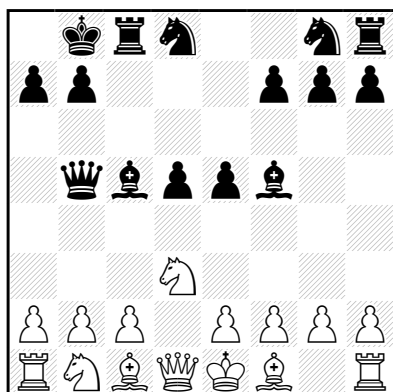
1.g3 d5 2.Fg2 Fg4 3.Fé4 Cd7 4.F×h7(Fç8) Th3 5.b3 Ch6 6.C×h3(Cg8) Cf6 7.0-0 Ch5 8.Té1
 F×é2(Ff1) 9.T×é7(Th8) Fa3 10.C×a3(Cb8) Ré7 11.f3 Rf6 12.R×f1(Ré8) Dd6 13.Dg1 Rg6
 14.D×a7(Dd8) Ta3 15.F×a3(Ff8) D×g3(Dd1) 16.T×d1(Ta8) Rh7

J'apprécie énormément les problèmes figuratifs mais, hélas, nous sommes peu de compositeurs dans ce cas... Le thème de Belfort (une figure d'origine se transporte dans l'autre camp, sur une case initiale qu'elle aurait si elle changeait de couleur) se prête évidemment bien à la figuration.

Le « Belfort blanc total » (toute la première rangée occupe la dernière) a déjà été réalisé dans le cas orthodoxe par Michel Caillaud (Phénix 1999). Ici la condition féerique utilisée, l'anticircé maléfique, simplifie bien les choses, mais la partie reste bien ficelée, l'ordre des coups ultra précis.

Rappelons qu'en anticircé c'est la pièce qui capture qui est délocalisée. En maléfique la case de renaissance est celle correspondant à la nature de la figure mais avec couleur opposée. La stratégie blanche est donc de capturer 8 fois, une capture par figure, afin d'atteindre en un seul coup la bonne case dans le camp opposé.

Guy Sobrecases
13820, vol 232
Recommandé



PJ 11.5 (15+15) C+

a) Diagramme

b) ♞d3→♝3

a) 1.d4 é5 2.d5 Fç5 3.d6 Cç6 4.d×ç7 d5 5.Ch3 Ff5 6.ç8=C Db6 7.Cé7 Db5 8.Cg6 0-0-0 9.Cé7+ Rb8
10.Cç8 T×ç8 11.Cf4 Cd8 12.Cd3

b) 1.d4 é5 2.d5 Fç5 3.d6 Cç6 4.d×ç7 d5 5.Cç3 Ff5 6.ç8=C Da5 7.Cb6 Db5 8.Cd7 0-0-0 9.Cb8 R×b8
10.Cf3 Tç8 11.Cd2 Cd8 12.Cdb1

A noter que le diagramme page 544 de la revue comporte une coquille, il n'y a pas de Cavalier en g1.

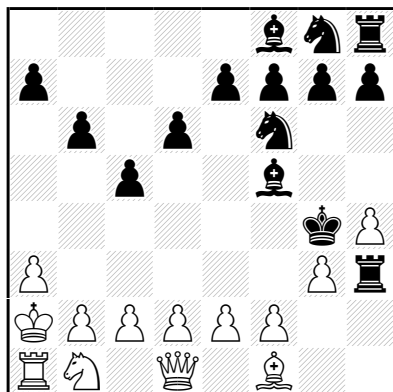
Les parties justificatives avec jumeau sont assez rares. Pour qu'elles soient intéressantes, les deux stratégies doivent à la fois présenter une certaine unité (comme dans un problème aidé), mais aussi être suffisamment dissemblables pour éviter tout sentiment de redondance. Bref il s'agit de placer le curseur au bon endroit, et c'est le cas ici.

Dans le problème du diagramme, le Cd3 est celui d'origine g1, le Cb1 ne bouge pas, tandis qu'un Cavalier promu en c8 est capturé sur sa case de promotion (thèmes Ceriani-Frolkin & Donati) après un circuit de 4 coups sans prise.

Dans le jumeau, après une introduction identique, le Cc3 est celui d'origine b1, le Cg1 se rend en b1 (thème de « l'imposture »), tandis qu'un Cavalier promu en c8 est capturé (thème Ceriani-Frolkin) après un circuit de 3 coups sans prise.

Peut-être que la ressemblance des solutions est un peu forte, mais elle est compensée par un couple de thèmes différents, ainsi que par des circuits du Cavalier promu différents, ce qui au final me laisse une bonne impression d'ensemble.

Roberto Osorio & Jorge J. Lois
13821, vol 232
Recommandé



PJ 20.5 (13+15)

1.h4 ç5 2.Th3 Db6 3.Tb3 D×b3 4.a3 Da2 5.Cç3 Db1 6.Ch3 D×ç1 7.D×ç1 d6 8.Db1 Cd7 9.Da2 Cdf6
10.0-0-0 Rd7 11.Da1 Ré6 12.Rb1 Rf5 13.Ra2 Rg4 14.Rb3 Ff5 15.Da2 Tç8 16.Ta1 Tç6 17.Db1 Tb6+
18.Ra2 Tb3 19.Dd1 b6 20.Cb1 T×h3 21.g3

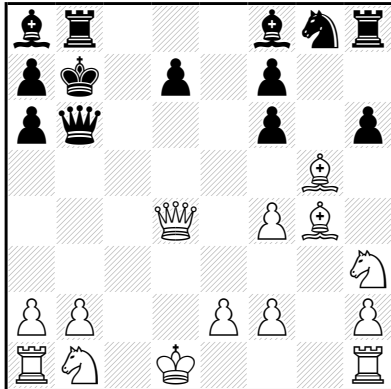
Au 11ème coup blanc, la Dd1 se trouve en a1 et la Ta1 en d1, d'où un premier échange de place entre ces deux figures. Au 19ème coup blanc, la Dame et la Tour thématiques se retrouvent sur leurs cases d'origine a1 et d1, d'où un second échange de place entre ces deux figures. L'ensemble s'appelle le « thème Lois ».

Ce thème est l'un des plus coriaces à réaliser, et le couple thématique (Ta1, Dd1) n'est pas le plus facile, d'où une récompense justifiée. Mais on peut se demander s'il était vraiment nécessaire de continuer la partie après 19.Dd1 (l'œuvre est C+ jusque-là).

L'idée des auteurs semble être d'offrir une alternative à la sortie du Roi blanc via g2 afin de compliquer la tâche du solutionniste. Mais d'une part on voit vite que la Th3 n'a pu arriver à cette place que via la ligne 3, et tardivement dans la partie, donc qu'il est impossible d'utiliser g2 comme porte de sortie. D'autre part la capture 20...T×h3 est « lourde », d'autant plus que l'introduction contient déjà une capture technique 3...D×b3.

Les compositeurs français ont donné un nom à la continuation d'une partie justificative une fois le thème réalisé : la « chantilly » (crème fouettée qu'on ajoute parfois sur un gâteau). Je suis personnellement assez dubitatif devant son utilisation...

Michel Caillaud
13822, vol 232
Recommandé



PJ 21.0 (14+13) C+

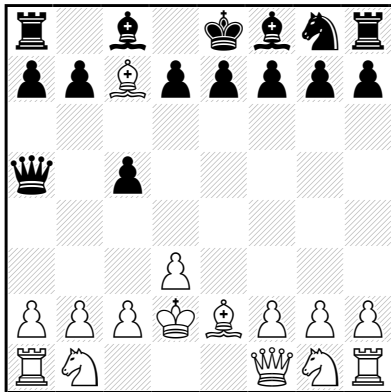
1.d4 Cç6 2.d5 Cè5 3.Dd4 Cf3+ 4.g×f3 g5 5.Fh3 g4 6.Fg5 g3 7.Fg4 g2 8.Ch3 g1=C 9.f4 Cf3+ 10.Rd1 Cè5 11.d6 Cç6 12.d×ç7 Cb8 13.ç×b8=C Db6 14.Ca6 b×a6 15.ç4 Fb7 16.ç5 0-0-0 17.ç6 Fa8 18.ç7 Rb7 19.ç8=T h6 20.Tç6 Tb8 21.Tf6 é×f6

Le Cavalier d'origine b8 est capturé puis remplacé sur cette même case par un Cavalier promu (thème Pronkin). Ce Cavalier Pronkin est lui-même capturé (thème « fantôme ») en b8 par un Pion promu à cette occasion, lui aussi en Cavalier. Finalement ce Cavalier est aussi capturé (thème Ceriani-Frolkin) au 14^{ème} coup.

Cette notion d'imbrication dans les Ceriani-Frolkin (un Pion, afin de se promouvoir puis d'être capturé, doit voir sa trajectoire déviée par la capture d'une figure adverse promue) est très « moderne » et attractive, surtout dans le cas du Cavalier, probablement le plus délicat à manier.

Par contre la fin de l'œuvre ne me convainc guère, la Tour Ceriani-Frolkin n'apportant rien de bien passionnant (elle rompt même d'une certaine manière l'homogénéité de l'ensemble), et peut s'apparenter à de la chantilly, comme dans la fin du problème précédent. C'est dommage car avec un final renforçant l'excellente idée de départ, cette œuvre aurait reçu un classement bien plus élevé.

Bernd Gräfrath
13882, vol 233
Recommandé



PCPJ (15+15) C+

- a) Orthodoxe
- b) Qui perd gagne

- a) 1.d3 Cç6 2.Ff4 Cd4 3.Rd2 C×é2 4.F×é2 ç5 5.Df1 Db6 6.Fç7 Da5+
- b) 1.d3 Cç6 2.Fd2 Cd4 3.Ff4 C×é2 4.F×é2 ç6 5.Rd2 ç5 6.Df1 Da5 7.Fç7

L'auteur est un spécialiste de la condition féerique « qui perd gagne » (si l'on peut capturer, on doit le faire, il n'y a pas d'échec au Roi). Ses illustrations, comme on en trouve d'autres dans ce tournoi, sont hélas parfois un peu trop schématiques pour entrer au palmarès. Par contre ici le couplage avec une solution orthodoxe est très intéressant, d'autant plus que cette solution est bien différenciée, mais thématiquement liée, à celle sous la condition féerique.

En effet dans la solution orthodoxe on trouve un tempo de la Dame d8, tandis que dans la solution féerique on trouve un tempo du Fou c1 et du Pion c7. C'est très astucieux, avec comme implication notable une différence de longueur d'un demi-coup entre les 2 solutions.

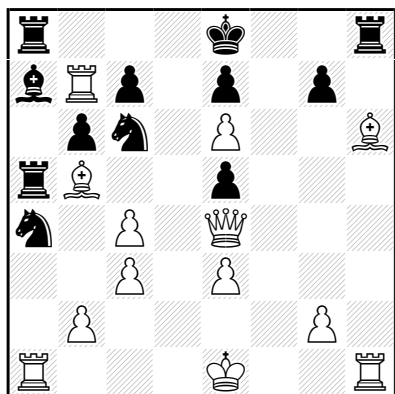
Mais on peut se demander s'il était vraiment nécessaire de ne pas spécifier le nombre de coups dans l'énoncé (on y demande juste une solution la plus courte possible). Il s'agit là d'une ancienne coutume, je ne suis pas persuadé qu'y revenir soit spécialement intéressant.

Section II, rétros classiques orthodoxes.

Werner Keym

13879, vol 233

Premier Prix



#3

(13+12)

Cette œuvre splendide présente un thème extrêmement original et profond, qui mérite donc largement ce très haut classement. La solution est unique mais « indéterminée » (ce phénomène utilise la convention dite PRA, partial retrograde analysis), chacun des passés de la position excluant la possibilité d'un des deux roques noirs, et chaque clé excluant l'autre !

Hormis le Fou f8, capturé sur place, 3 pièces noires ont été capturées, dont 2 pour justifier les Pions doublés blancs. Il reste donc aux blancs la possibilité d'une seule capture « invisible » au diagramme. Les noirs, quant à eux, ont capturé 3 fois, dont une pour justifier le Pion doublé e5, et au moins une pour justifier le Fou a7 de promotion. Il reste donc aussi aux noirs la possibilité d'une seule capture « invisible » au diagramme.

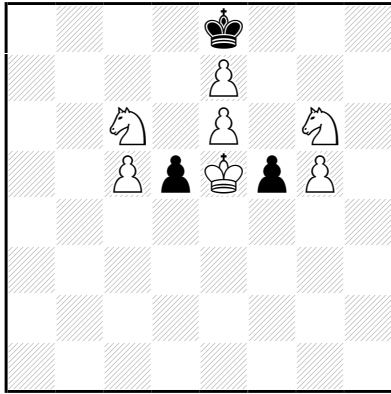
Ces deux captures, une par chaque camp, doivent être utilisées pour justifier la présence d'une Tour promue par chaque camp. Remarquons que le Pion blanc a2 ne peut pas capturer une figure noire en b7, afin de permettre au Pion noir a7 de se promouvoir en ligne droite. En effet le Fou noir a7 doit être présent avant de pouvoir jouer a6xb7, il occupe donc la case du Pion noir a7. Il ne reste donc que deux possibilités, mutuellement exclusives :

- Les Pions d'origine a7 et h2 sont capturés, et les Pions d'origine a2 et h7 se promeuvent en ligne droite (en Tour).
- Les Pions d'origine a2 et h7 sont capturés, et les Pions d'origine a7 et h2 se promeuvent en ligne droite (en Tour aussi).

Si le passé de la position correspond au premier cas, seuls le grand roque blanc et le petit roque noir restent possibles. La clé est alors **1.Tf1 !** qui empêche le petit roque noir, et les noirs ne peuvent éviter **2.Dxc6 suivi du mat...**

Si le passé de la position correspond au second cas, seuls le petit roque blanc et le grand roque noir restent possibles. La clé est alors **1.Td1 !** qui empêche le grand roque noir, et les noirs ne peuvent éviter **2.Dg6+ suivi du mat...**

Bien entendu, ni 1.0-0 ni 1.0-0-0 ne fonctionnent. En effet ces coups « fixent le passé » et autorisent les noirs à répondre alors respectivement 1... 0-0-0 ou 1... 0-0. Par contre les clés ne fixent pas le passé, elles sont jouées « en fonction du passé ». C'est la convention PRA qui autorise cela. Pour les lecteurs peu habitués à cette convention, voici l'exemple le plus simple que je connaisse :

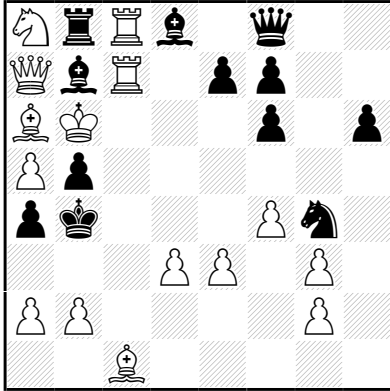


#2

(7+3)

Comme dans l'œuvre de Werner, mais de manière évidente ici, il existe deux passés possibles à la position et mutuellement exclusifs : soit les noirs viennent de jouer d7-d5, soit ils viennent de jouer f7-f5. Dans le premier cas la solution est **1.c5xd6 e.p. f5-f4 2.d6-d7#**, et dans le second cas la solution est **1.g5xf6 e.p. d5-d4 2.f6-f7#**. Le point fondamental est que la solution est bien unique, bien qu'elle ne soit pas déterminée...

Thomas Volet
13695, vol 230
Deuxième Prix



Résoudre la position (15+12)

Afin de débloquent la position, il faut pouvoir libérer la case c4 pour le Roi noir (donc rétracter d2-d3), afin qu'il puisse à son tour libérer la case c5 pour le Roi blanc, sa seule porte de sortie afin de déverrouiller le coin nord-ouest. Cela va nécessiter pas moins de 4 boucliers distincts sur la même case thématique c3, dans un ordre bien déterminé ! (plus deux autres, mais sur d'autres cases).

Il s'agit toujours, à ma connaissance, d'un record vivant, réalisé avec énormément de maestria et de finesse. A noter que le record du nombre maximal de boucliers (sur des cases différentes) est de 8 (Michel Caillaud, StrateGems 1999, Premier Prix).

Remarquons tout d'abord qu'il ne manque qu'un Cavalier blanc, capturé visiblement en f6. Puisque les blancs ont capturé 3 fois de façon visible, une de ces captures est celle du Pc7 promu en ligne droite en c1 (le Pd7 n'a pas pu se promouvoir faute de capture possible). Avant de pouvoir rétracter d2-d3 (et donc bloquer la case c1 définitivement), il faut donc dé-promouvoir une figure noire en c1 et faire rentrer la Tour c7 en a1 ou b1.

Il faut maintenant noter qu'au diagramme, les blancs ne disposent que de 2 rétro-coups (de leur Pion f4) et d'une éventuelle dé-capture h2xg3. Mais, combinée au retour du Pion f2, cette dé-capture retarderait encore plus la rétraction thématique d2-d3, puisqu'elle forcerait la Tour c8 à rentrer au préalable via la colonne c. Donc en fait les blancs ne disposent que des rétro-coups f3-f4 et f2-f3.

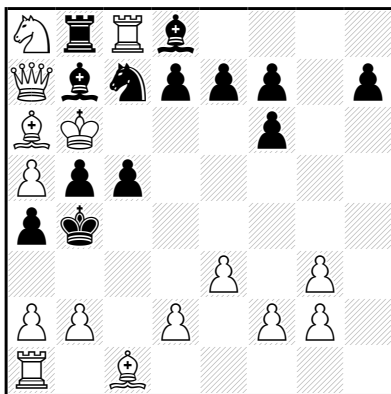
Il va donc falloir que les noirs se dépêchent d'installer un bouclier en c3 pour autoriser le rétro-échec Fd2. Ils sont donc au trait avec comme début de rétro-jeu forcé : **-1.... Cf2-g4 -2.Pf3-f4 Ce4-f2 -3.Pf2-f3 Cc3-e4** (le premier bouclier en c3) **-4.Fd2-c1**. Notons ici un dual Cd1 à la place de Ce4. Il ne pose bien sûr aucun souci puisque l'énoncé n'est pas de déterminer les derniers coups simples, juste de débloquent la position.

C'est maintenant la Dame g8 qui vient faire écran (avec aussi des duals) : **-4... Dg8-f8 -5.Fc1-d2 Dg4-g8 -6.Fd2-c1 Qe4-g4 -7.Bc1-d2 Dc4-e4 -8.Fd2-c1 Ce4-c3 -9.Fc1-d2 Qc3-c4 -10.Fd2-c1**

Le Cavalier noir libéré peut maintenant faire rétro-jouer la Tour blanche c7, qui va dé-capturer le Pion noir d'origine d7 (pour donner des coups disponibles pour plus tard, on a déjà vu que ce Pion d7 était un candidat valable à la dé-capture), avant de faire le troisième écran : **-10... Cc5-e4 -11.Fc1-d2 Ce6-c5 -12.Tc6-c7 Cc7-e6 -13.Td6-c6 Dc4-c3 -14.Td4-d6 Dc3-c4 -15.Td6xPd4 Dc4-c3 -16.Tc6-d6 Dc2-c4 -17.Tc3-c6**

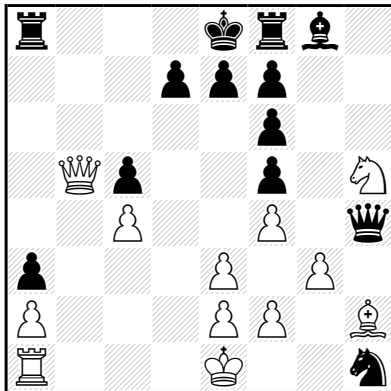
Ce nouvel écran laisse la possibilité aux blancs de jouer avec leur Fou pendant que les noirs dé-promeuvent leur Dame en c1 : **-17...Dd1-c2 -18.Fd2-c1 Dc2-d1-19.Fe1-d2 Dc1-c2 -20.Fd2-e1 D=Pc2-c1 -21.Fc1-d2 Ph7-h6 -22.Tc5-c3 Pc3-c2** (le quatrième et dernier écran) **-23.Th5-c5 Pd5-d4 -24.Th1-h5 Pd6-d5 -25.Fd2-c1 Pd7-d6 -26.Ta1-h1 Pc4-c3** (on peut maintenant lever le dernier bouclier !) **-27.Fc1-d2 Pc5-c4 -28.Pd2-d3**, et la situation est débloquée (les noirs rétro-jouent Rc4 et les blancs ont des coups de dé-capture par leur Pa5, le temps que les noirs rétro-jouent ensuite c6-c5 et Rd3 pour libérer le Roi blanc et donc toute la cage nord-ouest)...

Pour les amateurs de « jeu à l'endroit » (dont je fais partie), voici la position déverrouillée et la suite de coups qui aboutit à celle du diagramme :



1.d3 c4 2.Fd2+ c3 (bouclier 1) 3.Th1 d6 4.Fc1 d5 5.Th5 d4 6.Tc5 c2 7.Tc3 (bouclier 2) h6 8.Fd2 c1=D 9.Fe1 Dc2 10.Fd2 Dd1 11.Fc1 Dc2 12.Tc6 Dc4 13.Td6 Dc3 14.Txd4+ Dc4 (bouclier non thématique) 15.Td6 Dc3 (bouclier 3) 16.Tc6 Ce6+ 17.Tc7 (bouclier non thématique) Cc5 18.Fd2 Ce4 19.Fc1 Dc4 20.Fd2+ Cc3 (bouclier 4) 21.Fc1 De4 22.Fd2 Dg4 23.Fc1 Dg8 24.Fd2 Df8 25.Fc1 Ce4 26.f3 Cf2 27.f4 Cg4 diagramme.

Michel Caillaud
 Dédié à Günter Lauinger
 13758, vol 231
 Troisième Prix



#2 (12+13)

Il n’y a pas de #2 si les noirs peuvent roquer pour se défendre. Comme nous allons le voir, il existe des passés de la position permettant ce roque, mais aucun si les blancs décident de roquer avant (roques subordonnés). La solution est donc **1.0-0-0** (menace Dxd7#) **1...Td8 (ou Ta7) 2.Cg7# (ou Db8#)**.

Il nous reste à prouver qu’il existe des passés autorisant le roque blanc, mais aucun qui autorise le roque blanc suivi du roque noir.

Les blancs ont capturé 3 fois, les 2 figures noires manquantes (Fou et Cavalier) ainsi qu’une troisième, plus mystérieuse, notée X. Cette dernière est soit une figure de promotion issue du Pion b7 qui a capturé une figure blanche sur la colonne « c », soit une figure d’origine remplacée au diagramme par cette figure promue en c1.

Les noirs ont capturé 4 fois, les 3 figures blanches manquantes (Tour, Fou et Cavalier), ainsi qu’une quatrième, plus mystérieuse, notée A. Cette dernière est soit la figure de promotion issue du Pion b2 qui a bougé en ligne droite, soit une figure d’origine remplacée au diagramme par cette figure promue en b8.

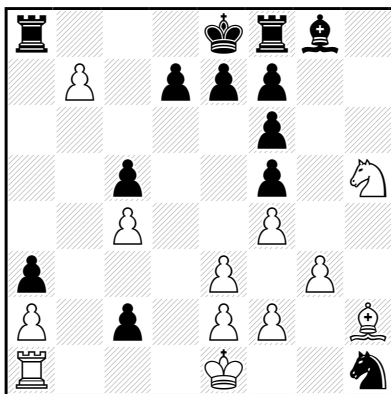
La clé du problème réside dans la libération tardive du Fou f1. En effet les blancs ont dû jouer h2xg3, g3xf4 et g2-g3 avant cette libération (g2-g3 directement empêche la présence du Fou h2). Les blancs ont aussi dû jouer Ch5 avant g2-g3, sinon les autres possibilités pour amener le Cavalier en h5 cassent le roque noir.

Mais le Cavalier ne peut arriver en h5 qu’après que le Fou c8 soit encagé en g8, puisque h5 est sa seule porte d’entrée. En particulier, les 2 captures noires hxg6 et gxf5 précèdent Ch5, qui lui-même précède la libération du Fou f1. On en déduit que le Fou f1 est le seul candidat à pouvoir être capturé par le Pion noir b7, donc sur la case c2.

On en déduit aussi que, si le roque blanc reste disponible, une des captures noires en g6 ou g5 est celle de la Dame blanche (qui est donc notre figure mystérieuse A) et que le Pion blanc b2 se promeut donc en la Dame présente au diagramme.

Au moment de la capture b3xFc2, on sait déjà que h2xg3 et g3xf4 ont été joués, mais le Pion blanc sur la colonne « b » est encore en b2. Pour que les noirs puissent promouvoir en c1, le Fou blanc d'origine c1 a dû déjà avoir joué, donc la capture d2xe3 effectuée. Cette troisième capture est celle de notre figure mystérieuse X, qui ne peut être que la Dame, seule candidate à cette tâche si l'on suppose que les noirs peuvent encore roquer (toutes les figures noires étant alors bloquées).

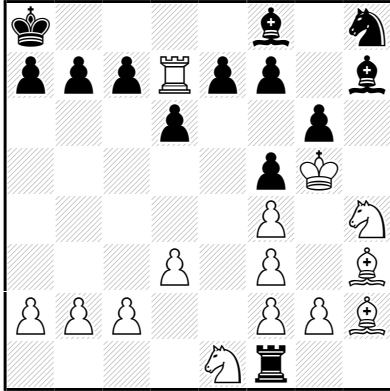
Nous avons ainsi prouvé que les 2 promotions arrivent tardivement dans la partie, et qu'il s'agit des « renaissances » des Dames d'origine capturées. Voici donc la position critique avant la réapparition de ces Dames :



On voit que tout le monde est en cage, qu'il n'est donc pas possible de faire bouclier pour qu'ensuite chaque camp puisse roquer. Par contre les blancs, pour garder leur droit au roque, sont obligés de déroquer les noirs avec b8=D, puis de jouer Dd1 autorisant c1=D sans être en échec...

Cet excellent problème de « roques subordonnés » (idée toutefois déjà largement utilisée en analyse rétrograde) présente une belle originalité dans sa motivation principale des 2 Dames issues de promotions nécessairement tardives. Notons finalement qu'on y applique la « RS convention » (retro strategy) : si deux coups sont mutuellement exclusifs, jouer l'un est possible et invalide l'autre.

Thierry Le Gleuher
13941, vol 234
Quatrième Prix



#1 (par qui ?) (14+13)

Découvrir une nouvelle matrice utilisant la règle des 50 coups est toujours un bel d'exploit. Ici, en plus, l'énoncé est original puisque, en général, c'est un seul camp qui peut mater (soit en capturant une pièce soit en bougeant un Pion, cette seconde possibilité constituant la solution), alors qu'ici les 2 camps « peuvent » mater.

De plus le rétro-jeu va jusqu'à la possibilité d'un roque, alors qu'en général le rétro-jeu, dans ce style de problème, va jusqu'à une dé-capture ou un rétro-coup d'un Pion. A noter aussi que, parfois, dans la règle des 50 coups on « oublie » le fait qu'un roque remet bel et bien les compteurs à zéro ! L'œuvre de Thierry est donc, notamment, un rappel de ce point crucial...

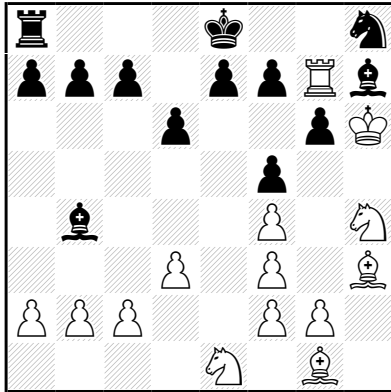
Les noirs ont capturé 2 fois, h7xg6xf5, le Fou d'origine c8 s'est infiltré puis g7-g6 a été joué. Donc tant que la Tour d7 n'est pas sortie de sa cage, aucun rétro-coup noir ne peut être une dé-capture ou un mouvement de Pion. Les blancs ont capturé 3 fois, e2xf3 et h2xg3xf4, il n'est donc pas possible de dé-capter avant que le Fou h2 sorte de sa cage, coincé par le Cavalier g4, lui-même coincé par la cage noire au nord-est.

On en déduit que le premier coup qui peut stopper les 50 coups fatidiques avant la nulle réglementaire est le grand roque noir, juste après la sortie de cage de la Tour d7. Il est donc possible que 50 coups (complets) aient été joués après ce grand roque noir, donc que les blancs, au trait, ne puissent mater par Td8#. Par contre, il est possible que seulement 49.5 coups (complets) aient été joués après ce grand roque noir, donc que **les noirs, au trait, matent par f6#**. Comme il s'agit d'un coup de Pion, le compteur est remis à zéro, et les blancs ne peuvent donc réclamer la nulle !

Vérifions cela en rétrogradant la position (en supposant que le trait est aux noirs) jusqu'à obtenir un rétro-roque noir légal. Remarquons que la Tour f1 doit servir d'écran : -1.Fg4-h3 Fg7-f8 -2.Rh6-g5 Fc3-g7 -3.Rg7-h6 Fb4-c3 -4.Rf8-g7 Th1-f1 -5.Fg1-h2 Th3-h1 -6.Re8-f8 Tg3-h3 -7.Rd8-e8 Fg8-h7 -8.Fh3-g4 Tg5-g3 -9.Rc8-d8 Th5-g5 -10.Td8-d7 Th7-h5 -11.Tf8-d8 Tg7-h7 -12.Rd8-c8 Fh7-g8 -13.Re8-d8 Rb8-a8 -14.Tg8-f8 Rc8-b8 -15.Rf8-e8 Rd7-c8 -16...Re6-d7 -17.Re8-f8 ... -18.Rd8-e8 ... -19.Rc8-d8 ... -20.Rb8-c8 Rf6-e6 -21.Tc8-g8 Tg8-g7 -22... Td8-g8 -23... Td7-d8 -24.Tg8-c8 ... -25.Tg7-g8 Fg8-h7

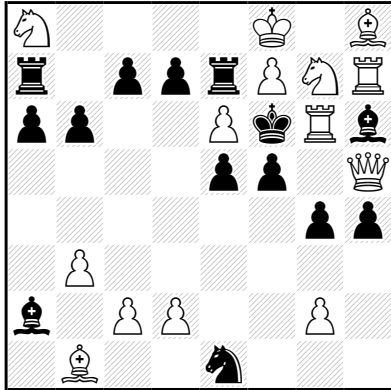
-26.Th7-g7 Rg7-f6 -27.Th5-h7 Rf8-g7 -28...Re8-f8 -29... Rd8-e8 -30.Ra8-b8 Rc8-d8 -31...Td8-d7 -32... Fh7-g8 -33... Tg8-d8 -34... Rc8-d8 -35.Rb8-a8 Re8-d8 -36.Rc8-b8 Rf8-e8 -37.Rd7-c8 Rg7-f8 -38... Rf6-g7 -39... Ta8-g8 -40... Fg8-h7 -41.Th7-h5 ... -42.Tg7-h7 Fh7-g8 -43.Tg8-g7 ... -44.Tc8-g8 ... -45.Re8-d7 Re6-f6 -46.Rf8-e8 Rd7-e6 -47.Rg7-f8 ... -48.Tg8-c8 Td8-a8 -49.Rh6-g7 Rc8-d7 -50.Tg7-g8 0-0-0

On a ainsi rétrogradé jusqu'à la position suivante :



Le jeu dans le sens direct est alors 1...0-0-0 2.Tg7-g8 ... 51.Fg4-h3 f7-f6#. Il n'y a eu que 49.5 coups (complets) joué entre 2.Tg7-g8 et 51.Fg4-h3 inclus, le mat administré par un mouvement de Pion est donc valide !

Andrey Kornilow & Andrey Frolkin
Dédié à Günter Lauinger
13760, vol 231
Cinquième Prix



Mat ? (14+14)

Il s'agit d'une œuvre utilisant une cage bien connue, inventée et déjà largement utilisée par les auteurs (voir leur article « The Pursuit of a Retrocage », *feenschach* 175, 2009, où ce travail est mentionné en numéro 58). Le traitement est original, plein de finesse, justifiant un classement élevé.

Afin de montrer que la position est bien un mat, il faut la débloquent pour vérifier qu'elle est bien légale. Comme dans le Deuxième Prix, des boucliers seront utilisés, mais la motivation n'est pas seulement de couvrir des échecs, mais surtout d'offrir des tempi nécessaires au déverrouillage.

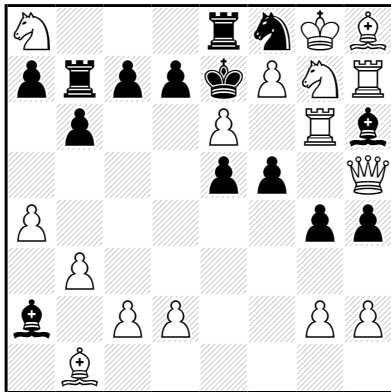
Les Pions blancs d'origine e2 et f2 ont capturé en croix les 2 figures noires manquantes afin de passer derrière les Pions noirs d'origine e7 et f7. Tout le camp blanc est bloqué sauf le Roi qui peut alterner sur f8 et g8, et les 2 Pions des colonnes « a » et « h » qui peuvent être dé-capturés. Après le premier rétro-coup (obligatoire) Tg5-g6#, le camp noir est aussi bloqué, sauf le Cavalier e1 qui est libre, et les mouvements possibles Ta7-b7 et Pa7-a6.

Le plan noir pour débloquent la position est donc le suivant : dé-capturer un Pion blanc en a6 puis faire écran avec le Cavalier pour offrir un tempo (triangulation) à la Tour a7. Ensuite dé-capturer le second Pion blanc en h3 pour offrir un autre tempo, faire écran en f8 avec Cavalier thématique, puis finalement utiliser les 3 tempi gagnés pour déverrouiller le camp blanc !

Il est important de remarquer que b3-b2 ne peut pas être repris à cause de l'absence du Fou c1 et que, une fois le Pion a6 dé-capturé, il ne peut pas reculer plus loin que a4, car le placer en a3 rendrait impossible le retour d'une Tour en a1. D'où la nécessité pour les noirs de gagner aussi 1 tempo à l'est puisqu'ils ne peuvent gagner que 2 tempi à l'ouest.

-1.Tg5-g6# Tb7-a7 -2.Rg8-f8 a7-a6 -3-4-5.Rf8→g8 Ca6→e1 -6.Rg8-f8 Cc5×a6 -7-8-9.Rf8→g8 Ce8→c5 -10.Rg8-f8 Tb8-b7 -11.Rf8-g8 Tc8-b8 -12.Rg8-f8 Td8-c8 -13.Rf8-g8 Tb8-d8 -14.Rg8-f8 Tb7-b8-15-16-17-18.Rg8→g8 Ch3→e8 -19.Rf8-g8 Cf4×h3 -20.Rg8-f8 Cg6-f4 -21.a5-a6 Cf8-g6 -22.a4-a5 Te8-e7 -23.h2-h3 Re7-f6 -24.Tg5-g6 et les blancs sont libérés !

Dans le sens direct, la position critique est la suivante :



(16+14)

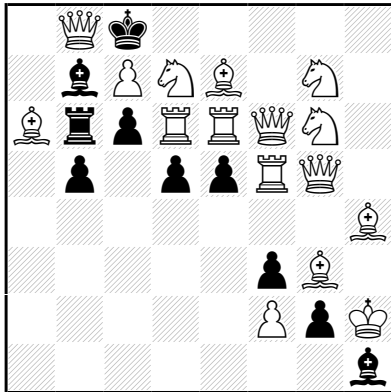
Cette position est clairement déverrouillée et légale. On passe de cette position à celle du diagramme initial par exemple via la séquence suivante :

1.Tg5 Rf6 2.h3 Te7 3.a5 Cg6 4.a4 Cf4 5.Rf8 Cxh3 6.Rg8 Cf2 7.Rf8 Ce4 8.Rg8 Cd6 9.Rf8 Ce8 10.Rg8 Tb8
 11.Rf8 Tc8 12.Rg8 Td8 13.Rf8 Tb8 14.Rg8 Tb7 15.Rf8 Cd6 16.Rg8 Ce4 17.Rf8 Cc5 18.Rg8 Cxa6 19.Rf8
 Cc5 20.Rg8 Cd3 21.Rf8 Ce1 22.Tg6#

Remarquons qu'il est possible de d'abord trianguler la Tour, puis de capturer les Pions (c'est un lecteur de la revue qui le remarque), mais sans invalider la solution précédente des auteurs puisque celle-ci est plus longue :

1.Tg5 Rf6 2.h3 Te7 3.a5 Cg6 4.a4 Cf4 5.Rf8 Cd3 6.Rg8 Cc5 7.Rf8 Ce4 8.Rg8 Cd6 9.Rf8 Ce8 10.Rg8 Tb8
 11.Rf8 Tc8 12.Rg8 Td8 13.Rf8 Tb8 14.Rg8 Tb7 15.Rf8 Cd6 16.Rg8 Ce4 17.Rf8 Cc5 18.Rg8 Cxa6 19.Rf8
 Cc5 20.Rg8 a6 21.Rf8 Ta7 22.Rg8 Ce4 23.Rf8 Cf2 24.Rg8 Cxh3 25.Rf8 Cg1 26.Rg8 Cf3 27.Rf8 Ce1
 28.Tg6#

Thierry Le Gleuher
 13880, vol 233
 Mention d'Honneur

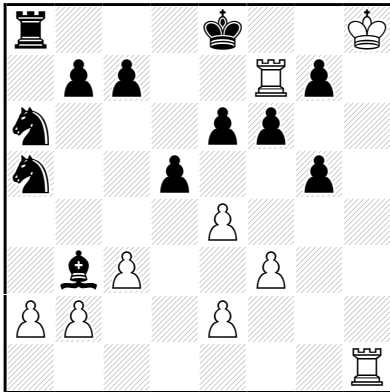


36 derniers coups (16+10)
 simples

-1.Da7-b8# f4-f3 -2.Rh3-h2 h2-h1=F -3.Rg4-h3 h3-h2 -4.Fh2-g3 g3-g2 -5.Rh5-g4 g4-g3 -6.Fg3-h4 h4-h3 -7.Rh6-h5 h5-h4 -8.Dh4-g5 g5-g4 -9.Sf8-g6 g6-g5 -10.Tg5-f5 f5-f4 -11.Df7-f6 f6-f5 -12.Dg8-f7 f7-f6 -13.Tf6-e6 e6-e5 -14.Fd8-e7 e7-e6 -15.Te6-d6 d6-d5 -16.Cc5-d7 Fa8-b7 -17.Cb7-c5+ Rd7-c8 -18.Ch7-f8+ Rc8-d7

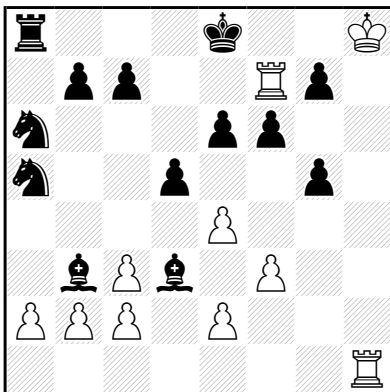
Record du nombre de Pions noirs qui rétro-jouent (5) pour un total de 15 rétro-coups, les 15 premiers d'ailleurs. Le nombre important de pièces de promotion visibles rend l'ensemble assez lourd, mais sans doute est-ce inévitable dans ce genre d'exercice, assez particulier, de la « rétraction unique ». Mais, au final, l'œuvre reste très intéressante et subtile.

Alexander Jarosch
 13634, vol 229
 Recommandé



+1P, -1b & #2 (9+12)

L'ajout blanc et le rétro-coup doivent bien sûr être choisis pour que le grand roque noir devienne illégal. On ajoute un Pion blanc en d3 et on dé-capture c2xFd3. On obtient le diagramme suivant :

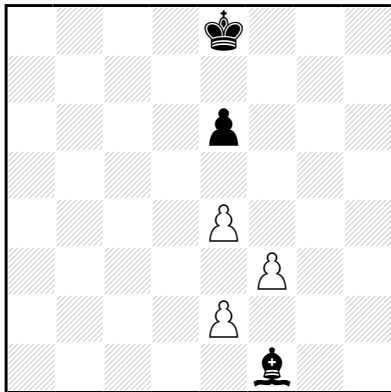


On montre que le Roi noir a dû bouger, rendant le grand roque impossible. D'où la solution :

1.Rxg7 ... 2.Th8# (les noirs ne peuvent échapper au mat).

Le Fou noir visiblement promu est issu de la case a7 avec promotion en f1. Le Pion « Volet » a7 a donc capturé 5 fois sur cases noires, il a donc en particulier capturé le Fou c1. De plus le Fou noir promu ne peut arriver en f1 qu'après que le Fou blanc d'origine ait quitté cette case, donc après les 2 captures blanches par les Pions d'origine f2 et g2.

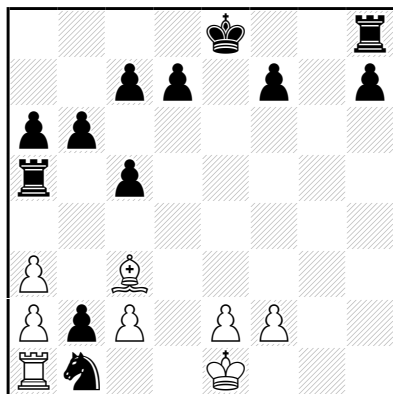
On vient donc de montrer que le Fou noir promu en f1 ne peut atteindre cette case qu'après la capture (en c3, f3, e3 ou e4) des 3 figures noires manquantes, en particulier celle du Fou f8. Mais alors la porte e7 de ce Fou f8 a été aussi ouverte avant le coup f1=F. Au moment de cette promotion, on a donc obligatoirement la structure partielle suivante :



Il suffit maintenant de remarquer que le Roi noir a bien dû bouger pour laisser passer le Fou noir f1, qui doit se rendre en b3 ou d3...

Très joli problème avec ajout de pièce, pratique intéressante et souvent enrichissante, en particulier dans ce cas, où il évite une promotion visible au diagramme. La démonstration rétrograde est impeccable, pas trop difficile sans être triviale.

Valery Liskovets
 13691, vol 230
 Recommandé



- a) h#3 (8+12)
 b) h#1.5 après la clé du a)

Les noirs ont dû capturer 7 fois pour amener le Pion e7 en c5 et le Pion g7 en b2. Comme il ne manque que 8 pièces blanches, les Pions noirs a7 et b7 n'ont donc pas pu, en sus, capturer en croix. On en déduit que la Tour noire d'origine a8 n'a pu s'échapper que par e8, ce qui interdit le roque noir puisque le Roi noir a dû bouger. L'unique solution est alors :

1.Cxa3 Td1 2.Rf8 Txe7 3.Tg8 Td8#

Bien entendu il existerait une autre solution si le roque noir était autorisé (1.Cxa3 Td1 2.0-0 Txe7 3.Td8 Txd8#), ce qui démolirait le problème.

Après la clé du a) 1.Cxa3, il existe un Pion blanc de moins au diagramme, et l'on a pu avoir une capture croisée des Pions noirs a7 et b7, par exemple a7xPb6 et b7xFa6. En particulier le roque noir est maintenant légal (du moins rien ne prouve qu'il soit illégal, on peut donc le jouer par convention), d'où la nouvelle unique solution :

1.Rd2 0-0 2.Tg1#

Comme dans le problème précédent, ni la solution ni la stratégie ne sont vraiment complexes, c'est plutôt l'originalité du concept qui est récompensée, avec le passage à un énoncé différent et une seconde solution bien différenciée de la première mais cependant homogène (roque interdit puis autorisé).

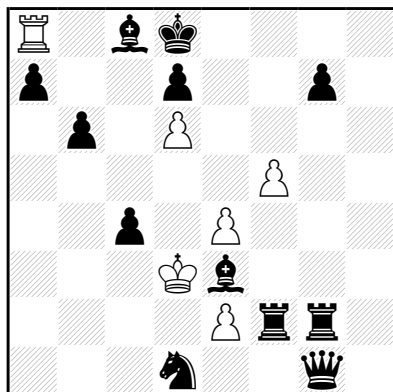
Section III, rétros classiques féériques.

Wolfgang Dittmann

Dédié à Günter Lauinger

13764, vol 231

Premier Prix



-13 & #1 (6+12)

Proca-Rétractor

Anticircé

Rappelons qu'en Proca-rétractor, les blancs rétractent autant de coups que l'énoncé le stipule (13 ici), les noirs un de moins (donc 12) et se défendent, puis les blancs matent en 1 coup. En général la stratégie blanche est donc de faire des rétro-échecs (ou auto-échecs si on préfère) pour obliger les noirs à les lever. Si les noirs ont plusieurs choix de coups de défense, il s'agit alors de variantes, comme dans un mat direct. Notons que les noirs peuvent mater (dans le sens direct) s'ils le peuvent, il ne faut donc pas leur laisser cette opportunité...

En Anticircé, c'est la pièce qui capture qui rejoint sa case initiale (une fois la capture effectuée et si cette case est libre), celle-ci étant déterminée selon les modalités Circé classiques. Par exemple la capture directe $Fb3xa4(Ff1)$ correspond à un rétro-coup $Fb3-f1(Pa4)$. Si la case de renaissance est occupée, la capture est illégale.

Les principes clé du rétractor anticircé sont donc qu'une figure sur sa case initiale peut dé-capturer à peu près n'importe où et n'importe quoi sur l'échiquier, et que la pièce qui mate doit avoir sa case de renaissance circé libre (sinon la capture virtuelle du Roi est illégale).

La stratégie blanche est de forcer les noirs à une dé-capture afin d'avoir un Fou c8 blanc permettant un mat à la découverte par la Tour a8. Les noirs se défendent en observant la case de renaissance a1, pour pouvoir parer l'échec de la Tour a8 par l'occupation de a1 (case noire comme celle du Roi noir en d8). Notons que les noirs ne peuvent pas « rétro-répéter » la position 3 fois puisque cela aboutirait à une « rétro-nulle », et donc à l'impossibilité de retrouver la position du diagramme en jouant dans le sens direct.

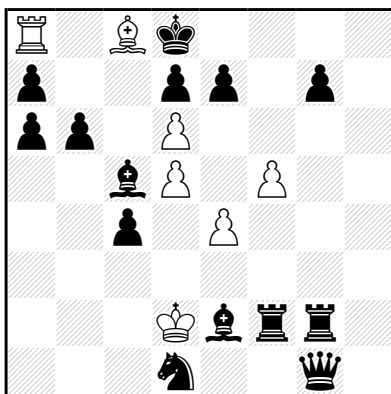
-1.Rc3-d3 Cb2-d1+ -2.Rd2-c3 Fd4-e3+ (les noirs retardent l'obligation d'aller en c5) -3.Rc3-d2 Fe3-d4+ -4.Rd2-c3 Fd4-e3+ -5.Rc3-d2 Fc5-d4+ (les noirs sont maintenant obligés d'aller en c5 à cause de la troisième répétition de la position) -6.Rd3-c3 Ca4-b2 (les noirs retardent l'obligation d'aller en d1, le Pc4 ne donne pas échec car la case de renaissance d7 est occupée) -7.d5xe6 e.p.(Pe2) e7-e5

On arrive au premier moment clé : les blancs intercalent ce coup de prise en passant (qui servira aussi à boucher une case de fuite du Roi noir) sinon ils ne peuvent plus forcer les noirs à éviter la seconde répétition de coups.

-8.Rc3-d3 Cb2-a4+ -9.Rd3-c3 Sa4-b2+ -10.Rc3-d3 Sb2-a4+ -11.Rd3-c3 Sd1-b2 (les noirs sont maintenant obligés d'aller en d1 à cause de la troisième répétition de la position) -12.Kd2-d3 (double auto-échec avec les 2 tours car d2 est une case noire et h8, noire aussi, est libre).

On arrive au second moment clé : les noirs ne peuvent parer ce double auto-échec que par un mouvement d'une figure en e2. Ca ne peut être que le Fou c8, donc ce Fou, qui rétro-joue en e2, est obligé de dé-capturer une figure blanche. Mais au rétro-coup suivant les blancs doivent parer l'auto-échec noir, la seule possibilité étant aussi une dé-capture, par le Fou blanc cette fois :

-12...Fe2xf1(Fc8) -13.Fc8xa6(Ff1). Après ce rétro-jeu la position est donc la suivante :



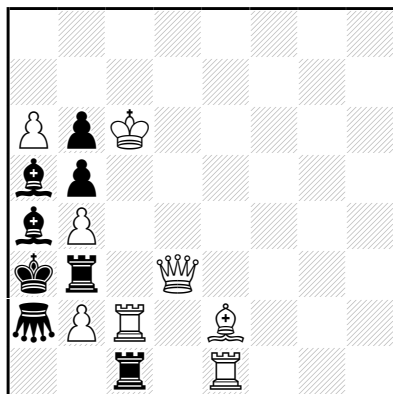
(7+14)

Et maintenant les blancs matent par **1.Fb7# (Fxa6(Ff1) se heurte à la défense Fxf1(Fc8)).**

Pour finir, un certain nombre de remarques s'imposent pour comprendre toutes les subtilités de cette œuvre magnifique :

- Les blancs choisissent de dé-capturer un Pion en a6 car un Cavalier couvre le mat par Cb8, une Tour ou une Dame couvre le mat par Ta1/Da1, et un Fou couvre le mat par Fxb7(Fc8) !
- Il faut que le Cavalier soit en d1 pour éviter Dg1-a1. Le Fou amené en c5 évite que le Cavalier en a4 s'échappe via cette case !
- Il est aussi nécessaire d'avoir un Pion noir en e7 sinon Rd8-e7 est une case de fuite puisque la case de renaissance du Pion d6, après la capture virtuelle du Roi noir, est occupée par le Fou e2 !

Klaus Wenda
13827, vol 232
Deuxième Prix



-4 & #1 (8+8)
 Proca-Rétractor
 Anticircé
 Sauterelle a2

A noter qu'il manque l'indication de la Sauterelle a2 dans l'énoncé initial du problème. D'ailleurs toute la stratégie blanche va tourner autour d'elle, comme on pouvait s'en douter car l'ajout d'une pièce féérique doit être fortement motivé...

Les noirs sont immobilisés, sauf la Tour c1 qui peut bouger (un rétro-coup de la Sauterelle est illégal, il laisse le Roi noir en échec par le Pion b2), et il est difficile d'avoir accès au Roi noir. On imagine donc assez vite que le mat va être administré par une Sauterelle de promotion en f8. Pour cela il faut pouvoir dé-capturer, donc amener une figure blanche sur sa case initiale.

-1.Td1-e1 blocus !

Il faut absolument empêcher les noirs d'occuper cette case d1, sinon il n'y aura pas de mat par une Sauterelle en f8, la Tour noire n'étant plus clouée (puisque la Dame d3 ne contrôle plus a3) et pouvant donc jouer Txb4(Th8), et ni la Sauterelle f8 ni la Dame d3 ne menace le Roi noir. Il y a maintenant 2 variantes, selon les 2 seules réponses noires possibles :

-1...Tb1-c1 -2.Tc1-c2 (-2.Tc1-d1 ?) Ta1-b1 -3.Th1-d1 Tb1-a1 -4.f7xGe8=T(Th1) puis 1.f7-f8=G#

-1...Ta1-c1 -2.Tc1-d1 (-2.Tc1-c2 ?) Tb1-a1 -3.Ff1-e2 Ta1-b1 -4.f7xGe8=F(Ff1) puis 1.f7-f8=G#

Les blancs doivent faire très attention à deux choses :

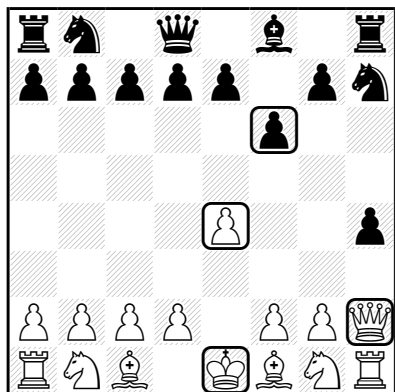
- Ne plus occuper d1 (ce qui est le cas dans chaque solution) pour la même raison qu'ils ont empêché les noirs d'occuper cette case.
- Empêcher un rétro-coup de la Sauterelle après avoir mis une figure sur sa case initiale. C'est pour cela que les essais ne fonctionnent pas. Dans le premier cas (même idée dans le

second), après -1.Td1-e1 Tb1-c1 -2.Tc1-d1 Ta1-b1 -3.Ff1-e2 les noirs peuvent répondre par exemple -3...Sc4-a2, le rétro coup blanc précédent ayant été Fb1xXa2(Ff1)+.

Signalons finalement qu'on ne peut pas dé-capturer autre chose qu'une Sauterelle (un Fou ou une Dame serait un auto-échec, un Cavalier ou une Tour pourrait intercepter la Sauterelle f8). On ne peut bien sûr pas mater autrement (à partir de f8) qu'avec une Sauterelle.

C'est une stratégie très intelligente avec les 2 variantes bien homogènes et constituant une sorte d'écho entre les rôles de la Tour e1 et du Fou e2. Le jeu concentré autour des Sauterelles, celle présente au diagramme et celle dé-capturée qui mate, renforce encore l'excellente impression que donne l'ensemble de l'œuvre.

René J. Millour
 Dédié à Günter Lauinger
 13765, vol 231
 Première Mention d'Honneur



Ajouter le Roi noir de sorte que la plus courte partie justificative soit :

Minimale
 Maximale

Plus longue route de la Dame blanche dans a) ?

Plus courte route de la Dame blanche dans b) ?

Echecs d'Alice (15+14)

Rappelons qu'en échecs d'Alice, il y a 2 échiquiers A et B, et qu'une pièce qui effectue un coup change d'échiquier. Les pièces sur l'échiquier B sont entourées dans le diagramme. Examinons d'abord le a) :

Seuls le Fou noir c8 a été capturé (sur l'échiquier A puisqu'il n'a pas pu bouger), et le Pion blanc d'origine h2. La Dame est le meilleur candidat pour capturer le Fc8, il lui faut 4 coups pour arriver en b8 (le 4^{ème} étant joué sur l'échiquier B) puis 3 pour atteindre h2 sur l'échiquier B. En ajoutant le coup e2-e4(B), les 3 coups de Roi pour arriver en e1 sur l'échiquier B, c'est donc un minimum de 11 coups blancs qu'il faut. Les noirs peuvent-ils atteindre leur position en ce nombre de coups ?

Il leur faut au minimum 2 coups du Pion h7 pour aller en h4, 2 coups du Cavalier b8 pour laisser passer la Dame blanche, 2 coups du Cavalier g8, 1 coup du Pion f7 et la capture du Pion h2. Cette capture ne demande que 2 coups en Alice, puisque après h7-h5(B), on peut jouer Th8xh2(B). Soit donc un total de 9 coups.

Puisque le reste des coups ne peuvent qu'aller en parité, le minimum sera avec le **Roi noir en f7 et sur l'échiquier B !** (et donc une partie justificative en 10.5 qu'on peut facilement construire). Il est alors facile de voir que **la plus longue route de la Dame d1 est Dd1-h5-e5-h2-b8xc8-h3-h2.**

Pour l'instant l'œuvre est assez simple, presque anodine. Mais le b) va corser les choses et les rendre bien plus intéressantes et paradoxales, avec une plus courte partie très longue avec un Roi noir astucieusement placé, mais une route très courte de la Dame d1 ! Joli paradoxe...

On place le Roi noir en d5 ou f5 sur l'échiquier B afin que le dernier coup (blanc) soit nécessairement e2-e4(B)+ (le double pas est impossible sinon le Pion e4 serait sur l'échiquier A...). Mais alors comment le Roi blanc peut-il changer d'échiquier alors qu'il ne peut pas trianguler puisque le Pion e2 reste en place jusqu'à la fin de la partie ? La seule possibilité est le grand roque, avec la capture du Fou c1 sur place et son remplacement par un Fou promu en h8 !

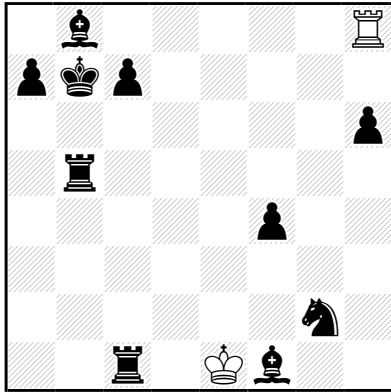
Mais il reste encore plusieurs surprises... Le dernier coup étant blanc, les noirs ont joué un nombre impair de coups. Hors les noirs n'ont que 2 pièces sur l'échiquier B (le Pion f6 et le Roi) et le Fou c8 n'a pas pu bouger. La seule possibilité de lever ce paradoxe apparent est aussi un grand roque côté blanc, seul coup qui rompt la parité en amenant 2 figures d'un échiquier à l'autre en un seul mouvement !

Il faut maintenant regarder si la partie minimale est plus longue avec le Roi noir en d5 ou en f5. Après 0-0-0 et Rc8-d8-e8-f7 le Roi noir est sur l'échiquier A, il doit donc trianguler pour atteindre d5 ou f5 sur l'échiquier B. Le plus long sera d'aller en d5, car le passage obligé par e6/d6 ou e6/e5 est sous contrôle de la Dame blanche h3/h2, d'où la nécessité d'ajouter 2 coups au minimum possible (voir l'ensemble des détails dans la solution donnée dans le volume 234). Il faut donc placer **le Roi noir en d5 et sur l'échiquier B !**

Il reste une dernière surprise... A priori, la route la plus courte de la Dame blanche est Dd1-b1-b8xc8-h3-h2 mais l'ajout nécessaire de 2 coups supplémentaires permet en fait la capture du Fou c8 par la Tour h1 (qui peut alors passer par h8 après un switchback de la Th8). Donc la Dame blanche n'est en fait pas obligée de capturer le Fou c8, elle peut donc se rendre en 3 coups sur h2. Mais alors les blancs gagnent 2 tempi sur le trajet de cette Dame, utilisés pour un switchback du Cavalier g1, et donc **la plus courte route de la Dame d1 est Dd1-c1-g1-h2** (voir à nouveau l'ensemble des détails dans la solution donnée dans le volume 234).

Sur le moment j'ai eu un doute sur la validité de la logique sous-jacente (on utilise l'hypothèse que la Dame d1 capture le Fou c8 pour montrer que la longueur minimale est au moins 25, puis on utilise cette conclusion pour montrer que la Dame d1 ne capture pas le Fou c8, mais alors on perd l'hypothèse de départ). Mais finalement je me suis convaincu de sa justesse.

Klaus Wenda
 Dédié à Günter Lauinger
 13763, vol 231
 Deuxième Mention d'Honneur

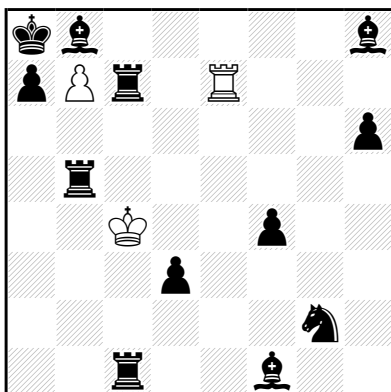


-5 & #1 (2+10)
 Semi-Proca-Rétractor
 Anticircé

Le Roi blanc e1 sur sa case initiale donne une indication de la clé :

-1.Rc5xFd6(Re1) Fe5-d6+ (seul coup) -2.Th7-h8 Fh8-e5++ (seul coup à cause de l'échec double)
 -3.Rc4-c5 d3xc2(c7)++ (encore une fois le seul coup pour expliquer l'échec double, mis à part la nature de la dé-capture, choisie en Pion afin d'être sur sa case d'origine) -4.b6xTc7(c2)+ Ra8-b7++
 (finalement encore une unique parade devant l'échec double des Tours) -5.Te7-h7 (contrôle la case de renaissance du Roi noir).

Le mat direct est maintenant bien sûr obtenu par 1.b7#



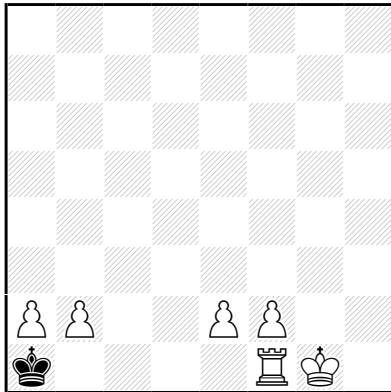
Une belle position où les noirs sont impuissants à capturer, avec l'une de leurs Tours, le Pion b7 ou (virtuellement) le Roi c4, tous deux sur case blanche, donc correspondant à la case de renaissance a8 occupée...

Werner Keym
13949, vol 234

Troisième Mention d'Honneur

Construire un « illegal cluster » avec, en plus des 2 Rois, 1 Tour blanche et 4 Pions blancs. Si on enlève une certaine pièce, les 2 derniers coups simples sont déterminés.

Solution :



(6+1)

J'apprécie beaucoup ce problème, léger et spirituel, un peu à l'opposé des « machines de guerre » qui précèdent ce jugement. L'auteur est spécialisé (du moins dans l'année 2008 de Die Schwalbe, on verra d'autres exemples récompensés par la suite) dans les « illegal clusters » sans pièce fixée au diagramme, l'unicité des emplacements provenant d'une condition.

La position est bien illégale puisque le dernier coup ne peut être que le roque blanc, mais alors la position du Roi noir est inexplicable : il n'a pu atteindre a1 ni par le centre de l'échiquier (les cases c3 et d3 sont inaccessibles), ni par le sud-ouest, sinon les blancs seraient déroqués.

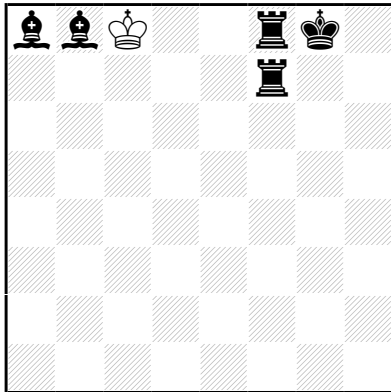
Si on enlève la Tour ou un des Pions a2, b2 ou f2, la position devient clairement légale, mais rien n'est déterminé dans le passé de la position. Il reste donc à vérifier que si l'on enlève le Pion e2, alors la position est légale et les 2 derniers demi-coups sont déterminés.

Ce dernier demi-coup est obligatoirement le roque blanc, seule manière d'expliquer l'échec au diagramme. Sans le Pion e2, le Roi noir a pu s'infiltrer en a1 via les cases d3 puis c2 et b1. Son dernier coup passe forcément de b2 à a1 mais en capturant, sinon les blancs sont « rétro-pat » (dans le vocabulaire de l'analyse rétrograde), i.e. aucun coup ne peut précéder leur roque ! Cette capture ne peut être ni celle d'un Fou (impossible qu'il arrive en a1) ni celle d'une Dame ou d'une Tour (le Roi noir serait en échec lors de son passage en b1). Conclusion, les 2 derniers demi-coups sont **-1.0-0 Rb2xCa1**.

Werner Keym
13643, vol 229
Recommandé

Construire un « illegal cluster » avec, en plus des deux Rois, 2 Tours noires et 2 Fous noirs, de telle sorte qu'un maximum de pièces soient sur la même ligne.

Solution :



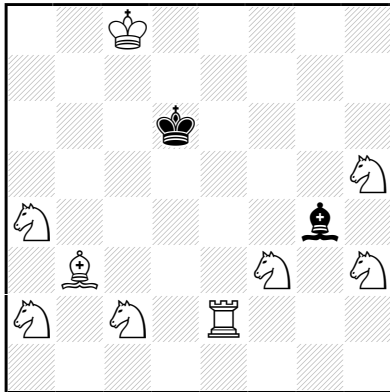
Notons que l'énoncé d'origine, faux, a été corrigé sous la forme présentée ici dans le volume suivant. D'après l'auteur, il s'agit du premier « illegal cluster » où aucune indication n'est donnée sur l'emplacement des pièces, juste une condition (d'alignement ici). Cela mérite une distinction, même si la position n'est pas trop difficile à trouver, et la justification assez élémentaire :

La position est bien illégale puisque, les blancs étant en échec par la Tour f8 coincée, le dernier coup joué est obligatoirement le roque noir, et les blancs n'ont pas de coup précédent (ils sont rétro-pat). En effet, il est impossible d'expliquer les échecs doubles avec un Roi blanc positionné en b7 ou c7. Si on enlève n'importe quelle unité noire, la position devient bien légale, comme on le constate facilement (il n'y a plus d'échec double sur une case).

Werner Keym
13701, vol 230
Recommandé

Construire un « illegal cluster » avec, en plus des 2 Rois, 1 Tour blanche, 1 Fou blanc, 6 Cavaliers blancs et un Fou noir. Toutes les pièces blanches doivent être sur cases blanches.

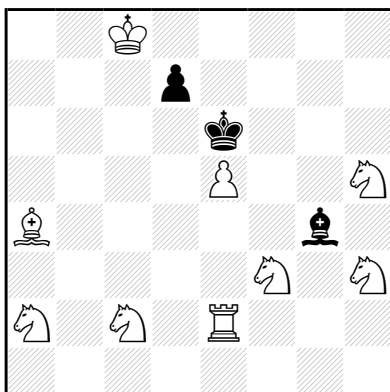
Solution :



Encore une construction sans indication d'emplacement de pièce, plus difficile à mettre en place que dans le recommandé précédent du même auteur.

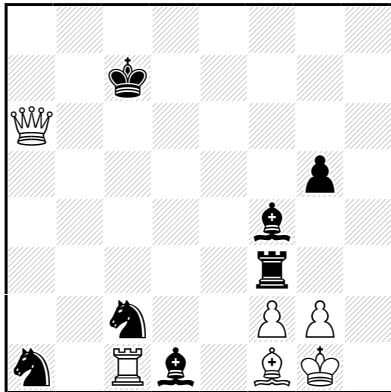
Cette position est bien illégale car le dernier coup ne pourrait être que Re6-d6 (pour expliquer l'échec par le Fou g4), mais alors l'échec double du Roi noir est inexplicable. Si on enlève l'un des Cavaliers sur la droite, la position est clairement légale puisque le dernier coup a pu être Fg4, éventuellement avec une capture sur cette case si c'est le Cavalier h3 qu'on enlève.

Finalement, si on enlève l'un des Cavaliers sur la gauche, la position devient légale grâce à l'astuce connue de prise en passant. Par exemple, en enlevant le Cavalier a4 :



On obtient la position du diagramme précédent sans le Cavalier a4 par la suite de coups : 1.Fb3+ d5
 2.exd6++ Rxd6+

Günther Weeth & Klaus Wenda
13886, vol 233
Recommandé



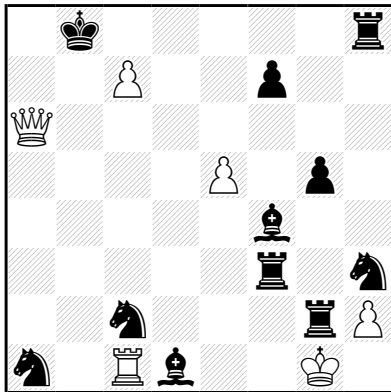
-5 & s#1 (6+7)
 Proca-Rétracteur
 Anticircé

Attention, il s'agit ici de permettre d'un mat inverse (et non pas un mat direct) après le rétro-jeu, donc les blancs, par leur coup direct, obligent les noirs à les mater.

Le plan blanc est de forcer les noirs à contrôler les cases autour du Roi blanc, ainsi que de se mettre une « épée de Damoclès sur la tête » : une figure noire qui donnerait un échec orthodoxe, mais qui ne l'est pas en anticircé car la case de renaissance est occupée par le Roi noir. Le coup blanc direct va, comme c'est fréquent en s#1, mettre les noirs en échec tout en bouchant la dernière case de fuite du Roi blanc, forçant ainsi les noirs à quitter la case de renaissance, donc à mater.

-1.h2xTg3(g2) Th3-g3+ -2.Ff1xTg2(Ff1) Th8-h3+ (seule possibilité de rétro-couvrir l'auto-échec, le Roi blanc n'est plus menacé par la Tour g2 puisque la case de renaissance h8 est maintenant occupée) **-3.Fc8xCh3(Ff1)** (le Cavalier h3 attaque le Roi g1) **Rb8-c7+** (à nouveau, et pour la même raison, c'est la seule possibilité de rétro-couvrir l'auto-échec) **-4.e5xf6 e.p.(f2)** (permet aux noirs de contrôler f1, ce rétro-coup n'étant pas jouable avant puisqu'il laisse la case f2 au Cavalier h3) **f7-f5 -5.c7-c8=F**

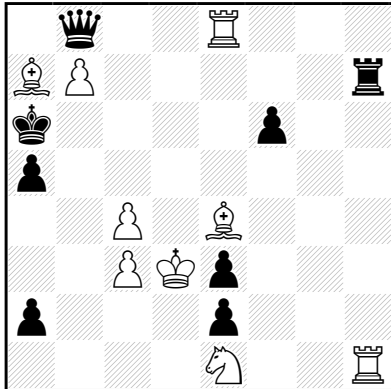
Ce coup subtil termine le rétro-jeu. A noter qu'il est bien légal puisqu'il ne s'agit pas d'un échec anticircé. En effet le Roi noir n'est pas menacé par la capture virtuelle c7xRb8=X, puisque la pièce X devrait renaître sur une case noire de la première rangée, et qu'elles sont toutes occupées sauf e1, mais c'est celle du Roi ! La position rétrogradée est alors :



Le mat inverse s'obtient de la manière suivante : **1.Txd1(Th1)+** (à la fois bouche la dernière case de fuite royale, libère la case d1 pour contrôler les cases autour du Roi noir par la Dame a6, et libère la case noire c8 afin de donner échec) **1...Rxc7#** Le mat est administré par le Cavalier h3, la défense Rxc7(Re1) ne fonctionne pas puisque e1 est contrôlée par le Cavalier c2 est b8 est libre.

C'est très astucieux est réjouissant à trouver pour le solutionniste. Dommage que les dé-captures ne présentent pas d'homogénéité, ce qui empêche une distinction plus élevée, mais les manœuvres sont suffisamment fines et élégantes pour justifier une entrée au palmarès.

Günther Weeth
In Memoriam Jürgen Bischoff
13946, vol 234
Recommandé



-3 & s#1 (9+8)
 Proca-Rétracteur
 Anticircé

-1.Ta1xFb1(Th1)

Cette clé est un peu téléphonée puisque la Tour h1, sur sa case initiale, peut directement dé-capturer. La Tour se place en a1 où elle pourra à nouveau dé-capturer.

-1... Dc8-b8+

Le seul rétro-coup qui pare l'auto-échec, en occupant la case de renaissance du Fou b1, qui ne menace donc plus le Roi blanc.

-2.c7xFb8=T(Ta1)

Ce coup « rétro-tranquille » coupe le contrôle de b7 par la Tour h7, et menace donc -3.b6-b7 puis le jeu direct 1.Fb7+ qui force 1...Dxb7(Dd8)# (c'est bien un mat car l'échec est double, le Fou b1 étant réactivé et le Roi blanc ne pouvant capturer en e2 ou e3 puisque sa case de renaissance est occupée). A remarquer que ce mat implique que la promotion choisie en b8 ne peut pas être une Tour ou une Dame. Une promotion en Cavalier permettrait la défense noire Cb8-c6, empêchant tout mat par les blancs.

-2... Th1-h7

La seule défense contre la menace décrite au-dessus (c'est d'ailleurs dommage qu'il n'y en ait pas d'autres, par exemple Ra6-b5 est illégal car le Pion c4 n'a pu donner échec que par capture, ce qui est impossible puisque b2 est libre). En effet les noirs peuvent répondre le coup direct 1...Tf1 qui lève l'échec du Fou b7.

-3.Te6-e8

Ce n'est bien sûr pas un échec, illégal, puisque maintenant les noirs ont occupé la case de renaissance h1. Mais il permet bien un mat inverse en un coup par **1.Fxh1(Ff1)+** (qui est bien un échec par la Tour e6 puisque maintenant h1 est libre. Il ne peut suivre que **1...Dxe6(Dd8)#** puisque le Roi noir ne peut rien capturer, la case de renaissance e8 étant contrôlée...