

PHENIX : JUGEMENT DU JUBILE THIERRY LE GLEUHER-50

par **Thierry Le Gleuher**

Ont participé à ce tournoi (parfois en collaboration) les auteurs suivants :

Bojan Basic (T17)	Andrey Frolkin (T14)
Allan Bell (T06, T10, T11, T13)	François Gouze (T02)
Nikolai Beluhov (T03, T05, T07, T08, T14)	Henrik Juel (T01)
Alain Brobecker (T04, T15)	Philippe Leroy (T23)
Michel Caillaud (T18, T19, T24)	Sergio Orce (T20)
Stephan Dietrich (T12)	Roberto Osorio (T20, T21)
Nicolas Dupont (T22)	Pietro Pitton (T16)
Gerald Ettl (T09)	Pascal Wassong (T22)

Pour ce concours, je souhaitais faire participer le plus grand nombre de compositeurs, ce qui m'a conduit à proposer ce thème pour lequel l'ajout de pièce(s) au diagramme pouvait aussi bien concerner les rétros orthodoxes que les parties justificatives.

Quelle ne fût pas ma surprise de constater la diversité des énoncés des problèmes proposés.

Certains auteurs ont fait preuve de beaucoup d'imagination et d'originalité et j'ai décidé de reproduire toutes les entrées recevables, y compris celles qui n'ont pas reçu de récompense, puisque même certaines de celles-ci permettent de montrer le thème sous diverses formes.

Avant de passer en revue l'ensemble des œuvres il faut expliquer quelques points concernant les parties justificatives. Vous verrez apparaître dans les commentaires deux types de parties justificatives.

Partie justificative de Type 1 : il s'agit d'une PCPJ (Plus courte partie justificative) obtenue par l'ajout de pièces(s). Il n'existe pas d'autre disposition de pièce donnant une autre solution et la disposition de la solution donne une Plus courte partie justificative exacte. Une disposition différente donnant une ou plusieurs solutions plus courtes serait une démolition. L'énoncé est généralement du style : «Ajouter des pièces pour une PCPJ en x coups ».

Partie justificative de Type 2 : Contrairement au Type 1, il peut exister d'autres dispositions donnant une ou plusieurs solutions. Une seule disposition permet d'obtenir une partie justificative (ou plus courte partie justificative selon l'énoncé) à solution unique. L'énoncé de ce type est normalement du style : « Ajouter des pièces pour une PCPJ exacte en x coups ».

La mention (HC)+ (Human and Computer tested) signifie que toutes les positions obtenues par l'ajout des pièces demandées ont été testées par ordinateur sans donner de démolition (y compris dans un nombre de coups inférieurs à l'énoncé).

Pour que le jugement soit anonyme il me fallait un collaborateur et c'est Alain Brobecker qui s'était aimablement porté volontaire pour recevoir les œuvres des auteurs et me les retransmettre de manière anonyme (après traduction en anglais pour toutes les œuvres afin de ne pas fausser le jugement). Certes il aurait été plus simple de choisir le français comme langue de référence mais c'est probablement le nombre de compositions étrangères qui a orienté le choix d'Alain dans le but bien louable de minimiser les traductions. Il a ensuite après jugement remis les noms des auteurs sur les problèmes.

J'ai finalement reçu 24 problèmes ; une œuvre n'était pas recevable car déjà publiée (**T01**), deux problèmes se sont avérés démolis (**T13**, **T20**) et sur les 21 autres il y a trois Prix, quatre Mentions d'Honneur, six Recommandés et une Mention Spéciale.

Premier Prix : Andrey Frolkin & Nikolai Beluhov (T14)

Ce problème a tout pour plaire et malgré les deux pièces promues visibles au diagramme, il nécessite de loin un des raisonnements les plus profonds du tournoi pour en venir à bout.

Au premier abord, on est dérouter par les multiples façons de combler les lignes d'échecs sans entrevoir le rétro-jeu qui va permettre de résoudre la position. Seule une analyse fine et méthodique de la situation va permettre de se convaincre des options à retenir pour dénouer l'écheveau.

Il y a quatre lignes d'échecs au diagramme, donc il faut au minimum ajouter trois pièces à condition d'avoir capturé sur une de ces lignes au dernier coup puisqu'aucune pièce présente sur l'échiquier ne peut venir intercepter en un coup. L'autre possibilité est bien sûr d'ajouter quatre pièces sur l'échiquier.

Dans les deux cas, quatre pièces seront remises en jeu, ce qui avec les trois prises par Pion visibles, exclut toute possibilité de promotion en ♔ sur g1 (deux prises de plus). Le ♙ é a donc été promu en ♔ dans l'axe en é1. → La cage des Rois ne peut donc pas s'ouvrir par la reprise é2×Xf3, car aucun des deux ♔ (sur cases noires) ne peut revenir en é1.

De même, la promotion en ♔ en b8 imposerait la dernière prise, qui obligerait une capture supplémentaire du ♙ g (promotion en h1 ou g×f→f3).

La promotion du ♖ h en f8 impose une prise de trop aussi. → Le ♔ promu est donc issu du ♖ d qui a avancé dans l'axe.

La dernière capture ne peut provenir que de l'utilisation du ♖ h (h×g→g8) ou du ♙ g (g×h→h1), ce qui exclut de décapter une figure gratuitement dans le rétro-jeu.

L'ouverture de la cage des Rois ne pourra donc intervenir qu'en interposant une pièce en g7, afin de libérer la ♔, puis faire écran avec la ♖ afin de donner du temps. Cela nécessite un tempo blanc puis il faudra intercaler une pièce en g6 afin de sortir définitivement la ♔ par ♔f8-h6-h5-g4-h3.

Pas question d'intercaler une pièce noire qui ne pourra plus quitter la case g7 si elle est clouée par la ♔h8 et qu'il n'y a pas les tempos blancs nécessaires.

Intercepter en g7 avec une ♔ est illusoire, car il faudrait commencer par ajouter une ♔ en é7 (seule case ne donnant pas échec), mais la Dame ne pourra rejoindre g7 rapidement (é7-é6-b3-d3-g6-g7 ??).

On peut envisager d'intercepter avec une ♖ qui serait ajoutée au diagramme en g5. La case g5 ne peut être comblée avec un ♙ issu de g3 à cause de l'échec au ♔. Une ♖ venant de é5 devra être remplacée par le ♖ qui ne pourra atteindre é5 dans les délais (deux tempos noirs disponibles dans ce cas). Impossible dans ce cas de poursuivre la chaîne en comblant é5 avec une ♖ issue de é7 car aucune pièce noire ne pourra alors faire écran en é7.

Un essai intéressant consiste à ajouter un ♙ ou une ♖ en g3, car la case g3 pourra cette fois être atteinte par le ♖ au prix de deux tempos noirs.

rétro : 1. ♖a2-ç1 b3-b2 2. ♖ç3-a2 b4-b3 3. ♖é4-ç3 g4-g3(♖g4-g3) 4. ♖g3-é4+ mais ici il faut encore un tempo noir ! Il ne peut être donné qu'en ayant placé ♖é7 et ♙é5 : 4... ♙g6-é5 5. ♖é5-é7+ ♙é7-g6+ et maintenant on continue par 6. ♖g7-g5 g5-g4+ 7.??? ♔h8-g8 8.??? ♖g8-f8 9. ♖g6-g7 ♖g7-g8+ mais il manque manifestement 2 tempos blancs.

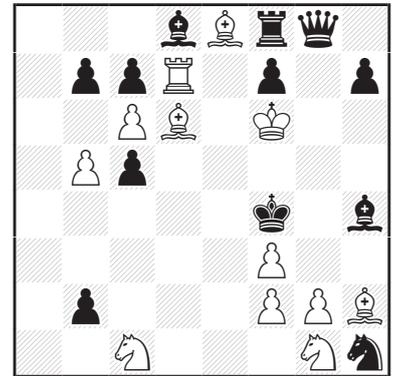
Il va donc falloir intercepter en g7 avec un ♖.

Ajouter un ♖g5 ne marche pas à cause de la bonne case de sortie du ♖ (é6), qui donnerait échec au ♔.

A. Frolkin & N. Beluhov

Jubilé TLG-50 2010

1° Prix



Ajouter des pièces (12+12)
& résoudre la position.

Ajouter un ♖ en é7 afin de rejoindre g8 par ♖é7-f5-g8 ne marche pas non plus car seule une ♜ venant de é5 peut combler é7, mais aucune pièce blanche ne pourra venir en é5 (le ♖ç1 ne peut pas passer par d3 en donnant échec).

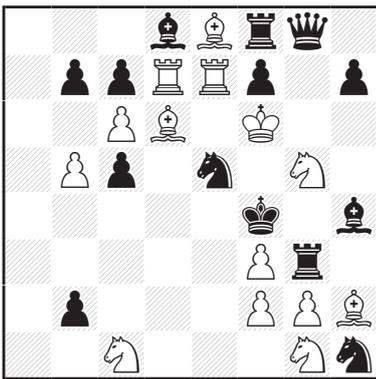
Il faut donc se rendre à l'évidence que seul le ♖ libre devra atteindre g7. L'opposition sur la case-clé b3 impose donc d'avoir à disposition immédiate un tempo noir. Ensuite il faut encore deux tempos noirs pour permettre au ♖ d'arriver en g7.

Autant le premier tempo noir peut-être rendu par ajout de ♜é7 et ♞é5 (♞g6-é5/♜é5-é7+/♞é7-g6+), autant une manœuvre similaire entre les cases g3 et g5 est impossible pour les Noirs à cause de l'échec impossible du ♞ en é4. Donc deux des trois tempos noirs devront donc être rendus par le ♞ b2. Le ♖ b5 n'a alors plus de tempo à sa disposition et le tempo blanc nécessaire pour la suite du jeu devra provenir d'une manœuvre en écho blanche entre les case g3 et g5 (écho par rapport à é7, é5). Il faudra donc ajouter une ♜ en g5 et un ♖ en g3.

En effet à la place du ♖g5 et ♜g3, on aurait pu essayer des ♜♜ sur g5 et g3, ainsi qu'un ♖ sur h6 qui peut fournir le tempo blanc nécessaire par h5-h6. Mais plus tard après ♜h6-h8 la ♜ ne peut pas se cacher sur h5, le coup ♖g7-f6 devient injouable et la position ne peut plus être débloquée.

Le ♖ libre ne pourra pas ensuite faire écran en g6 (échec au ♚) et il devra être dépromu en a8 afin que le ♞ a puisse enfin décapiturer une ♚ (sur b4, case noire) qui ira faire écran en g6.

Solution : + ♜é7, + ♞é5, + ♖g5, + ♜g3 (14+14).



Les ♞ a et d ont capturé les deux pièces blanches manquantes, donc le ♖ h a été promu en Cavalier et les ♖ ont capturé les deux pièces noires manquantes. Le ♖ d a été promu dans l'axe en ♜ et le ♞ é a aussi été promu dans l'axe en ♞.

Rétro : 1. ♖b3-ç1 ♞g6-é5 2. ♜é5-é7+ ♞é7-g6+ 3. ♖d4-b3 b3-b2 4. ♖f5-d4 b4-b3 5. ♖g7-f5 ♚h8-g8 6. ♖é4-g5 ♜g5-g3+ 7. ♖g3-é4+ ♜g8-f8 8. ♖f5-g7 ♜g7-g8+ (16 derniers coups simples déterminés) puis 9. ♖é3-f5 ♚f8-h8 10. ♖ç4-é3 ♜g8-g7 11. ♖b6-ç4 ♜h8-g8 12. ♖a8-b6 ♜g8-h8 13. a7-a8=♖ ♜h8-g8 14. a6-a7 ♜g8-h8 15. a5-a6 ♜h8-g8 16. a4-a5 a5×♚b4 17. ♚b1-b4+ ♜g8-h8 18. ♚g6-b1 ♚h6-f8 19. ♖g7-f6 ♚h5-h6+ etc. ...

Un problème magistral avec ajout de quatre pièces thématiques, ce qui le rend extrêmement difficile à résoudre.

Un rétro-jeu très original, car la manœuvre de tempos par inversion de deux pièces clouées n'a pas dû être utilisée très souvent (pas à ma connaissance en tout cas). De plus cette manœuvre est doublée (écho) pour réaliser un tempo noir puis un blanc.

16 derniers coups simples entièrement déterminés.

Deuxième Prix : Michel Caillaud (T19)

«Kriegspiel» n'est pas vraiment ici une condition féerique, mais signifie seulement que la position blanche est inconnue.

En effet un solutionniste qui arriverait à la table de la position noire d'une partie de Kriegspiel pourrait fort bien découvrir ce diagramme avec comme seule information que 20,0 coups ont été joués de part et d'autre.

Nous sommes là vraiment devant une énigme assez déroutante, puisqu'il n'y a aucune pièce blanche sur l'échiquier. Il va falloir faire un certain nombre de déductions (de préférence dans le bon ordre) pour arriver au plus vite aux conclusions. Essayer de jouer une partie empiriquement pour obtenir la position n'aboutira pas de suite à la solution, mais peut permettre d'entrevoir les difficultés pour obtenir cette position noire. Encore une fois une déduction minutieuse permet d'arriver au bout de ce casse tête.

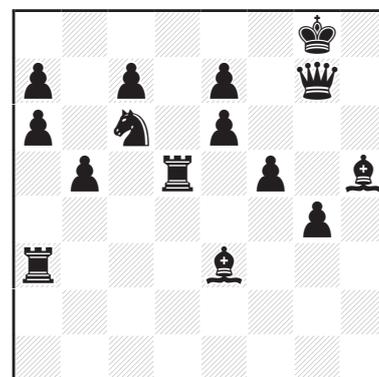
Le titre donné par l'auteur est inspiré d'un roman de Ernest Bramah « The Rivals of Sherlock Holmes ; Early Detective Stories », dont le héros est Max Carrados, un détective aveugle.

M. Caillaud

The Game Played In The Dark

Jubilé TLG-50 2010

2° Prix



Partie (0+15)
justificative en 20,0 coups ?
Kriegspiel

La position des Noirs impose d'emblée 20 coups en prenant soin de jouer g7-g5-g4 et h7×g6×f5 à cause du ♖h5.

Le 0-0 noir, qui a dû être joué (nombre de coups minimum), impose d'avoir d'abord capturé le ♘g8, mais les deux premiers coups noirs en attendant la première capture par ♙ ont forcément été g7-g5 et ♖f8-h6.

De plus on note que :

- b7×a6 ou f7×e6 ne libère aucun coup noir,
- h7×g6 ne libère rien non plus puisque la ♜h8 doit attendre le 0-0

Donc le coup libérateur sera d7×c6 qui ouvre le chemin du Fou-Dame noir et de la ♚.

On note aussi qu'il sera impossible de capturer le ♘g8 avec un ♘ pour la raison suivante : le Fou-Roi noir (♖f8-h6-é3) ne peut plus bouger de h6 tant que la Tour-Roi noire n'est pas passée par f3-a3 et le coup ♘f6 donnerait échec au ♚.

Capter le ♘g8 avec un ♖ est aussi impossible. En effet le trajet du ♙h (h7-g6-f5) imposerait de placer le ♖ en attente en h5, car la case f7 est soit occupée par un ♙ soit inaccessible à cause de l'échec. Le ♖ ne pourrait ensuite passer par g6-h7 qu'avec le ♙h en f5 interdisant de nouveau le passage de la Tour-Roi noire.

On peut encore envisager de capturer le ♘g8 avec le ♙h après h7×g6, mais le deuxième coup noir bloque h6 avec le Fou-Roi noir qui ne pourra bouger qu'après avoir joué g5-g4, ce qui impose d'abord ♖g4-h5 bloquant de nouveau la trajectoire. De plus la sortie de la ♜ par f3-a3 serait impossible.

A ce stade, il faut bien se rendre à l'évidence que le ♘g8 a été pris par la ♚ (ou ♜) avec un écran en f8 qui ne peut provenir que d'une pièce blanche (♘ ou ♖).

Les mouvements blancs deviennent maintenant comptés car il faut donner à manger aux ♙, intercaler une pièce en f8, capturer en g8 et bouger au moins une fois ces deux dernières pièces pour pouvoir roquer. Maintenant on peut interposer un ♘ ou ♖ en f8.

a) avec un ♘

Faisons le décompte minimum :

♚d1→g8-g7 (capturée par ♚g7) = 4 coups

[ou ♜a1(h1)-a3(h3)-f3-f6(f7)-g6(g7)×g8-g7 = 6 coups qui serait trop long].

♞g1-f8-h6(g6) (capture par ♜h ou f) = 5 coups ; ♕f1-a6 = 1 coup ; b2-b4-b5 = 2 coups
 ♘2-♘4-♘5-♘6 = 3 coups ; ♔2-♔4-♔5-♔6 = 3 coups ; ♙2-f4-f5 = 2 coups
 soit un total de 20 coups minimum.

Le début du jeu pourrait être : 1.♘4 ♘5 2.♘5 ♕h6 3.♘6 d×♘6 et les Blancs ne peuvent atteindre g8 et f8 qu'avec sept coups et il faut donc trouver sept coups noirs en attendant ♚g8-g7 ! Il faut aussi jouer ♕a6 avant ♘6×b5 ! ... 4.♔4 ♕g4 5.♕a6 ♕h5 6.b4 ♘4 7.b5 ♘×b5 et maintenant les Blancs ne peuvent atteindre l'objectif intermédiaire qu'en neuf coups alors que les Noirs ne disposent que de cinq coups.
 → Il faut donc envisager de rejoindre la case f8 plus rapidement, donc avec le ♕.

b) avec un ♕

Faisons le décompte minimum :

♚d1 → g8-g6 (capturée par ♜h) = 4 coups

[♜a1(h1)-a3(h3)-f3-f6(f7)-g6(g7)×g8-g6 = 6 coups (ce qui sera encore une fois trop long)]

♕♘1-b2-g7-f8-g7 (capturé par ♚g7) = 4 coups (la case h6 est déjà occupée)

♕f1-a6 = 1 coup ; b2-b4-b5 = 2 coups ; ♘2-♘4-♘5-♘6 = 3 coups ; ♔2-♔4-♔5-♔6 = 3 coups
 ♙2-f4-f5 = 2 coups

soit 19 coups ce qui laisse en apparence une marge aux Blancs.

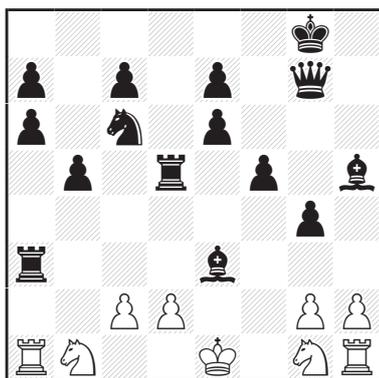
Même début : 1.♘4 ♘5 2.♘5 ♕h6 3.♘6 d×♘6 et les Blancs ont toujours besoin de sept coups pour atteindre l'objectif intermédiaire (f8 et g8) et les Noirs n'ont que quatre coups libres. Il faudrait comme dans a) ouvrir ♘6×b5 après avoir joué le ♕ en a6. Ensuite ... 4.♔4 ♕g4 5.♕a6 ♕h5 6.b4 ♘4 7.b5 ♘×b5 et toujours sept coups pour les Blancs pour atteindre l'objectif intermédiaire (six coups si l'on a perdu un coup initialement en jouant ♔2-♔3), mais les Noirs n'ont que cinq coups libres maintenant. Cette configuration de prise est donc impossible.

Un autre moyen d'atteindre ♘6 en trois coups est d'y amener un ♞, mais cela ne permet pas d'ouvrir la ligne de la ♚ et amène un blocage identique par manque de tempo noir.

La dernière option consiste à atteindre ♘6 avec le Fou-Roi blanc, ce qui permet de gagner un coup pour jouer la ♚. Ensuite faire prendre le ♖b en b5 présente l'avantage d'ouvrir les coups noirs tout en dégageant un coup pour le Fou-Dame blanc.

Cette même manœuvre dans a) ne marche pas puisqu'elle nécessiterait 21 coups blancs.

Solution (9+15) :



1.♔4 ♘5 2.♕b5 ♕h6 3.♕♘6 d×♘6 4.♚h5 ♕g4 5.♚g6 ♕h5
 6.b4 ♘4 7.b5 ♘×b5 8.♕b2 ♞♘6 9.♕g7 ♚d4 10.♕f8 ♜d8
 11.♚×g8 ♜d5 12.♚g6 h×g6 13.♕g7 ♚×g7 14.♔5 0-0
 15.♔6 f×♔6 16.a4 ♜f3 17.a5 ♜a3 18.a6 ♕é3 19.f4 b×a6
 20.f5 g×f5
 (C+ Euclide-0.98 en 8")

Une partie justificative qu'il a été difficile de départager avec le 1er prix, tant l'énigme nécessite une déduction profonde pour démontrer la position des pièces blanches à ajouter.

Bien sûr on ne peut pas trouver de solution plus courte (20 coups noirs forcés) et la position est unique comme la solution (Type 1).

Un problème exceptionnel tout à fait dans l'esprit du thème proposé, ce qui n'était pas si facile à réaliser en partie justificative.

Troisième Prix : Nikolai Beluhov (T07)

Ici encore on voit rapidement les cases sur lesquelles il faut ajouter des pièces, mais quelles pièces choisir ? Le rétro-jeu va s'avérer compliqué et seul un examen approfondi de la situation permettra de résoudre ce problème. Certes il y a un ♔ promu visible sur l'échiquier, mais les effets du rétro-jeu ne permettent pas de s'en passer. Un problème un peu moins profond que le 1er prix, mais très intéressant à décortiquer.

Comme le ♔ est en échec par le ♙g5 (au contact), le dernier coup a été ♙h4×Xg5+ et il faut ajouter des écrans en f5, f7 et g4. Si en plus de la dernière capture, on considère les trois captures par Pions obligatoires (colonnes d, é et g), il ne reste déjà plus que deux pièces libres. Mais la position des deux ♙é2 et ♙é3 (positionnés sous le ♖é4) impose au moins une capture supplémentaire par f3×Xé4.

Les séquences ♙é2×f3(d3)×é4 ou ♙é7×f×é2 (deux captures de plus) imposeraient que toutes les pièces soient utiles, mais le ♖a ou ♙b ne sont pas utilisables sans une capture supplémentaire ce qui est impossible. 31 pièces doivent être utiles ce qui impose la promotion du ♖a ou du ♙b justifiant la dernière prise possible.

Donc f3×Xé4, ♙f×♖é2 et b7×a→a1=X ou a×b→b8=X.

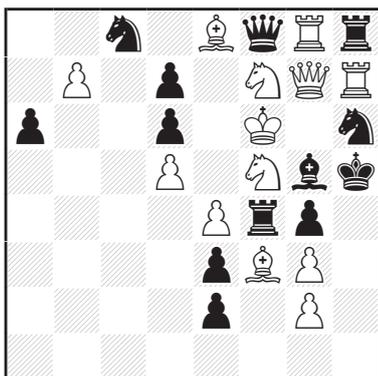
Les autres pièces ont donc participé au rétro-jeu et le ♙h a donc été promu en h1 ce qui empêche la reprise h2×Xg3 de suite. De la même façon le ♖ç a été promu en ç8 en ♙ (case blanche) sans faire de prise ce qui empêche de reprendre ç7×Xd6 tant qu'un des deux Fous sur case blanche n'a pas été dépromu. → On ne peut donc ouvrir la cage que par une dépromotion noire en h1.

Essayons d'amener directement le ♙ en h1.

1... ♙h4×Xg5+ 2.d4-d5 ♙a7-ç8 3.d3-d4 ♙b6-a7 4.d2-d3 ♙ç3-b5 5.b6-b7 ♙d1-ç3 6.b5-b6 ♙f2-d1 7.b4-b5 ♙h1-f2 8.b3-b4 h2-h1=♙ 9. ??? h3-h2 10.h2×♙g3 a7-a6 11.♙d4-f5 ♙f5-g3+ et il manque un tempo.

Le seul moyen de gagner du temps est de passer faire écran en g6 (déclouage de f7) qui doit donc être blanc. Seul le ♙h6 peut ensuite venir en f7 à condition de parer maintenant l'échec de la ♙. Il faut donc décapturer un ♙ en g5. L'échec du ♙h4 ne peut provenir que de l'avance d'un ♙ de g5 à g4 (♙g5-g4 imposerait h2×♙g3 qui bloque). Finalement l'échec du ♙f3 ne se justifiera que par la découverte ♙g4-é5+ (venant de é7).

Solution: + ♙f5, ♙f7, ♙g4 (13+13).



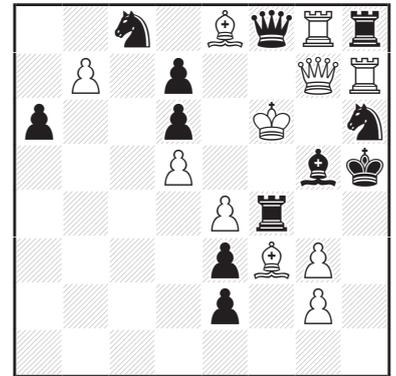
Rétro :

1. ... ♙h4×♙g5+ 2.b6-b7 ♙é7-ç8 3.b5-b6 ♙g6-é7
4. ♙é5-f7 ♙f7-h6+ 5. ♙h6-g5+ g5-g4+ 6. ♙g4-é5+ ♙é5-g6
- 7.b4-b5 ♙d3-é5 8.b3-b4 ♙f2-d3 9.b2-b3 ♙h1-f2
- 10.d4-d5 h2-h1=♙ 11.d3-d4 h3-h2 12.h2×♙g3 a7-a6
13. ♙d4-f5 ♙f5-g3+

N. Beluhov

Jubilé TLG-50 2010

3° Prix



Ajouter des pièces (11 + 12)
Dernier coup du ♙ç8 ?

Quatre échecs à la découverte, multiples rétro-clouages (♘g6) et rétro-déclouages en chaîne (♞f7-h6/h6-g5/g5-g4/♘g4-é5).

L'histoire du ♞ est complètement déterminée.

Une vraie énigme échiquéenne difficile à trouver par empirisme, mais pour laquelle un raisonnement précis permet d'en venir à bout. Un bel exploit.

Première Mention d'honneur :

Pascal Wassong & Nicolas Dupont (T22)

Cette partie justificative est clairement de Type 2. Les auteurs sont obligés de préciser "exacte" dans l'énoncé car il existe d'autres positions qui donnent des solutions (non uniques) en 21,0 coups comme par exemple :

1. ♘h3 ♞h6 2. ♘f4 ♞f5 3. ♘g6 h5 4. ♘×f8 ♚×f8 5. a4 ♚g8
6. a5 ♚h7 7. a6 ♚g6 8. a×b7 ♚f6 9. ♖a6+ ♚é5 10. d3 ♚d4
11. b3 ♖h6 12. ♘ç3 ♚×ç3 13. ♙d2+ ♚b2 14. ♖é6 a5
15. ♙ç1+ ♚a1 16. ♚d2 a4 17. ♚ç3 a3 18. ♚b4 a2
19. ♚b5 ♖a4 20. d4 ♖h8 21. d5 ♞d4+.

Les auteurs prennent par ailleurs un risque puisqu'ils ne précisent pas le nombre de coups nécessaires. Certes on demande une plus courte partie justificative, mais s'il existait une position qui donne une P.C.P.J. en plus de 21,0 coups, on pourrait considérer le problème démolé. L'exploit serait alors de taille car nous aurions un problème à deux solutions dont les P.C.P.J. seraient de longueurs différentes. Il suffirait alors de modifier légèrement l'énoncé ! Tous mes efforts n'ont pas permis d'exhiber une telle position. Ce problème est finalement assez complexe puisqu'il faut s'aider de la condition « P.C.P.J. exacte » pour dérouler le fil du jeu et la position blanche.

Le total minimum de mouvements visibles pour les Noirs est de 21 c'est à dire : ♞a2=4, ♞h5=1, ♞d4=3, ♖a4=1, ♖h6=1, ♖g8=1 et ♚=10.

Dans l'hypothèse d'une partie en 21,0 coups, la trajectoire de chaque pièce est pratiquement déterminée. Le doute subsiste pour le ♚ qui peut jouer sur les deux diagonales (h7-b1 et f6-a1) ainsi que pour le ♞a2 qui pourrait fort bien provenir de b7 sans perdre de coup (avec plus de coups on pourrait envisager ♞h×g×h5 ou même à l'extrême promouvoir le ♞b !).

Si le ♞b est arrivé en a2, il est libre dès le début de partie et l'ordre des coups des ♞, ♞h et ♖h devient difficile à justifier. On ne voit guère que le début suivant : 1. h4 b5 2. h5 b4 3. h6 ♞×h6 4. d4 ♞f5 5. ♖h5 ♞×d4 6. ♖b5 h5 7. ♖d3 ♖h6 8. ♖h7 b3 9. ♖g8(h8) b×a2 10. ♖×f8+ ♚×f8, mais il y a un dual avec la ♖ sans compter qu'il sera ensuite difficile de capturer le ♞a7.

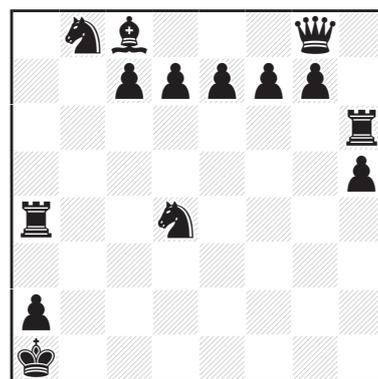
Il faut donc envisager a2-a6×b7, qui ne libère le ♞a que plus tard. Cette contrainte va être d'un grand secours pour trouver une partie justificative unique.

Au début du jeu il faut quand même capturer rapidement le ♙f8. Impossible d'envisager cette capture avec un ♘ qui n'aurait pas de trajet unique, ni par une ♖ puisque la ♖h bloque le trajet. C'est donc la ♚ qui a dû capturer le ♙f8 ce qui conduit aux trois débuts non dualistiques suivants : 1. d4(ç3 ç4) h5 2. ♖d3(♖ç2) ♞h6 3. ♖h7 ♞f5 4. ♖g8 ♖h6 5. ♖×f8+ ♚×f8 (le choix entre d4, ç3 et ç4 se fera plus tard).

P. Wassong & N. Dupont

Jubilé TLG-50 2010

1° Mention d'Honneur



Ajouter (?+14)
des pièces blanches pour
avoir une P.C.P.J. exacte

Maintenant que le ♔ est libre, le ♖ a peut entrer en jeu : ... 6.a4 ♔g8 7.a5 ♔h7 8.a6, mais maintenant il peut y avoir le choix entre ♔h7-f6 et ♔d8-g8. Difficile d'amener par la suite une pièce blanche en g8 afin de justifier le mouvement de capture tardif de la ♔. Impossible de justifier un coup d'attente du ♔. Il faut donc justifier l'avancée immédiate du ♔ pour dégager des cases qui vont être rapidement contrôlées par les Blancs. 8... ♔g6 9.a×b7 ♔f6 10. ???

On voit ici que le premier coup de la partie a dû être ç4 (ou ç3) :

1.ç4 h5 2.♔ç2 ♖h6 3.♔h7 ♖f5 4.♔g8 ♗h6 5.♔×f8+ ♔×f8 6.a4 ♔g8 7.a5 ♔h7 8.a6 ♔g6 9.a×b7 ♔f6 10.♔a6+ ♔é5 (on note ici que pour une partie justificative plus longue on pourrait continuer par 9... ♖a6 10.b8=X etc ...)

Maintenant il y a un problème avec les ♖ b et ♖ d qui contrôlent la case ç3 et le seul coup qui permettra à terme une suite unique est : 11.d4+ ♔×d4 et le ♖ ç ne peut pas être en ç3 ce qui fige le premier coup de la partie (1.ç4!)

Ensuite : 12.♔é6 a5.

La case é6 est la seule qui permette d'éviter le dual entre la ♔ et le ♖ d. Maintenant les Noirs peuvent jouer le ♖ a pendant que les Blancs évacuent le coin Sud-Ouest afin de permettre au ♔ de continuer sa route plus tard. Les coups blancs doivent interagir avec le ♔ afin d'obtenir une séquence unique.

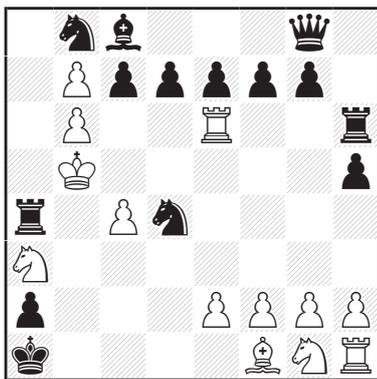
Deux possibilités sérieuses s'offrent à nous :

13.♔d2 a4 14.♔a5 a3 15.b4 a2 16.♖a3 ♔ç3 et
13.b4 a4 14.b5 a3 15.b6 a2 16.♖a3 ♔ç3 17.♔b2+ ♔×b2

La présence de la ♔ en a4 impose la deuxième séquence car dans la première le ♔ bloque la colonne a. Après cela les deux camps doivent encore interagir et la seule possibilité est : 18.♔d2 ♔a1 19.♔ç3 ♔g8. Ce mouvement de la ♔ ne peut être imposé que par un passage du ♔ au delà de b4 afin de justifier le mouvement de ♔ et un échec final du ♖ qui permet de justifier aisément le dernier coup !

20.♔b4 ♔a4+ 21.♔b5 ♖d4+ : nous arrivons finalement au diagramme suivant :

Solution (13+14) :



1.ç4 h5 2.♔ç2 ♖h6 3.♔h7 ♖f5 4.♔g8 ♗h6 5.♔×f8+ ♔×f8
6.a4 ♔g8 7.a5 ♔h7 8.a6 ♔g6 9.a×b7 ♔f6 10.♔a6+ ♔é5
11.d4+ ♔×d4 12.♔é6 a5 13.b4 a4 14.b5 a3 15.b6 a2
16.♖a3 ♔ç3 17.♔b2+ ♔×b2 18.♔d2 ♔a1
19.♔ç3 ♔g8 20.♔b4 ♔a4+ 21.♔b5 ♖d4+
(C+ Euclide-0.98 en 8")

Il existe un essai intéressant en jouant 4... ♖d4 au lieu de 4... ♔h6. On arrive presque à obtenir une partie exact à un dual près : 1.d4 h5 2.♔d3 ♖h6 3.♔h7 ♖f5 4.♔g8 ♖×d4 5.♔×f8+ ♔×f8 6.a4 ♔g8 7.a5 ♔h7 8.a6 ♔g6 9.a×b7 ♔f5 10.é4+ ♔×é4 11.♔ç4 ♔h6(♔g8) 12.♔é6 ♔g8(♔h6) 13.ç4 ♔d3 14.♔a5 ♔ç2 15.♔d5 a5 16.♖d2 a4 17.♖df3 a3 18.♔d2 ♔a4 19.♔a5 ♔×b2 20.♔d2 ♔a1 21.♔ç3 a2. Evidemment si les auteurs avaient positionné la Dame en h8 au diagramme il y aurait eu deux solutions exactes, mais sans plus-value puisque la ligne jeu principale est identique.

Une construction difficile dont le processus logique est ici mis en œuvre grâce à la condition de l'énoncé (partie exacte). Je ne suis pas encore persuadé (les auteurs non plus probablement) qu'il n'existe pas de partie plus longue complètement déterminée. Ce problème représente malgré tout un vrai casse-tête pour le solutionniste, dans la lignée du Kriegspiel vu précédemment.

Deuxième Mention d'honneur : Nikolai Beluhov (T03)

Ici le paradoxe est intéressant. Pour trouver la solution il ne faut pas simplement regarder dans le passé (rétro-analyse), mais essayer d'ajouter des pièces en imaginant le passé. Malgré tout un raisonnement logique permet de déterminer l'ensemble de la solution.

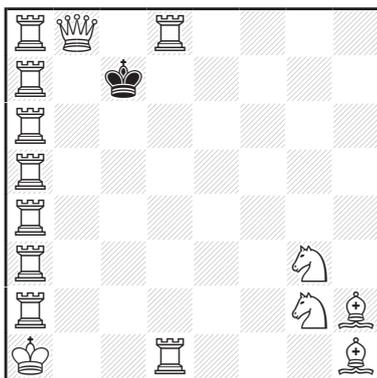
Le ♔ est en échec par la ♚b8. De toute évidence le dernier coup de ♚ ne peut pas décapiturer une pièce noire qui aurait donné échec au ♔ (même à la découverte). Afin d'éviter comme derniers rétro-coups 1. ♚×Xb8+ Xb8, il faut imposer à la ♚ de ne pas avoir capturé au dernier coup. Ce n'est possible qu'avec un échec double à la découverte (+ ♖a7) et b7-b8=♚++. Ensuite le ♔ va devoir reprendre un coup unique. Dans le rétro-jeu qui va suivre il ne faut pas que les Blancs puissent décapiturer une pièce noire qui pourrait alors jouer et rompre la série des coups complètement déterminés. Les pièces du coin Sud-Est étant hors-jeu, il faut donc forcer des coups du ♗b. On voit que six coups permettent de ramener ce ♗ en b2 à condition que le ♔ ne puisse pas décapiturer gratuitement de pièce blanche d'une part, et n'ait pas d'autre échappatoire d'autre part.

- Pour empêcher de décapiturer les pièces blanches il faudra donc poser neuf ♖ sur l'échiquier (sept-promues) puisque la ♚b8 provient d'une promotion amenant le total des pièces blanches à 15 ! La décapituration de la Dame d'origine par le ♔ ne pourra pas intervenir dans le rétro-jeu à cause de l'échec supplémentaire qu'elle impose.

- Pour empêcher le ♔ de s'écarter de la trajectoire, il faut verrouiller la colonne ç avec deux ♖ et la ligne 8 aussi (+ ♖a8, ♖ç8, ♖ç1)

Les autres ♖ s'ajoutent naturellement en colonne a.

Solution (15+1) :



Rétro :

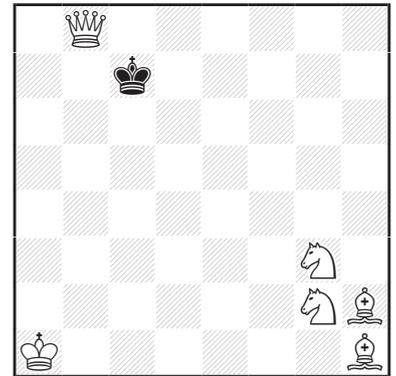
1. b7-b8=♚# ♔ç6-ç7 2. b6-b7+ ♔ç5-ç6 3. b5-b6+ ♔ç4-ç5
 4. b4-b5+ ♔ç3-ç4 5. b3-b4+ ♔ç2-ç3 6. b2-b3+ ♔ç1-ç2

Record de position avec le seul ♔, montrant le plus long rétro-jeu complètement déterminé (12 derniers coups simples déterminés).

Un problème très original (deux problèmes du jubilé ont ce type d'énoncé) et agréable à résoudre que l'on peut assimiler à un Type 2 de partie justificative, puisque la position des pièces est définie par le fait qu'elle donne un rétro-jeu unique.

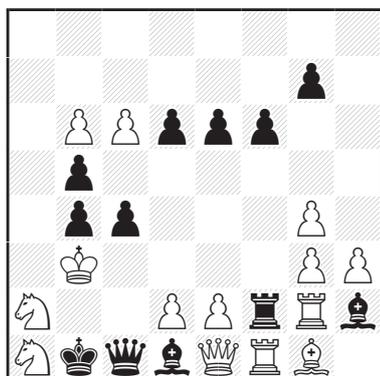
N. Beluhov

Jubilé TLG-50 2010
 2° Mention d'Honneur



Ajouter (6+1)
 les ♖ nécessaires pour avoir
 les 12 deniers coups simples
 complètement déterminés

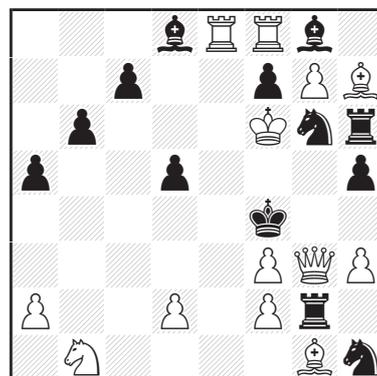
N. Beluhov
Jubilé TLG-50 2010
3° Mention d'Honneur



(14+12)

- (a) Ajouter une pièce.
(b) Ajouter deux pièces.

N. Beluhov
Jubilé TLG-50 2010
4° Mention d'Honneur



Ajouter une pièce (13+13)

- et résoudre la position
b) ♔g3→h2

Troisième Mention d'honneur : Nikolai Beluhov (T08)

Ce problème a retenu mes faveurs car au delà de la déduction qu'il impose, l'énoncé offre un vrai paradoxe. Comment est-il possible d'avoir un rétro-jeu nécessitant l'ajout d'une seule pièce dans a) et miraculeusement deux pièces dans b) ? La manière dont cet effet est réalisé ici mérite d'être notée et pourra sûrement inspirer d'autres réalisations.

Le ♔ est en échec par le ♜c4, donc il faut ajouter une pièce en c2.

Le dernier coup ne peut être que c5-c4+, car il n'y a que deux pièces blanches de disponibles (pas trois).

Les ♜b et ♜c bloqués derrière les ♖ n'ont pas capturé. Les ♖b6 et ♖c6 ont dû se décaler.

c2xdxc6/ axb6 et fxg impose un ♙ blanc en c2, ce qui est impossible. On a donc a2xb6/b2xc6 ou b2xc6/c2xa6 ce qui fait trois prises par ♖.

Si on ajoute une pièce noire en c2, le ♜h a dû participer en capturant une fois pour aller se faire prendre en colonne g. Les ♜ ont alors capturé deux fois dont le ♖a qui a dû être promu en a8 sans faire de prise. La position ne peut alors se dénouer qu'en dépromouvant en a8 afin de reprendre a6x♙b5.

Essai :

rétro : 1...c5-c4+ 2.f3xg4 h5x♔g4 3.♔g6-g4 h6-h5 4.♔é8-g6 h7-h6 5.♔a8-é8 f7-f6 6.a7-a8=♔ d7-d6 7.a6-a7 mais il manque un coup de tempo noir !

Il faut donc ajouter une pièce blanche en c2 ! Il ne peut s'agir d'un ♖ (à cause du ♙d1), ni d'un ♙ ou d'une ♔ qui donnerait échec. Seuls une ♚ ou un ♞ peuvent faire l'affaire et il faut pouvoir rejoindre a8 dans les temps ! Avec un ♞ en c2 les Blancs ont besoin de sept coups pour ramener le ♖ promu en a5. Les tempos noirs ne sont pas suffisants et il faut décapturer le ♜h. Le trajet du ♞ prendra alors 10 coups, ce qui est beaucoup trop long.

a) + ♚c2 : rétro : 1. ... c5-c4+ 2.f3x♜g4 ♜é3-g4 3.♚c4-c2 ♜c2-é3+ 4.♚h4-c4 f7-f6 5.♚h8x♜h4 d7-d6 6.♚a8-h8 h5-h4 7.a7-a8=♚ h6-h5 8.a6-a7 h7-h6 9.a5-a6 a6x♙b5 10.♔a4-b3

Dans le b) on ne peut rajouter que le ♜h en lui donnant le maximum de tempos. Il gêne alors le passage de la ♚ qui ne pourra plus rejoindre a8 dans les temps.

b) + ♞c2, ♜h4 : rétro : 1. ... c5-c4+ 2.f3x♚g4 ♚c4-g4 3.♞é3-c2 ♚c2-c4+ 4.♞d5-é3 d7-d6 5.♞c7-d5 f7-f6 6.♞a8-c7 h5-h4 7.a7-a8=♞ h6-h5 8.a6-a7 h7-h6 9.a5-a6 a6x♙b5 10.♔a4-b3

Un problème remarquable, pour lequel le bel effet d'écho (♞-♚/♚-♜) ainsi que l'énoncé original et paradoxal compense la destination visible (c2) de la première pièce à ajouter.

Quatrième Mention d'honneur : Nikolai Beluhov (T05)

Ici tout peut paraître simple au premier abord puisqu'il n'y a qu'une pièce à ajouter et il est évident que la case é7 est la cible dans a) ! Le solutionniste va rapidement déchanter car l'analyse qui conduit au choix de cette pièce est compliquée même si par intuition on pressent qu'il s'agit d'un ♖ qui pourra rejoindre rapidement une case de promotion, ce qui limite le suspens.

a) Le ♔ est en échec par la ♚, ce qui impose de placer un écran en é7.

1) ♚×♜g3 impose une double capture par ♜ dans la colonne g (trois captures par ♖ est impossible car il y aurait quatre captures avec le dernier coup ♚×g3).

• Ajouter une pièce noire en é7 (♞ ou ♝ pas ♚, ♘ ou ♙ qui donneraient échec) impose une promotion noire en é1 ainsi que la prise dans sa colonne d'un ♖b ou ç, l'autre ayant été promu en capturant une fois. La position ne va se débloquer ici que par la reprise é2×Xf3 après avoir dépromu une pièce noire en é1. Mais il est impossible de libérer une ♞ ou un ♝ pour aller en é1.

• Ajouter un ♘ en é7 (ou ♞, ♘, ♚ promue) impose la capture des deux ♖b et ♖ç qui doivent donc être promus en capturant deux fois de plus ce qui est impossible.

2) ♚×Xg3 permet au ♖g de jouer dans l'axe et au ♜g d'être promu en h1 en capturant une fois. Dans tous les cas le déblocage des Rois passe par la reprise é2×f3.

• Si l'on ajoute une pièce noire sur é7 (♞ ou ♝), il y a une pièce noire promue sur l'échiquier. Impossible de dépromouvoir assez rapidement le ♘ afin de rendre une deuxième promotion noire en direction de é1. Seul le rétro-coup ♚h2×♞(♜)g3 permet de libérer une pièce noire dans les temps, mais cette solution va se heurter au rétro-pat des Blancs par manque de tempo (impossible de décapturer un ♖ dans les temps).

• Si l'on ajoute une pièce blanche en é7, la reprise immédiate é2×Xf3 impose une prise par le ♜g qui impose à son tour une prise par ♖b ou ♖ç afin d'aller à promotion, obligeant ainsi le ♜é à avoir été promu dans l'axe (le croisement des ♜a et ♜b afin de laisser passer le ♖b dans l'axe n'est pas permis ici faute de pièce blanche disponible).

→ Il faut donc attendre de rendre une promotion noire sur é1 avant de reprendre é2×f3 !

Dépromouvoir le ♘ directement afin de rendre une pièce noire grâce à la rétro-capture du ♖b ou ♖ç ne marche pas car les ♜ ne fournissent pas de tempos suffisants.

La solution doit donc consister à remettre en jeu la pièce noire décapturée en g3 (seule pièce noire pouvant être disponible) en la remplaçant par le ♘b1 (seule pièce blanche libre). Essayer de dépromouvoir directement cette pièce noire se heurte à un rétro-pat (impossible de remettre en jeu un ♖ pour des tempos nécessaires). La seule possibilité est de substituer un ♘ positionné en é7. Cela ne peut se faire qu'avec l'aide d'une ♞.

Solution : + ♘é7

rétro : 1. ♚h2×♞g3+ d6-d5 2. ♘ç3-b1 d7-d6 3. ♘é4-ç3 ♞g5-g3 4. ♘g3-é4+ ♞é5-g5
5. ♘ç6-é7 ♞é7-é5+ 6. ♘b8-ç6 a6-a5 7. b7-b8=♘ a7-a6 8. ç6×♚b7 ♚a6-b7 9. ç5-ç6 ♚b5-a6
10. ç4-ç5 ♚b1×♖b5 11. ç3-ç4 ♚é1-b1 12. ç2-ç3 é2-é1=♚ 13. b4-b5 é3-é2 14. é2×♚f3 ♚d5-f3
15. b3-b4 ♔é4-f4 16. ♘f5-g3+

(décapturer un ♜ en b7 rallonge le jeu noir d'un coup et amène un rétro-pat des Blancs :

8. ç6×♜b7 ♜d6-b7 9. ç5-ç6 ♜b5-d6 10. ç4-ç5 ♜a3×♖b5 11. ç3-ç4 ♜ç2-a3 12. b4-b5 ♜é1-ç2
13. ç2-ç3 é2-é1=♜ 14. b3-b4 é3-é2 15. é2×♚f3 ♚d5-f3 16. ???)

b) Ici les deux Rois sont en échec, donc il faut ajouter la pièce en g3 et le dernier coup a été ♜é7×Xg6+. Comme dans a), la position ne pourra se dénouer qu'en dépromouvant une pièce noire en é1 afin de reprendre é2×Xf3.

Si les ♖ ont capturé deux fois, le ♜g a capturé une fois (g×f ou g×h→h1=X) et les ♜a et ♜b n'ont pu se croiser. Un ♖b ou ♖ç a été capturé dans sa colonne et l'autre a été promu grâce à une capture.

On se retrouve dans le cas 1) de a) avec une pièce blanche en g6. On peut donc amener le ♘ en g3,

libérant un ♞ qui va remplacer la pièce blanche en g6. Cette pièce devra rapidement atteindre une case de promotion. Seul un ♔ pourra faire l'affaire.

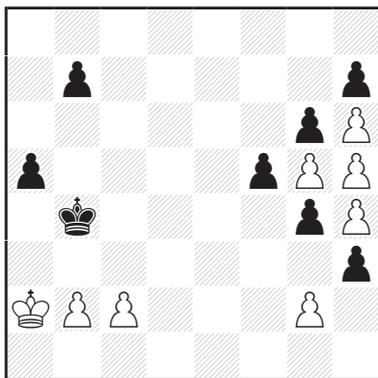
rétro : 1... ♞é7×♔g6+ 2. ♘ç3-b1 d6-d5 3. ♘é4-ç3 ♞f5-g3 4. ♘g3-é4+ ♞h4-f5 5. ♔é4-g6 ♞g6-h4+ 6. ♔a8-é4 b7-b6 7. a7-a8=♔ a6-a5 8. b6×♞a7 ♞ç6-a7 9. b5-b6 ♞é5×♙ç6 10. b4-b5 ♞d3-é5 11. b3-b4 ♞é1-d3 12. ç5-ç6 é2-é1=♞ 13. ç4-ç5 é3-é2 14. é2×♞f3 ♞d5-f3 15. ç3-ç4(ç2-ç4) ♞é4-f4 16. ♘f5-g3+

(c'est maintenant en décapturant une ♞ en b7 que l'on rallonge le jeu noir d'un coup, ce qui amène au rétro-pat des Blancs : 7. b6×♞a7 ♞a8-a7 8. b5-b6 ♞a7-a8 9. b4-b5 ♞ç5-a7 10. b3-b4 ♞ç1×♙ç5 11. ç4-ç5 ♞é1-ç1 12. ç3-ç4 é2-é1=♞ 13. ç2-ç3 é3-é2 14. é2×♞f3 ♞ç6-f3 ???)

Echos multiples, ♘ promu dans a), ♔ dans b), promotions en b8 dans a) et a8 dans b), ♙×♞ dans a) et ♞×♘ dans b), essai de a) solution de b) et vice versa, thème Ceriani-Frolkin [♘, ♞ dans a) + ♔, ♞ dans b)]

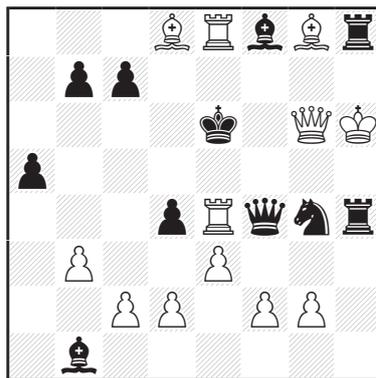
Malgré une déduction assez conséquente, l'ajout d'une seule pièce, le choix de la case évident, la nature presque évidente rendent ce problème moins attrayant que les précédents.

A. Brobecker
Jubilé TLG-50 2010
1° Recommandé



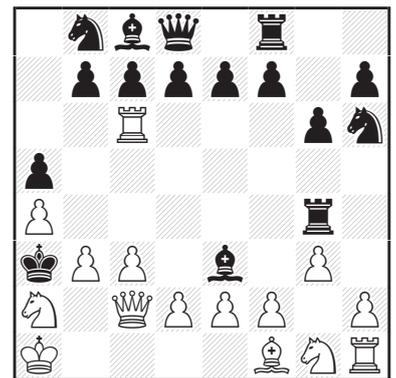
Ajouter une pièce (8+8)

M. Caillaud
Jubilé TLG-50 2010
2° Recommandé



Ajouter les pièces manquantes. (12+11)

A. Bell
Jubilé TLG-50 2010
3° Recommandé



Ajouter le ♔ pour avoir une PCPJ en 17,5 coups (HC)+

Premier Recommandé : Alain Brobecker (T15)

Ici l'énoncé n'a pas de condition supplémentaire puisqu'il s'agit d'ajouter une pièce pour avoir une position résultant d'un rétro-jeu légal. Tout à fait dans l'esprit du concours, mais le raisonnement est beaucoup moins profond et compliqué que dans les problèmes précédents. La pureté de ce problème en Rois + Pions (thème qui m'est cher actuellement) m'a quand même séduit.

Les ♙ ont pris huit fois et la pièce à ajouter est donc blanche. Les ♞ ont déjà capturé six fois, soit toutes les pièces blanches lourdes manquantes puisque le ♙ a n'a pas pu quitter sa colonne (faute de pièce noire à capturer). Le ♞ a vient aussi de a7 sans faire de prise et la pièce à ajouter ne peut donc être que le ♙ a en a4 (en a3 l'échec est impossible).

Record d'économie (16 pièces) pour un problème du type « Ajouter une pièce » dans lequel aucun Roi n'est en échec. Le record précédent était détenu par Henrik Juel avec le 7019, Thema Danicum 1997, 2° Prix : 4r3/ppp1pp2/4pp2/8/3P4/3P2P1/1PpP1PP1/2R5 (8+9) Ajouter une pièce ! Dernier coup ?

Un problème économique pour réaliser le thème demandé avec l'énoncé le plus succinct possible et un contenu rétro accessible aux solutionnistes les moins chevronnés.

Deuxième Recommandé : Michel Caillaud (T24)

Ici le nombre de pièces à ajouter facilite grandement la résolution, mais ce problème présente quand même un record.

Le ♔ est en échec par un ♞, ce qui impose huit écrans sur é5, é7, f6, f7, g5, g7, h5 et h7.

La trente-deuxième pièce est le ♖ a qui n'a pas pu quitter sa colonne.

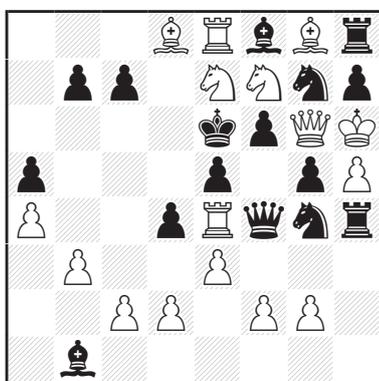
Comme il n'y a pas eu d'autre capture possible que celle du ♖ a qui a été pris sur sa colonne, les Pions blancs et noirs n'ont pu se croiser. → + ♖ h5, + ♜ h7. Le ♔ ne doit pas être en échec par un ♜, → + ♜ g5

Les ♙ d8 et g8 ne peuvent être de promotion, → + ♜ é5, + ♜ f6.

Il reste trois Cavaliers à ajouter. Les Rois ne doivent pas être de nouveau en échec, → + ♞ g7, + ♞ f7.

Le dernier Cavalier est forcément blanc, → + ♞ é7. Après avoir repris le dernier coup, les Blancs ne doivent pas être rétro-pat et il faut donc encore ajouter un ♖ en a4.

Solution (16+16) :



Rétro : 1... ♞ h2-g4+ 2. a3-a4 ♚ h3-h4 3. h4-h5 ...

Un raisonnement simple permet d'identifier rapidement les pièces manquantes. Certes ce problème ne joue pas l'économie des moyens (32 pièces sur l'échiquier après ajouts), mais il a le mérite de présenter le record du nombre maximum de pièces à ajouter (9) dans un diagramme sans pièce de promotion apparente. Peut-on d'ailleurs améliorer ce record en s'autorisant des pièces de promotions apparentes ?

Troisième Recommandé : Allan Bell (T11)

Comme dans le 6° Recommandé (voir plus bas), il ne manque qu'une pièce sur l'échiquier. Toute la difficulté ici réside dans l'ordre des coups pour passer le ♔ sur les lignes d'échec de la ♚.

Il y a 14 coups blancs minimum et le ♙ ç1 a dû bouger au moins deux fois.

On doit constater que le ♔ ne peut pas passer avec la ♚ en ç6 (case qu'elle devrait atteindre avant la sortie du ♔).

Donc soit la ♚ a joué un coup de plus (quatre en tout) et le ♙ a pu jouer trois coups, soit la ♚ a joué deux coups de plus (cinq en tout) et le ♙ n'a joué que deux coups.

Les Noirs ont en apparence un coup de disponible en plus si la ♚ a8 a joué trois fois (♚ a8-a6-g6-g4) et le ♔ a roqué.

On peut donc envisager de perdre ce coup :

- en sortant directement le ♔ sans roquer,
- en manœuvrant le ♙ en trois coups afin d'offrir un écran sur la diagonale a1-h8 (♙ f8-g7-d4-é3) ce qui permet de sortir le ♔ plus rapidement,
- ou encore perdre de coup avec la ♚ en la jouant en dernier (♚ a8-a6-b6-b4-g4), ce qui permet encore de jouer le ♔ plus vite.

Mais le ♔ devra passer par c5-b4. Le ♖♗ doit donc rester en c2 longtemps et le ♘ ne peut pas aller plus loin que c3 avant le passage du ♔. Il faut donc sortir le ♔ au plus vite et après quelques essais on se rend à l'évidence que seule la troisième hypothèse doit être envisagée. Le passage du ♔ ne pourra se faire qu'avec ♖b6/♙d6/♔é6-d5, puis ♙é5/♔c5, puis ♖c6+/♔b4

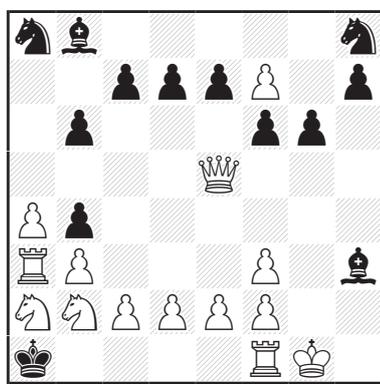
Solution : + ♙é5

1. a4 g6 2. ♖a3 ♙h6 3. ♖b3 ♙é3 4. ♖b6 ♘h6 5. b3 0-0 6. ♙a3 ♔g7 7. ♙d6 ♔f6 8. g3 ♔é6
 9. ♙é5+ ♔d5 10. ♘c3+ ♔c5 11. ♖c6+ ♔b4 12. ♘a2+ ♔a3 13. c3 a5 14. ♔c2 ♖a6 15. ♔d1 ♖b6
 16. ♔c1 ♖b4 17. ♔b1 ♖g4 18. ♔a1 (C+ Euclide-0.98 en 20,84")
 (HC)+ de 16,0 à 17,5 coups.

Une partie justificative tout à fait dans l'esprit du thème.

G. Ettl

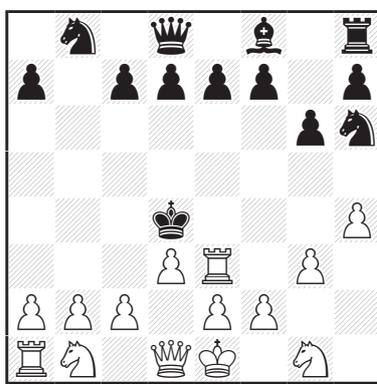
Jubilé TLG-50 2010
 4° Recommandé



Ajouter une pièce (14+13)

F. Gouze

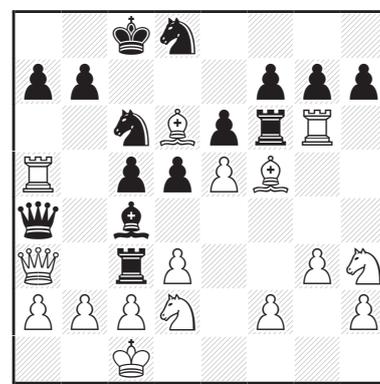
Jubilé TLG-50 2010
 5° Recommandé



Ajouter une pièce (14+13)
 pour avoir une PCPJ
 en 10,5 coups. (HC)+

A. Bell

Jubilé TLG-50 2010
 6° Recommandé



Ajouter (16+15)
 le ♙ pour avoir une
 PCPJ en 21,5 coups. (HC)+

Quatrième Recommandé : Gerald Ettl (T09)

Un rétro classique dans lequel on remarque rapidement une histoire de roque blanc. La déduction qui mène à la réponse n'est pas compliquée, mais demande un enchaînement logique agréable.

Les ♖ ont capturé les trois pièces noires manquantes, donc il faut ajouter une pièce blanche qui ne peut être qu'un ♙. L'autre ♙ a alors été pris par le ♙a. La ♖h a par ailleurs été prise en f3 (après l'arrivée du ♖h en f7). On a donc dans l'ordre h2×♖g×♔f7 / ♙f8-b8 / b7-b6 / ♖g8-f3 / g2×f3 / et le ♙f1 sort seulement. Or la ♖a est sortie dès le début grâce à a7-a5 qui implique une capture sur case noire en b4, ou a7×♙b6 (seul Fou disponible au début).

Il faut donc ajouter un ♙ sur case blanche !

L'échec apparent au diagramme n'a pas pu être administré par un ♘ rétro-cloué puisqu'il n'y a pas d'autre pièce noire disponible à décapter.

Deux cas sont maintenant possibles : ♙b1 ou ♙g2 (à cause du 0-0+).

1) avec ♙b1, l'ordre du rétro-jeu impose de décapter le ♙ par a5×♙b4 afin de reprendre ♙c1/b2-b3/♔d1/♔é1/♙f1/g2×♖f3. Mais la ♖ ne peut plus rentrer dans le coin NE.

2) Il faut donc ajouter un ♙ en g2

Dernier coup : 0-0+ puis on reprend ♙f1/g2×♖f3/♖g8 et le reste est facile.

Cinquième Recommandé : François Gouze (T02)

Pour respecter le timing il faut sortir le ♔ par l'Est et avec le switchback du ♙ en h6 on utilise déjà neuf coups sur les dix disponibles pour les Noirs. Il faut donc aller capturer la ♖a8 avec le ♙f1 et prendre

au passage le ♖ b (jouer b7 impose alors la capture du Fou-Dame noir en ç8, ce qui rallonge le jeu blanc au delà des onze coups).

La bonne question à se poser est : “ Peut-on faire disparaître le Fou-Roi blanc après qu’il ait capturé la ♖a8? ”. C’est théoriquement possible s’il a été pris par le Fou-Dame noir qui ne peut plus bouger de b7 (dix coups noirs joués). Capturer le Fou-Dame noir sur b7 avec la ♖ est trop long et il faut donc faire disparaître le Fou-Dame blanc (une seule pièce ajoutée en b7) qui a dû jouer au moins un coup. Malheureusement cette tentative va échouer car les Blancs doivent perdre un coup pour faire écran à la ♖ pour le passage du ♔.

Il faut donc laisser le Fou-Roi blanc sur l’échiquier et seule la case b7 est optimisée pour la capture du Fou-Dame noir.

Solution : + ♙ b7.

1. d3 g6 2. ♙ h6 ♙ ×h6 3. h4 ♔ f8 4. ♖ h3 ♔ g7 5. ♖ é3 ♔ f6 6. g3 ♙ f8 7. ♙ g2 ♗ h6 8. ♙ é4 ♔ é5
9. ♙ ×b7+ ♔ d4 10. ♙ ×a8 ♙ b7 11. ♙ ×b7 (C+ Euclide-0.96 en 1,19”)

Partie justificative de Type 1, pour laquelle il n’y a qu’une seule possibilité pour ajouter la pièce et obtenir la position en 10,5 coups (solution unique sur ♙b7 et pas de démolition par ajout d’une pièce sur une autre case qui donnerait une autre partie même indéterminée).

Tout à fait dans l’esprit du concours. Un raisonnement rigoureux permet de déterminer la pièce à ajouter et sa position. La solution finale n’est pas très difficile à trouver par tâtonnement ce qui enlève un peu d’attrait au problème. De plus si l’on considère que la solution à trouver donne une partie justificative complètement déterminée, les premiers coups noirs sont évidents et l’on peut pourvoir la partie jusqu’au 10ème coup blanc sans difficulté.

Sixième Recommandé : Allan Bell (T10)

Un énoncé du type “Ajouter une pièce” alors que seul le ♙ est absent de l’échiquier n’aurait rien apporté de plus à ce problème. La précision de l’énoncé n’est dans ce cas pas un défaut, mais les recherches à entreprendre pour trouver la case en question ne sont pas très longues.

Certes il n’y a aucune capture dans cette partie, mais les trajectoires ne sont pas si évidentes dans la mesure où il semble y avoir des coups supplémentaires disponibles.

On doit commencer par remarquer que le Fou-Dame noir ne peut aller en ç4 en deux coups si le ♗ d a joué d7-d5. Donc ces deux pièces revendiquent trois coups noirs. En minimisant alors les coups noirs restants, on arrive tout juste à 21. Pour cela il faut faire passer la ♖ h par d8-d6-ç6-ç3. Le Fou-Dame noir ne peut donc pas passer par d6 en deux coups car il bloquerait la trajectoire de la ♖ en ç4. Il a donc joué ♙ ç8-d7-b5-ç4. La Tour-Dame noire doit donc sortir en premier vers f6 et le jeu des Noirs est maintenant imposé jusqu’au 19° coup.

1. ~ d5 2. ~ ♔ d7 3. ~ ♔ a4 4. ~ ♙ d7 5. ~ ♙ b5 6. ~ ♗ ç6 7. ~ 0-0-0 8. ~ ♖ d6 9. ~ ♖ f6 10. ~ é6 11. ~ ♙ ç5
12. ~ ♗ g7 13. ~ ♖ d8 14. ~ ♖ d6 15. ~ ♗ d8 16. ~ ♖ ç6 17. ~ ♙ ~ 18. ~ ♖ ç3 19. ~ ç5

La position de la ♔ en a4 dès le début de la partie impose un mouvement de ♖ supplémentaire et porte maintenant à 22 le nombre de coups blancs nécessaires pour obtenir la position.

Le passage tardif du Fou-Dame blanc sur d6, qui permet ensuite é4-é5, montre que c’est la ♖ h1 qui est allée en a5 en dernier.

Le Fou-Roi noir ne pourra donc pas avoir joué un seul coup en b4 où il bloquerait le passage de la ♖. En é7 par ailleurs, il obligerait ♗ é7-ç6 bloquant la ♖. Les autres cases de la diagonale sont occupées.

→ Le ♙ a donc joué deux coups (pas trois car il n’y a pas d’autre marge pour les Noirs).

En théorie il pourrait être en ç7, b8, d4 (si la ♖ est passée), é3 (si les ♖ ♖ sont passées) ou enfin b6. Les cases g5 (si la ♖ est arrivée à temps) et h4 sont interdites à cause de la ♖ en f6.

Mais les coups des Blancs sont maintenant définis et l’interaction avec le jeu des Noirs va imposer la place du ♙.

Solution : + ♔b6

1. é4 d5 2. ♖f3 ♔d7 3. ♖a3 ♗a4 4. d3 ♕d7 5. ♕f4 ♕b5 6. ♘d2 ♞ç6 7. 0-0-0 0-0-0 8. ♖é1 ♜d6
 9. ♜é3 ♞f6 10. ♜g3 é6 11. ♜g6 ♕~? 12. g3 ♞gé7 13. ♕h3 ♜d8 14. ♕f5 ♜d6 15. ♘h3 ♞d8
 16. ♖é1 ♜ç6 17. ♕d6 et il faut donc avoir déjà passé la ♜ en ç6. A ce stade le Fou-Roi noir a joué un
 seul coup qui ne peut être que ♕ç5 (en b4 il n'a plus d'échappatoire). 17... ♕b6 18. é5 ♜ç3
 19. ♜é4 ç5 20. ♜b4 ♕ç4 21. ♜b5 ♞éc6 22. ♜a5

Une partie justificative de Type 1, pour laquelle la solution n'est pas difficile à trouver par essais successifs, même si un raisonnement précis permet de s'en affranchir.

Mention Spéciale : Roberto Osorio (T21)

Énoncé :

a) diagramme b) + ♜b8

Les 2 jumeaux sont issus de parties de même longueur.

Quel serait le diagramme final de la partie presque partout dans le monde ?

Ce problème est en limite de la thématique puisqu'on y donne la pièce à ajouter ainsi que la case et c'est pourquoi je l'ai mis en marge de ce palmarès. Il présente néanmoins une idée vraiment originale, un paradoxe qui avait été présenté par Bruno Sommer en 1927 et Gianni Donati en 2000 ce qui explique la dédicace.

1) Les Noirs ne peuvent avoir joué le dernier coup (a6 ou ç6 sont interdits à cause de l'enfermement du ♔).

2) Étonnamment c'est aussi le cas des Blancs qui ne peuvent rendre un coup noir en évitant le rétro-pat des Noirs.

En effet g5×♜f6 est illégal pour le moment à cause de l'échec impossible, la reprise b2-b3 empêcherait le retour du Fou-Dame blanc et les autres rétro-coups amènent au rétro-pat des Noirs.

3) Que s'est-il donc passé ? La seule explication logique est qu'un demi-coup (seulement) vient d'être joué. Les Noirs n'ont aucune possibilité d'avoir joué ce demi-coup et ce sont les Blancs qui sont dans cette situation.

Non seulement ils doivent être en mesure de justifier l'existence du demi-coup suivant, mais aussi de pouvoir reprendre le demi-coup joué afin de libérer les Noirs du rétro-pat apparent.

4) Dans a) essayons la prise en passant qui saute aux yeux.

Les Blancs peuvent être au milieu du coup é5×f6 e.p., donc le rétro-jeu a été : 1. é5×f6(1/2 e.p.) f7-f5
 2. ♜f5-h5+ mais la ♜ ne peut plus décapturer de pièce noire en h6 (la ♜h n'est pas sortie de sa cage) et les Noirs sont rétro-pat.

Pour éviter ce rétro-pat le « fantôme » de la Tour inutile doit être utilisé en b8.

Dans a) les Blancs peuvent être à la moitié du coup ♕g3×♜b8# et les Noirs ont alors un rétro-coup avec cette Tour (cette idée a été montrée par Bruno Sommer dans Funkschach 1927).

Donc dans a), cette partie résulte d'un jeu de longueur n+0,5 coups simples.

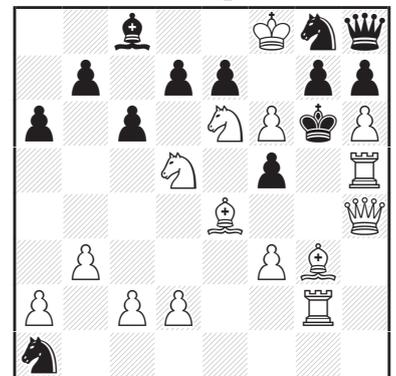
5) Dans b) maintenant, à cause de la ♜ sur b8, le dernier coup pourrait être n'importe lequel, mais l'énoncé précise que les jumeaux résultent de parties de même longueur. On doit donc trouver un demi-coup blanc disponible et seule la prise en passant permet cela (c'est l'essai du premier jumeau). Bien sûr, pas de rétro-pat ici puisque la ♜b8 est libre.

R. Osorio

après B. Sommer & G. Donati

Jubilé TLG-50 2010

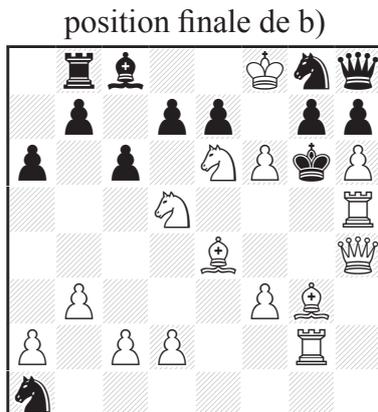
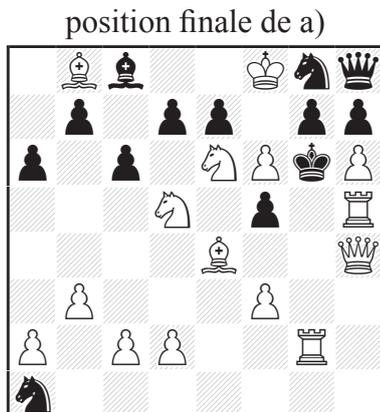
Mention Spéciale



voir texte ! (15+13)

6) Quel serait le diagramme final de la partie partout dans le monde ?

Dans les deux jumeaux il s'agit du demi-coup d'un coup matant, donc la position finale serait :



7) Pourquoi donc presque partout dans le monde ?

L'article 9E de «Official Rules of the U.S. Chess Federation» stipule qu'en cas de mat un coup, la partie est finie dès que ce coup est déterminé !?

Après la première moitié du coup, le coup matant est déterminé dans les deux jumeaux, ainsi aux Etats Unis le diagramme final serait ... le diagramme de présentation lui-même.

Ce paradoxe original a été introduit par Gianni Donati dans StrateGems Oct-Dec 2000 avec un diagramme montrant un demi-roque.

Pour se rapprocher du thème du concours on peut dire que l'énoncé peut se traduire finalement par :

a) Ajouter le fantôme de la ♖ sur b8, b) Ajouter son corps sur la même case.

Un problème à ne pas oublier.

PROBLEMES NON PRIMES

Les problèmes suivants n'ont pas reçu de récompense, mais présentent diverses façons d'aborder le thème et peuvent donner des idées aux auteurs qui souhaiteraient continuer à composer dans ce genre.

Bojan Basic (T17)

Le ♖ é a capturé la seule pièce noire manquante, donc la pièce en b5 doit être blanche. La pièce noire capturée en f3 est donc la Tour-Dame noire (la Tour-Roi noire n'a pas bougé) qui n'a pu sortir qu'après croisement des ♜ a et ♜ b (le ♚ n'a pas bougé). Les ♜ ont donc pris trois fois, ce qui avec la pièce blanche à ajouter justifie toutes les pièces blanches absentes. Le Fou-Roi blanc a été pris en a6 (seule case blanche). Donc seul un Cavalier a pu être pris en b6 (seule pièce disponible au début).

Le ♚ ne doit pas être en échec double impossible, ce qui exclut une ♔ ou un ♙.

Après a7×b6 le ♘ promu sur a8 ne pourra pas s'échapper.

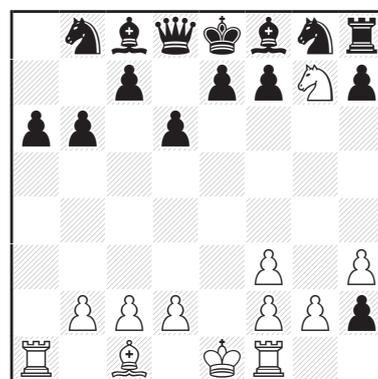
Il faut donc ajouter une ♖ en b5.

La séquence est donc figée : a7×♘b6/é2×♜f3/g3×♔h2/a8=♖-♜~/b7×♙a6

Le Fou-Roi blanc a été pris en a6 (case blanche).

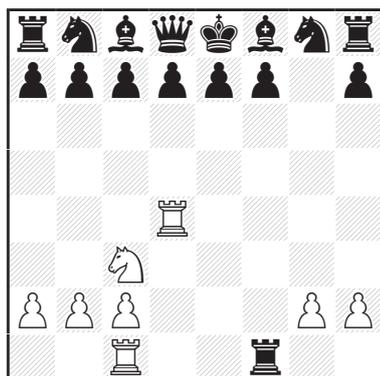
Un problème dans l'esprit du thème, qui pourrait certainement être amélioré vers une position sans condition sur les roques.

B. Basic Jubilé TLG-50 2010



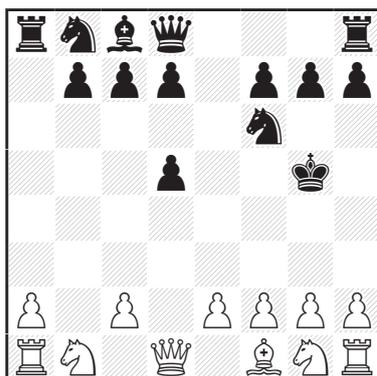
Quelle pièce (12+15) est en b5 si les deux camps peuvent roquer ?

A. Bell
Jubilé TLG-50 2010



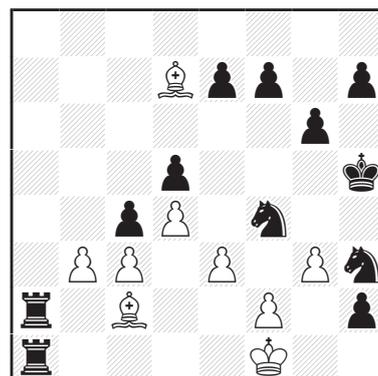
Ajouter (8+16) (HC)+
♔ et ♖ pour avoir une
PCPJ en 9,0 coups.

A. Brobecker
Jubilé TLG-50 2010



Ajouter (12+14)
trois pièces pour que les
trois derniers coups simples
soient complètement
déterminés. PCPJ ?

S. Dietrich
Jubilé TLG-50 2010



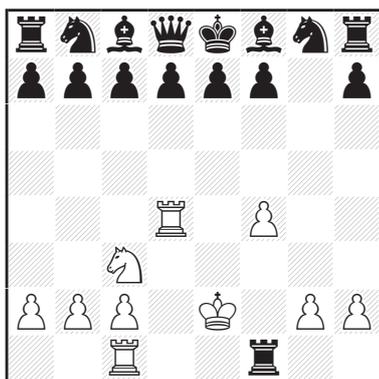
Ajouter (9+12)
une pièce en d3

Allan BELL (T06)

Il n'y a pas vraiment de déduction pour trouver la place des pièces manquantes. Il faut faire disparaître six pièces blanches en neuf coups. Il faut tâtonner quelques minutes pour trouver une solution qui s'avèrera ensuite être la seule ! Savoir qu'il s'agit d'une PCPJ unique aide grandement le solutionniste qui doit s'appuyer sur ce point.

Le début unique 1. d3(ou d4) g5 2. ♔f4 g×f4 3. ♖ç3 f3 4. ♚ç1 est très tentant. La promotion en ♚ en d1 ou f1 oblige un coup de ♔. Un coup blanc supplémentaire pour jouer le ♖g1 et le reste se trouve naturellement.

Solution : +♔é2, +♖f4 (10+16)



1. d3 g5 2. ♔f4 g×f4 3. ♖ç3 f3 4. ♚ç1 f×é2 5. f4 é×f1=♚+
6. ♔é2 ♚×d1 7. ♖f3 ♚×d3 8. ♚hd1 ♚×f3 9. ♚d4 ♚f1
(C+ Euclide-0.98 en 1,30'')

(HC)+ de 7,0 à 9,0 coups ; en dessous c'est impossible car les Noirs doivent capturer six fois et le premier coup est sans capture !

Ici il s'agit d'une partie justificative de Type 1 et la solution se trouve quand même plus par essais successifs que par raisonnement. Ce petit puzzle peut cependant tenir tête aux solutionnistes les moins entraînés.

Alain BROBECKER (T04)

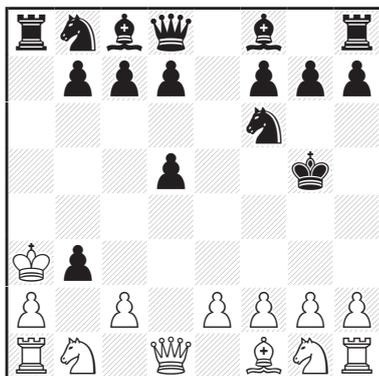
Essai : +♔ç4, ♚ç5, ♚ç6. Le ♚é a pris le Fou-Dame noir sur d6 (case noire) et les Blancs ont capturé deux fois pour promouvoir (♚, ♚).

Rétro : 1. ... d6-d5+ 2. ♔d5-ç4+ ♖~, mais ici seuls deux coups simples sont complètement déterminés.

Pour avoir trois coups simples figés alors que les pièces sont libres, il est souvent facile d'utiliser une simple prise en passant.

Le coin Sud-Ouest se prête naturellement à cette manœuvre puisque deux Pions sont manquants. Il faut donc ajouter le ♔ en a3, un ♞ en b3 et le Fou-Roi noir sur la diagonale a3-f8 afin que le troisième rétro-coup soit figé. ♙é7 et ♙f8 permettent de figer ce troisième rétro-coup, mais seul ♙f8 permet ensuite d'avoir une partie justificative complètement déterminée.

Solution : (13+16)



1. d4 a5 2. d5 a4 3. d6 é×d6 4. ♔d2 ♙é7 5. ♙ç3 ♙f6
 6. ♙g5+ ♙×g5 7. ♙b4 ♞f6 8. ♙a3 d5+ 9. b4 a×b3 e.p.++
 (C+ Natch 2.5 en 0,26")

Les trois derniers rétro-coups sont forcés à partir du diagramme.

[ratio n/m=3/18=0.167 ; sur le thème de Messigny 2009]

Un problème facile à résoudre, car dès qu'on demande trois derniers coups déterminés dans ce type de position ouverte, il s'agit très certainement de prise en passant.

Stephan DIETRICH (T12)

Le dernier coup donne échec au ♔. a2×a1=♚+ imposerait huit captures par ♞ soit une de trop. L'échec ne peut alors s'expliquer que par la découverte.

→ +♞d3 : n... ♞ç1(é1)-d3++ ou ♞ç1(é1)×Xd3++

Un des trois ♞ peut provenir d'une promotion noire en b1 (sept prises par ♞) ou a1 (six prises par ♞) et au moins deux prises par ♙ pour promouvoir aussi le ♙).

Un raisonnement très simple !

Pietro Pitton (T16)

Enoncé : Ajouter des pièces sur les cases a1, b1, b2 et ç1 pour que les Blancs jouent et matent le plus vite possible (?+?=4)

Il y a bien un contenu rétro, mais la position des pièces manquantes nécessite surtout de regarder dans le futur.

Les Rois sont forcément en a1 et ç1.

Le Roi noir ne doit pas être en échec : donc b1 et b2 ne sont pas des ♚, b1 n'est pas une ♚, b2 n'est pas un ♙. b1 ou b2 ne peut être une pièce noire car le mat serait assez long.

Il reste deux possibilités :

♙ç1, ♙b1, ♚b2, ♙a1

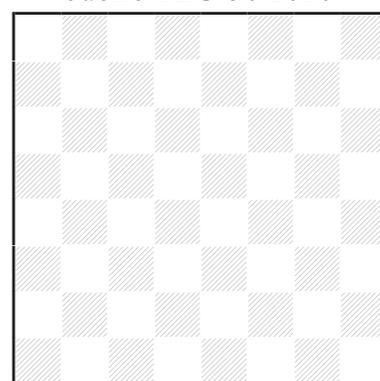
1. ♚a2#, mais la position est illégale puisqu'il n'y a pas de dernier coup noir possible !

♙ç1, ♞b1, ♚b2, ♙a1

1. ♚b3 ♙a2 2. ♚a3# seule solution avec mat en deux coups.

P. Pitton

Jubilé TLG-50 2010



voir texte !

(?+?=4)

Michel Caillaud (T18)

Énoncé : #1 (9+13)

- Ajouter une pièce
- Ajouter encore une pièce !
- Ajouter encore une pièce !
- Ajouter encore une pièce !

Le ♖ g a capturé la seule pièce noire disponible (♚) car les ♘ ♙ ont été pris sur leur case d'origine et le ♜ h a été promu en ♙.

De plus le ♜ a a dû capturer au moins deux fois, ce qui figera toutes les pièces blanches dès qu'on aura ajouté les quatre pièces blanches.

Aucun Roi n'étant en échec, on pourrait ajouter une pièce blanche assez facilement s'il n'y avait pas la condition #1.

Ici encore le contenu rétro est limité, puisque le reste de la déduction se fait sur le futur !

a) On peut ajouter une ♖ en f5 et 1. ♚×b1#

b) On voit ensuite qu'ajouter :

- un ♖ en f2 est impossible à cause du ♙ promu ;
- un ♖ en ç2 crée un dommage ;
- un ♙ en ç1 crée encore un dommage.

Reste à ajouter un ♜ ou une ♖.

Ajouter un ♖ en ç5 impose deux prises noires supplémentaires et empêche d'ajouter une pièce blanche dans c). Le deuxième mat peut être administré en f3 à condition d'avoir fait écran en ç1 et couvert la case d3. Il faudrait donc ajouter un ♜ en ç1. Mais les trois captures de ♜ ♜ sont alors impossibles.

Seule possibilité, ajouter un ♙ en ç1 et 1. ♚ç2#

c) Les trois captures par ♜ sont : ♖, ♜, ♙, et on ne peut ajouter que des ♖.

Ajouter ♖ ç2 et 1. ♚f3#, ♚g4# car d3 est couvert.

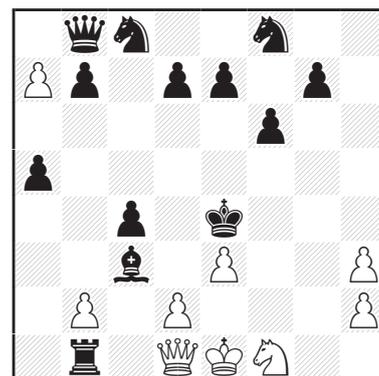
d) Il faut ajouter un ♖ en f4, seule possibilité. Puis 1. ♜g3#

Après chaque ajout le mat précédent est cassé.

La réalisation est très originale et sûrement difficile, mais le contenu rétro est limité.

M. Caillaud

Jubilé TLG-50 2010



voir texte ! (9+13)

Philippe LEROY (T23)

Énoncé : Ajouter six pièces blanches d'origine et huit pièces noires (pas des Pions) pour avoir un pat réciproque. Les Blancs reprennent leur dernier coup et matent en trois coups.

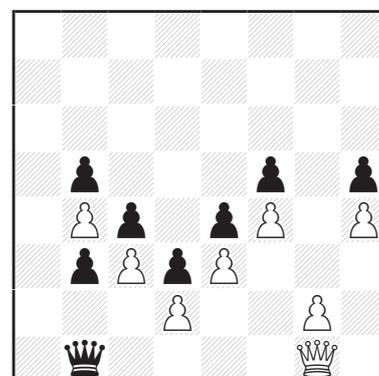
Ici la déduction est relativement conséquente bien qu'on puisse trouver rapidement la solution par essais successifs, mais le contenu rétro est trop léger par rapport aux autres problèmes primés. L'imprécision sur la deuxième stipulation de l'énoncé (voir plus bas) laisse planer un doute préjudiciable.

Pour avoir une position de pat réciproque, il faut qu'aucun des deux camps ne puisse jouer. Donc en particulier les cases g4, f3 et e2 doivent être soit vides soit occupées par des pièces noires.

a) La case f3 étant menacée par les ♜é4 et ♖g2, ne peut être occupée que par une pièce noire, à condition de clouer le ♖g2 (clouer é4 est impossible). Cette pièce noire a toujours un coup possible à moins

P. Leroy

Jubilé TLG-50 2010



voir texte ! (8+8)

qu'elle ne soit elle aussi clouée. Il faudrait placer le ♔ en é2, mais un ♙ ou ♚ en g4 qui serait jouable. → f3 doit être vide

b) Pour g4, seul un ♙ ou le ♔ pourraient faire l'affaire à condition de poursuivre le blocage. Mais le ♙ pourrait jouer en f3 (libre) car il est impossible de le clouer et il faut donc placer le ♔ en g4. Le coup g2-g3 n'est impossible que si le ♙ est cloué ou si g3 est occupée. Clouer le ♙ relève du miracle car la pièce active ne pourrait elle aussi être clouée. L'occupation de g3 est donc nécessaire et ne peut se faire qu'avec un ♙ (qui protège au passage h3). La case f2 doit donc être occupée. Un deuxième ♙ sur case noire est interdit par l'énoncé et une autre pièce ne pourrait être clouée. Il faut donc le ♔ en f2. Impossible ensuite de faire se côtoyer les pièces noires et blanches au voisinage de d1-é1. → g4 doit être vide

c) De nouveau il est impossible de clouer le ♙ g2 (♙h2, ♚f2 ?? ou ♙f2, ♚h2 (à clouer aussi ??) ??). Il faut donc occuper g3 et seul un ♙ peut y aller. → ♙g3

d) Une pièce noire en f2 pourrait être capturée par le ♙g3 qui ne pourra plus être cloué. Pas de case vide en f2 non plus donc seul le ♔ peut convenir. → ♔f2

e) La case h2 ne peut être vide à cause du ♙g3 et ne peut contenir une pièce noire qui pourrait être prise facilement par le ♙g3. Seule une ♚ va. → ♚h2

f) Maintenant il faut aussi une ♚ en h3. → ♚h3

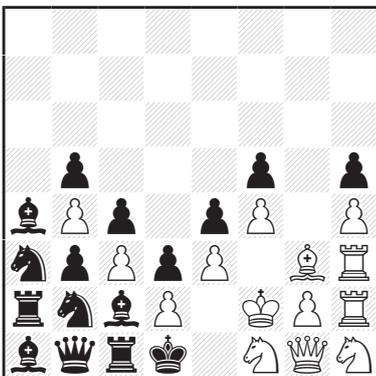
g) La case h1 ne peut être vide ou occupée par une pièce noire et ♙h1 est impossible à cause du ♙g2. → ♘h1

h) L'immobilité du ♔ n'est pas envisageable avec une ♚ qui contrôlerait la première ligne et ne serait pas clouée. → ♔d1

i) Il faut protéger le ♙d2. → ♘f1

j) Les sept pièces noires encore à ajouter occuperont le coin jusqu'à a4 (dernière limite haute) et il n'y a pas d'autre case sur la droite de l'échiquier. → ♙a4, ♙c2 puis ♙a2 et le ♙ sur case noire doit être isolé en a1 → ♙a1, ♘b2, ♘a3 et enfin ♚c1.

Solution : (14+16)



Les Blancs peuvent très bien avoir joué comme dernier coup ♙f3-f2 (avec précédemment é5-é4+). Mais il suivra ♙f3-f2 pat. Il faut donc comprendre l'énoncé comme "les Blancs reprennent le dernier coup qui leur permet ensuite de mater en trois coups" c'est-à-dire Proca Rétractor -1, #3.

Le dernier coup é2-é3 est bien sûr interdit pour deux raisons :

- il enferme le Fou-Roi blanc qui a dû être capturé par un ♙ ;
- il empêche la promotion du ♙ en f1.

Le contenu rétro n'est pas nécessaire ici puisqu'il est impossible de mater en trois coups après avoir repris le rétro-coup impossible é2-é3.

Le dernier coup a donc été f3-f4 ce qui permet ensuite :

1. ♙g3-f4! é4×f3 forcé 2. é3-é4! f3×g2 (ou f5×é4) 3. ♘f1-g3#

Le ♙ sur case blanche n'a pas pu être pris par le ♙g et a été pris en b3, tandis que le ♙ a promu a été pris en f2.

Solution de l'auteur : + ♖d3 + ♜é6

1.é4 d5 2.♜ç4 d4 3.♞é2 d3 4.♞f1 d×é2 5.d3 é×f1=♜ 6.♞d2 ♜×d3 7.♞f1 ♜é2 8.♞d4 g5
9.♞×h8 g4 10.♜g5 ♜d3 11.0-0-0 ♜é2 12.♞d6 g3 13.♞d4 é5 14.♞d1 ♜d3 15.♞h6 ♞d7
16.♜é6+ ♞d6 17.♜f5+ ♜é6 (C+ Euclide-0.98 en 11'40")

Malheureusement ce n'est pas la plus courte partie justificative que l'on peut trouver.

Démolition en 16,5 coups : + ♞d2, + ♞h8

1.♞ç3 d5 2.é4 d4 3.♞f3 d×ç3 4.♜ç4 g5 5.♞é2 g4 6.♞g3 ç×d2+ 7.♞é2 d1=♞ 8.♜g5 ♞×a1 9.♞d1
♜f5 10.♞d6 ♞é1+ 11.♞d2 ♞é2+ 12.♞ç1 ♞d2 13.♞h6 é5 14.♞d1 ♞d7 15.♜é6+ ♞d6 16.♞f1 g3
17.♜×f5+.

L'auteur pourrait corriger ce problème en changeant l'énoncé : « Ajouter deux pièces identiques pour avoir une PJ en 17,0 coups exactement (ou PCPJ exacte en 17,0 coups) », il s'agirait alors d'une Partie Justificative de Type 2.

J'ai pris beaucoup de plaisir à chercher les différents problèmes qui étaient proposés et très agréablement surpris par la variété des énoncés qui ont été utilisés. Ce genre n'étant pas très prisé, j'espère que les exemples vus dans ce jugement vont inspirer les compositeurs car de toute évidence il y a encore beaucoup à faire avec cette thématique.

Je remercie tous les compositeurs qui ont fait l'effort de participer à mon Jubilé, car composer sur ce thème n'était pas si évident en première approche. Bien sûr il aurait été plus simple de proposer un thème sur les parties justificatives qui aurait très certainement suscité plus d'engouement, mais ici il y avait vraiment de la profondeur dans le raisonnement ce qui pour moi reste essentiel pour un problème rétro !

(■ T.L.G. : bon anniversaire ! [La Rédaction])

