

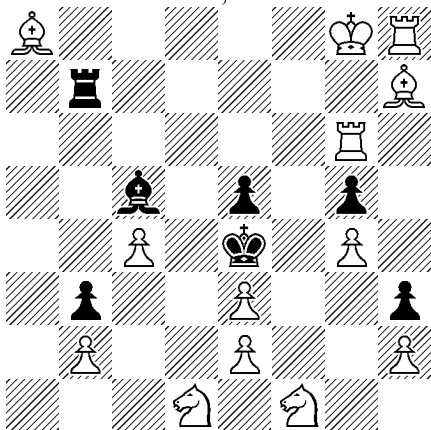
EXCENTRICITÉS

Si vous dévorez des mats en N et autres études au petit déjeuner, les problèmes trouvés dans ce petit recueil devraient vous paraître pour le moins *excentriques*...

Commençons très fort avec deux problèmes dans lesquels le but est de ne pas gagner!

1) Karl Fabel

Die Rätselstunde, 1952/07



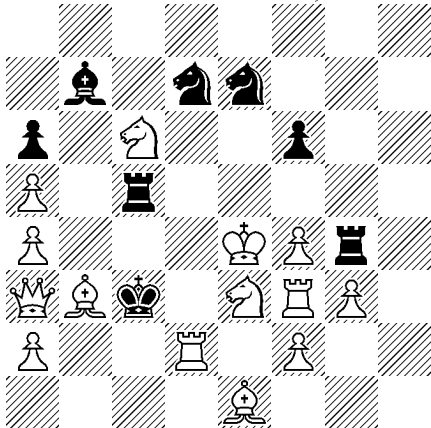
13+7: Blanc joue et ne mate pas.

Après le nom de l'auteur et le support de première parution on trouve le diagramme, le décompte des pièces (13 blanches et 7 noires) et l'énoncé du problème.

2) Noam Elkies

(d'après H.H. Cross)

Site web de Tim Krabbé, 2006/12



14+8: Quel est le pire coup blanc?

Les deux classiques qui suivent ne nécessitent pas de diagramme:

3) Samuel Loyd

Le Sphinx, 1866

Trouver une partie dans laquelle les noirs donnent un échec à leur 3ème coup et telle que les blancs ne peuvent se soustraire à un échec perpétuel.

4) Samuel Loyd

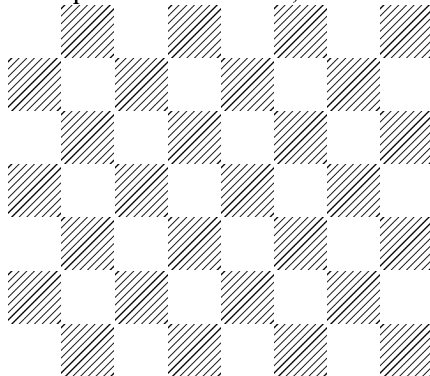
Le Sphinx, 1866

Trouver une partie dans laquelle les noirs sont pat après le 10ème coup des blancs.

Dans les six problèmes à venir les compositeurs ont oublié des pièces. Est-ce par paresse ou par malice? Le 5) présente en plus un non mat.

5) Éric Angelini

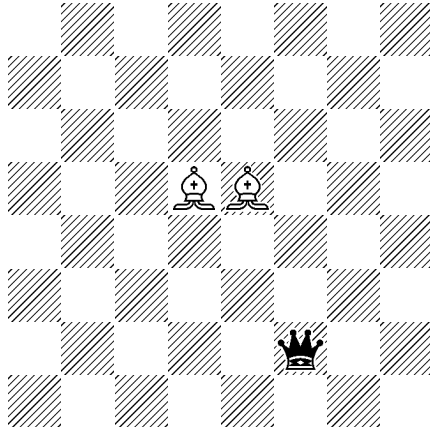
Europe Échecs n° 412, 1993/05



6+1: Où blanc doit-il placer son roi pour ne pas avoir de mat en 2?

6) M. Tschirtz

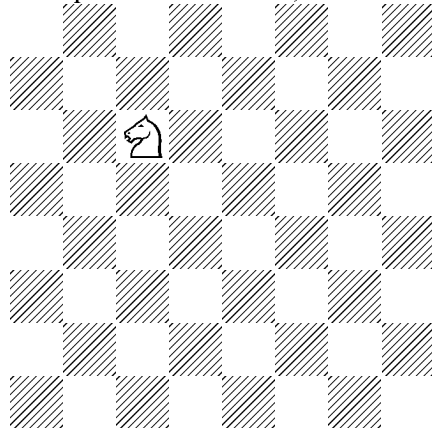
Source inconnue



2+1: Placer les deux rois pour que blanc joue et mate en un coup.

7) Éric Angelini

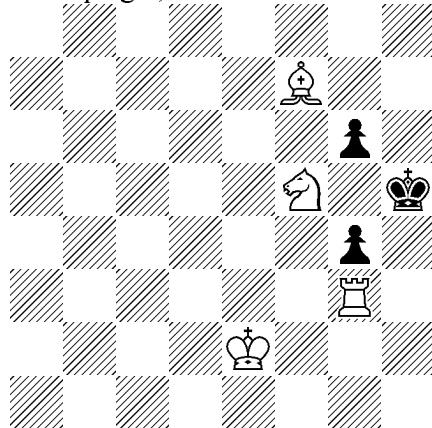
Europe Échecs n° 360, 1988/12



1+0: Blanc allait jouer Cd8# quand 3 pièces tombèrent sur le sol: replacez les sur l'échiquier.

8) Karl Fabel

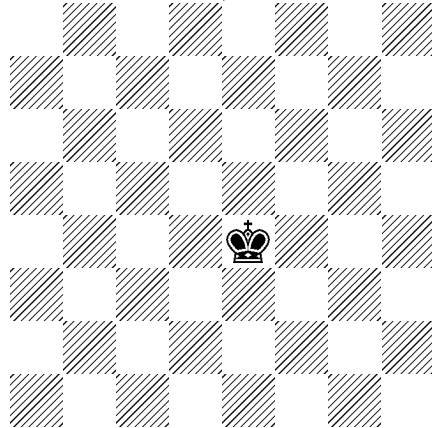
Weltspiegel, 1946



4+3: Blanc ajoute un pion et mate en 2 coups.

9) Auteur inconnu

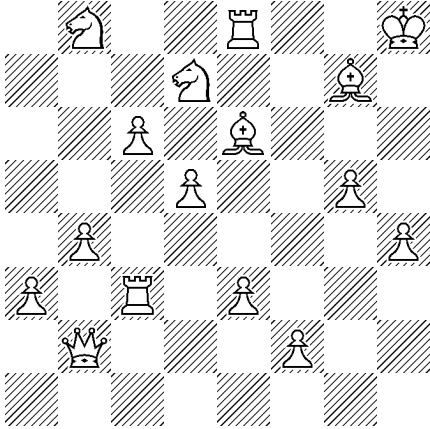
Source inconnue, XVème siècle



0+1: Blanc pose 4 tours sur l'échiquier, l'une après l'autre, en donnant échec à chaque fois et en posant mat pour la 4ème. Noir joue normalement.

10) Philipp Bondarenko

Europe Échecs n°334, 1986/10



16+0: Placer les 16 pièces noires pour obtenir une position légale sans qu'aucune des pièces des deux camps ne soit en prise.

Poursuivons les problèmes de construction, mais sans l'aide de diagrammes dorénavant.

11) Karl Fabel

Die Schwalbe, 1937/12

En utilisant le roi blanc, deux tours blanches et le roi noir construire une position dans laquelle les blancs peuvent mater de 4 façons différentes.

12) Auteur inconnu

Source inconnue

Quel est le nombre maximal de dames (rois/tours/fous/cavaliers) d'un même couleur que l'on peut placer sur l'échiquier sans qu'aucune pièce n'en observe une autre?

13) Max Bezzel

Berliner Schachzeitung, 1848/09

Quel est le nombre minimum de dames (rois/tours/fous/cavaliers) d'une même couleur qu'il faut placer pour que toutes les cases non occupées soient contrôlées?

14) Joseph Kling

The Chess Euclid, 1849

Est-ce que les 8 officiers blancs peuvent contrôler toutes les cases, qu'elle soient occupées ou non?

15) Mario Velucchi

(d'après T.R. Dawson)

Die Schwalbe, 2000

Sur un échiquier 5x6, placer les 8 pièces blanches et un pion blanc de manière à ce qu'aucune pièce n'en observe une autre. Les fous doivent être sur des cases de couleur différente.

16) Mario Velucchi

feenschach n°137, 2000/08

Sur un échiquier 7x7, placer les 16 pièces blanches afin qu'aucune d'entre elles n'en observe une autre. Les fous peuvent être sur des cases de même couleur.

17) Wolfgang Dittmann

Die Schwalbe, TT 194.I

Sur un échiquier 8x8, construire une position légale contenant autant de pièces que possible, et telle qu'aucune pièce n'en attaque ou n'en défende une autre (à égalité de pièces on préférera la position ayant le plus de pions).

La position de départ aux échecs est arbitraire, il est tentant de la modifier comme ci-dessous. On rencontrera aussi les échecs 960 qui ont récemment fait leur entrée dans les règles internationales.

18) George Jelliss

Chessics n°14, 1982/07

Trouver l'unique manière de placer les officiers (Dame à gauche du Roi) sur la ligne de base de façon à ce que toutes les pièces (pions compris) soient protégées au moins une fois.

19) John Beasley

Variant Chess n°60, 2009/04

Trouver l'unique manière de placer les officiers sur la ligne de base de façon à ce que l'aile Dame soit à gauche et symétrique de l'aile Roi, et permettant un mat au deuxième coup blanc.

20) Alain Brobecker

(Dédié à Florian Bonnet)

The Problemist, 2010/07

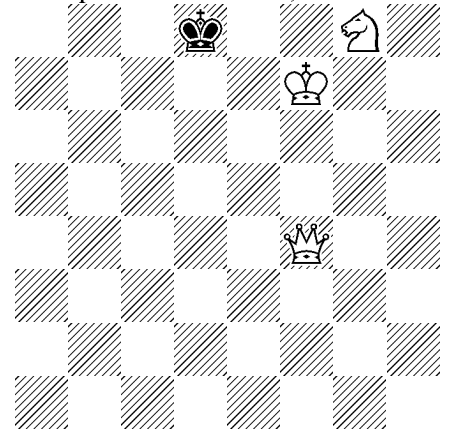
Trouver l'unique position et partie de Chess960 se terminant par:

a) 4.Dc1xPc6# b) 4.Db1xFf5#

Le 21) est un de mes favoris: surprenant et agréable à résoudre, je ne manque jamais une occasion de le montrer:

21) Éric Angelini

Europe Échecs n°376, 1990



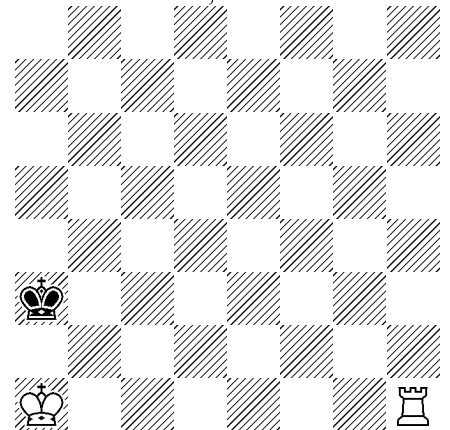
3+1: Blanc ajoute une case à l'échiquier et mate en 2 coups.

Mais d'où cette case supplémentaire peut-elle bien venir? Le problème suivant tente de répondre à la question:

22) A.B. et Stephen Emmerson

(Dédié à Éric Angelini)

The Problemist, 2010/01



2+1: a) Blanc enlève une case et mate deux fois plus vite.

b) Blanc enlève 2 cases et mate huit fois plus vite.

c) Noir enlève 2 cases et annule.

Une case en plus, une case en moins, d'accord, mais on peut aussi partir d'un échiquier aux dimensions non standard.

23) Bernard Novelli

Tangente Jeux n°23, 2007/03

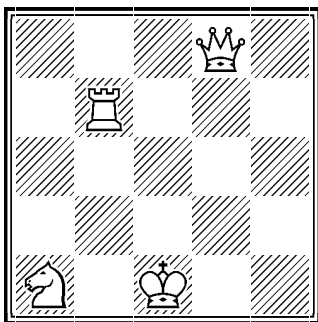
| | | | |
|---|---|--|---|
| | 3 | | |
| | | | |
| | 1 | | 1 |
| 1 | | | 2 |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | 3 | 0 |
| | | 2 | |
| | | | |
| | | | 1 |

Sur chaque échiquier placer un Roi, une Dame et une Tour afin que les valeurs indiquées représentent le nombre de pièces attaquant ces cases.

24) George Jellis

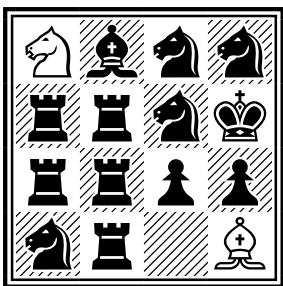
Chessics n°6, 1978/08



4+0: Déplacer le Roi au centre le plus vite possible sans qu'aucune pièce n'en contrôle jamais une autre.

25) Guy Sobrecases

Phénix n°168, 2007



2+13: Combien de coups de série Noir doit-il jouer pour que le Roi capture les deux pièces blanches?

26) C.S. Kipping

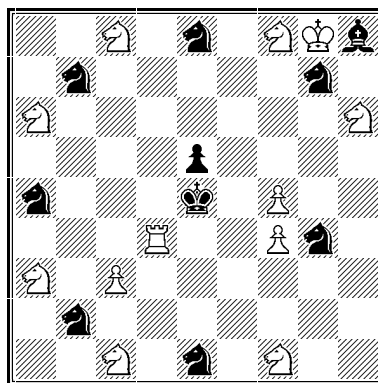
Chess Amateur, 1925



3+2: Blanc joue et mate en 2.

27) W. Jacobs

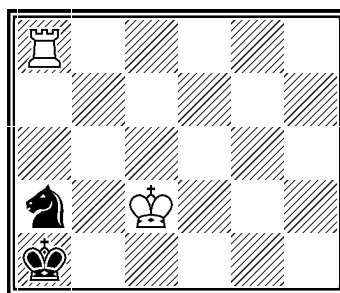
(Dédié à Thomas Rayner Dawson)
Fairy Chess Review, 1937



12+10: Blanc joue et mate en 4.

28) Werner Speckmann

137A Mattaufgaben mit drei und vier Steinen II 1979, 9. Platz WJP

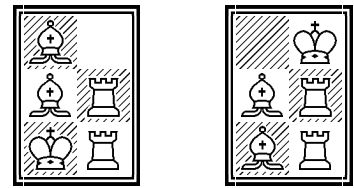


2+2: Blanc joue et mate en 4.

- a) Échiquier 6x5
- b) Échiquier 5x5

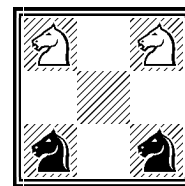
29) Erich Friedman

Site web de Erich Friedman, 2006



5+0: Passer d'une position à l'autre en 11 coups.

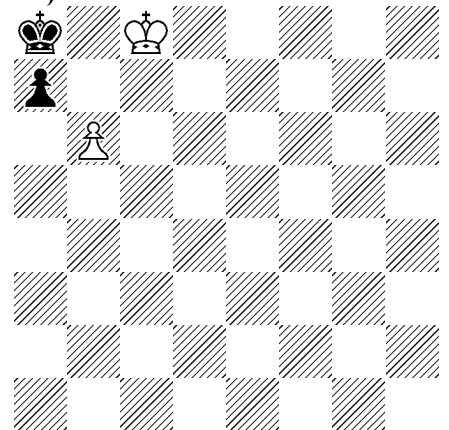
30) Auteur inconnu



2+2: Échanger les cavaliers blancs avec les cavaliers noirs.

Finissons avec le problème Vielväter (multipapa), dont la position est toujours la même, mais pour lequel on recense plus d'un millier d'énoncés différents!

31) Voir ci-dessous



2+2:

- a) Qui gagne? (Robert Darvall, Fairy Chess Review; 1949)
- b) h#2: Noir joue et aide Blanc à mater à leur deuxième coup. (Albert Kniest, Deutsche Märchenschach Zeitung, 1932)
- c) ser-h#8: Noir joue 8 coups de suite puis Blanc mate en 1 coup. (Julius Dohrn-Luttgens et Erich Gleisberg, Schachmatt, 1949)

- SOLUTIONS -

1) 13 mats et 1. Tc6+ Txx7

2) Les blancs ont 27 façons de mater en un coup mais leur 28ème possibilité est un mat inverse: 1. Dxc5+ force 1... Cxc5#

(Avec des pièces promues Sampsa Lahtonen et Wolfgang Dittman ont montré 51 mats et 1 mat inverse)

3) 1. f4 e5 2. Rf2 Df6 3. Rg3 Dxf4+

4) Par exemple 1. e3 a5 2. Dh5 Ta6 3. Dxa5 h5 4. Dxc7 Tah6 5. h4 f6 6. Dxd7+ Rf7 7. Dxb7 Dd3 8. Dxb8 Dh7 9. Dxc8 Rg6 10. De6

5) La menace est 1. Ch3 Rd1 2. Fd3#, mais +RBh3 ne fonctionne pas à cause de 1. Fe3! Rxf1 2. Cc3# ou 1... Rd1 2. Ca3#. La solution est +RBC2.

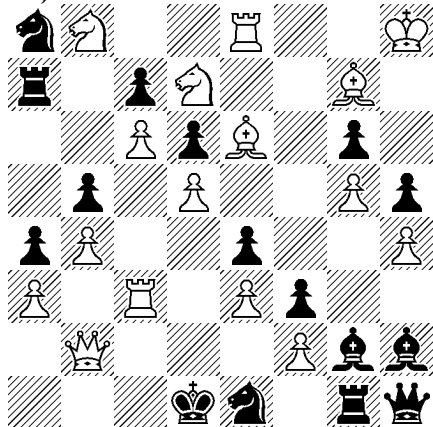
6) +RBF3, +RNh1 et 1. Rxf2#

7) +RBC7, +DBG5 et +RNE6

8) +PBh2 puis 1. h4 gxh3ep 2. Fxg6#

9) 1. Te1+ Rd5 2. Tb5+ Rc4 3. Tc5+ Rd4 4. Td5# (ou 1... Rd4 2. Tb4+ etc)

10)



11) Re1, Th1, Tc2-Ra1 permettant 1. Rd2#, 1. Re2#, 1. Rf2# et 1. o-o#

12) C'est le problème des 8 reines, par exemple Db1e2g3a4c5h6f7d8. On ne peut en placer plus puisque chaque dame contrôle au moins une colonne complète. 16 rois, 8 tours, 14 fous, 32 cavaliers.

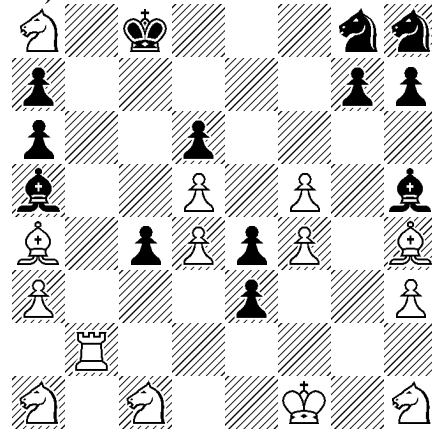
13) 5 dames suffisent, par exemple Da1c2b6f7g3. 9 rois, 8 tours, 8 fous, 12 cavaliers (par exemple Cc2c3c5c6b6d3e6f3f4f6f7g3).

14) Oui, mais uniquement avec les fous sur la même couleur:

Rc3, Df6, Ta8h1, Fc6f3, Cd5Ce4

15) Par exemple Re5, Dc6, Tb4d1, Fa2e3, Ca3e2, Pa5

16) Par exemple Rg3, Df1, Td2b4, Fe6g6, Ca3a7, Pa5c5c7e3e5e7g5g7 17)



"The Bournemouth solvers", The Problemist 1989/11

18) CDTFFTRC

19) CFDTTRFC et 1. d4 g6

2. Dh6#

20) a) CTDFRTRC et 1. c4 b6 2. c5 Da6 3. c6 dxc6 4. Dxc6#

b) CDFTRTRC et 1. c3 d6 2. Fb3 Ff5 3. Fxf7 Rxf7 4. Dxf5#

21) Blanc ajoute la case e9, puis 1. Ce9 Rxe9 2. Dc7#

22) a) Le mat orthodoxe est 1. Tb1 Ra4 2. Ra2 Ra5 3. Ra3 Ra6 4. Ra4 Ra7 5. Ra5 Ra8 6. Rb6 Rb8 7. Tc1 Ra8 8. Tc8#. Donc blanc enlève c3 puis 1. Th4 Rb3 2. Rb1 Ra3 3. Rc2 Ra2 4. Ta4#

b) Blanc enlève a4 et b4 puis 1. Th3#

c) Noir enlève g1 et h2

23) Ra4, Db1, Td4 et Rb4, Da2, Tc1

24) 1. Dd3 2. De2 3. Td4 4. Db5 5. Te4 6. Rd2 7. Rc3

25) Il faut au moins 16 coups: 1. c1=C 2. Tc2 3. Cb2 4. Rc4 5. Cbd3 6. T3b2 7. Rb3 8. Rxa4 9. Rb3 10. Ta4 11. T2a3 12. Tba2 13. Rb2 14. Ccb3 15. Rc1 16. Rxd1

26) 1. a4 Rxa4 2. Txa2#

27) Il y a 7 cases de mat potentiel (d3, f3, g6, f7, d7, c6, c4), chacune attaquée par un CB et défendue

par deux CNs. Elles forment donc un heptagone dont chaque sommet est attaqué par un CB et chaque côté est défendu par un CN. Mais chaque CN doit défendre deux cases.

La clé est le coup d'attente 1. Ri8 qui force un CN à bouger. Supposons que ce soit Ce1. Cela casse un côté de l'heptagone et le réduit à la ligne ouverte d3-c4-c6-d7-f7-g4-f3. Nous avons alors 6 CNs pour garder 7 cases! Sacrifions sur la case du milieu: 2. Cd7+, un des défenseurs doit capturer, par exemple 2... Ce9xd7. Mais le côté droit est réduit à f7-g4-f3 avec 2 CNs pour défendre 3 cases. On sacrifie encore au milieu par 3. Cg4+ puis mat sur la case qui n'est plus défendue (Variant Chess 30).

28) a) 1. Tf5! Cb4+ [1... Cc1 2. Rxc1 Ra2 3. Tf3 Ra1 4. Ta3#, 1... Cc3 2. Rxc3 Ra2 [2... Rb1 3. Ta5 Rc1 4. Ta1#] 3. Tfl Ra3 4. Ta1#] 2. Rb3 Cc2 [2... Cd3 3. Tfl+ Ce1 4. Txe1#, 2... Ca2 3. Tfl+ Cc1+ 4. Txc1#] 3. Tfl+ Ce1 4. Txe1#

b) 1. Tb5! Cc3 2. Tb6 Ra2 [2... Cb1 3. Ta6+ Ca3+ 4. Txa3#, 2... Cb5 3. Ta6+ [3. Txb5 Ra2 4. Ta5# (dual)] Ca3+ 4. Txa3#] 3. Ta6+ Ca4 4. Txa4#

29) 1. Fb3 2. Ra2 3. Ta1 4. Tbb1 5. Fb2 6. Ra3 7. Ta2 8. Fa1 9. Tab2 10. Fa2 11. Rb3

30) 1. Ca2 Cc2 2. Cb1 Cb3 3. Cc1 Ca3 4. Cc3 Ca1 5. Cb3 Cb1 6. Ca2 Cc2 7. Ca1 Cc3 8. Cc1 Ca3

31a) Blanc a joué en dernier donc Noir a le trait et gagne par 1... axb6

31b) 1... a6 2. b7+ Ra7 3. b8=D#

31c) 1... a5 2... a4 3... a3 4... a2 5... a1=B 6... Be5 7... Bb8 8... Ba7 9. b7#