

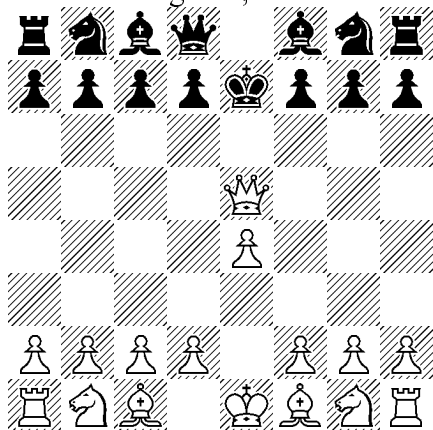
Initiation aux

PARTIES JUSTIFICATIVES

Dans un problème de type « Partie Justificative », on ne cherche pas le meilleur coup, mais la partie dans laquelle les blancs et les noirs coopèrent pour arriver au diagramme dans le nombre de coups indiqué. Commençons par un problème illustratif:

1) Joost De Heer

Retro Mailing List, 1996/06



16+15: PJ en 2,5 coups

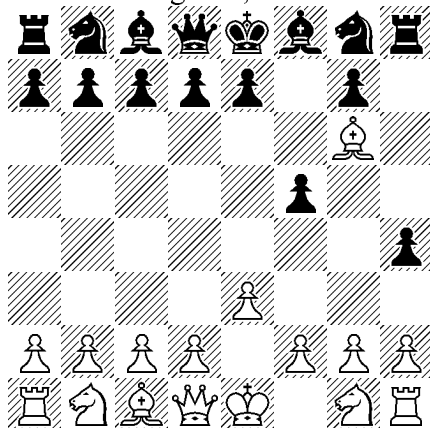
Au dessus du diagramme figurent le nom de l'auteur et le support de première parution. En dessous sont indiqués le décompte des pièces (16 blanches et 15 noires) ainsi que l'énoncé du problème. Ici « PJ en 2,5 coups » signifie que le diagramme a été obtenu après une partie justificative (PJ) comportant 3 déplacements blancs et 2 noirs.

Cette première PJ n'est guère palpitante, mais elle est simple, courte, se termine par un mat et surtout il n'y a qu'une partie menant au diagramme. Ce dernier point est primordial pour la correction du problème, sauf cas très particulier.

Mais tournons nous maintenant vers un problème autrement plus attrayant, bien qu'encore simple:

2) Richard Stanley

Retro Mailing List, 1996/05



16+16: PJ en 3,5 coups

Les 3 coups noirs sont apparents au diagramme et ont été effectués par les pions f et h, mais dans quel ordre? Et comment le fou blanc est-il arrivé en g6? Ce petit coup 'invisible' est une des nombreuses ruses utilisées par les compositeurs pour tenir en haleine le solutionniste que vous êtes devenu!

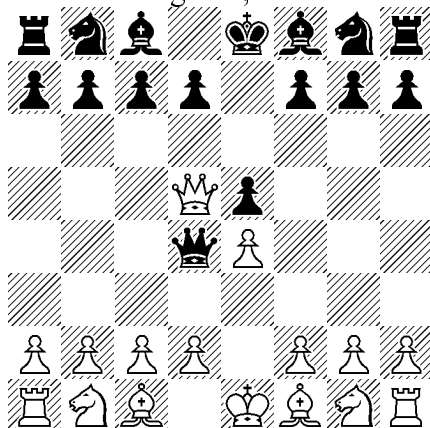
LES THÈMES

Nous allons passer en revue quelques effets voulus par les compositeurs ainsi que certaines de leurs astuces parmi les plus courantes.

En premier un petit effet paradoxal, nommé *PG oddity* (*odd* signifiant impair ou étrange):

3) Andrew Buchanan

Retro Mailing List, 2004/01/23



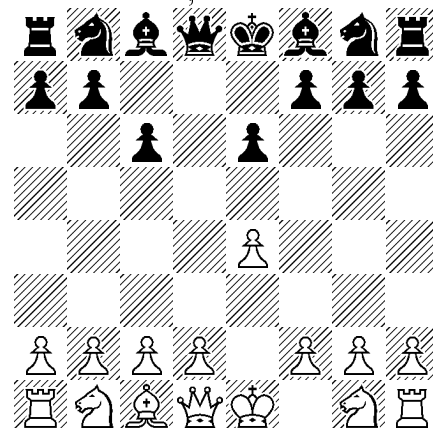
16+16: PJ en 3,5 coups

La position du diagramme 3 est symétrique, mais le jeu est asymétrique puisque les blancs ont joué un coup de plus que les noirs!

Le *switchback* (aller-retour d'une pièce) est le coup invisible par définition, si fréquent que c'est rarement le seul thème d'une PJ.

4) Tibor Orban

Die Schwalbe, 1976

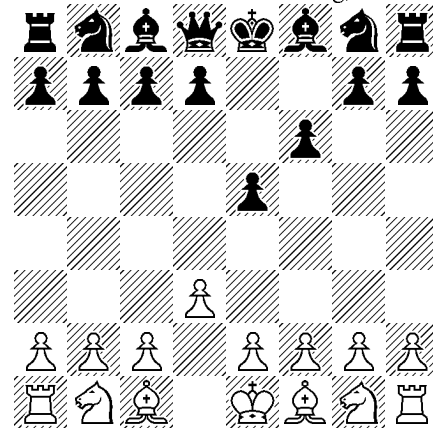


15+15: PJ en 4,0 coups

Le 4 est facile à obtenir en 3 coups blancs et 3 coups noirs, mais l'énoncé en demande bien 4! Cherchez quelle pièce a effectué le *switchback*. Et vous ferez de même pour le problème 5:

5) Martin Wolfgang Hoffmann

Schweizerische Schachzeitung, 1989/06



15+16: a) PJ en 4,0 coups

b) -DNd8

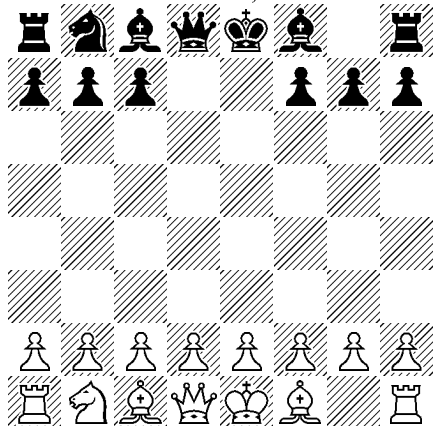
Le b) indique qu'on doit chercher une deuxième PJ en 4,0 coups après avoir enlevé la dame noire d8. Une véritable histoire de fous!

Le duo de cavaliers permet de faire passer l'un pour l'autre. Dans le 6 se cache donc un **imposteur**:

6) Ernest Clement Mortimer

(version de Andrey Frolkin)

Die Schwalbe n°71, 1981/10



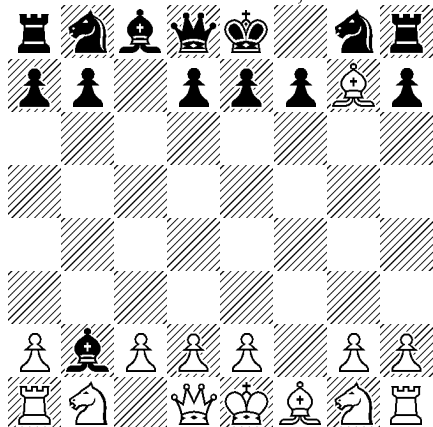
15+13: PJ en 4,0 coups

La position est dite **at-home** (à la maison) puisque les pièces restantes semblent ne pas avoir bougé. L'imposture est possible pour les tours, mais pas pour les fous (en échecs orthodoxes au moins...).

Le thème **phœnix** met en oeuvre une renaissance ayant lieu après que la pièce d'origine ait été réduite en cendres. Si l'ordre est inversé nous avons un **prénix**, et le problème 7 montre ces deux types de promotions invisibles:

7) Stephan Dietrich

Problem Paradise n°45, 2008/01

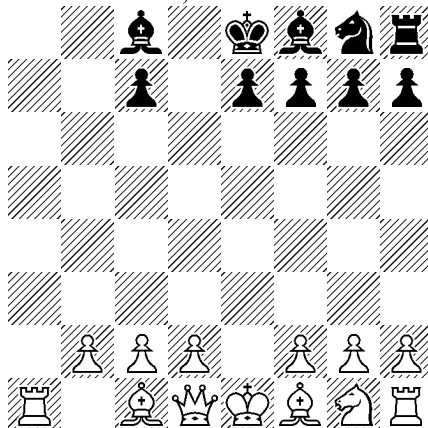


14+14: PJ en 6,0 coups

On peut camoufler encore plus finement la promotion, avec le thème **Pronkin**: La pièce promue se place sur la case d'origine d'une pièce capturée de même type.

8) Thierry Le Gleuher

Probleemblad, 2000/06



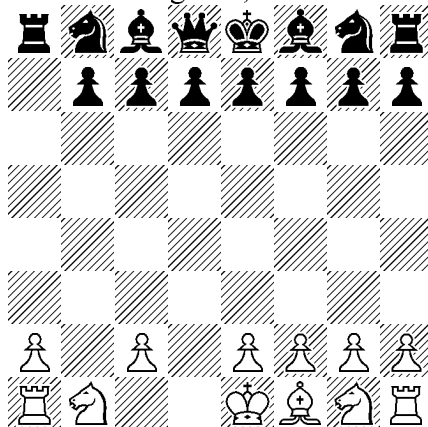
13+10: PJ en 6,5 coups

Le nombre de coups augmente et la position **at-home** du 8 ne dévoile rien de son histoire. Une petite aide ne sera sans doute pas superflue: nous avons affaire à une tour Pronkin.

Autre effet lié à la promotion: si une pièce promue se fait capturer, nous avons le thème **Ceriani-Frolkin**. Dans le 9 c'est une tour promue qui se fait capturer:

9) François Labelle

Retro Mailing List, 2005/02/04



12+15: PJ en 6,5 coups

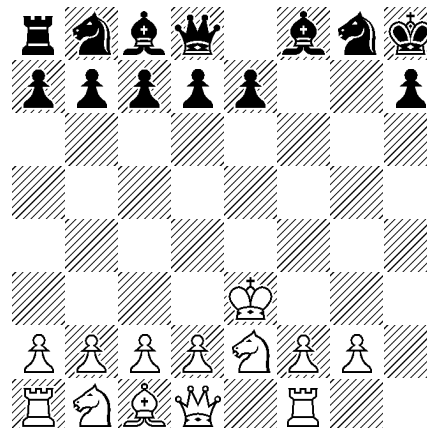
Notons qu'une pièce promue peut se faire capturer (thème Ceriani-Frolkin) après avoir été Pronkin.

Mais elle peut aussi se faire capturer sur sa case de promotion sans avoir bougé, on parle alors d'une pièce **Schnoebelen**. Dans le 10 ce thème est doublé:

10) Michel Caillaud

Nunspeet, 2002

Recommandé

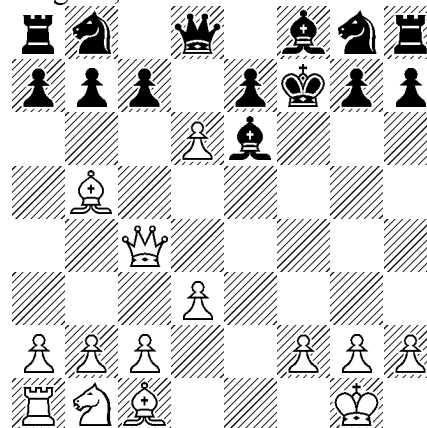


13+13: PJ en 8,5 coups

Le thème **Valladao-Monteiro** demande un problème dans lequel apparaissent une promotion, un roque et une prise en passant:

11) Andrew Buchanan

Original, 2010/01



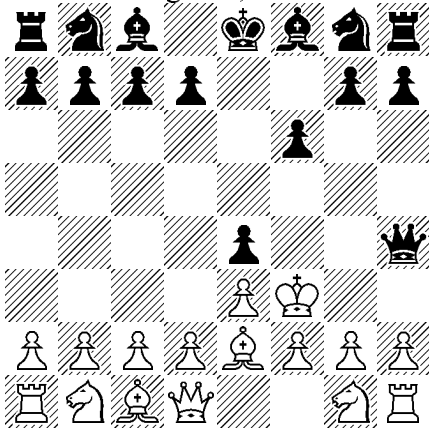
14+14: PJ en 9,0 coups

D'autres effets sont définis dans les solutions des prochains problèmes, mais il en existe bien davantage, que vous découvrirez en allant sur les sites internet suivants:

- * www.janko.at/Retros/
- * www.softdecc.com/pdb/search.pdb
- * www.pairlist.net/pipermail/retros/
- * abrobecker.free.fr

12) Richard Stanley

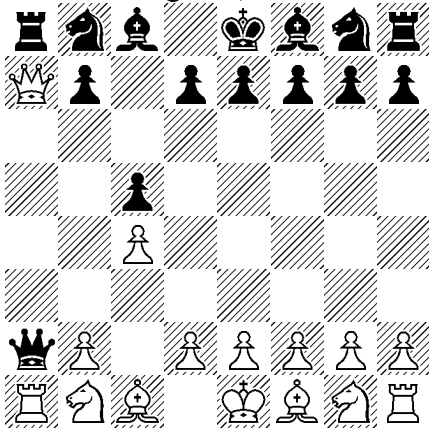
Retro Mailing List, 1996/05



16+16: PJ en 4,0 coups

13) Andrew Buchanan

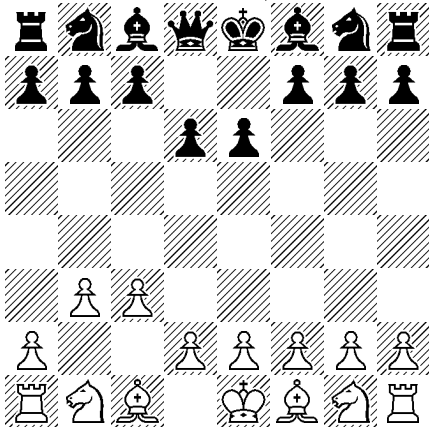
Retro Mailing List, 2004/01/24



15+15: PJ en 3,5 coups

14) Klaus Kiesow

Die Schwalbe n°199, 2003/02

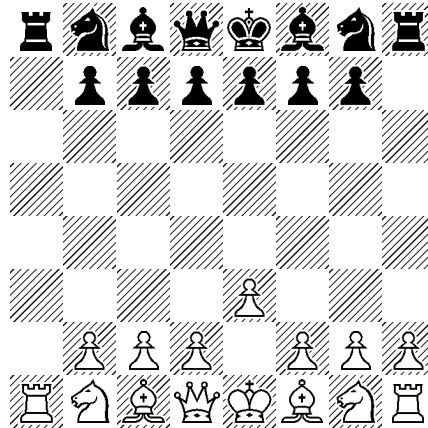


15+16: PJ en 4,0 coups

15) Pascal Wassong

Messigny, 1995/06

1ère Mention d'Honneur

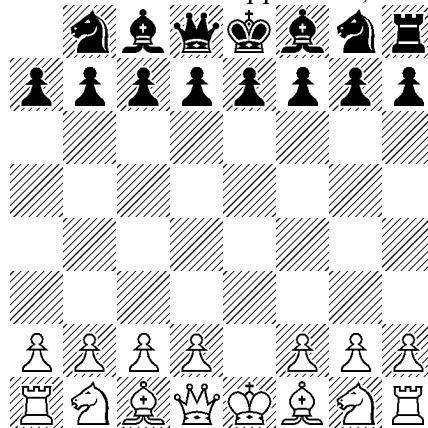


15+14: a) PJ en 4,5 coups

b) PBh2→a2

16) Ronald Turnbull

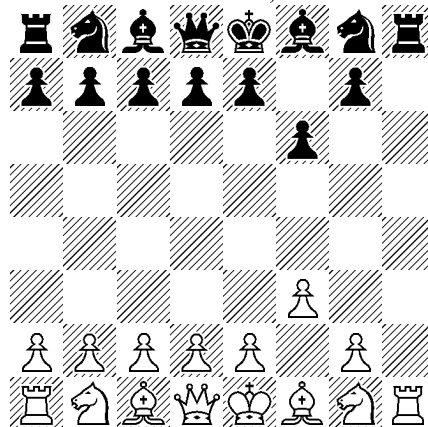
The Problemist Supplement, 1993



15+15: PJ en 7,5 coups

17) Hans Heinrich Schmitz

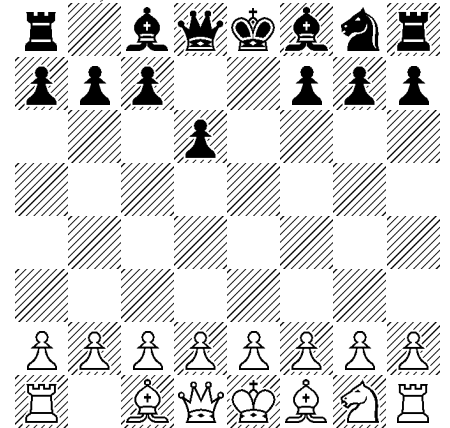
Die Schwalbe n°150, 1994/12



15+15: PJ en 5,0 coups

18) Geza Schweig

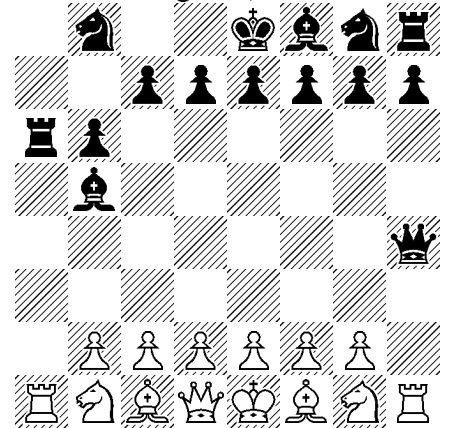
Tukon, 1938



15+14: PJ en 4,0 coups

19) Andrew Buchanan

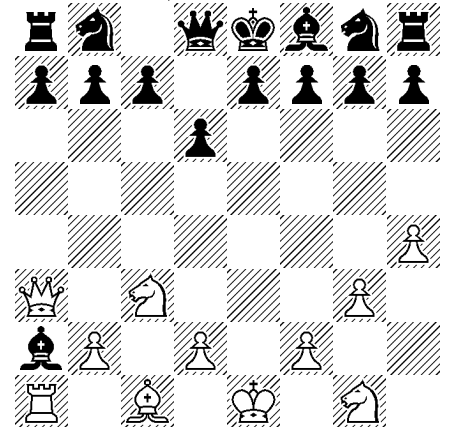
Retro Mailing List, 2010/01/05



14+15: PJ en 8,5 coups

20) Nicolas Dupont

Problemesis, 2002



11+16: PJ en 6,5 coups

21) François Labelle

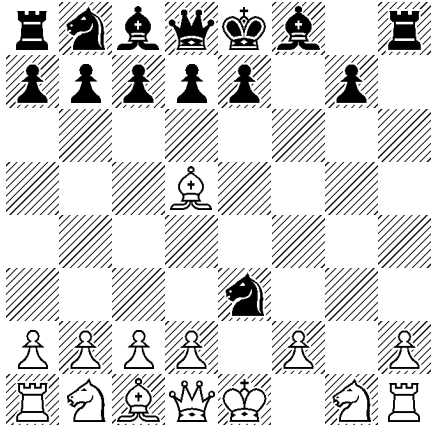
Internet, 2003/12

Trouver l'unique partie se terminant par:

- a) 3... Dd4# b) 4... Db5#
 c) 5. Dxe4# d) 5... Th1#

22) Henrik Juel

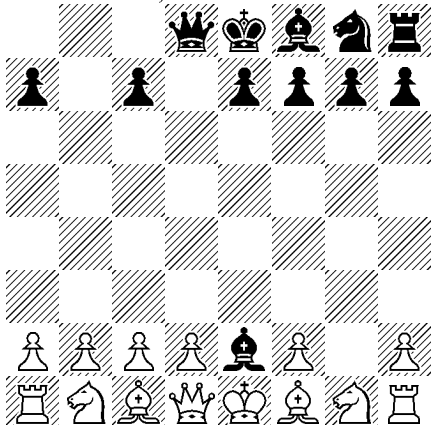
Thema Danicum n°86, 1997/04



14+14: PJ en 6,0 coups

23) Christoph Fieberg

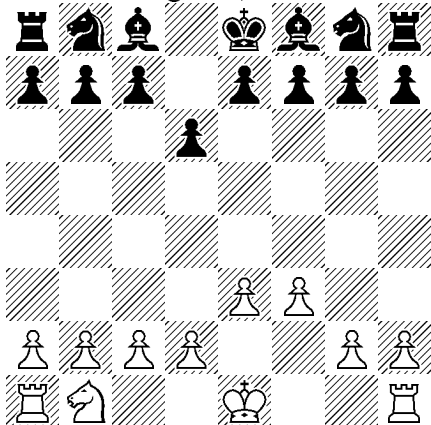
Problemesis, 2004/08



14+12: PJ en 6,5 coups

24) Andrew Buchanan

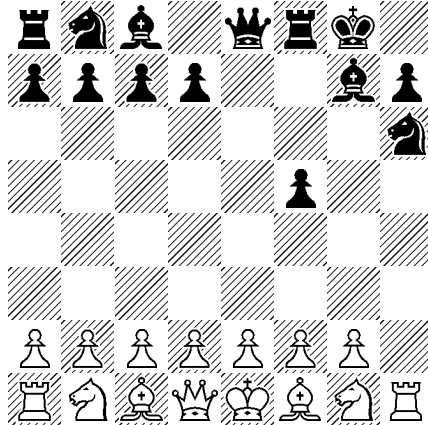
Retro Mailing List, 2005/02/11



12+15: PJ en 7,5 coups

25) Joost de Heer

Messigny, 2005/05



15+14: PJ en 7,0 coups

SOLUTIONS

- 1) 1.e4 e5 2.Dh5 Re7 3.Dxe5#
 2) Mat par un F. 1.e3 h5 2.Fd3 h4 3.Fh7 f5 4.Fg6#
 3) 1.e3 e5 2.Df3 Dh4 3.Dd5 Dd4 4.e4
 4) 1.e4 e6 2.Fb5 Re7 3.Fxd7 c6 4.Fe8 Rxe8
 5a) 1.d3 e5 2.Dd2 Fa3 3.Db4 f6 4.Df8+ Fxf8
 5b) 1.d3 e5 2.Fh6 Dg5 3.Dc1 Dxc1+ 4.Fxc1 f6
 6) 1.Nf3 e5 2.Nxe5 Ne7 3.Nxd7 Nec6 4.Nxb8 Nxb8
 7) 1.f4 c5 2.f5 c4 3.f6 c3 4.fxg7 cxb2 5.gxf8=F bxc1=F 6.Fg7 Fb2
 8) 1.e4 d5 2.exd5 Cc6 3.dxc6 Dd5 4.cxb7 Dxa2 5.bxa8=T Dxb1 6.T8xa7 Dxa1 7.Txa1
 9) 1.b4 a5 2.Fb2 axb4 3.Fc3 bxc3 4.Dc1 cxd2+ 5.Rd1 dxc1=T+ 6.Rd2 Te1 7.Rxe1
 10) 1.h4 f5 2.h5 f4 3.h6 f3 4.hxg7 fxe2 5.gxh8=T exf1=T+ 6.Re2 Rf7 7.Re3 Rg7 8.Ce2 Rxh8 9.Txf1
 11) 1.e4 f5 2.Fb5 f4 3.Ce2 f3 4.oo fxe2 5.e5 exf1=F 6.Dg4 Fc4 7.d3 Rf7 8.Dxc4+ d5 9.exd6ep+ Fe6. Ceriani-Frolkin de F.
 12) Plus courte PJ avec mat par un pion. 1.e3 e5 2.Re2 Dh4 3.Rf3 f6 4.Fe2 e4#
 13) PG oddity. 1.c4 c5 2.Db3 Da5 3.Db6 Dxa2 4.Dxa7
 14) Switchback du R. 1.e3 e6

2.Da4 Re7 3.b3 d6 4.De8+ Rxe8

- 15) a) Trois switchbacks! 1.e3 a6 2.Fxa6 h5 3.Ff1 Txa2 4.Dxh5 Ta8 5.Dd1 b) Idem. 1.e3 h5 2.Dxh5 a6 3.Dd1 Txb2 4.Fxa6 Th8 5.Ff1
 16) Switchbacks des Cs. 1.Cf3 Cc6 2.Ce5 Cd4 3.Cc6 Tb8 4.Cxb8 Cxe2 5.Cc6 Cd4 6.Ce5 Cc6 7.Cf3 Cb8 8.Cg1
 17) Switchbacks de T et de C, position symétrique, jeu asymétrique. 1.h4 Cf6 2.h5 Cxh5 3.f3 Cf6 4.Txh7 Cg8 5.Th1 f6
 18) Le Cg8 est un imposteur, il vient de b8. 1.Cc3 d6 2.Cd5 Cd7 3.Cxe7 Cdf6 4.Cxg8 Cxg8
 19) Double imposture des Ts (Platzwechsel=échange de place). 1.h4 b6 2.Th3 Fa6 3.Ta3 Fb5 4.Txa7 Dc8 5.a4 Da6 6.Ta3 Dxa4 7.Th3 Dxh4 8.Ta1 Ta6 9.Th1
 20) Les pièces blanches sont sur des cases sombres. 1.h4 d6 2.Th3 Fxh3 3.g3 Fxf1 4.c4 Fxe2 5.Db3 Fxc4 6.Da3 Fxa2 7.Cc3
 21a) Partie synthétique: sans diagramme, entièrement déterminée par son dernier coup. 1.f3 e5 2.Rf2 Dh4+ 3.Re3 Dd4#
 21b) 1.d4 e5 2.Rd2 Dg5+ 3.Rc3 exd4+ 4.Rb3 Db5#
 21c) 1.d4 e5 2.Dd3 Re7 3.Fg5+ Re6 4.Fe7 e4 5.Dxe4#
 21d) 1.g4 h5 2.Fg2 hxg4 3.Fxb7 Txh2 4.Ch3 Fxb7 5.oo Th1#
 22) C phœnix et F préfix. 1.g4 f5 2.g5 f4 3.g6 f3 4.gxh7 fxe2 5.hxg8=F exf1=C 6.Fd5 Ce3
 23) F Pronkin. 1.e4 d5 2.exd5 Cc6 3.dxc6 Fh3 4.cxb7 Fxg2 5.bxa8=F Fxf1 6.Fg2 Fe2 7.Ff1
 24) Castling paradox: les blancs ont roqué. 1.e3 d6 2.Fb5+ Dd7 3.Ce2 Dxb5 4.oo Dxe2 5.f3 Dxd1 6.Rf2 Dxc1 7.Th1 De1+ 8.Rxe1
 25) Castling paradox: les noirs n'ont pas roqué. Ceriani-Frolkin de C. 1.h4 f5 2.h5 Rf7 3.h6 De8 4.hxg7 Ch6 5.g8=C Fg7 6.Cxe7 Tf8 7.Cg8 Rxg8