

Tournoi de composition d'analyse rétrograde

R.I.F.A.C.E. 2024 - Gentilly - Dédié à la mémoire de [John Beasley](#)
Jugement: [Alain Brobecker](#) (rédacteur principal), [Jacques Dupin](#), Axel Gilbert.

À travers les activités de l'Association Française pour la Composition Echiquéenne, j'ai la chance de côtoyer de nombreuses personnes que j'admire, car dans notre univers un peu confidentiel du problèmes d'échecs, elles montrent et partagent toute l'étendue de leur talent sans arrière-pensées.

Ces amis du problème d'échecs me font confiance depuis quelques années pour leur proposer un thème de composition d'analyse rétrograde, c'est un honneur pour moi.

Et, malheureusement, le 3 mars 2024 a vu s'éteindre une de ces personnes admirables: John Derek Beasley est entré en contact avec moi en 2007 après avoir vu mon article sur l'analyse rétrograde au jeu d'Othello, qu'il voulait reproduire dans Variant Chess magazine. Bien sûr, avec plaisir, mais qu'est-ce donc que Variant Chess?

Grâce à cette prise de contact et la correspondance qui a suivi, j'ai découvert son travail dans les [variantes du jeu d'échecs](#), le magazine [Variant Chess](#) mais aussi l' [Encyclopedia Of Chess Variants](#) qu'il a terminé à la suite de David Pritchard. Je retiens de John son grand talent de vulgarisation, le travail qu'il a fourni (rédacteur des études pour Chess, la publication du [British Endgame Study News](#)), son humilité, et je continue de découvrir son empreinte dans le monde des échecs. Par exemple ce n'est qu'en 2020 que j'ai découvert son "Endgame Magic" avec Timothy Withworth, selon moi un des tout meilleurs livres d'échecs (et l'un des rares sur les études qui soit à ma portée). Son site web contient la majeure partie de ses travaux en fichiers PDF, et c'est la source que je cite le plus fréquemment lorsqu'une question sur les échecs m'est posée! Merci John de nous avoir débarrassé le chemin! Et comme je le disais plus haut, j'aime le monde de la composition échiquéenne car il est rempli de personnes qui, comme John, partagent sans compter leurs connaissances et donnent de leur temps pour cette passion.

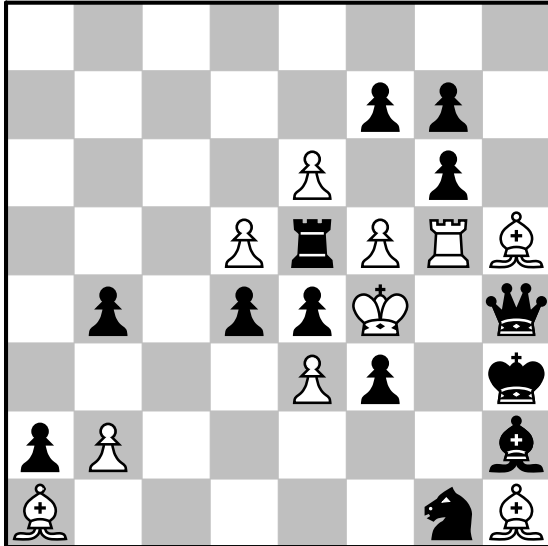
Il m'a semblé naturel de dédier le tournoi 2024 à la mémoire de John. Et j'avais toujours pensé que son problème "Chess In Disguise" paru dans [Chessics](#) 4 (le précurseur de Variant Chess, cette fois par George Jelliss) était un thème prometteur d'analyse rétrograde. J'ai un peu modifié le thème pour autoriser un plus grand nombre de problèmes, mais l'hommage direct d'Andrew Buchanan est très apprécié.

J'ai comme souvent pu compter sur l'aide d'amis problémistes, Axel Gilbert et [Jacques Dupin](#), pour juger de la qualité des problèmes. Jugement effectué rapidement, même si ce texte paraît tardivement, et avec toutes nos excuses d'usage pour les choix qui ne reflètent que nos propres préférences.

Nous avons reçu 16 problèmes dont deux furent écartés, l'un était démolé et nous ne pouvions pas juger de la correction du suivant. Le prix spécial nous a aussi posé un petit cas de conscience, mais nous avons décidé de faire confiance à la maîtrise de son auteur et de l'accepter, même si cette partie justificative n'était que HC+.

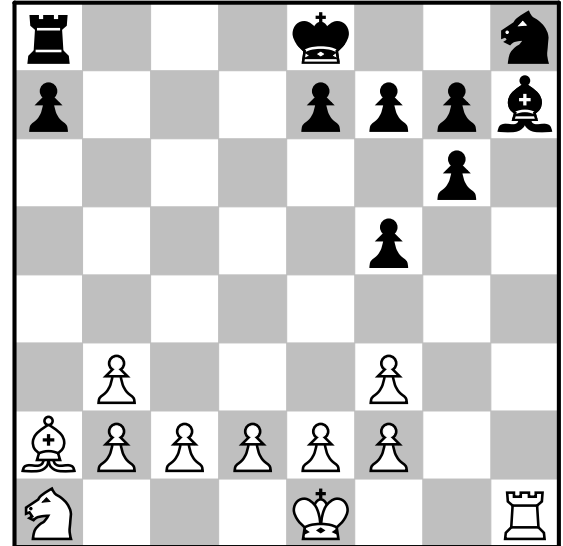
[François Labelle](#) a apporté une aide précieuse en vérifiant un certain nombre des parties justificatives du palmarès avec les 408 positions de départ (grâce à une fonction de script de [Jacobi](#) que l'on espère voir un jour disponible pour tous). En accord avec les auteurs (Bernd Graefrath, Eric Pichouron et moi-même), cela a permis d'enlever la position de départ, sans changer le contenu thématique du problème. Dans les autres problèmes les auteurs avaient eux-même fait ce travail de camouflage de la position de départ, qui a alors été confirmé par François. Les deux problèmes en 408² n'ont pas été vérifiés de manière automatique sur la totalité des positions de départ, mais sur des sous-ensembles de celles-ci. Nous les avons aussi marqué HC+.

1er prix ex-aequo
Dmitrij Baibikov



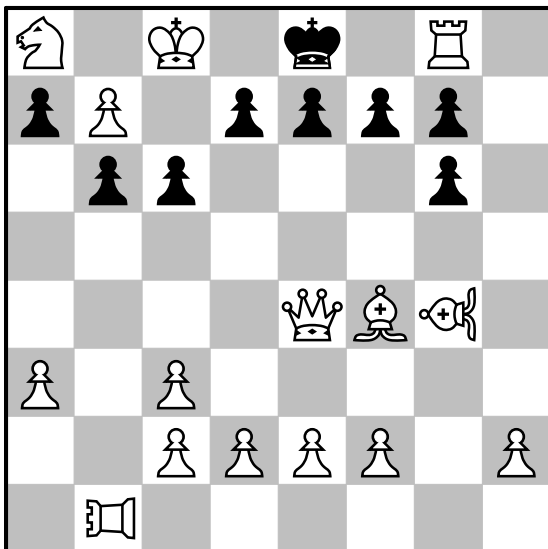
10+13: Carrera Chess 408.
Add unit(s).
Ajoutez des pièces.

1er prix ex-aequo
Michel Caillaud



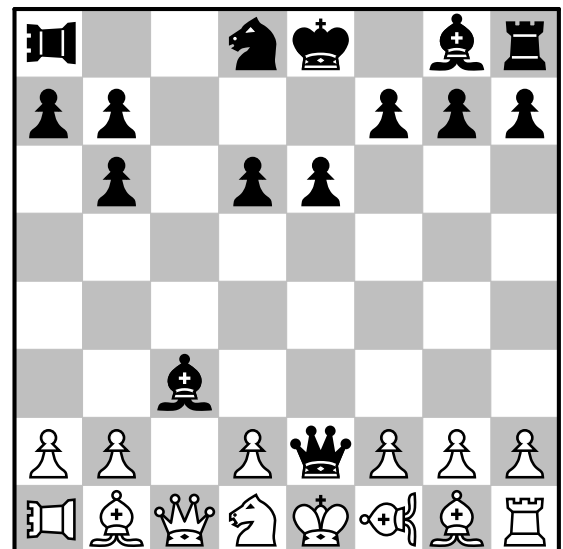
11+10: Carrera Chess 408.
Où ont été capturés les fous manquants?

3ème prix
Thierry Le Gleuher



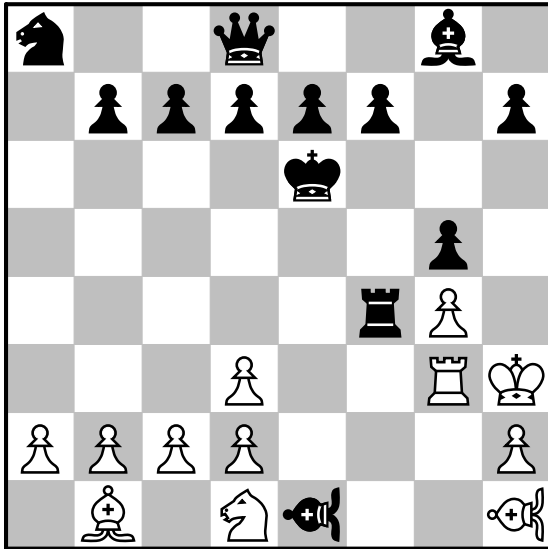
15+9: Carrera Chess 408.
Le RN n'a pas bougé.
Le 6ème coup blanc a été 6.Rf3.
Dernier coup ?
Quelle a été la position de départ ?
Où a été capturé le CN ?

4ème prix
Dirk Borst



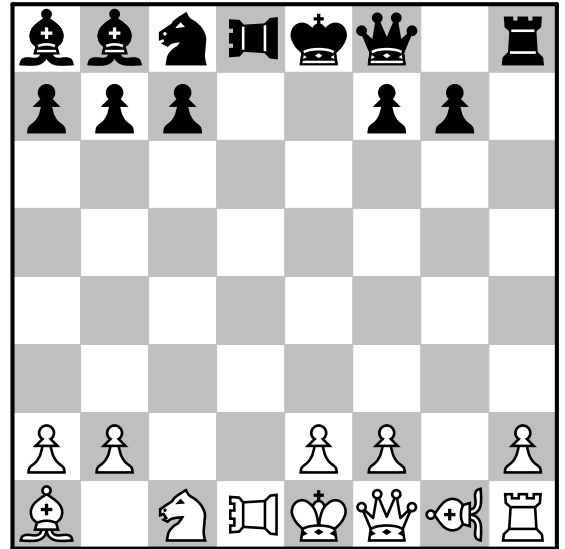
14+15: Carrera Chess 408.
Partie justificative (PJ) en 9,0 coups.
2 solutions. C+
base: ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝

Prix spécial
Michel Caillaud



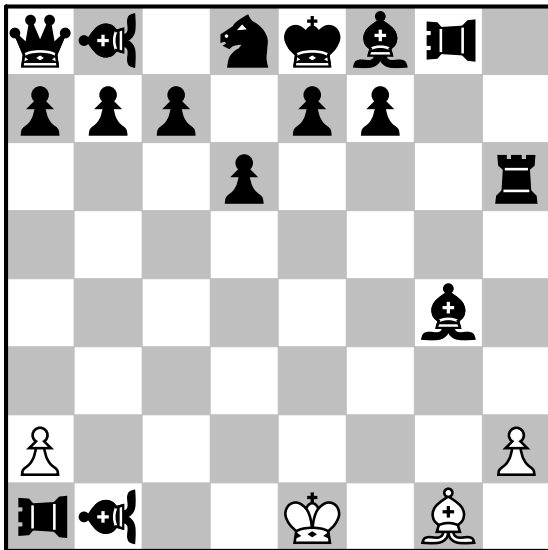
12+13: Carrera Chess 408.
PJ en 24,0 coups. HC+

1ère mention d'honneur
Bernd Graefrath



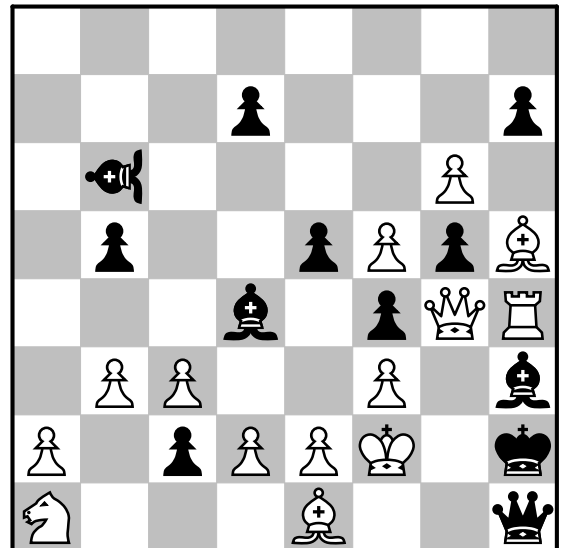
12+12: Carrera Chess 408.
PJ en 7,0 coups. C+

2ème mention d'honneur
Thierry Le Gleuher



4+16: Carrera Chess 408.
PJ en 15,0 coups. C+

3ème mention d'honneur
Andriy Frolikin

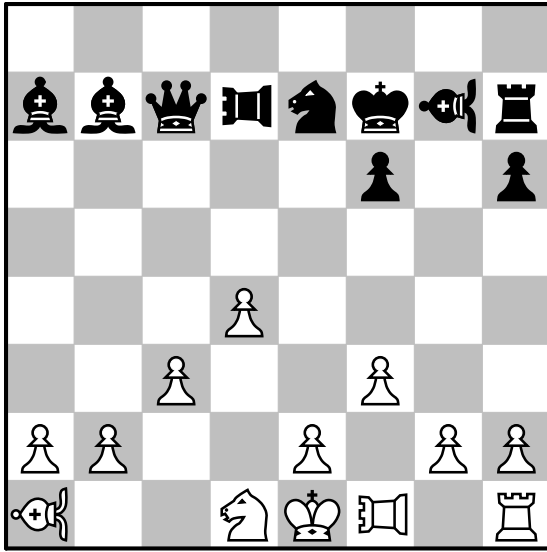


14+12: Carrera Chess 408.
Release the position.

Résoudre la position.

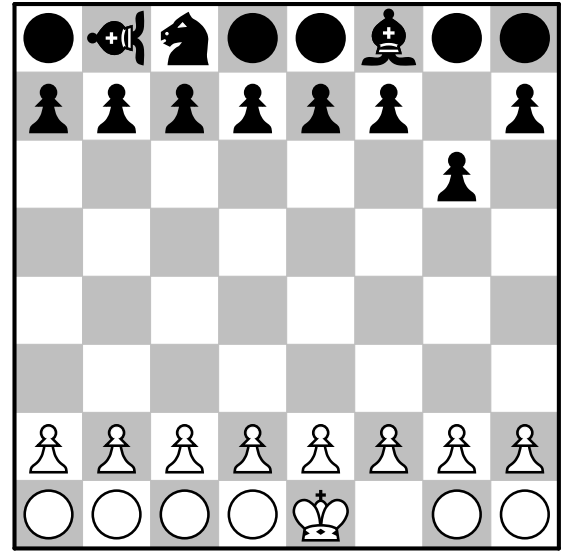
base: ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟

4ème mention d'honneur
Thierry Le Gleuher



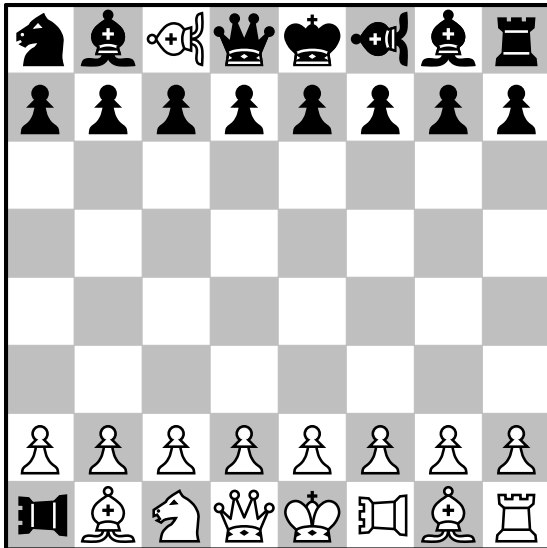
13+10: Carrera Chess 408².
PJ en 10,0 coups. HC+

Mention d'honneur spéciale
Eric Pichouron
Thierry Le Gleuher



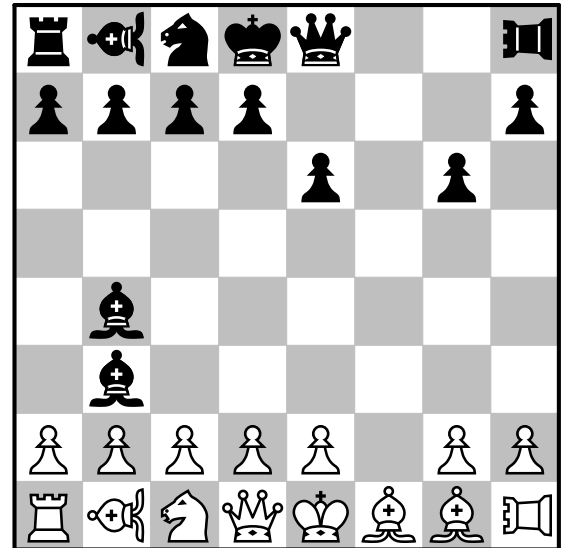
15+16: Carrera Chess 408
PJ en 7,5 coups. C+

1er recommandé
François Labelle



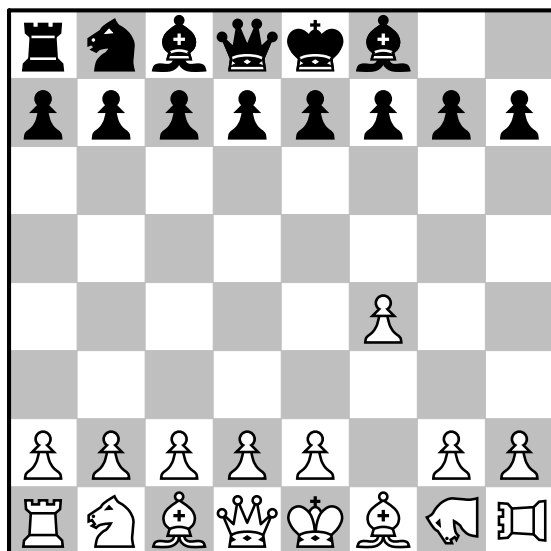
16+16: Carrera Chess 408.
PJ en 5,5 coups. C+

2ème recommandé
Eric Pichouron



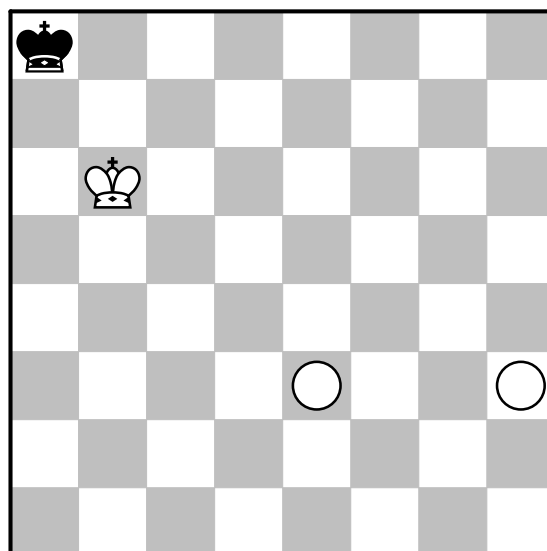
15+15: Carrera Chess 408.
PJ en 8,5 coups. C+

3ème recommandé
 Pascal Wassong
 À la mémoire de John Beasley



16+14: Carrera Chess 408².
 PJ en 4,5 coups. HC+

Hors concours
 Andrew Buchanan
 In memoriam John Beasley
 Correct version received after deadline



3+1: White princess & knight as white disks.
 Win in 1. HC+ Popeye v4.87
 Les disques blancs remplacent une princesse et un cavalier blanc. Gain en 1 coup.
 Chess in disguise (see Chessics 4, 8 and 10).

Solutions

1er prix ex-aequo: Dmitrij Baibikov

Un problème très exigeant pour le solutionniste, et sans doute aussi pour le compositeur qui montre sa maîtrise de l'analyse rétrograde. Le féerisme de la position initiale est à peine dévoilé par le Fou a1, mais bien sûr ce sont les deux types de pièces féeriques qui devront être ajoutés au diagramme initial pour rendre la position légale. Ces deux pièces blanches sont en fait issues de promotion, et sont remplacées au cours de la solution par leur contreparties féeriques noires (voir (a) et (d)). Un contenu extraordinairement riche.

bBh2 and bQh4 attack wK and these 2 pieces could not give check on the last move. Therefore, we need to add at least one piece.

If this is a black piece, for example: +bEMg4 with last move 1...EMg3xXg4+ or +bEMg3 with last move 1...g4xXf3+, in both cases imbalance of the sides. White: 11 (on board) + 5 (captured by bPs) = 16. It follows that wPa promoted on b8. Black: 14 (on board) + 3 (captured: axb, fxe, gxf) = 17 which is impossible.

If this is a white piece: +wSg3 with last move 1...g4xXf3+, this is illegal, since imbalance too. White: 12 (on board) + 5 (captured: cxd, dxe, exfxg, h7xg6) = 17 which is impossible.

So, we need to add 2 units on g3 and g4.

Retroknot on squares d4, d5, e4, e5, e6, f3, f4, f5, f7, g1, g3, g4, g5, g6, g7, h1, h2, h3, h4, h5 can be released or by unpromotion wB on c8 (c7-c8=B, c4?c7, c5xXd4 etc.), but both white light-squared Bishops are inside retroknot; or by unpromotion wQ/wR/wEM on h8 (h7-h8=Q/R/EM, h6-h7, h7xXg6 etc.), but wR is inside retroknot and wQ and wEM are not present on the board. So, need to uncapture or to add at least one of them.

If add 1w. and 1 bl. pieces, for example, +wEMg4, +bEMg3 with Retro: 1.f2xPRe3? (1.f2xSe3? - illegal bS uncapture) a3-a2 2.EMh6-g4 PRg4-e3+ 3.EMh8-h6 etc., but 1.f2xPRe3 - illegal, since illegal check to wK.

Or +wEMg3, +bPRg4 with Retro: 1.f2xEMe3 EMf1-e3 2.EMe2-g3 EMg3-f1+, but after adding wEMg3 - illegal check to bK.

So, need to add 2 white units on g3 and g4.

After 2 w. units addition balance of the sides are closed. White: 12 (on board) + 4 (captured: cxd, dxe, exf, h7xg6) = 16 It follows that wPa promoted on b8. Black: 13 (on board) + 3 (captured: axb, fxe, gxf) = 16

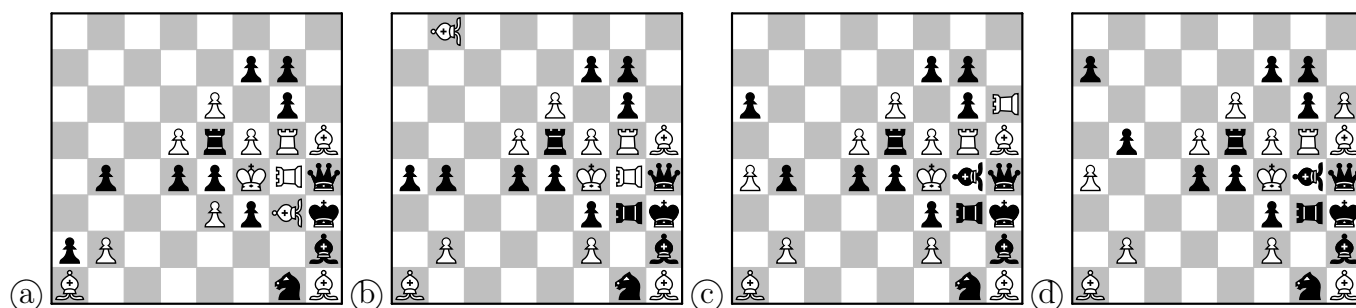
One of the added pieces must reach square h8. This cannot be wQ (illegal check to bK) or wR (on g3 - illegal check to bK, on g4 - impossible to reach h8). So, wEM going to h8.

So, wEM added on g4 (not on g3 since illegal check to bK). Also wPR on g3, as explained slightly later. (a)

Retro: **1.f2xEMe3** (1.f2xPRe3?? - illegal) EMf1-e3 Now possible to unpin w. piece on g3. Then unpinned w. piece going to b8 (Black make pawn tempomoves). For wS it takes 6 moves and lacks bPs tempos later on. So, wPR added on g3. **2.PRe2-g3 EMg3-f1+** 3.PRa6-e2 a3-a2 4.PRb8-a6 a4-a3

(b) **5.b7-b8=PR** a5-a4 6.b6-b7 a6-a5 7.a5xPRb6 (the last exact retromove). Now bPR going to unpin wEMg4 and White make pawn tempomove. 7...PRd7-b6 8.a4-a5 PRf6-d7 **9.EMh6-g4 PRf6-h6+**. (c) Now wEM going to h8 for unpromotion and Black make pawn tempomoves. 10.EMh8-h6 a7-a6 **11.h7-h8=EM** b5-b4 12.h6-h7 (d) h7xS/PRg6 13.S/PR -g6 b6-b5 14.Rg6-g5 Q -h4 etc.

Uncapture 7.a5xPRb6 is exact. For example, 4.PRb5-a6? a4-a3 5.PRa6-b5 a5- a4 6.PRb8-a6 a6-a5 7.b7-b8=PR a7-a6 8.a6xPRb7 PRd8-b7 9.a5-a6 PRf6-d8 10.EMh6-g4 PRg4-f6+ 11.EMh8-h6 b5-b4 12.h7-h8=EM b6-b5 13.h6-h7 h7xS/PRg6 14.S/PR -g6 and retrostalemate to Black, since 14...b7-b6 is illegal - bB not may to return at home to a8.



Adding 2 promoted fairy pieces in A0 type addition (in stipulation not specified type, color and number of added units) is realized for the first time. Exact uncaptures of 2 bl. fairy pieces for unpins of 2 w. promoted fairy pieces.

Phases transformation. (Additional note: history of w. promoted piece is exactly determined.)

1er prix ex-aequo: Michel Caillaud

Une position très agréable pour l'oeil et le cerveau. Les éléments de réflexion se combinent harmonieusement en incluant bien les spécificités des possibles positions de départ, notamment la présence d'une seule tour.

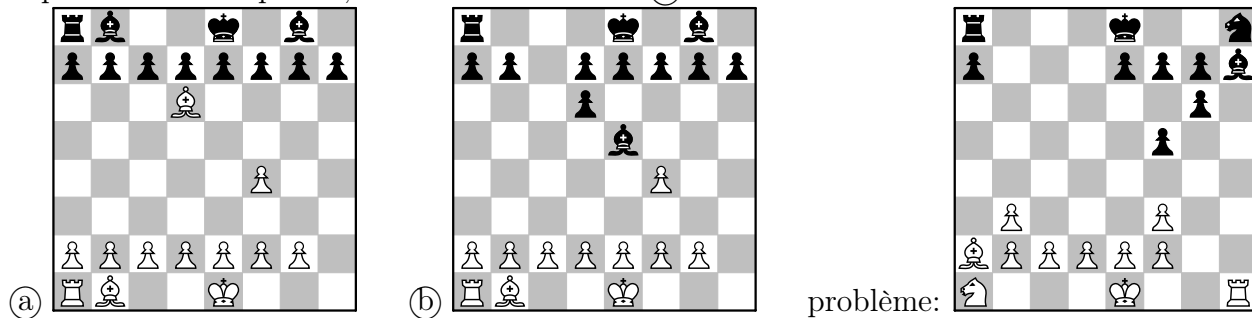
Les cages semblables PBb2, PBb3, Pbc2, Fba2, Cba1 en bas du diagramme et PNg7, PNg6, PNf7, FNh2, CNh8 en haut du diagramme nous donnent les colonnes de départ des fous (b et g) et impliquent aussi qu'une des tours a été capturée sur sa position de départ (en a ou en h). Donc au moins une des tours présentes au diagramme est promue. Promouvoir la tour noire demanderait trop de captures, c'est donc la tour blanche qui est promue par PBh2xg3xf4xe5xd → d8=T (notez qu'il faut éviter de croiser le PNd7xe6xf5). Avec les deux captures Pba2xb3 et PBg2xf3 toutes les

captures de pièces noires sont expliquées.

Cela donne aussi la position de départ des tours qui est la colonne a, puisque la tour noire est d'origine, donc h8 ne devait pas contenir la tour pour que la cage puisse être mise en place.

Pour le camp opposé nous avons la capture de la TB d'origine en a1 sans qu'elle ait bougé, les captures sur cases blanches PNh7×g6 et PNd7×e6×f5 qui ont été effectuées sur cases claires. Par ailleurs il faut Pnc7×d6 pour permettre au PBh2 d'effectuer une capture sur la colonne d et de se promouvoir. C'est la seule capture d'une pièce blanche sur case noire, c'est donc ici qu'a été capturé le FBg1 par Pnc7×FBd6. Cela a été fait après PBh2×g3×f4 pour laisser sortir le FBg1. (a)

Mais cela implique alors que la FNb1, qui sort après cette capture n'a qu'une seule case sombre sur laquelle se faire capturer, donc Pbf4×FNe5. (b)



3ème prix: Thierry Le Gleuher

Un festival de déductions très agréable mais aussi exigeant. Il faut être rigoureux si l'on veut dénouer l'écheveau et partir sur de nombreuses pistes différentes qui se conjugueront finalement pour donner la position de départ et une partie des captures. Seul défaut qui empêche que le problème soit parfait, la stipulation est vraiment lourde.

Le PBb7 vient de g2 en ayant capturé 5 fois (Pion Volet) sur cases blanches.

La TBg8 vient également de capturer sur case blanche pour donner échec.

Le PBç3 vient de b2 en ayant capturé sur case noire. Comme il manque 7 pièces noire et que 6 d'entre elles ont dues être capturées sur cases blanches, le FN navigant sur case noire a été pris en ç3.

Le PNg6 a capturé la seule pièce blanche manquante, c'est-à-dire le FB navigant sur cases blanches.

Le FN sur case noire ne peut venir ni de h8, ni de f8 (cases bloquées).

Le FB sur case blanche ne peut venir de d1, donc (par symétrie) le FN ne peut pas venir de d8.

Donc la position de départ doit comprendre des Fous en b1 (FB de case blanche) et b8 (FN de case noire) !

Le FB de case noire ne peut venir ni de g1, ni de é1 (qui est la case du Roi en plus). Qu'il vienne de a1 ou ç1, il doit passer par a3 après l'ouverture b2xç3.

Le coup a2-a3 ne peut donc pas avoir lieu de suite. Le Fbb1 est donc bloqué en b1, tant que le FNb8 n'est pas allé se faire prendre en ç3, ce qui libère le FBç1 et permet ensuite le coup libérateur a2-a3 et la sortie du Fbb1.

Mais pour libérer le FNb8 il faut jouer ç7-ç6, ce qui impose préalablement l'arrivée du PBg2 en b7. Ce dernier doit capturer 5 fois (C, PR (Princesse), EM (Impératrice), F (navigant sur cases blanches forcément) et la Dame ou la Tour).


Mais le CBa8 ne peut venir de ç7 où il aurait administré un échec impossible au RN (qui n'a jamais bougé). Il est donc arrivé en a8 par b6, avant le coup de Pion b7-b6. Comme il y avait un Fou en b8 et que la case a8 devait se libérer, la case a8 devait donc contenir une pièce pouvant jouer comme un Cavalier (C, PR ou EM).

On en déduit donc que la Tour (normale) ne pouvait pas être en a8 et donc qu'elle est issue de h8. On en déduit aussi que le deuxième Fou ne pouvait être en a8 et donc qu'il est issu de ç8.

Enfin pour se faire prendre sur la diagonale g2-b7, la DN devait être issue de d8 (elle n'aurait pas pu sortir du coin Nord-Est, car le RN n'a pas bougé et le coup h7xg6 est intervenu bien après).

On note au passage que le dernier coup a été Th8xTg8+ (la TN est la seule pièce restante après

h7xg6) !

Voilà ce que nous savons déjà des positions de départ : 

Maintenant, pour que le RB arrive en f3 au 6ème coup, il faut avancer le PBg2 jusqu'en é4. Le RB ne jouera alors que 3 coups : Ré1-f1-g2-f3. Les 2 premiers coups des Blancs sont faciles : 1.Xf1-é3 (mouvement de Cavalier) ... 2.Rf1.

Il faut donc donner à manger au PBg2 dès le deuxième coup noir ! Cela n'est possible qu'avec une Impératrice en g8 (EMg8-f6-f3). Ensuite les Blancs ont 2 coups, mais il faut donner à manger en é4 en 2 coups noir également. Cela n'est possible qu'avec une Princesse en f8 (PRf8-g6-é4).

Cela détermine donc les positions de départ : 

Le début a été : 1.PRg3 EMf6 2.Rf1 EMf3 3.gxf3 PRg6 4.Rg2 PRé4 5.fxé4 ... 6.Rf3 (les 9 premiers demi-coups sont forcés)

On note également que le RB doit atteindre ç8 avant le coup de Pion ç6xb7 et donc seul le CN peut se faire prendre en b7 (la Dame ou le Fou viendrait de a6 où il y aurait un échec illégal). Le CN a été capturé en b7.

Déroulement du jeu après 6.Rf3:

CNa8/ CBa8 / b7-b6 / Fç8/ Dd8 / Rf3→ç8 / é4xFd5xDç6xCb7 / ç7-ç6 / Fb8→ç3 / b2xFç3 / Fç1→f4 / a2-a3 / Fb1→g6 / h7xFg6 / ... / TxTg8#

4ème prix: Dirk Borst

Une position admirable avec une unité thématique entre les deux solutions: L'une d'elles montre une PRincesse Pronkin (la pièce promue se place sur la case d'origine d'une pièce capturée de même type), l'autre montre une IMPératrice Pronkin, ainsi les deux types de pièces féeriques sont très bien exploitées.

1.PRé3 é6 2.PRb6 çxb6 3.ç4 Fé5 4.ç5 PRd6 5.ç6 PRb8 6.ç7 Fç3 7.çxb8=PR Dç4 8.PRg3 d6 9.PRf1 Dxé2+

1.IMb3 PRg6 2.IMb6 çxb6 3.ç4 Fé5 4.ç5 d6 5.ç6 Dg4 6.ç7 é6 7.ç8=IM PRç2+ 8.IMxç2 Fç3 9.IMa1 Dxé2+

Prix spécial: Michel Caillaud

Bien que nous ayons pris l'habitude d'exiger des parties justificatives C+, voila un problème qui est exceptionnellement passé entre les mailles du filet et n'est que HC+. Outre la qualité du problème, les raisons en sont probablement que son auteur est l'un des rédacteurs de l'article sur l'utilisation des [contraintes avec Jacobi](#), qu'il est l'un des grands experts mondiaux de l'analyse rétrograde (avec d'autres participants à ce tournoi, ce dont nous sommes honorés) et sans doute sa présence très agréable à la RIFACE qui nous a influencé.

Revenons au problème en lui même, dont un intérêt est de donner très peu d'information sur la position de départ: les cases d'origine des fous et du roi est connue, mais c'est tout. On commecentra donc par une analyse rétrograde classique, ce qui est un autre intérêt du problème, pour découvrir quelle tour est promue, et qu'elle l'a été après une assez longue diagonale du pion noir a qui a servi de point focal pour les fous de cases noires.

La solution complète ci-après a été rédigée par l'auteur lui même:

- Soit la colonne des Tours est la colonne a, et la Ta1 a été capturée à domicile (par C, IM ou PR), et la Tg3 est issue de promotion f2×g6,g7×f8=T-a8!-g3.
- Soit la colonne des Tours est la colonne h, et la Th8 a été capturée à domicile (par D, F, C, IM ou PR), et la Tf4 est issue de promotion a7×b6×ç5×d4×é3-é1=T-f4.

L'analyse seule ne permet pas de trancher entre les deux hypothèses.

Mais la pression du temps impliquée par l'énoncé le peut.

La colonne a pour les Tours peut être éliminée en comptant le nombre minimal de coups noirs: Ré8-f8-g7-f6-é6 [4] (si on suppose que la pièce d'origine en f8 a été capturée sans jouer par g7×f8=T, il faudra beaucoup plus de coups de RN pour échapper à l'échec sur f8).

La manoeuvre Tf8-a8 implique que la Dd8 a joué au moins 3 coups quelle que soit sa case d'origine. IMh8-g6 [1], Fb8-a7-f8 [4] (pour permettre f2×g6,g7×f8=T), Df8-h6-f8-d8 [3] (ou encore IMf8-g6 [1] Dh8-g7-f8-d8) (ou IMf8-f8 [2] pour laisser sortir le RN Fb8-a7-g7 [3]), Cç8-a8 [2] Pa7×b6 d3 [4] (pour permettre é2×d3) Ta8-f4 [2] Pg7-g5 [1] PRd8-é1 [3] Soit un total de 24 coups, mais il faut capturer la Ta1 (par C, IM ou PR), ce qui demande a priori un minimum de 4 coups supplémentaires (PRd8-é6-b3×a1-b3-d4-f3-é1 7 au lieu de 3).

La colonne des Tours est donc la colonne h.

Les captures blanches sont la TNh8 à domicile, é2×d3 sur case blanche et f2×Fé3 (seule case noire de capture par PB disponible) pour permettre la promotion du PNa7 sur é1.

Les captures noires sont a7×b6×ç5×d4×é3.

Les captures a7×b6×ç5 précèdent la sortie du FNb8 suivie de sa capture par f2×Fé3.

La capture f2×Fé3 précède la sortie du FBg1, et il ne reste que la case d4 pour capturer ce Fou.

Les nombres de coups minimaux peuvent être comptés:

Noirs : Ré8-é6 [4] Pa7×b6×ç5×d4×é3-é1=T-f4 [8] Pg7-g5 [1] Fb8-a7-b6-a5-ç3-d4-é3 [6!] IMç8,f8-d3 [2] PRç8,f8-é1 [3] → [24!]

Blancs : Ré1-h3 [3] Pé2×d3 [1] Pf2×é3 [1] Pg2-g4 [1] IMç1-b6 [2] Dd1-ç5 [2] Fg1-f2-g3-é5×h8!-d4 [5] Ca1-b3-d1 [5] Th1-g3 [2] PRf1-h1 [2] → [24!]

Ce décompte permet de déterminer la base et la partie.

base : ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝

1.IMb3 IMd6 2.IMb6 IMd3+ 3.é×d3 a×b6 4.Dh5 Fa7 5.Dç5 b×ç5 6.g4 Fb6 7.PRG3 Fa5 8.Rf1 Fç3 9.Rg2 Fd4 10.Rh3 Fé3 11.f×é3 g5 12.Ff2 PRg6 13.Tg1 Rf8 14.PRh1 Rg7 15.Fg3 Rf6 16.Fé5+ Ré6 17.F×h8 PRh4 18.Fd4 ç×d4 19.Cb3 d×é3 20.Ca5 é2 21.Cç4 é1=T 22.Cé3 Tf1 23.Cd1 PRé1 24.Tg3 Tf4

La partie peut être vérifiée par Jacobi en imposant des contraintes déduites de l'analyse rétrograde (HC+). Les données sont:

pieces white Ke1 Qd1 Rh1 Bb1g1 Sa1 EMc1 PRf1 Pa2b2c2d2e2f2g2h2

black Ke8 Qd8 Rh8 Bb8g8 Sa8 EMc8 PRf8 Pa7b7c7d7e7f7g7h7

stip dia24.0

pieces white Kh3 Rg3 Bb1 Sd1 Pa2b2c2d2h2d3g4 PRh1

black Ke6 Qd8 Rf4 Bg8 Sa8 Pg5b7c7d7e7f7h7 PRe1

constraints Bg1-f2d4(4) Pf2xe3 Bb8-a7-b6-a5-c3-e3 Pa7xb6xc5xd4xe3-e1=R-f4

1ère mention d'honneur: Bernd Graefrath

Un court et joli problème montrant de belle manière des thèmes classiques de parties justificatives: Une Princesse promue se fait capturer (thème Ceriani-Frolkin) par une Impératrice promue qui se place par la même occasion sur la case d'origine d'une pièce de même type (thème Pronkin). Aucune pièce ne semble donc avoir bougé (homebase), seules les pièces manquantes donnent des indications légères sur ce qui a pu advenir. François Labelle a testé ce problème avec les 408 positions de départ possible, une seule permet de le résoudre, elle n'est donc plus donnée dans l'énoncé.

1.g4 d5 2.g5 d4 3.g6 d3 4.gxh7 dxc2 5.hxg8=PR cxb1=EM 6.PRx7 EMbx2 7.PRx8 EMxd8

2ème mention d'honneur: Thierry Le Gleuher

Les deux promotions féeriques noires sont visibles au diagramme, on se doute donc qu'il y a deux pions Volet étendus. Il nous a paru dommage qu'écarter les autres possibilités (une promotion dans la colonne et un Volet) soit si difficile. L'auteur nous offre un problème mécaniquement parfait, preuve de sa grande maîtrise!

Les Noirs doivent promouvoir les 2 pièces féeriques et les positionner en a1 et b1. Cela demande au moins 6 coups pour chaque Pion noir quelle que soient les cases de promotion.

Il reste donc 3 coups exactement pour positionner les 3 autres pièces noires (PNd6, FNg4, TNh6). Cela impose la position de départ des Noirs et donc, par symétrie celle des Blancs. La vraie question qui se pose est : "Où ont été promus les Pions noirs ?"

1.g4 d6 2.g5 Fg4 3.g6 h×g6 4.f4 Th6 5.f5 g×f5 6.é4 f×é4 7.Fd3 é×d3 8.Ié2 d×ç2 9.Tf1 ç×b1=PR
10.Tf6 g×f6 11.Ié5 f×é5 12.d4 é×d4 13.Cç3 d×ç3 14.Fé3 ç×b2 15.Fg1 b×a1=I (PR = Princesse, I = Impératrice)

2 Pions Volet étendus (6 captures sur une même diagonale).

C+ Jacobi 0.7.5 en 4 h 49 min 18 sec

3ème mention d'honneur: Andriy Frolkin

Voici un problème de cage par un autre maître de l'analyse rétrograde qui nous fait régulièrement le plaisir de sa participation. On voit assez rapidement qu'il faudra interposer des pièces en g1 et g2 pour ouvrir la cage sud-est, et ces pièces qui ne sont pas encore présentes sur l'échiquier seront bien entendu des pièces féeriques ce qui se justifiera par des mouvements spécifiques. Un beau problème très bien construit.

Voici la solution de l'auteur:

The last move is a capture by Black. To account for bPc2, White must have cross-captured c2xb3 and b2xc3. If bPaxb, bPb3xc2, three white pieces were captured while only two are missing.

Black balance: 12 (pieces on the board) + 4 (g4xf5, h5xg6, c2xb3, b2xc3) = 16.

White balance: 14 + 1 (Bc5xd4+) + 1 (a3xb2>b1) = 16.

To release the cage, shields must be installed on g1 and g2, enabling the white king's retraction to f1. The black princess cannot be a shield on g2 as it guards the f1-square.

What was captured on c5? If -1... Bc5xEMd4+ then -2.EM~d4 and -2... Bxc5+ - illegal check, third capture by Black.

Retract: -1... Bc5xPRd4+! -2.PRe3-d4! PRc4-b6 -3.PRd4-e3 PRa3-c4 -4.PRe3-d4 PRb1-a3
-5.PRd4-e3 b2-b1=PR -6.PRe3-d4 a3xEMb2! -7.EMc4-b2 Bd6-c5 -8.EMe4-c4 ~9.EMg3-e4 ~
-10.EMg1-g3 ~11.PRg2-e3 ~12.Kf1-f2 ~13.Bf2-e1 ~14.Ke1-f1 ~15.PRe3-g2 ~16.EMg3-g1 Qg2-h1+ -17.EMe4-g3 Kh1-h2 and the cage is released.

4ème mention d'honneur: Thierry Le Gleuher

Un puzzle élégant tout à fait dans l'esprit du thème, puisqu'il faudra retrouver les positions de départ des deux camps. Assez facile à résoudre car très logique, il devrait être gratifiant pour le solutionniste qui s'attellera à la tâche même s'il n'est pas expert de l'analyse rétrograde.

10 coups noirs sont visibles au diagramme, ce qui va grandement nous aider! Bien sûr on avait Re8, on retrouve rapidement Fb8, Fa8 (car aucune pièce ne peut venir de a8 en un coup à part Fb7), donc Th8, puis Cg8, PRf8, Emd8 et enfin Dc8: ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛

Les blancs ont laissé moins d'indices, si ce n'est la razzia effectué dans les pions noirs par des pièces qui se sont fait capturer ensuite. En plus des 3 coups de pions, il faut que 6 des 7 coups blancs restant capturent des PN. Cela exclut un aller-retour sur la ligne de base avec les pièces qui y sont, donc ce sont la dame blanche et les deux fous blancs qui ont effectué la razzia avant de se faire prendre.

Les PNs b,c,d se sont fait prendre par la dame car c'est la seule qui peut atteindre ces colonnes efficacement. Après quelques recherche on trouve la ligne de base blanche et la partie:

♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛

1.f3 f6 2.Qxa7 Kf7 3.Qxb7 Ba7 4.Qxc7 Bb7 5.Qxd7 Qc7 6.Qxe7+ Sxe7 7.d4 Emd7 8.Bh6 gxh6 9.c3 PRg7 10.Bxh7 Rxh7

Mention d'honneur spéciale: Eric Pichouron & Thierry Le Gleuher

Une jolie complémentarité entre les deux auteurs a conduit à un problème amélioré très peu de temps après le jugement, ce qui explique la mention d'honneur spéciale. Avec toutes ces pièces indéterminées on doit de nouveau chercher la position de base avant la partie, c'est agréable et bien réalisé.

Le FN de case noire ne peut provenir que de h8 ou f8 dans la position initiale.

Si le FNf8 vient de h8, alors la case h8 étant occupée au départ par le FN, la TN serait en a8 et donc le FN de case blanche ne pourrait plus être qu'en g8. Alors seule la DN pourrait remplacer le FN en h8 (l'Impératrice ne pourrait rejoindre h8 et la Princesse est en b8).

Comme les Noirs auraient déjà 6 coups visibles au diagramme (g7-g6, Fh8-f6 / Df8-g7-h8 / Ff-6-g7-f8), un sauteur n'a pas du tout le temps d'aller capturer sur la première ligne. La pièce blanche capturée serait donc un sauteur ! La position de départ serait donc figée :

Mais la DB coincée entre le RB et le FBg1 devrait disparaître, ce qui est impossible.

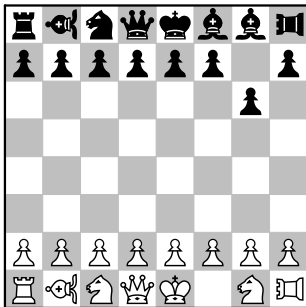
Donc le FN vient de f8. Le FBf1 original a donc été capturé en f1 !

Seul l'Impératrice peut atteindre f1 en 3 coups et revenir. Avec le coup de PN cela correspond exactement à 7 coups noirs.

Mais au moment de la capture le RB doit avoir été écarté :

Essai : Impératrice d1-c3 / Ré1-d1 / Cç1-d3-é1 et retour. Mais alors l'Impératrice noire ferait échec au passage en é3, ce qui ne marche pas.

L'Impératrice doit donc passer par g3 et donc partir de h8. Il faut donc le Tour en a8. La case d1 ne peut plus contenir de sauteur et doit donc être la Dame afin de s'écartier en ç1. Le RN était bien sûr en d8, donc le FRN de case blanche était en g8.



Solution :

1.Cd3 Ig6 2.Dç1 Ig3 3.Rd1 Ixf1+ 4.Cé1 Ig3 5.Cd3 Ig6 6.Ré1 Ih8 7.Dd1 g6 8.Cç1

Tested by François Labelle over the 408 start positions. Also tested shorter lengths (-0.5 and -1.0).

1er recommandé: François Labelle

Un amusant problème, facile à résoudre, qui utilise bien les pièces féeriques pour taquiner les solutionnistes. (Permutation cyclique de 4 pièces: a1→f1→c8→a8→a1)

1.EMb3 EMb6 2.EMg3 EMb3 3.PRe3 Sb6 4.EMf1 Sa8 5.PRb6 EMa1 6.PRc8

2ème recommandé: Eric Pichouron

Avec les pièces blanches qui semblent sur leur position de départ, le solutionniste averti suspectera immédiatement une promotion blanche (plus précisément le thème Pronkin: un pion se promeut et se place sur la case d'origine d'une pièce capturée de même type). Classique et efficace.

1.EMg3 g6 2.EMxg6 fxg6 3.f4 Bb3 4.f5 e6 5.f6 Bb4 6.f7+ Ke7 7.f8=EM Qe8 8.EMf2 Kd8 9.EMh1

3ème recommandé: Pascal Wassong , à la mémoire de John Beasley

5 coups blancs seraient suffisants pour échanger les places d'une PRh1 et d'une EMg1, mais il faut aussi capturer les pièces noires et cela invalide finalement cette possibilité. Une petite énigme plaisante à résoudre.

1.PRf3 EMg6 2.PRd4 EMg3 3.fxg3 PRh6 4.PRg1 PRf4 5.gxf4

Circuit de la princess g1 pour perdre un temps. Cases d'origine des PR et EM non précisées.

Hors concours: Andrew Buchanan, in memoriam John Beasley

Andrew nous propose d'élargir le débat, en se plaçant d'emblée dans la lignée du Chess in Disguise de John Beasley, donné en premier exemple. Cet hommage est très apprécié! Le problème est agréable à résoudre et demande d'être précis dans l'étude des possibilités. Nous sommes certains que ce problème, et la rédaction précise par son auteur, aurait plus à John!

Guidance: Since the late John Beasley's variant "Chess in Disguise" is given as the top exemplar of this year's RIFACE theme, I must eagerly presume that I can explore this fascinating variant, even though strictly it goes beyond the simplicities of "Carrera Chess". There is an irresistably cool & novel point.

Here are the rules of "Chess in Disguise", taken from G.P.Jelliss' magazine, [Chessics](#) (mainly issue 4 but also 8 and 10):

You start with the kings and pawns in their normal positions, but with draughtsmen on the rest of your back row, and each draughtsman represents a normal or unusual chess piece: two bishops, one knight, one rook, one queen, one princess (knight-bishop) and one empress (knight-rook). You choose your own initial layout, subject only to the requirement that the bishops be on differently coloured squares, and you write it down; but you do not tell your opponent, who therefore has to guess at the powers of your pieces or deduce them from the moves made. If, however, a draughtsman is captured then its identity must be disclosed. You can castle only if the man in the corner is a rook and if none of the normal prohibitions applies. When you check your opponent's king you must indicate the man or men giving the check, and **any illegality in the play, including the leaving of your own king in check at the end of your move, involves the immediate forfeit of the game.** Otherwise, we play to the normal (FIDE) Laws of Chess in full.

Now you are fully equipped to solve the problem!

Solution: This is an example of Partial Retro Analysis (PRA) partitioning a problem into retro twins. If the identities of the two disks were known to Black, then there would be no solution. But it is possible that in the game history, both units moved only as knights, never revealing that one has a bishop capability. Therefore under PRA, there are two distinct retro possibilities:

- (a) PRh3, Se3
- (b) Sh3, PRe3

Under PRA, we have one solution, two parts:

(a) 1.PRh3-d7? Moving like a bishop reveals that this disk is the princess. But princess or not, either disk can move like a knight, so if either of them occupies d7 it covers b8 preventing bK from moving there, so Black can claim stalemate.

On the other hand **1.PRh3-f4!** moving like a knight maintains the disguise, so **1... Ka8-b8** is forced. White reveals the true identities of the two disks, and claims the win.

(b) 1.PRe3-f4? Moving like a bishop reveals that this unit is the princess, so is known to cover b8 preventing bK from moving there, and so Black can claim stalemate.

But **1.Kb6-c7!** moving wK maintains the disguise, so **1... Ka8-a7** is forced & again White reveals the identities of the disks to claim the win.

I hope that this little wenigsteiner would have brought a smile to the face of John Beasley, one of my favourite composers. Thanks to Alain Brobecker & Axel Gilbert for patience & clarifying discussions.

Tournoi de composition d'analyse rétrograde

R.I.F.A.C.E. 2024 - Gentilly - Dédié à la mémoire de [John Beasley](#)

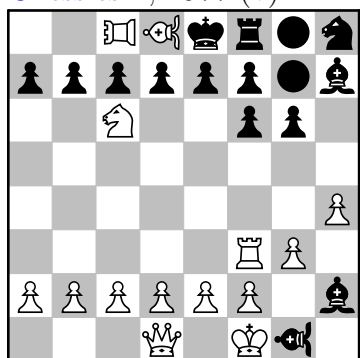
Jugement: [Alain Brobecker](#) et toute bonne volonté

Composer un problème d'analyse rétrograde classique ou une partie justificative C+ avec la variante **Carrera Chess 408** (d'après [Pietro Carrera, 1617](#)): un des Cavaliers est remplacé par une princesse (Fou+Cavalier, **PR**, ♘♞, aussi appelé centaure...) et une des Tours est remplacée par une impératrice (Tour+Cavalier, **EM**, ♖♞, aussi appelé champion...). Il y a 408 positions de départ symétriques possibles avec les contraintes suivantes: le roi est sur la colonne e, la tour est sur la colonne a ou sur la colonne h, les fous d'origine sont sur des cases de couleur opposées. Le roque est possible. La promotion en princesse ou en impératrice est possible. Pas d'autre condition féérique, pas d'Illegal Clusters ou de Retractors.

Un seul problème par compositeur extérieur (envoyer à retro.riface@gmail.com avant le dimanche 19 mai à 15h00 (UTC+2)). Prière de donner si possible un diagramme avec la stipulation, la notation Forsyth de la position ainsi qu'une solution détaillée (surtout pour les rétros classiques).

(1) [John Beasley](#)

[Chessics 4, 1977 \(v\)](#)

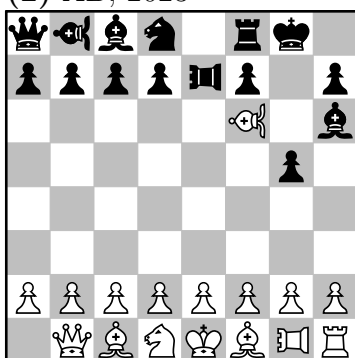


14+16: Result of the game? BQ and BEM as black discs.

Carrera Chess 408².

!!! Unsymmetrical start position !!!

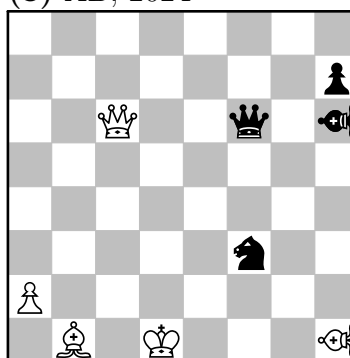
(2) [AB, 2023](#)



16+15: PJ en 4,5 coups.

Carrera Chess 408. C+

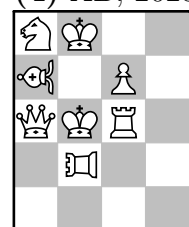
(3) [AB, 2024](#)



5+4: Ajouter les pièce restantes pour une position légale sans pièce attaquant une pièce adverse.

Carrera Chess 408. C+

(4) [AB, 2023](#)



8+0: Colorier CC408

Compose a classical retrograde analysis problem or a C+ proof game with **Carrera Chess 408** variant (after [Pietro Carrera, 1617](#)): one of the kNights is replaced by a PRincess (Bishop+kNight, **PR**, ♘♞, also called centaur...) and one of the rook is replaced by an EMpress (Rook+kNight, **EM**, ♖♞, also called champion...). There are 408 possible symmetrical starting positions with the following constraints: the king is on the e-file, the rook is on the a-file or on the h-file, the bishops are on opposed colour squares. Castling is possible. Promotion to PRincess or to EMpress is possible. No other fairy condition, no Illegal Clusters or Retractors.

Only one problem per external composer (send to retro.riface@gmail.com before sunday 19th of may at 15:00 (UTC+2)). Please give if possible a diagram with stipulation, the Forsyth notation of the position as well as a detailed solution (especially for classical retros).

La vérification des PJs peut être faite avec [Jacobi](#). Par exemple:

forsyth q.prbskb.emr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/Q.PRBSKB.EMR

stipulation a=>b4.5

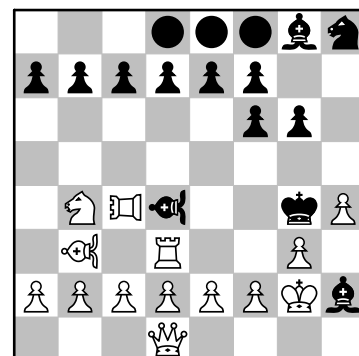
forsyth q.prbs1rk1/pppp.emp1p/5.PR1b/6p1/8/8/PPPPPPPP/1QBSKB.EMR

ou: pieces white Ke1 Qa1 Rh1 Bc1f1 Sd1 Pa2b2c2d2e2f2g2h2 EMg1 PRb1
 black Ke8 Qa8 Rh8 Bc8f8 Sd8 Pa7b7c7d7e7f7g7h7 EMg8 PRb8
 stipulation a=>b4.5
 pieces white Ke1 Qb1 Rh1 Bc1f1 Sd1 Pa2b2c2d2e2f2g2h2 EMg1 PRf6
 black Kg8 Qa8 Rf8 Bh6c8 Sd8 Pg5a7b7c7d7f7h7 EMe7 PRb8

Solutions:

(1) The game is drawn due to the 50 moves rules! The analysis goes as follows (see Chessics 4, 8 and 10) :

- Black cannot have played oo because BR cannot have started on h8.
- Black cannot have played ooo because there must have been a remaining unknown piece (BQ or BEM) on one of b8-d8.
- The last pawn move must have been Ph7×g6 and the best position immediately afterwards is (BR is also represented as a black disc) →



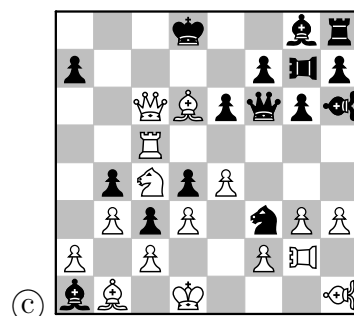
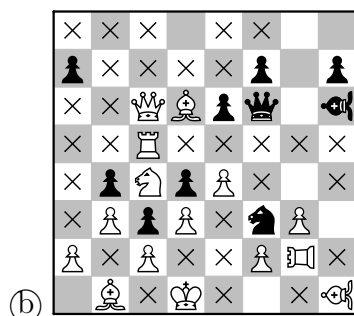
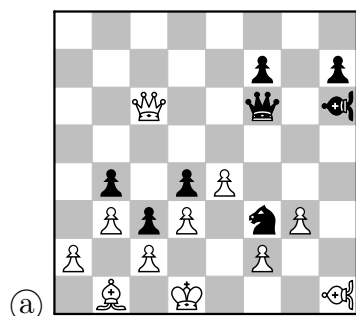
(2) 1.PRa3 g5 2.PRxe7 Bh6 3.PRd5 EMe7 4.Qb1 O-O 5.PRf6#

(3) We must have one WP and one BP per column, the BPs being above the WPs since no capture occurred.

(a) We have BPb4 and this implies WPC2 (because WPC4 would not leave a valid space for BPC) and then BPD4. Due to the BNf3 we have WPD3, which implies BPC3 and thus WPB3. We then have WPE4 as the only possibility and this implies WPF2 (no black piece can go on f5 and protect the f4 square from BQ's attack). BPF7 and WPG3 are the only possibilities.

(b) We need a black shield on e6, it can only be BPE6 since a BB would attack WPB3. We need a white shield on c4 or c5 to protect BPC3 from WQC6. On c5 none of the remaining pieces would be an effective protection, so only WNC4 works. Then we need a white shield on d6, only WBD6 works, but this then implies we also need a white shield on c5 to protect BPB4 from WBD6, and only WRC5 works. On g2 we need a white shield to protect BNf3 from WPRh1, only WEMg2 is available and works. Since only WPH is missing we know all squares attacked by white (marked with crosses) and we deduce BPA7.

(c) WPH is either on h3 or h5, but then the light squared BB has only one square on which it would not attack a white piece, it is BBg8. We know from Carrera Chess 408 that the rooks either started on the a-file on or the h-file. Since WR is now on c5, it cannot have started on a1, so rooks started on the h-file, and we deduce BRh8. The BEM can only be on g7 or g6, but on g6 it would force BPG4 and the WPH would not have any possibility. So we have BEMg6, and this forces WPH3 and then BPG6. Last, the only possibilities for the two remaining black pieces are BKd8 and BBA1.



(4) La princesse a7 attaque les deux rois, donc elle vient de jouer le dernier coup depuis c8, et est alors de la même couleur que le Rb6 (car PRc8 contrôle b6). Alors Rb6, Ca8, PRa7, Da6, Tc6 et EMB5 sont de la même couleur. Même si PRc8 a capturé en a7, la pièce capturée n'aurait pas eu de rétro-coup. Donc pour que le camp du Rb8 ait pu jouer, il faut que ce le Pc7 soit de sa couleur et c'est lui qui a joué en dernier, donc RBB8, PBC7 et les autres pièces sont noires.

