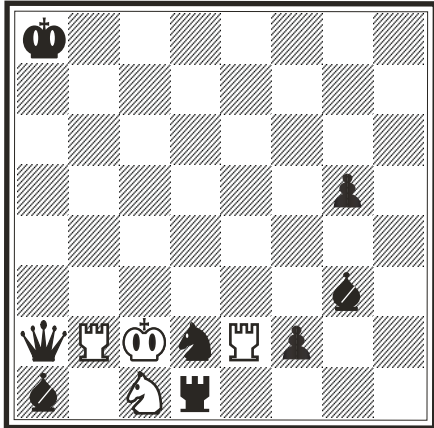
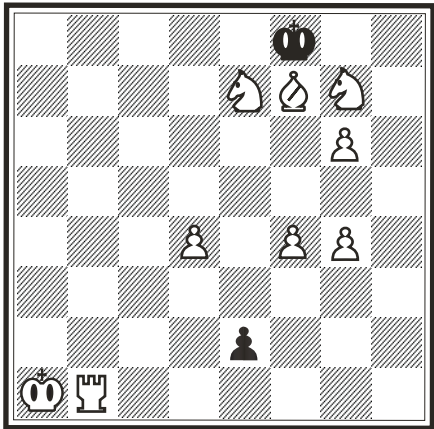


**775. V. CRISAN &
P. RĂICAN
RO**



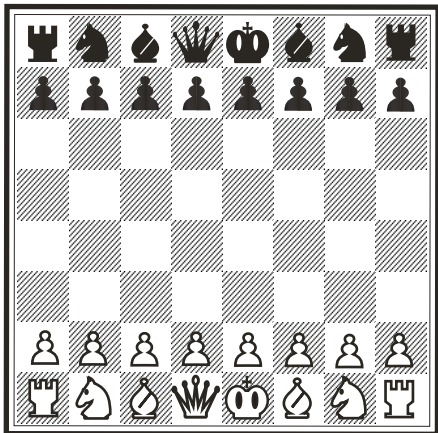
(4+8) (-7) & s#1
Proca Retractor
PWC

**777. K. WENDA
A**



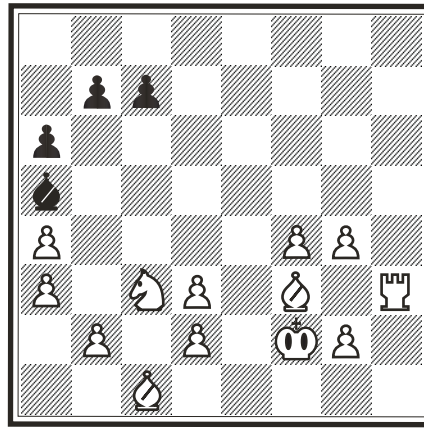
(9+2) (-6) & s#1
Proca Retractor
Anticirce

**779. N. DUPONT
F**



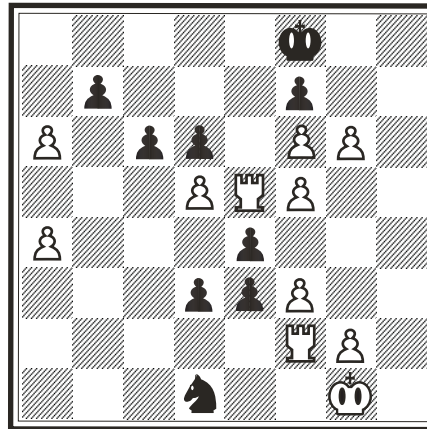
Trouvez une serie noire non-
dualistique qui conduit a un s#1.
Nombre de coups = 16

**776. P. RĂICAN
RO
dédié à Gianni Donati**



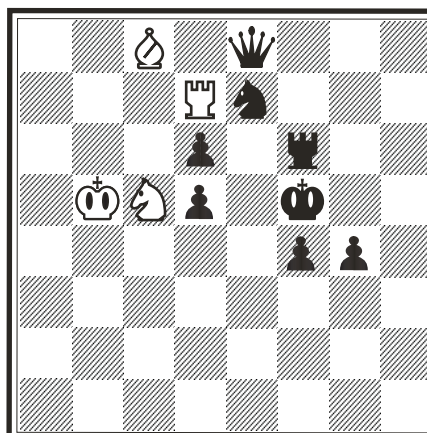
(13+4) Ajoutez RN, TN,
DB et CB pour un Illegale
Cluster

**778. Andrey FROLKIN &
Joaquim CRUSATS
Ukraine & Espagne**



(11+9) (-3) & #1
Proca Retractor

**780. Toma GARAI
Californie**



(4+8) h#2
b) De8 -> f8

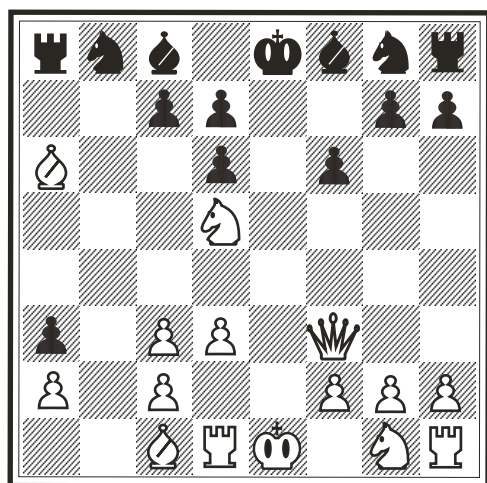
Le thème Hashimoto (II)

par P. Răican

Suite à l'article avec ce nom (Quartz 34/2009) nous avons reçu quelques précieuses observations. **M. Caillaud** démontre que Satoshi a composé 4 autres exemples de son thème, dont certains avant celui que j'ai donné comme prototype:

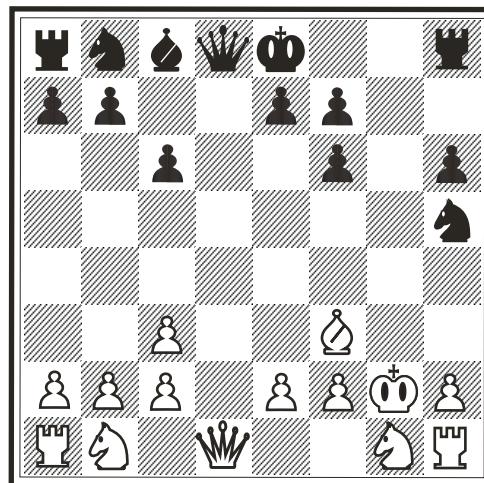
4) 1.Pe2-e4 Pa7-a5 2.Bf1-a6 Pb7-b5 3.Pd2-d3 Pb5-b4 4.Bc1-f4 Pb4-b3 5.Bf4-d6 Pe7xd6 6.Sb1-c3 Qd8-f6 7.Sc3-d5 Qf6-c3 8.Pb2xc3 Pb3-b2 9.Pe4-e5 Pb2-b1=Q 10.Pe5-e6 Qb1-b4 11.Qd1-f3 Qb4-h4 12.Ra1-d1 Qh4-d8 13.Pe6-e7 Pa5-a4 14.Pe7xd8=BP a4-a3 15.Bd8-g5 Pf7-f6 16.Bg5-c1.

4) Satoshi HASHIMOTO Problem Paradise 13/1999



(15+14) C+ PJ 15.5

5) Satoshi HASHIMOTO 4MH -Problem Paradise 15/1999

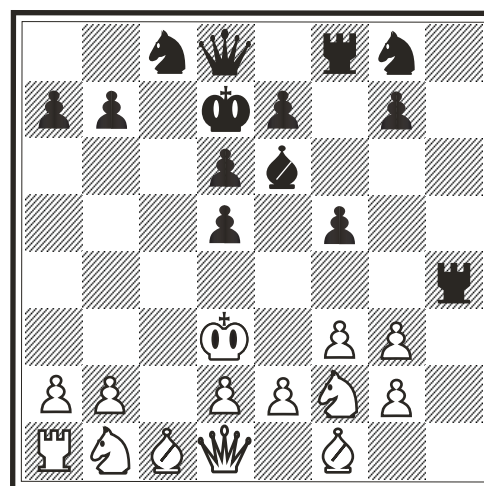


(14+14) C+ PJ 14

5) 1.Pg2-g4 Pc7-c6 2.Pg4-g5 Qd8-a5 3.Pg5-g6 Qa5-c3 4.Pd2xc3 Sg8-f6 5.Bc1-g5 Sf6-h5 6.Bg5-f6 Pg7xf6 7.Pg6-g7 Pd7-d5 8.Pg7xf8=B Pd5-d4 9.Bf8-h6 Pd4-d3 10.Bh6-c1 Ph7-h6 11.Bf1-g2 Pd3-d2+ 12.Ke1-f1 Pd2xc1=Q 13.Bg2-f3 Qc1-d2 14.Kf1-g2 Qd2-d8.

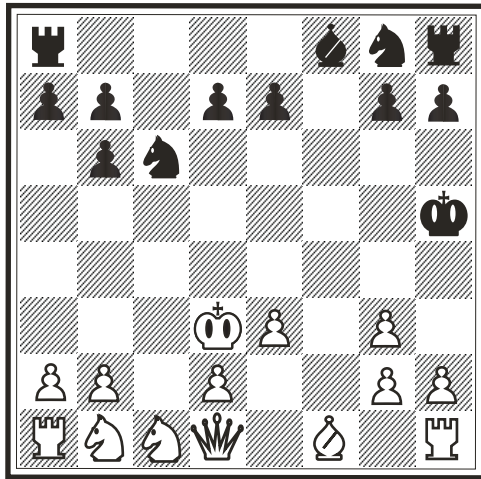
6) 1.Pc2-c4 Pd7-d5 2.Pc4-c5 Qd8-d6 3.Pc5-c6 Qd6-g3 4.Ph2xg3 Nb8-d7 5.Rh1-h6 Nd7-b6 6.Rh6-d6 Pc7xd6 7.Pc6-c7 Bc8-e6 8.Pc7-c8=R Ke8-d7 9.Rc8xf8 Pf7-f5 10.Rf8-f6 Ra8-f8 11.Rf6-h6 Nb6-c8 12.Rh6-h1 Ph7-h5 13.Pf2-f3 Ph5-h4 14.Ke1-f2 Ph4-h3 15.Kf2-e3 Ph3-h2 16.Ng1-h3 Rh8-h4 17.Rh1-g1 Ph2xg1=Q 18.Ke3-d3 Qg1-b6 19.Nh3-f2 Qb6-d8.

6) Satoshi HASHIMOTO 1 Prix - Problem Paradise 16/1999



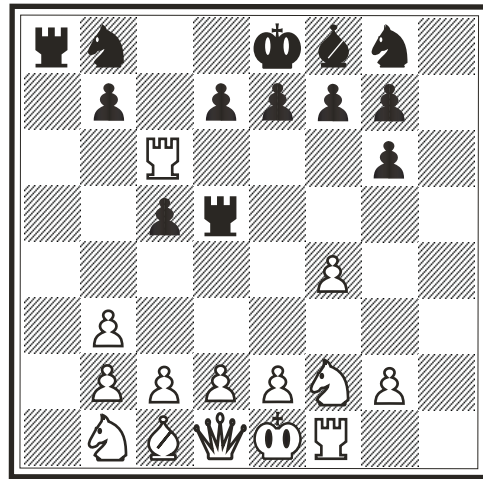
(14+14) C+ PJ 19

7) Satoshi HASHIMOTO
Probleemblad 6/2000



(14+13) C+ PJ 17.5

8) Nicolas DUPONT
Probleemblad 6/2008



(14+13) PJ 17.5

7) 1.c4 f5 2.Qb3 f4 3.Qb6 cxb6 4.e3 Qc7 5.Ke2 f3+ 6.Kd3 Qg3 7.fxg3 f2 8.Be2 f1=Q 9.c5 Qxc1 10.c6 Qc5 11.Bf1 Qe5 12.Se2 Qc7 13.Sc1 Qd8 14.c7 Kf7 15.cxd8=Q Kg6 16.Qxc8 Kh5 17.Qc2 Sc6 18.Qd1+.

Nicolas Dupont signale qu'il y a un pur Pronkin capture Pronkin, c'est à dire *la figure thématique est passée par sa case où elle devient Pronkin au moment où elle capture:*

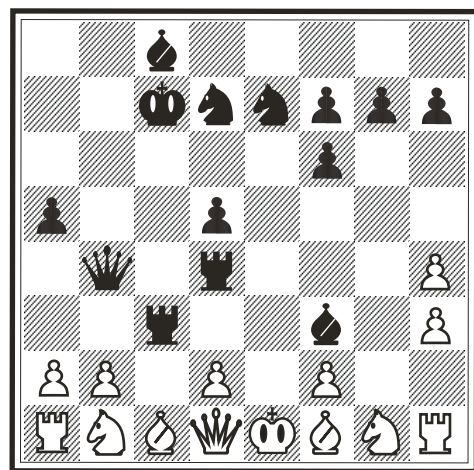
8) 1.h4 c5 2.Th3 Db6 3.Tg3 Db3 4.Tg6 hxg6 5.axb3 Th5 6.Ta6 Td5 7.Tc6 a5 8.h5 a4 9.h6 a3 10.h7 a2 11.h8=T a1=D 12.Th1 (Pronkin 1) Da5 13.Txc8 Dd8 (Pronkin 2) 14.Tc6 Dc7 15.Ch3 Dh2 16.f4 Dg1 17.Cf2 Dxf1+ 18.Th1xDf1 (Pronkin 1 capture Pronkin 2).

Récemment, **S. Hashimoto** a imaginé et a créé *le thème Hashimoto élargi*: pièce Pronkin P2 capture pièce Pronkin P1, puis pièce Pronkin P3 remplace pièce Pronkin P1.

9) 1.Sc3 d5 2.Se4 Bh3 3.Sf6+ exf6 4.c4 Bd6 5.c5 Bf4 6.c6 Qd6 7.cxb7 c5 8.e4 c4 9.e5 c3 10.e6 c2 11.e7 Kd7 12.e8S Se7 13.Sc7 Rc8 14.Sb5 Rc3 15.Sa3 Kc7 16.Sb1 cxb1B 17.gxh3 Bf5 18.h4 Bc8 19.h3 Sd7 20.b8S a5 21.Sc6 Rb8 22.Sd4 Rb4 23.Sc2 Rd4 24.Sa3 Qb4 25.Sb1.

Difficile à réaliser, mais il vaudrait pleinement la peine.

9) S. HASHIMOTO
StrateGems 51/2010



(14+14) PJ 24.5

Solutions Quartz 33/2008

- 723 (Garai):** a) 1.Fd5 Fxf5 2.Cdx5 Da1#
b) 1.Tbd5 Txf5 2.Cex5 De8#
- 724 (Garai):** 1.... Fb1 2.Dd5 Cc2 3.Ce1 Cxe1#
1.... Txb4 2.Df3 Cc4 3.dxe3 Cxe3#
- 725 (Vecu):** 1.Dc5 d4xc5 2.Fxc5 Rb7 3.Fd4 c4 #
1.Fc5 d4xc5 2.Td4 c3xd4 3.e4 Td6 #
- 726 (Vecu):** a) 1.Fc8-f5 Fc5-b6 2.Fd4-c5 Fb7-d5 3.Fc5-e7 Fb6-d4 #
b) 1.Fd4-f6 Fb7-a6 2.Fc8-b7 Fc5-d6 3.Fb7-e4 Fa6-c8 #
- 727 (Vecu):** 1.Te3 Cf3 2.Fe8 f7xe8=F 3.Cf5 Fc6 #
1.Te5 Cf5 2.Ce8 f7xe8=C 3.Fd5 Cd6 #
- 728 (Răican):** a) **1.Cf3** Fg8 2.Ce1+ Fxe1 3.f7 Td1 4.Re7 Td8 5.f8=C Fa2 6.Cg6 Fg8
7.Ch4+ Fxh4# (Phoenix); b) **1.Ch7** Fg8 2.f7 Fh8 3.fxg8=D+ Tg7 4.Dc4 Tc7 5.Rg8 Fa1
6.Dc3+ Txc3 7.Rh8 Tc8# (Indienne)
- 729 (Huber):** 1...Td5 + 2.Cd3 + Rd6 3.Cb4 + Tb5 + 4.Cc6 Ta5 + 5.Rb7 Ta7 + 6.Rc8 Tc7 #
1...Tc7 + 2.Cd7 + Rd5 3.Cb6 Rc6 4.Cd5 + Tb7 5.Ce7 + Rc5 6.Cc6 Tb6 #
- 730 (Foster):** 1.Td4 Rb7 2.Te5 Rb6 3.Fc5+ Rc7 4.De6 Rb7 5.d6 Rc6 6.Fc4 Rb7 7.Rd5 Rb8#.
- 731 (Răican & Crisan):** a) **1.Td5** 2.Ce5 3.De1 [FBd2, CBe5] + **Fc3** [DBe1, PBb4] #
1.Fc3 2.Cd2 3.Dg5 [CBd2, TBe5] + **Td5** [DBg5] #
- 732 (Huber):** a) 1...cxd6-f4 2.Db6 fxg3-h1=T 3.Df2+ Cxf3-g2#
b) 1...Cxf3-h1 2.Dg6 cxb6-g1=C 3.Cxh1-f2 Cf3#
- 733 (Novomesky):** 1.Ff2 EQh3 2.Fg3 EQf3 3.g5 EQh2 4.Fg4 EQf6#
1.Fe3 EQh8 2.Fg4 EQf1 3.Fg5 EQf4+ 4.Rh5 Eqf7#
- 734 (Murarasu, Crisan, Huber & Răican):** 1.Bb4+?[A] Gxc2(Gc1)! or 1.Rb3+?[B]
RHxa7(RHa1!)
1.d4? (2.Bb4#[A]) 1...gxf2(f7) 2.Rb3#[B]; 1...Gb5 2.RHa5#[C] ; 1...c3 2.Bxc3(Bc1)#
but 1...RHxa7(RHa1!) (2.Bb4+ RHc1!)
1.BHg1? (2.Rb3#[B]) 1...Ge6 2.Bb4#[A] ; 1...b5 2.RHa5#[C] ; 1...b6 2.Ga7# but
1...Gd1!
1.Rb5! (2.RHa5#[C]) 1...f5 2.Bb4#[A] ; 1...fxg5(g7) 2.Rb3#[B] ; 1...Rh5
2.Sxg6(Sb1)#! (2.RHa5+? 2.Rxb5[Ra8]+!!)
- 735 (Dupont):** 1.Ph2-h4 Pc7-c5 2.Ph4-h5 Pc5-c4 3.Ph5-h6 Pc4-c3 4.Ph6xg7 Ph7-h5
5.Pa2-a4 Th8-h6 6.Pa4-a5 Th6-b6 7.Pa5xb6 Pa7-a5 8.Pd2-d4 Pa5-a4 9.Pd4-d5 Pa4-a3
10.Pd5-d6 Pa3-a2 11.Pd6xe7 Pd7-d5 12.Cb1-a3 Pd5-d4 13.Ta1-b1 **Pa2-a1=C** 14.Pb2-b4
Ca1-b3 15.Pc2xb3 Pc3-c2 16.Re1-d2 Pd4-d3 17.Rd2-c3 Ph5-h4 18.Fc1-d2 **Pc2-c1=F**
19.Fd2-e1 Fc1-f4 20.Pe2-e3 Pd3-d2 21.Dd1-e2 **Pd2-d1=D** 22.Cg1-f3 Dd1-d5 23.Cf3-d2
Dd5-f3 24.Pg2xf3 Ph4-h3 25.Ff1-g2 Ph3-h2 26.Th1-f1 **Ph2-h1=T** 27.Pe3xf4 Th1-h8.
AUW monocolore contenant un **Pronkin**. Jeu entierement thématique. Je suis bien
content de l'avoir trouvée celle-la !
- 736 (Pichouron):** 1.Cc3 Ch6 2.Ce4 Cf5 3.Cg5 Cd4 4.Cxh7 Cb3 5.Cg5 Cxc1 6.C5f3 Cb3
7.axb3 b5 8.Txa7 Fb7 9.Da1 Fe4 10.Rd1 Fh7 11.Rc1 f5 12.Rb1 Rf7 13.Ra2 Rg6 14.Ra3 Rh5
15.Rb4 g6 16.Tb7 Txa1 17.Ta7 Txf1 18.Ta1 Ca6+ 19.Ra3 e5+ 20.Ra2 Fc5
21.Txf1 Fa7 22.Ta1 c5 23.Rb1 Db6 24.Rc1 Tb8 25.Rd1 Tb7 26.Re1. **Circuits of Ra1 & Ke1.**

737 (Pichouron): 1.Pf2-f4 Sb8-c6 2.Ke1-f2 Sc6-d4 3.Kf2-g3 Sd4xe2 4.Kg3-h4 Se2xc1 5.Ph2-h3 Sc1-d3 6.Pc2xd3 Pc7-c5 7.Pd3-d4 Pc5-c4 8.Bf1-d3 Pc4-c3 9.Sg1-e2 Pc3-c2 10.Qd1-g1 Pc2-c1=S 11.Qg1-h2 Sc1-b3 12.Rh1-c1 Sb3-a5 13.Rc1xc8 Sa5-c6 14.Rc8xa8 Sc6-b8 15.Sb1-c3 Qd8-a5 16.Ra1-e1 Ke8-d8 17.Se2-c1 Kd8-c7 18.Re1-e5 Sb8-c6 19.Re5-h5 Sc6-e5 20.Pd4xe5. **C-Pronkin capturé.**

738 (Wenda & Crisan): 1.Dd1xFh1(>Dd1)! h2-h1=F+ 2.Rg1-g2 h3-h2+ 3.Rg2-g1 h4-h3+ 4.Dd1xFh1(>Dd1) h2-h1=F+ 5.Dd1xDh1(>Dd1) De1-h1+ 6.e7xFf8=D(>Dd1) & 1.e8=F+ Df1#

739 (Frolkin): Intention: 1.Qb8xQf8# Qc8-f8+ 2.a5-a6! b3xSa2 3.Sc1-a3 (Sb4-a2?) b4-b3 (c4xb3?) 4.Sd3-c1 b5-b4 5.Se5-d3 a6xPb5 6.Ke8-e7 Sd8-f7+ 7.Sf7-e5+ e7xQ/B/Sf6 and then e.g. 8.Bc3-f6 f6-f5 9.Bf5-e6 e6xd5 10.Se5-f7 Rf7-g7etc., but **2... a3 3.a4 b4xSa3 4.Sc4** and as before also works. Found by **Henrik Juel**. See 748, Quartz 34/2009 as a correction.

740 (Răican): 1.Sc3 d5 2.Se4 de4 3.f3 Qxd2+ 4.Kg3 Qb4 5.Qd8+ Kb5 6.e2-e3 + Kb5xf1 7.Sg1-e2 + Kf1xh1 8.Kg3-f4 Kh1xh2 9.Qd8xf8 Kh2-h1 10.Bc1-d2 + Kh1-h5 11.Qf8xf7 + Kh5xf7 12.Ra1-h1 Kf7-e8. **bK journey.**

An orthodoxe game is too long: 1. Nb1-c3 Pd7-d5 2. Nc3-e4 Pd5xe4 3. Pe2-e3 Qd8-d6 4. Pf2-f3 Qd6xh2 5. Ke1-f2 Pf7-f6 6. Ng1-e2 Qh2-g1 7. Kf2-g3 Qg1xf1 8. Kg3-f4 Qf1xd1 9. Rh1-h6 Qd1xd2 10. Rh6xf6 Qd2-b4 11. Rf6xf8 Ke8xf8 12. Bc1-d2 Ke8 13. Rh1.

Positions jumelles du 765 (Millour):

a) diag.

b) = a) +CBh3

c) = b) RB → e1

d) = c) -CNa5

e) = d) +TBh8

Définitions: Parry series-mover

Differs from a standard series-mover prior to the last move as follows:

1. *The series-side may give check during the series;*
2. *When checked, the idle-side must immediately parry the threat;*
3. *A parry-move may be helpful or defensive, depending on the problem-type;*
4. *After a check-and-parry, the series-side continues the series.*

Circé Cage:

Pour une figure donnée, une cage est une case sur laquelle cette figure ne dispose que d'éventuelles captures comme coups légaux (au sens orthodoxe). Lorsqu'une telle cage existe, une figure capturée doit y renaître. Si plusieurs cages existent, le choix est libre et est effectué par le camp capturant. S'il n'y a de cages, la pièce prise disparaît.

Un pion blanc qui renaît en huitième rangée est promu en une figure dont la nature est choisie par le camp noir. La cage doit être une cage pour la pièce de promotion et non une cage pour le pion. Idem pour les pions noirs. Un pion blanc qui renaît en première rangée peut avancer d'un pas ou capturer d'un pas diagonal. Une fois qu'il arrive en seconde rangée, il est considéré comme un pion n'ayant jamais bougé. Idem pour les pions noirs. Une pièce qui vient de renaître est réputée de pas avoir bougé, gardant ainsi des pouvoirs tels que le roque.

Anticircé: *lors d'une prise, la pièce prenante (Rois inclus) renaît après la prise selon les modalités Circé; la pièce capturée disparaît. La renaissance étant obligatoire, un coup capturant n'est donc possible que si la case de retour est libre. Une pièce déjà sur la case de retour peut effectuer un coup capturant: une pièce peut capturer une pièce située sur la case de retour; une promotion avec prise est possible si la case de retour est libre, celle-ci étant tributaire de la figure choisie.*

*En **Anticircé type Cheylan**, une pièce ne peut pas capturer lorsque cases de prise et de retour sont confondues.*

***Circe-Échange (PWC)**: la pièce capturée échange sa place avec la pièce qui l'a prise. Un Pion renaissant sur sa rangée de promotion se promeut, le choix de la promotion étant déterminé par le camp ayant effectué la capture. Un Pion renaissant sur la première rangée reste immobile.*

***Illegal Cluster**: Il s'agit d'ajouter des pièces à celles figurant déjà au diagramme, afin que la position qui en résulte possède les propriétés suivantes:*

-la position est illégale;

-la position devient légale dès que l'on retire une pièce quelconque, Rois exceptés.

***Losing Chess (Qui perd gagne)**: Chaque camp est obligé de capturer s'il le peut. Le Roi n'a plus de caractère royal et ne peut pas roquer. Il est possible de se promouvoir en Roi. Dans les études, un camp a gagné s'il ne peut plus jouer.*

***Messigny**: En plus de ses mouvements propres, une pièce peut échanger sa place avec une pièce adverse de même nature. Une pièce ne peut être échangée deux fois consécutivement. Les Rois ne peuvent pas s'échanger en Messigny Rex Exclusiv.*

***Proca Retractor**: retractor de type défensif dans lequel c'est le camp qui effectue la rétraction qui décide de la nature de la pièce éventuellement décapturée.*

***Take & Make**: Lorsqu'une pièce capture, elle doit jouer, depuis la case de capture, un coup non capturant en prenant la marche de la pièce capturée. Les mises en échec sont orthodoxes. La promotion de pion peut être jouée uniquement dans la phase "Make" d'un coup.*