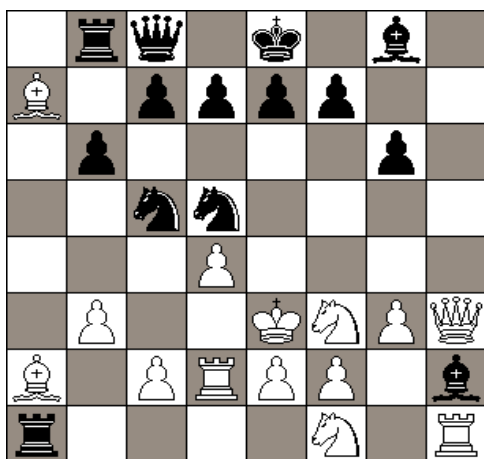


Checkmate in a proof game

Proof games finished with checkmate are very rare. The first that I discovered is from 1983. In the ninetieths, M. Kozulya produced this kind of PGs. It should be noted that a checkmate must be model, otherwise it would be uninteresting.

1) Markus Ott

Die Schwalbe 79/1983



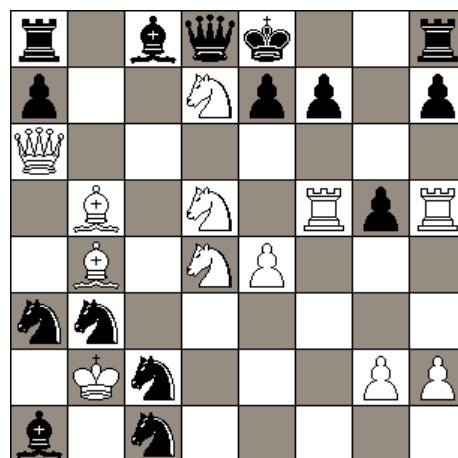
(14 + 14)

PG19

1. d3 Sa6 2. Be3 Rb8 3. Bxa7 b6 4. d4 Bb7
5. Qd3 Qc8 6. Qxh7 Be4 7. Qh3 Bh7 8.
Kd2 g6 9. Ke3 Bg7 10. Sd2 Be5 11. Rd1
Bxh2 12. g3 Sf6 13. Bg2 Bg8 14. Sf1 Rh5
15. Rd2 Ra5 16. Bd5 Rxa2 17. Sf3 Ra1 18.
Ba2 Sc5 19. b3 **Sd5#**

2) Mikhail Kozulya

Redkiye zhanry-plus 68 / 1996



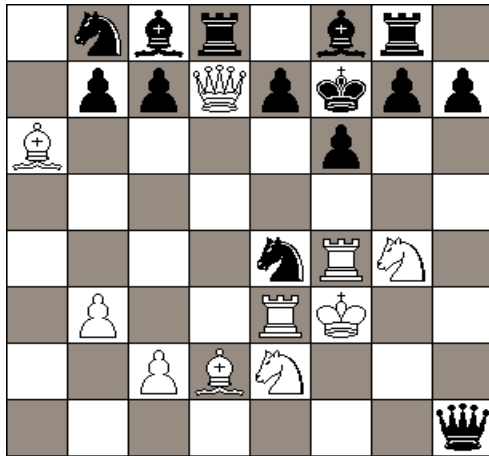
(12 + 15)

1. f4 Sf6 2. f5 Se4 3. f6 Sxd2 4. e4 b5 5. Qe2 b4
6. Qa6 c5 7. Bb5 c4 8. Se2 c3 9. Rf1 cxb2 10.
Sbc3 b1=S 11. Ba3 b3 12. Bb4 Sa3 13. 0-0-0
bxa2 14. Kb2 Sb3 15. Rd5 Sc6 16. Rh5 g5 17.
Rf5 Bg7 18. fxg7 d5 19. g8=S d4 20. Sh6 d3 21.
Sg4 dxc2 22. Se5 c1=S 23. Sd7 Scd4 24. Sd5
Sdc2 25. Sd4 **a1=B#**

Difficult and original checkmate.

PG25

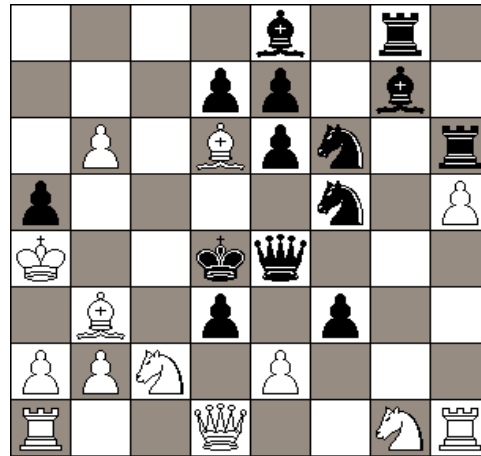
3) Mikhail Kozulya
Krasny Sever 48 /1995
 2 Com, All-Russian tourney



(10 + 14)

PG17

4) Unto Heinonen
 2 Prize - *Problemkiste 2004*



(13 + 14)

PG27.5

Stafettenschach

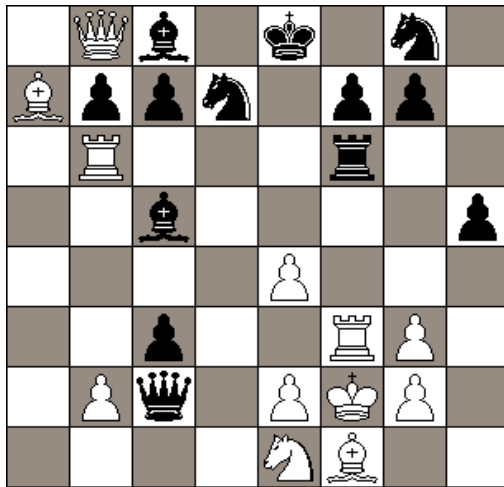
3) (Kozulya) 1.Sc3 d5 2. Sxd5 Sf6 3. Se3 Qd5 4. Sg4 Qxa2 5. b3 Qb1 6. Rxa7 Rg8 7.Ra4 Ra5 8. Rf4 Rh5 9. e4 Rxh2 10. Ba6 Rxc2 11. Rh3 Rxf2 12. Re3 Rxd2 13.Se2 Rd8 14. Kf2 Sxe4+ 15. Kf3 f6 16. Qd7+ Kf7 17. Bd2 **Qh1#** Another difficult checkmate.

4) (Heinonen) 1.c4 a5 2. c5 Ra6 3. Qb3 Rh6 4. Qe6 fxe6 5. Kd1 Kf7 6. Kc2 Kf6 7.Kb3 Ke5 8. Ka4 Sf6 9. h4 Rg8 10. h5 b5+ 11. *cx b6 e.p.* c5 12. g4 c4 13. g5 Bb7 14.g6 Be4 15. gxh7 Bg6 16. h8=Q Be8 17. Qh7 g5 18. Qc2 g4 19. Qd1 Bg7 20.d4+ *cx d3 e.p.* 21. Bg2 Sc6 22. Bd5 Sd4 23. Bb3 Sf5 24. f4+ *gx f3 e.p.* 25. Bf4+ Kd4 26.Bd6 Qa8 27. Sa3 Qe4 **28. Sc2#** Pd3 is pinned in checkmated position. The proof game shows three en passant moves and a Queen Phoenix-Pronkin.

5) (Răican) 1.f3 e5 2. Kf2 e4 3. f3xe4 Qg5 4. Sf3 Qxd2 5.Se1 Qxc2 6.Qd4 d5 7.Qxa7 Sd7 8. Qb8 Rxa2 9. Be3 Ra3 10. Ba7 Rg3 11. h2xg3 d4 12. Rh6 Bc5 13.Rb6 h5 14. Ra3 Rh6 15. Rf3 Rf6 16. Sc3 **d3#** Here, we have **two pinned pieces**.

Finally, 6) by Joost de Heer is a nice fairy proof game finished with a specific checkmate.

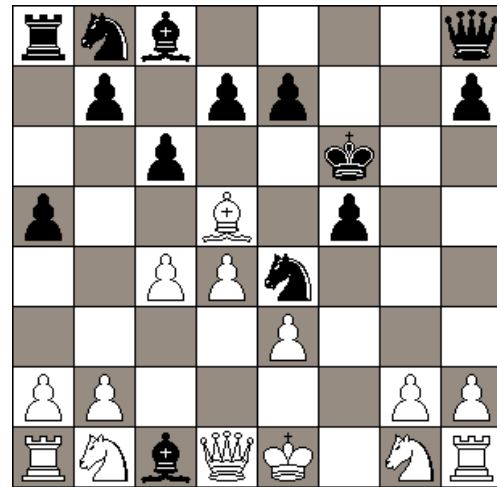
5) P. Răican
original



(12 + 13)

PG16

6) Joost de Heer
3 Prize, Nunspeet 2005



(14 + 14)

PG10

Extinction Chess

6) (de Heer) 1.f4 Sf6 2.f5 Se4 3.f6 a5 4.fxg7 f5 5.gxh8=K! Lh6 6.d4 Lxc1 7.e3 Kf7 8.Lc4+ Kf6 9.Ld5 Dxh8 10.c4 c6# King-Schnoebelen. The mated move is a Bishop!

Stafettenschach (Relay Chess): A piece should be played in a **single sequence of n moves** ($n = 1, 2, 3, \dots$) in the solution. In this sequence of moves it is said that the piece owns the relay stick. Then, the relay stick is handed to another piece and so on. Though, there is a single way to move a piece again: if only pieces that have been relayed to already can make legal moves. A piece keeps its checking powers, even if it has given away its relaying powers. Castling is a king-move.

Extinction Chess: All rules of Orthodox Chess are used, with the following exception: the first player that does not have pieces of all types loses the game. Thus, a player who loses either his King, his Queen, his two Rooks, his two Bishops, his two Knights or his eight Pawns loses the game (barring a promotion).

Pawns may promote to any other type of piece, including Kings. When a Pawn promotes to some type of piece, this piece is also counted among the pieces of the type; e.g., when a Pawn promotes to a Queen, and the other Queen is taken from the player, then the Queens are not considered to be extinct.

Judgement of fairies – Quartz 2005-06

by Tadashi Wakashima

Fourty problems competed, and two were excluded from the tourney.

Quartz 27: 594, 595, 596, 597.

Quartz 28: 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614 (cooked and corrected in Quartz 29 as 644), 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623.

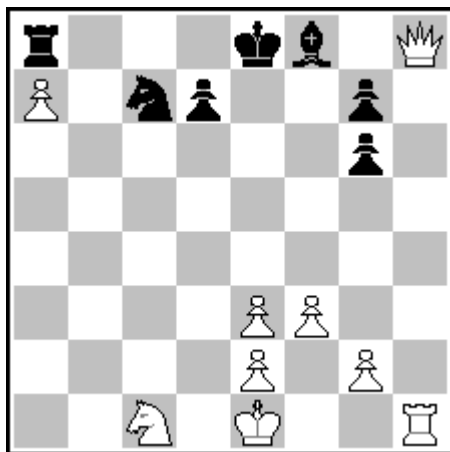
Quartz 29: 636, 637 (misprinted and corrected in Quartz 30 as 668), 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647.

Quartz 30: 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672.

The general standard is good, and to my great joy, I could find a few outstanding problems with strikingly new ideas.

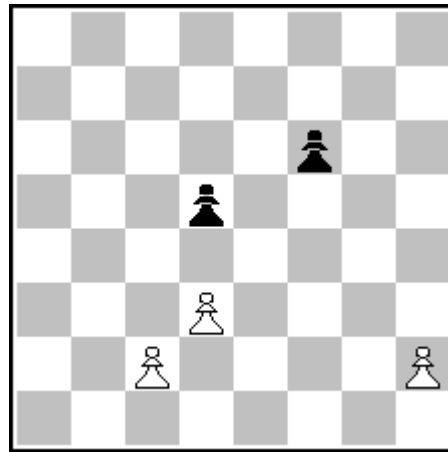
René J. Millour

Special Prize - Qz2005-06



(9+7)

A



(3+2)

B

AntiCirce, Alice Chess

Reflex#2

Special Prize - 623 René J. Millour

Needless to say, as always the case with René's problems, it is quite inventive and should be highly regarded. Solution:

En *Alice*, il n'est pas possible d'avoir un PB à l'état B au rang 2, ou à l'état A au 3. Mais en *AntiCircé* + *Alice*, c'est possible grâce aux renaissances !

Ici, les P "en position initiale" ont bougé ! En effet, si les P d7, g7 et e2 étaient d'origine, ces cases auraient toujours été occupées et, la renaissance étant obligatoire, les P d5, g6 et e3 n'auraient pas pu capturer. Le Pg2 n'est pas non plus d'origine car, pour obtenir ce Ph2 à l'état B, il faut quelque chose comme h2-h4[B], g2xh3(h2)[B] et h4xg5(g2)[A].

L'itinéraire exact des P n'est pas ici déterminant, ce qui importe c'est leur état final, qui induit des captures de pièces dans un état précis.

On connaît donc, au moment où elles ont disparu, l'état des 11 pièces manquantes et on peut donc savoir si le nombre de déplacements effectués par un camp est pair ou impair. Pour cela, il suffit d'examiner pour le camp le nombre total de pièces à l'état B. Si ce nombre est pair le camp a effectué un nombre pair de déplacements, si ce nombre est impair le camp a effectué un nombre impair de déplacements.

Les Blancs ont 3 B présentes (P c2, d3 et h2) et ont perdu 3 B. Ils ont donc effectué un nombre pair de déplacements. Les Noirs ont 2 B présentes (P d5 et f6) et ont perdu 3 B. Ils ont donc effectué un nombre impair de déplacements. Disparité alors que Blancs et Noirs ont effectué le même nombre de coups, puisque le trait est aux Blancs. Le roque contient 2 déplacements en 1 seul coup et, en *Alice*, on conclurait donc immédiatement : l'un des camps, et l'un seulement, a déjà obligatoirement roqué ! Mais, avec ou sans roque classique préalable, les modalités *Circé* autorisent d'autres roques, après renaissance des pièces roquantes. Ici, ni les R ni les T n'ont pu renaître puisque les 11 pièces manquantes ont été prises par P. Donc, réellement l'un des camps, et l'un seulement, a déjà obligatoirement roqué classiquement le R concerné, et éventuellement la T concernée, étant ensuite revenus, par les seuls moyens *Alice* et non pas *AntiCircé*, à leurs cases et états d'origine !

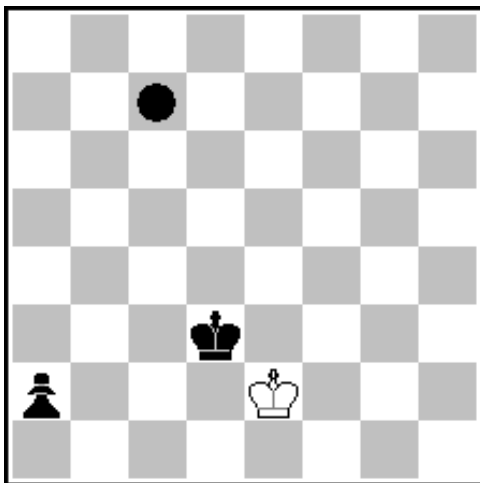
Essai: 1.**Rd2**[B] ? puis 2.**Dxg7**(Dd1)[B] **Fb4**[B] #
mais 1... **o-o-o**[B] !! et 2.**a8=D**[B] #

Les Noirs peuvent roquer car rien ne prouve qu'ils l'ont déjà fait.

Solution: 1.**o-o**[B] !! puis 2.**Dh1**[B] **Fc5**[B] # **réflexe !**

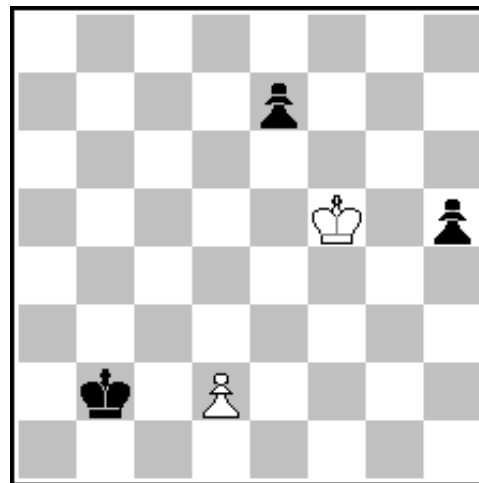
Si les Blancs roquent, c'est que les Noirs ont déjà roqué et ne peuvent donc plus le faire!

René J. Millour
 1Prize - Qz2005-06



(1+2) ser-h#7
 Imitator c7, Madrasi Rex
 Inclusif
 b) Ic7 → b4

Guy Sobrecases
 2Prize - Qz2005-06



(2+3) s#8
 SuperCirce, Vogtländer

1st Prize - 667 René J. Millour

a) 1.a1=S(Ic6)! 2.Sc2(Ie7) 3.Se1(Ig6) 4.Sf3(Ih8) 5.Kc2(Ig7)! 6.Se1(If5) 7.Sd3(Ie7) Kxd3(Id8)#

b) 1.a1=Q(Ib3)! 2.Qa5(Ib7) 3.Qf5(Ig7) 4.Qg6(Ih8) 5.Kc2(Ig7)! 6.Qd6(Id7) 7.Qd1(Id2)+ Kxd1(Ic1)#

Some time ago, I hit upon this question: once wK and bK are locked under the condition of Madrasi Rex Inclusive, are they really inseparable in their eternal embrace? I tried to seek an answer (or a counter-example) to this puzzle and failed. Now, I am delighted to know that René came upon the same question and found a marvelous answer by using Imitator, which produces the asymmetrical Madrasi effect.

To solve this problem, you have to find a way to cut off the Madrasi bind first. This can be done if and only if both Kings are not in check. The only way to do so is to bring the Imitator to h8. And this is not all. You still have to find a final position in which WK gives check to BK and not vice versa. This can be done only when the Imitator stands on the edge of the board. And moreover, you have to make sure that during the play, the Imitator avoids the edge b1-h1-h7 (otherwise selfcheck). That is the reason why in a), 1.a1=R(Ic6)? 2.Rf1(Ih6)? doesn't work. 1.a1=Q(Ic6)? fails because when the Imitator reaches to h8, bQ stands on f3 and gives check to WK. And last but not the least, it is amazing that in both parts, the Imitator's path to h8 is uniquely determined, and their final positions are totally different.

An astonishing achievement, both in form and content.

2nd Prize - 666 Guy Sobrecases

1.Kg4+! h4 2.Kxh4(Pg5)+ g4 3.Kxg4(Pf5)+ f4 4.Kxf4(Pe5)+ e4 5.Kxe4(Pd5)+ d4 6.Kxd4(Pa1=B) e6 7.Kd5+ e5 8.Kxe5(Pd3) Kc3#

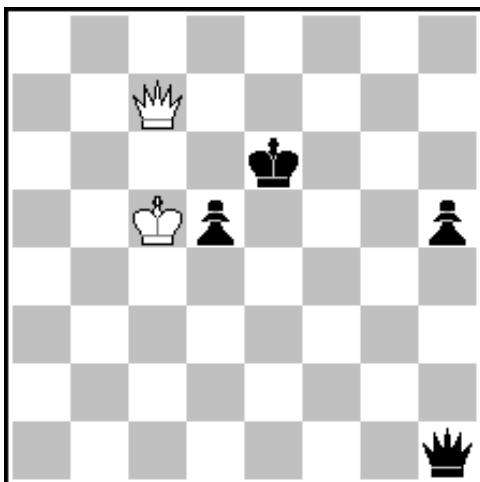
Can you imagine selfmate under the condition of Vogtländer? It means that white forces black to play a self-checking move and has no way to escape from it. Once you get this idea, it is relatively easy to find a proper setup: put bBa1 to construct a royal battery, which is a usual device in Isardam. White also needs to replace one of bPs to d3 in order to prevent wP move.

An original idea, and its realization is also superb. Especially pleasing is wK's crab-like walk along the 4th rank.

Guy is without doubt the guy to watch!

Guy Sobrecases

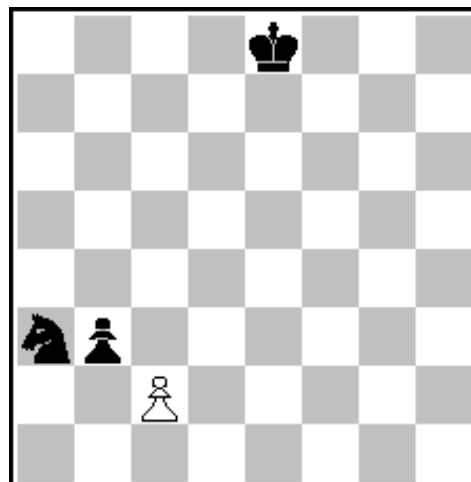
1HM - Qz2005-06



(2+4) 3 sol hs#3
Sentinelles, Isardam
b) Qh1 → h6, 1 sol.
c) Qc7 → c4, 1 sol.

Guy Sobrecases

2MH - Qz2005-06



(1+3) 2 sol h#2.5
SuperCirce, Anticirce

1st Honorable Mention - 671 Guy Sobrescases

- a) 1.Qf4(Pc7) Qb1 2.Qf8(Pf4) Qb6 3.c8=B+ Qb8(Pb6)#
 1.Qh7(Pc7) Qh2 2.Qf5(Ph7)+ Qd6(Ph2)+ 3.Qf2(Pf5)+ Qf8(Pd6)#
 1.Qb7(Pc7) Ke7(Pe6) 2.Kc4(Pc5) Kd6(Pe7) 3.c8=S+ Kxc5(Pd6)#
 b) 1.Qb6(Pc7) Kd7(Pe6) 2.Kd4(Pc5) Qf6(Ph6) 3.c6+ e5#
 c) 1.Kd4(Pc5) Qe4 2.Kd3(Pd4) Ke5(Pe6) 3.Kxe4(Pd3)+ Kxd4(Pe5)#

The combined condition Sentinelle + Isardam does wonders. For example, if K is in check from P, then he is checkmated unless he can capture the P or he stands on the first rank. The mere fact of this simple reasoning will tell you how weird this condition is, but the final position in c) is utterly beyond imagination.

Warning: don't show this problem to your chess friend. He will surely think you are out of your mind.

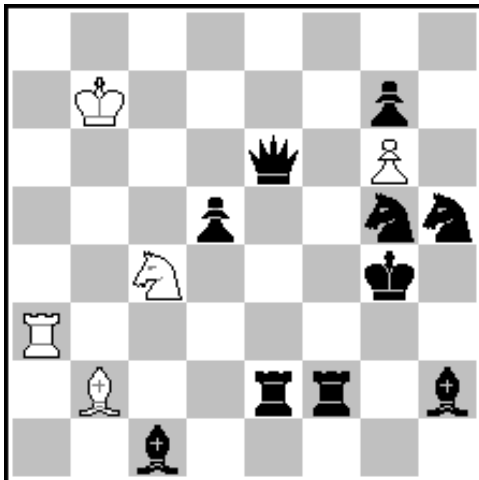
2nd Honorable Mention – 640 Guy Sobrescases

- 1...cxb3-b2(+bPc3) 2.Kf8 bxc3-c2(+bPe8) 3.Sxc2-g8(+wPh8=Q) Qg7#
 1...cxb3-b2(+bPb1=B)! Kd8 2.bxa3-a2(+bSe8) Bxa2-c8(+wPf8=Q) Qe7#

Monochrome echo from this very simple position is a miraculous find. An anthology piece for this SuperCirce + Anticirce condition.

E. Huber & V. Crişan

3HM - Qz2005-06



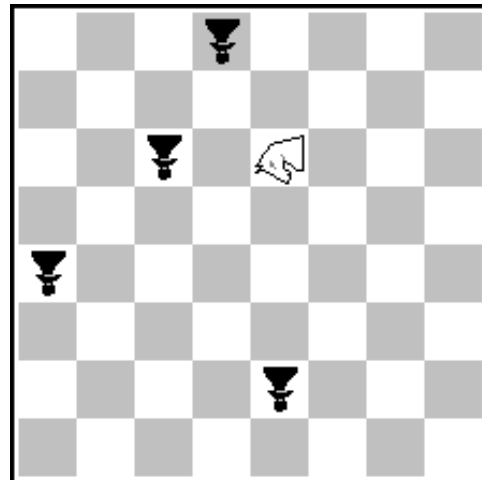
(5+10) h#2

Southern Chess

b) wKb5

P. Harris & P. Răican

4MH - Qz2005-06



(1+3) 2 sol h#2.5

SuperCirce, Anticirce

3rd Honorable Mention - 613 Eric Huber & Vlaicu Crisan

- a) 1.Re4 Rc3 2.Ke5 Rf3# b) 1.Qe4 Bc3 2.Ke3 Be5#

In Southern Chess, K seems to be the most difficult to get checkmated when he sits on a Q-“chair”. But here, he does it twice! This problem was submitted to the Japanese Sake tourney several years ago, but somehow it was not honored. The mistake was unexplainable, and as one of the judges at that time, I waited for a long time to make amends.... A perfect ODT.

4th Honorable Mention - 670 Peter Harris & Paul Răican

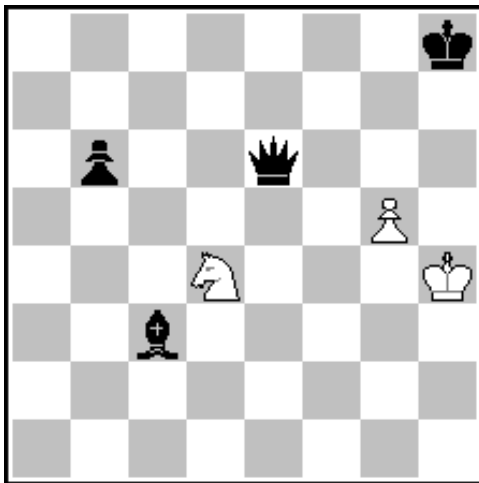
1.Oe2-b5 ROd4 2.Ob5-a7 ROc2 3.Oc6-b8(+wKb7)+ Kc6(+bKc8)#
 1.Oe2-a2 ROg5 2.Od8-b3 ROa5 3.Oc6-b4 Roc4(+bKa3)#

An interesting and original experiment: Republican Chess with Orphans and Rose. The main idea is to give “cross-check” by placing bK on the circular path of Rose and at the same time cut off the power line from Rose to Orphan.

I suspect that the second solution without this Republican Chess specific cross-check is rather a letdown.

P. Răican

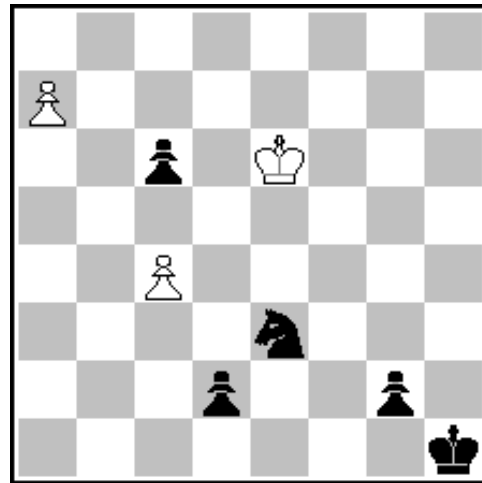
1Com - Qz2005-06



(3+4) a) s#7 max
 b) s=6 max

Guy Sobrecases

2Com - Qz2005-06



(3+5) 2 sol hs#7.5
 MaximumDouble

1st Commendation - 621 Paul Răican

a) 1.Kh5 Qa2 2.Se6 Qh2+ 3.Kg6 Qb8 4.Sd8 Qh2 5.Sf7+ Kg8 6.Se5 Qa2 7.Kf6 Qf7#
 b) 1.Sb3 Bg7 2.g6 Ba1 3.Sd4 Qa2 4.g7+ Kxg7 5.Se6+ Qxe6 6.Kh5 Bf6=

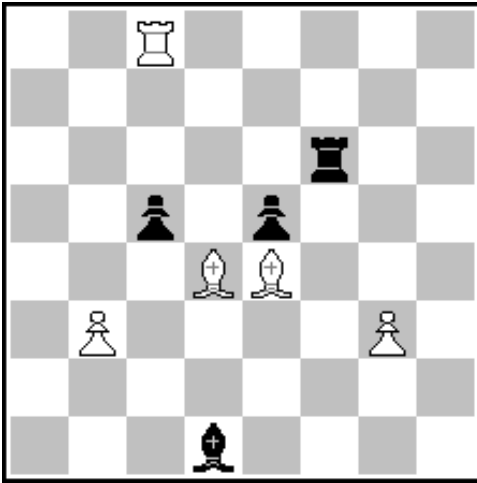
Pin mate in a) and Solus Rex stalemate in b) are surprising. One only wishes if the number of moves were the same in both parts, then it would be much nicer.

2nd Commendation - 642 Guy Sobrecases

1...Sf5 2.Kxf5 c5 3.Ke4 d1=S 4.Kd3 Sc3 5.Kc2 Sb5 6.cxb5 g1=Q 7.Kb3 Qg8+ 8.Ka4 Qa2#
 1...Sd5 2.cxd5 cxd5 3.Kf5 g1=S 4.Kg4 Sf3 5.Kh3 Sh2 6.a8=R Sf1 7.Ra1 d1=Q 8.a8=R Qh5#

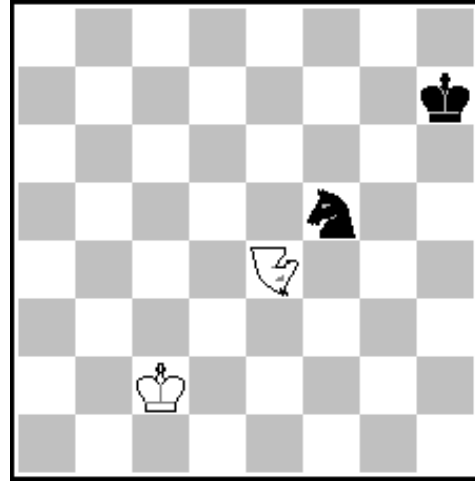
Both solutions feature S and Q promotions with changing places d1/g1. The main problem here is how to dispose bothersome bS, and the answer in the second solution is to pin S by R. Double Maximummer condition is fully exploited.

E. Huber & V. Crişan
3Com - Qz2005-06



(5+4) 2 sol hs#2
Republican Chess Type2

V. Kotesovec
4Com - Qz2005-06



(2+2) 2 sol h#26
Köko, Doublemax, PWC

3rd Commendation - 644 Eric Huber & Vlaicu Crisan

1.Bxc5(+bKa8)#??

1.Rh8(+bKh1)#??

1.Rd8 Bg4 2.Bxc5(+bKa8) Rc6(+wKc8)#

1.Be3 Rf4 2.Rh8(+bKh1) Bh5(+wKf3)#

Another interesting experiment with hs# from this Romanian duo. 1...Rf4 in the second solution ensures the legality of the final position. It's a pity that we cannot say the same thing to 1...Bg4 in the first solution.

4th Commendation - 669 Vaclav Kotesovec

1.Sh6 Ng8 2.Sxg8(Nh6) Nb3 3.Sh6 Nxb6(Sb3) 4.Sc1 Nb3 5.Sxb3(Nc1) Na2 6.Sa1 Kb1 7.Sb3 Nb4 8.Sc5 Nc6 9.Sd7 Ng8 10.Sf8 Ne7 11.Sd7 Nc8 12.Sb8 Ng6 13.Kxg6(Nh7) Nf6 14.Kf5 Ne4 15.Kxe4(Nf5) Nb7 16.Sa6 Nd3 17.Kxd3(Ne4) Na2 18.Kc2 Nc3 19.Kb3 Na7 20.Sb4 Nc3 21.Sd3 Ne2 22.Sf2 Na4 23.Ka2 Ng1 24.Sh1 Ka1 25.Sf2 Ne2 26.Sd1 Nc1#

1.Sg7 Ng8 2.Kxg8(Nh7) Nf6+ 3.Sf5 Nd2 4.Se3+ Ne4 5.Sf5 Nc3 6.Sd4+ Nd5 7.Sb3 Nb1 8.Sa1+ Kc1 9.Sc2 Nc3 10.Sb4 Nb5 11.Sc2 Nh8 12.Kh7 Ng6 13.Kxg6(Nh7) Ng5 14.Kf5 Nc3 15.Sd4 Ng5 16.Se6 Ne4 17.Sd4 Nc5 18.Sb5 Na6 19.Sa7 Ne4 20.Kxe4(Nf5) Nb7 21.Sc8 Nd3 22.Kxd3(Ne4) Nd2 23.Ke2 Nf1 24.Kd1 Nc7 25.Sd6 Nd5 26.Sc4 Nc3#

Further investigation by this composer into the possibilities of Köko + Double Maximummer + PWC. So many incredible gems are still hidden on the board!

5th Commendation - 638 Michael Grushko

a) 1...f7 2.Ke6 f8=nB 3.nBe7 g7 4.Kd7 g8=nLO=

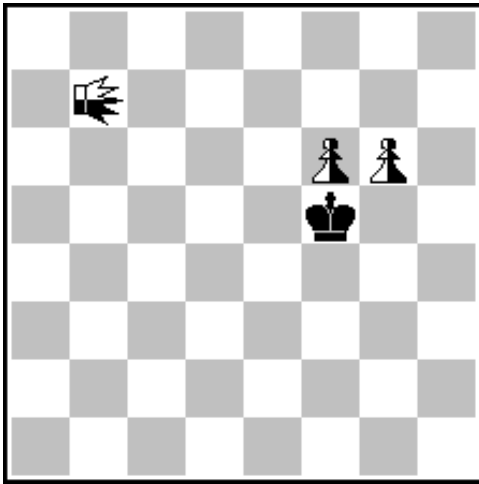
b) 1...e7 2.Ke6 f7 3.Kd7 nPe8=nS+ 4.nSc7 f8=nLO=

c) 1...g7 2.Kc5 g8=nR 3.nRg4 f7 4.nRb4 f8=nLO=

3 different stalemate positions earn this a commendation. All three lines end in neutral locust promotion, which is a big plus.

M. Grushko

5Com - Qz2005-06



(0+1+3) h=3.5

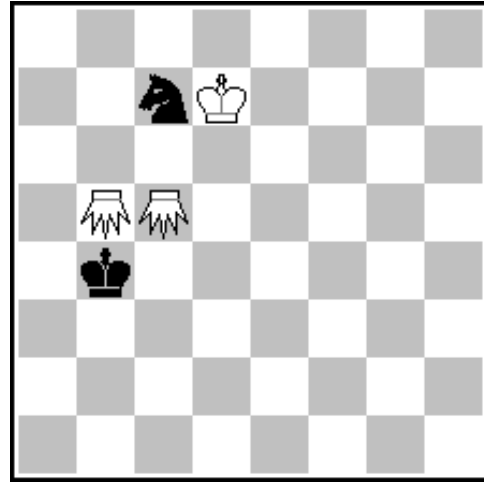
Locuste b7

b) Pg6 → e6

c) Kf5 → d4

Jan Golha

6Com - Qz2005-06



(3+2) 2 sol h#4

ParrainCirce, Andernach

b) Kd7 → e1, 1 sol

c) Gb5 → d3, 1 sol

6th Commendation - 618 Jan Golha

- a) 1.Ka4 Gd5 2.Sxd5(=w) Kc6(+wGc4) 3.Ka5 Sc3 4.Ka6 Sb5#;
 1.Sxb5(=w) Ke8(+wGc6) 2.Kxb5 Kd7(+wSa4) 3.Ka6 Kc7 4.Ka7 Sb6#
 b) 1.Sxb5(=w) Kd2(+wGa6)+ 2.Kxb5 Gc4(+wSd3) 3.Ka4 Kc3 4.Ka3 Sb4#
 c) 1.Ka5 Gc8 2.Se6 Gd8 3.Sxd8(=w) Kc6(+wGc7) 4.Ka6 Sb7#

4 echo mates is a good find, although the twinning is far from satisfactory.

The editor thanks to Tadashi for this very motivated classification. The results should be final after three months from publication.

Jugement retros – Quartz 2007-09

par T. le Gleuher

Les problèmes qui concourraient pour cette période (Quartz 2007-09) étaient les suivants :

Quartz 31: 695, 696, *697

Quartz 32: 02, 03, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15

711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719

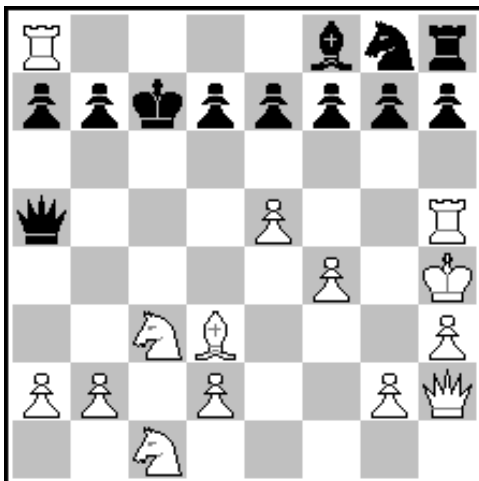
Quartz 33: 735, 736, 737, 738, *739, 740, *Rest(p.564)

Quartz 34: 744, 745, 746, 747, 748(739c), 749, 750, *751, *752, 755, 756, 757, *759, *760
soit 44 problèmes dont 6 démolis.

L'ensemble des problèmes était constitué de 23 PJ orthodoxes, 13 PJ féeriques, 7 rétros féeriques (dont 6 anti-circé) et 1 seul rétro classique. Beaucoup de parties justificatives féeriques se sont révélées démolies (5 sur 13) comme on pouvait s'y attendre puisque ces genres féeriques ne sont programmables que sur Popeye (et pas tous) et la longueur des parties ne permet généralement pas de vérification. Bien sûr, les conditions féeriques employées permettent souvent des mouvements de pièces très diversifiés (Circé Cage et Take & Make en sont des très bons exemples), ce qui conduit souvent à des démolitions.

Après avoir examinés tous les problèmes, j'ai choisi a juger – problèmes féeriques ou non-féeriques - en une seule section.

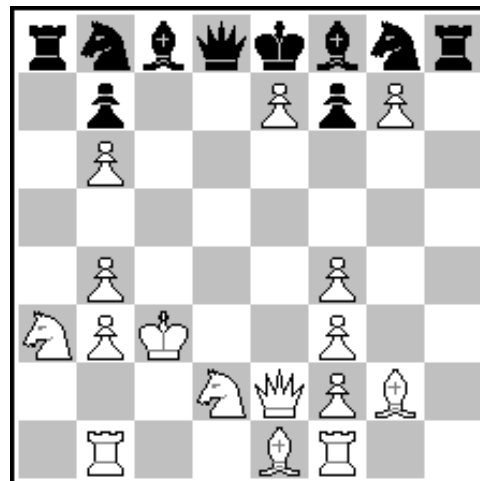
Eric Pichouron
1Prix - Qz2007-09



(14+12)

PJ 19.5

Nicolas DUPONT
2Prix - Qz2007-09



(16+10)

PJ 27

737 - Éric PICHOURON 1^{er} Prix

Tout est caché ici et seul le fait de savoir que la partie est complètement déterminée permet d'imaginer les premiers coups qui peuvent convenir. Ensuite ça devient logique !

1.f4 Cç6 2.Rf2 Cd4 3.Rg3 C×é2+ 4.Rh4 C×ç1 5.h3 Cd3 6.ç×d3 ç5 7.d4 ç4 8.Fd3 ç3 9.Cé2 ç2 10.Dg1 ç1=C 11.Dh2 Cb3 12.Tç1 Ca5 13.T×ç8 Cç6 14.T×a8 Cb8 15.Cbç3 Da5 16.Té1 Rd8 17.Cç1 Rç7 18.Té5 Cç6 19.Th5 Cé5 20.d×é5

Voilà un problème comme je les aime. Presque impossible à trouver tellement les apparences sont trompeuses et inhabituelles. Tout ici n'est qu'illusion. Le Pé5 vient en fait de ç2 ! Il y a une promotion en CN cachée. De plus ce Cavalier revient en b8 (Pronkin), et est finalement capturé sur é5 (Pronkin invisible) ; pas de trace de capture par Pion.

Un problème qui tiendra tête à beaucoup de solutionnistes.

735 - Nicolas DUPONT 2^{ème} Prix

1.h4 ç5 2.h5 ç4 3.h6 ç3 4.h×g7 h5 5.a4 Th6 6.a5 Tb6 7.a×b6 a5 8.d4 a4 9.d5 a3 10.d6 a2 11.d×é7 d5 12.Ca3 d4 13.Tb1 a1=C 14.b4 Cb3 15.ç×b3 ç2 16.Rd2 d3 17.Rç3 h4 18.Fd2 ç1=F 19.Fé1 Ff4 20.é3 d2 21.Dé2 d1=D 22.Cf3 D1d5 23.Cd2 Df3 24.g×f3 h3 25.Fg2 h2 26.Tf1 h1=T 27.é×f4 Th8 (C+ Natch 2.5 en 18 mn 0.78 s)

Pronkin (TN),

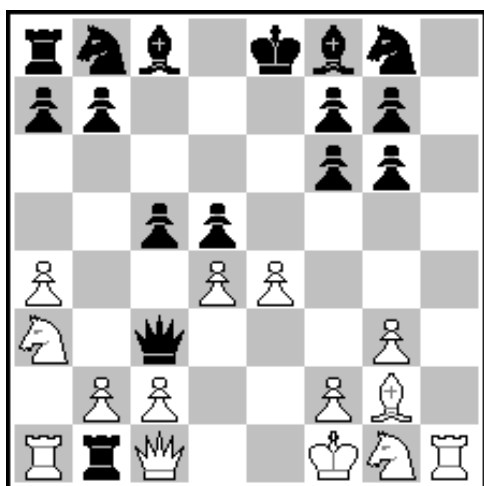
Ceriani-Frolkin (CN, FN, DN)

AUW

Encore une combinaison inédite pour un AUW monocolore avec en plus une position « at home » noire. Un problème extrêmement bien construit comme les affectionne l'auteur.

M. Caillaud

3Prix - Qz2007-09

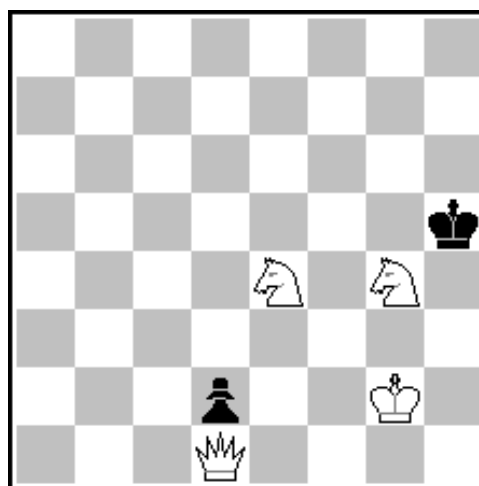


(14+16)

PJ 18

K. Wenda & V. Crişan

4Prix - Qz2007-09



(4+2)

(-6) & s#1

Proca Anticirce

716 - Michel CAILLAUD 3^{ème} Prix

1.d4 d5 2.Dd3 Fg4 3.Dg6 h×g6 4.Fg5 Th3 5.Ff6 Td3 6.g3 é×f6 7.Fg2 Fb4+ 8.Rf1 Fé1 9.a4 Td1 10.Ca3 Tb1 11.é4 Fd1 12.h4 Fb4 13.h5 Ff8 14.h6 ç5 15.h7 Da5 16.h8=D Dç3 17.Dh6 Fg4+ 18.Dç1 Fç8

Fermeture de ligne noire par les Noirs (Fé1/Fd1)
 2 Switchback (Fb4-é1-b4 et Fg4-d1-g4)
 2 circuits de Fous (Ff8-b4-é1-b4-f8 et Fç8-g4-d1-g4-ç8)
 Phénix (DB) Theme Râican50

Dans ce problème il y a vraiment de la créativité et du nouveau. J'aime bien les problèmes qui sortent de sentiers battus et celui-ci en fait vraiment partie.

738 - Klaus WENDA & Vlaicu CRISAN 4^{ème} Prix

Avec un peu d'habitude on doit remarquer que le dernier coup a probablement été joué par la DB (seule pièce sur sa case de départ) afin de pouvoir prolonger le rétro-jeu. Essayons 1.Dd1×Pf3(Dd1) f4-f3 permet de contrôler g3 mais laisse la case de fuite h4 au RN.

Solution :

1.Dd1×Fh1(Dd1)! h2-h1=F+ 2.Rg1-g2 h3-h2+ 3.Rg2-g1 h4-h3+ 4.Dd1×Fh1(Dd1) h2-h1=F+ 5.Dd1×Dh1(Dd1) Dé1-h1+ 6.é7×Ff8=D(Dd1) & 1.é8=F+ Df1#

Une construction remarquable, qui relève de l'inspiration divine. Bien sûr, une fois de plus il me semble que seuls les spécialistes du genre pourraient être en mesure de trouver la solution (et encore je n'en suis pas sûr !). Créer un problème comme celui est pour moi un exploit qu'il faut noter.

736 - Nicolas DUPONT 1^{ère} MH

1.Cç3 Ch6 2.Cé4 Cf5 3.Cg5 Cd4 4.C×h7 Cb3 5.Cg5 C×ç1 6.C5f3 Cb3 7.a×b3 b5 8.T×a7 Fb7 9.Da1 Fé4 10.Rd1 Fh7 11.Rç1 f5 12.Rb1 Rf7 13.Ra2 Rg6 14.Ra3 Rh5 15.Rb4 g6 16.Tb7 T×a1 17.Ta7 T×f1 18.Ta1 Ca6+ 19.Ra3 é5+ 20.Ra2 Fç5 21.T×f1 Fa7 22.Ta1 ç5 23.Rb1 Db6 24.Rç1 Tb8 25.Rd1 Tb7 26.Ré1

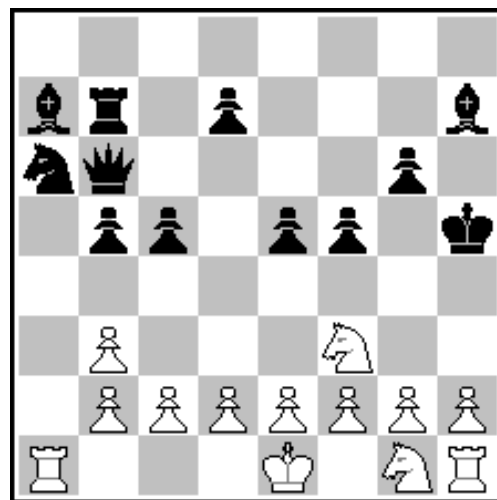
Circuit de Tour (Ta1-a7-b7-a7-a1-f1-a1) avec 2 switchbacks (Ta7-b7-a7 et Ta1-f1-a1)

Circuit de Roi (Ré1-d1-ç1-b1-a2-a3-b4-a3-a2-b1-ç1-d1-é1) avec 1 switchback (Ra3-b4-a3)

Un problème difficile à décortiquer sur lequel je suis resté bloqué par le fait de ne pas avoir vu que Cb3×ç1-Cb3 n'était toujours pas dualistique (la manœuvre de départ n'est vraiment pas commune !).

Un problème qui mérite d'être étudié de près.

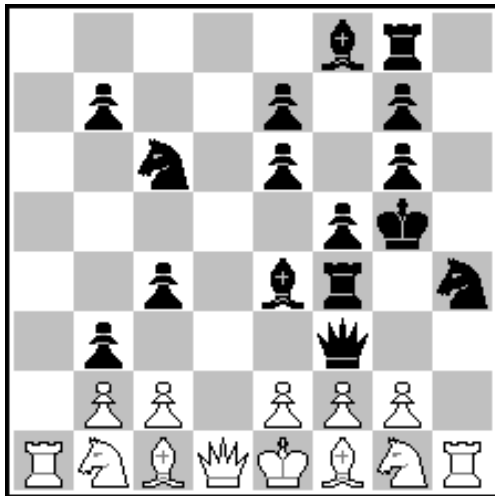
N. Dupont
 1MH - Qz2007-09



(13+12)

PJ 25.5

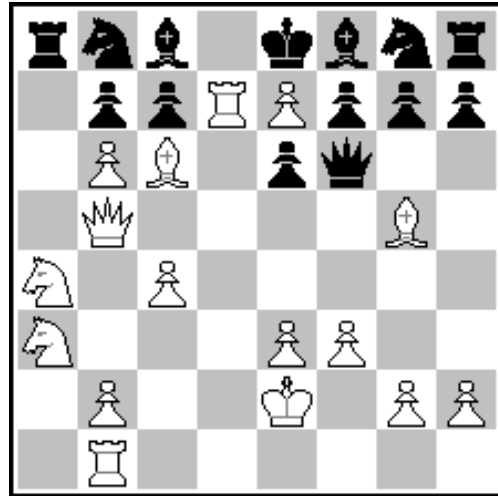
S. Baier
2MH - Qz2007-09



(13+16)

PJ 23.5

S. Baier
3MH - Qz2007-09



(16+14)

PJ 23

715 - Silvio BAIER 2^{ème} MH

1.h4 a5 2.Th3 a4 3.Tb3 a×b3 4.h5 Ta4 5.h6 Tf4 6.d4 ç5 7.Dd3 ç4 8.Dg6 h×g6 9.h7 Ch6 10.a4 Tg8
11.h8=T Cf5 12.Th1 Ch4 13.a5 f5 14.a6 Rf7 15.a7 Rf6 16.Ta6+ Rg5 17.Té6 d×é6 18.a8=T Dd5 19.Ta1 Df3
20.d5 Fd7 21.d6 Fç6 22.d7 Fé4 23.d8=D Cç6 24.Dd1 (C+ Natch 2.5 en 1 mn 41.87 s)

Pronkin

Ici on minimise le nombre de coup pour le triple Pronkin (TTD), avec en plus une position « at home » blanche. Donc c'est du joli travail qui devra rester un problème modèle dans les archives.

08 - Silvio BAIER 3^{ème} MH

1.d4 é6 2.d5 Df6 3.d6 Cé7 4.d×é7 d5 5.a4 Cd7 6.a5 Cb6 7.a×b6 a5 8.Fg5 a4 9.é3 a3 10.Cé2 a2 11.Ca3 d4
12.Tb1 a1=C 13.Cç3 Cb3 14.Ca4 Ca5 15.Fb5+ Cç6 16.ç4 d3 17.Db3 d2+ 18.Ré2 d1=C 19.f3 Cf2 20.Thd1
Cg4 21.Td7 Cb8 22.Fç6 Ch6 23.Db5 Cg8 (C+ Euclide 0.98 en 6 mn 44 s)

Pronkin

Le double Pronkin n'est pas nouveau et il s'agit ici d'une amélioration de record (économie de coups) qui ne mérite normalement pas une mention d'honneur. Mais ici il y a 2 CN Pronkin ce qui est autrement plus délicat à réaliser, un clouage en plus.

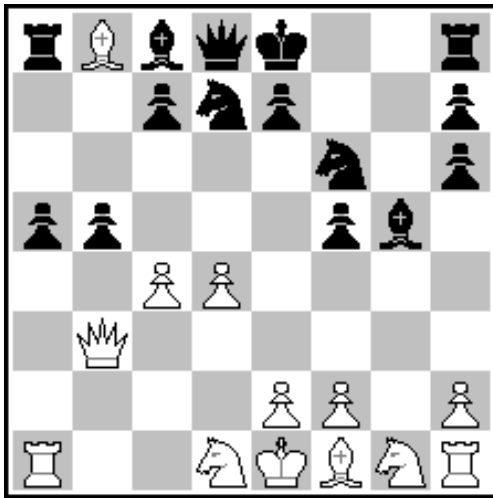
749 - Michel CAILLAUD 4^{ème} MH

1.d4 f5 2.Fh6 g×h6 3.g4 Fg7 4.g5 Ff6 5.g6 Fg5 6.g7 Cf6 7.g8=F b5 8.Fç4 d5 9.a4 d×ç4 10.a5 ç3 11.a6 ç×b2
12.ç4 Cbd7 13.Cç3 b1=F 14.Db3 Fé4 15.Cd1 Féb7 16.a×b7 a5 17.b8=F (C+ Natch 2.5 en 14 s)

La même idée de chaîne de promotions en Fous que la 1ère MH Qz 2005-06 d'Andrei Frolkin & Kostas Prentos ; mais dans ce problème, la dernière promotion est "invisible" (alors qu'il est évident que le Fc1 est promu dans le précédent (Ff8 et RB en échec).

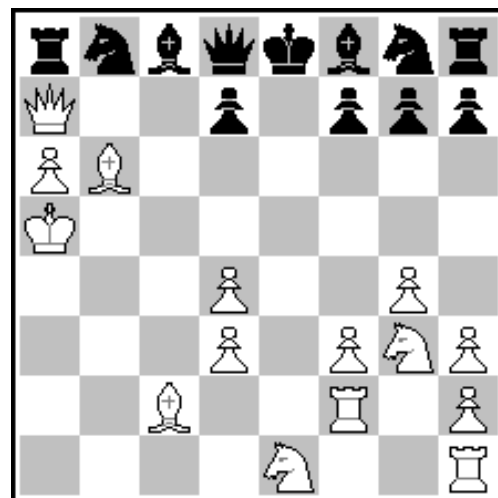
Les 2 Fous Ceriani-Frolkin bien cachés rendent se problème très compliqué à résoudre.

M. Caillaud
4MH - Qz2007-09



(13+15) PJ 16.5

P. Răican
1Rec - Qz2007-09



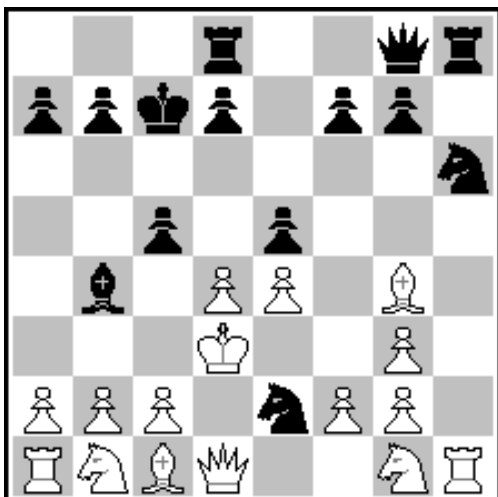
(15+12) PJ 27.5

718 - Paul RĂICAN 1^{er} REC

1.d3 a5 2.Rd2 a4 3.Rç3 a3 4.Rb4 a×b2 5.a4 b5 6.Ca3 b1=C 7.a5 Cd2 8.a6 Cf3 9.Ra5 b4 10.é×f3 b3
11.Cé2 b2 12.Cg3 b1=T 13.Fé2 Tb4 14.Dg1 Tg4 15.f×g4 é5 16.f3 é4 17.Da7 é3 18.Fd1 é2 19.Fé3 é1=C
20.Fb6 ç5 21.d4 Cd3 22.ç×d3 ç4 23.Cç2 ç3 24.Cé1 ç2 25.Ta2 ç1=D 26.Tf2 Dh6 27.Fç2 Dh3 28.g×h3
(C+ Natch 2.5 en 5 h 44 mn) Ceriani-Frolkin

Bien que la combinaison Ceriani-Frolkin (CCTD) n'ait pas encore été réalisée, ce problème a un arrière goût d'inachevé car on n'est pas loin de l'AUW (CFTD) qui aurait été meilleur ! Mais la combinaison est malgré tout inédite et elle doit être notée.

J. Lois & R. Osorio
2Rec - Qz2007-09



(16+14) PJ 18

717 - Jorge J. LOIS & Roberto OSORIO
2^{ème} REC

1.é4 Cç6 2.Fé2 Cd4 3.Fg4 Cé2 4.d4 é5 5.Rd2 Dh4 6.Rd3
Dg3+ 7.h×g3 Fb4 8.Th6 ç5 9.Tç6 h5 10.Fg5 h4 11.Fd8 h3
12.T×ç8 h2 13.Tç6 h1=D 14.Fg5 Dh7 15.Tf6 o-o-o 16.Th6
Rç7 17.Th1 Ch6 18.Fç1 Dg8 (C+ Euclide 0.98 en 12.05 s)

Interceptions réciproques

Fermeture de ligne blanche par les Blancs

Switchback (Fg5-d8-g5 et Tç6×ç8-ç6)

Circuit (Fç1-g5-d8-g5-ç1 et Th1-h6-ç6×ç8-ç6-f6-h6-h1)

Phénix (DN)

L'interception réciproque n'est pas nouvelle. Elle est réalisée ici avec le bonus des circuits des pièces d'origine (FT). Thème Răican50.

695 - Vlaicu CRISAN & Paul RĂICAN 3^{ème} REC

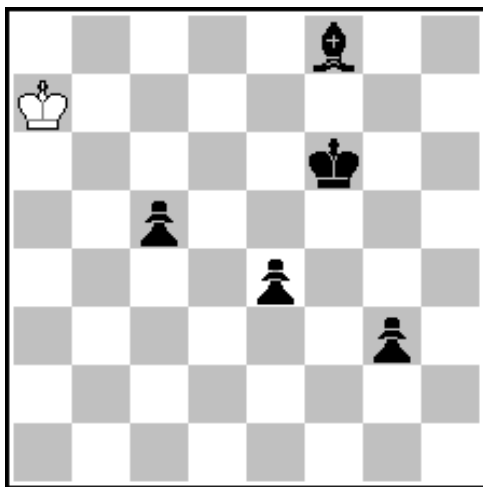
En Circé assassin, si la case de renaissance est occupée, la pièce occupante disparaît et la renaissance a lieu. Particularité : une pièce est auto protégée si elle est sur sa case de renaissance.

La solution est bien sûr introuvable, mais il s'agit là du premier Proca-rétracteur en Circé assassin. Il mérite donc d'entrer dans les annales.

Voyons la solution. Il faut vraiment avoir de l'imagination !

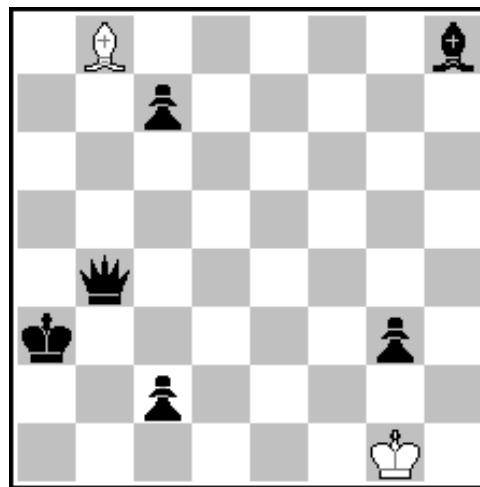
1.Rb6×Fa7(-FNf8,+FNf8) Fb8-a7 2.Ra5×Fb6(-CBf8,+FNf8) Fa7-b6 3.Rb4-a5 ç6-ç5+ (ç7-ç5+ amène une solution plus courte !) 4.Rb5-b4 ç7-ç6+ 5.Dç1×Pç7(-Dç7,+Pç7) !!!
 puis 1.Df4# (é7 et g7 sont contrôlées par D×é4(-Ré7, +Pé7) et D×g3(-Rg7, +Pg7)

V. Crisan & P. Răican
3Rec- Qz2007-09



(1+5) (-5) & #1
Proca Circe Assassin

P. Răican
4Rec- Qz2007-09



(2+6) (-4) & #1
Proca Circe Kamikaze

712 - Paul RAICAN 4^{ème} REC

En Circé Kamikaze, pendant une prise, les 2 pièces renaissent excepté les Rois.

1.Rf1×Tg1! Tg2-g1+ 2.Ré2-f1 Tg1-g2+ 3.Ré1-é2! Cf1×Cd2!! 4.Fb3×Pç4(Pç7)

puis

1.F×g3(Fç1, Pg7)#

essai : 1.Rf2×Tg1? g4-g3+ mais puis Dé1#

Une nouveauté en Circé Kamikaze dont l'effet spécifique est bien utilisé pour conduire au mat.

757 - Bernd GRAEFRATH 5^{ème} REC

- a) 1.ç4 g6 2.ç5 Fg7 3.ç6 Fç3 4.ç×b7 f6 5.b×ç8=D Rf7 6.D×b8 Ré6 7.D×a7 T×a7 (C+ Natch 2.5 en 0,2 sec)
 b) 1.ç3 g6 2.Db3 Fg7 3.D×b7 F×ç3 4.D×ç8 f6 5.D×b8 Rf7 6.D×a7 Ré6 7.Da4 Ta7 8.Dd1
 (C+ Natch 2.5 en 0,38 sec)

La nécessité de perdre un temps a ici des conséquences radicales : DB Ceriani-Frolkin dans a) et Circuit de la DB d'origine dans b), double pas du PBç dans a) et simple pas dans b).

Ce problème montre vraiment quelque chose d'intéressant qui différencie nettement les jeux des deux jumeaux.

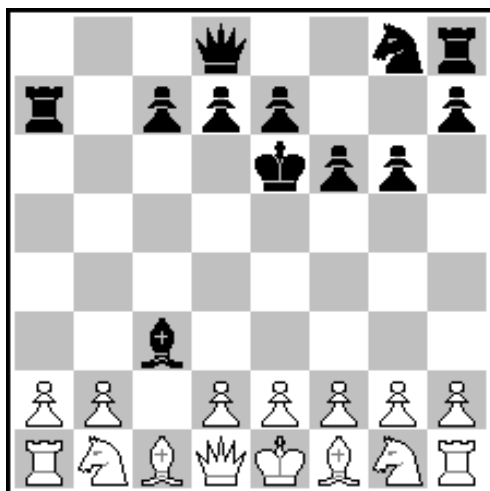
756 - Paul RĂICAN 6^{ème} REC

- 1.é4 d5 2.é×d5=C Fé6=C 3.C×é7=F Cd7=P 4.F×d8=T+ T×d8=D 5.Fd3=C Fa3=C 6.Cé2=P C×b1=F 7.Tf1=F F×ç2=T 8.Tb1=F T×ç1=D 9.C×ç1=F Cé7=P 10.Fg6=C Tf8=F 11.C×f8=F C×f8=F

Une condition féerique que j'apprécie et dont je connais les difficultés d'en obtenir une partie complètement déterminée. Celle ci a le mérite de ne comporter que les pièces de bases (condition non apparente sur le diagramme) et de terminer sur une position « at home ».

B. Graefrath

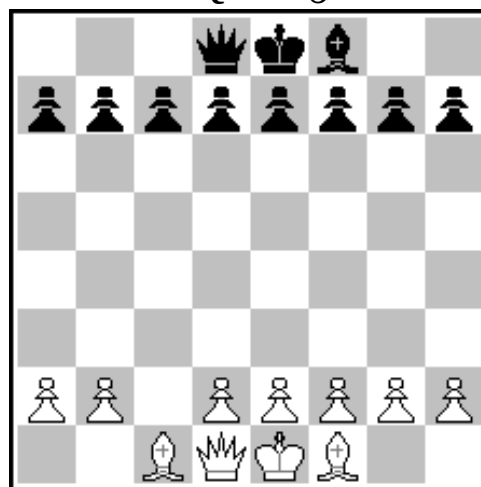
5Rec - Qz2007-09



(15+12) a) PJ 7
 b) PJ 7.5 exactly

P. Răican

6Rec - Qz2005-06



(11+11) PJ 11
 Échecs d'Einstein

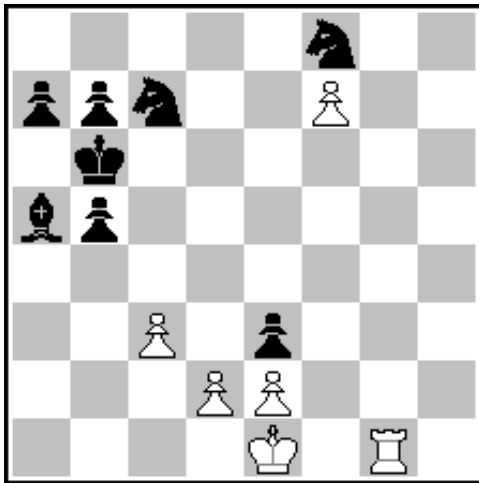
755 - Wolfgang DITTMANN 7^{ème} REC

- 1.Rç2×Fb1! Fa2-b1+ 2.f5×é6 e.p. é7-é5 3.Rb3-ç2 Fb1-a2+ 4.Rç2-b3 Fa2-b1+ 5.Rb3-ç2 Fb1-a2+ 6.Rç2-b3 b2-b1=F (forcé pour éviter la triple répétition de position) 7.ç5×d6 e.p.! d7-d5 8.Td1-g1, puis 1.Td6#

triple répétition + 2 prise en passant

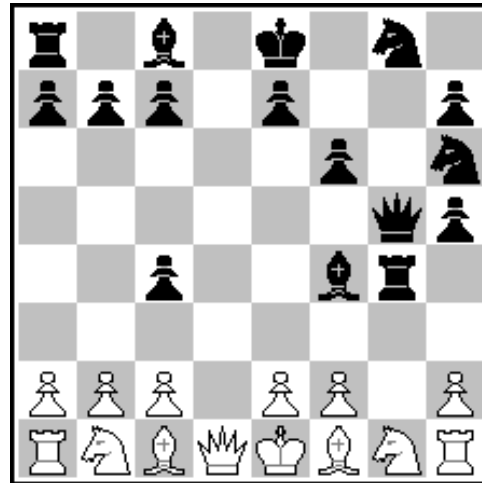
Un bon problème utilisant la triple répétition de position en Proca-rétractor Anticircé.

W. Dittmann
7Rec - Qz2007-09



(6+8) (-8) & #1
Proca Anticirce

M. Caillaud
8Rec - Qz2007-09



(14+16) PJ 18.5

750 - Michel CAILLAUD 8^{ème} REC

1.Ca3 d5 2.Cç4 d×ç4 3.d4 Dd5 4.Dd2 Cd7 5.Dh6 g×h6 6.g4 h5 7.g5 Fh6 8.g6 Ff4 9.g7 Ch6 10.g8=C Rf8 11.Cf6 Tg8 12.Cé4 Tg4 13.Cç3 Dg5 14.d5 Cf6 15.d6 Cfg8 16.d7 f6 17.d8=D+ Rf7 18.Dd1 Ré8 19.Cb1 (C+ Euclide 0.98 en 12 mn 30.43 s)

Un coup de moins que le n°1 de l'article de Silvio Baier dans Quartz32.

Double Pronkin pas nouveau (CD) mais ici il y a un circuit du RN un CN sibling et une position « at home ».

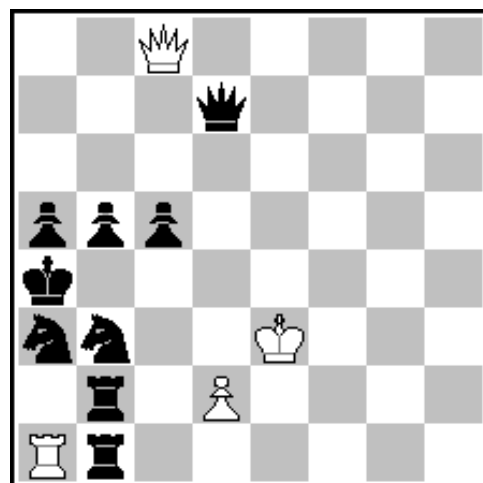
696 - Klaus WENDA 9^{ème} REC

1.ç3×Pd4(d2) ! d5-d4+ 2.Té4×Pd4(Ta1) Dé7-d7+ 3.Rf2-é3 Cç2-a3+ 4.Dg4-ç8 et 1.T×d4(Ta1)# 3. ... Cd2-b3+ 4.Dh8-ç8 et 1.D×d4(Dd1)#

Bel effet écho en fonction de la défense des cavaliers noirs.

La Rédaction remercie vivement a Thierry pour cette impeccable rapport.

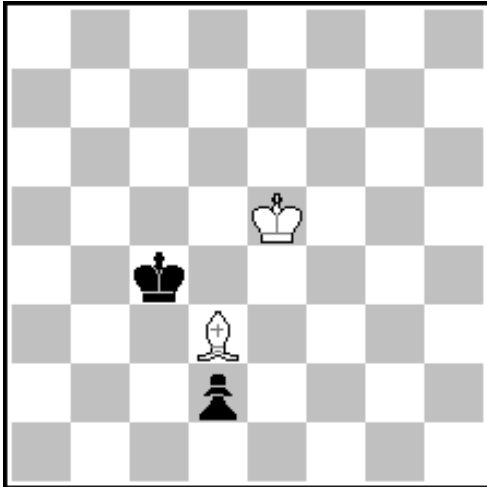
K. Wenda
9Rec - Qz2007-09



(4+9) (-5) & #1
Proca Anticirce

Originals
Fairies & Retros

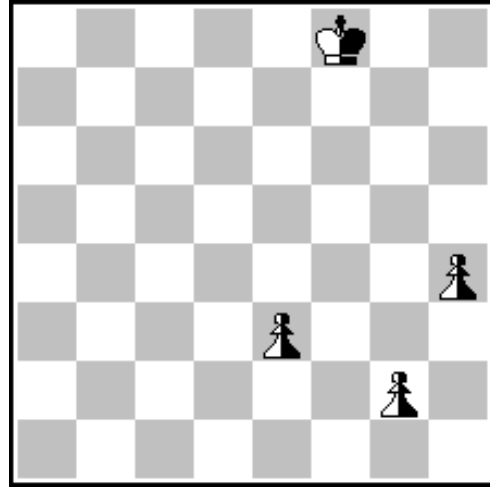
799) M. Grushko
Israel



(2+2) hs#6

Köko
b) Bd3 → f6

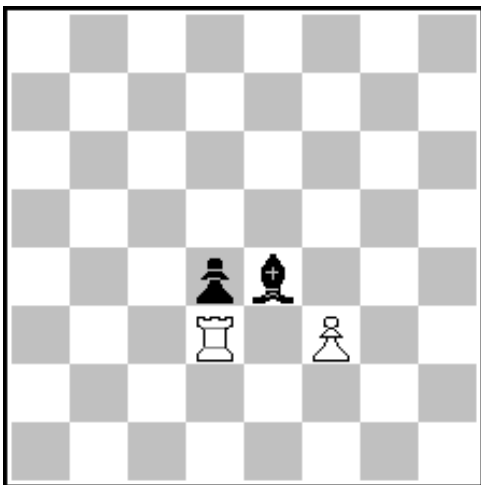
800) M. Grushko & P. Răican
Israel & RO



(0+0+4) h#4.5

ChameleonChess,
ChameleonCirce
b) Ph3 → f7

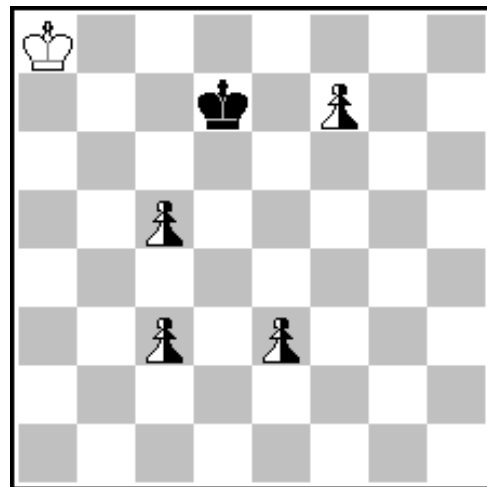
801) M. Grushko
Israel



(2+2) hs#5.5

RepublicanChess type2
Einstein ParrainChess
b) duplex

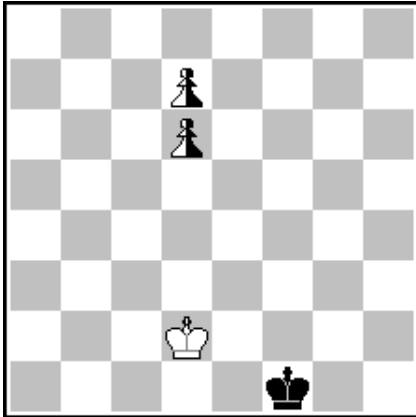
802) F. Müller & N. Geissler
D



(1+1+4) ser-s#10

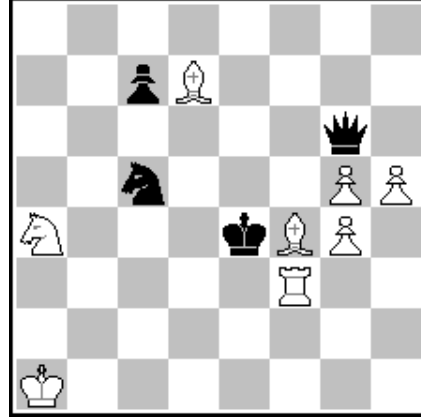
Circe

F803) G. Foster
AUS



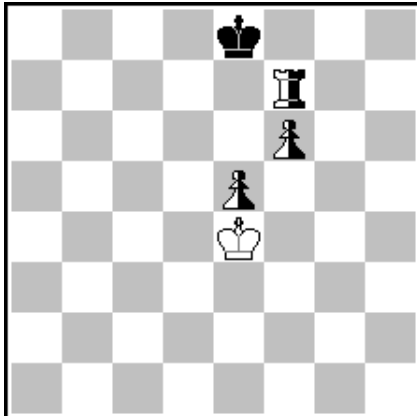
(1+1+2) h#3
CouscousCirce, Superpawns
b) Vertical mirror

F804) P. Răican
RO



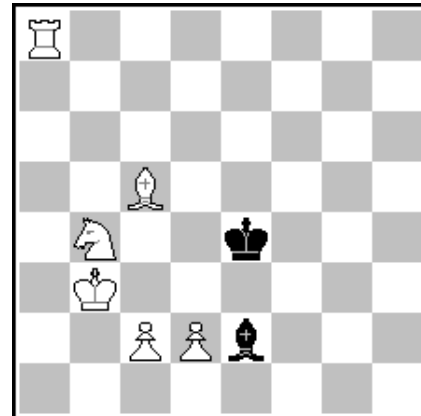
(8+4) h#2
ProvocationChess
b) Sa4 → c6

F805) E. Huber
RO



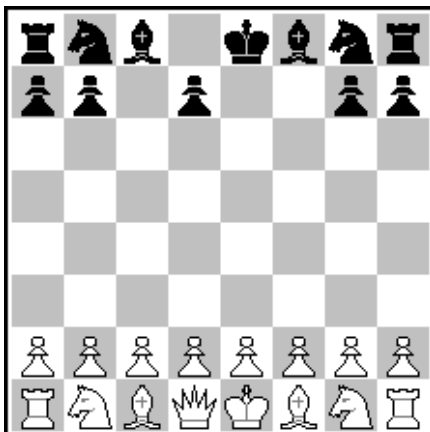
(1+1+3) hs#2.5
ImmunChess RexInclusiv
SuperCirce b) Ke8 → e2

F806) G. Foster
AUS



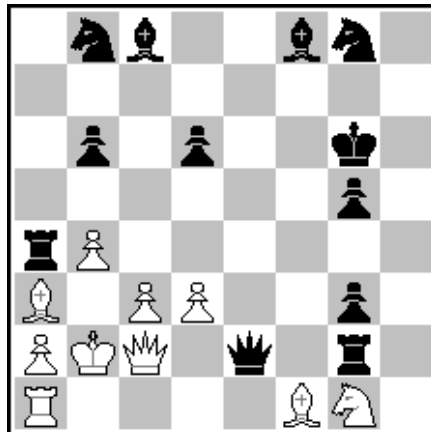
(6+2) hs#7

F807) A. Buchanan
D



(16+12) PG7.5
Losing Chess

F808) P. Răican
RO



(10+12) PG 23.5
Memory Circe

Definitions:

Anti-Andernach: Non-capturing moves imply a change of color (except for Kings) while capturing moves are like in normal chess.

Couscous Circe: As Circe, but the captured piece reappears on the Circe rebirth square of the capturing unit. Pawns reappearing on promotion squares are promoted instantly, at the choice of their own side.

Chameleon Chess: At the completion of every move, a unit with this characteristic changes type. The types form a cycle which may theoretically be predefined in any way but is usually taken to be the default option S-B-R-Q-S... Promotion may be to a chameleon at any stage in the cycle.

Chameleon Circe: When a capture is made, the captured unit (Queen, Rook, Bishop or Knight) is transformed (Knight->Bishop, Bishop->Rook, Rook->Queen, Queen->Knight) and is then replaced on its rebirth square if it is empty, otherwise, the captured unit vanishes.

Einstein chess: Each unit which moves without capturing is converted: $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P = P$. Each unit which captures is converted: $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q = Q$. No promotions. A pawn on its first rank can move forward on its 2nd, 3rd or 4th rank.

Köko (Contact Chess): A move is possible only if the piece moved arrives on a square next to another unit.

Super Pawn: can go as far as they like in the usual directions, when moving or capturing; promotions are normal.

Republican Chess: We have not Kings. If the camp who comes to play could place the adverse King in a legal position of mate, then it is checkmate. In **Republican Chess type 2**, after a such mate the opposite site could replay with a counter checkmate, if possible.

Provocation Chess: A piece can capture only if it is observed by a piece of the opposing camp.

Losing Chess: Capturing is compulsory. When a player can capture, but has different choices to capture a piece, he may choose which piece to capture. There is no check or checkmate. The king plays no special role in the game, and can be taken as any other piece. Pawns may also promote to Kings.

Solutions Quartz 36/2011

781 (Sphicas): 1.c8=R! 2.Rc4 3.f8=S 4.Sh7 5.gxh8=B(bBf8) 6.Bg7 7.Kh8 8.Rxb4(bSb8) 9.axb8=Q 10.Qh2 11.Rb1+ Bxg7(wBc1)# AUW

782 (Sphicas): 1.f8=B 2.Bg7 3.fxe7(Bf8) 4.e8=R! 5.Rb8 6.Rb1+ Bxg7(Bc1)#
1.f8=Q 2.Qa8 3.fxe7(Bf8) 4.e8=S 5.Sg7 6.Qh1+ Bxg7(Sg1)# AUW Similar to previous, but lighter and two sol setting (author).

783 (Răican): 1.Be4-c2=S! Bh1xa8=R 2.Sc2-a1=P Ra8xa1=Q + 3.Ke5-d6 Qa1-h8=R 4.Be3-b6=S Bg1xb6=R+ 5.Kd6-c7 Rh8-h1=B 6.Bf5-c8=S Bh1-a8=S#
1.Be4-b7=S! Bh1xb7=R 2.Be3-c5=S Rb7-b1(h7)=B 3.Sc5-d7=P+ Ke8-f7 4.Ke5-d6 Bg1-a7=S
5.Kd6-c7 Bb1xf5=R 6.Kc7-d8 Rf5-a5=B #

784 (Răican & Landais): 1.Ba1 ! Kxe3(e2) 2.Be5 Kf2 3.Bxh2(Pg1=B)! Ke3 4.Bxg1(Bf4)#

785 (Păcurar & Răican): 1...SPa7-a5 2.PRh2-g1 SPb6xg1=PR 3.Kb7-b8 PRg1-d4 4.PRf3-c6 + PRd4xc6 # 1...SPb6-b5 2.PRf3-g1 SPa7xg1=PR 3.Kb7-c8 PRg1-c5 4.PRh2-d6 + PRc5xd6 #

786 (Răican): 1.Ke1xPf2(Re1) f3-f2+ 2.Ke2xPd2(Ke1) f4-f3+ 3.Ke1 d3-d2+ 4.Ke1xRd1(Ke1) Rd2-d1+ 5.Kf2xBg2(Ke1) Rd1-d2+ 6.Kf1-f2 Ba8-g2+ 7.Ke1-f1 Rd2-d1+ 8.Kf7xSe8(Ke1)! & Kg6#

787 (Good): 1.Bb3 2.EGb2(Nb3) 3.EGb4(Pb3) 4.b:c4 5.EG:d4(Nc4) 6.Nb6 7.EG:a7(Bb6) 8.Bc7 9.EGg1(Rf2) 10.EG:e1(Bf1) 11.EGg3(Bf2) 12.EGg8(Ng7) 13.EGg6(Pg7) 14.EGe8(Pf7) 15.EG:b8(Bc8) 16.EG:d6(Rc7) 17.Rc3 18.Rd3 19.EG:d2(Qd3) 20.Qd8+ EG:d8(Rc8)# (21.EGg2(Nf2)??)

788 (Grudzinski): 1.g4 f5 2.gxf5=S Sf6=p 3.Sd6=p Rg8=B 4.dxe7=S Bd5=S 5.Sxc8=B Bc5=S 6.Bxd7=R Qe7=R 7.Rd6=B Re3=B 8.Bf4=S Se7=p 9.Sg2=p Circuit of Pf2.

789 (Gräfrath): 1. h4 c6 2. h5 Qb6 3. h6 Qxf2 4. hxg7 Qxe1 5. Rxh7 Qxd1 6. Rxh8 Qxc1 7. Rxg8 Qxb1 8. Rxf8 Qxa1 9. Rxf7 Qxf1 10. Rxf1 c5 11. Ra1. The wRa1 comes from h1, via f8; single steps of bPc5.

790 (Răican): 1.e4 f5 2.Se2(=black) fxe4 3.d4 exd4 e.p. 4.Bxe2 dxc2 5.0-0 cxb1=Q 6.Qc2 Qxb2(=white) 7.Qf6 gxf6 (exf6?) 8.Rd1 Bh6 9.Rxd7 Bf4 10.Rxe7(=black) Qd8-d1(=white) 11.Qxh7 Re7xh7(=white) 12.Txh8(=black). Valladao.

791 (Crisan): 1.g4 d5 2.Bg2 Bxg4(g2, -Bg2) 3.b4 e6 4.Bb2 Bxb4(b2, -Bb2) 5.Sf3 Se7 6.o-o o-o 7.Kh1 Kh8 8.Sa3 Bxa3(Sg1) 9.Qb1 Bxf3(Sb1, -Qb1) 10.Sxf3(Bc8) Rg8 11.Sxa3(Bf8)

792 (Răican): 1.Pd2-d4 Nb8-c6 2.Qd1-d3 Nc6-e5 3.Qd3xh7 Ng8-f6 4.Qh7-g8 Rh8-h3 5.Bc1-h6 Pg7-g5 6.Pf2-f4 Pg5-g4 7.Ng1-f3 Pg4xf3 8.Pg2-g4 Rh3-g3 9.Bf1-g2 Pf3xg2 10.Ke1-f2 **Pg2xh1=Q** 11.Ph2xg3 Qh1-d5 12.Kf2-g2 Qd5-b3 13.Pa2xb3 Pa7-a5 14.Ra1-a4 Ra8-a6 15.Ra4-c4 Pa5-a4 16.Rc4xc7 Pa4-a3 17.Rc7xc8 Qd8-a5 18.Pb2xa3 Qa5-e1 19.Rc8-c3 **Qe1-h1+**. Q-anti-Pronkin

793 (Murârasu): 1.f4 e5 2. f5 Ba3 3. bxa3 e4 4. Bb2 e3 5. Be5 Qh4+ 6. Bg3 Ke7 7. Nc3 Kf6 8. Rb1 Kg5 9. Rb4 Nf6 10. Rf4 Re8 11. Rf2 Re4 12. Be5 Rf4 13. Nb1 Ne4 14. Bb2 f6 15. Bc1 exf2# John showed me this game shortly before he die (P.R.).

794 (Dupont & Osorio): 1.Pe2-e4 Pc7-c5 2.Pe4-e5 Qd8-b6 3.Pe5-e6 Qb6-b3 4.Pa2xb3 Pf7-f5 5.Ra1-a6 Pf5-f4 6.Ra6-c6 Pa7-a5 7.Bf1-a6 Pa5-a4 8.Ke1-e2 Pf4-f3 9.Ke2-d3 Pf3xg2 10.Sg1-f3 Pa4-a3 11.Rh1-e1 Pg2-g1=Q 12.Re1-e5 Qg1-g5 13.Kd3-e4 Qg5-e3 14.Pd2xe3 Pa3-a2 15.Bc1-d2 Pa2-a1=Q 16.Bd2-b4 Qa1-a5 17.Rc6xc8 Qa5-d8 18.Rc8-c6 Qd8-a5 19.Qd1-d2 Qa5-a1 20.Sb1-a3 Qa1-g1 21.Pc2-c3 Qg1-g5.

La Dame noire promue effectue 5 thèmes différents consécutivement, sans aucune capture dans son parcours ! **17...Dd8** (Pronkin) **18...Da5** (switchback) **19...Da1** (Donati) **20...Dg1** (anti-Pronkin) et **21...Dg5** (coup répété). Dans le langage des "parties justificatives du futur" il s'agit donc d'un (PR & SW & DO & AP & CR)(d), une nouveauté probablement (auteurs).

795 (Begley): 1.e3 c6 2.Ba6 Sxa6(Bb8) 3.Bxa7(b8) Rxa7(P;Ba8) 4.Bxb7(a8) Bxb7(P;Bc8) 5.Bxd7(c8)+ Qxd7(P;Bd8) 6.Bxe7(d8) Cxe7(P;Bg8) 7.Bxh7(g8) Rxh7(P;Bh8) 8.Bxg7(h8) Sc7(P) 9.Bxf8(Bg7) Bc3 10.Bxe7(f8) Bxd2(c3)+ 11.Sxd2(P;Bb1) Bxa2(b1) 12.Rxa2(P;Ba1) Bxb2(a1) 13.Bxb2(P;Bc1) Bxd2(c1)+ 14.Sxd2(P;Bd1) Be2 15.Sxe2(P;Bg1) Bxh2(g1) 16.Rxh2(P;Bh1) Bxg2(h1) 17.Bh4 Bf1 18.Kxf1(Be1) Bxf2(e1) 19.Bxf2(P;Bh4) Be7(P). Only Pawns at the end of an unique PG (P.R.)

796 (Begley): a) Horizontal Cylinder

1.g4! Ke8xf1(+Kg2) 2.e3 Qd8-e8+ 3.Ke1-f1+ forces 3. ...Kh3#

Note: 1.g3? would allow 3...Kxg3(+Kg4)+ 4.Kg2 etc, whereas 2.e4? would allow 4.Ke2 etc...(author)

b) Anchor Ring (= Horizontal + Vertical Cylinder)

1.g3! Ke8xf1(+Kg2) 2.e3 Qd8-e8+ 3.Ke1-f1+ now forces 3. ...Kxg3(+Kg4)#

Note: 1.g4? fails, because 3. ...Kh3?? is now illegal (controlled by Sg1). (author)

797 (Răican, Crisan & Huber): 1.Qe4xRa8(Ra8, -wQa8)! h2-h1=B+ 2.Qf4xRe4(Ra8, -bRa8) ? Re5-e4++ 3.Qa3xRa8(Ra8, -wQa8) & 1.Qb3# (last move: 3....Sa7-b5++)

(3.Qf3xRa8(Ra8, -wQa8) ? & 1.Qb3#, but the position is illegal after this white retro-move ! How black did check with his Pawn g4?)

But black has forward mate **Ra8-d8# !** after **2....Re5-e4+**

So, **2.Qf4xRe4(Ra8, -wBa8)! Re5-e4+ 3.Be4-a8 & 1.Bh7# !** (Qxh7(Bf1)? Self-check) Specific Circe Assassin checkmate.

798 (Răican & Richter): 1.Pb2-b4 Pa7-a5 2.Pb4-b5 Pa5-a4 3.Pb5-b6 Pc7xb6 4.Pf2-f4 Qd8-c7 5.Pf4-f5 Qc7-f4 6.Pf5-f6 Pg7xf6 7.Bc1-b2 Bf8-h6 8.Bb2-e5 Bh6-g5 9.Pc2-c3 Ph7-h6 10.Qd1-c2 Bg5-h4+ 11.Ke1-d1 Bh4-e1 12.Ph2-h4 Qf4xf1 13.Ng1-f3 Qf1-g1 14.Nf3-h2 Be1-f2+ 15.Nh2-f1 Bf2-c5 16.Ph4-h5 Bc5-d6 17.Rh1-h4 Bd6-c7 18.Rh4-c4 Bc7-d8 19.Rc4xc8 Nb8-c6 20.Rc8xd8+

It shows 9 moves of Bishop without capture, and finally it was captured (Good Companions 2010 theme). Euclide is unable to check this (authors)

Solutions Quartz 37/2012

799 (Grushko): a) 1.Bd3-c2 Kc4-d5 2.Ke5-d4 Kd5-c5 3.Kd4-c3 Kc5-b4 + 4.Kc3-b2 Kb4-a3 + 5.Kb2-b1 d2-d1=S 6.Kb1-a2 Sd1-c3 #
b) 1.Ke5-d5 Kc4-d3 2.Kd5-c4 + Kd3-c2 3.Bf6-b2 Kc2-b1 4.Kc4-b3 Kb1-a1 5.Bb2-c1 d2-d1=R 6.Kb3-a2 Rd1-d2 #

800 (Grushko & Răican): a) 1...nPh4-h5 2.nPg2-g1=nQ nQg1-f2=nS 3.nPe3xf2 [+nBc1] nKf8-g8 4.nPf2-f1=nR nPh5-h6 5.nRf1-f6=nQ nBc1xh6=nR [+nPh7] #
b) 1...nPe3-e4 2.nPg2-g1=nQ nPe4-e5 3.nQg1-g8=nS nPf7xg8=nB [+nBc8] 4.nBc8-g4=nR nPe5-e6 5.nRg4-g6=nQ nBg8xe6=nR [+nPe7] # Chameleon echo mates.

801 (Grushko): a) 1...Be4xf3=R 2.Rd3xd4=Q [+wPf4] Rf3xf4=Q [+bPd5] 3.Qd4-a4=R [+wPc4] Qf4-d6=R 4.c4xd5=S Rd6xd5=Q [+bPd4] 5.Ra4xd4=Q [+wSg5] Qd5-g8=R [+bPg7] 6.Qd4-h4=R [+bKh8] + Rg8-e8=B [+wKh6] #
b) 1...Rd3xd4=Q 2.Be4xf3=R [+wPe3] Qd4-d3=R [+bPf2] 3.Rf3xf2=Q Rd3xe3=Q [+bPg2] 4.Qf2-h4=R [+wPg5] Qe3-g1=R 5.g5-g4 [+wKh1] + Rg1-e1=B [+bKh3] # A very interesting combo of conditions found by Mr. Grushko (P.R.)

802 (Müller & Geissler): 1.f8=nB 2.nBg7! 3.nBxc3 [+nPc7] 4.nBf6 5.nBd8 6.cxd8=nS [+nBf8] 7.nBxc5 [+nPc7] 8.nBxe3 [+nPe7] 9.e8=nR 10.cxd8=nQ [+nSb8] + nQxb8 [+nSg1] #
Not 2.nBxc5 [+nPc7] 3. ?
Allumwandlung with only four neutral Pawns and many Circe-effects. (authors)

803 (Foster): a) 1.Pd3 Kxd3 [Pe1=R] + 2.Re5 Rf5 + 3.Pxf5 [Rf7] + Rxf5 [Ph1=Q] #
b) 1.Kb1 Pe8=Q 2.Qa4 Qb3 + 3.Pxb3 [Qb7] Qxb3 [Pd1=R] #

804 (Răican): a) 1.Se6 Sc5 2.Sd4 Bc6# (3.Se6? 3.Qxc6? self-check)
b) 1.Kd5 Bg3 2.Kd6 Rd3# (3.Se4? 3.Qxd3? Self-check)

805 (Huber): a) 1...Ke8xf7 [+nRd6] 2.nPe5xd6 [+nRg2] Kf7xf6 [+nPb8=nQ] 3.nQb8xd6 [+nPf1=nQ] + nQf1xg2 [+nRe8] #
b) 1...nRf7xf6 [+nPf1] 2.Ke4xe5 [+nPe1=nQ] + Ke2xe1 [+nQg5] 3.nRf6xf1 [+nPd1=nQ] + Ke1xf1 [+nRe8] #

806 (Foster): 1.d4 Bd3 2.c3 Bb1 3.Sd3 Kd5 4.Ra2 Kc6 5.Ba3 Kb6 6.Kc4 Ka5 7.Bc5+ Bxa2#

807 (Buchanan): 1.Sc3 e5 2.Se4 Qg5 3.Sxg5 Kd8 4.Sxf7 c5 5.Sxe5 c4 6.Sxc4 Ke7 7.Sa3 Ke8 8.Sb1 wS Circuit

808 (Răican): 1.Sc3 h5 2.Se4 h4 3.Sg3 hxg3 4.f4 Rxh2 5.f5 **g5!** **6.fxg6 e.p.** Rxc2(+pg5) 7.gxf7+ Kxf7 8.Rh7+ Kg6 9.Rxe7(+pf7) Qe8 **10.fxe8=S!** d5 11.Sd6 d4 **12.c4!** **dxc3 e.p.(Qe8)!** 13.dxc3(+pc4) cxd6 14.c5 **b5!** **15.cxb6 e.p.** axb6(+pb5) 16.Qa4 bxa4 **17.b4!** **axb3 e.p.(Qa4)!** 18.Ba3 bxa2(+pb4) **19.o-o-o!** a1=R+! 20.Kb2 Rxd1(+pa2) 21.Qc2+ Rd3 22.exd3 Ra4 23.Re1 Qe2 24.Ra1.

Valladao, with four pep and two minor promotions, SR-Ceriani-Frolkin, sibling Ra1.