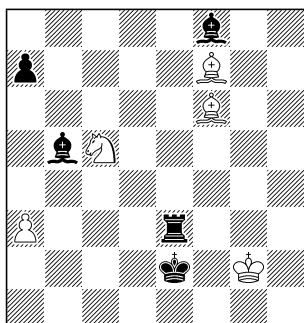


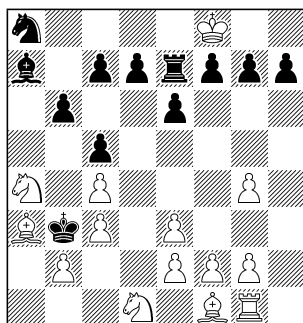
Mes compositions échiquiennes préférées.

1



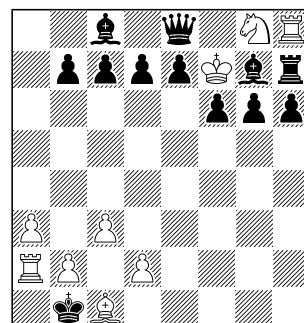
Les blancs jouent et font nulle.

2



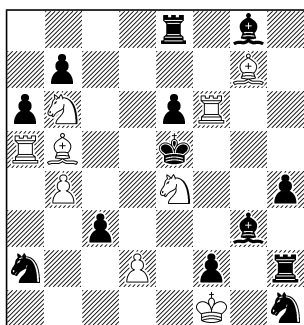
Partie nulle.

3



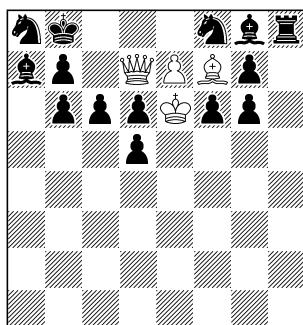
Premier coup de la dame noire ?

4



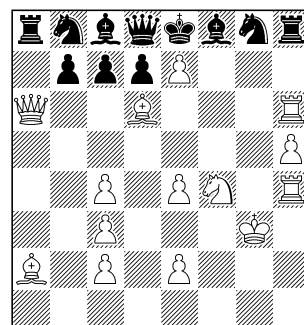
Les blancs jouent et matent en trois coups.

5



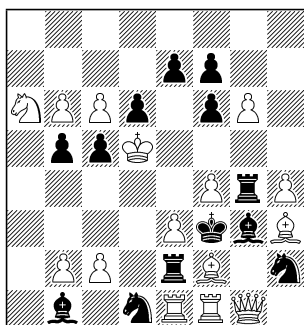
Mat en un coup.

6



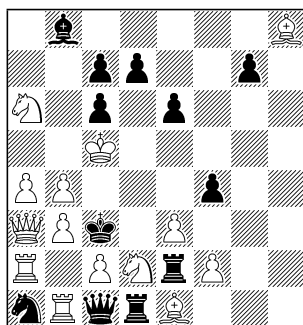
Position après le 27<sup>e</sup> coup blanc.  
Liste des coups ?

7



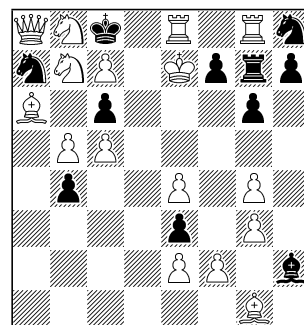
Déconstruire la position.

8



Mat en un coup.

9



Déconstruire la position.

1. G. Kasparian, 1949.

1.Bh5+ (1.Ne6? Bc6+ 2.Kg1 Rg3+ 3.Kh2 Bd6 4.Nd4+ Kf1 5.Nxc6 Re3+) Ke1 2.Bh4+ Kd2 3.Bg5 Bxc5 4.Kf2

C'est la configuration clé de l'étude. 4... Kd3 (si 4... a5 5.Bg6 consolidant le clouage, 5... Bd3 6.Bh5) 5.Bg6+ Re4+ 6.Kf3 Bc6

Même configuration, une rangée plus haut. 7.a4! (7.Bc1? Kc2 8.Bg5 Bxa3 9.Bxe4+ Bxe4+ 10.Kxe4 a5 11.Kd4 Kb3! (11... a4? 12.Kc4 Bf8 13.Bh6 Be7 14.Bg5) 12. Kd3 a4 13.Bf4 Bf8 14.Bc1 Bg7) Kd4 8.Bf6+ Re5+ 9.Kf4 Bd6

Même configuration, une rangée plus haut. 10.a5! (10.Bc2? a5 11.Bd1 Bd5 12.Bg7 Bc4 Bb3 14.Bc6 Bd5 (14... Kc5? 15.Bxe5 Kxc6 16.Bxd6 Kxd6 17.Ke3) 15.Be8 Be4! 16.Bf7 Bc2 17.Be8 Kd5 18.Bf7+ Ke6+) Kd5 11.Bf7+ Re6+ 12.Kf5 Bd7

Même configuration, une rangée plus haut. 13.a6! (13.Bc3? Bc5 14.Be5 a6 15.Bg8 Bb4 16.Bc7 Kc6), et la partie est nulle car on ne peut pas remonter plus haut sur l'échiquier!

2. T. Volet, 1983.

La position ne peut se débloquer qu'en reprenant b7-b6. La tour blanche g1 gagne f8 (via a1-a3-b3-b5-a5 en croisant les deux fous et le roi noir). On peut alors extraire la tour noire de e7 pour y placer le roi blanc. Les deux tours sortent ensuite de la cage pour échanger leur place. Puis la tour noire revient en h8 et la tour blanche la suit pour servir d'écran au roi blanc qui vient attendre en b5. Finalement, la tour blanche revient en h1 pour permettre h3:g4.

On se rend compte qu'au minimum 75 coups sans prise ou mouvement de pion sont nécessaires avant de débloquer la position par h3:Bg4, bBc8 et b6!

3. L. Ceriani, 1943. *La Donna è mobile?... Eppure si muove!*

La dame noire est issue de la promotion en a1 du pion noir a7 et son premier coup fut a1-a2, la dame noire originelle n'ayant pas bougé, capturée en d8 par un cavalier blanc.

Rétro-jeu : 1... Qd8:Qe8 2.Qf8 Kc2 3.Qe8 Bf8:Ng7 4.Nf5 g7 ...

4. S. Loyd, 1903.

Les deux batteries sur le roi noir sont inopérantes tant que les cases e4 et d4 ne sont pas contrôlées. D'où la solution, extraordinaire : 1.Ke2! (menace 2.Rf~+ Kxe4 3.d3/Bd3 et 2.Ke3) f1=Q+ (1... f1=N+ 2. Rf2+ ; 1... Bf4 2.Rf7/f8+ ; 1... Nxb4 2.Bd3 Kd4 3.dxc3 ; 1...Kxe4 2.Bd3+ Kd4 3.Rf4 ; 1...Kd4 2.Rf4 e5 3.Nxg3) 2.Ke3

Et les noirs ont dix échecs possibles mais ne peuvent éviter le mat au coup suivant !

5. H. Goldsteen, 1989.

La solution est évidemment 1.e7xf8R(Q)#, et le début du rétro-jeu :

1... Nh7+ 2.Be8:Rf7

C'est le début de multiples reprises de captures d'un cavalier sur f7 par la tour noire pour éviter un rétro-pat :

2... **Rf8:Nf7** 3.Ne5 Rf7+ 4.Nf3 **Rf8:Nf7** 5.Nh6 Rf7+ 6.Nd4 **Rf8:Nf7** 7.Ng5 Rf7+ 8.Nb5 **Rf8:Nf7** 9.Ne5 Rf7+ 10.Nc7 **Rf8:Nf7** 11.Nb5:Qc7 Qc8 (on a pu enfin reprendre la capture de la dame noire pour servir d'écran) 12.Qd8 **Qc7:Nc8+**

Six reprises de capture de cavaliers noirs !

La position est libérée, mais la poursuite du rétro-jeu reste délicate : 13.Bd7 Re8 14.Nf5 Rf8 15.N7h6 Rf7 16.Qf8 Qd8 17.Be8 Kc7 18.Na3 Bb8 19.Na7 Kc8 20.N7b5 Bc7 ... Et les noirs vont reprendre h7:Pg6, e7:Bd6, d7:Rc6, c6:Rd5 et a7:Pb6, tandis que les blancs rétractent les promotions en cavaliers en h8, d8 et c8.

6. M. Caillaud, 1985.

La partie est entièrement déterminée et réalise les quatre promotions Ceriani-Froklín (une pièce promue est capturée).

1.f5 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.fxe7 hxg2 5.h4 g5 6.h5 g4 7.Rh4 g3 8.Nh3 **g1=B** 9.Bg2 Be3 10.Bc6 g2 11.**dxe3 g1=R** 12.Kf2 Rg3 13.e4 Rb3 14.**axb3** f5 15.Ra6 f4 16.Ba4 f3 17.Kg3 f2 18.Rh6 **f1=Q** 19.Qd6 Qf7 20.Bf4 Qc4 21.**bxc4** a5 22.Bb3 a4 23.Qa6 a3 24.Bd6 a2 25.Nf4 **axb1=N** 26.Ba2 Nc3 27.**bxc3**

7. M. Caillaud, 1999. *Tarzan of the Apes*.

Les noirs ont capturé seulement g7xf6 et les blancs axb, dxc et le pion noir h sur sa colonne.

Les noirs n'ont qu'un rétro-coup possible, ce qui force le rétro-jeu :

1.Nb4 d7 2.Nd3 Rd2

Maintenant, si 3.Re2, les noirs sont rétro-pats. Il faut gagner un tempo noir, et la seule possibilité est d'utiliser le pion noir h que le cavalier blanc va dé-capturer en sautant de lianes en lianes (les trois lignes a2-d5, d2-d5 et g5-d5) :

3.Nc1 Re2+ 4.Nb3 Ba2 5.Na5 Bb1+ 6.Nc4 Ba2 7.Nd6 Bb1+ 8.Nf5 Rg5 9.Nh6 Rg4+ 10.Nf5:Ph6 Rg5 11.Nd6 Rg4+ (on ramène le cavalier en d3) 12.Nc4 Ba2 13.Na4 Bb1+ 14.Nb3 Ba2 15.Nc1 Bb1+ 16.Nd3 Rd2 17.Re2 **h7** 18.Re1 Nf1 19.g5 Bh2 20.Bg3 Nf2 21.Rc1 ...

La position est libérée et, sans tenir compte des répétitions et des impasses possibles, les 40 derniers coups simples sont entièrement déterminés !

8. P. Wassong, 1994.

1.Ne4# ou 1... Ba7# ?

La cage ne peut être ouverte que par bKc4 précédé de wN~:d2 pour éviter un double échec illégal, ou par a2:b3. Dans les deux cas, une pièce noire a été capturée.

Par ailleurs, le pion blanc b4 a capturé deux pièces noires en b4 et c3. Si le fou noir de case blanche a été capturé en c8, les captures noires sont complètes et les pions noirs a et h ont été promus : ce qui est impossible car deux captures blanches en plus de b7:c6 sont alors nécessaires.

On ne peut donc pas reprendre b7:c6 avant de ramener un fou noir en c8, ce qui rend impossible le déblocage par bKc4 à cause du roi blanc immobilisé. On doit donc reprendre a2:b3.

Mais ramener un fou noir en c8 nécessite le rétro-jeu Nb8 et Ba7, et donc un écran en b6. La seule possibilité est la capture en b3 et a4 par les pions blancs a et b d'un fou et d'un cavalier noirs (une tour noire en b3 ou a4 ne pourrait rejoindre b6 pour faire écran). Ce qui implique la promotion du pion noir de colonne a en a1.

Juste avant a2-a1N (seule possibilité), l'unique configuration qui ne bloque pas la cage est bQa3, wRb2, wRb1 et wQc1. On ne dispose que de trois tempi noirs (pion f4) et de six tempi blancs (jeu sur la colonne h).

Rétro-jeu : 1... Qb2 2.Rc1 Qb1 3.Rb2 Qa2 4.Rb1-b2 Qb2 5.Qa2 Qa3 6.Rb2 f5 7.Qb1 Qa2 8.h7-h8B Qa3 9.Ra2 Qb2 10.Ra3 Qa2 11.h6 Qb2 12.Qa2 Qb1 13.h5 Qb2 14.Rb1 Qc1 15.Rb2 Qb1 16.h4 Qc1 17.Qb1 f6 18.Ra2-b2 Qb2 19.Qc1 (la dame blanche est enfin à sa place) Qb1 20.Rb2 Qa2 21.Rb1 Qb2 22.Ra2 Qa3 23.Rb2-a2 (la configuration est atteinte) a2-a1N 24.Ra1 f7 25.Rb1-b2 Qb2 26.h3 (h2? conduit à un rétro-pat blanc par manque d'un tempo) a3 27.a2:Bb3

C'est le premier coup qui ne soit pas forcé (27.Ra2 Qa1 28.Rb2-b1 Qb1 29.Ra1 Qa2 30.Rb1-b2 Qb2 peut être inséré).

27... Bc4 28.b3:Na4 Nb6+ 29.h2 Ba7 30.Nb8 Bb5 31.Na6 a4 32.Nb8 a5 33.Na6 Qa3 34.Nb8 Qa4 35.Qa3 a6 36.Rc1 Qa5 37.Qa4 Kb2 ...

Comme il n'y a aucun autre moyen d'ouvrir la cage sans utiliser plus de tempi, la réponse au problème est 1.Ne4# et les 51 derniers coups simples sont entièrement déterminés !

9. L. Ceriani, 1961.

Les noirs n'ont effectué aucune prise et les blancs ont pris cinq *pièces* noires par a4xb5, b6xc7, d3xe4, h3xg4 et Rxe8+. Les pions noirs a et d ont donc été promus.

Les noirs n'ont pas de rétro-coup, ce qui force le rétro-jeu :

1.Rf8:Re8 Rd8+

Maintenant, la tour noire peut osciller entre e8 et d8. Mais pour l'instant, les blancs ne peuvent reprendre aucune autre prise sans que la position ne devienne illégale. L'idée est de parvenir à perdre un tempo avec les blancs pour obtenir la même position trait au noirs : on pourra alors libérer la tour noire en se servant du roi blanc comme écran. D'où l'incroyable ronde :

2.Kf6(d6) Re8(+) 3.Ke5 Rd8+ 5.Kd4 Re8+ 6.Kc4 Rd8 7.Kd3 Re8+ 8.Kc2 Rd8 9.Kd1 Re8+ 10.Ke1 Rd8 11.Kf1 Re8 12.Kg2 Rd8 13.Kf3(h3) Re8 14.Kf4(h4) Rd8 15.Kg5 Re8 16.Kf6 Rd8 17.Ke7

Retour au point de départ, mais trait aux noirs :

17... d2-d1R! 18.c4 d3 19.c3 d4 20.d3:Ne4! Nc5 21.d2 Ne6 22.c2 Nd8

Ensuite, pendant que les noirs rétractent les pions d et e, les blancs déconstruisent la cage NE. Le cavalier d8 retourne alors en a1, rétracte sa promotion et une fois le pion en a5 la cage NW se libère par a4:b5. Le fou a6 peut alors rentrer en f1, et on peut reprendre g2-g3 pour libérer les deux fous g1 et h2. Finalement, une tour blanche rentre en h1 et on peut reprendre h3xg4.