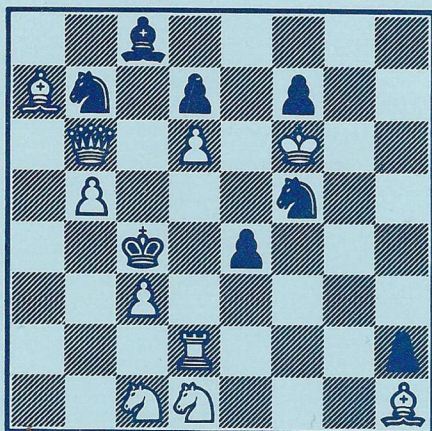


Edmond Bernard

Poète du problème d'échecs



2 ♠

10 + 8

Jean Morice et Jacques Cramatte

Edmond Bernard

Poète du problème d'échecs



73 compositions sélectionnées et commentées par
Jean Morice, Juge-arbitre international, Paris.

Réalisation et mise en page de
Jacques Cramatte, Genève.

Liminaire

Edmond Bernard est né le 30 mars 1923 à Montreux, en Suisse. Après des études de piano à Lausanne et au Conservatoire de Genève il accomplit l'Ecole Normale puis obtient un brevet pour l'enseignement de la musique. Il exerce pendant quelques années le métier d'instituteur et ensuite celui de professeur de musique. En plus de celle-ci, avec une prédilection pour Beethoven, il aime et devient un fin connaisseur des églises romanes, il apprécie tout particulièrement les beautés de la Provence et les trésors artistiques de l'Italie, pays dont il apprend la langue car il s'y sent comme chez lui.

C'est vers 1950 qu'Edmond Bernard commence à s'intéresser à la composition échiquéenne. En 1956, il obtient ses premières distinctions au Tournoi de Sao Paulo. Le grand connaisseur Godefroy Martin qui est l'un des organisateurs de ce concours international lui écrit alors dans l'une de ses lettres : "...Vos problèmes trahissent un grand talent. Bravo ! ..." Malgré ces louanges et afin de se consacrer entièrement à sa famille et à ses élèves il laisse les échecs en veilleuse durant pratiquement toute sa vie professionnelle. Il y revient gentiment vers 1970 et étudie alors à fond la théorie et de très nombreux problèmes. C'est dès sa retraite, en 1980, qu'il se consacre presque entièrement à la composition. Artiste doué et fécond il crée à nouveau des oeuvres au contenu artistique de valeur. Bon théoricien il s'impose une stricte économie des moyens pour principale ligne de conduite. Aucun de ses problèmes ne contient de pièces inutiles à leur correction ce qui leur confère une grande pureté. Nous lui devons d'ailleurs des articles de référence consacrés à la règle de l'économie.

Alors qu'Edmond Bernard commence à obtenir des prix qui viennent récompenser justement son talent il est arraché aux siens par une cruelle maladie qui vient l'emporter très vite et bien trop tôt, chez lui, à Vufflens-la-Ville, le 7 décembre 1981.

Sympathique et généreux Edmond Bernard était un parfait honnête homme qui aimait la communication dans la franche amitié. Il a beaucoup oeuvré pour réunir et former les compositeurs romands. Etant l'un de ses admirateurs et amis le soussigné a tenu à ne pas laisser son oeuvre dans l'oubli et s'est chargé avec plaisir de la réalisation de la présente plaquette. Celle-ci n'aurait pas vu le jour dans d'aussi bonnes conditions sans les commentaires avisés de Jean Morice, Juge-arbitre international de la FIDE, et sans la compréhension et la gentillesse de la famille Bernard. Nous leur disons ici nos chaleureux remerciements.

Et maintenant, Chers Lecteurs, nous vous laissons en excellente compagnie. A vous de l'apprécier !

Jacques Cramatte

Avant-propos

Edmond Bernard a composé 222 problèmes dont 38 sont restés inédits. Ces problèmes se décomposent en 149 deux coups directs, 29 trois coups directs, 9 quatre coups directs, 32 aidés dont 3 aidés de série, 2 inverses et 1 deux coups mulhousien. Comme on le voit, notre ami était surtout un spécialiste des 2 coups directs mais ne dédaignait pas les autres genres.

L'oeuvre d'Edmond Bernard se caractérise par des réalisations d'une économie et d'une clarté exemplaires, le plus souvent sur des mécanismes ou des thèmes très connus. La présentation est toujours artistique et charme aussi bien le solutionniste que le compositeur.

Edmond Bernard a obtenu 17 récompenses dans différents concours dont 4 prix et 4 mentions.

La présente monographie comporte 73 problèmes se répartissant en 50 deux coups, 10 trois coups, 3 quatre coups, 8 aidés dont 1 aidé de série et 2 inverses.

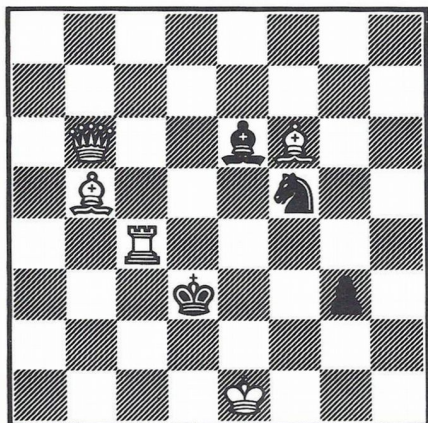
Pour chaque problème, la solution a été détaillée avec explication de l'idée et éventuellement définition du thème réalisé afin de permettre aux débutants une meilleure compréhension de l'oeuvre.

Un répertoire des idées, des mécanismes et des thèmes présentés, avec référence aux problèmes concernés, est donné à la fin de la monographie.

Jean Morice, Paris 1983.

Mats en 2 coups

Thèmes 64, 1977
(d'après S. Loyd)



2 ♠ 5 + 4

1

1. Fd7! ! menace: 2. Db3+
1. ... Fxc4 (Rxc4) 2. Fxf5 (Db5)+

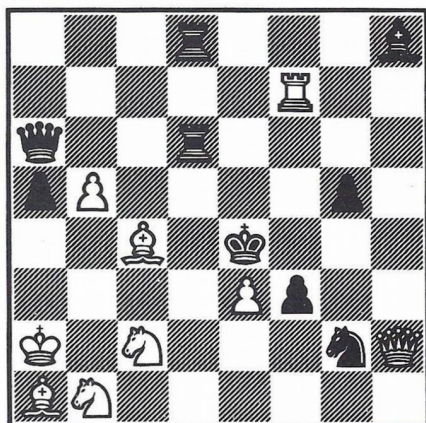
Le Fou blanc, par le coup de clé, détruit la batterie blanche, donne une case de fuite au Roi noir en sacrifiant la Tour blanche et se place en embuscade derrière le Fou noir de manière à pouvoir prendre le Cavalier noir lorsque ce Fou noir créera un autoblocage en c4.

C'est la plus économique réalisation du spectaculaire thème **Peau-rouge** ou **Indien-américain** inventé par le génial compositeur Sam Loyd il y a près d'un siècle (1892).

Autre variante :

1. ...Cd4 2. Dxd4+

Thèmes 64, 1978
2ème mention d'honneur



2 ♠ 9 + 9

2

Essai thématique :

1. Tf6? , Txf6 (Fxf6) 2. De5 (Dh7)+
mais réfuté par
1. ... Cf4!

Jeu réel :

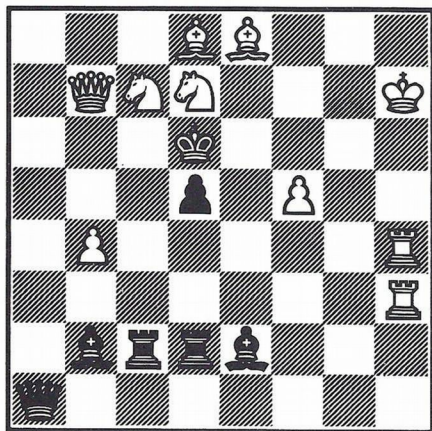
1. Fd4! , Txd4 (Fxd4) 2. Cc3 (Cd2)+

Ces deux variantes, de même que celles de l'essai thématique, montrent des interceptions **Novotny** Tour/Fou obtenues avec sacrifice d'une pièce blanche sur la case critique.

Si 1. ... Tf6 (Ff6) 2. De5 (Dh7)+

Ces deux variantes montrent des interceptions **Grimshaw** Tour/Fou obtenues sans sacrifice de pièce blanche sur la case critique.

Edmond Bernard affectionnait particulièrement l'utilisation de ces mécanismes **Novotny** et **Grimshaw**.



2 ♢

10 + 7

3

Essais thématiques :

1. Td4? , Txd4 (Fxd4) 2. Th6 (Dxd5)♠
mais réfuté par

1. ... Dhl!

1. Td3? , Txd3 (Fxd3) 2. Cb5 (Dxd5)♠
mais réfuté par

1. ... Da5!

1. Tc4? , Txc4 (Fxc4) 2. Cb5 (Db6)♠
mais réfuté par

1. ... Da4!

Les 3 essais thématiques sont réfutés par des coups de la Dame noire.

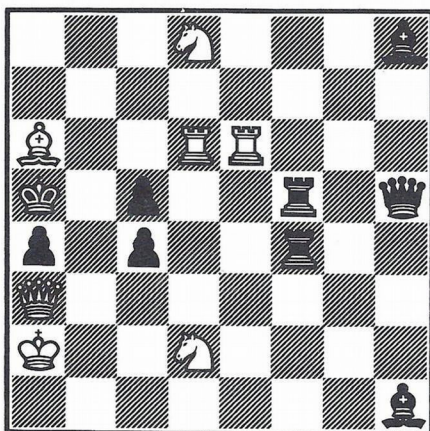
Jeu réel :

1. Tc3! , Txc3 (Fxc3) 2. Th6 (Db6)♠

Le mécanisme **Novotny** avec des interceptions Tour/Fou fonctionne 4 fois : 3 fois dans les essais thématiques et 1 fois dans le jeu réel.

Le curieux alignement des 4 pièces noires thématiques porte le nom de **Tuyaux d'orgues** dont le premier inventeur est Sam Loyd en 1857.

Une construction élégante et très économique.



2 ♢

7 + 9

A : Diagramme

B : Déplacer la Dame noire de h5 en g5

4

Solution de A

Essai caractéristique :

1. Te4? , Txe4 (Fxe4) 2. Cb7 (Cxc4)♠
mais réfuté par

1. ... Df7!

Jeu réel :

1. Td5! , Txd5 (Fxd5) 2. Cb7 (Dxc5)♠

Solution de B

Essai caractéristique :

1. Td5? , Txd5 (Fxd5) 2. Cb7 (Dxc5)♠
mais réfuté par

1. ... De7!

Jeu réel :

1. Te4! , Txe4 (Fxe4) 2. Cb7 (Cxc4)♠

Un problème réalisé sous forme jumelée, à comparer au No 3 dont il présente les mêmes éléments stratégiques.

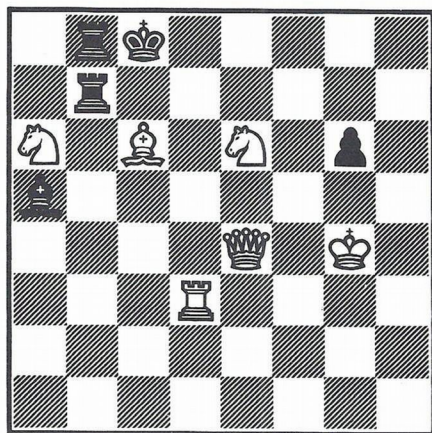
Essais communs aux 2 positions :

1. Td4? , Txd4 (Fxd4) 2. Dc3 (Cxc4)♠

1. Te5? , Txe5 (Fxe5) 2. Dc3 (Dxc5)♠
mais tous deux réfutés par

1. ... Fc6!

24 Heures (Lausanne), 1980



2 ♢ 6 + 5

A : Diagramme

B : Déplacer le Fou noir de a5 en b6

5

Solution de A

Essai caractéristique :

1. Ce-c7?, Txc7 (Fxc7) 2. De8 (De6)♢
mais réfuté par

1. ... Tb4! !
clouant la Dame blanche.

Jeu réel :

1. Ca-c7!, Txc7 (Fxc7) 2. Td8 (Fd7)♢

Solution de B

Essai caractéristique :

1. Ca-c7?, Txc7 (Fxc7) 2. Td8 (Fd7)♢
mais réfuté par

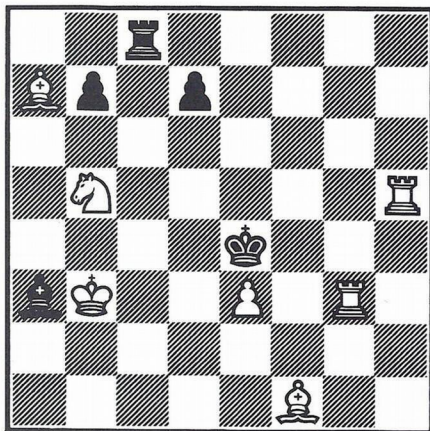
1. ... Fd4! !
interceptant la Tour blanche.

Jeu réel :

1. Ce-c7!, Txc7 (Fxc7) 2. De8 (De6)♢

Des jumeaux d'une limpidité et d'une économie exemplaire présentant, en mérédith, des **mats changés** après des interceptions Novotny sur la case c7.

Thèmes 64, 1978. Concours Jumeaux
3ème prix



2 ♢ 7 + 5

A : Diagramme

B : Oter le Pion noir b7

6

Jeu apparent commun aux 2 positions :

1. ... Tc3+ 2. Cxc3♢

Solution de A

Essai caractéristique :

1. Fe2? (2. Tg4♢), Tc5 (Fc5)

2. Cd6 (Cc3)♢

mais réfuté par

1. ... b6! !
interceptant le Fou blanc.

Jeu réel :

1. Fc5! , Txc5 (Fxc5) 2. Cd6 (Cc3)♢

Novotny

Solution de B

Essai caractéristique :

1. Fc5?, Txc5 (Fxc5) 2. Cd6 (Cc3)♢

mais réfuté par

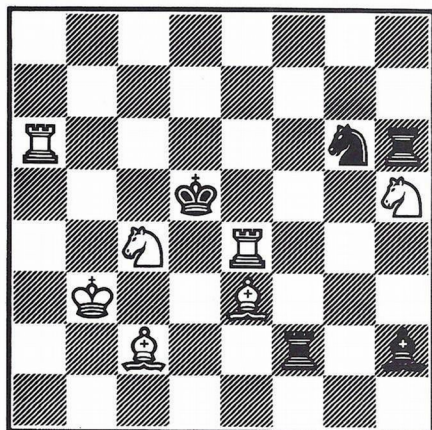
1. ... Tb8! !
clouant le Cavalier blanc.

Jeu réel :

1. Fe2! (2. Tg4♢), Tc5 (Fc5)

2. Cd6 (Cc3)♢ Grimshaw

Commentaires des juges C. Seneca et R. Lecomte : "La clarté même ! Bonne simul-



2 ♠

7 + 5

7

Jeu apparent :

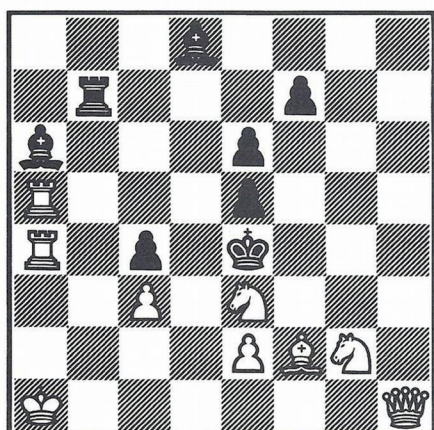
1. ... Cf4 2. Te5♠

Jeu réel :

1. Tg4! menace 2. Fe4♠
1. ... Tf4 2. Td6♠
1. ... Ff4 2. Cf6♠
1. ... Cf4 2. Tg5♠

Interceptions **Grimshaw** sur f4. Le jeu du Cavalier noir sur f4 conduit à un **mat changé** obtenu grâce aux interceptions simultanées de la Tour noire et du Fou noir. Les duals sont évités grâce à l'ouverture de ligne de la Tour noire h6.

tanéité de conception où l'idée caractéristique est bien cristallisée. Le changement de Novotny en Grimshaw entre A et B est peut-être un procédé un peu facile mais cela est exprimé ici avec une élégance raffinée dans une position aérée et très économique. La discrétion et l'extrême économie du discriminant confirme que nous sommes en présence de jumeaux bien nés".



2 ♠

9 + 8

8

L'essai

1. Tb5? (menace 2. Txc4 et 2. Db1♠), qui provoque des interceptions Novotny, est réfuté par

1. ... Td7!

Jeu réel :

1. Fg3! menace 2. Te5♠
1. ... Tb5 (Fb5) 2. Tc4 (Db1)♠

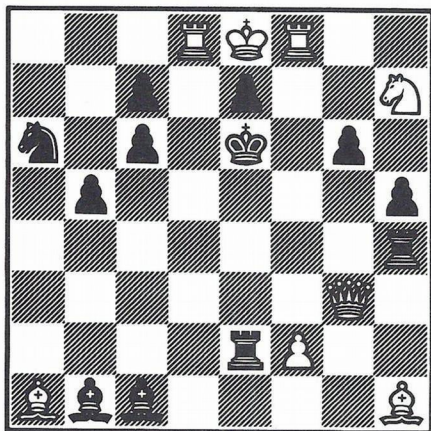
Interceptions **Grimshaw** Tour/Fou

Si 1. ... Ff6 (f6) 2. Dh7 (Dh4)♠

Interceptions **Grimshaw** Fou/Pion qui portent le nom de **Pickabish**.

Mats en 2 coups

The Problemist, 1977
(Correction may 1978, p. 225)



2 ♠

8 + 12

9

Essais thématiques :

1. Fe4? , Txe4 (Fxe4) 2. Dg6 (De5)♠
mais réfuté par

1. ... Tb2!
interceptant le Fou blanc al.

1. f4? , Txf4 (Fxf4) 2. Cg5 (Db3)♠
mais réfuté par

1. ... Te5!
empêchant directement les deux mats.

Ces deux essais thématiques provoquent des interceptions Novotny.

Jeu réel :

1. Td7! menace 2. Txe7♠

1. ... Te4 (Fe4, Tf4, Ff4)

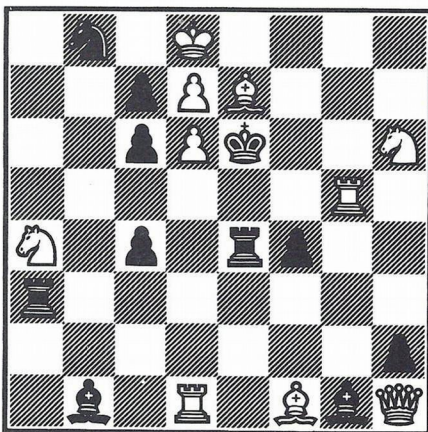
2. Dg6 (De5, Cg5, Db3)♠

Doubles interceptions Grimshaw.

Si 1. ... Fa3 ou Fg5 2. C(x)g5♠

1. ... Fa3 ou Fg5 2. C(x)g5♠

Neue Zürcher Zeitung, 1980
Dédié à Odette Vollenweider



2 ♠

10 + 11

10

Essais thématiques :

1. Td4? , Txd3 (Fxd3) 2. Dxe4 (Fh3)♠
Novotny.

Si 1. ... Te3 (Te5) 2. Cc5 (Tg6)♠
mais réfuté par

1. ... f3!
interceptant la Dame blanche et ouvrant la ligne à la Tour noire e4.

1. Td4? , Txd4 (Fxd4) 2. Cc5 (Fxc4)♠
Nouvelles interceptions Novotny.

Si 1. ... Txa4 (cxd6) 2. Fh3 (Txd6)♠
mais réfuté par :

1. ... Te5!
défendant la case c5 et couvrant l'échec à c4.

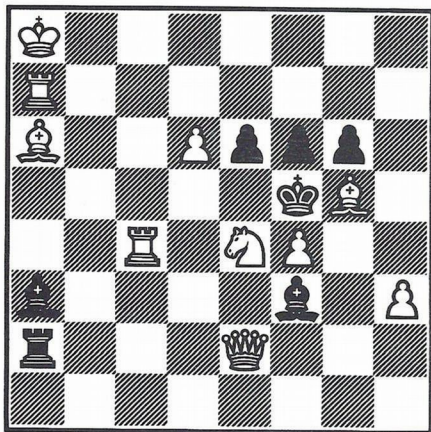
Jeu réel :

1. dxc7! menace 2. Td6♠

1. ... Td3 (Fd3, Td4, Fd4)

2. Dxe4 (Fh3, Cc5, Fxc4)♠

Problème similaire au No 9 avec des doubles interceptions Grimshaw dans le jeu réel.



2 ♠

10 + 7

11

Jeu apparent :

1. ... Fxe4+ 2. Dxe4♠

Essais thématiques :

1. Tb7? menaçant 2. Cg3♠

est réfuté par

1. ... e5!

La Tour blanche a intercepté le Fou blanc.

1. Fb7?

qui instaure la même menace est réfuté par

1. ... fxe5!

Le fou blanc a intercepté la Tour blanche.
Grimshaw blanc dans les essais.

Autres essais :

1. Rb8? (2. Cg3♠), Fxd6+ 2. Cxd6♠

mais

1. ... Tb2+!

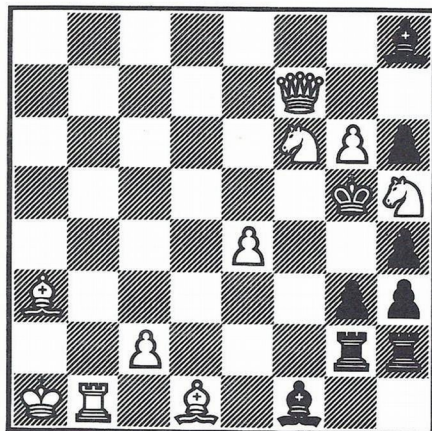
1. Dxf3? (2. Cg3♠), 1. ... Tg2!

Jeu réel :

1. Tc6! menace 2. Cg3♠

1. ... e5 (fxg5) 2. Fc8 (Tf7)♠

Si 1. ... Fxe4 2. Dg4♠ **changé**



2 ♠

10 + 9

12

Jeu d'essais :

1. Fe2?, Txe2 (Fxe2) 2. Tb5 (Fc1)♠

Interceptions **Novotny**, mais réfuté par

1. ... Tf2!

Essais thématiques :

1. Tb2? (menace 2. Ch7♠)

réfuté par

1. ... Fe2! !

La Tour blanche a intercepté le Fou blanc
ce qui permet au Fou noir d'intercepter la
Tour noire.

1. Fb2? (2. Ch7♠)

réfuté par

1. ... Te2! !

Le Fou blanc a intercepté la Tour blanche
ce qui permet à la Tour noire d'intercepter
le Fou noir.

Grimshaw blanc dans les essais thématiques.

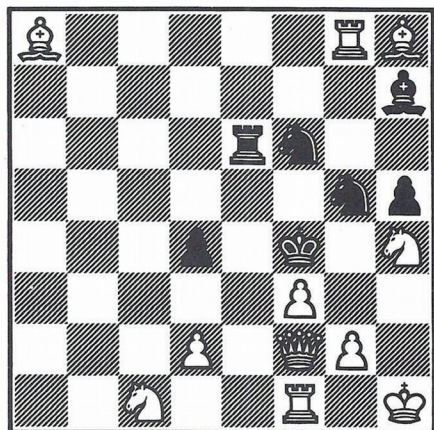
Jeu réel :

1. g7! (2. Ch7♠), Te2 (Fe2)

2. Tb5 (Fc1)♠

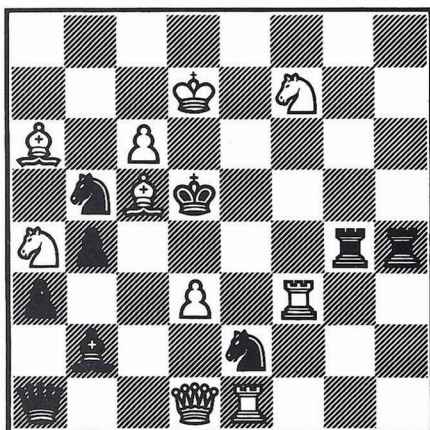
Grimshaw noir dans le jeu réel.

Un excellent problème.



2 ♠

11 + 7



2 ♠

10 + 9

13

Jeu apparent :

1. ... Re5 2. Dg3♠

Jeu réel :

1. Dg1! menace 2. Dh2♠

Clé ampliative

Variations thématiques :

1. ... Cg-e4 2. Cd3♠
1. ... Cf-e4 2. Ce2♠

Après la clé, les noirs disposent de 2 cases de fuite. Dans chacune des variantes, un Cavalier noir ouvre une ligne blanche, ce qui permet aux blancs de récupérer une case de fuite, et intercepte simultanément la Tour noire et le Fou noir. Dans chaque mat, les blancs récupèrent la 2ème case de fuite en profitant successivement de chaque interception.

Autre variante :

1. ... Cg4 2. g3♠

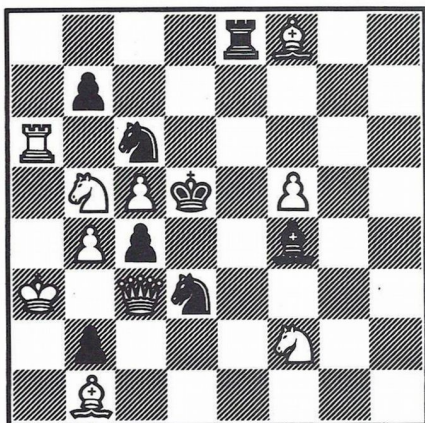
14

1. Ff2! (menace 2. Cb6♠
1. ... Td4 (Fd4) 2. Tf5 (Db3)♠

Interceptions Grimshaw

Si 1. ... Cb-d4 (Ce-d4) 2. Fc4 (Te5)♠

Les Cavaliers noirs interceptent à leur tour et simultanément la Tour noire et le Fou noir mais les mats des 2 premières variantes ne sont plus possibles à cause des défenses directes par les Cavaliers noirs. Deux nouveaux mats sont obtenus par ouverture de lignes blanches et grâce aux interceptions précédentes.



2 ♣

10 + 8

15

Jeux d'essais :

1. Df6? (2. Cc3+), Te5 2. Dd6+
mais réfuté par

1. ... Fe5!

1. Dh8? (2. Cc3+), Fe5 2. Dh1+
mais réfuté par

1. ... Te5!

Jeu réel :

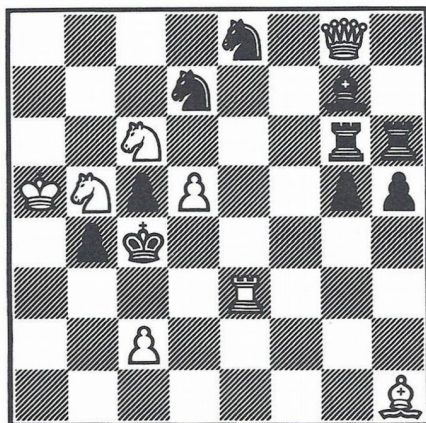
1. Dg7! (menace également 2. Cc3+)

1. ... Te5 (Fe5, Cc-e5, Cd-e5)

2. Dd7 (Dg2, Td6, Fe4)+

L'idée est la même que celle du problème No 14 mais elle est enrichie par les jeux d'essais et les mats changés qui en découlent.

Si 1. ... Fd2 2. Cc7+



2 ♣

8 + 10

16

1. Df7! menace 2. Dfl+
1. ... Tf6 (Ff6) 2. Te4 (d6)+

Interceptions Grimshaw

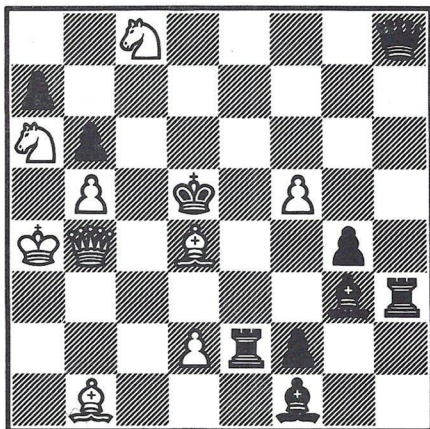
Autres variantes thématiques :

1. ... Cd-f6 2. Ce5+ (2. Cd6?)

1. ... Ce-f6 2. Cd6+ (2. Ce5?)

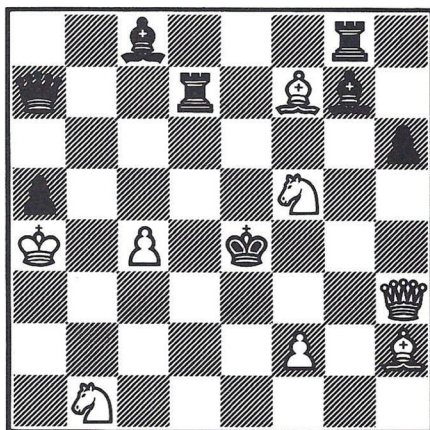
Dans ces 2 variantes, les noirs, pour parer la menace blanche, interceptent simultanément deux de leurs propres pièces. Les blancs exploitent une seule interception dans la 1ère variante ; ils exploitent l'autre dans la seconde variante : c'est le thème Herpaï noir.

Si 1. ... Ce5 2. Te4+



2 ♢

9 + 10



2 ♢

8 + 8

17

1. Fe5! menace 2. Dd4♣

1. ... Dxe5 2. Fa2♣
(et non 2. Cc7?, ni 2. Ce7?)

1. ... Txe5 2. Cc7♣
(et non 2. Ce7?, ni 2. Fa2?)

1. ... Fxe5 2. Ce7♣
(et non 2. Fa2?, ni 2. Cc7?)

Thème Stocchi : mats antitriples avec autoblocages après les 3 prises du Fou blanc sur la case de fuite e5.

Si 1. ... Rxe5 2. Dd6♣

18

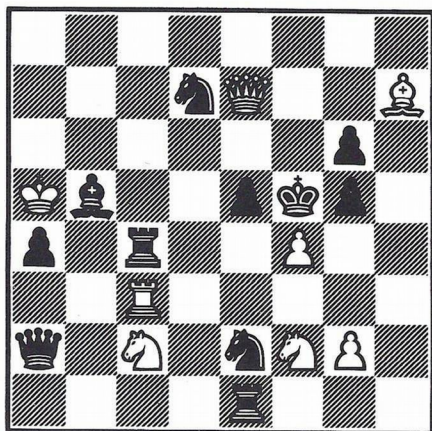
1. Cd4! menace 2. De3♣

1. ... Dxd4 2. Fg6♣
(et non 2. Cc3? ni 2. Cd2?)

1. ... Txd4 2. Cc3♣
(et non 2. Cd2? ni 2. Fg6?)

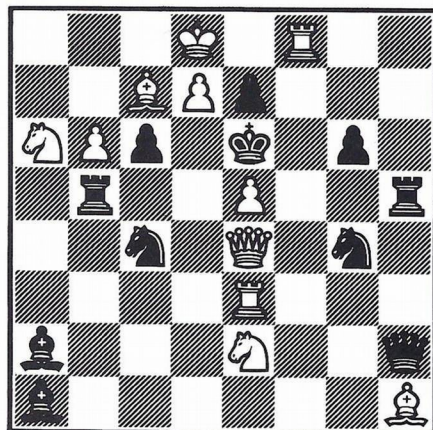
1. ... Fxd4 2. Cd2♣
(et non 2. Fg6? ni 2. Cc3?)

Thème Stocchi à 3 variantes thématiques.



2 ♠

8 + 11



2 ♠

11 + 11

19

Jeu apparent :

1. ... Rxf4 2. Tf3♠

Essai :

1. Tf3? (2. Ce3♠ et 2. g4♠)
1. ... Cg3!

Jeu réel :

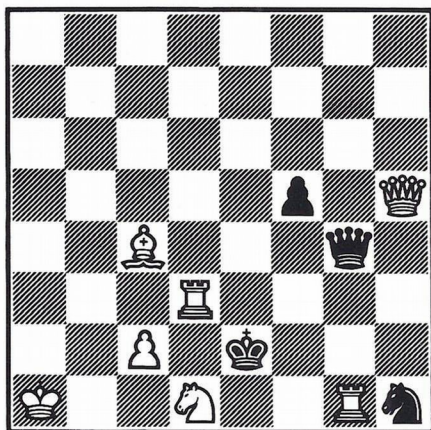
1. Fg8! menace 2. Dxc5♠
1. ... Txf4 2. Ce3♠
(2. g4?, 2. De6?, 2. Fe6?)
1. ... Cxf4 2. g4♠
(2. De6?, 2. Fe6?, 2. Ce3?)
1. ... exf4 2. De6♠
(2. Fe6?, 2. Ce3?, 2. g4?)
1. ... gxf4 2. Fe6♠
(2. Ce3?, 2. g4?, 2. De6?)

Mats antiquadruples avec autoblocages sur f4 : thème Stocchi à 4 variantes thématiques.

20

1. Fb8! menace 2. Cc7♠
1. ... Dxe5 2. Cf4♠
1. ... Tbx5 2. Cc5♠
1. ... Thx5 2. Dxc4♠
1. ... Fxe5 2. Cd4♠
1. ... Ccx5 2. Dxc6♠
1. ... Cgx5 2. Dxc6♠

Tast des 6 mats avec autocloquages de pièces noires sur une même case.



2 +

7 + 4

21

Essais thématiques :

1. De8+? 1. ... De4!

1. Dh2+? 1. ... Dg2!

Jeu réel :

1. Ff7! (blocus)

Variantes thématiques :

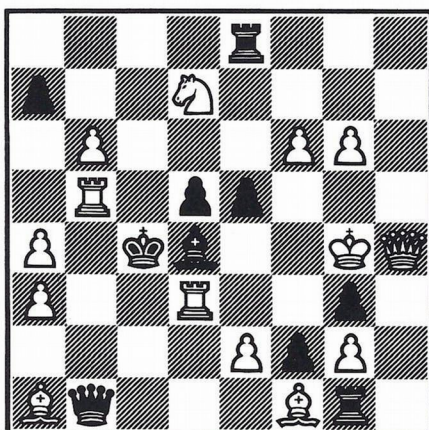
1. ... f4 (Cg3) 2. De5 (Dh2)±

Présentation en mérédith du thème **Gamage 1 doublé** : les mats sont obtenus après des déclouages d'une pièce noire grâce à des préinterceptions directes de cette pièce.

Autres variantes :

1. ... Df3 (Dxh5/Cf2)

2. Dxf3 (Fxf5/Cc3)±



2 +

14 + 10

22

Essais :

1. Rf3?, e4+!

1. Rxg3?, Txc2+!

1. Rh3?, Th1+!

1. Rg5?, Dc1+!

1. Rh5?, Th8+!

Jeu réel :

1. Rf5! (menace

2. Tc5±), e4

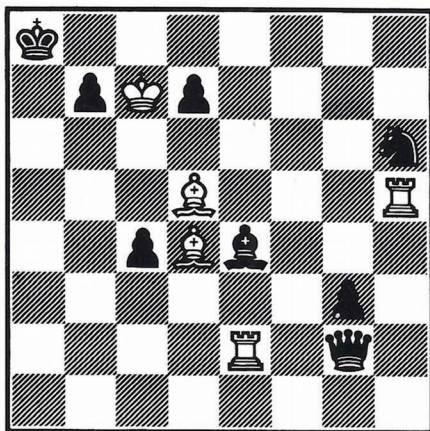
2. Txd4±

Thème Rupp : par le coup de clé, les blancs clouent simultanément une pièce blanche et une pièce noire ; une défense noire décloue ensuite les 2 pièces ; le mat est donné par la pièce blanche déclouée.

Autres variantes :

1. ... Dxb5 (Db4/Dxd3/Tc8/axb6)

2. Tc3 (Txb4/exd3/Cxe5/Cxb6)±



2 ♠

5 + 8

23

1. Fc6! (2. Ta5♠)

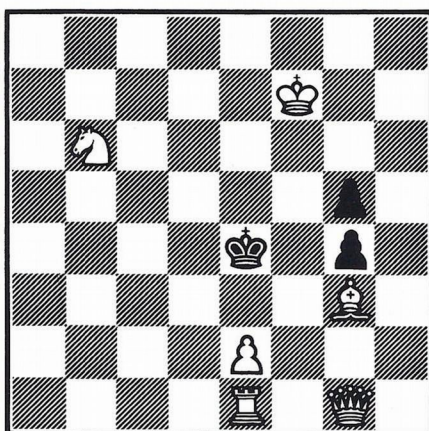
Variantes thématiques :

1. ... d5 (Ff5) 2. Fxb7 (Te8)♠

Thème **Argüelles**, ce qui explique la dédicace. Ce thème comporte des interceptions réciproques de 2 pièces noires ; dans une première variante, la première pièce noire intercepte activement la seconde ; dans la seconde variante, la deuxième pièce noire intercepte passivement la première.

Autre variante :

1. ... Cf5 2. Th8♠



2 ♠

6 + 3

24

Jeu apparent :

1. ... Rf5 2. e4♠

Jeu réel :

1. Ta1! (blocus), Rf5 2. Db1♠

Blocus complet à mat changé présentant le thème **Bristol** dans le jeu réel.

Dans le thème **Bristol**, une pièce blanche inutile au mat dégage une ligne à une autre pièce blanche en franchissant une case critique sur laquelle jouera la 2ème pièce pour donner le mat.

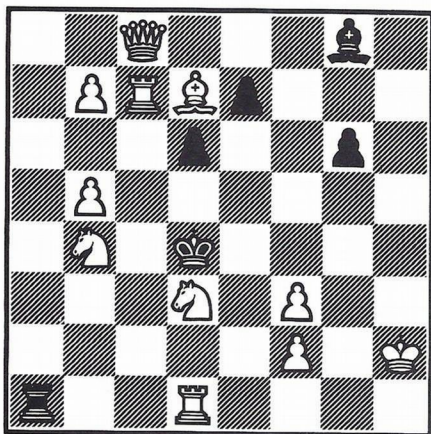
Cette oeuvre a été inspirée par le problème suivant bien connu d'un homonyme, H.D'O Bernard :

Blancs (9 pièces) = Ra2, Dg1, Te1 et h4, Fc4, Ce8, Pb3, e2 et f4.

Noirs (6 pièces) = Re4, Pa3, b4, d6, e7 et h5.

Mat en 2♠. 1. Ta1!

Le problème d'Edmond Bernard économise 6 pièces.



2 ♠

11 + 6

25

Essais :

- 1. Tc2? (2. Dc3♠), Ta3!
- 1. Fe8? (2. Dg4♠), Fe6!
- 1. Dxcg8? (2. Dc4♠ et 2. Dd5♠), e6!

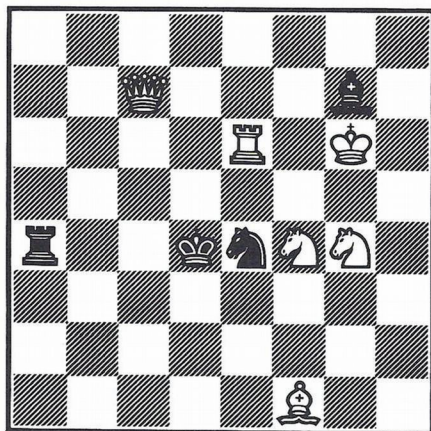
Jeu réel :

- 1. Fh3! (2. Dg4♠) Thème Bristol

Si 1. ... Fe6 (e6) 2. Dh8 (Tc4)♠
Grimshaw Fou/Pion ou Pickabish

Autres variantes :

- 1. ... Fd5 (e5) 2. Cc2 (Cc1)♠



2 ♠

6 + 4

26

- 1. Fd3! (2. Txe4♠)

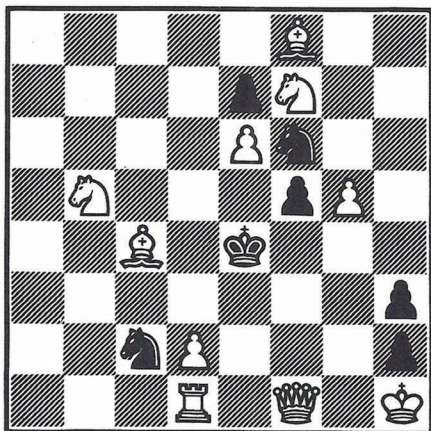
- 1. ... C joue (Cc3, Cc5, Cf6)
- 2. Td6 (Db6, Dxcg7, De5)♠

Trois corrections du Cavalier noir avec mats par la Dame blanche.

Autre variante :

- 1. ... Ta6 2. Dc4♠

Problème aristocratique (sans Pion).



2 ♯

10 + 7

27

1. Fg7! (blocus)

1. ... Cc joue (Cd4, Ce3)

2. Tel (Cc3, d3) ♯

1. ... Cf joue (Cd5)

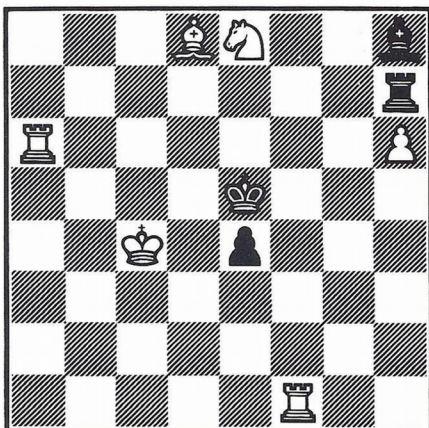
2. Cc3 (Fd3) ♯

Corrections des Cavaliers noirs

1. ... f4

2. Dd3 ♯

Ce problème a obtenu la première place du Concours de composition rapide (3 heures) organisé le 24 novembre 1979 à Genève. Le thème imposé était d'obtenir des mats successifs par plusieurs pièces blanches sur une même case, ici la case d3.



2 ♯

6 + 4

28

1. Cg7!

avec les 4 menaces suivantes :

2. Fc7 ♯

2. Ff6 ♯

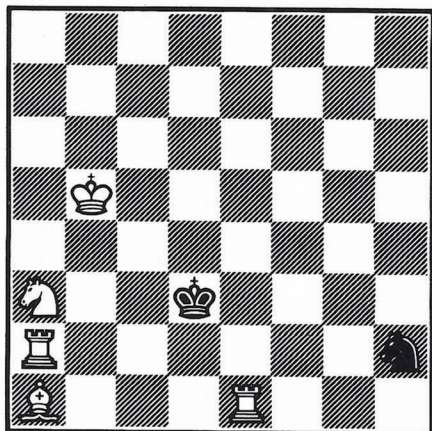
2. Tf5 ♯

2. Te6 ♯

1. ... Fxg7 (Txg7, Txh6, e3)

2. Fc7 (Ff6, Tf5, Te6) ♯

Thème Fleck : la clé institue plusieurs menaces (au moins 3) ; chaque coup noir les élimine toutes sauf une.



2 ♯

5 + 2

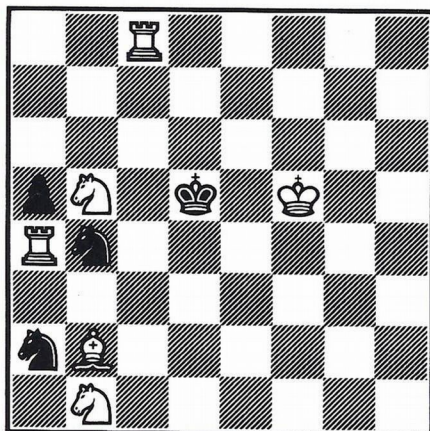
29

1. Cc4!
avec les 3 menaces suivantes :

2. Ce5 ♯
2. Te3 ♯
2. Td2 ♯

1. ... Cf1 (Cf3, Cg4)
2. Ce5 (Te3, Td2) ♯

Thème Fleck en miniature.



2 ♯

6 + 4

30

1. Fa3! (blocus)

1. ... Cc2 (Cd3 ou Ca6, Cc6)
2. Tc5 (Td4, Cc7) ♯

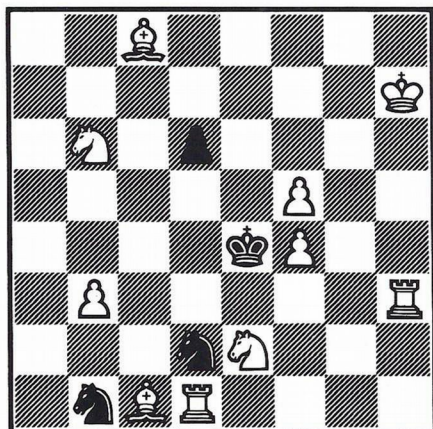
Antidual de compensation : la pièce noire quittant sa case de départ permet la réalisation de plusieurs mats ; suivant la case d'arrivée de cette pièce, un seul de ces mats est possible.

En outre, ce mérédith présente le thème **Herpaï blanc** dans les 2 premières variantes.

Définition du thème Herpaï blanc : dans 2 ou plusieurs variantes, une même pièce noire désintercepte simultanément 2 ou plusieurs pièces blanches ; chacune de ces désinterceptions est alternativement exploitée pour donner le mat.

Autre variante du problème :

1. ... Ca joue
2. Cc3 ♯



2 ♢

10 + 4

31

1. Ca4! (blocus). Clé ampliative

Variantes thématiques :

1. ... Cf1 ou Cc4 (Cx3, Cf3)
2. Td4 (Te3, Cg3)♢

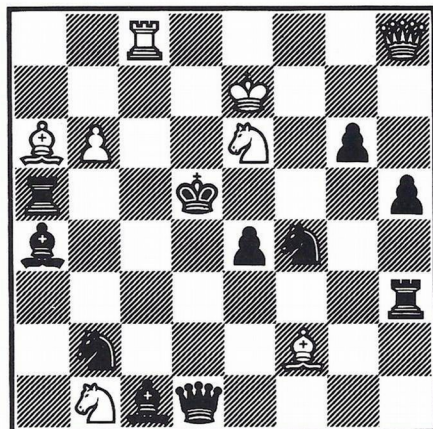
Antiduel de compensation. La troisième variante réunit deux fois le thème **Somoff 1** et une fois le thème **Somoff 2**.

Dans le **Somoff 1**, le mat est obtenu par auto-interception blanche rendue possible par la désinterception d'une autre pièce blanche par une pièce noire.

Dans le **Somoff 2**, le mat est obtenu par auto-interception blanche rendue possible par un autoblocage d'une pièce noire.

Autres variantes :

1. ... Rd5 (d5, Cb joue)
2. Fb7 (Cc5, Ca-c3)♢



2 ♢

8 + 11

32

Jeu d'essai

1. Fe3? (2. Cxf4 et 2. Cc3)♢

réfuté par

1. ... Ce2!

Jeu réel :

1. Df6! (2. Cc7)♢

Variantes thématiques :

1. ... Te3 (Fe3, Tb5, Fb5)
2. Cxf4 (Cc3, Fb7, Tc5)♢

Combinaison du **Thème A** avec des doubles interceptions **Grimshaw Tour/Fou**.

Thème A (ou thème de la double interférence) : Une pièce noire interfère une ligne d'action blanche en prévision d'une menace avec autointerférence blanche sur une autre ligne d'action.

Autres variantes thématiques présentant le **Thème A** :

1. ... Dd4 (e3) 2. Dxd4 (Cc3)♢

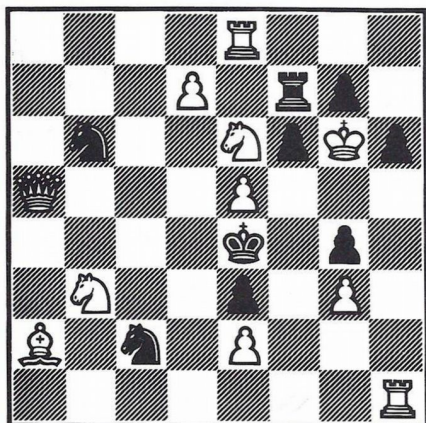
Variantes secondaires :

1. ... Dc2 (Cxe6, Tc5)
2. Dd4 (Dxe6, Txc5)♢

Un problème riche en effets.

Mats en 2 coups

Ed. Bernard et J. Morice
Thèmes 64, 1981



2 +

11 + 9

33

Essais thématiques :

1. Td1? (2. Ce-c5+)
1. ... Cd4 2. Txd4+ **Thème A**
Si 1. ... Ca4 2. Dd5+
mais réfuté par
1. ... Txd7! **Thème A**
1. Th5? (2. Cb-c5+)
1. ... Cc4 2. Da8+ **Thème A**
Si 1. ... Ca4 2. Da8+
changé mais réfuté par
1. ... f5! **Thème A**

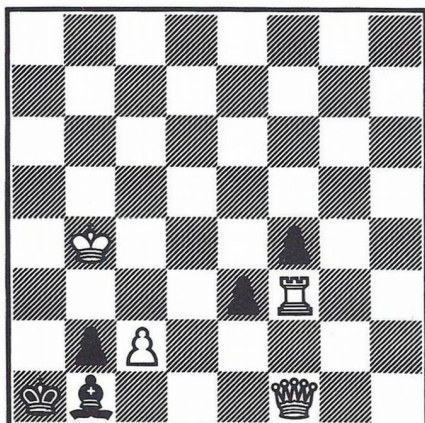
Jeu réel :

1. Tf1! (2. Tf4+)
1. ... Cd5 (fxe5) 2. Ce-c5 (Cb-c5)+

Thème B ou Somoff 2 : pour parer une menace les noirs jouent un coup dont l'effet nuisible est l'auto-obstruction d'une case du champ du Roi noir permettant aux blancs de faire mat en interceptant la pièce qui contrôlait cette case.

Les mats du jeu réel sont les menaces des essais thématiques.

24 Heures (Lausanne), 1980
Dédié à François Le Lionnais



2 +

4 + 5

34

Essais thématiques :

1. Ra3?
1. Rb3? réfutés par 1. ... e2!
1. Rc3?
1. Ra4?
1. Ra5?
1. Rb5? réfutés par 1. ... Ra2!
1. Rc4?

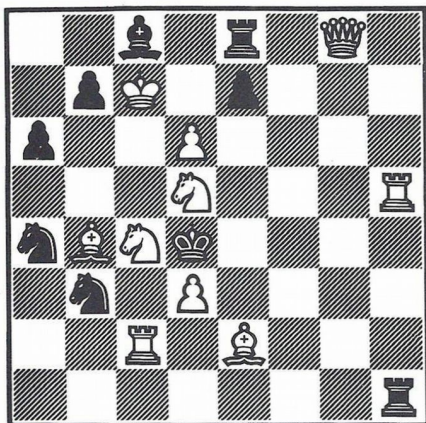
Autres essais :

1. c3? 1. ... e2!
1. c4? 1. ... Ra2!

Jeu réel :

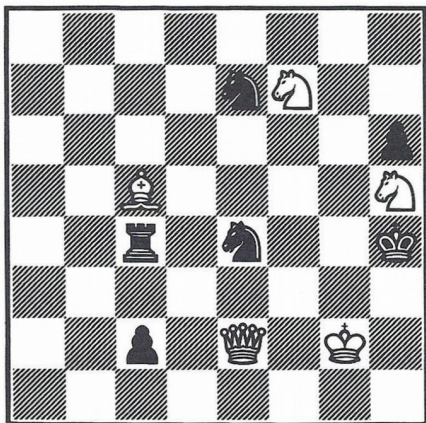
1. Rc5! (blocus)
1. ... e2 (Ra2) 2. Ta3 (Da6)+

Thème de l'option royale également dénommé **Duchâteau** ou **Le Lionnais**, ce qui explique la dédicace.



2 ♠

10 + 9



2 ♠

5 + 6

35

Jeu d'essais :

1. Cf6? (2. Dd5 ou Td5+) 1. ... Fe6!
1. Cf4? (mêmes menaces) 1. ... e6!
1. Ce3? (mêmes menaces) 1. ... Txf5!
1. Cc3? (mêmes menaces) 1. ... Cb6!

Quatre obstructions de pièces blanches par le Cavalier blanc ; les trois premières qui obstruent des lignes à la seule Dame blanche, réalisent le thème de la section A1 du 2ème Tournoi Mondial de la F.I.D.E.

Jeu réel :

1. Cb6! (2. Dd5 ou Td5+)
1. ... Fe6 (e6) 2. Dg7 (Dg4)+

Interceptions Pickabish.

- Si 1. ... Txf5 (Cxb6 ou Cc3)
2. Dg1 (Fc3)+

36

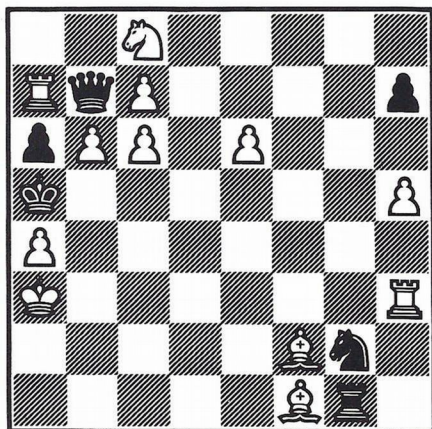
Jeu d'essais :

1. Cg3? (2. Dh5+) 1. ... Cf6!
1. Cf4? (2. Dh5+) 1. ... Txc5!
1. Cf6? (2. Dh5 et 2. Dg4+) 1. ... Cg3!

Trois obstructions de pièces blanches par le Cavalier blanc.

Jeu réel :

1. Cg7! (2. Dh5+)
1. ... Cf6 (Txc5, Cg3)
2. Ff2 (Dxe4, Fxe7)+



2 ♢

12 + 6

37

Essais thématiques :

- 1. Tb3? (2. Tb5♢) 1. ... Dxa7!
- 1. Tc3? (2. Tc5♢) 1. ... Dxc8!
- 1. Td3? (2. Td5♢) 1. ... Dxc6!
- 1. Te3? (2. Te5♢) 1. ... Dxb6!

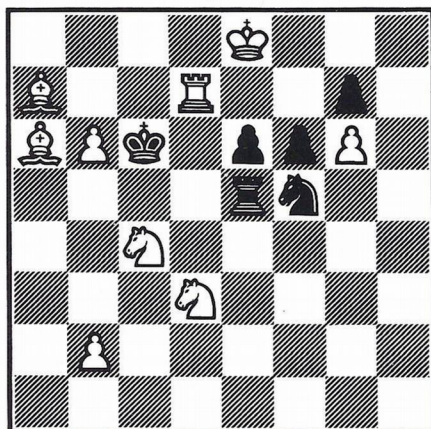
Les quatre essais de la Tour blanche sont réfutés par quatre coups différents de la Dame noire.

- 1. Tg3? (2. Tg5♢) 1. ... h6!
- 1. h6? (2. Th5♢) 1. ... Th1!

Jeu réel :

- 1. Tf3! (2. Tf5♢)
- 1. ... Dxb6 (Dxc6 ou Dxc7, C joue)
- 2. Fxb6 (Txa6, Fe1)♢

Une oeuvre agréable.



2 ♢

9 + 6

38

La position initiale est un **blocus complet** : n'importe quel coup noir permet un mat mais c'est aux blancs de jouer.

Essais :

- 1. Fb8? 1. ... T joue (2. Ca5+?)
- 1. Td8? 1. ... Tb5! (2. Fb7+?)
- 1. b4? 1. ... Tc5! (2. Cb4+?)
- 1. Rd8? 1. ... Td5! (2. Tc7+?)

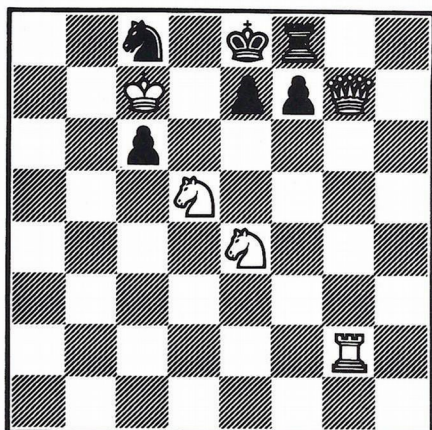
Jeu réel :

- 1. b3! (blocus)
- 1. ... T joue (Tb5, Tc5, Td5)
- 2. C(x)a5 (Fb7, Cb4, Tc7)♢

Corrections de la Tour noire conduisant à 3 autoblocages.

Autre variante :

- 1. ... C joue
- 2. Td6♢



2 ♠

5 + 6

39

Jeu apparent :

1. ... Tg8 (e6) 2. Dxc6 (Ce-f6) ♠

Jeu réel :

1. Df6! (2. Dxc6 ♠) 1. ... exf6 2. Cexf6 ♠

Mat transféré : un des mats du jeu apparent se réalise mais sur un autre coup noir.

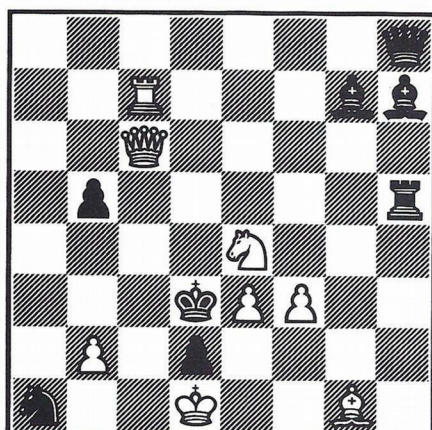
Si 1. ... Tg8 (e6) 2. Txg8 (Dd8) ♠

Mats changés : sur les coups noirs du Jeu apparent, les mats du Jeu réel sont différents.

Autres variantes :

1. ... Th8 (C joue) 2. Dxc6 (Dxe7) ♠

Un mérédith sans Pion blanc.



2 ♠

8 + 8

40

Jeu d'essai :

1. Te7? (2. Cf2 ♠), Te5 (Fe5)

2. Dc3 (Dxb5) ♠

Interceptions Grimshaw Tour/Fou
mais réfuté par

1. ... Tc5!

Jeu réel :

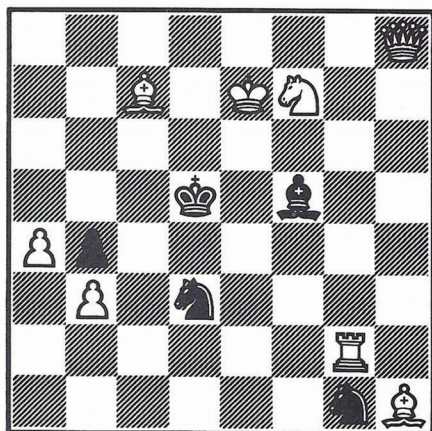
1. De6! (2. Cf2 ♠), Te5 (Fe5)

2. Tc3 (Cc5) ♠

Interceptions Grimshaw Tour/Fou avec
mats changés.

Autres variantes :

1. ... Tc5 (Fe4) 2. Cxc5 (Dxe4) ♠



2 ♠

8 + 5

41

Jeu apparent :

1. ... Rc6 (Re4) 2. Tc2 (Te2)♠

Jeu réel :

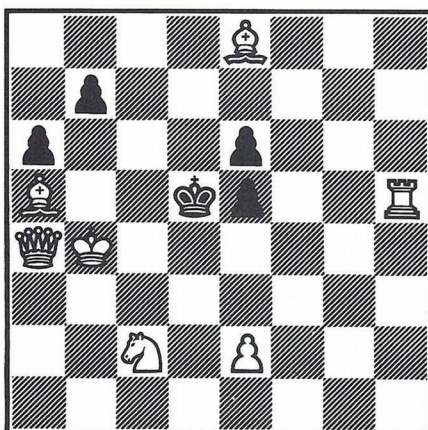
1. Fb6! (2. Da8♠), Rc6 (Re4)
2. Tg6 (Tg4)♠

Mats changés administrés par la batterie blanche Tour/Fou sur les fuites du Roi noir : thème de la section A2 du 2ème Tournoi Mondial de la F.I.D.E.

Autres variantes :

1. ... Cc5 ou Ce5 (Fd7 ou Fc8)
2. Td2 (Tg5)♠

Ces deux autres mats sont également administrés par la même batterie blanche.



2 ♠

7 + 5

42

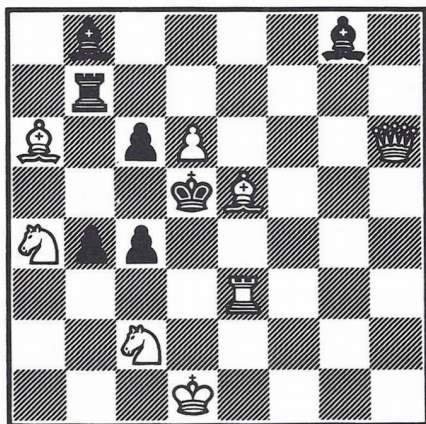
Jeu apparent :

1. ... Rd6 (Re4) 2. Dd7 (Rc5)♠

Jeu réel :

1. Da3! (2. Dd3♠), Rd6 (Re4)
2. Rc4 (Df3)♠

Deux mats changés sur les fuites du Roi noir dont un avec changement de batterie royale blanche qui fonctionne d'abord orthogonalement puis diagonalement.



2 ♠

8 + 7

43

Jeu apparent :

1. ... Te7 (Fxd6, Fe6)
2. Cxb4 (Dxd6, Dh1)♠

Essais :

1. Fal? (2. Te5♠) 1. ... c3!
1. Fc3? (même menace) 1. ... bxc3!
1. Fh2? (même menace) 1. ... Te7!
1. Fh8? (même menace) 1. ... Tg7!

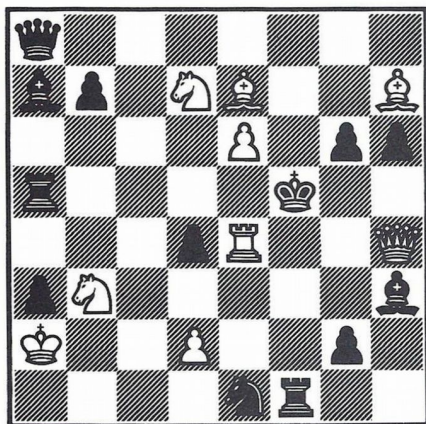
Jeu réel :

1. Fd4! (2. Te5♠)
1. ... Te7 (Fxd6, Fe6)
2. Cb6 (Dh1, Dxe6)♠

Trois mats changés. Les 2 dernières variantes présentent le thème **Bikos** où les effets nuisibles noirs (ici, mise en prise d'une pièce et autoblocage d'une autre pièce) sont échangés entre le jeu apparent et le jeu réel.

Autre variante :

1. ... c5
2. Fxb7♠



2 ♠

9 + 13

44

Jeu apparent :

1. ... Tf4 (Fg4) 2. Dxf4 (Dxg4)♠

Jeu d'essai :

1. Fc5?, Txc5 (Fxc5) 2. Cxd4 (Te5)♠
- Interceptions Novotny
- Si 1. ... Cf3 (Fg4) 2. Df4 (Dxg4)♠
- mais
1. ... Dh8!

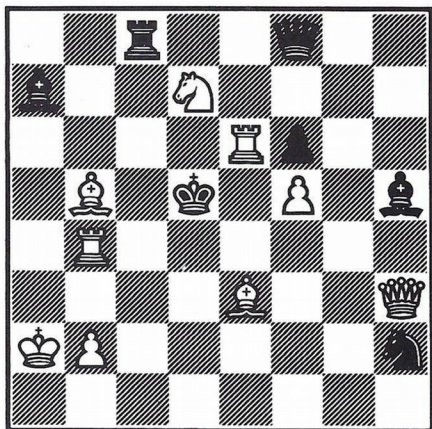
Jeu réel :

1. Te2! (2. De4♠), Tf4 (Fg4)
2. Dh5 (Df6)♠

Mats changés par rapport au jeu apparent.

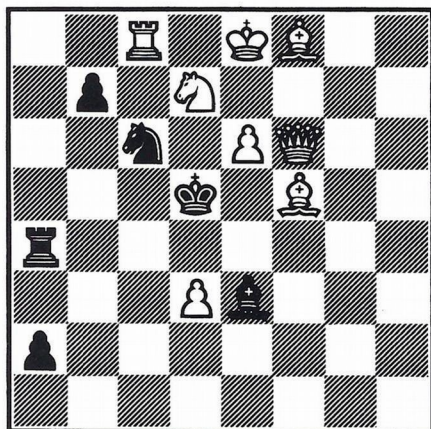
- Si 1. ... b6 (b5) 2. Cxd4 (Te5)♠

Bivalves : les noirs ouvrent une ligne à leur Dame et ferment successivement la ligne du Fou noir et celle de la Tour noire.



2 ♠

9 + 7



2 ♠

8 + 6

45

Jeu d'essai :

1. Cc5? , Txc5 (Fxc5) 2. Td4 (Fc4)†

Interceptions Novotny mais réfuté par

1. ... Dxc5!

Jeu réel :

1. Fc5!

(menace de 2 doubles interceptions Novotny)

Si 1. ... Txc5 (Fxc5)

2. Dd3 (Db3)† mats changés

Si 1. ... Fe2 (Cf3)

2. Td4 (Fc4)† mats transférés

Ce problème présente à la fois le thème **Luukhonen** (les mats du jeu apparent se retrouvent comme menaces du jeu réel) et un cas particulier du thème **Ruchlis** car chaque mat est une des menaces instituée par la clé.

Thème **Ruchlis** : après la clé qui institue une menace ou crée une position de blocus, les mats du jeu apparent sont **transférés** dans le jeu réel ; sur les coups noirs du jeu apparent ou du jeu d'essai, les mats sont **changés** dans le jeu réel.

Autre variante du problème :

1. ... Dxc5 2. Cxf6†

Parade totale.

46

Jeu apparent :

1. ... Td4 (Fd4) 2. Cb6 (Fe4)†

Jeux d'essais :

1. Dc3? (2. Cf6†), Td4 2. Dc5†

mais réfuté par

1. ... Fd4!

1. Dal? (même menace), Fd4 2. Dh1†

mais réfuté par

1. ... Td4!

Jeu réel :

1. Db2! (même menace)

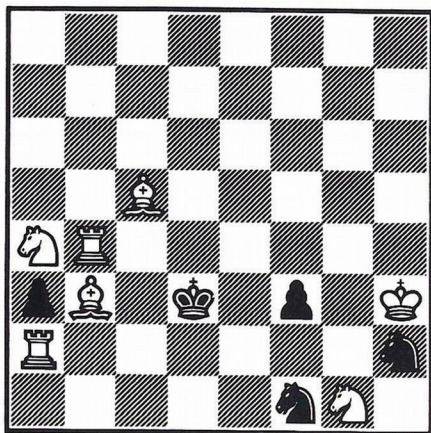
1. ... Td4 (Fd4) 2. Db5 (Dg2)†

Mats changés entre le jeu apparent, les jeux d'essais et le jeu réel : c'est le thème **Zagorouiko**.

Autres variantes :

1. ... Cd4 (Ce7, Fg5)

2. Tc5 (De5, Cb6)†



2 ♠

7 + 5

47

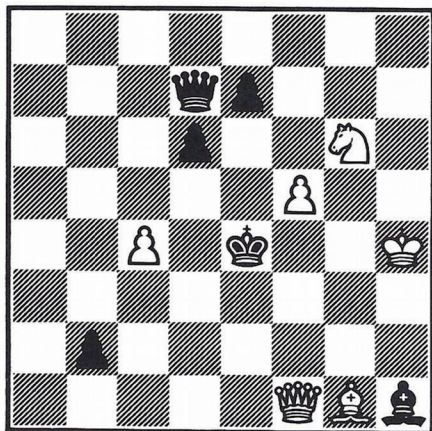
Essais thématiques :

1. Tf2? (2. Fc2+ A) 1. ... Cd2! a
 1. Ff2? (2. Td4+ B) 1. ... Ce3! b

Jeu réel :

1. Tf4! (2. Fc4+)
 1. ... Cd2 a 2. Fc2 A+
 1. ... Ce3 b 2. Td4 B+

Combinaison des thèmes Dombrowskis et Somoff 2. **Thème Dombrowskis** : dans un premier essai, les blancs créent une menace A réfuté par un coup noir a ; dans un deuxième essai, les blancs créent une menace B réfuté par un coup noir b ; dans le jeu réel, sur les défenses a et b, on a respectivement les mats A et B.



2 ♠

6 + 6

48

Jeu apparent :

1. ... Dxf5 (Ff3) 2. De2 A (Db1 B)+

Essais thématiques :

1. Rg5? (2. De2+ A), 1. ... Da7! a
 1. Rg3? (2. Db1+ B), 1. ... Da4! b

Jeu réel :

1. Rg4! (2. De2+ A et 2. Db1+ B)
 1. ... Df5 (Ff3) 2. Dxf5 (Dxf3)+
 Si 1. ... Da7 a (Da4 b)
 2. Db1 B (De2 A)+

Combinaison des thèmes Luukhonen et Hannélius.

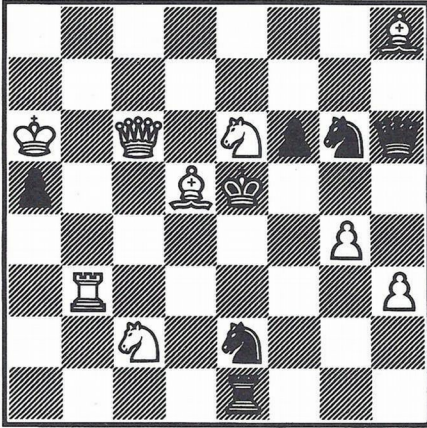
Thème Luukhonen : les mats du jeu apparent se retrouvent comme menaces du jeu réel.

Thème Hannélius : un premier essai crée une menace A réfutée par un coup noir a ; un deuxième essai crée une menace B réfutée par un coup noir b ; dans le jeu réel, sur le coup a, on a le mat B et sur le coup b, on a le mat A.

Une oeuvre moderne et économique.

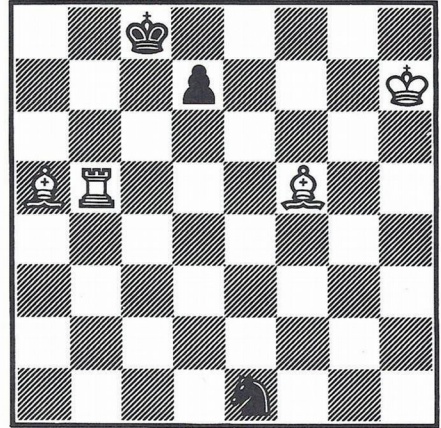
Sinfonie Scacchistiche
Mémorial Brogi, 1977

Nouvelliste et Feuille d'Avis du Valais, 1976



2 ♠

9 + 7



3 ♠

4 + 3

49

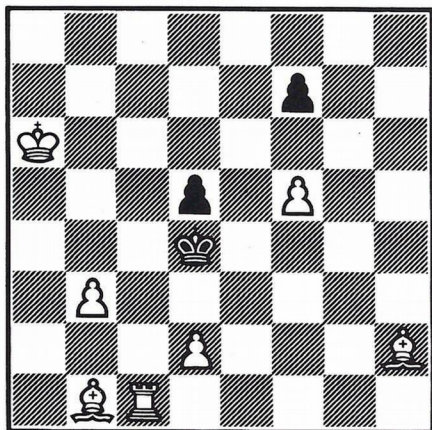
1. Cf4! avec les 3 menaces :
2. Dxf6♠
2. Dc7♠
2. Cd3♠
1. ... Dxf4 (C6xf4, C2xf4)
2. De6 (Te3, Fxf6)♠

Trois autoblocages sur f4 avec mats anti-triples (Thème Stocchi) et parades totales.

50

1. Fe4! (blocus)
1. ... Cc2 (Cd3, Cf3, Cg2)
2. Fxc2 (Fxd3, Fxf3, Fxg2)
2. ... d6 ou d5
3. Ff5 ou Fg4 ou Fh3♠

Le Cavalier noir est capturé sur toutes les cases dont il dispose : thème de la chasse ou "Grab thème" réalisé en miniature.



3 ♠ 7 + 3

A : Diagramme

B : Déplacer le Pnf7 en b5

51

Solution de A

Essai caractéristique :

1. Tc8?, f6
2. Fc7?, Rc5
3. Fe5+?, Rb4!

Essai thématique :

1. Fg3? (Ff4?, Fd6?), f6
2. Tc7?, pat!

Jeu réel :

1. Fb8! (blocus), f6
2. Tc7!, Re5
3. Tc4+

Solution de B :

Essai caractéristique :

1. Fb8?, b4
2. Tc7?, Re5
3. Tc4+?, Rf6!

Essai thématique :

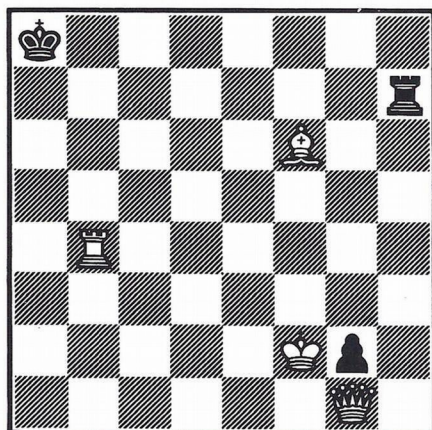
1. Tc6?, b4
2. Fc7?, pat!

Jeu réel :

1. Tc8! (blocus), b4
2. Fc7!, Rc5
3. Fe5+

Thème Indien réciproque : Indien Fou/Tour dans A et Indien Tour/Fou dans B.

Le thème Indien, probablement le plus célèbre de tous les thèmes, comporte un coup de clé qui franchit une case critique, un 2ème coup blanc qui intercepte la pièce



3 ♠ 4 + 3

52

Essai thématique :

1. Dal+?, Ta7
2. ?

Le mat n'est pas possible en raison de la présence du Fou blanc f6 qui empêche la Dame blanche de jouer en h8.

Jeu réel :

1. Fg7! (2. Dal+), Txg7
2. Dal+, Ta7
3. Dh8+

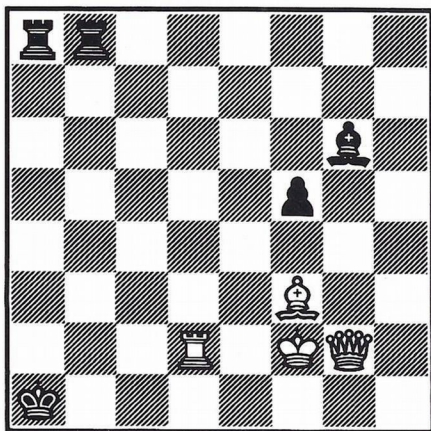
Bristol à sacrifice : dégagement de la ligne al-h8 par annihilation active du Fou blanc, ce qui permet l'accès de h8 à la Dame blanche.

Autre variante :

1. ... Th1
2. Dxd2+, Ra7
3. Db7+

Une miniature plaisante.

clé sur la case critique afin d'empêcher le pat et un dernier coup blanc qui donne le mat en démasquant la pièce clé qui doit jouer un rôle actif.



3 ♚

4 + 5

53

Essai thématique :

1. Dh1+?, Tb1 2. ?

Le mat n'est pas possible en raison de la présence du Fou blanc f3 qui empêche à la Dame blanche de jouer en a8.

Jeu réel :

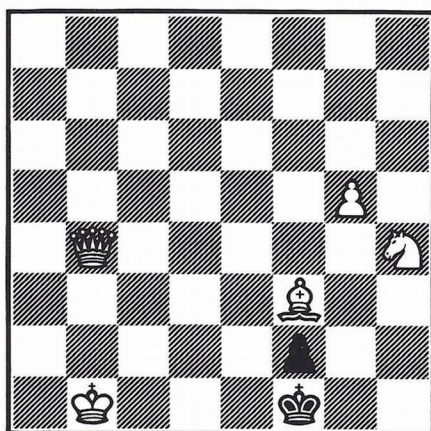
1. Fb7! (2. Df1, 2. Dg1, 2. Dh1), Txb7
2. Dh1+, Tb1 3. Da8♚

Bristol à sacrifice

Si 1. ... f4 2. Dg1+!, Fb1 3. Dg7♚

Ouverture de ligne

Dans les 2 variantes du problème, les mats sont obtenus grâce aux autoblocages de b1 par la Tour noire et le Fou noir.



3 ♚

5 + 2

54

Essai thématique :

1. Fd1?, Rg1 2. Dg4+, Rf1! 3. ?

Le mat n'est pas possible en raison de la présence du Fou blanc qui empêche l'accès de d1 à la Dame blanche.

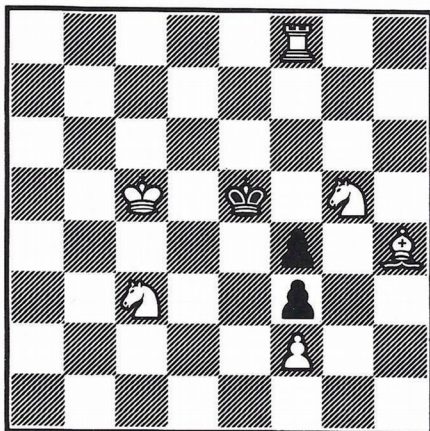
Jeu réel :

1. Fh5! (2. Dg4, Re1 3. De2♚)
1. ... Rg1 2. Dg4+, Rf1 3. Dd1♚

Dégagement de ligne Loyd en miniature : au premier coup, le Fou blanc traverse la case critique g4 dans le seul but de dégager la diagonale d1-h5 ; au 2e coup, la Dame blanche occupe la case critique ; au 3e coup, la Dame blanche donne le mat en parcourant la ligne dégagée par le Fou blanc mais en sens inverse ; le Fou blanc ne joue aucun rôle dans le mat.

Autre variante :

1. ... Rg1 2. Dg4+, Rh1 (Rh2) 3. Dg2♚



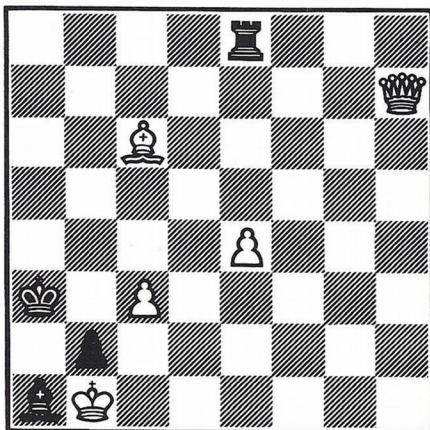
3 ♠

6 + 3

55

“Une jolie trouvaille : Deux sacrifices pour un mat modèle par le Pion”, (commentaire du juge Peter Grunder).

1. Ce2! z, fxe2 2. Fg3! , fxxg3 3. f4♠



3 ♠

5 + 4

56

Essai thématique :

1. Df7?, Te6! 2. Da7+?, Rb3! 3. ?

Jeu réel :

1. Db7! (2. Db4♠), Tb8
2. Df7! , Tb3 3. Da7♠

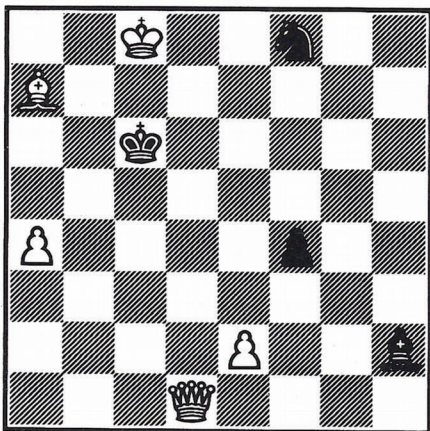
Thème Romain dont le problème prototype de J. Kohtz et C. Kockelkorn fût publié en 1905 et dédié au maître italien Guglielmetti de Rome d'où le nom du thème.

Celui-ci comprend :

1. un essai thématique (ou plan principal) qui est réfuté par une pièce noire (ici la Tour noire) sans que sa réaction provoque un quelconque dommage noir.
2. une manoeuvre préparatoire (avant-plan) qui rejette la pièce noire sur une autre case ce qui permet :
3. la reprise du plan principal (l'essai thématique devient coup réel) qui impose à la pièce noire un second rejet sur la même ligne que dans l'essai mais sur une case différente où sa venue crée :
4. un dommage décisif permettant un mat nouveau.

Mats en 3 coups

24 Heures (Lausanne), 1977



3 +

5 + 4

57

Essai thématique :

1. Dd4? (2. Dc5+), Fg1!
2. De4+?, Rd6! 3. ?

Jeu réel :

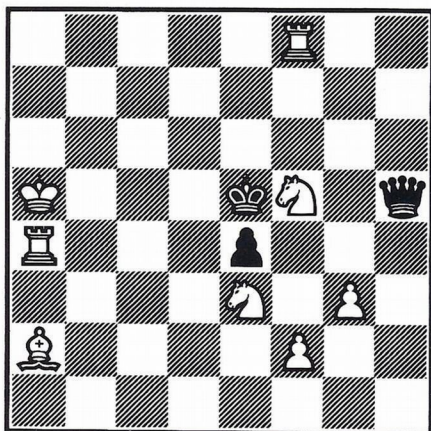
1. e4! (2. Dd5+), fxe3 e.p.
2. Dd4! , Fd6 3. De4+

Thème de **Hambourg**

Ce thème comporte :

1. un essai thématique (ou plan principal) réfuté par la défense d'une pièce noire (ici le Fou noir h2).
2. un avant-plan qui crée une menace parée par le jeu d'une deuxième pièce noire (ici le Pion noir f4) qui supprime la réfutation de l'essai thématique mais qui permet une nouvelle défense par la même pièce qu'initialement.
3. la réalisation du plan principal ; la nouvelle défense par la première pièce noire crée alors un dommage (ici un autoblocage) qui conduit à un nouveau mat.

24 Heures (Lausanne), 1975



3 +

8 + 3

58

Essai :

1. Cc4+?, Re6 2. Cb6+, Re5 3. Cd7+
- mais réfuté par
1. ... Rd5!

Jeu réel :

1. Fg8!

coup à la fois anticritique menaçant 2. Cc4+ et critique avec le franchissement de la case f7.

- Si 1. ... De2
(coup critique franchissant la case f3)
2. f4+!, exf3 e.p.
(interception de la Dame noire)
 3. Cg4+

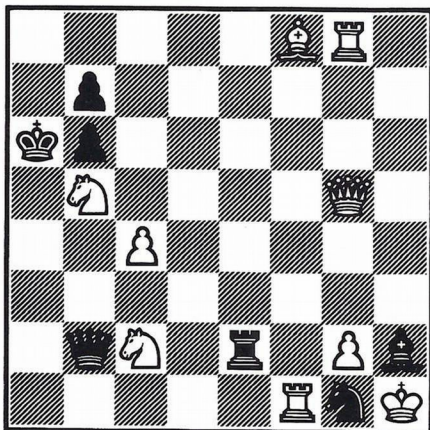
Si 1. ... Df7 2. Txf7, Re6 3. Txe4+
prise de la Dame noire par la Tour blanche sur la case critique f7.

Autre variante :

1. ... Dxf5 2. Cxf5, e3 3. f4+

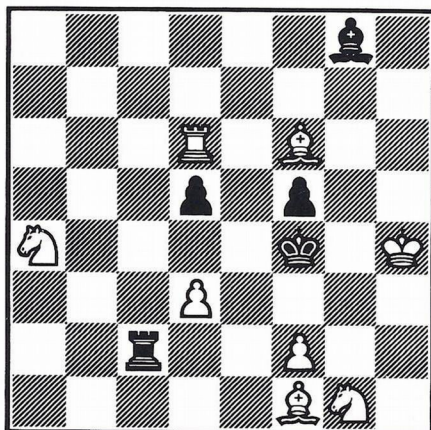
Tournoi de Sao Paulo, 1955
6ème Recommandé

Revue Suisse d'Echecs, 1980
Recommandé



3 ♠

9 + 7



4 ♠

8 + 5

59

Avant la clé, la batterie blanche indirecte
Tour/Fou est contrôlée par 3 pièces noires :
la Dame, la Tour et le Fou.

Essais thématiques :

1. Fg7?, Te8! 2. Txe8?, Fb8! 3. ?
1. Fe7?, Fb8! 2. Txb8?, Dh8! 3. ?
1. Fd6?, Te8! 2. Txe8?, Dh8! 3. ?

Jeu réel :

1. De5!

faisant sauter les 3 contrôles noirs et mena-
çant de faire fonctionner la batterie blanche.
De plus, la clé crée la menace

2. Tal+, Dxa1 3. Dxa1#.

Variantes thématiques :

1. ... Dxe5 2. Fg7!, De8 (Db8) 3. Ta1#
1. ... Txe5 2. Fe7!, N joue 3. Ta8#
1. ... Fxe5 2. Fd6!, N joue 3. Ta8#

La réalisation des 3 essais thématiques est
rendue possible grâce aux interceptions des
pièces noires sur la case critique e5.

Autre variante :

1. ... Dxb5 2. cxb5+ Ra7 3. Ta1#

60

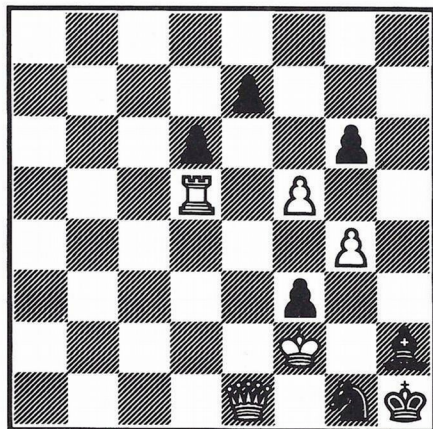
1. Fe2! (2. Ch3#), Txe2
2. Txd5! (3. Fg5#), Fxd5
3. Cc3! , Te5 (Ff3) 4. Fg5 (Ch3)#

Les Blancs sacrifient Fou et Tour pour créer
une double menace après 3. Cc3!

Pour parer cette double menace, les Noirs
disposent de 2 défenses qui provoquent des
autoblocages permettant la réalisation des
mats des 2 menaces initiales.

Mats en 4 coups

Diagrammes, 1975



4 ♠

5 + 7

61

Essai thématique :

1. Td1?, P joue
2. Dxcg1, Fxcg1
3. Txcg1?, Rh2!
4. ?

Il faut donc faire passer la Tour devant la Dame afin de la sacrifier en g1 ; d'où les essais :

1. Dal? et Dc1?
- qui sont réfutés respectivement par
1. ... e5! et 1. ... g5!
- car si

2. Td1, Fg3+!
3. Rxcg3, f2!
4. ?

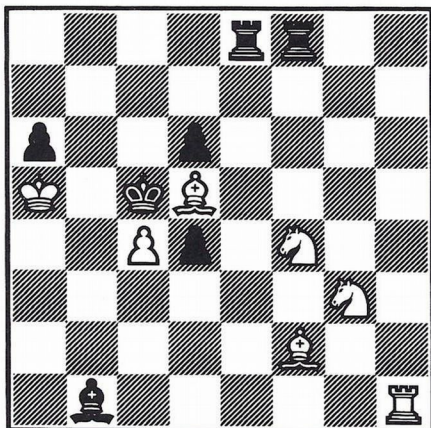
Jeu réel :

1. Db1! (2. Td1, Fg3+ 3. Rxcg3, f2 4. De4♠)
1. ... gxf5 2. Txf5, Pe joue (Fg3+)
3. Th5 (Rxcg3), N joue (f2)
4. Dxcg1 (De4)♠

Dégagement de ligne Turton.

Ce thème est analogue au dégagement de ligne Loyd mais la pièce clé qui franchit la case critique sert au mat final.

Tournoi de Sao Paulo, 1955
8ème Recommandé



4 ♠

7 + 7

62

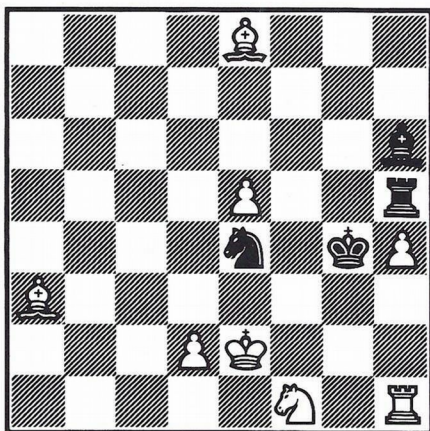
Essai thématique :

1. Ce4+?
- réfuté par T ou Fxe4!

Jeu réel :

1. Th7! (2. Tc7♠), Fxh7
coup critique franchissant la case e4 ;
2. Fe1! (2. Fb4♠), Txe1
coup critique franchissant aussi la case e4 ;
3. Ce4+!, Txe4 (Fxe4) 4. Cd3 (Ce6)♠

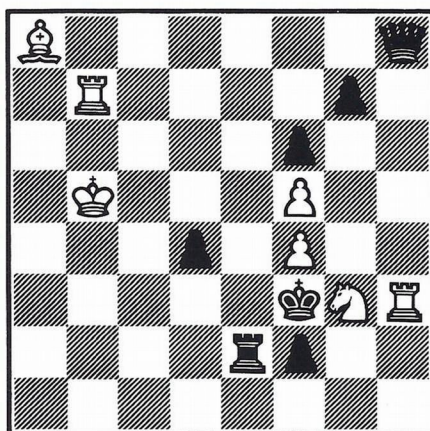
Interceptions Novotny précédées de 2 coups critiques.



Aidé 2 ♙

8 + 4

Type Neumann : 2.1.1.1.



Aidé 2 ♙

7 + 7

Type Neumann : 2.1.1.1.

63

Dans le type **Neumann 2.1.1.1.**, il existe 2 solutions distinctes mais qui doivent être complémentaires soit par leur unité, soit par leur contraste.

Solutions :

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. Txe5! , Fd6 | 2. Tg5! , Ce3♣ |
| 1. Fxd2! , Fc1 | 2. Fg5! , Fd7♣ |

Annihilations passives des Pions blancs e5 et d2 pour ouvrir des lignes au Fou blanc combinées à des interceptions **Grimshaw** en g5.

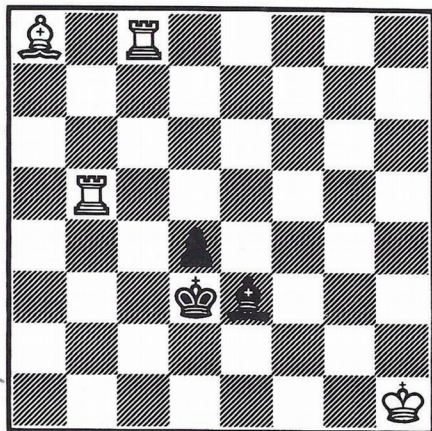
64

Solutions :

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. Dxa8! , Txxg7 | 2. De4! , Ch5♣ |
| 1. Dxxh3! , Cxe2 | 2. Dg4! , Te7♣ |

Annihilations passives du Fou blanc a8 et de la Tour blanche h3 afin d'éviter des échecs au Roi noir suivies d'autoblocages par la Dame noire.

Contromossa, 1981



Aidé 2 ♠

Type Neumann : 2.1.1.1.

4 + 3

65

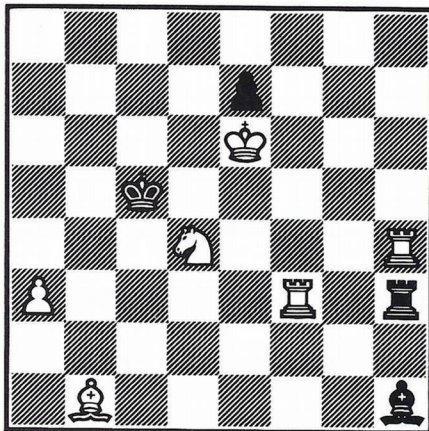
Solutions :

1. Ff4, Tc6! 2. Re4, Tc3♠

1. Fd2, Fc6! 2. Rc3, Fe4♠

Interceptions Anderssen réciproques.

Diagrammes, 1978
4ème Recommandé



Aidé 2 ♠

Type Onitju : 1.2.1.1.

6 + 4

66

Dans l'aidé type **Onitju** 1.2.1.1., il existe 2 solutions distinctes qui débutent par un même coup noir mais qui se poursuivent par des 2ème coups blancs différents.

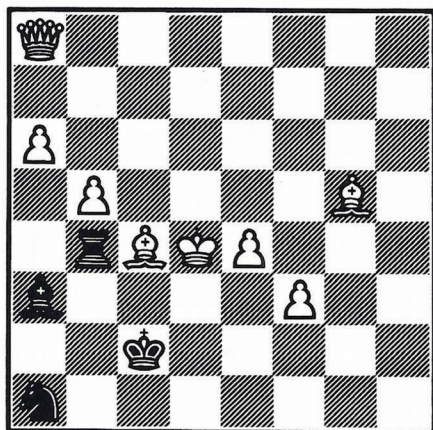
Ici encore, les 2 solutions doivent être complémentaires soit par leur unité, soit par leur contraste.

Solutions :

1. Rc4, Tf1 2. Ff3, Tc1♠

1. Rc4, Tf8 2. Tf3, Tc8♠

Interceptions Grimshaw en f3.



Aidé 2 ♠

8 + 4

A : Diagramme

B : Après la clé

67

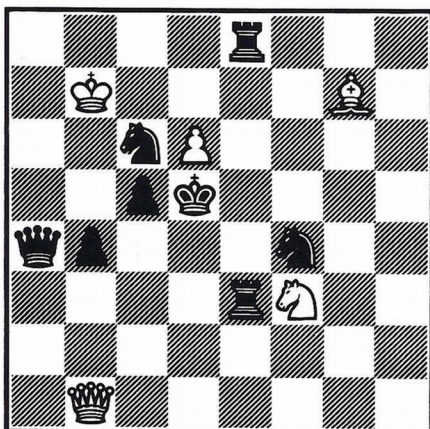
Solution de A :

1. Tb1, Dh8! 2. Rb2, Rd3♠

Solution de B :

1. Te1, Dd5! 2. Rd1, Rc3♠

Mats par batterie royale qui fonctionne diagonalement dans A et orthogonalement dans B avec des autoblocages par la Tour noire.



Aidé 2 ♠

5 + 8

Type Neumann : 2.1.1.1.

68

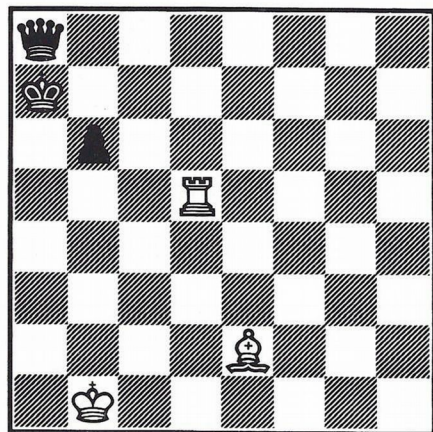
Solutions :

1. Rc4, Fb2! 2. Rb3, Cd2♠

1. Re6, Dh7! 2. Rf7, Cg5♠

Cet excellent aidé présente le thème Argüelles avec une interception active de la Dame blanche lorsque le Fou blanc joue en b2 et avec une interception passive de la Dame blanche par le Fou blanc g7 lorsqu'elle joue en h7.

Problemas, 1980



Aidé 2 ♠

3 + 3

Type Neumann : 2.1.1.1.

69

Solutions :

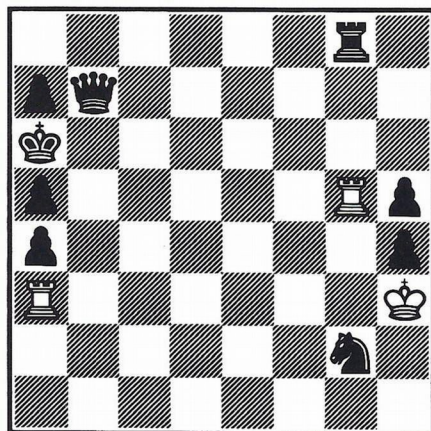
1. Db7, Td3! 2. Ra6, Ta3♠

1. Dd8, Ff3! 2. Ra8, Ta5♠

Très économique réalisation du thème **Argüelles** avec interception active du Fou blanc par la Tour blanche dans la 1ère solution et avec interception passive du même Fou blanc par la même Tour blanche dans la 2ème solution.

Tribune de Genève, 1978

2ème Mention



Aidé de série 11 ♠

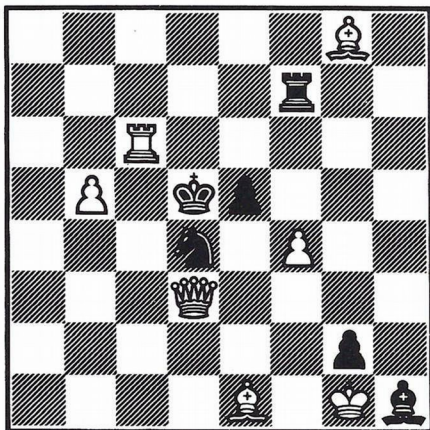
3 + 9

70

Dans l'aidé de série, seuls les Noirs jouent le nombre de coups de la solution ; les Blancs jouent uniquement pour administrer le mat au dernier coup.

Solution :

1. Te8
2. Te5
3. Rb5
4. Rc4
5. Te1
6. Ce3
7. Db3
8. Rd3
9. Re2
10. Dd1
11. Cf1, Tg2♠



Inverse 3 ♠

7 + 6

71

Essai thématique :

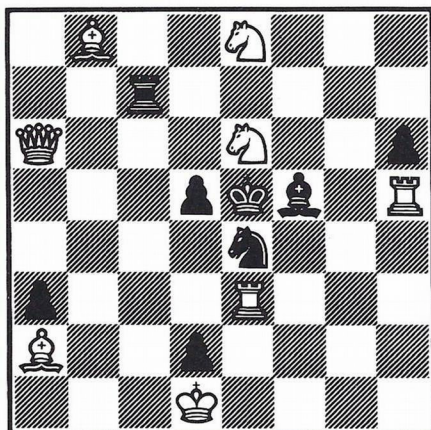
1. Fg3? , exf4!
2. Fh2? , f3
3. ? zugzwang

Jeu réel :

1. Fa5! (blocus), exf4
2. Fc7, f3
3. Fh2, f2+

Manoeuvre pérécritique du Fou blanc (case critique f4).

- Si
1. ... e4
 2. Dd1, e3
 3. Df3, Cxf3+



Inverse 3 ♠

8 + 8

A : Diagramme
B : Après la clé

72

Solution de A :

Jeu apparent :

1. ... d4
2. Dd3, dxe3
3. Dc3+, Cxc3+

Jeu réel :

1. Dc6! (blocus), d4
2. Dc3, dxc3
3. Te2, c2+

Solution de B :

Jeu apparent :

1. ... d4
2. Dc3, dxc3
3. Te2, c2+

Jeu réel :

1. Da6! (blocus), d4
2. Dd3, dxe3
3. Dc3+, Cxc3+

Remarquables jumeaux présentant le thème Pauly avec jeu apparent et variantes du jeu réel échangées.

Solution du problème de couverture

Thèmes 64, 1977

Dédié à Jean Morice

2ème Prix.

Dans la position initiale, les Noirs sont en zugzwang, c'est-à-dire que chacun de leur coup permet aux Blancs de faire mat au coup suivant.

Jeu apparent :

- | | | |
|--------------|-----------|---------------|
| 1. ... Cf | joue (e3) | 2. Td4 (Fd5)♯ |
| Si 1. ... Cb | joue | 2. Dc5♯ |

Jeu d'essai :

- | | |
|---------------------|--------------|
| 1. Tb2? (blocus?), | Cf joue (e3) |
| 2. Dd4 (Tb4)♯ | |
| Si 1. ... Cb | joue |
| 2. Dc5♯ | |
- mais réfuté par
- | | |
|--------|------|
| 1. ... | Rd5! |
|--------|------|

Jeu réel :

- | | |
|---------------------|--------------|
| 1. Tc2! (blocus!), | Cf joue (e3) |
| 2. Ce3 (Cb2)♯ | |

Mats changés dans les 3 phases de la solution
donc **thème Zagorouïko en blocus complet.**

- | | | |
|--------------|------------|--------------|
| Si 1. ... Cb | joue (Rd5) | 2. Dc5 (c4)♯ |
|--------------|------------|--------------|

A noter que la clé est ampliative.

**Idées, mécanismes et thèmes présentés dans cette monographie
(les numéros sont ceux des problèmes)**

- A (thème) :** 32
Anderssen (interceptions) : 65
Annihilations passives : 63, 64
Antiduel de compensation : 30, 31
Argüelles (thème) : 23, 68, 69
Autoblocages : 1, 17, 18, 19, 31, 33, 38, 47, 49, 53, 67
Autoclouages : 20
Bikos (thème) : 43
Bivalves : 44
Blocus complet : problème de couverture, 38
Bristol : 24, 25, 52, 53
Changés (mats) : problème de couverture, 5, 7, 11, 15, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 46
Chasse (thème de la) : 50
Corrections noires : 26, 27, 38
Dombrowskis (thème) : 47
Duchâteau (thème) : 34
Fleck (thème) : 28, 29
Gamage (thème) : 21
Grimshaw (interceptions) : 2 à 12, 14, 16, 25, 32, 40, 63, 66
Hambourg (thème de) : 57
Hannélius (thème) : 48
Herpai (thème) : 16, 30
Indien (thème) : 51
Indien-américain : 1
Jumeaux : 4, 5, 6, 51, 67, 72
Le Lonnais (thème) : 34
Loyd (dégagement de ligne) : 54
Luukhonen (thème) : 45, 48
Neumann (aidés type) : 63, 64, 65, 68
Novotny (interceptions) : 2 à 12, 44, 45, 62
Onitiu (aidés type) : 66, 69
Option royale (thème de l') : 34
Ouvertures de lignes : 13, 14, 53
Pauly (thème) : 72
Peau-rouge (thème) : 1
Pickabish (interceptions) : 8, 25, 35
Péricritique (manoeuvre) : 71
Romain (thème) : 56
Ruchlis (thème) : 45
Rupp (thème) : 22
Somoff 1 (thème) : 31
Somoff 2 (thème) : 31, 33, 47
Stocchi (thème) : 17, 18, 19, 49
Transférés (mats) : 39, 45
Turton (dégagement de ligne) : 61
Tuyaux d'orgues : 3
Zagorouïko (thème) : problème de couverture, 46

**Distribué par Madame Eliane Bernard,
1302 Vuflens-la-Ville, Suisse.**