

Le pat aidé de série et les fées

par László Ányos

D'après le thème d'un concours (pat aidé de série avec la condition Circé), j'ai composé plusieurs problèmes avec les différentes conditions féeriques. Mes expériences étant très instructives, j'ai décidé de les rassembler dans le présent article.

Le pat est un genre féerique en lui-même, sans autre condition. Le but de son jeu n'est pas de mater le Roi adverse, mais d'immobiliser toutes les pièces ennemies. Ainsi, dans les problèmes à pat, le nombre des combinaisons possibles est moindre que dans les problèmes à mat. C'est pourquoi les pats sont moins populaires : dans les revues et même dans les Albums FIDE nous trouvons peu de problèmes à pat. Certes, il y a peut-être l'exception de pats aidés dont nous connaissons quelques exemples vraiment fantastiques.

L'autre condition que nous devons examiner de plus près, est la "série". Elle brise l'alternance des coups blancs et noirs. Dans un pat aidé de série, les Noirs jouent n coups consécutifs afin d'arriver à une position où les Blancs peuvent pater les noirs en un coup. Cette condition facilite d'une part le travail du compositeur qui ne doit pas prendre en considération les coups blancs, mais le rend plus difficile d'autre part parce que l'auteur doit déterminer la succession des coups sans utilisation des pièces blanches.

Les conditions féeriques ouvrent presque toujours de nouvelles perspectives à la composition de problèmes d'échecs. Plus généralement, ceci est aussi valable pour les pats aidés de série.

Dans ces problèmes, les Noirs jouent la plupart des coups de la série, et c'est pourquoi les conditions féeriques qui, à l'aide des coups noirs, permettent de déplacer les pièces blanches (la condition Circé) ou de créer des pièces blanches (Echecs d'Andernach et Anti-Andernach) ont une telle importance.

Regardons de plus près les conséquences les plus importantes de l'emploi de quelques conditions féeriques :

- a) déplacement des pièces blanches sans coups blancs (Circé) ;
- b) création des pièces blanches à l'aide de captures des autres pièces blanches (Echecs d'Andernach) ou sans captures (Anti-Andernach) ;
- c) déplacement spécial des pièces noires à l'aide des captures (Anti-Circé, Circé Martien) ;
- d) paralysie totale mutuelle des pièces de différente couleur (Madrasi) ;
- e) paralysie partielle ou totale des pièces d'une même couleur à cause de l'illégalité de paralysie Madrasi (Isardam + Anti-Andernach) ;
- f) paralysie (illégalité) de la promotion avec et/ou sans capture par les pièces de la même ou de l'autre couleur (Anti-Allumwandlung) ;
- g) clouages spéciaux (voir en détail auprès des problèmes ci-dessous).

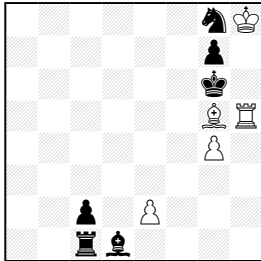
Formation de clouages dans le A1 :

1.F×é2 2.F×g4(g2)??

1.F×é2 2.Tg1 3.T×g4(g2) 4.T×g5(Fç1) 5.F×h5(Th1) 6.Rh6 7.g6 R×g8=

A1 - László ANYOS

Inédit



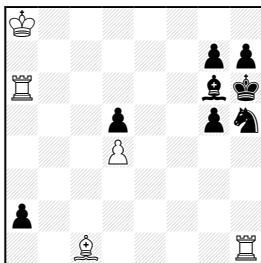
sh=7 (5+6) C+

Circé

Empêchement des renaissances Circé par le blocage des cases de renaissance dans le A2 :

A2 - László ANYOS

Inédit



sh=3 (5+8) C+

b) ♔a8→ç8

c) ♔a8→f8

Circé

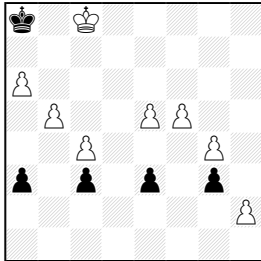
a) 1.a1=T 2.Ta3 3.Th3 T×h3=

b) 1.a1=D 2.Da5 3.Dd8+ R×d8=

c) 1.a1=F 2.Fç3 3.Fd2 F×d2=

Promenade du Roi noir dans le A3. Le Roi descend pour prendre le Pion blanc h2, puis retourne sur la case a8 et en cours de route renvoie les Pions blancs sur leurs cases d'origine pour bloquer les Pions noirs :

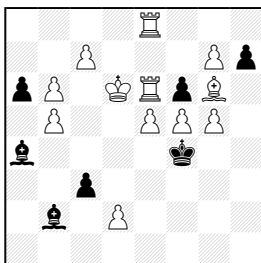
A3 - László ANYOS diagrammes 2009



sh=18 (8+5)
Circé

1.Ra7 2.Rb6 3.Rç5 4.Rd4 5.Ré4 6.Rf3 7.Rg2 8.R×h2 9.Rh3 10.R×g4(g2) 11.Rf4
12.R×é5(é2) 13.Rd4 14.R×ç4(ç2) 15.R×b5(b2) 16.Rb6 17.Ra7 18.Ra8 b×a3(a7)=

A4 - László ANYOS Inédit

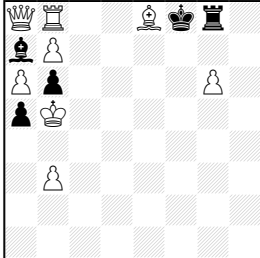


sh=7 (12+7) C+
Anti-Circé

1.a×b5(b7) 2.F×é8(Fç8) 3.ç×d2(d7) 4.f×é5(é7) 5.F×g7(Ff8) 6.h×g6(g7) 7.R×f5(Ré8)
g6=

Randonnée du Roi noir f8 dans l'inédit A5 et clouages des pièces noires spécifiques à la condition Circé Martien :

A5 - László ANYOS Inédit

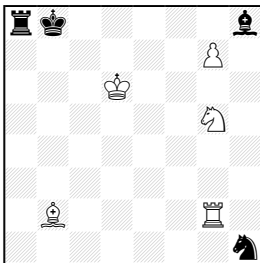


1B & sh=9 (8+5) C+
Circé Martien

1.g7 & 1.Ré7 2.F×g7 3.Fa1 4.Tg1 5.Td1 6.Rd6 7.Rç5 8.Rb4 9.Ra4 b4=

Clouage Isardam du Roi noir dans le A6. La position et le jeu sont simples, mais très instructifs :

A6 - László ANYOS Inédit

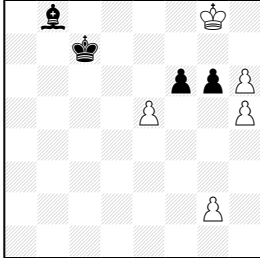


sh=6 (5+4) C+
Isardam

1.Rç8 2.Rd8 3.Ré8 4.Rf8 5.R×g7 6.Tg8 Cé4=

"Emprisonnement" des pièces noires par les Pions blancs et empêchement des captures par le blocage des cases de renaissance Anti-Circé :

A7 - László ANYOS Inédit

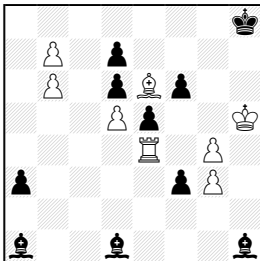


2B & sh=9 (5+4) C+
Circé
Anti-Circé

1.Rf7 2.é×f6(f2) & 1.Rd6 2.Ré5 3.Rf4 4.Rg3 5.Rh2 6.Rh1 7.Fh2 8.Fg1 9.g×h5(h7;h2)
Rf8=

Emprisonnement de quatre Fous noirs par les Pions noirs et blancs dans le A8, selon les modalités Anti-Circé :

A8 - László ANYOS Die Schwalbe 2009

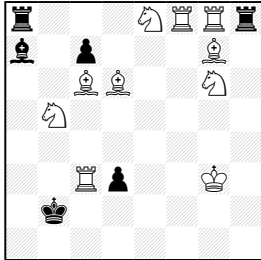


sh=11 (8+10)
Circé
Anti-Circé

1.f5 2.f×é4(é7) 3.é4 4.é3 5.é2 6.é1=F 7.F×g3(Ff8;g2) 8.f×g2(g7;g2) 9.F×g4(Fç8)
10.F×b7(Fç8;b2) 11.a×b2(b7;b2) Rg6=

Pré-autocloquages des Tours et du Fou noirs dans le A9 et randonnée du Roi noir dans un champ de mines. Les figures blanches ne contrôlent que les cases blanches :

A9 - László ANYOS Pat a Mat 2009



sh=14 (10+6)

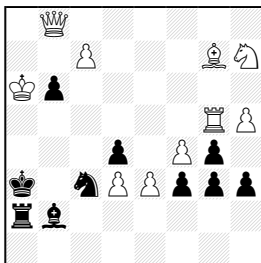
Circé

Anti-Circé

1.Th1 2.Tç1 3.Fg1 4.Taa1 5.Ra3 6.Rb4 7.Rç5 8.Rd4 9.Ré5 10.Rf6 11.Rg5 12.Rh6
13.Rh7 14.Rh8 T×d3(Th1;d7)=

Tours des Dames noires promues en sens inverse pour la renaissance des pièces blanches sur leurs cases d'origine, afin de paralyser les pièces noires :

A10 - László ANYOS Inédit



sh=8 (10+10) C+

2.1.1...

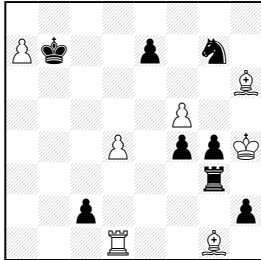
Circé

Madrasi

1.h2 2.h1=D 3.D×h5(h2) 4.D×h7(Cb1) 5.D×g7(Fç1) 6.D×g5(Ta1) 7.D×f4(f2)
8.D×ç7(ç2) Rb5=
1.f2 2.f1=D 3.D×f4(f2) 4.D×g5(Ta1) 5.D×h5(h2) 6.D×h7(Cb1) 7.D×g7(Fç1)
8.D×ç7(ç2) Rb5=

Coup blanc préalable dans le A11 pour embellir la position du diagramme, clouages spécifiquement Isardam et renvoi des Fous blanc et noir sur leur case d'origine :

A11 - László ANYOS Phénix 2009



1B & sh=9 (7+8)

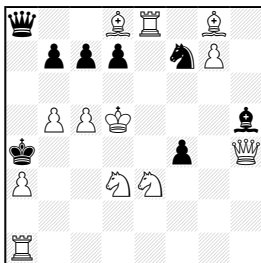
Circé

Isardam

1.a8=F+ & 1.h1=F 2.Rç6 3.Rd5 4.Ré4 5.Rf3 6.Rg2 7.f3 8.f2 9.f×g1=F(Fç1)
T×g1(Ff8)=

Le jeu est spécifiquement Anti-Circé dans le A12 et la position finale est spécifiquement Isardam :

A12 - László ANYOS The Problemist 2009



sh=5 (12+8) C+

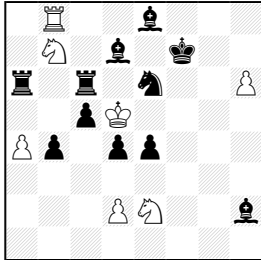
Anti-Circé

Isardam

1.C×d8(Cb8) 2.F×é8(Fç8) 3.R×a3(Ré8) 4.f×é3(é7) 5.D×a1(Dd8) Cb4=

Dans le A13, les paralysies Madrasi sont rendues possibles en partie à l'aide de la création de pièces blanches grâce aux Echecs d'Andernach :

A13 - László ANYOS idée & form, 2010



2B & sh=7 (7+11)

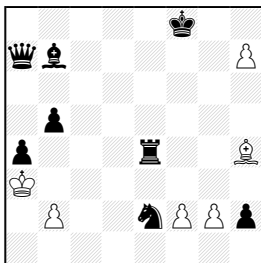
Andernach

Madrasi

1.Rç4 2.Rb3 & 1.F×b8(B) 2.Cf4 3.Ré6 4.Rd5 5.T×h6(B) 6.F×a4(B) 7.ç4+ d3=

Création de nouvelles pièces blanches dans le A14 et paralysie (illégalité de la promotion) du Pion noir h2 qui ne peut se promouvoir à cause de défenses noires spécifiquement Isardam. Anti-Allumwandlung :

A14 - László ANYOS Inédit



3B & sh=4 (6+8) C+

Andernach

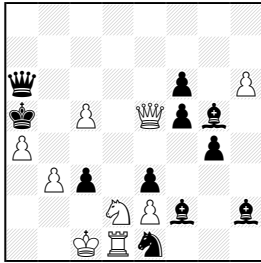
Isardam

1.f3 2.Fé1 3.g3 & 1.C×g3(B) 2.T×é1(B) 3.F×f3(B) 4.D×h7(B) Rb4=

Clouages Isardam-Anti-Andernach : La Dame noire a6 ne peut pas jouer (soit en mettant son propre Roi en échec - 6.Da8(B)??, soit en permettant un échec par la Dame blanche ç4 - 6.Dç6(B)??). Paralysie Isardam de la promotion : 6. d×ç1/d×é1?? (une paralysie Isardam interdit toute promotion en é1 ou ç1 et ce quelque soit la nature de la pièce noire promue)

A15 - László ANYOS

Inédit



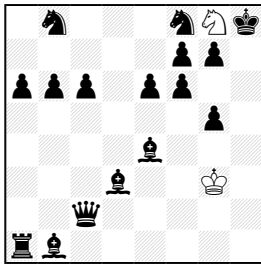
sh=5 (9+11) C+
Anti-Andernach
Isardam

1.Cd3(B) 2.Fé1(B) 3.Fg3(B) 4.Ff4(B) 5.é×d2+ D×ç3=

Dans le A16, paralysie totale des pions du même camp, étant situés les uns à côté des autres sur la même rangée : 8.a5(B)/b5(B)/c5(B)/é5(B)/f5(B)/g6(B)?? ; paralysie partielle des pièces du même camp et du même type se trouvant à distance d'un coup de l'un de l'autre : 8.Cd7(B)?? (paralysies Anti-Andernach-Isardam) ; illégalité du déplacement de la Tour noire à cause de l'autoéchec. La position finale est assez intéressante :

A16 - László ANYOS

Inédit



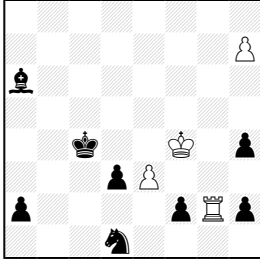
sh=7 (2+16) C+
Anti-Andernach
Isardam

1.Fh1(B) 2.Fh7(B) 3.D×h7 4.D×g8 5.Fh7(B) 6.T×h1 7.T×h7 Rg4=

Double paralysie des promotions noires potentielles sans captures :

A17 - László ANYOS

Inédit



1B & sh=8 (4+8) C+

Circé

Andernach

Isardam

1.h8=D & 1.d2 2.Rd3 3.Ré2 4.Rf1 5.R×g2(Th1) 6.Rh3 7.C×é3(B;é2) 8.F×é2(B) Da1=

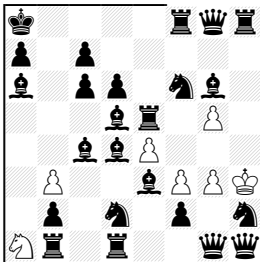
Interdiction de la promotion potentielle *du Pion noir f2 (sans capture)* par les pièces du même camp (Isardam + Anti-Andernach) : 11.f1=D/T/F/C(B)??, et *du Pion noir b2 (avec capture)* par les pièces adverses occupant les cases de renaissances (Anti-Circé + Anti-Andernach) : 11.b×a1=D/T/F/C??. Paralysie partielle des pièces du même camp et du même type se trouvant sur la même ligne d'action : 11.

Tb1~?,Td1~?/Fa6~?,Fç4~?,Fd5~?/Ch2~?,Cd2~?/Dh1~?,Dg1~?.

Illégalité de la capture (Anti-Circé). Le coup final du Roi blanc est étonnant.

A18 - László ANYOS

Inédit



sh=10 (7+24)

Anti-Circé

Anti-Andernach

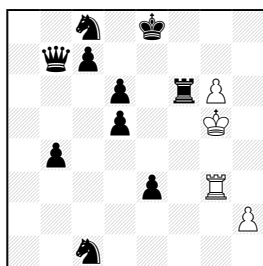
Isardam

1.Tb8(B) 2.Dç8(B) 3.Td8(B) 4.Fé8(B) 5.T×g5(Th8) 6.Tf8(B) 7.Cg8(B) 8.Fh8(B) 9.Fb6(B)
10.ç×b6(b7) Rg4=

Supplément

Enfin un problème d'un autre genre, un mat réflexe de série, pour la comparaison des possibilités analogues des conditions Circé et Anti-Circé (les roques après le retour des pièces).

A19 - László ANYOS Inédit



sr#4 (4+10) C+

- a) Circé
- b) Anti-Circé

a) 1.R×f6(Th8) 2.Tg5 3.T×d5(d7) 4.Tg5 0-0‡

b) 1.R×f6(Ré1) 2.Tg5 3.T×d5(Th1) 4.0-0 Cé2‡

Dans les deux jumeaux les trois premiers coups sont identiques, mais leurs résultats ne le sont pas.

László ANYOS

Budapest (janvier 2010)