

Le **D14** est une oeuvre bien connue qui a obtenu le premier Prix au Mémorial Loyd en 1961. Cette magnifique réussite montre les tuyaux d'orgue asymétriques de Loyd avec la formation de batteries blanches réciproques, annihilations de Pions noirs et les trois-quarts de la croix d'une Tour noire. Les mats sont administrés grâce à des interceptions de la DN par les pièces démasquantes des batteries

**D14 - A. DOMBROVSKIS & A. KOPNIN**  
Mémorial Loyd 1961  
1<sup>er</sup> Prix



3# (12+13)

Essai :

1.Dh3? [2.Dx5#] 1...Txf1!

Jeu réel :

1.Dg1! [2.Dxg3+ Rxé4 3.Dxé5#  
ou 2.Fx5 - 3.Dxg3 (Fxé5)#]

clé ampliative qui prend le contrôle de g3 et place la Dame blanche en embuscade derrière la Tf2.

Variante thématiques :

1...Rxé4 2.Txé5+ avec pré-formation d'une batterie F/T 2...Rd4 3.Té7# avec interception de la Db7.  
2...Rf4 3.Dxg3#

1...Txf1 supprime le contrôle de g3 par le Cf1 mais ouvre la ligne de la Dg1 vers d4 2.Fxé5+ avec pré-formation d'une batterie T/F, 2...Rxé4 3.Fç7# avec interception de la Db7 (2...Rg4 3.Dxg3#)

1...Txé2 supprime le contrôle de d3 par le Pé2 mais ouvre la ligne de la Dg1 vers d4 2.Txf5+ avec pré-formation d'une batterie F/T, 2...Rxé4 3.Tf7# avec interception de la Db7 (2...Rg4 3.Dxg3#)

1...Tf3 prend le contrôle de g3 mais ouvre la ligne de la Dg1 vers d4 2.Fxé5 avec formation d'une batterie T/F, 2...Txé4 3.Fd7# avec interception de la Db7

(2...Dg7 3.Cxd5#)

Autres variantes :

1...g2 2.Dh2+ Rxé4 (Rg4) 3.Dxé5 (Dg3)#

Le **D15** est une autre belle réalisation où, après une jolie clé de provocation d'échecs, les défenses thématiques sont jouées par le même Pion en formant un trois-quart de Pickaninny ; les deuxièmes coups blancs sont des autoclouages directs anti-triples de la Dame blanche qui est ensuite déclouée indirectement par un même Cavalier noir.

**D15 - L. ZAGOROUKO & A. DOMBROVSKIS**  
Schakend Noderland 1973  
1<sup>er</sup> Prix



3# (9+11)

Essais :

1.Dxé7? [2.Fxb7# / 2.Dç7# / 2.Dxb7#]

1...Cd7!

1.Dé5? [2.dxe7 Rd7 3.é8=D#]

1...ç3! (2.dxe7? Fç4!)

Jeu réel :

1.Df8! [2.Cxé7+ Rd7 (Rb6) 3.Dç8 (C3d5)#]

clé de provocation d'échecs.

Variante thématiques :

1...éxd6+ 2.Dé7! [3.D / Fxb7#]

2...Cd7 3.Dxd6#

(non 2.Dg7? ni 2.Df7? à cause de 2...Cd7!)

2...Tab6 3.Cxa7#

1...é6+ 2.Dg7! [3.D / Fxb7# 3.Dç7#]

2...Cd7 3.Dg2#

(non 2.Df7? ni 2.Dé7? à cause de 2...Cd7!)

1...é5+ 2.Df7! [3.D / Fxb7# 3.Dç7#]

2...Cd7 3.Dd5#

(non 2.Dç7? ni 2.Dg7? à cause de 2.Cd7!)

Autres variantes :

1...f4 2.Dxé7 [3.D / Fxb7# 3.Dç7#]

2...Cd7 3.Dé4#

1...Rd7 2.Dxé7+ Rxç8 3.Fxb7#

1...a4 2.Dd8 [3.Dç7# / 3.Cxé7#]

1...Fa4 2.Txé4+ Rd7 (Rb5) 3.Dxé7 (Tç5)#

Enfin le **D16** présente un Grimshaw noir T/F suivi de l'échange des deuxièmes coups blancs avec effets antiduels.

Jeu apparent :

1...Td6 2.Cé5 A [3.Df3#] Rd5 3.é4#

(non 2.Cd4? Txé4!)

1...Fd6 2.Cd4 B [3.Df3#] Rd5 3.é4#

(non 2.Cé5? Fxé5!)

Jeu réel :

1.Dg6! [2.Cg5+ Rd5 3.Dxé6#] clé ampliative

Variante Thématiques :

1...Td6 2.Cd4 B [3.Dg2#] ferme la ligne de la Td6 vers d2, 2...Rd5 3.é4#

**D16 - A. DOMBROVSKIS**  
Mémorial Birnov 1988  
1<sup>er</sup>-2<sup>er</sup> Prix



3# (\*) (10+8)

(non 2.Cé5? Td2!)

1...Fd6 2.Cé5 A [3.Dg2#] ferme la ligne du Fd6 vers g3, 2...Rd5 3.é4#

(non 2.Cd4? Fç3!)

Autre variante :

1...Ff4 2.éxf4+ Rxç3 (Rd5) 3.Dg3 (Dxé6)#

(J.M.)

## ASPECTS THEORIQUES DU THEME ONKOUD

par Abdelaziz ONKOUD

Le thème Onkoud peut être réalisé de trois façons en fonction du nombre des essais thématiques.

### I. THEME ONKOUD-1

Le thème Onkoud-1, à un seul essai, est basé dans le jeu d'essai sur une menace thématique (2.A#) parée par une défense thématique 1...a!.

Dans le jeu réel, sur la défense noire 1...x, il y a le mat thématique 2.A# et sur la défense thématique 1...a, il y a le nouveau mat 2.X#. Le schéma du thème Onkoud-1 à un seul essai est donc :

1.V? [2.A#] 1...a!

1.S! 1...a 2.X#

1...x 2.A#

**O1 - A. ONKOUD**  
Praca 2000



2#v (8+8)

Dans l'exemple O1, l'essai 1.Rg6? prend le Pion noir g6 et menace le mat 2.Ff5# A ; cet essai est réfuté par la défense noire 1...Cd4! a.

La clé 1.Fxé5! prend le Pion noir e5 et menace le mat 2.Txf4# ; maintenant sur la défense noire 1...Cd4 a, il y a le mat 2.Dxd4# X et cela grâce à la disparition du Pion noir e5, et sur la défense noire 1...g5 x, le mat thématique 2.Ff5# A apparaît.

Voici le jeu secondaire :

1...d4 2.Dxç6#  
1...d2 2.Dç2#  
1...Cxç5 2.Cxç5#

## II. THEME ONKOUD-2

Le thème Onkoud-2, à deux essais, se présente sous deux formes dans lesquelles les deux essais thématiques 1.V1? et 1.V2?, menaçant des mats 2.A# et 2.B#, sont réfutés par 1...a! et par 1...b!.

### II.1 Forme 1

Dans le jeu réel de la forme 1, sur les défenses noires a, b et x, il y a les mats 2.X#, 2.A# et 2.B#.

Le schéma du thème Onkoud-2 - forme 1 est donc :

1.V1? [2.A#] 1...a!  
1.V2? [2.B#] 1...b!  
1.S! 1...a 2.X#  
1...b 2.A#  
1...x 2.B#

O2 - A. ONKOUD  
The Problemist 2000



2#vvv (8+8)

L'exemple O2 associe au thème Onkoud-2 forme 1 le thème pseudo-Le Grand. Dans cet exemple, l'essai thématique 1.Fxé6? prend le Pion noir e6 et introduit la menace

2.Df6# A mais il est réfuté par 1...Cxb4! a qui donne la case de fuite ç5 ; l'autre essai thématique 1.Dg1? cloué le Cç3 et menace 2.Txç4# B mais il réfuté par la défense noire 1...éxd5! b car 2.Df6? est impossible.

Un troisième essai, étranger au thème Onkoud, 1.Df2? crée la menace 2.Tç4# B ; sur 1...éxd5 le mat 2.Df6# A forme, avec le premier essai, le thème pseudo-Le Grand, mais cet essai est réfuté par 1...gxf2!

La clé 1.Df4! menace 2.Dxé4# et introduit le jeu réel suivant :

1...Cxb4 a 2.Dxé3# X  
1...éxd5 b 2.Df6# A  
1...Cxd5 x 2.Txç4# B

### II.2 Forme 2

Dans le jeu réel de la forme 2 du thème Onkoud-2, sur les défenses noires a, b, x et y, il y a les mats 2.X#, 2.Y#, 2.A# et 2.B#.

Le schéma du thème Onkoud-2 forme 2 est donc :

1.V1? [2.A#] 1...a!  
1.V2? [2.B#] 1...b!  
1.S! 1...a 2.X#  
1...b 2.Y#  
1...x 2.A#  
1...y 2.B#

O3 - A. ONKOUD  
Inédit



2#vv (12+8)

L'exemple O3 combine le thème Onkoud-2 forme 2 aux thèmes Banny et pseudo-Le Grand cyclique (A)C-(B)A-(C)B. Le premier essai 1.Txb4? Y menace 2.Txç4# A ; sur la défense noire 1...Fxé5, il y a le mat 2.Cf2# C mais l'essai est réfuté par 1...fxg4! a.

Le deuxième essai 1.Fxg6? X menace 2.Fxf5# B ; sur la défense noire 1...bxç3, il y a le mat 2.Txç4# A mais l'essai est réfuté par 1...çxd3! b. La clé 1.Fxf6! menace 2.Cf2# C.

Jeu thématique :

1...fxg4 a 2.Fxg6# X  
1...çxd3 b 2.Txb4# Y  
1...bxç3 x 2.Txç4# A  
1...gxh5 y 2.Fxf5# B

Jeu secondaire :

1...éxf6 2.Cxf6#  
1...Fg1/Fg3 2.C(x)g3#

Il faut remarquer les effets importants initiés par la clé.

## III. THEME ONKOUD-3

Le thème Onkoud-3, à trois essais, se présente sous trois formes dans lesquelles les essais thématiques 1.V1?, 1.V2? et 1.V3?, menaçant des mats 2.A#, 2.B# et 2.C#, sont réfutés par 1...a!, 1...b! et 1...c!.

### III.1 Forme 1

Dans le jeu réel de la forme 1, sur les défenses noires a, b, c et x, il y a les mats 2.X#, 2.A#, 2.B# et 2.C#.

Le schéma du thème Onkoud-3 forme 1 est donc :

1.V1? [2.A#] 1...a!  
1.V2? [2.B#] 1...b!  
1.V3? [2.C#] 1...c!  
1.S! 1...a 2.X#  
1...b 2.A#  
1...c 2.B#  
1...x 2.C#

L'exemple O4a présente clairement cette première forme.

Le premier essai 1.Fxé7? cloue le Cd6 et menace 2.Cxé4# A mais 1...f5! a. Le deuxième essai 1.Dxé4? menace 2.Db4# B mais 1...Cç4! b (2.Cç4? impossible). Le troisième essai 1.Df5? cloue le Pç5 et menace 2.d4# C mais 1...éxd3! c (2.Db4? impossible).

Dans le jeu réel, l'excellente clé 1.Df4! met les Noirs en position de zugzwang.

Jeu thématique :

1...f5 a 2.Dxé5# X  
1...Cç4 b 2.Cxé4# A

O4a - A. ONKOUD  
Fréie Presse 1998  
3° Recommandé



2#vvv (9+9)

1...éxd3 c 2.Db4# B  
1...éxf4 x 2.d4# C  
Jeu secondaire:  
1...Fb8/Fb6 2.F(x)b6#  
1...a3 2.Cb3#

O4b - A. ONKOUD  
Phénix 2000



2#vvv (8+9)

Le problème O4b est un exemple inédit également de cette forme 1 avec une bonne clé à menace.

Le premier essai 1.Fh5? prend le contrôle de f3 et menace 2.Dd3# A ; sur la défense 1...fxg5 il y a le mat 2.Txé5# B mais l'essai est réfuté par 1...é2! a. Le deuxième essai 1.Fxf6? menace 2.Té5# B mais est réfuté par 1...Ff3! b. Le troisième essai 1.fxé5? libère f4 mais bloque e5. Il menace 2.Df4# C ; dans les variantes 1...Ff3 2.Dd3# A et 1...fxé5 2.Txé5# B, les mats sont les menaces des deux premiers essais mais ce troisième essai est réfuté par 1...fxg6! c.



Dans le jeu réel, la très jolie clé 1.Rh2! menace 2.Dh1#.

Jeu thématique :

- 1...c2 a 2.Dxé2# X
- 1...Ff3 b 2.Dd3# A
- 1...fxg5 c 2.Txé5# B
- 1...éxf4 x 2.Dxf4# C

Jeu secondaire :

- 1...Fg2 2.Dxg2#

### III.2 Forme 2

Dans le jeu réel de la forme 2 du thème Onkoud-3, sur les défenses noires a, b, c, x et y, il y a les mats 2.X#, 2.Y#, 2.Z#, 2.A#, 2.B# et 2.C#.

Le schéma du thème Onkoud-3 forme 2 est donc :

- 1.V1? [2.A#] 1...a!
- 1.V2? [2.B#] 1...b!
- 1.V3? [2.C#] 1...c!
- 1.S! 1...a 2.X#
- 1...b 2.Y#
- 1...c 2.A#
- 1...x 2.B#
- 1...y 2.C#

O5 - A. ONKOU  
Die Schwalbe 2000



2#vvv (9+9)

L'exemple O5 utilise aussi le zugzwang pour réaliser cette forme 2.

Le premier essai 1.Td1? cloue le Pd3 pour menacer 2.Cé2# A mais 1...Cxc5! a. Le deuxième essai 1.Dh8? cloue le Cf6 pour menacer 2.Txd5# B mais 1...c4! b. Le troisième essai 1.gxf4? menace 2.Fxé3# C mais 1...d2! c.

La clé 1.Da6! crée une position de blocus.

- 1...Cxc5 a / Cc8 2.Dxf6# X
- 1...c4 b 2.Dxa7# Y
- 1...d2 c 2.Cé2# A
- 1...Cf - x 2.Txd5# B
- 1...fxg3 y 2.Fxé3# C

### III.3 Forme 3

Dans le jeu réel de la forme 3 du thème Onkoud 3, sur les défenses noires a, b, c, x, y et z, il y a les mats 2.X#, 2.Y#, 2.Z#, 2.A#, 2.B# et 2.C#.

Le schéma du thème Onkoud-3 forme 3 est donc :

- 1.V1? [2.A#] 1...a!
- 1.V2? [2.B#] 1...b!
- 1.V3? [2.C#] 1...c!
- 1.S! 1...a 2.X#
- 1...b 2.Y#
- 1...c 2.Z#
- 1...x 2.A#
- 1...y 2.B#
- 1...z 2.C#

O6 - A. ONKOU  
Strate Gems 2000



2#vvv (9+12)

L'exemple O6, qui réalise cette forme 3, est encore un blocus.

Le premier essai 1.dxc6? crée la menace 2.Txf5# A mais 1...c2! a déblocage. Le deuxième essai 1.dxc4? crée la menace 2.Cd3# B mais 1...dxé5! b. Le troisième essai 1.Tf1? clouant le Pf3 crée la menace 2.Cg2# C mais 1...Cf2! c décloUAGE.

La clé 1.Fc3! met les Noirs en zugzwang.

- 1...c2 a 2.Fd2# X
- 1...dxé5 b 2.Fxé5# Y
- 1...Cf2 c 2.Dxg3# Z

- 1...éxd5 x 2.Txf5# A
- 1...cxd3 y 2.Cxd3# B
- 1...f2 z 2.Cg2# C
- 1...F - 2.Dh6#

### CONCLUSION

Pourtant la boucle n'est pas bouclée car il y a des possibilités de performances au-delà de trois essais, c'est une affaire de quelques mois, pour moi et pour d'autres compo-

siteurs qui s'intéresseront à ces idées. Aussi je serai très heureux de recevoir des remarques sur ces différentes idées et très intéressé de savoir si quelques-uns d'entre vous, chers lecteurs, ont observé quelques problèmes semblables.

Mon adresse est la suivante :

Abdelaziz ONKOU, Derb Abda - Rue 9, n°12, 24100 Azemmour, MAROC.

e-mail : azonkoud@yahoo.fr

(■ A.O.)

## ACTUALITES

par Christian POISSON

qu'à la case occupée par une pièce adverse qu'il capture alors.

**Léuciste** : se déplace comme une Sauterelle, mais par-dessus une pièce adverse qui est alors capturée, et ceci à condition que la case d'arrivée soit vide.

**Madrasi** : toute pièce (Rois exceptés) placée sous le contrôle d'une pièce adverse du même type est paralysée et perd tous ses pouvoirs (mouvement, prise, échec) sauf celui de paralyser. En Madrasi Rex Inclusiv, la condition Madrasi s'applique aussi aux Rois.

**Noctambule-Sauteur** : se déplace sur les lignes du Noctambule, en sautant par dessus une pièce de couleur quelconque, sa case d'arrivée étant la case qui suit immédiatement le sautoir (donc à un pas de Cavalier du sautoir), à condition que cette case soit libre ou occupée par une pièce adverse que le Noctambule-Sauteur capture alors.

**Pao** : le Pao se déplace comme une Tour orthodoxe, mais prend, sur les lignes de la Tour, au-delà d'un sautoir (de couleur quelconque), la pièce prise étant située à une distance quelconque du sautoir.

**Patrouille** (Echecs-) : une pièce ne peut capturer ou donner échec que si elle est sous le contrôle d'une pièce de son propre camp.

**Royale** (Pièce-) : provient du transfert du rôle du Roi à une pièce quelconque, qui garde ses facultés propres de déplacement et de prise. Une pièce royale doit donc parer tout "échec", c'est-à-dire se soustraire au contrôle d'une pièce ennemie (dans l'impossibilité de le faire, cette pièce est "mat"). Un Pion royal promotionne en pièce royale.

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

**Circé Parrain** : lors d'une capture, la pièce prise renaît, quand c'est possible, immédiatement après qu'une autre pièce (le parrain) ait joué, et en effectuant, à partir de la case de prise, un trajet équipollent à celui de cette autre pièce. En cas de roque, est prise en compte la combinaison des mouvements du Roi et de la Tour. Un Pion peut renaître sur n'importe quelle case de l'échiquier (y compris sa première rangée d'où il avance alors d'une case) et se promène s'il renaît sur sa huitième rangée.

**Cylindre horizontal** (Echiquier-) : échiquier sur lequel les 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> rangées sont adjacentes.

**Equisauteur** : deux types d'Equisauteur ont été définis. Caractéristique commune : la case d'arrivée doit être symétrique de la case de départ par rapport à un centre de symétrie qui peut être n'importe quelle pièce de l'échiquier. L'Equisauteur anglais se fait intercepter sur les lignes de la Dame. L'Equisauteur français (ou Equisauteur non-stop) ne peut, lui, jamais être intercepté. Il sera toujours question de l'Equisauteur non-stop si l'on ne précise rien.

**Lion** : Sauterelle dont l'action ne se limite plus à la case placée derrière le sautoir, mais à toutes les cases situées au-delà, sur lesquelles il peut jouer, ou jus-