

**562**  
**Parties**  
**Justificatives**  
**Homebase**

*Christian Poisson*

Les problèmes de cet ouvrage ont été composés pour tester la nouvelle procédure de résolution des parties justificatives dans WinChloe, et par la même occasion, proposer des exemples pour certaines des conditions féériques programmées.

*Les 23 premières parties justificatives sont orthodoxes "par accident" : elles devaient être féériques, mais la condition féérique s'est avérée inutile...*

Certaines règles féériques n'étant pas universelles, voici certaines qui sont utilisées par défaut dans WinChloe :

- Les coups nuls sont autorisés.
- En dehors de leur 2<sup>ème</sup> rangée, les Pions jouent de la même façon sur toutes les cases, y compris sur les 1<sup>ère</sup> et 8<sup>ème</sup> rangées.

Les problèmes sont présentés de la façon suivante :

- sur une page impaire, le diagramme, la stipulation, et s'il y en a, la/les condition/s féérique/s et sa/leur définition.
- Sur la page suivante, le diagramme, la stipulation, la/les condition/s et la solution (dans les commentaires : ? → mauvais coup, ?? → coup illégal).

The problems of this book have been composed to test the new procedure for solving proof games ("Parties Justificatives") in WinChloe, and at the same time to offer examples for some of the programmed fairy conditions. *The first 23 proof games are orthodox "by accident": they should be fairy, but the fairy condition proved useless...*

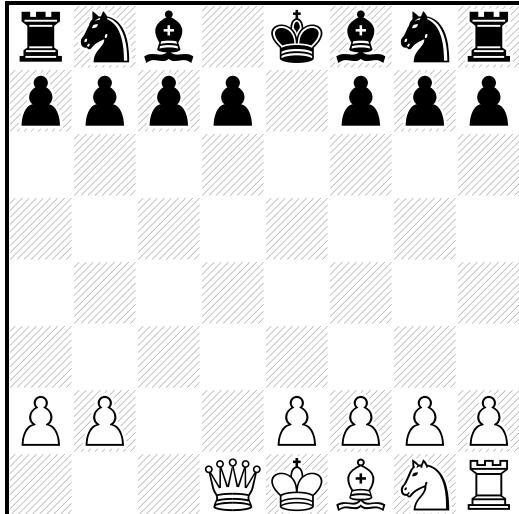
As some fairy rules are not universal, here are some that are used by default in WinChloe:

- Null moves are allowed.
- Outside their 2<sup>nd</sup> rank, the Pawns move the same way on all the squares, including on the 1<sup>st</sup> and 8<sup>th</sup> ranks.

The problems are presented as follows:

- on an odd page, the diagram, the stipulation, and if there are any, the fairy condition(s) and its/their definition.
- On the next page, the diagram, the stipulation, the condition(s) and the solution (in the comments : ? → bad move, ?? → illegal move).

**1 - Christian POISSON**  
**Inédit**

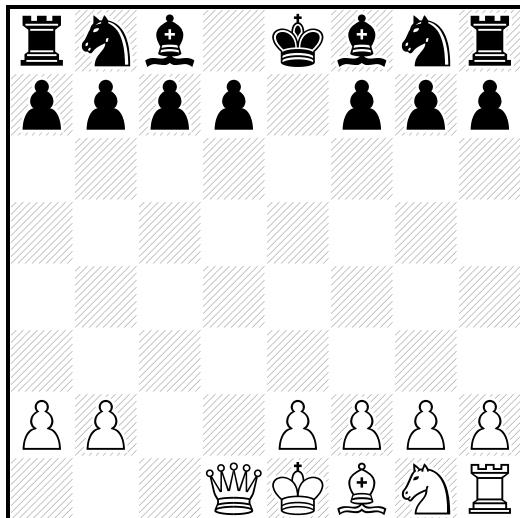


Partie justificative en 6,5 coups (11+14) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

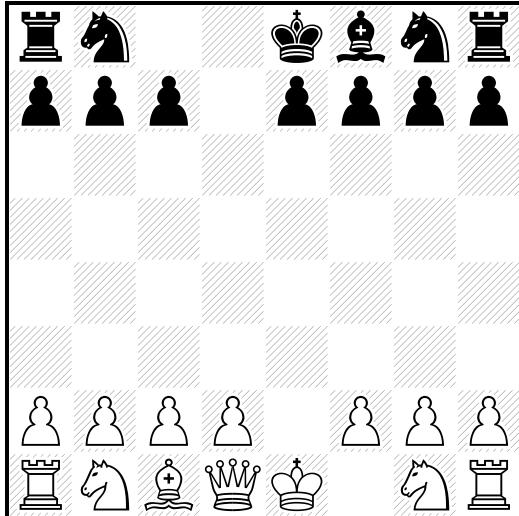
## 1 - Solution



Partie justificative en 6,5 coups (11+14) C+

1.d4 e5 2.♔g5 ♔×g5 3.d×e5 ♔×e5 4.♕c3 ♔×c3+ 5.♕d2 ♔×c2 6.♖d1  
♔×d1+ 7.♔×d1

**2 - Christian POISSON**  
**Inédit**

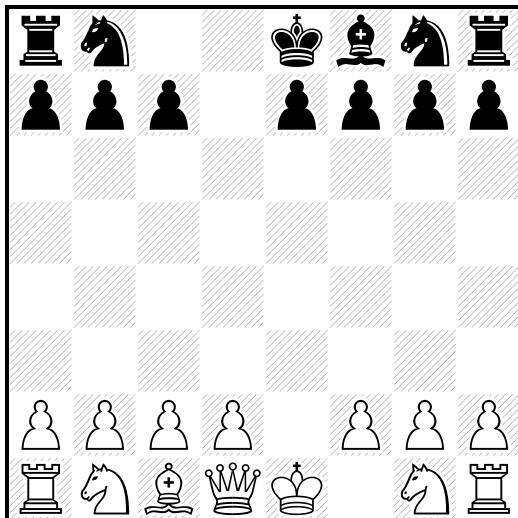


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 2 - Solution

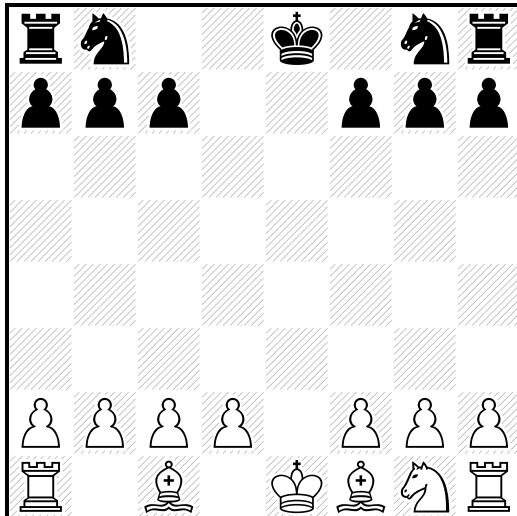


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

1.é4 d5 2.é×d5 ♕g4 3.♕×g4 ♔×d5 4.♔é2 ♔f3 5.♔d1 ♔×d1 6.♔×d1

### 3 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+

Solution :

---

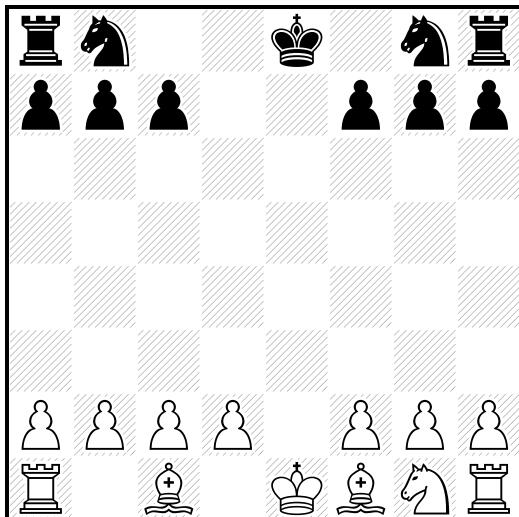
---

---

---

---

### 3 - Solution

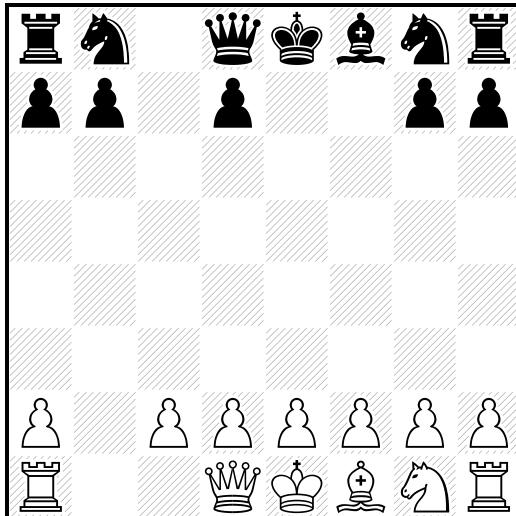


Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♕g4 3. ♜x e7 ♔x e2 4. ♛x e2 ♔x e7 5. ♛x e7+ ♜x e7+ 6. ♔d1 ♛é1+ 7. ♔x é1

#### 4 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+

Solution :

---

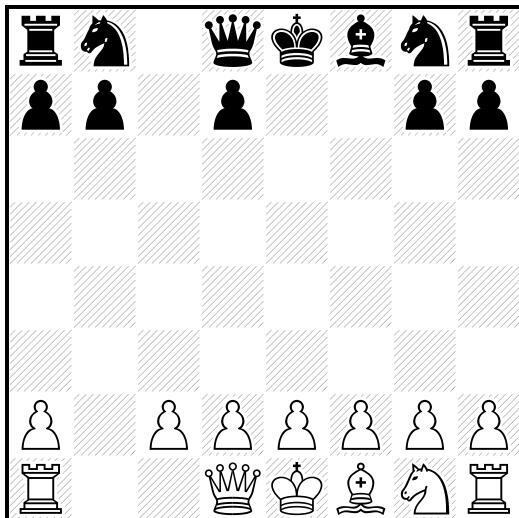
---

---

---

---

#### 4 - Solution

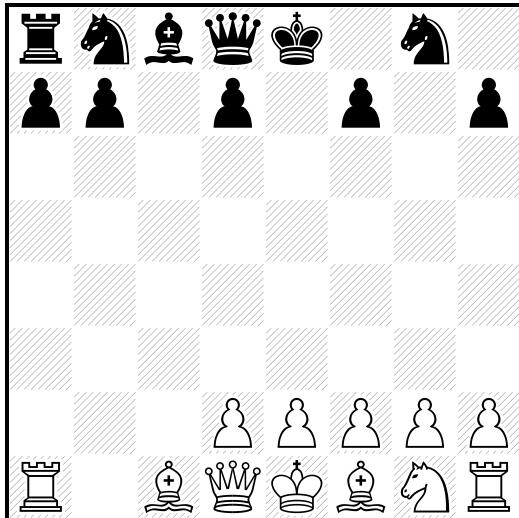


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+

1. ♜c3 ♜5
2. ♜d5 ♜4
3. ♜xé7 ♜3
4. ♜xç8 ♜xb2
5. ♜xb2 f6
6. ♜xf6 ♛xç8
7. ♜d8 ♛xd8

## 5 - Christian POISSON

### Inédit

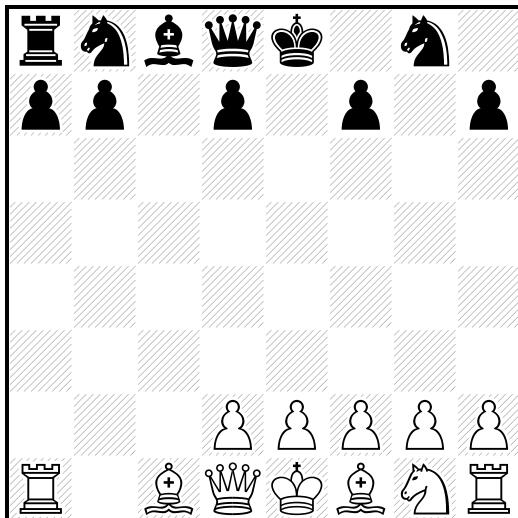


Partie justificative en 7,5 coups (12+11) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 5 - Solution

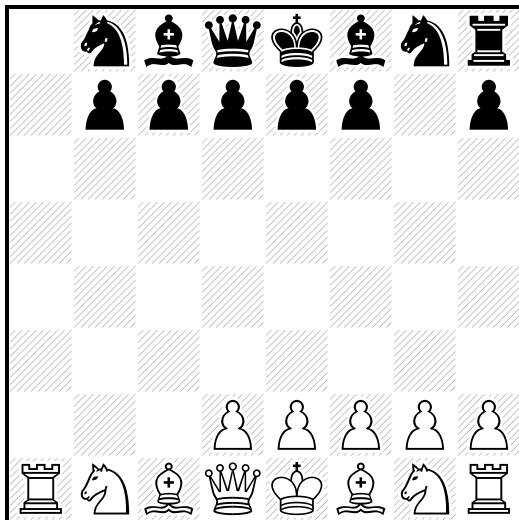


Partie justificative en 7,5 coups (12+11) C+

1.b3 c5 2. $\hat{Q}$ a3 c4 3. $\hat{Q}$  xé7 cxb3 4. $\hat{Q}$  xf8 bxa2 5. $\hat{Q}$  xg7 axb1=  $\hat{K}$   
6. $\hat{Q}$  xh8  $\hat{Q}$  xç2 7. $\hat{Q}$  b2  $\hat{Q}$  ç1 8. $\hat{Q}$  xç1

## 6 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+

Solution :

---

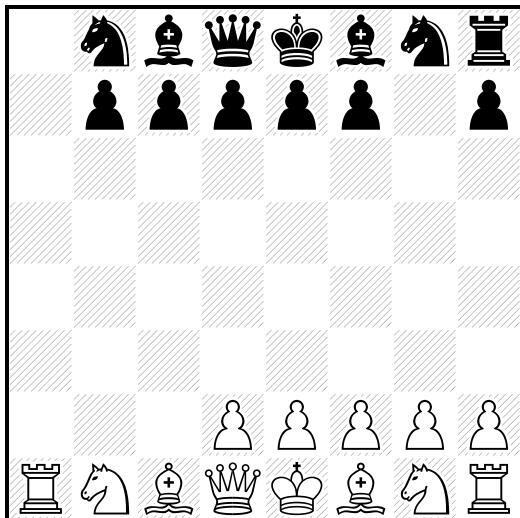
---

---

---

---

## 6 - Solution

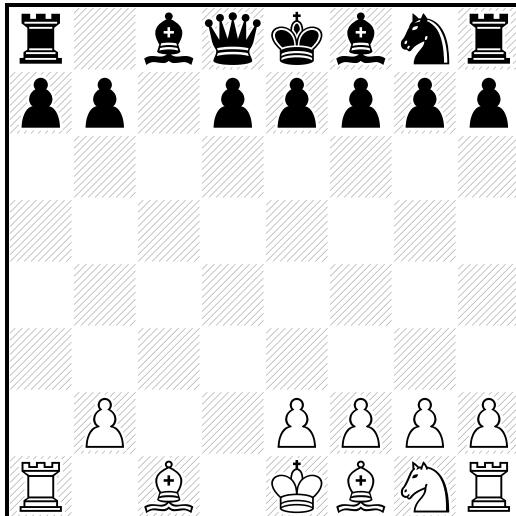


Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5 3.♔b2 ♕×a2 4.♔×g7 ♕×c2 5.♔b2 ♕c1 6.♔×c1

## 7 - Christian POISSON

### Inédit

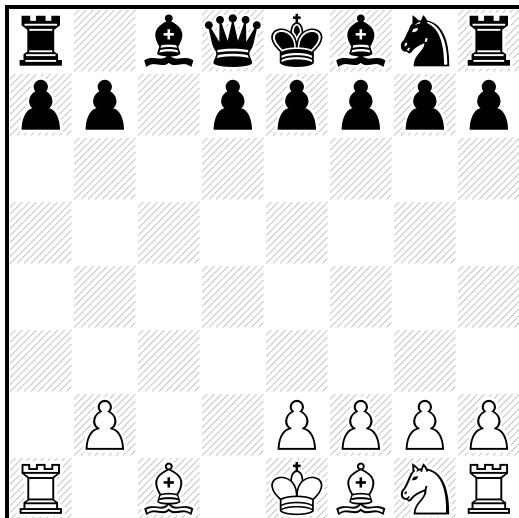


Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 7 - Solution

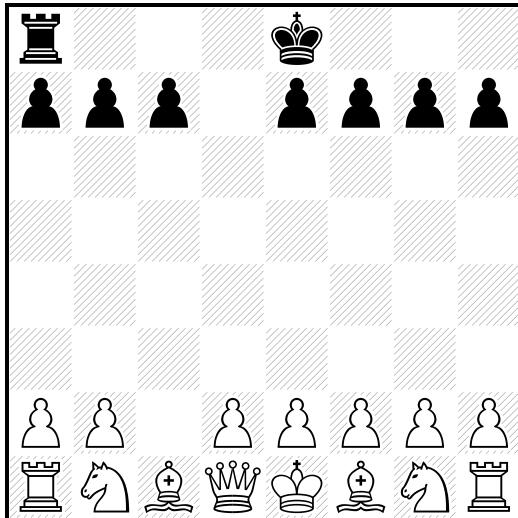


Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+

1.a4 ♜c6 2.a5 ♜×a5 3.c4 ♜×c4 4.♕c2 ♜×d2 5.♕×c7 ♜×b1 6.♗×b1  
♕×c7 7.♗a1 ♕d8

## 8 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (15+9) C+

Solution :

---

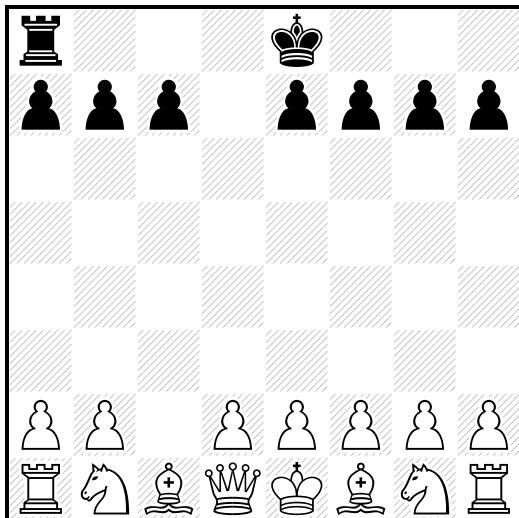
---

---

---

---

## 8 - Solution

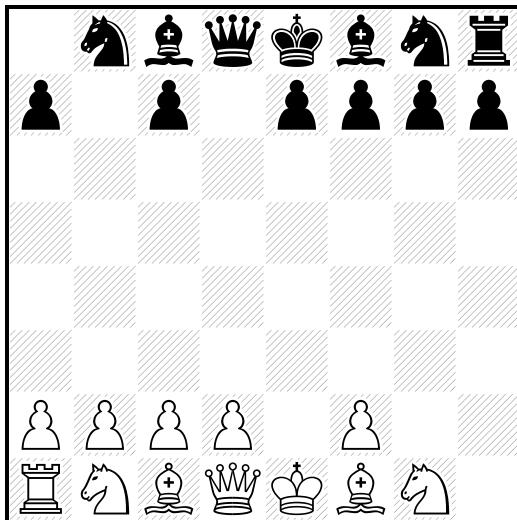


Partie justificative en 8,0 coups (15+9) C+

1. c4 d5 2. c×d5 ♜c6 3. d×c6 ♛d7 4. c×d7+ ♕d8 5. d×c8= ♛ + ♕d7  
6. ♛×f8 ♜f6 7. ♛×h8 ♜e8 8. ♛×e8 ♜×e8

## 9 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+13) C+

Solution :

---

---

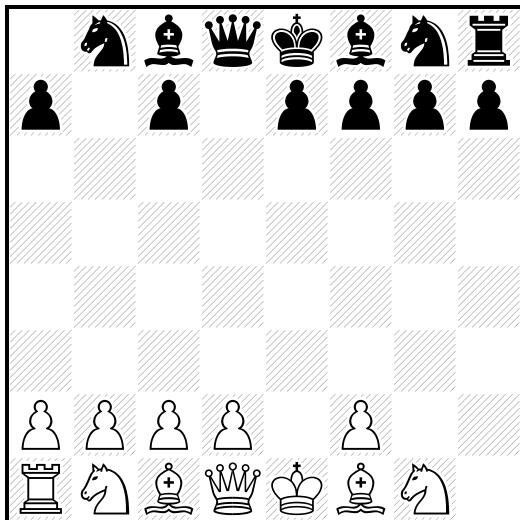
---

---

---

---

## 9 - Solution

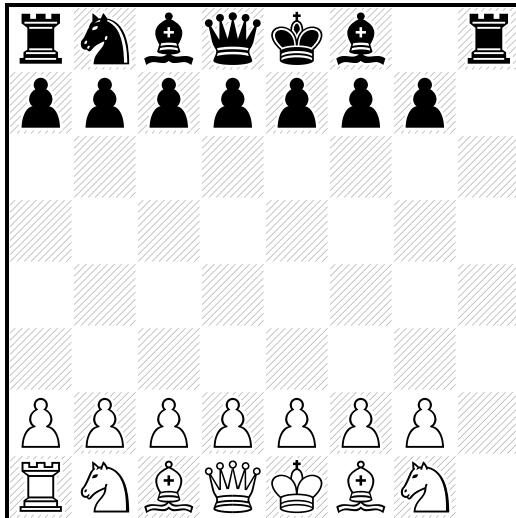


Partie justificative en 7,0 coups (12+13) C+

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♔a6 ♕×g2 4.♔×b7 ♕×h1 5.♔×a8 ♕×h2  
6.♔g2 ♕d6 7.♔f1 ♕d8

## 10 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

Solution :

---

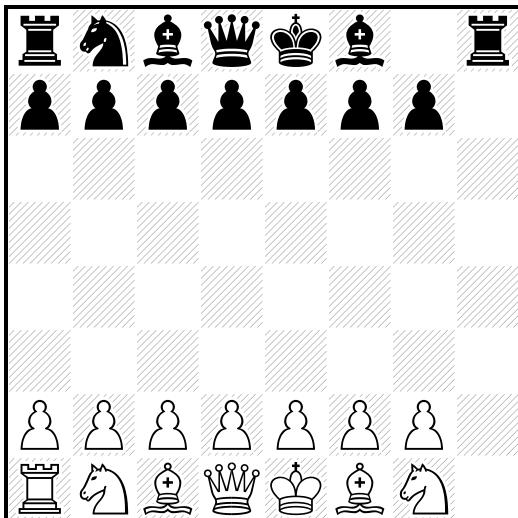
---

---

---

---

## 10 - Solution

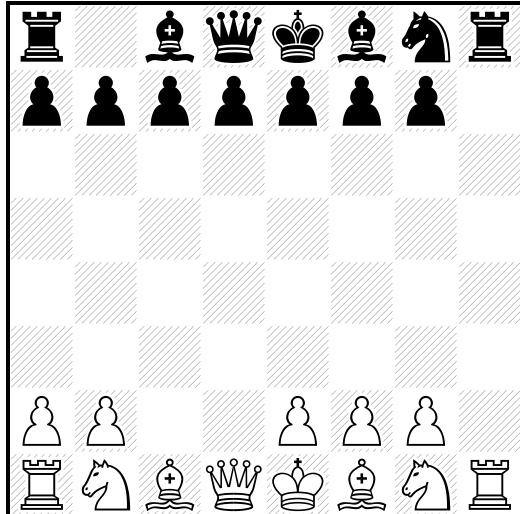


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

1.h4 ♜f6 2.h5 ♜×h5 3.♝×h5 h6 4.♝×h6 ♜g8 5.♝h8 ♜×h8

## 11 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+

Solution :

---

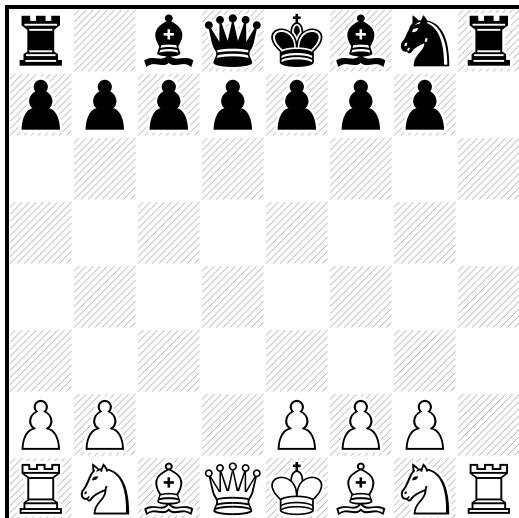
---

---

---

---

## 11 - Solution

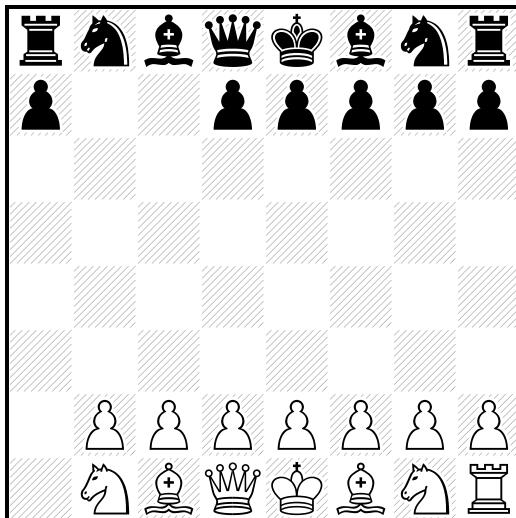


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+

1.d4 ♜c6 2.♕d3 ♜×d4 3.♗×h7 ♜×c2+ 4.♗×c2 ♖×h2 5.♕d1 ♖h8

## 12 - Christian POISSON

### Inédit

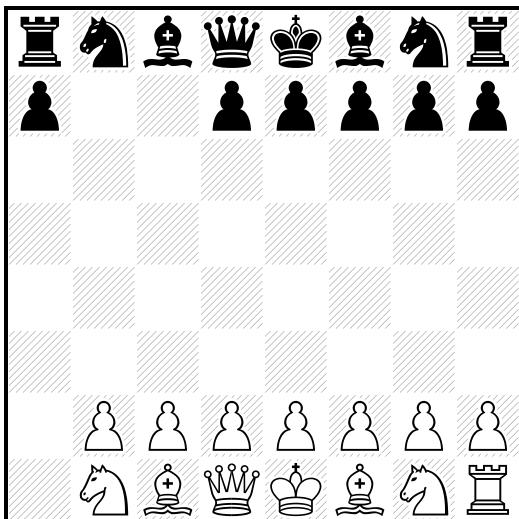


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 12 - Solution

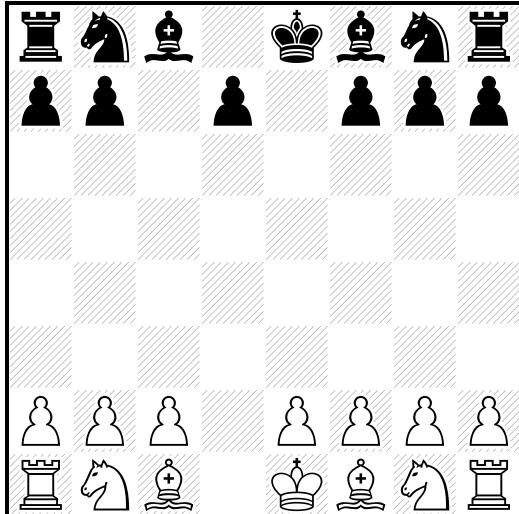


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+

1.a4 b5 2.  $\mathbb{Q}$ a3 b×a4 3.  $\mathbb{Q}$ c3 a3 4.  $\mathbb{Q}$ ×c7  $\mathbb{Q}$ ×c7 5.  $\mathfrak{Q}$ ×a3  $\mathbb{Q}$ d8 6.  $\mathfrak{Q}$ b1

## 13 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

Solution :

---

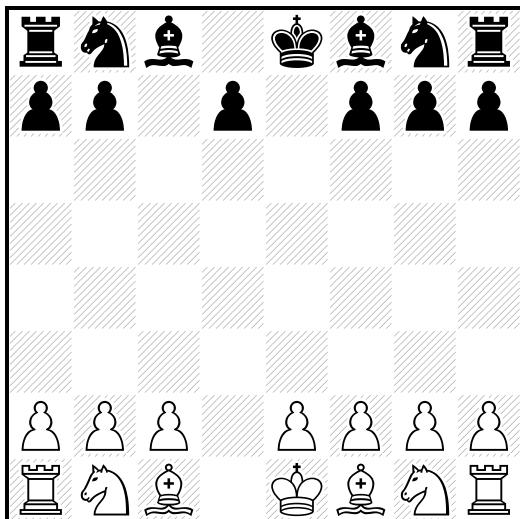
---

---

---

---

## 13 - Solution

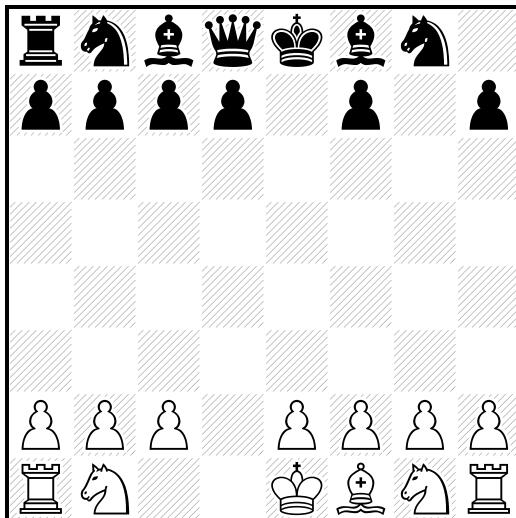


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

1.d4 e5 2.d×e5 ♕g5 3.♕d6 c×d6 4.e×d6 ♔×d6 5.♔×g5 ♔f8 6.♔c1

## 14 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

Solution :

---

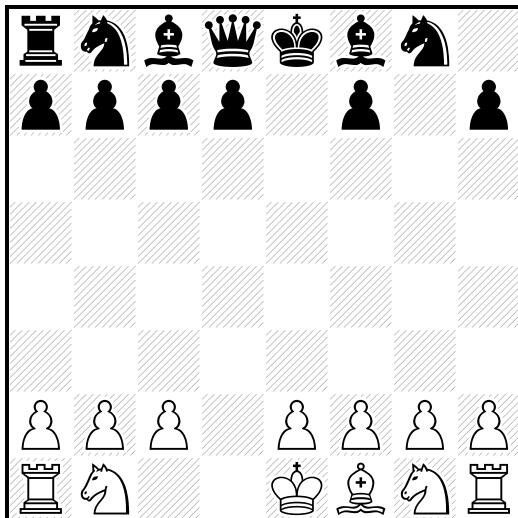
---

---

---

---

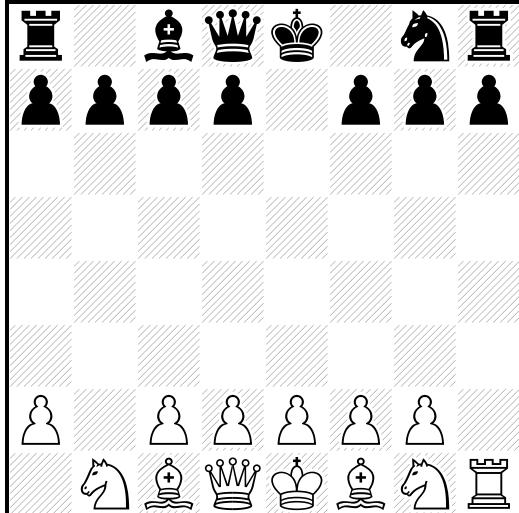
## 14 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

1.d4 e5 2.Qh6 exd4 3.Qxh6 Qxh6 4.Qxg7 Qg8 5.Qxg8 Qxg8

**15 - Christian POISSON**  
**Inédit**



Partie justificative en 7,5 coups (13+13) C+

Solution :

---

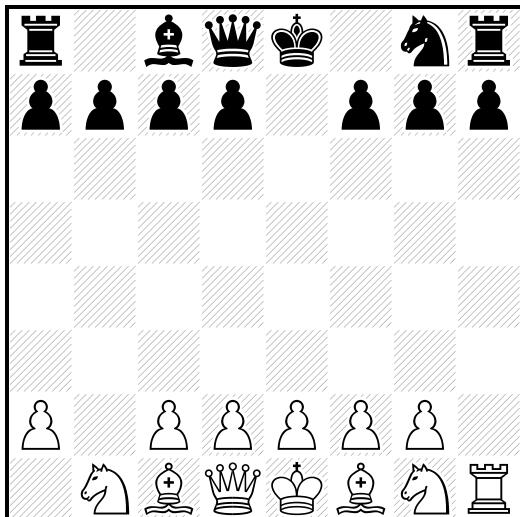
---

---

---

---

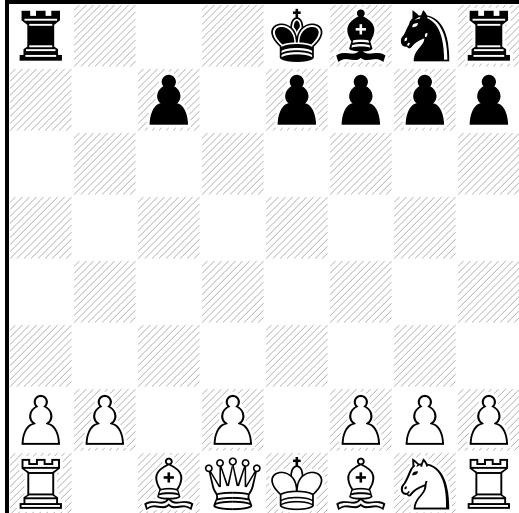
## 15 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (13+13) C+

1. ♜f3 é5 2. ♜×é5 ♕a3 3. ♜ç6 ♕×b2 4. ♜×b8 ♕×a1 5. ♜ç6 ♕é5 6. ♜d4  
♕×h2 7. ♜f3 ♕g1 8. ♜×g1

**16 - Christian POISSON**  
**Inédit**



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+

Solution :

---

---

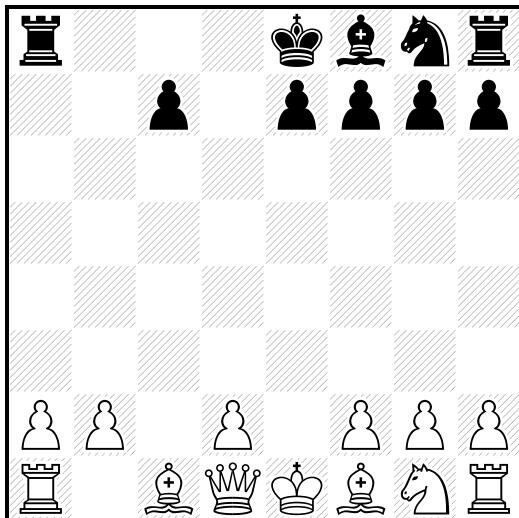
---

---

---

---

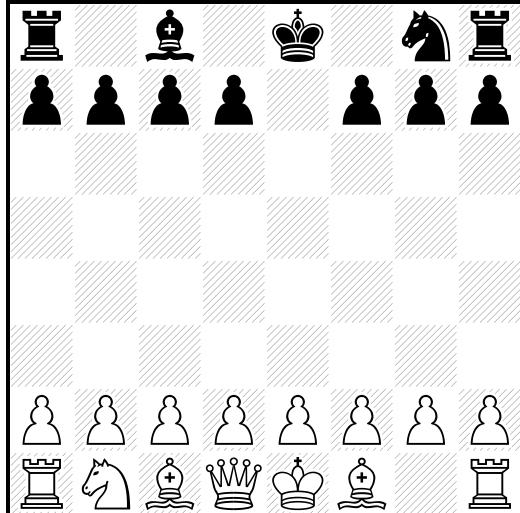
## 16 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d3 4.ç×b7 ♛×ç2 5.b×ç8= ♜ ×b1  
6.♗×a7 ♛×a7 7.♕×b1 ♛a8 8.♕a1

**17 - Christian POISSON**  
**Inédit**

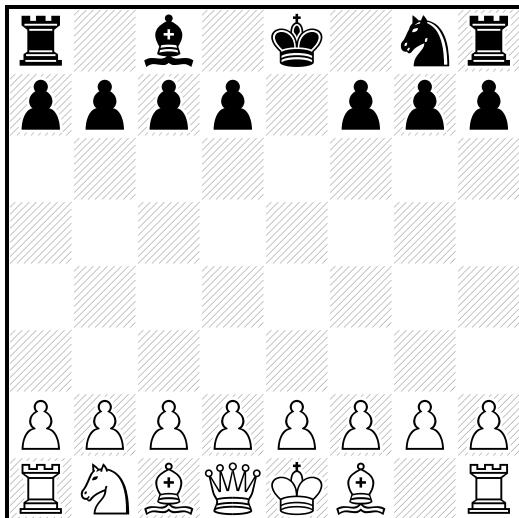


Partie justificative en 5,5 coups (15+12) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 17 - Solution

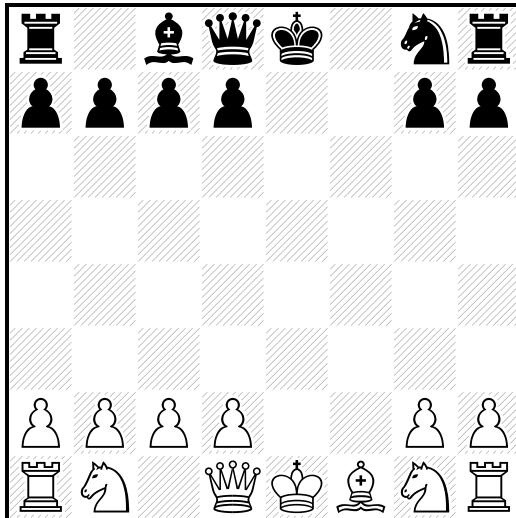


Partie justificative en 5,5 coups (15+12) C+

1. ♜f3 e5
2. ♜×e5 ♜c6
3. ♜×c6 ♛a3
4. ♜×d8 ♛×d8
5. ♜×a3 ♛e8
6. ♜b1

## 18 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+12) C+

Solution :

---

---

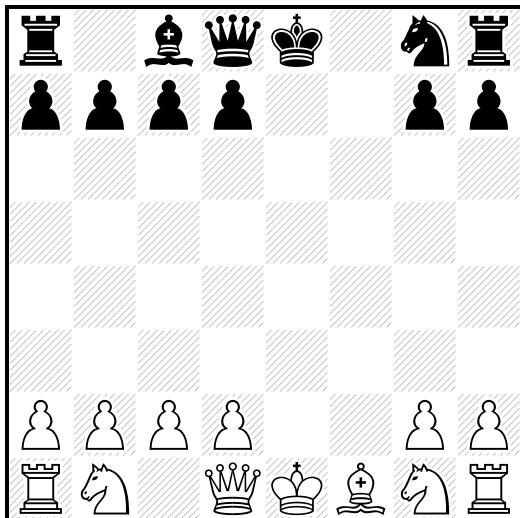
---

---

---

---

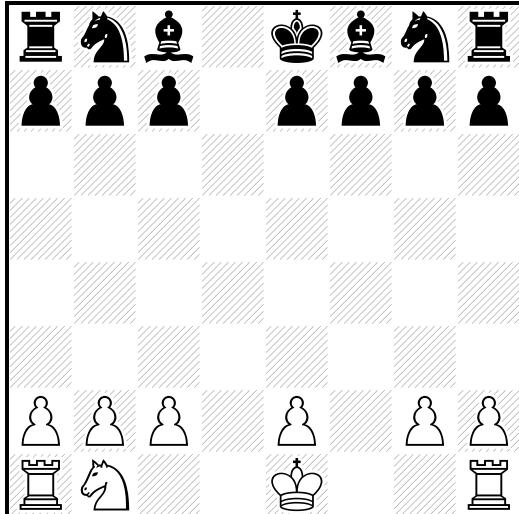
## 18 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (13+12) C+

1.f4 ♜c6 2.f5 ♜d4 3.f6 ♜xé2 4.f×é7 ♜xç1 5.é×f8==R + ♛é7 6.R×f7+  
♛×f7 7.Rxç1 ♛é8 8.Rd1

**19 - Christian POISSON**  
**Inédit**

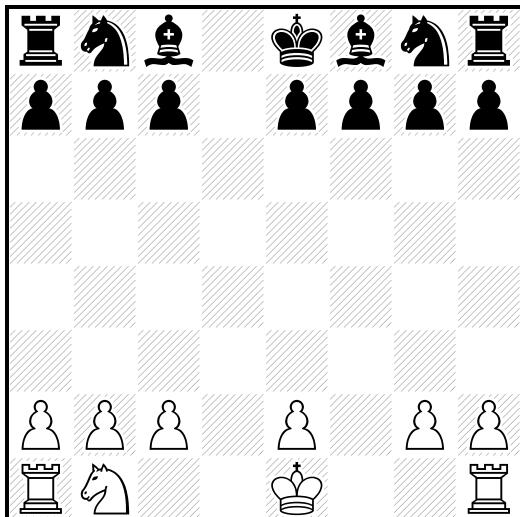


Partie justificative en 7,5 coups (10+14) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

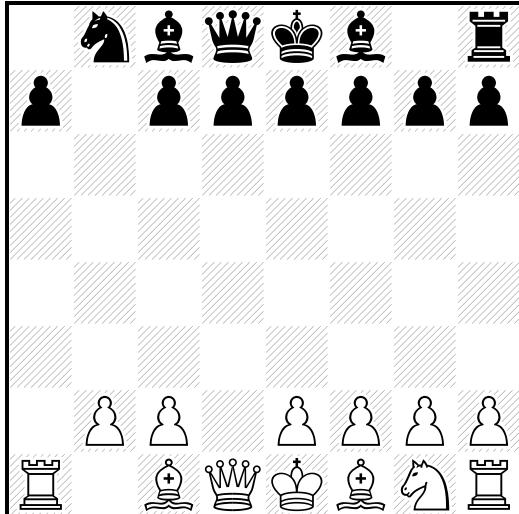
## 19 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (10+14) C+

1. ♜f3 d6
2. ♜é5 d×é5
3. d4 é×d4
4. ♛×d4 ♛×d4
5. ♜d2 ♛×f2+
6. ♜d1 ♛×f1+
7. ♜é1 ♛×é1+
8. ♜×é1

**20 - Christian POISSON**  
**Inédit**

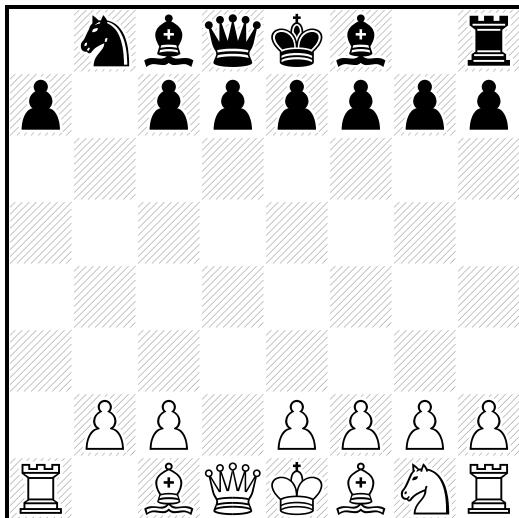


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 20 - Solution

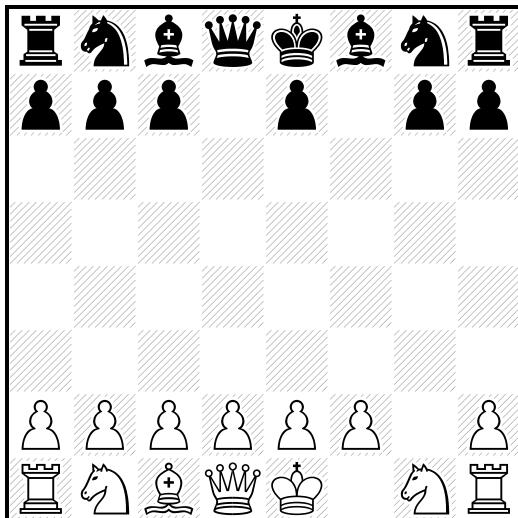


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+

1.a4 ♜f6 2.a5 ♜é4 3.a6 ♜×d2 4.a×b7 ♜×b1 5.b×a8=♚ ♜ç3 6.♚ad5  
♜×d1 7.♚×d1

## 21 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

Solution :

---

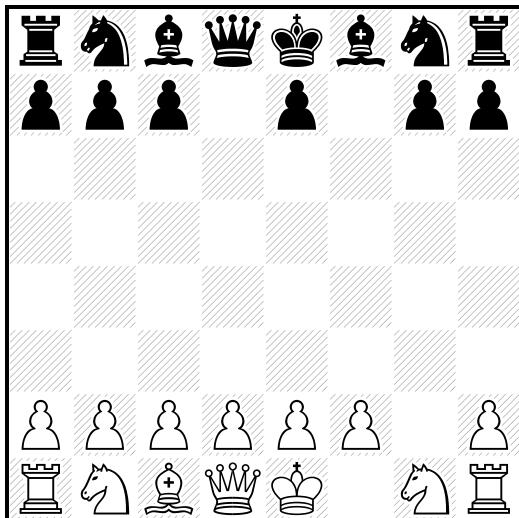
---

---

---

---

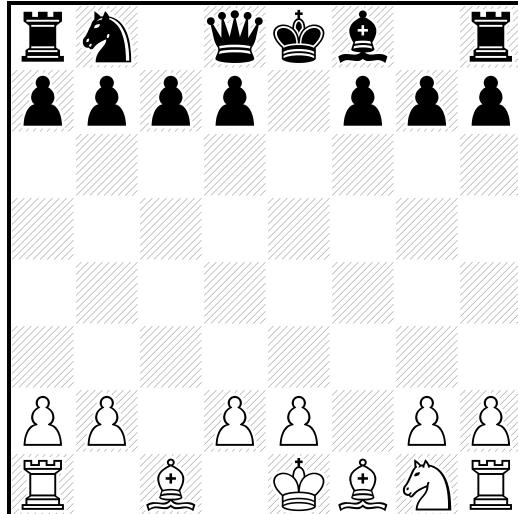
## 21 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

1.g4 d5 2. $\mathbb{Q}$ g2  $\mathbb{Q} \times g4$  3. $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q} c8$  4. $\mathbb{Q} \times f7+$   $\mathbb{Q} d7$  5. $\mathbb{Q} e8+$   $\mathbb{Q} \times e8$

**22 - Christian POISSON**  
**Inédit**

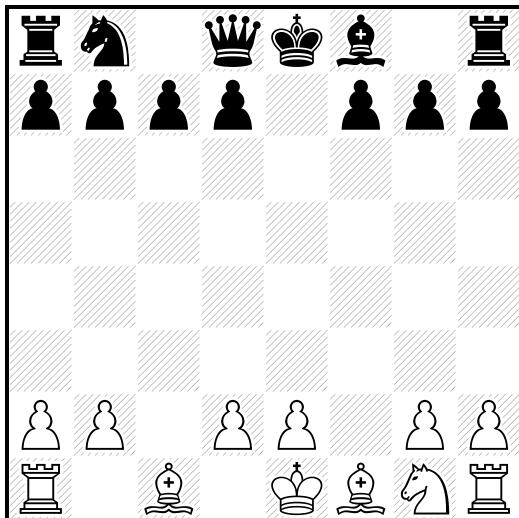


Partie justificative en 7,0 coups (12+13) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

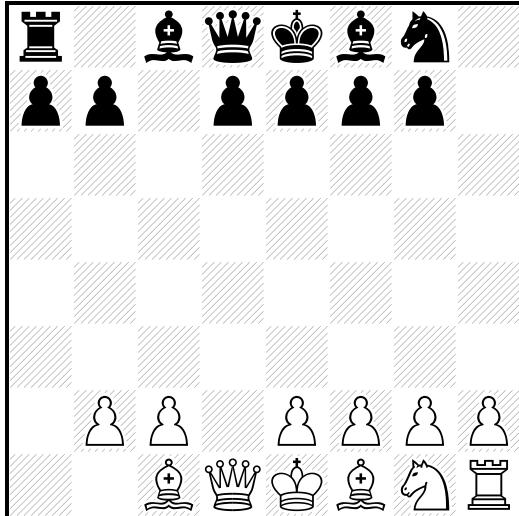
## 22 - Solution



Partie justificative en 7,0 coups (12+13) C+

1. ♜c3 ♜f6
2. ♜d5 ♜e4
3. c3 ♜xç3
4. ♜xé7 ♜xd1
5. ♜xç8 ♜xf2
6. ♜xf2 ♛xç8
7. ♛é1 ♛d8

**23 - Christian POISSON**  
**Inédit**

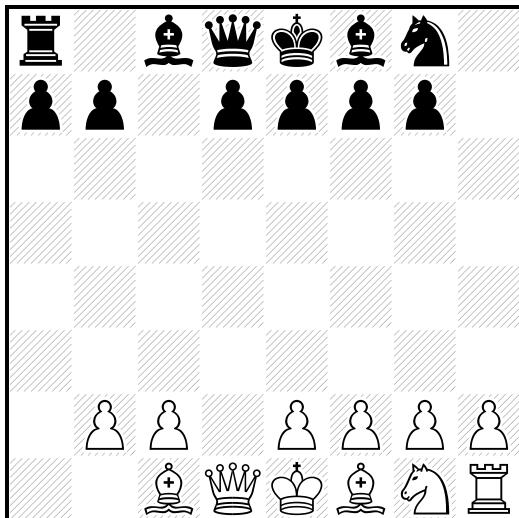


Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 23 - Solution

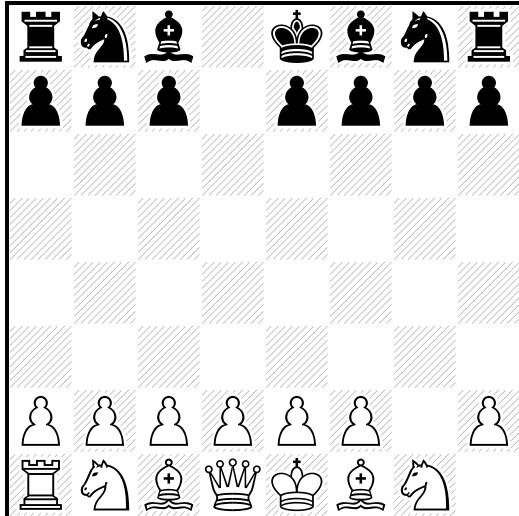


Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

1.d4 h6 2. $\mathbb{Q} \times h6$   $\mathbb{Q} \times h6$  3.d5  $\mathbb{Q} a6$  4.d6  $\mathbb{Q} \times a2$  5.d $\times$ c7  $\mathbb{Q} \times a1$  6.c $\times$ b8=  $\mathbb{Q}$   
 $\mathbb{Q} \times b1$  7. $\mathbb{Q} f4$   $\mathbb{Q} c1$  8. $\mathbb{Q} \times c1$

## 24 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Actuated Revolving Center (Into)**

Le centre de l'échiquier (d4-d5-é4-é5) tourne de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre quand une pièce y joue.

The center of the chessboard (d4-d5-e4-e5) rotates 90° clockwise when a piece moves there.

Solution :

---

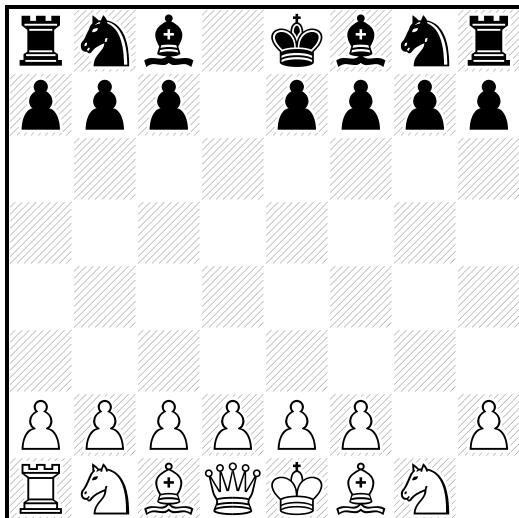
---

---

---

---

## 24 - Solution

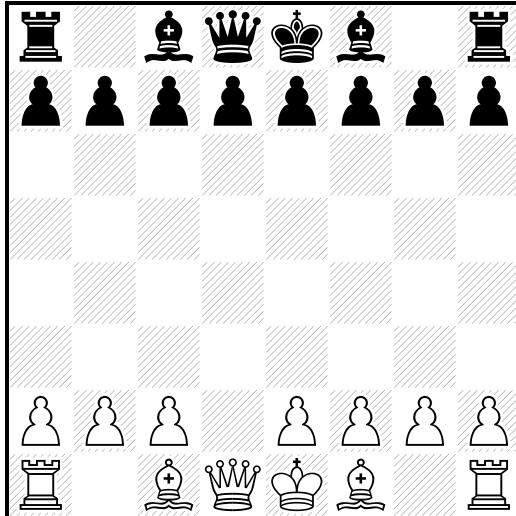


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Actuated Revolving Center (Into)**

1. ♜f3 d5(→e5) 2. ♜×e5(→e4) ♕d4(→d5, ♜→d4) 3. ♕g1 ♕×g2 4. ♜f3  
♕×g1 5. ♜×g1

## 25 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Actuated Revolving Center (Into-Out)**

*Le centre de l'échiquier (d4-d5-é4-é5) tourne de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre quand une pièce y joue ou en sort.*

*The center of the chessboard (d4-d5-e4-e5) rotates 90° clockwise when a piece moves from or out there.*

Solution :

---

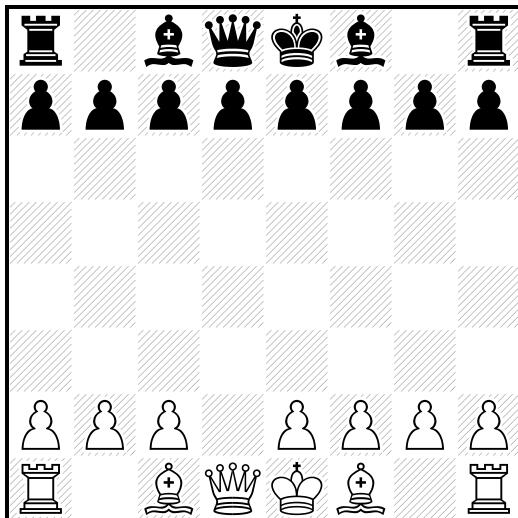
---

---

---

---

## 25 - Solution

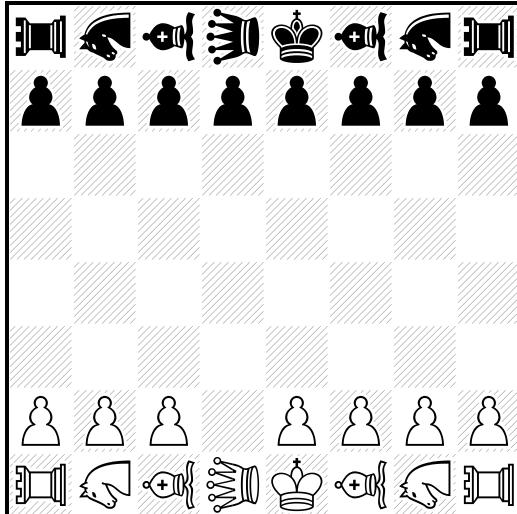


Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Actuated Revolving Center (Into-Out)**

1. ♔f3 ♔f6 2. ♔é5(→é4) ♔d5(→é5, ♔→d4) 3. ♔ç6(♞→é4) ♔×d2 4. ♔×b8  
♞×b1 5. ♜×b1 ♜×b8 6. ♜a1 ♜a8

## 26 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (15+16) C+

= Cavalier ailé, = Fou ailé

= Dame ailée, = Tour ailée

Ailés

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Cavalier ailé, un Fou par un Fou ailé, une Tour par une Tour ailée et une Dame par une Dame ailée.*

*By default, a Knight is replaced by a Cavalier ailé (Winged Knight), a Bishop by a Fou ailé (Winged Bishop), a Rook by a Tour ailée (Winged Rook) and a Queen by a Dame ailée (Winged Queen).*

Solution :

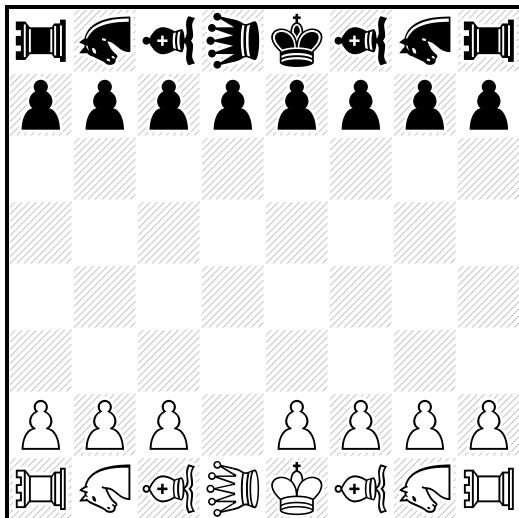
---

---

---

---

## 26 - Solution



Partie justificative en 2,5 coups (15+16) C+

= Cavalier ailé

= Fou ailé

= Dame ailée

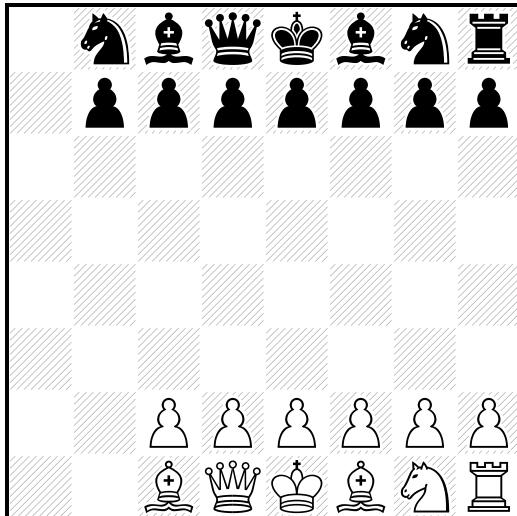
= Tour ailée

**Ailés**

1.d4 ×d4(via g7)+(via f2) 2. d2 f8+( via d7) 3. é1+ ( via d7)

## 27 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,5 coups (12+14) C+  
**Alphabétiques**

*Les deux camps doivent choisir leur coup parmi ceux dont la case de départ est la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, ..., b8, ..., h1, ... h8.*

*White and Black must choose his move among those whose departure square is the best ranked in alphabetical and numerical order, i.e. a1, a2, ..., a8, b1, ..., b8, ..., h1, ... h8.*

Solution :

---

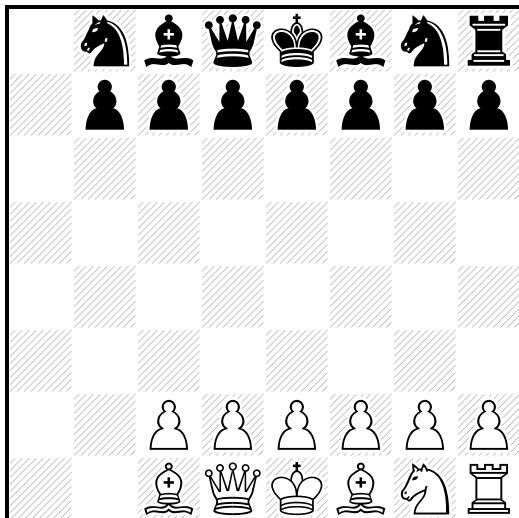
---

---

---

---

## 27 - Solution

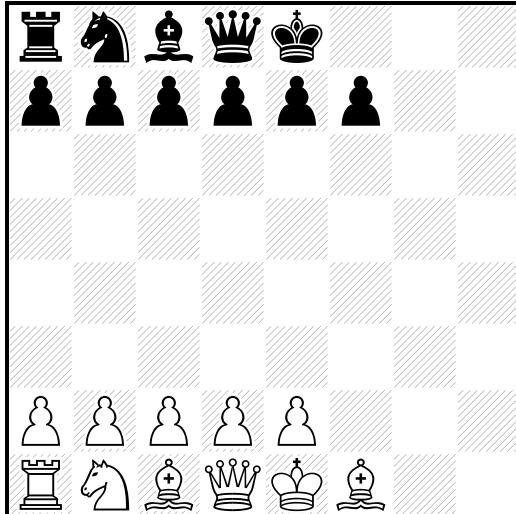


Partie justificative en 9,5 coups (12+14) C+  
**Alphabétiques**

1.a4 a5 2.Ła2 (*tempo*) Ła6 3.Ła3 Łb6 4.Łb3 Ł×b3 5.Ła3 Ł×a3 6.b4  
Ł×a4 7.b×a5 Ł×a5 8.Łb2 (*tempo*) Ła1 9.Ła3 Łc1 10.Ł×c1

## 28 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 13,0 coups (11+11) C+  
**Alphabétiques inversés**

*Les deux camps doivent choisir leur coup parmi ceux dont la case de départ est la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire h8, h7, ..., h1, g8, ..., g1, ..., a8, ... a1.*  
*White and Black must choose his move among those whose departure square is the best ranked in reverse alphabetical and numerical order, i.e. h8, h7, ..., h1, g8, ..., g1, ..., a8, ... a1.*

Solution :

---

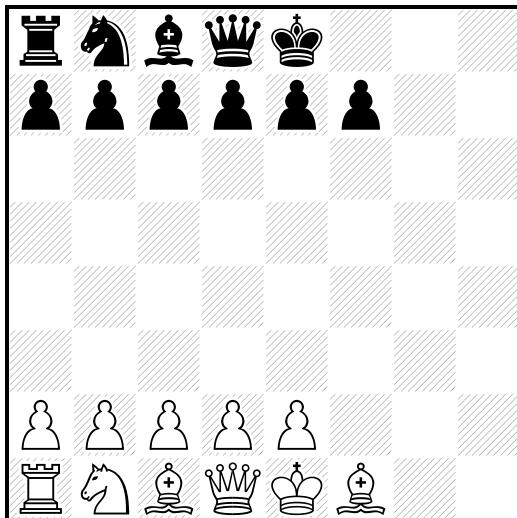
---

---

---

---

## 28 - Solution

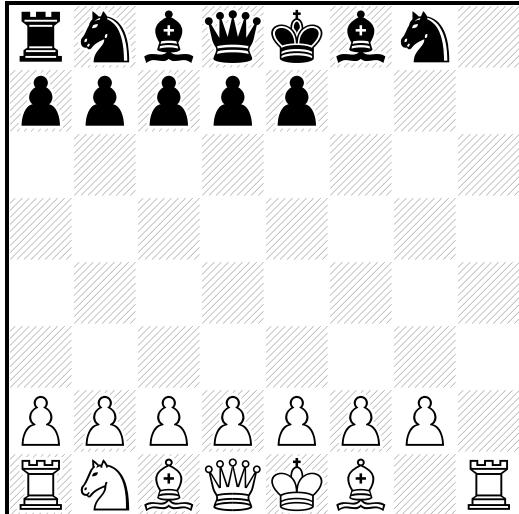


Partie justificative en 13,0 coups (11+11) C+  
**Alphabétiques inversés**

1.h4 h5 2.  $\blacksquare$ h3  $\blacksquare$ h6 3.  $\blacksquare$ g3  $\blacksquare$ g6 4.  $\blacksquare$ g5  $\blacktriangleleft$ f6 5.  $\blacksquare$  x h5  $\blacksquare$  x g2 6.  $\blacksquare$ f5 g5  
7. h x g5  $\blacksquare$  x f2 8. g x f6  $\blacksquare$ h6 9.  $\blacktriangleleft$ h3  $\blacksquare$ g5 10.  $\blacktriangleleft$  x g5  $\blacksquare$  x f5 11.  $\blacktriangleleft$ h7  $\blacksquare$  x f6  
12.  $\blacktriangleleft$  x f6+  $\blacksquare$ f8 13.  $\blacktriangleleft$ é8  $\blacksquare$ xé8

## 29 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Alphabétiques inversés pour les Blancs**

*Les Blancs doivent choisir leur coup parmi ceux dont la case de départ est la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire h8, h7, ..., h1, g8, ..., g1, ..., a8, ... a1.*

*White must choose his move among those whose departure square is the best ranked in reverse alphabetical and numerical order, i.e. h8, h7, ..., h1, g8, ..., g1, ..., a8, ... a1.*

Solution :

---

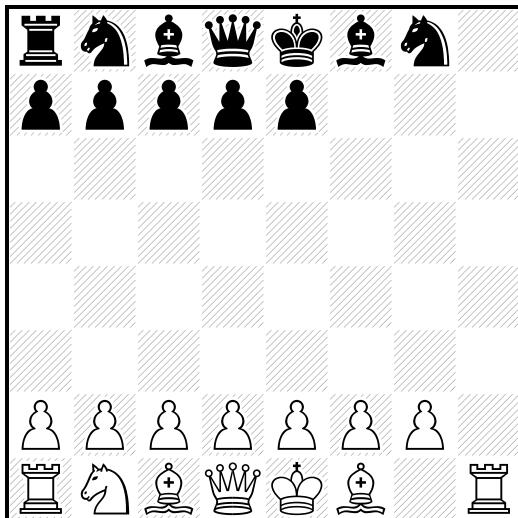
---

---

---

---

## 29 - Solution

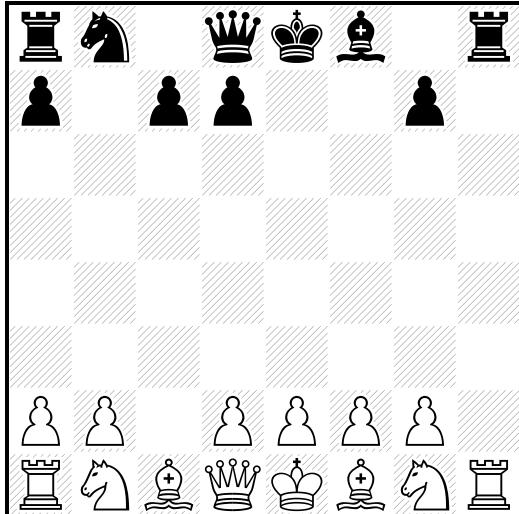


Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Alphabétiques inversés pour les Blancs**

1.h4 g5 2.h×g5 f6 3.♕×h7 f×g5 4.♕g7 ♕h1 5.♕×g5 ♕×g1 6.♕h5 ♕h1  
7.♕×h1

### 30 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 10,0 coups (14+10) C+  
**Alphabétiques inversés pour les Noirs**

*Les Noirs doivent choisir leur coup parmi ceux dont la case de départ est la moins bien classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire h8, h7, ..., h1, g8, ..., g1, ..., a8, ... a1.*

*Black must choose his move among those whose departure square is the best ranked in reverse alphabetical and numerical order, i.e. h8, h7, ..., h1, g8, ..., g1, ..., a8, ... a1.*

Solution :

---

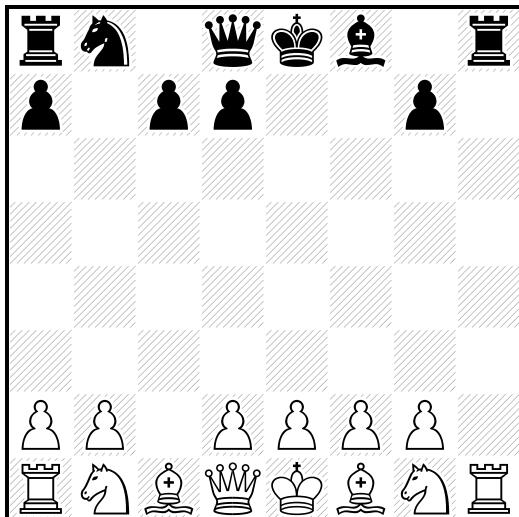
---

---

---

---

## 30 - Solution

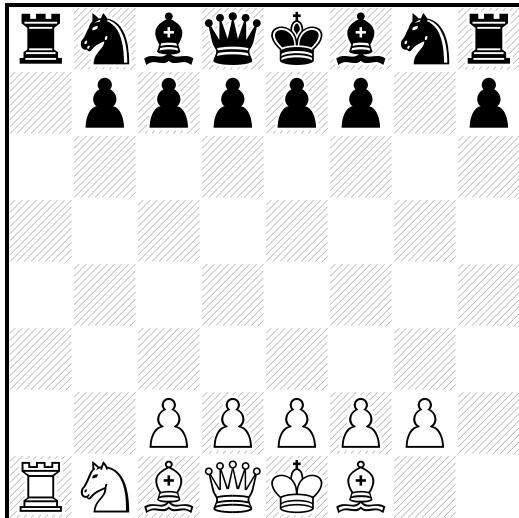


Partie justificative en 10,0 coups (14+10) C+  
**Alphabétiques inversés pour les Noirs**

1.ç4 h6 2.ç5 ♜h7 3.ç6 ♜h8 4.ç×b7 ♜h7 5.b×ç8=¤ ♜h8 6.¤×é7 ♜h7  
7.¤×g8 ♜h8 8.¤×h6 ♜h7 9.¤×f7 ♜×h2 10.¤h8 ♜×h8

### 31 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 10,5 coups (11+14) C+  
**Alphabétiques pour les Blancs**

*Les Blancs doivent choisir leur coup parmi ceux dont la case de départ est la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, ..., b8, ..., h1, ..., h8.*

*White must choose his move among those whose departure square is the best ranked in alphabetical and numerical order, i.e. a1, a2, ..., a8, b1, ..., b8, ..., h1, ..., h8.*

Solution :

---

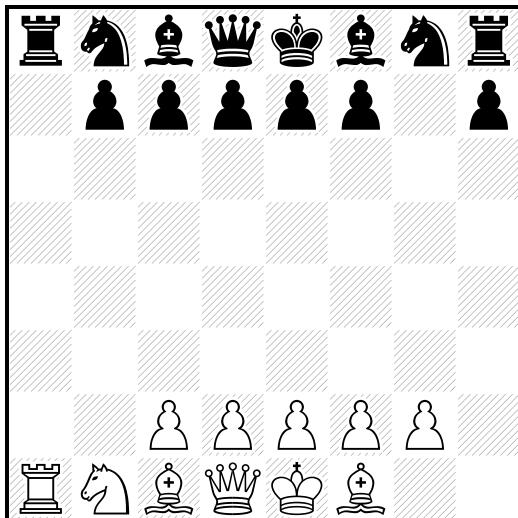
---

---

---

---

## 31 - Solution

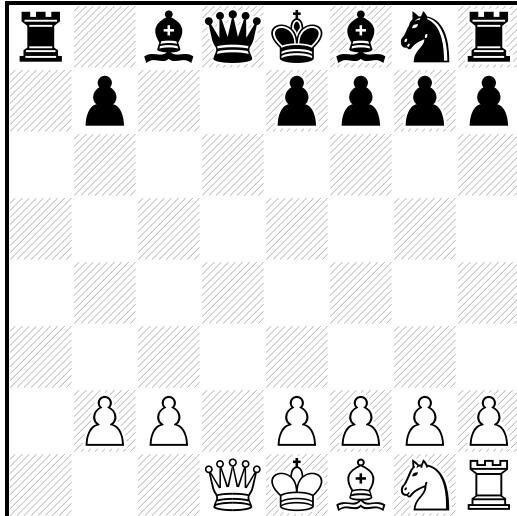


Partie justificative en 10,5 coups (11+14) C+  
**Alphabétiques pour les Blancs**

1.a3 g5 2.♕a2 g4 3.♕a1 g3 4.♕a2 g×h2 5.♕a1 h×g1=♔ 6.♕a2 ♔×h1  
7.♕a1 ♔h3 8.♕a2 ♔×a3 9.♕a1 ♔×b2 10.♕×a7 ♔a1 11.♕×a1

## 32 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (11+12) C+  
**Alphabétiques pour les Noirs**

*Les Noirs doivent choisir leur coup parmi ceux dont la case de départ est la mieux classée dans l'ordre alphabétique et numérique, c'est-à-dire a1, a2, ..., a8, b1, ..., b8, ..., h1, ..., h8.*

*Black must choose his move among those whose departure square is the best ranked in alphabetical and numerical order, i.e. a1, a2, ..., a8, b1, ..., b8, ..., h1, ..., h8.*

Solution :

---

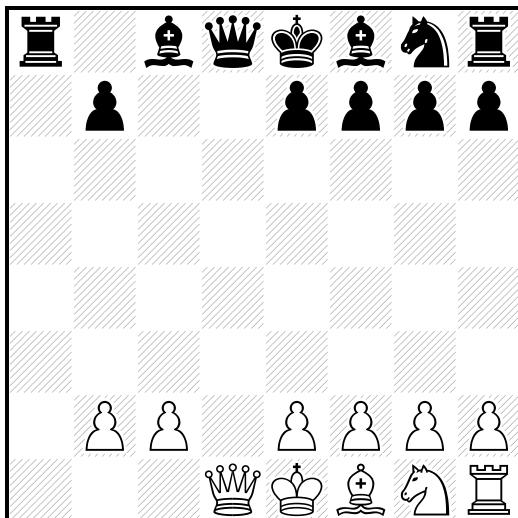
---

---

---

---

## 32 - Solution

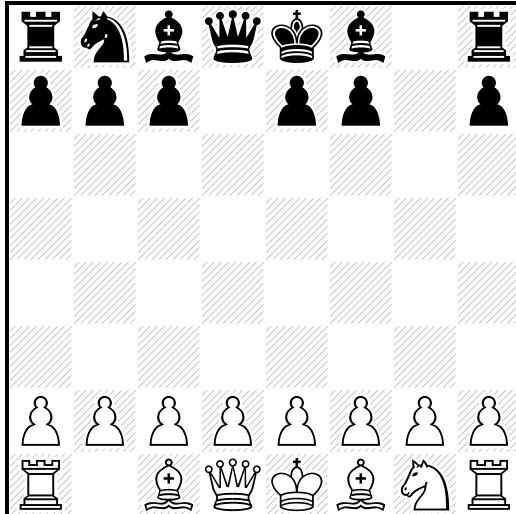


Partie justificative en 9,0 coups (11+12) C+  
**Alphabétiques pour les Noirs**

1.d4 a5 2.d5 a4 3.d6 a3 4.Qxa3 Qxa3 5.dxc7 Qxa2 6.cxb8=Q Qxa1  
7.Qxd7 Qxc1 8.Qb6 Qa1 9.Qa8 Qxa8

### 33 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Anda**

*Une pièce non neutre (Roi excepté) qui donne un échec direct devient neutre. Une pièce neutre (Roi excepté) qui donne un échec direct prend la couleur du camp qui l'a jouée.*

*A non neutral piece (except a King) that gives a direct check becomes neutral. A neutral piece (except a King) that gives a direct check takes the color of the side that moved it.*

Solution :

---

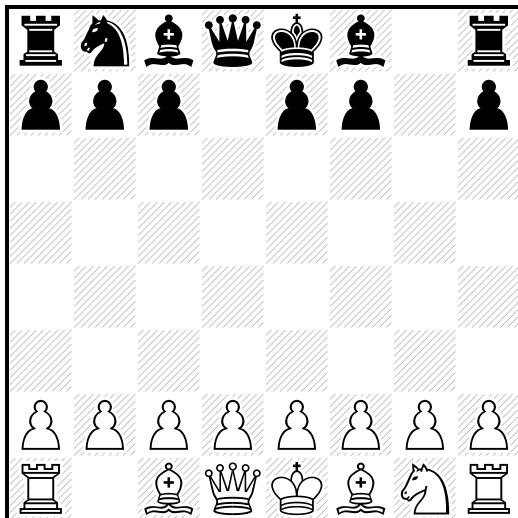
---

---

---

---

### 33 - Solution

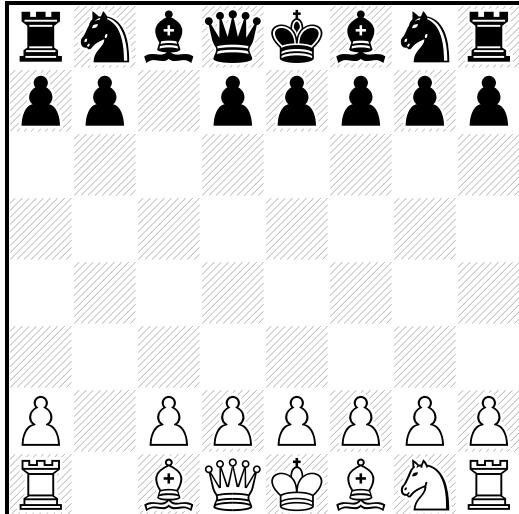


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Anda**

1. ♜c3 d5
2. ♜x d5 ♜f6
3. ♜xf6+ (→ ♜) ♜nh5
4. ♜n x g7+ (→ ♜) ♔d7
5. ♜e8 ♔x e8

### 34 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+  
**Anda inverse**

*Une pièce non neutre (Roi excepté) qui joue sans donner un échec direct devient neutre. Une pièce neutre (Roi excepté) qui joue sans donner un échec direct prend la couleur du camp qui l'a jouée.*

*A non neutral piece (except a King) that moves without giving a direct check becomes neutral. A neutral piece (except a King) that moves without giving a direct check takes the color of the side that moved it.*

Solution :

---

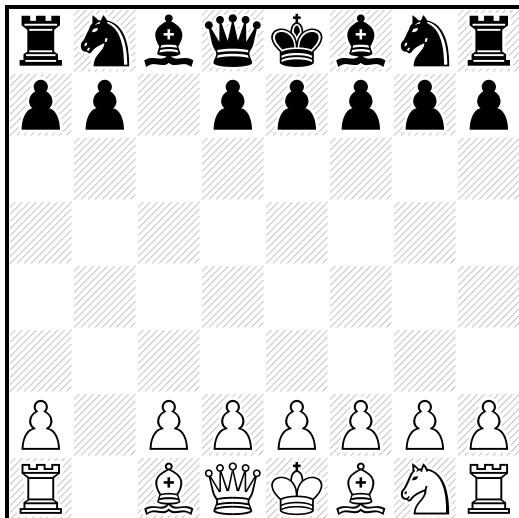
---

---

---

---

## 34 - Solution

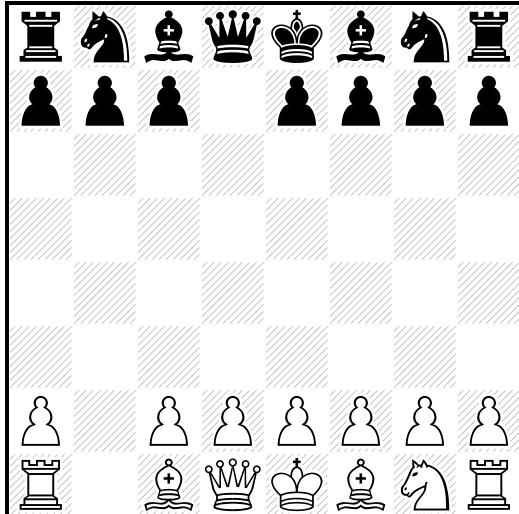


Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+  
**Anda inverse**

1. ♜a3(→) ♜c6(→) 2. b×a3(→) ♜×c6(→) 3. ♜×a3(→)
- ♜nb8(→) 4. ♜nç1(→)

### 35 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (14+15) C+  
**Andernach**

*Une pièce qui capture (Roi excepté) change de couleur (plus précisément, elle prend la couleur du camp adverse : une pièce neutre jouée par les Blancs devient noire...). Une "nouvelle" Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.*

*On making a capture, a unit (except a King) changes color (more exactly, it takes the color of the opposite side : a neutral piece moved by White becomes black...). A "new" white Rook appearing on a1 or h1, or a black Rook on a8 or h8, can castle.*

Solution :

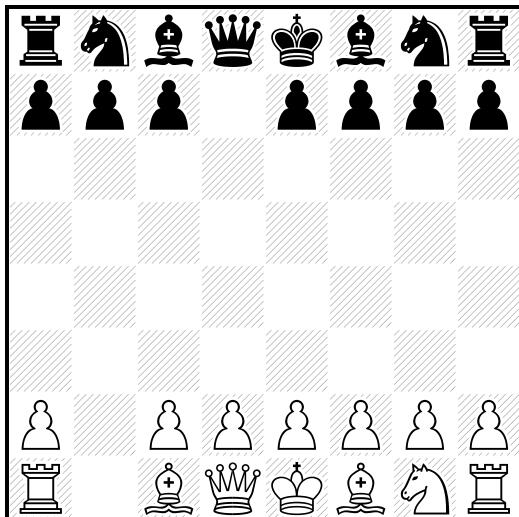
---

---

---

---

## 35 - Solution

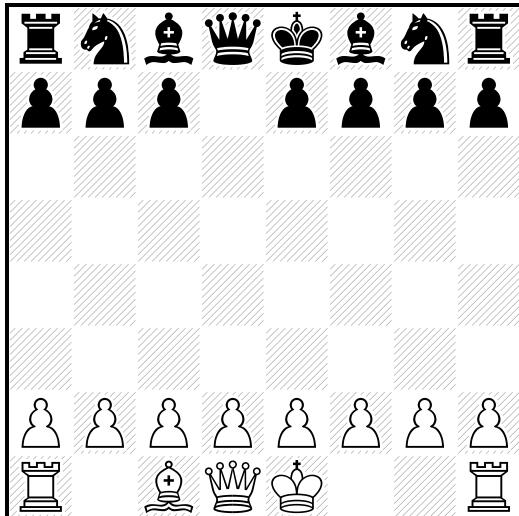


Partie justificative en 3,0 coups (14+15) C+  
**Andernach**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5(♞) ♜c3 3. b×c3(♝) c×d2(♝)

### 36 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+15) C+  
**Andernach blanc**

*Une pièce blanche qui capture (Roi excepté) devient noire. Une "nouvelle" Tour noire apparaissant sur a8 ou h8 peut roquer.*

*A white piece which captures (except a King) becomes black. A "new" black Rook appearing on a8 or h8 can castle.*

Solution :

---

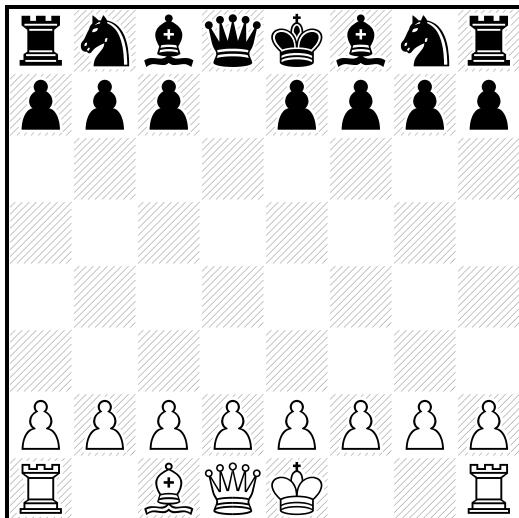
---

---

---

---

## 36 - Solution

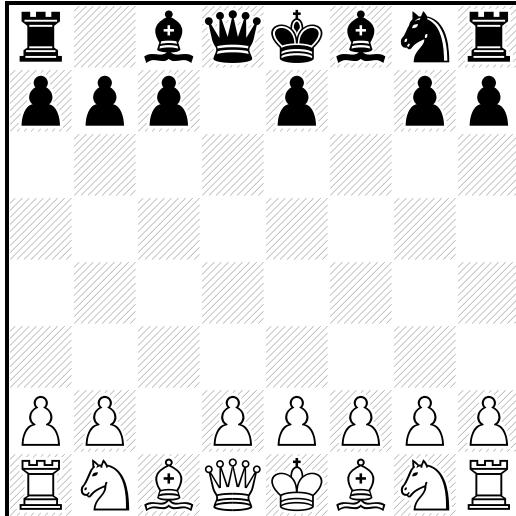


Partie justificative en 5,0 coups (13+15) C+  
**Andernach blanc**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5(\mathbb{N})$   $\mathbb{Q}e3$  3.  $\mathbb{Q}h3$   $\mathbb{Q} \times f1$  4.  $\mathbb{Q} \times f1$   $\mathbb{Q} \times h3$  5.  $\mathbb{Q}e1$   $\mathbb{Q}c8$

### 37 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Andernach noir**

*Une pièce noire qui capture (Roi excepté) devient blanche. Une "nouvelle" Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1 peut roquer.  
A black piece which captures (except a King) becomes white. A "new" white Rook appearing on a1 or h1 can castle.*

Solution :

---

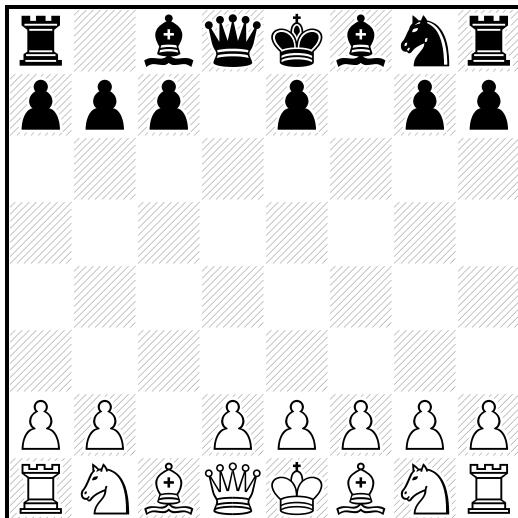
---

---

---

---

## 37 - Solution

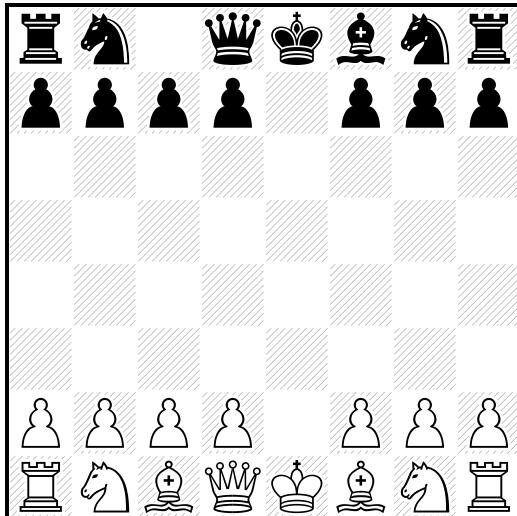


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Andernach noir**

1.ç4 ♜a6 2.ç5 ♜×ç5(+) 3.♗×d7 f6 4.♗×f6+ ♔f7 5.♗é8 ♔×é8

### 38 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+

#### Les Pions e2 et e7 sont neutres dans la position initiale

*Les Pions e2 et e7 sont neutres dans la position initiale.*

*Pawns e2 and e7 are neutral in the game-array.*

#### Andernach neutre

*Comme Andernach, mais une pièce qui capture une pièce neutre devient neutre.*

*Like Andernach, but a piece which captures a neutral piece becomes neutral.*

Solution :

---

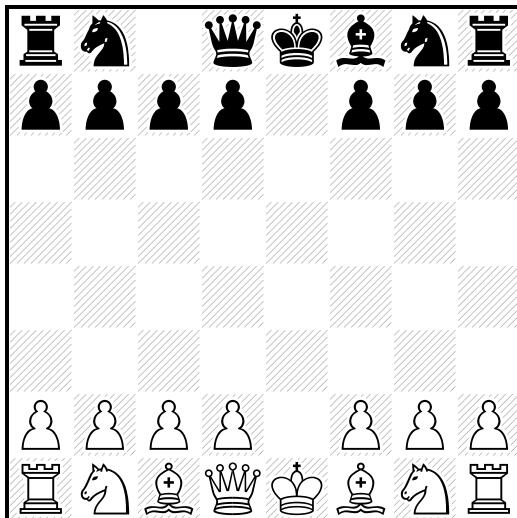
---

---

---

---

## 38 - Solution



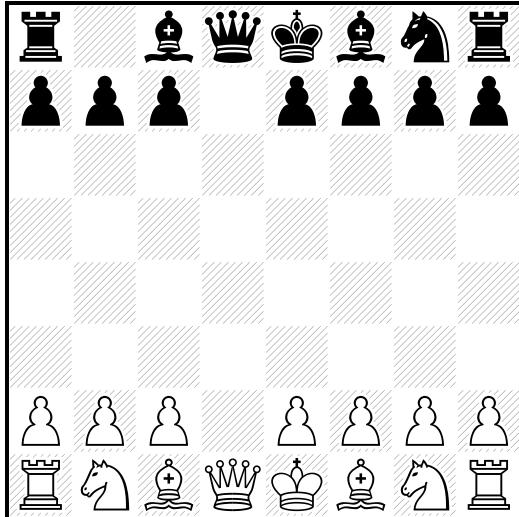
Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+

**Les Pions e2 et e7 sont neutres dans la position initiale  
Andernach neutre**

1. ♕xé2 ♜xé7(→) 2. ♜n×ç8(♞) ♜é7 3. ♔é1 ♜g8

### 39 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+

b) - $\text{Qg1}$

**Annan**

*Quand une pièce se trouve juste devant une autre pièce de même couleur, elle se déplace comme celle-ci.*

*Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.*

*When a piece is just before another piece of the same color, it moves like this one.*

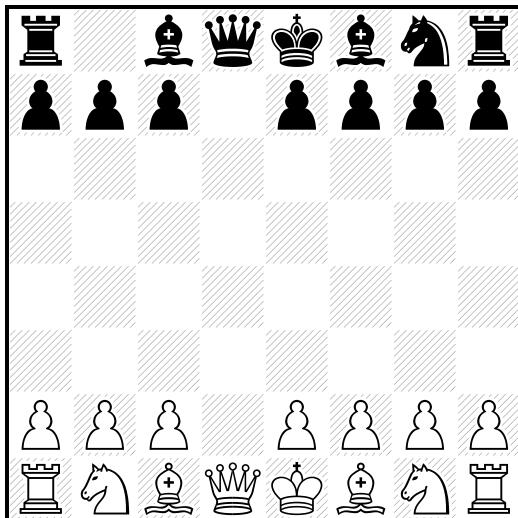
*Exception to the rules by default: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.*

Solution :

a) .....

b) .....

## 39 - Solution

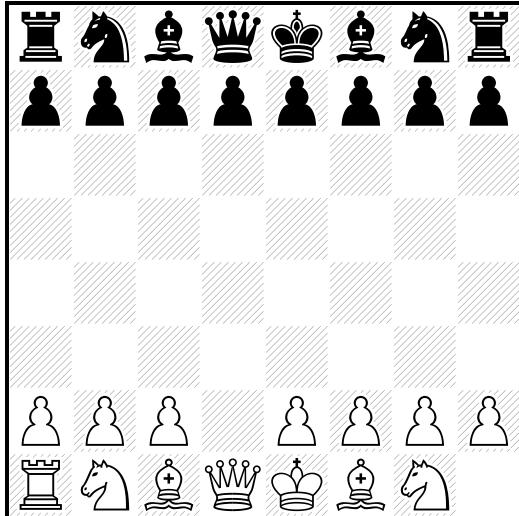


Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
b) - ♜g1  
**Annan**

- a) 1.d6 ♜c6 2.d×ç7 ♜d4 3. ♜×d4 d×ç7 4. ♜d1
- b) 1.d×d7+ ♜×d7 2.d2 ♜d4 3. ♜é2 ♜×é2 4.d×é2

## 40 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+16) C+  
**Anti-Andernach**

*Une pièce qui joue sans capturer (Roi excepté) change de couleur (plus précisément, elle prend la couleur du camp adverse : une pièce neutre jouée par les Blancs devient noire...). Une "nouvelle" Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.*

*A unit which moves without capturing (except a King) changes color (more exactly, it takes the color of the opposite side : a neutral piece moved by White becomes black...). A "new" white Rook appearing on a1 or h1, or a black Rook on a8 or h8, can castle.*

Solution :

---

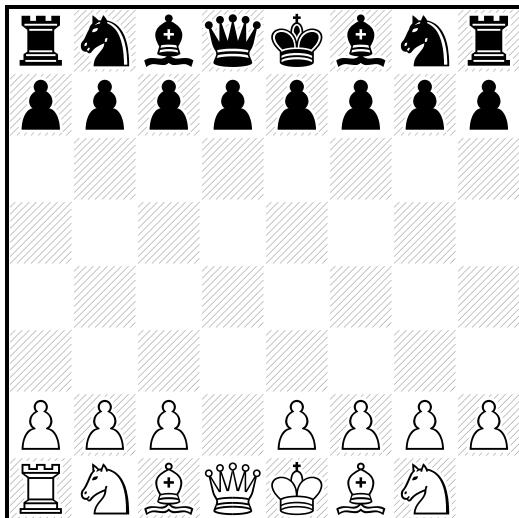
---

---

---

---

## 40 - Solution

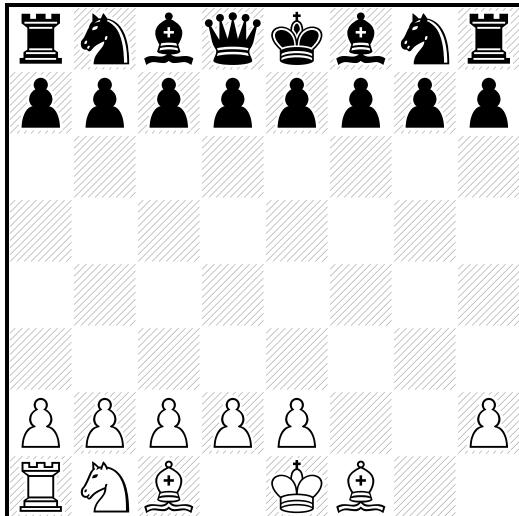


Partie justificative en 3,5 coups (14+16) C+  
**Anti-Andernach**

1. ♜h3(♞) ♜g5(♝) 2. ♜e4(♞) ♜x d2 3. ♜g1(♝) ♜f3(♝) 4. ♜x g1

## 41 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (11+16) C+  
**Anti-Andernach blanc**

*Une pièce blanche qui joue sans capturer (Roi excepté) devient noire.  
Une "nouvelle" Tour noire apparaissant sur a8 ou h8 peut roquer.*

*A white unit which moves without capturing (except a King) becomes black. A "new" black Rook appearing on a8 or h8 can castle.*

Solution :

---

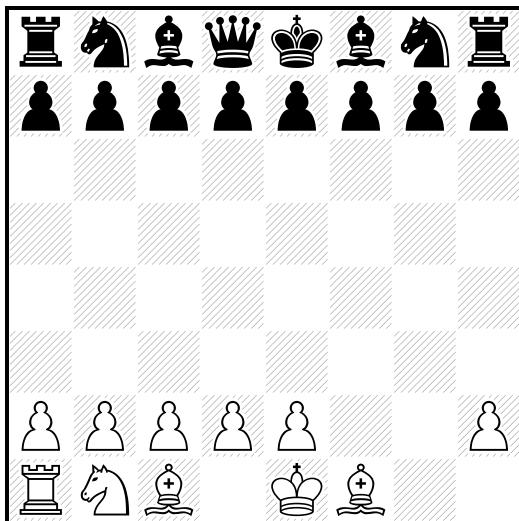
---

---

---

---

## 41 - Solution

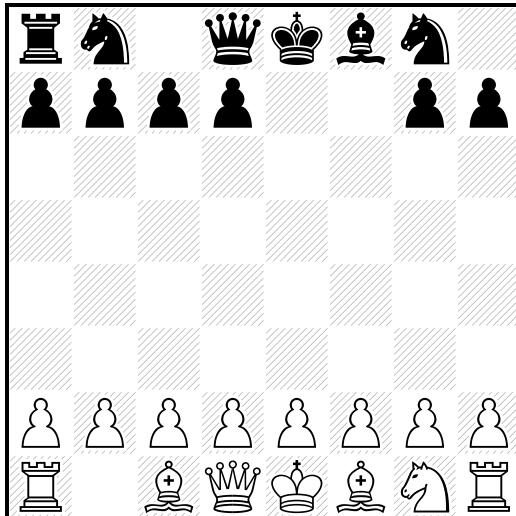


Partie justificative en 5,5 coups (11+16) C+  
**Anti-Andernach blanc**

1. ♜h3(♞) ♜×f2 2. ♜g1(♝) ♜×g2 3. ♜×g2 ♜×d1 4. ♜f1 ♜é3+ 5. ♜é1  
♜f1 6. ♜×f1

## 42 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Anti-Andernach noir**

*Une pièce noire qui joue sans capturer (Roi excepté) devient blanche.  
Une "nouvelle" Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1 peut roquer.  
A black unit which moves without capturing (except a King) becomes white. A "new" white Rook appearing on a1 or h1 can castle.*

Solution :

---

---

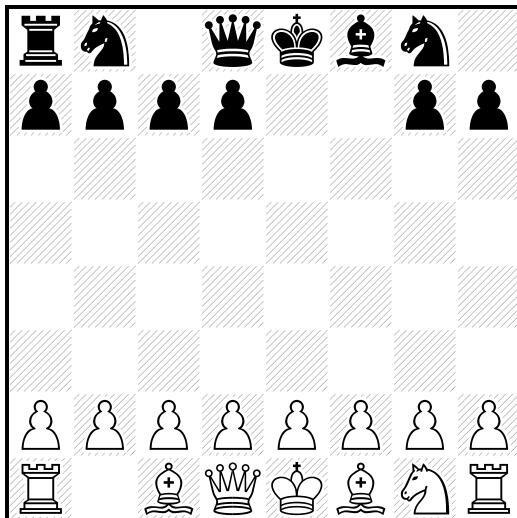
---

---

---

---

## 42 - Solution

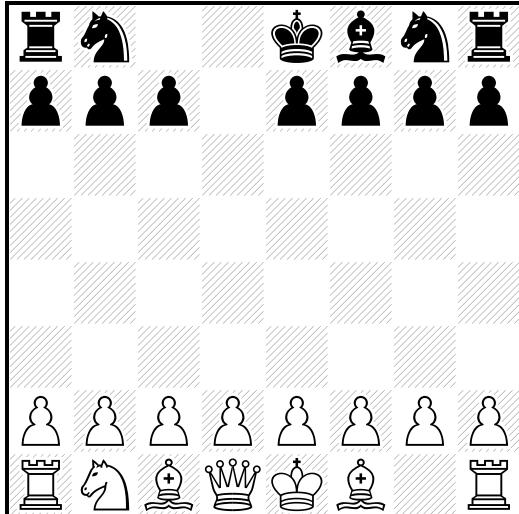


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Anti-Andernach noir**

1. ♜c3 f6(△) 2. ♜d5 ♜x f6 3. ♜x e7 ♛g8(♛) 4. ♜x c8 ♜x g8 5. ♜d6+  
♚e7 6. ♜e8 ♛x e8

## 43 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Anti-Einstein**

*Une Dame qui joue sans prendre se transforme en Tour. Une Tour qui joue sans prendre se transforme en Fou. Un Fou qui joue sans prendre se transforme en Cavalier. Un Cavalier qui joue sans prendre se transforme en Pion. S'il y a des pièces féeriques, un Pion qui joue sans prendre se transforme en l'une de ces pièces féeriques, sinon il reste Pion.*

*Pas de promotions.*

*Exceptions aux règles par défaut : un Pion sur sa 1<sup>ère</sup> rangée peut avancer de 1, 2 ou 3 cases.*

*A Queen which moves without capturing becomes a Rook. A Rook which moves without capturing becomes a Bishop. A Bishop which moves without capturing becomes a Knight. A Knight which moves without capturing becomes a Pawn. If there are fairy pieces, a Pawn which moves without capturing becomes one of these fairy pieces, otherwise it remains a Pawn.*

*No promotions.*

*Exceptions to the default rules : a pawn on its 1<sup>st</sup> rank can move 1, 2 or 3 steps forward.*

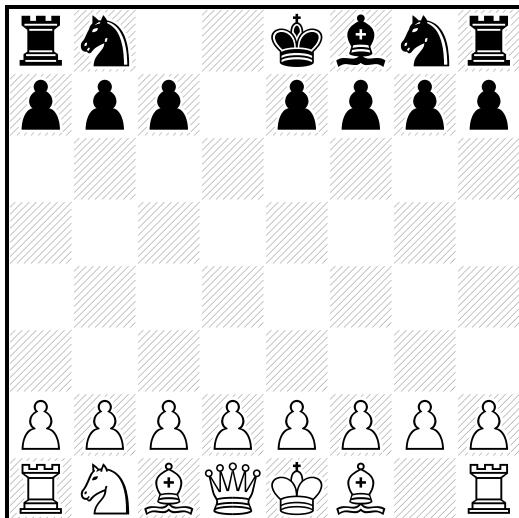
Solution :

---

---

---

## 43 - Solution

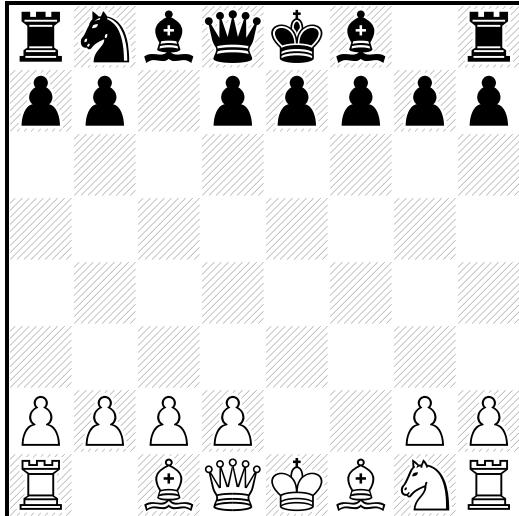


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Anti-Einstein**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜é6(♝) 3.d×é6 ♛d7(♛) 4.é×d7+ ♛×d7 5.♝é2 ♛é8

## 44 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Anti-équipollent blanc prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer des coups anti-équipollent au coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves anti-equipollent to the previous black move.*

Solution :

---

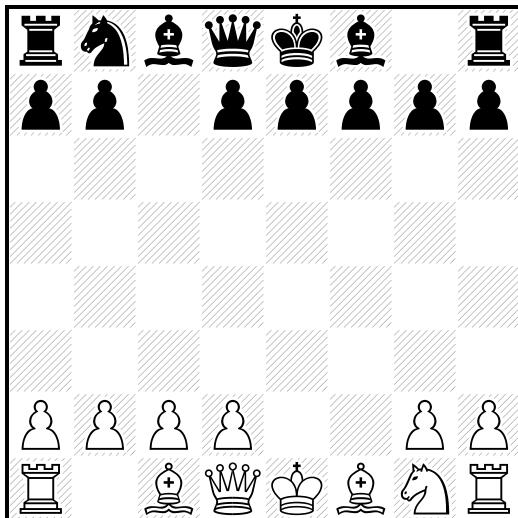
---

---

---

---

## 44 - Solution

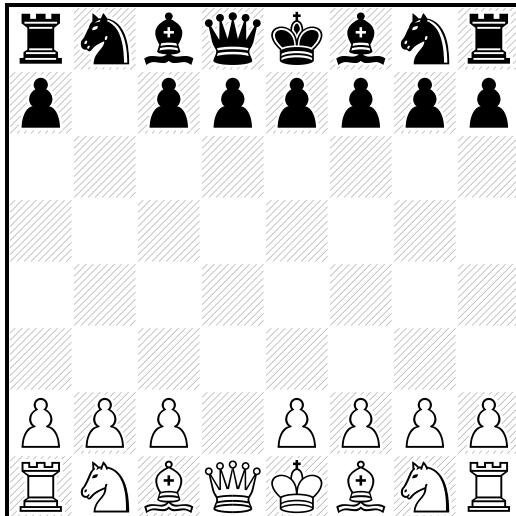


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Anti-équipollent blanc prioritaire**

1.é4 ♜f6 2.♗ç3 ♜×é4 3.♗d5 ♜×f2 4.♗×ç7+ ♛×ç7 5.♔×f2 ♛d8  
6.♔é1

## 45 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Anti-équipollent noir prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups anti-équipollent au coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves anti-equipollent to the previous white move.*

Solution :

---

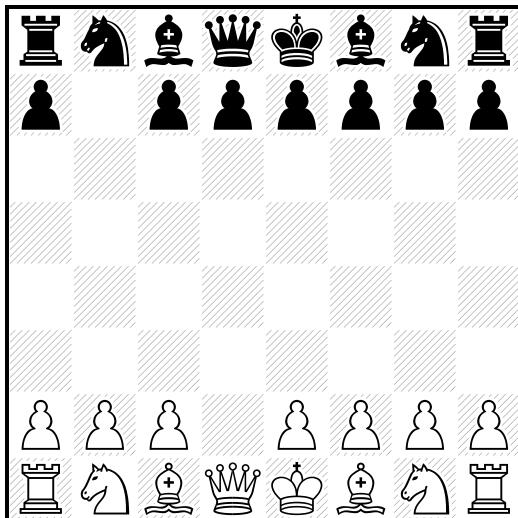
---

---

---

---

## 45 - Solution

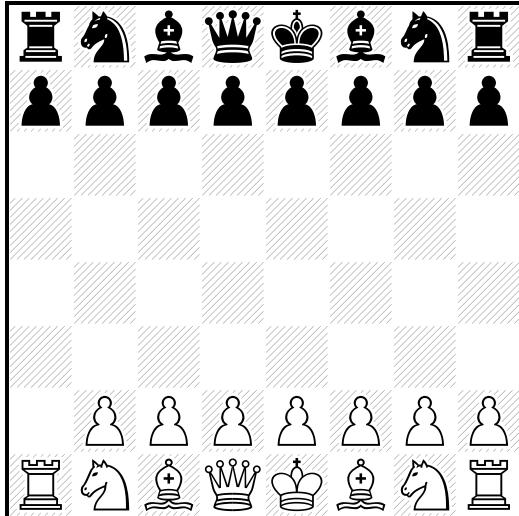


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Anti-équipollent noir prioritaire**

1.d3 b6 2.Łé3 Ła6 3.Ł×b6 Ł×d3 4.Łé3 Ła6 5.Łç1 Łç8

## 46 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+16) C+

a) **Anti-Fonctionnaires**

*Une pièce ne peut pas jouer si elle est menacée.*

*A piece can't move if it is threatened.*

b) **Les Blancs doivent prioritairement jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup**

S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup.

If he can, White must make a move more or as short as his previous move.

Solution :

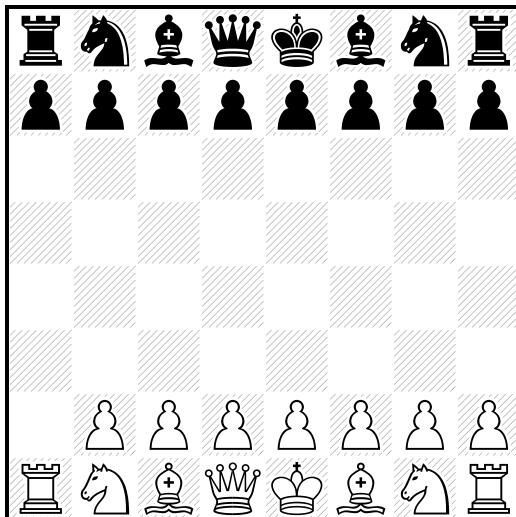
a) .....

.....

b) .....

.....

## 46 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+16) C+

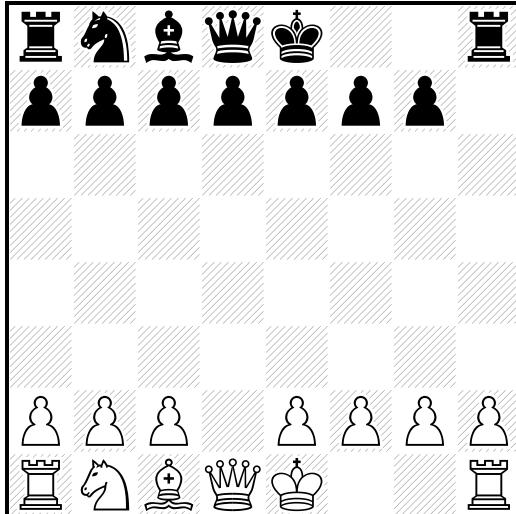
- a) **Anti-Fonctionnaires**
- b) **Les Blancs doivent prioritairement jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup**

a) 1.a4 ♜c6 2.a5 ♜x a5 3. ♜a3 ♜c6 4. ♜b1 ♜b8

b) 1.a4 ♜c6 2.a5 ♜x a5 3. ♜a2 ♜c6 4. ♜a1 ♜b8

## 47 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Anti-Insatiables II**

*Toute pièce qui joue sans capturer doit immédiatement rejouer sans capturer. Si un Pion se promeut, c'est la pièce promue qui rejoue. Les roques sont orthodoxes, et une Tour ou un Roi qui a joué ne peut pas roquer.*

*When a piece moves without capturing, it must immediately move again without capturing. If a Pawn promotes, this is the promoted piece that replays. Castlings are orthodox, and a Rook or a King which has moved can't castle.*

Solution :

---

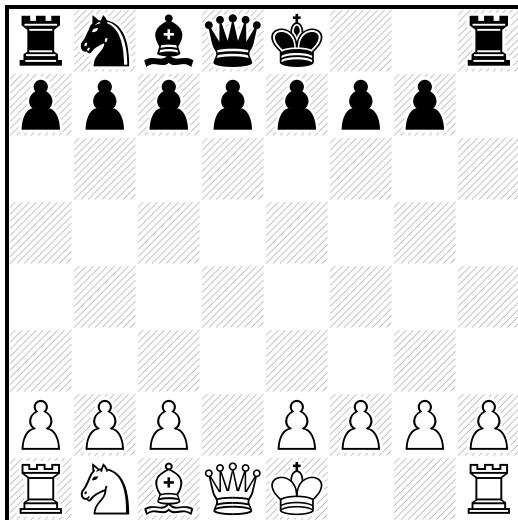
---

---

---

---

## 47 - Solution

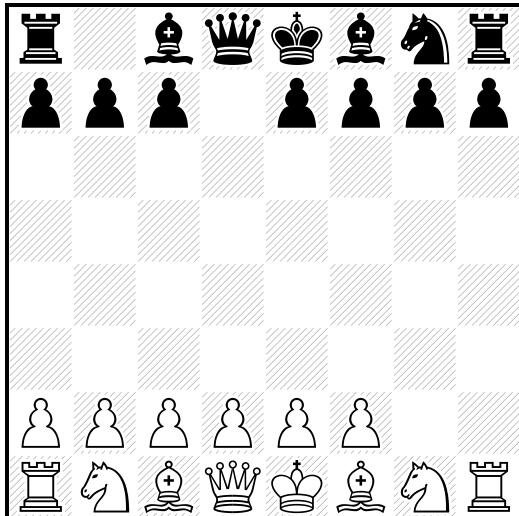


Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Anti-Insatiables II**

1.  $\mathbb{Q}g5$  (via f3 ou/or h3)  $\mathbb{Q}e4$  (via f6) 2.  $\mathbb{Q}\times h7$   $\mathbb{Q}\times d2$  3.  $\mathbb{Q}\times f8$   $\mathbb{Q}\times f1$
4.  $\mathbb{Q}\times f1$  ( $R\times f1?$ )  $\mathbb{Q}\times f8$  ( $R\times f8?$ ) 5.  $\mathbb{Q}h1$  (via g1)  $\mathbb{Q}h8$  (via g8)

## 48 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Anti-Nextmate**

*Un Roi n'est en échec que si son champ est vide.*  
*A King is in check only if its field is empty.*

Solution :

.....

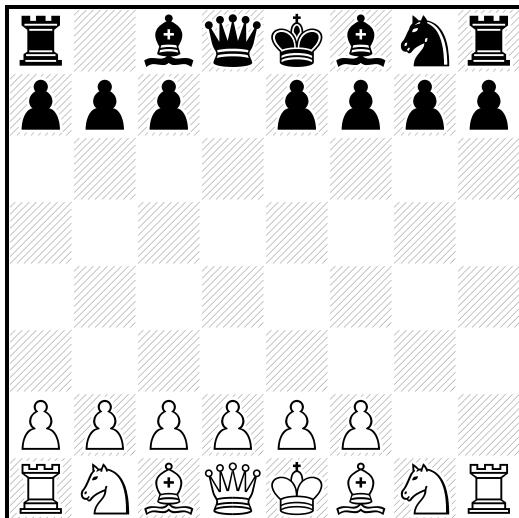
.....

.....

.....

.....

## 48 - Solution

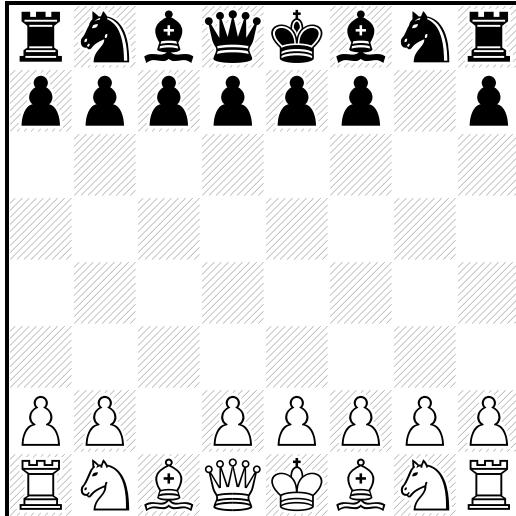


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Anti-Nextmate**

1.g4 ♜c6 2.♗g2 ♜e5 3.♗c6 ♜xg4 4.♗xd7 ♜xh2 5.♗h3 ♜f1 6.♗xf1

## 49 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Anti-Okök**

*Une pièce ne peut capturer que si elle n'est pas au contact d'une autre pièce.*

*A piece can capture only if it is not in contact with another piece.*

Solution :

---

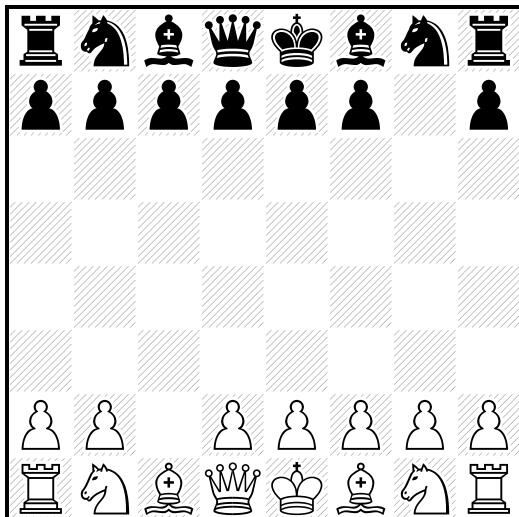
---

---

---

---

## 49 - Solution

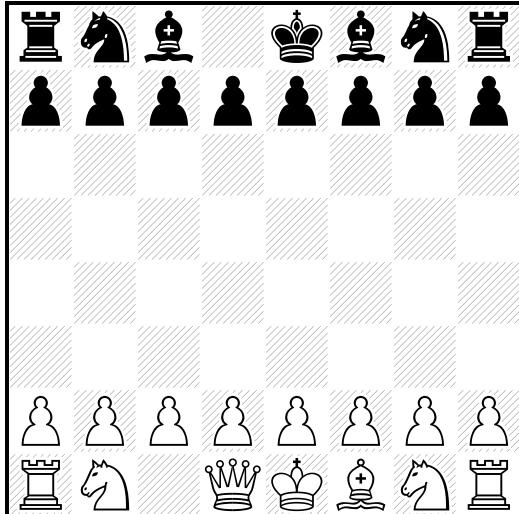


Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Anti-Okök**

1.ç3 g6 2.♔a4 ♔g7 3.♔g4 ♔é5 4.♔xg6 ♔xç3 5.♔ç2 ♔g7 6.♔d1 ♔f8

## 50 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Anti-Super-Circé**

*Lors d'une prise, la pièce capturante (Roi y compris) doit être replacée sur n'importe quelle case vide.*

*Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.*

*When a capture is made, the capturing unit (including King) must be replaced on any empty square.*

*Exception to the default rules: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.*

Solution :

---

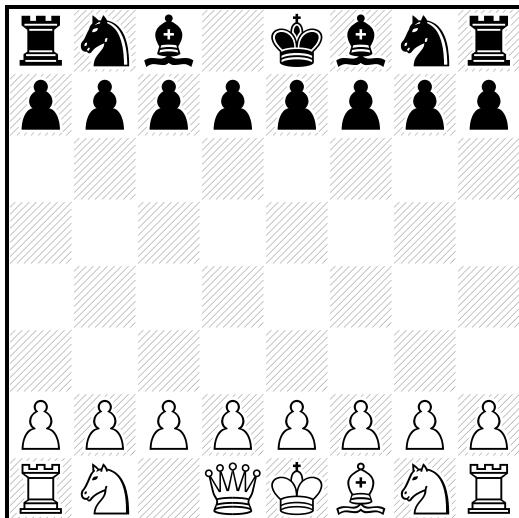
---

---

---

---

## 50 - Solution

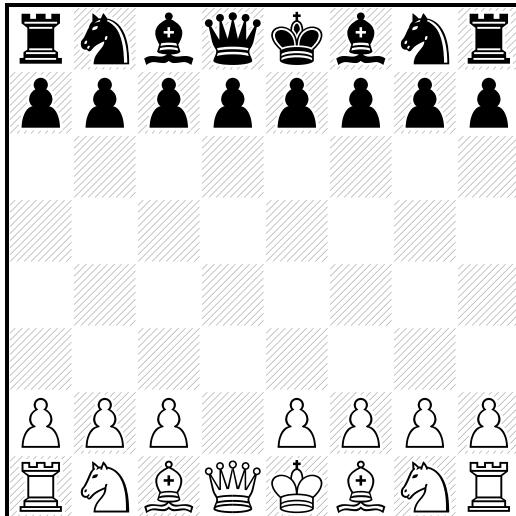


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Anti-Super-Circé**

1.b4 c5 2.♗b2 ♛a5 3.♗d4 c×d4(c7) 4.b×a5(b2)

## 51 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+16) C+  
**Anticipés**

*Un Roi est aussi en échec si il peut être mis en échec.  
A king is also in check if he can be put in check.*

Solution :

---

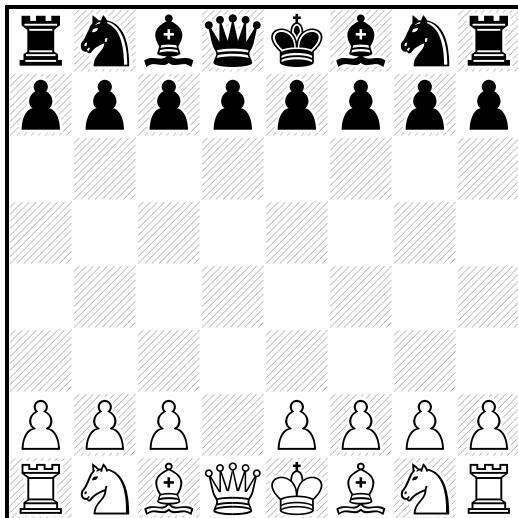
---

---

---

---

## 51 - Solution

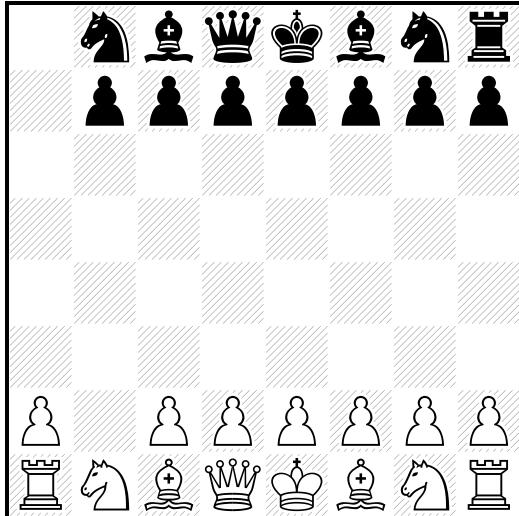


Partie justificative en 4,5 coups (15+16) C+  
**Anticipés**

1.d4 ♜c6 2.♔d2 ♜x d4+ 3.♔d3 ♜c6+ 4.♔d2 ♜b8 5.♔e1+

## 52 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
**Anticircé**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.*

*When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.*

Solution :

---

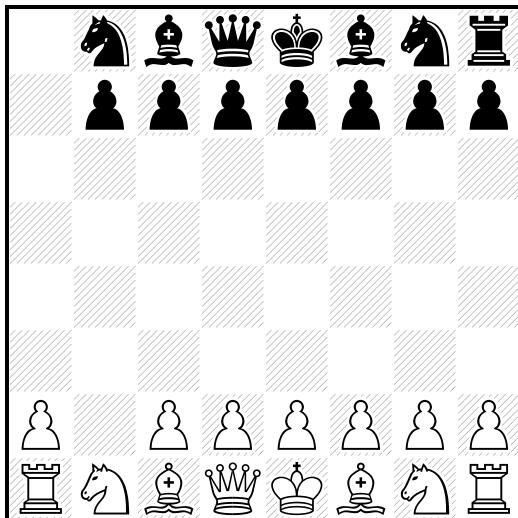
---

---

---

---

## 52 - Solution

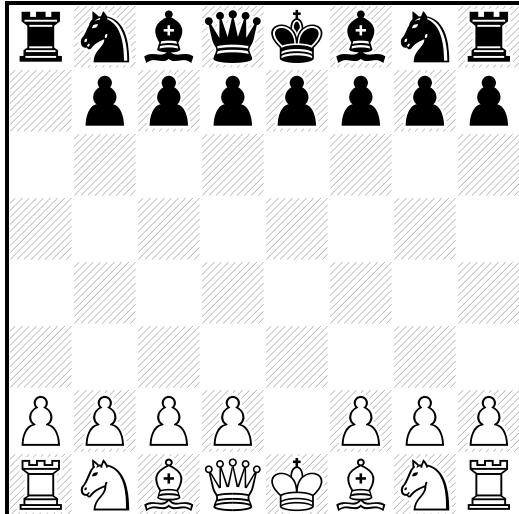


Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
**Anticircé**

- 1.a4 ♜c6 2.a5 ♜x a5(♜b8) (homebase)
3. ♜x a7(♜a1) (homebase) ♜a3
- 4.b×a3(a2)

### 53 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé antipode**

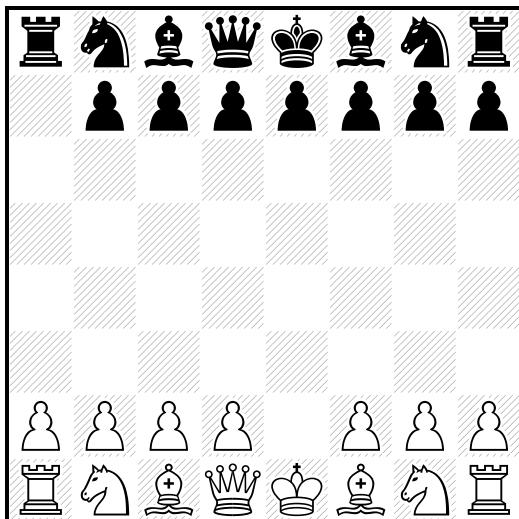
Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit aller sur sa case de renaissance (située à 4 colonnes et 4 rangées de la case de capture) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître.

When a piece captures (including King), it must go to its rebirth square (at 4 columns and 4 ranks of the capture square) : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 53 - Solution

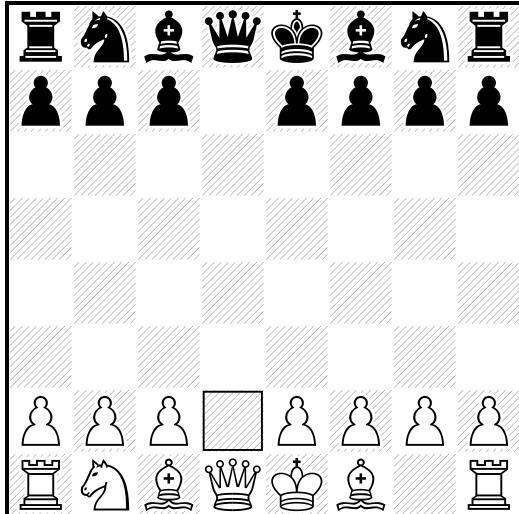


Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé antipode**

1.é4 a6 2.♗ ×a6(♗ é2) ♜a4 3.♗ f1 ♜ ×é4(♜ a8)

## 54 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+15) C+

= Case de renaissance

Anticircé case

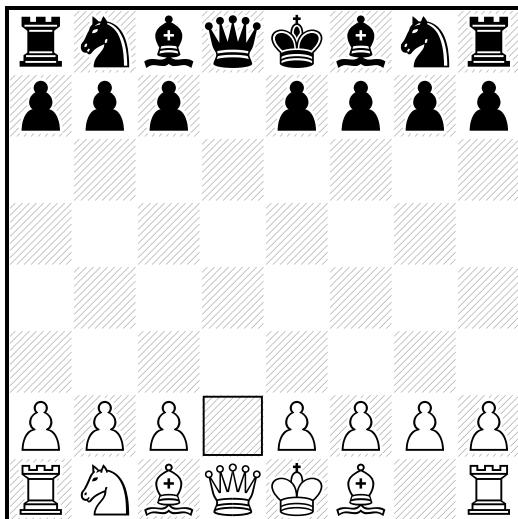
Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit aller sur la case de renaissance indiquée : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must go to the indicated rebirth square : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 54 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (14+15) C+

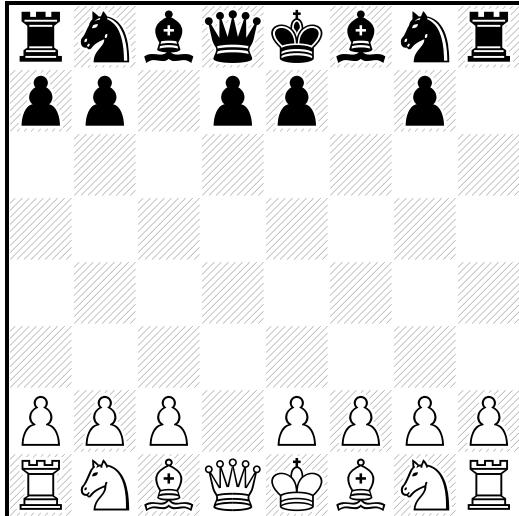
**□=Case de renaissance**

**Anticircé case**

1.d4 ♜f6 2.d5 ♜×d5(∜d2) 3.∜f3 ♜×b1(∜d2) 4.∜e5 ♜e4  
5.∜×d7(∜d2) ♜f6 6.∜b1 ♜g8

## 55 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Anticircé centripète**

Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit aller sur la case centrale ( $d_4$ ,  $d_5$ ,  $e_4$ ,  $e_5$ ) la plus proche : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must go to the nearest center square ( $d_4$ ,  $d_5$ ,  $e_4$ ,  $e_5$ ) : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

---

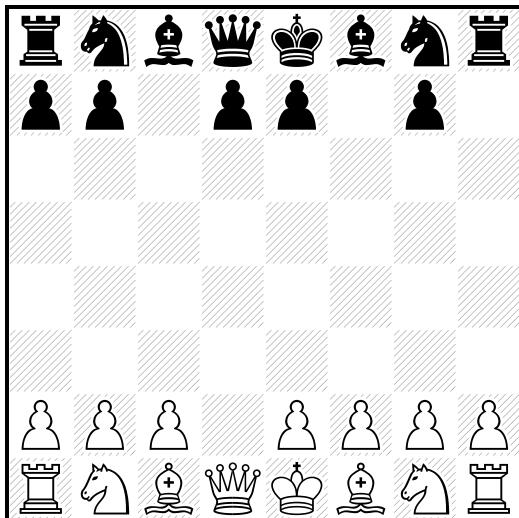
---

---

---

---

## 55 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Anticircé centripète**

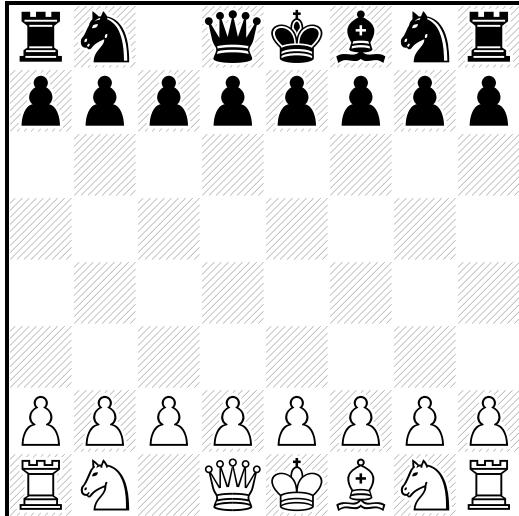
1.d3 h6 2. $\mathbb{Q} \times h6(\mathbb{Q} e5)$   $\mathbb{Q} h3$  3. $\mathbb{Q} \times c7(\mathbb{Q} d5)$   $\mathbb{Q} \times d3(\mathbb{Q} d4)$  4. $\mathbb{Q} \times f7(\mathbb{Q} e5)$   
 $\mathbb{Q} h4$  5. $\mathbb{Q} f4$   $\mathbb{Q} h8$  6. $\mathbb{Q} c1$

*Si 1.d4? 2...  $\mathbb{Q} h4$ , alors 3...  $\mathbb{Q} \times d4??$  est illégal (capture sur case de renaissance).*

*If 1.d4? 2...  $\mathbb{Q} h4$ , then 3...  $\mathbb{Q} \times d4??$  is illegal (capture on the rebirth square).*

## 56 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé clône**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle prend la nature de la pièce capturée, et doit ensuite retourner sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.*

*When a piece captures (including King), it takes the nature of the captured unit and is then replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.*

Solution :

---

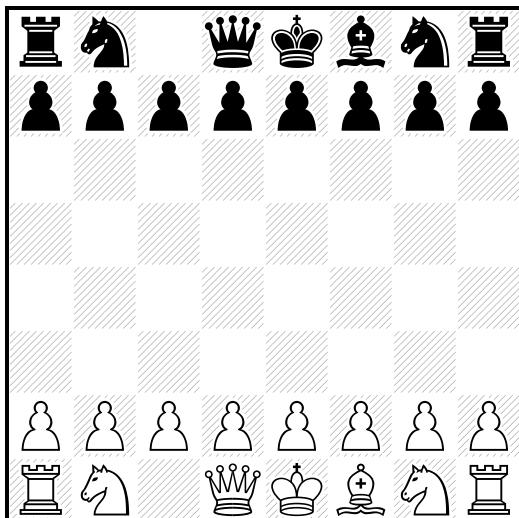
---

---

---

---

## 56 - Solution

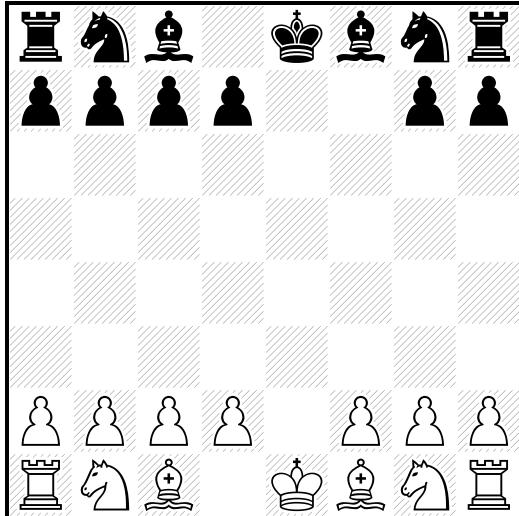


Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé clône**

1.d3 d6 2. $\mathbb{Q}$ f4  $\mathbb{Q}$ f5 3. $\mathbb{Q}$  ×d6( $\mathbb{Q}$ d2)  $\mathbb{Q}$  ×d3( $\mathbb{Q}$ d7)

## 57 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Anticircé colonne**

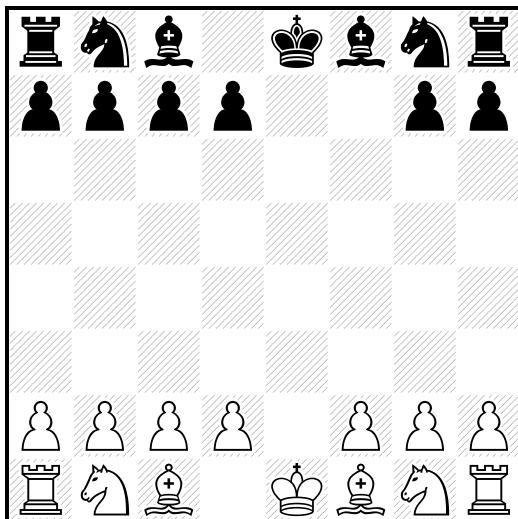
Lorsqu'une pièce capture (*Roi y compris*), elle doit revenir sur sa case de renaissance (case située sur la colonne de capture et sur la même rangée que la case de renaissance déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaitre. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (square which is on the column where the capture is made and on the same rank that the rebirth square according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 57 - Solution

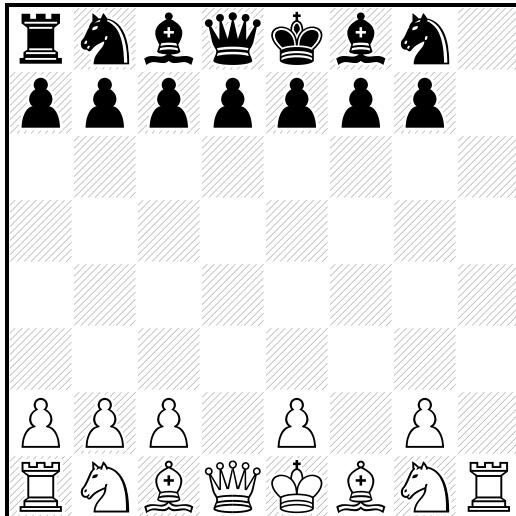


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Anticircé colonne**

1.é4 é5 2.♗c4 ♗g5 3.♗x f7(♗f1) ♗x d2(♗d8) 4.♗x d7(♗d1) ♗d5  
5.♗d4 éx d4(d7) 6.éx d5(d2)

## 58 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+14) C+

#### Anticircé couscous

#### Captures sur case de renaissance autorisées

Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur la case de renaissance de la pièce capturée (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Ici, les captures sur case de renaissance sont autorisées.

When a piece captures (including King), it must come back to the captured unit rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Here, captures on the rebirth square are allowed.

Solution :

---

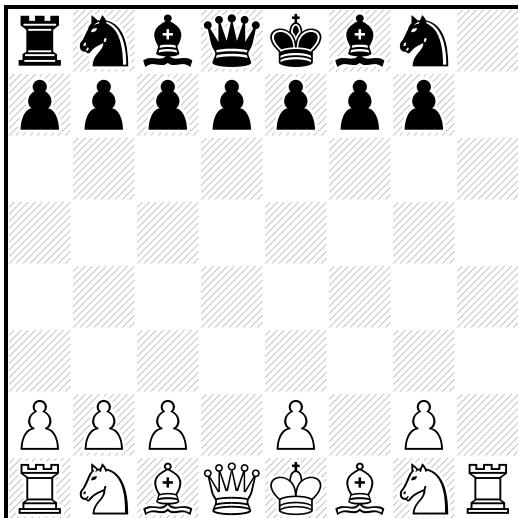
---

---

---

---

## 58 - Solution



Partie justificative en 7,0 coups (13+14) C+

### Anticircé couscous

#### Captures sur case de renaissance autorisées

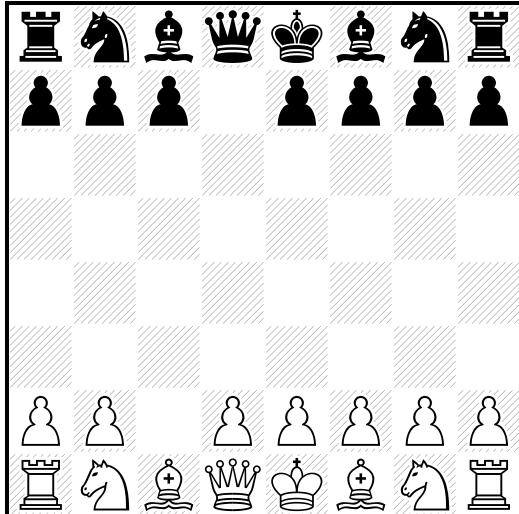
1.h4 ♜f6 2.h5 ♜×h5(♜h2) 3.f3 ♜×f3(♜f2) 4.d3 ♜×d3(♜d2)  
5.♝×h7(♝) ♜é4 6.♝×h8(♝) ♜f6 7.♝h1 ♜g8

5.♝×h7(♝) et 6.♝×h8(♝) sont légaux car les captures sur case de renaissance sont autorisées.

5.♝×h7(♝) and 6.♝×h8(♝) are legal because captures on the rebirth square are allowed.

## 59 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé équipollent**

Lorsqu'une pièce capture (*Roi y compris*), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case symétrique de la case de départ par rapport à la case de capture) : si celle-ci est occupée ou hors de l'échiquier, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (the symmetrical square of the departure square, in relation to the capture square): if this square is occupied or out of the board, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

---

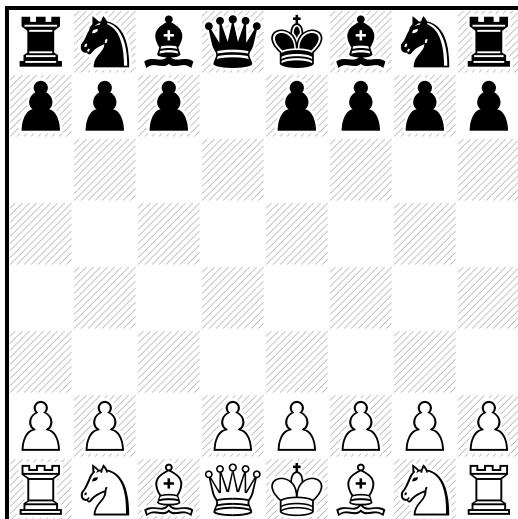
---

---

---

---

## 59 - Solution

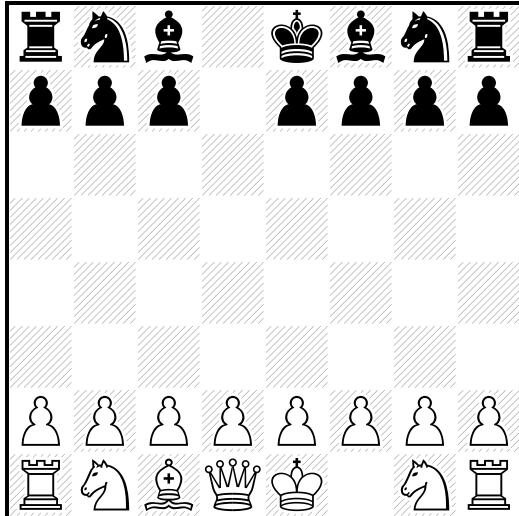


Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé équipollent**

1.ç3 (*tempo*) d5 2.ç4 ♜g4 3.ç×d5(é6) ♜×é6(♜ç8)

## 60 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
**Anticircé inversé**

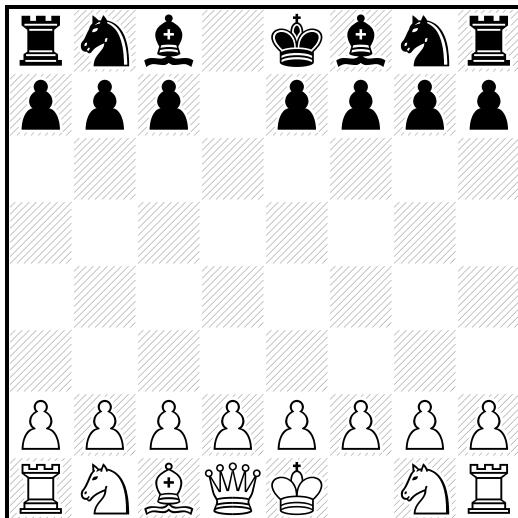
Lorsqu'une pièce capture (*Roi y compris*), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case symétrique, par rapport à l'axe situé entre les colonnes d et é, de la case déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (the symmetrical square, in relation to the axis between the d and e files, of the square determined according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 60 - Solution

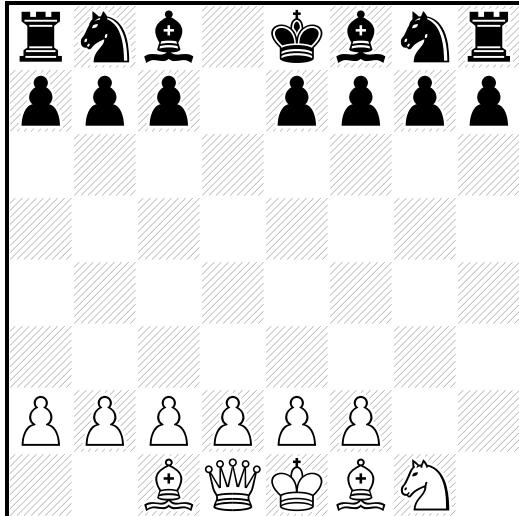


Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
**Anticircé inversé**

1.é4 d5 2.♗a6 ♗x a6(♗b8) 3.é×d5(é2) (*homebase*) ♔d3 4.é×d3(é2)

## 61 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (11+14) C+

Booster=/h1/NOCAP

#### Anticircé martien

Pour jouer sans capturer, toute pièce renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) qui doit être vide, puis elle joue à partir de cette case.

To move without capturing, every piece is first reborn on its rebirth square (according to the "modalités Circé") which must be empty, then it moves from this square.

#### Booster

Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés. Ici, **Booster=/h1/NOCAP** signifie qu'une pièce située sur h1 ne peut pas capturer.

Pieces can move differently on some squares. Here, **Booster=/h1/NOCAP** means that a piece located on h1 can't capture.

Solution :

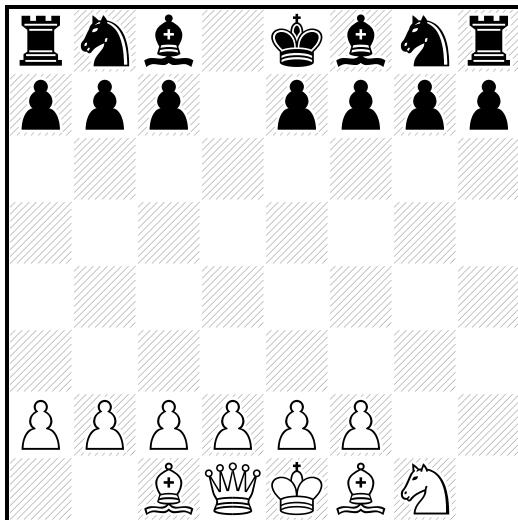
---

---

---

---

## 61 - Solution



Partie justificative en 6,5 coups (11+14) C+

Booster=/h1/NOCAP

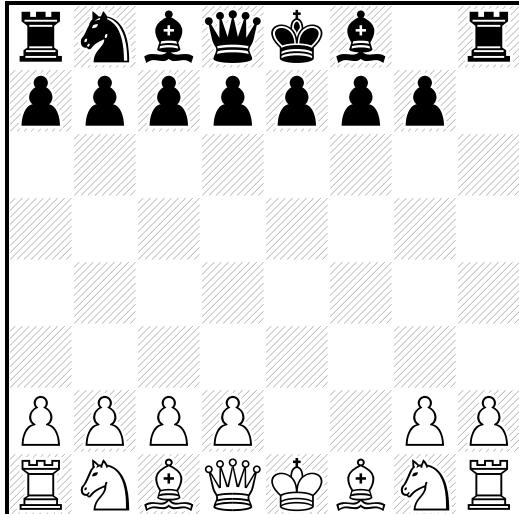
**Anticircé martien**

**Booster**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♛x d5 3. ♜h3 ♛x g2 4. ♜g1 ♛x g1 5. ♜b1 ♛x h2  
6. ♜g1 ♛x g1 7. ♜x g1

## 62 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+14) C+  
**Anticircé pour les Blancs**

Lorsqu'une pièce blanche capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a white piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

---

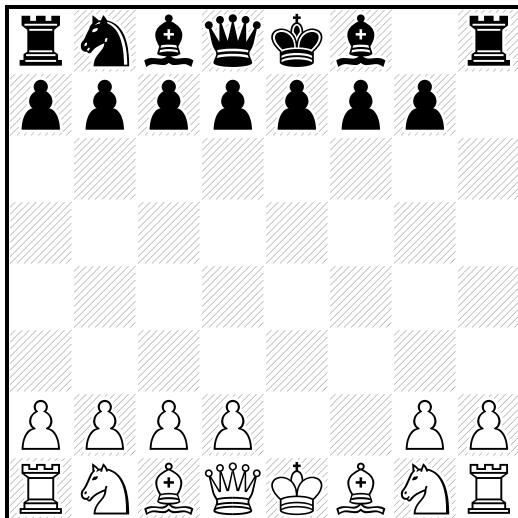
---

---

---

---

## 62 - Solution

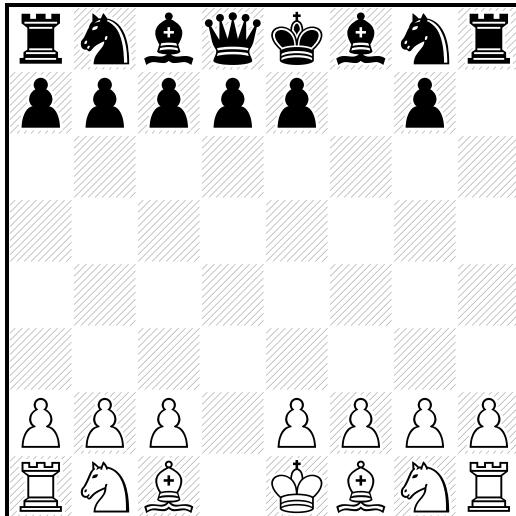


Partie justificative en 3,5 coups (14+14) C+  
**Anticircé pour les Blancs**

1.é4 ♜f6 2.♛h5 ♜×é4 3.♛×h7(♛d1) ♜×f2 4.♛×f2(♛é1)

## 63 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Anticircé pour les Noirs**

*Lorsqu'une pièce noire capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.*

*When a black piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.*

Solution :

---

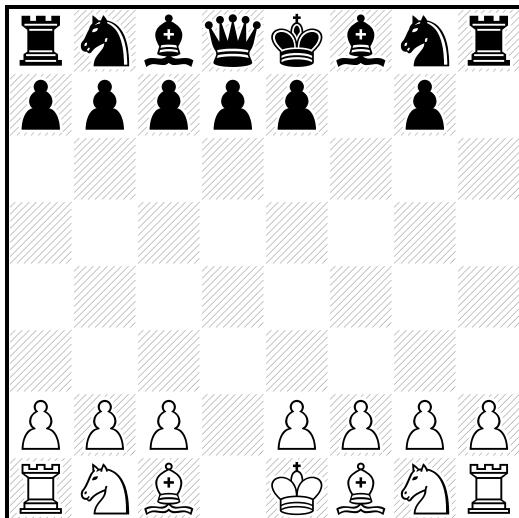
---

---

---

---

## 63 - Solution

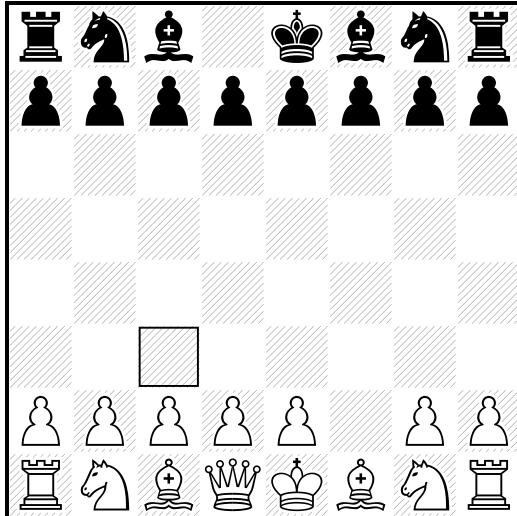


Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Anticircé pour les Noirs**

1.d4 ♜c6 2.♕d3 ♜×d4(♝b8) 3.♕×h7 g6 4.♕×g6 f×g6(g7)

## 64 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
□=Case obligatoire

S'ils le peuvent, les deux camps doivent jouer sur une telle case.  
If they can, both sides must move to such a square.

### Anticircé Protée Ascendant

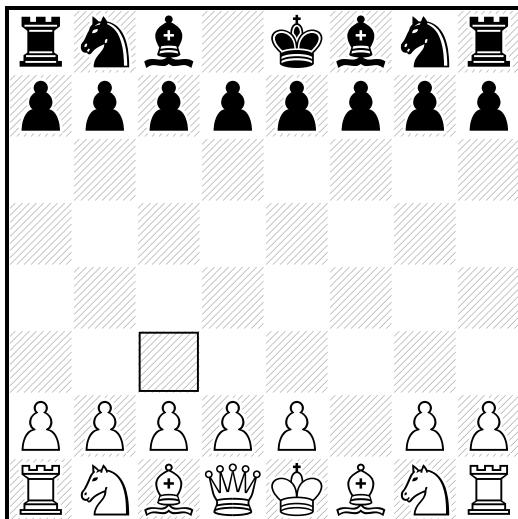
Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle se transforme selon le schéma Pion-Cavalier-Fou-Tour-Dame-Pion (les autres pièces ne se transforment pas) puis doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it transforms according to the scheme Pawn-Knight-Bishop-Rook-Queen-Pawn (the other pieces do not transform) and then must come back to its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 64 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+

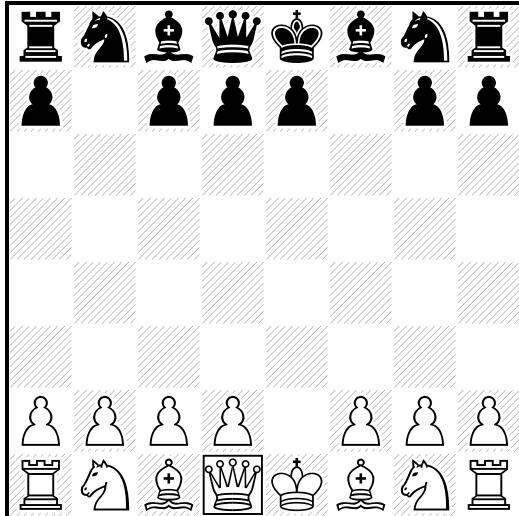
**□=Case obligatoire**

**Anticircé Protée Ascendant**

1. ♜c3 e5 2. f3 e4 3. f×e4(∜b1) ♔e7 4. ♜e4 ♔×e4(Pé7)

## 65 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+14) C+  
**□=Case obligatoire**

S'ils le peuvent, les deux camps doivent jouer sur une telle case.  
If they can, both sides must move to such a square.

### Anticircé rangée

Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (case située sur la rangée de capture et sur la même colonne que la case de renaissance déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (square which is on the rank where the capture is made and on the same column that the rebirth square according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

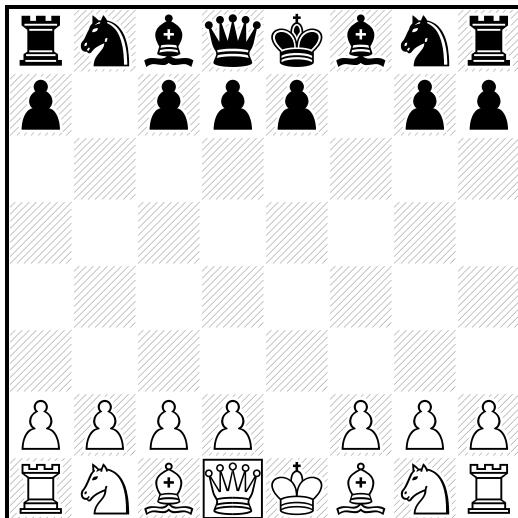
---

---

---

---

## 65 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (15+14) C+

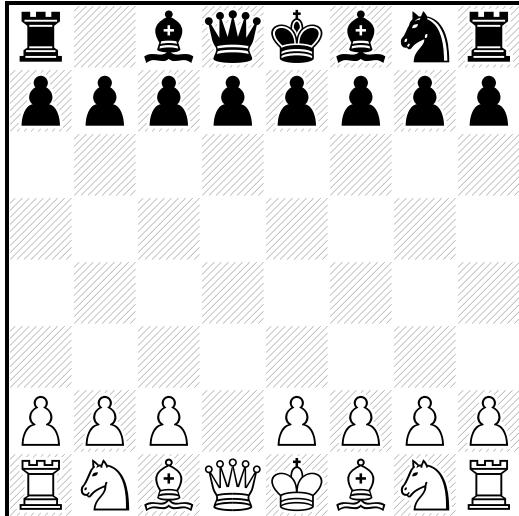
**□=Case obligatoire**

**Anticircé rangée**

1.é4 b5 2.é5 f5 3.é×f6 e.p. ♜×f6(♛b6) 4.♔×b5(♔f5) ♜d5 5.♔d3 ♜f6  
6.♔f1 ♜g8

## 66 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé symétrique**

Lorsqu'une pièce capture (*Roi y compris*), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case symétrique de la case de capture par rapport au centre de l'échiquier) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (the symmetrical square of the capture square in relation to the center of the board) : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

---

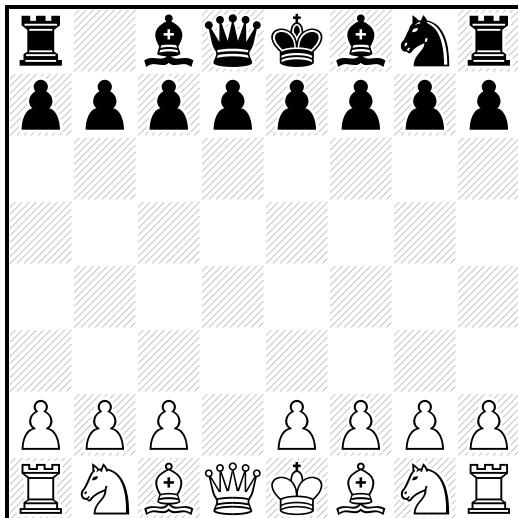
---

---

---

---

## 66 - Solution

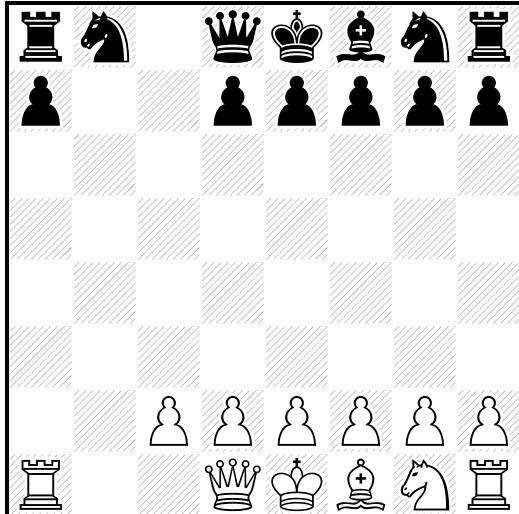


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Anticircé symétrique**

1.  $\mathbb{Q}f3$  e5 2.  $\mathbb{Q}d4$  e4 3.  $\mathbb{Q}c6$  e3 4.  $\mathbb{Q}\times b8(\mathbb{Q}g1)$  e $\times$ d2(e7)

## 67 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (12+13) C+

### Antiko

*Après avoir joué, une pièce (Roi inclus, Pion exclus) ne doit pas être au contact d'une autre pièce.*

*After moving, a piece (King included, Pawn excluded) must not be in contact with another piece.*

### Pas de promotions en Dame

Pas de promotions en Dame

No promotions to Queen.

Solution :

---

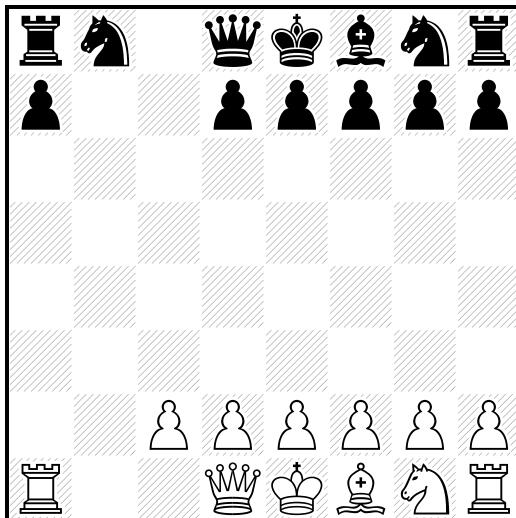
---

---

---

---

## 67 - Solution



Partie justificative en 8,5 coups (12+13) C+

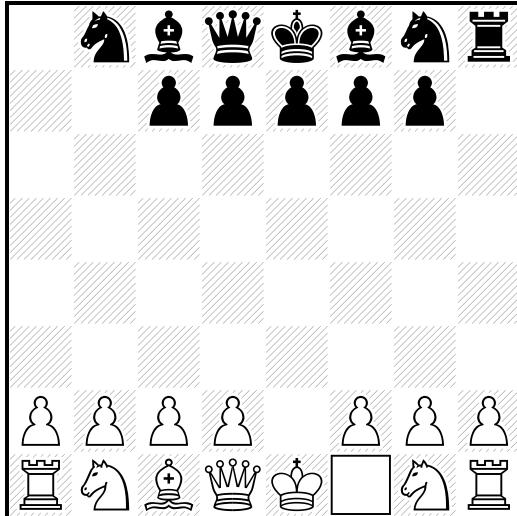
**Antiko**

**Pas de promotions en Dame**

1.a4 c5 2.a5 c4 3.a6 c3 4.a×b7 c×b2 5.b×c8=♕ b×c1=♕ 6.♘a3 ♕×a1  
7.♕c5 ♕×a3 8.♕a5 ♕a1 9.♕×a1

## 68 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,5 coups (14+12) C+

Booster=/g4/CAP

= Case obligatoire

S'ils le peuvent, les deux camps doivent jouer sur une telle case.

If they can, both sides must move to such a square.

### AntiNeuKoko

*Une pièce qui est au contact d'une autre pièce ne doit pas l'être après avoir joué ; une pièce qui n'est pas au contact d'une autre pièce doit l'être après avoir joué.*

*A piece which is in contact with another piece must not be in contact with another piece after it moves; a piece that is not in contact with another piece must be in contact with another piece after it moves.*

### Booster

*Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés.*

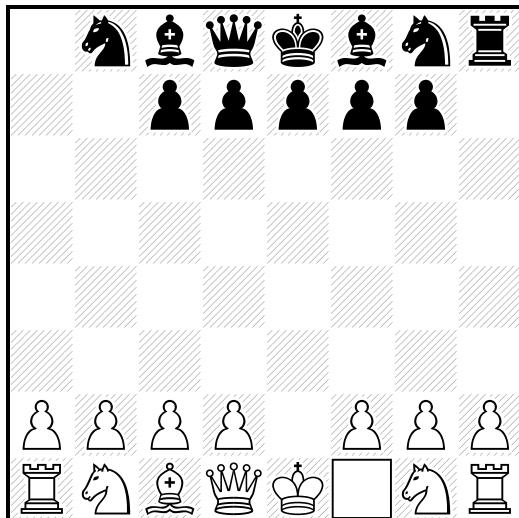
*Ici, Booster=/g4/CAP signifie qu'une pièce située sur g4 ne peut jouer que pour capturer.*

*Pieces can move differently on some squares. Here, Booster=/g4/CAP means that a piece located on g4 can move only to capture.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....

## 68 - Solution



Partie justificative en 9,5 coups (14+12) C+

Booster=/g4/CAP

**□=Case obligatoire**

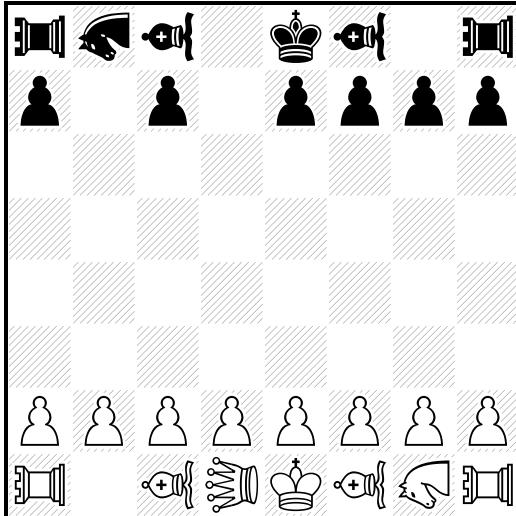
**AntiNeuKöko**

**Booster**

1.é4 h5 2.♕×h5 b5 3.♔d5 ♔h4 4.♗×b5 ♕×e4 5.♔f1 ♔h4 6.♕×a8 a6  
7.♔×a6 ♔×a6 8.♔f3 ♔h8 9.♔h5 ♔b8 10.♔d1

## 69 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+

=Saltador, =Loco

=Tireur Lion/Dame, =Faro

**Argentins**

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Saltador (joue comme un Cavalier, mais une des cases intermédiaires entre la case de départ et d'arrivée doit être vide pour capturer et occupée pour jouer sans capturer), un Fou par un Loco (Tireur Sauteur prolongé(1,1)/Fou), une Tour par un Faro (Tireur Sauteur prolongé(0,1)/Tour) et une Dame par un Tireur Lion/Dame (Tireur Sauteur prolongé(0,1)+(1,1)/Dame).

By default, a Knight is replaced by a Saltador (moves like a Knight, but one of the intermediate squares between the departure and arrival square must be empty to capture and occupied to move without capturing), a Bishop by a Loco ((1,1)Prolonged Hopper/Bishop Shooter), a Rook by a Faro ((0,1)Prolonged Hopper/Rook Shooter) and a Queen by a Tireur Lion/Dame ((0,1)+(1,1)Prolonged Hopper/Queen Shooter).

Solution :

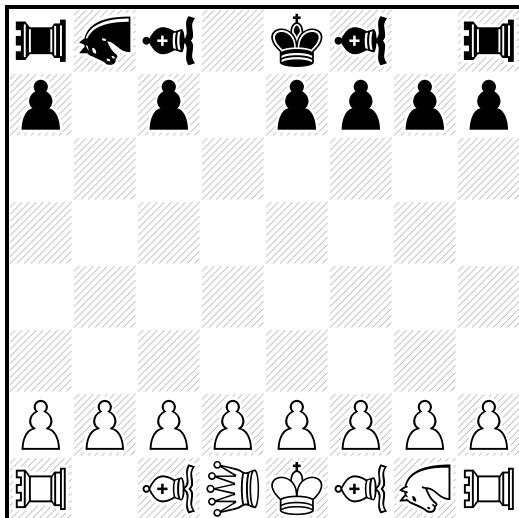
---

---

---

---

## 69 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+

= Saltador

= Loco

= Tireur Lion/Dame

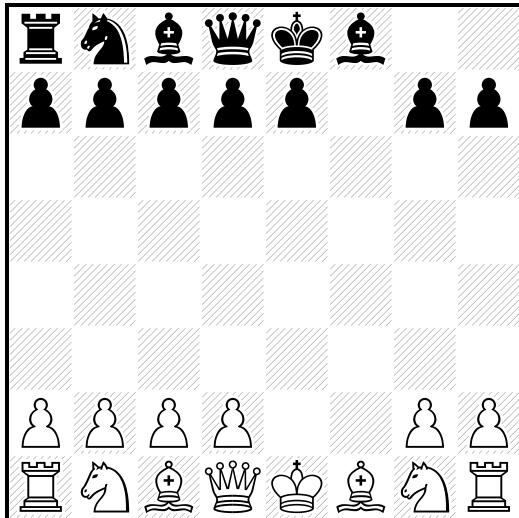
= Faro

**Argentins**

1. c3 d5 2. x d5 b6 3. x b6 d5 4. x d5 f6 5. x f6 d8 6. e8  
 x e8

## 70 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Atout blanc**

*Les Blancs peuvent, une seule fois au cours de la solution, parachuter sur une case vide une pièce blanche de même nature que la dernière pièce noire qui a joué. Un Pion ne peut pas être parachuté sur les 1<sup>ère</sup> et dernière rangées.*

*White can, once in the solution, drop on an empty square a white piece of the same nature as the last piece moved by Black. A pawn can't be dropped on the 1<sup>st</sup> and last rows.*

Solution :

---

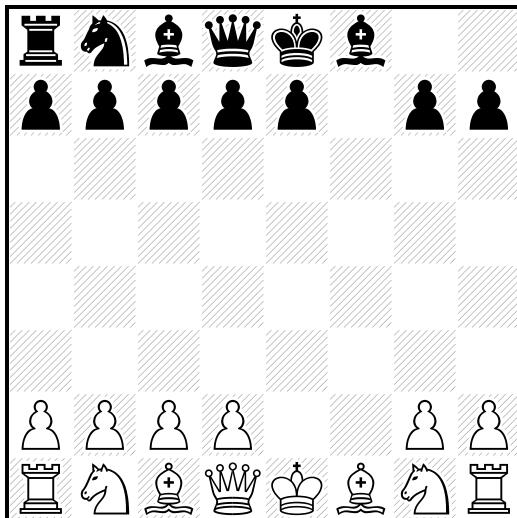
---

---

---

---

## 70 - Solution

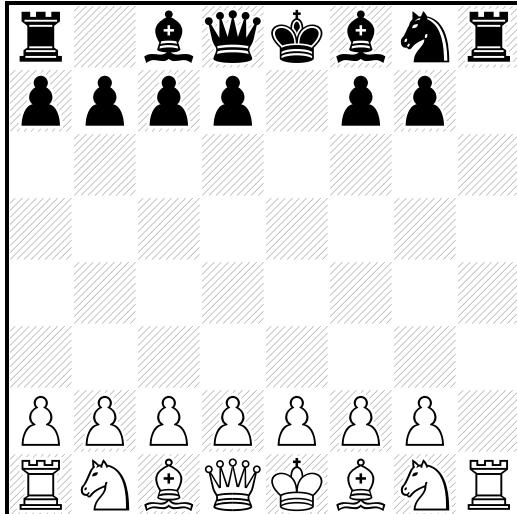


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Atout blanc**

1.é4 ♜f6 2.+♜g6 ♜×é4 3.♜×h8 ♜×f2 4.♜×f7 ♛×f7 5.♛×f2 ♛é8  
6.♔é1

## 71 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Atout noir**

*Les Noirs peuvent, une seule fois au cours de la solution, parachuter sur une case vide une pièce noire de même nature que la dernière pièce blanche qui a joué. Un Pion ne peut pas être parachuté sur les 1<sup>ère</sup> et dernière rangées.*

*Black can, once in the solution, drop on an empty square a black piece of the same nature as the last piece moved by White. A pawn can't be dropped on the 1<sup>st</sup> and last rows.*

Solution :

---

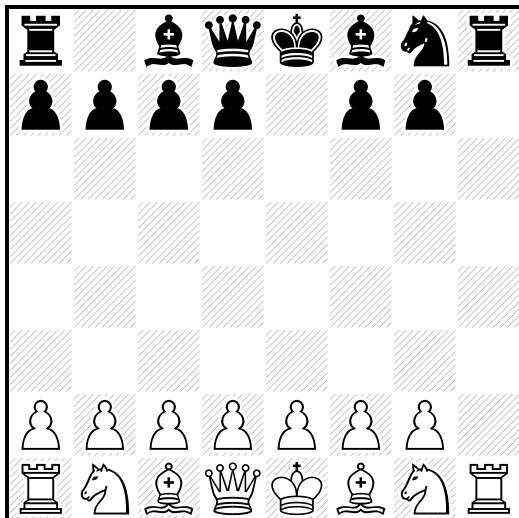
---

---

---

---

## 71 - Solution

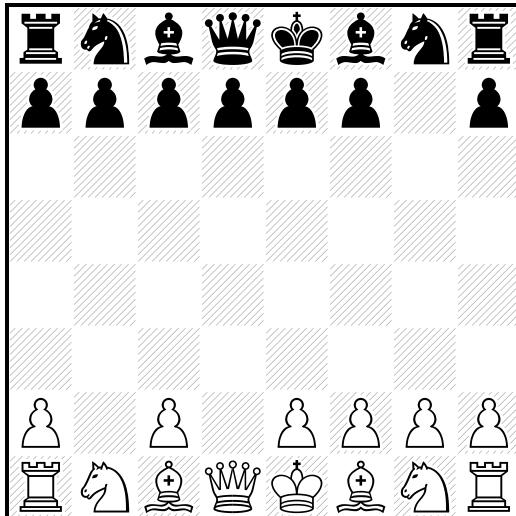


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Atout noir**

1.h4 +g5 2.h×g5 ♜f6 3.g×f6 ♜c6 4.f×e7 ♜×e7 5.♖×h7 ♜g8 6.♖h1

## 72 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+15) C+  
**Auto-blocages blancs prioritaires**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer au contact de leur Roi.  
If he can, White must play in contact with his King.*

Solution :

.....

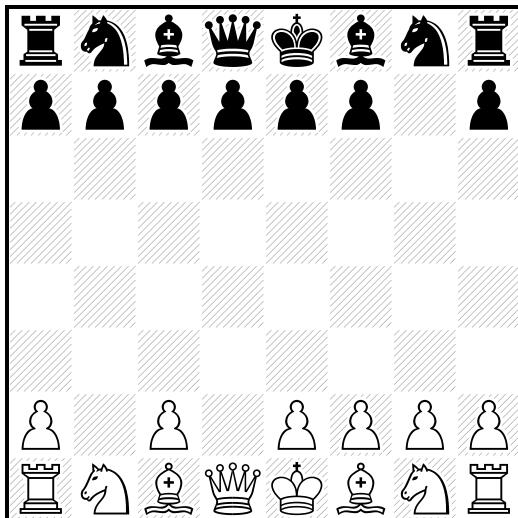
.....

.....

.....

.....

## 72 - Solution

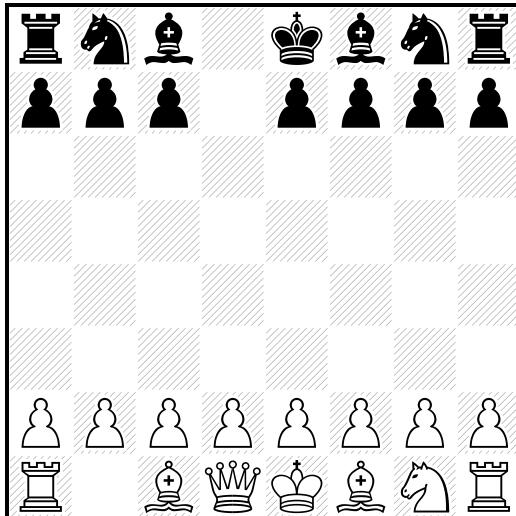


Partie justificative en 6,0 coups (14+15) C+  
**Auto-blocages blancs prioritaires**

1.d3 g5 2. $\mathbb{Q}$ d2  $\mathbb{Q}$ g7 3.d4  $\mathbb{Q}$ x d4 4. $\mathbb{Q}$ x g5  $\mathbb{Q}$ x b2 5. $\mathbb{Q}$ d2  $\mathbb{Q}$ g7 6. $\mathbb{Q}$ c1  $\mathbb{Q}$ f8

## 73 - Christian POISSON

### Inédit



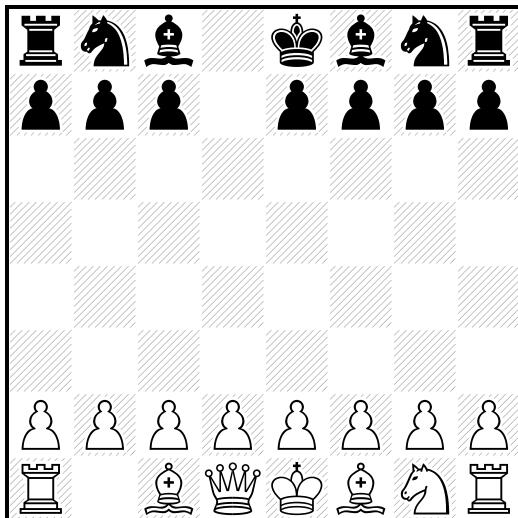
Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Auto-blocages noirs prioritaires**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer au contact de leur Roi.  
If he can, Black must play in contact with their King.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 73 - Solution

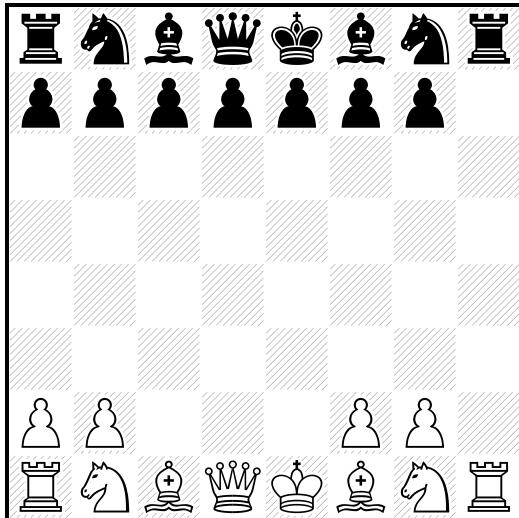


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Auto-blocages noirs prioritaires**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{K}d7$  3.  $\mathbb{Q}b6$   $\mathbb{Q}c8$  4.  $\mathbb{Q} \times c8$   $\mathbb{K} \times c8$

## 74 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+15) C+  
**Back-to-Back**

*Quand une pièce blanche se trouve juste au-dessus d'une pièce noire, elles échangent leur marche.*

*Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.*

*When a white piece is just one rank above a black piece on the same file, they exchange their walk.*

*Exception to the rules by default: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.*

Solution :

---

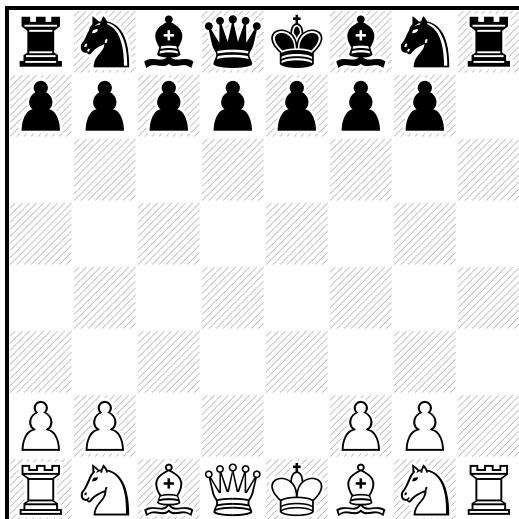
---

---

---

---

## 74 - Solution

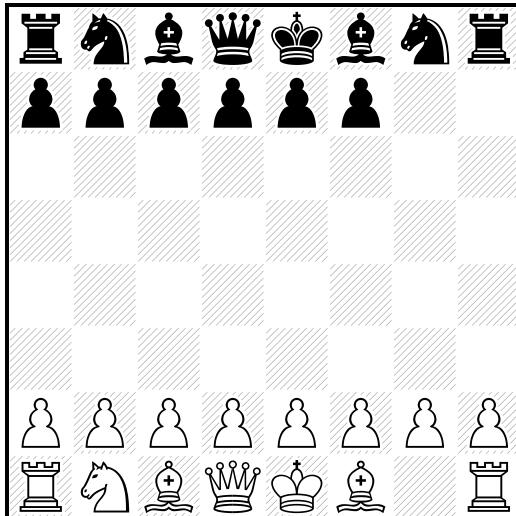


Partie justificative en 6,0 coups (12+15) C+  
**Back-to-Back**

1.d3 h5 2. $\mathbb{Q}$ h6 h×é2 3. $\mathbb{Q}$ é3 é×d3 4. $\mathbb{Q}$ ç1 d×ç2 5. $\mathbb{Q}$ ×ç2  $\mathbb{Q}$ ×h2 6. $\mathbb{Q}$ d1  
 $\mathbb{Q}$ h8

## 75 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

### Barrières pacifiques

*Une pièce ne peut pas capturer si elle se trouve sur le bord de l'échiquier.*

*A piece cannot capture if it is on the edge of the board.*

Solution :

---

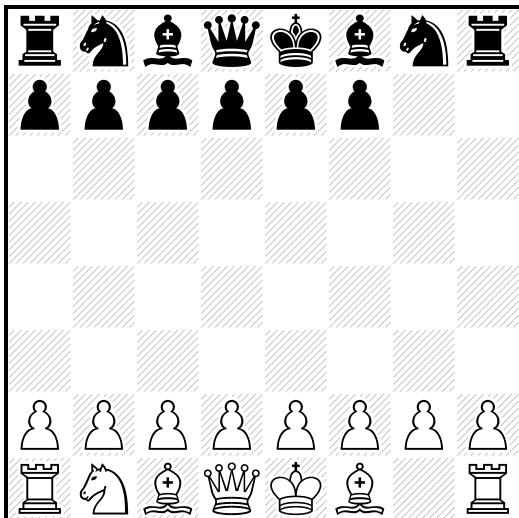
---

---

---

---

## 75 - Solution

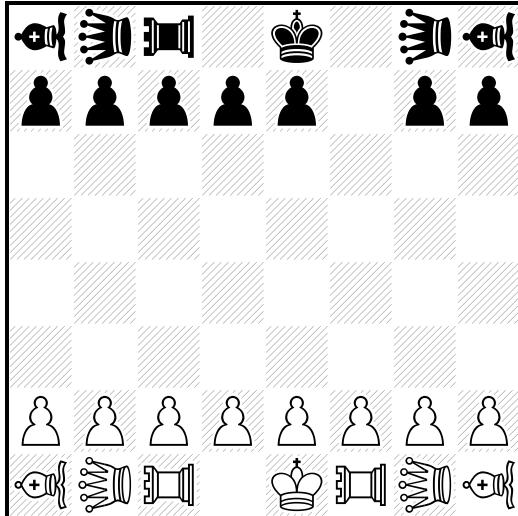


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Barrières pacifiques**

1. ♔f3 g5 2. ♔×g5 ♕h6 3. ♔×h7 ♕g7 4. ♔f8 ♕×f8

## 76 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

♞ = Tireur Cavalier/Dame

♝ = Tireur Fou/Tour

♛ = Tireur Dame/Cavalier

♜ = Tireur Tour/Fou

### Bauernsystem

Par défaut, les Cavaliers sont remplacés par des Tireurs

Dame/Cavalier, Les Fous par des Tireurs Tour/Fou, les Tours par des Tireurs Fou/Tour et la Dame par un Tireur Cavalier/Dame.

By default, Knights are replaced by Queen/Knight Shooters, Bishops by Rook/Bishop Shooters, Rooks by Bishop/Rook Shooters and the Queen by a Knight/Queen Shooter.

Solution :

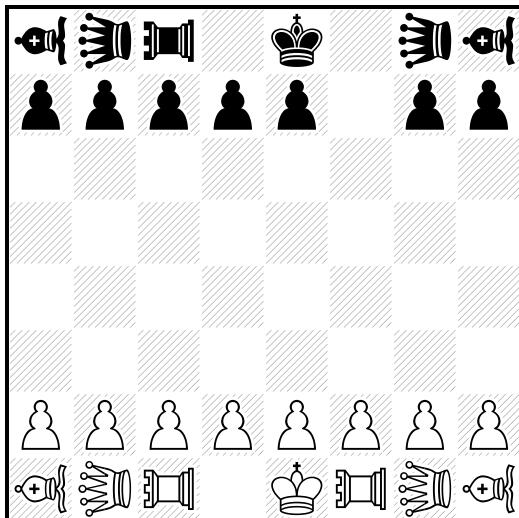
---

---

---

---

## 76 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

♞ =Tireur Cavalier/Dame

♝ =Tireur Fou/Tour

♛ =Tireur Dame/Cavalier

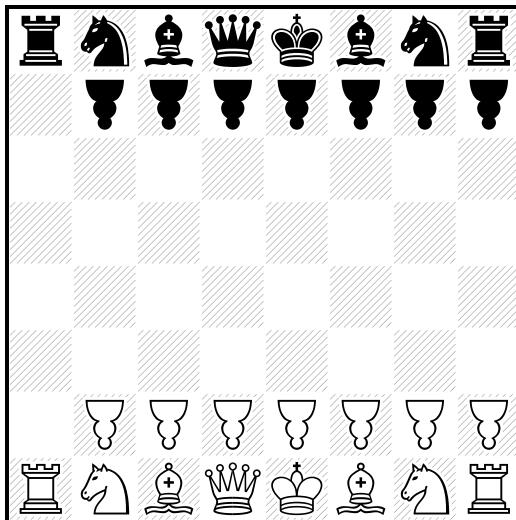
♜ =Tireur Tour/Fou

**Bauernsystem**

1. ♞ e3 ♛ e6 2. ♛ x e6 ♕ d8 3. ♛ x f7 ♜ e8 4. ♛ x e8+ ♔ x e8

## 77 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+

♙ ♜ =Pion Bérolina

**Bérolina**

*Par défaut, les Pions sont remplacés par des Pions Bérolina (Marche et capture sont interverties par rapport au Pion orthodoxe. Le Pion Bérolina se déplace sans prendre en diagonale (éventuellement de deux cases s'il se trouve sur la deuxième rangée de son camp) et prend frontalement).*

*By default, Pawns are replaced by Pions Bérolina (Berolina Pawns : Walk and capture are swapped relative to the orthodox Pawn. The Berolina pawn moves without capturing diagonally (possibly two squares if it is on the second row of its side) and take in front).*

Solution :

---

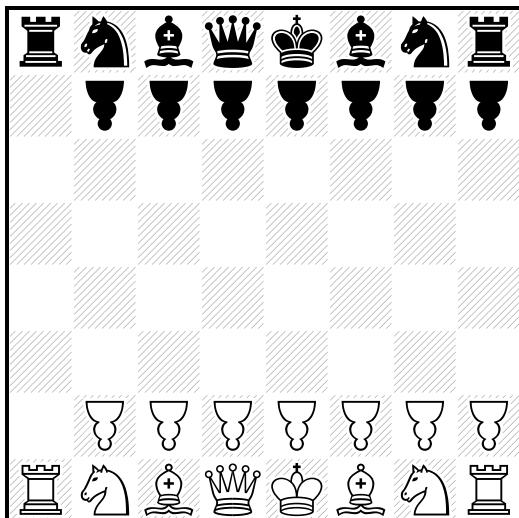
---

---

---

---

## 77 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+

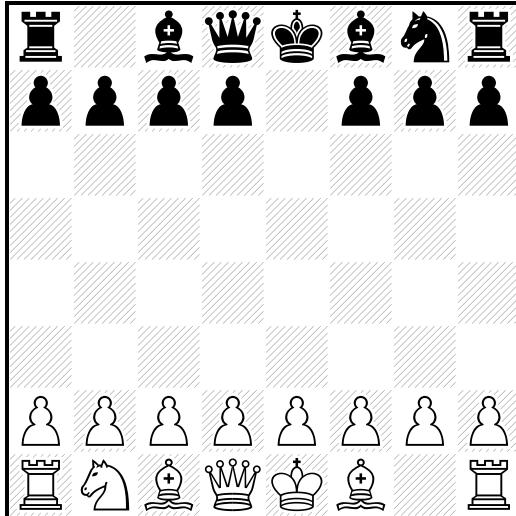
♝ ♜ =Pion Bérolina

**Bérolina**

1.aç4 ♜f6 2.d5 ♜×d5 3.♜×a7 ♜f6 4.♜a1 ♜g8

## 78 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
(11/6)  
**BGL**

*La somme des longueurs des coups de chaque camp ne doit pas dépasser une valeur donnée (indiquée dans la première ligne du champ "Jumeaux..."). Ici 11 pour les Blancs et 6 pour les Noirs.*

*The sum of the lengths of moves from each side must not exceed a given value (indicated in the first line of the "Twins..." field). Here 11 for White and 6 for Black.*

Solution :

---

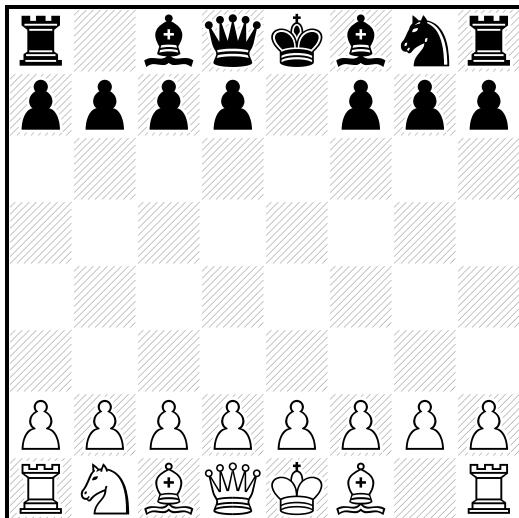
---

---

---

---

## 78 - Solution

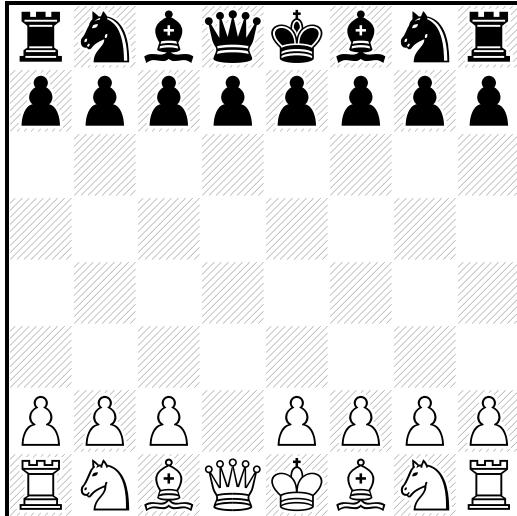


Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
(11/6)  
**BGL**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5 ♕é7 3. ♔ç6+ ♕é8 4. ♔xb8 ♜x b8 5. ♜g1 ♜a8 6. ♜h1

## 79 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+16) C+

13

**BGL global**

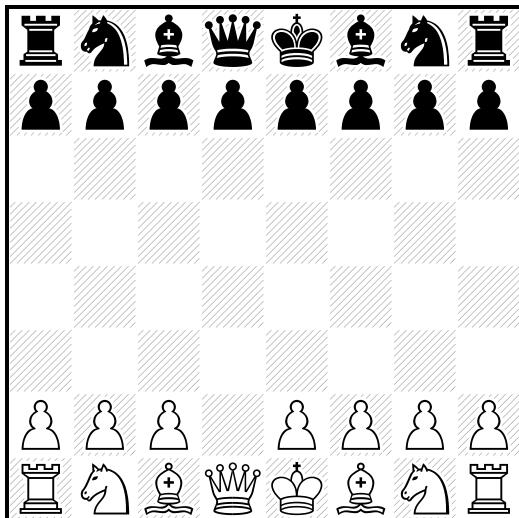
*La somme globale des longueurs des coups blancs et noirs ne doit pas dépasser une valeur donnée (indiquée dans le champ "Jumeaux..."), ici 13.*

*The overall sum of the lengths of black and white moves must not exceed a given value (indicated in the "Twins..." field), here 13.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 79 - Solution

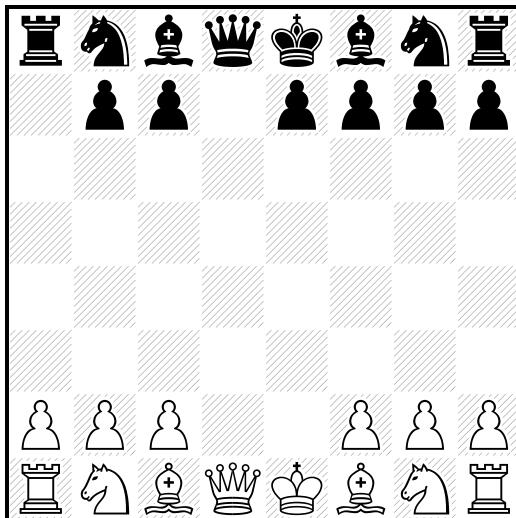


Partie justificative en 4,0 coups (15+16) C+  
13  
**BGL global**

1.d3 (*tempo*) ♜c6 2.d4 ♜x d4 3.♔d2 ♜c6 4.♔d1 ♜b8

## 80 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Bi-Heffalumps**

*Deux pièces s'attaquant mutuellement ne peuvent pas capturer le long de leur ligne de contrôle.*

*Two pieces that attack each other can not capture along their line of control.*

Solution :

---

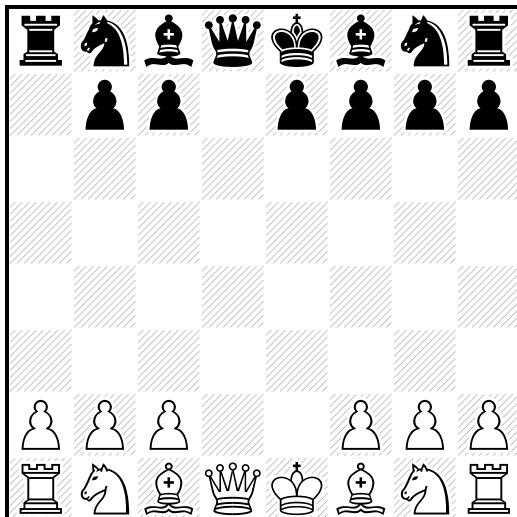
---

---

---

---

## 80 - Solution



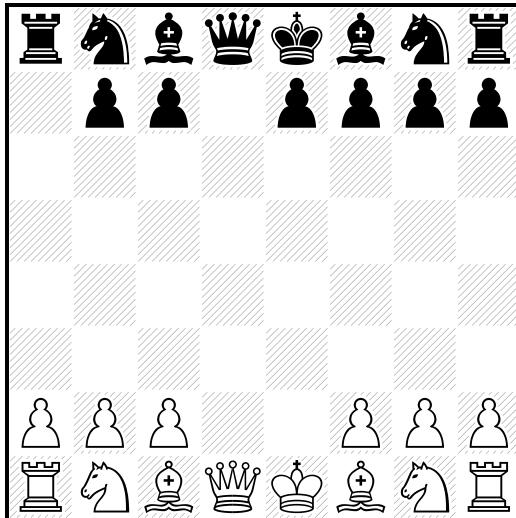
Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Bi-Heffalumps**

1.é4 a6 2.é5 d5 3.é×d6 e.p. ♕×d6 4.♔×a6 ♕×d2 5.♔f1 ♕d8

cf. [81](#)

## 81 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Bi-Heffalumps Rex Exclusiv**

*Deux pièces (Rois exclus) s'attaquant mutuellement ne peuvent pas capturer le long de leur ligne de contrôle.*

*Two pieces (Kings excluded) that attack each other can not capture along their line of control.*

Solution :

---

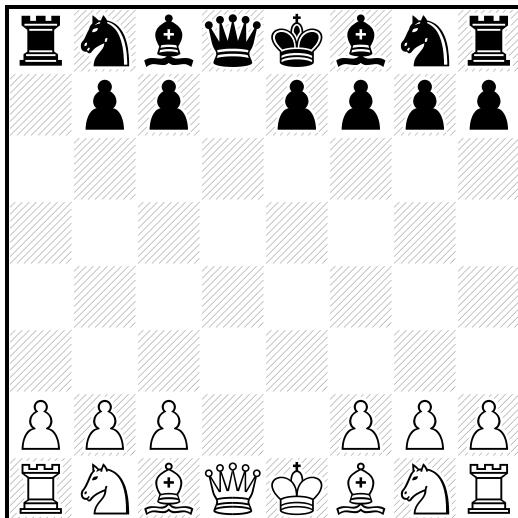
---

---

---

---

## 81 - Solution



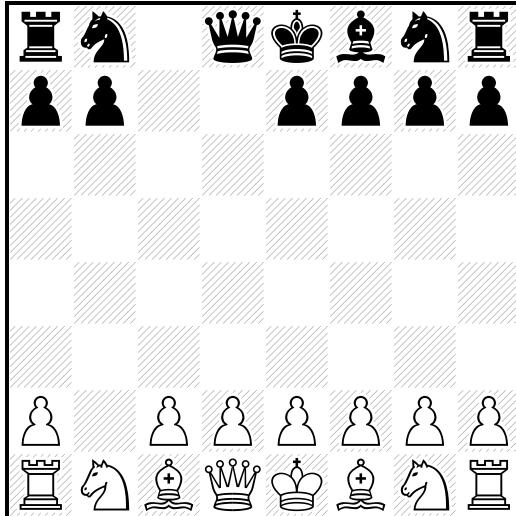
Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Bi-Heffalumps Rex Exclusiv**

1.é4 a6 2.é5 d5 3.é×d6 e.p. ♕×d6 4.d4 ♕×d4 5.♗×a6 ♕d8 6.♗f1

cf. [80](#)

## 82 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Bi-isométrique blanc**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer des coups deux fois plus long que le coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves twice longer than the previous black move.*

Solution :

---

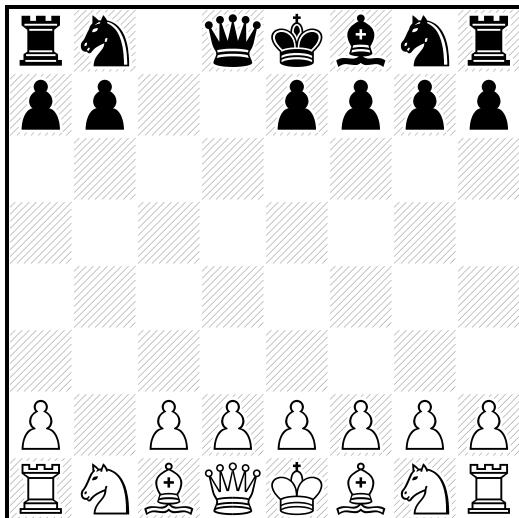
---

---

---

---

## 82 - Solution

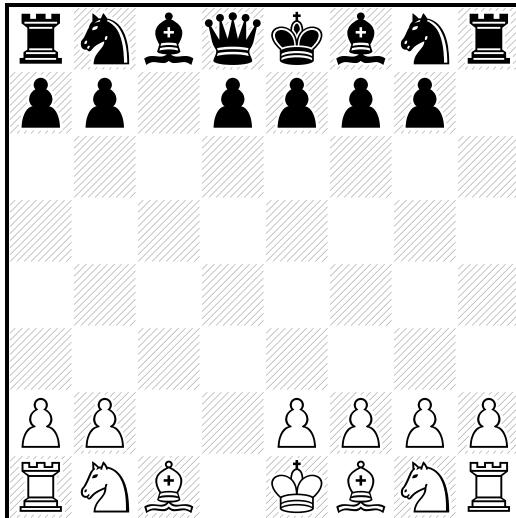


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Bi-isométrique blanc**

1.b4 c5 2.b×c5 d5 3.c×d6 e.p. ♕h3 4.♕×h3 ♔×d6 5.♕g1 ♔d8

## 83 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Bi-isométrique noir**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups deux fois plus long que le coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves twice longer than the previous white move.*

Solution :

---

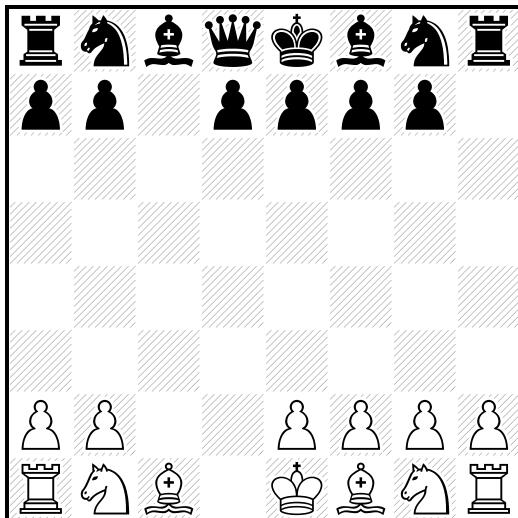
---

---

---

---

## 83 - Solution

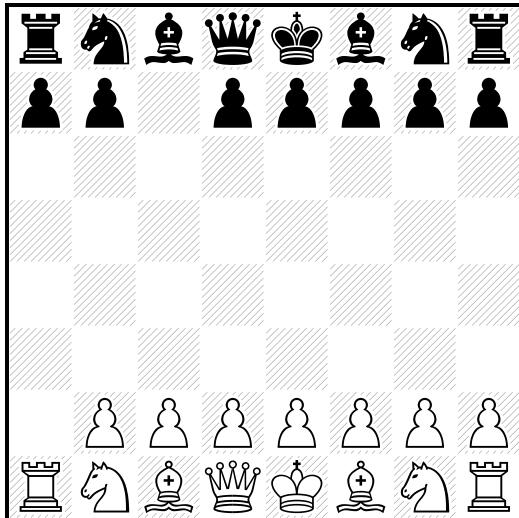


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Bi-isométrique noir**

1.d4 c5 2.♕d3 c×d4 3.ç4 d×ç3 e.p. 4.♕×h7 ♕×h7 5.♘×ç3 ♕h8 6.♘b1

## 84 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Bichromatique**

*Une pièce ne peut jouer que sur une case de couleur différente.*  
*A piece can move only on a square of different color.*

Solution :

---

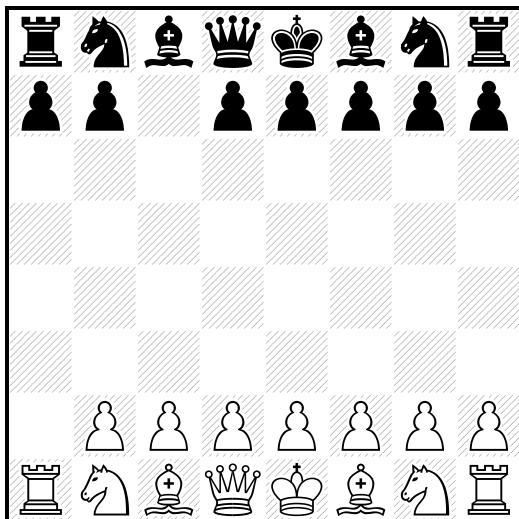
---

---

---

---

## 84 - Solution

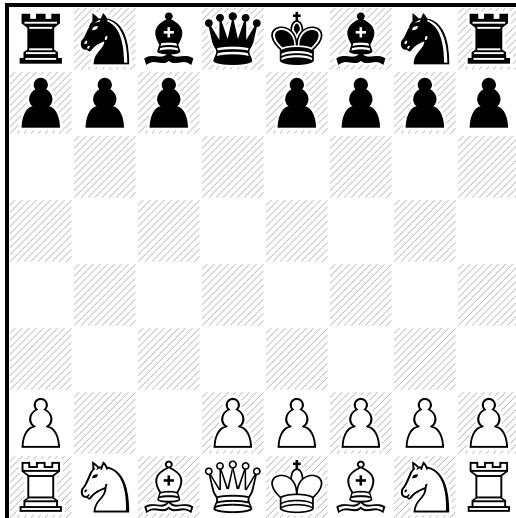


Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Bichromatique**

1.a3 ç6 2.a4 ç5 3.a5 ç4 4.a6 ç3 5. ♜xç3 ♜xa6 6. ♜b1 ♜b8

## 85 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+15) C+  
**Bichromatique blanc**

*Une pièce blanche ne peut jouer que sur une case de couleur différente.*

*A white piece can move only on a square of different color.*

Solution :

---

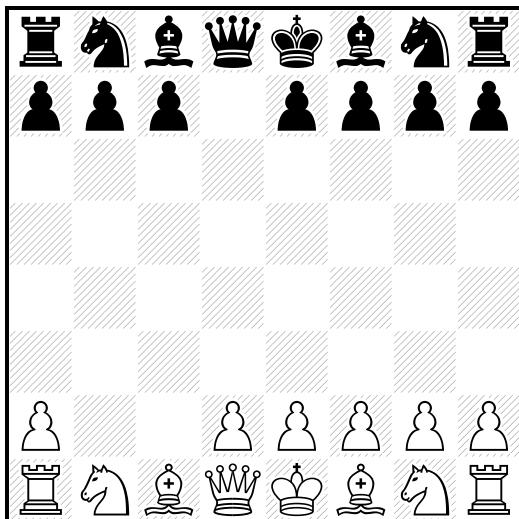
---

---

---

---

## 85 - Solution

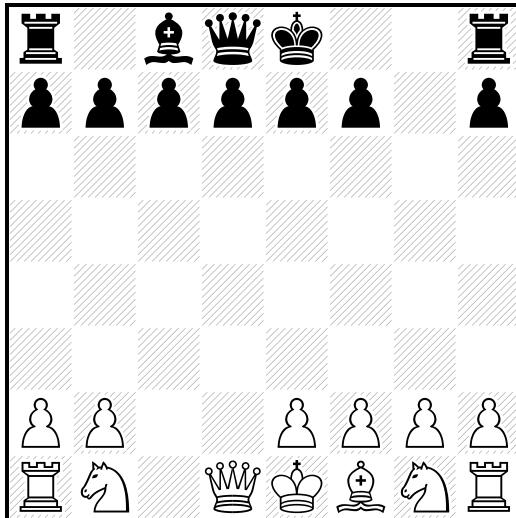


Partie justificative en 6,0 coups (14+15) C+  
**Bichromatique blanc**

1.ç3 d5 2.ç4 d×ç4 3.◊a3 ♕d4 4.◊×ç4 ♕×b2 5.◊a3 ♕d4 6.◊b1 ♕d8

## 86 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+  
**Bichromatique noir**

*Une pièce noire ne peut jouer que sur une case de couleur différente.  
A black piece can move only on a square of different color.*

Solution :

---

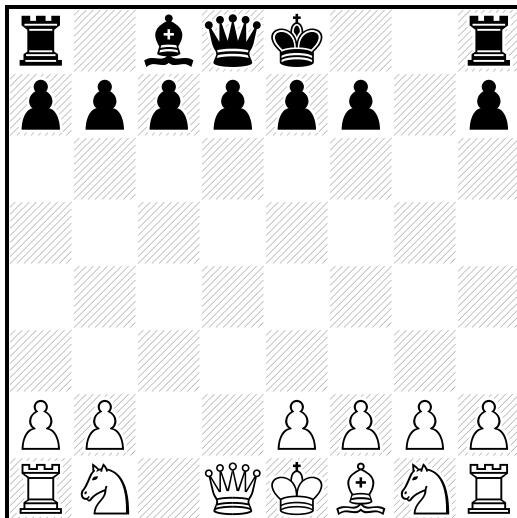
---

---

---

---

## 86 - Solution

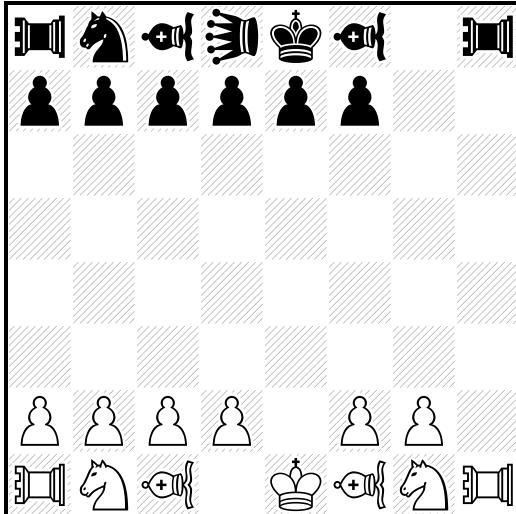


Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+  
**Bichromatique noir**

1.d4 ♜h6 2.♗xh6 ♜c6 3.♗xg7 ♜xd4 4.♗xf8 ♜xç2+ 5.♕xç2 ♔xf8  
6.♔d1 ♔e8

## 87 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

=Fou réfléchissant

=Dame réfléchissante

=Tour réfléchissante

### Billard

Par défaut, un Fou est remplacé par un Fou réfléchissant, une Tour par une Tour réfléchissante et la Dame par une Dame réfléchissante.

Une pièce réfléchissante peut rebondir comme une boule de billard lorsqu'elle atteint une case du bord de l'échiquier. Le rebond a lieu au centre de la case.

By default, a Bishop is replaced by a Fou réfléchissant (Reflecting Bishop), a Rook by a Tour réfléchissante (Reflecting Rook) and the Queen by a Dame réfléchissante (Reflecting Queen).

A reflecting piece can rebound like a billiard ball when it reaches a square on the edge of the board. The rebound occurs in the middle of the square.

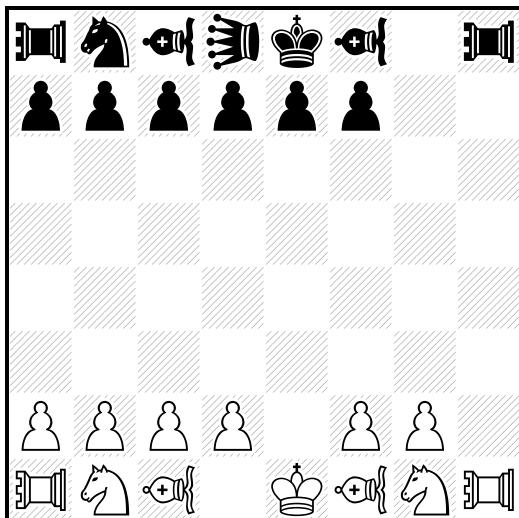
Solution :

---

---

---

## 87 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

↖ ↗ = Fou réfléchissant

☷ ☱ = Dame réfléchissante

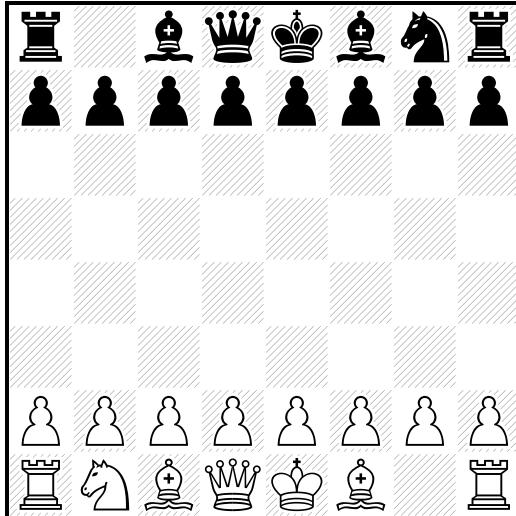
☲ ☲ = Tour réfléchissante

**Billard**

1.e3 g6 2.☷×g6 ☱×e3 3.☷×h7 ☱f8 4.☷×g8 ☱×h2 5.☷h8 ☱×h8

## 88 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+

b) - $\blacksquare$ a8, + $\blacktriangle$ b8

**Bolero**

*Une pièce (Roi et Pion exceptés) capture normalement mais joue sans capturer comme la pièce de la première rangée se trouvant, dans la position initiale, sur la colonne sur laquelle elle se trouve.*

*A Piece (King and Pawn excluded) captures as usual but moves without capturing as the piece of the first rank which is, in the game array, on the file on which it is located.*

Solution :

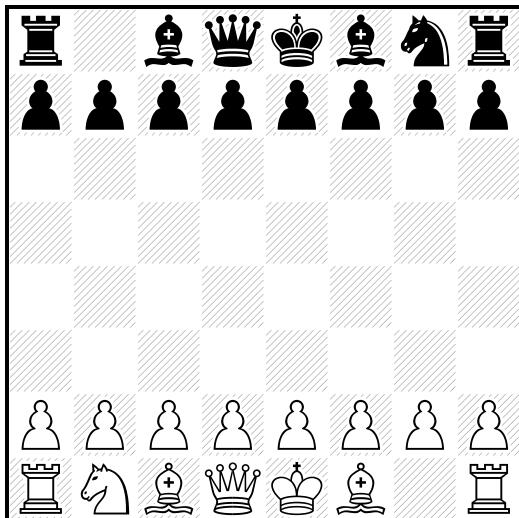
a) .....

.....

b) .....

.....

## 88 - Solution

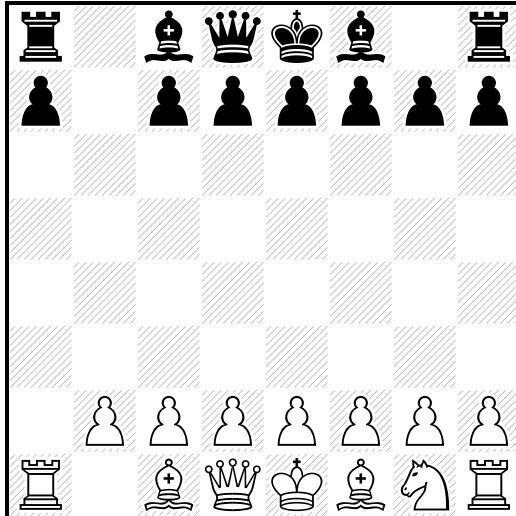


Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
b) - $\blacksquare$ a8, + $\blacktriangle$ b8  
**Bolero**

- a) 1.  $\blacktriangle$ h3  $\blacktriangle$ a6 2.  $\blacktriangle$ h6  $\blacktriangle$ af6 3.  $\blacktriangle$ xg8  $\blacktriangle$ xg8
- b) 1.  $\blacktriangle$ f3  $\blacktriangle$ a6 2.  $\blacktriangle$ c6  $\blacksquare$ b8 3.  $\blacktriangle$ xb8  $\blacktriangle$ xb8

## 89 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Bolero inverse**

*Une pièce (Roi et Pion exceptés) joue normalement sans capturer, mais capture comme la pièce de la première rangée se trouvant, dans la position initiale, sur la colonne sur laquelle elle se trouve.*

*A Piece (King and Pawn excluded) moves without capturing as usual but captures as the piece of the first rank which is, in the game array, on the file on which it is located.*

Solution :

---

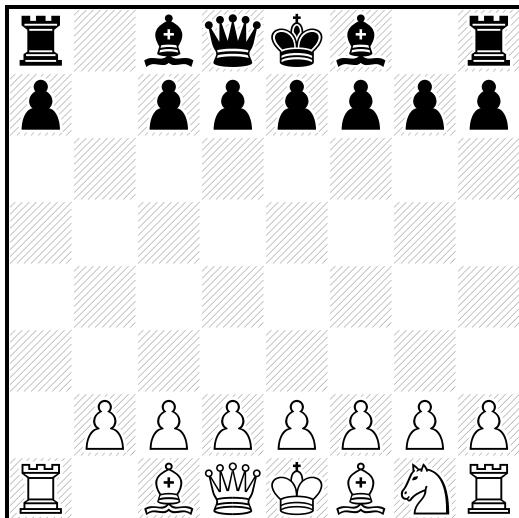
---

---

---

---

## 89 - Solution

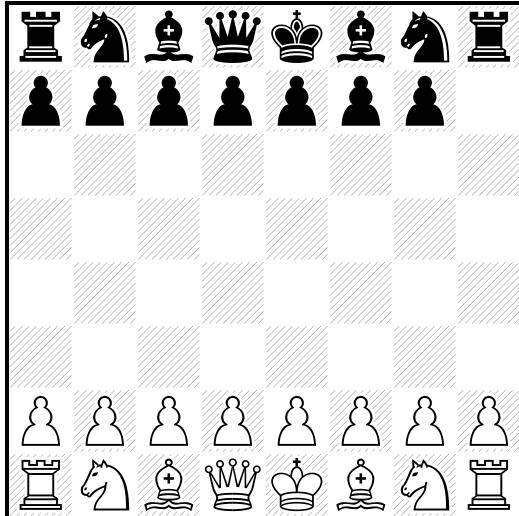


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Bolero inverse**

1. ♜c3 ♜f6 2. ♜x f6 ♜a6 3. ♜d5 ♜xa2 4. ♜xb7 ♜xb7 5. ♜xa2 ♜c8
6. ♜a1

## 90 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (16+15) C+

Booster=Chameau/a1h8

**Booster**

Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés. Ici, **Booster=Chameau/a1h8** signifie qu'une pièce située dans le rectangle a1-h8, c'est-à-dire sur tout l'échiquier, peut aussi jouer comme un Chameau (Bondisseur(1,3)).

Pieces can move differently on some squares. Here,

**Booster=Chameau/a1h8** means that a piece located in the rectangle a1-h8, i.e. on all the board, can also move like a Chameau (Camel = (1,3)Leaper).

Solution :

---

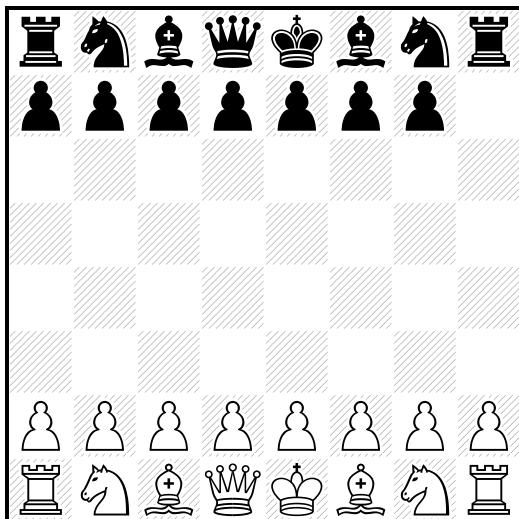
---

---

---

---

## 90 - Solution

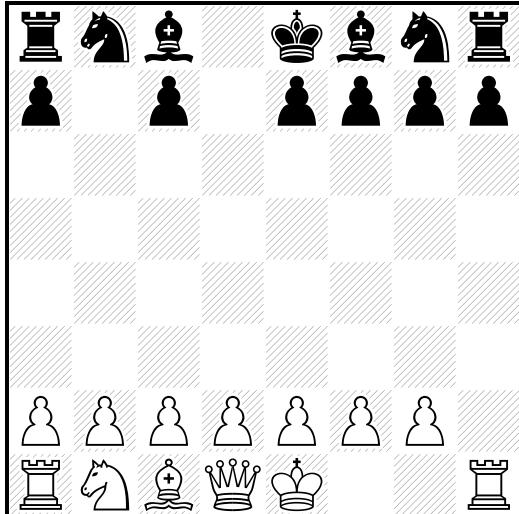


Partie justificative en 2,5 coups (16+15) C+  
Booster=Chameau/a1h8  
**Booster**

1.g4 (*tempo*) h5 2.gd3 g2 3.d×g2

## 91 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

Booster=Tour/a4h5

**Booster**

Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés. Ici, **Booster=Tour/a4h5** signifie qu'une pièce située dans le rectangle a4-h5, c'est-à-dire sur les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> rangées, peut aussi jouer comme une Tour.

Pieces can move differently on some squares. Here,

**Booster=Tour/a4h5** means that a piece located in the rectangle a4-h5, i.e. on the 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> ranks, can also move like a Rook (Tour).

Solution :

.....

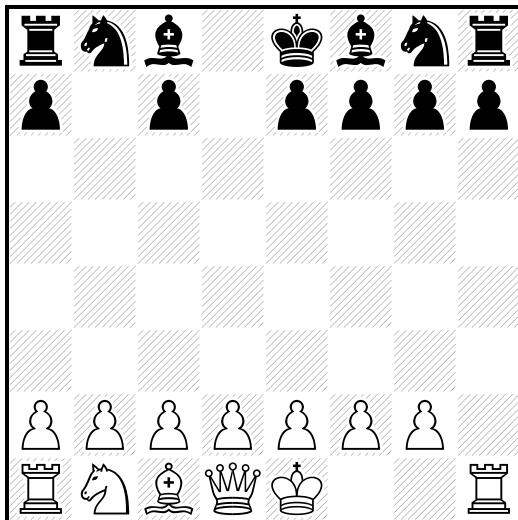
.....

.....

.....

.....

## 91 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+  
Booster=Tour/a4h5  
**Booster**

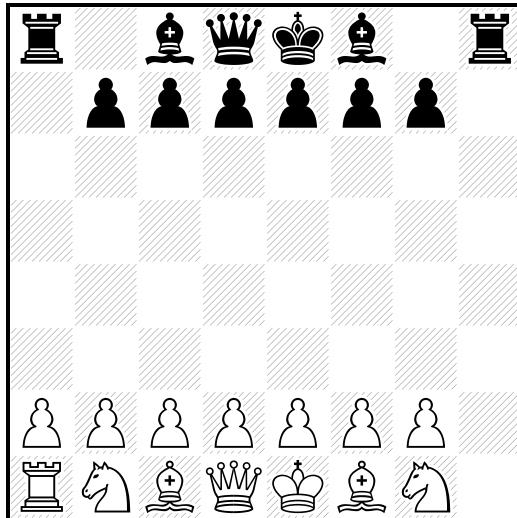
1.g4 d5 2. $\hat{\square}$ g2  $\hat{\square}$ d6 3. $\hat{\square}$ x d5  $\hat{\square}$ x h2 4. $\hat{\square}$ x b7  $\hat{\square}$ x g1+ 5.gxg1  $\hat{\square}$ x b7 6.g2  
 $\hat{\square}$ c8

*Le  $\hat{\square}$ g4 peut capturer la  $\hat{\square}$ g1 en jouant comme une Tour, puis joue normalement comme un Pion sur g2.*

*$\hat{\square}$ g4 can capture  $\hat{\square}$ g1 moving like a Rook, then moves normally like a Pawn to g2.*

## 92 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
**Bord blanc prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer sur le bord de l'échiquier.  
If he can, White must move on the edge of the board.*

Solution :

.....

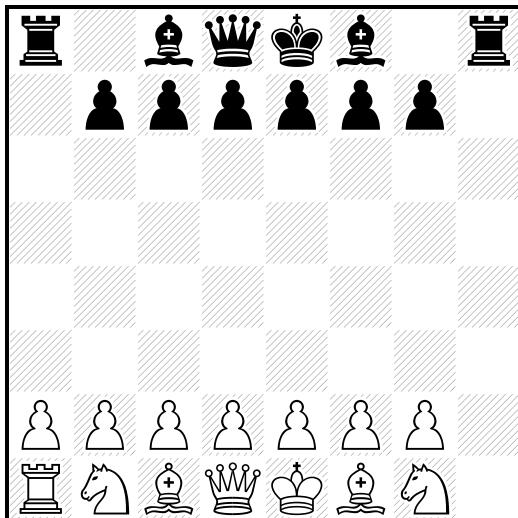
.....

.....

.....

.....

## 92 - Solution

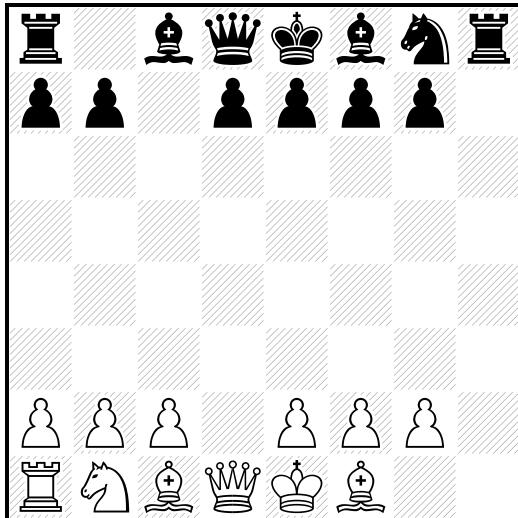


Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
**Bord blanc prioritaire**

1.h4 ♜f6 2.h5 ♜xh5 3.♕xh5 a5 4.♕xa5 ♜a6 5.♕xa6 h6 6.♕xh6 ♕g8  
7.♕h8 ♕xh8

### 93 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+13) C+  
**Bord noir prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer sur le bord de l'échiquier.  
If he can, Black must move on the edge of the board.*

Solution :

.....

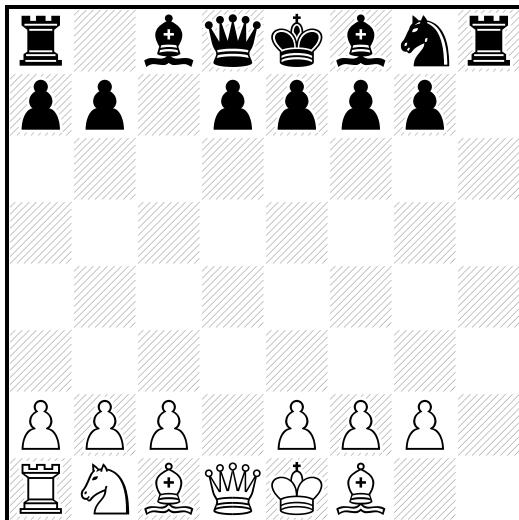
.....

.....

.....

.....

### 93 - Solution

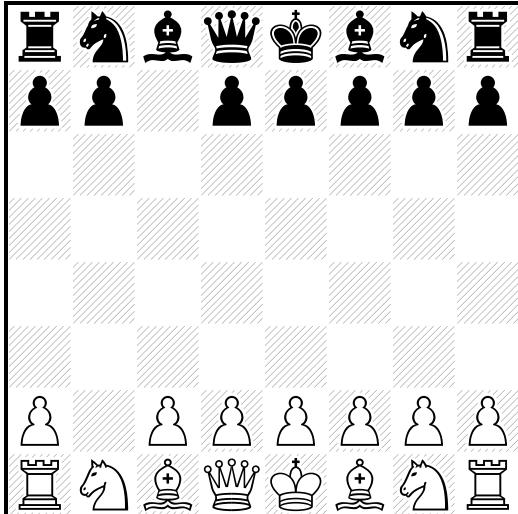


Partie justificative en 7,5 coups (12+13) C+  
**Bord noir prioritaire**

1.d4 h6 2. $\mathbb{Q} \times h6$   $\mathbb{Q} \times h6$  3.d5  $\mathbb{Q} \times h2$  4.d6  $\mathbb{Q} \times h1$  5.d $\times$ c7  $\mathbb{Q} \times g1$   
6.c $\times$ b8=  $\mathbb{Q}$   $\mathbb{Q} h1$  7. $\mathbb{Q} f4$   $\mathbb{Q} h8$  8. $\mathbb{Q} c1$

## 94 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Bords collants**

*Une pièce qui se trouve sur le bord de l'échiquier ne peut jouer que pour capturer.*

*A piece which is on the edge of the board moves only to capture.*

Solution :

---

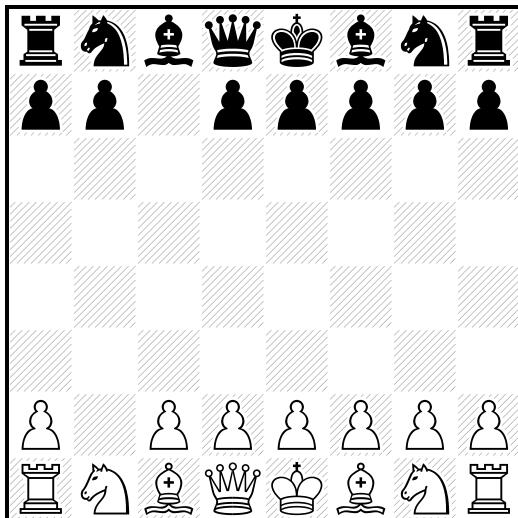
---

---

---

---

## 94 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Bords collants**

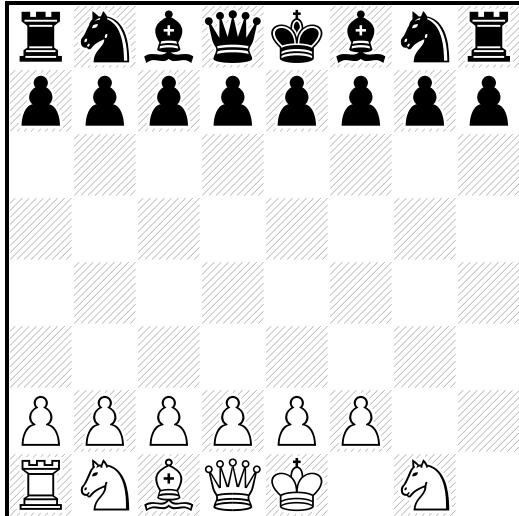
1.b4 c5 2.b5 c4 3.b6 c3 4. $\mathbb{Q}$ xc3  $\mathbb{W}$ x b6 5. $\mathbb{Q}$ b1  $\mathbb{W}$ d8

"Bords collants" peut aussi être défini avec la condition "Booster" : Booster=/  
a1h1,a8h8,a2a7,h2h7/CAP (pour un échiquier 8×8 non cylindrique).

"Bords collants" can also be defined with the "Booster" condition : Booster=/  
a1h1,a8h8,a2a7,h2h7/CAP (for an 8×8 orthodox board).

## 95 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (12+16) C+  
**Bords neutres**

*Une pièce (Roi excepté) qui joue sur le bord de l'échiquier devient neutre.*

*A piece (King excluded) which moves on the edge of the board becomes neutral.*

Solution :

---

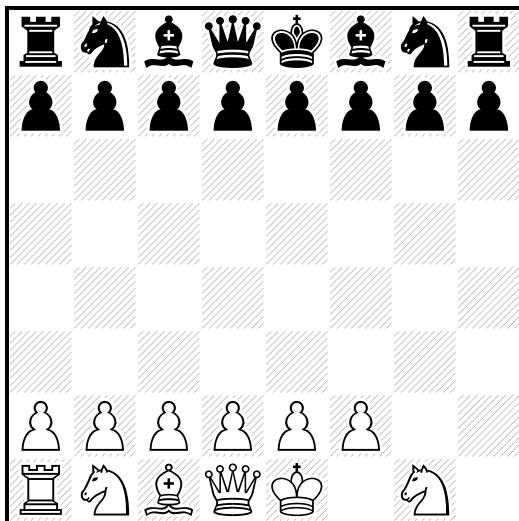
---

---

---

---

## 95 - Solution

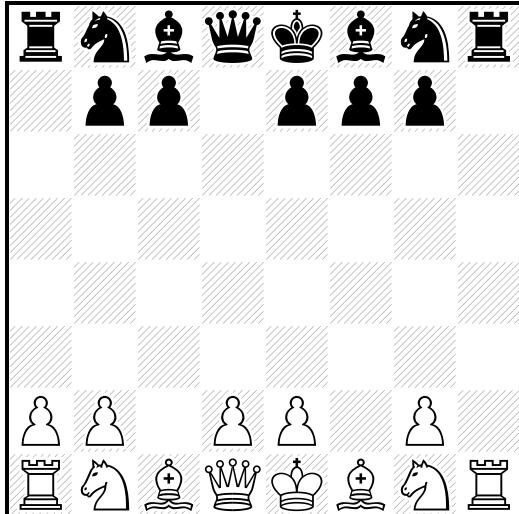


Partie justificative en 4,5 coups (12+16) C+  
**Bords neutres**

1.h3(n) h×g2 2.  $\mathbb{Q}$ h2(n) g×f1 =  $\mathbb{Q}$ n(n) 3.  $\mathbb{Q}$ n×h2(n)  $\mathbb{Q}$ nf3 + 4.  $\mathbb{Q}$ f1  $\mathbb{Q}$ né1(n)  
5.  $\mathbb{Q}$ ×é1

## 96 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (13+13) C+  
**Breton**

*Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant doit également disparaître (s'il y en a). En cas de promotion par capture, la capture précède la promotion.*

*When a piece is captured, a piece of the same kind of the capturing side must also disappear (if there are any). In case of promotion by capture, the capture precedes the promotion.*

Solution :

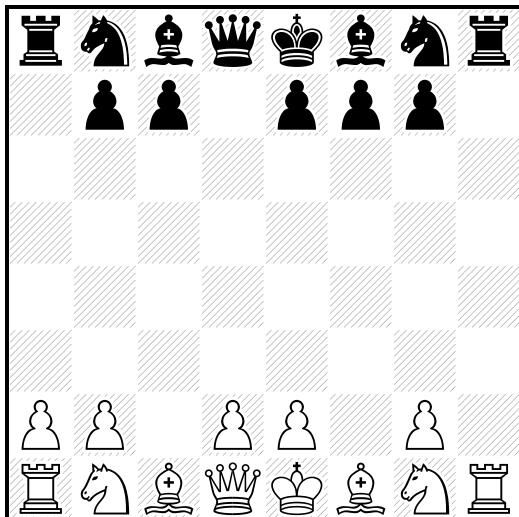
---

---

---

---

## 96 - Solution

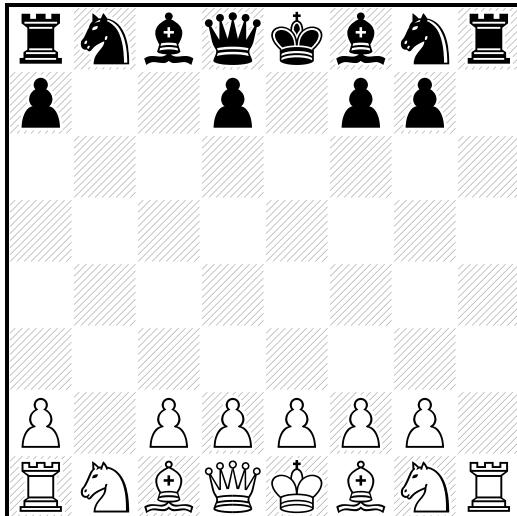


Partie justificative en 3,5 coups (13+13) C+  
**Bretton**

1.ç4 d5 2.ç×d5(×h2) ♕×d5(×a7) 3.♕×h7(×f2) ♔d8 4.♕h1

## 97 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+12) C+  
**Breton adverse**

*Quand une pièce est capturée, une autre pièce de même nature du camp capturé doit également disparaître (s'il y en a).*

*When a piece is captured, another piece of the same kind of the captured side must also disappear (if there are any).*

Solution :

---

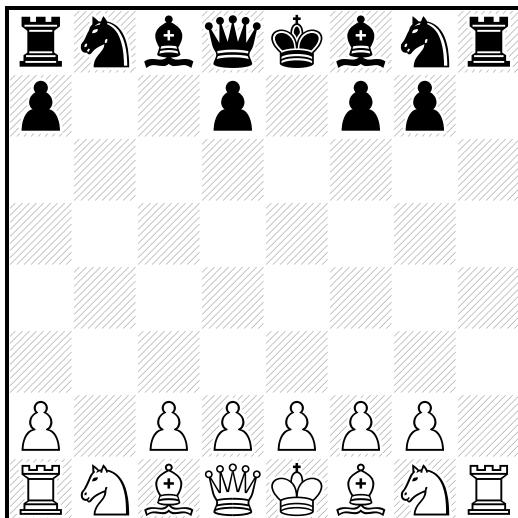
---

---

---

---

## 97 - Solution

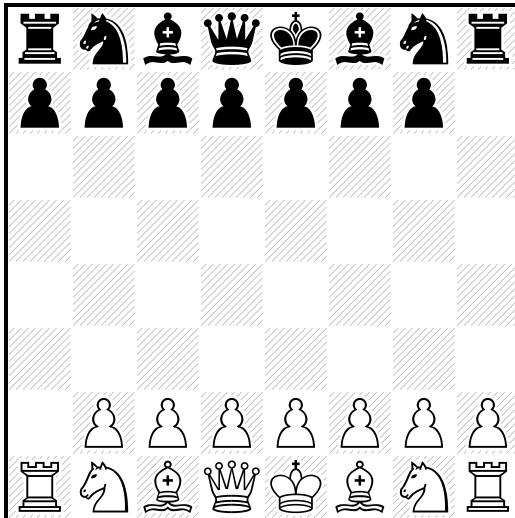


Partie justificative en 3,5 coups (14+12) C+  
**Breton adverse**

1.b4 c5 2.b×c5(xé7) ♕×c5(xh2) 3.♕×h7(xb7) ♔f8 4.♕h1

## 98 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Breton chromatique**

*Quand une pièce est capturée, une pièce de même nature du camp capturant (s'il y en a) doit changer de couleur.*

*When a piece is captured, a piece of the same kind of the capturing side (if there are any) has to change color.*

Solution :

---

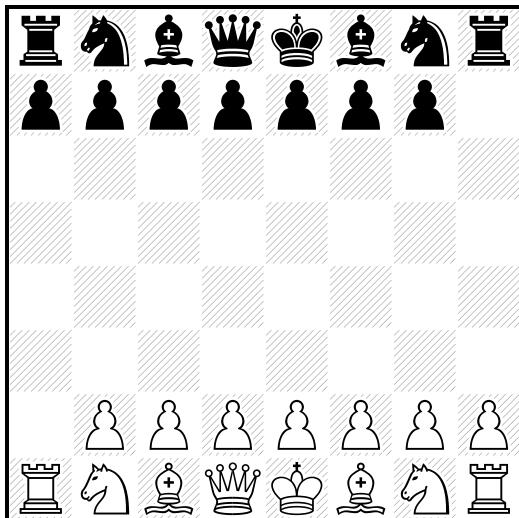
---

---

---

---

## 98 - Solution

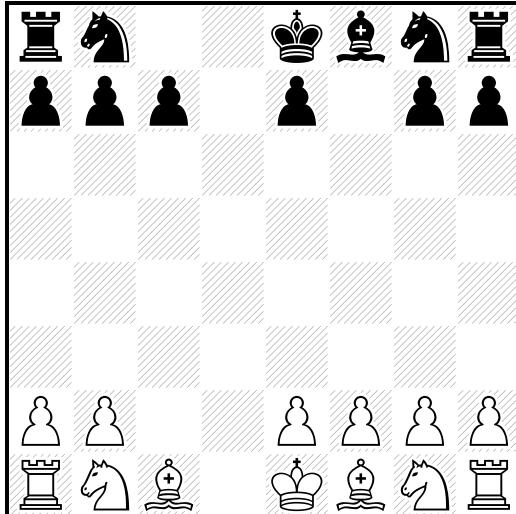


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Breton chromatique**

1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.a×b7(❶ b7) h×g2(❷ g2)

## 99 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+  
**Brunner**

*Un camp ne peut pas capturer le Roi adverse si après cette capture, son propre Roi peut être capturé.*

*A side cannot capture the opposite King if after this capture, its own King can be captured.*

Solution :

---

---

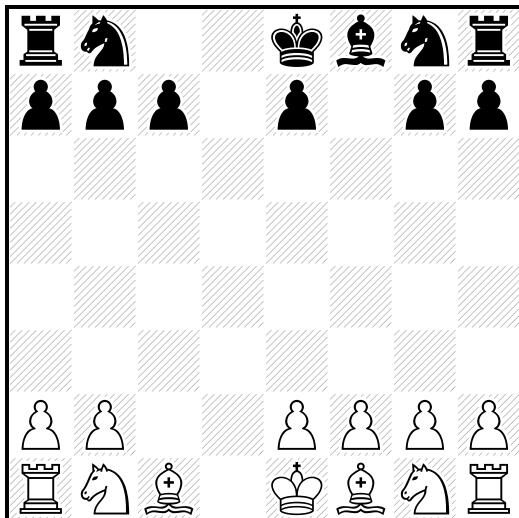
---

---

---

---

## 99 - Solution

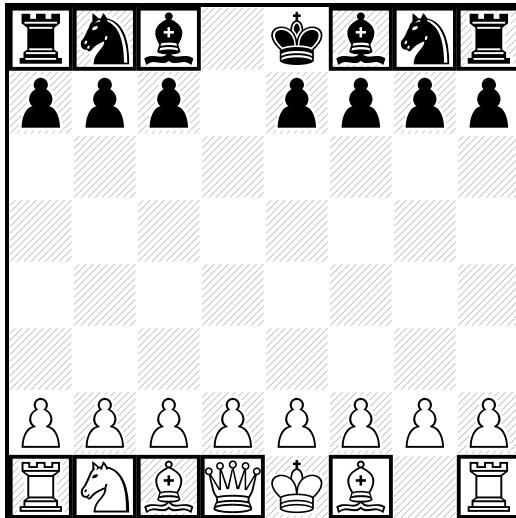


Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+  
**Brunner**

1.  $\text{ç}4$   $d5$  2.  $\text{ç} \times d5$   $\ddot{\text{e}}6$  3.  $d \times \text{é}6$   $\ddot{\text{w}} \times d2+$  4.  $\text{é} \times f7$   $\ddot{\text{w}} \times d1$  5.  $\ddot{\text{w}} \times d1+$   $\ddot{\text{e}} \times f7$   
6.  $\ddot{\text{e}}1$   $\ddot{\text{e}}8$

# 100 - Christian POISSON

## Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

= Caméléon(Cavalier)

= Caméléon(Dame)

= Caméléon(Fou)

= Caméléon(Tour)

### Caméléon

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Caméléon(Cavalier) (Cavalier se transformant en Caméléon(Fou) après avoir joué), un Fou par un Caméléon(Fou) (Fou se transformant en Caméléon(Tour) après avoir joué), une Tour par un Caméléon(Tour) (Tour se transformant en Caméléon(Dame) après avoir joué) et une Dame par un Caméléon(Dame) (Dame se transformant en Caméléon(Cavalier) après avoir joué).*

*By default, a Knight is replaced by a Caméléon(Cavalier) (Knight becoming a Caméléon(Fou) after it moves), a Bishop by a Caméléon(Fou) (Bishop becoming a Caméléon(Tour) after it moves), a Rook by a Caméléon(Tour) (Rook becoming a Caméléon(Dame) after it moves) and a Queen by a Caméléon(Dame) (Queen becoming a Caméléon(Cavalier) after it moves).*

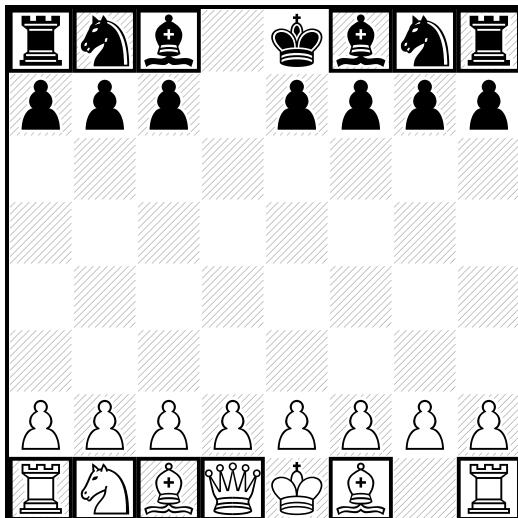
Solution :

---

---

---

## 100 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

= Caméléon(Cavalier)

= Caméléon(Dame)

= Caméléon(Fou)

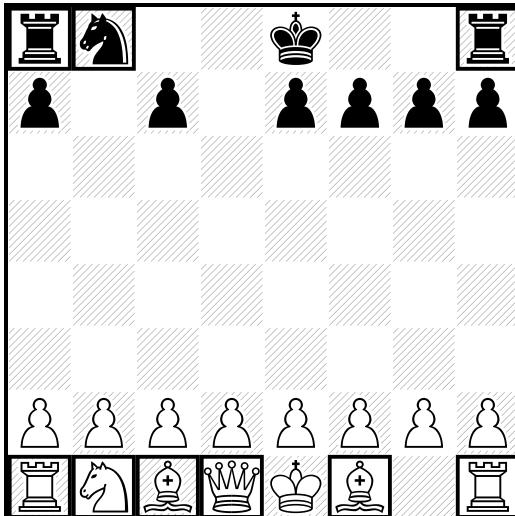
= Caméléon(Tour)

### Caméléon

1. f3() d5 2. ×d5() f5() 3. ×f5() d6() 4. c8()  
 ×c8()

# 101 - Christian POISSON

## Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (15+10) C+

♞ = Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier)

♛ = Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame)

♝ = Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou)

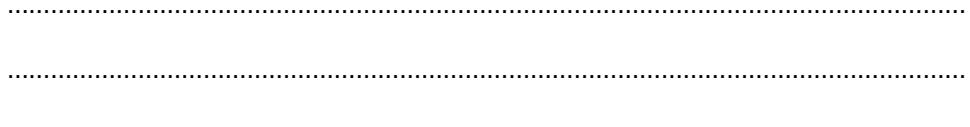
♜ = Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour)

### Caméléon DTFC

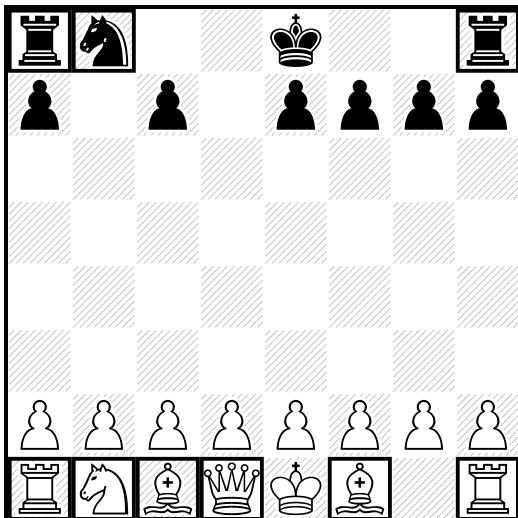
Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier) (Cavalier se transformant en Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame) après avoir joué), un Fou par un Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou) (Fou se transformant en Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier) après avoir joué), une Tour par un Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour) (Tour se transformant en Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou) après avoir joué) et une Dame par un Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame) (Dame se transformant en Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour) après avoir joué).

By default, a Knight is replaced by a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier) (Knight becoming a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame) after it moves), a Bishop by a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou) (Bishop becoming a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier) after it moves), a Rook by a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour) (Rook becoming a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou) after it moves) and a Queen by a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame) (Queen becoming a Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour) after it moves).

Solution :



## 101 - Solution



Partie justificative en 7,0 coups (15+10) C+

♞=Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier)

♛=Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame)

♝=Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou)

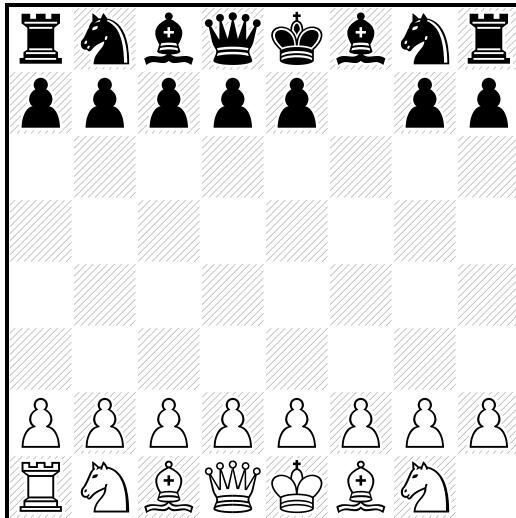
♜=Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour)

### Caméléon DTFC

1. ♜f3(♛) d5 2. ♜×d5(♛) b5 3. ♜×b5(♝)+ ♜d7(♞) 4. ♜×d7(♞) ♜c8(♛) 5. ♜×f8(♛)+ ♛d7 6. ♜×g8(♛) ♜é8(♝) 7. ♜×é8(♝)+ ♛×é8

## 102 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Caméléon-colonne**

*Une pièce (Rois et Pions exclus) qui joue sur les colonnes a ou h se transforme en Tour, sur les colonnes b ou g en Cavalier, sur les colonnes c ou f en Fou, et sur la colonne d en Dame.*

*A piece (Kings and Pawns excluded) that moves to columns a or h becomes a Rook, on columns b or g a Knight, on columns c or f a Bishop, and on column d a Queen.*

Solution :

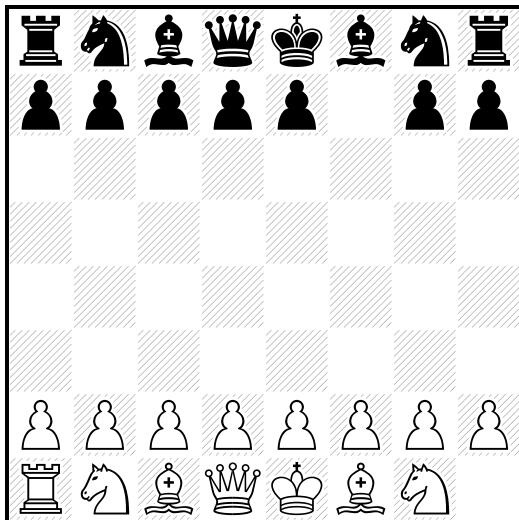
---

---

---

---

## 102 - Solution

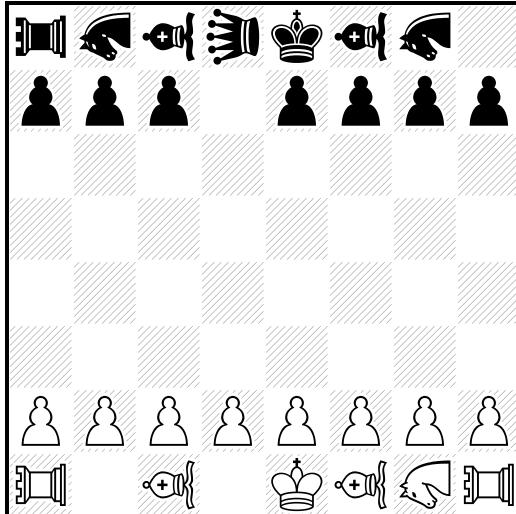


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Caméléon-colonne**

1. ♜f3(♕) ♜f6(♕) 2. ♛d5(♛) ♛g5(♛) 3. ♜x f7(♛)+ ♜x f7(♛) 4. ♜g1(♛)  
♛g8(♛)

## 103 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+

■ = Léo

▲ = Cao

● = Vao

□ = Pao

**Canon**

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Cao (Bondisseur chinois(1,2)), un Fou par un Vao (Chinoise(1,1)), une Tour par un Pao (Chinoise(0,1)) et une Dame par un Léo (Chinoise(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Cao ((1,2)Chinese Leaper), a Bishop by a Vao ((1,1)Chinese), a Rook by a Pao ((0,1)Chinese) and a Queen by a Léo ((0,1)+(1,1)Chinese).

Solution :

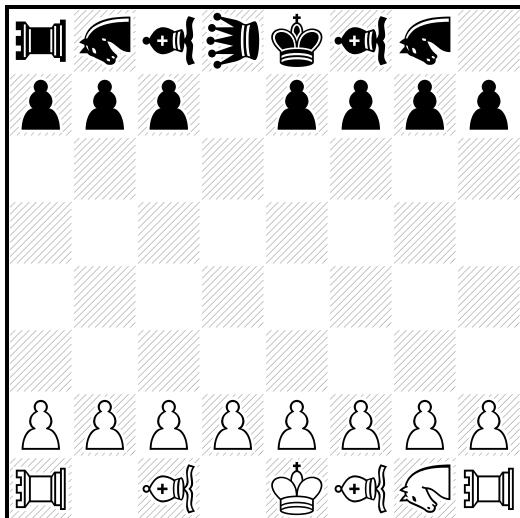
---

---

---

---

## 103 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+

♞ = Léo

♝ = Cao

♛ = Vao

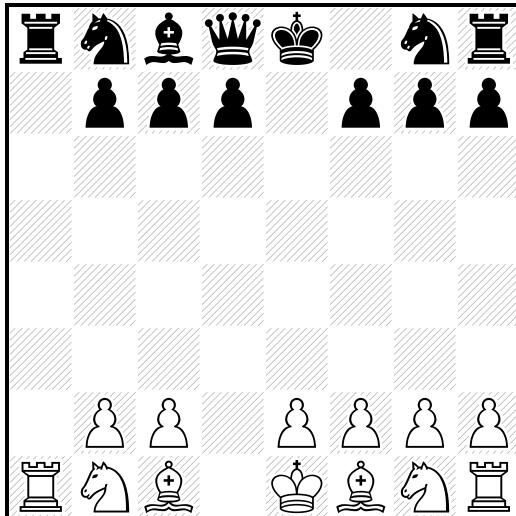
♜ = Pao

**Canon**

1. ♜h3 ♛xh3 2. ♜xd7 ♛f3 3. ♜xf3 ♛xd7 4. ♜g1 ♛é8

## 104 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**Captures blanches prioritaires**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent capturer.*  
*If he can, White must capture.*

Solution :

.....

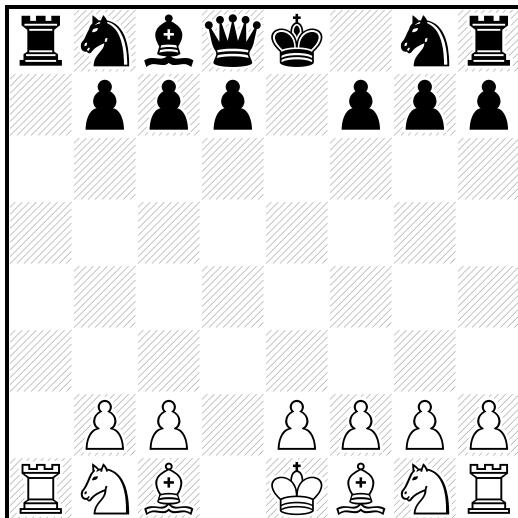
.....

.....

.....

.....

## 104 - Solution

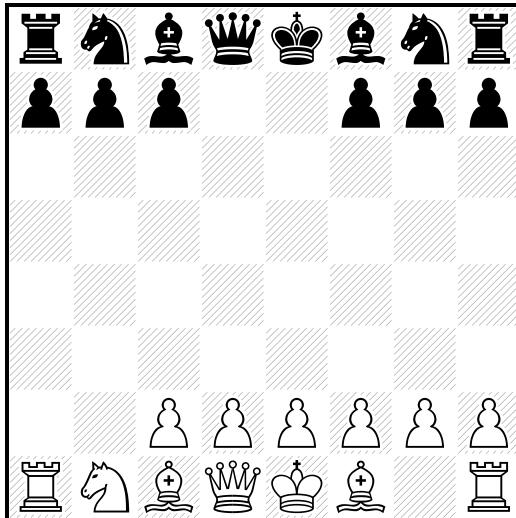


Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**Captures blanches prioritaires**

1.a3 é5 2.d4 é×d4 3.♕×d4 ♔×a3 4.♕×a7 ♕×a7 5.♗×a3 ♕a8 6.♗b1

## 105 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Captures noires prioritaires**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent capturer.*  
*If he can, Black must capture.*

Solution :

.....

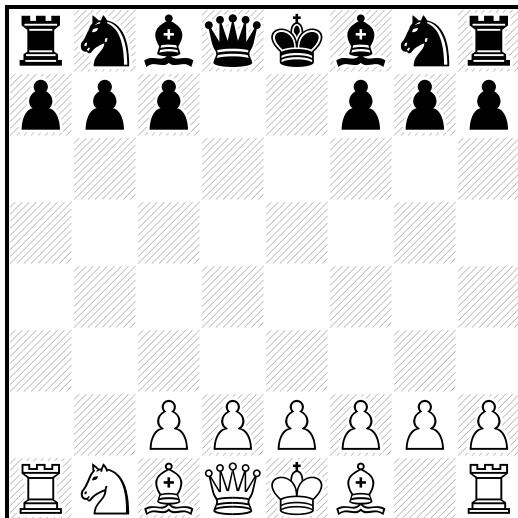
.....

.....

.....

.....

## 105 - Solution

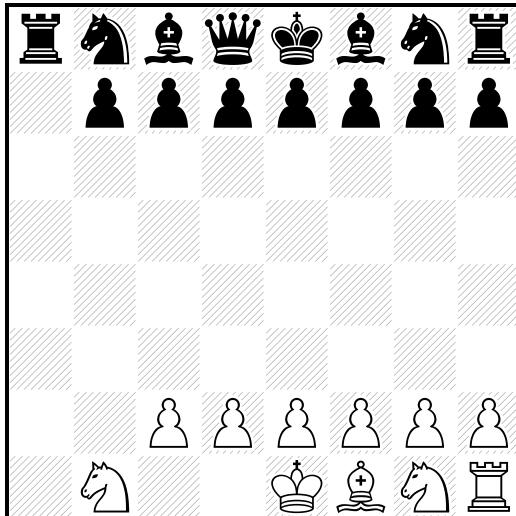


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Captures noires prioritaires**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♕a3 3. ♜xd7 ♕xb2 4. a3 ♕xa3 5. ♜f8 ♕xf8

## 106 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (11+15) C+

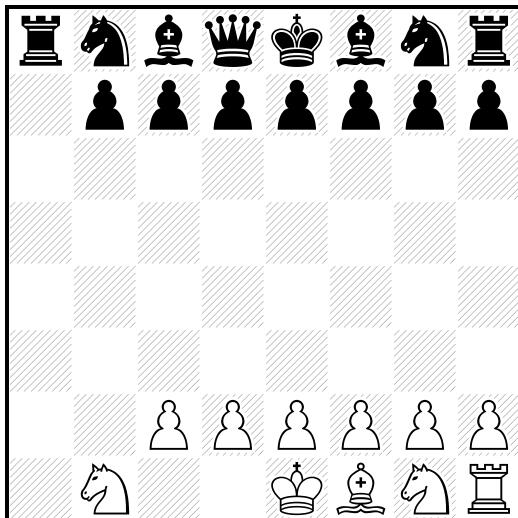
### Captures périphériques

*Les captures ne peuvent avoir lieu que sur les bords de l'échiquier.  
Captures are possible only on the edge of the board.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 106 - Solution

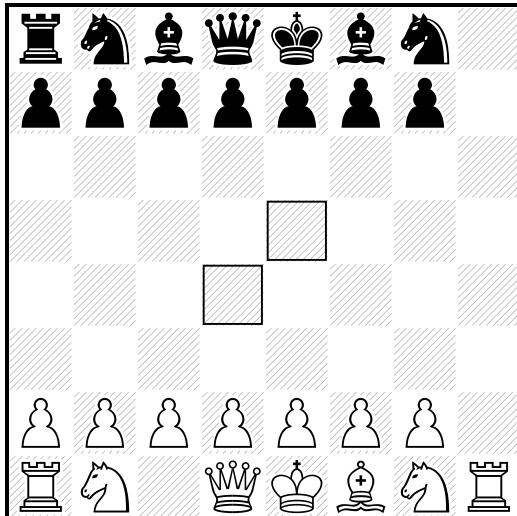


Partie justificative en 6,0 coups (11+15) C+  
**Captures périphériques**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5 3.♔a3 ♕×a3 4.♕c1 ♕×a2 5.♕a3 ♕×a1 6.♕a8  
♕×a8

## 107 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

□=Case Circé

Lorsqu'une pièce (Roi excepté) joue sur cette case, elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, elle disparaît.

When a piece (King excluded) moves to that square, it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, it vanishes.

Solution :

---

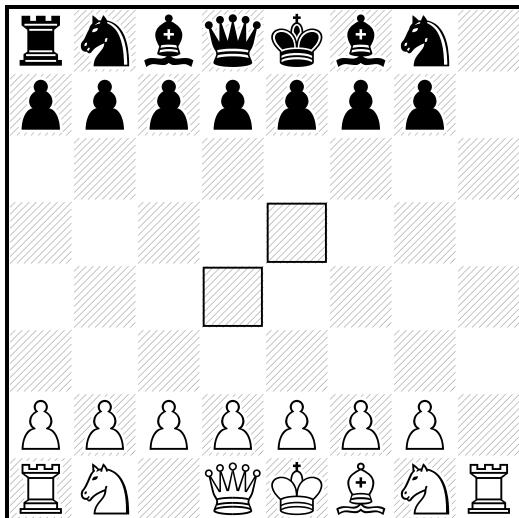
---

---

---

---

## 107 - Solution

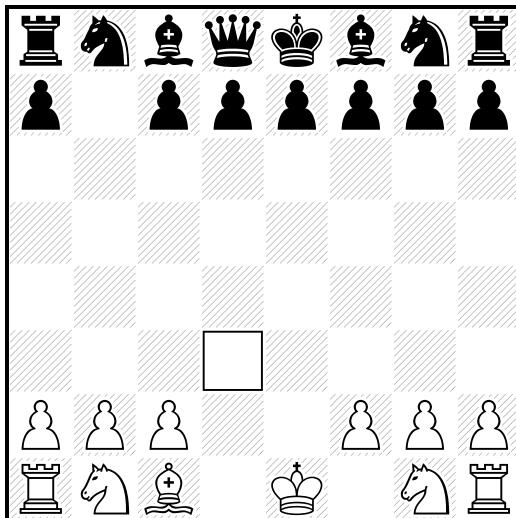


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
□=Case Circé

1.d3 h6 2.  $\ddagger \times h6$   $\ddagger \times h6$  3.d4(d2)  $\ddagger \times h2$  4.  $\ddagger \times h2$  é5(é7) (*coup nul, null move*) 5.  $\ddagger h1$

## 108 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (12+15) C+

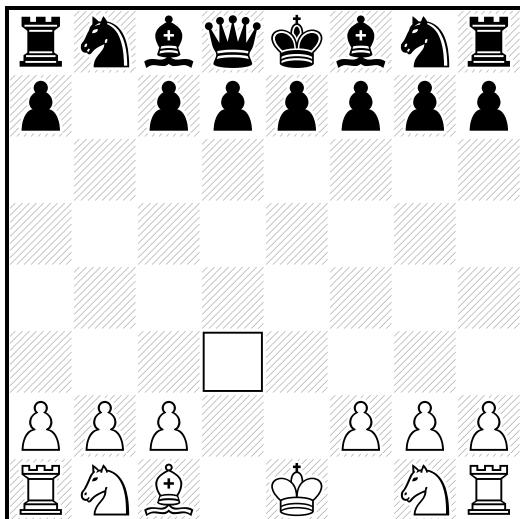
$\square$ =Case magique

*Une pièce (Roi excepté) jouant sur une telle case change de couleur.  
A piece (not a King) moving to such a square changes color.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 108 - Solution

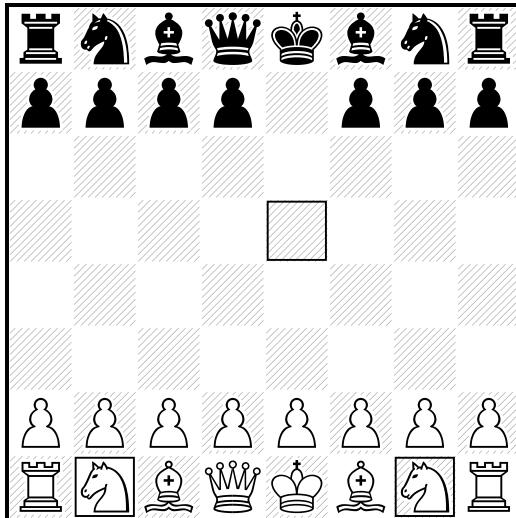


Partie justificative en 4,0 coups (12+15) C+  
□=Case magique

1.d3(♣) d×e2 2.♕d5 e×f1=♔ 3.♕×b7 ♔a6 4.♕×c8 ♔×c8

## 109 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,0 coups (16+15) C+

□=Case magique Circé

*Une pièce (Roi excepté) jouant sur une telle case change de couleur, puis elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, elle disparaît.*

*A piece (not a King) moving to such a square changes color, then it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, it vanishes.*

Solution :

---

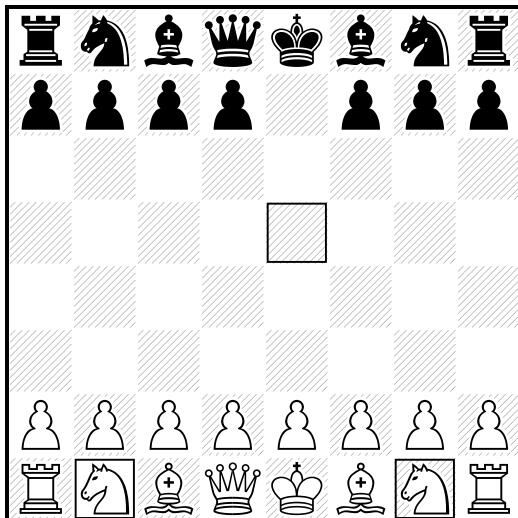
---

---

---

---

## 109 - Solution

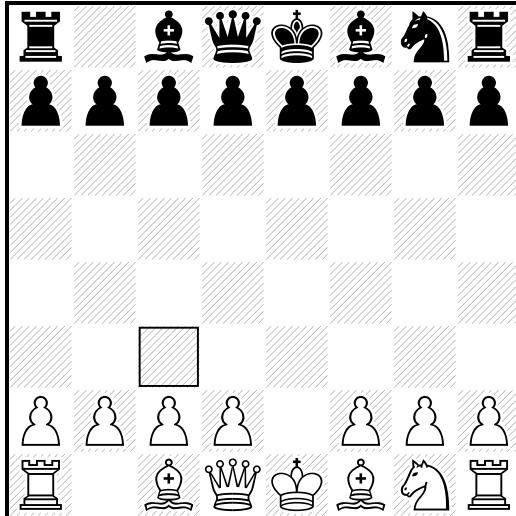


Partie justificative en 2,0 coups (16+15) C+  
**□=Case magique Circé**

1.é4 é5(△é2) 2.é5(▲é7) (*homebase*) -é7 (i.e. é7-é5)

## 110 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+

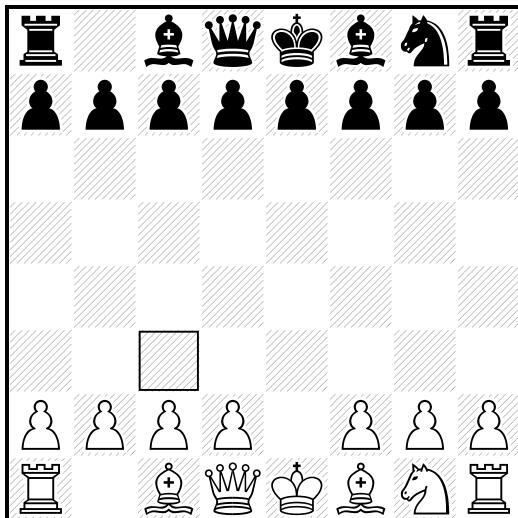
**□=Case neutralisante**

*Une pièce (Roi excepté) qui joue sur une telle case devient neutre.  
A piece (not a King) which moves to such a square becomes neutral.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 110 - Solution



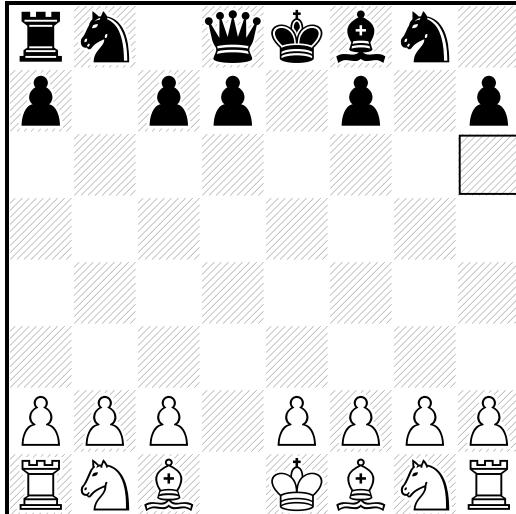
Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+

**□=Case neutralisante**

1. ♜c3(n) ♜n×e2 2. ♜ng3 ♜a6 3. ♜x a6 ♜nf1 4. ♜xf1

## 111 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+

**□=Case paralysante**

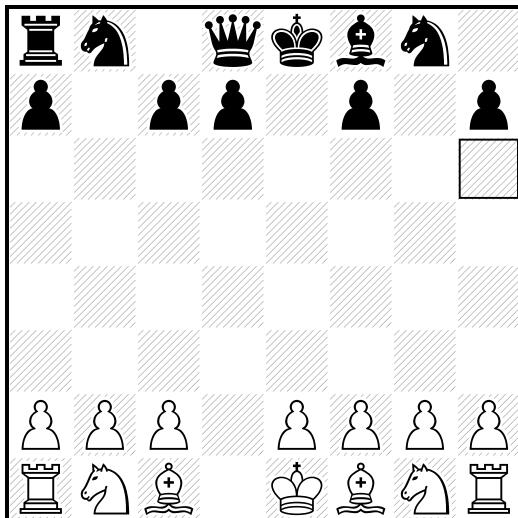
*Une pièce jouant sur une telle case est paralysée.*

*A piece moving to such a square is paralysed.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 111 - Solution



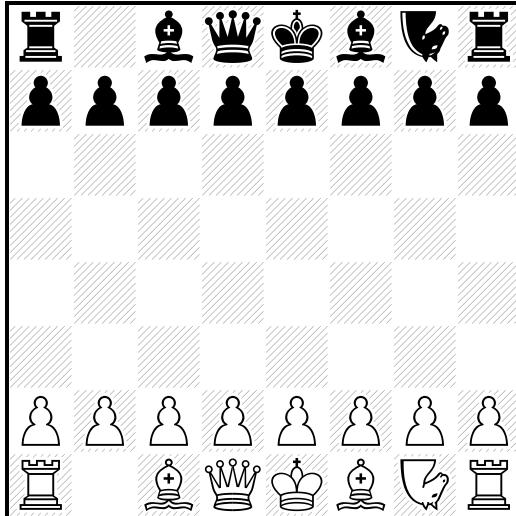
Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+

**□=Case paralysante**

1.d4 b6 2.♕d3 ♔a6 3.♕×a6 e5 4.♕×b6 e×d4 5.♕×d4 ♔e7 (♕h6?)  
6.♕×g7 ♕g8 7.♕×g8 ♔×g8

## 112 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+

☞ =Noctambule

**Cavalier majeur**

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Noctambule (Coureur(1,2)).  
By default, a Knight is replaced by a Nightrider (Noctambule = (1,2)Rider).*

Solution :

---

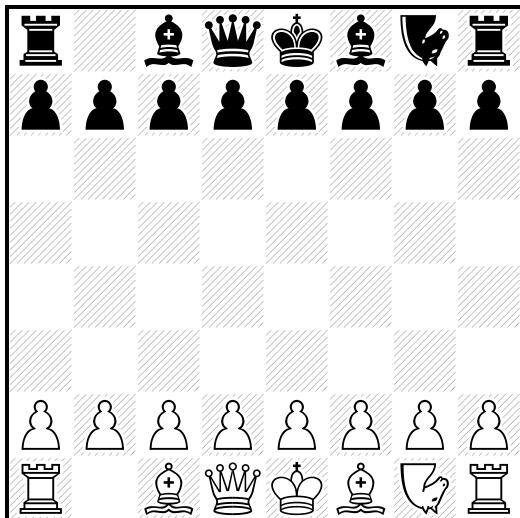
---

---

---

---

## 112 - Solution



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+

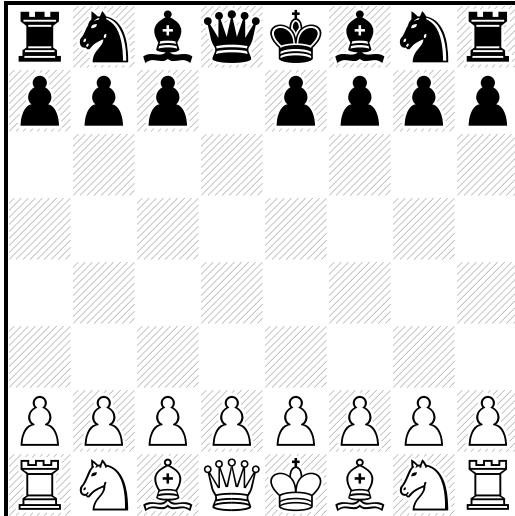
☞ =Noctambule

**Cavalier majeur**

1. ♜c3 ♜d4 2. ♜e4 ♜dh6 3. ♜xg8 ♜xg8

## 113 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (16+15) C+

**Conditions until pluy=5**

*La condition ne s'applique qu'aux 5 premiers demi-coups.*

*The condition only applies to the first 5 plies.*

### Celle

*Lorsqu'une pièce capture, une pièce identique à la pièce capturante (Roi y compris) apparaît sur la case qu'elle vient de quitter. La règle des Rois siamois (un camp est en échec si l'un de ses Rois est en prise) s'applique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.*

*When a piece captures, a piece identical to the capturing unit (including King) appears on the square it just left. Siamese kings (Rois siamois, a side is in check if one of its Kings is threatened) rule applies when there are several Kings of the same color.*

Solution :

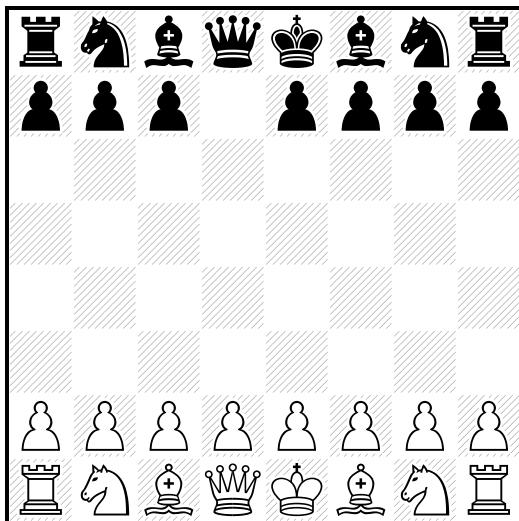
---

---

---

---

## 113 - Solution

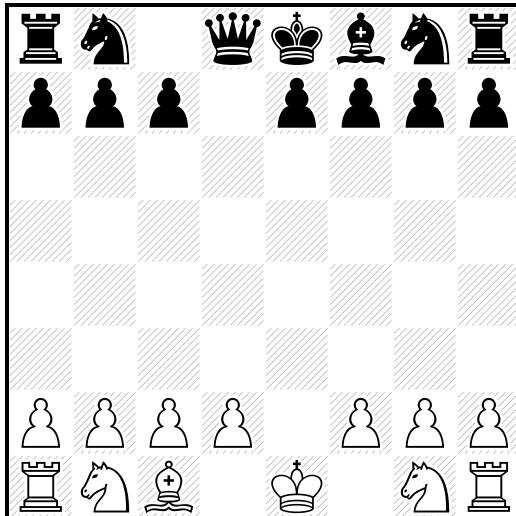


Partie justificative en 4,0 coups (16+15) C+  
Conditions untilply=5  
**Celle**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5 (+ \mathbb{Q}c3)$   $\mathbb{Q} \times d5 (+ \mathbb{Q}d8)$  3.  $\mathbb{Q} \times d5 (+ \mathbb{Q}c3)$   $\mathbb{Q} \times d5$  4.  $\mathbb{Q}b1$   
 $\mathbb{Q}d8$

## 114 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+14) C+  
**Central**

*Un Roi peut jouer. Toute autre pièce est impuissante sauf si elle est contrôlée par une pièce pouvant jouer.*

*A King can move. Any other piece is dummy except if it is controlled by a piece which can move.*

Solution :

---

---

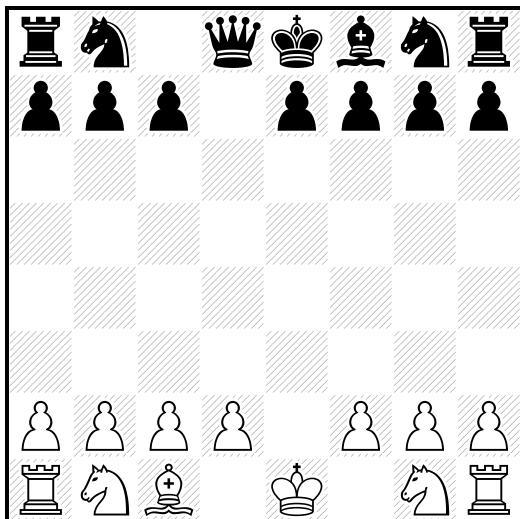
---

---

---

---

## 114 - Solution

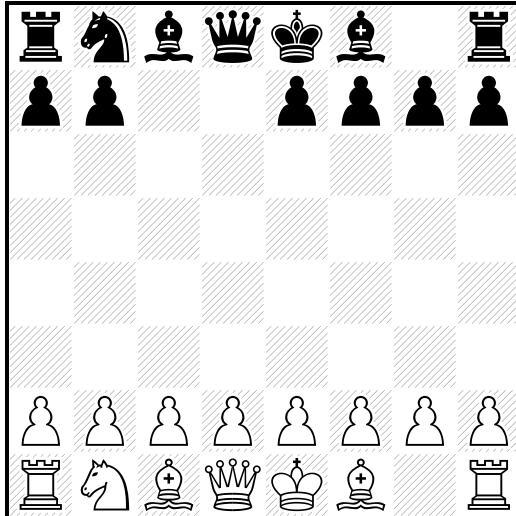


Partie justificative en 7,0 coups (13+14) C+  
**Central**

1.é4 d6 2.♗b5 ♗d7 3.♕e2 ♕×b5 4.é5 ♕d7 5.é×d6 ♕×é2 6.♕×é2  
♕×d6 7.♔é1 ♔d8

## 115 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**Conditions until pliy=6**

*La condition ne s'applique qu'aux 6 premiers demi-coups.  
The condition only applies to the first 6 plies.*

### Centripètes

*Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier renaît sur la case centrale (d4, d5, é4, é5) la plus proche. Si celle-ci est occupé, le coup est illégal.*

*A piece which moves on the edge of the board is reborn on the nearest center square (d4, d5, e4, e5). The move is illegal if this square is not empty.*

Solution :

---

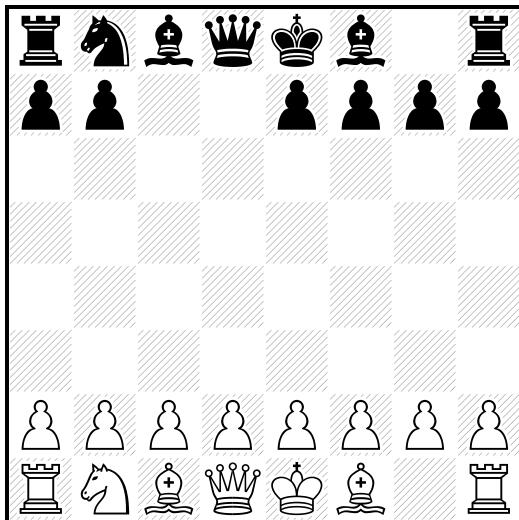
---

---

---

---

## 115 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

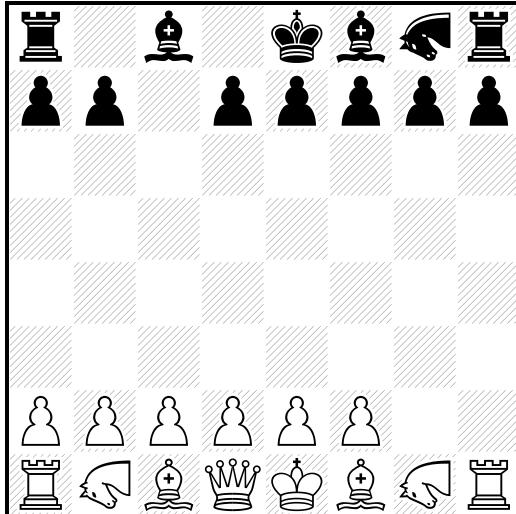
Conditions untilply=6

**Centripètes**

1. ♜h3(♜é4) c5 2. ♜×c5 ♜h6(♜é5) 3. ♜×d7 ♜éç6 4. ♜×b8 ♜×b8

## 116 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

= Chameau

**Chameaux à la place des Cavaliers**

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Chameau (Bondisseur(1,3)).  
By default, a Knight is replaced by a Chameau (Camel = (1,3)Leaper).*

Solution :

---

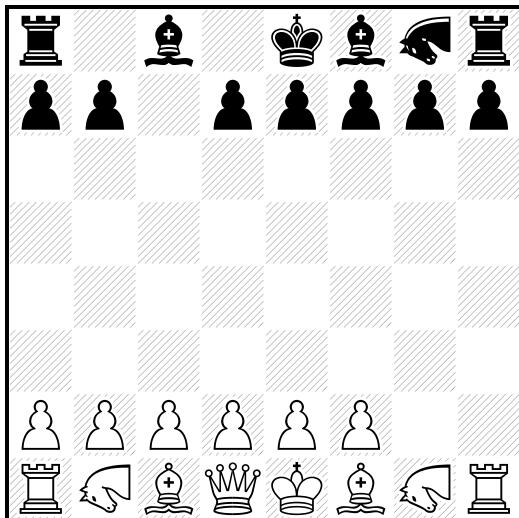
---

---

---

---

## 116 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

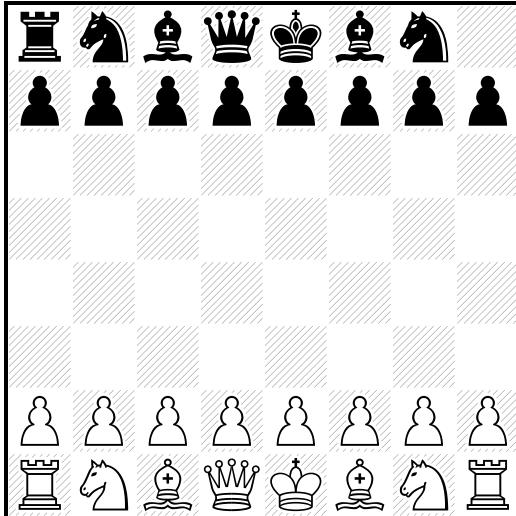
♞ = Chameau

### Chameaux à la place des Cavaliers

1. ♔f4 ♜5
2. ♔xç5 ♛ç7
3. ♔xb8 ♛xh2
4. ♔ç5 ♛xg2
5. ♔f4 ♛g1
6. ♔xg1

## 117 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (16+15) C+  
**Changeants**

*Une pièce (Roi excepté) jouant sur une case occupée au début d'une partie se transforme en une pièce de même nature et couleur que celle qui s'y trouve en début de partie. La règle des Rex Multiplex s'applique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.*

*A piece (King excluded) moving to a square occupied in the game-array transforms into a piece of the same kind and color as the one which is there in the game-array. Rex Multiplex rule applies when there are several kings of the same color.*

Solution :

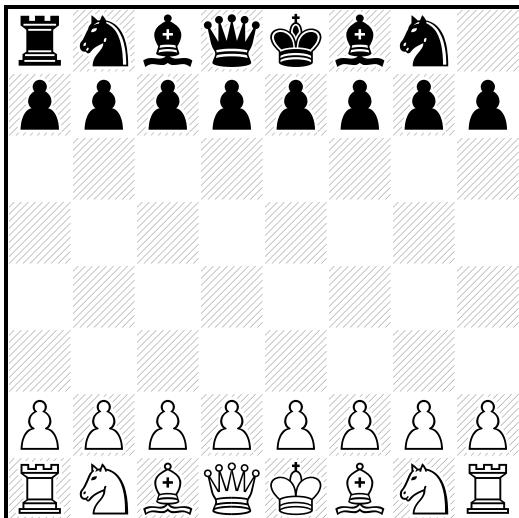
---

---

---

---

## 117 - Solution

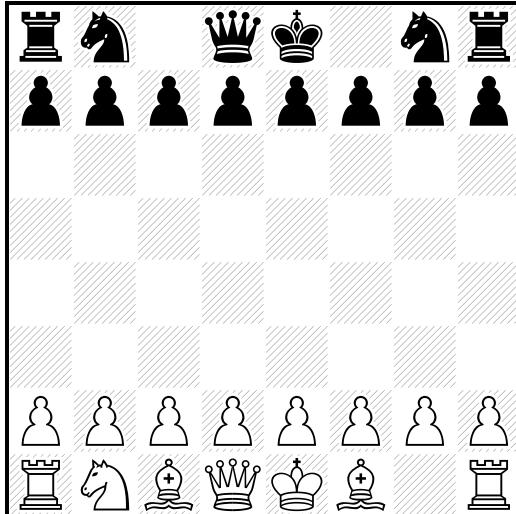


Partie justificative en 3,5 coups (16+15) C+  
**Changeants**

1. ♜f3 e5 2. ♜×e5 ♜e7(▲) 3. ♜f3 ♜g8(▲) 4. ♜g1(▲)

## 118 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+  
**Changeants sans changement de couleur**

*Une pièce (Roi excepté) jouant sur une case occupée au début d'une partie se transforme en une pièce de même nature que celle qui s'y trouve en début de partie. La règle des Rex Multiplex s'applique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.*

*A piece (King excluded) moving to a square occupied in the game-array transforms into a piece of the same kind as the one which is there in the game-array. Rex Multiplex rule applies when there are several kings of the same color.*

Solution :

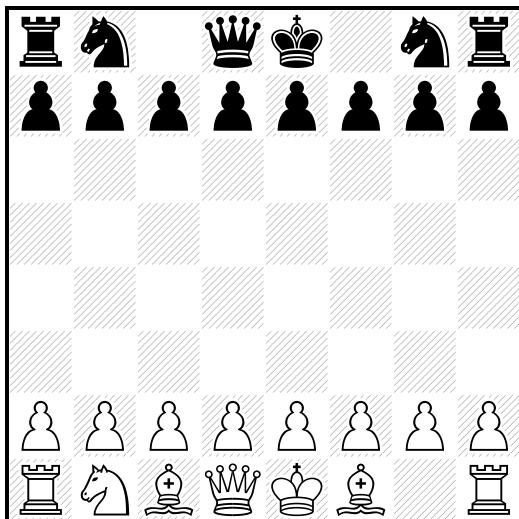
---

---

---

---

## 118 - Solution

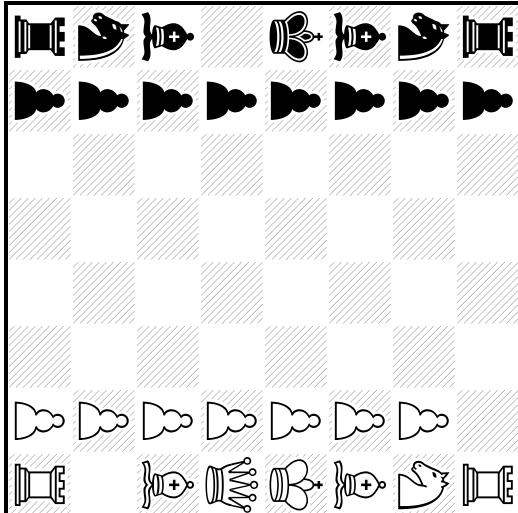


Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+  
**Changeants sans changement de couleur**

1. ♜f3 e5 2. ♜×e5 ♕e7(▲) 3. ♜×d7(▲)+ ♕×d7(▲)

# 119 - Christian POISSON

## Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+

= Roi chimérique, = Cavalier chimérique

= Fou chimérique, = Dame chimérique

= Tour chimérique, = Pion chimérique

### Chimérique

Par défaut, un Roi est remplacé par un Roi chimérique (Bondisseur marin(0,1)+(1,1) + Equisauteur(0,1)+(1,1) au-dessus d'un sautoir ami), un Pion par un Pion chimérique (Tireur Pion/Equilocusauteur simple selon couleur(1,1)+(-1,1) + + Equisauteur simple selon couleur(1,1)+(-1,1) au-dessus d'un sautoir ami)), un Cavalier par un Cavalier chimérique (Bondisseur marin(1,2) + Equisauteur(1,2) au-dessus d'un sautoir ami), un Fou par un Fou chimérique (Sauteur prolongé(1,1) au-dessus d'un sautoir ami + Marine(1,1)), une Tour par une Tour chimérique (Sauteur prolongé(0,1) au-dessus d'un sautoir ami + Marine(0,1)) et une Dame par une Dame chimérique (Sauteur prolongé(0,1)+(1,1) au-dessus d'un sautoir ami + Marine(0,1)+(1,1)).

By default, a King is replaced by a Roi chimérique ((0,1)+(1,1)Marine Leaper + (0,1)+(1,1)Equihopper over a friend hurdle), a Pawn by a Pion chimérique (Pawn/Simple Equilocuhopper according color(1,1)+(-1,1) + Simple Equihopper according color(1,1)+(-1,1) over a friend hurdle) Shooter), a Knight by a Cavalier chimérique ((1,2)Marine Leaper + (1,2)Equihopper over a friend hurdle), a Bishop by a Fou chimérique ((1,1)Prolonged Hopper over a friend hurdle + (1,1)Marine), a Rook by a Tour chimérique ((0,1)Prolonged Hopper over a friend hurdle + (0,1)Marine) and a Queen by a Dame chimérique ((0,1)+(1,1)Prolonged Hopper over a friend hurdle + (0,1)+(1,1)Marine).

Solution :

---

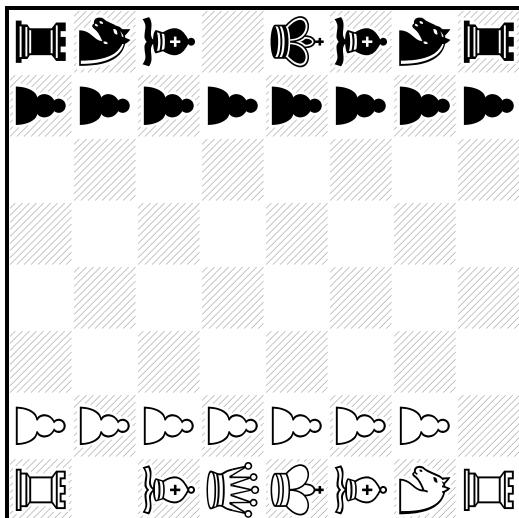


---



---

## 119 - Solution



Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+

♚ = Roi chiméreque

♞ = Cavalier chiméreque

♝ = Fou chiméreque

♛ = Dame chiméreque

♜ = Tour chiméreque

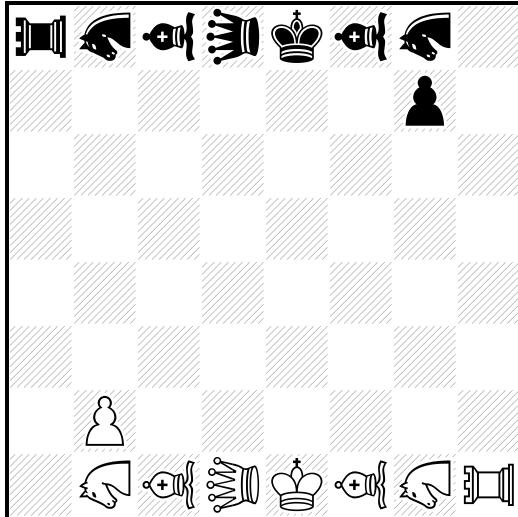
♟ = Pion chiméreque

**Chimérique**

1.h4 ♛×h4 2.♘h3 ♛×h3-h2 3.♗c3 ♛g1 4.♗×g1

## 120 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (8+8) C+

= Mao

= Vao

= Léo

= Pao

**Chinois**

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Mao (Bondisseur décomposé(0,1 ; 1,1)), un Fou par un Vao (Chinoise(1,1)), une Tour par un Pao (Chinoise(0,1)) et une Dame par un Léo (Chinoise(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Mao ((0,1 ; 1,1)Decomposed Leaper), a Bishop by a Vao ((1,1)Chinese), a Rook by a Pao ((0,1)Chinese) and a Queen by a Léo ((0,1)+(1,1)Chinese).

Solution :

---

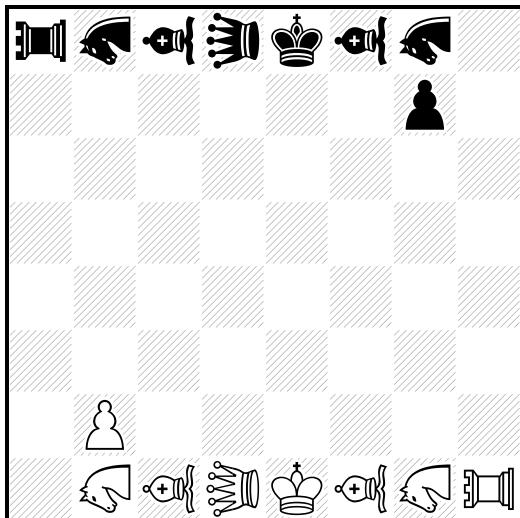
---

---

---

---

## 120 - Solution



Partie justificative en 9,0 coups (8+8) C+

♙ = Mao

♘ = Vao

♗ = Léo

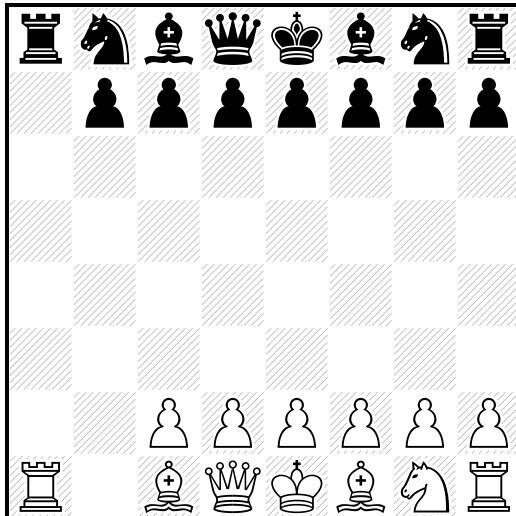
♕ = Pao

**Chinois**

1. ♕×a7 ♕×h2 2. ♕×ç7 ♕×f2 3. ♕×é7 ♕×d2 4. ♕×b7 ♕×g2 5. ♕×f7  
♕×ç2 6. ♕×h7 ♕×a2 7. ♕×d7 ♕×é2 8. ♔×é2 ♔×d7 9. ♔é1 ♔é8

## 121 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+15) C+  
**Circé**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît. When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

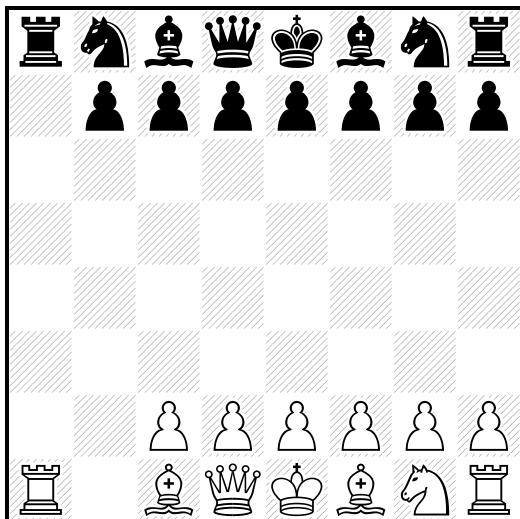
---

---

---

---

## 121 - Solution

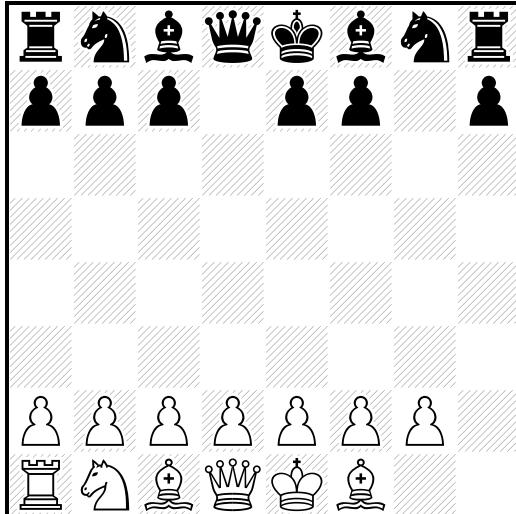


Partie justificative en 5,5 coups (13+15) C+  
**Circé**

1.b4 a5 2. $\mathbb{Q}$ b2 a×b4 3. $\mathbb{Q}$ ç3 b×ç3 4. $\mathbb{Q}$ ×ç3  $\mathbb{Q}$ ×a2 5. $\mathbb{Q}$ b2  $\mathbb{Q}$ a8 6. $\mathbb{Q}$ ç1

## 122 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Circé alternatif**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide. Sinon, elle doit être remplacée sur la case de renaissance déterminée selon les modalités Circé maléfique si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty. Otherwise, it must be replaced on the rebirth square according to the "modalités Circé maléfique" if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

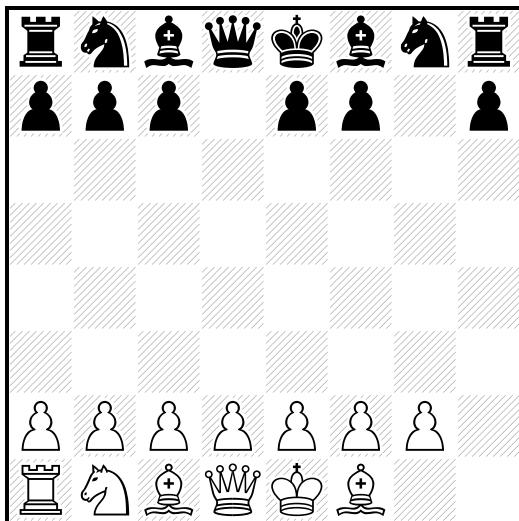
---

---

---

---

## 122 - Solution

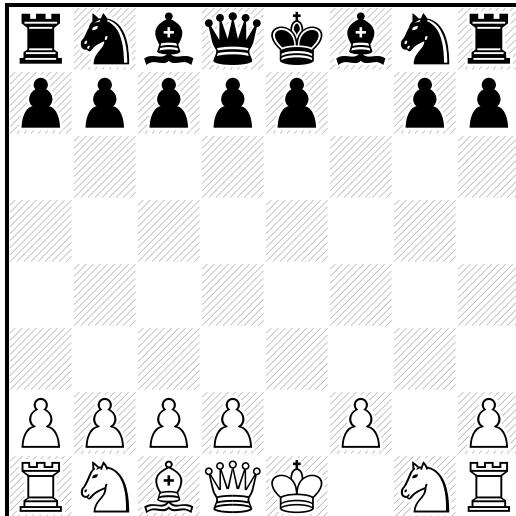


Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Circé alternatif**

1.h4 g5 2.  $\mathbb{Q}$ h2 g×h4 3.  $\mathbb{Q}$  ×h4(h2) h×g1=  $\mathbb{W}$  4.  $\mathbb{Q}$  d4  $\mathbb{W}$ h2 5.  $\mathbb{Q}$  ×d7  $\mathbb{W}$ d6  
6.  $\mathbb{Q}$  ×d8+  $\mathbb{W}$  ×d8

## 123 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+15) C+  
**Circé antipode**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (située à 4 colonnes et 4 rangées de la case de capture) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (at 4 columns and 4 ranks of the capture square) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

---

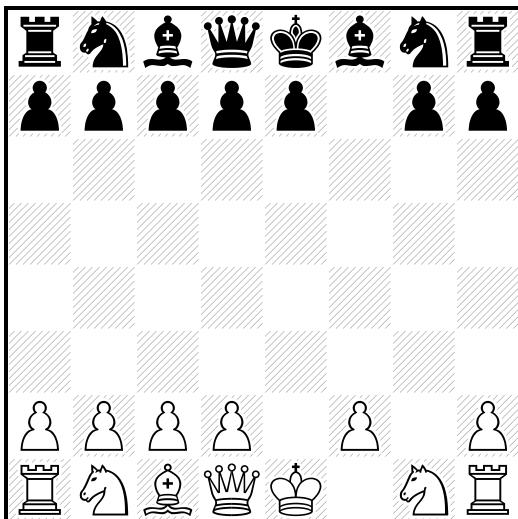
---

---

---

---

## 123 - Solution

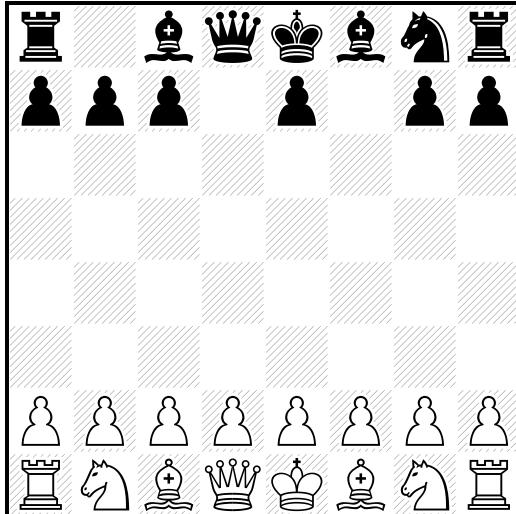


Partie justificative en 6,0 coups (13+15) C+  
**Circé antipode**

1.g4 f5 2. $\hat{\square}$ g2 f $\times$ g4 3. $\hat{\square}$ f3 g $\times$ f3 4. $\hat{\square}$ f1 (*tempo*) f $\times$ e2(a6)+ 5. $\hat{\square}$  $\times$ e2  $\hat{\square}$  $\times$ a6  
6. $\hat{\square}$ e1  $\hat{\square}$ b8

## 124 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (16+13) C+  
**Circé blanc**

Lorsqu'une pièce blanche est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a white piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

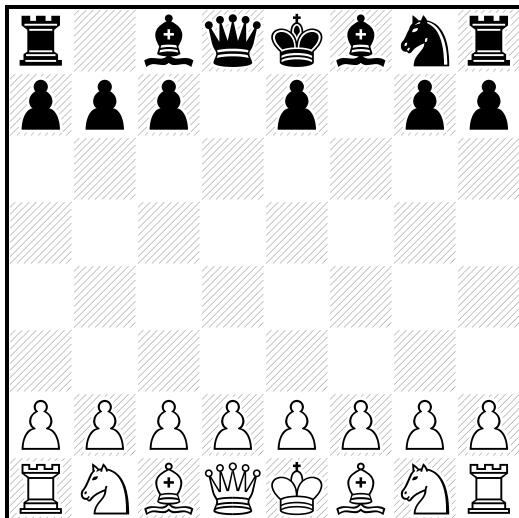
---

---

---

---

## 124 - Solution

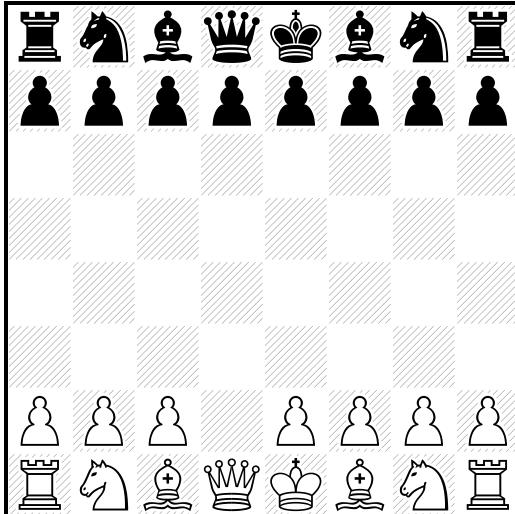


Partie justificative en 5,5 coups (16+13) C+  
**Circé blanc**

1. ♔f3 f5 2. ♔é5 f4 3. ♔x d7 f3 4. ♔xb8 ♕xb8(♔g1) 5. ♔xf3 ♕a8 6. ♔g1

## 125 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+16) C+  
**Circé boomerang**

Lorsqu'une pièce qui n'a pas joué est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît. Lorsqu'une pièce qui a joué est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur la case d'où elle provient si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece which has not moved is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes. When a piece which has moved is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on the square it comes from if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

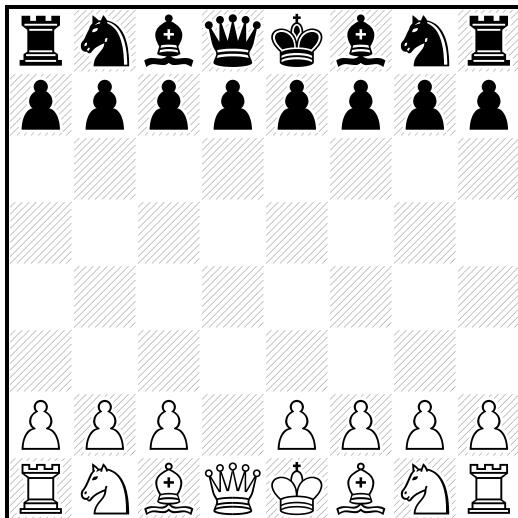
.....

.....

.....

.....

## 125 - Solution

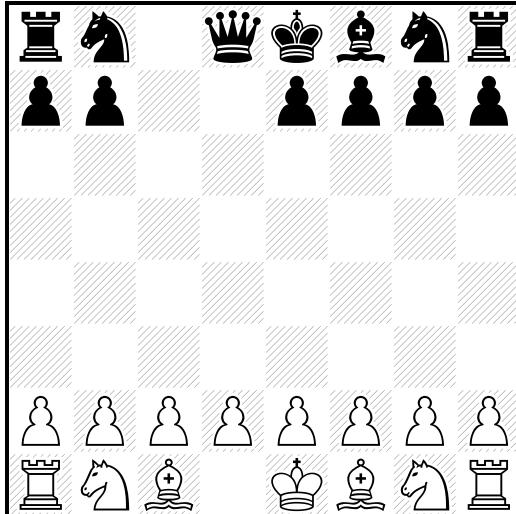


Partie justificative en 3,5 coups (15+16) C+  
**Circé boomerang**

1.d4 ♜c6 2.♕d2 ♜x d4 3.♕x d4(∜c6) ♜b8 4.♕d1

## 126 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Circé caméléon**

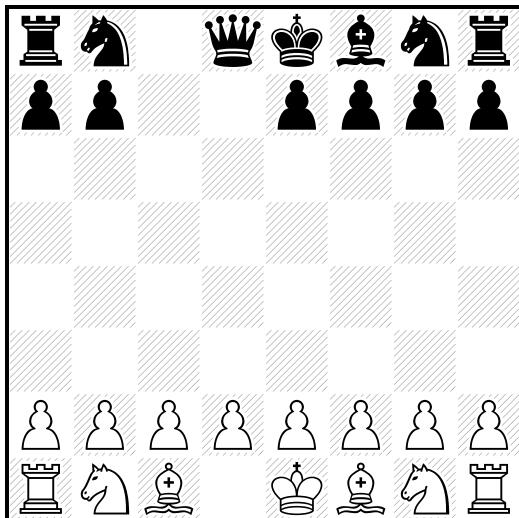
Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle se transforme selon le schéma Cavalier → Fou → Tour → Dame → Cavalier (les autres pièces ne se transforment pas), puis elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it transforms according to the scheme Knight → Bishop → Rook → Queen → Knight (other pieces don't transform), then it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 126 - Solution

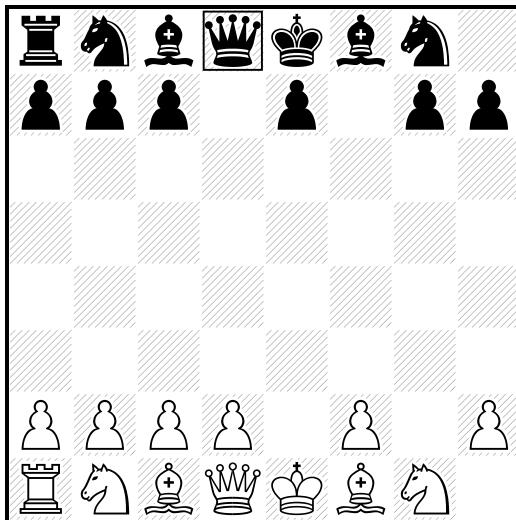


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Circé caméléon**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{Wb}3$   $\text{d} \times \text{ç}4(\text{ç}2)$  3.  $\text{W} \times \text{ç}4$   $\text{h}3$  4.  $\text{W} \times \text{ç}7$   $\text{W} \times \text{ç}7$  5.  $\text{Q} \times \text{h}3$   $\text{Wd}8$   
6.  $\text{Qg}1$

## 127 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

**□=Case de renaissance**

**Circé case**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case signalée comme "Case de renaissance" si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be placed on the square indicated as "Case de renaissance" if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

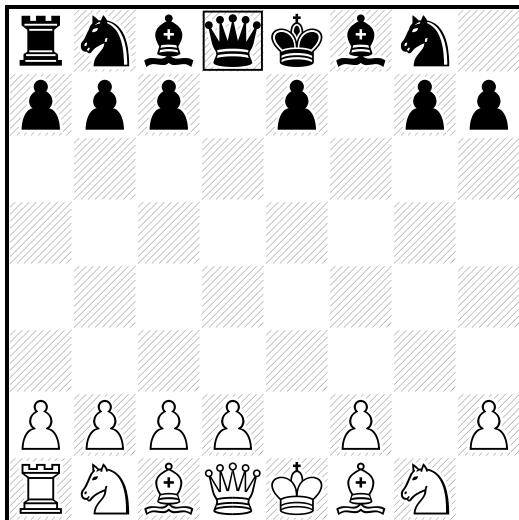
---

---

---

---

## 127 - Solution



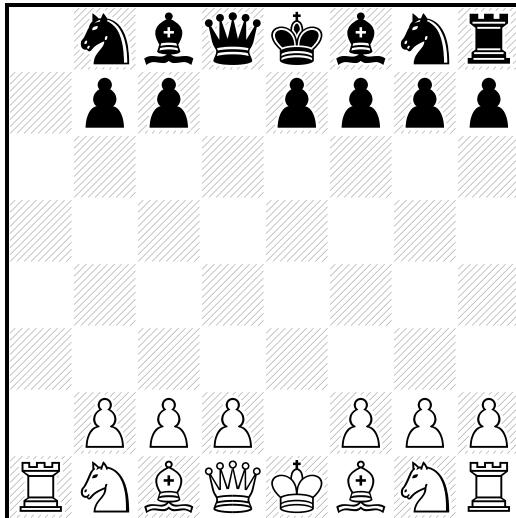
Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

**□=Case de renaissance  
Circé case**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5(♕d8) 3.♘×f7(d8) ♕×g2 4.♘×h8 ♕×h1 5.♘f7  
♕d5 6.♘×d8 ♕×d8

## 128 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Circé centripète**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case centrale (d4, d5, e4, e5) la plus proche si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be placed on the nearest center square (d4, d5, e4, e5) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

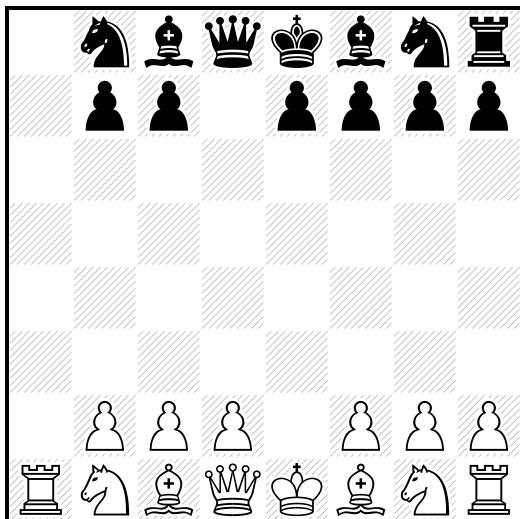
---

---

---

---

## 128 - Solution

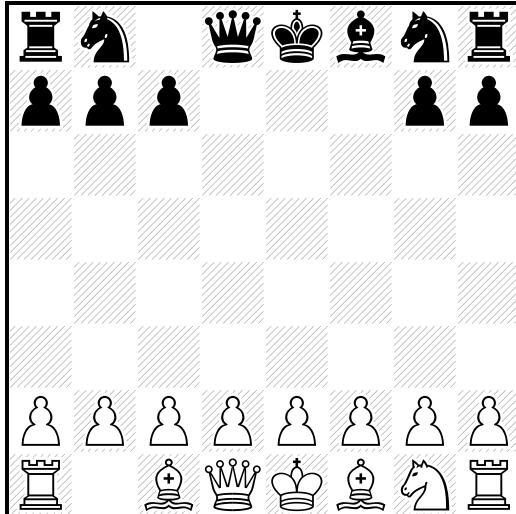


Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Circé centripète**

1.é4 d5 2.é×d5 a6 3.♗×a6 ♛×d5 4.♗f1 ♜×a2(d4) 5.♜×a2 ♛×d4  
6.♜a1 ♛d8

## 129 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Circé clône**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle prend la nature de la pièce capturante (sauf si c'est un Roi), puis elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.* When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it takes the nature of the capturing piece (except if it is a King), then it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

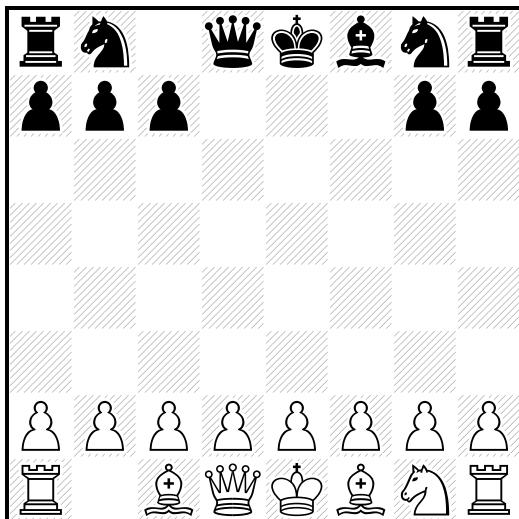
---

---

---

---

## 129 - Solution

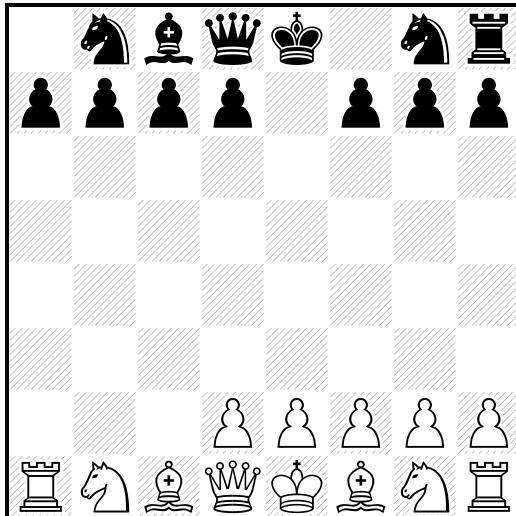


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Circé clône**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 f5 3. ♜x e7 f4 4. ♜x c8 f3 5. ♜x f3 ♛x c8 6. ♜g1 ♛d8

## 130 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Circé colonne**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (sur la même rangée que la case déterminée selon les modalités Circé, et sur la colonne de capture) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (on the same rank that the square determined according to the "modalités Circé", and on the capture column) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

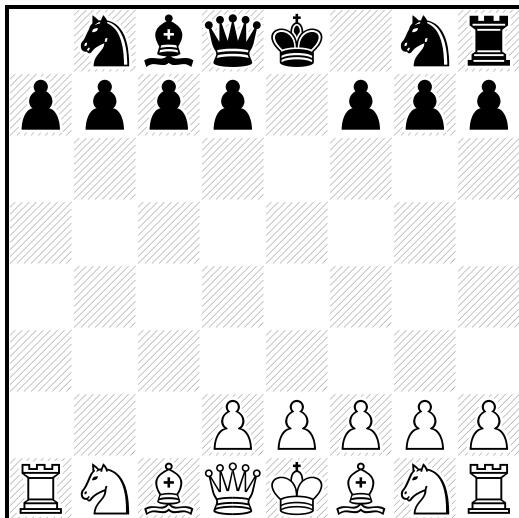
---

---

---

---

## 130 - Solution

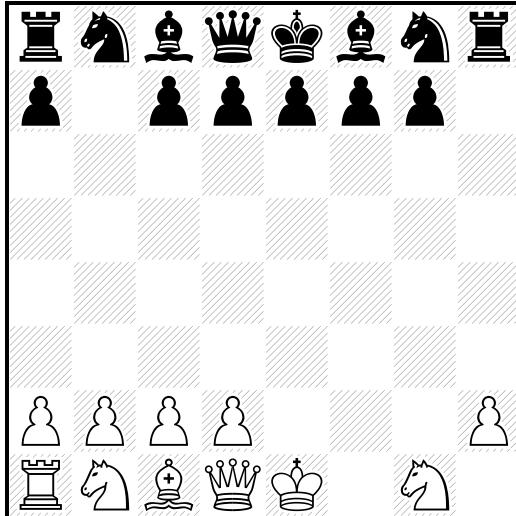


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Circé colonne**

1.b4 a5 2. $\mathbb{Q}$ a3  $\mathbb{Q}$ a6 3.b×a5(a7)  $\mathbb{Q}$ ×a5 4. $\mathbb{Q}$ ×e7  $\mathbb{Q}$ ×a2 5. $\mathbb{Q}$ ×f8  $\mathbb{Q}$ ×c2  
6. $\mathbb{Q}$ a3  $\mathbb{Q}$ c1 7. $\mathbb{Q}$ ×c1

## 131 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+  
**Circé colonne maléfique**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (sur la même rangée que la case déterminée selon les modalités Circé maléfique, et sur la colonne de capture) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (on the same rank that the square determined according to the "modalités Circé maléfique", and on the capture column) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

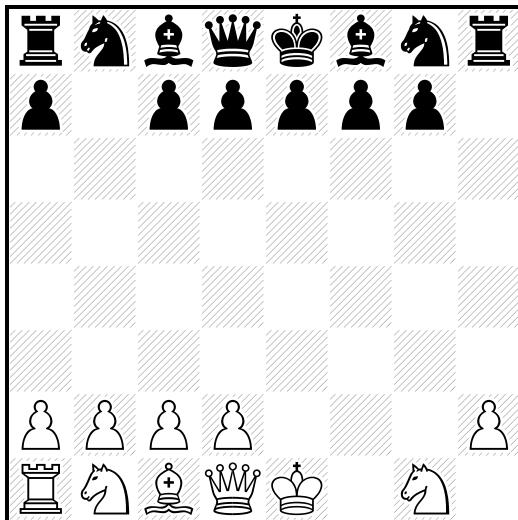
---

---

---

---

## 131 - Solution

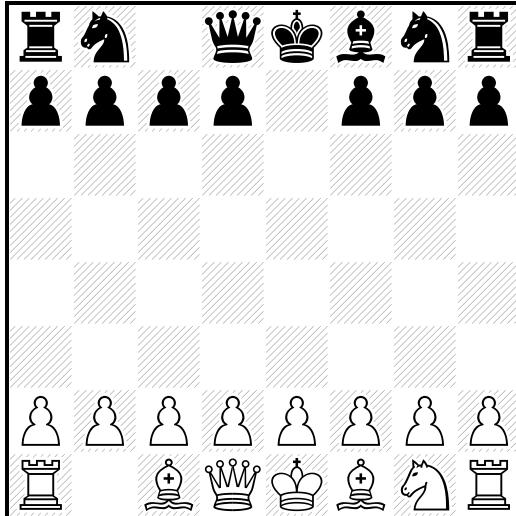


Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+  
**Circé colonne maléfique**

1.g4 h5 2. $\mathbb{Q}$ h3 h×g4 3. $\mathbb{Q}$ ×g4(g2) g×h1=  $\mathbb{Q}$  4.f3  $\mathbb{Q}$ ×f3 5. $\mathbb{Q}$ ×f3( $\mathbb{Q}$ f1)  
 $\mathbb{Q}$ ×e2 6. $\mathbb{Q}$ ×b7  $\mathbb{Q}$ a6 7. $\mathbb{Q}$ ×c8  $\mathbb{Q}$ ×c8

## 132 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+14) C+  
**Circé contre-parrain**

*Le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectue, à partir de la case où elle a été prise, un trajet contre-équipollent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*  
*The single move following a capture, the captured unit (except a King) accomplishes, from its capture square, an exact copy of that next move, but in reverse. If the arrival square is occupied or if the journey bring it out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

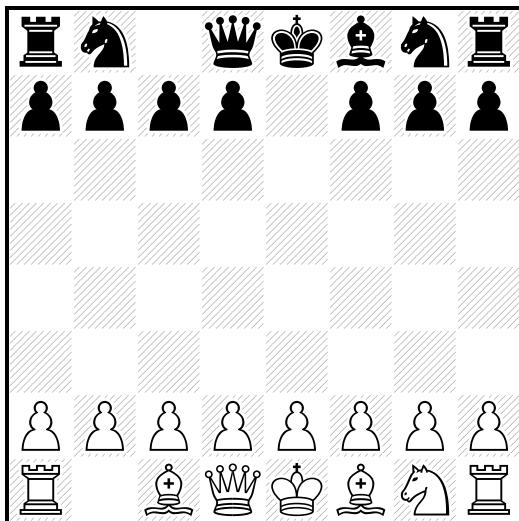
---

---

---

---

## 132 - Solution

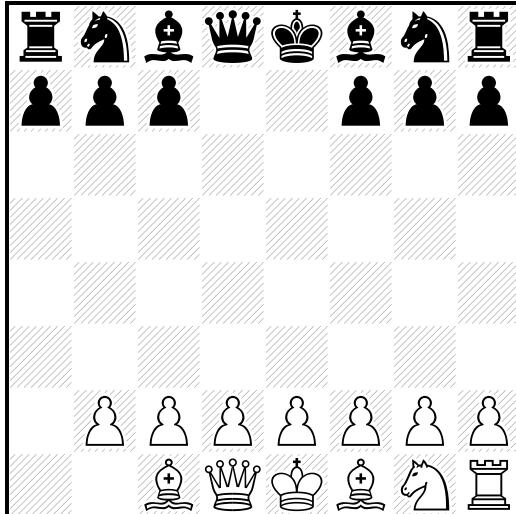


Partie justificative en 5,0 coups (15+14) C+  
**Circé contre-parrain**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q}h3$  3.  $\mathbb{Q} \times h3$   $\mathbb{Q}d7$  4.  $\mathbb{Q} \times e7$   $\mathbb{Q} \times e7(d7)$  5.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}e8$

## 133 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Circé couscous**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case de renaissance déterminée selon les modalités Circé de la pièce capturante) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.  
When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the rebirth square according to the "modalités Circé" of the capturing piece) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

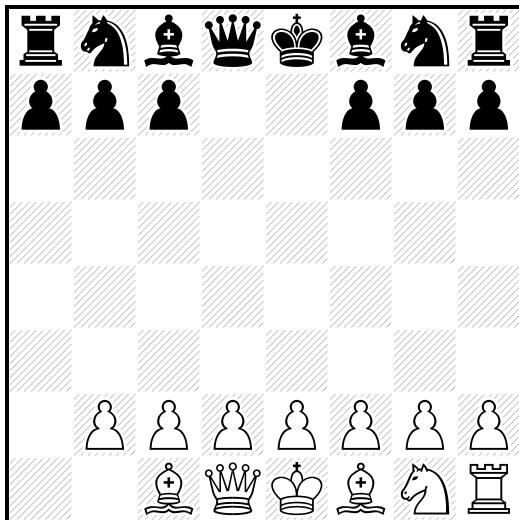
---

---

---

---

## 133 - Solution

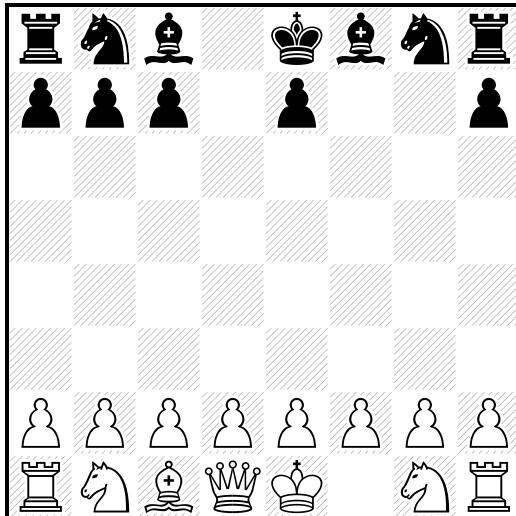


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Circé couscous**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$  ( $\mathbb{W}b1$ )  $\mathbb{W} \times a1$  3.  $\mathbb{Q} \times e7$   $\mathbb{W} \times a2$  4.  $\mathbb{Q}c6$   $\mathbb{W}ad5$  5.  $\mathbb{Q} \times d8$   $\mathbb{W} \times d8$

## 134 - Christian POISSON

### Inédit



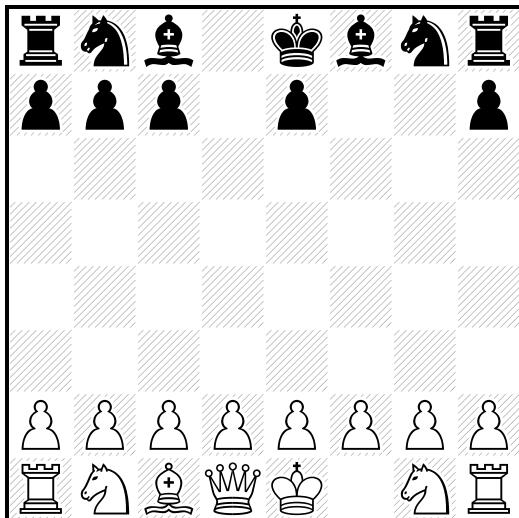
Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Circé couscous maléfique**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case de renaissance déterminée selon les modalités Circé maléfique de la pièce capturante) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the rebirth square according to the "modalités Circé maléfique" of the capturing piece) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

## 134 - Solution

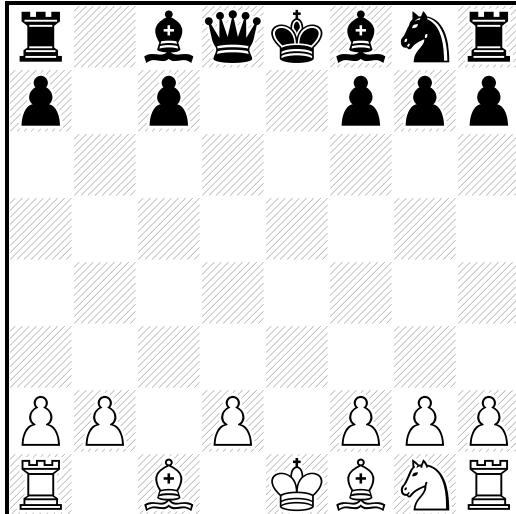


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Circé couscous maléfique**

1.é4 d5 2.♗d3 d×é4(é2) 3.♗×é4 g6 4.♗×g6 ♔d7 5.♗×f7 ♕é8  
6.♗×é8+ ♔×é8

## 135 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+12) C+  
**Circé diamétral**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case symétrique de celle déterminée selon les modalités Circé par rapport au centre de l'échiquier) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the square symmetrical to the one according to the "modalités Circé" in relation to the center of the board) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

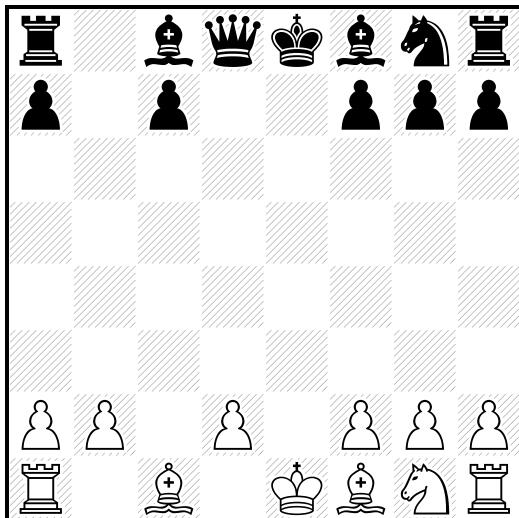
---

---

---

---

## 135 - Solution

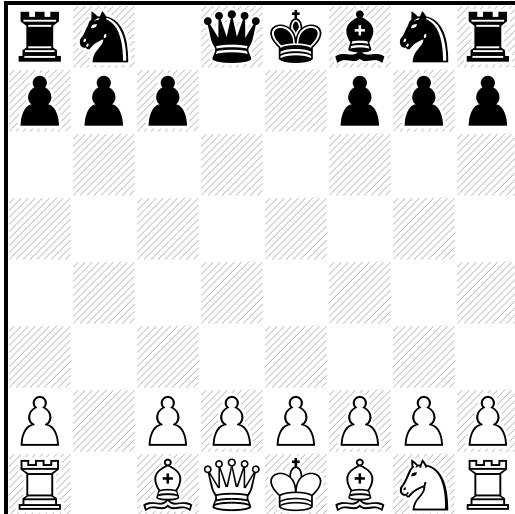


Partie justificative en 7,0 coups (12+12) C+  
**Circé diamétral**

1.é4 d5 2.é×d5(é2) ♜ç6 3.d×ç6 é×d1=♕ 4.ç×b7 ♕×ç2 5.b×ç8=♕  
♕×b1 6.♗×é7 ♕f5 7.♗ç8 ♕×ç8

## 136 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

**Conditions until pluy=4**

*La condition ne s'applique qu'aux 4 premiers demi-coups.*

*The condition only applies to the first 4 plies.*

### Circé échange

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur la case de départ de la pièce prenante. Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on the square the capturing unit just leaves.*

*Exception to the rules by default: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.*

Solution :

---

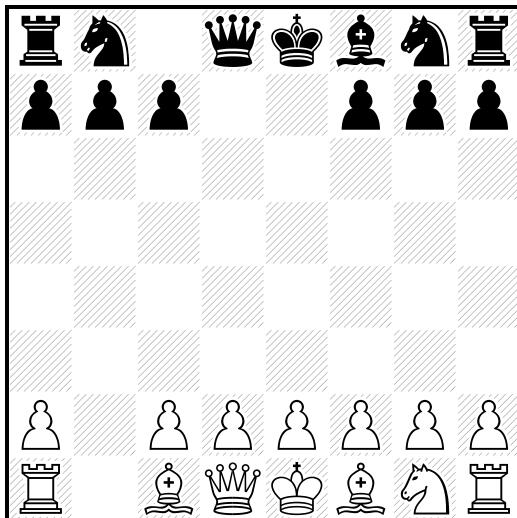
---

---

---

---

## 136 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

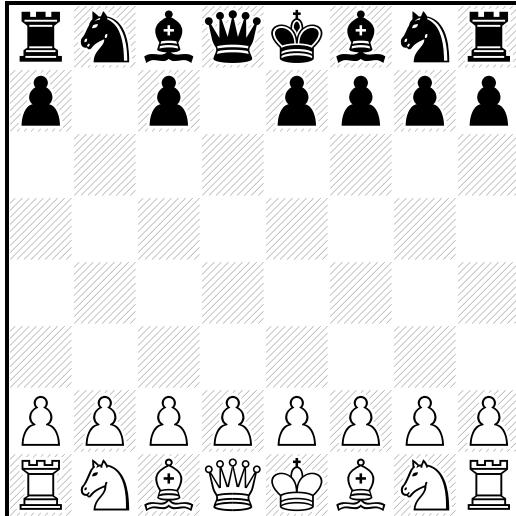
Conditions untilly=4

**Circé échange**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5(c3) ♛d7 3. ♜x e7 cxb2 4. ♜x c8 ♛x c8 5. ♖x b2 ♛d8  
6. ♖c1

## 137 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (16+14) C+  
**Circé échange blanc**

Lorsqu'une pièce blanche est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur la case de départ de la pièce prenante.

Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.

When a white piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on the square the capturing unit just leaves.

Exception to the rules by default: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.

Solution :

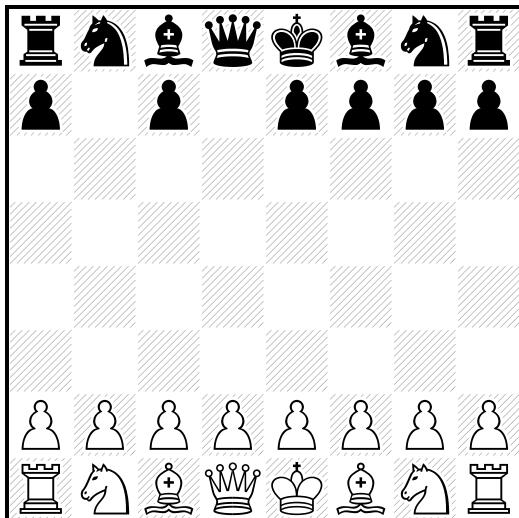
---

---

---

---

## 137 - Solution

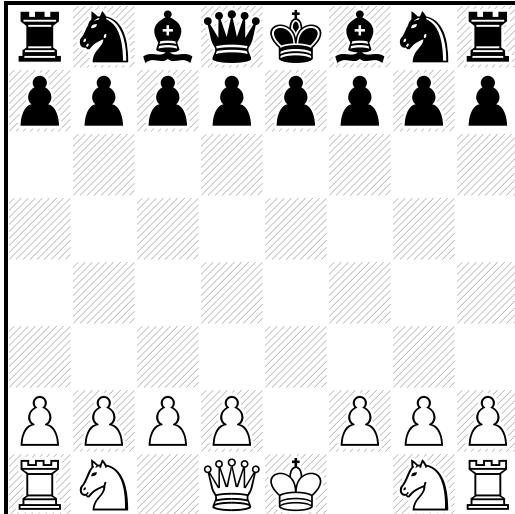


Partie justificative en 5,0 coups (16+14) C+  
**Circé échange blanc**

1.  $\text{Qc}3$  d5
2.  $\text{Q} \times \text{d}5$   $\text{Q} \times \text{d}5$  ( $\text{Qd}8$ )
3.  $\text{Q} \times \text{b}7$   $\text{Q} \times \text{b}7$  ( $\text{Qd}5$ )
4.  $\text{Qc}3$   $\text{Qd}5$
5.  $\text{Qb}1$   $\text{Qd}8$

## 138 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+16) C+  
**Circé échange noir**

Lorsqu'une pièce noire est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur la case de départ de la pièce prenante.

Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.

When a black piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on the square the capturing unit just leaves.

Exception to the rules by default: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.

Solution :

---

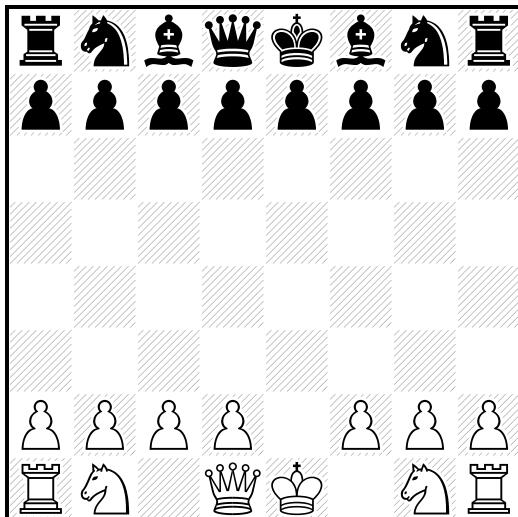
---

---

---

---

## 138 - Solution

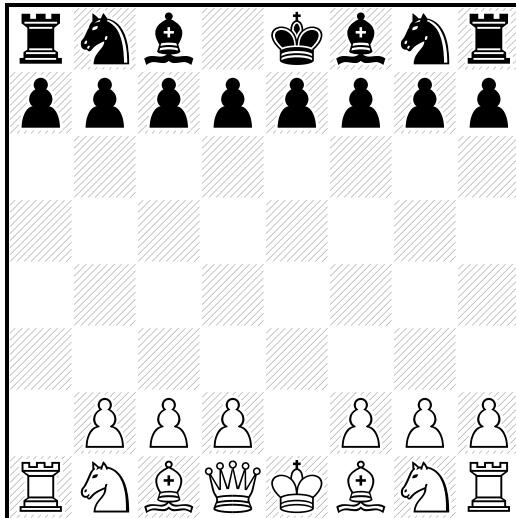


Partie justificative en 6,0 coups (13+16) C+  
**Circé échange noir**

1.é4 ♜f6 2.♛e2 ♜×é4 3.♛×é4(♜é2) ♜×ç1 4.♜é2 ♜×é2 5.♛×é2(♜é4)  
♜f6 6.♛d1 ♜g8

## 139 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+15) C+  
**Circé équipollent**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit effectuer le même mouvement que la pièce capturante à partir de la case où elle se trouvait avant la capture. Si elle arrive sur une case occupée ou en dehors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*  
*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must make the same move than the capturing piece from the square it occupied before the capture. If it arrives on an occupied square or out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

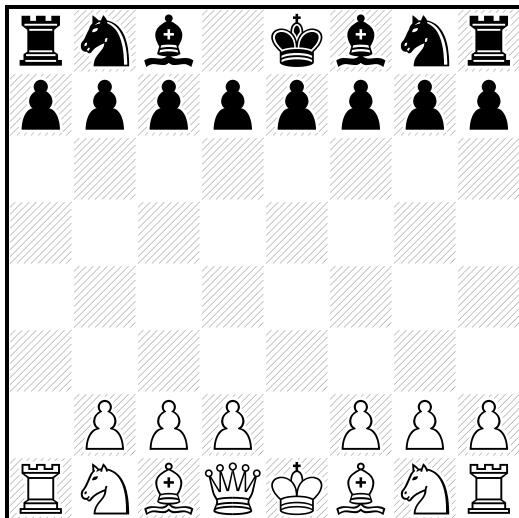
---

---

---

---

## 139 - Solution

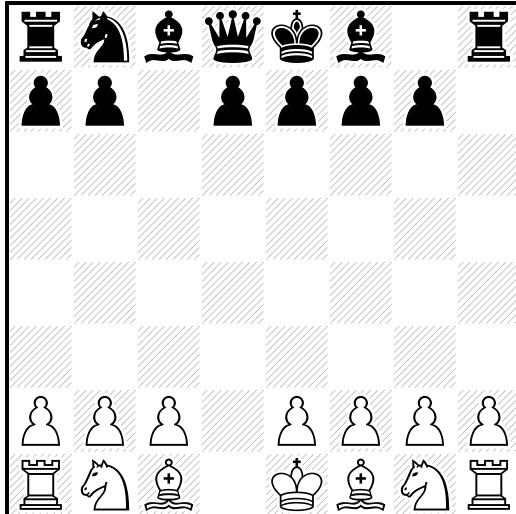


Partie justificative en 5,5 coups (14+15) C+  
**Circé équipollent**

1.é4 d5 2.é×d5(ç6) ♕×d5 3.♗b5 ♕×a2 4.♗×ç6(d7) ♕ç4 5.♗b5 ♕f1+  
6.♗×f1

## 140 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Circé équipollent blanc**

*Lorsqu'une pièce blanche est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit effectuer le même mouvement que la pièce capturante à partir de la case où elle se trouvait avant la capture. Si elle arrive sur une case occupée ou en dehors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*

*When a white piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must make the same move than the capturing piece from the square it occupied before the capture. If it arrives on an occupied square or out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

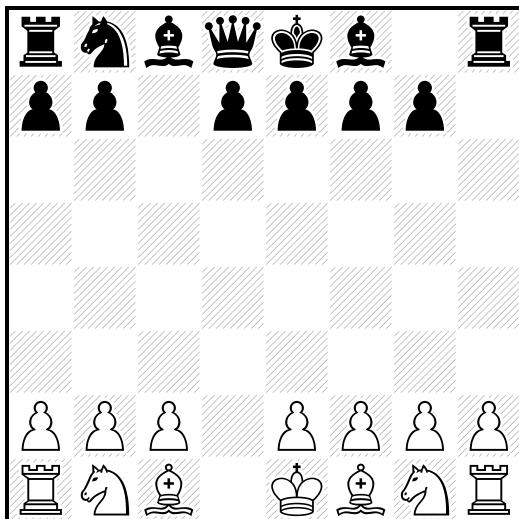
---

---

---

---

## 140 - Solution

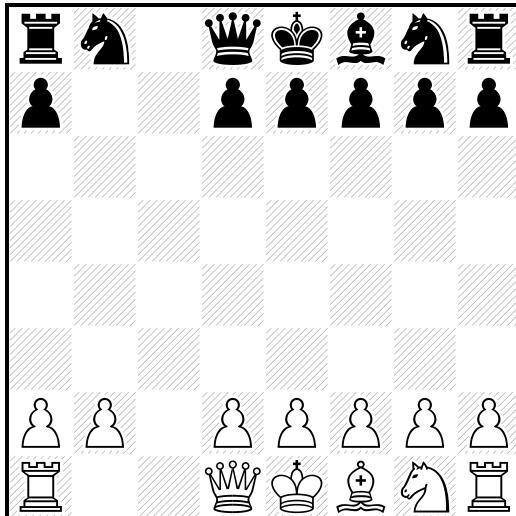


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Circé équipollent blanc**

1.d4 c5 2.♕d3 c×d4(é3) 3.♕×h7 d×é3 4.♕×g8 ♕×g8 5.♔×é3 ♔h8  
6.♔c1

## 141 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Circé équipollent clône**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle prend la nature de la pièce capturante, puis elle doit effectuer le même mouvement que la pièce capturante à partir de la case où elle se trouvait avant la capture. Si elle arrive sur une case occupée ou en dehors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it takes the nature of the capturing piece, then it must make the same move than the capturing piece from the square it occupied before the capture. If it arrives on an occupied square or out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

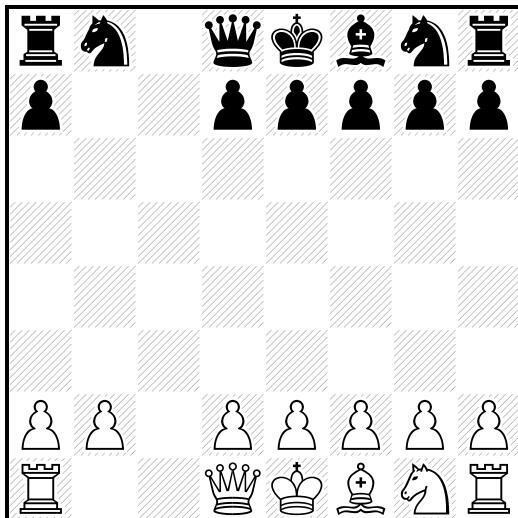
---

---

---

---

## 141 - Solution

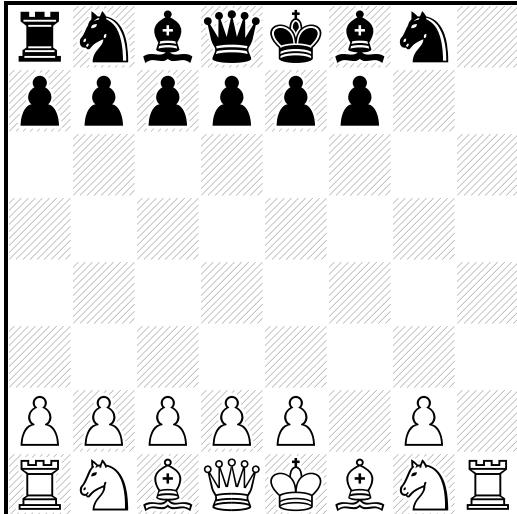


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Circé équipollent clône**

1.  $\text{ç}4$  b5 2.  $\text{Wb}3$  b×ç4(d3) 3.  $\text{W} \times \text{ç}4(\text{d}5)$   $\text{W} \times \text{d}3(\text{d}1)$  4.  $\text{W} \times \text{ç}7$   $\text{W} \times \text{b}1$   
5.  $\text{W} \times \text{ç}8$   $\text{W} \times \text{ç}1$  6.  $\text{Wc}2$   $\text{W} \times \text{d}1+$  7.  $\text{W} \times \text{d}1$

## 142 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Circé équipollent Protée ascendant**

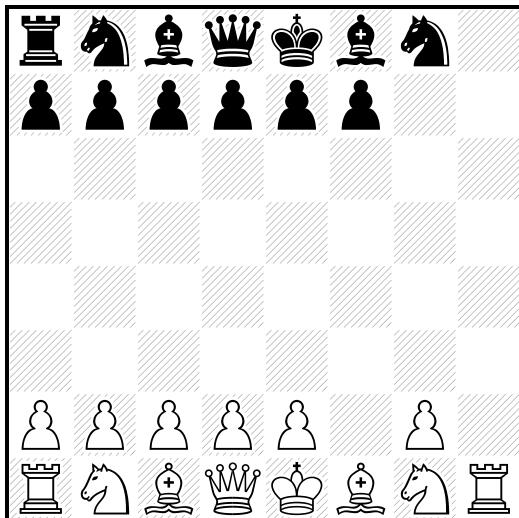
Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle se transforme selon le schéma Cavalier → Fou → Tour → Dame → Pion → Cavalier (les autres pièces ne se transforment pas), puis elle doit effectuer le même mouvement que la pièce capturante à partir de la case où elle se trouvait avant la capture. Si elle arrive sur une case occupée ou en dehors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it transforms according to the scheme Knight → Bishop → Rook → Queen → Pawn → Knight (other pieces don't transform), then it must make the same move than the capturing piece from the square it occupied before the capture. If it arrives on an occupied square or out of the board, the captured unit vanishes.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 142 - Solution

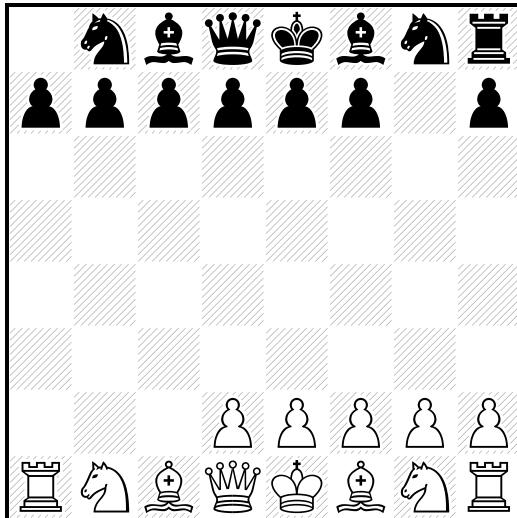


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Circé équipollent Protée ascendant**

1.h4 g5 2.  $\blacksquare h2$   $g \times h4$  3.  $\blacksquare \times h4$  ( $\blacksquare h6$ )  $\blacksquare g4$  4.  $\blacksquare \times h7$   $\blacksquare \times f2$  5.  $\blacksquare \times h8$   $\blacksquare h1$   
6.  $\blacksquare \times h1$

## 143 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Circé espion double**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide, puis elle change de couleur. Si la case de renaissance est occupée, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty, then it changes color. If the rebirth square is occupied, the captured unit vanishes.

Solution :

---

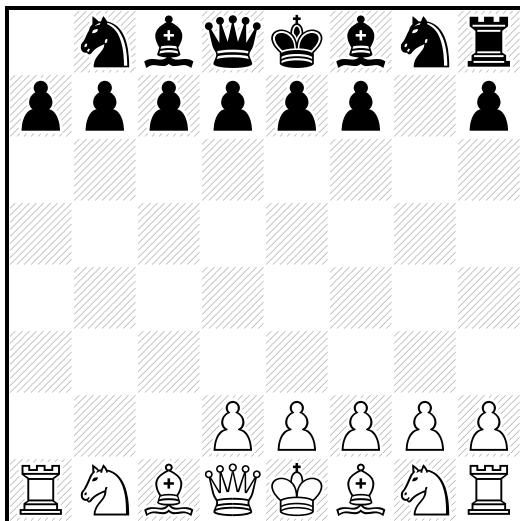
---

---

---

---

## 143 - Solution

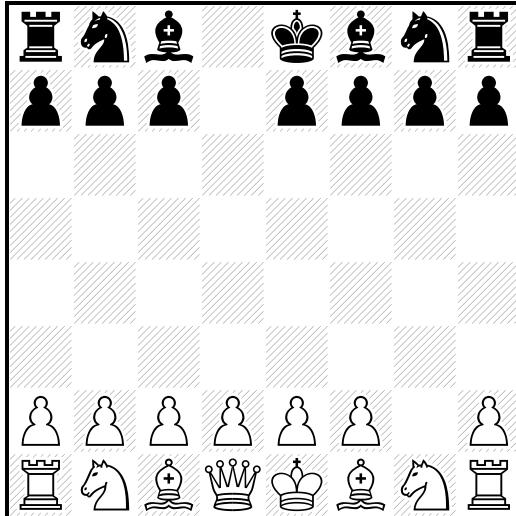


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Circé espion double**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5(a7) 3.♔b2 ♕×a2 4.♔×g7 ♕×c2 5.♔b2 ♕c1  
6.♔×c1

## 144 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+  
**Circé inversé**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case verticalement symétrique de celle déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.  
When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the square vertically symmetrical to that determined by the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

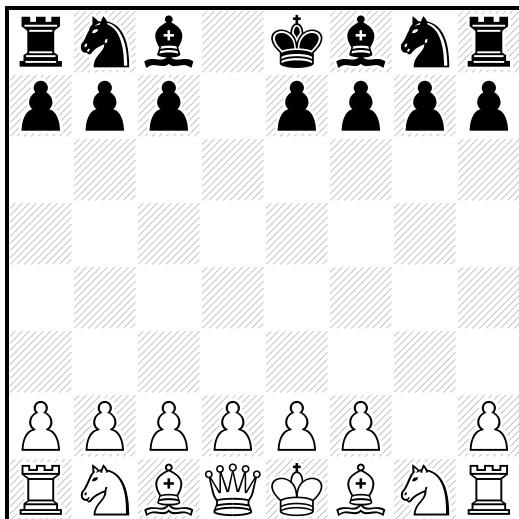
---

---

---

---

## 144 - Solution

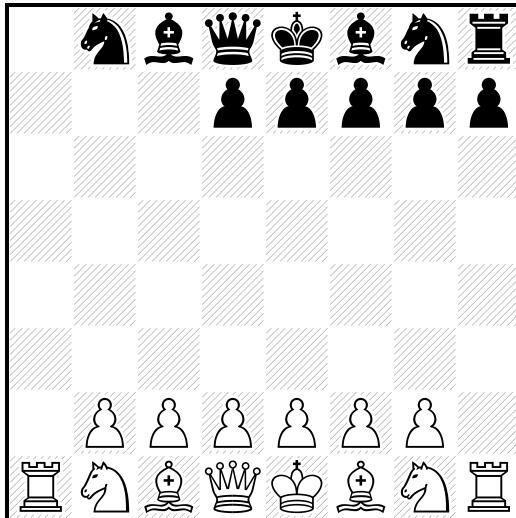


Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+  
**Circé inversé**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5(é2) 3.♗h3 ♕×g2 4.♕g1 (*tempo*) ♕×g1(♕h1)  
5.♗×g1

## 145 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (14+12) C+  
**Circé jovien**

*Une pièce A ne peut capturer une pièce adverse B (Roi inclus) que si A contrôle la case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) de B, qui doit être vide ou occupée par B. La capture consiste alors à jouer sur cette case de renaissance et à supprimer la pièce prise.*

*A piece A can capture an opposite unit B (King included) only if A controls the rebirth square (according to the "modalités Circé") of B, which must be empty or occupied by B. The capture then consists to play on this rebirth square and to remove the captured unit.*

Solution :

---

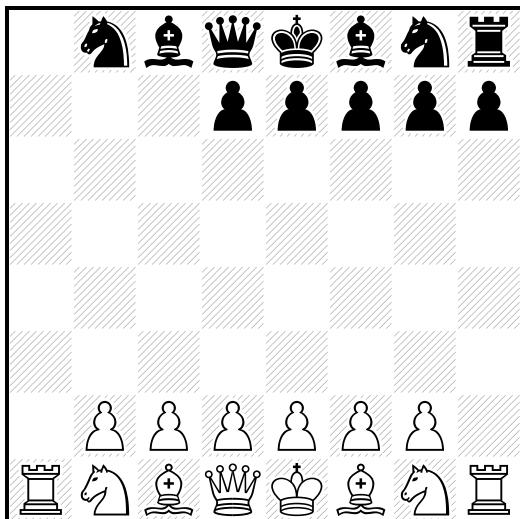
---

---

---

---

## 145 - Solution

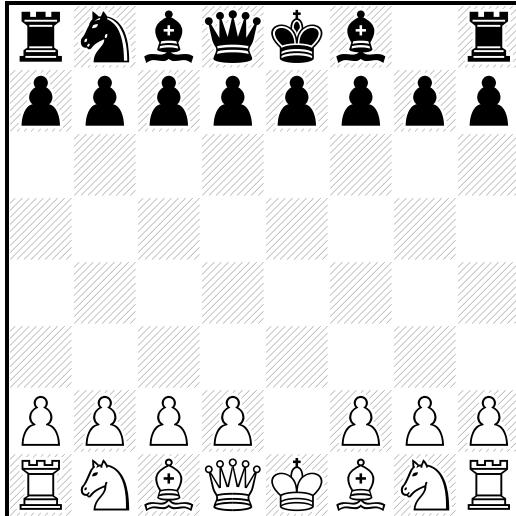


Partie justificative en 8,0 coups (14+12) C+  
**Circé jovien**

1.a4 b5 2. $\mathbb{Q}$ a3 b4 3. $\mathbb{Q}$ c3 b3 4. $\mathbb{Q} \times c7$  b $\times$ a2 5. $\mathbb{Q} \times a7$   $\mathbb{Q}c7$  6. $\mathbb{Q} \times a8$   $\mathbb{Q} \times h2$   
7. $\mathbb{Q} \times a2-a7$   $\mathbb{Q}c7$  8. $\mathbb{Q}a1$   $\mathbb{Q}d8$

## 146 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Circé kamikaze**

Lors d'une capture, la pièce capturante puis la pièce capturée (Roi excepté, sauf indication contraire) doivent être replacées sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce disparaît.

When a capture occurs, the capturing piece and the captured piece in this order (King excluded, unless otherwise stated) must be replaced on their rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the piece vanishes.

Solution :

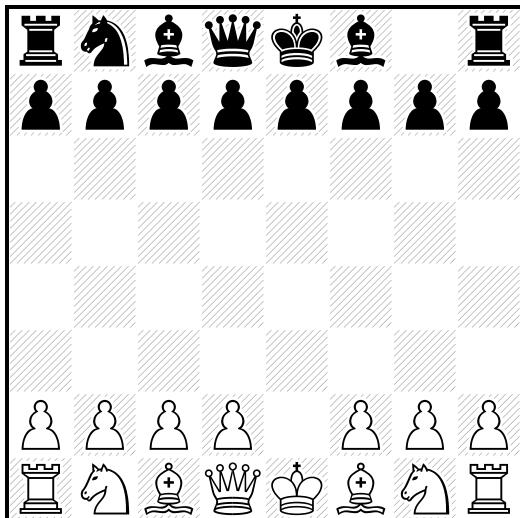
---

---

---

---

## 146 - Solution

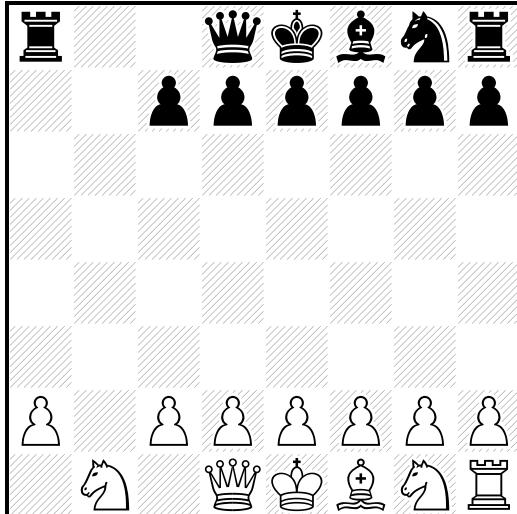


Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Circé kamikaze**

1.é4 ♜f6 2.é5 ♛g8 3.é×f6(- ♜, - ♗) ♛h8

## 147 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Circé maléfique**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

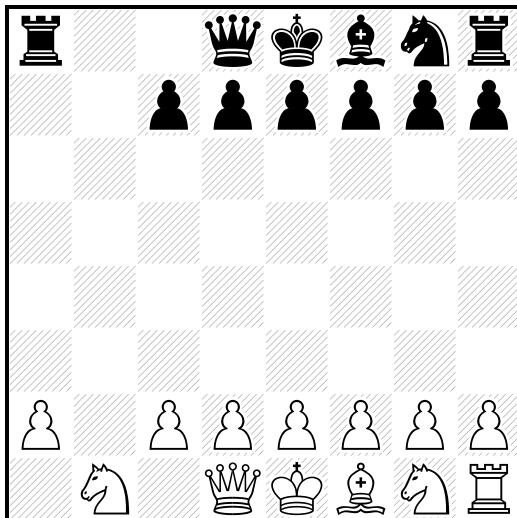
---

---

---

---

## 147 - Solution

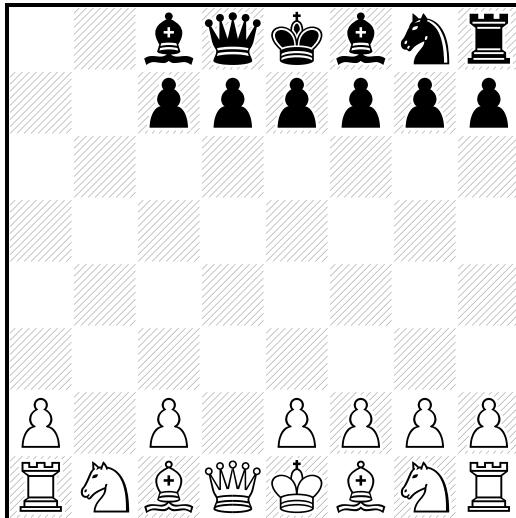


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Circé maléfique**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5(a7) 3.a×b8=♕ ♕a8 4.♕×b7(b2) b×a1=♕ 5.♔b2  
♕×b2 6.♕×c8 ♕b8 7.♕×d8+ ♕×d8

## 148 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**Circé maléfique blanc**

Lorsqu'une pièce blanche est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a white piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

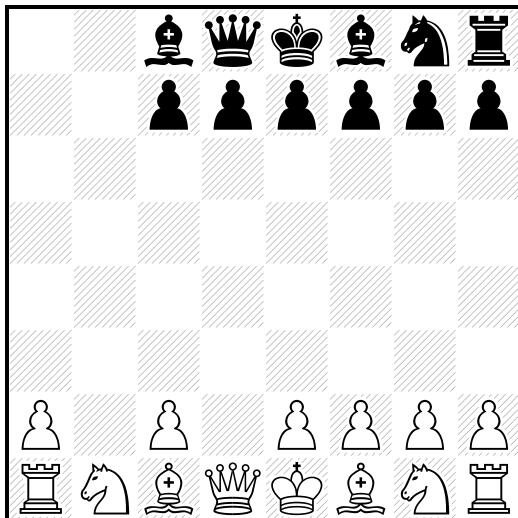
---

---

---

---

## 148 - Solution

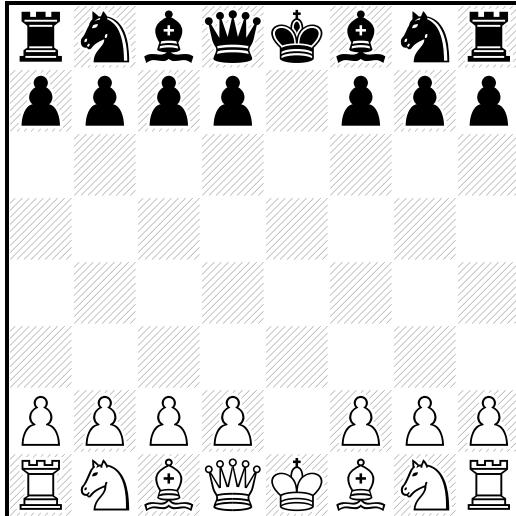


Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**Circé maléfique blanc**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5(a7) 3.a×b8=♕ ♕d5 4.♕×b7 ♕×d2 5.♕d5  
♕×d1+ 6.♕×d1

## 149 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Circé maléfique clône**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle prend la nature de la pièce capturante, puis elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it takes the nature of the capturing piece, then it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

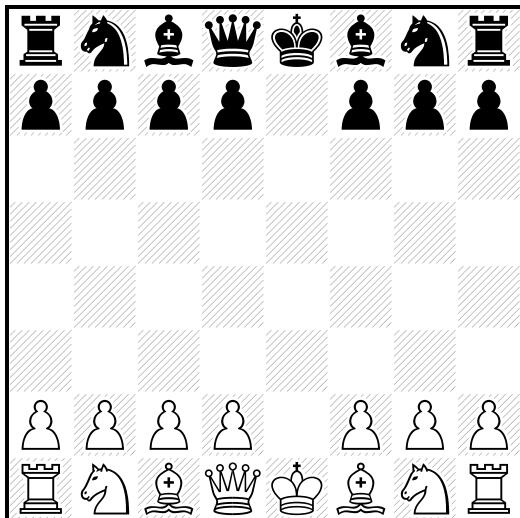
---

---

---

---

## 149 - Solution

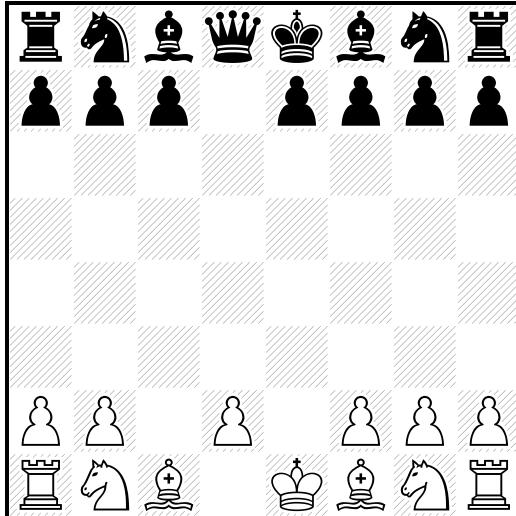


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Circé maléfique clône**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5(♔g1) ♔xé2 3. ♔f3 ♔g1 4. ♔xg1

## 150 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+15) C+  
**Circé maléfique inversé**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case verticalement symétrique de celle déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.  
When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the square vertically symmetrical to that determined by the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

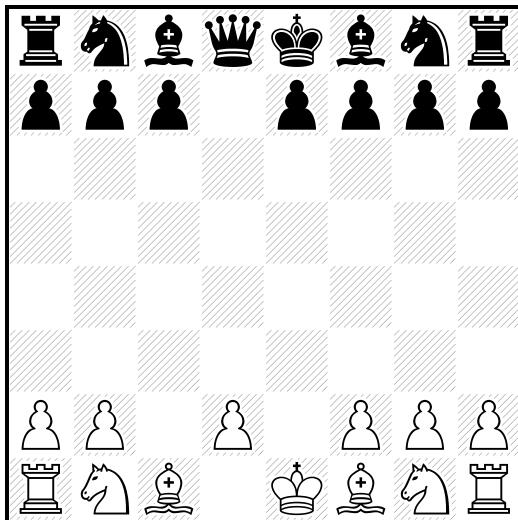
---

---

---

---

## 150 - Solution

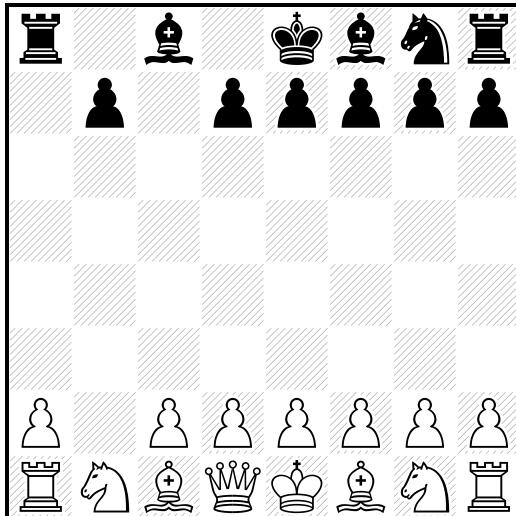


Partie justificative en 5,0 coups (13+15) C+  
**Circé maléfique inversé**

1.é4 d5 2.é×d5(é2) é×d1=♕ 3.ç3 ♕×ç3 4.♕×ç3(♕b1) ♛×d5 5.♕×b1  
♛d8

## 151 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+12) C+  
**Circé maléfique kamikaze**

*Lors d'une capture, la pièce capturante puis la pièce capturée (Roi excepté, sauf indication contraire) doivent être replacées sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce disparaît.*

*When a capture occurs, the capturing piece and the captured piece in this order (King excluded, unless otherwise stated) must be replaced on their rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the piece vanishes.*

Solution :

---

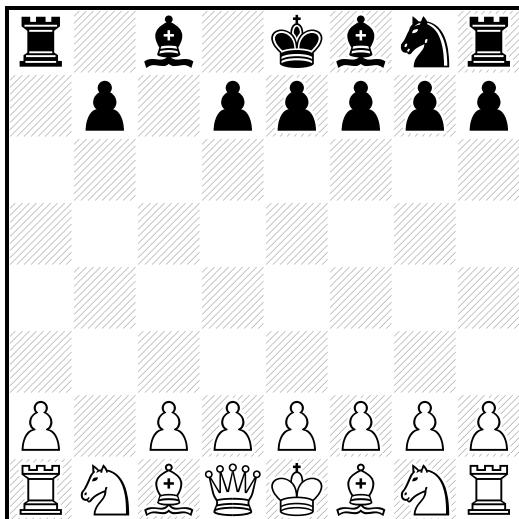
---

---

---

---

## 151 - Solution

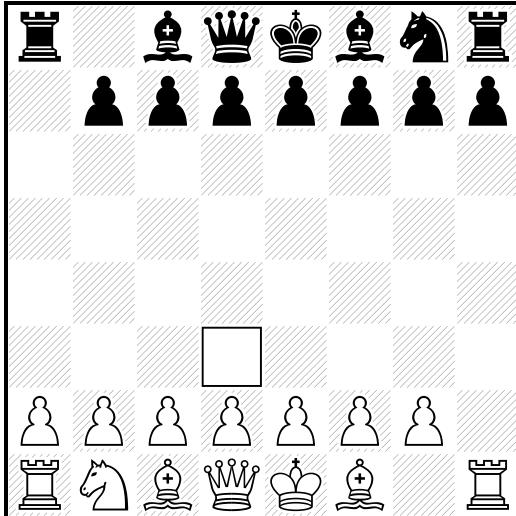


Partie justificative en 3,5 coups (15+12) C+  
**Circé maléfique kamikaze**

1.b4 c5 2.b×c5(c7) ♕×c7(c7) 3.c×b8=♕(♕) a6 4.♕×a6

## 152 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+14) C+

= Case obligatoire blanche

S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer sur une telle case.

If he can, White must move to such a square.

### Circé maléfique martien

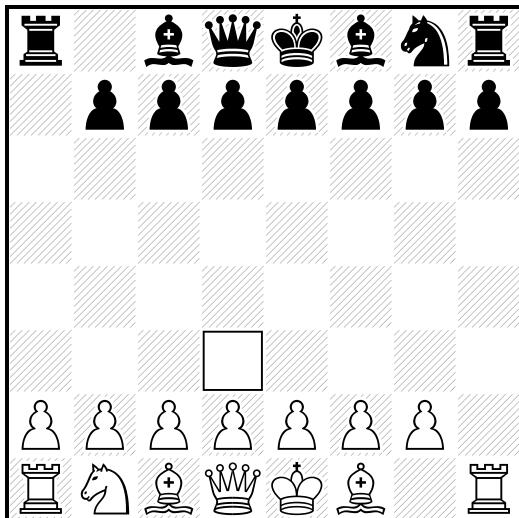
Pour capturer, toute pièce renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.

To capture, every piece is first reborn on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") which must be empty, then it captures from this square.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 152 - Solution



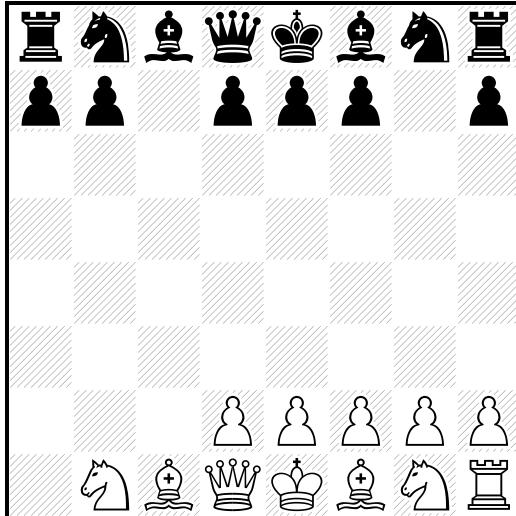
Partie justificative en 6,5 coups (14+14) C+

**□=Case obligatoire blanche  
Circé maléfique martien**

1.h4 a5 2.♘h3 ♜a6 3.♗×b8 ♜×h3 4.♗a8 ♜×h4 5.♗×a5 ♜a4 6.♗h5  
♜a8 7.♗h1

## 153 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+14) C+  
**Circé maléfique noir**

Lorsqu'une pièce noire est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a black piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

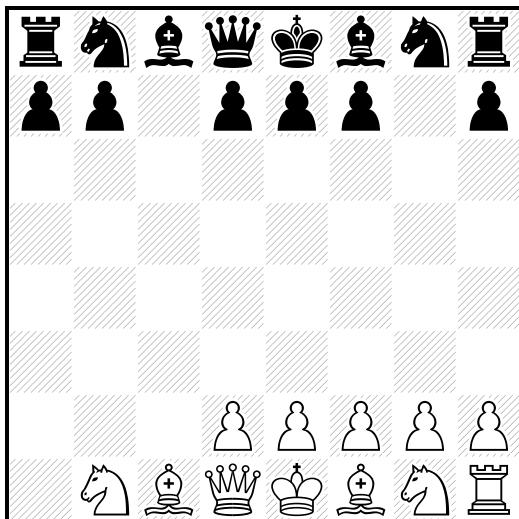
---

---

---

---

## 153 - Solution

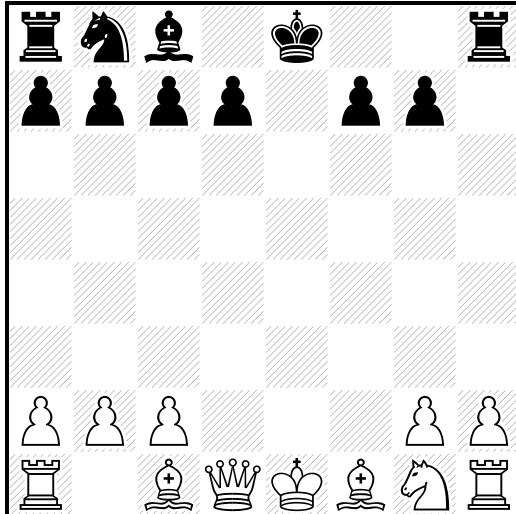


Partie justificative en 6,5 coups (12+14) C+  
**Circé maléfique noir**

1.b4 c5 2.♗a3 ♜×b4 3.♗×b4(b2) b×a1=♕ 4.♗c3 ♕×a2 5.♗×g7 ♕×c2  
6.♗b2 ♕c1 7.♗×c1

## 154 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+11) C+  
**Circé maléfique opposé**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case déterminée selon les modalités Circé maléfique sur une case de couleur opposée) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the square determined by the "modalités Circé maléfique" on a square of the opposite color") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

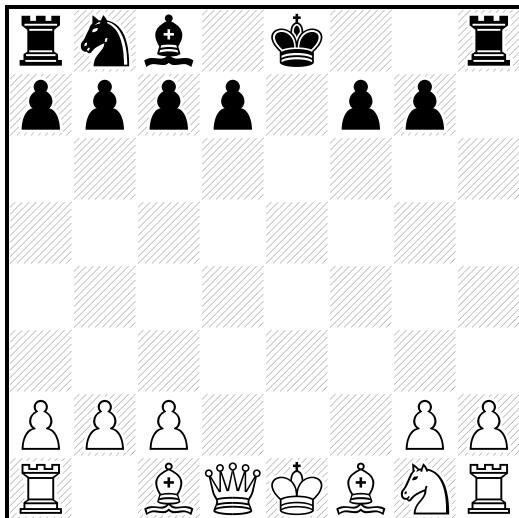
---

---

---

---

## 154 - Solution

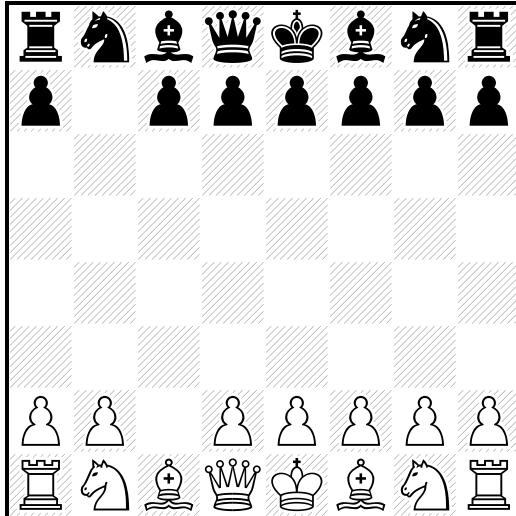


Partie justificative en 8,0 coups (12+11) C+  
**Circé maléfique opposé**

1.f4 e5 2.f×e5 ♕f6 3.e×f6 ♜×f6 4.e4 ♜×e4(e7) 5.e×f8=♕ ♜×d2  
6.♕×h7 ♜×b1 7.♖×b1 ♖×h7 8.♖a1 ♖h8

## 155 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Circé martien**

*Pour capturer, toute pièce renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.*

*To capture, every piece is first reborn on its rebirth square (according to the "modalités Circé") which must be empty, then it captures from this square.*

Solution :

---

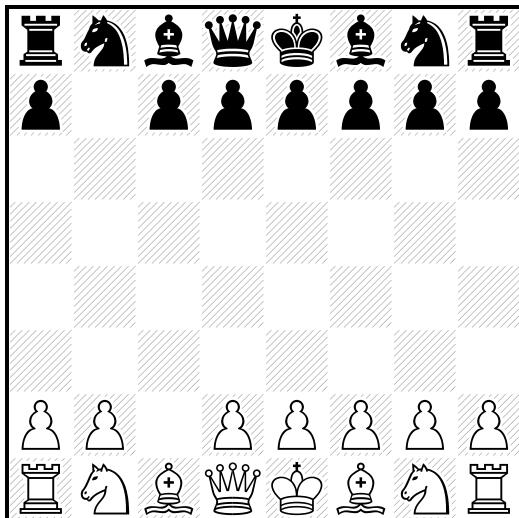
---

---

---

---

## 155 - Solution

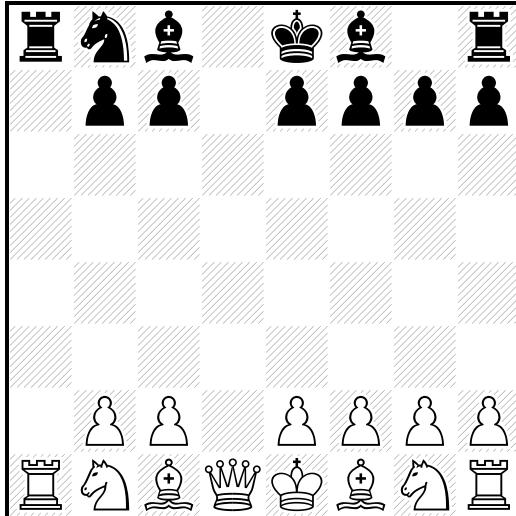


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Circé martien**

1.ç4 b5 2.ç5 b4 3.ç6 b3 4.♔×b3 ♔×ç6 5.♔d1 ♔b8

## 156 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (14+12) C+  
**Circé martien blanc**

*Pour capturer, toute pièce blanche renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.*

*To capture, every white piece is first reborn on its rebirth square (according to the "modalités Circé") which must be empty, then it captures from this square.*

Solution :

.....

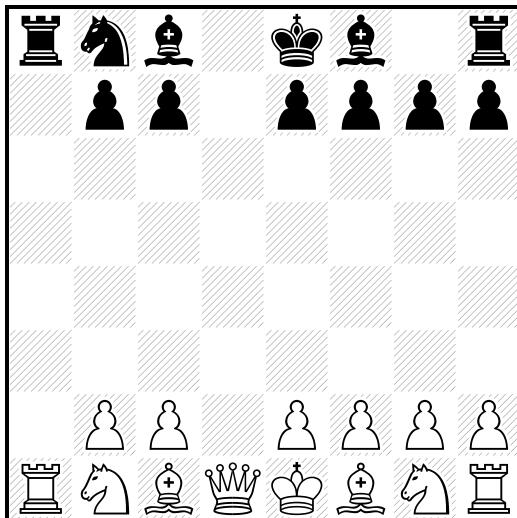
.....

.....

.....

.....

## 156 - Solution

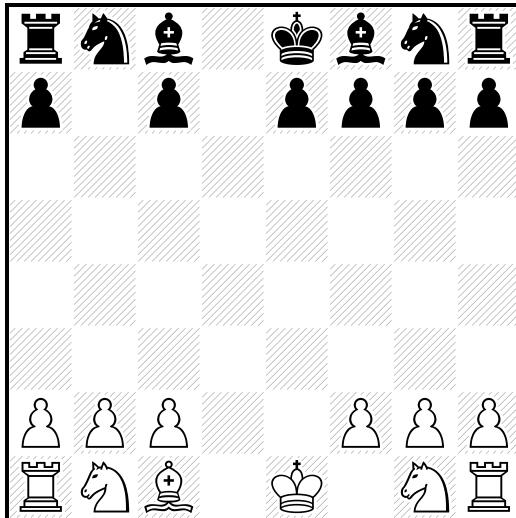


Partie justificative en 7,5 coups (14+12) C+  
**Circé martien blanc**

1.d4 ♜f6 2.d5 ♜×d5 3.♕×d5 d6 4.♕×d6 ♜é6 5.♕×d8 ♜×a2 6.♕d1  
♜é6 7.♕×a7 ♜c8 8.♕a1

## 157 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+13) C+  
**Circé martien noir**

*Pour capturer, toute pièce noire renaît d'abord sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.*

*To capture, every black piece is first reborn on its rebirth square (according to the "modalités Circé") which must be empty, then it captures from this square.*

Solution :

.....

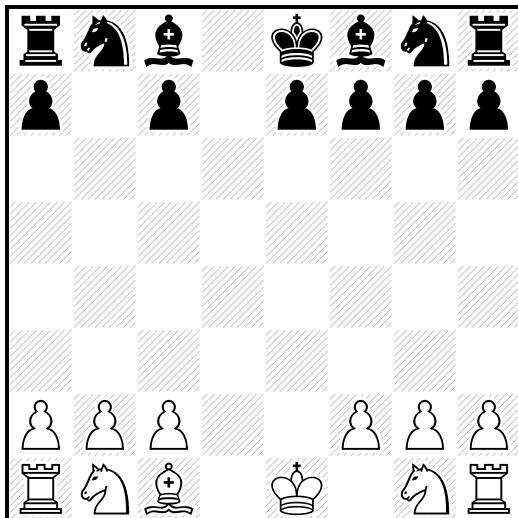
.....

.....

.....

.....

## 157 - Solution

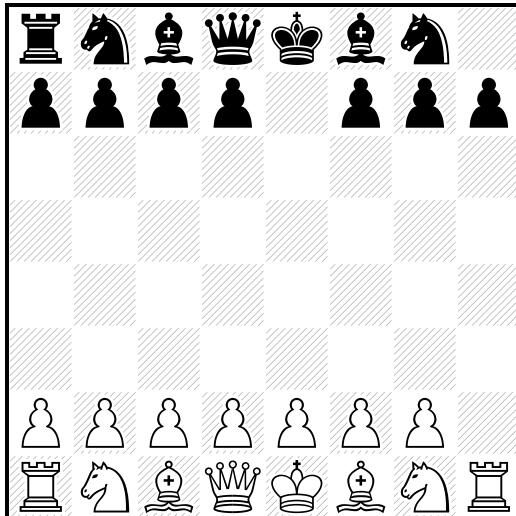


Partie justificative en 6,0 coups (12+13) C+  
**Circé martien noir**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♔a6 ♕×d2 4.♔×b7 ♕×d1 5.♔×d1 ♔×b7  
6.♔é1 ♔ç8

## 158 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+14) C+  
**Circé mutant Cavalier**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide (sinon, la pièce capturée disparaît), puis elle se transforme en Cavalier.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty (otherwise, the captured unit vanishes), then it becomes a Knight.

Solution :

---

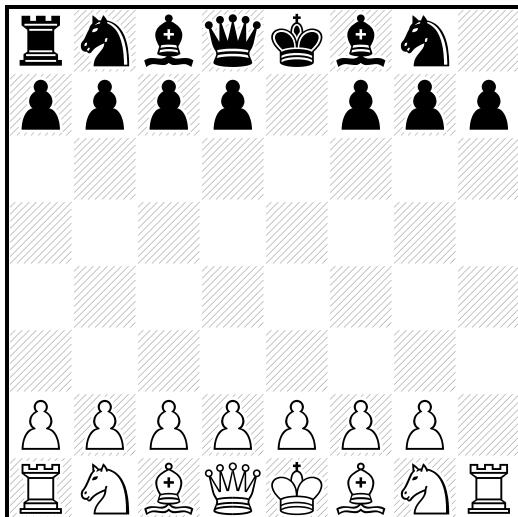
---

---

---

---

## 158 - Solution

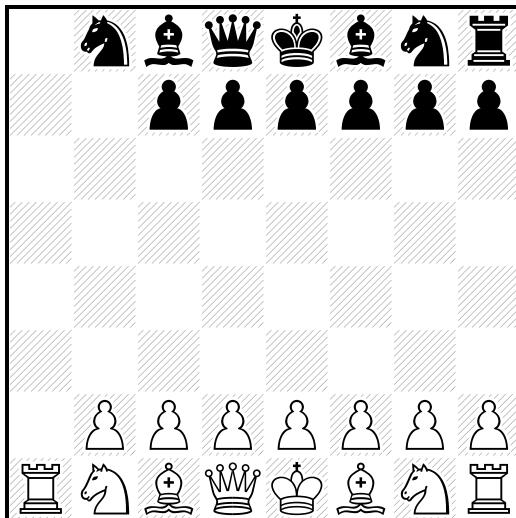


Partie justificative en 6,0 coups (15+14) C+  
**Circé mutant Cavalier**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5(♜é7) ♜g6 3. ♜xg6 ♜d6 4. ♜xh8 ♜xh2 5. ♜g6 ♜d6
6. ♜f8 ♜xf8(♜g1)

## 159 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Circé mutant Locuste**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide (sinon, la pièce capturée disparaît), puis elle se transforme en Locuste (Locusauteur(0,1)+(1,1)).*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the modalités Circé") if it is empty (otherwise, the captured unit vanishes), then it becomes a Locuste ((0,1)+(1,1)Locuhopper).*

Solution :

---

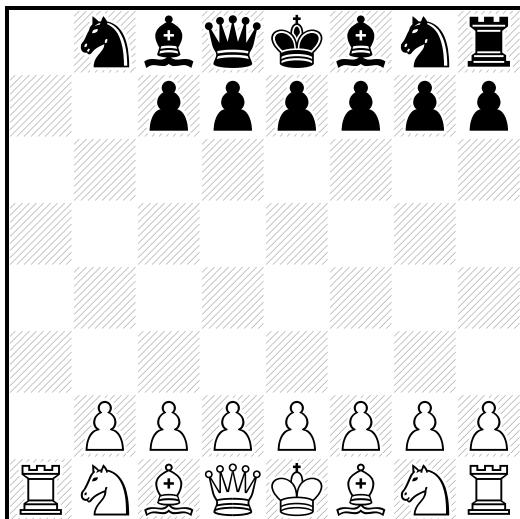
---

---

---

---

## 159 - Solution

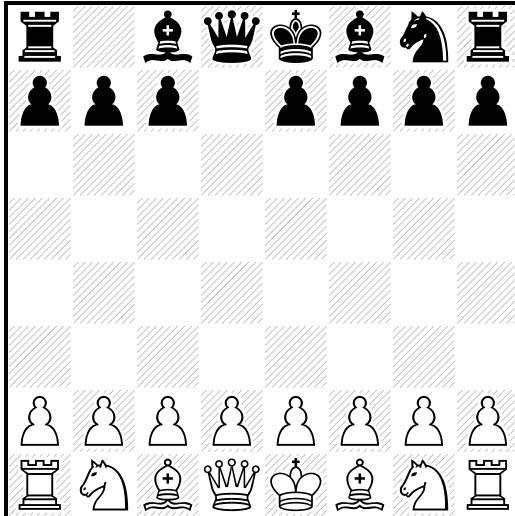


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Circé mutant Locuste**

1.a4 b5 2.♕a2 b×a4 3.♕×a4 ♔b7 4.♕×a7 ♔a6 5.♕×a8 ♔c8 6.♕a1

## 160 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (16+14) C+  
**Circé mutant nihiliste**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide (sinon, la pièce capturée disparaît), puis elle se transforme en Pièce kamikaze (pièce qui disparaît lorsqu'elle capture).*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty (otherwise, the captured unit vanishes), then it becomes a Pièce kamikaze (piece that disappears when it captures).*

Solution :

---

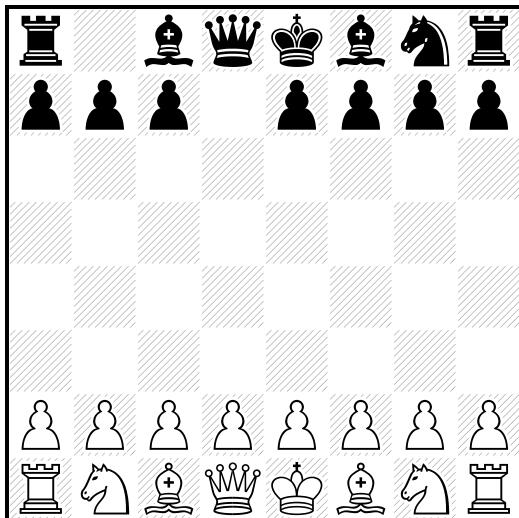
---

---

---

---

## 160 - Solution



Partie justificative en 3,0 coups (16+14) C+  
**Circé mutant nihiliste**

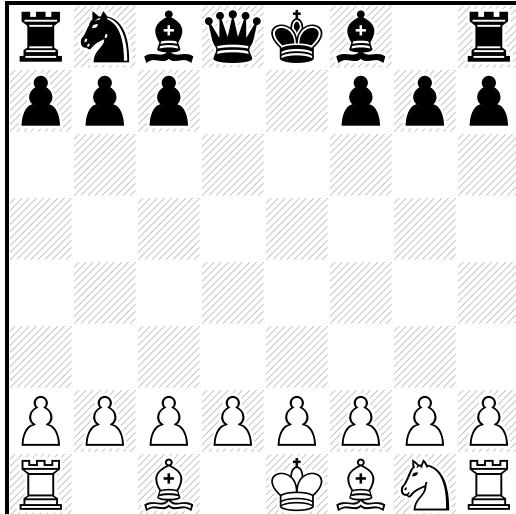
1.ç4 d5 2.ç×d5(d7) ♜ç6 3.d×ç6 d×ç6(c2)

Le ♜ç6 disparaît car il est "kamikaze"

♜ç6 vanishes as it is "kamikaze"

## 161 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Circé mutant Sauterelle**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide (sinon, la pièce capturée disparaît), puis elle se transforme en Sauterelle (Sauteur(0,1)+(1,1)).

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty (otherwise, the captured unit vanishes), then it becomes a Sauterelle (Grasshopper = (0,1)+(1,1)[Hopper](#)).

Solution :

---

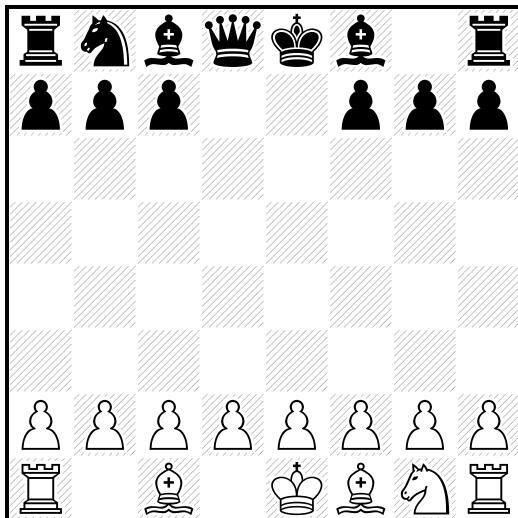
---

---

---

---

## 161 - Solution

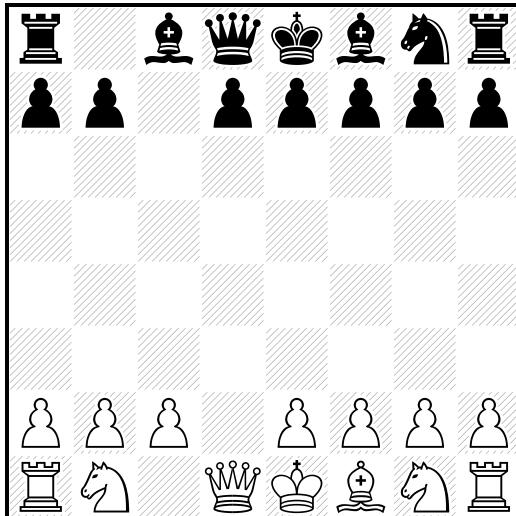


Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Circé mutant Sauterelle**

1.  $\text{Qc}3$  d5 2.  $\text{Q} \times \text{d}5(\text{Bd}7)$   $\text{Bd}4$  3.  $\text{Q} \times \text{e}7$   $\text{B} \times \text{d}1$  4.  $\text{Q} \times \text{g}8$   $\text{Bb}1$  5.  $\text{B} \times \text{b}1$   
 $\text{B} \times \text{g}8$  6.  $\text{Ba}1$   $\text{Bh}8$

## 162 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Circé noir**

Lorsqu'une pièce noire est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a black piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

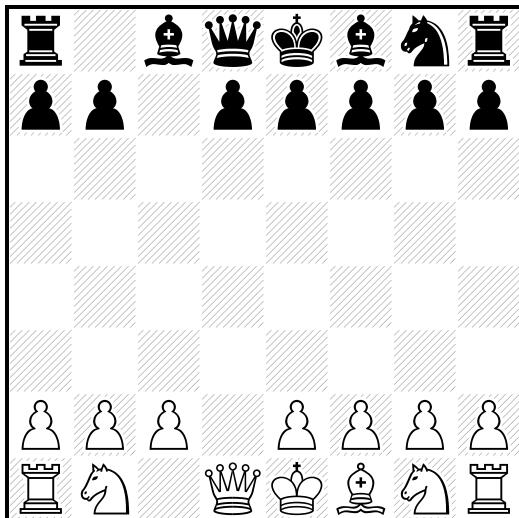
---

---

---

---

## 162 - Solution

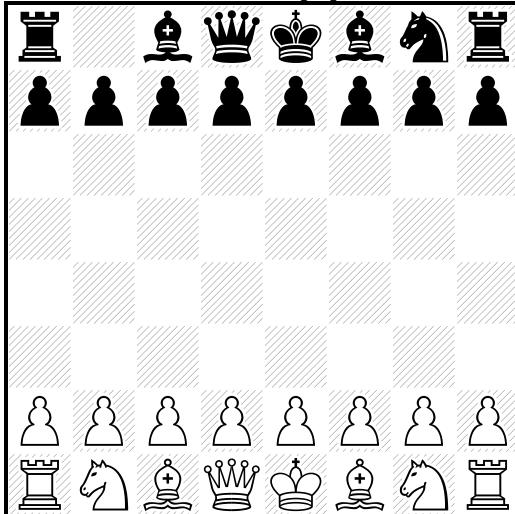


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Circé noir**

1.d4 c5 2.♗f4 c×d4 3.♗×b8 ♜×b8 4.♗×d4 ♜a8 5.♗d1

## 163 - Christian POISSON

Inédit (v)



Partie justificative en 5,0 coups (16+15) C+  
**Circé parrain**

*Le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectue, à partir de la case où elle a été prise, un trajet équivalent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*

*The single move following a capture, the captured unit (except a King) accomplish, from its capture square, an exact copy of that next move. If the arrival square is occupied or if the journey bring it out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

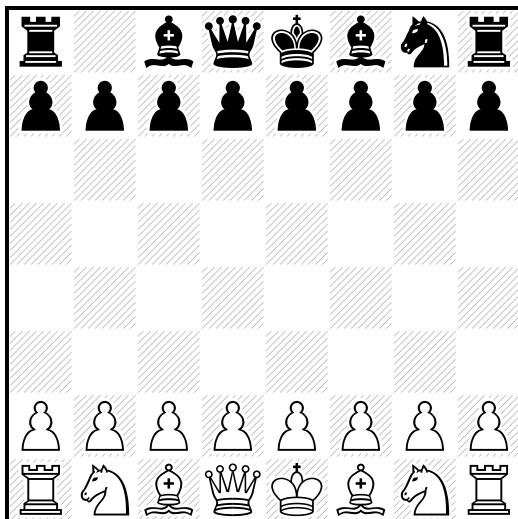
---

---

---

---

## 163 - Solution

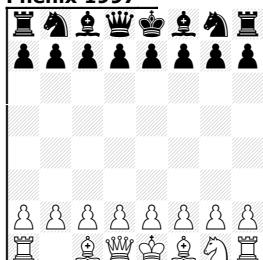


Partie justificative en 5,0 coups (16+15) C+  
**Circé parrain**

1.d4 ♜c6 2.♕d3 ♜x d4 3.♕d1(d2) ♜f3+ 4.♘xf3 ♜f6 5.♘g1 ♜g8

*Une version du problème suivant :*  
*A version of the following problem:*

**Christian POISSON**  
**Phénix 1997**

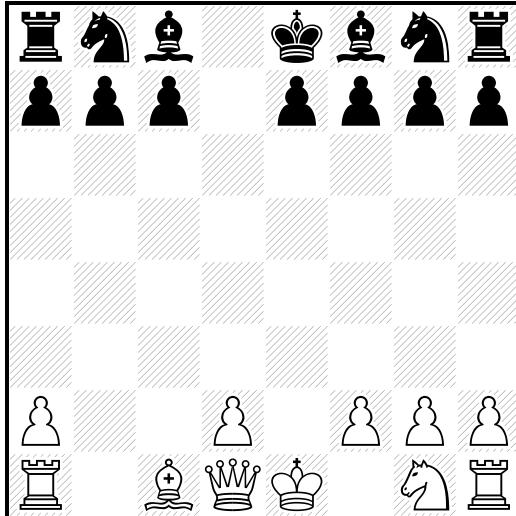


Partie justificative en 5,5 coups (15+16) C+  
Circé parrain

1.♘a3 a5 2.♘c4 ♜a6 3.♘xa5 ♜a8(a7) 4.♘c6 ♜xg6 5.♘h3 ♜b8 6.♘g1

## 164 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (11+14) C+  
**Circé parrain**

*Le coup simple suivant une capture, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectue, à partir de la case où elle a été prise, un trajet équivalent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*

*The single move following a capture, the captured unit (except a King) accomplish, from its capture square, an exact copy of that next move. If the arrival square is occupied or if the journey bring it out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

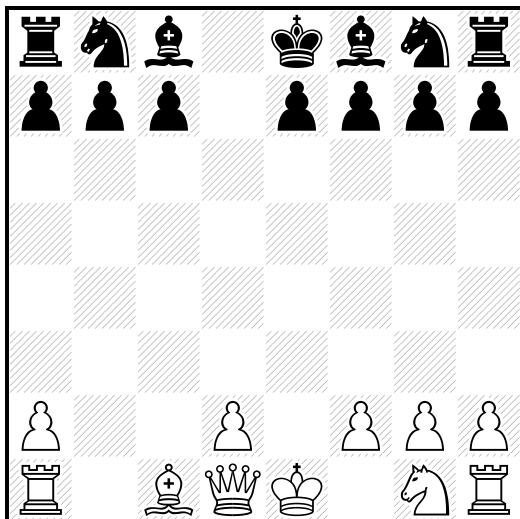
---

---

---

---

## 164 - Solution

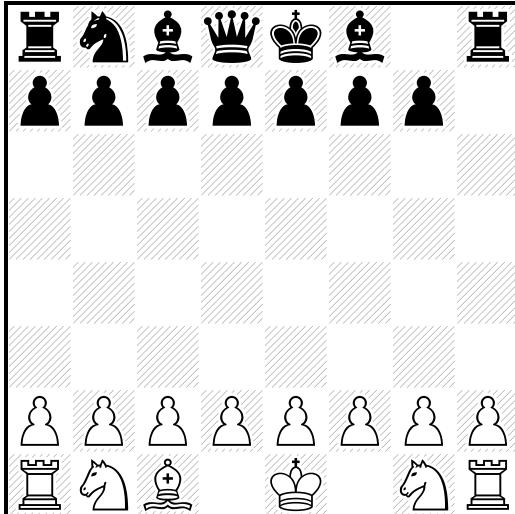


Partie justificative en 6,5 coups (11+14) C+  
**Circé parrain**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♗b5+ ♕×b5 4.♘c3 ♕×b2 5.♕é2 ♕×c2 6.♘d1  
♕×d1+ 7.♕×d1

## 165 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Circé parrain blanc**

*Le coup simple suivant la capture d'une pièce blanche, la pièce qui vient d'être capturée (Roi excepté) effectue, à partir de la case où elle a été prise, un trajet équivalent à la pièce qui joue. Si la case d'arrivée est occupée ou si le trajet l'amène hors de l'échiquier, la pièce capturée disparaît.*

*The single move following the capture of a white piece, the captured unit (except a King) accomplish, from its capture square, an exact copy of that next move. If the arrival square is occupied or if the journey bring it out of the board, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

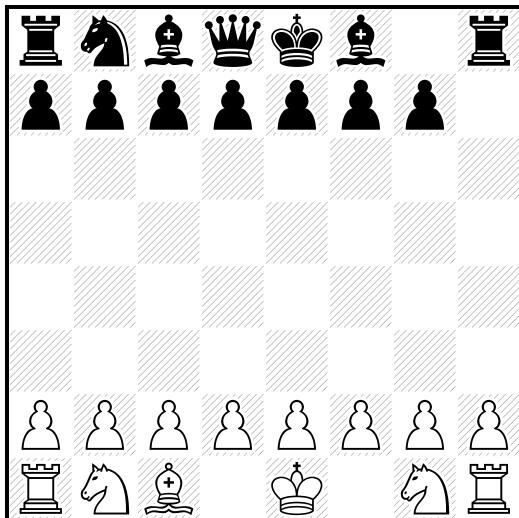
---

---

---

---

## 165 - Solution

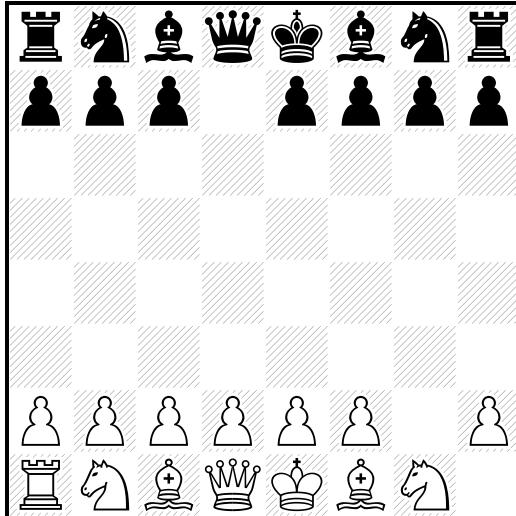


Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Circé parrain blanc**

1.é4 ♜f6 2.♛h5 ♜×é4 3.♛h3(é2) ♜g3 4.♛×h7 ♜×f1 5.♚×f1 ♛×h7  
6.♚é1 ♛h8

## 166 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Circé Pion exclus**

Lorsqu'une pièce est capturée (Pion excepté, Roi excepté sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (Pawn excluded, King excluded unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

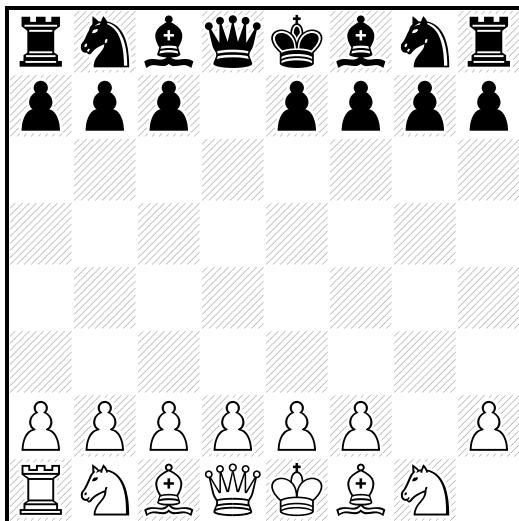
---

---

---

---

## 166 - Solution

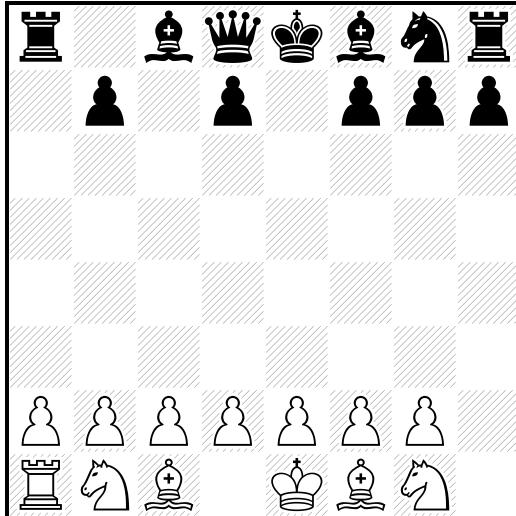


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Circé Pion exclus**

1. ♔c3 d5
2. ♔×d5 ♕×d5(♔b1)
3. ♔h3 ♕×g2
4. ♕g1 ♕×g1
5. ♔×g1(♕d8)

## 167 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+

**Circé pour Pions, Circé inversé pour autres pièces**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé pour les Pion, la case verticalement symétrique pour les autres pièces) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé" for the Pawns, the square vertically symmetrical for the other pieces) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

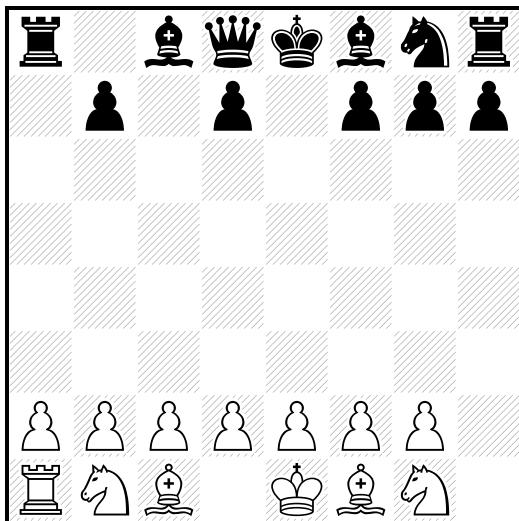
---

---

---

---

## 167 - Solution

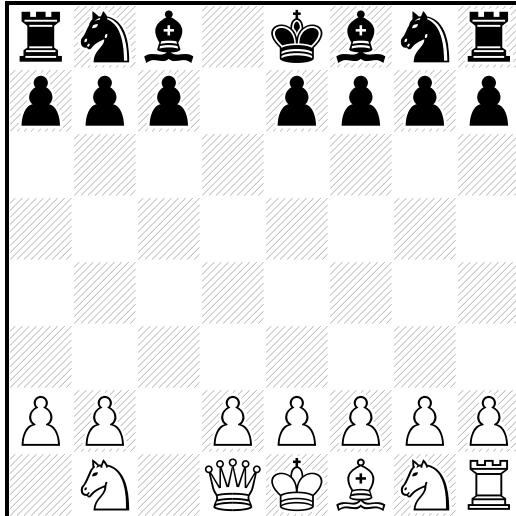


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Circé pour Pions, Circé inversé pour autres pièces**

1.d4 e5 2.  $\mathbb{W}d3$  exd4(d2) 3.  $\mathbb{W}\times d4$   $\mathbb{W}h4$  4.  $\mathbb{W}\times a7$   $\mathbb{W}\times h2$  5.  $\mathbb{W}\times b8$   $\mathbb{W}\times h1$   
6.  $\mathbb{W}\times c7$   $\mathbb{W}h4$  7.  $\mathbb{W}d8+$   $\mathbb{W}\times d8$

## 168 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Circé Protée ascendant**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle se transforme selon le schéma Cavalier → Fou → Tour → Dame → Pion → Cavalier (les autres pièces ne se transforment pas), puis elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît. When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it transforms according to the scheme Knight → Bishop → Rook → Queen → Pawn → Knight (other pieces don't transform), then it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

---

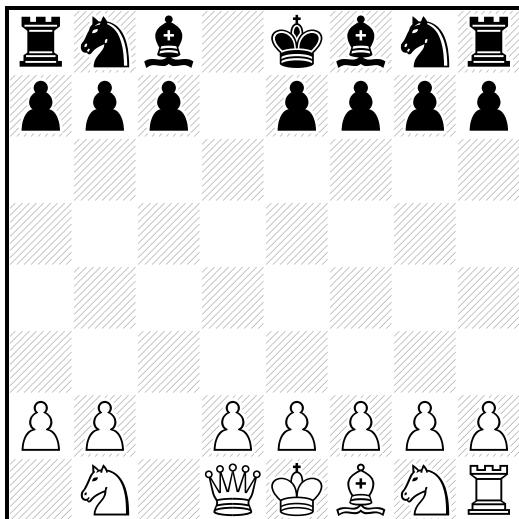
---

---

---

---

## 168 - Solution

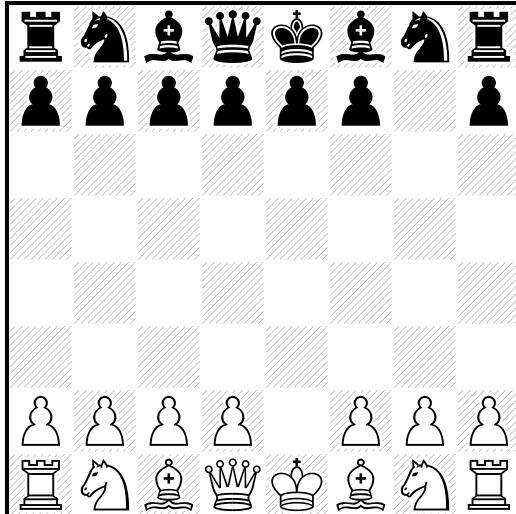


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Circé Protée ascendant**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{W} \times d5$  3. c4  $\mathbb{W} \times c4$  ( $\mathbb{Q}b1$ ) 4.  $\mathbb{Q}a3$   $\mathbb{W} \times c1$  5.  $\mathbb{B}b1$   $\mathbb{W} \times b1$
6.  $\mathbb{Q} \times b1$

## 169 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Circé Protée descendant**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle se transforme selon le schéma Cavalier → Pion → Dame → Tour → Fou → Cavalier (les autres pièces ne se transforment pas), puis elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît. When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it transforms according to the scheme Knight → Pawn → Queen → Rook → Bishop → Knight (other pieces don't transform), then it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

---

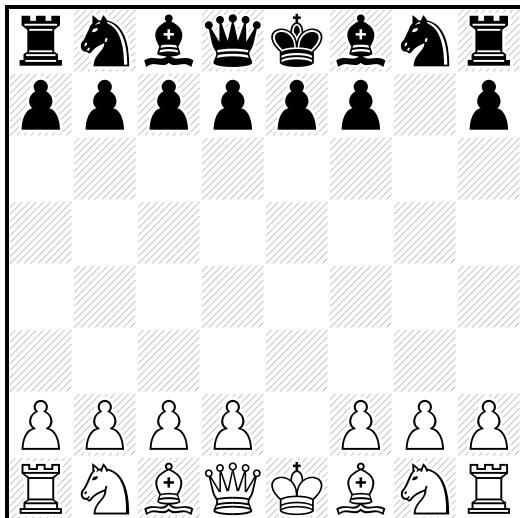
---

---

---

---

## 169 - Solution

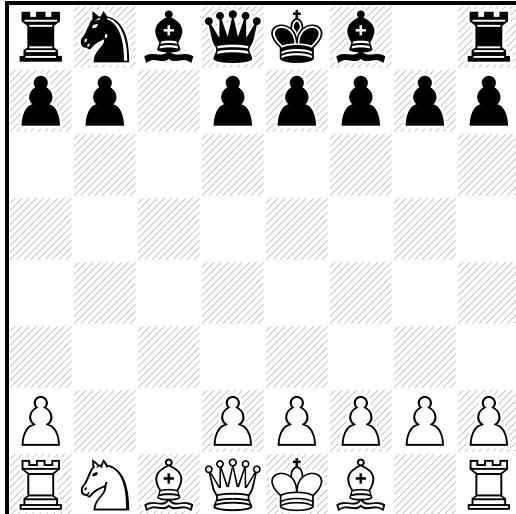


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Circé Protée descendant**

1.é4 ♜f6 2.♛g4 ♜×é4(♛d1) 3.♛×g7 ♜f6 4.♛g8 ♜×g8

## 170 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+14) C+  
**Circé rangée**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (sur la même colonne que la case déterminée selon les modalités Circé, et sur la rangée de capture) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (on the same column that the square determined according to the "modalités Circé", and on the capture rank) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

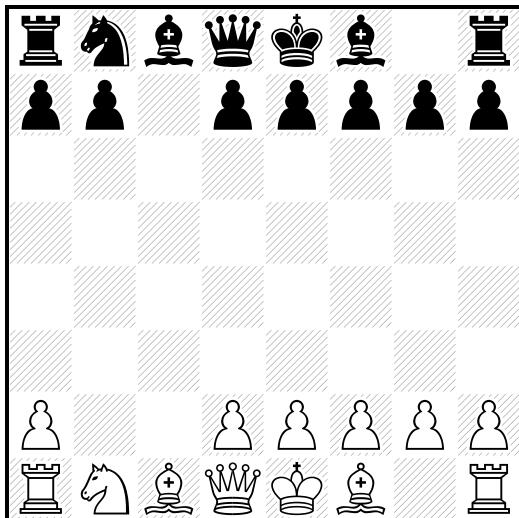
---

---

---

---

## 170 - Solution

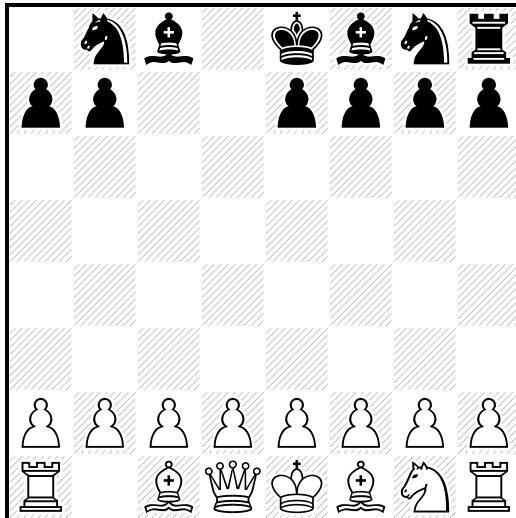


Partie justificative en 6,5 coups (13+14) C+  
**Circé rangée**

1.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathfrak{c}5$  2.  $\mathbb{Q}d4$   $\mathfrak{c} \times d4$  ( $\mathbb{Q}g4$ ) 3.  $\mathfrak{c}3$   $d \times \mathfrak{c}3$  4.  $\mathbb{Q}h6$   $\mathfrak{c} \times b2$  5.  $\mathbb{Q} \times g8$   $\mathbb{Q} \times g8$   
6.  $\mathbb{Q} \times b2$   $\mathbb{Q}h8$  7.  $\mathbb{Q}c1$

## 171 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Circé sosie**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide (sinon, la pièce capturée disparaît) ; puis elle prend la nature de la pièce capturante. Une pièce capturée par un Roi disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty (otherwise, the captured unit vanishes); then it takes the nature of capturing unit. A piece captured by a King vanishes.

Solution :

---

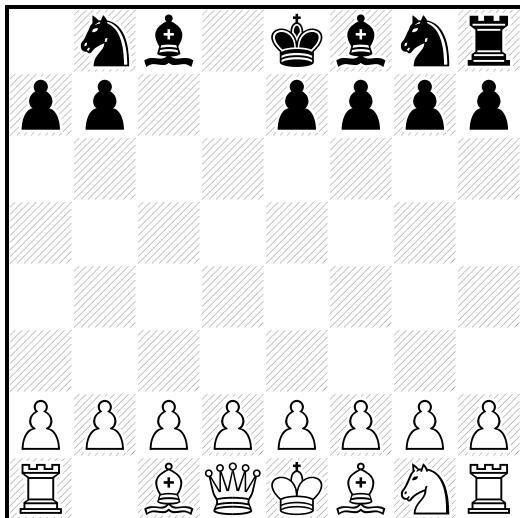
---

---

---

---

## 171 - Solution

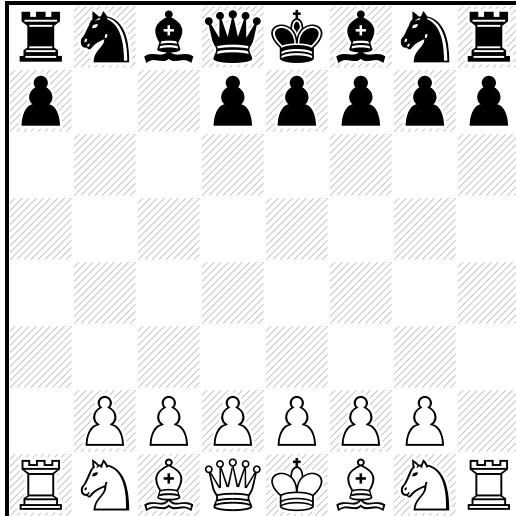


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Circé sosie**

1. ♜c3 d5
2. ♜x d5(♛d7) ♜b6
3. ♜xb6 ♛d7
4. ♜xa8 ♛d8
5. ♜x c7 ♛e8
6. ♜x e8 ♛x e8

## 172 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Circé symétrique**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case symétrique de la case de capture par rapport au centre de l'échiquier si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be placed on the symmetrical square of the capture square, in relation to the center of the board if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

---

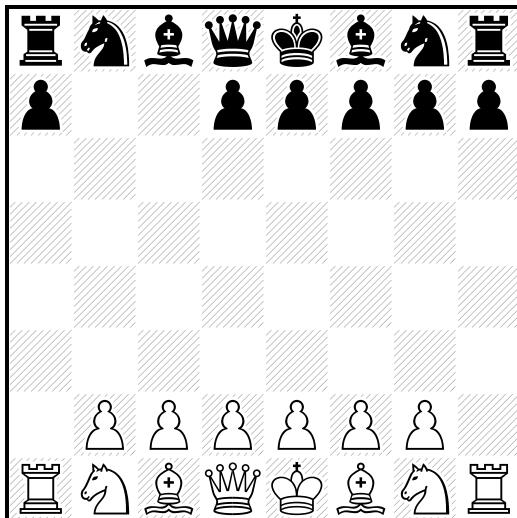
---

---

---

---

## 172 - Solution

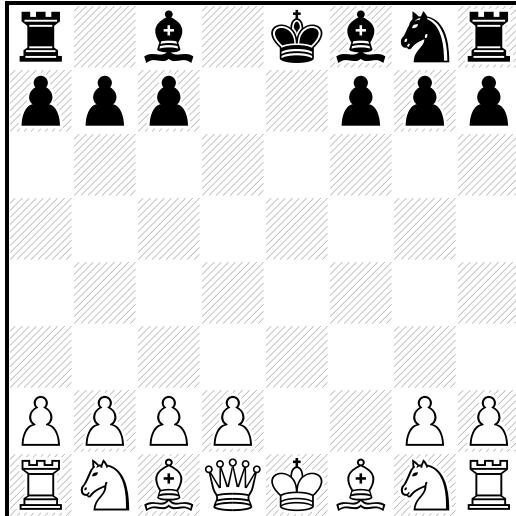


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Circé symétrique**

1.a4 b5 2.a×b5(g4) g3 3.b6 g×h2 4.b×ç7 ♕×ç7 5.♕×h2 ♕d8 6.♕h1

## 173 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Circé symétrique blanc Rex inclusiv**

Lorsqu'une pièce blanche est capturée (Roi inclus), elle doit être placée sur la case symétrique de la case de capture par rapport au centre de l'échiquier si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a white piece is captured (King included), it must be placed on the symmetrical square of the capture square, in relation to the center of the board if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

---

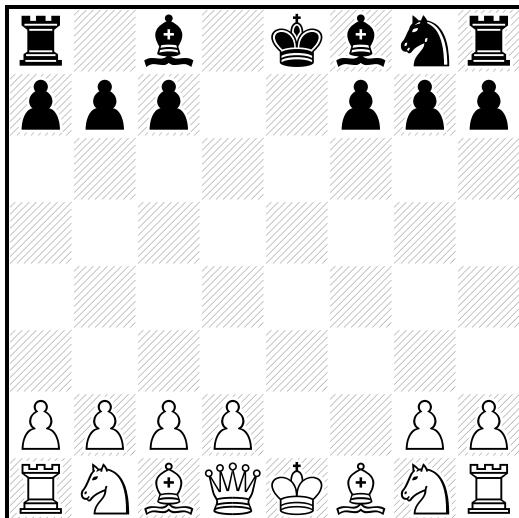
---

---

---

---

## 173 - Solution

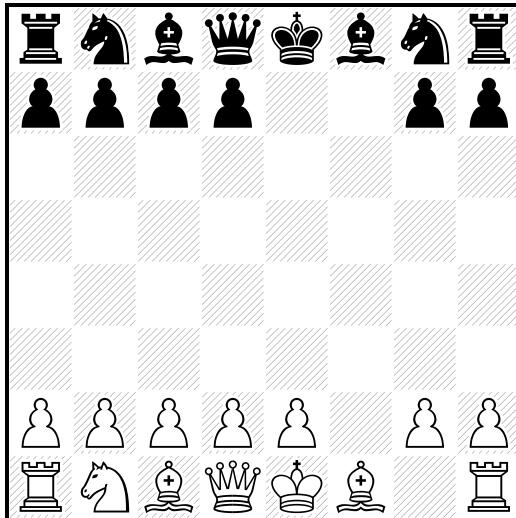


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Circé symétrique blanc Rex inclusiv**

1. ♔f3 é5 2. ♔xé5 ♕é7 3. ♔xd7 ♕xé2 4. ♔xb8 ♕xf2 5. ♔xf2  
♖x b8(♔g1) 6. ♔é1 ♖a8

## 174 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Circé symétrique horizontal**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case symétrique horizontale de la case de capture si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be placed on the horizontal symmetrical square of the capture square if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

Solution :

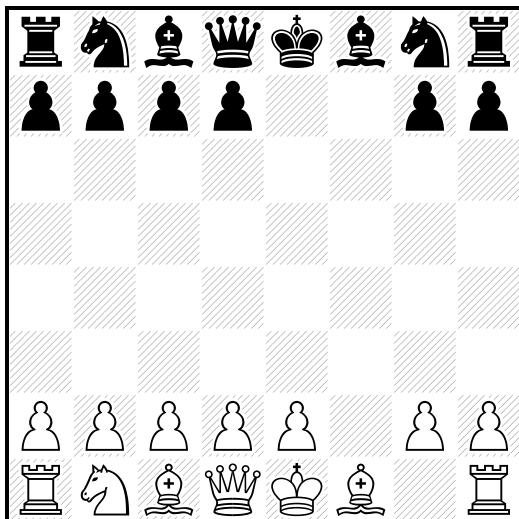
---

---

---

---

## 174 - Solution

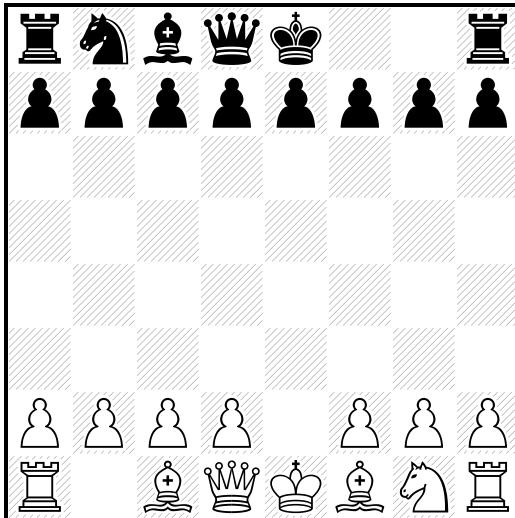


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Circé symétrique horizontal**

1. ♜f3 e5 2. ♜x e5(e4) e3 3. ♜x f7 e x f2+ 4. ♛x f2 ♛x f7 5. ♛e1 ♛e8

## 175 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Circe symétrique martien**

*Pour capturer, toute pièce renaît d'abord sur la case symétrique de la case qu'elle occupe par rapport au centre de l'échiquier, qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.*

*To capture, every piece is first reborn on the symmetrical square of the square it occupies in relation to the center of the board, which must be empty, then it captures from this square.*

Solution :

---

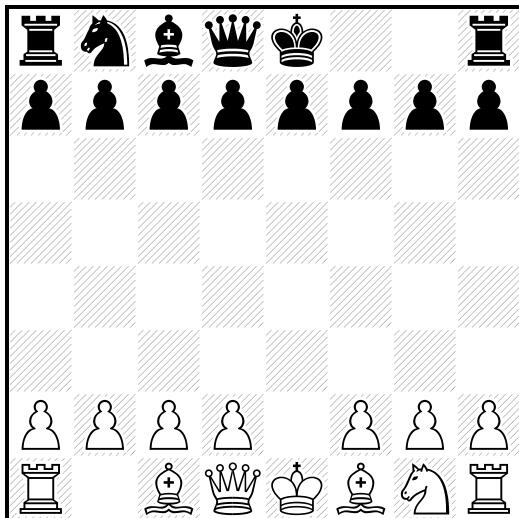
---

---

---

---

## 175 - Solution

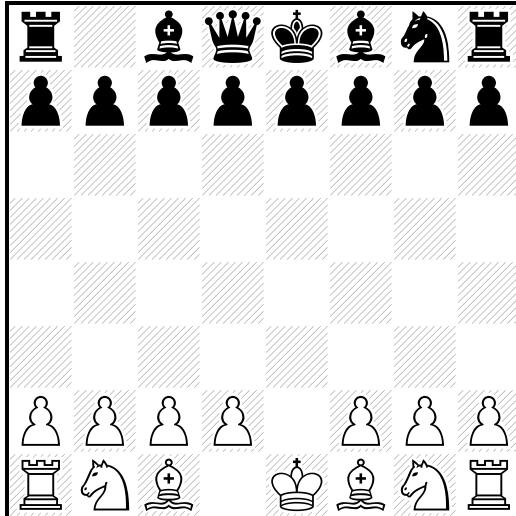


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Circe symétrique martien**

1.  $\mathbb{Q}c3+$   $\mathbb{Q} \times c3$  2.  $e4$   $\mathbb{Q} \times e4$  3.  $\mathbb{K}b1$   $\mathbb{Q}c5$  4.  $\mathbb{K} \times f8$   $\mathbb{Q}b3$  5.  $\mathbb{K}g8$   $\mathbb{Q}a1$   
6.  $\mathbb{K} \times a1$

## 176 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Circé symétrique relatif**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case symétrique de la case de capture par rapport à la case de départ de la pièce capturante si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be placed on the symmetrical square of the capture square in relation to the departure square of the capturing piece if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

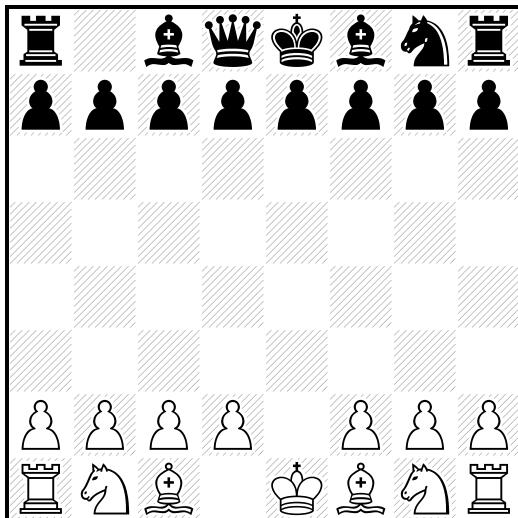
---

---

---

---

## 176 - Solution

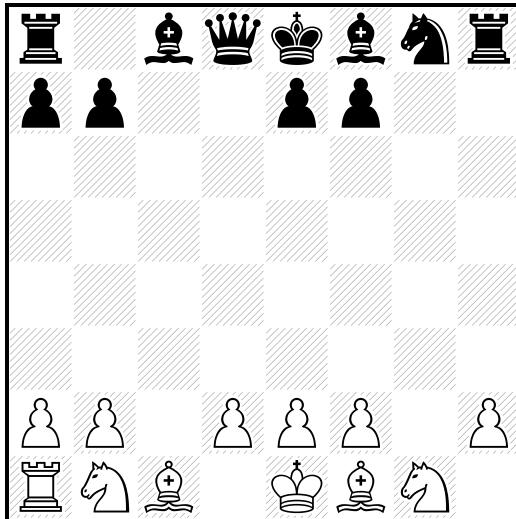


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Circé symétrique relatif**

1.é4 ♜c6 2.é5 ♜×é5 3.♔f3 ♜×f3+ 4.♔d1 ♜é1 5.♔×é1  
4.♔é2? ♜é1 5.♔×é1(♜é3)

## 177 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+11) C+  
**Circé symétrique vertical**

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être placée sur la case symétrique verticale de la case de capture si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be placed on the vertical symmetrical square of the capture square if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

Solution :

---

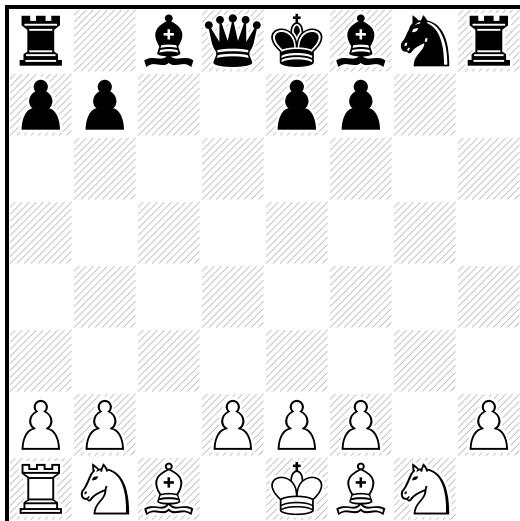
---

---

---

---

## 177 - Solution

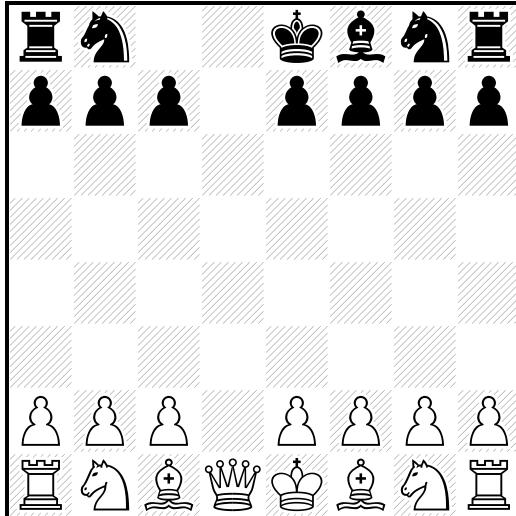


Partie justificative en 8,0 coups (12+11) C+  
**Circé symétrique vertical**

1.ç4 d5 2.ç×d5(é5) ♕×d5 3.♕ç2 ♕×g2 4.♕×h7 ♕×h1 5.♕×g7 ♕d5  
6.♕×é5 ♦ç6 7.♕×ç7 ♦d8 8.♕×d8+ ♕×d8

## 178 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+13) C+  
**Circé symétrique vertical martien**

*Pour capturer, toute pièce renaît d'abord sur la case symétrique verticale de la case qu'elle occupe, qui doit être vide, puis effectue la prise à partir de cette case.*

*To capture, every piece is first reborn on the vertical symmetrical square of the square it occupies, which must be empty, then it captures from this square.*

Solution :

---

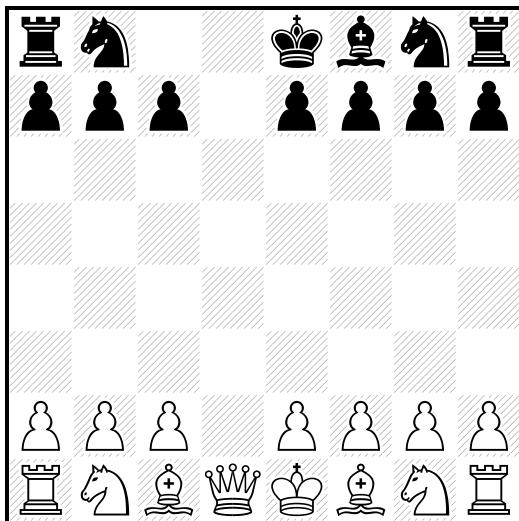
---

---

---

---

## 178 - Solution

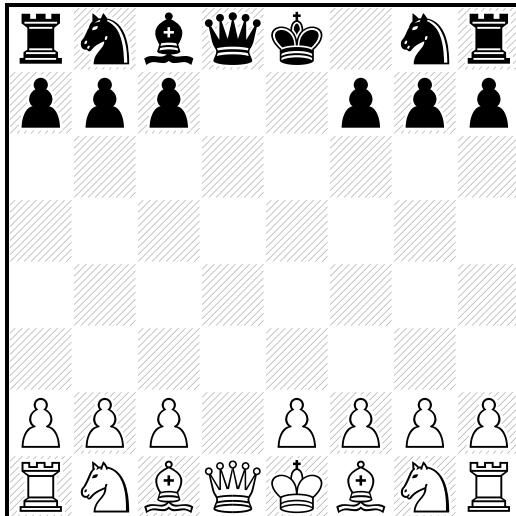


Partie justificative en 4,5 coups (15+13) C+  
**Circé symétrique vertical martien**

1.d4 d5 2.♕d3 d×d4 3.♕×d4 ♜é6 4.♕×é6 ♕d1 5.♕×d1

## 179 - Christian POISSON

### Inédit



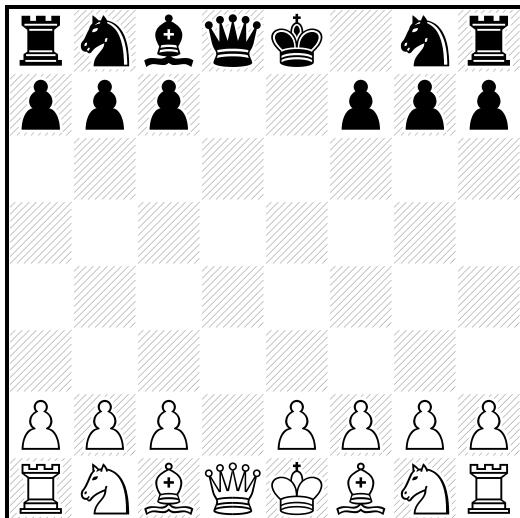
Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Circé turncoat**

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide, puis elle change de couleur. Si la case de renaissance est occupée, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty, then it changes color. If the rebirth square is occupied, the captured unit vanishes.*

Solution :

## 179 - Solution

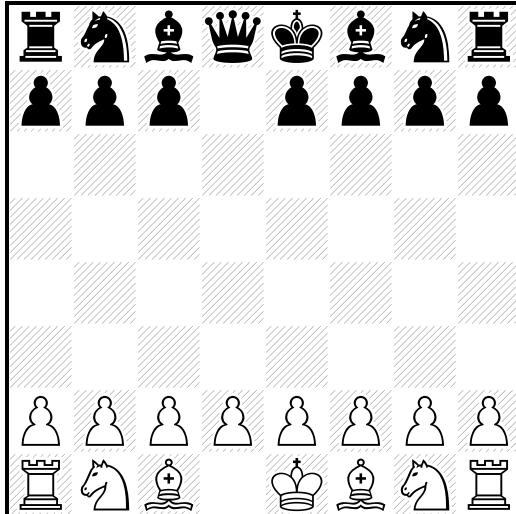


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Circé turncoat**

1.d4 e5 2.d×e5(e7) ♜c6 3.e×f8=♕ ♜×e5 4.♖×d7 ♜c6 5.♗b8 ♜×b8

## 180 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Circle Snek**

*Quand une Dame est capturée, une Tour du même camp se transforme en Dame. Quand une Tour est capturée, un Fou du même camp se transforme en Tour. Quand un Fou est capturé, un Cavalier du même camp se transforme en Fou. Quand un Cavalier est capturé, une Dame du même camp se transforme en Cavalier.*

*When a Queen is captured, a Rook of the same side becomes a Queen. When a Rook is captured, a Bishop of the same side becomes a Rook. When a Bishop is captured, a Knight of the same side becomes a Bishop. When a Knight is captured, a Queen of the same side becomes a Knight.*

Solution :

---

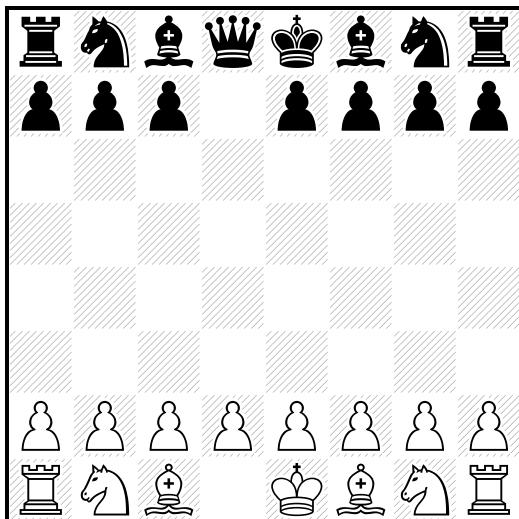
---

---

---

---

## 180 - Solution

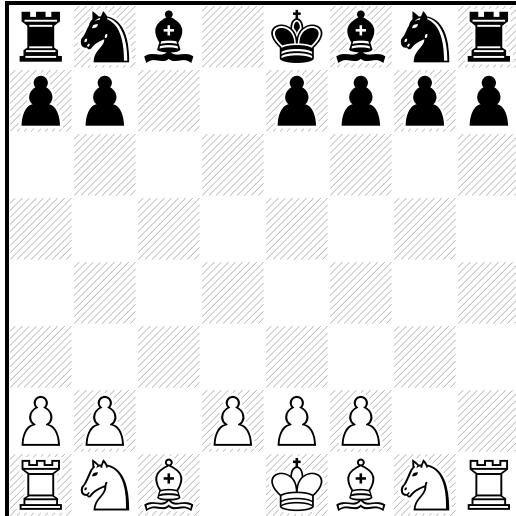


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Circle Snek**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♛x d5( ♜d1) 3. ♜c3 ♛d8 4. ♜b1

## 181 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (12+13) C+  
**Circle Snek adverse**

*Quand une Dame est capturée, une Tour du camp adverse se transforme en Dame. Quand une Tour est capturée, un Fou du camp adverse se transforme en Tour. Quand un Fou est capturé, un Cavalier du camp adverse se transforme en Fou. Quand un Cavalier est capturé, une Dame du camp adverse se transforme en Cavalier.*

*When a Queen is captured, a Rook of the opposite side becomes a Queen. When a Rook is captured, a Bishop of the opposite side becomes a Rook. When a Bishop is captured, a Knight of the opposite side becomes a Bishop. When a Knight is captured, a Queen of the opposite side becomes a Knight.*

Solution :

---

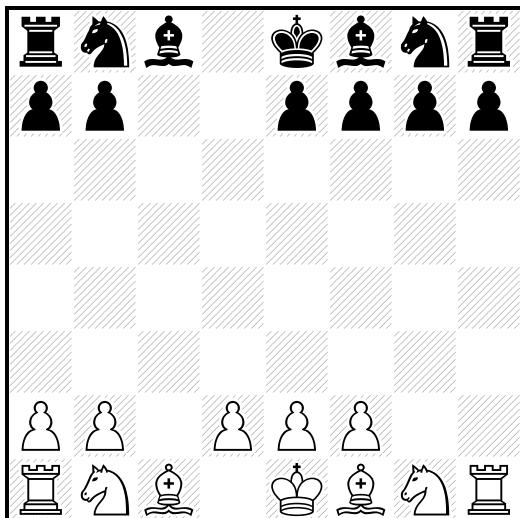
---

---

---

---

## 181 - Solution

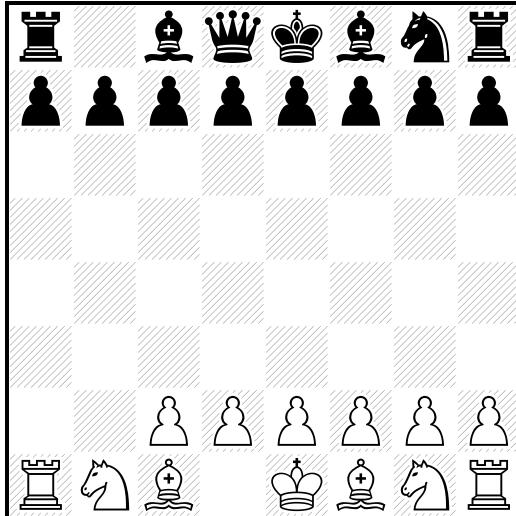


Partie justificative en 5,0 coups (12+13) C+  
**Circle Snek adverse**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{w} \times \text{d}5$  3.  $\text{w} \text{ç}2$   $\text{w} \times \text{g}2$  4.  $\text{w} \times \text{ç}7$   $\text{w} \times \text{h}2$  5.  $\text{w} \times \text{b}8(\text{d}b8)$   
 $\text{w} \times \text{b}8(\text{d}b8)$

## 182 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (13+15) C+  
**Color**

Toutes les pièces sont des 'Pièces Color'. Une position où les Rois sont en contact est illégale.

A est l'ensemble des cases a1, a5, b2, b6, c3, c7, d4, d8, e1, e5, f2, f6, g3, g7, h4, h8.

B est l'ensemble des cases a4, a8, b3, b7, c2, c6, d1, d5, e4, e8, f3, f7, g2, g6, h1, h5.

Une pièce Color blanche ne peut pas jouer sur A sauf si elle se trouve sur A.

Une pièce Color noire ne peut pas jouer sur B sauf si elle se trouve sur B.

All the pieces are 'Color Pieces' ('Pièce Color'). A position where the Kings are in contact is illegal.

A is the set of squares a1, a5, b2, b6, c3, c7, d4, d8, e1, e5, f2, f6, g3, g7, h4, h8.

B is the set of squares a4, a8, b3, b7, c2, c6, d1, d5, e4, e8, f3, f7, g2, g6, h1, h5.

A white Color piece can't move to A except if it is on A.

A black Color piece can't move to B except if it is on B.

Solution :

---

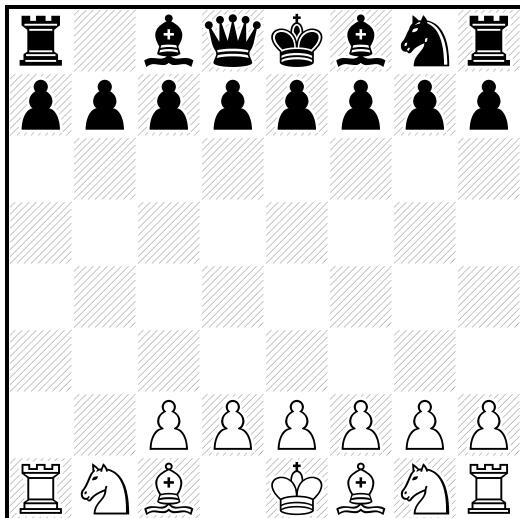
---

---

---

---

## 182 - Solution

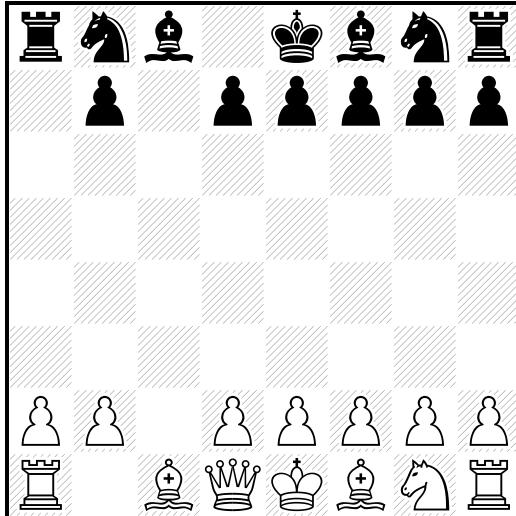


Partie justificative en 4,5 coups (13+15) C+  
**Color**

1.b3 ♜a6 2.b4 ♜×b4 3.♗a3 ♜×a2 4.♕c1 ♜×c1 5.♗×c1

## 183 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Confins d'Einstein ascendants**

*Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier se transforme selon le schéma Pion → Cavalier → Fou → Tour → Dame (les autres pièces ne se transforment pas). Pas de promotions.*

*A piece which moves on the edge of the board transforms according to the scheme Pawn → Knight → Bishop → Rook → Queen (other pieces don't transform). No promotions.*

Solution :

---

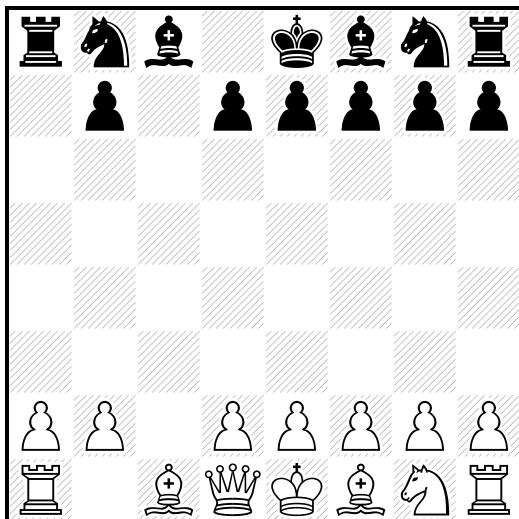
---

---

---

---

## 183 - Solution

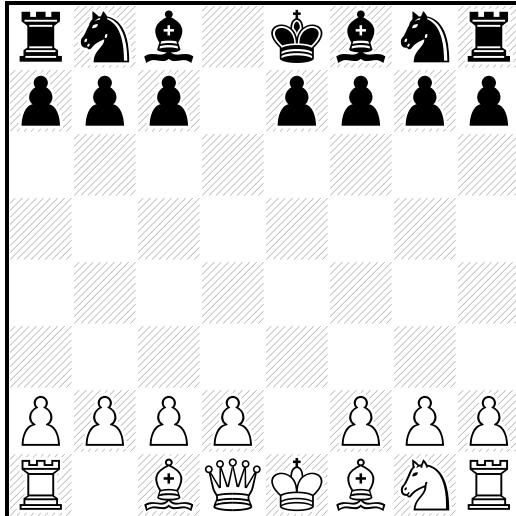


Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Confins d'Einstein ascendants**

1. ♗a3(♗) c5 2. ♗xç5 ♕ç7 3. ♗xa7(♕) ♕xç2 4. ♕a4(♕) ♕xd1+  
5. ♕x d1

## 184 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+14) C+  
**Confins d'Einstein descendants**

*Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier se transforme selon le schéma Dame → Tour → Fou → Cavalier → Pion (les autres pièces ne se transforment pas). Pas de promotions.*

*A piece which moves on the edge of the board transforms according to the scheme Queen → Rook → Bishop → Knight → Pawn (other pieces don't transform). No promotions.*

Solution :

---

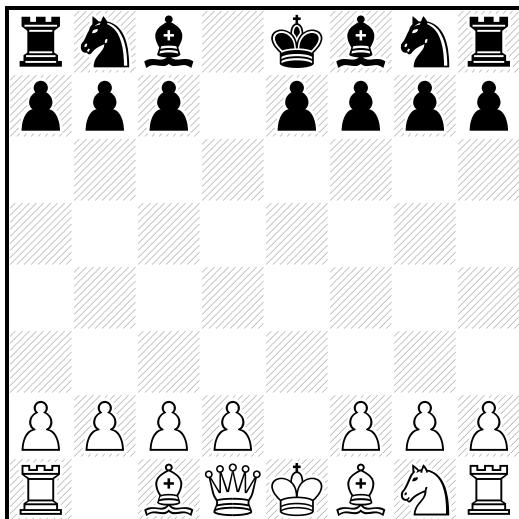
---

---

---

---

## 184 - Solution

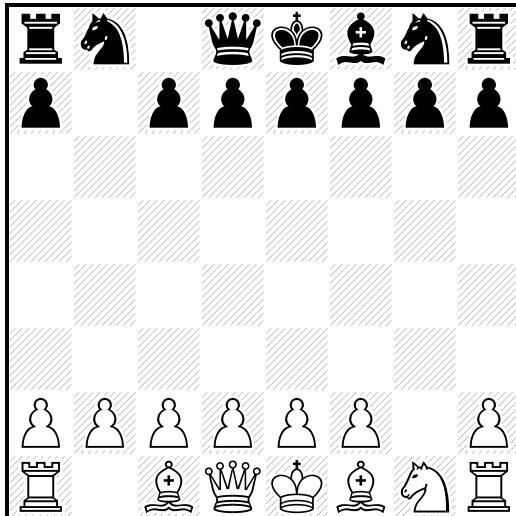


Partie justificative en 3,5 coups (14+14) C+  
**Confins d'Einstein descendants**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕c3 ♕×a2(♕) 4.♕×a2

## 185 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

**Contours magiques**

*Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier change de couleur. Un Roi ne peut pas y jouer.*

*A piece which moves on the edge of the board changes color. A King can't move there.*

Solution :

---

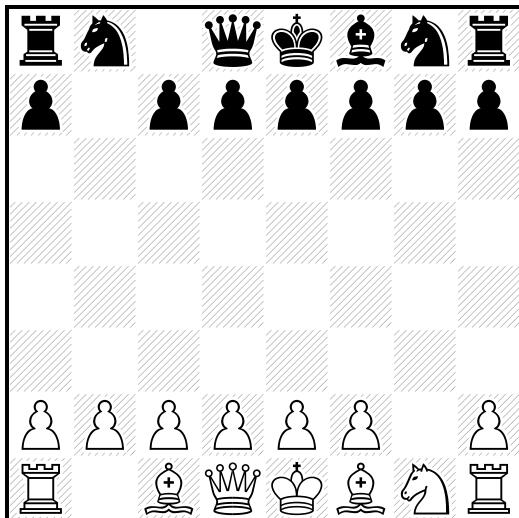
---

---

---

---

## 185 - Solution

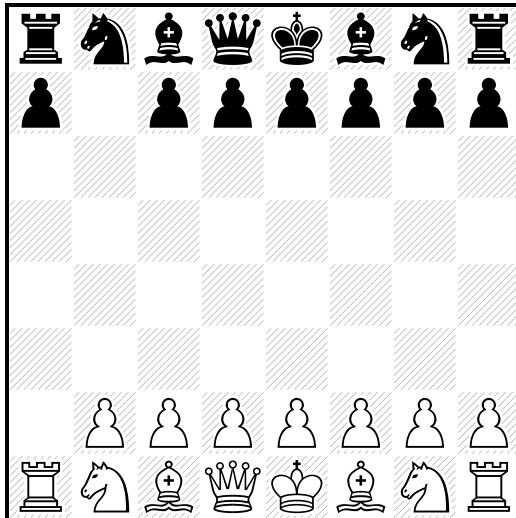


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Contours magiques**

1. ♜c3 b5 2. ♜x b5 ♕b7 3. ♜d4 ♕xg2 4. ♜c6 ♕xf1(+) 5. ♜xb8(+) ♗

## 186 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Criss-Cross**

*Un coup n'est légal que si la droite passant par ses cases de départ et d'arrivée coupe sur l'échiquier la droite passant par les cases de départ et d'arrivée du dernier coup adverse.*

*A move is legal only if the line passing through its departure and arrival squares cuts on the chessboard the line passing through the departure and arrival squares of the last opposite move.*

Solution :

---

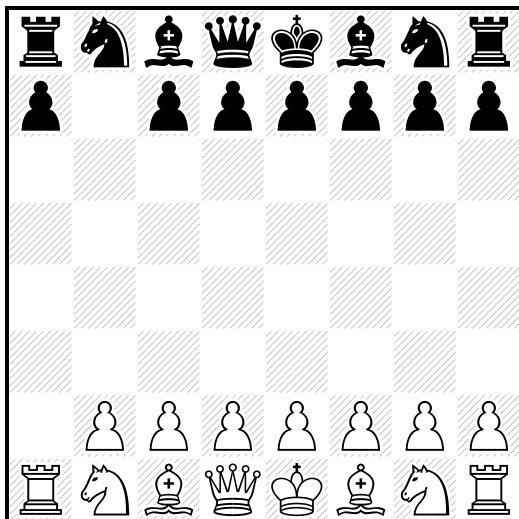
---

---

---

---

## 186 - Solution

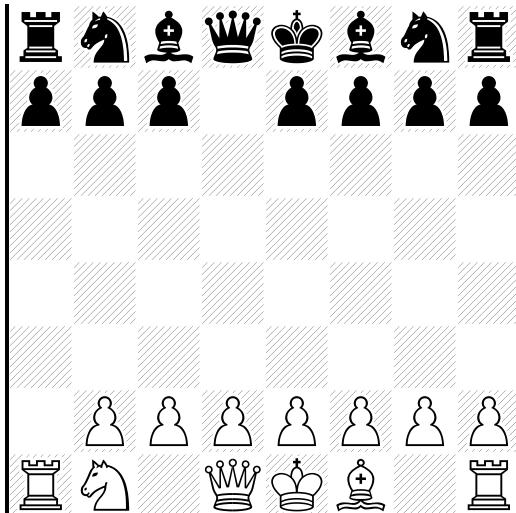


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Criss-Cross**

1.a4 ♜a6 2.a5 ♜b8 3.a6 b×a6 4.♕×a6 ♔b7 5.♕a1 ♔c8

## 187 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (13+15) C+

Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP

**Cylindre horizontal**

*Les première et dernière rangées sont adjacentes.*

*The first and last ranks are adjacent.*

### Booster

*Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés. Ici, **Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP** signifie qu'une pièce située dans les rectangles d1-g1 et d8-g8 ne peut pas capturer.*

*Pieces can move differently on some squares. Here,*

**Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP** means that a piece located in the rectangles d1-g1 and d8-g8 can't capture.

Solution :

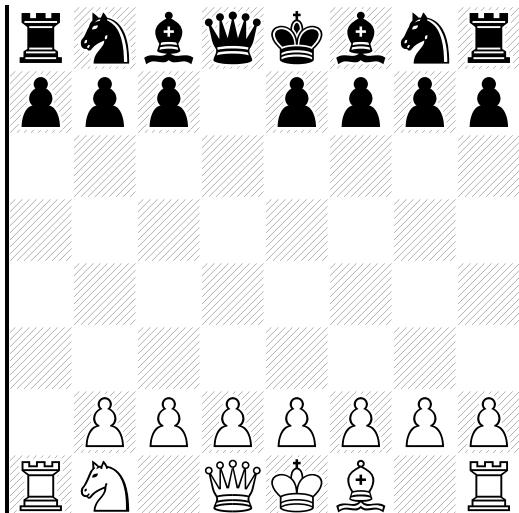
---

---

---

---

## 187 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (13+15) C+

Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP

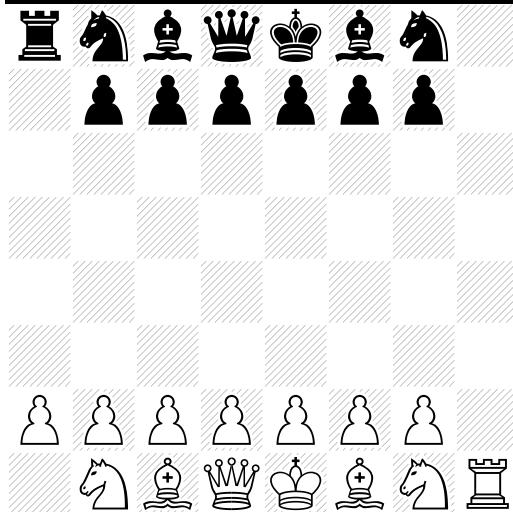
**Cylindre horizontal**

**Booster**

1. ♜f3 ♜×a2 2. ♜é5 ♜×ç1 3. ♜×d7 ♜a2 4. ♜b8 ♜×b8

## 188 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Cylindre vertical**

*Les première et dernière colonnes sont adjacentes.  
The first and last columns are adjacent.*

Solution :

.....

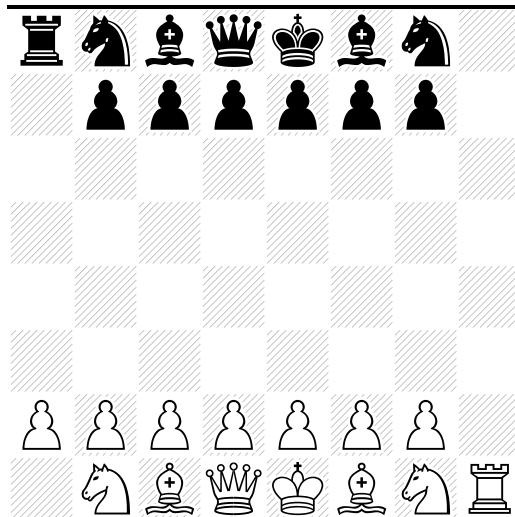
.....

.....

.....

.....

## 188 - Solution

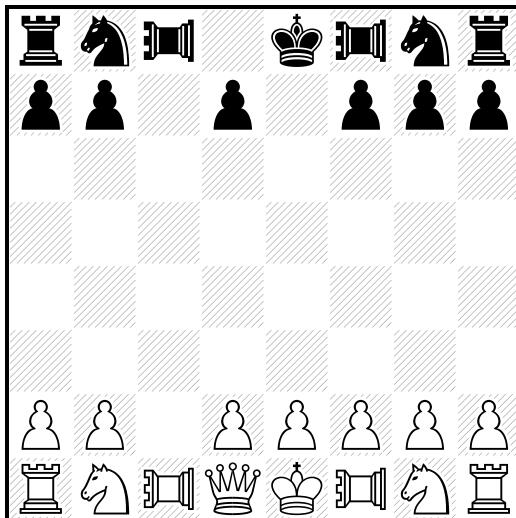


Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Cylindre vertical**

1.h4 a5 2.h×a5 ♕×a5 3.♕×h7 ♕aa8 4.♕hh1 (*homebase*) ♕×h1 5.♕×h1

## 189 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+

Diagram = Dabbaba

**Dabbabas à la place des Fous**

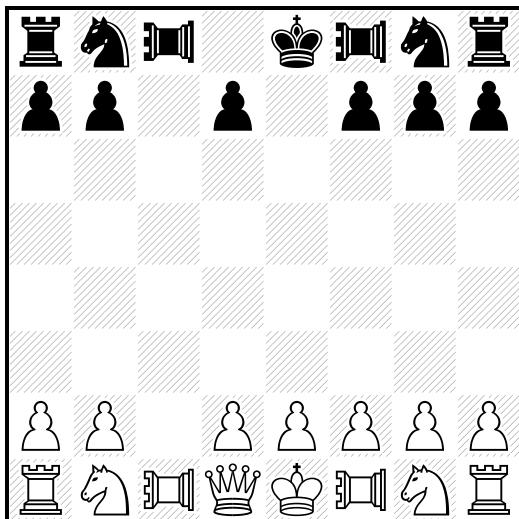
*Par défaut, un Fou est remplacé par un Dabbaba ([Bondisseur\(0,2\)](#)).*

*By default, a Bishop is replaced by a Dabbaba ([\(\(0,2\)Leaper\)](#)).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 189 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+

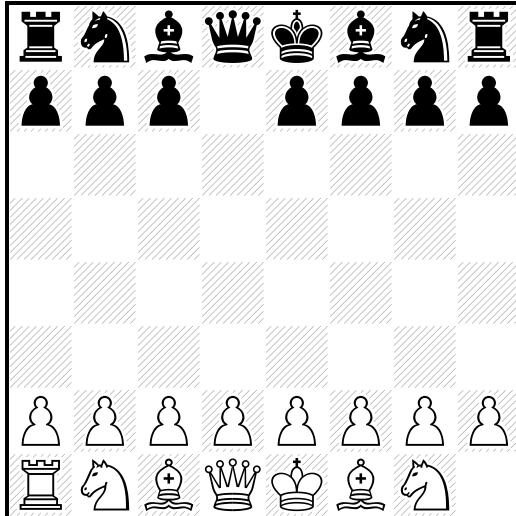
Diagram = Dabbaba

**Dabbabas à la place des Fous**

1.  $\blacksquare c3$   $\square c5$  2.  $\blacksquare \times c5$   $e5$  3.  $\blacksquare \times e5$   $\square c7$  4.  $\blacksquare e3$   $\square \times c2$  5.  $\blacksquare c3$   $\square c1$  6.  $\blacksquare \times c1$

## 190 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Dégradation**

*Une pièce (Roi exclus) qui joue sur la 2<sup>e</sup> rangée de son camp se transforme en Pion.*

*A piece (King excluded) which moves on its 2<sup>nd</sup> rank transforms to Pawn.*

Solution :

---

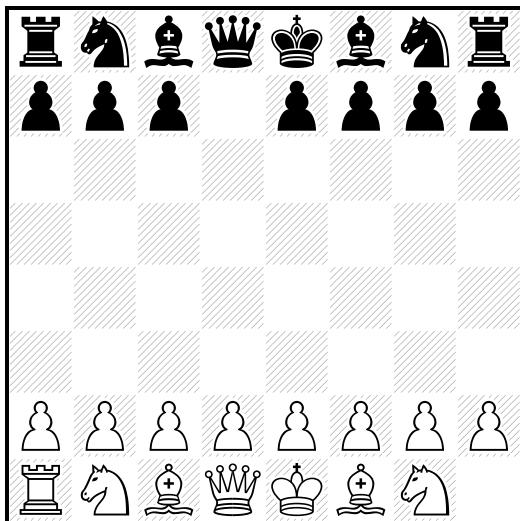
---

---

---

---

## 190 - Solution

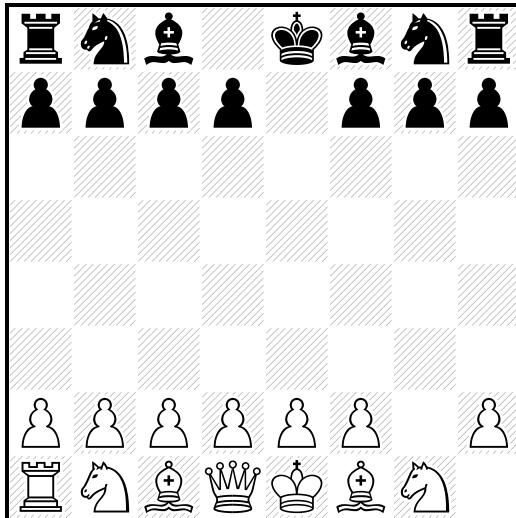


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Dégradation**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♛d6 3. ♜c3 ♛x h2 4. ♜b1 ♛d6 5. ♛h2(△) ♛d8

## 191 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Demi-isométrique blanc**

*Les Blancs doivent prioritairement jouer des coups dont la longueur est égale à la moitié de celle du coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves whose length is equal to half that of the previous black move.*

Solution :

---

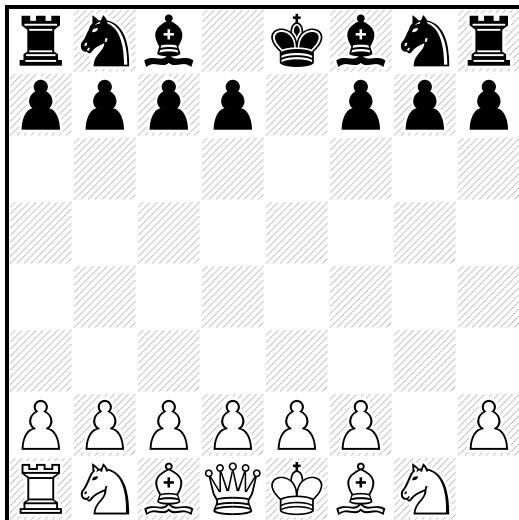
---

---

---

---

## 191 - Solution

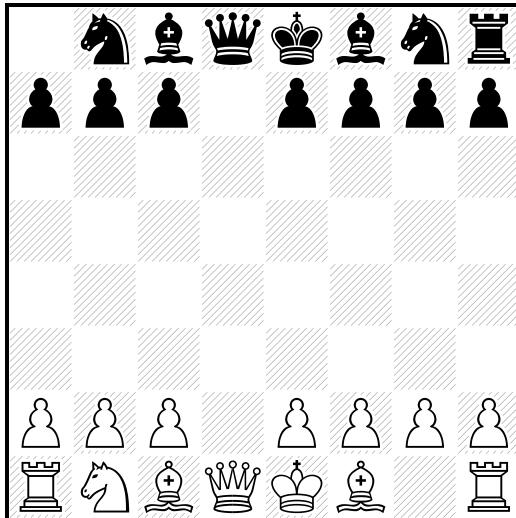


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Demi-isométrique blanc**

1. ♔f3 é5 2. ♕g1 ♔g5 3. ♔xé5 ♔xg2 4. ♔f3 ♔xg1 5. ♔xg1

## 192 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Demi-isométrique noir**

*Les Noirs doivent prioritairement jouer des coups dont la longueur est égale à la moitié de celle du coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves whose length is equal to half that of the previous white move.*

Solution :

---

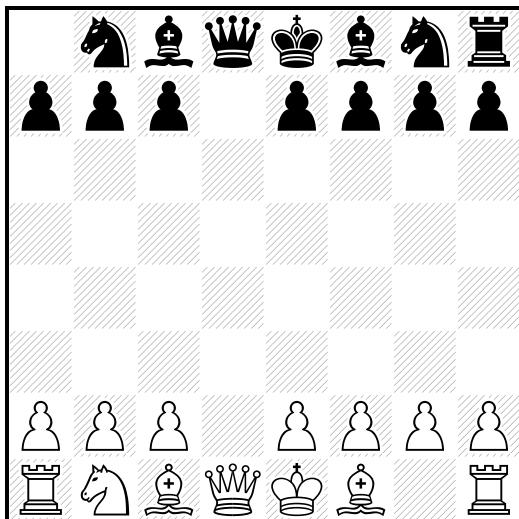
---

---

---

---

## 192 - Solution

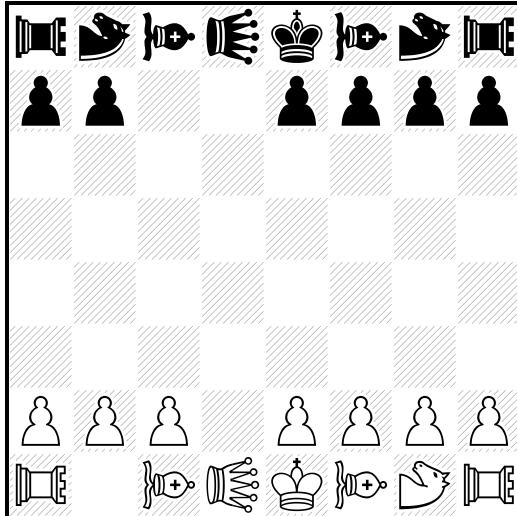


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Demi-isométrique noir**

1. ♜f3 ♜c6 2.d4 ♛b8 3. ♜é5 ♜x d4 4. ♜x d7 ♜c6 5. ♜x b8 ♜x b8

## 193 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (14+14) C+

= Cavalier dévoyé, = Fou dévoyé

= Dame dévoyée, = Tour dévoyée

### Dévoyés

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Cavalier dévoyé (Cavalier caoutchouc(0,1)+(1,1)), un Fou par un Fou dévoyé (Fou caoutchouc(0,1)+(1,1)), une Tour par une Tour dévoyée (Tour caoutchouc(0,1)+(1,1)) et une Dame par une Dame dévoyée (Dame caoutchouc(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Cavalier dévoyé ((0,1)+(1,1)caoutchouc Knight), a Bishop by a Fou dévoyé ((0,1)+(1,1)caoutchouc Bishop), a Rook by a Tour dévoyée ((0,1)+(1,1)caoutchouc Rook) and a Queen by a Dame dévoyée ((0,1)+(1,1)caoutchouc Queen).

Solution :

---



---



---

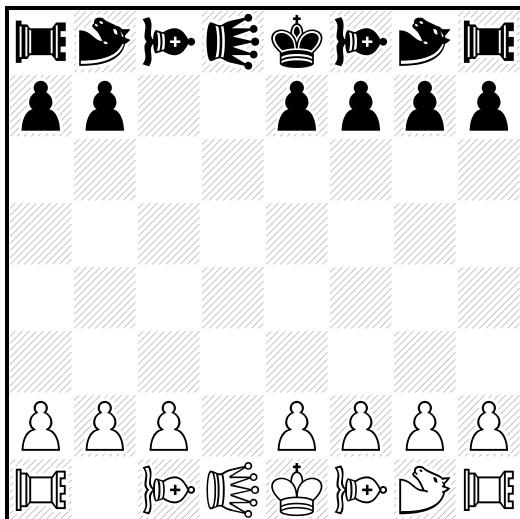


---



---

## 193 - Solution



Partie justificative en 3,0 coups (14+14) C+

♞ ♔ = Cavalier dévoyé

♝ ♕ = Fou dévoyé

♛ ♚ = Dame dévoyée

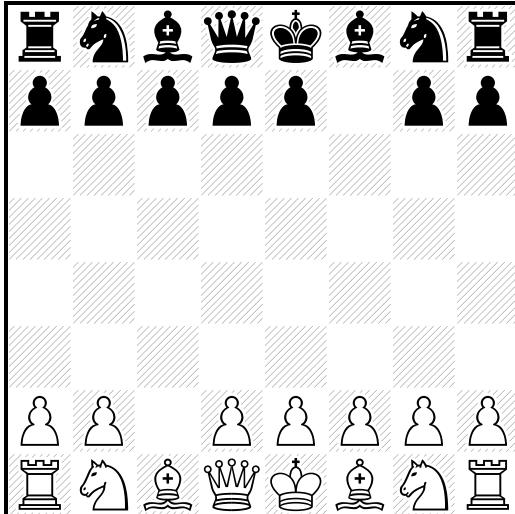
♜ ♜ = Tour dévoyée

**Dévoyés**

1. ♞c3 d5 2. ♞x d5-é6 ♛x d2-d3 3. ♞x c7-d7 ♛x d7-d8

## 194 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+15) C+  
**Disparate blanc**

*Les Blancs doivent obligatoirement jouer une pièce de nature différente que les Noirs.*

*White must necessarily move a piece of a different nature than Black.*

### **Disparate noir**

*Les Noirs doivent obligatoirement jouer une pièce de nature différente que les Blancs.*

*Black must necessarily move a piece of a different nature than White.*

Solution :

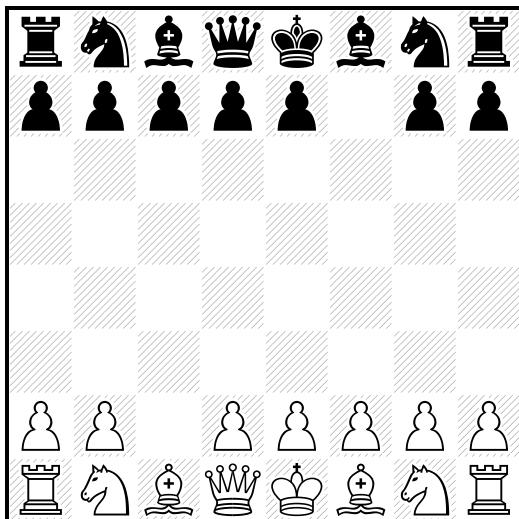
---

---

---

---

## 194 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (15+15) C+

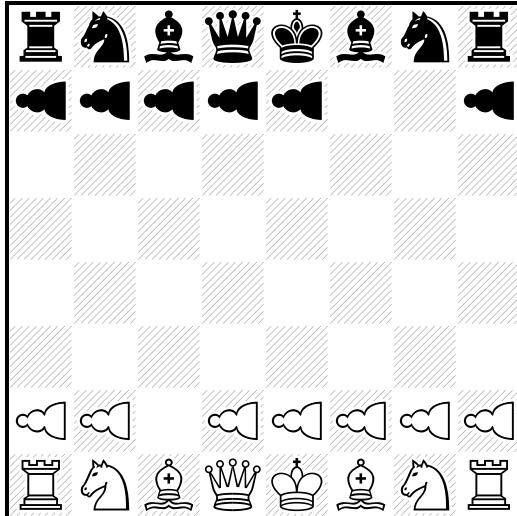
**Disparate blanc**

**Disparate noir**

1.ç4 ♜a6 2.ç5 ♜×ç5 3.♔ç2 f5 4.♔×f5 ♜a6 5.♔ç2 ♜b8 6.♔d1

## 195 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+

☞◀=Pion dopé

Dopé

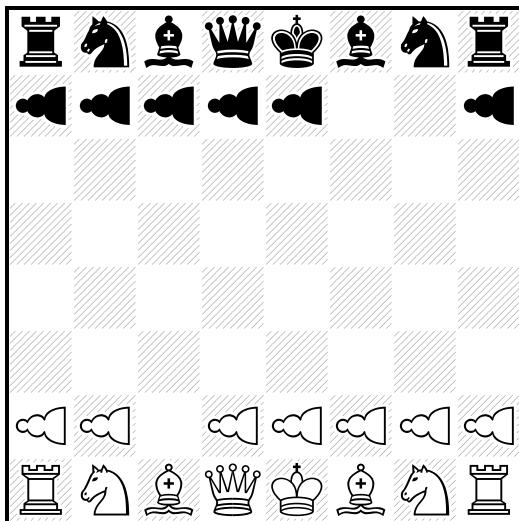
*Par défaut, un Pion est remplacé par un Pion dopé (Pion pouvant se promouvoir sur toutes les cases).*

*By default, a Pawn is replaced by a Pion dopé (Pawn which can promote on every square).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 195 - Solution



Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+

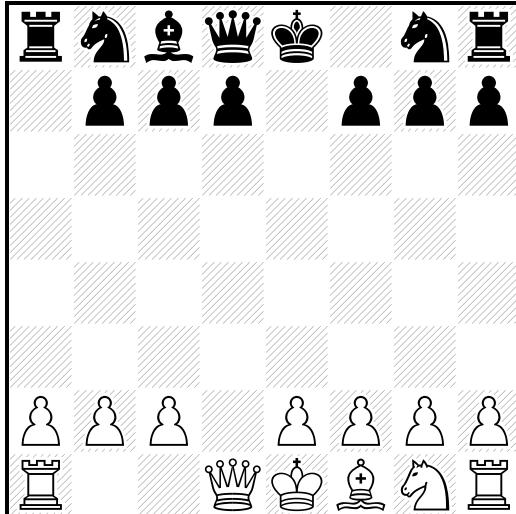
☞=Pion dopé

**Dopé**

1. c3 = ♔ f5 = ♜ 2. ♔ × g7 ♜ fh6 3. ♔ × g8 ♜ × g8

## 196 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Duel**

*Blancs et Noirs doivent jouer prioritairement la pièce qu'ils ont joué au coup précédent.*

*If they can, Black and White must move the piece they played in the previous move.*

Solution :

---

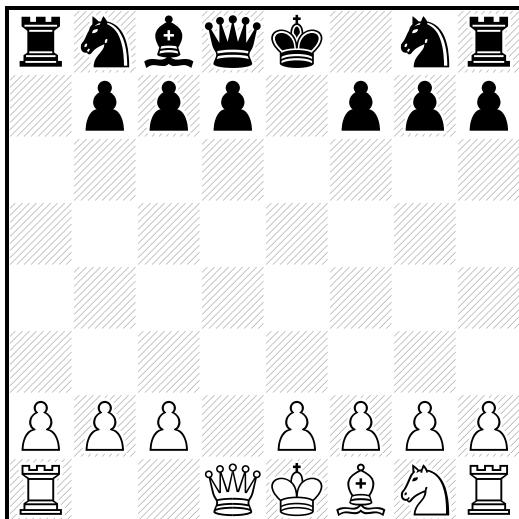
---

---

---

---

## 196 - Solution

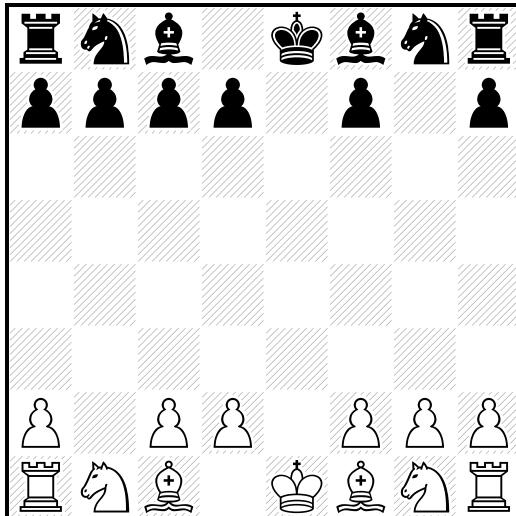


Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Duel**

1.d4 e5 2.d×e5 ♕b4+ 3.♕d2 ♕×d2+ 4.♕×d2 ♔c6 5.♔e3 ♔×e5  
6.♕×a7 ♔c6 7.♕b8 ♔×b8

## 197 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+

**Duel blanc**

*Les Blancs doivent jouer prioritairement la pièce qu'ils ont joué au coup précédent.*

*If he can, White must move the piece he played in the previous move.*

Solution :

.....

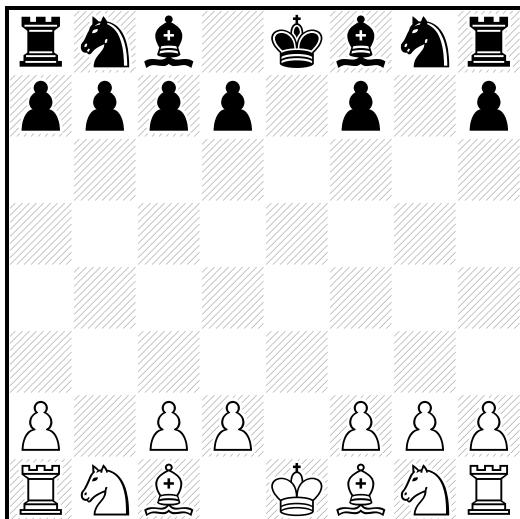
.....

.....

.....

.....

## 197 - Solution

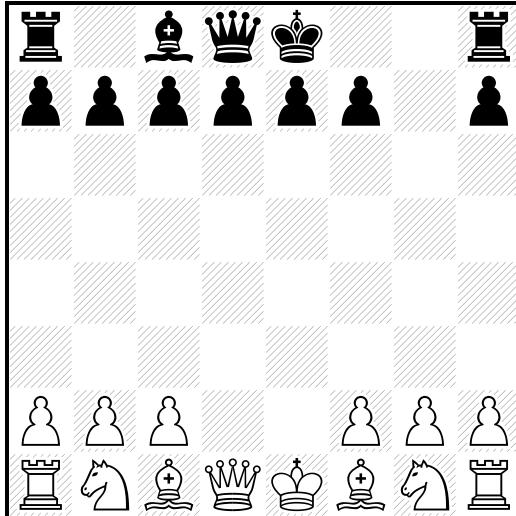


Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Duel blanc**

1.é4 é5 2.b4 ♜x b4 3.♕g4 ♜h4 4.♕x g7 ♔d8 5.♕x é5 ♜x é4+ 6.♕x é4  
♜f8 7.♕é8+ ♔x é8

## 198 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**Duel noir**

*Les Noirs doivent jouer prioritairement la pièce qu'ils ont joué au coup précédent.*

*If he can, Black must move the piece he played in the previous move.*

Solution :

.....

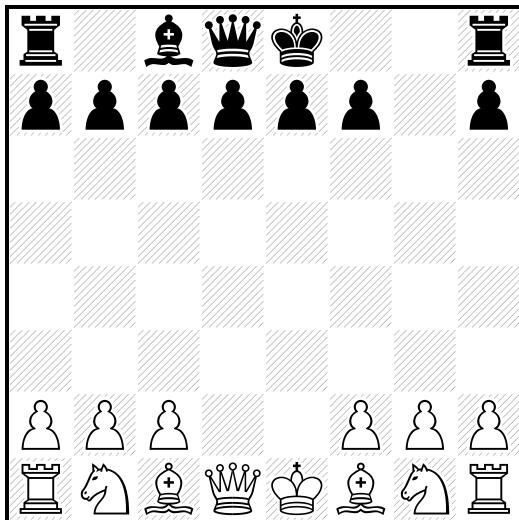
.....

.....

.....

.....

## 198 - Solution

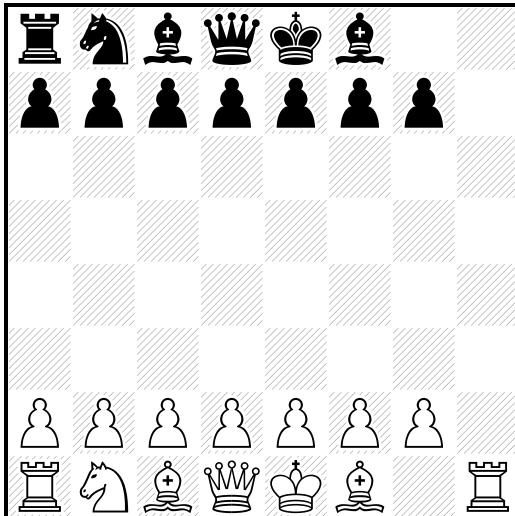


Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**Duel noir**

1.d4 ♜h6 2.♗xh6 ♜c6 3.♗xg7 ♜xd4 4.♗xf8 ♜xé2 5.♗h6 ♜c1  
6.♗xç1

## 199 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,0 coups (14+13) C+  
**Dynamo**

*Les captures classiques sont supprimées. En plus de leurs déplacements habituels, les pièces peuvent pousser ou attirer sur leurs "lignes" d'action une autre pièce (cible), et rester sur place ou se déplacer dans le même sens que la cible. La pièce et la cible peuvent sortir de l'échiquier.*

*Classic captures are not possible. In addition to their regular moves, pieces can push or attract on their action "lines" another piece (target), and stay there or move in the same direction as the target. Piece and target may leave the board.*

Solution :

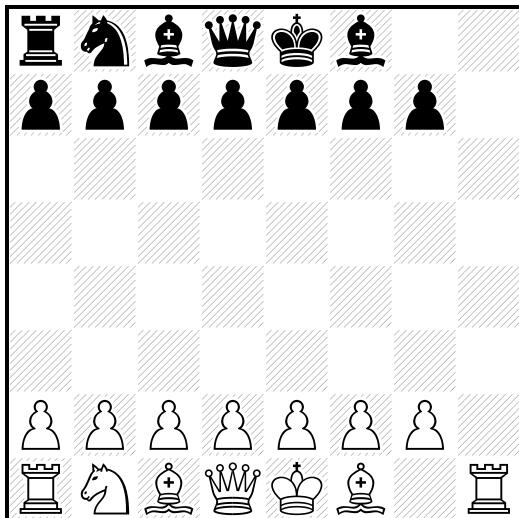
---

---

---

---

## 199 - Solution



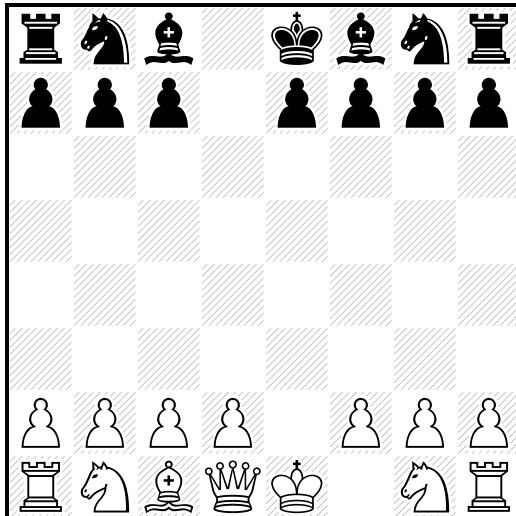
Partie justificative en 2,0 coups (14+13) C+  
**Dynamo**

1. ♔g1"R" ♕h8"♔"(h7"♔") 2.(h2"♔") ♔g8"♔"

"R" signifie que la pièce quitte l'échiquier : ♔g1"R"  $\Leftrightarrow$  - ♔g1  
"R" means that the piece leaves the board: ♔g1"R"  $\Leftrightarrow$  - ♔g1

## 200 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Echecs blancs prioritaires**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent donner échec.  
If he can, White must give check.*

Solution :

---

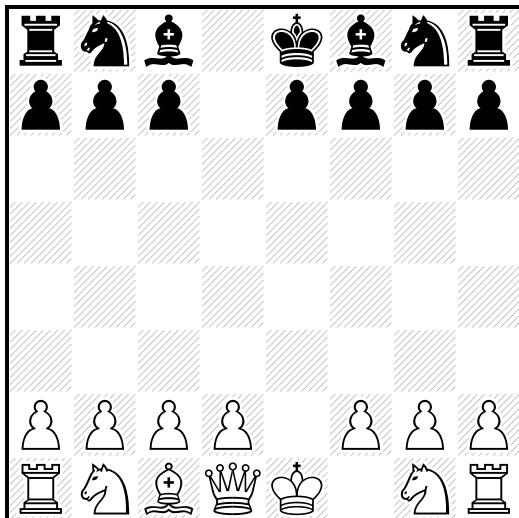
---

---

---

---

## 200 - Solution

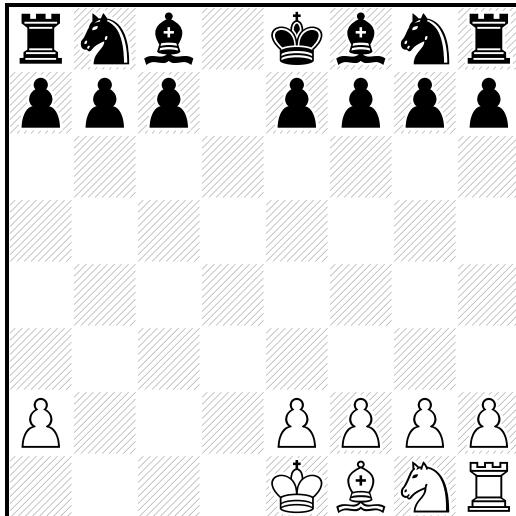


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Echecs blancs prioritaires**

1.é4 ♜c6 2.♗e2 d5 3.é×d5 ♛×d5 4.♗f3 ♛×f3 5.♗×f3 ♜b8 6.♗g1

## 201 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (9+14) C+  
**Echecs noirs prioritaires**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent donner échec.  
If he can, Black must give check.*

Solution :

.....

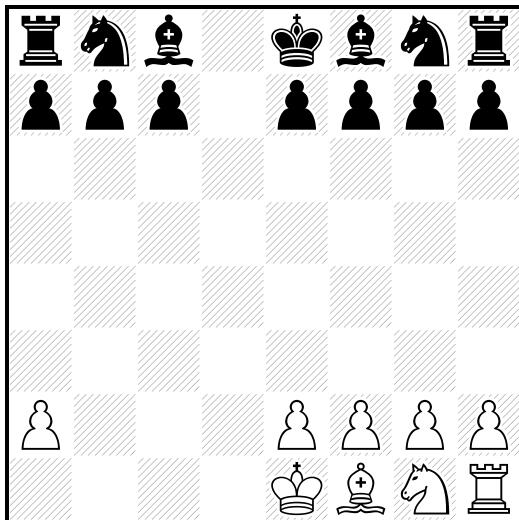
.....

.....

.....

.....

## 201 - Solution

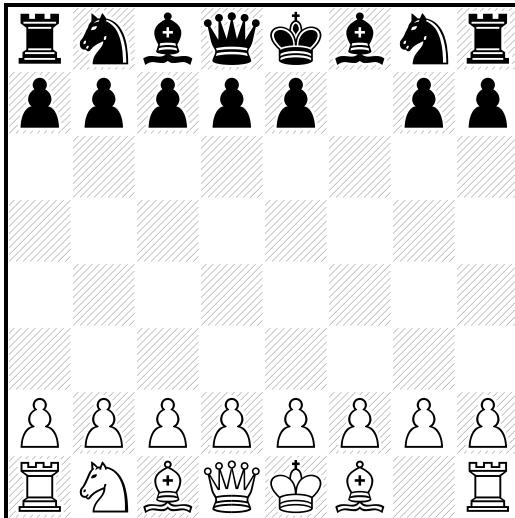


Partie justificative en 8,5 coups (9+14) C+  
**Echecs noirs prioritaires**

1.  $\text{ç}4$   $d6$  2.  $\text{ç}5$   $d \times \text{ç}5$  3.  $b4$   $\text{é} \times d2 +$  4.  $\text{é} \times d2$   $\text{ç} \times b4$  5.  $\text{ô}a3$   $b \times a3$  6.  $\text{ô}b2$   $a \times b2$   
7.  $\text{ô}b1$   $b \times a1 = \text{é}$  8.  $\text{é}1$   $\text{é} \times \text{é}1 +$  9.  $\text{é} \times \text{é}1$

## 202 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (15+15) C+  
**Echiquier magique**

Toute pièce (Roi excepté) change de couleur après avoir joué.  
Any piece (except a King) changes color after it moves.

Solution :

.....

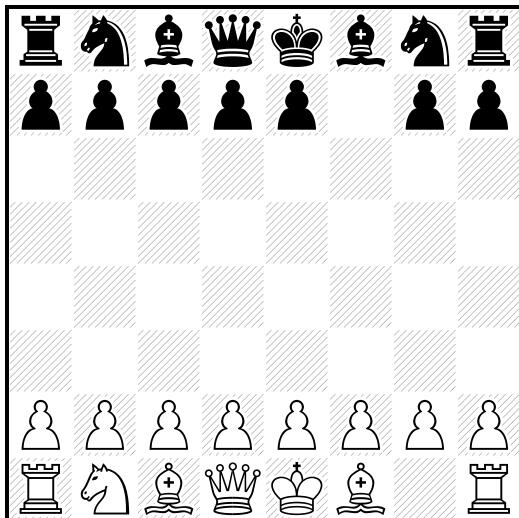
.....

.....

.....

.....

## 202 - Solution

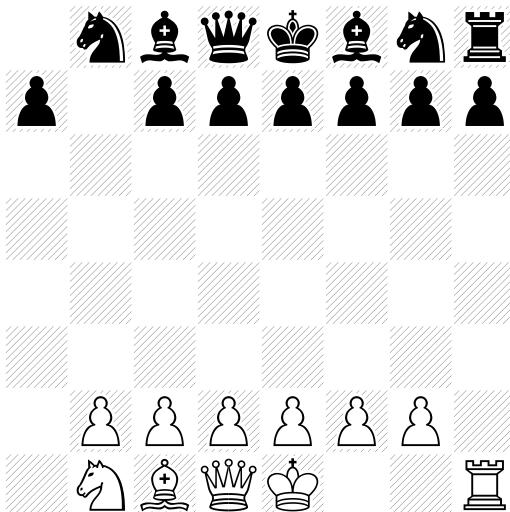


Partie justificative en 2,5 coups (15+15) C+  
**Echiquier magique**

1. ♜h3(♞) ♜g5(♝) 2. ♜×f7(♞) ♜fh6(♝) 3. ♜×g8(♞)

## 203 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (11+14) C+

Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP

### Echiquier torique

*Les première et dernière rangées sont adjacentes, les première et dernière colonnes sont adjacentes.*

*The first and last ranks are adjacent, the first and last columns are adjacent.*

### Booster

*Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés. Ici, Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP signifie qu'une pièce située dans les rectangles d1-g1 et d8-g8 ne peut pas capturer.*

*Pieces can move differently on some squares. Here,*

**Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP** means that a piece located in the rectangles d1-g1 and d8-g8 can't capture.

Solution :

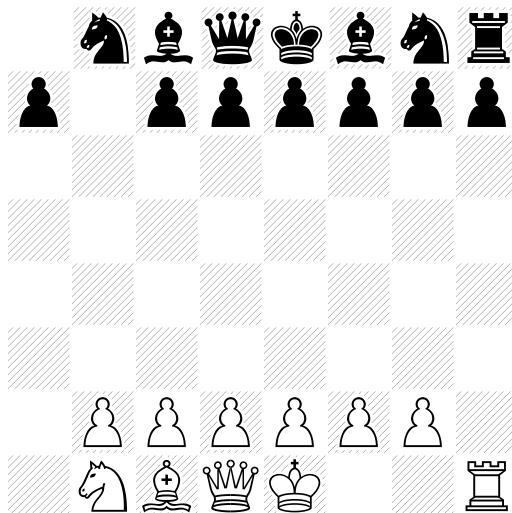
---

---

---

---

## 203 - Solution



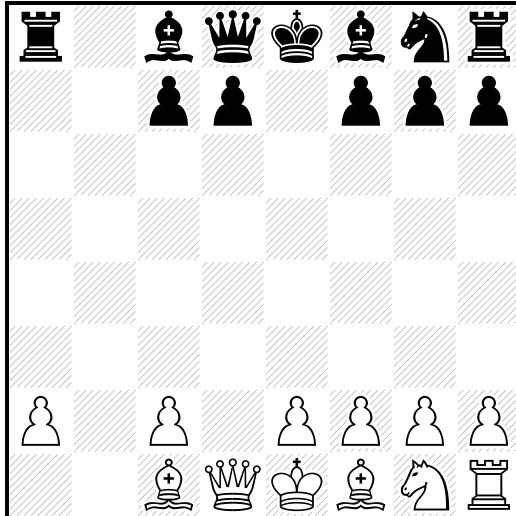
Partie justificative en 5,5 coups (11+14) C+  
Booster=/d1g1,d8g8/NOCAP

**Echiquier torique  
Booster**

1. ♜h3 ♕xh1 2. ♜a5 ♕xf1 3. ♕xf1 ♕xa2 4. ♜xb7 ♕xh2 5. ♜7h8  
♕xh1 6. ♕h1

## 204 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+12) C+  
**Ecric**

*Une capture est impossible s'il y aurait une renaissance en Circé.  
A capture is impossible if there would be a rebirth in Circé.*

Solution :

.....

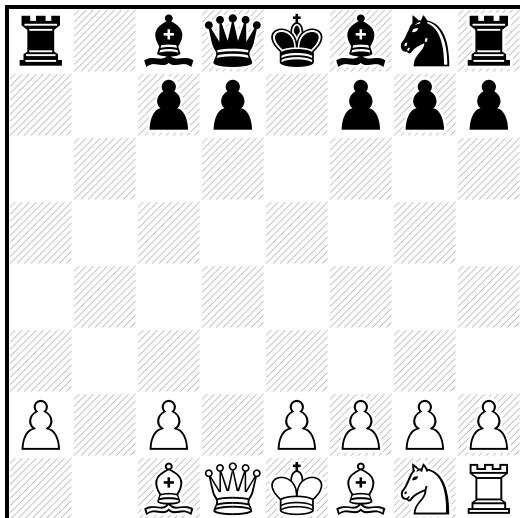
.....

.....

.....

.....

## 204 - Solution

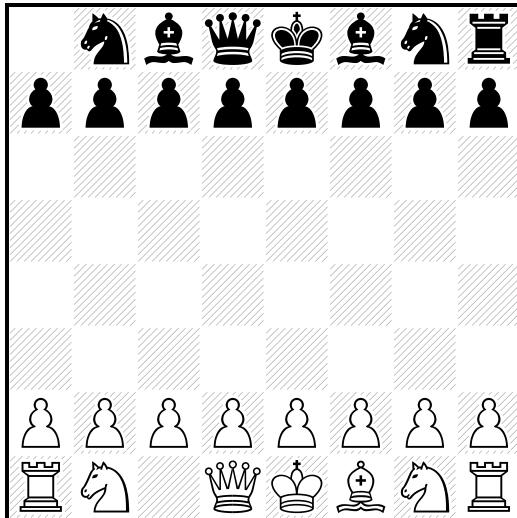


Partie justificative en 8,0 coups (12+12) C+  
**Ecric**

1.d4 e5 2.Qd2 exd4 3.Qxd4 Qf6 4.Qxa7 Qxb2 5.Qxb8 Qxb1  
6.Qxb7 Qxa1 7.Qd5 Qf6 8.Qd1 Qd8

## 205 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (15+15) C+  
**Edge blanc**

*Les Blancs doivent obligatoirement jouer sur ou à partir du bord de l'échiquier.*

*White must necessarily move to or from the edge of the board.*

### Edge noir

*Les Noirs doivent obligatoirement jouer sur ou à partir du bord de l'échiquier.*

*Black must necessarily move to or from the edge of the board.*

Solution :

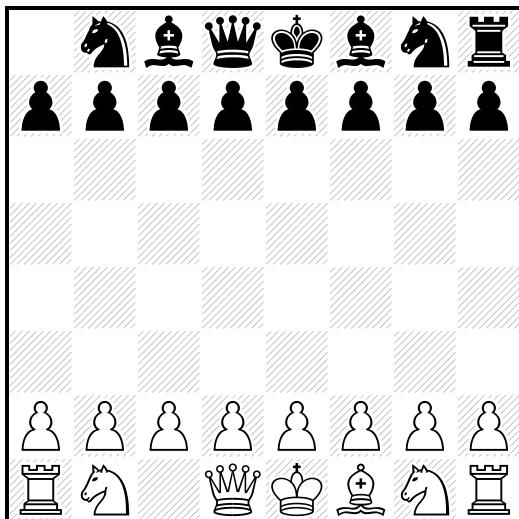
---

---

---

---

## 205 - Solution



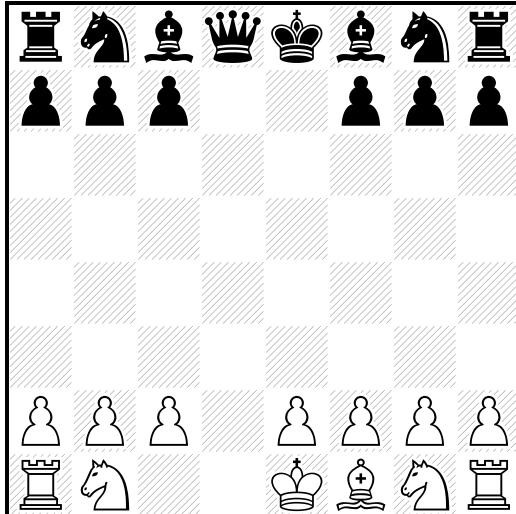
Partie justificative en 8,0 coups (15+15) C+

**Edge blanc**  
**Edge noir**

1.  $\mathbb{Q}\text{c}3 \mathbb{Q}\text{c}6$  2.  $\mathbb{Q}\text{a}4 \mathbb{Q}\text{a}5$  3.  $\mathbb{Q}\text{b}6 \mathbb{Q}\text{b}3$  4.  $\mathbb{Q}\times\text{a}8 \mathbb{Q}\times\text{c}1$  5.  $\mathbb{Q}\text{b}6 \mathbb{Q}\text{b}3$  6.  $\mathbb{Q}\text{a}4 \mathbb{Q}\text{a}5$  7.  $\mathbb{Q}\text{c}3 \mathbb{Q}\text{c}6$  8.  $\mathbb{Q}\text{b}1 \mathbb{Q}\text{b}8$

## 206 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Eiffel**

*Un Pion est paralysé si il est menacé par une Dame. Une Dame est paralysée si elle est menacée par une Tour. Une Tour est paralysée si elle est menacée par un Fou. Un Fou est paralysé si il est menacé par un Cavalier. Un Cavalier est paralysé si il est menacé par un Pion.*

*A Pawn is paralysed if it is threatened by a Queen. A Queen is paralysed if it is threatened by a Rook. A Rook is paralysed if it is threatened by a Bishop. A Bishop is paralysed if it is threatened by a Knight. A Knight is paralysed if it is threatened by a Pawn.*

Solution :

---

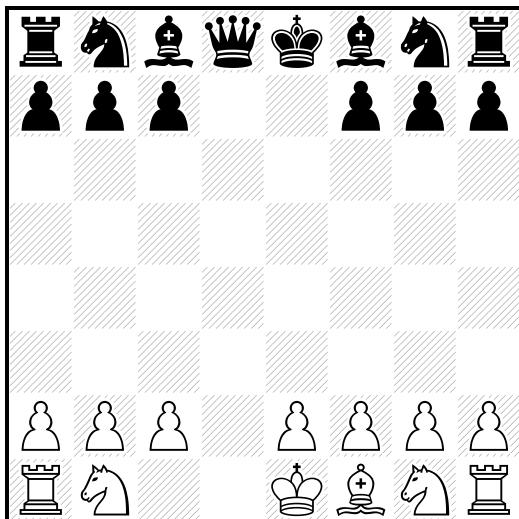
---

---

---

---

## 206 - Solution

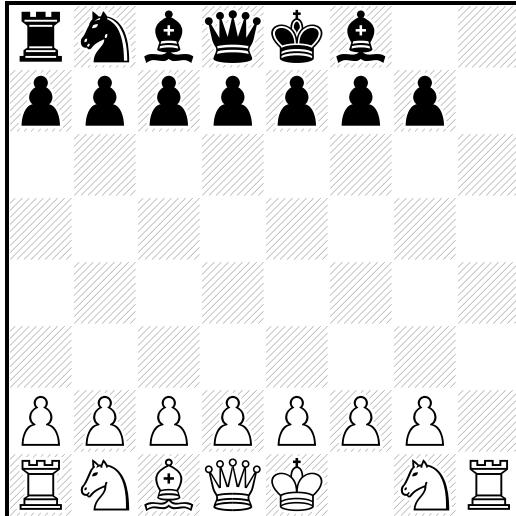


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Eiffel**

1.d4 e5 2.♗g5 exd4 3.♕×d4 ♕e7 4.♕×d7+ ♕×d7 5.♗d8 ♕×d8

## 207 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+13) C+  
**Eiffel (Dame-Fou) & (Tour-Cavalier)**

*Une Dame est paralysée si elle est menacée par un Fou. Un Fou est paralysé si il est menacé par une Dame. Une Tour est paralysée si elle est menacée par un Cavalier. Un Cavalier est paralysé si il est menacé par une Tour.*

*A Queen is paralysed if it is threatened by a Bishop. A Bishop is paralysed if it is threatened by a Queen. A Rook is paralysed if it is threatened by a Knight. A Knight is paralysed if it is threatened by a Rook.*

Solution :

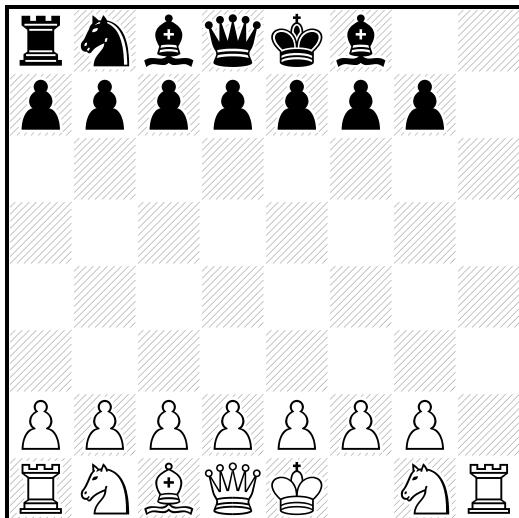
---

---

---

---

## 207 - Solution

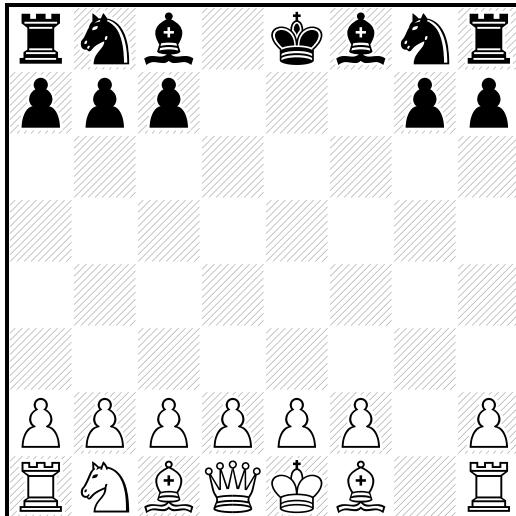


Partie justificative en 6,5 coups (14+13) C+  
**Eiffel (Dame-Fou) & (Tour-Cavalier)**

1.h4 ♔f6 2.h5 ♔xh5 3.♔h3 ♔g3 4.♔g1 ♔xf1 5.♕xh7 ♔g3 6.♕xh8  
♔h1 7.♕xh1

## 208 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Eiffel Cavalier-Dame-Tour-Fou**

*Une Dame est paralysée si elle est menacée par un Cavalier. Un Cavalier est paralysé si il est menacé par un Fou. Un Fou est paralysé si il est menacé par une Tour. Une Tour est paralysée si elle est menacée par une Dame.*

*A Queen is paralysed if it is threatened by a Knight. A Knight is paralysed if it is threatened by a Bishop. A Bishop is paralysed if it is threatened by a Rook. A Rook is paralysed if it is threatened by a Queen.*

Solution :

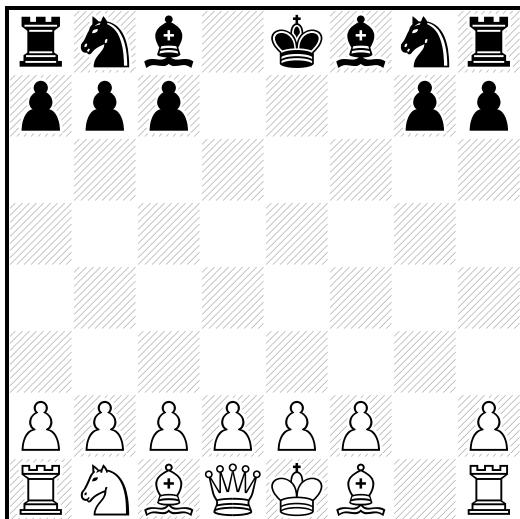
---

---

---

---

## 208 - Solution

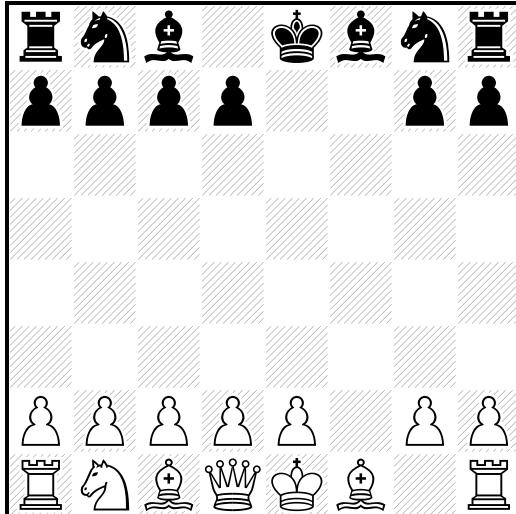


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Eiffel Cavalier-Dame-Tour-Fou**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5 ♕g5 3. ♔xf7 d6 4. ♔xd6 ♕xg2 5. ♔xg2 ♔xd6
6. ♔f1 ♔f8

## 209 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Eiffel Cavalier-Fou-Tour-Dame**

*Une Dame est paralysée si elle est menacée par une Tour. Une Tour est paralysée si elle est menacée par un Fou. Un Fou est paralysé si il est menacé par un Cavalier. Un Cavalier est paralysé si il est menacé par une Dame.*

*A Queen is paralysed if it is threatened by a Rook. A Rook is paralysed if it is threatened by a Bishop. A Bishop is paralysed if it is threatened by a Knight. A Knight is paralysed if it is threatened by a Queen.*

Solution :

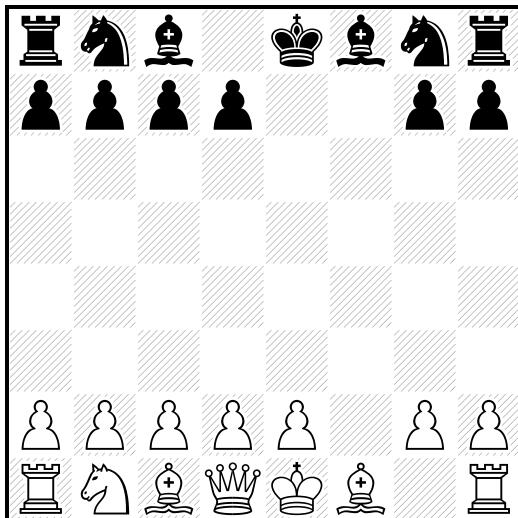
---

---

---

---

## 209 - Solution

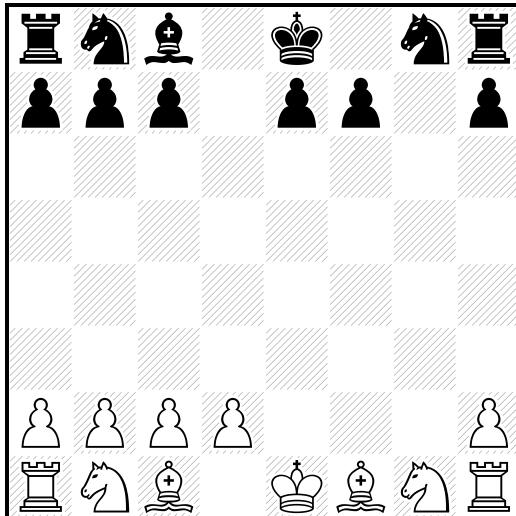


Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Eiffel Cavalier-Fou-Tour-Dame**

1. ♦f3 e5 2. ♦x e5 ♔h4 3. ♦x f7 ♔x f2+ 4. ♔x f2 ♔x f7 5. ♔e1 ♔e8

## 210 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+12) C+  
**Eiffel Roi-Dame-Tour**

*Une Dame est paralysée si elle est menacée par un Roi. Un Roi est paralysé si il est menacé par une Tour. Une Tour est paralysée si elle est menacée par une Dame.*

*A Queen is paralysed if it is threatened by a King. A King is paralysed if it is threatened by a Rook. A Rook is paralysed if it is threatened by a Queen.*

Solution :

.....

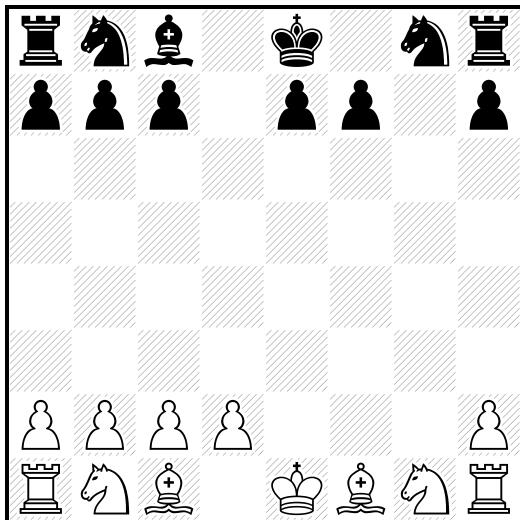
.....

.....

.....

.....

## 210 - Solution

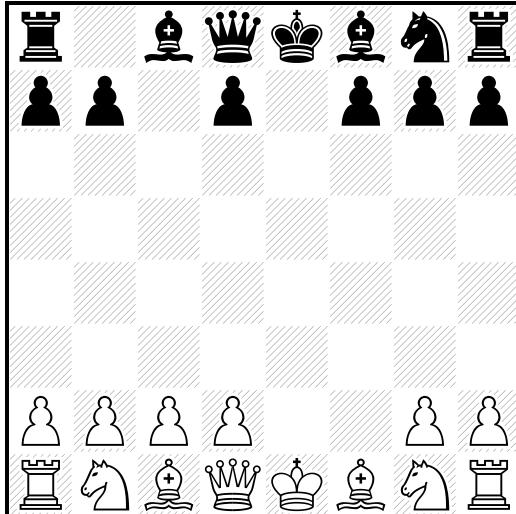


Partie justificative en 6,5 coups (12+12) C+  
**Eiffel Roi-Dame-Tour**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕g4 ♕×g2 4.♕×g7 ♕×f2 5.♕×f8 ♔×f8  
6.♔×f2 ♔é8 7.♔é1

## 211 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Einstein**

*Une Dame qui joue sans prendre se transforme en Tour. Une Tour qui joue sans prendre se transforme en Fou. Un Fou qui joue sans prendre se transforme en Cavalier. Un Cavalier qui joue sans prendre se transforme en Pion. S'il y a des pièces féériques, un Pion qui joue sans prendre se transforme en l'une de ces pièces féériques, sinon il reste Pion. Un Pion qui capture se transforme en Cavalier. Un Cavalier qui capture se transforme en Fou. Un Fou qui capture se transforme en Tour. Une Tour qui capture se transforme en Dame. S'il y a des pièces féériques, une Dame qui capture se transforme en l'une de ces pièces féériques, sinon elle reste Dame.*

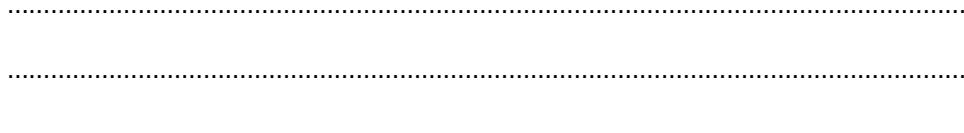
*Pas de promotions.*

*Exceptions aux règles par défaut : un Pion sur sa 1<sup>ère</sup> rangée peut avancer de 1, 2 ou 3 cases. A Queen which moves without capturing becomes a Rook. A Rook which moves without capturing becomes a Bishop. A Bishop which moves without capturing becomes a Knight. A Knight which moves without capturing becomes a Pawn. If there are fairy pieces, a Pawn which moves without capturing becomes one of these fairy pieces, otherwise it remains a Pawn. A Pawn which captures becomes a Knight. A Knight which captures becomes a Bishop. A Bishop which captures becomes a Rook. A Rook which captures becomes a Queen. If there are fairy pieces, a Queen which captures becomes one of these fairy pieces, otherwise it remains a Queen.*

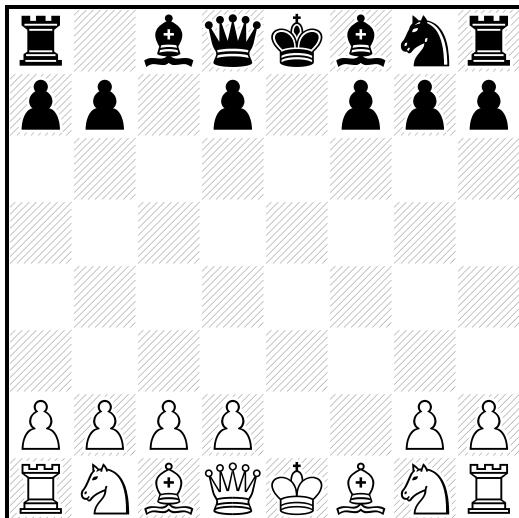
*No promotions.*

*Exceptions to the default rules : a pawn on its 1<sup>st</sup> rank can move 1, 2 or 3 steps forward.*

Solution :



## 211 - Solution

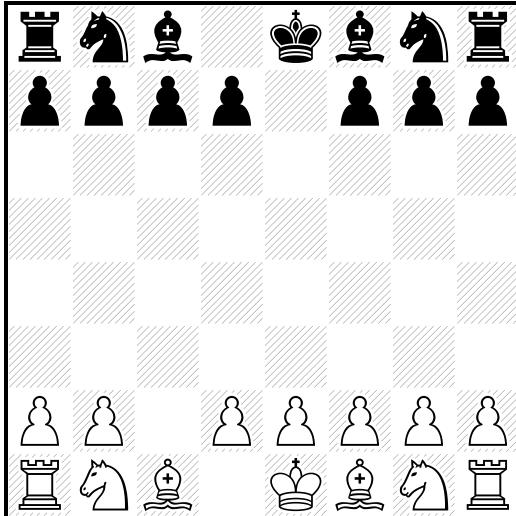


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Einstein**

1.f4 e5 2.f×e5(♕) c6 3.♕×c6(♔) ♕×c6(♔) 4.e4 ♔×e4(♕)+ 5.♔f2  
♕e1(♔)+ 6.♔×e1

## 212 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Einstein inversé**

*Un Pion qui joue sans prendre se transforme en Cavalier. Un Cavalier qui joue sans prendre se transforme en Fou. Un Fou qui joue sans prendre se transforme en Tour. Une Tour qui joue sans prendre se transforme en Dame. S'il y a des pièces féériques, une Dame qui joue sans prendre se transforme en l'une de ces pièces féériques, sinon elle reste Dame. Une Dame qui capture se transforme en Tour. Une Tour qui capture se transforme en Fou. Un Fou qui capture se transforme en Cavalier. Un Cavalier qui capture se transforme en Pion. S'il y a des pièces féériques, un Pion qui capture se transforme en l'une de ces pièces féériques, sinon il reste Pion.*

*Pas de promotions.*

*Exceptions aux règles par défaut : un Pion sur sa 1<sup>ère</sup> rangée peut avancer de 1, 2 ou 3 cases. A Pawn which moves without capturing becomes a Knight. A Knight which moves without capturing becomes a Bishop. A Bishop which moves without capturing becomes a Rook. A Rook which moves without capturing becomes a Queen. If there are fairy pieces, a Queen which moves without capturing becomes one of these fairy pieces, otherwise it remains a Queen. A Queen which captures becomes a Rook. A Rook which captures becomes a Bishop. A Bishop which captures becomes a Knight. A Knight which captures becomes a Pawn. If there are fairy pieces, a Pawn which captures becomes one of these fairy pieces, otherwise it remains a Pawn. No promotions.*

*Exceptions to the default rules : a pawn on its 1<sup>st</sup> rank can move 1, 2 or 3 steps forward.*

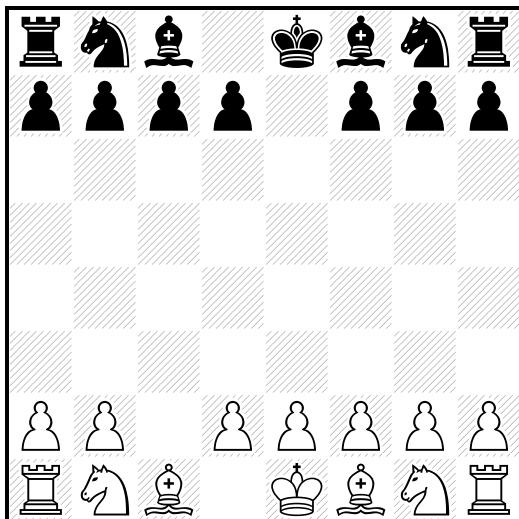
Solution :

---

---

---

## 212 - Solution

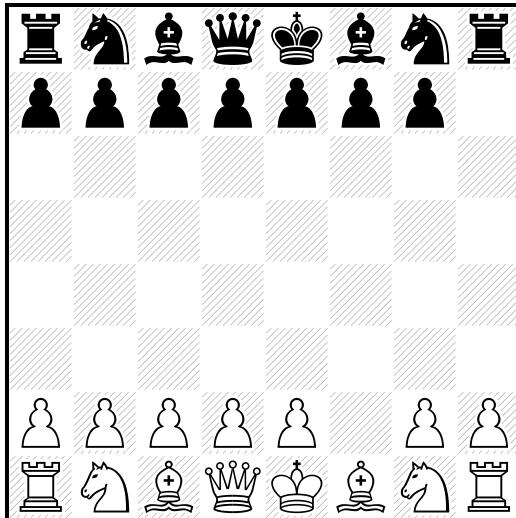


Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Einstein inversé**

1.  $\text{ç}4(\triangle)$   $\text{é}5(\triangle)$  2.  $\text{W}a4$   $\text{W}g5$  3.  $\text{W} \times d7(\blacksquare)$   $\text{W} \times d2(\blacksquare)$  4.  $\triangle_c \times d2(\triangle)$   
 $\triangle \text{é} \times d7(\triangle)$

## 213 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Einstein inversé avec promotions pour les Blancs**

*Einstein inversé ne s'applique qu'aux pièces jouées par les Blancs, et les promotions sont autorisées, mais un Pion qui arrive sur sa rangée de promotion par transformation reste Pion.*

*Einstein inversé applies only to pieces moved by White, and promotions are allowed, but a Pawn who arrives on his promotion rank by transformation remains Pawn.*

Solution :

.....

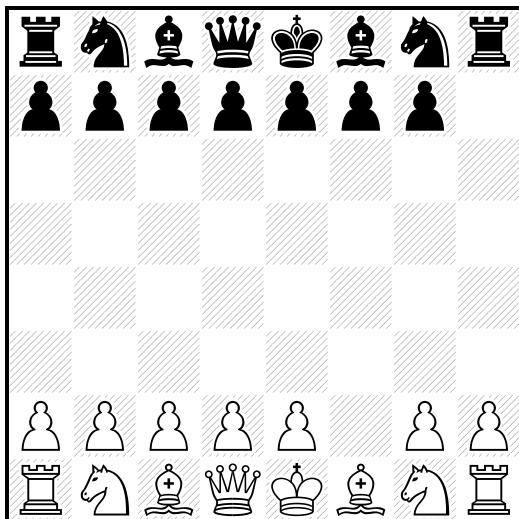
.....

.....

.....

.....

## 213 - Solution

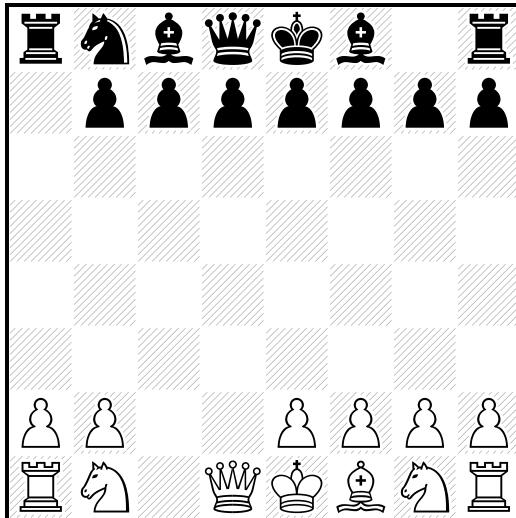


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Einstein inversé avec promotions pour les Blancs**

1.f4( $\triangle$ ) h5 2. $\triangle$  × h5( $\triangle$ )  $\blacksquare$  × h5 3. $\triangle$  f2  $\blacksquare$  h8 4. $\triangle$  é1

## 214 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Einstein inversé avec promotions pour les Noirs**

*Einstein inversé ne s'applique qu'aux pièces jouées par les Noirs, et les promotions sont autorisées, mais un Pion qui arrive sur sa rangée de promotion par transformation reste Pion.*

*Einstein inversé applies only to pieces moved by Black, and promotions are allowed, but a Pawn who arrives on his promotion rank by transformation remains Pawn.*

Solution :

---

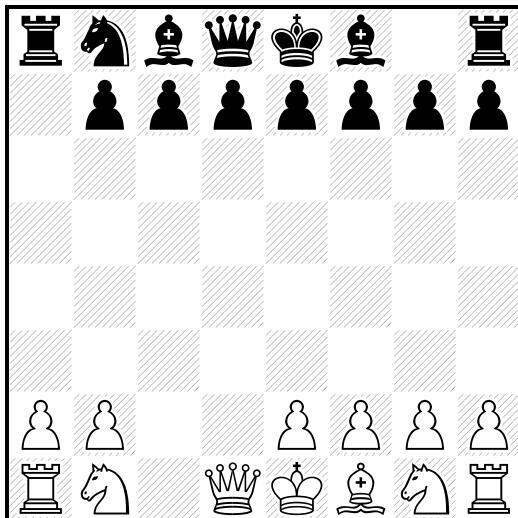
---

---

---

---

## 214 - Solution

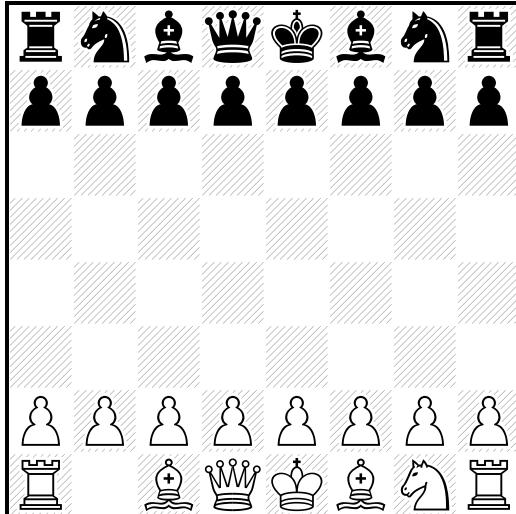


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Einstein inversé avec promotions pour les Noirs**

1.d4 ♜f6(♕) 2.♗f4 ♜×d4(♗) 3.♗×ç7 ♜×ç2(♗) 4.♗×ç2 a6(♗) 5.♗d1  
♗×ç7(♗)

## 215 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+16) C+  
**Einstein pour les Blancs**

*Einstein ne s'applique qu'aux pièces jouées par les Blancs. Pas de promotions.*

*Einstein applies only to pieces moved by White. No promotions.*

Solution :

.....

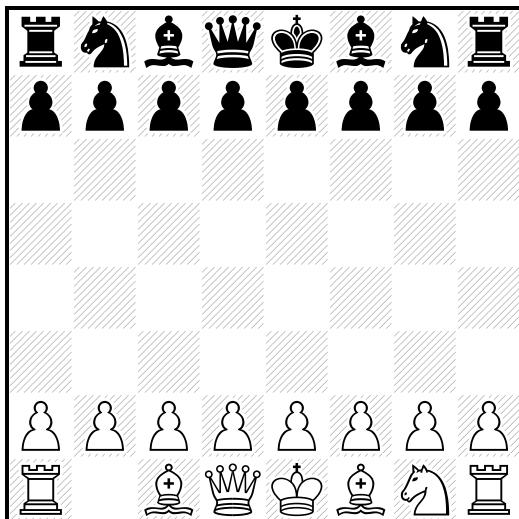
.....

.....

.....

.....

## 215 - Solution

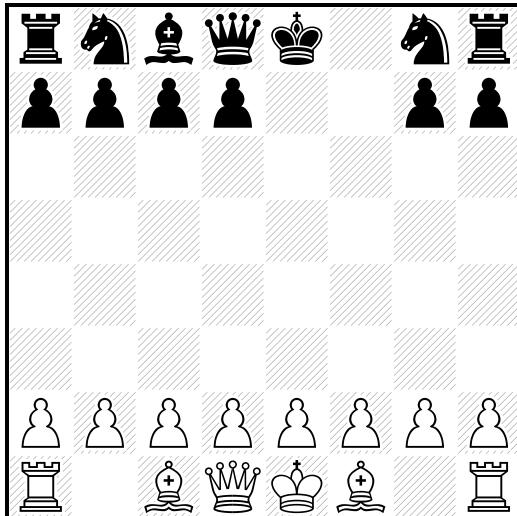


Partie justificative en 4,0 coups (15+16) C+  
**Einstein pour les Blancs**

1.d4 ♜c6 2.♔d2 ♜×d4 3.♗e1 ♜c6 4.♗d2(♗) ♜b8

## 216 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+

**Einstein pour les Noirs**

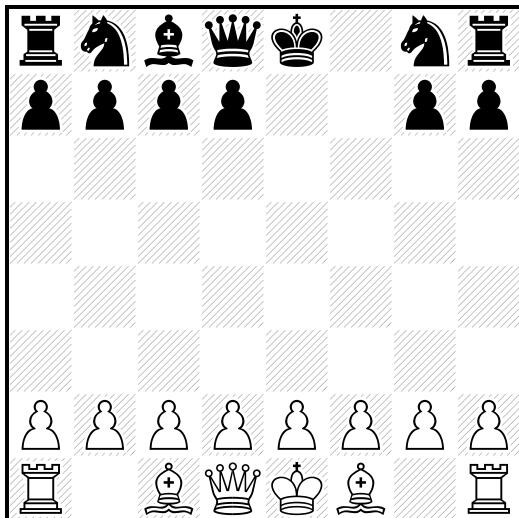
*Einstein ne s'applique qu'aux pièces jouées par les Noirs. Pas de promotions.*

*Einstein applies only to pieces moved by Black. No promotions.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 216 - Solution

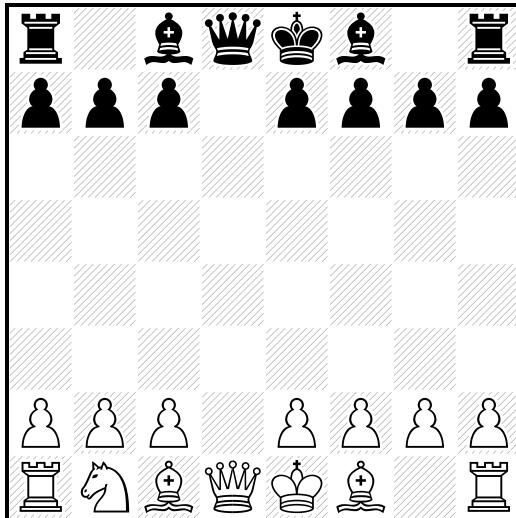


Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Einstein pour les Noirs**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♜a3(♛) 3. ♜xf7 ♜xb1(♛) 4. ♜xb1 ♛xf7 5. ♜a1  
♛é8

## 217 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Elbowroom blanc**

*Une pièce blanche ne peut jouer un coup que si elle dispose d'un autre coup légal de même longueur.*

*A white piece can make a move only if it has another legal move of the same length.*

Solution :

---

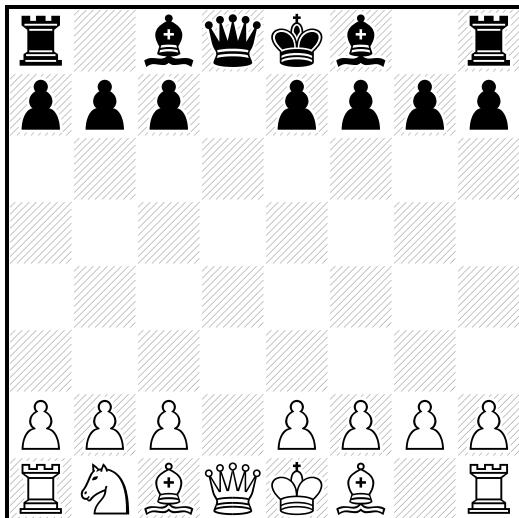
---

---

---

---

## 217 - Solution

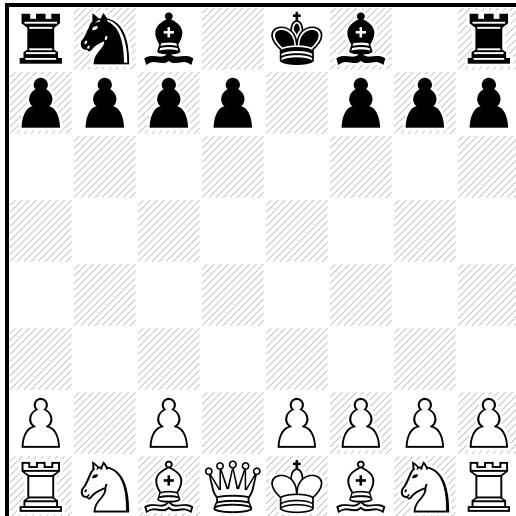


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Elbowroom blanc**

1. ♜f3 ♜f6
2. ♜e5 ♜e4
3. ♜xd7 ♜xd2
4. ♜xb8 ♜xb8
5. ♜xd2 ♜a8
6. ♜b1

## 218 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Elbowroom noir**

*Une pièce noire ne peut jouer un coup que si elle dispose d'un autre coup légal de même longueur.*

*A black piece can make a move only if it has another legal move of the same length.*

Solution :

---

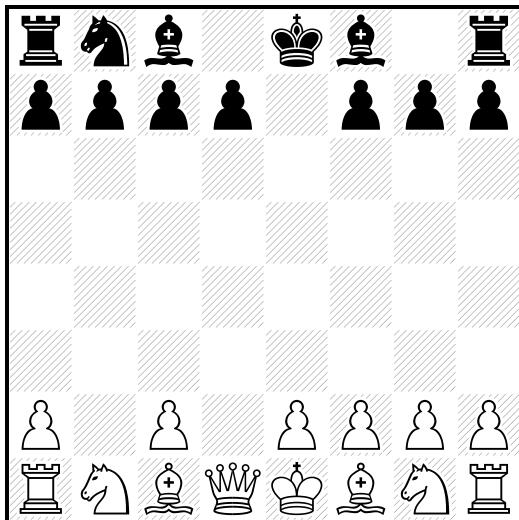
---

---

---

---

## 218 - Solution

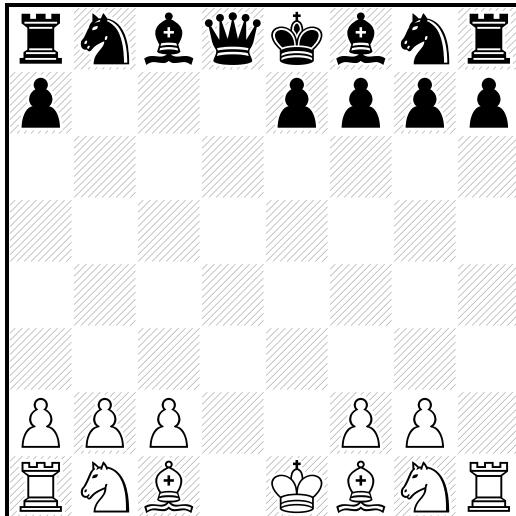


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Elbowroom noir**

1.b3 ♜f6 2.♗a3 ♜é4 3.♗×é7 ♜×d2 4.♗×d8 ♜×b3 5.♗g5 ♜ç1  
6.♗×ç1

## 219 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (12+13) C+  
**Elimination blanche**

*Les Blancs peuvent simplement enlever une pièce blanche (non royale).*

*White can simply remove a white piece (not royal).*

Solution :

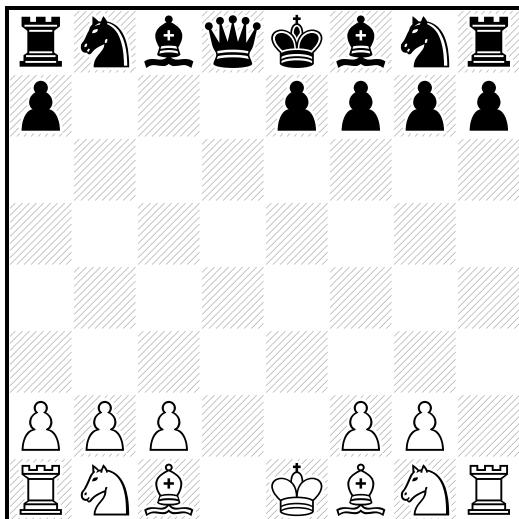
---

---

---

---

## 219 - Solution

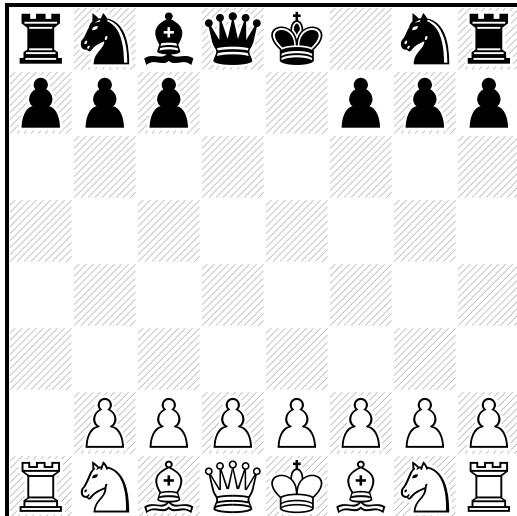


Partie justificative en 5,0 coups (12+13) C+  
**Elimination blanche**

1.-d2 d5 2. $\mathbb{W} \times d5$   $\mathbb{W} d6$  3. $\mathbb{W} \times b7$   $\mathbb{W} \times h2$  4. $\mathbb{W} \times c7$   $\mathbb{W} \times c7$  5.-e2  $\mathbb{W} d8$

## 220 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+13) C+  
**Elimination noire**

*Les Noirs peuvent simplement enlever une pièce noire (non royale).  
Black can simply remove a black piece (not royal).*

Solution :

.....

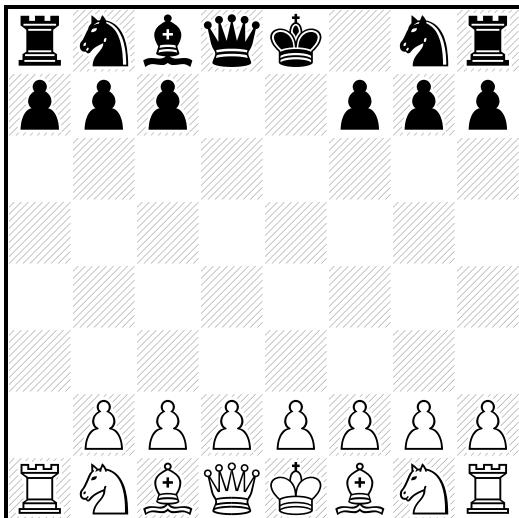
.....

.....

.....

.....

## 220 - Solution

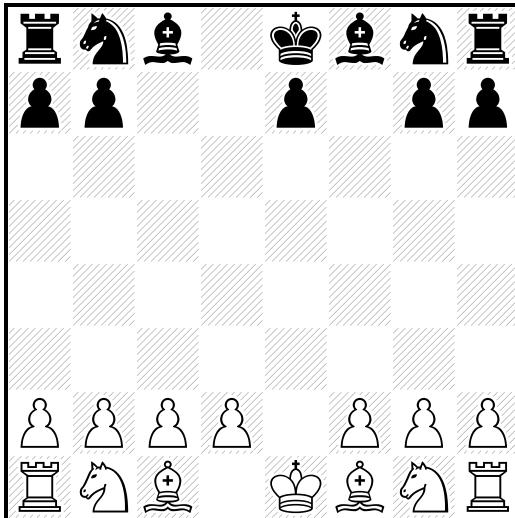


Partie justificative en 3,5 coups (15+13) C+  
**Elimination noire**

1.a3 -e7 2.  $\mathbb{Q}$ a2 (*tempo*)  $\mathbb{Q} \times a3$  3.  $\mathbb{Q} \times a3$  -d7 4.  $\mathbb{Q}$ a1

## 221 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Elliortap**

*Une pièce ne peut pas capturer si elle est contrôlée.  
A piece can't capture if it is controlled.*

Solution :

.....

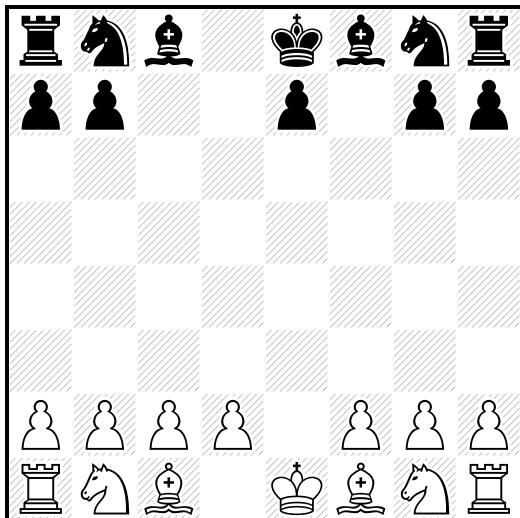
.....

.....

.....

.....

## 221 - Solution

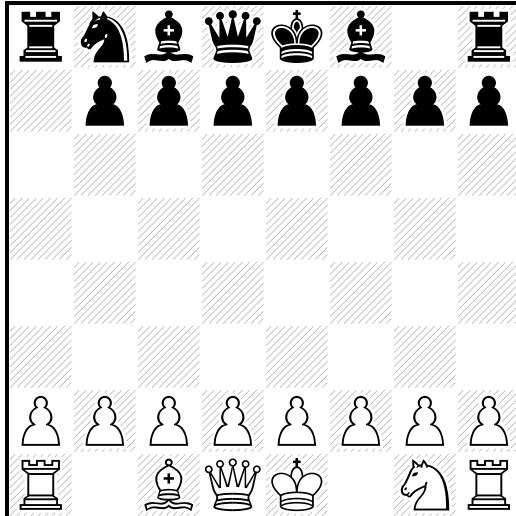


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Elliuortap**

1.é4 f5 2.♔g4 f×é4 3.♕×é4 ç6 4.♕×ç6 ♔f7 5.♕×d7 ♕é8 6.♕×é8+  
♔×é8

## 222 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+14) C+  
**Equipollent blanc prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer des coups équipollents au coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves equipollent to the previous black move.*

Solution :

---

---

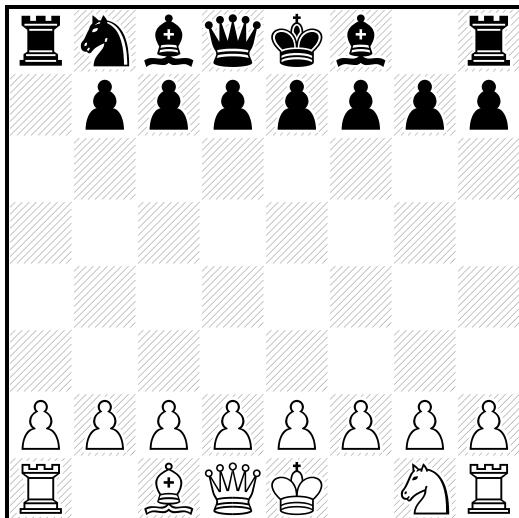
---

---

---

---

## 222 - Solution

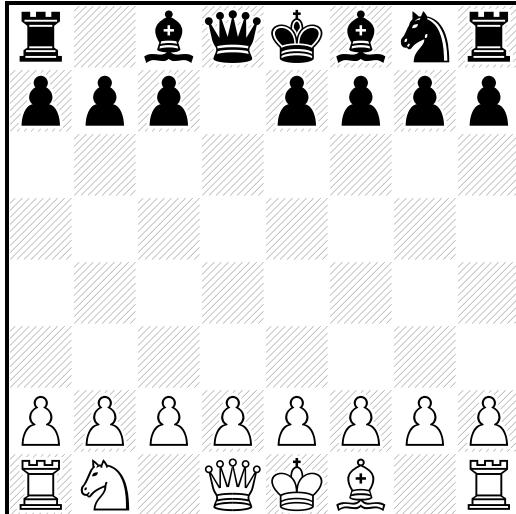


Partie justificative en 6,5 coups (14+14) C+  
**Equipollent blanc prioritaire**

1. ♜c3 ♜h6 2. ♜b5 ♜f5 3. ♜x a7 ♜g3 4. ♜b5 ♜xf1 5. ♜a3 ♜xa3
6. ♜xf1 ♜a8 7. ♜é1

## 223 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Equipollent noir prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups équipollents au coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves equipollent to the previous white move.*

Solution :

---

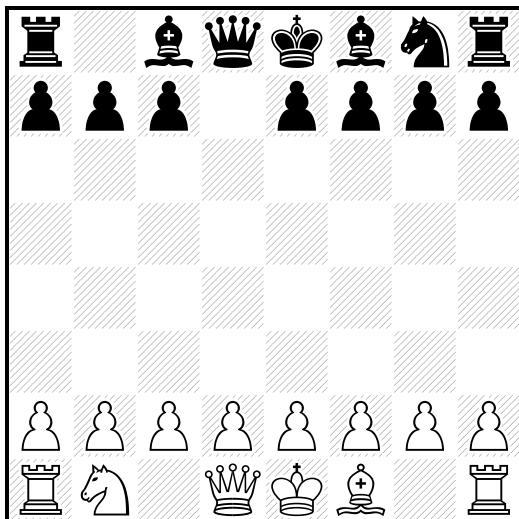
---

---

---

---

## 223 - Solution

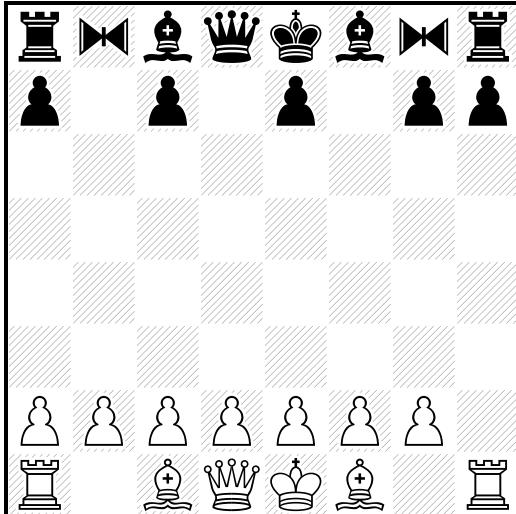


Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Equipollent noir prioritaire**

1. ♜f3 ♜a6 2. ♜é5 ♜ç5 3. ♜xç7 ♜b3 4. ♜b8 ♜xç1 5. ♜xç1 ♜xç8
6. ♜d1 ♜a8

## 224 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

▣ = Equisauteur anglais

### Equisauteurs anglais à la place des Cavaliers

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Equisauteur anglais (se déplace comme un Equisauteur [association de tous les Equisauteurs] mais se fait intercepter sur les lignes de la Dame).*

*By default, a Knight is replaced by a Equisauteur anglais (moves like an Equisauteur [association of all the Equihoppers] but is intercepted on the Queen's lines).*

Solution :

---

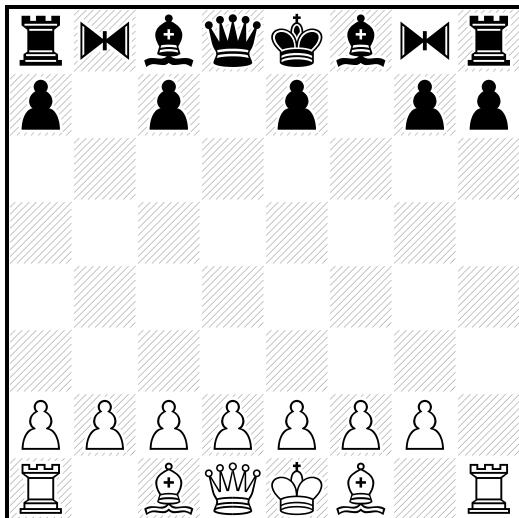
---

---

---

---

## 224 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

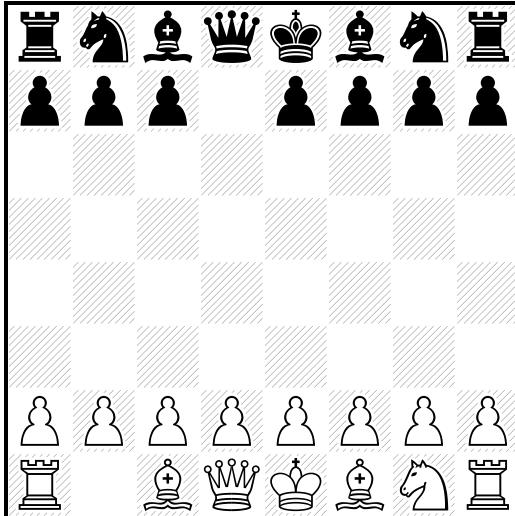
▣=Equisauteur anglais

### Equisauteurs anglais à la place des Cavaliers

1. ▣h3 f5 2. ▣×d7 f4 3. ▣g3 f×g3 4. ▣×b7 g×h2 5. ▩×h2 ♕×b7 6. ▩h1  
♕c8

## 225 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Extinction**

*Un camp n'est en échec que s'il est menacé de ne plus posséder un type de pièce qu'il possède actuellement. Les Rois n'ont pas de pouvoir royal et les promotions en Roi sont autorisées.*

*A side is in check only if it is threatened to no more have a kind of piece it currently owns. Kings have no royal power and promotions to King are allowed.*

Solution :

---

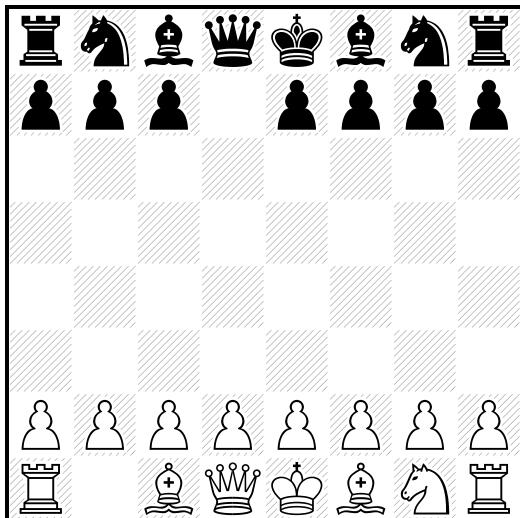
---

---

---

---

## 225 - Solution

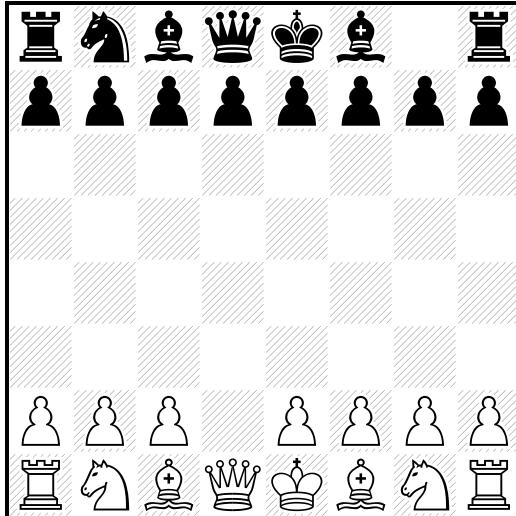


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Extinction**

1. ♔c3 d5 2. ♔×d5 ♕×d5 3. ♕b1 (♔f3??, ♔h3??) ♕d8 4. ♕a1

## 226 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Face-to-Face**

*Quand une pièce blanche se trouve juste au-dessous d'une pièce noire, elles échangent leur marche.*

*When a white piece is just one rank below a black piece on the same file, they exchange their walk.*

Solution :

---

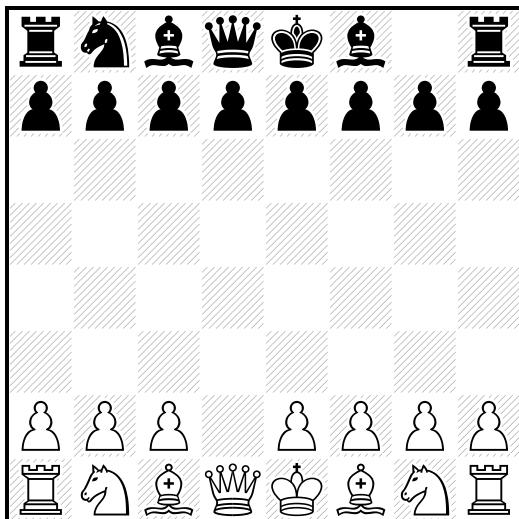
---

---

---

---

## 226 - Solution

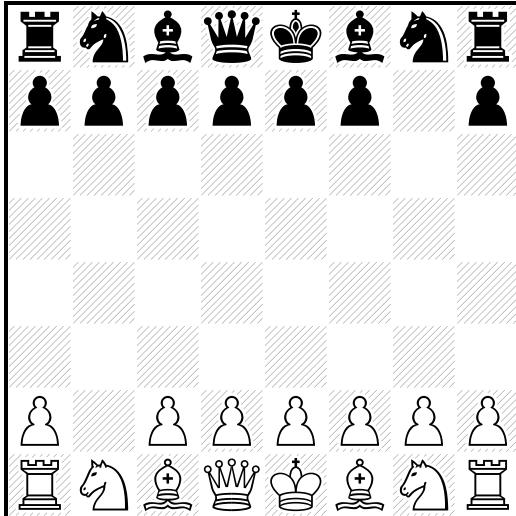


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Face-to-Face**

1.d3 ♜h6 2.♗xh6 h×d3 3.♗d2 h7 4.♗c1

## 227 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (15+15) C+  
**Fantômes**

Lors d'une prise, la pièce capturée (Roi excepté) renaît sur la case où elle a été prise dès que cette case est libre, et ne peut plus être capturée.

When a capture is made, the captured unit (King excluded) is reborn on the square where it has been captured as soon as that square is empty, and cannot be captured any more.

#### **Les Blancs doivent toujours jouer la même pièce**

S'ils le peuvent, les Blancs doivent toujours jouer la même pièce.  
If he can, White must always move the same piece.

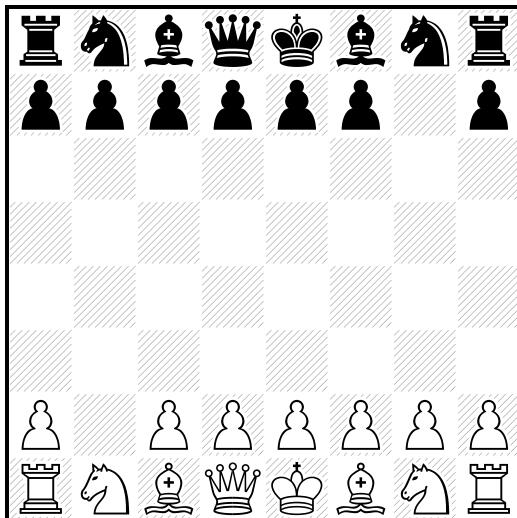
#### **Les Noirs doivent toujours jouer la même pièce**

S'ils le peuvent, les Noirs doivent toujours jouer la même pièce.  
If he can, Black must always move the same piece.

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 227 - Solution



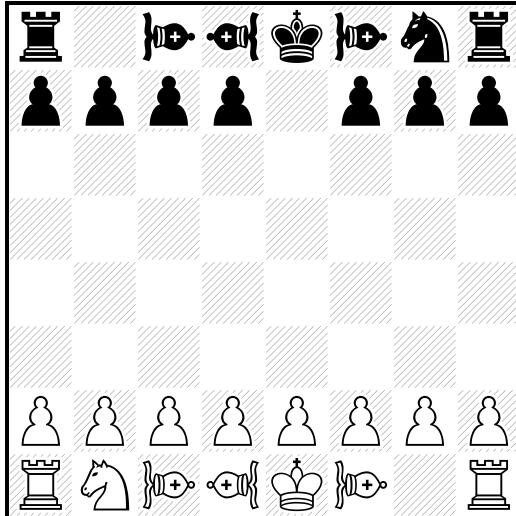
Partie justificative en 7,5 coups (15+15) C+  
**Fantômes**

**Les Blancs doivent toujours jouer la même pièce**  
**Les Noirs doivent toujours jouer la même pièce**

1.b4 g5 2.b5 g4 3.b6 g3 4.b×ç7(»ç7) g×h2(»h2) 5.ç×d8=♔(»♕d8)(ç7)  
h×g1=♗(»♗g1)(h2) 6.♗×é7(»é7)(♕d8) ♗×é2(»é2)(♗g1) 7.♗a3(é7)  
♗×ç1(»♗ç1)(é2) 8.♗×ç1(»♗ç1)

## 228 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

¤ ¤ =Fers

¤ ¤ =Alfil

### Fers à la place des Dames, Alfils à la place des Fous

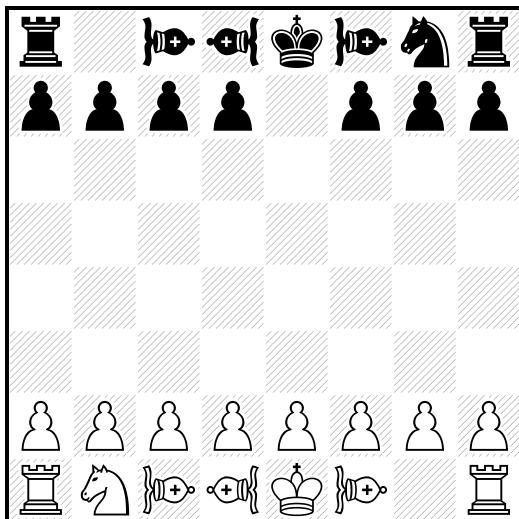
Par défaut, une Dame est remplacée par un Fers ([Bondisseur\(1,1\)](#)), et un Fou est remplacé par un Alfil ([Bondisseur\(2,2\)](#)).

By default, a Queen is replaced by a Fers ((1,1)[Leaper](#)), and a Bishop is replaced by an Alfil ((2,2)[Leaper](#)).

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 228 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

♞ ♜ =Fers

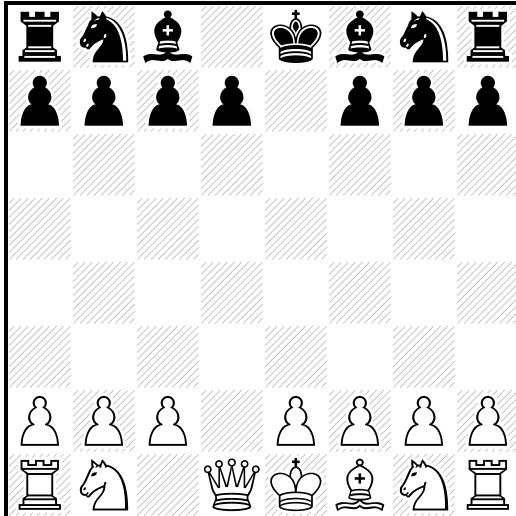
♝ ♕ =Alfil

**Fers à la place des Dames, Alfils à la place des Fous**

1. ♞ f3 e5 2. ♞ ×e5 ♜ c6 3. ♞ ×c6 ♔ Eé7 4. ♞ d8 ♔ E×d8

## 229 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Conditionsfromply=5**

*La condition ne s'applique qu'à partir du 5<sup>ème</sup> demi-coup.  
The condition only applies from the 5<sup>th</sup> ply.*

### Fonctionnaires

*Une pièce ne peut jouer que si elle est menacée.  
A piece can move only if it is threatened.*

Solution :

.....

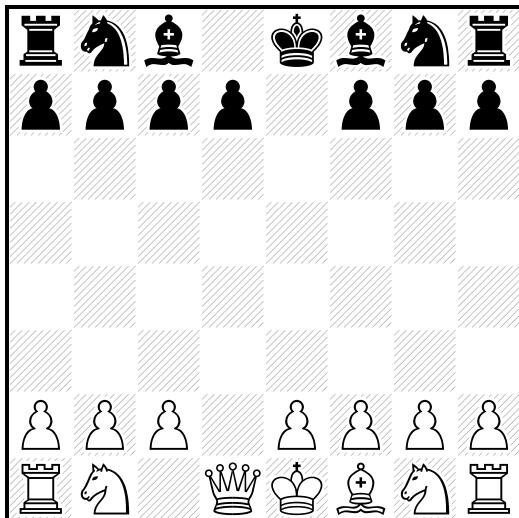
.....

.....

.....

.....

## 229 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+

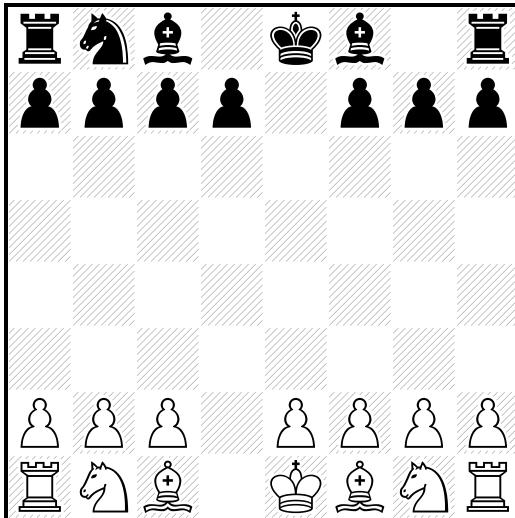
Conditionsfromply=5

**Fonctionnaires**

1.d4 e5 2.Qf4 Qc5 3.Qxé5 Qxd4 4.Qf6 Qé7 5.Qxé7 Qc5 6.Qf8  
Qxf8

## 230 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Francfort**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi inclus), elle prend la nature de la pièce capturée (sans changer de couleur). Un Roi capturant conserve son caractère royal.*

*When a piece captures (King included), it takes the nature of the captured unit (without changing color). A King capturing becomes a royal unit.*

Solution :

---

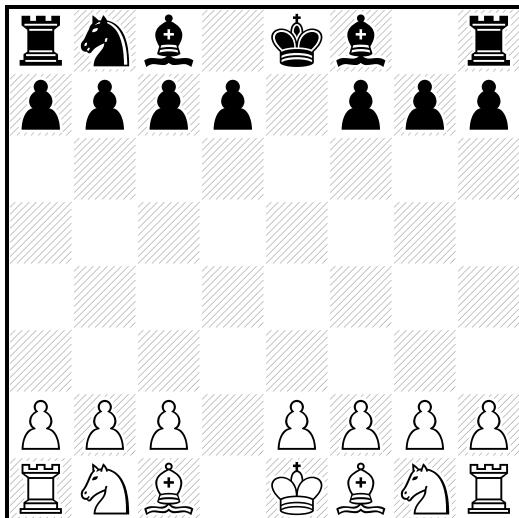
---

---

---

---

## 230 - Solution

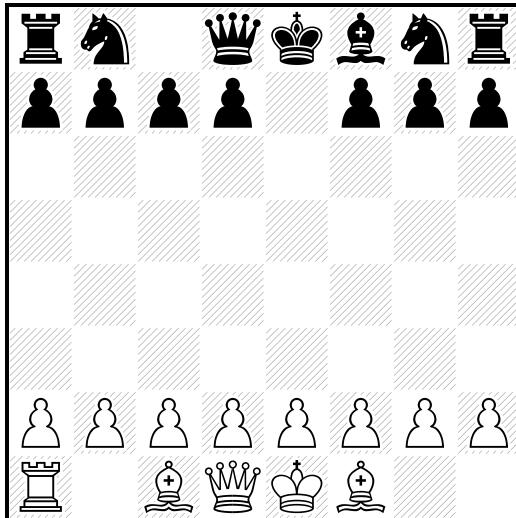


Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Francfort**

1.d4 e5 2.d×e5 ♕f6 3.e×f6(♕) ♜×f6(♕) 4.♕d4 ♕×f2(△)+ 5.♕×f2(△)

## 231 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Francfort**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi inclus), elle prend la nature de la pièce capturée (sans changer de couleur). Un Roi capturant conserve son caractère royal.*

*When a piece captures (King included), it takes the nature of the captured unit (without changing color). A King capturing becomes a royal unit.*

Solution :

---

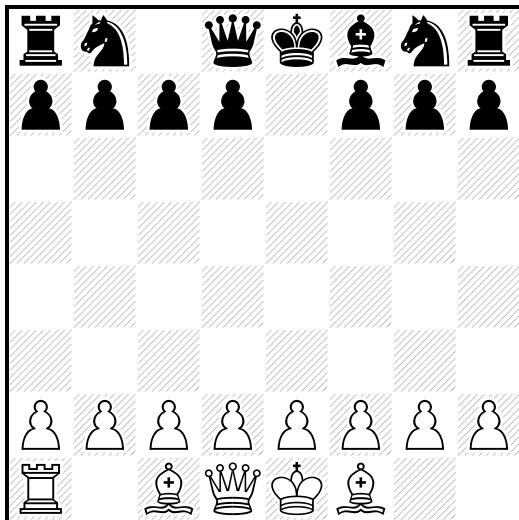
---

---

---

---

## 231 - Solution

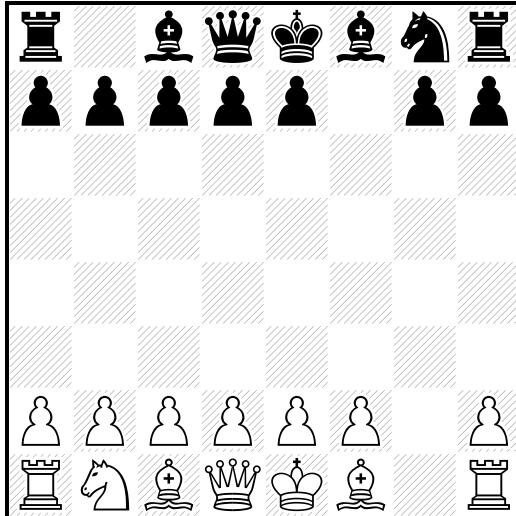


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Francfort**

1. ♜c3 e6 2. ♜d5 exd5(+) 3. ♜f3 ♜e3 4. ♜e5 ♜xf1(+) 5. ♜xd7(+) +  
♝xd7(+) 6. ♛xf1(+)

## 232 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Francfort Rex Exclusiv**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi exclus), elle prend la nature de la pièce capturée (sans changer de couleur).*

*When a piece captures (King excluded), it takes the nature of the captured unit (without changing color).*

Solution :

---

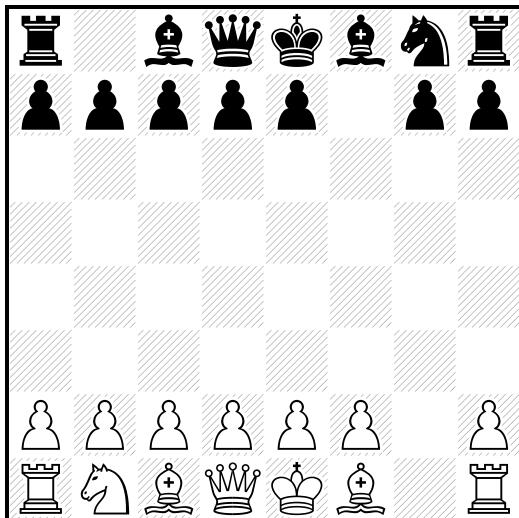
---

---

---

---

## 232 - Solution

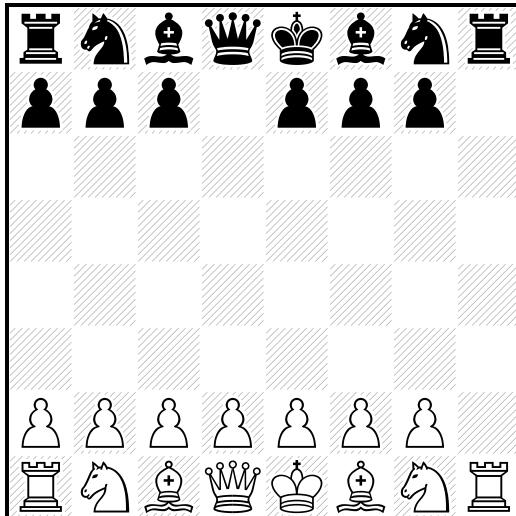


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Francfort Rex Exclusiv**

1.g4 ♜c6 2.g5 ♜d4 3.g6 ♜×é2(△) 4.g×f7+ ♛×f7 5.♖×é2(△) ♔é8

## 233 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Fusil**

Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit retourner sur la case qu'elle occupait.

When a piece captures (including King), it must come back to the square it occupied.

Solution :

---

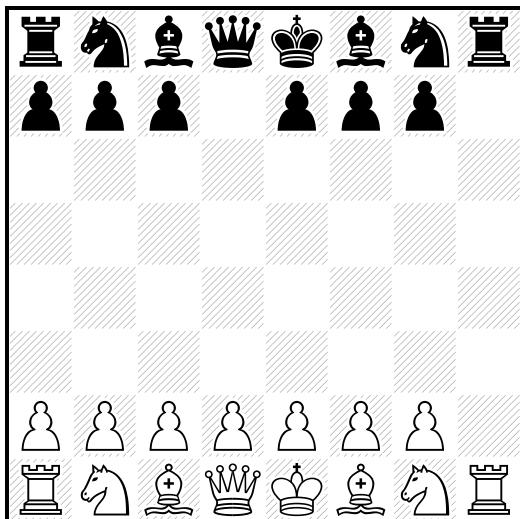
---

---

---

---

## 233 - Solution

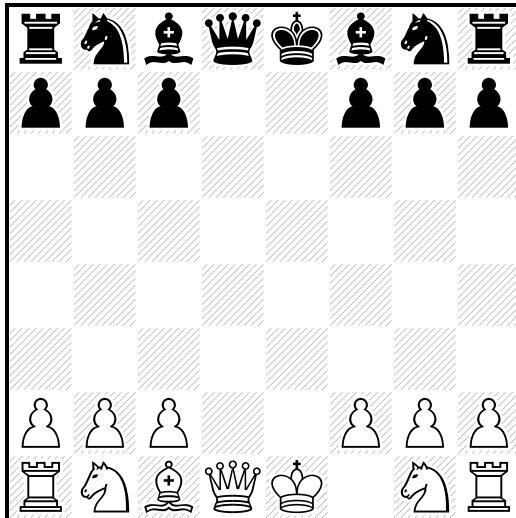


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Fusil**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5( ♜c3) ♛d6 3. ♜b1 ♛x h2( ♛d6) 4. ♛x h7( ♛h1) ♛d8

## 234 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (13+14) C+  
**Fusil turncoat**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit retourner sur la case qu'elle occupait, puis elle change de couleur. La règle des Rois siamois (un camp est en échec si l'un de ses Rois est en prise) s'applique quand il y a plusieurs Rois de même couleur.*

*When a piece captures (including King), it must come back to the square it occupied, then it changes color. Siamese kings (Rois siamois, a side is in check if one of its Kings is threatened) rule applies when there are several Kings of the same color.*

Solution :

.....

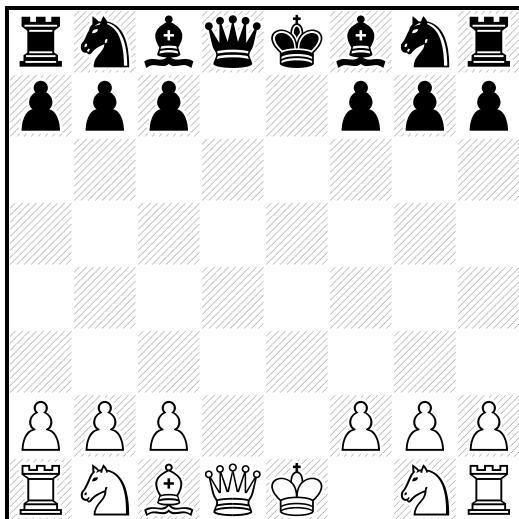
.....

.....

.....

.....

## 234 - Solution

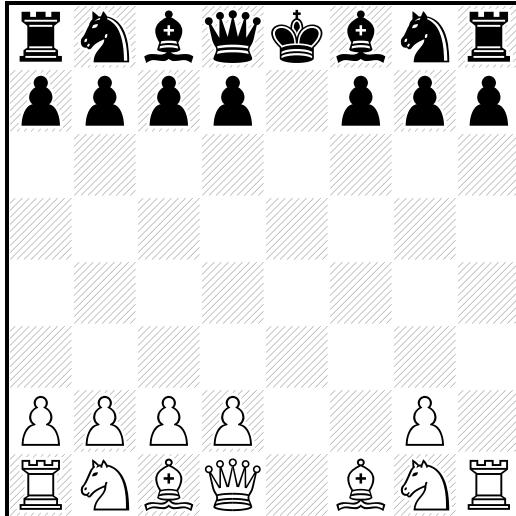


Partie justificative en 4,5 coups (13+14) C+  
**Fusil turncoat**

1.d4 e5 2.d×e5(**Q**d4) d3 3.e×d3(**Q**e2) e×f1= **R**(**Q**e2) 4.**R**a6  
**R**×a6(**R**b8) 5.**R**×d7(**Q**b8)

## 235 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (12+15) C+  
**Fusil turncoat avec Roi déchu**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit retourner sur la case qu'elle occupait, puis elle change de couleur. Un Roi perd son caractère royal en capturant.*

*When a piece captures (including King), it must come back to the square it occupied, then it changes color. A King is no more a royal piece after he captures.*

Solution :

---

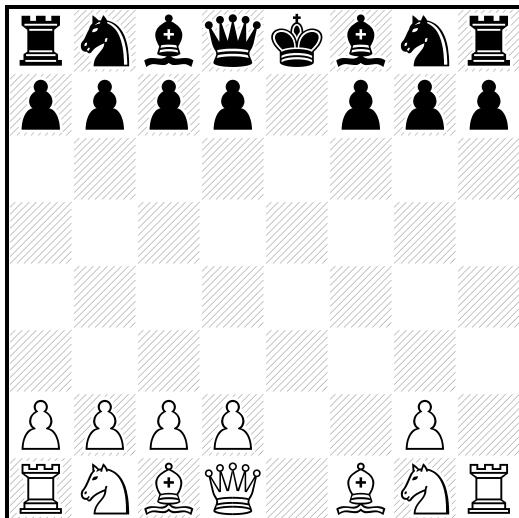
---

---

---

---

## 235 - Solution

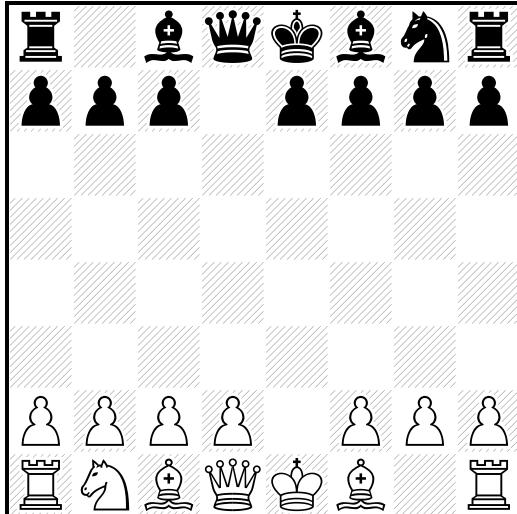


Partie justificative en 5,0 coups (12+15) C+  
**Fusil turncoat avec Roi déchu**

1.f4 e5 2.f×e5(**♞**f4) f3 3.e×f3(**♝**e2) ♕h4+ 4.♔×e2(**♚**e1) ♕×h2(**♚**h4)  
5.♕h×e1(**♚**h4) ♕d8

## 236 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Genève blanc**

*Une pièce blanche ne peut capturer (sauf un Roi) que si sa case de renaissance Circé est vide.*

*A white piece can capture (except a King) only if its Circé rebirth square is empty.*

### Genève noir

*Une pièce noire ne peut capturer (sauf un Roi) que si sa case de renaissance Circé est vide.*

*A black piece can capture (except a King) only if its Circé rebirth square is empty.*

Solution :

---

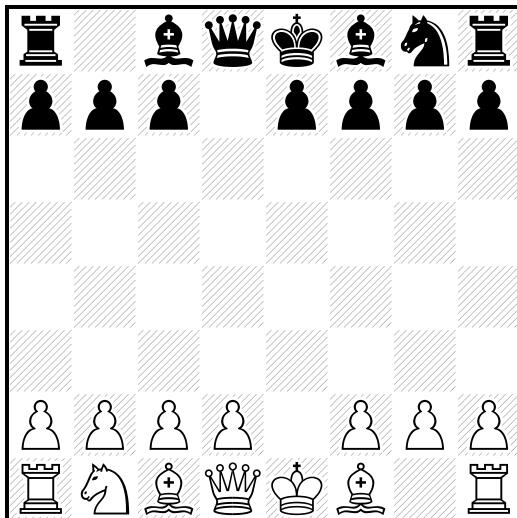
---

---

---

---

## 236 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

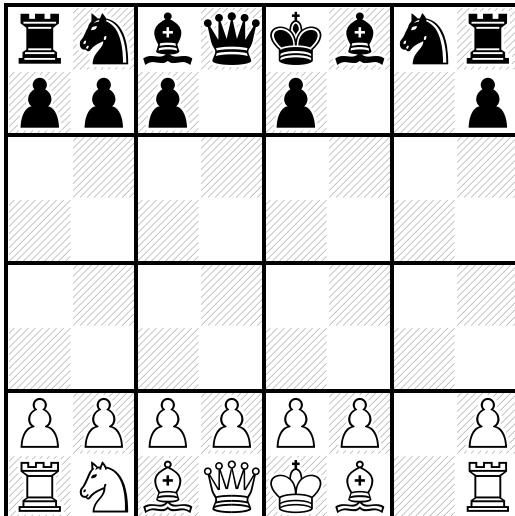
**Genève blanc**

**Genève noir**

1. ♜f3 ♜ç6 2. ♜é5 ♜d4 3. ♜×d7 ♜×é2 4. ♛×é2 ♛×d7 5. ♛é1 ♛é8

## 237 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Gitterkontakt**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille, et après avoir joué, être au contact d'une autre pièce (une ligne de la grille séparant les deux pièces).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid, and after moving, be in contact with another piece (a grid line separating the two pieces).*

Solution :

.....

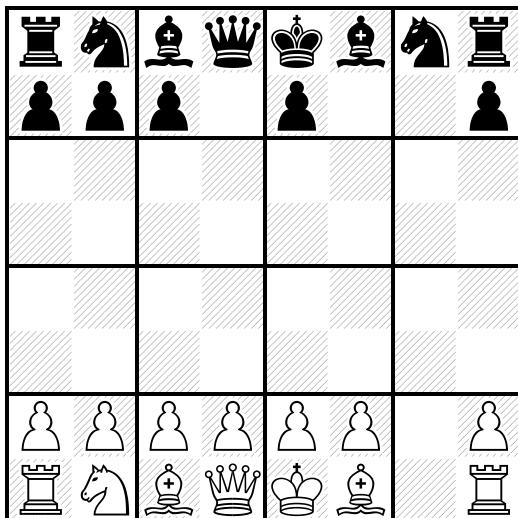
.....

.....

.....

.....

## 237 - Solution

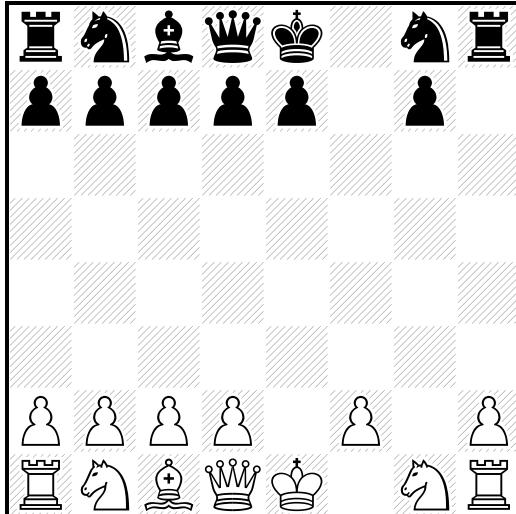


Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Gitterkontakt**

1.  $\mathbb{Q}f3$  d6 2. g4 g5 3.  $\mathbb{Q}\times g5$   $\mathbb{Q}\times g4$  4.  $\mathbb{Q}\times f7$   $\mathbb{Q}c8$  5.  $\mathbb{Q}\times d6+$   $\mathbb{Q}d7$  6.  $\mathbb{Q}e8$   
 $\mathbb{Q}\times e8$

## 238 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Glasgow**

*Un Pion se promeut sur l'avant-dernière rangée de son camp.  
A Pawn promotes to the penultimate row of its side.*

Solution :

.....

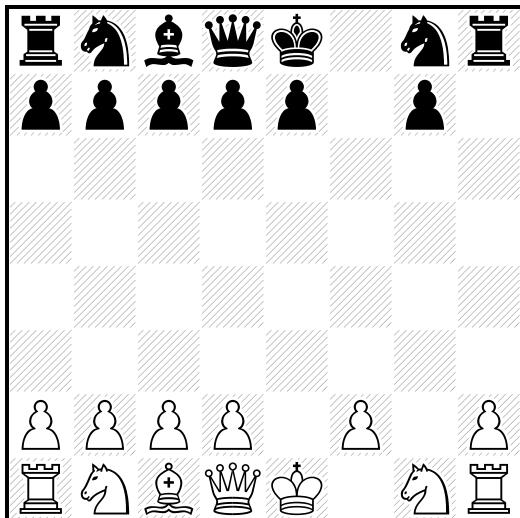
.....

.....

.....

.....

## 238 - Solution

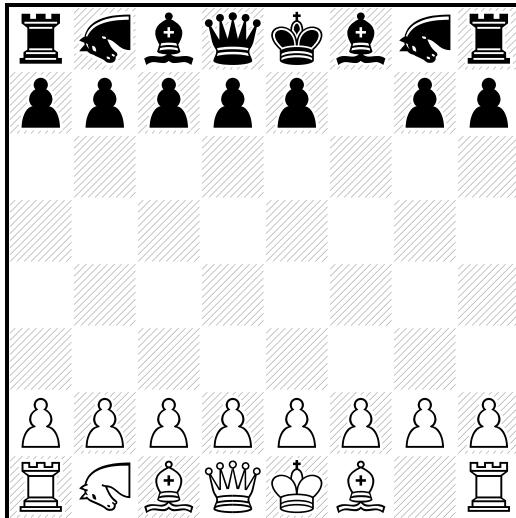


Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Glasgow**

1.g4 f5 2.g5 f4 3.g6 f3 4.g×h7=♕ f×e2=♔ 5.♕×f8 ♔×f1 6.♔×f1  
♔×f8 7.♔e1 ♔e8

## 239 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+

=Gnou

**Gnous à la place des Cavaliers**

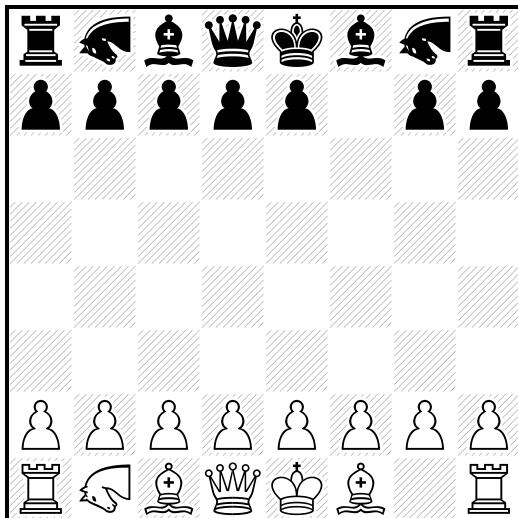
*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Gnou (Cavalier + Bondisseur(1,3)).*

*By default, a Knight is replaced by a Gnou (Knight + (1,3)Leaper).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 239 - Solution



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+

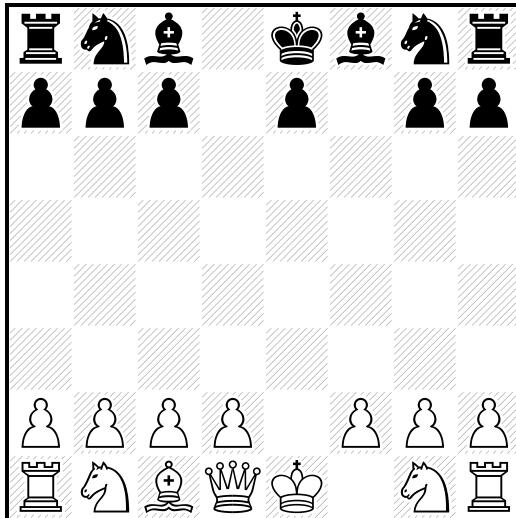
♞ = Gnou

**Gnous à la place des Cavaliers**

1. ♜h4 f5 2. ♜×f5+ ♔f7 3. ♜é8 ♔×é8

## 240 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Gobble blanc**

*Une pièce blanche qui peut capturer ne peut jouer que pour capturer.  
Une Tour blanche qui peut capturer ne peut pas roquer.*

*A white piece which can capture can move only to capture. A white Rook which can capture can not castle.*

Solution :

---

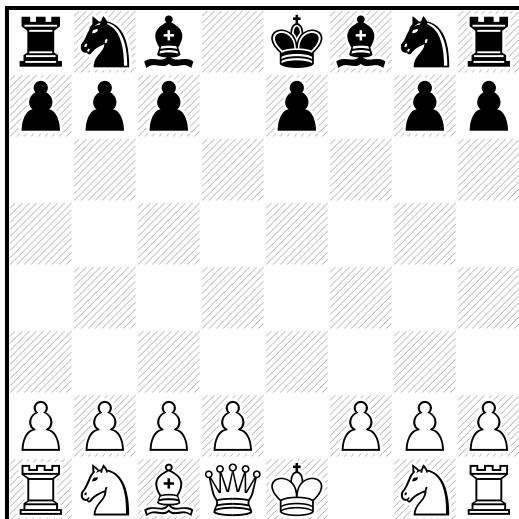
---

---

---

---

## 240 - Solution

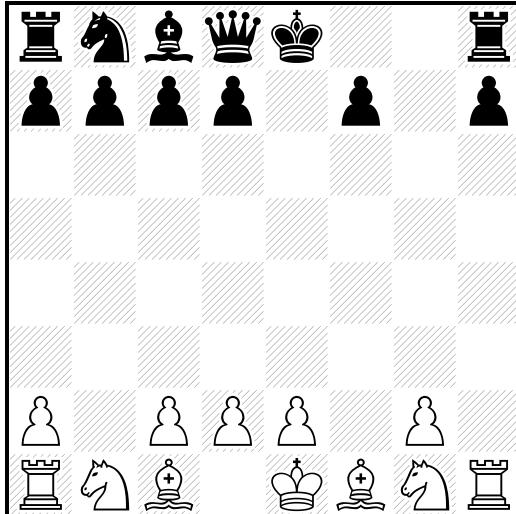


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Gobble blanc**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♔c4 ♔f3 4.♔×f7+ ♔×f7 5.♕×f3 (♕×f3?)  
♔é8 6.♘g1

## 241 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+  
**Gobble noir**

*Une pièce noire qui peut capturer ne peut jouer que pour capturer. Une Tour noire qui peut capturer ne peut pas roquer.*

*A black piece which can capture can move only to capture. A black Rook which can capture can not castle.*

Solution :

---

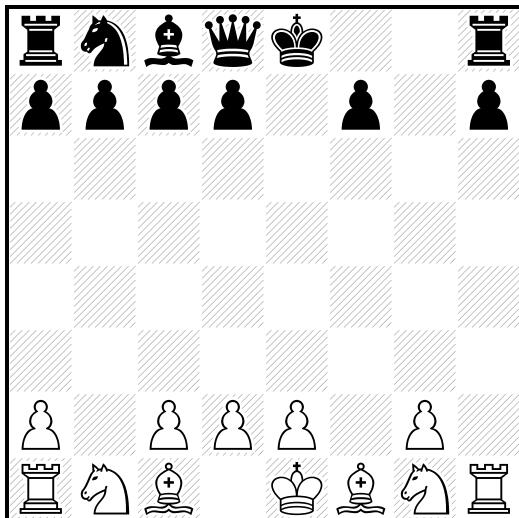
---

---

---

---

## 241 - Solution

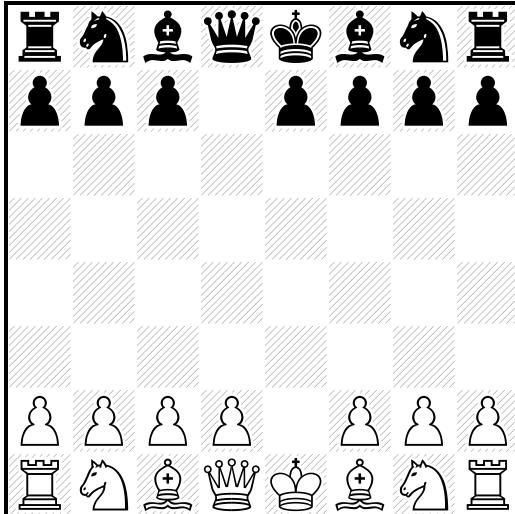


Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+  
**Gobble noir**

1.h4 ♜h6 2.h5 ♜g4 3.h6 ♜x f2 4.h x g7 ♜x d1 5.g x f8 = ♕ ♜x b2  
6.♕ x e7 ♔ x e7 (♕ x e7?) 7.♕ x b2 ♔ e8 8.♕ c1

## 242 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Gravitation**

Toute pièce (sauf les Rois et les Pions), après avoir joué, doit reculer d'une case en direction de son camp. Si cette case est occupée par une pièce adverse, celle-ci est capturée (il peut donc y avoir deux pièces capturées par coup).

A piece (except Kings and Pawns), after moving, must retreat one step towards his side. If this square is occupied by an enemy piece, it is captured (so two pieces can be captured by move).

Solution :

---

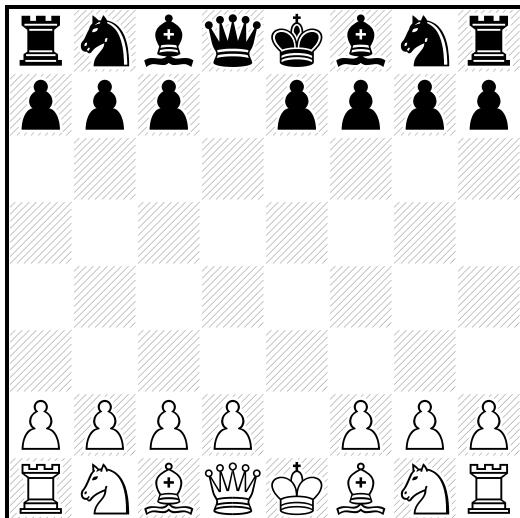
---

---

---

---

## 242 - Solution

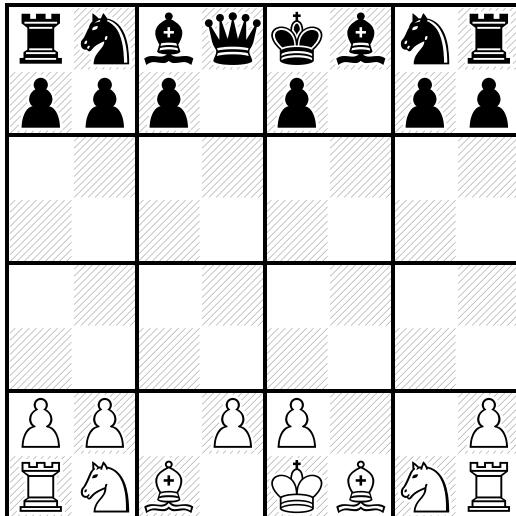


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Gravitation**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5-d6 3.♔é2 ♕d8 (i.e. ♕d7-d8) 4.♔é1

## 243 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**Grille**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (2×2).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (2×2).*

Solution :

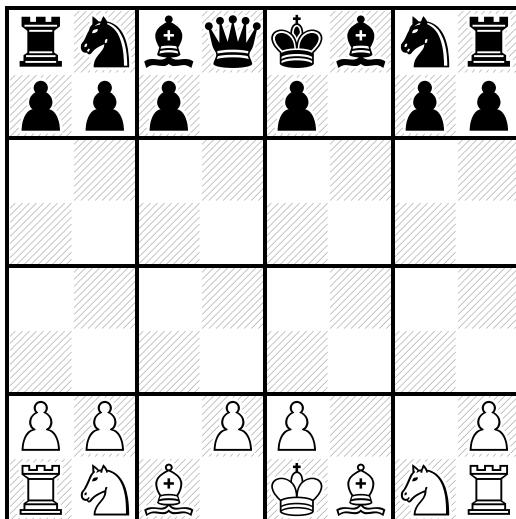
---

---

---

---

## 243 - Solution

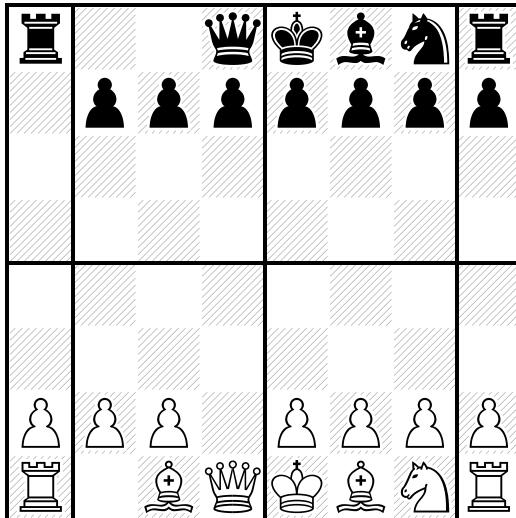


Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**Grille**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{w} \times \text{d}5$  3.  $\text{w}b3$   $\text{w} \times \text{g}2$  4.  $\text{w} \times \text{f}7$   $\text{w} \times \text{f}2$  5.  $\text{w}d5$   $\text{w}d4$  6.  $\text{w}d8+$   
 $\text{w} \times \text{d}8$

## 244 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+

**Grille 3×4 lignes centrées**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (3×4, lignes centrées).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (3×4, lines centered).*

Solution :

---

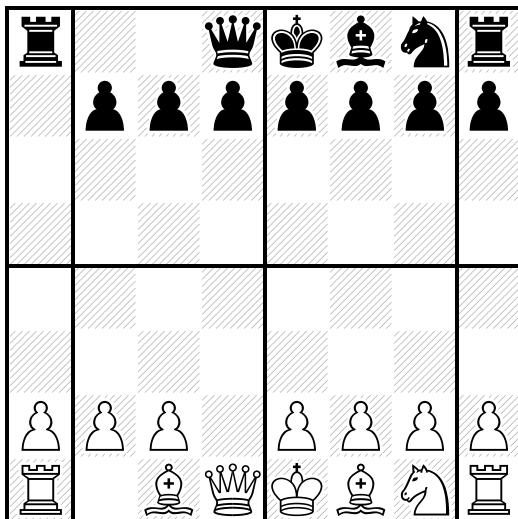
---

---

---

---

## 244 - Solution

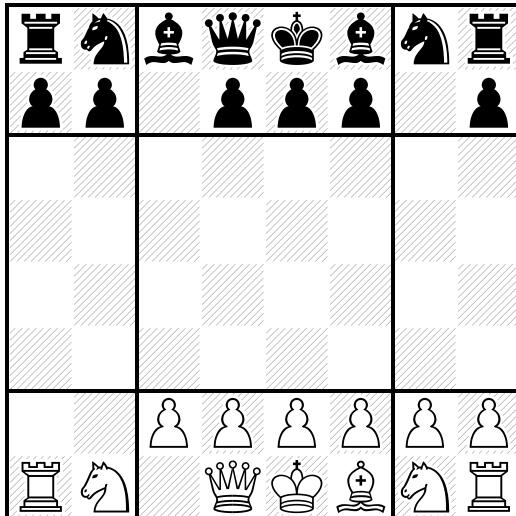


Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Grille 3×4 lignes centrées**

1. ♜a3 ♜a6
2. ♜b5 ♜c5
3. ♜x a7 ♜é4
4. ♜x c8 ♜x d2
5. ♜x d2 ♛x c8
6. ♜é1 ♛a8

## 245 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Grille 4×4 centrée**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (4×4 centrée).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (4×4 centered).*

Solution :

---

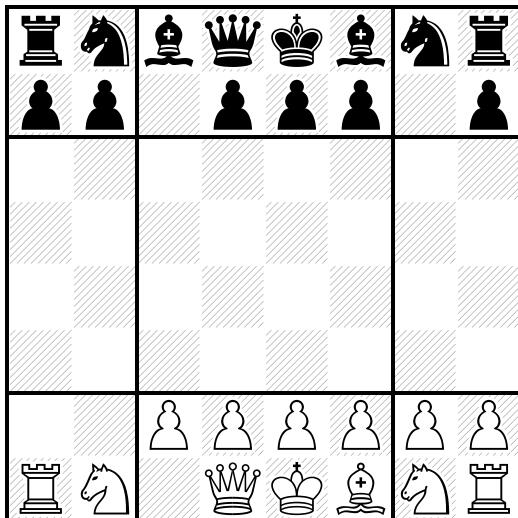
---

---

---

---

## 245 - Solution

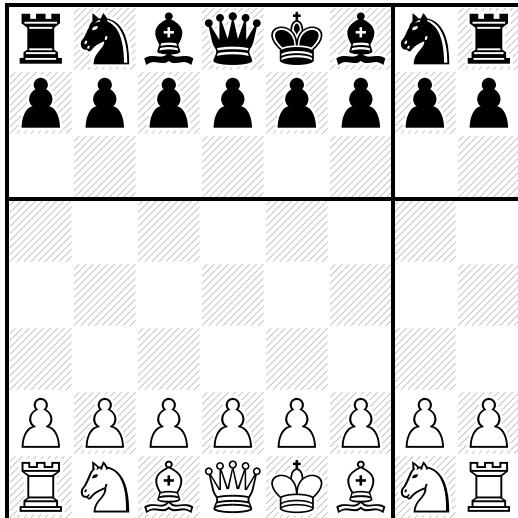


Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Grille 4×4 centrée**

1.b4 ♜c6 2.♗b2 ♜×b4 3.♗×g7 ♜×a2 4.♗e5 ♜b4 5.♗×ç7 ♜c6 6.♗b8  
♜×b8

**246 - Christian POISSON**

## Inédit



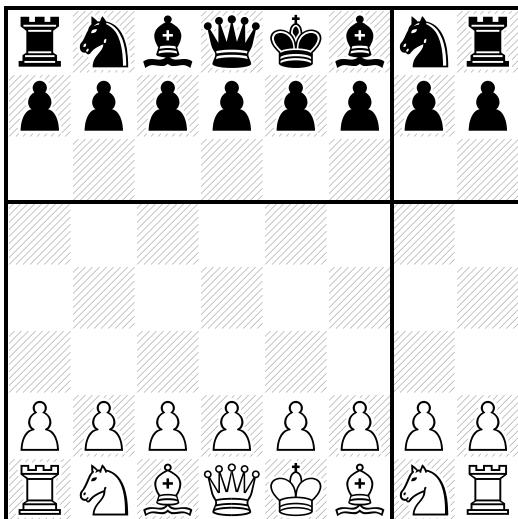
**Partie justificative en 2,0 coups (16+16) C+  
Grille 6x5**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (6×5).*

A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid ( $6 \times 5$ ).

### Solution :

## 246 - Solution

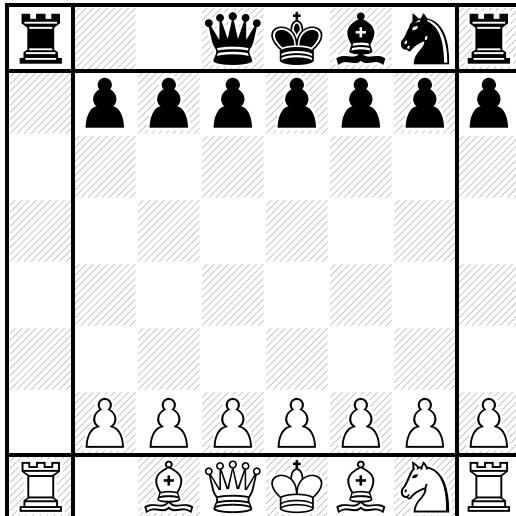


Partie justificative en 2,0 coups (16+16) C+  
**Grille 6×5**

1. ♔f3 ♔f6 2. ♔g1 ♔g8 ☺

## 247 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Grille 6×6 centrée**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (6×6 centrée).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (6×6 centered).*

Solution :

---

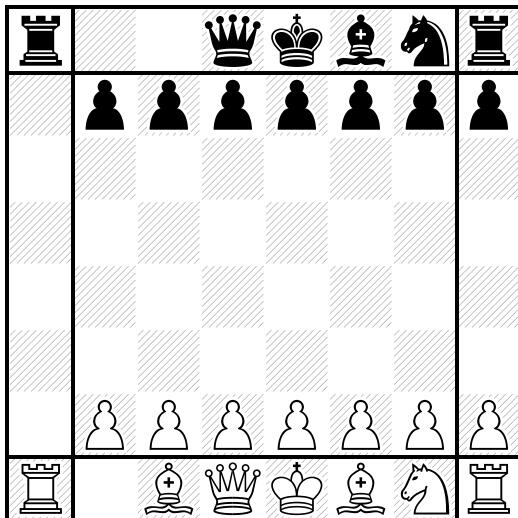
---

---

---

---

## 247 - Solution

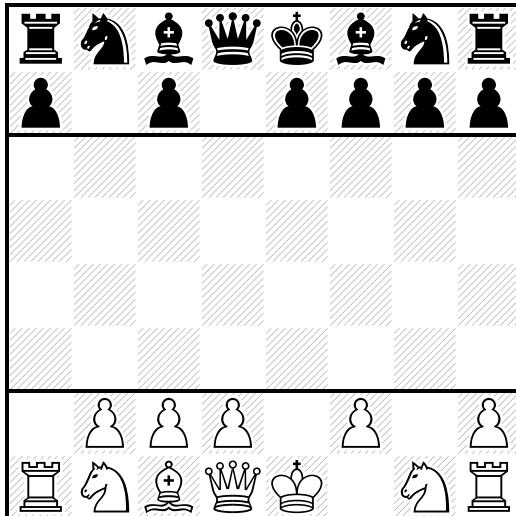


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Grille 6×6 centrée**

1. ♜a3 ♜a6
2. ♜b5 ♜b4
3. ♜x a7 ♜x a2
4. ♜x c8 ♜x c8
5. ♜x a2 ♜a8
6. ♜a1

## 248 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+14) C+  
**Grille 8×4 centrée**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (8×4 centrée).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (8×4 centered).*

Solution :

---

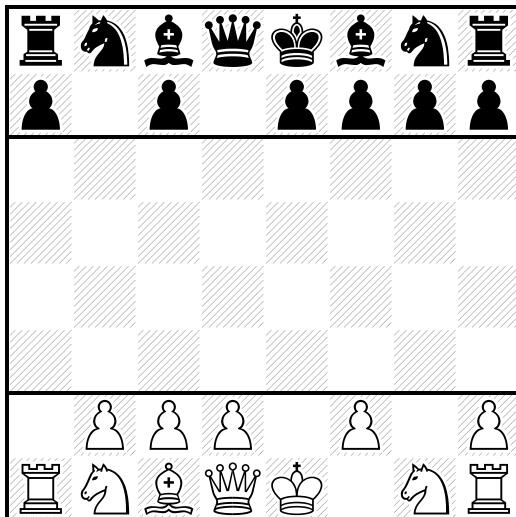
---

---

---

---

## 248 - Solution

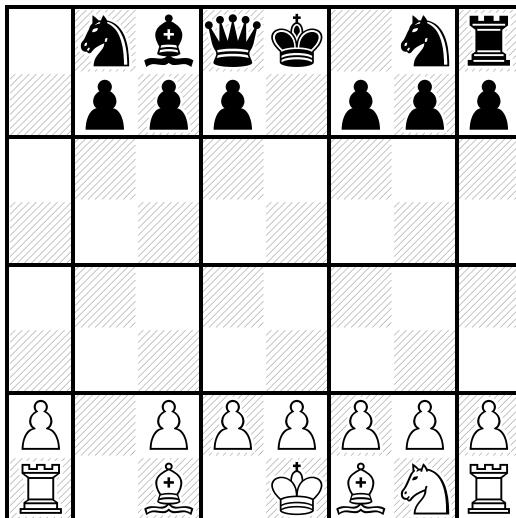


Partie justificative en 7,0 coups (12+14) C+  
**Grille 8×4 centrée**

1.g4 d5 2. $\mathbb{Q}$ h3  $\mathbb{Q} \times g4$  3. $\mathbb{Q}$ g2  $\mathbb{Q} \times e2$  4. $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q} \times c4$  5. $\mathbb{Q} \times b7$   $\mathbb{Q} \times a2$  6. $\mathbb{Q}$ a6  
 $\mathbb{Q} \times e6$  7. $\mathbb{Q}$ c8  $\mathbb{Q} \times c8$

## 249 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+12) C+  
**Grille décalée d'une colonne**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (2×2 décalée d'une colonne).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (2×2 shifted by one column).*

Solution :

---

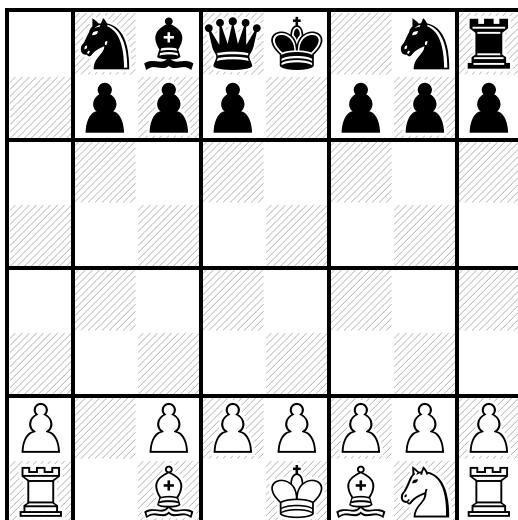
---

---

---

---

## 249 - Solution

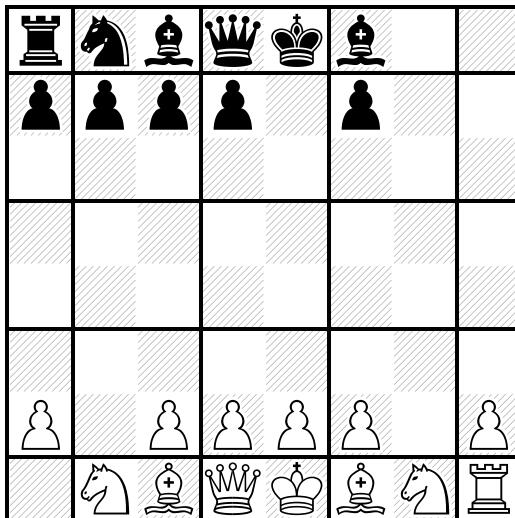


Partie justificative en 6,5 coups (13+12) C+  
**Grille décalée d'une colonne**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5 3.♔a3 ♔b5 4.♔×e7 ♔×b1 5.♔×f8 ♔×d1 6.♔a3  
♕c1+ 7.♔×c1

## 250 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (13+11) C+

### Grille décalée d'une colonne et d'une rangée

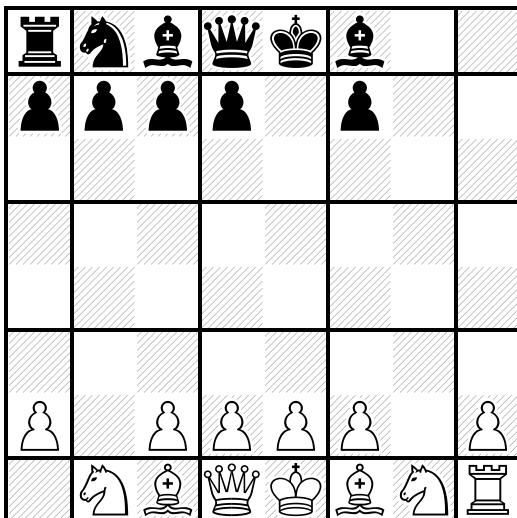
Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (2×2 décalée d'une colonne et d'une rangée).

A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (2×2 shifted by one column and one row).

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 250 - Solution

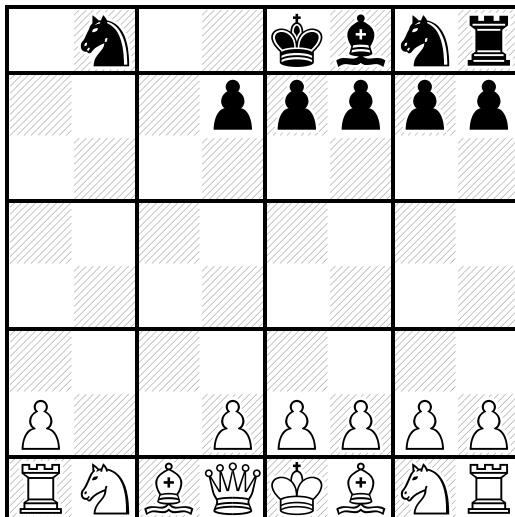


Partie justificative en 8,0 coups (13+11) C+  
**Grille décalée d'une colonne et d'une rangée**

1.g4 h5 2.g×h5 g5 3.h×g6 e.p. ♕h7 4.g×h7 ♔g7 5.h×g8=♕ ♕×b2  
6.♕×e7 ♕×a1 7.♕g6 ♕g7 8.♕f8 ♕×f8

## 251 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
**Grille décalée d'une rangée**

*Toute pièce, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (2×2 décalée d'une rangée).*

*A piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (2×2 shifted by one rank).*

Solution :

---

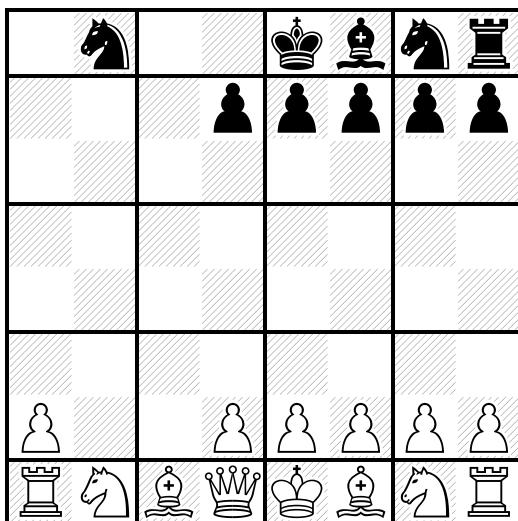
---

---

---

---

## 251 - Solution

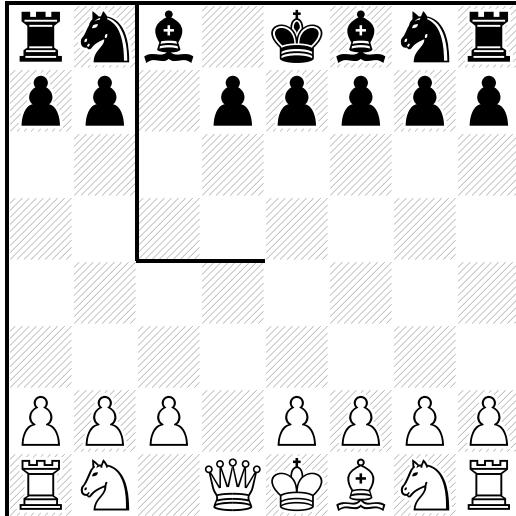


Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
**Grille décalée d'une rangée**

1. c4 b5 2. c×b5 c5 3. b×c6 e.p. ♕b7 4. c×b7 ♔b6 5. b×a8=♕ ♕×b2  
6. ♕×a7 ♕c2 7. ♕a4 ♕×d1+ 8. ♕×d1

## 252 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Grille pour capturer**

*Toute pièce, pour capturer, doit traverser au moins une des lignes de la grille (les extrémités des segments font partie de la grille : par exemple Fc6×f3 serait possible ici).*

*A piece, to capture, must cross at least one line of the grid (the endpoints of the line segments are part of the grid: for example Fc6×f3 would be possible here).*

Solution :

.....

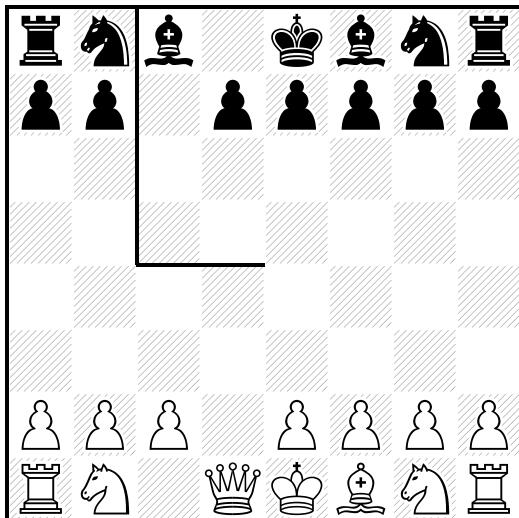
.....

.....

.....

.....

## 252 - Solution

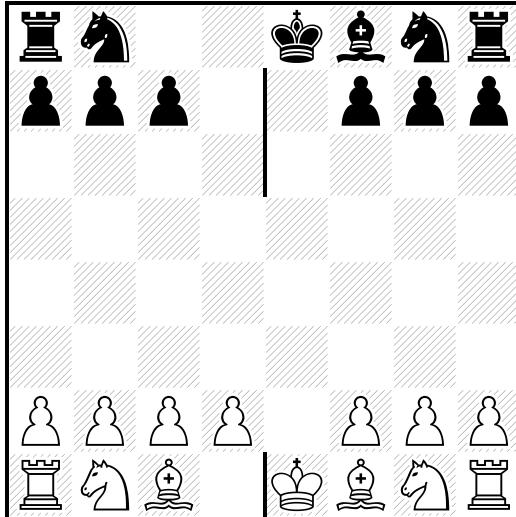


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Grille pour capturer**

1.d4 c5 2.d×c5 ♕c7 3.c6 ♗x c6 4.♗f4 ♕b8 5.♗xb8 ♗xb8

## 253 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**Grille pour capturer pour les Blancs**

*Toute pièce blanche, pour capturer, doit traverser au moins une des lignes de la grille (les extrémités des segments font partie de la grille : par exemple Dd1×f3 serait possible ici).*

*A white piece, to capture, must cross at least one line of the grid (the endpoints of the line segments are part of the grid: for example Dd1×f3 would be possible here).*

Solution :

.....

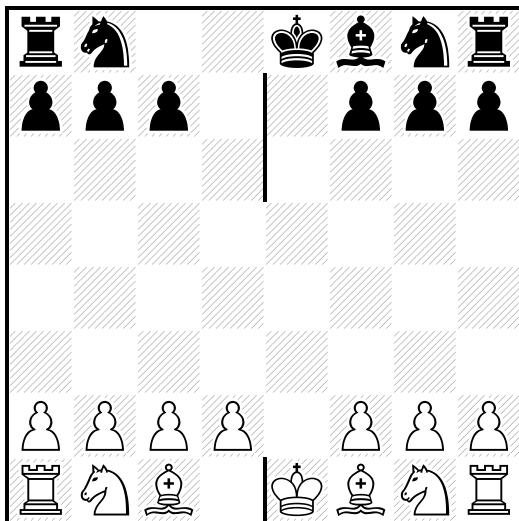
.....

.....

.....

.....

## 253 - Solution

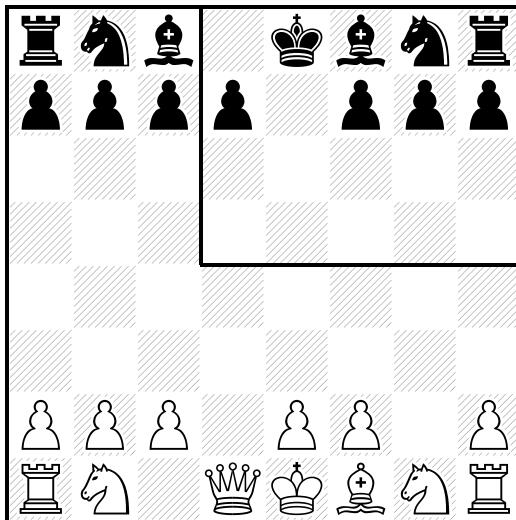


Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**Grille pour capturer pour les Blancs**

1.é4 d6 2.é5 ♜g4 3.é×d6 ♜×d1 4.d×é7 ♜×é7+ 5.♔×d1 ♜é1+  
6.♔×é1

## 254 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+

**Grille pour capturer pour les Noirs**

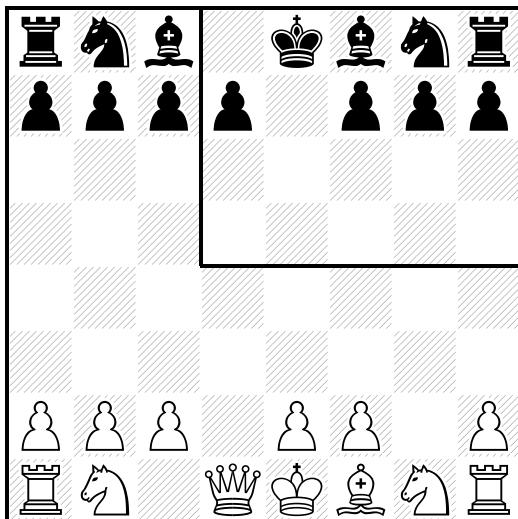
*Toute pièce noire, pour capturer, doit traverser au moins une des lignes de la grille (les extrémités des segments font partie de la grille : par exemple Fb6×d4 serait possible ici).*

*A black piece, to capture, must cross at least one line of the grid (the endpoints of the line segments are part of the grid: for example Fb6×d4 would be possible here).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 254 - Solution

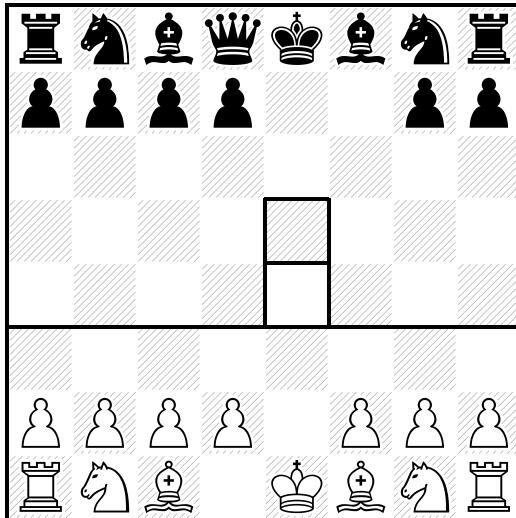


Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Grille pour capturer pour les Noirs**

1.d4 e5 2. ♜e3 exd4 3. ♜xd4 ♕g5 4. ♜c5 ♕xg2 5. ♜xg2 ♜xc5 6. ♜f1  
♜f8

## 255 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Grille pour les Blancs**

Toute pièce blanche, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille (les extrémités des segments font partie de la grille : par exemple Dg4-e6 serait possible ici).

A white piece, when it moves, must cross at least one line of the grid (the endpoints of the line segments are part of the grid: for example Dg4-e6 would be possible here).

Solution :

.....

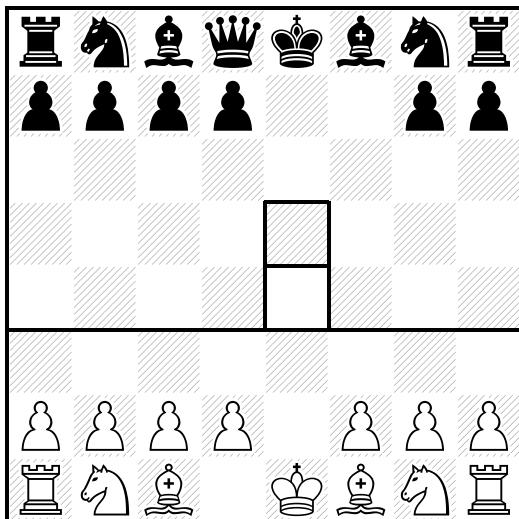
.....

.....

.....

.....

## 255 - Solution

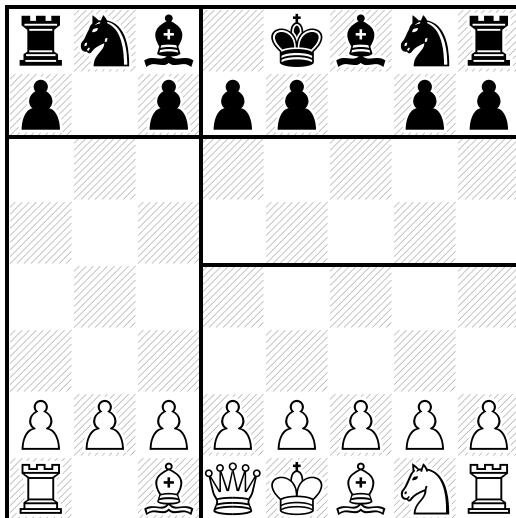


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Grille pour les Blancs**

1.é4 f5 2.♔g4 f×é4 3.♔×é4 é5 4.♔×é5+ ♔f7 5.♔é8 ♔×é8

## 256 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+13) C+  
**Grille pour les Noirs**

*Toute pièce noire, en jouant, doit traverser au moins une des lignes de la grille.*

*A black piece, when it moves, must cross at least one line of the grid.*

Solution :

---

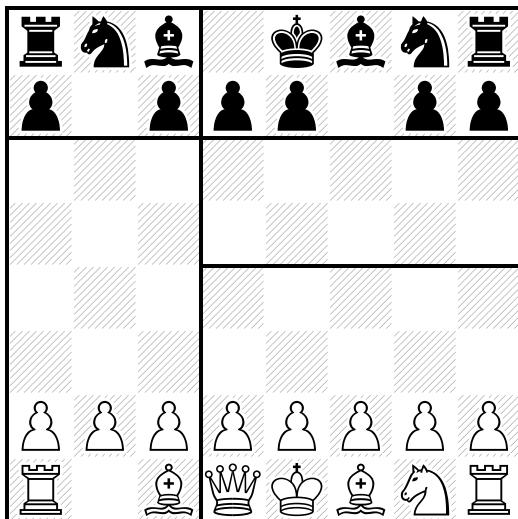
---

---

---

---

## 256 - Solution

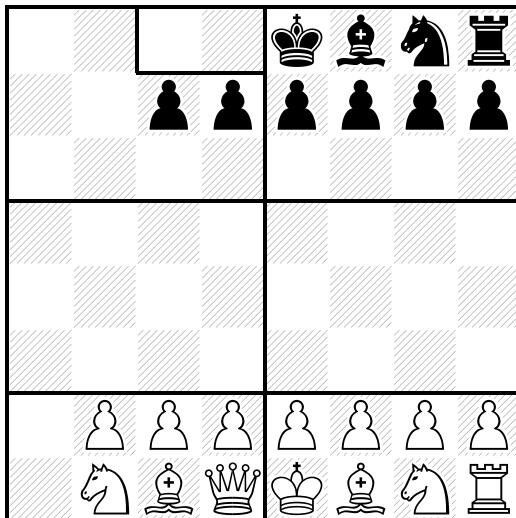


Partie justificative en 6,0 coups (15+13) C+  
**Grille pour les Noirs**

1. ♜c3 f5 2. ♜d5 f4 3. ♜xf4 b6 4. ♜d5 ♕a6 5. ♜xb6 ♜c8 6. ♜xc8 ♕xç8

## 257 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
**Grille sauf pour capturer**

*Toute pièce, pour jouer sans capturer, doit traverser au moins une des lignes de la grille.*

*A piece, to move without capturing, must cross at least one line of the grid.*

Solution :

---

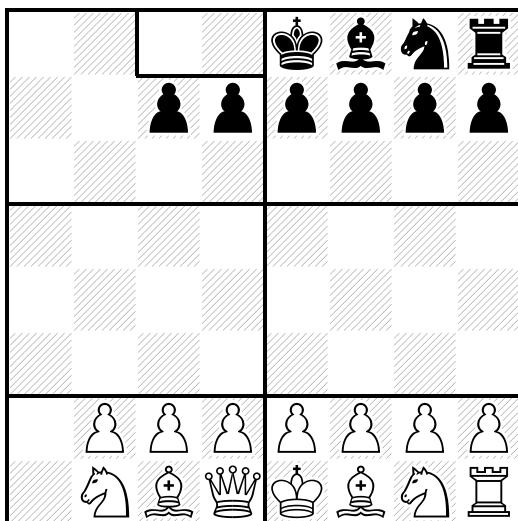
---

---

---

---

## 257 - Solution

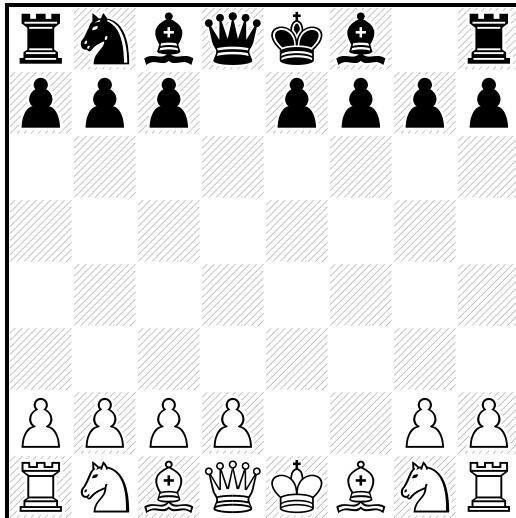


Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
**Grille sauf pour capturer**

1.a4 b5 2.a×b5 a5 3.b×a6 e.p. ♜×a6 4.♕×a6 ♔b7 5.♕×a8 ♔f3  
6.♕×d8+ ♔×d8 7.♗×f3 ♔é8 8.♗g1

## 258 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

**Growing men blanc**

*Une pièce blanche ne peut jouer un coup plus court que le précédent coup qu'elle a effectué.*

*A white piece can't make moves shorter than his previous one.*

Solution :

---

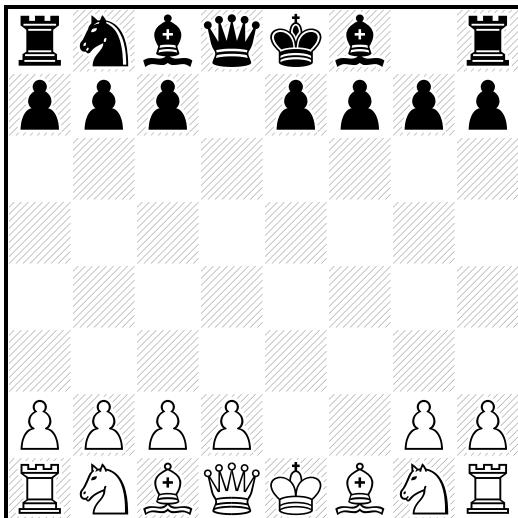
---

---

---

---

## 258 - Solution

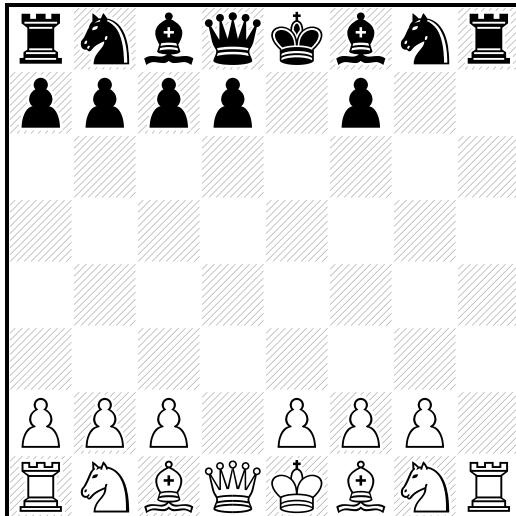


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Growing men blanc**

1.é4 ♜f6 2.♛g4 ♜×é4 3.♛×d7 ♜×f2 4.♛g4 ♜d1 5.♛×d1

## 259 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Growing men noir**

*Une pièce noire ne peut jouer un coup plus court que le précédent coup qu'elle a effectué.*

*A black piece can't make moves shorter than his previous one.*

Solution :

---

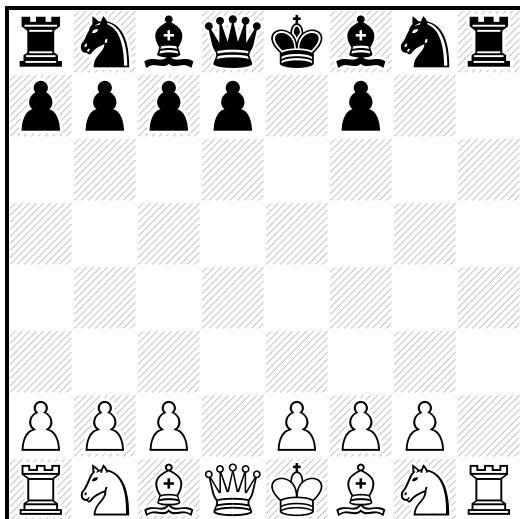
---

---

---

---

## 259 - Solution

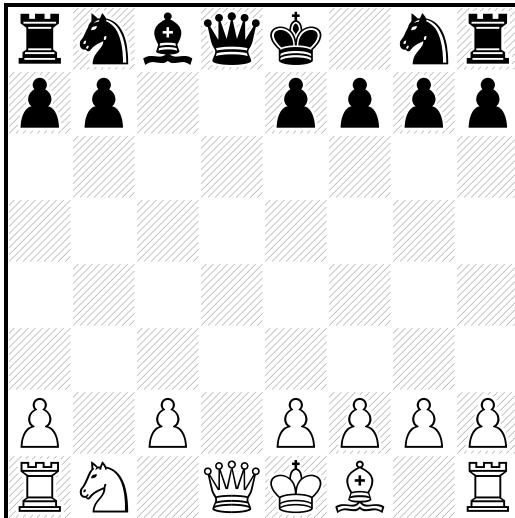


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Growing men noir**

1.d4 e6 2.♕d3 e5 3.♕×h7 e×d4 4.♕×g7 ♕×h2 5.♕×d4 ♕h8 6.♕d1

## 260 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (12+13) C+

b) ♔ c2 → d2

**Haan**

*Toute case quittée ne peut plus être ni occupée, ni traversée par une pièce de ligne.*

*Any square left can't be neither occupied nor crossed by a line piece.*

Solution :

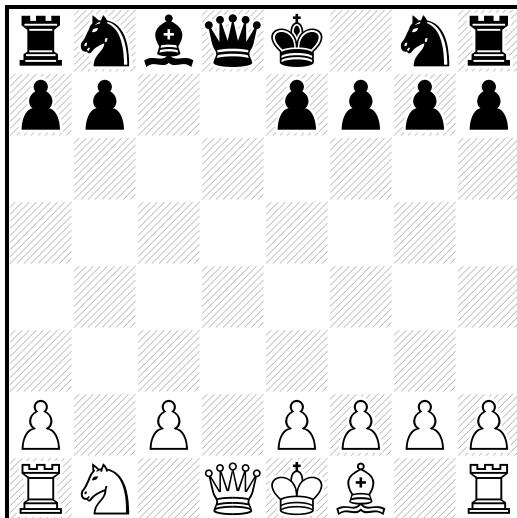
a) .....

.....

b) .....

.....

## 260 - Solution



Partie justificative en 8,5 coups (12+13) C+

b) ♜c2→d2

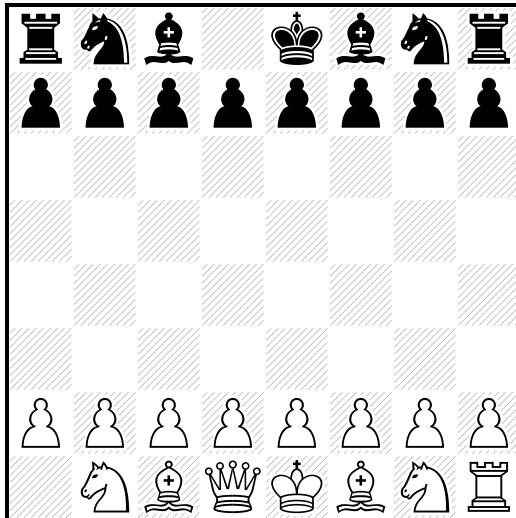
**Haan**

a) 1. ♜f3 ç5 2. ♜é5 ç4 3. ♜x d7 ç3 4. ♜x f8 çx b2 5. ♜é6 bx ç1=♛ 6. ♜d4  
    çb3 7. ♜b5 ♜x d2 8. ♜5a3 ♜x b1 9. ♜x b1

b) 1. ♜f3 ç6 2. ♜é5 ç5 3. ♜x d7 ç4 4. ♜x f8 ç3 5. ♜é6 çx b2 6. ♜d4  
    bx ç1=♛ 7. ♜b5 ♛x ç2 8. ♜5a3 ♛x b1 9. ♜x b1

## 261 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Horizontal Reflection**

*Quand deux pièces sont situées sur des cases horizontalement symétriques, elles échangent leur marche.*

*When two pieces stand on squares which are horizontally symmetric, they exchange their walk.*

Solution :

---

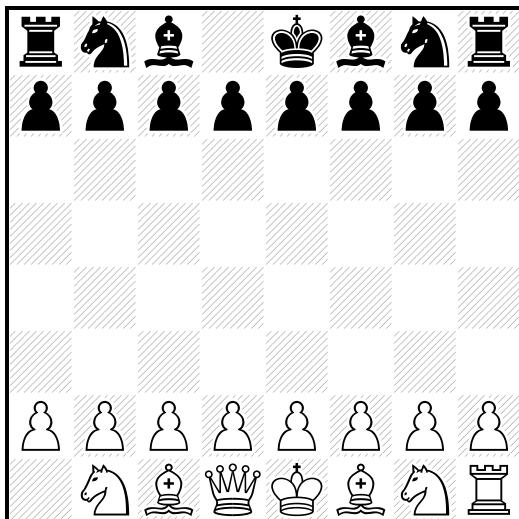
---

---

---

---

## 261 - Solution

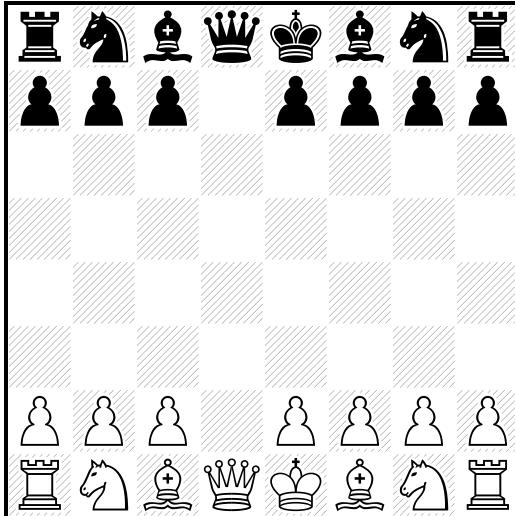


Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Horizontal Reflection**

1.  $\mathbb{Q}a3\ \mathfrak{c}6$  2.  $\mathbb{Q}b1\ \mathbb{Q}\mathfrak{c}7$  3.  $\mathbb{Q}\mathfrak{c}3\ \mathfrak{c}a6$  4.  $\mathbb{Q}\times\mathfrak{c}7\ a\times\mathfrak{c}7$  5.  $\mathbb{Q}b1$

## 262 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+

#### **Hyper-traitre blanc**

*Une pièce blanche change de couleur à chaque fois qu'elle traverse la ligne séparant les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> rangées. Un Roi ne peut pas traverser.*

*A white piece changes color each time it crosses the line separating the 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> rows. A king can not cross.*

#### **Hyper-traitre noir**

*Une pièce noire change de couleur à chaque fois qu'elle traverse la ligne séparant les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> rangées. Un Roi ne peut pas traverser.*

*A black piece changes color each time it crosses the line separating the 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> rows. A king can not cross.*

Solution :

---

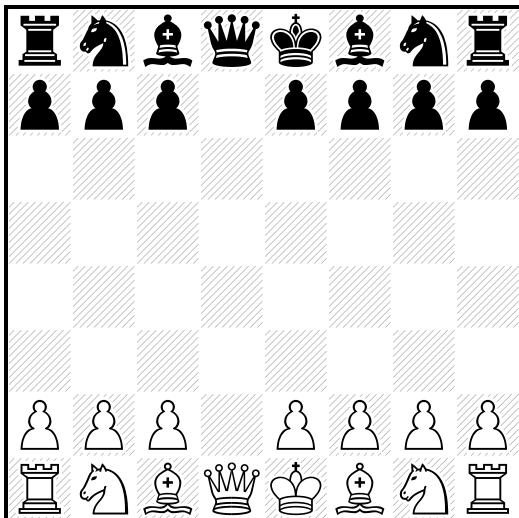
---

---

---

---

## 262 - Solution



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+

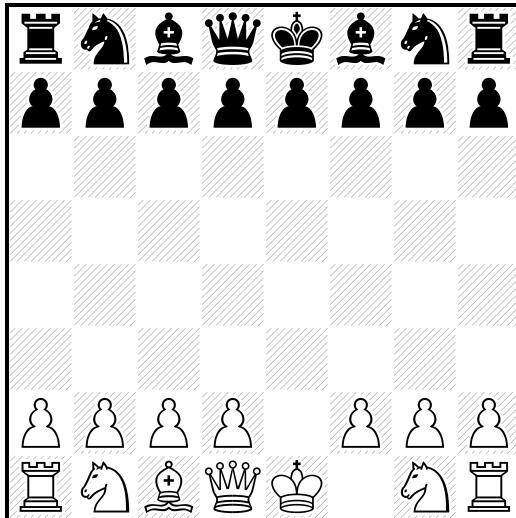
**Hyper-traitre blanc**

**Hyper-traitre noir**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5(♞) ♜c3(♝) 3. ♜b1 (*homebase*) ♛x d2(♛) 4. ♛d8(♛)

## 263 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+16) C+  
**Hypervolage**

*Une pièce (Roi exclus) change de couleur à chaque fois qu'elle change de couleur de case.*

*A piece (King excluded) changes color each time it changes of square color.*

Solution :

---

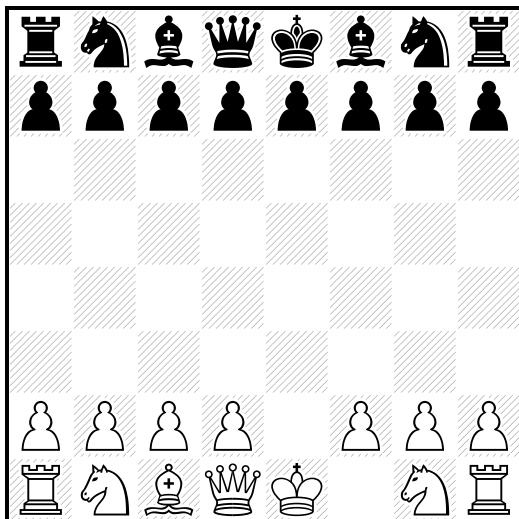
---

---

---

---

## 263 - Solution

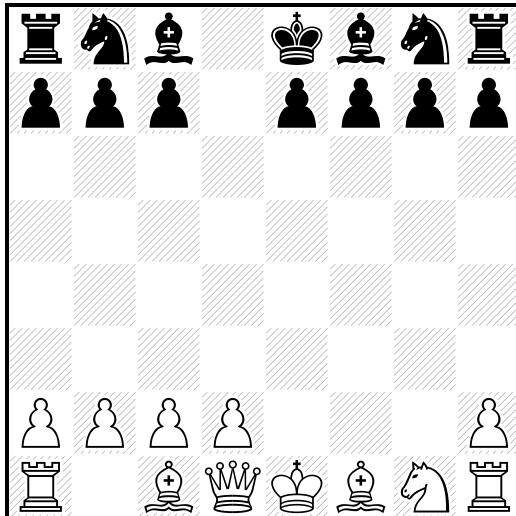


Partie justificative en 3,5 coups (14+16) C+  
**Hypervolage**

1. ♜c3(♞) ♜xé2(∜) 2. ♜c3(♞) ♜b1(∜) (*homebase*) 3. ♜a6 ♜xa6(∜)
4. ♜b8(♞)

## 264 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+14) C+  
**Immun**

*La capture d'une pièce (Roi exclus) est impossible si la case de renaissance Circé de la pièce capturée est occupée.*

*The capture of a piece (King excluded) is impossible if the Circé rebirth square of the captured piece is occupied.*

Solution :

---

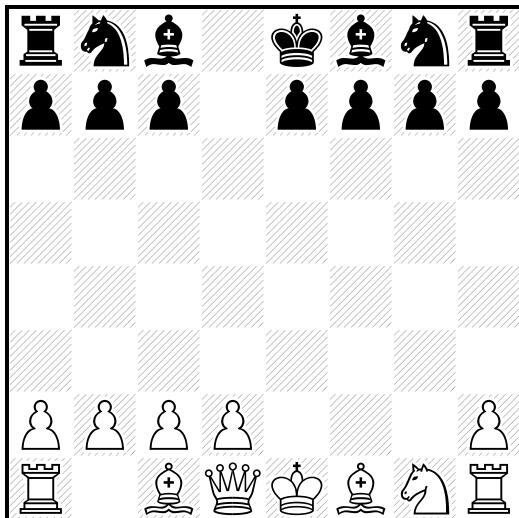
---

---

---

---

## 264 - Solution

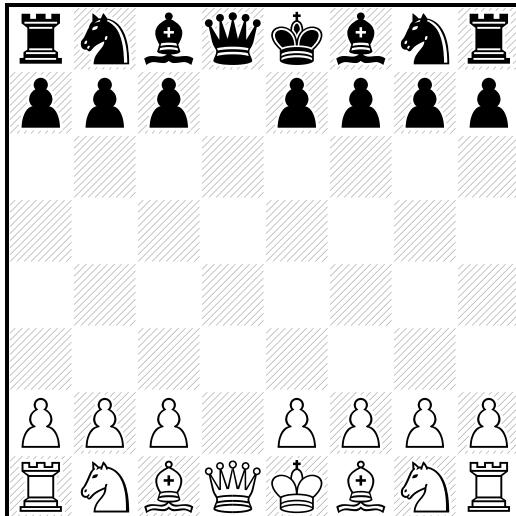


Partie justificative en 6,5 coups (12+14) C+  
**Immun**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q} \times d5$  3. f3  $\mathbb{Q} \times f3$  4. g4  $\mathbb{Q} \times g4$  5. e4  $\mathbb{Q} \times e4+$  6.  $\mathbb{Q}f2$   
 $\mathbb{Q}e1+$  7.  $\mathbb{Q} \times e1$

## 265 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Immun clône**

*La capture d'une pièce (Roi exclus) est impossible si la case de renaissance Circé clône de la pièce capturée est occupée.*

*The capture of a piece (King excluded) is impossible if the Circé clône rebirth square of the captured piece is occupied.*

Solution :

---

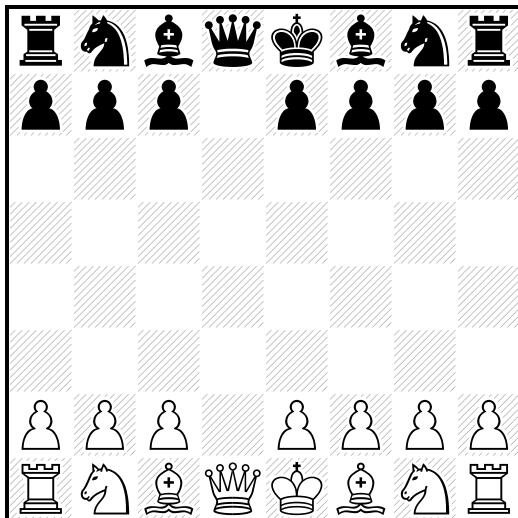
---

---

---

---

## 265 - Solution

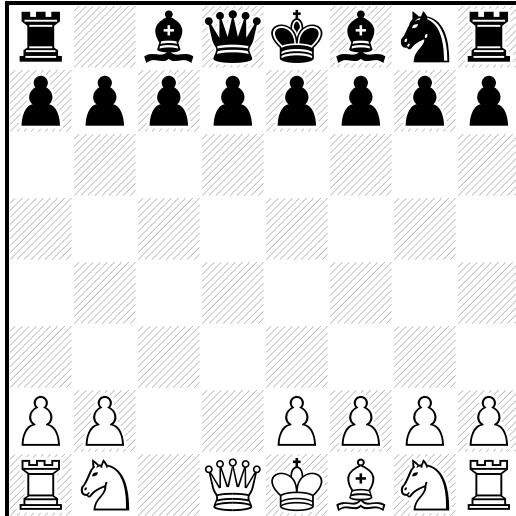


Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Immun clône**

1. ♜f3 ♜f6 2. ♜é5 ♜é4 3. ♜x d7 ♜x d2 4. ♜é5 ♜é4 5. ♜f3 ♜f6 6. ♜g1  
♜g8

## 266 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+15) C+  
**Immun Rex Inclusiv**

*La capture d'une pièce (Roi inclus) est impossible si la case de renaissance Circé de la pièce capturée est occupée.*

*The capture of a piece (King included) is impossible if the Circé rebirth square of the captured piece is occupied.*

Solution :

---

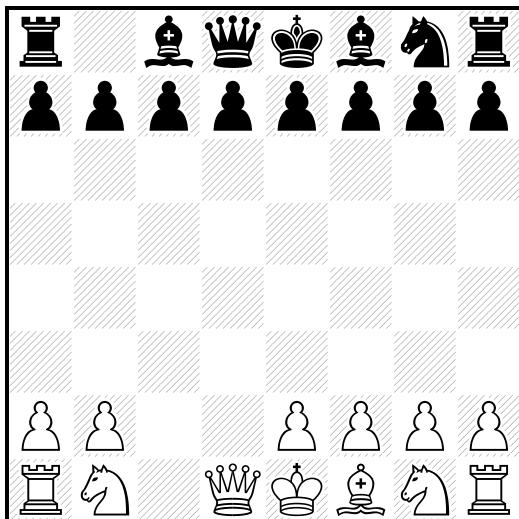
---

---

---

---

## 266 - Solution

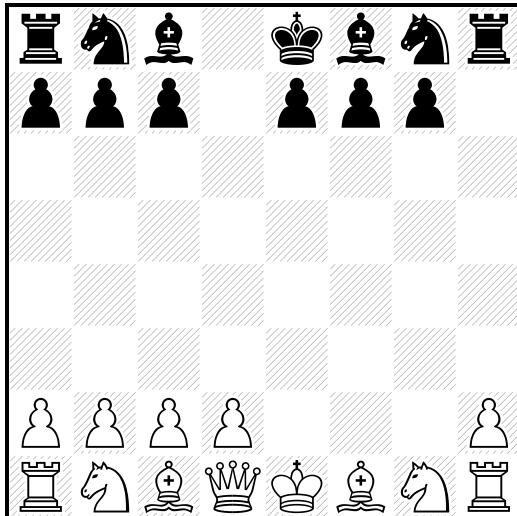


Partie justificative en 5,5 coups (13+15) C+  
**Immun Rex Inclusiv**

1.ç4 ♜a6 2.ç5 ♜×ç5 3.d3 ♜×d3 4.♗h6 ♜×h6 5.♕×d3 ♜g8 6.♕d1

## 267 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**Ingul**

*Un Roi ne peut pas être capturé s'il est contrôlé.  
A King can't be captured if it is controlled.*

Solution :

.....

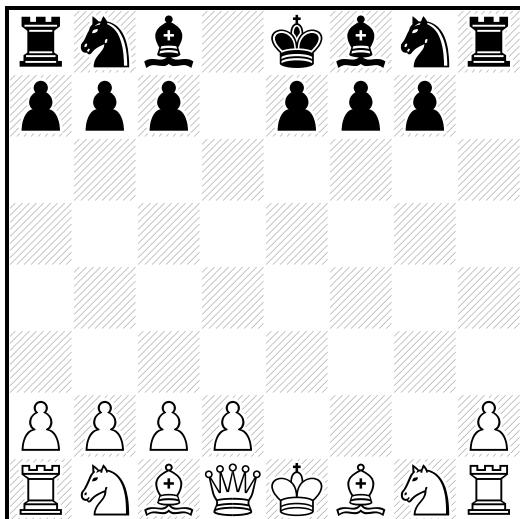
.....

.....

.....

.....

## 267 - Solution

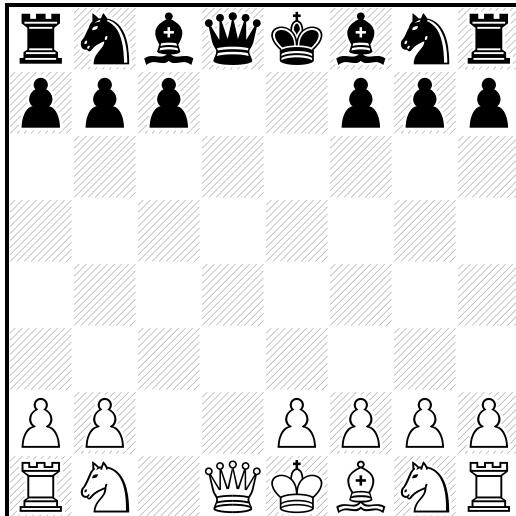


Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**Ingul**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♗d3 ♕×g2 4.♗×h7 ♕×f2 5.♗d3 ♕f1 6.♗×f1

## 268 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (13+14) C+  
**Insatiable II**

Toute pièce qui capture doit immédiatement rejouer sans capturer. Si un Pion se promeut en capturant, c'est la pièce promue qui rejoue. Une Tour ou un Roi qui rejoue sur une case initiale peut roquer.

When a piece captures, it must immediately move again without capturing. If a Pawn promotes by capturing, this is the promoted piece that replays. A Rook or a King which replays on a game-array square can castle.

Solution :

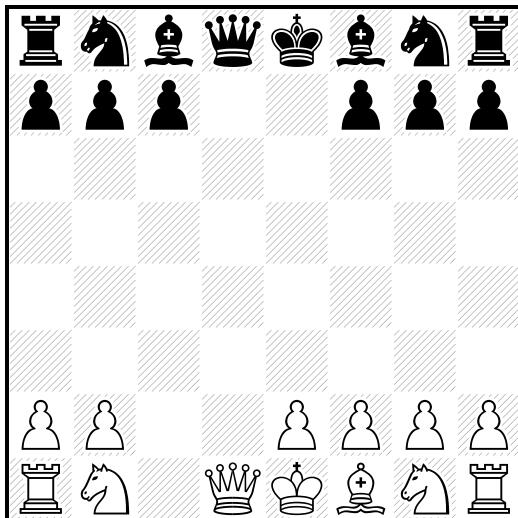
---

---

---

---

## 268 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (13+14) C+  
**Insatiable II**

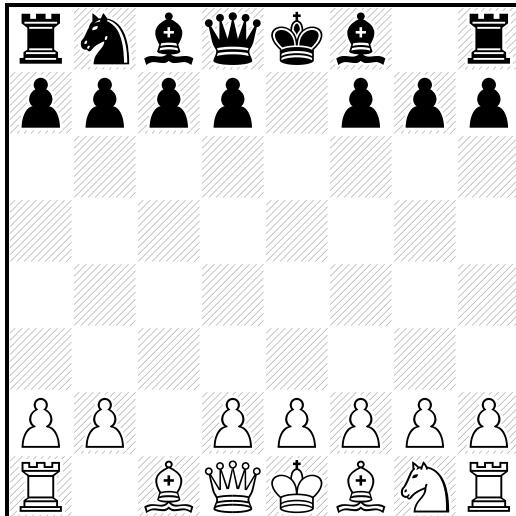
1.d4 e5 2.♗g5 exd4(d3) 3.♗x d8(♗g5) d x c2(♕c1) 4.♕x d7(♕d1)  
♕xg5(♕d8)

*J'ai défini "Insatiable II" en référence à "Insatiable", une condition inventée par Roméo Bedoni en 1991. Dans cette condition, une pièce qui capture peut continuer à capturer, contrairement à Insatiable II.*

*I defined "Insatiable II" in reference to "Insatiable", a condition invented by Roméo Bedoni in 1991. In this condition, a piece that captures can continue to capture, unlike Insatiable II.*

## 269 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Isardam**

*Un coup est illégal s'il laisse une pièce (Roi exclus) menacer une pièce adverse de même nature.*

*A move is illegal if it leaves a piece (King excluded) threatening an opposite piece of the same nature.*

Solution :

---

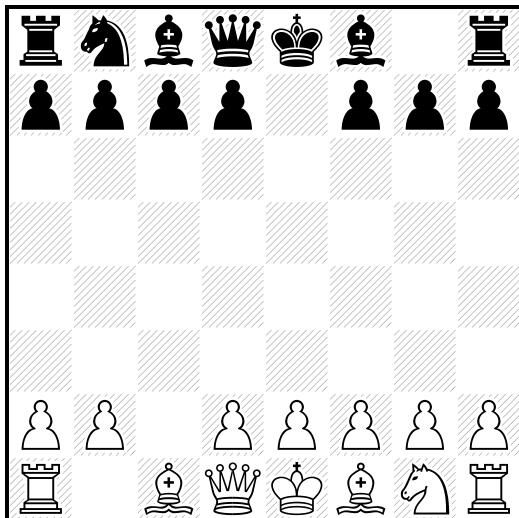
---

---

---

---

## 269 - Solution

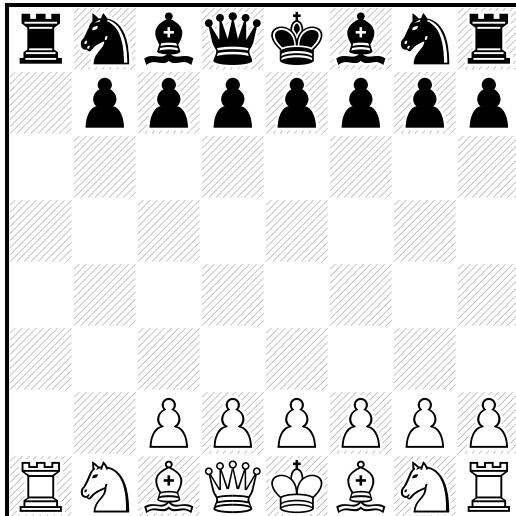


Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Isardam**

1. ♜c3 ♜h6
2. ♜d5 ♜g4
3. ♜xé7 ♜é3
4. ♜g8 ♜xç2+
5. ♕xç2 ♛xg8
6. ♔d1 ♛h8

## 270 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+15) C+  
**Isométrique**

*Les Noirs doivent prioritairement jouer des coups dont la longueur est égale à celle du coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves whose length is equal to that of the previous white move.*

Solution :

---

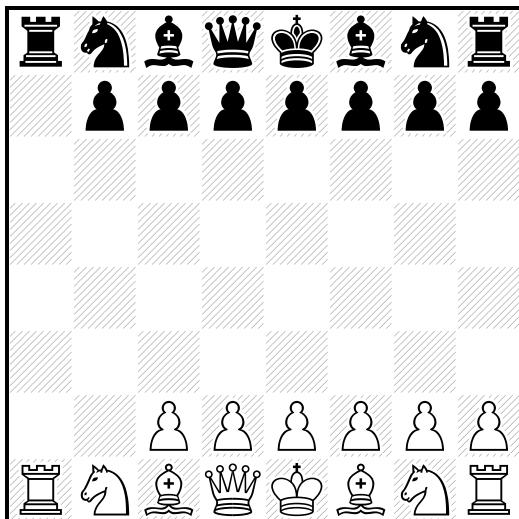
---

---

---

---

## 270 - Solution

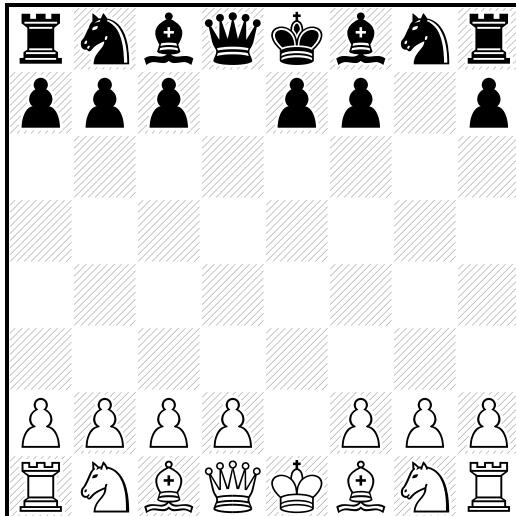


Partie justificative en 4,0 coups (14+15) C+  
**Isométrique**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5 3.♔b2 ♕×a2 4.♔c1 ♕a8

## 271 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Isométrique**

*Les Noirs doivent prioritairement jouer des coups dont la longueur est égale à celle du coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves whose length is equal to that of the previous white move.*

Solution :

---

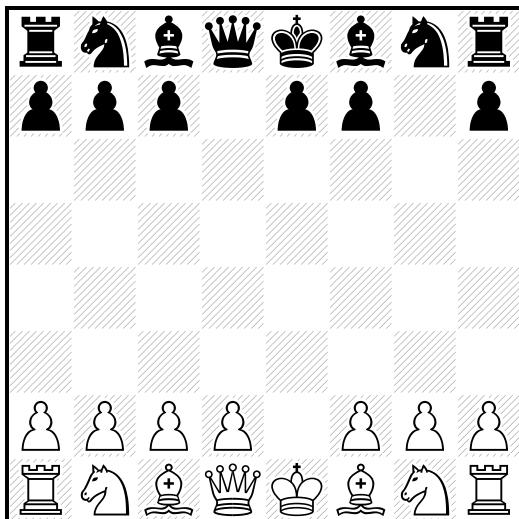
---

---

---

---

## 271 - Solution

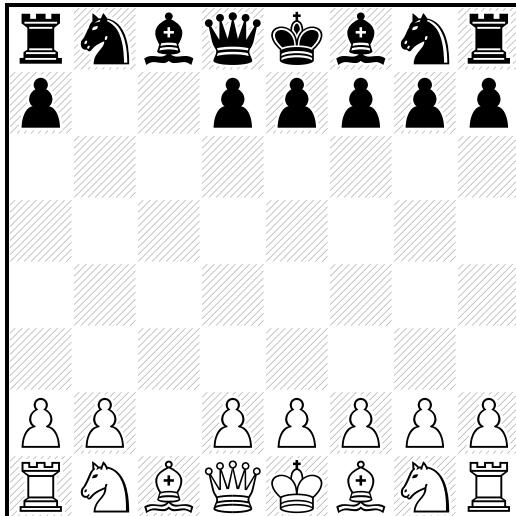


Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Isométrique**

1.é4 d5 2.é×d5 ♔d7 3.♔g4+ ♔é8 4.♕×g7 ♕×d5 5.♕g4 ♕d8 6.♕d1

## 272 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Isométrique blanc**

*Les Blancs doivent prioritairement jouer des coups dont la longueur est égale à celle du coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves whose length is equal to that of the previous black move.*

Solution :

---

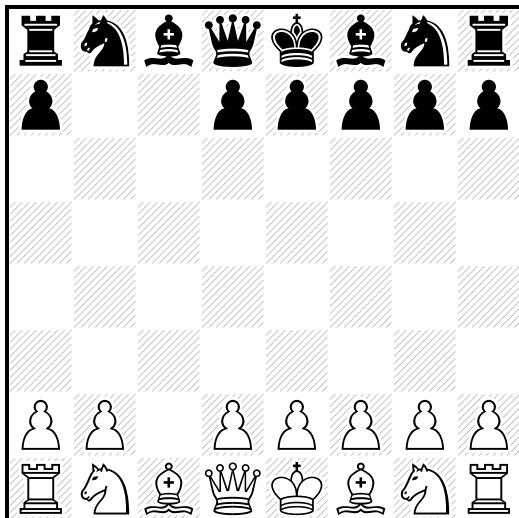
---

---

---

---

## 272 - Solution

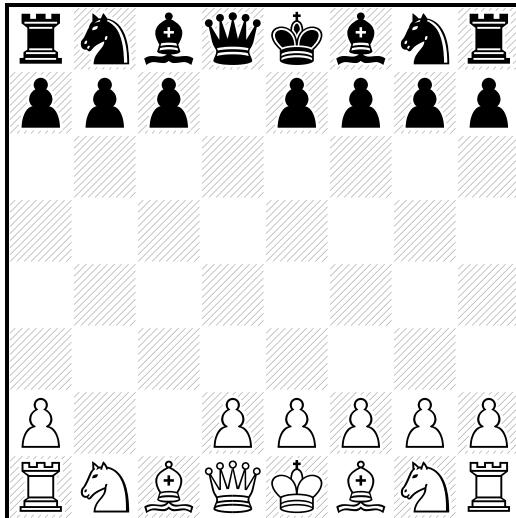


Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Isométrique blanc**

1.ç4 b6 2.ç5 ♠b7 3.ç×b6 ♠ç8 4.b×ç7 ♠ç×ç7 5.ç2 ♠d8 6.çd1

## 273 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+  
**Isométrique blanc obligatoire**

*Les Blancs doivent obligatoirement jouer des coups dont la longueur est égale à celle du coup noir précédent.*

*White must necessarily play moves whose length is equal to that of the previous black move.*

Solution :

---

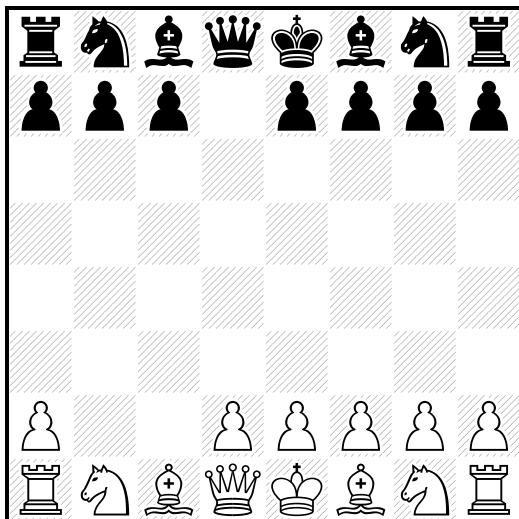
---

---

---

---

## 273 - Solution

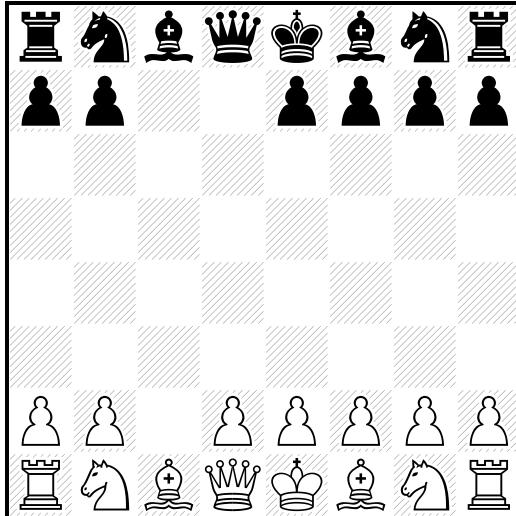


Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+  
**Isométrique blanc obligatoire**

1.b3 d5 2.ç4 d×ç4 3.♕ç2 ç×b3 4.♕×b3 ♔é6 5.♔d1 ♔ç8

## 274 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Isométrique obligatoire**

*Les Noirs doivent obligatoirement jouer des coups dont la longueur est égale à celle du coup blanc précédent.*

*Black must necessarily play moves whose length is equal to that of the previous white move.*

Solution :

---

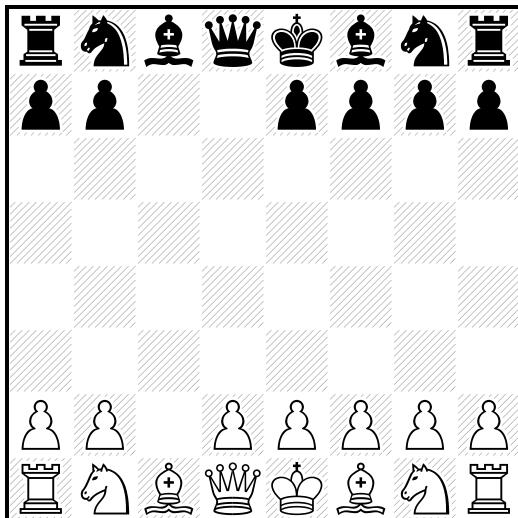
---

---

---

---

## 274 - Solution

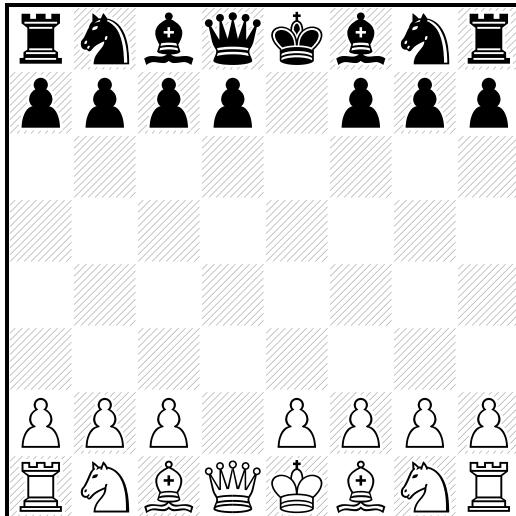


Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Isométrique obligatoire**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{Wç}2$  d $\times$ ç4 3.  $\text{W}\times\text{ç}4$   $\text{Wd}6$  4.  $\text{W}\times\text{ç}7$   $\text{Wd}3$  5.  $\text{Wç}2$   $\text{Wd}8$  6.  $\text{Wd}1$

## 275 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Kalnciems**

*Une pièce (Roi exclus) ne peut pas capturer une pièce adverse de même nature.*

*A piece (King excluded) can't capture a piece of the same kind.*

Solution :

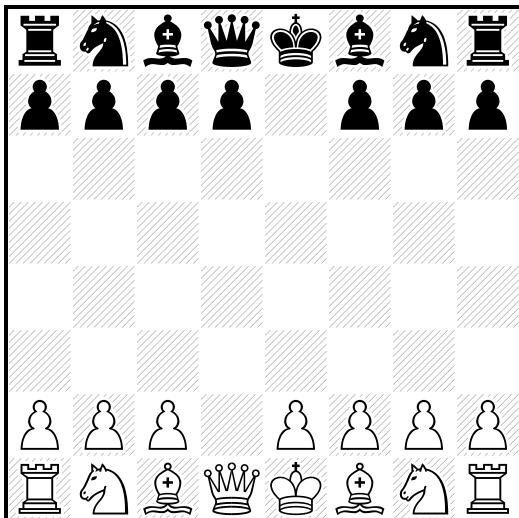
---

---

---

---

## 275 - Solution

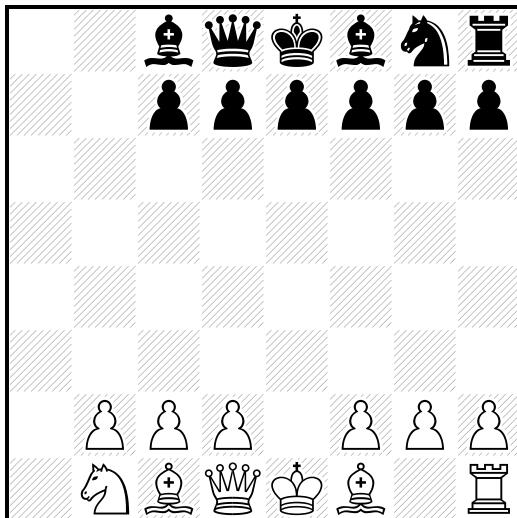


Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Kalnciems**

1.d4 ♜c6 2.♗g5 ♜x d4 3.♗x e7 ♜c6 4.♗g5 ♜b8 5.♗c1

## 276 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (12+12) C+  
**Kamikaze**

*Une pièce (Roi exclus) qui capture disparaît.  
A piece (King excluded) which captures disappears.*

Solution :

.....

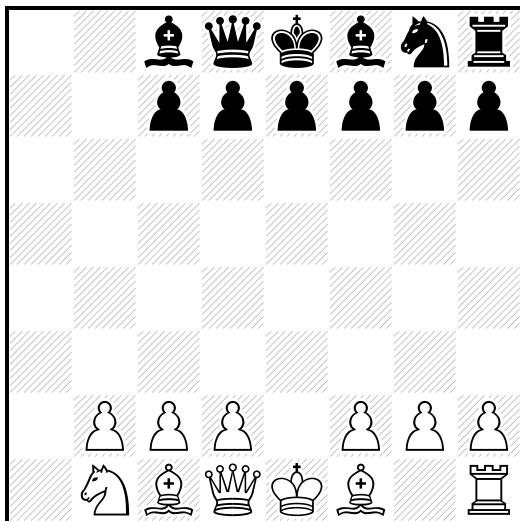
.....

.....

.....

.....

## 276 - Solution

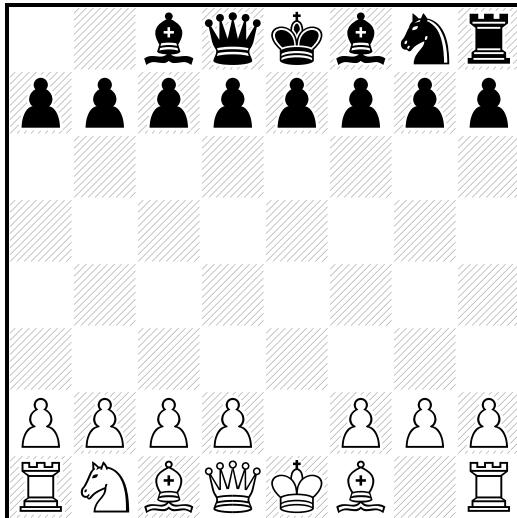


Partie justificative en 5,0 coups (12+12) C+  
**Kamikaze**

1. ♜f3 ♜c6 2. ♜e5 ♜d4 3. ♜c6 ♜xé2 4. ♜xa7 (homebase) ♛xa2 (homebase) 5. ♛a6 bxa6

## 277 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Kamikaze noir**

*Une pièce noire (Roi exclus) qui capture disparaît.  
A black piece (King excluded) which captures disappears.*

Solution :

.....

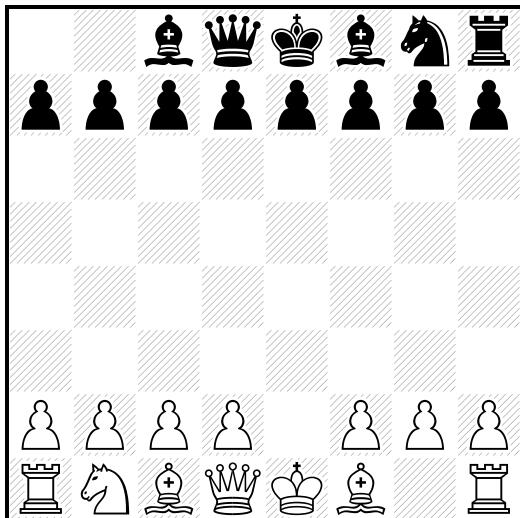
.....

.....

.....

.....

## 277 - Solution

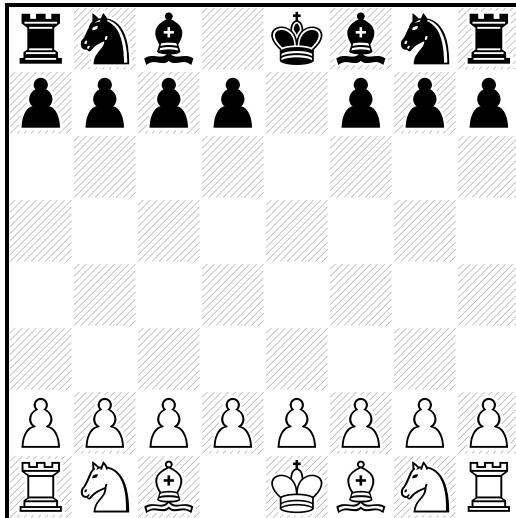


Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Kamikaze noir**

1. ♜f3 ♜c6 2. ♜e5 ♜d4 3. ♜c6 ♜xé2 4. ♜b8 ♜xb8

## 278 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
**Kangourous à la place des Dames**

*Par défaut, une Dame est remplacée par un Kangourou (Kangsauteur(0,1)+(1,1)).*

*By default, a Queen is replaced by a Kangourou ((0,1)+(1,1)Kanghopper).*

Solution :

---

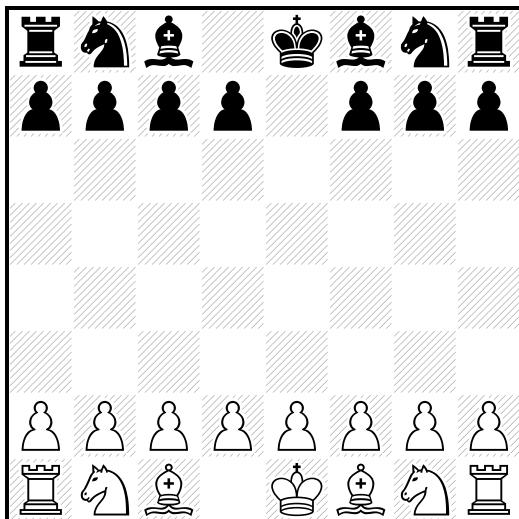
---

---

---

---

## 278 - Solution

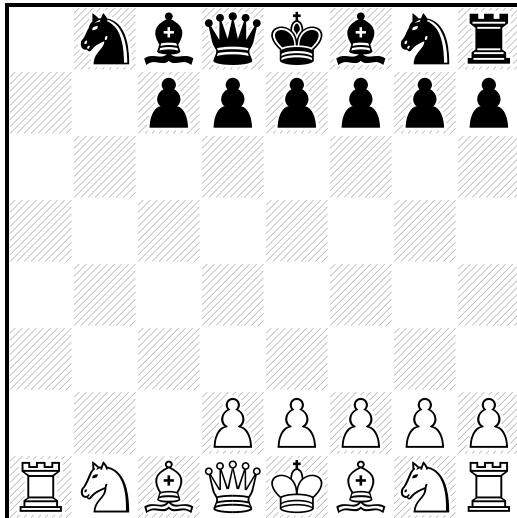


Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+  
**Kangourous à la place des Dames**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5 KA×d1 3. ♔f3 KAg1 4. ♔xg1

## 279 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**Kathoden**

*Toute pièce est transparente (elle peut être traversée) pour le camp adverse.*

*Every piece is transparent (it can be crossed) for the opposite side.*

Solution :

.....

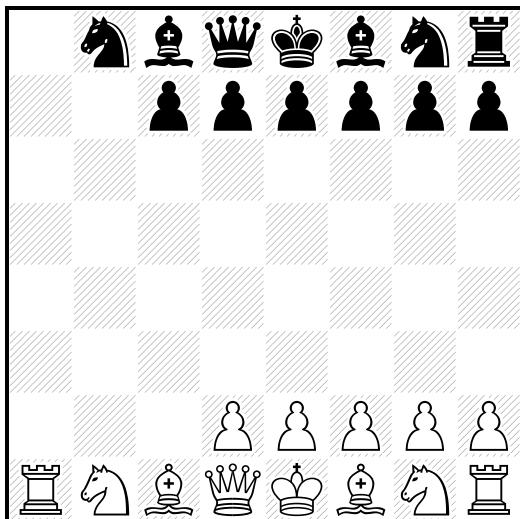
.....

.....

.....

.....

## 279 - Solution

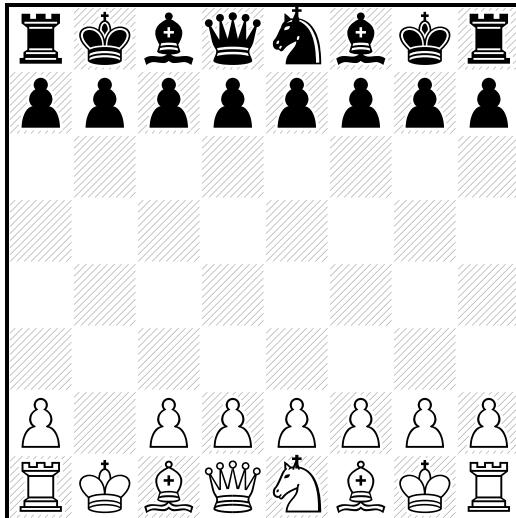


Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**Kathoden**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a2 3.a6 ♕×c2 4.a×b7 ♔×b7 5.♕×c2 ♔c8 6.♕d1

## 280 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+16) C+

=Pièce Royale

**Knightmate**

*Par défaut, un Roi est remplacé par un Cavalier royal, et un Cavalier par un Roi non royal. Les promotions en Roi non royal sont donc autorisées, pas celles en Cavalier.*

*By default, a King is replaced by a royal Knight, and a Knight by a non royal King. Promotions to non royal King are therefore allowed, not those to Knight.*

Solution :

---

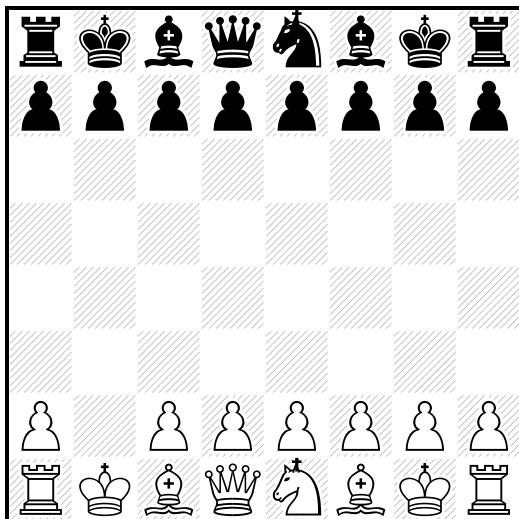
---

---

---

---

## 280 - Solution

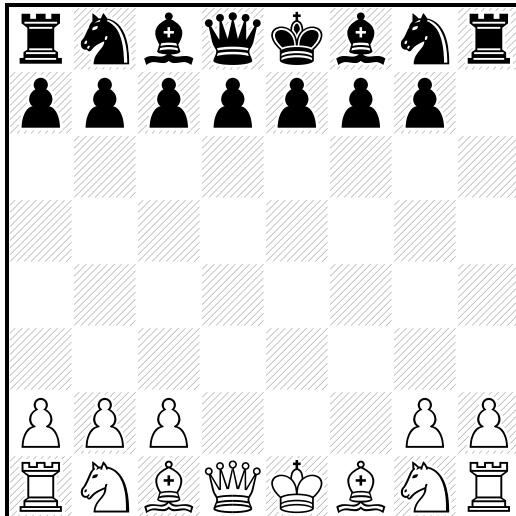


Partie justificative en 4,5 coups (15+16) C+  
=Pièce Royale  
**Knightmate**

1.b4 ♔d6 2.b5 ♔x b5 3.♔b2 (*tempo*) ♔d6 4.♔a3+ ♔é8 5.♔ç1

## 281 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+15) C+  
**Köko**

*Après avoir joué, une pièce (Roi inclus) doit être au contact d'une autre pièce.*

*After moving, a piece (King included) must be in contact with another piece.*

Solution :

---

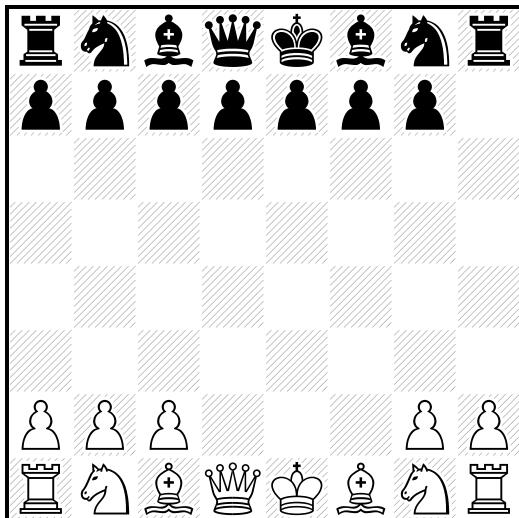
---

---

---

---

## 281 - Solution

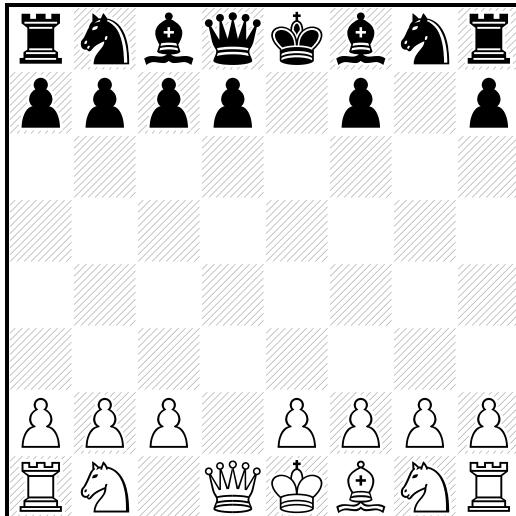


Partie justificative en 7,0 coups (13+15) C+  
**Köko**

1.e3 ♜f6 2.f4 ♜é4 3.f5 ♜x d2 4.é4 ♜x é4 5.f6 h6 6.♗x h6 ♜x f6 7.♗ç1  
♘g8

## 282 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Köko blanc**

*Après avoir joué, une pièce blanche (Roi inclus) doit être au contact d'une autre pièce.*

*After moving, a white piece (King included) must be in contact with another piece.*

Solution :

---

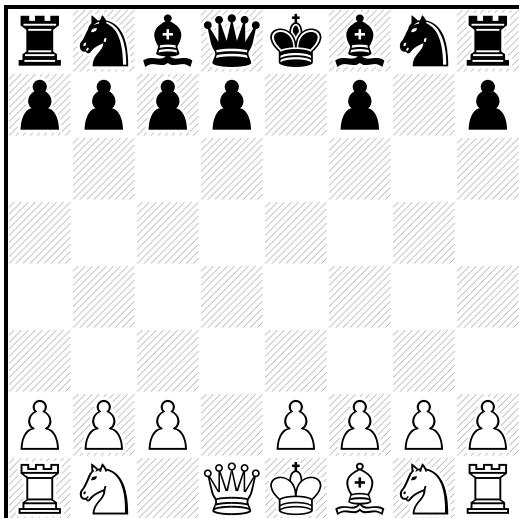
---

---

---

---

## 282 - Solution

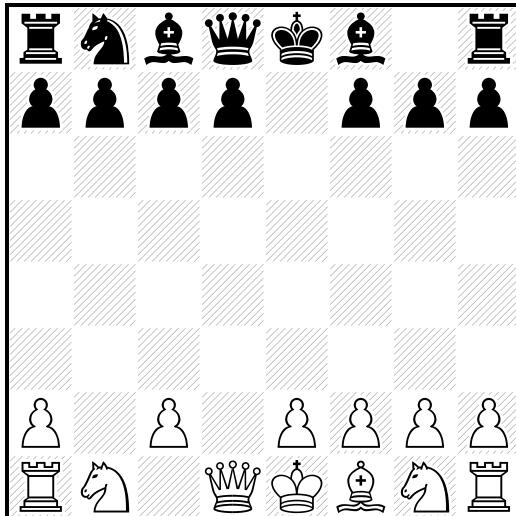


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Köko blanc**

1.d3 é5 2.▲h6 é4 3.▲×g7 é×d3 4.▼×d3 ▲×g7 5.▼d1 ▲f8

## 283 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Koko noir**

*Après avoir joué, une pièce noire (Roi inclus) doit être au contact d'une autre pièce.*

*After moving, a black piece (King included) must be in contact with another piece.*

Solution :

---

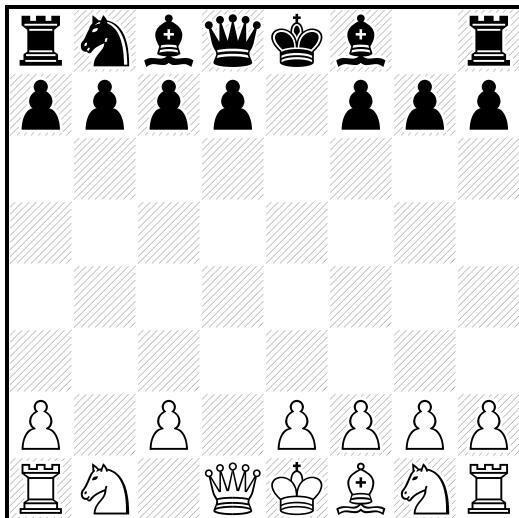
---

---

---

---

## 283 - Solution

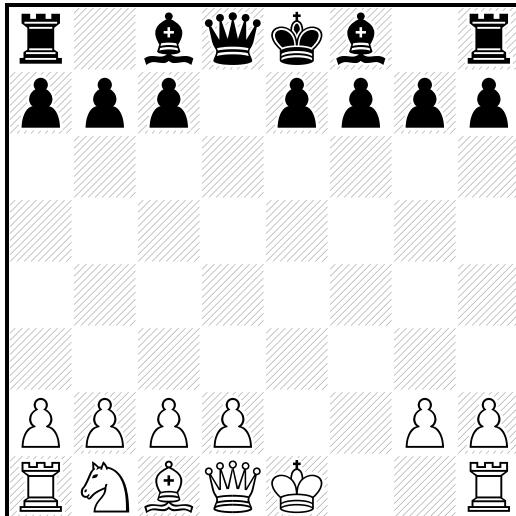


Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Koko noir**

1.d4 e5 2.d×e5 ♡f6 3.e×f6 ♛×f6 4.♗g5 ♛×b2 5.♗e7 ♛f6 6.♗d8  
♛×d8

## 284 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+13) C+  
**Köko(0,1)**

Après avoir joué, une pièce (Roi inclus) doit être à un pas de Vizir  
(Bondisseur(0,1)) d'une autre pièce.

After moving, a piece (King included) must be at a Vizir ((0,1)Leaper)  
leap of another piece.

Solution :

.....

.....

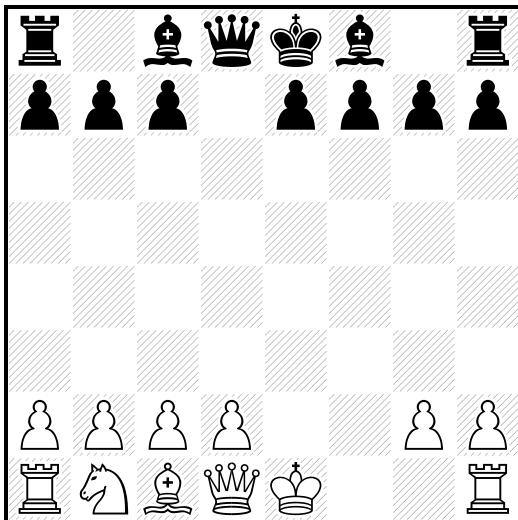
.....

.....

.....

.....

## 284 - Solution

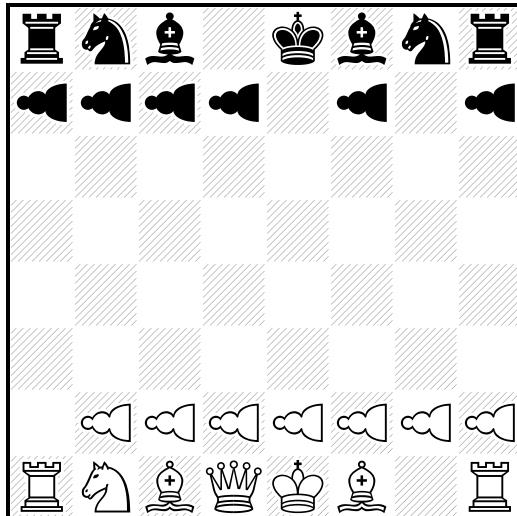


Partie justificative en 8,0 coups (12+13) C+  
**Köko(0,1)**

1.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}f6$  2.  $\mathbb{e}3$   $\mathbb{Q}e4$  3.  $\mathbb{Q}e5$   $\mathbb{Q}\times f2$  4.  $\mathbb{e}4$   $\mathbb{Q}\times e4$  5.  $\mathbb{Q}\times d7$   $\mathbb{Q}g3$  6.  $\mathbb{Q}\times b8$   $\mathbb{Q}\times f1$  7.  $\mathbb{Q}\times f1$   $\mathbb{Q}\times b8$  8.  $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{Q}a8$

## 285 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+13) C+

☞ =Pion Kombi  
**Kombi**

*Par défaut, les Pions sont remplacés par des Pions Kombi (Pion qui peut aussi capturer comme un Bondisseur simple(1,0)+(-1,0)).*

*By default, Pawns are replaced by Kombi pawns (Pion Kombi, Pawn which can also capture like a (1,0)+(-1,0)Simple Leaper).*

Solution :

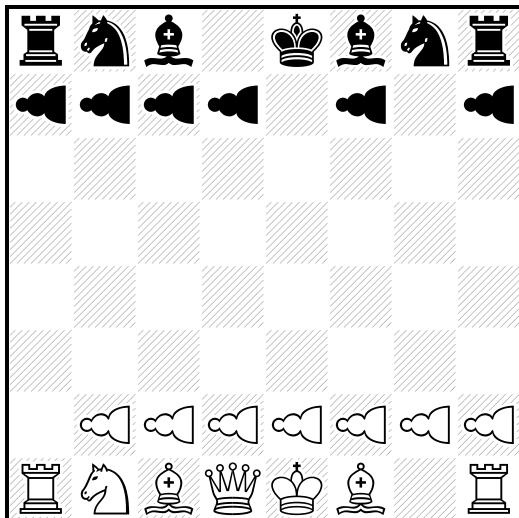
---

---

---

---

## 285 - Solution



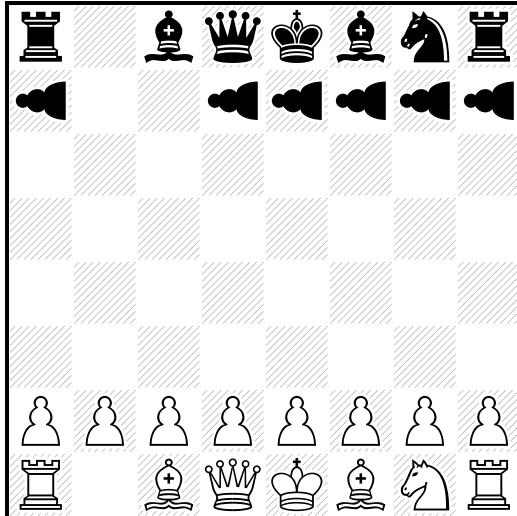
Partie justificative en 4,0 coups (14+13) C+

☞=Pion Kombi  
**Kombi**

1. ♔f3 é5 2. ♔xé5 ♕f6 3. ♔xf7 ♕xb2 4. axb2 gxf7

## 286 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

◀=Pion Kombi

**Kombi noir**

*Par défaut, les Pions noirs sont remplacés par des Pions Kombi (Pion qui peut aussi capturer comme un Bondisseur simple(1,0)+(-1,0)).*

*By default, black Pawns are replaced by Kombi pawns (Pion Kombi, Pawn which can also capture like a (1,0)+(-1,0)Simple Leaper).*

Solution :

---

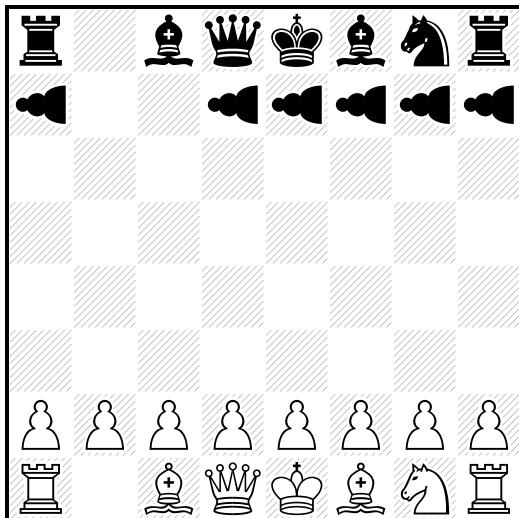
---

---

---

---

## 286 - Solution



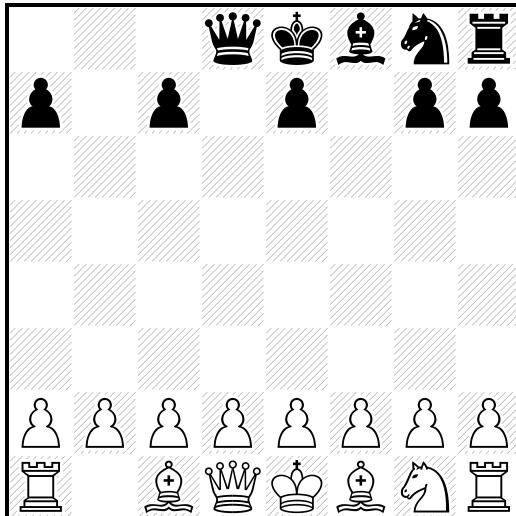
Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

☞=Pion Kombi  
**Kombi noir**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 b6 3. ♜xb6 ♜d7 4. ♜xd7 cxd7

## 287 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (15+10) C+  
**Kreuzzwang blanc**

*Les Blancs doivent obligatoirement jouer sur la ligne du dernier coup noir.*

*White must necessarily move to the line of the last black move.*

Solution :

---

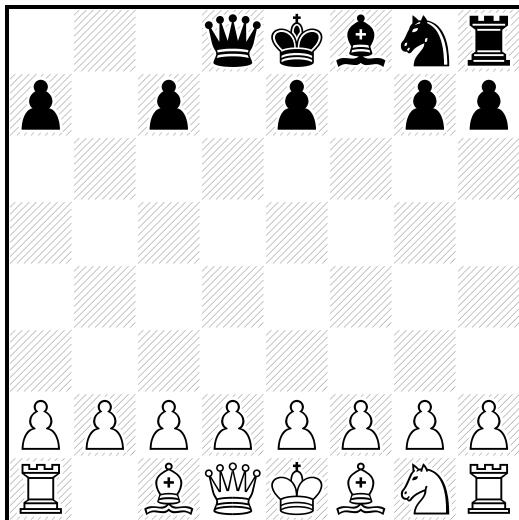
---

---

---

---

## 287 - Solution

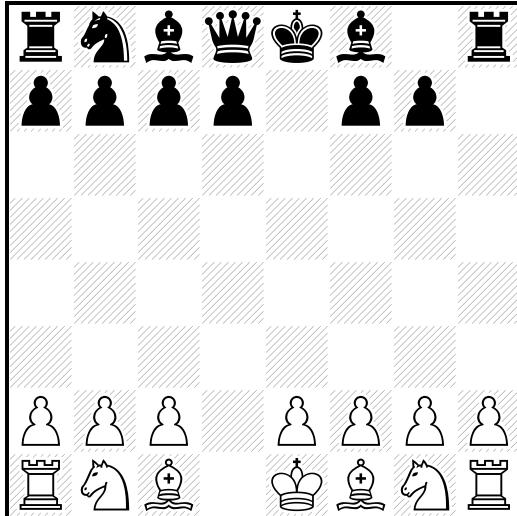


Partie justificative en 8,0 coups (15+10) C+  
**Kreuzzwang blanc**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q}\times d5$  b6 3.  $\mathbb{Q}\times b6$   $\mathbb{Q}d7$  4.  $\mathbb{Q}\times d7$   $\mathbb{Q}b8$  5.  $\mathbb{Q}\times b8$   $\mathbb{Q}d7$  6.  $\mathbb{Q}\times d7$  f6 7.  $\mathbb{Q}\times f6+$   $\mathbb{Q}f7$  8.  $\mathbb{Q}e8$   $\mathbb{Q}\times e8$

## 288 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**L'échiquier tourne de 180° après chaque coup**

*L'échiquier tourne de 180° après chaque coup. Pas de prises en passant*

*The board rotates 180° after each move. No prise en passant.*

Solution :

---

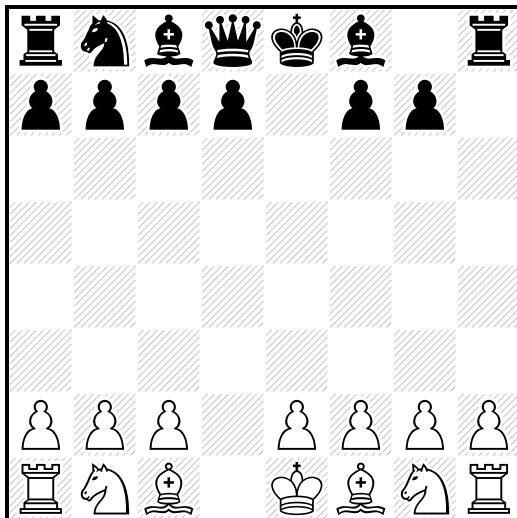
---

---

---

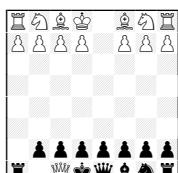
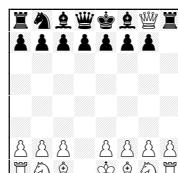
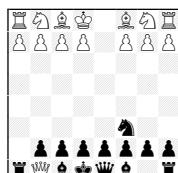
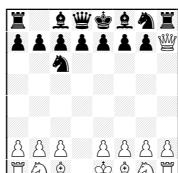
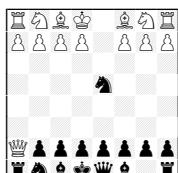
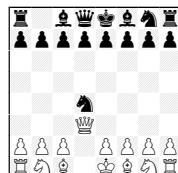
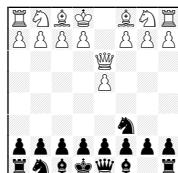
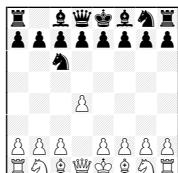
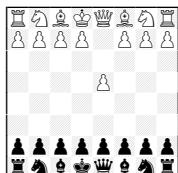
---

## 288 - Solution



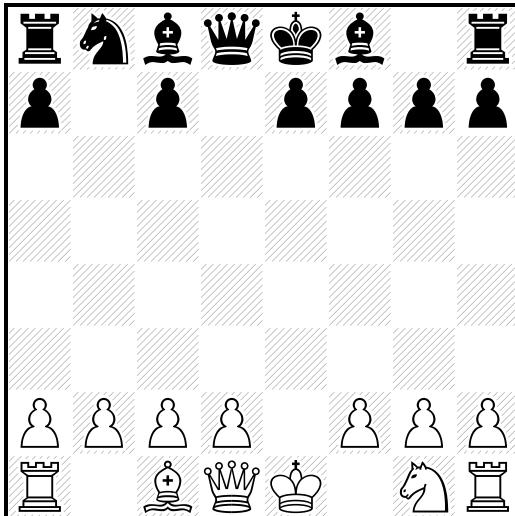
Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**L'échiquier tourne de 180° après chaque coup**

1.d4 ♜f3 2.♕d3 ♜×e5 3.♕×h7 ♜f3 4.♕×g8 ♜g1 5.♕×f8+ d×ç1=‡



## 289 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+

**L'échiquier tourne de 180° après chaque coup blanc**

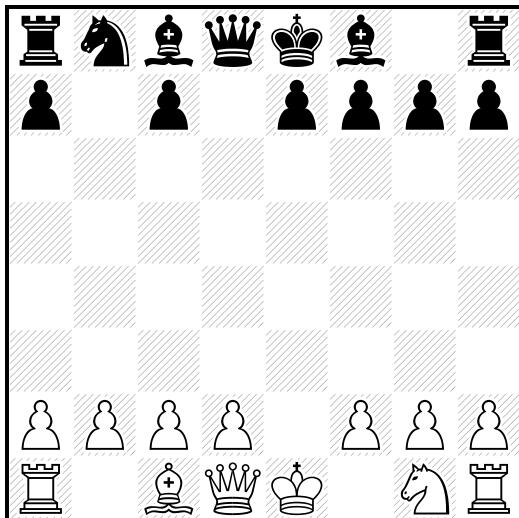
*L'échiquier tourne de 180° après chaque coup blanc. Pas de prises en passant*

*The board rotates 180° after each white move. No prise en passant.*

Solution :

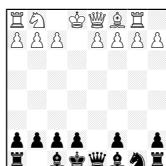
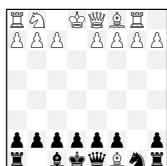
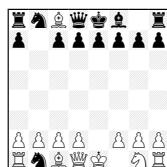
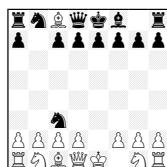
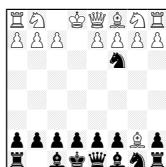
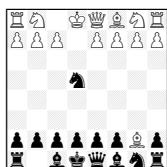
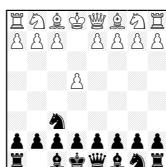
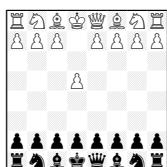
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 289 - Solution



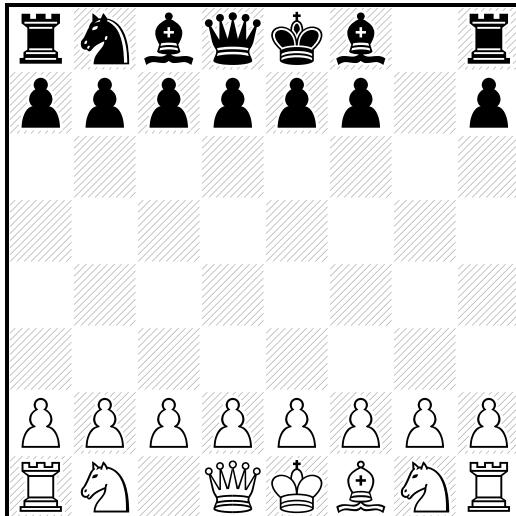
Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
**L'échiquier tourne de 180° après chaque coup blanc**

1.é4 ♜c3 2.♗h3 ♜×e4 3.♗×b7 ♜f6 4.♗×f1 ♜×b1 5.♕×b1 e×f1=♗  
6.♗h8



## 290 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

**L'échiquier tourne de 180° après chaque coup noir**

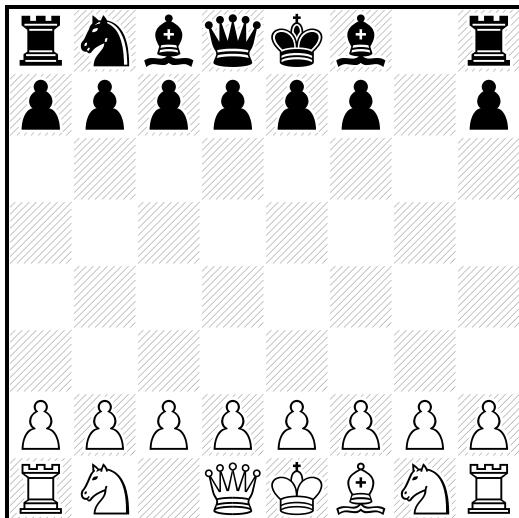
*L'échiquier tourne de 180° après chaque coup noir. Pas de prises en passant*

*The board rotates 180° after each black move. No prise en passant.*

Solution :

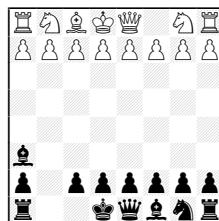
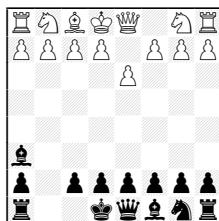
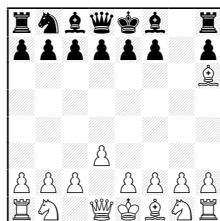
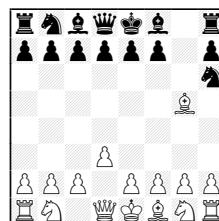
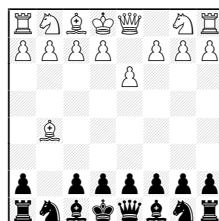
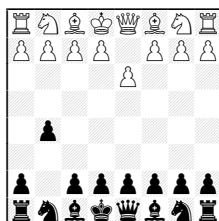
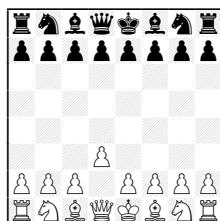
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 290 - Solution



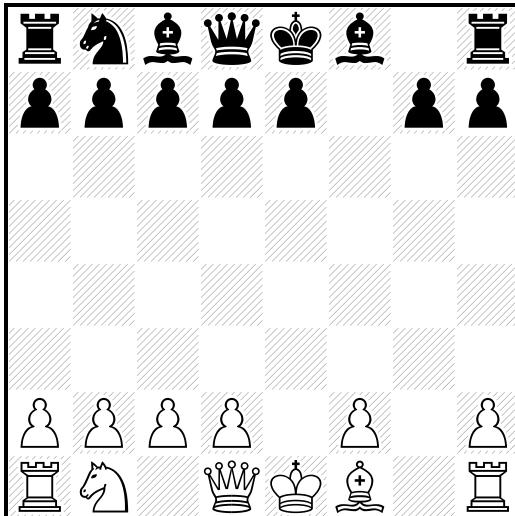
Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**L'échiquier tourne de 180° après chaque coup noir**

1.d3 g5 2.♕ ×b4 ♔a3 3.♕ ×h6 ♕ ×h6 4.é7 ♕c1



## 291 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**L'échiquier tourne de 270° après chaque coup**

*L'échiquier tourne de 270° après chaque coup. Pas de prises en passant*

*The board rotates 270° after each move. No prise en passant.*

Solution :

---

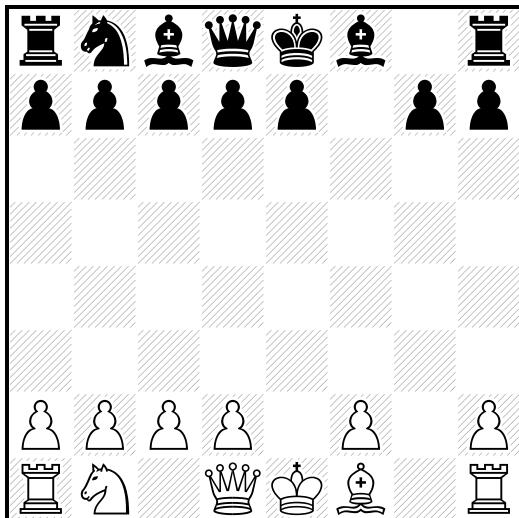
---

---

---

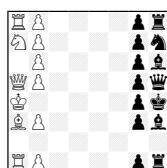
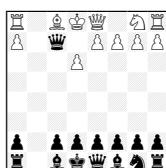
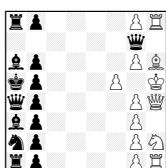
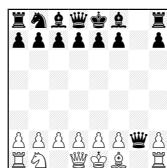
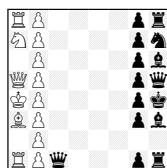
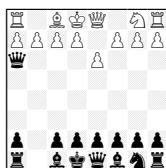
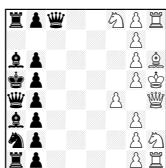
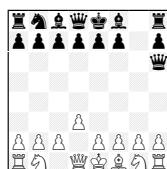
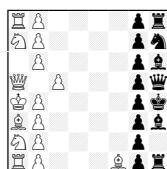
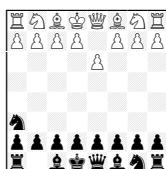
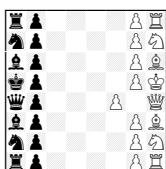
---

## 291 - Solution



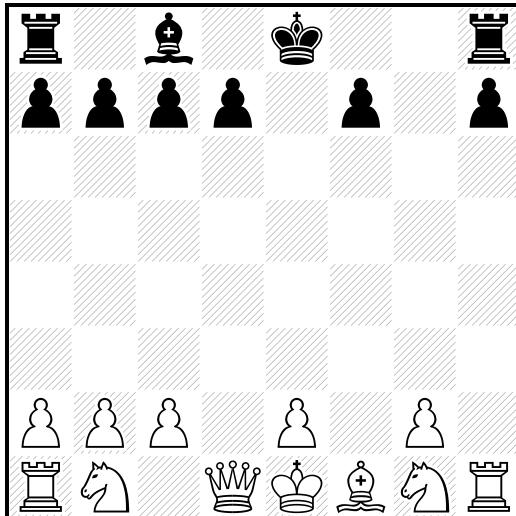
Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**L'échiquier tourne de 270° après chaque coup**

1.d3 ♜c8 2.♖x a3 g×f1=♕ 3.♗h3 ♕×f8 4.é7 ♕×b2 5.é3 ♕×g6+  
6.d×ç7 g2



## 292 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+10) C+

**L'échiquier tourne de 270° après chaque coup blanc**

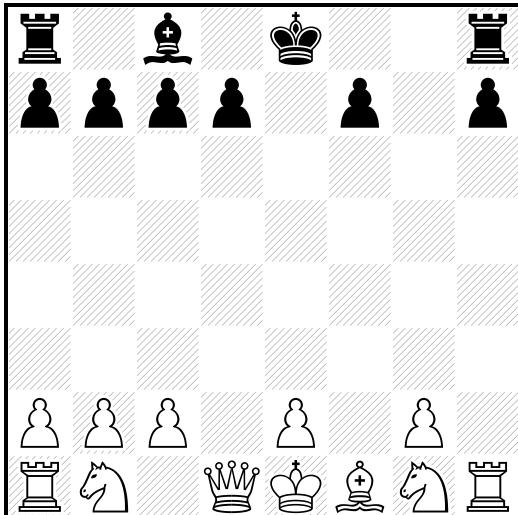
*L'échiquier tourne de 270° après chaque coup blanc. Pas de prises en passant*

*The board rotates 270° after each white move. No prise en passant.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

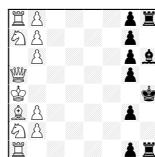
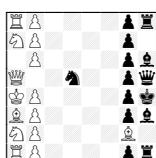
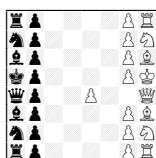
## 292 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (12+10) C+

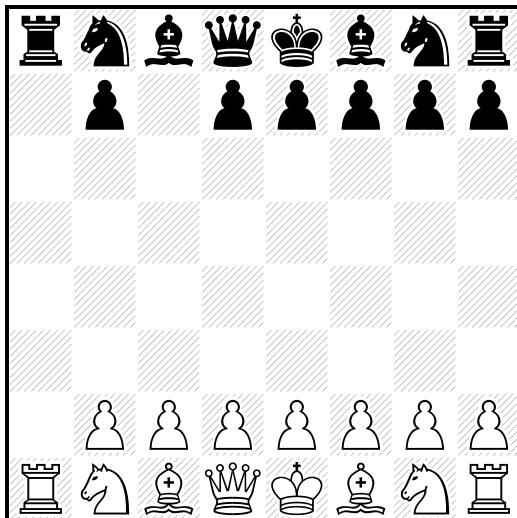
**L'échiquier tourne de 270° après chaque coup blanc**

1.d4 ♜c8 2.♖xç8 ♜f3 3.♖xb2 ♜xd5 4.♖xh3 ♜xé2 5.♖xé7 ♜xh7  
6.♖xa4 ♛xé1 7.a×b8=♕ ♕h4 8.b4



## 293 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+

**L'échiquier tourne de 270° après chaque coup noir**

*L'échiquier tourne de 270° après chaque coup noir. Pas de prises en passant*

*The board rotates 270° after each black move. No prise en passant.*

Solution :

---

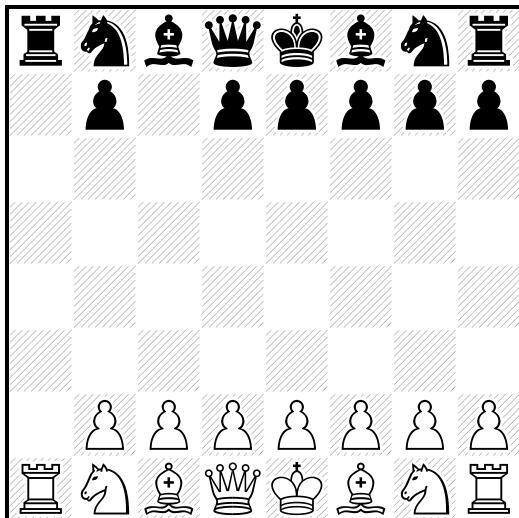
---

---

---

---

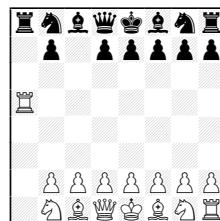
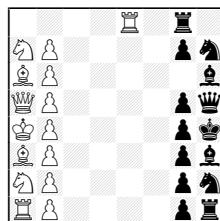
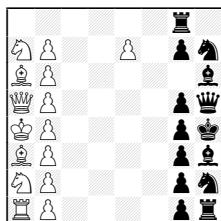
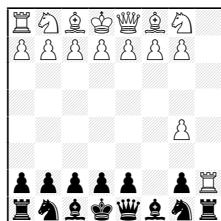
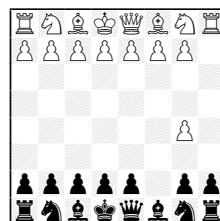
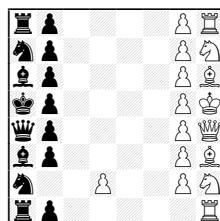
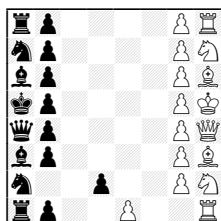
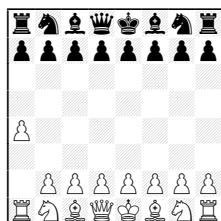
## 293 - Solution



Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+

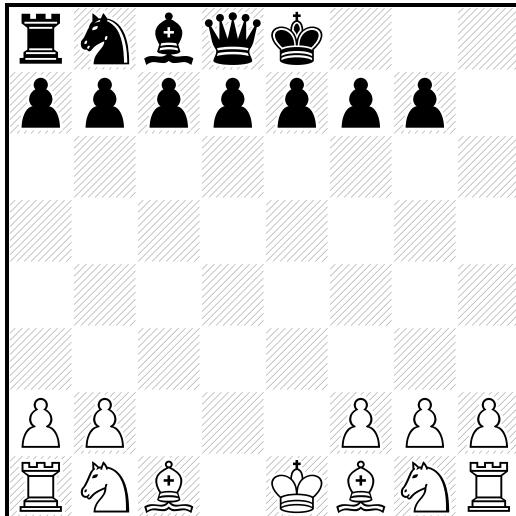
**L'échiquier tourne de 270° après chaque coup noir**

1.a4 b5 2.é×d2 b2 3.é×h2 é×h2 4.é8=é éh8 5.éa1



## 294 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+12) C+  
**L'échiquier tourne de 90° après chaque coup**

*L'échiquier tourne de 90° après chaque coup. Pas de prises en passant  
The board rotates 90° after each move. No prise en passant.*

Solution :

.....

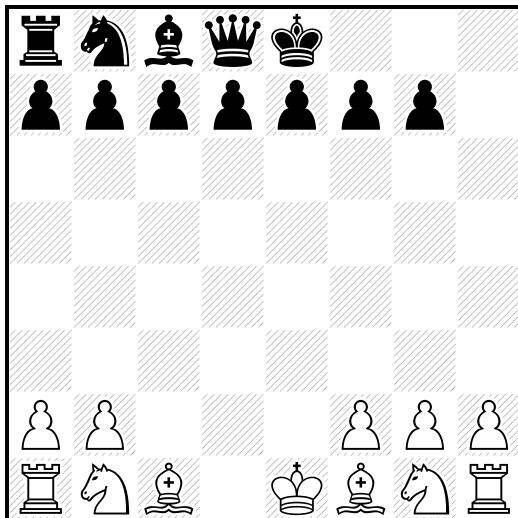
.....

.....

.....

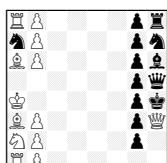
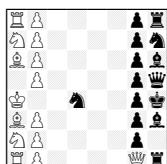
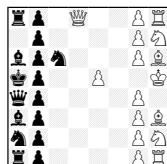
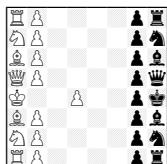
.....

## 294 - Solution



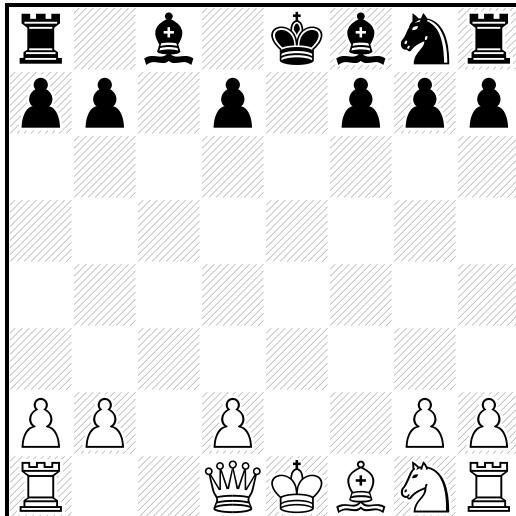
Partie justificative en 6,0 coups (12+12) C+  
L'échiquier tourne de 90° après chaque coup

1.é4 ♜f3 2.♛a4 ♜×e5 3.♛xh7 ♜xb5 4.♛xa1 ♜xh2 5.♛xf8+ ♛xh3  
6.f×g8=♕ ♛a5



## 295 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (11+12) C+

**L'échiquier tourne de 90° après chaque coup blanc**

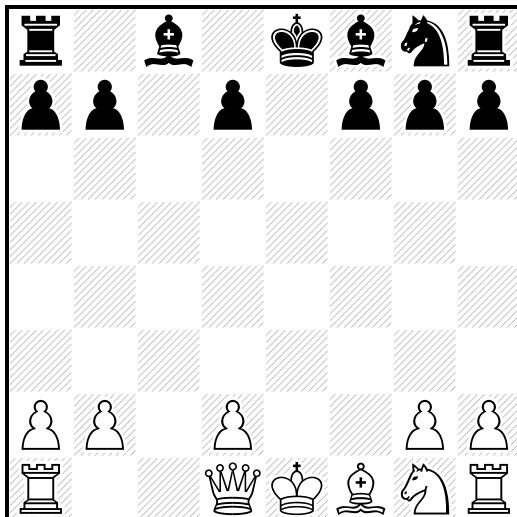
*L'échiquier tourne de 90° après chaque coup blanc. Pas de prises en passant*

*The board rotates 90° after each white move. No prise en passant.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

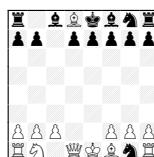
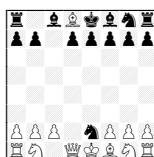
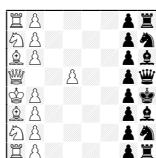
## 295 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (11+12) C+

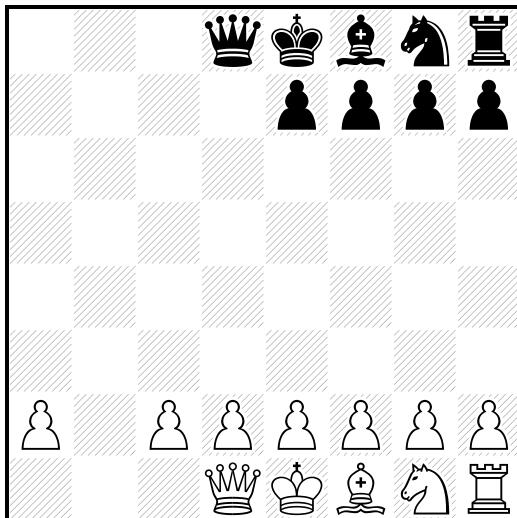
**L'échiquier tourne de 90° après chaque coup blanc**

1.d4 ♜f6 2.♖d3 ♜xé5 3.♗xf2 ♜xg5 4.♗xa4 ♜xg1 5.♗xé7 ♗xg4  
6.♗c8 ♗xh6 7.çxb8=♗ ♗a6 8.g4



## 296 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+9) C+

**L'échiquier tourne de 90° après chaque coup noir**

*L'échiquier tourne de 90° après chaque coup noir. Pas de prises en passant*

*The board rotates 90° after each black move. No prise en passant.*

Solution :

---

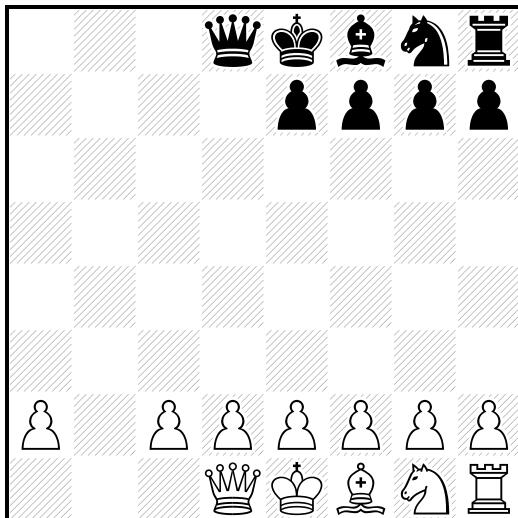
---

---

---

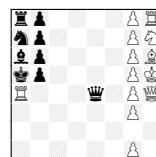
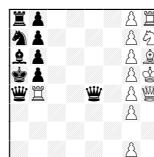
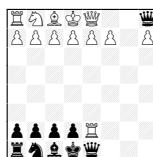
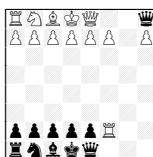
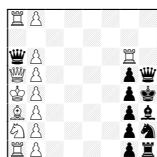
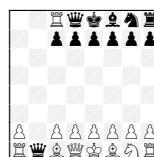
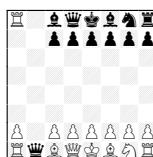
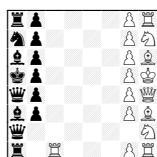
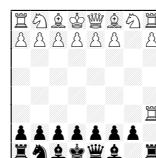
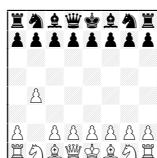
---

## 296 - Solution



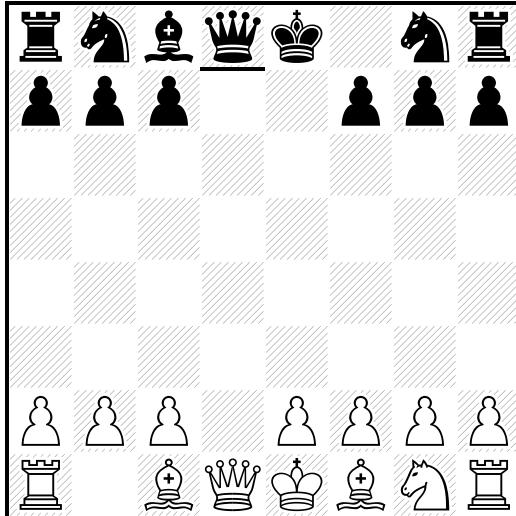
Partie justificative en 8,0 coups (12+9) C+  
**L'échiquier tourne de 90° après chaque coup noir**

1.b4 a5 2.d×é8=  $\blacksquare$  f8 3.  $\blacksquare$  ×h3 g1=  $\blacksquare$  4.  $\blacksquare$  ×a1  $\blacksquare$  ×h2 5.  $\blacksquare$  ×c8  $\blacksquare$  ×ç1  
 6.  $\blacksquare$  ×g6  $\blacksquare$  ×a8 7.  $\blacksquare$  ×e2  $\blacksquare$  é5 8.  $\blacksquare$  ×a4+  $\blacksquare$  ×a4



## 297 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Labyrinthe**

*Une pièce ne peut pas traverser les "murs" (les extrémités des segments font partie des murs : par exemple Dd8-é7 n'est pas possible ici).*

*A piece can't cross the "walls" (the endpoints of the line segments are part of the walls: for example Dd8-e7 is not possible here).*

Solution :

---

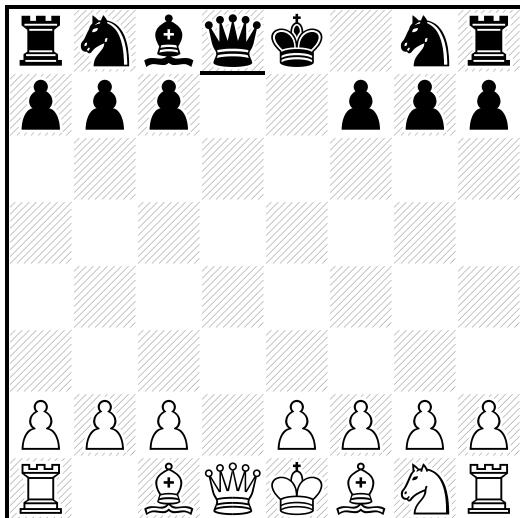
---

---

---

---

## 297 - Solution

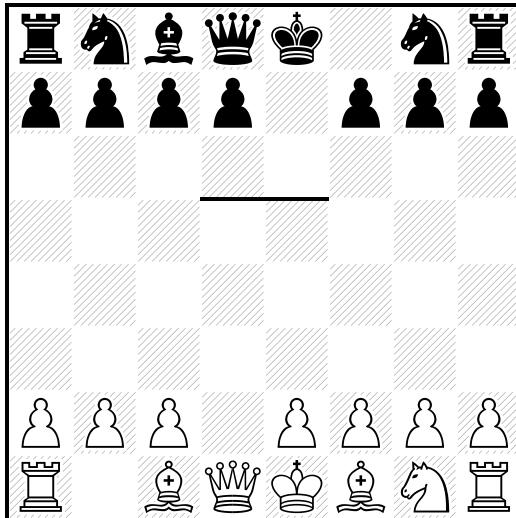


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Labyrinthe**

1. ♔f3 e5 2. ♔×e5 ♔b4 3. ♔×d7 ♔×d2+ 4. ♔×d2 ♔×d7 5. ♔f3 ♔b8
6. ♔g1

## 298 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Labyrinthe pour capturer**

*Une pièce ne peut pas traverser les "murs" pour capturer (les extrémités des segments font partie des murs : par exemple Ff8×a3 n'est pas possible ici).*

*A piece can't cross the "walls" to capture (the endpoints of the line segments are part of the walls: for example Ff8×a3 is not possible here).*

Solution :

---

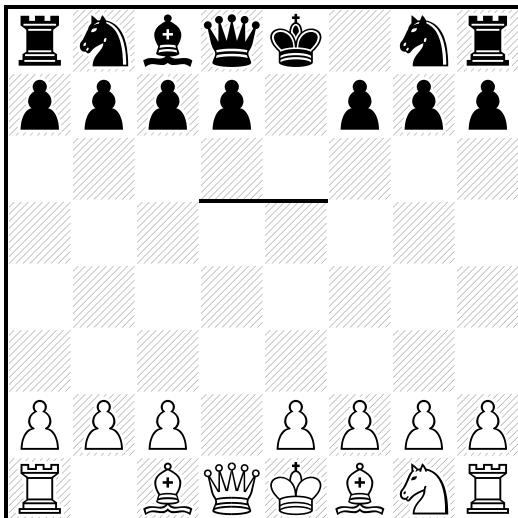
---

---

---

---

## 298 - Solution

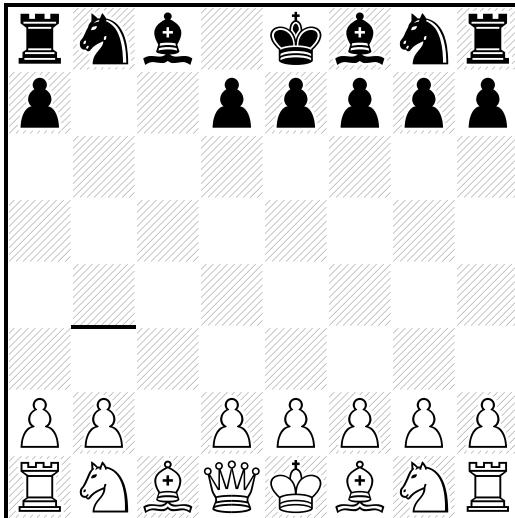


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Labyrinthe pour capturer**

1. ♜f3 e5
2. ♜xé5 ♜b4
3. ♜c6 ♜xd2+
4. ♜xd2 ♜xc6
5. ♜f3 ♜b8
6. ♜g1

## 299 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Labyrinthe pour capturer pour les Blancs**

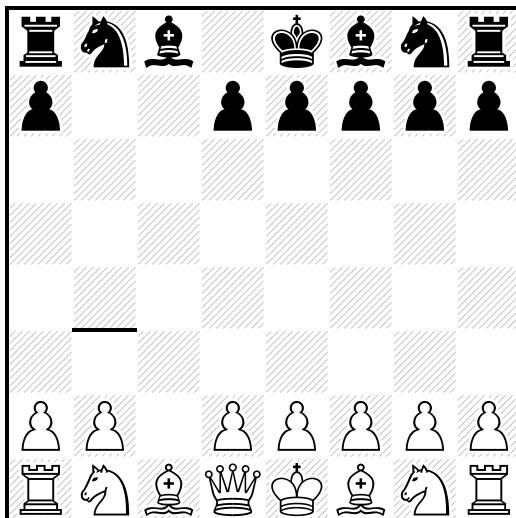
*Une pièce blanche ne peut pas traverser les "murs" pour capturer (les extrémités des segments font partie des murs : par exemple  $Db3 \times d5$  n'est pas possible ici).*

*A white piece can't cross the "walls" to capture (the endpoints of the line segments are part of the walls: for example  $Db3 \times d5$  is not possible here).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**299 - Solution**

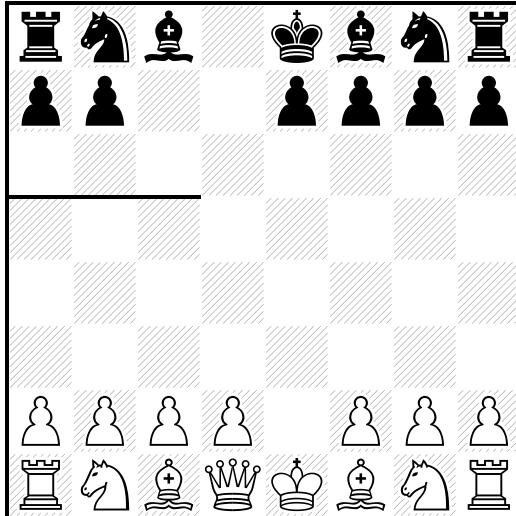


**Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
Labyrinthe pour capturer pour les Blancs**

1.c3 c6 2.  $\mathbb{Q}$ a4  $\mathbb{Q}$ a5 3.  $\mathbb{Q}$ x $\mathbb{Q}$ c6  $\mathbb{Q}$ x $\mathbb{Q}$ c3 4.  $\mathbb{Q}$ x $\mathbb{Q}$ b7  $\mathbb{Q}$ c2 5.  $\mathbb{Q}$ b3  $\mathbb{Q}$ d1+ 6.  $\mathbb{Q}$ x $\mathbb{Q}$ d1

## 300 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Labyrinthe pour les Noirs**

*Une pièce noire ne peut pas traverser les "murs" (les extrémités des segments font partie des murs : par exemple Dd5-ç4 n'est pas possible ici pour les Noirs).*

*A black piece can't cross the "walls" (the endpoints of the line segments are part of the walls: for example Dd5-c4 is not possible here for Black).*

Solution :

---

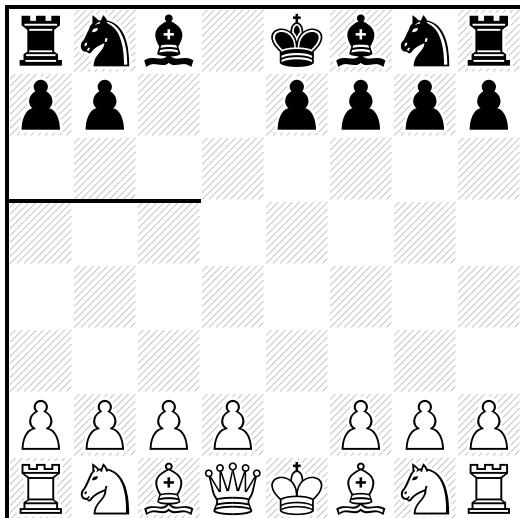
---

---

---

---

## 300 - Solution

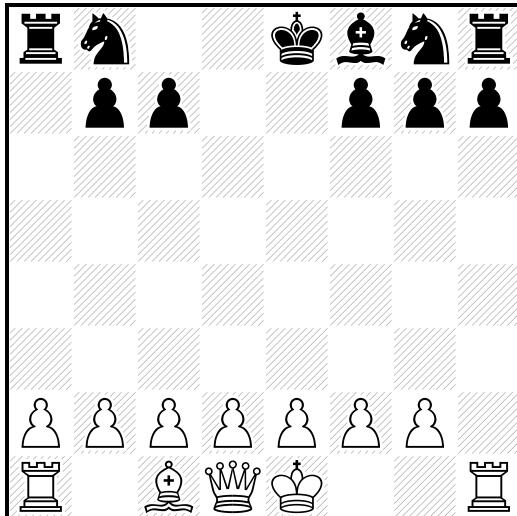


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Labyrinthe pour les Noirs**

1.é4 d5 2.é×d5 ç6 3.d×ç6 ♕d3 4.♗×d3 ♗×ç6 5.♗f1 ♗b8

### 301 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+11) C+

**Le Roi blanc ne peut pas jouer sur le bord de l'échiquier**

*The white King can't move to the edge of the board.*

Solution :

.....

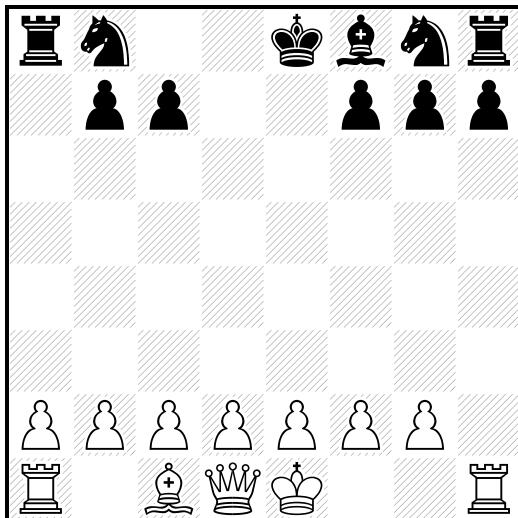
.....

.....

.....

.....

## 301 - Solution



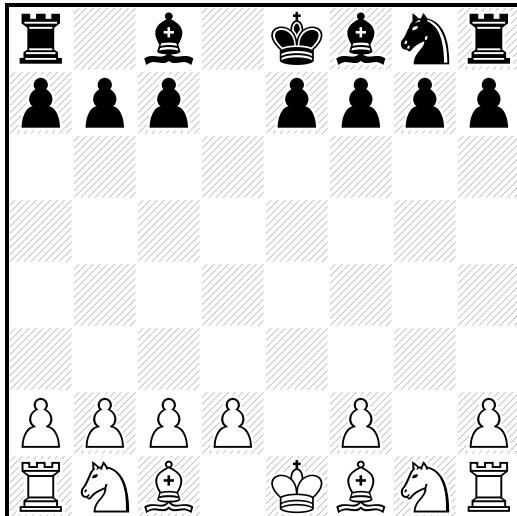
Partie justificative en 7,0 coups (12+11) C+

**Le Roi blanc ne peut pas jouer sur le bord de l'échiquier**

1. ♔c3 d5 2. ♔×d5 ♕d6 3. ♔×e7 ♕×h2 4. ♔×c8 ♕×g1 5. ♔×a7 ♕×f1 +
6. ♕×f1 (♔×f1??) ♕×a7 7. ♕h1 ♕a8

## 302 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

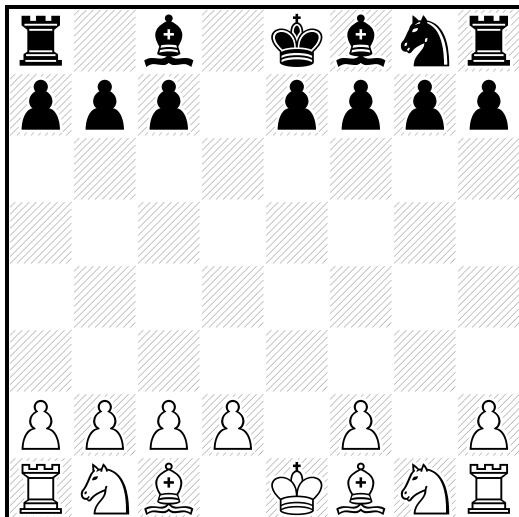
**Le Roi noir ne peut pas jouer sur le bord de l'échiquier**

*The black King can't move to the edge of the board.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 302 - Solution



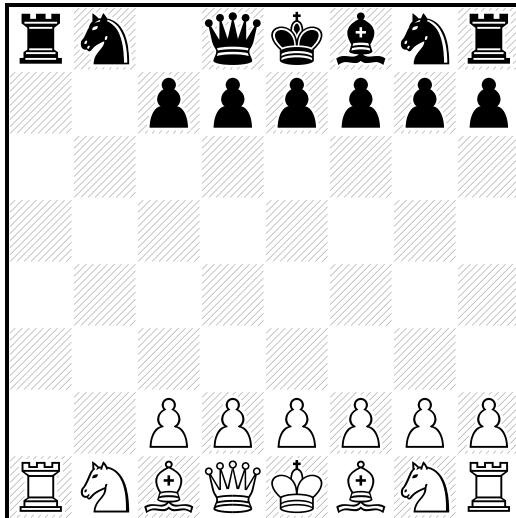
Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

**Le Roi noir ne peut pas jouer sur le bord de l'échiquier**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕g4 ♕×g2 4.♔×g2 ♔d7 5.♕×d7+ ♔×d7  
6.♔f1 ♔c8

### 303 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Leffie**

*Un coup est illégal s'il laisse une pièce paralysée en Eiffel.  
A move is illegal if it leaves a piece paralysed in Eiffel.*

Solution :

.....

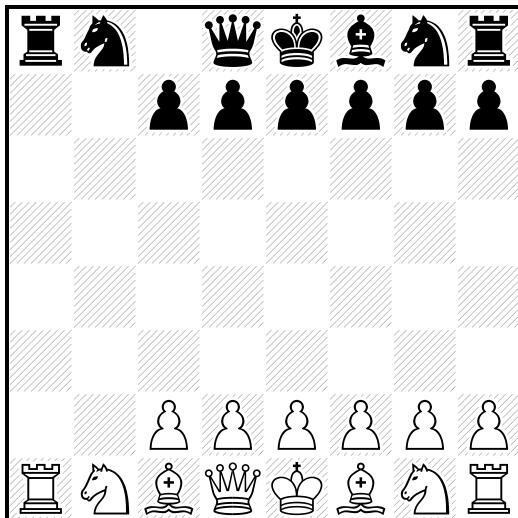
.....

.....

.....

.....

### 303 - Solution

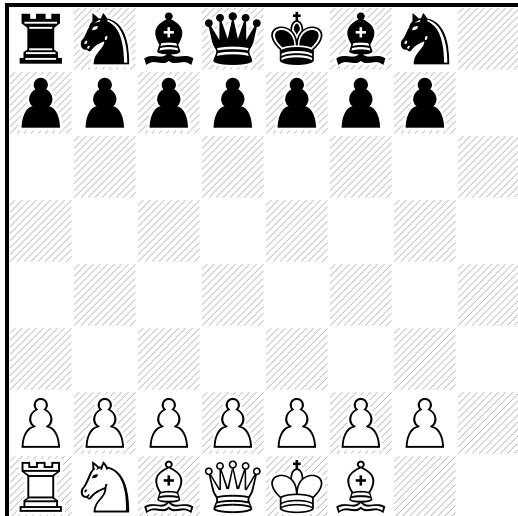


Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Leffie**

1.a4 b5 2.a×b5 ♕a6 3.b×a6 ♔×a6 4.b4 ♔×b4 5.♕×a7 ♔c6 6.♕a1 ♔b8

### 304 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (13+14) C+

**Les Blancs doivent jouer le plus loin possible de la case a1**

*White must move as far as possible from square a1.*

Solution :

.....

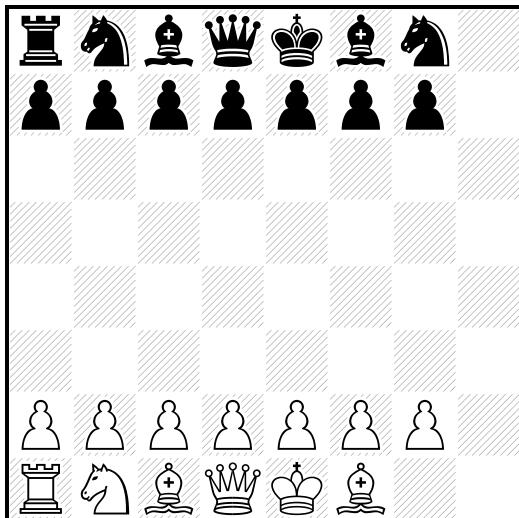
.....

.....

.....

.....

## 304 - Solution



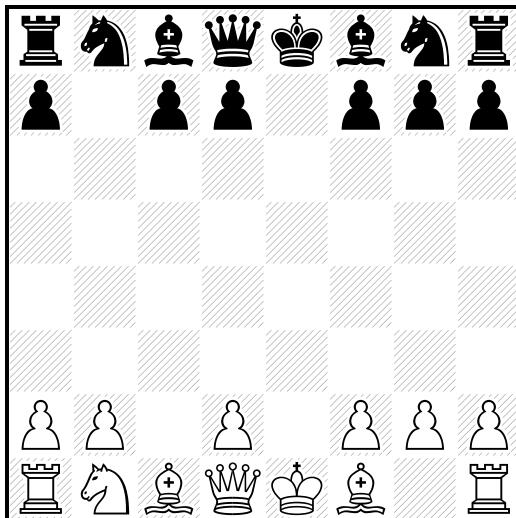
Partie justificative en 9,0 coups (13+14) C+

**Les Blancs doivent jouer le plus loin possible de la case a1**

1.h4 h5 2.  $\mathbb{Q}$ h3  $\mathbb{Q}$ h6 3.  $\mathbb{Q}$ h2  $\mathbb{Q}$ f5 4.  $\mathbb{Q}$ h3  $\mathbb{Q} \times$ h4 5.  $\mathbb{Q}$ g5  $\mathbb{Q}$ f5 6.  $\mathbb{Q}$ h7  $\mathbb{Q} \times$ h7  
7.  $\mathbb{Q} \times$ h5  $\mathbb{Q}$ h8 8.  $\mathbb{Q} \times$ h8  $\mathbb{Q}$ h6 9.  $\mathbb{Q}$ g8  $\mathbb{Q} \times$ g8

### 305 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+14) C+

**Les Blancs doivent jouer une pièce de même nature que les Noirs**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer une pièce de même nature que les Noirs.*

*If he can, White must move a piece of the same nature as Black.*

Solution :

---

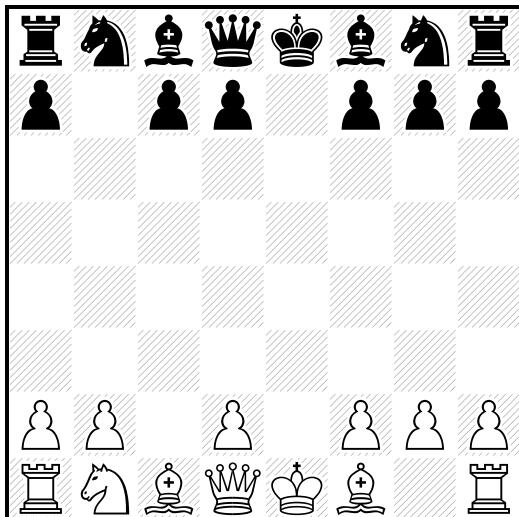
---

---

---

---

## 305 - Solution



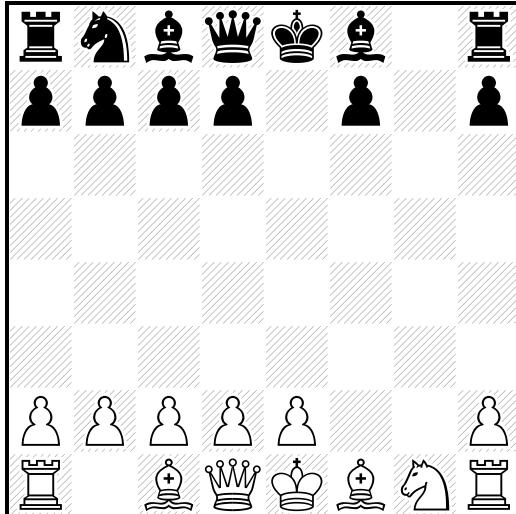
Partie justificative en 6,5 coups (13+14) C+

**Les Blancs doivent jouer une pièce de même nature que les Noirs**

1. ♗f3 e5 2. c4 e4 3. c5 exf3 4. c6 fxé2 5. cxb7 ♕xb7 6. ♔xé2 ♕c8 7. ♔f1

## 306 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (13+13) C+

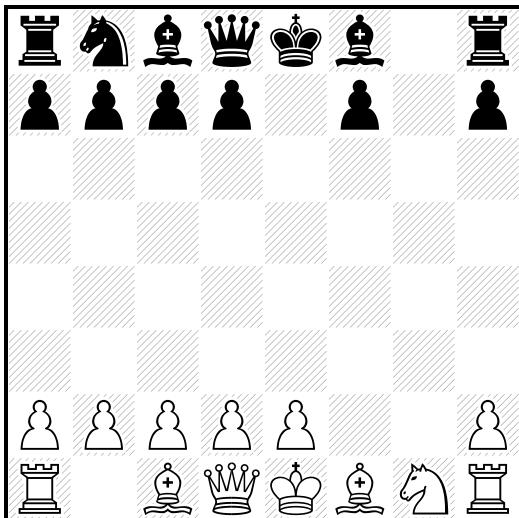
**Les Blancs doivent obligatoirement jouer un Cavalier**

*White must necessarily move a Knight.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 306 - Solution



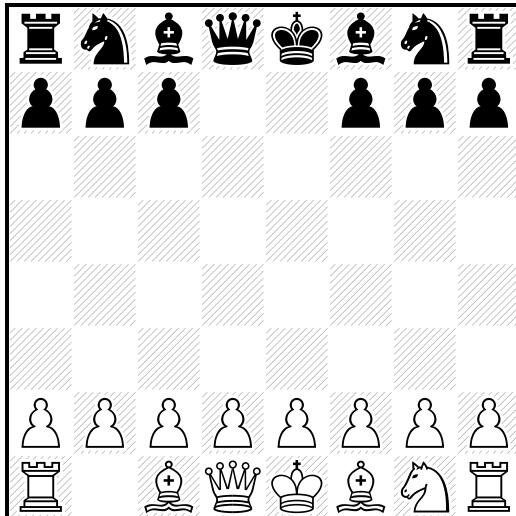
Partie justificative en 8,0 coups (13+13) C+

**Les Blancs doivent obligatoirement jouer un Cavalier**

1. ♔c3 g5 2. ♔d5 g4 3. ♔xé7 g3 4. ♔xg8 ♕xg8 5. ♔h3 gxf2+ 6. ♔xf2  
♕xg2 7. ♔h3 ♕g8 8. ♔g1 ♕h8

### 307 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

**Les Blancs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que le coup noir précédent sauf pour capturer le Roi**

*White must necessarily make a move longer than the previous black move, except to capture the King.*

Solution :

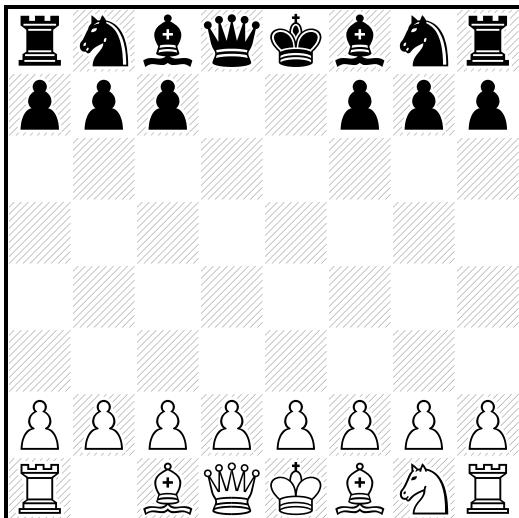
---

---

---

---

## 307 - Solution



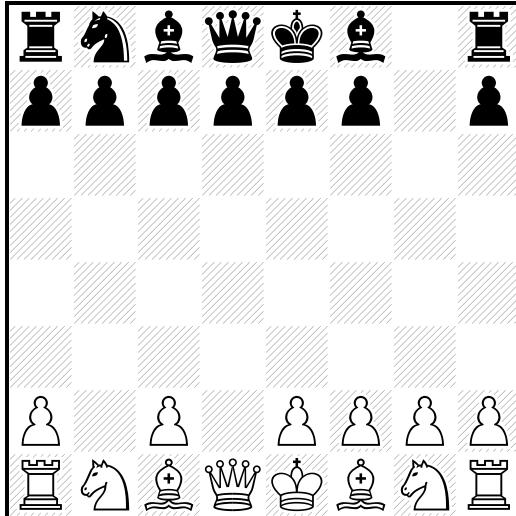
Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

**Les Blancs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que le coup noir précédent sauf pour capturer le Roi**

1. ♜c3 d5 2. ♜×d5 ♔d7 3. ♜×e7 ♔e6 4. ♜c8 ♔×c8

## 308 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Conditions untilply=10**

*La condition ne s'applique qu'aux 10 premiers demi-coups.*  
*The condition only applies to the first 10 plies.*

**Les Blancs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que leur précédent sauf pour capturer le Roi**

*White must necessarily make a move longer than his previous move, except to capture the King.*

Solution :

---

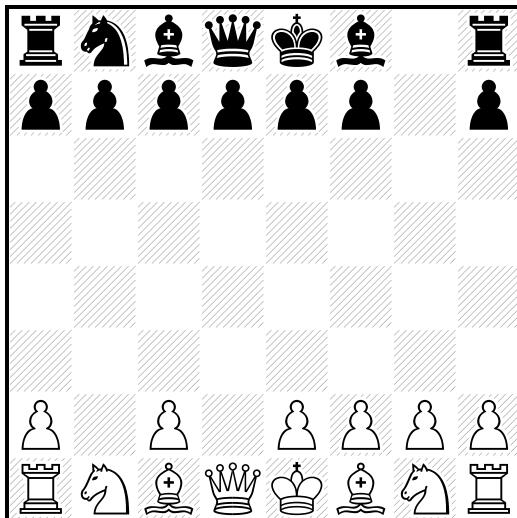
---

---

---

---

## 308 - Solution



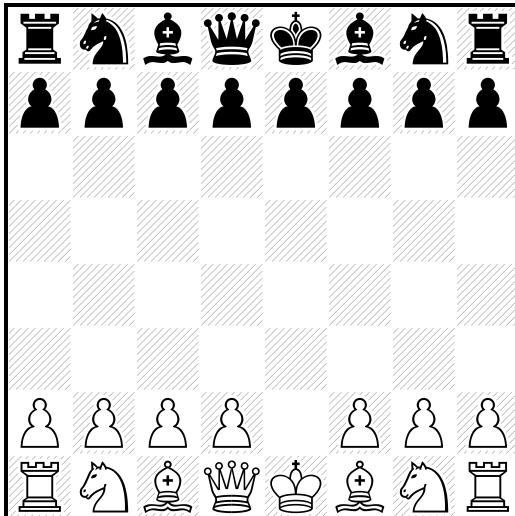
Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
Conditions untilply=10

**Les Blancs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que leur précédent sauf pour capturer le Roi**

1.b3 ♜f6 2.♗b2 ♜e4 3.♗d4 ♜×d2 4.♗×g7 ♜×b3 5.♗b2 ♜c1 6.♗×c1

### 309 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+16) C+  
**Les Blancs doivent passer leur tour**

*White must pass his turn.*

Solution :

.....

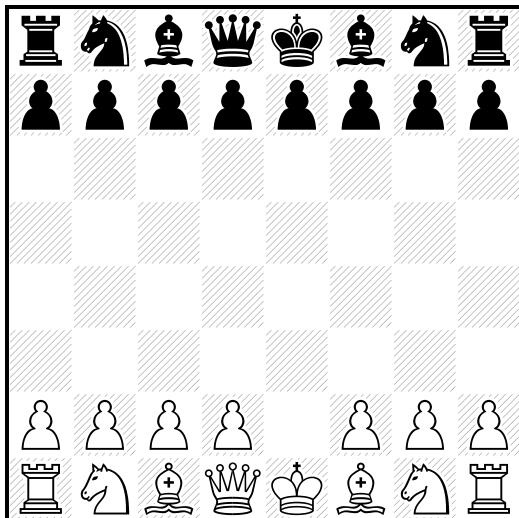
.....

.....

.....

.....

### 309 - Solution

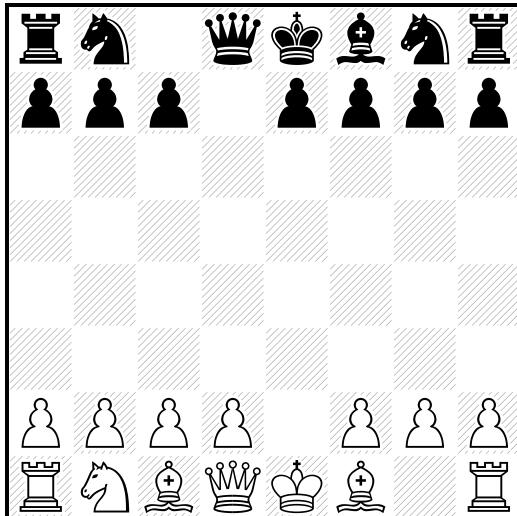


Partie justificative en 6,0 coups (15+16) C+  
**Les Blancs doivent passer leur tour**

1... ♜c6 2... ♜d4 3... ♜xé2 4... ♜d4 5... ♜c6 6... ♜b8

## 310 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

**Les Blancs doivent prioritairement jouer leur Roi**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer leur Roi.*

*If he can, White must move his King.*

Solution :

---

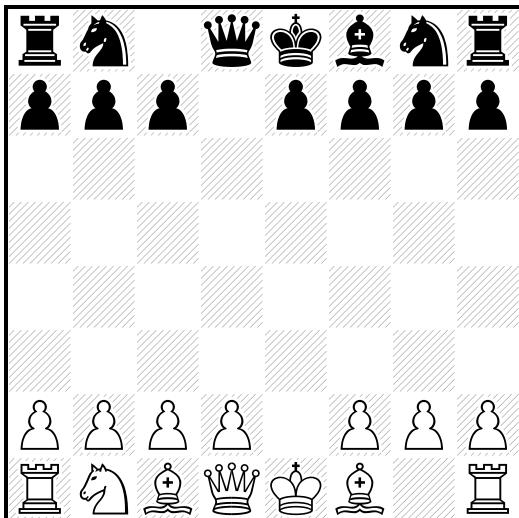
---

---

---

---

## 310 - Solution



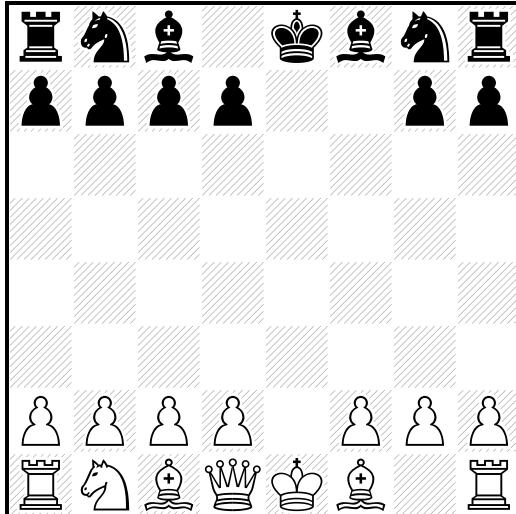
Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

**Les Blancs doivent prioritairement jouer leur Roi**

1. ♔h3 d5 2. ♔f4 ♕g4 3. ♔×d5 ♕×e2 4. ♔×e2 ♕×d5 5. ♔e1 ♕d8

### 311 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+

**Les Blancs doivent prioritairement jouer une pièce de nature différente que les Noirs**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer une pièce de nature différente que les Noirs.*

*If he can, White must move a piece of different nature than Black.*

Solution :

---

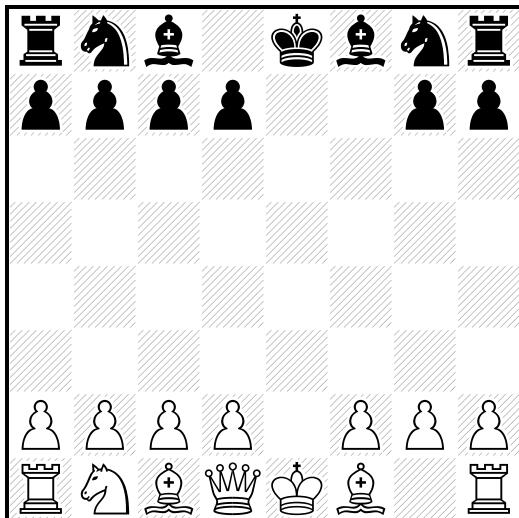
---

---

---

---

### 311 - Solution



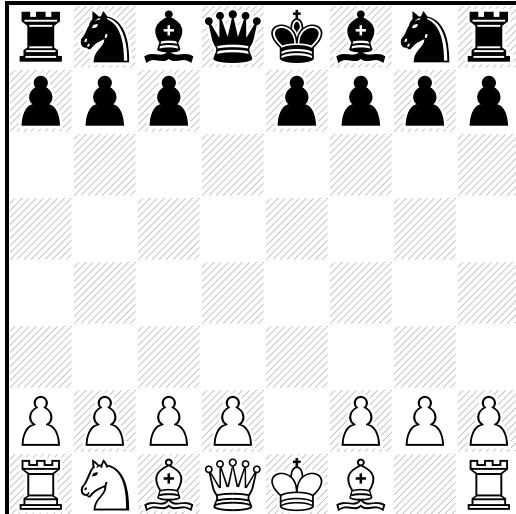
Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+

**Les Blancs doivent prioritairement jouer une pièce de nature différente que les Noirs**

1. ♜f3 é5 2. ♜×é5 ♛é7 3. ♜×f7 ♛×é2+ 4. ♜×é2 ♛×f7 5. ♜f1 ♛é8

## 312 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+

**Les Blancs doivent toujours jouer la même pièce**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent toujours jouer la même pièce.  
If he can, White must always move the same piece.*

Solution :

.....

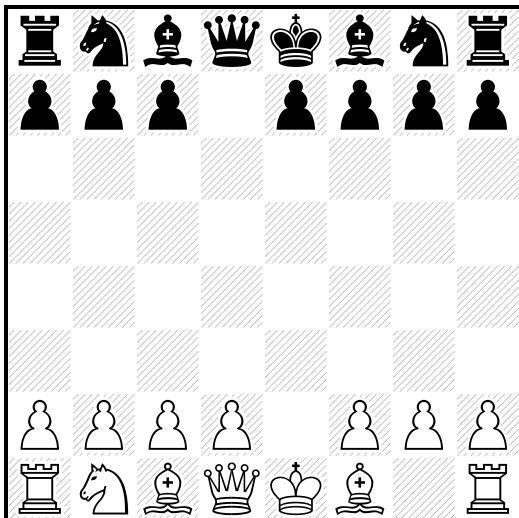
.....

.....

.....

.....

## 312 - Solution



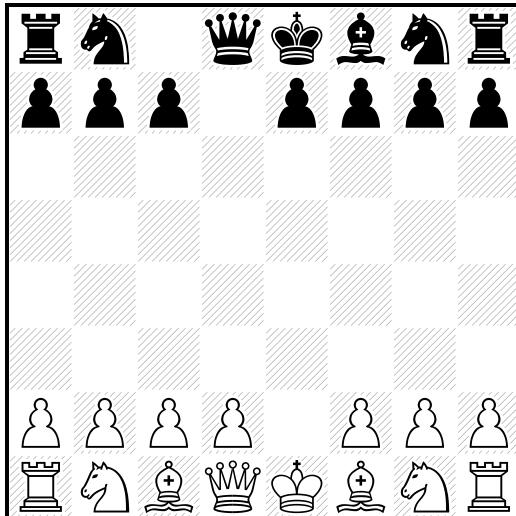
Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+

**Les Blancs doivent toujours jouer la même pièce**

1. ♜h3 d5 2. ♜f4 ♖g4 3. ♜x d5 ♖x e2 4. ♜b6 ♖g4 5. ♜c8 ♖x c8

### 313 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

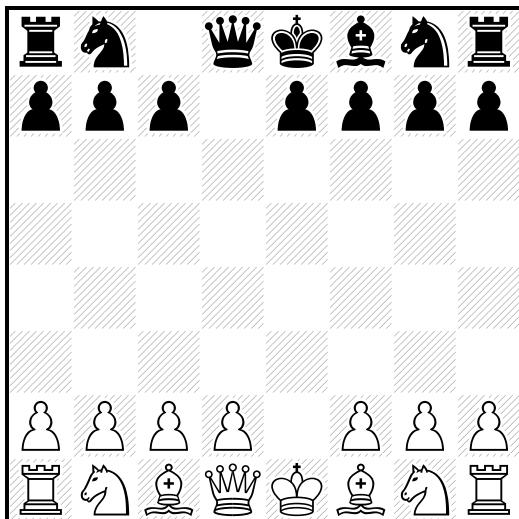
**Les Blancs jouent prioritairement sur cases blanches**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer sur une case blanche.  
If he can, White must move to a white square.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 313 - Solution



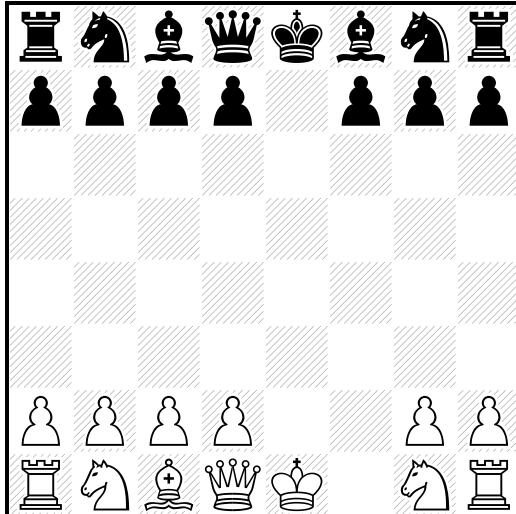
Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

**Les Blancs jouent prioritairement sur cases blanches**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕g4 3.♕×g4 ♕×d5 4.♕d1 ♕d8

## 314 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+15) C+

**Les Blancs jouent prioritairement sur cases noires**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer sur une case noire.  
If he can, White must move to a black square.*

Solution :

---

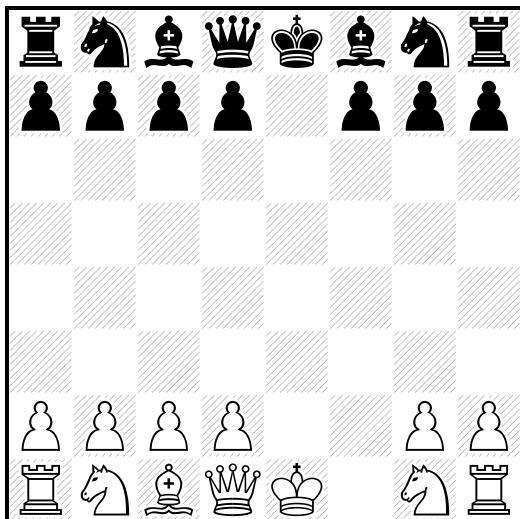
---

---

---

---

## 314 - Solution



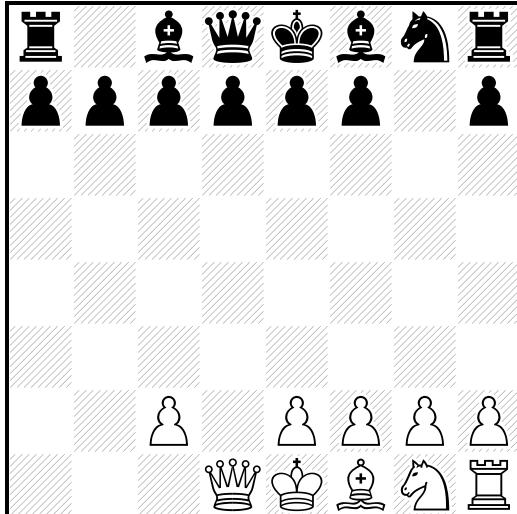
Partie justificative en 6,5 coups (13+15) C+

**Les Blancs jouent prioritairement sur cases noires**

1.f4 e5 2.♔f2 e×f4 3.♔e1 f3 4.♔f2 f×e2 5.♔e1 e×f1=♕ + 6.♔e2 ♕e1 +  
7.♔×e1

### 315 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (10+14) C+  
**Les Blancs jouent sans leur Tour-Dame**

*White plays without his Queen's Rook.*

Solution :

---

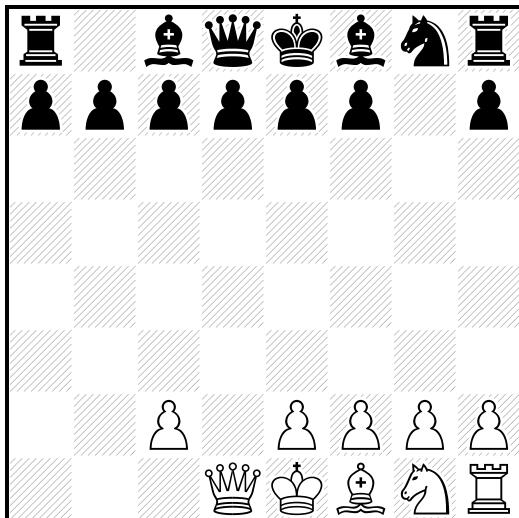
---

---

---

---

## 315 - Solution

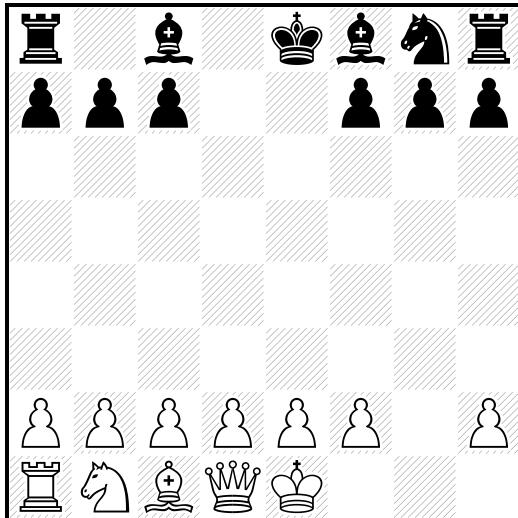


Partie justificative en 7,0 coups (10+14) C+  
**Les Blancs jouent sans leur Tour-Dame**

1.a4 ♜c6 2.a5 ♜x a5 3.b3 ♜x b3 4.♗b2 ♜x d2 5.♗x g7 ♜x b1 6.♕x b1  
♗x g7 7.♔d1 ♔f8

### 316 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+12) C+  
**Les Blancs jouent sans leur Tour-Roi**

*White plays without his King's Rook.*

Solution :

.....

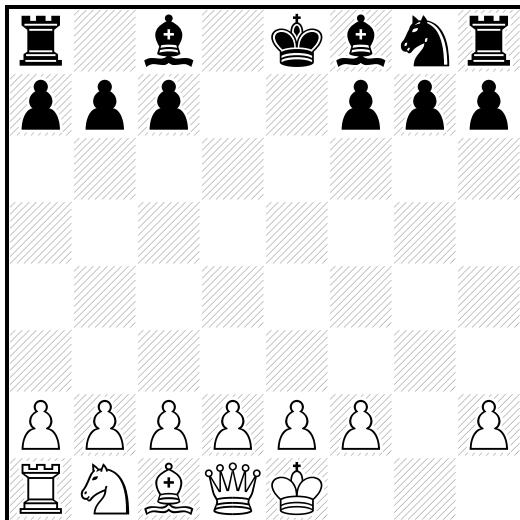
.....

.....

.....

.....

## 316 - Solution

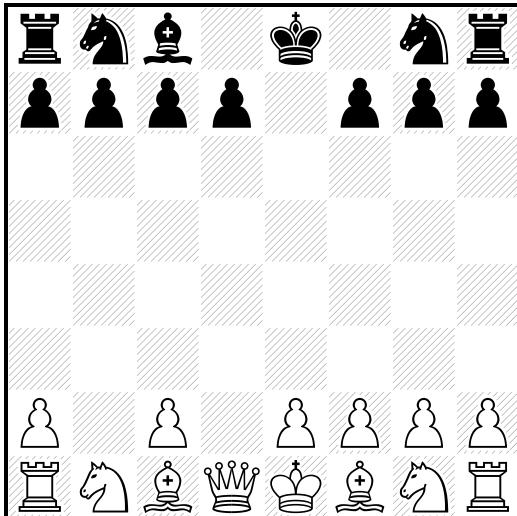


Partie justificative en 6,0 coups (12+12) C+  
**Les Blancs jouent sans leur Tour-Roi**

1. ♔f3 e5 2. ♔xē5 ♕g5 3. ♔xd7 ♕xg2 4. ♔xb8 ♕xf1+ 5. ♔xf1 ♕xb8
6. ♔é1 ♕a8

### 317 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

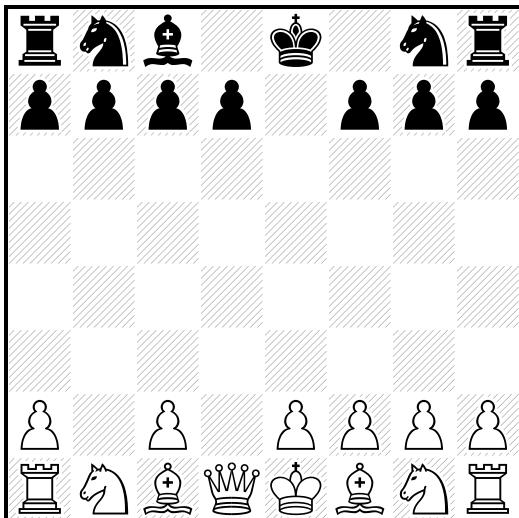
**Les Blancs ne doivent pas permettre qu'un Pion noir capture**

*White must not allow that a black Pawn captures.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 317 - Solution



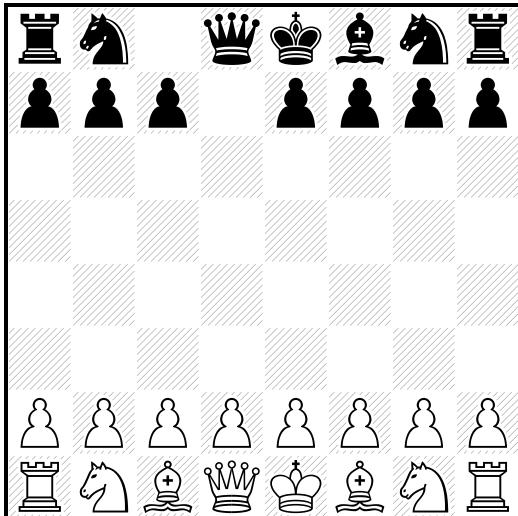
Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

**Les Blancs ne doivent pas permettre qu'un Pion noir capture**

1.d4 e5 2.d×e5 ( $\mathbb{Q}g5??$ )  $\mathbb{Q}d6$  3. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}x e5$  4. $\mathbb{Q}x d8$   $\mathbb{Q}x b2$  5. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}c1$   
6. $\mathbb{Q}x c1$

### 318 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (16+14) C+

**Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs capturent**

*White must not allow Black to capture.*

Solution :

.....

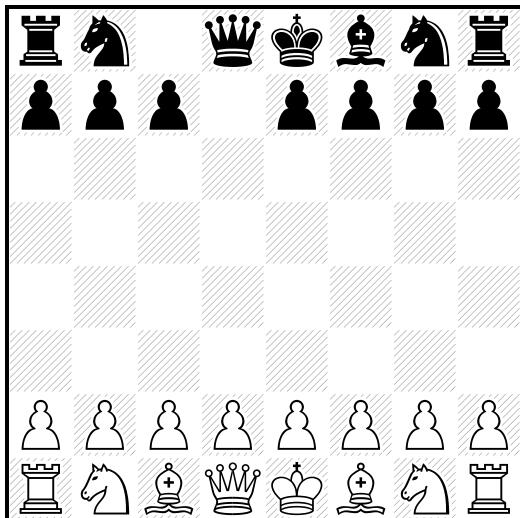
.....

.....

.....

.....

## 318 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (16+14) C+

**Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs capturent**

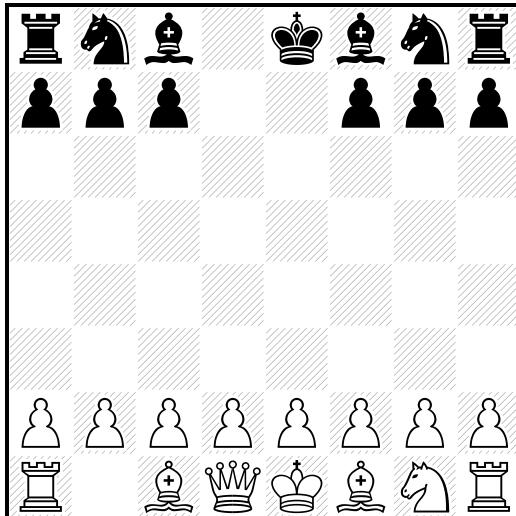
1. ♔h3 d5 2. ♔f4 ♕d7 3. ♔x d5 ♕d6 4. ♔f4 ♔h3 5. ♔x h3 ♕d7 6. ♔g1  
♔e8

*Les Blancs sont pat dans la position finale.*

*White are stalemate in the final position.*

### 319 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

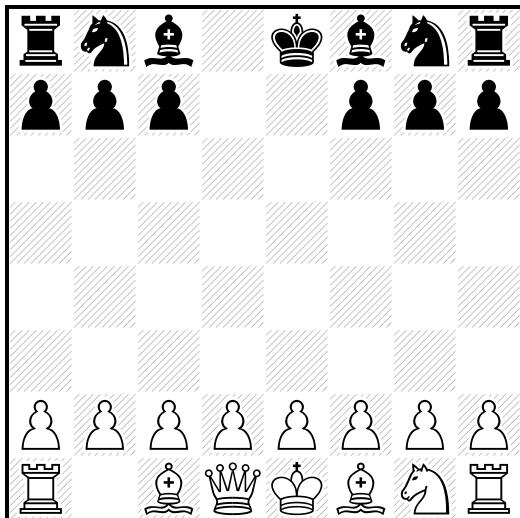
**Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs capturent un Pion**

*White must not allow Black to capture a Pawn.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 319 - Solution



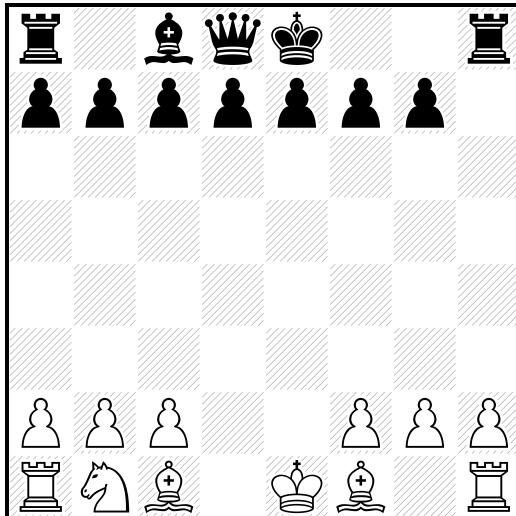
Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+

**Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs capturent un Pion**

1. ♜c3 d5 2. ♜×d5 ♔d7 ( $\ddot{\text{Q}}\text{c}\sim?$ ) 3. ♜×e7 ♕c8 4. ♜×c8 ♔×c8

### 320 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

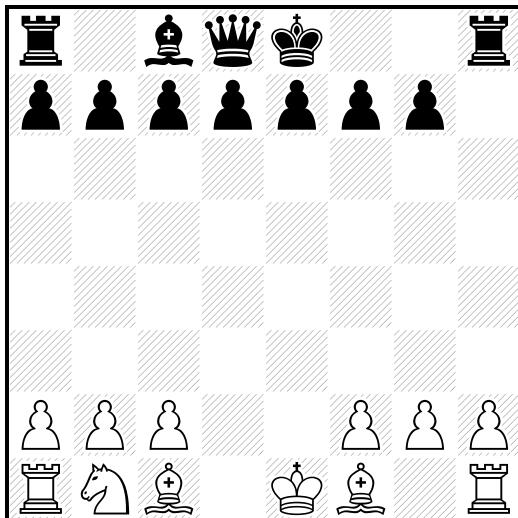
**Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs jouent une Dame**

*White must not allow Black to move a Queen.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 320 - Solution



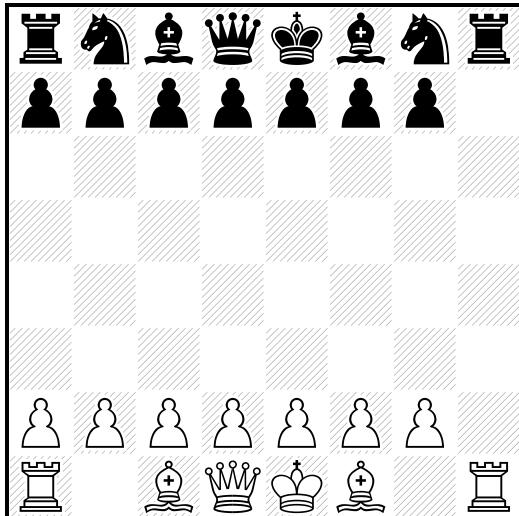
Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

**Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs jouent une Dame**

1.d4 ♜c6 2.♕d3 ♜×d4 3.♗×h7 ♜×e2 4.♗×g8 ♜×g1 5.♗×f8+ ♕×f8  
(♗×f8? pat) 6.♕×g1 ♕h8 7.♕h1

### 321 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+15) C+

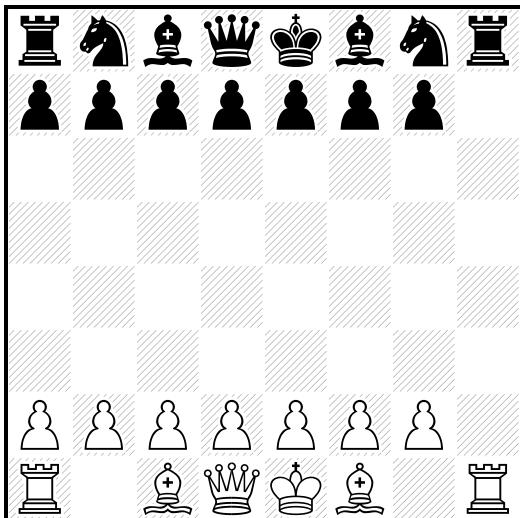
**Les Blancs ne peuvent jouer que dans leur moitié de l'échiquier**

*White can only move in his half of the board.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 321 - Solution



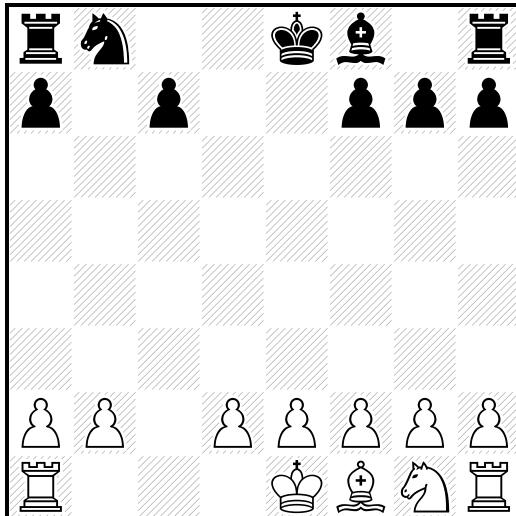
Partie justificative en 6,0 coups (13+15) C+

**Les Blancs ne peuvent jouer que dans leur moitié de l'échiquier**

1. ♔c3 h5 2. ♔e4 h4 3. ♔g3 h×g3 4. ♔h3 g×h2 5. ♕×h2 ♕×h3 6. ♕h1  
♕h8

### 322 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+10) C+

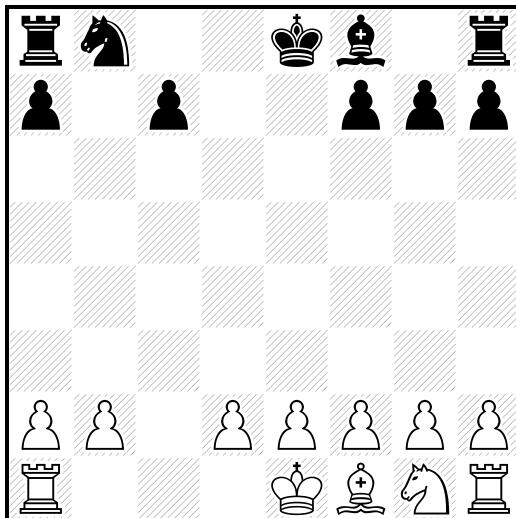
**Les Blancs ne peuvent pas jouer leur Roi s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*White can't move his King if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 322 - Solution



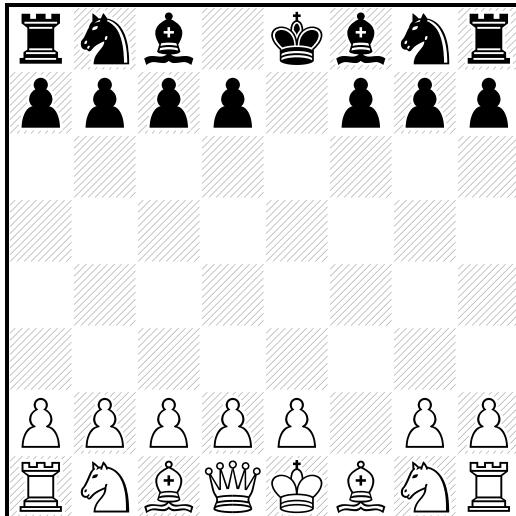
Partie justificative en 8,0 coups (12+10) C+

**Les Blancs ne peuvent pas jouer leur Roi s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1. ♔c3 d5 2. ♔×d5 b6 3. ♔×b6 ♕d3 4. ♔×c8 ♕×c2 5. ♔×e7 ♕×c1
6. ♔×g8 ♕×d1+ 7. ♜×d1 (♔×d1??) ♜×g8 8. ♜a1 ♜h8

### 323 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+

**Les Blancs ne peuvent pas jouer un Cavalier s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*White can't move a Knight if he can move another piece.*

Solution :

---

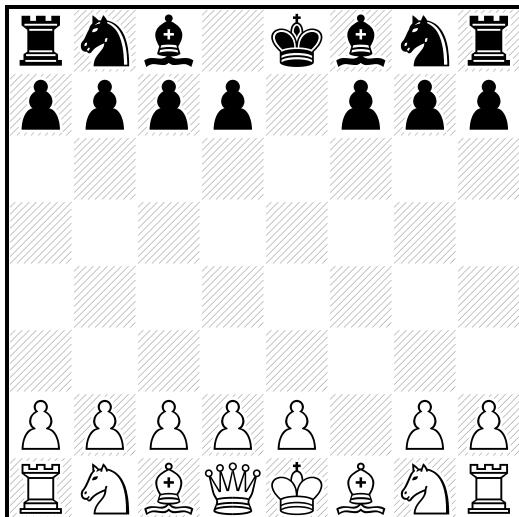
---

---

---

---

### 323 - Solution



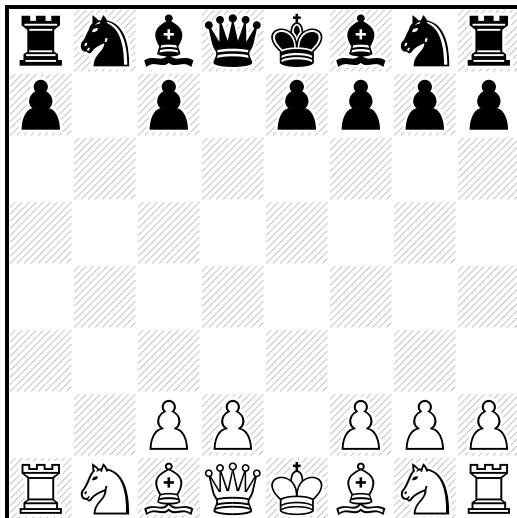
Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+

**Les Blancs ne peuvent pas jouer un Cavalier s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1.f4 e5 2.f×e5 ♔f6 3.e×f6 ♕×f6 4.♔f2 ♔g8 5.♔e1

### 324 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+

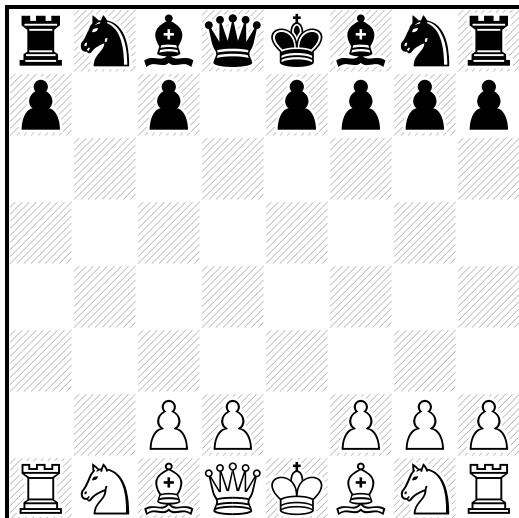
**Les Blancs ne peuvent pas jouer un Fou s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*White can't move a Bishop if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 324 - Solution



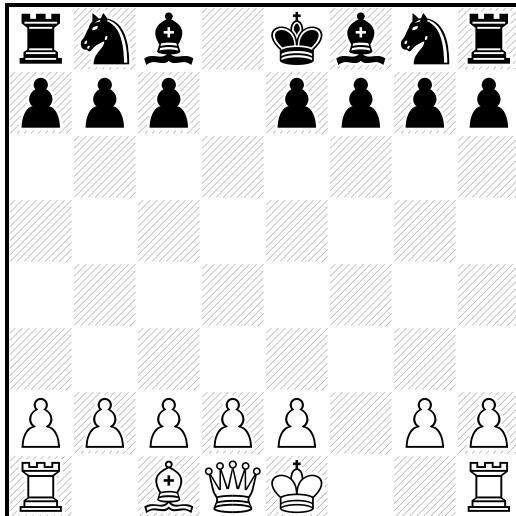
Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+

**Les Blancs ne peuvent pas jouer un Fou s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕f3 (<sup>♔a6??</sup>) ♔×a2 4.♔×b7 ♔×b2 5.♔f3 ♔d4  
6.♔d1 ♔d8

### 325 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+

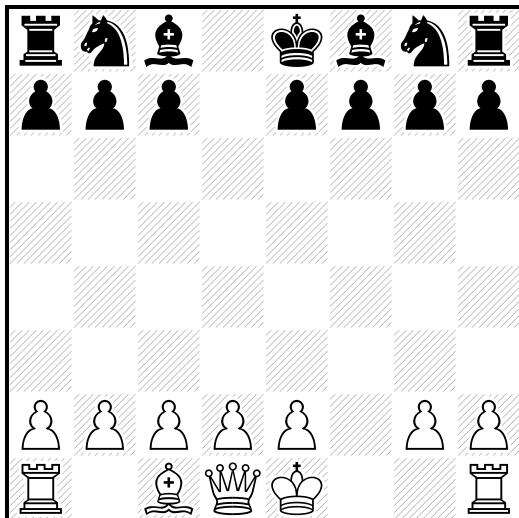
**Les Blancs ne peuvent pas jouer une Tour s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*White can't move a Rook if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 325 - Solution



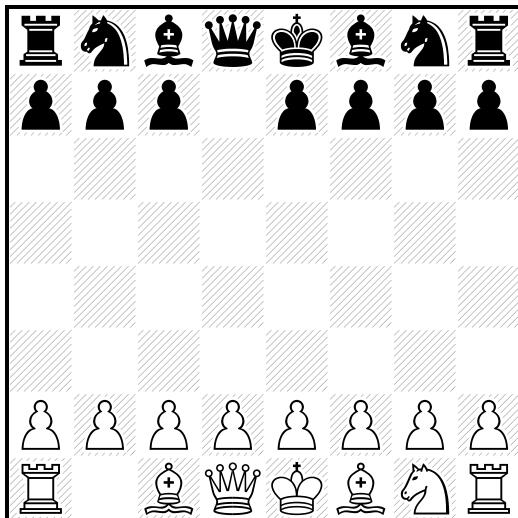
Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+

**Les Blancs ne peuvent pas jouer une Tour s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♛x d5 3. f3 ♛x f3 4. ♜h3 ♛x f1+ 5. ♛x f1 ( $\blacksquare$ x f1??)  
♜x h3 6. ♛é1 ♜c8

### 326 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Les Blancs peuvent passer leur tour**

*White can pass his turn.*

Solution :

.....

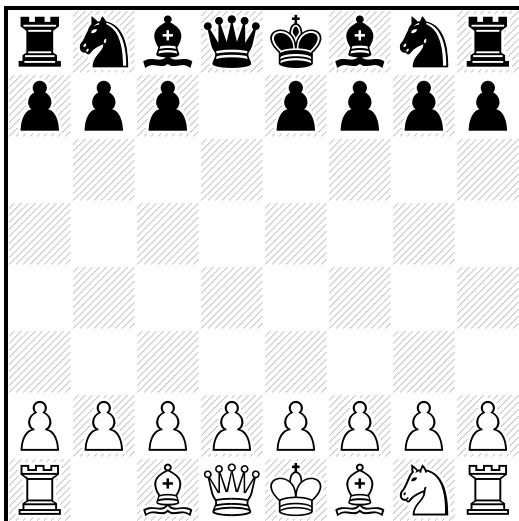
.....

.....

.....

.....

## 326 - Solution

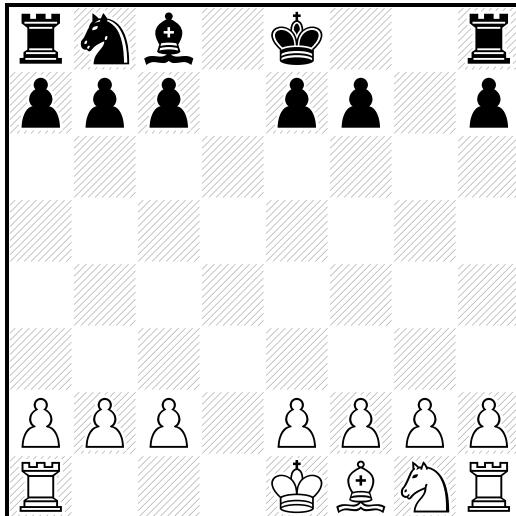


Partie justificative en 3,0 coups (15+15) C+  
**Les Blancs peuvent passer leur tour**

1. ♔c3 d5 2. ♔x d5 ♕x d5 3... ♕d8

### 327 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (12+11) C+

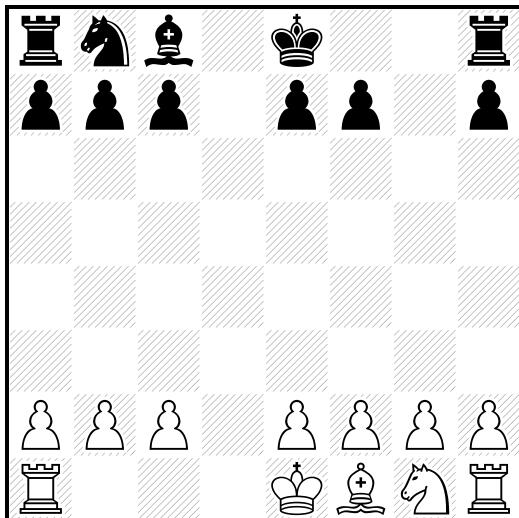
**Les Blancs peuvent simplement enlever une pièce noire (non royale)**

*White can simply remove a black piece (not a King).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 327 - Solution



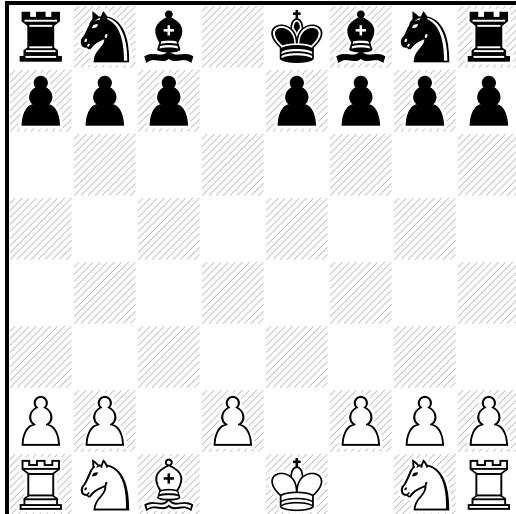
Partie justificative en 5,5 coups (12+11) C+

**Les Blancs peuvent simplement enlever une pièce noire (non royale)**

1.-d7 (*homebase*) ♕×d2+ 2. ♕×d2 ♔h6 3. ♔×h6 g×h6 4. ♔×h6 ♔×h6  
5. ♔d2 ♔×d2+ 6.-♔d2

## 328 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+14) C+  
**Maximum blanc**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

### Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev

*Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev :  $d(A,B)=\max(|x_B-x_A|, |y_B-y_A|)$ .*

*Exemple : distances de Chebyshev entre la case d3 et les autres cases.*

*The lengths are calculated using the Chebyshev distance:  $d(A,B)=\max(|x_B-x_A|, |y_B-y_A|)$ .*

*Example: Chebyshev distances between square d3 and the other squares.*

5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	4
3	2	2	2	2	2	2	3	4
3	2	1	1	1	1	2	3	4
3	2	1	0	1	2	3	4	
3	2	1	1	1	2	3	4	
3	2	2	2	2	2	3	4	

Solution :

---



---



---

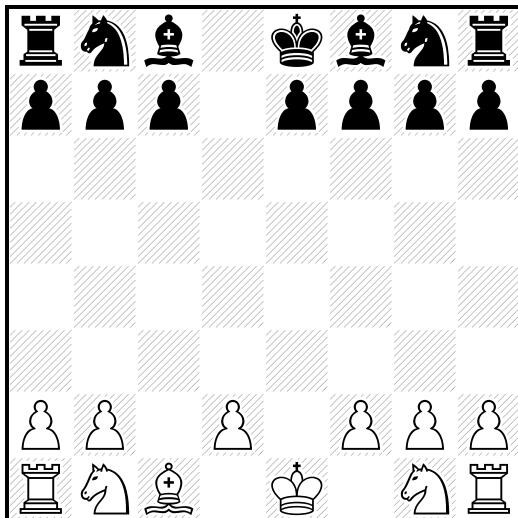


---



---

## 328 - Solution



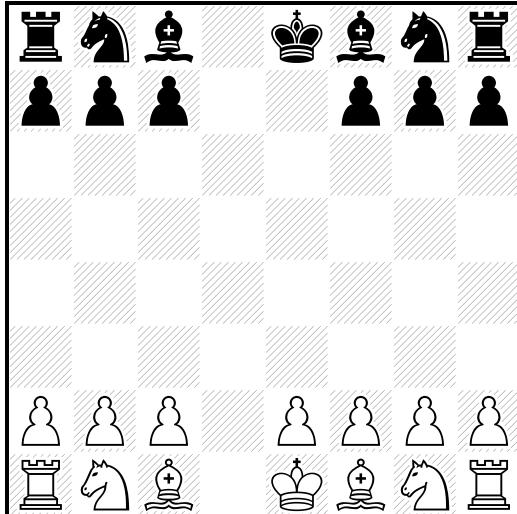
Partie justificative en 7,5 coups (12+14) C+  
**Maximum blanc**

**Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev**

1.e4 d5 2.Qa6 Q×a6 3.Qh5 Qb8 4.Q×d5 Q×d5 5.Qc3 Q×e4+  
6.Qc2 Q×c2 7.Qc3 Qb1 8.Q×b1

## 329 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Isométrique**

*Les Noirs doivent prioritairement jouer des coups dont la longueur est égale à celle du coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves whose length is equal to that of the previous white move.*

### Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Manhattan

*Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Manhattan :  $d(A,B)=|x_B-x_A|+|y_B-y_A|$ .*

*Exemple : distances de Manhattan entre la case d3 et les autres cases.*

*Lengths are calculated using the Manhattan distance:  
 $d(A,B)=|x_B-x_A|+|y_B-y_A|$ .*

*Example: Manhattan distances between square d3 and the other squares.*

8	7	6	5	6	7	8	9
7	6	5	4	5	6	7	8
6	5	4	3	4	5	6	7
5	4	3	2	3	4	5	6
4	3	2	1	2	3	4	5
3	2	1	○	1	2	3	4
4	3	2	1	2	3	4	5
5	4	3	2	3	4	5	6

Solution :

---



---



---

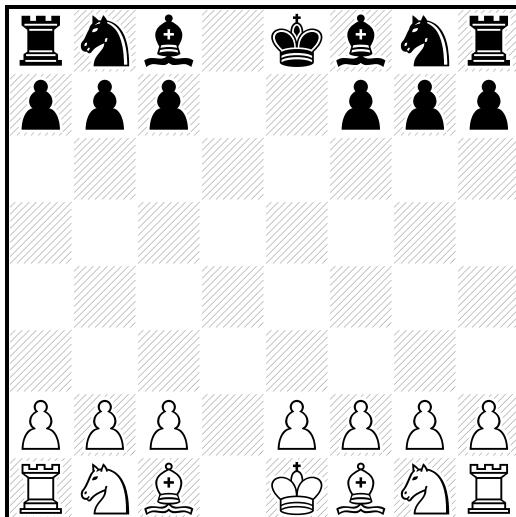


---



---

### 329 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+

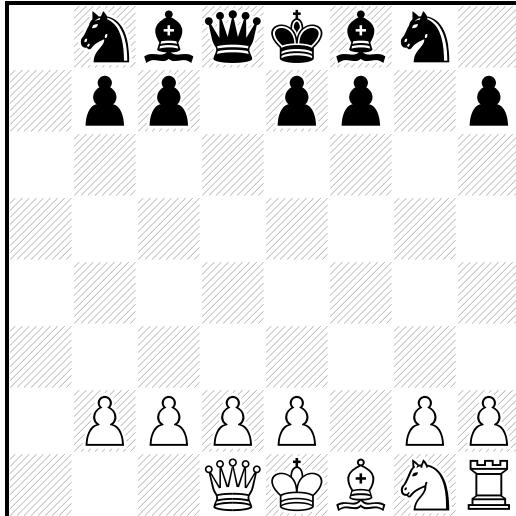
**Isométrique**

**Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Manhattan**

1.d4 e5 2.d×e5 d5 3.e×d6 e.p. ♕×d6 4.♕×d6 ♔×d6 5.♔e3 ♔f8 6.♔c1

## 330 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,5 coups (11+11) C+

**Les Noirs doivent jouer le plus loin possible de la case h8**

*Black must move as far as possible from square h8.*

**Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev**

*Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev :  $d(A,B)=\max(|x_B-x_A|, |y_B-y_A|)$ .*

*Exemple : distances de Chebyshev entre la case d3 et les autres cases.*

*The lengths are calculated using the Chebyshev distance:  $d(A,B)=\max(|x_B-x_A|, |y_B-y_A|)$ .*

*Example: Chebyshev distances between square d3 and the other squares.*

5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	4
3	2	2	2	2	2	2	3	4
3	2	1	1	1	2	3	4	
3	2	1	O	1	2	3	4	
3	2	1	1	1	2	3	4	
3	2	2	2	2	2	3	4	

Solution :

---

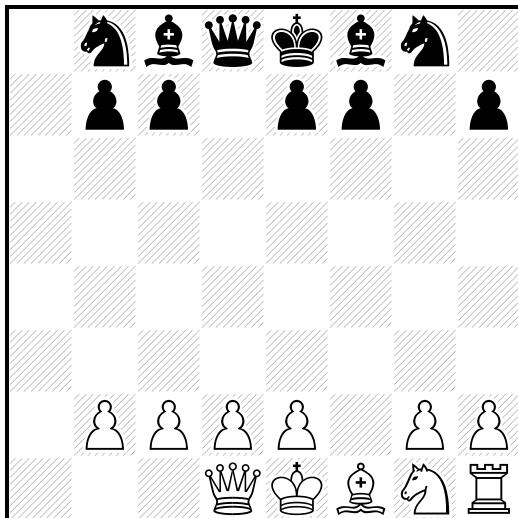


---



---

## 330 - Solution



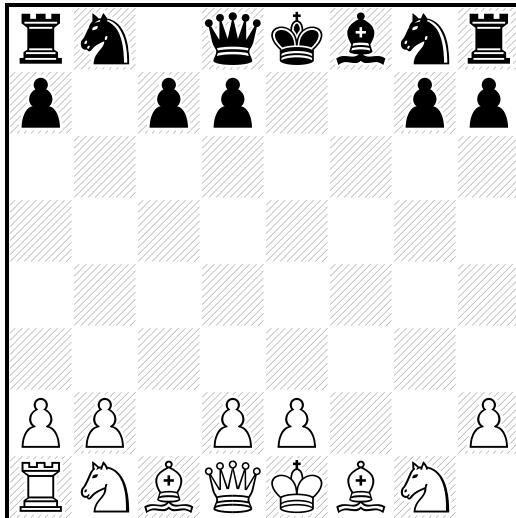
Partie justificative en 9,5 coups (11+11) C+

**Les Noirs doivent jouer le plus loin possible de la case h8  
Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev**

1.f4 a5 2.f5 a4 3.f6 a3 4. $\ddagger \times a3$   $\blacksquare \times a3$  5.f $\times$ g7  $\blacksquare \times a2$  6.g $\times$ h8 =  $\ddagger \blacksquare \times a1$   
7. $\ddagger d4$   $\blacksquare \times c1$  8. $\ddagger \times d7+$   $\ddagger \times d7$  9. $\ddagger \times c1$   $\ddagger b8$  10. $\ddagger d1$

### 331 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+12) C+

**Les Noirs doivent jouer une pièce de même nature que les Blancs**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer une pièce de même nature que les Blancs.*

*If he can, Black must move a piece of the same nature as White.*

Solution :

---

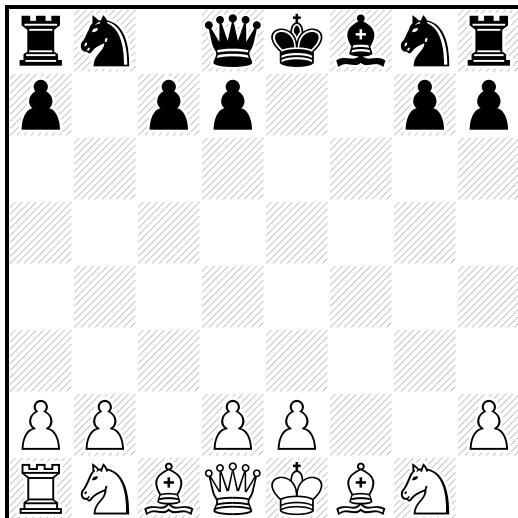
---

---

---

---

### 331 - Solution



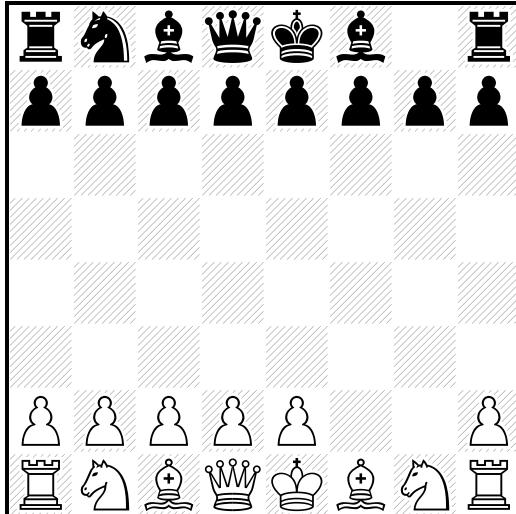
Partie justificative en 8,0 coups (12+12) C+

**Les Noirs doivent jouer une pièce de même nature que les Blancs**

1.  $\text{ç}4 \text{ f}5$  2.  $\text{ç}5 \text{ f}4$  3.  $\text{ç}6 \text{ f}3$  4.  $\text{ç} \times \text{b}7 \text{ f} \times \text{g}2$  5.  $\text{b} \times \text{ç}8 = \spadesuit$   $\text{g} \times \text{h}1 = \spadesuit$  6.  $\spadesuit \times \text{é}7 \spadesuit \times \text{f}2$   
7.  $\spadesuit \times \text{f}2 \spadesuit \times \text{é}7$  8.  $\spadesuit \text{é}1 \spadesuit \text{é}8$

## 332 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+

**Les Noirs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que le coup blanc précédent sauf pour capturer le Roi**

*Black must necessarily make a move longer than the previous white move, except to capture the King.*

Solution :

---

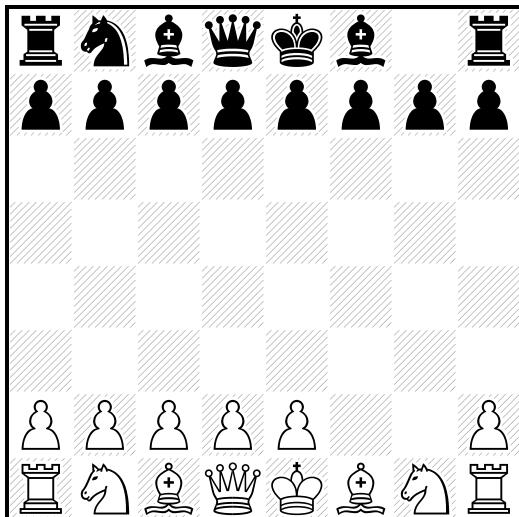
---

---

---

---

## 332 - Solution



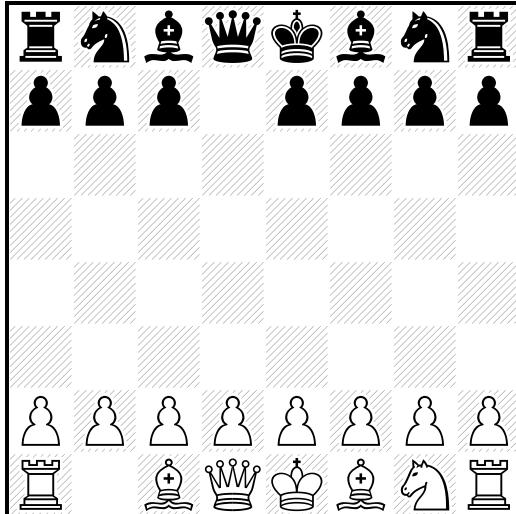
Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+

**Les Noirs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que le coup blanc précédent sauf pour capturer le Roi**

1.f4 ♜h6 2.f5 ♜×f5 3.g3 ♜×g3 4.♔g2 (♔h3?) ♜f1 5.♔×f1

### 333 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+

**Les Noirs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que leur précédent sauf pour capturer le Roi**

*Black must necessarily make a move longer than his previous move, except to capture the King.*

Solution :

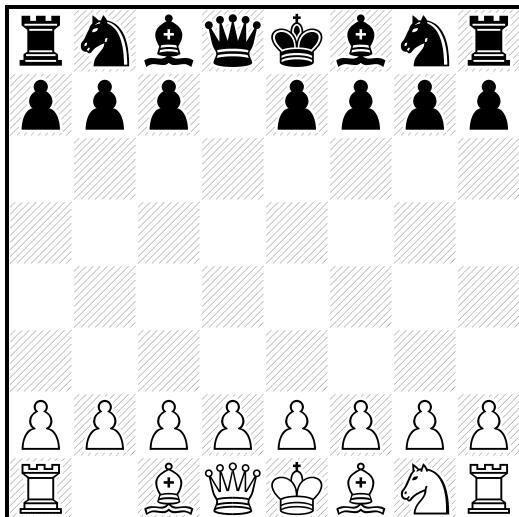
---

---

---

---

### 333 - Solution



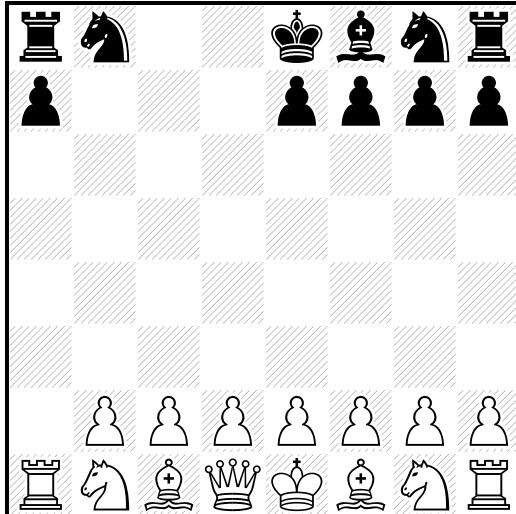
Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+

**Les Noirs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que leur précédent sauf pour capturer le Roi**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♔e6 3. ♜b6 ♔h3 4. ♜c8 ♔xc8

### 334 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (15+11) C+

**Les Noirs doivent obligatoirement jouer un de leur coup possible plus ou aussi court que leur précédent coup**

*Black must necessarily make one of their possible move more or as short as his previous move.*

Solution :

---

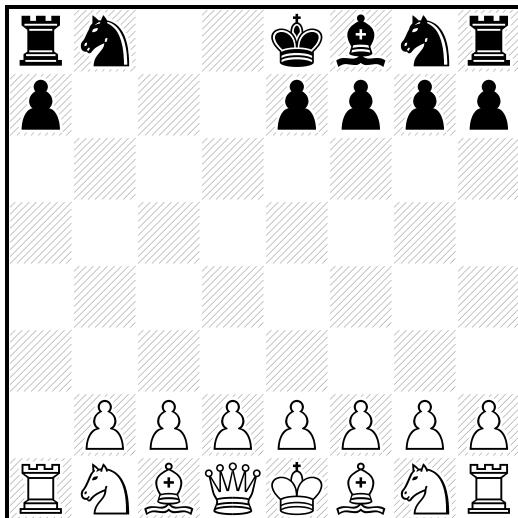
---

---

---

---

### 334 - Solution



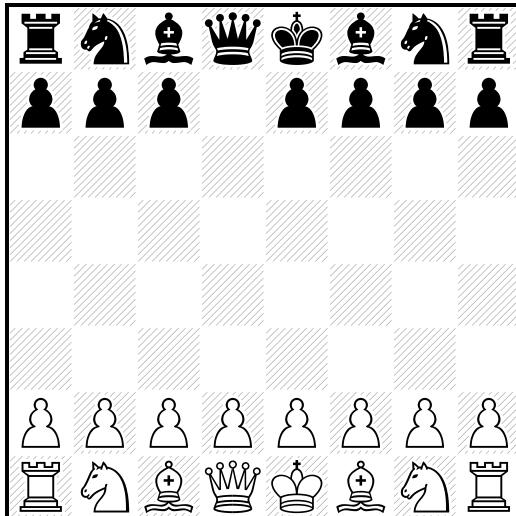
Partie justificative en 7,0 coups (15+11) C+

**Les Noirs doivent obligatoirement jouer un de leur coup possible plus ou aussi court que leur précédent coup**

1.a4 b5 2.a×b5 c5 (c6?) 3.b×c6 e.p. ♔b7 4.ç×b7 ♕c8 5.b×ç8=♕ d6  
6.♕×d6+ ♔d8 (♔d7??) 7.♕e8 ♔×e8

### 335 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (16+15) C+

**Les Noirs doivent prioritairement jouer leur Roi**

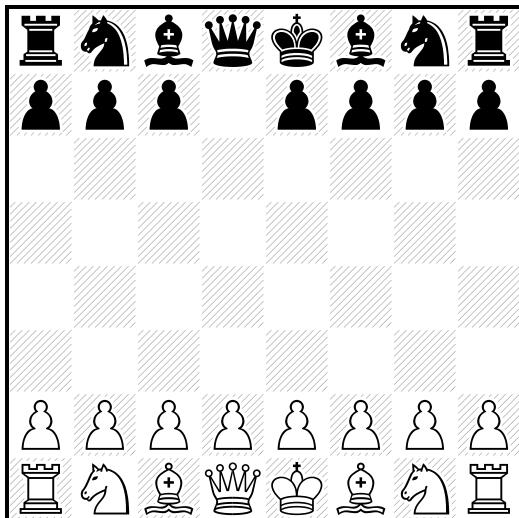
*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer leur Roi.*

*If he can, Black must move his King.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 335 - Solution

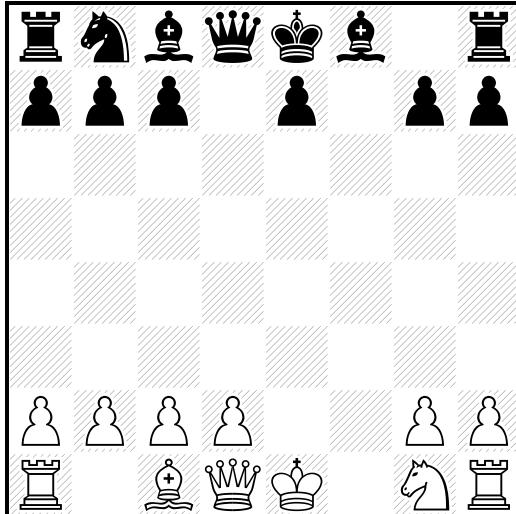


Partie justificative en 3,5 coups (16+15) C+  
**Les Noirs doivent prioritairement jouer leur Roi**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q}d7$  3.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}e8$  4.  $\mathbb{Q}b1$

### 336 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+13) C+

**Les Noirs doivent prioritairement jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup.*

*If he can, Black must make a move more or as short as his previous move.*

Solution :

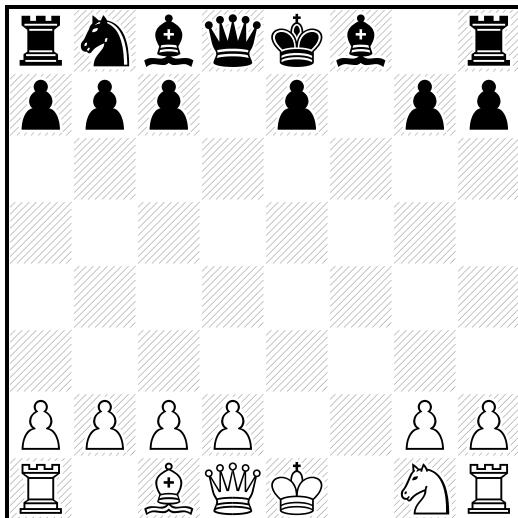
---

---

---

---

### 336 - Solution



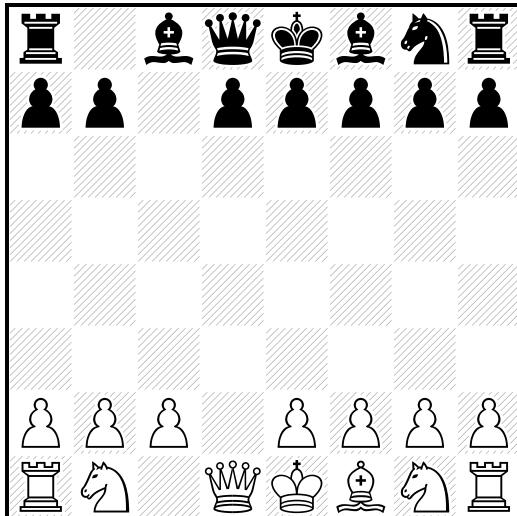
Partie justificative en 7,0 coups (12+13) C+

**Les Noirs doivent prioritairement jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup**

1. ♜c3 d5 2. ♜×d5 f6 3. ♜×f6+ ♜×f6 4. e4 ♜×e4 5. ♛a6 ♜×f2 6. ♛×f2  
♜×a6 7. ♛é1 ♜b8

### 337 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

**Les Noirs doivent prioritairement jouer une pièce de nature différente que les Blancs**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer une pièce de nature différente que les Blancs.*

*If he can, Black must move a piece of different nature than White.*

Solution :

---

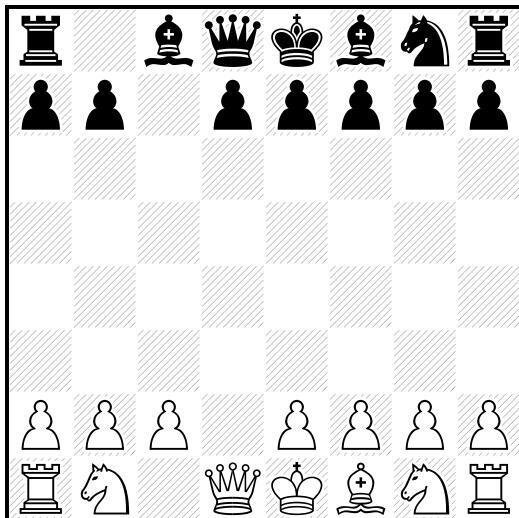
---

---

---

---

### 337 - Solution



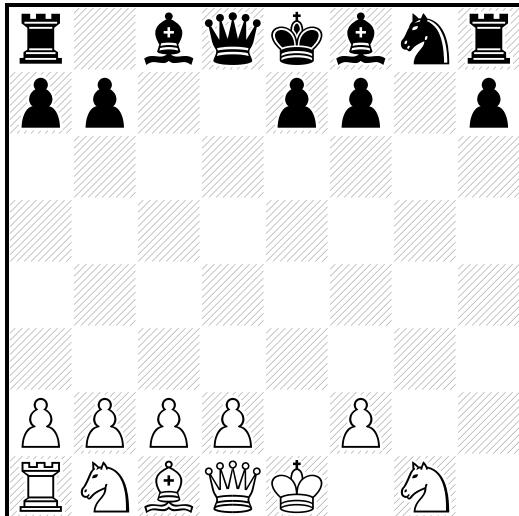
Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

**Les Noirs doivent prioritairement jouer une pièce de nature différente que les Blancs**

1.d4 ♜c6 2.♕f4 ♜×d4 3.♕×c7 ♜f3+ 4.♜×f3 ♛×c7 5.♜g1 ♛d8

## **338 - Christian POISSON**

## Inédit



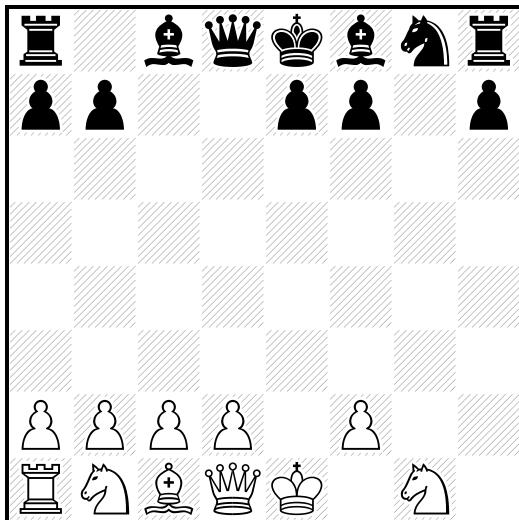
Partie justificative en 8,0 coups (11+12) C+

## **Les Noirs doivent toujours jouer la même pièce**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent toujours jouer la même pièce.  
If he can, Black must always move the same piece.*

### Solution :

### 338 - Solution

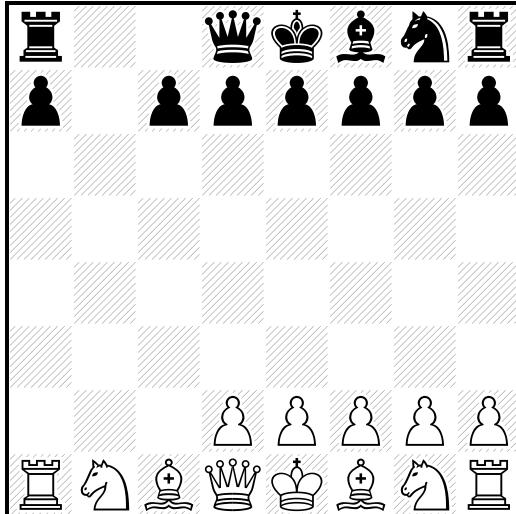


Partie justificative en 8,0 coups (11+12) C+  
**Les Noirs doivent toujours jouer la même pièce**

1.h4 g5 2.  $\mathbb{Q}$ h3 g×h4 3.  $\mathbb{Q}$ d3 h3 4.  $\mathbb{Q}$ ×d7 h×g2 5.  $\mathbb{Q}$ ×c7 g×f1=  $\mathbb{Q}$  6.  $\mathbb{Q}$ ×c8  $\mathbb{Q}$ ×e2 7.  $\mathbb{Q}$ ×b8  $\mathbb{Q}$ g4 8.  $\mathbb{Q}$ c8  $\mathbb{Q}$ ×c8

### 339 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+

**Les Noirs jouent prioritairement sur cases blanches**

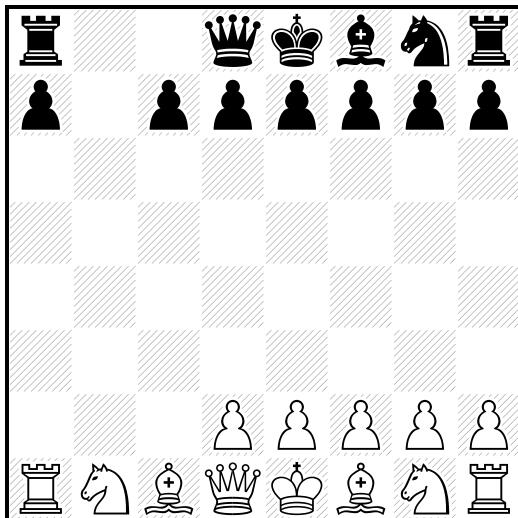
*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer sur une case blanche.*

*If he can, Black must move to a white square.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 339 - Solution



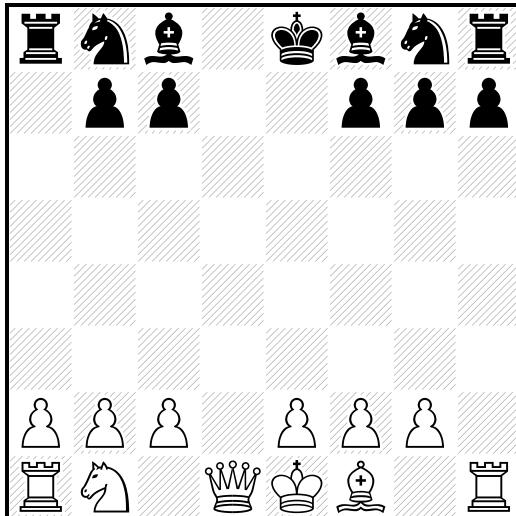
Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+

**Les Noirs jouent prioritairement sur cases blanches**

1.a4 b5 2.a×b5 ♜a6 3.b×a6 ♜×a6 4.ç4 ♜×ç4 5.b3 ♜×b3 6.♛×b3 ♜c8  
7.♛d1 ♜a8

## 340 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

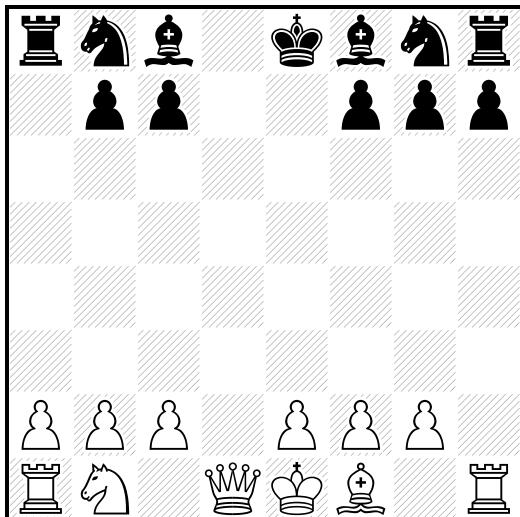
**Les Noirs jouent prioritairement sur cases noires**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer sur une case noire.  
If he can, Black must move to a black square.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 340 - Solution



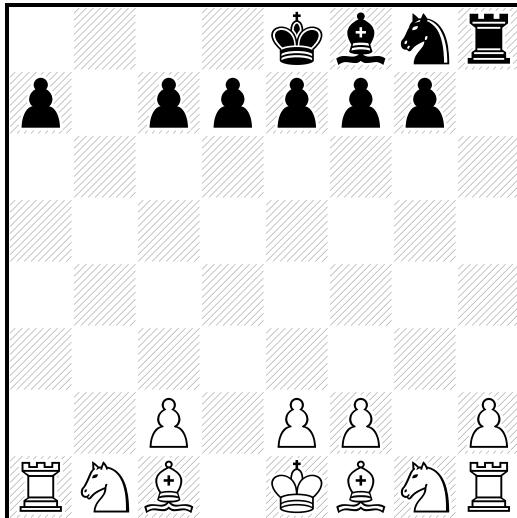
Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

**Les Noirs jouent prioritairement sur cases noires**

1.d4 e5 2.d×e5 d6 3.e×d6 ♕×d6 4.♔e3 ♕×h2 5.♔×a7 ♕×g1 6.♔c5  
♔×c5 7.♕×g1 ♔f8 8.♕h1

### 341 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (11+10) C+  
**Les Noirs jouent sans leur Tour-Dame**

*Black plays without his Queen's Rook.*

Solution :

.....

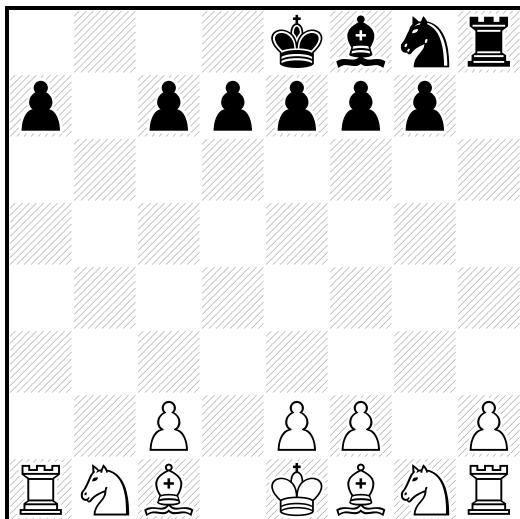
.....

.....

.....

.....

## 341 - Solution

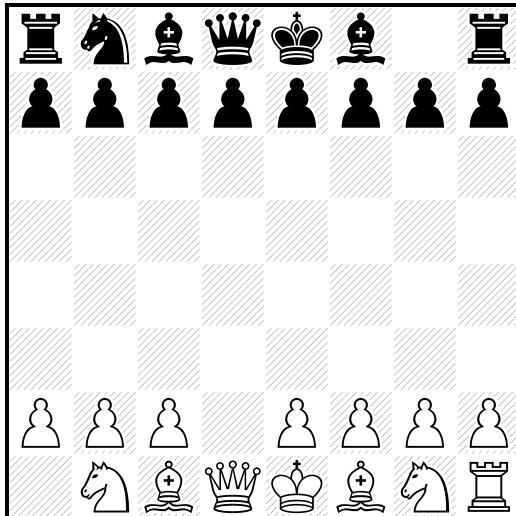


Partie justificative en 9,0 coups (11+10) C+  
**Les Noirs jouent sans leur Tour-Dame**

1.a4 b5 2.a×b5 ♕a6 3.b×a6 ♔×a6 4.b4 ♔×b4 5.d3 ♔×d3+ 6.♔×d3  
♔a8 7.♔×h7 ♔×g2 8.♔×g2 ♔×h7 9.♔f1 ♔h8

### 342 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+

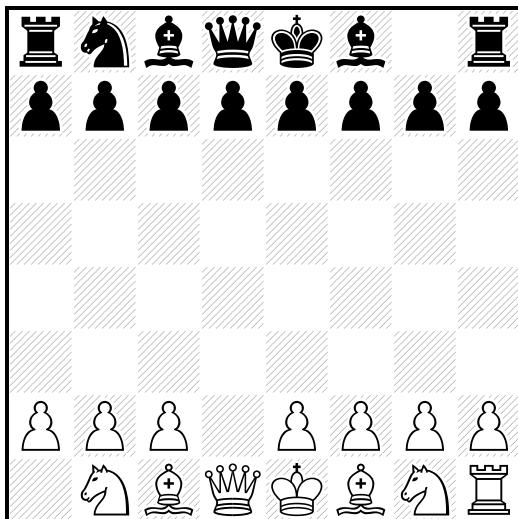
**Les Noirs ne doivent pas permettre que les Blancs capturent un Pion**

*Black must not allow White to capture a Pawn.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 342 - Solution



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+

**Les Noirs ne doivent pas permettre que les Blancs capturent un Pion**

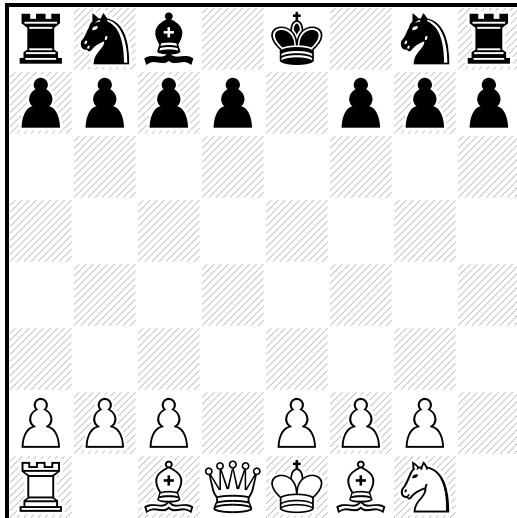
1.d4 ♜f6 2.d5 ♜×d5 3.♗d2 ♜c3 4.♕b1 ♜×b1 5.♗×b1

*Les Noirs sont pat dans la position finale.*

*Black are stalemate in the final position.*

### 343 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+13) C+  
**Les Noirs ne jouent que pour capturer**

*Black moves only to capture.*

Solution :

---

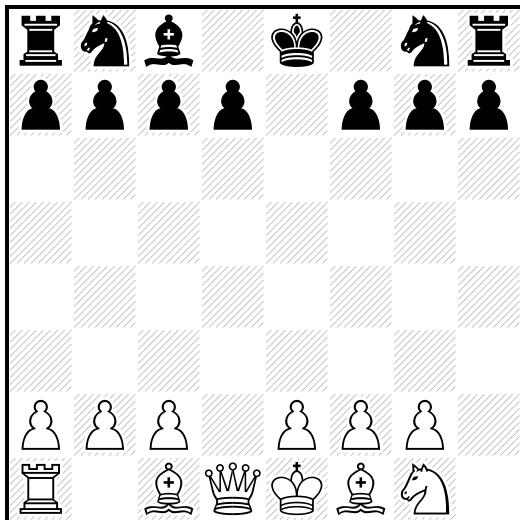
---

---

---

---

### 343 - Solution

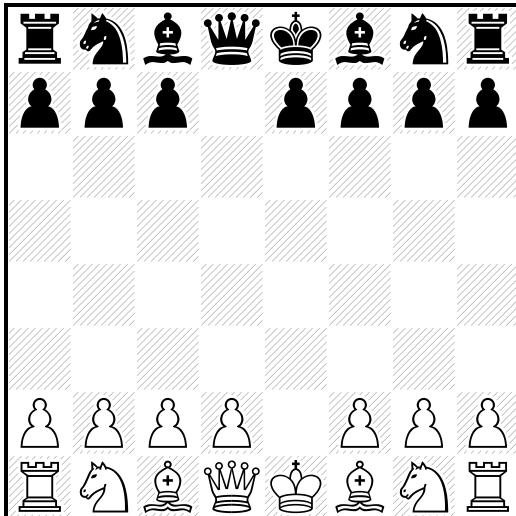


Partie justificative en 7,5 coups (12+13) C+  
**Les Noirs ne jouent que pour capturer**

1.  $\mathbb{Q}c3$
2.  $\mathbb{Q}d5$
3.  $\mathbb{Q} \times e7$
4.  $h4$
5.  $\mathbb{Q} \times h4$
6.  $\mathbb{Q} \times h4$
7.  $d4$
8.  $\mathbb{Q}d1$

### 344 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+15) C+  
**Les Noirs ne jouent que s'ils sont en échec**

*Black moves only if he is in check.*

Solution :

.....

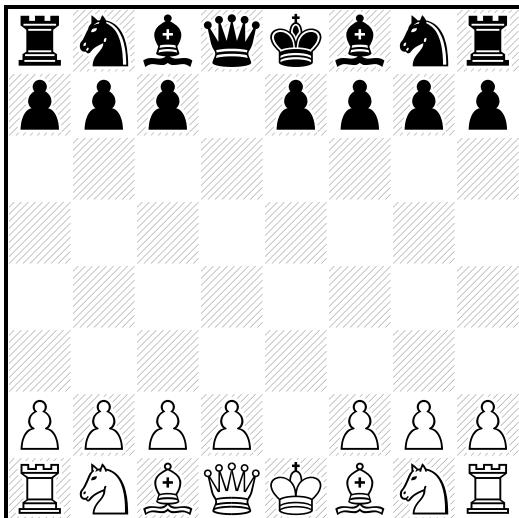
.....

.....

.....

.....

## 344 - Solution

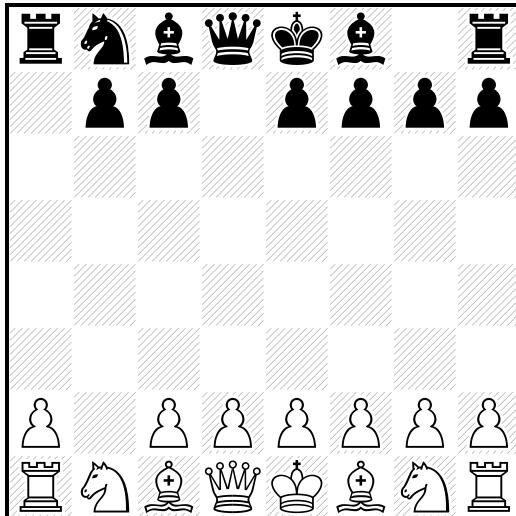


Partie justificative en 5,5 coups (15+15) C+  
**Les Noirs ne jouent que s'ils sont en échec**

1.é4 2.é5 3.é6 4.é×d7+ ♔×d7 5.♔g4+ ♔é8 6.♔d1

### 345 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (15+13) C+

**Les Noirs ne peuvent jouer que dans leur moitié de l'échiquier**

*Black can only move in his half of the board.*

Solution :

---

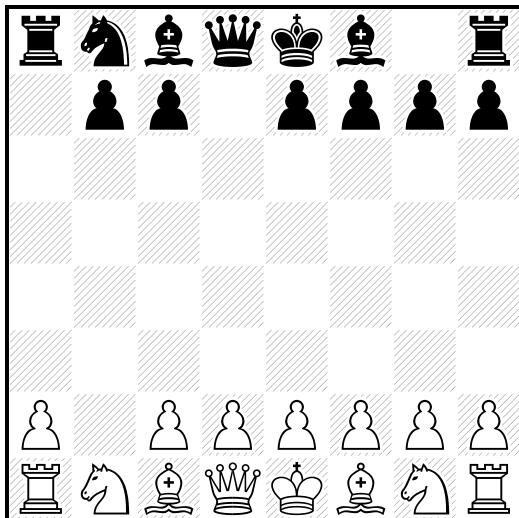
---

---

---

---

### 345 - Solution



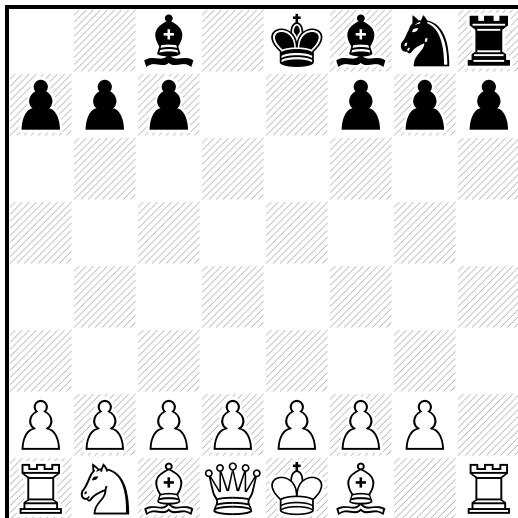
Partie justificative en 7,0 coups (15+13) C+

**Les Noirs ne peuvent jouer que dans leur moitié de l'échiquier**

1.b4 ♜h6 2.b5 ♜f5 3.b6 ♜d6 4.b×a7 ♜b5 5.a×b8=♜ ♜a7 6.♜×d7  
♜c6 7.♜b8 ♜×b8

### 346 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+

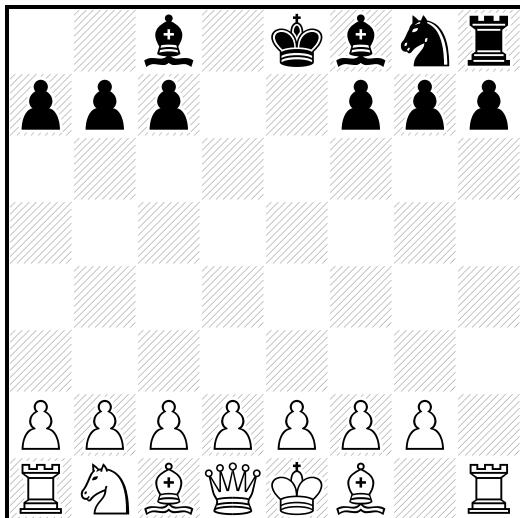
**Les Noirs ne peuvent pas jouer leur Roi s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*Black can't move his King if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 346 - Solution



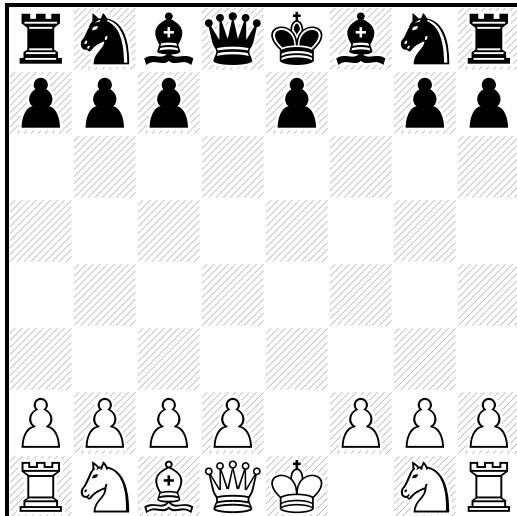
Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+

**Les Noirs ne peuvent pas jouer leur Roi s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1. ♜f3 é5 2. ♜×é5 ♜ç6 3. ♜×ç6 ♛b8 4. ♜×b8 ♕h4 5. ♜×d7 ♛×h2
6. ♛×h2 ♜×d7 ( $\text{K} \times d7??$ ) 7. ♛h1 ♜ç8

### 347 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

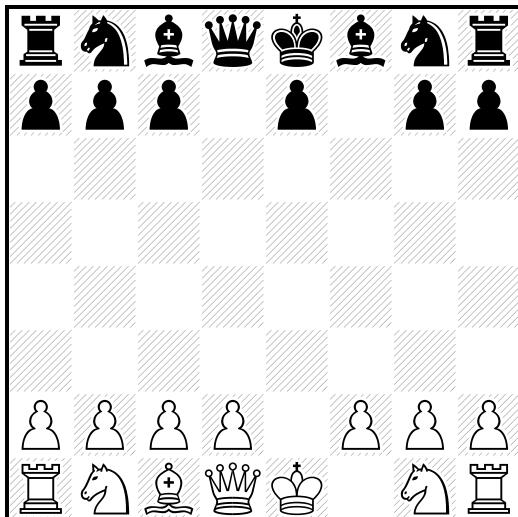
**Les Noirs ne peuvent pas jouer un Cavalier s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*Black can't move a knight if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 347 - Solution



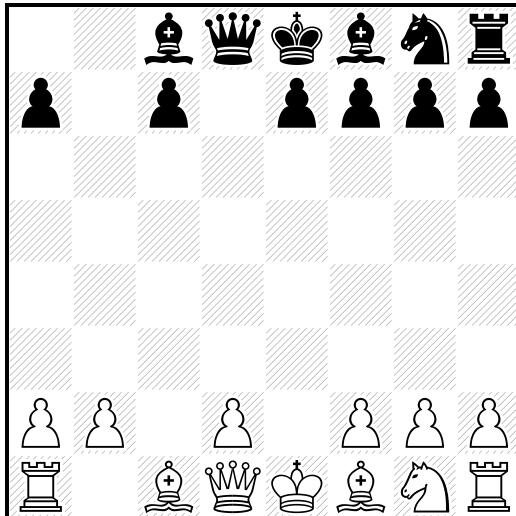
Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

**Les Noirs ne peuvent pas jouer un Cavalier s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕c4 ♔d8 4.♕×f7+ ♔d7 5.♕é8+ ♔×é8

### 348 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+

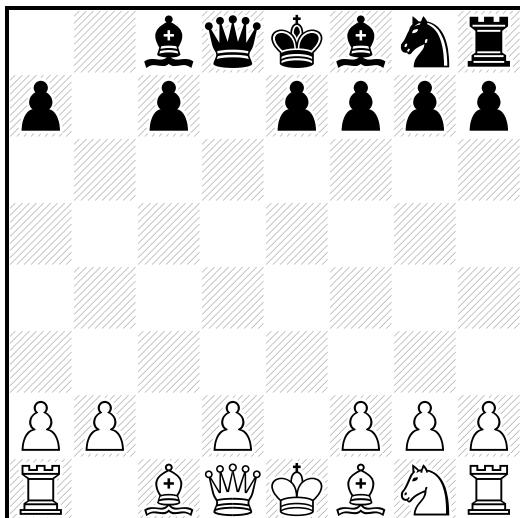
**Les Noirs ne peuvent pas jouer un Fou s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*Black can't move a Bishop if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 348 - Solution



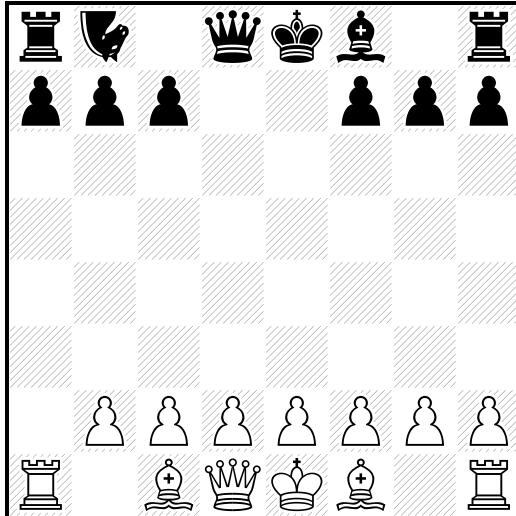
Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+

**Les Noirs ne peuvent pas jouer un Fou s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d3 4.ç×b7 ♛×ç2 5.b×a8=♛ ♛×b1  
6.♛d5 ♛d3 7.♛d8+ ♛×d8

### 349 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+12) C+

Knight =Noctambule

**Cavalier majeur**

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Noctambule (Coureur(1,2)).  
By default, a Knight is replaced by a Nightrider (Noctambule = (1,2)Rider).*

**Les Noirs ne peuvent pas jouer un Noctambule s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*Black can't move a Nightrider (Noctambule) if he can move another piece.*

Solution :

---

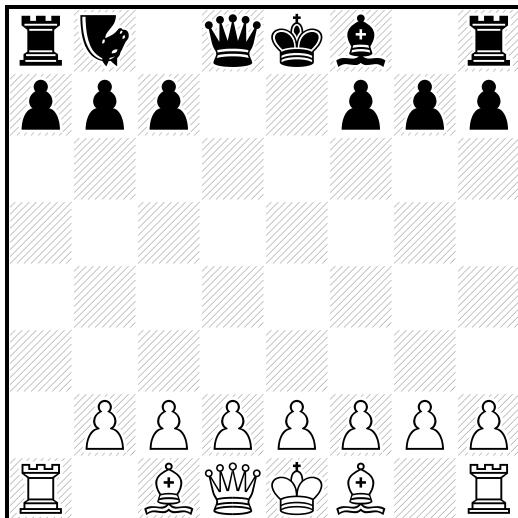
---

---

---

---

## 349 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (13+12) C+

♞ ♔ =Noctambule

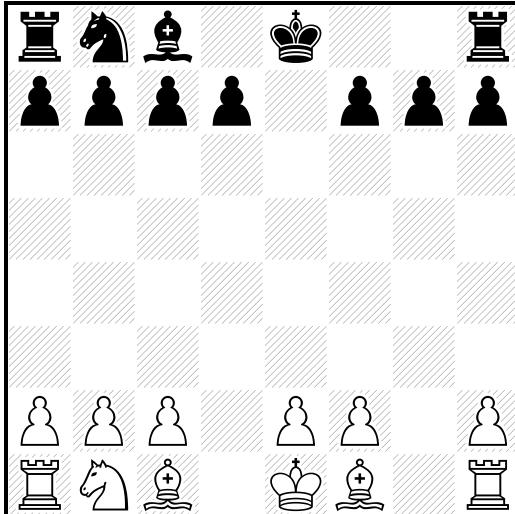
**Cavalier majeur**

**Les Noirs ne peuvent pas jouer un Noctambule s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1. ♞ ×d7 ♔ ×d7 2. ♞ ×e7 ♔ e6 3. ♞ ×g8 ♔ ×a2 4. ♜ ×a2 ♜ ×g8 5. ♜ a1  
♝ h8

### 350 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

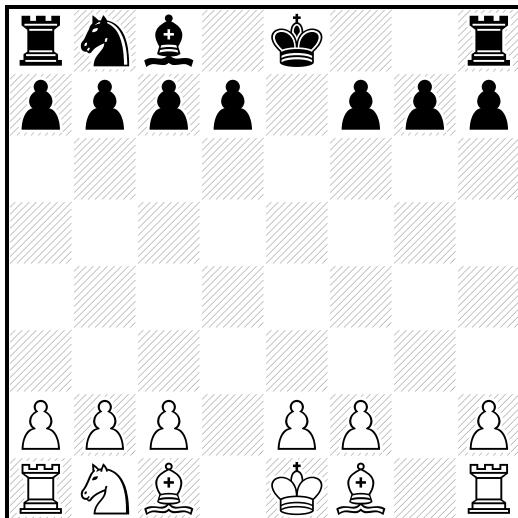
**Les Noirs ne peuvent pas jouer une Tour s'ils peuvent jouer une autre pièce**

*Black can't move a Rook if he can move another piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 350 - Solution



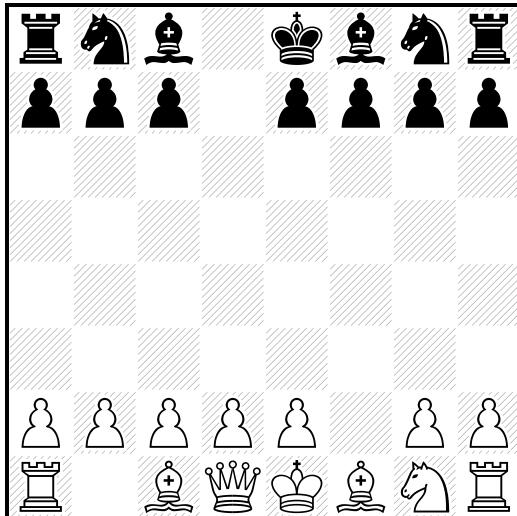
Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

**Les Noirs ne peuvent pas jouer une Tour s'ils peuvent jouer une autre pièce**

1.d4 e5 2.d×e5 ♜f6 3.é×f6 ♛×f6 4.♘f3 ♛×f3 5.♕d6 ♛×g2 6.♕×f8+  
♚×f8 (♜×f8??) 7.♗×g2 ♔é8 8.♗f1

## 351 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Les Noirs peuvent passer leur Tour**

*Black can pass his turn.*

Solution :

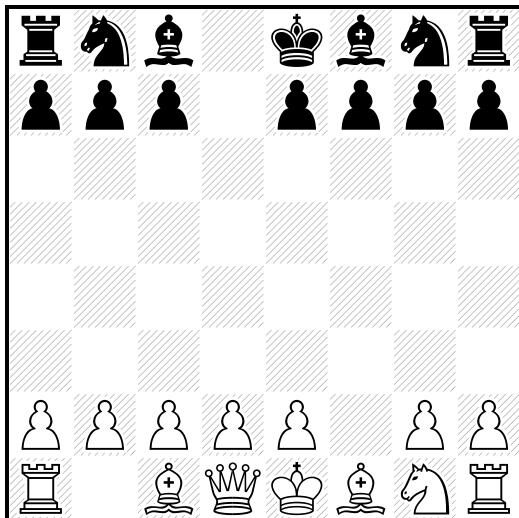
---

---

---

---

## 351 - Solution

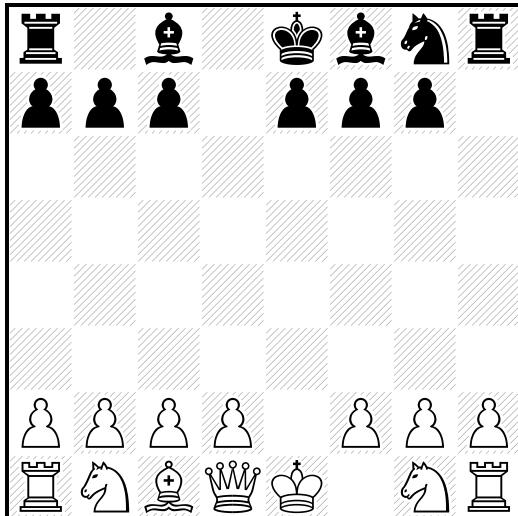


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Les Noirs peuvent passer leur Tour**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♛x d5 3. f3 ♛x f3 4. ♜x f3 5. ♜g1

## 352 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+12) C+

**Les Noirs peuvent simplement enlever une pièce blanche (non royale)**

*Black can simply remove a white piece (not a King).*

Solution :

.....

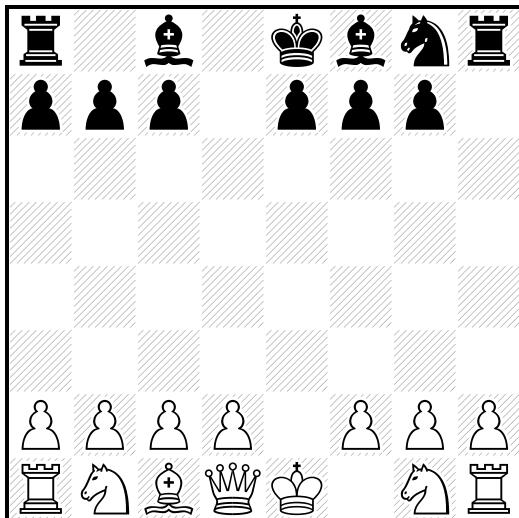
.....

.....

.....

.....

## 352 - Solution



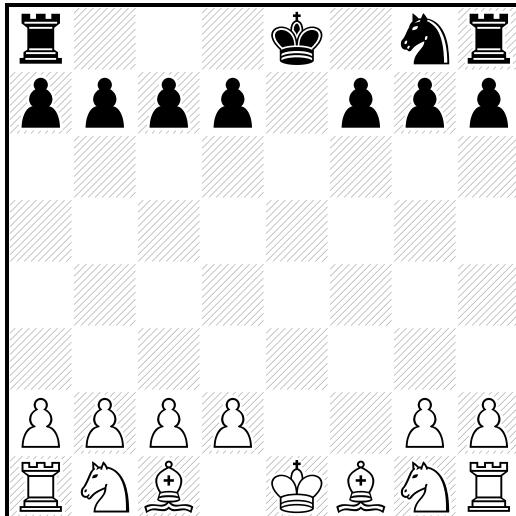
Partie justificative en 5,0 coups (14+12) C+

**Les Noirs peuvent simplement enlever une pièce blanche (non royale)**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d3 4.♕×d3 -ç6 5.♕×h7 -♕h7

### 353 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+11) C+

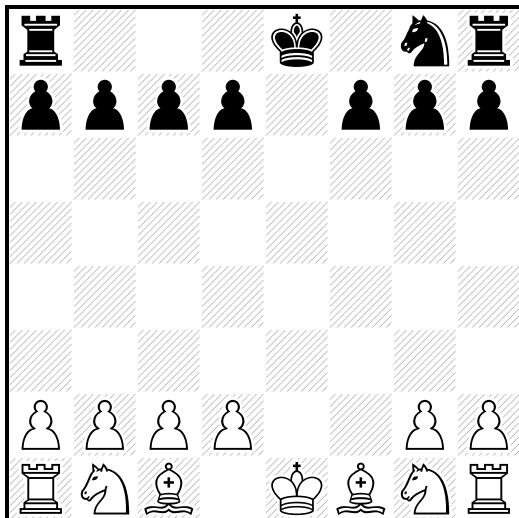
**Les Pions e2 et e7 sont neutres dans la position initiale**

*Pawns e2 and e7 are neutral in the game-array.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 353 - Solution



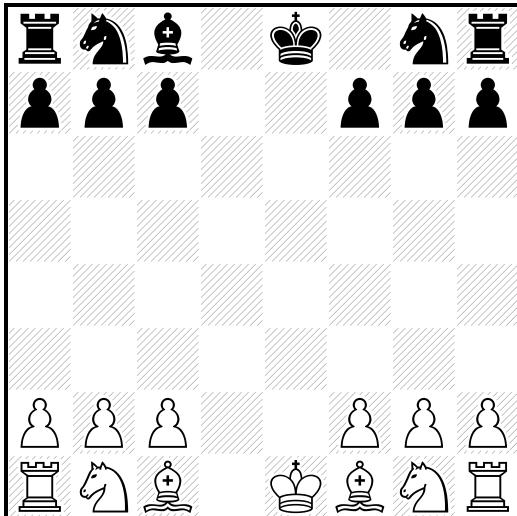
Partie justificative en 5,5 coups (13+11) C+

**Les Pions e2 et e7 sont neutres dans la position initiale**

1.  $\text{é} \times d8 = \text{Nn} + \text{é} \times e7$  2.  $\text{Nn} \times c8 \text{ é} \times d1 = \text{Dn}$  3.  $\text{Nn} \times b8 \text{ Dn} \times f2$  4.  $\text{Nn} \times f8 \text{ é} \times f8$  5.  $\text{é} \times f2 \text{ é} \times e8$  6.  $\text{é} \times e1$

### 354 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+

**Les Rois échangent leur place après chaque coup du Roi blanc**

*Kings swap their place after each move of the white King.*

Solution :

.....

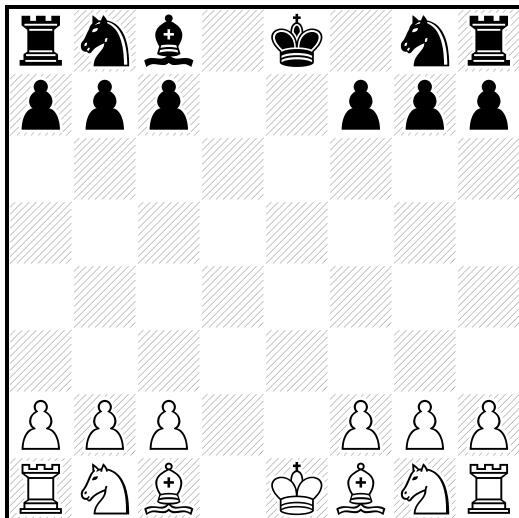
.....

.....

.....

.....

## 354 - Solution



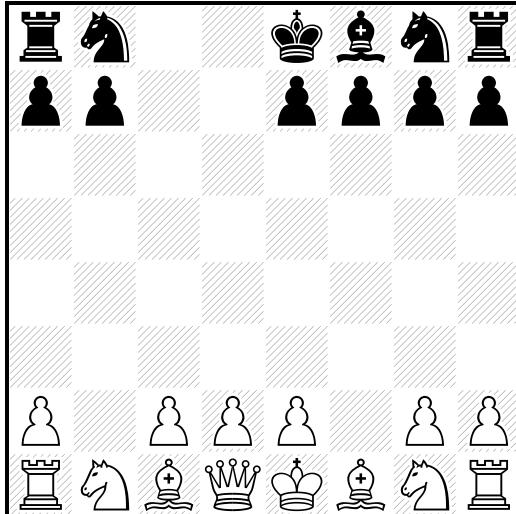
Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+

**Les Rois échangent leur place après chaque coup du Roi blanc**

1.e4 d5 2.e×d5 ♕×d5 3.♔e2{♔↔♚} + ♔×d1 4.♔×f8{♔↔♚} +  
♕×d2 + 5.♔×d2{♔↔♚} + ♔e1 6.♔×e7{♔↔♚} ♔e8

## 355 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
Booster=/b4/NOCAP

**Les Rois échangent leur place après chaque coup du Roi noir**

*Kings swap their place after each move of the black King.*

### Booster

*Les pièces situées sur certaines cases ont des pouvoirs de déplacement modifiés. Ici, **Booster=/b4/NOCAP** signifie qu'une pièce située sur b4 ne peut pas capturer.*

*Pieces can move differently on some squares. Here, **Booster=/b4/NOCAP** means that a piece located on b4 can't capture.*

Solution :

---

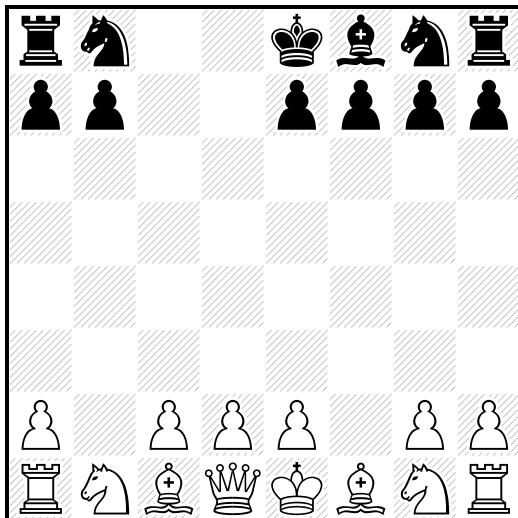
---

---

---

---

### 355 - Solution



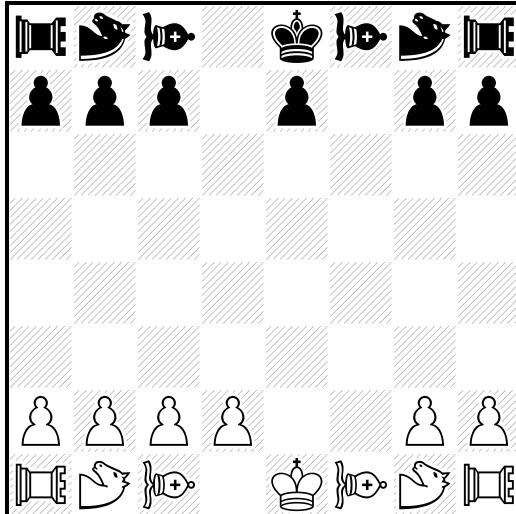
Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
Booster=/b4/NOCAP

**Les Rois échangent leur place après chaque coup du Roi noir  
Booster**

1.b4 c6 2.b5 ♕b6 3.b×c6 ♕×f2+ 4.♔×f2 ♔d8{♔↔♔} 5.♔×c8  
♕×c6+ 6.♔×d7 ♕b8+ 7.♔e8 ♕e1{♔↔♔}

## 356 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

=Noctambule-Locuste, =Fou-Locuste

=Locuste, =Tour-Locuste

#### Locusauteur

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Noctambule-Locuste (Locusauteur(1,2)), un Fou par un Fou-Locuste (Locusauteur(1,1)), une Tour par une Tour-Locuste (Locusauteur(0,1)) et une Dame par une Locuste (Locusauteur(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Noctambule-Locuste ((1,2)Locuhopper), a Bishop by a Fou-Locuste ((1,1)Locuhopper), a Rook by a Tour-Locuste ((0,1)Locuhopper) and a Queen by a Locuste ((0,1)+(1,1)Locuhopper).

#### Sans échec

Un échec qui n'est pas un mat est illégal.

A check which is not a mate is illegal.

Solution :

---

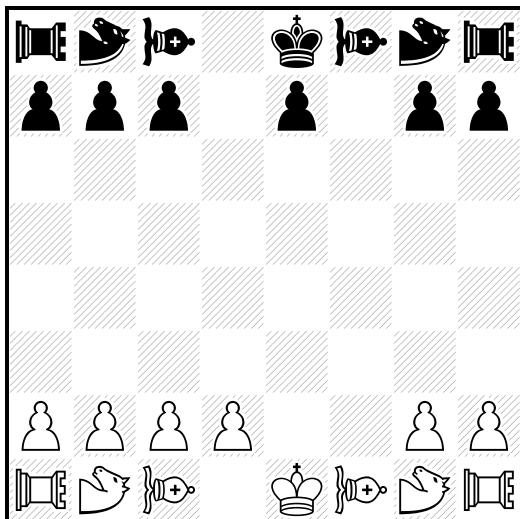


---



---

## 356 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

↗ =Noctambule-Locuste

↖ =Fou-Locuste

↙ =Locuste

↖ =Tour-Locuste

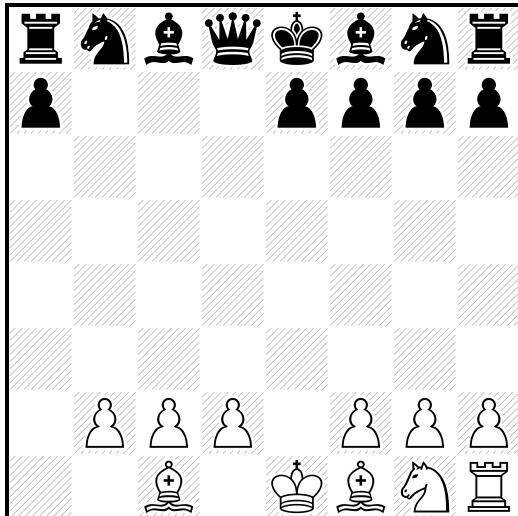
**Locusauteur**

**Sans échec**

1.é4 d5 2.é×d5 ↙×d5-d4 3.f4 ↙×f4-g4 4.↖×g4-h5 ♔d8 5.↖×f7-é8  
♔×é8

**357 - Christian POISSON**

## Inédit

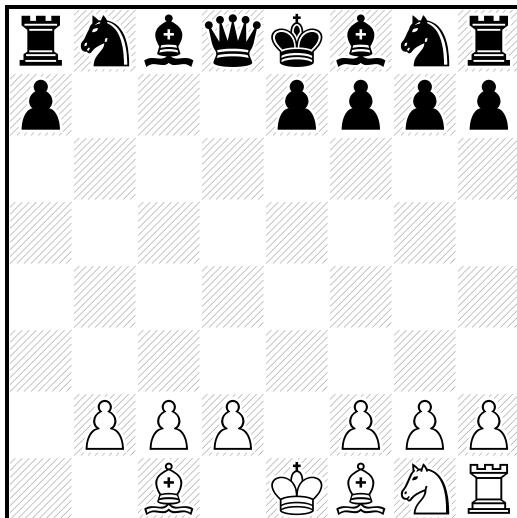


**Partie justificative en 7,0 coups (11+13) C+  
Longueur maximale des coups blancs = V8**

*Les Blancs ne peuvent pas jouer des coups plus long que White can't make moves longer than .*

### Solution :

## 357 - Solution

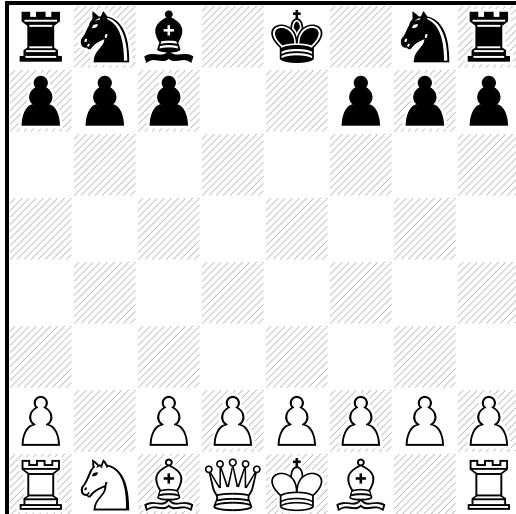


Partie justificative en 7,0 coups (11+13) C+  
**Longueur maximale des coups blancs = V8**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕f3 ♕×a2 4.♕d5 ♕×b1 5.♕×b7 ♔a1  
6.♕×c7 ♕a5 7.♕d8+ ♕×d8       $\sqrt{8}$

## 358 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+

**Longueur maximale des coups noirs = V8**

*Les Noirs ne peuvent pas jouer des coups plus long que .  
Black can't make moves longer than .*

Solution :

---

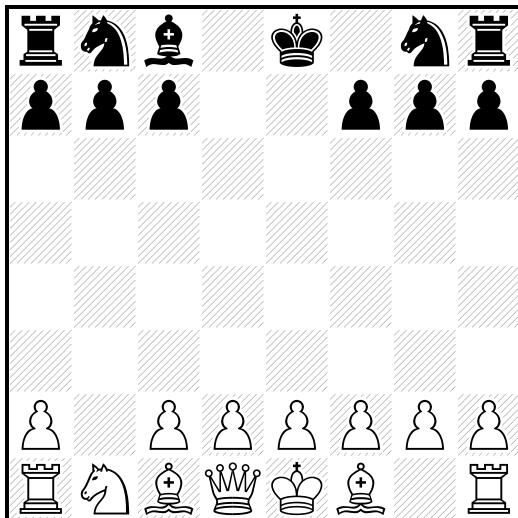
---

---

---

---

## 358 - Solution

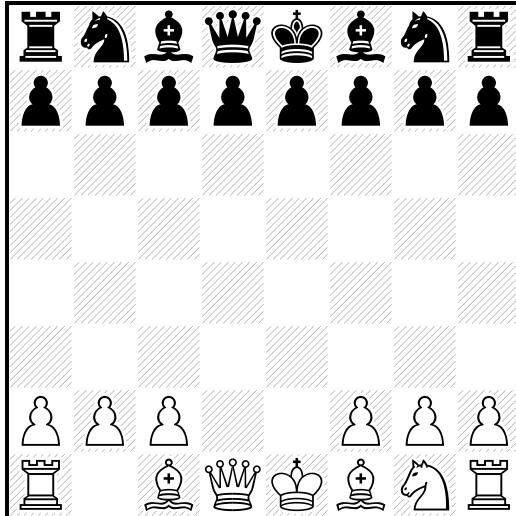


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Longueur maximale des coups noirs = V8**

1.  $\mathbb{Q}f3$  e5 2.  $\mathbb{Q}\times e5$   $\mathbb{W}f6$  3.  $\mathbb{Q}\times d7$   $\mathbb{W}d4$  4.  $\mathbb{Q}\times f8$   $\mathbb{W}\times b2$  5.  $\mathbb{Q}\times \text{B2}$   $\mathbb{W}\times f8$   
6.  $\mathbb{Q}c1$   $\mathbb{W}e8$  ✓8

### 359 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (13+16) C+  
**Machiavélique blanc**

*Les Blancs peuvent aussi simplement changer la couleur d'une de leur pièce (Roi exclus) qui n'a pas déjà changé de couleur.*

*White can also simply change the color of one of his piece (King excluded) that does not already change color.*

Solution :

---

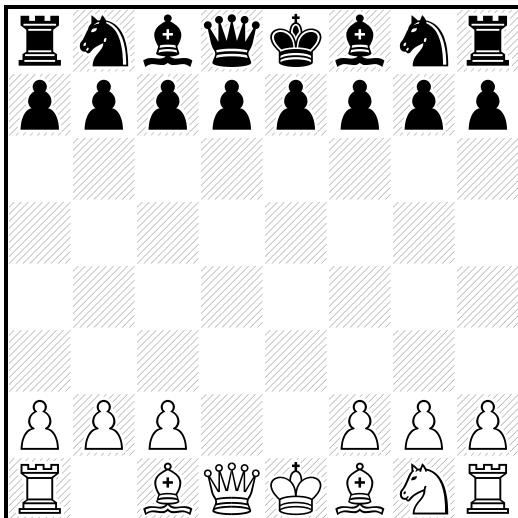
---

---

---

---

### 359 - Solution

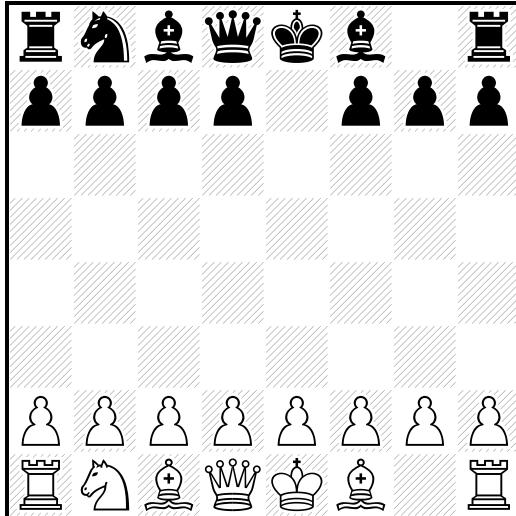


Partie justificative en 3,5 coups (13+16) C+  
**Machiavélique blanc**

1. ♜b1(♞) ♜×d2 2. e2(♟) ♜f3+ 3. ♛×e2 ♜e1 4. ♛×e1

## 360 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Machiavélique noir**

*Les Noirs peuvent aussi simplement changer la couleur d'une de leur pièce (Roi exclus) qui n'a pas déjà changé de couleur.*

*Black can also simply change the color of one of his piece (King excluded) that does not already change color.*

Solution :

---

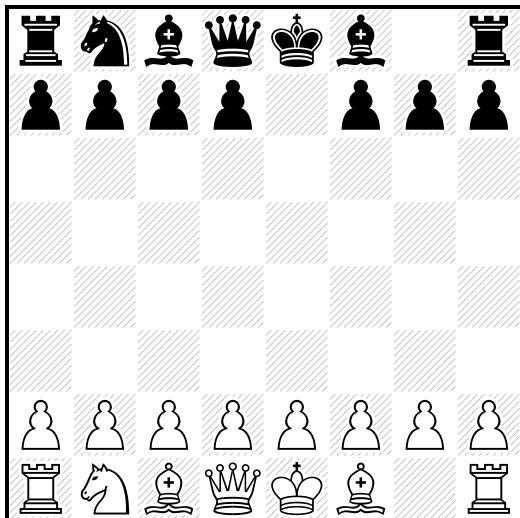
---

---

---

---

## 360 - Solution

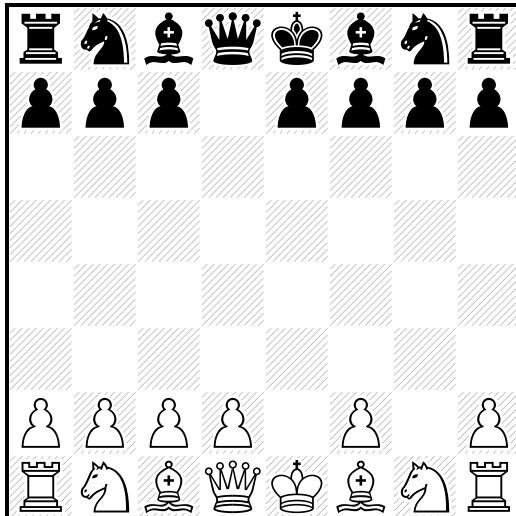


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Machiavélique noir**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♜g8(+) 3. ♜g6 ♜xg8 4. ♜h8 ♜xh8

### 361 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+  
**Madrasí**

*Une pièce (Roi excepté) est paralysée si elle est menacée par une pièce de même nature.*

*A piece (King excluded) is paralysed if it is threatened by a piece of the same kind.*

Solution :

---

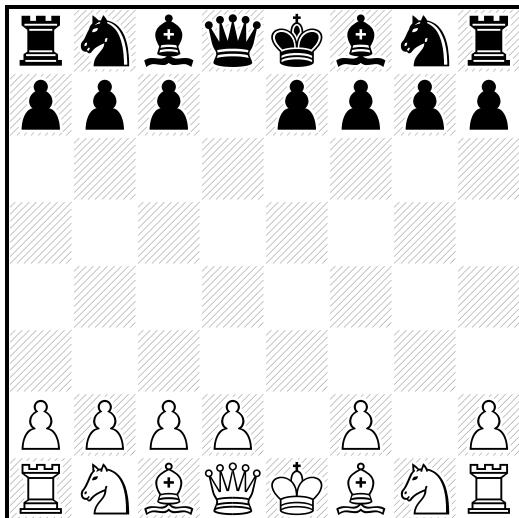
---

---

---

---

## 361 - Solution

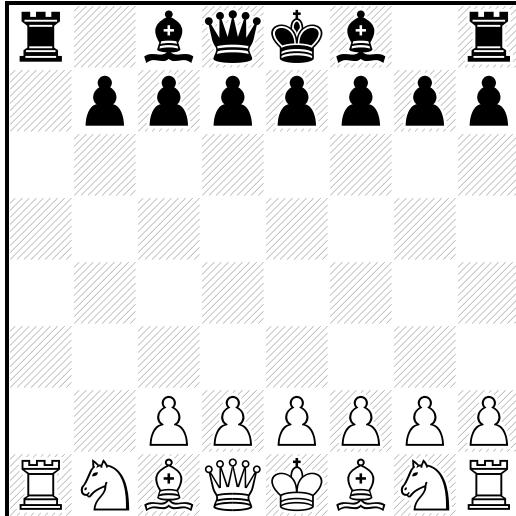


Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+  
**Madrası**

1.g4 d5 2.♗g2 ♗xg4 3.♗xd5 ♗xé2 4.♗g2 ♗g4 5.♗f1 ♗c8

## 362 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+13) C+  
**Madrasî**

*Une pièce (Roi excepté) est paralysée si elle est menacée par une pièce de même nature.*

*A piece (King excluded) is paralysed if it is threatened by a piece of the same kind.*

Solution :

---

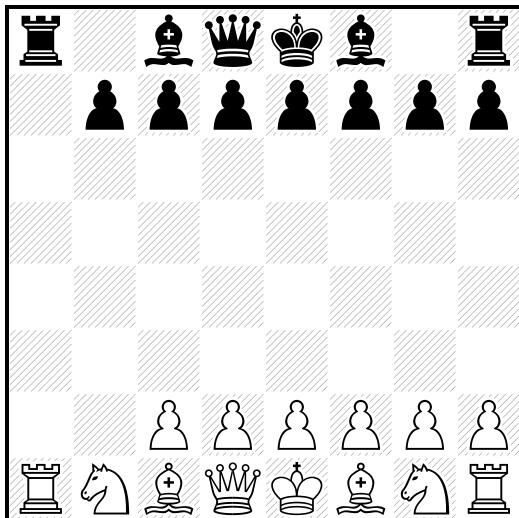
---

---

---

---

## 362 - Solution

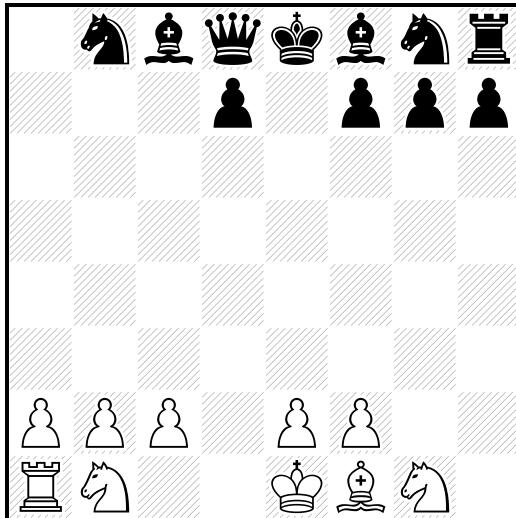


Partie justificative en 6,5 coups (14+13) C+  
**Madrası**

1.b4 ♜f6 2.b5 a5 3.b×a6 e.p. ♜×a6 4.♗b2 ♜b4 5.♗×f6 ♜×a2 6.♗b2  
♘c1 7.♗×c1

### 363 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (10+11) C+  
**Madrasí blanc**

*Une pièce blanche (Roi excepté) est paralysée si elle est menacée par une pièce de même nature.*

*A white piece (King excluded) is paralysed if it is threatened by a piece of the same kind.*

Solution :

---

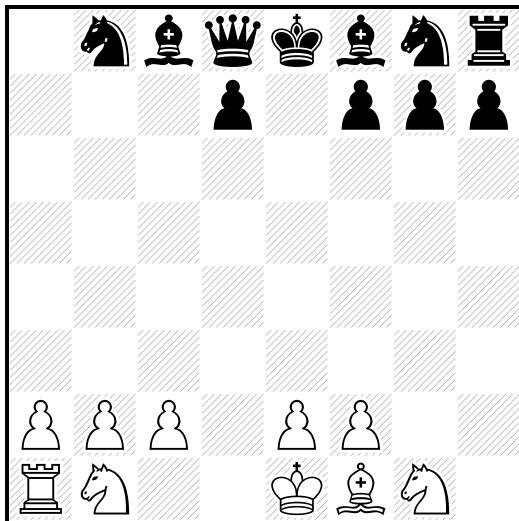
---

---

---

---

### 363 - Solution

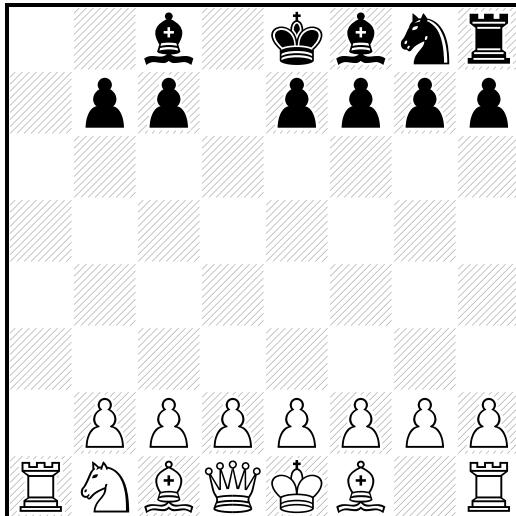


Partie justificative en 8,0 coups (10+11) C+  
**Madras blanc**

1.d4 e5 2.♗g5 exd4 3.♕x d4 ♕xg5 4.♕xa7 ♕xg2 5.♕xa8 ♕xh1  
(♕xh2?) 6.♕xb7 ♕xh2 7.♕xc7 ♕h4 8.♕d8 ♕xd8

### 364 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Madrasasi noir**

*Une pièce noire (Roi excepté) est paralysée si elle est menacée par une pièce de même nature.*

*A black piece (King excluded) is paralysed if it is threatened by a piece of the same kind.*

Solution :

---

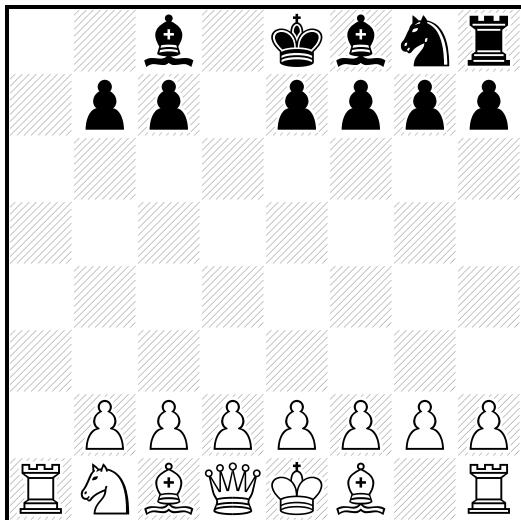
---

---

---

---

## 364 - Solution

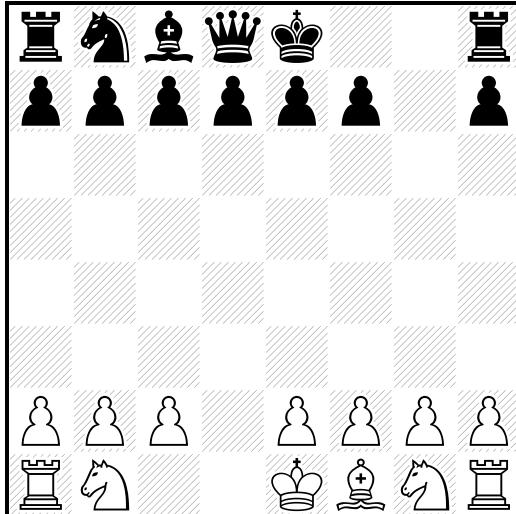


Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Madras noir**

1. ♜f3 ♜a6 2. ♜e5 ♜b4 3. ♜x d7 ♜x a2 4. ♜x a2 ♜x d7 5. ♜x a7 ♜a4
6. ♜x a8 ♜a1 7. ♜x a1

### 365 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (13+13) C+  
**Make & Take**

*Pour capturer, une pièce doit d'abord effectuer un coup non capturant comme si elle était de la même nature et couleur que la pièce à capturer, puis ensuite effectuer la capture en reprenant sa propre nature et couleur. Une pièce se trouvant sur la case initiale du Roi adverse a le pouvoir de roquer.*

*To capture, a piece must first make a non-capturing move as if it were of the same nature and color as the piece to be captured, and then capture by resuming its own nature and color. A piece on the initial square of the opposing King has the power to castle.*

Solution :

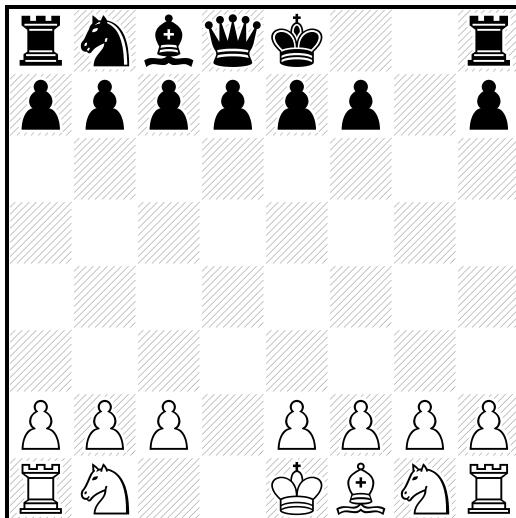
---

---

---

---

## 365 - Solution

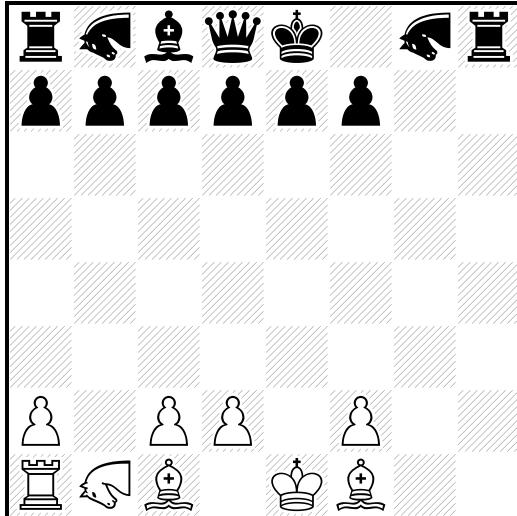


Partie justificative en 4,0 coups (13+13) C+  
**Make & Take**

1.d4 g5 2.d×f8=♕ (via g7) g×ç1=♕ (via d2) 3.♕×g8+ (via g6) ♕ç×g8  
(via g5) 4.♕×h8 (via d4) ♕×h8 (via f8)

## 366 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (9+13) C+

=Mao

### Maos à la place des Cavaliers

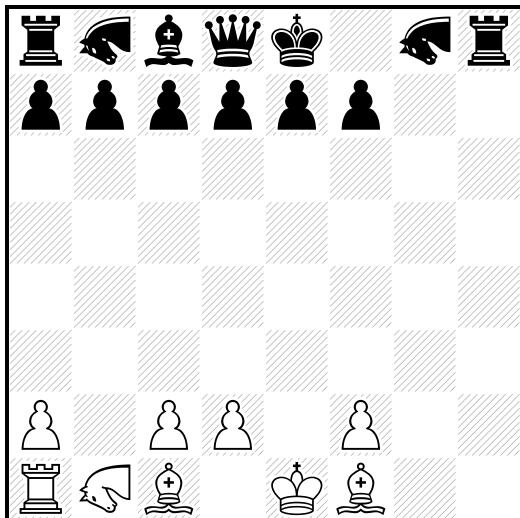
*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Mao (Bondisseur décomposé(0,1 ; 1,1)).*

*By default, a Knight is replaced by a Mao ((0,1 ; 1,1)Decomposed Leaper).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 366 - Solution



Partie justificative en 8,0 coups (9+13) C+

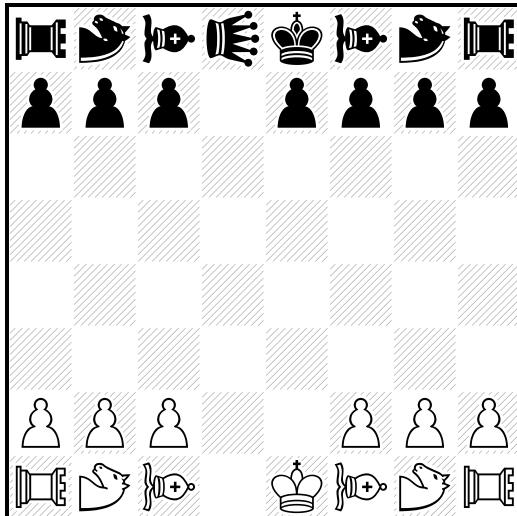
= Mao

### **Maos à la place des Cavaliers**

1.g4 h5 2.f3 h×g4 3.g1 g×f3 4.xg7 f×é2 5.xé2 xg7 6.b5 xb2 7.xb2 xh2 8.h8 xh8

# 367 - Christian POISSON

## Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (13+15) C+

= Cavalier marin

= Néréïde

= Sirène

= Triton

### Marin

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Cavalier marin (Bondisseur marin(1,2)), un Fou par une Néréïde (Marine(1,1)), une Tour par un Triton (Marine(0,1)) et une Dame par une Sirène (Marine(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Cavalier marin ((1,2)Marine Leaper), a Bishop by a Néréïde ((1,1)Marine), a Rook by a Triton ((0,1)Marine) and a Queen by a Sirène ((0,1)+(1,1)Marine).

Solution :

---



---



---

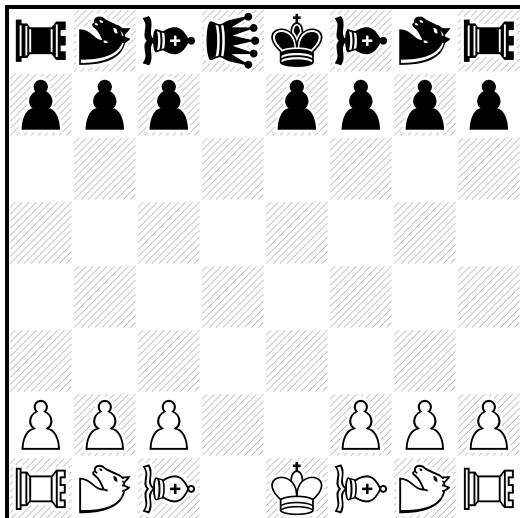


---



---

## 367 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (13+15) C+

♞ = Cavalier marin

♝ = Néréïde

♛ = Sirène

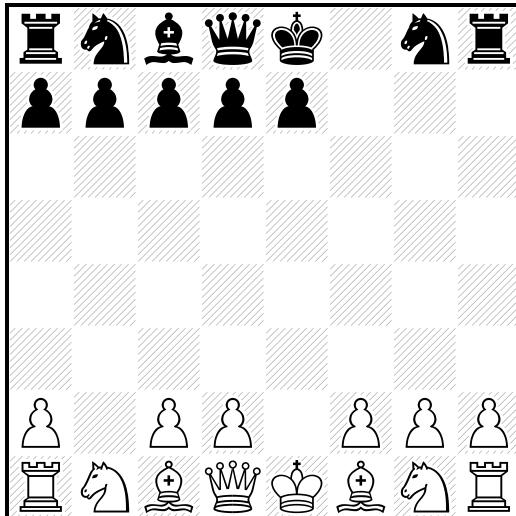
♜ = Triton

**Marin**

1.é4 d5 2.é×d5 ♛×d5-d4 3.♛g4 ♛×d2-d1 4.♛d7 ♛×d7-d8

### 368 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Mat réflexe blanc**

*Les Blancs doivent mater s'ils en ont la possibilité.  
If he can, White must mate.*

Solution :

.....

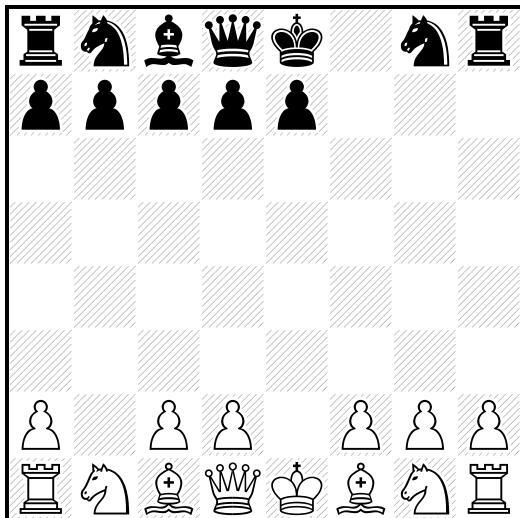
.....

.....

.....

.....

## 368 - Solution

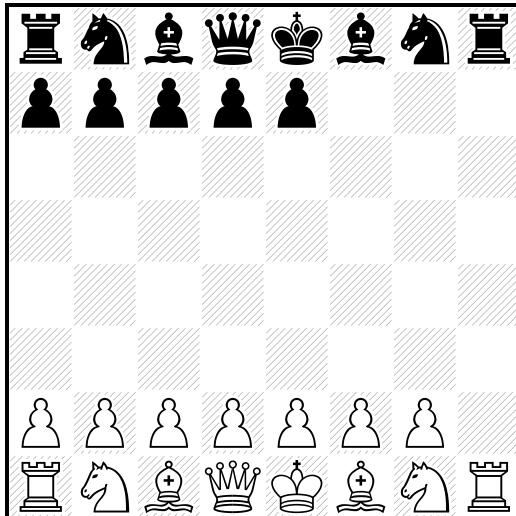


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Mat réflexe blanc**

1.é4 f5 2.é×f5 g6 (g5? 3.Dh5#) 3.f×g6 ♕g7 4.g×h7 ♕×b2 5.♕×b2  
♕×h7 6.♕c1 ♕h8

### 369 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Maxi-minimum**

*Pour leurs coups impairs, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. Pour leurs coups pairs, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*For his odd moves, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. For his even moves, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

---

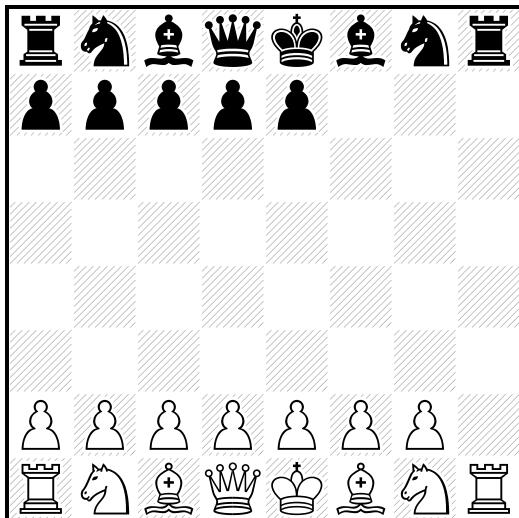
---

---

---

---

## 369 - Solution

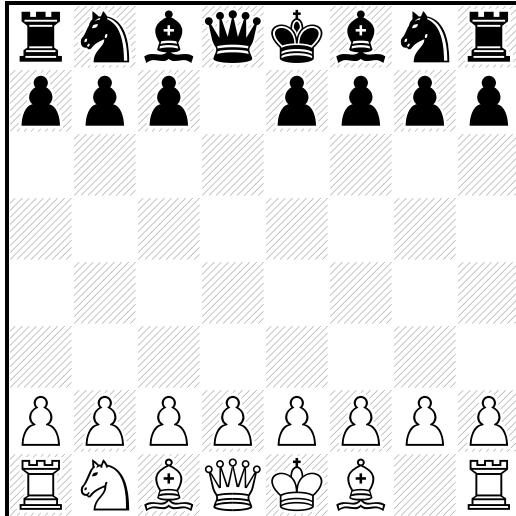


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Maxi-minimum**

1.h4 ♜h6 2.h5 g6 3.h×g6 ♜g8 4.g×f7+ ♛×f7 5.♕×h7+ ♔é8 6.♕h1

## 370 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Maxi-minimum blanc**

*Pour leurs coups impairs, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. Pour leurs coups pairs, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*For his odd moves, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. For his even moves, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

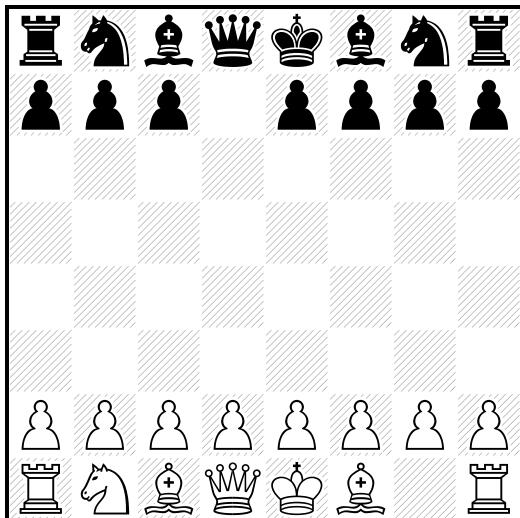
---

---

---

---

## 370 - Solution

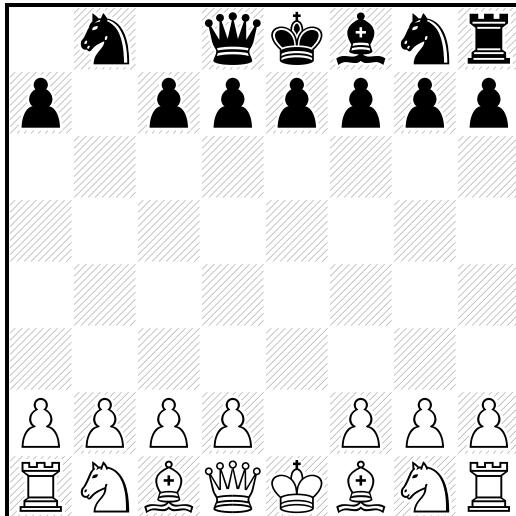


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Maxi-minimum blanc**

1. ♔f3 d5 2. ♕g1 d4 3. ♔x d4 ♕x d4 4. ♕h1 ♕d8

### 371 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (15+13) C+  
**Maximum**

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups égaux géométriquement les plus longs.*

*Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

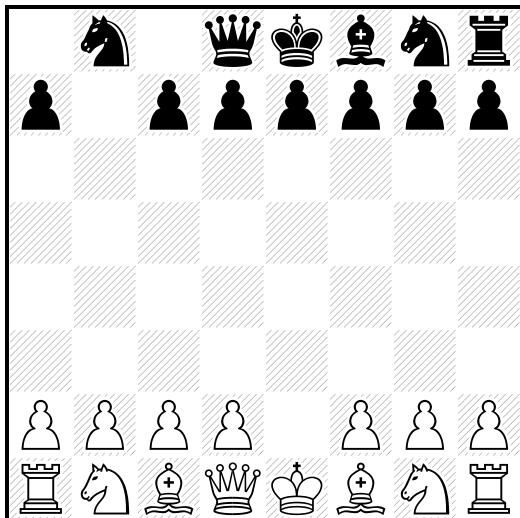
---

---

---

---

### 371 - Solution

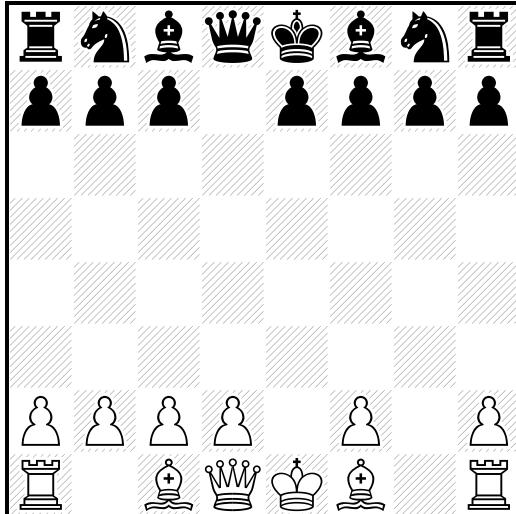


Partie justificative en 6,5 coups (15+13) C+  
**Maximum**

1.é4 ♜f6 2.♗a6 ♜×é4 3.♗×b7 ♜f6 4.♗×a8 ♜a6 5.♗f3 ♜f1 6.♗é2  
♘g8 7.♗×f1

## 372 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+15) C+  
**Maximum blanc**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

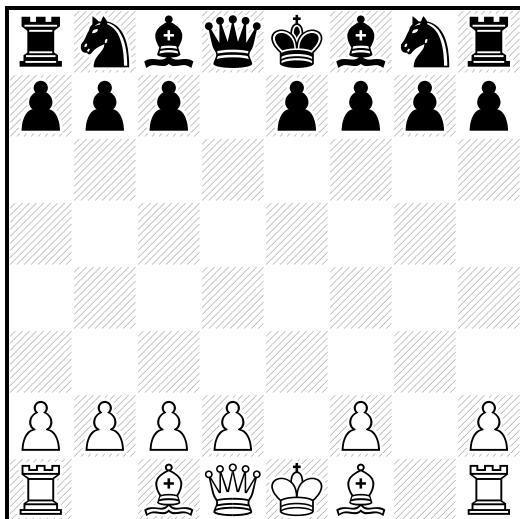
---

---

---

---

## 372 - Solution

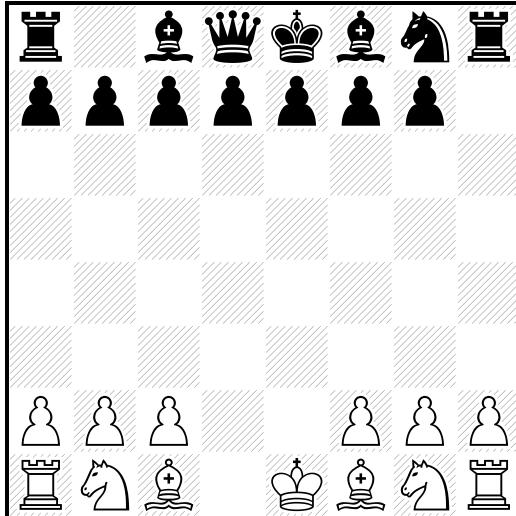


Partie justificative en 7,0 coups (12+15) C+  
**Maximum blanc**

1. ♜c3 d5
2. ♜x d5 ♛x d5
3. ♜f3 ♛x f3
4. e4 ♛x e4+
5. ♜e2 ♛x g2
6. ♜a6 ♛d5
7. ♜f1 ♛d8

### 373 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Maximum blanc par nature de pièce**

*Pour chaque nature de pièce, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*For each nature of piece, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

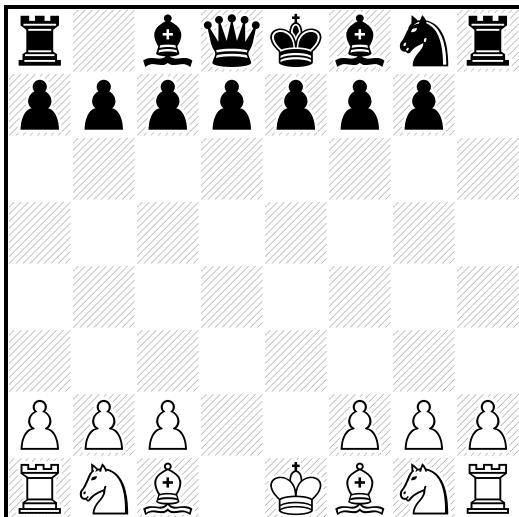
---

---

---

---

### 373 - Solution

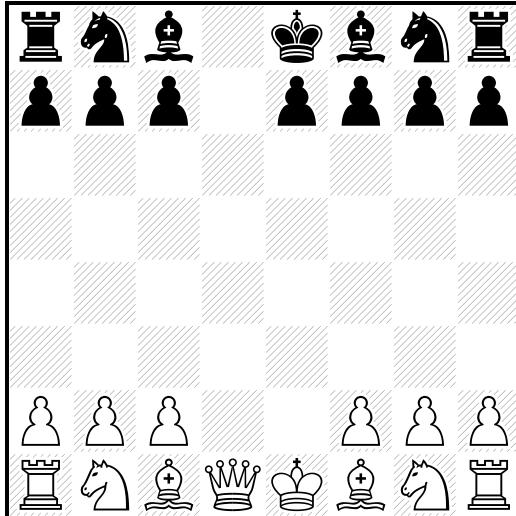


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Maximum blanc par nature de pièce**

1.d4 ♜c6 2.♕d3 ♜×d4 3.♗×h7 ♜×e2 4.♗×e2 ♗×h7 5.♗g1 ♗h8

### 374 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Maximum blanc par pièce**

*Pour chaque pièce, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*For each piece, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

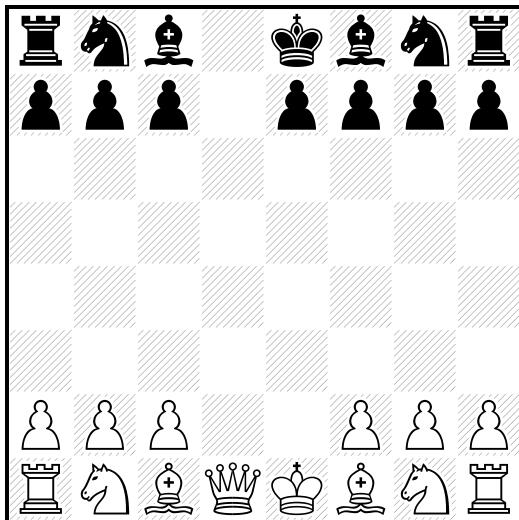
---

---

---

---

## 374 - Solution

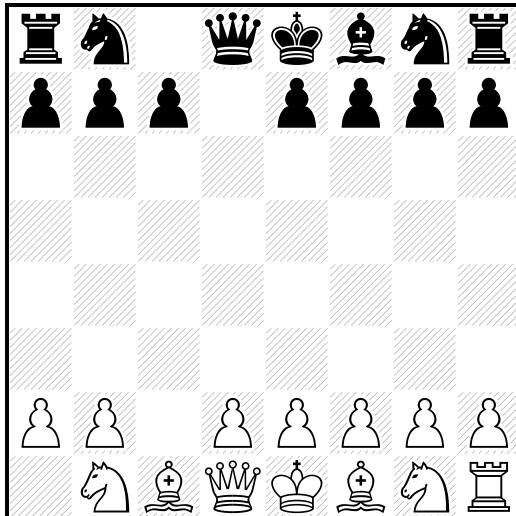


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Maximum blanc par pièce**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.d4 ♕×d4 4.♕h5 ♕d1+ 5.♕×d1

## 375 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

**Maximum blanc quand les Blancs ne peuvent pas donner échec**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs, sauf s'ils peuvent donner échec.*

*White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest, unless he can give check.*

Solution :

---

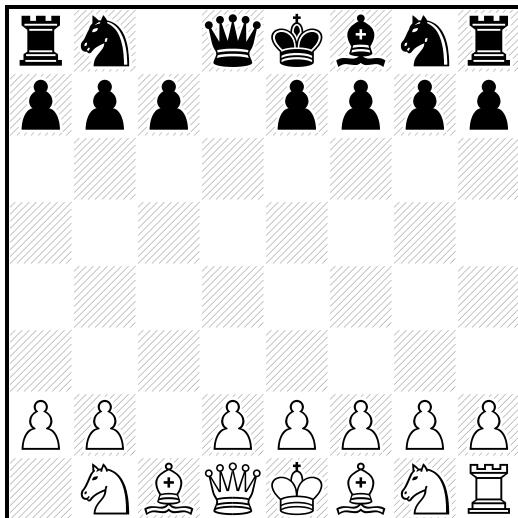
---

---

---

---

## 375 - Solution



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

**Maximum blanc quand les Blancs ne peuvent pas donner échec**

1. ♔ç3 d5 2. ♔×d5 ♕f5 3. ♜b1 ♕×ç2 4. ♔ç3 ♕×b1 5. ♔×b1

3. ♜b1 est possible car le ♔d5 peut donner échec.

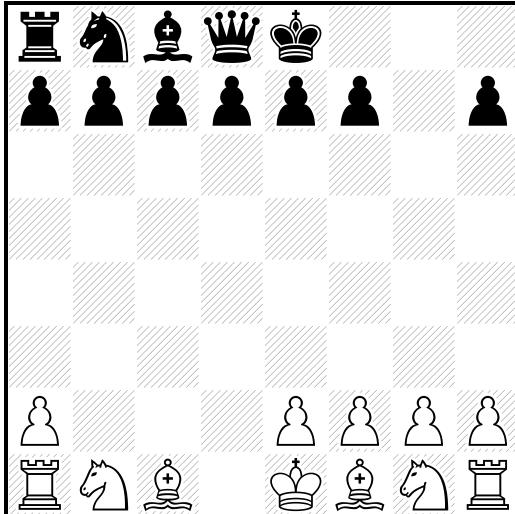
5. ♔×b1 est possible car la ♕ peut donner échec.

3. ♜b1 is possible because ♔d5 can give check.

5. ♔×b1 is possible because the ♕ can give check.

## 376 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

**Maximum blanc quand les Blancs peuvent donner échec**

*S'ils peuvent donner échec, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*If he can give check, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

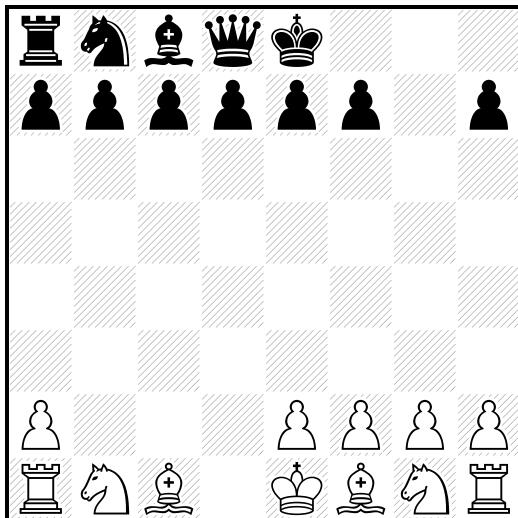
---

---

---

---

## 376 - Solution



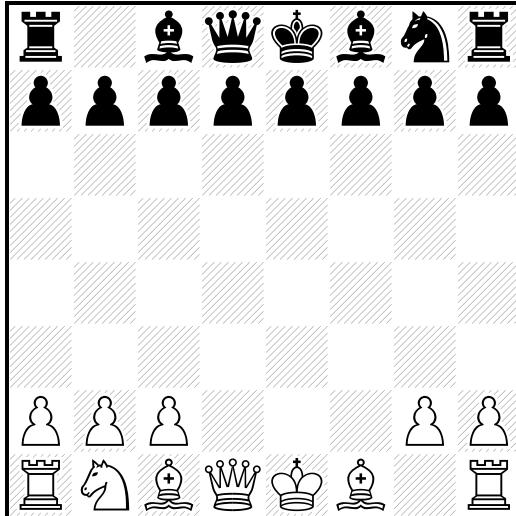
Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+

**Maximum blanc quand les Blancs peuvent donner échec**

1.d4 ♜f6 2.d5 ♜×d5 3.ç3 ♜×ç3 4.♔h6 ♜×d1 5.♔×g7 ♜×b2 6.♔×h8  
♔h6 7.♔×b2 ♔ç1 8.♔×ç1

### 377 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (12+15) C+  
**Maximum conséquent**

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. De plus, la règle de capture réflexe du Roi ne s'applique plus : le Roi blanc n'est en échec que si le coup menaçant de le capturer est le plus long, et le seul de cette longueur, pouvant être effectué par les Noirs.*

*Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. In addition, the rule of reflex capture of the King no longer applies: the white King is in check only if the threatening move is the longest, and the only one of this length, which can be done by Black.*

Solution :

---

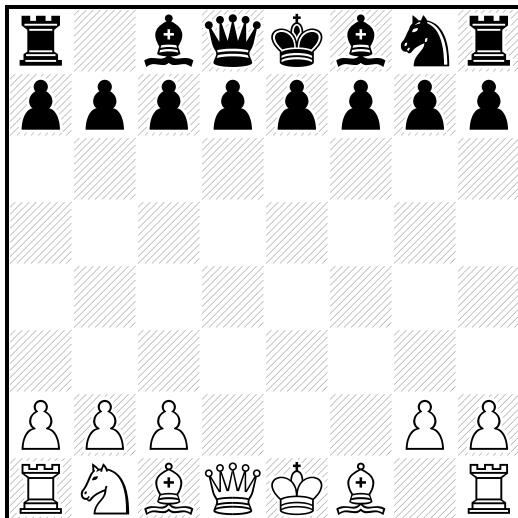
---

---

---

---

## 377 - Solution



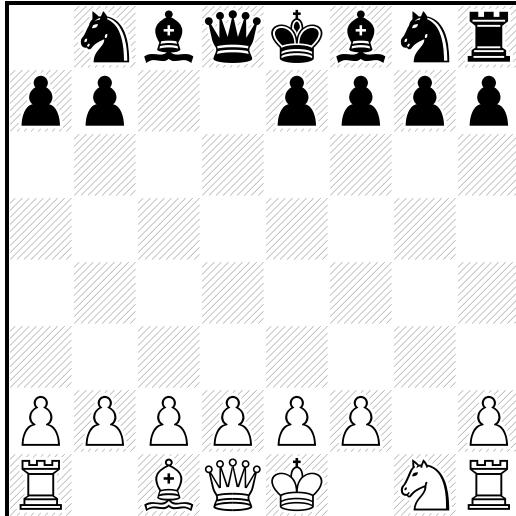
Partie justificative en 5,5 coups (12+15) C+  
**Maximum conséquent**

1.é4 ♜ç6 2.é5 ♜×é5 3.f3 ♜×f3 4.♗é2 ♜×d2 5.♗éç3 ♜×b1 6.♗×b1

*♜×f3 n'est pas un échec car C×é1 n'est pas le seul coup maximum.*  
*♜×f3 is not a check because C×e1 is not the only longest move.*

## 378 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+  
**Maximum conséquent blanc**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. De plus, la règle de capture réflexe du Roi ne s'applique plus : le Roi noir n'est en échec que si le coup menaçant de le capturer est le plus long, et le seul de cette longueur, pouvant être effectué par les Blancs.*

*White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. In addition, the rule of reflex capture of the King no longer applies: the black King is in check only if the threatening move is the longest, and the only one of this length, which can be done by White.*

Solution :

---

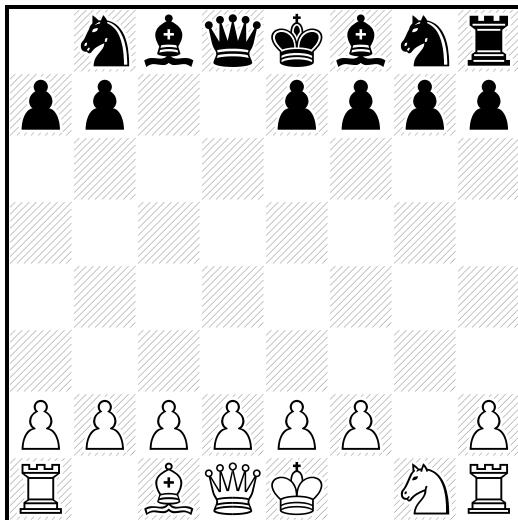
---

---

---

---

## 378 - Solution



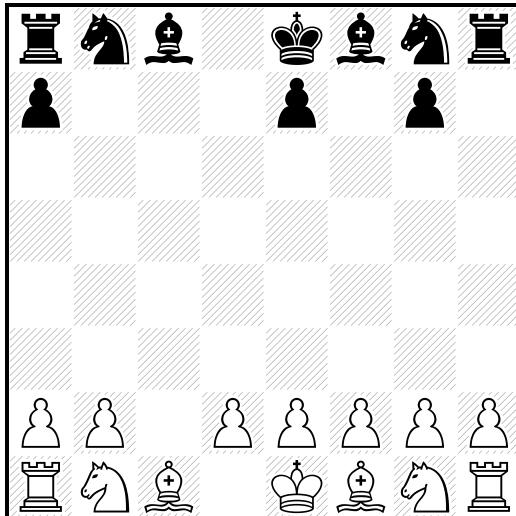
Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+  
**Maximum conséquent blanc**

1. ♜c3 d5 2. ♜×d5 ♖h3 3. ♜×c7 ♖×g2 4. ♜×a8 ♖×f1 5. ♜b6 ♖h3
6. ♜c8 ♖×c8

*♜×c7 n'est pas un échec car C×e8 n'est pas le seul coup maximum.  
♜×c7 is not a check because C×e8 is not the only longest move.*

### 379 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (14+10) C+  
**Maximum homologue**

*les Noirs doivent jouer le coup le plus long d'une pièce de même nature que les Blancs. S'il n'y en a pas, ils peuvent effectuer le coup le plus long de la pièce de leur choix.*

*Blacks must play the longest move of a piece of the same nature as White. If there are none, he can make the longest move of the piece of his choice.*

Solution :

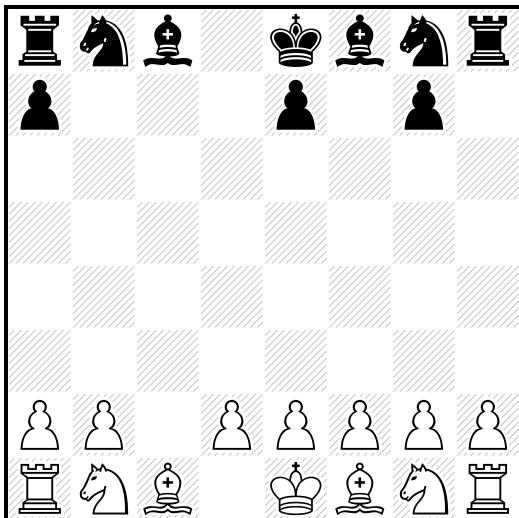
---

---

---

---

## 379 - Solution

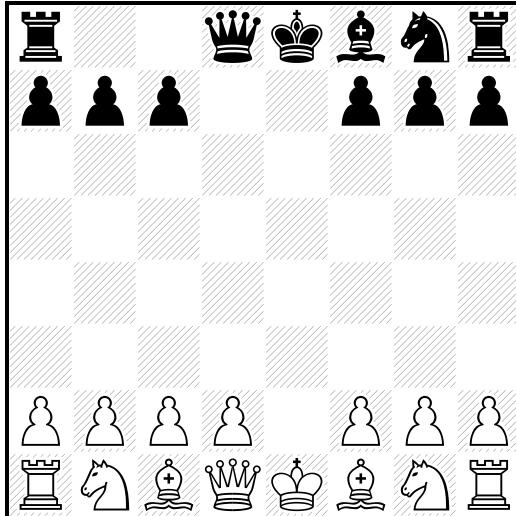


Partie justificative en 8,0 coups (14+10) C+  
**Maximum homologue**

1.ç4 b5 2.♕ç2 ♜a6 3.♕xh7 ♜ç8 4.çxb5 ç5 5.b×ç6 e.p. f5 6.çxd7+  
♔xd7 7.♕xf5+ ♔é8 8.♕xç8+ ♜xç8

## 380 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Maximum par nature de pièce**

*Pour chaque nature de pièce, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*  
*For each nature of piece, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

.....

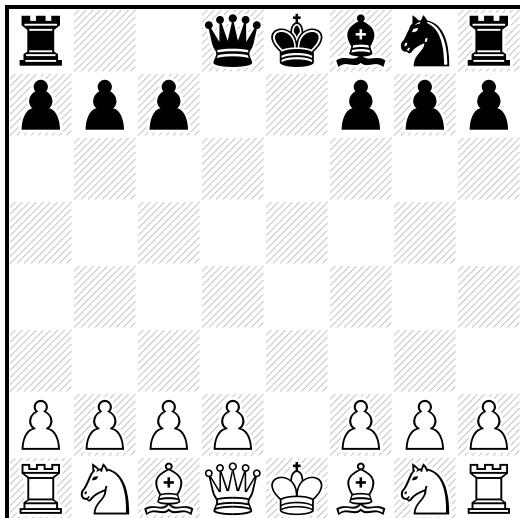
.....

.....

.....

.....

## 380 - Solution

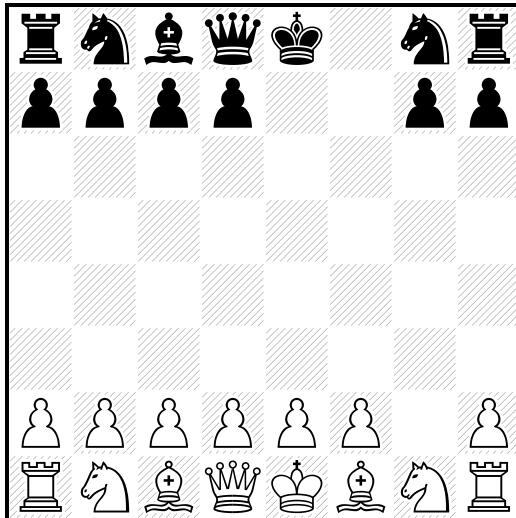


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Maximum par nature de pièce**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜h3 3.♗×h3 é5 4.d×é6 e.p. ♗d7 5.é×d7+ ♛×d7  
6.♗g1 ♛é8

### 381 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+

**Maximum par pièce**

*Pour chaque pièce, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*For each piece, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

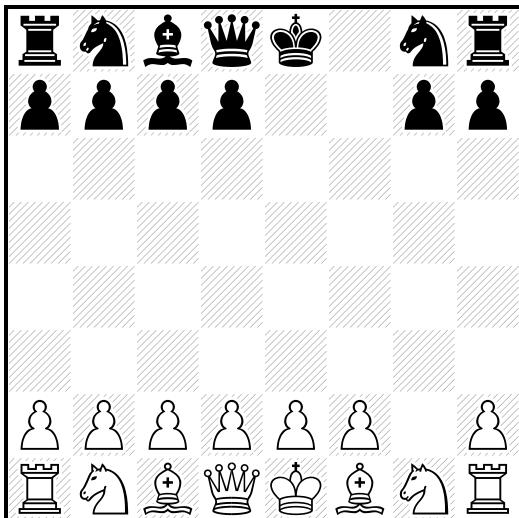
---

---

---

---

## 381 - Solution

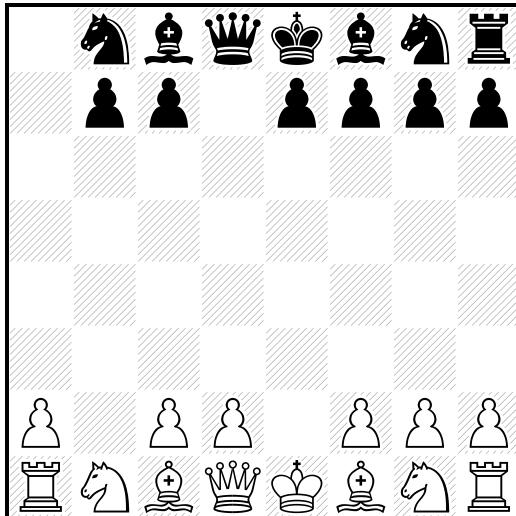


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Maximum par pièce**

1.g4 f5 2.g×f5 é5 3.f×é6 e.p. ♕a3 4.é7 ♔×é7 5.♔×a3 ♔g8 6.♔b1

## 382 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+13) C+

**Maximum quand les Noirs ne peuvent pas donner échec**

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs, sauf s'ils peuvent donner échec.*

*Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest, unless he can give check.*

Solution :

.....

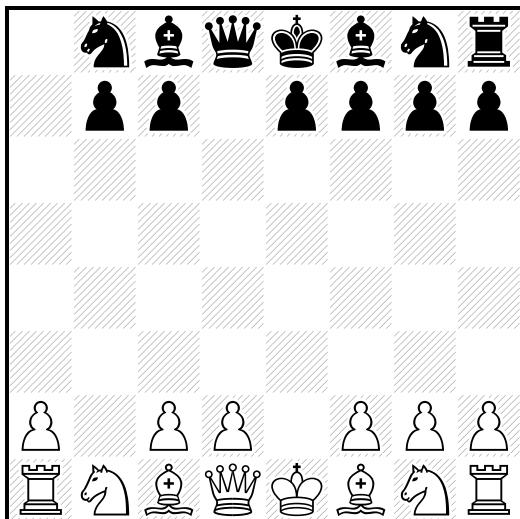
.....

.....

.....

.....

## 382 - Solution



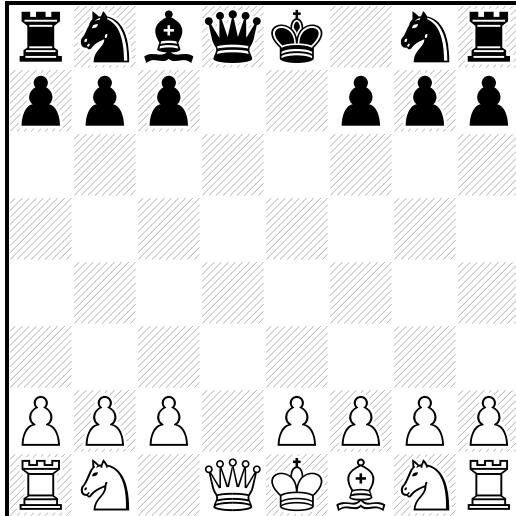
Partie justificative en 7,0 coups (14+13) C+

**Maximum quand les Noirs ne peuvent pas donner échec**

1.b4 ♜c6 2.b5 ♜d4 3.b6 ♜b8 4.b×a7 ♜×e2 5.a×b8=♕ ♜d4 6.♕×d7  
♜c6 7.♕b8 ♜×b8

### 383 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Maximum quand les Noirs peuvent donner échec**

*S'ils peuvent donner échec, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*If he can give check, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

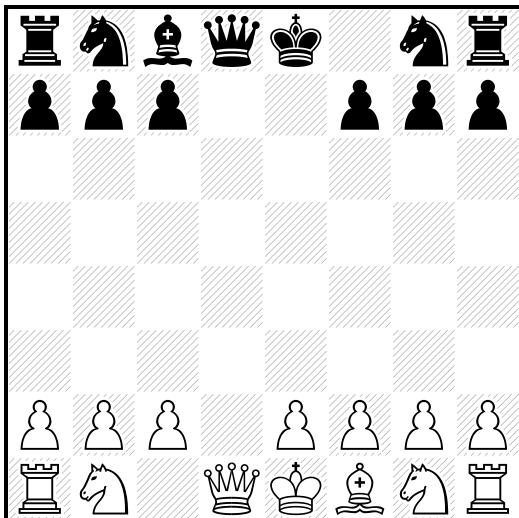
---

---

---

---

### 383 - Solution

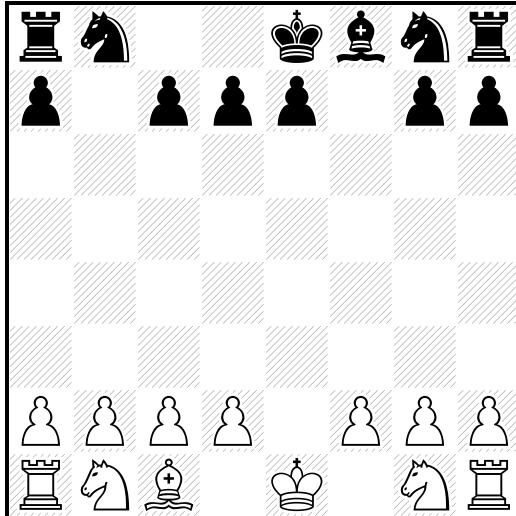


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Maximum quand les Noirs peuvent donner échec**

1.d4 d6 (é5?) 2.♕h6 é5 3.d×é5 ♜×h6 4.é×d6 ♔×d6 5.♗×d6 ♜g8  
6.♗d1

## 384 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Maximum-Maximum-Minimum**

Pour leurs  $(3n+1)^{\text{e}}$  et  $(3n+2)^{\text{e}}$  coups, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. Pour leurs  $(3n)^{\text{e}}$  coups, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.

For his  $(3n+1)^{\text{th}}$  and  $(3n+2)^{\text{th}}$  moves, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. For his  $(3n)^{\text{th}}$  moves, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.

Solution :

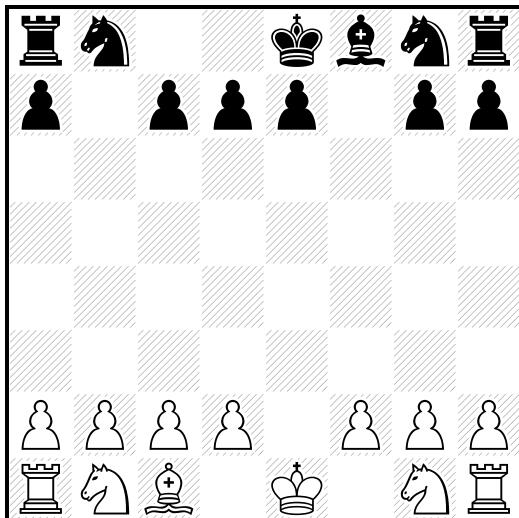
---

---

---

---

## 384 - Solution

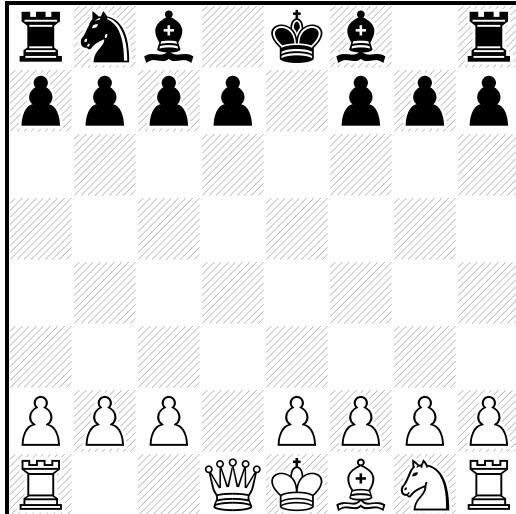


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Maximum-Maximum-Minimum**

1.é4 ♜f6 2.♗c4 ♜×é4 3.♗×f7+ ♛×f7 4.♕f3+ ♜f6 5.♕×b7 ♜g8  
6.♕×ç8 ♕é8 7.♕×é8+ ♛×é8

## 385 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Même sens prioritaire pour les Blancs**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer des coups dans le même sens que le coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves in the same direction as the previous black move.*

Solution :

---

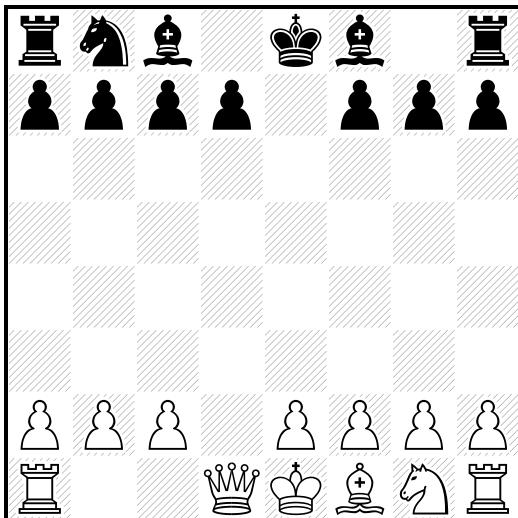
---

---

---

---

### 385 - Solution

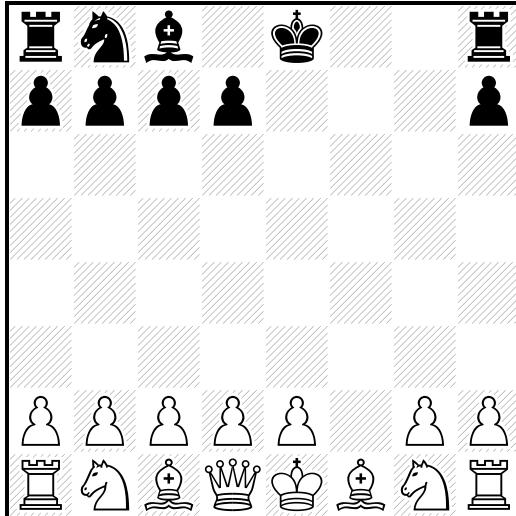


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Même sens prioritaire pour les Blancs**

1.d4 ♜f6 2.d5 ♜×d5 3.♕g5 ♜c3 4.♕×e7 ♜×b1 5.♕×d8 ♔×d8  
6.♔×b1 ♔e8 7.♔d1

## 386 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (15+10) C+  
**Même sens prioritaire pour les Noirs**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups dans le même sens que le coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves in the same direction as the previous white move.*

Solution :

---

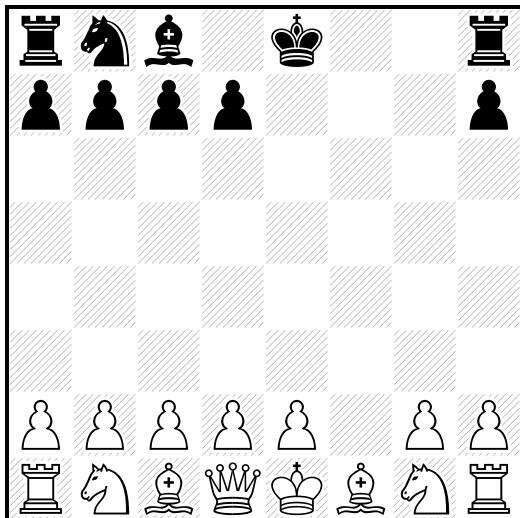
---

---

---

---

## 386 - Solution

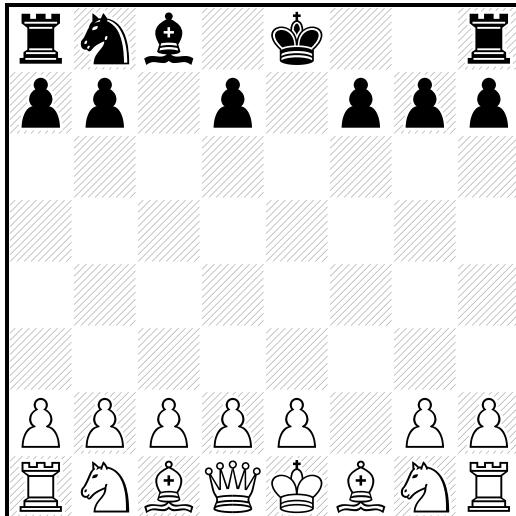


Partie justificative en 7,0 coups (15+10) C+  
**Même sens prioritaire pour les Noirs**

1.f4 g5 2.f×g5 ♜f6 3.g×f6 ♛g8 4.f×é7 ♜h6 (*tempo*, ♜g7?) 5.é×d8=♜  
♜g7 6.♜×f7 ♜h8 7.♜×h8 ♛×h8

### 387 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+11) C+  
**Messager blanc**

*Un coup blanc donnant échec est illégal s'il n'y a pas une pièce blanche dans le champ royal noir.*

*A white move giving check is illegal if there is not a white piece in the black King field.*

Solution :

---

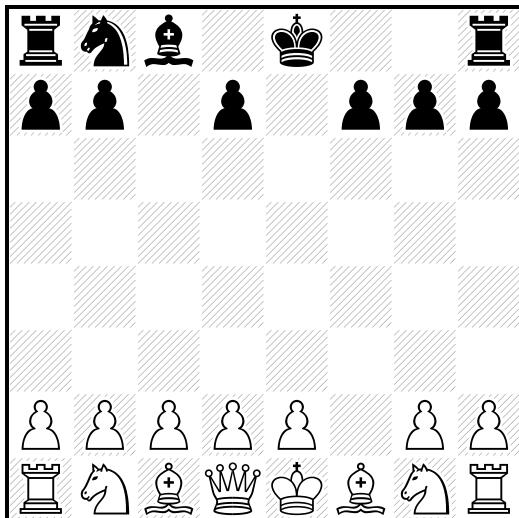
---

---

---

---

## 387 - Solution

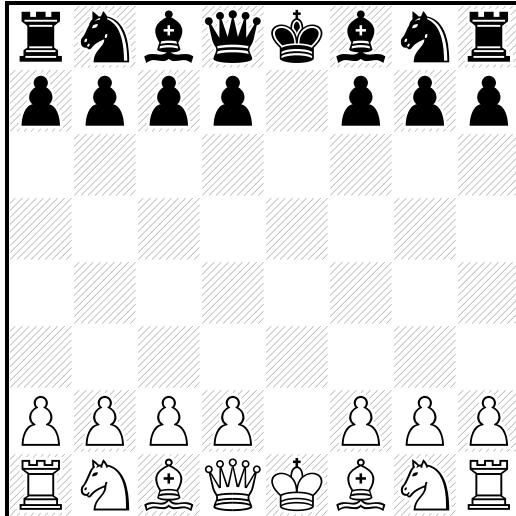


Partie justificative en 6,0 coups (15+11) C+  
**Messager blanc**

1.f4 e5 2.f×e5 ♕d6 3.e×d6 ♔f6 4.d×ç7 ♔é7 (♔f8?) 5.ç×d8=♕ ♔é8  
6.♕×é8+ ♔×é8

## 388 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,0 coups (15+15) C+  
**Messigny**

*Une pièce (Roi inclus) peut également échanger sa place avec une pièce adverse de même nature. Aucune des deux pièces ne doit avoir échanger sa place au coup précédent.*

*A piece (King included) can also swap places with an opposite piece of the same nature. Neither of the two pieces must have swap its place the previous move.*

Solution :

---

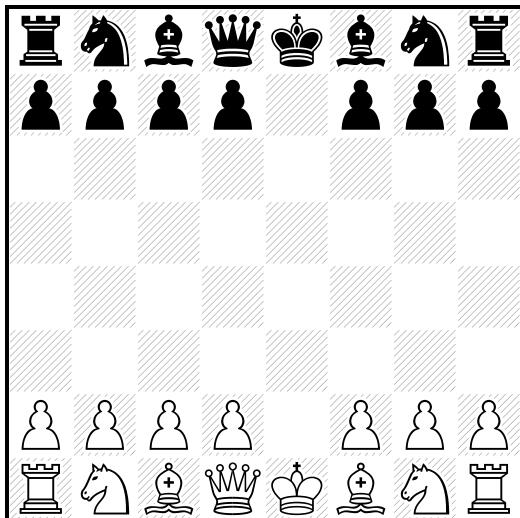
---

---

---

---

## 388 - Solution

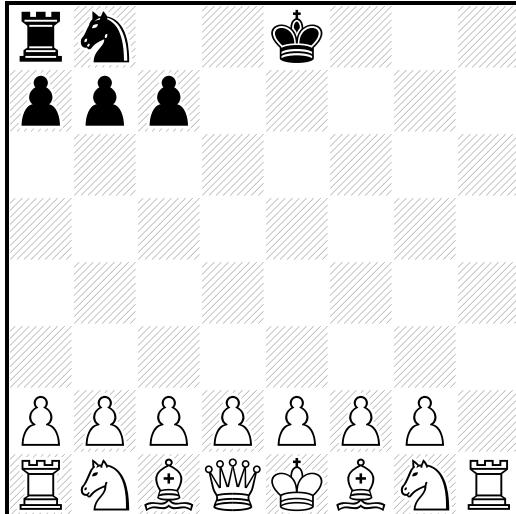


Partie justificative en 2,0 coups (15+15) C+  
**Messigny**

1.é7↔é2 é×f1=♕ 2.é×f8=♕ ♕f8↔♕f1

### 389 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 12,0 coups (15+6) C+  
**Mini-maximum**

*Pour leurs coups pairs, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. Pour leurs coups impairs, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*For his even moves, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. For his odd moves, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

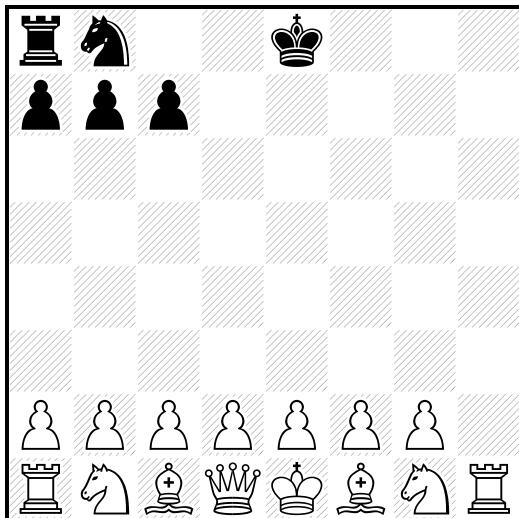
---

---

---

---

## 389 - Solution

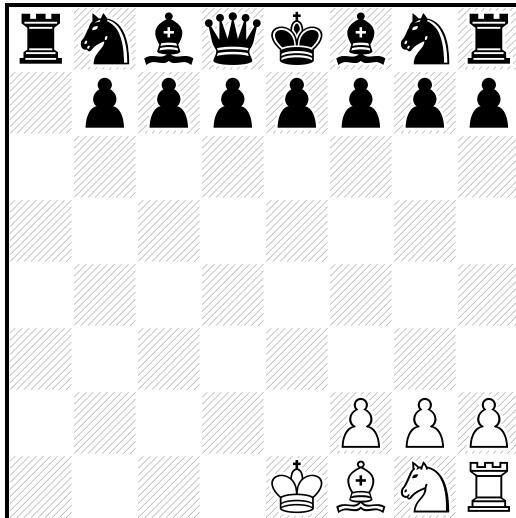


Partie justificative en 12,0 coups (15+6) C+  
**Mini-maximum**

1.h4 g6 2.h5 ♜h6 3.h×g6 d6 4.g×f7+ ♛d7 5.f×g8=♛ é6 6.♛×h7+  
♛é7 7.♛×h6 é5 8.♛×d6+ ♛é8 9.♛×é5 ♛f8 10.♛×h8+ ♛f7 11.♛×ç8  
♛é8 12.♛×é8+ ♛×é8

## 390 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 11,5 coups (7+15) C+  
**Mini-maximum blanc**

*Pour leurs coups pairs, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs. Pour leurs coups impairs, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*For his even moves, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest. For his odd moves, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

---

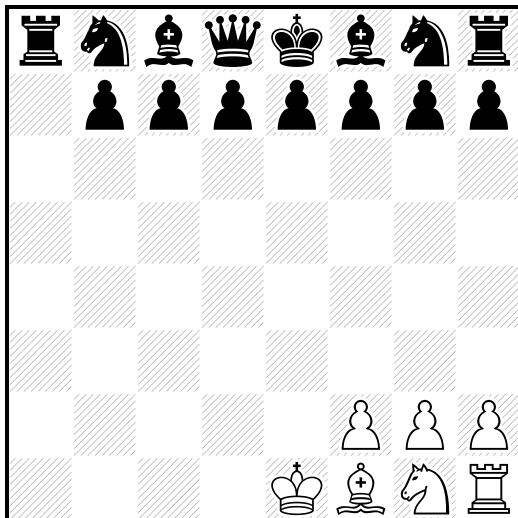
---

---

---

---

## 390 - Solution

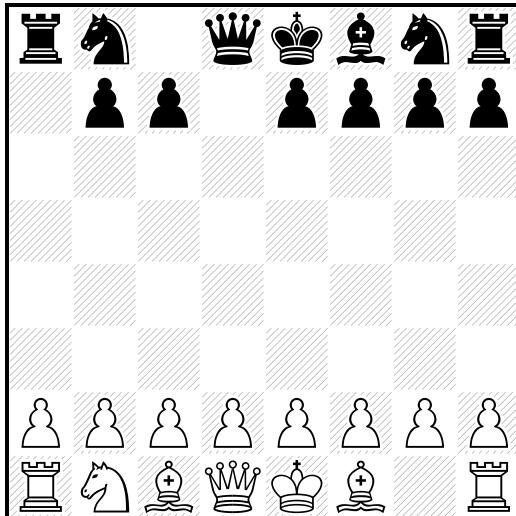


Partie justificative en 11,5 coups (7+15) C+  
**Mini-maximum blanc**

1.b3 a5 2. $\mathbb{Q}$ a3 a4 3. $\mathbb{e}$ 3 a $\times$ b3 4. $\mathbb{Q}$ a6 b $\times$ a2 5. $\mathbb{W}$ c1 a $\times$ b1= $\mathbb{Q}$  6. $\mathbb{Q}$ f1  $\mathbb{Q}$  $\times$ d2  
7. $\mathbb{W}$ b1  $\mathbb{Q}$  $\times$ b1 8. $\mathbb{Q}$ a6  $\mathbb{Q}$  $\times$ a3 9. $\mathbb{Q}$  $\mathbb{e}$ 2  $\mathbb{Q}$  $\times$ c2 10. $\mathbb{Q}$ f1  $\mathbb{Q}$  $\times$ e3 11. $\mathbb{Q}$  $\mathbb{e}$ 1  $\mathbb{Q}$  $\times$ f1  
12. $\mathbb{Q}$  $\times$ f1

### 391 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (15+13) C+  
**Minimum**

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

---

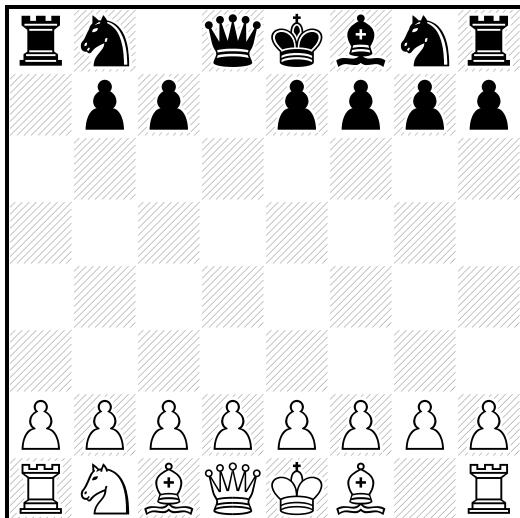
---

---

---

---

## 391 - Solution

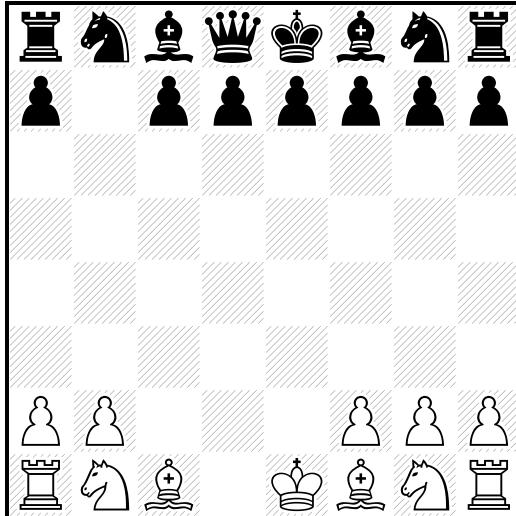


Partie justificative en 6,5 coups (15+13) C+  
**Minimum**

1. ♔f3 a6
2. ♔é5 a5
3. ♔x d7 a4
4. ♔b6 a3
5. ♔x c8 ♕x c8
6. ♔x a3 ♕d8
7. ♔b1

## 392 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+15) C+  
**Minimum blanc**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*White is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

---

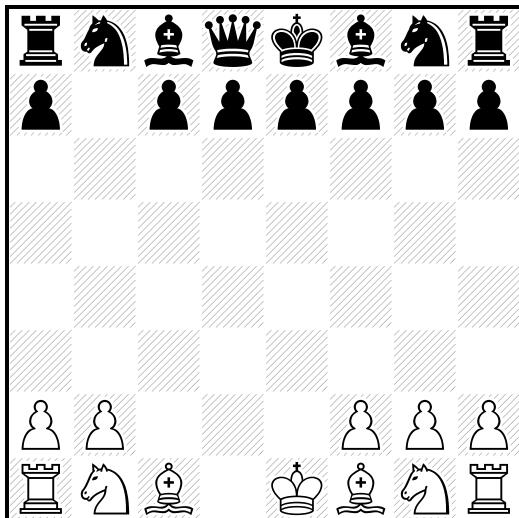
---

---

---

---

## 392 - Solution

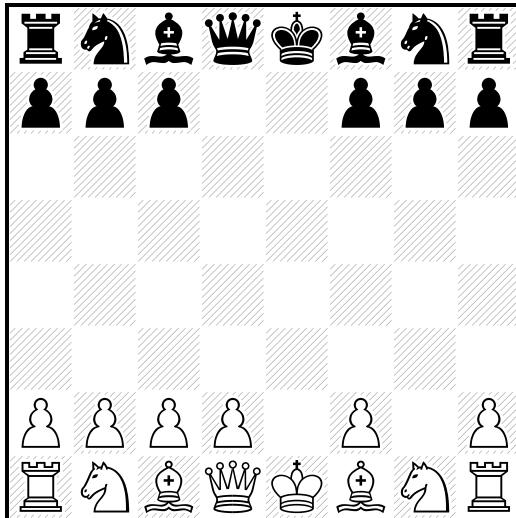


Partie justificative en 6,5 coups (12+15) C+  
**Minimum blanc**

1.  $\text{ç}3$  b5 2.  $\text{ç}4$  b $\times$  $\text{ç}4$  3. d3  $\text{ç}\times\text{d}3$  4.  $\ddagger\text{d}2$  d $\times$  $\text{é}2$  5.  $\ddagger\text{d}1$   $\text{é}\times\text{d}1=$   $\ddagger +$  6.  $\ddagger\text{é}2$   
 $\ddagger\text{é}1 +$  7.  $\ddagger\text{xé}1$

### 393 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Misanthrope blanc**

*Une pièce blanche (Roi inclus) ne peut pas capturer si elle est au contact d'une autre pièce.*

*A white piece (King included) can't capture if it is in contact with another piece.*

Solution :

---

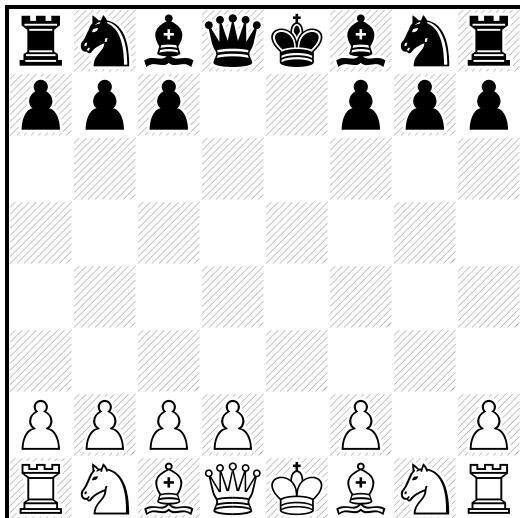
---

---

---

---

### 393 - Solution

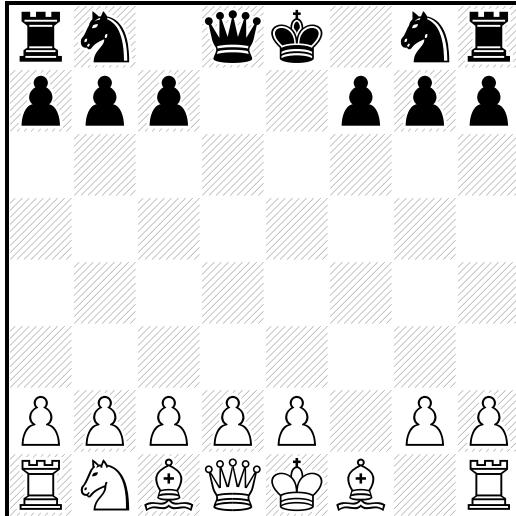


Partie justificative en 6,0 coups (14+14) C+  
**Misanthrope blanc**

1.é4 d5 2.♕g4 d×é4 3.♕×é4 ♜h3 4.♕×é7 ♜×g2 5.♕é2 ♜h3 6.♕d1  
♜ç8

### 394 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Misanthrope noir**

*Une pièce noire (Roi inclus) ne peut pas capturer si elle est au contact d'une autre pièce.*

*A black piece (King included) can't capture if it is in contact with another piece.*

Solution :

---

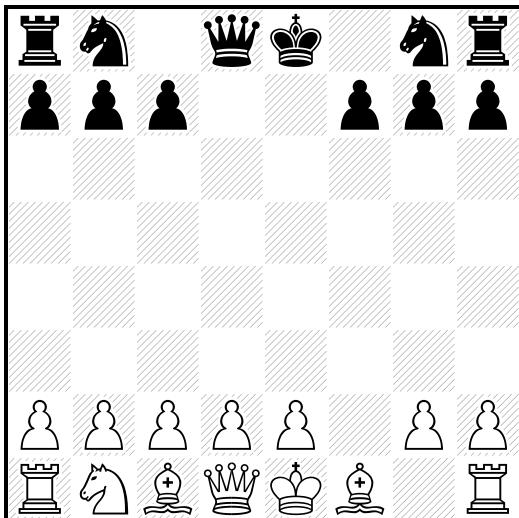
---

---

---

---

### 394 - Solution

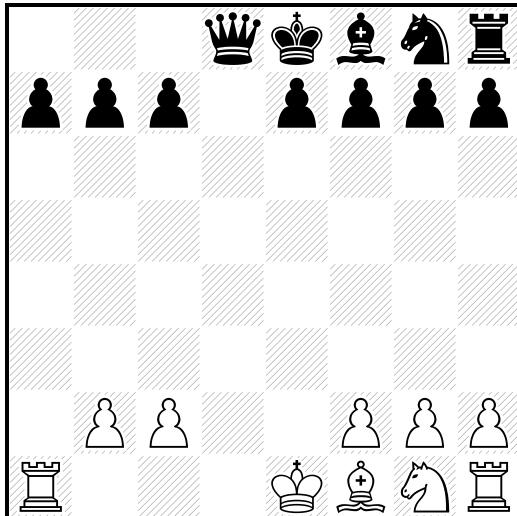


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Misanthrope noir**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♛h4 ( $\ddagger f6?$ ) 3. ♜x d7 ♛xf2 4. ♜xf8 ♕é6 5. ♜xé6  
♛d4 ( $\ddagger h4+?$ ,  $\ddagger f6?$ ) 6. ♜d8 ♛xd8

### 395 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (10+12) C+  
**Monarchiques**

*Un Roi ne peut pas être capturé.  
A King can't be captured.*

Solution :

.....

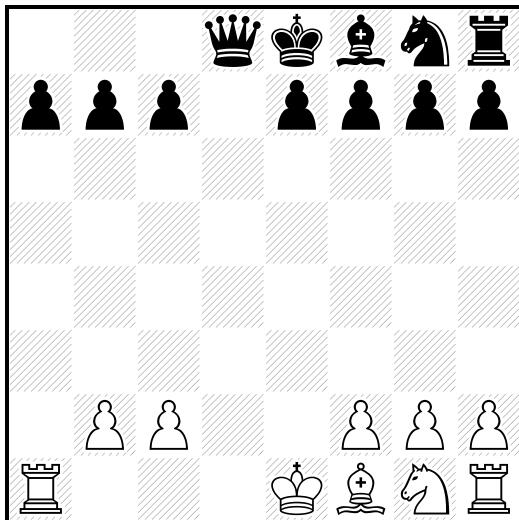
.....

.....

.....

.....

## 395 - Solution

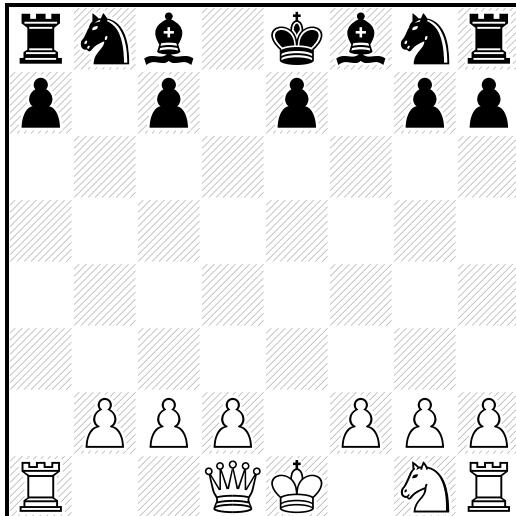


Partie justificative en 7,0 coups (10+12) C+  
**Monarchiques**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕g4 ♕×a2 4.♕×c8 ♕×b1 5.♕×b8 ♕×ç1  
6.♕×a8 ♕×d2 7.♕d8 ♕×d8

## 396 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (11+12) C+  
**Mono-Heffalumps**

*Deux pièces d'un même camp se contrôlant mutuellement ne peuvent pas capturer le long de leur ligne de contrôle.*

*Two pieces of the same side which control each other cannot capture along their line of control.*

Solution :

---

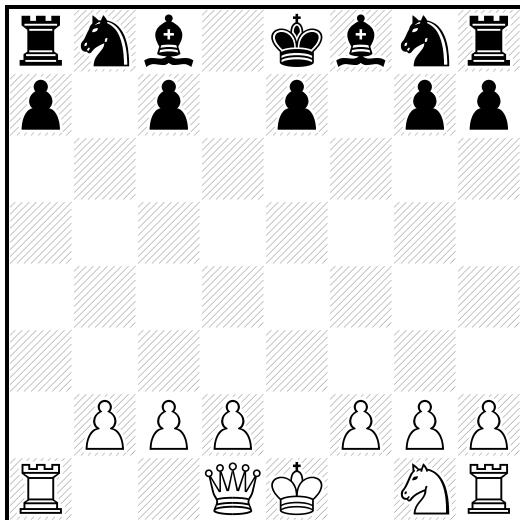
---

---

---

---

## 396 - Solution

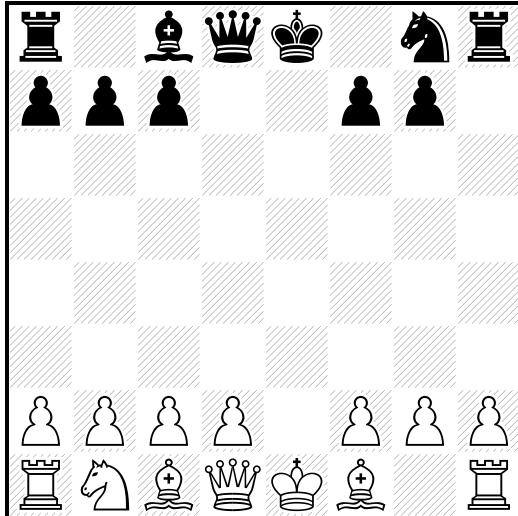


Partie justificative en 7,5 coups (11+12) C+  
**Mono-Heffalumps**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.Ła6 ♕×a2 4.Ł×b7 ♕×b1 5.Łd5 ♕×c1  
6.Ł×f7+ ♔×f7 7.Ł×c1 (♕×c1??) ♔e8 8.Ła1

### 397 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Mono-Woozles**

*Deux pièces d'un même camp se contrôlant mutuellement ne peuvent pas capturer.*

*Two pieces of the same side which control each other cannot capture.*

Solution :

---

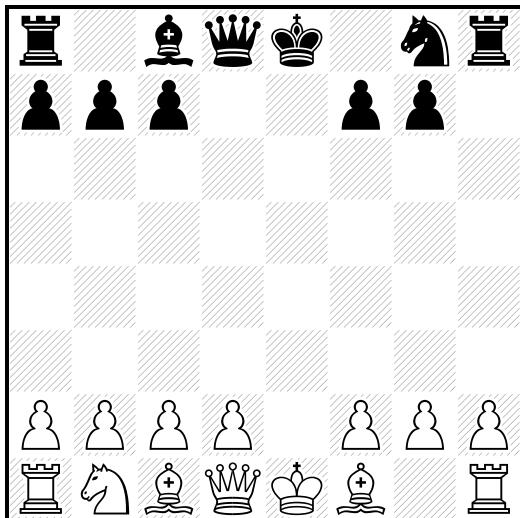
---

---

---

---

## 397 - Solution

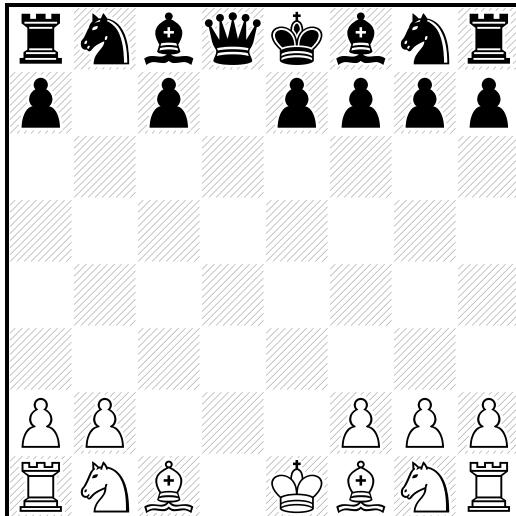


Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Mono-Woozles**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♜c6 3. ♜xd7 ♜d4 4. ♜xf8 ♜xé2 5. ♜xh7 ♜xh7
6. ♜xé2 ( $\ddot{\text{Q}} \times \text{e}2??$ ,  $\ddot{\text{B}} \times \text{e}2??$ ) ♜h8 7. ♜f1

## 398 - Christian POISSON

Inédit



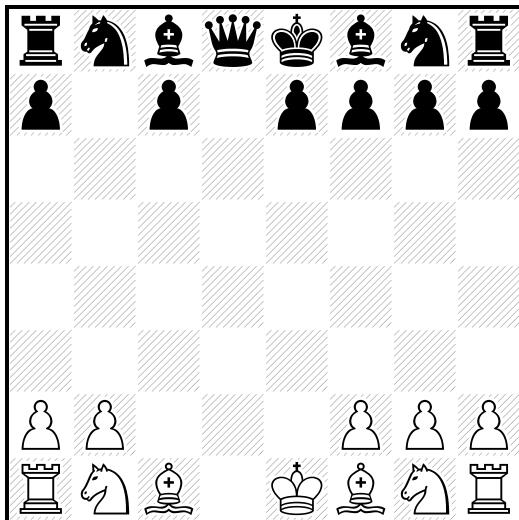
Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**Monochromatique**

*Une pièce ne doit jamais changer de couleur de case.  
A piece must never move on a square of different color.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 398 - Solution

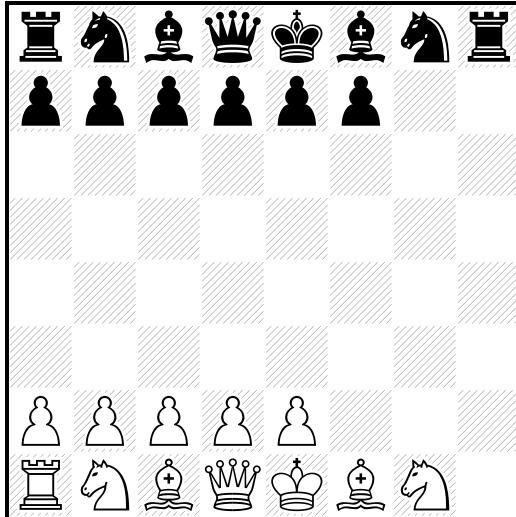


Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**Monochromatique**

1.ç4 d5 2.₩b3 d×ç4 3.d4 ç×d3 e.p. 4.₩×b7 d×é2 5.₩×é2 ₩×b7 6.₩f1  
₩ç8

### 399 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**Monochromatique blanc**

*Une pièce blanche ne doit jamais changer de couleur de case.  
A white piece must never move on a square of different color.*

Solution :

.....

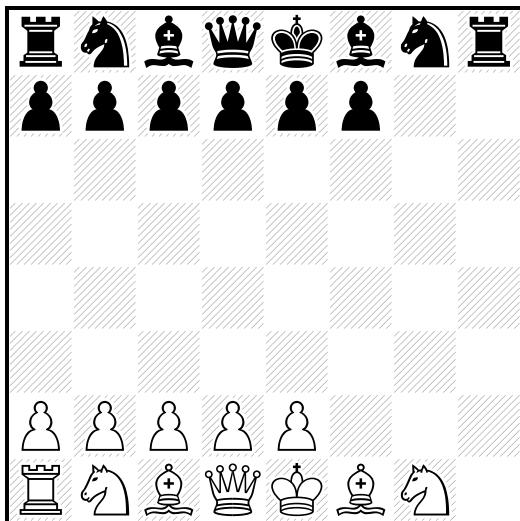
.....

.....

.....

.....

### 399 - Solution

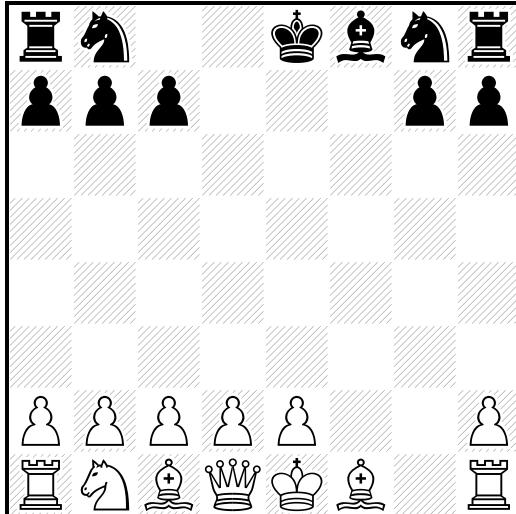


Partie justificative en 6,0 coups (12+14) C+  
**Monochromatique blanc**

1.h4 g5 2. $\mathbb{Q}$ h3 g×h4 3.g4 h×g3 e.p. 4. $\mathbb{Q}$ ×h7 g×f2+ 5. $\mathbb{Q}$ ×f2  $\mathbb{Q}$ ×h7  
6. $\mathbb{Q}$ é1  $\mathbb{Q}$ h8

## 400 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+11) C+  
**Monochromatique noir**

*Une pièce noire ne doit jamais changer de couleur de case.  
A black piece must never move on a square of different color.*

Solution :

.....

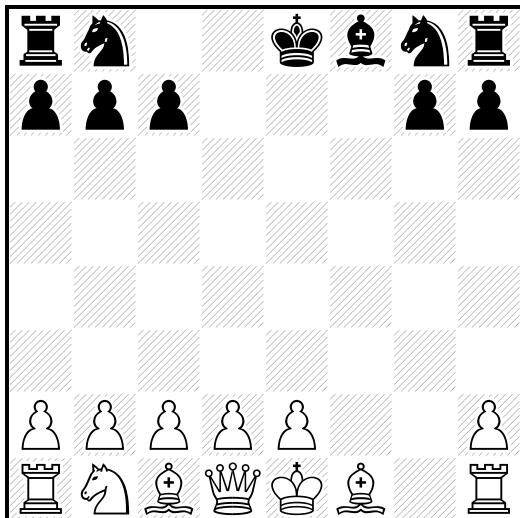
.....

.....

.....

.....

## 400 - Solution

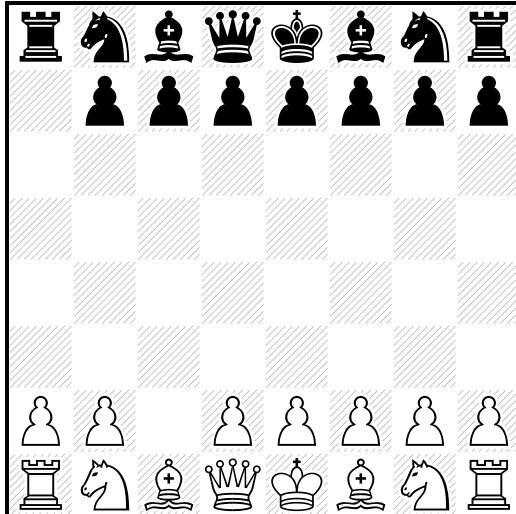


Partie justificative en 7,5 coups (13+11) C+  
**Monochromatique noir**

1.g4 f5 2.g×f5 é5 3.f×é6 e.p. ♜g5 4.é×d7+ ♛f7 5.d×ç8= ♜ ♜×g1  
6. ♜é8 ♜×f2+ 7. ♛×f2 ♛×é8 8. ♛é1

## 401 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Multicaptures blanches**

*Les Blancs ne peuvent capturer une pièce que si elle est menacée par au moins deux pièces.*

*White can capture a piece only if it is threatened by at least two pieces.*

Solution :

---

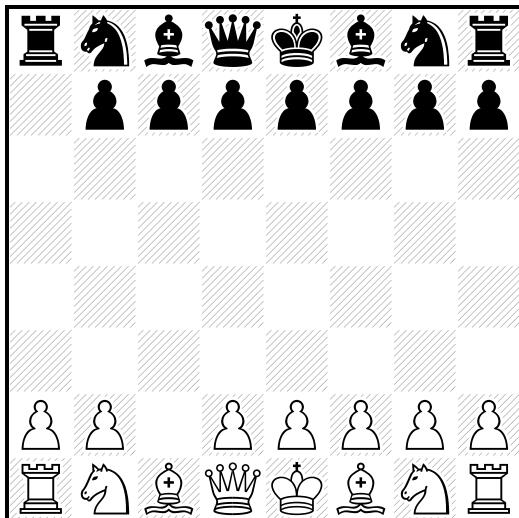
---

---

---

---

## 401 - Solution

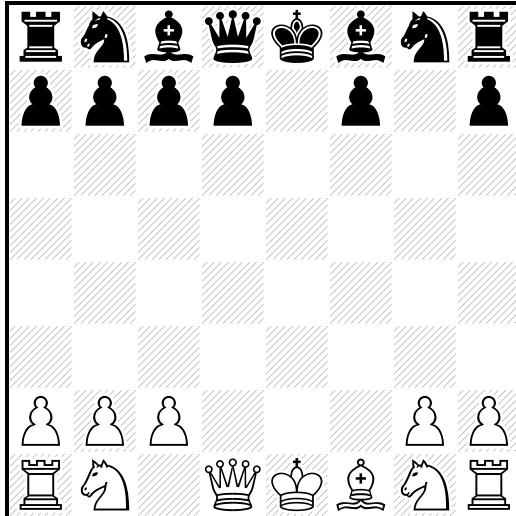


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Multicaptures blanches**

1.ç4 a5 2.ç5 a4 3.ç6 a3 4.♕x a3 ♕x ç6 5.♕b1 ♕b8

## 402 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+14) C+  
**Multicaptures noires**

*Les Noirs ne peuvent capturer une pièce que si elle est menacée par au moins deux pièces.*

*Black can capture a piece only if it is threatened by at least two pieces.*

Solution :

---

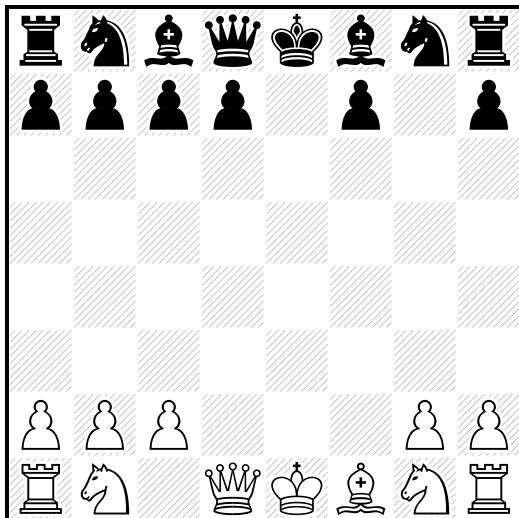
---

---

---

---

## 402 - Solution

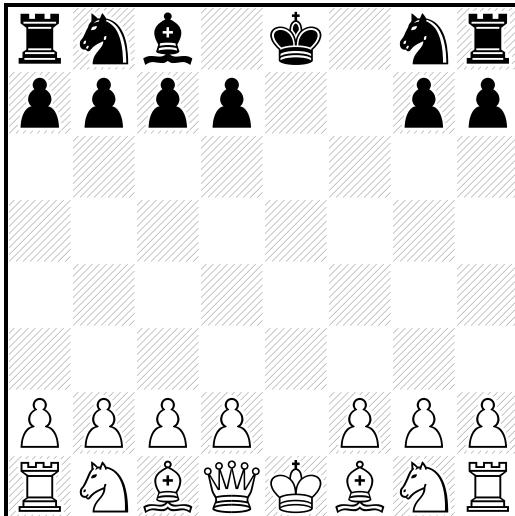


Partie justificative en 7,0 coups (12+14) C+  
**Multicaptures noires**

1.d4 e5 2.♗h6 ♛h4 3.♗xg7 exd4 4.é4 dxe3 e.p. 5.♗f6 exf2 6.♔xf2  
♛xf6 7.♔e1 ♛d8

## 403 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 11,5 coups (15+12) C+  
**Nearest-man-mover**

*Chaque camp doit jouer une des pièces les plus proches de la case d'arrivée du coup précédent.*

*Each side must move one of the pieces nearest to the arrival square of the previous move.*

Solution :

---

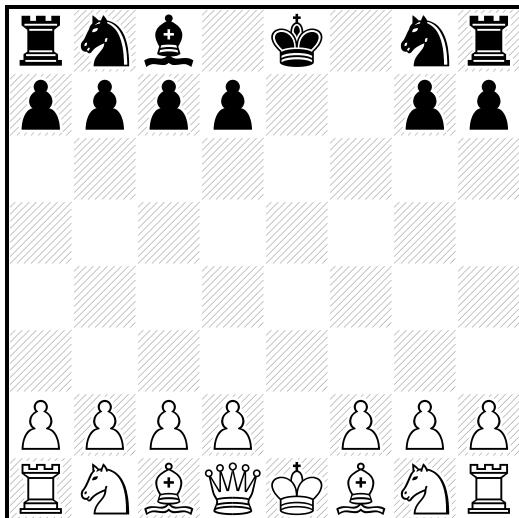
---

---

---

---

## 403 - Solution

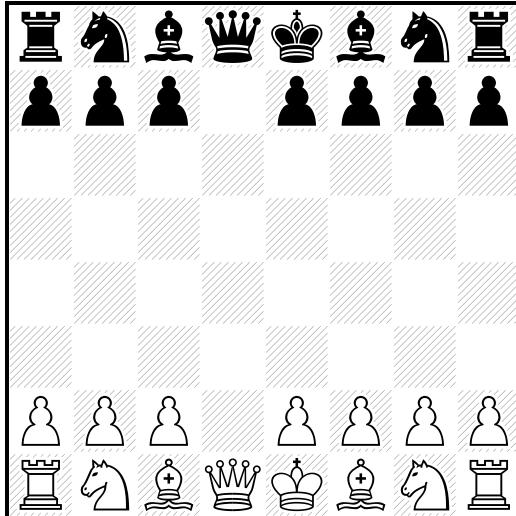


Partie justificative en 11,5 coups (15+12) C+  
**Nearest-man-mover**

1. ♔f3 f5 2. ♔é5 f4 3. ♔g4 f3 4. ♔é5 é6 5. ♔f7 ♕d6 6. ♔×d8 ♔é7 7. ♔×é6  
♔f4 8. ♔×f4 f×é2 9. ♔×é2 ♔f6 10. ♔h3 ♔é7 11. ♔é1 ♔é8 12. ♔g1

## 404 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**NeuKöko**

*Une pièce qui est au contact d'une autre pièce doit l'être aussi après avoir joué ; une pièce qui n'est pas au contact d'une autre pièce ne doit pas l'être non plus après avoir joué.*

*A piece which is in contact with another piece must be in contact with another piece after it moves; a piece that is not in contact with another piece must not be in contact with another piece after it moves.*

Solution :

---

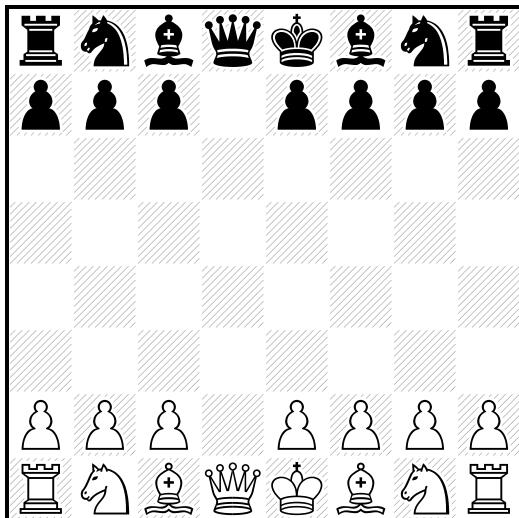
---

---

---

---

## 404 - Solution

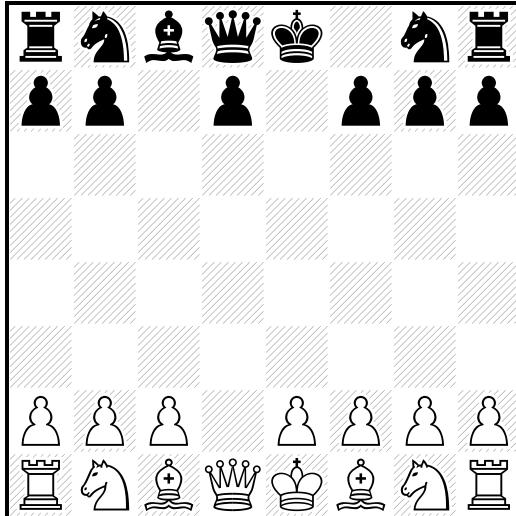


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**NeuKöko**

1. ♜c3 ♜c6 2. d4 d5 3. ♜x d5 ♜x d4 4. ♜c3 ♜c6 5. ♜b1 ♜b8

## 405 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**No Double Pawns**

*Un coup est illégal s'il amène plus d'un Pion de la même couleur sur une même colonne.*

*A move is illegal if it leads to a position where there are more than one pawn of the same color on the same column.*

Solution :

---

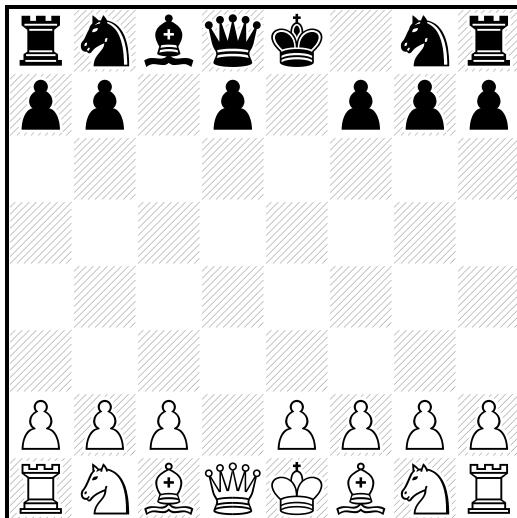
---

---

---

---

## 405 - Solution

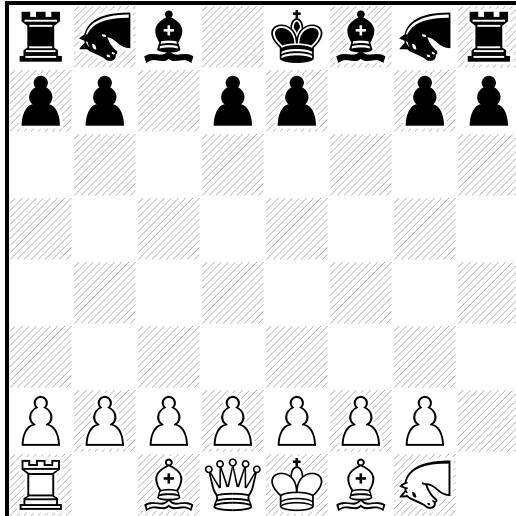


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**No Double Pawns**

1.d4 e5 2.Qf4 Qc5 3.Qx e5 Qxd4 4.Qx c7 Qe3 5.Qf4 Qc1 6.Qx c1

## 406 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (13+13) C+

= Noctambule réfléchissant

### Noctambules réfléchissants à la place des Cavaliers

*Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Noctambule réfléchissant (Coureur(1,2) pouvant rebondir comme une boule de billard lorsqu'il atteint une case du bord de l'échiquier ; Le rebond a lieu au centre de la case).*

*By default, a Knight is replaced by a Noctambule réfléchissant ((1,2)Rider which can rebound like a billiard ball when he reaches a square on the edge of the board; The rebound occurs in the middle of the square).*

Solution :

---

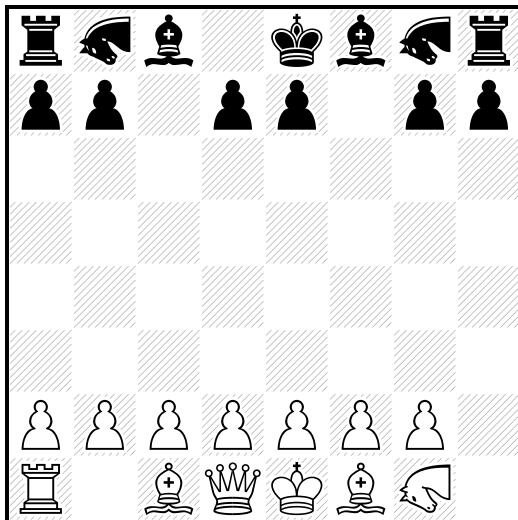
---

---

---

---

## 406 - Solution



Partie justificative en 3,5 coups (13+13) C+

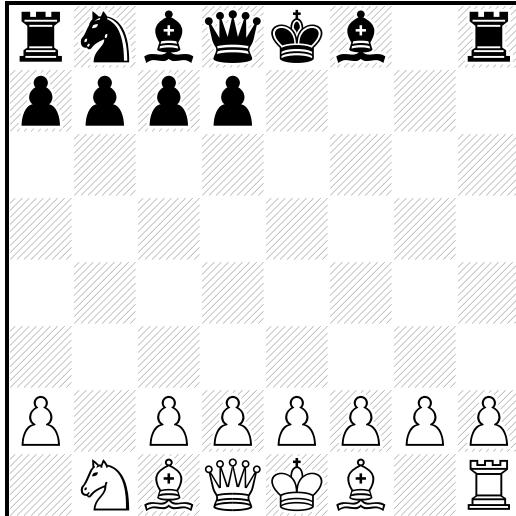
=Noctambule réfléchissant

### Noctambules réfléchissants à la place des Cavaliers

1.  $\mathbb{Q} \times c7+$  (via a3)  $\mathbb{Q} \times c7$  2.  $\mathbb{Q} \times f7$  (via h3)  $\mathbb{Q} \times h2$  3.  $\mathbb{Q} g1$   $\mathbb{Q} \times g1$  4.  $\mathbb{Q} \times g1$  (via h3)

## 407 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (13+11) C+  
**Nostalgiques**

*Si une pièce (Roi inclus) peut, par un coup de Dame, jouer sur sa case d'origine (déterminée selon les modalités Circé), elle doit y jouer, sauf s'il s'agit d'un auto-échec.*

*If a piece (King included) can, by a Queen move, play to its original square (defined according to the "modalités Circé"), it must move there, unless it is a self-check.*

Solution :

.....

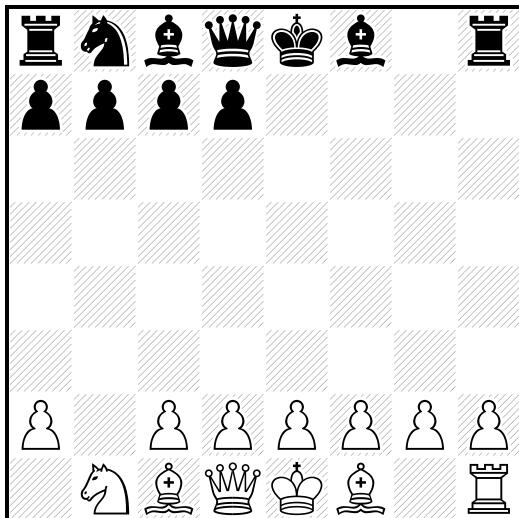
.....

.....

.....

.....

## 407 - Solution

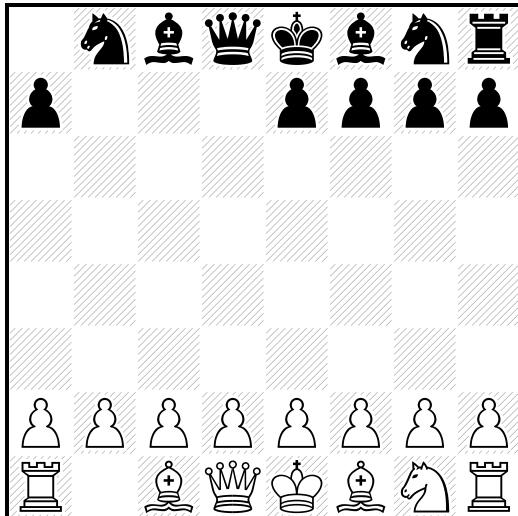


Partie justificative en 8,0 coups (13+11) C+  
**Nostalgiques**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5 g6 3. ♔xg6 ♕f6 4. ♔é7 ♕xb2 (h6?) 5. ♔xg8 h6
6. ♔xh6 ♕xa1 7. ♔xf7 ♕f6 8. ♔d8 ♕xd8

## 408 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Okök**

*Une pièce ne peut jouer que si elle est au contact d'une autre pièce.*  
*A piece can move only if it is in contact with another piece.*

Solution :

.....

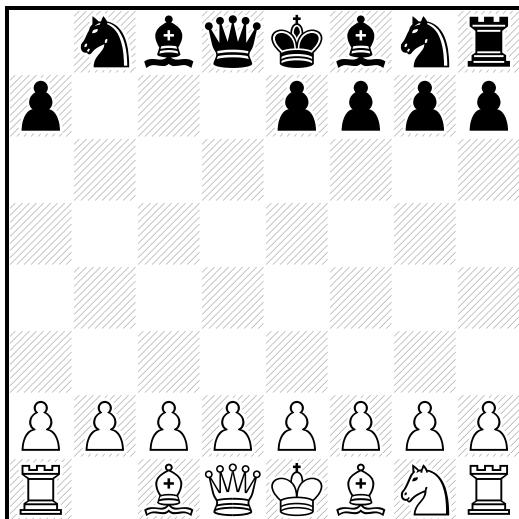
.....

.....

.....

.....

## 408 - Solution

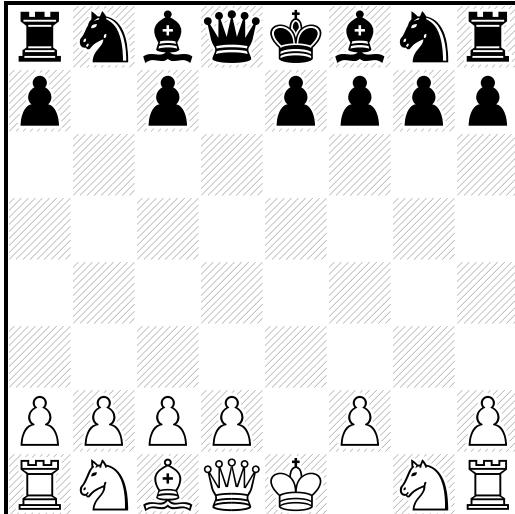


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Okök**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5
2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q}e6$
3.  $\mathbb{Q} \times c7+$   $\mathbb{Q}d7$
4.  $\mathbb{Q} \times a8$  b6
5.  $\mathbb{Q} \times b6+$   $\mathbb{Q}e8$
6.  $\mathbb{Q}c8$   $\mathbb{Q} \times c8$

## 409 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**One-Way**

*Une pièce ne peut pas jouer en sens inverse par rapport à son coup précédent.*

*A piece can't move in reverse from its previous move.*

Solution :

.....

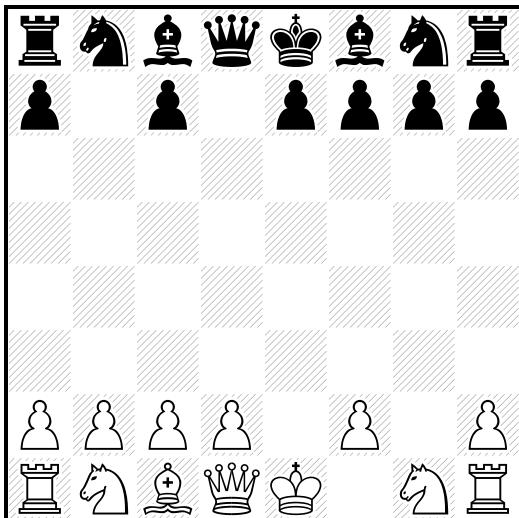
.....

.....

.....

.....

## 409 - Solution

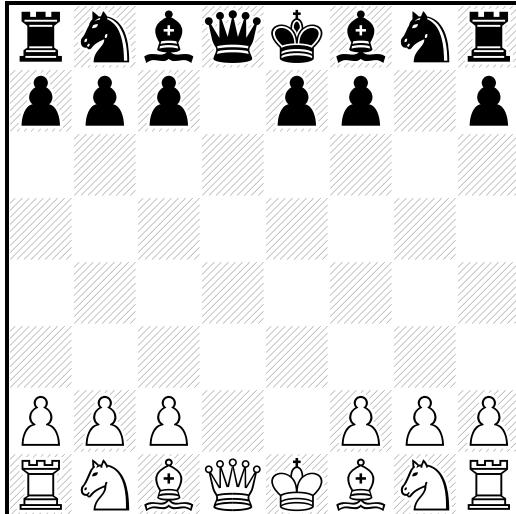


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**One-Way**

1.g4 d5 2. $\hat{\square}$ g2  $\hat{\square}$ xg4 3. $\hat{\square}$ x d5  $\hat{\square}$ x e2 4. $\hat{\square}$ x b7  $\hat{\square}$ a6 ( $\hat{\square}$ g4??) 5. $\hat{\square}$ c8  
 $\hat{\square}$ x c8

## 410 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (14+14) C+  
**Para-circé**

Lorsqu'une pièce capture (Roi exclus), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la pièce ne renaît pas. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion renaissent en tant que Pion. Un Roi ne peut pas capturer.  
When a piece captures (King excluded), it must come back to its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, there is no rebirth. A Pawn capturing on its promotion rank is reborn as a Pawn. A King can't capture.

Solution :

---

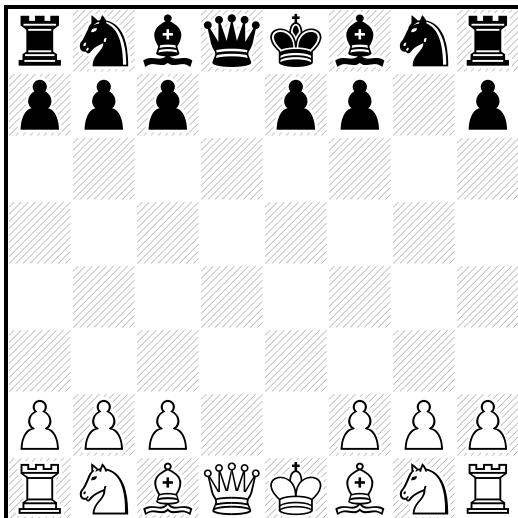
---

---

---

---

## 410 - Solution

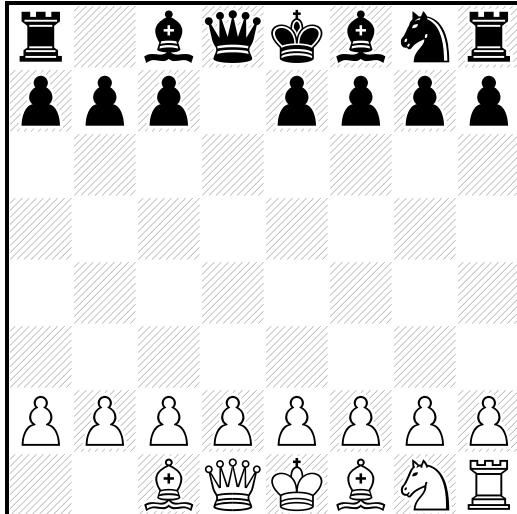


Partie justificative en 3,0 coups (14+14) C+  
**Para-circé**

1.é4 d5 2. $\mathbb{W}g4$  d×é4 (*suicide*) 3. $\mathbb{W}\times g7$ ( $\mathbb{W}d1$ ) (*homebase*)  $\mathbb{W}\times d2$ ( $\mathbb{W}d8$ )

## 411 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (14+14) C+  
**Para-circé coucou**

Lorsqu'une pièce capture (Roi exclus), elle doit revenir sur la case de renaissance de la pièce capturée (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la pièce ne renaît pas. Un Roi ne peut pas capturer.

When a piece captures (King excluded), it must come back to the captured unit rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, there is no rebirth. A King can't capture.

Solution :

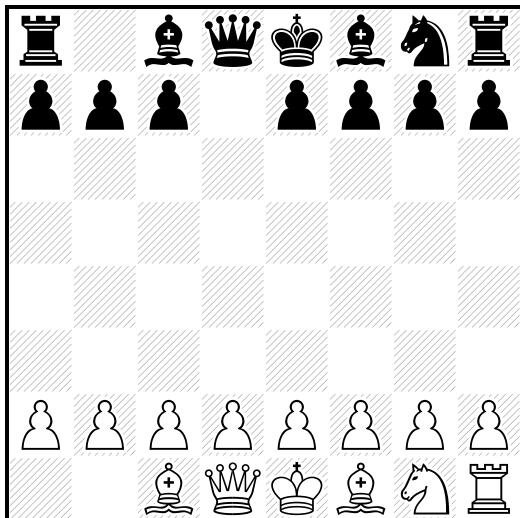
---

---

---

---

## 411 - Solution

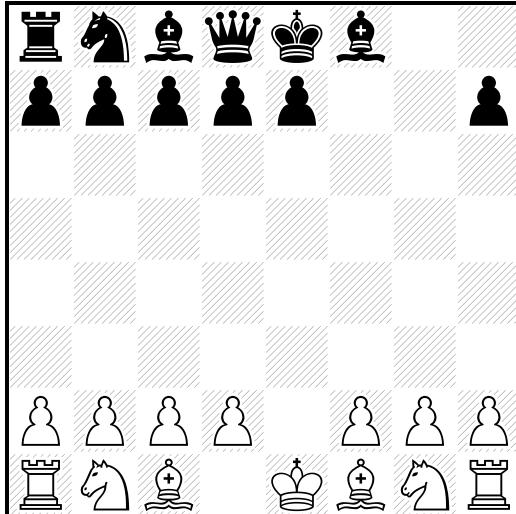


Partie justificative en 2,5 coups (14+14) C+  
**Para-circé coucou**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5(♛d7) ♜x d7(♛b1) 3. ♜x b1 (*suicide*)

## 412 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Para-circé échange**

*Lorsqu'une pièce capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (la case où se trouvait la pièce capturée) : si celle-ci est occupée, la pièce ne renaît pas. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion renaissent en tant que Pion. Un Roi ne peut pas capturer.*

*When a piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (the square occupied by the captured unit): if this square is occupied, there is no rebirth. A Pawn capturing on its promotion rank is reborn as a Pawn. A King can't capture.*

Solution :

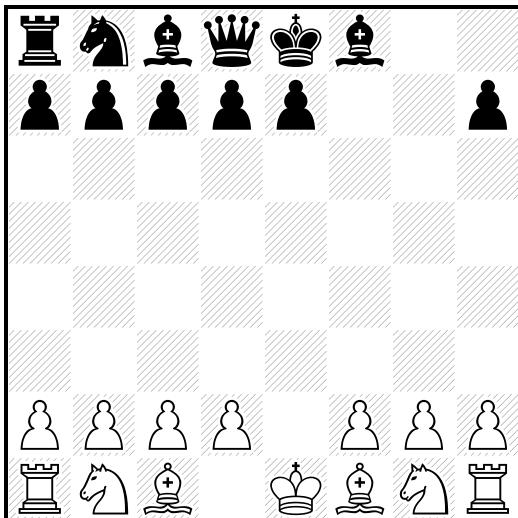
---

---

---

---

## 412 - Solution

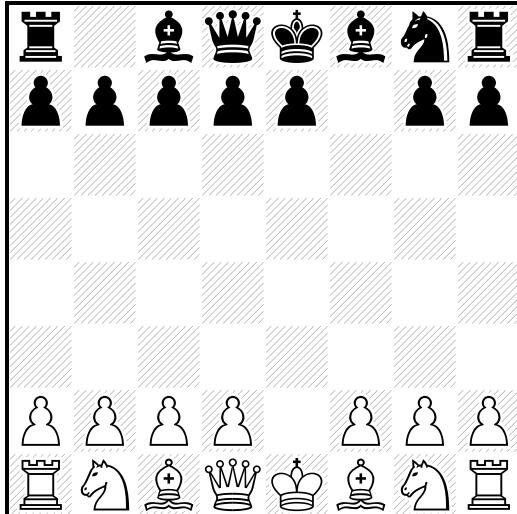


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Para-circé échange**

1.é4 f5 2.é×f5 g5 3.f×g6 e.p.(g5) ♔h6 4.g×h6 ♕×h6(♔) 5.♕f3 ♖f8  
6.♕×f8(♕)+ ♔×f8(♔)

## 413 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+

**Partial Paralysis**

*Quand une pièce X est menacée par une pièce Y, X ne peut pas jouer ou capturer comme Y.*

*When a piece X is threatened by a piece Y, X cannot move or capture like Y.*

Solution :

---

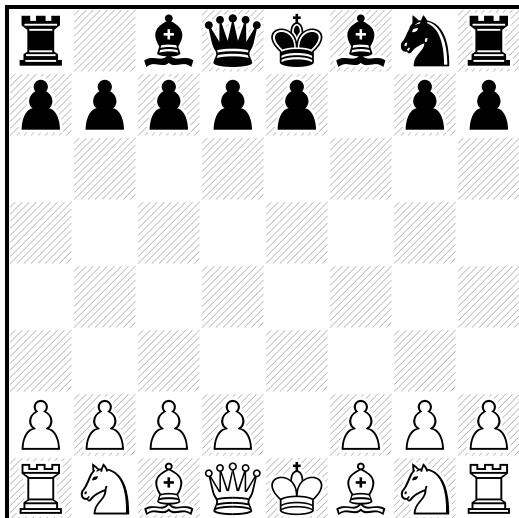
---

---

---

---

## 413 - Solution

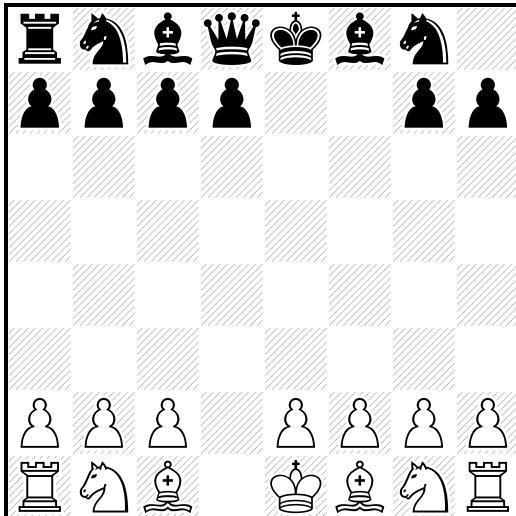


Partie justificative en 4,5 coups (15+14) C+  
**Partial Paralysis**

1.é4 ♜a6 2.é5 f5 3.é×f6 e.p. ♜×f6 4.♖×a6 ♜g8 5.♖f1

## 414 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Pas de prises en passant**

*No prise en passant.*

Solution :

.....

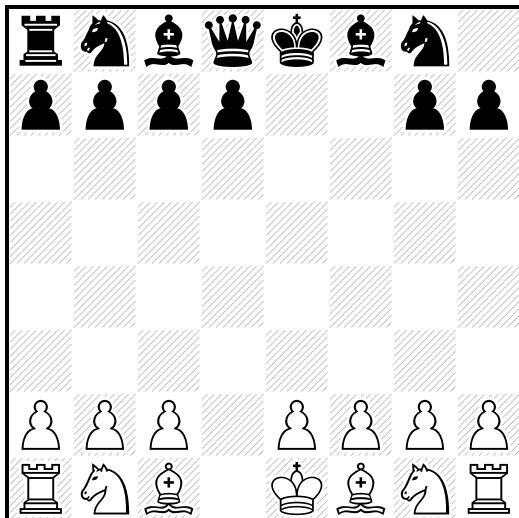
.....

.....

.....

.....

## 414 - Solution

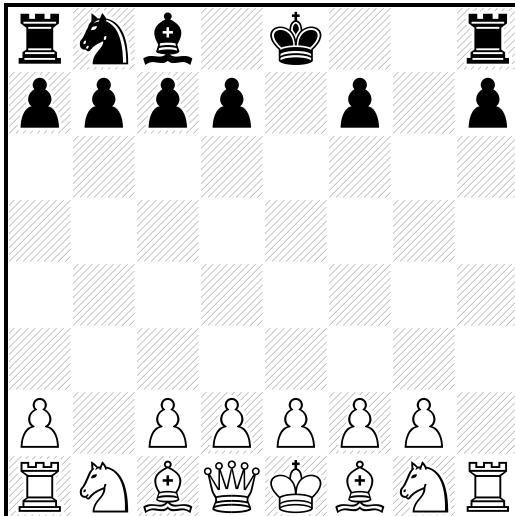


Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Pas de prises en passant**

1.d4 e5 2.d×e5 f6 (f5?) 3.e×f6 ♜×f6 4.♕d5 ♜g8 5.♕×g8 ♜×g8

## 415 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Pas de promotions**

*Un Pion reste Pion même quand il devrait se promouvoir.  
A Pawn remains a Pawn even when it should be promoted.*

Solution :

.....

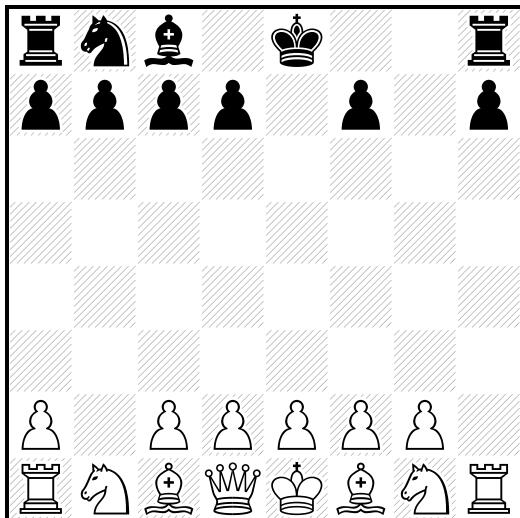
.....

.....

.....

.....

## 415 - Solution

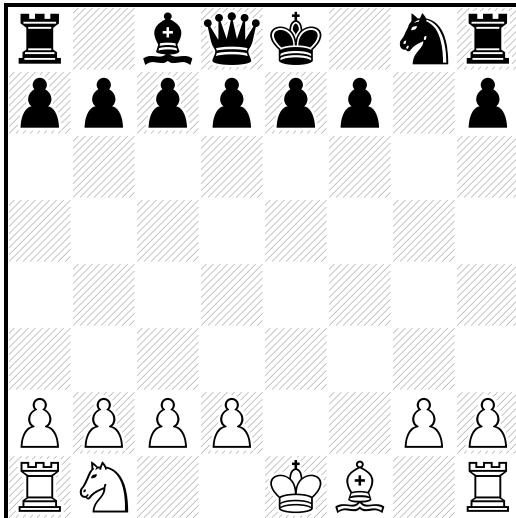


Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Pas de promotions**

1.h4 g5 2.h×g5 ♜f6 3.g×f6 ♜g7 4.f×e7 ♜×b2 5.e×d8 ♜×d8 6.♗×b2  
♔e8 7.♗c1

## 416 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (11+13) C+  
**Pas de promotions en Cavalier**

*No promotions to Knight.*

Solution :

.....

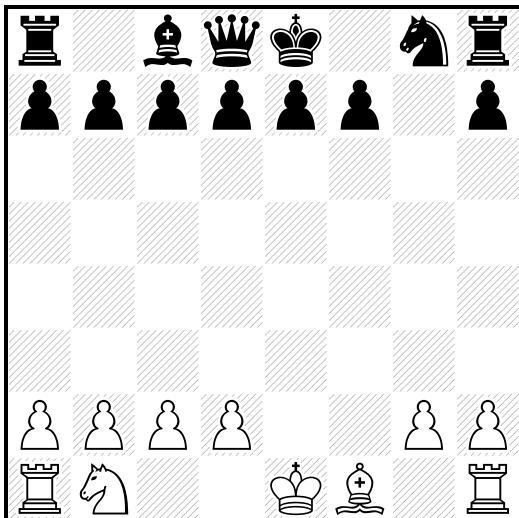
.....

.....

.....

.....

## 416 - Solution

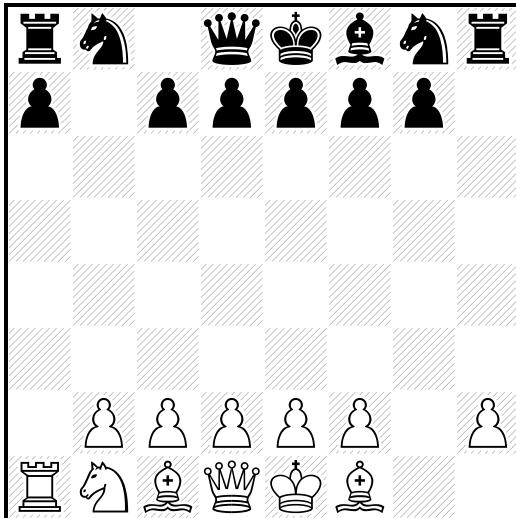


Partie justificative en 8,0 coups (11+13) C+  
**Pas de promotions en Cavalier**

1.f4 ♜c6 2.f5 ♜d4 3.f6 ♜xé2 4.f×g7 ♜xç1 5.♕é2 ♜xé2 6.g×f8=♗  
(g×f8=♗??) ♜xg1 7.♗xg1 ♛xf8 8.♗h1 ♛é8

## 417 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+13) C+  
**Pas de promotions en Dame**

*No promotions to Queen.*

Solution :

.....

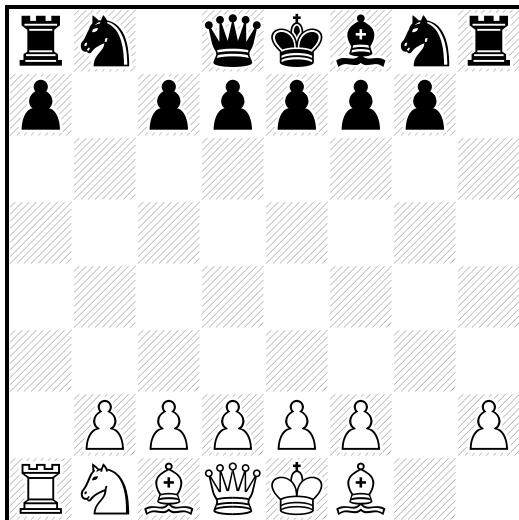
.....

.....

.....

.....

## 417 - Solution

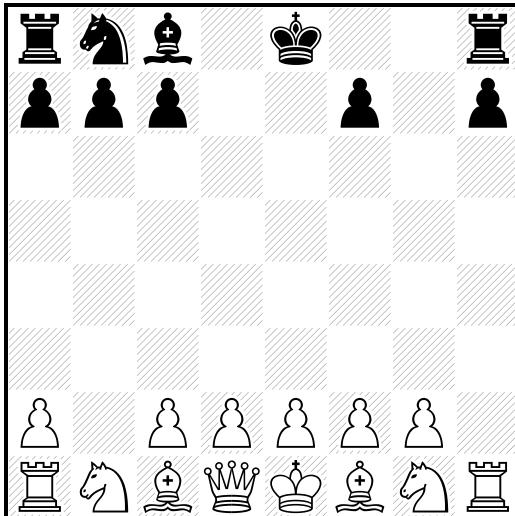


Partie justificative en 7,5 coups (12+13) C+  
**Pas de promotions en Dame**

1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.a×b7 h×g2 5.b×c8=♕ g×h1=♕ (g×h1=♕??)  
6.♕b7 ♕×g1 7.♕bg2 ♕×f1 + 8.♕×f1

## 418 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
a) **Pas de promotions en Fou**

*No promotions to Bishop.*

b) **Pas de promotions en Tour**

*No promotions to Rook.*

Solution :

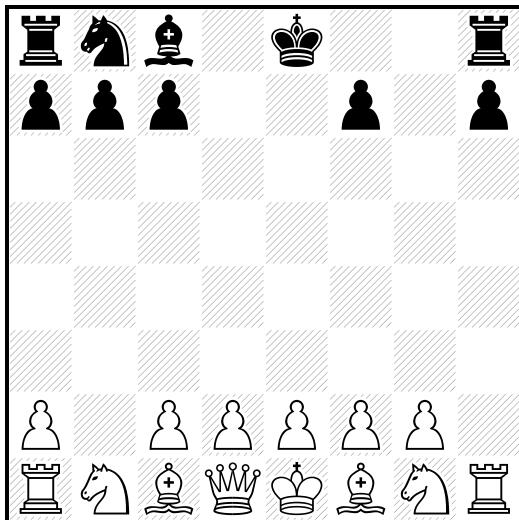
---

---

---

---

## 418 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+

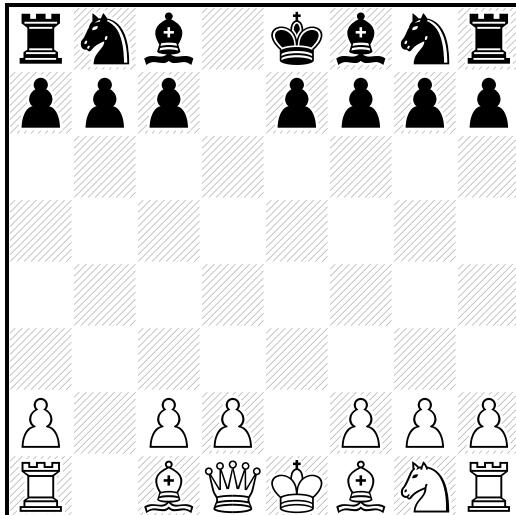
- a) **Pas de promotions en Fou**
- b) **Pas de promotions en Tour**

a) 1.h4 g5 2.h×g5 ♜f6 3.g×f6 ♜g7 4.f×e7 ♜×b2 5.é×d8=♕ + ♔é7  
6.♕×d7+ ♔×d7 7.♕×b2 ♔é8 8.♕ç1

b) 1.h4 g5 2.h×g5 ♜f6 3.g×f6 d6 4.f×e7 ♕d7 5.é×f8=♕ ♕b5 6.♕×d6  
♕×b2 7.♕a3 ♕×ç1 8.♕×ç1

## 419 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Patience**

*Toute case quittée depuis le dernier coup du camp au trait ne peut pas être occupée.*

*Any square left since the last move of the side to move can't be occupied.*

Solution :

---

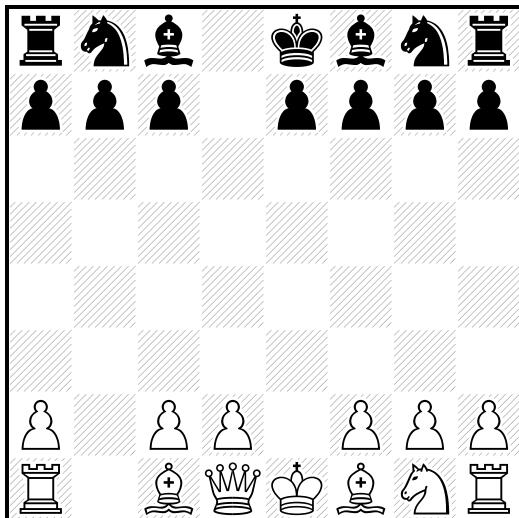
---

---

---

---

## 419 - Solution



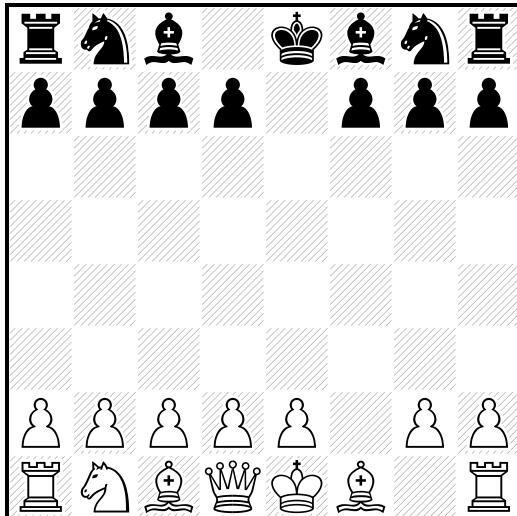
Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Patience**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.b3 ♕×b3 4.♗a3 ♕×b1 5.♗b2 ♕ç1 6.♗×ç1

(4. ♗ç3? ♕×ç3 5. ♜b1?? ♕a1 6. ♜×a1)

## 420 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Patrouille**

*Une pièce ne peut capturer que si elle est contrôlée.*

*A piece can capture only if it is controlled.*

Solution :

.....

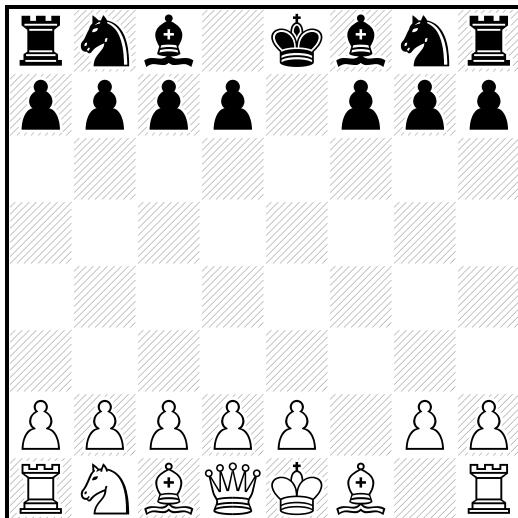
.....

.....

.....

.....

## 420 - Solution

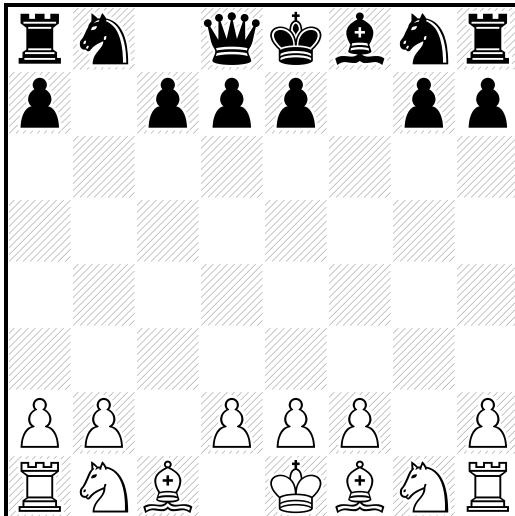


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Patrouille**

1.  $\mathbb{Q}f3$  e5 2.  $\mathbb{Q}\times e5$   $\mathbb{W}f6$  ( $\mathbb{W}h4?$ ) 3.  $\mathbb{Q}c6$   $\mathbb{W}\times f2$  4.  $\mathbb{Q}\times f2$   $\mathbb{Q}\times c6$  5.  $\mathbb{Q}e1$   $\mathbb{Q}b8$

## 421 - Christian POISSON

Inédit



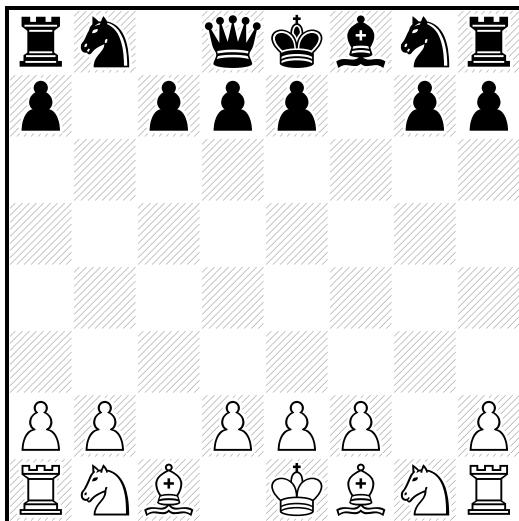
Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Patrouille pour les Blancs**

*Une pièce blanche ne peut capturer que si elle est contrôlée.  
A white piece can capture only if it is controlled.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 421 - Solution

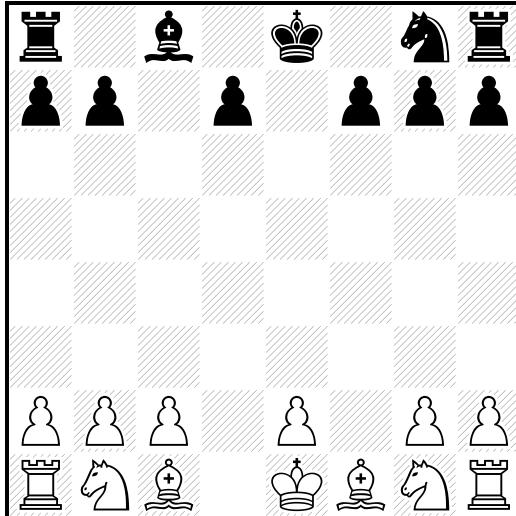


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Patrouille pour les Blancs**

1.  $\text{ç}4$  b5 2.  $\text{Wb}3$   $\text{b} \times \text{ç}4$  3.  $\text{W} \times \text{ç}4$   $\text{Lb}7$  4.  $\text{Wb}3$   $\text{L} \times \text{g}2$  5.  $\text{W} \times \text{f}7$   $\text{L} \times \text{f}7$  6.  $\text{L} \times \text{g}2$   
 $\text{Lé}8$  7.  $\text{L}f1$

## 422 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+  
**Pepo**

- *Un Roi menacé n'a plus de pouvoir. En particulier, il ne peut plus attaquer le Roi opposé.*
- *Un Roi ne peut être capturé que s'il est attaqué par au moins 2 pièces.*
- *An attacked King has no power. In particular, he can no longer attack the opposite King.*
- *A King can be captured only if he is attacked by at least 2 pieces.*

Solution :

---

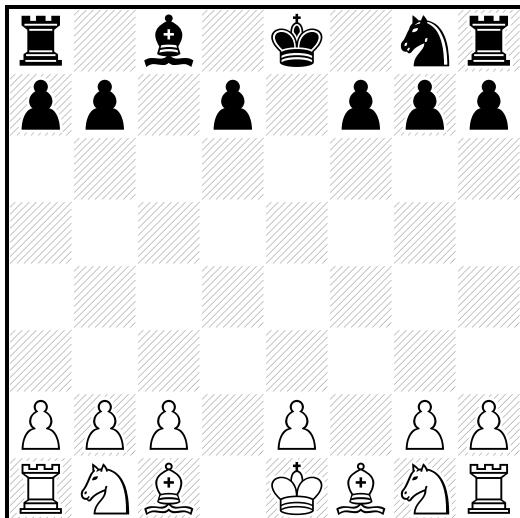
---

---

---

---

## 422 - Solution

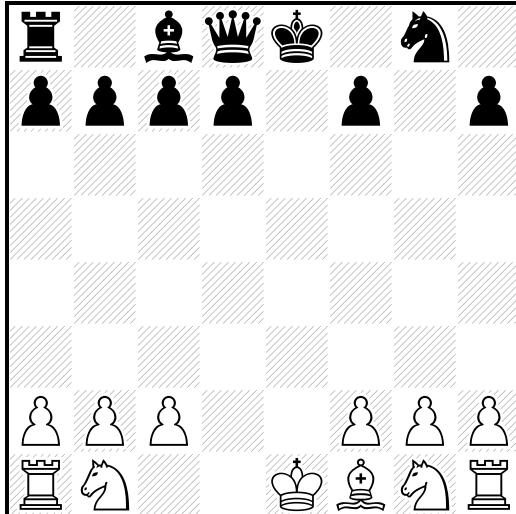


Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+  
**Pepo**

1.f4 e5 2.f×e5 ♕d6 3.e×d6 ♔g5 4.d×c7 ♔×d2 5.c×b8=♕ ♕×d1  
6.♕bf4 ♔×c1 7.♕×c1

## 423 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+11) C+  
**Phantom**

*Une pièce (Roi excepté) peut aussi jouer à partir de sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si elle est vide.*

*Exception aux règles par défaut : les coups nuls sont interdits.*

*A piece (King excluded) can also move from its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty.*

*Exception to the rules by default : null moves are not allowed.*

Solution :

.....

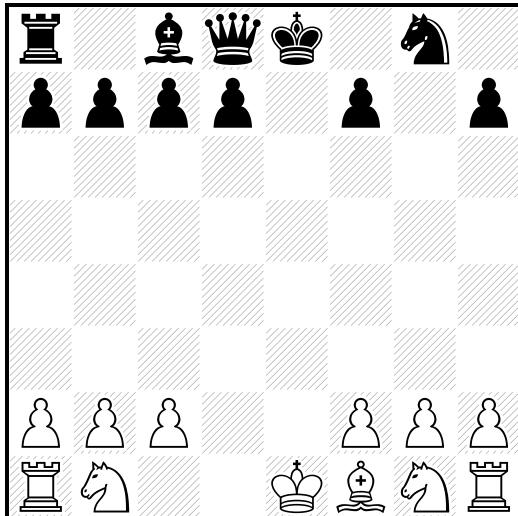
.....

.....

.....

.....

## 423 - Solution

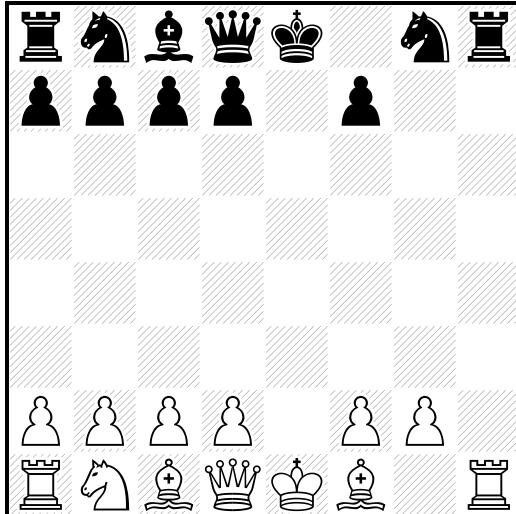


Partie justificative en 7,0 coups (12+11) C+  
**Phantom**

1.d4 ♜h6 2.♗xh6 ♜c6 3.♗xg7 ♜xd4 4.♗xf8 ♜xe2 5.♗xe7 ♜xe7  
6.♕g4 ♕g8 7.♕xg8+ ♜xg8

## 424 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+12) C+

#### Phantom maléfique

*Une pièce (Roi excepté) peut aussi jouer à partir de sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si elle est vide.*

*Exception aux règles par défaut : les coups nuls sont interdits.*

*A piece (King excluded) can also move from its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty.*

*Exception to the rules by default : null moves are not allowed.*

Solution :

---

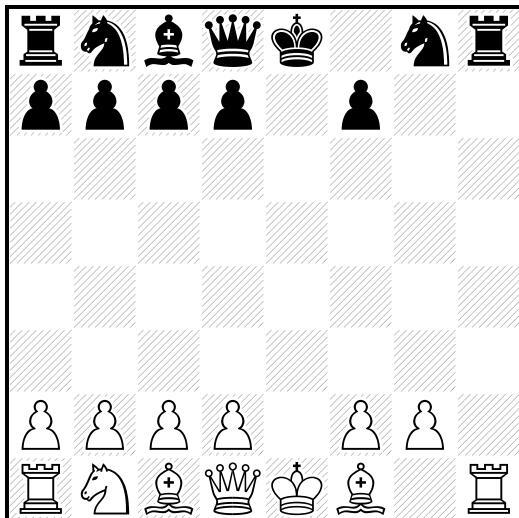
---

---

---

---

## 424 - Solution

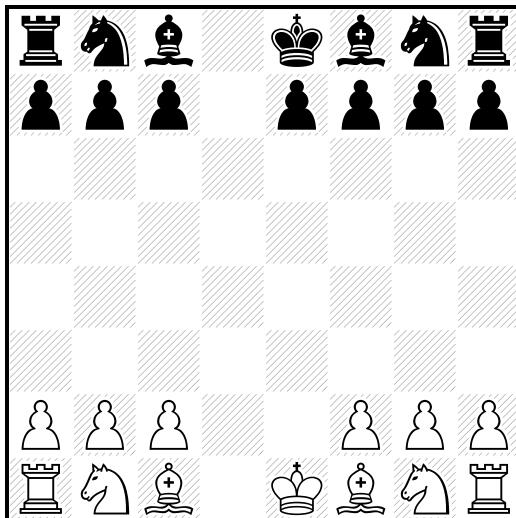


Partie justificative en 5,5 coups (13+12) C+  
**Phantom maléfique**

1.h4 g5 2.h×g5 h×g1=♕ 3.g5×f8=♔ ♔×e2 4.♔×e7 ♕×e7 (♔×e7??,  
♕×e7??) 5.♔×e2 ♕g8 6.♔f1

## 425 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+

### Pièces cycliques

*Une pièce ne peut plus rejouer dans une direction (quel que soit le sens) qu'elle a déjà empruntée.*

*A piece can't move again in one direction (regardless of sense) it has already used.*

Solution :

---

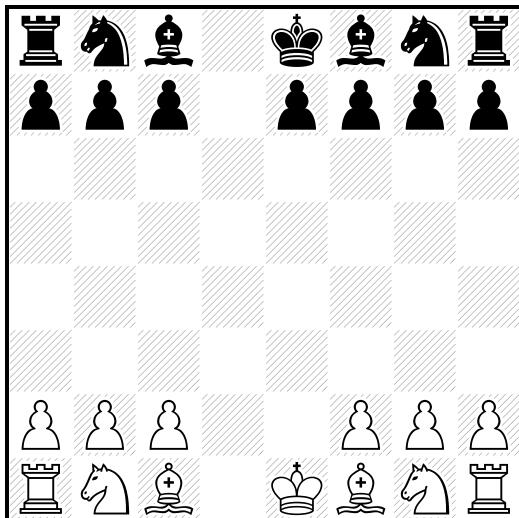
---

---

---

---

## 425 - Solution

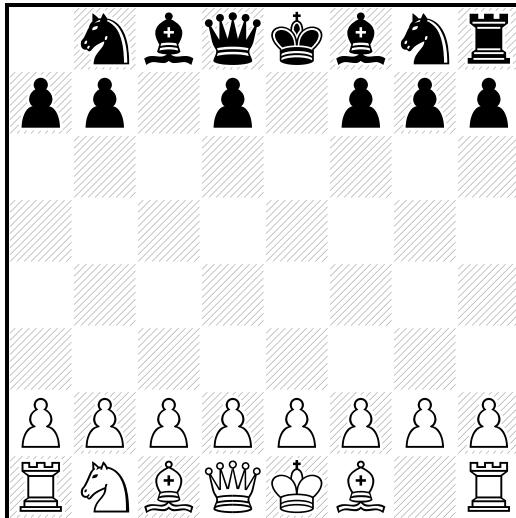


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Pièces cycliques**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♔é2 ♕g5 4.♕é1 ♕×d2 5.♔d1 ♕×é1 6.♔×é1

## 426 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Plus**

*Une pièce située sur une des cases d4, d5, e4, e5 peut également capturer à partir de n'importe laquelle de ces cases si elle est vide.*  
*A piece located on one of the squares d4, d5, e4, e5 can capture from any of these squares if it is empty.*

Solution :

---

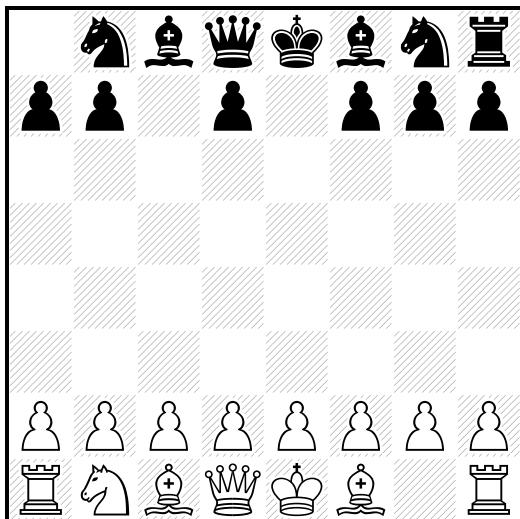
---

---

---

---

## 426 - Solution

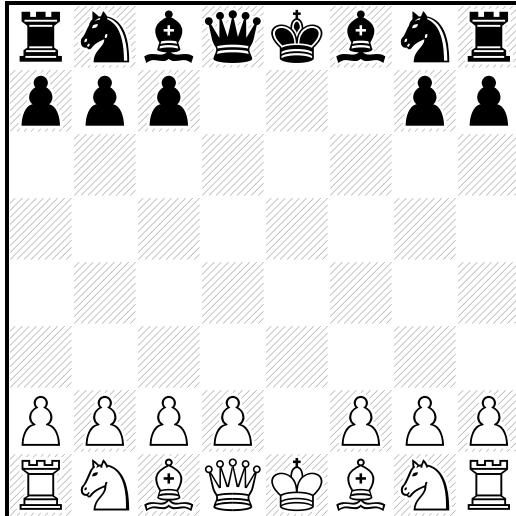


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Plus**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 c5 3. ♜xc5 (*via* e4) ♜c6 4. ♜a6 ♜b8 5. ♜xb8 ♜xb8

## 427 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+13) C+  
**Plus court maximum par pièce**

*Les pièces noires ne peuvent jouer que leurs coups légaux géométriquement les plus longs. Les Noirs doivent jouer le plus court de ces coups.*

*The black pieces can only play their legal moves geometrically longest. Black must play the shortest of these moves.*

Solution :

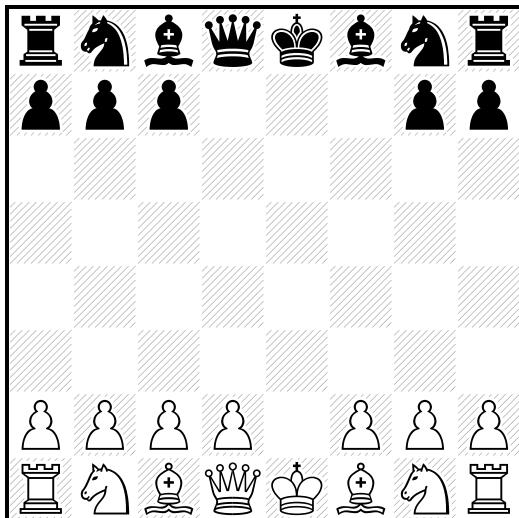
---

---

---

---

## 427 - Solution

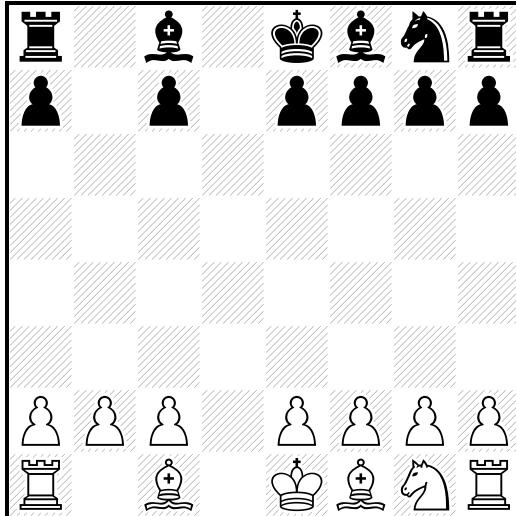


Partie justificative en 6,0 coups (15+13) C+  
**Plus court maximum par pièce**

1.é4 d5 2.é×d5 ♔d7 3.♔g4+ é6 4.d×é6+ ♔é8 5.é×f7+ ♔xf7 6.♔d1  
♔é8

## 428 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Plus-value**

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi ceux ayant le plus de valeur selon l'échelle suivante :*

- 1 point : double pas d'un Pion, prise, roque, échec simple, promotion.
- 2 points : prise en passant, échec double.

*Lorsqu'un coup noir cumule plusieurs de ces éléments, la valeur de ce coup est la somme des valeurs attribuées à chacun de ces éléments.*

*Blacks is forced to choose his moves among those who have the greatest value according to the following scale:*

- 1 point: double step of a pawn, capture, castling, simple check, promotion.
- 2 points: prise en passant, double check.

*When a black move cumulates several of these elements, the value of this move is the sum of the values assigned to each of these elements.*

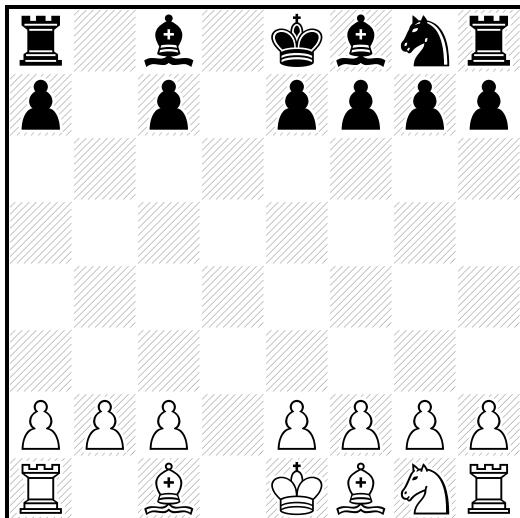
Solution :

---

---

---

## 428 - Solution

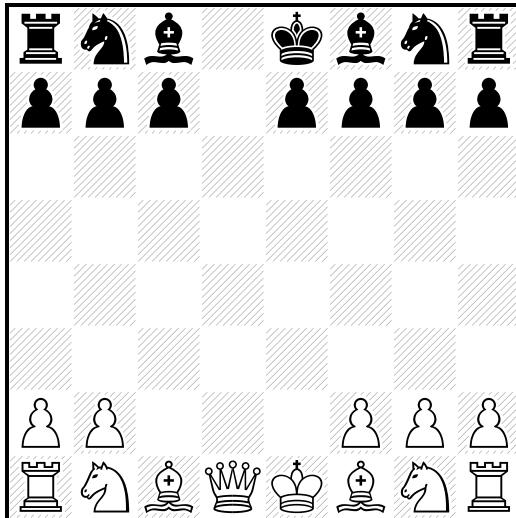


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Plus-value**

1.  $\mathbb{Q} \times c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{W} \times d5$  3. d3  $\mathbb{W} \times d3$  4.  $\mathbb{W} \times d3$  b5 5.  $\mathbb{W} \times b5+$   $\mathbb{Q} \times c6$
6.  $\mathbb{W} \times c6+$   $\mathbb{Q} \times d8$  7.  $\mathbb{W} \times e8+$   $\mathbb{Q} \times e8$

## 429 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Plus-value blanc**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi ceux ayant le plus de valeur selon l'échelle suivante :*

- 1 point : double pas d'un Pion, prise, roque, échec simple, promotion.
- 2 points : prise en passant, échec double.

*Lorsqu'un coup blanc cumule plusieurs de ces éléments, la valeur de ce coup est la somme des valeurs attribuées à chacun de ces éléments.*

*White is forced to choose his moves among those who have the greatest value according to the following scale:*

- 1 point: double step of a pawn, capture, castling, simple check, promotion.
- 2 points: prise en passant, double check.

*When a white move cumulates several of these elements, the value of this move is the sum of the values assigned to each of these elements.*

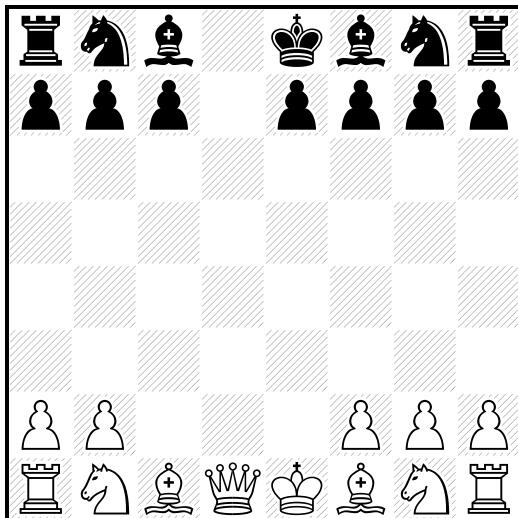
Solution :

---

---

---

## 429 - Solution

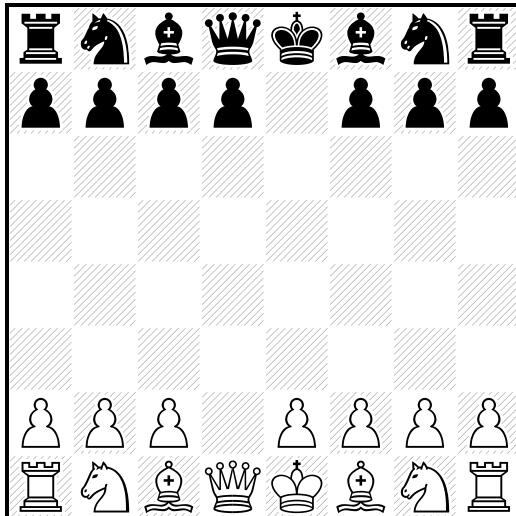


Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Plus-value blanc**

1.ç4 d5 2.ç×d5 ♕×d5 3.d4 ♕×d4 4.é4 ♕×é4+ 5.♔d2 ♕é1+ 6.♔×é1

## 430 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+

#### Point Reflection

*Quand deux pièces sont situées sur des cases symétriques par rapport au centre de l'échiquier, elles échangent leur marche.*

*Exception aux règles par défaut : un Pion est impuissant sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.*

*When two pieces stand on squares which are symmetric with respect to the central point of the chessboard, they exchange their walk.*

*Exception to the rules by default: a Pawn is dummy on its 1<sup>st</sup> rank.*

Solution :

---

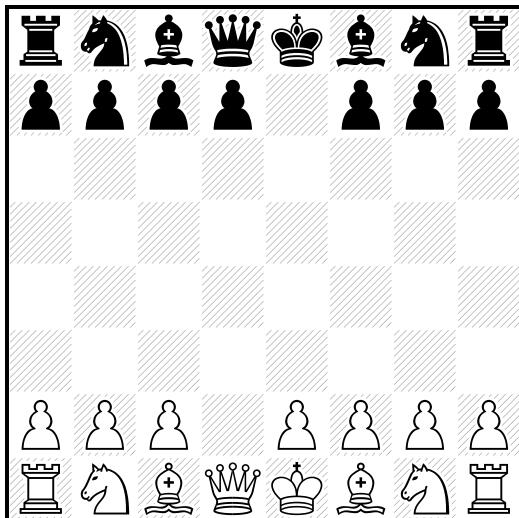
---

---

---

---

## 430 - Solution

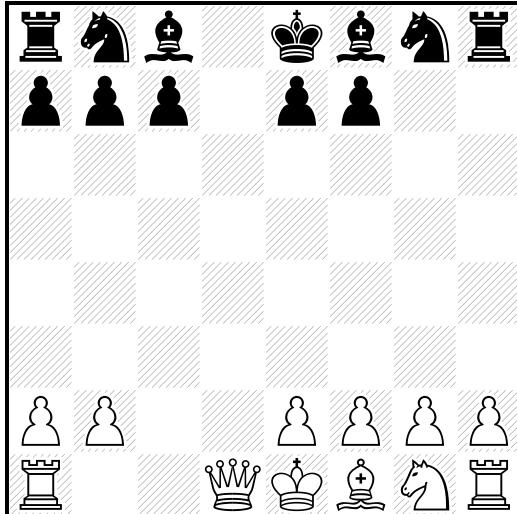


Partie justificative en 3,5 coups (15+15) C+  
**Point Reflection**

1.d4 e5 2.d×e5 ♔×e5 3.♔d4+ ♔e8 4.♔d1

## 431 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+12) C+  
**Potentat blanc**

*Le Roi blanc ne peut être capturé que si il est menacé par au moins 2 pièces.*

*The white King can be captured only if it is threatened by at least 2 pieces.*

Solution :

---

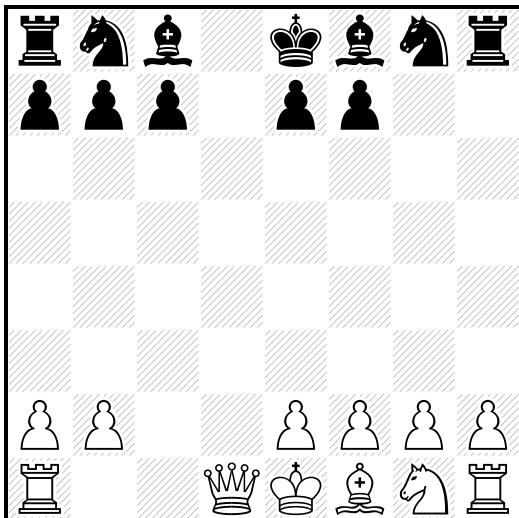
---

---

---

---

## 431 - Solution

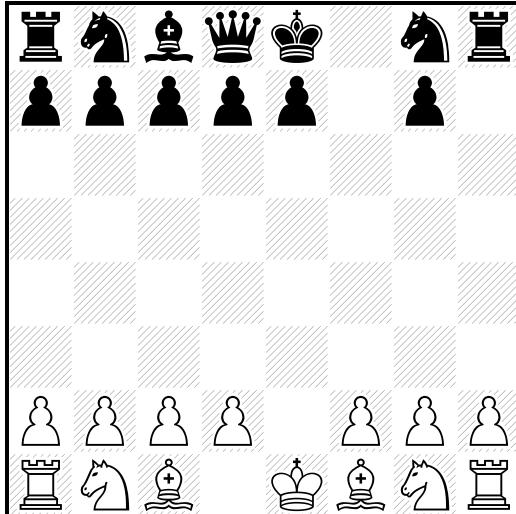


Partie justificative en 6,5 coups (12+12) C+  
**Potentat blanc**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{w} \times \text{d}5$  3.  $\text{w} \text{ç}2$   $\text{w} \times \text{d}2$  4.  $\text{w} \times \text{h}7$   $\text{w} \times \text{ç}1$  5.  $\text{w} \times \text{g}7$   $\text{w} \times \text{b}1$   
6.  $\text{w} \text{d}4$   $\text{w} \text{d}1$  7.  $\text{w} \times \text{d}1$

## 432 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Potentat noir**

*Le Roi noir ne peut être capturé que si il est menacé par au moins 2 pièces.*

*The black King can be captured only if it is threatened by at least 2 pieces.*

Solution :

---

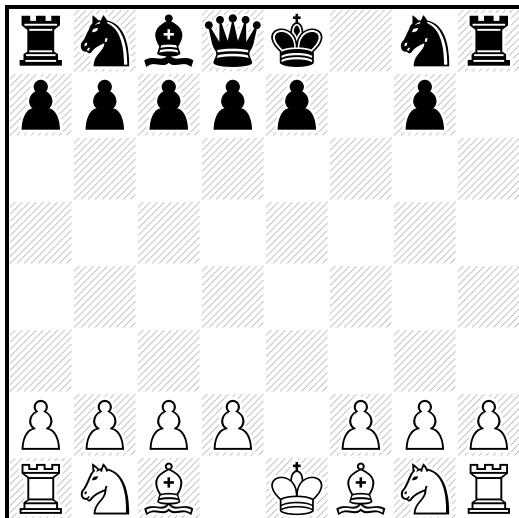
---

---

---

---

## 432 - Solution

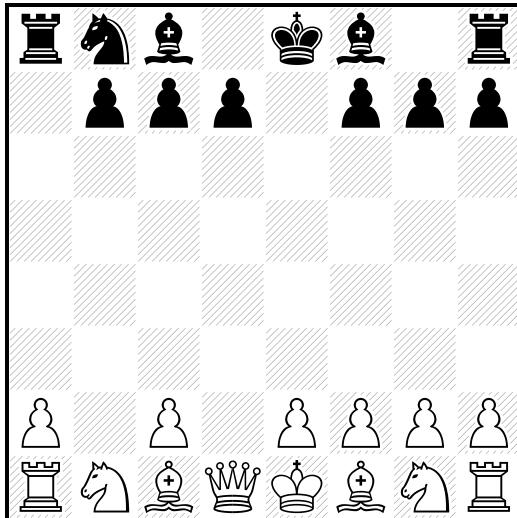


Partie justificative en 5,0 coups (14+13) C+  
**Potentat noir**

1.é4 h5 2.♕×h5 ♜f6 3.♕×f7 ♜×é4 4.♕×f8 ♜f6 5.♕g8 ♜×g8

## 433 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
**Poursuite**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer sur la case que les Blancs viennent de quitter.*

*If he can, Black must move to the square White has just left.*

Solution :

---

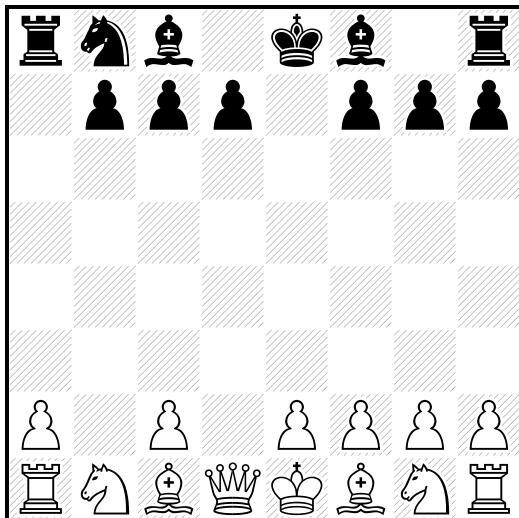
---

---

---

---

## 433 - Solution

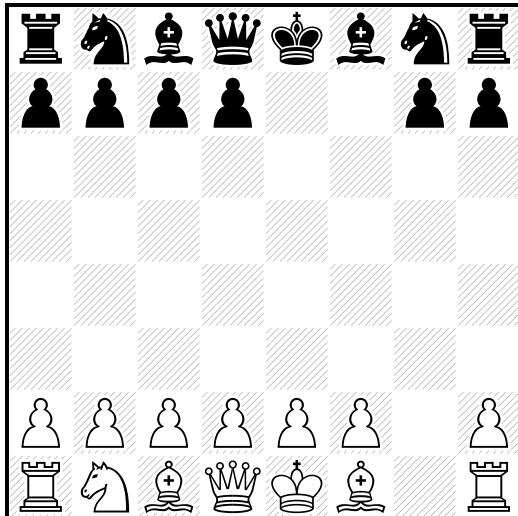


Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
**Poursuite**

1.d4 e5 2.d×e5 ♜f6 3.e×f6 ♛×f6 4.♗e3 ♛×b2 5.♗×a7 ♛c1 6.♗e3  
♝a7 7.♗×c1 ♛a8

## 434 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+

#### Poursuite blanche

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer sur la case que les Noirs viennent de quitter.*

*If he can, White must move to the square Black has just left.*

Solution :

---

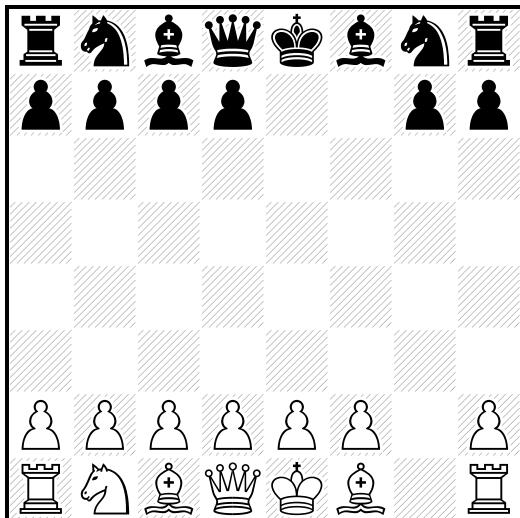
---

---

---

---

## 434 - Solution

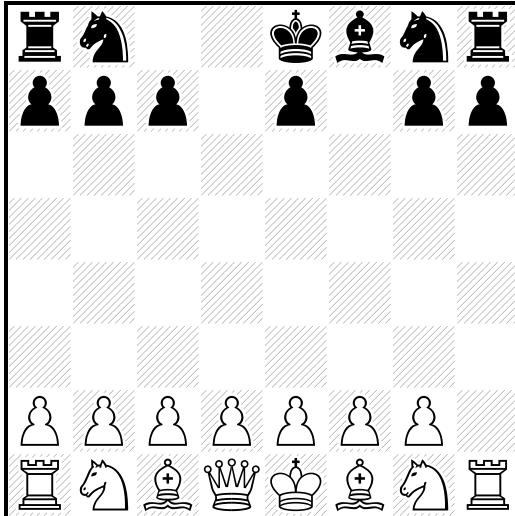


Partie justificative en 5,5 coups (14+14) C+  
**Poursuite blanche**

1. ♔f3 e5 2. ♔×e5 ♕g5 3. ♔×f7 ♕×g2 4. ♔g5 ♕×g5 5. ♔g2 ♕d8 6. ♔f1

## 435 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (15+12) C+  
**Poursuite caméléon**

*Une pièce (Roi exclus) qui joue sur la case que vient de quitter une pièce change de couleur.*

*A piece (King excluded) that moves to a square just left by a piece changes color.*

Solution :

---

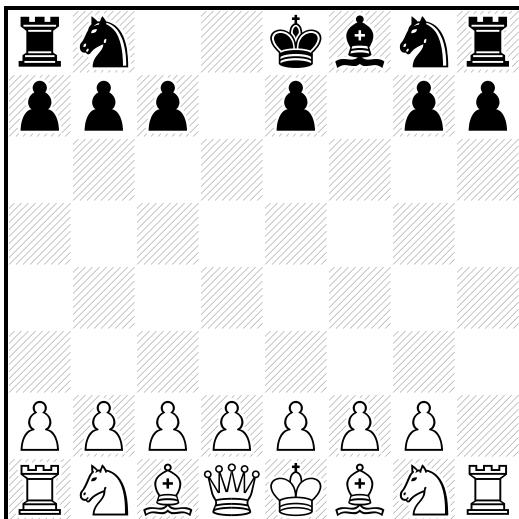
---

---

---

---

## 435 - Solution

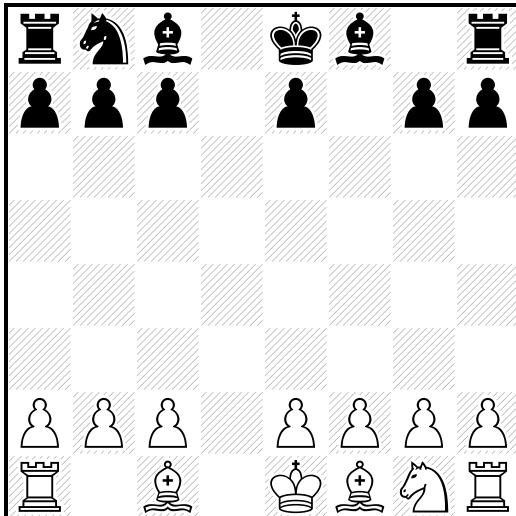


Partie justificative en 6,5 coups (15+12) C+  
**Poursuite caméléon**

1. ♔h3 d5
2. ♔g1 ♔h3(♔)
3. ♔é6 ♕d6
4. ♔×d5 ♕×h2
5. ♔×f7+ ♔×f7
6. ♕×h2 ♔é8
7. ♕h1

## 436 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+

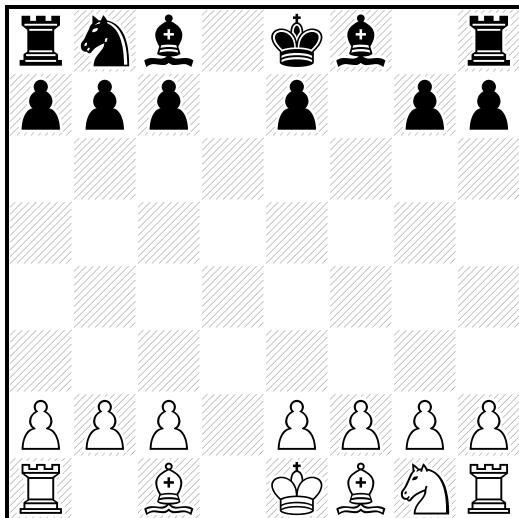
**Pressburger**

*Un Roi ne peut être capturé que par le Roi adverse s'il n'est pas mat.  
A King can be captured only by the opposite King if he is not mate.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 436 - Solution

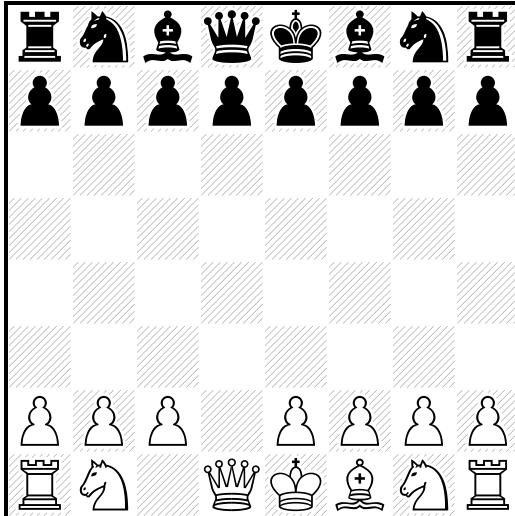


Partie justificative en 6,0 coups (13+12) C+  
**Pressburger**

1.  $\text{Qc}3$  d5
2.  $\text{Q} \times \text{d}5$  f6
3.  $\text{Q} \times \text{f}6$   $\text{Q} \times \text{d}2$
4.  $\text{Q} \times \text{g}8$   $\text{Q} \times \text{d}1$
5.  $\text{Q} \times \text{d}1$   $\text{Q} \times \text{g}8$
6.  $\text{Qe}1$   $\text{Qh}8$

## 437 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+16) C+  
**Prométhéen**

*Quand une pièce quitte la case d'origine d'une pièce adverse (sauf d'un Roi), elle y laisse cette pièce adverse.*

*When any piece moves off the home square of any enemy piece (except a King), it leaves that enemy piece behind.*

Solution :

---

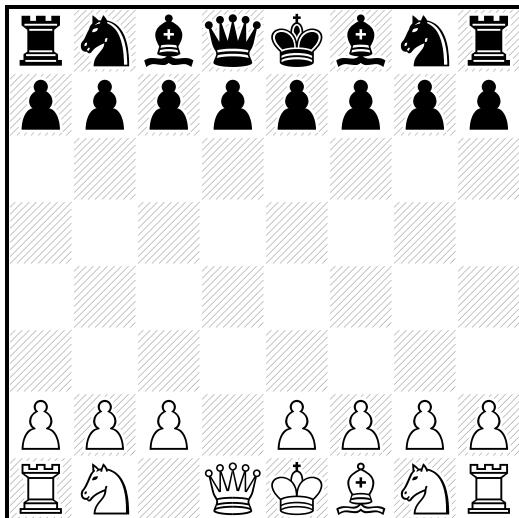
---

---

---

---

## 437 - Solution

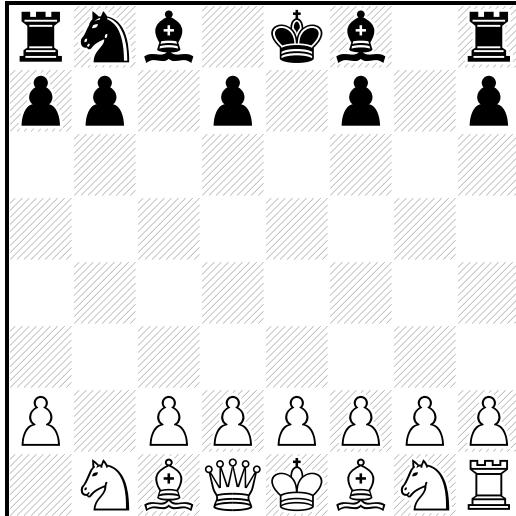


Partie justificative en 4,0 coups (14+16) C+  
**Prométhéen**

1.d4 ♜c6 2.♗f4 ♜×d4 3.♗×c7 ♜c6 4.♗b8(+c7) ♜×b8

## 438 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+  
**Promotion réversible**

*Une pièce promue qui joue sur la 2<sup>e</sup> rangée de son camp se transforme en Pion.*

*A promoted piece which moves on its 2<sup>nd</sup> rank transforms to Pawn.*

Solution :

---

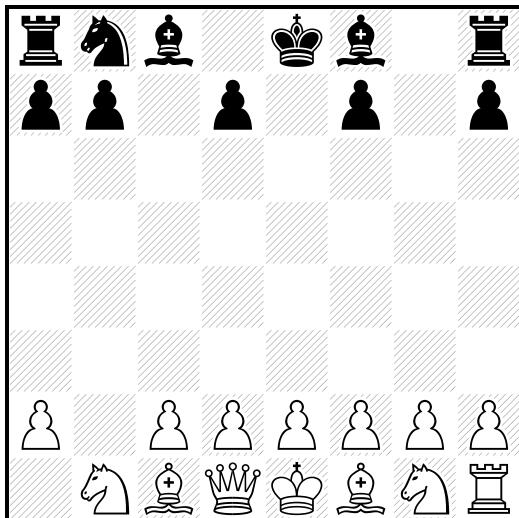
---

---

---

---

## 438 - Solution

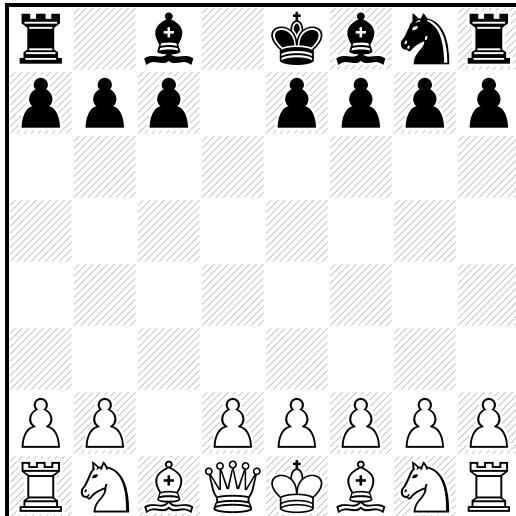


Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+  
**Promotion réversible**

1.h4 g5 2.h×g5 ♜f6 3.g×f6 ♜g7 4.f×e7 ♜×b2 5.e×d8=♕ ♜×a1  
6.♕×c7 ♜g7 7.♕h2(♕) ♜f8

## 439 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Promotions adverses**

*Un Pion change de couleur lorsqu'il se promeut.*

*A Pawn which promotes changes color.*

Solution :

.....

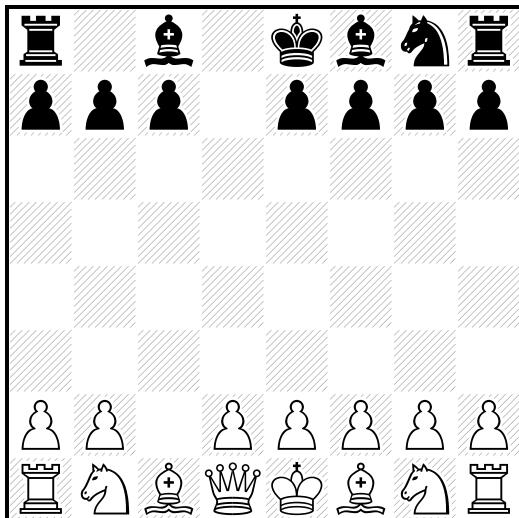
.....

.....

.....

.....

## 439 - Solution

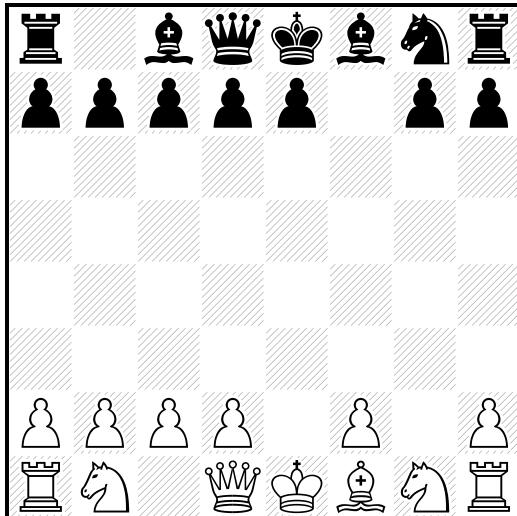


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Promotions adverses**

1.ç4 d5 2.ç×d5 ♡ç6 3.d×ç6 ♔d7 4.ç×d7+ ♢d8 5.d×ç8=♕(♚) ♔é8

## 440 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Promotions blanches interdites**

*Les promotions blanches sont interdites.*  
*White promotions are forbidden.*

Solution :

.....

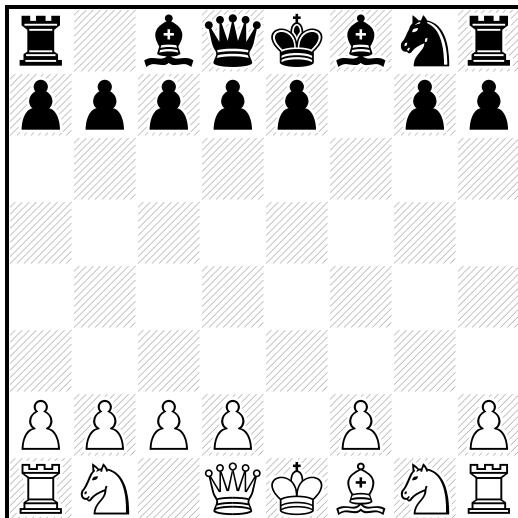
.....

.....

.....

.....

## 440 - Solution

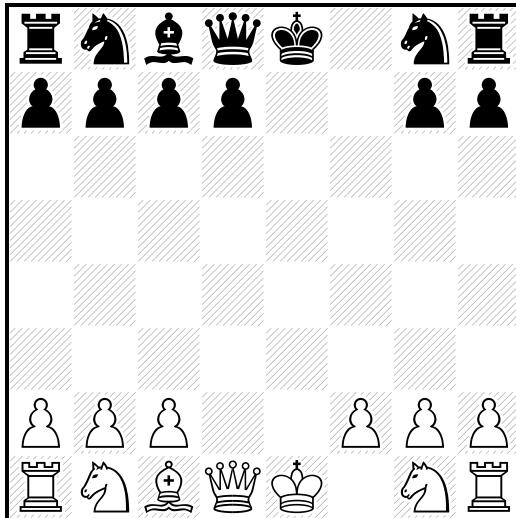


Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+  
**Promotions blanches interdites**

1.g4 ♜c6 2.g5 ♜d4 3.g6 ♜xé2 4.gxf7 ♜xç1 5.♕xç1 ♔xf7 6.♔d1 ♔é8

## 441 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Promotions Circé**

*Un Pion qui se promeut renaît immédiatement sur la case déterminée selon les modalités Circé si elle est vide : sinon, la pièce promue disparaît.*

*A Pawn which promotes is immediately reborn on the square determined according to the "modalités Circé" if it is empty: otherwise, the promoted piece vanishes.*

Solution :

.....

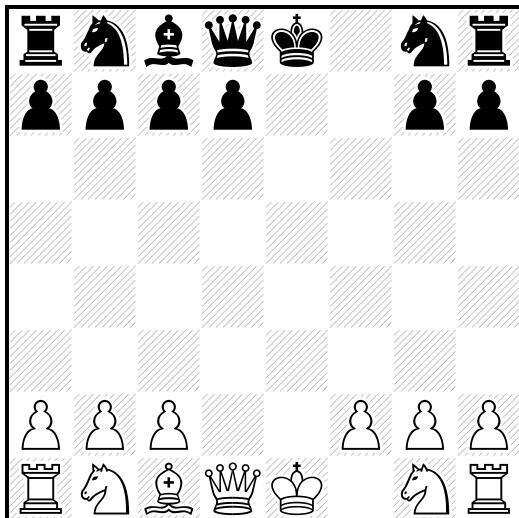
.....

.....

.....

.....

## 441 - Solution

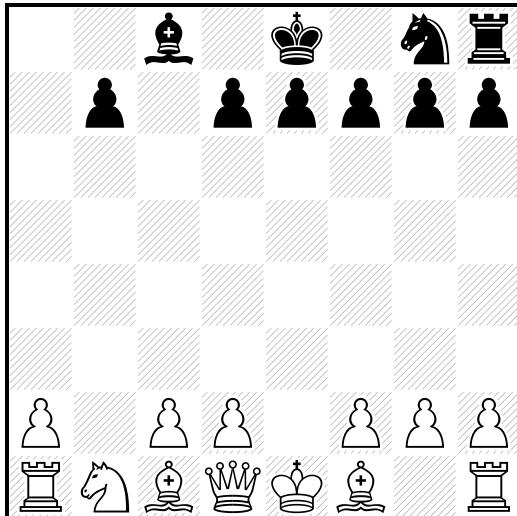


Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Promotions Circé**

1.d4 f5 2.d5 f4 3.d6 f3 4.d×é7 f×é2 5.é×f8 (*suicide*) é×f1 (*suicide*)

## 442 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (13+10) C+  
**Promotions en Alfil autorisées**

*Les promotions en Alfil (Bondisseur(2,2)) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Alfil ((2,2)Leaper).*

Solution :

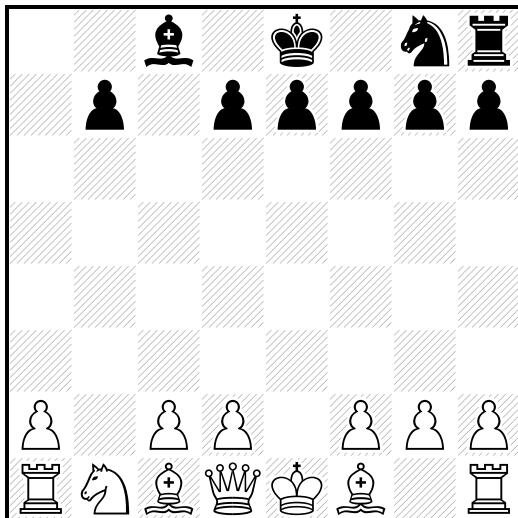
---

---

---

---

## 442 - Solution

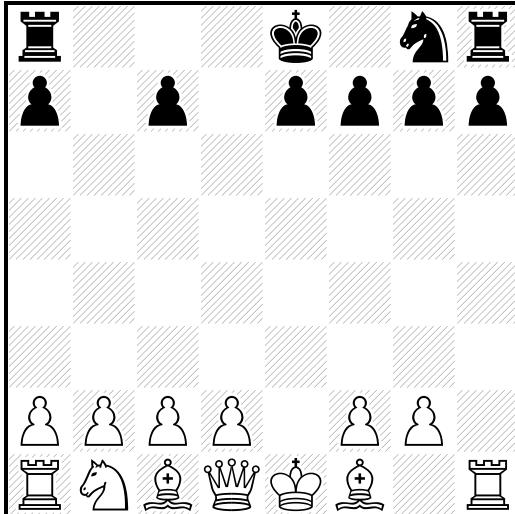


Partie justificative en 9,0 coups (13+10) C+  
**Promotions en Alfil autorisées**

1.b4 c5 2.b×c5 ♕b6 3.c×b6 ♔c6 4.b×a7 ♖b8 5.a×b8=AL ♔d4 6.ALd6  
♘×e2 7.AL×f8 ♔×g1 8.♖×g1 ♔×f8 9.♖h1 ♔e8

## 443 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+

**Promotions en Bondisseur(0,3) autorisées**

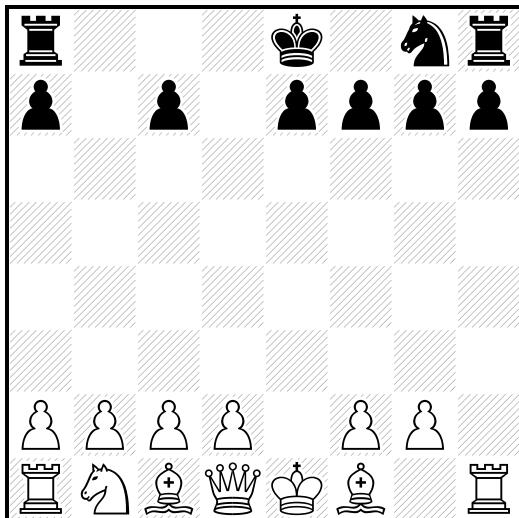
*Les promotions en Bondisseur(0,3) sont autorisées.*

*It is allowed to promote to (0,3)Leaper.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 443 - Solution

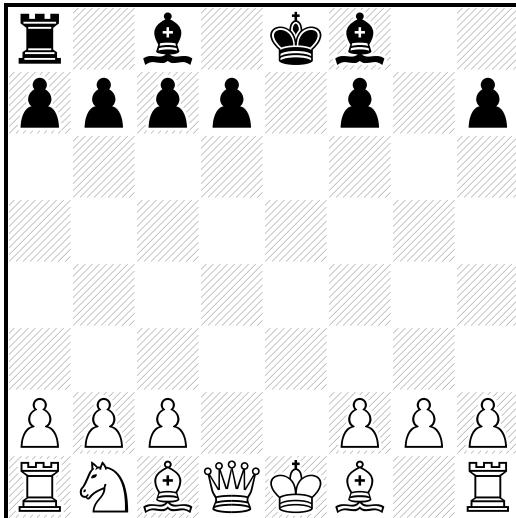


Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Bondisseur(0,3) autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d6 4.ç×b7 ♛×h2 5.b×ç8=(0,3) ♛×g1 6.  
(0,3)×f8 ♛×f8 7.♕×g1 ♛é8 8.♕h1

## 444 - Christian POISSON

### Inédit



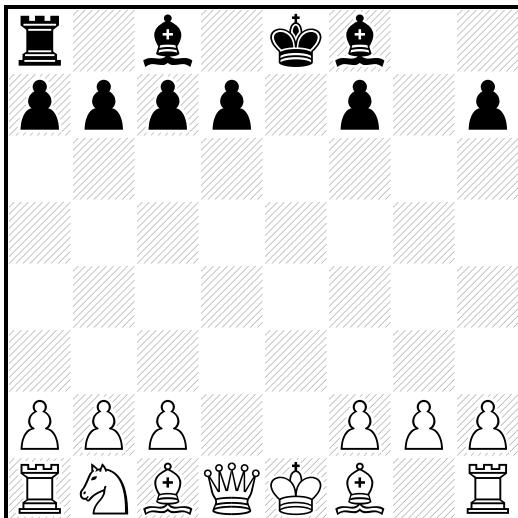
Partie justificative en 8,0 coups (13+10) C+  
**Promotions en Bondisseur(0,4) autorisées**

*Les promotions en Bondisseur(0,4) sont autorisées.  
It is allowed to promote to (0,4)Leaper.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 444 - Solution

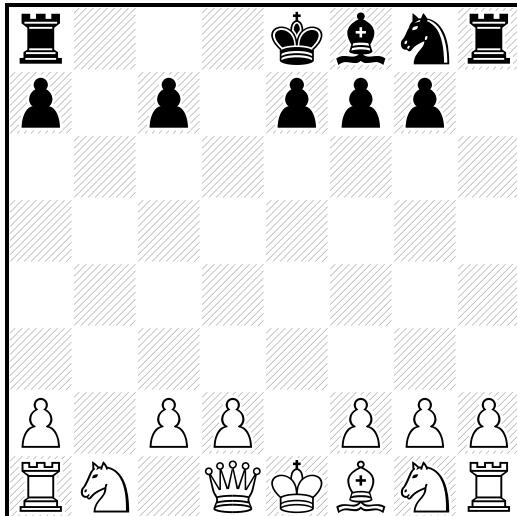


Partie justificative en 8,0 coups (13+10) C+  
**Promotions en Bondisseur(0,4) autorisées**

1.d4 e5 2.d×e5 ♜f6 3.e×f6 ♜c6 4.f×g7 ♜d4 5.g×h8=(0,4) ♜×e2 6.  
(0,4)×d8 ♜×g1 7.♕×g1 ♛×d8 8.♕h1 ♛e8

## 445 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Bondisseur(1,5) autorisées**

*Les promotions en Bondisseur(1,5) sont autorisées.  
It is allowed to promote to (1,5)Leaper.*

Solution :

.....

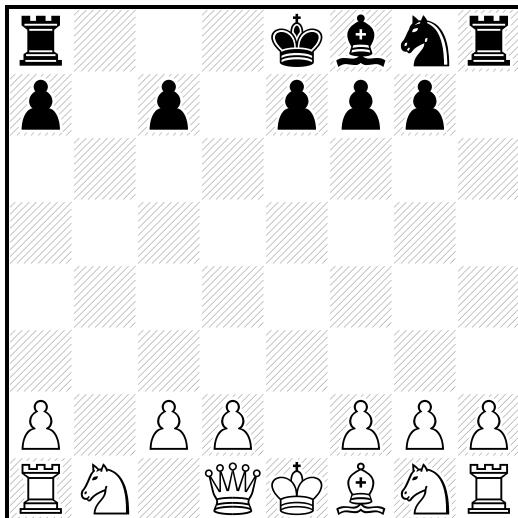
.....

.....

.....

.....

## 445 - Solution

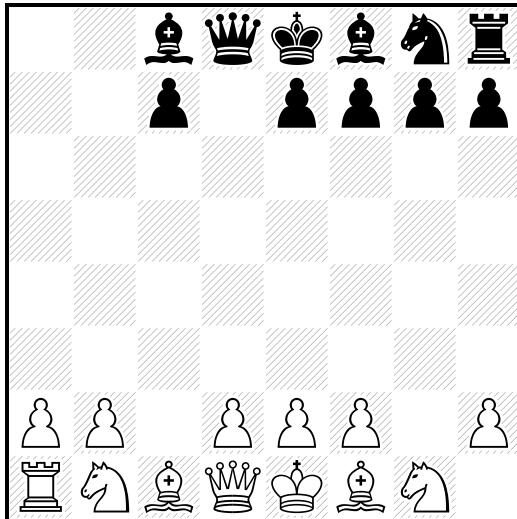


Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Bondisseur(1,5) autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♜d4 4.ç×b7 ♜×b2 5.b×ç8=(1,5) ♜×ç1 6.  
(1,5)×h7 ♜×h7 7. ♜×ç1 ♜h8 8. ♜d1

## 446 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Caméléon autorisées**

*Les promotions en Caméléon sont autorisées.*

*It is allowed to promote to Caméléon.*

Solution :

.....

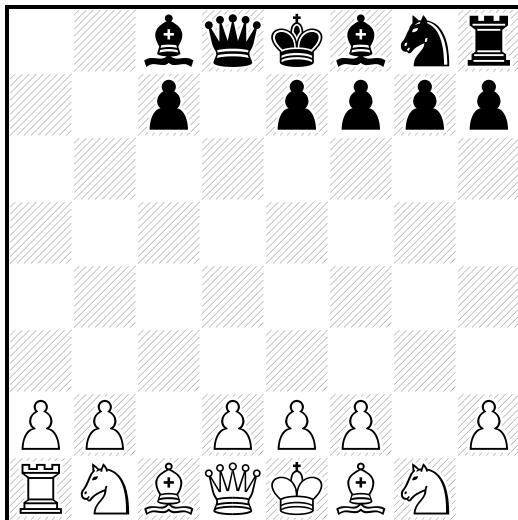
.....

.....

.....

.....

## 446 - Solution

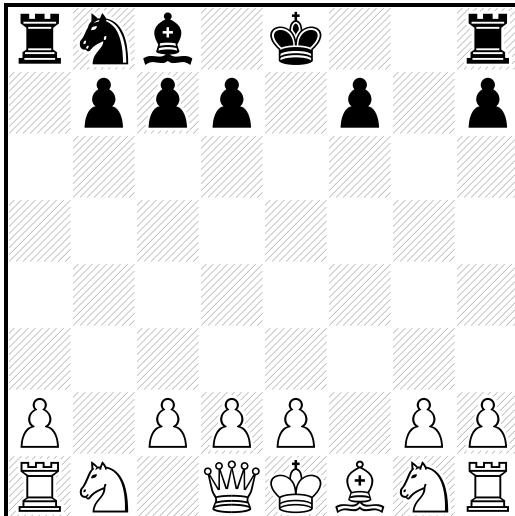


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Caméléon autorisées**

1.ç4 d5 2.ç×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♜h3 4.ç×b7 ♜×g2 5.b×a8=CA(♛) ♜×h1  
6.CA×a7(♜) ♜b7 7.CAç8(♜) ♜×ç8

## 447 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Chameau autorisées**

*Les promotions en Chameau (Bondisseur(1,3)) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Chameau ((1,3)Leaper).*

Solution :

.....

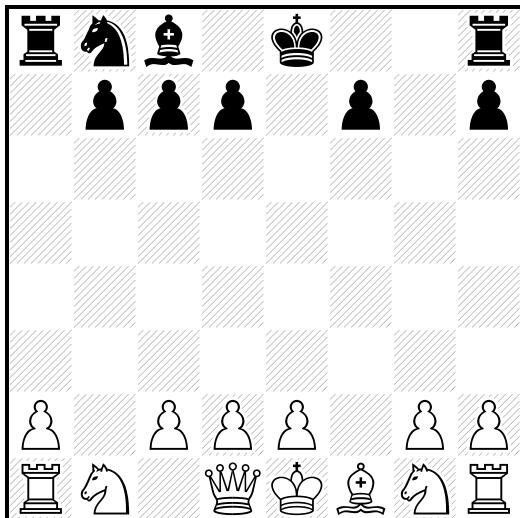
.....

.....

.....

.....

## 447 - Solution

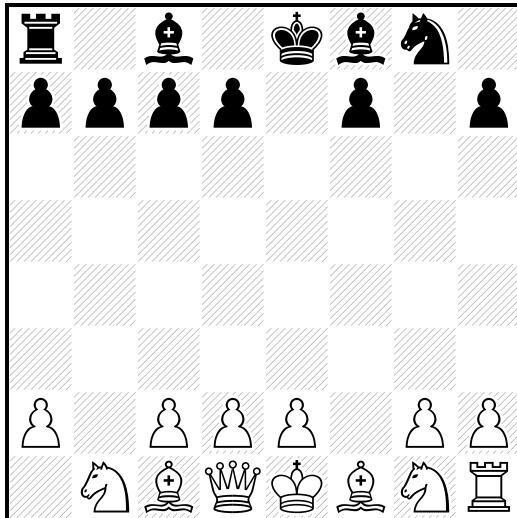


Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Chameau autorisées**

1.f4 g5 2.f×g5 ♔f6 3.g×f6 ♕g7 4.f×é7 ♔×b2 5.é×d8=CH ♔×ç1  
6.CH×a7 ♔×a7 7.♔×ç1 ♔a8 8.♔d1

## 448 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+

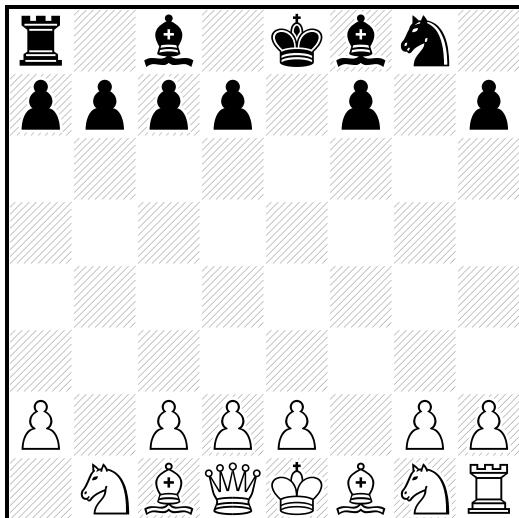
**Promotions en Dabbaba de la Nuit autorisées**

*Les promotions en Dabbaba de la Nuit (Coureur(0,2)) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Dabbaba de la Nuit ((0,2)Rider).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 448 - Solution

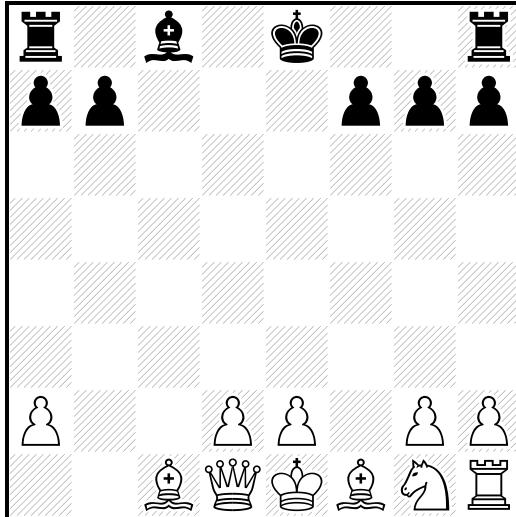


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Dabbaba de la Nuit autorisées**

1.f4 e5 2.f×e5 ♕f6 3.e×f6 ♔a3 4.f×g7 ♔×b2 5.g×h8=DAN ♔×a1  
6.DAN×b8 ♔g7 7.DANf8 ♔×f8

## 449 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (11+9) C+  
**Promotions en Elan autorisées**

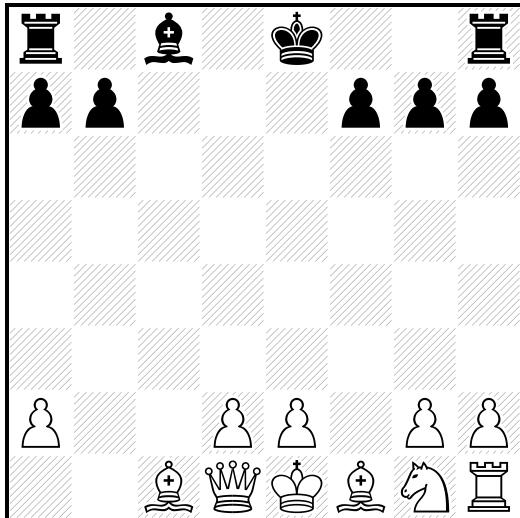
*Les promotions en Elan (se déplace comme une Sauterelle [Sauterelle(0,1)+(1,1)], mais dévie de 45°, dans un sens ou dans l'autre, au-dessus du sautoir ; la case d'arrivée est contiguë au sautoir) sont autorisées.*

*It is allowed to promote to Elan (moves like a Grasshopper [(0,1)+(1,1)Hopper], but deflects 45° either way on passing over the hurdle; the arrival square is adjacent to the hurdle).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 449 - Solution

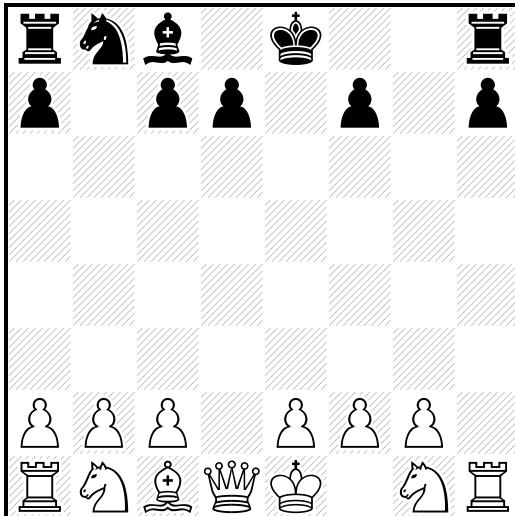


Partie justificative en 9,0 coups (11+9) C+  
**Promotions en Elan autorisées**

1.f4 e5 2.f×e5 ♜d6 3.e×d6 ♛f6 4.d×ç7 ♛×b2 5.ç×b8=EL ♛×a1  
6.EL×d7 ♛×b1 7.EL×g8 ♛×ç2 8.♛×ç2 ♜×g8 9.♛d1 ♜h8

## 450 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (13+10) C+  
**Promotions en Girafe autorisées**

*Les promotions en Girafe (Bondisseur(1,4)) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Girafe ((1,4)Leaper).*

Solution :

.....

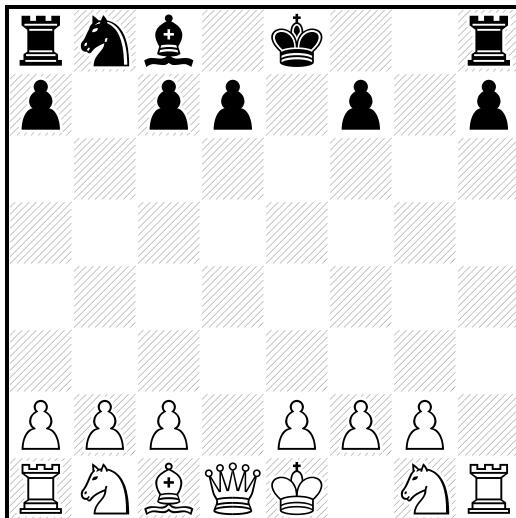
.....

.....

.....

.....

## 450 - Solution

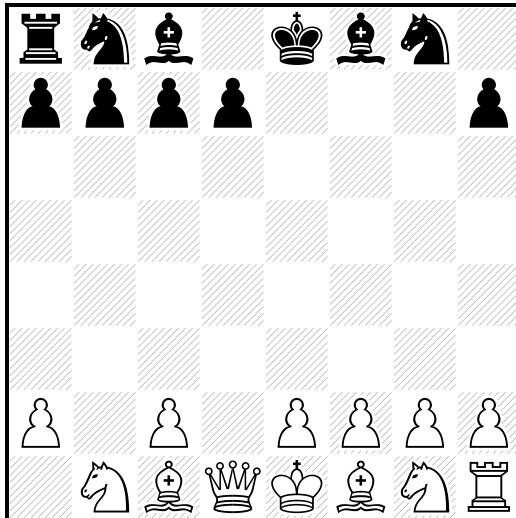


Partie justificative en 8,0 coups (13+10) C+  
**Promotions en Girafe autorisées**

1.d4 e5 2.d×e5 ♕f6 3.é×f6 ♔h6 4.f×g7 ♔g4 5.g×f8=GI ♔×h2 6.GI×b7  
♔×f1 7.♔×f1 ♔×b7 8.♔é1 ♔ç8

## 451 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Impératrice autorisées**

*Les promotions en Impératrice (Tour + Cavalier) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Impératrice (Rook + Knight).*

Solution :

---

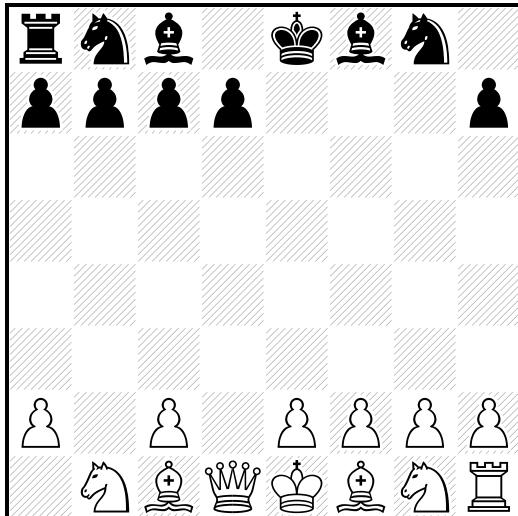
---

---

---

---

## 451 - Solution

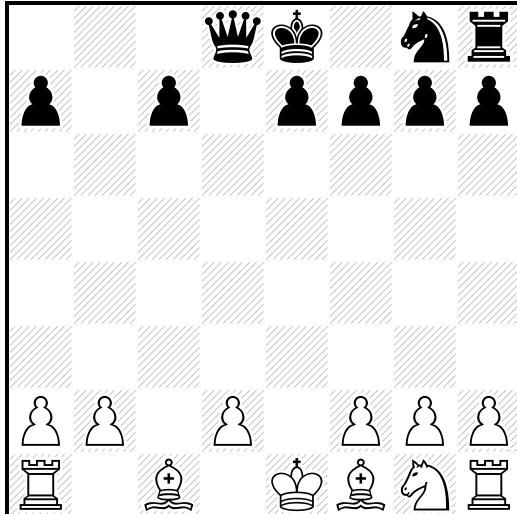


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Impératrice autorisées**

1.d4 e5 2.d×e5 ♕f6 3.e×f6 ♔a3 4.f×g7 ♔×b2 5.g×h8=I ♔×a1 6.I×f7  
♔g7 7.If8+ ♔×f8

## 452 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (12+10) C+

**Promotions en Noctambule autorisées**

*Les promotions en Noctambule (Coureur(1,2)) sont autorisées.*

*It is allowed to promote to Nightrider (Noctambule = (1,2)Rider).*

Solution :

.....

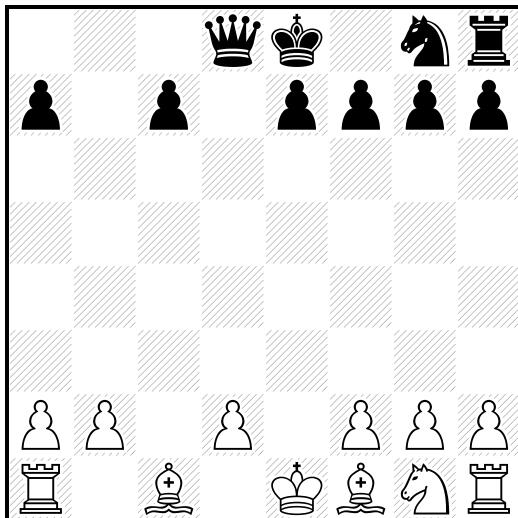
.....

.....

.....

.....

## 452 - Solution

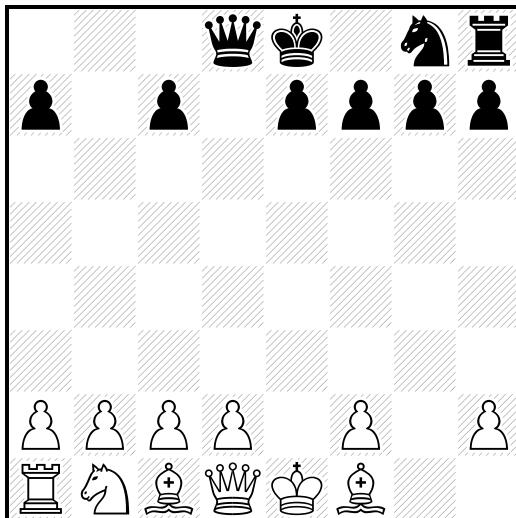


Partie justificative en 8,5 coups (12+10) C+  
**Promotions en Noctambule autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♜g4 4.ç×b7 ♜×d1 5.b×a8=N ♜×ç2 6.Nb6  
♜×b1 7.N×f8 ♛×f8 8.♜×b1 ♛é8 9.♜a1

## 453 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+10) C+  
**Promotions en Pao autorisées**

*Les promotions en Pao (Chinoise(0,1)) sont autorisées.*

*It is allowed to promote to Pao ((0,1)Chinese).*

Solution :

.....

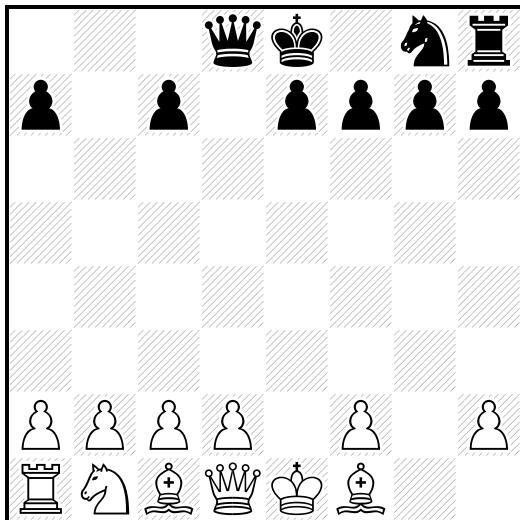
.....

.....

.....

.....

## 453 - Solution

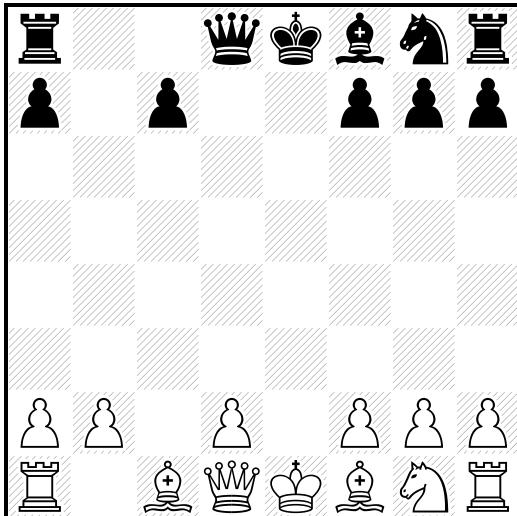


Partie justificative en 8,0 coups (12+10) C+  
**Promotions en Pao autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d5 4.ç×b7 ♛×g2 5.b×ç8=PA ♛×g1  
6.PA×f8 ♛×h1 7.PA×a8 ♛d5 8.PAd8 ♛×d8

## 454 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Princesse autorisées**

*Les promotions en Princesse (Cavalier + Fou) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Princesse (Knight + Bishop).*

Solution :

.....

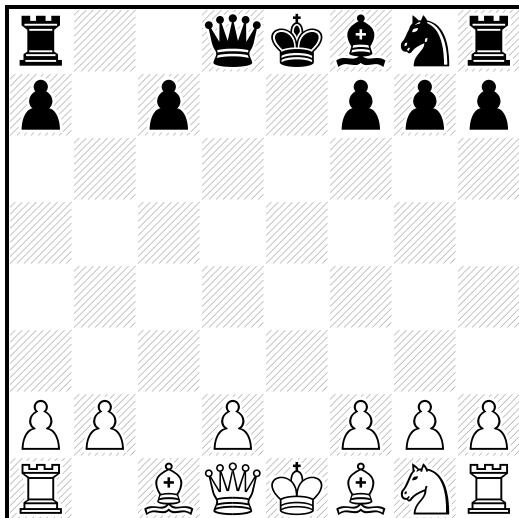
.....

.....

.....

.....

## 454 - Solution

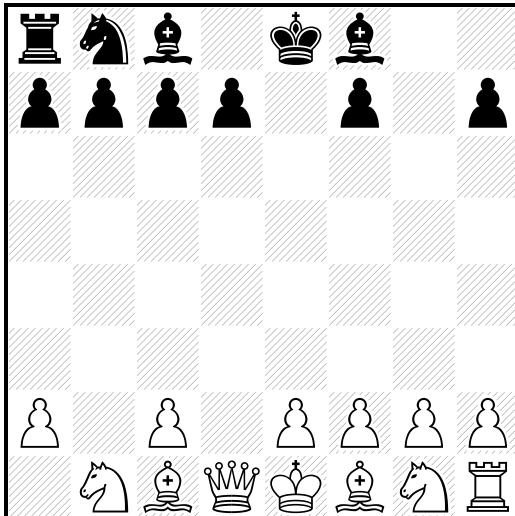


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Princesse autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d3 4.ç×b7 ♛×ç2 5.b×ç8=P<sup>♛</sup> ♛×b1  
6.P<sup>♛</sup>×é7 ♛d3 7.P<sup>♛</sup>d8 ♛×d8

## 455 - Christian POISSON

Inédit



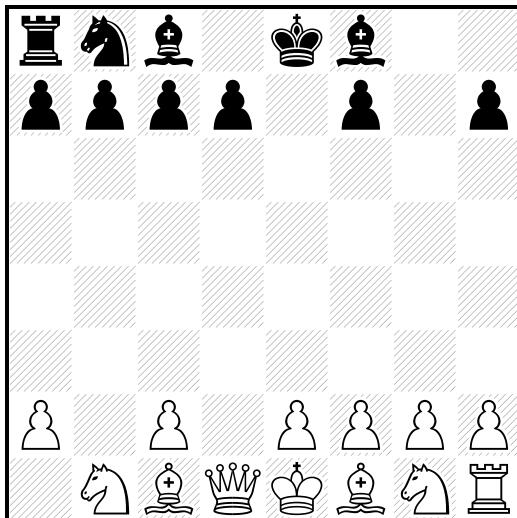
Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Roi (non royal) autorisées**

*Les promotions en Roi (non royal) sont autorisées.  
It is allowed to promote to (not royal) King.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 455 - Solution

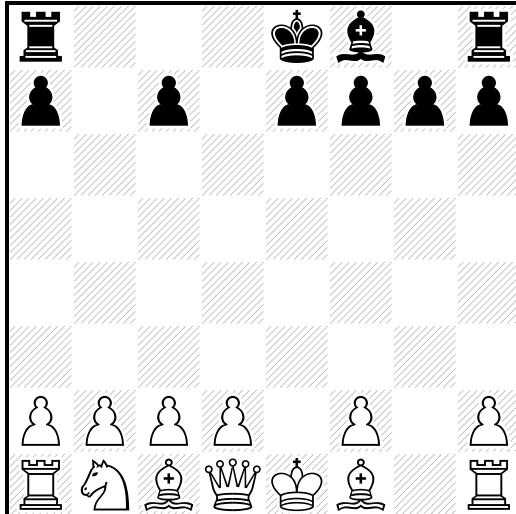


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Promotions en Roi (non royal) autorisées**

1.d4 é5 2.d×é5 ♕f6 3.é×f6 ♖a3 4.f×g7 ♖×b2 5.g×h8=♔ ♖×a1  
6.♔×g8 ♖g7 7.♔f8+ ♖×f8

## 456 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Rose autorisées**

*Les promotions en Rose ([Courreur octogonal\(1,2\)](#)) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Rose ([\(\(1,2\)Octagonal Rider\)](#)).*

Solution :

.....

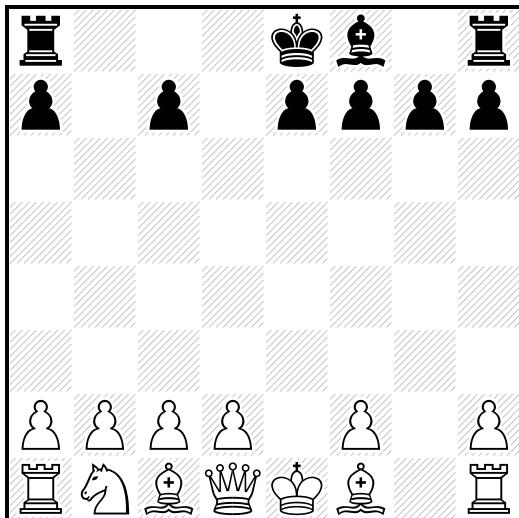
.....

.....

.....

.....

## 456 - Solution

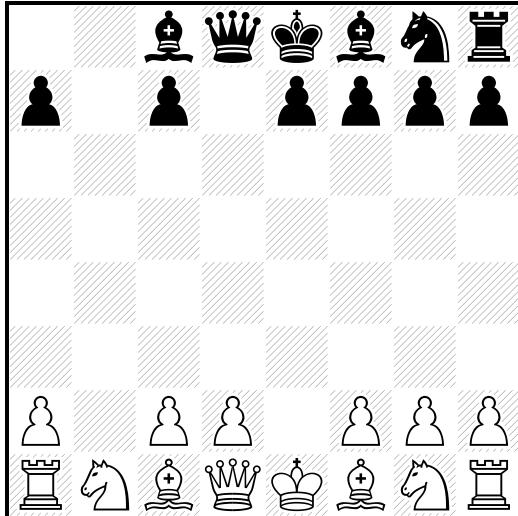


Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions en Rose autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d5 4.ç×b7 ♛xg2 5.b×ç8=RO ♛xg1  
6.RO×g8 ♛xg8 7.♛xg1 ♛h8 8.♛h1

## 457 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Promotions en Sauterelle autorisées**

*Les promotions en Sauterelle (Sauteur(0,1)+(1,1)) sont autorisées.*

*It is allowed to promote to Grasshopper (Sauterelle = (0,1)+(1,1)Hopper).*

Solution :

.....

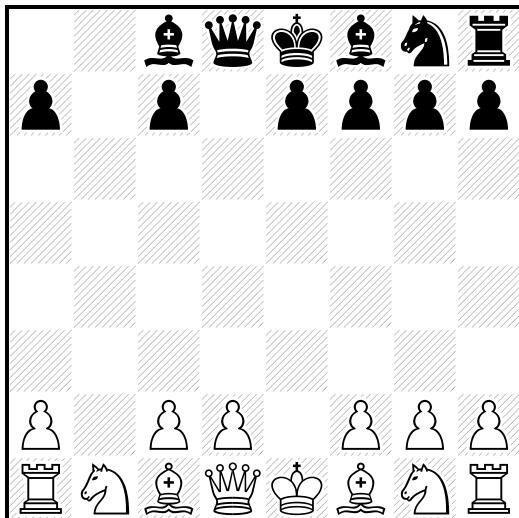
.....

.....

.....

.....

## 457 - Solution

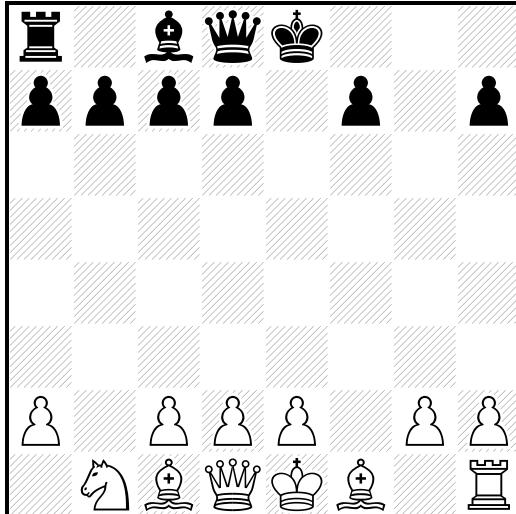


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Promotions en Sauterelle autorisées**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜c6 3.d×c6 ♕d4 4.ç×b7 ♔×b2 5.b×a8=S ♕d4 6.Sd8  
♚×d8

## 458 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (12+10) C+  
**Promotions en Zèbre autorisées**

*Les promotions en Zèbre (Bondisseur(2,3)) sont autorisées.  
It is allowed to promote to Zèbre ((2,3)Leaper).*

Solution :

.....

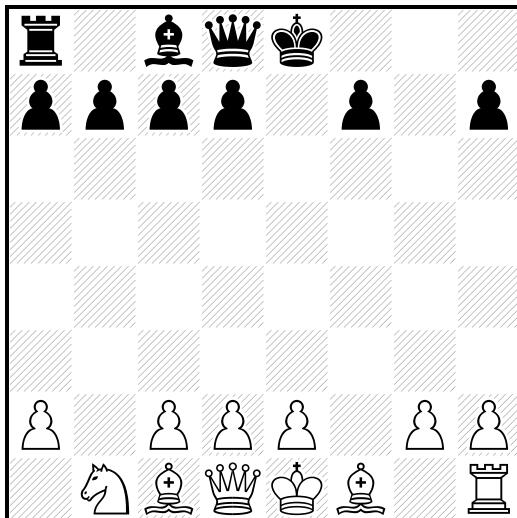
.....

.....

.....

.....

## 458 - Solution

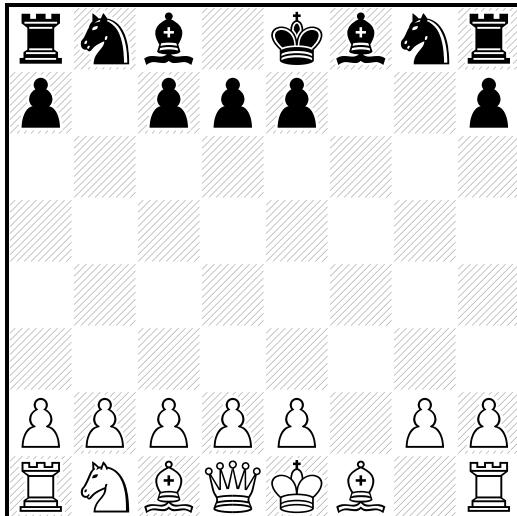


Partie justificative en 9,0 coups (12+10) C+  
**Promotions en Zèbre autorisées**

1.f4 é5 2.f×é5 ♜f6 3.é×f6 ♜a3 4.f×g7 ♜×b2 5.g×h8=Z ♜×a1 6.Zé6  
♜d4 7.Z×b8 ♜×g1 8.♜×g1 ♜×b8 9.♜h1 ♜a8

## 459 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Promotions noires interdites**

*Les promotions noires sont interdites.*  
*Black promotions are forbidden.*

Solution :

.....

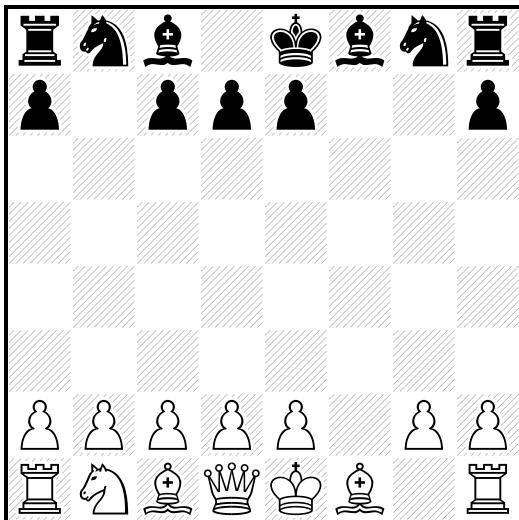
.....

.....

.....

.....

## 459 - Solution

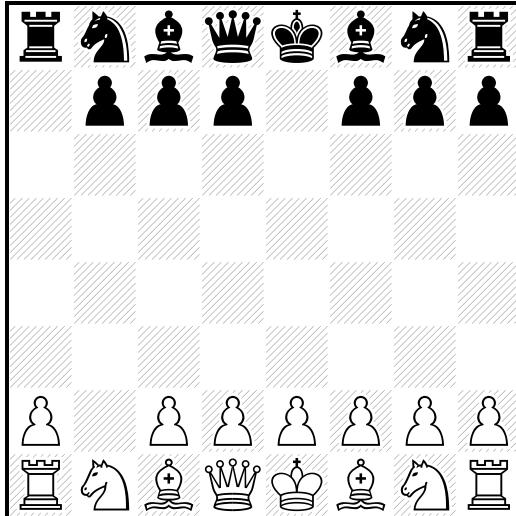


Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Promotions noires interdites**

1. ♜f3 g5 2. ♜é5 g4 3. ♜x f7 g3 4. ♜x d8 gxf2 5. ♜x b7 ♕xb7 6. ♔xf2  
♕ç8 7. ♔é1

## 460 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+14) C+  
**Promotions sur la 3<sup>e</sup> rangée adverse**

*Les Promotions ont lieu uniquement sur la 3<sup>e</sup> rangée du camp adverse.  
Promotions are held only on the 3<sup>rd</sup> row of the opposing side.*

Solution :

.....

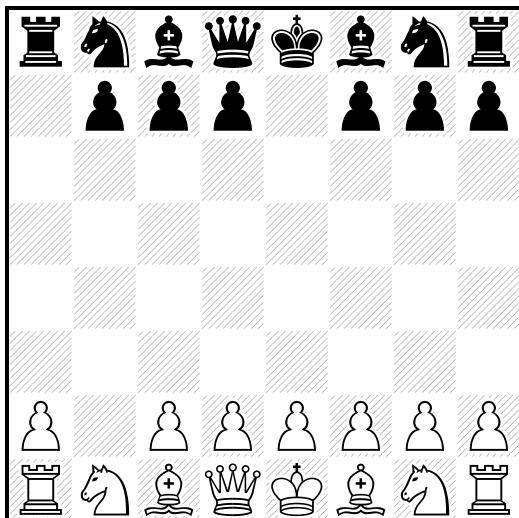
.....

.....

.....

.....

## 460 - Solution

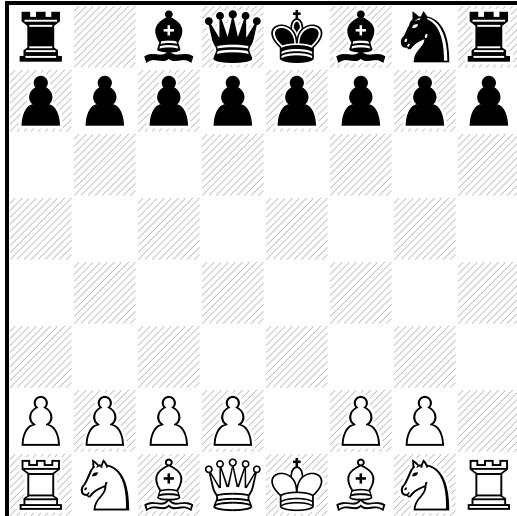


Partie justificative en 5,0 coups (15+14) C+  
**Promotions sur la 3<sup>e</sup> rangée adverse**

1.b4 é5 2.b5 é4 3.b6= é3= 4. x a7 a3 5. x a8 x a8

## 461 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Promotions sur la 4<sup>e</sup> rangée adverse**

*Les Promotions ont lieu uniquement sur la 4<sup>e</sup> rangée du camp adverse.  
Promotions are held only on the 4<sup>th</sup> row of the opposing side.*

Solution :

.....

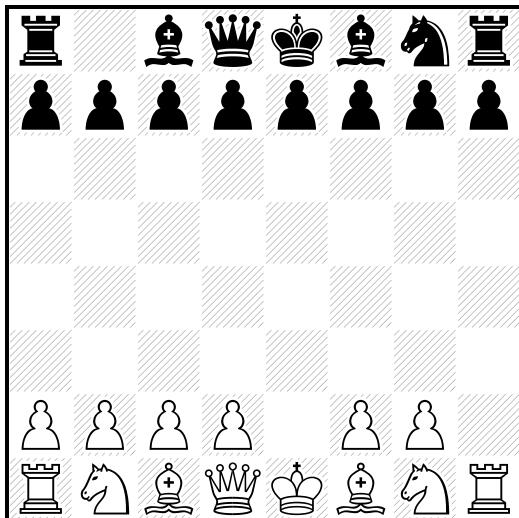
.....

.....

.....

.....

## 461 - Solution

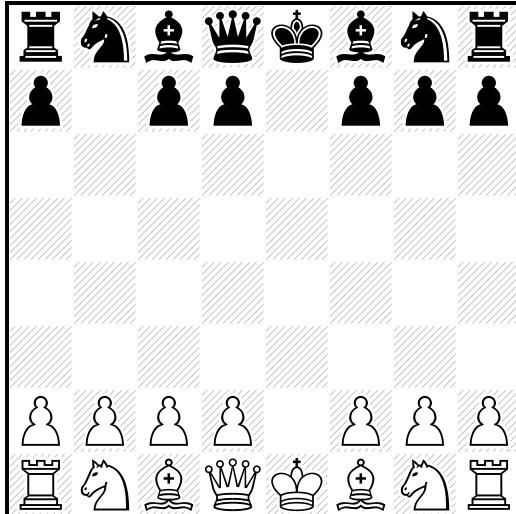


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Promotions sur la 4<sup>e</sup> rangée adverse**

1.h4 ♜ç6 2.h5=♜ ♜d4 3.♜f4 ♜xé2 4.♜fh3 ♜xg1 5.♜xg1

## 462 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+  
**Promotions sur la 5<sup>e</sup> rangée adverse**

*Les Promotions ont lieu uniquement sur la 5<sup>e</sup> rangée du camp adverse.  
Promotions are held only on the 5<sup>th</sup> row of the opposing side.*

Solution :

.....

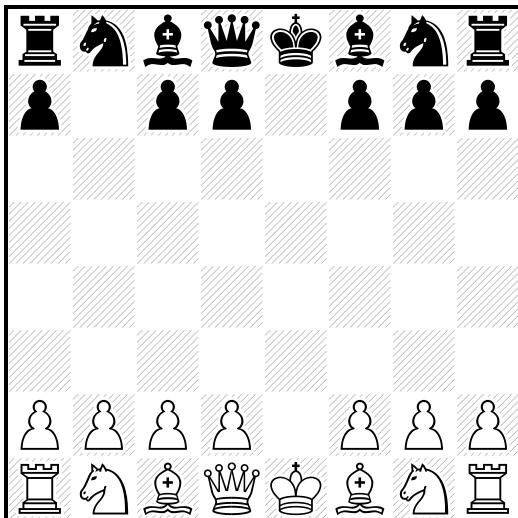
.....

.....

.....

.....

## 462 - Solution

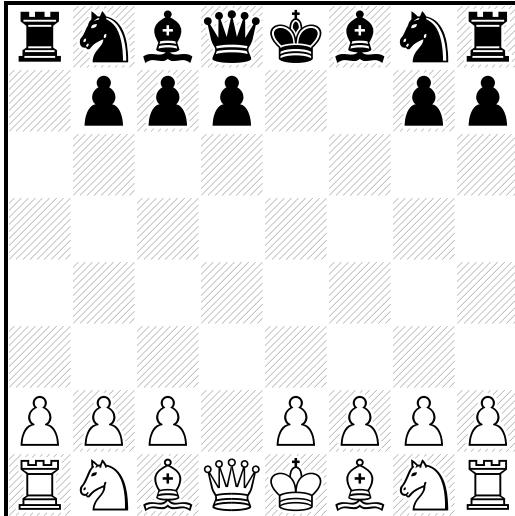


Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+  
**Promotions sur la 5<sup>e</sup> rangée adverse**

1.é4=  $\ddagger$  é5=  $\ddagger$  2.  $\ddagger \times b7$   $\ddagger \times b8$  3.  $\ddagger \times b8$   $\ddagger \times b8$

## 463 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**Promotions sur la 6<sup>e</sup> rangée adverse**

*Les Promotions ont lieu uniquement sur la 6<sup>e</sup> rangée du camp adverse.  
Promotions are held only on the 6<sup>th</sup> row of the opposing side.*

Solution :

.....

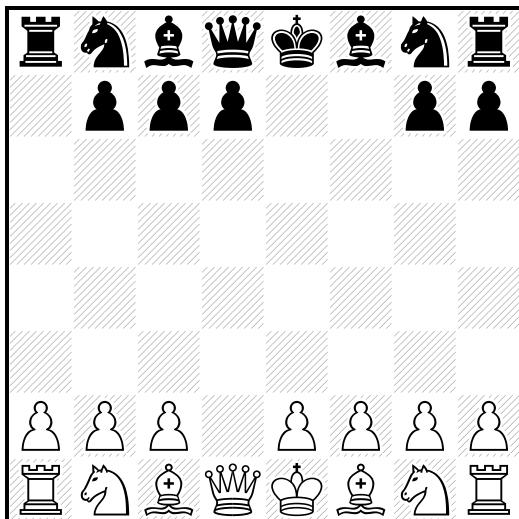
.....

.....

.....

.....

## 463 - Solution

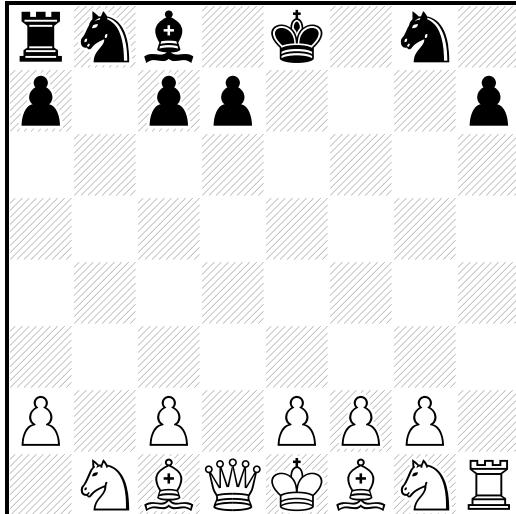


Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**Promotions sur la 6<sup>e</sup> rangée adverse**

1.d3=♕ é5 2.♕×é5 a6=♔ 3.♕×f7 ♔af6 4.♕×d8 ♔×d8

## 464 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (12+9) C+

**Promotions uniquement en Archevêque, Noctambule réfléchissant, Chameau de la Nuit réfléchissant, Zèbre de la Nuit réfléchissant**

*Promotions uniquement en Archevêque (Fou pouvant rebondir (une fois seulement) comme une boule de billard lorsqu'il atteint une case du bord de l'échiquier ; le rebond a lieu au centre de la case), Noctambule réfléchissant (Coureur(1,2) pouvant rebondir comme une boule de billard lorsqu'il atteint une case du bord de l'échiquier ; Le rebond a lieu au centre de la case), Chameau de la Nuit réfléchissant (Coureur(1,3) pouvant rebondir comme une boule de billard lorsqu'il atteint une case du bord de l'échiquier ; Le rebond a lieu au centre de la case), Zèbre de la Nuit réfléchissant (Coureur(2,3) pouvant rebondir comme une boule de billard lorsqu'il atteint une case du bord de l'échiquier ; Le rebond a lieu au centre de la case).*

*It is allowed to promote only to Archevêque (Bishop which can rebound (only once) like a billiard ball when he reaches a square on the edge of the board; the rebound occurs in the middle of the square), Noctambule réfléchissant ((1,2)Rider which can rebound like a billiard ball when he reaches a square on the edge of the board; The rebound occurs in the middle of the square), Chameau de la Nuit réfléchissant ((1,3)Rider which can rebound like a billiard ball when he reaches a square on the edge of the board; The rebound occurs in the middle of the square), Zèbre de la Nuit réfléchissant ((2,3)Rider which can rebound like a billiard ball when he reaches a square on the edge of the board; The rebound occurs in the middle of the square).*

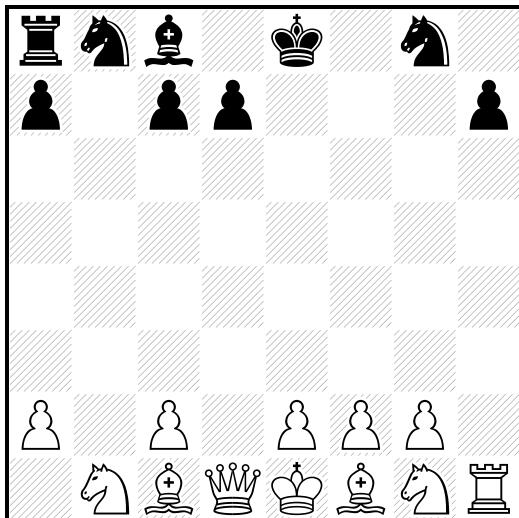
Solution :

---

---

---

## 464 - Solution



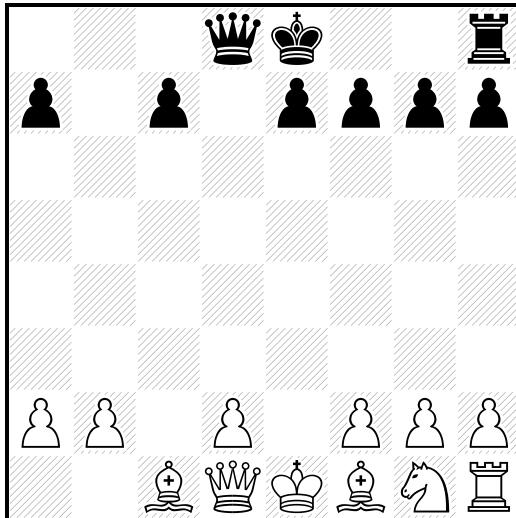
Partie justificative en 9,0 coups (12+9) C+

**Promotions uniquement en Archevêque, Noctambule  
réfléchissant, Chameau de la Nuit réfléchissant, Zèbre de la Nuit  
réfléchissant**

1.d4 é5 2.d×é5 ♕f6 3.é×f6 ♔a3 4.f×g7 ♔×b2 5.g×h8=NR ♔×a1  
6.NR×f7 ♔é5 7.NR×b7 ♔×h2 8.♔×h2 ♔×b7 9.♔h1 ♔ç8

## 465 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (12+9) C+

**Promotions uniquement en Cavalier, Fou, Tour, Lion**

*Promotions uniquement en Cavalier, Fou, Tour, Lion (Sauteur prolongé(0,1)+(1,1)).*

*It is allowed to promote only to Knight, Bishop, Rook and Lion ((0,1)+(1,1)Prolonged Hopper).*

Solution :

---

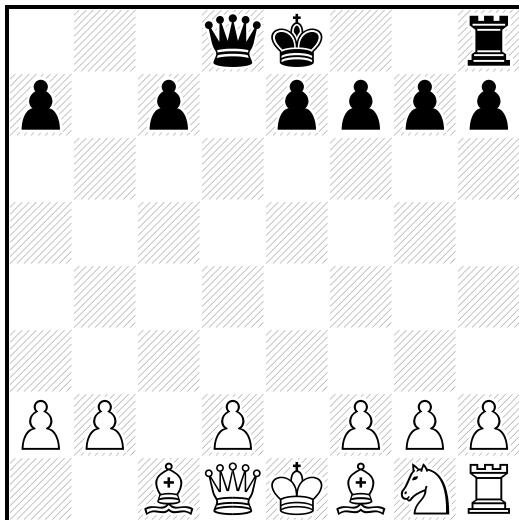
---

---

---

---

## 465 - Solution



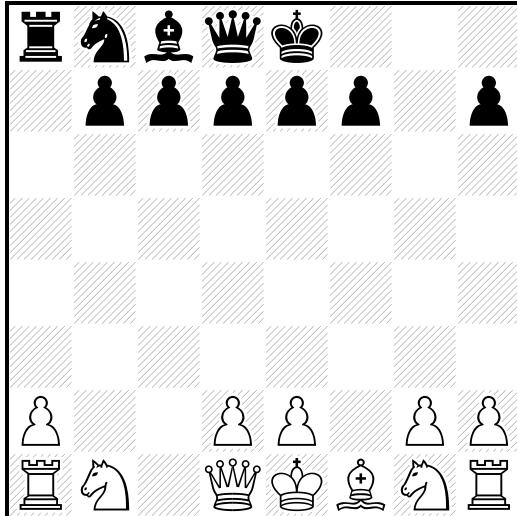
Partie justificative en 9,0 coups (12+9) C+

**Promotions uniquement en Cavalier, Fou, Tour, Lion**

1.é4 d5 2.é×d5 ♔ç6 3.d×ç6 ♕d3 4.ç×b7 ♔×ç2 5.b×ç8=LI ♕×b1  
6.LI×f8 ♕×a1 7.LI×a8 ♕b1 8.LI×g8 ♕d3 9.LId8 ♕×d8

## 466 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (12+11) C+  
**Promotions uniquement en Dame**

*It is allowed to promote only to Queen.*

Solution :

.....

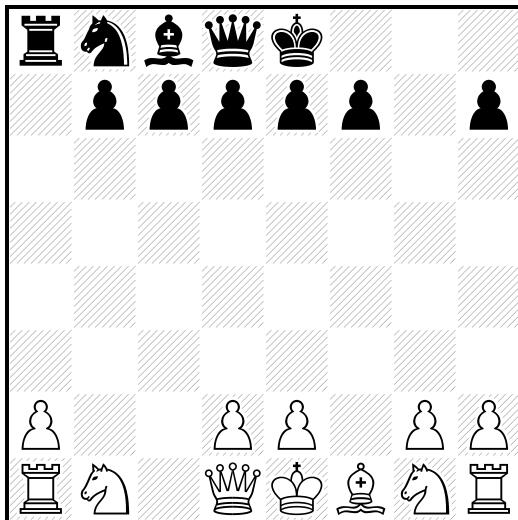
.....

.....

.....

.....

## 466 - Solution

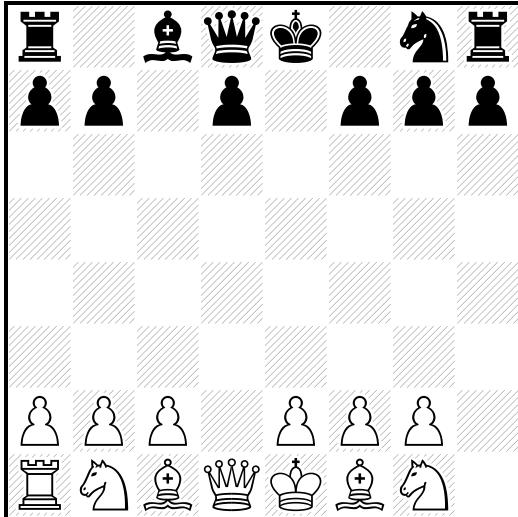


Partie justificative en 8,5 coups (12+11) C+  
**Promotions uniquement en Dame**

1.f4 a5 2.f5 a4 3.f6 a3 4.f×g7 a×b2 5.g×h8=♕ b×c1=♕ 6.♕×g8 ♕×c2  
7.♕×f8+ ♔×f8 8.♕×c2 ♔é8 9.♔d1

## 467 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Promotions uniquement en Fou**

*It is allowed to promote only to Bishop.*

Solution :

.....

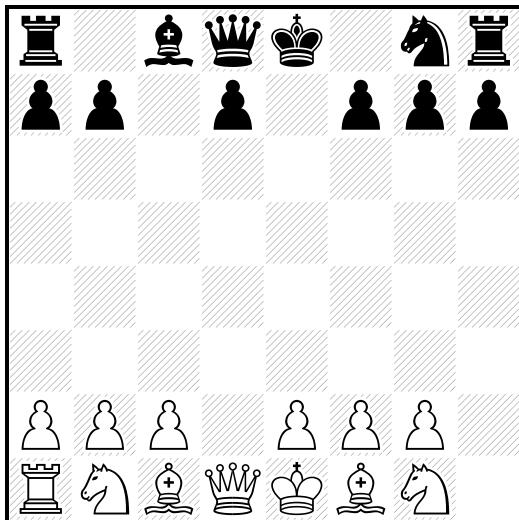
.....

.....

.....

.....

## 467 - Solution

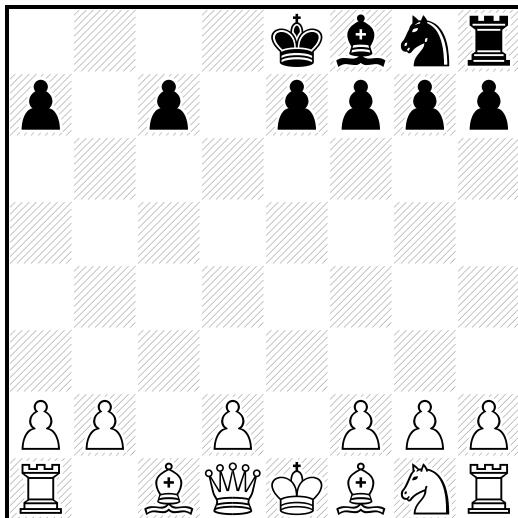


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Promotions uniquement en Fou**

1.d4 e5 2.d×e5 ♕d6 3.e×d6 ♜h4 4.d×ç7 ♜×h2 5.ç×b8=♕ ♜×h1  
6.♕ç7 ♜h4 7.♕d8 ♜×d8

## 468 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions uniquement en Tour**

*It is allowed to promote only to Rook.*

Solution :

.....

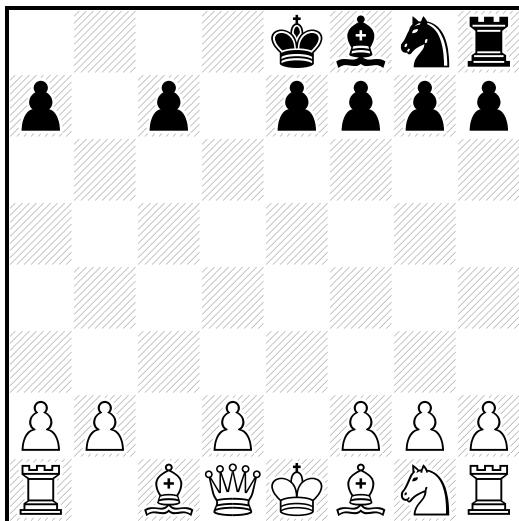
.....

.....

.....

.....

## 468 - Solution

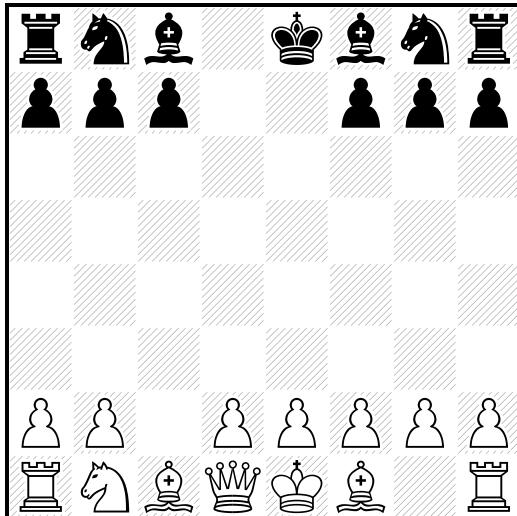


Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+  
**Promotions uniquement en Tour**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♜f5 4.ç×b7 ♜×ç2 5.b×a8=♕ ♜×b1  
6.♕×d8+ ♛×d8 7.♕×b1 ♛é8 8.♕a1

## 469 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Provocateurs**

*Une pièce ne peut capturer que si elle est menacée.  
A piece can capture only if it is threatened.*

Solution :

.....

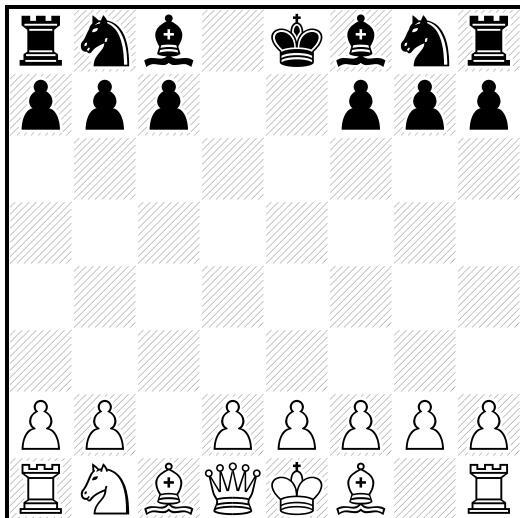
.....

.....

.....

.....

## 469 - Solution

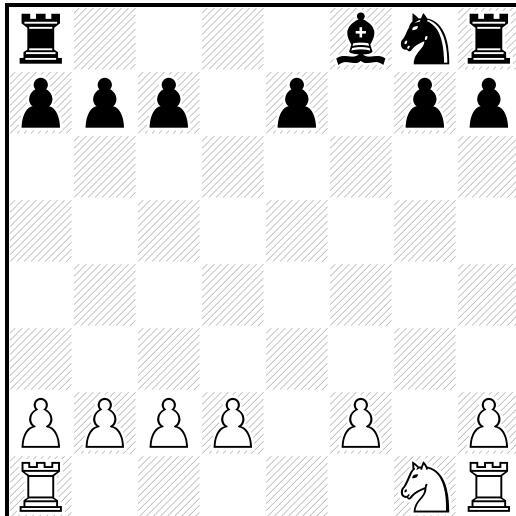


Partie justificative en 6,0 coups (14+13) C+  
**Provocateurs**

1. ♜h3 d5
2. ♜f4 ♛d6
3. ♜x d5 ♛c6
4. ♜x e7 ♛x c2
5. ♛x c2 ♜x e7
6. ♛d1 ♜g8

## 470 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (9+10) C+  
**Qui perd gagne**

*S'ils le peuvent, les Blancs et les Noirs doivent capturer. Les Rois ne sont pas des pièces royales, et il n'y a pas de roques. Il est possible de se promouvoir en Roi. Un camp a gagné s'il ne peut pas jouer.*

*If they can, White and Black must capture. Kings are not royal pieces, and there are no castlings. It is possible to promote to King. A side has won if he can't move.*

Solution :

---

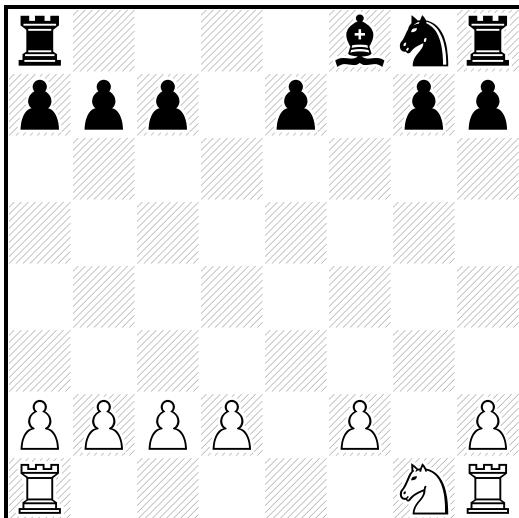
---

---

---

---

## 470 - Solution

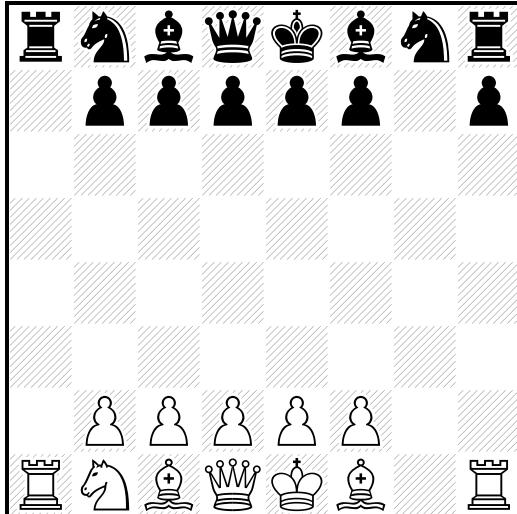


Partie justificative en 9,0 coups (9+10) C+  
**Qui perd gagne**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕h5 ♕×g2 4.♕×f7 ♕×f1 5.♕×é8 ♕×é1  
6.♕×ç8 ♕×ç1 7.♕×b8 ♕×b1 8.♗×b1 ♗×b8 9.♗a1 ♗a8

## 471 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+14) C+  
**Randzüger blanc**

*Les Blancs doivent obligatoirement jouer sur le bord de l'échiquier.  
White must necessarily move on the edge of the board.*

Solution :

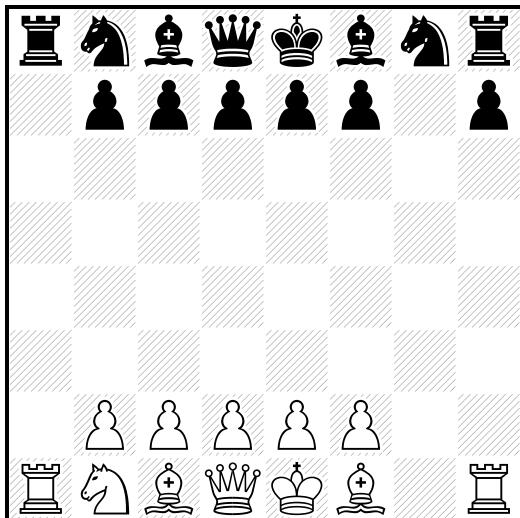
---

---

---

---

## 471 - Solution

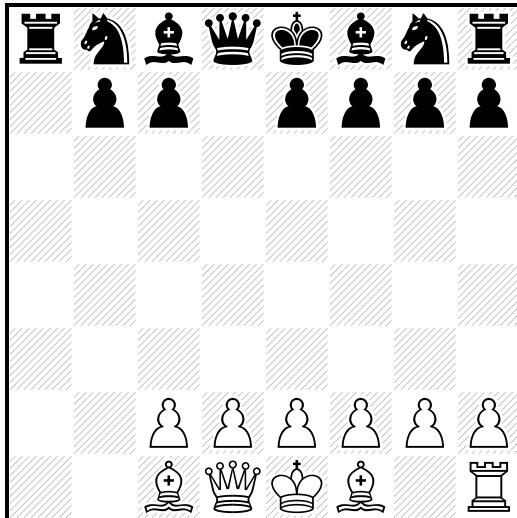


Partie justificative en 8,0 coups (12+14) C+  
**Randzüger blanc**

1.h4 g5 2.♕h3 g×h4 3.♕a3 h3 4.♕×a7 h×g2 5.♗h3 g1=♗ 6.♕a3  
♗×h3 7.♕×h3 ♕×a2 8.♕h1 ♕a8

## 472 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+  
**Randzüger noir**

*Les Noirs doivent obligatoirement jouer sur le bord de l'échiquier.  
Black must necessarily move on the edge of the board.*

Solution :

.....

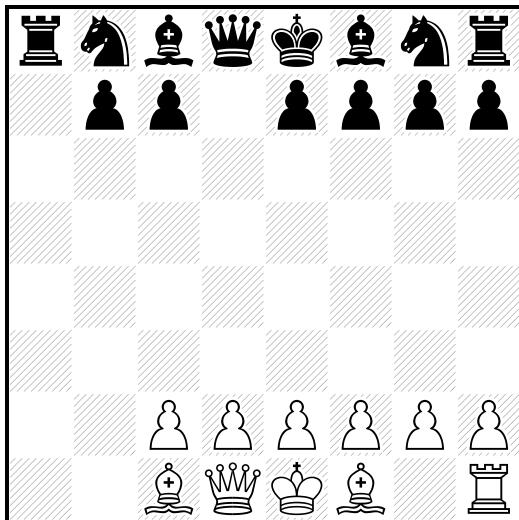
.....

.....

.....

.....

## 472 - Solution

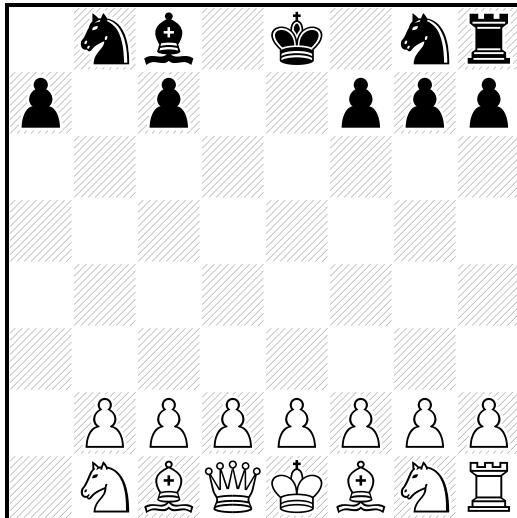


Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+  
**Randzüger noir**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5 3.♘f3 ♕×a2 4.♘e5 ♕×a1 5.♘×d7 ♕×b1 6.♘b6  
♕a1 7.♘a8 ♕×a8

## 473 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+10) C+  
**Rebords mutateurs en Cavalier**

*Une pièce (Roi inclus) qui joue sur le bord de l'échiquier devient un Cavalier.*

*A piece (King included) which moves on the edge of the board becomes a Knight.*

Solution :

---

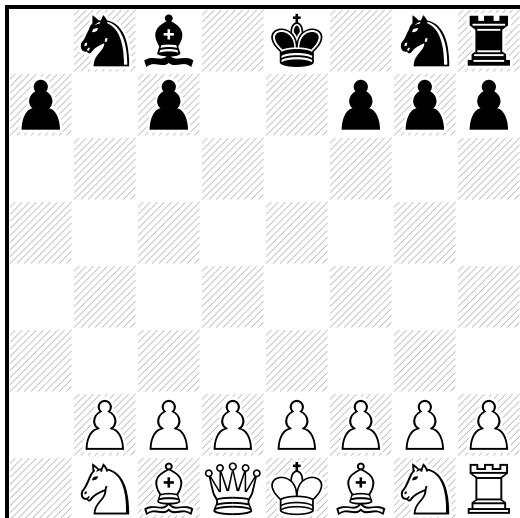
---

---

---

---

## 473 - Solution

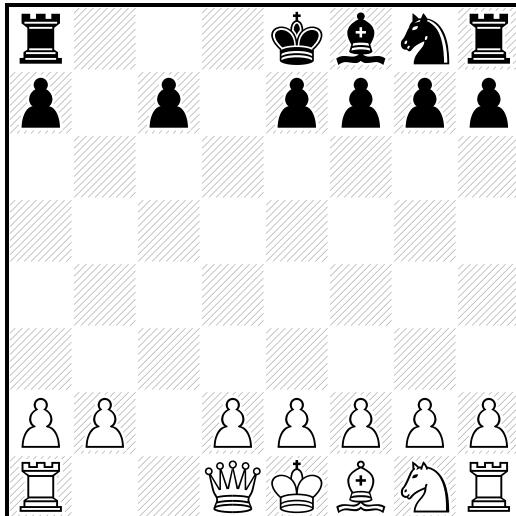


Partie justificative en 6,5 coups (14+10) C+  
**Rebords mutateurs en Cavalier**

1.a4(♘) b6 2.♘×b6 e5 3.♘×d7 ♕a3(♘) 4.♘×e5 ♔d7 5.♘×d7  
♘×b1(♘) 6.♘×b8(♘) ♔×b8(♘) 7.♔×b1(♘)

## 474 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+  
**Rebords mutateurs en Tour**

*Une pièce (Roi inclus) qui joue sur le bord de l'échiquier devient une Tour.*

*A piece (King included) which moves on the edge of the board becomes a Rook.*

Solution :

---

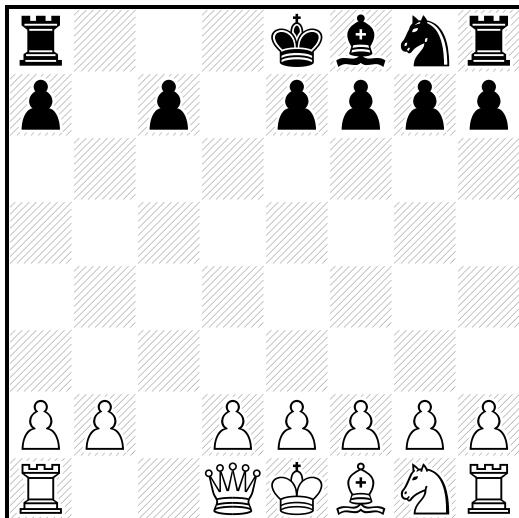
---

---

---

---

## 474 - Solution

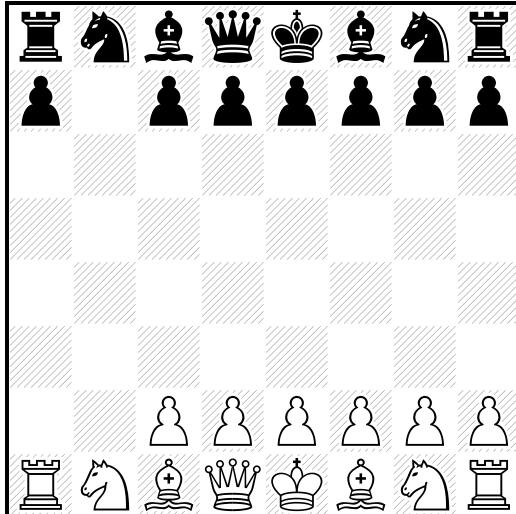


Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+  
**Rebords mutateurs en Tour**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{Q} \times \text{ç}6$  3.  $\text{d} \times \text{ç}6$   $\text{L}f5$  4.  $\text{ç} \times \text{b}7$   $\text{L} \times \text{b}1(\text{L})$  5.  $\text{b} \times \text{a}8(\text{L})$   $\text{L} \times \text{ç}1(\text{L})$   
6.  $\text{L} \times \text{ç}1(\text{L})$   $\text{W} \times \text{a}8(\text{L})$  7.  $\text{L}a1(\text{L})$

## 475 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (14+15) C+  
**Relais**

*Une pièce (Roi exclus) contrôlée peut jouer et capturer comme elle le fait normalement mais aussi comme le fait la pièce controlante (sauf s'il s'agit d'un Roi). Un Pion ne se promeut pas s'il n'arrive pas sur sa rangée de promotion en jouant comme un Pion.*

*A controlled piece (King excluded) can move and capture as it normally does, but also as does the controlling unit (except if it's a King). A pawn does not promote if it does not arrive on its promotion rank playing as a pawn.*

Solution :

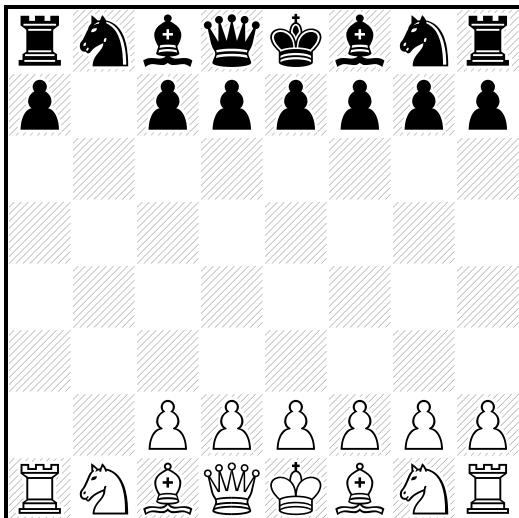
---

---

---

---

## 475 - Solution

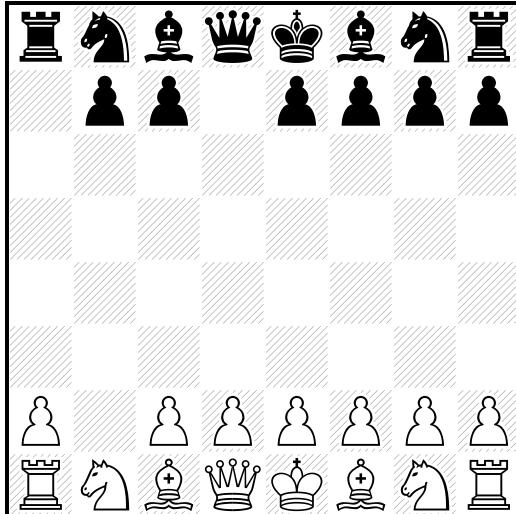


Partie justificative en 2,5 coups (14+15) C+  
**Relais**

1.aa6 b×a6 2.bç3 a×é2 3.ç×é2

## 476 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+

### Renaissances dynamiques

Lorsqu'une pièce renaît, elle peut (ce n'est pas obligatoire) immédiatement rejouer sans capturer à partir de sa case de renaissance. S'applique à tous les types de Circé et d'Anticircé avec une case de renaissance unique.

When a piece is reborn, it can (not required) immediately replay without capturing from its rebirth square. Applies to all kinds of Circé and Anticircé with a unique rebirth square.

### Anticircé pour les Blancs

Lorsqu'une pièce blanche capture (Roi y compris), elle doit revenir sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) : si celle-ci est occupée, la capture est interdite. Les Pions capturant sur leur rangée de promotion se promeuvent avant de renaître. Sauf indication contraire, les captures sur case de renaissance sont interdites.

When a white piece captures (including King), it must come back to its rebirth square (according to the "modalités Circé") : if this square is occupied, the capture is forbidden. A Pawn capturing on its promotion rank promotes before it is reborn. Unless otherwise stated, captures on the rebirth square are forbidden.

Solution :

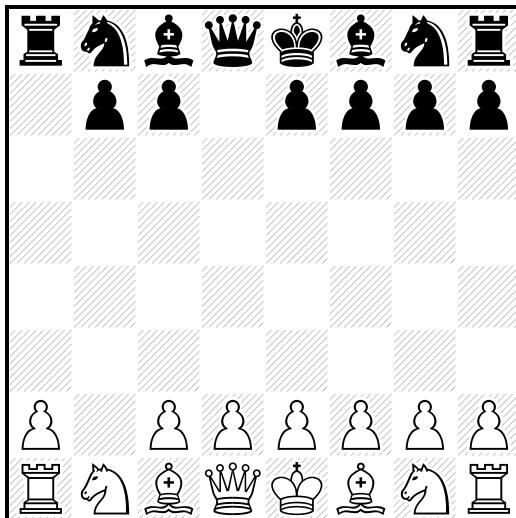
---

---

---

---

## 476 - Solution



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+

### Renaissances dynamiques Anticircé pour les Blancs

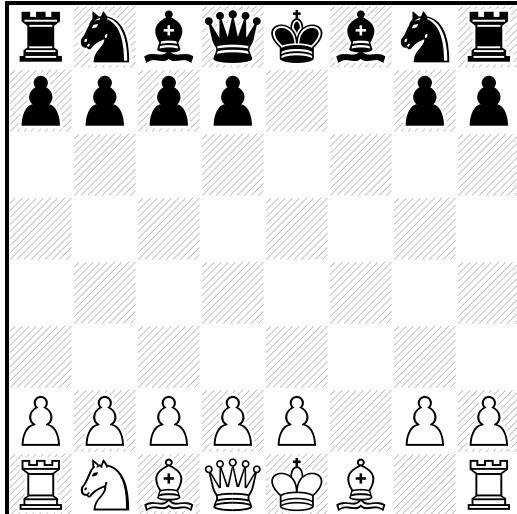
1.b4 a5 2. $\mathbb{Q}$ a3 a×b4 3. $\mathbb{Q}$ ×b4( $\mathbb{Q}$ a3) ( $\mathbb{Q}$ ×b4- $\mathbb{Q}$ 1-a3) d6 4. $\mathbb{Q}$ ×d6( $\mathbb{Q}$ c1)

"Renaissance dynamique" après  $\mathbb{Q}$ ×b4, pas après  $\mathbb{Q}$ ×d6.

"Renaissance dynamique" after  $\mathbb{Q}$ ×b4, not after  $\mathbb{Q}$ ×d6.

## 477 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

### Renaissances dynamiques

Lorsqu'une pièce renaît, elle peut (ce n'est pas obligatoire) immédiatement rejouer sans capturer à partir de sa case de renaissance. S'applique à tous les types de Circé et d'Anticircé avec une case de renaissance unique.

When a piece is reborn, it can (not required) immediately replay without capturing from its rebirth square. Applies to all kinds of Circé and Anticircé with a unique rebirth square.

### Circé couscous

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être replacée sur sa case de renaissance (la case de renaissance déterminée selon les modalités Circé de la pièce capturante) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.

When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (the rebirth square according to the "modalités Circé" of the capturing piece) if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.

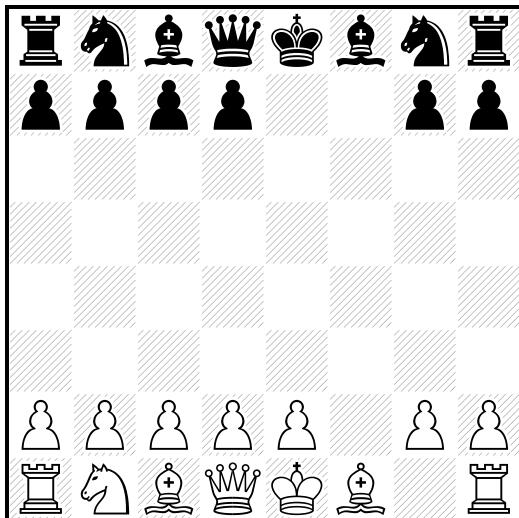
Solution :

---

---

---

## 477 - Solution



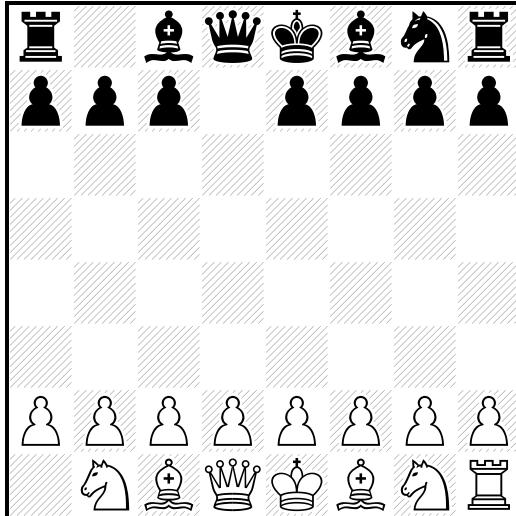
Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+

### Renaissances dynamiques Circé couscous

1. ♜f3 é5 2. ♜×é5(♜h3) (♞→g1=C-h3) ♜×f2 3. ♜×f7 ♛×f7(♛é8)
4. ♛×f2(♛é1) ♛×é8 5. ♛×é1

## 478 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Réserve blanche**

*Les Blancs peuvent aussi :*

- retirer une de leurs propres pièces (Roi excepté) et la placer dans sa "réserve".
- placer une pièce de leur réserve sur n'importe quelle case libre de l'échiquier (pas de Pion sur sa 1<sup>ère</sup> rangée; un pion se promeut s'il est replacé sur sa rangée de promotion).

*White can also:*

- remove one of his own pieces (except King) and place it in his "reserve".
- Place a piece of his reserve on any empty square on the board (no Pawn on its 1<sup>st</sup> row; a Pawn promotes if it is placed on its promotion rank).

Solution :

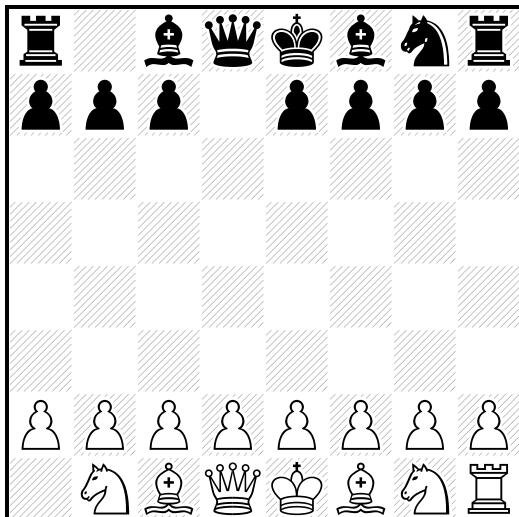
---

---

---

---

## 478 - Solution

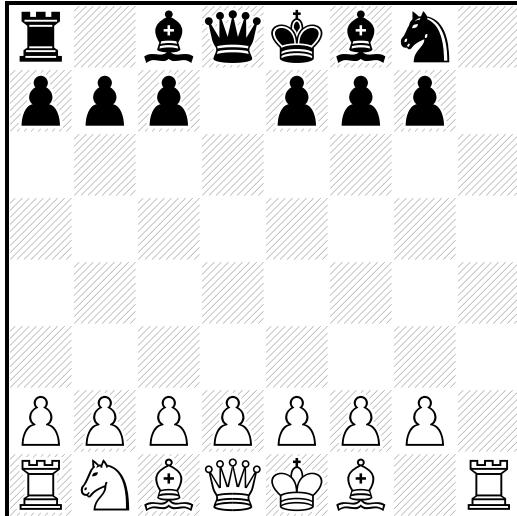


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Réserve blanche**

1.-a2 ♜a6 2. ♕×a6 d6 3. ♕×d6 ♔×d6 4.+a2 ♔d8

## 479 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+12) C+  
**Réserve noire**

*Les Noirs peuvent aussi :*

- retirer une de leurs propres pièces (Roi excepté) et la placer dans sa "réserve".
- placer une pièce de leur réserve sur n'importe quelle case libre de l'échiquier (pas de Pion sur sa 1<sup>ère</sup> rangée; un pion se promeut s'il est replacé sur sa rangée de promotion).

*Black can also:*

- remove one of his own pieces (except King) and place it in his "reserve".
- Place a piece of his reserve on any empty square on the board (no Pawn on its 1<sup>st</sup> row; a Pawn promotes if it is placed on its promotion rank).

Solution :

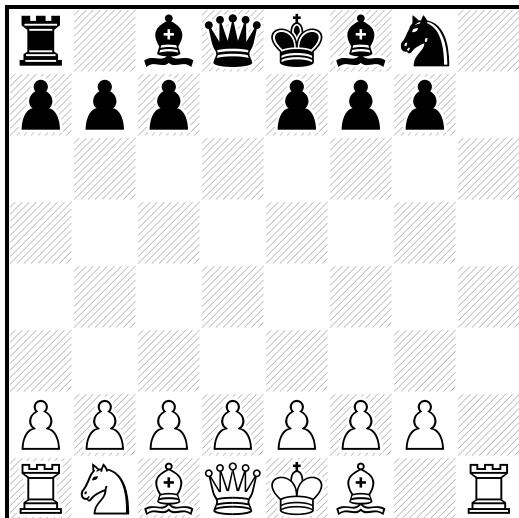
---

---

---

---

## 479 - Solution

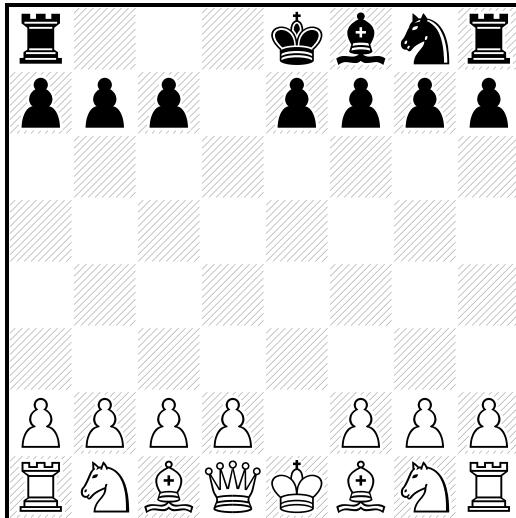


Partie justificative en 4,5 coups (14+12) C+  
**Réserve noire**

1. ♜f3 -h7 2. ♜é5 ♕×h2 3. ♜×d7 ♜×d7 4. ♕×h2 -d7 5. ♕h1

## 480 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+

**Retour**

*Si un camp peut jouer une pièce (Roi inclus) sur la case qu'elle occupait dans la position initiale, il doit le faire, sauf s'il s'agit d'un auto-échec.*

*If a side can move a piece (King included) to the square it occupied in the initial position, it must do it, unless it is a self-check.*

Solution :

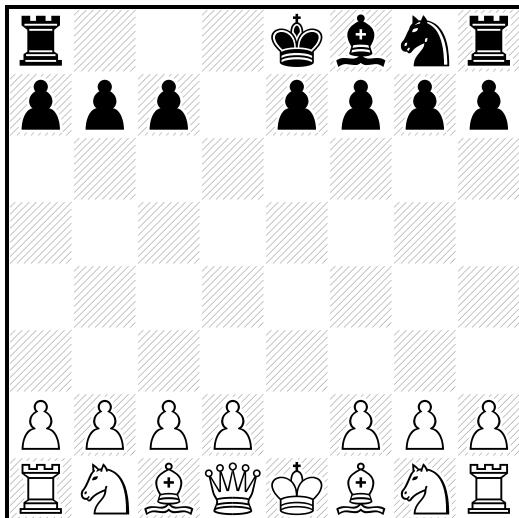
---

---

---

---

## 480 - Solution

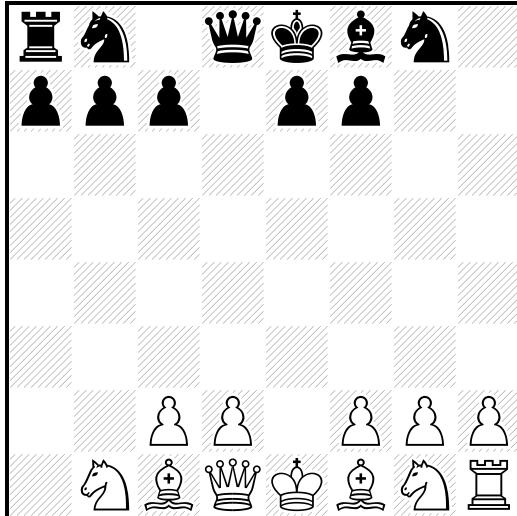


Partie justificative en 6,0 coups (15+12) C+  
**Retour**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜ç6 3.d×ç6 ♛d7 4.ç×d7+ ♔d8 5.d×ç8=♕ + ♔d7  
6.♕é8 ♔×é8

## 481 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (12+11) C+

#### Roi KoBul noir

*Quand une pièce noire (pas un Pion) est capturée, la pièce royale noire prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion noir est capturé, la pièce royale noire redevient un Roi.*

*When a black piece (not a Pawn) is captured, the black royal piece takes the nature of the captured piece. When a black Pawn is captured, the black royal piece becomes a King.*

#### Roi KoBul blanc

*Quand une pièce blanche (pas un Pion) est capturée, la pièce royale blanche prend la nature de la pièce capturée. Quand un Pion blanc est capturé, la pièce royale blanche redevient un Roi.*

*When a white piece (not a Pawn) is captured, the white royal piece takes the nature of the captured piece. When a white Pawn is captured, the white royal piece becomes a King.*

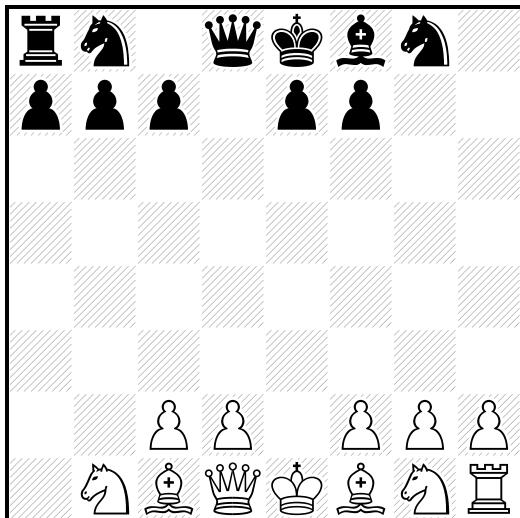
Solution :

---

---

---

## 481 - Solution

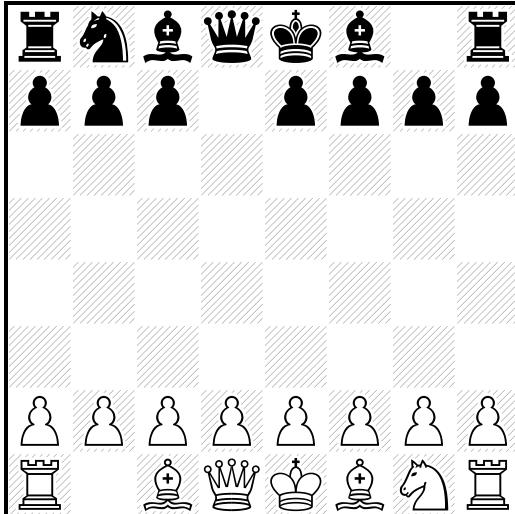


Partie justificative en 8,0 coups (12+11) C+  
**Roi KoBul noir**  
**Roi KoBul blanc**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕g4 3.♕×g4 ( $\ddagger$ é8) ♕×d5 4.♕×g7 ( $\ddagger$ é8) ♕×a2  
5.♕×h8 ( $\ddagger$ é8) ( $\ddagger$ ×h7?) ♕×a1 ( $\ddagger$ é1) ( $\ddagger$ ×b2?) 6.♕×h7 ( $\ddagger$ é8) ♕×b2  
( $\ddagger$ é1) 7.♕h5 ♕d4 8.♕d1 ♕d8

## 482 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Rois transmutés**

Lorsqu'il sont menacés, les Rois ne se déplacent que comme la ou les pièces qui les menacent.

When they are threatened, the Kings move only like the threatening unit(s).

Solution :

---

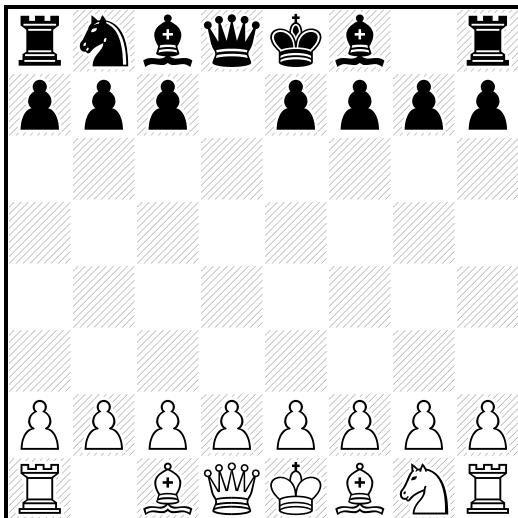
---

---

---

---

## 482 - Solution

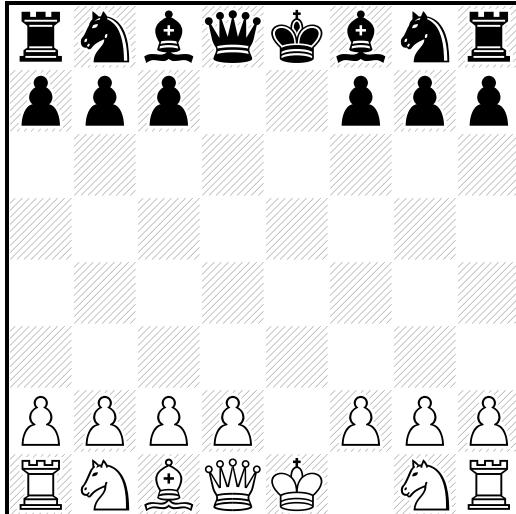


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Rois transmutés**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q}f6$  3.  $\mathbb{Q} \times f6+$   $\mathbb{Q}d6$  4.  $\mathbb{Q}e8+$   $\mathbb{Q} \times e8$

## 483 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Roque**

*Un Roi peut "roquer", diagonalement et orthogonalement, avec n'importe quelle pièce, en avançant de deux cases dans sa direction. L'autre pièce est alors placée sur la case traversée par le Roi. Comme pour le roque normal, le Roi ne doit pas être en échec lors de son déplacement.*

*A King can "castle" with any piece, both diagonally and orthogonally, by moving two squares toward it. The other piece is placed on the opposite side of the King. As for the normal castling, the King must not be in check when moving.*

Solution :

---

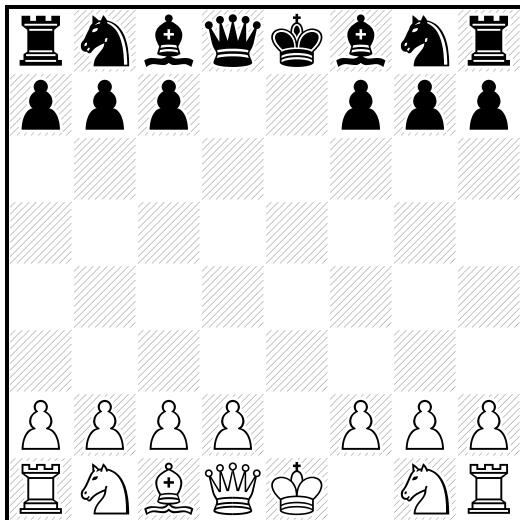
---

---

---

---

## 483 - Solution

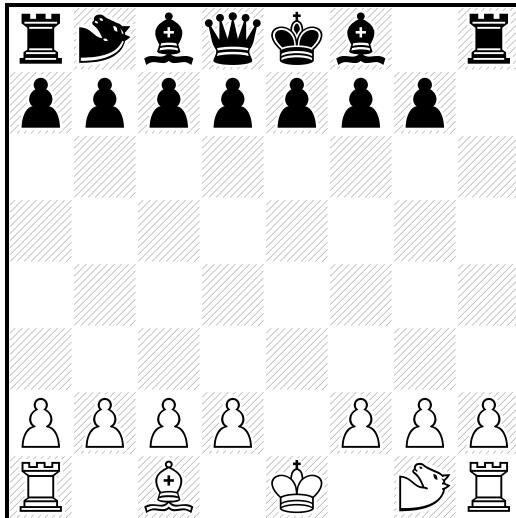


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Roque**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♔é3(é2) é×f1=♕ 4.♔é2 ♕é1+ 5.♔×é1 ♕d8

## 484 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (12+14) C+

=Rose

### Roses à la place des Cavaliers

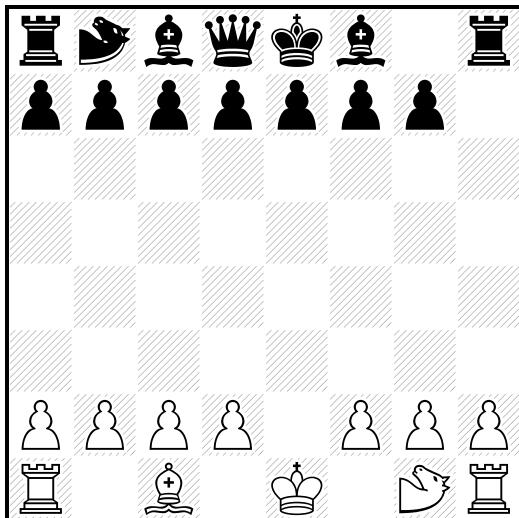
*Par défaut, un Cavalier est remplacé par une Rose (Coureur octogonal(1,2)).*

*By default, a Knight is replaced by a Rose ((1,2)Octagonal Rider).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 484 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (12+14) C+

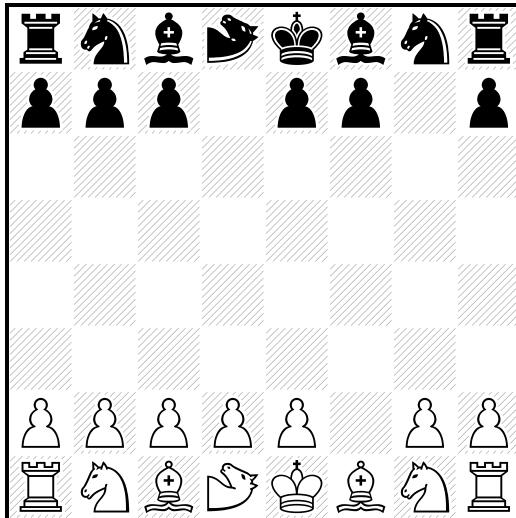
♝ ♕ =Rose

### Roses à la place des Cavaliers

1.é3 ♝ ×é3 2.♔h5 ♝ ×f1 3.♕ ×h7 ♝ ×b1 4.♗ ×b1 ♗ ×h7 5.♗ a1 ♗ h8

## 485 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+

= Rose

### Roses à la place des Dames

Par défaut, une Dame est remplacée par une Rose (Coureur octogonal(1,2)).

By default, a Queen is replaced by a Rose ((1,2)Octagonal Rider).

Solution :

---

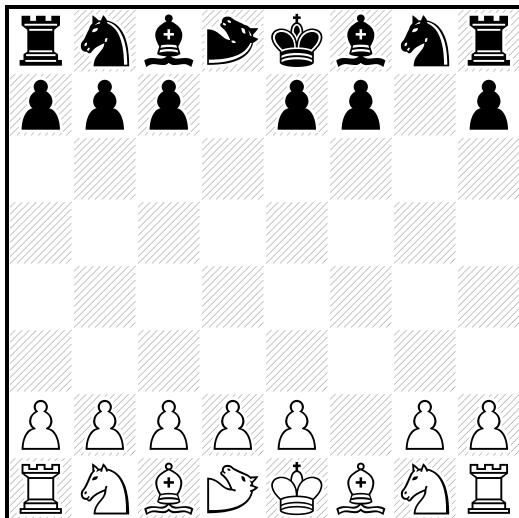
---

---

---

---

## 485 - Solution



Partie justificative en 3,5 coups (15+14) C+

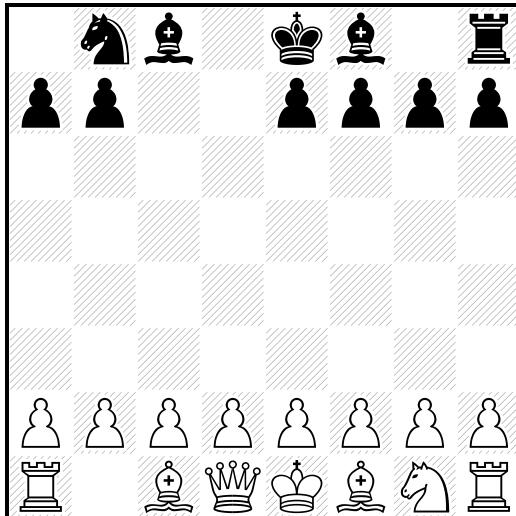
↙ =Rose

**Roses à la place des Dames**

1.f4 g5 2.f×g5 ↘×g5 3.↖×d7 ↗d8 4.↖d1

## 486 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+11) C+  
**Sans échec**

*Un échec qui n'est pas un mat est illégal.  
A check which is not a mate is illegal.*

Solution :

.....

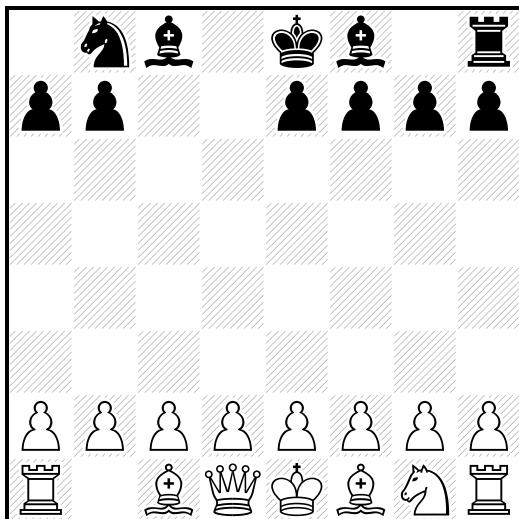
.....

.....

.....

.....

## 486 - Solution

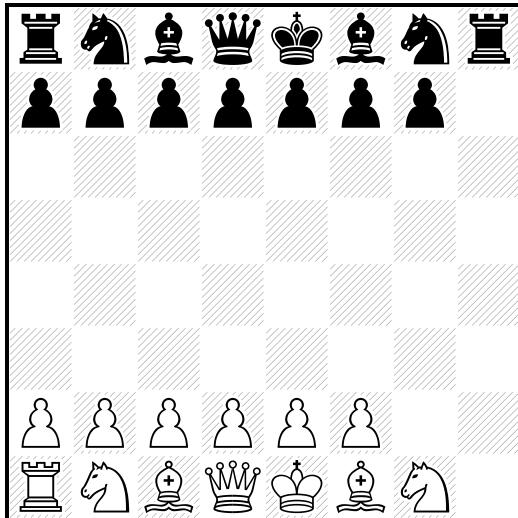


Partie justificative en 6,0 coups (15+11) C+  
**Sans échec**

1.  $\mathbb{Q}\times c3$  d5 2.  $\mathbb{Q}\times d5$   $\mathbb{Q}d7$  ( $\mathbb{Q}f6?$ ) 3.  $\mathbb{Q}\times c7$   $\mathbb{Q}f6$  4.  $\mathbb{Q}\times a8$   $\mathbb{Q}c7$  5.  $\mathbb{Q}\times c7$   $\mathbb{Q}e8$
6.  $\mathbb{Q}\times e8$   $\mathbb{Q}\times e8$

## 487 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+15) C+  
**Sans retour**

*Une pièce ne peut retourner sur la case qu'elle vient de quitter.*  
*A piece can't return to the square it just left.*

Solution :

.....

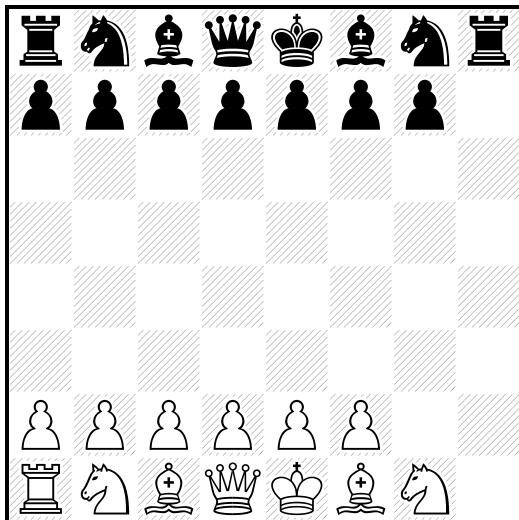
.....

.....

.....

.....

## 487 - Solution

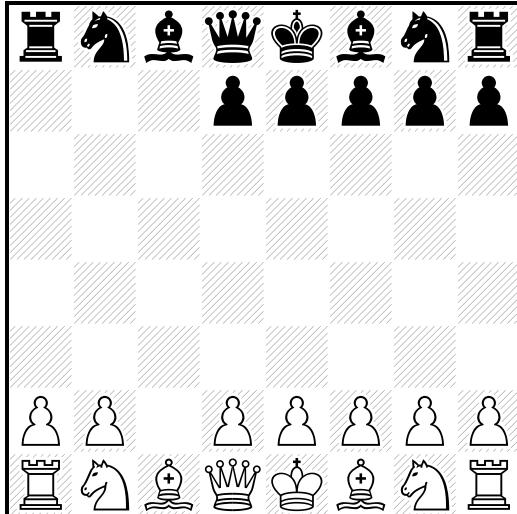


Partie justificative en 5,0 coups (13+15) C+  
**Sans retour**

1.g4 h5 2.g×h5 ♕×h5 3.♔g2 ♕×h2 4.♔h3 ♕×h1 5.♔f1 ♕h8

## 488 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+13) C+  
**SAT**

*Un Roi n'est en échec que s'il peut jouer sur 1 case non contrôlée par l'adversaire.*

*A King is in check only if it can move to 1 square not controlled by the opposite side.*

Solution :

---

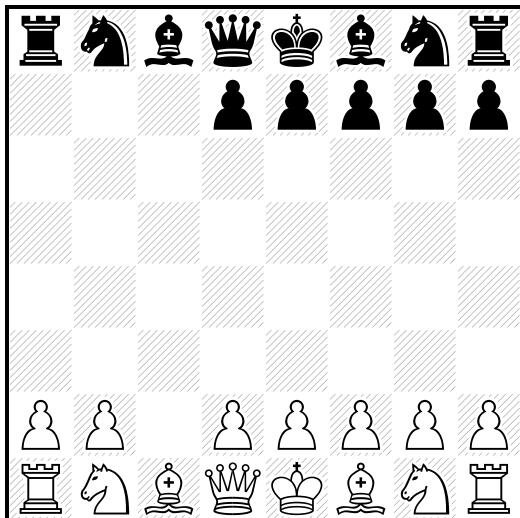
---

---

---

---

## 488 - Solution

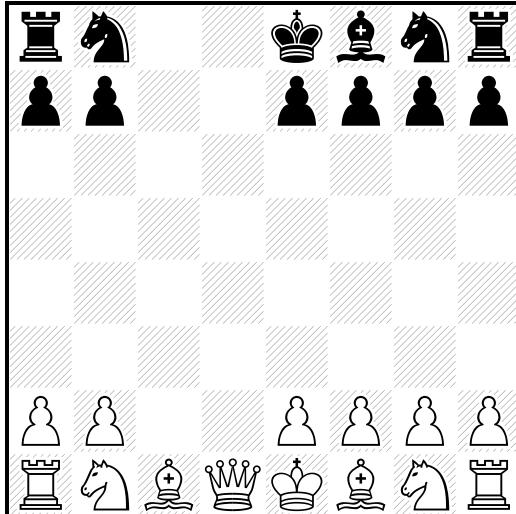


Partie justificative en 6,0 coups (15+13) C+  
**SAT**

1.ç4 b5 2.ç×b5 ç5 3.b6 ç4 4.b×a7 ç3 5.♘×ç3 ♜×a7 6.♘b1 ♜a8

## 489 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**SAT II**

*Un Roi n'est en échec que s'il peut jouer sur 2 cases non contrôlée par l'adversaire.*

*A King is in check only if it can move to 2 squares not controlled by the opposite side.*

Solution :

---

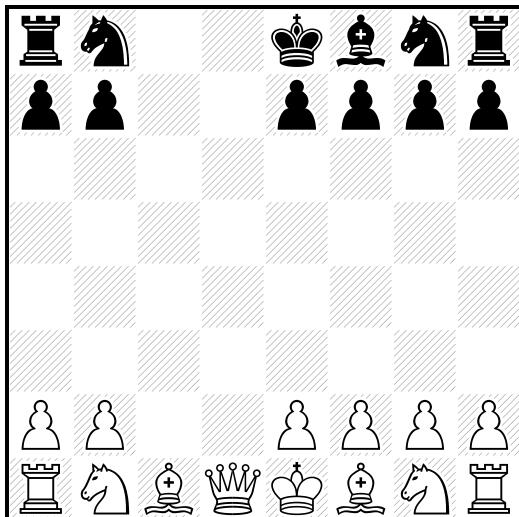
---

---

---

---

## 489 - Solution

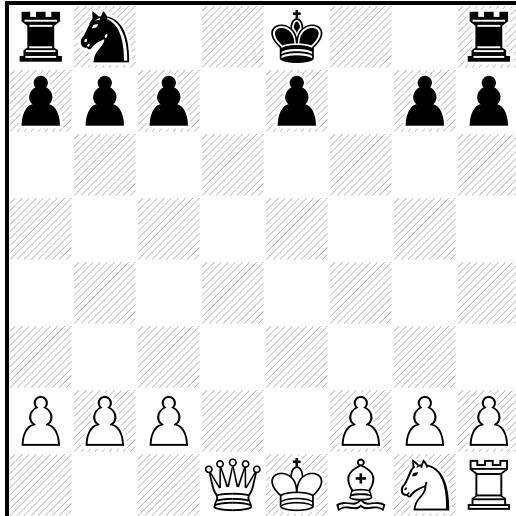


Partie justificative en 5,5 coups (14+12) C+  
**SAT II**

1. c3 c6 2. ♕a4 ♕a5 3. ♕×c6 ♕×c3 4. ♕×c8 ♕×d2 5. ♕×d7 ♕d1  
6. ♕×d1

## 490 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (11+10) C+  
**SAT IV**

*Un Roi n'est en échec que s'il peut jouer sur 4 cases non contrôlée par l'adversaire.*

*A King is in check only if it can move to 4 squares not controlled by the opposite side.*

Solution :

---

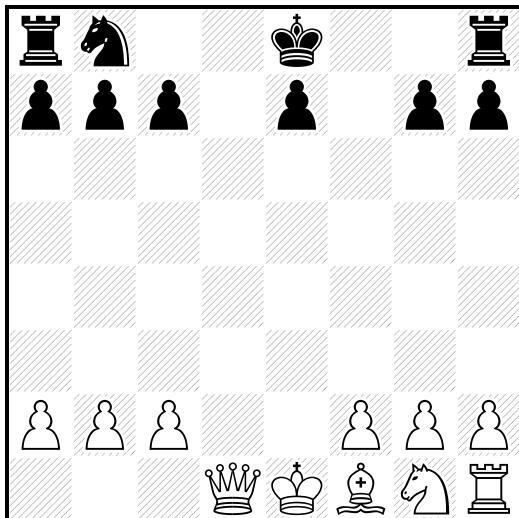
---

---

---

---

## 490 - Solution

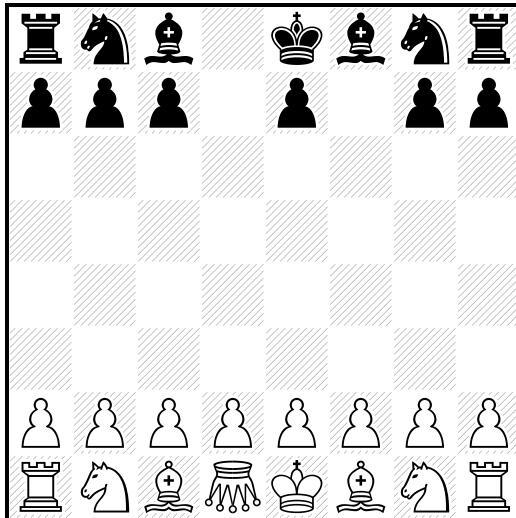


Partie justificative en 7,5 coups (11+10) C+  
**SAT IV**

1.é4 d5 2.é×d5 ♜é6 3.d×é6 ♛×d2 4.é×f7 ♛×ç1 5.f×g8=♛ ♛×b1  
6.♛×f8 ♛×a1 7.♛ff3 ♛×d1 8.♛×d1

## 491 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (16+13) C+

= Sauterelle

### Sauterelles à la place des Dames

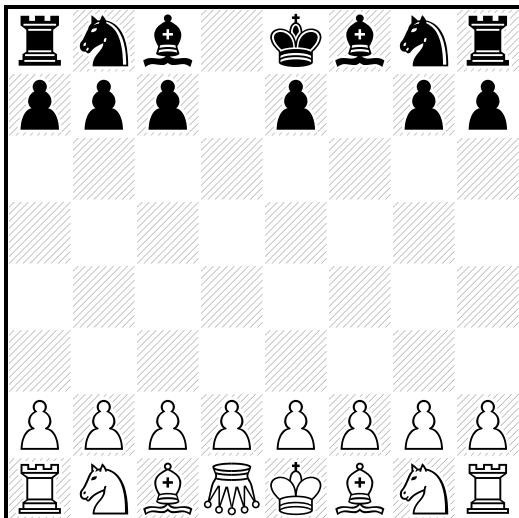
*Par défaut, une Dame est remplacée par une Sauterelle  
(Sauteur(0,1)+(1,1)).*

*By default, a Queen is replaced by a Grasshopper (Sauterelle =  
(0,1)+(1,1)Hopper).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 491 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (16+13) C+

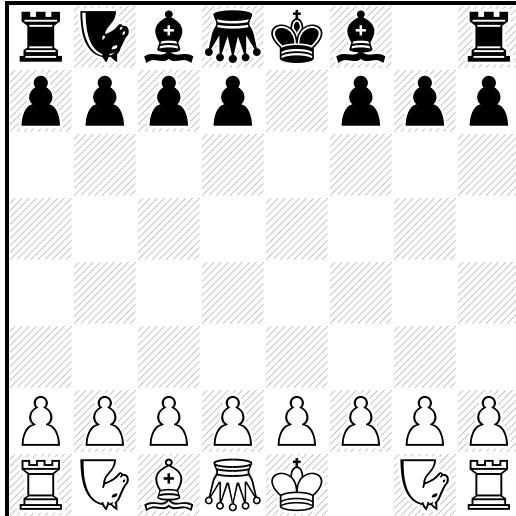
♝ = Sauterelle

**Sauterelles à la place des Dames**

1. ♞f3 ♛f6 2. ♞×f7 ♛d6 3. ♞×d7 ♛d1 4. ♞×d1 ♛g8

## 492 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

☞ =Noctambule

☞ =Sauterelle

**Sauterelles à la place des Dames, Noctambules à la place des Cavaliers**

*Par défaut, une Dame est remplacée par une Sauterelle (Sauteur(0,1)+(1,1)), et un Cavalier est remplacé par un Noctambule (Courieur(1,2)).*

*By default, a Queen is replaced by a Grasshopper (Sauterelle = (0,1)+(1,1)Hopper), and a Knight is replaced by a Nightrider (Noctambule = (1,2)Rider).*

Solution :

---

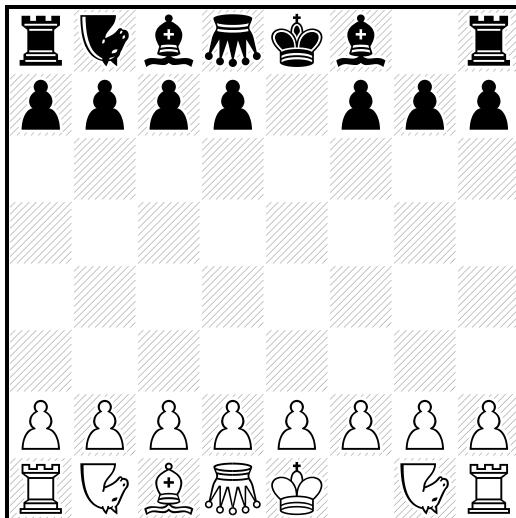
---

---

---

---

## 492 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+

♞ ♜ =Noctambule

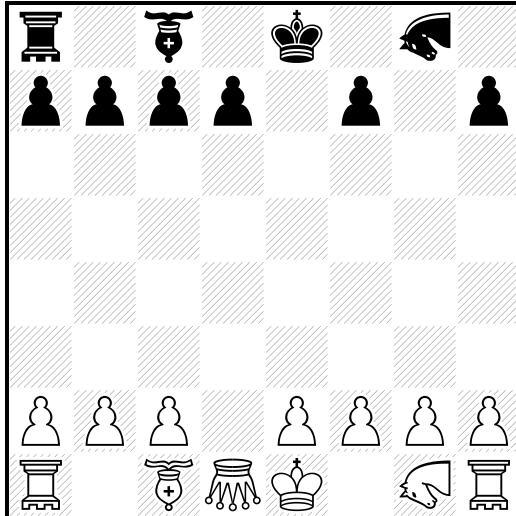
♝ =Sauterelle

**Sauterelles à la place des Dames, Noctambules à la place des Cavaliers**

1. ♜ ×é7 ♕ f6 2. ♜ ×g8 ♕ ×f1 3. ♜ é7 ♕ d3 4. ♜ b1 ♕ d8

## 493 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+

=Fou-Sauterelle

=Cavalier-Sauteur

=Tour-Sauterelle

=Sauterelle

### Sauteurs

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Cavalier-Sauteur (Equisauteur(1,2)), un Fou par un Fou-Sauterelle (Sauteur(1,1)), une Tour par une Tour-Sauterelle (Sauteur(0,1)) et une Dame par une Sauterelle (Sauteur(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Cavalier-Sauteur ((1,2)Equihopper), a Bishop by a Fou-Sauterelle ((1,1)Hopper), a Rook by a Tour-Sauterelle ((0,1)Hopper) and a Queen by a Grasshopper (Sauterelle = (0,1)+(1,1)Hopper).

Solution :

---

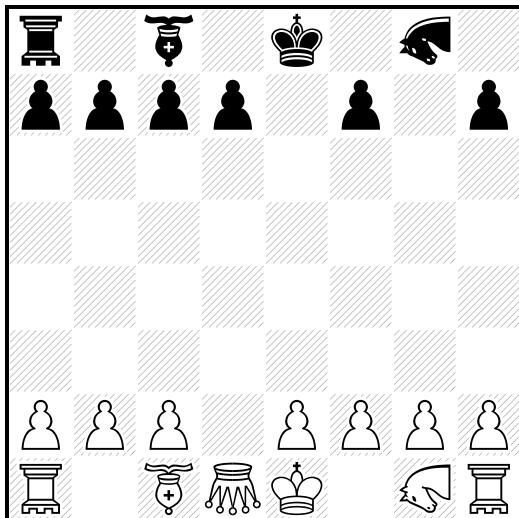


---



---

## 493 - Solution



Partie justificative en 7,5 coups (13+10) C+

♝ =Fou-Sauterelle

♞ =Cavalier-Sauteur

♜ =Tour-Sauterelle

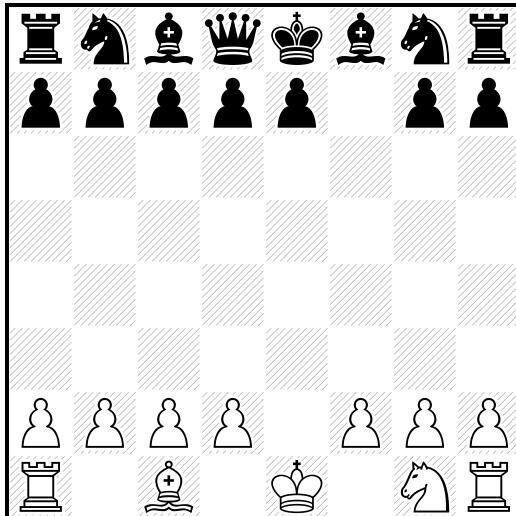
♝ =Sauterelle

### Sauteurs

1.d4 e5 2.d×e5 ♞f6 3.e×f6 ♜b6 4.f×g7 ♜×b1 5.g×f8= ♛ ♜ ♜d3  
6. ♜×h8 ♜×f1 7. ♜h6 ♜×h1 8. ♜×h1

## 494 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+15) C+  
**Sens inverse prioritaire pour les Blancs**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer des coups dans le sens inverse du coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves in the opposite direction of the previous black move.*

Solution :

---

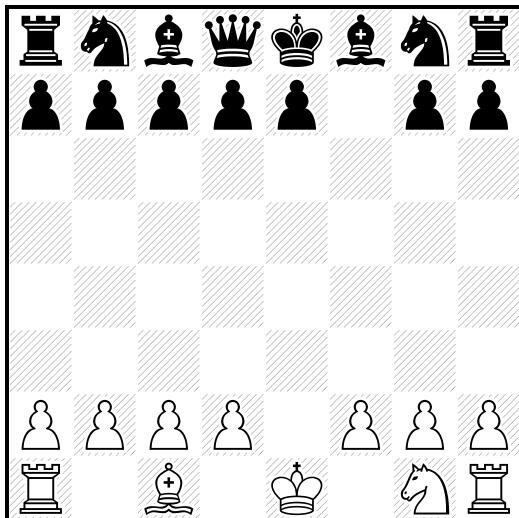
---

---

---

---

## 494 - Solution

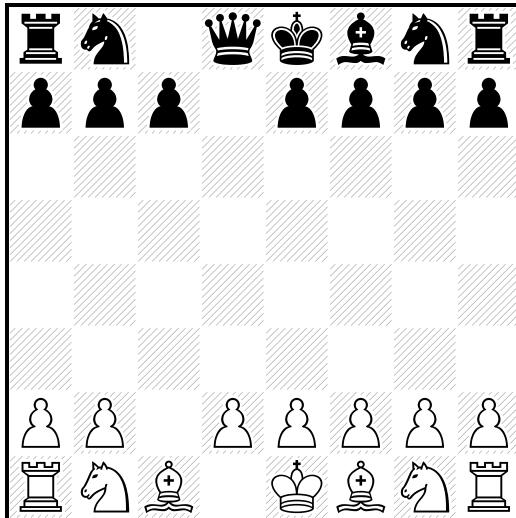


Partie justificative en 6,5 coups (12+15) C+  
**Sens inverse prioritaire pour les Blancs**

1.  $\mathbb{Q}c3$  f5 2.  $\mathbb{e}4$   $f \times e4$  3.  $\mathbb{W}f3$   $e \times f3$  4.  $\mathbb{E}e2$   $f \times e2$  5.  $\mathbb{Q}d1$   $e \times d1 = \mathbb{W} +$  6.  $\mathbb{W}e2$   
 $\mathbb{E}e1 +$  7.  $\mathbb{W} \times e1$

## 495 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Sens inverse prioritaire pour les Noirs**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups dans le sens inverse du coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves in the opposite direction of the previous white move.*

Solution :

---

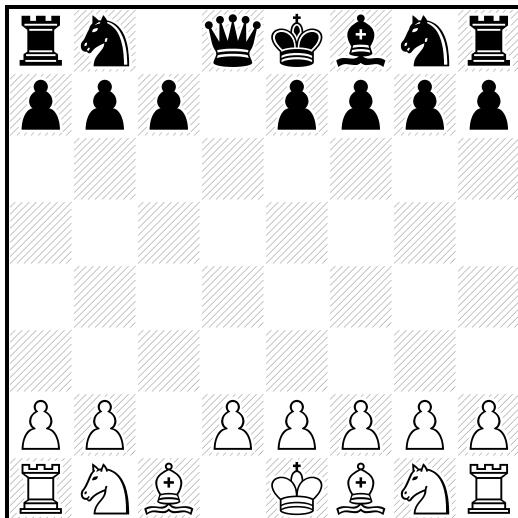
---

---

---

---

## 495 - Solution

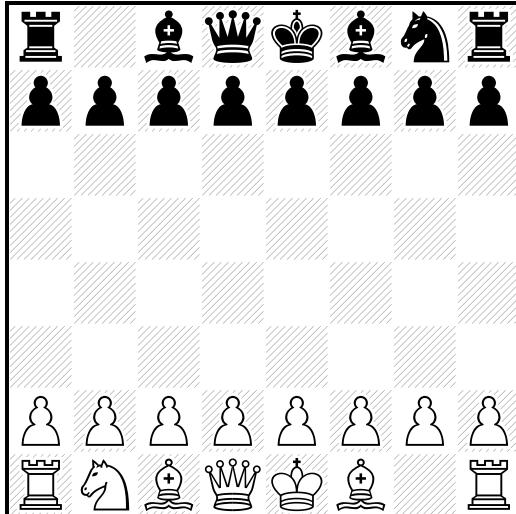


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Sens inverse prioritaire pour les Noirs**

1.ç4 d5 2.₩b3 ♠é6 3.ç×d5 ♠×d5 4.₩×d5 ₩c8 5.₩d8+ ₩×d8

## 496 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Sentinelles**

Lorsqu'une pièce (Pion exclus) quitte une case située en dehors des premières et dernières rangées, elle y laisse un Pion de la couleur du camp qui l'a joué, sauf si 8 Pions de cette couleur sont déjà présents sur l'échiquier.

When a piece (Pawn excluded) leaves a square outside the first and last rows, it leaves a Pawn of the color of the side that played unless 8 Pawns in this color are already on the board.

Solution :

---

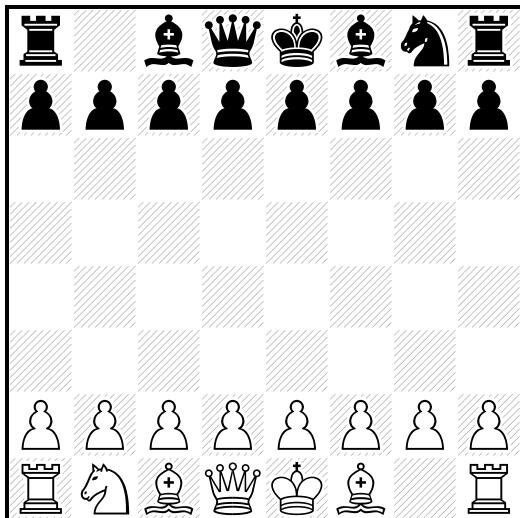
---

---

---

---

## 496 - Solution

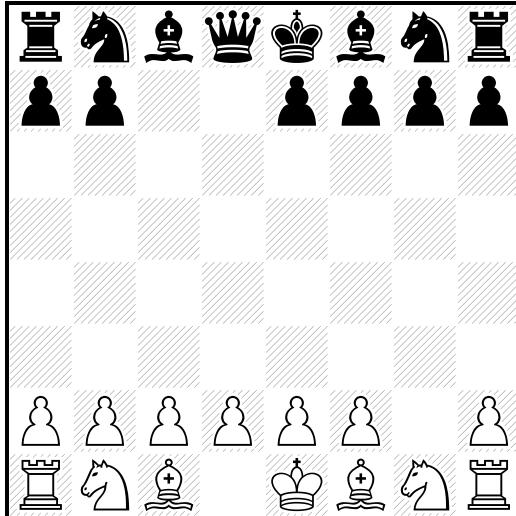


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Sentinelles**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5 ♔ç6 3. ♔xç6 ♕é7 4. ♔d8 ♕x d8(+é7)

## 497 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Sentinelles blanches 7**

*Lorsqu'une pièce blanche (Pion exclus) quitte une case située en dehors des premières et dernières rangées, elle y laisse un Pion blanc, sauf si 7 Pions blancs sont déjà présents sur l'échiquier. Si un autre type de Sentinelles est indiqué, cette limite s'applique à ce type.*  
*When a white piece (Pawn excluded) leaves a square outside the first and last rows, it leaves a white Pawn unless 7 white Pawns are already on the board. If another kind of Sentinelles is indicated, this limit applies to that kind.*

Solution :

---

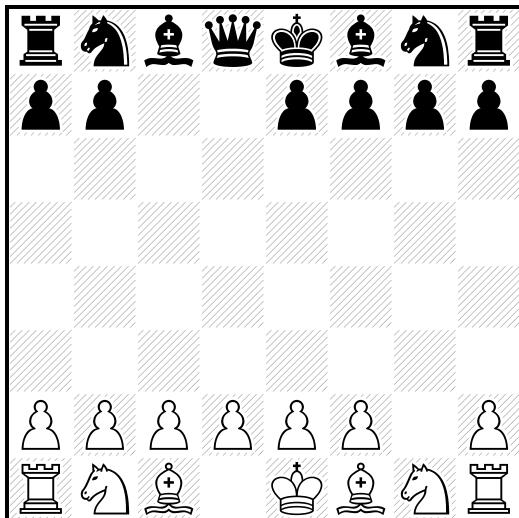
---

---

---

---

## 497 - Solution

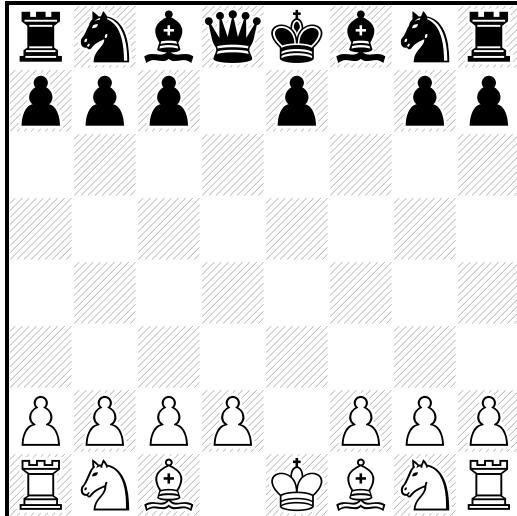


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Sentinelles blanches 7**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{w} \times \text{d}5$  3.  $\text{w} \text{ç}2$   $\text{w} \times \text{g}2$  4.  $\text{w} \times \text{ç}7(+\text{ç}2)$   $\text{w} \text{d}5$  5.  $\text{w} \text{d}8+$   $\text{w} \times \text{d}8$

## 498 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Shrinking men blanc**

*Une pièce blanche ne peut jouer un coup plus long que le précédent coup qu'elle a effectué.*

*A white piece can't make moves longer than its previous one.*

Solution :

---

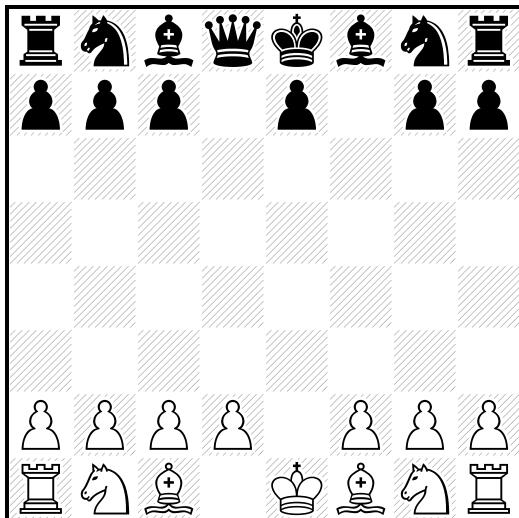
---

---

---

---

## 498 - Solution

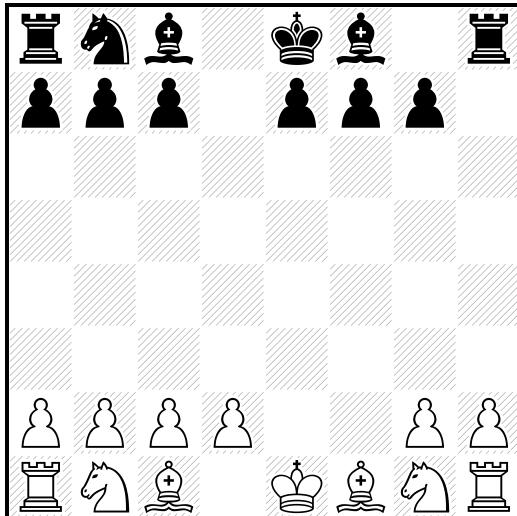


Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+  
**Shrinking men blanc**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕h5 ( $\text{f}3?$ ) ♕d8 4.♕×f7+ ♔d7 5.♕e8+  
♔×e8

## 499 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+12) C+

**Shrinking men noir**

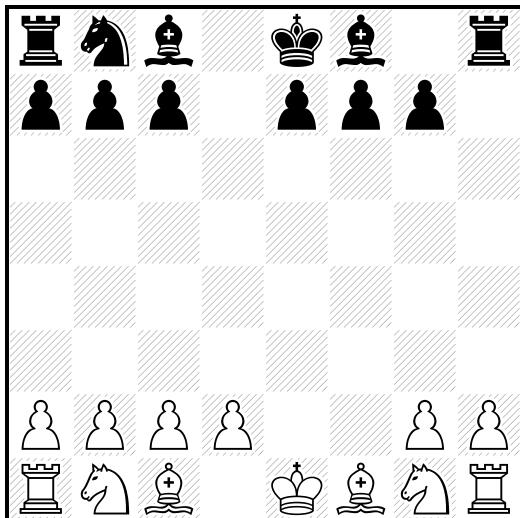
*Une pièce noire ne peut jouer un coup plus long que le précédent coup qu'elle a effectué.*

*A black piece can't make moves longer than its previous one.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 499 - Solution

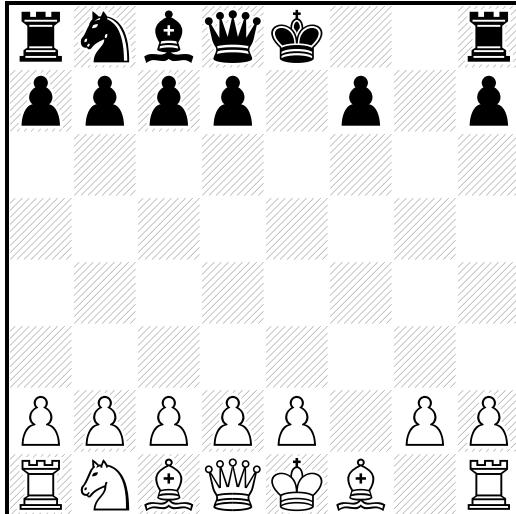


Partie justificative en 6,5 coups (13+12) C+  
**Shrinking men noir**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕h5 ♕f3 4.♕×h7 ♕×f2 5.♕×g8 ♕×g8  
6.♔×f2 ♔h8 7.♔é1

## 500 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Single box type 1**

*Une promotion est interdite si elle fait apparaître 2 Dames, 3 Tours, 3 Fous ou 3 Cavaliers dans un même camp. Si aucune promotion n'est possible, le Pion est impuissant.*

*A promotion is forbidden if 2 Queens, 3 Rooks, 3 Bishops or 3 Knights of the same side would appear. If no promotion is possible, the Pawn cannot move.*

Solution :

---

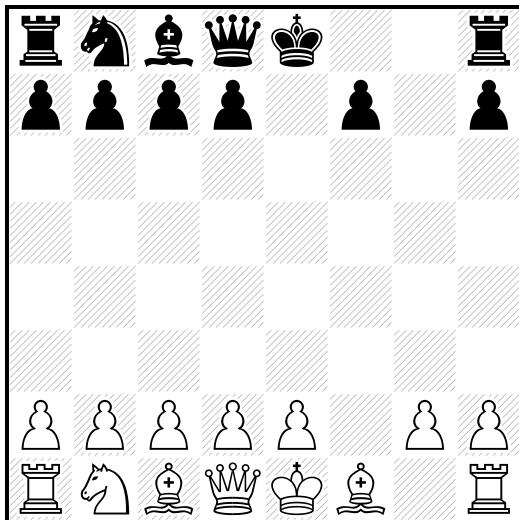
---

---

---

---

## 500 - Solution

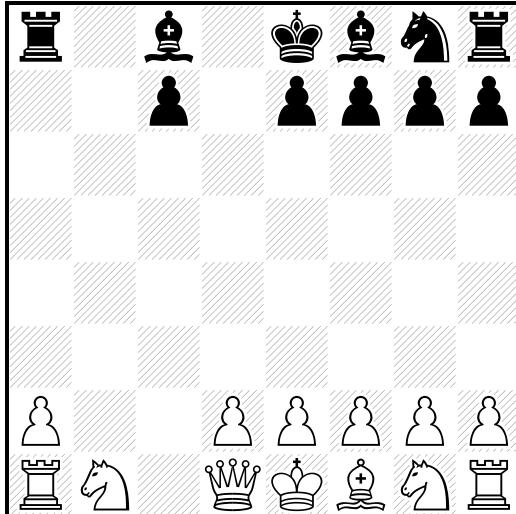


Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Single box type 1**

1.f4 e5 2.f×e5 ♜f6 3.e×f6 ♜c5 4.f×g7 ♜×g1 5.g8= ♜×g8 6.♕×g1  
♕h8 7.♕h1

## 501 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+11) C+  
**Single box type 2**

*Une promotion est interdite si elle fait apparaître 2 Dames, 3 Tours, 3 Fous ou 3 Cavaliers dans un même camp. Si aucune promotion n'est possible, le Pion joue en restant Pion jusqu'à ce qu'une pièce de son camp soit capturé : il prendra alors sa nature. Si plusieurs Pions sont "en attente de promotion", c'est le camp qui effectue la capture qui décide celui qui est promu.*

*A promotion is forbidden if 2 Queens, 3 Rooks, 3 Bishops or 3 Knights of the same side would appear. If no promotion is possible, the Pawn moves and remains Pawn until a piece of its own side is captured : it immediately promotes to that piece. If several Pawns are "waiting to promote", the capturing side decides which Pawn promotes.*

Solution :

---

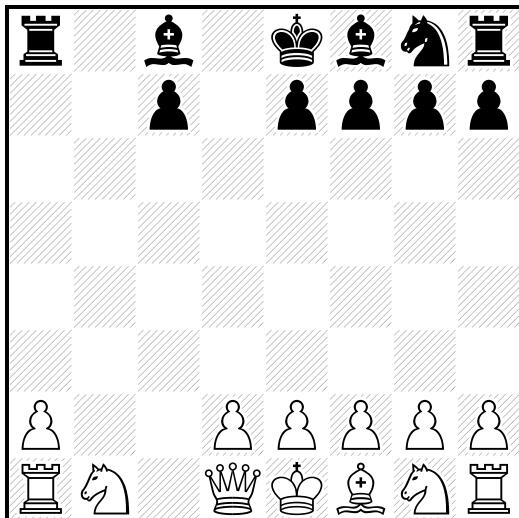
---

---

---

---

## 501 - Solution

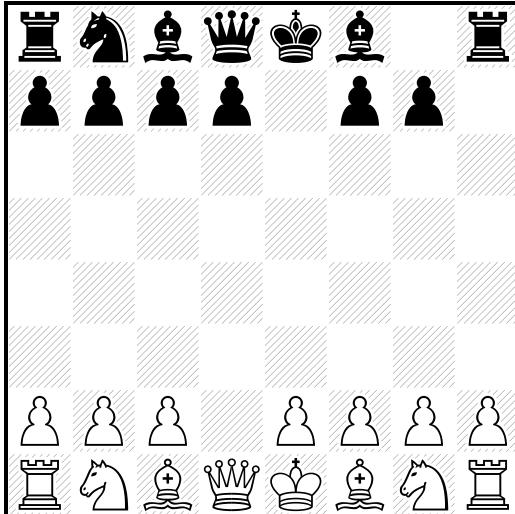


Partie justificative en 7,5 coups (13+11) C+  
**Single box type 2**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{Q} \text{ç}6$  3.  $\text{d} \times \text{ç}6$   $\text{W} \text{d}4$  4.  $\text{ç} \times \text{b}7$   $\text{W} \times \text{b}2$  5. b8  $\text{W} \times \text{ç}1$  ( $\text{Q} \text{b}8$ )  
6.  $\text{Q} \times \text{a}7$   $\text{Q} \times \text{a}7$  7.  $\text{W} \times \text{ç}1$   $\text{Q} \text{a}8$  8.  $\text{W} \text{d}1$

## 502 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**SneK**

*Quand une Dame est capturée, une Tour du même camp se transforme en Dame. Quand une Tour est capturée, un Fou du même camp se transforme en Tour. Quand un Fou est capturé, un Cavalier du même camp se transforme en Fou. Quand un Cavalier est capturé, le Roi (mais pas une autre pièce royale) du même camp se transforme en Cavalier royal. Quand un Pion est capturé, la pièce royale du même camp se transforme en Roi.*

*When a Queen is captured, a Rook of the same side becomes a Queen. When a Rook is captured, a Bishop of the same side becomes a Rook. When a Bishop is captured, a Knight of the same side becomes a Bishop. When a Knight is captured, the King (but not another royal piece) of the same side becomes a royal Knight. When a Pawn is captured, the royal piece of the same side becomes a King.*

Solution :

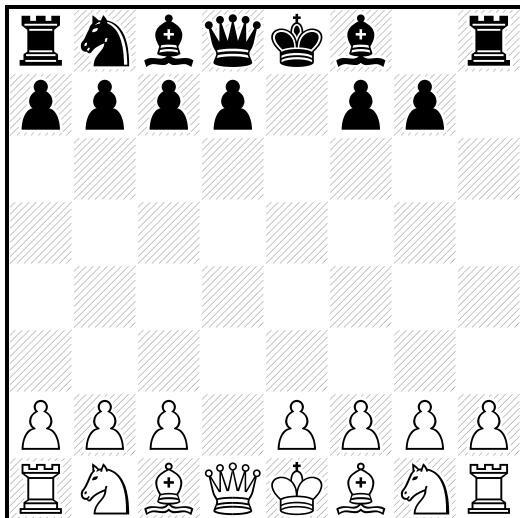
---

---

---

---

## 502 - Solution

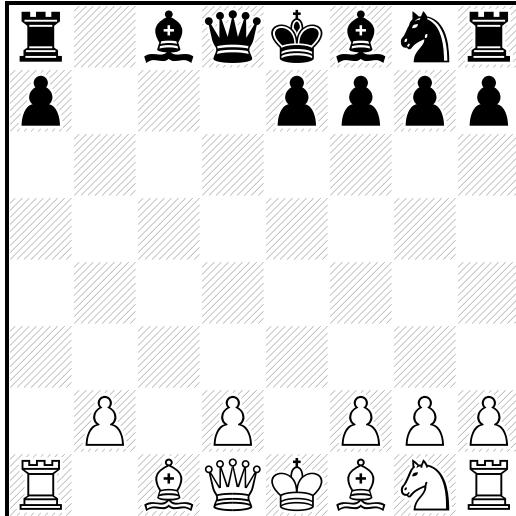


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**SneK**

1.d4 e5 2.d×e5 ♜f6 (h6?) 3.e×f6(∜é8) h6 4.∜×h6(∜é8) ♛×f6 5.∜ç1  
♛d8

## 503 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+  
**SneK adverse**

*Quand une Dame est capturée, une Tour du camp adverse se transforme en Dame. Quand une Tour est capturée, un Fou du camp adverse se transforme en Tour. Quand un Fou est capturé, un Cavalier du camp adverse se transforme en Fou. Quand un Cavalier est capturé, le Roi (mais pas une autre pièce royale) du camp adverse se transforme en Cavalier royal. Quand un Pion est capturé, la pièce royale du camp adverse se transforme en Roi.*

*When a Queen is captured, a Rook of the opposite side becomes a Queen. When a Rook is captured, a Bishop of the opposite side becomes a Rook. When a Bishop is captured, a Knight of the opposite side becomes a Bishop. When a Knight is captured, the King (but not another royal piece) of the opposite side becomes a royal Knight. When a Pawn is captured, the royal piece of the opposite side becomes a King.*

Solution :

---

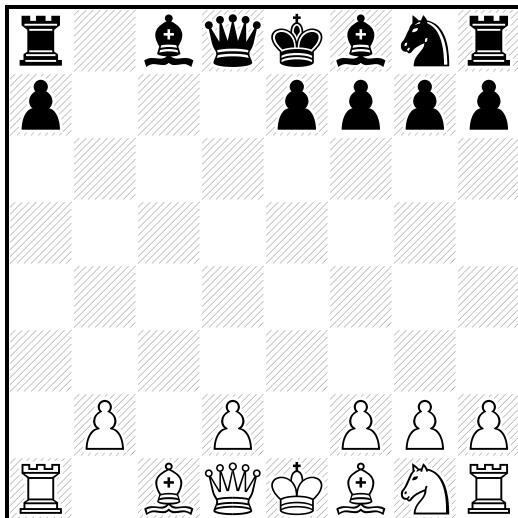
---

---

---

---

## 503 - Solution

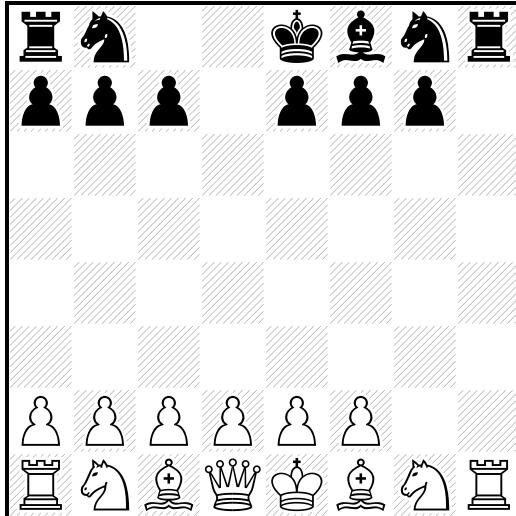


Partie justificative en 7,5 coups (12+12) C+  
**SneK adverse**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕f3 ♕×a2 4.♕×b7 ♕×b1(♔é8) 5.♕×b8(♔é1)  
(♕×c7?) ♕×c2(♔é8) 6.♕×c7(♔é1) ♕d3 7.♕c2 ♕d8 8.♕d1

## 504 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Stafetten**

*Une pièce (Roi exclus) qui a déjà joué, mais qui n'a pas joué le dernier coup de son camp, ne peut plus jouer que pour capturer le Roi adverse.*

*A piece (King excluded) which has already moved, but which has not played the last move of its side, can only move to capture the opposite King.*

Solution :

.....

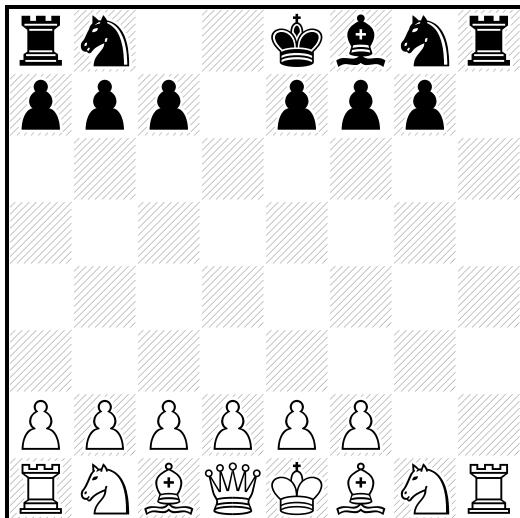
.....

.....

.....

.....

## 504 - Solution

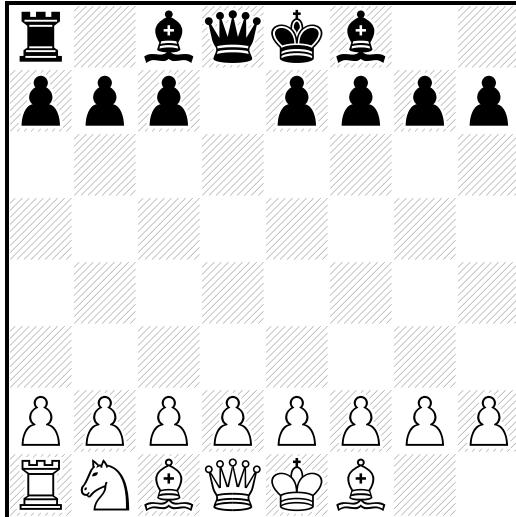


Partie justificative en 6,5 coups (14+12) C+  
**Stafetten**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5
2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{W}d6$
3.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{W} \times h2$
4.  $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{A}h3$
5.  $\mathbb{M} \times h2$   $\mathbb{A} \times g2$
6.  $\mathbb{M} \times h7$   $\mathbb{A}h1$
7.  $\mathbb{M} \times h1$

## 505 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+12) C+  
**Styx**

*Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier disparaît. Un Roi ne peut pas y jouer.*

*A piece which moves on the edge of the board disappears. A King can't move there.*

Solution :

---

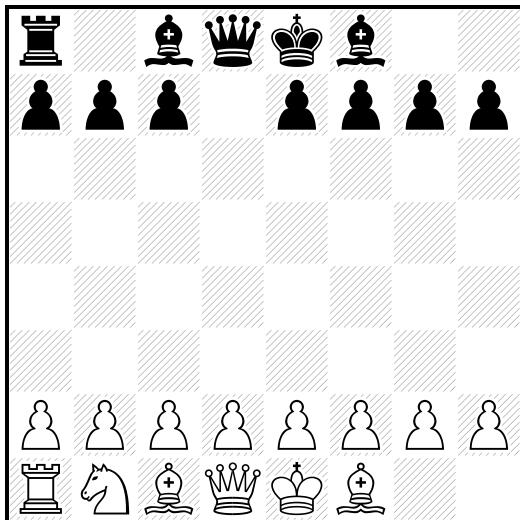
---

---

---

---

## 505 - Solution

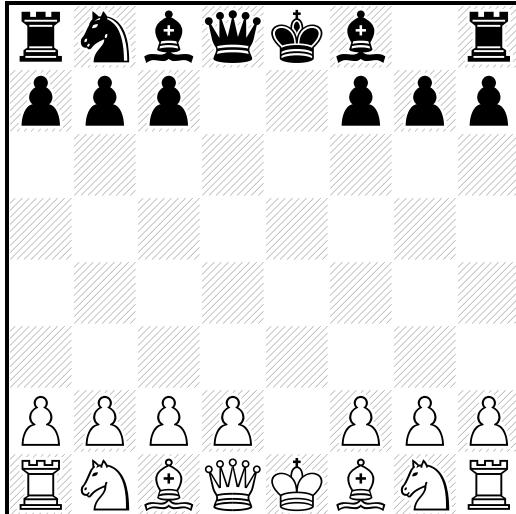


Partie justificative en 4,0 coups (14+12) C+  
**Styx**

1. ♔f3 - ♔g8 (♔h6) 2. ♔e5 - ♕h8 (♕g8) 3. ♔x d7 ♔x d7 4. - ♕h1 (♕g1)  
- ♔d7 (♔b8)

## 506 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Suicide Circé Rex Inclusiv blanc**

*Une pièce blanche (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide.*

*A white piece (King included) can also move on its Circé rebirth square if it is empty.*

Solution :

---

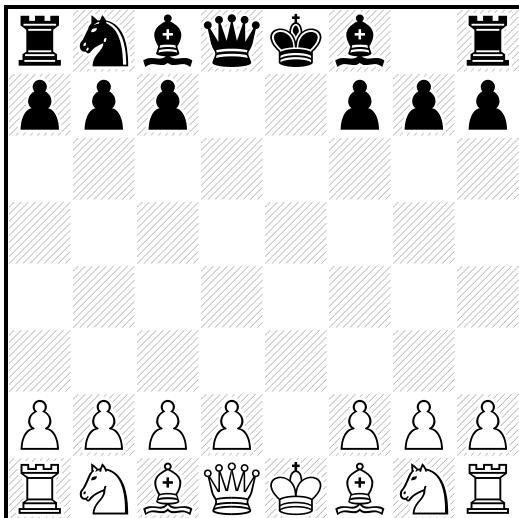
---

---

---

---

## 506 - Solution

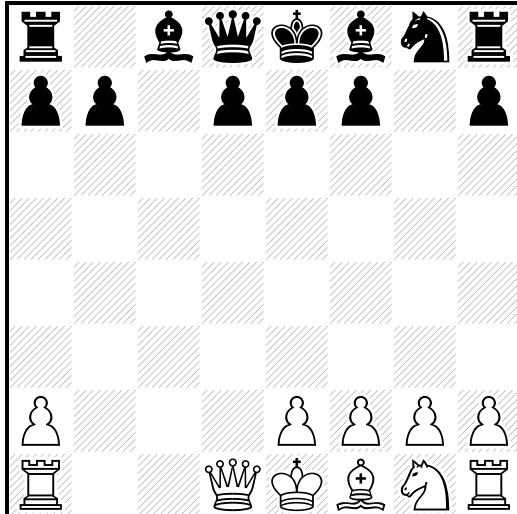


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Suicide Circé Rex Inclusiv blanc**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♕g4 3. ♜x e7 ♕x e2 4. ♜x g8 ♕g4 5. ♜b1 ♕c8

## **507 - Christian POISSON**

## Inédit



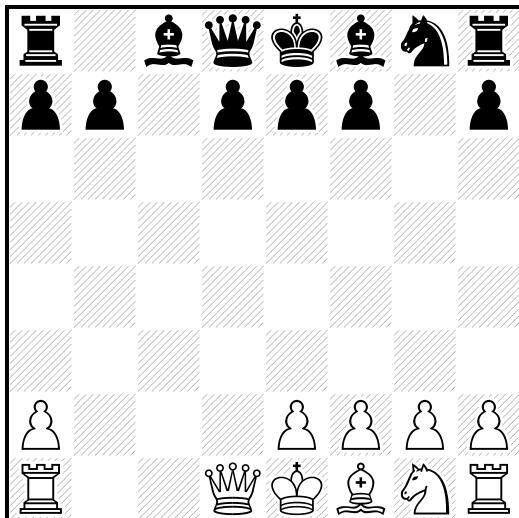
**Partie justificative en 7,0 coups (11+13) C+  
Suicide Circé Rex Inclusiv noir**

*Une pièce noire (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide.*

*A black piece (King included) can also move on its Circé rebirth square if it is empty.*

**Solution :**

## 507 - Solution

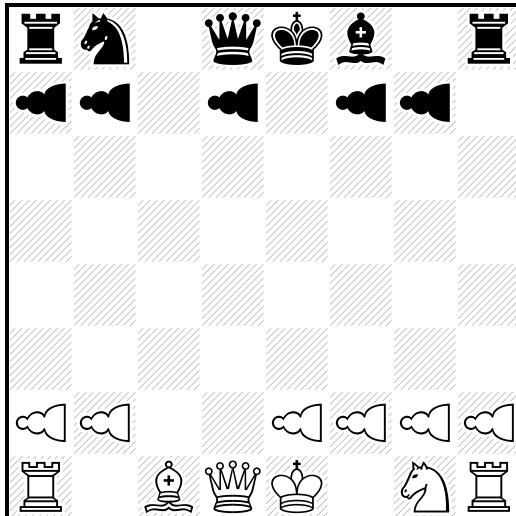


Partie justificative en 7,0 coups (11+13) C+  
**Suicide Circé Rex Inclusiv noir**

1.d4 ♜c6 2.♗f4 ♜×d4 3.♗×c7 ♛×c7 4.♗×d4 ♛×c2 5.♗×g7 ♛×b2  
6.♗d4 ♛×b1+ 7.♗d1 ♛d8

## 508 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (12+11) C+

☞◀ = Super-Pion

### Super-Pions à la place des Pions

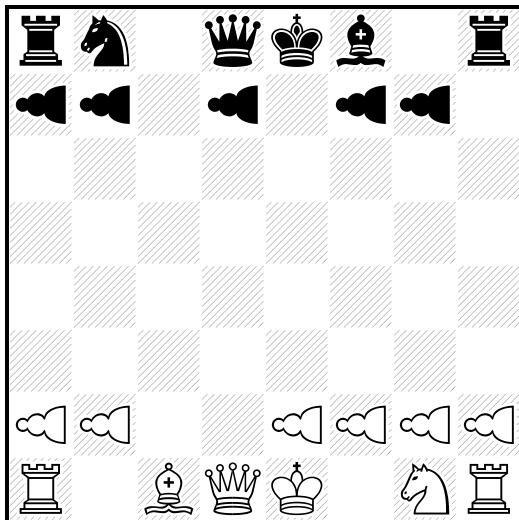
*Par défaut, un Pion est remplacé par un Super-Pion (Pion pour lequel marche et capture sont étendues respectivement à toute la colonne et à toute la diagonale).*

*By default, a Pawn is replaced by a Super-Pion (Pawn for which walk and capture are respectively extended to the entire column and the entire diagonal).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 508 - Solution



Partie justificative en 6,0 coups (12+11) C+

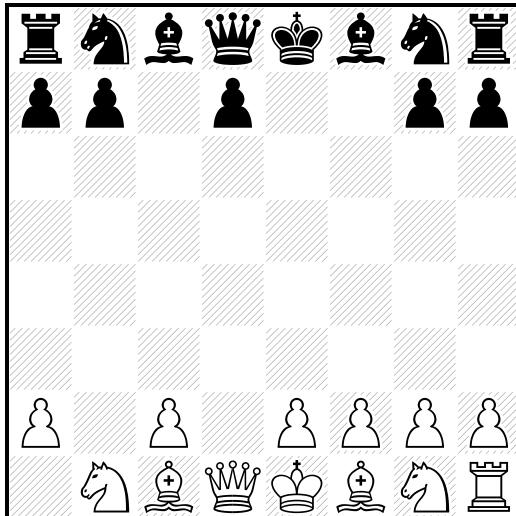
☞=Super-Pion

### Super-Pions à la place des Pions

1. ☞xh7 ☞ç2 2. ☞xg8=☞ ☞xb1=☞ 3. ☞xé7 ☞xd2 4. ☞xç8 ☞xf1
5. ☙xf1 ☙xç8 6. ☙é1 ☙d8

## 509 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Superguards**

*Une pièce (Roi inclus) ne peut pas être capturée si elle est contrôlée.  
A piece (including King) can't be captured if it is controlled.*

Solution :

.....

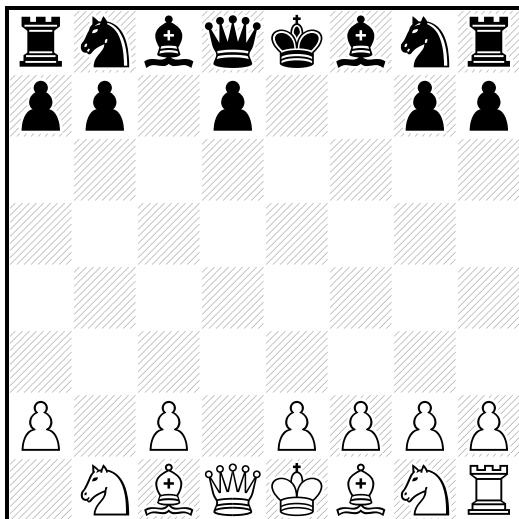
.....

.....

.....

.....

## 509 - Solution

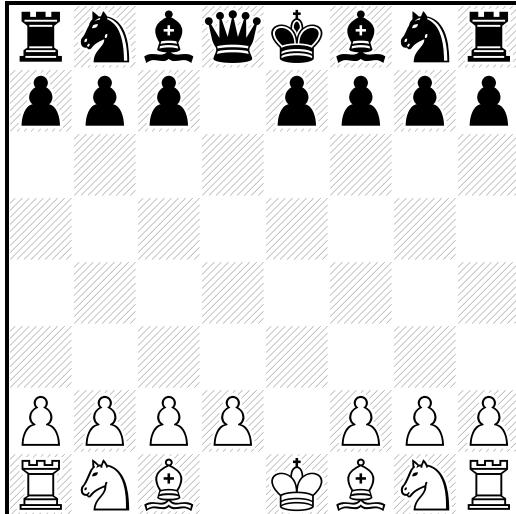


Partie justificative en 7,0 coups (13+13) C+  
**Superguards**

1.d4 e5 2.d×e5 f5 (f6?) 3.e×f6 e.p. ♕×f6 4.♔f4 ♕×b2 5.♔×c7 ♕×a1  
6.♔f4 ♕f6 7.♔c1 ♕d8

## 510 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Swapping Kings**

*Après un échec, les Rois échangent leur place.*

*After a checking move, the Kings swap their place.*

Solution :

.....

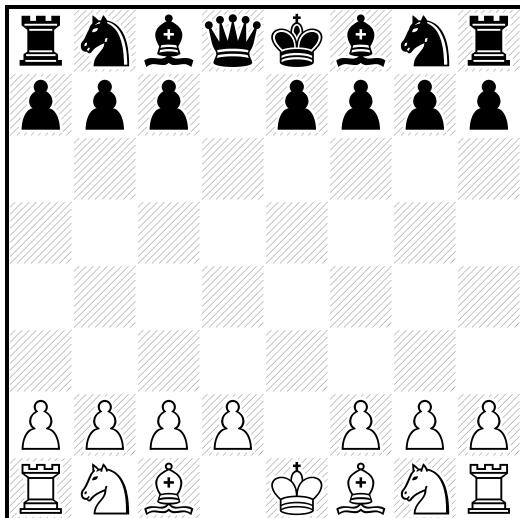
.....

.....

.....

.....

## 510 - Solution

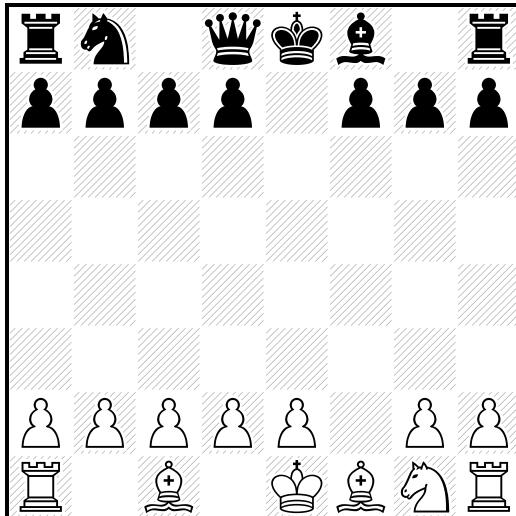


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Swapping Kings**

1.e4 d5 2.e×d5 ♔×d5 3.♗b5{♔↔♚} + ♔×d1 4.♗f1 ♔d8{♔↔♚}  
5.♔e1

## 511 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

**Symmetriezüger**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups amenant une position ayant un centre ou un axe de symétrie, indépendamment de la nature et de la couleur des pièces.*

*If he can, Black must play moves leading to a position with a center or axis of symmetry, regardless of the nature and color of the pieces.*

Solution :

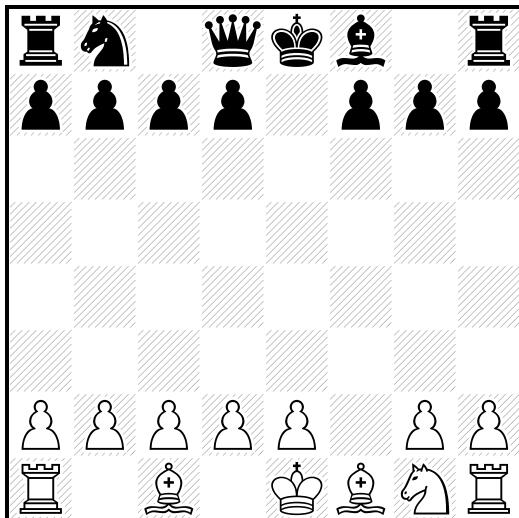
---

---

---

---

## 511 - Solution

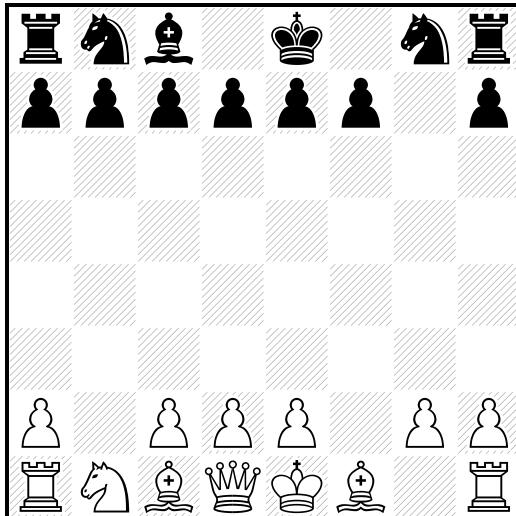


Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+  
**Symmetriezüger**

1. ♜c3 ♜f6 2. ♜d5 ♜e4 3. ♜xé7 ♜xf2 4. ♜xç8 ♜xd1 5. ♛xd1 ♕xç8
6. ♔é1 ♔d8

## 512 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Synchrone blanc prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Blancs doivent jouer des coups de même longueur et avec des pièces de même nature que le coup noir précédent.*

*If he can, White must play moves of the same length and with pieces of the same nature as the previous black move.*

Solution :

---

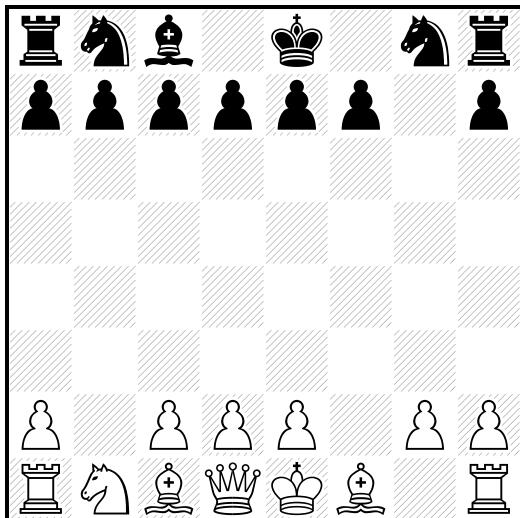
---

---

---

---

## 512 - Solution

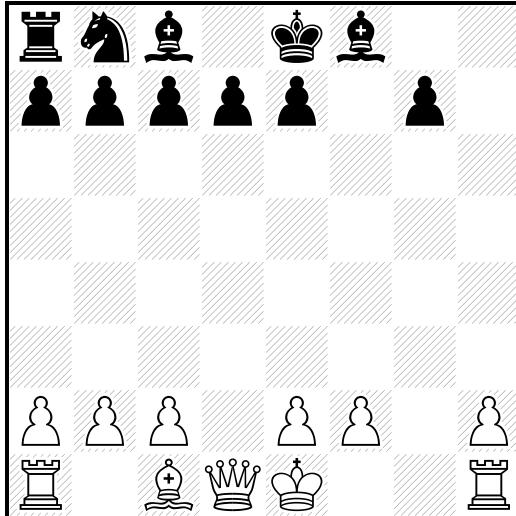


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
**Synchrone blanc prioritaire**

1. ♗h3 (f4?) g5 2.f4 g×f4 3. ♗×f4 ♕g7 4. ♗é6 ♕×b2 5. ♗×d8 ♔×d8
6. ♕×b2 ♔é8 7. ♕ç1

## 513 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (11+11) C+

**Synchrone noir prioritaire**

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent jouer des coups de même longueur et avec des pièces de même nature que le coup blanc précédent.*

*If he can, Black must play moves of the same length and with pieces of the same nature as the previous white move.*

Solution :

---

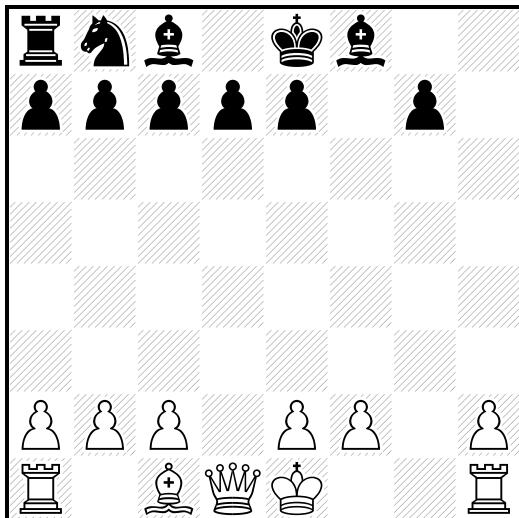
---

---

---

---

## 513 - Solution

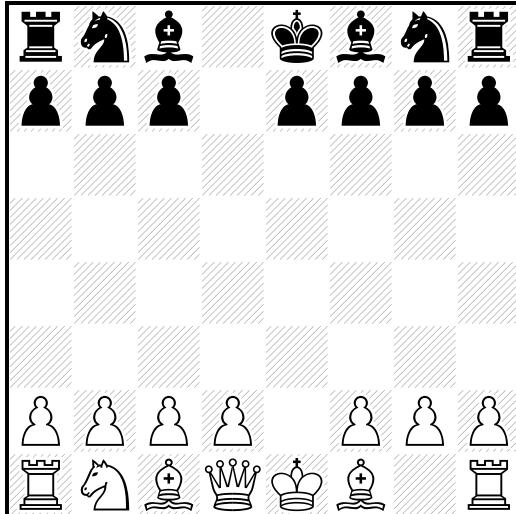


Partie justificative en 9,0 coups (11+11) C+  
**Synchrone noir prioritaire**

1.g4 h5 2.g×h5 ♜×h5 3.♗h3 ♜×h3 4.♘×h3 ♗f6 5.♘g5 ♗e4 6.♘×f7  
♗×d2 7.♗×d8 ♗×b1 8.♗×b1 ♔×d8 9.♗a1 ♔e8

## 514 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+14) C+  
**Take & Make**

Lorsqu'une pièce (Roi y compris) capture (sauf un Roi), elle doit rejouer sans capturer à partir de sa case d'arrivée comme la pièce qu'elle a capturé (couleur comprise). Un Pion capturant ne se promeut, éventuellement, qu'après son 2<sup>e</sup> coup. Un Pion ne peut pas apparaître sur sa 1<sup>ère</sup> rangée.

When a piece (including King) captures (except a King), it must move again without capturing from its arrival square as the piece it captured (color included). A Pawn capturing promotes, eventually, only after its 2<sup>nd</sup> move. A Pawn can't appear on its 1<sup>st</sup> rank.

Solution :

---

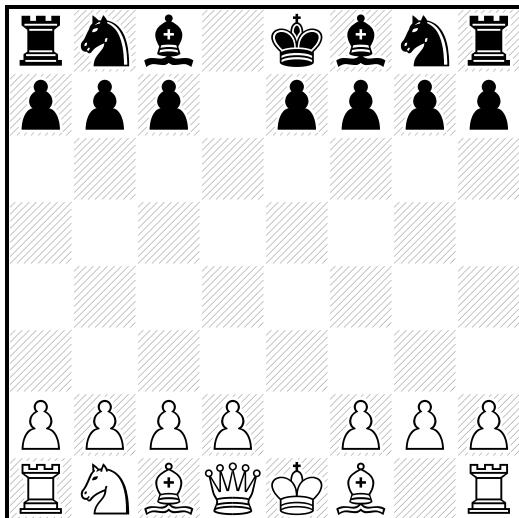
---

---

---

---

## 514 - Solution

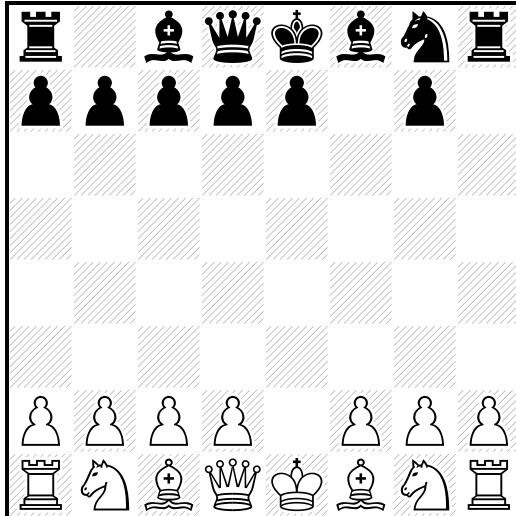


Partie justificative en 3,5 coups (14+14) C+  
**Take & Make**

1.é4 d5 2.é×d5(d4) ♕×d4(♕d5) 3.♘f3 ♕×f3(♕g1) 4.♕×g1(♕h1)

## 515 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Tibet**

*Une pièce noire (Roi excepté) qui capture une pièce de nature différente change de couleur.*

*A black piece (except a King) which captures a piece of different nature changes color.*

Solution :

---

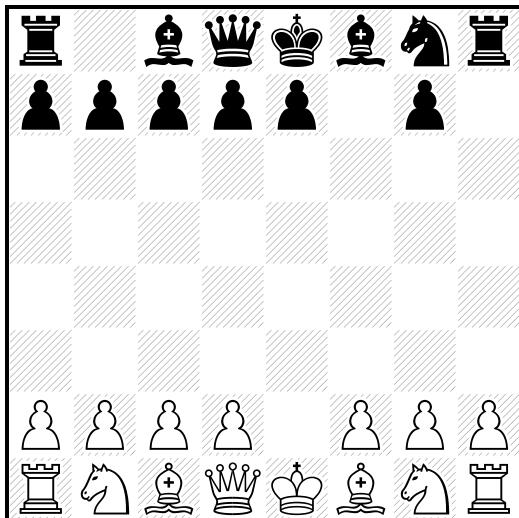
---

---

---

---

## 515 - Solution

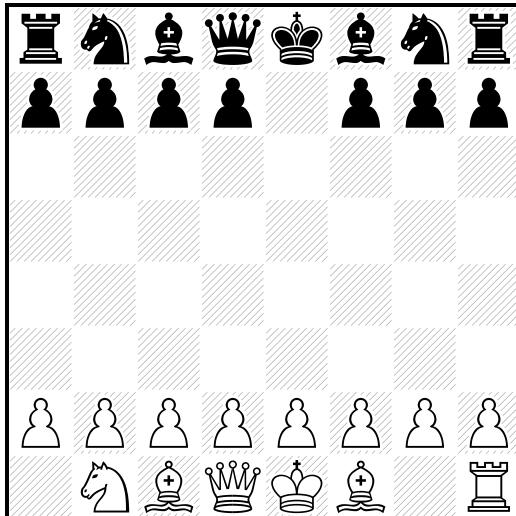


Partie justificative en 5,0 coups (15+13) C+  
**Tibet**

1.é4 ♜c6 2.é5 ♜×é5(+) 3.♗×f7 h6 4.♗×h6 ♜f6 5.♗g8 ♜×g8

## 516 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Tibet blanc**

*Une pièce blanche (Roi excepté) qui capture une pièce de nature différente change de couleur.*

*A white piece (except a King) which captures a piece of different nature changes color.*

Solution :

---

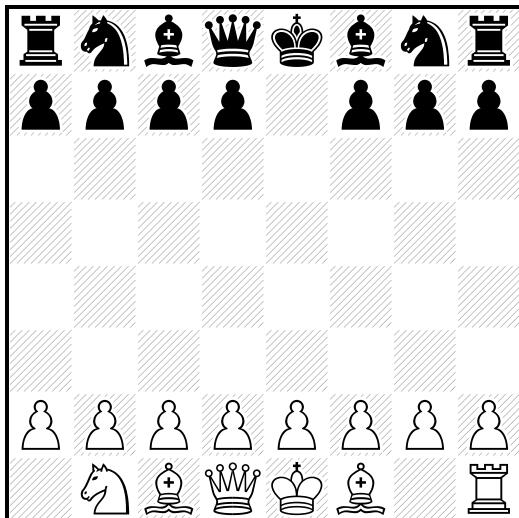
---

---

---

---

## 516 - Solution

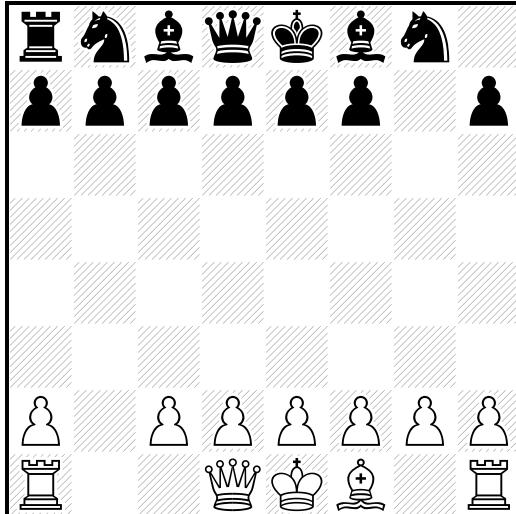


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Tibet blanc**

1. ♜f3 e5 2. ♜x e5(▲) ♜c4 3. ♜c3 ♜a3 4. ♜b1 ♜xb1 5. ♜xb1

## 517 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+14) C+  
**Traître blanc**

*Une pièce blanche change de couleur la première fois qu'elle traverse la ligne séparant les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> rangées. Un Roi ne peut pas traverser.  
A white piece changes color the first time it crosses the line separating the 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> rows. A king can not cross.*

Solution :

.....

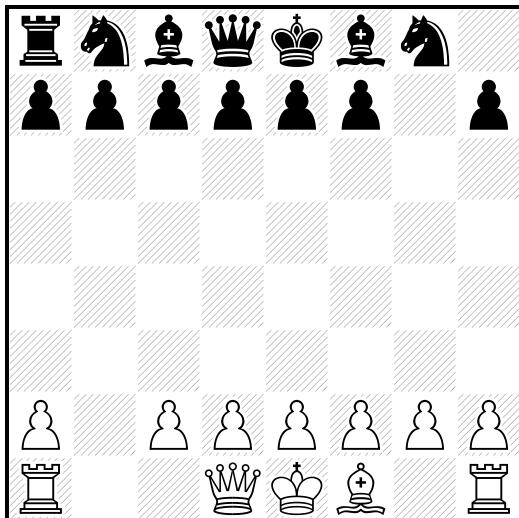
.....

.....

.....

.....

## 517 - Solution

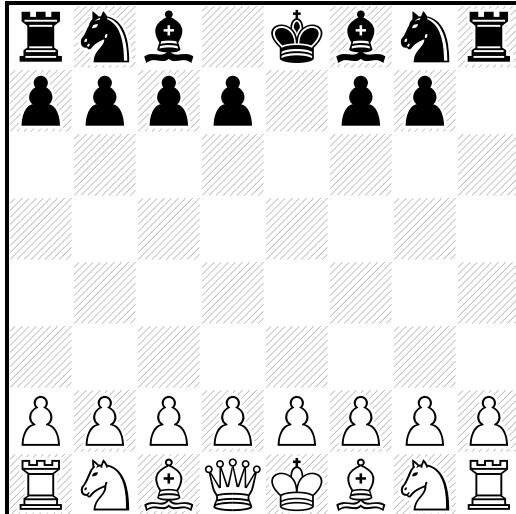


Partie justificative en 7,0 coups (12+14) C+  
**Traître blanc**

1. ♜c3 g5 2. ♜e4 ♕g7 3. ♜xg5(♞) ♕x b2 4. ♕x b2 ♜h3 5. ♕x h8(♕)  
♞xg1 6. ♜xg1 ♕g7 7. ♜h1 ♕f8

## 518 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (16+13) C+  
**Traître noir**

*Une pièce noire change de couleur la première fois qu'elle traverse la ligne séparant les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> rangées. Un Roi ne peut pas traverser.  
A black piece changes color the first time it crosses the line separating the 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> rows. A king can not cross.*

Solution :

---

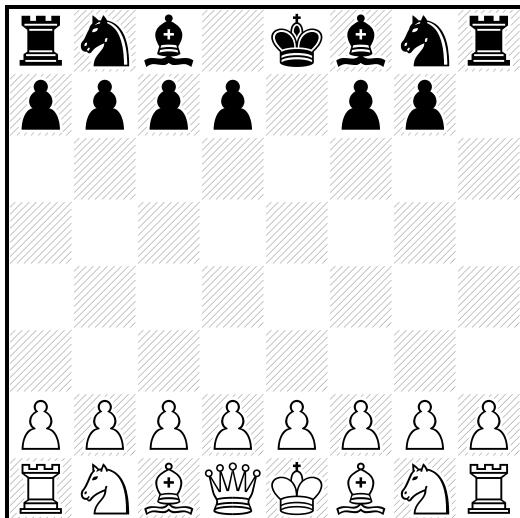
---

---

---

---

## 518 - Solution

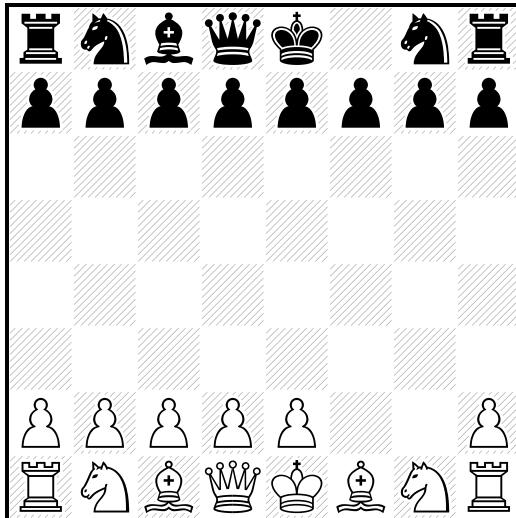


Partie justificative en 4,5 coups (16+13) C+  
**Traître noir**

1. ♔f3 e5 2. ♔×e5 ♕h4(♕) 3. ♕×h7 ♕×h7 4. ♔f3 ♕h8 5. ♔g1

## 519 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+  
**Transform adverse blanc**

*Les Blancs peuvent aussi simplement changer la nature d'une pièce noire (Roi excepté).*

*White can also simply change the nature of a black piece (King excluded).*

Solution :

---

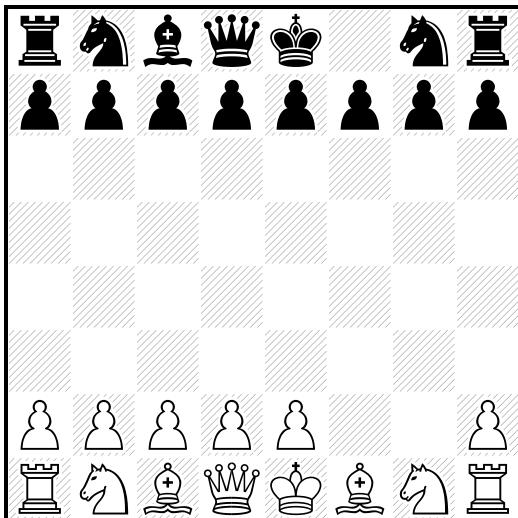
---

---

---

---

## 519 - Solution

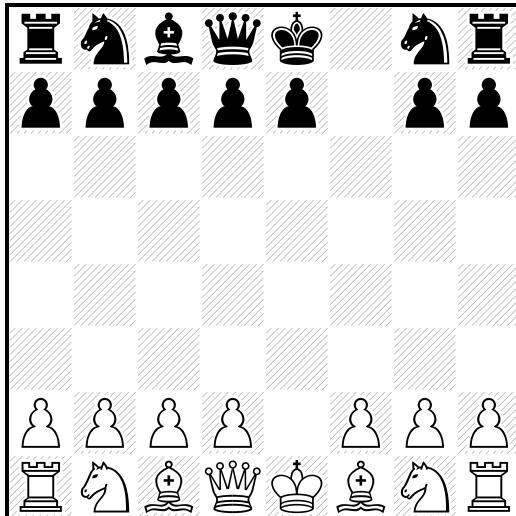


Partie justificative en 3,5 coups (14+15) C+  
**Transform adverse blanc**

1.f7=♕ ♕×f2 2.♗f8=♝ ♝×g2 3.♗×g2 f7 4.♗f1

## 520 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Transform adverse noir**

*Les Noirs peuvent aussi simplement changer la nature d'une pièce blanche (Roi excepté).*

*Black can also simply change the nature of a white piece (King excluded).*

Solution :

---

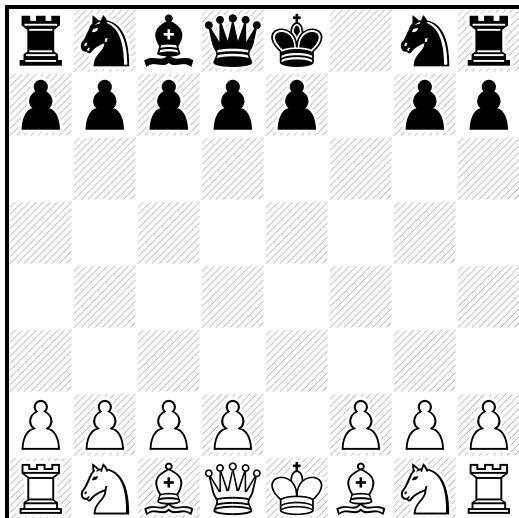
---

---

---

---

## 520 - Solution

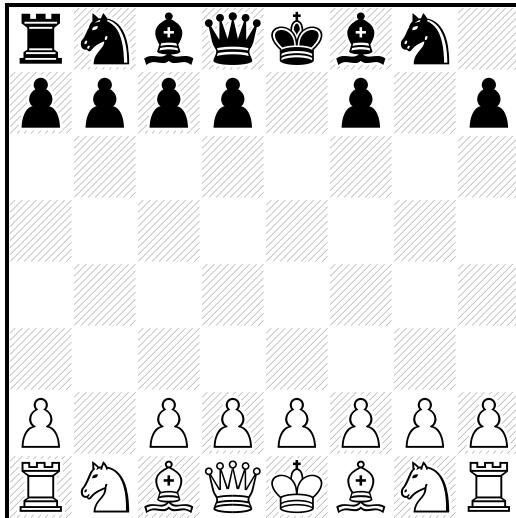


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Transform adverse noir**

1. ♜f3 ♜f3=♕ 2. ♕x f7 e2=♘ 3. ♕x f8+ ♔x f8 4. ♘g1 ♔e8

## 521 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**Transform blanc**

*Toute pièce blanche (Roi excepté) peut aussi, sans bouger, changer de nature.*

*Any white piece (King excluded) can also, without moving, change its nature.*

Solution :

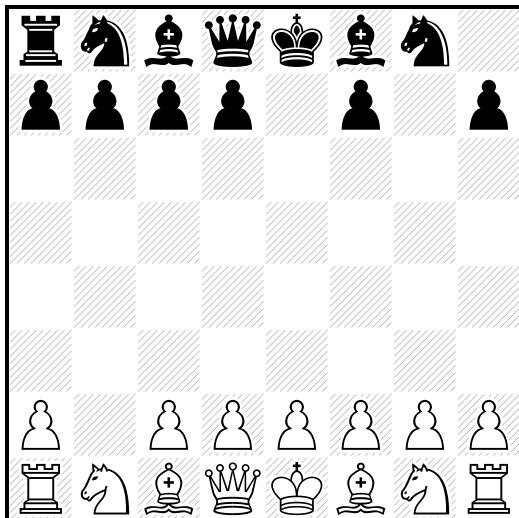
---

---

---

---

## 521 - Solution

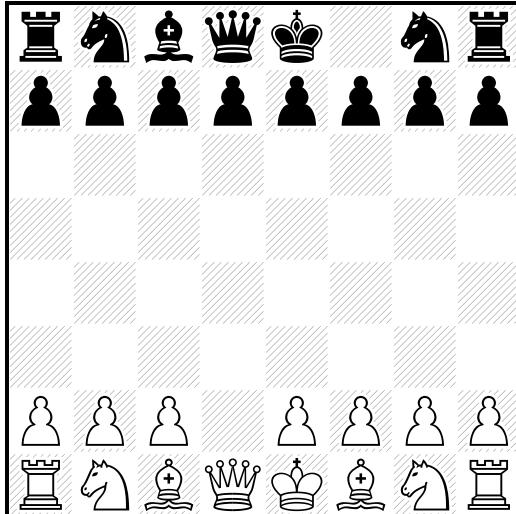


Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**Transform blanc**

1.b2=♕ e5 2.♕×e5+ ♔e7 3.♕×g7 ♕g8 4.♕×g8 ♔×g8

## 522 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Transform Dame-Sauterelle blanc**

*Une Dame blanche peut, sans bouger, se transformer en Sauterelle (Sauteur(0,1)+(1,1)) et inversement.*

*A white Queen can, without moving, transform to Grasshopper (Sauterelle = (0,1)+(1,1)Hopper) and vice versa.*

Solution :

---

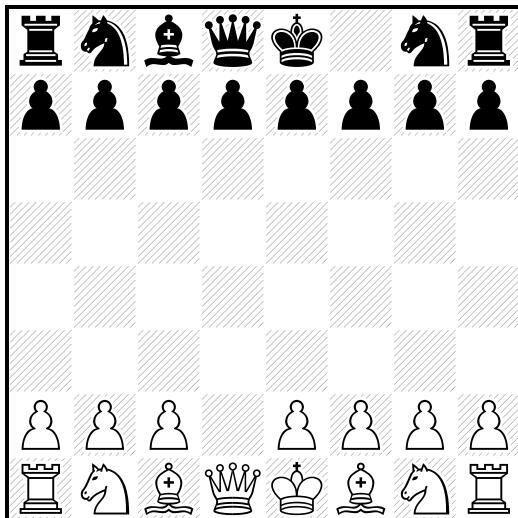
---

---

---

---

## 522 - Solution

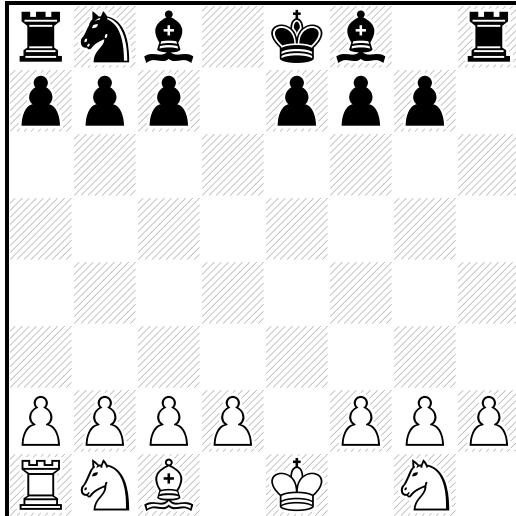


Partie justificative en 6,0 coups (15+15) C+  
**Transform Dame-Sauterelle blanc**

1.  $\mathbb{W}d1=S \mathbb{Q}f6$  2.  $Sf3 \mathbb{Q}e4$  3.  $S \times f8 \mathbb{Q} \times d2$  4.  $Sd6 \mathbb{Q}e4$  5.  $Sd6=\mathbb{W}$   $\mathbb{Q}f6$  6.  $\mathbb{W}d1$   
 $\mathbb{Q}g8$

## 523 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+12) C+  
**Transform Dame-Sauterelle noir**

*Une Dame noire peut, sans bouger, se transformer en Sauterelle (Sauteur(0,1)+(1,1)) et inversement.*

*A black Queen can, without moving, transform to Grasshopper (Sauterelle = (0,1)+(1,1)Hopper) and vice versa.*

Solution :

---

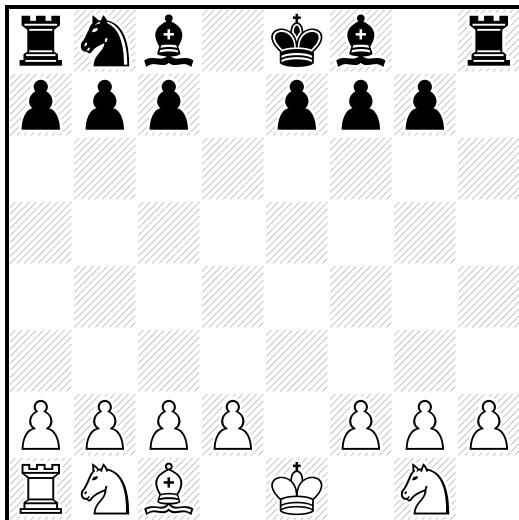
---

---

---

---

## 523 - Solution

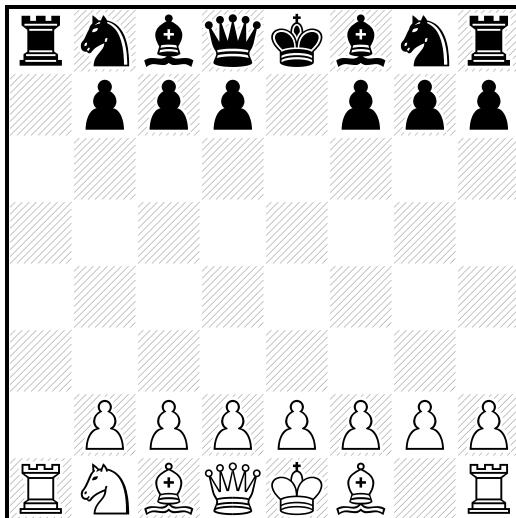


Partie justificative en 7,0 coups (12+12) C+  
**Transform Dame-Sauterelle noir**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕h5 ♕d5=♚ 4.♕×h7 ♖×h1 5.♕×g8 ♖×f1  
6.♔×f1 ♖×g8 7.♔é1 ♖h8

## 524 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Transform noir**

Toute pièce noire (Roi excepté) peut aussi, sans bouger, changer de nature.

Any black piece (King excluded) can also, without moving, change its nature.

Solution :

---

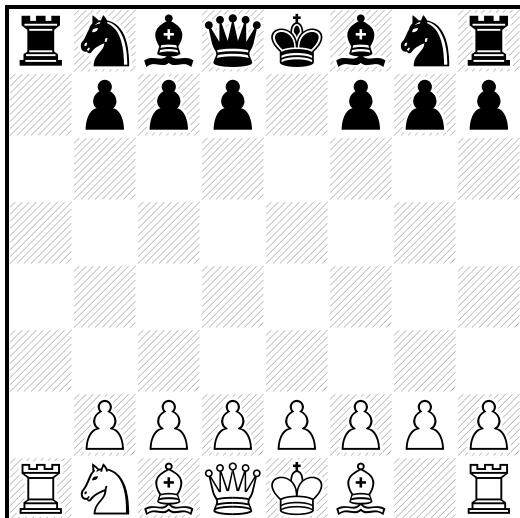
---

---

---

---

## 524 - Solution

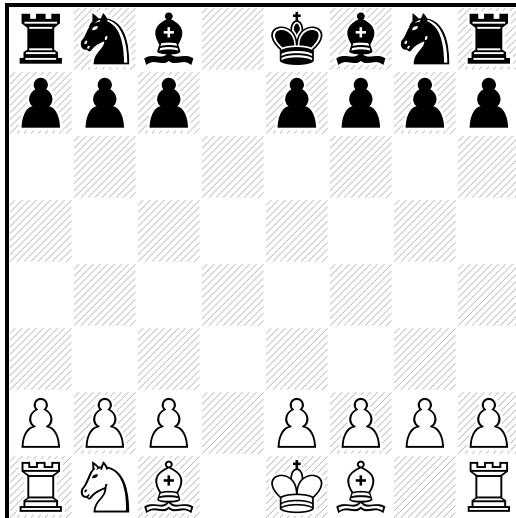


Partie justificative en 4,5 coups (14+14) C+  
**Transform noir**

1. ♔f3 e5 2. ♔xé5 a7=♔ 3. ♔ç4 ♔xa2 4. ♔ç a3 ♔xb1 5. ♔xb1

## 525 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (13+14) C+  
**Transformation blanche décroissante**

Lorsqu'une pièce blanche joue, elle se transforme selon le schéma  
Dame → Tour → Fou → Cavalier → Pion → Pion ; les autres pièces ne  
se transforment pas.

When a white piece moves, it transforms according to the scheme  
Queen → Rook → Bishop → Knight → Pawn → Pawn; other pieces don't  
transform.

Solution :

---

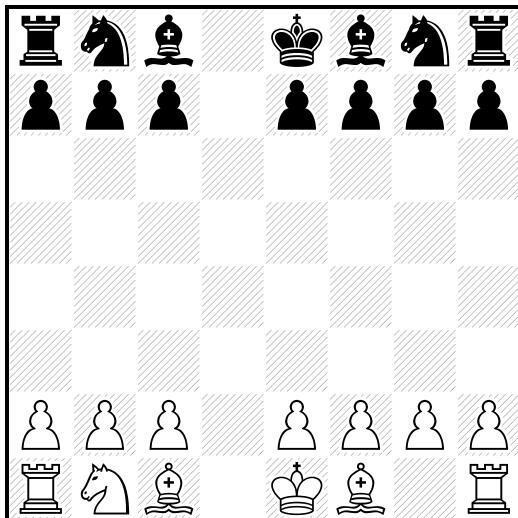
---

---

---

---

## 525 - Solution

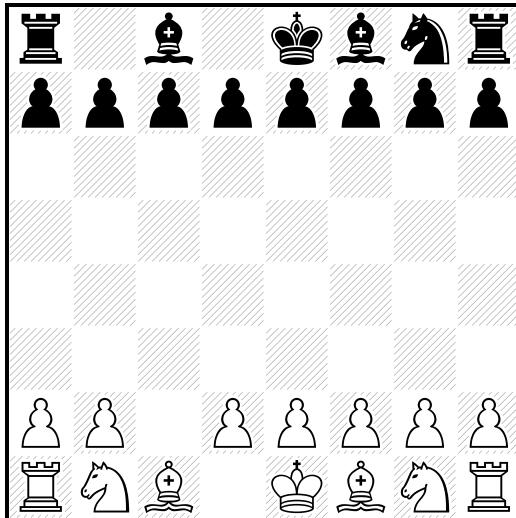


Partie justificative en 4,5 coups (13+14) C+  
**Transformation blanche décroissante**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.d3 ♕×d3 4.♕é2(♕) ♕×é2+ 5.♔×é2(♔)

## 526 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Transformation noire décroissante**

Lorsqu'une pièce noire joue, elle se transforme selon le schéma Dame  
→ Tour → Fou → Cavalier → Pion → Pion ; les autres pièces ne se  
transforment pas.

When a black piece moves, it transforms according to the scheme  
Queen → Rook → Bishop → Knight → Pawn → Pawn; other pieces don't  
transform.

Solution :

.....

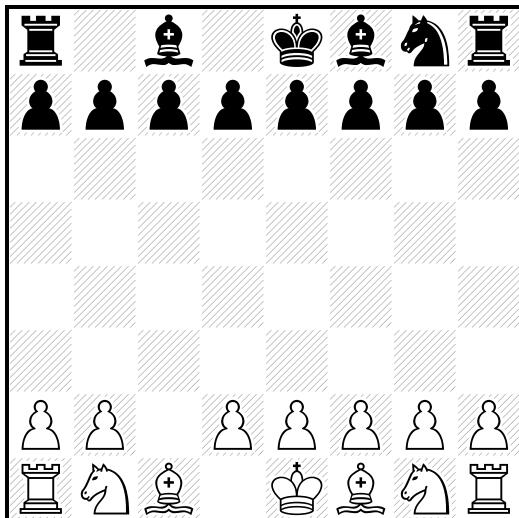
.....

.....

.....

.....

## 526 - Solution

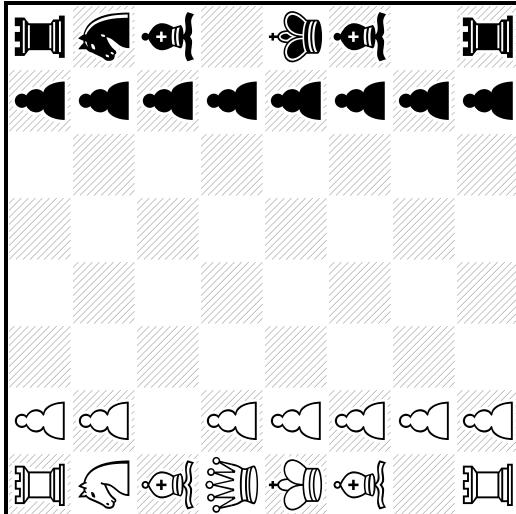


Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Transformation noire décroissante**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{Q} \times \text{d}5(\text{Q})$  3.  $\text{Q} \text{a}4+$   $\text{Q} \text{d}7(\text{Q})$  4.  $\text{Q} \times \text{d}7+$   $\text{Q} \times \text{d}7(\text{P})$

## 527 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

= Pion tremplin à V1, = Cavalier tremplin à V1

= Fou tremplin à V1, = Dame tremplin à V1

= Tour tremplin à V1, = Roi tremplin à V1

#### **Tremplin à V1**

Par défaut, un Pion est remplacé par un Pion tremplin à V1, un Roi est remplacé par un Roi tremplin à V1, un Cavalier est remplacé par un Cavalier tremplin à V1, un Fou par un Fou tremplin à V1, une Tour par une Tour tremplin à V1 et une Dame par une Dame tremplin à V1 .

Pièce tremplin à V1 = Pièce tremplin(0,1)

By default, a Pawn is replaced by a Pion tremplin à V1, a King is replaced by a Roi tremplin à V1, a Knight is replaced by a Cavalier tremplin à V1, a Bishop by a Fou tremplin à V1, a Rook by a Tour tremplin à V1 and a Queen by a Dame tremplin à V1.

Pièce tremplin à V1 = Pièce tremplin(0,1)

Solution :

---

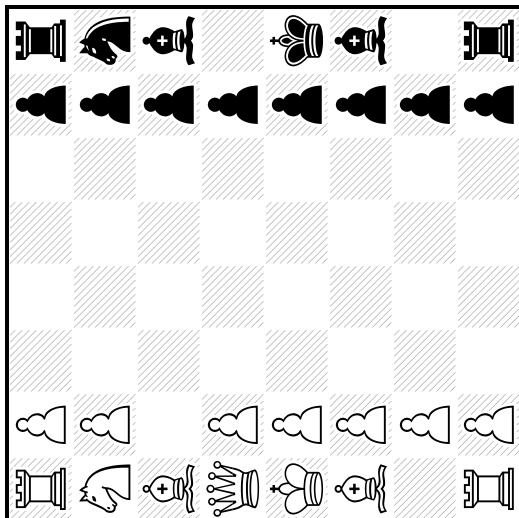


---



---

## 527 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (14+14) C+

♙ = Pion tremplin à V1

♘ = Cavalier tremplin à V1

♗ = Fou tremplin à V1

♕ = Dame tremplin à V1

♖ = Tour tremplin à V1

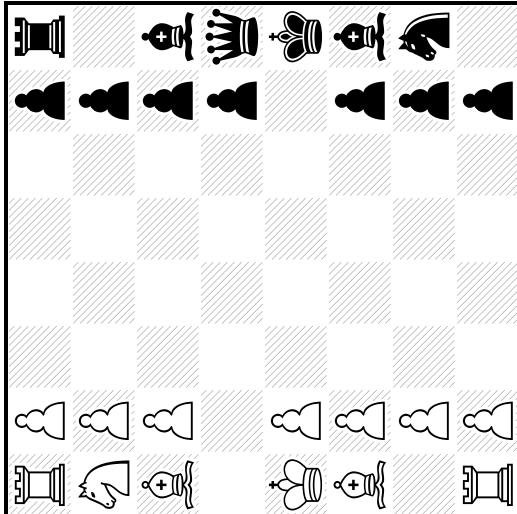
♔ = Roi tremplin à V1

### Tremplin à V1

1. ♕f3 ♕f6 2. ♘e5 ♘e4 3. ♗×d8 (*via d7*) ♗×c2 (*via d2*) 4. ♖×c2 ♖×d8
5. ♖d1 ♘e8

## 528 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (13+13) C+

= Dame tremplin à V10, = Pion tremplin à V10  
 = Cavalier tremplin à V10, = Fou tremplin à V10  
 = Tour tremplin à V10, = Roi tremplin à V10

### Tremplin à V10

Par défaut, un Pion est remplacé par un Pion tremplin à V10, un Roi est remplacé par un Roi tremplin à V10, un Cavalier est remplacé par un Cavalier tremplin à V10, un Fou par un Fou tremplin à V10, une Tour par une Tour tremplin à V10 et une Dame par une Dame tremplin à V10.

Pièce tremplin à V10 = Pièce tremplin(1,3)

By default, a Pawn is replaced by a Pawn tremplin à V10, a King is replaced by a King tremplin à V10, a Knight is replaced by a Knight tremplin à V10, a Bishop by a Bishop tremplin à V10, a Rook by a Rook tremplin à V10 and a Queen by a Queen tremplin à V10.

Pièce tremplin à V10 = Pièce tremplin(1,3)

Solution :

---

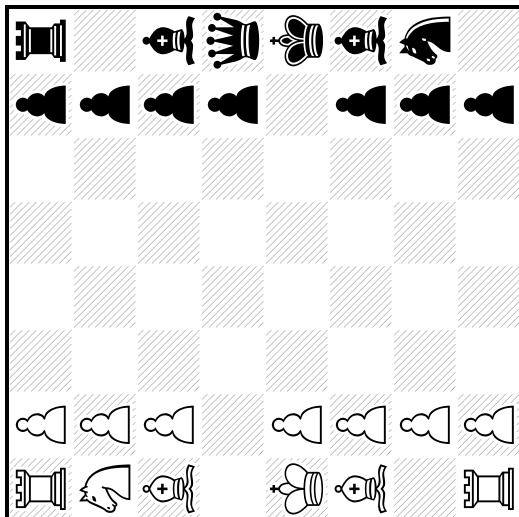


---



---

## 528 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (13+13) C+

■ = Dame tremplin à V10

▲ = Pion tremplin à V10

◆ = Cavalier tremplin à V10

● = Fou tremplin à V10

■■ = Tour tremplin à V10

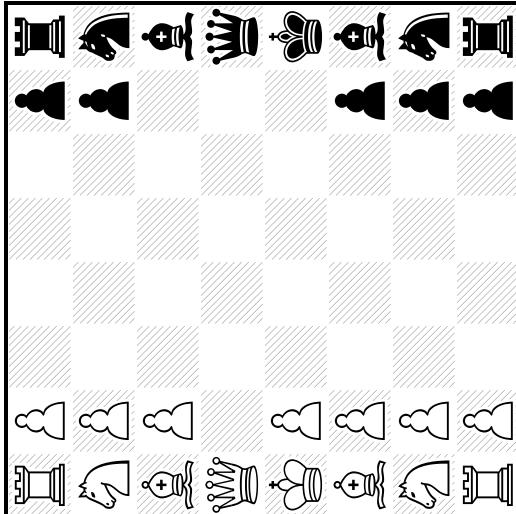
●● = Roi tremplin à V10

### Tremplin à V10

1.d4 ♗×d4 (*via e7*) 2. ♕×e7 (*via d4*) ♗×b1 (*via e2*) 3. ♗×b1 (*via e2*) ♔g8  
4. ♕×g8+ (*via d7*) ♗×g8 (*via d7*)

## 529 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+13) C+

= Pion tremplin à V5, = Cavalier tremplin à V5

= Fou tremplin à V5, = Dame tremplin à V5

= Tour tremplin à V5, = Roi tremplin à V5

#### Tremplin à V5

Par défaut, un Pion est remplacé par un Pion tremplin à V5, un Roi est remplacé par un Roi tremplin à V5, un Cavalier est remplacé par un Cavalier tremplin à V5, un Fou par un Fou tremplin à V5, une Tour par une Tour tremplin à V5 et une Dame par une Dame tremplin à V5.

Pièce tremplin à V5 = Pièce tremplin(1,2)

By default, a Pawn is replaced by a Pawn tremplin à V5, a King is replaced by a King tremplin à V5, a Knight is replaced by a Knight tremplin à V5, a Bishop by a Bishop tremplin à V5, a Rook by a Rook tremplin à V5 and a Queen by a Queen tremplin à V5.

Pièce tremplin à V5 = Pièce tremplin(1,2)

Solution :

---

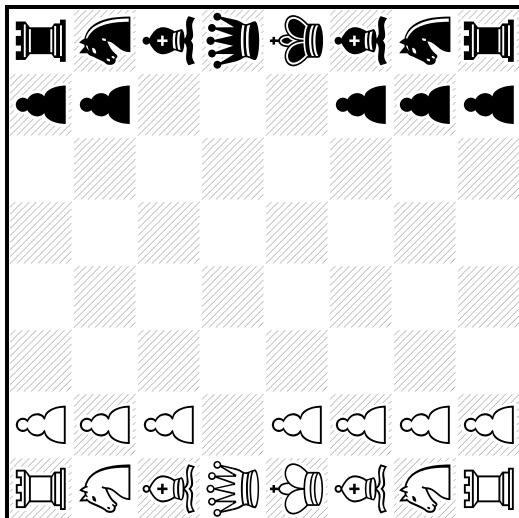


---



---

## 529 - Solution



Partie justificative en 4,5 coups (15+13) C+

♙ = Pion tremplin à V5

♘ = Cavalier tremplin à V5

♗ = Fou tremplin à V5

♕ = Dame tremplin à V5

♖ = Tour tremplin à V5

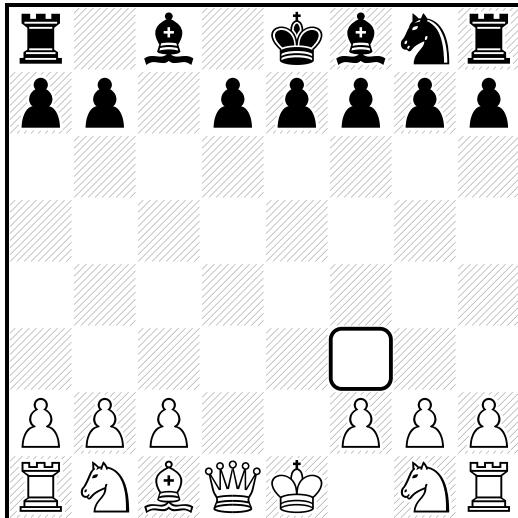
♔ = Roi tremplin à V5

### Tremplin à V5

1.d4 c5 2.d×d7 (*via* c5) ♕f6 3.♕×c5 (*via* d7) e×d7 (*via* f6) 4.♕×d7 (*via* f8) ♗g8 5.♕d1

## 530 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+

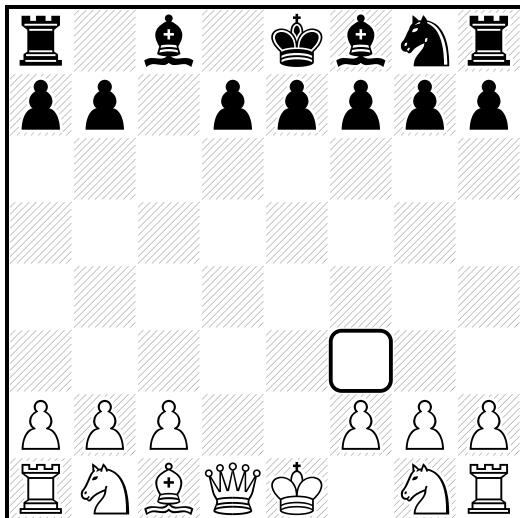
**□=Trou**

*Case qui ne peut pas être occupée ni traversée par une pièce de ligne.  
Square that can't be occupied nor crossed by a line piece.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 530 - Solution

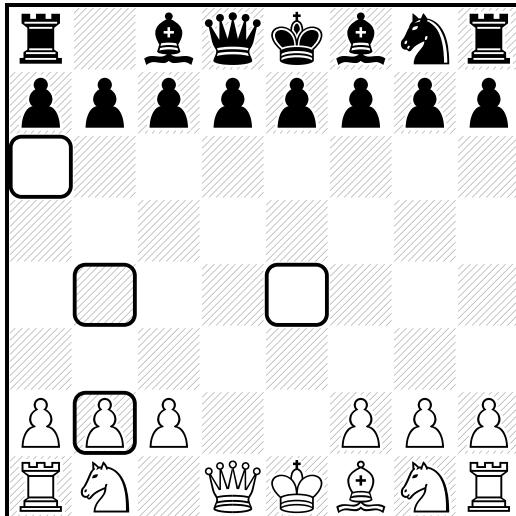


Partie justificative en 6,5 coups (13+13) C+  
□=Trou

1.e3 c6 2.♗b5 ♗b6 3.♗×c6 ♗×c6 4.d4 ♗×d4 5.e×d4 ♗×d4 6.♗e2  
(♗f3-h5??) ♗d1+ 7.♗×d1

## 531 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (13+15) C+

$\square$ =Trou de ver

Quand une pièce joue directement sur une telle case, elle doit obligatoirement être déplacée sur un autre Trou de ver vide.

When a piece moves directly on such a square, it must necessarily be placed on another empty Trou de ver.

Solution :

---

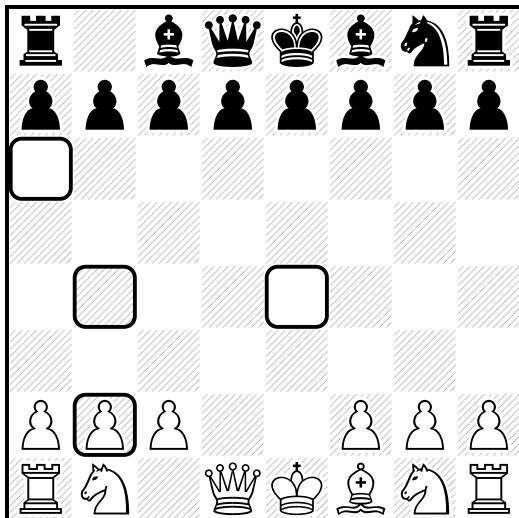
---

---

---

---

## 531 - Solution

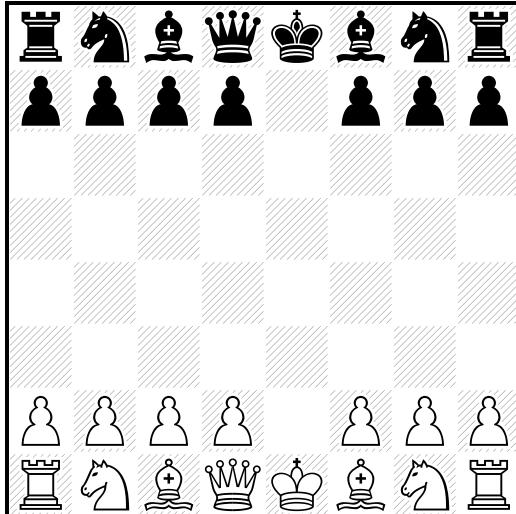


Partie justificative en 3,5 coups (13+15) C+  
□=Trou de ver

1.b4(a6) ♜×a6(♛é4) 2.♔b2(♔a6) ♜×d2 3.é4(b2) ♜×f1 4.♔×f1

## 532 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**U**

*Un coup est illégal s'il s'écrit de la même façon qu'un autre coup dans la notation "Trois-symboles".*

*A move is illegal if it is written as another move in the "Three-symbol" notation.*

Solution :

---

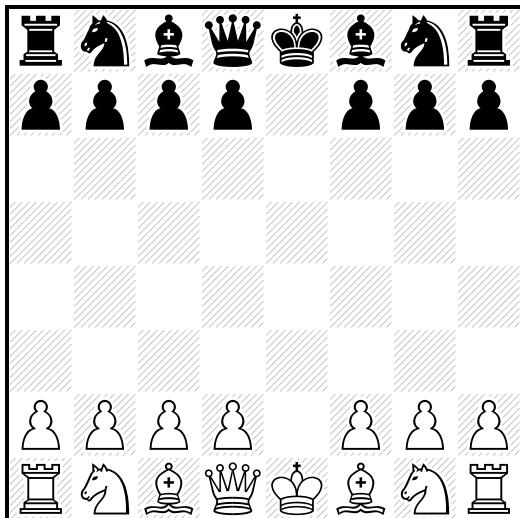
---

---

---

---

## 532 - Solution

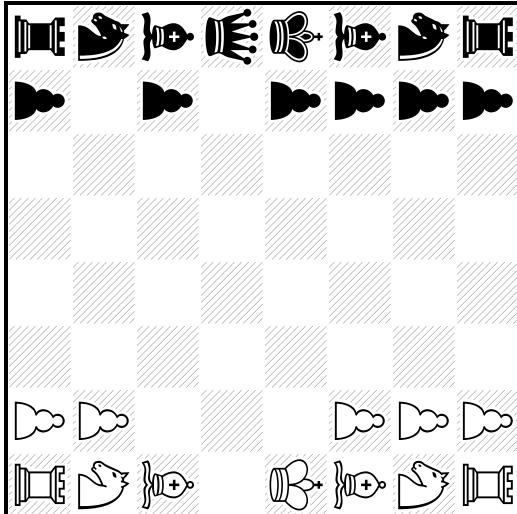


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**U**

1.é3{PR3} é6{PR3} 2.♗ç4{FF4} ♗ç5{FF4} 3.♗×é6{F×P} ♗×é3{F×P}  
4.♗ç4{FF4} ♗ç5{FF4} 5.♗f1{FF1} ♗f8{FF1}

# 533 - Christian POISSON

## Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (12+14) C+

= Sirène, = Poséïdon

= Cavalier marin, = Néréïde

= Triton, = Pion marin

### Ultra-Marin

Par défaut, un Pion est remplacé par un Pion marin (Tireur Pion/Equilocusauteur simple selon couleur(1,1)+(-1,1)), un Roi est remplacé par un Poséïdon (Tireur Roi/Equilocusauteur(0,1)+(1,1)), un Cavalier est remplacé par un Cavalier marin (Bondisseur marin(1,2)), un Fou par une Néréïde (Marine(1,1)), une Tour par un Triton (Marine(0,1)) et une Dame par une Sirène (Marine(0,1)+(1,1)).

By default, a Pawn is replaced by a Pion marin (Pawn/<Simple Equilocuhopper according colour(1,1)+(-1,1) Shooter), a King is replaced by a Poséïdon (King/(0,1)+(1,1)Equilocuhopper Shooter), a Knight is replaced by a Cavalier marin ((1,2)Marine Leaper), a Bishop by a Néréïde ((1,1)Marine), a Rook by a Triton ((0,1)Marine) and a Queen by a Sirène ((0,1)+(1,1)Marine).

Solution :

---



---

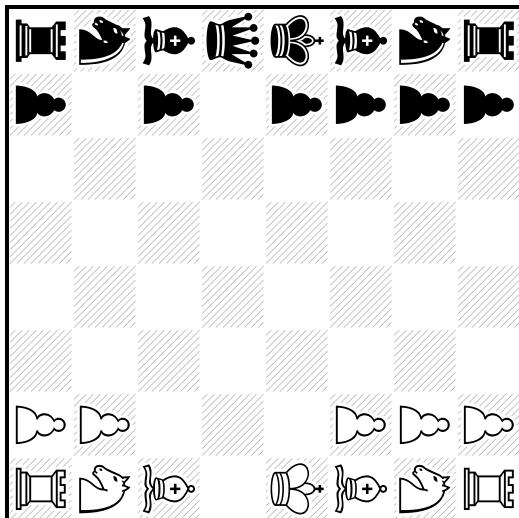


---



---

## 533 - Solution



Partie justificative en 5,0 coups (12+14) C+

■ = Sirène

● = Poséidon

◎ = Cavalier marin

● ● = Néréïde

□ = Triton

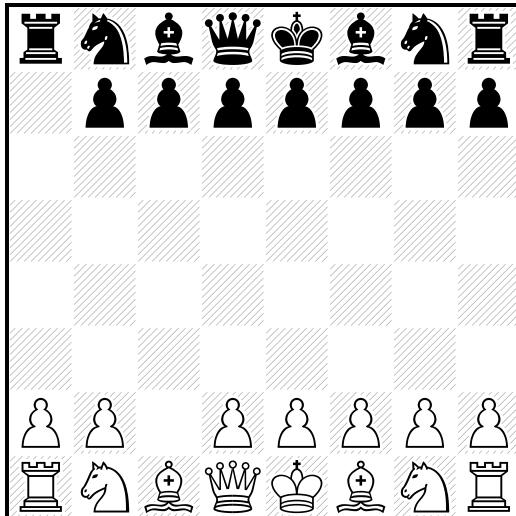
▷ ▷ = Pion marin

**Ultra-Marin**

1. é4 d5 2. é×d5-ç6 b×ç6-d5 3. ç4 d×ç4-b3 4. □×b3-a4 □×d2-d1 5. □d7  
□×d7-d8

## 534 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (15+15) C+  
**Ultra-Patrouille**

*Une pièce ne peut jouer que si elle est contrôlée.*  
*A piece can move only if it is controlled.*

Solution :

.....

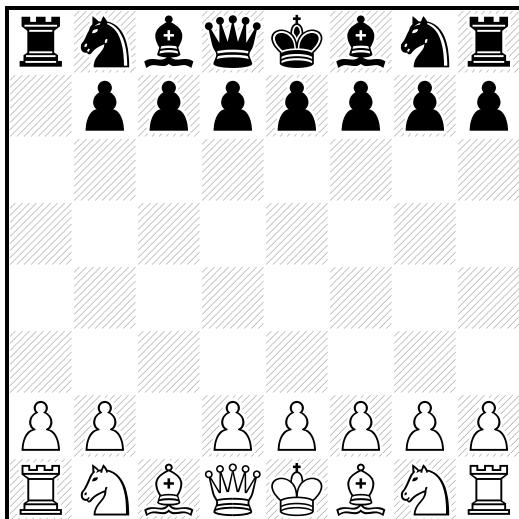
.....

.....

.....

.....

## 534 - Solution

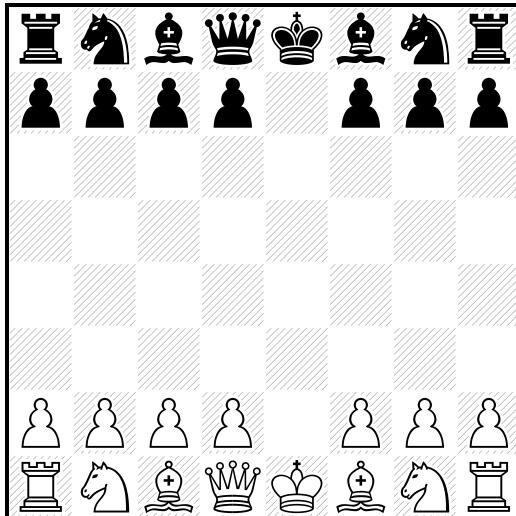


Partie justificative en 6,5 coups (15+15) C+  
**Ultra-Patrouille**

1.  $\text{ç}4$  a6 (*tempo*) 2.  $\text{ç}\text{c}2$  a5 3.  $\text{ç}5$  a4 4.  $\text{ç}6$  a3 5.  $\text{ô}\times\text{a}3$   $\text{ô}\times\text{ç}6$  6.  $\text{ç}\text{d}1$   $\text{ô}\text{b}8$   
7.  $\text{ô}\text{b}1$

## 535 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+15) C+  
**Ultra-Relais-Contact blanc**

*Si une pièce blanche joue au contact d'une ou plusieurs autres pièces blanches, alors une de ces pièces doit obligatoirement jouer le coup blanc suivant, y compris pour capturer le roi adverse. Sinon, elle doit continuer à jouer si elle le peut.*

*If a white piece moves in contact with one or more other white pieces, then one of these pieces must make the following white move, including to capture the opposite king. Otherwise, it must continue to play if it can.*

Solution :

---

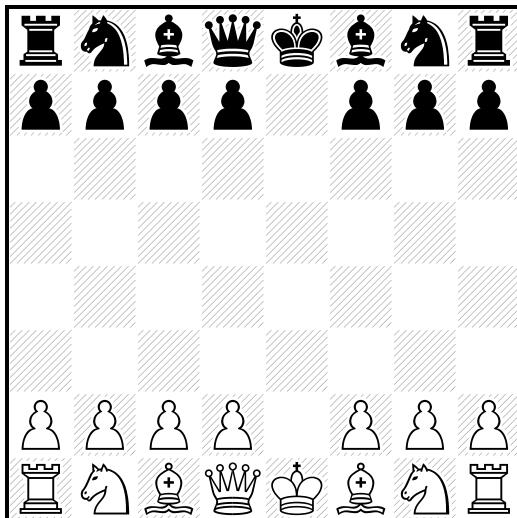
---

---

---

---

## 535 - Solution

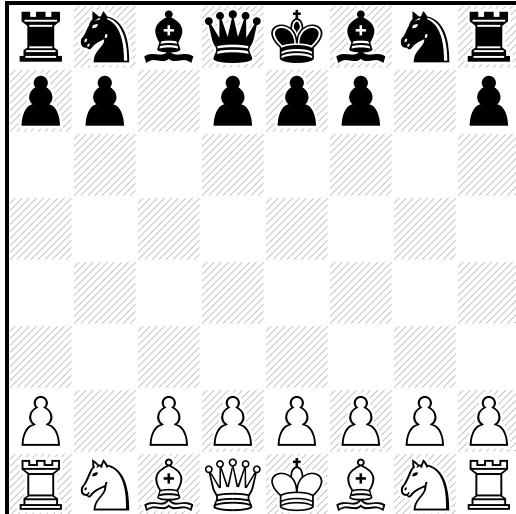


Partie justificative en 5,5 coups (15+15) C+  
**Ultra-Relais-Contact blanc**

1.é4 ♜c6 2.é5 ♜xé5 3.♗ç4 é6 4.♗xé6 ♜c6 5.♗ç4 ♜b8 6.♗f1

## 536 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Ultra-Relais-Contact noir**

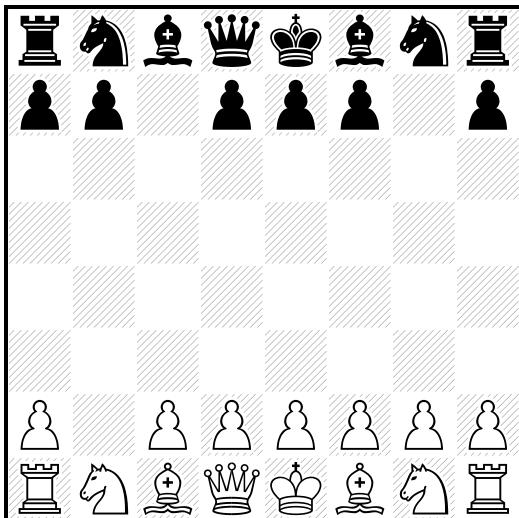
*Si une pièce noire joue au contact d'une ou plusieurs autres pièces noires, alors une de ces pièces doit obligatoirement jouer le coup noir suivant, y compris pour capturer le roi adverse. Sinon, elle doit continuer à jouer si elle le peut.*

*If a black piece moves in contact with one or more other black pieces, then one of these pieces must make the following black move, including to capture the opposite king. Otherwise, it must continue to play if it can.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 536 - Solution

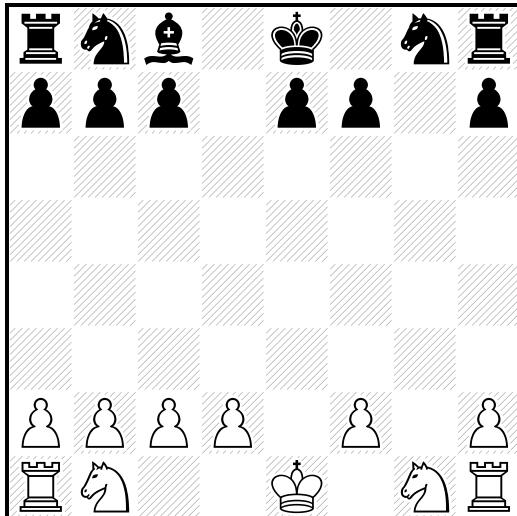


Partie justificative en 5,5 coups (15+14) C+  
**Ultra-Relais-Contact noir**

1.b4 c5 2.b×c5 ♕a5 3.♔b2 ♔×c5 4.♔×g7 ♔a5 5.♔b2 ♔d8 6.♔c1

## 537 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (11+12) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Cavalier**

*A King in check moves also like a Knight.*

Solution :

.....

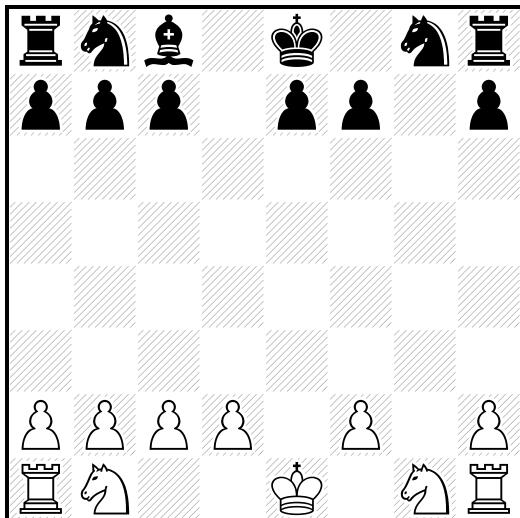
.....

.....

.....

.....

## 537 - Solution

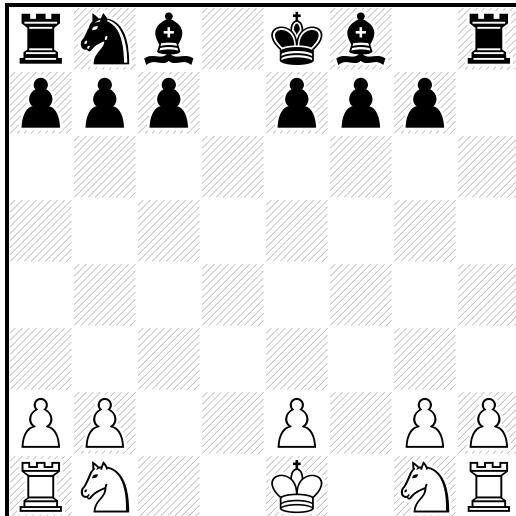


Partie justificative en 8,0 coups (11+12) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme un Cavalier**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕g4 ♕×g2 4.♕×g7 ♕×f1+ 5.♔f3 ♕×ç1  
6.♕×f8+ ♔×f8 7.♔é2 ♕é1+ 8.♔×é1 ♔é8

## 538 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (10+12) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Equisauteur**

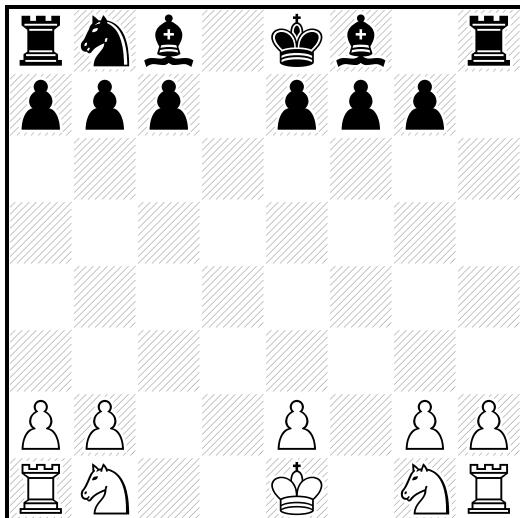
*Un Roi en échec joue aussi comme un Equisauteur (association de tous les Equisauteurs)*

*A King in check moves also like an Equisauteur (association of all the Equihoppers).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 538 - Solution



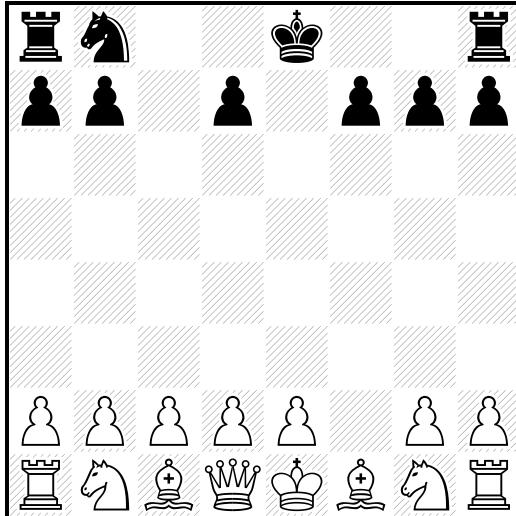
Partie justificative en 8,0 coups (10+12) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Equisauteur**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{Q} \times \text{d}5$  3.  $\text{Q} \times \text{ç}2$   $\text{Q} \times \text{d}2 +$  4.  $\text{g}3$   $\text{Q} \times \text{ç}1$  5.  $\text{Q} \times \text{h}7$   $\text{Q} \times \text{f}1$   
6.  $\text{Q} \times \text{g}8$   $\text{Q} \times \text{f}2 +$  7.  $\text{g}2$   $\text{Q} \times \text{g}8$  8.  $\text{é}1$   $\text{h}8$

## 539 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (15+10) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Lion**

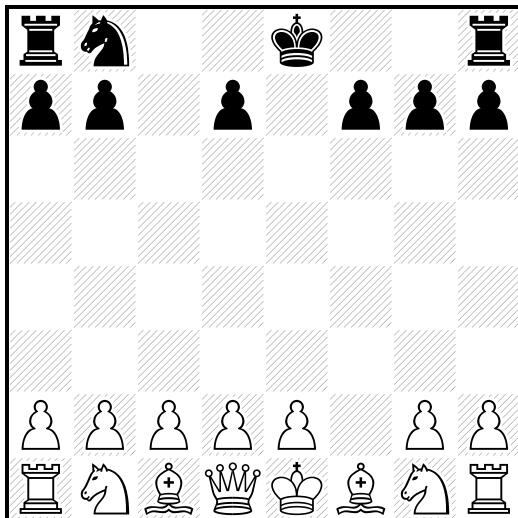
*Un Roi en échec joue aussi comme un Lion (Sauteur prolongé(0,1)+(1,1)).*

*A King in check moves also like a Lion ((0,1)+(1,1)Prolonged Hopper).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 539 - Solution



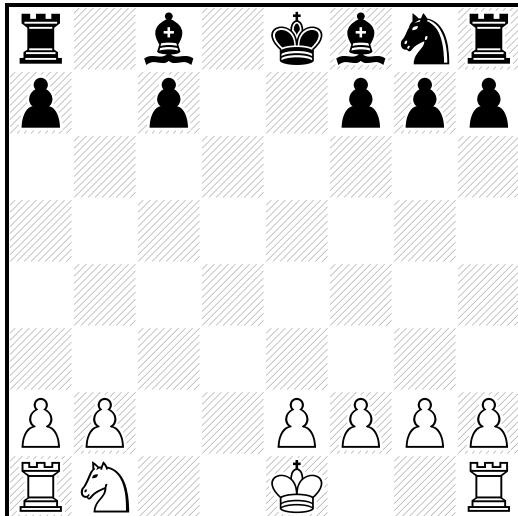
Partie justificative en 7,0 coups (15+10) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme un Lion**

1.f4 e5 2.f×e5 ♜d6 3.e×d6 ♛f6 4.d×ç7 ♔é7 5.ç×d8=♕ ♛é8 6.♕×ç8  
♔f8 7.♕×é8+ ♔×é8

*Si 4... ♛f8 et 6... ♔é7, alors 7. ♕×é8?? est un auto-échec.  
If 4... ♛f8 and 6... ♔é7, then 7. ♕×é8?? is a self-check.*

## 540 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (10+11) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Noctambule**

*Un Roi en échec joue aussi comme un Noctambule (Coureur(1,2)).  
A King in check moves also like a Nightrider (Noctambule = (1,2)Rider).*

Solution :

.....

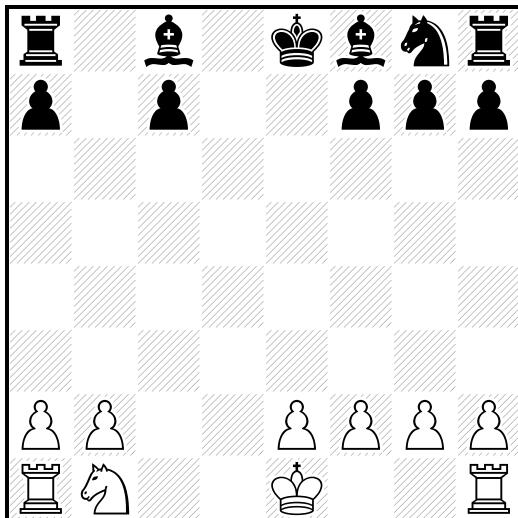
.....

.....

.....

.....

## 540 - Solution



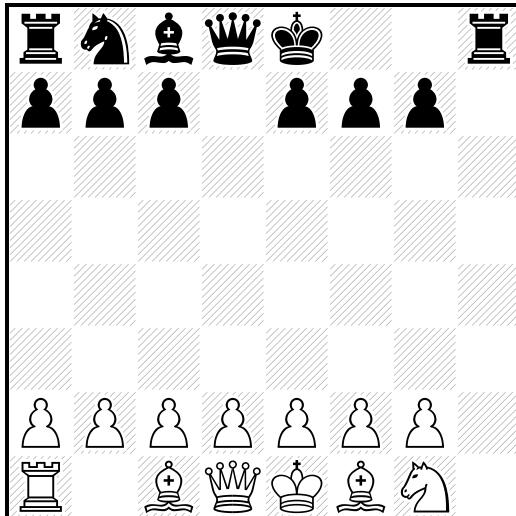
Partie justificative en 9,0 coups (10+11) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Noctambule**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{W} \times \text{d}5$  3.  $\text{W} \text{b}3$   $\text{W} \times \text{d}2 +$  4.  $\text{W} \text{a}3$   $\text{W} \times \text{ç}1$  5.  $\text{W} \times \text{b}7$   $\text{W} \times \text{f}1$   
6.  $\text{W} \times \text{b}8$   $\text{W} \times \text{g}1$  7.  $\text{W} \text{b}4$   $\text{W} \text{é}1$  8.  $\text{W} \times \text{é}7 +$   $\text{R} \times \text{é}7 +$  9.  $\text{W} \times \text{é}1$   $\text{R} \text{f}8$

## 541 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre**

*Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre (Bondisseur(2,3)).  
A King in check moves also like a Zèbre ((2,3)Leaper).*

Solution :

.....

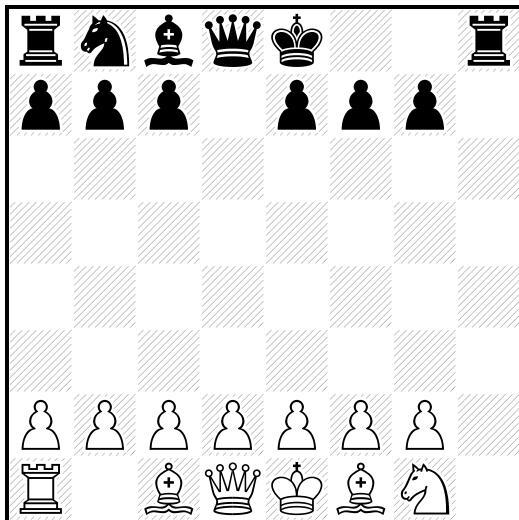
.....

.....

.....

.....

## 541 - Solution

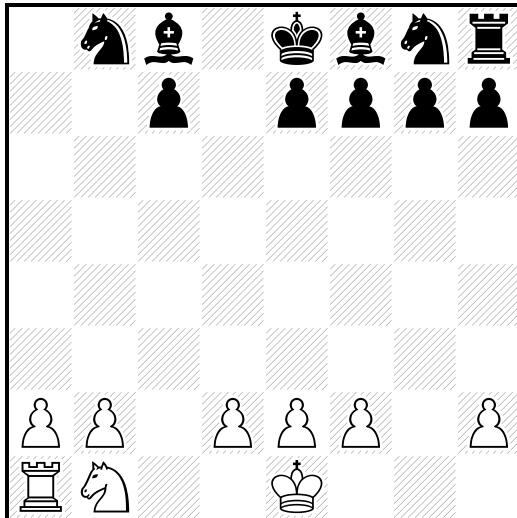


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre**

1. ♔c3 d5 2. ♔x d5 ♔f6 3. ♔xf6+ ♔g5 4. ♔xh7+ ♔é8 5. ♔xf8 ♕xh2
6. ♔g6 ♕xh1 7. ♔h8 ♕xh8

## 542 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (9+11) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre de la Nuit**

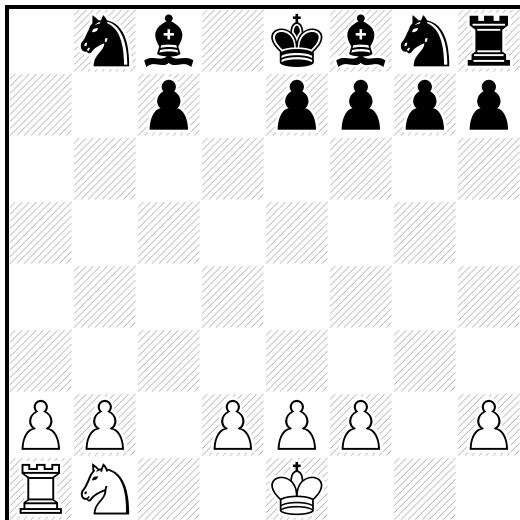
*Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre de la nuit (Coureur(2,3)).*

*A King in check moves also like a Zèbre de la Nuit ((2,3)Rider).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 542 - Solution



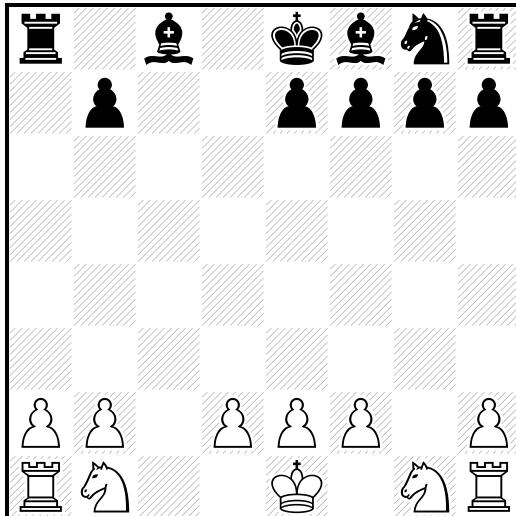
Partie justificative en 9,0 coups (9+11) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre de la Nuit**

1.ç4 d5 2.ç×d5 ♕×d5 3.♕b3 ♕×g2 4.♕×b7 ♕×g1 5.♕×a8 ♕×f1+  
6.♕×a7 ♕×ç1 7.♕é1 ♕×é1 8.♕ç6+ ♔×ç6+ 9.♔×é1 ♔b8

## 543 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (11+11) C+

**Un Roi en échec joue aussi comme une Rose**

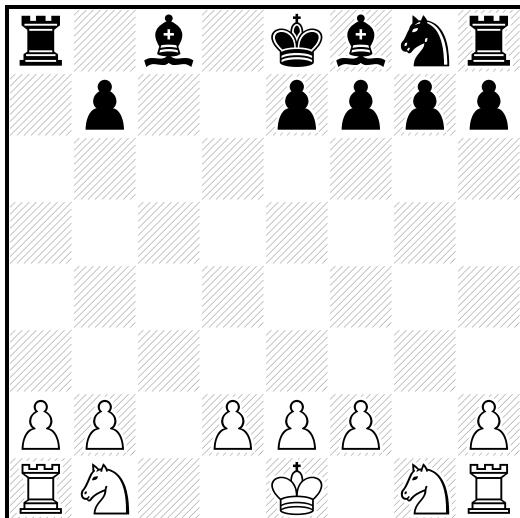
*Un Roi en échec joue aussi comme une Rose (Courreur octogonal(1,2)).*

*A King in check moves also like a Rose ((1,2)Octagonal Rider).*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 543 - Solution

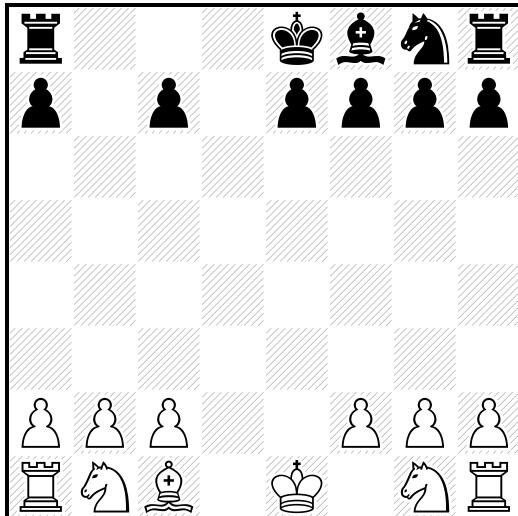


Partie justificative en 8,0 coups (11+11) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme une Rose**

1.  $\text{ç}4$  d5 2.  $\text{ç} \times \text{d}5$   $\text{w} \times \text{d}5$  3.  $\text{w} \times \text{ç}2$   $\text{w} \times \text{g}2$  4.  $\text{w} \times \text{ç}7$   $\text{w} \times \text{f}1+$  5.  $\text{w} \text{a}5$   $\text{w} \times \text{ç}1$   
6.  $\text{w} \times \text{b}8$   $\text{w} \text{é}1$  7.  $\text{w} \times \text{a}7$   $\text{w} \times \text{a}7+$  8.  $\text{w} \times \text{é}1$   $\text{w} \text{a}8$

## 544 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (12+11) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme une Tour**

*A King in check moves also like a Rook.*

Solution :

.....

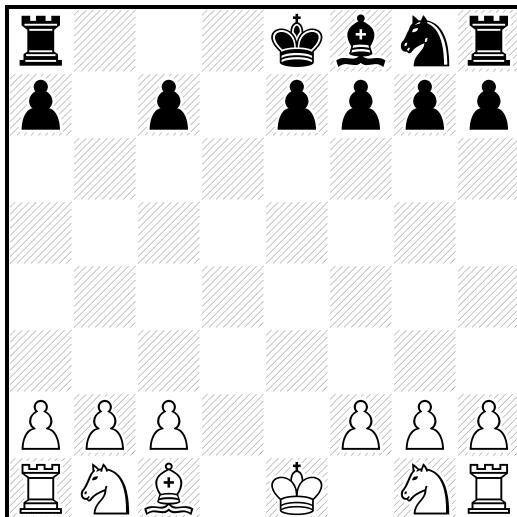
.....

.....

.....

.....

## 544 - Solution

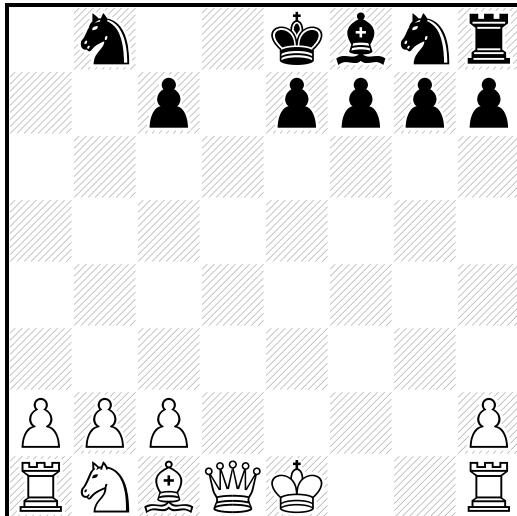


Partie justificative en 7,0 coups (12+11) C+  
**Un Roi en échec joue aussi comme une Tour**

1.é4 ♜a6 2.♗x a6 d5 3.♗x b7 d×é4 4.♗x c8 ♛x d2+ 5.♔x é4 ♛x c8  
6.♛é1 ♛x é1+ 7.♔x é1 ♛a8

## 545 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (10+10) C+  
**Un Roi en échec joue comme une Dame**

*A King in check moves like a Queen.*

Solution :

.....

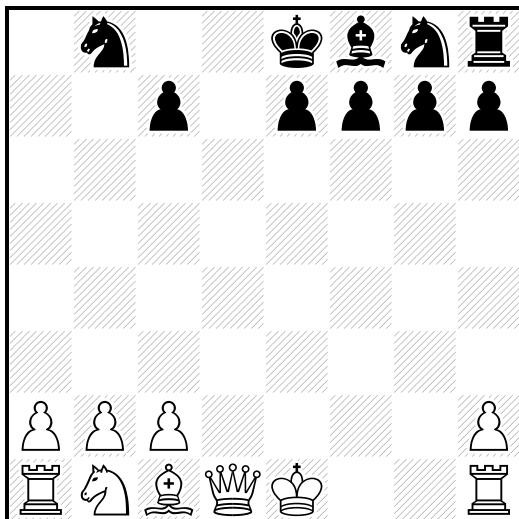
.....

.....

.....

.....

## 545 - Solution

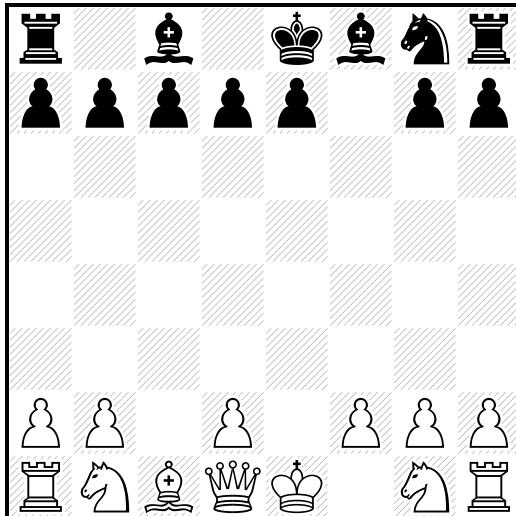


Partie justificative en 8,5 coups (10+10) C+  
**Un Roi en échec joue comme une Dame**

1.é4 d5 2.Ła6 d×é4 3.Ł×b7 Ł×d2+ 4.Ł×é4 Ł×b7+ 5.Ł×b7 Ł×f2  
6.Ł×a8 Ł×g2+ 7.Ł×a7 Ł×g1+ 8.Ła5 Łé1+ 9.Ł×é1

## 546 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

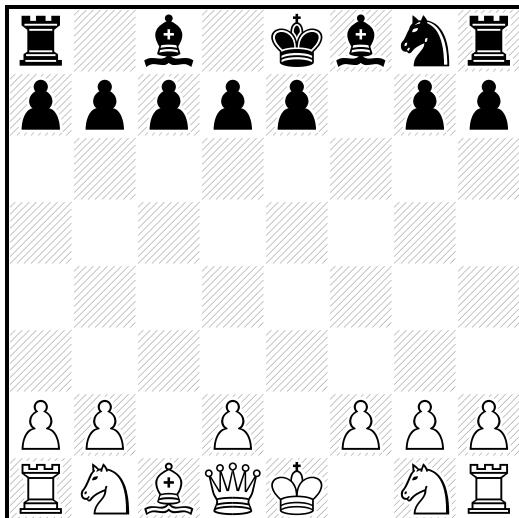
**Un Roi peut aussi jouer par-dessus une pièce de son camp se trouvant dans son champ**

*A King can also move over a piece of its side being in its field.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 546 - Solution



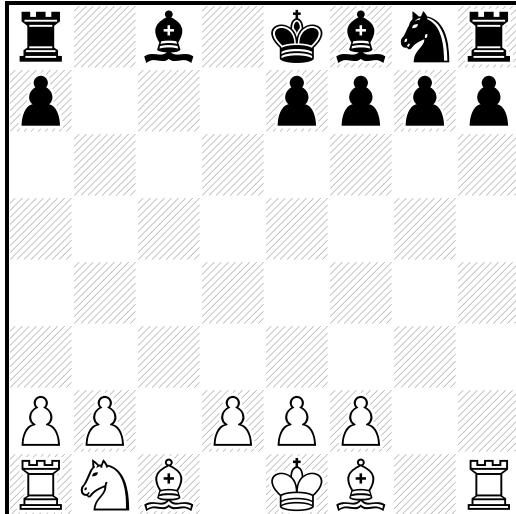
Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+

**Un Roi peut aussi jouer par-dessus une pièce de son camp se trouvant dans son champ**

1.e4 ♜c6 2.é5 ♜×é5 3.ç4 ♜×ç4 4.♔×ç4 ♛c6 5.♔×f7 ♕é8 6.♔×é8  
♚×é8

## 547 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (11+11) C+  
**Unambiguous**

*Un coup n'est permis que si la case d'arrivée n'est accessible par aucune autre pièce du même camp ; le roque est permis.*

*A move is allowed only if the arrival square is not accessible by any other piece of the same side; castling is allowed.*

Solution :

---

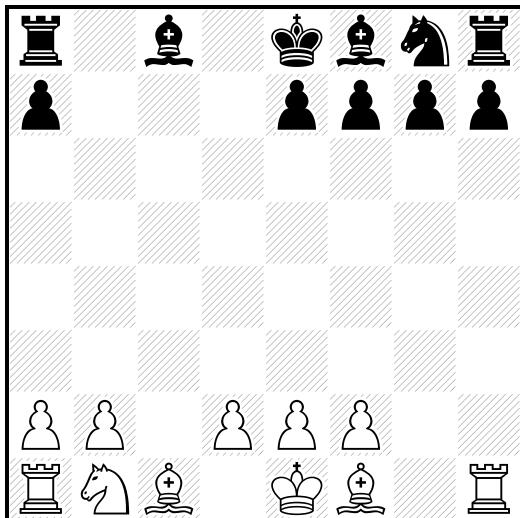
---

---

---

---

## 547 - Solution

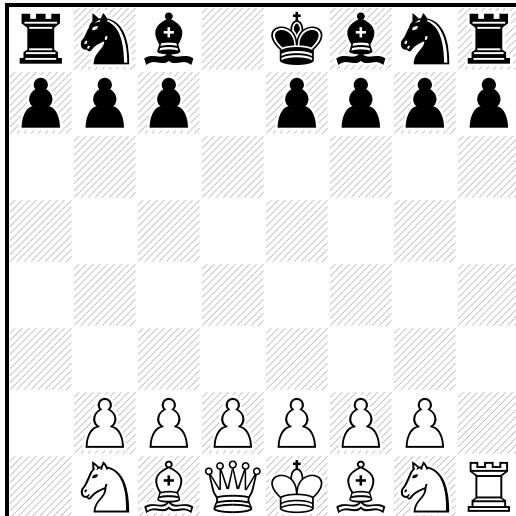


Partie justificative en 7,5 coups (11+11) C+  
**Unambiguous**

1.  $\text{c}4$   $\text{d}5$  2.  $\text{c}\times\text{d}5$   $\text{w}\times\text{d}5$  3.  $\text{w}\text{c}2$  ( $\text{w}\text{b}3??$ )  $\text{w}\times\text{g}2$  4.  $\text{w}\times\text{c}7$   $\text{w}\times\text{h}2$  5.  $\text{w}\times\text{b}7$   
 $\text{w}\times\text{g}1$  6.  $\text{w}\times\text{b}8$   $\text{b}\times\text{b}8$  7.  $\text{b}\times\text{g}1$   $\text{b}\text{a}8$  8.  $\text{b}\text{h}1$

## 548 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+14) C+

**Une pièce blanche ne peut pas jouer deux coups consécutifs**

*Une pièce blanche (Roi exclus) ne peut pas jouer deux coups consécutifs, sauf pour capturer le Roi adverse.*

*A white piece (King excluded) can't play two consecutive moves, except to capture the opposite King.*

Solution :

---

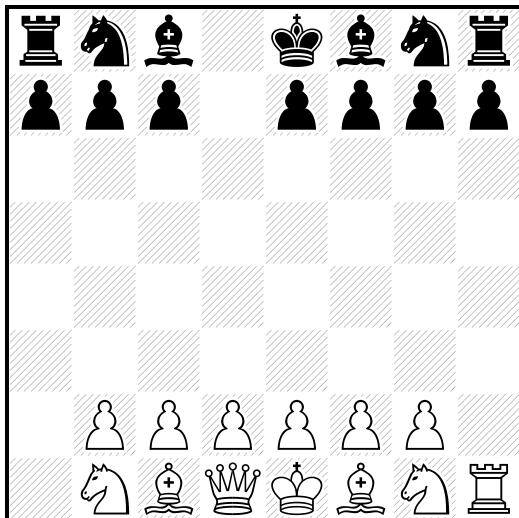
---

---

---

---

## 548 - Solution



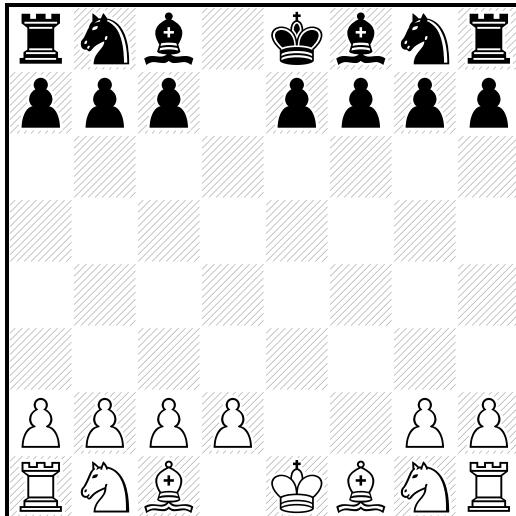
Partie justificative en 6,5 coups (13+14) C+

**Une pièce blanche ne peut pas jouer deux coups consécutifs**

1. ♔c3 d5 2. h3 ♕d7 3. ♔x d5 ♕xh3 4. a3 ♕xa3 5. ♔c3 ♕a2 6. ♕b1  
♕xb1 7. ♔xb1

## 549 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+

**Une pièce noire ne peut pas jouer deux coups consécutifs**

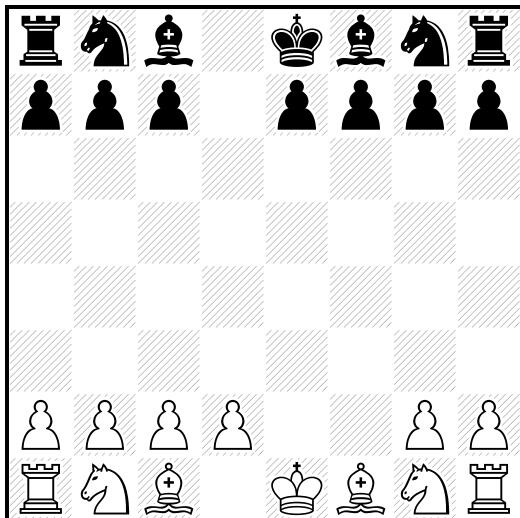
*Une pièce noire (Roi exclus) ne peut pas jouer deux coups consécutifs,  
sauf pour capturer le Roi adverse.*

*A black piece (King excluded) can't play two consecutive moves, except  
to capture the opposite King.*

Solution :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## 549 - Solution



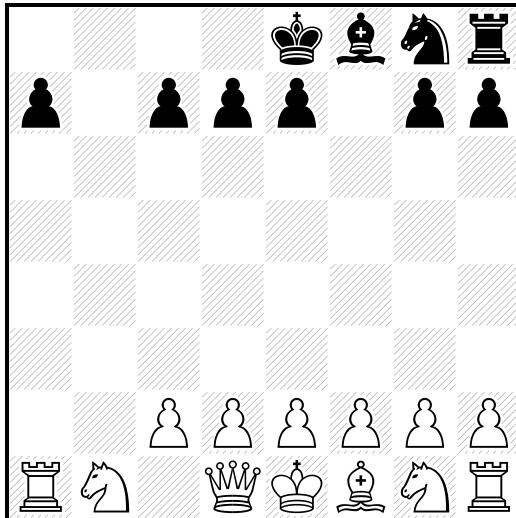
Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+

**Une pièce noire ne peut pas jouer deux coups consécutifs**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕g4 ♔×g4 4.f3 ♕×f3 5.♔×f3 ♔c8 6.♔g1

## 550 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (13+10) C+  
**Unicaptures**

*Une pièce ne peut pas être capturée si elle est menacée plus d'une fois.*

*A piece cannot be captured if it is threatened more than once.*

Solution :

.....

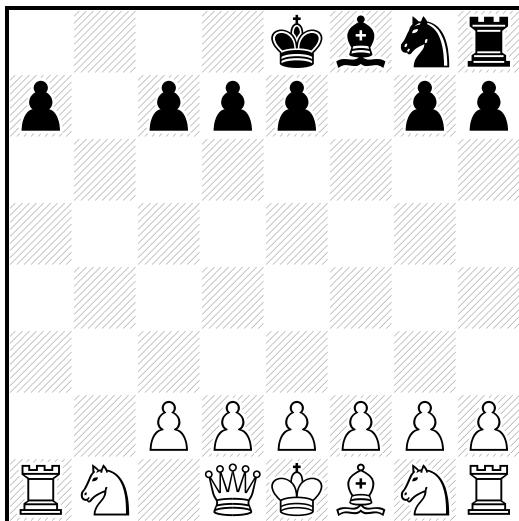
.....

.....

.....

.....

## 550 - Solution

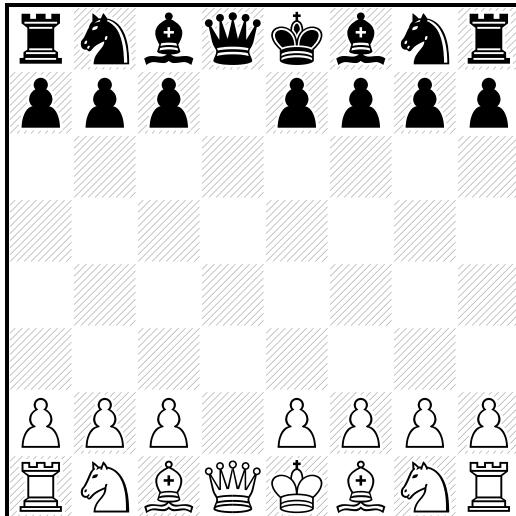


Partie justificative en 8,5 coups (13+10) C+  
**Unicaptures**

1.a4 b5 2.a×b5 ♜c6 ( $\text{Qa6?}$ ) 3.b×c6 ♖b7 4.c×b7 ♕b8 5.b×a8=♖ ♕×b2  
6.♖d5 ♕×c1 7.♖×f7+ ♔×f7 8.♕×c1 ♔e8 9.♕d1

## 551 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Vertical Reflection**

*Quand deux pièces sont situées sur des cases verticalement symétriques, elles échangent leur marche.*

*When two pieces stand on squares which are vertically symmetric, they exchange their walk.*

Solution :

---

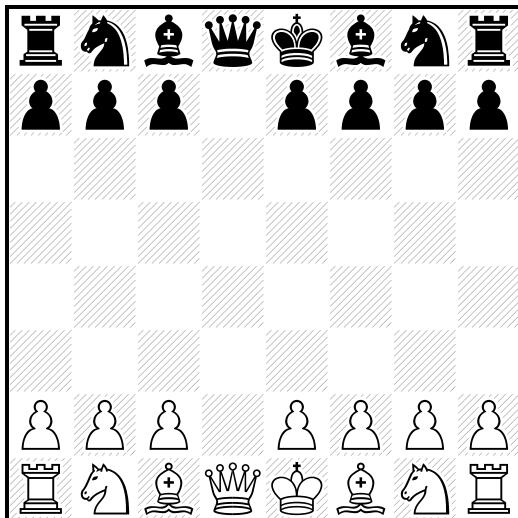
---

---

---

---

## 551 - Solution



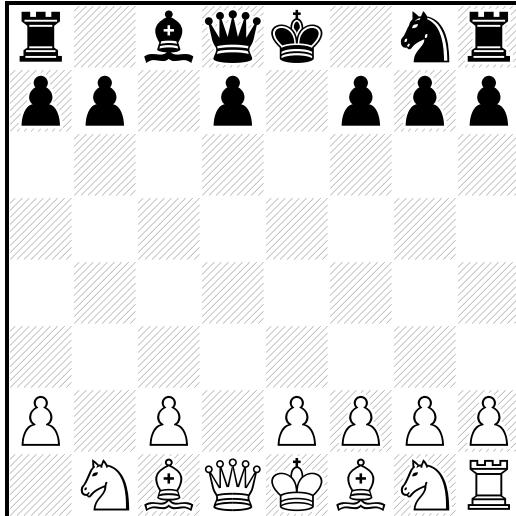
Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Vertical Reflection**

1.d3 d5 2. $\hat{B}$ e3 d4 3.g6 d3 4.g×h7 d×h7 5. $\hat{Q}$ c1

*Les Pions sur d3 jouent comme le Fou sur e3.  
Pawns on d3 moves like the Bishop on e3.*

## 552 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Virrey**

*Un Pion se promeut en Tour sur les colonnes a et h, en Cavalier sur les colonnes b et g, en Fou sur les colonnes c et f, en Dame sur la colonne d et en Fers+Vizir (Bondisseur(1,1)+(0,1)) sur la colonne e.*

*A Pawn promotes to Rook on a and h files, to Knight on b and g files, to Bishop on c and f files, to Queen on d file and to Fers+Vizir ((1,1)+(0,1)Leaper) on e file.*

Solution :

.....

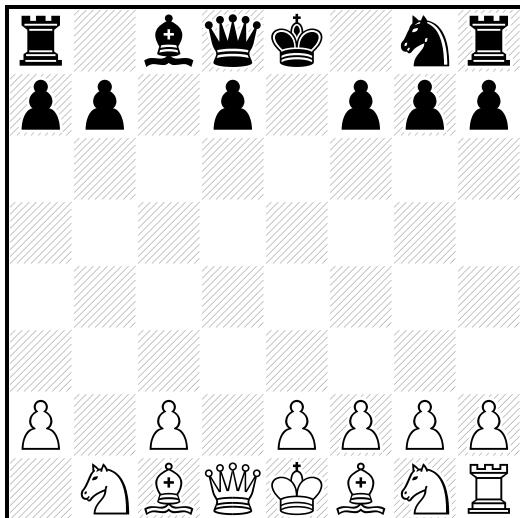
.....

.....

.....

.....

## 552 - Solution

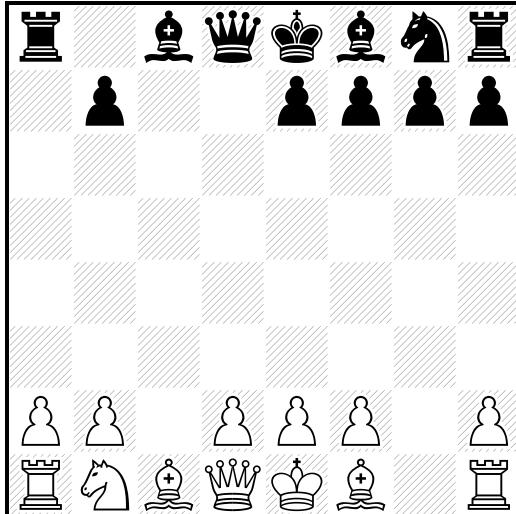


Partie justificative en 7,0 coups (13+12) C+  
**Virrey**

1.d4 e5 2.d×e5 ♜d6 3.e×d6 ♛f6 4.d×c7 ♛×b2 5.c×b8=♕ ♜×a1  
6.♕c6 ♛f6 7.♕d8 ♛×d8

## 553 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (13+12) C+  
**Vogtländer**

*Un camp n'est en échec que s'il menace de capturer le Roi adverse.  
A side is in check only if it threatens to capture the opposite King.*

Solution :

.....

.....

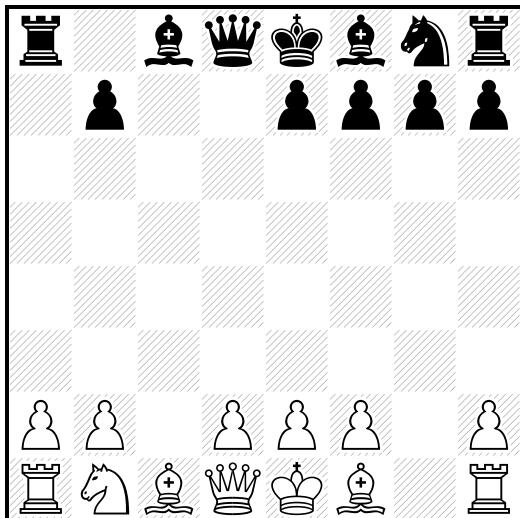
.....

.....

.....

.....

## 553 - Solution

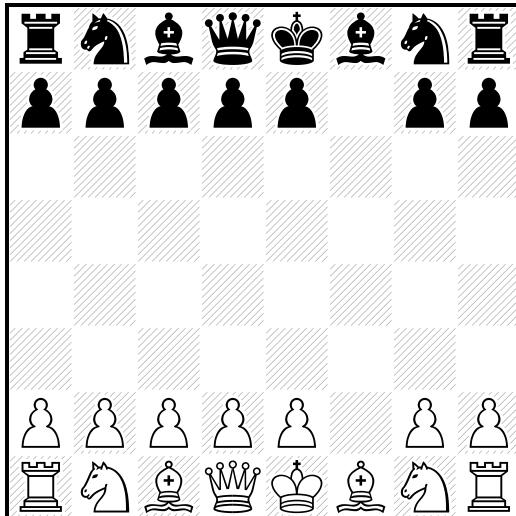


Partie justificative en 7,5 coups (13+12) C+  
**Vogtländer**

1.  $\text{c}4$  d5 2.  $\text{c}\times\text{d}5$   $\text{Q}\times\text{d}5$  3.  $\text{Q}\text{c}2$   $\text{Q}\times\text{g}2$  4.  $\text{Q}\times\text{c}7$   $\text{Q}\times\text{g}1$  5.  $\text{Q}\times\text{b}8$   $\text{Q}\text{g}4$   
6.  $\text{Q}\times\text{a}7$   $\text{Q}\text{d}7$  7.  $\text{Q}\text{a}4$   $\text{Q}\text{d}8+$  8.  $\text{Q}\text{d}1$

## 554 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Volage**

*Une pièce (Roi exclus) change de couleur la première fois qu'elle change de couleur de case.*

*A piece (King excluded) changes color the first time it changes of square color.*

Solution :

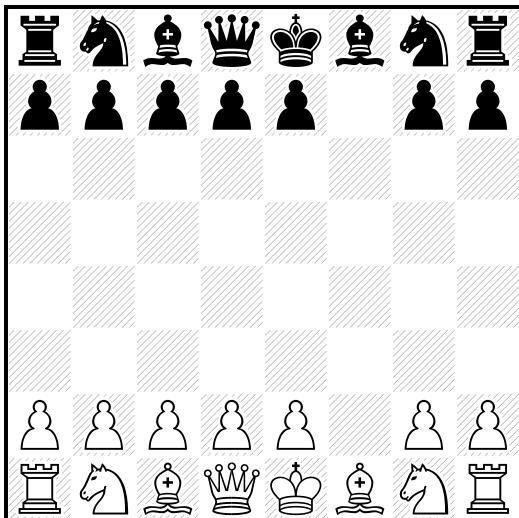
---

---

---

---

## 554 - Solution

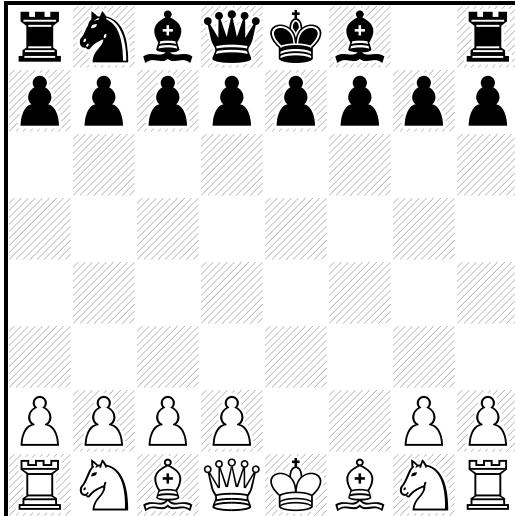


Partie justificative en 4,0 coups (15+15) C+  
**Volage**

1.f3(♣) f2+ 2.♔×f2 f6(△) 3.f7+ ♔×f7 4.♔e1 ♔e8

## 555 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Volage**

*Une pièce (Roi exclus) change de couleur la première fois qu'elle change de couleur de case.*

*A piece (King excluded) changes color the first time it changes of square color.*

### Circé maléfique

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté, sauf indication contraire), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé maléfique) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded, unless otherwise stated), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty: otherwise, the captured unit vanishes.*

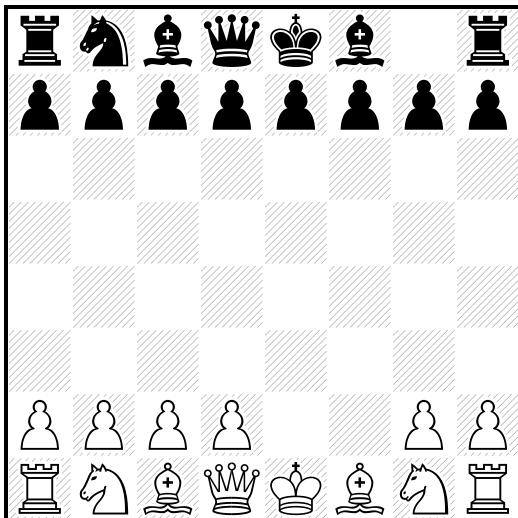
Solution :

---

---

---

## 555 - Solution



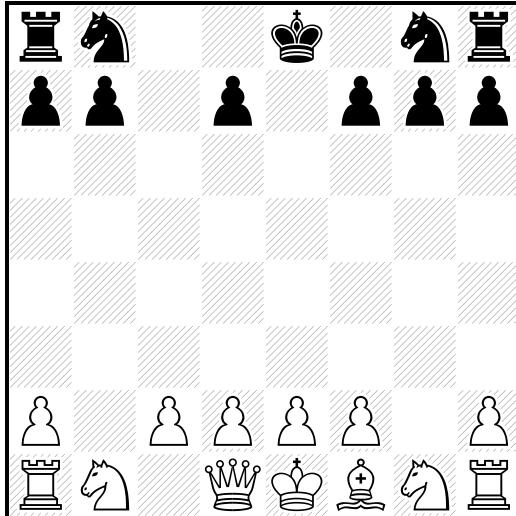
Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+

**Volage  
Circé maléfique**

1. ♜h3(♞) ♜h6(♝) 2. ♜g4 ♜×f2 3. ♜×f2(♝g1) ♜×e2 4. ♜h3 ♜g1
5. ♜×g1

## 556 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+

**Wertgewinn blanc**

Lorsqu'une pièce blanche joue sans se promouvoir, elle se transforme selon le schéma Pion → Cavalier → Fou → Tour → Dame.

Les Bondisseurs se transforment selon le schéma : Bondisseur(0,0) → Bondisseur(0,1) → Bondisseur(1,1) → Bondisseur(0,2) ... → Bondisseur(7,7). When a white piece moves without promoting, it transforms according to the scheme Pawn → Knight → Bishop → Rook → Queen.

The Leapers (bondisseurs) transform according to the scheme Bondisseur(0,0) → Bondisseur(0,1) → Bondisseur(1,1) → Bondisseur(0,2) ... → Bondisseur(7,7).

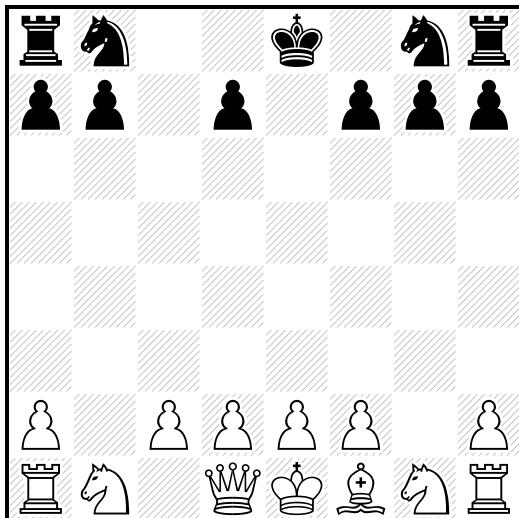
Solution :

---

---

---

## 556 - Solution

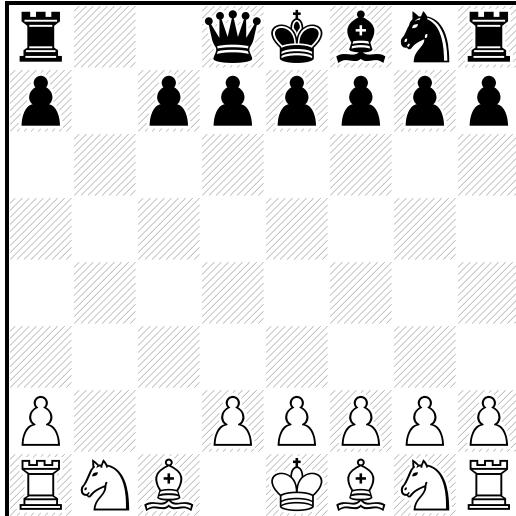


Partie justificative en 6,5 coups (13+11) C+  
**Wertgewinn blanc**

1.g4( é5 2. ×é5( a3 3. ×ç7( ×b2 4. ×ç8( ×ç1  
5. ×d8+ ×d8 6. ×ç1 é8 7. d1

## 557 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+

**Wertgewinn noir**

Lorsqu'une pièce noire joue sans se promouvoir, elle se transforme selon le schéma Pion → Cavalier → Fou → Tour → Dame.

Les bondisseurs se transforment selon le schéma : Bondisseur(0,0) → Bondisseur(0,1) → Bondisseur(1,1) → Bondisseur(0,2) ... → Bondisseur(7,7).  
When a black piece moves without promoting, it transforms according to the scheme Pawn → Knight → Bishop → Rook → Queen.

The leapers (bondisseurs) transform according to the scheme Bondisseur(0,0) → Bondisseur(0,1) → Bondisseur(1,1) → Bondisseur(0,2) ... → Bondisseur(7,7).

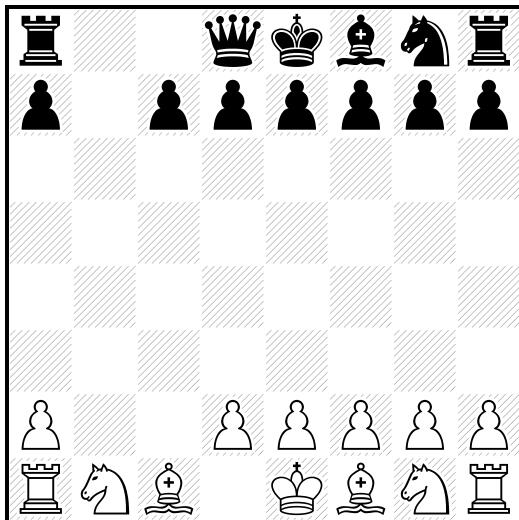
Solution :

---

---

---

## 557 - Solution

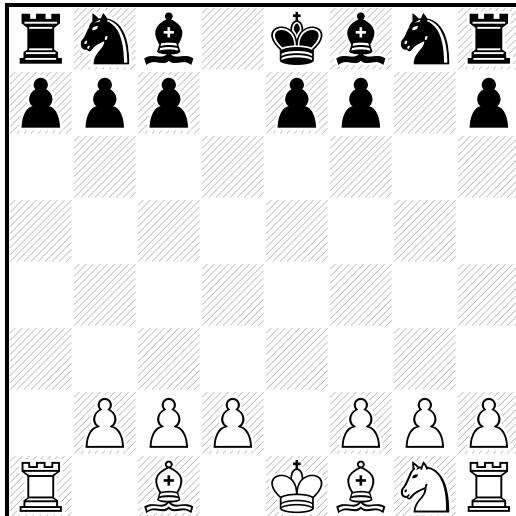


Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Wertgewinn noir**

1.  $\text{ç}3$  b5( $\triangle$ ) 2.  $\text{w}b3$   $\triangle \times \text{ç}3(\text{b})$  3.  $\text{w} \times \text{b}8$   $\text{b} \times \text{b}2(\text{w})$  4.  $\text{w} \times \text{ç}8$   $\text{bb}8(\text{w})$   
5.  $\text{w} \times \text{d}8+$   $\text{w} \times \text{d}8$

## 558 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (12+13) C+  
**Wertverlust blanc**

Lorsqu'une pièce blanche joue sans se promouvoir, elle se transforme selon le schéma Dame → Tour → Fou → Cavalier → Pion.

Les bondisseurs se transforment selon le schéma Bondisseur(7,7) → Bondisseur(6,7) → Bondisseur(5,7) → Bondisseur(6,6) ... → Bondisseur(0,0).  
When a white piece moves without promoting, it transforms according to the scheme Queen → Rook → Bishop → Knight → Pawn.  
The leapers (bondisseurs) transform according to the scheme Bondisseur(7,7) → Bondisseur(6,7) → Bondisseur(5,7) → Bondisseur(6,6) ... → Bondisseur(0,0).

Solution :

---

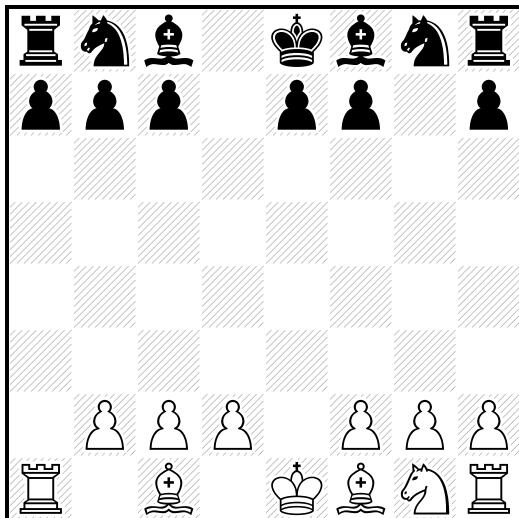
---

---

---

---

## 558 - Solution

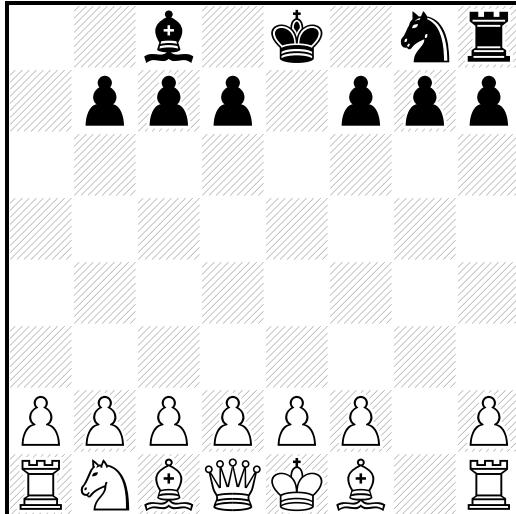


Partie justificative en 5,5 coups (12+13) C+  
**Wertverlust blanc**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♕g4(♕) ♕×a2 4.♕×g7(♕) ♕×b1 5.♔d4(♔)  
♕×c2 6.♘×c2(♘)

## 559 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+10) C+

### **Wertverlust noir**

*Lorsqu'une pièce noire joue sans se promouvoir, elle se transforme selon le schéma Dame → Tour → Fou → Cavalier → Pion.*

*Les bondisseurs se transforment selon le schéma Bondisseur(7,7) → Bondisseur(6,7) → Bondisseur(5,7) → Bondisseur(6,6) ... → Bondisseur(0,0).*

*When a black piece moves without promoting, it transforms according to the scheme Queen → Rook → Bishop → Knight → Pawn.*

*The leapers (bondisseurs) transform according to the scheme Bondisseur(7,7) → Bondisseur(6,7) → Bondisseur(5,7) → Bondisseur(6,6) ... → Bondisseur(0,0).*

Solution :

---

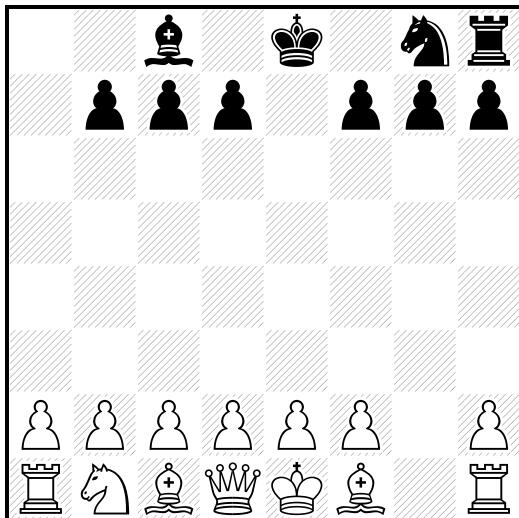
---

---

---

---

## 559 - Solution

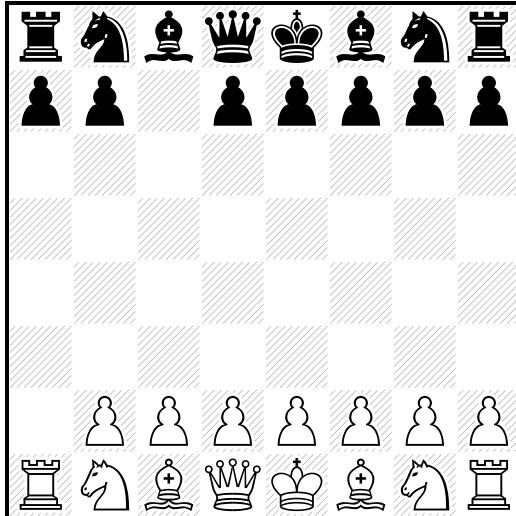


Partie justificative en 7,0 coups (14+10) C+  
**Wertverlust noir**

1. ♔f3 é5 2. ♔xé5 ♕g5(♕) 3. ♔xd7 ♕xg2(♔) 4. ♔xb8 ♔ç6(♔) 5. ♔xç6  
♔ç5(♔) 6. ♔xa7 ♔d7(♔) 7. ♔xc8 ♕xç8(♔)

## 560 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Yin-Yang**

*Une position est "équilibrée" s'il y a autant de cases blanches que de cases noires occupées.*

- *Si la position est équilibrée, le camp au trait peut jouer n'importe quel coup.*
- *Si la position est déséquilibrée, le camp au trait doit obligatoirement jouer un coup qui rétablit l'équilibre (il est pat s'il ne le peut pas), sauf pour capturer le Roi adverse.*

*A position is "balanced" if there are as many occupied white squares as occupied black squares.*

- *If the position is balanced, the side to move can play any move.*
- *If the position is unbalanced, the side to move must necessarily play a move that restores the balance (it is stalemate if it can't), except to capture the opposite King.*

Solution :

.....

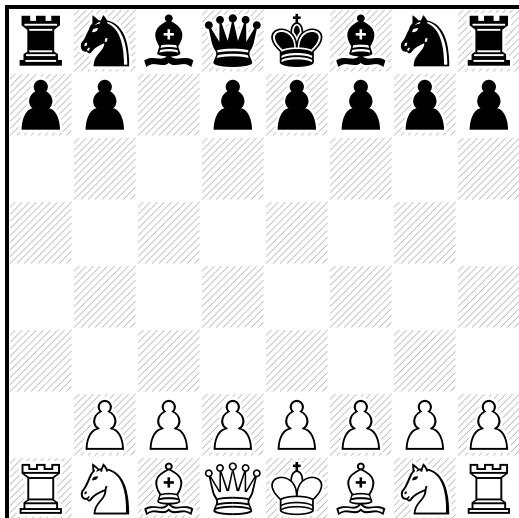
.....

.....

.....

.....

## 560 - Solution

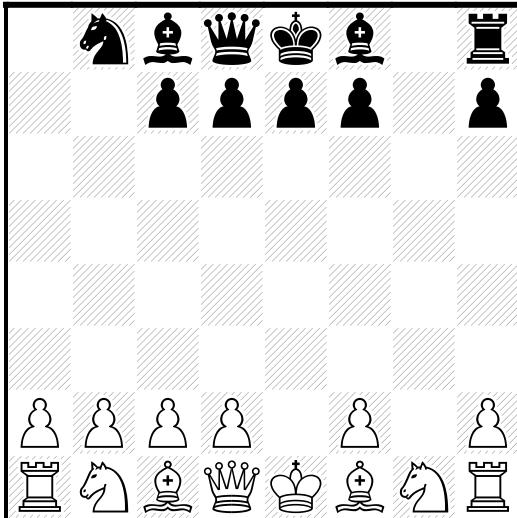


Partie justificative en 5,0 coups (15+15) C+  
**Yin-Yang**

1.a4 (a3?) ç5 2.a5 ç4 3.a6 ç3 4. ♛xç3 ♛xa6 5. ♛b1 ♛b8

# 561 - Christian POISSON

## Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (14+10) C+

Centralblanc=Fou

Centralnoir=Tour

### Central blanc généralisé

Une pièce "Central" blanche [ici un Fou] peut jouer.

Toute autre pièce blanche est impuissante sauf si elle est contrôlée par une pièce pouvant jouer.

La pièce "Central" doit être indiquée dans le champ jumeau, sous la forme "Centralblanc=xxx", où xxx est un nom de pièce.

A white "Central" piece [here a Bishop (Fou)] can move.

Any other white piece is dummy except if it is controlled by a piece which can move.

The "Central" piece must be specified in the twin field, under the form "Centralblanc=xxx", where xxx is the name of a piece.

### Central noir généralisé

Une pièce "Central" noire [ici une Tour] peut jouer.

Toute autre pièce noire est impuissante sauf si elle est contrôlée par une pièce pouvant jouer.

La pièce "Central" doit être indiquée dans le champ jumeau, sous la forme "Centralnoir=xxx", où xxx est un nom de pièce.

A black "Central" piece [here a Rook (Tour)] can move.

Any other black piece is dummy except if it is controlled by a piece which can move.

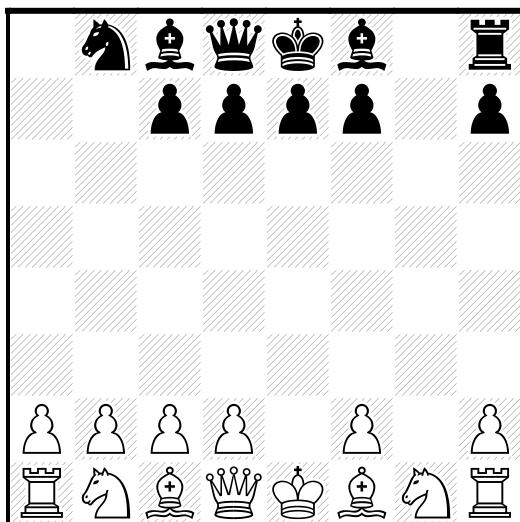
The "Central" piece must be specified in the twin field, under the form "Centralnoir=xxx", where xxx is the name of a piece.

Solution :

---

---

## 561 - Solution



Partie justificative en 8,5 coups (14+10) C+

Centralblanc=Fou

Centralnoir=Tour

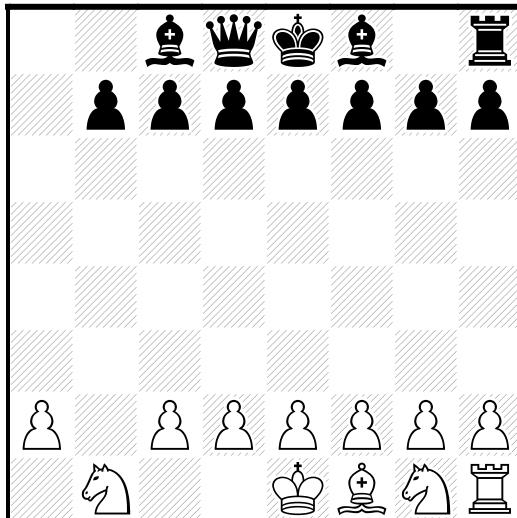
**Central blanc généralisé**

**Central noir généralisé**

1.e4 a6 2.Qxa6 Qf6 3.Qxb7 Qxe4 4.Qxe4 g6 5.Qxg6 Rg8 6.Qe4 Rxg2 7.Qxa8 Rg8 8.Qg2 Rh8 9.Qf1

## 562 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+10) C+  
**NorskACA**

*Une Dame se transforme en Cavalier après avoir joué.*

*Un Cavalier se transforme en Dame après avoir joué.*

*Une Tour se transforme en Fou après avoir joué.*

*Un Fou se transforme en Tour après avoir joué.*

*A Queen transforms to Knight after it moves.*

*A Knight transforms to Queen after it moves.*

*A Rook transforms to Bishop after it moves.*

*A Bishop transforms to Rook after it moves.*

Solution :

---

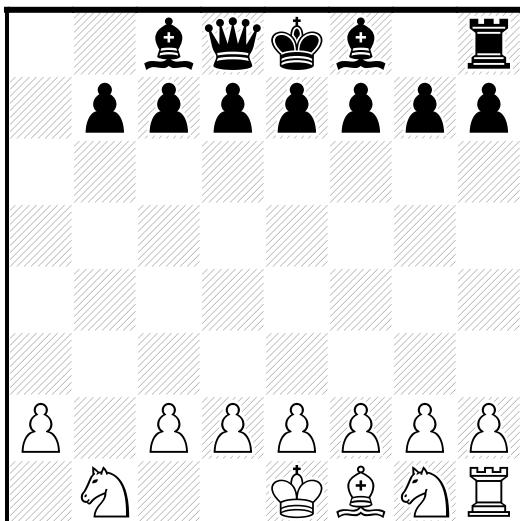
---

---

---

---

## 562 - Solution



Partie justificative en 5,5 coups (14+10) C+  
**NorskACA**

1.b3 ♜f6(♛) 2.Fa3(♝) ♛×a1(♛) 3.♜×a7(♜) ♜×b3(♛) 4.♜×b8(♜)  
♛×b1(♛) 5.♜×c8(♜) ♜×c8(♜) 6.♛×b1(♛)

## INDEX FÉRIQUE

Actuated Revolving Center (Into) : 24  
Actuated Revolving Center (Into-Out) : 25  
Ailés : 26  
Alfil : 228  
Alphabétiques : 27  
Alphabétiques inversés : 28  
Alphabétiques inversés pour les Blancs : 29  
Alphabétiques inversés pour les Noirs : 30  
Alphabétiques pour les Blancs : 31  
Alphabétiques pour les Noirs : 32  
Anda : 33  
Anda inverse : 34  
Andernach : 35  
Andernach blanc : 36  
Andernach neutre : 38  
Andernach noir : 37  
Annan : 39  
Anti-Andernach : 40  
Anti-Andernach blanc : 41  
Anti-Andernach noir : 42  
Anticipés : 51  
Anticircé : 52  
Anticircé antipode : 53  
Anticircé case : 54  
Anticircé centripète : 55  
Anticircé clône : 56  
Anticircé colonne : 57  
Anticircé couscous : 58  
Anticircé équipollent : 59  
Anticircé inversé : 60  
Anticircé martien : 61  
Anticircé pour les Blancs : 62,476  
Anticircé pour les Noirs : 63  
Anticircé Protée Ascendant : 64  
Anticircé rangée : 65  
Anticircé symétrique : 66  
Anti-Einstein : 43

Anti-équipollent blanc prioritaire : 44  
Anti-équipollent noir prioritaire : 45  
Anti-Fonctionnaires : 46  
Anti-Insatiables II : 47  
Antiko : 67  
AntiNeuKöko : 68  
Anti-Nextmate : 48  
Anti-Okök : 49  
Anti-Super-Circé : 50  
Argentins : 69  
Atout blanc : 70  
Atout noir : 71  
Auto-blocages blancs prioritaires : 72  
Auto-blocages noirs prioritaires : 73  
Back-to-Back : 74  
Barrières pacifiques : 75  
Bauernsystem : 76  
Bérolina : 77  
BGL : 78  
BGL global : 79  
Bichromatique : 84  
Bichromatique blanc : 85  
Bichromatique noir : 86  
Bi-Heffalumps : 80  
Bi-Heffalumps Rex Exclusiv : 81  
Bi-isométrique blanc : 82  
Bi-isométrique noir : 83  
Billard : 87  
Bolero : 88  
Bolero inverse : 89  
Booster : 61,68,90,91,187,203,355  
Bord blanc prioritaire : 92  
Bord noir prioritaire : 93  
Bords collants : 94  
Bords neutres : 95  
Breton : 96  
Breton adverse : 97  
Breton chromatique : 98  
Brunner : 99

Caméléon : 100  
Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Cavalier) : 101  
Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Dame) : 101  
Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Fou) : 101  
Caméléon Dame-Tour-Fou-Cavalier(Tour) : 101  
Caméléon DTFC : 101  
Caméléon(Cavalier) : 100  
Caméléon(Dame) : 100  
Caméléon(Fou) : 100  
Caméléon(Tour) : 100  
Caméléon-colonne : 102  
Canon : 103  
Cao : 103  
Captures blanches prioritaires : 104  
Captures noires prioritaires : 105  
Captures périphériques : 106  
Captures sur case de renaissance autorisées : 58  
Case Circé : 107  
Case de renaissance : 54,127  
Case magique : 108  
Case magique Circé : 109  
Case neutralisante : 110  
Case obligatoire : 64,65,68  
Case obligatoire blanche : 152  
Case paralysante : 111  
Cavalier ailé : 26  
Cavalier chimérique : 119  
Cavalier dévoyé : 193  
Cavalier majeur : 112,349  
Cavalier marin : 367,533  
Cavalier tremplin à V1 : 527  
Cavalier tremplin à V10 : 528  
Cavalier tremplin à V5 : 529  
Cavalier-Sauteur : 493  
Celle : 113  
Central : 114  
Central blanc généralisé : 561  
Central noir généralisé : 561  
Centripètes : 115

Chameau : 116  
Chameaux à la place des Cavaliers : 116  
Changeants : 117  
Changeants sans changement de couleur : 118  
Chimérique : 119  
Chinois : 120  
Circé : 121  
Circé alternatif : 122  
Circé antipode : 123  
Circé blanc : 124  
Circé boomerang : 125  
Circé caméléon : 126  
Circé case : 127  
Circé centripète : 128  
Circé clône : 129  
Circé colonne : 130  
Circé colonne maléfique : 131  
Circé contre-parrain : 132  
Circé couscous : 133,477  
Circé couscous maléfique : 134  
Circé diamétral : 135  
Circé échange : 136  
Circé échange blanc : 137  
Circé échange noir : 138  
Circé équipollent : 139  
Circé équipollent blanc : 140  
Circé équipollent clône : 141  
Circé équipollent Protée ascendant : 142  
Circé espion double : 143  
Circé inversé : 144  
Circé jovien : 145  
Circé kamikaze : 146  
Circé maléfique : 147,555  
Circé maléfique blanc : 148  
Circé maléfique clône : 149  
Circé maléfique inversé : 150  
Circé maléfique kamikaze : 151  
Circé maléfique martien : 152  
Circé maléfique noir : 153

Circé maléfique opposé : 154  
Circé martien : 155  
Circé martien blanc : 156  
Circé martien noir : 157  
Circé mutant Cavalier : 158  
Circé mutant Locuste : 159  
Circé mutant nihiliste : 160  
Circé mutant Sauterelle : 161  
Circé noir : 162  
Circé parrain : 163,164  
Circé parrain blanc : 165  
Circé Pion exclus : 166  
Circé pour Pions, Circé inversé pour autres pièces : 167  
Circé Protée ascendant : 168  
Circé Protée descendant : 169  
Circé rangée : 170  
Circé sosie : 171  
Circé symétrique : 172  
Circé symétrique blanc Rex inclusiv : 173  
Circé symétrique horizontal : 174  
Circe symétrique martien : 175  
Circé symétrique relatif : 176  
Circé symétrique vertical : 177  
Circé symétrique vertical martien : 178  
Circé turncoat : 179  
Circle Snek : 180  
Circle Snek adverse : 181  
Color : 182  
Confins d'Einstein ascendants : 183  
Confins d'Einstein descendants : 184  
Contours magiques : 185  
Criss-Cross : 186  
Cylindre horizontal : 187  
Cylindre vertical : 188  
Dabbaba : 189  
Dabbabas à la place des Fous : 189  
Dame ailée : 26  
Dame chimérique : 119  
Dame dévoyée : 193

Dame réfléchissante : 87  
Dame tremplin à V1 : 527  
Dame tremplin à V10 : 528  
Dame tremplin à V5 : 529  
Dégradation : 190  
Demi-isométrique blanc : 191  
Demi-isométrique noir : 192  
Dévoyés : 193  
Disparate blanc : 194  
Disparate noir : 194  
Dopé : 195  
Duel : 196  
Duel blanc : 197  
Duel noir : 198  
Dynamo : 199  
Echecs blancs prioritaires : 200  
Echecs noirs prioritaires : 201  
Echiquier magique : 202  
Echiquier torique : 203  
Ecric : 204  
Edge blanc : 205  
Edge noir : 205  
Eiffel (Dame-Fou) & (Tour-Cavalier) : 207  
Eiffel : 206  
Eiffel Cavalier-Dame-Tour-Fou : 208  
Eiffel Cavalier-Fou-Tour-Dame : 209  
Eiffel Roi-Dame-Tour : 210  
Einstein : 211  
Einstein inversé : 212  
Einstein inversé avec promotions pour les Blancs : 213  
Einstein inversé avec promotions pour les Noirs : 214  
Einstein pour les Blancs : 215  
Einstein pour les Noirs : 216  
Elbowroom blanc : 217  
Elbowroom noir : 218  
Elimination blanche : 219  
Elimination noire : 220  
Elliuortap : 221  
Equipollent blanc prioritaire : 222

Equipollent noir prioritaire : 223  
Equisauteur anglais : 224  
Equisauteurs anglais à la place des Cavaliers : 224  
Extinction : 225  
Face-to-Face : 226  
Fantômes : 227  
Faro : 69  
Fers : 228  
Fers à la place des Dames, Alfils à la place des Fous : 228  
Fonctionnaires : 229  
Fou ailé : 26  
Fou chimérique : 119  
Fou dévoyé : 193  
Fou réfléchissant : 87  
Fou tremplin à V1 : 527  
Fou tremplin à V10 : 528  
Fou tremplin à V5 : 529  
Fou-Locuste : 356  
Fou-Sauterelle : 493  
Francfort : 230,231  
Francfort Rex Exclusiv : 232  
Fusil : 233  
Fusil turncoat : 234  
Fusil turncoat avec Roi déchu : 235  
Genève blanc : 236  
Genève noir : 236  
Gitterkontakt : 237  
Glasgow : 238  
Gnou : 239  
Gnous à la place des Cavaliers : 239  
Gobble blanc : 240  
Gobble noir : 241  
Gravitation : 242  
Grille : 243  
Grille 3×4 lignes centrées : 244  
Grille 4×4 centrée : 245  
Grille 6×5 : 246  
Grille 6×6 centrée : 247  
Grille 8×4 centrée : 248

Grille décalée d'une colonne : 249  
Grille décalée d'une colonne et d'une rangée : 250  
Grille décalée d'une rangée : 251  
Grille pour capturer : 252  
Grille pour capturer pour les Blancs : 253  
Grille pour capturer pour les Noirs : 254  
Grille pour les Blancs : 255  
Grille pour les Noirs : 256  
Grille sauf pour capturer : 257  
Growing men blanc : 258  
Growing men noir : 259  
Haan : 260  
Horizontal Reflection : 261  
Hyper-traitre blanc : 262  
Hyper-traitre noir : 262  
Hypervolage : 263  
Immun : 264  
Immun clône : 265  
Immun Rex Inclusiv : 266  
Ingul : 267  
Insatiable II : 268  
Isardam : 269  
Isométrique : 270,271,329  
Isométrique blanc : 272  
Isométrique blanc obligatoire : 273  
Isométrique obligatoire : 274  
Kalnciems : 275  
Kamikaze : 276  
Kamikaze noir : 277  
Kangourou : 278  
Kangourous à la place des Dames : 278  
Kathoden : 279  
Knightmate : 280  
Köko : 281  
Köko blanc : 282  
Köko noir : 283  
Köko(0,1) : 284  
Kombi : 285  
Kombi noir : 286

Kreuzzwang blanc : 287  
Labyrinthe : 297  
Labyrinthe pour capturer : 298  
Labyrinthe pour capturer pour les Blancs : 299  
Labyrinthe pour les Noirs : 300  
Le Roi blanc ne peut pas jouer sur le bord de l'échiquier : 301  
Le Roi noir ne peut pas jouer sur le bord de l'échiquier : 302  
L'échiquier tourne de 180° après chaque coup : 288  
L'échiquier tourne de 180° après chaque coup blanc : 289  
L'échiquier tourne de 180° après chaque coup noir : 290  
L'échiquier tourne de 270° après chaque coup : 291  
L'échiquier tourne de 270° après chaque coup blanc : 292  
L'échiquier tourne de 270° après chaque coup noir : 293  
L'échiquier tourne de 90° après chaque coup : 294  
L'échiquier tourne de 90° après chaque coup blanc : 295  
L'échiquier tourne de 90° après chaque coup noir : 296  
Leffie : 303  
Léo : 103,120  
Les Blancs doivent jouer le plus loin possible de la case a1 : 304  
Les Blancs doivent jouer une pièce de même nature que les Noirs : 305  
Les Blancs doivent obligatoirement jouer un Cavalier : 306  
Les Blancs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que le coup noir précédent sauf pour capturer le Roi : 307  
Les Blancs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que leur précédent sauf pour capturer le Roi : 308  
Les Blancs doivent passer leur tour : 309  
Les Blancs doivent prioritairement jouer leur Roi : 310  
Les Blancs doivent prioritairement jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup : 46  
Les Blancs doivent prioritairement jouer une pièce de nature différente que les Noirs : 311  
Les Blancs doivent toujours jouer la même pièce : 227,312  
Les Blancs jouent prioritairement sur cases blanches : 313  
Les Blancs jouent prioritairement sur cases noires : 314  
Les Blancs jouent sans leur Tour-Dame : 315  
Les Blancs jouent sans leur Tour-Roi : 316  
Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs capturent : 318  
Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs capturent un Pion : 319  
Les Blancs ne doivent pas permettre que les Noirs jouent une Dame : 320

- Les Blancs ne doivent pas permettre qu'un Pion noir capture : 317
- Les Blancs ne peuvent jouer que dans leur moitié de l'échiquier : 321
- Les Blancs ne peuvent pas jouer leur Roi s'ils peuvent jouer une autre pièce : 322
- Les Blancs ne peuvent pas jouer un Cavalier s'ils peuvent jouer une autre pièce : 323
- Les Blancs ne peuvent pas jouer un Fou s'ils peuvent jouer une autre pièce : 324
- Les Blancs ne peuvent pas jouer une Tour s'ils peuvent jouer une autre pièce : 325
- Les Blancs peuvent passer leur tour : 326
- Les Blancs peuvent simplement enlever une pièce noire (non royale) : 327
- Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Chebyshev : 328,330
- Les longueurs sont calculées en utilisant la distance de Manhattan : 329
- Les Noirs doivent jouer le plus loin possible de la case h8 : 330
- Les Noirs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que le coup blanc précédent sauf pour capturer le Roi : 332
- Les Noirs doivent obligatoirement jouer un coup plus long que leur précédent sauf pour capturer le Roi : 333
- Les Noirs doivent obligatoirement jouer un de leur coup possible plus ou aussi court que leur précédent coup : 334
- Les Noirs doivent prioritairement jouer leur Roi : 335
- Les Noirs doivent prioritairement jouer un coup plus ou aussi court que leur précédent coup : 336
- Les Noirs doivent prioritairement jouer une pièce de nature différente que les Blancs : 337
- Les Noirs doivent toujours jouer la même pièce : 227,338
- Les Noirs jouent prioritairement sur cases blanches : 339
- Les Noirs jouent prioritairement sur cases noires : 340
- Les Noirs jouent sans leur Tour-Dame : 341
- Les Noirs ne doivent pas permettre que les Blancs capturent un Pion : 342
- Les Noirs ne jouent que pour capturer : 343
- Les Noirs ne jouent que s'ils sont en échec : 344
- Les Noirs ne peuvent jouer que dans leur moitié de l'échiquier : 345
- Les Noirs ne peuvent pas jouer leur Roi s'ils peuvent jouer une autre pièce : 346
- Les Noirs ne peuvent pas jouer un Cavalier s'ils peuvent jouer une autre pièce : 347
- Les Noirs ne peuvent pas jouer un Fou s'ils peuvent jouer une autre pièce : 348
- Les Noirs ne peuvent pas jouer un Noctambule s'ils peuvent jouer une autre pièce : 349
- Les Noirs ne peuvent pas jouer une Tour s'ils peuvent jouer une autre pièce : 350
- Les Noirs peuvent passer leur Tour : 351

Les Noirs peuvent simplement enlever une pièce blanche (non royale) : 352  
Les Pions e2 et e7 sont neutres dans la position initiale : 38,353  
Les Rois échangent leur place après chaque coup du Roi blanc : 354  
Les Rois échangent leur place après chaque coup du Roi noir : 355  
Loco : 69  
Locusauteur : 356  
Locuste : 356  
Longueur maximale des coups blancs : V8 : 357  
Longueur maximale des coups noirs : V8 : 358  
Machiavélique blanc : 359  
Machiavélique noir : 360  
Madrasi : 361,362  
Madrasi blanc : 363  
Madrasi noir : 364  
Make & Take : 365  
Mao : 120,366  
Maos à la place des Cavaliers : 366  
Marin : 367  
Mat réflexe blanc : 368  
Maxi-minimum : 369  
Maxi-minimum blanc : 370  
Maximum : 371  
Maximum blanc : 328,372  
Maximum blanc par nature de pièce : 373  
Maximum blanc par pièce : 374  
Maximum blanc quand les Blancs ne peuvent pas donner échec : 375  
Maximum blanc quand les Blancs peuvent donner échec : 376  
Maximum conséquent : 377  
Maximum conséquent blanc : 378  
Maximum homologue : 379  
Maximum par nature de pièce : 380  
Maximum par pièce : 381  
Maximum quand les Noirs ne peuvent pas donner échec : 382  
Maximum quand les Noirs peuvent donner échec : 383  
Maximum-Maximum-Minimum : 384  
Même sens prioritaire pour les Blancs : 385  
Même sens prioritaire pour les Noirs : 386  
Messager blanc : 387  
Messigny : 388

Mini-maximum : 389  
Mini-maximum blanc : 390  
Minimum : 391  
Minimum blanc : 392  
Misanthrope blanc : 393  
Misanthrope noir : 394  
Monarchiques : 395  
Monochromatique : 398  
Monochromatique blanc : 399  
Monochromatique noir : 400  
Mono-Heffalumps : 396  
Mono-Woozles : 397  
Multicaptures blanches : 401  
Multicaptures noires : 402  
Nearest-man-mover : 403  
Néréïde : 367,533  
NeuKöko : 404  
No Double Pawns : 405  
Noctambule : 112,349,492  
Noctambule réfléchissant : 406  
Noctambule-Locuste : 356  
Noctambules réfléchissants à la place des Cavaliers : 406  
NorskACA : 562  
Nostalgiques : 407  
Okök : 408  
One-Way : 409  
Pao : 103,120  
Para-circé : 410  
Para-circé coucou : 411  
Para-circé échange : 412  
Partial Paralysis : 413  
Pas de prises en passant : 414  
Pas de promotions : 415  
Pas de promotions en Cavalier : 416  
Pas de promotions en Dame : 67,417  
Pas de promotions en Fou : 418  
Pas de promotions en Tour : 418  
Patience : 419  
Patrouille : 420

Patrouille pour les Blancs : 421  
Pepo : 422  
Phantom : 423  
Phantom maléfique : 424  
Pièce Royale : 280  
Pièces cycliques : 425  
Pion Bérolina : 77  
Pion chimérique : 119  
Pion dopé : 195  
Pion Kombi : 285,286  
Pion marin : 533  
Pion tremplin à V1 : 527  
Pion tremplin à V10 : 528  
Pion tremplin à V5 : 529  
Plus : 426  
Plus court maximum par pièce : 427  
Plus-value : 428  
Plus-value blanc : 429  
Point Reflection : 430  
Poséidon : 533  
Potentat blanc : 431  
Potentat noir : 432  
Poursuite : 433  
Poursuite blanche : 434  
Poursuite caméléon : 435  
Pressburger : 436  
Prométhéen : 437  
Promotion réversible : 438  
Promotions adverses : 439  
Promotions blanches interdites : 440  
Promotions Circé : 441  
Promotions en Alfil autorisées : 442  
Promotions en Bondisseur(0,3) autorisées : 443  
Promotions en Bondisseur(0,4) autorisées : 444  
Promotions en Bondisseur(1,5) autorisées : 445  
Promotions en Caméléon autorisées : 446  
Promotions en Chameau autorisées : 447  
Promotions en Dabbaba de la Nuit autorisées : 448  
Promotions en Elan autorisées : 449

Promotions en Girafe autorisées : 450  
Promotions en Impératrice autorisées : 451  
Promotions en Noctambule autorisées : 452  
Promotions en Pao autorisées : 453  
Promotions en Princesse autorisées : 454  
Promotions en Roi (non royal) autorisées : 455  
Promotions en Rose autorisées : 456  
Promotions en Sauterelle autorisées : 457  
Promotions en Zèbre autorisées : 458  
Promotions noires interdites : 459  
Promotions sur la 3<sup>e</sup> rangée adverse : 460  
Promotions sur la 4<sup>e</sup> rangée adverse : 461  
Promotions sur la 5<sup>e</sup> rangée adverse : 462  
Promotions sur la 6<sup>e</sup> rangée adverse : 463  
Promotions uniquement en Archevêque, Noctambule réfléchissant, Chameau de la Nuit réfléchissant, Zèbre de la Nuit réfléchissant : 464  
Promotions uniquement en Cavalier, Fou, Tour, Lion : 465  
Promotions uniquement en Dame : 466  
Promotions uniquement en Fou : 467  
Promotions uniquement en Tour : 468  
Provocateurs : 469  
Qui perd gagne : 470  
Randzüger blanc : 471  
Randzüger noir : 472  
Rebords mutateurs en Cavalier : 473  
Rebords mutateurs en Tour : 474  
Relais : 475  
Renaissances dynamiques : 476,477  
Réserve blanche : 478  
Réserve noire : 479  
Retour : 480  
Roi chimérique : 119  
Roi KoBul blanc : 481  
Roi KoBul noir : 481  
Roi tremplin à V1 : 527  
Roi tremplin à V10 : 528  
Roi tremplin à V5 : 529  
Rois transmutés : 482  
Roque : 483

Rose : 484,485  
Roses à la place des Cavaliers : 484  
Roses à la place des Dames : 485  
Saltador : 69  
Sans échec : 356,486  
Sans retour : 487  
SAT : 488  
SAT II : 489  
SAT IV : 490  
Sauterelle : 491,492,493  
Sauterelles à la place des Dames : 491  
Sauterelles à la place des Dames, Noctambules à la place des Cavaliers : 492  
Sauteurs : 493  
Sens inverse prioritaire pour les Blancs : 494  
Sens inverse prioritaire pour les Noirs : 495  
Sentinelles : 496  
Sentinelles blanches 7 : 497  
Shrinking men blanc : 498  
Shrinking men noir : 499  
Single box type 1 : 500  
Single box type 2 : 501  
Sirène : 367,533  
SneK : 502  
SneK adverse : 503  
Stafetten : 504  
Styx : 505  
Suicide Circé Rex Inclusiv blanc : 506  
Suicide Circé Rex Inclusiv noir : 507  
Superguards : 509  
Super-Pion : 508  
Super-Pions à la place des Pions : 508  
Swapping Kings : 510  
Symmetriezüger : 511  
Synchrone blanc prioritaire : 512  
Synchrone noir prioritaire : 513  
Take & Make : 514  
Tibet : 515  
Tibet blanc : 516  
Tireur Cavalier/Dame : 76

Tireur Dame/Cavalier : 76  
Tireur Fou/Tour : 76  
Tireur Lion/Dame : 69  
Tireur Tour/Fou : 76  
Tour ailée : 26  
Tour chimérique : 119  
Tour dévoyée : 193  
Tour réfléchissante : 87  
Tour tremplin à V1 : 527  
Tour tremplin à V10 : 528  
Tour tremplin à V5 : 529  
Tour-Locuste : 356  
Tour-Sauterelle : 493  
Traître blanc : 517  
Traître noir : 518  
Transform adverse blanc : 519  
Transform adverse noir : 520  
Transform blanc : 521  
Transform Dame-Sauterelle blanc : 522  
Transform Dame-Sauterelle noir : 523  
Transform noir : 524  
Transformation blanche décroissante : 525  
Transformation noire décroissante : 526  
Tremplin à V1 : 527  
Tremplin à V10 : 528  
Tremplin à V5 : 529  
Triton : 367,533  
Trou : 530  
Trou de ver : 531  
U : 532  
Ultra-Marin : 533  
Ultra-Patrouille : 534  
Ultra-Relais-Contact blanc : 535  
Ultra-Relais-Contact noir : 536  
Un Roi en échec joue aussi comme un Cavalier : 537  
Un Roi en échec joue aussi comme un Equisauteur : 538  
Un Roi en échec joue aussi comme un Lion : 539  
Un Roi en échec joue aussi comme un Noctambule : 540  
Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre : 541

Un Roi en échec joue aussi comme un Zèbre de la Nuit : 542  
Un Roi en échec joue aussi comme une Rose : 543  
Un Roi en échec joue aussi comme une Tour : 544  
Un Roi en échec joue comme une Dame : 545  
Un Roi peut aussi jouer par-dessus une pièce de son camp se trouvant dans son champ : 546  
Unambiguous : 547  
Une pièce blanche ne peut pas jouer deux coups consécutifs : 548  
Une pièce noire ne peut pas jouer deux coups consécutifs : 549  
Uncaptures : 550  
Vao : 103,120  
Vertical Reflection : 551  
Virrey : 552  
Vogtländer : 553  
Volage : 554,555  
Wertgewinn blanc : 556  
Wertgewinn noir : 557  
Wertverlust blanc : 558  
Wertverlust noir : 559  
Yin-Yang : 560

**562**

**Parties**

**Justificatives**

**Homebase**