

87

# Nouvelles Parties Justificatives Homebase

*Christian Poisson*

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

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 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 improvements in the procedure for solving proof games ("Parties Justificatives") in WinChloe, and at the same time, provide examples for some of the newly programmed fairy conditions.

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

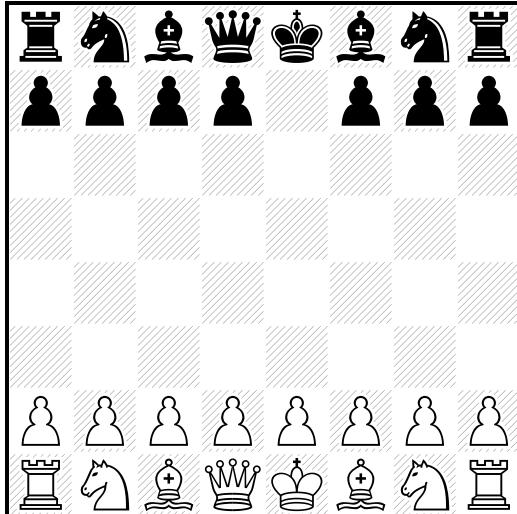
- Null moves are allowed.
- Outside their 2<sup>nd</sup> rank, the Pawns move the same way on all the squares, including on the 1<sup>st</sup> and 8<sup>th</sup> ranks.

The problems are presented as follows:

- on an odd page, the diagram, the stipulation and 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 3,5 coups (16+15) C+  
**Overlopers**

*Une pièce (Roi et pièce neutre exceptés) menacée par l'adversaire avant et après un coup change de couleur.*

*Une "nouvelle" Tour blanche apparaissant sur a1 ou h1, ou noire sur a8 ou h8, peut roquer.*

*A piece (except a King and a neutral piece) threatened by the opponent before and after a move changes colour.*

*A "new" white Rook appearing on a1 or h1, or a black Rook on a8 or h8, can castle.*

Solution :

---

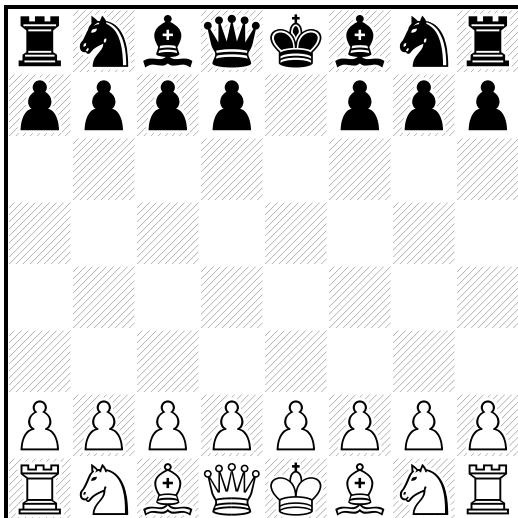
---

---

---

---

## 1 - Solution



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

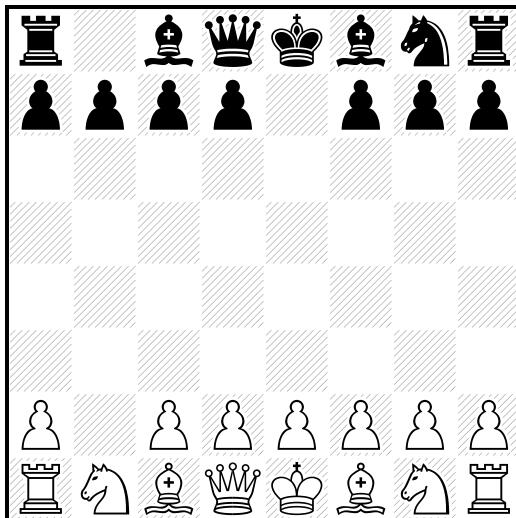
1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♛é7 (♝d7, ♘f7) 3. ♜f3 ♛é8(♞d7, ♞f7) 4. ♜g1

Après 2. ♜xé5, les Pions d7 et f7 vont devenir blancs après le prochain coup noir. 2... ♛é7 est donc le seul coup légal.

After 2. ♜xé5, the Pawns d7 and f7 will become white after the next black move. So 2... ♛é7 is the only legal move.

## 2 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Une pièce ne peut jouer que pour menacer ou contrôler une autre pièce.*

*A piece can move only to threaten or control another piece.*

Solution :

---

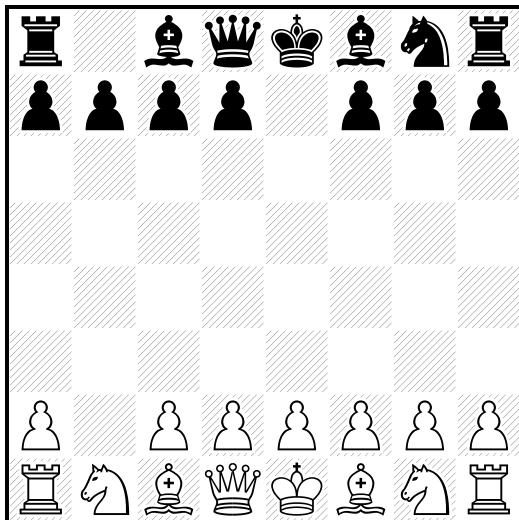
---

---

---

---

## 2 - Solution

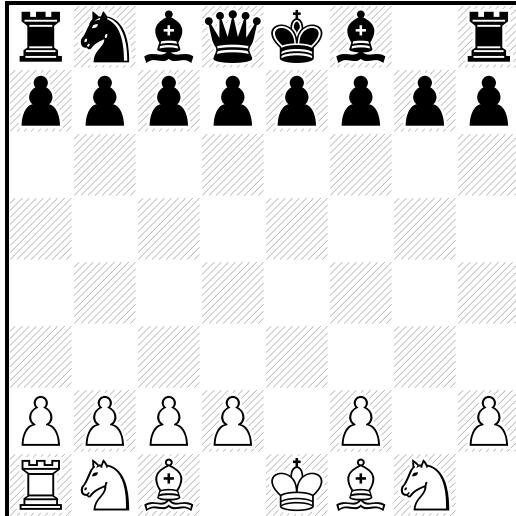


Partie justificative en 6,0 coups (15+14) C+  
**Sivresbo**

1. ♜f3 ♜c6 2. ♜d4 e5 3. ♜xç6 ♜a3 4. ♜xé5 ♜xb2 5. ♜f3 ♜a3 6. ♜g1  
♜f8

### 3 - Christian POISSON

#### Inédit



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

*Une pièce ne peut jouer que si elle menace ou contrôle une autre pièce.*

*A piece can move only if it threatens or controls another piece.*

Solution :

---

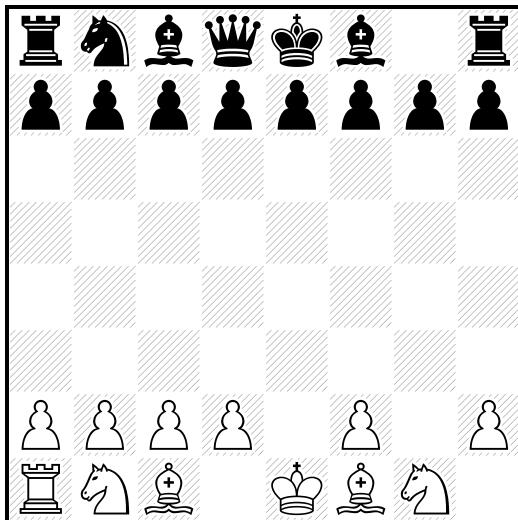
---

---

---

---

### 3 - Solution

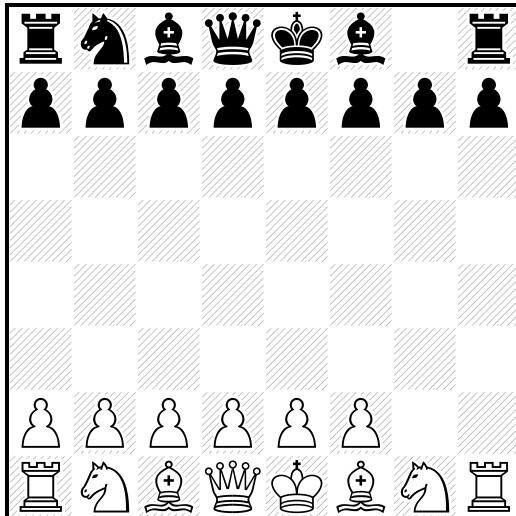


Partie justificative en 5,5 coups (12+15) C+  
**Observis**

1.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}f6$  2.  $\mathbb{e}4$   $\mathbb{Q}\times\mathbb{e}4$  3.  $g3$   $\mathbb{Q}\times g3$  4.  $\mathbb{W}e2$   $\mathbb{Q}\times e2$  5.  $\mathbb{W}g1$   $\mathbb{Q}\times g1$  6.  $\mathbb{Q}\times g1$

#### 4 - Christian POISSON

##### Inédit



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

*Une pièce ne peut jouer que pour être menacée ou contrôlée par une autre pièce.*

*A piece can move only to be threatened or controlled by another piece.*

Solution :

---

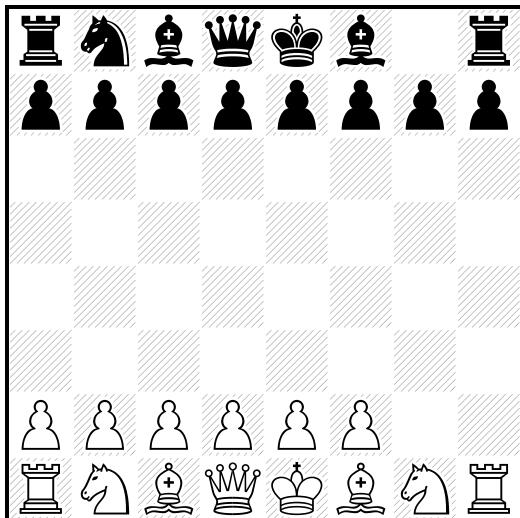
---

---

---

---

## 4 - Solution

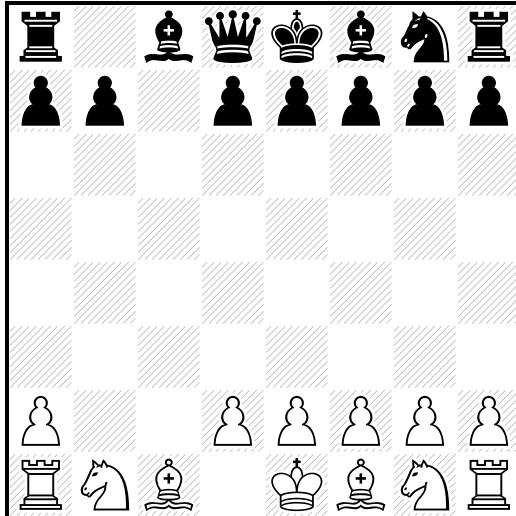


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Devresbo**

1.h4 ♜f6 2.h5 ♜×h5 3.g3 ♜×g3 4.♗h3 (♗g2??) ♜f1 5.♗×f1

## 5 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Une pièce menacée (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide ou occupée par une pièce pouvant être capturée.*

*A threatened piece (King included) can also move to its Circé rebirth square if it is empty or occupied by a piece that can be captured.*

Solution :

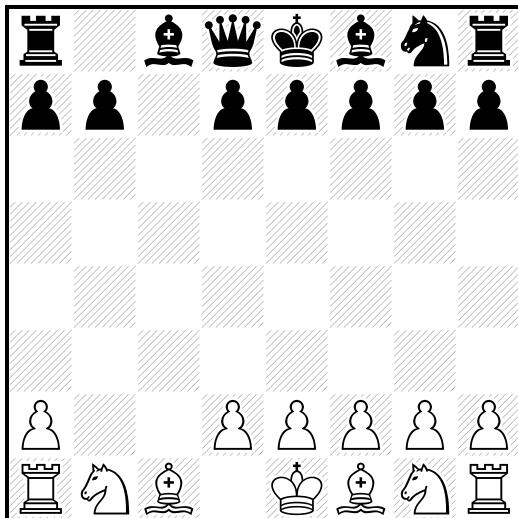
---

---

---

---

## 5 - Solution

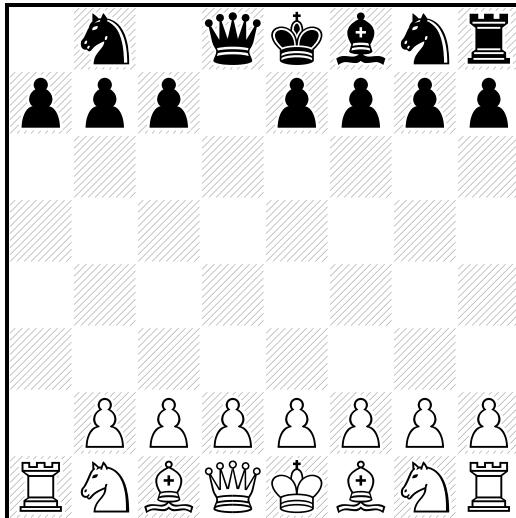


Partie justificative en 5,0 coups (13+14) C+  
**Danger Circé**

1.ç4 b5 2.威b3 b×ç4 3.威×b8 ç3 4.威×ç7 ç×b2 5.威b7 b×b7

## 6 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (15+13) C+  
**Sécurité Circé**

*Une pièce qui n'est pas menacée (Roi inclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide ou occupée par une pièce pouvant être capturée.*

*A piece that is not threatened (King included) can also move to its Circé rebirth square if it is empty or occupied by a piece that can be captured.*

Solution :

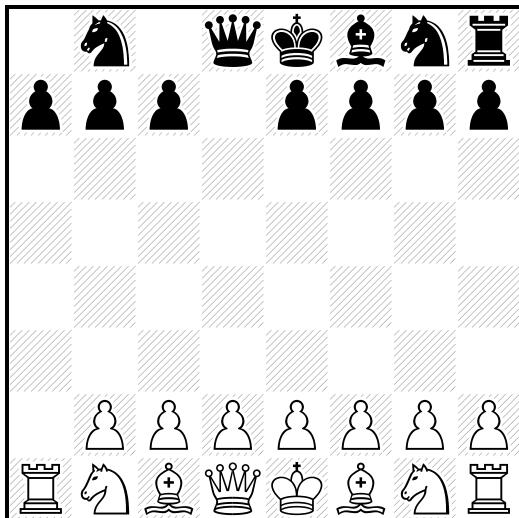
---

---

---

---

## 6 - Solution

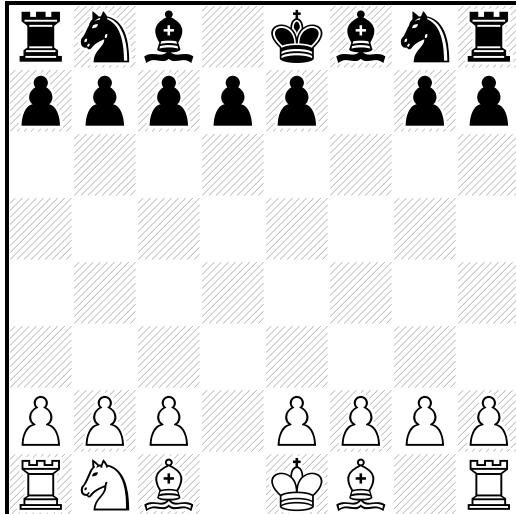


Partie justificative en 4,5 coups (15+13) C+  
**Sécurité Circé**

1. ♜c3 d5 2. ♜×d5 ♛e6 3. ♜b6 ♛×a2 4. ♜×a8 ♛b1 5. ♜×b1

## 7 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Le principe de capture est inversé : une pièce A (Roi excepté) peut capturer une pièce B (Roi excepté), en jouant sur la case où elle se trouve, si et seulement si B menace A. Les Rois capturent et sont capturés de façon orthodoxe.*

*The capture principle is reversed: a piece A (King excepted) can capture a piece B (King excepted), moving to the square where it is, if and only if B threatens A. Kings capture and are captured in an orthodox way.*

Solution :

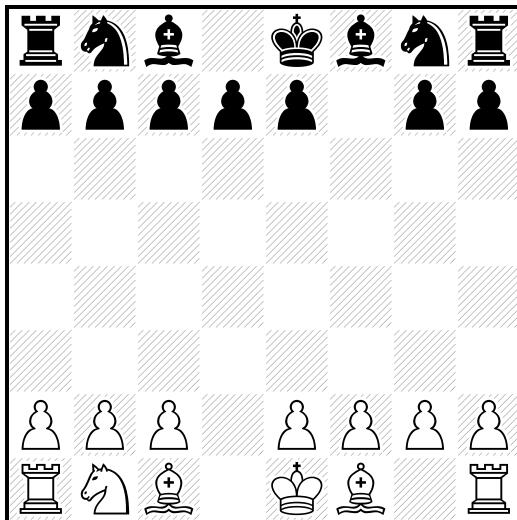
---

---

---

---

## 7 - Solution



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

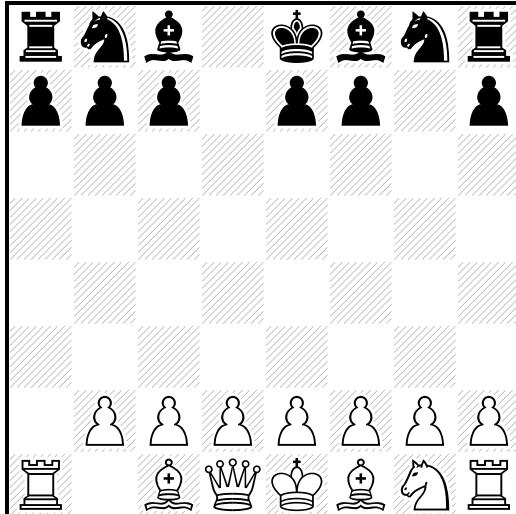
1.  $\mathbb{Q}h3$  d5 2.  $\mathbb{Q}f4$   $d \times f4$  3.  $d \times d8 = \mathbb{Q}$   $f \times d8$  4.  $\mathbb{W}d6$  d7 5.  $\mathbb{W} \times c7$   $f \times c7$

*La solution est identique en Cocap Rex Inclusiv sauf que  $d \times d8 = \mathbb{Q}$  est un échec.*

*Solution is the same in Cocap Rex Inclusiv, but  $d \times d8 = \mathbb{Q}$  gives check.*

## 8 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Lorsqu'une pièce sur sa première rangée joue pour la première fois, elle peut y laisser une Impératrice\* (si le camp n'en a pas encore fait apparaître) ou une Princesse\* (si le camp n'en a pas encore fait apparaître). Pour les roques, une seule pièce peut apparaître, mais aussi bien sur la case du Roi que de la Tour.*

\*Impératrice = Tour + Cavalier ; Princesse = Fou + Cavalier

*When a piece on its first row moves for the first time, it can leave an Impératrice\* (if the side has not yet dropped one) or a Princesse\* (if the side has not yet dropped one). Only one piece may be dropped when castling, on the King's or Rook's square.*

\*Impératrice = Rook + Knight ; Princesse = Bishop + Knight

Solution :

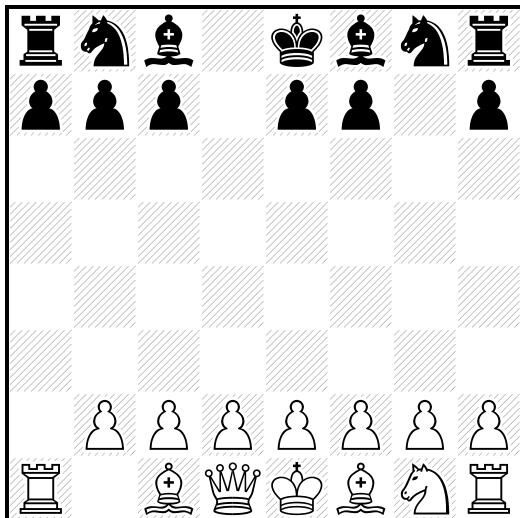
---

---

---

---

## 8 - Solution



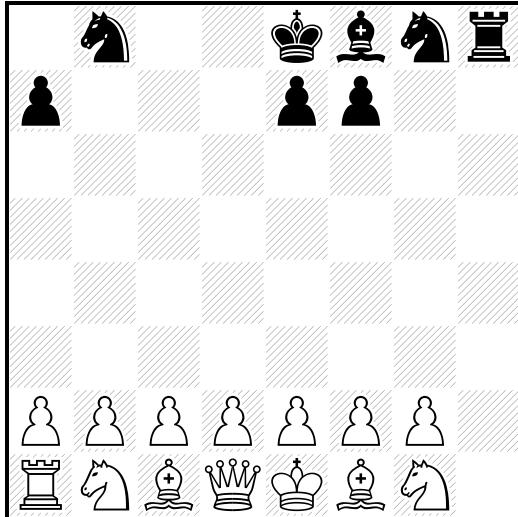
Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Seirawan**

1. ♔c3(+ ♔b1) d5 2. ♔x d5 ♕x d5 3. ♔c3 ♕x a2 4. ♔x g7+ ♔x g7
5. ♕x a2 ♔f8 6. ♕a1

♔ = Princesse

## 9 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+8) C+  
**Polo**

*Pas de captures traditionnelles : si une pièce joue au contact d'une ou plusieurs pièces adverses, alors cette(ces) pièce(s) sont capturées.*

*No traditional captures: if a piece moves in contact with one or more opposing pieces, then this(these) piece(s) are captured.*

Solution :

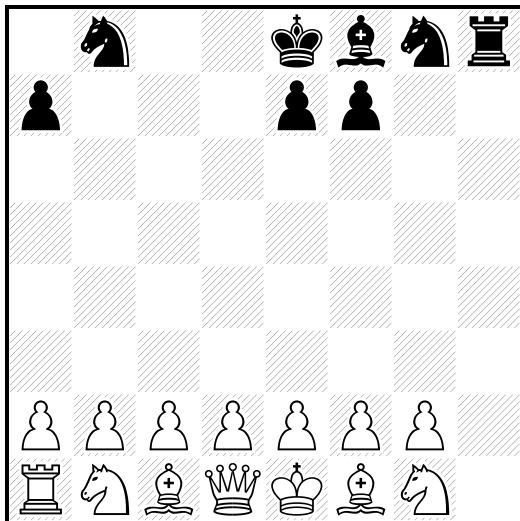
---

---

---

---

## 9 - Solution

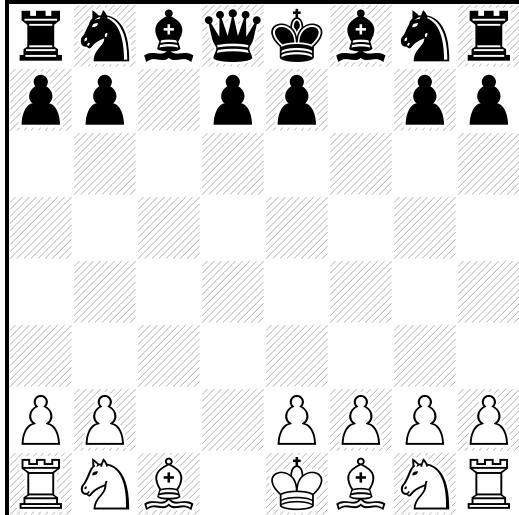


Partie justificative en 4,0 coups (14+8) C+  
**Polo**

1.h4 g5 (-h4) 2. $\mathbb{Q}$ h6 (-g5,-h7)  $\mathbb{Q}$ a6 3. $\mathbb{Q}$ c6 (-b7,-c7,-d7)  $\mathbb{Q}$ b8 4. $\mathbb{Q}$ c7+ (-b8,-c8,-d8)  $\mathbb{Q}$ b8 (-c7)

## 10 - Christian POISSON

### Inédit (v)



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 :

---

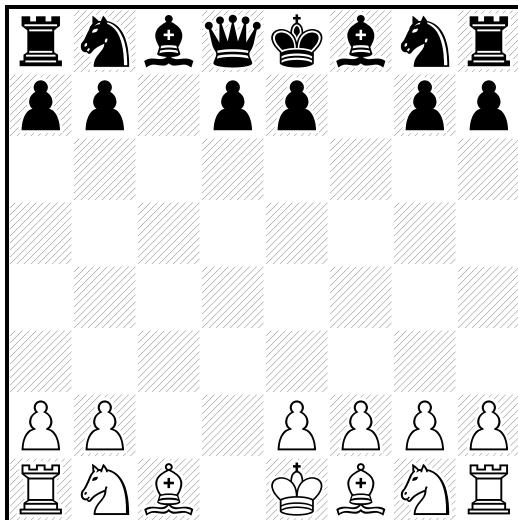
---

---

---

---

## 10 - Solution



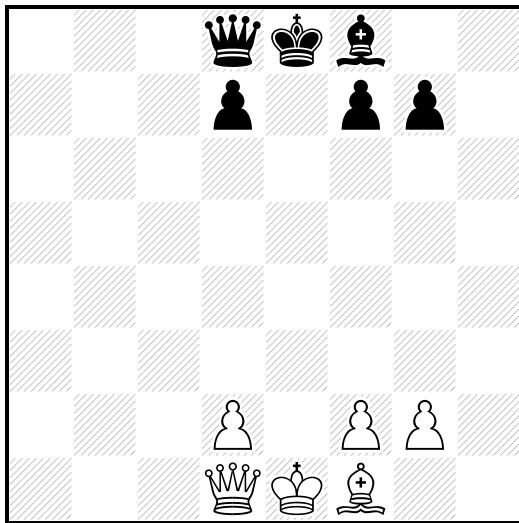
Partie justificative en 5,5 coups (13+14) C+  
**Bi-isométrique noir**

1.ç3 ç5 2.d4 ç×d4 3.♗b3 d×ç3 4.♗×f7+ ♛×f7 5.♘×ç3 ♔é8 6.♘b1

*Correction du 83, 562 Parties Justificatives Homebase 2019  
Correction of 83, 562 Parties Justificatives Homebase 2019*

## 11 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (6+6) C+  
**Berkeley**

*Après chaque coup, les pièces (Roi excepté) ni menacées, ni contrôlées disparaissent de l'échiquier. Cette règle s'applique aussi aux nouvelles positions obtenues après ces disparitions.*

*After each move, the pieces (King excluded) neither threatened, nor controlled disappear from the chessboard. This rule also applies to new positions obtained after these disappearances.*

Solution :

---

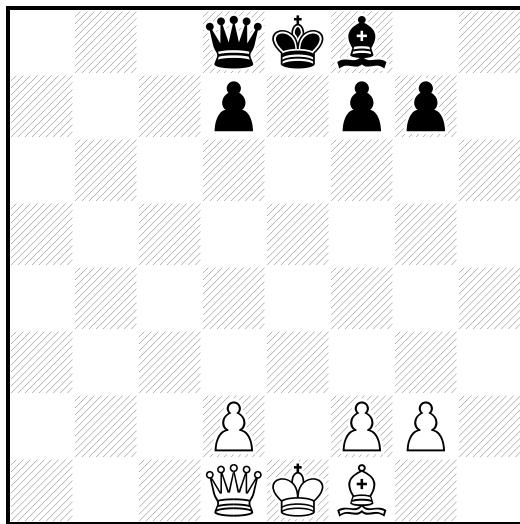
---

---

---

---

## 11 - Solution

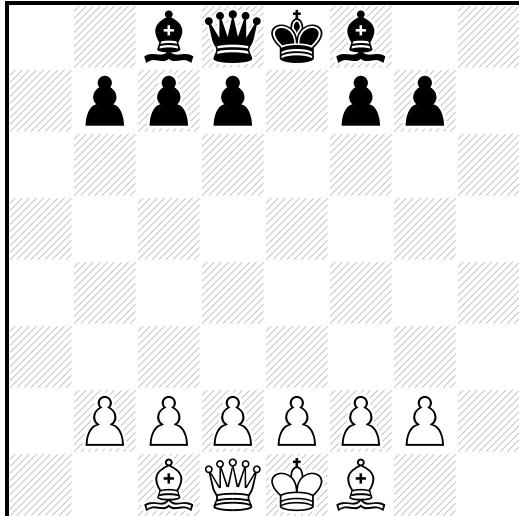


Partie justificative en 3,0 coups (6+6) C+  
**Berkeley**

1.é4 (-a1,-a2,-b1,-é4,-g1,-h1,-b2,-a7,-a8,-b8,-g8,-h7,-h8) é5 (-é5) 2. $\mathbb{W}$ f3 (-ç1,-b2,-ç2)  $\mathbb{W}$ f6 (-ç8,-ç7) 3. $\mathbb{W}$ d1 (-b7)  $\mathbb{W}$ d8

## 12 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 1,5 coups (10+9) C+  
**Berkeley Circé**

Après chaque coup, les pièces (Roi excepté) ni menacées, ni contrôlées doivent être replacées sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide, sinon elles disparaissent de l'échiquier (les pièces neutres sont considérées comme étant de la couleur du camp qui a joué le coup). Cette règle s'applique aussi aux nouvelles positions obtenues après ces modifications.

After each move, the pieces (King excluded) neither threatened, nor controlled must be replaced on their rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty, otherwise they disappear from the chessboard (neutral pieces are considered to have the color of the side that moved). This rule also applies to new positions obtained after these modifications.

Solution :

---

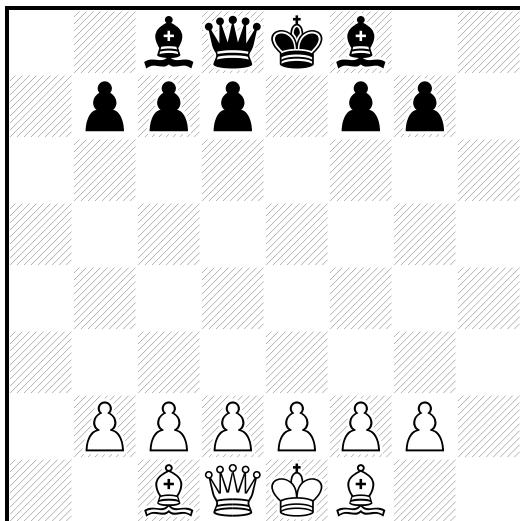
---

---

---

---

## 12 - Solution

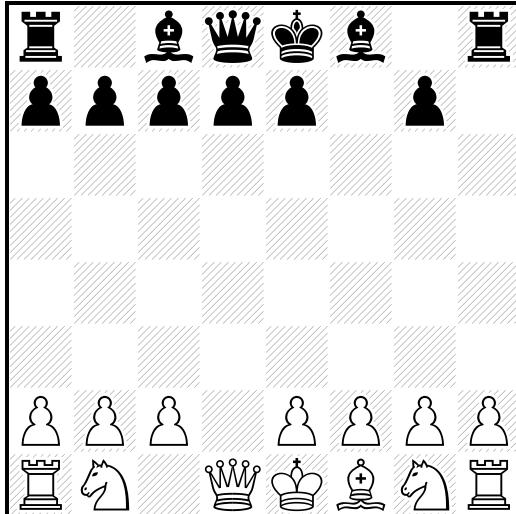


Partie justificative en 1,5 coups (10+9) C+  
**Berkeley Circé**

1. ♜f3 (-a1,-a2,-b1,-g1,-h1,-a7,-a8,-b8,-g8,-h7,-h8) e5 2. ♜×e5 (-e5,-h2)

## 13 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Absorbant**

*Lors d'une capture, la pièce capturante (Roi excepté) acquiert les pouvoirs de déplacement de la pièce capturée en plus des siens.  
When it captures, the capturing piece (except a King) acquires the moving powers of the captured piece in more of his.*

Solution :

---

---

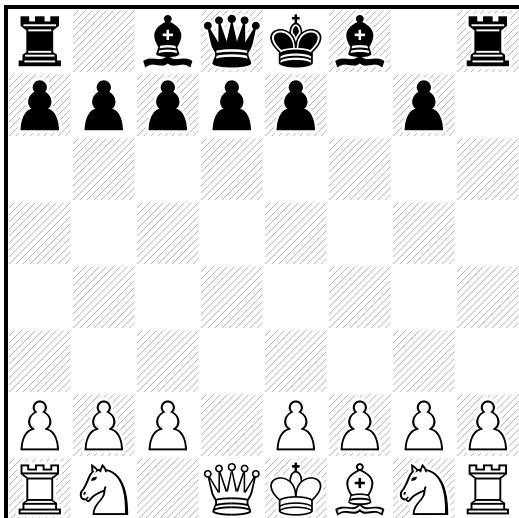
---

---

---

---

## 13 - Solution

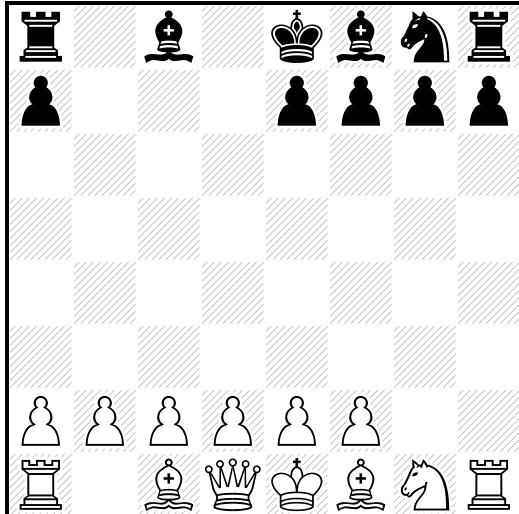


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Absorbant**

1.d4 ♜h6 2.♗xh6 f5 3.♗xf5 ♜c6 4.♗xh7 ♜xd4 5.♗xd4 ♜xh7  
6.♔d1 ♜h8

## 14 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (13+11) C+  
**Ko-Circé**

Lorsqu'une pièce a joué, toutes les pièces adverses à son contact disparaissent simultanément, puis renaissent sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) sauf si c'est la case sur laquelle elles se trouvaient ou si elle est occupée.

When a piece has moved, all the opposing pieces in contact disappear simultaneously, then are reborn on their rebirth square (according to the "modalités Circé") unless it is the square on which they were located or if it is occupied.

Solution :

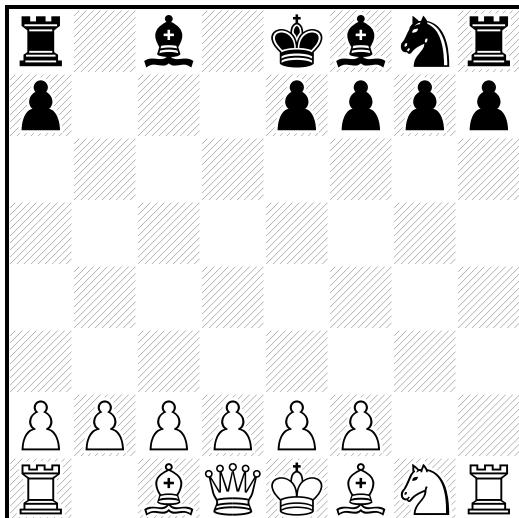
---

---

---

---

## 14 - Solution

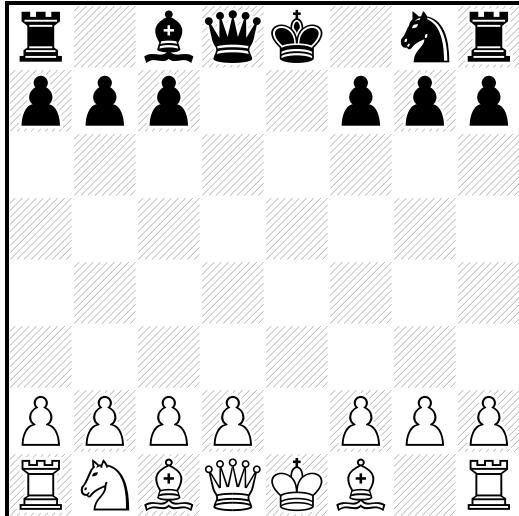


Partie justificative en 3,0 coups (13+11) C+  
**Ko-Circé**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♜h3 (-g2,-h2) 3. ♜x c7+ (-b7,-b8,-d8) ♜c8 (-c7)

## 15 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Bords bichromatiqueurs**

*Une pièce qui se trouve ou joue sur le bord de l'échiquier devient bichromatique (elle doit toujours changer de couleur de case).*

*A piece which is or move to the edge of the board becomes bichromatique (it must always move on a square of different colour).*

Solution :

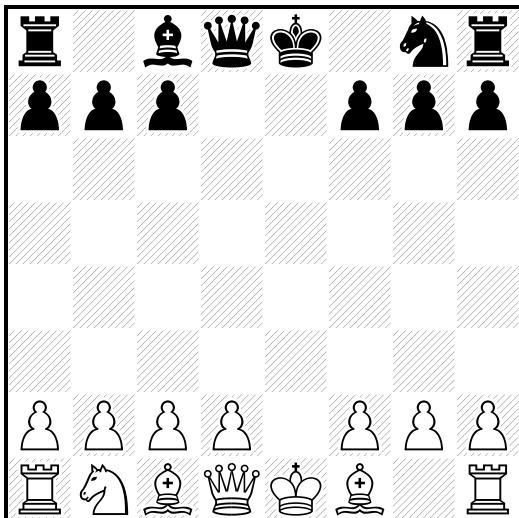
---

---

---

---

## 15 - Solution

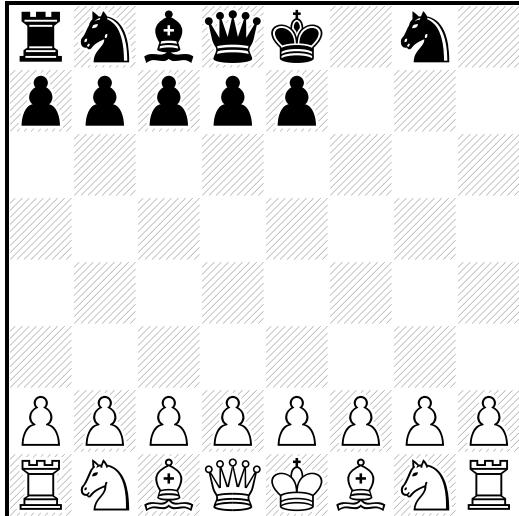


Partie justificative en 6,0 coups (14+12) C+  
**Bords bichromatiqueurs**

1. ♜f3 é5 2. ♜×é5 ♜ç6 3. ♜×d7 ♜d4 4. ♜×f8 ♜×é2 5. ♛×é2  
(♜×é2?, ♛×é2?) ♛×f8 6. ♛é1 ♛é8

## 16 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (16+11) C+

### Circé nucléaire

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté), elle doit être remplacée sur sa case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide : sinon, la pièce capturée disparaît. De plus, toutes les pièces au contact de la pièce capturante (Rois exceptés) disparaissent simultanément, puis renaissent sur leur case de renaissance sauf si c'est la case sur laquelle elles se trouvaient ou si elle est occupée.

When a piece is captured (King excluded), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty : otherwise, the captured unit vanishes. Moreover, all the pieces in contact with the capturing piece (except the Kings) disappear simultaneously, then are reborn on their rebirth square unless it is the square on which they were located or if it is occupied.

### Maximum

Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.

Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.

Solution :

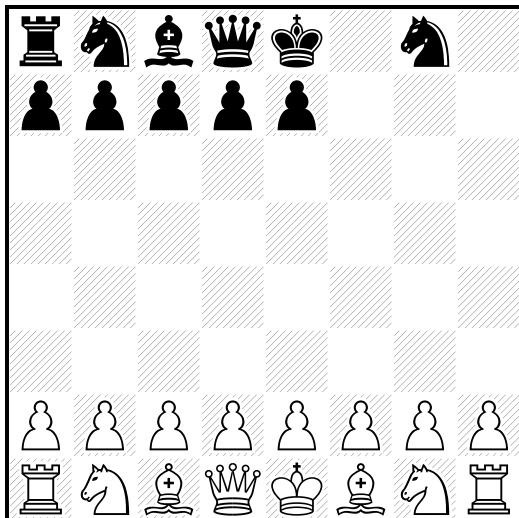
---

---

---

---

## 16 - Solution

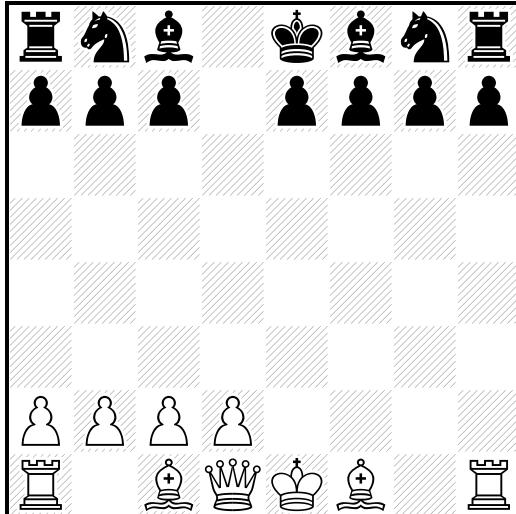


Partie justificative en 4,0 coups (16+11) C+  
**Circé nucléaire**  
**Maximum**

1.é4 ♜f6 2.♛g4 ♜×é4 (♜é2) 3.♛×g7 (-f7,-f8,-h7,-h8) ♜f6 4.♛g8+  
♜×g8 (♜d1)

## 17 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (10+14) C+

#### Circé maléfique nucléaire

Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté), 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. De plus, toutes les pièces au contact de la pièce capturante disparaissent simultanément, puis renaissent sur leur case de renaissance sauf si c'est la case sur laquelle elles se trouvaient ou si elle est occupée.

When a piece is captured (King excluded), it must be replaced on its rebirth square (according to the "modalités Circé maléfique") if it is empty : otherwise, the captured unit vanishes. Moreover, all the opposing pieces in contact with the capturing piece disappear simultaneously, then are reborn on their rebirth square unless it is the square on which they were located or if it is occupied.

Solution :

---

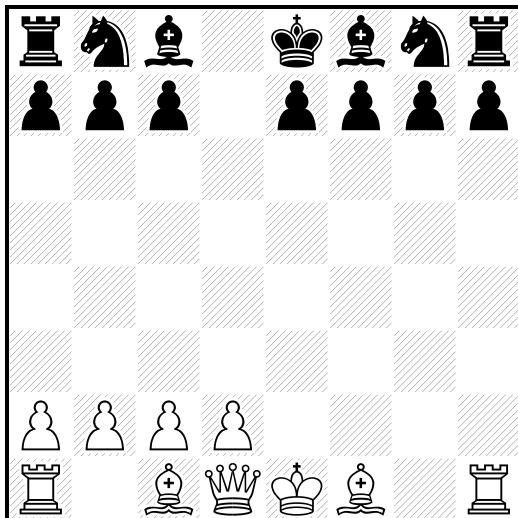
---

---

---

---

## 17 - Solution

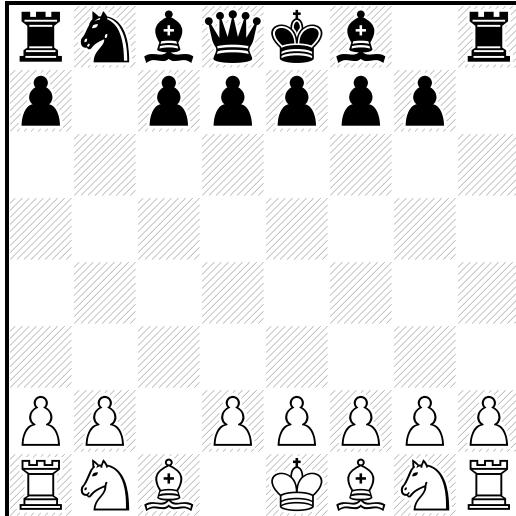


Partie justificative en 4,5 coups (10+14) C+  
**Circé maléfique nucléaire**

1.  $\mathbb{Q}c3$  d5 2.  $\mathbb{Q} \times d5$   $\mathbb{Q} \times d5$  3.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q} \times f3$  (-e2,-f2,-g2) 4.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{Q}h1$  5.  $\mathbb{Q} \times h1$  (-h2)

## 18 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Après une capture, la pièce précédemment capturée (Roi excepté) renaît sur la case où elle a été capturée, si cette case est vide : sinon elle disparaît définitivement.*

*After a capture, the previously captured piece (except a King) is reborn on the square where it was captured, if this square is empty: otherwise it disappears permanently.*

Solution :

---

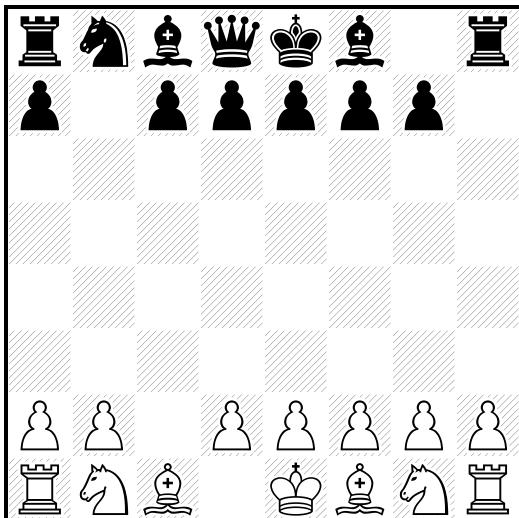
---

---

---

---

## 18 - Solution

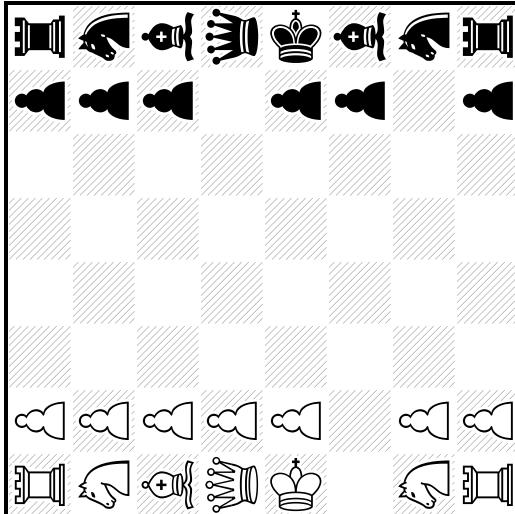


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Circé mémoire**

1.  $\text{ç}3$  ( $\text{ç}4?$ ) b5 2.  $\text{ç}\text{ç}2$  b4 3.  $\text{ç}\text{ç} \times h7$  b $\times$ ç3 4.  $\text{ç}\text{ç} \times g8$   $\text{ç}\text{ç} \times g8$  5.  $\text{ç}\text{ç} \times \text{ç}3$   $\text{ç}\text{ç} h8$   
6.  $\text{ç}\text{ç} b1$

## 19 - Christian POISSON

### Inédit



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

☞ =Pionbal ; ☛ =Cavabal ; ☚ =Foubal ; ☜ =Damebal  
☒ =Tourbal

### Coudes sans prises en passant

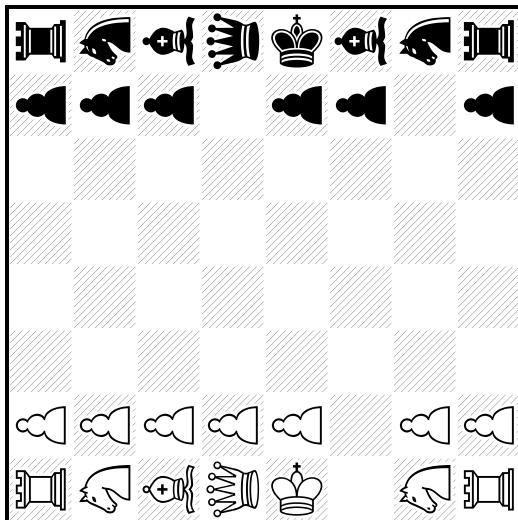
Par défaut, un Pion est remplacé par un Pionbal (avance de 2 cases seulement et capture comme d'habitude, mais ces deux mouvements ne se font pas directement en ligne droite mais en 2 bonds formant un angle droit), un Cavalier par un Cavabal (se déplace comme un Cavalier mais toutes les cases d'un "L" entre la case de départ et d'arrivée doivent être vide), un Fou par un Foubal (se déplace comme un Fou, mais en décomposant sa marche en un déplacement vertical et un déplacement horizontal, ou inversement, chacune des cases intermédiaires devant être vide), une Tour par une Tourbal (se déplace comme une Tour, mais en décomposant sa marche en un déplacement diagonal SO-NE et un déplacement diagonal SE-NO, ou inversement, chacune des cases intermédiaires devant être vide) et une Dame par une Damebal (=Tourbal + Foubal). Pas de prises en passant.

By default, a Pawn is replaced by a Pionbal (moves forward 2 squares only and captures as usual, but both these moves are made not directly in a straight line but in 2 leaps forming a right angle), a Knight by a Cavabal (moves like a Knight but all the squares of a "L" between the departure and arrival squares must be empty), a Bishop by a Foubal (moves like a Bishop, but by decomposing his walk in a vertical displacement and a horizontal displacement, or vice versa, each of the intermediate squares must be empty), a Rook by a Tourbal (moves like a Rook, but by decomposing his walk in a diagonal displacement SW-NE and a diagonal displacement SE-NW, or vice versa, each of the intermediate squares must be empty) and a Queen by a Damebal (=Tourbal + Foubal). No captures en passant.

Solution :

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

## 19 - Solution



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

☞ = Pionbal

☛ = Cavabal

◐◑ = Foubal

▨▨ = Damebal

□□ = Tourbal

### Coudes sans prises en passant

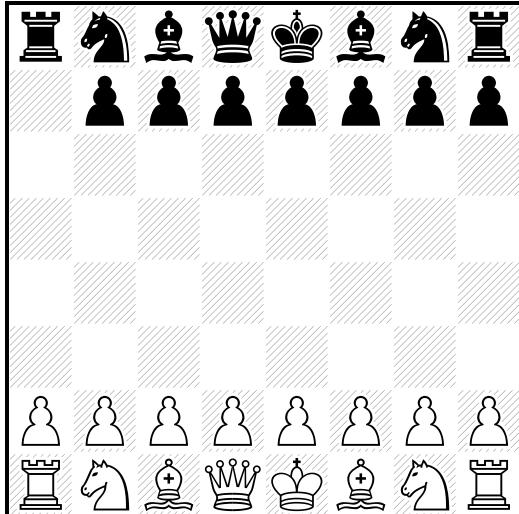
1.f4 g5 2.♔h3 (*via f3*) g×f4 3.♕×d7 (*via d3*) f2+ 4.♕×f2 ♔×d7 5.♔é1  
♔é8

4... ♕×d7, ♔×d7, ♖×d7 sont impossibles.

4... ♕×d7, ♔×d7, ♖×d7 are impossible.

## 20 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (16+15) C+  
**Crazyhouse**

*Lorsqu'une pièce est capturée, elle change de couleur et est conservée comme "pièce réserviste". Un camp peut parachuter une "pièce réserviste" au lieu d'un coup normal. Un Pion ne peut pas être parachuté sur les premières et dernières rangées. Une fois capturée, une pièce promue (plus généralement transformée) est gardée en main en tant que Pion (sa nature initiale).*

*When a piece is captured, it changes colour, and is kept as a "pièce réserviste". A side may drop a "pièce réserviste" instead of a normal move. A Pawn may not be dropped on the first and last rank. When captured, a promoted (more generally transformed) piece is kept in hand as a Pawn (its initial nature).*

Solution :

---

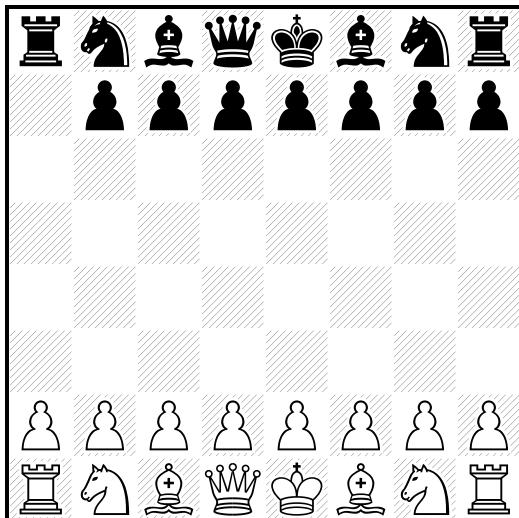
---

---

---

---

## 20 - Solution



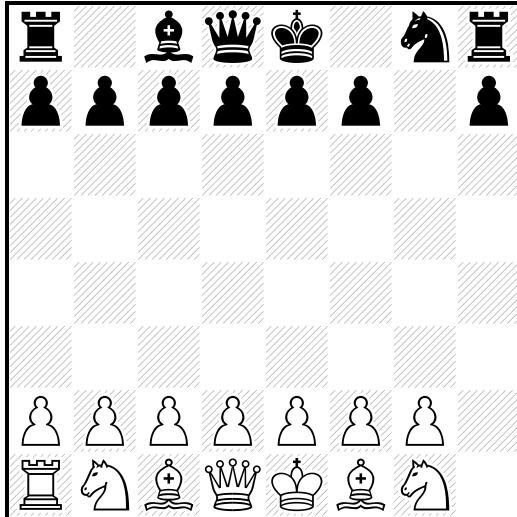
Partie justificative en 3,0 coups (16+15) C+  
**Crazyhouse**

1.b4 a5 2.b×a5 ♕×a5 3.+b2 ♕a8

*Les Noirs ont un Pion en réserve, mais il n'est pas sur l'échiquier !*  
*Black has a Pawn in reserve, but it is not on the board!*

## 21 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Une pièce ne peut capturer que si elle contrôle une autre pièce.*

*A piece can capture only if it controls another piece.*

### Maximum

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest.*

Solution :

---

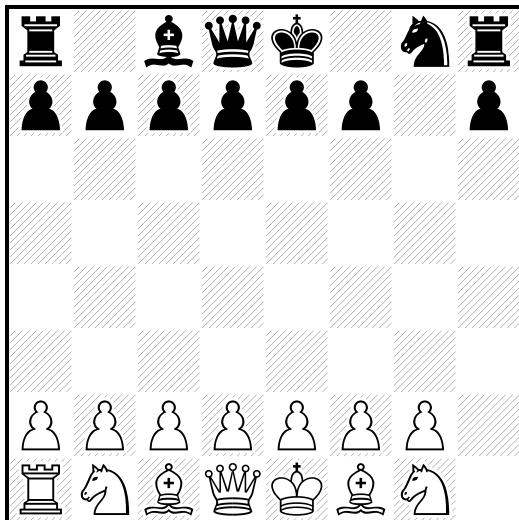
---

---

---

---

## 21 - Solution

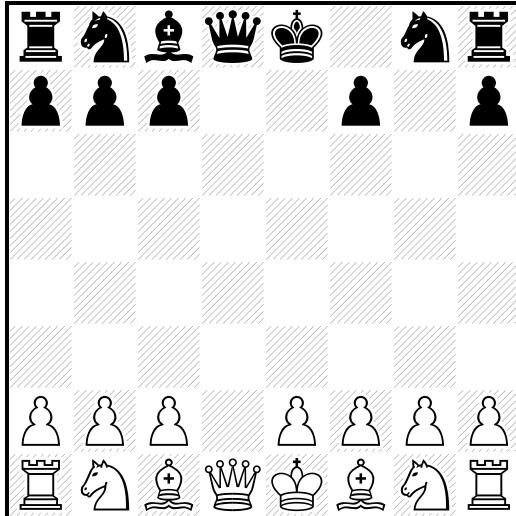


Partie justificative en 7,0 coups (14+13) C+  
**Contrôleur  
Maximum**

1.h4 ♜c6 2.♕h3 ♜d4 3.♕g3 ♜f5 4.♕xg7 ♜xh4 5.♕xg8 ♜f5 6.♕xf8  
♜h6 7.♕g8+ ♜xg8

## 22 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+12) C+  
**Loch Ness b2-g7**

*Après chaque coup, les pièces (Roi inclus) ni menacées, ni contrôlées de la ligne b2-g7 disparaissent de l'échiquier. Cette règle s'applique aussi aux nouvelles positions obtenues après ces disparitions.*

*After each move, the pieces (King included) neither threatened, nor controlled from the line b2-g7 disappear from the chessboard. This rule also applies to new positions obtained after these disappearances.*

Solution :

---

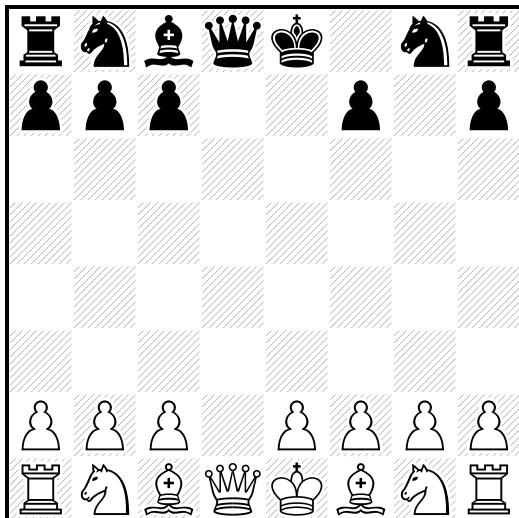
---

---

---

---

## 22 - Solution

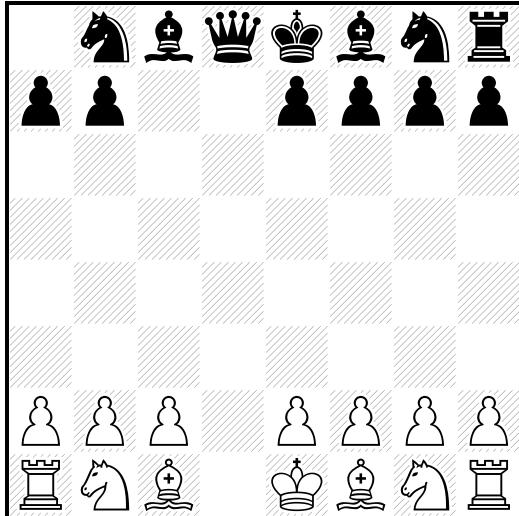


Partie justificative en 4,0 coups (15+12) C+  
**Loch Ness b2-g7**

1.d4 e5 2.d×e5 (-e5) d5 3.♕×d5 ♔d6 (-g7) 4.♔d1 ♔e5 (-e5)

## 23 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+13) C+  
**Mated units**

Après chaque coup, les pièces adverses menacées disparaissent de l'échiquier si elles restent menacées après tous les coups légaux de l'adversaire.

After each move, the threatened enemy pieces disappear from the chessboard if they remain threatened after all legal moves from the opposing side.

Solution :

.....

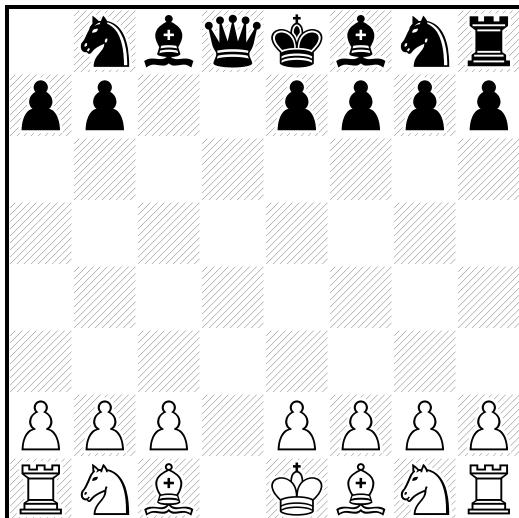
.....

.....

.....

.....

## 23 - Solution



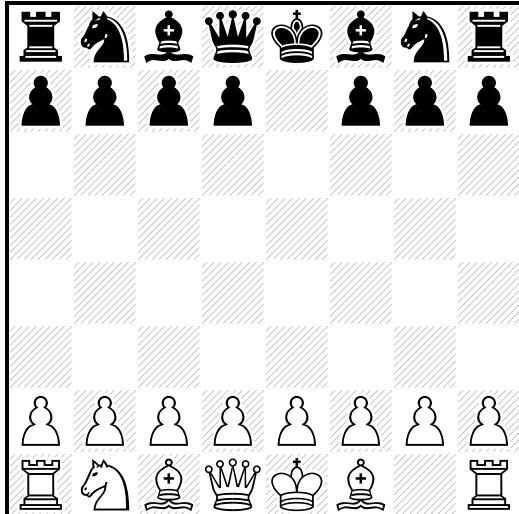
Partie justificative en 4,0 coups (14+13) C+  
**Mated units**

1.d4  $\zeta$ 5 2.d× $\zeta$ 5 (-d7) ♜a6 (- $\zeta$ 5) ( $\zeta$ d7?) 3.♕d6 ♜b8 4.♕×b8 ♜×b8

*Même solution avec la condition "Pièce perdues" qui n'est qu'une variante de "Mated units" : il faut juste remplacer 'coups légaux' par 'coups possibles'. Same solution with the condition "Pièce perdues" (= Lost pieces, Verlorene Steine) which is only a variant of "Mated units": you just have to replace 'legal moves' by 'possible moves'.*

## 24 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Lorsqu'une pièce est capturée (Roi excepté), elle doit être replacée sur une cage (case sur laquelle les seuls coups légaux de la pièce, s'il y en a, sont des captures). Si l'il n'y a pas de cage, la pièce capturée disparaît.*

*When a piece is captured (King excluded), it must be replaced on a cage (square on which the only legal moves of the piece, if there are any, are captures). If there is no cage, the captured unit vanishes.*

Solution :

---

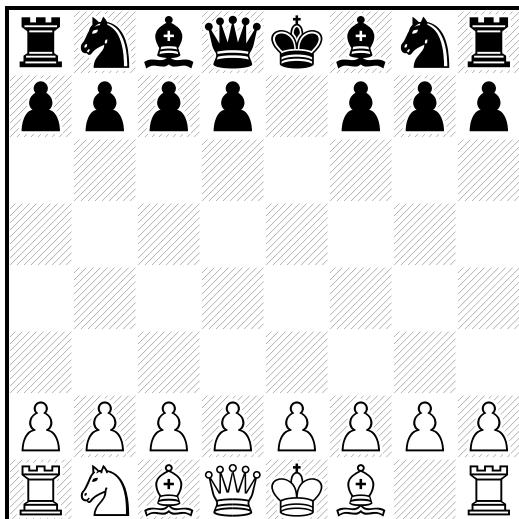
---

---

---

---

## 24 - Solution

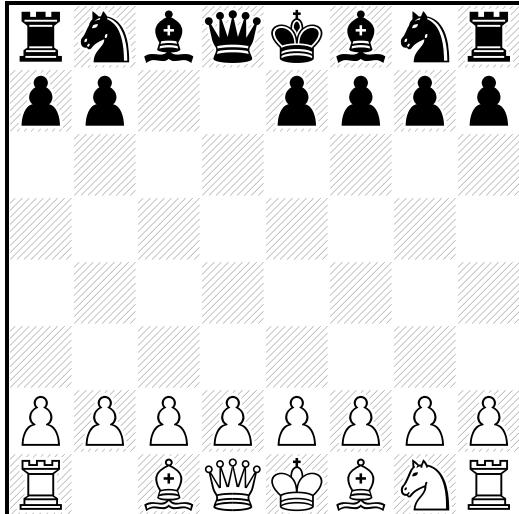


Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+  
**Circé cage**

1. ♔f3 e5 2. ♔x e5(♔g1) ♔x g2(g1) 3. ♔c6 ♔gg5 4. ♔xd8 ♔xd8 5.g2

## 25 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Si la pièce blanche qui vient de jouer menace au moins deux pièces noires, alors deux de ces pièces noires peuvent échanger leur place. Si les Noirs peuvent échanger deux pièces de place, ils doivent le faire.*  
*If the white piece that just moved threatens at least two black pieces, then two of these black pieces can swap places. If Black can swap two pieces, he must do so.*

Solution :

---

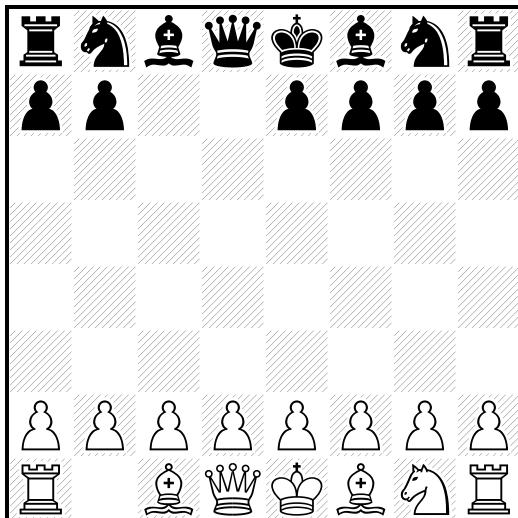
---

---

---

---

## 25 - Solution

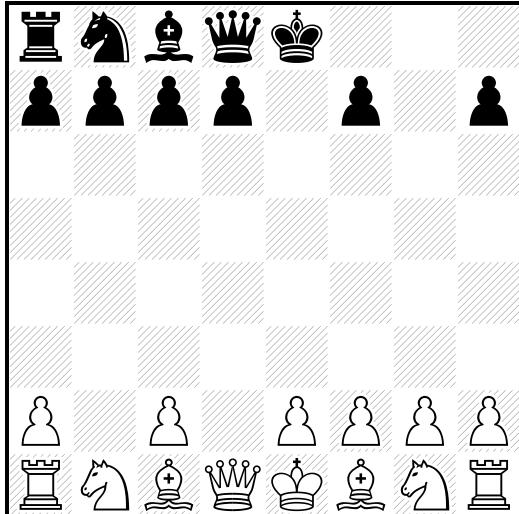


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Platzwechselmärchen A**

1. ♜c3 d5 2. ♜×d5 e7↔ç7 3. ♜×ç7+ ♔d7 4. ♜é8 ♔×é8

## 26 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Si des pièces noires sont menacées, alors deux de ces pièces peuvent échanger leur place. Si les Noirs peuvent échanger deux pièces de place, ils doivent le faire.*

*If some black pieces are threatened, then two of these pieces can swap places. If Black can swap two pieces, he must do so.*

Solution :

.....

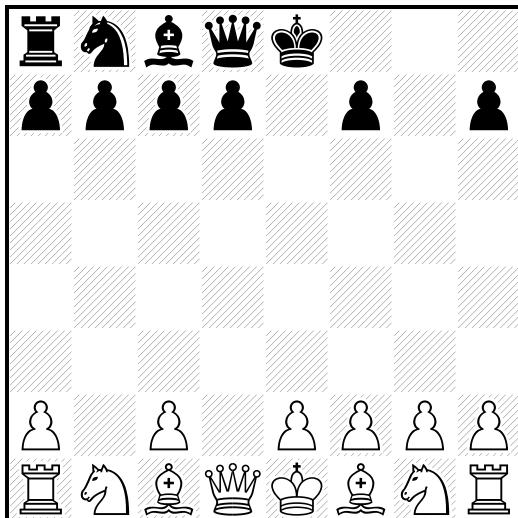
.....

.....

.....

.....

## 26 - Solution

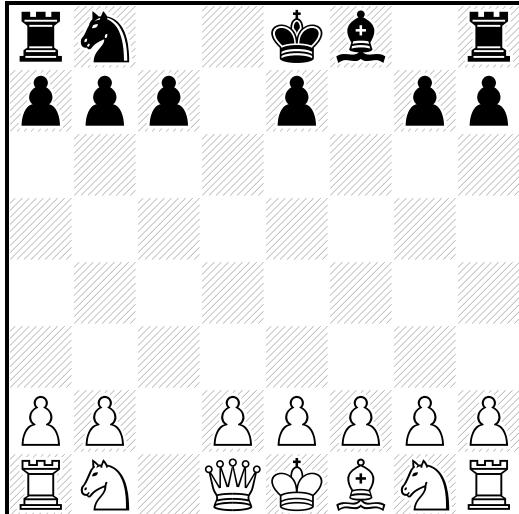


Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+  
**Platzwechselmärchen B**

1.d4 e5 2.d×e5 ♜f6 3.e×f6 g7↔d7 4.f×g7 ♜f8↔♜h8 5.g×f8=♚ ♜×b2  
6.♜×b2 ♛×f8 7.♜c1 ♛e8

## 27 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Un Roi qui n'est pas en échec peut également échanger sa place avec une pièce amie. Un Pion ne peut pas arriver sur sa première rangée, et il se promeut si il arrive sur sa rangée de promotion.*

*A King who is not in check can also swap his place with a friendly piece. A Pawn cannot arrive on its first row, and it is promoted if it arrives on its promotion row.*

Solution :

---

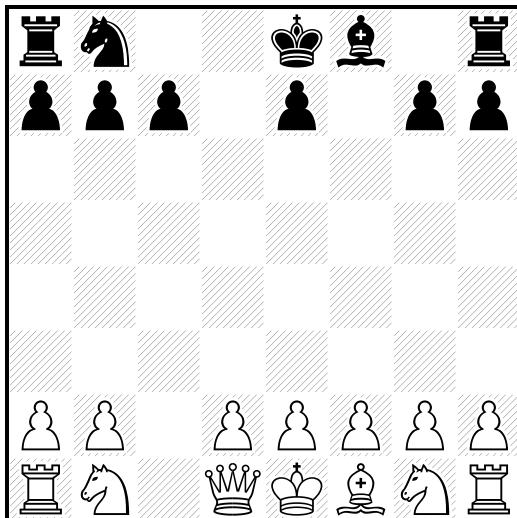
---

---

---

---

## 27 - Solution

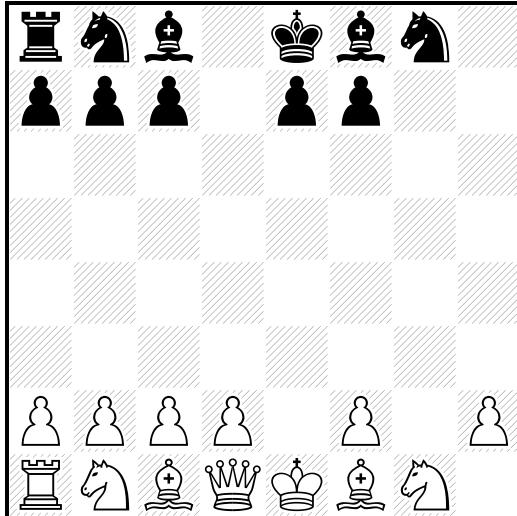


Partie justificative en 7,0 coups (14+11) C+  
**Platzwechselrochade**

1.  $\text{c}4 \text{ d}5$  2.  $\text{c}\times\text{d}5$   $\text{é}6$  3.  $\text{d}\times\text{é}6$   $\text{d}8 \leftrightarrow \text{é}8$  4.  $\text{é}\times\text{f}7$   $\text{ç}6$  5.  $\text{f}\times\text{g}8 = \text{ç}1$   
6.  $\text{gb}3$   $\text{ç}\times\text{d}1+$  7.  $\text{ç}\times\text{d}1$   $\text{é}8$

## 28 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+11) C+  
**Transmission menace**

*Une pièce menacée peut aussi jouer comme la ou les pièces menaçantes.*

*A threatened piece can also move like the threatening unit(s).*

Solution :

---

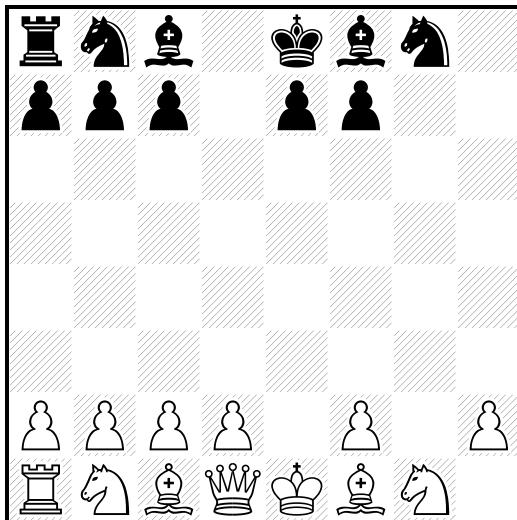
---

---

---

---

## 28 - Solution

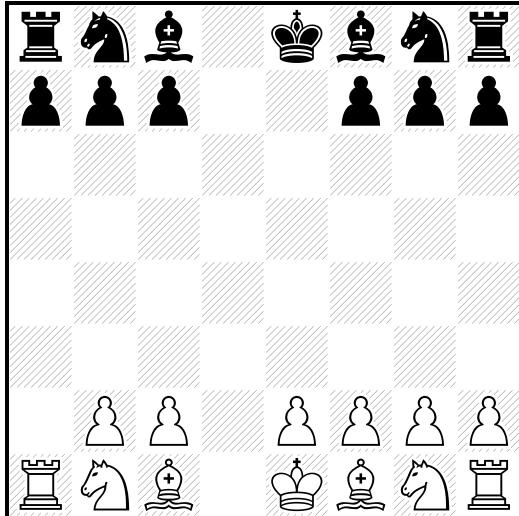


Partie justificative en 5,5 coups (13+11) C+  
**Transmission menace**

1.e4 d5 2.e×d5 ♕×d5 3.g×g7 ♕×h1 4.h×h7 ♕×h7 5.g×h7 ♕h2  
6.h×h2

## 29 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Une pièce menacée peut aussi jouer comme la ou les pièces menaçantes.*

*A threatened piece can also move like the threatening unit(s).*

Solution :

---

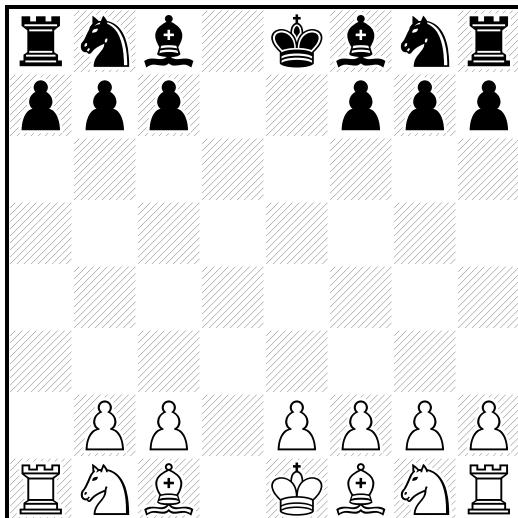
---

---

---

---

## 29 - Solution

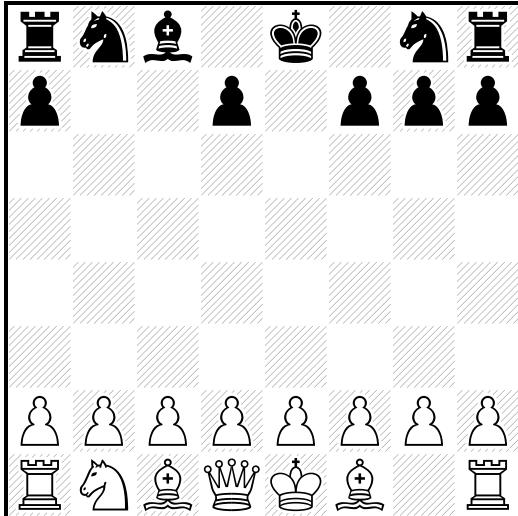


Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Transmission menace**

1.d4 e5 2.d×e5 ♕e7 3.♕d6 ♕×e5 4.♕×c7 ♕×b2 5.a×b2 d×c7

### 30 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (15+11) C+  
**Transmission menace**

*Une pièce menacée peut aussi jouer comme la ou les pièces menaçantes.*

*A threatened piece can also move like the threatening unit(s).*

Solution :

---

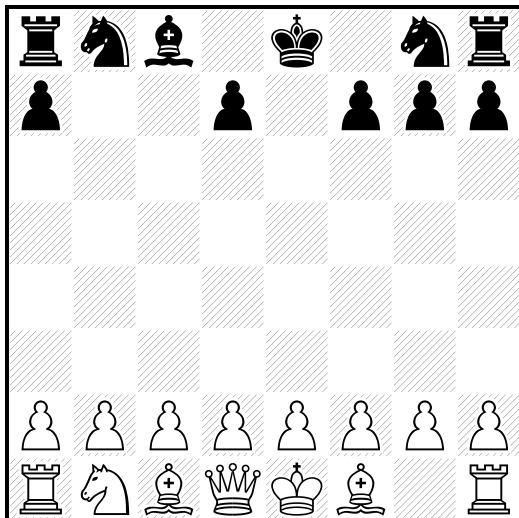
---

---

---

---

## 30 - Solution

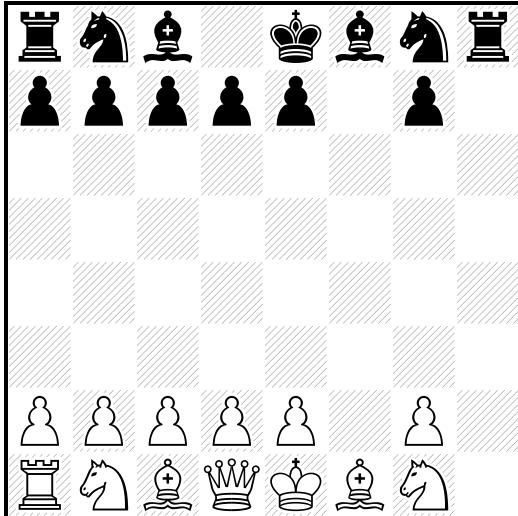


Partie justificative en 5,5 coups (15+11) C+  
**Transmission menace**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ç6 3. ♜xç6 ♕a3 4. ♜xb7 ♛xb7 5. bxa3 ♔b2 6. a3xb2

### 31 - Christian POISSON

#### Inédit



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

*Une pièce menacée peut aussi jouer comme la ou les pièces menaçantes.*

*A threatened piece can also move like the threatening unit(s).*

Solution :

---

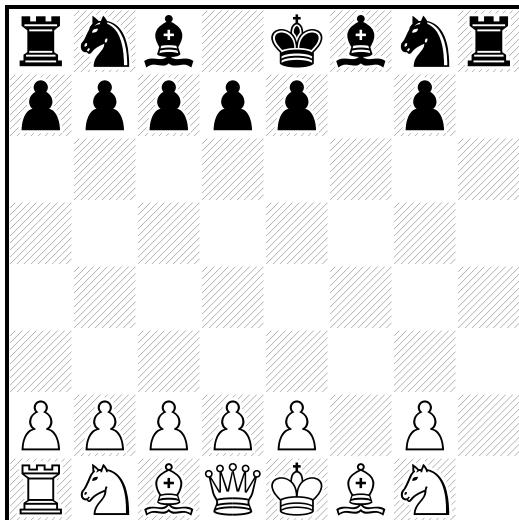
---

---

---

---

## 31 - Solution

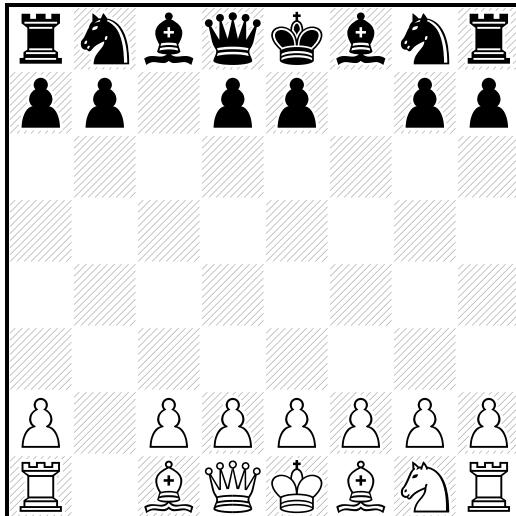


Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Transmission menace**

1.h3 d5 2.é6 h×h1= 3.é×d5 4.d×d8= + f×d8 5.f×g2 d7

## 32 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,0 coups (14+14) C+  
**Transmission contrôle**

*Une pièce contrôlée peut aussi jouer comme la ou les pièces contrôlantes.*

*A controlled piece can also move like the controlling unit(s).*

Solution :

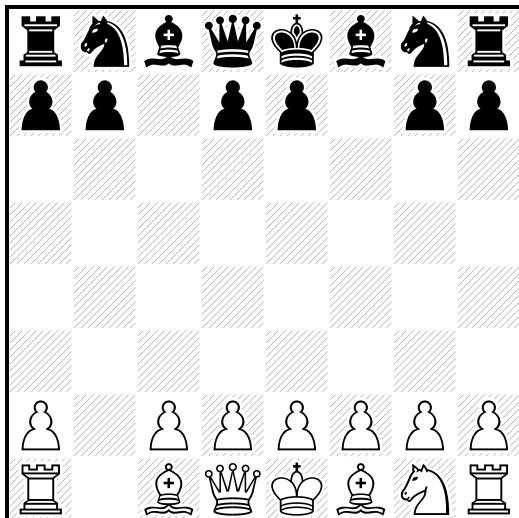
---

---

---

---

## 32 - Solution

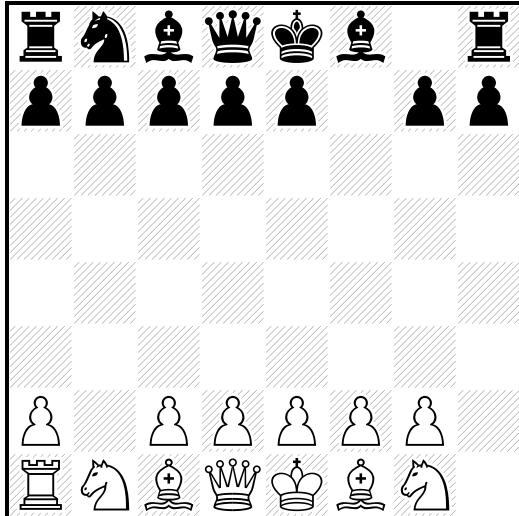


Partie justificative en 2,0 coups (14+14) C+  
**Transmission contrôle**

1.b×g7 f×g7 2.♕×b7 ç×b7

### 33 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,0 coups (13+14) C+  
**Transmission totale**

*Une pièce menacée et/ou contrôlée peut aussi jouer comme la ou les pièces menaçantes ou contrôlantes.*

*A threatened and/or controlled piece can also move like the threatening or controlling unit(s).*

Solution :

.....

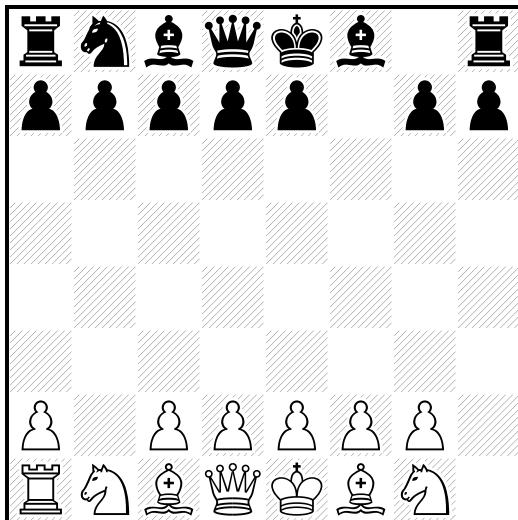
.....

.....

.....

.....

### 33 - Solution

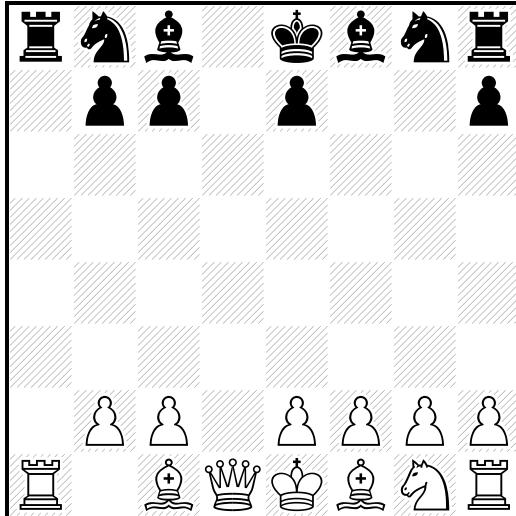


Partie justificative en 3,0 coups (13+14) C+  
**Transmission totale**

1.h×h7 ♜×h7 2.♕×h7 g×h7 3.g7 f×g7

### 34 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (13+11) C+  
**Sauvages**

*Après chaque coup, les pièces menacées (Roi excepté) du camp qui a joué disparaissent de l'échiquier.*

*After each move, the threatened pieces (King excluded) of the side which played disappear from the chessboard.*

Solution :

---

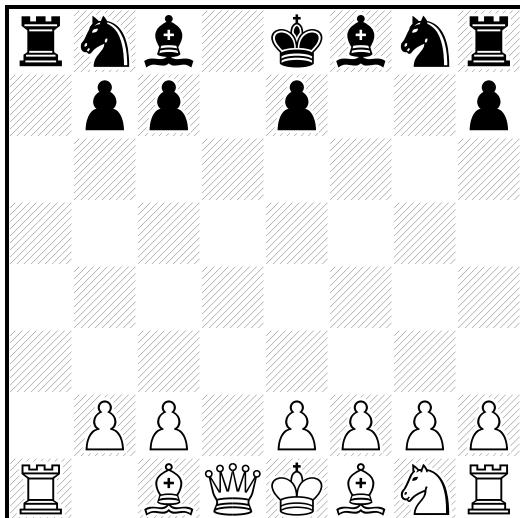
---

---

---

---

## 34 - Solution

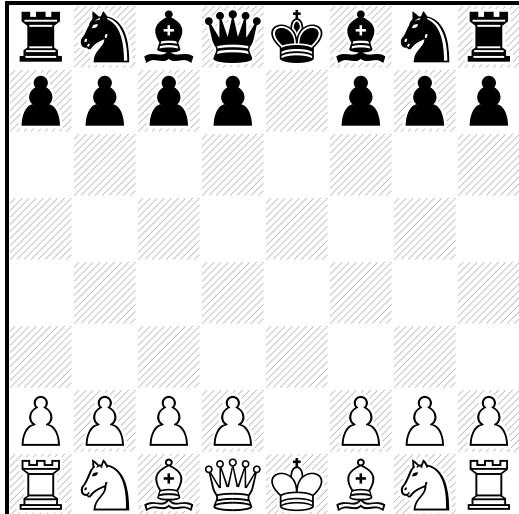


Partie justificative en 3,5 coups (13+11) C+  
**Sauvages**

1. ♜c3 d5 (-d5) 2. ♜e4 f5 (-d8) 3. ♛d4 (-e4) f4 (-f4, -a7, -g7) 4. ♛d1 (-a2)

### 35 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (15+15) C+  
**Sauvages Circé**

Après chaque coup, les pièces menacées (Roi excepté) du camp qui a joué doivent être replacées sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si celle-ci est vide, sinon elles disparaissent de l'échiquier (les pièces neutres sont considérées comme étant de la couleur du camp qui a joué le coup).

After each move, the threatened pieces (King excluded) of the side which played must be replaced on their rebirth square (according to the "modalités Circé") if it is empty, otherwise they disappear from the chessboard (neutral pieces are considered to have the color of the side that moved).

Solution :

---

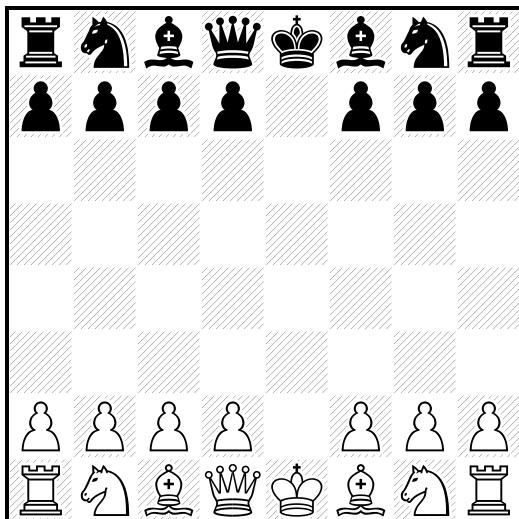
---

---

---

---

## 35 - Solution

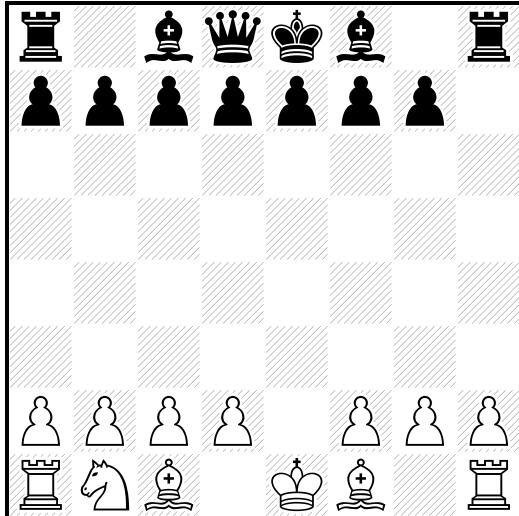


Partie justificative en 2,5 coups (15+15) C+  
**Sauvages Circé**

1.é4 ♜f6 2.♔e2 (-é4) ♜é4 (♜g8) 3.♕×é7 (♕é1)

### 36 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+  
**Circé Power Transfer**

*Si la case de renaissance Circé d'une pièce (Roi excepté) est occupée, alors elle joue comme la pièce située sur la case de renaissance. Sinon, elle joue normalement.*

*If the Circé rebirth square of a piece (except a King) is occupied, then it moves like the piece which is on the rebirth square. Otherwise, it moves normally.*

Solution :

.....

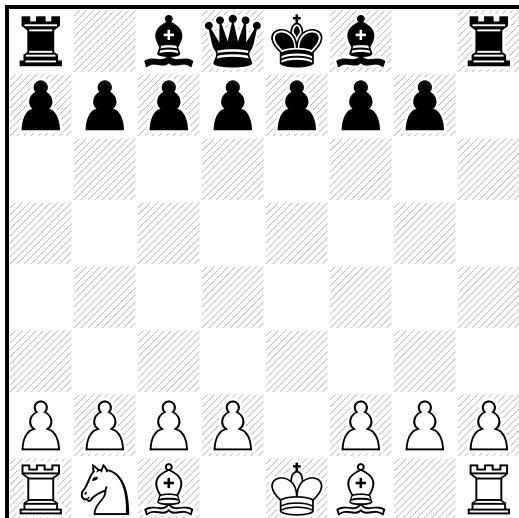
.....

.....

.....

.....

## 36 - Solution

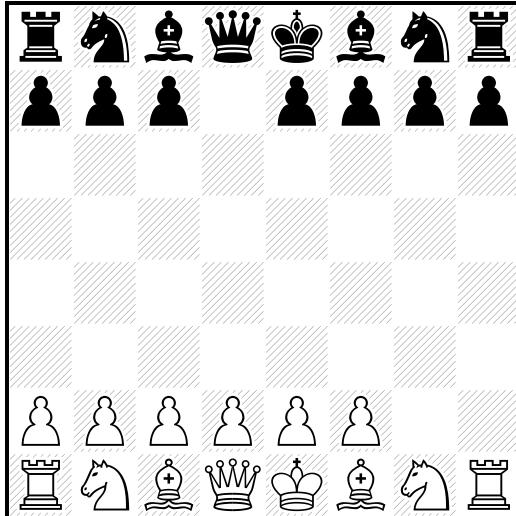


Partie justificative en 6,0 coups (13+13) C+  
**Circé Power Transfer**

1.e4 ♜c6 2.♔e2 ♜d4 3.é×h7 ♜×é2 4.h×g8=♕ ♜×g1 5.♕×g1 ♕×g8  
6.♕h1 ♕h8

### 37 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+  
**Sperrzüger**

*Les Noirs doivent prioritairement jouer des coups après lesquels la pièce blanche qui vient de jouer, sans avoir été capturée, a le minimum de coups possibles pour une pièce non royale, ou légaux pour une pièce royale.*

*Black must if possible play moves after which the white piece which has just moved, without having been captured, has the minimum of possible moves for a non-royal piece, or legal for a royal piece.*

Solution :

---

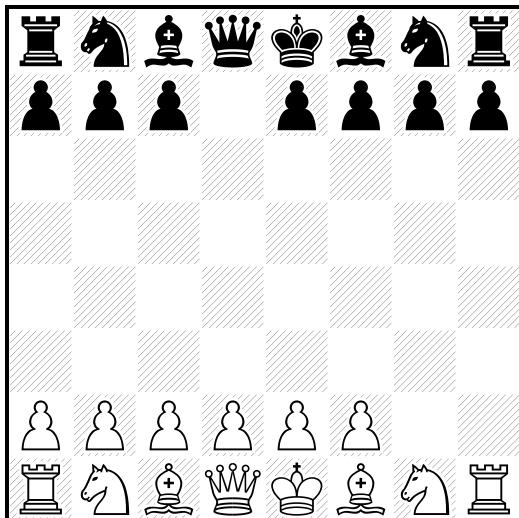
---

---

---

---

## 37 - Solution

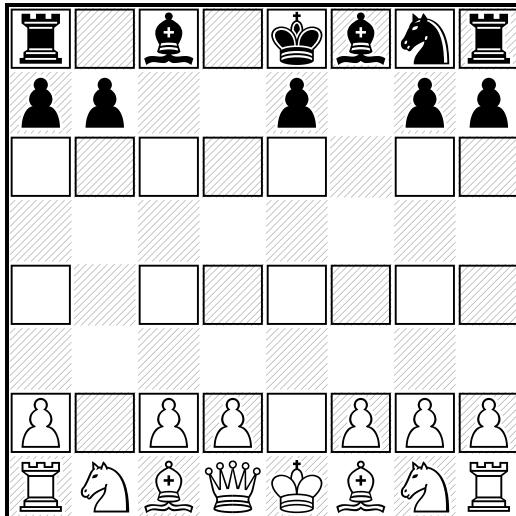


Partie justificative en 5,0 coups (14+15) C+  
**Sperrzüger**

1.h3 ( $\mathbb{Q}c3?$ ) d5 2. $\mathbb{Q}c3 \mathbb{Q} \times h3$  3. $\mathbb{Q} \times d5 \mathbb{Q} \times g2$  4. $\mathbb{Q}c3 \mathbb{Q} h3$  5. $\mathbb{Q}b1 \mathbb{Q}c8$

### 38 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (14+11) C+

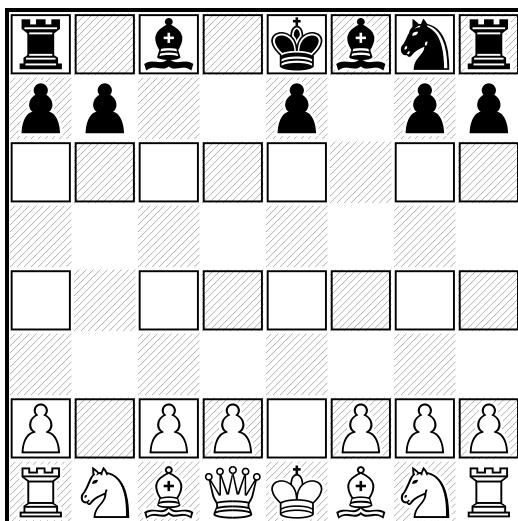
= Case Griddle

- Si une pièce est sur une case Griddle, elle ne peut jouer que sur une case qui ne l'est pas.
- Si une pièce n'est pas sur une case Griddle, elle ne peut jouer que sur une case qui l'est.
- If a piece is on a "case Griddle", it can only move to a square which is not a "case Griddle".
- If a piece is not on a "case Griddle", it can only move to a square which is a "case Griddle".

Solution :

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

## 38 - Solution



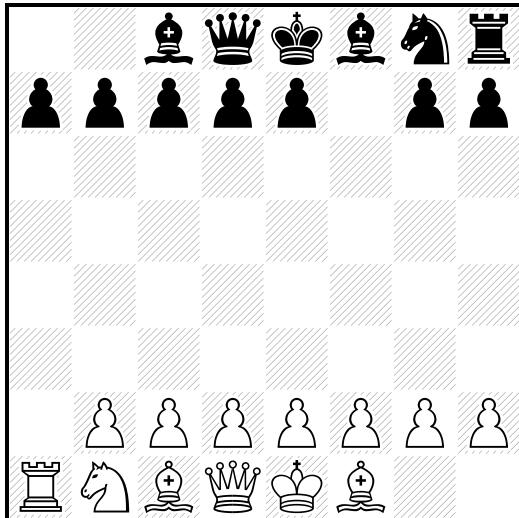
Partie justificative en 9,0 coups (14+11) C+

= Case Griddle

1.e3 d6 2.e4 ♜d7 3.e5 ♜b6 4.e×d6 ♜d5 5.d×ç7 ♜f4 6.ç×d8=♜ ♜d3  
7.♜×f7 ♜×b2 8.♜×b2 ♛×f7 9.♛ç1 ♛é8

### 39 - Christian POISSON

#### Inédit



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

Une pièce (Roi et Pion exceptés) peut capturer une pièce de son camp (Roi et Pion exceptés) et acquiert ses pouvoirs de déplacement. Cette capture est cependant impossible si les deux pièces ont au moins une composante identique.

Dans WinChloe, contrairement à la définition initiale, seule une Tour qui n'a pas été capturée peut roquer.

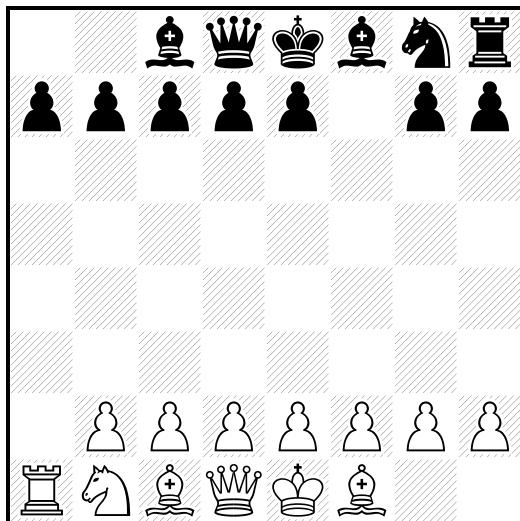
A piece (King and Pawn excepted) can capture a piece of its side (King and Pawn excepted) and acquires its moving powers. This capture is however impossible if both pieces have at least one identical component.

In WinChloe, contrary to the initial definition, only a Rook which has not been captured can castle.

Solution :

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

## 39 - Solution

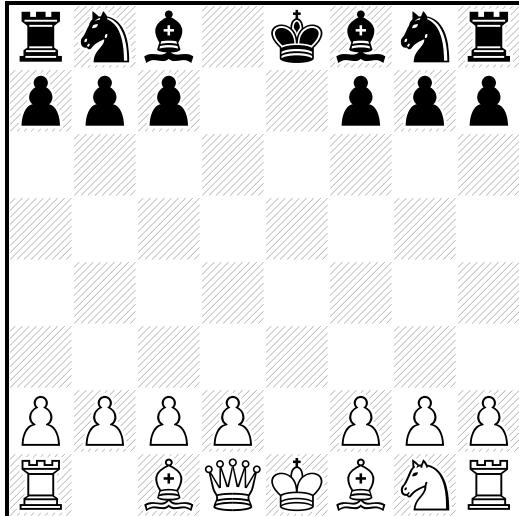


Partie justificative en 5,0 coups (13+13) C+  
**Synthèse**

1.  $\mathbb{Q} \times g1$   $\mathbb{Q} \times b8$  2.  $\mathbb{Q} f3$   $\mathbb{Q} a6$  3.  $\mathbb{Q} \times f7$   $\mathbb{Q} \times a2$  4.  $\mathbb{Q} \times a2$   $\mathbb{Q} \times f7$  5.  $\mathbb{Q} a1$   $\mathbb{Q} e8$

## 40 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+13) C+  
**Auto-absorbant**

*Une pièce (Roi excepté) peut capturer une pièce de son camp (Roi excepté) et acquiert ses pouvoirs de déplacement en plus des siens.  
A piece (King excepted) can capture a piece of its side (King excepted) and acquires its moving powers in more of his.*

Solution :

---

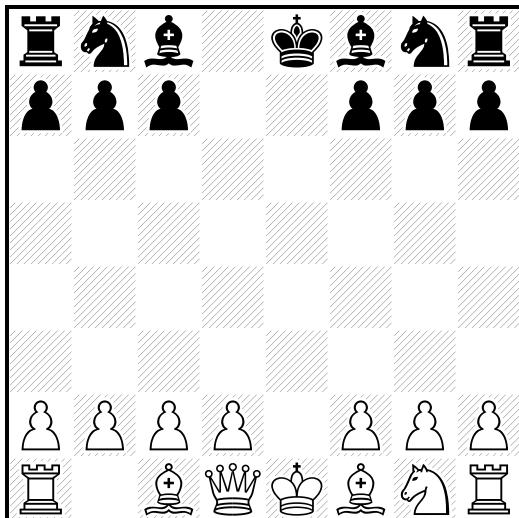
---

---

---

---

## 40 - Solution

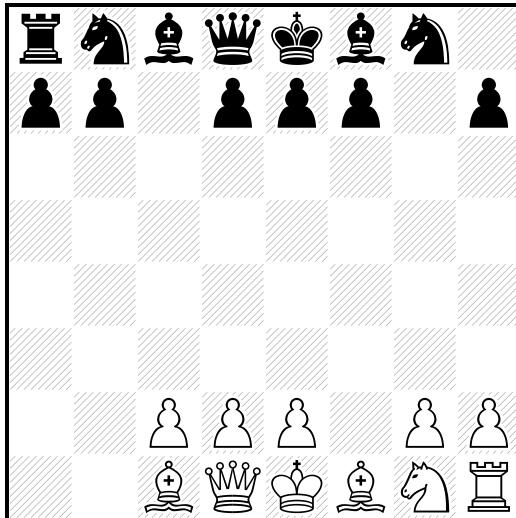


Partie justificative en 3,5 coups (14+13) C+  
**Auto-absorbant**

1. ♜ ×d2 ♛ ×e7 2. ♜ df3 ♛ ×d7 3. e ×f3 ♛ d2+ 4. f ×d2

## 41 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (11+13) C+  
**Anti-Observis**

*Une pièce ne peut jouer que pour capturer si elle menace ou si elle contrôle une autre pièce.*

*A piece can move only to capture if it threatens or if it controls another piece.*

Solution :

---

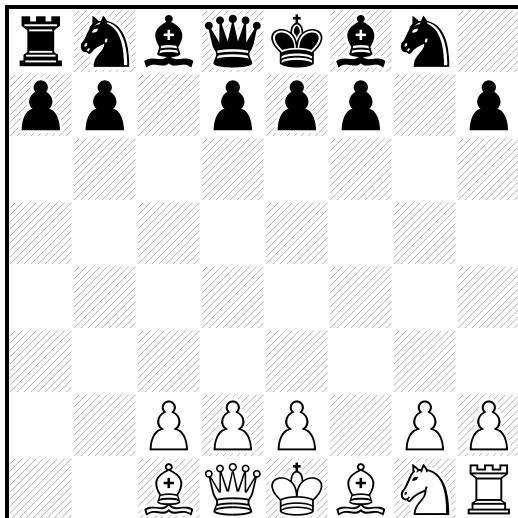
---

---

---

---

## 41 - Solution

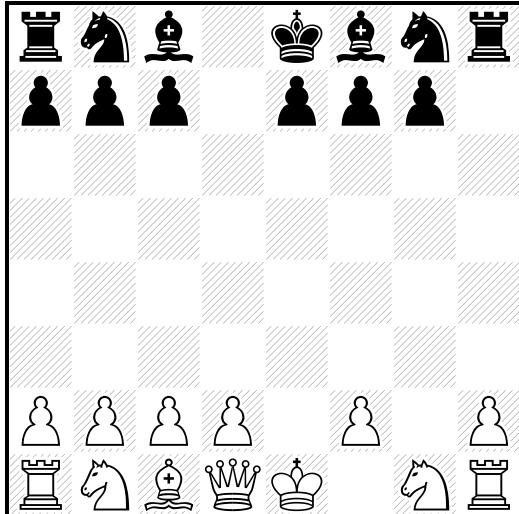


Partie justificative en 8,5 coups (11+13) C+  
**Anti-Observis**

1.f3 (f4?) c5 2.f4 c4 3.f5 c3 4.f6 cxb2 5.fxg7 bxa1= 6.gxh8= 7.a1= x b1 8.b2= x c1 9.b1= x c1

## 42 - Christian POISSON

### Inédit



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

#### Talion blanc

*Les Blancs doivent jouer prioritairement des coups effectués par une pièce menacée et qui doit menacer directement une pièce adverse.  
White must play in priority moves made by a threatened piece and which must directly threaten an opposing piece.*

#### Talion noir

*Les Noirs doivent jouer prioritairement des coups effectués par une pièce menacée et qui doit menacer directement une pièce adverse.  
Black must play in priority moves made by a threatened piece and which must directly threaten an opposing piece.*

Solution :

---

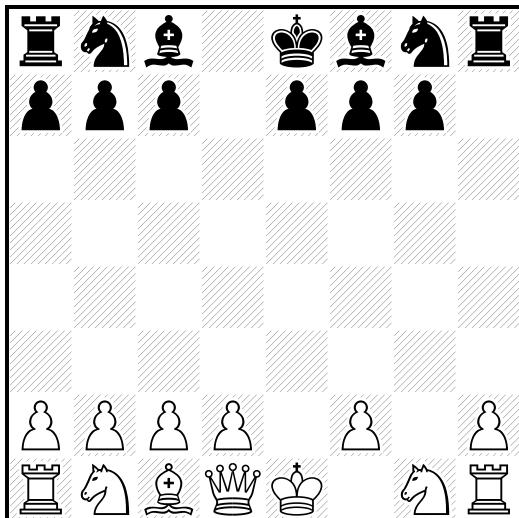
---

---

---

---

## 42 - Solution



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

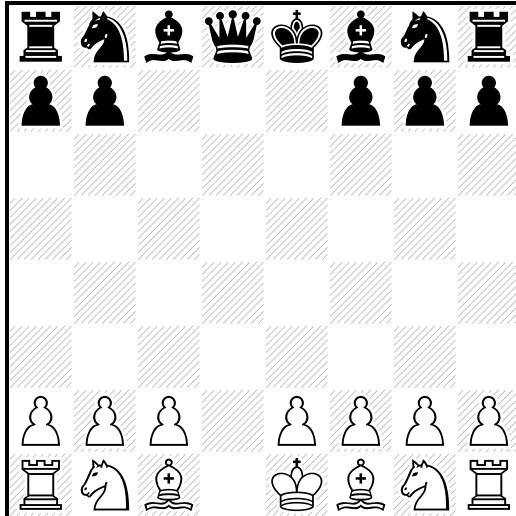
**Talion blanc**

**Talion noir**

1.é4 d5 2.é×d5 ♕×d5 3.♔d3 ♕×g2 4.♔×h7 ♔f6 5.♔g8 ♕f1+ 6.♔×f1  
♔×g8 7.♔é1

### 43 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 3,5 coups (14+13) C+  
**Torpilles**

*Après chaque coup, les pièces (Roi excepté) menacées par au moins deux pièces disparaissent de l'échiquier.*

*After each move, the pieces (King excluded) threatened by at least two pieces disappear from the chessboard.*

Solution :

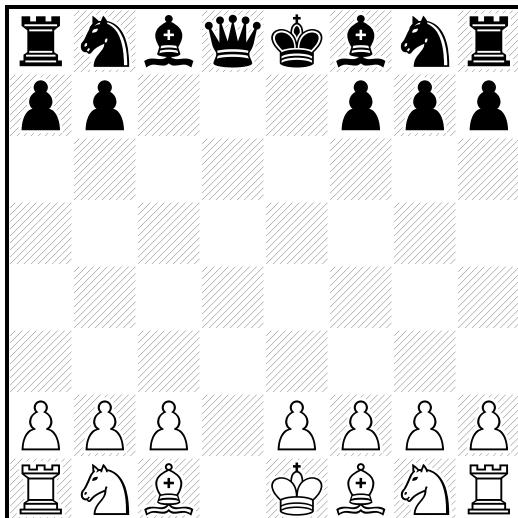
---

---

---

---

## 43 - Solution

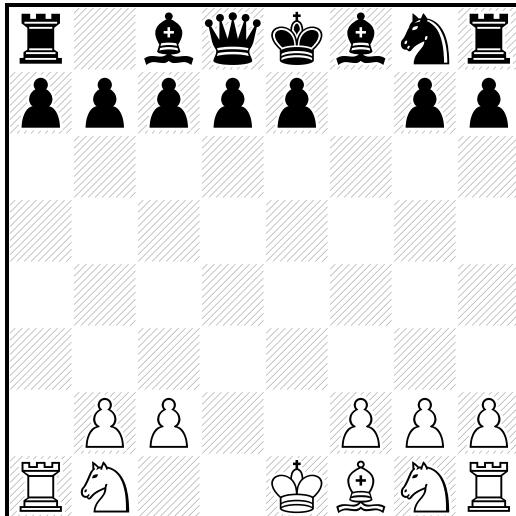


Partie justificative en 3,5 coups (14+13) C+  
**Torpilles**

1.d4 ♜c6 2.♔f4 e5 (-e4,-e5) 3.♕×d7 (-c7,-d7) ♜b8 4.♔c1

## 44 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+  
**Stagnating men blanc**

*Une pièce blanche ne peut jouer que des coups de la même longueur que le précédent coup qu'elle a effectué.*

*A white piece can only make moves of the same length that its previous one.*

Solution :

---

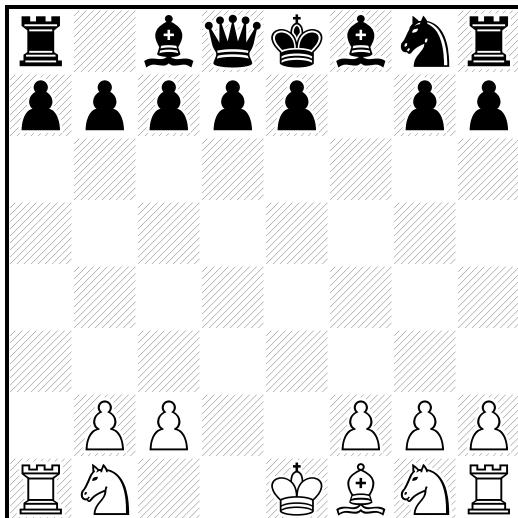
---

---

---

---

## 44 - Solution

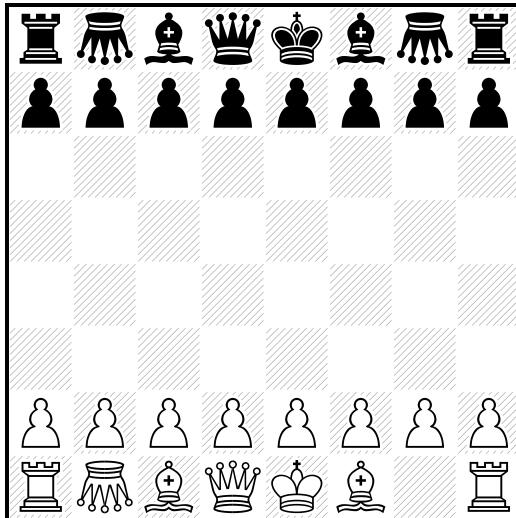


Partie justificative en 7,0 coups (11+14) C+  
**Stagnating men blanc**

1.d4 ♜c6 2.♕d3 ♜×d4 3.♔f3 ♜×e2 4.♔f5 ♜×c1 5.♔×f7 ♜×a2  
6.♗×a2 ♔×f7 7.♗a1 ♔e8

## 45 - Christian POISSON

### Inédit



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

= Sauterelle

### Sauterelles à la place des Cavaliers

Par défaut, un Cavalier est remplacé par une Sauterelle  
(Sauteur(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Sauterelle (Grasshopper = (0,1)+(1,1)Hopper).

Solution :

---

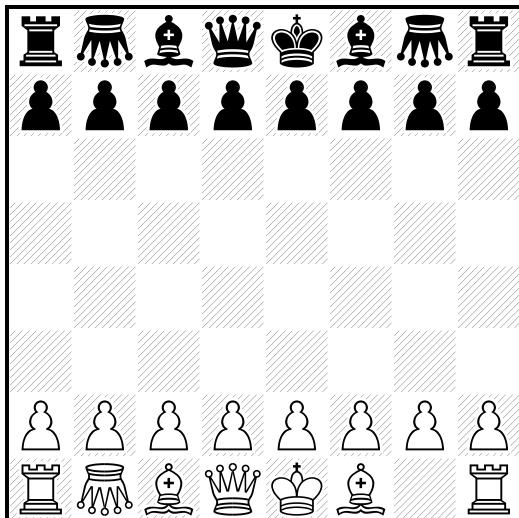
---

---

---

---

## 45 - Solution



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

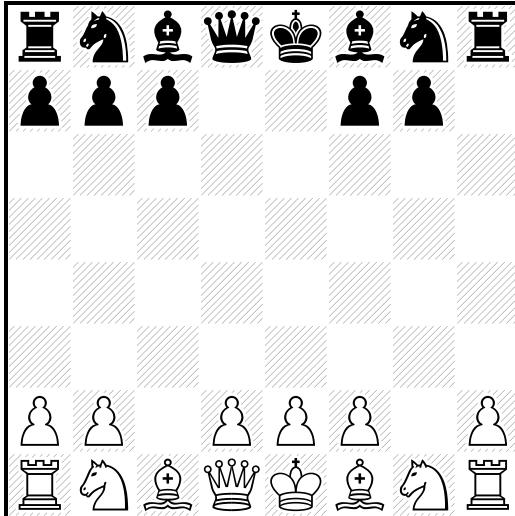
♝ = Sauterelle

**Sauterelles à la place des Cavaliers**

1. ♘g3 ♘b6 2. ♘b8 ♘×b8

## 46 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 9,0 coups (14+13) C+

UL=1

**UL**

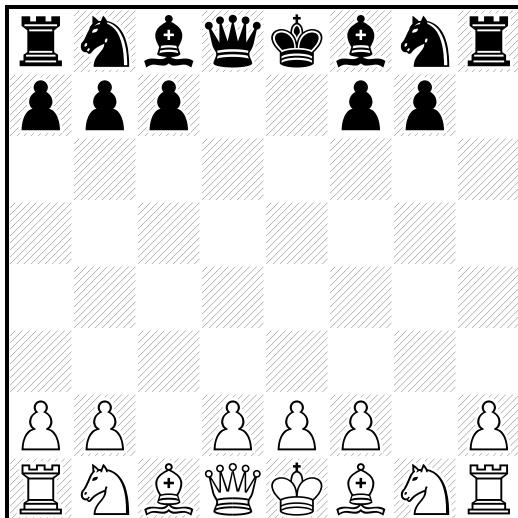
*Les pièces qui n'ont pas joué pendant un nombre de coups déterminés de leur camp sont impuissante. Ici, **UL=1** signifie que les pièces qui n'ont pas joué depuis 1 coup sont impuissantes (autrement dit, chaque camp est obligé de toujours jouer la même pièce).*

*The pieces which did not move during a certain number of moves of their side are powerless. Here, **UL=1** means that the pieces which have not played for 1 move are powerless (in other words, each side is obliged to always play the same piece).*

Solution :

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

## 46 - Solution

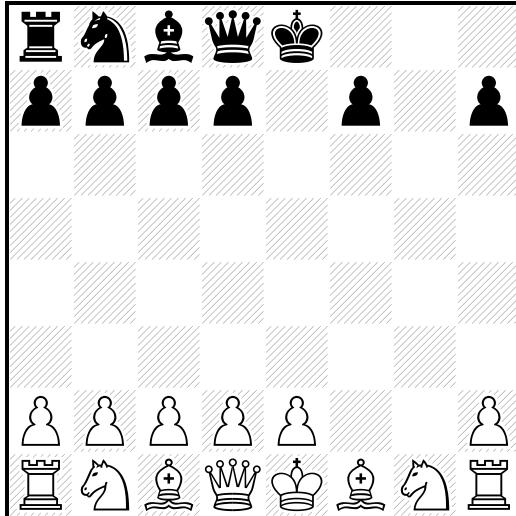


Partie justificative en 9,0 coups (14+13) C+  
UL=1  
**UL**

1.g4 d5 2.g5 d4 3.g6 d3 4.g×h7 d×ç2 5.h×g8=ç ç×b1=ç 6.ç×é7 çç3  
7.çd5 çé4 8.çç3 çf6 9.çb1 çg8

## 47 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi ceux qui amènent le maximum de pièces noires dans le champ du Roi noir.*

*Black is forced to choose his move among those for which the field of the Black King contains the maximum of black pieces.*

Solution :

---

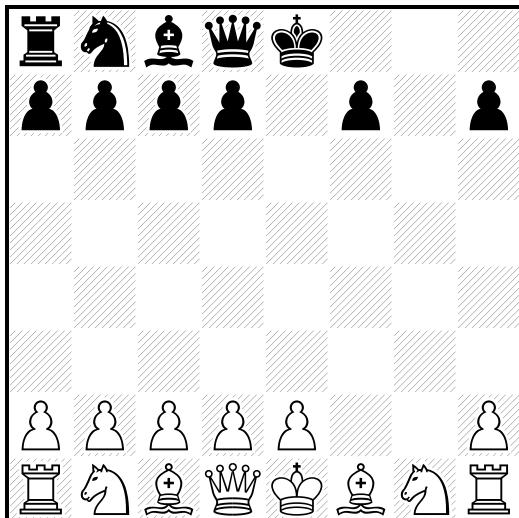
---

---

---

---

## 47 - Solution

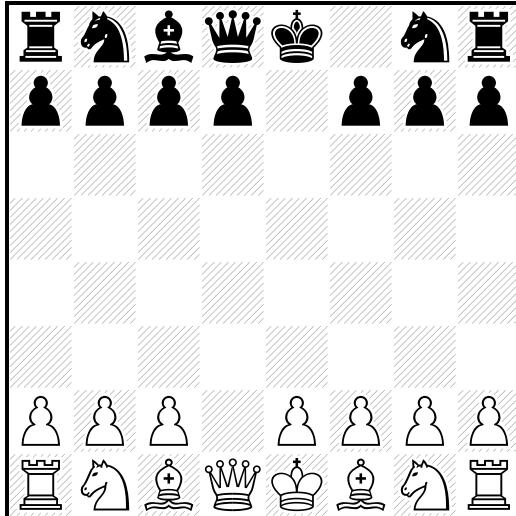


Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Blockzüger**

1.f4 g5 2.f×g5 ♜f6 3.g×f6 ♛g8 4.f×é7 ♜×g2 5.é×f8=+=+  
6.♖×g2 ♔é8 7.♖f1

## 48 - Christian POISSON

### Inédit



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

InsatiableII=Cavalier

**Insatiable II**

*Toute pièce qui capture doit immédiatement rejouer sans capturer comme une pièce X (ici, X = Cavalier). 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 like a piece X (here, X = Cavalier, i.e. Knight). 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 :

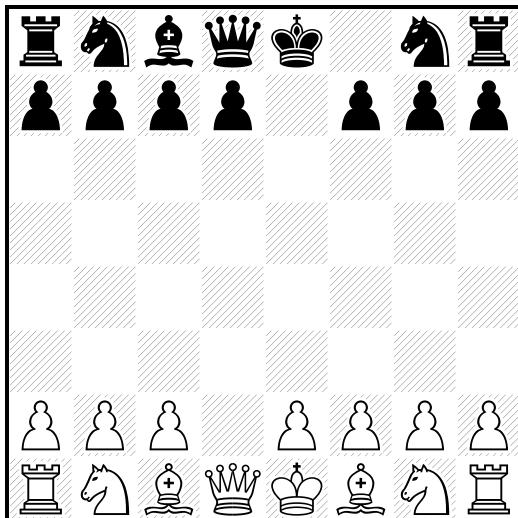
---

---

---

---

## 48 - Solution

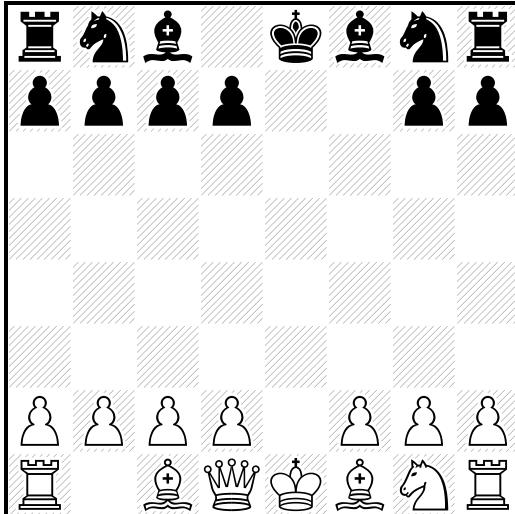


Partie justificative en 3,0 coups (15+14) C+  
InsatiableII=Cavalier  
**Insatiable II**

1.d4 é5 2.d×é5(ç6) ♕a3 3.♕×a3(♕b1) ♕×ç6(♕b8)

## 49 - Christian POISSON

### Inédit



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

Anti-InsatiableII=Pion

**Anti-InsatiabIes II**

*Toute pièce qui joue sans capturer doit immédiatement rejouer sans capturer comme une pièce X (ici X = Pion). 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 like a piece X (here X = Pion, i.e. Pawn). 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 :

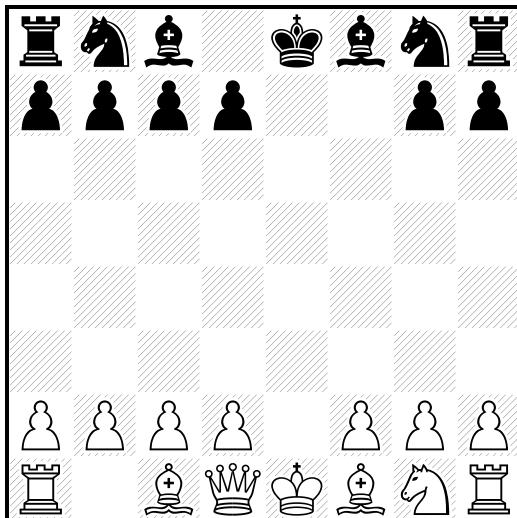
---

---

---

---

## 49 - Solution



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

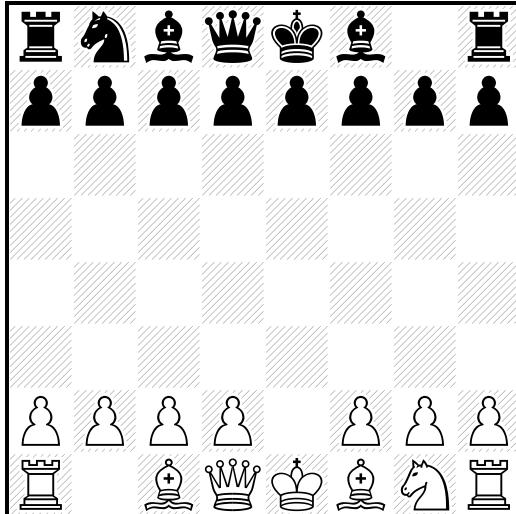
Anti-InsatiableII=Pion

**Anti-InsatiabIes II**

1. ♜c4 (via c3) e5 (via e6) 2. ♜xé5 ♜c4 (via c5) 3. ♜xf7 ♜xé2 4. ♜xd8  
♜b4 (via b5) 5. ♜f8 (via f7) ♜xf8

## 50 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Extremum blanc**

*Les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs ou géométriquement les plus courts.  
White is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest or geometrically shortest.*

Solution :

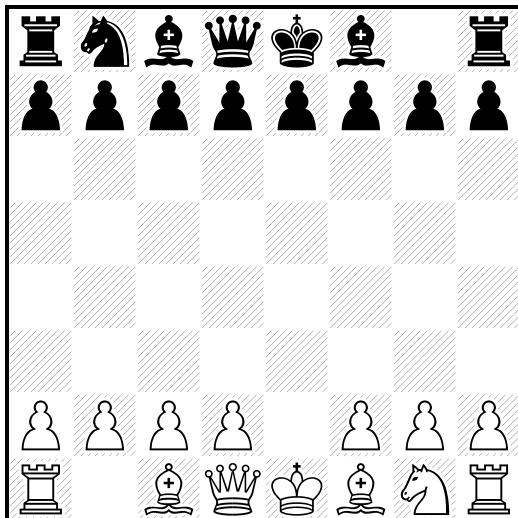
---

---

---

---

## 50 - Solution

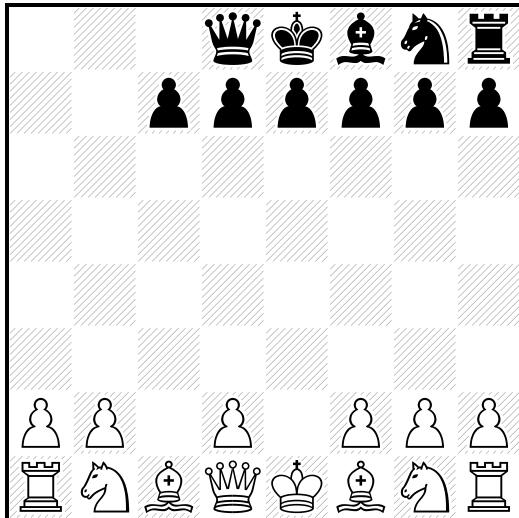


Partie justificative en 4,5 coups (14+15) C+  
**Extremum blanc**

1. ♜c3 ♜f6 2. ♜d5 ♜x d5 3. e3 ♜x e3 4. ♜a6 ♜f1 5. ♜x f1

## 51 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (14+11) C+  
**Extremum**

*Les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs ou géométriquement les plus courts.*  
*Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically longest or geometrically shortest.*

Solution :

---

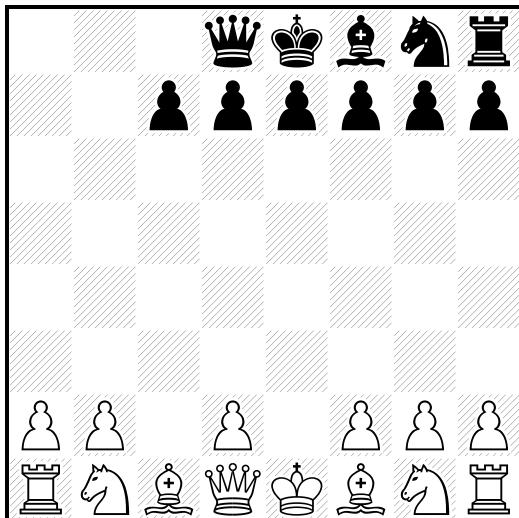
---

---

---

---

## 51 - Solution

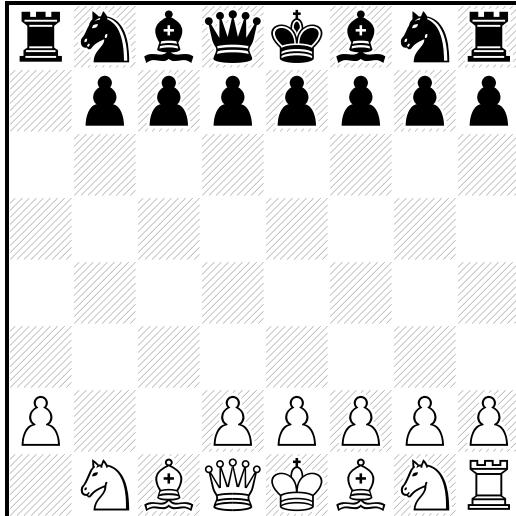


Partie justificative en 8,0 coups (14+11) C+  
**Extremum**

1.ç4 b6 2.ç5 ♕a6 3.ç×b6 ♕×é2 4.b×a7 ♕a6 5.a×b8=¤ ♕a7 6.¤×a6  
¤×a6 7.¤×a6 ♔ç8 8.¤f1 ♔d8

## 52 - Christian POISSON

### Inédit



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

#### All-in II blanc

*Les Blancs peuvent également jouer avec les pièces adverses, mais sans revenir à la position précédente. Ils ne peuvent pas déplacer le Roi noir sur une case où il est menacé, ni déplacer une pièce noire qui menace le Roi blanc.*

*White can also move the opposite pieces, provided that the position last move is not repeated. He cannot move the Black King to a square where it is threatened, nor move a black piece that threatens the White King.*

#### All-in II noir

*Les Noirs peuvent également jouer avec les pièces adverses, mais sans revenir à la position précédente. Ils ne peuvent pas déplacer le Roi blanc sur une case où il est menacé, ni déplacer une pièce blanche qui menace le Roi noir.*

*Black can also move the opposite pieces, provided that the position last move is not repeated. He cannot move the white King to a square where it is threatened, nor move a white piece that threatens the Black King.*

Solution :

---

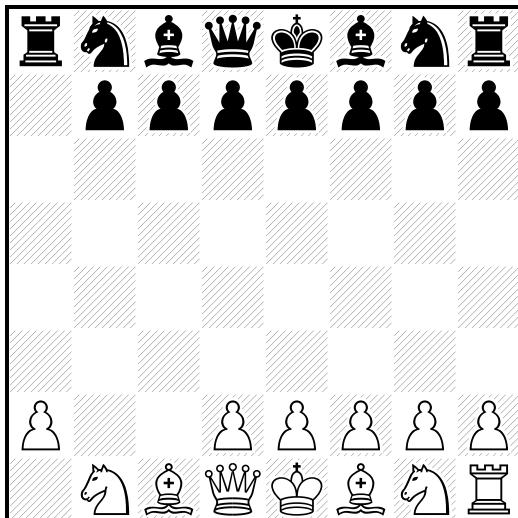
---

---

---

---

## 52 - Solution



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

**All-in II blanc**

**All-in II noir**

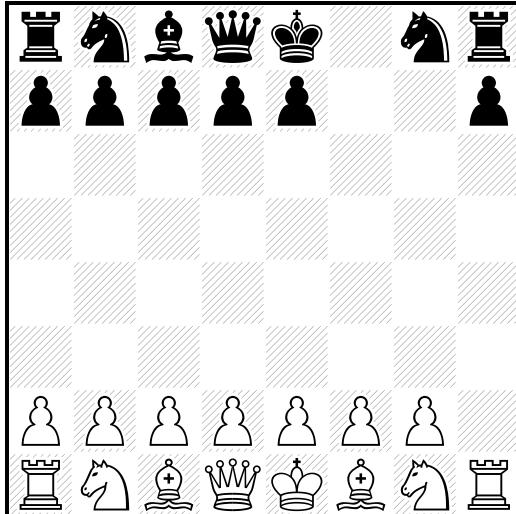
1.a5 a5a4 2.a4a3 a×b2 3.b×a1= ♡ ♡×ç2+ 4.♕×ç2 ♕d1

*Même solution avec "All-in".*

*Same solution with "All-in".*

### 53 - Christian POISSON

#### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**All-in**

*Chaque camp peut également jouer avec les pièces adverses, mais sans revenir à la position précédente.*

*Each side can also move the opposite pieces, provided that the position last move is not repeated.*

Solution :

---

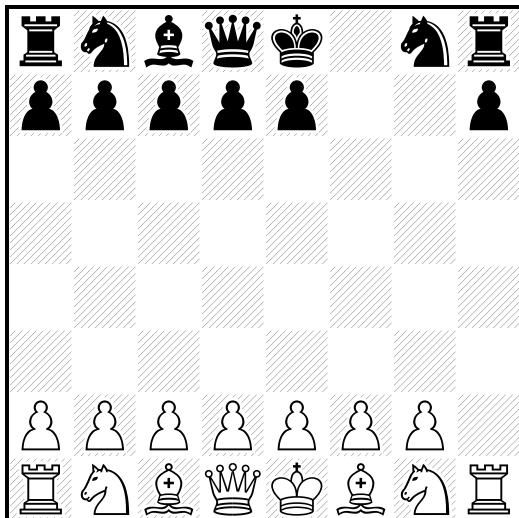
---

---

---

---

## 53 - Solution



Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**All-in**

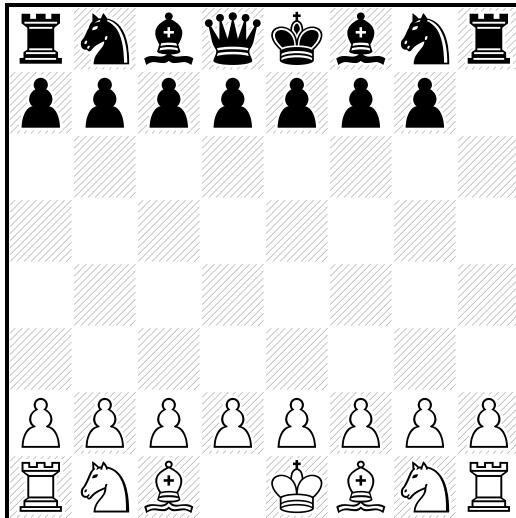
1.h4 h4h5 2.h5h6 h×g7 3.g×f8=♕ + ♕×f7 4.♔×f7 ♔e8

4... ♕×f7 n'est pas légal en All-in II.

4... ♕×f7 is not legal with All-in II.

## 54 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,0 coups (15+15) C+  
**Bordures avec ajout de Cavalier**

*Une pièce qui se trouve sur le bord de l'échiquier peut ensuite jouer aussi comme un Cavalier.*

*A piece which is on the edge of the board can then also move like a Knight.*

Solution :

---

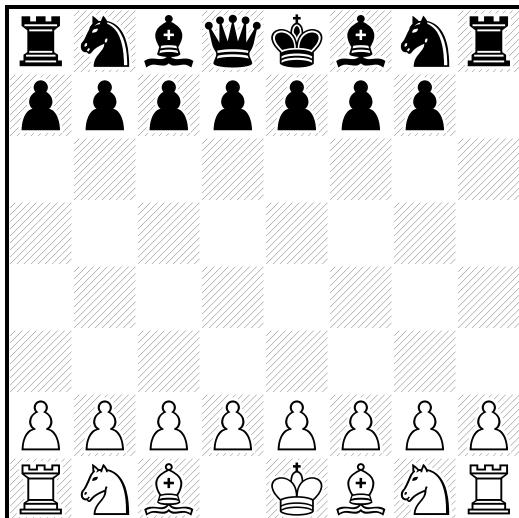
---

---

---

---

## 54 - Solution

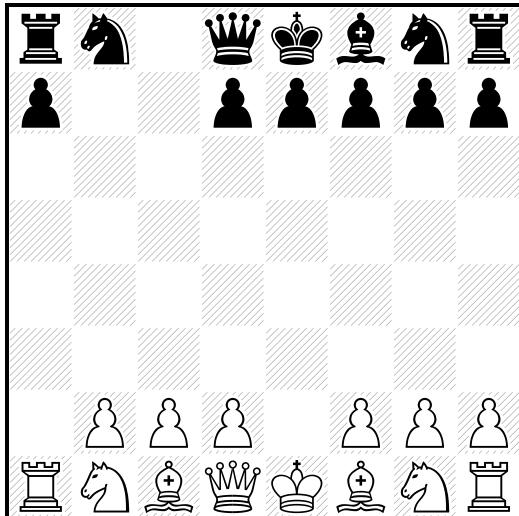


Partie justificative en 2,0 coups (15+15) C+  
**Bordures avec ajout de Cavalier**

1.  $\mathbb{Q}c3$  h5 2.  $\mathbb{Q} \times g7+$  h $\times$ g7

## 55 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Bordures avec ajout de Locuste**

*Une pièce qui se trouve sur le bord de l'échiquier peut ensuite jouer aussi comme une Locuste (Locusauteur(0,1)+(1,1)).*

*A piece which is on the edge of the board can then also move like a Locuste ((0,1)+(1,1)Locuhopper).*

Solution :

---

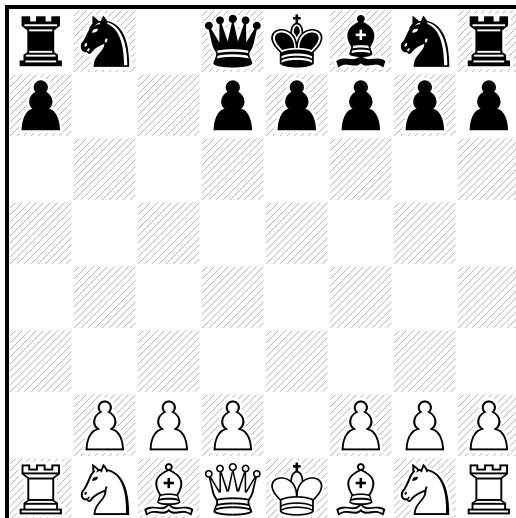
---

---

---

---

## 55 - Solution

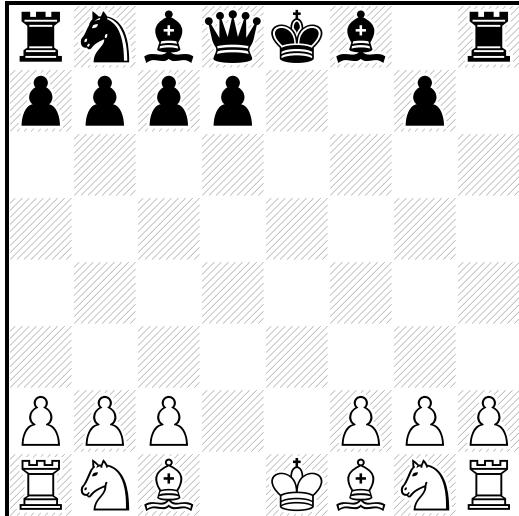


Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
**Bordures avec ajout de Locuste**

1.a4 b5 2.a×b5-ç6 ♕a6 3.ç×ç7-ç8=♕ ♕×é2 4.♕a6 ♕×f1 5.♕×f1

## 56 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (13+12) C+  
**Bords monochromatiqueurs**

*Une pièce qui se trouve ou joue sur le bord de l'échiquier devient monochromatique (elle ne doit jamais changer de couleur de case).*

*A piece which is or move to the edge of the board becomes monochromatique (it must never move on a square of different colour).*

Solution :

---

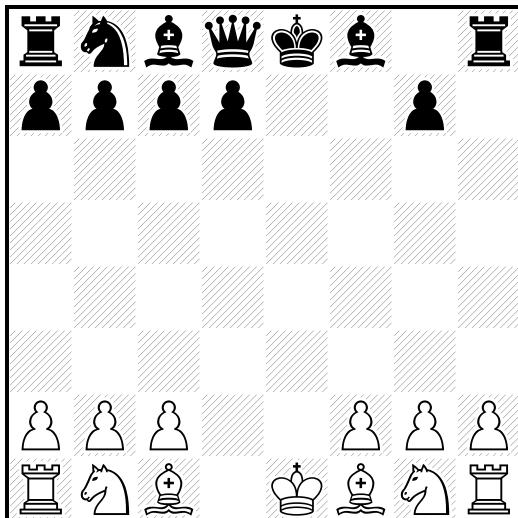
---

---

---

---

## 56 - Solution

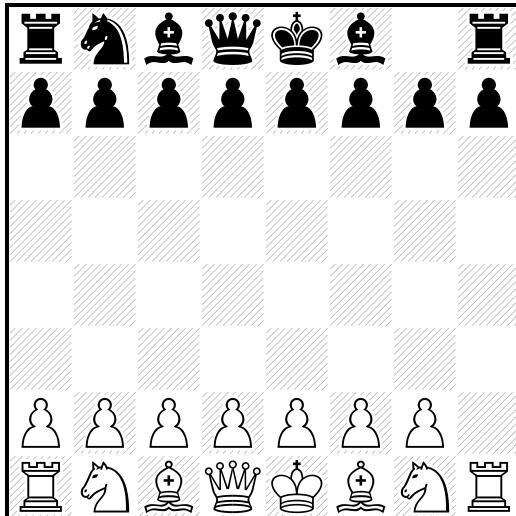


Partie justificative en 6,5 coups (13+12) C+  
**Bords monochromatiqueurs**

1.d4 e5 2.♕d3 exd4 3.♗xh7 d3 4.♗xg8 dxē2 5.♗xf7+ ♔xf7 6.♔xē2  
♔ē8 7.♗f1

## 57 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (15+15) C+  
**Circé anticipé**

*Après chaque coup, les pièces (Roi excepté) menacées doivent être replacées sur leur case de renaissance (déterminée selon les modalités Circé) si elles ne s'y trouvent pas et si celle-ci est vide, sinon elles disparaissent de l'échiquier (les pièces neutres sont considérées comme étant de la couleur du camp qui a joué le coup). Cette règle s'applique aussi aux nouvelles positions obtenues après ces renaissances.*

*After each move, the threatened pieces (King excluded) must be replaced on their rebirth square (according to the "modalités Circé") if they are not there and if it is empty, otherwise they disappear from the chessboard (neutral pieces are considered to have the color of the side that moved). This rule also applies to new positions obtained after these rebirths.*

Solution :

---

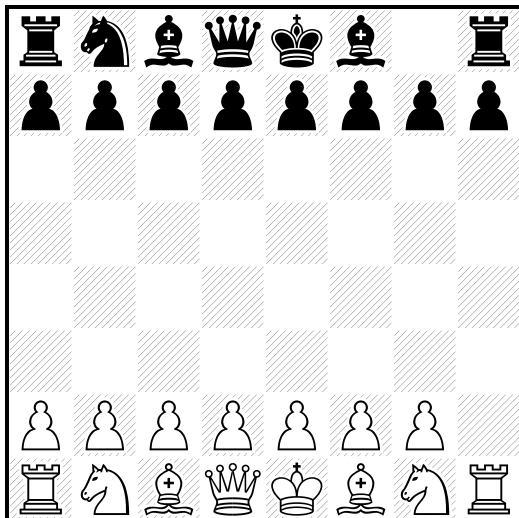
---

---

---

---

## 57 - Solution

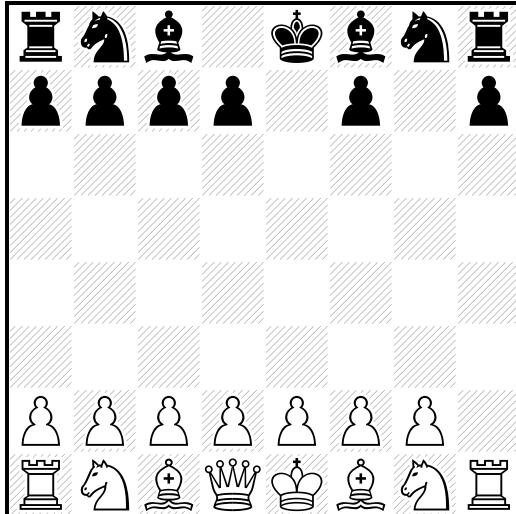


Partie justificative en 2,5 coups (15+15) C+  
**Circé anticipé**

1.h4 ♜h6 2.♕h2 g5 (g7,-h4,-h6) 3.♕h1

## 58 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Une pièce qui joue sur le bord de l'échiquier renaît sur la case déterminée selon les modalités Circé. Si celle-ci est occupée, le coup est illégal. Les roques sont orthodoxes.*

*A piece which moves on the edge of the board is reborn on the square determined according to the "modalités Circé". The move is illegal if this square is not empty. Castlings are orthodox.*

Solution :

---

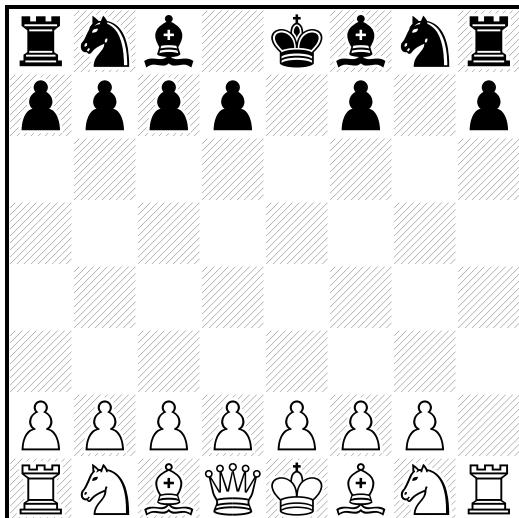
---

---

---

---

## 58 - Solution

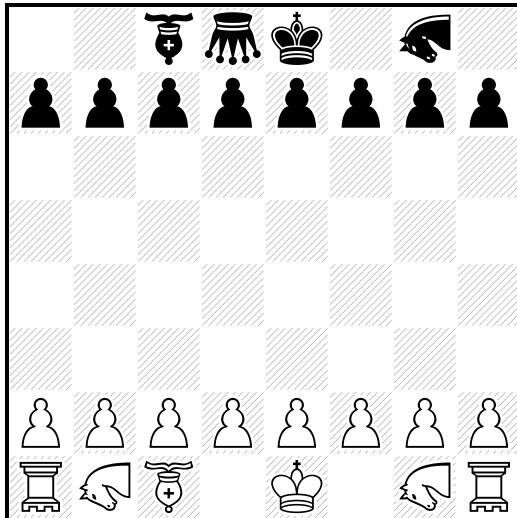


Partie justificative en 4,0 coups (15+13) C+  
**Bords Circé**

1. ♜f3 (QRh3??) g5 2. ♜xg5 e6 3. ♜xe6 ♖d6 4. ♜xd8(♕g1) ♖xh2(♖f8)

## 59 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+12) C+

♝ =Fou-Sauterelle ; ♞ =Cavalier-Sauterelle

♜ =Tour-Sauterelle ; ♕ =Sauterelle

### Bicaptures

Toute pièce peut capturer aussi bien les pièces de son propre camp (Roi inclus) que celles du camp adverse.

Any piece can capture both its own side (King included) and the opposing side's pieces.

### Sauterous

Par défaut, un Cavalier est remplacé par un Cavalier-Sauterou (Equisauterou(1,2)), un Fou par un Fou-Sauterou (Sauterou(1,1)), une Tour par une Tour-Sauterou (Sauterou(0,1)) et une Dame par une Sauterou (Sauterou(0,1)+(1,1)).

By default, a Knight is replaced by a Cavalier-Sauterou ((1,2)Hopper), a Bishop by a Fou-Sauterou ((1,1)Hopper), a Rook by a Tour-Sauterou ((0,1)Hopper) and a Queen by a Grasshopper (Sauterou = (0,1)+(1,1) Hopper).

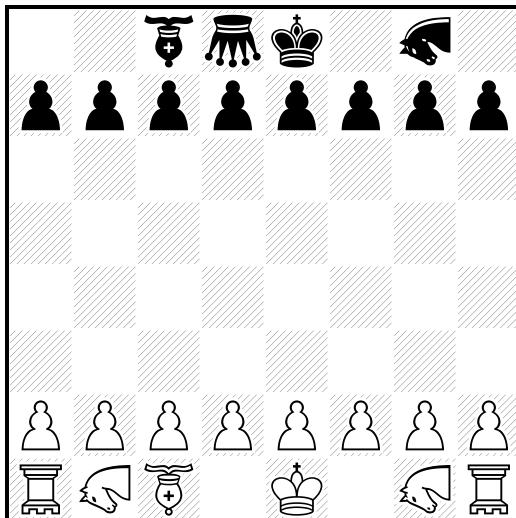
Solution :

---

---

---

## 59 - Solution



Partie justificative en 4,5 coups (14+12) C+

=Fou-Sauterelle ; =Cavalier-Sauteur

=Tour-Sauterelle ; =Sauterelle

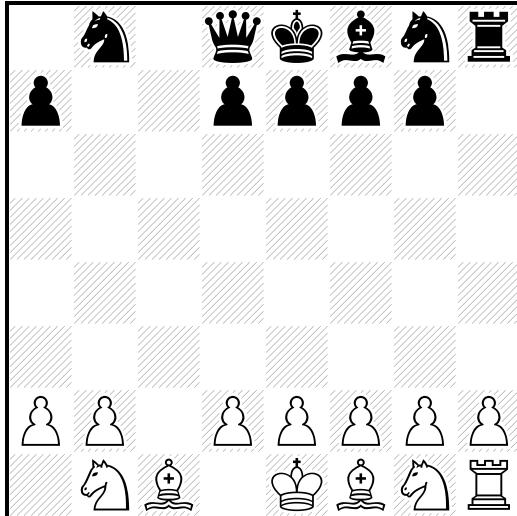
### Bicaptures

### Sauteurs

1. b3 x f8 2. x b8 x f8 3. d8 x d8 4. x f1 x d8 5. h1

## 60 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (13+11) C+  
**Bicaptures Rex Exclusiv**

Toute pièce peut capturer aussi bien les pièces de son propre camp (sauf le Roi) que celles du camp adverse.

Any piece can capture both the pieces of its own side (except the King) and those of the opposing side.

Solution :

---

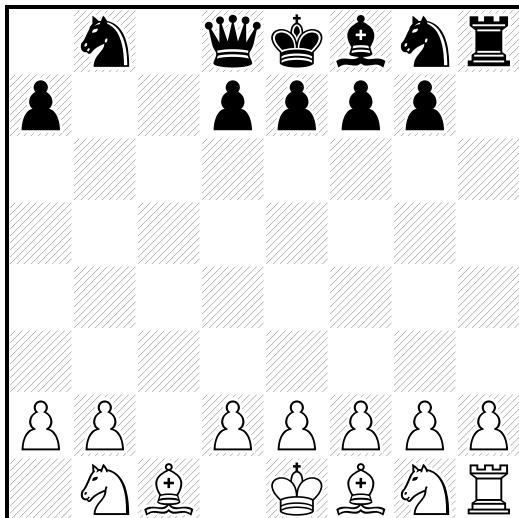
---

---

---

---

## 60 - Solution

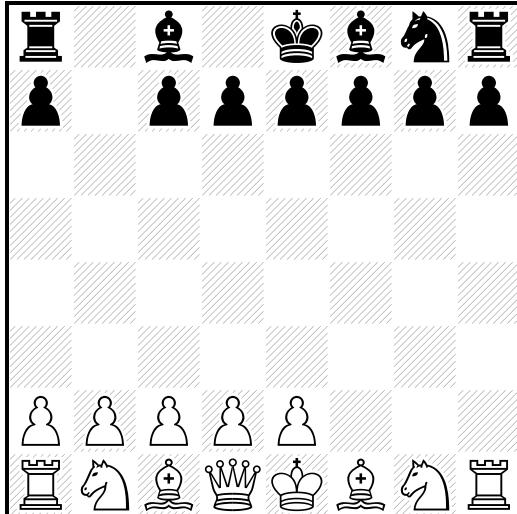


Partie justificative en 5,5 coups (13+11) C+  
**Bicaptures Rex Exclusiv**

1.  $\mathbb{W} \times \text{c}2 \quad \mathbb{B} \times \text{b}7$
2.  $\mathbb{W} \times \text{c}7 \quad \mathbb{B} \times \text{a}8$
3.  $\mathbb{W} \text{c}3 \quad \mathbb{B} \text{e}4$
4.  $\mathbb{Q} \times \text{c}3 \quad \mathbb{B} \times \text{h}7$
5.  $\mathbb{B} \text{b}1 \quad \mathbb{B} \times \text{b}1$
6.  $\mathbb{Q} \times \text{b}1$

## 61 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (13+13) C+  
**Cannibales**

Toute pièce ne peut capturer que les pièces de son propre camp (Roi excepté) et le Roi adverse.

Any piece can only capture the pieces of its own side (except the King) and the opposing King.

Solution :

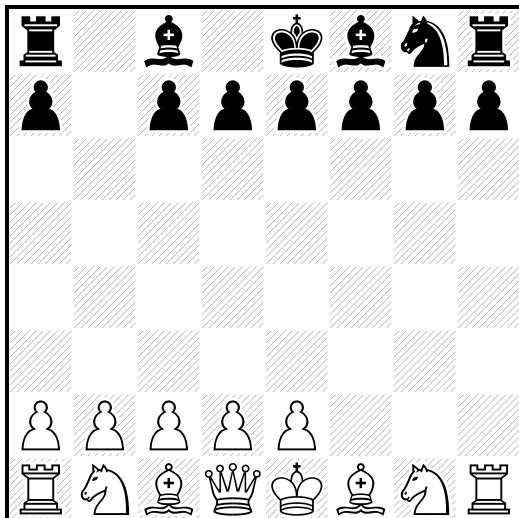
---

---

---

---

## 61 - Solution

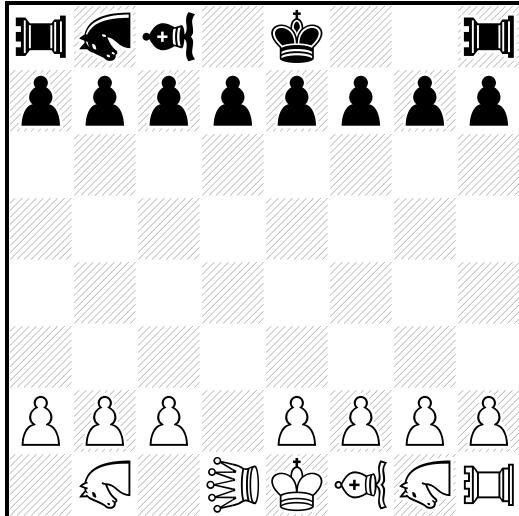


Partie justificative en 4,5 coups (13+13) C+  
**Cannibales**

1.  $\mathbb{Q} \times h2$   $\mathbb{Q} \times b7$  2.  $\mathbb{Q} \times g2$   $\mathbb{Q} \times b8$  3.  $\mathbb{Q} \times f2$   $\mathbb{Q} \times c8$  4.  $\mathbb{Q} h2$   $\mathbb{Q} \times c8$  5.  $\mathbb{Q} h1$

## 62 - Christian POISSON

### Inédit



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

☞ = Mao ; ☛ = Vao ; ☛ = Léo ; ☛ = Pao

### Philophages

Toute pièce ne peut capturer que les pièces de son propre camp (Roi inclus).

Any piece can only capture the pieces of its own side (King included).

### 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 :

---

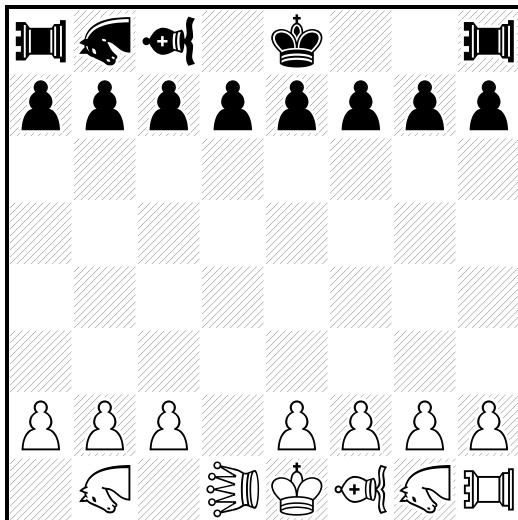
---

---

---

---

## 62 - Solution



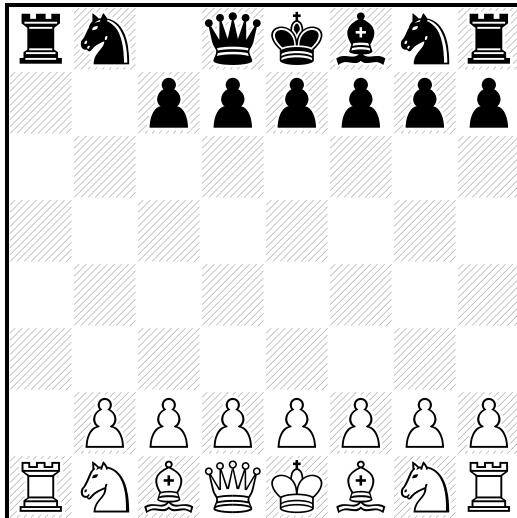
Partie justificative en 5,5 coups (13+13) C+  
♙ = Mao ; ♜ = Vao ; ♕ = Léo ; ♖ = Pao

### Philophages Chinois

1. ♔ × d2 PA × f8 2. ♔ é1 PA × d8 3. LEd4 PA × g8 4. LE × a1 PAf8 5. LE × c1 PAh8 6. LEd1

## 63 - Christian POISSON

### Inédit



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

**Minimum par pièce**

*Pour chaque pièce, les Noirs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*For each piece, Black is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

---

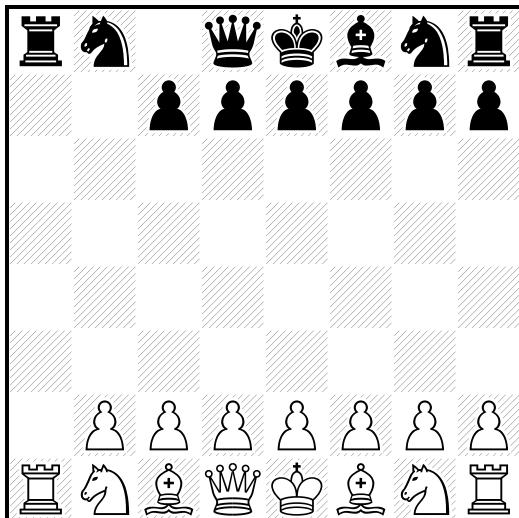
---

---

---

---

## 63 - Solution

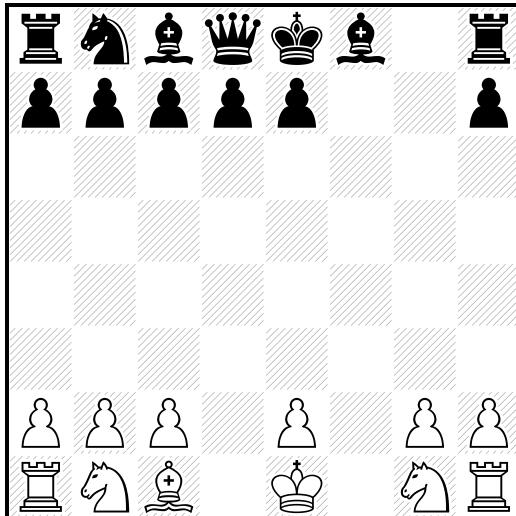


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Minimum par pièce**

1.a4 b6 2.a5 ♜b7 3.a×b6 ♜a6 4.b×a7 ♜×a7 5.♕×a6 ♜a8 6.♕a1

## 64 - Christian POISSON

Inédit



Partie justificative en 8,5 coups (12+13) C+  
**Minimum blanc par pièce**

*Pour chaque pièce, les Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus courts.*

*For each piece, White is forced to choose his move among the legal moves geometrically shortest.*

Solution :

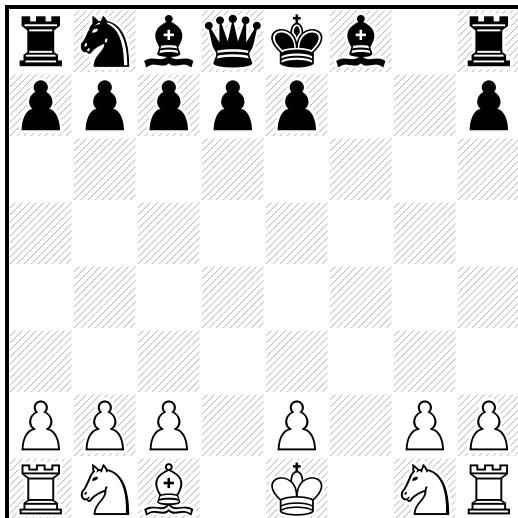
---

---

---

---

## 64 - Solution

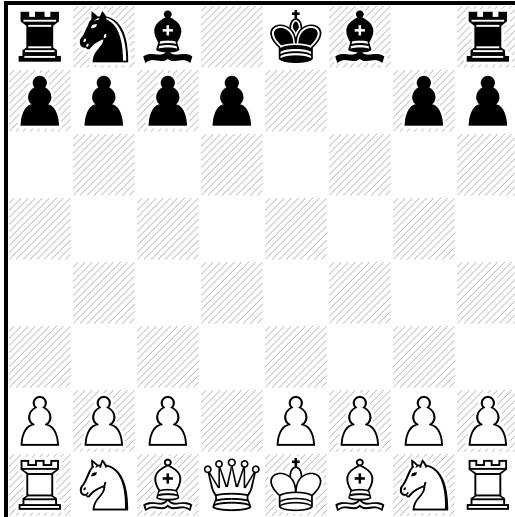


Partie justificative en 8,5 coups (12+13) C+  
**Minimum blanc par pièce**

1.f3 ♜f6 2.f4 ♜é4 3.f5 ♜×d2 4.f6 ♜×f1 5.f×g7 ♜é3 6.g8=♔ (g8=♕?)  
♜×d1 7.♔×f7+ ♛×f7 8.♔×d1 ♛é8 9.♔é1

## 65 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (15+12) C+  
**Déplacement minimal réciproque**

Pour chaque pièce, chaque camp est contraint de choisir ses coup parmi les coups légaux les plus courts en utilisant la distance de Chebyshev ( $d(A,B)=\max(|x_B-x_A|, |y_B-y_A|)$ ). Les roques restent possibles et traités indépendamment des coups de Roi.

For each piece, each side is forced to choose his move among the shortest legal moves using the Chebyshev distance ( $d(A,B)=\max(|x_B-x_A|, |y_B-y_A|)$ ). Castlings remain possible and are treated independently of the King's moves.

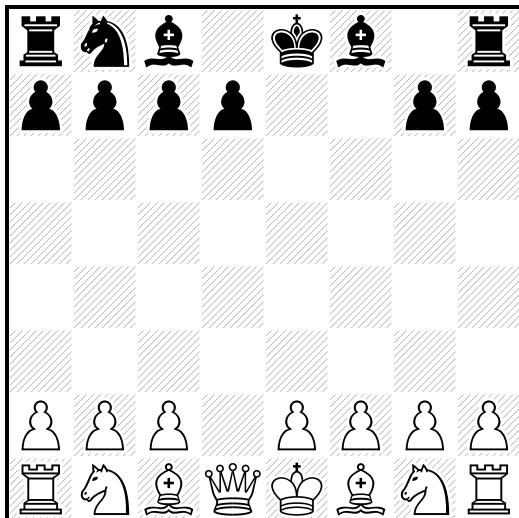
Solution :

---

---

---

## 65 - Solution

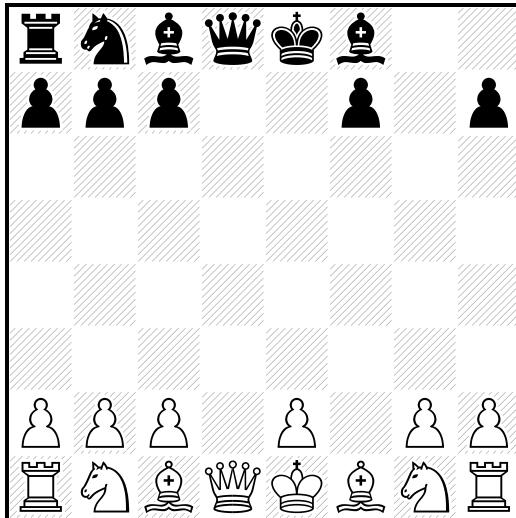


Partie justificative en 7,0 coups (15+12) C+  
**Déplacement minimal réciproque**

1.d3 e6 2.d4 e5 3.d×e5 f6 4.e×f6 ♜e7 5.f×e7 ♔f7 6.e×d8=♕ ♔e7  
(tempo) 7.♕e8+ ♔×e8

## 66 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Les Pions peuvent se promouvoir sur la 4° rangée du camp adverse. Ils doivent se promouvoir sur la 1° rangée adverse.*

*Pawns can promote on the 4th row of the opposing side. They must promote on the 1st row of the opposing side.*

Solution :

---

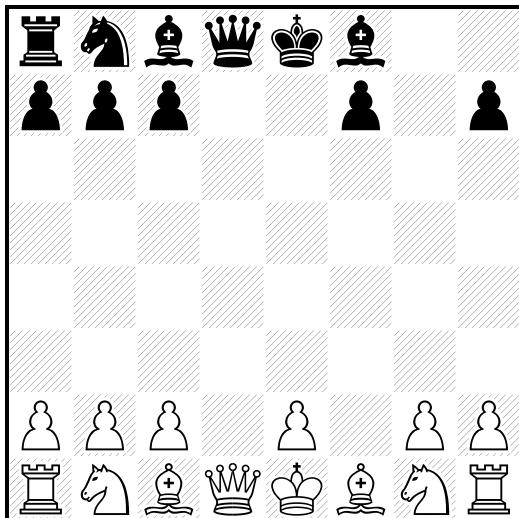
---

---

---

---

## 66 - Solution

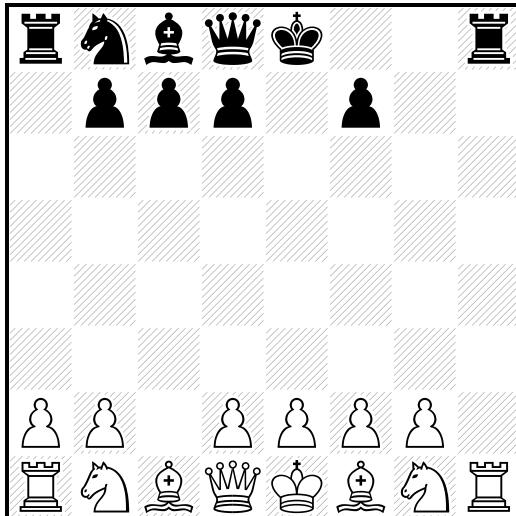


Partie justificative en 6,5 coups (14+11) C+  
**Boburger**

1.f4 e5 2.f×e5 ♜f6 3.e×f6 d5 4.f×g7 d4=♕ 5.g×h8=♕ ♕×d2 6.♕d4  
♕×d1+ 7.♕×d1

## 67 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (14+10) C+  
**Mecklenbecker**

*Les Pions peuvent se promouvoir sur la 3° rangée du camp adverse. Ils doivent se promouvoir sur la 1° rangée adverse.*

*Pawns can promote on the 3rd row of the opposing side. They must promote on the 1st row of the opposing side.*

Solution :

---

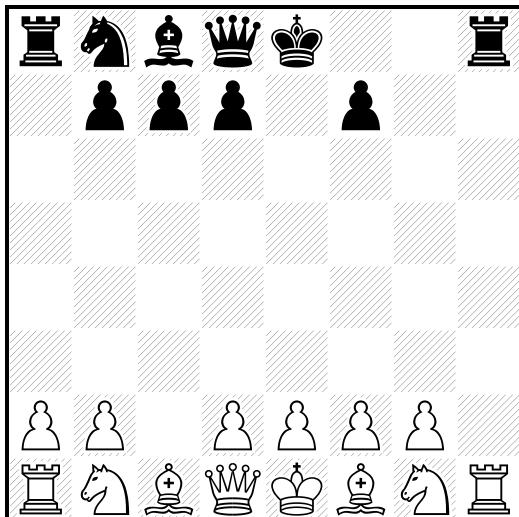
---

---

---

---

## 67 - Solution

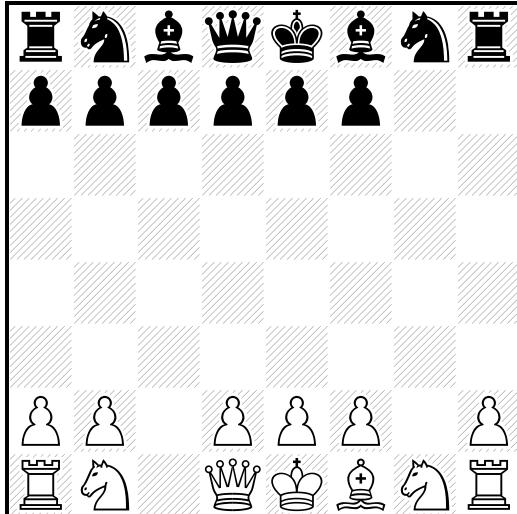


Partie justificative en 8,0 coups (14+10) C+  
**Mecklenbecker**

1.h4 g5 2.h×g5 ♔f6 3.g×f6 a5 4.f×e7 a4 5.é×f8=♔ a3=♔ 6.♔×h7  
♔×ç2+ 7.♕×ç2 ♔×h7 8.♕d1 ♔h8

## 68 - Christian POISSON

Inédit



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

**Les Blancs peuvent tourner l'échiquier de 90°, 180° ou 270°**

*Au lieu de déplacer une pièce, les Blancs peuvent tourner l'échiquier de 90°, 180° ou 270°.*

*Instead of moving a piece, White can rotate the board 90°, 180° or 270°.*

Solution :

---

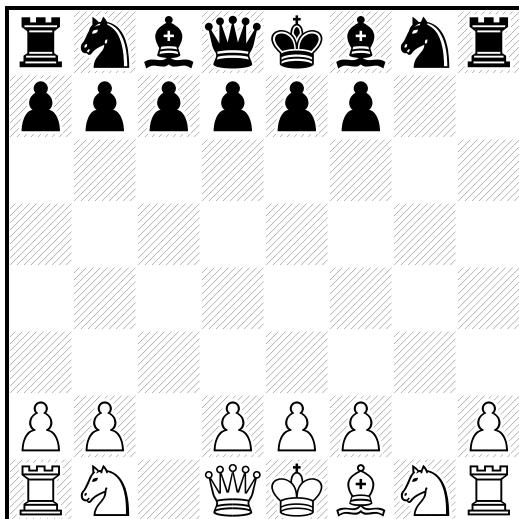
---

---

---

---

## 68 - Solution



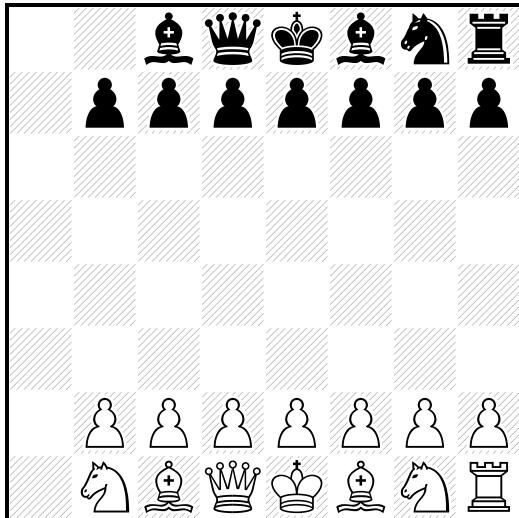
Partie justificative en 6,0 coups (13+14) C+

**Les Blancs peuvent tourner l'échiquier de 90°, 180° ou 270°**

1.g4 h5 2.90° g1=♕ 3.270° ♕×ç2 4.g×h5 ♕×ç1 5.♕×ç1 ♕×h5 6.♕d1  
♕h8

## 69 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 2,5 coups (14+13) C+  
**Elimination Circé**

*Une pièce (Roi exclus) peut aussi jouer sur sa case de renaissance Circé si elle est vide, ou disparaître si elle ne l'est pas.*

*A piece (except a King) can also move on its Circé rebirth square if it is empty, or disappear if it is not.*

Solution :

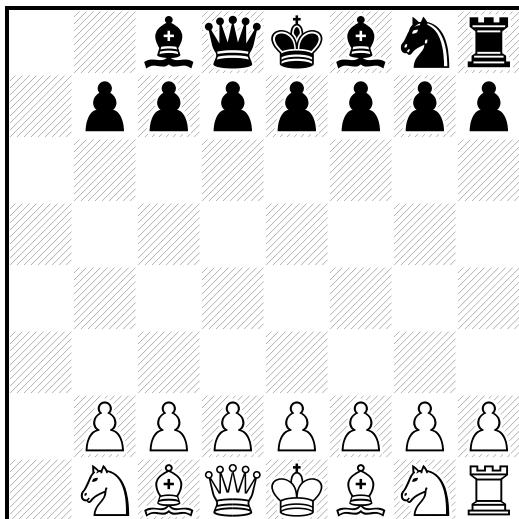
---

---

---

---

## 69 - Solution

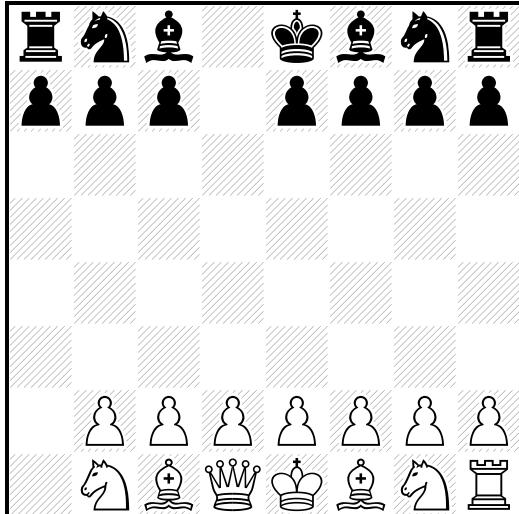


Partie justificative en 2,5 coups (14+13) C+  
**Elimination Circé**

1.-a2 -a7 2.  $\blacksquare$  ×a8 - $\blacktriangleleft$ b8 3.- $\blacksquare$ a8

## 70 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Pas de captures traditionnelles. Après chaque coup, les pièces du camp qui a joué qui sont au contact d'au moins deux pièces adverses disparaissent, puis de même pour les pièce de l'autre camp, puis pour les pièces neutres.*

*No traditional captures. After each move, the pieces of the side that played that are in contact with at least two opposing pieces disappear, then likewise for the pieces of the other side, then for the neutral pieces.*

Solution :

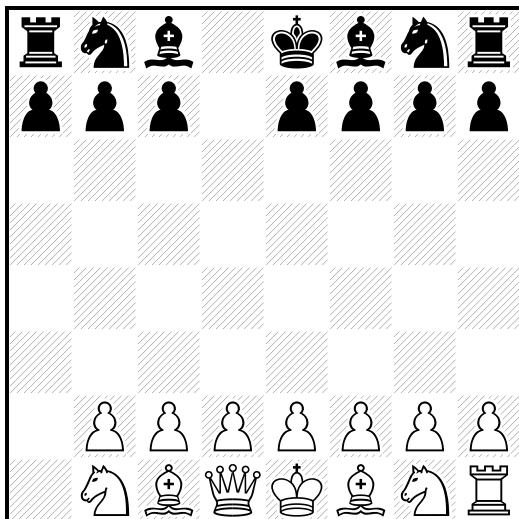
---

---

---

---

## 70 - Solution

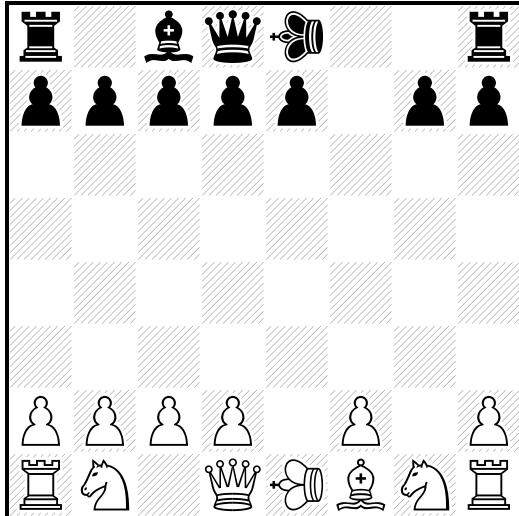


Partie justificative en 4,0 coups (14+14) C+  
**Double Contact**

1.a4 d5 2.a5 d4 3.a6 (-a6) d3 (-d3) 4.  $\ddot{\text{Q}}$  a6 (-a6)  $\ddot{\text{Q}}$  d3 (-d3)

## 71 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (13+12) C+

☞ =Roi Kontakt invers

**Kontakt invers**

*Par défaut, un Roi est remplacé par un Roi Kontakt invers (Roi + Equisauteur(0,1)+(1,1) par-dessus un sautoir adverse).*

*By default, a King is replaced by a Roi Kontakt invers (King + (0,1)+(1,1)Equihopper over an opposite hurdle).*

Solution :

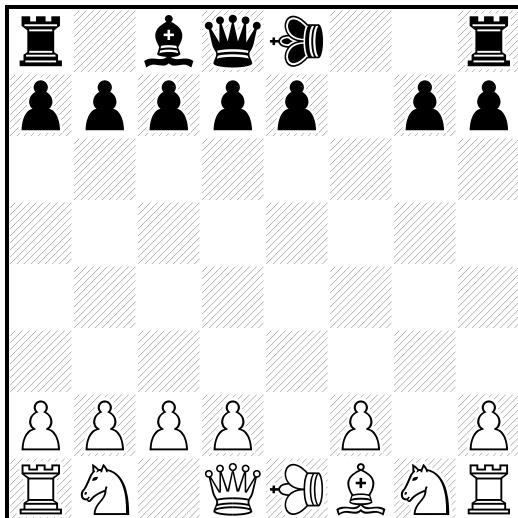
---

---

---

---

## 71 - Solution



Partie justificative en 8,0 coups (13+12) C+

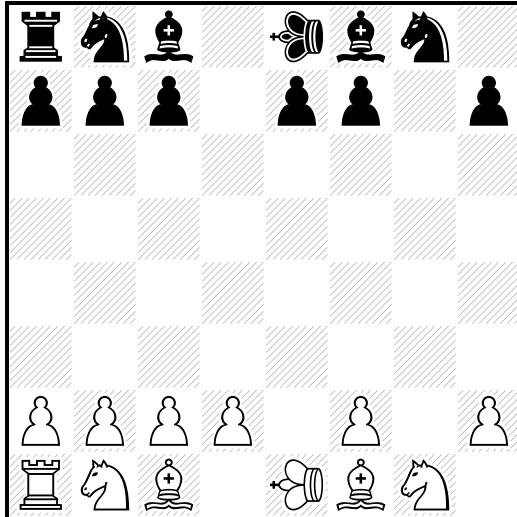
♔ = Roi Kontakt invers

**Kontakt invers**

1.g4 ♔c6 2.g5 ♔d4 3.g6 ♔xé2 4.g×f7+ ♔g6 5.f×g8=♕ ♔xç1 6.♕xç1  
♔f7 7.♕xf8+ ♔xf8 8.♕d1 ♔é8

## 72 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 6,5 coups (12+12) C+

❖ = Roi Kontakt

**Kontakt**

*Par défaut, un Roi est remplacé par un Roi Kontakt (Roi pouvant également sauter par-dessus des pièces de son camp adjacentes et alignées).*

*By default, a King is replaced by a Roi Kontakt (King who can also jump over adjacent and aligned pieces of his side).*

Solution :

.....

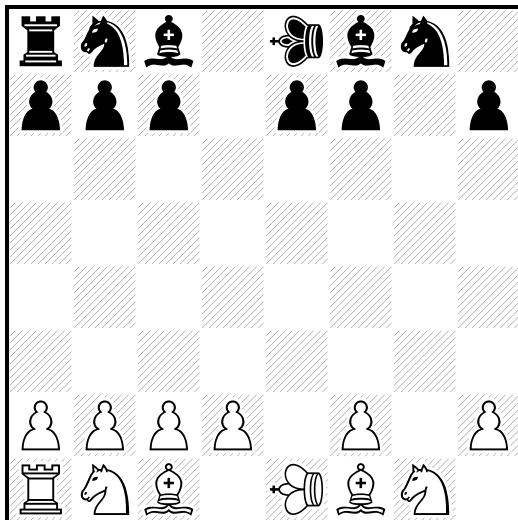
.....

.....

.....

.....

## 72 - Solution



Partie justificative en 6,5 coups (12+12) C+

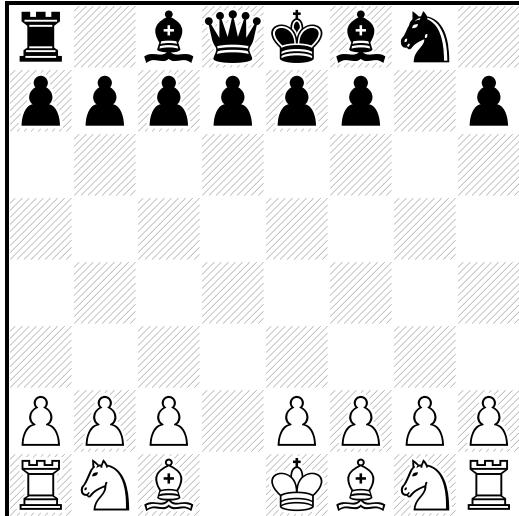
♝ ♜ = Roi Kontakt

**Kontakt**

1. e4 d5 2. e×d5 ♛×d5 3. ♛g4 ♛×g2 4. ♛×g7 ♛×h1 5. ♛×h8 ♜×h8  
6. ♜×h1 ♜é8 7. ♜é1

## 73 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Ultra-Contrôleur**

*Une pièce ne peut jouer que si elle contrôle une autre pièce.*  
*A piece can move only if it controls another piece.*

Solution :

---

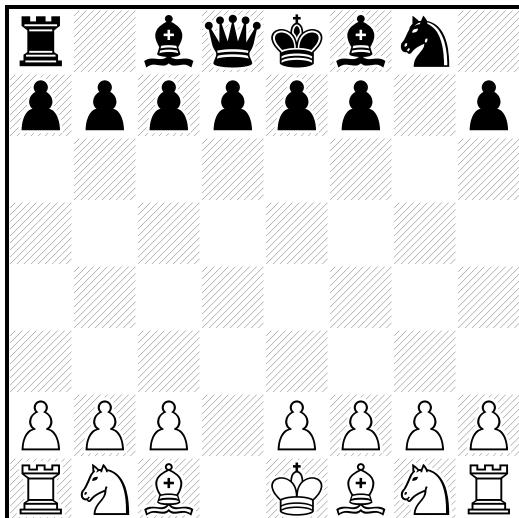
---

---

---

---

## 73 - Solution

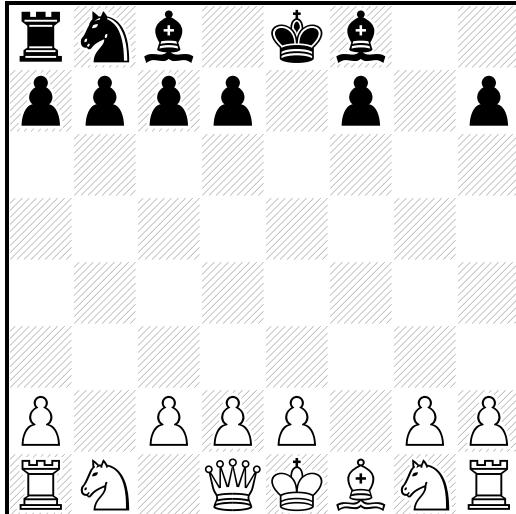


Partie justificative en 5,5 coups (14+13) C+  
**Ultra-Contrôleur**

1. ♜c3 (d4??) ♜c6 2. d4 ♜x d4 3. ♛x d4 ♜h6 4. ♛x g7 ♕g8 5. ♛x g8  
♜x g8 6. ♜b1

## 74 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Anti-Contrôleur**

*Une pièce ne peut capturer que si elle ne contrôle pas une autre pièce.*  
*A piece can capture only if it does not control another piece.*

Solution :

.....

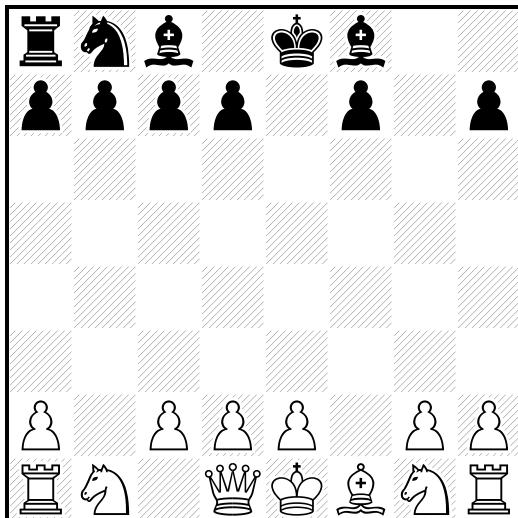
.....

.....

.....

.....

## 74 - Solution

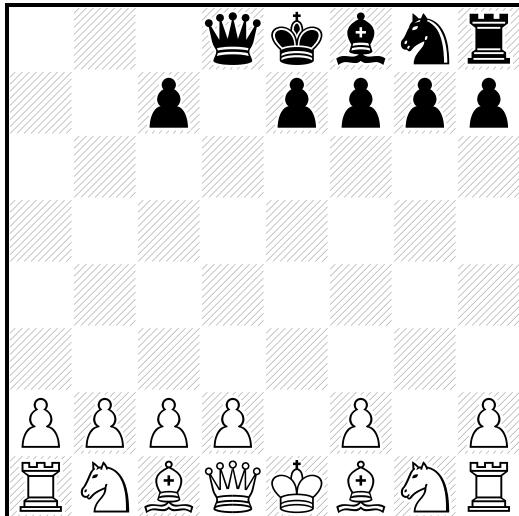


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Anti-Contrôleur**

1.f4 e5 2.f×e5 ♕f6 3.e×f6 ♔a3 4.f×g7 ♔×b2 5.g×h8=♕ ♕×c1  
6.♕×g8 ♔a3 7.♕f8+ ♔×f8

## 75 - Christian POISSON

### Inédit



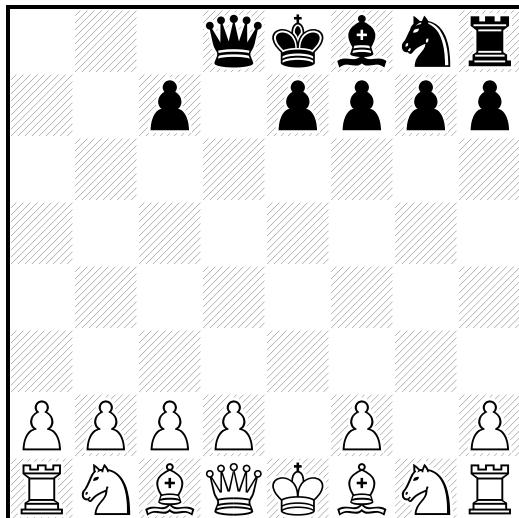
Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
**Ultra-Anti-Contrôleur**

*Une pièce ne peut jouer que si elle ne contrôle pas une autre pièce.  
A piece can move only if it does not control another piece.*

Solution :

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

## 75 - Solution



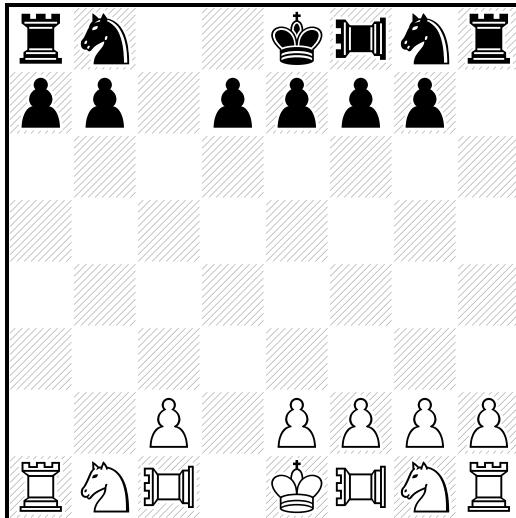
Partie justificative en 7,5 coups (14+10) C+  
**Ultra-Anti-Contrôleur**

1.e4 d5 2.e×d5 ♜c6 3.d×c6 a6 4.c×b7 ♜g4 5.b×a8=♕ ♜f3 6.♕b7  
♕×g2 7.♕b×a6 ♕×f1 8.♕×f1

4... ♜h3? 5.b×a8=♕ ♜×g2 6.♕b7 ...? 7.♕b×a6 ♕×f1 8.♕×f1

## 76 - Christian POISSON

### Inédit



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

鼓 =Vizir Achéen

### Vizirs Achéens à la place des Fous

Par défaut, un Fou est remplacé par un Vizir Achéen (Bondisseur-Coureur(0,1 ; 1,1)).

By default, a Bishop is replaced by a Vizir Achéen ((0,1 ; 1,1)Leaper-Rider).

Solution :

---

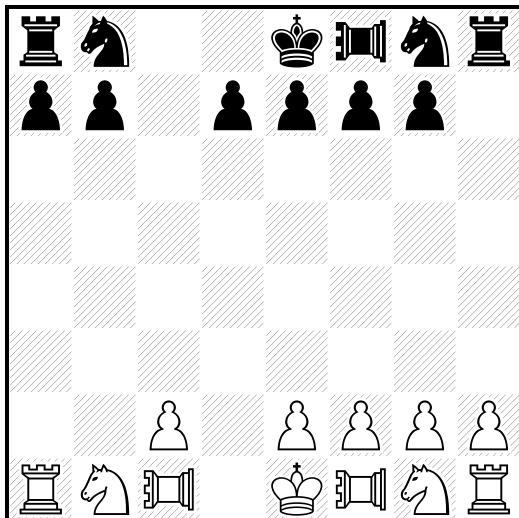
---

---

---

---

## 76 - Solution



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

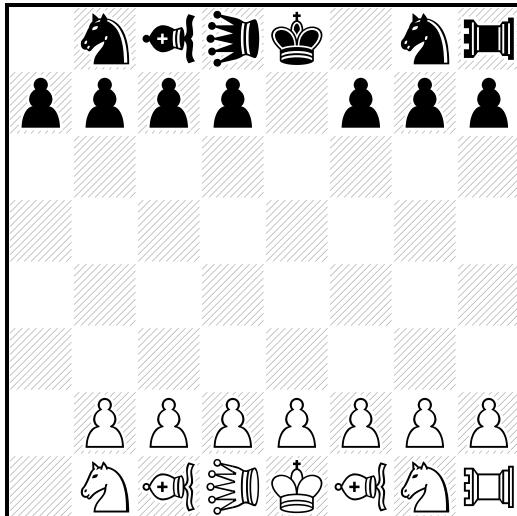
鼓 = Vizir Achéen

### Vizirs Achéens à la place des Fous

1.d4 c5 2.d×c5 鼓b6 (*via* c7) 3.c×b6 露×b6 4.露d3 露×b2 5.露×h7 露×a2  
6.露×a2 露×h7 7.露a1 露h8

## 77 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+

$\text{♝} \text{= Fou-Jump}$  ;  $\text{♛} \text{= Dame-Jump}$  ;  $\text{♜} \text{= Tour-Jump}$   
Jump

*Par défaut, un Fou est remplacé par un Fou-Jump (Fou + Equisauteur(1,1)), une Tour par une Tour-Jump (Tour + Equisauteur(0,1)) et une Dame par une Dame-Jump (Dame + Equisauteur(0,1)+(1,1)).*

*By default, a Bishop is replaced by a Fou-Jump (Bishop + (1,1)Equihopper), a Rook by a Tour-Jump (Rook + (0,1)Equihopper) and a Queen by a Dame-Jump (Queen + (0,1)+(1,1)Equihopper).*

Solution :

---



---



---

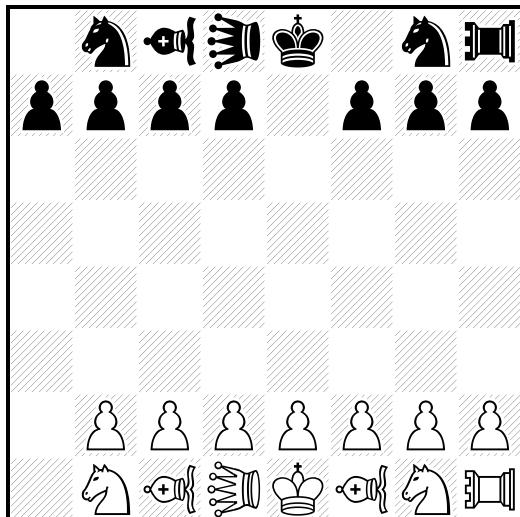


---



---

## 77 - Solution

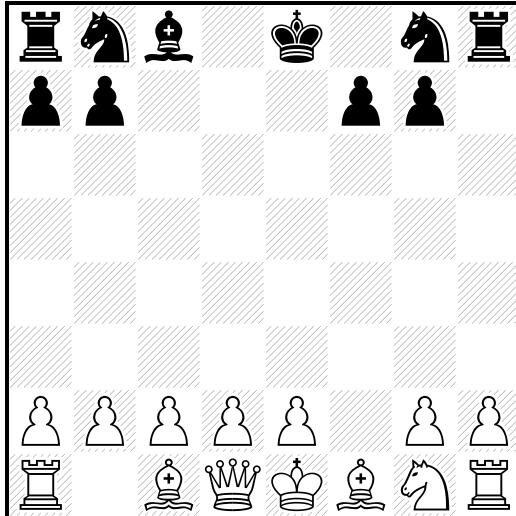


Partie justificative en 4,5 coups (14+13) C+  
=Fou-Jump ; =Dame-Jump ; =Tour-Jump  
**Jump**

1. ♔a3 ♕a6 2. ♔×e7 ♕×a2 3. ♔×f8 ♕×a1 4. ♔a3 ♕c1+ 5. ♔×c1

## 78 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 8,0 coups (14+10) C+  
**Gegenangreifer**

*Si après un coup blanc, une pièce blanche menace des pièces noires qu'elle ne menaçait pas auparavant, alors les Noirs, s'ils le peuvent, doivent, après avoir joué leur coup, menacer cette pièce blanche par le maximum de ces pièces noires.*

*If after a white move, a white piece threatens some black pieces which it did not threaten before, then Black must, if he can, after having made his move, threaten this white piece with the maximum of these black pieces.*

Solution :

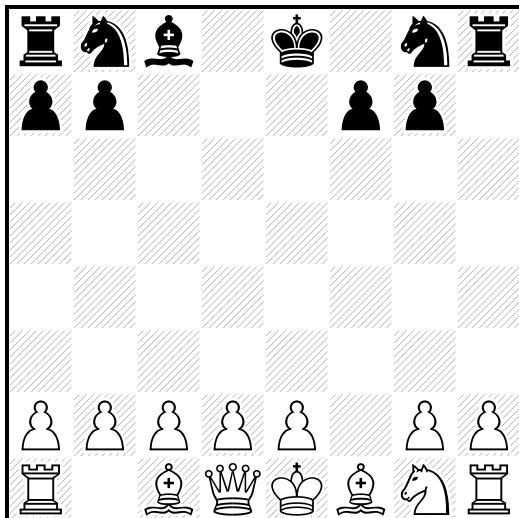
---

---

---

---

## 78 - Solution

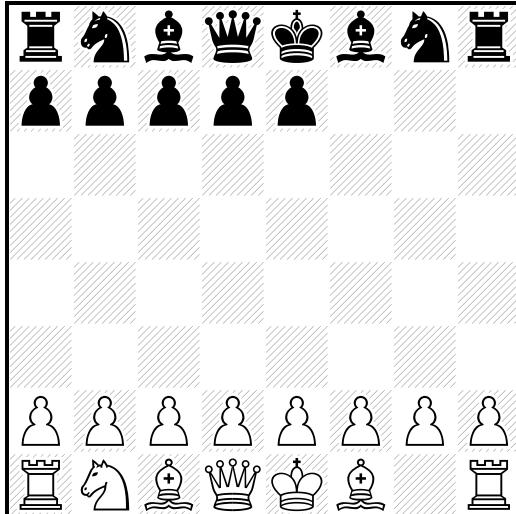


Partie justificative en 8,0 coups (14+10) C+  
**Gegenangreifer**

1.  $\text{Qc}3 \text{ d}5$
2.  $\text{Qx}d5 \text{ e}6$
3.  $\text{Qx}c7+$   $\text{Kd}7$
4.  $\text{Qx}e6 \text{ Kb}6$
5.  $\text{Qx}f8+$   $\text{Ke}8$
6.  $\text{Qx}h7 \text{ Kx}f2+$
7.  $\text{Kx}f2 \text{ Kx}h7$
8.  $\text{Kg}1 \text{ Kh}8$

## 79 - Christian POISSON

### Inédit



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

*S'ils le peuvent, les Noirs doivent menacer, par une pièce qui ne la menaçait pas déjà, la pièce blanche qui vient de jouer.*

*If he can, Black must threaten, with a piece that was not already threatening it, the white piece that has just moved.*

Solution :

---

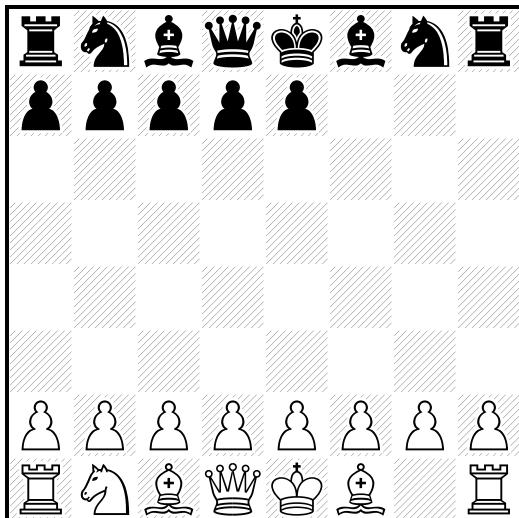
---

---

---

---

## 79 - Solution

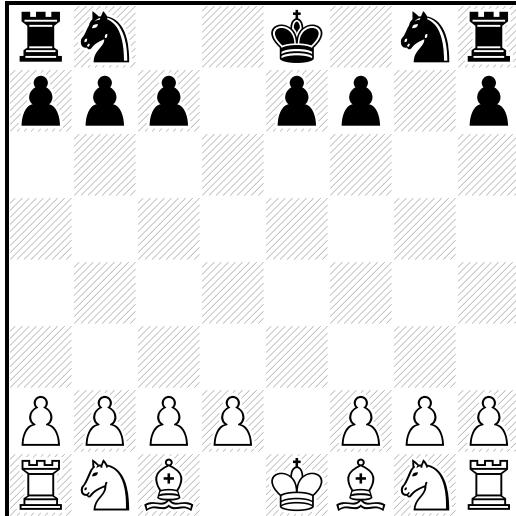


Partie justificative en 5,5 coups (15+13) C+  
**Angreifer**

1. ♜f3 ( $\text{Qh3?}$ ) g5
2. ♜xg5 h6
3. ♜xf7 ♕h7
4. ♜xh6 ♕xh6
5. ♕g1 ♕h8
6. ♕h1

## 80 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,5 coups (14+11) C+  
**Meistangreifer**

*Les Noirs doivent jouer les coups pour lesquels la pièce qui joue menace le maximum de pièces blanches.*

*Blacks must play the moves for which the moving piece threatens the maximum number of white pieces.*

Solution :

---

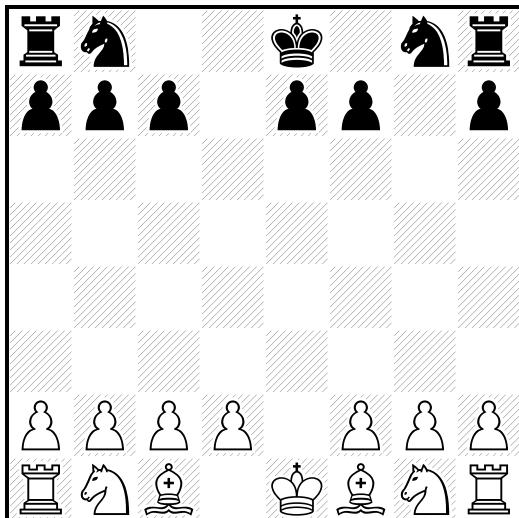
---

---

---

---

## 80 - Solution

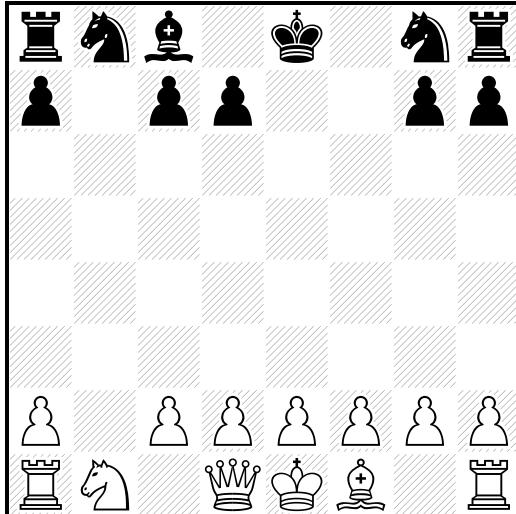


Partie justificative en 7,5 coups (14+11) C+  
**Meistangreifer**

1.é4 d5 2.♕f3 d×é4 3.♕×é4 ♕d4 4.♕×d4 ♔f5 5.♕×g7 ♔d3 6.♕×f8+ ♔×f8 7.♔×d3 ♔e8 8.♔f1

## 81 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Fluchtblockzüger**

*Si les Noirs ont des pièces menacées pouvant jouer dans leur champ royal, ils doivent jouer l'un des plus longs de ces coups.*

*If Black have some threatened pieces that can play in his King's field, he must play one of the longest of these moves.*

Solution :

---

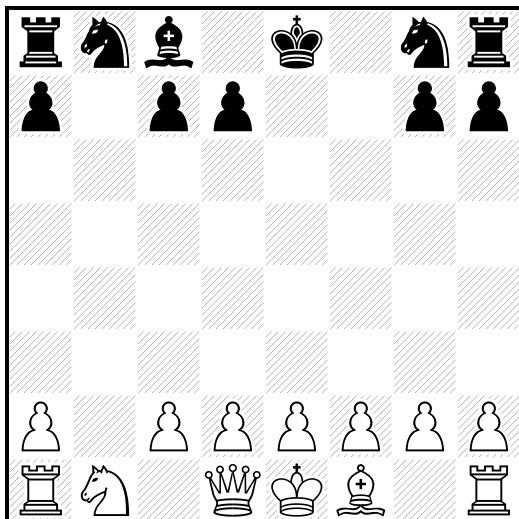
---

---

---

---

## 81 - Solution

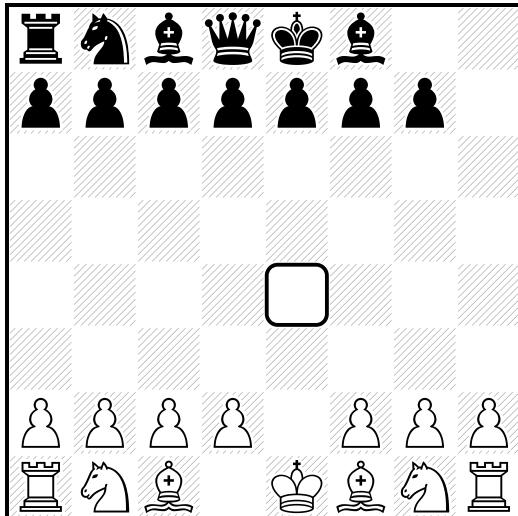


Partie justificative en 7,0 coups (13+11) C+  
**Fluchtblockzüger**

1. ♜f3 e5 2. ♜xé5 ♕é7 3. ♜xf7 ♕f6 4. ♜xd8 ♕xb2 5. ♜xb7 ♕xç1  
6. ♛xç1 ♕xb7 7. ♛d1 ♕ç8

## 82 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 4,0 coups (14+13) C+

$\square$ =Case Hilo

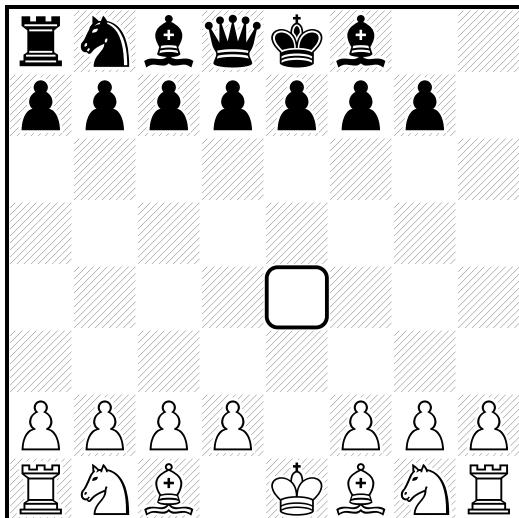
*Une pièce qui joue sur une telle case disparaît.*

*A piece moving to such a square disappears.*

Solution :

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

## 82 - Solution

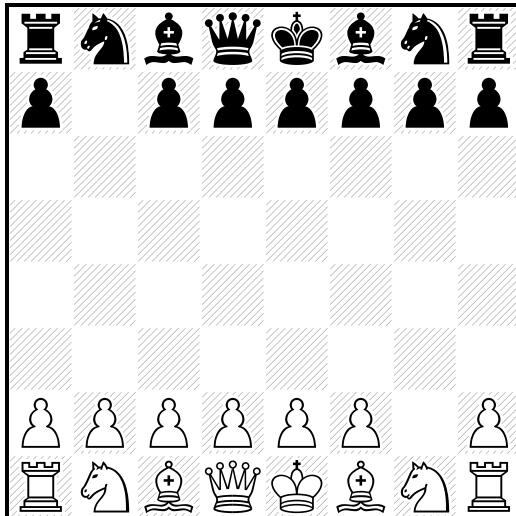


Partie justificative en 4,0 coups (14+13) C+  
□=Case Hilo

1.e4 (-e4) h5 2.Qxh5 Qh7 3.Qxh7 Qf6 4.Qe4 (-e4) Qe4 (-e4)

### 83 - Christian POISSON

#### Inédit



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

**Les Noirs doivent prioritairement contrôler leur Roi**

*Les Noirs doivent prioritairement jouer des coups qui contrôlent leur Roi par une pièce qui ne le contrôlait pas auparavant.*

*Black must, if possible, play moves that control his King by a piece that did not previously control him.*

Solution :

---

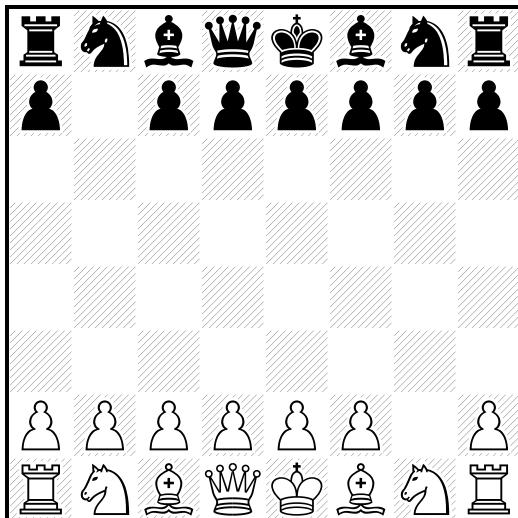
---

---

---

---

## 83 - Solution



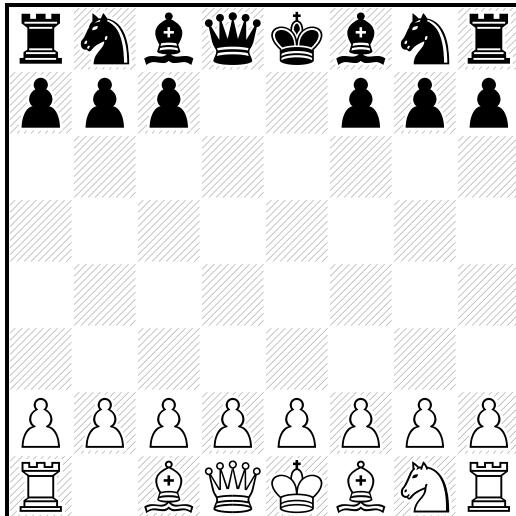
Partie justificative en 4,5 coups (15+15) C+

**Les Noirs doivent prioritairement contrôler leur Roi**

1.g4 ♜f6 (♜h6??) 2.♗g2 ♜xg4 3.♗xb7 ♜f6 4.♗g2 ♜g8 5.♗f1

## 84 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Les Rois sont des Pièces magiques (changent la couleur des pièces (excepté les Rois et les autres pièces magiques) qu'elles menacent ou contrôlent nouvellement).*

*Kings are "Pièces magiques" (magic pieces, change the colour of any pieces (except Kings and other magic pieces) that they threaten or control anew).*

Solution :

.....

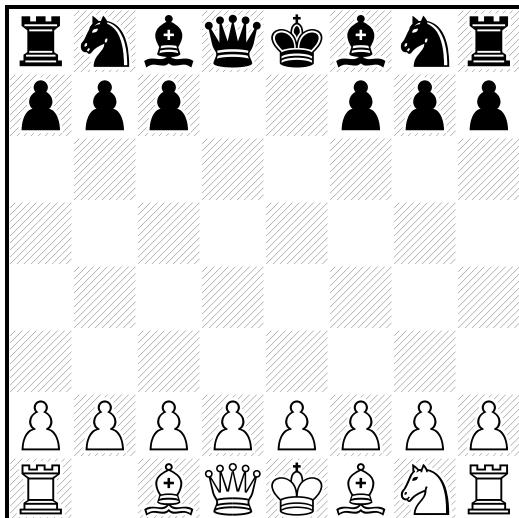
.....

.....

.....

.....

## 84 - Solution

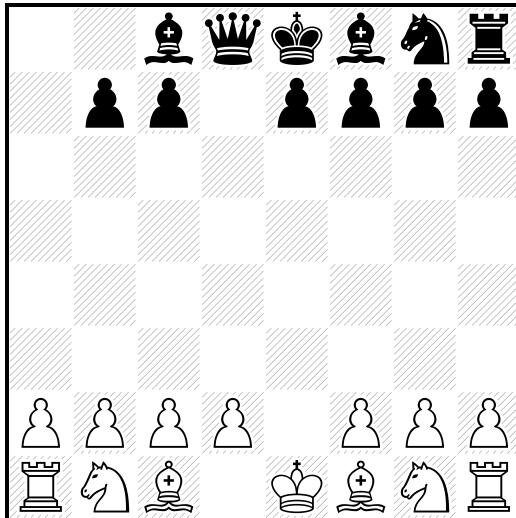


Partie justificative en 4,0 coups (15+14) C+  
**Rois magiques**

1. ♜c3 d5 2. ♜x d5 ♜d7(∜) 3. ♜x e7(∜) ♜c6 4. ♜b8 ♜xb8

## 85 - Christian POISSON

### Inédit



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

*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 Blancs sont contraints de choisir leur coup parmi les coups légaux géométriquement les plus longs.*

*For his odd moves, Black 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 longest.*

Solution :

.....

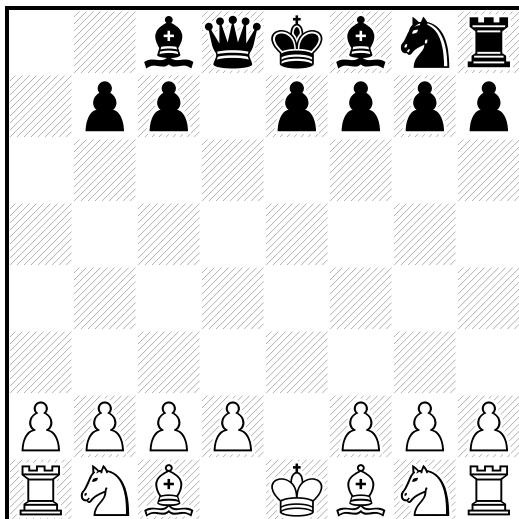
.....

.....

.....

.....

## 85 - Solution

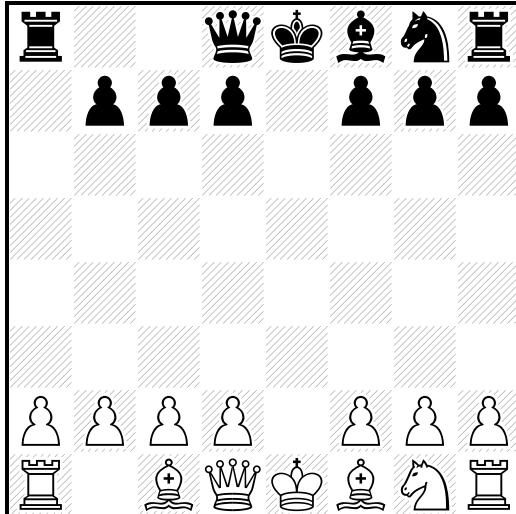


Partie justificative en 8,0 coups (14+12) C+  
**Wechsellängstzüger**

1.é4 ♜a6 2.♗x a6 d5 3.é×d5 ♗h3 4.♗f1 a6 5.♗g4 ♛×d5 6.♗×a6 ♕c8  
7.♕×c8+ ♗×c8 8.♗f1 ♔d8

## 86 - Christian POISSON

### Inédit



Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
**Wechselzüger A**

*Le camp qui commence doit toujours choisir ses coups parmi les coups légaux géométriquement les plus longs (maximum) ou les plus courts (minimum). L'autre camp doit jouer un coup maximum si le premier camp a joué un coup maximum au coup précédent, et minimum si le premier camp a joué un coup minimum au coup précédent.*

*The side which begins must always choose its moves from the geometrically longest (maximum) or shortest (minimum) legal moves. The other side must make a maximum move if the first side has made a maximum move on the previous move, and minimum if the first side has made a minimum move on the previous move.*

Solution :

---

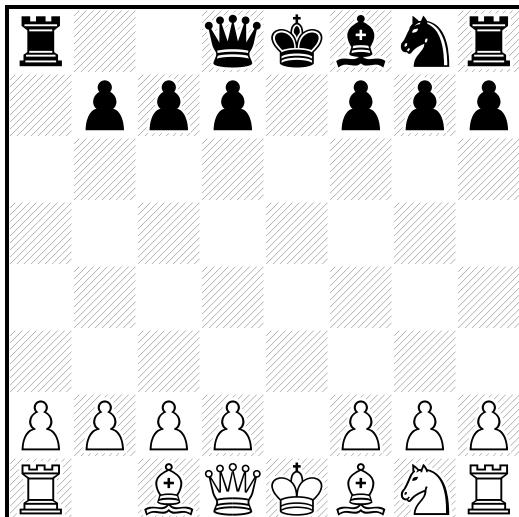
---

---

---

---

## 86 - Solution

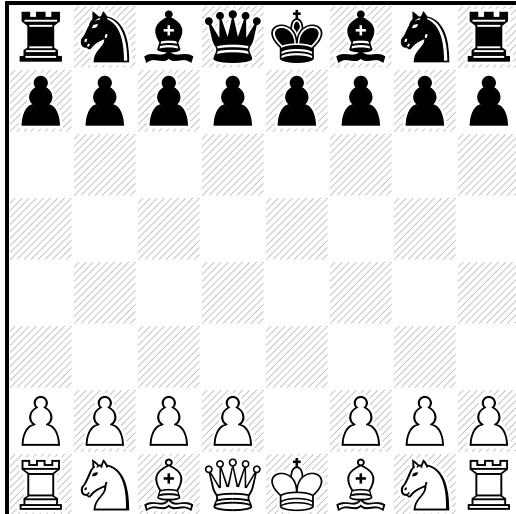


Partie justificative en 7,0 coups (14+12) C+  
**Wechselzüger A**

1. ♜c3 ♜c6 2. ♜d5 ♜d4 3. ♜xé7 ♜xé2 4. ♜xç8 ♜a3 5. ♜xa7 ♜f8  
6. ♜xé2 ♜xa7 7. ♜é1 ♜a8

## 87 - Christian POISSON

### Inédit



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

*Le camp qui commence doit toujours choisir ses coups parmi les coups légaux géométriquement les plus longs (maximum) ou les plus courts (minimum). L'autre camp doit jouer un coup minimum si le premier camp a joué un coup maximum au coup précédent, et maximum si le premier camp a joué un coup minimum au coup précédent.*

*The side which begins must always choose its moves from the geometrically longest (maximum) or shortest (minimum) legal moves. The other side must make a minimum move if the first side has made a maximum move on the previous move, and maximum if the first side has made a minimum move on the previous move.*

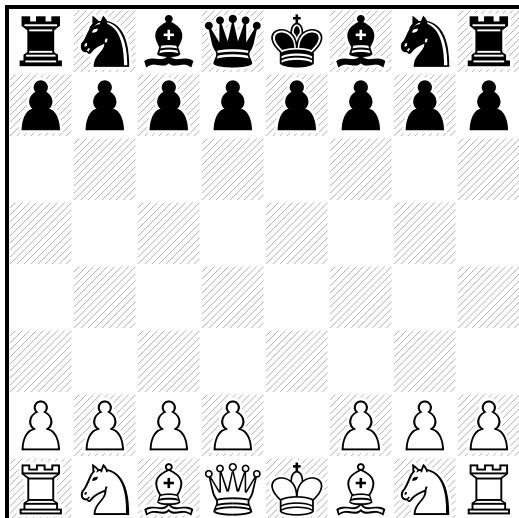
Solution :

---

---

---

## 87 - Solution



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

1.e3 ♜f6 2.e4 ♜xé4 3.♔é2 ♜f6 4.♔é1 ♜g8

## INDEX FÉERIQUE

Absorbant : 13  
All-in : 53  
All-in II blanc : 52  
All-in II noir : 52  
Angreifer : 79  
Anti-Contrôleur : 74  
Anti-Insatiabiles II : 49  
Anti-Observis : 41  
Auto-absorbant : 40  
Berkeley : 11  
Berkeley Circé : 12  
Bicaptures : 59  
Bicaptures Rex Exclusiv : 60  
Bi-isométrique noir : 10  
Blockzüger : 47  
Boburger : 66  
Bords bichromatiqueurs : 15  
Bords Circé : 58  
Bords monochromatiqueurs : 56  
Bordures avec ajout de Cavalier : 54  
Bordures avec ajout de Locuste : 55  
Cannibales : 61  
Case Griddle : 38  
Case Hilo : 82  
Cavabal : 19  
Cavalier-Sauteur : 59  
Chinois : 62  
Circé anticipé : 57  
Circé cage : 24  
Circé maléfique nucléaire : 17  
Circé mémoire : 18  
Circé nucléaire : 16  
Circé Power Transfer : 36  
Cocap : 7  
Contrôleur : 21  
Coudes sans prises en passant : 19  
Crazyhouse : 20

Damebal : 19  
Dame-Jump : 77  
Danger Circé : 5  
Déplacement minimal réciproque : 65  
Devresbo : 4  
Double Contact : 70  
Elimination Circé : 69  
Extremum : 51  
Extremum blanc : 50  
Fluchtblockzüger : 81  
Foubal : 19  
Fou-Jump : 77  
Fou-Sauterelle : 59  
Gegenangreifer : 78  
Insatiable II : 48  
Jump : 77  
Ko-Circé : 14  
Kontakt : 72  
Kontakt invers : 71  
Léo : 62  
Les Blancs peuvent tourner l'échiquier de 90°, 180° ou 270° : 68  
Les Noirs doivent prioritairement contrôler leur Roi : 83  
Loch Ness b2-g7 : 22  
Mao : 62  
Mated units : 23  
Maximum : 16,21  
Mecklenbecker : 67  
Meistangreifer : 80  
Minimum blanc par pièce : 64  
Minimum par pièce : 63  
Observis : 3  
Overlopers : 1  
Pao : 62  
Philophages : 62  
Pionbal : 19  
Platzwechselmärchen A : 25  
Platzwechselmärchen B : 26  
Platzwechselrochade : 27  
Polo : 9

Roi Kontakt : 72  
Roi Kontakt invers : 71  
Rois magiques : 84  
Sauterelle : 45,59  
Sauterelles à la place des Cavaliers : 45  
Sauteurs : 59  
Sauvages : 34  
Sauvages Circé : 35  
Sécurité Circé : 6  
Seirawan : 8  
Sivresbo : 2  
Sperrzüger : 37  
Stagnating men blanc : 44  
Synthèse : 39  
Talion blanc : 42  
Talion noir : 42  
Torpilles : 43  
Tourbal : 19  
Tour-Jump : 77  
Tour-Sauterelle : 59  
Transmission contrôle : 32  
Transmission menace : 28,29,30,31  
Transmission totale : 33  
UL : 46  
Ultra-Anti-Contrôleur : 75  
Ultra-Contrôleur : 73  
Vao : 62  
Vizir Achéen : 76  
Vizirs Achéens à la place des Fous : 76  
Wechsellängstzüger : 85  
Wechselzüger A : 86  
Wechselzüger B : 87

87

# Nouvelles Parties Justificatives Homebase