
LE DAMIER

Revue Mensuelle du Jeu de Dames

Paraissant du 15 au 20

Directeur : Louis DAMBRUN

Bureaux : 168, Faubourg St-Martin, PARIS (X^e)

Les manuscrits non insérés ne sont pas rendus. Notre correspondance devenant de jour en jour plus importante, nous ne répondons directement qu'aux lettres contenant un timbre pour la réponse. Ajoutons que nous serons toujours à la disposition de nos lecteurs pour leur donner tous les renseignements dont ils pourraient avoir besoin.

Cette Revue étant, avant tout, un organe de propagande et de diffusion du Jeu de Dames, nous prions instamment nos abonnés de nous indiquer toutes les personnes susceptibles de s'y intéresser, afin que nous puissions leur en envoyer un spécimen.

Nouvelles du Mois

LE soufflage est l'un des plus grands ennemis du jeu de Dames. Il apporte le hasard là où il n'y a que combinaisons. Il est l'obstacle le plus considérable à la diffusion de notre jeu. L'Association du Damier Français a voté la disposition suivante :

« Le soufflage est supprimé dans tous les matches et concours organisés par le D. F. Tout joueur placé en face d'une prise non ou mal exécutée aura le choix entre ces deux partis : 1° laisser les choses en l'état et jouer lui-même ; 2° faire exécuter correctement la prise et jouer lui-même. »

Telle est la vraie règle à observer. Elle est appliquée strictement et à la satisfaction de tous, en Hollande où depuis longtemps le soufflage est une cause de disqualification. Amateurs qui voulez voir le jeu de Dames plus répandu et apprécié à sa juste valeur, ne soufflez plus, ne faites la partie qu'avec ceux qui se soumettront à

cette règle, ne participez qu'aux concours où le soufflage sera supprimé. Vous aurez ainsi fait disparaître cette tare du jeu de Dames. Vous lui aurez rendu un service inappréciable.

Depuis longtemps, il est question d'organiser en Hollande un tournoi international. Un comité s'est formé à cet effet, dont le président est M. Vervloët, le distingué président de la Fédération Néerlandaise et le secrétaire, M. Mijer, notre confrère du *Telegraaf*. *Le Damier*, qui tient à montrer l'intérêt qu'il porte à toutes les manifestations du Jeu, s'est inscrit sur la liste de souscription pour vingt-cinq francs; M. Serf, secrétaire du *Damier Français*, pour la même somme et M. Van Etten pour cinquante francs. La date du tournoi n'est pas encore fixée. Nous croyons savoir que c'est surtout la question financière qui arrête nos amis Hollandais.

Le gagnant de ce concours serait proclamé champion du Monde. Nous avons déjà dit quelle était notre opinion à cet égard. Nous pensons que cette façon de procéder constitue un véritable recul. Un grand champion ne saurait perdre son titre dans un concours. Il n'y a pas pour ses adversaires d'autre façon de devenir détenteur du titre, que de battre ce champion en tête à tête, dans un match de dix parties au minimum. Loin de nous la pensée de contester l'intérêt que peut offrir un concours international, mais chaque chose doit être à sa place. Le concours a un but, le match en a un autre. Il est de l'intérêt du Jeu qu'ils ne soient pas confondus.

Un de nos Abonnés de la première heure se plaint du manque de joueurs disposés à faire la partie par correspondance avec lui. Il est probable que plusieurs de nos lecteurs se trouvent dans le même cas. Nous nous ferons un plaisir de les mettre en relations sur simple demande de leur part.

Le match de Haas-Molimard paraît être en excellente voie. Nous avons reçu du Comité formé spécialement pour son organisation en Hollande, des nouvelles extrêmement encourageantes qui nous font prévoir une solution à bref délai.

Nous pouvons déjà donner les grandes lignes de cette rencontre. Le match se jouerait en vingt parties, à raison de deux par jour, chaque joueur ayant la faculté de prendre un jour de repos, au choix, dans le cours du match. Le gagnant recevra un damier de

match avec Pions en ivoire, don du *Damier*, le perdant, un souvenir d'une grande valeur offert par le Comité Hollandais.

Quelques détails du règlement restent encore à débattre. La date n'est pas encore arrêtée définitivement, mais nous croyons pouvoir la fixer aux environs du 15 juin. Nous aurions voulu donner aux amateurs français le régal de cette lutte épique. Toutes nos dispositions étaient prises. Nous nous étions assuré les concours indispensables, mais nous nous sommes heurté à l'impossibilité pour M. de Haas d'effectuer un aussi long déplacement. Il nous plaît de noter à cette occasion l'empressement bien sportif que nous avons rencontré chez nos amis néerlandais, aussitôt que nous leur avons manifesté le désir d'organiser ce match.

La négligence de nos Abonnés à nous répondre nous oblige à reporter au 1^{er} Janvier 1913, l'établissement sur une carte spéciale de la liste des endroits où l'on joue. Nous les prions de nous aider à la rendre la plus complète possible. Nous la publierons dans chaque numéro, augmentée des additions qui nous seront parvenues dans le courant du mois.

Amiens : *Damier Picard, Café Alcide, 6 bis, Place Saint-Martin, Jeudi et Dimanche, après-midi.*

Banyuls-sur-Mer : *Café Py ; tous les jours de 7 à 10 heures.*

Le Bourgneuf-Val d'Or ; *Café Emile Menand.*

Dreux : *Hôtel Terminus (Café Mahé).*

Lille : *Café de Russie, 2, Place des Reigneaux (Damier du Nord).*

Lyon : *Brasserie de la Guillotière, Place du Pont (Damier Lyonnais) ; Café Arnoux, 19, rue Palais-Grillet.*

Marseille : *Damier Phocéén, Brasserie Suisse, 34, Cours Belzunce. — Damier Indépendant, 141, Boulevard National.*

Nîmes : *Café Glacier, Boulevard Talabat, Union Amicale d'échecs et de Dames.*

Paris : *Café du Globe, 8, Boulevard de Strasbourg. — Damier Français, Café du Centre, 121, Boulevard Sébastopol.*

Reims : *Café Jeanne d'Arc, rue de Vesle.*

Romans. : *Grand Café de Marseille, Place d'Armes. — Damier Romanais-Péageois.*

Rouen : *Brasserie Steuerer, 4 et 6, Rue des Charrettes, Jeudis et Dimanches, après 4 heures.*

M O L I M A R D

Le jeune champion lyonnais, qui doit passer sa thèse de docteur en médecine, dans quelques jours, est né le 29 octobre 1888. Il ne joue que depuis le mois de juin 1907, c'est-à-dire depuis un peu moins de cinq ans. Au concours international de Paris, en 1909, il arrivait deuxième derrière Weiss ; au concours de Marseille 1910 premier, au Championnat de France 1910 organisé à Lyon par M. Arnoux, auquel nous avons prêté tout notre appui, premier. Il perdait le titre de champion de France dans un match en trois parties et il vient de le reconquérir sur son vainqueur de 1910, en l'écrasant littéralement.

Molimard est le type de la jeune génération, pleine de promesses à l'essor de laquelle nous assistons actuellement et qui paraît animée du vif désir de placer notre pays à la tête des nations dans tous les domaines. Etudiant brillant et précoce, il a trouvé le temps de s'assimiler complètement le Jeu de Dames, bien plus, d'y être un novateur, un révolutionnaire, pourrions-nous dire, si cette expression n'avait ici quelque chose de choquant. Il n'a pas délaissé pour cela les sports physiques et il y a brillé au point de se voir attribuer en 1906 le titre de champion de natation de Lyon.

Au moment où la jeunesse pratique avec engouement les sports violents, s'il en fût, au moment où le public va chercher dans le spectacle de ces combats acharnés des satisfactions qui ne sont pas toujours purement sportives, les jeux de combinaisons apparaissent comme un correctif nécessaire, comme le contrepoids indispensable d'une activité physique qui risquerait d'être trop absorbante à notre époque. Toutes les grandes batailles de la vie moderne se gagnent par le cerveau et surtout par le caractère. Les Anglais, le peuple pratique par excellence, dont l'éducation est si bien adaptée aux besoins actuels, l'ont bien compris. Quand la partie de football leur a donné la mesure de leur énergie musculaire, ils vont demander aux jeux de combinaisons d'être la pierre de touche de leur vigueur cérébrale, de leur faculté d'attention. C'est un fait qu'il n'y en a pas de meilleure. Le nombre des alcooliques répartis dans toutes les professions, même d'un ordre élevé, est considérable. Leur déchéance intellectuelle qui passe souvent inaperçue dans leurs occupations quotidiennes, éclaterait au grand jour devant un damier. C'est en ce sens que nous avons pu dire que le Jeu de Dames était l'antidote de l'alcoolisme et partant moralisateur.

Un petit historique du Jeu de Dames est indispensable pour interpréter la victoire de Molimard. L'histoire de notre Jeu en France commence avec Manoury. Une légende que nous ne rappellerons pas est reproduite un peu partout sur son origine. Notre conviction est qu'il a été importé de quelque pays lointain et nullement inventé sur place. Manoury ne nous a laissé que quelques coups, la plupart élémentaires, sur lesquels on s'est extasié en oubliant qu'ils étaient souvent démarqués purement et simplement de l'ancien Jeu français et qu'au surplus ils ont été probablement transmis par une tradition qui nous échappe comme nous échappe celle qui aboutit à l'Ecole dont fait partie actuellement Woldouby et les autres Soudanais. De la force de Manoury, nous n'avons aucune idée. Était-ce un joueur au demi-Pion, au Pion ou même à deux Pions, nous n'en savons rien. Nous avons tous les jours l'exemple de joueurs à deux pions produisant des œuvres bien supérieures à celles de Manoury au point de vue de la puissance créatrice des auteurs et de la valeur pratique de leurs problèmes.

Nous ne sommes guère mieux renseigné sur la force de Blonde, qui nous paraît cependant supérieur à Manoury par les études qu'il a laissées. Blonde a produit des problèmes et des fins de parties qui le classent au premier rang des problémistes. C'est tout. Ceci ne nous éclaire pas sur sa force ni sur le genre de parties qu'il jouait de préférence. Il faut arriver à Grégoire pour avoir quelques documents. Ces documents sont extrêmement peu nombreux, quelques parties assez faibles d'ailleurs. Nous ne parlons pas du livre de Grégoire lui-même qui en a fait un simple recueil de problèmes et qui se contente de donner dans l'Introduction des considérations tellement générales qu'elles en deviennent presque inintelligibles ou pour le moins sans utilité aucune pour les débutants.

(A suivre.)

Instructions pour l'étude des Parties analysées

De nombreux débutants nous ayant déclaré qu'ils étaient embarrassés pour suivre les analyses et les études que nous publions, nous allons donner les indications nécessaires pour vaincre les premières difficultés.

1^o Soit pour les études, soit pour les parties analysées, les Pions devront être placés de telle façon que les Noirs occupent les cases 1 à 20 et les Blancs les cases 31 à 50, le damier étant numéroté de 1 à 50, de haut en bas, et de gauche à droite sur les cases blanches, la grande ligne ou grande diagonale dont les cases extrêmes sont 5 et 46, se trouvant à la gauche du joueur placé en face du damier.

2° Dans les énumérations de coups, les Blancs sont toujours à gauche les Noirs à droite. Exemple :

Blancs	Noirs
33 28	18 23

3° Le signe : indique une prise. Exemple :

39 : 30 doit se lire ainsi : le Pion 39 prend et va occuper la case 30.

4° Dans les énumérations ayant l'aspect de fractions les Blancs sont toujours au-dessus et les Noirs au-dessous du trait. Les coups doivent être lus de gauche à droite et de haut en bas alternativement en commençant par les Noirs s'il y a lieu.

Exemple : $\frac{33\ 28\ 39\ 33}{18\ 23\ 12\ 18}$ devra être lu ainsi : Blancs 33 28, Noirs 18 23,

Blancs 39 33, Noirs 12 18 et les coups devront être joués dans cet ordre sur le damier. Mais $\frac{40\ 34\ 45\ 40}{20\ 24\ 15\ 20}$ devra être lu : Noirs 20 24,

Blancs 40 34, Noirs 15 20, Blancs 45 40 et non en commençant par Blancs 40 34.

5° Les commentaires s'appliquent toujours au coup qui précède immédiatement la critique. Il en est de même des variantes, appelées par des renvois de lettres. Les renvois s'appliquent aux coups qui précèdent. C'est là une règle générale.

Exemples :

15.	20 24	27 22
	20 25 était faible.	$\frac{4\ 10\ 16\ 21\ \mathbf{A}}{39\ 34\ 31:22}$
		\mathbf{A} si 12 18 18:27

Le commentaire veut dire que si les Noirs, au lieu de 20 à 24 avaient joué 20 25 comme quinzième coup, ils auraient joué faiblement.

Le renvoi A signale que si les Noirs avaient joué 12 18 au lieu de 16 21, les Blancs répondaient par 39 34, etc.

Les premières variantes sont toujours indiquées par des majuscules ; les sous-variantes qui viennent se greffer sur ces variantes, sont indiquées par des minuscules.

6° L'état du jeu aux phrases les plus intéressantes de la partie est figuré sur chaque diagramme. La position est notée, avant de jouer le coup qui sert le plus souvent de base à des commentaires étendus et qui suit immédiatement la position donnée.

7° Dans tous nos problèmes et sauf indication contraire, les Blancs commencent, jouent et gagnent.

8° *Pionner* veut dire échanger, par des prises successives un nombre égal de pièces. *Ad libitum* signifie que l'on peut exécuter une prise d'une façon ou d'une autre ou que l'on peut jouer un coup quelconque sans obliger l'adversaire à modifier sa réponse ; *f* forcé ; *!* bien joué ; *?* coup faible ; *m* meilleur.

9° Nous recommandons vivement aux Amateurs d'étudier les Parties entières successivement avec les Noirs et avec les Blancs en s'exerçant à trouver les réponses avant de les lire ; ceci, une fois la partie bien engagée, c'est-à-dire au 15^e coup environ.

L'étude du traité Barteling rendra de grands services pour l'intelligence des coups joués, la critique des parties et l'explication de nombreuses expressions que le manque de place nous a empêché de définir.

**Suite et Fin des Parties du Match Woldouby-Fabre
en dix parties, pour le titre de Champion de Paris.**

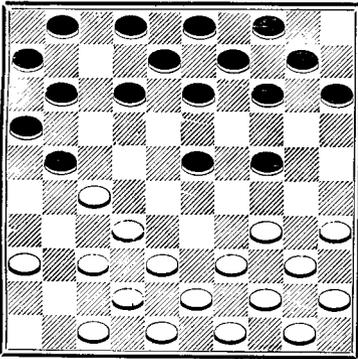
Sixième Partie.

Blancs	Noirs
M. FABRE	M. WOLDOUBY

1. 32 28 19 23

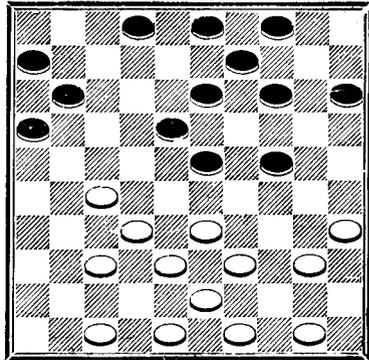
Cedébut a été très souvent adopté
au cours de ce match.

2.	28 : 19	14 : 23
3.	33 28	23 : 32
4.	37 : 28	10 14
5.	41 37	5 10
6.	46 41	20· 24
7.	37 32	17 22
8.	28 : 17	12 : 21
9.	41 37	7 12
10.	31 27	18 23



11.	34 29	23 : 34
12.	40 : 20	15 : 24
13.	45 40	13 19
14.	39 33	12 18
15.	37 31	8 13
16.	44 39	10 15
17.	31 26	1 7

18.	26 : 17	11 : 31
19.	36 : 27	7 11
20.	42 37	19 23



21.	37 31	14 19
22.	31 26	15 20
23.	40 34	20 25

Sur	35 30	34 29	39:30
	11 17	24:35	23:34 35:24

27 21 32:25

16:27

24.	34 30	25 : 34
25.	39 : 30	9 14
26.	43 39	4 9
27.	49 43	14 20
28.	47 42	11 17
29.	39 34	

1° Sur	30 25	25:14	26:37
--------	-------	-------	-------

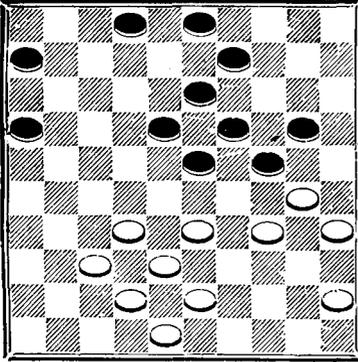
	17 22	A 22:31	9:20
--	-------	---------	------

		car 25:14	35 30
--	--	-----------	-------

A et non	2 8	9:20	24:35
33 29	39:30	27 21	32:25

23:34	35:24	16:27
-------	-------	-------

2° Sur	33 28	26:17	27:29
	17 24	48 22	24:41
29.		17 22	
30.	50 45	22 : 31	
31.	26 : 37		

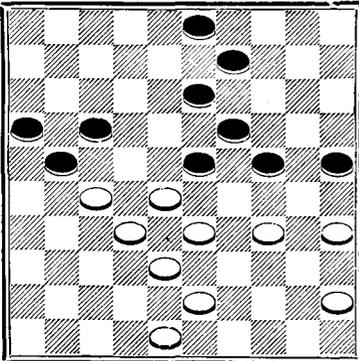


31.		20 25
32.	32 27	6 11
		27 22

Il est évident que sur 9 14 18:27

33 29 38:20
24:33 25:14 perdant le Pion.

33.	37 32	11 17
34.	33 28	17 21
35.	38 33	2 8
36.	34 29	23 : 34
37.	30 : 39	8 12
38.	39 34	18 23
39.	42 38	12 17



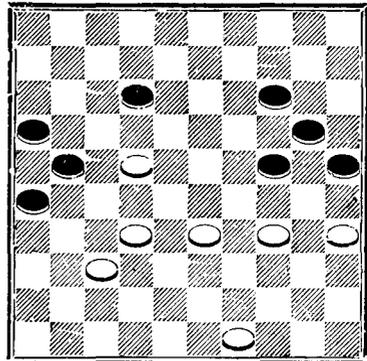
40.	43 39	9 14
41.	48 42	21 26
42.	42 37	

Ce coup est forcé.

1° si	35 30	33 29	29:18
	24:35	3 9	13:44
2° si	27 21	32:12	39:48 12:23
	16:27	23:43	13 18 19.30
3° si	27 22	22:11	32:21 39:48
	16 21	21 27	23:43 26: 6
42.		17 21	
43.	27 22	3 9	
44.	34 29	23 : 43	
45.	38 : 49		

Ce sacrifice était obligatoire.

45.		14 20
46.	45 40	9 14
47.	40 34	13 18
48.	22 : 13	19 : 8
49.	28 22	8 12



50.	32 28	14 19
51.	49 43	12 17
52.	22 : 11	16 : 7
53.	43 39	19 23

Ce sacrifice de deux pions qui peut paraître très onéreux est le meilleur coup en l'occurrence :

Sur 7 11 ou 7 12 28 23 33:22
 avec une partie très difficile pour
 les Noirs. 19:28

54.	28 : 30	21	27
55.	33 29	27	31
56.	37 32	31	36
57.	30 24	36	41

58.	24 : 15	41	46
59.	39 33	46	: 30
60.	35 : 24	25	30
61.	24 : 35	26	31
62.	15 10	31	37
63.	10 4		

Remise.

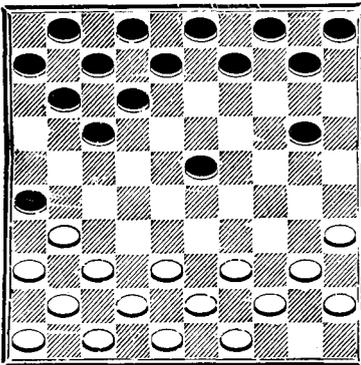
Septième Partie.

M. WOLDOUBY M. FABRE
 Blancs Noirs

1.	32 28	18	23
2.	34 29	23	: 34
3.	39 : 30	16	21

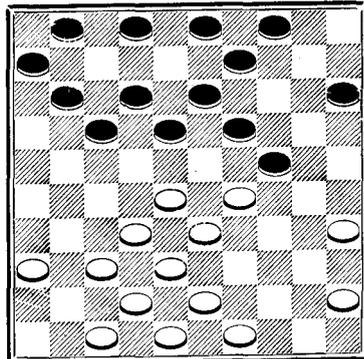
16 21 est un coup de fantaisie
 12 18 était plus régulier.

4.	44 : 39	21	26
5.	50 44	20	24
6.	31 27	13	18
7.	27 22	18	: 27
8.	28 23	19	: 28
9.	33 : 31	15	20
10.	30 : 19	14	: 23

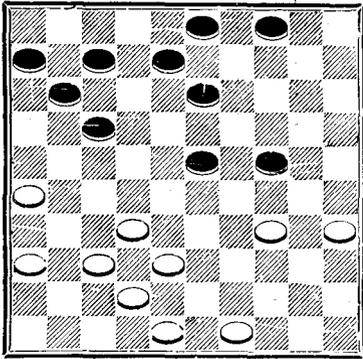


11.	39 33	12	18
12.	33 28	23	: 32

13.	37 : 28	26	: 37
14.	41 : 32	20	24
15.	46 41	10	14
16.	41 37	7	12
17.	44 39	8	13
18.	39 33	14	19
19.	40 34	5	10
20.	34 29	10	15



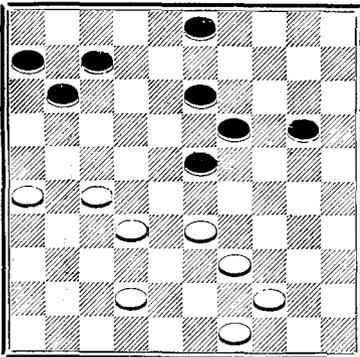
21.	29 : 20	15	: 24
22.	37 31	1	7
23.	45 40	18	23
24.	40 34	12	18
25.	31 26	2	8
26.	47 41	24	29
27.	33 : 24	19	: 39
28.	28 : 19	13	: 24
29.	43 : 34	9	13
30.	41 37	18	23



31. 36 31 13 19
 32. 31 27 8 13
 33. 48 43

Sur 27 22 34 29 32:14 35:24
 17:28 23:34 24 30 34 40 etc.

33. 7 12
 34. 43 39 12 18
 35. 27 21 24 29
 36. 21 : 12 29 : 40
 37. 35 : 44 18 : 7
 38. 32 27 4 9
 39. 37 32 9 14
 40. 38 33 14 20

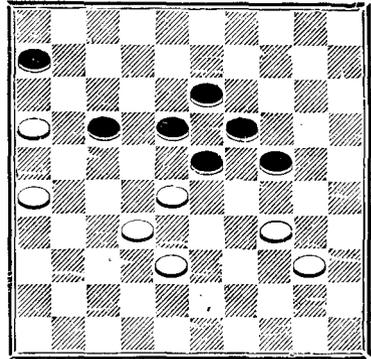


41. 44 40 7 12
 42. 40 34 20 24
 43. 49 44 3 9

44. 33 29 24 : 33
 45. 39 : 28 9 14
 46. 42 38

Sur 42 37 28:17
 19 24 11:42 gagnait.

46. 14 20
 47. 44 40 20 24
 48. 27 21 11 17
 49. 21 16 12 18



50. 16 11 24 29

Le plus simple.

51. 11 : 22 18 : 27
 52. 32 : 21 23 : 43
 53. 34 : 14 13 19

Ce sacrifice est pour le moins inutile 43-49 annulait sur le coup.

54. 14 : 23 43 49

Faute qui fait perdre la partie, 6 11 annulait encore. En effet :

1° 23 19 21 17 forcé ad libit.

6 11 11 16 ▲ 16 21 43 49 Rem.

▲ 21 17 16:6 gagnait

et non 43 49 49:21

2° 40 35 21 16

6 11 43 49 49 32 Remise.

55. 21 17 49 : 35

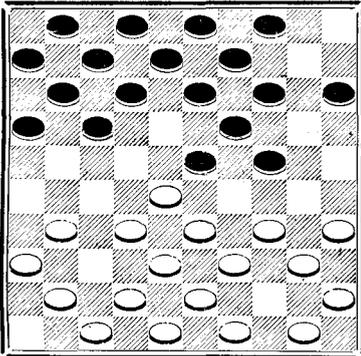
56. 23 19 35 : 21

57. 26 : 17

Les Noirs abandonnent.

Huitième Partie

	Blancs		Noirs	
	M. FABRE	M. WOLDOUBY		
1.	32	28	19	23
2.	28	19	14	23
3.	33	28	23	32
4.	37	28	10	14
5.	41	37	5	10
6.	46	41	20	24
7.	39	33	14	19
8.	37	32	18	23
9.	44	39	10	14



10.	41	37	12	18
11.	50	44		

Le pionnage suivant n'offrirait aucun intérêt 34 29 40:20 28 22

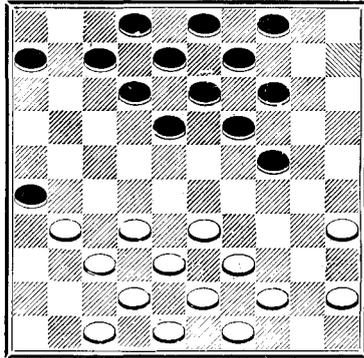
	23:34		15:24 ad libit.	
32:12				
11.		7	12.	
12.	31	27	1	7
13.	37	31	17	22
14.	28	17	11	22
15.	31	26		

Les trois pour trois de 32 28
23:21

33 29 39:26 désorganisait les
24:33

Blancs en maintenant une bonne position aux Noirs.

15.		22	31	
16.	26	37	16	21
17.	34	29	23	34
18.	40	20	15	24
19.	36	31	21	26



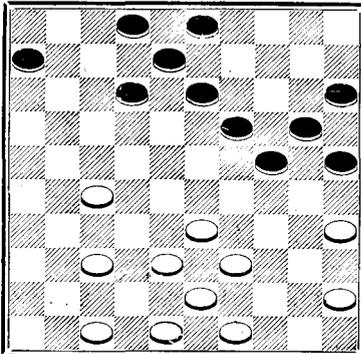
20.	31	27	4	10
21.	33	28	10	15
22.	39	33	14	20
23.	44	39	20	25
24.	37	31	26	37
25.	32	41		

Cette prise a l'avantage de tenir en réserve le Pion 42 et de procurer un certain nombre de temps qui peuvent être précieux.

25.	18	22
-----	----	----

Ce pionnage n'a pas grande utilité.

26.	28	17	12	32
27.	38	27	9	14
28.	41	37	14	20
29.	42	38	7	12

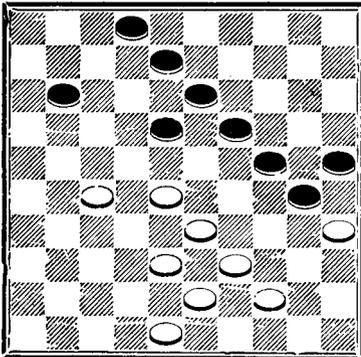


30.	37 32	6 11
31.	47 42	24 30
32.	35 : 24	20 : 29
33.	33 : 24	19 : 30
34.	45 40	15 20
35.	38 33	12 18
36.	42 38	3 9
37.	32 28	20 24
38.	40 35	9 14

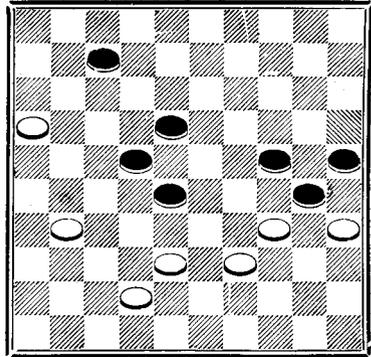
35:24

Il est évident que sur 24 29 29:20
 28 23 33:15
 18:29

39.	49 44	14 19
-----	-------	-------



40.	27 22	18 : 27
41.	28 23	19 : 28
42.	33 : 31	11 17
43.	38 32	8 12
44.	44 40	2 7
45.	43 38	17 22
46.	32 27	12 18
47.	40 34	13 19
48.	27 21	19 23
49.	21 16	23 28
50.	48 42	



50.	28 32
-----	-------

Les Noirs forcent ici la Remise d'une façon très élégante. Sur 18 23 42 37 gagnait radicalement.

51.	38 : 27	22 28
52.	42 38	

Ce coup permet la Remise par une suite assez compliquée mais il n'y en a pas de meilleur en raison
 39:28.

de la menace de 28 33 30:39

52.	28 32	
53.	38 33	32 : 21
54.	16 : 27	18 23
55.	27 22	24 29
56.	33 : 24	30 : 19
57.	31 27	

39 33 ne donnait pas plus de chances de gain à cause de :

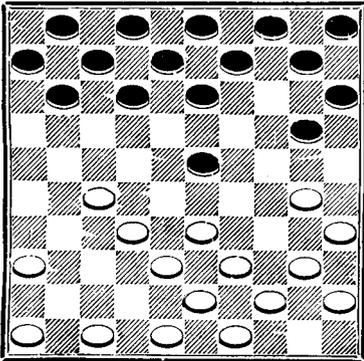
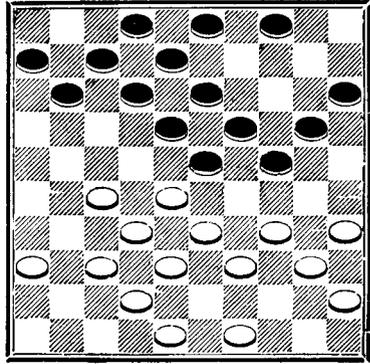
22 17 forcé 34:25 33 28
 19 24 25 30 23 29 29 34
 etc., Remise.

57.	19 24	
58.	27 21	24 29
59.	21 16	29 : 40
60.	35 : 44	25 30
61.	44 40	33 29
62.	22 18	30 35

Remise.

Neuvième Partie

	Blancs :		Noirs :	
	M. WOLDOUBY		M. FABRE	
1.	32	28	18	23
2.	34	29	23	: 34
3.	39	: 30	16	21
4.	44	39	21	26
5.	50	44	17	21
6.	37	32	26	: 37
7.	42	: 31	21	26
8.	32	27	26	: 37
9.	41	: 32	19	23
10.	28	: 19	14	: 23



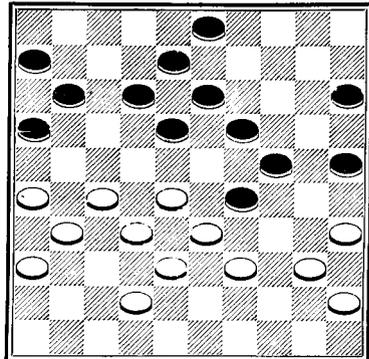
11.	47	42	10	14
12.	46	41	12	18
13.	41	37	7	12
14.	33	28	14	19
15.	39	33	20	24
16.	44	39	5	10
17.	30	25	10	14
18.	39	34	1	7
19.	43	39	14	20
20.	25	: 14	9	: 20

21.	49	43	4	9
22.	37	31	11	16
23.	34	29	23	: 34
24.	39	: 30	18	23
25.	30	25	12	18
26.	25	: 14	9	: 20
27.	42	37	8	12
28.	48	42		

Sur 31 26 33:24 28:17 35:24
 24 29 49:30 7 11 41:33

33:38 gagnant le pion.

28.			7	11
29.	31	26	2	8
30.	43	39	20	25
31.	37	31	23	29



32.	27 21	
Sur	39 34 et si	28 22 32:14
	18 23	23 28 12 17
	<u>34:23</u>	
	17:10 égalité.	
32.		16 : 27
33.	31 : 22	18 : 27
34.	32 : 21	19 23
35.	28 : 30	25 : 32
36.	33 : 24	12 17

37.	21 : 12	8 : 17
38.	40 34	3 9
39.	34 30	9 14
40.	30 25	17 21
41.	26 : 17	11 : 22
42.	45 40	13 18
43.	40 34	6 11
44.	34 30	

Remise.

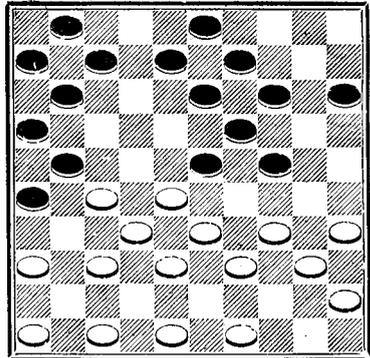
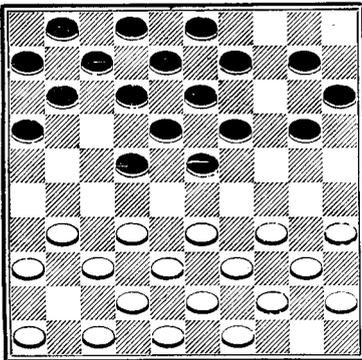
Dixième Partie.

	Blancs		Noirs
	M. FABRE		M. WOLDOUBY
1.	32 28		19 23
2.	28 : 19		14 : 23
3.	37 32		10 14
4.	41 37		5 10
5.	33 28		17 22
6.	28 : 19		

Nous préférons la prise de 28:17.

6.		14 : 23
7.	39 33	10 14
8.	44 39	14 19
9.	50 44	4 10

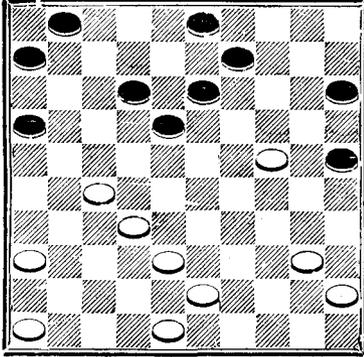
10.	33 28	22 : 33
11.	39 : 28	18 22
12.	28 : 17	12 : 21
13.	38 33	10 14
14.	33 28	8 12
15.	31 27	21 26
16.	44 39	12 17
17.	39 33	2 8
18.	42 38	17 21
19.	43 39	20 24



20.	49 43	8 12
21.	47 42	14 20
22.	34 30	24 29
23.	33 : 24	20 : 29
24.	39 33	

Il était meilleur ici de jouer 39 34
ou 40 34 suivi de 35 : 44.

24.		12	18
25.	33 : 24	26	31
26.	36 : 17	41 : 33	
27.	38 : 29	23 : 25	
28.	42 38	19 : 30	
29.	35 : 24	7	12



30.	43 39	1	7
31.	46 41	18	23
32.	41 37	13	18
33.	39 33		

Ce coup est forcé pour empêcher
le gain du Pion par 23 28 18:20

32:23

33.		9	13
34.	33 29		

Il est évident que sur 33 28
7 11

28:17

11:33 gagnait.

34.		23 : 34	
35.	40 : 29	7	11
36.	45 40	3	9
37.	48 43	11	17
38.	32 28	17	21
39.	38 32	12	17

Ce coup fait perdre les Noirs mais
la partie des Noirs était très mau-
vaise.

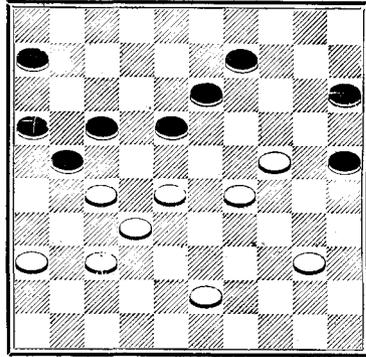
40 34

36 31

Sur 6 11 et si 11 17 9 14 meill.
31 26 43 39 28 22 26 19

et si 14 19 19:30 17:28 16:21
32:12 12 7

21:41



40. 28 22

Le meilleur.

1° Sur 36 31 24:35 27:18
25 30 18 22 13:24

gagnant le Pion.

2° Sur 28 23 23:12

17 22 22:42

3° Sur 40 34 28:26 29:18

17 22 18 23 43:42

40. 17 28

41. 32 : 12 21 : 41

42. 36 : 47 6 11

43. 29 23 11 17

44. 12 : 21 16 : 27

45. 43 38 9 14

46. 40 34 15 20

47. 24 : 15 13 19

48. 15 10

Les Noirs abandonnent.

Si 40:19 38 33 49 14

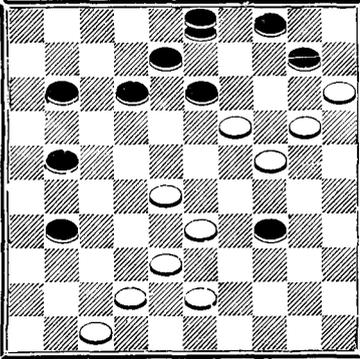
19:28 28 32 32 37 27 31

14 10 10 5 47:36 5:37

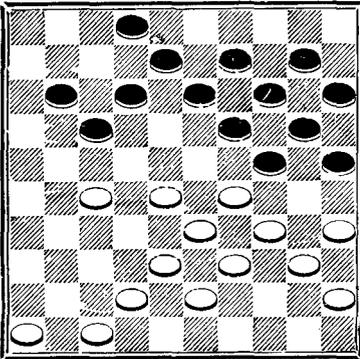
31 36 et si 36 41 37 42 42:31

36:27 gagne.

N° 136. — Problème par M. Payette,
tiré de *La Patrie de Montréal*.

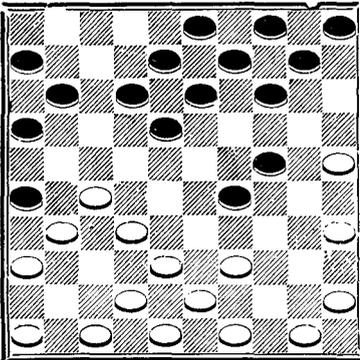


N° 138. — M. Fabre à M. Le Roux.

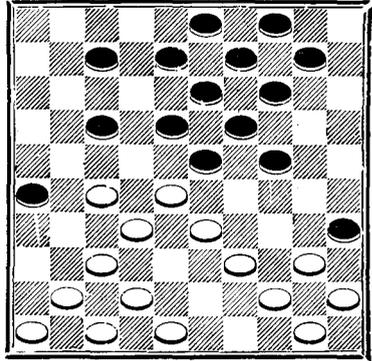


Les Blancs tentent la faute par 27 22

N° 140. — Coup par M. Fabre.

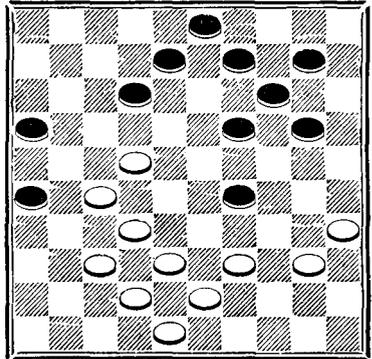


N° 137. — Etude par M. Fabre.

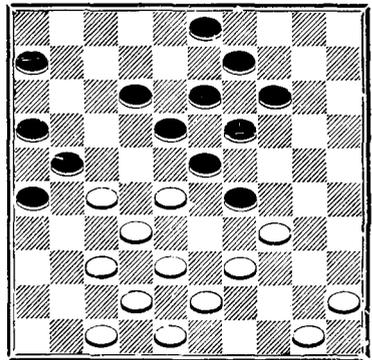


Les Blancs forcent le gain du Pion ou de la partie.

N° 139. — Coup M. Fabre.



N° 141. — M. Fabre à M. Tauxier.



Les Blancs forcent le gain du Pion.