

# LE DAMIER

**N. B.** — Notre correspondance devenant de jour en jour plus importante, nous ne tiendrons compte que des lettres contenant un timbre pour la réponse. Ajoutons que nous serons toujours à la disposition de nos lecteurs pour tous les renseignements dont ils pourraient avoir besoin.

## CONSEILS POUR L'ÉTUDE DES PARTIES ANALYSÉES, DÉBUTS, SOLUTIONS, ETC.

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° 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 (nous conseillons vivement aux amateurs, peu habitués à la notation, de numéroter leur damier, de préférence au crayon) 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 le système fractionnaire, les Blancs sont toujours au-dessus et les Noirs au-dessous du trait. Les fractions doivent être lues de gauche à droite en commençant par les coups des Blancs s'il y a lieu. Exemple : 33 28 39 33 devra être lu ainsi : Blancs 33 28, Noirs 18 23,

18 23 12 18

Blancs 39 33, Noirs 12 18 et les coups devront être joués dans cet ordre sur le damier. Mais :

40 34 45 40

20 24 15 20

Blancs 45 40 et non en commençant par Blancs 40 34.

5° Les commentaires s'appliquent toujours soit au coup joué, soit à une hypothèse qui remplace le coup joué dans la partie ou indiqué comme correct par les auteurs d'études, etc. Il en est de même des variantes appelées par des renvois de lettres. C'est là une règle générale.

Exemples :

15.                    20 24  
                          20 25 était faible.

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

	27 22
4 10 16 21 A	
A	39 34 31 : 22
si 12 18	18 : 27

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 phases 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.

**Damier Français.** — Le grand concours, par classes, se poursuit dans d'excellentes conditions. Les parties se jouent soit au Café du Globe, soit au Café du Centre. MM. Jaar, Lienbray, Champenois, Léon, Thomerel, Cros, Serf, Michel, Meunier, Goldshagg, Buot, Leroux, Mauduit, Laurent, sont déjà inscrits.

**Damier Florentais.** — Une nouvelle Société vient de se constituer à St-Florent (Cher). Le comité est ainsi composé: Président M. A. G. Gaultier, Vice-Président M. Laurier, Trésorier M. Champion, Membre Consultant: M. A. Champault. Les réunions ont lieu au Café de l'Europe.

**Damier Phocéén.** — Au siège de l'importante Société Marseillaise se joue en ce moment un grand handicap dont nous donnerons les résultats aussitôt qu'ils nous parviendront. Nous sommes heureux d'annoncer le complet rétablissement du distingué Président de cette Association, M. Gaufrés.

**Fécamp.** — L'association *Le Damier Fécampoïis*, dont nous avons annoncé la création dans notre dernier numéro, a élu le Comité suivant pour 1911. Président: M. Journée, agréé; Vice-Président: M. Gauthier; Secrétaire-Trésorier: M. Bernieau, tous deux professeurs au Lycée.

**Chronique.** — Nous ne saurions remercier assez vivement nos confrères, rédacteurs de chroniques damistes, qui ont bien voulu, dans des articles trop élogieux pour notre modeste Revue, et son directeur, dont ils ont exagéré le mérite, présenter à leurs lecteurs le Journal « *Le Damier* », en lui souhaitant une longue prospérité. Nous citerons notamment *Le Het Damspel*, le *Telegraf d'Amsterdam*, *La Patrie* et la *Presse de Montréal*, l'*Écho de Paris*, l'*Illustration*, le *Nîmes-Journal*, le *Mondain*, le *Journal de Rouen*, la *Croix du Nord*.

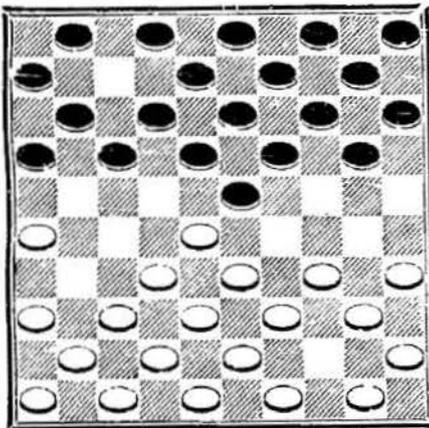
C'est à nos éminents collaborateurs, en particulier à MM. de

Ilaas, champion de Hollande, Fabre, Sonier, Pallu de la Barrière, Bombéke, que nous voulons attribuer la plus grande part de ces éloges et de ce succès. Tous se sont surpassés dans des analyses, des aperçus théoriques, des études, des compositions qui sont de véritables chefs-d'œuvre. C'est à eux que le premier numéro du *Damier* doit d'avoir fait sensation.

Nos efforts tendront, en le maintenant à la hauteur de la science damiste la plus sûre, à en faire un organe de vulgarisation et ceci, par le grand nombre et la précision des explications. Notre but est de former des joueurs. On ne trouvera donc dans cette Revue que des choses pratiques, extraites de parties de maîtres ou conçues en vue d'exercer les amateurs. La solution de rébus indéchiffrables ne peut séduire que de rares esprits égarés, sur une fausse route. La pratique de notre beau jeu est, au contraire, une merveilleuse école d'attention et de logique. Par là elle est une distraction nationale. Elle fait quelque peu partie de la culture française. Simplicité, clarté, logique, ne sont ce pas là les qualités maîtresses de notre langue ? Le jeu de Dames, à l'aide d'éléments de même forme et dont la marche est semblable pendant presque tout le cours de la partie, réalise d'admirables combinaisons. Il peut influencer, et de la façon la plus heureuse, sur la formation des esprits et des caractères. Véritable antidote de l'alcoolisme, il devrait être, et nous nous emploierons à ce qu'il devienne le passe-temps favori des jeunes gens.

**Début N° 3**

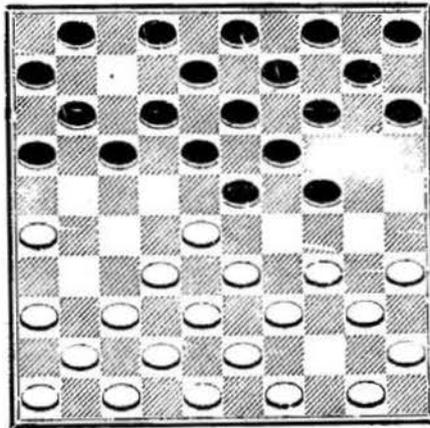
1.	33	28	18	23
2.	39	33	12	18
3.	44	39	7	12
4.	31	26		



4. 20 24

Sur 20 25, les Blancs gagnaient par :

28	22	33:22	32:24	34	30	40:16
17:28	18:27	16:27	25:34			

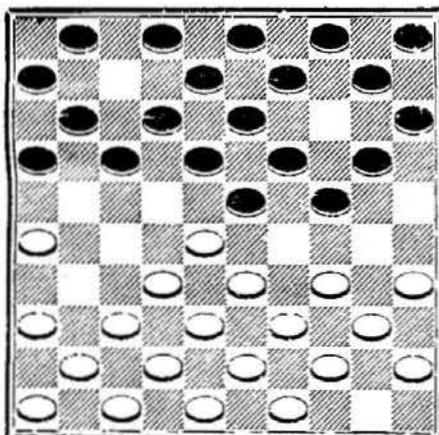


5. 50 44

Sur 34 30, les Noirs gagnaient un Pion par :

	33:24	26:17	50:39	32:23
<hr/>	24 29	17 21	11:44	23 28
			18:20	

5. 14 20



6. 34 30

Sur 36 31 ou 37 31, les Noirs pionnaient par :

	33:24
<hr/>	24 29
	20 29

et les Blancs ne pouvaient empêcher l'exécution du coup suivant :

	38:29	26:17
--	-------	-------

29 33 17 21 11:24 sans perdre le Pion.

En effet, si :

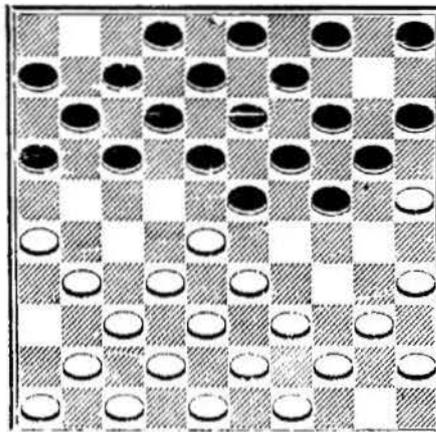
1°	39 33	33:24
----	-------	-------

\* 1 7 19:50 gagnant deux Pions et à Dame;

2°	34 30	40:29
----	-------	-------

29 34 23:25 gagnant le Pion.

6. 10 14  
7. 30 25 1 7  
8. 36 31



8. 4 10

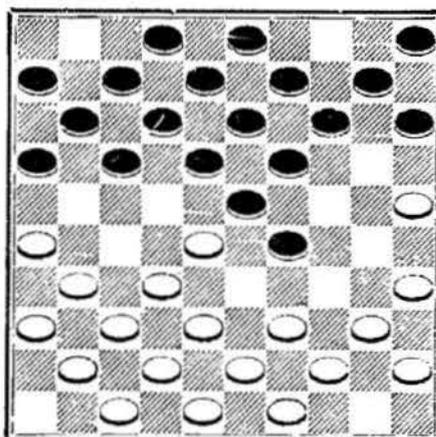
Sur 16 21, les Blancs forçaient le gain du Pion.

En effet : si 31 27

16 21 et si 11 16

35 30	33:29	39:30	28 22
24:35	23:34	35:24	17:28
26:17	32: 1	38:27	gagne.
<hr/>	12:21	21:32	

9. 41 36 24 29  
10. 33 : 24 20 : 29  
11. 46 41



11. 17 21

Sur 15 20, les Blancs allaient à Dame par :

28 22 31:22 37 31 38 32

18:27 A 17:28 28:46 46:28

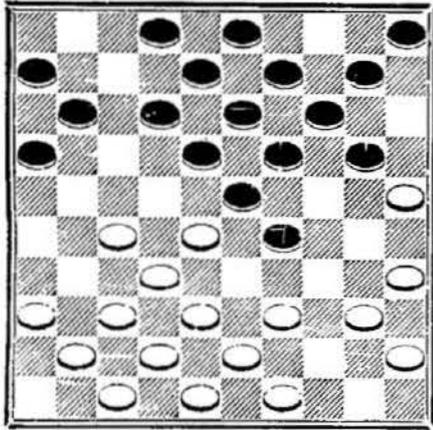
26 21 31:4 gagnant.

16:27

A. meilleur si : 26:21 etc.  
17:28

gagnait.

12.	26 : 17	11 : 33
13.	39 : 28	15 20
14.	44 39	7 11
15.	31 27	



15. 20 24

1° Les Noirs avaient ici un trois pour trois par :

27 : 7 7:18

18:22 8 12 13:44

Les Blancs répondaient à ce pionnage par :

40 34 45:34 gagne le Pion 49 44

29:40 car si 44 50 50:30

35: 4 gagne.

2° Sur 2 7, les Blancs gagnaient la partie par le coup de Dame de :

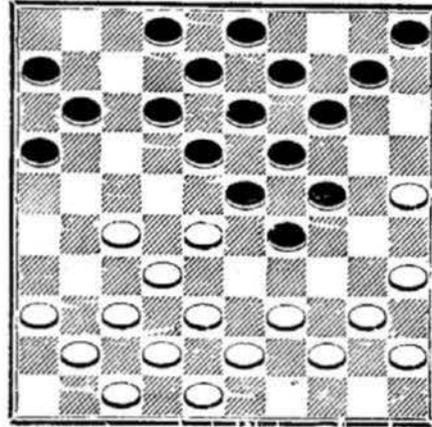
27 22 32:21 37:28 38:32

18:27 23:32 A 16:27 27:38

42:4 gagne.

A. 38:32 42:4 gagne.  
si 16:27 27:38

16. 49\44



Si les Noirs pionnent par :

25:14

14 20 9:20

Ils livreront le coup de Dame suivant :

35 30 38 33 40 34 27 22 42: 4

24:35 29:49 49:29 18:38 23:32

4:1 gagne.

*Tous droits de reproduction réservés.*

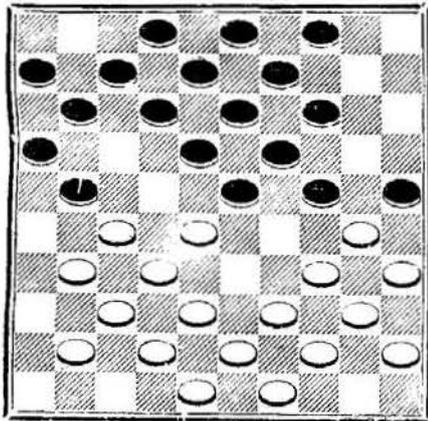
### 3<sup>me</sup> Partie du Match Woldouby-Weiss jouée le 10 Octobre 1910.

Blancs :	Noirs :
M. WEISS	M. WOLDOUBY
1. 32 28	19 23
2. 28: 19	14: 23
3. 34 30	10 14
4. 40 34	

M. Weiss offre ici aux Noirs l'enchaînement, position dont il connaît toutes les ressources.

4.	20 25
5.	31 27 14 19

6.	37	32	5	10
7.	45	40	10	14
8.	41	37	17	22
9.	46	41	22	31
10.	36	27	11	17
11.	41	36	7	11
12.	50	45	1	7
13.	33	28	15	20
14.	36	31	20	24
15.	47	41	17	21



16. 41 36

Si 31 26 26:17 37:26 28:17  
 4 10 11:31 18 22 12:21  
 26:17 34:23 30:19  
 23 29 19:46 13:24 gagnait.

16. 21 26  
 17. 27 22

Ce coup est absolument forcé.

En effet :

1° Si 28 22 34 29 meilleur  
 4 10 24:33 forcé A  
 30:28 40:29 44:39 égalité  
 25:34 23:34  
 mais avec une mauvaise position  
 sur leur gauche.

A 40:20 39:30 27 21  
 si 23:34 25:34 14:34 26:28

32: 5 5:40 40:18

13 19 18 23 12:23

avec deux Pions de moins.

2° Si 38 33 34:23  
 23 29 18:47 gagne.

3° Si 39 33 27:16 28:17 16:27  
 16 21 18 22 12:24 23 29

34:23  
 19:50 gagne.

17. 18 : 27  
 18. 31 : 22 12 18  
 19. 22 17 11 37  
 20. 38 : 20

Ce pionnage a été fait en vue de  
 supprimer le Pion avancé 22, mais  
 il laisse les Noirs mieux placés.

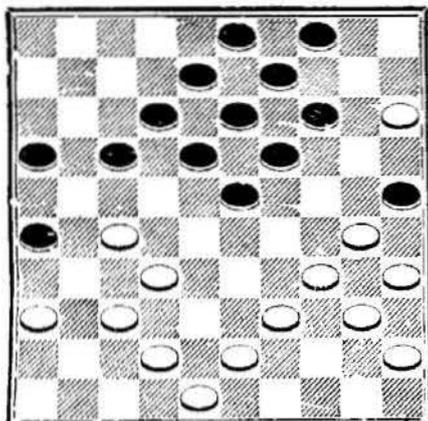
20. 7 12  
 21. 32 27 6 11  
 22. 39 33 12 17

Les Blancs ont une partie tout à  
 fait désorganisée, et les Noirs se  
 préparent à profiter de cette infé-  
 riorité.

23. 43 38 17 21  
 24. 38 32 11 17

Tous ces coups sont excellem-  
 ment joués par les Noirs, et don-  
 nent un magnifique exemple du  
 jeu positif, tout de position, de Wol-  
 douby.

25. 33 28 17 22  
 26. 28 : 17 21 : 12  
 27. 20 15 2 7  
 28. 49 43 12 17  
 29. 44 39 7 12



30. 30 24  
 Ce coup est à peu près le seul.  
 1° Sur 42 38 32:23  
     23 28 19:28 avec un gros avantage.  
 2° Sur 43 38 32 23 34:23  
     23 28 18:29 25:21 gagnait.  
 3° Sur 39 33 15:24 34:14  
     14 20 23 29 9:47 gagnait.  
 4° Sur 36 31  
     17 21 gagnait en quelques coups.

30.			19 : 30
31.	35 : 24		17 21
32.	34 29		23 : 34
33.	39 : 30		25 : 34
34.	40 : 29		14 19
Les Blancs vont, par une marche savante, forcer le gain du Pion.			
35.	45 40		19 : 30
36.	40 35		12 17
37.	35 : 24		17 22
38.	29 23		

- Le moins mauvais.  
 1° Si 36 31 27:18 A  
     18 23 23:34 gagnant le Pion Blanc 18 dans de bonnes conditions.  
 2° Si tout autre coup 36:27  
     22:31 18 23  
 29:18  
 13:31 avec un Pion de plus et excellent jeu.

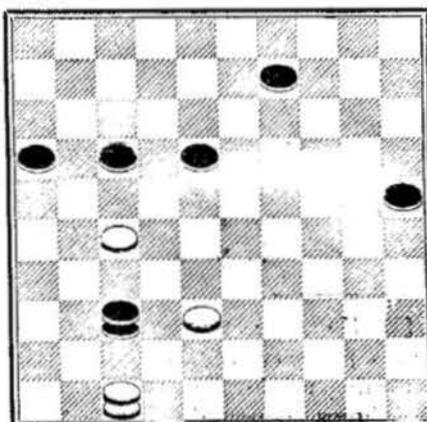
38.			18 : 20
39.	15 : 24		22 : 31
40.	36 : 27		9 : 14
41.	43 39		4 10
42.	39 34		14 19
43.	34 30 forcé		19 23
44.	27 22 forcé		8 12
45.	24 20		12 18

S'assurant encore le gain du Pion, sans craindre le passage à Dame des Noirs. En effet :

Si 20:15 15: 4 37 32 forcé.  
 18:47 3 9 47 15 gagnait.  
 46. 22 17 21 : 12  
 47. 20 15 10 14  
 48. 30 25 23 29

Le plus simple. Les Noirs ayant le passage à Dame et trois Pions de plus que leur adversaire, doivent logiquement gagner.

49.	25 20		14 : 25
50.	15 10		29 34
51.	10 4		34 40
52.	32 28		3 9
53.	4 15		40 45
54.	37 31		26 : 37
55.	42 : 31		45 50
56.	28 23		18 : 29
57.	15 : 38		12 17
58.	38 47		13 18
59.	48 43		50 28
60.	31 27		28 37
61.	43 38		



61. 37 32 ?  
 Faute inexplicable de la part d'un joueur aussi fort.  
 37 28 faisait gagner immédiatement.  
 En effet, examinons les différents coups que peuvent répondre les Blancs :

1 <sup>o</sup>	47 36	27:16	36:20
	16 21	9 14	25:14 gagne.
2 <sup>o</sup>	47 42	38 33	meilleur A
	17 21	28:50	

42 31	31: 4
21 32	32 37

gagne.

A. Si 27 22 et si 42 26  
 18 27 28 5 gagn<sup>e</sup>.

62.	27 21	32 : 43
63.	21 : 23	43 21
64.	47 36	9 14
65.	36 41	

Remise.

### Quatrième partie du Match Weiss-Woldouby

Blancs	Noirs
M. WOLDOUBY	M. WEISS
1. 31 26	16 21

Ce coup peut paraître bizarre. Il est joué en vue d'offrir l'enchaînement (1) aux Blancs. D'ailleurs M. Weiss professe, et nous sommes entièrement de son avis, qu'il n'y a pas de mauvais Pion au début. Cette partie offre un grand intérêt, en ce sens qu'elle répond aux préoccupations de certains joueurs. Des amateurs nous ont souvent posé cette question : « Ne pensez-vous pas que par les progrès constants du Jeu, il puisse exister, dans un temps indéterminé, un joueur capable de rendre soit un Pion, soit une fraction de Pion, à un champion, à M. Weiss, par exemple ? » Nous croyons que c'est une idée chimérique, et on en trouvera la preuve dans cette

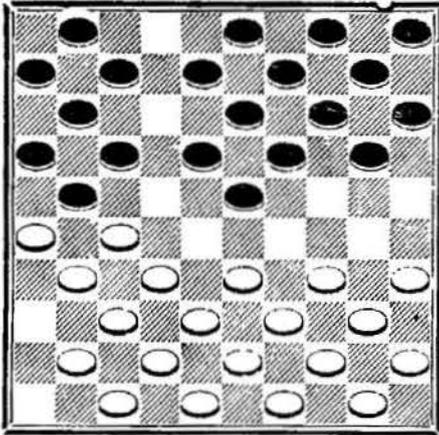
partie. M. Weiss avait gagné les deux premières parties du match. La troisième avait été nulle. L'enjeu lui était donc acquis, mais il tenait à jouer cette partie. Il l'a jouée et très rapidement, et, par des pionnages habiles, il a précipité la Remise. On pourra juger par là de l'entreprise dans laquelle se lancerait un maître, quel qu'il soit, qui voudrait faire un rendement, soit de la Remise, soit du tiers de Pion à un joueur semblable.

2.	36 31	11 16
3.	41 36	7 11
4.	46 41	2 7
5.	31 27	

Les Blancs prennent, par ce coup, la position d'enchaînement.

5.	18 23
6.	36 31 12 18

(1) Nous ne pouvons expliquer le sens de cette expression et de toutes celles qui peuvent se rencontrer au cours de nos analyses. Un volume n'y suffirait pas. Nous conseillons aux joueurs qui manquent des connaissances théoriques élémentaires, la lecture du Traité Barteling.



7. 33 28

Nous ne nous expliquons pas ce coup qui donne le dégagement immédiat aux Noirs. On remarquera que dans la position qu'occupe et ces derniers, il est très important de maintenir un vide à la case 12, vide qui permet le dégagement.

34 30, laissant les Noirs dans leur position, était préférable. Mais 41 36 livrait un cinq pour cinq par :

	32:42	12:21	31:22	33 28
23 28	21:44	16:27	41 46	46 23
34 29	40:29	avec le Pion 22 mal placé.		
23:34				

7. 17 22  
8. 23 : 17

26:17 n'était pas fameux, il donnait une position affaiblie au centre aux Blancs. En effet :

	26:17	38:29 m. A
	22:33	41:22
A. si	39:28	38:29
	11:33	

8. 21 : 12  
9. 41 36 19 24

Ce coup ne nous paraît joué qu'en vue d'offrir un pionnage quelconque aux Blancs pour précipiter la partie.

10.	34 29	24 : 33
11.	39 : 19	14 : 23
12.	44 39	20 24
13.	50 44	10 14
14.	39 33	24 29

Deux pour deux auquel peut s'appliquer également l'observation précédente.

15.	33 : 24	23 28
16.	32 : 23	18 : 20

Ces divers pionnages ont établi un champ considérable entre les deux jeux. Il va s'écouler un nombre de coups élevé avant qu'ils aient repris contact l'un avec l'autre.

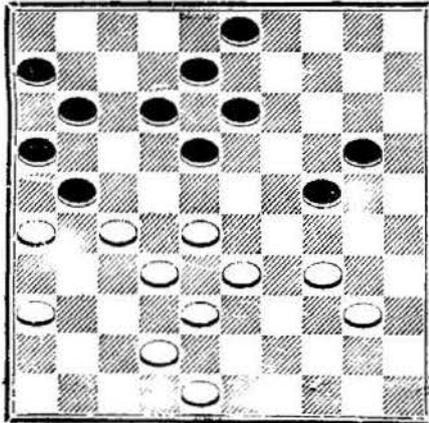
17.	37 32	14 19
18.	44 39	19 23
19.	39 33	5 10
20.	35 30	10 14
21.	30 25	20 24
22.	43 39	24 29

Même observation que plus haut.

23.	33 : 24	23 28
24.	32 : 23	14 20
25.	25 : 14	9 : 18
26.	42 37	12 17

Profitant de ce que les Blancs n'ont pas encore leur formation complète, qu'ils obtiendront le coup suivant par 37 32, pour dégager leur aile droite, 11 17 étant impossible à cause de 27 21, etc., des Blancs.

27.	37 32	7 12
28.	39 33	4 9
29.	47 42	17 24
30.	26 : 17	12 : 21
31.	33 28	1 7
32.	40 34	15 20
33.	49 43	7 12
34.	43 39	20 24
35.	39 33	9 14
36.	45 40	14 20
37.	31 26	



37. 12 17

Ce coup qui pourrait sembler dangereux est excellent, en raison du petit nombre de Pions jouables, qu'ont les Blancs sur leur droite. Ce nombre restreint de coups va les obliger à laisser le dégagement aux Noirs.

38. 40 35

36 31 ne donnait pas plus de chances de gain. Les Noirs répondaient à ce coup par 3 à 9 suivi du pionnage

27:17 forçant les

18 22 13:22  
Blancs à rétrograder.

38.		13 19
39.	34 29	18 23
40.	29 : 18	17 22
41.	26 : 17	

Sur 28 : 17, les Blancs prenaient par 21 : 23 avec un avantage sensible de position, en raison de la faiblesse des Blancs, sur leur droite.

41.		22 : 31
42.	36 : 27	11 : 13
43.	27 22	

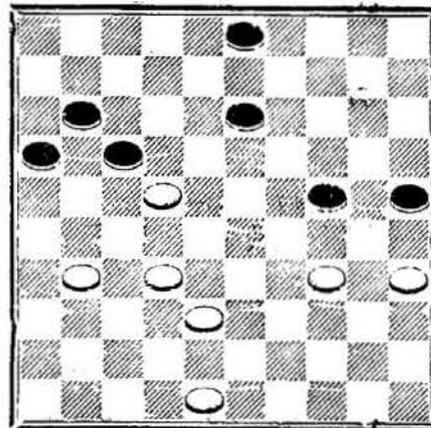
Ce coup est excellemment joué. Il prévient 6 11 ou 16 21 des Noirs perdant le Pion, sur ce coup, par 22 18, etc., des Blancs, et, en même temps, il fait acquérir aux Blancs une formation qui, à cause de la présence du Pion 20 empêchant les Noirs d'esquiver le Pion 24 par 24 30, etc., va forcer un pionnage en arrière très utile pour renforcer la droite affaiblie des Blancs.

43.		20 25
44.	33 29	24 : 33
45.	28 : 39	8 12
46.	42 37	19 24
47.	39 34	6 11
48.	37 31	

Ce coup est faible; 48 42 préparant 34 29 38:29 était plus fort.

24:33

48. 12 17!



49. 32 28

Ce coup laisse un trois pour deux qui procure le passage à Dame aux Noirs, mais sans espoir de gain. De fait, toutes les autres réponses étaient mauvaises.

49. 24 29

50. 34 : 23 13 18

51. 23 : 21 16 : 36

52. 38 33

Très bien joué, préparant  $\frac{22}{11:22}$

38:17 obligeant les Noirs à perdre un temps par 11 16.

52. 11 16

36 41 ne donnait pas plus de chances de gain. En effet :

	22 17	28:17	17 11	48 42
36 41	11:22	41 47	47:29	29:47
11 7	Remise.			

53. 22 18 36 41

Si 28 23 23 19 18 13

3 8 36 41 *ad libitum*

Remise.

54. 18 12 41 47

55. 33 29 47 : 15

56. 48 42 15 : 47

57. 12 7

Remise.

**Partie entre MM. Fabre et Woldouby**

*jouée au Café du Globe le 10 Octobre 1910*

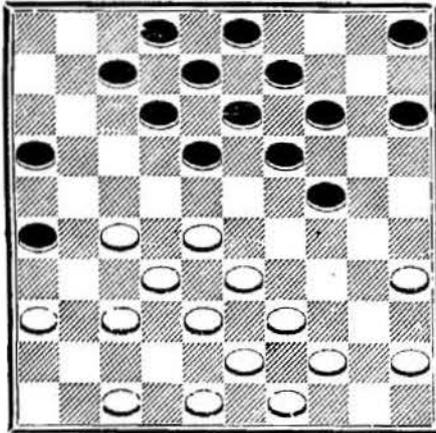
	Blancs :		Noirs :	
	M. FABRE	M. WOLDOUBY	M. FABRE	M. WOLDOUBY
1.	31	26	20	25
2.	37	31	19	23
3.	41	37	14	19
4.	46	41	10	14
5.	31	27	4	10
6.	33	28	18	22

M. Woldouby exécute volontiers ce trois pour trois. Nous avouons ne pas comprendre ce qu'il peut avoir d'intéressant. Il ne donne aucune espèce d'avantage aux Noirs. Bien au contraire, à notre avis. Il supprime le Pion Blanc 26, plutôt gênant pour les Blancs eux-mêmes. Il affaiblit sensiblement l'aile droite (la plus vulnérable) des Noirs, sans entamer en aucune façon celle des Blancs.

7.	27	29	17	21
8.	26	17	11	24
9.	32	28	12	18
10.	34	30	25	34
11.	40	20	15	24
12.	37	32	10	15
13.	41	37	7	12
14.	39	33	1	7
15.	44	39	6	11

Nous aurions préféré 7 11, qui donnait aux Noirs une formation plus normale et les garantissait mieux contre les entreprises des Blancs.

16.	37	31	11	17
17.	50	44	17	21
18.	31	27	21	26
19.	42	37		



19. 18 22

Ce pionnage est très bon et procure un léger avantage aux Noirs.

20. 27 : 18

La prise par 28:17 était moins bonne et restreignait davantage le jeu des Blancs. En effet:

28:17	47 42	meilleur	33 28
12:21	7 12		12 18
et si	37 31	42:31	et si
	26:37	5 10	31 26
			24 29
26:17	38:29	27:18	32 27
29 33	18 22	13:24	8 12
17:8			
3:12	partie égale.		

20. 12 : 23

21. 36 31

37 31	32:41	38:27
25:37	23:32	

simplifiait la partie, mais M Fabre a préféré, et nous l'en félicitons, au point de vue de la beauté du jeu, rechercher les combinaisons plus brillantes qui se rencontrent dans ce que nous pourrions appeler le corps à corps.

21. 7 12

22. 31 27 - 12 17  
23. 47 42

Sur 27 22, les Blancs perdaient un Pion par:

27 22	22:11	32:21	26:6
16 21	21 27	23:41	47:36

Les Blancs étaient donc forcés de laisser occuper la case 21 par les Noirs, à moins de faire le mauvais pionnage de 28 22 33:22  
17:28

auquel les Noirs répondaient 8 12 gagnant le Pion en quelques coups.

23. 17 21

24. 44 40 14 20

25. 39 34 24 29

Ce pionnage est à peu près forcé. Sur tout autre coup, les Blancs prenaient l'avantage par 34 29

	23:34
40:29	enlevant la case centrale des Noirs.

26. 33 : 24 19 : 39

27. 28 : 19 13 : 24

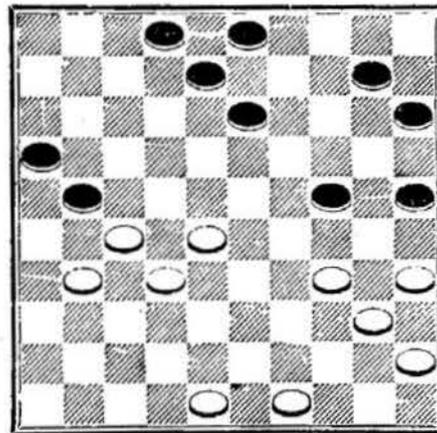
28. 43 : 34 9 13

29. 38 33 5 10

30. 33 28 20 25

31. 37 31 26 : 37

32. 42 : 31



32. 21 26 ?

Tombant dans le piège que M. Fàbre avait tendu par le pionnage précédent.

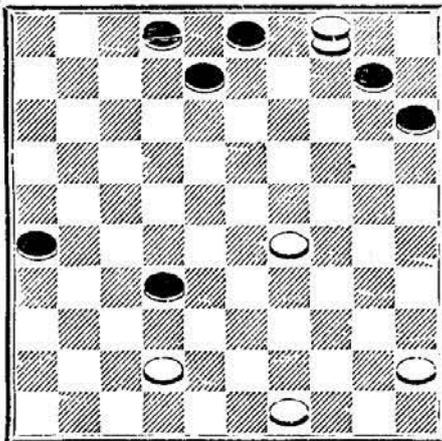
1° Les Noirs n'étaient nullement embarrassés pour jouer. Ils pouvaient continuer par 15 20, suivi de 10 15 se préparant au deux pour deux de

34:23 35:24  
24 29 25 30 20:18

2° Si les Blancs attaquaient par 31 26, les Noirs répondaient 31 26

26:17  
2 7  
7 12 sans aucun désavantage.

33.	34 29	24 : 22
34.	27 : 9	26 : 28
35.	9 4	38 32
36.	48 42	16 21
37.	35 30	25 : 34
38.	40 : 29	21 26



39. 42 38 ?

Jusqu'ici les Blancs ont bien joué cette fin de partie. Ce coup va leur donner une partie très difficile, sinon perdue.

Le coup juste était ici 29 24 qui donnait de grandes chances de gain.

1° 4 15 15:16 gagne.

Si 15 20 20:29

2° 42 38 49:38

si 10 14 m. 32:43 14 19 m.  
24:13 38 32 4:24 32 27

8:19 et si 3 9 ? A 26 31 31:22  
24 38 45 40 40 34 34 29

22 28 2 8 8 13 13 18 f. B C  
29 24 24 19 38:15 15 42

18 22 f. 15 20 28 32 19 14 gagne.  
A. 4 22 suivi

Si tout autre coup de 32 27 avec excellente partie.

B. 29 23 38:15 gagne.

Si 15 20 28:19

C. 29 23 38:27 27:38

Si 13 19 28 32 19:28

gagne.

39. 32 : 43

40. 49 : 38 15 20!

41. 4 : 24 8 13

42. 24 : 8 2 : 13

43. 29 24 ?

Ce coup est très faible et devait, par un jeu correct des Noirs, causer la perte de la partie.

Les Blancs devaient jouer ici 38 32 sans perdre un instant et la partie se continuait ainsi :

38 32 32 28 28 22 22 17 17 11  
26 31 31 37A 37 41 41 46

suivi de 11 7. Remise.

A 28 23 a 23 19 29 24

et si 13 18 18 22 3 9 41 37  
24 20 19 14 Remise.

37 41

a si 29 23 28 22 22 17 17 11  
18 29 31 37 3 8 37 41

11 7m.7:18 18 12 12 7 Remise  
8 12 41 46 46 19

43. 13 19

Coup fantaisiste qui enlève le gain de la partie aux Noirs. Il était plus simple de poursuivre ainsi :

38 32 f. A. 32 27 27 21

26 31 31 36 36 41 41 47

21 17 17 11B 11 6 45 40 6 1

47 15 15 29 29 1 1 45 13 18

gagne.

A sur 24 20 20 25

3 9 9 14 gagne.

B si 17 12 12:23 23 18

13 18 15 10 3 8 gagnait

44. 24 : 13 26 31

45. 38 33 31 37

46. 33 28 37 42

47. 28 23 42 48

48. 45 40 48 43

49. 13 9

Faible; 23 18 procurait la Remise, tandis que ce coup fait perdre.

23 18 13 9 40 34 18 12 Remise

43 30 A B 3: 4 30:43

A 18 12 12 7 Remise.

43 27 27:4

B 40 à 34 puis à 30 24 et 19

43 21

*Remise*

49. 3 : 14

50. 23 18 43 30?

Les Noirs laissent encore échapper le gain de la partie par

40 34 34 29 forcé.

43 21 14 19 21 8 gagnait.

51. 40 34 30 : 39

52. 18 12 39 34

53. 12 8 34 30

*Remise*

### Solutions des Problèmes du N° 1

N° 1 33 29 30 24 25 20 35 30 26 21 43 39 48:17

24:33 20:29 forcé 14:25 25:34 16:27 34:43 12:21

37 32 49 43 45: 1 gagne.

27:38 38:40

N° 2 12:21 33 29 meilleur 29 23 21 16 forcé A 23 18

41 17 37 41 41 47 47 33 33 34 39 34

18 13

34 30 gagne.

A si 23 18 18 13

33 29 29 24 gagne.

N° 3 20 29 29 38 38 32 32 49 49:35 35 30 30 48 gagne

12 17 A 17 22B 35 40 22 28 28 33 33 38

29: 1 50:39 1 6 gagne.

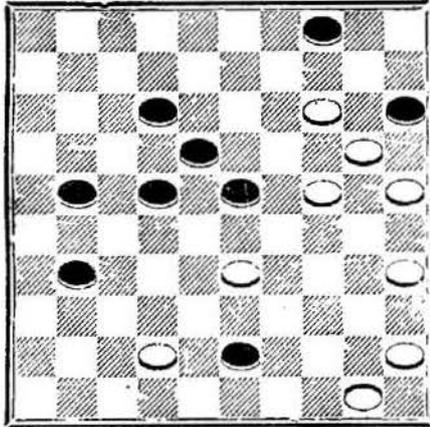
A si 35 40 et si 40 44 45 50

38 49 etc., gagne.

B si 35.40

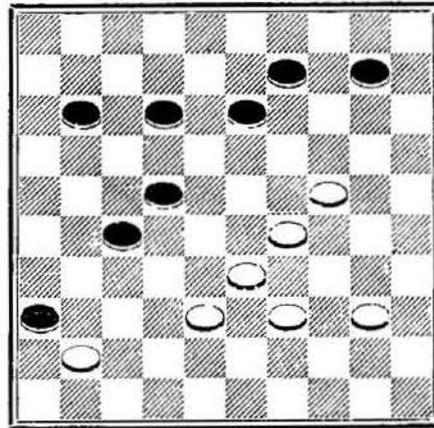


N° 7. — Problème de M. Lamare.

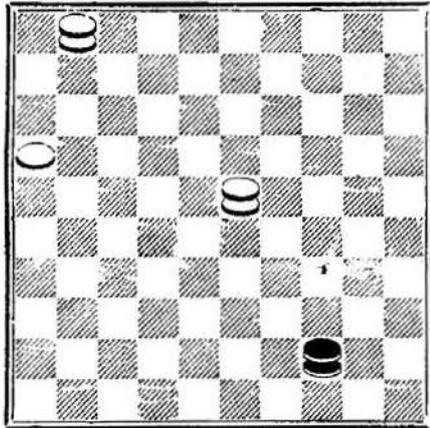


Tiré de *La Presse* (Montréal).

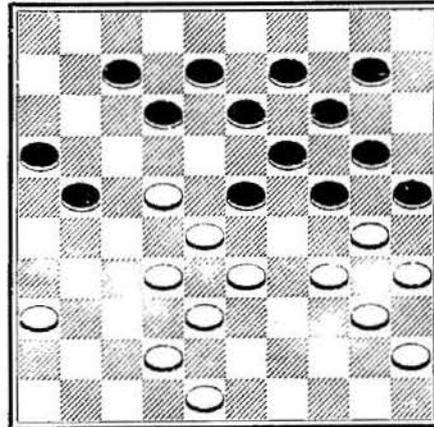
N° 8. — Problème par M. Bombêke, de Lille.



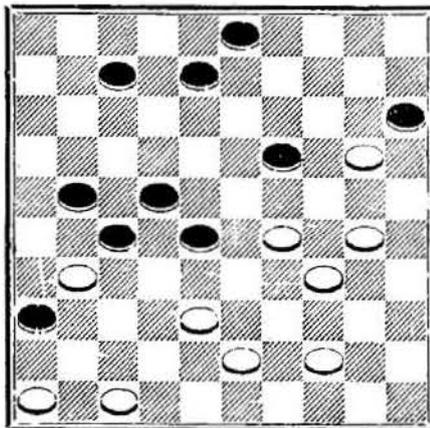
N° 9. — Fin de partie par M. Fabre.



N° 10. — M. Bizot à M. Serf en jouant.



N° 11. — Problème par M. Pallu de la Barrière.



N° 12. — M. Woldouby à M. Barteling en jouant, gagne le Pion.

