

LE DAMIER

N. B. — Les manuscrits non insérés ne sont pas rendus. 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.

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. Le nombre des amateurs qui ignorent qu'il paraît un journal traitant du jeu qui les passionne, est incalculable.

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 numérotter 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 devra être lu : Noirs 20 24, Blancs 40 34, Noirs 15 20,

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 quinzisième 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.

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.

Le Soleil du Midi. — M. Romani nous écrit que c'est dans ce journal quotidien qu'il continuera dorénavant, sous le pseudonyme de Stéphanus, l'intéressante chronique qu'il a été obligé de cesser dans le *Mondain*, pour des raisons indépendantes de sa volonté.

Damier Florentais. — Un tournoi handicap se joue au siège de cette Société. Y prennent part : MM. A. G. Gaultier, Champion, Lasnier, Cordeau, Champault, V. Dauphin, et nombre d'amateurs. Nous ferons connaître les lauréats en avril.

Match Barteling-Woldouby. — Un match en vingt parties, avec revanche obligatoire, se joue en ce moment entre MM. Woldouby et Barteling. M. Woldouby est suffisamment connu de nos lecteurs. Il a obtenu l'avantage sur presque tous les joueurs qu'il a rencontrés. M. Barteling, l'auteur du savant traité qui demeure jusqu'à présent le seul ouvrage français qui vise à une théorie systé-

matique du Jeu de Dames et ne soit pas un simple recueil de coups et problèmes, a été trois fois champion. C'est un des meilleurs joueurs de position que nous connaissions. Il avait délaissé le Jeu depuis quelque temps. Il fait là une rentrée sensationnelle. Quel que soit le résultat de ce match, il ne peut manquer de nous donner le spectacle d'une lutte âprement disputée.

Damier Français. — Le concours que nous avons annoncé obtient un grand succès. Il est terminé en ce qui concerne la première division. Dès le début MM. Serf et Thomerel se sont nettement détachés du lot des concurrents. Après une lutte très vive ils ont fini ex-æquo. MM. Cros et Michel ont défendu leur chance avec beaucoup d'entrain. Ils ont eu chacun 31 points. Il faut descendre de cinq points pour trouver M. Meunier un jeune joueur qui est peut-on dire la révélation de ce concours et qui ne tardera pas à faire mieux. La défaite de M. Champois est irrégulière, elle est certainement due à un manque de forme passager. Nous avons décidé, à la demande des concurrents eux-mêmes de faire jouer quatre parties. Il en sera ainsi dorénavant pour tous les concours organisés par le *Damier Français* et dont le nombre des concurrents ne sera pas supérieur à dix.

Nous espérons pouvoir donner les résultats du concours de la deuxième division le mois prochain.

Tableau synoptique du concours

	Ch.	Cr.	Ja.	Lé.	Me.	Mi.	Se.	Th.	TOTAL DES POINTS	PLACE
Champois		2200	0022	1110	1100	2101	1010	1000	20	8 ^{me}
Cros.....	0022		2220	2121	2221	2002	1100	1100	31	3 ^{me}
Jaar.....	2200	2000		1022	0002	0201	2001	2000	21	7 ^{me} EX-EQUO
Léon....	2411	0101	2100		1002	1112	0010	1102	23	6 ^{me}
Meunier..	1122	0001	2220	2201		0001	2200	0111	26	5 ^{me}
Michel...	0121	2020	2021	1110	2221		0011	2121	31	3 ^{me}
Serf.....	2112	1122	0221	2212	0022	2211		1001	36	1 ^{er} EX-EQUO
Thomerel	1222	1221	0222	1120	2111	0110	1221		36	1 ^{er} EX-EQUO

N.B. — Ce tableau doit être lu horizontalement.

La partie gagnée comptait pour deux points, la partie nulle un point, la partie perdue 0.

Un match en dix parties a eu lieu entre MM. Thomerel et Serf. Ce match s'est poursuivi ainsi :

Les première, cinquième, sixième et neuvième parties ont été nulles. Les deuxième, quatrième et huitième ont été perdues par M. Thomerel. Les troisième, septième et dixième ont été gagnées par lui. Le match étant nul, il a été décidé que le montant des premier et second prix seraient partagés entre MM. Serf et Thomerel.

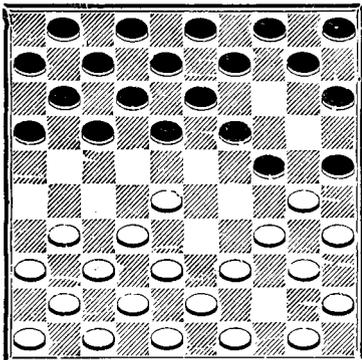
Un autre match, en dix parties également, a eu lieu entre MM. Cros et Michel. Ce dernier a gagné, par trois parties gagnées, cinq nulles et deux perdues. Le troisième prix lui sera donc attribué.

Études sur les débuts par MM. Sonier et Fabre

Nous recevons tous les mois de très vives félicitations pour la publication de ces études. Nous les transmettons avec le plus grand plaisir à leurs auteurs, qui ont bien voulu, dans un large esprit de propagande qui leur fait beaucoup d'honneur, nous autoriser à les reproduire. Notre ami, M. de Haas, champion de Hollande, nous écrit textuellement : « Ces études sont merveilleuses, elles rendront les plus grands services aux joueurs. » Tel est aussi notre avis; il ne peut y avoir pour l'esprit de gymnastique plus utile. Nous ne saurions trop recommander aux néophytes de s'appesantir longuement sur ces magnifiques combinaisons.

Début N° 4.

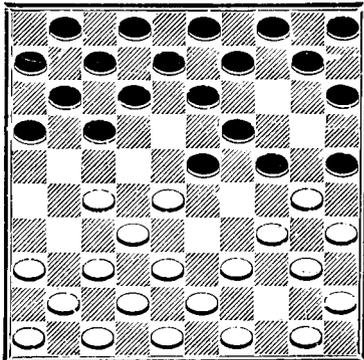
1.	34	30	20	25
2.	40	34	14	20
3.	44	40	20	24
4.	33	28		



4. 18 23

Si	28 23	32:23	34:23
	9 14 ?	19:28	18:29 25:34
<u>40:18</u>	gagnant trois Pions.		

5. 31 27



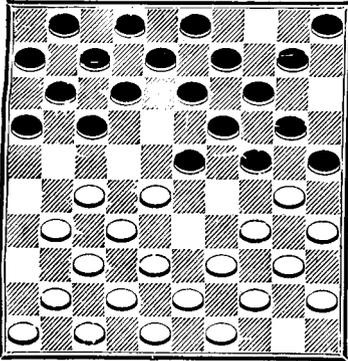
5. 10 14

Si 15 20, les Blancs gagnaient un Pion par :

28 22	34 29	50:39	40:18
17:28	24:44	25:34	13:31
32:25	36:27		

ad libitum

6. 36 31 4 10
7. 50 44 15 20



8. 41 36

Sur 38 33, les Noirs gagnaient un Pion par :

	34:23	40:29	forcé A	
23 29	25:34	20 25		
29:20	27:16	35:24	23:14	
16 21	25 30	14:25	9:36	

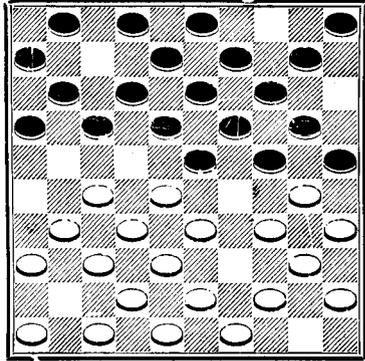
A. si 39:30 27:18 28:17
17 22 13:22 19:50

30:19

12:21 gagnant deux pièces et la partie.

8. 12 18

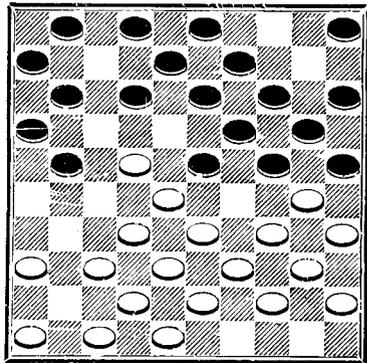
9. 39 33 7 12



10. 44 39

Sur 46 ou 47 41 les Noirs gagnaient par :

	34:23	40:29	28:17
23 29	25:34	17 22	19:50
10.			10 15
11.	49 44		17 21
12.	27 22		18 : 27
13.	31 : 22		



Les Noirs ne pourront jouer 12 18 sans perdre au moins un Pion par :

22 17	28 22	32:21	33 29
21:12 A	18:27	16:27	24:33
38:16	et le Pion 27 est exposé.		

A. La prise par 11:22 ne faisait perdre qu'un Pion.

Troisième Partie du Match Molimard-de Haas

	Blancs	Noirs
M. MOLIMARD		M. DE HAAS
1.	34 30	20 25
2.	32 28	

Ce coup est un des meilleurs que l'on puisse répondre sur l'attaque de 20 25.

2.		25 : 34
3.	39 : 30	17 22
4.	28 : 17	11 : 22

Ce pionnage enlève le Pion central des Blancs, et conserve aux Noirs une solide position au centre.

5.	37 32	7 11
6.	30 25	19 23
7.	41 37	1 7
8.	44 39	14 19
9.	46 41	10 14
10.	50 44	11 17
11.	40 34	

Nous ne nous expliquons pas pourquoi les Blancs livrent ce pionnage qui va affaiblir leur aile droite et qui menace de leur créer par la suite de sérieuses difficultés. Nous aurions préféré 31 27 36 : 27

22 : 31

qui rendait aux Blancs la liberté de leur jeu, et leur permettait de se former dans de bonnes conditions.

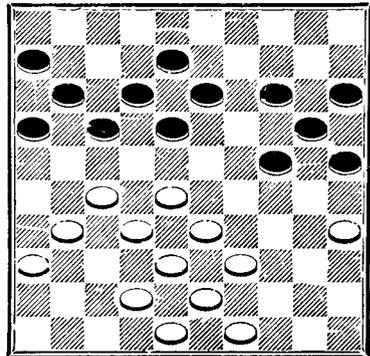
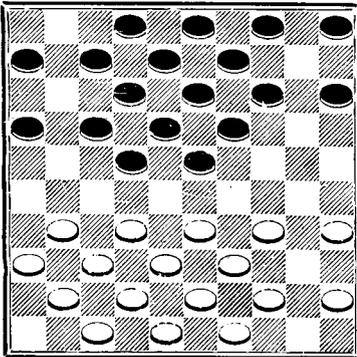
11.		23 28
12.	32 : 23	18 : 40
13.	45 : 34	12 18
14.	34 30	19 23

Continuant à prendre une bonne position au centre et évitant en même temps le pionnage de : 30 24 30 : 39

		19 : 30
15.	37 32	4 10
16.	41 37	7 12
17.	32 27	2 7
18.	39 34	14 20

Les Noirs exécutent ce pionnage pour prévenir 34 29 30 : 39 des

Blancs.	23 : 34	
19.	25 : 14	10 : 19
20.	44 39	5 10
21.	37 32	10 14
22.	31 26	22 : 31
23.	26 : 37	7 11
24.	33 28	14 20
25.	39 33	20 25
26.	34 29	23 34
27.	30 39	19 24
28.	36 31	9 14
29.	31 27	14 20
30.	47 41	3 9
31.	41 36	9 14
32.	37 31	



32. 14 19

Les Noirs poursuivent une vigoureuse attaque sur l'aile droite affaiblie des Blancs.

33. 49 44 17 21
34. 31 26

Les Blancs n'avaient guère que cette réponse ou le coup de 27 22. Nous allons examiner la plupart des hypothèses qui pouvaient se présenter :

1° si 39 34 35:24
24 30 20:49 **gagne.**
2° si 44 40 28:30
19 23 25:45 **gagne.**
3° si 42 37 et si 27 22 31:22
21 26 18:27 12 17

gagne le Pion forcément le coup de 28:30 39:30
19 23 25:34 17:50 étant inévitable.

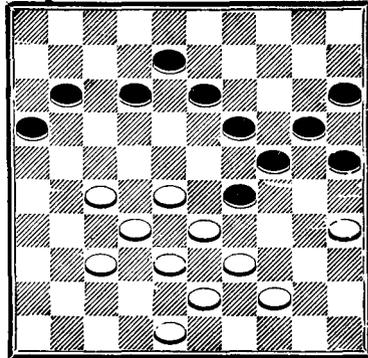
4° 27 22 31:22 33 29 forcé
18:27 12 17A 24:33

38:29 avec une partie très défendable.

A et non 12 18 auquel les Blancs répondaient par : 32 27 39 34
21:23 18:27
33 29 38: 9 avec les plus grandes chances de gain.

34. 18 23
35. 26 : 17 11 : 31
36. 36 : 27 6 11
37. 42 37 23 29

Coup excellent qui va gêner beaucoup les Blancs.



38. 37 31

Le moins mauvais 48 42 faisait perdre radicalement les Blancs par 39:30 44 39 forcé 35:24
29 34 25:34 24 30 19 30
suivi de 34 40 etc.

38. 11 17
39. 31 26 17 21
40. 26 : 17 12 : 21
41. 28 22 19 23
42. 33 28 25 30

Les Noirs ont joué ici en vue d'une marche par 29 34 et 34 40 sans songer à la réponse victorieuse des Blancs par 38 33. Le coup juste était ici 13 19 qui donnait un avantage insuffisant pour gagner.

Les Blancs obtenaient la Remise sur 13 19 par :

39 33 43 39 39:30 44 39 48:39 f.
8 13 29 34 25 34 34:43 23 29
39 34 35 44 33:24 22 17 27 21
29:40 24 29 20:29 21:12 16:27
32:21 21 16 28 22 16 11 38 32
15 20 12 17 17:28 28 33 29 34
32 28 11 7 Remise facile.
33:22

43. 28 : 19 29 34

44.	38	33	34	40
45.	19	14	40	: 29
46.	14	: 23	15	20
47.	39	34	8	12
48.	23	19	24	30
49.	19	: 26	30	: 39
50.	22	18	39	44
51.	18	12	44	50
52.	12	7	50	45

53.	7	1	20	24
54.	32	28	45	50
55.	28	23	50	17
56.	1	6	17	3
57.	27	21	16	: 27
58.	6	17	3	: 21
59.	26	: 17		

Les Noirs abandonnent.

Quatrième partie du Match De Haas-Molimard

	Blancs :		Noirs :	
	M. DE HAAS		M. MOLIMARD	
1.	34	29	20	24
Le plus simple pour rentrer dans la partie régulière.				
2.	29	: 20	15	: 24
3.	40	34	18	23
4.	44	40	10	15
5.	32	28	23	: 32
6.	37	: 28	12	18
7.	41	37	7	12
8.	47	41	18	23
9.	34	30	23	: 32
10.	37	: 28		

marche en poursuivant constamment l'attaque du Pion 28.

11. 41 37

meilleur que 42 37 qui isolait de suite le Pion suivant.

11. 14 20

12. 46 41

Sur 30 25, les Blancs perdaient le Pion par

25:14	46	37	A
18	23	23	41
9	: 20		

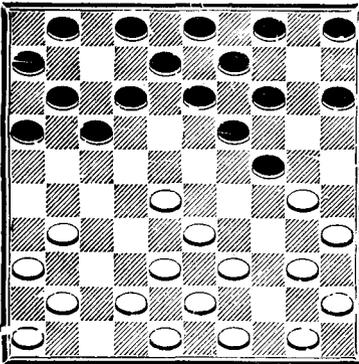
A si 14 23

41 47 avec une Dame qui ne coûte qu'une pièce (1).

12. 1 7

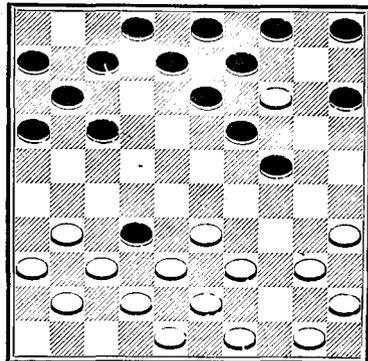
13. 30 25 18 23

14. 25 : 14 23 : 32



10. 12 18

Les Noirs suivent la véritable



(1) Quand nous disons : la Dame coûte une pièce, nous ne comptons pas le Pion qui va à Dame. Cette façon de procéder qui peut paraître bizarre,

15. 14 23 ?

Ce coup est faible et va donner aux Blancs une mauvaise partie alors que la prise par 37:28 leur conservait un petit avantage.

15.		16	21
16.	38 : 16	24	30
17.	35 : 24	13	19
18.	24 : 13	9	47
19.	40 34		

Excellentement joué. La Dame Noire ne peut échapper à la prise pour deux pions.

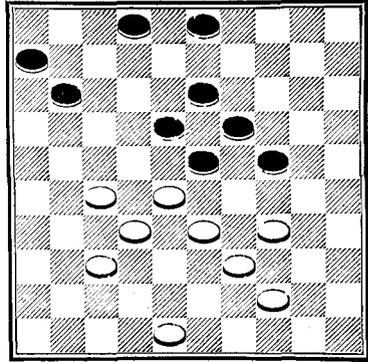
19. 17 21

Ce coup a le double avantage de dégager l'aile droite des Noirs et de désorganiser la partie des Blancs par la prise de la Dame Noire.

20.	16 : 27	47	20
21.	34 : 29	20	21
22.	31 27	21	38
23.	43 : 32	5	10
24.	32 28	10	14
25.	37 32	7	12
26.	41 37	12	18
27.	36 31	8	13
28.	50 44	4	9
29.	49 43	15	20
30.	45 40	14	19
31.	40 34	20	24
32.	39 33	18	23

Ce coup va entraîner les Blancs dans une position difficile.

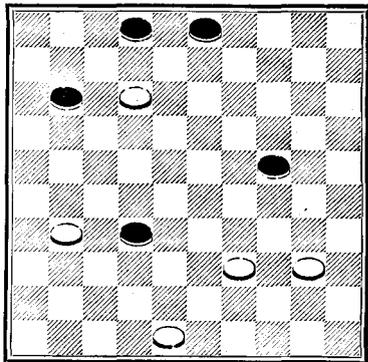
33.	43 39	13	18
34.	31 27	9	13



35. 27 21 !

Ce coup est le seul qui donne des chances de nulle. Sur tout autre coup, les Noirs répondaient par 11 17 immobilisant tous les Pions adverses. La situation des Blancs à ce moment de la partie, était extrêmement critique.

35.		11	16
36.	44 40	16	29
37.	37 31	23	32
38.	34 : 14	13	19
39.	14 : 12	6	11



a l'énorme avantage d'éviter tout calcul ultérieur. En effet, elle indique immédiatement le nombre de Pions qu'il faudra sacrifier pour prendre la Dame et rester à égalité de pièces. On réduit ainsi sensiblement les chances d'erreur.

40. 31 27?

Ce sacrifice ne s'imposait nullement. Il était plus simple de jouer tout de suite 12 7 sans craindre la réponse des Noirs 7 16

à laquelle les Blancs répondaient par 40 34 32 38 38 43 34:25 16 11

24 30 ou 29 forcé 43:34 avec un Pion de plus, et une belle partie.

- | | | | |
|-----|--------|-------|---------|
| 40. | | | 32 : 21 |
| 41. | 12 7 | | 21 27 |
| 42. | 7 : 16 | 2 7 | |
| 43. | 40 34 | 27 31 | |

Il valait mieux attendre par 3 9 et 9 14 ou 13, que d'offrir une remise aussi facile. Par un jeu correct

des Noirs, la Remise existait, mais beaucoup plus difficile.

Voici une des variantes :

	48 42	39 33	34 29	29 23
3 9	9 13 A	27 32	24 30	30 34
33 29	29 24	42 38	23 19	
34 39	39 44	32:43	43 18	

19 14 Remise.

A. et non 27 32 laissant aux Blancs le pionnage en arrière 42 38 39:48

32:43 par lequel ils prenaient l'opposition.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 44. | 48 42 | 3 8 |
| 45. | 39 33 | 8 13 |
| 46. | 34 29 | 24 30 |
| 47. | 33 28 | 30 35 |
| 48. | 28 22 | |

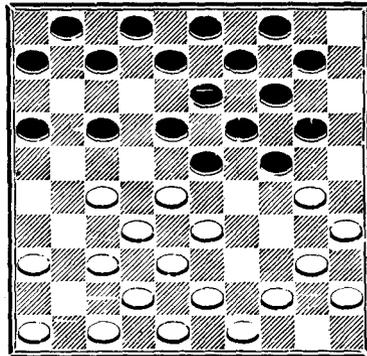
*Remise.**

Partie jouée entre MM. Chardonnet et Fabre

	Blancs:	Noirs:
	M. CHARDONNET	M. FABRE
1.	33 28	17 22
2.	28 : 17	11 : 22
3.	31 27	

Ce coup nous paraît le meilleur. La position du Marchand de bois prise dès le début ne donnerait aucun avantage aux Blancs.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 3. | | 22 : 31 |
| 4. | 36 : 27 | 19 23 |
| 5. | 39 33 | 14 19 |
| 6. | 44 39 | 10 14 |
| 7. | 50 44 | 5 10 |
| 8. | 41 36 | 12 17 |
| 9. | 33 28 | 20 24 |
| 10. | 34 30 | 15 20 |
| 11. | 39 33 | |



11. 10 15

Si 20 25, les Blancs gagnaient par 36 31 A 40:20 33 29 27 21 25:34 14:25 23:34 16:36 37 31 32:5 prenant 5 Pions. 36:27

A. ou ~~41 39~~ 40:20 33 29
 25:34 14:25 23:34
 39:30 28 22 32:5 gagnant.
 25:34 17:28

12. 44 39 24 29
 13. 33 24 20 29
 14. 40 34

Si 39 33, les Noirs gagnaient un Pion par :

40:29 A.
 29 34 23 25
 A. Si 30:39 33:24 35:24
 23 29 19:30 18 22
 27:18
 13:35 gagnant.

14. 29 : 40
 15. 45 : 34 15 20
 16. 30 25 20 24

Si 4 10, les Blancs gagnaient par :

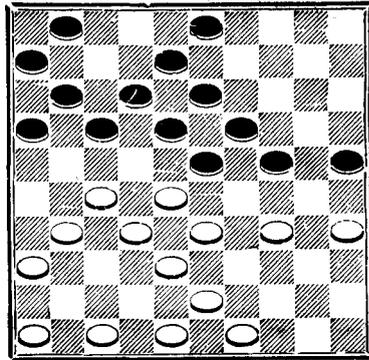
28 22 39 33 35:4
 17:28 28:30

17. 34 30 7 11
 18. 37 31 8 12
 19. 38 33 2 8
 20. 42 38

Si 47 41, les Noirs gagnaient par :

33:24 24:33 25:23
 24 29 23 29 14 20 18:47

20. 14 20
 21. 25 : 14 9 : 20
 22. 30 25 4 9
 23. 25 : 14 9 20
 24. 39 34 20 25



25. 43 39

Ce coup est, à notre avis, le meilleur.

46 41 livrait le coup de Dame gagnant de: 27: 7 7:16

16 21 6:11 18 22
 28:17 16:27 35:24
 12:21 24 30 19 46

31 26 faisait perdre deux Pions par :

28:17 26:37 35:24
 17 22 11:31 24 30 19:28

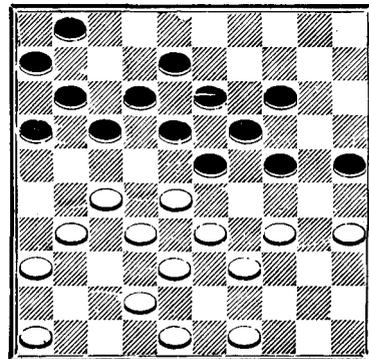
25. 3 9

35:24 28:19 27 21

Si 24 30 19:30 13:24 17:28
 33: 2 2:30

30 35 35 24 égalité, résultat que ne recherchaient pas les Noirs.

26. 47 42 9 14



27. 49 43

Sur 49 44, les Noirs gagnaient par :

	27: 7	33:24	28:10
16 21	24 29	19:30	17 22
35:24	32:23	7: 9	
22:28	18:49	49:50	

27. 17 22
28. 28 : 17 11 : 22

Ce pionnage est très faible. 23 29 était bien préférable, il dessinait une attaque sur l'aile droite (la plus faible) des Blancs.

29. 34 30

Bien joué, meilleur que le quatre pour quatre de

34 29	39:30	33 28	38:9
23:34	25:34	22:33	13:4

29. 25 : 34
30. 39 : 30 23 29 f.
31. 31 26

Sur 30 25, les Noirs gagnaient un Pion par :

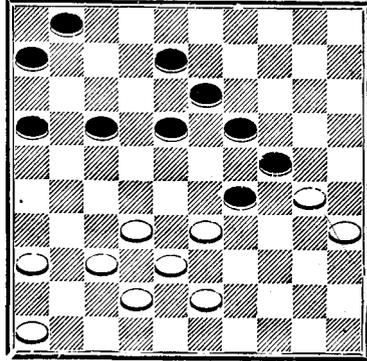
	25:23
24 30	19:26

31. 22 : 31
32. 26 : 37 14 20
33. 43 39

33 28 ne donnait aucun avantage. En effet :

33 28	28 23	32:34	34:23
20 25	19:28	24 29	18:29

33. 20 25
34. 48 43 25 : 34
35. 39 : 30 12 17



36. 46 41

33 28, en apparence le plus fort, ne procurait pas d'avantage sensible aux Blancs.

36. 6 11
37. 36 31 1 6
38. 41 36

31 27 ou 33 28 n'étaient pas beaucoup meilleurs.

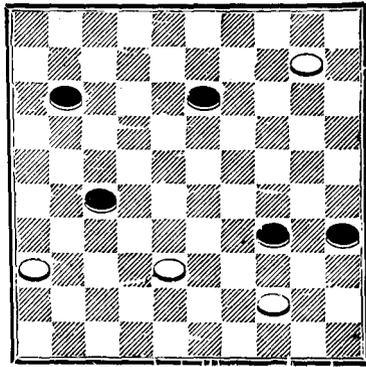
38. 17 21
39. 30 25 29 34

Le meilleur

	25 20	33 24	35 24
Si 21 26	24 15	19 30	

avec une bonne partie.

40.	43 39	34 : 43
41.	38 : 49	18 23
42.	42 38	8 12
43.	31 26	12 18
44.	26 : 17	11 : 22
45.	49 44	6 11
46.	37 31	22 27
47.	31 : 22	18 : 27
48.	32 : 21	16 : 27
49.	35 30	24 : 35
50.	25 20	



53. 11 16

Toute cette fin de partie est jouée correctement de part et d'autre, et doit aboutir à la Remise.

Sur 34 40, les Blancs gagnaient par:

10 5	5 46	46:16	36:27
40:49	49:32	27 31	forcé 35 40
16 11	gagnent.		

50.		23 29
51.	33 24	19 30
52.	20 15	30 34
53.	15 10	

54.	10 4	34 39
55.	4 : 31	39 : 50

Remise

Analyse de M. Fabre.

Solutions des Problèmes du N° 2

N° 7

42 38	33 28	24 19	14 10	25 20	35 30	45 40
43:32	22:33	15:13	4:15	15:24	24:35	35 44
50:28	gagne.					

N° 8

29 23	33 28	23: 3	3: 6	gagne.		
36:47	47:19	22:33				

N° 9

23 45	1 18	18 12	12 21	45 50	50 44	21 27
44 49 A	49 35 A	35 49 B	49 44	44 35	35:49	50:21
16:27	gagne.					

16 11 45 50 gagne.

A si 44 28 28: 6

12 8 45 7 gagne.

B 35 13 13: 2

N° 10 33 29 38 18 22 18 30 24 40 34 35:11 32 27 42 38
24:33 12:23 13:33 19:39 39:30 16: 7 21:32 ad libit.
 48 10 gagne.

N° 11 20 14 47 41 29 24 30 25 25: 5 5:27 gagne.
19:10 36:47 47:49 49:20 27:36

N° 12 32 28 24 19 28 22 37 31 38 32 33 2 gagne
 si 22 27 A a 13 24 27 18 26 37 37 28

28:17 37 31 38 32 33: 2 gagne.

A si 13 18 21:12 26:37 37:28

28 17 gagne le Pion.

a si 21 27

Solutions exactes

NOMS	VILLE	NUMÉROS DES PROBLÈMES
M. Marius Thomas	Paris	7, 9, 10, 11, 12
M. Meunier	Paris	7, 8, 9, 10, 11, 12
M. G. Gaultier	Saint-Florent	7, 8, 10, 11, 12

N. B. — Nous ne pourrons tenir compte que des solutions qui nous parviendront avant le 5 de chaque mois.

Errata : Page 24, 9^{me} ligne 2^o, au lieu de 47 42 etc., lire si 47 42.

14 21 28 32 gagne

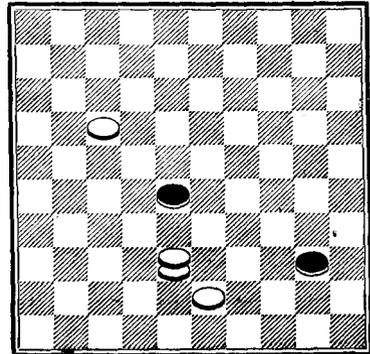
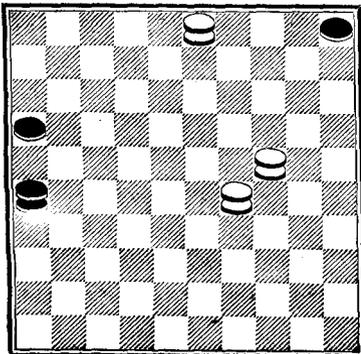
et supprimer la variante A.

Page 30. Une erreur dans la numérotation des problèmes a rendu incompréhensibles nos solutions. Au lieu de 1, 2, 3, 4, 5 et 6, lire 1, 4, 2, 5, 3 et 6.

Deux jolies fins de partie, tirées du *Het Damspel*

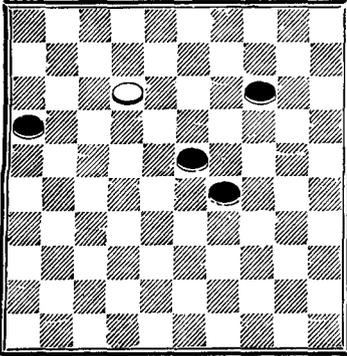
N° 13. — Par M. C. Blaukenaar.

N° 14. Fin de partie élémentaire



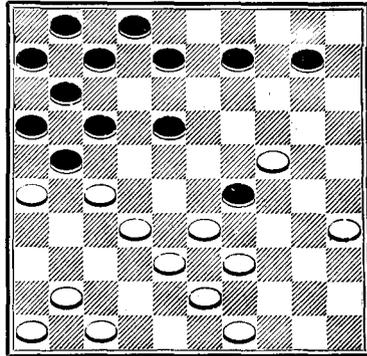
Quatre Chefs d'œuvre de M. Fabre

N° 15. — Fin de partie dédiée à M. Molimard.

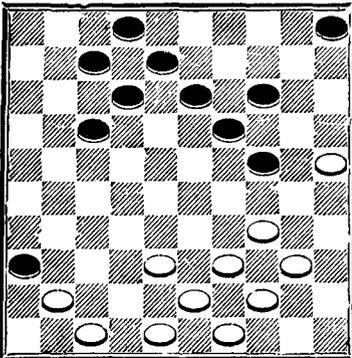


Aux Noirs à jouer, les Blancs font Remise.

N° 16. — Problème dédié à M. Descluse.

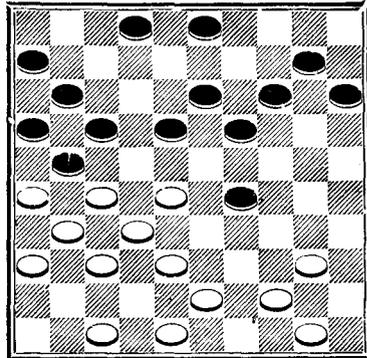


N° 17. — Etude dédiée à M. Serf.



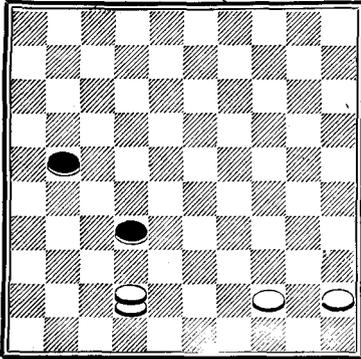
Les Blancs forcent le gain du Pion ou de la Partie.

N° 18. — Étude dédiée à M. Dambun.

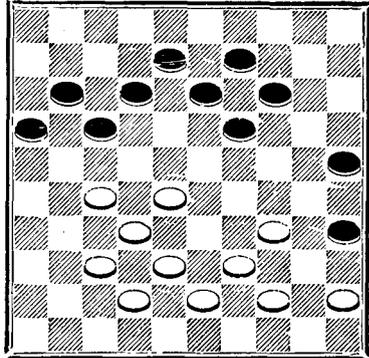


Les Blancs jonent et forcent le gain du Pion ou de la partie.

N° 19. — M. Fabre à M. De France en jouant.

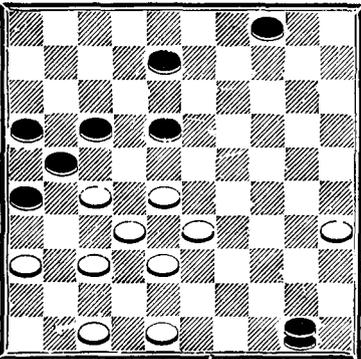


N° 20. — En jouant, M. Dambrun à M. Léon.

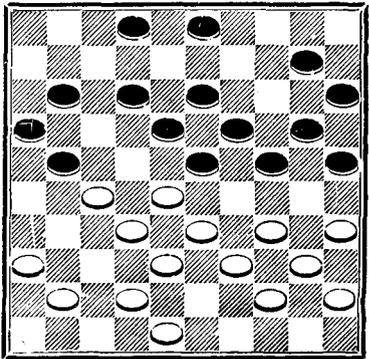


Les Blancs forcent le gain du Pion.

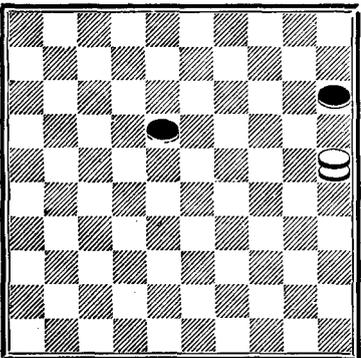
N° 21. — M. Dumont à M. Thomerel en jouant.



N° 22. — Coup pratique par M. Fabre.



N° 23. — Fin de partie élémentaire.



N° 24. — Par M Bombêke, de Lille.

