

BULLETIN MENSUEL

DU

DAMIER FRANÇAIS

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Ce Bulletin est délivré gratuitement à tous les Membres du Damier Français

Envoyer tout ce qui concerne le Bulletin et le D. F. à M. DAMBRUN,
Président du Damier Français, 13, avenue Marbeau, Plessis-
(Trévisse (Seine-et-Oise)).

BULLETIN MENSUEL

DU

DAMIER FRANÇAIS

AVIS TRÈS IMPORTANT

Les réunions du dimanche du D. F. auront lieu jusqu'à nouvel ordre au Café du Globe, 8, Boulevard de Strasbourg et non plus au Café des Négociants.

Adhésions. — M. Chardonnet, qui vient de se fixer de nouveau à Paris, nous a fait l'honneur d'adhérer au D. F. Etant donné la valeur de M. Chardonnet comme joueur et comme théoricien, c'est là une recrue de la plus haute importance pour notre Association. M. Chardonnet n'a pas tardé à nous donner des preuves de son dévouement. On verra plus loin une partie analysée par ce maître.

Concours. — Nous recevons de M. Henneman, président du Damier Romanais-Péageois, une circulaire nous annonçant un Grand Concours Régional. Nous lisons que ce concours comprendra quatre divisions. Nous détachons de ce qui a trait à la division de Championnat, les dispositions suivantes : 1° Deux parties jouées avec chaque joueur. Si la division comprend plus de six joueurs, il ne sera fait qu'une partie. Nous regrettons vivement cette disposition. Les concours où il n'est joué qu'une partie ne donnent généralement que des résultats extrêmement aléatoires. On l'a bien vu au Tournoi de Paris de 1900, où M. Gaston Beudin est arrivé *ex-æquo* avec M. Weiss. Si deux parties avaient été jouées, ce résultat ne se serait certainement pas produit. 2° Des prix en nature et 120 francs environ de prix en espèces sont affectés à cette division. Nos meilleurs vœux pour la réussite de ce concours. Nous nous tenons à la disposition des membres du D. F. pour leur donner tous renseignements nécessaires.

Matches. — M. de Haas a disputé deux matches importants pendant son séjour à Paris. L'un avec M. Fabre, en six parties. Les première et troisième parties ont été remises, les autres ont été gagnées par M. de Haas. Malgré le grand nombre de parties perdues, ce match a été intéressant et toutes les parties valent la peine d'être étudiées. Elles paraîtront en leur temps dans le Bulletin du D. F. Le second match en huit parties a été joué par M. de Haas contre M. Molimard, qui avait bien voulu répondre à notre invitation (1). Il a été également gagné par M. de Haas, après une défense héroïque de son adversaire. Durant ce match, les deux joueurs ont battu un record d'un nouveau genre, celui de la lenteur. La première partie a, en effet, duré 8 heures 45 minutes et la seconde 9 heures 45 minutes. Comme nous prévoyions que le match ne pourrait se terminer faute de temps, nous avons demandé aux deux joueurs d'utiliser un chronomètre avec limite de temps de 25 coups à l'heure. A la suite de cette décision, les parties n'ont plus duré que de quatre à cinq heures, ce qui nous paraissait, à tous, une vitesse folle, après la longueur des deux premières. Les deuxième, quatrième, cinquième, septième et huitième parties ont été Remises. Les première et sixième ont été gagnées par M. de Haas et la troisième perdue par lui. Ces huit parties paraîtront dans le Bulletin, dans l'ordre où elles ont été jouées.

M. Woldouby au Café du Globe. — Le 20 août, ainsi que nous l'avions annoncé dans le précédent Bulletin, nous recevions M. Woldouby dans un des salons du Café du Globe. Une cinquantaine de

(1) Nous tenons à insister sur ce fait. Ce n'est nullement à la suite d'un défi, mais sur notre invitation amicale que M. Molimard est venu jouer avec M. de Haas. Nous avons proposé cette sorte de rencontre parce que nous estimons, et tous les hommes compétents avec nous, que c'est celle qui donne les résultats les plus probants. Nous nous sommes ouverts tout d'abord de ce projet à M. de Haas qui a été enthousiasmé à l'idée de se mesurer avec le jeune champion lyonnais, dont il avait pu déjà apprécier la haute valeur. Sûr de son adhésion, nous avons invité M. Molimard. Nous tenons à ce que l'on nous juge sur nos actes. Le D. F. s'est imposé à cette occasion un sacrifice important dont il est fier. C'est à lui seul que revient le mérite d'avoir organisé cette rencontre sensationnelle. Nous sommes étonné qu'aucune allusion ne soit faite à notre Société dans le compte rendu du match que nous lisons dans le supplément d'une feuille spéciale. Quant à l'article de tête du même journal nous n'y répondrons pas. Nous avons marqué, et à plusieurs reprises, avec une précision trop grande, le but et les limites de l'action de notre Association pour qu'il subsiste encore aucun malentendu. Toutefois, on ne pouvait rendre un hommage plus éclatant à la puissance, à la prospérité du Damier Français que ce long exposé, étrange souvent dans sa forme, de craintes chimériques et de dangers imaginaires.

membres du D. F. avaient répondu à notre appel. M. Woldouby est arrivé flanqué de deux superbes noirs, dont l'un dépassait les plus grands d'entre nous de toute la tête. Nous avons ouvert le feu — nous ferions mieux de dire, essuyé le feu — en perdant deux parties. Nous avons voulu suivre le Maure, nous sommes parvenu à pousser le Pion aussi vite que lui, mais les combinaisons se faisaient de plus en plus lentes dans notre esprit à mesure que l'allure augmentait. Ça a été l'affaire de quelques minutes et nous cédions la place à M. Fabre, qui en perdait une sur deux. M. Bizot et M. Chardonnet obtenaient un résultat analogue, puis ce fut le tour de M. de Haas, qui avait bien voulu retarder son départ pour assister à cette petite fête en compagnie de M. Mijer, son beau-frère, rédacteur au *Het Damspel* et chroniqueur damiste au *Telegraf*. M. Woldouby tenait essentiellement à se mesurer à nouveau avec M. de Haas. Il avait perdu une partie sur deux dans une précédente rencontre. Mais précisément ce désir l'a détourné complètement du but qu'il poursuivait. Après avoir livré un coup de Dame qui coûtait un Pion, il s'est obstiné à vouloir conserver ce Pion — en essayant de prendre la Dame adverse pour un Pion, alors qu'il avait la prise de cette pièce pour deux Pions — tant et si bien qu'il a perdu la partie. M. de Haas à un certain moment a joué un coup très fin. Nous publierons d'ailleurs cette partie dans un prochain Bulletin.

Nous saisissons l'occasion de remercier les directeurs de l'Afrique Mystérieuse et en particulier M. Tournier d'avoir permis aux membres du D. F. d'admirer le jeu si brillant et étourdissant de vitesse du jeune maître Woldouby.

La soirée s'est terminée par l'exécution de quelques fragments d'opéras par notre ami Letorey, avec le grand talent que nous lui connaissons.

Chronique. — Nous avons eu le plaisir de posséder M. de Haas pendant trois bonnes semaines. Au risque de blesser sa modestie, nous pouvons dire qu'il nous a absolument conquis par son amabilité, son caractère toujours égal autant que par son jeu absolument merveilleux. Nous n'hésitons pas à le classer immédiatement après M. Weiss. Il a un ensemble de qualités qui font de lui un terrible joueur. Sa science des débuts est presque parfaite et son jeu est impeccable dans les fins de parties. Dans les milieux de parties seulement, peut-être serait-il moins remarquable. Nous voyons chez certains joueurs français peut-être plus de finesses, plus de brio dans la préparation des coups, une vision plus rapide, mais nous croyons

sincèrement que dans l'ensemble il leur est supérieur. Il a à son actif une qualité, assez rare chez nous, un tempérament à toute épreuve. Nous le revoyons encore faisant la partie avec M. Woldouby, à l'Afrique mystérieuse, n'entendant pas la musique assourdissante des Sénégalais qui l'entouraient, tout étonné même d'apprendre après la partie qu'il avait plu à verse.

Nous avons fait les plus grands efforts pour qu'il puisse se rencontrer avec tous les joueurs parisiens. Nous n'avons pu joindre à notre grand regret M. Ottina. Quant à M. Bizot, il n'a pu disposer du temps nécessaire en vue d'un match projeté avec le champion hollandais. La rencontre entre ces deux maîtres eût été extrêmement intéressante et M. de Haas a été le premier à regretter qu'elle n'ait pu avoir lieu. — La lenteur relative des joueurs français a été un des grands étonnements de M. de Haas. L'article que M. Bonnard avait publié dans le *Damier Universel* avait fait sensation en Hollande. Entre les 60 coups à l'heure et la partie d'une durée illimitée, il y a un juste milieu dont nous nous proposons d'entretenir nos lecteurs dans un prochain article.

Le Président du D. F.,
LOUIS DAMBRUN.

Nous avons reçu de M. Weiss la lettre suivante :

« Mon cher Monsieur Dambrun,

« On me traduit un article dans lequel M. Broeckampf faisant allusion à la première partie jouée entre M. de Haas et moi et publiée par M. Mijer dans le journal hollandais le *Telegraf*, s'exprime ainsi : « Cette partie est jouée très faiblement, pour ne pas employer une expression plus dure. » Je n'aurais même pas relevé cette singulière appréciation d'un joueur parfaitement incompetent (je lui rendrais facilement le Pion), sur ma façon de jouer, si mon ami de Haas n'avait pas été également en cause. Je tiens à ce que l'on sache que je considère le champion hollandais comme mon adversaire le plus redoutable. Il ne faut donc voir dans ces attaques ridicules que le dépit d'un personnage dont les efforts pour diviser la Fédération Nationale Hollandaise, aux destinées de laquelle préside avec tant d'autorité M. Vervloet, secondé par M. de Haas et tous nos amis de Hollande, sont restés complètement vains.

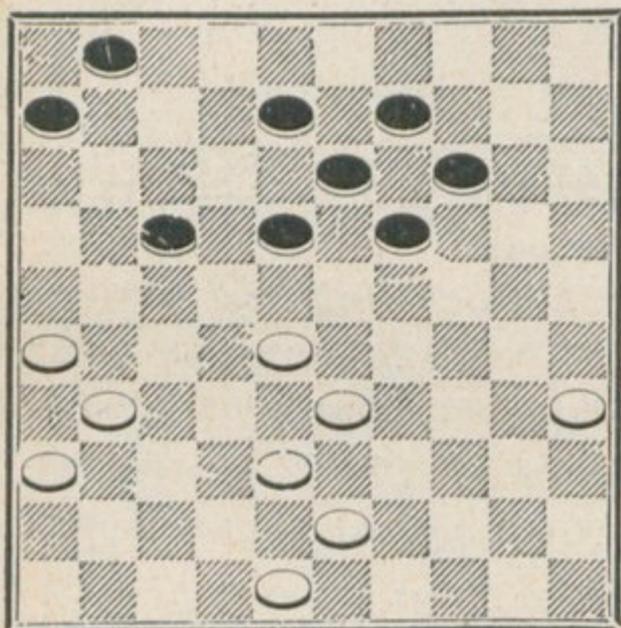
« Enfin, pour couper court à tous les bruits et aux notes tendancieuses parues dans certains organes, qui me représentent comme

craignant de me mesurer avec M. Woldouby, j'offre de lui rendre le 1/3 de Pion en 24 parties, enjeu 150 francs. Je ne me dissimule pas que la lutte sera dure, mais mon intention est de prouver qu'il y a bien l'écart de ce rendement entre ce joueur et moi.

« Veuillez agréer, etc.

ISIDORE WEISS. »

**Étude de milieu de partie entre MM. de Haas (Noirs)
et Bizot (Blancs) par M. S. Bizot.**



1. 35 30 14 20!
2. 30 25 20 24

Les Noirs avaient un grand avantage de position et paraissaient tenir le gain. Les Blancs ont pu relever leur partie par une défense assez originale.

3. 43 39! 8 12

Il est évident que sur l'attaque par 18 23 les Blancs s'assuraient la Remise par 26 21, etc. : sur 18 22, les Blancs répondaient

39 34, suivi, sur 24 30 forcé, de 48 42, etc...

4. 39 34 18 23

Si Noirs 24 30, Blancs 34 29, suivi de 29 24, faisant deux pour deux.

5. 34 39 23 : 43

6. 48 : 39 24 30

7. 25 : 34 12 18

8. 31 27 19 23

9. 36 31 1 7

10. 29 24 7 12

Si 33 29 27 21 21 1 avec chance sérieuse de gain

9 14 et si 14 19 A-B-C 19 30

A. Remise facile par 34 30 39 34 30 25, etc...

si 23 28

B. 39 33 meilleur que 27 22 24 20, etc...

si 7 12 14 19 forcé

C. 39 33 avec Remise forcée ; car, sur l'attaque obliga-

si 17 22

toire des Noirs, les Blancs passent facilement à Dame.

11. 24 20 9 14
 12. 20 9 13 : 9
 13. 33 29 6 11

Si 23 28, les Blancs prenaient l'avantage par 34 30, 30 25, 39 34, etc...

14. 29 24 17 22

4 10 et 10 15 ne donnait pas plus de chances de gain.

15. 39 33 23 29 !

Le meilleur, si Noirs 11 17, pour éviter les deux pour deux par 33 28; les Blancs avaient de grandes chances de gain par 24 20, etc.

16. 34 : 23 18 : 38

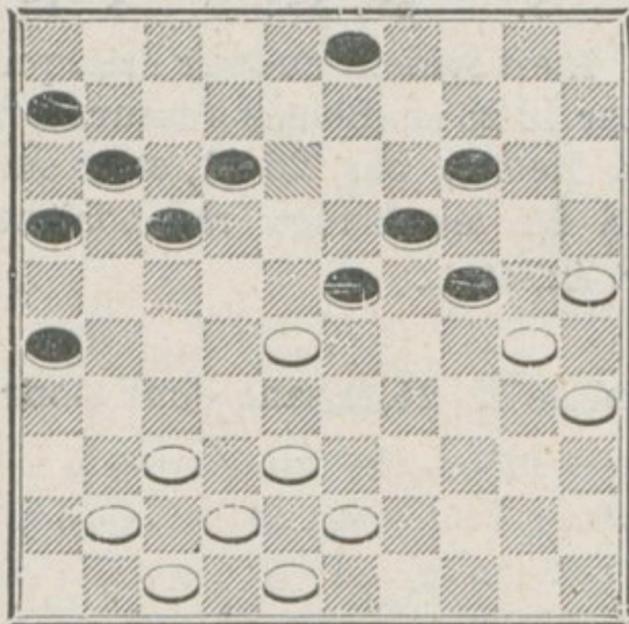
17. 27 : 16 38 42

Remise.

~~~~~  
**Étude de milieu de partie entre MM. Woldouby et Molimard, le 17 Août 1910, à l'Afrique Mystérieuse par M. S. Bizot.**

Blancs :  
 M. WOLDOUBY

Noirs :  
 M. MOLINARD



1. 38 33 23 : 32

2. 37 28 12 18

Coup forcé pour empêcher 28 23, etc...

3. 43 38 !!

Admirablement joué. On remarquera que si les Blancs avaient joué 42 38, les Noirs répondaient par le pionnage 17 22. Le coup du texte au contraire, tout en prévenant le pionnage, à cause de la réponse

33 28, etc..., menaçait de 28 23 qui donnait un grand avantage aux Blancs en leur permettant de faire deux Dames.

3. 18 23

4. 48 43

Pour ce dernier coup, les Blancs s'assurent le gain de la partie.

4. 23 : 32

5. 38 27 3 9

Les Noirs n'ont rien de bon à jouer. Si 42 37

17 21 21 : 32

37 : 28 43 39 menaçant 28 23 gagnait.

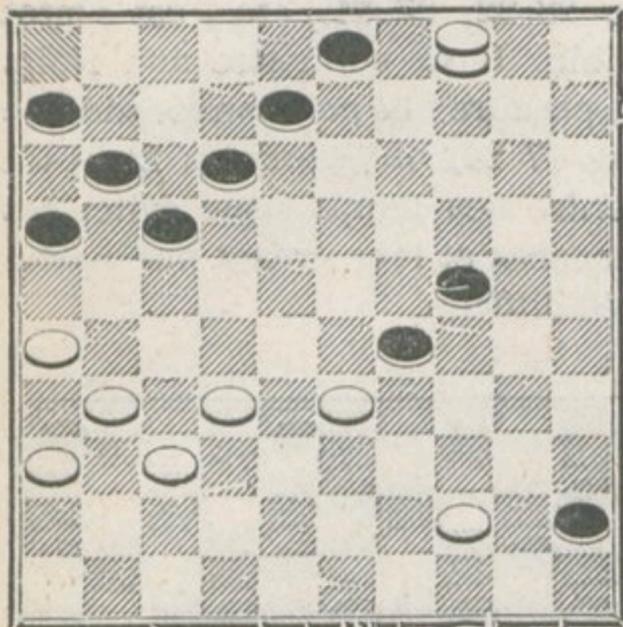
*ad libitum.*

6. 43 39 9 13

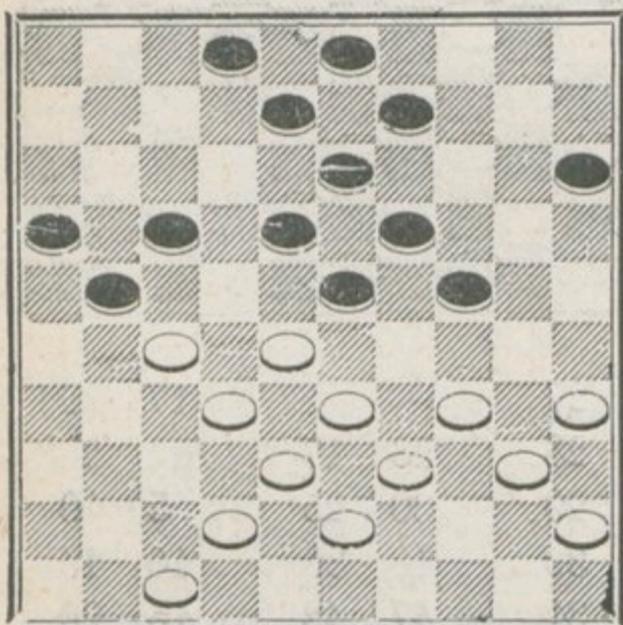
7. 39 34

Sur ce coup, les Noirs ont abandonné.

N° 44



N° 45



Coup fait en jouant par M. Fabre à M. Courroux qui recevait deux Pions.

Nous conseillons vivement l'étude de la position ci-contre à tous les membres du *D. F.* quelle que soit leur force. Elle s'est présentée dans une partie jouée au « Globe », entre MM. Fabre (Blancs) et de Haas (Noirs). Elle offre un puissant intérêt. M. Fabre a joué un coup qui ne laisse aux Noirs qu'un seul Pion à jouer; et ce Pion va leur donner une si

mauvaise position, qu'ils ont la partie radicalement perdue.

**Première Partie du Match Molimard-de Haas**

|                                                               | Blancs :    |    | Noirs :    |    |
|---------------------------------------------------------------|-------------|----|------------|----|
|                                                               | M. MOLIMARD |    | M. DE HAAS |    |
| 1.                                                            | 34          | 30 | 17         | 22 |
| 2.                                                            | 30          | 25 | 11         | 17 |
| 3.                                                            | 40          | 34 | 7          | 11 |
| 4.                                                            | 45          | 40 | 19         | 23 |
| 5.                                                            | 50          | 45 | 13         | 19 |
| Meilleur que 14 19 qui affaiblissait l'aile gauche des Noirs. |             |    |            |    |
| 6.                                                            | 31          | 27 |            |    |

Les Blancs préférèrent se débarrasser du Pion avancé 22 que de tenter de prendre la position du Marchand de bois, qui donne plutôt le désavantage au début de la partie contre un joueur de même force.

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 6.  |    |    | 22 | 31 |
| 7.  | 36 | 27 | 9  | 13 |
| 8.  | 41 | 36 | 4  | 9  |
| 9.  | 34 | 30 | 17 | 22 |
| 10. | 46 | 41 | 22 | 31 |
| 11. | 36 | 27 | 12 | 17 |

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 12. | 41 | 36 | 1  | 7  |
| 13. | 33 | 28 | 7  | 12 |
| 14. | 39 | 33 | 20 | 24 |
| 15. | 37 | 31 | 2  | 7  |
| 16. | 44 | 39 | 15 | 20 |

Ce coup qui paraît dangereux ne l'est pas en réalité, les Blancs ne pouvant pas se maintenir à la case 29, où ils gêneraient considérablement les Noirs. Il permettra aux Noirs de conserver une très forte position au centre, pendant que les Blancs vont avoir pas mal de Pions inutilisables dans les coins.

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 17. | 39 | 34 | 10 | 15 |
| 18. | 34 | 29 | 23 | 34 |
| 19. | 40 | 29 | 18 | 23 |

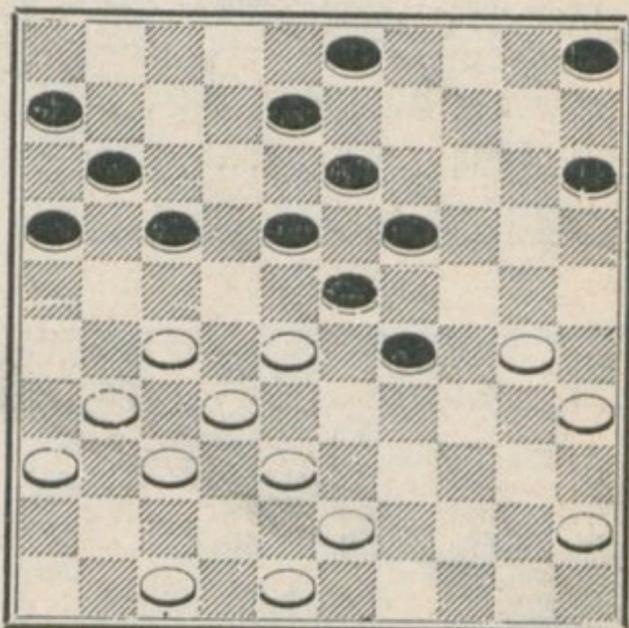
Sensiblement meilleur que 18 22, etc., qui reformait le centre des Blancs et déformait complètement les Noirs, auxquels il fallait trois temps pour reprendre leur case centrale, sans parler de l'affaiblissement de leur trictrac.

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 20. | 29 | 18 | 12 | 23 |
| 21. | 43 | 39 | 7  | 12 |
| 22. | 49 | 43 | 24 | 29 |
| 23. | 33 | 24 | 20 | 29 |
| 24. | 39 | 33 | 12 | 18 |

Les Noirs gagnent ainsi un temps pour se former et obligent les Blancs aux deux pour deux. S'ils avaient joué de suite 14 20, ils ne profiteraient pas du temps de repos et les Blancs pouvaient prendre de suite par 33 24.

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 25. | 33 | 24 | 14 | 20 |
| 26. | 25 | 14 | 9  | 29 |
| 27. | 42 | 37 |    |    |

Ce coup qui menaçait les Noirs de 28 22, 27 21, etc., est plutôt faible. Il va permettre aux Noirs de prendre une position formidable par 17 22, obligeant les Blancs à perdre des temps pour éviter les menaces et leur créant une partie très difficile.



|     |    |    |    |     |
|-----|----|----|----|-----|
| 27. |    |    | 17 | 22! |
| 28. | 28 | 17 | 11 | 22  |
| 29. | 30 | 25 | 5  | 10  |
| 30. | 43 | 39 | 10 | 14  |
| 31. | 47 | 42 | 15 | 20  |

Ce coup est excellent et augmente l'avantage des Noirs. Il n'offre aucun danger, car les Blancs ne pourront jamais empêcher le dégagement qui affaiblira encore leur droite déjà si faible.

|     |    |    |    |    |
|-----|----|----|----|----|
| 32. | 39 | 33 | 20 | 24 |
| 33. | 45 | 40 | 24 | 30 |
| 34. | 35 | 24 |    |    |

Le meilleur, si 25 34 33 24  
8 12 19 39

et si 40 34 35 24 27 16  
39 30 16 21 22 28

menaçant 28 33 gagnait.

34. 29 20  
35. 40 34

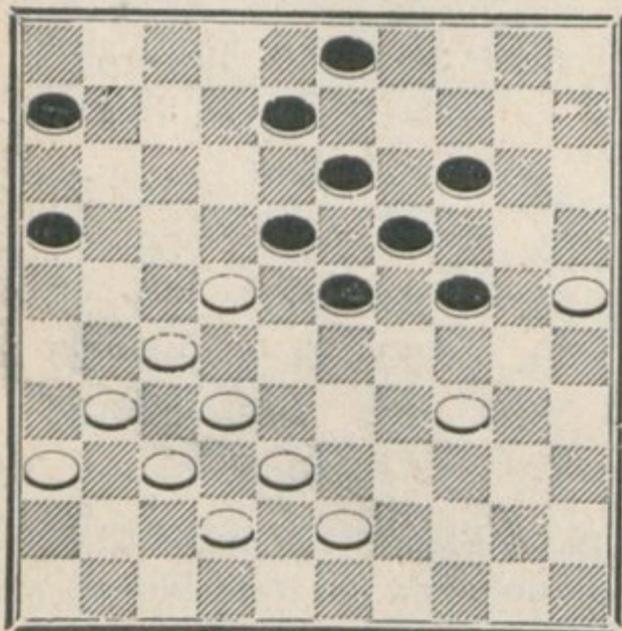
40 35 était meilleur. Cependant la position des Blancs n'en restait pas moins critique.

35. 22 28

Très belle combinaison qui va assurer un grand avantage aux Noirs. Les Blancs peuvent cependant obtenir la Remise.

36. 33 22 20 24  
37. 48 43

Le meilleur coup.



37. 24 29

M. de Haas qui avait prévu toute cette suite de coups avant de donner le Pion 22, attaque carrément à 29.

38. 32 28

Le meilleur si  $\frac{34 \ 30 \ 38 \ 29}{29 \ 33 \ 23 \ 34}$

$\frac{30 \ 39 \ 27 \ 16}{16 \ 21 \ 18 \ 47}$  gagnait.

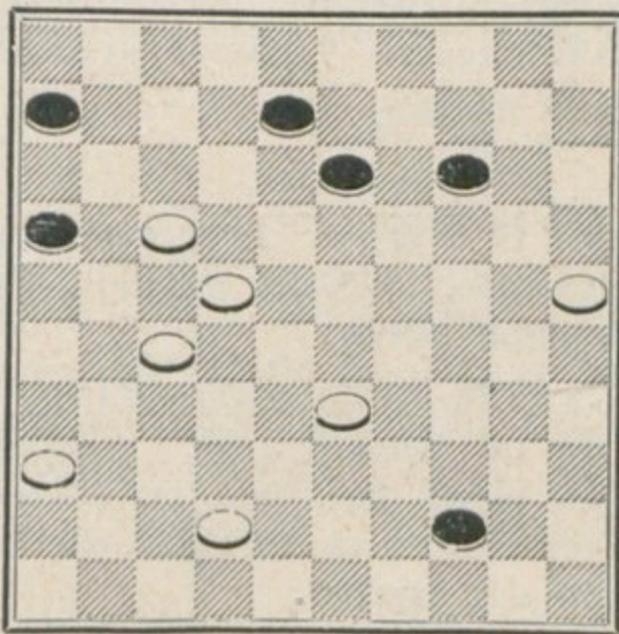
38. 23 21  
39. 34 12 8 28  
40. 31 26 19 23

Les Noirs voyant qu'ils ne peuvent sauver le Pion Noir 21, profitent du temps de repos pour gagner des temps et passer plus rapidement à Dame.

41. 26 17 23 29  
42. 43 39 28 33  
43. 39 28 29 34  
44. 28 22

Ce coup est très bien joué. Il force les Noirs à 3 8 (si tout autre coup, 17 12 forçait le passage à Dame pour un Pion). En immobilisant par ce coup toutes les pièces Noires, les Blancs vont se créer un fin de partie de défense contre la Dame absolument splendide et vont forcer la Remise.

44. 3 8 forcé  
45. 38 33 34 40  
46. 37 31 40 44  
47. 31 27



47. 14 19

Les Noirs, désespérant de gagner cette partie, vont choisir une variante quelconque qui devait mener à la nulle et qui n'a donné le gain que par une erreur de M. Molinard qui a joué jusqu'au 50<sup>m</sup>e coup cette fin de partie dans la perfection.

Les Noirs ne pouvaient damer évidemment à 50, où ils étaient pris pour un Pion, ou à 49 les Blancs répondant 25 20 27 7 gagnant.

49 12

48.      36 31            19 23

                 31 26 22 17

Si 44 49 49 12 12 21 26 17  
Remise.

Si 19 24, les Blancs répondaient 31 26 et la même situation se représentait pour les Noirs, le coup suivant.

49.      25 20            23 28  
50.      22 18?

Ce coup auquel nous faisons allusion plus haut compromet une partie radicalement nulle. Le coup juste était ici

17 12            22 11            33 22  
8 17 forcé 16 7 forcé (A) si 44 50  
22 18 Remise.

(A) Si 33 11  
Si 6 17 16 7 et la Remise est forcée, les Noirs n'ayant plus que trois pièces.

Si 33 29, les Noirs s'assuraient le gain en damant à 49, prenant trois pièces pour une, les autres Pions Blancs se trouvant par la suite très exposés.

50.                            13 11  
51.      33 22            8 12!

Ce coup est admirablement joué. D'ailleurs toute cette fin de partie est merveilleusement jouée par les Noirs et peut être citée comme modèle du jeu impeccable de M. de Haas dans les fins de parties.

M. Molimard, quand il a joué 22 18, avait pensé que M. de Haas attaquerait son Pion 22 en damant à 50, ce qui lui procurait une très jolie nulle par :

22 17 27 18 20 15 42 38  
11 22 50 28 50 5 38 33 (A)  
5 14 14 5 5 46 46 *ad libitum*  
33 29 29 24 24 20 18 13  
8 19 19 10  
20 14 15 4 Remise.

(A) Si 38 32 15 10 10 4 ou 5  
5 26 26 48 48 34 gagne.

52.      20 15            44 50  
53.      15 10            50 17  
54.      31 26            12 18  
55.      27 21            16 27  
56.      10 4            17 22  
57.      4 15

Si les Blancs jouaient 42 38 espérant donner à 33, il est évident que les Noirs gagnaient par

38 27 4 22  
27 32 22 36 36 4 gagne.

57.                            22 28

Ce coup est extrêmement fort. Tout autre coup donnait des chances de nulle.

58.      15 4            18 22  
59.      42 38            28 19  
60.      26 21            27 16  
61.      4 36            19 28  
62.      36 4            16 21

63. 4 31 21 26  
 64. 31 27 11 17  
 65. 27 16

Nous ne nous expliquons pas ce coup. Quoi qu'il en soit, la partie paraît à ce moment absolument perdue.

65. 17 22  
 66. 16 7 22 27  
 67. 7 18 26 31

68. 18 29 28 32

Si 29 40 40 49 Remise.  
 28 33 33 47

69. 38 33 31 36  
 70. 29 15 27 31  
 71. 33 29 31 37

Les Blancs abandonnent.

*Nota Bene.* — Cette partie a duré 8 h. 45.

**Partie entre MM. Bizot et de Haas,  
 jouée le 10 Août 1910, au Café des Négociants.**

Blancs                      Noirs  
 M. BIZOT                  M. de HAAS

1. 35 30

Début irrégulier. — Ce coup a été joué par M. Bizot pour offrir l'enchaînement du coin dans l'intention de jouer un début qu'il connaît particulièrement bien. — M. de Haas a déclaré lui-même qu'il ne voyait pas l'utilité de prendre une position dont on pouvait se dégager très facilement et dont la conséquence était souvent une po-

sition inférieure pour le joueur qui enchaîne.

Quant à nous, nous croyons que cette position n'est pas désavantageuse pour les Noirs, s'il peuvent arriver à la maintenir.

Il serait désirable que l'étude de ces débuts fût reprise d'une façon méthodique, comme cela a été fait pour les Echecs et peut-être arriverait-on à notre jeu aussi, par une sélection de coups forts : 10, 20, 25 et plus, s'il est possible, à forcer une position (1).

(1) — Nous ne croyons pas que les débuts au Jeu de Dames puissent jamais avoir le même caractère de fatalité en quelque sorte qu'aux échecs. Cela tient, d'une part, au but du jeu qui n'est pas le même et, d'autre part, à la puissance des pièces diverses qui se fait sentir dès le commencement de la partie. Cependant cette étude est extrêmement intéressante pour déterminer les meilleurs coups à jouer dans les ouvertures. Nous nous proposons d'entreprendre ici même cette étude. Nous comptons pour cela sur la collaboration de tous les joueurs de première force, qui voudront avoir à cœur de fixer définitivement pour les générations futures l'état de leurs connaissances sur le jeu. Les traités de MM. Barteling et de Haas sont déjà des œuvres colossales dans ce genre. M. de Haas nous a annoncé qu'il travaillait en collaboration avec M. Battefeld à un nouvel ouvrage qui traitera des débuts irréguliers.

Louis DAMBRUN.

1. 20 24  
 2. 40 35 14 20  
 3. 44 40

30 25 rentrait dans la partie classique.

3. 10 14

Comme on le voit, les Noirs qui pouvaient prendre l'enchaînement par 20 25 préfèrent se former simplement au centre.

4. 50 44

30 25 pouvait se jouer, menaçant de prendre les trèfles par 34 30 ou 34 29, si 18 23 des Noirs, en forçant les Noirs à 24 30, etc.

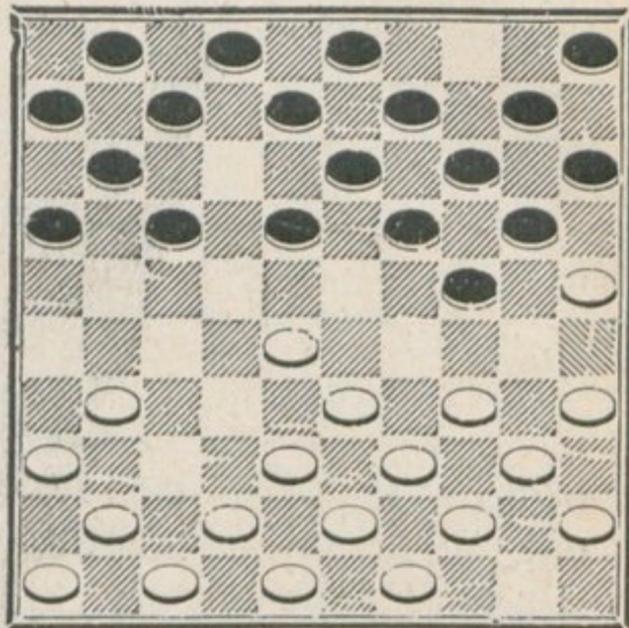
4. 4 10  
 5. 32 28 18 23

Refusant toujours l'enchaînement par 20 25. Ce coup nous semblait bien meilleur que le coups joué. 18 23 permettant aux Blancs de jouer 30 25 et empêchant les Noirs de reprendre leur case centrale Ces derniers vont se trouver plutôt gênés.

6. 30 25

Si 37 32, coup de Mazette.

6. 23 32  
 7. 37 28 12 18



8. 34 29

Ou 34 30 prenant les Trèfles.

Si 33 24 28 23 38 33  
 24 29 A 20 29 19 28 29 38  
 43 21 31 22 gagnant deux Pions.  
 16 27

A 40 34 38 27

Si 18 23 23 32

Maintenant la position.

8. 8 12  
 9. 42 37 2 8  
 10. 47 42

Laissant le vide à 32 pour permettre le pionnage empêchant les Noirs de se maintenir à leur case centrale.

10. 18 23  
 11. 29 18 12 32  
 12. 37 28 7 12  
 13. 38 32

Pour renforcer l'aile gauche affaiblie par tous les pionnages précédents.

13. 24 29

Ce pionnage paraît prématuré. Il va causer probablement la perte de la partie par l'embarras dans lequel il va mettre les Noirs.

14. 33 24 20 29  
 15. 41 37

Menaçant 28 22, etc...

15. 17 22

16. 28 17 11 22

Les Noirs ont maintenant deux Pions avancés dans le jeu des Noirs.

17. 31 26

Meilleur que 32 27, qui ne permettait plus par la suite la prise de la case 26 en se maintenant à la case 27, sur la réponse des Noirs de 12 ou 13 18.

17. 12 18

13 18 ramenait un Pion à l'aile droite.

18. 42 38 19 23

19. 37 31 1 7

20. 39 34

Enchainant.

20. 7 12

21. 44 39 14 19

Nous aurions préféré 14 20 et 10 19, car le Pion 25 deviendra gênant par la suite.

22. 32 27

Prenant la position du Marchand de bois.

22. 10 14

23. 34 30

Ce coup est très bien joué et va gêner beaucoup les Noirs. — Il empêche les Noirs de se former par 15 20, etc., ou par 19 24, ou de pionner en avant par 14 20 et, enfin, il prévient le dégagement des Noirs par 16 21, etc., meilleur mainte-

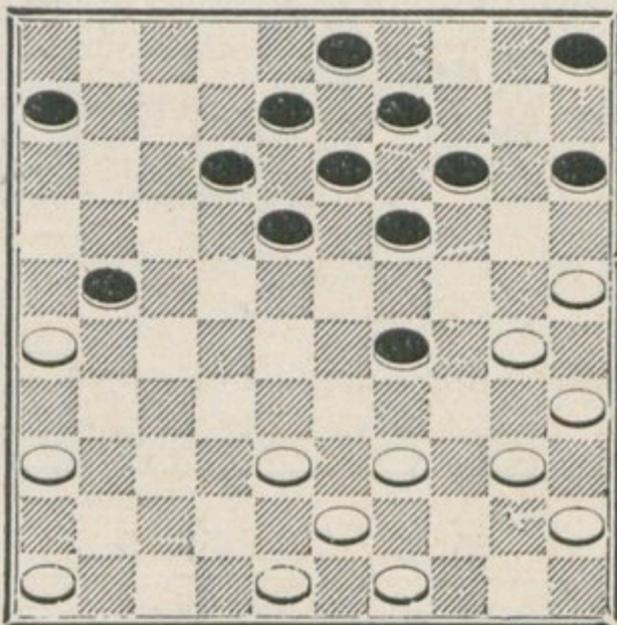
nant que le Pion 34 n'est plus là pour prendre à 23.

23. 16 21

Pionnage qui affaiblit encore l'aile droite des Noirs. Nous aurions préféré le pionnage en arrière par 14 20 suivi de 19 10.

24. 26 28 23 21

25. 31 26



25. 12 17?

Les Noirs prennent décidément une mauvaise position sur leur droite. Le pionnage semblait meilleur. On pouvait jouer pendant le temps de repos 5 10 suivi de 19 24.

26. 38 32

Immobilisant les Pions 21 et 17.

26. 5 10

27. 46 41

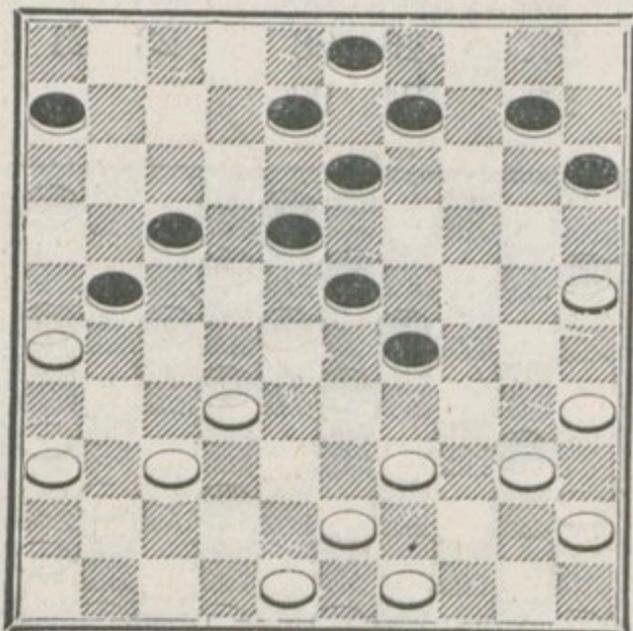
Si 43 38, les Noirs se dégagèrent dans de bonnes conditions par :

26 28 38 29 29 18 30 24  
 17 22 29 33 18 23 13 44 19 30  
 35 24  
 44 35 égalité.

27. 19 24

28. 30 19 14 23  
29. 41 37 10 14

L'envoi à Dame par 15 20 et 18 22 donnait une fin de partie très difficile qui devait cependant mener à la nulle. Voici une des variantes les plus intéressantes :



25 5 5 28 43 39 36 31  
15 20 18 22 22 44 44 33 13 19  
40 34 45 34 48 42 31 27 27 22  
29 40 19 23 6 11 11 16 17 28  
26 17 17 8 49 43 43 38 35 24  
8 12 3 12 33 39 39 30 16 21  
24 19 32 23 38 33 33 28 37 22  
23 14 9 13 13 19 19 24 12 17  
23 18 42 37 28 22 32 14 14 10  
14 19 24 30 17 28 30 34 34 39  
10 4 37 32 32 21 21 17  
39 44 21 27 44 49 49 32 Remise.

30. 37 31 6 11 forcé  
31. 43 38 11 16  
32. 49 43 18 22  
33. 31 27 22 31

Empêchant le dégagement par 22 28.

34. 36 27 13 18  
35. 40 34

Empêchant le pionnage par 18 22.

35. 29 40  
36. 45 34 15 20  
37. 38 33 14 19  
38. 25 14 9 20

19 10 prolongeait la partie.

39. 34 30 20 24  
40. 39 34

Empêchant 23 29. A partir de ce moment, la partie est radicalement perdue.

40. 8 13  
41. 43 39 3 9  
42. 48 43 9 14  
43. 43 38 23 28  
44. 33 11 16 7  
45. 27 16

Meilleur que 26 17 qui laissait un peu d'espoir aux Noirs par 18 23 menaçant 23 29, etc. — La prise, telle qu'elle a été effectuée, permet de répondre à cette menace en laissant le champ libre au Pion 32.

45. 18 23  
46. 32 27 13 18  
47. 38 33

Les Noirs abandonnent.

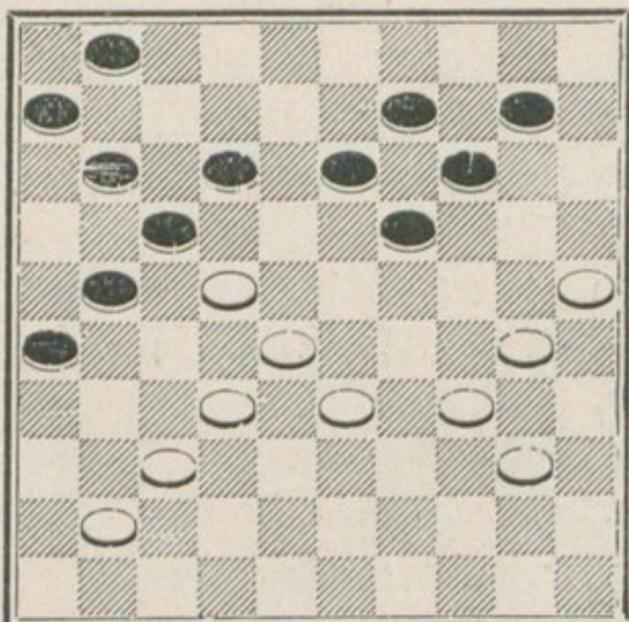
Analyse de M. Chardonnet.

*Errata:* — Page 68, Etude Diagr. ajouter un Pion Blanc case 25.  
Page 74, après 40<sup>e</sup> coup, lire l'attaque par 18 23 faisait perdre immédiatement par 34 29 29 7 7 1 gagne.  
23 21 25 34

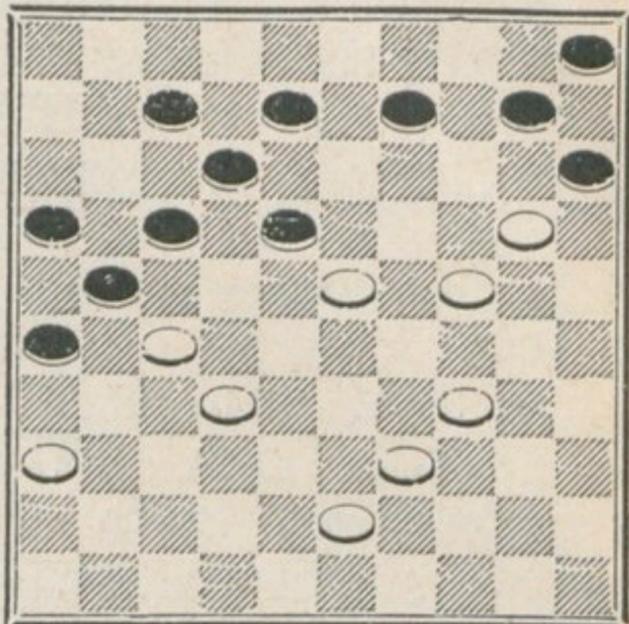
## SOLUTIONS

- N° 34 Les Blancs jouent 6 11 26 8 32 27 33 28 28 23  
17 21 13 2 23 21 6 17 19 28  
 34 30 39 10 gagne  
25 34
- N° 35 Les Blancs ont joué 40 34 34 25 33 24 45 40  
25 30 24 29 22 44 19 30  
 35 24 24 19 27 21 31 15 gagne  
44 35 13 24 16 27
- N° 36 28 22 35 30 27 21 37 32 32 3  
 Si 23 28 A 28 17 B 16 27 24 35  
 A 37 32 22 18 35 30 33 4  
 Si 2 7 7 11 13 31 24 35  
 B 33 24 22 33 suivi de 25 34 gagne le Pion  
 Si 24 35 19 30
- N° 37 37 31 36 31 A 23 3 3 26 gagne  
26 48 48 19 27 36  
 A si 46 41 23 3 3 26  
48 19 27 32 32 45 gagnait
- N° 38 48 42 41 37 36 47 26 21 47 41 43 23 39 6  
24 33 32 41 27 36 17 26 36 38 18 29 30 39  
44 11 50 39 gagne  
35 44
- N° 39 28 22 49 44 24 20 27 22 30 24 44 11 35 30  
17 28 26 17 14 25 18 36 19 39 6 17 25 34  
40 7 37 31 32 5  
2 11 36 27
- N° 40 41 36 42 37 44 40 43 38 39 48 47 41 41 1 gagne.  
32 41 41 32 26 37 32 43 28 19 23 45
- N° 41 49 44 39 34 27 22 32 21 21 16 16 11 44 39  
17 26 30 39 18 27 23 43 39 28 6 17 43 34  
40 7 37 31 41 5 gagne  
2 11 26 37
- N° 42 29 24 44 40 43 38 48 10 gagne  
30 37 35 33 21 43
- N° 43 28 22 32 28 42 37 38 18 47 41 39 34 34 5 gagne.  
18 36 23 41 41 32 13 22 36 47 47 29

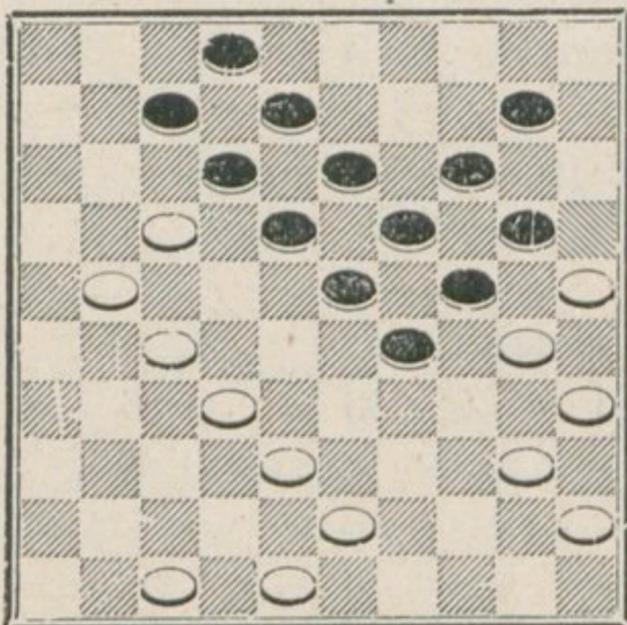
N° 46. — Problème par M. Palu de la Barrière.



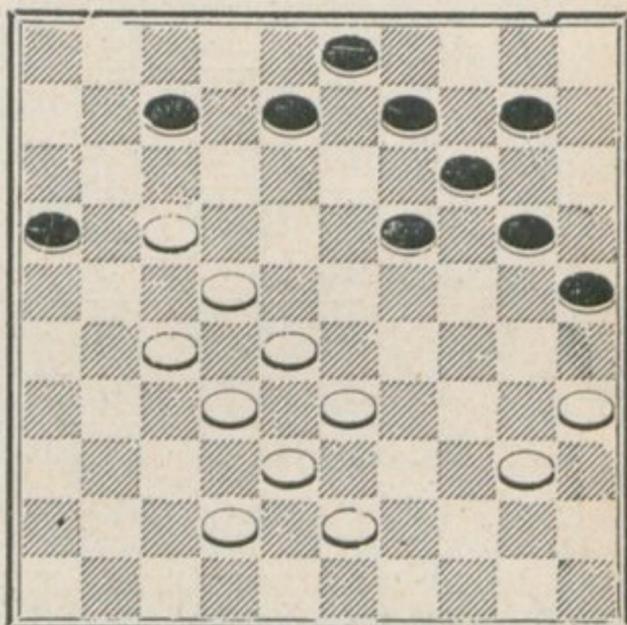
N° 47. — Problème par M. Georges Defoy, d'Amiens.



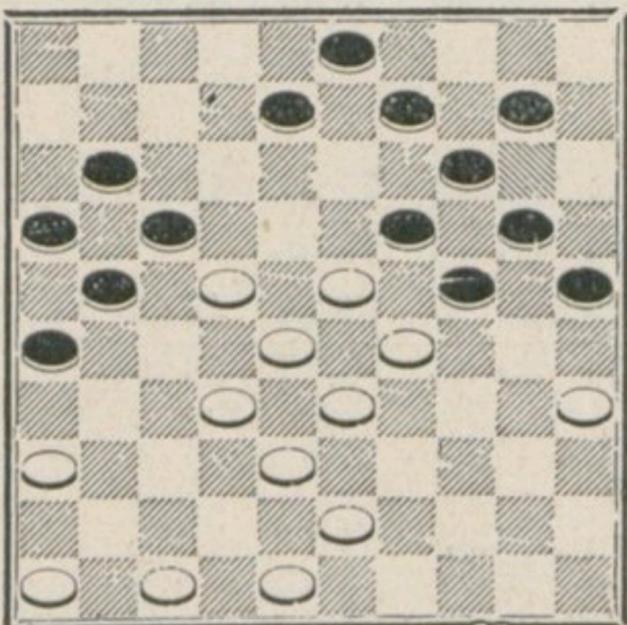
N° 48. — Problème par M. Dubois de Chénevières.



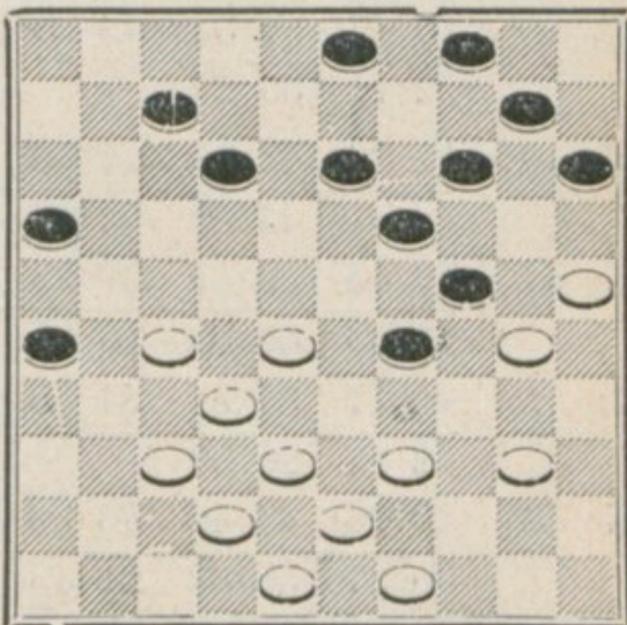
N° 49. — Problème par M. Bombècke, de Lille.



N° 50. — Problème par M. Fabre.



N° 51. — Problème par M. Fabre.



Les blancs jouent et tentent la faute.

Pour aider à la diffusion de notre Jeu, les Articles, Parties entières, Problèmes peuvent être reproduits, sans autorisation spéciale à la seule condition de citer leur source.