
BULLETIN MENSUEL

DU

DAMIER FRANÇAIS

Concours. — Nous recevons de M. Arnoux des renseignements sur les nouvelles dispositions qu'il a adoptées pour son grand concours de la Toussaint. Nous donnons à nouveau la liste des prix déjà publiée par nous dans le N° 2 du Bulletin.

Division de Championnat :

Droit d'inscription : 10 francs, remboursables aux joueurs venus d'autres villes.

1^{er} prix : 200 francs en espèces et une coupe style Louis XVI en bronze massif ciselé d'une valeur réelle de 150 francs.

2^e prix : 150 francs et une médaille.

3^e prix : 100 francs.

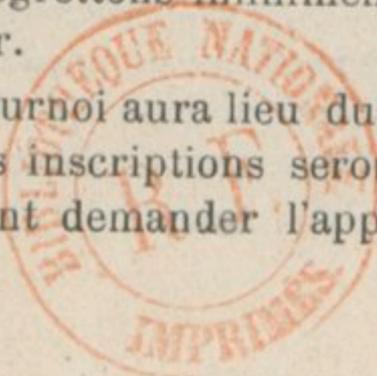
Le concours n'aura lieu que s'il réunit au moins 6 joueurs. Le nombre des récompenses pourra être augmenté suivant celui des joueurs inscrits.

Dès maintenant on peut compter sur l'adhésion de MM. Ottina, Fabre, Bonnard et Molimard. Celle de M. Weiss est problématique,

Malgré l'absence presque certaine de M. Bizot, si notre ami M. Arnoux peut réunir dans un concours aussi bien doté MM. Weiss, Raphaël, Bonnard, Molimard, Ottina et Fabre, il aura véritablement organisé le Championnat de France et particulièrement mérité la reconnaissance de tous les damistes épris du jeu.

Nous avons reçu une carte nous donnant droit à une place d'honneur pour cette belle manifestation sportive. Nous remercions l'organisateur et nous regrettons infiniment d'être dans l'impossibilité absolue d'y assister.

Rappelons que le tournoi aura lieu du 29 Octobre au 1^{er} Novembre inclus et que les inscriptions seront closes le 24 Octobre. Les concurrents pourront demander l'application d'une moyenne



de 3 minutes par coup⁽¹⁾. Les 30, 31 Octobre et 1^{er} Novembre, aura lieu un tournoi de joueurs de 1^{re} division. La liste des prix est fixé ainsi qu'il suit (Droit d'inscription, 5 francs) :

1^{er} prix : 75 francs ;

2^e prix : 50 francs ;

3^e prix : 25 francs.

Le succès le plus complet couronnera certainement les efforts et les sacrifices de l'ami Arnoux. Nous nous emploierons, et de la façon la plus active, à lui procurer le maximum d'adhésions de membres du *D. F.*

Romans. — Le concours organisé par M. Hennemann, le distingué président du *Damier Romanais-Péageois*, a réuni 53 joueurs sur 82 inscrits, c'est dire qu'il a été un grand succès. La division de championnat a groupé très peu de concurrents, quatre seulement. Il a donc été fait deux parties par joueurs. Le vieux champion marseillais Garoute a montré qu'on pouvait toujours compter sur lui. Il est vrai qu'un joueur, M. Gonon, s'était fourvoyé dans la division de championnat et n'avait dû qu'à son insistance d'y être admis. M. Sonier ayant fait avec lui une partie nulle, la seule que M. Gonon n'ait pas perdue d'ailleurs, et M. Dentrux s'étant laissé souffler par M. Garoute, M. Sonier a été relégué à la place de second.

D'autre part, un de nos correspondants de Lyon, d'une compétence indiscutable, nous dit que l'écrasement de M. Dentrux n'est pas régulier. Les vainqueurs des 1^{re}, 2^e et 3^e divisions ont été respectivement MM. Duchamp (Vienne), Jacquet (Romans), Dugand (Romans).

Défi. — Le défi de M. Weiss à M. Woldouby n'a pas été relevé. M. Weiss ne s'avancait donc pas trop, comme on a essayé de l'insinuer, en provoquant au tiers de Pion le champion du Sénégal. — On tente de rapprocher les résultats d'autres joueurs avec M. Woldouby pour démontrer que M. Weiss est incapable de faire ce rendement. C'est là une méthode qui s'est montrée, trop souvent, absolument défectueuse, pour que nous l'appliquions nous même. Tout ce que

(1) Cette disposition, que nous copions littéralement dans le règlement, est absolument inaplicable. Elle nécessiterait un calcul et un chronométrage continuel. Au surplus, ces opérations fussent-elles possibles, les parties dureraient de sept à dix heures et le concours, un mois peut-être. Nous écrivons dans ce sens à M. Arnoux.

nous pouvons dire c'est qu'un match sérieux comme celui que proposait M. Weiss peut seul déterminer la valeur relative de deux joueurs. Les pronostics, les classements par la ligne de celui-ci ou de celui-là ne sont que bavardages stériles. Au surplus nous avons assisté à trois rencontres sérieuses entre M. Woldouby et les deux seuls joueurs qui aient assez de tempérament pour qu'on puisse tabler sur leurs performances, MM. Weiss et de Haas. Par le premier il a été écrasé littéralement, il a perdu six parties dont l'enjeu n'était pas modeste (5 francs la partie); avec le second il a perdu 2 parties sur 3.

Sur la foi de renseignements erronés nous avons dit qu'il n'avait pas l'habitude de jouer notre jeu (la grande ligne à gauche) : c'est ainsi qu'on avait voulu expliquer cet écrasement. Or, nous avons appris ces jours-ci, qu'il avait déjà joué à l'exposition de Nancy, l'année dernière, et qu'il n'écrasait pas du tout si facilement les meilleurs amateurs Nancéens.

En matière de Jeu de Dames comme en matière de sport en général, il n'y a que les résultats de concours et surtout de matches sérieux qui comptent. Le reste n'est rien.

CHRONIQUE

Parties analysées. — L'étude des parties analysées est le meilleur facteur de progrès qu'il soit possible de rêver. On saisit en effet le jeu sur le vif, mais il y a à cela diverses conditions. Il faut que cette analyse soit faite dans un esprit absolument scientifique, qu'on se garde de la routine. N'a-t-on pas vu des auteurs répétant chaque fois qu'un joueur se laissait prendre la case 26 ou 25, suivant qu'il avait les Blancs ou les Noirs : *enfermant l'aile gauche des Blancs ou des Noirs*. Il semblait que la partie était absolument compromise, alors qu'il pouvait être beaucoup meilleur de fermer que de pionner. Il est donc essentiel de n'affirmer que des choses démontrables, rigoureusement exactes. Le Jeu de Dames subit actuellement une évolution remarquable. On a une tendance parmi les jeunes joueurs à s'éloigner de plus en plus de la partie dite classique. C'est, peut-on dire, le bouleversement complet des anciennes notions sur le jeu. Les anciens auteurs indiquaient volontiers comme mauvais ou *dangereux* ou *difficiles* tous les coups qui s'éloignaient de cette forme de jeu. Nous, nous ne dirons d'un coup qu'il est mauvais que s'il entraîne la perte de la partie ou une

nulle d'une difficulté colossale. Il ne faut pas oublier que pour rendre ce jeu passionnant, il faut s'exposer quelque peu, autrement il devient absolument insipide.

Problèmes. — Dans quel sens doit-on diriger la production des Problémistes? Nous n'hésitons pas à répondre nettement : dans le sens pratique. Le Problème doit être pour le joueur de Dames ce que sont les gammes pour le pianiste : un exercice. On doit donc se rapprocher le plus possible des positions qu'on rencontre dans la partie et qu'on a appelées pour cela naturelles. Nous rejetterons impitoyablement : 1° toutes les compositions qui comportent quatre ou cinq dames au milieu de Pions, dames qui, la plupart du temps, évoluent comme des Pions ; 2° tous les problèmes qui auront des positions inexplicables, des pions venus on ne sait comment à certaines cases où ils n'ont qu'un mérite, c'est de faciliter la combinaison de l'auteur. Nous ne nous dissimulons pas que c'est beaucoup demander, qu'il est bien difficile d'éviter ces deux écueils, ou la facilité trop grande, ou les positions invraisemblables.

Le criterium de la valeur d'un problème n'est pas comme on pourrait le croire dans sa grande difficulté. Tout problème doit être cherché sans déplacer les pièces. Autrement c'est un exercice absolument inutile auquel les doigts prennent plus de part que le cerveau. Toutes les compositions que nous publions ont été solutionnées par nous sans déplacer les pièces. Ce n'est qu'à cette condition que les néophytes et mêmes les joueurs forts pourront tirer de l'étude des problèmes un profit quelconque. Au début, cette recherche sera pénible, plus tard on sera étonné de la facilité relative avec laquelle on triomphera des plus grandes difficultés et du charme qu'on trouvera dans cette recherche.

De la durée des parties. — Cette question est devenue passionnante depuis que le match de Haas-Molimard, par la lenteur absolument inconnue jusqu'alors des deux premières parties, est venu lui donner un regain d'actualité. Devons-nous, comme le demandaient MM. Bonnard et Bouillon, pour les grands matches, proclamer indéfinie la longueur des parties? Et, si nous nous décidons pour une limitation, quelle base va nous servir à la déterminer? Cette base, il nous faut la chercher ailleurs. Jusqu'à ce jour, on peut dire qu'on procédait d'une façon empirique : trois minutes par coup, puis vingt minutes deux fois pendant le cours de la partie. De fait ces règles n'étaient, pour ainsi dire, jamais appliquées, les joueurs étant très rapides. Il faut reconnaître que

c'est une véritable crise de croissance que subit actuellement notre jeu. Elle dénote une recherche plus profonde, une tendance très intéressante à s'approcher plus près de la perfection des conceptions. Cette crise a existé autrefois pour les échecs, nous disons autrefois, car ce jeu en a complètement triomphé.

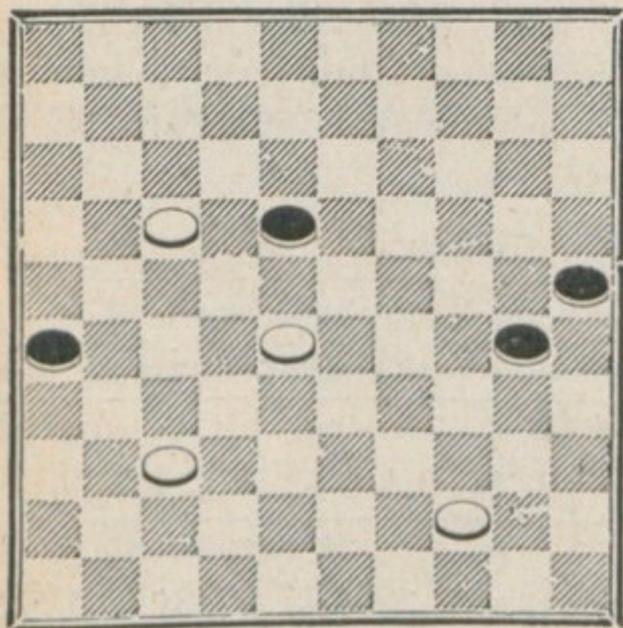
Dès 1857, au Tournoi de New-York, nous voyons que l'on accorde, sur la demande de la commission, un temps de réflexion d'une demi-heure maxima par coup. Au Tournoi de Londres 1862, le règlement porte vingt coups en deux heures. Le temps est calculé à l'aide de sabliers. Le temps économisé dans le courant d'une partie pouvait être utilisé dans une autre. Enfin, au Tournoi de Paris 1867, dix coups sont exigés par heure avec un délai additionnel payé à raison de 20 francs par quart d'heure. Actuellement, la règle générale est : trente coups pour les deux premières heures et quinze coups à l'heure pour les suivantes sans report sur les heures subséquentes ⁽¹⁾.

Il nous faut profiter de l'expérience échiquéenne, il ne faut pas que nous passions par les mêmes tâtonnements. Ce qui ne veut pas dire que nous devons copier servilement les dispositions appliquées dans ce jeu.

(A suivre.)

Le Président du D. F.,
LOUIS DAMBRUN.

N° 52

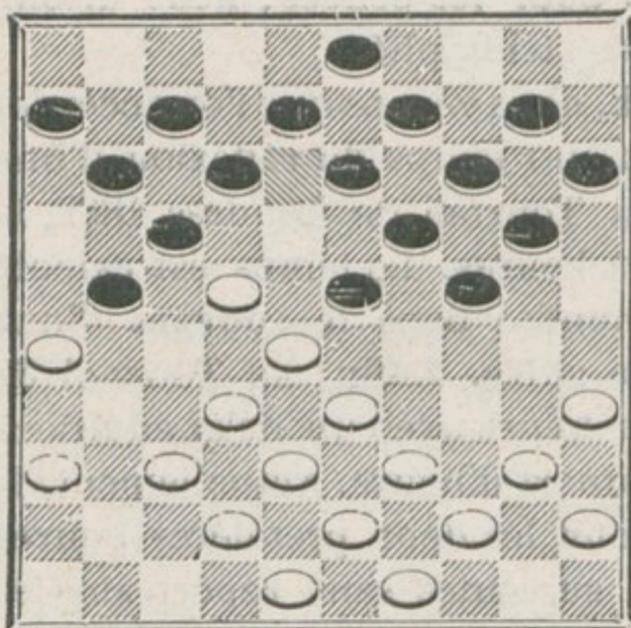


Fin de partie par M. E. Lieubray.

(1) Nous devons ces renseignements à l'obligeance de M. Delaire, le distingué directeur du Journal d'Echecs "La Stratégie", président honoraire du Cercle Philidor.

Étude de début de Partie

Noirs : M. BARTELING



Cette position s'est présentée dans une partie jouée entre MM. Bizot et Barteling, au café du Globe. Elle résulte d'un début connu dont nous donnons ci-dessous une des marches.

Blancs : M. BIZOT

1.	33	28	18	23	10.	25	14	9	20
2.	39	33	12	18	11.	41	37	10	14
3.	44	39	7	12	12.	47	42	4	9
4.	50	44	17	21	13.	31	26	11	17
5.	31	27	21	26	14.	37	31	7	11
6.	37	31	26	37	15.	46	41	5	10
7.	42	31	20	24	16.	41	37	2	7
8.	34	30	14	20	17.	27	22	18	27
9.	30	25	1	7	18.	31	22	16	21

Ce coup est très embarrassant. Examinons les différentes hypothèses.

1° Si 40 34 37 31 31 22 34 23 35 24
 12 18A 18 27 23 29 24 30 20 27 gagnant le Pion
 A et non 34 23 35 24 car 28 23 33 31 avec meilleur jeu
 23 29 24 30 20 27 19 28

2° si 37 31 35 24 28 19 26 17 40 34 34 25
 24 30 19 30 17 37 37 26 13 24 12 21 gag. deux Pions

3° si 33 29 (ce coup a été joué par M. Bizot) 39 30 37 31 31 22
 23 34 12 18 18 27 7 12
 42 37 37 31 31 22 30 19A 28 30 26 17 30 24(1) 38 33
 12 18 18 27 19 23 13 24 47 37 11 22 20 29 29 38
 43 41 avec égalité de pièces.

A Si 28 19 26 17 30 28

17 37 14 23 11 42 gagnant deux Pions et la partie

(1) *Remarque* : On voit que, en vue de cette variante, il n'est pas indifférent d'avoir joué au quatrième coup 50 44, au lieu de 49 44.

A notre avis, le meilleur coup pour les Blancs est :
 36 31 menaçant 31 27 35 24 28 19 32 23 26 17. Les Blancs
 24 30 A 19 30 13 24 30 35 12 21

sont plutôt mieux placés.

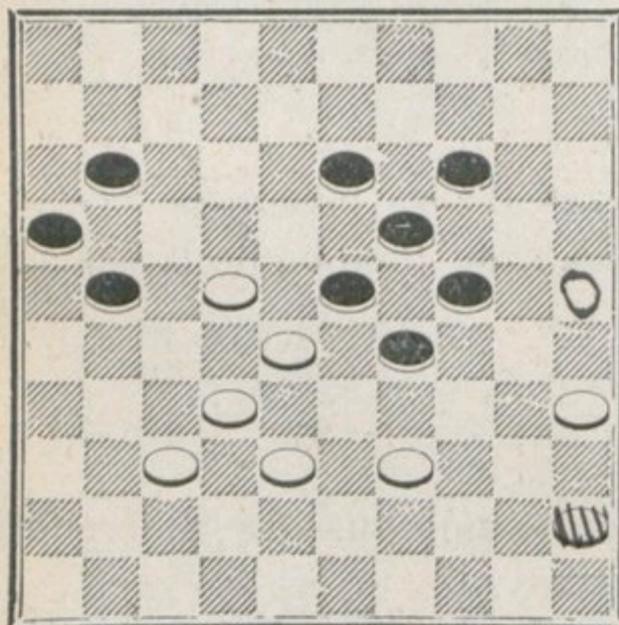
A 32 21 22 18 21 1 1 34 avec une
 si 21 27 23 41 12 23 meilleur (a) 41 47

belle partie et un Pion de plus.

(a) 42 37 38 18 21 1 gagne
 si 13 22 41 32 12 23

Petite Étude de Position

Noirs : M. DAMBRUN.



Blancs : M. THOMEREL.

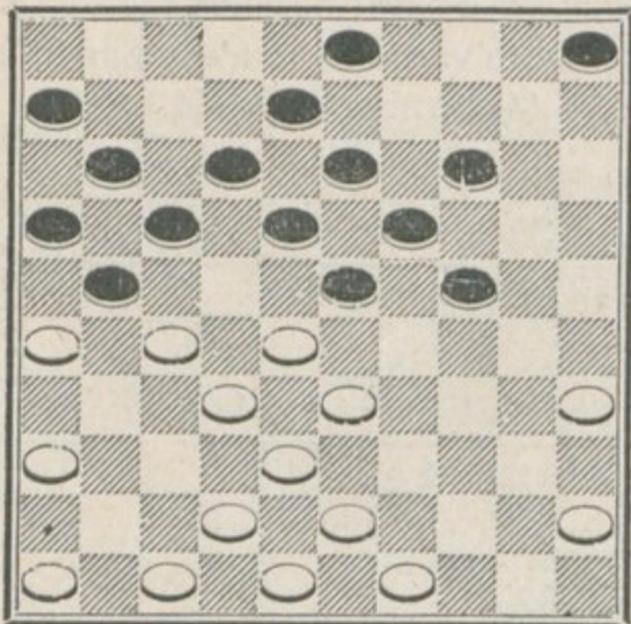
1° 39 30 30 24 meilleur 35 30 37 31 31 26
 Noirs 29 34 A 24 29 29 20 20 24 24 35 11 17
 22 11 26 17 28 22 32 27 17 8 22 17
 16 7 35 40 40 44 7 12 13 2 44 50 gagne
 A 35 30 39 33 33 29 29 20 28 30 22 18
 si 21 26 24 35 29 34 26 31 meilleur 31 33 35 15 11 17
 32 27 18 12 12 7 7 2 Remise
 17 22 22 31 31 36

Les Noirs ont ici le gain rapide par une finesse d'autant plus intéressante que le coup de 21 26 semble donner également gain, alors que sur ce coup les Blancs font une très jolie nulle.

Remarque : le pionnage en arrière par 11 17, etc., donne probablement le gain mais beaucoup plus long et moins brillant.

Étude de Position par M. Marcel Bonnard, de Lyon

N° 53

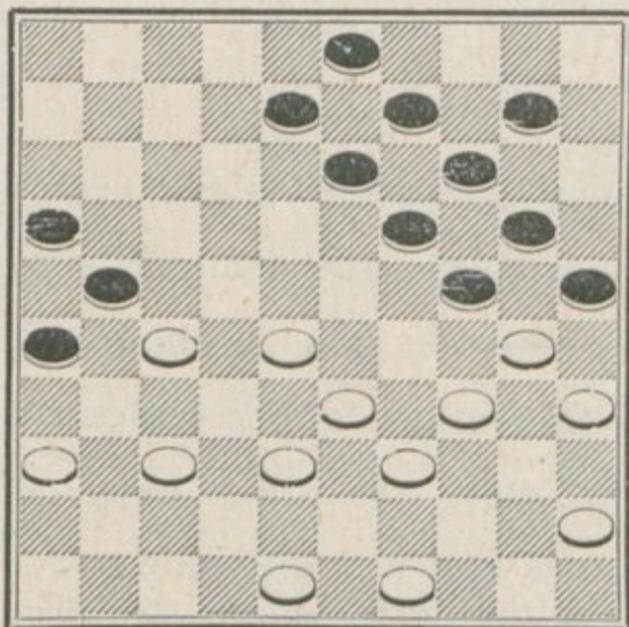


Voit-on un inconvénient quelconque pour les Noirs à se dégager par 17-22, etc. ?

Cette étude, dont la solution paraîtra dans le prochain numéro, doit être faite sans déplacer les pièces.

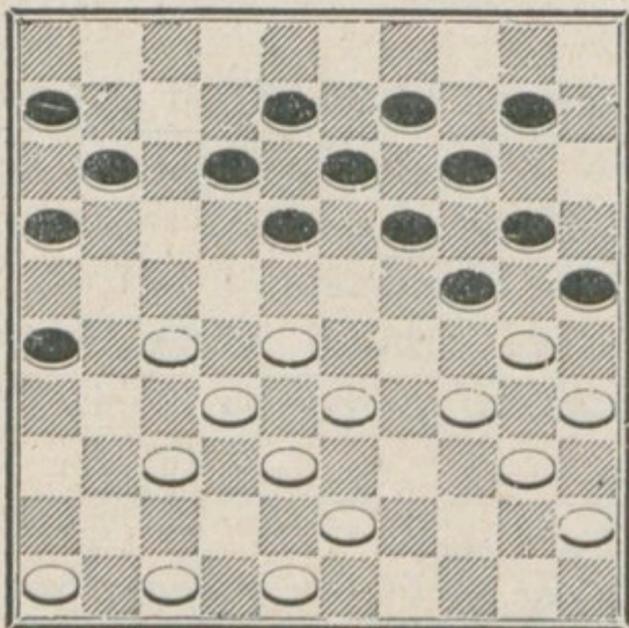
Étude par M. Fabre

N° 54



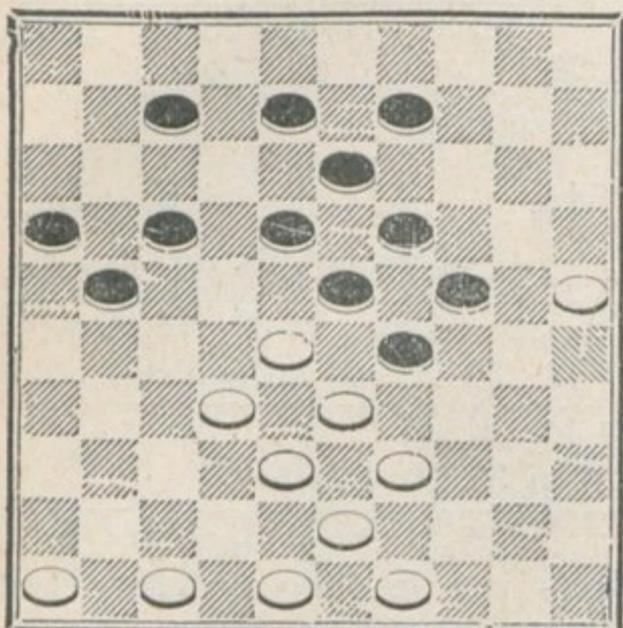
Les Blancs jouent et forcent le gain du Pion ou de la partie.

N° 55



Cette position s'est présentée dans une partie jouée entre MM. Fabre (Blancs) et Sonier (Noirs) M. Fabre a indiqué un coup de dame très joli qu'il n'a pas exécuté parce qu'il donnait la nulle. Il nous a soumis cette position et nous avons exécuté un autre coup de dame qui n'a qu'un intérêt de curiosité car il donne un grand désavantage.

N° 56



Coup fait en jouant par M.
Serf à M. Maillet.

Partie entre MM. Weiss et de Haas

Remarque. — C'est à cette partie que M. Weiss taisait allusion dans la lettre parue dans le dernier numéro du *Bulletin*. Elle a été analysée d'une façon absolument impartiale par M. Fabre au moment où il ignorait le premier mot de la discussion qu'elle devait engendrer. Elle a été revue soigneusement par nous et nous pensons que, mettant en lumière les magnifiques combinaisons des deux maîtres, elle permettra à nos lecteurs de mettre les choses au point.

Nous considérons ce petit incident comme absolument clos.

	Blancs :		Noirs :	
	M. DE HAAS		M. WEISS	
1.	33	28	19	24
2.	39	33	14	19
3.	44	39	10	14
4.	31	27	18	23
5.	34	29		
Pionnage fait plutôt pour donner l'aspect d'une partie irrégulière.				
5.			23	34
6.	40	29	5	10
7.	50	44	20	25

8.	29	20	15	24
9.	44	40	10	15
10.	36	31	17	21
11.	41	36		

Les Blancs ne craignent pas l'enfermage de leur aile gauche par le coup des Noirs 21 26.

11.			12	17
-----	--	--	----	----

Les Noirs offrent aux Blancs la liberté d'enchaîner leur côté droit par 31 26.

12.	46	41		
-----	----	----	--	--

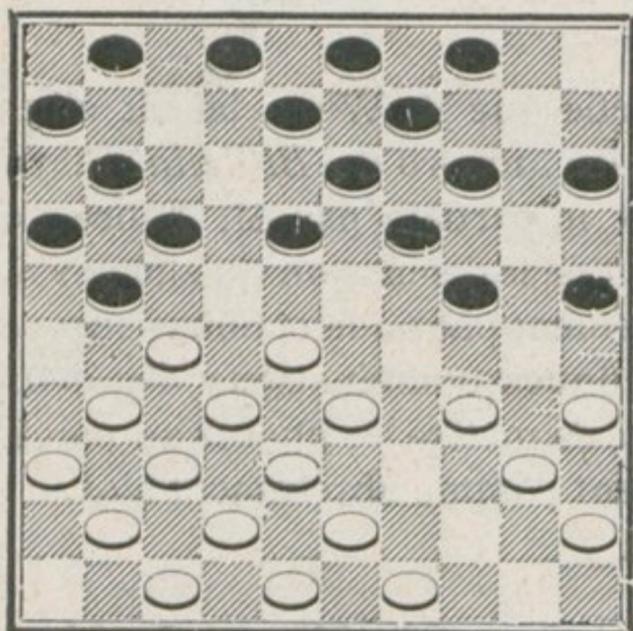
M. de Haas refuse l'enchaînement selon son habitude. Nous estimons que 31 26 prenant l'enchaînement dans de bonnes conditions était préférable.

12. 7 12
13. 39 34

Si les Blancs avaient joué 31 26, les Noirs gagnaient par un des coups des plus fréquents de la position par :

31 26 33 24 35 24 27 7 26 17
24 29 19 30 17 22 1 12 11 35
gagne.

13. 12 18



Le coup des Noirs est bien joué et maintient la position dans laquelle ils se sont engagés. Si les Noirs avaient joué 21 26 les Blancs répondaient par :

34 30 40 20 27 21
25 34 15 24 16 27 32 21
avec une partie égale.

14. 43 39

Si Blancs 31 26, les Noirs gagnaient par :

31 26 28 17 A 36 27 26 17 35 24
17 22 11 31 18 23 24 30 19 28
gagne.

A si 26 17 36 27 37 26 28 17
22 31 11 31 18 22 24 30
35 24
19 46 gagne.

14. 2 7

34 25 33 24 25 34 meil A
Si 25 30 24 29 19 30 18 22
27 18 32 27 48 50 égalité.
13 44 21 43

A si 35 24 27 15
18 22 13 35 gagnant deux
Pions car le Pion 24 est perdu
également.

15. 48 43

Meilleur que 49 43 qui aurait
affaibli le côté droit des Blancs.

15. 7 12

16. 31 26 17 22

Bon dégagement des Noirs.

17. 28 17

Si 26 17 36 27 A 37 26
22 31 11 31

avec une partie égale.

A si 37 26 28 17 26 17 34 12
11 22 12 21 24 29 13 18
12 23
19 46 gagne.

17. 11 31

18. 36 27 12 17

19. 41 36 1 7

20. 37 31 7 11

21. 42 37 24 30

22. 35 24 19 30

23. 49 44 18 22

Ce pionnage qui à première vue paraît être défectueux est très fort comme on va le voir, les coups étant joués correctement de part et d'autre.

24.	27	18	13	22
25.	47	42	9	13
26.	34	29	30	35

Il est évident que si :

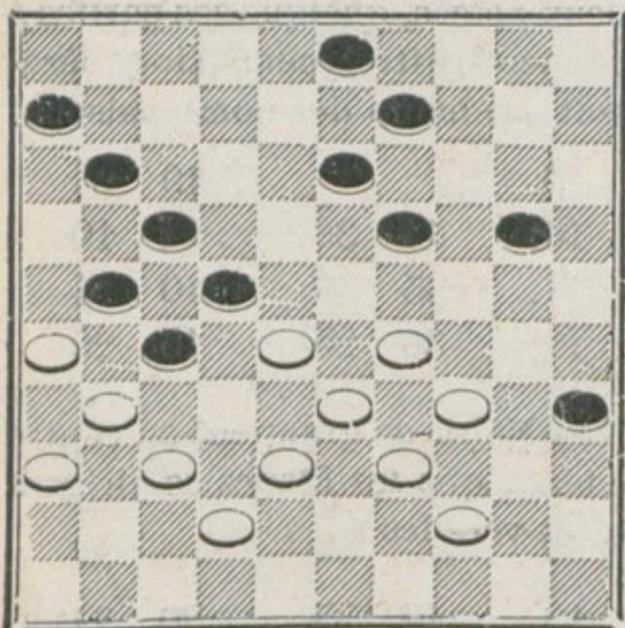
39	30	33	28	38	20	gagne
30	34	25	23	22	33	

le Pion.

27.	40	34	14	20
28.	32	28	21	27
29.	45	40	20	24
30.	29	20	15	24

Menaçant de prendre un Trèfle dans de bonnes conditions si 28 23. C'est sur ce point que la partie est engagée. Les Noirs s'efforcent d'empêcher les Blancs de jouer 28 23 qui leur donnerait l'avantage.

31.	34	29	13	19
32.	29	20	25	14
33.	40	34	14	20
34.	34	29	4	9
35.	39	34	8	13
36.	43	39	16	21



Si les Noirs avaient joué 13 18, les Blancs gagnaient par :

26	21	28	17	33	28	31	4
17	26	11	22	22	24		

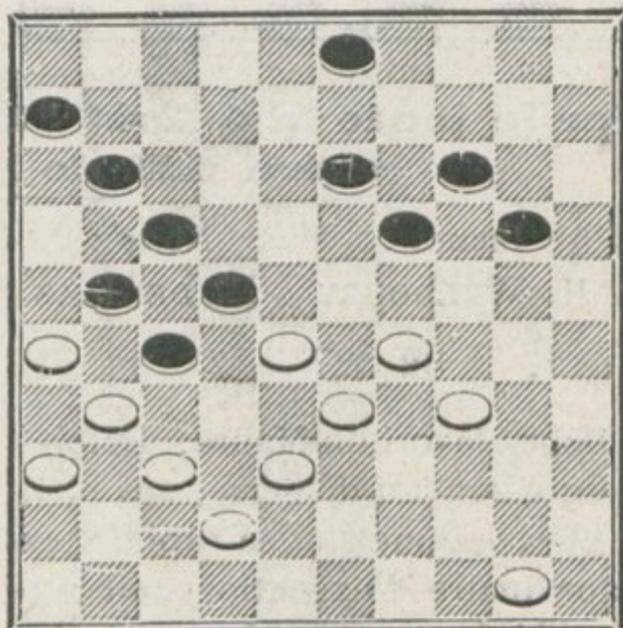
37.	44	40	35	44
38.	39	50	9	14

Si 13 18, les Blancs gagnaient par :

29	24	33	29	31	4	gagne.
20	40	A	22	24		

33	44	31	4	gagne.		
A	19	39	22	33		

39.	29	23
-----	----	----



Si	50	44	29	18	31	22	28	8
	20	24	22	13	19	23	17	50
26	7							

3 21 avec chances de gain.

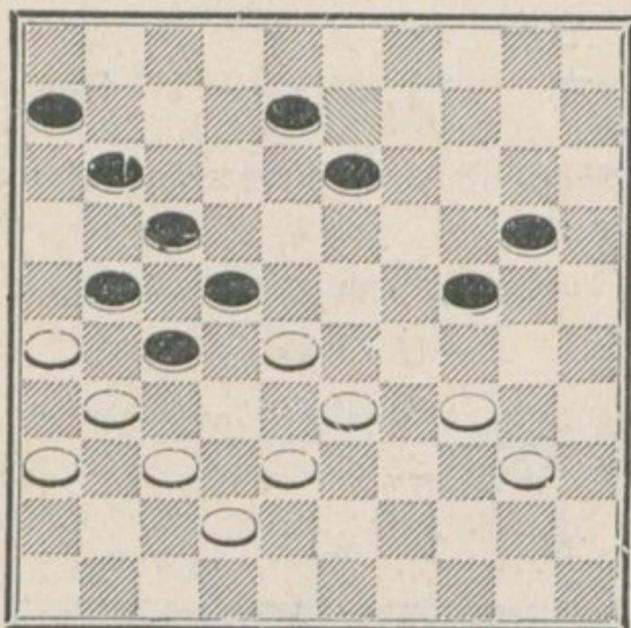
39.		19	24	
40.	28	18	3	8

Si 14 19, les Blancs gagnent par :

18	9	34	29
3	14		

41.	18	9	14	3
42.	50	45	3	9
43.	45	40	9	13

Les Blancs ne pouvant espérer gagner profitent d'une belle combinaison pour faire une Remise élégante.



44.	33	29	22	23
45.	31	22	17	28
46.	26	17	11	22
47.	29	23	28	19
48.	38	29	24	33
49.	42	38	33	21
50.	36	9	8	13
51.	9	18	6	11
52.	18	12	11	17
53.	12	21	19	23

Remise.

Analyse de M. Fabre

**Partie jouée le 4 Août 1910, à l'Afrique Mystérieuse,
entre MM. de Haas et Woldouby**

Blancs : Noirs :
M. WOLDOUBY M. DE HAAS

1. 32 27

Début favori du Maure. Celui-ci malgré son jeu dispersé, ses pionnages continuel's et sa rapidité extraordinaire d'exécution doit être considéré comme un joueur de première force. Il voit vite et bien.

1.		18	23
2.	38	32	12 18
3.	43	38	7 12
4.	49	43	20 24
5.	33	28	

On remarquera que le début adopté par les Blancs amène une position tout à fait originale à laquelle il est impossible d'arriver en jouant le début classique 33 28, etc.

5.		17	22
6.	28 : 17	11 : 22	

Les Noirs jouent ce coup pour éviter le deux pour deux des Blancs par 28 22 suivi de 27 21 et 31 33 ;

La prise par 12 : 21 nous semblait préférable.

7.	32	28	23 : 21
8.	34	29	24 : 33
9.	39	26	

Ce pionnage n'a pas grand intérêt. Il n'a dû être exécuté que pour précipiter la partie contre un adversaire un peu long. On peut dire que c'est une nouvelle partie qui commence, la physionomie du jeu étant complètement transformée. Les Noirs paraissent un peu mieux placés, quoique ces parties à distance restreignent singulièrement le champ des combinaisons.

9.		19	23
10.	44	39	14 19
11.	35	30	10 14
12.	30	25	15 20

Les Noirs se groupent au centre pendant que les Blancs se dirigent plutôt vers les ailes.

13.	40	35	20 24
14.	45	40	5 10

Si 6 11, coup connu par $\frac{26\ 21}{16 : 27}$

31:22 35 30 38:16 avec
18:27 24:33

chances de gagner le Pion 27.

15.	50	45	10	15
16.	37	32	14	20
17.	25: 14		19: 10	

Pour ne pas déformer le centre et se réserver un grand nombre de temps dont les Noirs ont besoin, étant donné l'éloignement des Blancs.

18.	41	37	10	14
19.	46	41	14	19
20.	39	34	4	10
21.	32	28	23: 32	
22.	37: 28			

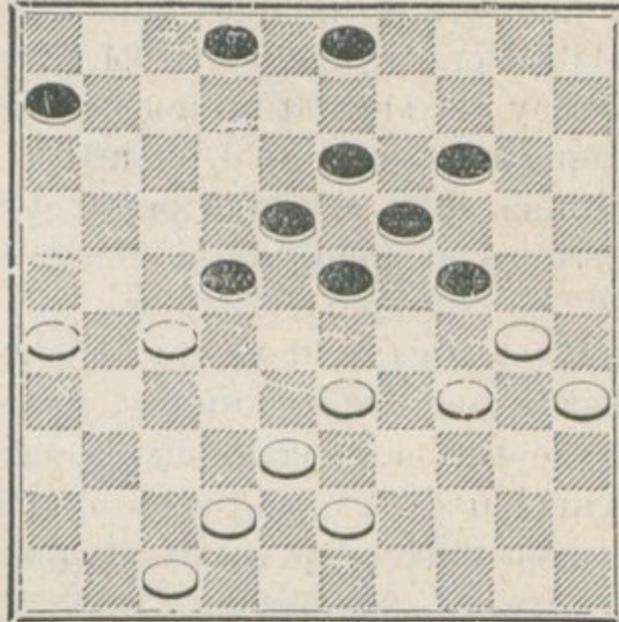
Pour se préparer un deux ou trois pour trois ou deux qui va permettre aux Blancs de quitter la case 26 qui pourrait devenir pour eux une cause de forte gêne.

22.			10	14
23.	28	23	18: 29	
24.	34: 23		19: 28	
25.	26	21	16: 27	
26.	31: 33		1	7
27.	41	37	12	18
28.	37	32	7	12
29.	36	31	14	19
30.	31	26		

Dispersant toujours son jeu; 31 27 semblait préférable.

30.			15	20
31.	43	39	20	25
32.	40	34	18	23
33.	48	43	12	18
34.	34	30	25	34
35.	39: 30		9: 14	
36.	32	27	8	12
37.	45	40	12	17!

38. 40 34 17 22



39. 33 29 ? ?

Coup très faible qui va donner un grand désavantage aux Blancs, si grand même, qu'on peut se demander si la partie n'est pas perdue à partir de ce coup.

Le coup juste était $\frac{33 \ 28 \ 26:28}{23:21}$

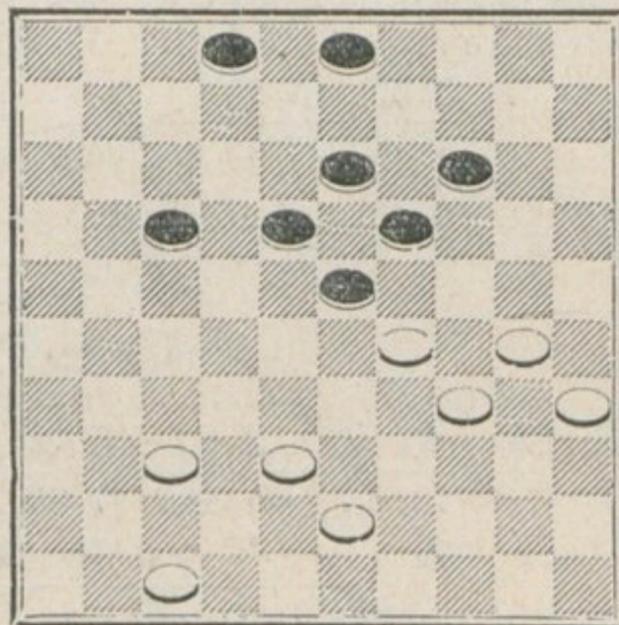
avec une partie très bonne !

39.			24: 33
40.	38: 29		22: 31
41.	26: 37		6 11
42.	42 38?		

1^o 29 24 suivi de 43 39 et 30 25 était meilleur.

2^o 30 25 suivi de 34 30 pionnant en arrière était également meilleur.

42. 11 17



43. 38 32?

Les coups indiqués plus haut étaient encore meilleurs. M. Woldouby est surtout un joueur d'attaque à tel point qu'il en arrive à oublier qu'il est plus pressant à certains moments de la partie de se défendre que d'attaquer.

C'est ainsi qu'il va perdre cette partie, pour avoir voulu tenter, sans discontinuer, un coup simple, dans lequel il était bien évident que le joueur réfléchi qu'est M. de Haas n'allait pas tomber par: après

43 38 et $\frac{30\ 24\ 47\ 42}{\text{si } 3\ 8\ 19\ 39\ 23\ 34}$
 $\frac{38\ 33\ 32\ 3}{39\ 28}$

Ce coup de 38 32 rend la partie des Blancs encore mauvaise.

43. 17 22
 44. 43 38 2 8
 45. 47 42 22 28!

Ce coup est admirablement joué. Les Blancs avaient joué 47 42 pour sortir de la position par 32 27 37:26

22:31

Ils n'ont pas aperçu que ce coup donnait le gain radical aux Noirs par 22 28.

Après ce coup, en effet, les Blancs sont obligés de perdre le Pion et par suite la partie.

1° Si $\frac{32\ 27\ 37\ 28}{28\ 32\ 23\ 43}$ gagnant.

2° Si $\frac{30\ 25}{28\ 33}$ gagne le Pion.

3° Si $\frac{38\ 33\ 34\ 43}{28\ 39\ 23\ 25}$ gagne deux

Pions.

4° Si $\frac{30\ 24\ 28\ 33\ 32\ 12}{19\ 39\ 23\ 36\ 8\ 17}$

33 44 perdant le Pion et la partie sur le coup suivant des Noirs 34 40.

46. 29 24 8 12

Pour répondre au pionnage en arrière forcé des Blancs.

47. 38 33

Le moins mauvais si $\frac{24\ 20}{14\ 25}$

et $\frac{34\ 29\ 29\ 40\ 38\ 29}{25\ 34\ 28\ 33\ 23\ 45}$ gagne.

47. 28 39
 48. 34 43 23 28!
 49. 32 23 18 20
 50. 30 25 20 24
 51. 37 32 19 23
 52. 43 39 13 18
 53. 39 33

Ce coup termine une partie perdue depuis quelques coups.

53. 24 29
 54. 33 24 23 28
 55. 32 23 18 20
 56. 35 30 12 18
 57. 42 38 18 23

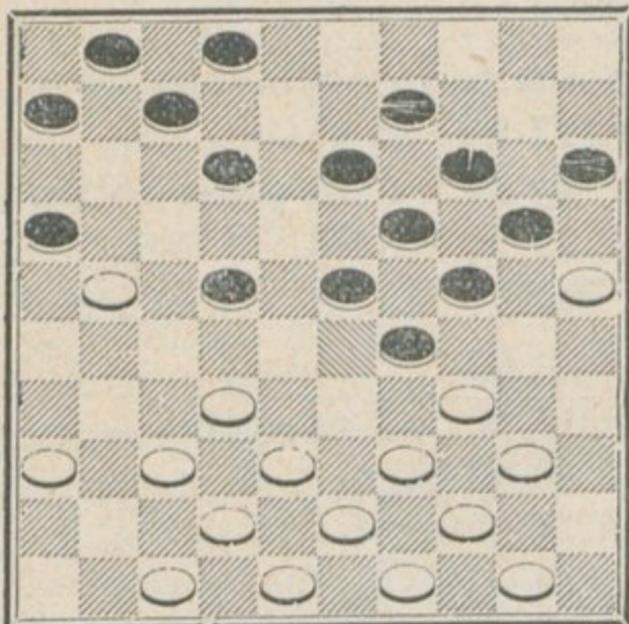
Les Blancs abandonnent.

Analyse de M. Chardonnet

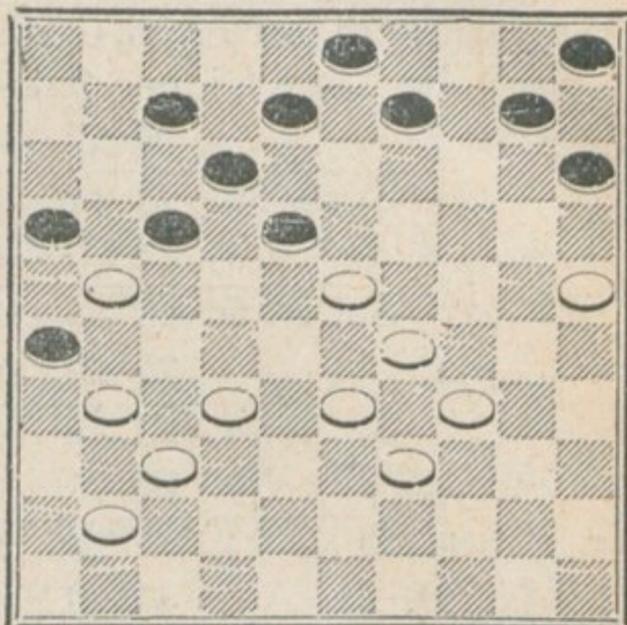
SOLUTIONS

N° 44 $\frac{44\ 40\ 31\ 22\ 37\ 32\ 26\ 21}{29\ 27\ 45\ 34\ A\ 17\ 37\ 16\ 27}$ 4 16 gagne.
 A 4 31 26 21 31 16 gagne.
 Si $\frac{17\ 28\ 45\ 34\ 16\ 27}{}$

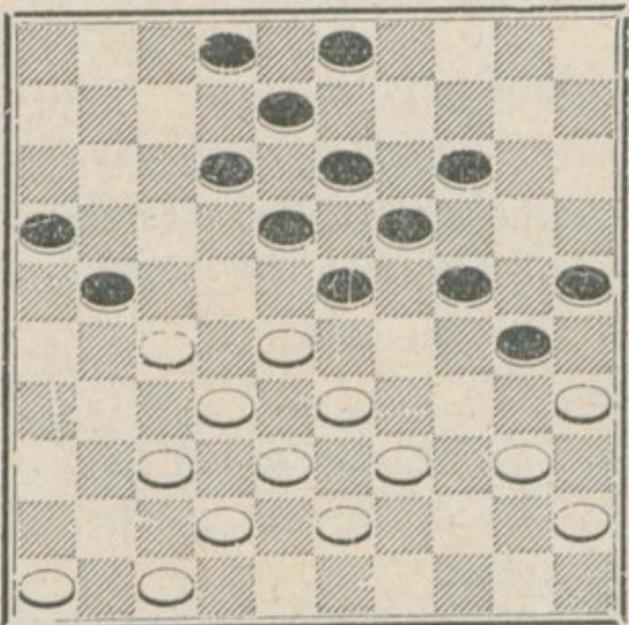
N° 57. — Problème par M. Pallu de la Barrière.



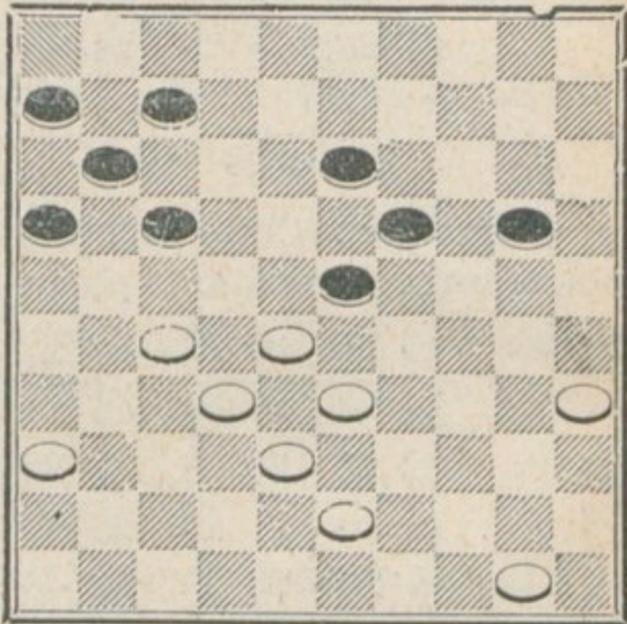
N° 58. — Problème par M. Georges Defoy, d'Amiens.



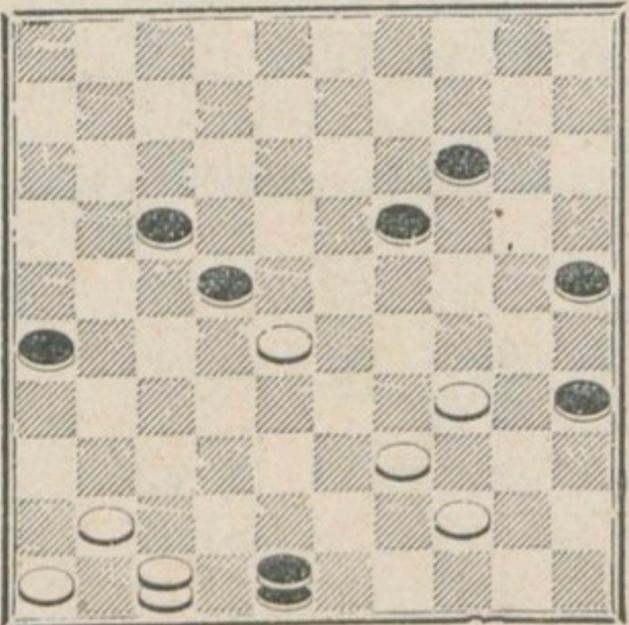
N° 59. — Problème par M. Pallu de la Barrière.



N° 60. — Coup en jouant par M. Fabre à M. Willaey.

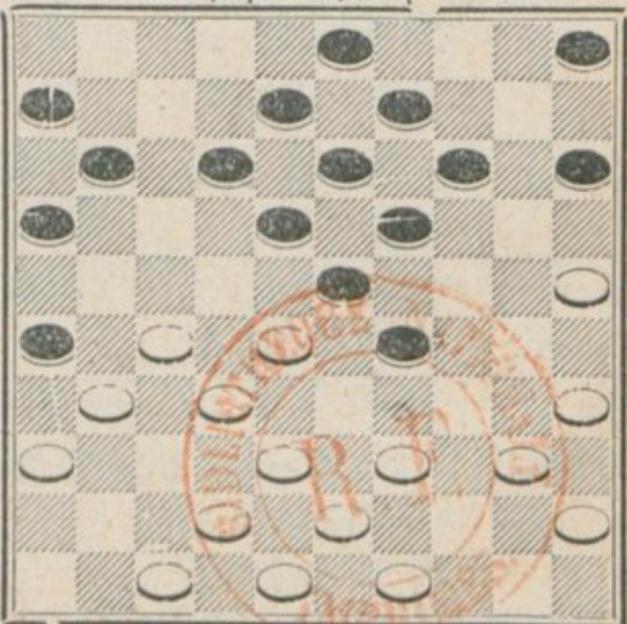


N° 61. — Problème par M. Fabre.



Les blancs jouent et tentent la faute.

N° 62. — Coup pratique par M. Fabre.



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.