

# LE DAMIER

---

**Damier Français.** — M. Serf, secrétaire du Damier Français, a pris part à un concours organisé par M. Vignon, membre du Damier Lyonnais, le 10 septembre dernier. Le résultat en a été le suivant : MM. Bonnard et Serf, premiers, *ex-æquo* ; M. Molimard, troisième, et dans l'ordre : MM. Poulleau, Jacquet, Valette, Ghilardi, Vignon, Viret et Dentrux. Grand succès pour M. Serf, en compétition avec des joueurs de toute première force. La réception qui lui a été faite a été des plus cordiales. Nous en remercions, au nom du Damier Français, les membres de la grande Société Lyonnaise. Tout le monde sait que c'est en grande partie aux efforts de son président que cette Association doit d'être une des plus prospères de France. On trouvera plus loin deux coups pratiques merveilleux de M. Molimard. Ils ont été rapportés de Lyon par M. Serf. Nous en recommandons particulièrement l'étude à nos lecteurs.

---

De la *Patrie*, de Montréal, numéro du 21 septembre 1911 :

« Une bonne nouvelle pour les amateurs ennemis du soufflage, c'est qu'à la réunion des délégués de la Ligue qui a eu lieu au Club Ready le 14 courant, on a décidé de le supprimer par un vote de quatre à un. Si ce vote est ratifié en assemblée générale des délégués, ce que nous espérons bien, c'en est fait du soufflage pour toujours. Les règlements, qu'on est en train de reviser, feront loi dans toutes les parties du Canada et des États-Unis. M. Saint-Maurice, notre infatigable secrétaire, se propose de mettre en petite brochure les règlements du Jeu tels qu'amendés et de les vendre pour une bagatelle aux damistes d'Amérique. »

De la *Presse*, de Montréal : Le rédacteur, après un compte rendu de la séance du Comité, à laquelle il est fait allusion dans l'article précédent, conclut ainsi :

« Nous croyons qu'il est sage d'abolir complètement le soufflage, car les raisons qui pourraient militer en faveur de son maintien

sont loin d'avoir la même valeur que celles qui nous font proposer son abolition pure et simple. »

On ne saurait mieux dire. Toutes nos félicitations à nos camarades canadiens.

---

## LA REMISE

---

Nous avons sous les yeux un tableau presque complet du dernier tournoi d'échecs de Carlsbad. Le gagnant, M. Teichmann, qui n'a plus qu'une partie à jouer, a disputé vingt-quatre parties, dont une perdue, treize gagnées et dix nulles (1). Vous avez bien lu : dix nulles. Le champion échiquéen de 1911 a fait dix nulles. La Remise ne serait donc pas le privilège du Jeu de Dames. M. Molimard, gagnant du championnat de France, avait disputé l'année dernière douze parties, dont cinq nulles et sept gagnées. La proportion n'est pas seulement comparable, elle est identique. C'est la déroute de ceux qui voulaient bouleverser notre Jeu : leur seul argument sérieux leur échappe. Qu'ils cessent donc de débâter contre notre beau Jeu en l'accusant d'un défaut qu'il peut se glorifier de partager avec le Jeu d'Échecs. N'est-ce pas le propre des Jeux de combinaisons de comporter des parties remises. Deux amateurs ont joué également bien. La partie est nulle. En quoi peut importer le nombre des pièces restant sur le Damier ? Les combinaisons ont été de même valeur. Il n'y a rien de fait. La partie est remise. D'autres seront disputées où des défaillances pourront se produire. L'intérêt qu'on peut y prendre, indépendamment de l'issue des parties, est la seule supériorité qu'ont les Jeux de combinaisons sur ceux de hasard. L'habitude de ne considérer que les résultats arrive à fausser complètement le jugement. Tels ceux qui s'extasiaient sur les conséquences ridicules du soufflage (gain d'une Dame contre quatre par exemple). Ils ont une véritable déformation d'esprit, une mentalité de joueurs de cartes, non de joueurs de combinaisons.

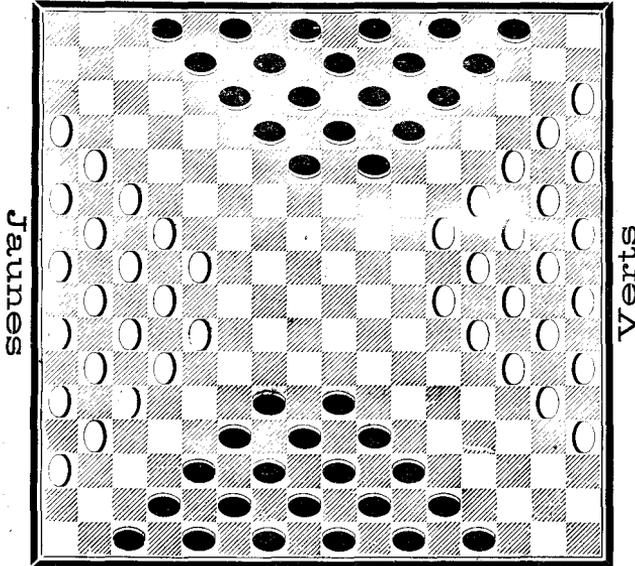
La recherche d'une Remise cachée procurera autrement de plaisir au joueur passionné de ce Jeu que l'exécution facile d'un coup gagnant.

---

(1) Les deux derniers grands matches Lasker-Schlechter et Tarrasch-Schlechter sont aussi remarquables à ce point de vue. Dans le premier, une partie gagnée de part et d'autre et huit nulles. Dans le second, trois gagnées par M. Tarrasch, trois par son adversaire et dix nulles.

# Le Damier du Gendarme

Violets



Bleus

	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	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	
	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	
	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	
	97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108	109	110	111	112	
	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	

Ce Damier, inventé par M. François, gendarme à Palasca (Corse), est visible au Concours Lépine (Exposition des Petits Inventeurs), qui se tient à la caserne du Château-d'Eau. De grands quotidiens ayant annoncé qu'il allait tuer les jeux de cartes, le puzzle, le whist et bien d'autres distractions encore, nous avons pensé que nos lecteurs nous sauraient gré de les renseigner sur cette merveille. Le premier diagramme donne la disposition exacte des Pions. Toutefois, l'inventeur qui ne se doutait pas qu'on pût jouer sur les cases blanches, a disposé son Damier pour jouer sur les Noires. Il a peint également les cases occupées par les Pions au début de la partie de la même couleur que ces Pions. Les autres, sur lesquelles ces Pions doivent évoluer, étant noires. Tout joueur de Dames se demandera quel peut être l'intérêt de ce Damier polychrome. Pour jouer à quatre, il n'y en a aucun, si ce n'est celui de distinguer les six cases 9, 1, 8, 120, 128 et 121, sur lesquelles l'inventeur nous dit que l'on ne peut damer. On s'y trouve donc enfermé. C'est là une innovation qui paraît bien malheureuse. Que par sa marche normale une pièce aille ainsi s'embouteiller sans combinaison adverse, cela est des plus étranges.

Les règles sont les mêmes qu'au Jeu de Dames.

L'inventeur dit que l'on peut jouer à deux, à trois et à quatre joueurs (1). Dans le Jeu à deux on ne joue qu'avec deux camps situés en face l'un de l'autre. Les deux autres servent à limiter le Damier. On ne peut y pénétrer. Les deux camps en action n'ont donc pour se mouvoir qu'une sorte de couloir qui doit singulièrement restreindre les combinaisons. Chaque joueur peut aller damer sur les cases de son adversaire qui forment la base du triangle au début du Jeu et seulement sur celles-là.

Dans le Jeu à trois, mêmes règles avec neutralisation d'un seul camp. Chaque joueur a douze cases où il peut damer : six chez chaque adversaire.

Dans le Jeu à quatre, mêmes règles avec dix-huit cases pour damer.

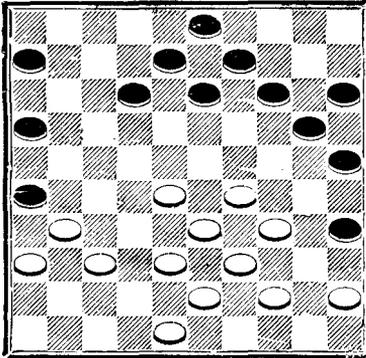
L'inventeur nous dit un peu naïvement que la Dame est une pièce dangereuse et qu'il faut la forcer à se donner, même pour plusieurs pièces. Il oublie de tirer la conclusion logique de cette prise, c'est que le naïf qui se sera sacrifié pour la prendre aura lui-même à lutter contre ses adversaires avec deux ou trois Pions de moins, selon les cas. Il s'ensuit que personne ne cherchera à la prendre et

---

(1) Une tentative analogue a été faite au Jeu d'Echecs pour établir un échiquier sur lequel on pût jouer à quatre. Elle a échoué piteusement.



23.	42	37	21	26
24.	38	32	7	12
25.	32	28	24	30
26.	35 : 24		19 : 30	
27.	43	38	30	35
28.	49	43		



28. 14 19

si 34 30 36:47 38 32

Sur 13 18 25:41 26:37 37:28

33: 4 ad libitum

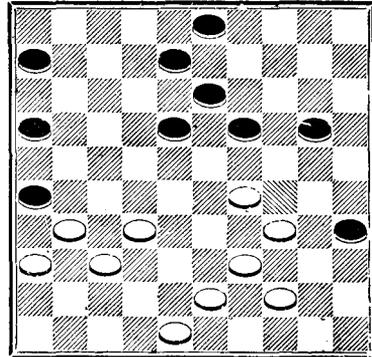
20 25 12 17 et la Dame blanche ne peut plus échapper à l'un des deux traquenards où elle sera prise pour deux Pions faisant gagner le Pion aux Noirs.

29.	31	27	20	24
30.	29 : 20		25 : 14	
31.	45	40	12	18
32.	27	22	18 : 27	

Excellent pionnage qui affaiblit le centre des Noirs et facilite l'immobilisation des Pions Noirs dans les coins, immobilisation qui leur donne une sérieuse infériorité de position.

33. 28 23 : 19 : 28

34.	33 : 31		13	18
35.	34	29	14	19
36.	40	34	15	20
37.	38	32	9	13



38.	43	38	6	11
39.	31	27	3	9
40.	48	42	20	25
41.	39	33	9	14

Ce dernier coup est faible et va donner aux Noirs un jeu très difficile; il était bien préférable de pionner ici par

29:20

19 24 25:14

42.	32	28	11	17
43.	37	32	17	21
44.	42	37	14	20
45.	28	22	19	24

Ce coup est très faible et va causer la perte de la partie.

1° 20 24 était beaucoup meilleur  
29:20 33 29 44 39 meilleur A

20 24 25:14 14 20 8 12

suivi de 19 23, quelle que soit la réponse des Blancs, forcera facilement la nulle.

A. sur 38 33 ou 36 31  
 19 33  
 force la nulle.  
 2<sup>o</sup> 22 17 27 22  
 si 19 23 21:12 18:27  
 29:9 gagne.  
 46. 44 39 24 30  
 47. 36 31 8 12  
 48. 33 28!

Sur 22 17  
 35 40 suivi de 40 45

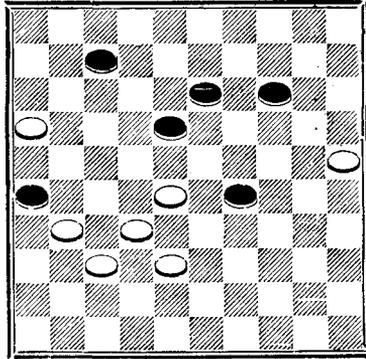
48. 20 24  
 49. 29 : 20 25 : 14  
 50. 34 : 25 12 17 f.

39 34 28 23  
 Si 35 40 40:29 29 34 forcé  
 22 17 17 10 10 5 5:28  
 18:29 34 40 40 45 A 45 50  
 28 6 25 20 etc., gagne.  
 50 45 forcé

A. 38 33 32:43  
 si 40 44 29:38 21:41  
 5:46 46:50 gagne.  
 26:37

Ces variantes avaient été vues par M. de Haas qui nous les a montrées après la partie.

51. 22 : 11 16 : 7  
 52. 27 : 16 35 40  
 53. 39 34 40 : 29



54. 28 23 ?

M. de Haas fait ici une grosse faute. Nous avons assisté à toutes les parties de ce petit match où le champion hollandais a fait preuve d'une maîtrise incomparable. Ici, il avait vu de très loin cette combinaison à l'exécuter qu'il a négligé la dernière mais excellente ressource qui se présentait pour les Noirs.

Le coup juste était ici 31 27 qui amenait la suite que voici :  
 31 27 37:26 28 22 22 17 17 11  
 26 31 29 34 34 39 39 44 7 12  
 11 6 6 1 38 33 28 22  
 44 50 et si 50 6 6:50 18:38  
 1:47 gagne.

54. 7 12  
 55. 23 : 34 14 20  
 56. 25 : 14 13 19  
 57. 14 : 23 18 : 40  
 58. 16 11 40 44  
 59. 11 6

Remise.

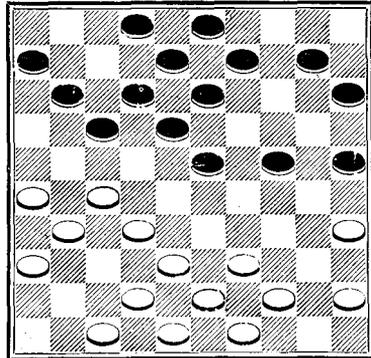
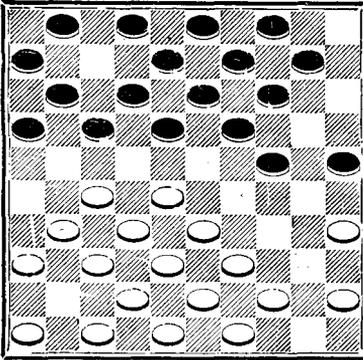
**Septième Partie du Match Weiss-Hoogland**

	Blancs	Noirs			
	M. WEISS	M. HOOGLAND			
1.	33 28	18 23	2.	39 33	12 18
			3.	31 27	7 12
			4.	44 39	20 24

5.	37	31	14	20
6.	41	37	10	14
7.	34	29	23	: 34
8.	40	: 29	20	25
9.	29	: 20	15	: 24
10.	50	44	5	10

Si	37	32	35:24	24	22
	24	30	13	19	17:46 gagnait.

18.			14	19
19.	41	37	4	10
20.	37	32	19	23



11.	46	41				
1° Si	45	40	28	30	44	40
	19	23	25:45	45:34		

39:30 pionnage.

2° Si	27	22	31:22	28:30
	18:27	19	23	25:34

39:30

17:50 gagnait.

11.			1	7
12.	31	26		

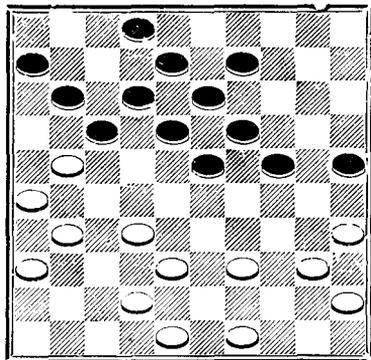
Si	44	40	33:24	35:24	
	24	29	19:30	18	22

27:18

13:35 gagnant au moins deux Pions.

12.			10	: 15
13.	27	22	18	: 27
14.	32	: 21	16	: 27
15.	28	23	19	: 28
16.	33	: 31	12	18
17.	31	27	7	12
18.	37	31		

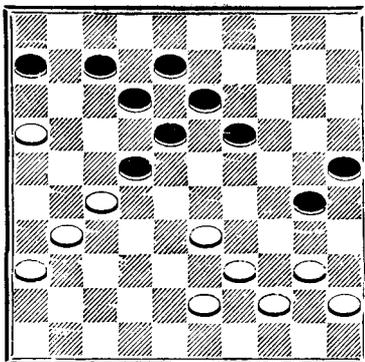
21.	27	21	10	14
22.	38	33	14	19
23.	32	28	23	: 32
24.	33	29	24	: 33
25.	39	: 37	15	20
26.	42	38	20	24
27.	43	39	18	23
28.	47	42	13	18
29.	37	32	9	13
30.	44	40	3	9



31.	21 16	2 7
32.	38 33	24 30
33.	35 : 24	19 : 30
34.	42 38	

Si  $\frac{40\ 35\ 35:24\ 33:22}{17\ 22\ 22\ 28\ 18:47}$  gagnait.

34.		17 22
35.	48 43	9 14
36.	49 44	14 19
37.	31 27	22 : 31
38.	26 : 37	11 17
39.	37 31	17 22
40.	32 28	23 : 32
41.	38 : 27	



41.		6 11
42.	31 26	22 : 31
43.	26 : 37	11 17
44.	40 35	17 22
45.	35 : 24	19 : 30
46.	45 40	13 19
47.	37 32	8 13
48.	32 28	

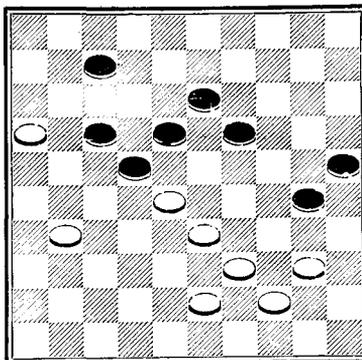
Ce coup est le meilleur.

Si  $\frac{40\ 35\ 35:24\ 33:22}{19\ 23\ 22\ 28\ 18:40}$

48.		12 17
Si	$\frac{28\ 22\ 22\ 17}{22\ 27\ \text{et si}\ 27\ 32\ 12:21}$	

16:38 gagne le Pion.

49.	36 31	
-----	-------	--



49.	19 24	
-----	-------	--

Ce coup est absolument forcé.

1°  $\frac{31\ 27\ 16:9}{\text{gagne.}}$

si  $\frac{18\ 23\ 23:21}{\text{gagne.}}$

2°  $\frac{40\ 34\ 16\ 11}{\text{gagne.}}$

si  $\frac{7\ 12\ 19\ 24\ \text{forcé A}\ 17:6}{\text{gagne.}}$

28:19

24:13 perdant le Pion.

A  $\frac{44\ 40\ 39:50}{\text{gagne.}}$

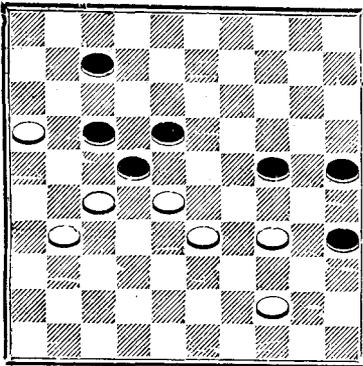
si  $\frac{30\ 35\ 35:44}{\text{gagne.}}$

3°  $\frac{40\ 34}{\text{force le gain}}$

si 40 35

de la partie.

50.	40 34	13 19
51.	34 29	30 35
52.	29 : 20	25 : 14
53.	43 38	19 24
54.	39 34	14 20
55.	38 32	20 25
56.	32 27	



56. 25 30

Le seul coup pour obtenir la Remies.

Si 34 29 29:40 .31 26  
 24 30 30 34 A 25 30 22:31  
 26:37 37 31 gagne:  
 18 22

A 28:19 gagne.  
 si 18 23

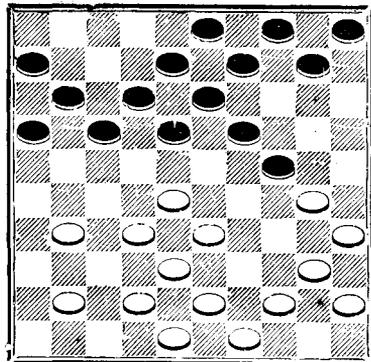
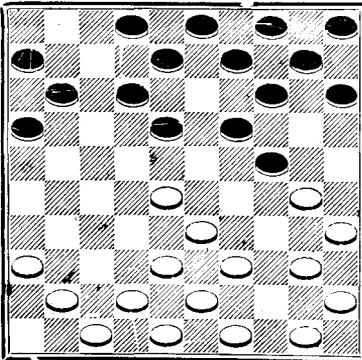
57.	34 : 25	24 29
58.	33 : 24	22 : 33
59.	24 19	33 38
60.	19 14	38 42
61.	14 10	42 47

*Remise*

### Huitième Partie du Match Weiss-Hoogland

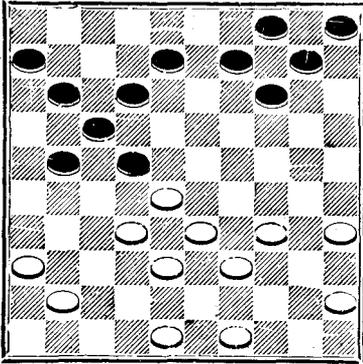
	Blancs		Noirs	
	M. HOOGLAND		M. WEISS	
1.	33	28	18	23
2.	31	27	20	24
3.	34	30	12	18
4.	27	22	18	: 27
5.	32	: 12	23	: 32
6.	37	: 28	7	: 18
7.	41	37	1	7
8.	46	41	7	12
9.	39	33	18	23
10.	44	39	23	: 32
11.	37	: 28	13	18

12.	41	37	19	23
13.	28	: 19	24	: 13
14.	33	28	15	20
15.	37	32	14	19
16.	50	44	20	24
17.	39	33	11	17
18.	36	31	2	7
19.	47	41	7	11



20.	44	39	17	21
21.	31	27	12	17

22.	40 34	18 22
23.	27 : 18	13 : 22
24.	42 37	19 23
25.	30 : 19	23 : 14
26.	37 31	21 26
27.	41 36	26 : 37
28.	32 : 41	16 21
29.	38 32	8 12
30.	43 38	3 8



31.	49 43	9 13
32.	45 40	21 27
33.	32 : 21	17 : 26
34.	28 : 17	12 : 21

Nous ne nous expliquons pas cette prise. Les Noirs suivent ici une marche singulière qui va les conduire à la perte pour avoir entassé leurs Pions dans les coins.

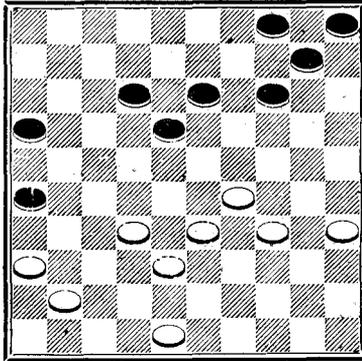
35.	38 32	11 16?
-----	-------	--------

21 27 valait mieux.

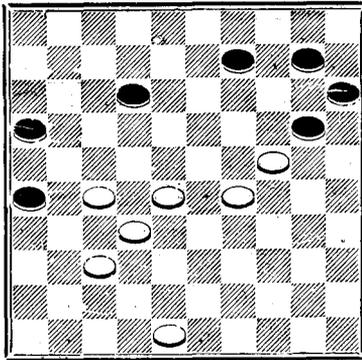
36.	43 38	6 11
37.	34 29	8 12
38.	40 34	

Si 41 37	37:19
26 31	14. 45

38.		11 17
39.	33 28	12 18
40.	39 33	17 22
41.	28 : 17	21 : 12



42.	41 37	12 17
43.	33 28	18 22
44.	38 33	17 21
45.	28 : 17	21 : 12
46.	36 31	10 15
47.	31 27	4 9
48.	33 28	5 10
49.	34 30	13 19
50.	30 24	19 : 30
51.	35 : 24	14 20



52.	48 43	9 13
-----	-------	------

53.    43 39    10 14  
 54.    28 23    20 25  
 55.    32 28    12 17

1°            39 34 gagnait.  
       Si 13 18

2°            24:15    29 24  
       si 15 20    25 30    30:19  
 15 10 23:14 gagnait.  
 14 5

3°            39 34    27 22  
       si 14 20 si 12 17 A 13 19 m.  
 24:13 22:11 13 9 9 4 gagna t.  
 20 24 24 22 16:7

A.            24:13    29:20  
       si 13 19    20:24    15:24  
 13 9 34 30 37 31 9 3  
 24 29 25:34 29:18 26:37  
 3:25 gagne.

56.    39 33

1° si 37 32 24:35 27:20  
       25 30 17 22 15:44 Remise.

2° 39 33 n'était pas le seul coup gagnant. 27 22 aussi :

27 22            22:11 28 22  
 14 20 m. A 16: 7 7 12 m. B  
 39 34            23:12 24:13 29:20  
 12 18 C    13 19 20 24 15 24  
 12 7    7 1 13 9    9 4  
 24 30 30 39 39 43 m. 25 30  
 1 45 45 1            37 26  
 30 35 26 31 forcé 43 49  
 22 17 suivi de 17 11, etc., gagne.

A.            23:21 39 34 24:15  
       si 13 18 16:18 15 20 14 19  
 28 23 15 10            29:18 34 29  
 19:28 18 23 m. 28 33 33:24  
 10 5 5 28 suivi de 12 7 et 7 1 g.  
 22 29

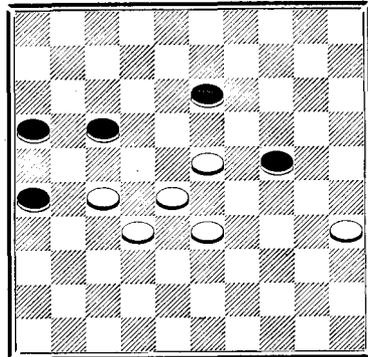
B.            23:14    22 17  
       si 13 19    20: 9    9 13  
 29 23 gagne.

C.            23:14    22 18  
       si 13 19    20: 9    12:23  
 29:18 gagne.

56.                    14 20  
 57.    37 32

Si 27 22 23:21 28 23 23 19  
 Si 13 18 16:18 18 22 f. 22 27  
 37 32 33:42 13 19 24 35 29 20  
 27:38 26 31 25 30 20 24 15:24  
 13 8 8 2 2 16 42 37 37:46  
 24 29 29 33 31 36 36 41 33 39  
 16 49 gagne.

57.                    25 30  
 58.    24 : 35            20 24  
 59.    29 : 20            15 : 24



60.    23 19!    17 22  
 61.    27 : 9    24 : 4  
 62.    32 27    4 9  
 63.    28 22    16 21  
 64.    27 : 16    26 31  
 65.    16 11    31 37  
 66.    11 7    37 41

67.	7	1	41	46	cant le sacrifice du Pion 14.	68.		46	19	
68.	22	17?				69.	33	29	19	41
Le coup juste était ici: 22 18						70.	1	6	41	47
					46 19	71.	29	23	9	13
33	29	18	12	12	8	72.	35	30	47	15
19	13	A	13	27		73.	6	11	15	20
A.		29	24	35	30	74.	17	12	20	3
si 19 46					9 14	<i>Remise.</i>				

### Solutions

N° 54	39	33	35	30	43	39	38:18	32:12	37:6	gagne.
	30:28	24:44	44:33	13:31	17:8					
N° 55	17	11	37	31	29	23	47 41	39 34	45:1	gagne.
	6:26	26:37	18:38	37:46	46:40					
N° 56	36	31	28	22	40	35	32:23	37 31	38 32	
	30 39	18:36	39:28	19:28	36:27				<i>ad libitum</i>	
	42:11	26:19	25:5	gagne.						
	7:16	14:23								
N° 57	32	27	42	38	41	37	47:27	29 23	20 14	
	21:43	43:32	<i>ad libitum</i>	22:31	19:28	A	10:19			
	30 24	44: 2	2:8	gagne.						
	19:39	45:34								
A.		34: 5	5:36	gagne.						
	si 18:29	45:14								
N° 58	12	7	22	18	41	37	43 39	49:38	32:27	16:20
	1:12	21:23	42:22	34:43	40:49	49:21	25:14			
	35:2	gagne.								
N° 59	48	42	28	22	38	33	35 30	35 30	27 24	
	15:24	17:28	28:39	A	24:44	44:35	<i>ad libitum</i>			
	42:2	2:44	gagne en prenant six Pions.							
	<i>ad libitum</i>									
A.		42:2	gagne.							
	si 29:38									

M. Chastaingt nous prie de féliciter MM. I. Liebmann et Bombèke pour les numéros 58 et 59. M. Chastaingt a dû voir la combinaison de M. Bombèke, mais s'est trompé comme MM. Chiot et Defoy par des interversions de coups.

**Solutions exactes**

NOMS	VILLES	NUMÉROS DES PROBLÈMES
M. Chastaingt	Paris	54 55 56 57 58
M. Chiot	Fontainebleau	54 à 58
M. G. Defoy	Amiens	54 à 58
M. Marius Thomas	Paris	54 à 58
M. Coillot	Dijon	54 à 59

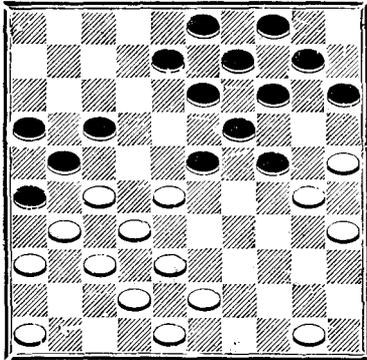
Nous prions les solutionnistes de conserver copie de leurs solutions afin de pouvoir s'y reporter à l'occasion pour comprendre nos critiques.

**Petite Correspondance**

M. Chiot, Fontainebleau. — Vous faites jouer pour troisième coup de la solution du n° 59: 35 30. Vous donnez ainsi inutilement les trois Pions 35, 40 et 45 qu'il ne faut sacrifier qu'avec la certitude du gain, c'est-à-dire quand les Noirs ont répondu par 28:39 à 38 33.

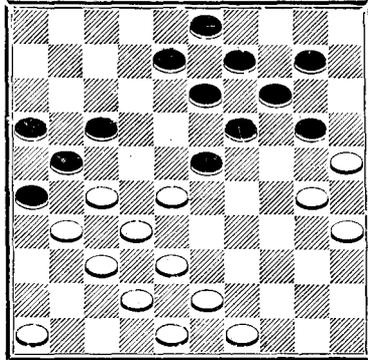
M. G. Defoy, Amiens; M. Chastaingt, Paris. — Vous faites jouer pour deuxième coup des Blancs, solution du n° 59: 38 33. Vous faites prendre les Noirs par 38:39, indiquant ce coup comme le meilleur ou forcé. Les Noirs prennent, au contraire, ici, par 29:38, causant la perte immédiate des Blancs.

N° 71. — Coup pratique par M. Molimard, de Lyon.



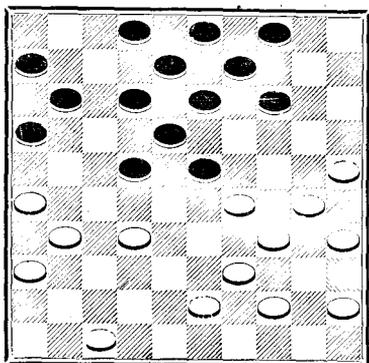
Les Blancs jouent et forcent le gain du Pion.

N° 72. — Coup pratique par M. Molimard, de Lyon.

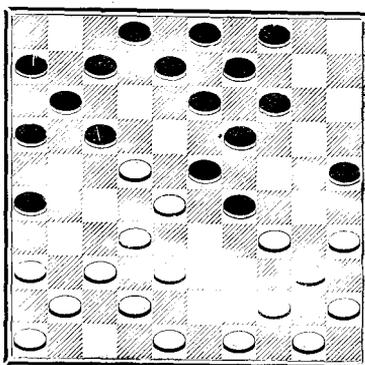


Les Blancs forcent le gain du Pion.

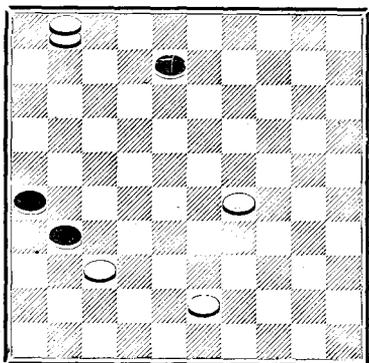
N° 73. — Coup pratique par M. Pallu de La Barrière.



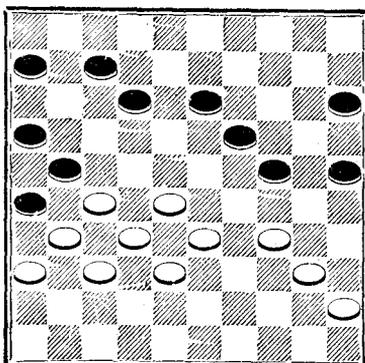
N° 74. — Coup pratique par M. Pallu de La Barrière.



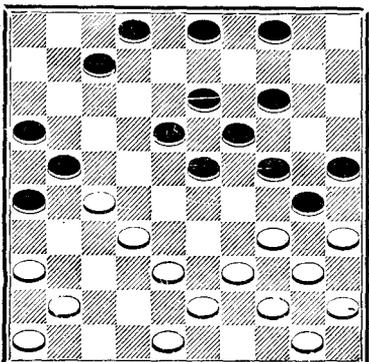
N° 75. — Fin de partie pour débutants par M. P. Corman, de Lille.



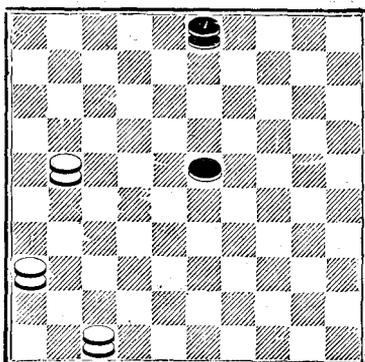
N° 76. — Problème pour débutants, par M. Pallu de La Barrière.



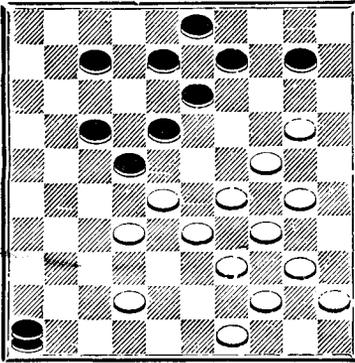
N° 77. — Coup de dame par M. Pallu de La Barrière.



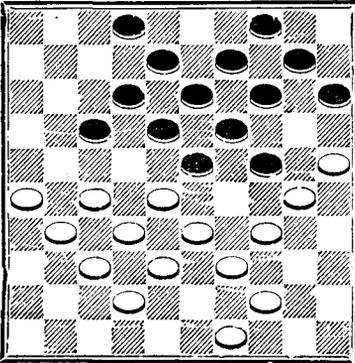
N° 78. — Fin de partie par M. John de Bree, tirée du *Het Damspel*.



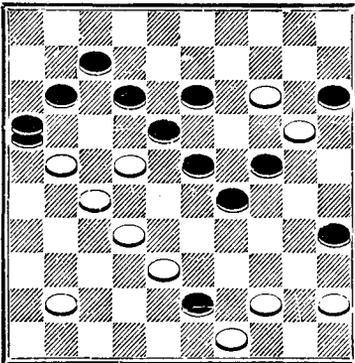
N° 79. — Problème par M. A. Payette. Tiré de *La Patrie*, de Montréal.



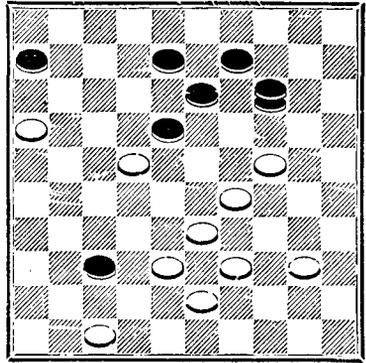
N° 81. — Problème.  
Tiré du *Het Damspel*.



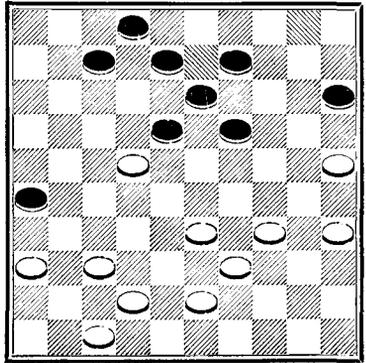
N° 83. — Problème par M. Isidore Liebmann.



N° 80. — Problème par M. Napoléon Brochu. Tiré de *La Patrie*, de Montréal.



N° 82. — Problème.  
Tiré du *Het Damspel*.



N° 84. — Problème par M. Georges Defoy, du *Damier Picard*.

