
LE DAMIER

Revue Mensuelle du Jeu de Dames

Paraissant du 15 au 20

Directeur : Louis DAMBRUN

Bureaux : 168, Faubourg St-Martin, PARIS (Xe)

Les manuscrits non insérés ne sont pas rendus. Notre correspondance devenant de jour en jour plus importante, nous ne répondrons directement qu'aux lettres contenant un timbre pour la réponse. Ajoutons que nous serons toujours à la disposition de nos lecteurs pour leur donner tous les renseignements dont ils pourraient avoir besoin.

Nous rendons compte de tous les ouvrages ayant trait au Jeu de Dames et dont il est remis gratuitement un exemplaire à nos bureaux par les auteurs ou éditeurs.

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.

Nouvelles du Mois

LE soufflage est l'un des plus grands ennemis du jeu de Dames. Il apporte le hasard là où il n'y a que combinaisons. Il est l'obstacle le plus considérable à la diffusion de notre jeu. L'Association du Damier Français a voté la disposition suivante :

« Le soufflage est supprimé dans tous les matches et concours organisés par le D. F. Tout joueur placé en face d'une prise non ou mal exécutée aura le choix entre ces deux partis : 1° laisser les choses en l'état et jouer lui-même ; 2° faire exécuter correctement la prise et jouer lui-même. »

Telle est la vraie règle à observer. Elle est appliquée strictement et à la satisfaction de tous, en Hollande où depuis longtemps le soufflage est une cause de disqualification. Amateurs qui voulez voir le jeu de Dames plus répandu et apprécié à sa juste valeur, ne soufflez plus, ne faites la partie qu'avec ceux qui se soumettront à cette règle, ne participez qu'aux concours où le soufflage sera supprimé. Vous aurez ainsi fait disparaître cette tare du jeu de Dames. Vous lui aurez rendu un service inappréciable.

La négligence de nos Abonnés à nous répondre nous oblige à reporter au 1^{er} Janvier 1913, l'établissement sur une carte spéciale de la liste des endroits où l'on joue. Nous les prions de nous aider à la rendre la plus complète possible. Nous la publierons dans chaque numéro, augmentée des additions qui nous seront parvenues dans le courant du mois.

Amiens : *Damier Picard, Café Alcide, 6 bis, Place Saint-Martin, Jeudi et Dimanche, après-midi.*

Banyuls-sur-Mer : *Café Py ; tous les jours de 7 à 10 heures.*

Le Bourgneuf-Val d'Or ; *Café Emile Menand.*

Dreux : *Hôtel Terminus (Café Mahé).*

Lille : *Café de Russie, 2, Place des Reigneaux (Damier du Nord).*

Lyon : *Brasserie de la Guillotière, Place du Pont (Damier Lyonnais) ; Café Arnoux, 19, rue Palais-Grillet.*

Marseille : *Damier Phocéén, Brasserie Suisse, 34, Cours Belzunce. — Damier Indépendant, 141, Boulevard National.*

Nîmes : *Café Glacier, Boulevard Talabat, Union Amicale d'échecs et de Dames.*

Paris : *Café du Globe, 8, Boulevard de Strasbourg. — Damier Français, Café du Centre, 121, Boulevard Sébastopol.*

Reims : *Café Jeanne d'Arc, rue de Vestle.*

Romans : *Grand Café de Marseille, Place d'Armes. — Damier Romain-Péageois.*

Rouen : *Brasserie Steuerer, 4 et 6, Rue des Charrettes, Jeudis et Dimanches, après 4 heures.*

De la *Patrie de Montréal* du 26 mai 1912 :

MATCH GENDRON-BEAUREGARD

Comme la *Patrie* l'a annoncé dans son édition de lundi dernier en « caractères flambants », M. Beauregard, le jeune phénomène de Holyoke et champion d'Amérique a accepté officiellement le défi de M. Alfred Gendron, de Montréal pour un match de cinq parties et le titre de champion d'Amérique. L'enjeu qui ne devait être que pour \$ 200 a été porté à \$ 400 par le jeune champion. M. Gendron ne s'en trouve pas formalisé, il le préfère même.

M. Mijer nous a prié d'insérer la circulaire suivante adressée à toutes les associations de France.

Messieurs

Nous avons l'avantage de vous annoncer que, dès maintenant, la Fédération Damiste Néerlandaise organise un *Grand Concours International* pour le Championnat du Monde réservé aux maîtres. Il aura lieu au mois d'Avril.

Nous prévoyons que le budget en formation nous permettra d'offrir des prix dont le total atteindra de 4 à 500 florins soit 800 à 1.000 francs, et l'hospitalité complète (hôtel et repas) aux maîtres français pendant la durée du concours.

Nous osons espérer qu'avec l'appui des Sociétés Damistes de France les premiers joueurs français prendront part à cette grande lutte. Nul doute qu'ils nous permettent de mener à bien cette entreprise aussi brillante qu'utile à la diffusion de notre jeu. Ils témoigneront par là de l'intérêt qu'ils lui portent.

Il va de soi, que pour pouvoir prendre en temps voulu les dispositions nécessaires nous vous serions obligés de nous faire connaître votre opinion, sur ce projet, dans un délai aussi court que possible. Nous serons charmés de recevoir vos impressions et vous présentons, Messieurs, l'assurance de notre parfaite considération.

La Commission du Concours International :

G.-G. VERVLOET, *Président.* J. MIJER, *Secrétaire.*

Nous croyons savoir que ce concours aura définitivement lieu dans la seconde quinzaine d'août et qu'y prendront part parmi les joueurs français Bonnard, Fabre, Weiss et Molimard.

Ainsi que nous le faisons prévoir, nous avons pu, de concert avec le comité hollandais fondé dans ce but, mener à bien l'organisation du match Molimard De Haas.

M. Molimard que nous venons de conduire au train pour Amsterdam, commencera le match le dimanche 23 juin. Vingt parties seront jouées à raison de vingt-cinq coups à l'heure. Le règlement de la Fédération Néerlandaise sera appliqué. Le match sera arrêté dès que l'un des joueurs aura obtenu 21 points.

Ce match sera suivi par tout le monde avec un intérêt passionné. M. de Haas étant un merveilleux joueur de position, il sera extrêmement intéressant de le voir aux prises avec M. Molimard. La victoire de ce dernier sur le champion du monde devrait logiquement lui donner l'avantage mais, dans le jeu tout est relatif et rien n'est plus fallacieux que les pronostics dont nous nous abstiendrons. Nous pouvons affirmer que la lutte sera chaude car il s'agit là de deux champions enthousiastes, d'un tempérament à toute épreuve qu'un petit insuccès du début ne découragerait pas.

L'abondance des matières nous oblige à remettre à notre prochain numéro le compte-rendu du nouveau livre de MM. de Haas et Battefeld *Voor Het Dambord* (devant le Damier). Cet ouvrage est en vente à nos bureaux au prix de 2 francs 75 centimes.

MOLIMARD

(Suite)

Nous avons pu avoir des renseignements plus précis par Leclercq et par d'autres joueurs qui ont approché Grégoire sur la fin de sa vie. Il en ressort que si Grégoire n'était pas de toute première force, il en était bien près. Ce qui nous intéresse le plus, ce n'était pas tant sa force que sa façon de jouer, et son genre de jeu, celui des joueurs de son époque. Nous avons pu nous documenter suffisamment sur ce point, pour affirmer qu'à ce moment on joue sans méthode, sans trop savoir où l'on va. Le Jeu de Dames cherche visiblement sa voie.

Avec les Dussaut, Leclercq, Jobert et Barteling, on continue la tradition de Grégoire. La venue de de Heer, champion de Hollande, au tournoi d'Amiens en 1886, avec son jeu purement classique va exercer sur les joueurs français une influence profonde. La partie de dames va se cristalliser dans le classique. Des analyses se pour-

suivent acharnées après les parties disputées en grand nombre, travail considérable, dont il ne nous reste que le traité Barteling, où l'auteur a essayé de condenser toutes ces études pour la plupart faites en commun. A cette pléiade de maîtres passionnés du Jeu va s'adjoindre un nouveau venu, merveilleusement doué pour les coups, pour les finesses, s'entraînant constamment par la solution *de visu* des plus hautes difficultés. Il va apprendre de ces joueurs leurs connaissances relatives à la partie classique car, il lui faut d'abord se défendre contre ces savants en pénétrant les mystères de leur propre science. Mais tel n'est pas son seul but. Il possède le génie des coups, le génie des finesses, il s'expose, il risque énormément, comptant sur les fautes que peuvent commettre ses adversaires. Le Jeu de position ne sera plus pour lui que le substratum indispensable d'une série de coups et de finesses. Il faut bien se pénétrer de ceci, pour comprendre les explications qui vont suivre. Weiss connaît parfaitement la partie classique, il n'y fait point de fautes. Les erreurs, plus apparentes que réelles, qu'il semble commettre ne sont que des incursions dans un domaine où ses adversaires, embrouillés dans des situations trop compliquées pour leur vision, tombent dans pièges et finesses. Les parties difficiles dans lesquelles il n'a pas hésité à se lancer l'ont obligé pour en tirer tout le bénéfice possible, à voir excessivement loin.

D'autre part, sa façon de jouer le gain à outrance, l'a amené à des fins de parties remarquables. La cinquième partie de son match avec Molimard en est un exemple.

L'école de Weiss se caractérise donc par une connaissance impeccable de la partie classique, une maîtrise incontestable dans les fins de parties, telle même, qu'à notre sens, elle ne pourra jamais être dépassée. Le grand défaut de cette école vient de ce qu'une expérience de quinze années, avait persuadé à son chef, que la faute était fatale de la part de ses adversaires. Un véritable affolement se manifestait chez eux, par la crainte de coups cachés, tantôt dès le début, tantôt dans le cours de la partie, dès qu'ils se trouvaient en face de Weiss.

Jouer de propos délibéré une partie qu'on savait mauvaise, c'était là un gigantesque paradoxe dont la faiblesse relative des autres joueurs ne permettait pas de démontrer la fragilité. Paradoxe bien-faisant, toutefois, pour le Jeu de Dames. Il lui a ouvert des horizons nouveaux. Il a eu cette conséquence inattendue de porter les fins de parties à une véritable perfection.

Certains partisans de la partie classique soutenaient qu'elle pou-

vait être imposée, que le joueur qui voulait en sortir, perdait fatalement la partie. Cela paraissait incroyable. C'était d'ailleurs une simple affirmation qui se présentait comme un article de foi, dont personne ne nous apportait la preuve. Aucune démonstration théorique ni pratique, n'était venue étayer ces prétentions. De fait, Weiss s'était chargé de les ruiner à la façon du philosophe qui démontrait le mouvement, en marchant, en gagnant haut la main, ces théoriciens à courte-vue.

Le bilan de cette période peut se résumer ainsi. Le Jeu s'élargit considérablement. On sort de la partie classique dont on connaît si bien toutes les variantes que la nulle y est trop fréquente.

Weiss en sort pour tenter de grands coups et des finesses cachées. La plupart des adversaires qui le suivent dans cette voie y sont complètement désorientés. On fait de grands progrès au point de vue de l'étude des coups, on en fait très peu au point de vue de la position.

Nous arrivons au match Molimard-Weiss, qui clôt la période précédente et en ouvre une plus brillante. Il fait véritablement franchir au Jeu une nouvelle étape. Nous nous expliquons.

Alors que Weiss avait le génie du piège, le génie des grands coups, nous allons nous trouver en face d'un joueur, qui a lui, le génie de la position. Et, de même que Weiss sortait des sentiers battus pour tenter les coups, Molimard va en sortir pour échafauder de magnifiques combinaisons de position. Les maîtres comprendront tout ce que cela représente de puissance, de profondeur et de précision dans la vision.

Ceux auxquels les combinaisons de coups sont facilement accessibles mais qui ne comprennent rien au jeu de position, ont vite fait de qualifier celui-ci de terre à terre. A les entendre, le Jeu de position serait terne d'abord, facile ensuite. Il suffirait de se tenir sur ses gardes, de ne pas s'exposer.

Il faut au joueur de position toutes les qualités du joueur de coups avec, en plus, une précision plus grande, une vue beaucoup plus étendue, beaucoup plus profonde, dans un genre de combinaisons où elle est sans comparaison, autrement difficile à atteindre. Nous ne nions pas que certains maîtres que l'on a qualifiés, on ne sait pourquoi, de joueurs de position, feront dans l'histoire du Jeu de Dames, figure de joueurs simplement prudents. Tel n'est pas le cas de Molimard. Nous nous ferons comprendre, en disant que si Molimard voulait jouer le coup pour lui-même et non comme le couronnement fatal d'une combinaison de position, il passerait

pour aussi brillant, sinon plus, que la plupart de ceux qui se sont fait, à cet égard, une solide réputation.

C'est parce que Molimard, entraîné par Bonnard qui est peut-être le plus brillant joueur de coups que l'on ait jamais vu, pouvait se rire des pièges tendus par Weiss, qu'il a pu triompher en apparence aussi facilement.

Dans une parfaite tranquillité d'esprit, avec un sang-froid, un tempérament, une endurance admirables, en toute liberté, en l'absence de tout préjugé, de toute idée préconçue, de toutes ces données routinières qui encombrant l'esprit de tant de maîtres, Molimard cherche le meilleur coup de position. Et c'est là qu'il est véritablement incomparable. C'est la poursuite inéluctable du gain, mais poursuite invisible pour la plupart des spectateurs. Elle ne se révèle à eux qu'au moment où il semble que l'adversaire vient de mal jouer, alors que depuis une dizaine de coups il est entré dans une suite fatale de coups forcés.

C'est le lot du joueur de position comme de certains artistes : ils ne peuvent être jugés à leur valeur réelle que par une élite. Toute la théorie de Molimard tient dans une analyse vivante. En ce sens, il est une synthèse merveilleuse de la théorie et de la pratique. Par théorie, nous entendons les données réelles de l'analyse et non des impressions personnelles, sujettes à caution, ni toute cette masse de préjugés à laquelle nous faisons allusion plus haut. La littérature du Jeu de Dames à ce point de vue est extrêmement pauvre. C'est pourquoi Molimard est un novateur, il a fait et fait tous les jours de véritables découvertes. C'est le triomphe d'une méthode que nous avons toujours préconisée. *Le Damier* a été fondé pour la répandre. Au point de vue du bénéfice à en retirer, il importe peu que ces trouvailles soient faites au pied-levé, dans la partie ou résultent d'une étude aride dans le silence d'un cabinet de travail. Il n'en reste pas moins qu'il y a autrement de mérite à pouvoir pratiquer la première de ces méthodes.

Tous les maîtres doivent s'efforcer de faire de Molimard un véritable chef d'école. Il l'a mérité par son talent, par son admirable désintéressement. Il a rendu au Jeu un service inappréciable. Il a démontré que la logique de l'analyse à tête reposée pouvait se rencontrer dans la pratique à un degré de perfection qu'on n'aurait osé espérer. Il nous a donné la formule définitive du grand joueur de Dames.

Instructions pour l'étude des Parties analysées

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 sur les cases blanches, la grandeligne 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 les énumérations ayant l'aspect de fractions les Blancs sont toujours au-dessus et les Noirs au-dessous du trait. Les coups doivent être lus de gauche à droite et de haut en bas alternativement en commençant par les Noirs s'il y a lieu.

Exemple : $\frac{33\ 28\ 39\ 33}{18\ 23\ 12\ 18}$ devra être lu ainsi : Blancs 33 28, Noirs 18 23,

Blancs 39 33, Noirs 12 18 et les coups devront être joués dans cet ordre sur le damier. Mais $\frac{40\ 34\ 45\ 40}{20\ 24\ 15\ 20}$ devra être lu : Noirs 20 24,

Blancs 40 34, Noirs 15 20, Blancs 45 40 et non en commençant par Blancs 40 34.

5° Les commentaires s'appliquent toujours au coup qui précède immédiatement la critique. Il en est de même des variantes, appelées par des renvois de lettres. Les renvois s'appliquent aux coups qui précèdent. 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 à 24 avaient joué 20 25 comme quinzième coup, ils auraient joué faiblement.

	$\frac{27\ 22}{4\ 10\ 16\ 21\ \mathbf{A}}$
	39 34 31 22
	\mathbf{A} 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 phrases 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.

Première Partie du Match Weiss-Molimard pour le Championnat de France.

	Blancs		Noirs	
	M. WEISS		M. MOLIMARD	
1.	31	27	18	23
2.	33	28	20	: 24
3.	39	33		

1° Le coup usuel, d'après M. de Haas était ici 34 30. Par ce coup, indiqué comme le meilleur dans le traité de MM. de Haas et Battefeld on retombait, après une simple interversion des deux premiers coups des blancs, dans le début classique dit début hollandais.

2° si 37 31 34:23 27:18 38:20
23:29 17 22 13:33 19.26

ad lib.

15 24 avec gain de 2 pions, pour les noirs.

3. 24 29

1° Excellent pionnage, qui gênera momentanément le développement de l'aile gauche des Blancs, tout en assurant aux Noirs l'occupation du centre, sans leur procurer ce-

pendant par la suite aucun avantage.

2° 34 29 40:20 27 22
si 12 18 23:34 15:24 18:27
32:18

7:18 avec avantage aux blancs.

4. 33 : 24 19 : 39

5. 28 : 19

Sur 44 : 33 les Noirs continuaient par 12 18 ou 14 19.

5. 14 : 23

6. 44 : 33 10 14

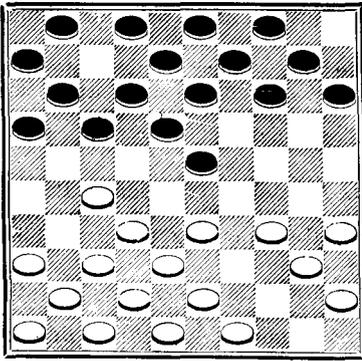
7. 50 44 12 18

8. 44 39 7 12

9. 39 34

Bien joué pour obtenir une double formation de pionnage sur la droite. Sur 40 34 les Noirs avaient la faculté soit d'exécuter immédiatement le deux pour deux par 23 28, affaiblissant ainsi la droite des Blancs, soit de maintenir la position, en continuant à empêcher 49 44.

9. 5 10



10. 49 44 14 19

Les Blancs ne semblant pas vouloir attaquer à 28, les Noirs n'ont plus aucun intérêt à se réserver la faculté d'accepter le pionnage.

Ils pourront d'ailleurs, sur 33 28 exécuter un deux pour deux avantageux par 17 22 11:31 10 14

avec une forte position au centre, les diagonales de 1 à 23 et 5 à 23 étant parfaitement dégagées.

11.	44	39	10	14
12.	37	31	1	7
13.	41	37	17	21

Les Noirs préfèrent accepter le deux pour deux sur leur droite, qui est très forte, plutôt que d'affaiblir leur aile gauche.

Ils pouvaient aussi jouer 17 22.

14. 31 26 15 20

Il se présentait ici un quatre pour quatre de dégagement, exécuté fréquemment par M. Woldouby dans cette position, par :

	26:17	36:27	33:24
19 24.	11:31	24 29	23 28
32:33			
18:20			

15. 26 : 17 11 : 31

16. 36 : 27 7 11

17. 46 41 12 17

Les noirs prennent sans perte de temps, une formation de pionnage sur leur droite, en vue d'empêcher 33 28.

18. 41 36

Sur 23 28 28:17 37:26 26:17

17 22 11:31 16 21 23 29

34:12 12:23

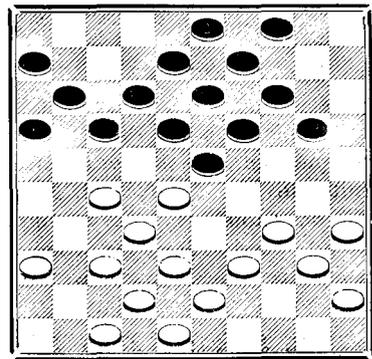
13:18 19:46 gagnait car la Dame ne coûte que deux pions et il en faudra trois au moins pour la prendre.

18. 8 12

19. 33 28 2 8

28 22 39 33 35:4 gagl.

Sur 4 10 17:28 28:30



20. 39 33

Les Noirs tendent ici un piège simple en apparence, mais très joli car il se combine avec le jeu de position. 39 33 détruisant la formation de pionnage prise sur la droite ; il semblerait que les Blancs dussent jouer ici 38 33 suivi ds 42 38 afin d'égaliser les forces sur chacune des ailes. Mais les Noirs

dont l'objectif a été dans cette partie de maintenir le pion 17 à sa case et de conserver ainsi très longtemps la double formation de pionnage sur leur droite répondraient victorieusement par 38 33?

17 22
28:17 36:27 meil^r 27:16 ad lib.
11:31 16 21 23 28 18:49.
37 31 16:18

6 11 13:22 gagne car la Dame ne coûte qu'un pion et n'est sous la menace d'aucune prise.

20. 20 24

Sans crainte du deux pour deux par 34 29 qui affaiblirait la droite des Blancs. 4 10 ne pouvait évidemment se jouer à cause de 28 22, etc.

21. 37 31

1° 36 31 empêchait les Noirs de répondre 4 10 qui eût livré un coup de Dame par 34 29 40:20

23:34 14:25
35 30 28 22 38 33 32: 5 gag.
25: 34 17:39 39:28

La meilleure réponse à 36 31 eût et si 34 29 A 40:29

été 14 20 23:34 20:25
29:20

25:14 avec avantage.

A si 47 41 28:17 41 36 a
17 22 11:22 12 17
et si 31 26 b 36:27 37 31 avec
22 31 17:22

un léger avantage pour les Noirs.

a 1° si 31 26? 32 28 38:36
22:31 23:32 24 30
34 23

18:47 gagne.

2° si 33 29? 38:29 29:20 20:29
24:33 20:24 19 24 23 28

32:23 23:21 27:18

12 17 4 10 16:49 gagne.

3° 34 29 40:29 32 28 (1) meil-
23:34 9 14

leur égalité.

(1) si 41 36 et si 31 26 36:27

4 9 22:31 19 23 g.

b 1° si 33 29 38:29 29:20 34:21
24:33 20 24 23 29 6 11
27:18

16:49 gagne.

2° si 34 29 40 29 29:20

23:34 20 25 (1) 25:14 et l'on retombe dans une variante déjà étudiée,

car 31 26 27 21

(1) et non 19 23 23:34 16:27
32:23 gagnant par la suite le pion
34 et la partie.

3° si 34 30 31 26 36:27 37 31
6 11 22:31 17 22 11 17
30 25 40 34 34 30 34 29
9 14 4 10 10 15 24:33
38:29 30:39

23:34 8 12 avec avantage.

4° si 32 38 29:20 45 40

20 25 forcé 25:14 4 10 partie égale.

21. 4 10

Sur 17 21 les Blancs pouvaient continuer par 31 26 ou par 27 22
18:27

31:22 sans craindre 12 18 qui eût fait perdre le pion aux Noirs par
22 17 28 22 32 21 33 29

21:12 forcé 18:27 16:27 24:33
38:16

22. 47 41 10 15

1° Meilleur que 24 29 qui affaiblissait trop l'aile gauche des Noirs.

2° Sur 17 21 les Blancs ne pouvant jouer ni 31 26 à cause du coup de Dame de 31 26 26:17 36:27
 10 15 11:31 16 21
 27:16 28:17 16:27 34 23
 18 22 12:21 23 29 19:46
 ni 27 22 31:22 à cause du coup
 18 27

33:24 28:19 **A**

de Dame de 24 29 19:39 14:23
 43:34 34:23 23:12
 23:29 12 18 8:46
A si 43:34 28:19

12 17 17:46 gagne
 auraient probablement répondu
 par 34 29 40:20
 23:34 14:25
 23. 41 37 14 20

Sur 17 21 les Blancs pouvaient
 jouer soit 31 26 soit 27 22 31:22
 18 27
 tentant toujours la faute de 12 18,
 24. 43 39

Le meilleur coup.
 Sur 27 22 31:22 33:24 28:19
 18:27 24 29 19:39 13:24
 43:34 32:23
 17:28 20 25 et les Blancs ont un
 pion exposé à 23
 24. 20 25

34 30 39 34 30 25

Sur 9 14 17 21 21 26 24 30
 35:24 28:10 32:23 25:14 40 34
 19:39 39 28 18:29 15: 4 29:40
 45:34 14 10 10:19 34 29 38:29
 4 9! 9 14 13:24 24:33

Remise probable.

25. 48 33 17 22
 26. 28 : 17 11 : 22
 27. 31 26 22 : 31
 28. 36 : 27 24 29
 34 29 40:20 27 21

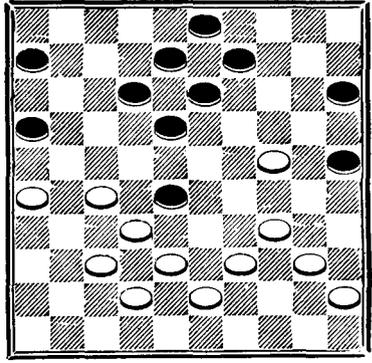
1° Sur 12 17 23:34 25:14 **A** 16:27

32:23 33:22 gagnant deux pions
 19:28

A 27 21 32:14
 si 15:24 16:27 9:20 avec
 deux pions de gain pour les Bl.

2° Les Noirs pouvaient jouer également
 35:24 et si 40 35

24 30 19:30 9 14
 35:24 34:23
 23 29 18:20 égallié.
 29. 33 : 24 19 : 30
 30. 35 : 24 23 28



31. 32 : 23 18 : 20
 32. 37 32 13 18
 33. 39 33 9 13
 34. 42 37 20 24
 35. 32 18 12 17

On peut remarquer ici que les deux joueurs laissent en réserve les pions 6 et 45 afin de s'opposer par des pionnages en arrière, le cas échéant, à toute velléité de passage à dame du côté du tric-trac.

36. 37 32 8 12^{forcé}.
 43 30 forçait le gain du

sur 24 30 pion.

37. 43 39 3 8
 38. 27 21
 Si 28 23 34:23 39 34 34:23
 18:29 13 18! 18:29 17 21 **A**
 26:17
 12:21 Partie égale. Remise probable.
A 23 19 19: 8
 si 8 13 et si 24 30a 12: 3
 27 21 32:12 gagne le pion.
 16:27

19:30 40:29 gagne le
 a si 13 18 25:34
 pion.
 38. 16: 27!
 39. 32: 21 6 11

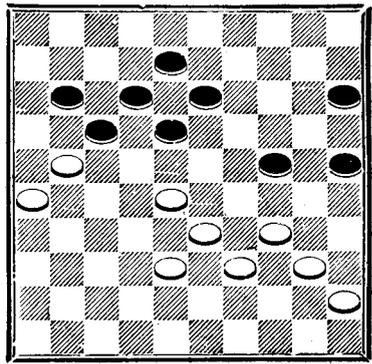
Le coup juste pour annuler sans
 difficultés.
 Si 28 23 meilleur **A** 21 16
 18 22? 13 18 forcé 18:29
 34:23 40 34 45 40 34:23
 8 13 **B** 13 18 **C** 18:29 22 27 **D**
 33 28 23 19 38 33 39:50
 24 30 **E** 30 35 35:44 12 18
 29 14 gagne.

A si 21 16 34:25 33:24 25 20
 25 30 24 29 22:35 13 19
 24: 2 2:30 38 33 Remise.
 15:24 35:24

B 1° 23 18! 16 11 g.
 si 22 27 12:23
 2° 16 11
 si 15 20 24 30 ou 25 30
 gain probable.

C 1° 23 19 19: 8
 si 22 27 24 30 12: 3
 16 11 26:17 11 7 gagne.
 17 21 27 31
 2° 23 19 19: 8 16 11g.
 si 15 20 24 30 12: 3
 3° 16 11 23 18
 si 24 30 15 20 ou 25 30 12:23

26 21 33 29 29:9 gagne.
 17:26 6:17
D 1° 16 11 23 19
 si 24 30 30 35 35:44
 39:50 11:22 22 17 26:17 g.
 22 28 28:39 12:21
 2° 40 35 gagne.
 si 15 20
E 40 35 gagne
 si 15 20 ou 25 30



40. 21 16 15 20
 1° 16: 7 28 23
 si 24 30 12: 1 18:29
 33:35 gagne un pion.
 2° 16: 7 28 23 34:11 g.
 si 13 19 12: 1 18:29
 41. 16: 7 12: 1
 42. 38 32
 1° si 28 23 34:23 26:17 17:30
 18:29 17 21 8:12 25:32
 Remise.
 2° si 34 29 26:17 17:30 40:29
 17 21 8:12 25:34
 Remise.
 3° si 40 35 45 40 38 32 32 27
 8 12 1 7 7 11 25 30
 34:14 14:23
 13 19 18:38 Remise.
 42. 8 12

43. 32 27
 si 34 29 26:30
 17 21 25:43 gagne.
 43. 25 30
 Le plus simple pour obtenir la
 remise à laquelle on arrivait par
 1 6, 1 7 ou 13 19.
 En effet
 1^o 27 21 45 40
 1 6 ou 7 6 11 13 19 **A**
21:16 34:23 16:18
 25 30 18:38 38 42 Remise facile.
A 28 22 21:32 32 27
 ou 11 16 18:27 17 22 22:31
 26:37 Remise.
 2^o 28 22 **A** 33:13 40 35 **A**
 si 13 19 17:28 19: 8 12 17
 39 33 23 28 27 22 **B** 45 40
 1 7 8 13 7 11 13 19
 22 18 28 22 18 12 12 8 8 3
 11 16 17:28 28 32 32 38 38 43
 35 30 34 30 3: 1 Remise.
 24:44 25:34

A si 27 22
 24 30 force la Remise.
B si 27 21 45 40 et si 28 33
 7 12 13 18 18:29
34:23 23:34
 24 29 20 24 Remise.
 44. 34 : 14 13 19
 45. 14 : 23 18 : 38
 46. 39 33 38 : 29
 47. 40 34
 Si 27 22 22:11 40:35 28 23
 1 6 6:27 29:34 34 39
35 30 23 19 19 14 14 10
 24:35 39 43 43 48 48 34
 10 5
 35 40 gagne.
 47. 29 : 40
 48. 45 : 34 12 18
 Remise.
 Durée : 2 heures 30.
 Analyse de MM. Molimard, Bon-
 nard et Dambrun.

SOLUTIONS

N° 128 : 18 12 12 7 7 1 1 29 47 : 38 38 33
 21 27 27 31 31 36 37 42 **A** 36 41 41 46 **B**
 29 23 23 5 5 28
 46 37 37 23
A 29 23 23 5
 37 41 41 46
B 29 15
 41 47
 N° 129 : 34 30 29 23 44 20 27 : 9 43 39
 24 : 35 18 : 38 35 : 22 14 : 3 38 : 27
 31 : 4 gagne.

N° 130 : 5 23 23 : 37 37 28 28 17 gagne

27 32 **AB** 33 39 39 43

A 23 32 32 49 gagne

si 27 31 33 39

B 23 34 35 : 24

si 33 29 39 : 30

N° 131 : 28 33 21 16 16 : 18 40 34 45 : 25 ga-

18 : 29 25 30 **AB** 13 : 22 29 : 40

gnant le pion.

A 16 : 7 26 21 36 31 33 : 4

si 13 18 12 : 1 17 : 26 26 : 28

B 16 : 18 35 30 33 : 2 38 : 29

si 14 19 13 : 22 24 : 44 44 : 33

N° 132 : 34 30 33 28 39 : 19 37 31 32 28 38 : 27

24 : 35 22 : 33 14 : 23 27 : 36 23 : 32 21 : 32

42 38 47 : 27 27 22 44 39 48 42 43 : 5

15 : 42 36 : 47 ad. lib. 35 : 33 47 : 38 33 38

5 37 37 48 gagne.

16 21

Remarque : Ce magnifique problème en 12 temps fait le plus grand honneur au compositeur canadien.

N° 133 : 28 23 30 : 19 31 27 33 : 22 26 : 17 36 29

19 : 28 14 : 23 22 : 31 17 : 28 11 : 22

N° 134 : 40 34 45 : 34 27 : 29 ad. lib. 31 27 36 31

29 : 40 18 22? 19 23 13 : 42 42 : 22 26 : 28

39 33 35 : 2 gagne

28 : 30

N° 135 : 49 35 25 30 35 49 30 39 39 6 50 45

19 : 2 f. 2 7 **A** 7 1 23 29 **B** 29 34 34 39

6 : 50 45 1 gagne.

1 6

A 30 43 50 44 35 44 gagne

si 2 16 16 : 49 49 : 40

B 39 : 6 49 40 6 1 gagne
 si 23 28 1 23 23 45

Remarque : Ce problème comporte une solution beaucoup plus simple que celle de l'auteur et qui est celle-ci :

49 35 25 43 43 16 50 17 35 : 49 17 8
 19 2 forcé 23 29 **A** 29 34 34 40 2 19 19 : 2
 49 35 gagne

A 50 : 6 43 39 39 34 et la Dame noire
 si 23 28 2 7 forcé 7 2 force.

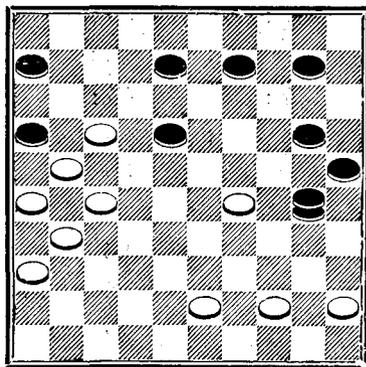
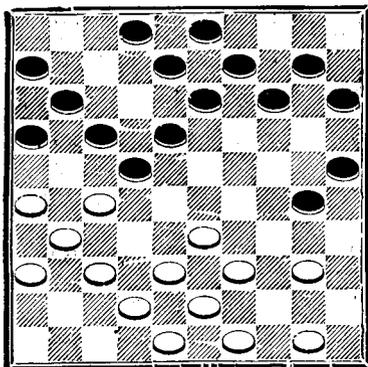
n'a plus de cases.

Solutions exactes

N. B. Les solutionnistes ont un délai maximum de cinquante jours, pour nous envoyer les solutions. Elle doivent donc nous parvenir avant le 5 du mois.

NOMS	VILLES	NUMÉROS DES PROBLÈMES
M. Marius Thomas	Paris	128 à 135.
M. Georges Defoy	Amiens	128 à 135.
M. Chastaingt	Paris	128 à 135.
M. Leclercq	Châlons-sur-Marne	128 et 135.
M. Coillot	Dijon	128 à 135.

N° 142. — Etude par M. Fabre. N° 143. — Problème par M. Sakayan.



Les Blancs forcent le gain du pion.