

# Le Damier

Revue Mensuelle du Jeu de Dames

Paraissant du 15 au 20

Directeur, Rédacteur en Chef : **Louis DAMBRUN**

ABONNEMENTS	RÉDACTION, ADMINISTRATION, PUBLICITÉ	ABONNEMENTS
—	<b>168, Faubourg Saint-Martin</b>	—
France..... 6 »	<b>PARIS-X<sup>E</sup></b>	Les Abonnements sont annuels et partent du 15 de chaque mois.
Union Postale 8 »	<i>Téléphone : 4.39-33</i>	

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 par la Petite Correspondance et sans aucun frais pour eux.

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



La Société LES RÉSOLUS DE FRANCE, dont le siège est 10, Boulevard de Mac-Mahon, à Nice, prépare dès maintenant l'organisation de son tournoi handicap annuel pour les 1, 2 et 3 Novembre. Ce concours a lieu régulièrement depuis 1906.



Notre excellent confrère LE BULLETIN de L'UNION FRANCO-PERSANE, publie le compte-rendu d'un ouvrage de M. d'Allemagne intitulé « Trois Mois de Voyage en Perse », dans lequel nous lisons que le Jeu de Dames est en grande faveur en Perse,



LE FOYER, la Revue bien connue de la jeunesse des écoles et qui compte un très grand nombre de lecteurs dans les milieux universitaires inaugure dans son numéro du 15 Octobre une rubrique du Jeu de Dames. Cette rubrique qui a été confiée au directeur du DAMIER est appelée à un grand succès.

## INSTRUCTIONS

### pour l'étude des Parties analysées

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 grande ligne ou grande diagonale dont les cases extrêmes sont 5 et 46, se trouvant à la gauche du joueur placé en face du damier.

2° Dans les énumérations de coups, les Blancs sont toujours à gauche, les Noirs à droite. Les pions sont désignés par le numéro de la case qu'ils occupent momentanément. Le trait d'union (-) placé entre deux nombres indique le simple déplacement d'un pion d'une case à une autre immédiatement voisine. Exemple :

Blancs : 33 - 28                      Noirs : 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 de coups 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 : 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.

40 - 34 / 45 - 40 devra être lu : Noirs 20 - 24, Blancs 40 - 34, Noirs 15 - 20,

Mais 20 - 24 / 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 les précèdent. C'est là une règle générale.

Exemples :

27 - 22

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.

4 - 10 / 16 - 21 / A  
39 - 34 / 31 : 22

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 suivantes 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° *Stonner* veut dire échanger, par des prises successives un nombre égal de pièces. *Et 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<sup>e</sup> coup environ.

L'étude du traité Barteling (1) 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.

(1) Cet ouvrage est en vente aux Bureaux du DAMIER au prix de 5 francs. Franco : France 5 fr. 50. Etranger 6 francs.

## Cinquième Partie du Match Molimard-Weiss pour le Championnat de France

	Blancs	Noirs	
	M. Weiss	M. Molimard	
1.	33 - 28	18 - 23	
2.	31 - 27	20 - 24	
3.	38 - 33		

Les Blancs ont préféré le coup du texte à 39 - 33 pour éviter le 3 pour 3 par 24 - 29 suivi 19 : 33.

Si 31 - 27 34 : 23 27 : 18 38 - 20

23 - 29 17 - 22 13 : 38 19 : 26 gagnent.

3. 17 - 21

Sur 12 - 18 les blancs pouvaient exécuter un 4 pour 4 :

34 - 29 40 : 20 28 - 22

12 - 18 23 : 34 15 : 24 17 : 28 32 : 12

7 : 18

Il est évident que sur 13 - 18 les blancs gagnaient 1 pion par

34 - 20 40 : 20 35 - 30

13 - 18 23 : 34 15 : 24 24 : 35

28 - 22 33 : 24 gagnent 1 pion.

17 : 28

4. 43 - 38 12 - 18

5. 37 - 31 21 - 26

Meilleur que de laisser les Blancs attaquer par 31 - 26.

6. 49 - 43 26 : 37

7. 42 : 31 7 - 12

8. 47 - 42 14 - 20

9. 41 - 37 12 - 17

10. 34 - 29

46 - 41 pouvaient également se jouer.

46 - 41 27 - 22 32 : 12 34 - 29

10 - 14 18 : 27 8 : 17

avec une bonne position.

27 - 22 31 : 22

Sur 8 - 12 18 : 27 1 - 7

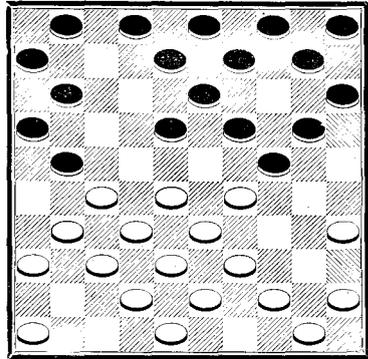
32 - 27 33 - 32 32 : 25 avec un

23 : 21 17 : 23

léger avantage.

10. 23 : 34

11. 40 : 29 17 - 21



Le meilleur si

29 : 20 27 - 22 32 : 17

20 - 25 25 : 14 18 : 27 8 : 17

31 - 27 avec avantage.

12. 31 - 26 19 - 23

Excellent pionnage.

13. 28 : 30 20 - 25

14. 26 : 17 11 : 31

15. 36 : 27 25 : 23

16. 46 - 41 6 - 11

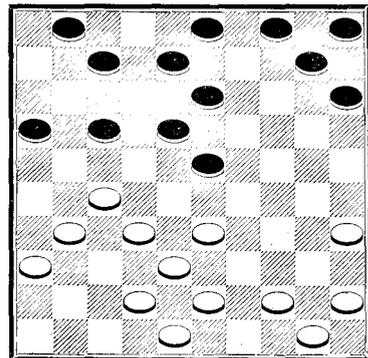
17. 41 - 36 11 - 17

18. 37 - 31 2 - 7

19. 33 - 28 9 - 14

20. 28 : 19 14 : 23

21. 39 - 33



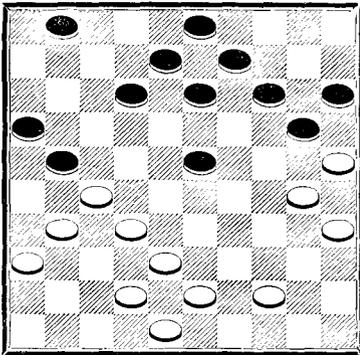
Les blancs légèrement mieux installés au centre ont intérêt à venir attaquer le pion central des Noirs 23.

- 21. 10 - 14
- 22. 44 - 39 7 - 12

Pour avoir la faculté de fermer sur l'attaque des Blancs 33 - 28 ou de laisser faire le pionnage.

- 23. 45 - 40 4 - 9
- 24. 40 - 34 17 - 21
- 25. 50 - 44 15 - 20
- 26. 34 - 39 5 - 10
- 27. 30 - 25 10 - 15
- 28. 33 - 29 23 : 34
- 29. 39 : 30 18 - 23

Pour pouvoir se dégager du trèfle qui par la suite deviendrait gênant.



- 30. 44 - 39 14 - 19
  - 31. 25 : 14 9 : 20
  - 32. 39 - 34 20 - 24
  - 33. 31 - 26 15 - 20
- 26 : 17 35 : 44 simplifiait

- 24 - 29 29 : 40 12 : 21
- la partie.
- 34. 26 : 17 12 : 21
- 35. 38 - 33 13 - 18
- 36. 43 - 38 20 - 25
- 37. 36 - 31 8 - 12

Coup faible, la partie des Noirs est perdue dès maintenant le coup juste était ici 1 - 7 en effet :

- 31 - 26 26 : 17 33 - 28
- 1 - 7 7 - 12 12 : 21 8 - 13
- 38 - 33 28 - 22 22 - 17 17 : 8
- 3 - 8 8 - 12 21 - 26 13 : 2

- 48 - 43 43 - 38 42 - 37 BCD
- 2 - 8 8 12A 12 - 17
- 27 - 21 32 : 12 38 - 32 32 - 27
- 16 : 27 18 : 7 7 - 12 12 - 17
- 37 - 32 27 : 16 32 - 27 16 - 11
- 17 - 21 26 - 31 31 : 22 23 - 23
- 11 - 7 34 : 43 7 - 2 2 - 8
- 28 : 39 25 : 34 22 - 27E 27 - 32
- 8 - 31 35 : 13 31 - 17 17 - 50
- 24 - 30 34 - 40 40 - 45 32 - 37
- 13 - 9

- 37 - 41 Remise.
- 42 - 37 34 : 14
- A si 8 - 13 23 - 20 25 : 34
- 14 - 10 gagnent.

- B si 27 - 22 32 : 21 33 - 29
- 18 : 27 16 : 27 24 : 33
- 38 : 7 7 - 2 42 - 31 2 - 24
- 27 - 32 32 - 37 23 - 37 37 - 41
- Remise.

- C si 34 - 20 30 : 39 42 - 37
- 23 : 34 25 - 30 18 - 23
- 33 - 23 38 - 33 28 - 22 22 : 11
- 12 - 17 23 - 29 29 : 33 16 : 7
- 32 : 43 27 - 22 43 - 38
- 19 - 23 7 - 12 23 - 29 Remise.

- D si 33 - 28 27 - 21 α 32 : 12
- 12 - 17 16 : 27 23 : 43
- 12 : 14 30 : 19
- 43 - 48 48 : 13 Remise.

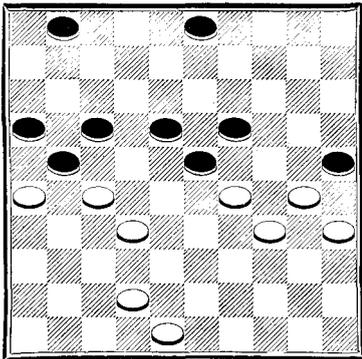
- α si 33 - 33 27 : 36 34 : 21
- 23 - 31 23 - 20 16 : 47
- gagnent.

- 35 : 13 2 - 11
- E si 24 - 30 34 - 40 22 - 27
- 13 - 9 11 - 50 9 - 4 43 - 38
- 40 - 45 27 - 31 31 - 37 37 - 41
- 4 - 10 gagnent.

- 38. 33 - 29 24 : 33
- 39. 38 : 29 12 - 17
- 42 - 33 31 - 26

- Si 1 - 7 3 - 8 12 - 17
- 29 - 24 33 - 33 33 - 28 gagnent.
- 8 - 13 7 - 12

40. 31 - 26



29 - 24 donnait le gain aux blancs plus rapidement, en effet :

29 - 24 27 : 29 24 : 13 32 : 21

18 - 22 17 - 22A 21 - 27 16 : 36

42 - 37 48 - 42 37 : 26 30 - 24

22 - 27 27 - 31 36 - 41 1 - 7B

35 - 30 26 - 21 21 - 17 17 - 12

7 - 11 11 - 16 41 - 47 47 : 38

13 - 8 8 - 2 13 - 7 24 - 15

3 - 9 9 - 14 14 - 20 38 : 35

15 - 10 gagnent.

24 : 13 29 - 24

A si 21 - 26 26 : 28 16 - 21

13 - 9 24 - 20 20 - 15 gagnent.

3 : 14 14 - 19

35 - 30 42 - 37

B si 41 - 46 46 - 10 10 : 41

13 - 9 29 - 23 24 : 13 gagnent.

3 : 14 41 : 19

40. 18 - 22

41. 27 : 18 23 : 12

42. 32 - 28 12 - 18

43. 29 - 24 18 - 23

44. 24 : 13 23 : 32

45. 30 - 24 21 - 27

46. 24 - 19 17 - 21

26 - 21 19 - 14

Si 17 - 22 27 - 31 16 : 27

14 - 10 42 : 31 10 - 5 34 - 29

31 - 37 27 : 36 22 - 28

gagnent.

47. 26 : 17 27 - 31

48. 19 - 14 31 - 36

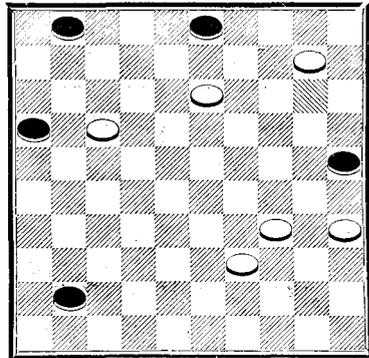
49. 14 - 10 36 - 41

50. 42 - 3

En vue d'empêcher les Noirs de damer en attaquant par 41 - 47.

50. 32 : 43

51. 48 : 39



51. 41 - 47

52. 17 - 12

Coup très bien joué pour préparer la prise de la Lame.

52. 25 - 30

39 - 33 35 : 24

Si 47 - 24 24 : 30 3 - 9 forcé

10 - 5 24 - 20 5 : 1

1 - 7 25 : 14 9 - 14 forcé

1 - 23 23 - 29 29 - 34 34 - 43

14 - 20 20 - 25 16 - 21 21 - 26

43 - 48 gagnent.

53. 34 : 25 47 - 29

54. 12 - 8 3 : 12

55. 10 - 5 12 - 18

Pour retarder la marche des Blancs.

56. 13 : 22 29 - 45

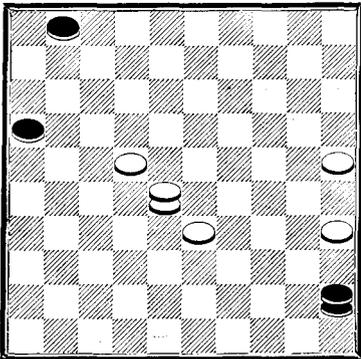
57. 39 - 33 45 - 50

58. 5 - 28 50 - 45

22 - 17 28 - 6

Si 16 - 21 21 : 12 50 : 23

6 : 33 gagnent.



59. 25 - 20 16 - 21  
60. 20 - 15 45 - 34

61. 15 - 10 34 - 48  
62. 10 - 4 48 - 26  
63. 28 - 32 26 - 42  
64. 32 - 16 42 - 29  
65. 4 - 10 29 - 24  
66. 10 - 15 24 - 47  
67. 22 - 18

16 - 32 était plus radical.

16 - 32 32 - 28 15 - 24 35 : 24

1 - 6 47 - 36 36 : 30

gagnent.

67. 47 - 41  
68. 18 - 13 41 - 14  
69. 15 - 29 14 - 3  
70. 29 - 23

Les Noirs abandonnent.

Analyse de M. Fabre.



## Sixième Partie du Match Molimard-Weiss pour le Championnat de France

	Blancs	Noirs
	M. Molimard	M. Weiss
1.	34 - 30	19 - 23
	Nous aurions préféré	
	32 - 28	30 : 20 41 - 39
	20 - 25 25 : 34	18 - 22 19 - 24
	ou 31 - 26 30 : 19	33 : 18

14 : 32 12 : 23 avec une bonne position.

2. 30 - 25 20 - 24

Coup élégant.

3. 33 - 28

Meilleur que le pinnage par

33 - 29 39 : 19

24 : 33 13 : 24 et les Noirs sont légèrement mieux placés.

3.	13 - 19
4.	40 - 34 8 - 13
5.	34 - 30 2 - 8
6.	39 - 33 17 - 21
7.	31 - 26 14 - 20
8.	25 : 14 9 : 20
9.	26 : 17 12 : 21
10.	30 - 25 10 - 14

Meilleur que  
25 : 14

4 - 9 9 : 20 isolant le pion suivant.

11. 44 - 39

Pour empêcher le pinnage immédiat des Noirs par

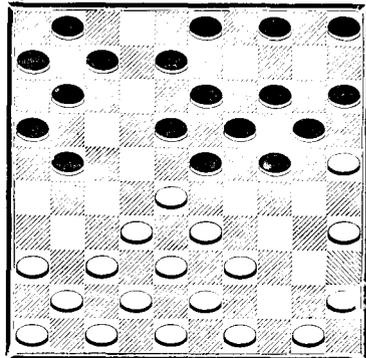
33 : 24 30 - 33 31 - 31

24 - 29 20 : 29 20 - 34 4 - 9

31 - 27 50 - 44 44 - 39 gagnant.

15 - 20 20 - 24

1 pion.



11. 4 - 9  
 12. 36 - 31 7 - 12  
 13. 50 - 44 11 - 17  
 14. 31 - 27

31 - 26 était plus fort.  
 31 - 26 32 - 27 44 - 40 38 : 36

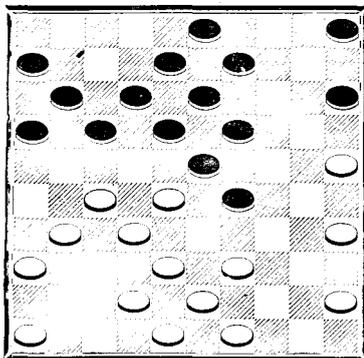
18 - 22 A 22 : 31 23 : 32  
 avec une bonne partie.  
 37 - 31 31 - 27

A si 1 - 7 7 - 11 24 - 29 α  
 33 : 24 41 - 37 avec un grand

20 : 29  
 avantage.  
 26 : 17 42 - 37

α si 17 - 22 22 : 31 11 : 22  
 28 : 17 37 : 17 gagnent 1 pion.

12 : 21  
 14. 6 - 11  
 15. 37 - 31 21 - 26  
 16. 41 - 36 26 : 37  
 17. 42 : 31 1 - 6  
 18. 47 - 42 24 - 29  
 19. 33 : 24 20 : 29  
 20. 39 - 33 14 - 20  
 21. 33 : 24 20 : 29  
 22. 44 - 39



22. 17 - 22  
 Le meilleur pour pouvoir jouer 5 + 10  
 et 10 - 14 sur l'attaque des blancs  
 par 31 - 26.

25 : 44 3) - 33  
 Si 15 - 20 9 : 20 20 - 24 A  
 43 - 3) avec avantage pour les  
 blancs.

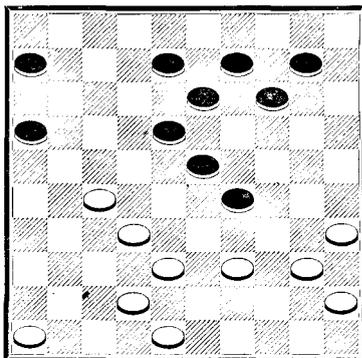
33 : 24 35 : 24  
 A si 20 - 25 19 : 30 17 - 22

28 : 17 27 - 21 32 : 21 gagnent

11 : 22 16 : 27  
 23. 28 : 17 12 : 21  
 24. 31 - 26 5 - 10  
 25. 26 : 17 11 : 31  
 26. 36 : 27 10 - 14  
 27. 39 - 33 14 - 20  
 28. 33 : 24 20 : 29  
 29. 43 - 39 15 - 20

Excellent pionnage.

30. 25 : 14 19 : 10  
 31. 49 - 44 9 - 14  
 32. 44 - 40 3 - 9



33. 40 - 34

Très bon échange.

Sur 3) - 34 27 : 18

18 - 22 13 - 22 avec avan-  
 tage.

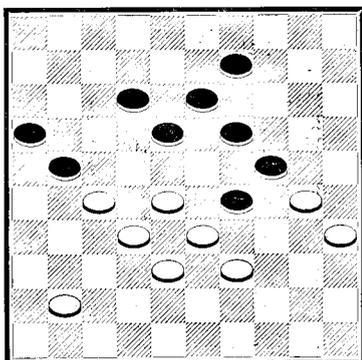
33. 29 : 40  
 34. 45 : 34 14 - 20  
 35. 38 - 33 10 - 14  
 36. 33 - 28 14 - 19  
 37. 39 - 33

Sur 42 - 38 27 - 29 28 - 19

18 - 22 19 - 23 13 - 44  
 gagnent.

37. 20 - 21  
 33. 34 - 30 6 - 11  
 39. 42 - 38 8 - 12  
 40. 48 - 43 11 - 17  
 41. 43 - 3) 17 - 21  
 42. 46 - 41 23 - 29

Coup très bien joué. Tout en s'assu-  
 rant la remise, les Noirs compliquent  
 la partie.



43. 30 - 25

Si 41 - 37 30 - 25 A 38 : 49  
29 - 34 24 : 43 9 - 14

35 - 30 33 - 29 25 - 23 27 - 22 B

24 : 35 14 - 20 35 - 40 18 - 38

29 - 24 23 - 19 19 : 17 28 - 23

40 - 45 21 - 27 45 - 50 50 : 11

23 - 18 C 37 - 31 18 - 12 ga-

11 - 39 27 : 36 36 - 41

gagent par les 4 pièces.

A si 28 - 22 22 - 17 27 : 7

34 - 25 18 - 22 21 : 1

gagent 1 pion.

B si 28 - 22 22 - 17 α 17 : 19

40 - 45 45 - 50 50 - 17

23 : 12

17 : 22 gagnent.

α si 37 - 31 32 - 28 27 : 21

21 - 26 26 : 37 16 : 27

22 : 42

45 - 50 gagnent.

C si 24 - 19 19 - 14 14 - 9

11 - 2 2 - 19 19 - 41

gagent.

43. 12 - 17

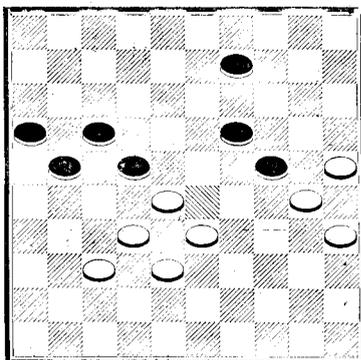
41 - 37 39 - 30

Sur 9 - 14 29 - 34 18 - 23

44. 41 - 37 29 - 34

45. 39 : 30 18 - 22

46. 27 : 18 13 : 22



47. 31 - 31

25 - 20 suivi du pionnage par  
24 - 30 donnait également la remise,  
en effet :

25 - 20 30 - 24 35 : 24 37 - 31

24 : 15 19 : 30 21 - 26A 26 : 37

32 : 41 23 - 23 41 - 36 33 - 29

22 - 27 - 16 - 21 17 - 22 21 - 26

24 - 19 19 : 10 29 - 24 24 - 20

9 - 14 15 : 4 25 - 31 31 - 37

20 - 15 36 - 18

27 - 31 37 - 41 Remise.

24 - 19 28 : 19

A si 9 - 14 14 : 23 15 - 20

19 - 13 13 - 8 8 - 2 gagnent.

20 - 25 25 - 30

47. 21 - 26

48. 28 : 23 26 : 39

49. 23 : 3

Remise.

Analyse de M. Fabre.



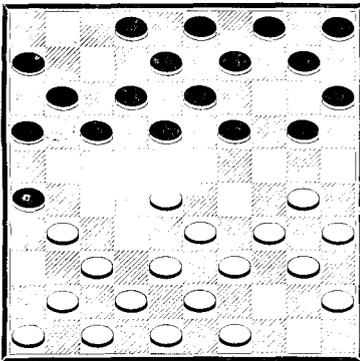
## Septième Partie du Match Molimard-Weiss

### Pour le Championnat de France

	Blancs M. Weiss	Noirs M. Molimard
1.	34 - 30	17 - 21
2.	31 - 26	20 - 25
3.	26 : 17	25 : 34
4.	39 : 30	12 - 21
5.	36 - 31	21 - 26

Pour éviter l'échange continuél par  
31 - 26.

6.	44 - 39	11 - 17
7.	50 - 44	7 - 12
8.	40 - 34	1 - 7
9.	44 - 40	7 - 11
10.	32 - 28	14 - 20



28 : 17 31 - 27

Sur 17 - 22 11 : 22 22 - 31

41 - 33 égalité

11.	31 - 27	17 - 22
12.	28 : 17	11 : 31
13.	41 - 36	10 - 14

36 : 27

20 - 25 19 - 23 pouvait également se jouer :

14.	36 : 27	20 - 24
15.	33 - 28	14 - 20
16.	46 - 41	20 - 25

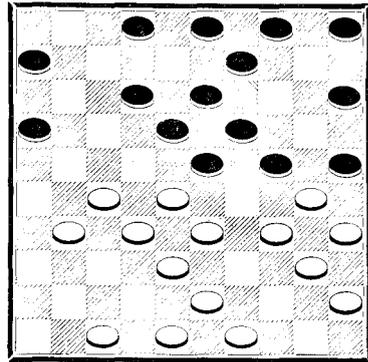
27 - 21 28 - 22

Sur 12 - 17 16 : 27 17 : 28

33 - 32 43 : 25 gagnent 1 pion.

27 : 33

17.	37 - 32	18 - 23
18.	41 - 37	12 - 18
19.	37 - 31	26 : 37
20.	42 : 31	8 - 12
21.	39 - 33	



21. 2 - 7

1° Meilleur que 2 - 8 qui affaiblissait l'aile droite des Noirs.

2° Les Noirs pouvaient jouer sans crainte du coup de Dame trop cher pour les Blancs.

27 - 21	32 - 27	47 - 41
5 - 10	16 - 33	23 : 21 35 : 47
38 - 32	34 : 5	40 : 20 32 - 27
47 : 29	25 : 34	15 : 24 21 : 32
5 : 37		

18 - 22

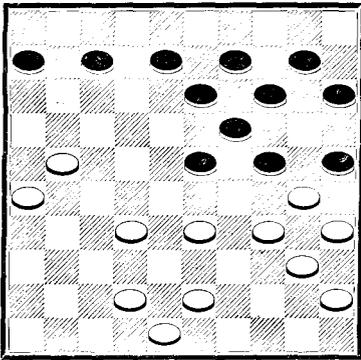
22.	31 - 26	5 - 10
23.	27 - 21	16 : 27
24.	32 : 21	23 : 32
25.	38 : 27	10 - 14
26.	43 - 38	3 - 8
27.	47 - 42	4 - 10

27 - 22 26 - 21

Si 14 - 20	18 : 16	16 : 27
38 - 32	49 - 44	34 : 3 3 : 43
27 : 47	47 : 29	25 : 34

avec de grandes chances de gain pour les Blancs.

28. 38 - 32 18 - 22  
 33 - 29 30 - 24  
 1<sup>o</sup> Si 15 - 20 24 : 33 19 : 39  
 40 - 34 35 : 4 gagnent.  
 39 : 30  
 27 - 22 49 - 44  
 2<sup>o</sup> Si 14 - 20 18 : 47 47 : 23  
 34 : 3 3 : 43 gagnent.  
 25 : 34  
 24. 27 : 18 12 : 23  
 30. 49 - 43

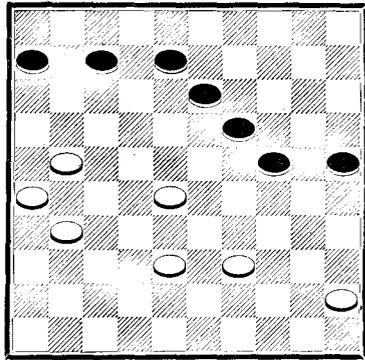


50. 23 - 29  
 Les Noirs ont intérêt à faire ce pionnage, étant donné qu'ils ont très peu de pions sur leur aile droite à opposer à la gauche des Blancs et que d'autre part ils immobilisent 7 pions pour tenir les 5 pions Blancs 30, 34, 35, 40, 45.  
 31. 34 : 23 19 : 39  
 32. 30 : 19  
 Si 43 : 34  
 14 - 19 avec avantage.  
 32. 13 : 24  
 33. 43 : 34 14 - 19  
 34. 48 - 43 9 - 13  
 35. 34 - 29  
 Meilleur que  
 34 - 30 40 : 20  
 25 : 34 15 : 24 avec un léger avantage.

35. 24 : 33  
 36. 35 - 30 25 : 34  
 37. 40 : 38 15 - 20  
 38. 43 - 39 20 - 24  
 39. 32 - 28 10 - 15  
 40. 42 - 37 15 - 20  
 41. 37 - 31

Toute cette suite de coups joué de part et d'autre est la meilleure et doit aboutir à la remise.

41. 20 - 25

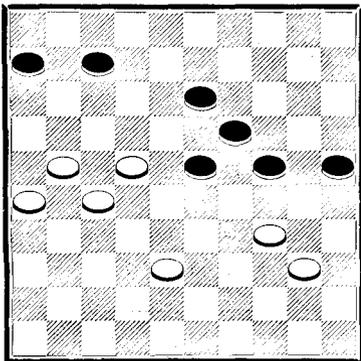


42. 39 - 34  
 Les Blancs pouvaient livrer le 3 pour 3 par  
 31 - 27 23 : 30 27 : 33 38 - 33  
 19 - 23 25 : 32 6 : 11 8 - 12  
 45 - 40 A 40 - 34 33 - 29 B  
 12 - 18 18 - 23 23 - 23  
 23 - 24 24 - 20 20 - 15 15 - 10  
 28 - 32 32 - 37 37 - 41 7 - 12  
 10 - 4 Remise.  
 A si 33 - 23 45 - 40 40 - 34  
 12 - 18 13 - 19 19 - 24  
 34 - 20 21 - 17 17 : 23 26 - 21  
 24 : 22 11 : 16 7 - 11 16 : 27  
 28 - 22 22 : 31  
 18 - 23 11 - 17 gagnent.  
 B si 31 - 30 30 - 25 21 - 13  
 13 - 19 19 - 24 11 - 17 gagnent.

42. 13 - 18  
 43. 31 - 27 18 - 23  
 44. 28 - 22 9 - 13  
 45. 45 - 40 33 - 33

Si 24 - 30 30 : 29 30 : 17  
 avec de grandes chances de gain.

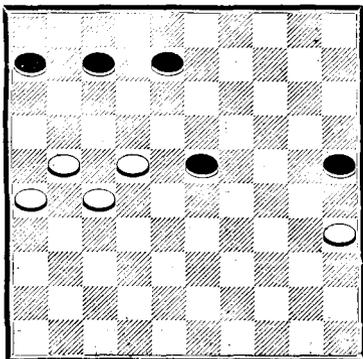
45. 45 - 40



45. 13 - 18  
 21 - 16 27 - 21

- Sur 7 - 12 24 - 30 30 : 39  
 22 - 18 21 - 17 16 : 20 29 : 20  
 13 : 22 12 : 21 19 : 24 25 : 14  
 26 - 21 21 - 16 40 - 34 33 - 32  
 6 - 11 11 - 17 39 : 30 17 - 21  
 16 : 27 27 - 22 22 - 17 17 - 12  
 30 - 34 31 - 30 3 - 4 44 - 40  
 32 - 28 28 - 23 23 19 Remise.

- 49 - 44 44 - 40  
 46. 22 - 13 19 - 8  
 47. 38 - 33 23 - 28  
 Bien joué.  
 48. 33 - 22 24 - 30  
 49. 34 - 29 30 - 34  
 50. 40 - 35 34 : 23



51. 23 - 12  
 52. 27 - 22 23 - 12  
 53. 21 - 17

Il est évident que si

- 21 - 16 22 : 11 26 - 21 16 - 11  
 11 - 17 6 : 17 17 : 2. 12 - 17  
 11 : 22

8 - 12

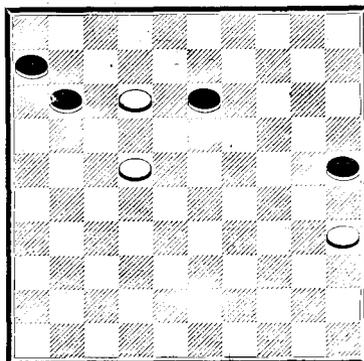
53. 12 - 21  
 54. 8 - 13f.  
 22 - 18 17 : 23

Si 11 - 16 16 - 21 6 - 11

26 - 21 21 - 17 gagnent.

11 - 16

55. 17 - 12



55. 11 - 17  
 56. 12 : 21 13 - 19  
 57. 21 - 17 19 - 24  
 58. 17 - 12 24 - 29  
 59. 12 : 8 27 - 33  
 60. 8 - 2 33 - 38  
 61. 2 - 24 38 - 43  
 62. 24 - 29 43 - 49  
 63. 29 - 45 25 - 30  
 64. 35 - 24

Remise.

Analyse de M. Fabre.



## Solutions

N° 146. — 44 - 40 25 : 20 20 - 47 gagne.

33 : 31 35 : 33

N° 147. — 39 - 34 27 - 22 33 - 29 43 - 39 35 : 30 39 - 33

17 - 21 A. B. C. 18 : 27 24 : 31 27 : 38 23 : 32 38 : 29

34 : 5 5 : 43

25 : 34

34 - 30 40 : 20 28 - 22 38 - 33 32 : 5

A sur 15 - 20 25 : 34 23 : 34 17 : 39 39 : 28

34 - 30 40 : 20 35 - 30 33 - 29 28 - 22 32 : 5

B sur 3 - 8 25 : 34 15 : 24 24 : 35 23 : 34 17 : 28

34 - 30 40 : 9 gagne le pion.

C si 10 - 14 25 : 34

N° 148. — 32 - 27 29 - 23 26 - 21 15 - 10 25 - 20 30 : 17

31 : 22 19 : 28 A 16 : 27 4 : 15 15 : 24 22 : 11

37 - 32 42 : 4 gagne.

ad libitum

34 : 14 25 : 14 14 : 23 23 : 12

A si 18 : 29 9 : 20 13 - 19 12 - 18 7 : 18 perdant le pion.

N° 149. — 28 - 23 30 : 17 50 - 44 35 : 24 21 - 17 27 - 21 31 : 4

19 : 48 11 : 22 48 : 30 20 : 29 22 : 11 16 : 27

N° 150. — 48 - 25 36 - 31 25 : 48 48 : 26 gagne.

3 - 12 ou 17 ou 8 A 26 : 19 21 : 43

23 - 19 32 - 27 19 - 14 25 : 49 gagne.

A si 26 - 31 31 : 22 21 : 43 3 : 20

N° 151. — 22 - 36 36 - 47 49 - 20 30 - 25 25 : 34 34 - 29 gagne.

37 - 42 42 - 48 25 : 14 48 : 30 ad libitum

N° 152. — 26 - 21 28 - 22 22 : 13 33 - 29

17 : 26 26 - 31 A B C D 31 : 22 forcé 24 : 33 forcé

13 - 24 - 32 - 28 34 : 23 40 : 16 gagne.

20 : 29 23 : 32 25 : 34

34 : 14 30 : 19 22 : 13

A si 23 - 29 ou 28 20 : 9 11 : 16 9 : 18 perdant le pion.

22 : 24 32 : 43 30 - 24 34 - 30 40 : 16 gagne.

B si 24 - 29 29 : 38 20 : 29 29 : 20 25 : 34

22 : 13 30 : 28 gagne le pion.

C si 11 - 16 ou tout autre coup 19 : 8

N° 153. — 34 - 30 29 - 23 38 - 32 28 - 22 32 : 23 37 - 32 31 : 42

35 : 24 18 : 29 29 : 47 17 : 28 19 : 28 28 : 37 47 : 21

N° 154. — 30 - 24	27 - 22	32 : 21	44 - 3)	31 : 22	30 : 33
20 - 29 forcé	18 : 27	23 : 41	16 : 27	17 : 28	23 : 39
43 : 5	38 - 32	5 : 46	gagne.		
41 - 46	46 : 28				
N° 155. — 22 - 18	36 : 18	34 : 23	43 - 42	39 - 34	35 : 2 gagne.
13 : 31	23 : 12	18 : 37	37 : 48	48 : 30	
N° 156. — 33 - 29	28 - 22	22 : 24	24 - 19	26 : 8	gagne.
45 : 23	23 : 37	37 : 5	5 : 21		
N° 157. — 48 - 42	29 - 24	30 - 24	39 - 33	35 : 11	11 : 4 36 - 31
38 : 47	47 : 20	20 : 17	28 : 30	22 : 31	31 - 37 37 : 26
4 - 36	gagne.				
N° 158. — 36 - 31	47 - 41	35 - 30	43 - 39	49 : 27	26 : 10 25 : 1
27 : 36	36 : 47	47 : 35	34 : 43	35 : 21	15 : 4
N° 159. — 41 - 37	36 - 31	26 - 21	24 - 19	47 - 41	41 - 43 34 : 3
16 : 27	27 : 36	12 : 26	13 : 29	36 : 33	26 : 3) 25 : 34
N° 160. — 25 - 20	40 : 18	33 : 20	42 - 37	27 - 21	37 - 31 41 : 5
14 : 34	13 : 33	26 : 28	15 : 24	17 : 21	26 : 37 12 - 18
5 - 37	37 : 30	30 : 8			
13 - 23	8 - 13	2 : 13			
N° 161. — 33 - 29	27 : 29	29 - 24	25 - 20	38 - 32	43 : 5 gagne.
24 : 22	26 : 28	20 : 29	14 : 25	ad libitum	
N° 162. — 35 - 30	34 - 29	39 - 30	32 - 28	38 : 20	37 - 32 47 - 41
24 : 35	23 : 34	35 : 24	22 : 33	14 : 25	26 : 28 17 : 26
36 - 31	41 : 5				
26 - 37					
41 : 5					
N° 163. — 40 - 34	33 - 29	29 : 20	35 : 2	gagne.	
29 : 40	39 : 8	25 : 14			
N° 164. — 30 - 24	33 - 31	33 - 29	48 : 38	37 : 48	40 - 34 41 : 4
19 : 30	15 : 24	ad libitum		26 : 28	30 : 39
Deuxième solution. — 36 - 31 44 - 31 31 - 27 23 - 23					
15 : 35 35 : 44 22 : 42 19 : 37					
38 - 32 33 : 4 47 : 29 gagne.					
37 : 28 44 : 33					
N° 165. — 25 - 20	35 - 30	24 - 19	33 - 29	42 - 33	38 : 6 gagne.
14 : 34	34 : 25	13 : 24	24 : 33	ad libitum	
N° 166. — 29 - 24	33 : 29	29 : 23	23 - 19	32 : 12	12 : 21 26 - 21
19 : 30	11 - 16	6 - 11	21 - 27	11 - 17	16 : 27 27 : 16
19 - 14	14 - 10	10 : 5	gagne.		
16 - 21	21 - 27				
N° 167. — 35 - 30	29 - 23	32 - 27	28 - 22	37 - 31	50 - 44 38 - 32
14 : 25	18 : 40	25 : 34	17 : 23	26 : 37	40 : 49 49 : 38

32 : 3	3 : 8	gagne.					
38 : 21							
N° 168.	— 37 - 31	28 - 23	40 - 34	43 : 23	48 - 43	34 - 30	39 : 6
	26 : 37	18 : 38	37 : 28	ad lib.	ad lib.	25 : 34	
gagne.							
N° 169.	— 27 - 22	34 - 29	33 - 29	44 - 40	38 : 18	37 - 31	41 : 5
	18 : 27	23 : 34	34 : 23	35 : 33	12 : 23	26 : 37	



**Solutions Exactes**

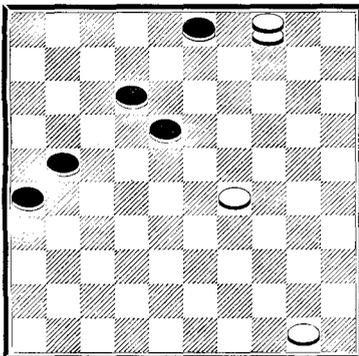
N.-B. — Les solutionnistes ont un délai maximum de vingt-cinq jours pour nous envoyer les solutions. Elles doivent donc nous parvenir avant le 10 du mois suivant. C'est à la demande de nombreux abonnés que nous avons décidé de publier chaque mois les solutions des problèmes parus le mois précédent.

NOMS	VILLES	NOS DES PROBLÈMES
Coillot.....	Dijon.....	146 à 169.
M. Artuphel.....	Marseille.....	146, 153, 163, 155, 166, 169.
Chevalier.....	Amiens.....	146 à 153, 164 à 169.
Bergier.....	Arles.....	146 à 169.
Chastaingt.....	Paris.....	146 à 149, 151 à 164, 167 à 169.
A. Gauthiot.....	Conchey.....	146, 149, 150, 156, 163, 165, 169.
Marius Thomas.....	Paris.....	146 à 151, 153 à 169.



**PETITE CORRESPONDANCE**

*M. Chevalier.* — Contrairement à ce que vous pensez, la solution du N° 164 commençant par 36 - 31 est gagnante. En effet : Nous jouons les coups indiqués par vous :

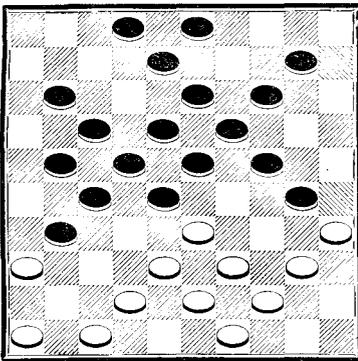


4 : 16	16 - 32	
18 - 22 A	26 - 31	12 - 18

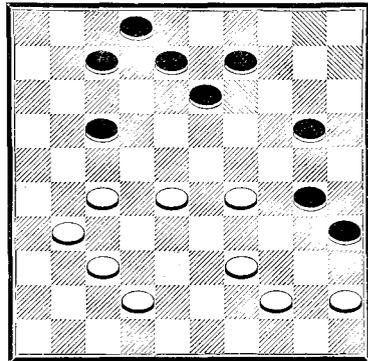
50 - 44	32 - 46	29 - 23
18 - 22 forcé	3 - 8 forcé	8 - 12
44 - 39	39 - 33	23 - 19
33 - 29		
12 - 17	17 - 21	21 - 27
31 - 36		
19 - 14	29 - 24	46 - 28
28 : 26		
27 - 31	22 - 27	27 - 32
36 - 41		
26 - 8	gagne.	

4 : 6	6 - 28	
A si 12 - 17	26 - 31	3 - 8 f.
29 - 23	28 - 46	50 - 44
44 - 39		
8 - 12	12 - 17	21 - 27
27 - 32		
46 : 6	6 - 1	39 - 33
31 - 37 f.	37 - 31 f.	41 - 46
33 - 28	23 - 18	gagne

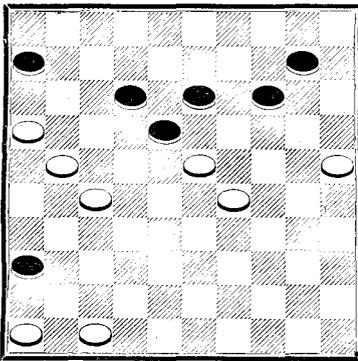
ad lib.



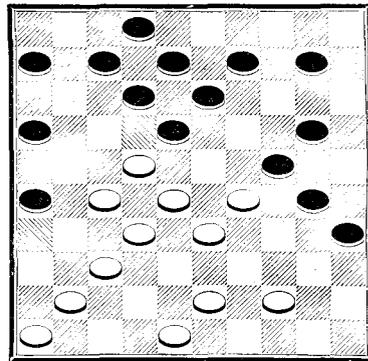
N° 494. — Problème par Bourquin  
(G. J. d. D.)



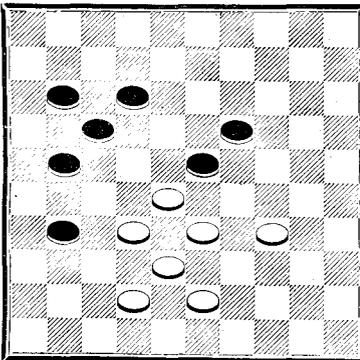
N° 497. — Problème par M. Gaston Boudin.  
(G. J. d. D.)



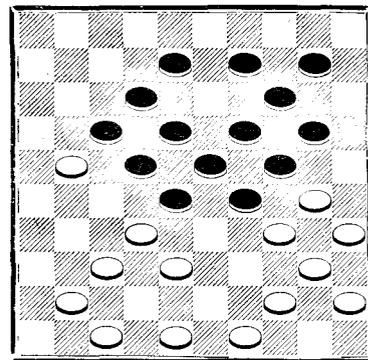
N° 495. — Problème par Dettmeyer.  
(G. J. d. D.)



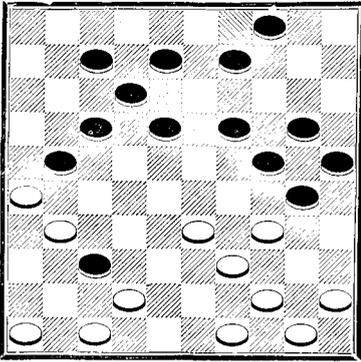
N° 498. — Problème par A. Méandre.  
(G. J. d. D.)



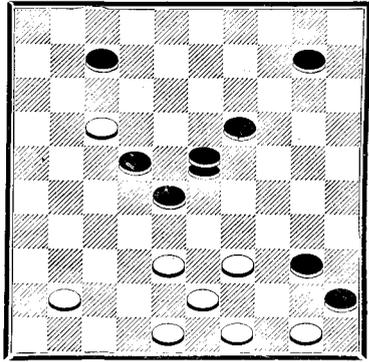
N° 496. — Problème par M. Gaston Boudin.  
(G. J. d. D.)



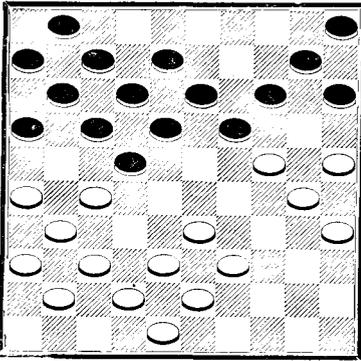
N° 499. — Problème par A. Méandre.  
(G. J. d. D.)



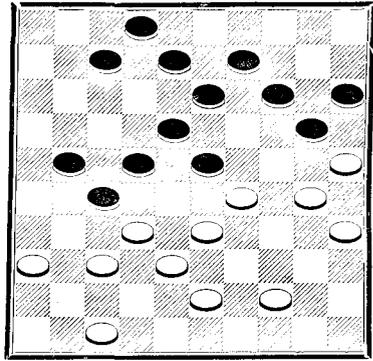
N° 200. — Problème par E. Méandre.  
(G. J. d. D.)



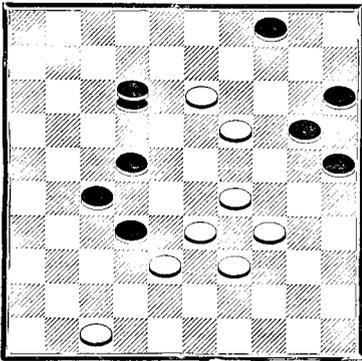
N° 203. — Problème par Dettmeyer.  
(G. J. d. D.)



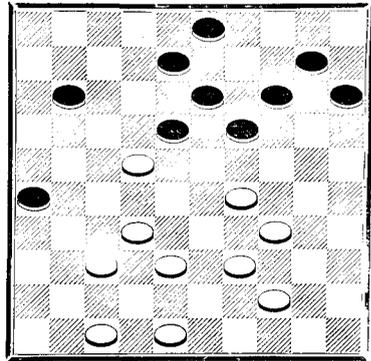
N° 201. — Problème par C. Stams.  
(G. J. d. D.)



N° 204. — Problème par Wardon.  
(G. J. d. D.)



N° 202. — Problème par Dettmeyer.  
(G. J. d. D.)



N° 205. — Problème par M. Wardon.  
(G. J. d. D.)