

Le Damier

Revue Mensuelle

Paraissant le 15

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

ABONNEMENTS

France 10 »
Union Postale. . 12 »

RÉDACTION, ADMINISTRATION, PUBLICITÉ

36, rue du Château-d'Eau, 36

PARIS - X^E

Téléphone. Nord 39-33

ABONNEMENTS

Les Abonnements sont annuels et partent du 15 de chaque mois.

Les manuscrits non insérés ne sont pas rendus. Notre correspondance devenant de jour en jour plus importante, nous ne répondons 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 aucuns frais pour eux.

Nous rendons compte de tous les ouvrages de notre spécialité 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 des jeux de combinaisons, 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.

Le Damier n'accepte aucun article payé, aucune publicité déguisée dans son texte. Ses informations n'ont d'autre but que de renseigner ses lecteurs et d'aider les efforts louables des sociétés, associations et propriétaires d'établissements qui veulent bien organiser des manifestations des plus utiles à l'œuvre que nous poursuivons.

INFORMATIONS

Un accident de machine étant arrivé au moment du tirage, nous avons dû paraître en retard. Nous nous en excusons auprès de nos lecteurs.

Damier Picard. — Les réunions du Damier Picard ont repris leur cours habituel, Dimanche et Jeudi de chaque semaine, à 15 heures, Brasserie Houbart (salle du premier), rue de la République. De nombreux joueurs ont répondu de suite à l'appel du Docteur Robert et les parties de Dames recommencent avec entrain. On parle d'un prochain concours handicap et d'un championnat de Picardie.

Les adversaires étrangers, de passage à Amiens, seront toujours les bienvenus au Damier Picard, qui compte sur leur visite.

Damier Lyonnais. — M. Bonnard démobilisé depuis le 3 Avril a repris ses occupations habituelles. A Lyon, comme partout, le jeu de Dames a été sérieusement négligé pendant la guerre. Les réunions du Damier Lyonnais ont lieu maintenant à la Taverne Rameau. Le Dr Molimard est toujours mobilisé comme aide-major de 1^{re} classe.

Le Damier Lyonnais a été très éprouvé pendant la guerre. MM. Le Goff, Bricout, président d'honneur du D. L. et dix autres joueurs manquent à l'appel.

Le Livre d'Or du Damier. — Le Damier Picard a été particulièrement éprouvé par la perte de M. Chevallier tombé glorieusement au champ d'honneur. Chevallier était un jeune joueur aimable, très brillant, savant tacticien, sur lequel on fondait les plus grandes espérances.

Nous apprenons également la mort au champ d'honneur de M. Louis Sestier tombé le 11 Mai 1915 à Souchez. Ce jeune homme, membre du D. R. P. était extrêmement dévoué à notre jeu. Très bien doué, il serait certainement devenu un maître.

M. Pernet excellent joueur, auteur de fins de parties remarquables est mort aussi au champ d'honneur. Il a été tué en Octobre 1917 au Moulin de Laffaux. Le Damier Lyonnais perd en lui un de ses membres les plus dévoués. Il avait été un des premiers à soutenir notre revue dès sa création.

Puisse l'hommage que nous rendons ici à ces glorieux disparus être une atténuation à la douleur de leurs parents.

Nécrologie. — **Le Damier** vient de perdre un de ses plus brillants et de ses plus féconds collaborateurs. Le grand problémiste Méandre est mort. Ses compositions sont universellement connues. Il y a près de quarante ans qu'elles paraissaient un peu partout, dans *l'Illustration*, *l'Echo de Paris*, la *Gazette du Jeu de Dames*, le *Jeu de Dames*, et dans d'autres chroniques damistes malheureusement trop éphémères. On lui a reproché parfois de manquer d'originalité mais c'est surtout envers lui-même qu'il en manquait. Son imagination était assez fertile pour qu'il n'allât point puiser chez les autres. Il se répétait quelquefois mais, à quel auteur ne pourrait-on faire semblable reproche qui ait produit une œuvre aussi considérable. Le classement de ses problèmes constituerait à lui seul un travail énorme. Tous les genres lui étaient également accessibles depuis les problèmes chargés de pions jusqu'aux fins de parties les plus délicates. Il était d'une école qu'il faut respecter plus que toute autre. Il n'a jamais versé dans le casse-tête chinois que nous nous sommes toujours refusés, à admettre dans nos colonnes. Quelques centimètres carrés lui suffisaient, pour donner, par la belle apparence de ses compositions et la richesse de ses combinaisons, une idée brillante de notre jeu, à celui qui y était le moins préparé, au premier venu. Il restera comme un modèle pour tous les compositeurs.

Canada. — Dans le championnat Ottina a perdu la partie (jeu de dames canadien) contre Gendron. Cette partie a été le clou de la soirée. C'est assez dire en quelle estime on tient au Canada l'ancien champion parisien.

Hollande. — Le jeu continue d'être très prospère en Hollande. Le nombre des joueurs a même augmenté considérablement. Certaines Sociétés ont disparu, d'autres ont été fondées. M. de Haas a regagné le Championnat de Hollande.

Tout récemment un joueur de toute première force s'est révélé, M. B. Springer, le meilleur praticien de Hollande. Il a remporté le titre de maître en écrasant presque tous ses adversaires. Il est considéré après Hoogland comme le plus dangereux concurrent de de Haas pour le championnat de Hollande.

Un match entre ces trois maîtres serait très intéressant. Il y a chez nos amis hollandais toute une jeunesse qui se passionne pour notre beau jeu. Il faut qu'il en soit de même en France et cela dépend presque uniquement de l'activité de nos lecteurs dans leur propagande. M. de Haas doit nous envoyer sous peu quelques coups qui seront certainement le régal de nos lecteurs.

Aux acheteurs au numéro. — Le Damier est en vente chez tous les marchands de journaux. Ceux qui ne l'ont pas doivent vous le faire venir. Il leur suffit de le demander à la maison Hachette chargée par nous de ce service. Nous prions nos lecteurs d'insister auprès des marchands. Ils doivent comprendre qu'une revue mensuelle ne peut procéder comme un quotidien et que nous ne pouvons fournir de numéros toutes les communes de France.

Traité Barteling. — Il nous reste encore quelque tomes II du Traité Barteling que nous céderons au prix de 5 francs. Ce tome contient entièrement l'étude des débuts.

Nos Concours. — La participation à nos Concours doit être un des meilleurs moyens pour nos lecteurs d'attirer au jeu les amateurs. Nous n'hésiterons pas — ils le savent par expérience — à nous imposer les plus grands sacrifices pour augmenter sans cesse la grande famille damiste.

Nous prions à nouveau les concurrents de lire attentivement le règlement de nos concours et de s'y conformer strictement. La validité de leurs envois dépend absolument des conditions qui y sont fixées.

Académies. — N'oubliez pas l'existence de cette rubrique : Pensez à ceux qui sont impatients de faire la partie et qui attendent de vous l'indication de l'endroit où vous désirez les rencontrer.

Collections du Damier. — Il nous reste quelques collections du Damier : nous les vendons 40 francs les 43 numéros. Le timbre de la poste déterminera l'ordre des livraisons.

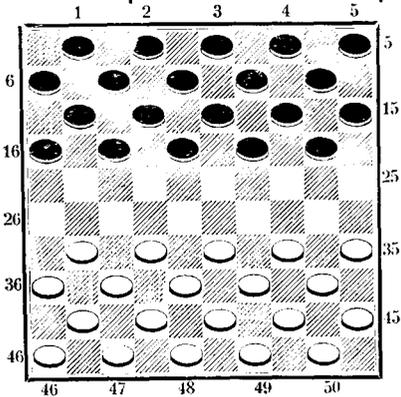
Tribune des Damistes. — Cet ouvrage est épuisé.

Traité Weiss. — En vente à nos bureaux au prix de 5 francs.

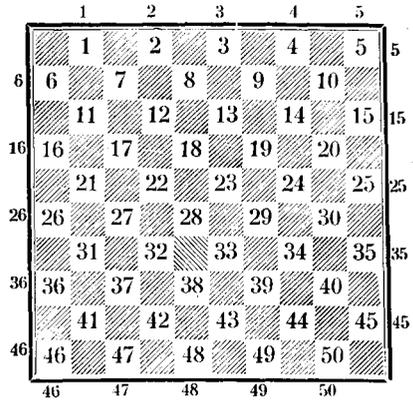
Soufflage. — Étude critique et complète du soufflage Nos 8 et 9 du Damier. — Prix 1 franc.

PARTIES DE DAMES ANALYSÉES

Position des pions au début de la partie



Notation du Damier



Les chiffres qui entourent les diagrammes indiquent le numéro de la case qui leur fait face. Nous renvoyons, pour les explications complémentaires, à la page intitulée : « Comment il faut lire nos Parties Analysées. » Enfin, pour donner toutes facilités aux amateurs de jeu de dames, nous avons fait imprimer des damiers numérotés que nous enverrons contre Un Franc en timbres poste.

COMMENT IL FAUT LIRE NOS PARTIES ANALYSÉES

On trouvera plus loin les diagrammes indiquant la place occupée par chaque pièce, au jeu de dames, ainsi que les désignations des cases servant à noter les évolutions de ces pièces. Les indications qui vont suivre n'ont d'autre but que de faciliter la lecture des parties ou de leurs commentaires.

1° Dans les énumérations de coups les Blancs sont toujours à gauche, les Noirs à droite. Les pièces sont désignées par le symbole de la case qu'elles occupent momentanément. Le trait d'union placé entre deux nombres indique le simple déplacement d'une pièce d'une case à une autre. Le signe : indique que la pièce qui le précède prend celle qui le suit.

2° 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, c'est-à-dire si le premier groupe qui se présente est en bas du trait.

3° 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 qui ne comporte pas d'exceptions.

Les premières variantes sont toujours appelées par des majuscules ; les sous-variantes qui viennent se greffer sur ces variantes sont appelées par des minuscules.

4° L'état du jeu aux phases 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, sur le texte, la position donnée.

5° Dans tous nos problèmes et sauf indication contraire, les Blancs commencent, jouent et gagnent.

6° *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* veut dire forcé ; *!* bien joué ; *?* coup faible ; *m* meilleur.

Nous n'avons pu donner ici que des indications sommaires. Nous espérons fermement qu'elles contribueront à faciliter l'étude du Jeu de Dames et partant à le faire aimer davantage.

Cent onzième Partie

Vingt-troisième Partie du Championnat du Monde de Rotterdam 1912

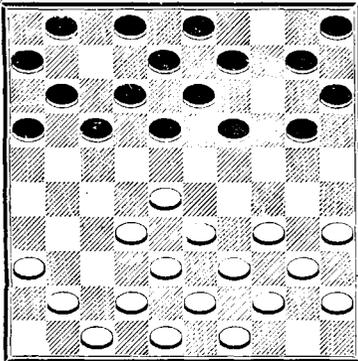
Blancs
M. Bonnard

Noirs
M. Garoute

- | | |
|------------|---------|
| 1. 34 — 30 | 17 — 21 |
| 2. 30 — 25 | 21 — 26 |
| 3. 40 — 34 | 11 — 17 |
| 4. 45 — 40 | 19 — 23 |

Nous n'aimons pas ce coup. Nous aurions préféré, surtout avec les noirs, jouer le début symétriquement par 6 — 11 et 1 — 6. Le coup du texte offre aux Blancs un excellent pionnage classique qui va leur donner une excellente position au centre.

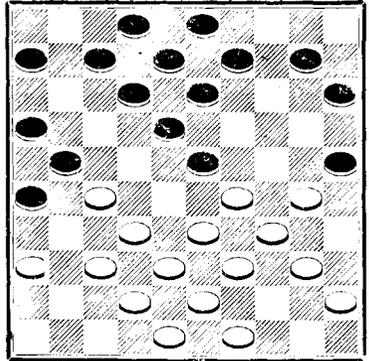
- | | |
|-------------|---------|
| 5. 50 — 45 | 14 — 19 |
| 6. 25 : 14 | 9 : 20 |
| 7. 32 — 28 | 23 : 32 |
| 8. 37 : 28 | 26 : 37 |
| 9. 41 : 32 | 4 — 9 |
| 10. 46 — 41 | 7 — 11 |



- | | |
|-------------|---------|
| 11. 41 — 37 | 20 — 25 |
| 12. 37 — 31 | 1 — 7 |
| 13. 42 — 37 | 17 — 21 |
| 14. 47 — 42 | 21 — 26 |
| 15. 31 — 27 | 10 — 14 |
| 16. 34 — 29 | 5 — 10 |
| 17. 40 — 34 | 19 — 23 |

Très bon coup qui donne une bonne position au centre et enlève le pion central des Blancs.

- | | |
|-------------|---------|
| 18. 28 : 19 | 14 : 23 |
| 19. 44 — 40 | 11 — 17 |
| 20. 35 — 30 | 17 — 21 |



- | | |
|-------------|---------|
| 21. 30 — 24 | 12 — 17 |
|-------------|---------|
- Ce coup paraît être le meilleur.
10 — 14 était impossible à cause de 24 — 19, 29 : 20 et 34 — 29 ou 37 — 31 ; 7 — 11 était également impossible à cause de 27 — 22.

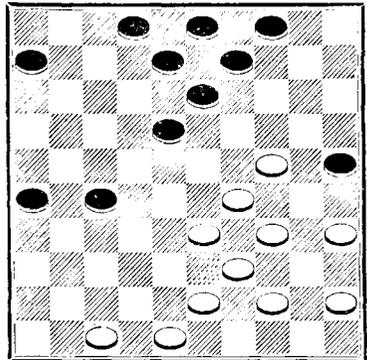
22. 33 — 28
Cette attaque est à peu près forcée en raison de la position d'attaque formidable que sont en train d'acquiescer les Noirs sur la gauche des Blancs.

- | | |
|-----|---------|
| 22. | 17 — 22 |
|-----|---------|
- Il se présentait un pionnage assez curieux par :
- | | | |
|---------|---------|---------|
| 28 : 19 | 24 : 4 | |
| 7 — 11 | 15 — 20 | 13 : 24 |
| 4 : 22 | 32 : 23 | 36 : 47 |

- | | | |
|-------------|---------|---------|
| 17 : 28 | 21 : 41 | 22 : 31 |
| 23. 28 : 19 | | 10 — 14 |
| 24. 36 : 27 | | 15 : 4 |
| 25. 19 : 10 | | |

Une très jolie ressource qui fait grand honneur au joueur marseillais.

- | | |
|-------------|---------|
| 26. 38 — 33 | 7 — 11 |
| 27. 40 — 35 | 11 — 17 |
| 28. 49 — 44 | 17 — 22 |
| 29. 42 — 38 | 22 : 42 |
| 30. 38 : 47 | 21 — 27 |
| 31. 32 : 21 | 16 : 27 |



32. 33 — 28 6 — 11
 33. 43 — 38 11 — 17
 34. 39 — 33 27 — 31
 35. 38 — 32 31 — 36
 36. 48 — 42 26 — 31
 37. 35 — 30 9 — 14

Coup très bien joué qui va amener la perte du pion pour les Blancs.

38. 44 — 39

Les Blancs ne pouvaient attaquer à 20 car les noirs jouaient 14 — 19 attaquant le pion 20 en gagnant le pion sur 20 — 25 par 19 — 23 etc. .

38. 14 — 19

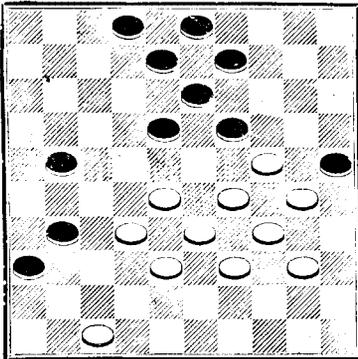
39. 42 — 38

Ce coup paraît faible mais il n'y a rien pour éviter la perte du pion.

39. 17 — 21

40. 45 — 40 4 — 9

Coup très faible et vraiment singulier après les coups très puissants de 9 — 14 et 14 — 19, 4 — 9 va permettre aux Blancs de sauver une partie complètement désespérée en leur laissant la seule ressource qu'ils pussent espérer, à savoir le coup de dame simple par 28 — 23 suivi de 24 — 19, 29 : 20, 38 — 32 et 33 : 4. Rien n'obligeait les Noirs à jouer ce détestable coup. 4 — 10 suivi de 10 — 15 assurait le gain du pion après quelques coups et probablement aussi le gain de la partie.



41. 40 — 35

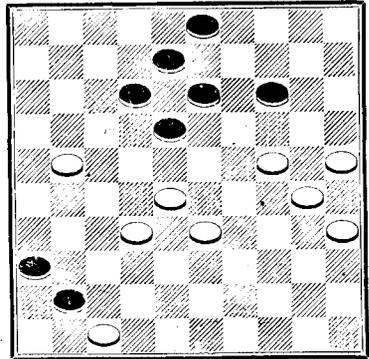
Les Blancs préparent ainsi le coup de dame indiqué plus haut. Les Noirs vont être obligés de jouer 9 — 14, le seul coup pour l'éviter sans sacrifier le pion.

41. 9 — 14

21 — 27 suivi de 31 — 37 donnait peut-être plus de chances de gain mais la partie des Blancs offre cependant beaucoup de ressources fort jolies.

42. 24 — 20 19 — 24
 Ce coup nous paraît faible, 19 — 23 faisait disparaître un pion gênant.

43. 30 : 10 25 : 5
 44. 34 — 30 5 — 10
 45. 30 — 25 10 — 14
 46. 29 — 24 8 — 12
 47. 39 — 34 2 — 8
 48. 34 — 30 21 — 27
 49. 32 : 21 31 — 37
 50. 38 — 32 37 — 41



51. 24 — 19

Les Blancs trouvent là une jolie ressource.

51. 14 : 23
 52. 28 : 19 13 : 24
 53. 30 : 19 18 — 23

Ce sacrifice n'est d'aucune utilité mais, à partir de ce moment il nous paraît impossible d'empêcher la nullité.

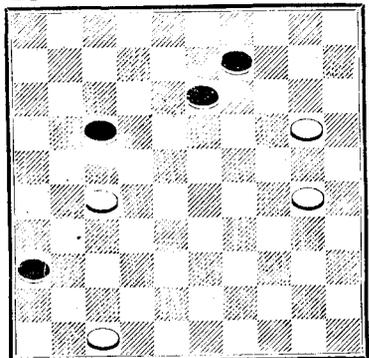
54. 19 : 28 41 — 46
 55. 21 — 16 12 — 17

Les Noirs ne peuvent pas empêcher la prise de la dame, ils préparent donc la fin de partie, qui suivra:

56. 32 — 27 46 : 10
 57. 33 — 28 10 : 21
 58. 16 : 27 8 — 13
 59. 35 — 30

Ce coup est forcé. — Il est évident que 25 — 20 faisait perdre par 17 — 22 et 3 : 25.

59. 3 — 9
 60. 25 — 20



60. 17 — 22
 Le plus simple et le meilleur les Noirs ne pouvant arrêter les Blancs en raison de 30 — 25 qui leur donne l'opposition et la possibilité de pionner par 20 — 14.
 61. 27 : 18 13 : 22
 62. 30 — 24 22 — 28
 63. 20 — 15 9 — 14

64. 24 — 19 14 : 23
 65. 15 — 10 28 — 33
 66. 10 — 5 23 — 29
 67. 5 — 32 33 — 39
 68. 32 — 49 29 — 34
 69. 47 — 42 36 — 41
 70. 42 — 37 41 : 32

-- NULLE --

Cent douzième Partie

Vingt-quatrième Partie du Championnat du Monde de Rotterdam

- | | |
|-----------------|-------------|
| Blancs | Noirs |
| M. V. Waggingen | M. Hoogland |
| 1. 32 — 28 | 17 — 21 |
| 2. 38 — 32 | |

Le coup le meilleur était ici 34 — 30 permettant ensuite 37 — 32 sans danger du coup de mazette.

2. 21 — 26
 3. 43 — 38

Ce coup est meilleur que 42 — 38.

Il permettra, par la suite, de pionner deux fois par 37 — 31 etc..., le pion 47 — dont Weiss pouvait dire que souvent il était véritable pion savant — restant ainsi à sa case. Néanmoins cette marche oblige les Blancs à laisser le pion 50 à sa case. Au contraire, en commençant par 37 — 32 ou 33 — 28, 39 — 33 ou à le choisir ensuite entre 50 — 44 ou 49 — 44 et l'on sait que cela n'est pas toujours indifférent.

3. 11 — 17

4. 28 — 23

Ce pionnage ne nous paraît pas bien utile.

4. 19 : 28

5. 33 : 11 6 : 17

6. 49 — 43 1 — 6

Les Noirs veulent éviter 32 — 27 etc... dont les Blancs maintiennent la possibilité par leur coup suivant.

7. 38 — 33

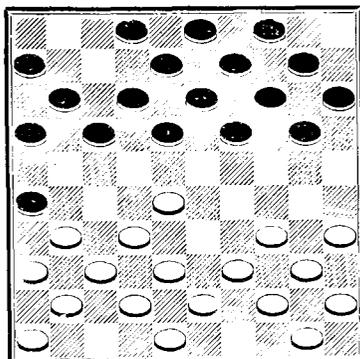
Ce coup a pour les Blancs le même inconvénient que nous signalons dans notre seconde note pour 42 — 38 à moins d'isoler le pion 48 par 43 — 38, qui serait un mauvais coup.

7. 7 — 11

8. 42 — 38 14 — 19

Les Noirs jouent de ce côté pour éviter les pionnages destructeurs de leur position qu'ont préparés les Blancs. Les Blancs auraient dû observer la même tactique et jouer sur leur aile droite notamment 34 — 30 pour forcer les Noirs à pionner par le manque de temps à leur disposition.

9. 47 — 42 10 — 14
 10. 33 — 28
 Relire la note précédente.
 10. 5 — 10



11. 39 — 33 17 — 21

Les Noirs sont maintenant assurés d'échapper au pionnage et au double échange du pion 26. Le pion 21 pourra aller, s'il y a lieu occuper, dans quelques coups la case 26 sans risquer d'être délogé.

12. 44 — 39 2 — 7

13. 34 — 29 34 — 30 nous paraissait ici beaucoup plus fort

13. 20 — 24

Les Noirs veulent éviter le pionnage de 29 — 24 etc...

14. 29 : 20 15 : 24

15. 40 : 34 10 — 15

16. 31 — 27

Ce coup nous paraît prématuré.

16. 18 — 22

17. 27 : 18 13 : 22

18. 28 : 17 11 — 22

19. 31 — 27

Coup faible. 32 — 28 était plus fort.

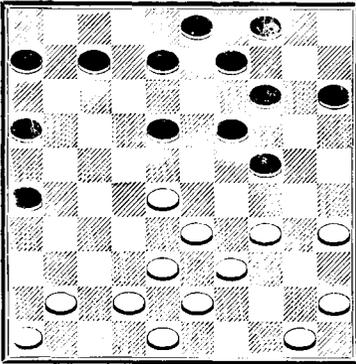
19. 22 : 31

20. 36 : 27 21 : 32

21. 37 : 28

38 : 27 donnait une meilleure position.

21. 12 - 18



22. 42 - 37

Nous aurions préféré 41 - 37 suivi de 46 - 41. Les Blancs se préparaient aussi à leurs choix des pionnages en avant et en arrière.

22. 7 - 12

23. 45 - 40 9 - 13

24. 34 - 30 4 - 9

25. 40 - 34 16 - 21

26. 37 - 32

La position des Blancs en raison de la succession de leurs coups faibles ne laisse pas d'être difficile. Il fallait ici attaquer carrément par 34 - 29 et continuer sur 14 - 20 par 30 - 25. Remarquons que les Blancs se préparaient ainsi au 2 pour 2 par 28 - 22 et 29 - 23 dans le cas où les Noirs ne laissent pas faire le premier 2 pour 2. Il n'y avait pas lieu de craindre sur 30 - 25 la réponse 21 - 27 et 27 - 31 car les Blancs pouvaient pionner après l'exécution du coup de 3 par 24 - 19.

26. 6 - 11

27. 41 - 37 11 - 16

28. 46 - 41

Coup faible. 34 - 29 était encore bon.

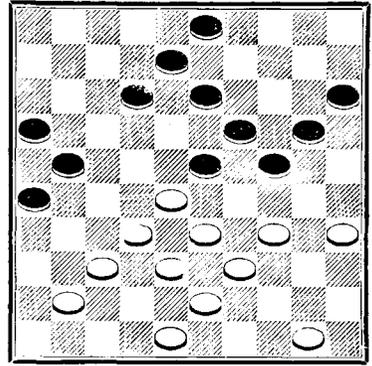
28. 18 - 23

Les Noirs profitent de ce coup pour s'installer à la case centrale d'où on ne pourra plus les déloger. Les Blancs auront ainsi toute l'aile gauche immobilisée.

29. 30 - 25 14 - 20

Les Noirs veulent évidemment empêcher les Blancs de s'installer à la case 25. Le pionnage qu'ils font a ce double avantage d'empêcher la sortie du pion 50 et 34 29, du moins, en ce qui concerne ce dernier coup le conducteur des Noirs le croyait on verra plus loin qu'il n'est rien. Les Noirs maintenaient leur avantage par 12 - 18.

30. 25 : 14 9 : 20



31. 34 - 30

Ce coup est faible. Il va créer toutes sortes de difficultés aux Blancs qui n'ont en somme que trois pièces à manœuvrer les pions 50, 39 et 34 le pion 48 ne pouvant aller qu'à 42. Il doivent ici chercher la nulle. Le coup juste était 34 - 29. Nous donnons ci-dessous la suite probable en jouant les meilleur coups de part et d'autre dans la variante de l'attaque.

34 - 29	39 : 30		32 - 27
23 : 34	20 - 25	A. B.	21 : 23
48 - 42	33 - 29	38 : 7	7 : 9
25 : 34	24 : 33	8 - 12	3 : 14
42 - 38	37 - 32	32 : 21	38 - 32
16 - 21	21 - 27	26 : 17	17 - 22
41 - 36	32 : 23	36 - 31	31 - 26
22 - 28	19 : 28	28 - 32	32 - 37
26 - 21	21 - 17	et les Blancs	
37 - 41			

font facilement nul.

A. 24 - 29 pouvait également se jouer mais donnait une partie difficile aux Noirs.

B. Sur 21 - 27 suivi de 16 : 27 pour empêcher l'attaque à 25 par la réponse 27 - 32 suivi de 13 - 18 gagnante les Blancs jouaient 50 - 44 et 44 - 39 acquérant un avantage sérieux.

31. 20 - 25

32. 50 - 44

Ce coup est faible. Il fallait jouer ici 39 - 34 suivi sur 12 - 18, le meilleur, de 34 - 29. Les Blancs se procuraient ainsi plusieurs temps de plus que dans la variante du texte. Ils pouvaient espérer de cette façon pouvoir jouer 41 - 36. Ils pouvaient poursuivre par 50 - 44 44 - 39 et 40 - 34. Sur 3 - 9 des Noirs ils jouaient de suite 40 - 34 menaçant du coup de 4 par 34 - 29, 28 - 23 etc... et ensuite 34 - 30.

La partie peut, dès ce moment, être considérée comme irrémédiablement perdue.

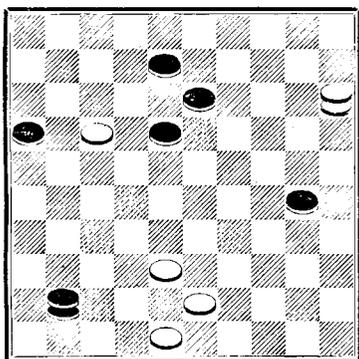
32.		25 : 34
33.	39 : 30	12 — 18
34.	44 — 39	3 — 9
35.	30 — 25	9 — 14
36.	39 — 34	26 — 31
37.	37 : 17	24 — 30

Il y a lieu de remarquer que les Noirs pouvaient exécuter ce coup de dame d'une autre façon et sans donner immédiatement une dame à l'adversaire par 16 — 21 suivi de 18 — 22 et seulement alors 24 — 30. Nous estimons que M. Hoogland a eu raison de choisir le coup du texte. La position finale offre plus de ressource pour le gain.

38.	35 : 24	19 : 39
39.	28 : 10	39 : 46
40.	10 — 4	46 — 41

Les Noirs menacent de 8 — 12 et 41 — 36.

41.	25 — 20	15 : 24
42.	4 — 15	24 — 30



43. 43 — 39

Les Blancs sont très gênés pour jouer. Ils ne peuvent jouer ni 15 — 29 à cause de 18 — 22 ni 15 — 33 à cause de 41 — 28.

43.		30 — 35
44.	38 — 33	41 — 37
45.	17 — 11	16 : 7
46.	39 — 34	37 — 23
47.	33 — 29	23 — 14
48.	29 — 24	7 — 12
49.	34 — 30	35 — 40
50.	30 — 25	40 — 45
51.	15 — 4	45 — 50
52.	4 — 15	14 — 41
53.	15 — 20	50 — 28
54.	20 — 15	28 — 19
55.	24 — 20	41 — 36

Les Blancs n'ont plus aucune ressource il leur faut donner le pion 20 à 14. Ils sont menacés de :

	A	15 : 4
	19 — 10	13 — 19
4 : 22	20 — 15 forcé	
36 : 4	12 — 18 avec l'opposition	

sur le pion 48

A	sur 48 — 43	15 : 4	4 — 31
	19 — 10	13 — 19	36 : 49
	20 — 15	15 — 10 forcé	10 — 4 ou 5 perdent
	19 — 40	8 — 13	40 — 45

— : — Les Blancs abandonnent — : —

PETITE CORRESPONDANCE

M. Giraud. — Nous n'avons pas de nouvelles de M. Balédent il paraît cependant qu'il est à Paris. Sa santé serait ébranlée.

M. Babo. — Votre abonnement finit avec le numéro de Juillet 1919.

M. Gulik. — Reçu votre partie. Très intéressant. Merci de votre bonne propagande et de vos félicitations qui nous vont au cœur. Nous n'avons jamais douté un instant des sympathies de vos compatriotes et de vous-même pour la France éprouvée et enfin victorieuse. — Votre abonnement finit avec le N° du 15 Juillet 1919.

M. Ortigé. — Merci pour les problèmes. — Votre abonnement se termine avec le N° du 15 Juillet 1919.

M. Duquhem. — Reçu.

M. Ortigé. — Le délai de deux mois, en permettant aux nouveaux abonnés et à nos nouveaux lecteurs de prendre part aux concours intensifie notre propagande. D'autre part nos lecteurs des colonies et de l'étranger seraient fort handicapés par un délai trop court.

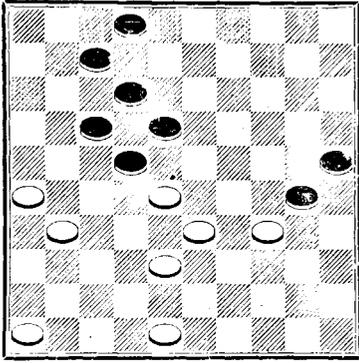
M. Brunin. — Votre intention était la mienne c'est uniquement parce que je n'en ai pas à ma disposition actuellement que j'ai tardé. Cela sera fait incessamment.

ERRATA.	N° 45, page 14, coups 1 et 2, lire	33 — 29	28 : 39
		24 : 33	17 : 28

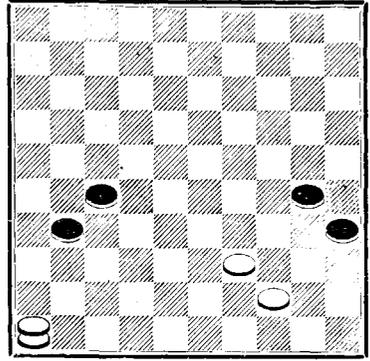
Page 21, ajouter un pion blanc à la case 16, Problème N° 423.

PROBLÈMES ET COUPS PRATIQUES

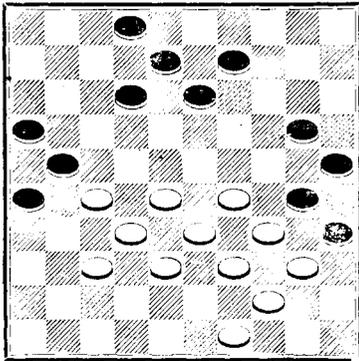
N.-B. — On trouvera plus loin les solutions de ces diverses compositions.
 Nous conseillons vivement au lecteur de les chercher sur le papier ou sur le damier sans déplacer les pièces. — C'est la meilleure gymnastique pour préparer à jouer la partie. —



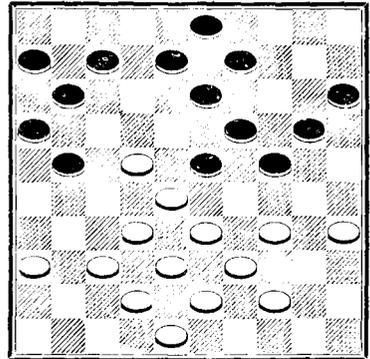
N° 427 — Coup pratique par Louis Dambrun.



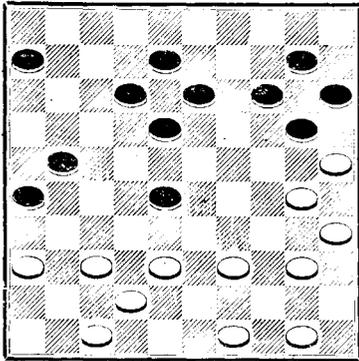
N° 428 — Aux Noirs à jouer les Blancs gagnent.



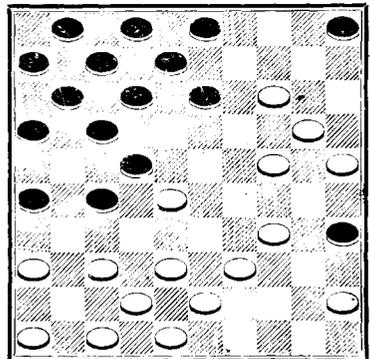
N° 429 M. Dambrun à M. Jaar en jouant. Les Blancs tentent la faute par 27 — 22.



N° 430 M. Dumont (Noirs) à M. Serf en jouant. Les Blancs font la faute par 33 — 29.



N° 431 — Etude par M. Giroud. Les Blancs gagnent le pion ou la partie.



N° 432 — Problème par M. P. Kleute J.

SOLUTIONS DES PROBLÈMES

N° 427.	—	26 - 21	28 : 8	38 : 32	32 : 1	gagne	
		17 : 37	30 : 28	2 : 13			
N° 428.	—		39 : 30	46 - 14	44 - 39	14 - 28	B 28 - 32
		30 - 34 A	35 : 24	31 - 36	27 - 31	24 - 29	
				39 : 33	gagne		

A sur tout autre coup des noirs

B le seul coup pour gagner

N° 429.	—	27 - 22	29 - 23	23 - 19	28 - 22	37 - 31	33 : 4
		12 - 18	18 : 27	13 : 24	27 : 18	26 : 28	
N° 430.	—	33 - 29	38 : 18	18 : 9	22 : 24	9 : 20	
		24 : 33	9 - 14	11 - 17	20 : 47	15 : 24	

Remarque. — Le coup précédent, le joueur qui conduisait les Noirs avait joué 14 - 20 tendant, sans le savoir, un très joli piège. Ce coup est magnifique et mérite de prendre place parmi les coups pratiques indispensables à connaître pour la conduite scientifique de la partie.

N° 431.	—	38 - 32	32 - 23	30 - 24	37 - 31	39 - 34	35 : 2
		13 - 19 A-B-C	19 : 28 D	20 : 29	26 : 48	48 : 30	
			37 - 31	50 - 45	49 - 44	40 : 9	25 : 5
	A si	18 - 23	ad libitum		48 : 34	14 : 3	
			32 : 23	30 : 19	39 - 34	34 : 23	50 - 44 44 - 39
	B si	20 - 24	18 : 29	13 : 24	a 8 - 13	13 - 18 b	18 : 29 15 - 20 c
		39 - 34	34 - 29	36 - 31	40 - 34	35 : 4	gagne
		29 - 33	33 - 39	24 : 33	39 : 30		
			42 - 38	37 - 31	47 - 42	39 - 34	35 : 2
	a sur	14 : 23	13 - 19 (1)	26 : 37	37 : 48	48 : 30	
			49 - 44	gagne le pion			
	(1) sur	23 - 28					
			25 - 20	gagne			
	b si	13 - 19					
				37 - 31	suivi de 39 - 34		

c sur 14 - 19 ou 12 - 18

			32 : 23	42 - 38	30 : 19	39 - 34	34 : 23
C	sur	6 - 11	18 : 29	20 - 24 forcé	13 : 24 forcé	8 - 13	13 - 18
		50 - 44	44 - 39	39 - 34	38 : 29	37 - 31	42 - 37
		18 : 29	15 - 20	29 - 33	24 : 33	26 : 37	37 : 48
		49 - 44	35 : 4		44 - 39	a 4 : 15	
		48 : 30	33 - 38 meilleur	38 - 42			
	a ou	4 - 31	suivi de 31 - 48				
			gagne facilement				

Les sous-variantes de cette variante sont semblables à celles de la variante B.

Cette étude résulte de l'examen d'une partie jouée au Café du Centre et dans laquelle les adversaires n'ont pas vu les ressources que M. Girod y a trouvées. On a pu se rendre compte que cette étude du jeu du pion était extrêmement intéressante (N.D.L.R.).

N° 432.	—	47 - 41	14 - 10	20 : 18	24 - 19	34 - 30	43 - 39	38 : 9
		22 : 44	5 : 14	12 : 23	23 : 14	35 : 24	44 - 33	3 : 14
		37 - 31	41 : 3	gagne				
		26 : 37						

Règlement des Concours du "DAMIER"

1° Nom et adresse. — Ecrire très lisiblement son nom et son adresse exactes sur la feuille d'envoi dont l'emploi est obligatoire.

2° Bons à coller. — Coller en haut de cette feuille le bon du concours.

3° Nombre de réponses. — Indiquer en chiffres très apparents le nombre de réponses que nous recevrons, l'envoi de chaque concurrent n'étant compté que pour une réponse. Exemple : *Nombre de réponses 259.*

4° Rédaction des Solutions. — Écrire dans la même forme que nous les solutions des problèmes faisant partie du concours

5° Mise dans l'enveloppe. — Mettre la feuille de solutions dans une enveloppe ne contenant rien d'autre et sur laquelle sera apposé le bon d'envoi publié à cet effet en même temps que le bon du concours.

6° Envoi par la poste. — Tous les envois doivent être effectués par la poste et adressés à *M. DAMBRUN, 36, rue du Château-d'Eau, Paris, Xe arrondissement.*

7° Délai. — Le délai est fixé à deux mois à partir de la publication des problèmes et bons du concours. La date extrême est d'ailleurs indiquée avec précision sur ce bon lui-même. Elle est déterminée par le timbre de départ du bureau de poste. Après cette date les envois seront considérés comme inexistantes.

8° Classement. — La solution exacte du problème donne droit à un point. Dans le cas où plusieurs concurrents ont résolu le problème, les nombres de réponses qu'ils auront indiqués serviront à les départager. Dans le cas où ces nombres seraient identiques, il sera procédé à un tirage au sort.

9° Envoi des Prix. — Les prix sont envoyés franco à tous les lauréats. Nous déclinons toute responsabilité pour les prix qui ne parviendraient pas à destination par suite d'adresses inexactes données par les concurrents. Nous nous réservons toutefois de ne pas expédier franco à l'étranger les objets dont le transport nous paraîtrait trop onéreux et, en aucun cas, nous n'acquitterons les droits de douane, qui sont à la charge du lauréat.

10° Causes de nullité — Tout envoi non conforme à ces indications sera considéré comme nul.

Aucune réclamation d'aucune sorte ne sera admise ; nous ne tiendrons aucun compte de celles qui pourraient nous être adressées.

PRIX DU CONCOURS N° 18

N.-B. — Une erreur a été commise dans notre N° 45. Les Prix annoncés page 23 seront attribués aux lauréats du Concours N° 17.

1^{er} PRIX. - Un Damier pliant, palissandre frisé, cases palissandre et houx, frise bois des îles.

2^{me} PRIX. - Un Rasoir de sûreté argenté dans un joli coffret avec glace biseautée, savon et blaireau en étuis nickelés.

3^{me} PRIX. - Un Miroir ouvrant formant chevalet.

4^{me} au 6^{me} PRIX. - Une Glace biseautée rectangulaire garnie d'un beau peigne.

7^{me} PRIX. - Un Étui à cigarettes à rayures or mat.

8^{me} PRIX. - Un Étui à cigarettes à rayures médaillon tête de cheval.

9^{me} PRIX. - Une Boîte contenant un étui à cigarettes, un étui porte-allumettes et un porte-cigarettes.

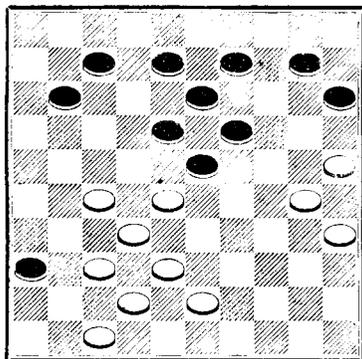
10^{me} PRIX. - 1 Étui à cigarettes et un Porte-Cigarettes.

N.-B. — Le nombre des prix augmentera avec celui des compétiteurs.

PROBLÈMES

Avis Important Dans tous nos problèmes et fins de parties, les Blancs jouent, commencent et gagnent par une suite de coups ou de prises absolument forcées, amenant une position ne laissant aucune ressource aux noirs. Les Blancs se dirigent toujours vers le haut, les Noirs vers la base des diagrammes. Les Noirs peuvent damer aux cases 46, 47, 48, 49 et 50 les Blancs aux cases 1, 2, 3, 4, 5. Les solutions doivent être rédigées exactement dans la forme où elles sont publiées par nous, avec indication des coups des Noirs, des prises, des variantes. Toute solution incomplète ou ne se conformant pas strictement aux indications ci-dessus sera considérée comme nulle. Les solutions doivent nous parvenir au plus tard deux mois après la publication du problème du concours. De nombreux prix, tous de grande valeur, récompenseront les meilleurs solutionnistes. Nous resterons malgré tout fidèle à notre ligne de conduite, en ne publiant que des problèmes pratiques préparant les amateurs à faire brillamment la partie.

CONCOURS N° 18



N° 433. Problème par M. Bombéke

Voir le Règlement au verso.

Prenez part à nos Concours