

17. Dh3—h8 +
18. Th1 X h8 mat.

C'est le mat n° 9 B.

FIN DE PARTIE N° 17

Jouée en juillet 1927
au Tournoi de Magdebourg
SPIELMANN L'HERMET



Les Blancs font mat en 5 coups

1. Dh4 X h6 !

Menace de 2. Dh6 X g7 (mat n° 7) et de 2. Dh6—h7+ suivi de 3. Dh7—h8 (mat du Couloir).

1. ... g7 X h6 +
2. g5 X h6 + Rg8—f8

Il serait maintenant prématuré de jouer 3. h6—h7 avec menace de 4. h7—h8=D (mat n° 8) car en jouant leur D les Noirs auraient une case de fuite à e7. Une petite préparation est nécessaire.

3. Tg1—g8 + Rf8 X g8

Voilà le R ramené en position telle que le PTR blanc avancera à la septième traverse en faisant échec.

4. h6—h7 + Rg8—f8
5. h7—h8=T mat.

autre défense, demandant aux Blancs plus d'imagination pour arriver au mat. Soit :

14. ... Rh7—g8
15. Fc1 X g5 Dd8—c7



Après le 15^e coup des Noirs

Les Noirs n'ont qu'un P de moins et il semble que malgré leur retard dans le développement, ils vont pouvoir conjurer l'attaque. Il n'en est cependant rien et les Blancs d'un coup gagnent.

16. Fg5—f6 !

Les Noirs n'ont pas de défense efficace contre 17. Dh5—g5 suivi de 18. Dg5 X g7 mat (mat n° 8).

Ils ne peuvent pas jouer 16. ... g7—g6 à cause de 17. Dh5—h8 mat (mat n° 9).

Passons en revue les parades possibles.

16. ... Tf8—c8
17. Dh5—g5 Rg8—f8
18. Dg5 X g7 + Rf8—e8

Et les Blancs s'emparent encore de 2 P.

19. Dg7—g8 + Re8—d7
20. Dg8 X f7 + Rd7—c6
21. Df7—e6 + Rc6—b7
22. De6 X d5 +

Et le gain n'est plus qu'une affaire de technique.

Les autres coups mènent plus rapidement à la débâcle :

16. ... g7 X f6
17. e5 X f6 Dc7—g3

Seule façon d'empêcher le mat en deux coups 18. Dh5—g5+, R joue ; 19. Dg5—g7 mat.

18. Tf1—f5 !

Et les Noirs n'ont plus qu'à abandonner.

Reste l'arrivée du CD :

16. ... Cb8—d7
17. Dh5—g5 Cd7 X f6
18. e5 X f6 g7—g6
19. Dg5—h6.

Avec un mat imparable.

PARTIE N° 64

Française

A. NIMZOWITCH

X...

(Variante théorique)

Une variante connue de Nimzowitch de la partie Française amène d'une façon plus artificielle ce même sacrifice de F.

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. e4—e5 c7—c5
4. Dd1—g4 Cb8—c6
5. Cg1—f3 c5 X d4
6. Ff1—d3 Cg8—e7
7. 0—0 Ce7—g6
8. Tf1—e1 Ff8—e7
9. a2—a3 0—0
10. h2—h4