Après le 10^e coup des Blancs10. ... **Cg6 × h4**

Cette prise apparaît comme un danger puisque les Blancs n'ont pas la commande de la colonne h.

11. **Fd3 × h7 +**
12. **Cf3 — g5 +**
13. **Fc1 × g5**
14. **Dg4 × h4 +**

Rg8 × h7
Fe7 × g5
Dd8 — c7
Rh7 — g8 ?

Après le 14^e coup des Noirs15. **Fg5 — f6 !**

Les Noirs n'ont pas de défense contre la menace 16. Dh4 — g5.

15. "...

97 × f6 ; 17. Dh4 × f6 et le mat n'est plus parable (mat n° 9).

17. **Tc5 — g5**

Dc2 — g6 et gagne.

Après 15. Fg5 — f6 ! voyons la suite si les Noirs prennent le F.

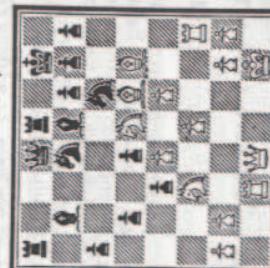
15. **Fg5 — f6**
16. **e5 × f6**

Et le mat à 97 (mat n° 8) est inévitable.

FIN DE PARTIE N° 18

Après bien des péripéties dans une partie Pillsbury-Wolf, disputée au Tournoi de Monte-Carlo en 1903, il se rencontra la position suivante qui provient visiblement d'un Gambit de la D refusé, défense orthodoxe stricte.

H.-N. PILLSBURY H. WOLF
Tournoi de Monte-Carlo (10-11-1903)

Après le 15^e coup des Blancs

La partie s'est déroulée selon le schéma classique depuis la fameuse partie Pillsbury - Tarrasch de Hastings 1895. Les Noirs essayent d'arriver à une fin de partie pour mettre en valeur leur majorité de P sur l'aile D. Les Blancs montent une attaque sur le roque noir. Ici Pillsbury a pu, sans résistance de la part de Wolf, construire ce que l'on appelle la « Formation Pillsbury », caractérisée par le CR à e5 soutenu par le PFR à f4. On joue ensuite si on le peut Tf1 — f3 — h3 et l'on part avec toutes les pièces à l'assaut du roque.

Dans la position du diagramme, les Blancs viennent de jouer Tf3 — h3.

15. ... **g7 — g6**

Voici un premier résultat obtenu. Les Noirs ont affaibli leur roque, jusqu'ici intact, en poussant le PCR.

16. **Ff5 — b1**

Dans de telles positions, à dire vrai difficiles à tenir, bien des joueurs s'éner�ent et finissent par faire cet échange pour se débarrasser de la pression du C gênant. Résultat : le Pf4 arrive, menaçant à e5, et la colonne f est ouverte sur le roque. Le remède est pire que le mal.

On a suggéré ici ... Cd7 — f8 pour défendre h7.

Mais ... Fe7 — f8, indiqué par M. F. Le Lonnais dans son ouvrage « Les Prix de beauté aux échecs » est inexact, car après ce coup, les Blancs gagnent une pièce par 17. Ce5 × d7. Cf6 — d7

17. **f4 × e5**

Ici ... Cf6 — e4 était nécessaire. Mais les Noirs sous-estimaient la force de l'attaque blanche songent toujours à une contre-attaque sur l'aile D.

18. **Fg5 × e7**

Après ce double échange il semble que les Noirs vont pouvoir respirer. Il n'en est encore rien.

19. **Dd1 — f3**
20. **Tc1 — f1**
21. **Df3 — f6**

La D blanche vient occuper la place habituellement dévolue à un F ou à un P. Les Noirs devaient l'en déloger.

21. ...

Une faute grave. D'abord en principe parce qu'avant de songer à gagner une finale de P sur l'aile D, il faut bien se demander si

un mat ne se prépare pas dans l'autre coin de l'échiquier. Ensuite tactiquement, car ce coup de P ouvre bénévolement un chemin au CD pour entrer en jeu. Après cette faute l'attaque va se précipiter.

22. **Cc3 — a4 !**

Et non pas 22. ... Te7 — e6 avec la naïve pensée de prendre le C une fois que la D attaquée se sera retirée, car les Blancs joueraient 23. Df6 — f2 et si Dd7 × a4 ; 24. Df2 × f7 + avec une attaque gagnante.

23. **Ff7 — c8**

a6 — a5

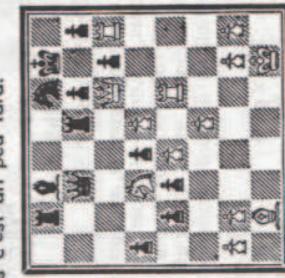
Toujours le rêve bleu ! La contre-attaque sur l'aile D.

25. **Tf1 — f4**

Amenant la dernière pièce blanche à demi inactive en mesure de gagner la colonne h.

25. ...

Avec l'idée de déloger la D blanche de f6 par ... Tb8 — b6. Mais c'est un peu tard.

Après le 25^e coup des Noirs

Il y a ici un coup absolument gagnant. Si vous avez en mémoire les positions typiques de mat que nous avons déjà étudiées, vous pouvez trouver vous-même ce coup qui, en 1903, fit s'extasier la galerie (elle se composait seulement, à dire vrai, de J. Arnous de R-