

15. e4—e5
Menaçant de 16. Cf5 Cd7 X f6 gagnent la D.

16. e5 X f6
Mais un P le remplace et il reste à parer la menace du mat n° 8.

17. Ta1—d1
Menaçant notamment de jouer h2—h4—h5 ! et défendant le C.

17. ...
Afin d'aller à f8 défendre le point faible g7.

18. Df4—h6
19. Cd4—f3 !
La DN pourrait être également à h5.

20. Cf3—g5.



Après le 20^e coup des Blancs

Un splendide coup de problème. Si 20. ... D X h6 ; 21. C X f7 mat ! Les Noirs pensent s'en tirer en donnant la T.

20. ...
21. Td1—d8 !
Car maintenant que la D est clouée. La nouvelle menace du mat n° 8, 22. ... D X g7 mat, n'est possible qu'en retirant la T, ce qui permet l'autre mat 22. D X h7.

— Quelle splendeur, fit Victor Kahn, en montrant cette partie au retour de Buenos-Aires.

— J'ai déjà vu quelque chose

comme ça quelque part, répliqua Georges Renaud.

Et il posa sur l'échiquier le problème suivant, probablement ignoré de tous les voyageurs du « Piria-polis » :

C.-M. DE LABOURDONNAIS

Traité LVI - 1833



Les Blancs font mat en 9 coups

En voici la solution :

1. Dd2—h6 Tf8—g8
2. Cc3—e4 Dc5—f8
3. Ce4—g5 ! Tg8—g7

Jusqu'ici c'est exactement le thème final de la partie du « Piria-polis ». Mais la continuation est différente, le matériel blanc n'étant pas le même.

4. Cg1—f3 Rh8—g8
5. Cf3—e5 Rg8—h8
6. Ce5—d7 Df8—g8
7. h2—h3 Dg8—f8
8. Cd7 X f8 Rh8—g8
9. Dh6 X g7 mat.

Le problème est amusant et dans le goût de l'époque. Mais combien nous lui préférons la partie.

FIN DE PARTIE N° 20

Les attaques que nous avons examinées contre un R ayant roqué sont également valables lorsqu'elles sont transposées de une ou de plusieurs colonnes.

LISSNER Tournoi de l'Association de New-Jersey 1895

PARTIE N° 66

Caro-Kann

Jouée à Vienne, en Février 1929

R. SPIELMANN B. HOENLINGER

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. Cb1—c3 d5 X e4
4. Cc3 X e4 Cg8—f6
5. Ce4—g3 e7—e6
6. Cg1—f3 c6—c5

Les Noirs, qui ont enfermé leur FD au 5^e coup (car e7—e5 paraît laisser un avantage aux Blancs), s'efforcent maintenant de le libérer et préparent b7—b6.

7. Ff1—d3 Cb8—c6

Un peu plus précis est ... c5 X d4, suivi de Fc8—d7 et Cb8—c6.

8. d4 X c5 Ff8 X c5

9. a2—a3 0—0

Au lieu de 0—0, on pouvait jouer a7—a5 pour prévenir b2—b4.

10. 0—0 b7—b6

11. b2—b4 Fc5—e7

12. Fc1—b2 Dd8—c7

Une perte de temps qui va permettre aux Blancs d'acquiescer nettement une meilleure position ... Fc8—b7 était tout indiqué.

13. b4—b5

Joueur d'attaque, Spielmann — qui avait déjà pris la mesure de son jeune adversaire : c'était la huitième partie d'un match en dix parties gagnée par Spielmann (+5, —2, =3) — n'hésite pas à affaiblir sa position sur l'aile D pour obtenir sur l'aile R un jeu plein de promesses. Le C n'a guère de choix. A a5, il sera hors d'action et à b8, pour gagner ensuite d7, il permettra Fe5 !.

13. ... Cc6—a5

14. Cf3—e5 Fc8—b7

15. Ce5—g4 ! Dc7—d8

Les Noirs reconnaissent que leur

Après li ? coup des Noirs

Dans la position que voici, les Noirs viennent de jouer Tg8—g4 ? Ce coup donne aux Blancs l'occasion de sacrifier la D car pendant que les Noirs sont occupés à la prendre ils arrivent à doubler les T sur la colonne d et à menacer de mater à d8 (mat n° 9).

23. Td1 X d7 Tg4 X h4

24. Ta1—d1

La position est déjà intenable. Les Noirs doivent rendre du bois.

24. ... Ff8—e7

25. Td7 X e7 + Re8—f8

Le R a pu fuir... mais les Blancs renouvellent la menace.

26. Te7—d7

Un joueur poli aurait abandonné depuis le 24^e coup. Mais il y a toujours, aux échecs, de mauvaises têtes qui, dans une position archiperdue se raccrochent au vain espoir que leur adversaire pourra mourir soudain d'apoplexie. La meilleure tactique contre ces malappris est de ne pas s'impatienter et de les mater sans pitié... puis, ensuite de refuser de jouer avec eux.

26. ... Rf8—g8

27. Td7—d8 + abandonne.