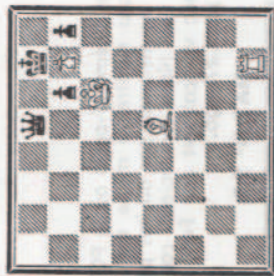


Il va de soi que si nous substituons au F placé à f6 (ou sur la diagonale) un P installé à g7, nous n'aurons plus la possibilité d'un mat sur cette case (mat n° 7), mais nous garderons toutes les possibilités des mats à h8 (mats n° 8, 9).

MAT N° 9 F



Les Blancs font mat en 3 coups

1. Fc4 x h7 + Rg8 x h7
2. Tg1—h1 + Rh7—g8
3. Th1—h8 mat.

Voici quelques exemples des mats d'Anderssen :

FIN DE PARTIE N° 21

Tournoi de Londres, 1886

I. GUNSBURG SCHALLOP



Après le 23^e coup des Blancs

Dans cette partie où dès le 8^e coup les Noirs, en sacrifiant deux P, avaient obtenu l'initiative, la position du diagramme se rencontre. Les Blancs viennent de jouer 23. Tc1—e1, attaquant une seconde fois la TNe8. Schallop, au lieu de défendre la T, attaquée, la laisse en prise et joue un coup qui contraignit Gungsburg à abandonner. Quel coup ? Avant d'aller plus loin, cherchez-le en songeant au schéma 9 D.

23. ... Db6—f6 !!
24. abandonne.

Car il n'y a aucune parade contre la menace.

24. (Tel Xe8) Ff4—h2 +
25. Rg1 x h2 Df6 x h4 +
26. Rh2—g1 Dh4—h1 mat.

Voici un exemple du mat 9 E, administré au début d'une partie :

PARTIE N° 67

Française

Jouée au Danemark en 1934

K. BLOM N. JENSEN

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. Cb1—c3 d5 x e4
4. Cc3 x e4 Ff8—d6
5. Ff1—d3 Cg8—e7
6. Fc1—g5 0—0 ?

Une erreur, immédiatement fatale. Les Noirs devaient, avant de roquer, obtenir par Cb8—d7 le contrôle de la case f6.

Si ... g7—g6 ; 10. Dh5—h4, Ce7—f5 ; 11. Fd3 x f5 et mat en trois coups au plus (Fd6—b4+ ; 12. Re1—f1, Dd8 x f6 ; 13. Dh4 x f6+ et 14. Df6—g7 mat ou 12. ... g6—g5 ; 13. Fh6 x g5 et 14. Dh4—h6 mat).

Si ... Cd7—g8 ; 10. Fh6—g5+ , Cg8—h6 ; 11. Fg5 x h6, g7—g6 (Dd8 x f6 ; 12. Fh6 x g7+ et 13. Dh6—h7 mat) ; 12. Dh5—h4, et le mat ne peut être retardé que par de coûteux et inutiles sacrifices : Fd6—b4+ ; 13. Re1—f1, Dd8 x d4 ; 14. Dh4 x d4, etc.

10. Fh6 x g7+ + Rh8 x g7
11. Dh5—g5+ Rg7—h8
12. Fd3 x f5 Fd6—b4+
13. Re1—f1 Dd8 x f6
14. Dg5—h5+ ! Df6—h6
15. Dh5 x h6+ Rh8—g8
16. Dh6—h7 mat.

Nous avons développé ces variantes pour bien montrer que les Noirs n'ont aucune échappatoire.

8. Fg5 x f6 !

Voici la position des schémas 9 D et 9 E. Le mat n'est évitable qu'en sacrifiant la D.

8. ... Dd8—d7

Les Noirs n'ont pris en considération que la menace verticale 9. Dg4+ et ils déclouent leur C pour que la D ne soit pas en prise après 9. ... Ce7—g6.

9. Fd3 x h7+ Rg8 x h7
10. Dd1—h5+ Rh7—g8
11. Dh5—h8 mat.

FIN DE PARTIE N° 22

Voici enfin la combinaison épouvantable du schéma 9 F et qui doit probablement être le prototype :

Après le 6^e coup des Noirs

La partie des Noirs est perdue sans remède. Pourquoi ?

Parce que :

1^o Quatre pièces blanches, deux F, le CD et la D sont déjà en action ou en possibilité d'agir contre le roque noir ;

2^o A e7 le CR noir ne défend pas la case h7, ce qui est sa mission essentielle lors du roque ;

3^o A e7 le CR interrompt l'action de la D sur f6.

7. Ce4—f6+ !!

Un sacrifice de pièce ayant pour objet :

1^o De démasquer le Fd3 ;

2^o De démolir le roque s'il est accepté ;

3^o D'attaquer deux fois la case h7, s'il est refusé.

7. ... g7 x f6

En cas de refus, la suite gagnante eût été :

7. ... Rg8—h8
8. Dd1—h5 h7—h6
9. Fg5 x h6 Ce7—f5

Si ... g7 x h6 ; 10. Dh5 x h6 mat

Si ... g7 x f6 ; 10. Fh6—d2+ et 11. Dh5—h7 mat.