

MAT N° 11 C



- Les Blancs font mat en 3 coups
1. Tf3—h8 + Rg7×h8
 2. Dh1—h7 + Rg8—f8
 3. Dh7—f7 mat.

Cet artifice est valable sur n'importe quelle colonne ainsi que le montre l'amusant mat réalisé par le maître français Betbeder contre le joueur roumain Tyroler.

FIN DE PARTIE N° 27
L. BETBEDER
 Tyroler
 Tournoi des Nations,
 Hambourg 1930



- Les Blancs font mat en 3 coups
1. Tf7—f8 + Fe7×f8
 2. Df1—f7 + Re8—d8
 3. Df7—d7 mat.

Si l'on suppose enlevée la Tf8 et une DN placée à e7, les Noirs joueraient 5... Rg8—f8 et les Blancs 6. Dh7—h8 mat.

Le tableau de mat est évidemment celui du mat n° 8.

Lorsqu'il n'y a pas de PN devant le PB à sa sixième case, les Blancs s'ils peuvent donner échec au premier coup font une autre sorte de mat.

MAT N° 11 B



- Les Blancs font mat en 3 coups
1. De2—h5 + Rh8—g8
 2. Dh5—h7 + Rg8—f8
 3. Dh7—f7 mat.

Un artifice courant analogue à celui de Damiano dont il est inspiré consiste parfois à faire disparaître une pièce noire placée devant le P, comme dans le schéma que voici, et empêchant le passage de la D de h7 à f7.

CHAPITRE XIV

LE PION DE DAMIANO
 (Mats N° 11 à 13)

L'étude des mats n° 8 nous a amené à cette conclusion qu'un PB enfoncé à f6 comme un coin dans la position ennemie et battant la case g7 acquiert une force considérable et permet à l'assailant plusieurs sortes de mat.

Cette conclusion vaut pour d'autres pions et cela nous conduit à examiner d'autres types de mat.

Dans la position du diagramme, où le P est à g6, les Blancs font mat en trois coups.

MAT N° 11 A

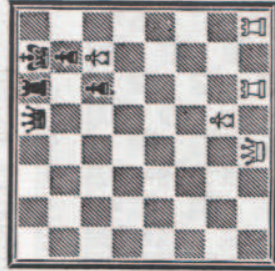


- Les Blancs font mat en 3 coups
1. De2—h5 T joue Rg8—f8
 2. Dh5—h7 + Rg8—f8
 3. Dh7—h8 mat.

On remarquera que le mat n'est possible que parce que la case e7 est obstruée.

Damiano a publié en 1512 l'amusante position ci-après. Les Blancs pour mettre en action leur D doivent d'abord se débarrasser de leurs encombrantes T. Ils le font par sacrifice.

FIN DE PARTIE N° 26
P. DAMIANO 1512



- Les Blancs font mat en 5 coups
1. Th1—h8 + Rg8×h8
 2. Tf1—h1 + Rh8—g8
 3. Th1—h8 + Rg8×h8
 4. Dd1—h1 + Rh8—g8
 5. Dh1—h7 mat.