



Après le 19<sup>e</sup> coup des Noirs

- 20. De2—h5 +
- 21. Cf5 X g7 !
- 22. Ta4—g4
- 23. Tel—e3
- 24. Cg7—e6 !

Les Noirs ont abandonné. En effet, s'ils prenaient le C, ils tomberaient dans la position de Damiano, soit :

- 24. ... Fd7 X e6



Après le 24<sup>e</sup> coup des Noirs

- 25. Dh5 X h7 +
- 26. Te3—h3 +
- 27. Th3 X h4 mat.

C'est cependant sous une forme un peu différente que ce sacrifice se présente le plus souvent dans la partie pratique.

MAT N° 17 B



Les Blancs font mat en 3 coups

- 1. Dd1—g4 +
- 2. Th1 X h7 +
- Tal—h1 mat.

Ouvrons une parenthèse pour noter qu'une D et une T associées ont une énorme puissance maitrée.

Le schéma ci-après montre comment, toutes les figures noires demeurant sur l'échiquier, une D et une T blanches peuvent poursuivre sans arrêt le RN jusqu'au mat :

SCHEMA



Les Blancs font mat en 6 coups

TABLEAU DU MAT N° 17 C



Les Noirs sont mat

Voici quelques applications pratiques du mat n° 17 :

L'exemple qui suit est d'autant plus typique que les Noirs n'ont plus pour matériel d'attaque que la D et les 2 T.

FIN DE PARTIE N° 34

M.-N. KATALYMOW A. BAZROW  
Joué en 1905, à St-Petersbourg



Après le 17<sup>e</sup> coup des Blancs

- 17. ... Tg8 X g2 +
- 18. Rg1—h1
- Si 18. Rg1 X g2, Ta8—g8 + et 19. Df3 ou Dh6 mat.
- 18. ... Tg2 X h2 +
- 19. Rh1 X h2

- 1. Dd1—d7 +
- 2. Tf7—f5 +
- 3. Dd7—d5 +
- 4. Tf5—f3 +
- 5. Dd5—d3 +
- 6. Tf3—f1 mat.

En conclusion, tous les sacrifices sont permis s'ils exposent le R assailli aux feux croisés d'une D et d'une T convenablement placées.

Fermons la parenthèse et arrivons à une position typique de mat très fréquente dans la pratique.

MAT N° 17 C



Les Blancs font mat en 4 coups

- 1. Th1 X h7 +

Un sacrifice de T pour forcer la position caractéristique. L'acceptation est forcée, sinon 2. Df3 X f7 mat.

- 1. ... Rg7 X h7
- 2. Dh3 X f7 + Rh8 ou h6

La seconde T entre en jeu. Dans bien des cas pratiques, l'assaillant doit ici faire un coup de repos pour amener cette seconde T en jeu. Par exemple 0—0—0 ou Re1—e2.

- 3. Tal—h1 + Dc8—h3
- 4. Th1 X h3 mat.

Le tableau de mat est le suivant :