

1. Cf4—g6 + Rh8—g8  
2. Ff1—c4 mat.

MAT N° 22 C



Les Blancs font mat en 2 coups

1. Ff1—c4 + Rg8—h8  
2. Cf4—g6 mat.

TABLEAU DU MAT 22 B



Les Noirs sont mat

Voici un exemple amusant de ce mat :

PARTIE N° 81

Italienne

Jouée à New-York, en 1894

A. ALBIN SHIPLEY

1. e2—e4 e7—e5  
2. Cg1—f3 Cb8—c6  
3. Ff1—c4 Ff8—c5

4. 0—0 Cg8—f6  
5. c2—c3 0—0 ?  
6. d2—d4 e5 X d4  
7. c3 X d4 Fc5—b6  
8. d4—d5

Les Blancs, exploitant la faute des Noirs, ont maintenant un centre fort et mobile.

8. ... Cc6—e7

Sur 8. ... Ca5 ; 9. Fd3 menaçant de 10. b4.

9. e4—e5 Cf6—e8  
10. d5—d6 c7 X d6  
11. e5 X d6 Ce7—g6  
12. Fc1—g5 Ce8—f6  
13. Cb1—e3 h7—h6  
14. Dd1—d3 ! h6 X g5  
15. Dd3 X g6 Cf6—h7  
16. Cc3—d5 !

Un piège et en même temps un bon coup.

16. ... f7 X g6

Prendre la D est une tentation à laquelle, voici cinquante ans, un amateur ne résistait jamais.



Après le 16° coup des Noirs

Les Blancs font mat en deux coups

17. Cd5—e7 + + Rg8—h8  
18. Ce7 X g6 mat.

C'est le mat n° 22 B sans le clouage.

PARTIE N° 82

Ecosaise

Jouée au XIX<sup>e</sup> siècle, en Angleterre

X... H.-E. BIRD

1. e2—e4 e7—e5  
2. Cg1—f3 Cb8—c6  
3. d2—d4 e5 X d4  
4. Cf3 X d4 Dd8—h4

Une vieille variante, due à Steinitz et qui n'est pas recommandable. Mais contre un adversaire inexpérimenté elle se révèle dangereuse.

5. Ce3—b5

Cette suite, due à Horwitz, implique un sacrifice de P pour tirer partie de la situation exposée de la DN.

5. ... Ff8—c5  
6. Dd1—f3 Cg8—f6  
7. Cb5 X e7 +

Un coup de développement était nécessaire. Mais en choisissant leur bizarre variante les Noirs spéculaient sur la voracité de l'adversaire. Comment résister à la tentation de gagner P et qualité ?

7. ... Re8—d8  
8. Cc7 X e8 Th8—e8

Les Noirs ont maintenant cinq pièces en jeu. Cela vaut bien le matériel sacrifié.

9. Ff1—d3 Cf6 X e4  
10. 0—0

Les Blancs se garent à toute vitesse : mais il est trop tard.

10. ... Ce4 X f2 !  
11. Tf1 X f2 Te8—e1 +  
12. Fd3—f1 Cc6—d4  
13. Df3 X f7



Après le 13° coup des Blancs

Un petit coup d'œil sur le diagramme, cher lecteur. Les Blancs ont leurs trois pièces de l'aile D qui ne bougent pas. Leur FR est cloué. Leur TR est demi-clouée. La D est allé cueillir un P dans le lointain. Les Noirs ont une T de moins et un F pat. Mais leurs quatre pièces restantes convergent vers le R ennemi. Comment un mat n'en résulterait-il pas ?

Les Noirs annoncent mat en trois coups.

13. ... Cd4—e2 +

Pour contraindre le R à aller dans le coin.

14. Rg1—h1 Te1 X f1 +

Pour ouvrir la diagonale du F braquée à c5. On peut jouer aussi 24. Ce2—g3 + ; 15. Rg1, Tf1 mat.

15. Tf2 X f1 Ce2—g3 mat.

Ce n'est pas le mat n° 3. C'est un mat n° 22 B, mais qui est ici forcé par les procédés usuels au mat n° 3.