ble qui va permettre à l'assaillant d'arriver à avoir deux pièces, la D et le C, battant la case g8.

3. Cf7—h6 + + Rg8—h8

Et maintenant que cette case g8 est deux fois attaquée, les Blancs y sacrifient leur D. Les Noirs, obligés de prendre, ne pourront le faire qu'avec une pièce autre que le R.

4. De6—g8 + ! Tb8 × g8

Le RN est complètement enfermé par ses propres pièces. D'où :

5. Ch6—f7 mat.

Au XVIIIe siècle les auteurs de « positions désespérées » se sont ingéniés à présenter ce mat de diverses façons. Ils ont fait précéder la manœuvre caractéristique de quelques hors-d'œuvre. Nous en publions plus loin quelques-unes en guise d'exercice.

Le mat de Lucena se rencontre constamment dans la partie légère. Dans les séances de simultanées, les maîtres le placent presque aussi souvent que le mat de Légal, ce qui n'est pas peu dire.

Voici tout d'abord un très ancien exemple donné par Greco (1612) dans son manuscrit « Traité du très noble et militaire jeu des échecs contenant beaucoup de très beaux coups et la véritable science de ce jeu », par Joachim le Calabrais :

PARTIE N° 34

Italienne

Variante théorique du XVIe siècle

J GRECO X...

Joachim (Gioachino) GRECO, dit le Calabrais, né à Celino, vers 1600 et mort en 1634 en Amérique du Sud. Il a été le plus fort joueur d'Europe du XVIIe siècle et il a laissé un Traité qui pendant 150 ans fut le bréviaire de tous les étudiants.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Ff1—c4 Ff8—c5
4. 0—0 Cg8—f6
5. Tf1—e1 0—0
6. c2—c3 Dd8—e7
7. d2—d4 e5 × d4
8. e4—e5

Les manœuvres des Blancs et des Noirs depuis le cinquième coup sont contestables. Ici, par exemple, au lieu de cette poussée vainement agressive, il fallait par 8. c3 × d4 s'emparer du centre.

8. ... Cf6—g4
9. c3 × d4 Cc6 × d4

Un sacrifice pour déposter le CR.

10. Cf3 × d4 De7—h4
11. Cd4—f3

Pour éviter le mat, il aurait fallu jouer 11. Fc1—f4.

11. ... Dh4 × f2 +
12. Rg1—h1 Df2—g1 +

La case g1 est dans cet exemple deux fois attaquée : une fois par la D et une fois par le F la doublant. La reprise avec la T ou le C amenant l'enfermement du R est donc forcée.

13. Te1 × g1 Cg4—f2 mat.

Voici maintenant un exemple moderne. La partie que voici a été jouée en 1903 entre deux joueurs suisses, W. Renold et R. Agassiz, et, coup pour coup, à la Régence en 1905 entre Davril et Martin Saint-Léon, et plus tard par Constant Bernard qui l'a placée un grand nombre de fois.

Elle montre par surcroît que la manœuvre de Lucena ne s'applique pas seulement à un R acculé à l'angle, mais aussi à un R au milieu de la bande.

PARTIE N° 35

Gambit Quade

Jouée à Lausanne, en 1903

W. RENOLD R. AGASSIZ

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5 × f4
3. Cg1—f3 g7—g5
4. Cb1—c3 g5—g4
5. Cf3—e5

Ce coup constitue le gambit Quade. On joue habituellement 5. Ff1—c4, entrant dans le gambit Muzio-Mac Donnell.

5. ... Dd8—h4 +
6. g2—g3 f4 × g3
7. Dd1 × g4 g3—g2 + ?

Une faute contre laquelle il faut mettre en garde les débutants. Les Blancs ont la D et 2 C en jeu. Les Noirs n'ont que la D. C'est de la folie que, dans une telle position, vouloir gagner une pièce, fut-elle une T. Et cela d'autant plus que la nouvelle D, à h1, sera bien loin du R attaqué. Il ne suffit pas de compter les pièces aux échecs. Il faut penser à la position.

8. Dg4 × h4 g2 × h1 = D
9. Dh4—h5 Ff8—e7

Avec une belle candeur, les Noirs s'efforcent de conserver leur butin et pensent s'en tirer au prix d'un P et d'un échec.

10. Ce5 × f7 Cg8—f6

Vaine contre-attaque, les Blancs font mat en trois coups.

11. Cf7—d6 + + Re8—d8
12. Dh5—e8 + C ou T × D
13. Cd6—f7 mat.

C'est par vingtaines que nous pourrions publier des parties de ce genre. Il en existe de Morphy, de Bird et de tous les bons joueurs. Mais comme elles se ressemblent toutes, elles n'apprendraient rien de plus au lecteur.

FIN DE PARTIE N° 8

Dr C. HARTLAUB, vers 1904

Les Noirs font mat en 7 coups

Voici une position provenant d'une partie « brillante » du Dr Hartlaub.

1. ... Fc5 × f2 +
2. Tf1 × f2

La reprise est forcée car si le R se réfugiait dans l'angle il se ferait administrer un mat, type que nous étudierons plus loin : 2. Rg1—h1 ?, Ce4—g3 + ; 3. h2 × g3 (forcé), Dg5—h5 (ou h6) mat (mat type n° 3).

2. ... Dg5—c1 +
3. Tf2—f1 Dc1—e3 +
4. Rg1—h1

Si 4. Tf1—f2, De3 × f2 + ; 5. Rg1—h1 Df2—f1 mat (mat type n° 1 que nous étudierons plus loin).

4. ... Ce4—f2 +
5. Rh1—g1.