

Si 5. Tf1 x f2, De3—e1 + ; 6. Tf2—f1, De1 x f1 mat (mat type n° 1).

- 5. ... Cf2—h3 + +
- 6. Rg1—h1 De3—g1 +
- 7. Tf1 x g1 Ch3—f2 mat.

Il est évident qu'un bon joueur, à moins d'une distraction grave, ne laissera pas son adversaire lui placer le mat de Lucena. Mais la menace de faire ce mat peut être le fondement d'une combinaison gagnante comme le montre la cour- te partie ci-après :

**PARTIE N° 36**

**Sicilienne en premier**

Jouée au Tournoi International d'Ostende en 1907

O.-S. BERNSTEIN J. METGER  
Ossip S. BERNSTEIN, né en 1882 à Schitomir (Ukraine), docteur en droit, grand maître international, 1<sup>er</sup> à Ostende, 1906. Il a à peu près complètement abandonné les échecs à partir de 1914. Mais sa place de second à Londres 1946 a montré qu'il ne les avait pas oubliés. Bernstein est fixé depuis plus de vingt ans à Paris.

- 1. c2—c4 e7—e5
- 2. Cb1—c3 Cg8—f6
- 3. g2—g3 d7—d5
- 4. c4 x d5 Cf6 x d5
- 5. Cg1—f3 Cb8—c6
- 6. Ff1—g2

Les Blancs ont, avec un temps d'avance, la position que les Noirs obtiennent dans la variante du Dragon.

- 7. 0—0 Cd5—b6
- 8. a2—o3 Ff8—e7
- 9. d2—d3 Fc8—e6
- 10. b2—b4 0—0
- 11. Fc1—b2 f7—f6
- Dd8—c8

Pour échanger les F. Mieux 11. ... Dd7.

- 12. Ta1—c1 Tf8—d8
  - 13. Cc3—e4 Cb6—c4
- Un procédé compliqué pour échanger des pièces mineures.
- 14. Dd1—c2 Cc4 x b2
  - 15. Dc2 x b2

Mais maintenant les Blancs exercent une pression sur l'aile D et menacent de b4—b5.

- 15. ... Fe6—h3 ?
- 16. Fg2 x h3 Dc8 x h3

Les Blancs vont gagner un P et faire irruption dans le jeu ennemi.

- 17. b4—b5 Cc6—a5
- 18. Db2—a2 + Rg8—h8
- 19. Tc1 x c7 Td8—d7

Par ce dernier coup, les Noirs croient pouvoir se débarrasser de la pression exercée sur leur position par l'adversaire. Il n'en est rien. La menace du mat Etouffé, qui n'est pas du tout apparente, va permettre à Bernstein de gagner en peu de coups.



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

- 20. Ce4—g5 !!

Attaquant la D et menaçant du mat de Lucena (21. Cf7 + ; 22. Ch6 + + ; 23. Dg8 + ; 24. Cf7 mat).

**PARTIE N° 36 bis**

**Espagnole**

- 1. e2—e4 e7—e5
- 2. Cg1—f3 Cb8—c6
- 3. Ff1—b5 Cg8—f6
- 4. 0—0 Cf6 x e4
- 5. d2—d4 Ff8—e7
- 6. Dd1—c2 Ce4—d6
- 7. Fb5 x c6 b7 x c6
- 8. d4 x e5 Cd6—b7
- 9. Cb1—c3 0—0
- 10. Tf1—e1 Tf8—e8

Jusqu'à ce coup nous étions dans une variante théorique continuant par 10. ... Cb7—c5.

- 11. Te1—d1 Cb7—c5
- 12. Cf3—d4 Fc8—a6 ?
- 13. De2—g4 Dd8—c8
- 14. Fc1—h6 Fe7—f8
- 15. Cd4—f5 Cc5—e6
- 16. Cc3—e4 Rg8—h8
- 17. Ce4—f6 ! g7 x f6
- 18. e5 x f6 Ff8 x h6



Après le 18<sup>e</sup> coup des Noirs

Nous voici arrivés à la position de notre schéma. Les Blancs font mat en quatre coups.

- 19. Cf5 x h6 Te8—f8
- 20. Dg4—g8 + ! Tf8 x g8
- 22. Ch6 x f7 mat.