

Le schéma A est classique. La D mate un R à la bande, cerné par ses propres T. Le schéma B montre une position centrale du même mat.

Le schéma C présente le mat des Epaulettes donné par un C.

La partie que voici aboutit au schéma A. La position finale est dans tous les manuels.

PARTIE N° 38 Gambit du CR

Jouée à New-York en 1857

F. MORPHY
(Rendant le CD)

Paul Charles MORPHY, né en 1837 à la Nouvelle-Orléans, où il mourut en 1884. Véritable génie, il s'est révélé en gagnant le tournoi de New-York 1857. Ve-nu aussitôt en Europe, il battit en match tous les forts joueurs qu'il rencontra et notamment Anderssen. Après avoir brillé comme un météore pendant deux ans, il abandonna les échecs.

1. e2—e4 07—e5
2. f2—f4 e5×f4
3. Cg1—f3 97—g5
4. Ff1—c4 g5—g4
5. d2—d4

Morphy, malgré la pièce en moins, n'hésite pas à en sacrifier une seconde pour venir plus rapidement à bout de son faible adversaire.

5. ... g4×f3
6. 0—0 Ff8—h6?

Au lieu de ce coup absurde, les Noirs devraient se dégager par d7—d5.

7. Dd1×f3 Cb8—c6

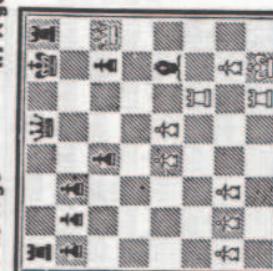
Second sacrifice pour faire voyager le R ennemi.

8. "... Re8×f7
9. Df3—h5 + Rf7—g7
10. Fc1×f4 Fh6×f4
11. Tf1×f4

Les Blancs ont trois pièces légères en moins. Mais leurs pièces lourdes restantes sont toutes en action.

11. "... Cg8—h6
12. Ta1—f1 Dd8—e8
13. Dh5—h4 d7—d6?
14. Dh4—f6 + Rg7—g8
15. Df6×h6 Fc8—d7
16. Tf4—f3

Menacrant de gagner la D par 17. Tg3+.



Après le 19^e coup des Noirs

Sur 19. ... Fg4×f3, Morphy aurait continué par 20. g6—g7, menaçant de 21. Dh6—f6 suivi de 22. P×T=D mat! Après le coup du texte, les Blancs ont annoncé mat en trois coups.

20. Tf3—f8 + De8×f8
21. Tf1×f8 + Ta8×f8
22. Dh6×g6 mat.

Le mat des Epaulettes donné par la seule pièce restante des Blancs.

L'amusante partie que voici se termine par le mat des Epaulettes donné à distance. Une variante présente un mat des Epaulettes central.

PARTIE N° 39 Italienne

Jouée librement en 1904
au Cercle d'Echecs de Vienne

A. ALBIN O.-S. BERNSTEIN

A. ALBIN (1848-1915), originaire de Bucarest, mais fixé à Vienne, fut un maître de second rang. Il a donné son nom au contre-gambit Albin.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Ff1—c4 Ff8—c5
4. Cb1—c3 d7—d6
5. d2—d3 Cg8—f6

Contrairement à ce que l'on croit, le « giuoco pianissimo », parfois longtemps chère à toutes les mazettes, peut donner lieu à des combats extrêmement vifs. Le moindre coup inexact permet à l'un des camps de prendre un avantage décisif, tant la position est sensible.

6. Fc1—g5 12. ... infériorité de développement ne doit jamais attaquer... Le joueur en développement ne doit jamais attaquer... Le jeune Bernstein va rappeler ce principe à son respectable adversaire.

7. Fc5—b6 13. Dd1—o4
8. Ff8—b4 14. ... Le style Gunther-Albin-Mason, qui maintenant fait sourire les joueurs de seconde classe.

9. Tb8—b1 ! 15. ... Dd1—o4
10. ... 16. ... Le joueur en infériorité de développement ne doit jamais attaquer... Le jeune Bernstein va rappeler ce principe à son respectable adversaire.

11. c2—c3 17. ... Fc5—b6
12. b2—b4 18. ... Fc8—o6
13. ... 19. ... Ce coup vieillot, fort à la mode vers 1890 et abandonné ensuite pour Fc1—e3, a été remis en honneur depuis 1929 par Canal, Carlsbad, etc., et par Capablanca lui-même notamment dans sa partie contre Eliskases (Moscou 1936).

On préfère jouer maintenant 6.

... Cc6—c5 ou plus simplement 6.

... h7—h6. Voici un exemple :

... 6. ... h7—h6; 7. Fg5×f6, Dd8

×f6; 8. Cc3—d5, Df6—g6!

9. Cd5×c7+, Re8—d8; 10.

Cc7×a8, Dg6×g2; 11. Th1—f1,

Après le 13^e coup des Blancs
d6—d5 !

13.



Après le 13^e coup des Blancs

d6—d5 !