

5. ... **Ce5 X c4**
 Le CN a joué trois fois pour s'échanger contre un F qui n'a joué qu'une fois. La manœuvre perd visiblement du temps.

6. **d3 X c4 a7—a6**
 Une précaution pour éviter 7. Cb5 avec domination gênante de la case c7. La partie des Blancs est déjà virtuellement gagnée. Ils ont deux pièces en jeu contre aucune. Ils dominent la colonne d et tiennent solidement les cases centrales.

- 7. **Dd1—e2 Cg8—e7**
- 8. **0—0—0 Ce7—g6**
- 9. **Ff4—g3 Ff8—e7**
- 10. **f2—f4 0—0**
- 11. **f4—f5**

L'assaut commence contre le R ennemi.

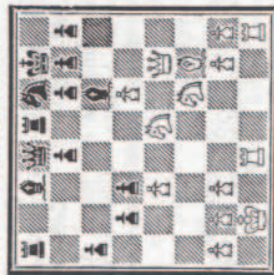
1. ... **Fe7—g5+**
 Une manœuvre contournée pour regrouper les pièces.

- 12. **Rc1—b1 e6 X f5**
- 13. **e4 X f5 Tf8—e8**
- 14. **De2—g4 Cg6—f8**

Le C a de la sorte trouvé un abri.

- 15. **Cg1—f3 Fg5—f6**
- 16. **Cc3—e4 b7—b5**

cherchant une réaction sur l'aile D. Mais l'attaque du côté R se déclenche irrésistiblement.



Après le 16^e coup des Noirs

Point n'est besoin d'être grand clerc pour voir que les Blancs sont mieux :

- 1^o Leurs trois pièces mineures et la D sont en action ;
- 2^o Les T sont en liaison et prêts à intervenir ;
- 3^o Le gain d'espace est manifeste.

Au contraire, les Noirs, à l'exception du Ff6, ont toutes leurs pièces à la bande et réduites à un rôle strictement défensif.

Mais ce qui demande un peu plus de talent, c'est de savoir **trans-former cet avantage de position en avantage concret**. C'est là qu'intervient la combinaison.

17. **Fg3—c7!**

« Parfaitement bien joué », avisons-nous lu dans un commentaire de l'époque. C'est le modèle de la note superficielle et inutile. Ce qu'il faut expliquer, c'est la raison de ce sacrifice.

Tout d'abord, il est clair que les Noirs ne peuvent pas l'accepter. En effet si 17. ... D X c7 les Blancs gagnent la D ! Soit : 18. C X f6 +, Rh8 ; 19. C X e8 avec menace de mat par 20. D X g7 et menace de prendre la D par 20. C X c7. Les deux menaces ne pouvaient être parées simultanément, les Blancs après 19. ... g6 ; 20. C X c7 res-taient avec D et T en plus.

D'autre part, si 17. ... T X e4, contre-attaquant la D, il suivrait 18. D X e4, D X c7 ; 19. D X o8. restent dans une position gênée. C'était encore la meilleure défense.

17. ... **Dd8—e7**

Le joueur des Noirs se contente de cette retraite dont il n'a pas sans doute pesé les dramatiques

conséquences. Les Blancs gagnent maintenant une pièce.

18. **Ce4 X f6+** **De7 X f6**

19. **Td1—d6!**



Après le 19^e coup des Blancs

La D n'a pas de retraite. En effet, sur 19. ... De7, il suivrait : 20. f6 ! menaçant de 21. D X g7 mat (une forme de mat que nous étudierons plus loin, sous le n° 8) et contraignant la D à se sacrifier pour une T. Les Noirs se décident pour un moindre mal.

- 19. ... **Cf8—e6**
- 20. **f5 X e6 d7 X e6**
- 21. **Th1—d1.**

Les Blancs amènent en jeu leur dernière pièce inactive en doublant les T.

- 21. **Fc8—b7**
- 22. **Td6—d7 Fb7—c6**
- 23. **Fc7—e5.**



Après le 23^e coup des Blancs

Il fallait que les Noirs se résolvent à l'échange des D. Mais sans égards pour la précarité de leur position et le talent du conducteur des Blancs, les voilà qui font une petite combinaison pour regagner leur pièce perdue. La gourmandise est toujours punie, apprend-on eux enfants.

- 23. ... **Fc6 X f3**
- 24. **Dg4—g3.**

« Un très beau coup ! » assure un glossateur de l'époque. Il nous semble que 24. D X f3 était au moins aussi fort et permettait sur 24. ... D X e5 ? la même combinaison que celle que nous allons ren-contrer et d'une manière plus pro-bante et plus exacte.

- 24. ... **Df6—g6**
- 25. **Dg3 X f3 b5 X c4?**

Le conducteur des Noirs est aveugle. Il ne voit pas le mat du Couloir qui menace. Il fallait par 25. ... h6 créer une sortie de secours !



Après le 25^e coup des Noirs

26. **Df3 X o8** **Te8 X o8**

Bien entendu en jouant 26. ... f6, les Noirs pouvaient retarder l'échec fatale mais non pas sau-ver la partie.

- 27. **Td7—d8+** **Te8 X d8**
- 28. **Td1 X d8 mat.**