

Il est visible que 12. Fd3 x g6 serait faux à cause de c4 ! suivi de d5.

12. ... Cb8—c6
13. Fd3—b1

Ici encore si F x g6, Ca5 !

13. ... c5 x d4
14. e3 x d4 e7—e6

Si ... C x d4 ; 15. C x d4, F x d4 ; 16. F x g6, F x b2, et les Noirs ont un P de plus mais une bien fâcheuse position.

15. Cd2—e4 Cc6—e7
16. Db3—a3 Ce7—f5
17. Td1—d2

Et non 17. g4, Ch4 ; 18. C x C, D x C ; 19. C x d6 ? , D x g4 + etc.

17. ... Dd8—e7
18. Ce4—g3 Cf5 x g3
19. f2 x g3 !

Un des rares cas d'espèce où des considérations tactiques permettent de violer le principe de Philidor sur le rapprochement vers le centre des P des ailes.

19. ... Tf8—c8
20. g3—g4 Tc8—c7
21. f4—f5 e6 x f5
22. g4 x f5 g6—g5
23. Tf1—e1 Dc7—f6
24. h2—h3 Tc8—c8
25. Td2—d1

Pour empêcher l'entrée des T ennemis.

25. ... Tc7—c4

Les deux joueurs commencent à être l'un et l'autre à court de temps à l'approche du contrôle du troisième coup. En pareil cas, non seulement l'on commet des erreurs tactiques ou des gaffes, mais encore on perd le sens de l'appréciation de la position. Ici, en particulier les Noirs continuent de jouer

le gain. 25. ... Fb7 x f3 eut été suffisant pour la nullité.

26. d4—d5 a7—e5
27. Cf3—d2 Df6—d4 +
28. Rg1—h1 Dd4 x d5
29. Fb1—e4 Tc4 x e4
30. Cd2 x e4 Dd5 x f5

Voici passé le cap du trentième coup. Les deux joueurs, dans la presse des cinq derniers coups, avaient parié-il cru que 31. C x d6 était impossible à cause de D x h3 + ... oubliant la Da3 ! Les Blancs ont maintenant l'avantage matériel.

31. Ce4 x d6 Fb7 x g2 +

La dernière ressource : à la recherche du perpétuel ou du mat.

32. Rh1 x g2 Tc8—c2 +
33. Rg2—h1 Df5—f4

Ce coup semble décisif. Mais les Blancs ont en réserve une exquise combinaison matante.



Après le 33^e coup des Noirs

34. Te1—e8 + ! Fg7—f8

Evidemment forcé pour ne pas perdre la T.

35. Te8 x f8 + Rg8 x f8

Sinon les Blancs gagnent la D.

36. Cd6—f5 + ! Rf8—g8

37. Da3—f8 + ! ! abandonne.

Car après 37. ... Rg8 x f8 ; 38.

Td1—d8 mat. Le mat modèle d'Anastasie.

PARTIE N° 53
Défense Hollandaise
Jouée avant 1900

X... B. RICHTER

1. d2—d4 f7—f5
2. c2—c4 e7—e6
3. Cg1—f3 Cg8—f6
4. e2—e3 b7—b6
5. Ff1—d3 Fc8—b7
6. 0—0 Ff8—d6
7. Cb1—c3 Cb8—c6
8. e3—e4 f5 x e4
9. Cc3 x e4
10. Cf3—e5. Fd6—e7

Les Blancs sacrifient un P puis une pièce pour monter une attaque contre le R ennemi qui n'a pas encore roqué et dont la situation est exposée en raison de la disparition du PFR.

10. ... Cc6 x d4
11. Ce4 x f6 + Fe7 x f6
12. Dd1—h5 + g7—g6
13. Fd3 x g6 + h7 x g6
14. Dh5 x g6 + Re8—e7
15. Ce5—g4 Dd8—f8 !



Après le 17^e coup des Blancs

Les Noirs annoncent mat en 5 coups :

17. ... Cc4—e2 +
18. Rg1—h1 Th8 x h2 +
19. Rh1 x h2 Ta8—h8 +
20. Dg6—h6 Th8 x h6 +
21. Fg5 x h6 Df6 x h6 mat.

Un piège dans lequel les Blancs, croyant gagner une pièce ou la D, vont donner tête baissée.

16. Cg4 x f6 Df8 x f6
17. Fc1—g5 ?

Clouant la D et pensant ainsi la gagner pour F et C. Les Blancs n'ont oublié qu'une chose : le mat d'Anastasie.