



35 1313⁶



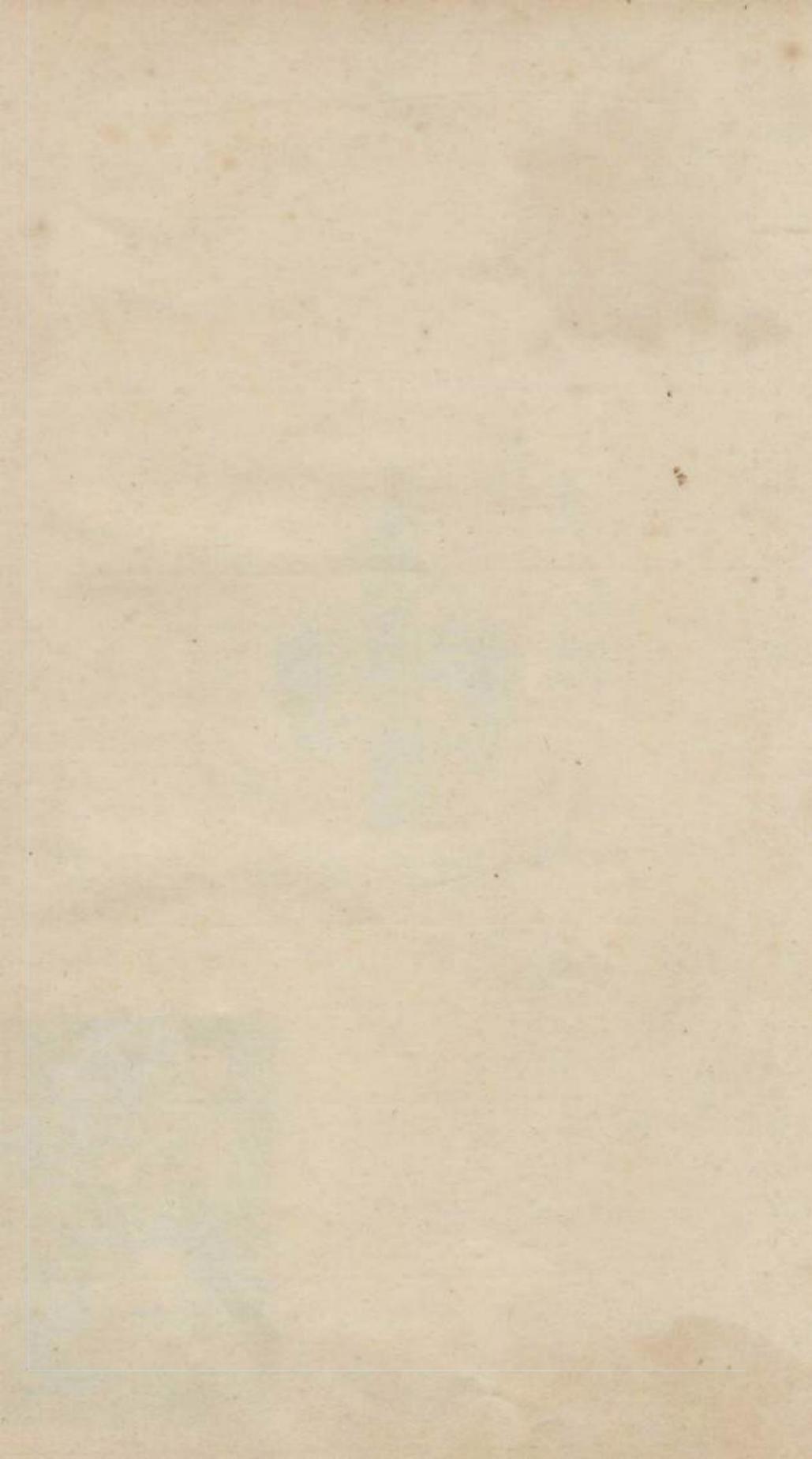
Philidor, F. A. D.

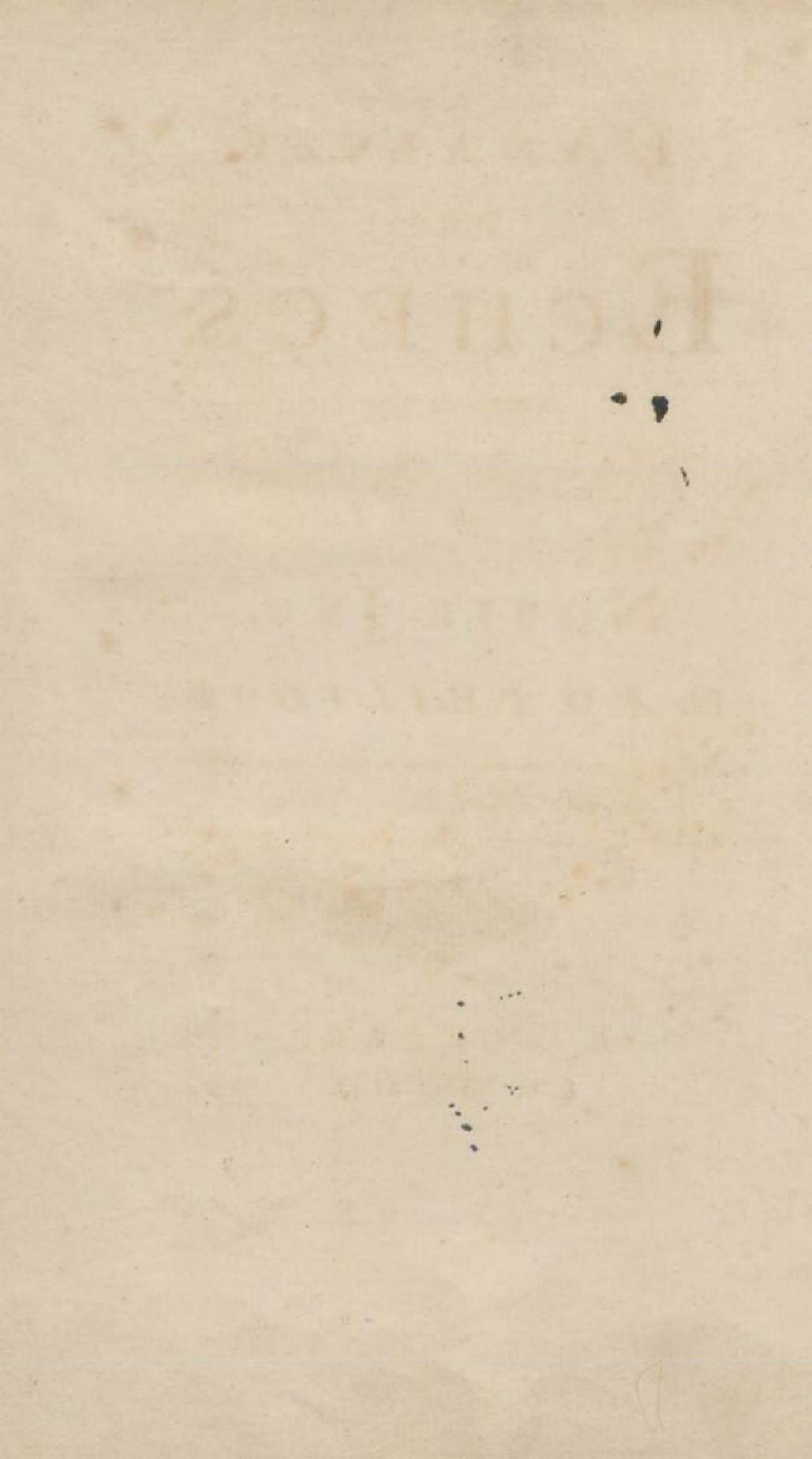
pp. - 8°

L'Analyze.



570





mk
46, 47

L'ANALYZE
DES
ECHES:

Contenant Une
Nouvelle Methode

Pour apprendre en peu de Tems à se Perfectioner dans ce
NOBLE JEU.

Par A. D. PHILIDOR.

W

Ludimus Effigie Belli. VIDA.



A LONDRES,

L'An MDCCXLIX.

1749

A son ALTESSE ROYALE
Le D U C
D E
CUMBERLAND.

MONSEIGNEUR,

L E S graces que j'ai reçu de
vôtre ALTESSE ROYALE
durant mon Séjour à Eyndhoven,

m'encouragent de la supplier très humblement, d'y ajouter encore celle de me permettre, d'Orner de son AUGUSTE NOM ce petit traité sur les Echecs.

Comme ce Jeu, depuis un grand nombre de Siècles, a servi d'amusement au plus célèbres Héros de l'antiquité, et qu'il continue de même envers Ceux d'aujourd'hui, il est certain que le Public n'aura pas lieu d'être surpris de voir vôtre ALTESSE ROYALE l'Honorer de sa Protection.

L'ex-

*L'experience que j'ai de vos
bontez me donne lieu d'esperer,
MONSEIGNEUR, que vous rece-
vrez gracieusement cette foible
marque de ma parfaite recon-
noissance, et du profond respect
avec lesquels je suis,*

MONSEIGNEUR,

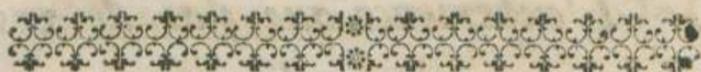
De vôtre ALTESSE ROYALE,

Le très humble,

Très obéissant,

Et très obligé serviteur,

A. D. Philidor.



L I S T E

D E S

S O U S C R I V A N S .

Livres.

SON Altesse Royale le Duc
de Cumberland 50

A.

Milady Ancram	4
Milord Albemarle	10
Milord Ashburnham	2
Milord Ancram	14
Colonel Armiger	4
Mr. D'Andrada Envoyé de S. M. Port ^e	4
Le Marquis d'Alsen	2

B.

Le Comte de Bentink, à la Haye	10
Le Baron de Bush, Chancelier d'Hannovre	2
Milord Bury	4
Milord George Bentink	2
Milady Anne Bateman	1
Milord Barrington	1
Colonel Boscawen	2
Colonel George Boscawen	1
Captain Buck	2
3	Le

	<i>Livres.</i>
C.	
Le Comte de Chavanne, Ministre Plenip. du Roi de Sardaigne	4
Milord Cathcart	4
Colonel Conway	4
Le Chevalier Chapman	1
Major Cary	2
Capitaine Cicil	2
Mr. Cressener	2
Mr. G. L. Coke	1
Mr. Chauvel.	1
Le Chevalier Caldwallader	2
Colonel Constant	2
D.	
Le Marquis Doria	2
Mr. Dondas	4
Milord Ducie	1
Milord Downe	4
Mr. Davenport	2
Major Dalrymple	2
E.	
Milord Elibank	4
Capt. Edmondstone	2
Milord Egmont	1
Milord Edgcumbe	1
F.	
Le Baron de Festlenburg	2
Le Chevalier Fawlkner	4
Co'onel Fitz-Williams	4
Capt. Frederick	1
Mr. Fenchard, Esq;	1
Milord Falmouth	1
	Mi-

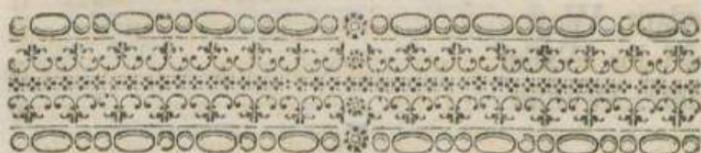
	<i>Livres.</i>
G.	
Milord Duc de Grafton	4
Major Guerin	2
Capt. Gore	2
H.	
Mr. Van Haaren, à la Haye	2
Lieut. General Howard	4
Milord Howe	8
Milady Howe	4
Mademoiselle Howe, sa Fille	2
Monf. Howe	2
Colonel Hadson	2
Colonel Hodgson	4
Milord Holderness	1
Monf. Hautain	2
Mr. Hall	2
Le Comte de Haslang	4
Mrs. Levison Gower	2
J.	
Monf. T. Jones	2
Colonel Jorden	1
K.	
Le Comte de Kaunitz, Rittberg	8
Capt. Keppel	2
Mr. Keith	2
L.	
General Ligonier	10
Milord Lansdale	1
Major Lambert	2
Milord Lindores	2
Le Rev. Doctor Linney	2

	<i>Livres.</i>
M.	
Milord Duc de Marlborough	1
Le Comte de Montgardin	4
Milord Jean Murray	6
Mr. Morris	16
Milord Montfort	1
Capt. Marlay	2
Capt. Morgan	4
Mr. Macartney	1
Capt. Montgomery	2
Major Murray	2
Monf. de Montague	4
Le Baron de Munckhausen, Secrétaire d'Etat d'Hanovre	4
Capt. George Murray	2
N.	
Colonel Napier	4
Mr. l'Abbé Nicolini	2
Mr. Nash	1
Mr. Nash	2
O.	
Le Chevalier Offorio, Ambassadeur du Roi de Sardne a Madrid	10
Capt. Orme	2
Capt. O'Bryen	2
Mr. Osborne	1
Monf. Windham O'Bryen	1
P.	
Milord Primat d'Irlande	8
Le Comte de Proskau	2
Le Comte du Perron, Envoyé de Sa Majte le Roi de Sardaigne	4
a	Le

	<i>Livres.</i>
P.	
Le Comte de Pertingue	4
Capt. Pitt	2
Docteur Pringle	2
Capt. Parker	2
Capt. Pechel	2
Madame Page	2
R.	
Monf. Robinfon	6
Major Rich	4
Le Chevalier Robinfon	4
Monf. Reynolds	1
Mr. Richard Reynolds	2
S.	
Milady Scarborough	2
Milord Sandwich	10
Le Marquis de Sotto Major	4
Mr. Charles Stanhope	2
Capt. Salt.	2
Milord Southwell	1
Capt. Suttée	2
T.	
Milord Tullamore	1
Colonel Townshend	2
W.	
Son Alt le Prince Louis de Wolfenbuttle	4
Milord Winchelsea	1
Madame Wilmot	4
Monsieur Wilmot	4
Colonel Webb	2
Capt. Wallop	2
Colonel Waldgrave	4
	Capt.

	W.	<i>Livres.</i>
Capt. West		2
Major Waller		2
Mr. Wynne		2
	Y.	
Madame la Comtesse de Yarmouth		4
Colonel Yorke		2





PRÉFACE.

IL seroit inutile de dire beaucoup de choses à la louange du jeu des Echcs, apres que tant de celebres Autheurs Antiques et modernes, en ont fait l'Eloge.

Don *Pietro Carrera*, qui nous a donné l'an 1617, un gros volume sur l'origine et le progrès de ce jeu, nous donne en même tems une liste, qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans les pages que j'ai destinées à cette Preface ; j'en nommerai cependant quelques uns des plus célèbres, et des mieux connus dans le Monde, qui selon lui ont parlés à l'avantage de ce noble Jeu : ce sont, *Herodote, Euripide, Sophocle, Philostrate, Homere, Virgile, Aristote, Seneque, Platon, Ovide, Horace, Quintilien, Martial, Vida, &c.* Ce même *Carrera* fait voir, et soutient par des raisons qui paroissent assez convaincantes, que la plupart des sçavants Autheurs, et plusieurs autres, attribuent l'invention

vention de ce jeu à *Palamede*. Il est vrai qu'ils s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire : quelques uns veulent qu'il ait existé devant lui, d'autres nous assurent que le *Philosophe Serse*, Conseiller d'*Ammolin*, Roi de Babilone, l'inventa pour détourner ce Prince de son penchant naturel à la cruauté, en l'amusant avec quelque chose de nouveau, de divertissant, et de speculatif. Il est dit que les Egyptiens rangerent ensuite ce jeu au nombre des Sciences dans un tems même, ou personne ne les possédoit qu'eux, ce fut apparemment sur ce principe.

Scientia est eorum, quæ consistunt in intellectu.

Cependant, comme il y a si longtems que ce jeu, ou Science existe, et qu'il est moralement impossible d'en fixer l'Auteur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à son sujet ; et qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir, qu'il n'y a pas 300 Ans, que ce jeu est inventé. D'autres, pour lui faire grace veulent bien le reculer un peu plus, ce qu'ils ne feroient peut être pas, si l'on ne pouvoit les convaincre que dans le Trésor Royal de l'Abbaye de St. *Denis*, on y voit encore aujourd'hui les Echecs avec lesquels l'invincible *Charlemagne* * se délassoit de ses fatigues.

* *Charlemagne* vivoit dans le 8^m Siècles.

Euripide dans sa Tragédie d'*Iphigénie* en *Aulide* nous dit, qu'*Ajax* et *Protesilaus* jouoient aux Echecs en présence de *Mérion*, d'*Ulysse*, et d'autres fameux Grecs. *Homere*, dans le premiere livre de son *Odissee*, rapporte que les Princes Amants de *Pénélope* jouoient aux Echecs devant la porte de cette Belle; ce qui donna lieu a la traduction de deux vers grecs de ce grand Poëte, par un excellent Auteur.

*Invenit autem Procos Superbos, qui quidem
tum*

Calculis ante januam animum oblectabant:

Mais sans s'embarasser de toutes ces oppinions différentes touchant l'Origine du jeu des Echecs, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué depuis un grand nombre de Siècles à l'amusement des plus fameux Héros de l'Antiquité, et que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'histoire nous rapporte que *Charles XII.* Roi de Suede, étoit un Prince dont la vertu et l'Heroïsme formoient également le Caractere. Il étoit non seulement capable de résister à toutes les amorces et tentations du vice; mais il sçavoit encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la vie humaine. Il haïssoit le jeu, et le défendoit

doit à ses Troupes, et à ses Sujet ; mais celui des Echecs en étoit tellement excepté, que lui même l'encourageoit par le gout, et le plaisir qu'il paroïssoit y prendre. *Voltaire* nous dit que ce Prince, étant à Bender, Jouoit Journallement avec le General *Poniatofsky*, ou avec son Tresorier *Grotkufen*.

Cependant comme toute chose est sujette au changement, je vois avec regret, que ce noble jeu n'a pas conservé par tout sa pureté, selon les Régles attribuées à *Palamede* ; il est dit que les Grecs les observoient si exactement qu'ils n'auroient pû souffrir un Echiquier mal tourné. Ils vouloient absolument (comparant toujours ce jeu a une Bataille) que la Tour de la droite fut placée sur une case blanche, parce que cette couleur étant de bonne augure parmi eux, chacun des deux Combattans se promettoient la Victoire par le moyen de cette case Blanche a leur droite.

En plusieurs endroits de l'Allemagne on a defiguré ce jeu à ne le reconnoitre que par la forme de l'Echiquier, et des Picces ; premierement on fait jouer deux coups de suite en commençant la partie ; cette Méthode doit paraître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun jeu ou l'on ne joue alternativement chacun à son tour, et d'ailleurs pourra t'on aisément concevoir qu'entre deux bons joueurs, celui qui joue le dernier, ait beaucoup de chance

chance pour gagner la partie. En second lieu, on donne au pion le droit de passer prise, ce qui forme non seulement un jeu tout différent du véritable, mais il diminue beaucoup de sa beauté, parce qu'un seul pion pourra passer au devant de deux autres, qui avec adresse et peine ce feront industrieusement glissez a trois cases de Dames, et qui se trouveront arretez par le Roi, ou par un Fou Adversaire, tandis que ce seul pion ira ou faire une Dame, ou vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés, pour venir faire la guerre a ce miserable qui n'a aucun merite, et qui n'a rendu aucun service dans le courant de la partie. C'est assurément tout opposé aux maximes de la guerre, ou le mérite seul peu contribuer a l'avancement d'un simple Soldat. de plus, lorsque le Roi roque il a le privilège de pousser en même tems le Pion de la Tour, et dans ce cas il jouie encore deux fois de suite. Selon moi toutes ces difformitez ont étez introduites par des chicanneurs, qui pour leur avantage auront fait jouier les gens a leur fantaisie.

Dans ce beau chemin de Critique, il m'est impossible d'avoir assez de complaisance pour épargner mes compatriotes, qui ont donné dans une erreur aussi grande que celle des Allemands. Ils sont d'autant moins pardonnables, qu'il y a parmi eux une quantité de très bons jouieurs, et même des plus excellens
de

de l'Europe. Il est donc à presumer qu'ils se sont laissés entrainer (comme j'ai fait autrefois) par une mauvaise coutume, établie, selon toute apparence, par quelqu' ignorant qui aura été l'introducteur de ce jeu dans le Royaume, je me persuade que c'étoit un joueur de Dame, qui ne sachant, à peu pres, que la marche des Echecs, s'imaginait qu'en allant a Dame, on en pouvoit faire autant que sur un Damier. Je demande donc (sans citer *Palamede*, ou d'autres qui ont limités ce jeu à une seule Dame, deux Tours, deux Chevaliers, &c.) si cela ne fait pas un bel effet, de voir promener sur un Echiquier deux Pions plantés sur une meme Case, pour marquer une seconde Dame? S'il en vient une 3^{me} (chose que j'ai vu plusieurs fois à Paris) cela fait encore une meilleure figure sur tout, lorsque le Cû du Pion, est à peu prés aussi large que la Case qui en doit contenir deux, je laisse donc à juger à présent si cette methode n'est pas des plus ridicules, et d'autant plus blamable, qu'elle ne se pratique dans aucun endroit ou le jeu des Echecs est connu.

Toutefois, si malgré mes remontrances, mes compatriotes s'obstinoient à continuer dans la meme erreur, je veux les exhorter d'avoir au moins la precaution, pour éviter toute chicane, de faire faire dans un jeu d'Echecs 3 ou quatre Dames, autant de Tours, Chevaliers, &c. pour les placer au besoin.

Je reviens a Don *Pietro Carrera* qui, selon toute apparence, a servi de modele au Calabrois et à d'autres Auteurs ; Cependant ni lui, ni aucun d'eux ne nous ont donnés, (malgré leur grande Prolixité) que des instructions imparfaites, et insuffisantes pour former un bon joueur. Ils se sont uniquement appliqués à ne nous donner que des ouvertures de jeux, et ensuite ils nous abandonnent au soin d'en étudier les fins ; de sorte que le joueur reste à peu pres aussi embarrassé que s'il eut été contraint de commencer la Partie sans instruction.

Cunningham, et *Bertin* nous donnent des Gambits qu'ils font perdre ou gagner en faisant mal jouer l'adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'ayent trouvé leur compte dans une methode si facile et si peu laborieuse, mais aussi, quelle utilité un Amateur peut-il tirer d'une instruction semblable ? J'ai connu des Joueurs d'Echès qui savoient tout le Calabrois, et d'autres Auteurs par coeur, et qui, apres avoir joué les 4 ou 5 premiers coups, ne savoient plus ou donner de la tete ; mais j'ose dire hardiment que celui qui saura mettre en usage les regles que je donne ici, ne fera jamais dans la meme cas. Je me suis gardé d'imiter ces Auteurs qui ne sachant comment remplir leurs Feuilles, les ont farcies d'une quantité de jeux rangez (mais plutot

tot jeux d'enfans, parce que leurs Situations ne se rencontrera pas une fois en mille ans) pour montrer des fins de Parties qui n'aboutissent à rien : Les Amateurs se contenteront j'espere de leur avoir donné un *Modicum et Bonum*, qui est utile, instructif, et qui peut se rencontrer dans toutes les Parties.

J'omets même tous les mats excepté celui du Fou et de la Tour, contre une Tour Adversaire, étant le Mat le plus difficile qu'il y ait sur l'Echiquier ; *Carrera* nous dit bien que ce Mat peut se forcer, mais, on peut douter, par ses écrits, qu'il ait sceu lui meme le Coup.

Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne s'est avisé, ou peut-être n'en a été capable ; c'est celle de bien jouer les Pions : Ils sont l'ame des Echecs : Ce sont eux uniquement qui forment l'attaque et la defence ; et de leur bon ou mauvais arrangement, depend entierement le gain ou la perte de la Partie.

Un joueur qui ne fait pas (meme en jouant bien un Pion) la raison pour la qu'elle il le joue, est à comparer à un General qui a beaucoup de pratique et peu de Theorie.

Dans mes quatre premieres Parties, on y verra depuis le commencement jusqu'à la fin,

une attaque et une défense régulière de part et d'autre.

On y pourra apprendre, par des Reflexions que je donne sur les Coups principaux, et qui paroissent les moins intelligibles, la raison pour laquelle on est contraint de les jouer, et qu'en jouant toute autre chose, on perd indubitablement la Partie; c'est ce que je fais par des Renvois, afin qu'en voyant les effets, on puisse d'autant mieux en concevoir les raisons.

On verra dans les Gambits, que ces sortes de Parties ne decident rien en faveur de celui qui attaque, ni de celui qui les defend; et lorsqu'on joue bien de part et d'autre, la Partie se réduit plutôt à une Remise, qu'à un gain assuré d'un côté ou de l'autre. Il est vrai, que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers Coups, la Partie est perdue.

Mes Renvois (qui seront plus fréquents, quoique moins instructifs, que ceux de mes autres Parties) le feront voir.

Le Gambit de la Dame, entraînant après soi, dans ses premiers Coups, un grand nombre de différentes Parties, a rebuté jusqu'à présent tous les Auteurs, d'en entreprendre la Dissection.

Ils se font contentés d'en parler, et de nous donner quelques commencemens remplis de faux Coups : Je me flatte d'en avoir trouvé la véritable deffence. Ceux qui sont intelligens dans cette Partie ; pourront voir si j'ai bien réüffi.

En finissant J'avertis les Amateurs, que dans toutes mes Remarques, Renvoys, &c. pour éviter toute Equivoque je traite toujours le *Blanc* à la seconde personne, et le *Noir* à la 3^{me} : Comme par Exemple vous jouez, vous prendrez, vous auriez pris, s'entend toujours le *Blanc* : Et il joue, il prendra, il auroit prit s'entend le *Noir*.



Premiere PARTIE,

Ou il y a

DEUX RENVOIS

L' un au 12^{me}, et l'autre au 37^{me}
Coup.

Blanc. ^{1.} **L** E Pion du Roi deux pas.
Noir. De même.

^{2.}
B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de
sa Dame.
N. De même.

^{3.}
B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.
N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de
son Fou.

^{4.}
B. Le Pion de la Dame deux pas (a).
N. Le Pion le prend.

5. *B.*

(a) Ce Pion se pousse deux pas pour deux Raisons d'importance : La premiere, pour empêcher le fou du Roi
B de

5.
 B. Le Pion reprend le Pion (*b*).
 N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame (*c*).
 6.
 B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.
 N. Le Roi Rocque.
 7.
 B. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi (*d*).
 N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.
 8. B. Le

de votre Adversaire, de battre sur le Pion du Fou de votre Roi; et en second lieu, pour mettre la force de vos Pions dans le milieu de l'Echiquier, ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une Dame.

(*b*) Lorsque vous vous trouvez dans la Situation présente, sçavoir: un de vos Pions à la 4^{me} Case de votre Roi, et l'autre à la 4^{me} Case de votre Dame, il faut se garder d'en pousser aucuns des deux, avant que votre Adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre, c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le Pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer, que des Pions soutenus sur la même Ligne (comme sont à présent ces deux Pions) empêchent beaucoup les Pièces de l'Adversaire de se poster dans votre Jeu. Cette Règle peut également servir pour tous les Pions situés ainsi.

(*c*) Si au lieu de se retirer ce Fou donne Echec, il faut couvrir du Fou, et si en cas il prend votre Fou, il faut reprendre du Cavalier, puisque par ce moyen il défend le Pion de votre Roi, qui autrement resteroit en prise, mais probablement il ne le prendra pas parce qu'un bon Joueur tâche de conserver le Fou de son Roi tant qu'il est possible.

(*d*) Il faut se garder de le jouer à la 3^{me} Case de son Fou, avant que le Pion de ce Fou ne soit avancé de

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame (*e*).

N. Le Pion de la Dame deux pas.

B. Le Pion du Roi un pas.

N. Le Chevalier du Roi à la Case de son Roi.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case du Roi.

N. Le Pion du Fou du Roi un pas (*f*).

B. La Dame à sa seconde Case (*g*).

N. La

deux Pas, parce qu'autrement le Cavalier empêcheroit sa marche.

(*e*) Ce Fou se retire pour éviter d'être attaqué par le Pion de la Dame noire, parce qu'en tel cas vous seriez contraint de prendre son Pion avec le vôtre, ce qui oteroit la Force de votre Jeu, et gêneroit le Projet marqué dans la première et seconde Observation. Voyez les Lettres *a* et *b*.

(*f*) Il joue ce Pion pour faire une ouverture à sa Tour, et cela ne peut lui manquer, soit qu'il soit pris, ou qu'il prenne.

(*g*) Si au lieu de jouer votre Dame vous preniez le Pion qui vous est offert, vous feriez une grosse faute, parce qu'en tel cas votre Pion Royal perdrait sa Ligne, au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre Dame, et le soutenez ensuite par celui du Fou de votre Roi. Ces deux Pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre Partie, puisque pour les separer, il faudra nécessairement que votre Adversaire perde une Pièce, ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces Pions aillent à Dame, comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre Dame; premièrement pour soutenir ce grand Pion du Fou de votre Roi, et en second lieu pour soutenir le Fou de votre Dame,

N. Le Pion du Fou du Roi prend le Pion (*b*).

12.

B. Le Pion de la Dame le reprend.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi (*i*).

13.

B. Le Cavalier du Roi à la 4^{me} Case du Fou de son Roi (*k*).

N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

qui étant prit vous obligeroit à reprendre le sien par votre meme Pion qui doit soutenir celui de vôtre Roi, ce qui vous causeroit non seulement la separation de vos meilleurs Pions, mais la perte de la Partie sans aucune Ressource.

(*b*) Il prend le Pion pour suivre son Projet qui est celui de faire place à sa Tour.

(*i*) Il joue ce Fou pour soutenir le Pion de sa Dame, et pousser ensuite le Pion du Fou de sa Dame ; mais comme il pourroit prendre vôtre Fou sans prejudice du coup qu'il joue, il choisi plutot de vous laisser prendre ; parce qu'en tel cas il fait place à la Tour de sa Dame quoiqu'il fasse par là doubler le Pion de son Chevalier : Mais il faut observer qu'un Pion doublé, lorsqu'il est entouré de 3 ou 4 autres Pions n'est point du tout defavantageux. Cependant, pour que ce coup ne soit point critiqué, J'en fait le sujet d'un Renvoy qui commencera au 12^{eme} coup de cette presente Partie, ou le Fou noir prendra le Fou de la Dame blanche ; et ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux cotéz, la Partie reviendra toujours au meme. Le Pion du Roi avec celui de la Dame, ou celui du Fou du Roi, bien joiés et bien soutenus doivent indubitablement gagner la Partie—. Je ne pourrai faire les Renvoys que dans les coups les plus essentiels, car si je pretendois faire de meme sur tous les differents coups, cela m'entraineroit à l'infini.

(*k*) Le Pion de votre Roi n'étant point encore en danger, votre Cavalier attaque immédiatement son Fou pour le deloger.

14.

B. Le Fou de la Dame prend le Fou noir (l).
 N. Le Pion prend le Fou.

15.

B. Le Roi Rocque du coté de sa Tour (m).
 N. Le Chevalier de la Dame à la seconde
 Case de sa Dame.

16.

B. Le Cavalier prend le Fou noir.
 N. La Dame reprend le Cavalier.

17.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.
 N. Le Chevalier du Roi à seconde Case du
 Fou de sa Dame.

18.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.
 N. Le Pion du Chevalier du Roi un Pas (n).

19.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas (o).
 N. Le Pion de la Dame un pas.

(l) Comme il est toujours dangereux de laisser le Fou du Roi de l'Adversaire sur la Ligne qui bat le Pion du Fou de votre Roi, (outre que cette Piece est indubitablement celle qui peut le plus vous nuire dans l'attaque). Il faut non seulement lui opposer, quand on peut le Fou de la Dame, mais il faut s'en dé faire pour une autre Piece, quand l'occasion se presente.

(m) Vous Rocqué du coté de la Tour du Roi pour soutenir d'autant mieux le Pion du Fou de votre Roi, que vous avancerez deux Pas aussi tot que celui de votre Roi sera attaqué.

(n) Il est contraint de jouer ce Pion pour empêcher que vous ne poussiez celui du Fou de votre Roi sur sa Dame.

(o) Ce Pion de la Tour du Roi se joue pour unir tous vos Pions, et les pousser ensuite avec vigueur.

20. B. Le

20.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case de son Roi.*N.* Le Pion de la Tour du Roi un pas (*p*).

21.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.*N.* Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

22.

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.*N.* Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Dame.

23.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi (*q*).*N.* Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du Roi adverfaire (*r*).

24.

B. La Tour de la Dame prend le Chevalier.*N.* Le Pion reprend la Tour.

25.

B. La Dame prend le Pion.*N.* La Tour de la Dame prend le Pion de la Tour opposée.

(*p*) Il joue ce Pion pour empêcher votre Cavalier d'entrer dans son Jeu, et de faire deplacer sa Dame, ce qui donneroit d'abord un Champ libre à vos Pions.

(*q*) Vous joué ce Chevalier pour pousser ensuite le Pion du Fou de votre Roi qui est alors soutenu par 3 Pieces, le Fou, la Tour, et le Chevalier.

(*r*) Il joue ce Chevalier pour empêcher votre projet, et rompre vos Pions, ce qu'il seroit indubitablement en avançant le Pion du Chevalier de son Roi, mais en sacrifiant la Tour vous rompez son dessein.

26. *B.* La

26.

B. La Tour à la Case de son Roi (*s*).*N.* La Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame Blanche.

27.

B. La Dame à la 4^{me} Case de son Roi.*N.* La Dame à la 3^{me} Case de son Roi (*t*).

28.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas.*N.* Le Pion le prend.

29.

B. Le Pion reprend le Pion (*u*).*N.* La Dame à sa 4^{me} Case (*w*).

30.

B. La Dame prend la Dame.*N.* Le Pion reprend la Dame.

31.

B. Le Fou prend le Pion en prise.*N.* Le Chevalier à sa 3^{me} Case.

32.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas (*x*).*N.* La

(*s*) Vous jouè cette Tour pour soutenir le Pion de votre Roi, qui resteroit en prise en poussant celui du Fou de votre Roi.

(*t*) La Dame revient à la 3^{me} Case de son Roi pour parer le Mat qui se prepare.

(*u*) Si vous ne repreniez point du Pion votre premier projet fait dès le commencement du Jeu se reduiroit à rien, et vous coureriez risque de perdre la Partie.

(*w*) La Dame offre à changer pour gater le Projet du Mat par le Fou et la Dame de l'Adversaire.

(*x*) Il est à observer que quand vous avez un Fou sur le Blanc, il faut ranger vos Pions sur le Noir, parce qu'en tel

N. La Tour de la Dame à la seconde Case du Chevalier de la Dame contraire.

33.

B. Le Fou à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

34.

B. Le Fou à la 4^{me} Case du Fou du Roi noir.

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de la Dame blanche.

35.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case de la Tour du Roi noir.

N. La Tour du Roi donne Echec.

36.

B. Le Fou couvre l'Echec.

N. Le Chevalier à la seconde Case de la Dame blanche.

37.

B. Le Pion du Roi donne Echec.

N. Le Roi à la 3^{me} Case de son Cavalier (y).

38.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas.

N. La Tour à la Case du Fou de son Roi.

39.

B. Le Chevalier donne Echec à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

tel cas votre Fou sert à chasser le Roi ou les Pieces qui veulent se glisser parmi eux; peu de joueurs ont fait cette remarque qui est cependant fort essentielle.

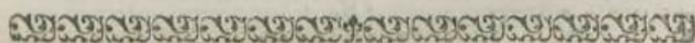
(y) Le Roi pouvant se retirer à la Case de son Fou, cela donne lieu à un second Renvoy sur ce coup.

N. Le

N. Le Roi à la seconde Case de son Cavalier.

B. Le Fou à la 4^{me} Case de la Tour du Roi noir.

N. Ce qu'il voudra le Blanc pousse a Dame.



PREMIER R E N V O Y

De la Premiere Partie,

Qui change au 12 Coup que le Noir joue.

12.

B^{Lanc.} Noir. Le Fou du Roi prend le Fou de la Dame blanche.

13.

B. La Dame reprend le Fou.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

14.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

15.

B. Le Chevalier prend le Fou.

N. La Dame prend le Chevalier.

C

16. B. Le

16.

- B.* Le Roi Rocque du Côtè de sa Tour.
N. Le Chevalier de la Dame à la seconde
 Case de sa Dame.

17.

- B.* Le Pion du Fou du Roi deux pas.
N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

18.

- B.* Le Pion de la Tour du Roi un pas.
N. Le Chevalier du Roi à sa seconde Case.

19.

- B.* Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.
N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

20.

- B.* Le Chevalier à la seconde Case de son Roi.
N. Le Pion de la Dame un pas.

21.

- B.* La Dame à sa seconde Case.
N. Le Chevalier de la Dame à sa 3^{me} Case.

22.

- B.* Le Chevalier à la 3^{me} Case du Chevalier
 de son Roi.
N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case
 de sa Dame.

23.

- B.* La Tour de la Dame à la Case de son
 Roi.
N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case
 du Roi blanc.

24.

- B.* La Tour prend le Chevalier.
N. Le Pion reprend la Tour.

25. *B.* Le

25.

- B.* La Dame reprend le Pion.
N. La Dame prend le Pion de la Tour de la Dame blanche.

26.

- B.* Le Pion du Fou du Roi un pas.
N. Le Dame prend le Pion.

27.

- B.* Le Pion du Fou du Roi un pas.
N. Le Chevalier a la Case de son Roi.

28.

- B.* Le Pion du Chevalier du Roi un pas.
N. La Dame à la 4^{me} Case de la Dame blanche.

29.

- B.* La Dame prend la Dame.
N. Le Pion reprend la Dame.

30.

- B.* Le Pion du Roi un pas.
N. Le Chevalier à la 3^{me} Case de sa Dame.

31.

- B.* Le Chevalier à la 4^{me} Case de son Roi.
N. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

32.

- B.* La Tour prend le Chevalier.
N. Le Pion reprend la Tour.

33.

- B.* Le Chevalier à la 3^{me} Case de la Dame noire.
N. Le Pion du Fou du Roi un pas, ou tout autre chose, la perte étant inevitable.

C 2

34. *B.* Le

34.

B. Le Pion du Roi un pas.*N.* La Tour à la Case du Chevalier de sa Dame.

35.

B. Le Fou donne Echec.*N.* Le Roi se retire n'ayant qu'un seul endroit.

36.

B. Le Chevalier donne Echec.*N.* Le Roi ou il peut.

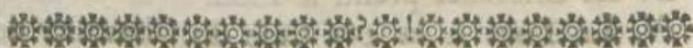
37.

B. Le Chevalier à la Case de la Dame noire donnant Echec à la découverte.*N.* Le Roi ou il peut.

38.

B. Pouffe le Pion du Roi à Dame e donne Echec et matte.

Cette Partie ne demande point d'Animadversions puisqu'elle retient la plupart des Coups de l'autre Partie.



SECOND R E N V O Y,

De la Première Partie,

Commençant au 37^{me} Coup.

37.
Blanc. **L** E Pion du Roi donne Echec.
N. Le Roi à la Case de son Fou.

38.
B. La Tour à la Case de la Tour de sa Dame.
N. La Tour donne Echec à la Case du Chevalier de la Dame blanche.

39.
B. La Tour prend la Tour.
N. Le Chevalier reprend la Tour.

40.
B. Le Roi à la seconde Case de sa Tour.
N. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de la Dame blanche.

41.
B. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.
N. Le Chevalier à la 4^{me} du Roi blanc.

42.

P. Le Chevalier prend le Pion.*N.* La Tour à la 4^{me} Case du Chevalier de son Roi.

43.

B. Le Pion du Roi un pas et donne Echec.*N.* Le Roi à la seconde Case de son Fou.

44.

B. Le Fou donne Echec à la 3^{me} Case du Roi noir.*N.* Le Roi prend le Fou.

45.

B. Le Pion du Roi Pouffé à Dame, et gagne la Partie.



Seconde PARTIE,

Dans laquelle il y aura

TROIS RENVOIS,

Un sur le 3^{me}, l'autre sur le 8^{me}, et
le dernier sur le 26^{me} Coup.

1.

Blanc. **L** E Pion du Roi deux pas.
Noir. De meme.

2.

B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de
sa Dame.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

3.

B. Le Pion de la Dame deux pas (*a*).

N. Le

(*a*) Il est absolument nécessaire de pousser ce Pion deux pas, parce qu'en jouant toute autre chose ; il gagneroit le trait, et par consequent l'attaque sur vous. Cela, non seulement, dérangeroit tout votre jeu, mais en poussant le Pion de sa Dame deux pas, il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ses Pions au milieu de l'Échiquier, et cela causeroit ensuite la perte inevitable
de

N. Le Pion prend le Pion (b).

4.

B. La Dame reprend le Pion.

N. Le Pion de la Dame un pas.

5.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi (c).

6.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. Le Pion de la Dame un pas.

7.

B. Le Pion du Roi un pas.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

8.

B. La Dame à la seconde Case du Fou de son Roi.

de votre partie, supposant toujours que ni vous ni lui ne fassiez, aucune faute.

(b) S'il refuse de prendre votre Pion pour suivre immédiatement son projet, qui est de déranger votre Fou en poussant dessus lui le Pion de sa Dame : Il ne doit pas moins perdre la partie, (supposant toujours que l'on joue bien de part et d'autre) parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le Pion de sa Dame, qui se trouvera séparé de ses Camarades : Cela donne lieu à un grand Changement dans les dispositions ; ce qui donnera lieu au premier Renvoy que vous trouverez, après la fin de la Partie.

(c) Il joue ce Fou pour 3 bonnes raisons : La première, et principale, c'est pour pouvoir pousser le Pion de sa Dame, et par ce moyen faire place au Fou de son Roi : La seconde pour s'opposer au Fou du vôtre : et la 3^{me} pour s'en defaire dans l'occasion selon la regle déjà prescrite dans la première Partie. Voyez la lettre (l), page 5.

N. Le

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case
du Fou de sa Dame (*d*).

9.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

10.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

N. Le Pion de la Tour du Roi deux pas (*e*).

11.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

(*d*) Si au lieu de sortir ses Pièces, (comme il fait en jouant ce Cavalier) il s'avoit de continuer à pousser ses Pions, il perdrait bien plus facilement la Partie ; parce qu'il faut observer qu'un Pion, ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés (à l'exception que toutes les Pièces n'ayent un champ libre pour les secourir ; ou que les dits Pions ne puissent être soutenus ou remplacés, par d'autres) il faut les compter comme perdus : C'est ce que vous verrez par un second Renvoy dans cette Partie, que je fais au 8^{me} Coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux Pions de front à la 4^{me} Case de votre jeu valent mieux que s'ils étoient situés à la 6^{me}, parce qu'étant si éloignés de leur Corp, ils sont proprement à comparer (comme dans une Armée) à des Avant-Gardes, ou Sentinelles perdus.

(*e*) Il pousse ce Pion deux pas pour empêcher que vos Pions ne viennent fondre sur les siens qui ne sont que 3 contre 4. Il faut donc observer que dans la situation présente, deux Corps égaux de Pions se trouvent sur l'Échiquier : Vous en avez 4 du côté de votre Roi contre 3 des siens ; et il n'en a pas moins contre vous du côté de sa Dame. Ceux du côté du Roi ont l'avantage ; le Roi étant mieux gardé ; Cependant, celui des deux qui pourra le plutôt séparer les Pions de son Adversaire (particulièrement du côté où ils sont le plus fort) doit indubitablement gagner la partie.

D

N. Le

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

12.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

13.

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de son Fou.

14.

B. Le Roi à la Case de son Fou (*f*).

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

15.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. Le Chevalier donne Echec au Roi et à la Tour.

16.

B. Le Roi à la seconde Case de son Cavalier.

N. Le Chevalier prend la Tour.

17.

B. Le Roi prend le Chevalier (*g*).

(*f*) Vous joué votre Roi pour pouvoir en cas de besoin former l'attaque à votre gauche comme à la droite.

(*g*) Quoiqu'une Tour soit une meilleure Piece qu'un Chevalier, vous avez plutot de l'avantage à ce change, parce qu'il faut considerer: premierement, que ce Cavalier a joué de-ja 4 Coups pour prendre cette Tour pendant que votre Tour n'a pas encore bougé de sa place; et en second lieu, cette perte met tellement votre Roi en seureté que vous êtes en état de former votre attaque, de quel coté que le Roi de votre Adversaire puisse Roquer.

N. La

N. La Dame à sa seconde Case.

18.

B. La Dame à la Case du Chevalier de son Roi (*b*).

N. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

19.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi (*i*).

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

20.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de sa Tour.

N. Le Roi roque du côté de sa Dame (*k*).

21.

B. Le Fou du Roi donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

(*b*) Il est de conséquence de jouer votre Dame pour soutenir le Pion du Fou de votre Roi, crainte qu'il ne Sacrifie son Fou pour vos deux Pions, ce qu'il feroit indubitablement, parce que toute la force de votre jeu, consistant à présent dans vos Pions, ce seroit son jeu de la rompre, d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque sur vous, qui pourroit causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouè ce Fou dans l'intention de lui faire pousser le Pion du Fou de sa Dame, ce qui vous donneroit la partie en peu de Coups, parce que cela donneroit passage à vos Chevaliers.

(*k*) Il Roque du côté de sa Dame pour éviter la grande force de vos Pions du côté de son Roi, d'autant plus qu'ils sont déjà beaucoup plus avancez, que ceux du côté de votre Dame.

22.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de son Fou (l).

N. La Tour de la Dame à sa Case.

23.

B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.

N. La Dame à sa Case (m).

24.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

N. La Dame à la Case du Fou de son Roi.

25.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion du Fou de la Dame noire.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame reprend le Pion.

26.

B. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de sa Dame (n).

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas (o).

27. B. Le

(l) Si au lieu de retrograder, pour mieux faire la guerre à ses Pions qui retardent le gain de votre partie, votre Cavalier s'amusoit à lui donner Echec, vous perdriez au moins deux Coups.

(m) Il joue sa Dame dans la dessein de la mettre ensuite à la Case du Fou de son Roi, afin de soutenir toujours le Pion du Fou de sa Dame, prevoyant bien que de ce seul Pion depend toute sa Partie.

(n) Vous joue ce Cavalier pour attaquer toujours son Pion.

(o) Il joue ce Pion pour gagner un Coup, et pour empêcher le Chevalier de votre Roi de se poster à la 3^{me} Case

27.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Pion du Fou du Roi un pas (p).

28.

B. Le Fou de la Dame donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Case du Chevalier de sa Dame.

29.

B. Le Fou prend le Chevalier et donne Echec.

N. Le Roi reprend le Fou.

30.

B. Le Chevalier du Roi donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Case de sa Dame (q).

31.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas.

N. Le Fou à la Case du Chevalier de son Roi.

32.

B. Le Pion du Roi donne Echec.

N. Le Roi à sa Case.

33.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.

Case du Chevalier de votre Dame ; mais comme ce 26 Coup peut se jouer différemment, il fait encore le Sujet d'un 3^{me} Renvoy dans cette Partie.

(p) Toute autre chose que puisse jouer le Noir il perd la partie ; parce qu'au moment que vos Cavaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

(q) Si son Roi prend le Fou de votre Dame, vous gagnè la sienne par un Echec à la découverte, et s'il joue ailleurs il perd le Fou de sa Dame.

N. Le

N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

34.
B. La Dame à sa 4^{me} Case (r).

N. Perdu.

PREMIER RENVOY,

Sur la Seconde Partie, au 3^{me} Coup.

3^{me} Coup.

Blanc. **L** E Pion de la Dame deux pas.
Noir. De même.

4.

B. Le Pion du Roi prend le Pion.

N. Le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

5.

B. Le Fou donne Echec.

N. Le Fou couvre l'Echec.

6.

B. Le Fou prend le Fou.

N. Le Chevalier reprend le Fou.

7.

B. Le Pion de la Dame prend le Pion.

N. Le Chevalier reprend le Pion.

(r) La Dame prend ensuite le Pion de la Dame noire, entre dans son jeu, met toutes les pièces en prise, et gagne la partie.

8. B. La

8.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.*N.* De même.

9.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.*N.* Le Roi Roque.

10.

B. Le Fou à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.*N.* Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

11.

B. Le Roi Roque.*N.* La Dame prend la Dame.

12.

B. Le Chevalier du Roi reprend la Dame.*N.* Le Pion de la Dame un pas.

13.

B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de son Roi.*N.* Le Pion du Fou du Roi un pas (a).

14.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.*N.* Le Pion de la Tour du Roi deux pas aussi.

15.

B. La Tour du Roi à sa 3^{me} Case.

(a) Si au lieu de jouer ce Pion il eut joué sa Tour à la Case de son Roi pour attaquer vos deux Chevaliers ; vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde Case de votre Roi et attaquer avec l'autre le Pion du Fou de son Roi.

16. *B.* Le

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

16.

B. Le Fou prend le Chevalier.

N. La Tour reprend le Fou.

17.

B. La Tour du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. La Tour de la Dame à la Case du Roi.

18.

B. Le Chevalier du Roi prend le Pion.

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame blanche (b).

19.

B. La Tour du Roi à la 3^{me} Case de son Roi.

N. Le Chevalier prend le Pion de la Tour et donne Echec.

20.

B. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

N. Le Chevalier se retire.

21.

B. Le Chevalier donne Echec au Roi et à la Tour, et ayant cet Avantage, avec une bonne Situation, gagne infalliblement la Partie. Ces Renvoys font voir que jouant toujours bien de part et d'autre celui qui à le trait dois presque toujours gagner.

(b) S'il eut prit le Chevalier avec sa Tour, au lieu de jouer comme il viens de faire : Le votre (en reprenant le sien) vous auroit fait ensuite gagner le Fou de son Roi par un Echec de votre Tour, et par consequent la partie.

^{14.}
B. Le Pion de la Tour de la Dame reprend le Pion.

N. Le Fou de la Dame prend le Fou blanc.

^{15.}
B. Le Chevalier du Roi reprend le Fou.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

^{16.}
B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. La Tour à la Case du Chevalier de sa Dame.

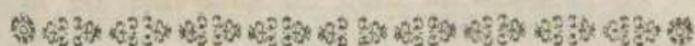
^{17.}
B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

N. Le Chevalier de la Dame à sa 3^{me} Case.

^{18.}
B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

N. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame blanche.

^{19.}
B. Le Roi Roque et doit ensuite gagner la Partie, parce que tous ses Pions à la droite sont soutenus, et que les deux Pions de son Adversaire, étant separez, doivent être perdus.



Troisième et dernier

R E N V O Y,

Sur la Seconde Partie, au 26 Coup.

26.

Blanc. **L**E Chevalier du Roi à la seconde
Case de sa Dame.

Noir. Le Pion du Fou du Roi un pas.

27.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du
Chevalier de sa Dame.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

28.

B. Le Fou de la Dame donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Case du Chevalier de
sa Dame.

29.

B. Le Chevalier du Roi donne Echec à la 4^{me}
Case du Fou de la Dame noire.

N. Le Fou du Roi prend le Chevalier.

30.

B. Le Fou de la Dame prend le Fou.

N. La Dame à la Case de son Fou.

E 2

34. *B.* Le

31.
B. La Tour à la Case du Chevalier de sa
 Dame.

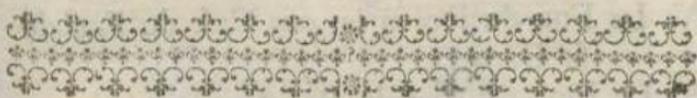
N. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa
 Dame.

32.
B. Le Fou de la Dame donne Echec à la
 3^{me} Case de la Dame noire.

N. Le Roi à la Case de sa Dame.

33.
B. La Dame donne Echec à la 3^{me} Case du
 Chevalier de la Dame noire.

N. Le Roi à sa Case, ou à l'autre, perd la
 partie.



Troizieme PARTIE,

Commençant par le Noir,

Ou il est demonstré, qu'en jouant le Cavalier du Roi au second Coup, c'est tellement mal joué, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque et de la donner à son Adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie, par trois RENOVOYS, un au 3, l'autre au 5, et le dernier au dixieme Coup, que celui qui est bien attaqué est toujours embarrassé dans la defence.

1.

Noir. **L** E Pion du Roi deux pas.
Blanc. De même.

2.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

B. Le Pion de la Dame un pas.

3. N. Le

N. Le Fou du Roi à la ^{3.} 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas (a).

N. Le Pion de la Dame un pas.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

N. Le Pion du Roi prend le Pion (b).

(a) Tout ce que votre Adversaire eut pû jouer ou puisse jouer ensuite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce qu'il est tres avantageux de changer le Pion du Fou de votre Roi pour son Pion Royal, puisque par ce moïen, le Pion de votre Roi, et celui de votre Dame, viennent se camper au milieu de l'Echiquier, et sont en état d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les Pieces de vôtre Adversaire ; outre que vous gagnèz infailliblement l'Attaque sur lui, pour avoir sorti son Cavalier au second Coup ; et de plus en perdant le Pion du Fou de vôtre Roi (vous avez l'avantage qu'en Roquant de son côté) vôtre Tour se trouve d'abord en liberté, et en état d'agir au commencement de la partie ; C'est ce que l'on pourra voir par le premier Renvoy au 3^{me} Coup.

(b) Il faut observer que s'il refuse à prendre vôtre Pion, vous devez neanmoins le laisser toujours en prise dans la meme situation ; à moins que vôtre Adversaire ne s'avise de Roquer ; En tel cas vous devez sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre Coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son Roi avec tous les Pions de votre Aîle droite. Vous en verrez l'effet par un second Renvoy sur cette partie. Cependant, il est bon de vous avertir, pour Regle generale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser les Pions des Aïles droites ou gauches, avant que le Roi de vôtre Adversaire n'ait Roqué ; puisque, probablement, il se retirera toujours du côté où vos Pions sont le moins avancèz, et par consequent le moins en état de le nuire.

B. Le

B. Le Fou de la Dame reprend le Pion.

6.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou (c).

7.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

B. Le Pion de la Dame un pas.

8.

N. Le Fou se retire.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame (d).

9.

N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

B. De même.

10.

N. Le Roi Roque du côté de sa Tour (e).

B. Le

(c) S'il prend le Chevalier vous devez absolument reprendre du Pion ; qui étant joint à ses Camarades augmente leur Force, ainsi que celle de votre jeu.

(d) C'est la meilleure Case que puisse occuper le Fou de votre Roi, excepté la 4^{me} Case du Fou de votre Dame, particulièrement lorsque vous avez l'attaque, et que votre Adversaire n'est plus en Etat d'empêcher que ce Fou ne batte sur le Pion du Fou de son Roi.

(e) S'il eut Roqué du côté de sa Dame, c'étoit votre Jeu de Roquer du côté de votre Roi pour attaquer ensuite plus commodément avec les Pions de votre Aîle gauche. Mais il est bon d'avertir encore pour règle générale, que comme il est dangereux dans une Armée d'attaquer trop tôt son Ennemi, cela doit également vous servir

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

11.

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Tour (*f*).

B. La Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

12.

N. Le Chevalier du Roi prend le Fou (*g*).

B. La Dame reprend le Chevalier.

13.

N. Le Fou de la Dame prend le Chevalier (*b*).

B. Le Pion reprend le Fou.

14.

N. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

servir ici de precepte, de ne pas vous presser dans l'attaque des Pions, avant qu'ils ne soient tous bien soutenus, et par eux memes, et par vos Pieces, sans quoi votre Attaque devient Abortive. La forme de cet Attaque à votre gauche se verra par un troizieme et dernier Renvoy sur cette partie.

(*f*) Il joue ce Chevalier pour faire place au Pion du Fou de son Roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas pour tacher de rompre le cordon de vos Pions.

(*g*) Si au lieu de prendre votre Fou il eut poussé le Pion du Fou de son Roi deux pas, il auroit fallu attaquer sa Dame avec le Fou de la votre; et le coup apres pousser le Pion de la Tour de votre Roi sur son Fou, pour le forcer à prendre votre Cavalier. En tel cas (comme J'ai dè-jà marqué) votre jeu auroit été de reprendre son Fou avec le Pion, pour soutenir d'autant mieux celui de votre Roi et le remplacer en cas qu'il fut prit.

(*b*) S'il ne prenoit pas ce Chevalier, il trouveroit son Fou renfermez par vos Pions, ou il perdroit 3 Coup inutilement, ce qui causeroit la ruïne entiere de son jeu.

B. La

P. La Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

15.

N. Le Pion prend le Pion.

B. Le Pion du Fou le reprend.

16.

N. La Tour du Roi à la 3^{me} Case du Fou de son Roi (*i*).

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas (*k*).

17.

N. La Tour de la Dame à la Case du Fou de son Roi.

B. Le Roi Roque du cote de sa Dame.

18.

N. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

B. Le Pion du Roi un pas (*l*).

19. N. Le

(*i*) Il joue cette Tour à deux fins, qui sont pour la doubler ou pour attaquer et déplacer votre Dame.

(*k*) Vous poussez ce Pion deux pas pour faire plus de place à votre Dame, qui, étant attaquée, et se retirant derriere ce Pion, bat sur le Pion de la Tour du Roi noir, et en avançant ensuite ce Pion, il devient même dangereux à votre Adversaire.

(*l*) Voici un Coup difficile à bien comprendre, et à bien expliquer. Il s'agit premierement d'observer, que quand vous vous trouvez un Cordon de Pions situez les uns apres les autres sur la meme couleur, il faut que celui qui a l'Avant garde ; ne soit point abandonné, et qu'il tache toujours de conserver son Poste. Il faut donc remarquer que le Pion de votre Roi ne se trouvant pas sur la meme couleur ou en rang oblique avec les autres, votre Adversaire a poussé le Pion du Fou de sa Dame deux pas pour deux raisons. La premiere pour vous engager à pousser en avant celui de votre Dame, qui, en tel cas,

F

feroit

19.

N. Le Pion de la Dame prend le Pion.

B. Le Pion de la Dame un pas.

20.

N. Le Fou à la seconde Case du Fou de sa Dame.

B. Le Cavalier à la 4^{me} Case de son Roi (m).

21.

N. La Tour du Roi à la 3^{me} Case du Fou du Roi blanc.

feroit toujours arrêté par le Pion de la sienne, et par ce moyen de faire en sorte que le Pion de votre Roi (qui restant en arriere) vous devienne inutile. La seconde pour empêcher en meme tems le Fou de votre Roi de battre sur le Pion de la Tour de son Roi; c'est pourquoi vous devez pousser en avant le Pion de votre Roi sur sa Tour, et le sacrifier, parce que votre Adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au Pion de votre Dame que vous avancerez d'abord, et que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres Pions pour tacher ensuite, ou d'en faire une Dame ou d'en tirer un avantage assez considerable pour gagner la Partie. Il est vrai que le Pion de sa Dame (devenu, en prenant, le Pion de son Roi) a, selon l'apparence, le meme avantage qui est de n'avoir point d'opposition par vos Pions pour aller à Dame. Cependant la difference en est grande parceque son Pion qui etant separé, et ne pouvant plus être réuni et soutenu par aucuns de ses Camarades, il sera toujours en danger d'être prit en chemin faisant par une multitude de vos Pièces, qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

(m) Il étoit nécessaire de jouer ce Cavalier pour arrêter le Pion de son Roi, d'autant plus que ce meme Pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage à son Fou, et meme à son Cavalier.

B. La

B. La Dame à la seconde Case de son Chevalier.

22.

N. La Dame à la seconde Case du Fou de son Roi (*n*).

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Chevalier de Roi noir.

23.

N. La Dame donne Echec.

B. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

24.

N. La Tour prend le Fou (*o*).

B. La Tour reprend la Tour.

25.

N. Le Dame à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

B. La Dame à la 4^{me} Case de son Roi (*p*).

(*n*) Il joue sa Dame pour donner ensuite Echec, mais si au lieu de la jouer il eut poussé le Pion de la Tour de son Roi, pour empêcher l'attaque de votre Cavalier, vous auriez attaqué son Fou, et sa Dame, avec le Pion de la votre, et en tel cas, il auroit été forcé de prendre votre Pion, et vous auriez repris son Fou de votre Cavalier qu'il n'auroit osé reprendre de sa Dame, parce qu'elle étoit ensuite perdue par un Echec à la decouverte de votre Fou.

(*o*) Il prend le Fou de votre Roi pour sauver le Pion de la Tour du sien, d'autant plus que ce Fou l'incommode plus que toutes vos autres Pièces ; et ensuite pour mettre sa Dame sur la Tour qui couvre votre Roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une Tour pour un Fou dans la Fin d'une Partie, c'est votre avantage de changer de Dame, d'autant plus qu'à présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer ainsi vous le forcé de prendre pour éviter le mat à son Roi.

26.

N. La Dame prend la Dame.*B.* Le Chevalier reprend la Dame.

27.

N. La Tour à la 4^{me} Case du Fou du Roi blanc.*B.* Le Chevalier à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

28.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.*B.* La Tour de la Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

29.

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.*B.* Le Chevalier à la 3^{me} Case du Roi noir.

30.

N. Le Chevalier prend le Chevalier.*B.* Le Pion reprend le Chevalier.

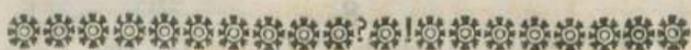
31.

N. La Tour à la 3^{me} Case du Fou de son Roi.*B.* La Tour du Roi à la Case de sa Dame.

32.

N. La Tour prend le Pion.*B.* La Tour du Roi à la seconde Case de la Dame noire, et gagne la Partie (g).

(g) Tout autre chose que votre Adversaire eut joué il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos Tours, à moins de perdre son Fou, ou de vous laisser faire une Dame avec votre Pion.



PREMIER R E N V O Y

De la 3^{me} Partie,

Commençant au troizieme Coup.

Noir. **L** E Pion de la Dame ^{3.} deux pas.
 Blanc. Le Pion du Fou du Roi
 deux pas.

^{4.}
 N. Le Pion de la Dame prend le Pion (a).
 B. Le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

^{5.}
 N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du
 Chevalier du Roi blanc.
 B. Le Pion de la Dame un pas.

^{6.}
 N. Le Pion du Fou du Roi deux pas.
 B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de la
 Dame.

^{7.}
 N. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

(a) Si au lieu de prendre ce Pion, il prend celui du Fou de votre Roi, vous devez pousser en avant le Pion de votre Roi sur son Cavalier, et ensuite reprendre son Pion avec le Fou de votre Dame.

B. Le

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

8.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

B. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi.

9.

N. Le Pion de la Tour du Roi deux pas (*b*).

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

10.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

B. Le Roi Roque.

11.

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de sa Tour.

B. Le Fou donne Echec.

12.

N. Le Fou couvre l'Echec.

B. Le Fou prend le Fou.

13.

N. La Dame reprend le Fou.

B. Le Pion de la Dame un pas.

14.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas (*c*).

B. Le

(*b*) Il joue ce Pion deux pas, pour éviter d'avoir un Pion doublé sur la ligne de la Tour de son Roi, ce qu'il ne pouvoit éviter, en poussant sur son Cavalier le Pion de votre Tour Royale, et le prenant ensuite du Fou de votre Dame, cela lui donneroit un tres mauvais jeu.

(*c*) Il joue ce Pion pour couper la Communication à vos Pions. Mais vous l'évitéz en poussant immédiatement

B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

15.

N. Le Pion du Fou de la Dame prend en passant.

B. Le Pion de la Tour reprend le Pion.

16.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

17.

N. Le Fou à la seconde Case de son Roi.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Fou de son Roi (*d*).

18.

N. Le Chevalier du Roi à sa Case.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

19.

N. La Tour du Roi à sa seconde Case.

B. Le Pion du Roi un pas.

le Pion du Chevalier de votre Dame sur son Chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force votre Adversaire à prendre le Pion en passant, ce qui rejoint tous vos Pions et les rend invincibles.

(*d*) Il semble que ce Cavalier soit de peu de conséquence ; c'est cependant celui qui donne le Coup de Jarnac, ou (pour ne point parler figurativement) le Coup décisif à la Partie ; parce qu'il tient les Pièces de votre Adversaire renfermées, jusqu'à ce que le Mat soit prêt comme on va voir.

20. N. La

20.

N. La Dame à la seconde Case de son Chevalier.

B. Le Pion de la Dame un pas.

21.

N. Le Fou du Roi à sa 3^{me} Case.

B. La Tour du Roi prend le Pion.

22.

N. Le Roi Roque.

B. La Tour du Roi prend le Chevalier de la Dame noir.

23.

N. Le Pion reprend la Tour.

B. La Tour de la Dame prend le Pion.

24.

N. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

B. La Tour donne Echec.

25.

N. Le Roi se retire.

B. La Tour à la seconde Case du Fou de la Dame noire.

26.

N. La Dame à la 4^{me} Case de son Chevalier.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de sa Tour.

27.

N. La Dame à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de son Fou.

28. *N.* La

[41]

28.

N. La Dame prend le Chevalier, ne pouvant
faire mieux.

B. Le Fou donne Echec.

29.

N. Le Roi se retire.

B. Le Chevalier donne Echec et Mat.

SECOND RENVOY,

Au 5^{me} Coup.

5.

Noir. **L**E Roi Roque.

Blanc. Le Pion du Fou du Roi
un pas.

6.

N. Le Pion de la Dame un pas.

B. La Dame à la 3^{me} Case du Fou de son
Roi.

8.

N. Le Pion de la Dame prend le Pion.

B. Le Pion de la Dame reprend le Pion.

9.

N. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

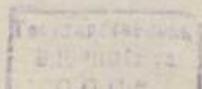
10.

N. La Dame à sa 3^{me} Case.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

G

11. N. Le



11.

- N.* Le Chevalier du Roi à la Case de son Roi.
B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de
 sa Dame.

12.

- N.* Le Pion du Fou de la Dame un pas.
B. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour du Roi
 noir.

13.

- N.* Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.
B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

14.

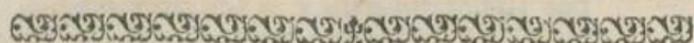
- N.* Le Pion de la Tour du Roi un pas.
B. Le Fou prend le Pion du Fou du Roi.

15.

- N.* Le Roi à la Case de sa Tour.
B. Le Fou de la Dame prend le Pion de la
 Tour du Roi noir.

16.

- N.* Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
 Fou.
B. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour de son
 Roi, et gagne ensuite la partie.



TROIZIEME R E N V O Y,

De la 3^{me} Partie,

Commençant sur le 10^{me} Coup.

10.

Noir. **L** E Roi Roque du côté de sa Dame.
Blanc. Le Roi Roque du côté
 de sa Tour.

11.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.
B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case
 de sa Dame.

12.

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.
B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son
 Roi.

13.

N. La Tour de la Dame à la Case du Che-
 valier de son Roi.
B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux
 pas,

14.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

G 2

B. Le

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas (a).

15.

N. Le Fou prend le Chevalier.

B. La Dame reprend le Fou.

16.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

17.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

18.

N. Le Fou à la seconde Case du Fou de sa Dame.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

19.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

B. La Tour du Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

20.

N. La Tour du Roi à sa 4^{me} Case.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

(a) Lorsque le Roi se trouve derrière deux ou 3 Pions qui n'ont pas encore joués, et que votre Adversaire vient les attaquer pour les rompre et tacher par ce moyen, de faire une ouverture à votre Roi; il faut se garder d'en pousser aucuns, que vous n'y soyez forcé. Comme par exemple: ce seroit jouer très mal que de pousser le Pion de la Tour de votre Roi sur son Fou; parce qu'en tel cas, il gagneroit l'attaque sur vous, en prenant votre Chevalier avec son Fou, et seroit ensuite une ouverture sur votre Roi, en poussant le Pion du Chevalier de son Roi ce qui vous seroit perdre la partie.

21. N. Le

21.

N. Le Pion de la Dame un pas.

B. Le Pion du Roi un pas.

22.

N. Le Chevalier du Roi à la Case de son Roi.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

23.

N. Le Pion prend le Pion.

B. La Tour du Roi reprend le Pion.

24.

N. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

B. La Tour du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

25.

N. Le Pion du Fou du Roi un pas.

B. Le Fou du Roi prend le Pion de la Tour de la Dame.

26.

N. Le Pion reprend le Fou.

B. La Dame reprend le Pion, et donne Echec.

27.

N. Le Roi se retire:

B. La Dame donne Echec.

28.

N. Le Chevalier couvre l'Echec.

B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

29. N. Le

29.

N. Le Roi à la seconde Case de sa Dame.

B. La Dame prend le Pion de la Dame noire
et donne Echec.

30.

N. Le Roi se retire.

B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas,
et par plusieurs moyens gagne assez
visiblement la Partie, sans aller plus
loin.

Quatrieme



Quatrieme PARTIE,

Ou il y aura

DEUX RENVOIS,

Un au 5^{me} Coup, le second au 6^{me}
Coup.

1.

Noir. **L** E Pion du Roi deux pas.
Blanc. De même.

2.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas (a).
B. Le Pion de la Dame deux pas.

(a) Ce Pion est demonstrativement mal joué au second coup, à moins que l'on ne joue avec des joueurs que l'on nomme (communément parlant) des Mazettes, parce qu'en poussant le Pion de votre Dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque, et probablement la partie; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon joueur. Il est vrai que si vous negligiez de pousser le Pion que je viens de dire, il renfermeroit aussi tout vôtre jeu avec ses Pions.

3. *N.* Le

3.
N. Le Pion prend le Pion.
B. La Dame reprend le Pion.

4.
N. Le Pion de la Dame un pas (*b*).
B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

5.
N. Le Pion du Fou du Roi deux pas (*c*).
B. Le Pion du Roi un pas (*d*).

(*b*) Si au lieu de ce Pion il eut joué le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi, vous deviez en tel cas pousser le Pion de votre Roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du Fou de votre Roi.

(*c*) Si au lieu de jouer ce Pion il eut joué le Fou de sa Dame à la 3^{me} Case de son Roi vous auriez dû jouer le Fou de votre Roi à la 3^{me} Case de sa Dame, et la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du 6^{me} Coup de la seconde partie. (Vide page 16.) Mais s'il eut attaqué votre Dame avec le Pion du Fou de la sienne, il perdoit de suite la Partie, par rapport que le Pion qui forme l'avant garde de ceux qui sont du côté de sa Dame reste en arriere. Voyez à ce sujet la Remarque (*f*). au 18^{me} Coup de la 3^{me} Partie. Un Renvoy au 5^{me} coup de cette Partie vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'est une Regle generale qu'il faut éviter de changer le Pion de votre Roi pour le Pion du Fou du Roi de votre Adversaire à moins que vous n'y soyez forcé par des incidents qui se rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque. Il est bon d'observer également la meme Regle à l'égard du Pion de votre Dame pour le Pion du Fou de la sienne; parce qu'il est certain (comme j'ai déjà dit ailleurs) que le Pion du Roi, et celui de la Dame, valent mieux que tout autre Pions, puisqu'en occupant le Centre, ils empêchent mieux les Pieces de votre Adversaire à battre sur vous.

6.

N. Le Pion de la Dame un pas (e).

B. La Dame à la seconde Case du Fou de son Roi.

7.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

8.

N. Le Chevalier de la Dame à la 2^{de} Case de sa Dame.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Dame.

9.

N. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

10.

N. La Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

11.

N. Le Fou du Roi prend le Chevalier.

(e) Si au lieu de pousser le Pion, il eut prit celui de votre Roi, vous deviez en tel cas prendre sa Dame, et ensuite le Pion, parce qu'en l'empêchant de Roquer vous conservé l'attaque sur lui, et par conséquent l'avantage du jeu. Mais s'il jouoit sa Dame a la 2^{de} case de son Fou, un 2^{le} Renvoi sur ce 6^{me} Coup, vous instruira de la suite de la partie.

H

B. Le

B. Le Pion reprend le Fou (*f*).

12.

N. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

13.

N. Le Roi Roque du Côté de sa Tour.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

14.

N. La Dame à la seconde Case de son Fou (*g*).

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

15.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas (*b*).

16.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

(*f*) Lorsqu'on se trouve deux Corps de Pions separez du Centre, il faut toujours tacher d'augmenter celui qui est le plus fort, mais si vous en avez deux au Centre, il faut tacher d'y réunir autant de Pions que vous pourrez, ayant de-ja observé que les Pions du Centre sont les meilleurs et les plus fort, cet avis vous doit servir de regle generale.

(*g*) Sa Dame n'étant d'aucune utilité ou elle se trouve il la retire pour faire place à ses Pions et les pousser sur vous.

(*b*) Vous poussez ce Pion pour d'autant mieux embarasser son jeu. Le Pion de la Tour de votre Roi qui doit ensuite le suivre sera toujours en état de faire une ouverture sur son Roi aussitôt que vos pieces seront prêtes à former votre Attaque; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

17. N. Le

17.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

B. Le Roi Roque du coté de sa Dame (i).

18.

N. Le Pion prend le Pion.

B. Le Fou reprend le Pion.

19.

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case
du Fou de sa Dame.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas (k).

20.

N. Le Chevalier prend le Fou du Roi.

B. La Tour reprend le Cavalier.

21.

N. Le Fou de la Dame à la seconde Case du
Fou de son Roi (l).

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

(i) Vous Roqué du coté de votre Dame pour avoir votre Attaque d'autant plus libre à votre droite, mais si au lieu de Roquer vous preniez le Pion qui vous est offert vous joueriez très mal, parce qu'en tel cas le Pion de sa Dame avec celui de son Fou, se réunissant, se trouveroient de Front, et incommoderoient beaucoup vos Pièces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des Pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelque avantage.

(k) Si vous eussiez prit le Chevalier avec le Fou de votre Dame, vous auriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter en ne prenant point le Pion qui vous fut offert.

(l) Il joue ce Fou pour replacer le Pion du Chevalier de son Roi en cas qu'il soit pris.

22.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas (*m*).

B. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case de la Tour de son Roi.

23.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

B. Le Pion du Roi un pas.

24.

N. Le Fou à la Case de son Roi (*n*).

B. Le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.

25.

N. Le Fou reprend le Pion.

B. La Tour prend le Pion de la Tour du Roi noir.

26.

N. Le Fou reprend la Tour.

B. La Tour du Roi prend le Fou.

27.

N. Le Roi reprend la Tour.

B. La Dame donne Echec à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi.

(*m*) Il joue ce Pion pour attaquer le Chevalier qui couvre votre Roi ne pouvant faire mieux ; mais s'il eut prit votre Pion il perdoit également.

(*n*) Si au lieu de retirer ce Fou il prend le Pion il perd également.

28. N. La

N. Le Roi à la place de son Chevalier n'ayant d'autre place.

B. La Dame donne Echec et Mat (o).



PREMIER R E N V O Y,

De la 4^{me} Partie, au 5^{me} Coup.

Noir. ^{5.} **L**E Pion du Fou de la Dame un pas.

Blanc. Le Fou du Roi donne Echec.

6.

N. Le Fou couvre l'Echec.

B. Le Fou prend le Fou.

7.

N. La Dame reprend le Fou.

B. La Dame à sa 3^{me} Case.

8.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

B. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

(o) Il est à observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le Roi avec deux ou 3 Pions, la partie est absolument gagnée.

9.

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case
du Chevalier de la Dame blanche.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

10.

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son
Roi.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de
son Fou.

11.

N. Le Fou du Roi à sa 3^{me} Case.

B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de
la Dame noire.

12.

N. Le Chevalier de la Dame prend le Cheva-
lier (*a*).

B. Le Pion du Roi reprend le Chevalier (*b*).

13.

N. Le Chevalier à la seconde Case de son Roi.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
Fou.

14.

N. Le Roi Roque du côté de sa Tour.

B. La Dame à sa 3^{me} Case.

(*a*) Par ce changement il met le Pion de sa Dame à
couvert de l'attaque de vos Tours. Cependant le Pion
de votre Roi doit malgré lui vous gagner la Partie.

(*b*) Si au lieu de reprendre avec le Pion de votre Roi,
vous eussiez repris avec celui du Fou de votre Dame, il
auroit toujours eu le pouvoir de rompre vos Pions en
poussant celui du Fou de son Roi sur celui de votre Roi,
ce qui auroit inmanquablement causé la separation de vos
Pions.

15. *N.* La

^{15.}
N. La Tour du Roi à la Case de son Roi.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou (c).

^{16.}
N. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

^{17.}
N. Le Chevalier à la 4^{me} Case de la Dame blanche.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

^{18.}
N. Le Chevalier prend le Chevalier.

B. Le Roi reprend le Chevalier.

^{19.}
N. Le Fou prend le Pion du Chevalier de la Dame.

B. La Tour de la Dame attaque le Fou.

^{20.}
N. Le Fou se retire à sa 3^{me} Case:

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

(c) Souvent il vaut mieux jouer le Roi que de Roquer parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des Pions de ce côté ; au reste si dans le cas présent vous eussiez roqué du côté de votre Dame, le Fou de l'adversaire, dont la ligne est toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle en jouant son Roi de le poster toujours dans un endroit, ou ligne, dont l'adversaire tient un Pion ; parce que votre Roi est mieux à couvert des embuches des Tours par ce moyen.

21. N. Le

21.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.*B.* De même.

22.

N. Le Fou à la seconde Case du Chevalier de son Roi.*B.* Le Pion de la Tour du Roi un pas.

23.

N. La Tour du Roi à la seconde Case de son Roi.*B.* La Tour du Roi à sa 4^{me} Case.

24.

N. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.*B.* Le Fou à la seconde Case de sa Dame.

25.

N. La Tour du Roi à la 4^{me} Case du Roi blanc.*B.* Le Pion de la Tour prend le Pion.

26.

N. Le Pion de la Tour reprend le Pion.*B.* Le Tour de la Dame à la Case de la Tour de son Roi.

27.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.*B.* Le Fou à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

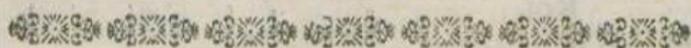
28.

N. La Tour donne Echec.*B.* Le Roi à la seconde Case de son Fou:

29.

N. La Tour prend la Dame.

B. La Tour donne Echec et Mat, à la Case de la Tour du Roi noir.



S E C O N D R E N V O Y

Sur le 6 Coup de la 4^{me} Partie.

6.

Noir: **L**A Dame à la 2^{de} Case de son Fou.
 Blanc. Le Fou du Roi à la 4^{me}
 Case du Fou de sa Dame.

7.

N. Le Pion de la Dame prend le Pion.

B. Le Pion reprend le Pion.

8.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

B. La Dame à la 4^{me} Case de la Dame noire.

9.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

10.

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame blanche.

B. La Dame à sa Case.

I

11. N. Le

11.

- N. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.
 B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

12.

- N. Le Chevalier du Roi à la 2^{de} Case de son Roi.
 B. Le Roi Roque.

13.

- N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.
 B. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

14.

- N. Le Fou du Roi à la 2^{de} Case de son Chevalier.
 B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case du Fou du Roi noir.

15.

- N. Le Chevalier du Roi à sa Case.
 B. Le Fou de la Dame prend le Fou.

16.

- N. La Dame reprend le Fou.
 B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

17.

- N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.
 B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

18.

- N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.
 B. La Dame à la 4^{me} Case de la Dame noire.

19. N. Le

19.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde
Case de son Roi.

B. La Dame à la 3^{me} Case de la Dame noire.

20.

N. Le Fou de la Dame à la 2^{de} Case de sa
Dame.

B. Le Pion du Roi un pas.

21.

N. Le Fou de la Dame à sa 3^{me} Case.

B. La Tour de la Dame à la Case de sa
Dame.

22.

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du
Chevalier du Roi blanc.

B. La Dame donne Echec à la 2^{de} Case de
la Dame noire.

23.

N. Le Fou prend la Dame.

B. Le Pion reprend le Fou en donnant Echec.

24.

N. Le Roi à la Case de sa Dame.

B. Le Chevalier donne Echec et Mat à la
3^{me} Case du Roi noir.

Quoique ce Renvoy puisse se jouer de plusieurs ma-
nieres, le noir doit toujours perdre si vous avez soin de ne
point souffrir d'obstruction au Fou de votre Roi.



P R E M I E R

G A M B I T,

Dans lequel il y aura

S E P T R E N V O I S,

Deux au 4^{me}, le 3^{me} au 5^{me}, le
4^{me} au 6^{me}, le 5^{me} au 7^{me}, le
6^{me} au 7^{me} Coup du Noir, et le
dernier au 8^{me} Coup.

1.

Blanc. **L** E Pion du Roi deux pas.
Noir. De même.

2.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.
N. Le Pion du Roi prend le Pion.

3.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
Fou.
N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

4. *B.* Le

^{4.}
B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de
 sa Dame (*a*).

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son
 Chevalier (*b*).

^{5.}
B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas (*c*).

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas (*d*).

^{6.}
B. Le Pion de la Dame deux pas.
N. Le Pion de la Dame un pas (*e*).

(*a*) Si avant de jouer ce Fou vous eussiez poussé le Pion de la Tour de votre Roi deux pas, votre Adversaire auroit, en reperdant le Pion du Gambit, regagné l'attaque sur vous, avec une meilleure situation de jeu ; ainsi l'avantage passoit alors de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier Renvoy sur ce Coup.

(*b*) Si au lieu de jouer ce Fou il eut poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur le vôtre, un second Renvoy vous instruira la maniere de continuer votre Attaque en ce cas.

(*c*) Vous jouèz à present ce Pion pour lui faire avancer celui de la Tour de son Roi, et par ce moyen renfermer ou empecher la sortie du Chevalier de son Roi, ce qui ne pourroit se faire sans qu'il ne perde son Pion.

(*d*) Si au lieu de jouer ce Pion il eut poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur votre Chevalier, vous verrez par un 3^{me} Renvoy, sur ce 5^{me} Coup, de quelle maniere il faudroit suivre la partie.

(*e*) Si au lieu de jouer ce Pion il eut poussé celui du Fou de sa Dame, vous deviez en tel cas pousser celui de votre Roi, pour pouvoir prendre en passant celui de sa Dame en cas qu'il eut voulu le pousser sur le Fou de votre Roi. C'est ce qui fera le sujet d'un quatrieme Renvoy. Il est bon d'avertir ici pour regle generale, que dans l'attaque des Gambits, le Fou du Roi est la meilleure Piece, et le Pion du Roi le meilleur Pion.

7. *B.* Le

7.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.*N.* Le Pion du Fou de la Dame un pas (*f*).

8.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.*N.* Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc (*g*).

9.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas (*b*).*N.* Le Pion du Roi prend le Pion.

10.

B. Le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.*N.* Le Pion de la Tour reprend le Pion.

11.

B. La Tour prend la Tour.*N.* Le Fou reprend la Tour.

(*f*) Si au lieu de jouer ce Pion il eut joué le Fou de sa Dame, soit à la 3^{me} Case de son Roi, ou à la 4^{me} Case du Chevalier du vôtre; il auroit perdu la Partie en peu de Coups. Ce doit être le sujet du 5^{me} et 6^{me} Renvoys, dans lesquels je le fais jouer de l'une et de l'autre manière.

(*g*) Si au lieu de jouer à présent à cette même Case qui le faisoit perdre le Coup auparavant, il eut joué ce Fou à la 3^{me} Case de son Roi, il perdroit encore indubitablement la Partie; mais comme toute chose doit avoir son tems il a bien joué à présent. C'est encore un Coup qui me détermine à un 7^e Renvoy pour en faire voire l'effet.

(*b*) Il est de conséquence dans l'attaque du Gambit, de ne point ménager vos Pions du côté de votre Roi, et même de les sacrifier tous en cas de besoin pour le seul Pion de son Roi, parce que ce Pion empêche le Fou de votre Dame d'entrer en Action, et de se joindre aux Pièces qui forment votre Attaque.

12.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion du Chevalier du Roi noir.

N. Le Fou du Roi à sa 3^{me} Case (i).

13.

B. Le Fou prend le Fou.

N. La Dame prend le Fou.

14.

B. Le Chevalier de la Dame à la second Case de sa Dame.

N. De même.

15.

B. Le Roi Roque.

N. De même.

16.

B. La Tour à la Case du Chevalier de son Roi.

N. La Dame à la 4^{me} Case du Fou du Roi blanc.

17.

B. La Dame à la seconde Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

18.

B. La Dame prend le Pion noir.

N. La Dame prend la Dame.

19.

B. La Tour reprend la Dame.

(i) Si au lieu de jouer ce Fou, il eut prit le vôtre avec sa Dame, ou qu'il eut prit votre Chevalier avec le Fou de sa Dame il perdoit la Partie.

N. Le Pion prend le Pion.

20.

B. Le Fou du Roi prend le Chevalier noir.

N. Le Fou de la Dame prend le Chevalier.

21.

B. Le Chevalier prend le Fou.

N. Le Pion reprend le Chevalier.

22.

B. Le Fou à la seconde Case du Fou du Roi noir.

N. La Tour à la Case du Fou de son Roi.

23.

B. La Tour prend le Pion.

N. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

24.

B. Le Roi à la seconde Case de sa Dame (*k*).

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

25.

B. Le Fou à la 4^{me} Case de la Tour du Roi noir.

N. La Tour prend la Tour.

26.

B. Le Fou reprend la Tour (*l*).

N.

PREMIER

(*k*) Si au lieu de jouer votre Roi pour le faire agir vous eussiez poussé le Pion du Fou de votre Dame, vous perdriez la Partie, parce que votre Adversaire, en poussant le Pion du Fou de sa Dame vous auroit forcé de prendre le Pion de sa Dame, ou de laisser prendre celui de la vôtre, et ensuite il auroit attaqué avec son Chevalier, votre Tour, et votre Fou.

(*l*) Le Fou ayant repris la Tour, il est visible que la Partie est remise, à moins d'une faute des plus grossière.

Cette

PREMIER RENVOY,

Sur le premier Gambit.

Blanc. **L** E Pion de la Tour du Roi deux ^{4.} pas.

Noir. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

B. Le Chevalier du Roi à la ^{5.} 4^{me} Case du Roi noir.

N. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

B. Le Fou du Roi à la ^{6.} 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. La Tour du Roi à sa seconde Case.

B. Le Pion de la Dame deux ^{7.} pas.

N. Le Pion de la Dame un pas.

B. Le Chevalier du Roi à la ^{8.} 3^{me} Case de sa Dame.

Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué et bien défendu n'est jamais une partie décisive d'un côté ni de l'autre. Il est vrai que celui qui donne le Pion, à le plaisir d'avoir toujours l'attaque, et l'esperance de gagner; ce qu'il seroit indubitablement si le Défenseur ne jouoit pas regulierement les dix ou 12 premiers Coups.

K

N. Le

N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

9.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

10.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

N. Le Pion du Roi un pas attaquant la Dame blanche.

11.

B. Le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion.

N. Le Pion du Chevalier du Roi reprend le Pion.

12.

B. La Dame prend le Pion.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

13.

B. La Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

14.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

15.

B. Le Fou de la Dame à la seconde Case de sa Dame (a).

(a) Si au lieu de jouer ce Fou vous eussiez poussé le Pion de votre Roi, votre Adversaire le gagneroit toujours en fortant sur lui le Chevalier de sa Dame.

N. Le

N. Le Fou du Roi prend le Chevalier.

16.

B. La Dame reprend le Fou.

N. Le Pion de la Dame un pas.

17.

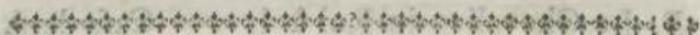
B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. Le Chevalier du Roi prend le Pion du Roi.

18.

B. Le Chevalier ou le Fou prend le Chevalier.

N. Le Pion du Fou du Roi deux pas (b).



SECOND RENVOY,

Sur le premier Gambit,

Au 4^{me} Coup.

Blanc. ^{4.}
L E Fou du Roi à la 4^{me} Case du
 Fou de sa Dame.

Noir. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

(b) Ce meme Pion prend ensuite le Chevalier, et doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes Leçons dans mes 4 premières Parties n'ont pas besoin d'instruction pour la finir, et la gagner, ce dernier Pion devenu à présent Pion Royal, soutenu comme il est, et avancé à la Tete de ses Camarades vaut une des meilleures Pieces; ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce Renvoy.

5.
B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Roi noir.

N. La Dame donne Echec.

6.
B. Le Roi à la Case de son Fou.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

7.
B. Le Pion de la Dame deux pas.

N. Le Pion de la Dame un pas.

8.
B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. Le Pion du Roi un pas.

9.
B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. La Dame donne Echec.

10.
B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

N. La Dame donne Echec.

11.
B. Le Roi à sa 3^{me} Case.

N. Le Chevalier du Roi à sa Case (a).

12.
B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

(a) Il joue ce Chevalier à sa Case pour faire place au Fou de son Roi, pour attaquer ensuite votre Roi, étant, dans la situation, son meilleur Coup.

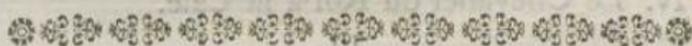
13. B. Le

^{13.}
B. Le Fou du Roi à sa Case attaquant la Dame et la force.

N. La Dame prend la Tour ne pouvant faire mieux.

^{14.}
B. Le Fou du Roi donne Echec, et prend ensuite la Dame (*b*).

N.



TROIZIEME RENVOY,

Sur le 5^{me} Coup du Noir.

^{5.}
Blanc. **L** E Pion de la Tour du Roi deux pas.

Noir. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

^{6.}
B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.

^{7.}
B. Le Pion de la Dame deux pas.

(*b*) Je n'ai besoin d'aller plus loin dans cette Partie puisqu'il est assez evident que le Blanc doit gagner.

N. Le

N. Le Pion du Fou du Roi un pas.

8.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion.

N. Le Pion de la Dame un pas.

9.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

N. Le Pion prend le Chevalier (a).

10.

B. Le Pion reprend le Pion.

N. Le Chevalier du Roi à sa Case.

11.

B. La Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier.

N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

12.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

N. La Dame à la Case du Fou de son Roi.

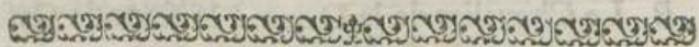
13.

B. Le Roi Roque du coté de sa Tour.

N. Perd la Partie (b).

(a) Si avant de faire place à sa Dame en jouant le Pion d'icelle il eut prit votre Cavalier il auroit fallu reprendre avec le Fou.

(b) S'il jouë sa Dame pour éviter la decouverte de votre Tour sur elle il perd son Cavalier, outre qu'il aura mauvais jeu, et s'il joue son Cavalier il perd sa Dame. Il est visible que de l'une ou de l'autre maniere il perd la Partie.



QUATRIEME RENVOY,

Du Premier Gambit,

Sur le 6^{me} Coup.

6.

Blanc. **L**E Pion de la Dame deux pas.
Noire. Le Pion du Fou de la
 Dame un pas (a).

7.

B. Le Pion du Roi un pas.
N. Le Pion du Chevalier de la Dame deux
 pas.

8.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Chevalier de sa
 Dame.
N. Le Pion de la Tour de la Dame deux
 pas.

9.

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux
 pas.
N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

(a) Il joue ce Pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec
 le Pion de sa Dame, le Fou de votre Roi, ce que vous
 prevenez en poussant le Pion de votre Roi.

10. *B.* Le

10.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame (*b*).

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de sa Tour.

11.

B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de son Roi.

N. La Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier, ou tout ce qu'il voudra il perd la Partie.

12.

B. Le Chevalier donne Echec à la 3^{me} Case de la Dame noir.



CINQUIEME R E N V O Y,

Du Premier Gambit,

Au 7^{me} Coup du Noir.

Blanc. ^{7.}
L E Pion du Fou de la Dame un pas.
Noir. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

(*b*) Ce Chevalier qui ne paroïssoit en rien, est cependant le Corp de reserve qui va gagner la Partie sans que l'Adversaire puisse l'eviter; c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer ses Pions de maniere qu'ils puissent arrêter l'entrée des Chevaliers dans le jeu.

8.

- B.* La Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier.
N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case de la
 Tour de son Roi (a).

9.

- B.* Le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.
N. Le Pion de la Tour reprend le Pion.

10.

- B.* La Tour du Roi prend le Fou.
N. La Tour reprend la Tour.

11.

- B.* Le Fou du Roi prend le Pion en donnant
 échec au Roi et à la Tour gagne une
 Piece, et par conséquent la Partie.

SIXIEME R E N V O Y,

Du premier Gambit,

Sur le 7^{me} Coup du Noir.

- Blanc.* ^{7.} **L** E Pion du Fou de la Dame tira
 pas.
Noir. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de
 son Roi.

(a) Si au lieu de jouer ce Fou il soutenoit avec sa
 Dame le Pion du Fou de son Roi, vous prendriez alors
 le Pion du Chevalier de sa Dame et ensuite sa Tour.

L

8. B. Le

8.

B. Le Fou du Roi prend le Fou.*N.* Le Pion reprend le Fou.

9.

B. La Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier.*N.* La Dame à la Case de son Fou, pour garder les deux Pions attaqués.

10.

B. Le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.*N.* Le Pion de la Tour reprend le Pion.

11.

B. La Tour du Roi prend la Tour.*N.* Le Fou prend la Tour.

12.

B. Le Chevalier du Roi prend le Pion.*N.* Le Roi à sa seconde Case.

13.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion.*N.* Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

14.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.*N.* Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

15.

B. Le Roi Roque.*N.* Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

16.

B. La Tour à la Case de la Tour de son Roi.*N.* Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

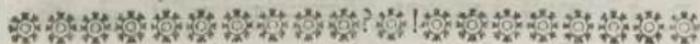
4

17. *B.* Le

^{17.}
B. La Tour prend le Fou.
N. La Dame reprend la Tour.

^{18.}
B. La Dame prend le Pion du Roi et donne
 Echec.

N. Le Roi se retire ou il veut étant Mat sur
 l'une ou l'autre Case, ou il peut aller.



Septieme et dernier

R E N V O Y,

Du premier Gambit,

Sur le 8^{me} Coup.

^{8.}
Blanc. **L**A Dame à la seconde Case de son
 Roi.

Noir. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de
 son Roi.

^{9.}
B. Le Fou du Roi prend le Fou.
N. Le Pion reprend le Fou.

^{10.}
B. Le Pion du Roi un pas.

L 2

N. Le

N. Le Pion de la Dame prend le Pion (a).

11.

B. Le Pion de la Dame reprend le Pion.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame (b).

12.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. De même.

13.

B. Le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion (c).

N. Le Pion prend le Chevalier.

14.

B. La Dame reprend le Pion.

N. La Dame à la seconde Case de son Roi,

15.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

(a) Si au lieu de prendre il eut poussé ce même Pion, il auroit fallu jouer votre Dame à sa 3^{me} Case, pour lui donner Echec le Coup suivant, ce qui vous gagneroit la Partie.

(b) Si au lieu de jouer ce Chevalier il eut joué tout autre chose, vous deviez jouer celui de votre Dame pour lui donner Echec deux Coups apres, voyez le 12 Coup du 4^{me} Renvoy de cette Partie.

(c) Dans l'attaque du Gambit il faut observer, que si votre Adversaire (avant qu'il n'ait roqué) poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur votre Chevalier Royal posé sur la 3^{me} Case du Fou de votre Roi, il faut le laisser prendre, pour ne point vous laisser détourner de votre Attaque, à moins que vous ne puissiez l'avancer à la 4^{me} Case de son Roi, ou de son Chevalier; parce qu'alors vous faite la guerre au Pion du Fou de son Roi.

N. Le

- N. Le Roi Roque.
16.
- B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas, pour empêcher le Chevalier noir d'avancer.
- N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.
17.
- B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de son Roi.
- N. Le Chevalier de la Dame à sa 3^{me} Case.
18.
- B. Le Fou à la 3^{me} Case de son Roi.
- N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.
19.
- B. Le Fou à la 4^{me} Case du Fou de la Dame noire.
- N. La Dame à la seconde Case de son Fou.
20.
- B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.
- N. Le Fou du Roi à sa Case.
21.
- B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.
- N. Le Fou prend le Fou.
22.
- B. Le Pion reprend le Fou.
- N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.
23.
- B. Le Chevalier donne Echec.
- N. Le Roi se retire.
24. B. La

24.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Chevalier.

N. Le Chevalier de la Dame prend le Pion.

25.

B. Le Chevalier prend le Pion du Chevalier de la Dame.

N. Le Chevalier de la Dame prend le Chevalier.

26.

B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

N. Le Roi à la Case de la Tour de sa Dame.

27.

B. La Tour prend le Chevalier.

N. La Dame à la Case de son Fou.

28.

B. La Tour du Roi à sa seconde Case.

N. La Tour de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

29.

B. La Tour du Roi à la seconde du Chevalier de sa Dame.

N. La Tour du Roi à sa seconde Case.

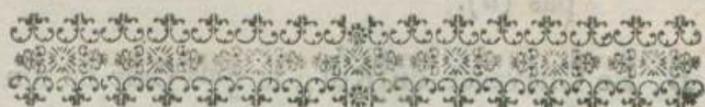
30.

B. La Dame prend le Pion du Fou de la Dame noire.

N. La Dame prend la Dame.

31.

B. La Tour de la Dame donne Echec et Mate.



S E C O N D

G A M B I T,

Dans lequel il y'aura

QUATRE RENVOIS,

Deux au 4^{me} Coup, le 3^{me} au 9^{me}
Coup, et le 4^{me} au 11^{me} Coup.

1.

Blanc. L E Pion du Roi deux pas.

Noir. De même.

2.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

N. Le Pion prend le Pion.

3.

B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de
sa Dame.

N. La Dame donne Echec.

4.

B. Le Roi à la Case de son Fou.

N. Le

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas (a).

5.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

N. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi (b).

B. Le Pion de la Dame deux pas.

N. Le Pion de la Dame un pas.

7.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas (c).

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

8.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

(a) Le Noir ayant deux autres façons de jouer, je fais deux Renvois sur ce même Coup: Le premier en lui faisant jouer le Fou de son Roi à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame; et le second, de lui faire pousser un Pas le Pion de sa Dame.

(b) Il a 3 endroits où il peut jouer sa Dame, mais il n'y a que celui là de bon, car s'il la retiroit à la 3^{me} Case de la Tour, vous attaqueriez le Pion du Fou de son Roi avec votre Chevalier Royal en le jouant à la 4^{me} Case du Roi noir, et vous gagneriez une Tour; et s'il plaçoit sa Dame à la 4^{me} Case du Chevalier de votre Roi, vous lui donneriez Echec de votre Fou en prenant son Pion. S'il reprend votre Fou vous donnez Echec au Roi et à la Dame avec votre Cavalier, et la Partie est décidée.

(c) Il est de conséquence dans les Gambits de jouer ce Pion pour pouvoir ensuite placer votre Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier, sur tout lors qu'il sort le Fou de sa Dame sans attaquer une de vos Pièces: Vous tenez en tel cas votre Adversaire extrêmement embarrassé. Voyez le 5^{me} et le 6^{me} Renvoy du premier Gambit.

N. Le

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du Fou de son Roi (*d*).

9.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

10.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

N. Le Fou prend le Chevalier.

11.

B. La Dame prend le Fou.

N. La Dame prend la Dame (*e*).

12.

B. Le Roi reprend la Dame (*f*).

N. Le Pion du Chevalier du Roi donne E. hec.

(*d*) Si au lieu de jouer ce Cavalier il eut prit celui de votre Roi, vous verrez par un 3^{me} Renvoy la maniere de poursuivre la Partie en tel cas.

(*e*) Si au lieu de prendre votre Dame il donnoit Echec de son Chevalier; un 4^{me} Renvoy vous fera voir comment il perdoit la Partie.

(*f*) J'avois donné pour regle generale d'unir le Pion du Fou de votre Roi à celui du Roi; mais, comme il n'y a point de regles sans exceptions, vous en trouvez une ici qui est fondée sur deux raisons; la premiere est qu'en reprenant du Roi, vous gagnez un Pion sans que votre Adversaire puisse l'éviter: et en second lieu, il faut se ressouvenir que le Roi n'a pas beaucoup à craindre lorsqu'il n'y a plus de Dames sur le jeu; il est donc necessaire en tel cas, de mettre le Roi en Campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre Piece, comme on pourra voir par la suite de cette Partie.

13.

B. Le Roi prend le Pion du Roi noir.*N.* Le Fou du Roi donne Echec à la 3^{me} Case de sa Tour.

14.

B. Le Roi à la 4^{me} Case du Fou du Roi noir.*N.* Le Fou du Roi prend le Fou de la Dame blanche.

15.

B. La Tour du Roi reprend le Fou.*N.* Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

16.

B. Le Chevalier à la seconde Case de sa Dame.*N.* Le Roi à sa seconde Case.

17.

B. La Tour du Roi à la Case du Fou de son Roi.*N.* Le Pion du Fou de la Dame un pas.

18.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.*N.* Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

19.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.*N.* Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

20.

B. Le Pion du Roi un pas.*N.* Le Pion prend le Pion.

21.

B. Le Pion de la Dame reprend le Pion.*N.* Le

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Dame.

22.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case de son Roi (g).

N. Le Chevalier de la Dame à sa 3^{me} Case.

23.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou du Roi noir.

N. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame (b).

24.

B. Le Pion du Roi un pas.

N. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case de sa Dame (i).

25.

B. Le Pion prend le Pion en donnant Echec de la Tour.

N. Le Roi prend le Pion.

26.

B. Le Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

(g) Vous auriez mal joué si vous eussiez prit son Chevalier avec votre Fou, parce qu'en reprenant, de son Pion, ce Pion empêchoit la marche et le progrès de votre Chevalier; il étoit donc nécessaire d'avancer premièrement votre Chevalier pour n'avoir point de Pièces inutiles.

(b) S'il eut prit votre Chevalier, vous le repreniez du Pion, et ensuite vous attaquiez le Pion du Fou de son Roi, en jouant la Tour de votre Dame à la seconde Case de son Roi.

(i) S'il eut prit le Pion au lieu de jouer la Tour, vous auriez gagné la Partie en peu de Coups, parce qu'il perdoit le Pion du Fou de sa Dame.

N. Le Roi à la seconde Case de son Chevalier,
pour éviter l'Echec à la decouverte.

27.

B. Le Chevalier prend le Pion de la Tour du
Roi et donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Case de sa Tour.

28.

B. La Tour du Roi donne Echec.

N. Le Roi à la Case de son Chevalier.

29.

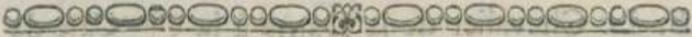
B. La Tour du Roi à la seconde Case du Che-
valier de la Dame noire.

N. La Tour de la Dame à la Case de sa
Dame (*k*).

30.

B. La Tour prend le Chevalier de la Dame
noire, et gagne tout de suite la Partie.

(*k*) Si au lieu de jouer la Tour, il joue son Roi, vous
donnez Echec à la Case du Chevalier de sa Dame, et vous
prenez ensuite la Tour de son Roi, ce qui vous suffiroit
pour gagner. Il est bon d'observer ici, que le gain de
cette Partie par le Blanc est forcé uniquement, parce que
le Roi étoit posté de maniere à pouvoir toujours agir et
servir autant que la meilleure Pièce du jeu.



PREMIER R E N V O Y,

Du second Gambit,

Sur le 4^{me} Coup du Noir.

4.

Blanc. **L** E Roi à la Case de son Fou.

Noir. Le Fou du Roi à la 4^{me}
Case du Fou de sa Dame.

5.

B. Le Pion de la Dame deux pas.

N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case du Chevalier
de sa Dame.

6.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
Fou.

N. La Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du
Roi blanc.

7.

B. Le Fou du Roi prend le Pion du Fou du
Roi noir, et donne Echec.

N. Le Roi à la Case de son Fou, parce que
s'il reprend il perd sa Dame.

8.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

N. La Dame à la 3^{me} Case du Chevalier du
Roi blanc.

9. *B.* Le

9.
B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Roi prend le Fou (a).

10.
B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de son Roi.

N. La Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi, n'ayant d'autre place.

11.
B. Le Chevalier du Roi donne Echec au Roi et à la Dame, et gagne la Partie.



SECOND RENVOY

Du second Gambit,

Commençant au 4^{me} Coup du Noir.

Blanc. **L** E Roi à la 4^e Case de son Fou.
Noir. Le Pion de la Dame un pas.

(a) Si le Roi noir ne prend pas le Fou, cela revient toujours au même, la Dame ne pouvant plus se sauver dans aucun endroit.

5. *B.* Le

5.
B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

6.

B. Le Pion de la Dame deux pas.

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

7.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

N. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi (a).

8.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas (b).

9.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

N. Le Fou de la Dame prend le Chevalier du Roi blanc (c).

10. B. Le

(a) S'il prend le Chevalier de votre Roi au lieu de retirer sa Dame, vous reprenez de la Dame, et ensuite poussant le Pion du Chevalier de votre Roi un pas, la situation de votre jeu deviendra tres bonne.

(b) Si au lieu de jouer le Pion de sa Tour, il eut joué celui du Fou de son Roi, vous deviez alors prendre son Cavalier avec le Fou de votre Roi, et ensuite, jouant le Chevalier de votre Dame à la 4^{me} Case de la sienne, vous auriez encore eu une Situation tres avantageuse pour le gain de la Partie.

(c) S'il eut retiré sa Dame, ou joué tout autre Piece, vous deviez toujours prendre le Pion du Chevalier de son Roi avec le Pion de votre Tour; etant necessaire d'observer

10.

B. Le Pion reprend le Fou.*N.* La Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

11.

B. Le Pion de la Tour prend le Pion.*N.* La Dame reprend le Pion.

12.

B. Le Chevalier à la seconde Case de son Roi.*N.* Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

13.

B. Le Chevalier prend le Pion noir.*N.* La Dame à sa Case.

14.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.*N.* Le Chevalier de la Dame à sa 3^{me} Case.

15.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.*N.* La Dame à sa seconde Case.

16.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.*N.* Le Roi Roque.

17.

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.*N.* Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

server que dans l'attaque des Gambits, lorsqu'on peut séparer les Pions du côté du Roi de l'adversaire, on a toujours l'avantage sur lui.

18.

- B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.
 N. Le Chevalier de la Dame à la Case de son Fou.

19.

- B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.
 N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

20.

- B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.
 N. Le Pion prend le Pion.

21.

- B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le Pion du Fou de sa Dame.
 N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

22.

- B. La Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier.
 N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

23.

- B. Le Fou du Roi prend le Pion.
 N. La Dame à la seconde Case de son Fou.

24.

- B. Le Pion de la Dame un pas.
 N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Chevalier.

25.

- B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case du Fou de la Dame noire.
 N. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de sa Dame.

N

26. B. Le

26.

- B. Le Chevalier à la 3^{me} Case de sa Dame.
 N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de son Roi.

27.

- B. Le Chevalier prend le Chevalier.
 N. Le Fou reprend le Chevalier.

28.

- B. Le Pion du Fou du Roi un pas.
 N. Le Fou à la seconde Case du Chevalier de son Roi.

29.

- B. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case de sa Dame.
 N. Le Fou prend le Fou.

30.

- B. Le Pion reprend le Fou.
 N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

31.

- B. Le Roi à la 3^{me} Case de son Fou.
 N. La Tour de la Dame à la Case du Chevalier de son Roi.

32.

- B. La Tour de la Dame à la Case de son Fou.
 N. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

33.

- B. Le Fou à la seconde Case du Chevalier de la Dame noire.
 N. La Tour du Roi à la Case de son Chevalier.

34.

- B. La Tour prend le Chevalier.

N. La

N. La Tour reprend la Tour.

^{35.}
B. Le Fou prend la Tour.

N. Le Roi reprend le Fou.

^{36.}
B. La Tour donne Echec.

N. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

^{37.}
B. La Dame à la 4^{me} Case de son Fou.

N. La Dame à sa seconde Case.

^{38.}
B. Le Pion du Fou du Roi un Pas pour empêcher l'Echec de la Dame.

N. La Tour à la Case du Chevalier de son Roi.

^{39.}
B. La Dame à la 3^{me} Case du Fou de la Dame noire.

N. La Dame prend la Dame (d).

^{40.}
B. Le Pion reprend la Dame.

N. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

^{41.}
B. Le Pion de la Dame un pas.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

^{42.}
B. La Tour à la Case de la Tour de son Roi.

(d) Si la Dame se retire au lieu de prendre la vôtre; en poussant le Pion de votre Roi vous le mattez, ou vous gagnez sa Dame.

N. De même.

43.

B. La Tour à la Case du Chevalier de son Roi.

N. La Tour à sa seconde Case.

44.

B. La Tour à la Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas (e).

45.

B. La Tour à la Case de la Tour de la Dame noire.

N. Le Roi à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

46.

B. La Tour donne Echec.

N. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

47.

B. La Tour donne Echec.

N. Le Roi à la Case de sa Dame.

48.

B. Le Pion du Roi un pas.

N. Le Pion prend le Pion.

49.

B. Le Pion de la Dame un pas.

N. Le Roi à la Case du Fou de la Dame pour éviter le Mat de la Tour.

(e) Si au lieu de jouer ce Pion il pouvoit le Pion de la Tour de son Roi pour aller à Dame, vous verrez par le calcul qu'il sera toujours un Coup trop court.

50. B. Le

50.

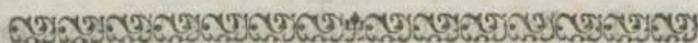
B. Le Pion de la Dame donne Echec.*N.* Le Roi à la Case de sa Dame.

51.

B. La Tour donne Echec, et ensuite pousse à Dame et gagne.*N.*

On observera sur ce second Renvoy (qui est fort long, et en même tems tres difficile au Blanc de parvenir à son but) que sans le secours du Roi, il n'auroit jamais pu réussir; parce que s'il eut Roqué du côté de sa Dame, le Roi se trouvant si éloigné, au lieu de lui rendre du Service, l'auroit plutôt embarrassé.

Il faut aussi se refouvenir que les secondes Cases du Fou sont ordinairement les meilleures quand le Roi ne Roque point.



TROIZIEME RENVOY,

Sur le 8^{me} Coup du second Gambit.

8.

Blanc. **L**E Roi à la seconde Case de son Fou.

Noir. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

9.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

N. Le Fou prend le Chevalier.

4

10. *B.* Le

10.

B. La Dame reprend le Fou.*N.* La Dame prend la Dame (*a*).

11.

B. Le Pion reprend la Dame.*N.* Le Fou du Roi à la seconde Case de son Chevalier.

12.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.*N.* Le Pion de la Tour du Roi un pas.

13.

B. La Tour du Roi à la Case de son Chevalier.*N.* Le Chevalier du Roi à la seconde Case de sa Tour.

14.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion du Gambit.*N.* Le Fou du Roi prend le Pion de la Dame, et donne Echec.

15.

B. Le Pion prend le Fou.*N.* Le Pion du Chevalier du Roi prend le Fou.

16.

B. La Tour du Roi à la seconde Case du Chevalier du Roi noir.*N.* Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

(*a*) S'il n'eut pas prit la Dame, il auroit falu pousser immediatement le Pion de la Tour de votre Roi deux pas, pour separer ses Pions.

17. *B.* Le

17.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Chevalier de la Dame prend le Pion:

18.

B. Le Fou prend le Pion et donne Echec.

N. Le Roi à la Case de son Fou.

19.

B. La Tour de la Dame à la Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

20.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

N. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame (*b*).

21.

B. La Tour du Roi donne Echec à la seconde Case du Fou du Roi noir.

N. Le Roi à sa Case.

22.

B. La Tour de la Dame à la seconde Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Chevalier du Roi à la Case de son Fou.

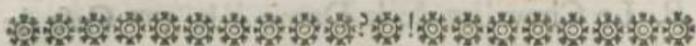
23.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case de la Dame noire, et gagne assez visiblement la Partie.

N.

(*b*) S'il eut joué toute autre Pièce; vous deviez prendre le Chevalier de son Roi avec la Tour du vôtre; et ensuite lui donner Echec de la Tour de votre Dame pour prendre sa Tour.

QUATRIEME



QUATRIEME R E N V O Y ,

Sur le 1^{re} Coup du second Gambit.

11.

Blanc. **L**A Dame prend le Fou.
Noire. Le Chevalier du Roi
 donne Echec à la 4^{me} Case du Cheva-
 lier du Roi blanc.

12.

B. Le Roi à la Case de son Chevalier.
N. Le Pion du Chevalier du Roi prend le
 Pion (a).

13.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion.
N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
 Fou.

14.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case de la Tour de
 sa Dame.
N. La Dame prend la Dame.

15.

B. Le Pion reprend la Dame.

(a) Si au lieu de prendre le Pion, il eut joué autre chose, vous deviez prendre le Pion du Chevalier de son Roi avec celui de votre Tour.

N. Le

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Tour.

16.

B. La Tour du Roi prend le Pion.

N. Le Chevalier du Roi prend le Fou.

17.

B. La Tour reprend le Chevalier.

N. Le Pion du Fou du Roi un pas.

18.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

N. Le Roi Roque.

19.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Roi noir.

N. Le Fou à la seconde Case de son Roi.

20.

B. La Tour de la Dame à la Case de la Tour de son Roi.

N. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

21.

B. Le Fou prend le Chevalier.

N. La Tour reprend le Fou.

22.

B. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case de la Tour du Roi noir.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

23.

B. La Tour du Roi à la 4^{me} Case du Fou du Roi noir.

N. Le Fou à la Case de sa Dame.

O

24. B. La

24.

B. La Tour du Roi à la 4^{me} Case de la Tour
du Roi noir.

N. Le Roi à la seconde Case du Chevalier de
sa Dame.

25.

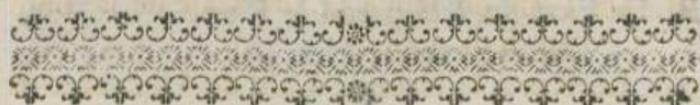
B. Le Pion du Fou du Roi un pas.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

26.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas (b).

(b) Dans la Situation présente votre Adverfaire ne pouvant attaquer aucune de vos Pièces, il s'agit d'amener votre Chevalier à la 3^{me} Case du Chevalier du Roi noir, pour prendre le Pion de sa Tour, ce qui vous donnera la Partie.



T R O I Z I E M E

G A M B I T,

Ou il y aura

T R O I S R E N V O I S,

Un sur le second Coup du Noir, le second au 3^{me} du Noir, et le dernier au 11^{me} Coup du Noir, par lesquels on sera instruit de la maniere qu'il faut jouer lorsqu'on refuse de prendre le Pion du Gambit.

1.

Blanc. **L** E Pion du Roi deux pas.
Noir. De même.

2.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.
N. Le Pion de la Dame deux pas (*a*).

(*a*) Si au lieu de deux il ne pouvoit ce Pion qu'un seul Pas, cela feroit toute un autre Partie. Ce doit etre le sujet du premier Renvoy sur ce Gambit.

O 2

3. *B.* Le

3.

B. Le Pion du Roi prend le Pion.*N.* La Dame prend le Pion (*b*).

4.

B. Le Pion du Fou prend le Pion.*N.* La Dame reprend le Pion et donne Echec.

5.

B. Le Fou couvre l'Échec (*c*).*N.* Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

6.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.*N.* La Dame à la seconde Case de son Roi.

7.

B. Le Pion de la Dame deux pas.*N.* Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

8.

B. Le Roi Roque.*N.* Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

(*b*) S'il prend le Pion du Fou de votre Roi au lieu de prendre celui de votre Roi avec sa Dame, cela fait encore le sujet d'un autre Renvoy.

(*c*) La Partie dans cette situation ne peut que paroître entièrement égale de part et d'autre ; cependant il faut observer que vous avez de l'avantage, quoiqu'il soit très peu considérable ; la raison est, qu' à votre aîle gauche, vous conservez 4 Pions, avec celui de votre Dame, pendant que votre Adversaire à les siens divisés 3 par 3, et tous séparés du Centre : C'est pourquoi vous êtes, par ce moyen, mieux en état d'empêcher les Pièces de votre Adversaire à se poster dans le milieu de l'Échiquier.

9. *B.* Le

9.

- B.* Le Pion du Fou de la Dame deux pas.
N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

10.

- B.* Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.
N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

11.

- B.* Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.
N. Le Roi Roque du côté de sa Tour (*d*).

12.

- B.* Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir (*e*).
N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

13.

- B.* Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi.
N. La Dame à sa Case.

(*d*) Comme il étoit assez égal pour lui de roquer du côté de sa Dame ou de son Roi, J'ai de-jà donné une Règle générale pour l'attaque avec vos Pions en tel cas ; cependant pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troizieme Renvoy, sur le 11^{me} Coup.

(*e*) S'il n'eut pas roqué de ce côté, ce Fou seroit très mal joué, parce qu'en le chassant avec le Pion de sa Tour, il vous seroit perdre un Coup, ou il vous contraindroit de changer votre Fou pour son Cavalier, ce qui ne vous avanceroit de rien, puisqu'il y replaceroit son autre Chevalier ; mais à présent, vous le jouez expres pour l'exciter à pousser les Pions qui couvrent son Roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

14. *B.* Le

14.

B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de son Roi (*f*).

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

15.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

N. La Dame à la seconde Case de son Fou (*g*).

16.

B. Le Chevalier de la Dame prend le Chevalier.

N. Le Chevalier reprend le Chevalier.

17.

B. Le Fou prend le Chevalier.

N. Le Fou reprend le Fou.

18.

B. La Dame à la 4^{me} Case de son Roi.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

19.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Roi noir.

N. Le Fou prend le Chevalier (*b*).

20.

B. Le Pion reprend le Fou.

(*f*) S'il n'eut pas rangé sa Dame, pour y mettre à sa place le Fou de son Roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce Chevalier.

(*g*) Si au lieu de jouer sa Dame il eut prit votre Chevalier, il falloit reprendre de la Dame, pour lui faire passer le Mat dont il étoit menacé par votre Dame soutenue du Fou de votre Roi.

(*b*) Si au lieu de prendre il eut retiré son Fou, vous auriez gagné le Pion du Chevalier de son Roi en le prenant de votre Cavalier ; cela vous auroit gagné la Partie.

N. La

N. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame (*i*).

21.

B. La Tour du Roi à la 3^{me} Case du Fou du Roi noir.

N. La Dame à sa seconde Case (*k*).

22.

B. La Tour prend le Pion du Chevalier du Roi noir, et donne Echec.

N. Le Pion prend la Tour.

23.

B. La Dame reprend le Pion, et donne Echec.

N. Le Roi à la Case de sa Tour (*l*).

24.

B. Prend le Pion de la Tour, et donne un Echec perpetuel.

(*i*) S'il eut attaqué votre Dame avec son Fou, au lieu de jouer cette Tour, vous auriez du prendre le Fou avec la Tour de votre Roi; cela donnoit une ouverture sur son Roi qui l'auroit fort incommode.

(*k*) S'il n'eut pas joué sa Dame à cette Case vous auriez prit son Fou avec votre Tour, et vous auriez indubitablement gagné la Partie.

(*l*) Si au lieu de retirer son Roi il l'eut couvert de sa Dame, vous auriez prit son Fou en lui donnant Echec, et ensuite il vous seroit resté deux Pions, et un Fou contre une Tour, et de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner: Mais, dans l'état où se trouve à présent la Partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur (sans aucune instruction) deviendroit trop ennuyante; et d'ailleurs étant toujours conduite avec la même régularité que je me sers en toute occasion; cela reviendroit toujours au même, c'est pourquoi j'y mets fin par un Echec perpetuel.

5.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.*N.* Le Fou prend le Chevalier (*b*).

6.

B. La Dame reprend le Fou.*N.* Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

7.

B. Le Pion de la Dame un pas.*N.* Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de sa Tour.

8.

B. Le Fou du Roi donne Echec à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.*N.* Le Pion du Fou de la Dame un pas.

9.

B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case de la Tour de sa Dame.*N.* Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

incommode sur cette ligne. S'il jouoit tout autre chose, vous prendriez le Pion de son Roi avec le Pion du Fou; et puis, en lui donnant Echec de votre Fou Royal, vous gagneriez le Pion du Fou de son Roi, puisqu'en reprenant votre Fou, vous lui donneriez Echec du Chevalier de votre Roi, et par ce moyen votre Dame prendroit le Fou de la sienne. Cependant, si au lieu de jouer ce Chevalier il eut prit le Pion du Fou de votre Roi; en jouant ensuite le Pion de votre Dame deux pas, vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudroit suivre selon les instructions déjà donné à ce sujet.

(*b*) S'il n'eut pas prit votre Chevalier, et qu'il eut joué toute autre chose sans attaquer une de vos Pièces, vous deviez jouer votre Dame à la 3^{me} Case de son Chevalier, voyez le 8^{me} Coup du 6^{me} Renvoy du premier Gambit.

P

10. *B.* Le

10.

B. Le Fou du Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame (c).

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

11.

B. Le Pion de la Dame un pas.

N. Le Pion du Roi prend le Pion de la Dame.

12.

B. Le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

N. Le Roi Roque.

13.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case du Fou de la Dame blanche.

(c) A' moins de bien connoître la force du jeu, on doit naturellement conclure, que ces trois derniers Coups du Blanc, étoient des Coups perdus : et véritablement ils paroissent non seulement tells, mais en meme tems, contraires aux regles prescrites ; Cependant lorsqu'on observera que pour donner la Chasse au Fou de votre Roi, il a mit son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de sa Dame sans perdre la Partie ; et que roquant du côté de son Roi, le Fou du vôtre se trouve fort bien placé, on conviendra que ces trois Coups, ont été tres bien calculés ; d'autant plus que par ce moïen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'Echiquier avec vos Pions ; et lorsque l'on soutient bien le centre, la Bataille est à moitié gagnée.

17. B. Le

14.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame (*d*).

N. Le Chevalier de la Dame prend le Pion du Chevalier de la Dame blanche.

15.

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas (*e*).

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case du Fou de la Dame blanche.

16.

B. Le Chevalier prend le Chevalier.

N. Le Pion reprend le Chevalier.

17.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. Le Chevalier à la seconde Case de sa Dame.

18.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

(*d*) En jouant ce Chevalier, vous laissez un de vos Pions en proie à son Chevalier, sans qu'il paroisse y avoir aucune nécessité pour cela ; mais il faut observer, que les Pions des Chevaliers ou des Tours ne font point de grande conséquence lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre ; ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce Pion que de perdre un Coup de votre attaque.

(*e*) Ce Pion se joue pour deloger en suite le Chevalier de son Roi : Vous pourriez également le faire partir en poussant le Pion de votre Roi, mais, en tel cas, il le mettroit à la 4^e Case de sa Dame, ce qui seroit un Poste avantageux pour lui, et dans lequel il pourroit devenir un grand obstacle à votre Attaque, vous verrez en cela l'utilité de vos Pions de Front, puisqu'ils forceront ce Cavalier à se retirer dans ses retranchemens, et le mettent hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (*d*) de la premier Partie, sur l'utilité des Pions de Front.

N. La Dame donne Echec.

19.

B. Le Roi à la Case de sa Dame.

N. La Dame à la 3^{me} Case de la Tour de la Dame blanche.

20.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Fou.

N. La Dame prend le Pion de la Tour.

21.

B. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour du Roi noir (*f*).

N. La Tour de la Dame à la Case de son Chevalier.

22.

B. Le Pion du Roi un pas.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

23.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

N. La Tour de la Dame à la seconde Case du Chevalier de la Dame blanche.

24.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

N. Le Pion du Fou de la Dame, ou tout autre chose la Partie est perdue.

25.

B. Le Pion de la Tour du Roi prend le Pion.

(*f*) Vous jouez cette Dame pour l'obliger à pousser le Pion du Chevalier de son Roi sur elle. Cela vous met ensuite en état d'attaquer votre Adversaire avec le Pion de votre Tour, pour faire une ouverture sur son Roi, comme vous verrez par la suite.

N. Le

N. Le Pion du Fou du Roi reprend (g).

26.

B. La Tour du Roi prend le Pion de la Tour
du Roi noir.

N. Le Roi prend la Tour (b).

27.

B. La Dame donne Echec à la 4^{me} Case de
la Tour du Roi noir.

N. Le Roi ou il peut.

28.

B. La Dame donne Echec en prenant le Pion,
et puis Mat le Coup apres.

N.

(g) Si en cas il reprenoit avec le Pion de sa Tour, il faudroit jouer votre Dame à la seconde Case de la Tour de votre Roi, ce qui vous gagneroit également la Partie, c'est ce que vous pourrez essayer.

(b) Si au lieu de prendre votre Tour il joue la sienne à la seconde Case du Fou de son Roi, vous retirerez la votre d'un pas, et ensuite la soutenant de votre Dame, le Mat se trouvera toujours de meme ; la difference ne sera que d'un Coup, ou deux tout au plus.

SECOND RENVOY,

Du troizieme Gambit,

Sur le 3^{me} Coup.

Blanc. **L** E Pion du Roi prend le Pion de
la Dame noire.^{3.}

Noir. Le Pion du Roi prend le Pion du Fou.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
Fou.^{4.}

N. La Dame prend le Pion.

B. Le Pion de la Dame deux pas.^{5.}

N. La Dame donne Echec à la 4^{me} Case du
Roi blanc.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.^{6.}

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son
Roi (a).

(a) S'il n'eut pas couvert son Roi, et qu'il eut laissez là sa Dame, il couroit risque de la perdre, ou de perdre bientôt la Partie, parce qu'en tel cas vous donniez Echec du Fou de vôtre Roi, et ensuite votre Tour Royal attaquoit sa Dame.

9. *B.* Le

7.
B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. La Dame à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

8.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

9.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.

N. La Dame à sa seconde Case.

10.

B. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

11.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

12.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

N. Le Roi Roque.

13.

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

14.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Roi noir.

N. Le Fou prend le Chevalier.

15. B. Le

15.

B. Le Pion reprend le Fou (*b*).*N.* Le Chevalier du Roi à la Case de son Roi.

16.

B. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame.*N.* La Dame à la seconde Case de son Roi.

17.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.*N.* Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

18.

B. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour du Roi noir (*c*).*N.* Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

19.

B. La Dame à la 3^{me} Case de la Tour du Roi noir.*N.* La Dame donne Echec.

20.

B. Le Roi à la 3^{me} Case de son Chevalier.*N.* Le Chevalier de la Dame prend le Pion du Roi blanc.

21.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case de son Roi.*N.* La Dame à la 4^{me} Case de la Dame blanche (*d*).

(*b*) Vous reprenez du Pion pour forcer son Cavalier à retrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer, au lieu qu'il n'auroit pas bougé s'il eut été attaqué de votre Fou.

(*c*) Voyez la lettre (*f*), du premier Renvoy de ce Gambit, page 108.

(*d*) S'il jouoit sa Dame ailleurs il perdrait son Chevalier, ce qui vous suffiroit pour gagner la Partie.

22.

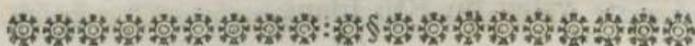
B. Le Chevalier donne Echec à la 3^{me} Case du Fou du Roi noir.

N. Le Chevalier prend le Chevalier.

23.

B. Le Pion reprend le Chevalier.

N. Perdu le Mat étant forcé.



TROIZIEME RENVOY,

Sur le 3^{me} Gambit, au 11^{me} Coup.

11.

Blanc. **L**E Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

Noir. Le Roi Roque du cotè de sa Dame.

12.

B. La Tour du Roi à la Case de son Roi.

N. La Dame se retire à la Case du Fou de son Roi (a).

13.

B. La Dame à la 4^{me} Case de sa Tour.

N. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

(a) Il retire cette Dame pour éviter la perte d'une Piece, que vous forceriez en poussant le Pion de votre Dame sur le fou de la sienne.

Q

14. B. Le

14.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas (*b*).

15.

B. Le Pion de la Dame un pas.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

16.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

N. Le Fou prend le Chevalier.

17.

B. Le Pion reprend le Fou.

N. La Tour de la Dame à la Case de son Fou (*c*).

18.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.

N. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

19.

B. Le Chevalier prend le Fou.

N. La Dame reprend le Chevalier.

(*b*) S'il eut attaqué votre Dame avec le Chevalier de la sienne, vous auriez du retirer la vôtre à la 3^{me} Case de son propre Chevalier, et ensuite pousser en avant le Pion de la Tour, pour faire déloger ce Cavalier.

(*c*) Tout autre Coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disposé qu'il ne peu plus éviter la perte de la Partie, le jeu étant bien conduit de part et d'autre.

20. *B.* La

20.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Chevalier.

N. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de son Roi.

21.

B. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

N. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de sa Dame.

22.

B. La Dame à la 4^{me} Case de la Tour de la Dame noire.

N. La Dame donne Echec à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

23.

B. Le Roi à la Case de sa Tour.

N. La Dame à sa 3^{me} Case (*d*).

24.

B. Le Pion prend le Pion.

N. Le Chevalier reprend le Pion.

25.

B. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.

N. La Dame à la Case du Fou de son Roi.

(*d*) Tout autre chose qu'il eut pu jouer, vous deviez toujours prendre son Pion avec celui du Chevalier de votre Dame, et en cas que votre Adversaire l'eut prit vous deviez le reprendre de votre Tour pour pouvoir doubler vos Tours le coup apres.

Q 2

26. B. La

26.

B. La Tour du Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

27.

B. La Tour de la Dame prend le Pion de la Tour de la Dame noire.

N. Le Chevalier prend la Tour.

28.

B. La Dame reprend le Chevalier.

N. La Tour de la Dame à la seconde Case de son Fou.

29.

B. Le Pion de la Dame un pas, et gagne la Partie.

GAMBIT



G A M B I T

D E

CUNNINGHAM,

Dont l'Auteur l'a cru certainement gagné ; mais je trouve le contraire, et qu'en jouant bien de part et d'autre, les 3 Pions de plus, pour la perte d'un Fou, doivent gagner la Partie lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi 2 RENVOYS, un au 7^{me}, et le dernier au 11^{me} Coup.

1.
Blanc. **L** E Pion du Roi deux pas.
Noir. De même.

2.
B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.
N. Le Pion du Roi prend le Pion.

3.
B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le

N. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

4.
B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. Le Fou du Roi donne Echec.

5.
B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. Le Pion prend le Pion.

6.
B. Le Roi Roque.
N. Le Pion du Roi prend le Pion de la Tour du Roi blanc.

7.
B. Le Roi à la Case de sa Tour.

N. Le Fou du Roi à sa 3^{me} Case (a).

8.
B. Le Pion du Roi un pas.

N. Le Pion de la Dame deux pas (b).

9.
B. Le Pion du Roi prend le Fou.

N. Le Chevalier du Roi prend le Pion.

(a) Si au lieu de jouer ce Fou à sa 3^{me} Case, il l'eut joué à la seconde de son Roi, vous auriez gagné la Partie en peu de Coups, ce que vous verrez par un Renvoy sur ce Coup.

(b) S'il ne sacrifioit point ce Fou, vous gagneriez encore indubitablement la Partie ; mais en le perdant en retenant 3 Pions pour sa Piece, il doit par la force et ces mêmes Pions devenir votre vainqueur, pourveu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses Pieces ne soient forties, et en état de bien seconder ses 3 Pions.

10. B. Le

10.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

11.

B. Le Pion de la Dame un pas (*c*).

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas (*d*).

12.

B. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

N. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

13.

B. Le Fou de la Dame prend le Pion près de son Roi.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

14.

B. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc (*e*).

15. *B.* La

(*c*) Si vous eussiez poussés ce Pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses Cavaliers, ce qui lui auroit fait gagner bientôt la Partie, mais, pour que ce Coup soit plus sensible, il fera le sujet d'un second Renvoy sur ce Gambit.

(*d*) Ce Coup est de grande importance pour le gain de sa Partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le Chevalier de son Roi avec le Fou de votre Dame, ce qui vous procureroit ensuite l'occasion de separer ses Pions, en sacrifiant une Tour pour un de ses Chevaliers; l'avantage en tel cas reviendroit de votre Coté.

(*e*) Il joue ce Chevalier pour prendre le Fou de votre Dame,

15.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi (*f*).
 N. Le Chevalier prend le Fou.

16.

B. La Dame prend le Chevalier.
 N. La Dame à la Case de son Chevalier (*g*).

17.

B. La Dame prend la Dame (*b*).
 N. La Tour reprend la Dame.

18.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.
 N. Le Roi à la seconde Case de sa Dame.

19.

B. Le Chevalier du Roi donne Echec.
 N. Le Chevalier prend le Chevalier.

20.

B. La Tour de la Dame reprend le Chevalier.

Dame, qui l'incommoderoit beaucoup s'il Rocquoit du coté de sa Dame. Il est bon d'avertir ici pour regle generale, que quand on est fort en Pions, il faut tacher d'oter les Fous de l'adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des Pions, que les Tours.

(*f*) Ne pouvant sauver le Fou sans faire pire, vous joué votre Dame pour le remplacer, car si vous eussiez joué ce Fou à la 4^{me} Case de celui de votre Roi pour empêcher l'Echec de son Cavalier, il auroit poussé le Pion du Chevalier de son Roi sur votre Fou, ce qui auroit causé la perte immediate de la Partie.

(*g*) S'il jouoit cette Dame en tout autre endroit elle se trouveroit genée; c'est pourquoi il offre à la Changer dans le dessein, qu'en cas de votre refus, il puisse la placer à sa 3^{me} Case ou elle se trouveroit en suite, non seulement en seureté, mais aussi tres bien postée.

(*b*) Si vous ne preniez pas sa Dame, votre Partie seroit encore moins bonne.

N. Le

N. Le Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

21.

B. La Tour du Roi à la Case de son Roi.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

22.

B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

N. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.

23.

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

N. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

24.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de son Roi.

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

25.

B. Le Roi à la seconde Case de son Chevalier.

N. Le Pion du Fou du Roi un pas (i).

26.

B. La Tour de la Dame à la seconde Case de son Roi.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

27.

B. Le Pion de la Tour de la Dame prend le Pion.

N. Le Pion reprend le Pion.

28.

B. La Tour du Roi à la Case de la Tour de sa Dame.

(i) S'il eut poussé ce Pion deux pas, vous auriez gagné le Pion de sa Dame en le prenant de votre Fou. Cela auroit rendu votre Partie bonne.

- N.* La Tour de la Dame à sa Case (*k*).
29.
- B.* La Tour du Roi revient à la Case de son Roi.
- N.* Le Fou à la seconde Case de sa Dame.
30.
- B.* Le Pion de la Dame un pas.
- N.* Le Pion du Fou de la Dame un pas.
31.
- B.* Le Fou à la seconde Case du Fou de sa Dame.
- N.* Le Pion de la Tour du Roi un pas (*l*).
32.
- B.* La Tour du Roi à sa Case.
- N.* La Tour du Roi à sa 4^{me} Case (*m*).
33.
- B.* Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.
- N.* La Tour de la Dame à la Case de la Tour de son Roi.

(*k*) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laisser doubler les Tours de l'Ennemi ; sur tout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu. C'est pourquoi il propose d'abord à changer.

(*l*) Il joue ce Pion pour pousser ensuite celui du Chevalier de son Roi sur votre Cavalier, afin de l'obliger à quitter son Poste ; mais s'il eut poussé le Pion de son Chevalier avant de jouer celui ci, votre Chevalier alloit se poster à la 4^{me} Case de la Tour de votre Roi, et auroit arrêté l'avancement de tous ses Pions.

(*m*) Si au lieu de jouer ce Coup il vous eut donné Echec avec le Pion de sa Tour il auroit péché contre l'instruction que je donne à la première Partie. Voyez la Remarque (*x*).

34. *B.* Le

34.

- B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.
 N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

35.

- B. Le Chevalier à la seconde Case de sa Dame.
 N. La Tour du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de son Roi.

36.

- B. La Tour du Roi à la Case du Fou de son Roi.
 N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

37.

- B. La Tour prend le Pion et donne Echec.
 N. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

38.

- B. La Tour du Roi à la 3^{me} Case du Chevalier du Roi noir.
 N. Le Pion de la Tour du Roi un pas, et donne Echec.

39.

- B. Le Roi à la Case de son Chevalier.
 N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

40.

- B. La Tour prend la Tour.
 N. Le Pion de la Tour donne Echec.

41.

- B. Le Roi prend le Pion du Chevalier.
 N. Le Pion de la Tour demande Dame, et donne Echec.

42.

- B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

R 2

N. La

N. La Tour donne échec à la Case du Fou de son Roi.

43.

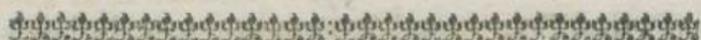
B. Le Roi à sa 3^{me} Case.

N. La Dame donne Echec à la 3^{me} Case de la Tour du Roi blanc.

44.

B. Le Chevalier couvre l'Echec, n'ayant point d'autre jeu.

N. La Dame prend le Chevalier, ensuite la Tour et donne Mat au second Coup.



PREMIER RENVOY,

Sur le 7^{me} Coup,

Du Gambit de Cunningham.

Blanc. **L** E Roi à la ^{7.} Case de sa Tour.
Noir. Le Fou à la seconde Case de son Roi.

8.

B. Le Fou du Roi prend le Pion et donne Echec.
N. Le Roi prend le Fou.

9.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Roi noir donnant double Echec.

N. Le

N. Le Roi à sa 3^{me} Case. Ailleurs il perd sa Dame.

10.

B. La Dame donne Echec à la 4^{me} Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Roi prend le Chevalier.

11.

B. La Dame donne Echec à la 4^{me} Case du Fou du Roi noir.

N. Le Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

12.

B. La Dame donne Echec et Mat à la 4^{me} Case de la Dame noire.



S U I T E de ce

P R E M I E R R E N V O Y,

En cas que le Roi refuse de prendre
vôtre Fou au 8^{me} Coup.

8.

Blanc. **L**E Fou du Roi prend le Pion, et donne Echec.

Noir. Le Roi à la Case de son Fou.

9.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Roi noir.

N. Le

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du Fou de son Roi.

10.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

N. La Dame à la Case de son Roi.

11.

B. Le Chevalier du Roi à la seconde Case du Fou du Roi noir.

N. La Tour à la Case de son Chevalier.

12.

B. Le Pion du Roi un pas.

N. Le Pion de la Dame deux pas.

13.

B. Le Pion prend le Chevalier.

N. Le Pion reprend le Pion.

14.

B. Le Fou prend le Pion.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

15.

B. La Dame à la Case de son Roi.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi.

16.

B. Le Pion de la Dame deux pas (a).

N. Le Fou prend le Chevalier.

17.

B. Le Fou de la Dame donne Echec.

N. La Tour couvre l'Echec.

(a) Le Blanc sacrifie cette Piece uniquement pour abrégger la Partie.

18. B. Le

18.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. La Fou prend le Fou.

19.

B. Le Chevalier reprend le Fou.

N. La Dame à la seconde Case du Fou de son Roi.

20.

B. Le Chevalier prend le Fou.

N. La Dame reprend le Chevalier:

21.

B. La Dame prend la Dame.

N. Le Roi reprend la Dame.

22.

B. Le Fou prend la Tour, et en suite doit gagner avec la Superiorité d'une Tour et une tres bonne Situation.



SECOND RENVOY,

Du Gambit de Cunningham,

Commencant au 11^{me} Coup du Blanc.

11.

Blanc. **L**E Pion de la Dame deux pas.
Noir. Le Chevalier du Roi à la
 4^{me} Case du Roi blanc.

12. *B.* Le

12.

B. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

N. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

13.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame (a).

N. La Dame à la seconde Case de son Roi.

14.

B. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas (b).

15.

B. Le Pion prend le Pion.

N. Le Pion reprend le Pion.

16.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Fou.

(a) Vous jouè ce Chevalier pour tenter votre Adversaire de le prendre, mais il est bon d'avertir ici qu'il joueroit tres mal s'il prenoit, parce qu'un Chevalier situé ou postè de cette maniere ; (s'entend, soutenu de deux Pions) pendant qu'il ne vous reste aucun Pion à pouffer sur lui pour le faire décamper vaut au moins autant qu'une Tour, à cause qu'il vous devient tellement incommode que vous ferez obligez de le prendre ; et en tel cas votre Adversaire réunissant ses deux Pions, dont celui qui est à la tête (n'ayant plus d'obstacle du côté de ses Pions Ennemis) doit probablement vous coûter une Piece si vous voulez l'empêcher de faire une Dame.

(b) S'il prenoit votre Pion son jeu diminueroit beaucoup de sa force, parce que son Cavalier ne seroit plus soutenu que d'un seul Pion, qui se trouveroit ensuite sans defence s'il souffroit que vous prissiez son Cavalier Royal ; il seroit donc obligè de le retirer pour conserver son Pion, et cela repareroit beaucoup votre jeu.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

17.

B. Le Chevalier de la Dame prend le Chevalier noir.

N. Le Pion du Fou du Roi reprend le Chevalier.

18.

B. Le Chevalier prend le Pion noir près de son Roi.

N. Le Roi Roque du Coté de sa Tour.

19.

B. La Dame à sa seconde Case.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

20.

B. La Tour de la Dame à la 4^{me} Case du Fou de la Dame noire.

N. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame.

21.

B. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case de la Tour de sa Dame.

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

22.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. La Tour prend la Tour.

23.

B. Le Chevalier reprend la Tour.

N. La Dame à sa 3^{me} Case.

24.

B. La Dame à la seconde Case de la Tour de son Roi.

S

N. Le

N. Le Roi à la seconde Case de son Chevalier.

25.

B. La Dame prend la Dame.

N. La Tour reprend la Dame.

26.

B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

N. Le Roi à la 3^{me} Case de son Chevalier.

27.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

28.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

N. Le Chevalier à la seconde Case de son Roi.

29.

B. La Tour à la seconde Case du Fou de la Dame noire.

N. La Tour à la seconde Case de sa Dame.

30.

B. La Tour prend la Tour. Ne prenant point cela revient au même.

N. Le Fou reprend la Tour.

31.

B. Le Roi à la seconde Case de son Chevalier.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

32.

B. Le Fou de la Dame à la seconde Case du Fou de son Roi.

N. Le Roi à la 4^{me} Case de sa Tour.

33. B. Le

33.

B. Le Fou du Roi donne Echec.*N.* Le Fou couvre l'Echec.

34.

B. Le Fou prend le Fou.*N.* Le Roi reprend le Fou.

35.

B. Le Chevalier donne Echec à la 3^{me} Case de son Roi.*N.* Le Roi à la 4^{me} Case du Fou du Roi blanc.

36.

B. Le Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.*N.* Le Roi à la 3^{me} Case du Fou du Roi blanc.

37.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Chevalier de son Roi.*N.* Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

38.

B. Le Fou à la Case du Chevalier de son Roi.*N.* Le Pion du Roi un pas.

39.

B. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.*N.* Le Pion du Roi un pas.

40.

B. Le Fou à la seconde Case du Fou de son Roi.*N.* Le Chevalier prend le Pion de la Dame et gagne ensuite la Partie.



G A M B I T

D E L A

D A M E,

Surnommé le Gambit d'Allepe,

Ou il y aura

SEPT RENVOIS,

Le premier sur le 3^{me} Coup du Blanc,
 le second sur le 3^{me} Coup du Noir,
 le 3^{me} au 4^{me} Coup du Blanc, le
 4^{me} au 7^{me} Coup du Blanc, le 5^{me}
 au 8^{me} Coup du Noir, et le 6^{me} au
 10^{me} Coup du Blanc.

+ de la Dame +

+ 1. +
 Blanc. **L** E Pion ~~du Roi~~ deux pas.
 Noir. De même.

2.

B. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.
 N. Le Pion prend le Pion.

3. B. Le

3.
B. Le Pion du Roi deux pas (*a*).
N. Le Pion du Roi deux pas (*b*).

4.
B. Le Pion de la Dame un pas (*c*).
N. Le Pion du Fou du Roi deux pas (*d*).

5.
B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.
N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

(*a*) Si au lieu de deux vous ne pouffiez ce Pion qu'un Pas, votre Adversaire seroit en état de tenir le Fou de votre Dame renfermé pendant la moitié de la Partie. Un premier Renvoy en fera le temoignage. Je me fers en meme tems de cette occasion pour dire qu'un certain Auteur (dailleurs assez intelligent et qui se plait à jouer presque toujours cette Partie) enseigne à ne point pouffler ce Pion deux pas: Cependant on sera convaincu par ce Renvoy que c'est le Coup le mieux joué. Il est bien vrai, qu'en ne le pouffant qu'un Pas, l'on peut quelque fois attrapper un mauvais joueur, mais cela ne justifie pas le Coup.

(*b*) Si au lieu de jouer ce Pion, il eut soutenu celui du Gambit il perdoit la Partie: C'est ce qu'on verra par un second Renvoy. Mais ne faisant ici ni l'un ni l'autre, vous deviez pouffler en tel cas le Pion du Fou de votre Roi 2 pas, et votre situation auroit été des meilleures puisque vous auriez eu 3 Pions de Front.

(*c*) Si au lieu de pouffler en avant vous eussiez prit le Pion de son Roi vous perdiez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du 3^{me} Renvoy.

(*d*) S'il eut joué tout autre chose, vous deviez pouffler le Pion du Fou de votre Roi deux pas, et par ce moien vous auriez procuré une entiere liberté à vos Pièces.

6. *B.* Le

6.

- B.* Le Pion du Fou du Roi un pas.
N. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de
 sa Dame.

7.

- B.* Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de
 sa Tour (*e*).
N. Le Fou prend le Chevalier pres de la Tour
 du Roi blanc (*f*).

8.

- B.* La Tour reprend le Fou.
N. Le Roi Roque (*g*).

9.

- B.* Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de sa
 Dame.
N. Le Pion prend le Pion.

(*e*) Si au lieu de jouer ce Chevalier pour vous défaire du Fou de son Roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme vous êtes instruit dans la Remarque (*e*), de la premiere Partie) vous eussiez prit le Pion du Gambit, vous perdiez la Partie. C'est ce qui est encore nécessaire de faire voir par un 4^{me} Renvoy sur cette Partie.

(*f*) Si au lieu de prendre votre Chevalier il eut joué son Fou à la 4^{me} Case de votre Dame vous deviez l'attaquer avec votre Chevalier Royal, et le prendre le Coup suivant.

(*g*) Si au lieu de Roquer il eut poussé le Pion du Chevalier de sa Dame deux pas, pour soutenir le Pion du Gambit; vous serez convaincu par un 5^{me} Renvoy, qu'il perdoit encore la Partie: Et si au lieu d'un de ces deux Coups, il eut choisi celui de prendre le Pion de votre Roi; en reprenant le sien, il n'auroit osé prendre dérechef le vôtre avec son Cavalier, parce qu'en lui donnant ensuite Echec de votre Dame, il perdoit indubitablement la Partie. C'est ce qui est aisé de voir sans Renvoy.

10.

B. Le Fou du Roi prend le Pion du Gambit (*b*).

N. Le Pion prend le Pion du Fou du Roi blanc.

11.

B. Le Pion reprend le Pion (*i*).

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

12.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

13.

B. La Dame à sa seconde Case.

N. Le Chevalier de la Dame à sa 3^{me} Case.

14.

B. Le Fou de la Dame prend le Chevalier.

N. Le Pion de la Tour reprend le Fou.

15.

B. Le Roi Roque du côté de sa Dame.

N. Le Roi à la Case de sa Tour.

(*b*) Voici encore un Coup particulier, et qui demande un 6^{me} Renvoy. C'est, que si vous eussiez repris le Pion du Fou de son Roi avec celui du vôtre, vous perdiez la Partie.

(*i*) En reprenant de ce Pion, vous donnez une ouverture à votre Tour sur son Roi, et ce Pion sert aussi à mieux couvrir votre Roi, outre qu'il arrête son Chevalier. Et malgré que vous ayez un Pion de moins vous avez plutôt l'avantage dans cette Partie.

16. *B.* La

16.

B. La Tour du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

17.

B. La Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

N. La Dame à sa 3^{me} Case.

18.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case de son Roi.

N. Le Fou prend le Chevalier.

19.

B. Le Pion reprend le Fou, pour se réunir à son Camarade.

N. La Tour du Roi à la Case de son Roi.

20.

B. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

N. La Dame à la 4^{me} Case de son Fou.

21.

B. La Dame prend la Dame.

N. Le Pion reprend la Dame.

22.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.

N. Le Roi à la seconde Case de son Chevalier.

23.

B. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

24.

B. La Tour du Roi à la 3^{me} Case de son Chevalier.

N. Le

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi.

25.

B. La Tour attaquée par le Chevalier, se sauve à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

26.

B. Le Pion de la Dame un pas, pour faire ouverture à votre Tour et à votre Fou.

N. Le Pion prend le Pion.

27.

B. La Tour du Roi prend le Pion.

N. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame.

28.

B. La Tour de la Dame à la Case de sa Dame.

N. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de son Roi.

29.

B. La Tour du Roi donne Echec.

N. Le Roi à la Case de sa Tour.

30.

B. Le Fou à la 4^{me} Case de la Dame noire, pour empêcher l'avancement des Pions de l'adversaire.

N. Le Chevalier prend le Fou.

31.

B. La Tour reprend le Chevalier.

N. La Tour du Roi à la Case de son Fou.

T

32. B. La

32.

B. La Tour de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

N. La Tour du Roi à la 4^{me} Case du Fou du Roi blanc.

33.

B. La Tour de la Dame à la seconde Case de son Roi.

N. Le Pion de la Dame un pas.

34.

B. Le Pion prend le Pion.

N. Le Tour de la Dame reprend le Pion.

35.

B. La Tour du Roi à la 2^{de} Case du Roi noir.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas. S'il soutenoit le Pion il perdrait la Partie.

36.

B. Une des deux Tours prend le Pion.

N. La Tour prend la Tour.

37.

B. La Tour reprend la Tour.

N. La Tour donne Echec à la seconde Case du Fou du Roi blanc.

38.

B. Le Roi à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. La Tour prend le Pion.

39.

B. Le Pion de la Tour deux pas (*k*).

(*k*) Si au lieu de pousser ce Pion vous eussiez prit le sien avec votre Tour, vous auriez perdu la Partie; parce que votre Roi auroit empêché votre Tour de venir à tems pour barrer le passage au Pion de son Chevalier. C'est ce que l'on peut voir en jouant les memes Coups.

N. Le

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

40.

B. Le Pion de la Tour un pas.

N. Le Pion du Chevalier un pas.

41.

B. La Tour à la Case de son Roi.

N. Le Pion du Chevalier un pas.

42.

B. La Tour à la Case du Chevalier de son Roi.

N. La Tour donne Echec.

43.

B. Le Roi à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. La Tour à la 3^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

44.

B. Le Pion de la Tour un pas.

N. La Tour à la seconde Case de son Chevalier.

45.

B. Le Roi prend le Pion.

N. Le Pion de la Tour un pas.

46.

B. Le Roi à la 3^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.

N. Le Pion de la Tour un pas.

47.

B. Le Pion de la Tour un pas.

N. La Tour prend le Pion (1).

(1) S'il ne prenoit pas votre Pion il perdrait la Partie en prenant immédiatement le sien.

48.

B. La Tour prend le Pion (*m*).*N.* La Tour à la seconde Case de la Tour du Roi,

49.

B. Le Pion deux pas.*N.* Le Pion un pas.

50.

B. La Tour à la seconde Case de la Tour de son Roi.*N.* Le Roi à la seconde Case de son Chevalier.

51.

B. Le Pion un pas.*N.* Le Roi à la 3^{me} Case de son Chevalier.

52.

B. Le Roi à la 3^{me} Case du Fou de la Dame noire.*N.* Le Roi à la 4^{me} Case de son Chevalier.

53.

B. Le Pion un pas.*N.* Le Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

54.

B. Le Pion avance.*N.* La Tour prend le Pion, et jouant ensuite son Roi sur la Tour, il est visible que c'est un refait parce que son Pion vous coutera la Tour.

(*m*) Si au lieu de prendre son Pion vous eussiez prit sa Tour vous auriez perdu.

Il n'est pas nécessaire de Renvois sur ces derniers Coups puisqu'il est facile à les trouver du moment qu'on se donne la peine de les chercher.

PREMIER

PREMIER R E N V O Y,

Du Gambit de la Dame.

Au 3^{me} Coup,

Blanc. **L** E Pion du Roi un pas.^{3.}
Noir. Le Pion du Fou du Roi
 deux pas (a).

B. Le Fou du Roi prend le Pion.^{4.}
N. Le Pion du Roi un pas.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas.^{5.}
N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son
 Fou (b).

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de
 son Fou.^{6.}

(a) Le jeu de ce Pion doit vous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre Roi deux pas, puisque son Pion vous empêche à présent de mettre celui de votre Roi, de Front avec celui de votre Dame.

(b) C'est encore par le même principe qu'il joue ce Chevalier, qui est, d'empêcher l'union du Pion de votre Roi avec celui de votre Dame.

N. Le

N. Le Pion du Fou de la Dame deux pas (*c*).

7.

B. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

8.

B. Le Roi Roque.

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas (*d*).

9.

B. Le Pion de la Dame prend le Pion (*e*).

N. La Dame prend la Dame.

10.

B. La Tour reprend la Dame.

N. Le Fou du Roi prend le Pion.

11.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Dame.

N. Le Roi à sa seconde Case.

12.

B. Le Chevalier de la Dame à la 4^{me} Case de sa Tour.

(*c*) Ce Pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les Pions du Centre à se réunir de front.

(*d*) Il joue ce Pion pour pousser, en cas de besoin celui du Fou de son Roi sur votre Pion Royal, ce qui causeroit infailliblement la séparation de vos meilleurs Pions.

(*e*) Si au lieu de prendre ce Pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre Adversaire auroit attaqué le Fou de votre Roi avec le Chevalier de sa Dame, pour vous obliger à lui donner Echec, et en tel cas, jouant son Roi à la seconde Case de son Fou, il gaignoit le Coup sur vous et une bonne situation de jeu.

N. Le

N. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

13.

B. Le Chevalier du Roi prend le Chevalier.

N. Le Pion reprend le Chevalier.

14.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas (f).

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

15.

B. Le Fou de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case de sa Dame.

16.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. Le Fou de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

17.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

18.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. Le Fou de la Dame à sa 3^{me} Case.

19.

B. Le Chevalier prend le Chevalier.

N. Le Pion reprend le Chevalier.

20.

B. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

(f) Vous avancés ce Pion pour empêcher votre Adversaire de mettre trois Pions de Front, ce qu'il auroit fait en poussant celui de son Roi.

N. La

N. La Tour de la Dame à la Case du Chevalier de son Roi.

21.

B. Le Fou de la Dame à sa 3^{me} Case.

N. Le Pion du Chevalier du Roi prend le Pion.

22.

B. Le Fou prend la Tour (g).

N. Le Pion prend le Pion du Roi donnant Echec.

23.

B. Le Roi reprend le Pion.

N. La Tour prend le Fou.

24.

B. Le Fou du Roi à sa 3^{me} Case.

N. Le Roi à sa 3^{me} Case.

25.

B. La Tour du Roi à la seconde Case de sa Dame.

N. Le Pion de la Dame donne Echec.

26.

B. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Roi blanc.

(g) Si vous eussiez repris son Pion avec celui de votre Chevalier, il auroit poussé celui de sa Dame sur votre Fou, et ensuite, il seroit entré dans votre jeu par un Echec de sa Tour soutenüe du Fou de sa Dame. Et si vous eussiez repris ce Pion avec celui de votre Roi, il auroit fait de même, ce qui lui auroit donné un beau jeu, et cela, pour avoir un Pion de passé, c'est à dire, un Pion qui ne peut être arrêté que par des Pièces et qui probablement en doit coûter une, pour empêcher qu'il ne fasse une Dame.

27. B. La

27.

B. La Tour de la Dame à la Case de son Roi.*N.* Le Roi à la 4^{me} Case de sa Dame.

28.

B. La Tour du Roi à la seconde Case de son Roi.*N.* La Tour à la Case de son Roi.

29.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.*N.* Le Fou prend le Fou.

30.

B. La Tour prend la Tour.*N.* Le Pion prend le Pion.

31.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.*N.* Le Pion du Fou de la Dame un pas.

32.

B. La Tour du Roi à la Case de la Tour du Roi noire.*N.* Le Pion de la Dame un pas.

33.

B. Le Roi à sa 3^{me} Case.*N.* Le Fou du Roi donne Echec à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

34.

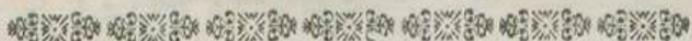
B. Le Roi à la 4^{me} Case de son Fou, ne pouvant mettre ailleurs.*N.* Le Pion de la Dame un pas, et gagne la Partie.

Je laisse perdre cette Partie, pour faire voir la force des deux Fous contre les Tours, particulièrement lorsque le

U

Roi

Roi est entre deux Pions. Si donc au lieu d'employer vos Tours à faire la guerre à ses Pions, vous vous eussiez défait du Fou de son Roi jouant votre Tour, au 31^{me} Coup à la Case de la Dame noire. Au 32^{me} Porté votre autre Tour à la seconde Case du Roi de l'Adversaire : Au 33^{me} sacrifier votre première Tour pour le Fou de son Roi, vous verrez que de la Partie vous en pourrez faire une remise.



S E C O N D R E N V O Y ,

Du Gambit de la Dame.

Au 3^{me} Coup du Noir.

Blanc. ^{3.} **L** E Pion du Roi deux pas.
Noir. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

^{4.}
B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.
N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

^{5.}
B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas (*a*).

(*a*) Il est de la même conséquence, dans l'attaque du Gambit de la Dame, de séparer les Pions de l'Adversaire de ce côté, que dans les Gambits du Roi de séparer ceux du côté du Roi.

N. Le

N. Le Pion du Gambit prend le Pion.

6.

B. Le Pion de la Tour prend le Pion.

N. Le Pion du Fou de la Dame reprend le Pion.

7.

B. Le Fou du Roi prend le Pion, et donne Echec.

N. Le Fou couvre l'Echec.

8.

B. La Dame prend le Pion.

N. Le Fou prend le Fou.

9.

B. La Dame reprend le Fou, et donne Echec.

N. La Dame couvre l'Echec.

10.

B. La Dame prend la Dame.

N. La Chevalier reprend la Dame.

11.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.

N. Le Pion du Roi un pas.

12.

B. Le Roi à sa seconde Case.

N. Le Pion du Fou du Roi deux pas (b).

(b) En poussant ce Pion deux pas, son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre Roi, pour que celui de votre Dame qui est à la Tête, reste en arriere et vous devienne inutile, (voyez la Remarque (1), de la 3^{me} Partie) il faudra neanmoins le jouer; mais, vous tacherez ensuite, par le secours de vos Pièces de changer ce Pion de votre Dame pour celui de son Roi, et donner par ce moyen un passage libre à celui du vôtre.

- ^{13.}
B. Le Pion du Roi un pas.
N. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi.
- ^{14.}
B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.
N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de sa Dame (c).
- ^{15.}
B. Le Chevalier prend le Chevalier.
N. La Pion reprend le Chevalier.
- ^{16.}
B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de sa Tour.
N. Le Fou prend le Fou.
- ^{17.}
B. La Tour prend le Fou.
N. Le Roi à sa seconde Case.
- ^{18.}
B. Le Roi à la 3^{me} Case de son Fou.
N. La Tour du Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.
- ^{19.}
B. Le Chevalier à la seconde Case de son Roi.
N. Le Roi à sa 3^{me} Case.

(c) Dans la situation présente votre adversaire est forcé de vous proposer à changer de Chevalier, malgré qu'il sépare ses Pions par ce Coup; parce que s'il eut joué tout autre chose, vous auriez gagné le Pion de sa Tour, en jouant votre Cavalier à la 4^{me} Case de celui de la Dame noire.

20.

B. La Tour du Roi à la Case de la Tour de la Dame.

N. La Tour du Roi à la seconde Case du Chevalier de la Dame.

21.

B. La Tour de la Dame donne Echec.

N. Le Chevalier couvre l'Echec.

22.

B. La Tour du Roi à la 4^{me} Case de la Tour de la Dame noire,

N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

23.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Fou de la Dame.

N. La Tour de la Dame à la Case de la Dame.

24.

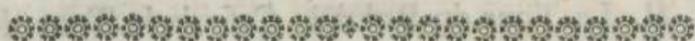
B. La Tour de la Dame prend le Pion de la Tour Adversaire.

N. La Tour prend la Tour.

25.

B. La Tour reprend et doit ensuite gagner pour avoir un Pion de plus et passé (*d*).

(*d*) On peut être convaincu par ce Renvoy qu'un Pion separé des autres ne peut jamais faire fortune.



TROIZIEME RENVOY,

Sur le Gambit de la Dame,

Au 4^{me} Coup du Blanc.

Blanc. **L**^{4.} E Pion de la Dame prend le Pion.
Noir. La Dame prend la Dame.

B. Le Roi reprend la Dame.^{5.}
N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

B. Le Pion du Fou du Roi deux pas.^{6.}
N. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.^{7.}
N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

B. Le Pion de la Tour du Roi un pas.^{8.}
N. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

B. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.^{9.}
N. Le Roi Roque.

10. *B.* Le

10.

B. Le Roi à la seconde Case du Fou de sa Dame.

N. Le Fou du Roi à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

11.

B. Le Fou prend le Fou.

N. Le Chevalier reprend le Fou.

12.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

13.

B. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

14.

B. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi.

N. Le Chevalier du Roi à la seconde Case de son Roi.

15.

B. Le Chevalier prend le Fou.

N. Le Pion reprend le Chevalier.

16.

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case du Chevalier de la Dame blanche.

17.

B. Le Tour de la Dame à sa seconde Case.

N. Le Pion de la Tour de la Dame un pas.

18. B. Le

18.

B. Le Pion de la Tour de la Dame prend le Pion.

N. Le Pion de la Tour de la Dame reprend le Pion.

19.

B. La Tour donnë Echec.

N. Le Roi à la seconde Case du Chevalier de sa Dame.

20.

B. La Tour prend la Tour.

N. La Tour reprend la Tour.

21.

B. La Tour à la Case de sa Dame.

N. Le Chevalier de la Dame donne Echec.

22.

B. Le Roi à la Case du Chevalier de sa Dame.

N. Le Roi à la 3^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

23.

B. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

N. Le Pion prend le Pion.

24.

B. Le Pion reprend le Pion.

N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

25.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

26.

B. Le Fou à la 4^{me} Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

27.

B. Le Chevalier à la seconde Case de son Roi.

N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case de la Tour de sa Dame.

28.

B. Le Chevalier prend le Chevalier.

N. La Pion reprend le Chevalier.

29.

B. Le Fou prend le Pion.

N. Le Roi à la 4^{me} Case du Fou de sa Dame.

30.

B. Le Pion du Fou du Roi un pas.

N. Le Pion de la Dame un pas.

31.

N. Le Pion du Fou du Roi prend le Pion (a).

N. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Chevalier de la Dame blanche.

32.

B. Le Pion un pas.

N. La Tour à la Case de la Tour de sa Dame pour donner Mat.

33.

B. La Tour prend le Pion.

N. La Tour donne Echec.

34.

B. Le Roi à la seconde Case du Fou n'ayant point d'autre retraite.

N. La Tour donne Echec et Mat, à la Case du Fou de la Dame.

(a) Il prend ce Pion pour pousser à Dame sur la Case blanche soutenue de son Fou.

QUATRIEME RENVOY,

Sur le Gambit de la Dame,

Au 7^{me} Coup du Blanc.

Blanc. **L** E Fou du Roi prend le Pion du Gambit.
Noir. Le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

8.

B. Le Pion du Fou du Roi reprend le Pion.
N. Le Chevalier du Roi à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

9.

B. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case de sa Tour.
N. La Dame donne Echec.

10.

B. Le Roi à la seconde Case de sa Dame.
N. Le Chevalier du Roi à la 3^{me} Case du Roi blanc.

11.

B. La Dame à la seconde Case de son Roi.
N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

2

12. *B.* La

12.

B. La Dame à sa 3^{me} Case.*N.* Le Chevalier du Roi prend le Pion.

13.

B. Le Chevalier du Roi à sa Case.*N.* La Dame à la Case du Roi blanc donnant Echec.

14.

B. Le Roi se retire.*N.* Le Fou du Roi prend le Chevalier, et doit ensuite gagner facilement.

CINQUIEME R E N V O Y,

Du Gambit de la Dame,

Au 8^{me} Coup du Noir.

8.

Blanc. **L**A Tour reprend le Fou.*Noire.* Le Pion du Chevalier de la Dame deux pas.

9.

B. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou de la Dame noire.*N.* Le Roi Roque.

10.

B. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

X 2

N. Le

N. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de sa Tour.

11.

B. Le Chevalier prend le Chevalier.

N. Le Fou reprend le Chevalier.

12.

B. Le Pion de la Tour prend le Pion.

N. Le Fou reprend le Pion.

13.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame un pas.

N. Le Pion du Fou du Roi prend le Pion.

14.

B. Le Pion du Chevalier de la Dame prend le Pion.

N. Le Fou à la seconde Case de sa Dame.

15.

B. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Pion prend le Pion.

16.

B. Le Pion reprend le Pion.

N. Le Roi à la Case de sa Tour.

17.

B. Le Fou du Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. Le Pion de la Tour du Roi un pas.

18.

B. Le Pion de la Tour du Roi deux pas.

N. Le Pion de la Tour prend le Fou de la Dame.

19.

B. Le Pion reprend le Pion.

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case de sa Tour.

20. *B.* Le

20.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Chevalier du Roi noir.

N. Le Chevalier à la 4^{me} Case du Fou du Roi blanc.

21.

B. La Dame à la seconde Case de son Fou.

N. Le Chevalier prend le Fou pour éviter le Mat.

22.

B. La Dame reprend le Chevalier.

N. Le Fou à la 4^{me} Case du Fou de son Roi.

23.

B. La Dame donne Échec.

N. Le Roi se retire.

24.

B. Le Pion du Chevalier du Roi un pas.

N. Le Fou prend le Pion.

25.

B. La Dame prend le Fou.

N. La Dame à la 3^{me} Case du Fou de son Roi.

26.

B. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case de la Tour de la Dame noire.

N. La Dame prend la Dame.

27.

B. La Tour de la Dame reprend la Dame.

N. La Tour du Roi à la seconde Case de son Fou.

28.

B. Le Roi à sa seconde Case.

N. Le Pion de la Tour de la Dame deux pas.

29. B. La

29.

B. La Tour de la Dame à la 3^{me} Case du Roi noir.

N. Le Pion de la Tour un pas.

30.

B. La Tour prend le Pion.

N. Le Pion de la Tour un pas.

31.

B. La Tour du Roi à la Case de la Tour de sa Dame.

N. Le Pion de la Tour un pas.

32.

B. La Tour à la 3^{me} Case de son Roi.

N. La Tour du Roi à la 3^{me} Case de son Fou.

33.

B. Le Roi à la 3^{me} Case de sa Dame.

N. La Tour donne Echec.

34.

B. Le Roi a sa 4^{me} Case.

N. La Tour prend la Tour.

35.

B. Le Roi reprend la Tour.

N. La Tour à la 3^{me} Case de la Tour de sa Dame.

36.

B. Le Roi à la 4^{me} Case de sa Dame.

N. Le Roi à la seconde Case de son Fou.

37.

B. Le Roi à la 3^{me} Case du Fou de sa Dame.

N. La Tour donne Echec.

38. B. Le

^{38.}
B. Le Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de sa Dame.

N. La Tour prend le Pion.

^{39.}
B. La Tour prend le Pion.

N. Le Roi à sa seconde Case.

^{40.}
B. Le Pion du Fou de la Dame un pas.

N. Le Pion du Chevalier du Roi deux pas.

^{41.}
B. La Tour à la seconde Case de la Tour de la Dame noire.

N. Le Roi à la Case de sa Dame.

^{42.}
B. Le Roi à la 4^{me} Case du Chevalier de la Dame noire.

N. Le Pion du Chevalier un pas.

^{43.}
B. Le Roi à la 3^{me} Case du Fou de la Dame noire.

N. La Tour donne Echec.

^{44.}
B. Le Pion couvre l'Echec.

N. Le Pion prend le Pion.

^{45.}
B. Le Pion reprend le Pion.

N. Le Roi à sa Case.

^{46.}
B. La Tour à la seconde Case du Chevalier du Roi noir.

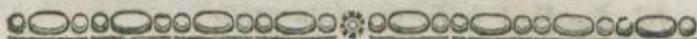
N. La Tour à la 3^{me} Case de sa Tour.

47. *B.* Le

47.

B. Le Roi à la seconde Case du Fou de la Dame noire, et gagnera la Partie en poussant son Pion.

N.



SIXIEME RENVOY,

Du Gambit de la Dame,

Au dixieme Coup du Blanc.

10.

Blanc. **L** E Pion du Fou du Roi prend le Pion.

Noir. Le Chevalier prend le Pion du Roi.

11.

B. Chevalier reprend le Chevalier.

N. La Dame donne Echec.

12.

B. Le Chevalier à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Fou de la Dame à la 4^{me} Case du Chevalier du Roi blanc.

13.

B. Le Fou du Roi à la seconde Case de son Roi (*a*).

(*a*) Tout ce que vous eussiez pû jouer, ne pouvoit vous empêcher de perdre une Piece.

N. La

N. La Dame prend le Pion de la Tour.

14.

B. La Tour du Roi à la Case de son Fou (b).

N. La Dame prend le Chevalier et donne Echec.

15.

B. Le Roi à la seconde Case de sa Dame.

N. Le Chevalier de la Dame à la seconde Case de sa Dame.

16.

B. La Tour prend la Tour (c).

N. La Tour reprend la Tour.

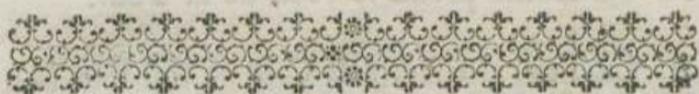
17.

B. La Dame à la Case de son Roi.

N. La Tour à la seconde Case du Fou du Roi blanc, et gagne la Partie.

(b) Si au lieu de jouer votre Tour vous eussiez joué votre Roi, il gaignoit plus facilement en jouant sa Tour à la seconde Case du Fou de votre Roi.

(c) Si vous eussiez prit son Fou il vous auroit donné Echec avec sa Dame à la 3^{me} Case de la vôtre, et Mat le Coup apres, en prenant votre Tour.



Le Mat du Fou et de la Tour, contre une Tour.

La Situation dans laquelle je mets les Pièces, est la plus avantageuse pour la Tour qui defend le Mat, mais en cas qu'elle ne s'y place point, il est assez facile de forcer le Roi à l'extrémité de l'Echiquier.

S I T U A T I O N .

N O I R .

Le Roi à sa Case, et la Tour à la seconde Case de sa Dame.

B L A N C .

Le Roi à la 3^{me} Case du Roi noir, la Tour sur la ligne du Fou de la Dame, et le Fou à la 4^{me} Case du Roi noir.

1.

Blanc. **L** A Tour donne Echec.

Noir. La Tour couvre l'Echec.

2. B. La

2.

B. La Tour à la seconde Case du Fou de la Dame noire.

N. La Tour à la seconde Case de la Dame blanche.

3.

B. La Tour à la seconde Case du Chevalier de la Dame noire.

N. La Tour à la Case de la Dame blanche.
4^{me} Coup, sur lequel il y a un Renvoy.

B. La Tour à la seconde Case du Chevalier du Roi noir.

N. La Tour à la Case du Fou du Roi blanc.
5^{me} Coup, sur lequel on trouvera un second Renvoy.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Roi à la Case de son Fou.

6.

B. La Tour à la 4^{me} Case du Chevalier de son Roi.

N. Le Roi à sa Place.

7^{me} Coup, avec un 3^{me} Renvoy.

B. La Tour à la 4^{me} Case du Fou de la Dame.

N. La Tour à la Case de la Dame blanche.

8.

B. Le Fou à la 4^{me} Case de la Tour de son Roi.

N. Le Roi à la Case de son Fou.

9.

B. Le Fou à la 3^{me} Case du Fou du Roi noir.

Y 2

N. La

N. La Tour donne Echec à la Case du Roi blanc.

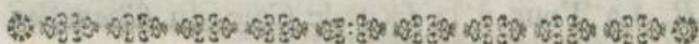
10.

B. Le Fou couvre l'Echec.

N. Le Roi à la Case de son Chevalier.

11.

B. La Tour à la 4^{me} Case de la Tour du Roi et donne Echec et Mat, le Coup après.



PREMIER RENVOY,

Au 4^{me} Coup.

4^{me} Coup.

Blanc. **L**A Tour à la seconde Case du Chevalier du Roi noir.

Noir. Le Roi à la Case de son Fou.

5.

B. La Tour à la seconde Case de la Tour du Roi noir.

N. La Tour à la Case du Chevalier du Roi blanc.

6^{me} Coup, avec un Renvoy sur ce meme Renvoy.

B. La Tour à la seconde Case du Fou de la Dame noire.

N. La Tour donne échec à la 3^{me} Case du Chevalier de son Roi.

7. B. Le

7.
B. Le Fou couvre l'Echec.
N. Le Roi à la Case de son Chevalier.
8.
B. La Tour donne Echec.
N. Le Roi à la seconde Case de sa Tour.
9.
B. La Tour donne Echec et Mat, à la Case de la Tour du Roi noir.

Suite du 6^{me} Coup sur ce Renvoy, en
 Cas qu'il ne donne point Echec.

6.
B. La Tour à la seconde Case du Fou de la Dame noire.
N. Le Roi à la Case de son Chevalier.
7.
B. La Tour donne Echec à la Case du Fou de la Dame.
N. Le Roi à la seconde Case de sa Tour.
8.
B. La Tour donne Echec à la Case de la Tour du Roi noir.
N. Le Roi à la 3^{me} Case de son Chevalier.
9.
B. La Tour donne Echec à la Case du Chevalier du Roi noir, et prend la Tour pour rien.



SECOND RENVOY,

Sur le 5^{me} Coup du Mat de la Tour
et du Fou, contre la Tour.

Blanc. **L** E Fou à la 5.^e 3^{me} Case du Chevalier
de son Roi.

Noir. La Tour à la 3^{me} Case du Fou du Roi
blanc.

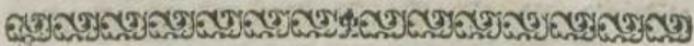
6.
B. Le Fou à la 3^{me} Case de la Dame noire.
N. La Tour donne Echec.

7.
B. Le Fou couvre l'Echec.
N. La Tour à la 3^{me} Case du Fou du Roi
blanc.

8.
B. La Tour donne Echec à la seconde Case
du Roi noir.
N. Le Roi à la Case de sa Dame.

9.
B. La Tour à la seconde Case du Chevalier de
la Dame noire, et donne Echec et
Mat le Coup apres, à la Case du Che-
valier de la Dame noire.

TROISIEME



TROIZIEME RENVOY,

Sur le 7^{me} Coup.

Blanc. **L** A Tour à la 4^{me} Case du Fou de
la Dame.

Noir. Le Roi à la Case de son Fou.

8.

B. Le Fou à la 4^{me} Case du Roi noir.

N. Le Roi à la Case de son Chevalier.

9.

B. La Tour à la 4^{me} Case de la Tour de son
Roi, et donne Mat le Coup suivant à
la Case de la Tour du Roi noir.

SUPLE-



S U P L E M E N T

D E L A

Q U A T R I E M E P A R T I E,

On l'on peut être convaincu qu'ayant
le Trait il n'est point avantageux
de jouer le Pion du Fou de la Dame
au second Coup.

Noir. ^{1.} **L** E Pion du Roi deux pas.
Blanc. De même.

^{2.}
N. Le Pion du Fou de la Dame un pas.
B. Le Pion de la Dame deux pas.

^{3.}
N. Le Pion prend le Pion.
B. La Dame reprend le Pion.

^{4.}
N. Le Pion de la Dame deux pas.
B. Le Pion prend le Pion.

5 *N.* Le

N. Le Pion reprend le Pion.^{5.}

B. Le Pion du Fou de la Dame deux pas.

6.

N. Le Fou de la Dame à la 3^{me} Case de son Roi.

B. Le Pion prend le Pion.

7.

N. La Dame reprend le Pion.

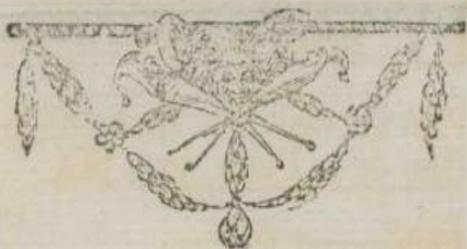
B. La Dame prend la Dame.

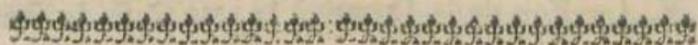
8.

N. Le Fou reprend la Dame.

B. Le Chevalier de la Dame à la 3^{me} Case de son Fou.

Sans aller plus loin, je laisse considerer, par la situation presente, si le Noir a profité quelque chose de son attaque ?

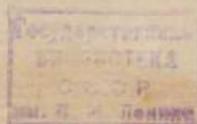
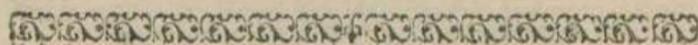




E R R A T A.

Page 118, à la seconde ligne de la lettre
(b), lisez

mais en le perdant et retenant
3 Pions pour sa pièce, il doit par la force de ses mêmes
Pions devenir votre vainqueur,



и 23556-82

Инд. МКIX-7282

N. 4

~~ONE~~

7-50

3332/vii-66

M-79
7-50

M
79-20

