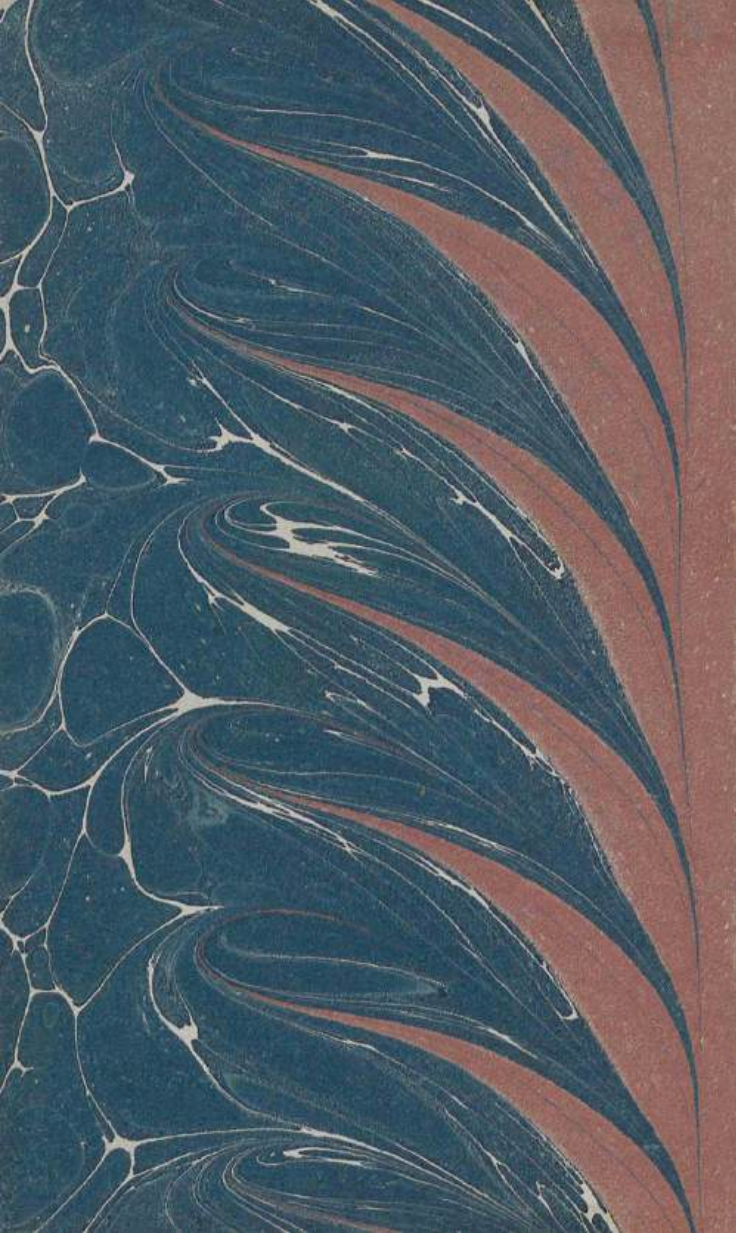


C-76







~~11~~
~~5-4.~~

C-76

СТАММА, Ф.

Шахматная игра.

около 1810г.

122

✓

S.P.
~~29-X-52~~

~~37~~
~~9-5~~
11.92
S-11

LE

JEU DES ÉCHECS

SELON LA METHODE

DE PHILIPPE STAMMA,

Édition ornée de 103 échiquiers.

195.

Центральный
шахматный
клуб СССР
БИБЛИОТЕКА



✓
ЦЕНТР НАУЧ. ИССЛ. И-Т
ФИЗИКА И ХИМИИ
№ 13/6.9.
БИБЛИОТЕКА

A PARIS,

Chez DELARUE, Libraire, quai des Augustins, 11,

LILLE, chez BLOQUEL-CASTIAUX.

80-5-25

LEU DES RECHERCHES

LEU DES RECHERCHES

LEU DES RECHERCHES



221



TRADUCTION DE LA PRÉFACE DE
STAMMA (*).

Quoique l'on ne sache pas au juste dans quel pays de l'Orient le jeu des échecs a été inventé, il est néanmoins très-vraisemblable, que c'est dans l'Arabie Heureuse, qu'il a été perfectionné.

Car, 1.^o tous les termes du jeu, et le mot *échec* même, dérivent de l'Arabe, comme aussi les noms de la plupart des pièces avec lesquelles on joue.

2.^o C'est le jeu favori de ce pays là et de la Syrie, surtout à Alep ma patrie : aussi est-ce là, que se voient tant d'habiles joueurs, et j'ose dire qu'il n'y en a guères en Europe, qu'on leur puisse comparer. Aussi dans notre pays les joueurs se laissent conseiller, et choisissent presque chacun un second, au lieu qu'à Paris, de même qu'en Italie, en Angleterre et dans les autres pays que j'ai vus, chacun veut jouer seul, à sa fantaisie, et ne veut pas qu'on parle en jouant : cependant il semble qu'il y a autant de différence

(*) Cette traduction est celle qui se trouve en tête de l'édition de 1777, la plus recherchée des amateurs, avant la publication de celle-ci.

entre ces deux manières, qu'entre deux voyageurs, dont l'un a un guide et l'autre n'en a point.

Ces raisons jointes aux exhortations de plusieurs de mes amis, joueurs d'échecs, m'ont engagé à mettre au jour, les cent parties qui doivent être regardées comme autant de secrets de ce jeu. Outre leur nouveauté et leur beauté, le faible joueur y apprendra, non seulement à calculer ses coups (en quoi consiste toute la difficulté), mais à sauver même un jeu désespéré. Je veux dire qu'après un calcul juste et prudent, il saura sacrifier quelques pièces, et souvent la Dame même si à propos, qu'il gagnera la partie, qui semblait perdue. A l'égard des connaisseurs, outre la beauté qu'ils remarqueront dans ces coups secrets et comme enveloppés, ils y apprendront à sacrifier des pièces à propos, et y acquerront la même hardiesse et la même adresse que s'ils jouaient avec d'excellents joueurs.

Au reste, il ne faut pas s'imaginer que ces cent parties soient des cas rares; car dans les parties ordinaires que j'ai jouées, il s'est tous les jours présenté de pareilles situations. Ce ne sont que les résultats de quelques parties, qui m'avaient le plus embarrassé, il y en a même que j'avais abandonnées, mais que je mettais par écrit sur-le-champ, pour y rêver à loisir, et je découvrais ensuite le moyen de les gagner.

Tous les jours il s'en présente de pareilles , ou du moins si approchantes , que s'y prenant de la manière que j'enseigne ici , on y remarquera des effets surprenants , et l'on en deviendra plus fécond en idées pour calculer juste , et pour juger de la réussite d'une partie ; ensorte que deux joueurs un peu habiles , pourront , après que la partie est à un certain point , la décider tout d'un coup , car ils n'auront qu'à calculer , et ils trouveront , ou la possibilité ou l'impossibilité de la finir . Si la chose est impossible on l'abandonne ; s'il y a moyen de la gagner , on la gagne tout d'un coup . Au lieu que si l'on n'avait pas calculé par avance , l'on aurait été longtemps à la finir , ou bien quelques coups joués de part ou d'autre , aurait pu rendre cette manière de jouer impraticable .

Pour ce qui est de l'ouvrage du *Calabrois** sur ce jeu , je crois que les connaisseurs , m'avoueront que c'est un livre fort différent du mien , parce que toutes les parties que cet auteur propose , doivent être défendues précisément comme il l'enseigne ; car si l'on jouait autrement , celui que le Calabrois veut faire gagner perdrait ; au lieu que dans les exemples que je donne ici , celui que je veux

(*) Le jeu des Echecs , traduit de l'Italien de *Giachino Greco* , dit le *Calabrois* , nouvelle édition ; Paris , chez Delarue , libraire .
— Prix : 3 fr 50 cent .

faire gagner , gagnera immanquablement , quoique puisse faire son adversaire.

A l'égard des principes du jeu , qui se trouvent dans la traduction française de cet auteur , loin de détourner les commençants de s'y arrêter , je les exhorte au contraire à les étudier ; ils en retireront un grand avantage.

Je me flatte , que le lecteur après avoir examiné ce petit traité , conviendra que ma méthode est tout ensemble , et la plus naturelle et la plus facile , qui ait encore été publiée en Europe.



CONSEILS GÉNÉRAUX

DONNÉS PAR STAMMA ,

Pour bien conduire ses pièces , pour connaître les coups subtils et pour éviter les pièges qu'on peut vous tendre.

Tout le monde sait que cet ancien et noble jeu est un modèle de la guerre , puisqu'il imite exactement toutes les différentes manières de combattre , soit pour la conduite qu'on doit tenir en attaquant ou en se défendant , soit pour l'arrangement avantageux des troupes. On doit donc considérer , ce que fait un bon général dans une bataille rangée ; il poste avantageusement son armée ; il a soin non seulement de s'assurer qu'elle soit en bonne défense et en bonne disposition ; mais il est encore toujours prêt à agir offensivement aussitôt qu'il y aura lieu de le faire , en tachant toujours de fondre sur l'endroit le moins fort de l'armée ennemie ; il en est de même pour les échecs.

La manière la plus sûre et la plus prudente de jouer , est donc de pousser vos pions avant vos pièces , à l'exception pour la garde du Roi , ensuite vous faites sortir vos pièces de

manière que l'une soutienne l'autre ; puis vous considérez par où il faut attaquer.

Il faut toujours avoir soin de ne pas mettre vos pièces sur une case où votre antagoniste peut pousser un pion contre , à moins que vous n'ayez eu auparavant que vous pouvez en tous cas , avancer votre pièce , à une meilleure place ; autrement vous seriez obligé de reculer votre pièce , ce qui vous retarderait de beaucoup. J'ai vu des joueurs faire sauter et danser un Cavalier ou un Fou par exemple , tout autour d'un échiquier , et en poussant toujours des pions contre cette pièce elle se trouvait souvent enfermée dans le jeu de l'autre , si bien qu'elle était perdue forcément pour rien , ou tout au plus pour un pion. Après cela , si l'adversaire de celui qui a été ainsi forcé , s'aperçoit des vues de son partner , il lui est souvent impossible de former aucun dessein , et par conséquent de gagner la partie : c'est donc perdre du temps mal-à-propos.

Avant de jouer une pièce , examinez avec attention , si l'on n'a rien à faire contre vous , afin de pouvoir bien assurer vos pièces contre les surprises.

Mais si vous ne vous apercevez de rien , vous chercherez par où attaquer.

Il faut toujours avoir soin de ne vous jamais exposer à recevoir des échecs au Roi ou

à la Dame à découvert ; car quand vous vous trouverez dans cette situation , quoiqu'il y eut des pièces ou des pions à prendre pour rien , il ne faut pas risquer de le faire avant que de ranger votre Roi ou Dame. Il ne faut pas prendre un pion qui est vis-à-vis de votre Roi , avec un Fou , ou quelques autres pièces ; parce que votre adversaire profiterait de l'occasion pour placer sa Tour ou sa Dame devant , et que vous ne pourriez plus la retirer sans la perdre , attendu que vous ne sauriez exposer votre Roi. On perd souvent des pièces par cette façon de jouer. Quelquefois aussi , pour avoir éloigné votre Dame de votre jeu pour aller prendre un pion , votre adversaire profite de l'occasion pour avancer dans ce temps-là sa Dame , et vous donne échec en prenant vos pièces , ou quelquefois un échec perpétuel , qui remet la partie.

Il ne faut pas non plus manquer l'occasion de roquer , quand même vous ne sauriez le faire qu'en perdant un pion ; il ne faut donc pas quelquefois prendre garde à cette perte ; car il vaut bien mieux avoir un pion ou même une pièce de moins avec une bonne situation , que d'avoir une pièce de plus , et être en mauvaise situation ; c'est de quoi aucun joueur d'échecs ne disconvient. Il faut toujours bien être sur vos gardes , lorsque votre partner vous donne quelques pièces à

prendre pour rien ; car c'est ou dans le dessein d'avoir de meilleures pièces de vous , ou de vous donner échec et mat , et c'est ce qui se pratique très-souvent parmi les bons joueurs en Arabie.

Voilà à peu-près tout ce qui regarde les règles générales. Il n'y a point de règles particulières puisque chaque partie peut être jouée de cent manières, qui veulent des moyens différents de se défendre et d'attaquer suivant la capacité de chaque joueur.

























Enfin il serait avantageux de s'exercer avec les plus habiles joueurs , afin de se perfectionner en peu de temps.

Ces conseils généraux ne sont pas tous aussi intelligibles qu'on aurait pu le désirer ; mais comme nous n'avions pas l'original sous les yeux , nous avons cru prudent de ne rien changer à la traduction qu'on vient de lire. (*Note de l'éditeur*).

NOMS DES FIGURES

employées pour représenter la situation des pièces

SUR L'ÉCHIQUIER.

PIECES BLANCHES.			PIECES NOIRES.	
	 ROI....		
		...DAME...		
	 FOU ...		
		.CAVALIER.		
		...TOUR...		
	 PION....		



ABRÉVIATIONS EMPLOYÉES DANS CE VOLUME.

<p>R signifie Roi <i>ou</i> le Roi.</p> <p>D — Dame <i>ou</i> la Dame.</p> <p>F — Fou <i>ou</i> le Fou.</p> <p>C — Cavalier <i>ou</i> le Cavalier.</p> <p>T — Tour <i>ou</i> la Tour.</p> <p>P — le Pion.</p> <p>bl. — blanc <i>ou</i> blanche.</p> <p>c. — case.</p> <p>cou. — couvre.</p> <p>d — de <i>ou</i> du.</p> <p>don. — donne.</p> <p>éch. — échec.</p> <p>g. — gag. <i>ou</i> gagnera.</p> <p>l — la <i>ou</i> le</p>	<p>m. signifie mat.</p> <p>n. — noir <i>ou</i> noire.</p> <p>p. — pion.</p> <p>po. — pousse.</p> <p>pr. — prend.</p> <p>s — sa <i>ou</i> son.</p> <p>Les chiffres précédés des mots à <i>la</i> ou à <i>sa</i> indiquent la case, soit deuxième, troisième, etc.; ceux qui ne sont pas précédés de ces mots, indiquent le nombre de cases dont la pièce doit avancer.</p>
--	---

EXEMPLES.

C d R à la 5. c. d C d l D n.

EXPRIME

Le Cavalier du Roi à la cinquième case du Cavalier de la Dame noire.

C d l D don. éch. à 14. c. d F d s R.

EXPRIME

Le Cavalier de la Dame donne échec à la quatrième case du Fou de son Roi.

LES CENT PARTIES

DE

PHILIPPE STAMMA.

Première partie.

Position des pièces sur l'échiquier.

Noir.

R à la case d s D.
 D à la 5. case d R bl.
 F d R à la 2. c. d F d s D.
 F d l D à la c. d s T.
 C à la 2. c. d F d R.
 T d R à la c. d R.
 T d l D à la c. d F d l D.
 P d F d l D à sa 5. case.
 P d F d R à sa 5. case.
 P d C d R à la 5. c. d C d R bl.
 P d l D à sa 2. case.
 P d l T d R à la 4. c. d l T bl.
 P d R à sa case.

BLANC.

R à la case d s F.
 D à la 5. case d R n.
 F d R à la case d l D.
 T d l D à la 5. c. d l T
 d l D noire.
 C à la 5. c. d C d l D.
 C à la 4. c. d l T d l D.
 P d R à sa 4. c.
 P d l D à sa 5. case.
 P d F d R à sa 5. c.
 P d C d R à sa case.
 P d l T d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. D don. éch. à la 2. c. d l D noire.	R pr. l D bl.
2. C pr. le p. d F d l D n. et donne échec.	P d l D pr. l C bl.
3. C pr. le p. n. et don. éch.	R à la case d s D.
4. C don. éch. à l. 3. c. d R n.	R à la 2. c. d l D.
5. F d R don. éch. à la 4. c. d l T d l D.	F d l D couvre.
6. F pr. l F n. et don. éch.	R pr. l C bl.
7. En poussant le p. d l D don. éch. et m. au R n.	

Variante.

BLANC.	NOIR.
1. D don. éch. à la 2. c. d l D noire.	R pr. l D bl.
2. C prend le p. et donne échec (*).	R à la c. d s D.
3. C don. éch. à l. 3. c. d R n.	R avance une case.
4. C d l D don. éch. à la 4. c. d F d l D noire.	P d l D pr. l C bl.
5. F d R don. éch.	F d l D couv. l'échec.
6. F pr. l F n. et don. éch.	R pr. l C bl.
7. En avançant le p. d l D don. mat.	

(*) Un amateur dit : C pr. le p. d F d l D n. et donne échec.

Deuxième partie.

Situation des pièces.

Nom.	BLANC.
R à la case d s T.	R à la c. d s C.
T d R à la case d F d R.	T d l D à la c. d F d l D.
C d l D à sa case.	D à la 3. c. d s C.
T d l D à sa case.	T d R à la 4. c. d F d l D.
D à la 3. c. d l T d R bl.	C d R à la 3. c. d F d l D noire.
C à la 2. c. d F d R bl.	C d l D à la 4. c. d R n.
P d l T d R à sa case.	P d R à sa 2. case.
P d C d R à sa case.	P d F d R à sa 2. case.
P d F d R à sa 2. case.	P d C d l D à sa 3. case.
P d l T d l D à sa 3. case.	P d l T d l D à sa 2. c.
P d C d l D à sa 2. case.	
Un p. à la 3. c. d C d R bl.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	Noir.
1. T d R à sa 4. case.	D pr. l T bl.
2. D don. éch. à la c. d C d R noir.	R pr. l D bl.
3. C d R don. éch.	R à la c. d s T.
4. C d l D don. éch. à la 2. c. d F d R noir.	T pr. l C bl.
5. T d l D don. éch. et comme il n'y a pas moyen de couvrir l'échec qu'avec l T, il lui donne mat en prenant la T.	

Première variante.

BLANC.	Noir.
1. T d R à sa 4. case.	D à la 4. c. d F d s R.
2. P d R 1 case.	D à la 4. c. d C d s R.
3. D don. éch. au R n. à la c. d C d R n. et le jeu finit, comme il est démontré dans la première façon de jouer.	

Deuxième variante.

BLANC.	Noir.
1. T d R à sa 4. case.	D à la 4. c. d F d s R.
2. P d R 1 case.	C don. éch. à la 3. c. d l T d R bl.
3. R à la 2. c. d s C.	C don. éch. à la 4. c. d F d R bl.
4. T d R pr. l C noir.	D pr. l T bl.
5. D don. éch. au R à la c. d C d R n. et la partie se termine comme les deux autres manières précédentes.	

Troisième partie.

Situation des pièces.

Noir.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la c. d s C.
T d l D à la c. d s F.	T d R à la c. d s D.

NOIR.

T d R à sa 2. case.
 D à la 5. c. d l T d R bl.
 C d R à sa 5. case.
 F d l D à la 4. c. d F d R.
 P d R à la 4. c. d R bl.
 P d F d R à sa case.
 P d C d R à sa 2. case.
 P d C d l D à sa case.
 P d l T d l D à sa case.

BLANC.

F d l D à la 2. c. d s D.
 D à la 5. c. d s R.
 C à la 4. c. d l D n.
 P d F d R à sa c.
 P d C d R à sa 2. c.
 P d F d l D à sa 5. c.
 P d C d l D à sa 4. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. D pr. le p. d l T n. et don. éch.
 2. T à sa c. don. éch.
 3. F don. éch. à la 4. c. d F d R n.
 4. F pr. l T n. et don. éch.
 5. T don. éch.
 6. T don. éch. à la c. d l D n.
 7. T don. éch. à la c. d R n.
 8. T don. éch. à la 2. case d R n.
 9. C à la 5. c. d C d l D n., don. éch. et mat.

NOIR.

- R pr. l D bl.
 R à la c. d C d l D bl.
 T couv. l'échec.
 R à la c. d F d s D.
 R à la 2. c. d s D.
 R à sa 5. case.
 R à la 2. c. d s D.
 R à la c. d F d s D.

Центральный
шахматный
клуб СССР
БИБЛИОТЕКА



Quatrième partie.

Situation des pièces.

Noir.

R à la c. d C d l D.
 D à la 5. c. d l T d R bl.
 F d l D à la 2. c. d s C.
 C d l D à la 5. c. d l D.
 C d R à la 4. c. d l T d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d l T d R à sa case.
 P d C d R à sa 2. case.

BLANC.

R à la c. d s T.
 D à la 2. c. d C d R.
 T d R à la c. d F d R.
 C d l D à sa 4. c.
 P d l T d R à sa case.
 P d C d R à sa 3. c.
 P d C d l D à sa 4. c.
 P d l T d l D à sa 4. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T don. éch. à la c. d F d R noir.
2. D pr. l F don. éch.
3. P d l T d l D don. éch.
4. C don. éch.
5. T pr. l C et don. mat.

Noir.

C couv. l'échec.
 R pr. l D.
 R à la c. d C d l D.
 R à la c. d l T d l D.

Cinquième partie.

Situation des pièces.

Noir.

R à la 5. c. d s D.
 T d R à sa 5. c.

BLANC.

R à la c. d l D n.
 T d R à la 5. c. d F d l D.
 T d l D à sa 7. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T d R à sa 5. c.
2. T d l D don. éch.
3. T don. éch. à sa 5. c.
4. T pr. l T, et la partie finit.

NOIR.

- T pr. l T.
 R à sa 4. case.
 R à la 4. c. d F d R bl.

Sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- R à sa 4. case.
 T d R à la 5. c. d s C.
 C d R à la 2. c. d s T.
 P d R à sa 4. case.
 P d l D à sa 2. case.

BLANC.

- R à la 2. c. d F d R n.
 T d R à la c. d F d R.
 T d l D à la c. d s D.
 C d R à la 2. c. d s F.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C don. éch. à sa 4. c.
2. T d R don. éch.
3. T d l D don. éch. et mat
à la 5. c. d s D.

NOIR.

- T pr. l C.
 R pr. l T.

Septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- R à la c. d l T d s D.
 T d R à la 2. c. d s D.

BLANC.

- R à la c. d s C.
 T d R à la c. d s R.

Noir. BLANC.

C d l D à sa 5. case.

F d R à sa 5. case.

D à la 5. c. d l T d R bl.

P d l T d l D à sa case.

P d C d l D à sa case.

P d C d R à sa 4. case.

P d F d R à sa 5. case.

D à la 4. c. d F d R.

C d l D à sa 5. case.

P d C d R à sa 2. c.

P d F d R à sa case.

MANIÈRE DE JOUER

BLANC.

1. T don. éch.

2. T pr. l F et don. éch.

3. C don. éch.

4. C à la 5. c. d l T d l D n.
don. éch. à découvert.

5. D don. éch. à la c. d C d
l D noire.

6. C don. éch. et m. à la 2.
c. d F d l D noire.

NOIR.

F couvre l'échec.

T pr. l T.

R à la c. d C d s D.

R à la c. d l T d s D.

T pr. l D.

Huitième partie.

Cette partie n'a pas été donnée parce qu'elle a été jugée impossible, en comparant la position des pièces avec la marche que l'auteur indiquait.

Neuvième partie.

Situation des pièces.

Noir.

BLANC.

R à la c. d C d s D.
 T d l D à la c. d F d l D.
 F d R à sa case.
 T d R à sa case.
 D à la 5. c. d l T d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa case.
 P d l D à sa 2. case.
 P d R à sa case.
 P d F d R à sa 5. case.
 P d C d R à sa 4. case.

R à la c. d C d s D.
 T d R à la c. d R.
 D à la 3. c. d R.
 F d R à la 2. c. d F d l D.
 C d l D à la 5. c. d s D.
 T d l D à l. 5. c. d F d l D.
 P d C d l D à sa 4. c.
 P d F (*) d R à sa c.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. D pr. le p. d l T d l D n.
et don. éch. | R pr. l D. |
| 2. T d R don. éch. | R à la c. d C d s D. |
| 3. T don. éch. | R pr. l T. |
| 4. T pr. l T don. éch. | R à la c. du p. d l T d l D. |
| 5. P don. éch. | R un pas . |
| 6. F d R don. éch. à la 3. c.
d s D. | R un pas. |
| 7. T don. éch. et m. à la c.
d l T d l D n. | |

(*) Un amateur pense qu'il faut que le pion du Roi soit à sa case et non le pion du Fou du Roi.

Dixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d l T d s D.
 T d l D à la c. d s C.
 T d R à sa 4. case.
 F d l D à la 3. c. d F d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 3. case.
 P d R à la 2. c. d R bl.

BLANC.

R à la c. d s C.
 C à la 4. c. d l D n.
 T à la 2. c. d F d l D n.
 F d R à la 3. c. d l T d
 l D noire.
 P d C d R à sa 2. c.
 P d F d R à sa case.
 P d F d l D à la 3. case
 d F d l D n.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. F don. éch.
2. T don. éch.
3. C don. m. à la 2. c. d F d
l D noire

NOIR.

T pr. l F.
 T couvre l'échec.

Onzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la 2. c. d F d s D.
 F d R à la c. d s D.
 T d R à la 2. c. d l T d R bl.

BLANC.

R à sa case.
 T d l D à la c. d s C.
 F d R à la 4. c. d l T d
s D.

NOIR.

- T d l D à la 2. c. d C d R bl.
 C à la 3. c. d C d R bl.†
 P d F d R à la 3. c. d F d R bl.
 P d l D à sa 2. c.
 P d F d l D à sa 3. case.
 P d C d l D à sa case.

BLANC.

- T d R à la c. d l T d l
 D noire.
 C à la 4. c. d F d l D.
 P d l D à sa 4. c.
 P d F d R à sa 3. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T d l D pr le p. don. éch.
2. F don. éch. à la 3. c. d F d l D noire.
3. T à la 2. c. d l T d l D n. donne échec.
4. T don. éch. à la 2. c. d C d l D.
5. T à la 2. c. d l D n. (éch. à découvert).
6. T pr. l F don. éch.
7. T don. éch. à la 2. c. d l D noire.
8. T à la 2. c. d C d l D (éch)
9. C pr. le p. et don. éch.
10. T don. éch. et m. à la 2. c. d l D noire.

NOIR.

- R pr. l T.
 R à la 2. c. d F d s D.
 R à la c. d C d s D.
 R à la c. d l T d s D.
 R à la c. d C d s D.
 R à la 2. c. d F d s D.
 R à la c. d C d s D.
 R à la c. d F d s D.
 R à la c. d s D.

Variante.

BLANC.	NOIR.
»1. T d l D pr. le p. et don. échec.	R pr. l T.
»2. F don. éch. à la 5. c. d F d l D noire.	R à la 2. c. d F d s D.
3. T à la 2. c. d l T d l D n. et don. éch.	R à la c. d F d s D.
4. C pr. le p. et don. éch.	R à la c. d C d s D.
5. T don. éch. à la 2. c. d C d l D noire.	R à la c. d l T d s D.
6. T à la 5. c. d C d l D (don éch. à découvert).	R à la 2. c. d l T d s D.
7. C à la c. d F d l D n. don. échec et mat.	

Douzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d C d s D.	R à la c. d C d s D.
T d l D à sa case.	D à sa 5. case.
C d R à la c. d s F.	F d R à sa 5. case.
F d R à la 5. c. d l T d s R.	C à la 5. c. d s D.
T d R à la 5. c. d C d R bl.	T à la 2. c. d R n.
D à la 2. c. d F d R bl.	P d C d l D à sa 2. c.
P d l T d l D à sa case.	P d F d l D à sa 2. c.
P d C d l D à sa 2. case.	
P d F d l D à sa case.	
P d l D à sa case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---------------------------|
| 1. T à la c. d R don. éch. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 2. D don. éch. à la 3. c. d l
T d l D noire. | R pr. l D. |
| 3. C pr. le p. et don. éch. | R à la 4. c. d l T d l D. |
| 4. P d C d l D don. éch. | R avance un pas. |
| 5. F d R à la c. d s D don.
échec. | R avance un pas. |
| 6. C à la 4. c. d C d l D n.
don. éch. et mat. | |

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------------------|
| 1. T don. éch. à la c. d R n. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 2. D à la 3. c. d l T d l D n.
don. échec. | R à la 3. c. d F d s D. |
| 3. C à sa 4. c. don. éch. à
découvert. | R à la 3. c. d s D. |
| 4. D à sa 3. case. | R à la 4. c. d F d s D. |
| 5. D à sa 5. c. don. éch. et m. | |

Treizième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| R à la c. d F d s D. | R à la c. d s F. |
| T d R à la c. d R. | T d R à la 2. c. d C d R n. |

NOIR.

BLANC.

T d l D à la 2. c. d R bl.
 C à la 4. c. d R.
 F d l D à la 5. c. d C d s R.
 P d l T d R à sa 6. case.
 P d F d R à sa 5. case.
 P d l D à sa 2. case.

T d l D à la c. d C d l D.
 F d l D à la 3. c. d l T
 d l D.
 C d l D à la 4. c. d l T
 d l D.
 P d F d R à sa case.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. T d l D à la c. d C d l D
noire don. éch.
2. F d l D pr. lep et don. éch.
3. C à la 3. c. d C d l D n.
donne échec.
4. F à la 2 c. d F d l D noire
don. éch. et mat.

R pr. l T.
 R à la c. d F d s D.
 R à la c. d s D.

Quatorzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d C d s D.
 T d l D à sa case.
 C d l D à la 2. c. d F d s D.
 C d R à la 5. c. d C d l D bl.
 D à la 3. c. d F d R bl.

R à la c. d F d R.
 D à la 4. c. d s C.
 T à la 2. c. d l D n.
 C d l D à sa 5. case.
 P d F d l D à sa 3. c.

NOIR.

F d l D à la 4. c. d C d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d R à sa 5. case.
 P d l T d R à sa 6. case.

BLANC.

P d l D à sa 4. case.
 P d F d R à sa case.
 P d C d R à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T don. éch. à la c. d l D n.
 2. C don. éch. à la 3. c. d l
 D noire
 3. D don. éch. à la 4. c. d s T.
 4. D don. éch. à la 5. c. d s C.
 5. P pr. l C don. éch. et m.

NOIR.

R à la 2. c. d C d s D.
 R à la 3. c. d l T.
 C couvre l'échec.
 C pr. l D.

Quinzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d C d l D bl.
 P d l T d l D à sa 5. c.

BLANC.

R à la 5. c. d s D.
 T à la 4. c. d R.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. R à la 4. c. d F d s D.
 2. R à la 3. c. d C d s D.
 3. T à la c. d s R don. éch.
 et mat.

NOIR.

P un pas.
 P pousse à D.

Première variante.

BLANC.	NOIR.
1. R à la 4. c. d F d s D.	P un pas.
2. R à la 3. c. d C d s D.	P pousse à D demande un C et don. éch.
3. R à la 3. c. d F d s D.	C à la 2. c. d F d l D bl.
4. * T à la 2. c. d s R.	C à la 3. c. d l T d l D bl.
5. R à la 3. c. d C d s D.	C à la 2. c. d F d l D bl.
6. T pr l C et gag. la partie.	

** Deuxième variante.*

BLANC	NOIR.
1. R à la 4. c. d F d s D.	P un pas.
2. R à la 3. c. d C d s D.	P pousse à D, demande un C et don. éch.
3. R à la 3. c. d F d s D.	C à la 2. c. d F d l D bl.
4. T à la 2. c. d s R.	C à la c. d l T d l D bl.
5. T à la 2. c. d F d s R.	R à la c. d F d R bl.
6. T don. éch et mat.	

Seizième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d C d s D.	R à la c. d s C.
D à la 3. c. d l T d R bl.	T d R à la c. d R.

Noir.

T d l D à la c. d F d s D.
 T d R à sa 2. case.
 C d l D à la 2. c. d F d l D.
 C d R à sa 2. case.
 F d l D à la 3. c. d F d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa case.
 P d F d R à sa 3. case.
 P d C d R à sa 4. case.

BLANC.

T d l D à la 2. c. d l D.
 D à la 4. c. d s T.
 C à la 5. c. d l D.
 F d l D à la 4. c. d F d R.
 P d F d l D à sa 4. c.
 P d F d R à sa case.
 P d C d R à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. F d l D pr. l C don. éch.
2. D pr. le p. don. éch.
3. T d R don. éch.
4. T donne échec
5. C don. éch. à la 3. c. d C
d l D noire
6. T à la c. d l D n. don. éch.
7. T à la c. d l T d l D n.
donne échec et mat.

Noir.

T pr. l F.
 R pr. l D.
 R à la c. d C d s D.
 R pr. l T.
 R à la c. d C d s D.
 R à la 2. c. d l T d s D.

Dix-septième partie.

Situation des pièces.

Noir.

R à la c. d C d s D.
 T d R à sa case.

BLANC.

R à la c. d s C.
 T d l D à la c. d l D.
 3*

NOIR.

F d R à la 2. c. d s C.
 D à la 5. c. d l T d s R.
 F d l D à la 2. c. d s C.
 C d R à la c. d s R.
 C d l D à la 4. c. d F d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d R à sa 5. case.
 P d F d R à sa 2. case.
 P d C d R à sa 2. case.

BLANC.

D à la 2. d s F.
 F d l D à la c. d s R.
 F d R à la c d C d l D
 C d l D à sa 4. case.
 C d R à la 2. c. d F d R.
 P d l T d l D à sa 5. c.
 P d C d l D à sa 2 c
 P d R à sa case.
 P d F d R à sa 2. c.
 P d C d R à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C d l D don. éch. à la 5.
c. d F d l D noire.
2. T don. échec.
3. D pr. l F et don. éch.
4. F d R donne échec.
5. C donne échec.
6. T donne échec.
7. T pr l G et don. éch. à
découvert.
8. P d C d l D don. éch.
9. F d R à la 4. c. d l D n
don. éch. et mat.

NOIR.

F pr. l C.
 R un pas.
 R pr. l D.
 R à la 4. c. d F d s D.
 C pr. l C.
 R à la 5. c. d F d s D.
 R à la 4. c. d F d s D.
 R à la 5. c. d F d s D.

Variante.

BLANC.	NOM.
»1. C d l D don. éch. à la 5. c. d F d l D noire.	F pr. l C bl.
»2. T don. éch.	R à la 2. c. d C d s D.
»3. D pr. l F et don. éch.	R pr. l D bl.
4. F d R don. éch. à la 4. c. d s R	C couvre l'échec.
5. F d R pr. l C don. éch.	R avance un pas.
6. C d l D don. éch. à la 4. c. d s R.	R à la 5 c. d s D.
7. F d l D à sa 5. c. donne échec et mat.	

Dix-huitième partie.

Situation des pièces

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la c. d s C.
T d R à la c. d s C.	T d l D à sa case.
T d l D à la 2. c. d l T d R.	D à la 4. c. d F d R.
C d l D à la 4. c. d F d R.	C d l D à la 5. case.
F d R à la 5. c. d C d l D.	F d R à la 5. c. d l D.
D à la 6. c. d l T d R.	F d l D à la 5. c. d C d R.
P d l T d l D à sa case.	P d F d R à sa case.
P d F d R à sa 5. case.	
P d C d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. F d R donne échec.	T couvre l'échec.
2. D don. éch. à la c. d C d l D noire.	T pr. l D.
3. T pr. le p. et donne. éch.	F d R pr. l T.
4. C à la 2 c. d F d l D don. éch. et mat.	

Dix-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la c. d s T.
T d l D à sa 2. case.	T d R à la c. d l D.
T d R à la 2. c. d F d l D.	C d l D à la 3. c. d s F.
C d l D à la 3. c. d s T.	D à la 4. c. d s T.
C d R à la 6. c. d F d R.	F d l D à la 4. c. d F d R.
D à la 7. c d F d R.	C d R à la c. d F d R n.
P d l T d l D à sa 3. c.	P d l T d l D à sa 2. c
P d C d l D à sa 2. c.	P d C d l D à sa case.
P d R à sa case.	P d R à sa 2. c.
P d F d R à sa 2. case.	P d C d R à sa 2, c.
P d C d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T don. échec.	C couvre.
2. D don. éch à la 3. c. d F d l D noire.	T d l D couvre l'éch.

BLANC

NOIR.

- | | |
|--|----------------------|
| 3. T pr. l C don. éch. | R pr. l T. |
| 4. C d R don. éch. | R à la c. d F d s D. |
| 5. C pr. le p et don. éch. | R à la c. d s D. |
| 6. F d l D pr. l T et don. éch | T pr. l F. |
| 7. D don. éch. à la c. d l T
d l D noire. | T couvre l'échec. |
| 8. D pr. l T don. éch. et m. | |
-

Première variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|-------------------------|
| 1. F don. échec. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 2. D à la 4. c. d s R (échec). | T d R couv. l'échec. |
| 3. T don. éch à la 2. c. d l
D noire. | R à la c. d F d s D. |
| 4. D pr. l T et don. éch. | C couv. l'échec. |
| 5. T pr. l C et don. éch. | T pr. l T. |
| 6. D pr. l T donne éch. et
mat ... ou don. m. à la
c. d l T d l D noire. | |
-

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|----------------------|
| 1. T don. échec. | C couv. l'échec. |
| 2. D don. éch. à la 3. c. d F
d l D noire. | T d l D couv. l'éch: |
| 3. T pr. l C et don. éch. | R un pas. |

BLANC.

NOIR.

4. C don. éch. à la 4. c. d C
d l D noire.

R un pas.

5. T don. éch. à la c. d l T n.

T couv. l'échec.

6. C don. éch. et m. à la 2.
c. d F d l D n. en pre-
nant l T.*Vingtième partie.*

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d C d s D.

R à la c. d s C.

F d l D à sa case.

T d l D à sa 2. case.

T d R à sa case.

T d R à la 3. c. d l T d l D.

T d l D à la 2. c. d C d s R.

D à la 3. c. d s F.

D à la 4. c. d l T d s R.

C d l D à sa 3. case.

C d R à la 3. c. d s R.

C d R à la 5. c. d s R.

P d l T d l D à sa case.

P d l D à sa case.

P d C d l D à sa case.

P d R à sa 2. case.

P d l D à sa 5. case.

P d F d R à sa case.

P d R à sa 4. case.

P d C d R à sa 2. c.

P d F d R à sa 5. case.

P d C d l D à sa 5. c.

P d C d R à sa 4. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. C d R don. éch. à la 2. c.
d l D noire.

T pr. l C.

2. D à la 5. c. d s R don. éch.

D pr. l D.

BRANC.

NOIR.

3. T d R pr. le p.
4. P pr. l C don. éch.
5. T don. éch. et mat.

C à la 2. c. d F d s D.
T pr. le p.

Vingt-unième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d C d s D.
C d l D à la 2. c. d F d l D.
C d R à la c. d s R.
T d R à sa case
D à la 5. c. d l T d R.
P d l T d l D à sa 2. case.
P d C d l D à sa case.
P d F d l D à sa 2. case.
P d F d R à sa 2. case.
P d C d R à sa 5. case.

R à la c. d s F.
F d l D à la 5. c. d s T.
C d l D à sa 5. case.
T d l D à la 2. c d l D n.
D à la 2. c. d R noir.
P d l T d l D à sa 5. c.
P d R à sa case.
P d F d R à sa 2. c.
P d C d R à sa case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. T don. échec.
2. D don. éch. à la 4. c. d
F d l D noire.
3. D pr le p. et don. éch.
4. F d l D don. éch.
5. C à la 5. c. d l T d s D
don. échec et mat.

R à la 2. c. d l T d s D.
P couv. l'échec.
R pr. l D.
R à la 2. c. d C d s D.

Vingt-deuxième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la 3. c. d F d s D.	R à sa case.
F d R à la 3. c. d C d l D.	T d l D à la c. d s C.
T d l D à la 2. c. d l D bl.	C d l D à sa 5. case.
T d R à la 2. c. d l T d R bl.	T d R à la 2. c. d l D n.
P d F d l D à sa 3. case.	P d F d l D à sa 3. c.
P d l D à sa 2. case.	P d R à sa 5. case.
P d R à sa 5. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T donne échec.	F pr. l T.
2. C don. éch. et m. à la 2. c. d l T d l D noire.	

Vingt-troisième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la 3. c. d s D.	R à la c. d l D noire.
T d l D à la 2. c. d F d R.	C à la 2. c. d l D noire.
F d l D à sa 3. case.	F d l D à la 2. c. d C d s D
C d l D à la 4. c. d s D.	C d R à la 4. c. d s D.
P d R à sa 2. case.	P d F d R à sa 3. c.
P d F d R à sa 3. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. C d R pr. le p. du F d R n. et don. éch.	T pr. l C.
2. F don. éch à l. 4 c. d R n.	T pr. l F.
3. P pr. l T don. éch. et m.	

Variante.

BLANC.	NOIR.
1. C d R pr. le p. d F d R n. et don. éch.	P pr. l C.
2. F don. éch. à la 4. c. d R n.	R à sa 5. case.
3. C don. éch. et mat à la 4. c. d F d l D noire.	

Vingt-quatrième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la c. d s F.
T d R à sa case.	T d l D à la 5. c. d s C.
T d l D à la 2. c. d R bl.	T d R à la 7. c. d F d l D.
F d l D à la 5. c. d F d R bl.	C d l D à sa 4. case.
P d l T d l D à sa case.	P d l T d l D à sa 5. c.
P d C d R à sa 5. case.	P d R à sa 2. case.
P d R à sa 4. case.	P d F d R à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T d l D à la 5. c. d l T d R.
2. C à la 3. c. d F d l D n.

NOIR.

F pr. l T.

Ce qu'il lui plaît, il se
trouvera mat par l T
qui prendra le p. d l
T d l D.

Vingt-cinquième partie.

Les mêmes motifs qui ont déterminé le traducteur à ne point donner la VIII partie, lui ont fait supprimer celle-ci.

Vingt-sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- R à la 5. c. d F d s D.
F d R à la 2. c. d F d l D.
C d l D à la 2. c. d s D.
T d R à sa 2. case.
F d l D à sa 5. case.
C d R à la 3. c. d F d R bl.
D à la 2. c. d l T d R bl.
P d C d l D à sa 2. case.
P d l D à sa 5. case.
P d R à sa 5. case.
P d F d R à sa 2. case.
P d C d R à sa 5. case.

BLANC.

- R à la c. d s F.
T d l D à la c. d F d l D.
F d R à la 2. c. d s R.
C d R à la 5. c. d F d R.
D à la 6. c. d s R.
C d l D à la 6. c. d s D.
P d l T d l D à sa case.
P d C d l D à sa 2. c. (*)
P d F d l D à sa 2. c.
P d R à sa 2. case.
P d C d R à sa 5. c.

(*) Un amateur a dit : à sa case et non à sa 2.^e case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------------------|
| 1. D pr. le p. et don. éch. | R pr. l D. |
| 2. F pr. l F et don. éch. | R à la 4. c. d F d s D. |
| 3. P d C d l D un pas et don.
échec. | R à la 5. c. d F d s D. |
| 4. F don. éch. à la 4. c. d C
d l D noire. | R à la 4. c. d s D. |
| 5. T don. éch. | C couv. et don. éch. |
| 6. T pr. l C. | D pr. l T. |
| 7. P d R don. éch. | R à sa 5. case. |
| 8. F d R à la 4. c. d F d l D. | D couv. l'échec. |
| 9. F pr. l D don. éch. et m. | |
-

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|-------------------------|
| 1. D pr. le p. et don. éch. | F pr. l D. |
| 2. F don. éch. | R à la 4. c. d F d s D. |
| 3. P d C d l D un pas donne
échec et mat. | |
-

Vingt-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| R à la c. d C d s D. | R à la 2. c. d s C. |
| D à la c. d R bl. | D à la 2. c. d l D noire. |
| F d l D à la 2. c. d C d s D. | C d R à la 2. c. d R n. |

NOIR.

C à la 3. c. d F d R bl.
 P d l T d l D à sa 3. case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d C d R à sa 4. case.

BLANC.

C d l D à la 3. c. d F d
 s D.
 P d R à sa case.
 P d l D à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. D à la c. d l D n don. éch.
 2. C d l D don. éch. à sa 3. c.
 3. C d l D pr. le p. d F d l D
 n. don. éch.
 4. C d R don. éch. à la c. d F
 d l D noire.
 5. C don éch. à la 4. c. d C d
 l D noire.
 6. D don. éch. à la 2. c. d F
 d l D noire.
 7. D don. éch. à la c. d F d l
 D n. en prenant l F.
 8. D à la 4. c. d s F fait éch.
 et mat.

NOIR.

R à la 2. c. d l T.
 R un pas.
 R recule un pas.
 F pr. l C.
 R à la 2. c. d C d s D.
 R à la 3. c. d l T d l D.
 R pr. l C.

Variante.

BLANC.

»1. D don. éch. à la c. d l D n.
 »2. C d l D don. éch. à sa 3. c.

NOIR.

R à la 2. c. d l T.
 R un pas.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|----------------------|
| 3. C d l D pr. le p. d F d l D
n. don. échec. | R recule un pas. |
| 4. C d R don. éch. à la c. d
F d l D noire. | R à la c. d C d s D. |
| 5. C à la 5. c. d l D n. don.
éch. à découvert. | R à la 2. c. d l T. |
| 6. C d R à la 4. c. d C d l
D n. fait éch. et m. | |
-

Vingt-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| R à la 4. c. d C d s D. | R à la c. d s C. |
| D à la 5. c. d l T d R bl. | D à sa 5. case. |
| F d l D à la 2. c. d C d s D. | C à la 5. c. d R. |
| C à la 5. c. d l D. | T d l D à sa case. |
| T d R à la c. d s F. | T d R à la 6. c. d s C. |
| T d l D à la c. d s C. | P d C d R à sa 2. case. |
| P d l T d l D à sa 2. c. | P d F d R à sa case. |
| P d C d l D à sa 4. case. | P d F d l D à sa case. |
| P d F d l D à sa 5. case. | P d C d l D à sa 2. c. |
| P d l D à sa 2. case. | |
| P d R à sa case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|------------------|
| 1. T d l D don. éch. à sa 5. c. | R pr. l T. |
| 2. D pr. le p. d F d l D don.
échec. | P d l D pr. l D. |

BLANC.	NOIR.
3. C donne échec.	R où il peut.
4. T don. éch. et m. à la 5. c. d C d l D noire.	

Variante.

BLANC.	NOIR.
1. T d l D don. éch. à sa 5. c.	R à la 5. c. d C d s D.
2. T d R pr. le p. don. éch.	P pr. l T.
3. C don. éch. à la 5. c. d F d l D noire.	R à la 2. c. d F d s D.
4. D pr l. p. d l D n. don. éch.	R à la c. d F d s D.
5. C à la 5. c. d C d l D n. fait échec et m.	

Vingt-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la c. d s C.
C d R à la c d s D.	T d l D à sa case.
T d R à sa case.	F d l D à sa 5. case.
F d l D à la 2. c. d s C.	C d l D à la 6. c. d s R.
C d l D à la 5. c. d s F.	D à la 7. c. d s F (*).
D à la 4. c. d l T d s R.	T d R à la 7. c. d s D.
P d l T d l D à sa case.	P d C d l D à sa 5. c.
P d R à sa 6 case.	P d F d R à sa case.
P d F d R à sa 5 case.	P d C d R à sa 2. c.

(*) Un amateur prétend que ce doit être : la D à sa 6. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

Noir.

- | | |
|--|------------------------|
| 1. T d l D pr. le p. et don. éch. | C pr. l T. |
| 2. D donne échec. | R pr. l D. |
| 5. F don. éch. à la 5. c. d l D noire. | R à la c. d F d s D. |
| 4. T don. éch. à la 2. c. d F d l D noire. | R à la c. d C d s D. |
| 5. T à la 5. c. d F d s D don. éch. à découvert. | R à la c. d l T d s D. |
| 6. C don. éch. à la 2. c. d F d l D noire. | R à la c. d C d s D. |
| 7. C à la 5. c. d s D. | R à la c. d l T d s D. |
| 8. C à sa 6. c. don. éch. et m. | |
-

Trentième partie.

Situation des pièces.

Noir.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| R à la c. d l T d s D. | R à la c. d s F. |
| F d R à la 5. c. d s D. | T d l D à la c. d s C. |
| C d l D à sa 5. case. | D à la 4. c. d s F. |
| T d l D à la 7. c. d s D. | Ç d l D à la 4. c d s D. |
| D à la 7. c. d l T d s R. | F d R à la 4. c. d R. |
| P d l T d l D à sa 5. case. | P d F d l D à sa case. |
| P d C d l D à sa case. | P d l D à sa 2. case. |
| P d F d l D à sa case. | P d F d R à sa 2. case. |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. D don. éch. à la 3. c. d l T d l D noire.	C pr. l D.
2. F pr. le p. et donne échec.	R où il peut.
3. C don. éch. et m. à la 3. c. d F d l D noire.	

Trente-unième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d C d s D.	R à la c. d s C.
C d l D à la c. d s F.	F d R à la c. d s D.
T d R la c. d s R.	T d l D à la 3. c. d s F.
F d l D à la 2. c. d C d l D.	C à la 5. c. d s R.
D à la 6. c. d l T d s R.	D à la 6. c. d s F.
P d l T d l D à sa 5. case.	P d l T d l D à sa c.
P d C d l D à sa 2. case.	P d C d l D à sa case.
P d R à sa 2. case.	P à la 4. c. d C d l D.
P d F d R à sa 4. case.	P d F d R à sa case.
P d C d R à sa 3. case.	P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. C don. éch. à la 2. c. d l D noire.	R à la 2. c d l T d s D.
2. D pr. l F et don. éch.	R pr. l D.
3. F donne échec.	R à la 3. c. d l T d s D.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|----------------------------|
| 4. P donne échec. | R pr. le p. |
| 5. F don. éch. à la 2. c. d s R. | R à la 4. c. d C d l D bl. |
| 6. T donne échec. | R à la 4. c. d C d s D. |
| 7. P d l T d l D don. éch. | R à la 5. c. d l T d s D. |
| 8. T à la 2. c. d F d l n. don.
échec à découvert. | P couvre l'échec. |
| 9. F pr. le p. don. éch. et m. | |
-

Trente-deuxième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| R à la c. d F d s D. | R à la 5. c. d C d l D n. |
| F d l D à la c. d s R. | T à la 2. c. d C d l D n. |
| C à la 5. c. d R. | F d l D à sa 5. case. |
| T à la c. d F d R bl. | C à la 5. case d s D. |
| P d C d l D à sa 6. case. | P d l T d l D à sa 5. c. |
| P d F d l D à sa 5. case. | P d l D à sa 5. case. |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|----------------|
| 1. P d l D donne échec. | F pr. le pion. |
| 2. T don. éch. à la c. d C d l
D noire. | R pr. l T. |
| 3. P d l T un pas et don. éch. | Ce qu'il veut. |
| 4. Fait m. en poussant à D ou
l C à la 2. c. d F d l D n. | |

Trente-troisième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la 2. c. d C d s D.
 T d l D à la c. d s F.
 C d R à la 4. c. d s F.
 F d l D à la 5. c. d R.
 T d R à la 7. c. d s C.
 P d C d l D à sa 5. case.
 P d F d l D à sa 2. case.
 P d F d R à sa case.
 P d C d R à sa 4. case.
 P d l T d R à sa 5. case.

BLANC.

R à la c. d s T.
 T d l D à sa case.
 F d l D à sa 3. c.
 C à l. 2. c. d F d l D n.
 T d R à la 7. c. d s R.
 P d C d l D à sa 5. c.
 P d F d l D à sa 4. case.
 P d F d R à sa 3. case.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C pr. le p. d C d l D n. et don. éch à découvert.
2. T d l D don. échec.
3. F d l D donne échec.
4. F pr. l T et don. échec.
5. T donne échec.
6. T donne échec.
7. T à la 5. c. d l D n. donne échec.
8. C don. éch. et m. à la 4. c. d s D.

NOIR.

- C pr. l T.
- R à la c. d C d s D.
 T couvre l'échec.
 R à la c. d F d s D.
 R à la 2. c. d s D.
 R à sa 5. case.
 R à la 4. c. d s F.

Trente-quatrième partie.

Situation des pièces.

Noir.

R à la c. d C d s D.
 T d l D à sa case.
 T d R à la c. d F d s D.
 C d l D à la 2. c. d s D.
 C d R à la 5. c. d s F.
 D à la 5. c. d C d R bl.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d R à sa 2. case.
 P d C d R à sa 5. case.
 P d l T d R à sa 4. case.

BLANC.

R à la c. d s T.
 T d l D à sa case.
 D à la 3. c d s T.
 F d R à la 5. c. d s D.
 C d R à la 5. c. d C d l D.
 C à la 5 c d l T d l D.
 P d C d l D à sa c.
 P d F d l D à sa c.
 P d R à sa 5. case.
 P d F d R à sa 2. c.
 P à la 5. c. d C d l D.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C d l D don. éch. à la 3. c.
d F d l D noire.
2. D don. éch. à la 2. c. d l T
d l D noire.
5. T pr. l T donne échec.
4. P d R donne échec.
5. F d R à la 4. c. d s R don.
échec.
6. T donne échec.
7. P d F d l D don. éch.

Noir.

- R à la 2. c. d F d s D.
 T pr. l D.
 R à la 5. c. d s D.
 R à la 4. c. d s D.
 R à la 5. c. d F d s D.
 R pr. le pion.
 R pr. l T.

BLANC.	NOIR.
8. C d R à la 4. c. d F d l D n. don. éch.	P pr. l C (*).
9. F d R donne éch. et m.	

Variante.

BLANC.	NOIR.
1. C d l D don. éch. à la 5. c. d F d l D noire.	T pr. l C.
2. D pr. l T et don. éch.	R à la 2. c. d F d s D.
5. T donne échec.	R à la 5. c. d s D.
4. D pr. l T donne échec.	R à sa 4. case.
5. D à la 2. c. d F d l D noire donne échec.	R à la 5. c. d s F.
6. P d R donne échec.	R à la 2. c. d s C.
7. D pr. l C et donne éch.	R à la c. d s T.
8. D donne échec et mat.	

*Trente-cinquième partie.**Situation des pièces.*

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la c. d s C.
F d l D à la 2. c. d s C.	F d R à la 2. c. d s C.

(*) Un amateur prétend qu'il n'est pas possible, en jouant les coups tels qu'ils sont indiqués ci-dessus, que le blanc puisse gagner la partie, à moins de supposer que le noir sera tout-à-fait étranger au jeu, et qu'il fera faute, alors qu'il peut se défendre et même battre son adversaire; car, dit-il, si au lieu de prendre le cavalier avec le pion, le cavalier noir prend le cavalier blanc, le noir gagnera indubitablement.

Cette manière de jouer la 34.^e partie lui paraît donc contraire aux principes; mais il approuve la variante qui la suit.

NOIR.

BLANC.

C d l D à la 2. c. d l D.
 C d R à la 2. c. d F d R.
 D à la 5. c. d C d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa 5. case.
 P d F d R à sa 5. case.

D à la 2. c. d F d l D n.
 C d R à la 7. c. d R.
 C d l D à la 5. c. d l D.
 P d l T d l D à sa 4. c.
 P d C d l D à sa 5. c.
 P d l D à sa 5. case.
 P d R à sa 4. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------------------|
| 1. D don. éch. à la c. d F d l D
D noire. | F pr. l D. |
| 2. C d l D don. éch. à la 2. c.
d F d l D noire. | R à la c. d C d s D. |
| 3. C d R donne échec. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 4. P d l T donne échec. | R pr. l C. |
| 5. P d C un pas et donne échec et mat. | |
-

Trente-sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d F d s D.
 T d l D à la 5. c. d s R.
 C d l D à la 5. c. d F d l D.
 P d l D à sa case.

R à la c. d l T d l D n.
 T à la 2. c. d C d l D n.
 P d l T d l D à sa 5. c.
 P d l D à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T à la c. d C d l D donne échec.	C pr. l T bl.
2. P d l T un pas.	Ce qu'il peut le R gagne la partie ou est pat.

Trente-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d C d s D.	R à la c. d s C.
T d l D à la c. d F d l D.	F d R à sa case.
F d R à sa 2. case.	T d R à la c. d s R.
T d R à sa case.	F d l D à la 2. c. d s C.
D à la 5. c. d l T d R.	C d l D à la 4. c. d s T.
C d l D à sa 5. case.	C d R à la 5. c. d F d l D.
C d R à sa 6. case.	P d C d l D à sa 2. case.
P d l T d l D à sa case.	P d F d l D à sa 3. c.
P d C d l D à sa case.	P d F d R à sa case.
P d R à sa case.	D à la 6. c. d C d R.
P d C d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. F d l D donne échec.	R à la c. d l T d s D.
2. C d l D donne échec.	P pr. l C.
5. T donne échec.	C à la 5. c. d l T d s D couvre l'échec.

BLANC.

4. T pr. l C.
5. F d R donne échec.
6. D pr. le p. d C d l D et donne échec.
7. C donne éch. à la 2. c. d l D noire.
8. F d l D don éch. et mat.

Noir.

- P pr. l T.
 R un pas.
 R pr. l D.
 R où il peut.

Trente-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- R à la c. d l T d s D.
 F d l D à la 2. c. d s C.
 C d R à la 4. c. d s F.
 C d l D à la 5. c. d l D.
 D à la 5. c. d C d s R.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d C d R à sa 5. case.
 P d l T d R à sa 5. case.

BLANC.

- R à la c. d s C.
 F d R à sa case.
 C d R à la 5. c. d s R.
 C d l D à la c. d R n.
 D à la 7. c. d F d R.
 P d l T d l D à sa 5. c.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa 5. case.
 P d l D à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C d l D don. éch.
2. D don. éch. à la c. d R n.
3. C d l D don. éch. à la 5. c. d l T d l D noire.

Noir.

- R à la c. d C d s D.
 F couv. l'échec.
 R à la 2. c. d C d s D.

BLANC.	NOIR.
4. F d R don. éch.	R pr. l C.
5. D don. éch. à la 4. c. d C d l D noire.	C pr. l D
6. P d l T pr. l C et don. éch.	R un pas.
7. C don. éch. et m. à la 5. c. d F d l D noire.	

(*) Variante.

BLANC.	NOIR.
1. C d l D don. éch.	R à la c. d C d s D.
2. C d R don. éch. à la 2. c. d l D noire.	R à la c. d F d s D.
5. D don. éch. et m. à la case d R noir.	

Trente-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d C d s D.	R à la c. d s C.
F d l D à sa case.	F d R à sa case.
T d l D à la c. d s D.	T d R à la c. d F d s D.
T d R à sa case.	T d l D à sa case.
D à la 4. c. d l T d R.	F d l D à la 2. c. d s D.
C d l D à la 4. c. d s F.	D à la 5. c. d s R.
C d R à sa 5. case.	C d l D à la 4. c. d s F.
P d l T d l D à sa case.	P d l T d l D à sa 4. c.

(*) Cette manière n'appartient pas à *Stamma*.

NOIR.

P d C d l D à sa case.
 P d F d R à sa 5. case.
 P d C d R à sa 5. case.

BLANC.

P d F d R à sa c.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. D don. éch. à la 4. c. d F d s R.
2. F d l D pr. le p. et don. éch.
3. C don. échec.
4. P pr. le p. et don. échec à découvert.
5. T d R pr. l F et don. éch.
6. T pr. l C donne éch.
7. F d R don. éch. et mat.

NOIR.

P pr. l D.
 R à la c. d l T d s D.
 P pr. l C.
 C couvre l'échec.
 T pr. l T.
 P pr. l T.

Quarantième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d C d s D.
 T d R à la c. d F d l D.
 C d l D à sa 4. case.
 C d R à la 6. c. d s R.
 T d l D à la 7. c. d s R.
 P d l T d l D à sa case.

BLANC.

R à la c. d s C.
 F d R à la c. d C d s D(*).
 C à la 5. c. d R.
 T d R à la 7. c. d G d R.
 T d l D à la 7. c. d l D.
 P d l D à sa 5. c.

(*) Ne vaudrait-il pas mieux le *F d R* à la 4. case de son *R* ! alors on placerait le pion d *F d l D* à sa 5. case et non à sa 3.

NOIR.	BLANC.
P d C d l D à sa 2. case.	P d F d R à sa 2. c.
P d F d R à sa 4. case.	P d C d R à sa 5. c.
P d C d R à sa 5. case.	P d F d l D à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T donne échec.	R à la c. d l T d s D.
2. T don. éch. à la c. d C d l D.	R pr. l T.
3. C don. éch. à la 2. c. d l D noire.	R à la 2. c. d F d s D.
4. C à la 4. c d F d l D n. don. éch. à découvert.	R à la c. d s D.
5. C don. éch. à la 3. c. d R n.	R à sa case.
6. F d R don. éch. et mat à la 5. c. d C d R noir.	

Quarante-unième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la 2. c. d F d l D n.
F d R à la 3. c. d R bl.	F d l D à la 3. c. d s T.
P d l D à sa case.	P d C d l D à sa 4. c.
P d F d l D à sa 6. case.	P d R à sa 4. case.
P d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|-------------------------|
| 1. F à sa case. | F pr. l F. |
| 2. P d C d l D un pas. | F à la 5. c. d R bl. |
| 3. P un pas et donne échec. | R un pas. |
| 4. P pousse à D et don. éch. | R un pas. |
| 5. D don. éch. à la c. d l T
d l D noire. | R à la 4. c. d C d s D. |
| 6. D à la 4. c. d l D noire. | R à la 5. c. d C d s D. |
| 7. D pr. le p. d l D noire. | |
-

Première variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. F à sa case | F à la 4. c. d l D bl. |
| 2. P d C d l D un pas. | F pr. le p. d R et donne échec. |
| 3. R à la c. d F d l D noire. | P d l D deux pas. |
| 4. F à la 5. case d s T. | P d R un pas. |
| 5. F à sa 5. case. | P d F d l D pousse à D. |
| 6. P un pas don. éch. et mat. | |
-

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|------------------------|------------------------------------|
| 1. F à sa case. | F à la 4. c. d l D bl. |
| 2. P d C d l D un pas. | F pr. le p. d C d l D et don. éch. |
| 3. R pr. l F. | R à la c. d C d s D. |

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|-------------------------|
| 4. R à la 5. c. d F d s D. | R à la 2. c. d F d s D. |
| 5. R à la 5. c. d s D. | R à la 5. c. d C s D. |
| 6. R à la 6. c. d s D. | R à la 4. c. d C d s D. |
| 7. R pr. le p. et gagne indubitablement la partie. | |
-

Troisième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. F à sa case. | F à la 5. c. d s D. |
| 2. P d C d l D un pas. | F pr. le p. d C d l D et
don. éch. |
| 3. R pr. l F. | R à la c. d C d s D. |
| 4. R à la 5. c. d F d s D. | R à la 2. c. d F d s D. |
| 5. R à la 5. case d s D. | R à la c. d s D. |
| 6. R à la 6. case d s D. | R à sa case. |
| 7. F d l D à la 5. c. d C d R bl. | R à la 2. c. d s F. |
| 8. R pr. le p. | R à la 5. c. d s C. |
| 9. F à sa c. et gagne indubitablement la partie. | |
-

Quarante-deuxième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| R à la c. d C d s D. | R à la c. d s C. |
| T d R à la c. d s C. | T d R à la c. d s R. |
| T d l D à la 4. c. d F d R. | F d R à la 2. c. d R. |
| F d l D à la 2. c. d s C. | D à la 4. c. d s R. |

NOIR.

- D à la 5. c. d l T d R bl.
 P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d l D à sa case.
 P d l T d R à sa 2. case.

BLANC.

- C d l D à sa 4. case.
 P d C d l D à sa 4. c.
 P d C d R à sa 2. case.
 P d l T d R à sa case.
 P d l D à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|------------------------|
| 1. C don. éch. à la 5. c. d l
T d l D noire. | R à la c. d l T d s D. |
| 2. F d R à sa 5. case. | T pr. l F. |
| 3. D don. éch. à la c. d R n. | T pr. l D. |
| 4. T don. éch. en prenant l T. | F couvre. |
| 5. T pr. l F don. éch. | R où il peut. |
| 6. T don. éch. et m. à la c. d C d l D noire. | |

Première variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|---------------------------|
| »1. C don. éch. à la 5. c. d l
T d l D noire. | R à la c. d l T d s D. |
| »2. F à sa 5. case. | T pr. l F. |
| 3. D don. éch. à la c. d R n. | F couvre l'échec. |
| 4. D pr. l T. | Ce qu'il veut, il fera m. |

Deuxième variante.

BLANC.	NOIR.
1. C don. éch. à la 3. c. d l T d l D noire.	R à la c. d F d s D.
2. D don. éch. à la 4. c. ds F.	F couvre l'échec.
3. D pr. l T don. éch.	R à la 2. c. d C d s D.
4. D à la c d C d l D n. don. éch. et mat.	

Troisième variante.

BLANC.	NOIR.
1. C don. éch. à la 3. c. d l T d l D noire.	F pr. l C.
2. P pr. l F.	Ce qu'il veut il se trouvera mat.

Quarante-troisième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d C d s D.	R à sa case.
T d l D à la c. d s F.	T d R à sa case.
C d l D à sa 4. case.	T d l D à la 2. c. d R n.
T d R à la 2. c. d C d l D bl.	C à la 5. c. d R.
P d l T d l D à sa 2. case.	P d C d l D à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T d R à la c. d l T d R n.	T pr. l T.
2. C don. éch. à la 5. c. d F d l D noire.	R à la c. d F d s D.
5. P un pas don. éch. et mat.	

Première variante.

BLANC.	NOIR.
1. T d R à la c. d l T d R n.	C à la 5. c. d s D.
2. C à la 5. c. d F d l D n.	R à la c. d l T d s D.
5. T à la 2. c. d l T d l D n. don. éch. et mat.	

Deuxième variante.

BLANC.	NOIR.
1. T d R à la c. d l T d R n.	T d R à la 2. c. d F d l D bl.
2. C don. éch. à l. 2. c. d l D n.	R à la c. d l T d s D.
5. P donne échec.	R pr. le p.
4. C à la 5. c. d s F don. éch. à découvert par la T.	R à la 5. c. d C d s D.
5. T don. éch. à la 2. c. d C d l D noire.	R à la 4. c. d l T d s D.
6. T pr. l T.	T à la 2. c. d l T d R bl.
7. T à la 5. c. d F d l D.	Ce qu'il veut il fera mat indubitablement.

Quarante-quatrième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la case d C d s D.	R à la 2. c. d s T.
F d l D à sa case.	D à la 4. c. d s F.
T d R à sa case.	C d R à la 4. c. d l D.
T d l D à la 5. c. d l T d R.	C d l D à sa 5. case.
D à la 5. c. d s R.	T la 2. c. d C d R n.
P d C d l D à sa 2. case.	P d l T d l D à sa 5. c.
P d F d l D à sa case.	P d C d l D à sa 5. c.
P d F d R à sa 4. case.	P d l T d R à sa 2. c.
P d C d R à sa 2. case.	
Un p. à la 4. c. d F d l D.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. P donne échec.	R à la c. d l T d s D.
2. D donne échec.	D pr. l D.
5. C pr. le p. et don. éch. au R et à l D.	R pr. le p.
4. C pr. l D et don. éch. à découvert.	R à la 5. c. d l T d s D.
5. (*) C don. éch. à la 2. c. d F d l D noire.	R à la 2. c. d C d s D.

(*) Au lieu de jouer l C à la 2. case d F d l D noire, il vaut mieux pousser le p. d C d l D et donner échec.

N. Doit avancer l R un pas.

B. T donne échec.

N. F couvre l'échec.

B. T pr. l F donne échec et mat.

(Note du traducteur).

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|------------------------|
| 6. C à la 4. c. d C d l D noire
don. éch. à découvert. | R à la c. d l T d s D. |
| 7. T don. éch. à la 2. c. d l T
d l D noire. | R à la c. d C d s D. |
| 8. C don. éch. et mat à la 3. c. d F d l D noire. | |
-

Quarante-cinquième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| R à la 5. c. d l T d s D. | R à la 3. c. d C d l D n. |
| T à la c. d C d l D bl. | T à la c. d F d R. |
| C à la 3. c. d F d R. | C à la 5. c. d l T d s D (*) |
| P d l T d l D à sa 6. case. | P d C d R à sa 6. c. |
| P d C d l D à sa 5. case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. T donne échec. | R à la 3. c. d l T d l D bl. |
| 2. C don. éch. à la 4 c d F
d s D. | R à la 5. c. d C d s D. |
| 3. C à la 3. c. d l D n. donne
échec à découvert. | R à la 3. c. d l T d l D bl. |
| 4. C don. éch. à sa 5. case. | R à la 2. c. d C d l D bl. |
| 5. T don. éch. | R à la c. d F d l D bl. |
| 6. T pr. l C. | P pousse à D. |

(*) Un amateur place le cavalier à la 6. case d l D blanche, et non à la 5. case d l T d s D.

BLANC.

NOIR.

7. don. éch. à la 3. c. d F | R à la case d l D bl.
d l D noire.
8. P pousse à D et gagne la partie.

Première variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. T donne échec. | R à la 3. c. d l T d l D bl. |
| 2. C donne échec. | R à la 4. c. d C d l D bl. |
| 3. C à la 3. c. d l D noire
don, éch. à découvert. | R à la 3. c. d F d l D bl. |
| 4. C don. échec à la 4. c.
d s R. | R à la 2. c. d F d l D bl. |
| 5. C pr. l C. | P pousse à D. |
| 6. P pousse à D. etc., comme ci-dessus. | |

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. T donne échec. | R à la 3. c. d l T d l
D blanche. |
| 2. C donne échec. | R à la 4. c. d C d l D bl. |
| 3. C à la 3. c. d l D n. don.
échec à découvert. | R à la 3. c. d F d l D bl. |
| 4. C don. éch. à la 4. c. d C
d l D noire. | R à la 2. c. d C d l D bl. |
| 5. T donne échec. | R à la c. d l T d l D bl. |
| 6. T pr. l C. | T à la c. d C d R bl. |
| 7. T à la c. d F d R bl. donne échec, etc. | |

Quarante-sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la 2. c. d s D.
 F d R à la 2. c. d s C.
 C à la 2. c. d F d R bl.
 P d C d l D à sa 2. c.
 P d C d R à sa 5. case.
 P d l T d R à sa 6. case.

BLANC.

R à la 5. c. d s D.
 C à la 6. c. d F d l D.
 F d R à la 5. c. d s T.
 P d l D à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. F d R don. éch. à la c. d
 R noir.

2. R à la 3. c. d R noir.

3. P un pas et don. échec.

4. R pr. l F.

5. R à la 3. c. d C d R noir, etc.

NOIR.

R pr. l F.

F d R à sa 3. case.

R à la c. d s F.

C don. éch. à la 4. c. d
 R blanc.

Quarante-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d s C.
 D à la 4. c. d s R.
 F d R à la 4. c. d s C.

BLANC.

R à la 5. c. d s T.

T d R à la c. d s F.

F d l D à sa case.

NOIR.

C à la 6. c. d l T d R.
 P d C d l D à sa 5. case.
 P d F d R à sa 4. case.

BLANC.

T d l D à la 7. c d s F.
 P d l T d R à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. P donne échec.
2. F à la 2. c. d C d s D.
3. T d R à la c. d s R, etc.

NOIR.

R à la c. d s T.
 D pr. l F.

Variante.

BLANC.

1. P donne échec.
2. T à la c. d s R, etc., le noir perd la partie.

NOIR.

R à la c. d s F.

Quarante-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d C d s D.
 T d l D à sa case.
 F d l D à la 2. c. d s C.
 T d R à sa 5. case
 C d l D à la 5. c. d s F.
 D à la 5. c. d l T d s R.
 C d R à sa 6. case.

BLANC.

R à la c. d s C.
 T d R à la c. d s F.
 T d l D à la c. d s R.
 F d R à la 2. c. d s C.
 D à la 5. c. d s R.
 C à la c. d F d R n.
 P d l T d l D à sa 4. c.

NOIR.

BLANC.

P d l T d l D à sa case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d F d R à sa 4. case.
 P d C d R à sa 5. case.

P d F d l D à sa 2. c.
 P d l D à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. D don. éch. à la c. d R n.
 2. C donne échec.
 3. P donne échec.
 4. C don. éch. à la 4. c. d F
 d l D noire.
 5. D pr. l C et don. échec.
 6. T donne échec.
 7. T d R don. échec et mat.

F couvre l'échec.
 R un pas.
 R pr. le p.
 P pr. l C.
 T pr. l D.
 R à la 2. c. d C d s D.

Variante.

BLANC.

NOIR.

»1. D don. éch. à la c. d R n.
 »2. C donne échec.
 »3. P donne échec.
 4. C don. éch. à la 4. c. d F
 d l D noire.
 5. F pr. l C et don. échec.
 6. T donne échec.
 7. T don. échec et mat à la 4. c. d l D noire.

F couvre l'échec.
 R à la 2. c. d C d s D.
 R pr. le p.
 R à la 4. c. d C d s D.
 R pr. l C.
 R à la 5. c. d s D.

Quarante-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
T d l D à la c. d s D.	R à la 5. c. d C d l D n.
R à la c. d l T d s D.	T d R à la 5. c. d s D.
T d R à sa case.	T d l D à la 2. c. d C d l D noire.
C à la 6. c. d F d R.	F d R à la 2. c. d l T d s D.
P d C d R à sa 5. case.	P d l T d l D à sa 6 c.
P d l T d R à sa 6. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T d l D à la 2. c. d l T d R noir.	T d R à la c. d s F.
2. T d R pr. l T et don. éch.	T pr. l T.
3. F donne échec.	T pr. l F.
4. T don. échec et mat.	

Cinquantième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	T d l D à la c. d F d l D.
T d l D à la c. d s D.	F d l D à la 5. c. d l T d l D.
T d R à la c. d s R.	
C à la 5. c. d l D.	

NOIR.

BLANC.

P d l D à sa 6. case.

P d R à sa 5. case.

C à la 5. c. d s R.

R à la 6. c. d l T d s D.

P d C d l D à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. T donne échec.

2. P donne échec.

3. F donne échec.

4. C don. échec et mat à la 2. c. d l D noire.

T pr. l T.

R à la c. d C d s D.

T couvre l'échec.

Cinquante-et-unième partie.

Situation des pièces

NOIR.

BLANC.

C d l D à sa case.

T d l D à la 2. c. d s D.

C d R à la 3. c. d F d l D.

F d l D à la 4. c. d C d l D.

F d R à la 4. c. d s R.

R à la 5. c. d F d s D.

P d C d l D à sa 4. case.

P d F d l D à sa 5. case.

C d l D à sa 5. case.

T d l D à la 5. c. d s D.

R à la 5. c. d C d l D n.

F d R à la 5. c. d C d R n

C d R à la c. d F d l D n.

P d F d l D à sa case.

P d R à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. F d R don. échec.	T pr. l F.
2. C d R don. échec.	F pr. l C.
3. T don. échec.	C pr. l T.
4. C don. échec et mat à la 5. c. d l T d s D.	

Cinquante-deuxième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
T d l D à sa case.	R à la 5. c. d s D.
R à la 2. c. d s D.	T d l D à la 6. c. d F d l D
P d C d R à sa 5. case.	P d C d R à sa 6. c.
P d l T d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T à la 5. c. d l D noire.	T pr. l T.
2. P pousse à D et gagne indubitablement la partie.	

Première variante.

BLANC	NOIR.
1. T à la 5. c. d l T d l D n.	T à la c. d C d s R.
2. T don. éch. à la 2. c. d l T d l D noire.	R à sa case.
3. R à sa 6. c. et gag. la partie	

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---------------------------------|-------------------|
| 1. T à la 3. c. d l T d l D n. | P d C d R un pas. |
| 2. T pr. l T. | P pousse à D. |
| 3. P pousse à D et doit gagner. | |
-

Cinquante-troisième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| R à la c. d l T d l D bl. | R à la 2. c. d F d s D. |
| T à la 5. c. d C d s D. | T à la 4. c. d s R. |
| P d l T d l D à sa 6. case. | P d C d R à sa 5. c. |
| P d C d R à sa 5. case. | |
| P d l T d R à sa 2. case. | |

MANIÈRE DE JOUER

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---------------------|
| 1. T don. échec. | T couvre l'échec. |
| 2. T à la c. d F d s D. | P d l T d R un pas. |
| 3. P pr. le p et doit gagner indubitablement la partie. | |
-

Cinquante-quatrième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|----------------------|------------------------|
| R à la c. d C d s D. | T d l D à la c. d s F. |
| T d R à sa case. | R à la 2. c. d s C. |

NOIR.

F d l D à la 2. c. d s C.
 D à la 5. c. d l T d s R.
 C à la 5. c. d l T d l D.
 P d l T d l D à sa 2. case.
 P d C d l D à sa 3. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d R à sa 5. case.
 P d F d R à sa 4. case.

BLANC.

F d R à sa 3. case.
 D à la 5. c. d s R.
 C à la 5. c. d l D.
 P d l T d l D à sa 4. c.
 P d C d l D à sa 3. c.
 P d R à sa case.
 P d C d R à sa 3. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. D pr. le p. et don. éch.
2. D pr. l F et don. éch.
3. C à la 5. c. d C d l D n. et
 et don. éch. à découvert.
4. C don. éch. à la 2. c. d l D n.
5. T donne échec et mat.

NOIR.

R à la 2. c. d l T d s D.
 R pr. l D.
 R à la c. d C d s D.
 R à la 2. c. d l T d s D.

Variante.

BLANC.

- »1. D pr. le p. et don. éch.
- »2. D pr. l F et donne échec
3. C à la 5. c. d C d l D n.
 don. éch. à découvert.
4. T don. échec.
5. T donne. échec et mat

NOIR.

R à la 2. c. d l T d s D.
 R pr. l D.
 R à la 2. c. d l T d s D.
 R à la c. d C d s D.

Cinquante-cinquième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la 2. c. d l T d s D.
 T d R à sa case.
 T d l D à la 5. c. d l T d R bl.
 F d l D à la 5. c. d C d R.
 P d l T d l D à sa 2. case.
 P d C d l D à sa case.
 P d F d R à sa 5. case.

BLANC.

R à la c. d s C.
 T d l D à la c. d F d l D.
 C à la 4. c. d s D.
 F d l D à la 5. c. d R.
 P d l T d l D à sa 4. c.
 P d F d l D à sa 6. case.
 P d F d R à sa case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C à la 4. c. d F d R noir don. éch à découvert.
2. P pr. le p. et donne éch
3. P d F d l D pousse à D et donne échec.
4. T pr. l T et don. échec.
5. C à la 5. c. d l D n. don échec et mat.

NOIR.

P couvre l'échec.

R à la c. d l T d s D.

T pr. le p.

R à la 2. c. d C d s D.

Variante.

BLANC.

1. C à la 4. c. d F d R n. et don. éch. à découvert.
2. P pr. le p. et don. éch.

NOIR.

P couv. l'échec.

R à la 2. c. d C d s D.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------------------|
| 3. C à la 5. c. d l D
donne échec. | R à la c. d l T d s D. |
| 4. P d C d l D un pas et don. éch. et mat. | |
-

Cinquante-Sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|---|---|
| F d l D à la 2. c. d C d l D.
R à la 3. c. d F d s D.
F d R à la 3. c. d l D.
C à la 6. c. d F d l D.
T à la c. d F d l D bl.
P d C d l D à sa 5. case.
P d F d l D à sa case.
P d R à sa 6. case. | F d R à la 2. c. d F d l D.
C à la 5. c. d F d R.
T à la 5. c. d C d R.
R à sa 6. case.
P d l T d l D à sa 4. c.
P d l D à sa 5. case. |
|---|---|

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|--|
| 1. C donne échec.
2. T donne échec.
3. F donne échec.
4. P d l D don. éch. et mat. | F pr. l C.
F pr. l T.
C pr. l F. |
|---|--|
-

Cinquante-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|---|--|
| T d l D à sa case.
R à la 2. c. d C d s D. | R à la 2. c. d F d s D.
C d l D à la 2. c. d s D. |
|---|--|

NOIR.

BLANC.

C à la 4. c. d l T d l D.

F d R à sa 5. case.

T d R à la 7. c. d s R.

D à la c. d F d R bl.

P d l T d l D à sa case.

P d C d l D à sa 2. case.

P d C d R à sa 5. case.

P d l T d R à sa case.

T d R à sa 5. case.

C d R à la 5. c. d C d l D.

D à la 5. c. d F d R.

P d l T d l D à sa c.

P d C d l D à sa 2. c.

P d F d l D à sa 5. c.

P d l D à sa 2. case.

P d F d R à sa 2. c.

P d C d R à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. T pr. le p. et don. éch.

2. D donne échec.

3. D pr. l C et don. éch.

4. D pr. le p. d l T d l D et
donne échec

5. T pr. l T et don. éch.

6. P d l T d l D don éch.

7. P d l D donne échec.

8. P d l D un pas et don. éch.

9. P d C d l D don. échec et mat (*).

R à la 5. c d l T d s D.

C couvre l'échec.

R un pas.

T pr. l D.

R où il peut.

R à la 4. c. d F d s D.

R à la 5. c. d F d s D.

R à la 4. c. d F d s D.

(*) Stamma joue très-bien les neuf premiers coups pendant lesquels il tient continuellement son adversaire en échec ; mais cette manière n'est pas la plus courte , on pourrait jouer comme ci-après :

BLANC.

NOIR.

1. T pr. le p. et donne échec.

2. D don. éch. à la c d F d l D n.

3. D pr. l C et donne échec.

4. P d C d l D donne échec.

5. P d l T d l D donne échec.

R à la 3. c d l T d s D.

C couvre l'échec.

R un pas.

R pr. le p.

R où il peut. Le bl. lui donnera
éch. et mat à la c. du p. d l T
d l D n. ou à la 4. c. d l D n.

Cinquante-huitième partie.

Situation des pièces.

Nom.	BLANC.
T à la c. d F d l D bl.	R à la 2. c. d s C.
D à la c. d l D bl.	T à la 4. c. d C d R.
R à la 4. c. d s T.	C d R à la 5. c. d s R.
C à la 4. c. d F d R.	C d l D à la 5. c. d s D.
P d l T d R à sa case.	F à la c. d l T d R n.
P d C d R à sa 2. case.	P d l T d R à sa case.
	P d C d R à sa 2 case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T don. éch. à la 4. c. d C d R noir.	R pr. l T.
2. C d R à la 2. c. d F d R n. don. échec.	R à la 4. c. d s T.
3. C d l D don. éch. à la 4. c. d F d s R.	R à la 4. c. d C d R bl.
4. P d l T d R don. éch. et m.	

Cinquante-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d s F.	R à la 2. c. d l T d R n.
C à la 4. c. d s R.	C à la 5. c. d F d R n.

NOIR.

BLANC.

F d l D à la 6. e. d s D.
P d F d l D à sa 4. case.

P d C d R à sa 5. c.
Un p à la 4. c. d C d R n.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. C don. éch. à la 2. c. d l D n.
2. R à la c. d l T d R noir.
3. P d C d R un pas et donne échec.
4. P pr. l C.

C pr. l C.
C à la 3. c. d F d s R.
R à la 2. c. d s F.
Perd la partie.

Variante.

BLANC.

NOIR.

1. C don. échec à la 2. c. d l D noire.
2. C pr. l C.

R à sa 2. case.
Perd la partie.

Soixantième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d s C.
C d l D à la c. d s D.
T d l D à la c. d s C.
C d R à sa 5. case.
T d R à la 6. e. d s R.

R à la c. d s T.
T d R à sa 5. case.
F d R à la 5. c. d s D.
D à sa 4. case.
C à la 4. c. d F d R.

Noir.

D à la 7. c. d F d s R.
 P d l T d l D à sa 2. case.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d F d R à sa 5 case.
 P d C d R à sa case.
 P d l T d R à sa case.

BLANC.

F d l D à la 7. c. d s R.
 P d l T d l D à sa 5. c.
 P d C d l D à sa 2. c.
 P d F d l D à sa case.
 P d C d R à sa 2. case.
 P d l T d R à sa 4. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. D pr. l C et don. éch.
2. F d R donne échec.
3. C donne échec.
4. P pr. le p. et don. échec à découvert.
5. T pr. l C et don. échec.
6. F d l D don. éch. et mat.

Noir.

T pr. l D.
 R à la c. d s T.
 P pr. l C.
 C couvre l'échec.
 P pr. l T.

Soixante-et-unième partie.

Situation des pièces.

Noir.

R à la c. d s T.
 T d R la c. d s C.
 T d l D à la 2. c. d C d R bl.
 P d C d l D à sa 5. case.
 P d F d l D à sa 5. case.

BLANC.

R à la 6. c. d s T.
 T à la 4. c. d F d R.
 P d l T d R à sa 4. c.
 P d C d R à sa 5. case.
 P d F d R à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. F d F d R un pas.
2. T à la 4. c. d C d R.
3. P d C d R donne échec.

NOIR.

- T d R à la c. d s F.
 T pr. l T.
 Ce qu'il veut, le blanc sera pat.

Première variante.

BLANC.

1. P d F d R un pas.
2. P pr. l T.
5. R à la 5. c. d s C.
4. R à la 3. c. d F d R n.

NOIR.

- T d R pr. le p. d C d R et donne échec.
 T don. éch. à la 2. c. d l T d R bl.
 T don. éch. à la 2. c. d C d R bl.
 Perd la partie.

Deuxième variante.

BLANC.

1. P d F d R un pas.
2. P d F d R pousse à D et gagne la partie.

NOIR.

- | P d F d l D un pas.

Soixante-deuxième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- R à la c. d C d s D.
 T d l D à sa case.

BLANC.

- | R à la c. d s F.
 | T d l D à la c. d s D.

NOIR.

T d R à la c. d s C.
 F d R à la 2. c. d s C.
 C à la 2. c. d R bl.
 P d C d l D à sa 2. case.
 P d F d l D à sa case.
 P d F d R à sa 5. case.
 P d C d R à sa 4. case.
 P d l T d R à sa 6. case.

BLANC.

T d R à la 7. c. d s R.
 C d l D à sa 4. case.
 C d R à la 5. c. d s R.
 P d C d l D à sa 4. c.
 P d F d l D à sa 5. c.
 P d F d R à sa case.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. C d l D don. éch. à la 5. c.
d F d l D noire.
2. T pr. le p. et don. éch.
3. T donne échec.
4. C d l D don. éch. à la 2. c.
d R noir.
5. C d R don. échec et mat à la 5. c. d F d l D noire.

NOIR.

- R à la 2. c. d C d s D.
 R pr. l T.
 R à la c. d F d s D.
 R à la c. d C d s D.

Soixante-troisième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d l T d s D.
 T d l D à la c. d s C.
 C à la 4. c. d F d R.
 D à la 6. c. d F d R.

BLANC.

R à la c. d s C.
 T à la 2. c. d s D.
 F d R à sa case.
 C d R à la 4. c. d s F.

NOIR.

BLANC.

T d R à la c. d C d l D bl.
 P d C d l D à sa case.
 P d F d l D à sa 2. case.
 P d C d R à sa 4. case.

C d l D à la 5. d s D.
 F d l D à la 5. c. d s T.
 P d C d l D à sa 5. c.
 P d F d l D à sa 5. case.
 P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|--|
| <p>1. C don éch. à la 2. c. d F d l D noire.</p> <p>2. F d l D donne échec.</p> <p>3. P d F d l D donne échec.</p> <p>4. C d R don éch. à la 5. c. d R noir.</p> <p>5. T don. échec et mat à la c. d l D noire.</p> | <p>R à la 2. c. d l T d s D.</p> <p>R pr. l F.</p> <p>R pr. l C.</p> <p>R à la c. d F d s D.</p> |
|---|--|

Soixante-quatrième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la 2. c. d s T.
 F d l D à la 5. c. d R n.
 T d l D à la 6. c. d s C.
 C à la 6. c. d s R.
 T d R à la 7. c. d s D.
 P d F d l D à sa 4. case.
 P d l D à sa 5. case.
 P d l T d R à sa 2. case.

R à la c. d s T.
 T d R à la 4. c. d s F.
 C d l D à la 4. c. d s D.
 C d R à la 6. c. d s R.
 T d l D à la c. d l T d l D noire.
 P d C d R à sa case.
 P d l T d R à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T d l D don. échec à la 2. c. d l T d l D noire.	R à la 5. c. d s C.
2. T d l D don. échec.	R à la 4. c. d s T.
3. T d R don. éch. à sa 4. c	R pr. l T.
4. C d l D don. éch. à la 5. c. d F d s R.	F pr. l C.
5. P d C d R don. échec.	R pr. le p.
6. C don. échec et mat.	

Soixante-cinquième partie.

Situation des pièces

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d l D bl.	R à la c. d F d s D.
P d l T d l D à sa 5. case.	C à la 2. c. d s D.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. C donne échec.	R un pas.
2. C à la 5. c. d F d s D.	R à la c. d l T d l D bl.
3. R à la 2. c. d F d s D.	R un pas.
4. C à la 5. c. d s D.	R à la c. d l T d l D bl.
5. C à la c. d F d s D.	P un pas.
6. C don. échec et mat.	

Soixante-sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la 2. c. d l T d s D.	T d l D à la c. d s C.
T d l D à la c. d F d l D.	F d R à la 5. c. d s D.
C d l D à la 4. c. d F d l D.	R à la 6. c. d F d s D.
C d R à sa 4 case.	T d R à la 7. c. d s C.
T d R à la c. d F d R bl.	P d l T d l D à sa 4. c.
P d l T d l D à sa 2. case.	P d R à sa 3. case.
P d l D à sa 2 case.	P d F d l D à sa 6. c.
P d l T d R à sa 2. case.	
Un p. à la 3. c. d l D bl.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T d l D à la c. d C d l D n.	T pr. l T.
2. P pousse à D demande un Cet don. éch. à découvert.	R à la c. d l T d s D.
3. T donne échec et mat.	

Première variante.

BLANC.	NOIR.
1. T d l D à la c. d C d l D n.	T d R à la c. d s F.
2. T don. éch. à la c. d l T d D noire.	R pr. l T.
3. R à la 3. c. d C d l D n. don. éch. à découvert et m.	

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-----------------------|
| 1. T à la c. d C d l D noire. | T d R à la c. d s F. |
| 2. T d l D donne échec à la c. d l T d l D noire. | T pr. l T. |
| 3. P pousse à D et don. éch. à découvert. | T d R couvre l'échec. |
| 4. T pr. l T et don. échec. | C pr. l T. |
| 5. D don. éch. et mat à la 2. c. d F d l D n. | |
-

Soixante-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| R à la 3. c. d l D bl. | R à la c. d s D. |
| D à la 3. c. d C d R bl. | T d R à sa 4. case. |
| P d F d l D à sa 4. case. | T d l D à la c. d R n. |
| P d l D à sa 6. case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|----------------------|
| 1. T d l D don. éch. à la c. d l D noire. | R à la 3. c. d R bl. |
| 2. T d R à sa 3. case. | D pr. l T. |
| 3. T d l D à la 3. c. d s D don. échec, etc., pat. | |

Variante.

BLANC.

1. T d l D don. éch. à la c.
d l D noire.
2. T d R à sa 5. case.
3. T à la 5. c. d s D don. éch.
4. T pr. l D.
5. T à sa case.
6. R à sa 2. case.
7. R à la 5. c. d s D.
8. T donne échec.
9. R à la 2. c. d F d s D, etc. et gagne la partie.

NOIR.

- R à la 5. c. d F d l D bl.
- D pr. l T.
- R à la 2. c. d C d l D bl.
- P d C d l D un pas.
- R à la 5. c. d C d l D bl.
- R à la 2. c. d C d l D bl.
- R à la 5. c. d C d l D bl.
- R à la 2. c. d l T d l D bl.

Soixante-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- R à la c. d s F.
- T d l D à la c. d s F.
- T d R à la c. d C d l D bl.
- C à la 2. c. d l D bl.
- P d l T d l D à sa 2. case.
- P d F d l D à sa 6. case.
- P d l D à sa 5. case.
- P d R à sa 4. case.

BLANC.

- R à la 5. c d s T.
- C à la 5. c. d C d R.
- T à la 6. c. d C d R.
- F d l D à la 6. c. d s C.
- P d l T d l D à sa 4. c.
- P d F d R à sa 5. case.
- P d C d R à sa 5. case.
- P d l T d R à sa 5. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. T donne échec. 2. P d l T d R don. éch. 3. R à la 5. c. d C d R n. 4. F d l D à sa 5. case. 5. P d F d R un pas. 6. P d l T d R pr. l T. 7. R à la 6. c. d s T et gagne la partie. | <ol style="list-style-type: none"> R pr. l T. R à la c. d s T. T d l D à la c. d F d s R. T d R à la c. d C d s D. T d l D don. échec. T pr. le p. et don. éch. |
|---|---|
-

Soixante-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|--|--|
| <p>R à la c. d s T.
 C d R à sa case.
 C d l D à la 5. c. d F d R.
 T d R à la 2. c. d C d R bl.
 T d l D à la 2. c. d l T d l D bl
 P d C d l D à sa 5. case.</p> | <p>R à sa case.
 T d R à la c. d s F.
 C à la 6. c. d s R.
 T d l D à la 2. c. d C d l
 D noire.
 P d C d R à sa 5. e.</p> |
|--|--|

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. T d R donne échec. 2. T d l D à la 2. c. d l T d R n. donne échec. 3. P un pas et don. éch. et m. | <ol style="list-style-type: none"> T couvre l'échec. T pr. l T. |
|--|---|

Soixante-dixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la 3. c. d s T.
 C d R à la 6. c. d s F.
 T à la c. d F d l D bl.
 C d l D à sa 6. case.
 P d l T d l D à sa 4. case.
 P d l D à sa 5. case.
 P d R à sa 6. case.

BLANC.

R à la 2. c. d F d R n.
 C à la 3 c. d R n.
 F d l D à la 4. c. d s C.
 P d F d R à sa 3. case.
 P d C d R à sa 3. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. F d l D donne échec.
2. F d l D à la 2. c. d C d R n.
3. F pr. l C.
4. F pr. l T.
5. C don. éch. à la c. d F d R noir.
6. P d C d R un pas.
7. P d C d R un pas.
8. R pr. l D.
9. F donne échec.
10. P d C d R un pas.
11. P d C d R pousse à D.

NOIR.

- R à la 2. c. d s T.
 C d R don. éch. à la 4. c. d s R.
 T don. échec.
 P d R pousse à D.
 R à la c. d s T.
 P d l D un pas.
 D don. éch. à la c. d s R.
 R à la 2. c. d s C.
 R à la 3. c. d s T.
 P d l D pousse à D.
 D don. éch. à la 4. c. d l T d s R.

BLANC.	NOIR.
12. R à la 2. c. d R n.	D don. éch. à la 5. c. d l T d s R.
13. F couvre l'échec.	D donne échec à la c. d R bl.
14. R à la 2. c. d F d R n. et gagne la partie.	

Variante à partir du huitième coup du blanc.

BLANC.	NOIR.
8. R pr. l D.	P d l D pousse à D.
9. F donne échec.	R à la c. d s C.
10. C à la 2. c. d l T d R n	D à la 2. c. d R bl.
11. C donne éch. à la 5. c. d F d R noir.	R à la c. d s T.
12. R à la c. d F d R n. et gagnera la partie.	

Soixante-onzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la 2. c. d s T.	F d l D à la 2. c. d s D
T d l O à la c. d s F.	R à la 2. c. d F d R n.
T d R à la c. d l T d R bl.	T à la 5. c. d F d R n.
F d R à la 4. c. d F d l D.	C à la 5. c. d R n.
P d l T d R à sa 2. case.	P d C d R à sa 4. c.
P d F d R à sa 6. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--------------------------------------|---------------------|
| 1. P d C d R un pas don. éch. | R à la c. d s T. |
| 2. P d C d R un pas don. éch. | R à la 2. c. d s T. |
| 3. T pr. le p. d l T et donne échec. | T pr. l T. |
| 4. C don. échec et mat à sa 5. case. | |
-

Soixante-douzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d C d s D.	R à la c. d s C.
T d l D à la c. d F d l D.	T d l D à la c. d s F.
T d R à la c. d s D.	T d R à sa 7. case.
F d R à la 2. c. d s C.	C d l D à la 5. c. d s F.
C d l D à la 4. c. d l T d R.	C d R à la 4. c. d s F.
C d R à sa 6. case.	F d R à la 4. c. d s R.
D à sa 7. case.	D à la 4. c. d s T.
P d l T d l D à sa case.	P d R à sa 2. case.
P d C d l D à sa 2. case.	P d C d R à sa case.
P d F d l D à sa 5. case.	
P d R à sa 2. case (*).	
P d F d R à sa 5. case.	
P d C d R à sa 2. case.	

(*) Un amateur pense que c'est le pion d l D et non celui d R qu'il faut ici.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. D pr. le p. et don. échec.	R pr. l D.
2. T donne échec.	R à la c. d C d s D.
3. T d l D donne échec.	R à la 2. c. d F d s D.
4. C d l D don. éch. à sa 5. c.	R à la 2. c. d s D.
5. T d l D donne échec.	R à sa case.
6. F pr. le p. et don. éch.	R à la c. d s F.
7. T d R donne échec.	F pr. l T.
8. C d R don. éch. à la 5. c. d R noir.	R à la c. d s C.
9. F d R don. échec et mat à la 2. c. d l T d R noir.	

Soixante-treizième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la 4. c. d s C.	R à sa 4. case.
C à la 5. c. d l T d R.	T à la c. d l D.
T d R à sa 6. case.	F d l D à la 2. c. d F d R.
P d F d R à sa 4. case.	P d F d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T à la c. d C d R don. éch.	R à la 4. c. d s T.
2. F pr. l C.	R pr. l F.
3. T à la c. d C d R bl. et gagne la partie.	

Soixante-quatorzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à sa 5. case.
 C d R à sa 5. case
 P d C d R à sa 6. case.
 P d l T d R à sa 4. case.

R à la 2. c. d s D.
 F d l D à la 2. c. d s C.
 P d C d l D à sa 6. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------------|
| 1. F à la 4. c. d s D. | R pr. l F. |
| 2. P à Dame. | P d C d R à Dame. |
| 3. D don. éch. à la 5. c. d C d l D n et gagne indubitablement. | |

Soixante-quinzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la 4. c. d l T d l D bl.
 T à la c. d C d l D bl.
 P d C d l D à sa 5. case.
 P d F d l D à sa 6. case.

R à la 4. c. d F d s D.
 T d R à la c. d s F.
 P d l T d l D à sa 5. c.
 P d R à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T à la c. d F d s D.	T pr. l T.
2. P d l T d l D un pas.	R un pas.
3. P d l T d l D pousse à D et donne échec.	R à la 2. c. d C d l D bl.
4. D à la 4 e. d s T.	T à la c. d l D bl.
5. D pr. le p. et donne éch.	R à la c. d F d l D bl.
6. D à la 3. c. d s F.	T à la 2. c. d l D bl.
7. P d R un pas et gagne la partie.	

Première variante.

BLANC.	NOIR.
1. T à la c. d F d s D.	R à la 5. c. d l T d l D bl
2. R à la 3. c. d F d s D.	T pr. l T.
3. P d l T d l D un pas.	R à la 4. c. d l T d l D bl.
4. P un pas et pousse à D en donnant échec.	R à la 4. c. d C d s D.
5. D à la 2. c d C d l D n. don. éch. et gag. la partie.	

Deuxième variante.

BLANC.	NOIR.
1. T à la c. d F d s D.	R à la 3. c. d l T d l D bl.
2. R à la 3. c. d F d s D.	T pr. l T.
3. P d l T d l D un pas.	R à la 2. c. d l T d l D bl
4. P pousse à D et don. éch.	R à la c. d C d l D bl.
5. D à la 3. c. d s T et gagne la partie.	

Soixante-seizième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d l T d s D.

T d l D à la c. d s D.

T d R à sa 2. case.

C d R à la 3. c. d s F.

C d l D à la 5. c. d C d R.

D à la 6. c. d l T d s R.

P d l T d l D à sa case.

P d F d R à sa 3. case.

P d C d R à sa 2. case.

R à la c. d s C.

T d R à la c. d C d s D.

T d l D à sa case.

F d R à la 4. c. d F d s D.

C à la 4. c. d l D.

D à la 5. c. d s R.

P d l T d l D à sa 5. c.

P d F d R à sa case.

P d C d R à sa 2. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. T d R don. éch.

2. F donne échec.

3. D pr. l C don. échec.

4. P pr. l T donne échec.

5. T pr. le p. don. échec.

6. D don. éch. à la 5. c. d s T.

7. (*) D à la c. d l D noire
don. échec.

T pr. l T.

C pr. l F.

T d R couvre l'échec.

T pr. le p.

R pr. l T.

R à la c. d C d s D.

R à la 2. c. d l T d s D.

(*) On finira en huit coups, le blanc donnant échec avec l C à la 3. c. d F d l D noire. — Le Noir... R à la c. d F d s D.

8. Blanc... La D donnera échec et mat à la c. d l D noire.

BLANC.

NOIR.

8. C don. éch. à la 3. c. d F | R à la 3. c. d l T d s D.
d l D noire.
9. D don. éch. et m. à la 4. case d l T d l D noire.

Première variante.

BLANC.

NOIR.

- | | | |
|---|--|-----------------------|
| 1. T donne échec. | | T pr. l T. |
| 2. F donne échec. | | T d R couvre l'échec. |
| 3. F pr. l T et don. éch. | | T pr. l F. |
| 4. P pr. l T et donne éch. | | R pr. le p. |
| 5. T don. éch. à la c. d s C. | | R à la c. d F d s D. |
| 6. T don éch. à la c. d C
d l D noire. | | R à la 2. c. d s D. |
| 7. T don. éch. à la 2. c. d C
d l D noire. | | R à la c. d s D. |
| 8. (*) D à la 2. c. d R noir
donne échec. | | R à la c. d F d s D. |
| 9. D don. éch. et mat à la 2. c. d F d l D noire. | | |

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | | |
|---------------------------|--|------------------------|
| *1. T don. échec. | | T pr. l T. |
| 2. F don. échec. | | C pr. l F. |
| 3. D pr. l C et don. éch. | | T d l D couv. l'échec. |

(*) Au lieu de donner échec à la 2. c. d R n. il est préférable de poser l D à la c. d C d l D n.; le mat sera plus tôt fait.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---------------------------|
| 4. P pr. l T et don. éch. | R à la c. d C d s D. |
| 5. D à la c. d l D n. don. éch. | R pr. le p. |
| 6. T d l D don. échec. | R à la 5. c. d l T d s D. |
| 7. D don. éch. à la 5. c. d l
D noire. | R à la 4. c. d l T d s D. |
| 8. D don. échec et mat à la 5. c. d s T. | |
-

Soixante-dix-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| R à la c. d s D. | R à la c. d s C. |
| T d R à la c. d s C. | T d l D à sa 2. case. |
| C d l D à la 2. c. d s F. | D à la 4. c. d s T. |
| T d l D à la 5. c. d C d R. | C d l D à la 4. c. d s F. |
| D à la 5. c. d l T d R bl. | C d R à la 4. c. d s D. |
| P d l D à sa 2. case. | P d C d l D à sa 4. c. |
| P d R à sa 2. case. | P d R à sa 5. case. |
| P d F d R à sa case. | P d C d R à sa case. |
| P d l T d R à sa 4. case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---------------------|
| 1. C d R don. éch. à la 5. c.
d F d l D noire. | R à sa case. |
| 2. D donne échec. | C pr. l D. |
| 3. T pr. l C et donne échec. | R à la 2. c. d s D. |

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------------|
| 4. T don. éch. à la 2. c. d l T
d l D noire. | R à sa case. |
| 5. C pr. le p. d l D et donne
échec. | R à la c. d s F. |
| 6. T pr. le p. d F d R n. et donne échec et mat. | |
-

Soixante-dix-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d C d s D.	R à la c. d s F.
T d R à sa case.	T d R à sa 2. case.
D à la 2. c. d l T d R.	D à la 5. c. d s T.
F d R à la 2. c. d s R.	F d R à la 6. c. d l T d l D.
C à la 6. c. d s D.	F d l D à la 6. c. d l T d R.
T d l D à la 7. c. d s F.	C d l D à la 7. c. d s F.
P d l T d l D à sa case.	P d C d l D à sa 2. c.
P d l D à sa 2. case.	P d F d R à sa case.
P d F d R à sa 5. case.	P d C d R à sa 2. c.
P d C d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|----------------------|
| 1. F d l D à la 5. c. d s R. | D pr. l T. |
| 2. F pr. le p. et don. échec. | R pr. l F. |
| 5. F d R à la c. d F d s D et
don. éch. à découvert. | R à la c. d C d s D. |

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|-----------------|
| 4. D à la c. d l T d l D noire
donne échec. | R pr. l C. |
| 5. D don. éch. à la 2. c. d C
d l D noire. | R à la c d s D. |
| 6. D don. éch. et m. à la 2. c. d l D noire. | |
-

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|------------------|
| 1. F d l D à la 3. c. d s R. | T donne échec. |
| 2. F pr. l T. | D pr. l T. |
| 3. D don. éch. à la 4. c. d C
d l D noire. | R pr. l C. |
| 4. D don. éch. à la 2. c. d C
d l D noire. | R à la c. d s D. |
| 5. D don. éch. et m. à la c. d F d l D noire. | |
-

Soixante-dix-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| R à la 2. case d l T d s D. | R à la c. d s C. |
| F d l D à la c. d s R. | F d R à la c. d s T. |
| C d l D à la 4. c. d l T d s D. | C d l D à la 5. c. d s F. |
| C d R à la c. d F d s R. | C d R à la 6. c. d s D. |
| T à la 7. c. d F d s D. | P d l T d l D à sa 5. c. |
| P d F d R à sa 4. case. | P d C d l D à sa 6. case. |
| P d C d R à sa 5. case. | P d F d l D à sa 4. case. |
| P d l T d R à sa 5. case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------|
| 1. C d l D don. échec. | F pr. l C. |
| 2. C d R don. éch. à la c. d
F d l D noire. | R pr. le p. |
| 3. P pousse à D, demande un C et don. échec et mat. | |

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|---------------------------|
| 1. C d l D donne échec. | R pr. le p. |
| 2. C d l D don. éch. à la 2. c.
d F d l D noire | R à la 2. c. d l T d s D. |
| 3. C d R don. éch. à la c. d F
d l D noire. | R à la c. d C d s D. |
| 4. C d l D don. échec et mat. | |

Quatre-vingtième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| R à la 4. c. d F d s D. | R à la 5. c. d F d s D. |
| P d C d R à sa 5. case. | P d F d l D à sa 5. c. |
| | P d l T d l D à sa 3. c. |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--------------------------|---------------|
| 1. P d l T d l D un pas. | P d C un pas. |
| 2. R à la 3. c. d s D. | P un pas. |

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---|
| 3. R à sa 2. case.
4. R à la 5. c. d s F.
5. P d F un pas.
6. P d F un pas.
7. R pr. le p.
8. R à la 4. c. d s F et gagne la partie. | R à la 5. c. d F d s D.
R à la 2. c. d C d s D.
R à la 5. c. d l T d s D.
R à la 2. c. d l T d s D.
R un pas. |
|---|---|
-

Quatre-vingt-et-unième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|--|---|
| R à la c. d l T d s D.
T d R à la c. d s F.
P d C d R à sa 4. case.
P d l T d R à sa 5. case. | R à la 5. c. d l T d s D.
T à la c. d F d s D.
P d l T d l D à sa 5. c.
P d C d l D à sa 5. c. |
|--|---|

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|--|
| 1. T donne échec.
2. P d C d l D donne échec.
3. R à la 6. c. d C d s D.
4. R pr. l T.
5. R à la 6. c. d C d s D.
6. P d l T d l D don. éch. et mat. | T pr. l T.
R à la c. d C d l D.
T donne échec.
P d l T d R un pas.
P d l T d R pousse à D. |
|---|--|

Variante.

BLANC.	NOIR.
»1. T donne échec.	T pr. l T.
»2. P donne échec.	R à la c. d C d s D.
»3. R à la 6. c. d C d s D.	T don. échec.
4. R pr. l T.	R à la 2. c. d l T d s D.
5. R à la 7. c. d F d s D.	P d l T d R un pas.
6. P d C d l D pousse à D et donne échec.	R pr. le p. d l T d l D.
7. D don. échec et mat à la 6. c. d s C.	

Quatre-vingt-deuxième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d s D.	R à la 3. c. d s F.
D à la 4. c. d s R.	C d l D à sa 4. case.
P d C d l D à sa 2. case.	T à la 6. c. d F d R.
P d F d l D à sa case.	P d C d l D à sa 2. case.
P d F d R à sa 4. case.	P d F d l D à sa 3. case.
P d C d R à sa 3. case.	P d C d R à sa 3. case.
P d l T d R à sa 2. case.	P d l T d R à sa 4. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T donne échec.	R à la 2. c. d C d s D.
2. T don. éch. à la c. d C d l D noire.	R pr. l T.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------------------|
| 3. C don. éch. à la 5. c. d F
d l D noire. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 4 C pr. l D. etc. | |

Quatre-vingt-troisième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| T d R à sa case. | R à la c. d s C. |
| F d R à sa case. | T d R à la c. d s F. |
| R à sa case. | T d l D à la 2. c. d R. |
| T d l D à la c. d s F. | F d R à la 2. c. d F d s D. |
| F d l D à la 2. c. d s D. | D à la 5. c. d s C. |
| C d R à la 5. c. d s F. | C d l D à la 4. c. d s D. |
| D à la 5. c. d l T d R. | C d R à la 5. c. d s R. |
| C d l D à sa 5. case. | P d l T d l D à sa 5. c. |
| P d l T d l D à sa 5. case. | P d C d l D à sa 4. c. |
| P d C d l D à sa case. | P d F d R à sa 2. case. |
| P d F d l D à sa case. | |
| P d F d R à sa case. | |
| P d C d R à sa 4. case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------------|
| 1. D don. éch. en prenant le p. | R à la c. d s D. |
| 2. C d l D don. éch. à la 5. c.
d R noir. | F pr. l C. |

BLANC.	NOIR.
3. T d R don. échec.	C d l D couvre l'échec à la 4. c. d s D.
4. T pr. l C et don. échec.	F pr. l T.
5. D pr. l F et don. échec.	C pr. l D.
6. C d R don. éch. à la 2. c. d F d R noir.	R à la 2. c. d s D.
7. F d R donne échec et mat.	

Variante.

BLANC.	NOIR.
1. D pr. le p. et don. éch.	R à la c. d s D.
2. C don. éch. à la 5. c. d R n.	F pr. l C.
3. T donne échec.	C d R couvre l'échec à la 4. c. d s D.
4. D don. échec à la 2. c. d l D noire.	F pr. l D.
5. C don. éch. et mat à la 2. c. d F d R noir.	

*Quatre-vingt-quatrième partie.**Situation des pièces.*

NOIR.	BLANC.
R à la c. d s C.	R à la c. d s C.
T d R à la c. d s F.	T d R à sa case.
T d l D à sa 2. case.	D à la 4. c. d C d R.
F d l D à sa 5. case.	C à la 5. c. d F d R.
D à sa 4. case.	P d F d R à sa case.

NOIR.

BLANC.

P d C d R à sa case.

P d F d R à sa 2. case.

P d C d R à sa 2. case.

F d R à la 2. c. d F d s
D (*).

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

1. C don. éch. à la 2. c. d R.

2. F don. éch. à la 2. c. d l T
d R noir.3. F à la 5. c. d C d R n. don.
échec.

4. T donne échec.

5. D don. éch. à la 4. c. d l T
d s R.

6. D don. échec et mat.

T pr. l C.

R à la 2. c. d s F.

R à la c. d s G.

R pr. l T.

R à la c. d s C.

Quatre-vingt-cinquième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la c. d C d l D bl.

P d C d l D à sa case.

P d l T d l D à sa 6. case.

R à la 2. c. d s D.

F d l D à la 5. c. d s R.

P d F d l D à sa 4. c.

(*) Dans l'édition hollandaise, on dit: le F d R à la 4. case d s R.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. F à la c. d l T d l D.	R pr. le F.
2. R à la 2. c. d F d s D.	P un pas.
3. P un pas.	P un pas.
4. P un pas.	P un pas.
5. P à D.	P un pas et don. éch.
6. R pr. le p.	R à la c. d C d l D bl.
7. D don. éch. à la 2. c. d s F.	R où il peut.
8. D don. échec et mat.	

Quatre-vingt-sixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la 2. c. d s F.	R à la 5. c. d s C.
F d R à la 4. c. d R.	T d l D à sa 2. case.
P d F d l D à sa case (*).	P d F d R à sa 5. c.
P d l D à sa 6. case.	P d C d R à sa 6. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. P d C pousse à D et donne échec.	R pr. l D.
2. R un pas.	F à la 3. c. d s D.

(*) Dans l'édition hollandaise, il y a : *le pion d C de la D à sa case.*

BLANC.

NOIR.

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| 5. T donne échec. | F à sa c. couv. l'échec. |
| 4. P un pas et don. échec. | R à la c. d s T. |
| 5. T pr. l F et donne échec et mat. | |
-

Quatre-vingt-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| R à la c. d s D. | R à sa 5. case. |
| F d l D à la 5. c. d C d R. | T d R à sa 7. case. |
| | P d l D à sa 5. case. |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| 1. T à sa 4. case. | F à la c. d l D bl. |
| 2. T à la 4. c d l D bl. | F à la 5. c. d C d l D bl. |
| 3. P un pas. | F à la 2. c. d F d l D bl. |
| 4. R à la 5. c. d l D noire. | F à la 4. c. d F d s R. |
| 5. T à la 4. c. d F d R bl. | F pr. le p. |
| 6. T donne échec. | F couvre l'échec. |
| 7. T à la c. d l T d R n. | R à la c. d F d s D. |
| 8. T pr. l F et gagne la partie. | |
-

Quatre-vingt-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-----------------------------|-------------------------|
| R à sa case. | T d l D à sa case. |
| T d R à la c. d l T d R bl. | R à la 5. c. d F d R n. |

NOIR.

P d C d R à sa 6. case.
P d F d R à sa 5. case.

BLANC.

P d F d R à sa 5. c.
P d C d R à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER

BLANC.

1. T à la c. d s C.
2. P d C d R un pas.
3. P d C pousse à D et gagne la partie.

NOIR.

T pr. l T.
T à la c. d F d R bl.

Quatre-vingt-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

R à la c. d s C.
D à la 2. c. d F d R.
C d l D à sa 5. case.
P d l T d R à sa case.
P d C d R à sa case.
P d F d R à sa 2. case.
P d F d l D à sa 5. case.

BLANC.

R à la 5. c. d s C.
T à la c. d s R.
F d R à la 2. c. d F d l D.
C à la 5. c. d F d R.
P d l T d R à sa 5. c.
P d C d R à sa 5. case.
P d F d R à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. F à la 5. c d C d s D.
2. T donne échec.
3. C don. éch. à la 5. c. d l D n.
4. P d l T don. éch.

NOIR.

D pr. l F.
R à la 2. c. d s F.
R à la 5. c. d s C.
R à la 4. c d s C.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|---------------------|
| 5. P d F d R don. éch. | R à la 3. c. d s T. |
| 6. C don. échec et mat à la 4. c. d F d R noir. | |
-

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|---------------------|
| 1. F à la 3. c. d C d s D. | C à la 4. c. d s D. |
| 2. F pr. l C. | D pr. l F. |
| 3. C don. éch. à la 2. c. d R noir prend ensuite l D et gagne la partie. | |
-

Quatre-vingt-dixième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| R à la c. d s D. | R à la 6. c. d s D. |
| F d l D à la 3. c. d s R. | C à la c. d l T d l D n. |
| P d C d l D à sa 6. case. | P d F d l D à sa 5. c. |
| P d F d l D à sa 5. case. | P d l T d R à sa 3. c. |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|-------------------------|
| 1. P un pas et don. éch. | R à la c. d F d s D. |
| 2. C à la 3. c. d C d l D noire don. échec. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 3. R pr. l F. | P d C pousse à D. |

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------|
| 4. P d F pousse à D et donne échec. | R pr. l C. |
| 5. D à la c. d C d l D n. don. échec et gagne. | |
-

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------|
| »1. P un pas et don. éch. | R à la c. d F d s D. |
| »2. C donne échec. | R à la 2. c. d C d s D. |
| 3. R pr. l F. | R pr. le p. |
| 4. C don éch. à la 4. c. d l D noire. | R à la 3. c. d F d s D. |
| 5. C pr. le p. d F et doit gagner. | |
-

Quatre-vingt-onzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| R à la c. d s C. | T d l D à la c. d F d R. |
| T d R à la c. d s F. | R à la 2. c. d s C. |
| T d l D à la 2. c. d R. | D à la 3. c. d s R. |
| D à sa 4. case. | C à la 4. c. d l T d R. |
| F d R à la 4. c. d F d l D. | T d R à sa 6. case. |
| Un C à la 5. c. d l T d l D. | P d C d R à sa 2. case. |
| P d C d l D à sa 2. case. | P d C d l D à sa 4. c. |
| P d R à sa 4. case. | |
| P d C d R à sa 2. case. | |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	Noir.
1. T d R don. échec.	R pr. l T.
2. D don. éch. à la 5. c. d l T d R noir.	T d l D couv. l'échec.
3. T pr. l T et don. éch.	F d R reprend l T.
4. D pr. l F et don. éch.	D couvre l'échec.
5. C pr. le p. d C d R et don. échec et mat.	

Quatre-vingt-douzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
T d R à sa case.	R à la c. d C d s D.
R à la 2. c. d s C.	T d l D à la c. d s D.
T d l D à la 2. c. d s C.	T d R à sa case.
D à la 4. c. d s F.	D à la 3. c. d s F.
C d l D à la 5. c. d s F.	C à la 3. c. d F d R n.
P d l T d l D à sa 2. case.	P d l T d l D à sa c.
P d C d l D à sa 4. case.	P d C d l D à sa c.
P d R à sa 2. case.	P d R à sa 4. case.
P d F d R à sa case.	P d F d R à sa 3. case.
P d C d R à sa 2. case.	P d l T d R à sa 4. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. P d l T un pas et don. éch.	T pr. le p.
2. T pr. l T.	P d C pr. l D.

BLANC.	NOIR.
3. T d R don éch. à sa 7. c.	R à la c. d s F.
4. T d l D donne échec.	R à sa 2. case.
5. T à la c. d R n. donne échec et mat.	

Variante.

BLANC.	NOIR.
1. P d l T un pas et don. éch	R à la c. d s F.
2. T d l D donne échec.	R à sa 2. case.
3. T pr. l T.	D à la 5. c. d s F.
4. D pr. l C.	D pr. l T et don. éch.
5. D couv. l'échec et gagne la partie.	

Quatre-vingt-treizième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d F d s D.	R à la 2. c. d l T d s D.
T d R la c. d s R.	D à la 5. c. d s C.
T d l D à la 5. c. d s F.	Un C à la 5. c. d s D.
D à la 5. c. d s R.	T d l D à sa 7 case.
F d R à la 5. c. d s T.	P d C d l D à sa case.
P d F d l D à sa 5. case.	P d l T d R à sa case.
P d R à sa 5. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. D à la 2. c. d C d l D n. donne échec.	R à la c. d s D.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|-------------------|
| 2. T don. échec. | T couvre l'échec. |
| 3. D don. échec et mat à la 2. c. d F d l D noire. | |

Variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|------------------------|
| » 1. D don. éch. à la 2. c. d C
d l D noire. | R à la c. d s D. |
| 2. T donne échec. | D couvre l'échec. |
| 3. D pr. l T. | D pr. l T et don. éch. |
| 4. D pr. l D et don. éch. | R à la 2. c. d s D. |
| 5. C à la 5. c. d F d R n. don. échec et gagne ensuite la partie. | |

Quatre-vingt-quatorzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| R à la c. d s T. | R à sa case. |
| T d l D à sa case. | T d R à la c. d s F. |
| F d R à la 5. c. d s T. | F d l D à sa case. |
| D à la 7. c. d C d s R. | C d R à sa 5. case. |
| T d R à sa 7. case. | D à la 7. c. d F d s R. |
| P d l T d R à sa case. | P d l D à sa 4. case. |
| P d C d R à sa case. | P d F d R à sa 5. c. |

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. D don. éch. à la c. d C d R noir.	R pr. l D.
2. P donne échec.	R à la c. d s F.
3. F donne échec.	T pr. l F.
4. C don. éch. à la 3. c. d R n.	R à sa 2. case.
5. P pousse à D et don. éch.	R à la 2. c. d s D.
6. T ou l D don. éch. et mat.	

Quatre-vingt-quinzième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d s T.	R à la 3. c d s T.
D à la 3. c. d l T d s R.	F d R à la 4. c. d F d s D.
T à la 3. c. d F d R.	T d l D à sa 6. case.
C à la 4. c. d F d R.	D à la 7. c. d s F.
P d l T d R à sa 3. case.	P d l T d l D à sa 5. c.
P d C d R à sa case.	P d C d l D à sa case.
P d F d l D à sa 7. case.	P d F d R à sa 2. case.
P d C d l D à sa 4. case.	P d C d R à sa case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. D don. éch. à la c. d F d l D noire.	R à la 2. c. d s T.
2. F à la 2. c. d F d R noir.	T pr. l F.

BLANC.

NOIR.

3. T pr. l D et don. éch. | C pr. l T.
 4. D pr. le p. d F d l D don. éch., etc., et gag. la partie.

Première variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|--------------------------|
| »1. D don. éch. à la c. d F d
l D noire. | R à la 2. c. d s T. |
| 2. F à la 2. c. d F d R n. | C à la 2. c. d s R. |
| 3. D pr. le p. d F d l D et
donne échec. | C couv l'éch. à sa 3. c. |
| 4. F pr. l C et don. échec. | T pr. l F. |
| 5. D pr. l T. | D pr. l D. |
| 6. T pr. l D. | R pr. l T. |
| 7. P d l T d l D un pas et gagne. | |

Deuxième variante.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|---|--------------------------|
| »1. D donne échec. | R à la 2. c. d s T. |
| 2. F à la 2. c. d F d R n. | D à la 4. c. d F d R bl. |
| 3. D à la c. d C d R n. don.
échec. | R à la 3. c. d s T. |
| 4. D don. échec à la c. d l T
d R noir. | R à la 4. c. d s C. |
| 5. D donne échec et mat à la 4. c. d l T d R noir en
prenant le p. | |

Troisième variante.

BLANC.	NOIR.
1. D don. éch. à la c. d F d l D noire.	R à la 2. c. d s T.
2. F à la 2. c. d F d R n.	D à la 2. c. d l D bl.
3. D don. éch. à la c. d C d R noir.	R à la 5. c. d s T.
4. T pr. l T et donne éch.	R à la 4. c. d s C.
5. F à la 5. c. d R noir.	D à la 5. c. d l D bl.
6. T pr. l C et don. éch.	D pr. l T.
7. D pr. le p. d C d R et donne échec.	D couvre l'échec.
8. P d F d R don. éch. et gagne la partie.	

Quatre-vingt-seizième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d s T.	R à sa case.
F d R à la 4. c. d F d l D.	T d R à sa case.
T d l D à sa 7. case.	F d R à la 2. c. d s C.
T d R à la 7. c. d F d l D.	T d l D à la 5. c. d F d R.
C à la 5. c. d s D.	C à la 5. c. d s R.
P d C d l D à sa 2. case.	P d C d l D à sa 4. case.
P d C d R à sa case.	P d C d R à sa 5. c.
P d l T d R à sa case.	P d l T d R à sa 4. c.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T d l D donne échec.
2. C don. éch. à la 3. c. d C
d R noir.
3. P reprend le p. et donne
échec à découvert.
4. F d R don. éch. et mat.

NOIR.

- F pr. l T.
P pr. l C.
R à la c. d s C.

Quatre-vingt-dix-septième partie.

Situation des pièces.

NOIR.

- T d R à la c. d s C.
T d l D à la c. d F d R.
R à la 2. c. d s F.
D à la 2. c. d s C.
P d F d R à sa 2. case.
P d C d R à sa case.

BLANC.

- R à la c. d s C.
T d l D à sa case.
T d R à la 2. c. d s R.
F d R à la 5. c. d C d s D.
C à la 7. c. d l T d R.
P d F d l D à sa 5. c.
P d F d R à sa 3. case.
P d C d R à sa 5. case.

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.

1. T à la 2. c. d l T d l D n
2. P d F d l D un pas et don.
échec à découvert.
3. P d F d R don. éch.
4. T donne échec et mat.

NOIR.

- D pr. l T et don. éch.
R à la 3. c. d s C.
R pr. l C.

Quatre-vingt-dix-huitième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
C à la c. d s D.	T d l D à la c. d s D.
R à sa 4. case.	R à la 2. c. d s C.
F d l D à la 4. c. d s D.	C à la 3. c. d s R.
T d l D à sa 4. case.	T d R à la c. d l T d R n.
T d R à la c. d C d l D bl.	P d l T d R à sa case.
P d l T d l D à sa 6. case.	P d C d R à sa 2. case.
P d l D à sa 2. case.	P d F d R à sa 2. case.
P d F d R à sa 2. case.	P d R à sa case.
P d C d R à sa 2. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. T d R don. éch. à la c. d R noir.	C couvre l'échec.
2. C don. éch. à sa 4. case	R à la 4. c. d s F.
3. T pr. le F et donne éch.	T pr. l T.
4. P d R donne échec.	R à la 4. c. d s C.
5. P d l T d R don. éch.	R à la 4. c. d s T.
6. T donne échec et mat.	

Quatre-vingt-dix-neuvième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
T d R à la c. d s F.	R à la c. d s C.
R à la 2. c. d s T.	T d R à la c. d s F.

Noir.	BLANC.
T d l D à la 2. c. d s D.	F d l D à la 2. c. d s C.
F d l D à la 2. c. d s C.	C d R à sa 4. case.
D à la 6. c. d l T d s R.	D à la 5. c. d s R.
P d l T d l D à sa case.	P d C d l D à sa 4. c.
P d C d l D à sa 2. case.	P d F d l D à sa 5. case.
P d C d R à sa 2. case.	P d C d R à sa 4. c.
P d l T d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	Noir.
1. D don. éch à la c. d l T d d R noir.	T pr. l D.
2. C don. éch. à la 3. c. d F d R noir.	R à la 2. c. d s C.
3. C pr. l T et donne échec à découvert.	R à la c. d s C.
4. T donne échec.	R à la 2. c. d s T.
5. T don. éch. à la 2. c. d F d R noir.	R à la c. d s C.
6. T don. échec et mat à la 2. c. d C d R noir.	

Centième partie.

Situation des pièces.

NOIR.	BLANC.
R à la c. d l T d l D bl.	R à la c. d F d s D.
C d R à la 3. c. d F d l D bl.	F d l D à la c. d C d R.
C d l D à la 5. c. d s T.	P d F d R à sa 2. c.
P d l T d l D à sa 6. case.	
P d F d R à sa 4. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

BLANC.	NOIR.
1. F à la 4. c. d s D.	C d l D à la 2. c. d C d l D bl.
2. R à la 2. c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
3. F à la 2. c. d C d R n.	C d l D don. éch. à la 5. c. d R bl.
4. R à la c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
5. F à la 5. c. d s R.	C d l D à la 2. c. d C d l D bl.
6. R à la 2. c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
7. F pr. le p.	C d l D à la 2. c. d C d l D bl.
8. F à la 5. c. d s R.	C d l D à la c. d l D bl.
9. P un pas.	C d l D donne échec.
10. R à la c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
11. P un pas.	C à la 2. c. d C d l D bl.
12. R à la 2. c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
13. P un pas.	C d l D donne échec.
14. R à la c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
15. P un pas.	C d l D à la 2. c. d C d l D bl.
16. R à la 2. c. d F d s D.	C d l D à la c. d l D bl.
17. P pousse à D et gagne la partie.	

 FINS DE PARTIES.

Première fin de partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à la 2. c. d l T d R bl.

R à la 2. c. d s F.

P d l T d R à sa 5. case.

C d R à la c. d C d R n.

P d C d R à sa 2. case.

MANIÈRE DE JOUER.

Le blanc jouera le premier et donnera mat au noir en quatre coups.

BLANC.

NOIR.

1. C d R à la 5. c. d F d R n | P d C un pas.

2. C don. éch. à sa 4. case. | R à la c. d l T d R bl.

3. R à la c. d s F. | P d l T d R un pas.

4. C donne échec et mat à la 2. c. d s F.

Deuxième fin de partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

R à sa 3. case.

R à la c. d F d R n.

D à la 5. c. d s T.

T d R à la c. d s F.

Nom.	BLANC.
T d l D à la 7. c. d s C.	T d l D à la c. d s D.
T d R à la 6. c. d s C.	C à la 5. c d F d R.
C d l D à la 5. c d s F.	P d R à sa 5. case.
C d R à la 5. c. d s T.	
P d R à sa 5. case.	
P d l T d l D à sa 5. case.	
P d C d l D à sa 5. case.	

MANIÈRE DE JOUER.

Le blanc commencera et donnera mat au noir en trois coups.

BLANC.	NOIR.
1. C don. éch. à sa 5. c.	T pr. l C.
2. T d R don. éch. à la 5. c d F d R noir.	R pr. l T.
3. T d l D donne échec et mat à la 5. c. d l D noire.	

Troisième fin de partie.

Situation des pièces

NOIR.	BLANC.
R à sa 2. case.	R à la 4. c. d R n.
	T d R à la 4. c. d F d R n.
	T d l D à la 4. c. d l D n.

MANIÈRE DE JOUER.

Le blanc jouera le premier et donnera mat au noir en trois coups, à condition de jouer ses trois pièces l'une après l'autre.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|------------------|
| 1. T d R à la c. d s F | R à sa case. |
| 2. R à la 3. c. d F d R n. | R à la c. d s F. |
| 3. T d l D donne échec et mat à la c. d l D noire. | |
-

Quatrième fin de partie.

Situation des pièces.

NOIR.

BLANC.

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| R à la c. d C d R bl. | R à la 4. c. d R n. |
| P d F d R à sa 6. case. | D à sa 2. case. |

MANIÈRE DE JOUER.

* Le blanc commencera de cette façon, parce que s'il jouait autrement il serait pat forcé.

BLANC.

NOIR.

- | | |
|--|----------------------|
| 1. * R à la 4. c. d s F. | P un pas, demande D. |
| 2 R à la 3. c. d s C et donnera mat au noir le coup suivant. | |

Cinquième fin de partie.

Situation des pièces.

BLANC.

NOIR.

T d l D à la 4. c. d s D.

R seul à sa 4. case.

T d R à la 4. c. d F d s R.

C d l D à la 3. c. d l D noire.

C d R à la 3. c. d F d R n.

MANIÈRE DE JOUER.

Le blanc donnera mat au noir en quatre coups.

BLANC.

NOIR.

1. C d l D don. éch. à la 2.
c. d F d R noir.

R à sa 3. case.

2. C d R à la 2. c. d l T d R n.

R à sa 2. case.

3. C d l D à la 3. c. d l T d
R noir.

R où il voudra.

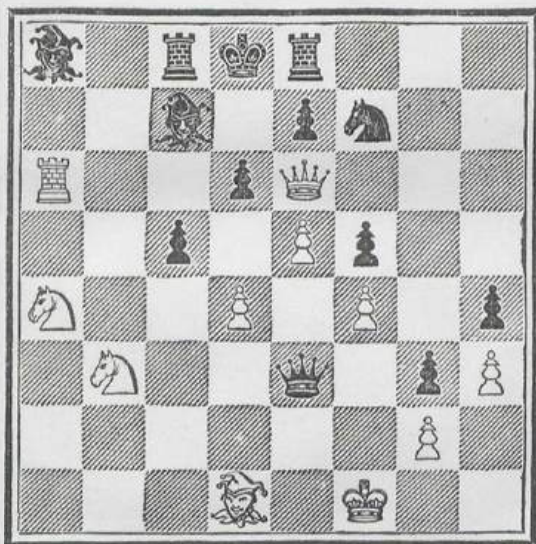
4. T d R don. échec et mat à la 4. c. d s R.

FIN.

PREMIÈRE PARTIE (p. 13).

SITUATION DES PIÈCES.

NOIR.

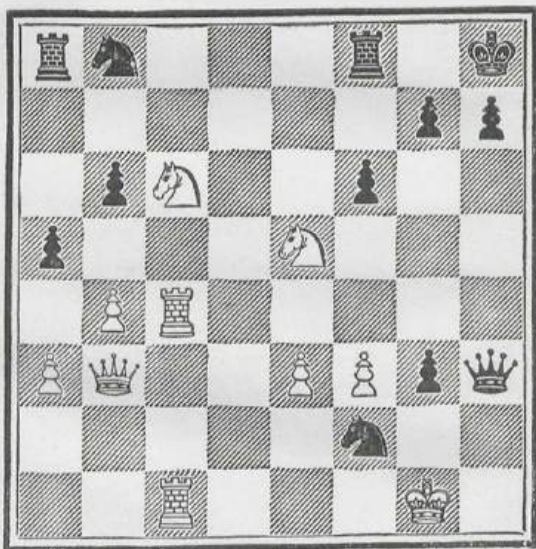


BLANC.



DEUXIÈME PARTIE (p. 15).

NOIR.

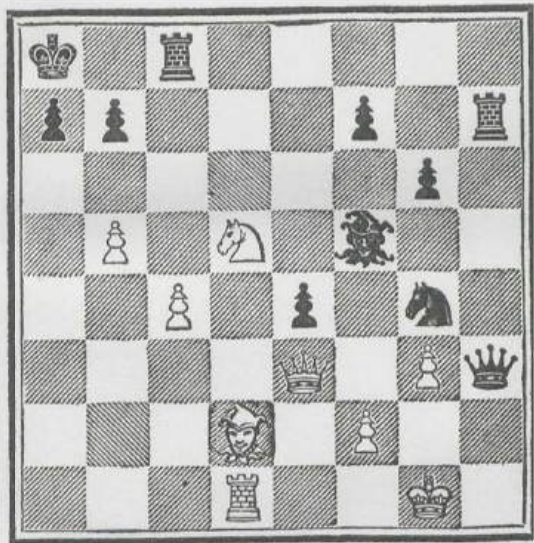


BLANC.



TROISIÈME PARTIE (p. 16).

NOIR.

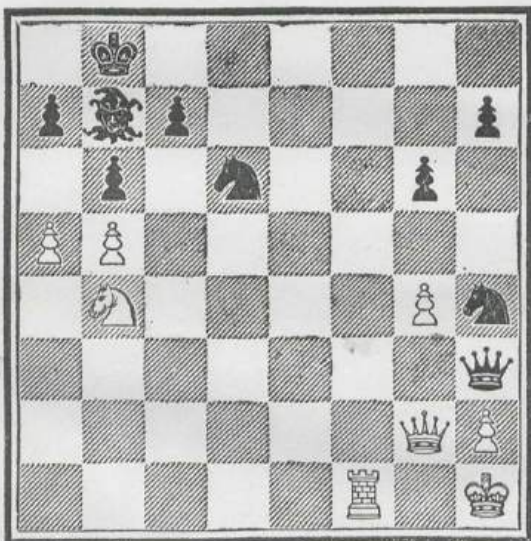


BLANC.



QUATRIÈME PARTIE (p. 18).

NOIR.

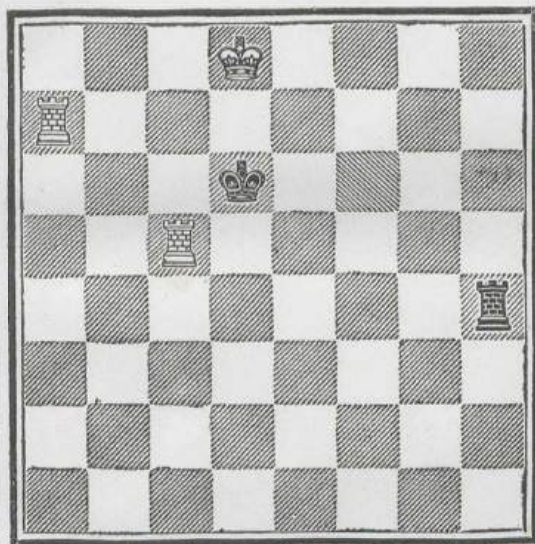


BLANC.



CINQUIÈME PARTIE (p. 18).

NOIR.

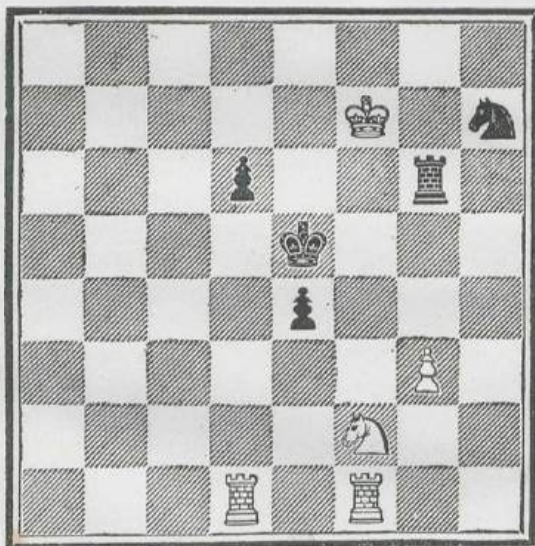


BLANC.



SIXIÈME PARTIE (p. 19).

NOIR.

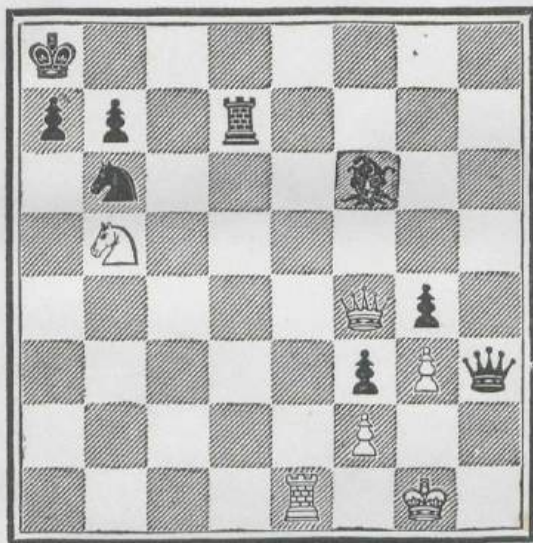


BLANC.



SEPTIÈME PARTIE (p. 19).

NOIR.



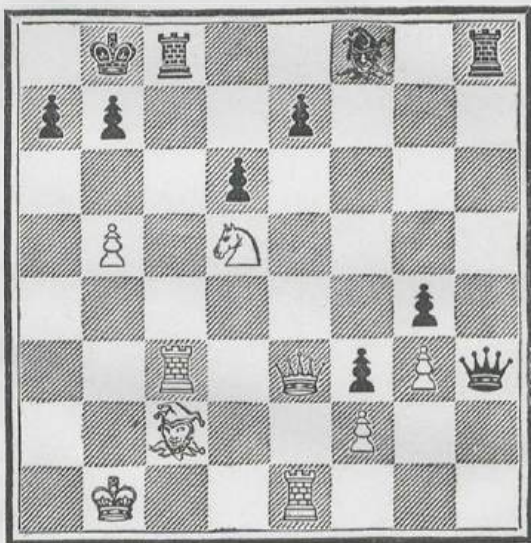
BLANC.



(Point de huitième partie).

NEUVIÈME PARTIE (p. 21).

NOIR.



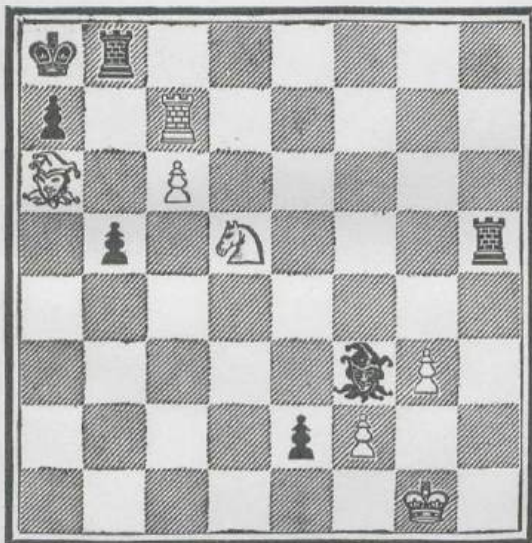
BLANC.



Un amateur prétend [qu'il faut que le Pion du Roi blanc soit à sa case , et non pas le Pion du Fou du Roi blanc.

DIXIÈME PARTIE (p. 22).

NOIR.

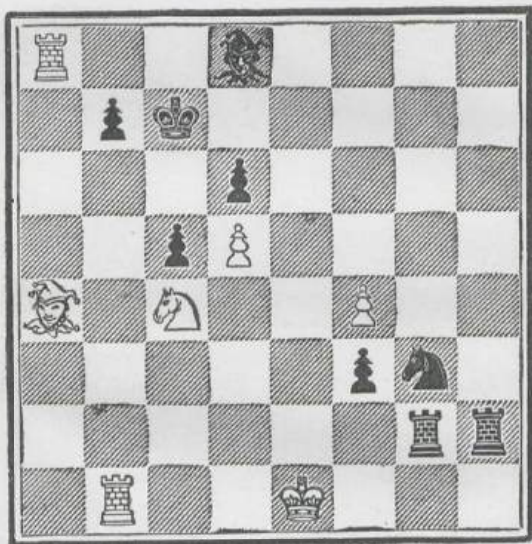


BLANC.



ONZIÈME PARTIE (p. 22).

NOIR.

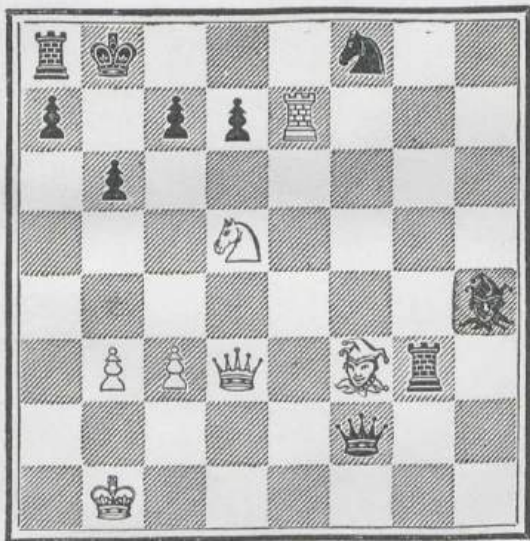


BLANC.



DOUZIÈME PARTIE (p. 24).

NOIR.

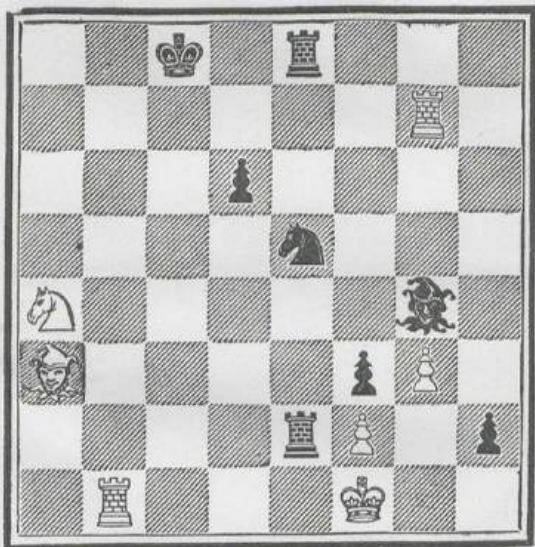


BLANC.



TREIZIÈME PARTIE (p. 25).

NOIR.

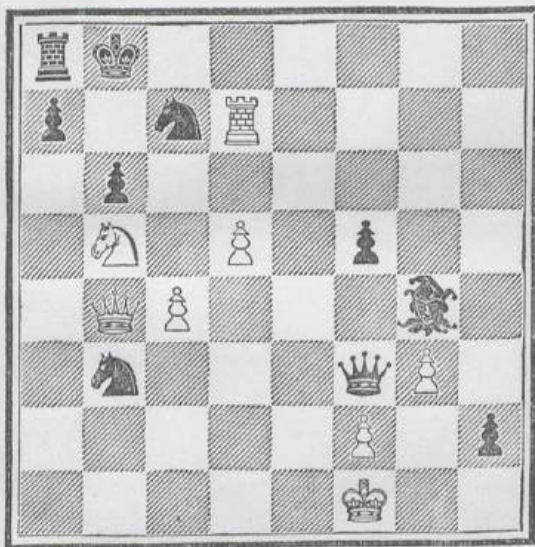


BLANC.



QUATORZIÈME PARTIE (p. 26).

NOIR.

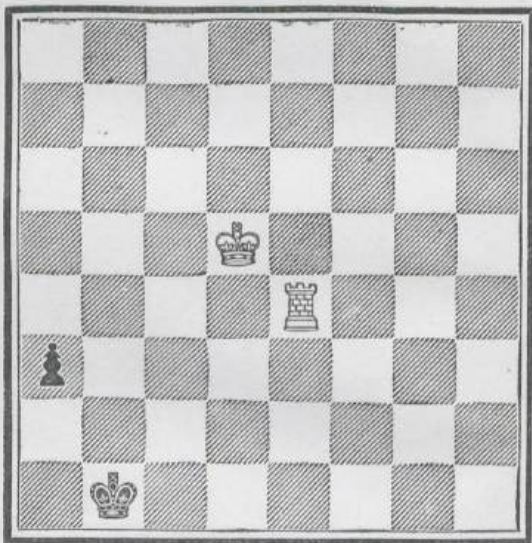


BLANC.



QUINZIÈME PARTIE (p. 27).

NOIR.

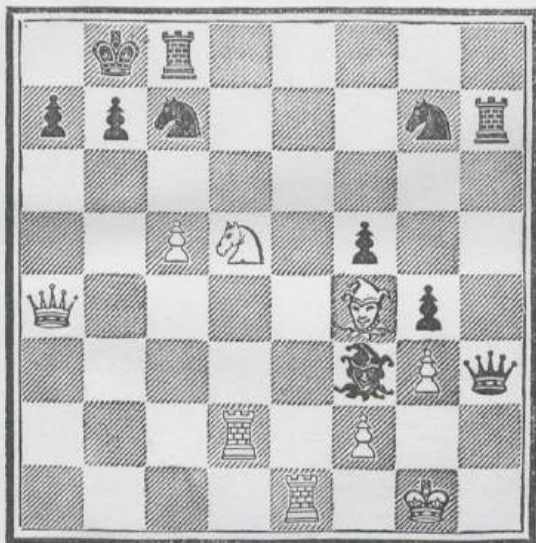


BLANC.



SEIZIÈME PARTIE (p. 28).

NOIR.



BLANC.



DIX-SEPTIEME PARTIE DE 800.

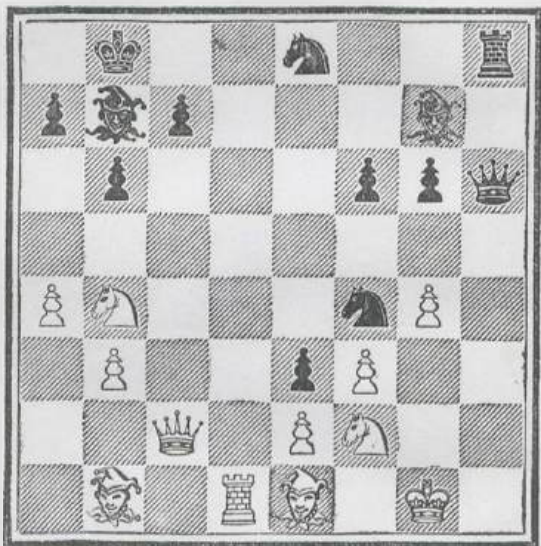
1000



1000

DIX-SEPTIÈME PARTIE (p. 29).

NOIR.

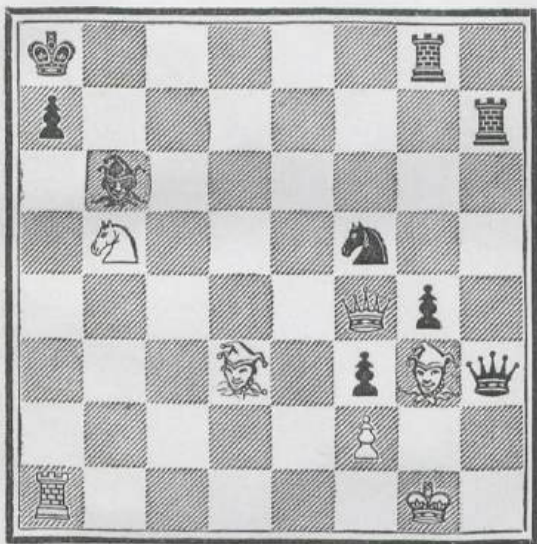


BLANC.



DIX-HUITIÈME PARTIE (p. 31).

NOIR.

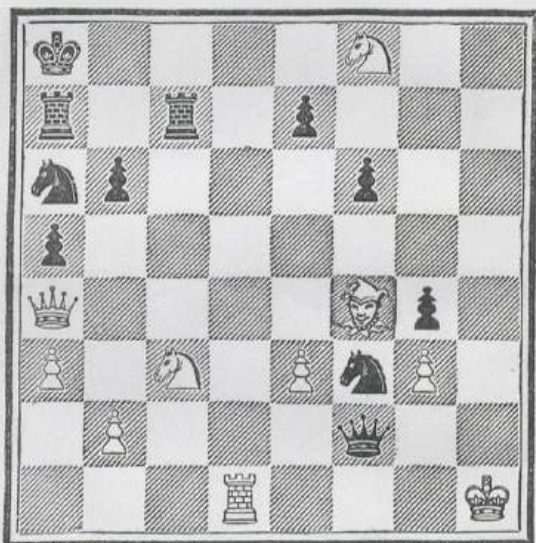


BLANC.



DIX-NEUVIÈME PARTIE (p. 32).

NOIR.

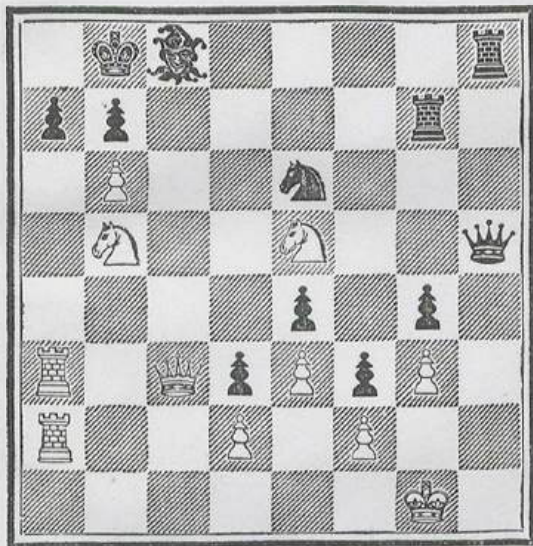


BLANC.



VINGTIÈME PARTIE (p. 34).

NOIR.

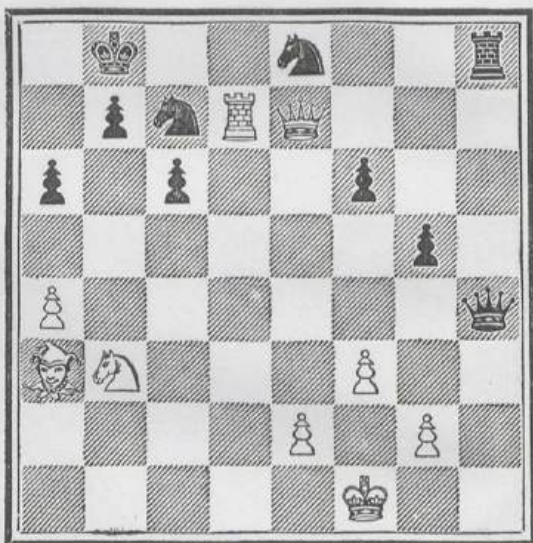


BLANC.



VINGT-ET-UNIÈME PARTIE (p. 35).

NOIR.

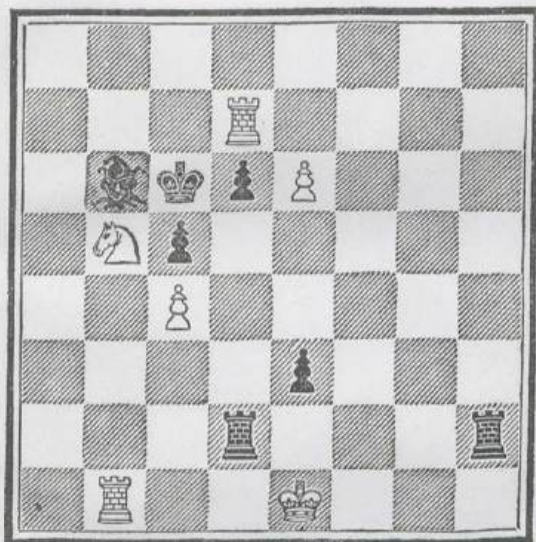


BLANC.



VINGT-DEUXIÈME PARTIE (p. 36).

NOIR.

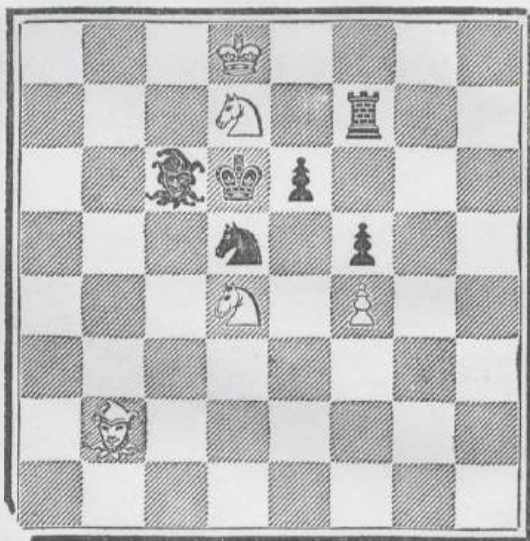


BLANC.

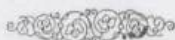


VINGT-TROISIÈME PARTIE (p. 36).

NOIR.

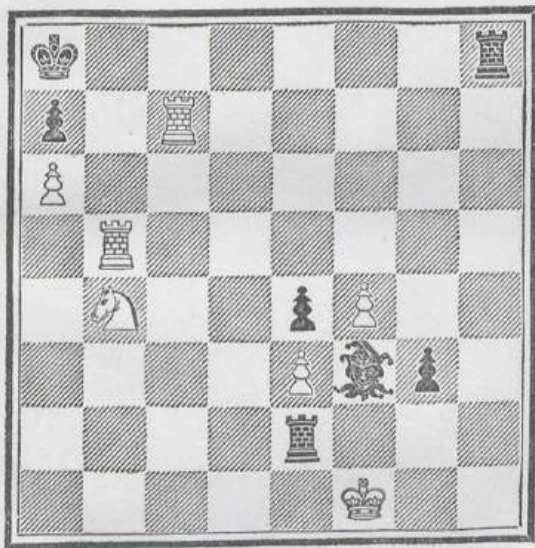


BLANC.



YINGT-QUATRIÈME PARTIE (p. 37).

NOIR.



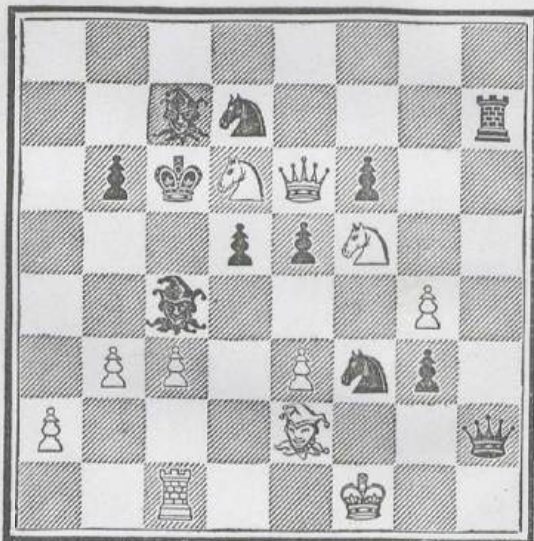
BLANC.



(Point de vingt-cinquième partie).

VINGT-SIXIÈME PARTIE (p. 38).

NOIR.



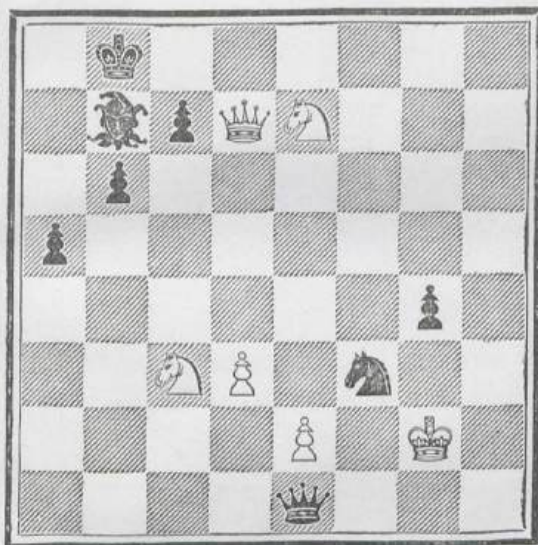
BLANC.



Un amateur veut que le Pion du Cavalier de la Dame blanche soit placé à sa case , et non à sa 2.^e case.

VINGT-SEPTIÈME PARTIE (p. 39).

NOIR.

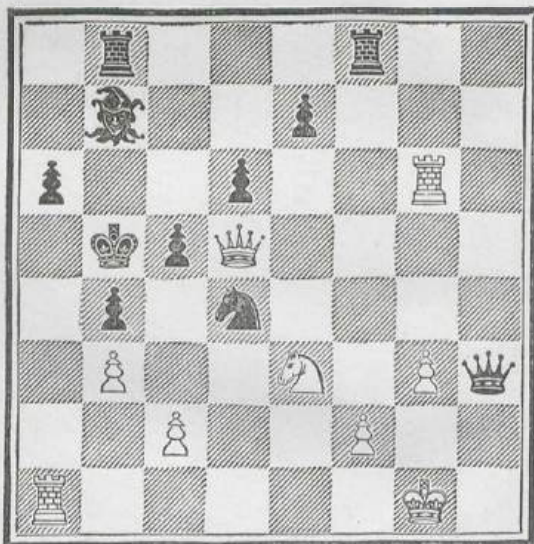


BLANC.



VINGT-HUITIÈME PARTIE (p. 41).

NOIR.

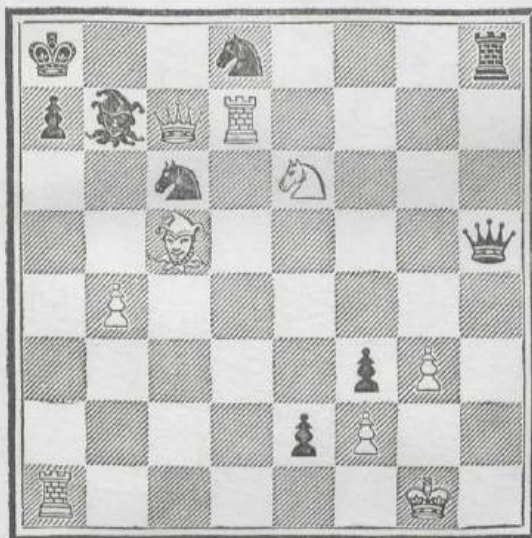


BLANC.



VINGT-NEUVIÈME PARTIE (p. 42).

NOIR.



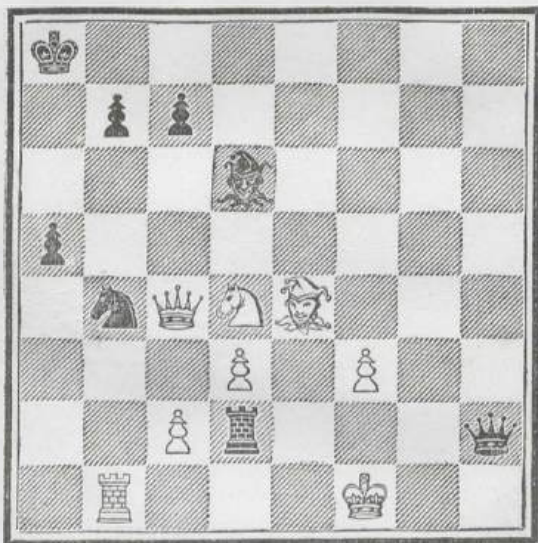
BLANC.



Un amateur prétend que la Dame blanche devrait être placée à sa 6.^e case.

TRENTIÈME PARTIE (p. 43).

NOIR.

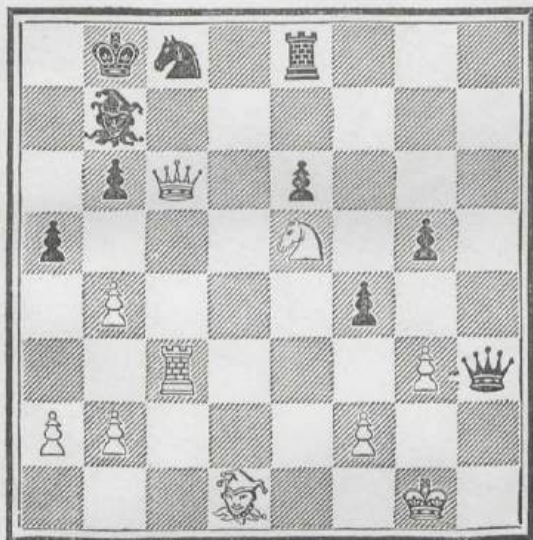


BLANC.



TRENTE-ET-UNIÈME PARTIE (p. 44).

NOIR.

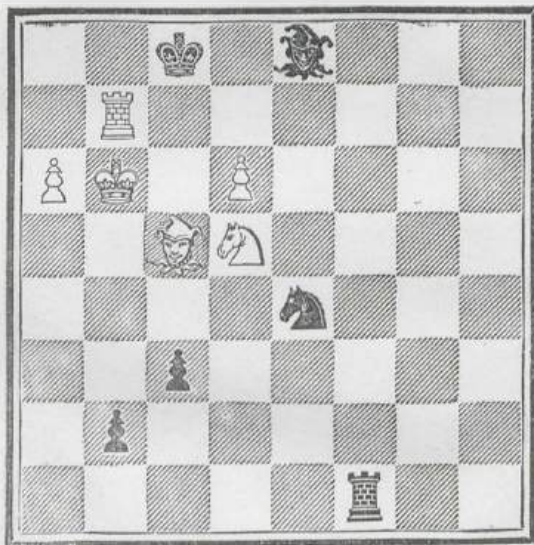


BLANC.



TRENTE-DEUXIÈME PARTIE (p. 45).

NOIR.

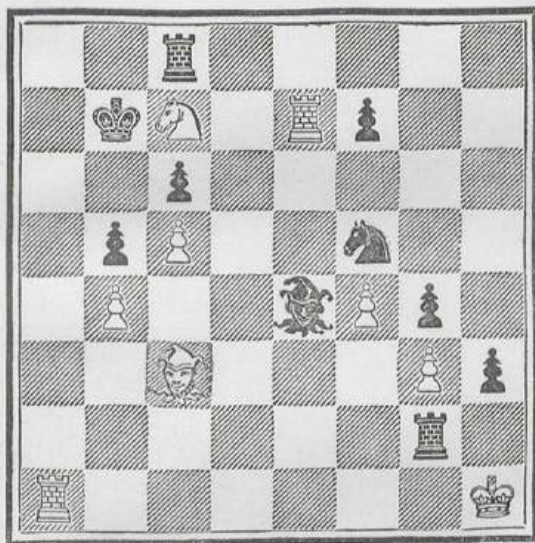


BLANC.



TRENTE-TROISIÈME PARTIE (p. 46).

NOIR.

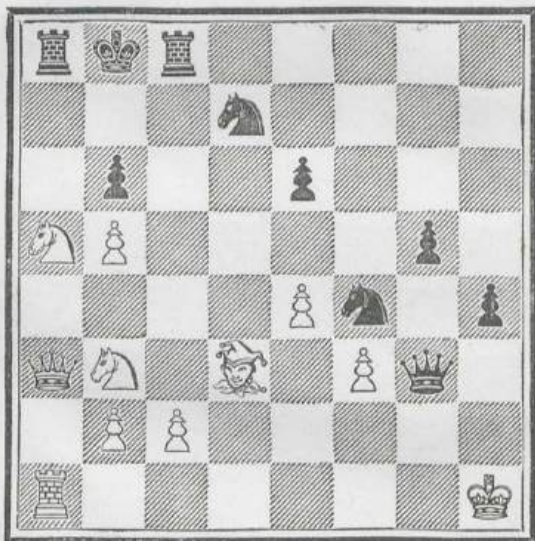


BLANC.



TRENTE-QUATRIÈME PARTIE (p. 47).

NOIR.

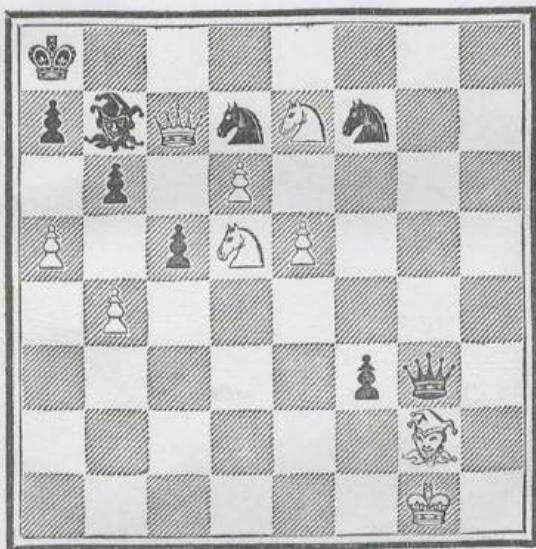


BLANC.



TRENTE-CINQUIÈME PARTIE (p. 48).

NOIR.

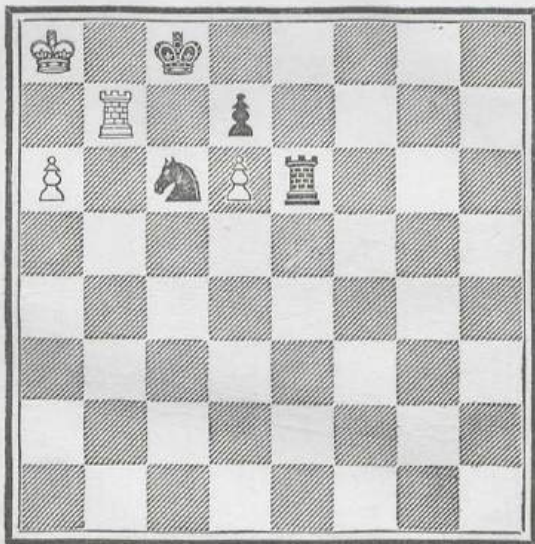


BLANC.



TRENTE-SIXIÈME PARTIE (p. 49).

NOIR.

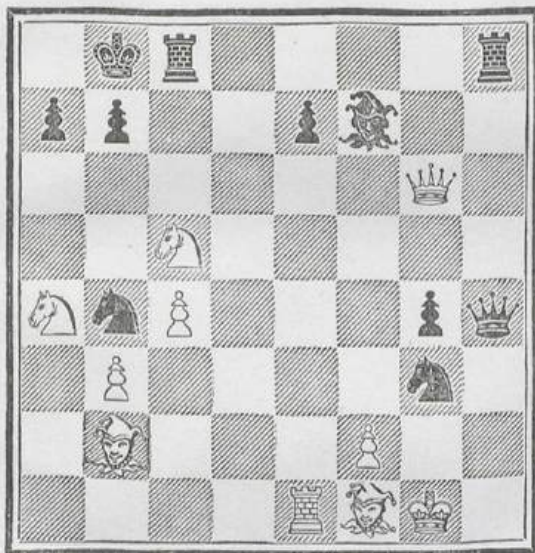


BLANC.



TRENTE-SEPTIÈME PARTIE (p. 50).

NOIR.

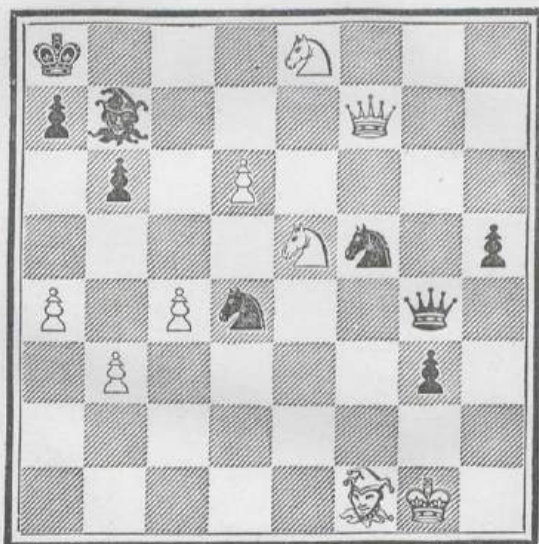


BLANC.



TRENTE-HUITIÈME PARTIE (p. 51).

NOIR.



BLANC.



TRENTE-NEUVIÈME PARTIE (p. 52).

NOIR.

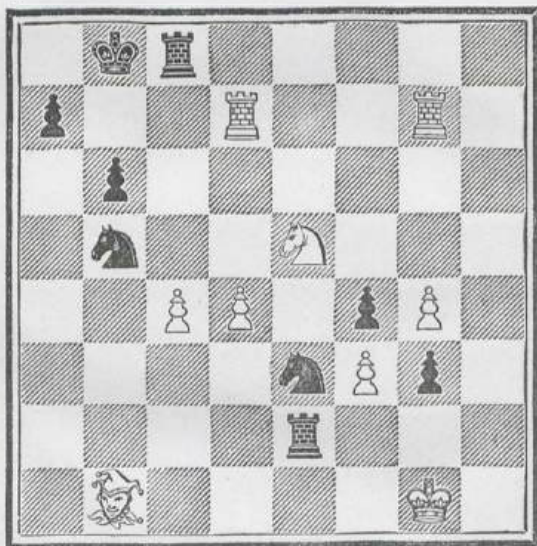


BLANC.



QUARANTIÈME PARTIE (p. 53).

NOIR.



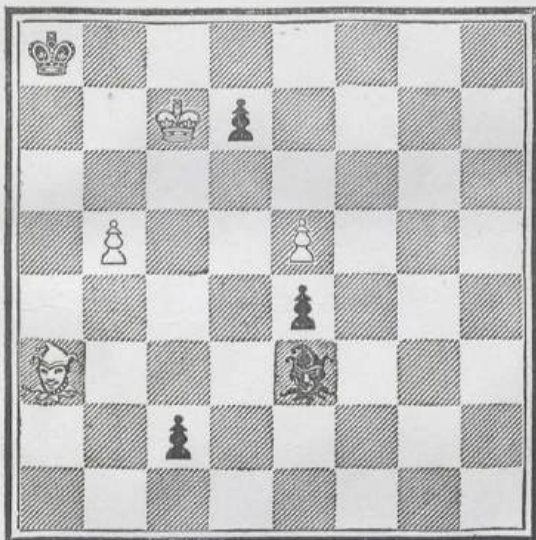
BLANC.



Un amateur dit que le Fou du Roi blanc devrait être placé à la 4.^e case de son Roi, et non à la case du Cavalier de la Dame blanche. Alors le pion du Fou de la Dame blanche serait placé à sa 5.^e case et non à sa 3.^e.

QUARANTE-ET-UNIÈME PARTIE (p. 54).

NOIR.

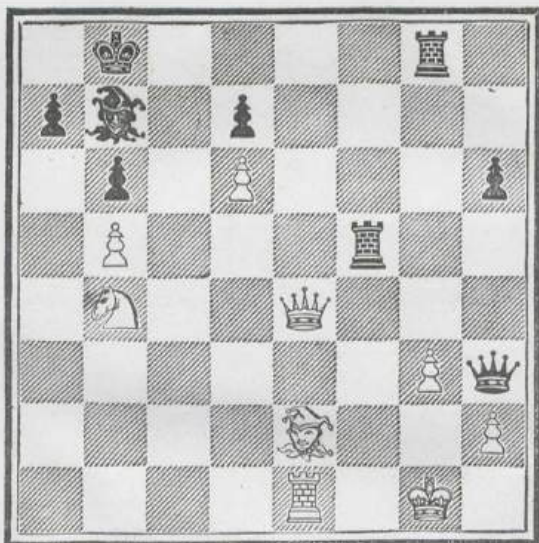


BLANC.



QUARANTE-DEUXIÈME PARTIE (p. 56).

NOIR.

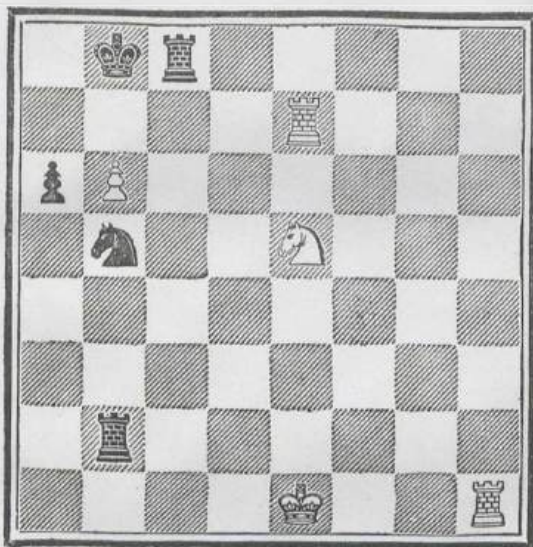


BLANC.



QUARANTE-TROISIÈME PARTIE (p. 58).

NOIR.

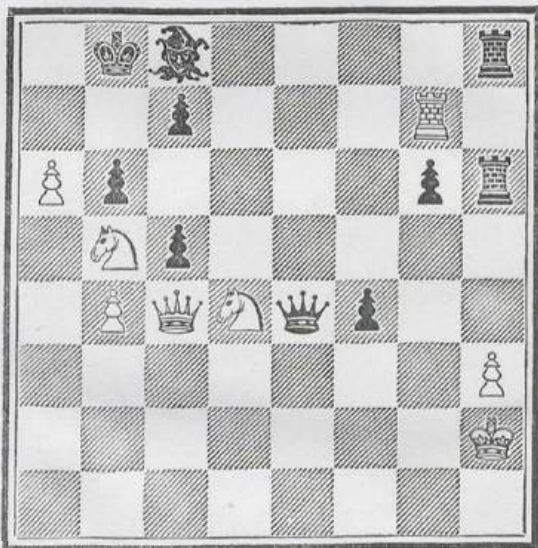


BLANC.



QUARANTE-QUATRIÈME PARTIE (p. 60).

NOIR.

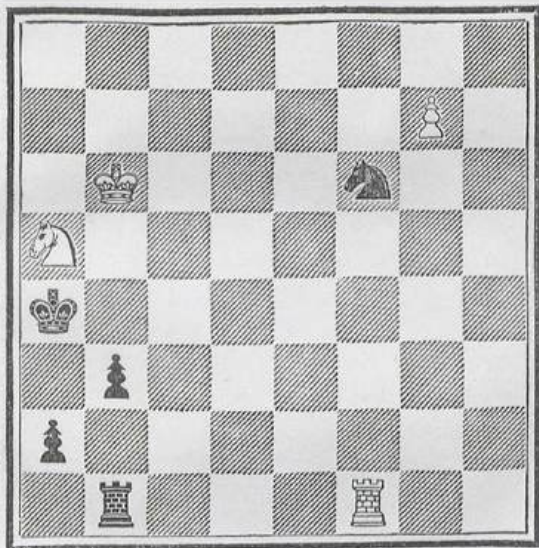


BLANC.



QUARANTE-CINQUIÈME PARTIE (p. 61).

NOIR.



BLANC.



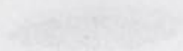
Un amateur place le Cavalier blanc à la 6.^e case de sa Dame et non à la 5.^e case de la Tour de sa Dame.

GUARANTEE SYSTEM FOR THE 1910

1910

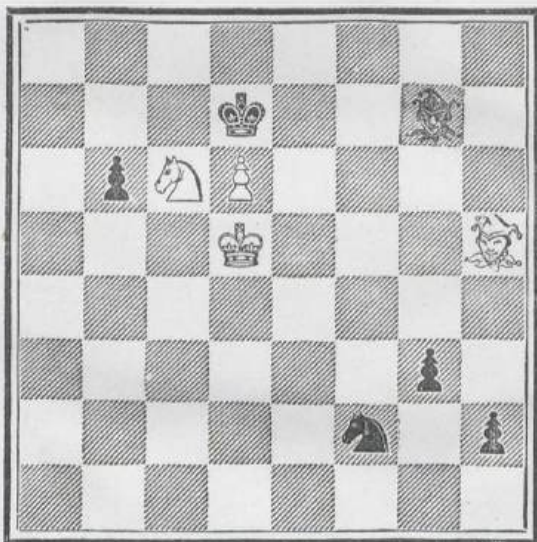
A 10x10 grid table with faint markings in the center. The markings include a crown symbol and a circular emblem with a cross inside. The grid is enclosed in a double-line border.

1910



QUARANTE-SIXIÈME PARTIE (p. 63).

NOIR.

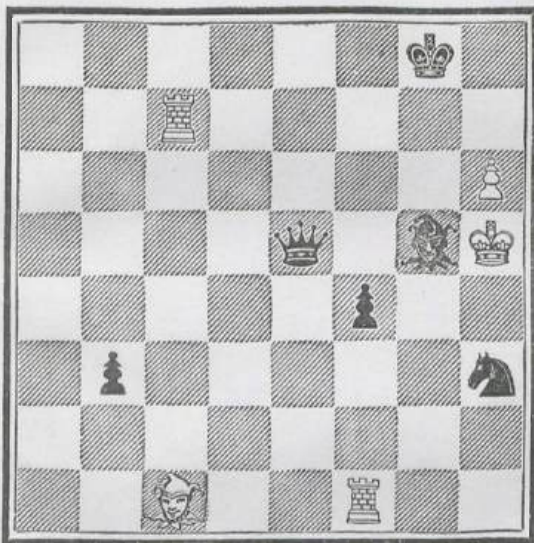


BLANC.



QUARANTE-SEPTIÈME PARTIE (p. 63).

NOIR.

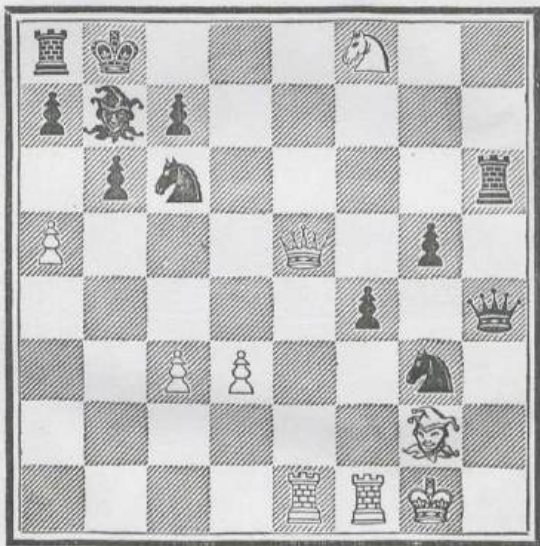


BLANC.



QUARANTE-HUITIÈME PARTIE (p. 64).

NOIR.

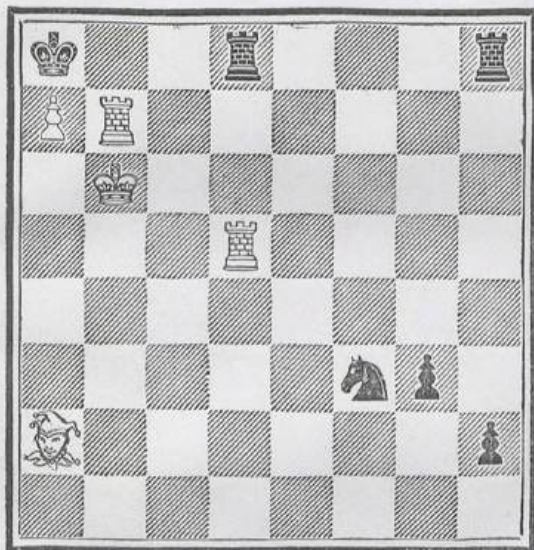


BLANC.



QUARANTE-NEUVIÈME PARTIE (p. 66).

NOIR.

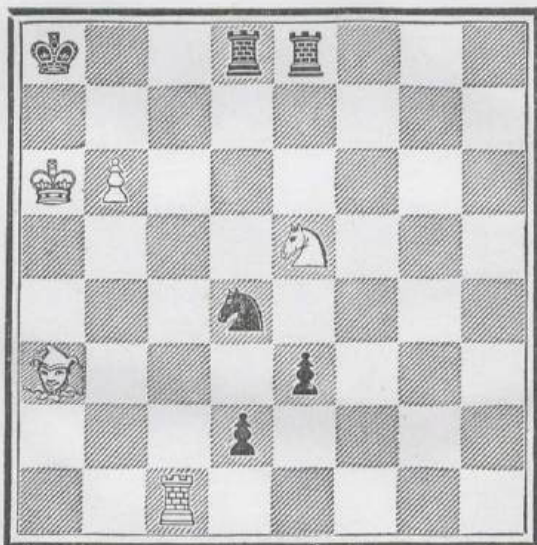


BLANC.



CINQUANTIÈME PARTIE (p. 66).

NOIR.

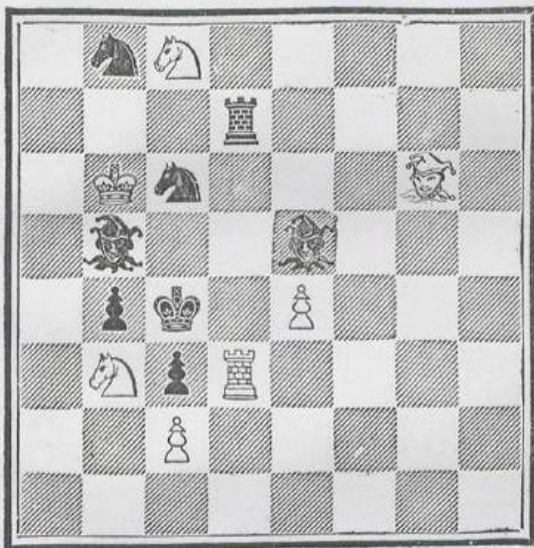


BLANC.



CINQUANTE-ET-UNIÈME PARTIE (p. 67).

NOIR.

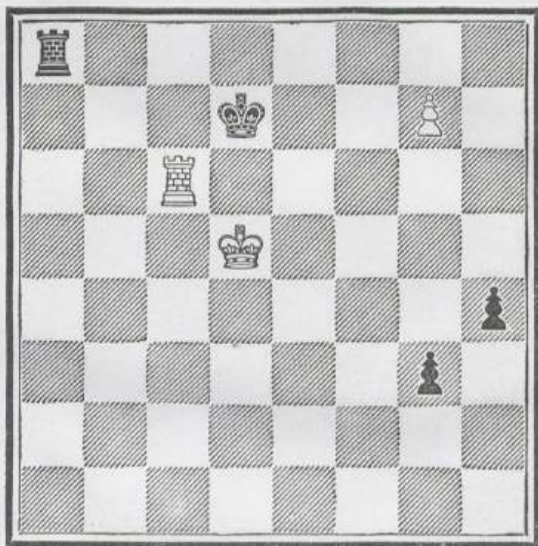


BLANC.



CINQUANTE-DEUXIÈME PARTIE (p. 68).

NOIR.

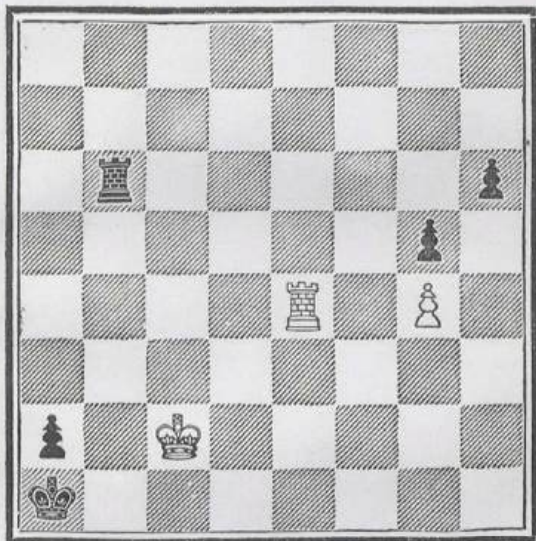


BLANC.

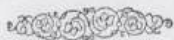


CINQUANTE-TROISIÈME PARTIE (p. 69).

NOIR.

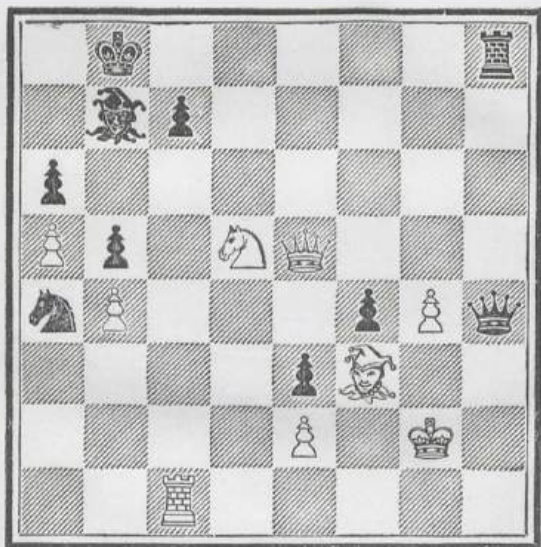


BLANC.

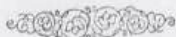


CINQUANTE-QUATRIÈME PARTIE (p. 69).

NOIR.

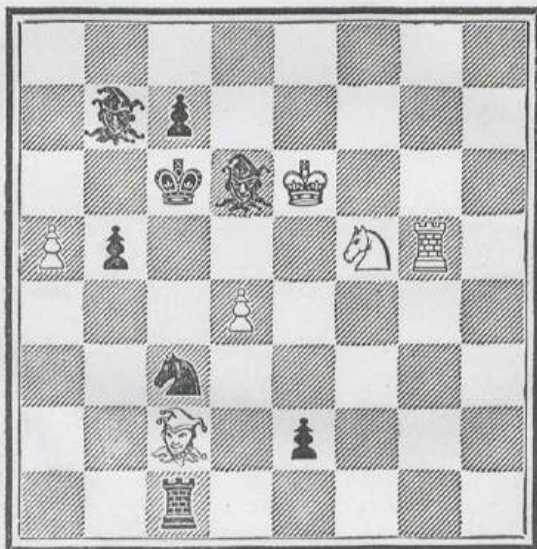


BLANC.



CINQUANTE-SIXIÈME PARTIE (p. 72).

NOIR.

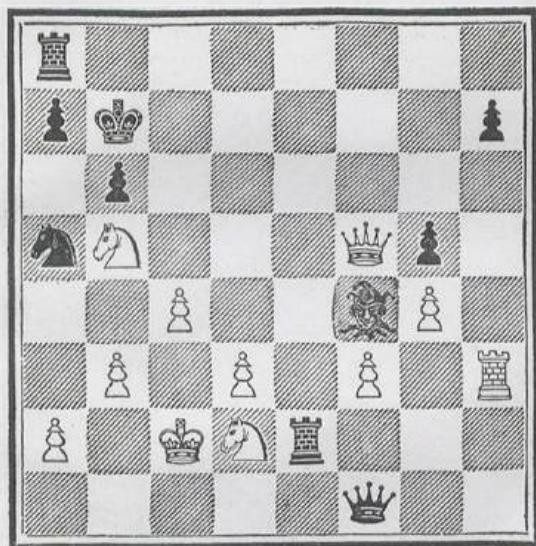


BLANC.



CINQUANTE-SEPTIÈME PARTIE (p. 72).

NOIR.

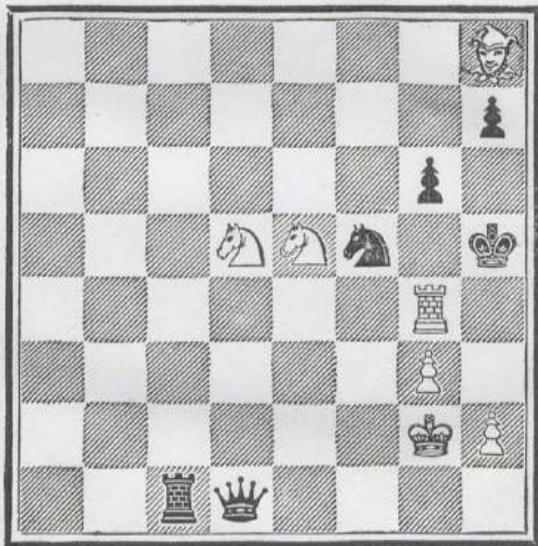


BLANC.



CINQUANTE-HUITIÈME PARTIE (p. 74).

NOIR.

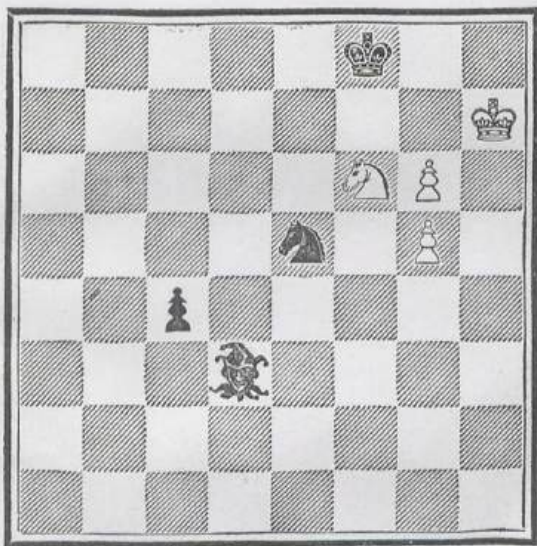


BLANC.



CINQUANTE-NEUVIÈME PARTIE (p. 74).

NOIR.

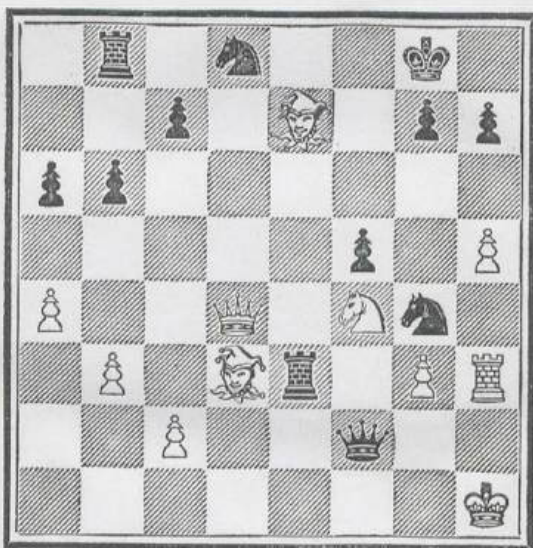


BLANC.



SOIXANTIÈME PARTIE (p. 75).

NOIR.

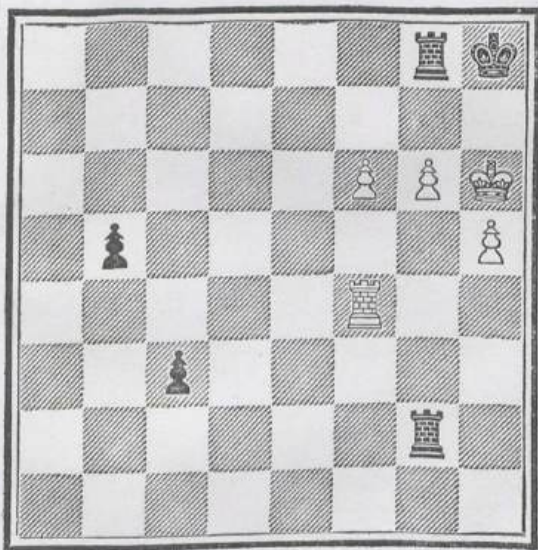


BLANC.



SOIXANTE-ET-UNIÈME PARTIE (p. 76).

NOIR.

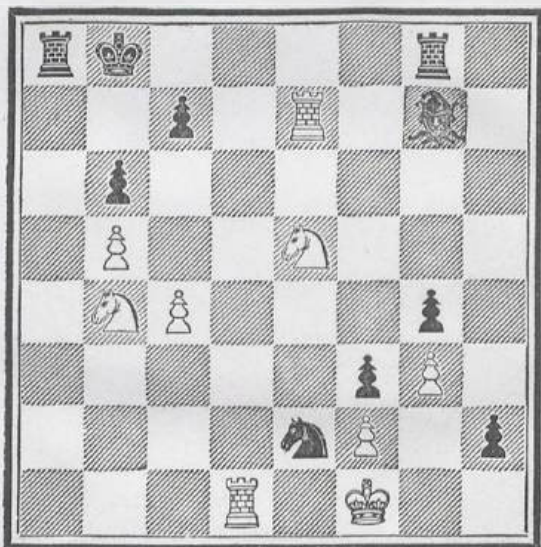


BLANC.

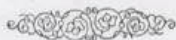


SOIXANTE-DEUXIÈME PARTIE (p. 77).

NOIR.

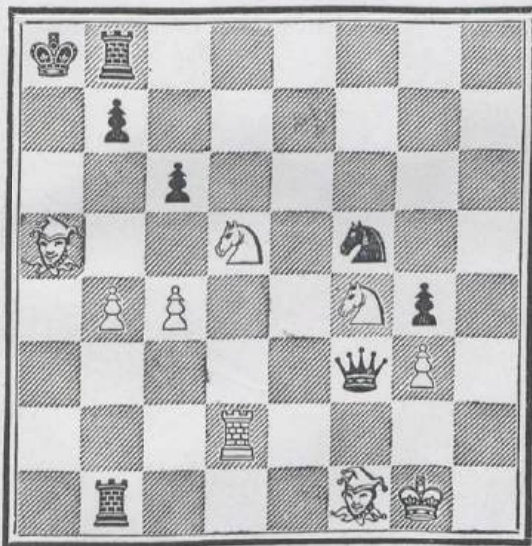


BLANC.



SOIXANTE-TROISIÈME PARTIE (p. 78).

NOIR.

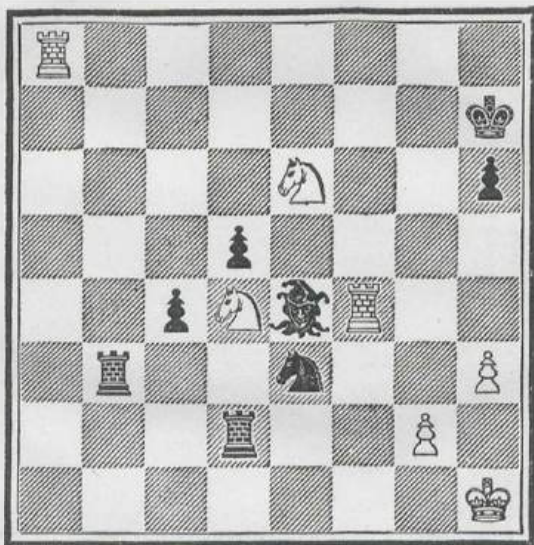


BLANC.



SOIXANTE-QUATRIÈME PARTIE (p. 79).

NOIR.

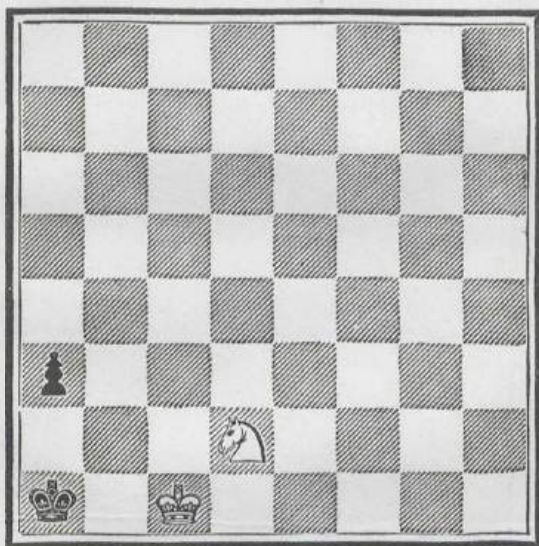


BLANC.

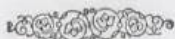


SOIXANTE-CINQUIÈME PARTIE (p. 80).

NOIR.

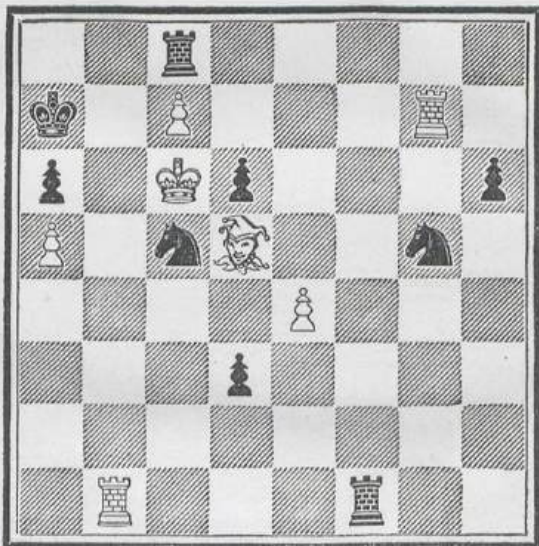


BLANC.



SOIXANTE-SIXIÈME PARTIE (p. 81).

NOIR.

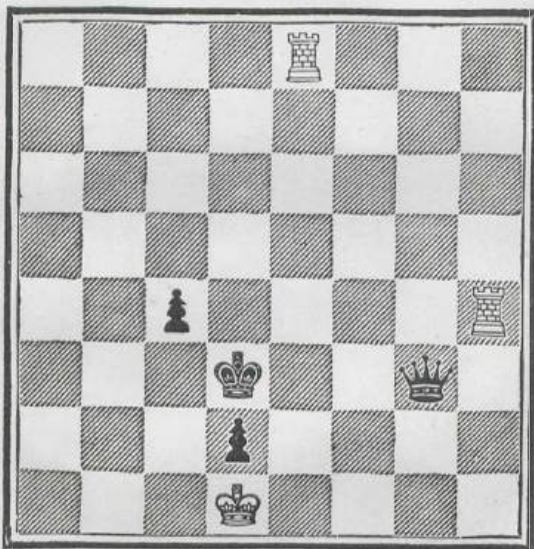


BLANC.



SOIXANTE-SEPTIÈME PARTIE (p. 82).

NOIR.

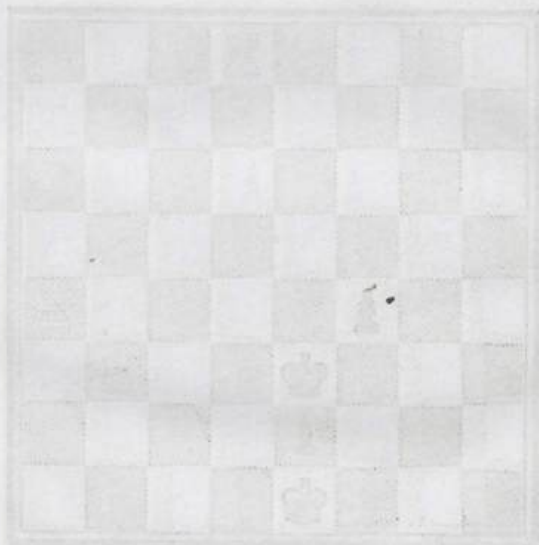


BLANC.

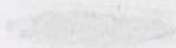


ROYAUME DE FRANCE

1789

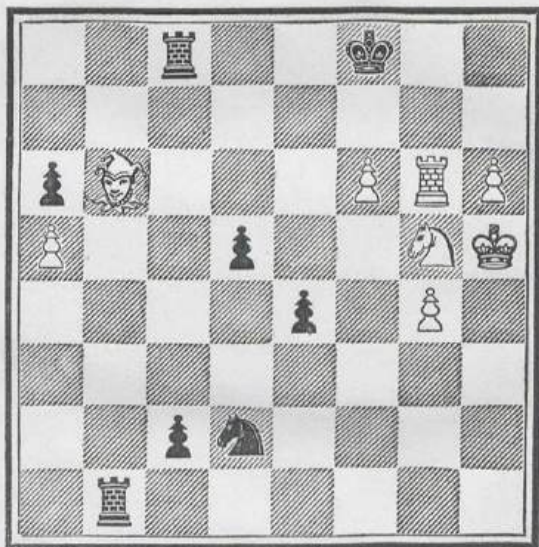


PLATE



SOIXANTE-HUITIÈME PARTIE (p. 83).

NOIR.

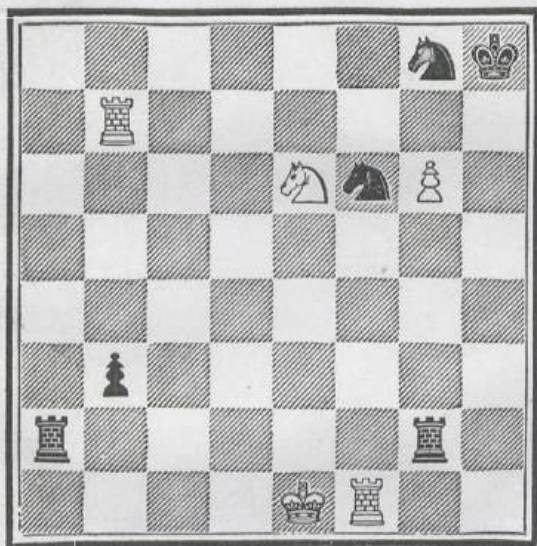


BLANC.



SOIXANTE-NEUVIÈME PARTIE (p. 84).

NOIR.

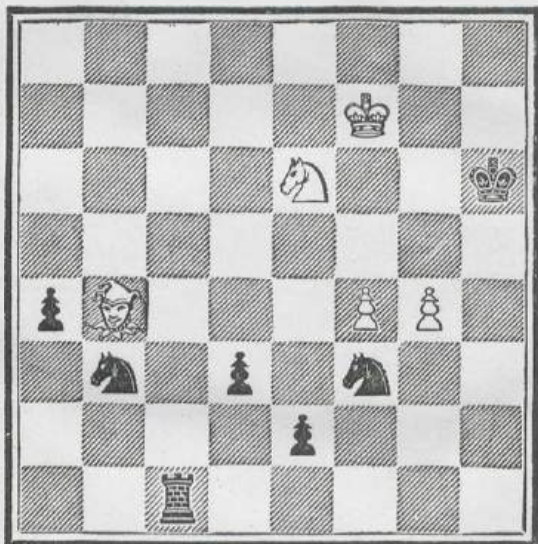


BLANC.



SOIXANTE-DIXIÈME PARTIE (p. 85).

NOIR.

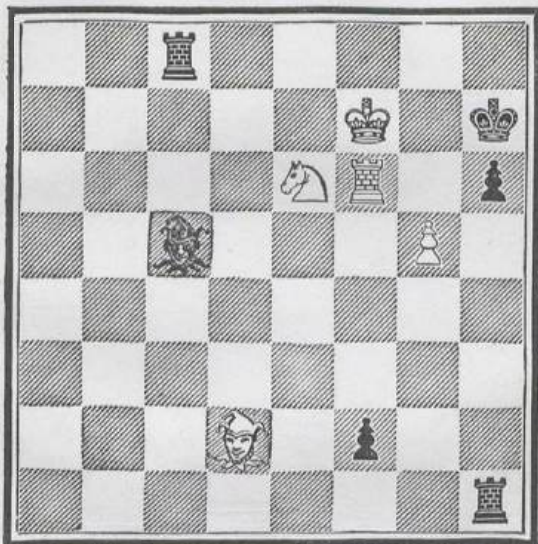


BLANC.



SOIXANTE-ET-ONZIÈME PARTIE (p. 86).

NOIR.

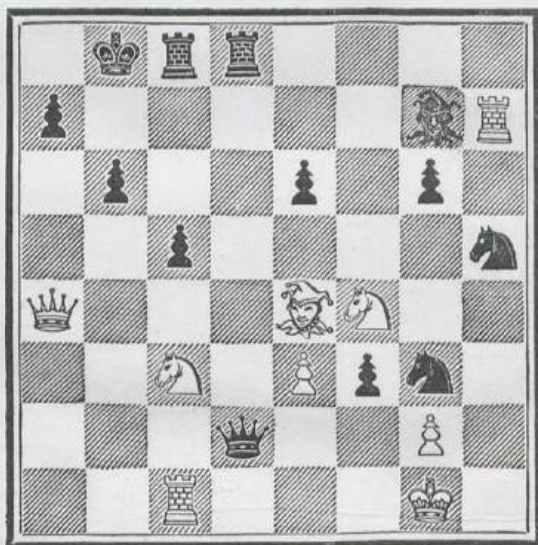


BLANC.



SOIXANTE-DOUZIÈME PARTIE (p. 87).

NOIR.



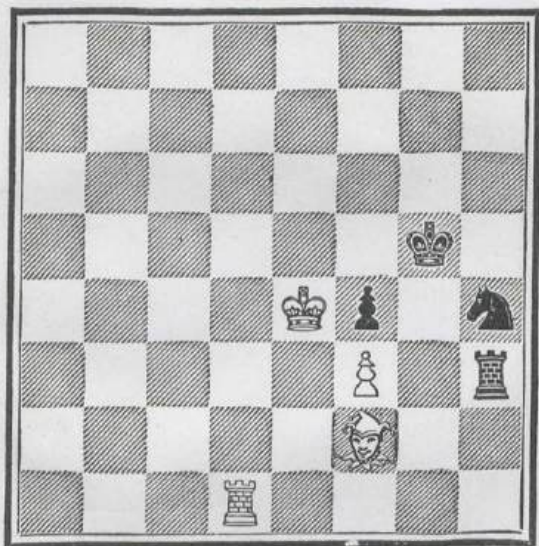
BLANC.



Un amateur pense que le pion noir qui est ici à la 3.^e case du Roi noir, devrait être à la 3.^e case de la Dame noire.

SOIXANTE-TREIZIÈME PARTIE (p. 88).

NOIR.

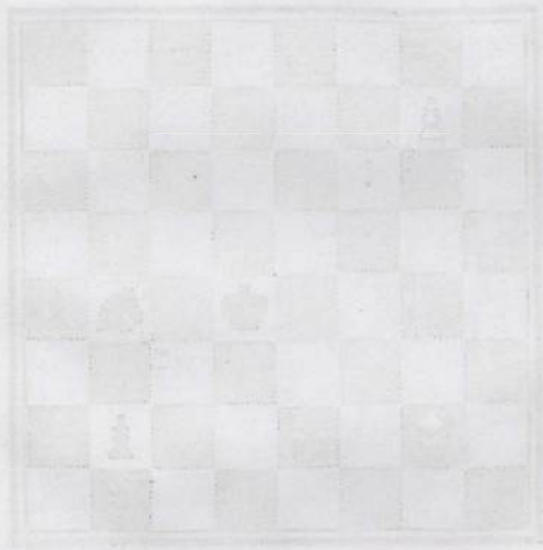


BLANC.

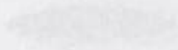


STANFORD UNIVERSITY LIBRARY

1914

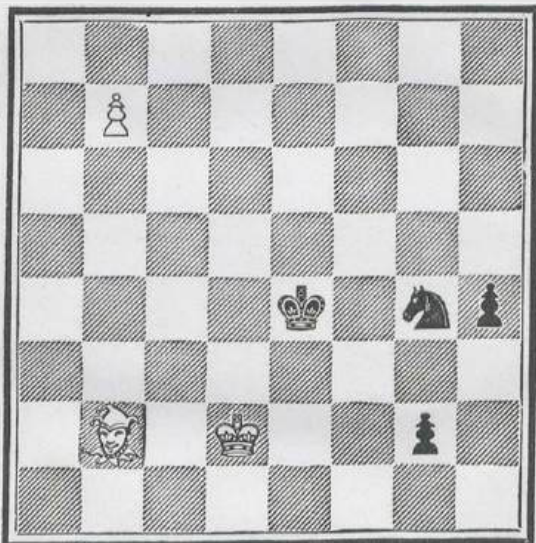


1914



SOIXANTE-QUATORZIÈME PARTIE (p. 89).

NOIR.

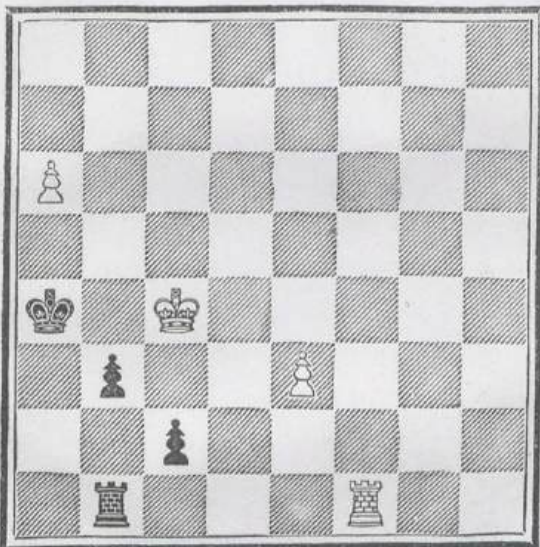


BLANC.



SOIXANTE-QUINZIÈME PARTIE (p. 89).

NOIR.

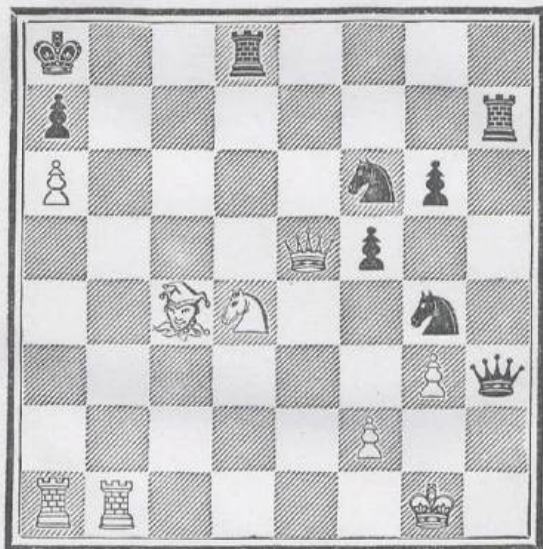


BLANC.



SOIXANTE-SEIZIÈME PARTIE (p. 91).

NOIR.

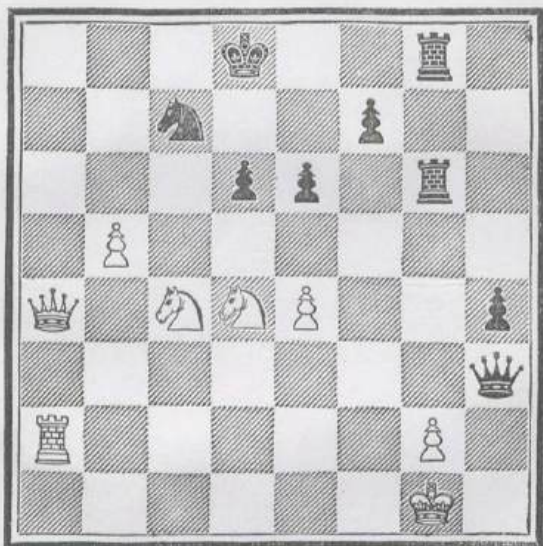


BLANC.



SOIXANTE-DIX-SEPTIÈME PARTIE (p. 93).

NOIR.

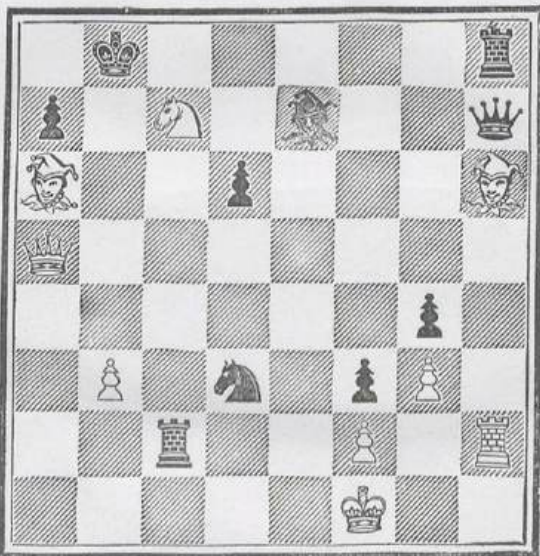


BLANC.



SOIXANTE-DIX-HUITIÈME PARTIE (p. 94).

NOIR.

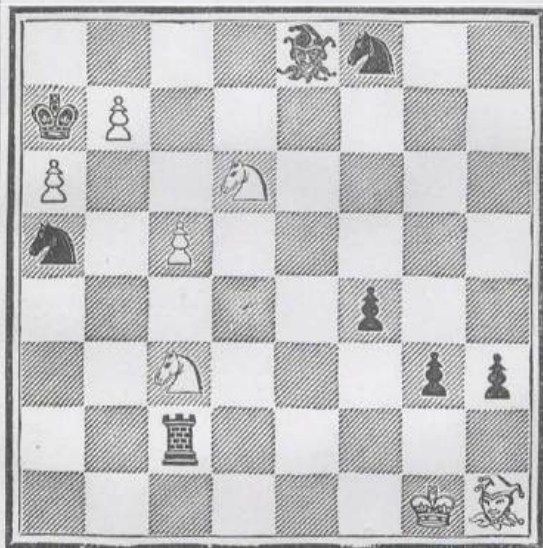


BLANC.



SOIXANTE-DIX NEUVIÈME PARTIE (p. 95).

NOIR.

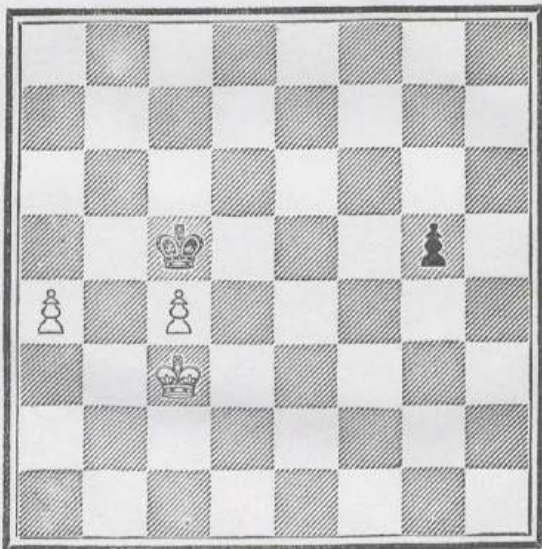


BLANC.



QUATRE-VINGTIÈME PARTIE (p. 96).

NOIR.

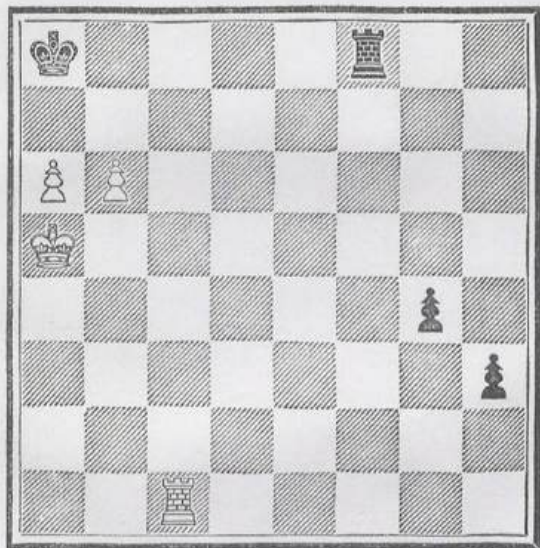


BLANC.



QUATRE-VINGT-ET-UNIÈME PARTIE (p. 97).

NOIR.

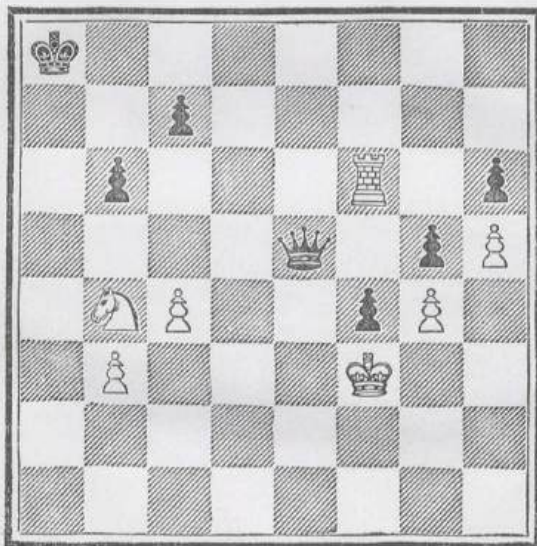


BLANC.



QUATRE-VINGT-DEUXIÈME PARTIE (p. 98).

NOIR.

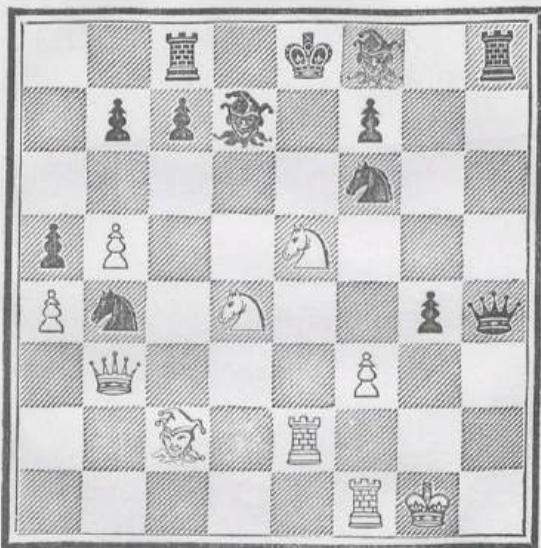


BLANC.



QUATRE-VINGT-TROISIÈME PARTIE (p.99)

NOIR.

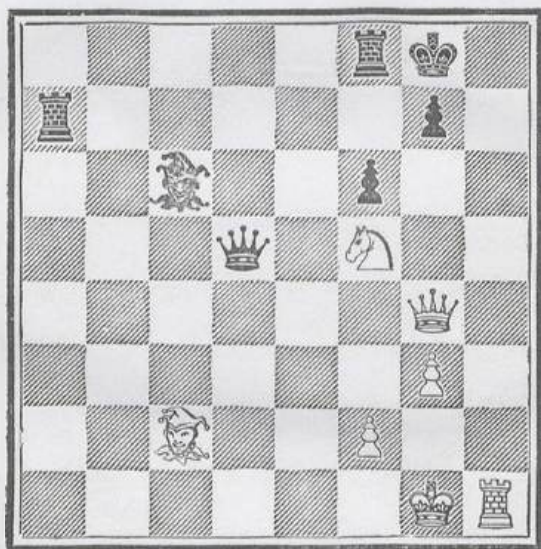


BLANC.



QUATRE-VINGT-QUATRIÈME PARTIE (p. 100)

NOIR.



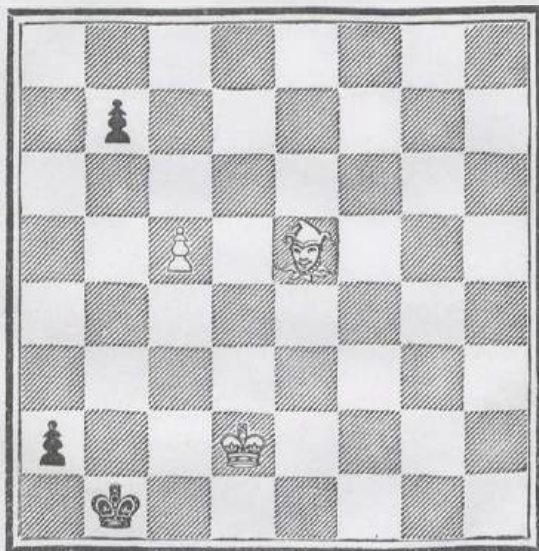
BLANC.



Dans l'édition hollandaise, on place à la 4.^e case du Roi, le Fou qui est ici à la 2.^e case du Fou de la Dame blanche.

QUATRE-VINGT-CINQUIÈME PARTIE (p. 101).

NOIR.

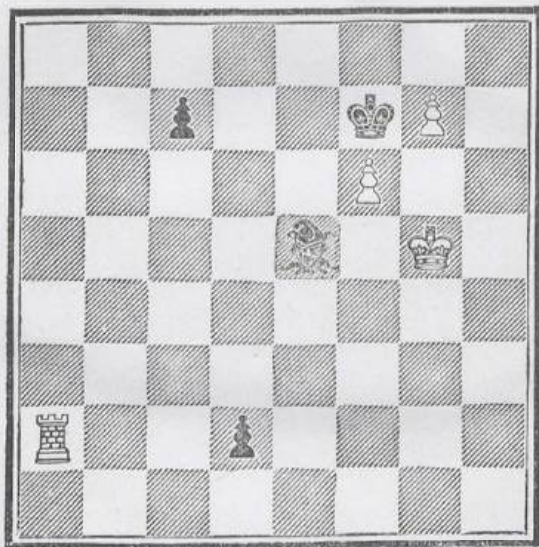


BLANC.



QUATRE-VINGT-SIXIÈME PARTIE (p. 102).

NOIR.



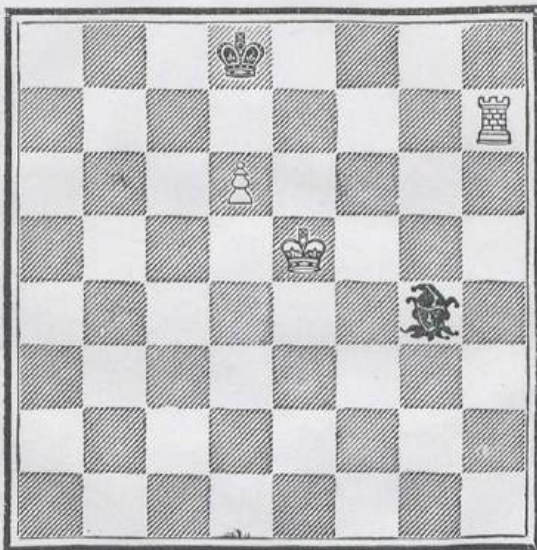
BLANC.



Dans l'édition hollandaise, le pion noir qui est ici à la 2.^e case du Fou de la Dame noire, se trouve à la 2.^e case du Cavalier de la même Dame.

QUATRE-VINGT-SEPTIÈME PARTIE (p. 103).

NOIR.

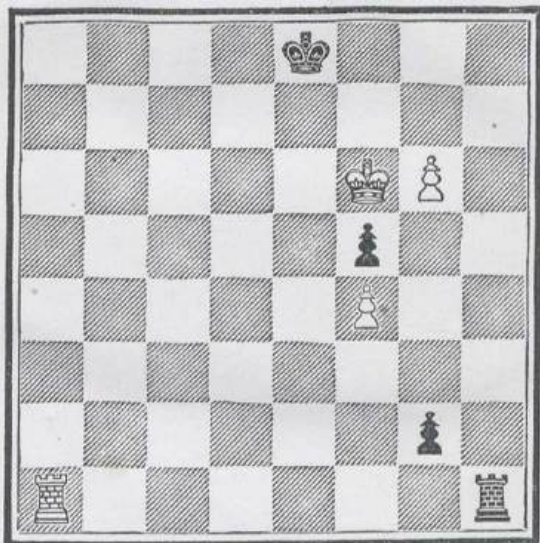


BLANC.



QUATRE-VINGT-HUITIÈME PARTIE (p. 103).

NOIR.

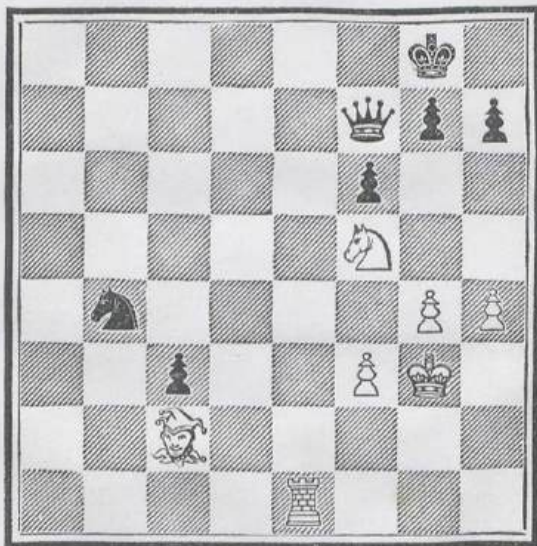


BLANC.



QUATRE-VINGT-NEUVIÈME PARTIE (p. 104).

NOIR.



BLANC.



QUATRE VINGT-TREIZIÈME PARTIE (4)
LES ÉCHECS

1888
1889



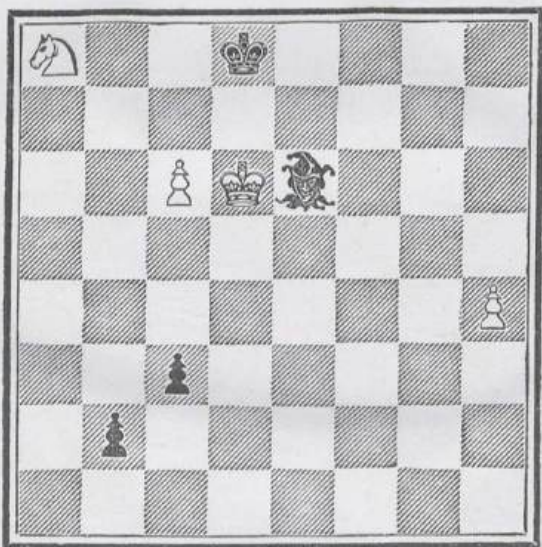
1888

1889



QUATRE-VINGT-DIXIÈME PARTIE (p. 105).

NOIR.

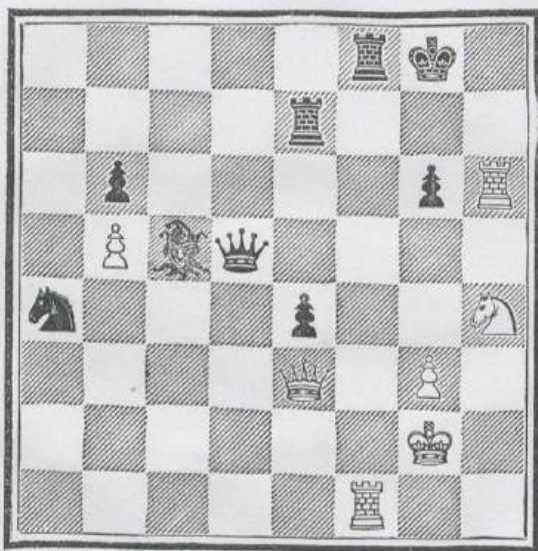


BLANC.



QUATRE-VINGT-ONZIÈME PARTIE (p. 106).

NOIR.

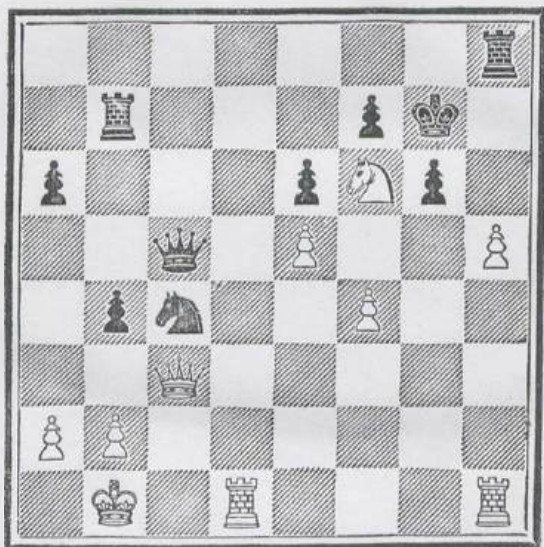


BLANC.



QUATRE-VINGT-DOUZIÈME PARTIE (p. 107).

NOIR.

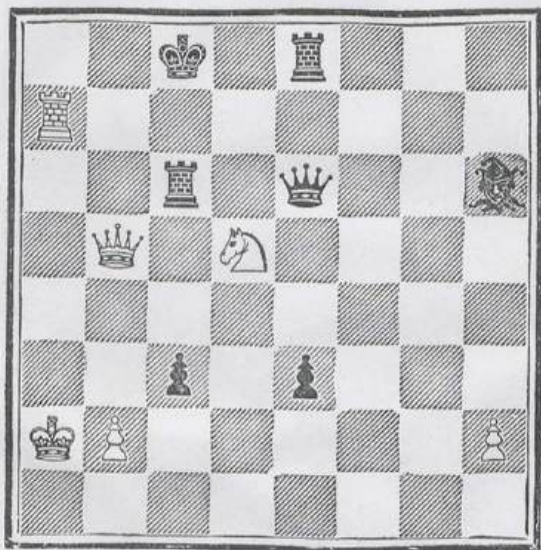


BLANC.



QUATRE-VINGT-TREIZIÈME PARTIE (p. 108).

NOIR.

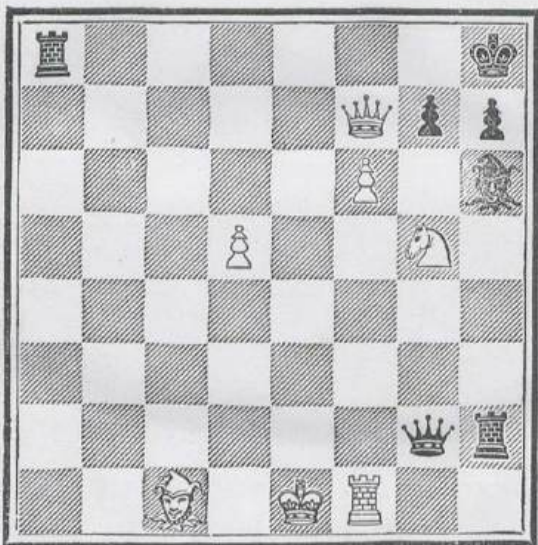


BLANC.



QUATRE-VINGT-QUATORZIÈME PARTIE (109)

NOIR.

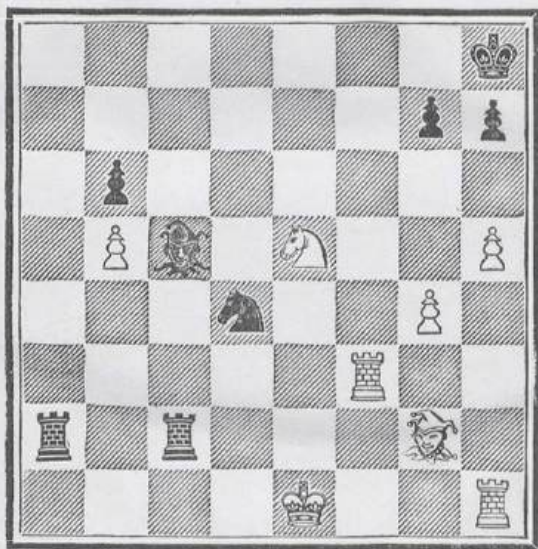


BLANC.



QUATRE-VINGT-SEIZIÈME PARTIE (p. 112).

NOIR.

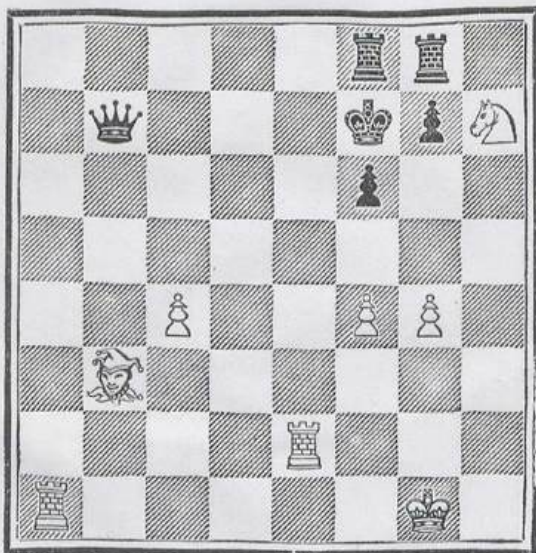


BLANC.



QUATRE-VINGT-DIX-SEPTIÈME PARTIE (113)

NOIR.

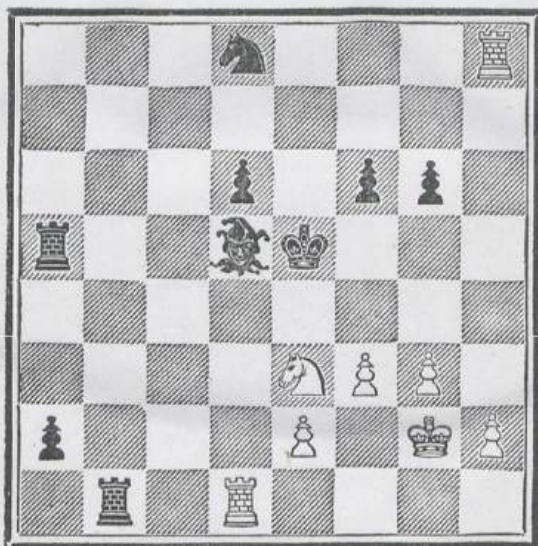


BLANC.



QUATRE-VINGT-DIX-HUITIÈME PARTIE (114)

NOIR.

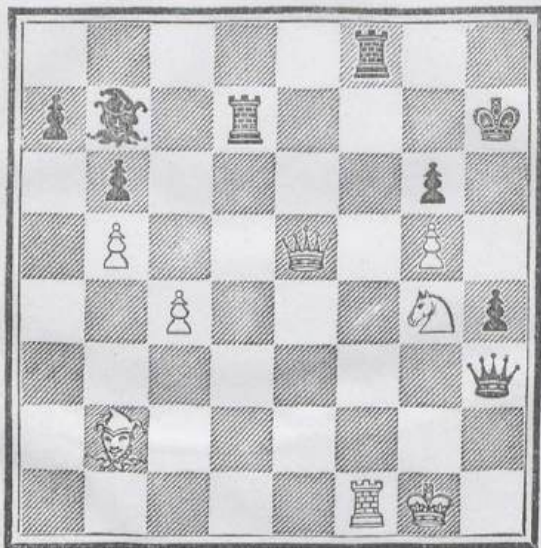


BLANC.



QUATRE-VINGT-DIX-NEUVIÈME PARTIE (114)

NOIR.

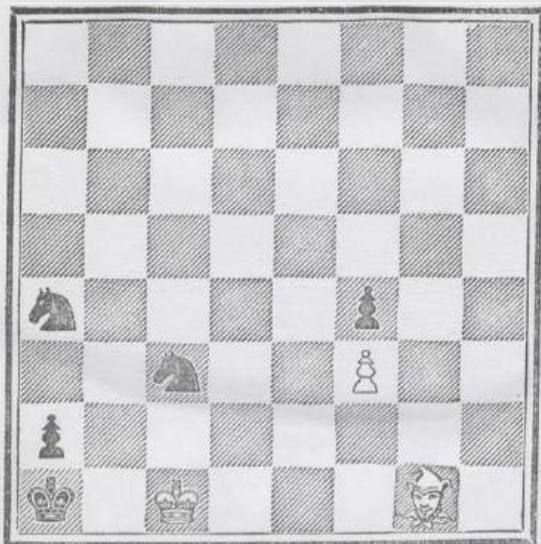


BLANC.



CENTIÈME PARTIE (p. 115).

NOIR.

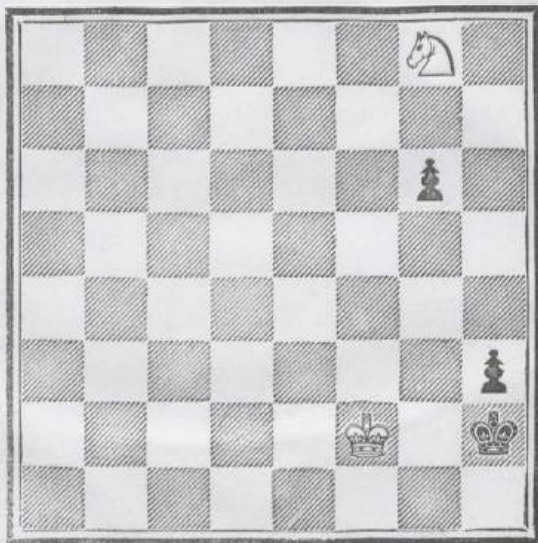


BLANC.



PREMIÈRE FIN DE PARTIE (p. 117).

NOIR.

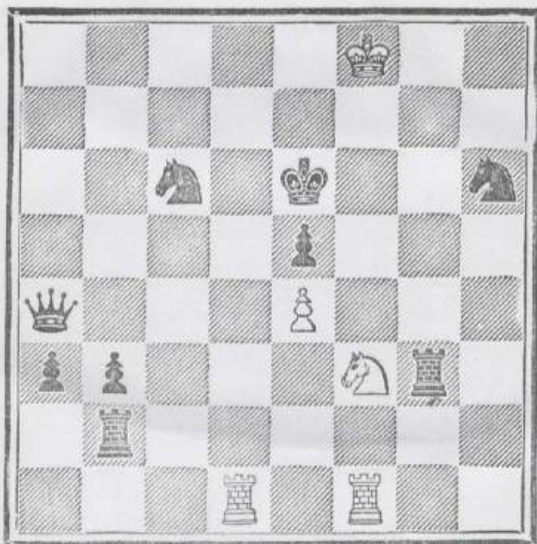


BLANC.



DEUXIÈME FIN DE PARTIE (p. 117).

NOIR.

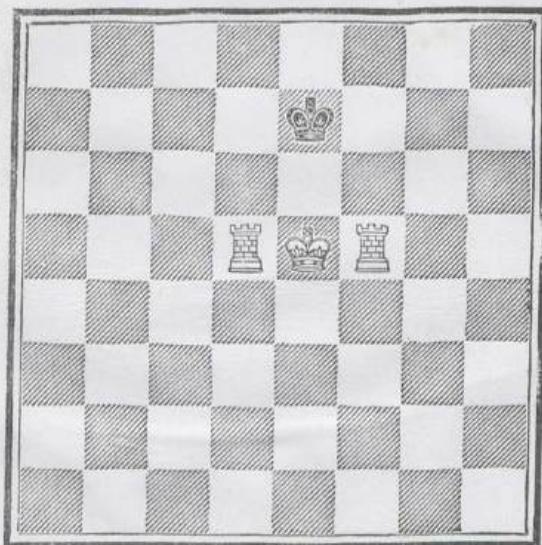


BLANC.



TROISIÈME FIN DE PARTIE (p. 118).

NOIR.

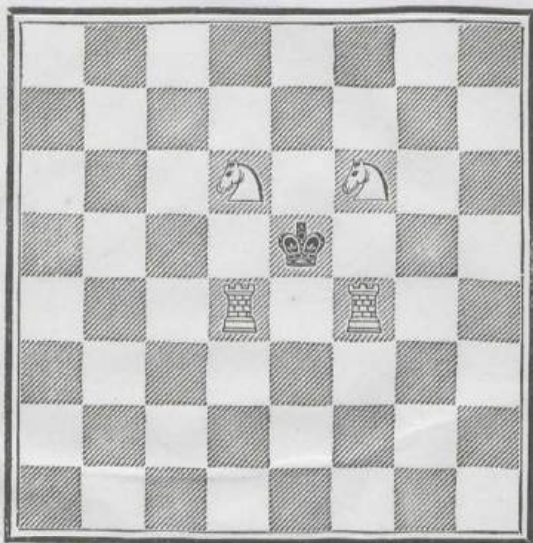


BLANC.



CINQUIÈME FIN DE PARTIE (p. 120).

NOIR.



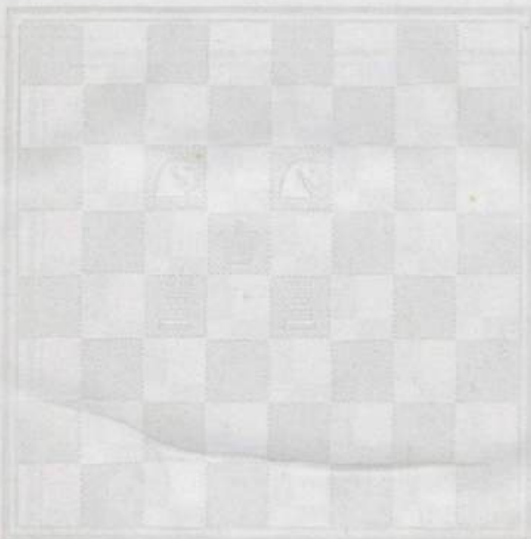
BLANC.



CINQUIÈME FIN DE PARTIE (p. 100)

LE CHESSER DE M. DE LAUNAY

1811



г.о-50к. †





