

BLANCS et NOIRS

MENSUEL DU JEU DE DAMES

Local : Café « L'ESCALE » 6^e étage des Bains de la Sauvenière à Liège

Rédacteur : J. LARUE, 296, rue Saint-Gilles, Liège - C. C. P. 3927.49

No 74

MARS 1967

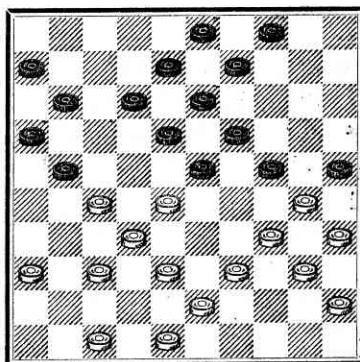
ABONNEMENT 1 AN : 75 FRANCS BELGES

VARIANTES

par R. C. KELLER, G. M. I.

Dans une partie de dames, la vision est primordiale: Un bon joueur doit pouvoir envisager un développement très long, suivant un plan de jeu déterminé, sans erreur ni oubli de coups, en tenant compte de toutes les réponses possibles. La valeur des prévisions, en effet, ne dépend pas seulement de la profondeur mais également de la largeur de vue. Les jeunes font souvent impression par la rapidité avec laquelle ils envisagent une longue variante.

Tony Sijbrands nous en fournit un exemple dans la position du diagramme. Après la



partie, H. Van Westerloo, qui conduisait les blancs, signala que sur 26. 4-10 il pouvait effectuer un coup de dame. Sijbrands répondit immédiatement que cette suite était perdante par une fin de partie de trois pions contre deux. Et de développer la variante ci-après envisagée entièrement en jouant :

26. 4-10 27. 27-22 18-27 28. 36-31 27-36
29. 47-41 36-47 30. 38-33 47-29 31. 32-27 21-41
32. 43-38 (48-42 serait suivi de 29-47) 23-43
33. 34-5 43-34 (25-4 revient au même)
34. 40-20 25-34 35. 5-46 12-18 (menace 11-17 et reprise de la dame)
36. 46-5 11-17 37. 35-30 34-14 38. 5-26 16-21
39. 26-17 13-18 40. 17-28 18-22 41. 28-17 8-12

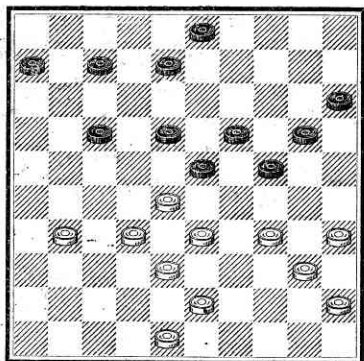
42. 17-8 3-12 43. 45-40 12-18 44. 40-34 18-23 45. 48-43 6-11
46. 43-39 11-17 47. 39-33 17-22 48. 33-29 23-28 49. 29-24 28-32
50. 24-19 32-37 51. 34-30 37-41 52. 30-25 41-46 +

Après une telle démonstration de vision, il n'est plus nécessaire de souligner que les conséquences de 36. 46-10 avaient été envisagées, et que 45. 23-28 donnait un gain plus facile. C'était également le cas au 50^e temps; si les blancs répondent 24-20 au lieu de 24-19 gain par 32-37 20-15 37-42! 34-30 (sur 15-10 suit 9-14 et 42-48 +) 42-47! 15-10 47-41 10-5 41-46 suivi de 22-28.

Dans le cas présent, Tony Sijbrands avait donc prévu 53 coups d'avance pour les deux camps.

A la légion de jeunes talentueux découverts ces dernières années aux Pays-Bas, vient s'ajouter un nouveau nom : Fred Ivens. Voici, en exemple, une partie jouée par lui au championnat de Zuid-Holland (éliminatoire du championnat national) :
Fred Ivens (Blancs) - C. Varkevisser (Noirs) :

1. 32-28 19-23 2. 28-19 14-23 3. 33-28 23-32 4. 37-28 10-14 5. 41-37 5-10
6. 37-32 14-19 7. 46-41 10-14 8. 41-37 18-23 après un début très classique, nous nous trouvons devant une partie centrale à position symétrique.
9. 35-30 12-18 10. 30-25 7-12 11. 39-33 2-7 12. 44-39 17-21 13. 31-27 21-26
14. 34-30 20-24 15. 40-35 11-17 les noirs donnent, à juste titre, la préférence à la suite 11-17 17-22 etc. Mais après 15. 12-17 le coup de bombe n'est pas à craindre car si 16. 27-21 ? 16-27 17. 32-12 23-41 18. 12-23 19-28
19. 30-10 41-46 20. 33-22 46-5! etc. noirs +
- Après le coup du texte, il y a également une combinaison perdante pour les blancs par 16. 27-22 ? 18-27 17. 32-21 23-41 18. 33-28 16-27 19. 28-23 19-28
20. 30-10 28-32! etc. noirs +
- Mais si le pion 4 se trouvait à 5, les blancs gagneraient sur 15. 11-17 par 27-22! 32-21 33-28 28-23 30-10 (5-14) 38-32 42-2 (26-31 f) 36-27 (41-46) 39-33! menace 47-41 éventuellement suivi de 43-38! etc. blancs + Si noirs 14-20 et 46-10 suit alors 33-28 43-38 49-38! etc. blancs +
16. 50-44 17-22 17. 28-17 12-21 18. 33-28 7-12 19. 39-33 6-11 20. 44-39 1-6
21. 49-44 14-20 22. 25-14 9-20 23. 37-31 les blancs doivent maintenant tenir compte de la possibilité ci-après : 23. 28-22 23-28 24. 32-25 21-41
25. 30-19 18-27 26. 42-37 41-32 27. 47-42 13-24 28. 33-29 24-33
29. 39-37 12-17
23. 26-37 24. 42-31 4-9 et non 21-26 ? interdit par 30-25! 26-37 25-14
- 19-10 28-30 37-28 33-22! bl. + 1
25. 47-42 21-26 26. 30-25 26-37 27. 42-31 11-17 28. 25-14 9-20
29. 27-22 18-27 30. 31-11 16-7 31. 44-40 12-17 32. 39-34 13-18 les noirs espéraient probablement beaucoup de cette manoeuvre.
33. 36-31! (diagramme)



33. 7-12 sur le coup apparemment fort 18-22 suivait 34-30! 3-9 (forcé) 30-25 9-14 43-39! et le coup indispensable 8-13 (A) est interdit par 32-27! 23-34 27-9 14-3 25-23! etc. blancs +
- (A) Sur tout autre coup, suit 39-34 34-29 et 40-29! avec avantage gagnant pour les blancs.
34. 31-27 8-13 35. 48-42! supérieurement joué! Les blancs menacent à présent 27-21! 28-22 32-21 33-29 38-7! etc. blancs +
- Sur 35. 24-29 suit 33-24 19-37 28-8 37-28 8-2! etc. bl. +

Les noirs ont d'abord offert le pion 17 :

35. 17-21 36. 27-16 et suivit :
36. 24-29 37. 33-24 19-37

38. 28-17 37-28 39. 35-30! et non 16-11 ? interdit par 18-22! avec remise certaine.
39. 3-9 40. 40-34 9-14 41. 38-33! 28-39 42. 34-43 14-19

43. 43-38! les noirs ont un jeu difficile :

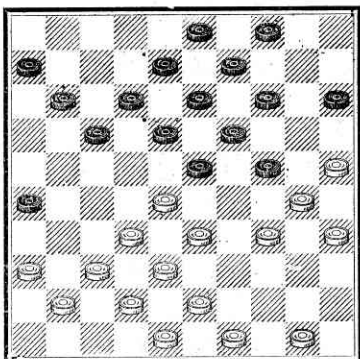
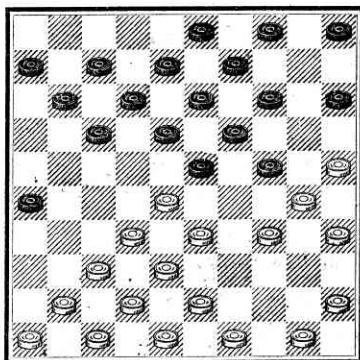
Sur 18 ou 19-23 et sur 20-24 ou 25 suit 16-11 11-7! etc. bl. +

Les noirs ont essayé :

43. 18-22 44. 17-28 20-25 les blancs ont gagné ici d'une façon inattendue
45. 28-23! 19-28 si 45. 25-34 suit 23-14 34-39 45-40 blancs +
46. 30-24! 15-20 47. 24-15 25-30 48. 15-10! les noirs ont abandonné.
- Les blancs pouvaient jouer également : 48. 45-40 car si 28-33 gain par 38-29 30-34 40-35! etc.
- et si 48. 30-34 gain par 40-29 28-33 38-32! etc. +

Voici à présent quelques gains qui se sont présentés en début de parties :
L. Semenov (blancs) - Kaplan (Noirs) - champ. d'U.R.S.S. 1966 :

1. 32-28 17-22 2. 28-17 11-22 3. 37-32 12-17 4. 31-26 19-23 5. 36-31 6-11
6. 31-27 22-31 7. 26-37 14-19 8. 33-28 7-12 9. 34-30 10-14 10. 30-25 16-21
11. 40-34 20-24 12. 34-30 2-7 13. 39-33 1-6 14. 44-39 21-26 15. 39-34
(diagramme) :



15. 24-29! 16. 33-24 14-20 17. 25-14 9-40
18. 35-44? les blancs devaient jouer ici 45-34 après
quoi les noirs ont un avantage positionnel mais
les blancs peuvent encore se défendre. Après le
coup du texte, ils perdent un pion :
18. 26-31! 19. 37-26 17-21 20. 26-17 11-33
21. 38-29 23-25!
Les blancs ont abandonné, estimant à bon droit
qu'un pion de retard contre un pareil adversaire
enlevait tout espoir.

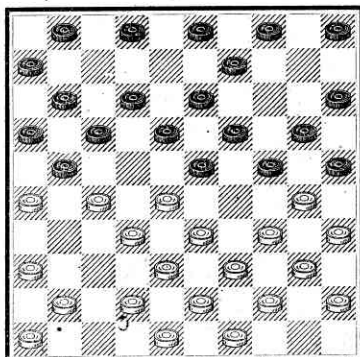
Si, dans la position du diagramme, nous enlevons les
pions 5 et 45, il y a une perte de pion inattendue pour
les blancs par 24-29! etc.

De même, dans la position du second diagramme, j'ai
trouvé une variante à la combinaison de Kaplan :
Les noirs gagnent par 1. 26-31! (A) 2. 38-26
si 2. 36-27 17-22! 28-17 11-31 37-26 23-29! etc.
noirs +
2. 24-29 3. 33-24 14-20 4. 25-14 9-40
5. 35-44 17-21! etc. noirs + 1

(A) Les noirs peuvent aussi jouer 1. 24-29 33-24
26-31. Si les blancs répondent 3. 37-26 ? c'est
parfait pour les noirs qui, par 14-20! placent la
combinaison Kaplan, mais si 3. 36-27 les noirs doivent
à présent placer le coup de dame "cher" 17-22 11-31
15-20 23-29 19-46. Les blancs répondront alors
43-39! et le gain pour les noirs apparaît beaucoup
moins clairement que dans la variante principale.

Jouer d'abord 24-29 serait une arreur, car après 2. 33-24 14-20 etc. sur 26-31 les
blancs prendraient naturellement par 36-27 gagnant le pion.

J'enprunte la combinaison 20x20 particulièrement élégante, ci-après, à la rubrique
de Ph. Ham dans "Het Damspel" de décembre 1966.

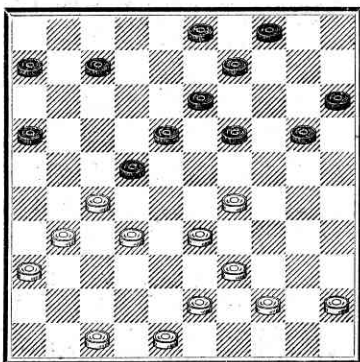


La position s'est présentée dans une partie jouée à
Andel (Noord Brabant) entre J. v.d. Griendt (blancs)
et L. Peijnenburgh (noirs).

- Les blancs ont gagné par :
12. 27-22! 18-27 13. 28-22 17-37
14. 26-8 3-12 15. 41-21! le coup difficile.
Peu de joueurs auraient vu cette suite :
15. 16-27 16. 33-29 24-33
17. 38-16! les noirs ont abandonné.

Herman de Jongh G.M.I.

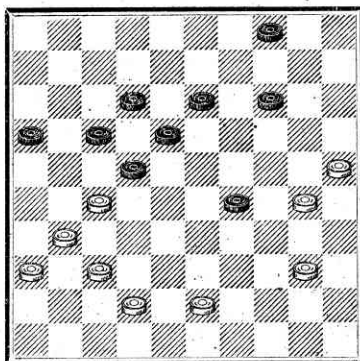
8. 44-39 3-8 9. 45-40 7-11 procure l'avantage gagnant. Si les noirs tentent de se libérer par le sacrifice du pion 18-23 29-18 13-19 les blancs répondent par le placement d'un pion taquin fort sur la case 24 : 33-29 22-13 29-24 19-30 35-24
10. 32-28! 11-17 coup forcé par la menace de pertes matérielles.
11. 39-34 6-11 les autres coups perdent immédiatement.
12. 29-24 la position des blancs est tellement forte qu'ils peuvent se permettre le "luxe" de ne pas passer à dame par 12. 27-21
12. 8-12 13. 38-32 9-14 14. 31-26 22-31 15. 36-27 16-21 et les noirs ont abandonné.



La position du diagramme est extraite de la partie W. Kaplan - Kontrobarski dans le championnat d'"Avant-Garde" en 1959.

Les noirs peuvent se débarrasser du faux marchand de bois par 19-24 suivi de 13-19 et 18-23. Au lieu de quoi ils ont joué :

1. 19-23 2. 47-42 23-34 3. 39-30 commettant une faute grossière 20-25 qui permet aux blancs par le coup 4. 30-24 d'occuper la case stratégique. Maintenant se répète le tableau connu lorsqu'il manque aux noirs le pion 2 pour échanger le pion taquin 24. Les forces des noirs vont être bloquées. Plus loin, suit :
4. 9-14 5. 43-39! 3-9 les blancs ont créé quelques menaces de combinaisons. Si 5. 6-11 ou 7-12 suit 24-20! 15-24 32-29 On ne peut non plus jouer 5. 14-19 car suivrait 42-37! 19-30 39-34 passage.
6. 45-40 7-11 les noirs sont forcés de créer encore une faiblesse, le pion arrière 6.
7. 33-29 le but de ce coup est d'empêcher le mouvement du pion 11 sur la case 21. Suivrait une combinaison 24-20 avec le gain immédiat.
7. 14-19 8. 40-35 19-30 9. 35-24 9-14 10. 39-33 4-9 l'attaque 14-19 est interdite par la perte du pion 42-38 19-30 29-23 18-29 27-9 4-13 33-35
11. 44-40 14-19 12. 40-35 19-30 13. 35-24 9-14 14. 42-38! la position illustre la force du faux marchand de bois en coopération avec le pion taquin sur l'aile droite. Les noirs n'ont plus de défense satisfaisante :
14. 11-17 les noirs ne peuvent tenter de se dégager par 13-19 24-13 18-9 27-18 25-20 car suivrait 18-13! 9-18 29-23 18-29 33-35 et les blancs conservent le pion d'avance.
15. 24-20! 15-24 16. 29-9 13-4 17. 32-28 4-9 18. 48-43 9-14
19. 43-39 14-19 20. 28-23 19-28 21. 31-26 22-31 22. 33-13 blancs +



Et voici un exemple de faux marchand de bois qui n'a pas réussi. Ici, malgré le faux marchand de bois, la position des blancs est très mauvaise. Premièrement, le pion 37 est mal mis; deuxièmement, les blancs ont laissé occuper sur leur aile droite l'importante case 29 et les pions blancs sur cette aile sont passifs. Les noirs viennent de jouer 1. 17-21 2. 37-32 12-17 L'attaque 2. 21-26 donnait la nulle après 32-28! 26-39 28-19 4-15 30-24 29-20 25-14

3. 31-26 22-31 4. 36-27 après 26-37 les noirs passent à dame 14-20 25-14 4-9 14-3 21-26 3-21 16-49

4. 4-9! ne laissant aux blancs qu'un seul coup 42-38 qui permet aux noirs d'exécuter une combinaison gagnante. Il fallait répondre 40-35.

Après 43-39 ou 43-39 se présente la même combinaison.

5. 29-33! 6. 38-29 18-23 7. 29-18 13-31 8. 26-37 14-20
9. 25-3 21-26 10. 3-21 16-49 les noirs réalisent l'avantage.

Nous passons maintenant à l'analyse d'une partie où la présence d'un faux marchand de bois a conduit les noirs à la victoire.

1. 34-29 17-22 un début symétrique qui se rencontre souvent dans la pratique. Il est appliqué surtout par ceux qui recherchent le jeu de manoeuvre sur les ailes. Dès les premiers coups, la partie acquiert un caractère particulier, où souvent l'intuition joue un rôle. On peut également répondre 1. 19-23 ou 19-24. Dans le premier cas, les noirs aspirent à se consolider dans le centre. Le jeu se déroule habituellement comme suit : 2. 40-34 14-19 3. 45-40 10-14 4. 50-45 5-10 5. 29-24 ou 5. 31-26 20-25 (l'enchaînement par 19-24 n'est pas rationnel car suit 6. 32-28 23-32 7. 37-28 et les pions de l'aile gauche des noirs ne pourront se développer avant longtemps) 6. 37-31 14-20 7. 41-37 et ensuite 46-41 en échangeant le pion central noir 23.
La réponse 1. 19-24 conduit à un jeu tranquille avec position centrale dans les deux camps. Ici on joue habituellement 2. 40-34 14-19 3. 32-28 20-25 4. 29-20 25-14 5. 37-32 18-23 etc.
2. 40-34 11-17 3. 45-40 6-11 4. 50-45 1-6 5. 32-28 il est opportun de rappeler un piège qui se produira après les coups 5. 32-27 ? 17-21 6. 37-32 21-26 ? 7. 27-21 ? 26-28 8. 21-17. 12-21 9. 29-24 20-29 10. 40-1 et les blancs gagnent.
En jouant 5. 19-23 les blancs auront des difficultés sensibles pour développer leur aile gauche.
5. 20-25 les noirs ont encore d'autres suites 14-23 ou 16-21; elles sont d'égale valeur et dépendent du goût des joueurs.
6. 37-32 19-23 la lutte pour la possession du centre est l'essentiel de la stratégie des "100" cases. Dans la plupart des cas, celui qui a l'initiative, possède le centre. Dans ces conditions, l'échange 6. 22-27 est trop passif; il équivaut à céder volontairement le centre.
7. 28-19 14-23 8. 41-37 les plans des joueurs apparaissent; en construisant la colonne 41-37-32 les blancs veulent, par l'échange sur 28, liquider le pion 23 et se consolider dans le centre, ce que les noirs n'empêchent pas pour les raisons suivantes : après l'échange sur 28, les blancs affaibliront un peu leur aile gauche (sur cette aile se trouveront 8 pions contre 10 sur l'aile opposée) ce qui permettra aux noirs de développer une attaque
8. 10-14 9. 46-41 14-19 l'échange 9. 23-28 32-23 22-27 31-22 17-19 n'est pas rationnel ici, parce qu'après 29-24 les blancs auront une colonne excellente.
10. 32-28 23-32 11. 37-28 19-24 12. 29-20 25-14 13. 34-29 16-21
14. 41-37 5-10 15. 31-26 11-16 16. 37-32 ici le coup 18-13 29-27 21-41 serait menaçant
16. 21-27 17. 32-21 16-27 18. 38-32 27-38 19. 43-32 le plan des blancs est de limiter le jeu actif de l'adversaire sur l'aile droite; il ne se justifie pas pour les raisons suivantes : la colonne 38-33-29 se désagrège et il faudra à nouveau venir occuper la case 38 et ensuite la case 42; il faudra deux coups. Profitant de cette circonstance, et aussi de ce que les blancs ont un pion avancé sur la case 29, les noirs construisent immédiatement un faux marchand de bois sur l'aile gauche. Meilleur était 18. 40-34 afin, après 14 ou 13-19, d'échanger sur la case 24.
19. 14-19 ? un coup à première vue quelconque; mais la suite naturelle 42-38 est interdite par une combinaison 22-27 ! 32-21 18-23 22. 29-18 12-34 23. 21-1 10-14 24. 40-29 13-18 25. 1-23 19-50 !
20. 49-43 ici le placement du pion taquin 29-24 19-30 35-24 aurait été malencontreux. Par exemple, après 10-14 40-34 ? 14-20 34-29 17-21 ! 26-17 12-21 28-26 18-23 29-18 22-27 les blancs perdent un pion.
20. 15-20 ! 21. 42-38 10-15 22. 47-42 19-23 ! 23. 28-19 13-24 on peut ici conclure. Le plan choisi par les blancs a permis aux noirs, après le 18^{ème} temps, de construire un faux marchand de bois excellent; trois pions noirs tiennent huit pions blancs de l'aile droite. Pourquoi les noirs ont-ils occupé la case 24 par échange ? Pour liquider encore un pion blanc sur l'aile gauche et obtenir ainsi de bonnes possibilités d'attaque sur cette aile (8 pions contre 6). On voit ici l'importance de la disposition équilibrée des forces sur les ailes.
24. 39-34 9-13 25. 43-39 il a été inutile de déplacer le pion 43 car l'aile droite est assez surchargée. Ils ont conservé une manoeuvre en pionnant 32-27 22-31 26-37. Plus loin, les blancs auraient dû déplacer le pion 43 pour renforcer l'aile gauche.

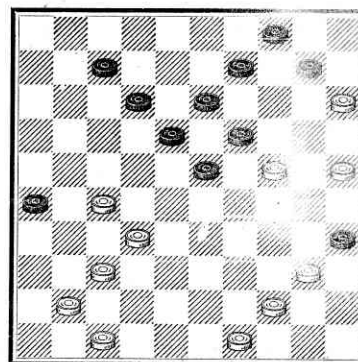
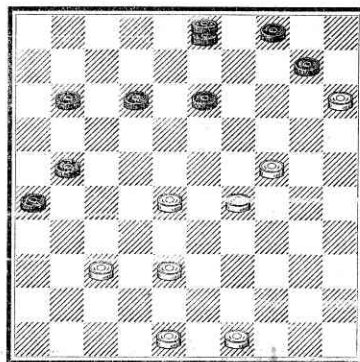
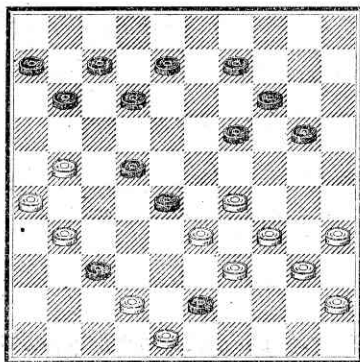
25. 3-9 26. 32-28 7-11 27. 38-32 11-16 28. 48-43 après ce coup, les blancs qui ont une aile affaiblie, ne peuvent plus se sauver. Il restait des possibilités de défense lors de l'attaque du pion 24.
28. 16-21 29. 43-38 si 29. 42-38 suit 6-11 et après 34-30 20-25 gagne, par 30-19 13-24 29-20 15-24 avec ensuite 24-29
29. 6-11 30. 42-37 ici 36-31 mène à l'enchaînement de toute la position des blancs par 11-16 31-27 22-31 26-37 18-22
30. 11-16 31. 37-31 l'attaque 34-30 est perdante par la réponse 20-25 et la prise 24.
31. 4-10! dans leurs calculs, les blancs espéraient enchaîner l'aile droite adverse par 31-27 22-31 36-27 mais ils remarquent à présent n'avoir pas de bonne réponse à 9-14! 28-23 13-19. Il faut souligner que l'échange 31. 21-27 32-21 16-27 (au lieu de 4-10) aurait permis aux blancs d'effectuer une combinaison de sauvetage 26-21 17-37 28-17 12-21 35-30 24-35 29-24 20-29 34-13 etc.
32. 31-27 22-31 33. 26-37 18-22 34. 28-23 13-18! enlève aux blancs toutes chances de gagner le pion. Maintenant après 35. 32-28 20-25! victoire rapide, par 29-20 18-29 34-23 15-24
35. 34-30 9-13 36. 30-19 13-24 37. 39-34 21-27 38. 32-21 17-26! la manoeuvre énergique qui force le jeu, par la menace 22-28. Si 39. 38-32 suit 20-25. C'est pour cette raison que les blancs doivent donner le pion
39. 35-30 24-35 mais même cette mesure ne sauve pas la situation.

PROBLEMES INEDITS

G. W. CHETLER (U.R.S.S.)

A. POIRIER (Canada)

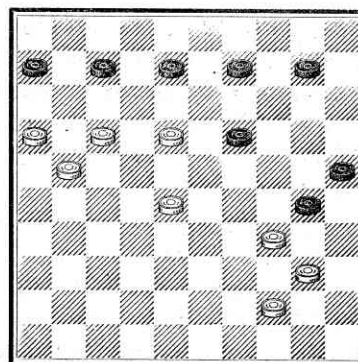
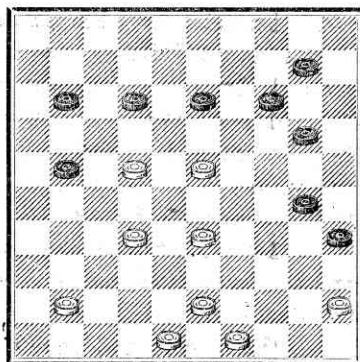
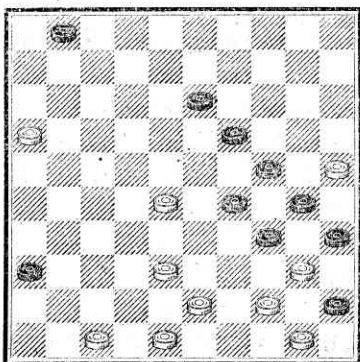
J. SCHEIJEN (Kerkrade)



J. SCHEIJEN

J. NESME (Quincié)

J. DELESMAEKER (Liège)



Les blancs jouent et gagnent. Solutions ci-dessous.

Chetler : 17.17.38.24.43.33.4.49.10 + Poirier : 24-20 37-31 48-43 49-43 43-9 15-4-10

Scheijen : 27-22 37-31 47-41 49-44 25-3 3-9 15-4 +

Scheijen : 28-23(19-28f)47-41(36-47)16-11(47-33)11 7(1-10)13.20(34-43)25-32(35-34)48-17

(33-6) 32-28(6-33 f)44-40 (35-41) 50-28

Nesme : 49-44 32-27 27-7 7-9 45-5

Demes : 18-12 X X k2-5 X

Si l'on avait à désigner les deux manœuvres les plus subtiles du subtil Jeu de Dames, on pourrait, sans crainte de se tromper, classer en tête l'obligation de prises prioritaires, bien sûr, mais aussi et surtout les Temps de Repos, deux manœuvres qui sont à l'origine de presque tous les coups savants.

Dans son "Traité du Jeu de Dames", G. Beudin consacre un chapitre à l'étude de ce qu'il appelle "les Coups de Repos". C'est nettement insuffisant pour traiter un sujet qui est un des plus importants du Jeu de Dames. Dans son ouvrage d'initiation, qui est par ailleurs excellent, Beudin n'envisage que six moyens d'obtenir un temps de repos "procuré par le jeu des blancs". Il aurait pu, par une étude plus approfondie, en découvrir davantage, et surtout donner à chacun un plus long développement.

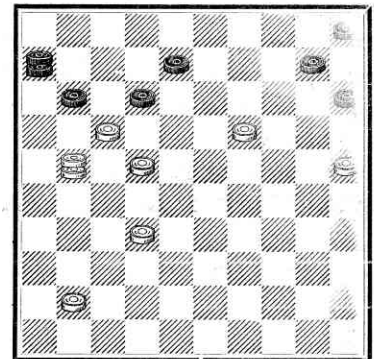
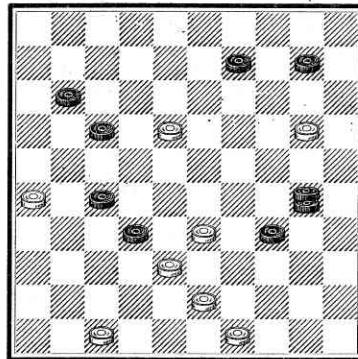
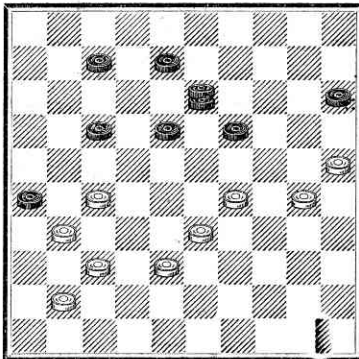
C'est ainsi qu'il n'accorde parcimonieusement que deux lignes et un seul exemple à ce cas particulier qu'il intitule "Coup de Repos que le Blanc se procure en démasquant une dame noire". Pourtant ce cas peut donner naissance à un nombre presque incalculable d'applications aussi variées qu'ingénieuses.

"Démasquer une dame"! L'expression est jolie, elle évoque irrésistiblement un soir de réveillon en pleine folie de carnaval. Comment nos damistes, modernes Casanova s'y prendront-ils pour mener à bien cette galante entreprise ? Ils ont le choix entre deux moyens, selon l'humeur de la dame, ils peuvent opérer en douceur en déplaçant simplement le pion noir qui la masque, ou bien user de la force, en prenant brutalement par une rafle, les pièces noires qui empêchent la combinaison.

Exemples : N° 1

N° 2

N° 3



- N° 1: 37-32 (26-39) 38-33 29-23 (démasquer) 30-24 (13-47) 24-24 25-14 (coup de la Noria)
 N° 2: 18-12 33-29 (démasquer) 20-15 15-2 2-5 (48-31 f) 26-37 (43-48) 47-42 (48...) 49-43
 N° 3: 19-14 21-27 27-24 (démasquer) (6-46) 25-20 - final du Marquis

MASQUER D'ABORD, DEMASQUER ENSUITE

"Le fin du fin, ma chère, aurait minaudé une Précieuse de Molière, (si elle avait joué aux dames), le fin du fin, si l'on veut être dans le vent, c'est d'abord de masquer une dame, pour se donner ensuite le plaisir de la démasquer!"

Là aussi, selon la position de la dame noire, deux cas peuvent se présenter.

- 1er cas - La dame noire n'est pas sur la diagonale qui la mettrait en prise d'un pion blanc. L'y amener directement ne procurerait pas de Temps de Repos. Pour y parvenir, il faut procéder en trois étapes
 1°) Interposer sur la diagonale un pion noir qui fait écran.
 2°) Alors seulement amener la dame noire sur cette diagonale.
 3°) Démasquer la dame noire.

2ème cas - La dame noire attaque sur la "bonne" diagonale, le pion blanc "en l'air". La manœuvre n'exige alors que deux temps.

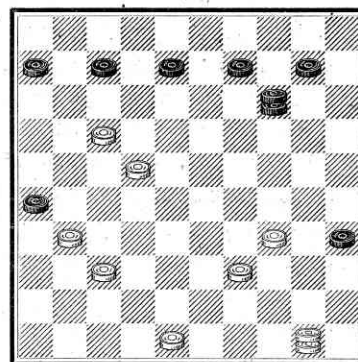
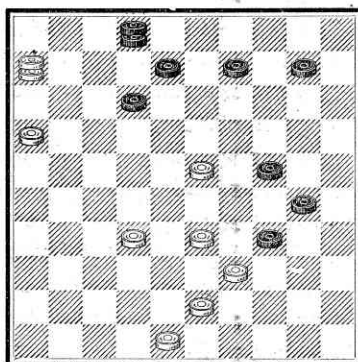
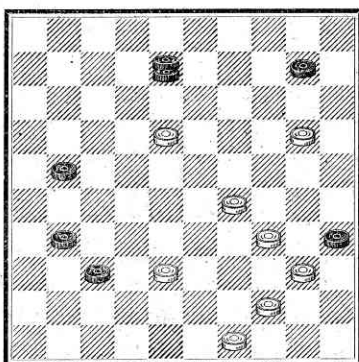
- 1°) Empêcher la dame noire de prendre le pion blanc en lui offrant une prise prioritaire pour la masquer.
 2°) Démasquer ensuite la dame noire, ce qui ne peut guère se faire qu'en éliminant par une rafle, les pièces noires qui forment écran.

1er cas : la dame noire n'est pas sur la "bonne diagonale"

N° 4

N° 5

N° 6



- N° 4 : 38-32 (masquer) 18-12 29-23 (démasquer) 20-14 14-5 5-17! 49-40 17-6 6-50 (Scorpion)
 N° 5 : 23-18 32-28 (masquer) 16-11 33-28 (démasquer) 6-1 1-2 2-35 (enfermé)
 N° 6 : 17-11 (masquer) 34-30 39-33 50-29! (démasquer) (14-46 f) 29-47 26-37 47-41 37-42
 48-37 (fondeur de cloches). Le n° 6 est un exemple du second cas : la dame noire
 attaque un pion blanc sur la bonne diagonale.

EN GUISE DE CONCLUSION

Ces quelques compositions relativement simples n'ont pas la ridicule prétention de rivaliser avec des problèmes de concours où l'on recherche surtout la difficulté de la solution sans négliger les qualités de finesse, de profondeur, d'originalité, de pureté d'exécution, etc. Elles ont seulement pour but de révéler quelques unes des très nombreuses applications qu'on peut imaginer en utilisant les Temps de Repos que les blancs peuvent se procurer, en s'inspirant du Carnaval, pour masquer et démasquer une dame noire.

Chercheurs, vous avez là un canevas sur lequel vous pourrez broder de nombreuses et étincelantes arabesques.

J. GAMEN, décembre 1966.

NOUVELLES BREVES

ANVERS : à la moitié du championnat, le classement se présente comme suit :

- 1°) Hugo VERPOEST M.I. 19 pts s/22; 2°) L. Prijs 15 pts; 3°) R. Kleinmann 14 pts;
 4°) P. Bergen 13 pts; 5°) E. Van Bouwel 11 pts; 6°) P. Dewilde 11 pts;
 7°) F. Claessens M.N. 11 pts; 8°) W. Van Bouwel 10 pts; 9°) Fl. van der Meersch 8 pts;
 10°) L. Bijttebier 6 pts ainsi que C. Coët et D. Van Nimwegen.

BRUXELLES : championnat du cercle 1966-67 :

Excellence : classement au 1er janvier 1967 :

- 1°) Oscar VERPOEST M.I. 15 pts s/18; 2°) Georges Poppe 13 pts; 3°) Jean Maes 10 pts;
 4°) Georges Wanet 10 pts; 5°) André Debusschere 9 pts; 6°) Louis Marseaut 8 pts;
 7°) Maurice Verleene 6 pts; 8°) Frans Verschuere 6 pts; 9°) André Frère 4 pts;
 10°) Léo Reynders 1 pt.

Division I :

- 1°) Pierre Meulemans 17 pts s/18; 2°) Albert Wathélet 14 pts; 3°) Michel Kohn et
 René Moris 12 pts; 5°) Robert Claes 10 pts; 6°) René Avaux 8 pts;
 7°) Madeleine Baetens 5 pts; 8°) Achille d'Haerens 4 pts; 9°) Robert Duterme 3 pts;
 10°) Adrien Robijn 3 pts.

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE "JUNIORS"

Le championnat de Belgique "Juniors", en formule rapide (un coup toutes les dix secondes par appel de la couleur à jouer), se déroulait le dimanche 5 février au Damier Liégeois, installé pour la circonstance, 45, rue du Beau Mur à Grivegnée. Ce fut un réel succès : participation de classe, assistance attentive, ambiance électrique : tout contribua à faire de cette épreuve une belle réussite.

Pour débiter cette belle journée damiste, le doyen des Maîtres belges et actuel champion de Liège, J. DEMESMAEKER, commença dès 14 H 30, sous la direction du Président Gillot, une séance de parties simultanées qu'il devait à 17 H 30 clore sur les résultats ci-après : 2 perdues (contre Mme Goyvaerts et Mr Francis Dimbourg) 3 nulles (Mme Goyvaerts, Marchand et Poludgnak) et 32 gagnées; chiffres qui traduisent un peu banal exploit, si l'on songe à ce que représente le fait de conduire à la fois, trois heures durant, trente sept parties; ceci constitue d'ailleurs le nouveau record de Belgique en la matière : l'ancien record appartenait au même DEMESMAEKER avec trente-trois parties.

Le Maître devait, après la séance, nous dire combien fut difficile et épuisante l'édification de son exploit, à propos duquel nous conclurons ici en lui disant : bravo et merci, Monsieur DEMES, pour votre étincelante prestation, qui a bien mérité du Jeu de Dames.

On put assister ensuite au déroulement du championnat "éclair" qui se termina sur le classement ci-après :

1°) Jean-Marie GILLOT 12 pts s/12!; 2°) Daniel Bovy; 3°) Grégoire Michel; 4°) Gillot Dominique; 5°) Rigot Serge; 6°) Dimbourg Francis; 7°) Grulois Jean-Pierre; 8°) Marloir Christiane; 9°) Grulois Daniel; 10°) Marchand Pierre; 11°) Dewitte Mireille; 12°) Collard Guy; 13°) Grailet B; 14°) Schneider Ad; 15°) Van Hoste; 16°) Grailet; 17°) Marloir Nicole; 18°) Gillot M; 19°) Henroteaux José; 20°) Dozo; 21°) Doneux Paul; 22°) Fissaux R; 23°) Frans J. Cl; 24°) Bergs R; 25°) Bræn Guy; 26°) Kerten J.

On concevra que nous ne puissions épiloguer longuement sur ce splendide tournoi, fertile en péripéties et qui demeurera un des très bons souvenirs du Damier Liégeois. Mais il convient de souligner le panache avec lequel Jean-Marie GILLOT (16 ans) sut triompher SANS PERDRE UNE SEULE PARTIE ni même concéder une seule nulle.

Le Président Gillot récompensa les mieux classés par l'attribution de prix : deux coupes (dont une offerte par le Maître liégeois Vaessen) des porte-clés et trois exemplaires de l'ouvrage de R. Polydor "Si Le Jeu de Dames vous était conté".

Il nous reste à remercier les nombreux sociétaires qui ont bien voulu nous faire visite, marquant ainsi par leur présence l'intérêt qu'ils portent à un mouvement jeune d'où sortiront, on l'espère, les vedettes de demain. Et à rappeler que les réunions du Damier Liégeois se tiennent chaque lundi à 19 heures, au local 42, boulevard d'Avroy, toute autre adresse à Liège étant périmée.

ERRATUM

Le Maître liégeois Léon VAESSEN nous fait parvenir la rectification ci-après : "Suite à l'étude damiste de W. KAPLAN (traduction D.A. BASS) du n° 71 - décembre 1966. Page 3 (2me diagramme) au 16e temps, je lis : en obligeant l'adversaire à faire l'échange 11-17, les blancs ont gagné trois temps...." Je me permets ici de rester sceptique, car pour moi ce pionnage fait gagner 4 temps aux NOIRS. Il doit y avoir une erreur, mais celle-ci peut également provenir de la traduction ?"

Mon magazine vous a plu ?

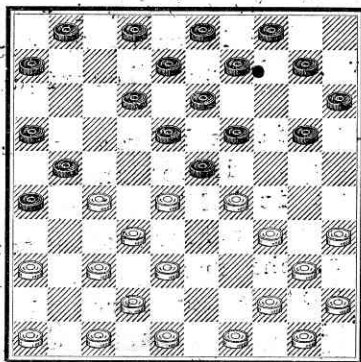
1. Parlez-en autour de vous.

- Faites-le connaître à vos amis.

- Communiquez-moi l'adresse de ceux qu'il pourrait intéresser.

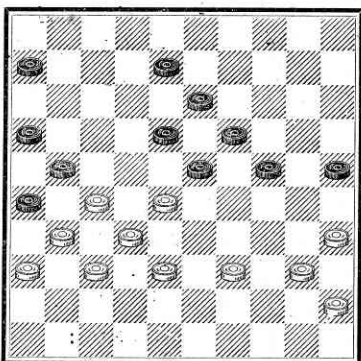
Un numéro spécimen leur sera envoyé.

Début de partie :



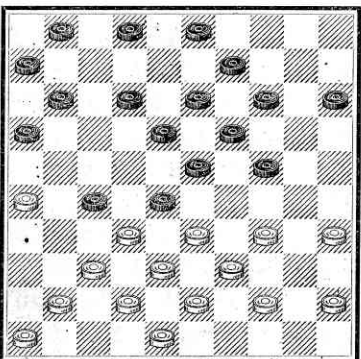
1. 32-28 19-23 2. 28-19 14-23 3. 37-32 10-14
 4. 41-37 14-19 5. 33-28 17-21 a
 6. 31-27 21-26 7. 38-33 11-17 b
 8. 43-38 17-22 9. 28-17 12-21 10. 33-28 7-12 o
 11. 39-33 5-10 12. 33-29 (diagramme)
 sur 20-24 suit 27-22 et 38-33
 sur 1-7 ou 12-17 suit 37-31 32-41 48-39 et
 29-24

a) b) c) 5-10 livre toujours ici un coup de dame.



Fin de partie jouée en 1960 par Agephonow

1. 39-34! 24-29 forcé par la menace 34-30. Si
 24-30 coup de dame gagnant par 35-24 19-39 28-19
 13-24 38-33 39-28 32-3 21-41 36-47 26-37
 3-26 +
 Si 25-30 34-25 et 6-11 suivait 40-34! même menace.
 2. 35-30! 6-11 si 8-12 suivait 30-24 19-39 28-17
 21-12 38-33 29-38 32-34 plus 1 et gain.
 3. 40-35! 29-40 4. 45-34 11-17 si 8-12 suit à
 nouveau 30-24 et 38-33
 5. 30-24! 19-39 6. 28-19 13-24 7. 38-33 39-28
 8. 32-3 21-41 9. 36-47 26-37 10. 3-15 +



Le "Coup Royal" qui est un des plus connus du répertoire, est aussi celui qui présente le plus de variantes; on le rencontre souvent en partie classique et même de très forts joueurs en sont quelquefois victimes. Ce coup fut publié pour la première fois par le français Marcel Vimont dans le journal "Le Havre-Eclair" vers 1930, sous la forme ci-après :

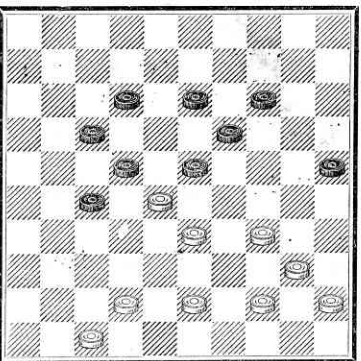
Noirs : 3 - 5 - 6 - 9 - 11/13 - 16 - 18 - 19 - 21 - 23
 24 - 26

Blancs : 25-27-28-32-33-35-37/39-42-44-45-47-48

Les blancs ont tenté la faute par 47-41! et les noirs tombèrent dans le piège par 24-29? 33-24 19-30 28-17 11-31 mais suivait 35-24! 31-36 25-20! 36-47 37-31! 26-28 38-33 47-29 24-4! blancs +

Une fort belle application s'en présenta, dans la position du diagramme, il y a quelques mois au Damier Parisien :

Le joueur parisien Guyot a joué ici 31-27 et les noirs pensant placer un coup royal gagnant, tombèrent dans le piège : 24-29 ? 33-24 19-30 28-17 11-31 34-25! 31-36 et suivit : 37-31! 26-28 38-33! 36-40 33-4! +



La composition du dernier diagramme, due au Maître liégeois Demomack, pourrait également se rencontrer en partie :

les noirs, croyant gagner le pion, ont joué 18-23;
 les blancs vont gagner par 47-41 43-38 33-28 34-29
 et 44-39