LE DAMIER

RECUEIL DE TOUS LES COUPS DE DAMES

Publiés jusqu'en 1881

(4,150 Coups sur Diagrammes).

PARTIES ENTIÈRES ANNOTÉES

BIBLIOGRAPHIE COMPLÈTE DU JEU

POÈMES ET ANECDOTES

A Monsieur CRASSIER

Témoignage d'amitié et de reconnaissance à mon professeur et maître dans la science du Jeu de Dames.

Son ami,

G. BALÉDENT.

154. 170

G1.2.13

LE DAMIER

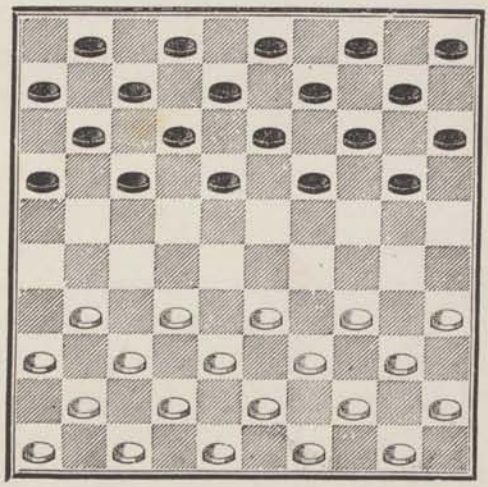
PAR

G. BALÉDENT

COURS DÉVELOPPÉ DE THÉORIE

Sur le Jeu de Dames à la Polonaise.

TOME 1er.



EN VENTE A AMIENS

Chez l'Auteur, rue des Vergeaux, n° 4

Et au Cercle des Joueurs d'Échecs & de Dames,

(Café Delattre, rue Duméril).

1881

1° Coups sans temps de repos ;
2° Coups avec temps de repos ;
3° Problèmes.

Le deuxième volume comprend quatre groupes qui sont :

1° Coups avec Dames noires ;
2° Coups avec Dames noires et Dames blanches ;
3° Coups avec Dames blanches ;
4° Problèmes.

Tous les coups de chacun de ces groupes sont placés par série de coups renfermant la même quantité de pions blancs.

Et enfin dans chaque série, les coups sont placés à peu près par ordre de difficultés, les plus difficiles et les plus beaux à la fin.

On me reprochera peut-être d'avoir mis des coups trop faciles au commencement de chaque série ; pour répondre à cette objection, je ferai remarquer que j'ai tenu essentiellement à rendre mon livre intéressant aussi bien aux débutants qu'aux forts joueurs, et qu'il ne faut pas rebuter les faibles en les mettant de suite en présence de grandes difficultés, que le moyen de les encourager à l'étude est de les faire passer par une bonne progression du simple au composé.

Presque tous les traités commencent par donner des études de fins de parties, je crois le contraire beaucoup plus logique, aussi, dans mon premier volume, j'ai donné la première place aux coups de début pour arriver en dernier lieu aux fins de parties qui demandent généralement beaucoup plus d'attention et d'étude pour les résoudre.

Dans le second volume qui ne renferme que des coups avec Dames, j'ai adopté un classement inverse à celui du premier ; devant cette raison qu'on possède généralement les Dames à la fin des parties plutôt qu'au commencement, et qu'il est plus facile d'étudier ces coups en commençant par ceux qui possèdent le moins de pièces. Enfin, j'ai fait précéder tous les coups du premier volume d'un cours développé sur la théorie du jeu de Dames, dans lequel j'ai apporté des éléments nouveaux, il est divisé en six grandes parties contenant chacune les chapitres suivants :

1° Introduction.	*Mécanisme du jeu.* *Règles.*
2° Théorie du Jeu de Pion.	*Avoir le coup.* *Tant pour tant.* *Coup de repos.* *Lunettes.* *Pion en prise.*
3° Du Jeu de la Partie.	*Du trait*
4° Jeu de Position.	*Débuts.* *Milieux de parties.* *Fins de parties.*
5° Préceptes généraux sur le jeu de dames.	*Conseils.* *Principes.*
6° Parties entières annotées.	

Dans mon deuxième volume, après une digression sur la Dame, j'ai traité la fin de partie intéressante de trois Dames contre une en appliquant la méthode de généralisation inaugurée par l'abbé Durand.

Un chapitre spécial a été consacré à la remise qui joue un si grand rôle dans la partie de Dames, je l'ai placée à la suite des trois premiers groupes de coups que renferme ce deuxième volume.

J'ai cru devoir donner une étude de M. Alfred Régnier sur la partie qui perd gagne d'un pion contre vingt, pour les amateurs que ce genre de partie peut encore intéresser.

Et j'ai terminé cet ouvrage en reproduisant tous les poèmes et les anecdotes publiés jusqu'à ce jour sur le jeu de Dames.

Je n'ai donc rien exagéré en disant que ces volumes renfermaient tout ce qui a paru sur ce jeu, et j'espère que ce travail sera accueilli par le public aussi favorablement que tous ceux imprimés jusqu'à ce jour.

AU LECTEUR

Je ne me doutais pas en avril 1880, lorsque je me mis à l'œuvre pour la publication de ce traité, du travail considérable ni des grandes difficultés que je rencontrerais dans cette entreprise. Ce qui m'a soutenu jusqu'au bout, c'est ma grande passion pour ce jeu, ainsi que mon vif désir de le propager et de le faire aimer, si c'est possible, autant qu'il mérite de l'être.

De nos jours, malheureusement, on aime et l'on recherche les plaisirs faciles ; c'est là, je crois, la grande raison qui éloigne les jeunes gens du jeu de Dames, où les premiers pas sont pénibles, car il faut apprendre à le bien jouer pour y trouver ensuite de l'agrément. Celui qui commence ne s'amuse pas : parce qu'il ne voit pas, ne connaît pas les ruses du jeu. Cela demande un peu de travail et d'étude, c'en est assez, souvent, pour faire mettre le jeu de côté. Que de fois aussi me suis-je entendu poser cette question : quel bonheur, trouvez-vous à pousser un pion de bois sur des cases blanches ou noires ?

Le bonheur et le plaisir que j'y trouve, c'est que je vois dans l'avancé d'un de ces petits ronds, des malices, des ruses, des combinaisons quelquefois merveilleuses qu'il vous est impossible d'apercevoir, à vous qui ne connaissez point le jeu ou n'y êtes qu'une mazette. Le défaut du jeu de Dames, si toutefois c'est un défaut, est que, pour le comprendre, l'aimer et l'admirer, il faut y être d'une certaine force.

Mon but en rassemblant dans *Le Damier* tout ce qui a paru de beau sur le jeu de Dames, depuis qu'il est connu jusqu'en 1881, est de lui attirer un plus grand nombre d'admirateurs en le mettant à la portée de tous.

Y réussirai-je ? J'ose l'espérer, car pour ceux qui le jouent depuis longtemps, j'ai ouvert de nouveaux horizons sur l'étude des ouvertures, au chapitre du jeu de position. Pour ceux qui

débutent, je leur ai tracé la voie qu'ils doivent suivre pour parvenir promptement à le bien jouer et y trouver un agréable passe-temps.

Je suis un peu comme tous les auteurs, je pense avoir mieux fait que ceux qui m'ont précédé; le plan de mon travail me paraît mieux ordonné, je crois avoir établi les premières bases sur lesquelles viendront s'appuyer toutes les démonstrations théoriques des ouvertures de ce jeu.

C'est à vous, ami lecteur, de me prouver que j'ai suivi la bonne route. Cette première édition, j'ai tâché de la ramener au plus bas prix possible tout en lui conservant le cachet d'un livre de luxe.

Permettez-moi, en vous quittant, de ne pas vous dire tout-à-fait adieu, mais plutôt, comme je l'espère, à bientôt. Si vous m'accueillez favorablement, je tâcherai de réaliser ce que me demandait il y a quelque temps M. Plagnol.

Sous le même titre : *Le Damier*, je publierai tous les ans un volume où l'on trouvera les plus beaux problèmes parus dans l'année précédente, avec le nom des compositeurs et les observations des solutionnistes, le titre des publications nouvelles, des analyses, des anecdotes, des débuts, des parties entières et des fins de parties. Tous les amateurs s'y reconnaîtront peints par leurs propres œuvres. Les renseignements et les critiques me parvenant de tous les points me faciliteront ma tâche et *Le Damier* n'en sera que plus intéressant pour tous.

Lecteur, de vous seul dépend la réalisation de ce projet.

Adressez-moi toutes vos critiques, vos anecdotes, vos différentes compositions et vous me trouverez près de vous l'année prochaine.

G. BALÉDENT

4, rue des Vergeaux, à Amiens (Somme).

PLAN GÉNÉRAL

DE MON TRAITÉ

Voici la nomenclature des ouvrages qui sont contenus virtuellement dans mes deux volumes, avec la quantité de coups que chacun d'eux renferme.

1° Manoury	1770	18
2° Van Embden	1785	200
3° Manoury	1787	104
4° Blonde	1798	34
5° Lallement	1802	407
6° Dufour	1808	624
7° Everat	1811	456
8° Commard	1823	200
9° Charles Van Tenac	1845	7
10° Grégoire	1847	206
11° P. Poirson-Prugneaux	1855	4.110
12° Lallement par Grégoire	1862	415
13° Abbé Durand	1877	100
14° Leboucher		140
15° Alix		100
	Total	7.121

J'ai joint à ces ouvrages tous les coups que j'ai recueillis dans les publications suivantes :

1° Palamède	6
2° Stratégie	506
3° La Revue illustrée des jeux, etc	120
4° La Hève	443
5° L'Echiquier d'Aix	30
6° Le Progrès de la Somme	130
Total	1.235
Apport	7.121
Total général	8.356

A ces 8,356 coups, il faut ajouter ceux qui m'ont été communiqués par divers amateurs (environ 150) pour avoir le total approximatif des coups que j'ai dû copier sur des diagrammes séparés, ce qui donne un chiffre rond de 8,500 coups, lequel s'est réduit, mon classement achevé, à 4,150 (1) par suite de l'élimination des coups doubles ou sans valeur.

Comme on le voit par la nomenclature ci-dessus, j'ai réuni à peu près tout ce qui a paru sur le jeu de Dames, à part quelques ouvrages étrangers et anciens qu'il m'a été impossible de me procurer.

L'Encyclopédie de M. Poirson-Prugneaux est le traité qui m'a donné le plus de travail. Je suis persuadé que cet ouvrage n'a jamais été traduit par aucun amateur, tant il est pénible et difficile à consulter. Les 4,110 coups qu'il contient peuvent se réduire facilement à 2,500 ou 2,700 au plus, car on y rencontre 4 et 5 fois les mêmes coups copiés par divers auteurs, qui déplaçaient ou supprimaient un pion inutile à l'exécution afin de grossir leur volume.

Blonde est celui qui a le plus copié, sa collection de 1,300 coups en contient plus de 800 qui ne proviennent pas de lui ; mais il faut lui rendre cette justice que les changements apportés aux coups dont il voulait s'attribuer la propriété étaient généralement bien faits, car il donnait une position plus naturelle aux coups ou en cachait davantage la solution.

D'après ma classification, on verra qu'il m'a été très facile de reconnaître tous les plagiaires et que, si j'y ai laissé figurer quelques coups de Blonde bâtis sur les mêmes idées que ceux de Commard, de Van Embden, etc., c'est qu'ils présentaient des positions assez différentes pour les distinguer les uns des autres, et ensuite, pour montrer son habileté à transposer les pions des compositions qu'il copiait.

J'ai divisé tous mes coups en deux grandes catégories :

1° Coups sans Dames (1er volume).
2° Coups avec Dames (2e volume).

Ensuite j'ai formé avec les coups du premier volume trois groupes bien distincts :

---

(1) Pour obtenir ce chiffre il faut ajouter aux 4,088 coups contenus dans mes séries les 62 coups que j'ai donné comme exemple dans le texte.

PRÉFACES & AVANT-PROPOS

Des Ouvrages contenus dans ce Traité.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par MANOURY, en 1787.

PRÉFACE.

Depuis que l'édition de l'*Essai*, que j'ai publiée en 1770 est épuisée, plusieurs personnes m'ont engagé à le faire réimprimer. Je l'aurais fait depuis longtemps, si, outre les augmentations qu'il exigeait pour être moins imparfait, et qu'il n'était plus question que de mettre en ordre, j'eusse pu être en état de donner sur le jeu les éclaircissements historiques que l'on verra dans l'introduction. Comme ce n'est qu'au commencement d'octobre 1786 qu'ils me sont parvenus, je n'ai pu m'occuper plus tôt de l'ouvrage que je présente au public.

S'il paraît sous un autre titre que le premier, ce n'est pas que j'ai voulu le rendre plus imposant, mais parce qu'il m'a paru plus convenable aux détails où je suis entré sur le jeu en lui-même, au développement que j'ai donné aux principes, à la fixation et à l'explication des règles, aux différentes observations que j'ai faites, et aux avis que j'ai pris la liberté de donner. Je dois une partie de ces détails aux notes qui m'ont été communiquées sur l'origine et les inventeurs de jeu ; je dois le reste aux conférences que j'ai eues avec les joueurs les plus habiles et les plus expérimentés, qui ont bien voulu m'aider de leurs lumières et me donner leurs décisions, dont je ne suis ici que le rédacteur.

Il y avait dans l'*Essai* plusieurs points indécis sur lesquels je rapportais, à la vérité, les différents raisonnements qui pouvaient résoudre la difficulté de telle ou telle manière ; mais des raisonnements ne forcent personne, ce ne sont pas des lois, et il en faut à tous les jeux. C'était toujours laisser flotter l'opinion ; et comme il pouvait y avoir autant de jugements différents qu'il y aurait de juges consultés, c'était aussi laisser les joueurs à la merci de la prévention, et rendre leurs contestations interminables, quelquefois même dangereuses par la chaleur que l'intérêt et l'amour-propre mettent trop souvent dans leurs prétentions. Il a donc paru indispensable, dans ces

conférences, de fixer irrévocablement tous les objets par des règles invariables qui eussent force de loi, et l'on y a, en conséquence, arrêté d'une voix unanime, celles qu'on lira au Chapitre III (des Règles).

La plupart sont déjà connues, celles qui ne le sont pas ne sont cependant pas plus nouvelles qu'elles ne sont arbitraires; non-seulement elles sont puisées dans les principes, mais encore elles sont les mêmes que celles qui ont toujours été observées à l'ancien Jeu de Dames, dont le *Jeu à la Polonaise* n'est que le supplément. Elles sont d'ailleurs exactement conformes à celles que Mallet, dont je parlerai dans le chapitre Ier, rapporte dans le livre qu'il a fait imprimer sur les Dames à la Française, et qui a toujours fait loi.

Ceux qui m'ont reproché de n'avoir fait de l'*Essai* qu'un livre de *coups*, me le reprocheront bien davantage aujourd'hui que j'en rapporte plus de cent; mais je les prie de considérer que, dans une science comme celle du Jeu de Dames, sur laquelle il n'est possible de donner que des préceptes généraux, je n'ai d'autres ressources que les exemples pour les cas particuliers et que ce n'est qu'en les multipliant que je puis me procurer l'occasion de multiplier mes avis. On verra que tous les coups qui sont insérés dans le corps de l'ouvrage, servent à l'instruction, et que même dans ceux qui sont à la fin, il y en a très peu qui n'y tendent pas. Au surplus, quand les uns et les autres ne serviraient que d'amusement, comme mon objet est aussi bien d'amuser que d'être utile, j'en aurai du moins rempli la moitié, et je m'estimerai encore fort heureux.

J'ai tâché d'ailleurs que tous ces coups fussent dignes de l'intention des amateurs, par l'art et la singularité de leurs combinaisons Je me suis occupé, depuis plusieurs années, à en faire une ample collection, dans laquelle j'ai encore fait choix de ceux qui m'ont paru les plus beaux; à l'exception d'un, que je crois avoir été composé comme je le dis à l'endroit où je le rapporte, tous les autres ont été réellement faits en jouant, et la plupart ne sont point encore connus.

On m'a fait un autre reproche bien opposé à celui dont je viens de tâcher de me justifier; on m'a reproché de n'avoir pas mis une partie entière, ce qui certainement aurait tenu bien plus de place que les *coups* qui sont dans l'*Essai*, et qui en tiendrait presque autant que ceux qui sont ici. Les raisons qui m'ont empêché alors de mettre une partie entière, je les ai encore pour n'en pas mettre, et je les soumets bien volontiers au jugement de ceux qui me l'ont conseillé.

Une partie entière ne remplirait aucune de mes vues : l'utilité et l'amusement.

Pour l'amusement, je suis très persuadé qu'elle en procurerait bien moins que des coups aussi variés et aussi bien combinés que ceux qu'on verra.

Quant à l'utilité, il n'y en aurait point, parce que la partie entière ne pourrait servir d'instruction pour l'avenir, au moyen de ce que la première *une pour une* que l'on ferait dans une autre partie, dérangerait toute l'économie de celle que je donnerais pour modèle.

Pour mettre une partie entière, ce ne pourrait être que celle que j'aurais prié deux joueurs de la première force de faire ensemble. En ce cas, il n'y aurait pas de

coups, les forts n'en font pas ; et puis, de deux choses l'une, la partie serait remise ou perdue : si elle était remise, comme il y a lieu de le croire entre joueurs de force égale, elle n'avancerait pas de beaucoup le commençant ; si elle était perdue, c'est que l'un des deux aurait fait une faute et alors est-ce un exemple à donner? D'ailleurs, en supposant que le lecteur retînt assez toute la marche de celui qui aurait gagné pour jouer de même par la suite à quelque partie, et en supposant encore que celui contre lequel il la ferait lui laissât suivre la même marche, doit-on supposer que celui-ci ferait la même faute qu'aurait faite l'autre joueur ? S'il ne la faisait pas, comme cela est très possible, la partie entière qu'on aurait prise pour modèle, n'aurait absolument servi de rien.

Il me semble que celui qui voudra s'instruire aura plutôt fait de voir jouer plusieurs parties à de bons joueurs, que d'en voir une seule imprimée.

Si l'on me dit que la partie entière apprendrait à bien jouer le pion, j'ai à répondre d'abord qu'elle ne s'apprendrait plus si les positions et les marches que j'imprimerais se trouvaient, lorsqu'on en ferait usage, dérangées par un *tant pour tant*, parce que celui qui l'aurait prise pour modèle, se trouverait lui-même dérangé; je dis ensuite que les positions que je rapporte produiront l'effet que l'on demande, parce que, d'un côté, il y en a beaucoup qui enseignent l'art de bien jouer le pion, de gagner le coup, etc., et que, d'un autre côté, il y a plusieurs autres positions où presque tous les pions sont sur le damier, ce qui est bien l'équivalent d'une partie entière.

Je sais bien que, dans le nouveau *Traité des Échecs*, il y a des parties entières ; mais il faut faire attention à la différence prodigieuse des deux jeux.

Aux Échecs, chaque pièce a son nom qu'elle ne quitte point, sa marche qui ne varie point. C'est toujours *le Roi*, *la Dame*, *la Tour*, etc. On peut dire, si la Tour des Blancs joue ici, le Fou des Noirs, ou telle autre pièce, jouera là. Quand ces pièces auront changé de place, elles seront encore *la Tour*, *le Fou*, etc. Celui qui prendra des leçons dans le livre, pourra retenir comment telle pièce doit agir quand telle autre a agi de telle ou telle manière.

Au Jeu de Dames, où il y a vingt pièces de chaque côté, rien de distinctif dans le nom, ni dans la marche; un pion est toujours un pion, une dame toujours une dame ; leur marche, quoique réglée en apparence, ne l'est plus dans certains cas, puisqu'elle est de plus ou moins de pas, suivant les prises à faire. Distingue-t-on les pièces par les numéros des cases ? Alors une variation continuelle succède à l'uniformité, chaque pièce, à chaque coup, change de nom ; le pion ou la dame 2 devient, en un clin d'œil, le pion ou la dame, 6, 10, 12, 50, etc. Comment dans cette masse uniforme à la fois mobile, et dans ce chaos de pièces que rien ne distingue invariablement, indiquer une marche positive qui puisse être reconnue par la suite ? Pourrais-je faire remarquer, dans la partie entière, comment il faut jouer tel pion, quand tel autre aura joué de telle façon puisque je n'en puis désigner aucun par un nom fixe ? Celui que j'appellerai dans cette partie entière le pion 10, au sujet d'un avis qu'il faudra donner dans une certaine position, comment le reconnaître dans une autre partie où le pion 10 n'existera plus, ou, s'il existe, ce sera dans une position toute différente ? Cela n'arrive pas aux échecs, les mêmes pièces se retrouvent à toutes les parties.

Donc, une partie entière au Jeu de Dames, ne peut pas servir d'exemple comme au Jeu des Échecs.

Il n'en est pas de même des coups, ce sont de véritables exemples. Ce n'est plus un pion confondu dans la foule, ce sont plusieurs pions réunis qui, tous ensemble, ne font qu'une même chose et présentent une espèce de tableau. On peut le retrouver ailleurs à quelques nuances près, qui ne peuvent pas le défigurer au point de n'être pas reconnu, parce que le fonds sera le même, et que les traits caractéristiques y seront; cela est si vrai que, si on veut prendre la peine de comparer mes différentes positions, on en verra plusieurs qui ont un air de famille quoiqu'un peu dissemblables. C'en est assez pour que, dans l'occasion, les positions où l'on se trouvera rappellent les miennes à l'idée et soient utiles au joueur.

Ce ne serait pas, au surplus, la difficulté de mettre une partie entière qui aurait pu m'arrêter; on conçoit combien il m'aurait été aisé de copier tous les coups d'une partie et de grossir mon volume, sans me fatiguer. Je crains bien que, malgré mes efforts pour le rendre agréable, on ne le trouve encore trop gros.

J'ai trouvé beaucoup plus de difficultés dans les explications que j'ai eues à donner des règles, des positions et des coups, à cause des répétitions fréquentes des mêmes termes qu'exigeaient nécessairement la clarté ; j'ai évité toutes celles dont le sens a pu se passer ; mais il en reste encore beaucoup par mon impuissance, et pour lesquelles je demande grâce.

Je me suis surtout trouvé embarrassé toutes les fois que j'ai eu à parler, dans la même phrase, du coup que l'on gagne en jouant bien le pion, du coup que chacun joue à son tour, et du coup que l'on fait par combinaison. Je n'ai eu à ma disposition que le même mot pour trois choses très différentes. J'avais d'abord changé les termes, afin qu'elles fussent distinguées par l'expression, comme elles le sont par le sens. J'avais, entre autres, appelé *le tour*, ce qu'on désigne par le coup que chaque joueur joue effectivement à son tour ; mais j'ai reconnu ensuite, qu'en écartant les mots consacrés par l'usage, je me rendrais encore plus obscur, et que même je fatiguerais le lecteur en lui parlant une langue étrangère au jeu dont je l'entretiens ; j'ai considéré d'ailleurs que tous les jours, soit que l'on jouât, soit que l'on parlât du jeu, on n'employait pas d'autres termes lors même qu'il était question des trois choses à la fois, et que cependant l'on s'entendait fort bien : j'ai donc laissé subsister le style du jeu, dans l'espérance qu'on m'entendrait aussi, et en faisant néanmoins tous mes efforts pour cela.

On voit par le damier gravé au frontispice, que j'ai changé la manière de numéroter les cases. Celle-ci est, en effet, plus naturelle que celle que j'avais adoptée pour l'*Essai*. Le damier qu'une personne a sur une table devant soi, doit être pour elle comme un livre, ou une feuille de papier qui contiendrait 50 numéros, à commencer par 1, écrits ou imprimés. Certainement ils ne seraient pas mis à rebours, ils seraient dans leur rang ordinaire. Si le livre ou la feuille de papier avait plusieurs lignes, la première serait en haut de la page, non en bas ; et si chaque ligne ne pouvait contenir que cinq numéros, le n° 1 se trouverait le premier de la première ligne

et au commencement, le n° 5, à la fin ; le n° 6 commencerait la seconde ligne, et ainsi du reste. C'est l'ordre accoutumé, et le plus commode pour trouver promptement un numéro, ce qui ne se faisait qu'avec peine à mon ancien damier, même avec de l'habitude.

A l'égard du poème didactique qui est à la fin de ce livre ; il a été composé, il y a trente-cinq ou trente-six ans, par un amateur qui venait à mon café (où je n'étais alors que premier garçon) ; il y en lisait les différents morceaux, à mesure qu'il les composait, à quelques amis de sa société, qui m'en paraissaient fort contents. Persuadé que je ferais plaisir aux joueurs et aux amateurs, en l'ajoutant à mon ouvrage, j'ai prié l'auteur de vouloir bien en faire la recherche dans ses papiers et de m'en aider. Il y avait mis si peu de prétention, qu'il en a laissé perdre la plus grande partie et qu'il a eu beaucoup de peine à retrouver ce qu'on en verra ici, et qu'il a eu la bonté de m'envoyer.

Il paraît, par l'espèce de préface qui est à la tête, qu'il a été sur le point d'être imprimé, et l'on verra, par la lettre qu'il m'a fait l'honneur de m'écrire, pourquoi il ne l'a pas été. J'ai laissé le tout dans l'état qu'il me l'a envoyé, préface et notes. Malgré ce qu'il me dit dans cette lettre, je ne doute pas que l'on ait autant de regret à ce qu'il manque, que de plaisir à ce qui reste. On y trouvera, peut-être, de meilleurs préceptes que ceux que je me suis ingéré de donner.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par le Naturaliste **BLONDE,** dit le *Marchand de cure-dents.*

An VI - 1798

INTRODUCTION

Les amateurs du jeu de *Dames à la polonaise*, recevront, j'espère, avec plaisir, l'offre que je leur fais aujourd'hui d'un Recueil de coups brillants et singuliers, et de fins de parties qui ne sont point encore connus, et qui, par leurs belles combinaisons, méritent d'être publiés. Je leur propose en outre un nouveau moyen de calquer promptement une partie, sans être obligé d'avoir recours aux chiffres, dont la seule transposition peut opérer des erreurs considérables et même inévitables, par le peu d'habitude qu'on a de transcrire des coups et des fins de parties. C'est un damier

gravé (*), sur lequel, pour distinguer les pions noirs d'avec les blancs, les dames d'avec les pions, il suffit d'avoir une méthode à soi. Voici celle que j'ai adoptée, comme la plus simple, et en cela supérieure à toute autre : en marquant les pions noirs par un rond noir plein, et les dames noires par un cercle autour de ce rond noir ; les pions blancs par un cercle, et les dames blanches par un double cercle. Cette manière d'opérer, délivre de toute incertitude, et donne nécessairement des résultats exacts.

Ce recueil me donne occasion d'annoncer que je vais mettre au jour un ouvrage qui sera intitulé : *Analyse du Jeu de Dames à la Polonaise*. Ce traité ne sera pas semblable à celui de C. Manoury, qui a dit tout ce qu'il est possible de dire sur les règles générales de ce jeu ; mais il lui servira de supplément. Il sera composé de parties entières, je veux dire commencées et mises à fin par deux joueurs de première force. Elles seront remplies d'observations qui feront connaître aux joueurs faibles, les dangers de certaines positions et dans lesquels ils trouveront la seule manière de bien jouer le pion. Un grand nombre de fins de parties et de coups très beaux, viendront à l'appui de ces observatious, qui j'ose le dire, ne laisseront rien à désirer.

BLONDE, naturaliste.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par P.-C. LALLEMENT. — 1802

PRÉFACE

Rien de plus estimable, sans doute, que le zèle qui porte aujourd'hui une foule de bons esprits vers la composition des livres classiques, et des ouvrages destinés à l'instruction de la jeunesse. Ne pourrait-on pas à juste titre, faire entrer dans le complément de l'éducation, les soins qui consistent à diriger les plaisirs de l'enfance ? Il faut sans contredit, aux jeunes gens des jeux où il y ait du mouvement et de l'exercice ; ce qui n'est pas moins utile à leur santé qu'au développement de leurs forces. Mais comme les jeux sédentaires leur sont également indispensables, il est bon de porter leur attention *uniquement* vers ceux qui joignent quelque utilité à l'agrément.

(*) Il se trouve en un cahier de cent exemplaires, aux adresses désignées sur le titre de cet ouvrage, pour un franc vingt-cinq centimes.

Très certainement on ne saurait ranger de ce nombre les jeux de cartes et de dez. Les enfans qui ne les jouent jamais que par imitation, et sans y prendre un vrai plaisir, ne peuvent qu'y puiser le germe de l'avidité et des autres petites passions dangereuses à développer en eux. Pourquoi ne pas leur donner *uniquement* de ces jeux simples, innocens, qui se refusent aux calculs de la cupidité, qui fixent l'attention sans la fatiguer, excitent l'émulation, et disposent l'esprit à la justesse des aperçus, de même qu'ils l'exercent à une plus grande sagacité? Toutes ces qualités appartiennent aux jeux de Dames plus particulièrement qu'à tout autre; aussi sont-ils encore entre les mains de presque tous les enfans, malgré l'espèce de défaveur que les gens du bel air avaient affecté de jeter sur ces vieux jeux. Peut-être était-ce, par cela même que le jeu de dames, était devenu universel, et en quelque sorte trivial, que l'on avait cessé de l'adopter dans les grands salons. Le bon ton aurait-il permis que des gens de qualité, s'amusassent comme tout le monde? Maintenant que nous voilà revenu vers des idées raisonnables, restituons à l'ancien Jeu de Dames une prééminence qu'il n'aurait jamais dû perdre. Faisons-le servir d'amusement non-seulement aux enfans, aux jeunes gens, mais à tous les âges, à toutes les classes. Il appartient également à l'homme de cabinet qui y retrouve matière à exercer son esprit, comme aux gens désœuvrés et inattentifs, qui ne se donnent pas le temps de combiner. Ces derniers aimeront à trouver dans les trois jeux nouveaux que l'on offre ici au public, une nouveauté piquante et propre à varier leurs plaisirs, ainsi qu'à en prolonger la durée. Mais c'est principalement aux calculateurs profonds que l'on se plaît à offrir cet ouvrage; les jeux nouveaux présenteront à leurs combinaisons un champ bien plus vaste, et les 400 coups de Dames à la Polonaise exciteront singulièrement leur attention. C'est là, c'est par cette étude, qu'un bon joueur acquerrera une force nouvelle, et qu'un joueur médiocre ne tardera pas à devenir très fort.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par ÉVERAT, en 1811.

PRÉFACE

Il a paru en 1807 et 1808, sous le nom de M. Dufour, douze numéros d'une collection, ayant pour titre : *Recueil de coups de Dames et fins de parties difficiles*. Ces numéros ont été réunis en deux volumes in-12, qui se vendent à Paris, chez Everat, imprimeur-libraire, rue Saint-Sauveur, n° 41. Le prix est de 6 fr. pour Paris, et de 6 fr. 50 pour les départements.

L'ouvrage de M. Dufour est composé de 624 coups figurés sur des planches. Il a été publié dans le temps, pour répondre à certains joueurs d'échecs, qui, entichés de leur jeu favori, se plaisent à rabaisser tous les autres, et en particulier celui de Dames à la Polonaise, qu'ils relèguent dans les antichambres, ou qu'ils regardent comme un jeu d'enfants, indigne d'occuper les gens raisonnables.

Le plus grand joueur d'échecs connu, Philidor, a été de meilleure foi ; il excellait aux dames ; et sous ce rapport il était plus en état que personne de juger auquel des deux jeux appartenait la supériorité. Il s'est bien gardé d'en résoudre la question, parce qu'il connaissait l'extrême difficulté des Dames : loin de les prendre pour un jeu de laquais ou d'écolier, il s'y est appliqué longtemps, et y est devenu presque de la première force.

Léger a partagé l'opinion de Philidor, et c'est encore aujourd'hui celle de tous les joueurs qui sont habiles aux deux jeux.

On devait bien s'attendre à ce que des faits constatés par la seule assertion de ceux qui les avancent, seraient facilement niés. Les détracteurs des Dames ont trouvé très simple d'adopter ce commode parti ; ils ont même été jusqu'à prétendre que si Philidor et Léger ont avancé sur les Dames à la Polonaise quelque chose de favorable, ce n'a pu être que par politesse ou par complaisance pour des joueurs qu'ils fréquentaient et qu'ils ne voulaient pas humilier.

Mais qu'importent le sentiment de Philidor et celui de Léger ? Quand ces Messieurs auraient pensé tout différemment, il n'y a point ici à se tromper ; et il existe un point de conviction qui frappera tout le monde : c'est que ce même Philidor ne pouvait pas suivre de mémoire les quinze premiers coups d'une partie de dames, et qu'aux échecs il en conduisait ainsi jusqu'à trois à la fois.

A qui fera-t-on jamais accroire qu'un jeu dont on peut classer toutes les abstractions dans sa mémoire pendant trois parties jouées en même temps, sans voir, soit le plus difficile de tous les jeux, et l'emporte sur ceux qu'on ne peut pas jouer de même ?

Aux Échecs, la marche différente des pièces est bien une sorte de complication ; mais il n'en résulte pas des combinaisons aussi fortes qu'on se l'imagine.

D'abord, on a dans le Roi un point de mire ; c'est contre lui que se dirigent toutes les attaques ; eût-on perdu ou sacrifié toutes ses pièces, le mat décide la partie.

Aux Dames, il n'y a pas de pièce essentielle dont la prise détermine le gain de la partie ; l'attaque est partout ; elle peut se faire sur tous les points par une multitude de pièces qui combattent immédiatement et qui opposent d'autant plus de résistance qu'elles ont toutes la même force.

Aux Échecs, on n'est pas toujours forcé de prendre ; on ne prend jamais qu'une seule pièce à la fois ; la pièce ou le pion qui prend se met toujours à la place de la pièce ou du pion pris ; de sorte qu'avant la prise, la pièce attaquée sert déjà de jalon pour indiquer la position ultérieure et la suite du coup, ce qui soulage extrêmement l'attention.

Aux Dames, la prise est obligée ; elle se fait d'une ou de plusieurs pièces, et tou-

jours du côté du plus grand nombre ; elle a lieu, non pas en occupant la place des pièces, mais en sautant par dessus chacune de celles à prendre; de sorte qu'un pion dont la marche ordinaire n'est que d'un seul pas, en parcourt deux à chaque pièce qu'il prend, et peut par suite de plusieurs sauts consécutifs voyager d'un bout à l'autre du damier.

Aux Échecs, les pions ne prennent que de côté ; ils n'avancent jamais qu'un pas, même en prenant, et il n'en résulte qu'un très petit déplacement dans la position.

Aux Dames, le pion franchissant autant de fois deux pas qu'il a d'ennemis à prendre, les déplacements sont souvent si considérables que la prise elle-même devient une difficulté ; chaque pion ayant d'ailleurs la faculté de prendre à droite et à gauche, derrière et devant, peut être avancé et reculé de quatre endroits différents, au gré du joueur adverse, ce qui jette la plus grande obscurité dans les combinaisons, en multiplie à l'infini les espèces et les figures, et rend les attaques aussi difficiles à saisir qu'à éviter.

De là vient qu'il n'est pas possible de jouer aux Dames sans y faire un grand nombre de fautes, ou sans manquer plusieurs occasions de gagner la partie, parce qu'il se présente, dans beaucoup de positions, des coups qu'on ne saurait voir de suite, et qu'on n'apercevrait qu'à peine après deux ou trois heures de réflexion, fût-on de la première force.

Ce n'est pas assez aux Dames de concevoir le résultat d'une position ; il faut encore embrasser mentalement l'ensemble d'un coup composé de plusieurs temps, ce qui demande d'autant plus de mémoire et de force d'esprit, qu'il s'agit de voir d'avance les pièces où elles ne sont point encore, et où il convient de les amener pour arriver à l'exécution. Je soutiens que sous ce rapport les Dames sont de beaucoup supérieures aux Échecs.

Qu'on me montre un seul mat qu'un joueur tant soi peu exercé ne puisse trouver au bout d'un quart d'heure, et moi je produirai sur les Dames cent problèmes inextricables, que les plus habiles ne résoudraient peut-être jamais sans recourir à l'exécution.

Les Dames ne datent que d'un siècle, tout au plus; les Échecs se perdent dans la nuit des temps ; on leur donne quatorze cents ans d'antiquité ; ils n'ont d'autre avantage que celui-là.

Major è longinquo reverentia.

Tant qu'ils ont été le seul jeu de combinaisons connu, ils ont régné en despotes sur tous les autres ; les Grands, les Princes ont voulu les jouer ; ils ont passé si longtemps pour le jeu le plus difficile, qu'on s'en est fait une opinion d'habitude et pour ainsi dire un article de foi ; mais ils ont dans les Dames un rival redoutable qui ne leur cède en rien.

Qu'on ne croie pas cependant que je veuille établir ici une discussion de supériorité entre l'un et l'autre jeu ; ils sont tous les deux très beaux, très attachants, très dignes d'occuper les loisirs des gens raisonnables. Je veux bien que les Échecs mar-

chent de pair avec les Dames ; mais je m'indigne d'une préférence accordée sans motif ou sans examen, et qui ne doit exister que dans le goût des joueurs.

Je reviens à la collection de M. Dufour ; elle est sans contredit la plus brillante, la plus extraordinaire qui ait jamais paru sur les Dames à la Polonaise. L'éditeur l'a remplie de coups dont plusieurs sont des chefs-d'œuvres de combinaisons, c'est un grand mérite sans doute ; c'est aussi la matière d'un reproche.

Le livre de M. Dufour présente trop souvent aux amateurs secondaires des abstractions au-dessus de leur portée. Des obscurités impénétrables même pour les joueurs de première force, ne conviennent pas à des amateurs faibles qui ont besoin d'apprendre.

Parce que l'esprit aime les obstacles, parce qu'il se plaît à les surmonter, est-ce une raison pour les multiplier outre mesure, et pour faire un travail pénible de ce qui doit être l'objet d'un simple amusement ? On s'ennuie de ce qu'on ne comprend pas ; on se décourage, on se rebute à l'aspect de difficultés qu'on ne saurait vaincre sans de grands efforts, surtout quand il s'agit d'un jeu.

Pour sentir tout le mérite de la collection de M. Dufour, il faut être aux Dames d'une grande supériorité. Son livre en demande un autre qui prépare le commun des amateurs à l'intelligence du sien, où les finesses du jeu soient développées avec moins de complication, où les joueurs de toutes les classes puissent trouver sans fatigue l'agrément à côté de l'instruction.

J'ai entrepris ce nouvel ouvrage ; je le publie sous le titre modeste de *Manuel des Amateurs du Jeu de Dames à la Polonaise.* Je l'annonce comme contenant des choses nouvelles, qu'on ne trouvera nulle part ; c'est un choix de fins de parties et de coups de dames mis à la portée des joueurs de toutes les forces ; il y en a de très simples, d'autres un peu plus compliqués, d'autres encore qui embarrasseront quelquefois les plus habiles, d'autres enfin d'une difficulté majeure, et qui exigeront une grande contraction d'esprit.

J'avais voulu d'abord classer ces coups, les arranger par degré de force ; mais ce qui paraît aisé aux uns, devient pour les autres un sujet de réflexion ; j'ai vu des mazettes trouver de suite des coups qui avaient arrêté des premiers joueurs ; j'ai donc renoncé à mon projet, et après avoir mêlé tous les coups dont je voulais composer le *Manuel des Amateurs*, je les ai livrés à l'impression dans l'ordre que le hasard leur a donné dans ma main.

J'ai reporté à la fin les coups inédits de M. Lamontagne : ceux qui aiment les combinaisons fortes et les grandes abstractions, seront bien aise de rencontrer dans le Manuel les dernières productions d'un joueur ingénieux, à qui l'on doit d'avoir reculé considérablement les bornes du jeu, et dont l'imagination paraît intarissable.

A cette petite partie qui ne sera pas le moindre ornement du Manuel, j'ai ajouté deux coups du Hollandais, échappés à M. Dufour, et trois autres que j'ai rendus à leurs auteurs en les nommant : tout le reste du recueil est de moi. Comme ce reste

ne vaut pas que j'en tire vanité, que d'ailleurs je le donne sans prétention, on me permettra de garder l'anonyme.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par Laurent COMMARD. — 1823.

INTRODUCTION

Tous les ouvrages écrits sur le jeu de Dames à la Polonaise qui ont paru jusqu'à ce jour, offrent aux amateurs autant d'intérêt que d'instruction : on ne doit donc pas être surpris de l'importance qu'on y attache. Ce jeu, plein d'attraits, captive, entraîne, jusqu'au point qu'on lui sacrifie des veilles et un temps précieux que l'on pourrait mieux employer. C'est sous ce rapport seul qu'il justifie son titre : car la patience, la contraction d'esprit qu'il exige, et ses résultats, n'en ont aucun avec ce qui caractérise ce sexe aimable.

Tous les jours, l'expérience et les observations des calculateurs font de nouvelles découvertes ; c'est par suite de ces découvertes et d'un long travail que je suis parvenu à pouvoir offrir au public cette collection de nouveaux problêmes ; ils ont l'avantage d'être neufs dans leurs moyens, de présenter une position naturelle et d'être en grande partie composés de pions sans dames. C'est ce qui n'a été qu'accessoirement traité dans les ouvrages qui précèdent celui-ci, plus classique en ce qu'il importe d'apprendre à faire une dame, avant d'apprendre à la faire agir. Il n'était pas facile à la vérité de composer des problèmes d'une difficulté qui surpassât celles qui sont connues, et de trouver dans la marche restreinte du pion, les ressources brillantes de la dame. Sous ce point de vue, cette collection n'offre que plus d'intérêt aux amateurs ; elle les convaincra que les joueurs de première force sont encore éloignés du degré de perfection dont ce jeu est susceptible. Ces sortes de problêmes sont, pour ainsi dire, une préscience qui fait apercevoir un but qu'on ne peut atteindre.

Ce jeu, inépuisable dans ses calculs, surpasse en imagination tous les autres jeux, sans en excepter le jeu d'échecs, qui est à la vérité plus compliqué dans la marche de ses pièces, mais dont la complication même nuit à l'étendue des combinaisons et à leur vaste développement. Au jeu de dames, la faculté de forcer à prendre donne ouverture aux abstractions les plus inextricables. La preuve qu'elles surpassent celles du jeu d'échecs, c'est que tous les stratagêmes connus et imprimés de ce jeu sont en bien moins grande quantité que ceux du jeu de dames et présentent beaucoup

moins de difficultés dans leurs solutions. Les plus difficiles n'embrassent pas six temps (1). Les miens en ont jusqu'à onze et douze : je ne parle pas des coups de fin de partie qui en ont vingt-cinq et plus.

Ce qui a droit de me surprendre, c'est l'insouciance des jeunes gens pour ce beau jeu, et la préférence qu'ils donnent au jeu de domino. La cause en est qu'ils ignorent la richesse des ressources du jeu de dames, ou peut-être qu'ils craignent de se livrer à un travail de calcul, peu capable de leur procurer le délassement qu'ils recherchent. Ce jeu agréable et intéressant a néanmoins ses partisans, et je le vois préféré par des mathématiciens, des compositeurs distingués, et des savans qui aiment à trouver jusque dans l'objet de leur loisir des motifs d'exercer leur imagination. On a remarqué que les Juifs, en général, affectionnent beaucoup ce jeu, et qu'il en est parmi eux d'une grande force : le célèbre *Mardochée* était de la première. Les Hollandais s'y livrent aussi exclusivement : le fameux *Spencer*, connu sous le nom du *Hollandais*, y était aussi d'une première force. Ce jeu est encore universellement recherché par les habitans de la campagne, dans les communautés, les collèges, et même dans les maisons de détention.

Son principal temple à Paris est, Quai de l'Ecole, au *Café Manoury*, dont la planche qui est en tête de l'ouvrage nous représente l'intérieur. On peut dire qu'il n'est que dans son enfance comparativement au jeu d'échecs, et qu'il sera d'un usage plus général à mesure qu'il sera apprécié.

L'étude des nouvelles théories offre aux amateurs un avantage inappréciable, celui d'accélérer leurs progrès, en même temps qu'elle amusera leurs loisirs.

Ceux qui ont vieilli dans la pratique de ce jeu, sans beaucoup acquérir, seraient devenus plus forts et en peu de temps, s'ils s'étaient livrés à l'étude de la théorie : il est de fait que le hasard est longtemps à présenter de beaux coups, et qu'il n'en présente même pas de la force de ceux qui se trouvent dans cette collection ; ou qu'il ne se fait peut-être pas une partie où il ne s'en présente, mais que des joueurs même de première force laissent échapper, faute de les voir dans un temps donné. Cela est si probable, que la plus grande partie de mes coups leur ont été présentés, et quoique avertis, ils ne pouvaient en trouver la solution dans dix fois plus de temps que l'on en met à faire une partie entière ; d'où l'on doit conclure que ces problêmes plus compliqués que ceux fournis par le hasard, doivent familiariser l'esprit avec les grandes abstractions et lui faire trouver plus faciles celles que le jeu lui présentera. D'ailleurs, l'œil s'accoutume à embrasser le déplacement des pions, à bien s'assurer de ceux qui partent, à acquérir une grande justesse dans les aperçus, et par suite à éviter tous les pièges et même à en tendre de très masqués. Une des grandes difficultés du jeu, c'est, dans l'embarras de plusieurs pions à faire mouvoir, de savoir jouer le pion juste ; car il arrive souvent que l'on joue précisément celui qui fait perdre par suite de temps. Beaucoup de personnes ne manqueront pas d'objecter mal à propos qu'aucun de ces coups ne se présente dans les parties, et qu'en conséquence leur étude est en pure perte. Il est facile de leur répondre qu'il suffit que ces

(1) *Temps*, dans le langage de ce jeu, signifie coup alternatif à jouer par chacun des joueurs.

coups soient dans l'esprit du jeu et dans une position naturelle, pour être instructifs et exercer l'esprit ; d'ailleurs l'idée mère se reproduit toujours sous mille formes différentes. On n'apprend point ce jeu comme une leçon par cœur. Des joueurs médiocres, sachant par routine quelques vieilles ruses qui se reproduisent souvent, n'ont de supériorité qu'avec des joueurs plus faibles qu'eux : ils n'inventent rien et resteront toute leur vie au même point de médiocrité. Il faut, pour franchir la route battue, jouer ce jeu d'inspiration, créer, ne pas jouer un pion sans avoir une intention, et mettre autant de finesse et d'esprit dans la défense que dans l'attaque. A cet égard, je ne saurais trop recommander aux amateurs de préférer à l'attaque le jeu de défense : c'est le moyen de s'assurer d'abord de la remise ; de plus il force à la prudence, conserve la présence d'esprit, rend moins fautif, est plus sans prétention, donne même plus d'essor à l'imagination. L'attaque, à moins que l'on ne soit d'une grande force, vise trop à l'ambition qui égare le joueur, lui fait hasarder des positions, le rend distrait, l'aveugle sur les pièges qu'on lui tend : trop préoccupé de ceux qu'il veut tendre, le désordre des idées s'ensuit, et il se laisse bientôt maîtriser par le sang-froid de son adversaire qui prend sur lui tous ses avantages. Si l'on contracte une fois l'habitude d'une attaque ambitieuse, l'on ne devient jamais fort, malgré les dispositions que l'on aurait à le devenir ; en un mot le jeu de défense tend à ne pas perdre et le jeu d'attaque à gagner. Il est de principe de commencer par apprendre la première de ces deux choses. Outre toutes les facultés morales qu'exige l'exercice de ce jeu, et la connaissance parfaite de sa tactique, il demande encore une conception prompte ; il faut que le joueur puisse saisir, dans un temps donné, toutes les conséquences de la marche des pièces qu'il fait agir : pourvu de cette faculté, il aura un avantage marqué sur son adversaire qui, avec plus d'imagination, aurait la conception plus lente.

Ce jeu peut aussi s'envisager sous d'autres rapports moraux ; l'amateur qui s'y livre, forcé de s'abandonner à une grande série de raisonnements, acquiert insensiblement une rectitude d'idées et de jugement qui tourne au profit de ses facultés morales. Tout est calcul dans le monde ; les arts et les sciences sont soumis à ses lois : je me suis convaincu des heureux effets de son influence. J'ai remarqué, en général, que les amateurs du jeu de dames ou d'échecs ont de l'antipathie pour les jeux de hasard, et se trouvent naturellement prémunis contre la funeste passion du jeu ; c'est une conséquence toute naturelle : l'esprit exercé à une grande justesse de calculs repousse l'absurdité de ceux des jeux de hasard, où, faute de cette conviction, des joueurs imprudens, n'embrassant que des calculs chimériques et faux, vont engloutir leur fortune, et même celle qui leur est confiée.

Sous tant de rapports interressans, ce jeu et les problèmes qui conduisent à sa science ne sauraient trop fixer l'attention des amateurs qui y trouveront réunis l'utile et l'agréable.

Cette collection se divise en trois séries, savoir : 1re *Série*, de 24 coups de pions sans dames faits en jouant ; 2e *Série*, de 150 coups de pions composés sans dames ; 3e *Série*, de 26 coups de dames damées.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par Charles Van TENAC. — 1845.

HISTORIQUE

L'origine du *Jeu de Dames* est sinon tout à fait ignorée, du moins très incertaine. On sait seulement que ce jeu remonte à l'époque la plus reculée : c'est en effet ce que nous apprend un ouvrage qui parut en 1668, sous le titre : *Le Jeu de Dames, avec toutes les maximes et règles tant générales que particulières qu'il faut observer en icelui et la méthode d'y bien jouer*, par Pierre MALLET, ingénieur ordinaire du roi et professeur de mathématiques. L'auteur affirme que « ce jeu est de beaucoup antérieur à celui des échecs, et que les peuples les plus anciens y jouaient presque à la naissance du monde. » Toute origine — qu'il s'agisse d'une république ou d'un jeu — est tant soit peu fabuleuse et se perd dans la nuit des temps ; mais, en faisant ici la part de la fable, on induit évidemment du témoignage de Pierre Mallet, que le *Jeu de Dames* dit *à la Française* était connu plus d'un siècle avant la publication de son livre, car ce jeu était tellement en vogue du vivant de l'auteur, « qu'il n'y avait presque pas une maison où il ne se trouvât un damier. »

Quant au jeu de *Dames à la Polonaise*, ce n'est autre chose — il est facile de s'en convaincre — que l'ancien jeu perfectionné : il n'a guère aujourd'hui plus d'un siècle d'existence. Selon M. DE LA CONDAMINE, qui avait vécu à la cour du roi Stanislas, la Pologne ni les Polonais n'entraient pour rien dans la dénomination du jeu ; il s'était joué à Paris avant d'être connu en Pologne ; et cet illustre savant disait tenir de Stanislas lui-même que l'on distinguait en Pologne le jeu à la Polonaise du jeu à la Française en désignant le premier sous le nom de *Jeu de Dames à la Française*, ce qui prouve, ajoutait-il, que des Français l'avaient porté en Pologne.

Ce jeu paraît s'être introduit à Paris vers l'année 1727. On commença à le jouer dès cette époque dans quelques cafés et notamment à l'hôtel de Soissons dans un café situé immédiatement au-dessous de la salle où l'on jouait à la roulette. En 1730, on le jouait au café de l'Opéra, établi alors au coin de la rue Saint-Honoré et de la rue des Bons-Enfants, mais il était nouveau encore, puisqu'on ne lui réservait que deux tables, tandis que toutes les autres étaient occupées par des joueurs de Dames à la Française.

Enfin, l'invention du jeu *à la Polonaise* est attribuée à un officier du Régent, grand amateur de l'ancien jeu. Il y jouait ordinairement avec un étranger de sa force, et qu'on appelait *le Polonais*. Ayant remarqué, en jouant ensemble, qu'il y aurait de bien plus beaux coups à faire si le damier, au lieu de huit lignes, en avait

dix, et qu'au lieu de quatre cases à chaque ligne, il y en eût cinq, ils imaginèrent un plan d'après ces données ; puis, s'étant concertés avec d'autres amateurs, ils arrêtèrent la marche et les règles du nouveau jeu.

Quoiqu'il en soit, le nouveau jeu ne tarda pas à l'emporter sur l'ancien, et le jeu de *Dames à la Française* est aujourd'hui presque abandonné.

Comparé au jeu à la Polonaise il est, on peut le dire, fort borné ; le damier n'a que *soixante-quatre* cases ; il n'y a que *vingt-quatre* pions : *douze* de chaque couleur. Les pions ne marchent qu'en avant ; ils ne font qu'un pas à la fois, à moins qu'ils ne prennent, et ils ne prennent point en arrière. La dame ne fait non plus qu'un seul pas, mais elle peut prendre et marcher en arrière comme en avant. Bien que ce jeu ne soit pas aussi riche ni aussi varié que le jeu à la Polonaise, il a pourtant ses finesses et ses difficultés.

Mallet, qui en avait fait une étude sérieuse, soutient qu'il est d'une si grande et si profonde spéculation, « que personne n'en avait encore eu de son temps une parfaite » connaissance, quelque savant que l'on fût, soit dans la théorie, soit dans la pra- » tique des arts et des sciences, même de celles qui sont démonstratives, telles que » les mathématiques, et que l'on n'avait pas encore trouvé démonstrativement — ce » qu'il ne croit pas lui-même possible — la partie avec laquelle on peut gagner » toutes les autres. »

Au surplus, comme les règles de l'ancien jeu — à l'exception des différences qui ont été signalées plus haut — sont les mêmes que dans le nouveau, on s'occupera uniquement dans le présent traité de la théorie du jeu de *Dames à la Polonaise*.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par GRÉGOIRE, en 1847

AVANT-PROPOS

On n'est pas bien d'accord sur l'origine du jeu de Dames à la Polonaise, ni même sur le motif de cette dernière qualification, qui, je suppose, a été ajoutée sur le moindre prétexte, afin de le distinguer du jeu de Dames à la Française, dont les combinaisons lui sont inférieures ; car, si, tel qu'on le joue aujourd'hui, il avait été apporté de Pologne, la date n'en serait pas assez reculée, puisqu'on ne le connaît que depuis environ cent cinquante ans, pour que la certitude du fait ne nous fût bien acquise.

En publiant un manuel disposé en tableaux mobiles, mon but a été de le mettre à toute main : en société, les joueurs peu avancés s'exerceront sur les tableaux de la première partie ; — les joueurs habiles trouveront leur amusement dans la seconde partie, comprenant 162 coups ; — et enfin la troisième partie servira de délassement à ceux qui aiment la partie *qui perd gagne*.

Si cette faible production est favorablement accueillie, je donnerai l'an prochain une suite disposée de la même manière, dans laquelle on trouvera des parties entières exécutées entre joueurs de première force.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par MANOURY, en 1850.

AVANT-PROPOS

Par H.-Simon DAUTREVILLE, éditeur.

Le café Manoury jouit d'une réputation européenne. Depuis un demi-siècle, il n'est pas un étranger, amateur du jeu de Dames à la Polonaise, qui ne sache que les joueurs les plus célèbres de cet ingénieux amusement, se réunissent, chaque soir, dans le café du Quai de l'Ecole, à Paris. Cette renommée est principalement due à Manoury, qui devint propriétaire de l'établissement du limonadier Bertaut, vers le milieu du XVIIIe siècle, et lui donna son nom que ses successeurs ont religieusement conservé.

Manoury était un joueur de Dames d'une grande célébrité. Blonde, plus connu sous le nom du *Marchand de cure-dents*, pouvait seul lutter avec lui, quelquefois même avec avantage. Mais le jeu de Manoury était plus téméraire et plus brillant que la froide régularité de celui de son antagoniste. Aussi, quand la préparation des attaques de l'adroit limonadier n'était pas devinée par son adversaire, Manoury enlevait-il la partie par un de ces coups décisifs qui lui ont valu, il y a une soixantaine d'années, le titre du *plus beau joueur de Dames de l'Europe*.

C'était un spectacle curieux que la composition de l'assistance qui entourait alors la petite table de marbre où Manoury et Blonde se trouvaient aux prises. L'enjeu était à peu près nul, la gloire en faisait tous les frais. On a vu tour à tour, se grouper autour d'eux les plus illustres athlètes de tous les pays, disciples ou rivaux de ces deux joueurs de première force. Philidor, Spencer dit le *Hollandais*, La Conda-

mine, Léger, Aubry, Boutillier, Douines, Dautreville, Dardennes, Combet, Lanoe, Chalons, Wolf l'aîné, Harvant, Dufour, Lamontagne, Mardochée, Théveneau, Villesavoye, Hardanpont, Dessy, Commard, Rebours, Fontaine et beaucoup d'autres ont été, à divers époques, les habitués les plus fidèles du café Manoury. Le vainqueur de Fontenoy, le maréchal de Saxe, ne dédaigna pas d'y venir assister, quelquefois, à des combats moins meurtriers que ceux qui avaient fait sa gloire. Manoury l'initia aux finesses du jeu ; mais Maurice de Saxe ne parvint jamais qu'à savoir prendre des positions avantageuses; l'ardeur du guerrier ne pouvait se ployer à la lente combinaison des coups : il apportait, dans la conduite de son jeu, la même tactique qu'il aurait déployée à la tête d'un régiment d'infanterie: il voulait toujours marcher en avant. Néanmoins le jeu de Dames avait pour lui beaucoup d'attraits, et il lui arrivait souvent de dire, en plaisantant : « Messieurs les Anglais riraient bien s'ils » pouvaient se douter que le général qui les a culbutés à la tête d'une valeureuse » armée française, s'amuse maintenant à faire manœuvrer gravement vingt petits » morceaux de bois ! »

Divers écrivains ont publié des traités, plus ou moins estimés, sur les principes et les règles du Jeu de Dames. Nous ne mentionnerons ici que ceux qui ont attiré l'attention des joueurs de première et de seconde forces.

Le plus ancien de ces traités est l'ouvrage que Pierre Mallet, ingénieur et professeur de mathématiques, fit imprimer en 1668; mais ce livre est presque sans utilité aujourd'hui, puisqu'il ne traite que du *Jeu de Dames à la Française*, et qu'on ne joue plus ce jeu depuis l'introduction en France du *Jeu de Dames à la Polonaise*. L'*Egide de Pallas*, ouvrage d'un anonyme, contient quelques principes assez instructifs sur les finesses du jeu, et l'on y lit avec plaisir les minutieuses recherches auxquelles l'auteur s'est livré. Le livre de Metz est également consulté par les amateurs qui aiment à se rendre compte des progrès d'un jeu qui possède toutes leurs affections. Dufour et Commard n'ont publié que des coups difficiles et des problèmes qui peuvent occuper les loisirs des joueurs d'une certaine force, mais qui n'apprennent rien aux *mazettes*. Le livre de Manoury, au contraire, réunit l'utile à l'agréable. C'est un traité complet où la théorie vient en aide à la pratique, et fait faire des progrès sensibles aux joueurs qui l'étudient et se familiarisent avec les préceptes qu'il développe. La première édition de cet ouvrage a paru en 1787, et, depuis longtemps, on n'en trouve plus d'exemplaires que dans les bibliothèques de quelques amateurs du Jeu de Dames. C'est cette rareté d'un livre amusant qui nous a décidé à faire réimprimer le *Jeu de Dames à la Polonaise*, tel que Manoury l'a publié il y a soixante-trois ans.

Aujourd'hui que beaucoup de personnes s'occupent encore d'un jeu qui a fait les délices des plus graves esprits du siècle dernier, nous espérons que le public accueillera cette nouvelle édition avec autant de bienveillance qu'il a reçu l'ouvrage dont elle est la reproduction.

H. Simon DAUTREVILLE.

PRÉFACE

Avant les 40 premiers coups de DUFOUR.

La collection de coups de Dames et de fins de parties dont M. Dufour présente au public le premier numéro, est le fruit d'une constance de vingt-cinq ans. Il s'est attaché à n'admettre que des choses neuves ou dignes de fixer l'attention.

Les amateurs lui sauront gré, sans doute, de ne s'être pas arrêté exclusivement aux très grandes difficultés. Il a eu soin, en composant son Recueil, d'y insérer des coups d'une structure moins abstraite et plus à la portée des joueurs secondaires.

Instruire en amusant, conduire à sa perfection un jeu plein de charmes, qui occupe agréablement l'esprit et qui puise son intérêt dans l'amour-propre de celui qui le joue, tel a été l'objet de M. Dufour. A-t-il rempli son but?

L'auteur de cette Préface en est persuadé ; il a vu tout ce qu'on a écrit et publié jusqu'à présent sur le Jeu de Dames à la Polonaise ; et il pense qu'aucun ouvrage connu sur cette matière, n'égale, n'approche même de celui dont il est ici question. C'est une vérité dont il faut convenir malgré soi. On aurait pu se contenter de la sentir sans l'exprimer ; mais en l'énonçant, on n'a voulu outrager ni les auteurs, ni les éditeurs vivants ou morts qui ont devancé M. Dufour dans la carrière.

Le livre de Metz sera toujours parcouru et consulté avec plaisir. L'excellent Traité de M. Manoury, plus élémentaire, et, sous ce rapport, infiniment plus utile, est indispensable à ceux qui veulent apprendre le jeu. Quant à la partie brillante, celle relative aux coups, ces auteurs n'ont pu parler que des combinaisons trouvées à l'époque où ils écrivaient. Nous leur devons de la reconnaissance pour tout le temps qu'ils ont bien voulu consacrer à nos frivoles amusements, nous en devons surtout à M. Manoury, vieillard aimable et joueur de première force, dont le souvenir ne cessera jamais d'être cher aux véritables amateurs.

Mais on joue aujourd'hui (1807) beaucoup mieux qu'on ne jouait il y a vingt ans. Les vieilles ruses étaient connues, il a fallu en chercher qui ne le fussent pas. L'habitude, l'expérience, un long exercice ont développé des idées nouvelles et produit des combinaisons plus difficiles. Il est probable que si les progrès du jeu continuent d'aller en augmentant, on dira bientôt du livre de M. Dufour, ce que maintenant on dit de ceux qui l'ont précédé. Son ouvrage n'est qu'une compilation dont il n'entend pas tirer vanité, et en dire tout le bien qu'on en pense, c'est moins flatter l'éditeur sur son discernement, qu'adresser un tribut d'éloges aux joueurs qui ont si efficacement contribué à l'embellir.

Cette observation n'a point échappé à M. Dufour ; aussi a-t-il eu la délicatesse d'indiquer autant que possible, en tête de chaque coup, le nom de la personne qui l'avait fait. Cette attention est très remarquable, et aux yeux des amateurs elle ajoute au Recueil un mérite infini.

Un autre mérite non moins précieux, est l'espèce d'hommage que M. Dufour a

rendu à la mémoire des joueurs décédés, en se faisant une loi de commencer par les plus beaux coups qu'ils nous ont laissés. Il n'a fait exception qu'en faveur de M. Blonde, exception qui doit être considérée comme un signe d'honneur et de prééminence pour un homme qui, depuis quarante ans et plus, n'a pas cessé d'être le premier et le plus habile joueur connu (1).

La variété est principalement ce qu'on recherche dans les livres de pur agrément ; celle qui règne dans la collection de M. Dufour, a été ménagée avec beaucoup d'intelligence ; il nous a sauvé de l'ennui des formes didactiques. A côté d'un coup où les Dames sont en opposition, il en a placé un autre qui n'est composé que de pions simples ; et à la suite d'une combinaison de première force dont les temps sont très cachés, dont la solution est compliquée ou difficile à saisir, il fait venir un coup élégant, qui n'est pas trop chargé, ou une fin de partie qui soulage l'esprit et lui fait faire pour ainsi dire une pause.

La solution est au bas de chaque tableau ; mais nous conseillons au lecteur de n'y pas jeter les yeux dans un moment d'impatience et de n'y recourir qu'à la dernière extrémité. C'est le moyen d'habituer son intelligence à la solution des combinaisons les plus difficiles du Jeu de Dames à la Polonaise.

Les coups sont figurés sur le damier, à peu près dans la forme adoptée par les éditeurs du livre de Metz ; à la seule différence que les cases sont numérotées dans le livre de Metz, et qu'elles ne le sont pas dans le recueil de M. Dufour ; mais cette disposition de numéros offusque la vue et nuit aux progrès du jeu, en ce sens qu'elle tient l'esprit dans une sorte de paresse, et rétrécit la mémoire au lieu de la soulager. Les chiffres ne sont nécessaires que pour l'exécution ; il est donc utile que le joueur s'accoutume à la saisir sans ce faible secours qu'il ne trouvera pas sur les damiers où l'on se bat sérieusement. Tel est, au surplus, le vœu et l'opinion du plus grand nombre des amateurs. Il sera aisé à ceux qui penseront différemment, de numéroter les cases si cela leur convient.

Quant à l'ordre numérique des cases, le numéro 1 commence toujours à celle du trictrac étant à gauche du joueur qui compte ; le numéro 6 est sur la première case du second rang dans le même trictrac, de sorte qu'on opère comme sur un livre qu'on veut lire. On suit la ligne de gauche à droite ; arrivé à la fin de la première ligne à droite, on saute à gauche prendre le commencement de la seconde et ainsi de suite.

L'auteur de cette préface n'a pas cru devoir la terminer sans répondre à l'objection de certains amateurs qui prétendent que la science des coups n'apprend pas la position. C'est une erreur contre laquelle il importe de prémunir les joueurs faibles.

Il n'y a point de préceptes à donner sur la manière de jouer juste ; et, en effet, on ne joue juste que relativement à l'attaque ou à la défense opposée ; la position n'est

---

(1) M. Blonde est auteur d'une charmante brochure, intitulée : *Coups brillants*. Il est à regretter que ses occupations ne lui aient pas permis de continuer la collection précieuse dont ce petit ouvrage semblait être le préambule.

donc autre chose que l'art de gêner son adversaire sans se gêner ni s'exposer soi-même.

Un joueur habile prend une position pour préparer un piège, ou pour en détruire un. Il n'attend pas que le hasard la lui donne ; il la cherche, la saisit, et ne la doit qu'à son talent. Voilà ce qui constitue la force.

Ainsi, la position étant un moyen d'obtenir un avantage, il est évident qu'une bonne position est, pour celui qui l'a prise, un véritable coup. On peut faire à son adversaire un très beau coup sans rien lui prendre ; comme, par exemple, lorsque vous le forcez à un sacrifice, ou à ne pouvoir vous empêcher d'aller à dame.

Cela posé, il n'est pas concevable que la science des coups ne serve à rien ; le talent de les préparer en jouant est assurément supérieur à celui de les voir. Un joueur accoutumé aux grandes abstractions du jeu, a le coup d'œil plus sûr : il sait mieux qu'un autre profiter d'une faute, surtout lorsqu'il en a besoin pour sortir de l'embarras. Aussi a-t-on remarqué que les faiseurs de coups ramenaient souvent des parties désespérées.

Dans le langage des joueurs de Dames, le nom de *faiseurs de coups* est pris en mauvaise part ; il s'applique à ceux qui sacrifient le solide au brillant, et qui, attendant avec trop de confiance le succès d'un piège qu'ils ont tendu, finissent par gêner leur marche au point de ne pouvoir plus défendre la partie.

Comme ces accidents sont très communs, plusieurs en ont conclu que la science des coups n'influait pas sur le bien joué, mais la conséquence n'est point exacte C'est la prudence et non le talent qui manque aux faiseurs de coups ; c'est l'ambition qui les perd. S'ils avaient autant de sagesse qu'ils ont d'imagination, ils seraient incontestablement les plus forts.

E.....

Encyclopédie sur le Jeu de Dames

Par Q. POIRSON-PRUGNEAUX, en 1855.

PRÉFACE

Il y a à peine deux ans que M. Poirson-Prugneaux, pendant qu'il travaillait à l'ouvrage qui est offert aujourd'hui au public, s'exprimait ainsi dans le prospectus :

« En 1823, le libraire Guillaume, qui venait de mettre en vente les 200 *Problèmes* » *récréatifs du Jeu de Dames à la Polonaise* par Commard, annonçait à la fin du » Recueil, comme étant *sous presse*, pour paraître incessamment chez le même li- » braire, le Traité complet du Jeu de Dames, par Blonde, dit le *Marchand de*

» *cure-dents, ouvrage posthume*, deux volumes in-12. Cette publication, promise
» alors comme prochaine, a été attendue jusqu'à présent. Elle sera placée dans
» l'Encyclopédie du Jeu de Dames qui, déjà imprimée en grande partie, paraîtra
» au jour dans quelque temps, sous le format grand in-8°.

» Après la compilation de Commard, il n'a été publié sur le Jeu de Dames, en
» 1832 que le petit Traité de l'italien Sonzogno, et en 1848 que la réimpression à
» Amsterdam du Livre Hollandais in-8° de Van Embden, et enfin à Paris que le joli
» Manuel de M. Grégoire, texte in-8°, avec un étui renfermant ses 206 coups de
» Dames dessinés sur cartons

» Depuis plusieurs années j'avais connaissance de la liste de coups de Dames,
» laissée en manuscrits par Huguenin, collaborateur du Livre de Metz où cette liste
» avait été tronquée. J'avais d'abord formé le projet d'en imprimer le complément,
» mais arriva bientôt le moment où *le savant M. Altiey* révéla au public l'existence
» des manuscrits de *Blonde qu'il avait acquis*. Il me les céda, et dès lors mon
» plan de publication s'agrandit, et je ne crus pas trop entreprendre que d'offrir
» aux amateurs *l'Encyclopédie* de leur jeu de prédilection.

« A mon sens cette Encyclopédie devait embrasser généralement tous les Coups
» qui se trouvent dans nos auteurs ; savoir : *dans l'Essai et le Traité de Manoury* ;
» dans *celui de Van Embdem ;* dans *la petite brochure de Blonde ;* an VI-1798 ;
» dans le *Livre de Metz* ; dans le *Recueil de Dufour* ; dans le *Manuel d'Everat* ;
» dans *Commard ;* dans *Sonzogno ;* dans *M. Grégoire ;* enfin dans les *43 Manus-*
» *crits de Blonde*. De cette manière, il suffirait aux amateurs d'avoir l'Encyclopé-
» die du Jeu de Dames pour posséder tous les auteurs qui s'en sont occupés, réunis
» en un seul volume. Il convenait d'ajouter à ce fonds précieux les Coups de Dames
» *récemment découverts par nos habiles maîtres contemporains, tant de Paris que*
» *de la province ;* ces Messieurs m'ont très obligeamment secondé. Les amateurs
» auront donc sous la main toutes les richesses du Jeu de Dames depuis son origine
» jusqu'à nos jours.

« Lorsque j'en étais là, M. Grégoire et ses amis m'apprirent qu'un amateur de la
» capitale avait en dépôt des manuscrits ayant appartenu à Blonde dont ils portent
» l'estampille ; ils firent plus, ils voulurent bien me les procurer. J'y reconnus fa-
» cilement les dessins de Coups nombreux préparés, mais non publiés par Dufour,
» un manuscrit autographe de Blonde, etc. Un travail considérable devant lequel
» je ne reculerai pas, me détermina à augmenter de plus de 500 la collection des
» Coups destinés à former l'Encyclopédie. Je recommençai l'impression de mes
» feuilles, et c'est quand je me vois parvenu à ce point, qu'il me semble convenable
» d'instruire le Public de l'ojet et du but de mon travail.

« En appelant l'attention sur les pièces dont est composé le Coup de Dames, je
» cherche à mettre l'Amateur à portée d'en bien saisir les éléments, afin qu'il par-
» vienne, pour sa meilleure instruction, à en suivre et à en raisonner les mouve-
» ments, de manière que, par la suite, il sache bien diriger son intelligence dans
» le choix de ses moyens de succès.

« Ces procédés exactement suivis dans la description de plus de 4,000 Coups,

» exposés dans l'*Encyclopédie du Jeu de Dames*, auront pour effet nécessaire d'ac-
» coutumer tout Amateur à la parfaite connaissance du Damier ; et c'est ainsi qu'il
» se la rendra familière.

« Au lieu de s'en tenir à la suite naturelle des chiffres d'1 à 50 adoptée pour No-
» tation, depuis Manoury, et qui est fort souvent peu commode (1) et insuffi-
» sante (2), j'ai préféré un autre système plus simple, plus court et plus facile, dans
» lequel chaque joueur marque ses Pions et ses Dames de la même manière que
» son adversaire. Cela est plus intelligible et rend mieux la description des Coups
» et les mouvements des Pièces. Cette nouvelle Notation dérive du Damier même
» et en donne l'explication technique. Un exercice de quelques minutes au plus
» suffira pour mettre au fait tout amateur.

« Lorsque Blonde s'occupe d'exécuter un Coup, il omet la mention du joueur qui
» se défend, toutes les fois que son mouvement est unique et forcé. Cette marche,
» a été suivie constamment dans ses manuscrits, et je l'ai de même observée pour
» les autres auteurs. Une telle omission ne cause aucun préjudice aux joueurs ; au
» contraire elle stimule utilement l'attention. On verra bientôt, par cette pratique,
» qu'auparavant le Jeu de Dames n'avait pas l'usage de la bonne Notation qu'il
» lui fallait.

« Je ne veux pas m'occuper d'établir un parallèle entre le Jeu d'Echecs et le Jeu
» de Dames ; cela n'aurait rien d'utile. Chacun a son mérite et ses beautés qui lui
» sont propres. Tout amateur doit se mettre en état de cultiver l'un et l'autre. Je
» me bornerai seulement à faire remarquer, entre autres exemples celui de Phili-
» dor, si habile aux Echecs, qui, suivant l'encyclopédiste Jaucourt, était à dix-
» huit ans « le premier joueur de Dames polonaises qu'il y ait peut-être jamais eu,
» et qu'il y aura peut-être jamais. »

Tout ce que promet ce *prospectus*, si simple et si modeste, se trouve réalisé dans ce volume. M. Poirson-Prugneaux pouvait à juste titre se flatter de voir accueillir bientôt, avec autant d'empressement que de bienveillance, par les nombreux amateurs du Jeu de Dames, l'ouvrage auquel il avait sacrifié tant de veilles ; mais cette douce récompense de ses fatigues ne devait pas être son partage. *L'Encyclopédie du Jeu de Dames* est achevée et son auteur n'existe plus ! La mort l'a enlevé, le 25 décembre 1853, à sa famille et à ses nombreux amis, au moment où il ne restait plus qu'à imprimer les dernières pages des solutions et à rédiger la préface. Depuis la 243e page, il a fallu que des yeux moins exercés prissent le soin de corriger les épreuves. Si donc quelques fautes sont restées dans ces chiffres, il ne faudra pas s'en étonner ; mais on peut espérer que chaque amateur, acquéreur de l'Encyclopédie, usera d'indulgence et complètera les corrections dont son expérience lui indiquera la nécessité. La position des parties ayant été revue soigneusement par l'auteur, ce n'est sans doute pas une grande difficulté que de redresser les erreurs qui se seraient glissées dans quelques-unes des dernières solutions.

---

(1) Témoin l'usage fastidieux mais inévitable d'un petit damier chiffré.

(2) On ne fait pas mention des prises de pions et de dames.

Parmi les honorables amateurs dont les encouragements et les conseils ne manquèrent pas à M. Poirson-Prugneaux, dans l'accomplissement de la rude tâche qu'il s'était imposée, deux surtout ont acquis le droit de ne pas être oubliés dans cette préface : ce sont MM. Alliey, de Briançon, et M. John Belleroche, d'Anvers. Le premier, indépendamment de divers matériaux, a fourni deux traités qui enrichissent l'*Encyclopedie du Jeu de Dames*. Le second n'a cessé de prêter un concours actif à l'exécution de ce recueil. On lui doit en dernier lieu la révision des *Coups inédits* et la solution d'un certain nombre de Coups restés en blanc, travail dans lequel il a été assisté par son estimable ami M. Bernard, capitaine d'Etat-Major belge, à Bruxelles.

L'Encyclopédie du Jeu de Dames étant le recueil le plus complet qui existe sur la matière, offrant aux amateurs la réunion de 4,000 combinaisons amusantes ou Coups, à l'aide d'une *Notation aussi facile que bien conçue* (expression de M. J. Belleroche), est sans doute appelée à faire partout la distraction des adeptes et des commençants. Partout elle sera la bienvenue ; car partout elle remplacera les ouvrages si rares et si coûteux qui l'ont devancée. L'estimable auteur a voulu qu'elle fût à la portée de toutes les bourses. Cette intention bienveillante devra faire oublier quelques imperfections que l'on pourrait y rencontrer.

M. Alliey regrette que, dans sa *Bibliographie du Jeu de Dames*, M. Poirson-Prugneaux ait souvent substitué un *i* simple à l'*y* qui, selon lui, est la seule et vraie manière d'écrire le nom de Manoury. En se reportant aux *observations de la langue française* que M. Poirson-Prugneaux a placées à la fin de son *Introduction pratique du Jeu des Echecs*, on verra pour quelle raison il remplace l'*y* par l'*i* simple dans les mots où la première de ces lettres ne rappelle aucune étymologie. Mais quelle que soit la valeur des motifs allégués par M. Poirson-Prugneaux, on doit reconnaître que l'usage est pour M. Alliey, et que d'ailleurs Manoury lui-même se sert de l'*y* pour écrire son nom dans l'*Essai* qu'il a publié.

Nous croyons ne pas pouvoir mieux terminer cette préface qu'en reproduisant ici le jugement du même M. Alliey (Bibliographie, page 36), sur l'ouvrage de M. Poirson :

« Le simple exposé que je viens de faire ne peut donner qu'une bien faible idée de
» la masse de matériaux que l'on trouve réunis dans cette bonne Encyclopédie, qui
» sera ainsi le livre le plus complet qui ait jamais paru sur le Jeu de Dames à la
» Polonaise ; car il renferme bien nettement exposés tous les éléments et les meil-
» leurs principes, suivis de toutes les plus savantes parties entières qui ont été dé-
» crites jusqu'à ce jour sur ce jeu, et une immensité de Fins de parties, de pro-
» blêmes ou soit Coups de Dames, les plus intéressants de tous les auteurs
» décrits connus, et même de tous les principaux joueurs de notre époque ; il ne
» laisse que peu de chose à rechercher dans les ouvrages anciens et modernes
» desquels M. Poirson a extrait, avec autant de persévérance que de discernement,
» tout ce qu'ils pouvaient présenter de mieux.

« Son excellent livre devra donc être acquis avec empressement par tout vrai » amateur de notre beau jeu, comme le plus précieux, et, nous le répétons, le plus » complet, l'unique enfin dans son genre. »

UN MOT

Sur le TRAITÉ du JEU DE DAMES de LALLEMENT

CONNU DES JOUEURS

Sous la dénomination de « LIVRE DE METZ[1] »

Par GRÉGOIRE. — 1862.

Tous les ouvrages traitant du jeu de Dames à la Polonaise « vingt pions de part et d'autre » publiés au commencement de ce siècle, ont été épuisés à tel point qu'il serait fort difficile de trouver un seul exemplaire des Traités de *Manoury*, de *Blonde*, de *Dufour*, de *Commard* et de *Lallement*. Dans la révision des quatre cent quinze coups de Dames du livre de *Lallement*, composé par une société d'amateurs, je me suis imposé de conserver à chaque coup de l'esprit de son auteur. Ceux dont j'ai pu élever les combinaisons reparaissent sous leur premier aspect, dès qu'on en a trouvé la clef.

La reproduction du *Livre de Metz*, revu, corrigé et augmenté, sera un excellent guide pour les élèves ; il les conduira promptement à bien comprendre les beautés inépuisables du Damier.

Les règles suivies dans le *Livre de Metz* par *Lallement*, ayant été changées, j'ai dû supprimer ou changer des coups que les joueurs modernes n'auraient pas compris. Par exemple, autrefois, on devait prendre une dame au lieu d'un pion ; un pion et une dame au lieu de deux pions, tandis que depuis plus de cinquante ans, on prend à volonté une dame ou un pion, mais il faut prendre du côté du plus grand nombre de pièces. En suivant l'ancienne règle, pour être conséquent, il aurait fallu prendre une dame de préférence à deux pions, et, au choix, une dame et trois pions, puisque la Dame vaut trois Pions. On comprend que cela serait devenu impossible dans le développement de coups souvent très compliqués. Sur tout le reste, l'ordre

---

(1) La première édition ayant paru à Metz en 1802.

établi dans le *Livre de Metz* est maintenu. Les coups, d'abord très élémentaires, arrivent graduellement à des difficultés d'une certaine portée. J'ai complété l'ensemble de l'ouvrage par des problèmes qui mettront à l'épreuve la sagacité des amateurs les plus expérimentés.

On ne saurait trop louer le zèle qui porte une foule de bons esprits vers la composition des livres classiques et des ouvrages destinés à l'instruction de la jeunesse ; mais ne peut-on pas faire entrer dans le complément de l'éducation les soins qui consistent à diriger ses plaisirs ? Pourquoi ne pas lui donner ces jeux simples, innocents, qui se refusent aux calculs de la cupidité et fixent l'attention sans la fatiguer, excitent l'émulation et disposent l'esprit à la justesse des aperçus ? Toutes ces qualités appartiennent au jeu de Dames ; restituons lui donc cette prééminence qu'il n'aurait jamais dû perdre. Faisons le servir à l'amusement de tous les âges, de toutes les classes.

Un des plus grands poëtes de ce siècle, *Edgard Poë*, ne craint pas de proclamer la suprématie du modeste jeu de Dames sur tous les jeux de combinaison, même sur celui des Echecs !

Aucun joueur n'est parvenu à jouer de mémoire une partie de Dames. *Philidor*, qui excellait à ce jeu comme aux Echecs, l'essaya ; mais au douzième ou quinzième temps il brouilla les pions. Cependant il jouait, sans voir, toute une partie d'Echecs. De nos jours, MM. de *Labourdonnais et Kisieritski* conduisaient plusieurs parties d'Echecs à la fois, de mémoire ; *M. Morphy* a joué dernièrement de cette manière huit parties en même temps contre de bons joueurs. Le mécanisme des Echecs peut donc être possédé à fond. Il n'en est pas ainsi du jeu de Dames, et l'on n'aura jamais le plaisir de faire la partie d'un adversaire qui vous tournera le dos.

Tout ceux qui ont écrit sur le jeu de Dames, n'ont traité que la partie ordinaire et n'ont rien dit de la partie *qui perd gagne*, qui présente sans cesse des combinaisons de premier ordre ; aussi, parmi les amateurs les plus habiles que j'ai particulièrement connus, je me plais à citer *MM. Lanoë, Dufour et Volff*, qui la jouaient admirablement. C'est à leur école, c'est surtout avec *M. Volff*, que j'ai pris goût à cette intéressante partie. Dans mes traités du jeu de Dames j'en ai parlé et j'ai expliqué comment il faut essentiellement conserver ses pions, le plus longtemps possible.

J'ai donc cru devoir mentionner dans le présent ouvrage la partie *qui perd gagne*, et donner divers problèmes à résoudre. Un bon joueur doit également bien jouer les deux jeux.

Connaissant tout ce qui a été publié en France sur le jeu de Dames, je ne crains pas d'avancer que le *Livre de Metz*, revu et augmenté comme il vient d'être dit, est l'ouvrage le plus complet qui ait paru.

GRÉGOIRE.

TRAITÉ sur le JEU DE DAMES

Par l'abbé DURAND. — 1877.

AU LECTEUR

Nous cédons aux instances pressantes et réitérées de plusieurs amis, grands connaisseurs en fait de Jeux de combinaisons. Ils nous assurent que les matériaux publiés par nous dans le Journal *La Stratégie* sur le jeu de Dames à la Polonaise, s'ils étaient coordonnés dans un tout harmonisé, où chaque chose serait mise à sa place, sans préjudice de ce qu'il faut y ajouter pour un Traité proprement dit, seraient accueillis favorablement par les spécialistes du Damier. Mais n'est-ce pas là pour nous le cas de nous rappeler un souvenir ?

. . . . *Me fecére poëtam et*
Vatem pastorès, sed non ego credulus illis.

Cependant, comme nous avons payé notre cote personnelle aux Echecs, nous ne serions pas fâché de faire quelque chose pour le brillant jeu de Dames, qui mérite assurément les honneurs du second rang ; et en reconnaissance aussi des jouissances qu'il a répandues sur quelques-uns de nos loisirs ; mais nous le ferons en restant fidèle au plan que nous avons constamment suivi pour les Echecs.

Les forts joueurs de Dames, ainsi que les forts joueurs d'Echecs, sont plus clairsemés qu'on ne pense ; nous avons toujours cru qu'il faut en attribuer la principale cause au peu d'importance qu'on attache généralement aux études théoriques de ces deux jeux, disons mieux : de ces deux sciences.

La Théorie, c'est-à-dire l'étude des principes, on n'en est jamais assez convaincu, est à la pratique ce qu'est à un édifice le fondement sur lequel il repose ; ce qu'est le plan préalable qui en arrête, qui en dirige la construction, et en distribue les ornements.

« Toutes les sciences, tous les arts ont leurs principes, leurs maximes et leurs » règles — les jeux de calcul sont dans le même cas. Tel est l'effet de la Théorie : » avec des moyens égaux, celui qui a les connaissances les plus étendues et les » plus parfaites doit vaincre et triompher. Les saillies de l'imagination, les rémi- » niscences de la mémoire, d'heureuses habitudes ne réparent pas l'inobservance » des règles. » Voilà ce que dit Labourdonnais de la Théorie de tous les jeux de combinaisons.

Dans le Journal *La Stratégie*, nous avons osé assumer une effrayante responsabilité : celle de faire disparaître les médiocrités de la République Echiquéenne. Mais on n'a pas dû oublier que nous nous sommes retranché derrière une condition qui avait toutes les apparences de nous mettre à couvert. Laquelle ? C'était ce qu'on appelle les joueurs de *Quilles aux Echecs*, se condamneraient à nous suivre pas à pas dans notre Cours développé de Théorie échiquéenne, la plus étendue qui ait été publiée jusqu'à ce jour. Quand est-ce que l'on reconnaîtra avec les maîtres de la science, ces principes fondamentaux : *sans généralisation point de principes ; sans principes, point de science*, et sans la science et sa méthode spécifique, que sont les jeux d'Echecs et de Dames, sinon une affaire de routine et d'habitude, sans pourtant cesser d'être les plus savants de tous les jeux de *Quilles* ?

N'était-ce pas là ce qu'en pensait encore Labourdonnais quand il disait, en suivant la même idée : « Ce sont là des exercices trop variés dans leurs combinaisons ; ils » conduisent à la victoire par des routes trop indirectes. Il faut au milieu de ce laby- » rinthe, trouver un fil pour se conduire ; autrement, on s'égare, on s'avance sans » savoir où l'on va ; on se précipite d'écarts en écarts, et l'ignorance des principes » a bientôt pour résultat une honteuse défaite. »

Une mauvaise habitude se corrige difficilement.

Il en sera donc, après notre recommandation, comme devant : soit, mais aussi l'indifférence pour les études sérieuses continuera d'être frappée de la même stérilité en forts joueurs. Les forts joueurs dans la partie sont nécessairement de grands théoriciens ; c'est ce que pensait Paul Morphy pour les Echecs. Ici, qu'il nous soit permis de dire : si la science s'était moins hâtée de couronner du titre de vainqueur des vainqueurs le jeune Américain, il eût été tôt ou tard condamné lui-même à entrer plus avant dans les profondeurs de la Théorie. Déjà, on lui marchait sur les talons. Peut-être s'en était-il aperçu lui-même, quand un beau jour, voulant rendre inaliénable la propriété du sceptre conquis au prix de tant de sueurs, il repoussa l'Echiquier en disant :

Hic cestus artemque repono.

Il est assurément à regretter que notre Philidor, qui était à peu près aussi fort au jeu de Dames qu'aux Echecs, n'ait pas fait pour l'un de ces jeux ce qu'il a fait pour l'autre ; il aurait aujourd'hui un nouveau titre de gloire, un droit de plus à notre reconnaissance ; au nombre des bienfaiteurs de l'humanité ne faut-il pas compter ceux qui ont trouvé le secret d'occuper et de charmer nos loisirs ?

Il va sans dire que si nous n'eussions eu qu'à répéter ce qui a été dit et fait avant nous pour le jeu de Dames comme pour le jeu d'Echecs, en ce qui est du fond, de la forme et de la méthode, nous n'avions qu'un parti à prendre : l'abstinence, dit Saint-Amant, est quelquefois de précepte.

COURS DÉVELOPPÉ

SUR LA THÉORIE DU

JEU DE DAMES

A la Polonaise.

INTRODUCTION

Damier numéroté.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Le jeu de Dames à la polonaise se joue à deux, sur une tablette appelée damier composé de 100 cases, dont 50 blanches et 50 noires.

Le damier se place entre les deux joueurs, de façon qu'ils aient chacun la grande diagonale à leur gauche.

Les pions sont des disques, dont 20 noirs et 20 blancs; leur diamètre ne doit pas excéder la largeur des cases du damier; pour être commodes, leur épaisseur doit être au maximum du quart de leur diamètre.

En France, en Belgique et en Angleterre, il est d'usage de placer les pions sur les cases blanches, c'est le contraire en Allemagne, en Hollande et en Russie.

On arrange de part et d'autre les pions sur le damier de manière qu'il reste toujours deux lignes horizontales de cases vides entre chaque camp. C'est dans ces lignes intermédiaires que la lutte s'engage.

De toutes les *annotations* qu'on a essayé de mettre en vigueur pour désigner les cases du damier, celle créée par Manoury, que reproduit la figure ci-dessus, est la plus répandue et la meilleure.

La grande ligne, aussi appelée *ligne du milieu,* est la diagonale composée des dix cases blanches numérotées 5, 10, 14, 19, 23, 28, 32, 37, 41 et 46.

Le trictrac est, pour l'un des joueurs, les cases 1 et 6, et pour l'autre les cases 45 et 50.

On entend par *coulisses*, les rectangles de cases dont les sommets font partie des bandes, la somme des cases de la hauteur et de la base de chaque rectangle est constamment onze. La raison en est que, lorsqu'on passe d'une coulisse à la coulisse contigüe, si on perd une case, on en gagne une autre.

Mécanisme du Jeu.

On joue l'un après l'autre. Si l'un des joueurs reçoit un avantage, il joue le premier à toutes les parties, sinon, chacun les commence à son tour, en tirant au sort la première.

Jouer, c'est déplacer un pion ou une Dame d'une case, pour le faire avancer ou prendre.

Tout pion arrivé à la dernière ligne du jeu de l'adversaire devient Dame, on doit le couvrir d'un autre pion de la même couleur ; mais il reste pion s'il ne s'y arrête pas.

La Dame peut jouer sur toute la longueur des diagonales qui aboutissent à la place qu'elle occupe, à moins que des pièces ne lui barrent la route.

Pour qu'un pion en prenne un autre, il faut qu'il touche à un pion suivi d'une case vide, et pour qu'une Dame puisse prendre, il faut qu'elle puisse arriver à une case où elle prendrait si elle n'était qu'un pion ; elle peut ainsi que le pion passer plusieurs fois par la même case, pourvu que celle-ci n'ait pas été occupée par un pion qui aurait été pris sur le coup.

Pour gagner la partie, il faut s'emparer de toutes les pièces de l'adversaire, ou l'enfermer ; c'est-à-dire le mettre dans l'impossibilité de jouer lorsque son tour sera arrivé.

La partie est remise lorsqu'aucun des joueurs ne peut arriver à l'un de ces deux résultats

RÈGLES DU JEU DE DAMES

ET

OBSERVATIONS SUR CES RÈGLES

1.

Les deux adversaires jouent alternativement et commencent chacun à leur tour, s'ils jouent au but; sinon celui qui reçoit avantage joue le premier à toutes les parties.

2.

Le pion avance diagonalement à droite ou à gauche, et ne fait qu'un pas à la fois, à moins toutefois qu'il ait une ou plusieurs pièces à prendre ; alors il franchit autant de cases qu'il est nécessaire, et peut dans ce cas seulement, marcher en arrière.

3.

Quand on a mis le doigt sur un pion jouable, il est regardé comme touché et il faut le jouer, suivant la maxime : « Dame touchée, Dame jouée. »

4.

Tant qu'on n'a pas quitté la pièce touchée, on peut la jouer où l'on veut, mais il faut la jouer.

5.

Si l'on touche pour l'arranger une pièce mal casée, il faut avant de la toucher, dire : « j'adoube », sans quoi l'adversaire peut vous forcer à jouer la pièce touchée, si elle est jouable.

6.

Toucher un pion qui n'est pas jouable ou jouer un de ceux de son adversaire n'est pas une faute ; mais si on se trompe de ligne, l'adversaire a le droit de maintenir le coup ou de le faire rejouer.

7.

La Dame marche en avant et en arrière ; elle parcourt toute la ligne, et peut changer diagonalement de direction tant qu'elle se trouve en ligne droite avec des pièces en prise.

8.

Un pion en prise, est celui qui se trouve isolé sur la ligne occupée par une Dame ennemie, ou en ligne droite et sans intermédiaire entre un pion ennemi et une case vide.

9.

S'il se trouve plusieurs pions ennemis entre chacun desquels il y ait une case vide, le joueur n'enlève pas le premier pion immédiatement après l'avoir pris, mais, continuant de sauter pardessus les suivants, il se place sur la dernière case vide ; c'est alors seulement qu'il enlève toutes les pièces qu'il a prises, car autrement, on pourrait quelquefois faire le tour du damier et prendre plus de pièces qu'il n'en appartiendrait.

10.

La pièce qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vide, mais elle ne peut repasser sur un pion ou une Dame qu'elle a déjà pris.

11.

Si on enlève par méprise ses propres pièces, l'adversaire peut s'opposer à ce qu'elles soient replacées sur le damier.

12.

Si, ayant plusieurs pions à prendre, on ne les prend pas tous, on ne peut reprendre ceux qui auraient dû être enlevés si l'adversaire ne le permet, et celui-ci est même en droit de souffler le pion qui a pris.

13.

Souffler, c'est enlever du damier la pièce qui n'a pas pris tout ce qu'elle devait prendre,

14.

On est libre de souffler ou de forcer à prendre.

15.

Quand la pièce qui peut être soufflée a été touchée par le joueur qui est en droit de souffler, celui-ci ne peut plus forcer l'adversaire à prendre car il est lui-même obligé de souffler.

16.

Dans la prise, la valeur de la pièce est sans poids ; ainsi, ayant une Dame à prendre d'un côté et un pion de l'autre, on a le choix, le plus grand nombre est seul obligatoire. On doit prendre deux pions plutôt qu'une Dame.

17.

Si, ayant de plusieurs côtés à prendre, on ne prend pas du côté du plus grand nombre, l'adversaire peut souffler la pièce qui devait prendre ou forcer à prendre, d'après la règle.

18.

Lorsque, par erreur, un joueur touche un autre pion que celui qui devait prendre, l'adversaire a le droit de souffler le pion qui avait à prendre régulièrement, et d'exiger que le pion touché soit joué.

19.

Un pion devient Dame quand il est arrivé sur l'une des cinq cases qui forment la dernière ligne du jeu de l'adversaire, lequel doit aussitôt le couvrir d'un autre pion de la même couleur.

20.

Il ne suffit pas qu'un pion passe sur une de ces cinq dernières cases pour devenir Dame, il faut encore qu'il y demeure à la fin d'un coup, car si, étant à l'une de ces cases, il a encore à prendre, il continue sa marche et reste pion.

21.

Quand les deux joueurs restent à la fin d'une partie, l'un avec une Dame sur la grande ligne et l'autre avec trois Dames, la partie est nulle.

22.

Si au contraire, le joueur qui a trois Dames tient la grande ligne, on joue quinze coups, quand on joue à but, et la partie est nulle si la Dame unique n'est pas prise à la fin du quinzième coup.

23.

Si le joueur qui a trois Dames et la grande ligne fait avantage, il compte vingt coups au lieu de quinze, mais le nombre fixé ne peut être dépassé, sous le prétexte que le coup excédant qui doit gagner est la suite nécessaire du précédent ; il faut que la partie soit gagnée quand les deux adversaires ont joué chacun quinze ou vingt fois.

24.

Quand les deux joueurs restent, l'un avec une Dame seule, l'autre avec une Dame et deux pions ou deux Dames et un pion, le joueur de la Dame unique peut damer le pion ou les deux pions de son partenaire, en les laissant à leur place, et com-

mencer de suite à compter le nombre de coups limités ; mais, avant de les damer, il doit bien s'assurer qu'il n'y a aucun danger pour sa Dame, car une fois les pions doublés le coup serait bon et l'imprudence du joueur lui coûterait la partie.

25.

Perdre la partie, c'est l'abandonner, brouiller les pions, refuser de prendre, et enfin rester sans pions ni Dames ou ne pouvoir jouer ceux qui restent.

Ces règles sont d'Alix ; elles sont plus courtes et aussi précises que celles rédigées par Grégoire dans le traité de Lallement.

Pour rendre le jeu agréable il faut jouer la règle.

Voici ce qu'a écrit à ce sujet Manoury et que Grégoire a reproduit intégralement dans son traité.

« Les règles doivent être suivies à la rigueur, car en général « tout jeu où l'on se fait grâce est insipide et n'attache plus. « Cette vérité se fait encore mieux sentir au jeu de Dames, où « les fautes sont le jeu même, où l'on ne s'applique qu'à en « faire faire ou à en éviter, où l'attention fait presque tout, où « il n'y aurait plus ni gain ni perte s'il y avait des grâces, et « où enfin il est humiliant d'en demander et injuste d'en rece- « voir, puis qu'alors la partie cesse d'être égale.

« En effet, supposons un joueur qu'on ne soufflerait pas, « qu'on avertirait de prendre et auquel on remettrait ses « fausses marches, ses faux coups, ses pions touchés, en un « mot toutes ses fautes ; ce joueur-là serait bien plus à l'aise « que son adversaire ; n'étant plus occupé que d'un objet « (celui de combiner), il pourrait y donner plus de soins et « plus d'application que l'autre qui, étant obligé d'être à tout, « a nécessairement son attention partagée entre les diverses « parties de son jeu.

« Les grâces ont d'ailleurs des inconvénients : d'abord celui « d'être matière à dispute et à reproches. Ecoutez un joueur, « jamais la grâce qu'il a reçue ne vaut celle qu'il a faite, et « puis si celui qui en a reçu gagne la partie, y a-t-il bien du « mérite à cela ? Et si l'on joue de l'argent, y a-t-il bien de la « délicatesse à le conserver ? il est donc mieux de ne faire ni « de recevoir aucune grâce, c'est-à-dire de jouer à la ri- « gueur. »

J'ajouterai qu'il ne faut jamais perdre de vue que s'il faut de la rigueur à ce jeu, il faut aussi de la bonne foi. C'est un jeu d'honneur dans lequel tout doit être honnête. Il ne faut pas aller plus loin que la règle entre gens qui jouent noblement et franchement. Si la règle est d'un côté, la conscience est de l'autre ; il faut faire en sorte qu'elles soient toujours d'accord.

Je ne pense pas qu'il soit utile de donner des exemples pour expliquer les règles ci-dessus, comme divers auteurs l'ont fait. Elles sont trop claires pour cela.

Dans ces règles, il est parlé d'avantages que les joueurs se font entre eux, ces avantages sont au nombre de trois.

Le pion. C'est donner un pion à son adversaire avant de jouer.

La remise. C'est donner la partie gagnée dans le cas où elle viendrait à être nulle.

Le pion et la remise. Ce sont les deux avantages ci-dessus réunis.

Au moyen de ces trois avantages, on peut équilibrer à peu près les forces. Si l'avantage du pion est trop fort, on remet un demi-pion ou un tiers de pion. Pour cela, on doit jouer deux ou trois parties, en ne donnant le pion que dans une partie seulement. Il en est de même pour la *remise, le pion et la remise* que l'on peut varier avec les deux premiers avantages.

Quelquefois on remet deux pions, mais dépassé cette limite, il n'y a plus d'amusement pour aucun des joueurs.

THÉORIE SUR LE JEU DU PION

J'aborde maintenant la partie sérieuse de mon ouvrage : *Le jeu du pion*, ce qu'il y a de plus important dans le jeu de Dames, car il détermine la *position* qui joue le rôle principal, et peut donner lieu au coup de Dames, d'où dépend le plus souvent le sort de la partie.

Pour arriver à bien comprendre le jeu du pion, il est essentiel d'examiner toutes les phases dans lesquelles il peut se trouver. Elles sont au nombre de cinq que je vais traiter successivement avec le plus de développement possible; car c'est tout le jeu de Dames.

1° Avoir le coup.
2° Du tant pour tant.
3° Coup de repos.
4° Lunette.
5° Pion en prise.

Il est essentiel de bien se pénétrer de ce qui va être dit dans ces cinq chapitres pour bien jouer le jeu de position auquel j'ai consacré plus loin un article spécial.

1° Avoir le coup.

C'est de là que dépend le sort de bien des parties.

Avoir le coup, c'est avoir une disposition de jeu telle, que l'on peut continuer de jouer sans désavantage, pendant que l'adversaire ne peut jouer sans perdre un ou plusieurs pions, ou même la partie.

Gagner le coup, c'est se mettre par une manœuvre quelconque dans le premier cas et son adversaire dans le second.

Pour ne pas perdre le coup, on recommande souvent aux joueurs inhabiles de ne pas laisser enfermer leurs pions pendant la partie, car ils ne peuvent calculer de loin s'ils auront le coup, et vont sans réflexion tant qu'ils trouvent des cases vides, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus jouer.

Comment savoir si on a le coup ?

Dès le début de la partie, il est tout à fait impossible de le savoir à moins que l'on ait pris une disposition telle, que l'adversaire soit obligé de perdre des pions pour en sortir.

Dans le milieu de la partie, il est très difficile de s'en rendre compte, il faut voir de loin, examiner si l'on pourra maintenir ses bonnes positions, et forcer l'adversaire à en prendre de mauvaises ou à sacrifier un ou plusieurs de ses pions, c'est-à-dire être fort joueur, surtout, pour voir sans se tromper.

Dans la fin de partie, c'est beaucoup plus facile, on peut jouer par la pensée alternativement les deux jeux, celui qui pourra jouer le dernier sans perdre aura le coup ; les forts joueurs voient cela d'un seul coup d'œil.

Lorsqu'il ne reste plus que quelques pions, pour savoir si l'on a le coup sur son adversaire, on se sert de l'opposition.

Un pion a l'opposition sur un pion adverse, lorsqu'en allant à sa rencontre, il parvient à l'arrêter.

Dans les fins de parties d'un pion contre un, il est évident que celui qui a l'opposition a le coup. Lorsqu'il reste plusieurs pions de part et d'autre, il ne suffit pas d'avoir l'opposition sur les pions de l'adversaire pour avoir le coup sur lui, car il peut arriver qu'après avoir joué, et pris l'opposition sur ces pions, vous soyez obligé de lui laisser une lunette, ou bien la possibilité de faire une pour une, ce qui vous ferait perdre tout le bénéfice de votre opposition. Il faut donc calculer de loin quelle sera la position lorsque vos pions auront pris l'opposition sur ceux de l'adversaire, et se rendre compte s'il ne peut vous échapper, et vous faire perdre le coup par un tant pour tant, ou la création d'une lunette par le sacrifice d'un pion.

Il y a plusieurs manières de calculer si vos pions ont l'opposition sur ceux de l'adversaire ; mais il faut observer avant que ni l'un ni l'autre ne peuvent l'avoir, lorsque leur position est telle, qu'ils peuvent éviter de se rencontrer en allant vers dames.

Lorsque deux pions se trouvent sur la même colonne verticale, celui qui joue second, a l'opposition.

Lorsque les pions ne sont pas sur la même colonne verticale, il faut compter le nombre de cases vides qui sont le chemin pour arriver de l'un à l'autre ; quand il est pair, c'est le second joueur qui a l'opposition, et le premier joueur a l'opposition lorsqu'il est impair.

Il existe un autre moyen plus rapide, qui saute de suite aux yeux et qui, selon moi, est le meilleur. Il faut remonter la colonne verticale sur laquelle se trouve votre pion, jusqu'à la rencontre de la ligne horizontale sur laquelle se trouve le pion adverse ; si la case d'intersection est noire, vous avez l'opposition si c'est à vous à jouer ; si elle est blanche, il faut que vous soyez second à jouer, pour avoir l'opposition.

Exemple : Votre pion est sur la case 42, celui de votre adversaire sur la case 9, la case d'intersection est celle qui se trouve entre 7 et 8, et elle est noire ; vous avez l'opposition sur votre adversaire si c'est à vous à jouer.

Il est bien entendu que lorsque vous n'avez pas l'opposition sur votre adversaire, il ne faut pas aller au devant de lui, il faut tâcher, au contraire, de l'éviter pour arriver à dame avant qu'il puisse vous arrêter.

Lorsqu'il reste deux pions de part et d'autre, comme par exemple : 40 et 41 au blanc, 5 et 6 au noir, lesquels pris isolément deux à deux, ont l'opposition l'un sur l'autre. « Le pion 41 en jouant 40 à 36 arrête le pion 6, le pion 6 en jouant 6 à 11 arrête le pion 41, de même pour les deux pions 5 et 40. » On pourrait croire, à première vue, que celui qui joue premier gagne, puisque ses deux pions pris isolément ont l'opposition sur ceux de l'adversaire ; eh bien, c'est le contraire qui arrive. Celui qui joue second parvenant le premier à placer ses pions sur les colonnes verticales occupées par les pions de l'adversaire gagne l'opposition, et par conséquent la partie.

C'est un principe, quelle que soit la quantité de pions qui reste sur le damier, et au moyen de cette règle dont il n'est parlé nulle part, on arrive très vite à analyser une fin de partie.

Comment peut-on gagner le coup ?

Voilà ce qui est difficile d'enseigner, c'est la vraie science du jeu de Dames.

Dans le début de la partie, vous devez chercher à gêner le jeu de l'adversaire en vous emparant des bonnes positions, en resserrant son jeu de façon à maintenir plusieurs de ses pions avec une quantité moins grande des vôtres. Il faut faire un examen approfondi de chaque position, des suites du pion que l'on va jouer de part et d'autre ; faire des tant pour tant à propos ; en un mot, pour gagner le coup, il faut jouer le *coup juste*. C'est le vrai talent du jeu, car il faut presque

toujours peu de chose pour l'avoir comme pour le perdre, ce peu de chose est toute la difficulté du jeu des forts. C'est dans les chapitres suivants, du jeu du pion, qu'il faut puiser toutes les ruses qu'il est nécessaire de connaître pour y aboutir.

Je donnerai plus ioin quelques exemples de fins de parties jouées, dans lesquelles je ferai voir comment l'on a gagné le coup.

2° Du tant pour tant.

Le tant pour tant, n'est autre chose qu'un simple échange de pions, c'est-à-dire, un pour un, deux pour deux, trois pour trois, etc.

Il existe un préjugé contre ces coups, beaucoup croient que c'est un indice d'inexpérience, d'absence d'idées, en un mot, de faiblesse de la part de celui qui les fait ; c'est une grande erreur. Ce jeu si simple et si facile en apparence qui a tout l'air d'aspirer à la remise, demande beaucoup de tact. de prudence et d'attention ; c'est le jeu ordinaire des forts. Les tant pour tant ne doivent pas se faire au hasard, car, selon qu'on les emploie à tort ou à propos ils occasionnent des pertes ou des gains d'où dépend souvent le sort de la partie.

Le bon joueur s'en sert pour débarrasser son jeu lorsqu'il est gêné, pour le renforcer du côté faible, pour s'emparer d'un poste avantageux, pour tenir enfermés deux ou trois pions avec un seul ; pour parer ou préparer des coups et souvent enfin pour gagner le coup.

Grégoire a fait remarquer en faveur du tant pour tant que sur les 415 positions du recueil de coups de Dames de Lallement, il en est fort peu qui n'eussent pu être parés au coup précédent par un tant pour tant fait à propos ; et on le prouve par de nombreux exemples.

Quelques auteurs tels que Van Tenac disent dans leur traité : Craignez-vous que les attaques de votre adversaire ne cachent quelque combinaison savante que vous ne pouvez apercevoir? pionnez, vous serez dégagé et ses plans seront détruits.

Je ne partage nullement cette façon d'agir, c'est le fait d'une mazette que la peur aveugle. L'on ne doit jamais rien faire à ce jeu, en prévision d'une chose que l'on ne voit pas. En suivant cette maxime à la lettre, chaque coup l'on devrait pionner, car il peut se faire qu'il y ait un coup que vous ne saisissiez pas. Le tant pour tant ne doit jamais se faire sans motif

et surtout par crainte d'un coup que l'on n'aperçoit pas ; c'est une des fautes les plus ordinaires et les plus imprudentes que l'on puisse faire en jouant. En un mot, on peut dire que celui qui les réitère sans nécessité et sans objet, ignore l'art de bien jouer et ne se conduit pas de manière à l'apprendre.

3° Du coup de repos.

J'ai reçu de M. Alfred Reigner, de la Ferté-St-Aubin, une étude sur le coup de repos qui m'a paru renfermer tout ce que que l'on peut dire sur ce chapitre ; je lui cède la place et la reproduis sans rien y ajouter.

« *Le coup de repos* est un coup que l'on peut jouer à son « aise, et que l'adversaire est obligé de laisser faire, parce « que, dans le même instant, il se trouve lui-même occupé « d'un autre côté par une prise qu'il est obligé de faire.

« Le coup de repos a deux origines ; il y a : 1° le coup de « repos livré par l'imprudence de l'adversaire ; 2° le coup de « repos que l'on se procure soi-même par sa manière de jouer.

« Le coup de repos livré par l'imprudence de l'adversaire a « lieu, toutes les fois qu'il se met lui-même, par son fait, dans « l'obligation d'exécuter une prise au coup suivant ; notam- « ment, lorsqu'il entre dans une lunette ; lorsqu'il attaque un « pion en prise, ou lorsqu'en déplacant une de ses pièces « servant d'appui à une pièce de l'adversaire, il découvre « celle-ci et la met en prise avec une des siennes. Entre le « moment où il se met ainsi lui-même dans l'obligation « de faire une prise et le moment où il l'exécutera, l'autre « joueur aura un coup à jouer ; et ce coup qui est un coup de « repos, il pourra le jouer comme il voudra, sans que l'adver- « saire empêché par la prise qu'il est forcé de faire, puisse le « parer ou y répondre.

» Le coup de repos est l'un des plus grands dangers du jeu « de Dames, et suffit souvent pour entraîner la perte de la « partie. Celui à qui on le livre se trouve pour ainsi dire dans « la position d'un joueur qui, d'après les conventions du jeu, « aurait le droit de jouer deux coups de suite, circonstance » extrêmement avantageuse, puis qu'elle lui permet de faire « des préparatifs qu'un seul coup ne lui donnait pas le temps « d'accomplir tandis que l'adversaire, qui se met lui-même « dans l'obligation de faire une prise, se condamne, par là,

« pendant un coup, à un état d'inaction ou de *repos* dont l'au-
« tre joueur profite pour l'attaquer plus librement.

« Rien n'est donc plus imprudent que de livrer des coups
« de repos à son adversaire. Aussi, lorsque vous avez affaire
« à un joueur habile qui laisse par-ci par-là dans son jeu des
« lunettes ou des pions en prise, méfiez-vous en ; ces pièces
« si faciles à prendres et qui semblent abandonnées par une
« sorte de négligence ou d'oubli, ne sont souvent qu'un appât
« perfide destiné à tenter votre avidité pour vous faire tomber
« dans le piège d'un coup de repos, à l'aide duquel votre ad-
« versaire vous fera payer chèrement les quelques pions qu'il
« vous aura laissé prendre. Dites, comme le méfiant Laocoon :
« *timeo Danaor et dona ferentes* ; ou au moins ne vous avan-
« turez pas à accepter des présents aussi suspects qu'après
« vous être bien assuré que vous pouvez le faire sans danger.

« Quant au coup de repos que l'on se procure soi-même
« par la manière de jouer, il a lieu lorsque, tout en ne donnant
« à prendre qu'une fois, on met l'adversaire dans l'obligation
« de prendre plusieurs fois de suite. En d'autres termes, le
« le coup de repos que l'on se procure soi-même résulte de
« deux prises successives faites par l'adversaire, dont la pre-
« mière seule est offerte, et dont la seconde dérive spontané-
« ment de l'autre. Dans l'intervalle de ces deux prises, l'autre
« joueur a un coup de repos qu'il peut jouer comme il vou-
« dra, sans que l'adversaire, empêché par la seconde prise
« qu'il est obligé de faire, puisse le parer ou y répondre.

« Le joueur qui veut se procurer un coup de repos emploie
« l'un des procédés suivants :

« 1° Il donne à prendre un ou plusieurs pions servant d'ap-
« pui à d'autres pions, lesquels n'étant plus soutenus se trou-
« vent en prise au coup suivant.

« 2° Il déplace, au moyen d'une prise offerte, un pion ad-
« verse servant d'appui à un des siens ; et celui-ci n'étant plus
« soutenu se trouve en prise au coup suivant.

« 3° Il offre deux prises à la fois à deux pièces adverses, par
« le seul déplacement d'un pion, dans des conditions telles
« qu'il en résulte pour l'adversaire l'obligation d'exécuter deux
« prises successives.

« 4° Il force, au moyen d'une prise offerte, un pion adverse
« à venir à Dame sur une certaine case, d'où la nouvelle Dame
« visera un pion isolé qu'elle pourra prendre au coup suivant.

« 5° Ayant un pion isolé sur la ligne d'une Dame adverse

« qui pourrait le prendre si elle n'était pas masquée par un « pion de sa couleur placé devant elle, il déplace, au moyen « d'une prise offerte, le pion adverse qui la masque et la Dame « ainsi découverte se trouve au coup suivant dans l'obligation « de prendre le pion isolé sur la grande ligne.

« 6° Enfin il donne à prendre à une Dame adverse plusieurs « de ses pions, dont un fait partie d'une lunette, après quoi la « Dame se trouve obligée de prendre l'autre pion de la lunette « au coup suivant.

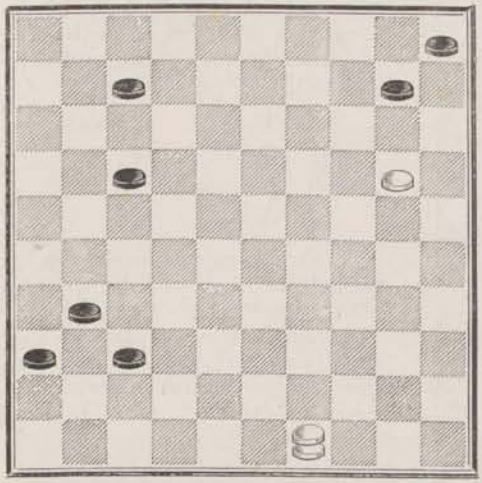
« Chacun de ces procédés élémentaires ne donne naissance « qu'à un seul coup de repos ; mais on peut en obtenir plu- « sieurs à la fois en combinant les procédés. Quelle que soit « la combinaison que l'on emploie, il faut toujours que la pre- « mière prise faite par l'adversaire soit seule offerte, et que « toutes les suivantes dérivent spontanément de la première. « Si la première prise, qui est seule offerte, en amène sponta- « nément deux autres aux deux coups suivants, il en résulte « deux coups de repos ; si elle en amène spontanément trois au- « tres, il en résulte trois coups de repos, et ainsi de suite. Le nom- « bre des coups de repos que l'on se procure est donc égal en « général au nombre des prises subséquentes qui dérivent « spontanément de la première.

« Mais, quelle que soit l'origine du coup de repos, qu'il pro- « vienne de l'imprudence de l'adversaire ou que l'on se pro- « cure soi-même, le coup de repos, dès qu'il se produit, a tou- « jours le même caractère et les mêmes effets : c'est toujours « un cou pqu'on ne peut parer, et qui se place entre deux coups « consécutifs de l'adversaire, dont le premier l'oblige à une « prise qui existe dans le second.

« Celui qui a un coup de repos se trouve, comme je l'ai dé- « jà dit, dans la position d'un joueur qui, d'après les conven- « tions du jeu, aurait le droit de jouer deux coups de suite ; cet « avantage, qui lui permet de faire des préparatifs qu'un seul « coup ne lui donnait pas le temps d'accomplir, explique le « grand usage que les forts joueurs font du coup de repos. « Parmi les grands coups de maîtres, ces combinaisons si sa- » vantes et si compliquées, il n'y en a presque point qui ne « renferme des coups de repos. Le coup de repos, surtout ce- « lui qu'on se procure soi-même, est pour ainsi dire l'*âme des* « *coups savants*.

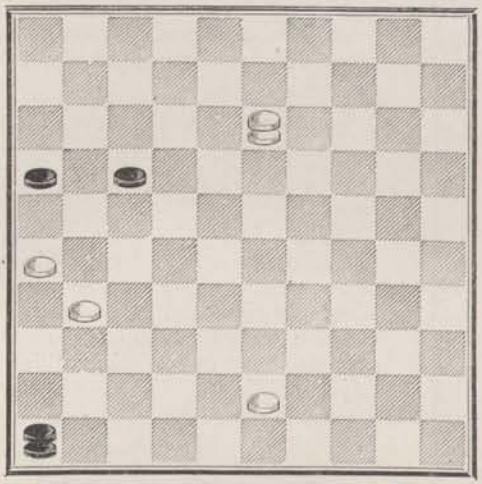
EXEMPLES DE COUPS DE REPOS

Coups de repos donnés par le Noir :



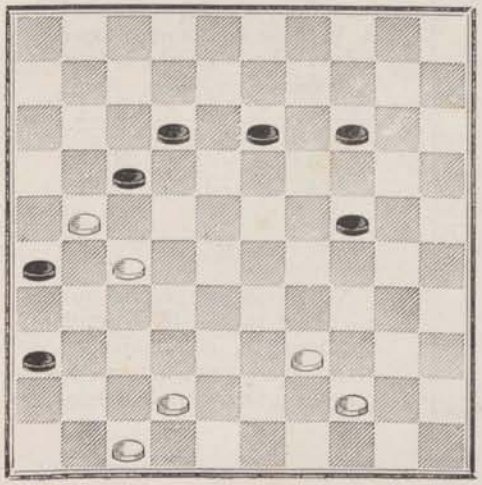
1° Coup de repos livré par l'imprudence du noir qui se met derrière un pion blancen prise.

BLANCS.	NOIRS.
	10 15
49 35	15 24
35 46 g.	



2° Coup de repos livré par le noir qui attaque avec une Dame un pion blanc en prise.

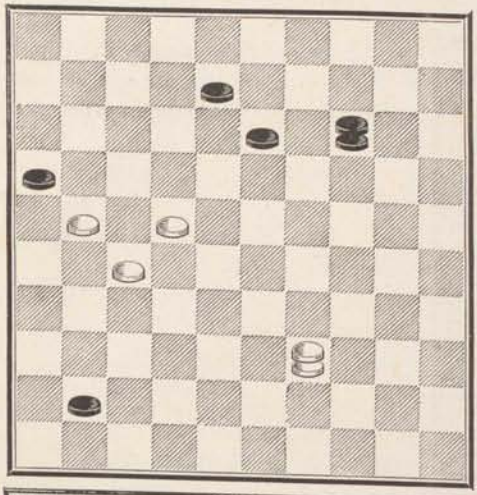
BLANCS.	NOIRS.
	46 32
13 35	32 49
31 27	49 21
35 49 g.	



3° Double coup de repos livré par le noir qui par le déplacement d'un de ses pions attaque 2 pions blancs à la fois.

BLANCS.	NOIRS.
	26 31
42 38	17 26
38 33	31 22
33 29	24 33
39 10 g.	

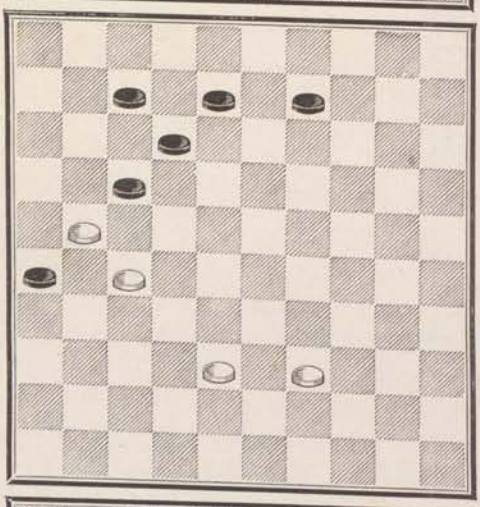
Coups de repos par le jeu du Blanc.



1° Coup de repos que le blanc se procure lui-même en donnant à à prendre un pion servant d'appui à un autre (1er procédé.)

BLANCS.		NOIRS.	
22	18	13	31
39	25 (repos)	16	27
25	46 g.		

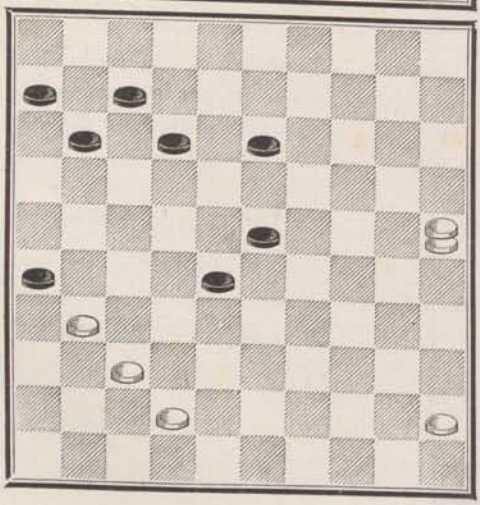
N. En donnant à prendre les 2 pions 18 et 27 au premier coup le blanc laisse son pion 21 sans appui. Celui-ci sera donc en prise au second coup. Delà un coup de repos que le blanc utilise en portant sa dame de 39 à 25.



2° Coup de repos que le blanc se procure en déplaçant un pion noir servant d'appui à un pion lbanc (2e procédé).

BLANCS.		NOIRS.	
27	22	17	28
38	33 (repos)	26	17
33	4 g.		

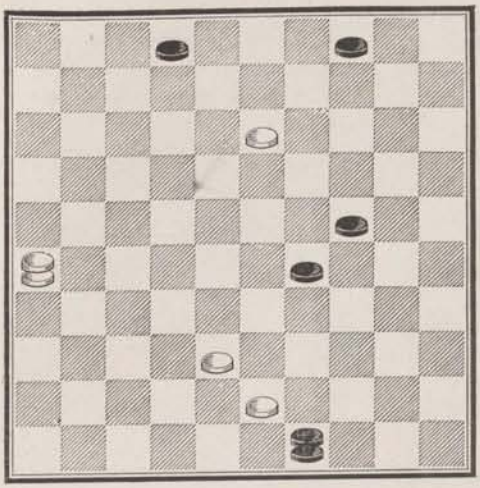
N. Le pion noir 17 étant déplacé au premier coup par une prise offerte, le pion blanc 21 se trouve en prise au second coup. De là un coup de repos que le blanc utilise en jouant 38-33.



3° Coup de repos que le blanc se procure en donnant à prendre à deux pions noirs à la fois. (3e procédé.

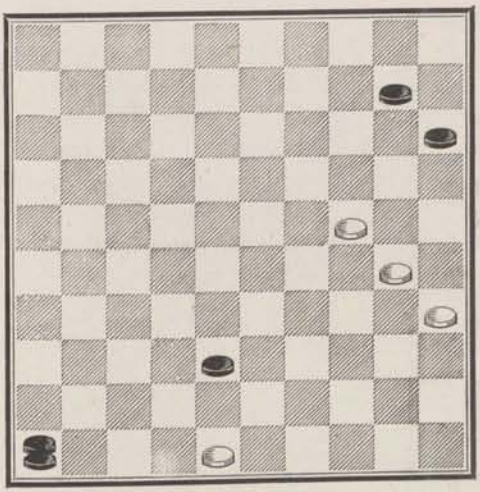
BLANCS.		NOIRS.	
37	32	28	48
45	40 (repos)	26	37
40	34	48	30
25	32 g.		

N. Que le noir prenne au prémier coup par 28-48 ou par 26-48, peu importe, il a toujours deux prises successives à faire, dont le résultat est toujours le même.



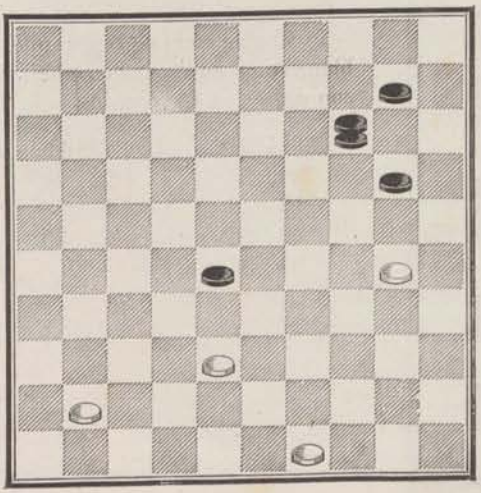
Même coup de repos que le blanc se procure en donnant à prendre à un pion noir et à une dame noire à la fois (3e procédé).

BLANCS.			NOIRS.	
38	33		49	9
26	3	(repos)	29	38
3	42 g.			



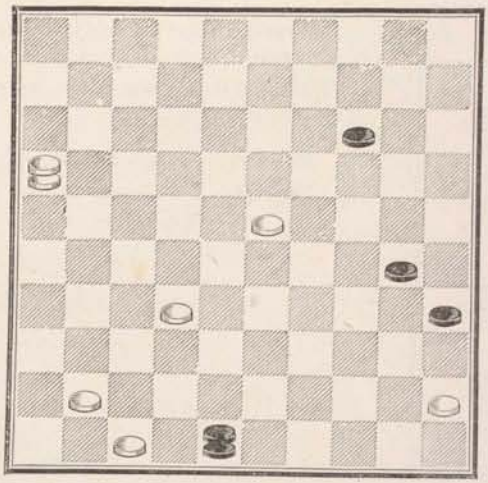
4° Coup de repos que le blanc se procure en faisant aller le noir à dame (4e procédé).

BLANCS.			NOIRS.	
48	42		38	47
30	25	(repos)	47	20
25	5 g.			



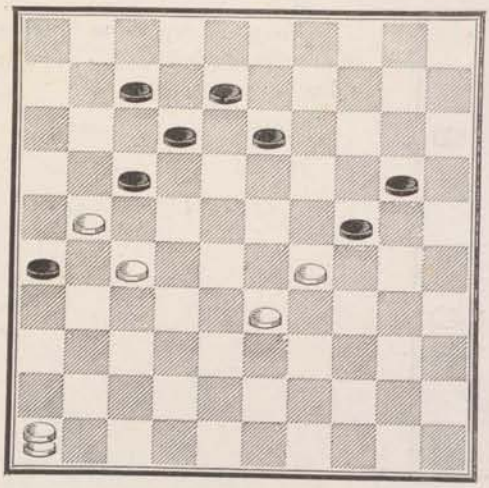
5° Coup de repos que le blanc se procure en démasquant une dame noire (5e procédé).

BLANCS.			NOIRS.	
38	33		28	39
30	25	(repos)	14	46
25	5 g.			



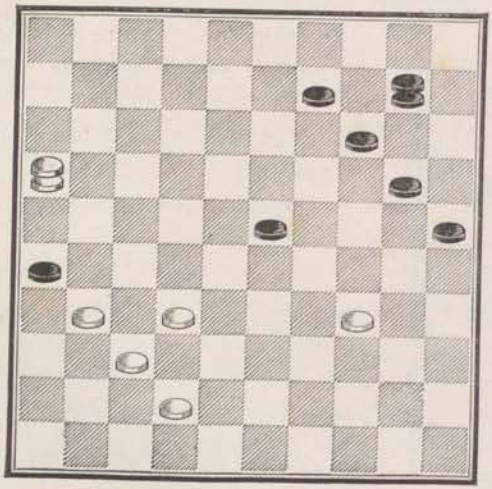
6e Coup de repos que le blanc se procure en faisant entrer une dame noire dans une lunette. 6e procédé).

BLANCS.		NOIRS.	
47	42	48	19
16	49 (repos	19	46
45	40	35	44
49	5 g		



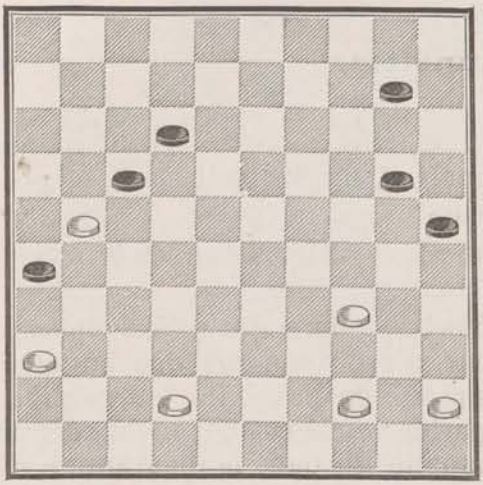
7e Double coup de repos que le blanc se procure par la combinaison des 1er et 2e procédés.

BLANCS		NOIRS.	
27	22	17	39
46	37 (repos)	26	17
37	48 (repos)	24	33
48	2 g.		



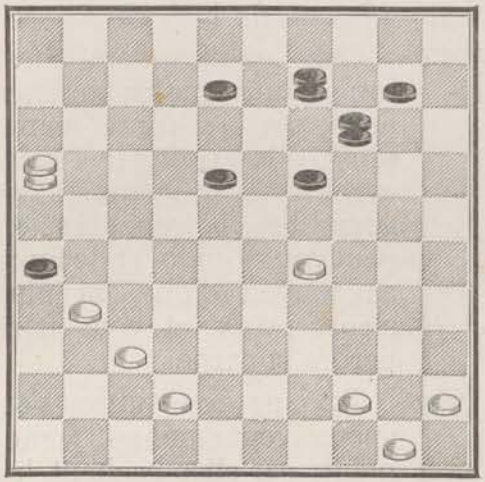
8e Double coup de repos que le blanc se procure par la combinaison des 1er et 4e procédés.

BLANCS.		NOIRS.	
32	28	23	41
16	49 (repos)	26	48
49	35 (repos)	48	30
35	36 g.		



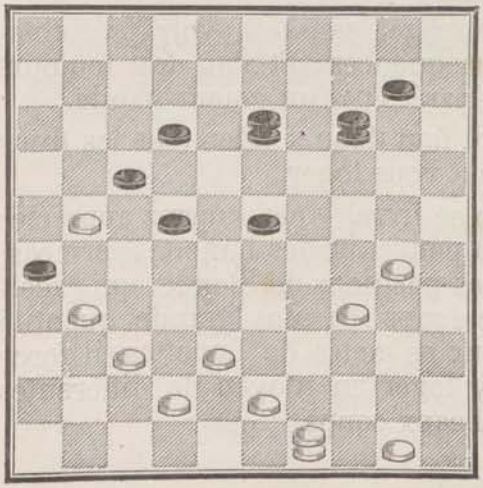
9e Double coup de repos que le blanc se procure par la combinaison des 2e et 4e procédés.

BLANCS.		NOIRS.	
36	31	26	48
44	40 (repos)	17	26
40	36 (repos)	48	30
35	4 g.		



10e Triple coup de repos que le blanc se procure par la combinaison des 1er, 4e et 5e procédés.

BLANCS.		NOIRS.	
29	24	19	30
44	39 (repos)	14	46
16	49 (repos)	26	48
49	40 (repos)	48	34
40	50 g.		



11e Quadruple coup de repos que le blanc se procure par la combinaison des 1er, 2e, 4e et 5e procédés.

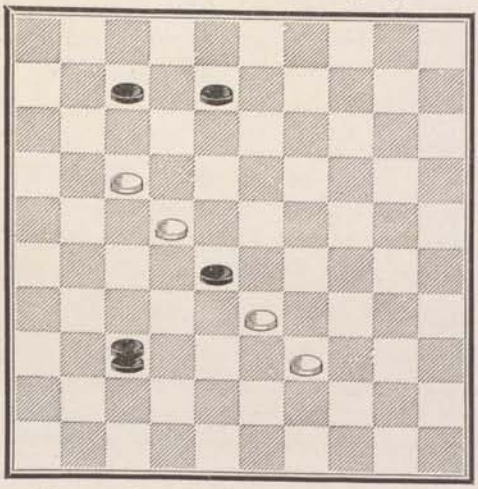
BLANCS.		NOIRS.	
34	29	23	25
43	39 (repos)	14	46
39	34 (repos)	26	48
49	40 (repos)	17	26
40	35 (repos)	48	30
35	5 g.		

4° Lunettes.

Une Lunette est une case vide entre deux pions de même couleur sur une même diagonale et sur laquelle peut se placer un pion ou une Dame adverse.

Il existe deux sortes de Lunettes : 1° les Lunettes fermées ; 2° les Lunettes ouvertes.

1° *Lunettes fermées.* — Tous les auteurs des différents traités qui ont paru jusqu'à ce jour, n'ont parlé que des Lunettes qui offrent un ou plusieurs pions en prise. Ils ont négligé, je ne sais trop pourquoi, de parler de celles où il n'y a aucune pièce en prise, comme la Lunette 28 dans le diagramme ci-dessous où les noirs viennent de pousser un pion. « Dans cette position les blancs gagnent en jouant de 17 à 12. »



Ces Lunettes sont aussi importantes que les Lunettes ouvertes ; je dirai même plus ; elles sont plus dangereuses, car lorsqu'on en approche de trop près, on peut vous y envoyer de force au moyen d'une ou plusieurs prises et vous faire perdre la partie.

Et puis les suites s'en aperçoivent moins facilement, car elles cachent les plus belles combinaisons.

Il est imprudent de s'y engager sans en avoir préalablement examiné toutes les conséquences ; et l'on doit toujours craindre lorsqu'elles sont préparées par un joueur habile.

Avant d'avancer un pion, il faut donc sonder tous les trous dans lesquels l'adversaire peut vous loger.

Dans la première partie de ce livre, vous pourrez apprécier toutes les ressources que l'on peut tirer des Lunettes fermées, en étudiant principalement les positions de Blonde, qui excellait surtout dans ce genre de coups. La plus grande quantité de ses compositions repose sur ce genre de Lunettes, il force un pion adverse à venir s'y loger au moyen de différentes prises pour exécuter de très beaux coups.

2° *Lunettes ouvertes.* — La Lunette ouverte, c'est-à-dire celle qui laisse un ou plusieurs pions en prise est presque toujours un piège tendu par l'adversaire qui cherche à gagner un temps en se procurant un coup de repos ; il faut bien réfléchir avant de s'y engager; mais lorsque vous n'y voyez aucun inconvénient, ce serait une faute que de laisser échapper le gain d'un pion, sous prétexte qu'il pourrait y avoir un coup que vous ne voyez pas ; il vaut mieux s'exposer à perdre la partie ; car, en toute circonstance, s'abstenir de jouer un pion ou une Dame, par crainte non motivée, c'est se soumettre à passer toujours pour une mazette.

Il n'y a qu'un moyen de savoir si les Lunettes sont bonnes ou mauvaises, c'est de bien examiner quelles peuvent en être les suites ; pour cela, il faut se supposer à la place de son adversaire, jouer intérieurement son jeu et calculer ce que l'on ferait soi-même, car si le talent tend les pièges, le talent seul peut les éviter.

5° Pion en prise.

Le pion en prise est un pion qu'on aventure et derrière lequel l'adversaire peut mettre un pion ou une Dame pour le prendre.

C'est un stratagème qui est employé chez les grands joueurs comme la lunette, pour gagner un temps ou faire un coup. Cette ruse réussit souvent, car les joueurs faibles, quoique prévenus du danger, résistent rarement à la tentation. Il se cache de si jolies combinaisons derrière ce sacrifice, qu'il est souvent très difficile d'y voir le présent des Grecs.

Vous vous en convaincrez facilement en parcourant la série des coups compris dans la deuxième partie de ce volume.

Que de parties compromises ont été gagnées ou annulées par suite du pion en prise.

Quelquefois, au lieu d'un pion, on peut en attaquer deux, trois et même quatre. Alors on attaque avec plus d'assurance dans l'idée où l'on est que le joueur adverse ne laissera pas prendre tant de pions. Cependant il se trouve des coups où un joueur fait le sacrifice de plusieurs pions pour disposer un coup qui le rend maître d'une position victorieuse, ou qui le fait passer à Dame.

Il est donc essentiel avant d'attaquer un ou plusieurs pions de l'adversaire, d'examiner avec la plus grande attention les

suites que peut avoir une pareille attaque, parce que les pions en prise sont presque toujours un appât présenté pour faire donner dans le piège, surtout lorsqu'on joue contre quelqu'un qui connaît un peu le jeu, et qui sait, par conséquent, que la perte d'un pion entraîne presque toujours la perte de la partie.

D'après de pareilles réflexions, il y a des joueurs faibles qui, persuadés qu'on ne leur offre ainsi des pions en prise que pour les faire donner dans quelque faute capitale, s'abtiennent d'attaquer sans chercher à voir le coup qui leur est tendu. C'est ce que je ne conseillerai à personne, parce que, de deux choses l'une, ou le coup est bon et est la suite d'une absence ou d'une erreur de la part de la personne contre laquelle on joue. Alors ce serait une grande duperie de ne pas en profiter ou bien le coup qui est tendu est trop caché pour que vous ayez pu l'apercevoir, et dans ce cas, il vaut mieux y donner et perdre la partie, parce que ce sera le véritable moyen de connaître ce coup et de le retenir, pour l'éviter une autre fois.

Employez donc toute votre prudence à démêler le coup qui vous est tendu, lorsqu'on vous offre un ou plusieurs pions en prise, et si, après avoir fait toutes les combinaisons dont votre jeu est susceptible, vous n'apercevez pas le coup, attaquez hardiment, dussiez-vous perdre la partie. Par là vous apprendrez les coups et deviendrez capable de les tendre à votre tour.

En terminant j'ajouterai, pour celui qui donne les pions en prise ou tend les lunettes, qu'il faut bien calculer toutes les suites du coup avant d'aventurer ses pions et ne pas se mettre dans une mauvaise position pour tendre un piège. Il faut être certain que si le coup ne réussit pas, c'est-à-dire que l'adversaire n'attaquera pas le pion, on sera au moins dans une position égale si ce n'est meilleure que celle que l'on occupait précédemment.

DU JEU DE LA PARTIE.

Jusqu'aujourd'hui, aucun auteur sur le jeu de Dames, n'a traité sérieusement ce chapitre ; presque tous se sont contentés de donner des conseils vagues et par conséquent très difficiles à mettre en pratique. Ils n'ont pas cherché à établir les principes qui doivent diriger le joueur dans le courant de la partie, afin de lui donner un fil conducteur qui trace la voie de laquelle il ne peut s'écarter sans commettre des fautes.

Je crois que ces premières bases, sur lesquelles doivent s'appuyer les démonstrations théoriques du jeu, auraient été établies depuis longtemps, si les forts joueurs s'étaient donné la peine d'écrire leurs parties, et de commenter les différentes phases par lesquelles elles ont passé.

Les ouvertures du jeu de Dames sont encore à faire, les forts joueurs qui sont maintenant reconnus par tous les amateurs pour être de grands théoriciens les connaissent très bien, mais aucun d'eux n'a songé, ni essayé de les mettre en lumière; ils ont tous reculé devant cette entreprise où les éléments nécessaires leur faisaient peut-être défaut.

Dans un temps qui, selon moi, n'est pas très éloigné, on sera fixé sur les différentes manières de commencer la partie ; on procédera pour y arriver par : *l'absurde*, c'est-à-dire qu'on démontrera qu'un certain nombre de débuts sont bons en prouvant que tous les autres sont mauvais.

Pour bien jouer une partie de Dames, il est essentiel de savoir jouer la position ; c'est au chapitre suivant : du *jeu de position*, et dans les *conseils et principes généraux* que je donne sur le jeu, qu'il faut recourir pour atteindre ce but.

L'analyse des parties entières qui suivent, pourra également vous instruire en vous montrant toutes les conséquences d'un coup bien ou mal joué ; et tout le parti que l'on peut tirer des bonnes ou mauvaises positions que l'on aura pris.

DU TRAIT

Un grand nombre d'amateurs pensent que celui qui joue le premier a un désavantage, et que par conséquent, il vaut mieux ne pas avoir le trait. Ils se basent, pour appuyer leur dire, sur ce que deux joueurs qui cherchent à s'enfermer réciproquement leurs pions, c'est le trait qui perd ; ce qui n'est pas exact, comme le prouvera la partie enfermée qui suit le premier début.

Si j'avais une partie sérieuse à faire, je n'hésite pas à dire que je préférerais avoir le trait, car, à mon avis, il y a un tout petit avantage, attendu qu'on a le choix de l'attaque, au centre, à gauche ou à droite, ce qui détermine souvent le terrain où la lutte doit s'engager, en un mot, on peut faire son début favori. Tandis qu'étant second joueur on est toujours obligé de suivre un peu le jeu de celui qui débute. Mais je dois ajouter que si le trait donne ce petit avantage, il est presque insignifiant, et surtout bien peu appréciable lorsqu'on est de force égale avec son adversaire ; car il disparaît au bout de quelques coups.

Conclusion. — On peut donner le trait ou le prendre sans inconvénient.

JEU DE POSITION

Ce qui m'a surpris en consultant les divers auteurs du jeu pour développer cette partie de mon traité, c'est que tous disent : Il faut jouer le jeu de position, et qu'aucun d'eux n'en donne une définition précise, exacte, ni les moyens de parvevir à le bien jouer.

Qu'entend-on par *jeu de position ?*

On entend, par cette expression, que le jeu du pion doit tendre constamment à s'emparer des bonnes positions qui peuvent se présenter sur le damier.

Jouer la position, c'est disposer ses pions d'une façon telle, qu'ils occupent des positions gênantes pour la manœuvre des pions adverses, en conservant la facilité de jouer les siens sans difficulté.

Mon étude aura donc pour but d'indiquer les bonnes places à faire occuper par les pions ; les postes qu'il est avantageux de s'emparer dès le début de la partie, ainsi que ceux qu'il faut empêcher à l'adversaire de prendre.

Dans les parties des forts joueurs, qui savent par expérience ce qu'il faut prendre, laisser ou éviter ; les premiers coups sont généralement des *tant pour tant* qu'ils se font réciproquement, soit pour se débarrasser des étreintes de l'adversaire, ou pour essayer de l'enlacer. Le jeu savant, le jeu de position réside souvent dans l'emploi d'un *tant pour tant* fait à propos, ce jeu ne peut être compris que par les joueurs de première force qui savent faire quelque chose de puissant avec ce qui a l'apparence d'un rien.

Tous les théoriciens dans leurs traités ne recommandent qu'une seule chose : L'occupation du centre du damier.

Ce principe est bon, mais il ne doit pas être rigoureusement suivi, tout dépend du jeu de l'adversaire, ce serait manquer au principe de jouer la position, que de s'attacher uniquement à lancer ses pions au centre du damier sans aucun autre but ; il est bien plus important de s'emparer des positions qui peuvent gêner l'adversaire dans sa marche.

Je ne partage pas non plus la manière de voir de M. Grégoire, qui dit le jeu des ailes mauvais, parce qu'on peut facilement y faire enfermer ses pions ; il sait cependant mieux que tout autre qu'il existe, à droite et à gauche du damier, des positions excellentes à prendre ; celle des trèfles, pour n'en citer qu'une, est très avantageuse ; Blonde dans les notes qu'il nous a laissées, la recommande tout spécialement

Dans le chapitre suivant, je vous ferai connaître les positions que l'on peut prendre au début de la partie, en vous signalant les bonnes avec les avantages que l'on peut en tirer, et les motifs qui doivent vous faire éviter celles qui sont défectueuses.

Mais il est deux choses essentielles que vous devez apprendre avant d'aborder cet important chapitre.

1° Savoir éviter les coups de mazettes qui sont l'A, B, C, du jeu et dont vous trouverez les différentes formes dans la série 20, 19.

2° Pouvoir résoudre à première vue tous les coups rassemblés dans cette série, car ils sont presque tous, des coups de débuts.

DÉBUTS

J'ai été très embarrassé lorsqu'il m'a fallu donner un classement aux différentes positions que l'on peut prendre dès le début de la partie et je n'ai trouvé rien de mieux que de les diviser en trois catégories par rapport aux places qu'elles occupent sur le damier.

Ces trois catégories je les ai désignées de la manière suivante :

1° Jeu du centre.

2° Jeu de l'aile gauche.

3° Jeu de l'aile droite.

Tout mon travail se résume donc à vous montrer, quelles sont les bonnes ou mauvaises positions que l'on peut prendre en débutant dans ces trois parties du damier.

La grande étendue de ces deux volumes m'a empêché de compléter mon étude des ouvertures par l'analyse des variantes principales des débuts qui vont suivre ; je donnerai tous ces développements dans le damier qui paraîtra l'année prochaine, où la place ne me fera pas comme ici défaut. C'est un travail considérable qui demande beaucoup d'étude et auquel je pourrai donner toute l'étendue qu'il exige.

1° Jeu du centre.

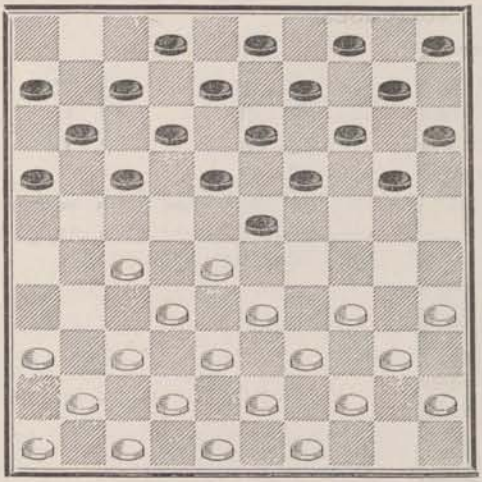
Il existe trois façons de débuter une partie de Dames dans le centre ; deux que j'appellerai débuts classiques, parce qu'ils sont généralement adoptés par la majorité des joueurs et une troisième qui amène une position dite d'enchaînement.

Dans chacun d'eux on cherche à occuper le centre du damier qui est le point de mire d'une partie sérieuse.

1er Début (classique).

Van Embden est le premier qui ait donné une partie entière

sur ce début ; elle figure plus loin avec les quelques notes qu'il y a faites,

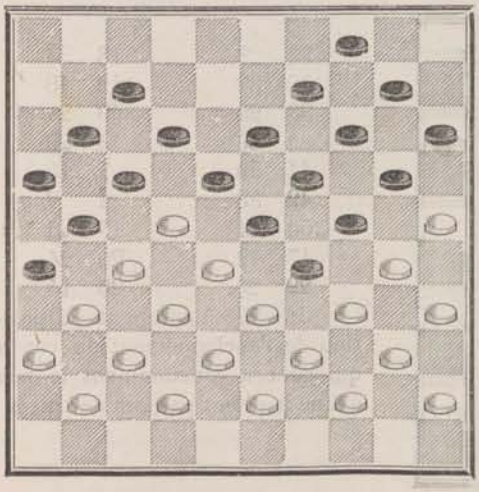


33	28	18	23
39	33	12	18
44	39	7	12
50	44	1	7
31	27	Ici le noir peut faire	

2 pour 2 par 17 à 22 ou bien jouer 24 à 20.

Conclusion. — La partie est égale mais les deux joueurs ont affaibli leur côté faible de droite.

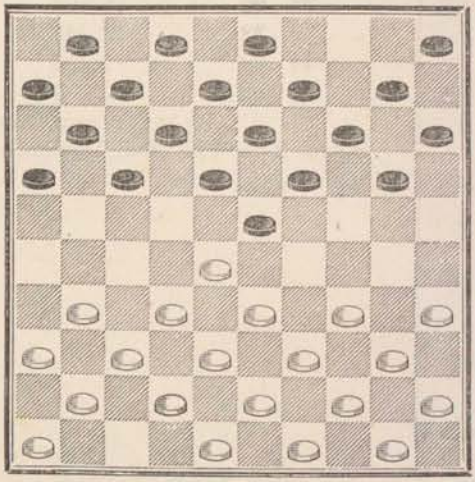
Ce début peut amener la partie enfermée de Blonde, que je donne ici à titre de curiosité.



1	33	28	18	23
2	39	33	12	18
3	44	39	7	12
4	50	44	1	7
5	34	30	20	24
6	40	34	15	20
7	30	25	10	15
8	34	30	17	21
9	31	27	11	17
10	37	31	23	29
11	41	37	18	23
12	44	40	21	26
13	39	34	17	21
14	49	44	12	17
15	27	22	6	11
16	31	27	7	12
17	36	31	12	18
18	46	41	2	7
19	41	36	8	12
20	43	39	5	10
21	48	43	3	8
22	47	41	enfermé.	

2me Début (classique).

Cette ouverture est le début favori de Grégoire ; il l'adopte généralement dans ses parties sérieuses.



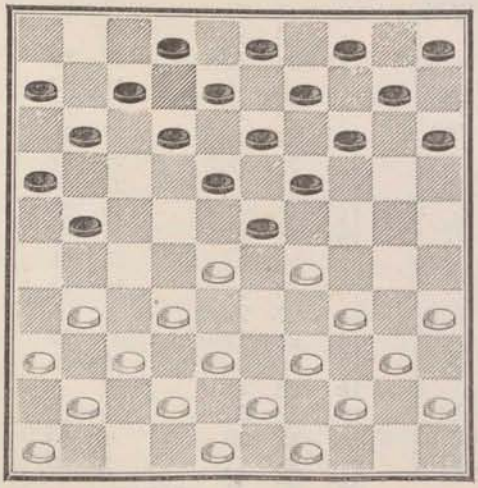
33	28	18	23
38	33	13	18
42	38	9	13
47	42	4	9
34	30		

Les noirs peuvent jouer soit 17 à 22, 17 à 21, 24 à 20 ou 20 à 25.

Conclusion. — Ce début est un peu préférable au premier, parce qu'il ne dégarnit pas le côté faible du jeu. La partie est égale et la position des deux jeux très forte.

3me Début (enchainement du centre).

La position d'enchaînement du centre est très dangereuse pour le joueur qui la laisse prendre à son adversaire, car elle entraîne généralement la perte d'un pion.



33	28	18	23
39	33	12	18
33	29	20	25 (1)
33	38	14	20
44	39	7	12
42	38	1	7
50	44	17	21 (2)
47	42	20	24
29	20	25	14
32	29		

Reprenant la position de l'enchaînement du centre qui gênera constamment le noir s'il ne parvient pas à la détruire.

(1) Le noir devait faire 1 pour 1 par 20 à 24.

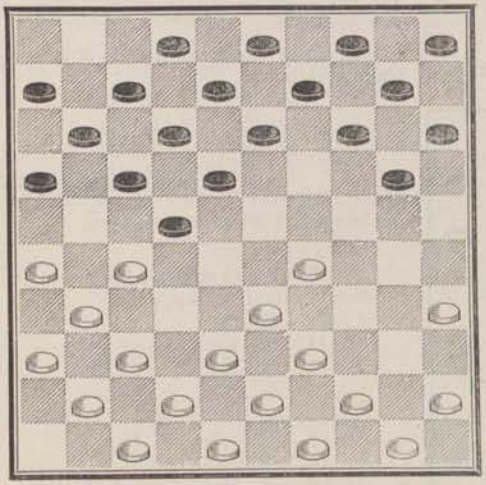
(2) Il ne peut faire 1 pour 1 en avant par 17 à 22, car le blanc irait à Dame après avoir répondu par un 2 pour 2.

Conclusion. — Position très bonne à prendre si on vous en laisse la facilité; et vous devez toujours empêcher votre adversaire de s'en emparer.

2° Jeu de l'aîle gauche.

1er Début (Position dite du marchand de bois).

La position dite du marchand de bois est une position avantageuse à prendre car elle entraîne généralement la perte d'un pion pour l'adversaire, il faut toutefois ajouter qu'elle est presque aussi difficile à conduire pour l'attaque que pour la défense. En voici le jeu :



31	26	17	22
37	31	11	17
32	27	6	11
41	37	1	6
46	41	×17	23
34	29	23	34
40	29.		

Tout le jeu du blanc consiste à empêcher le noir d'avancer deux pions sur les cases 23 et 19, ce qui lui permettrait de se dégager par un 2 pour 2 en jouant 17 à 21.

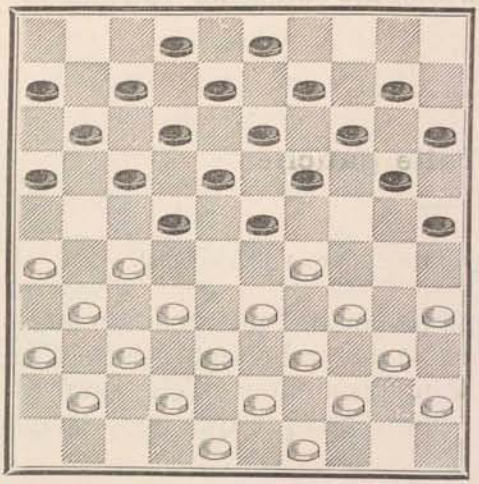
Dans la conduite de cette partie, il faut avoir soin lorsqu'il n'y aura plus de pions à la case 50, que le noir ne puisse vous faire un coup de Dames en donnant son pion 16 pour jouer le pion 22 sur 31.

Blonde, dans ses notes, a reproduit cette ouverture et la termine en faisant perdre un pion au blanc, au 14me coup, ce qui ne doit pas arriver si on lui fait jouer les coups justes.

Conclusion. — Bonne position à prendre, bien conduite elle doit amener la perte d'un pion pour l'adversaire.

Voici comment Blonde fait jouer ce début, il est utile de le connaître, car on peut quelque fois trouver l'occasion de le mettre en pratique.

Position après le 12me coup du Blanc.



1	31	26		16	22	
2	37	31		11	17	
3	41	37		6	11	
4	47	41	(1)	1	6	
5	32	27		20	25	
6	37	32	(2)	15	20	
7	41	37		10	15	
8	46	41		5	10	
9	34	29		19	23	
10	40	34		14	19	
11	44	40	(3)	10	14	
12	50	44		4	10	et

le blanc perd un pion.

(1) Ici, il faut faire une exception au principe 13, l'on doit jouer 46 à 41, parce que l'on a un pion blanc sur la case 26.

(2) Si au 6me coup, au lieu de 37 à 32 le blanc jouait:

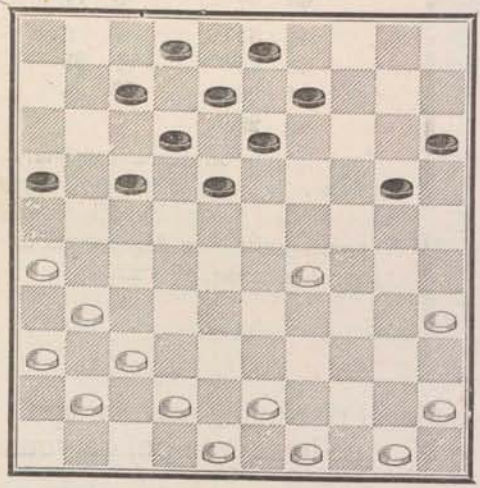
34	30	25	34
40	29	19	23
44	40	23	34
40	29		

il empêcherait le noir de lui enfermer son jeu et parviendrait par la suite, à lui gagner un pion.

(3) Le blanc a un coup de Dame qui lui procure le gain d'un pion par:

11	33	28	22	24
12	27	22	17	28
13	34	29	24	33
14	38	29	23	34
15	32	5	11	17
16	39	30	25	34
17	44	40	4	10
18	5	11	6	17
19	44	29.		

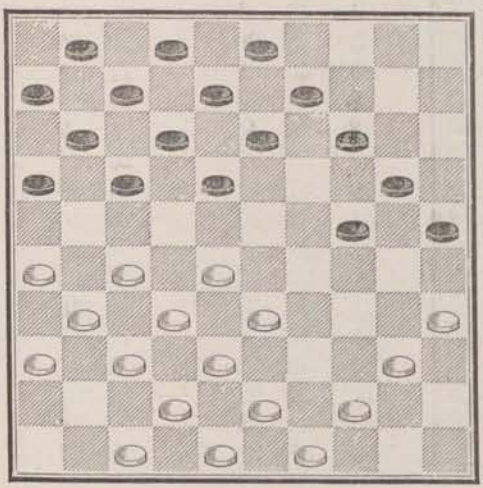
Position après le 19me coup du Blanc.



2me Début.

Ce début est tiré des notes laissées par Blonde, il le termine par la perte de la partie pour le blanc, ce qui n'est pas exact, s'il ne lui fait pas commettre une grosse faute au 16me coup.

Position après le 16me coup du Blanc.



1	31	26	20	25	
2	37	31	15	20	
3	31	27	10	15	
4	34	29	19	23	
5	41	37	23	34	
6	40	29	14	19	
7	46	41	19	23	
8	44	40	23	34	
9	40	29	20	24	
10	29	20	15	24	
11	50	44	5	10	
12	33	28	10	15	
13	39	33	9	14	
14	36	31	4	9	
15	41	36	15	20	(1)
16	45	40	24	29	
17	33	15	17	21	
18	26	17	11	33	
19	38	29	18	22	
20	27	18	12	45	

et le blanc est obligé de donner le pion 44.

(1) Il est à remarquer que le coup du noir 15 à 20 joué dans l'intention de faire le coup est mauvais, qu'il valait mieux jouer 14 à 20, car autrement le blanc en jouant 44 à 39 forcerait le noir à jouer

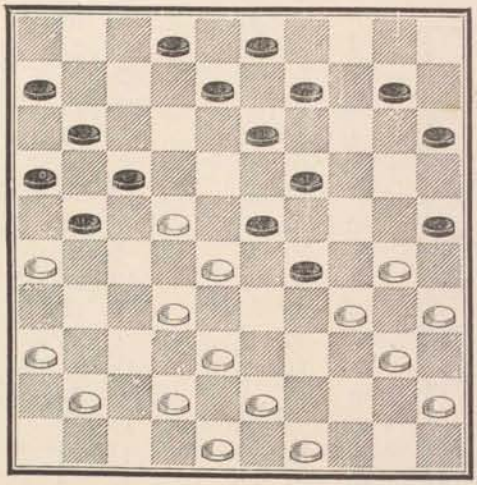
			18	22
17	27	18	13	22
18	31	27	22	31
19	36	27	avec beau jeu.	

Conclusion. — On ne doit jamais dégarnir entièrement son jeu d'un côté, comme vient de le faire le noir dans ce début, où il n'a touché à aucun pion de son aile droite. Contrairement à la prétention de Blonde, le blanc doit gagner, ayant son jeu mieux disposé que celui du noir.

3me Début (Partie de similitude).

Ce début est extrait des notes de Blonde, il n'offre guère d'intérêt au point de vue du jeu de position, attendu qu'il est rempli de grosses fautes. Je ne l'ai reproduit ici que pour montrer le désavantage qu'il y a à jouer les mêmes coups que ceux de l'adversaire.

Position après le 23me coup des Noirs.



1	31	26		20	25	
2	36	31		15	20	
3	41	36		10	15	
4	46	41		5	10	
5	35	30		16	21	
6	40	35		11	16	
7	44	40		7	11	
8	50	44		1	7	
9	31	27		20	24	
10	37	31		14	20	
11	41	37		10	14	
12	47	41		4	10	
13	33	28		18	23	
14	39	33	(1)	12	18	(2)
15	44	39		7	12	
16	49	44		2	7	
17	27	22		18	27	
18	31	22		12	18	
19	37	31		18	27	
20	31	22		24	29	(3)
21	33	24		20	29	
22	39	33		14	20	(4)
23	33	24		20	29	
24	32	27		21	32	
25	38	27		23	21	
26	34	5 g.				

(1) Il faut jouer ici 38 à 33 car il y a un coup de Dame pour le noir.

(2) Le noir peut aller à Dame.

(3) Au lieu de ce coup le noir peut jouer 8 à 12.

(4) Ici le noir a encore un coup de Dame par 17 à 24. C'est le même coup que Blonde fait exécuter au blanc à son 24me coup.

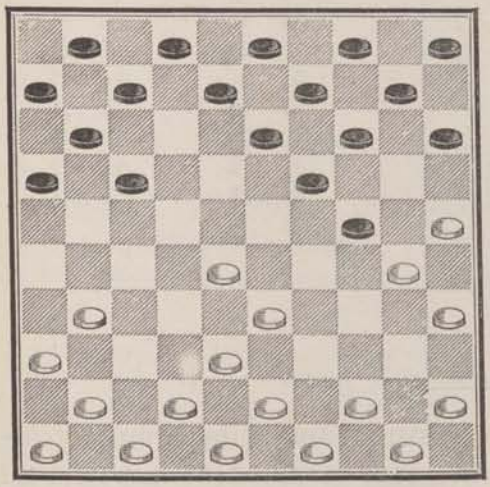
Conclusion. — Les parties de similitude sont très mauvaises à jouer, car il arrive toujours un moment où l'on ne peut continuer à les jouer sans perte.

3o Jeu de l'aîle droite.

Dans le jeu de l'aile droite, il se présente deux positions, l'une appelée position des trèfles et l'autre position de l'enchaînement qui donnent lieu toutes deux à des parties intéressantes, principalement la dernière, à cause des coups qu'elle peut amener tant du côté de l'attaque que du côté de la défense.

1er Début (Position des Trèfles).

Cette position est une des meilleures que l'on puisse prendre lorsque l'adversaire vous en laisse la faculté et en même temps une des plus faciles à conduire. Il est bien rare que ce dernier puisse se dégager sans la perte d'un pion.



34	30	18	23
30	25	12	18
40	34	20	24
34	29	23	34
39	30	18	23
32	28	23	32
37	28		

Tout le jeu du blanc consiste à empêcher le noir d'amener un pion sur la case 23 tant que ce dernier n'aura pas joué 15 à 20 afin d'empêcher un tant pour tant par 14 à 20.

Et lorsque par la suite il sera forcé de jouer 15 à 20, le blanc amènera un pion sur la case 34 pour l'empêcher de faire un tant pour tant sur le pion 33 par 24 à 29, ou il éloignera simplement le pion 33.

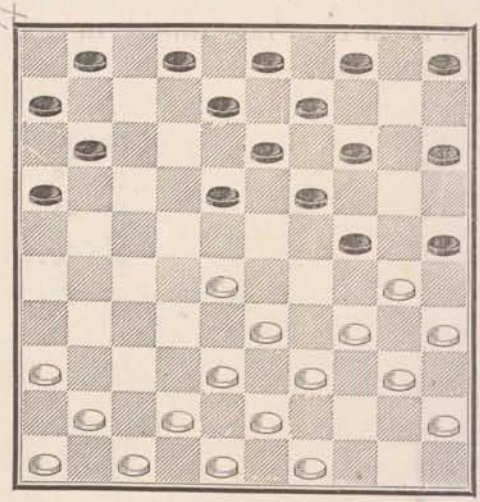
Conclusion. — Bonne position à prendre, difficile à jouer du côté de la défense.

2me Début (Position d'enchaînement).

Cette ouverture est très difficile à jouer pour les deux joueurs. Je l'ai étudiée très longtemps avec M. Crassier qui croyait la position gagnante pour le noir, et je suis parvenu à lui démontrer le contraire. Ce qui est à remarquer dans ce début, c'est que le blanc a l'avantage de pouvoir constamment se dégager en détruisant la position par des tant pour tant, et qu'il obtient même la supériorité, s'il parvient à maintenir un pion sur la case 28 pour empêcher toujours le noir d'amener

un pion sur la case 23. Toute la partie doit rouler de part et d'autre sur cette simple position à prendre.

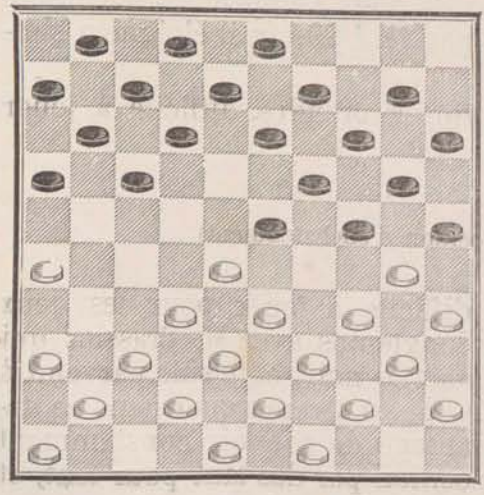
Ce début demande un jeu très correct, car il est susceptible d'amener dans chaque camp de forts jolis coups.



34	33	20	24
40	34	15	20
44	40	20	25
33	28	18	23
31	27	10	15
27	22	12	18
50	44	18	27
32	12	23	32
37	28	7	18
44	39		

Conclusion. — Cette belle position demande beaucoup de prudence dans l'attaque comme dans la défense ; la partie est égale mais difficile à conduire.

Blonde, dans ses notes, a reproduit ce début et fait perdre un pion au blanc au 10me coup, ce qui ne doit pas arriver si on fait jouer au blanc les coups justes.



1	35	30		20	25	
2	40	35		15	20	
3	44	40		20	24	
4	50	44		14	20	
5	31	26		10	14	(a)
6	33	28	(1)	18	23	
7	38	33		5	10	
8	42	38		10	15	
9	47	42	(2)	4	10	

et le blanc perd un pion.

(a) Ce coup ne vaut rien à cause du dégagement qu'il peut donner au blanc. 9 à 14 est bien préférable.

(1) Au lieu de ce coup le blanc pouvait imprimer une toute autre direction à la partie en jouant :

X 34	29	24	33	
38	29	18	23	obligé pour ne pas perdre un pion.
29	18	12	23	
32	28	23	32	
37	28	17	21	
26	17	11	33	

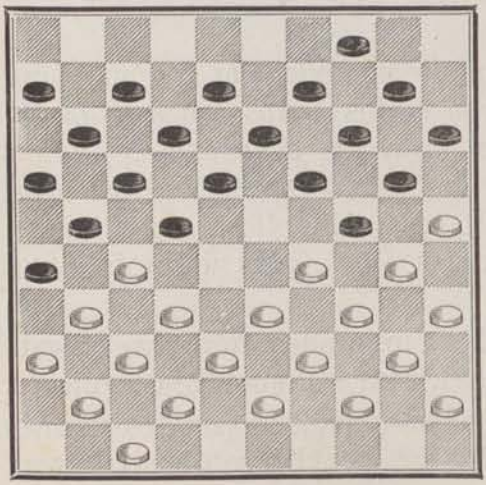
39 28. Le blanc en maintenant un pion sur cette case aura toujours une légère supériorité car si le noir ne joue pas 20 à 24, le blanc pourra toujours se dégager par 28 à 23 suivi de 24 à 29. Et si le noir joue 20 à 24, il sera obligé de mettre un pion sur la case 10 et aura du mal à se dégager

(2) Ce coup est tout à fait désastreux, pourquoi pas :

28	22		17	28
23	22	et si	4	10
32	28		23	32
37	28	avec une bonne position.		

3me Début (Partie de similitude).

Ce début est extrait des notes de Blonde. Je ne puis comprendre comment un aussi fort joueur ait fait gagner la partie de similitude à celui qui la joue ; mes notes et mes variantes démontrent le contraire.



1	35	30		16	21
2	30	25		21	26
3	40	35		11	16
4	45	40		6	11
5	50	45		1	6
6	34	30		17	21
7	40	34		11	17
8	44	40		7	11
9	49	44		2	7
10	31	27		20	24
11	36	31		15	20
12	41	36		10	15
13	46	41		5	10
14	34	29	(A)	17	22
15	39	34		12	17
16	43	39		8	12
17	48	43		3	8

Perdu pour le blanc.

Variante A. — Ce coup est mauvais, voici le coup juste :

14	33	28	18	23
15	38	33	12	18
16	42	38	8	12
17	47	42	3	8

Et le blanc a plus beau jeu que le noir. Voici la suite probable de cette variante :

18	34	29	23	34	
19	40	29	18	22	(B)
20	27	18	12	34	
X 21	23	18	19	28	
22	30	19	13	24	
X 23	39	18	28	50	
24	31	27	14	23	
25	25	1	Belle partie pour le blanc.		

ARIANTE B. —	19			17	22
	20	28	17	11	22
	21	39	34	12	17
	22	43	39	8	12
	23	48	43	6	11
	24	45	40	28	22
	25	32	23	19	28
	26	30	8	12	3
	27	33	13	21	32
	28	38	27	9	18
	29	29	24	20	29
	30	31	1	et le blanc gagne facilement.	

CONCLUSION. — La partie de similitude amène infailliblement une perte pour celui qui la joue.

MILIEUX & FINS DE PARTIES

Dans les différents traités que je possède, j'ai rencontré une trentaine de positions environ où les coups joués de part et d'autre ne sont pas forcés, et dont les solutions dépendent souvent du coup juste joué par un des adversaires, d'un tant pour tant fait à propos, de la création d'une lunette, d'un sacrifice, ou d'un pion que l'on met en prise, etc ; je les ai réunis toutes dans ce chapitre.

Les premières sont celles dans lesquelles on arrive au gain par le simple jeu du pion, c'est à dire en jouant le coup juste.

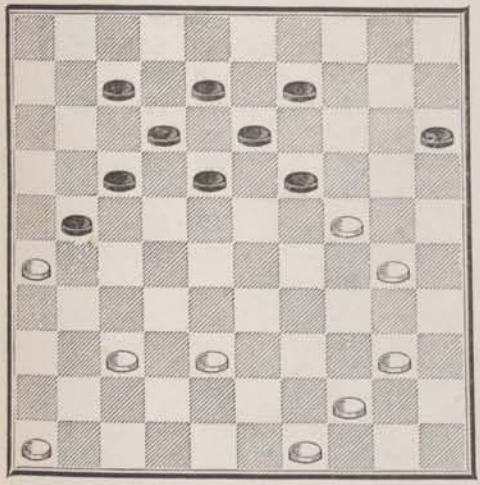
Je les ai fait suivre de quelques coups faits par des maîtres tels que : *Blonde*, *Manoury*, *Everat*, dont les solutions ne sont pas exactes, par suite d'une variante ou d'un coup caché qui leur a échappé. Et j'ai terminé par des positions démontrant la force que peut donner à une partie l'emploi du tant pour tant, des lunettes, etc.

1° Fin d'une Partie entre M. Phéros et M. Legrand,

Publiée dans la *Stratégie* en Juin 1877.

Voici comment s'est jouée cette fin de partie avec les notes de M. Plagnol.

M. Legrand (noirs).



M. Phéros (blancs).

	BLANCS.			NOIRS.	
1.	38	32	pion aventuré	18	22 pour forcer le pion.
2.	49	43		×27	22 en prise de 2 pions !
3.	32	28		27	31
4.	×39	32		31	36 pour ne pas être

pris lui-même, après avoir manqué de prendre le pion 28 et le pion 32.

5.	40	35		12	18 pour forcer le pion 28
6.	44	39		18	22

7. 39 34 abandonnant le pion au lieu de le défendre. 22 33. Les noirs ont maintenant 2 pions de plus, dont un tout près de dame Les blancs n'ont qu'à abandonner la partie. C'est l'avis de toute la galerie.

8. 34 29. On va voir que ce n'était pas pour prendre le pion, mais pour le pousser dans la lunette. 33 38

9.	29	23	×	19	37
10.	30	25		47	20
11.	25	1.			

Comment en plomb vil, l'or s'est-il changé ? Les noirs n'ont perdu la partie que pour avoir (si nous osons nous exprimer ainsi), trop bien joué. Un joueur ordinaire eût évité, sans s'en douter, le piège si habilement tendu par M. J. Phéros, mais fût tombé dans un autre.

Pour éviter Charybde on tombe en Scylla. (Notes de M. Plagnol).

Cette fin de partie est remplie de grosses fautes ; je n'accepte pas la conclusion qu'en tire M. Plagnol. M. Legrand a très mal conduit la partie du noir et a manqué plusieurs fois le gain d'un pion, comme mes notes ci-dessus le démontrent.×

1° Au premier coup le noir en jouant 19 à 23, suivi de 9 à 14, doit gagner un pion.

2° Au troisième coup 27 à 32 fait également gagner un pion.

3° Au sixième coup le blanc a le coup de dame et il n'a nullement besoin pour gagner la partie d'attendre jusqu'au douzième coup pour le faire.

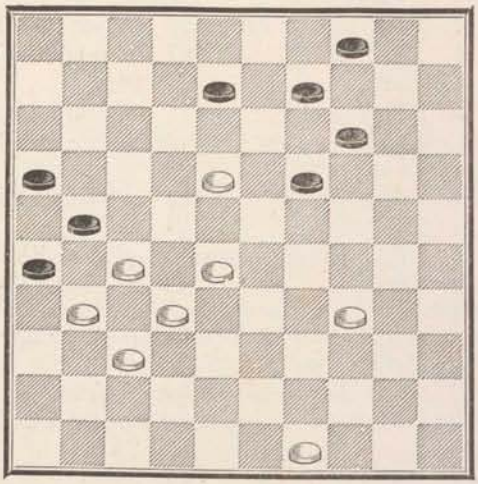
4° Au huitième coup le noir au lieu de 33 à 38 devait laisser prendre le pion et venir attaquer le pion blanc 24 avec le pion 9, il aurait gagné la partie.

2e Fin d'une partie de Blonde.

Dans cette position donnée par Blonde, le blanc vient de jouer 23 à 18, et le noir 3 à 8 pour arrêter le pion.

Voici le jeu que Blonde donne au blanc et au noir.

Blonde.



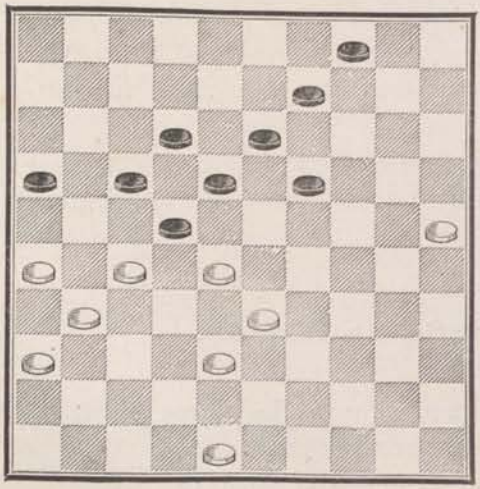
BLANCS.		NOIRS.	
28	22 coup juste	19	24 faible.
18	13	8	19
22	17	21	12
34	29	24	33
32	28	33	22
27	7 g. car si		
		19	23
49	43	23	28
43	38 g.		

J'ai dit faible au coup du noir 19 à 24, car il aurait dû donner un pion en jouant 19 23 et continuer par 14 19 avec l'espoir de faire partie nulle.

3° Position du Marchand de bois.

Cette position a été trouvée dans les notes que Blonde nous a laissées. Le noir perd forcément la partie par le jeu suivant du blanc.

Blonde.



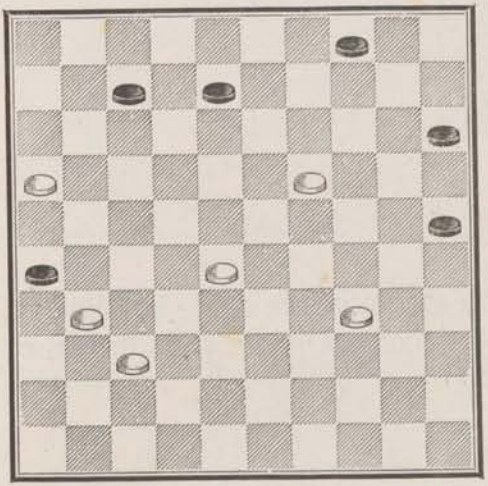
BLANCS.		NOIRS.	
25	20	4	10
48	43	10	14 (1).
43	39	14	25
26	21	17	37
28	8	13	2
38	32	37	28
33	4 g.		

(1) Si le noir fait une pour une par 9 à 14, le blanc gagne par 26 à 21.

4° Fin de partie de Blonde.

Cette position est donnée par Blonde comme une étude propre à faire rechercher le côté faible d'une position. Le blanc en jouant le coup juste à chaque fois parvient en très peu de coups à forcer la partie.

Blonde.



BLANCS.		NOIRS.	
28	22	8	12 forcé.
31	27	4	10

A partir de ce moment les coups du noir n'ont plus d'importance. Il continue de jouer pour tâcher de décider le blanc à changer la direction de la partie en lui offrant le passage à dame par 19 13 ; ce qu'il ne fera pas ayant un moyen simple et plus sûr de gagner par

37	32	15	20
32	28	10	15
27	21	26	17
22	2 g.		

5° Fin de partie de M. E. Lamothe.

Voici une fort jolie petite étude de M. E. Lamothe qui a été publiée dans la *Stratégie*.

La partie paraît nulle à première vue et elle est cependant gagnée.

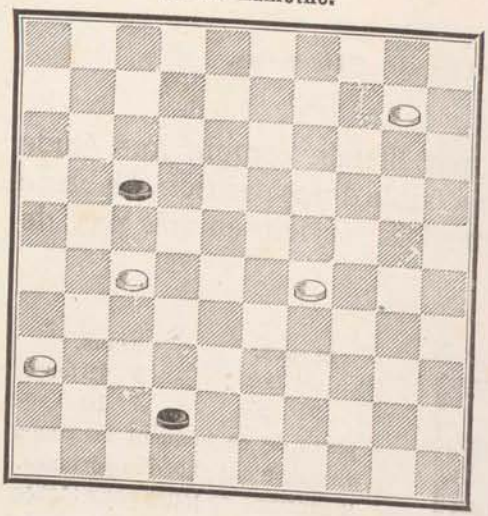
M. Lamothe n'a pas vu que cette position avait deux solutions, c'est M. Longueville qui a trouvé la deuxième solution.

Elle est plus courte que celle de l'auteur et par conséquent meilleure.

Ceux qui préféreraient le coup avec une seule solution devront mettre le pion 10 à la case 9.

Voici la solution de l'auteur :

M. E. Lamothe.



BLANCS.		NOIRS.	
10	5	42	47 (A)
5	10	47	31
36	27		

VARIANTE A.

		42	48
27	21	17	26
5	37	48	31
36	27 g.		

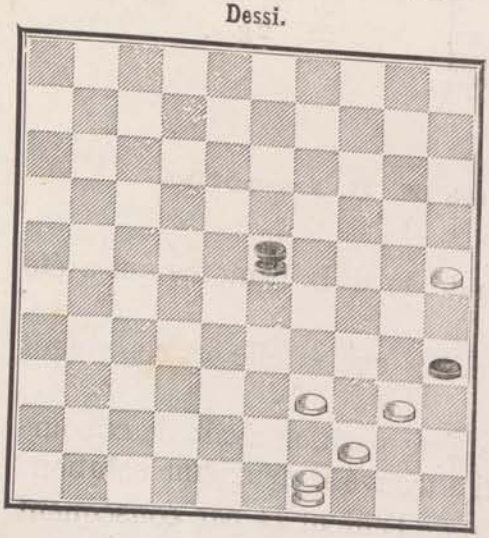
M. Longueville a trouvé la solution suivante.

10	4	42	48
4	10	48	26
10	5	26	48
27	21	17	26
5	37	48	31
36	27 g.		

6° Fin de partie de Dessi.

Cette fin de partie est très intéressante, elle est de Dessi dans *Dufour inédit*, il faut un jeu très correct de la part du blanc pour la gagner. En voici le jeu :

Dessi.



BLANCS.		NOIRS.	
39	34	23	28
49	16	28	50
16	21	35	44
21	49	50	45
49	40	45	50
40	44 g.		

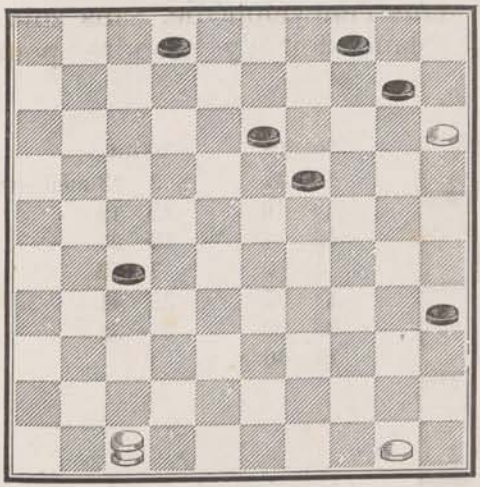
Comme on le voit, il faut que le blanc perde un temps pour venir à propos enfermer la dame noire à 50 en jouant à 49.

7° Fin de partie d'Éverat.

Cette fin de partie est fort belle, et demande beaucoup d'at-

tention dans le jeu du blanc pour empêcher le noir de faire partie nulle.

Éverat.

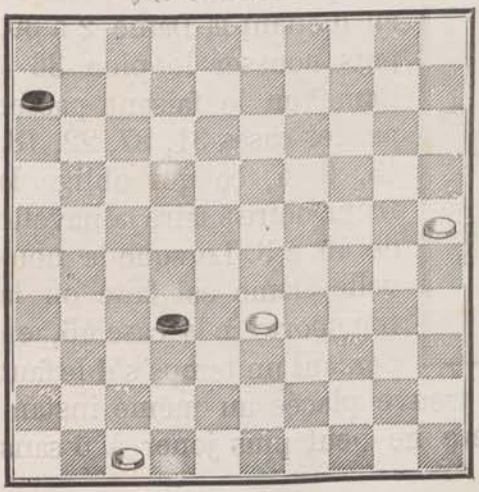


BLANCS.		NOIRS.	
47	36	27	32
36	9	4	13
15	4	19	23
4	38	si 35	40
38	32 gagne en poursuivant le pion 23.		
		si 23	28
50	45	2	7
38	49	28	33
X 49	41	33	38
45	40	38	42
44	50	35	44
50	47 gagne par la facilité d'arrêter le dernier pion noir.		

8° Fin de partie de Blonde.

J'ai recueilli parmi les coups de Blonde, cette jolie petite fin de partie dans laquelle il faut jouer jusqu'au bout le coup juste pour gagner. Voici la solution :

XX Blonde.

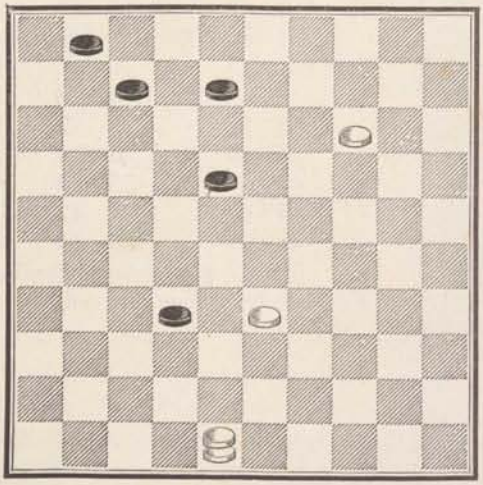


BLANCS		NOIRS.	
30	24	6	11
24	19	11	17
19	13	17	22
47	42	32	38
42	37	38	29
13	8	29	34
8	2	34	40
2	11 g.		

9e Fin de partie de Blonde.

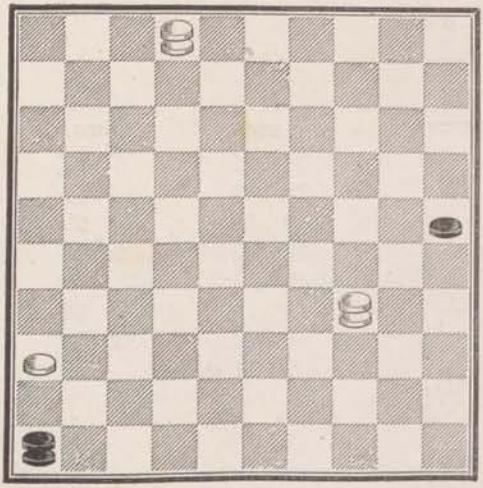
Cette position est indiquée dans l'encyclopédie, sans solution. Voici la façon dont le blanc doit s'y prendre pour gagner :

Blonde.



BLANCS.		NOIRS.	
48	42	8	13 meilleur.
14	10	13	19
10	4	18	23
4	10	7	12
42	37	32	41
33	28	23	32
10	46 g.		

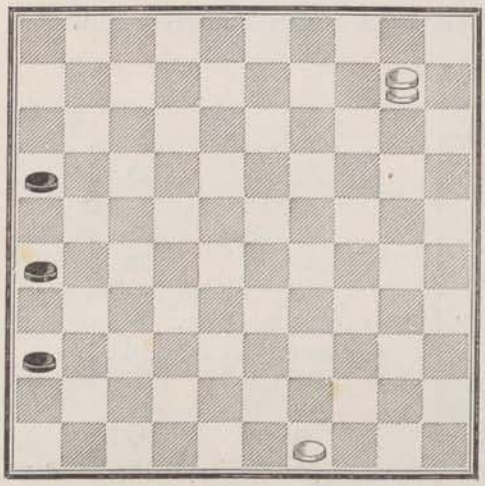
10e Fin de partie.



Pour gagner cette fin de partie, il faut empêcher le noir de donner le pion 25 en mettant la Dame 2 à 30, puis pousser le pion 36 à Dame en le faisant passer par les cases 31, 27, 22, 18, 13, 9, 4, ce qui oblige la Dame noire à faire la navette de 46 à 5. Lorsque la nouvelle Dame est faite on la transporte à la case 45, en perdant un temps s'il le faut pour que la Dame noire se trouve placée au même instant sur la case 46, et cette dernière ne peut plus jouer à 5 sans être prise.

11° Fin de partie.

Une Dame blanche qui occupe la grande ligne peut avec le concours d'un pion blanc, arrêter trois pions noirs en jouant de la manière suivante :



BLANCS.		NOIRS.	
49	43	26	31
43	38	16	21
10	5	21	27
5	32 g.		

Car les blancs prendront le pion noir qui jouera sur la grande ligne.

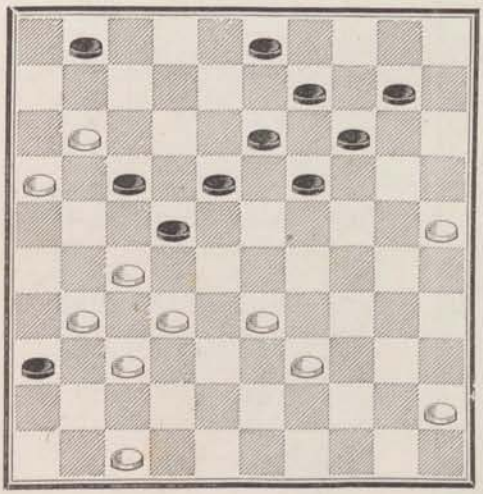
Il est des positions où une Dame blanche peut arrêter 4 pions noirs avec le seul concours d'un pion blanc.

Les quelques positions de Blonde et de Manoury qui vont suivre ont toutes des solutions inexactes. Il y en a bien quelques-unes où le blanc doit gagner en jouant les coups justes, « ce que les auteurs n'ont pas fait. » Mais dans les autres on obtient à peine la nullité.

12° Position de Blonde.

Voici une position assez curieuse dans laquelle le noir peut se tirer d'affaire. Blonde n'a certainement pas vu le petit coup qui donne l'avantage au noir. Voici la solution de Blonde.

Blonde.



BLANCS.		NOIRS.	
25	20	14	25 (A)
27	21	36	29
21	5 g.		

Dans cette variante, c'est bien gagné pour le blanc.

Mais dans la variante A c'est différent.

VARIANTE A.

		17	6
20	15 gagne, dit Blonde, et c'est le contraire qui a lieu En voici la démonstration :	19	24
15	4	13	19
4	13	18	9
27	18	36	29 et

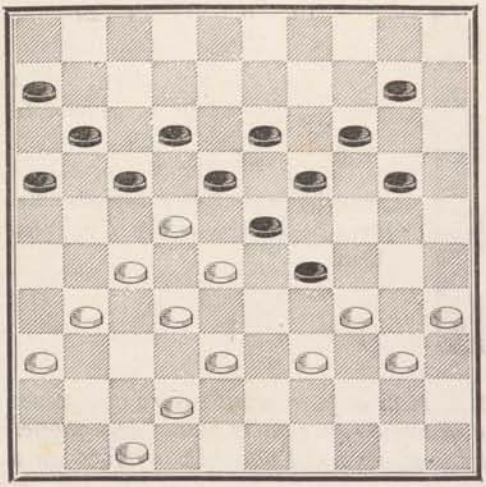
le pion 18 du blanc est perdu ainsi que la partie.

13e Position de Blonde.

Blonde donne cette position comme gagnée pour le blanc. Je vaisprouver que celui-ci aura de la peine à faire nulle.

Voici la solution de l'auteur.

Blonde.



BLANCS.		NOIRS.	
38	33	29	38
32	43	23	21
43	38	17	28
39	33	28	30
35	3	gagné dit Blonde, ce	

qui n'est pas exact, le noir joue comme il suit : 18 24

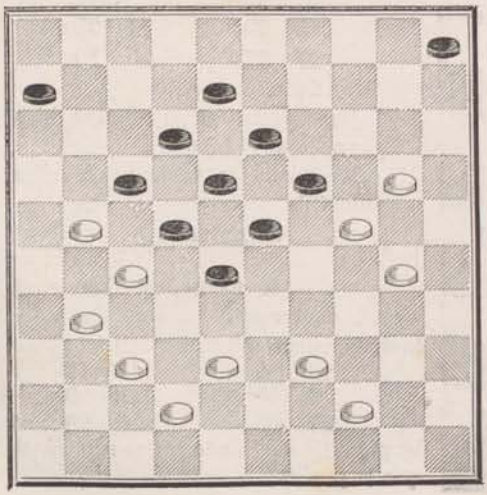
38	32	21	26
42	37	11	17
32	27	13	19
4	11	16	7 avec

beau jeu.

14e Position de Blonde.

Voici encore une position où le blanc ne gagne pas.

Blonde.



Blonde fait jouer :

BLANCS.		NOIRS.	
38	33	17	26
27	21	26	17
20	14	19	10
24	19	13	35
31	27	22	31
33	2	et il annonce gagné.	

Dans cette position, Blonde avait damé les pions 8 et 18, ce qui est tout à fait inutile. Le noir, pour se tirer d'affaire, laisse prendre le pion 31 et joue : 10 14

37	26	14	19
2	24	23	29
24	11	6	17

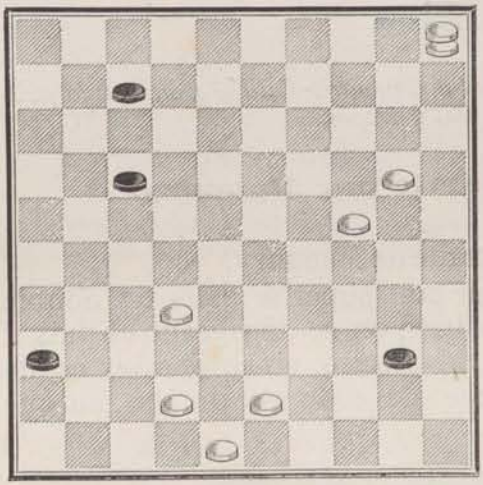
Restant 4 pions contre 4.

Si le blanc joue le pion 42 pour le conduire à Dame par la case 21, le noir joue 12 à 18 pour laisser 2 pions en prise, ce qui lui permettra, si le blanc vient jouer à 21, d'attaquer le pion 44 avec le pion 35.

15° Fin de partie par Manoury.

Presque tous les auteurs ont fait des erreurs sur le jeu de position. Everat dans son traité en a fait quelques unes ainsi que Commard. Manoury qui était le plus fort joueur de son époque, nous a laissé le coup suivant qui lui a été fait par un amateur, auquel il rendait 2 pions. Ce coup pouvait être facilement évité par le noir.

Manoury.



Dans le diagramme ci-contre qui représente la partie, les noirs sont à Manoury, qui commence par jouer :

		36	41	
42	37	41	46	(1)
48	42	17	21	(2)
20	15	21	26	
37	31	46	37	
5	46	26	37	
46	45 g.			

(1) Ici le noir devait jouer 40 à 44 pour aller à Dame. Manoury cherchait sans doute à faire deux Dames, une avec le pion 40 et une deuxième avec le pion 36.

(2) Pourquoi pas 21 à 27, la Dame 46 prend trois pions et la partie est nulle.

Cette partie démontre que lorsqu'on a un mauvais jeu et qu'il se présente une occasion de faire nulle, il faut s'en emparer, si l'on ne veut pas s'exposer à perdre la partie.

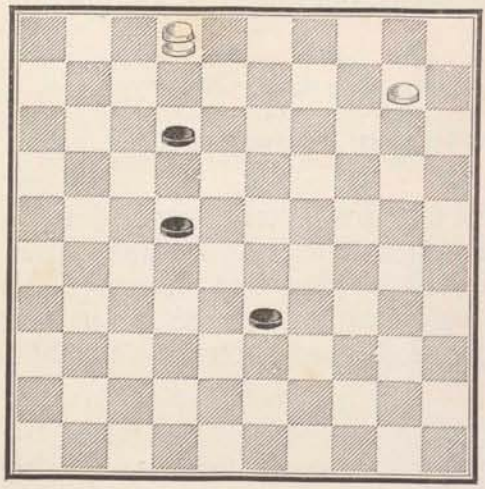
16° Fin de partie de Blonde.

Blonde dans cette position s'est trompé deux fois, d'abord en ne jouant pas les coups justes et ensuite, en annonçant la partie gagnée lorsqu'il la fait nulle.

Il fait jouer au blanc 2 à 16 puis 10 à 15 et annonce gagné ; c'est une grande erreur, car le noir en jouant 33 à 39 et 12 à 17 le blanc est forcé à 6 à 11 et le noir arrive facilement à Dame.

Voici la véritable solution de ce coup :

Blonde.



BLANCS.	NOIRS.
2 30	33 38 (A)
30 48	22 27
10 4 !	27 32
4 15 g.	

VARIANTE A.

	22 27
10 5	33 38
30 24	38 43
25 38	43 32
5 46 g.	

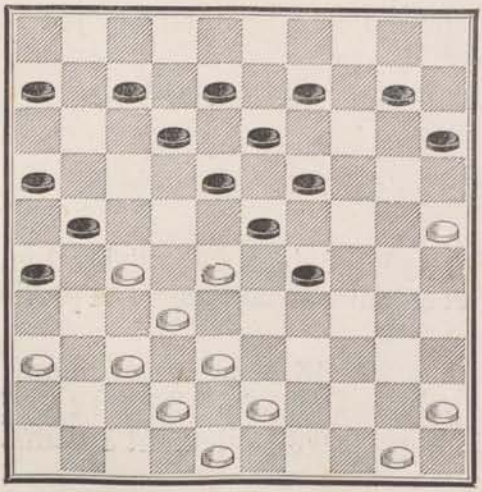
Les trois positions suivantes servent à démontrer l'utilité et surtout la puissance du tant pour tant lorsqu'il est fait à propos.

17° Milieu de partie par Manoury.

Cette position est tirée du traité de Manoury.

Ici le blanc fait un tant pour tant superbe dans un double but. Il prend d'abord une position en se dégageant et puis il tente un fort joli coup à son adversaire, si ce dernier essaie de s'emparer du pion en prise. Ce coup n'a dû être fait que par un joueur très habile.

Manoury.

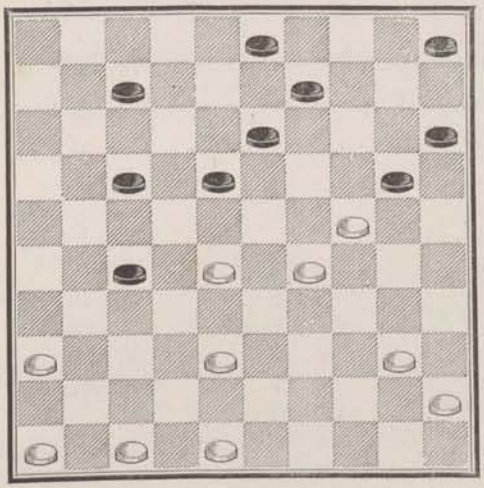


BLANCS.	NOIRS.
27 22	18 27
37 31	26 37
42 22	12 18
35 30	18 27
28 22	27 18
32 28	23 32
38 27	21 32
30 24	29 20
25 5 g.	

18° Fin de partie par Grégoire.

Grégoire dans sa publication du livre de Metz nous a donné cette belle position où le trait est au noir. Celui-ci a un très bon 2 pour 2 à faire par : 17 22 28 17
18 23 avec un meilleur jeu que le blanc. Au lieu de cela il joue 3 à 8 et perd par la jolie combinaison suivante du blanc.

Grégoire.

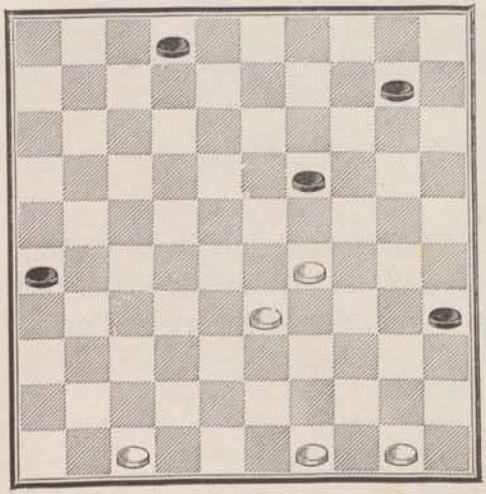


BLANCS.	NOIRS.
	3 8
28 22	17 28
29 23	28 30
36 31	27 36
47 41	36 47
40 34	47 40
45 1 g.	

19° Fin de partie par Blonde.

Cette position est instructive, elle montre encore l'importance du tant pour tant fait à propos. Elle est de Blonde et en voici la solution :

Blonde.



BLANCS.	NOIRS.
49 44	10 14
44 46	35 44
36 39	2 8
29 23	19 28
33 22	8 12
39 34 g.	

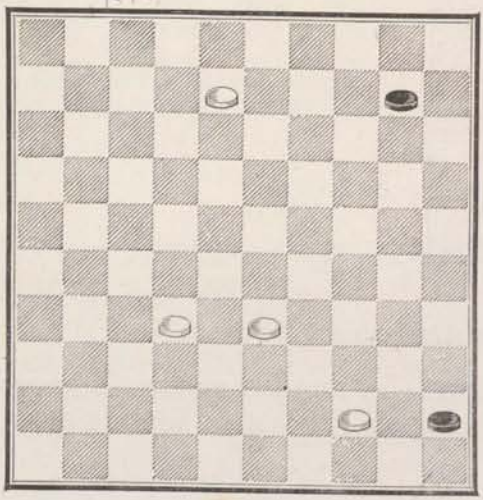
Le noir peut jouer d'une façon différente, mais le résultat est toujours le même.

Pour compléter ce chapitre, il me reste à donner quelques exemples sur les lunettes, les pions en prise, les pièges, et les sacrifices qu'il est utile de savoir faire pour sauver ou quelquefois gagner une partie compromise.

20° Fin de partie de Dufour.

J'ai trouvé cette position dans les coups inédits de Dufour, elle s'est présentée dans une partie où il avait les blancs et il a gagné par le stratagème suivant:

Dufour.



BLANCS	NOIRS.
32 28 (1)	10 15
28 22 piège	5 28 (2)
8 23	28 50
3 17	*ad libitum*
17 6 g.	

(1) Dans l'intention de faire attaquer ce pion par la Dame que va faire le noir avec le pion 10.

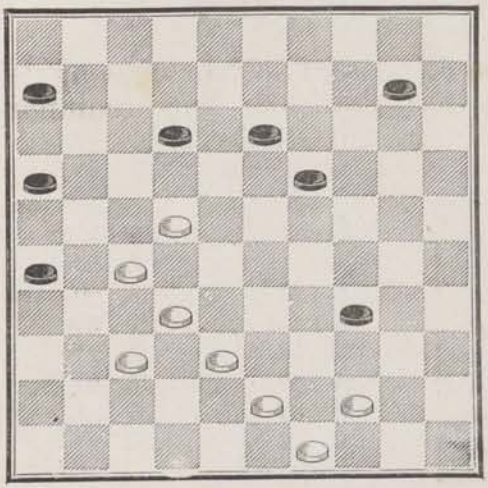
(2) Grosse faute ! Il a perdu.

C'est un petit coup auquel bien des joueurs se laisseraient encore prendre.

21° Fin de partie de Blonde.

Cette position trouvée dans un manuscrit inédit de Dufour, provient d'une partie jouée entre Blonde et Fontaine. Ce coup caractérise bien le jeu de Blonde qui savait tirer un très grand parti des lunettes fermées.

Blonde à Fontaine.



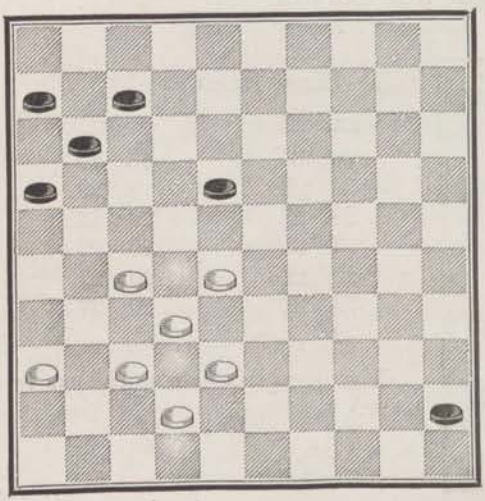
BLANCS.		NOIRS.	
44	39	34	40
39	34	40	29
38	33	29	38
22	17	12	21
37	31	26	28
43	5 g.		

Il est bien entendu que ce coup n'est pas forcé, et que si Fontaine l'avait aperçu, il aurait sacrifié le pion 34 avec des chances de faire partie remise.

22e Fin de partie par Chalons.

Voici une petite composition de Chalons trouvée dans Dufour inédit, qui cache une jolie combinaison Le noir est ici comme beaucoup d'amateurs trop pressés de damer lorsqu'ils sont près de Dame. Il n'a pas vu la surprise que lui ménageait le blanc.

Chalons.



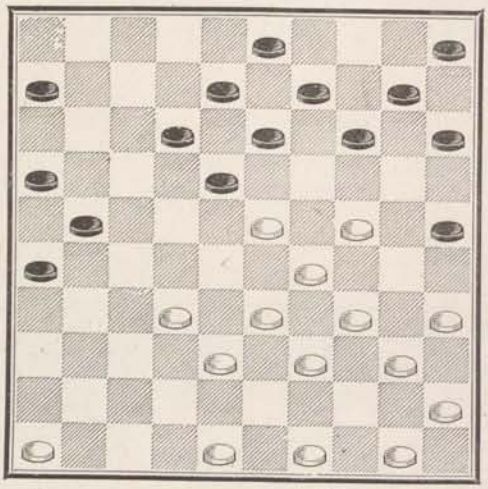
BLANCS.		NOIRS.	
36	31	45	50
28	22	50	17
27	21	16	36
37	31	36	27
32	1 g.		

Avant de damer un pion, il faut toujours examiner s'il n'y a pas de pion en prise et bien se rendre compte du profit que l'adversaire peut en tirer dans le cas où il s'en trouverait un ou plusieurs.

23° Milieu de partie par Alley.

Le blanc vient de jouer 37 à 32 laissant au noir un coup de 2 pour 3 que celui-ci s'empresse d'exécuter sans examiner préalablement si ce n'est pas un présent des Grecs.

Alley.



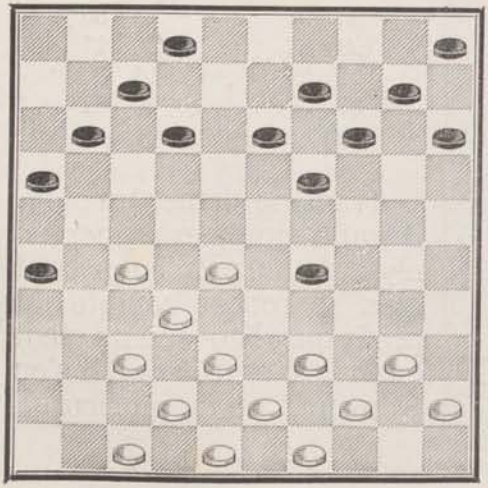
BLANCS.		NOIRS.	
		25	20
34	25	14	20
25	14	10	37
24	19	13	24
29	20	15	24
38	32	37	28
33	2 g.		

Lorsque vous avez l'intention d'exécuter un coup, rendez-vous bien compte par la pensée de la position qui résultera pour les deux jeux, votre coup achevé.

24° Milieu de partie par Manoury.

Cette position sert à démontrer qu'il faut quelque fois savoir perdre un pion pour sauver une partie.

Manoury.



Les blancs jouent ici :

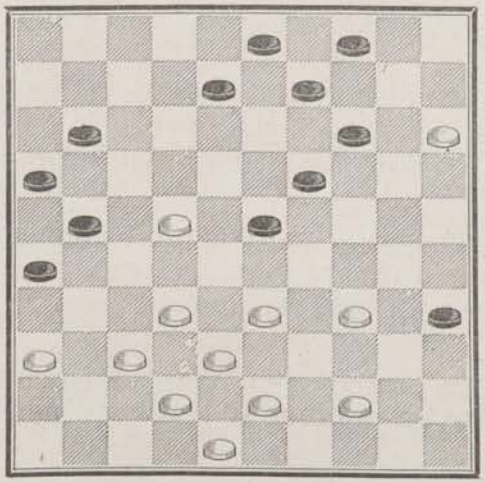
BLANCS.		NOIRS.	
39	34	13	18
34	23	18	29
28	23	29	18
37	31	26	28
27	21	16	27
38	32	28	37
42	4 g.		

Ce coup est très bien amené par le blanc.

25° Milieu d'une partie entre Dufour et Chalons.

Voici une position que Dufour donne dans son traité, comme provenant d'une partie qu'il a jouée avec Chalons ; ce dernier avait les noirs. Dufour, en jouant le coup juste, force son adversaire à perdre un pion ou la partie.

Dufour à Chalons.



BLANCS.	NOIRS.
33 28	8 13 coup

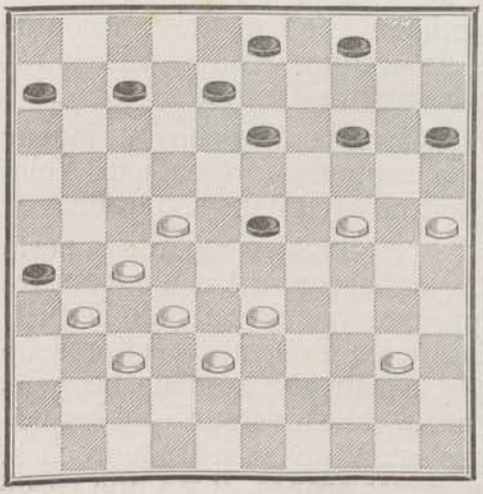
forcé pour ne pas perdre un pion.

37 31	26 37
32 41	23 32
38 27	21 32
28 18	13 22
44 40	35 44
43 39	44 33
42 38	33 42
48 6 g.	

26° Fin de partie entre Blonde et Spencer.

Dans une partie de Blonde avec Spencer, dit le Hollandais, la position ci-contre s'est présentée. Blonde qui avait les blancs s'est procuré la position et le gain de la partie par un sacrifice fort ingénieux ; il a joué :

Blonde & Spencer.



BLANCS.	NOIRS.
24 19	13 24
33 28	14 19 (1)
27 21	26 17
22 13	19 8
28 30 g.	

(1) Ici, il était préférable de perdre un pion et jouer :

	29 24
28 10	15 20
25 14	4 15

C'était plus défendable, mais le jeu du blanc était toujours beau.

CONSEILS & PRINCIPES

Sur le Jeu de Dames.

J'ai divisé en deux parties bien distinctes, toutes les recommandations qui se trouvent dans les traités que je possède sur le jeu de Dames, ainsi que celles dont j'ai reconnu l'utilité depuis que je joue à ce jeu.

Dans l'une, j'ai réuni tous les conseils que l'on doit donner à un jeune amateur pour en faire un beau joueur, et les moyens qu'il doit employer pour devenir le plus rapidement possible un bon joueur.

Dans l'autre, j'y ai classé les principes qu'il est indispensable de connaître et de mettre en pratique si l'on veut bien conduire une partie de Dames.

1° Conseils.

I.

Etre modeste avec beau jeu, perdre sans humeur, même après avoir eu l'avantage, gagner sans jactance dans tous les cas. Ce sont trois choses essentielles que l'on doit s'accoutumer de bonne heure à mettre en pratique pour se faire la réputation d'un joueur modeste et sans prétention.

Ces trois qualités sont difficiles à rencontrer chez un joueur de Dames où l'amour propre est toujours mis en jeu. Voici comment s'exprime Manoury sur ce sujet dans son traité.

« La partie est un combat d'esprit dont on regarde la perte « comme une humiliation. On peut accorder à son adversaire « bien des avantages sur soi, mais jamais celui de l'esprit. « Or, le joueur qui a le dessous au jeu de Dames y est presque « forcé ; de là, le ressentiment et la mauvaise humeur. Les gens « prudents savent la cacher ; mais, dans les étourdis et les pré- « somptueux, elle perce malgré eux à travers leurs reproches, « leurs tracasseries et leurs mauvais propos. Il y a une vérité

« incontestable, qu'on ne perd à ce jeu qu'après avoir mal joué.
« La faute, ou les fautes plus ou moins grossières, ne font
« rien à l'affaire, on ne doit s'en prendre qu'à soi et jamais
« aux autres.

II.

Souvenez-vous que l'élégance et la pureté du jeu demandent que l'on ne touche les cases ni les pions qu'avec les yeux, à moins que ce ne soit pour jouer, et qu'alors même on doit pousser ou enlever les pions franchement et sans hésitation, sans se permettre de poser le doigt dessus à l'avance, non plus que sur les cases vides pour faciliter ses combinaisons.

III.

Evitez de faire usage de ces quolibets, de ces discours vides de sens communs, que la plupart des joueurs prodiguent sans esprit dans tout le cours des parties. En général, ne parlez qu'autant qu'il est nécessaire, afin de ne pas distraire votre joueur, mais surtout gardez-vous bien d'annoncer que vous allez faire une Dame ou un autre coup avantageux à moins que vous n'en soyez absolument sûr, et encore est-il plus prudent de les faire sans les préconiser, parce qu'au moins s'ils sont faux, vous n'aurez pas à rougir d'avoir mal calculé.

IV.

Pour faire des progrès rapides, ne jouez qu'avec ceux qui sont un peu plus forts que vous et choisissez-les de manière que leurs talents suivent vos progrès. Jouer avec un adversaire notablement plus fort ou plus faible, c'est reculer au lieu d'avancer à moins qu'on ne reçoive ou fasse avantage, et même dans ce cas la trop grande disproportion nuit à l'instruction de l'un et au plaisir de l'autre, le faible ne comprend rien à la marche ni aux coups du fort, et celui-ci ne peut s'amuser de l'inhabileté de l'autre.

V.

Après avoir joué plusieurs coups de suite, reposez-vous un peu, alternez ainsi à peu près l'exercice et le repos ; employez les moments d'intervalle à voir jouer de forts amateurs et cherchez à pénétrer les motifs qui les font jouer de telle ou telle façon. C'est un moyen d'arriver progressivement au fait des mille ruses du jeu.

VI.

Quand vous verrez, sans vous flatter, que décidément vous avez progressé, puisque vous battez ceux qui vous battaient, et que vous êtes au moins initié aux ruses, aux finesses qui font l'apanage des joueurs réputés forts et sérieusement *malins*, ne jouez plus qu'avec ceux qui tiennent le haut du pavé.

VII.

Quand vous serez sous le poids d'une peine, ou même simplement d'une préoccupation, remettez le jeu au lendemain. D'ailleurs, il n'est donné à personne de jouer bien toujours.

VIII.

Ne perdez pas votre temps à *bayer aux corneilles*, pendant le temps employé à réfléchir par votre rival ; ne retirez pas les yeux de la position des deux camps ; rien de plus efficace pour accélérer votre jeu, hâter la fin de la partie, satisfaire l'adversaire et le forcer à imiter votre active promptitude, dans la crainte de paraître par trop lent ; c'est aussi le moyen d'intéresser la galerie, mortelle ennemie des *lambins*.

IX.

Gardez-vous bien quand vous avez fait une faute de dire en quoi vous avez failli. Le silence absolu dans le jeu de Dames est un sacrifice presque indispensable pour la réussite d'une combinaison. Une combinaison bien conçue dans la méditation du silence, suffit souvent pour le gain de la partie.

X.

Ne ménagez pas votre adversaire, quelqu'avantage que vous ayez sur lui ; il ne suffit pas de gagner, il faut encore que ce soit dans le moins de coups possible ; en différant de le faire lorsque vous le pouvez, vous l'humiliez et vous vous exposez à l'être à votre tour, comme il arrive assez souvent à ces fanfarons qui, lorsqu'ils ont la supériorité, affectent de ne pas profiter de ce qui se présente à eux, donnent même des pions et se font souffler ; tandis que l'autre joueur, profitant de leur fol orgueil, des positions et du temps perdu, parvient à remettre et quelque fois à gagner une partie qui était perdue forcément.

XI.

Partagez en deux parties le temps dont vous pouvez disposer pour la défense et pour l'attaque. Déterminez-vous le plus promptement possible, même dans les positions délicates et embarrassantes ; en hésitant trop, vous donnez à votre adversaire le temps de réfléchir, au lieu qu'en jouant vite, vous l'obligez en quelque sorte, à vous imiter ; mais n'abusez pas de ce moyen, et qu'il soit sans affectation, sans quoi il dégénèrerait en supercherie si vous l'employiez vis-à-vis d'une personne qui n'est pas habituée de jouer vite

XII.

Je ne suis pas de l'avis de quelques théoriciens qui recommandent un jeu plutôt défensif qu'offensif, c'est un point délicat qui dépend souvent des relations établies entre les joueurs.

J'aime à voir appliquer aux Dames le mot de Danton, que Paul Morphy conseillait au jeu d'échecs pour l'attaque : De l'audace, de l'audace, encore de l'audace.

XIII.

Ne perdez pas votre temps à réfléchir lorsque vous n'avez à prendre que d'un seul côté ; mais prenez vite, de crainte que vos réflexions ne vous fassent souffler, car c'est une faute qui fait perdre et que le gain de la partie ne peut excuser.

XIV.

Que vous jouiez avec plus fort ou plus faible, exigez toujours la complète exécution des règles, même lorsque vous jouez pour rien avec vos amis, afin d'acquérir l'habitude de vous y conformer.

2° Principes.

1.

Ne faites rien sans avoir un but, dût-il parfois vous égarer.

2.

Réfléchissez et considérez la totalité du damier chaque fois avant de jouer et pour éviter les longueurs, employez-y le temps que votre adversaire met à jouer lui-même.

3.

Examinez à chaque coup : 1° Le changement opéré chez vous par le pion ou la Dame qui joue ; 2° Le résultat que peut avoir le coup que vous allez jouer sur le jeu de l'adversaire.

4.

Donnez plus d'attention encore aux coups que l'on vous prépare qu'à ceux que vous méditez, car on triomphe souvent sans avoir fait de coups et rarement après une défaite.

5.

Lorsque votre adversaire vous attaque, avant de chercher un coup de défense, examinez bien si vous pouvez répondre par un coup d'attaque plus fort que celui qu'il vient de jouer.

6.

Aussitôt que, par la manière de jouer de votre adversaire, vous serez assuré qu'il voit le coup que vous lui préparez, renoncez-y ; on a toujours plusieurs moyens d'éviter un piège que l'on connaît, et non-seulement vous compromettez votre jeu en y persistant, mais encore vous manquez les occasions de faire quelque chose de mieux.

7.

N'entamez jamais un coup à la première apparence, sans vous être assuré quel sera le pion qui prendra le dernier, quel profit vous y ferez en pion, ou en position, et surtout si vous ne donnerez pas le coup à votre adversaire, puisque cette dernière circonstance pourrait vous faire perdre, malgré le gain de plusieurs pions?

8.

Jouez toujours la position préférablement au coup. C'est ce qu'il y a de plus solide, la position étant le fondement et la raison du coup.

Il est cependant de forts joueurs comme Blonde, qui visent aux coups, et préfèrent cette stratégie au jeu prudent du pion, comptant sur leur supériorité pour parer les attaques qui peuvent survenir; mais entre joueurs théoriques et expérimentés, le jeu de position sera toujours préféré au clinquant d'un jeu plus brillant que solide, où l'adversaire peut deviner l'intention, et apercevoir le piège qu'on lui tend.

Il faut donc viser constamment à prendre position, c'est à dire, avancer sur le damier, en contenant les forces ennemies, soit générales, soit partielles, *avec un nombre de pièces inférieur au leur ;* le tout, afin de gagner du temps, et de forcer l'adversaire à faire des sacrifices pour se dégager.

9.

Dès le début de la partie, il faut amasser ses pions au centre du damier, de manière qu'ils se prêtent un mutuel appui, plutôt que de les éparpiller en les poussant aux bandes.

10.

Si votre joueur s'empare des coins du damier, ne vous y opposez pas, mettez-vous dans le milieu, et cernez-le de manière à l'enfermer dans ces coins ; d'ailleurs, on n'a pas, là comme au centre, la liberté de jouer à droite ou à gauche, et souvent cinq ou six pions y restent emprisonnés jusqu'à la fin.

11.

Prenez garde de laisser enfermer vos pions, et au premier aperçu de cette idée chez l'adversaire, il faut souvent recourir au *tant pour tant*, surtout si votre adversaire est votre égal ou plus fort que vous, mais évitez d'en faire si vous avez la supériorité sur lui, laissez-le au contraire entasser ses pions et serrez vous-même les vôtres en cherchant à avoir le coup sur lui, pour le réduire à ne pouvoir plus jouer sans perdre quelques pions.

12.

Ne serrez ni n'écartez pas trop vos pions ; trop serrés on les enferme, trop écartés on vous les prend ; dans le premier cas, dégagez-les avec circonspection par des une pour une, et dans le second, réunissez-les en les portant de préférence sur le côté faible.

13.

En commençant à prendre position, il vaut mieux pousser le pion 47 que 46 sur 41 ou, le 4 plutôt que le 5 sur la case 10, on a remarqué qu'en jouant ainsi, on a plus d'énergie pour l'attaque, et plus de moyens de défense si l'adversaire dirige ses forces dans cette région angulaire du damier. Le pion blanc 48 et le pion noir 3, qui sont appelés les pions *savants*, doivent rester immobiles le plus longtemps possible, car dans les fins de parties, ils ont une très grande puissance, soit pour arrêter les pions adverses qui essayeraient d'aller aux Dames, soit par la facilité qu'ils ont de se porter sur les côtés faibles de gauche ou de droite.

14.

Le corps d'armée de part et d'autre doit incliner légèrement et lentement vers le coin noir à la droite de l'adversaire ; ce qui rend l'arrivée à Dame de ce côté moins entravée, à cause d'une case blanche en moins.

15.

Si votre adversaire se dégarnit d'un côté, portez-y le gros de vos forces sans affaiblir trop celui qu'il veut attaquer, et faites des une pour une, si cela porte vos pions dans la direction faible.

16.

Une chose dont il faut se garder avec soin, c'est de pionner au hasard, sans se rendre compte des conséquences ; cette observation est applicable à toutes les phases de la partie.

Un *tant pour tant*, est souvent justifié, quand il a pour but et pour effet d'enfermer les pions ennemis, de fortifier son côté faible, et d'opérer à propos un changement de position entre les deux camps. Pionner sans raison atteste une absence d'idées. Au jeu de Dames comme à tous les jeux de calcul, les idées doivent s'enchaîner et se succéder sans interruption. C'est dans cette opération intellectuelle que se dessinent invisiblement les divers degrès de force.

17.

Faites plutôt des une pour une que de vous les laisser faire, surtout lorsqu'elles portent vos pions en avant ; car sur la fin

des parties où l'on est à nombre égal de pions, c'est ordinairement celui dont le jeu est le plus près de Dame qui gagne la partie.

18.

Pionner en arrière sans nécessité, c'est une faute, même de de la part de celui qui reçoit avantage, moins le cas rare, où il s'agit de parer un coup où d'en préparer un soi-même; autrement, c'est agrandir le terrain de l'adversaire pour le développement de ses forces.

19.

Si vous faites avantage, ne faites de *une* pour *une* qu'avec beaucoup de circonspection, car ce serait jouer le rôle de l'adversaire.

20.

Ne vous bornez pas à un seul objet dans l'attaque ni dans la défense, et cherchez à connaître tout ce qui peut être fait pour ou contre vous, afin de choisir ce qui vous sera le plus avantageux dans l'une et de parer ce qui vous serait nuisible dans l'autre.

21.

Votre adversaire veut-il vous prendre un pion que vous ne pouvez sauver, cherchez à profiter du temps qu'il y mettra, pour vous en indemniser en prenant une position avantageuse soit pour vous procurer le coup, soit pour arrêter deux ou trois de ses pions avec un des vôtres.

22.

Si vous touchez au moment d'essuyer un coup ruineux ou d'être enfermé, sacrifiez un pion et même deux, s'il est nécessaire, parce qu'en différant votre perte vous pouvez espérer de vous sauver par les fautes de votre adversaire. Souvent on perd la partie pour avoir voulu ménager un pion.

23.

Quand l'adversaire a gagné sur vous plusieurs coups de *repos*, examinez avec soin quel est le moins désavantageux pour vous, et n'oubliez pas que ces sortes de pièges ne sont jamais observés de trop près, puisqu'ordinairement ils vous livrent pieds et mains liés à la merci de votre rival.

24.

Lorsque vous avez un pion près d'une Dame, ayez toujours l'œil aux coups que votre adversaire pourrait vous faire en le faisant rétrograder ou en l'envoyant à Dame pour le prendre ensuite et y aller lui-même, et disposez votre jeu de manière à les éviter.

25.

Quand il reste peu de pions sur le damier, rapprochez les vôtres autant que possible afin qu'ils se soutiennent ; et jouez-les avec prudence, un coup joué à droite quand il devrait l'être à gauche peut décider de la partie. Les ressources sont moins grandes et les plus petites fautes ont des conséquences énormes.

26.

Dans les fins de parties, il faut surtout se ménager la facilité de faire des *tant* pour *tant*, surtout lorsqu'il ne reste que très peu de pions.

27.

Si, vers la fin d'une partie, vous vous voyez avec un ou deux pions de moins, sacrifiez-en encore un et même deux pour faire une Dame, si cela peut amener une remise.

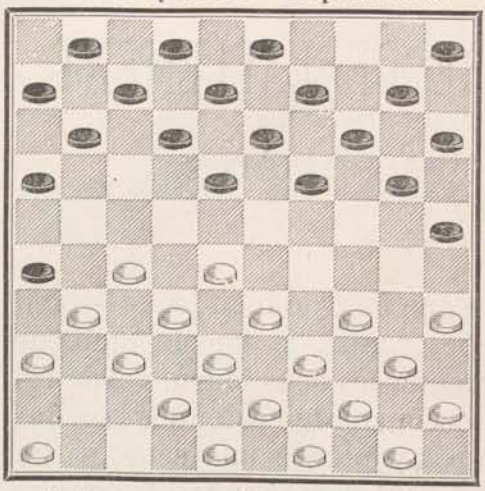
EXTRAIT DU LIVRE DE LALLEMENT

Sur les Parties entières.

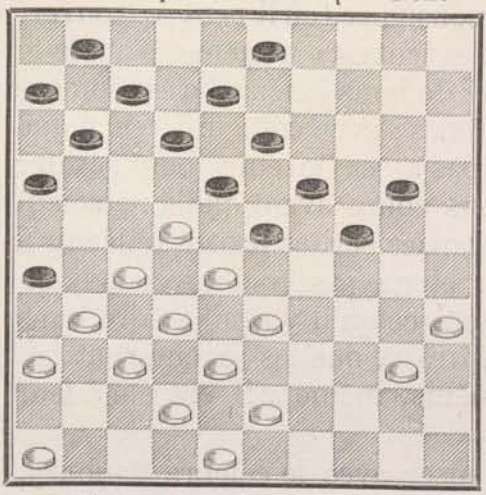
Après avoir posé en principe que l'art de bien jouer le pion est préférable à celui de faire des coups, et que le meilleur moyen d'apprendre est de fréquenter les bons joueurs et de les regarder jouer ; il serait inconséquent de ne donner que des coups pour modèles, et de ne pas y joindre une seule partie entière, puisque c'est là que l'on peut voir et suivre la marche du pion dans les différentes circonstances où il peut se trouver, et qu'il est incontestable qu'en exécutant soi-même, d'après le livre, une partie entière faite par de bons joueurs, c'est comme si on les avait vu jouer eux-mêmes ; avec cette différence que souvent avec eux un élève n'a pas assez de temps pour scruter leurs motifs et approfondir leurs coups avant qu'ils ne soient exécutés, au lieu qu'avec des parties écrites il peut réfléchir à son aise sur chaque position, et ne passer d'un coup à un autre qu'après avoir examiné tout ce qu'il y avait à faire dans la position précédente, et comparé ce que les joueurs ont fait avec ce qu'il aurait fait lui-même, même s'il eut été à leur place.

Conséquemment, loin de penser, avec le célèbre Manoury, que les parties entières sont inutiles, j'en aurais donné un grand nombre si j'avais eu son talent, malgré que je convienne avec lui qu'il serait plus expéditif de voir jouer plusieurs parties à de bons joueurs que d'en voir une seule imprimée, parce que ce n'est guère qu'à Paris que l'amateur peut à volonté suivre les leçons des bons joueurs, au lieu que partout il peut se procurer un livre et s'en amuser au moment de ses loisirs ; mais mon impuissance m'arrête et me force à ne donner que deux ou trois parties, plutôt pour montrer la marche aux élèves, que pour leur servir d'instruction.

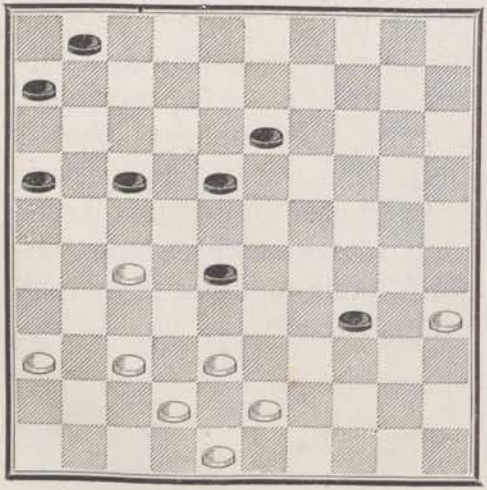
Position après le 7me coup du Blanc.



Position après le 24me coup du Noir.



Position après le 38me coup du Blanc.



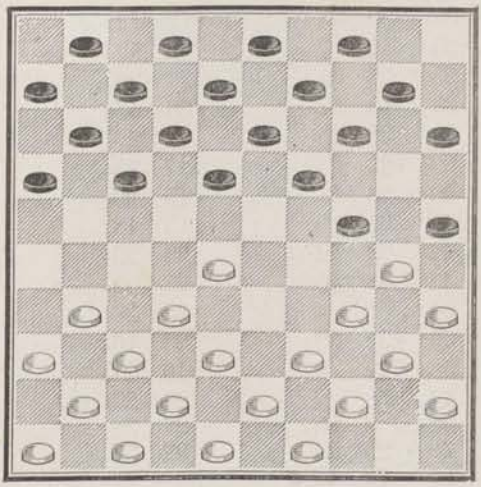
1re Partie. — Lallement.

	BLANCS.		NOIRS.		
1	32	28	20	25	
2	37	32	14	20	
3	41	37	10	14	
4	31	27	17	21	
5	37	31	21	26	
6	42	37	4	10	
7	47	42	20	24	
8	28	22	14	20	
9	33	28	10	14	
10	34	30	25	34	
11	39	30	20	25	
12	44	39	25	34	
13	40	20	14	25	
14	35	30	25	34	
15	39	30	18	23	
16	45	40	15	20	
17	40	35	12	18	
18	43	39	7	12	
19	39	33	20	24	
20	49	43	5	10	
21	50	45	10	15	
22	45	40	15	20	
23	30	25	2	7	
24	25	14	9	20	
25	40	34	20	25	
26	33	29	24	33	
27	28	39	12	17	
28	46	41	17	28	
29	34	29	23	34	
30	32	14	8	12	
31	39	30	25	34	
32	27	22	18	27	
33	31	22	3	9	
34	14	3	12	17	
35	3	21	26	28	
36	36	31	7	12	
37	31	27	12	18	
38	41	36	11	17	(1)
39	27	22	18	27	
40	37	32	28	37	
41	42	11	6	17	
42	38	33	17	22	
43	43	39	34	43	
44	48	39	16	21	
45	39	34	21	27	
46	34	29	13	18	
47	29	24	27	31	
48	36	27	22	31	
49	24	20	31	37	
50	20	14	37	41	
51	14	9	41	47	
52	9	4	47	15	
53	4	36			

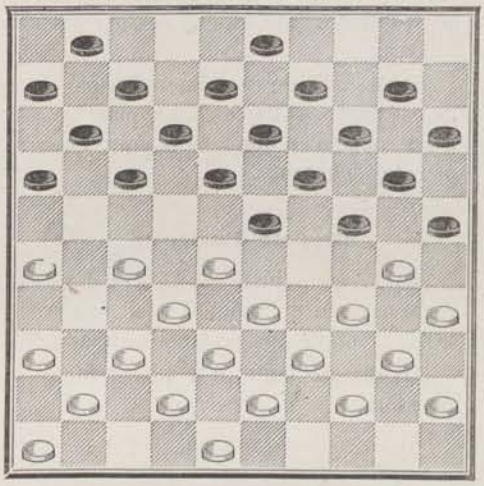
partie nulle.

(1) 1 à 7 est plus fort.

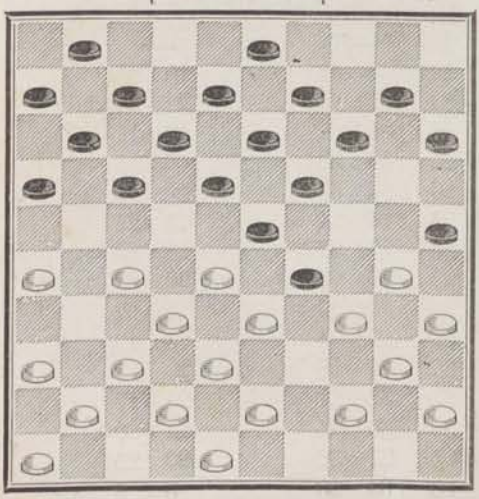
Position après le 5me coup du Noir.



Position après le 13me coup du Blanc.



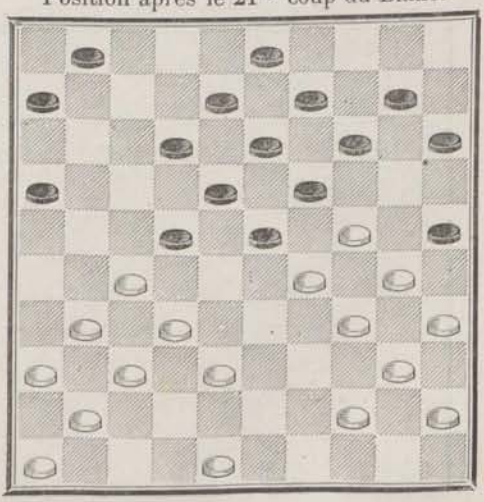
Position après le 15me coup du Blanc.



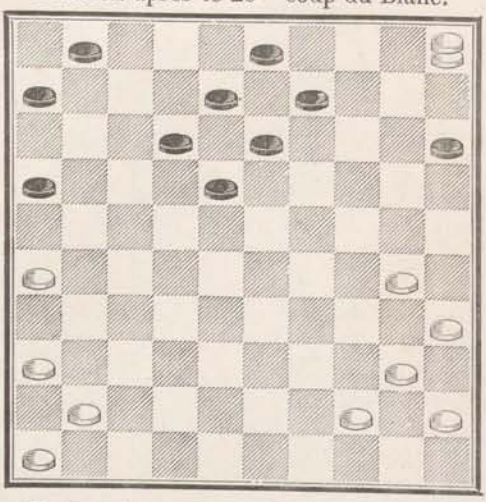
2me Partie. — Lallement.

	BLANCS.			NOIRS.		
1	34	30		20	25	
2	40	34		14	20	
3	45	40	(A)	10	14	
4	50	45		5	10	
5	33	28		20	24	
6	39	33	(1)	15	20	
7	44	39		18	23	
8	49	44		12	18	
9	31	27		7	12	
10	37	31		2	7	
11	41	37		10	15	
12	47	41		4	10	
13	31	26		24	29	(2)
14	33	24		20	29	
15	39	33	(3)	17	22	
16	33	24		22	33	
17	38	29		11	17	
18	37	31		7	11	
19	42	37		17	21	
20	26	17		11	22	
21	43	38		14	20	(4)
22	31	26	(Var. X)	22	33	
23	29	38		20	29	
24	32	28		23	43	
25	34	5		25	34	
26	48	30	(5)	12	17	
27	5	37		9	14	
28	37	5		18	23	
29	5	11		6	17	
30	30	24		16	21	
31	35	30		3	9	
32	40	35		1	7	

Position après le 21me coup du Blanc.



Position après le 26me coup du Blanc.



(1) Ce pion est mal joué, il vaut mieux jouer les pions de l'aile gauche, car les noirs dans cette position d'enchaînement doivent arriver à bloquer les blancs, si ces derniers ne se ménagent des coups à jouer.

(2) Les noirs en jouant 24 à 29 font une faute qui leur fera perdre un pion, ils avaient la position en faisant un deux pour deux par 17 21.

(3) Le pion 29 est perdu forcé, car, si pour le sauver les noirs eussent joué 14 à 20 ils auraient perdu du coup, les blancs allant à Dame par 17 à 22.

(4) Grosse faute, les blancs vont à Dame ; voir la variante X pour le cas où les blancs ne feraient pas le coup de Dame.

33	44	39	7	12	
34	39	33	12	18	
35	41	37	21	17	
36	36	31	27	36	
37	46	41	36	47	
38	30	25	47	20	
39	25	23	17	22	
40	26	21	15	20	
41	35	30	13	18	
42	23	12	22	28	
43	45	40	28	33	
44	40	34	33	38	
45	37	32	38	16	
46	12	8	16	21	
47	8	3	21	27	(B)
48	3	25	27	32	
49	25	20	32	37	
50	20	47 g			

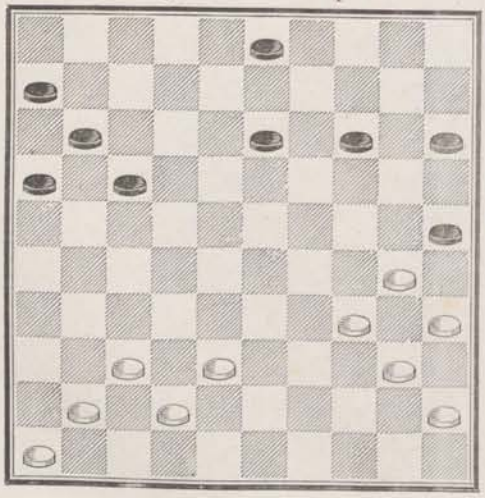
(5) A partir de ce moment, la partie est perdue sans ressource pour les noirs, nous n'en donnons la suite que pour les débutants.

Notes de l'auteur.

(A) Le coup juste est 44 40 ; dans cette ouverture le pion 50 doit rester le plus longtemps possible en place.

(B) Grosse faute, 9 à 14 est bien plus fort.

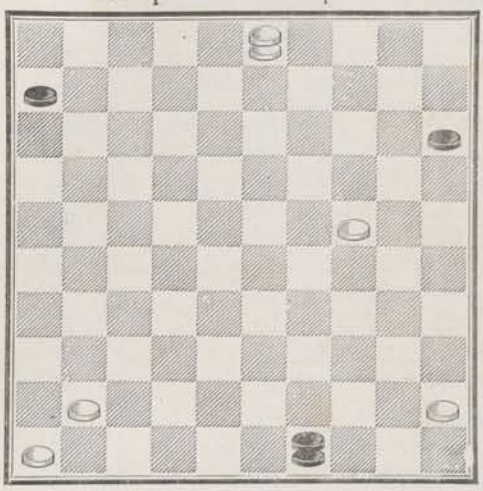
Position après le 33me coup du Noir.



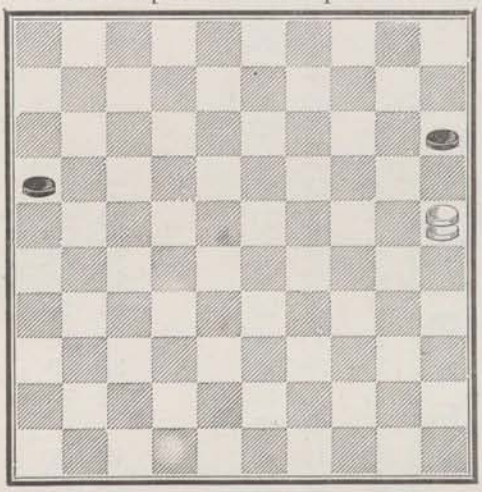
VARIANTE X.

	BLANCS.		NOIRS.	
22	48	42	10	14
23	31	26	22	31
24	36	27	12	17
25	44	39	6	11
26	39	33	1	6
27	26	21	17	26
28	27	22	18	27
29	29	18	20	29
30	33	24	13	22
31	24	4	8	13
32	4	18	22	13
33	32	21	26	17
34	30	24	14	20
35	37	32	20	29
36	34	23	3	9

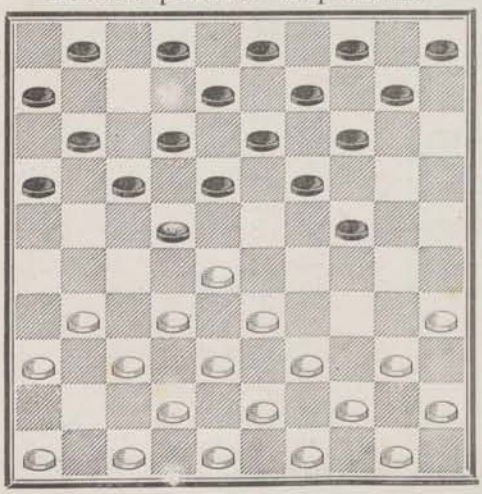
Position après le 50me coup du Blanc.



Position après le 60me coup du Noir.



Position après le 5me coup du Noir.



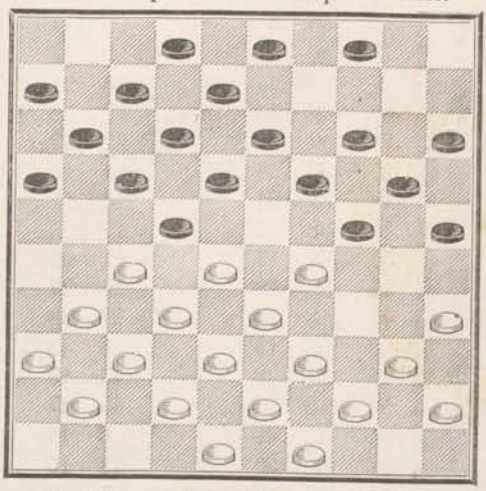
	BLANCS.		NOIRS	
37	35	30	25	34
38	40	29	9	14
39	29	24	16	21
40	38	33	17	22
41	42	38	22	27
42	33	28	21	26
43	32	21	26	17
44	38	32	17	22
45	28	17	11	22
46	23	18	22	27
47	18	20	27	38
48	20	14	38	43
49	14	9	43	49
50	9	3	49	27
51	45	40	6	11
52	40	35	11	16
53	41	36	27	43
54	24	19	43	27
55	35	30	27	49
56	30	24	49	44
57	19	13	44	22
58	13	9	22	4
59	36	31	4	36
60	46	41	36	20
61	3	25	16	21 (1)
62	25	43	21	26
63	43	48	15	20
64	48	42	20	25
65	42	48	perdu.	

(1) Ici commence la marche qu'il faut suivre avec une seule Dame pour arrêter deux pions situés sur chacun des côtés du damier.

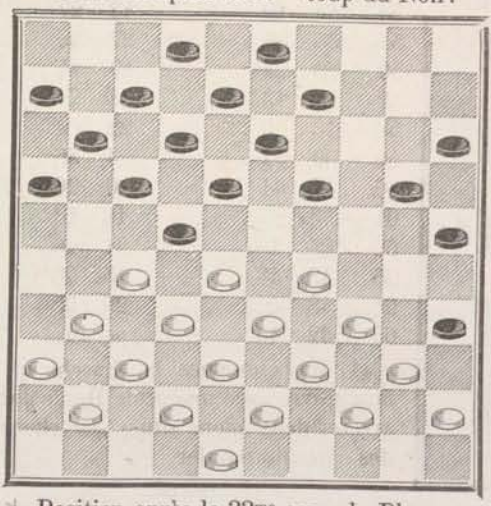
3me Partie. — Blonde.

	BLANCS.		NOIRS.	
1	32	28	18	22
2	37	32	12	18
3	41	37	7	12
4	34	29	20	24 (A)
5	29	20	15	24 (1)
6	32	27 (2)	10	15
7	37	32	15	20
8	46	41	5	10
9	41	37	10	15
10	40	34 (B)	20	25
11	45	40	1	7
12	50	45	14	20
13	47	41	9	14

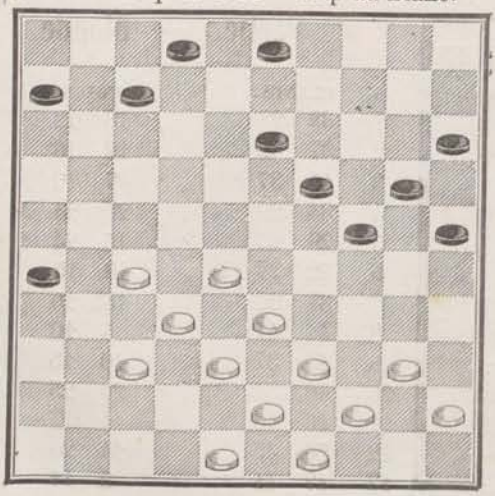
Position après le 14me coup du Blanc.



Position après le 18me coup du Noir.



Position après le 33me coup du Blanc.

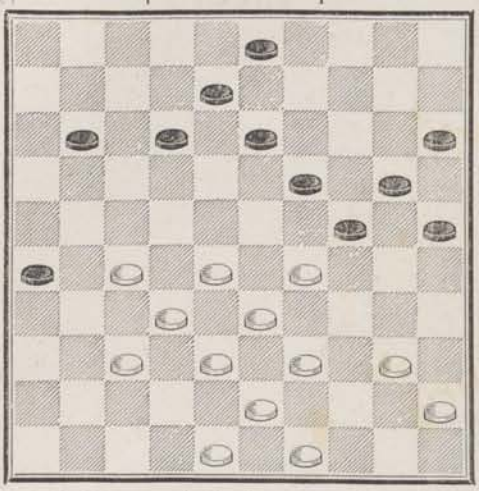


	BLANCS.			NOIRS.		
14	34	29		4	9	(C)
15	40	34		24	30	
16	35	24		19	30	
17	44	40		30	35	
18	49	44		14	19	(3)(D)
19	29	23		18	29	
20	34	14		20	24	
21	27	18		12	23	(4)
22	28	30		35	24	
23	32	28		9	20	(5)
24	37	32		7	12	
25	41	37		12	18	
26	31	27		17	21	
27	37	31		21	26	
28	42	37		13	19	
29	27	22		18	27	
30	31	22		11	17	
31	22	11		16	7	
32	36	31		8	13	
33	31	27		6	11	(E)
34	40	34		7	12	
35	34	29	(F)	2	8	
36	44	40		11	16	(G)
37	28	22		25	30	
38	40	35		20	25	
39	29	20		25	14	
40	35	24		19	30	
41	32	28		15	20	
42	45	40		14	19	
43	39	34		30	39	
44	43	34		12	18	
45	22	17	(H)	8	12	(I)
46	17	8		13	2	
47	27	22		18	27	
48	38	32		27	29	
49	34	25		2	8	
50	28	23		8	13	
51	25	20		3	9	
52	40	34		16	21	(6)
53	34	29		21	27	
54	29	24		27	31	
55	23	19		31	42	
56	19	8		42	47	
57	20	15		47	20	
58	15	24 g.				

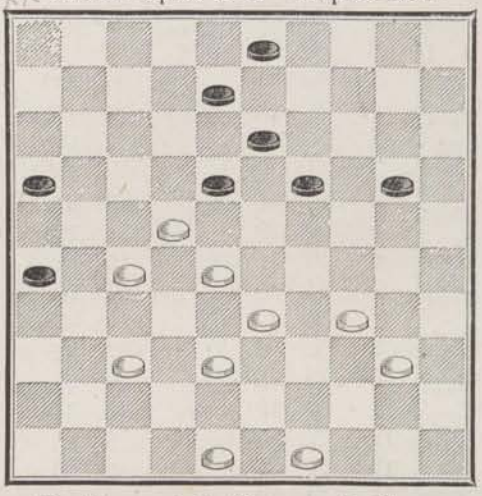
Notes de Blonde.

(1) Jusqu'ici ce n'est qu'un début de partie ordinaire et l'une pour une faite par le deuxième joueur n'était nullement nécessaire.

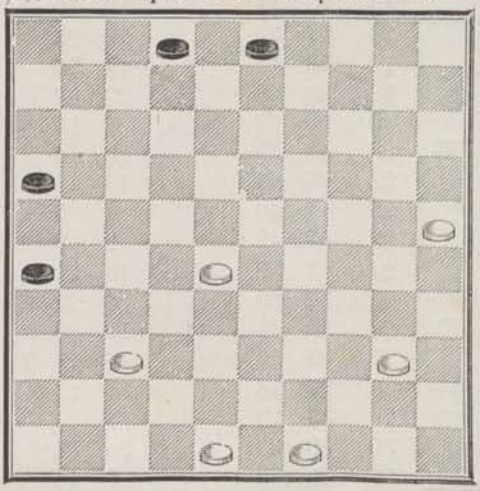
Position après le 36me coup du Blanc.



Position après le 44me coup du Noir.



Position après le 49me coup du Blanc.



(2) Ici commence un double enchaînement dont le premier joueur prend la position. Il faut autant qu'on le peut, éviter ces enchaînements, surtout quand on joue avec plus fort que soi.

(3) Le deuxième joueur est forcé de jouer ce pion, sans quoi il perdrait deux pions ou la partie.

(4) Le deuxième joueur pouvait prendre 13 à 22 mais il aurait de même perdu un pion au coup d'après.

(5) Le pion que le deuxième joueur perd ici est la suite de la position qu'il a laissé prendre, et dès ce moment son adversaire a gagné la partie.

(6) Ce coup serait mal joué, si le deuxième joueur pouvait faire autrement mais il est évident qu'il n'en a pas d'autre et il perd la partie dans quatre ou cinq trait.

Notes de l'auteur.

(A) Ce un pour un est non-seulement inutile de la part du noir, mais il va permettre au blanc de prendre une bonne position en amenant le pion 32 à 27.

(B) Pour empêcher le noir de faire le tant pour tant qu'il cherche à faire afin de sortir de sa mauvaise position.

(C) Coup forcé.

(D) Ici, le noir est forcé de perdre un pion pour ne pas perdre la partie.

(E) Si le noir jouait 3 à 9 ou 2 à 8 ou 25 à 30, le blanc irait à Dame ou gagnerait deux pions.

(F) Ce pion est habilement joué, il maintient tout le jeu du noir à droite.

(G) Coup forcé, si 12 18 le blanc par 27 21 et 28 23 gagnerait un pion.

(H) Ce coup n'est pas le coup juste, car à mon renvoi ci-dessous, je démontre que le noir pouvait regagner son pion perdu, le blanc devait jouer ici 34 à 29.

(I) Ce tant pour tant fait perdre forcément le noir en peu de coups ; il aurait pu sauver sa partie en jouant 18 à 23. Voici la suite probable de ce coup :

BLANCS.			NOIRS.	
37	32		20	24
48	42		24	29
33	24		19	39
28	19		13	24
17	12	(A)	8	17
27	21		16	27
32	12		24	29
12	7		29	34
40	29		39	34

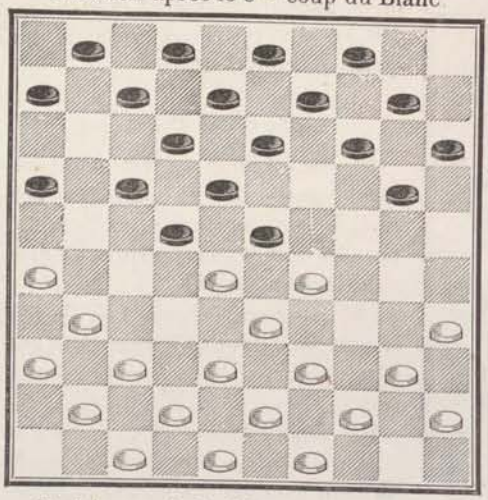
Partie nulle.

VARIANTE A.

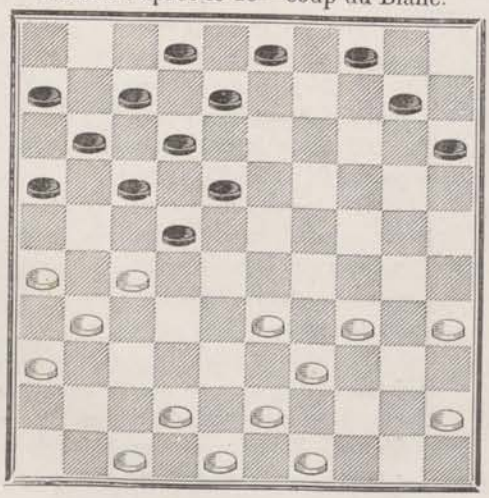
BLANCS.		NOIRS.	
42	37	26	31
37	26	8	12
17	8	3	12
27	21	16	27
32	21	24	29

Partie nulle.

Position après le 9me coup du Blanc



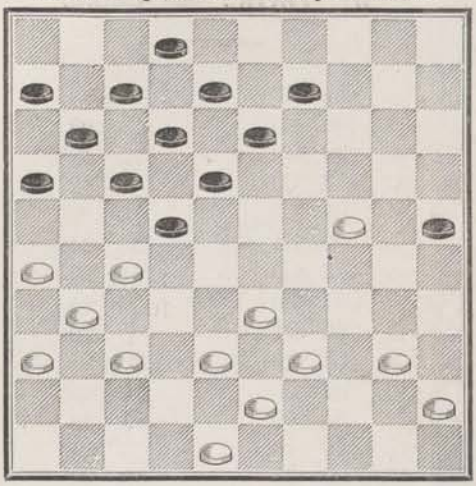
Position après le 19me coup du Blanc.



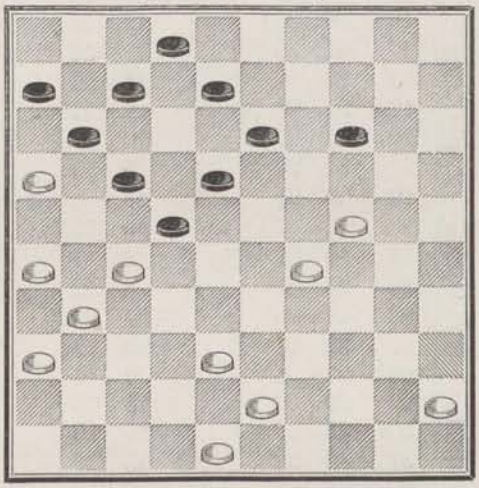
4me Partie. — Blonde.

	BLANCS.			NOIRS.	
1	31	26		17	22
2	37	31		11	17
3	34	39		19	23
4	41	37		23	34
5	40	29		14	19
6	46	41		10	14
7	44	40		5	10
8	50	44		19	23
9	32	28	(A)	23	34
10	39	30		20	24
11	30	19		14	32
12	37	28		6	11
13	41	37		1	6
14	44	39		9	14
15	40	34		13	19
16	37	32		19	23
17	28	19		14	23
18	32	28		23	32
19	38	27	(1)	8	13
20	42	38		10	14
21	49	44		14	19
22	44	40		4	9
23	47	42		3	8
24	42	37		15	20
25	34	29		20	25
26	29	24		19	30
27	35	24		16	21 (2)
28	27	16		18	23
29	33	29		23	34
30	39	30		25	34
31	40	29		9	14

Position après le 27me coup du Blanc.



Position après le 33me coup du Blanc.



	BLANCS.			NOIRS.	
32	37	32		12	18
33	32	27		19	13
34	24	13		8	19
35	38	33		14	20
36	43	38		2	8
37	27	21		8	12
38	45	40		19	24
39	38	32		20	25
40	29	20		25	14
41	32	27		14	19
42	40	34		19	23
43	48	43		23	28
44	43	39		28	32
45	27	38		18	23
46	33	29		23	28
47	38	32		28	37
48	31	42		22	28
49	42	37		17	22
50	21	17		12	21
51	16	18		11	17
52	36	31		7	11
53	37	32		28	37
54	31	42		17	21
55	26	17		11	13
56	29	23		6	11
57	23	19		13	24
58	42	37		11	17
59	37	32		17	22
60	39	33	gagne.		

Notes de Blonde.

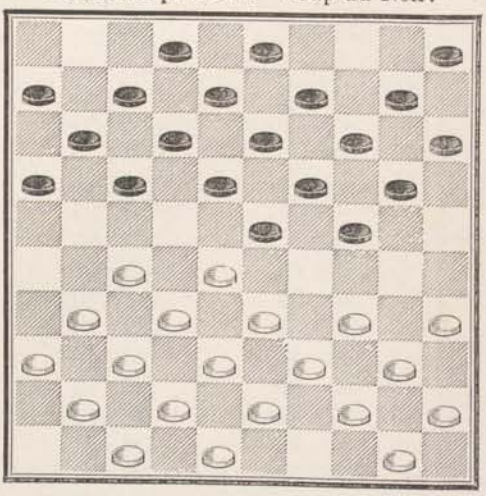
(1) Cette position dite du Marchand de bois, n'est pas toujours décisive; quand elle ne cause pas la perte de la partie, elle entraîne ordinairement celle d'un pion; il y a différentes manières de la prendre et différentes manières de la défendre.

(2) Ici le deuxième joueur perd un pion forcément, par suite de la position du Marchand de bois prise par le premier joueur et mal défendue par son adversaire. Celui-ci sacrifie ce pion afin d'empêcher son rival d'aller immédiatement à Dame.

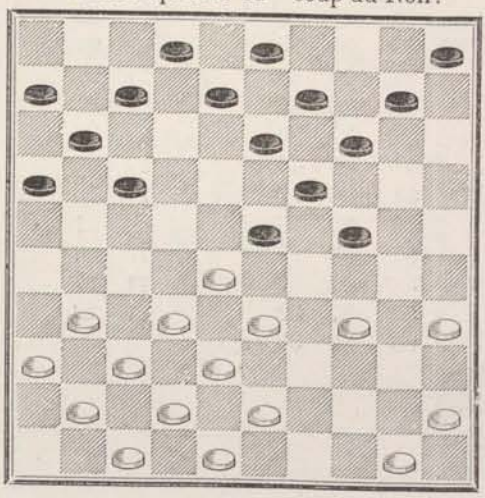
Notes de l'auteur.

(A) Ici j'aurais pris la position du Marchand de bois par 32 27.

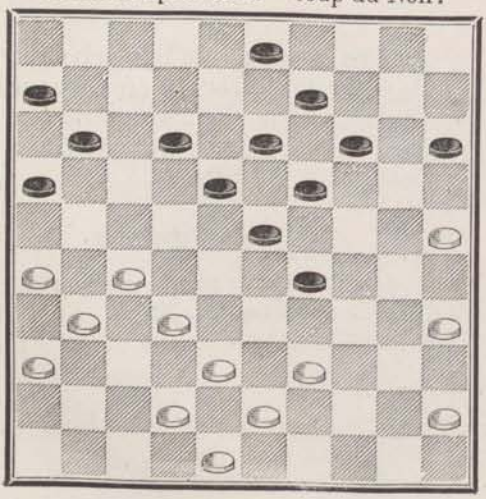
Position après le 8me coup du Noir.



Position après le 14me coup du Noir.



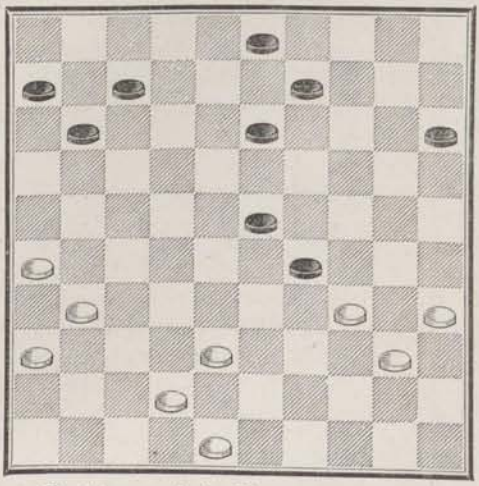
Position après le 28me coup du Noir.



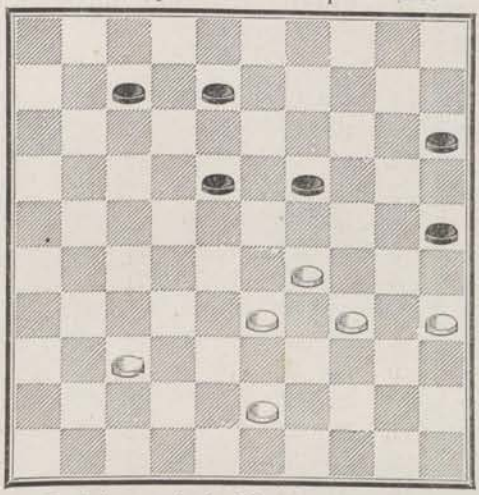
5me Partie. — Blonde.

	BLANCS.			NOIRS.		
1	32	28		18	23	
2	38	32		12	18	
3	43	38		7	12	
4	31	27		1	7	
5	36	31		20	24	
6	49	43		14	20	
7	41	36		10	14	
8	46	41		4	10	
9	34	29	(1)	23	34	
10	39	30		20	25	
11	44	39		25	34	
12	40	20		15	24	
13	39	34		18	22	
14	27	18		12	23	
15	31	27		7	12	
16	36	31		12	18	
17	41	36		17	22	
18	28	17		11	22	
19	31	26	(2)	22	31	
20	36	27		10	15	
21	34	30		5	10	
22	30	25		15	20	
23	50	44		10	15	
24	44	39		2	7	
25	47	41		8	12	
26	41	36		24	29	
27	33	24		20	29	
28	37	31		7	11	
29	39	33		14	20	
30	33	24		20	29	
31	43	39		15	20	
32	25	14		19	10	
33	45	40	(3)	10	15	
34	39	34		12	17	
35	27	21		16	27	
36	32	12		18	7	
37	42	37		7	12	
38	37	32	(A)	23	28	(4)
39	32	23		29	18	
40	31	27		11	17	(5)
41	27	21		3	8	
42	34	29		6	11	
43	21	16		9	14	
44	16	7		12	1	
45	40	34		14	20	
46	36	31		13	19	
47	31	27		1	7	
48	38	33		17	22	

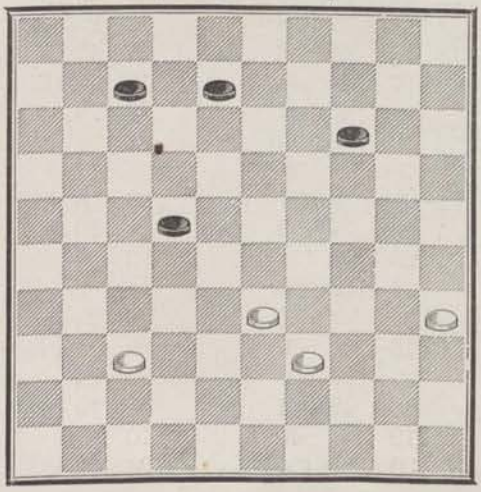
Position après le 36me coup du Noir.



Position après le 50me coup du Noir.



Position après le 54me coup du Noir.



	BLANCS.		NOIRS.	
49	48	43	22	31
50	26	37	20	25
51	43	39	19	24 (6)
52	29	20	15	24
53	34	29	18	22
54	29	20	25	14
55	35	30	8	13
56	39	34	7	12
57	34	29	12	17
58	30	25	13	19 (7)
59	37	32	17	21
60	32	28	22	27
61	25	20	14	25
62	29	23	19	24
63	23	18	27	31
64	18	12	31	37
65	12	7	37	41
66	7	1	24	30 (8)
67	7	45	41	47 (B)

Notes de Blonde.

(1) Cette une pour une est faite pour ne pas trop engager la position.

On aurait pu jouer tout autrement sans inconvénient.

(2) Ce tant pour tant était nécessaire pour éviter l'enchaînement.

(3) Ce pion est joué pour arranger, engager la position, et pour pouvoir jouer après 39 34, ce qui rend la position du deuxième joueur plus difficile.

(4) C'est ici l'occasion de se dégager de la mauvaise position que nous venons de parler.

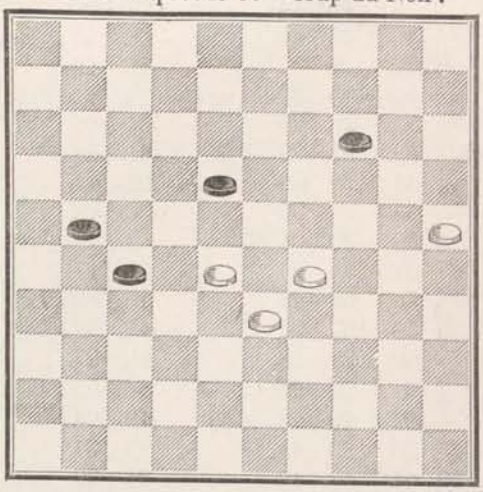
(5) Si au lieu de jouer 11 à 17 le deuxième joueur eut poussé 12 à 17 il aurait perdu un pion et le premier joueur aurait été à Dame.

(6) Si le deuxième joueur eut poussé 19 23 au lieu de 19 24 il aurait perdu un pion.

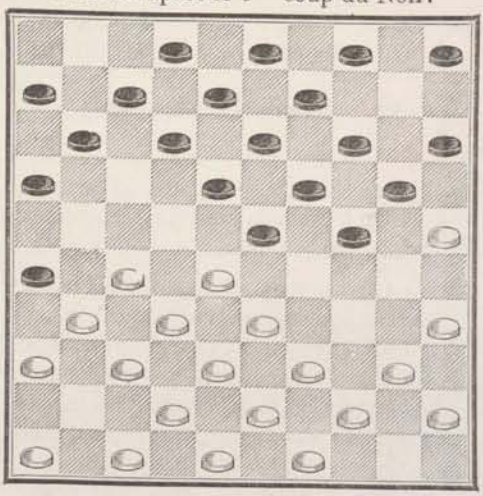
(7) Si au lieu de 13 à 19 on eut poussé 17 à 21, le pion 29 du premier joueur aurait été attaqué par le pion 14 du deuxième joueur et aurait été forcé.

La partie du premier joueur aurait été en danger.

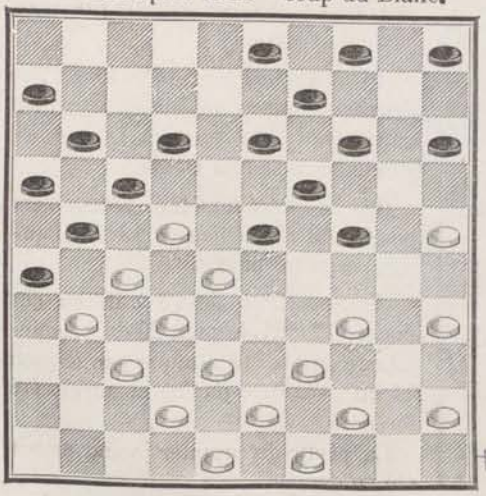
Position après le 60me coup du Noir.



Position après le 9me coup du Noir.



Position après le 21me coup du Blanc.



(8) Si le deuxième joueur avait été à Dame sur le coup, la Dame aurait été prise ainsi que le pion, cependant la partie aurait encore été remise.

Notes de l'auteur.

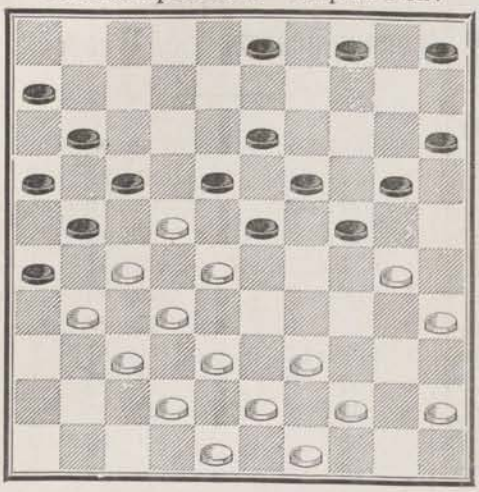
(A) 48 43 suivi de 35 30 et de 43 à 39 pour arriver à 33 est plus fort.

(B) La partie est nulle car le blanc joue 28 22 et 22 17; à la place du noir j'aurai joué 21 à 26 avant de damer.

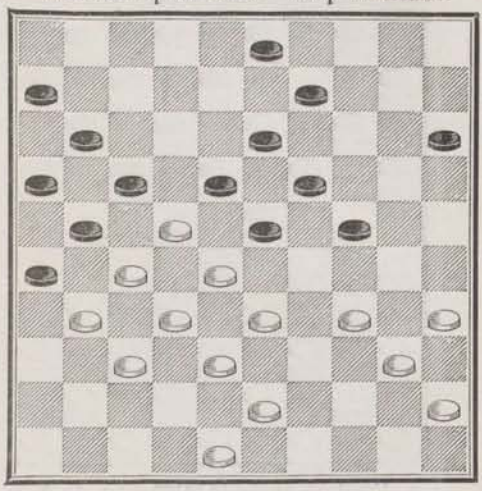
6me Partie. — Van Embden.

	BLANCS.			NOIRS.		
1	33	28		18	33	
2	39	33		12	18	
3	44	39		7	12	
4	50	44		1	7	
5	31	27		17	21	
6	37	31		21	26	
7	41	37		20	24	
8	34	30		14	20	
9	30	25		10	14	
10	27	22		18	27	
11	31	22		12	17	
12	36	31		17	21	
13	31	27		8	12	
14	33	29		24	33	(A)
15	38	18		12	23	
16	42	38		7	12	
17	47	42		12	17	(B)
18	46	41		20	24	
19	40	34		2	8	(C)
20	41	36	(D)	8	12	
21	36	31		12	18	(E)
22	34	30		14	20	
23	25	14		9	20	
24	38	33		4	9	
25	42	38		20	25	
26	44	40		25	34	
27	40	20		15	24	
28	49	44		5	10	
19	44	40		10	15	
30	39	34		24	29	

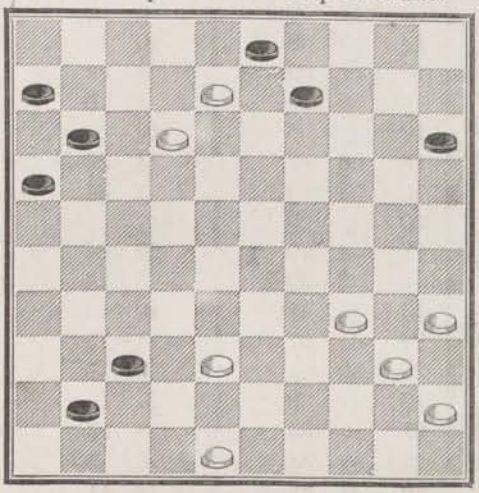
Position après le 23me coup du Noir.



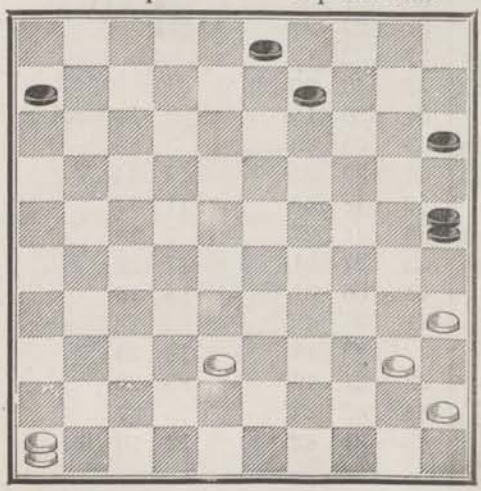
Position après le 30me coup du Blanc.



Position après le 35me coup du Blanc.



Position après le 39me coup du Blanc.



	BLANCS.		NOIRS.	
31	33	24	19	39
32	28	8	17	28
33	32	12	21	41
34	43	34	26	37
35	8	2	11	17
36	12	21	16	27
37	48	42	37	48
38	2	16	48	25
39	16	46	25	39
40	46	19	6	11
41	19	37	39	48
42	37	28	11	16
43	28	22	9	14
44	22	28	14	20
45	28	17	20	24
46	17	50	48	26 (F)
47	50	44	16	21
48	40	34	26	48
49	35	30	24	35
50	45	40	48	25
51	44	50	35	44
52	50	26	partie remise.	

Notes de l'auteur.

(A) Si le noir prenait 23 34, le blanc s'emparerait de la position des trèfles par 34 30.

(B) 12 à 18 est plus fort.

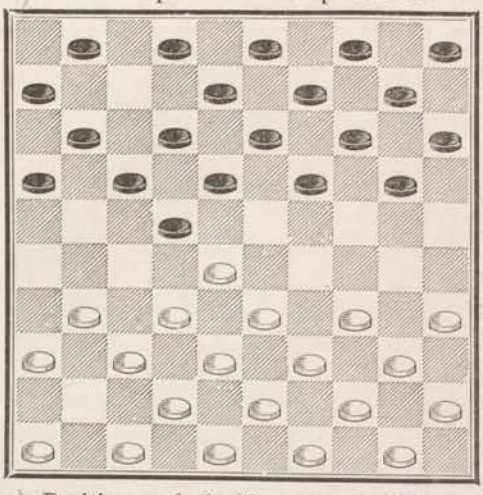
(C) 3 à 8 est le coup juste

(D) Ce coup est mal joué; 34 à 29 est le coup juste.

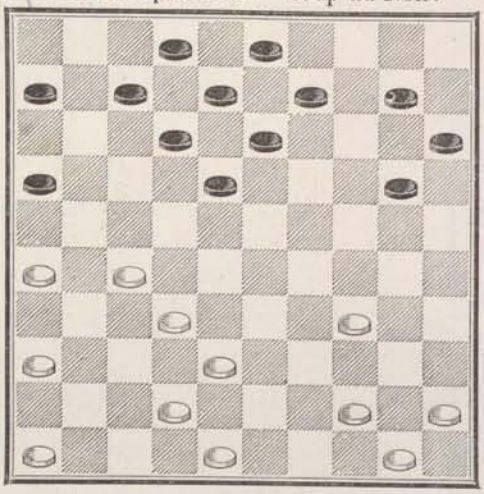
(E) C'est un très mauvais coup, le noir est maintenant assuré de faire au moins la partie nulle.

(F) 48 25 est plus fort.

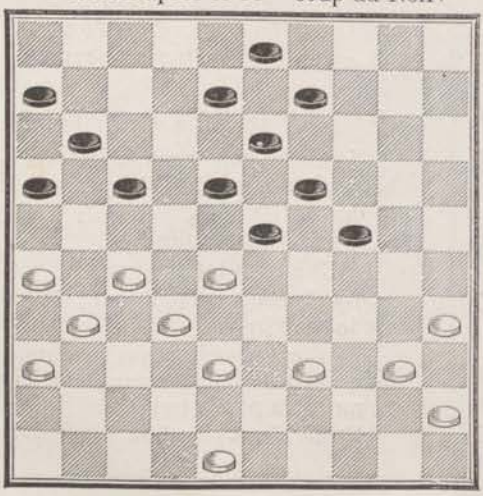
Position après le 4me coup du Noir



Position après le 20me coup du Noir.



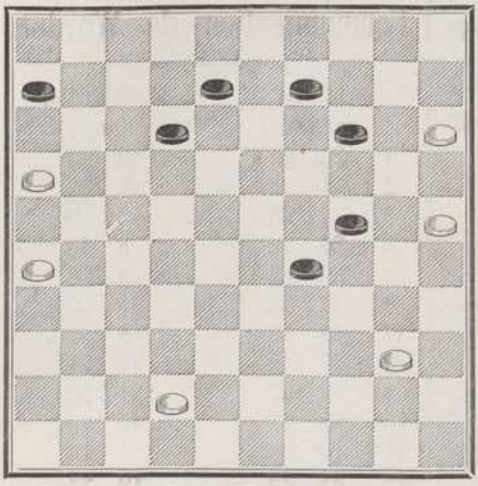
Position après le 30me coup du Noir.



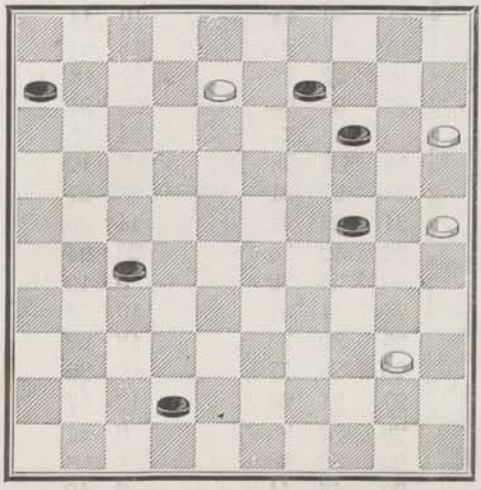
7me Partie.
Communication de Wardon.

	BLANCS.		NOIRS.	
1	32	28	18	22
2	37	32	12	18
3	41	37	7	12
4	31	27 (A)	22	31
5	36	27	20	24
6	47	41	17	22
7	28	17	11	31
8	37	26	19	23
9	32	28	23	32
10	38	27	14	19
11	43	38	10	14
12	38	32	5	10
13	49	43	15	20
14	43	38	10	15
15	33	29	24	33
16	39	28	4	10
17	41	36	19	23
18	28	19	14	23
19	34	29	23	34
20	40	29 (1)	1	7
21	44	40	20	24
22	29	20	15	24
23	46	41	10	14
24	41	37	14	19
25	50	44	19	23
26	44	39	13	19
27	38	33	8	13
28	42	38	2	8
29	33	28	7	11
30	37	31	12	17
31	27	21	16	27
32	32	12	23	34
33	40	20 (2)	18	7 (3)
34	20	15	9	14 forcé
35	35	30	3	9
36	30	25 (4)	19	24 (5)
37	48	43	11	17
38	31	27	7	12
39	27	21	17	22
40	36	31 (6)	13	18
41	45	40	22	28(7)forcé;
42	43	38	18	23
43	21	16	23	29
44	38	32	28	37
45	31	42	12	18 (B)

Position après le 45me coup du Blanc.



Position après le 54me coup du Blanc.



	BLANCS.			NOIRS.		
46	42	38		8	12	(8)
47	26	21	(9)	6	11	
48	16	7		12	1	
49	21	17		1	6	
50	38	32		29	33	
51	32	27		33	38	
52	27	22		18	27	
53	17	12		38	42	
54	12	8		24	30	
55	25	34		42	48	
56	34	29		48	25	
57	8	2		27	31	
58	2	7		31	37	
59	7	23		37	42	
60	23	5		42	48	
61	40	35		partie remise.		(C)

(1) Jusqu'ici les blancs ont presque toujours attaqué ; ils sont un peu plus avancés que les noirs.

(2) Les blancs perdent un pion dans leur attaque ; mais avec l'espoir de forcer plus tôt le passage à Dame.

Nous pensons que l'attaque eût été plus énergique par 27 à 22 au 31me temps.

(3) En prenant ainsi, les noirs conservent un moyen certain d'empêcher les blancs de passer à Dame.

(4) L'avancement de ce pion paraît prématuré; on voit par la réponse des noirs que le passage est fermé ; nous aurions joué **45** à **40**.

(5) Empêchent l'attaque par les blancs de 25 à 20, 15 à 10, à cause de la réponse 9 à 14.

(6) Ce coup est correct, les noirs ne peuvent rien entreprendre.

(7) C'est le seul pion à jouer ; tout autre pion amènerait la remise que les noirs voudraient éviter; ils sont toujours sous le coup de l'attaque indiquée précédemment.

(8) Fin de partie laborieuse ; les noirs essaient de gagner, comptant sur leur pièce en plus, mais les blancs ont un jeu très serré.

(9) C'est le meilleur coup.

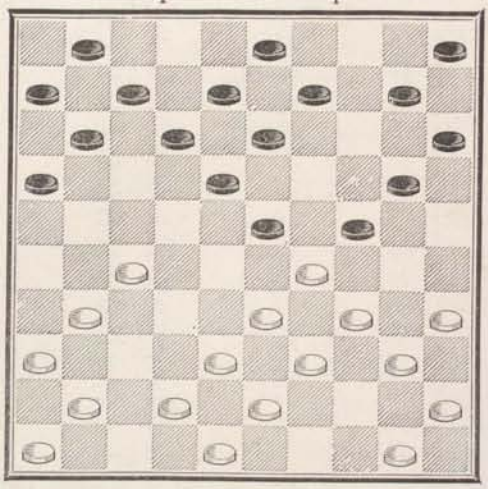
Notes de l'auteur.

(A) Le coup juste ici est 32 27 prenant une position d'enchaînement.

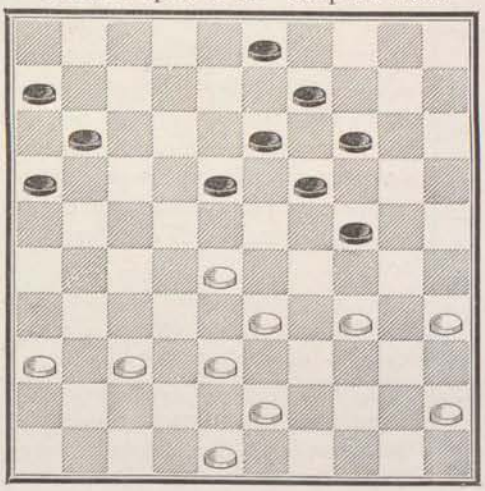
(B) 29 33 est plus fort que le coup du texte.

(C) Le blanc a très bien joué cette fin de partie.

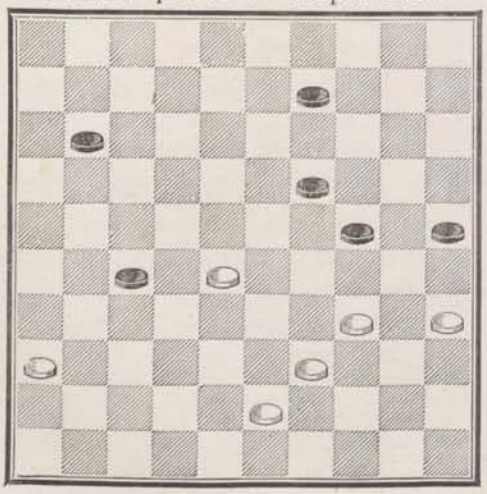
Position après le 13me coup du Noir.



Position après le 35me coup du Noir.



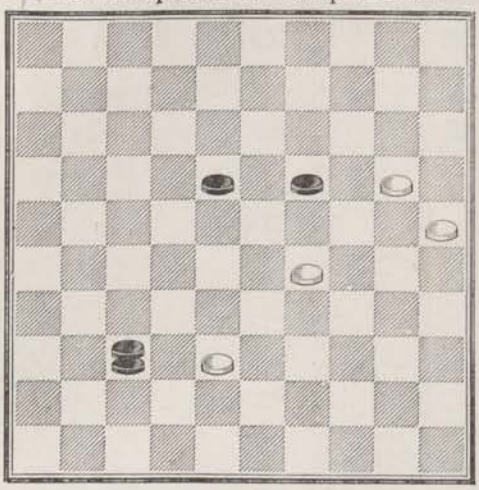
Position après le 47me coup du Noir.



8me Partie.
Communication de Wardon.

	M. C... BLANCS.			M. Wardon. NOIRS.		
1	33	29		19	23	
2	32	28		23	32	
3	37	28		13	19	
4	38	32		8	13	
5	39	33		2	8	
6	42	38		19	23	
7	28	19		14	23	
8	47	42		17	21	
9	32	27		21	32	
10	38	27		10	14	
11	43	38		14	19	
12	44	39		19	24	
13	49	43		4	10	(A)
14	50	44		10	14	
15	27	22		18	27	
16	31	22		12	18	(1)
17	33	28		23	32	
18	38	27		24	33	
19	39	28		7	12	
20	27	21		16	27	
21	22	31		14	19	
22	42	38		20	24	
23	44	39		5	10	
24	41	37		10	14	
25	39	33		18	22	
26	28	17		11	22	
27	31	26		12	17	
28	37	32		6	11	
29	32	28		1	6	
30	46	41		8	12	
31	41	37	(2)	12	18	
32	34	29		11	16	
33	29	20		15	24	
34	40	34		17	21	(B)
35	26	17		22	11	
36	34	29	(C)	3	8	
37	29	20		14	25	
38	37	31		19	24	
39	38	32		8	12	
40	45	40		12	17	(3)
41	43	39		17	22	
42	28	17		11	22	
43	40	34		22	27	
44	32	21		16	27	
45	31	22		18	27	
46	33	28		13	19	

Position après le 30me coup du Noir.



	BLANCS.			NOIRS.		
47	48	43	(4)	6	11	(5)
48	43	38		9	13	
49	38	33		13	18	
50	28	22	(6)	27	32	
51	22	13		19	8	
52	36	31		11	17	
53	34	29	(7)	17	21	
54	29	20		25	14	
55	31	27	(8)	21	26	(9)
56	27	38		26	31	
57	33	29		31	36	
58	29	24		36	41	
59	39	33		8	12	(F)
60	33	29		12	18	(10)
61	35	30		41	46	
62	30	25	(11)	46	37	(12)
63	24	20		14	19	
64	20	15	(13) (H)	19	24	
65	29	20		37	19	(14)
66	20	14		19	5	
67	25	20		5	19	
68	38	3		18	23	(15)

(1) Tentative d'enchaînement pour enrayer la marche en avant des blancs.

(2) Les jeux sont égaux.

(3) Les noirs auraient pu jouer 18 à 22 pour gagner la case 45 et aller à Dame ; mais le gain de sa partie ne résulterait pas de ce coup.

(4) Les blancs déclarent qu'ils peuvent faire partie nulle en jouant par 28 23 et 34 30, mais qu'ils préfèrent continuer.

(5) Forcé.

(6) Ce coup n'est pas bon, nous aurions joué 34 à 29 (D)

(7) Il n'y avait pas autre chose à jouer.

(8) Ce coup est funeste, il livre le passage aux noirs. (E)

(9) Pour passer à Dame.

(10) C'est, croyons-nous, le coup juste. Les noirs peuvent passer à Dame, mais il y a bien des pièges à éviter pour gagner la partie.

(11) Nous pensons que les blancs ne peuvent jouer rien autre chose.

(12) Ils ont annoncé que les noirs devaient jouer au 62me coup 46 à 41, mais la suite de la partie prouve que le coup du texte est bon et peut être le seul coup pour gagner. (G)

(13) Pour passer à Dame, et si, les les blancs avaient joué 38 32 pour déloger la Dame; ils auraient encore perdu par l'arrivée du pion noir 19 à 24.

(14) C'est le coup qui fait gagner les noirs.

(15) Les blancs abandonnent.

Notes de l'auteur.

(A) Le noir devait jouer ici 12 17 pour empêcher le tant pour tant du blanc 27 22, et c'est un coup plus fort que celui du texte.

(B) J'aurais préféré 18 23 pour gagner du terrain au lieu d'en perdre.

(C) 34 30 est plus fort que le coup du texte.

(D) Cette note n'est pas exacte, si blanc 34 29 le noir gagne par 19 23.

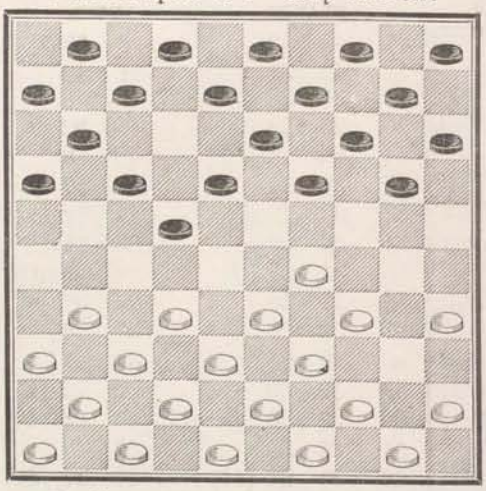
(E) Tout autre coup ferait perdre la partie.

(F) Pourquoi pas 8 13.

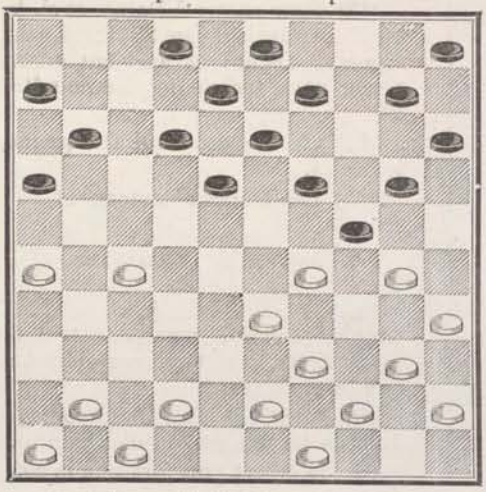
(G) Le blanc a raison de dire, qu'ici le coup juste du noir est 46 41 car je démontrerai plus loin, que le coup du texte 46 37 ne donne que la nullité.

(H) Le blanc peut faire partie nulle par : 29 24 19 30
25 34 Remise.
Car si 18 23
38 32 37 28
20 14 partie nulle.

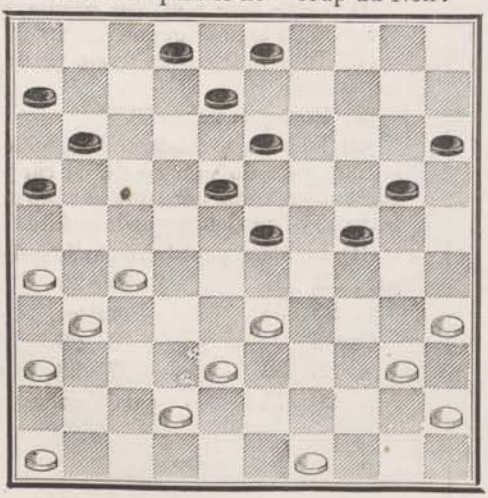
Position après le 2me coup du Noir.



Position après le 15me coup du Noir.



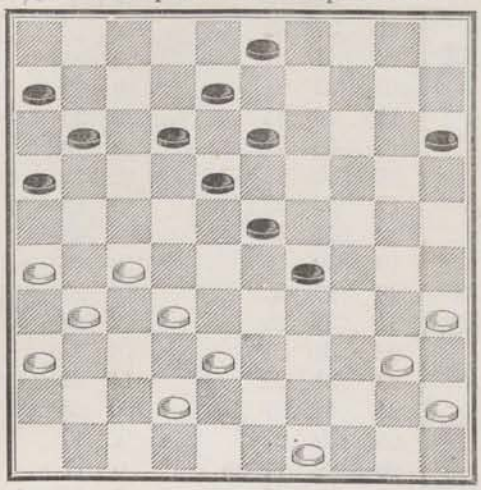
Position après le 28me coup du Noir.



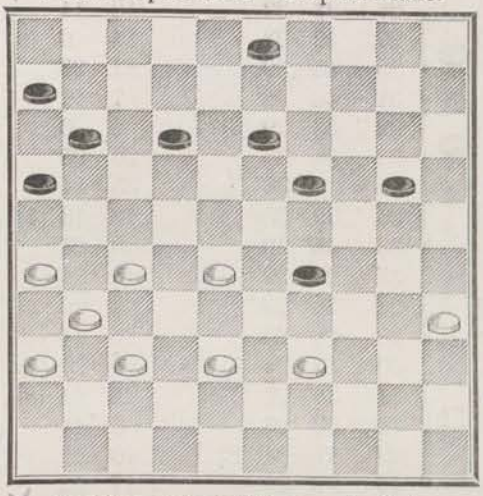
9me Partie.
Communication de Wardon.

	M. C... BLANCS.			M. Wardon. NOIRS.		
1	34	29		18	22	
2	40	34		12	18	
3	31	27	(A)	22	31	
4	36	27		7	12	
5	32	28		1	7	
6	38	32		19	24	
7	43	38		17	22	
8	28	17		11	31	
9	37	26		14	19	
10	45	40		19	23	
11	50	45		7	11	
12	48	43		13	19	
13	32	28		23	32	
14	38	27		9	13	
15	34	30		4	9	
16	27	22	(B)	18	27	
17	29	23		19	28	
18	33	31		9	14	
19	30	19		14	23	
20	41	36		10	14	
21	39	33		14	19	
22	42	38		12	18	
23	44	39		5	10	
24	33	28		23	32	
25	38	27		19	23	
26	39	33		20	24	
27	47	42		15	20	
28	43	38		10	15	
29	46	41	(C)	2	7	
30	41	37		7	12	
31	37	32		24	29	
32	33	24		20	29	
33	40	34	(D)	29	40	
34	45	34		23	29	
35	34	23		18	29	
36	49	44		13	19	
37	44	39		15	20	
38	32	28		8	13	
39	42	37		20	25	(E)
40	38	33		29	38	
41	28	23		19	28	
42	27	21		16	27	
43	31	42	(1)	11	17	(2)
44	37	32		3	8	
45	32	28		13	19	
46	42	38		8	13	

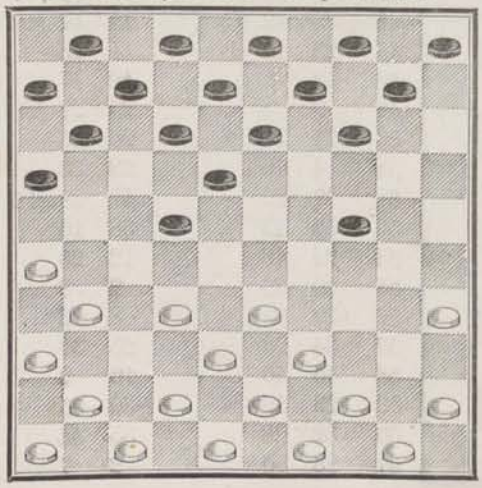
Position après le 50me coup du Noir.



Position après le 36me coup du Blanc.



Position après le 8me coup du Noir.



	BLANCS.			NOIRS.	
47	38	33		12	18
48	36	31		18	22
49	31	27		22	31
50	26	37		13	18
51	39	34		19	24
52	37	31		6	11
53	31	27	(3)	11	16
54	34	29		18	23
55	28	30		25	23
56	35	30		17	21
57	33	28		23	32
58	27	38	(4)	21	27

(1) Partie égale.

(2) Les noirs ont le coup après le 43me temps des noirs.

(3) Les blancs ont regagné le coup d'après la définition de M. Nicod; mais la partie est tout-à-fait égale.

(4) Partie remise

Notes de l'auteur.

(A) Ce n'est pas le coup juste, il faut jouer ici 31 à 26 pour tâcher de prendre la position du Marchand de Bois.

(B) Ce tant pour tant du blanc est tout-à-fait inutile et n'aboutit qu'à le faire reculer. 40 à 34 est le coup juste suivi de 30 à 25 si le noir répond par 9 à 14.

(C) Ici j'aurais joué 40 34 proposant un 2 pour 2.

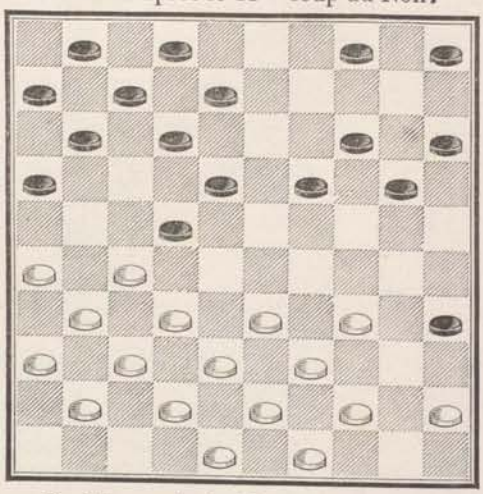
(D) Ce tant pour tant du blanc est mauvais, 27 21 est plus fort.

(E) 19 à 24 empêche le trois pour trois du blanc et porte l'attaque sur le côté faible de l'adversaire.

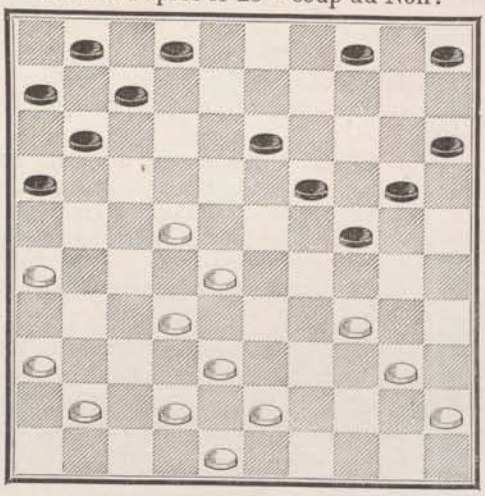
10me Partie.
Communication de Wardon.

	M. Wardon.			M. C...	
	BLANCS.			NOIRS.	
1	31	26	(A)	17	22
2	34	29		19	23
3	37	31		23	34
4	40	29		20	24
5	29	20		15	24
6	41	37		14	20 (B)
7	47	41		10	15
8	45	40		9	14
9	50	45		13	19
10	32	27		3	9

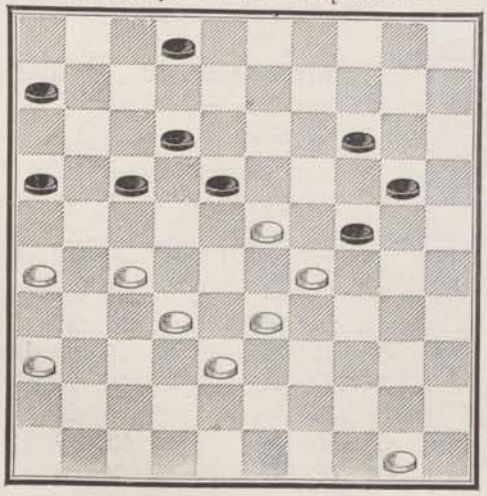
Position après le 15me coup du Noir.



Position après le 23me coup du Noir.

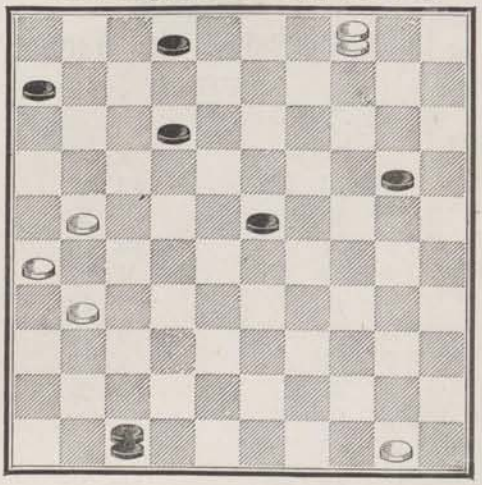


Position après le 42me coup du Noir.



	BLANCS.			NOIRS.		
11	37	32		9	13	
12	41	37		24	30	
13	35	24		19	30	
14	40	34		30	35	
15	46	41		13	19	
16	33	28	(C)	22	33	
17	39	28	(1)	8	13	
18	44	40		35	44	
19	49	40		19	24	
20	27	22		18	27	
21	31	22		12	18	
22	37	31		18	27	
23	31	22		14	19	
24	41	37	(D)	20	25	
25	32	27		11	17	
26	22	11	(2)	6	17	
27	37	32		5	10	
28	38	33		10	14	
29	42	38		4	9	
30	43	39		24	30	
31	48	42		7	12	
32	33	29	(3)	1	6	
33	38	33		30	35	
34	42	38		35	44	
35	39	50		13	18	(4)
36	45	40		19	24	
37	29	20		15	24	
38	34	29		14	19	
39	29	20		25	14	
40	40	34	(5)	14	20	(6)
41	34	29	(7)	19	24	(8)
42	28	23		9	14	
43	27	21	(E)	16	27	
44	32	21		17	22	
45	36	31		22	28	
46	33	13	(9)	24	42	(10)
47	23	19	(11)	14	23	
48	13	9		42	47	
49	9	4		23	28	(F)
50	31	27		20	25	
51	4	10		28	33	
52	27	22		47	38	(12)
53	50	45		38	16	
54	22	18		12	23	
55	10	39		2	8	
56	39	34		8	13	
57	34	23		25	30	
58	45	40		16	2	
59	23	32		30	35	
60	32	28		35	44	
61	28	50		2	7	

Position après le 49me coup du Blanc.



(5) Dans cette position, les blancs ont le coup sur les noirs.

Nous trouvons la position des blancs supérieure à celle des noirs.

(6) La valeur des noirs, calculée pour leur proximité de Dames, est de 19 et celle des blancs de 25.

(7) Ce pion est joué trop tôt, il fallait jouer 50 à 44.

(8) Ce pion peut être joué sans danger; il en aurait été autrement si les blancs avaient joué 50 à 44.

(9) Les blancs ont perdu le léger avantage qu'ils avaient et celà doit être attribué à l'immobilité du pion 50.

(10) Les noirs ont maintenant une position supérieure à celle des blancs; toutefois elle n'est pas suffisante pour gagner.

(11) Sacrifice nécessaire pour passer à Dame.

(12) Les noirs cherchent la remise.

(13) Proposent la remise.

(14) La remise est acceptée.

	BLANCS.		NOIRS.	
62	50	28	7	12
63	28	32 (13)		(14)

(1) Partie égale.

(2) La valeur des blancs est 26 d'après l'évaluation de M. Cousin ; celle des noirs de 22.

La position des blancs nous paraît préférable par cette considération seule.

(3) Les blancs sont menacés par leur droite et hésitent entre divers pions très jouables.

(4) La position des noirs et celle des blancs ont une valeur égale de 24.

Notes de l'auteur.

(A) Ce coup est très mauvais car il permet généralement au blanc de prendre la position du Marchand de Bois.

(B) Le noir au lieu de 14 à 20 devait faire 2 pour 2 pour empêcher la position du Marchand de Bois.

(C) Ce coup est excessivement mal joué, pourquoi ne pas conserver la position du Marchand de Bois, qui est très belle dans la partie actuel pour le blanc.

(D) Le tant pour tant par 34 29 fait gagner du terrain au blanc et est plus fort que le coup du texte.

(E) Ce tant pour tant est très mal joué de la part du blanc. 50 à 44 est préférable.

(F) 20 à 25 est plus fort que le coup du texte car le blanc ne peut jouer dans la lunette 18 et s'il joue :

31 27

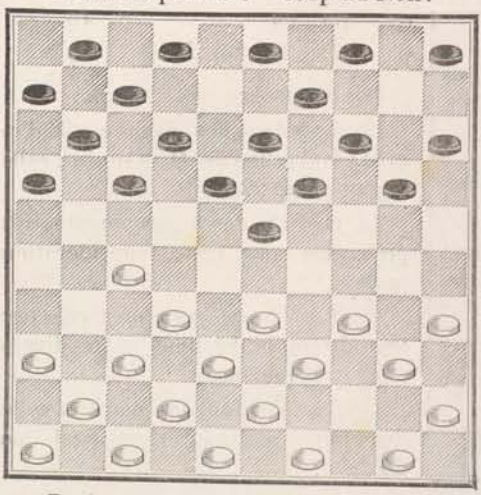
47 43 fait gagner.

Et si blanc :

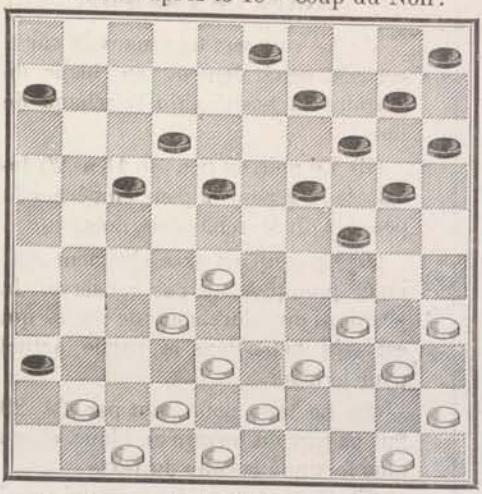
21 17 12 21

26 17 47 20 doit faire gagner.

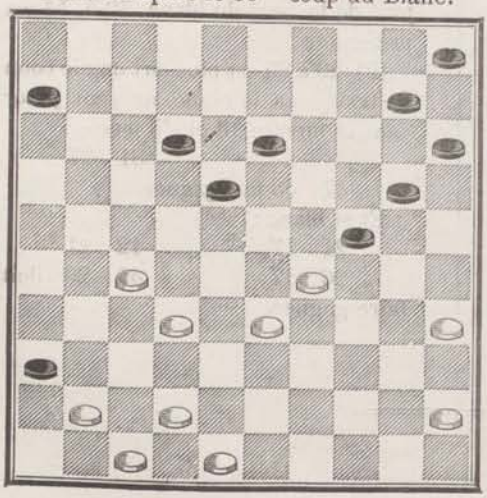
Position après le 5me coup du Noir.



Position après le 19me coup du Noir.



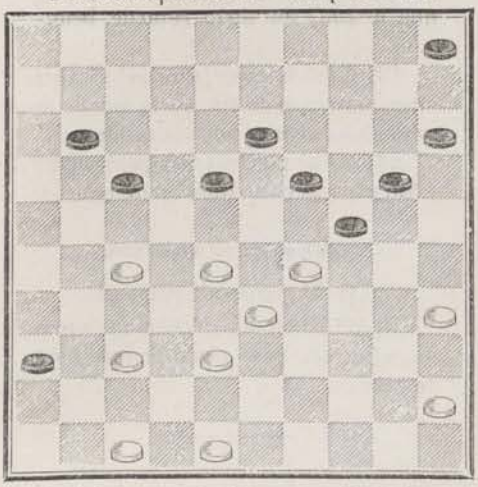
Position après le 30me coup du Blanc.



11me Partie.
Communication de Wardon.

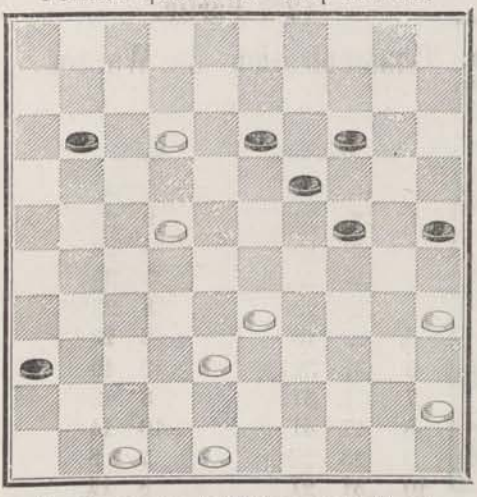
	M. Wardon. BLANCS.			M C... NOIRS.		
1	33	28		19	23	
2	28	19		14	23	
3	31	27		13	19	
4	39	33		8	13	
5	44	39		10	14	
6	33	28	(A)	2	8	
7	39	33		4	10	
8	49	44		17	22	
9	28	17		11	31	
10	36	27		19	24	
11	41	36		13	19	
12	46	41	(1)	8	13	(2)
13	36	31		23	28	
14	33	22		16	21	
15	27	16		18	36	
16	44	39		13	18	
17	32	28		12	17	
18	37	32		7	11	
19	16	7		1	12	(3)
20	32	27		3	8	
21	39	33		19	13	+
22	34	29		17	22	
23	28	17		12	32	
24	38	27		19	23	
25	43	38		23	34	
26	40	29		14	19	
27	50	44	(4)	19	23	
28	44	40		23	34	
29	40	29		8	12	
30	38	32		6	11	(5)
31	42	38		12	17	
32	41	37		10	14	(6)
33	32	28	(7)	14	19	(8)
34	37	32		20	25	(9)
35	29	20		15	24	
36	27	22		18	27	
37	32	12	(10)	5	10	
38	28	22		10	14	
39	22	17		11	22	
40	12	7		13	18	
41	48	42	(11)	22	27	
42	33	29		24	33	
43	38	29		14	20	
44	7	1		19	24	
45	1	23		24	33	
46	45	40		20	24	

Position après le 33me coup du Noir.

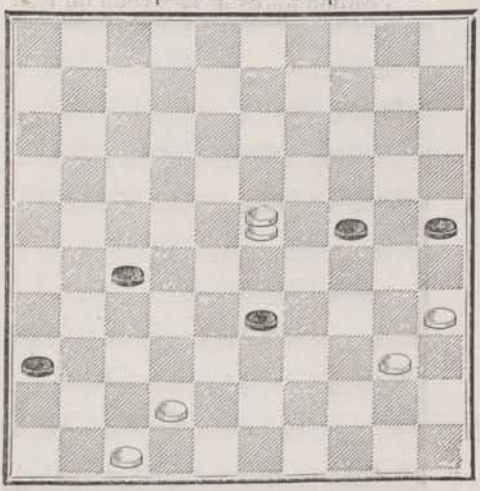


	BLANCS.		NOIRS.	
47	40	34 (12)	25	30 (13)
48	34	25	27	32
49	23	37	33	39
50	37	32	39	44
51	32	38	44	50
52	38	15	50	28
53	42	38	28	37
54	38	33	37	23
55	15	24	23	14(14.B)
56	33	29	14	10
57	24	15	10	28
58	29	24	28	14
59	15	4	14	28
60	25	20	28	39
61	20	14	39	17
62	14	10	et abandonnent.	

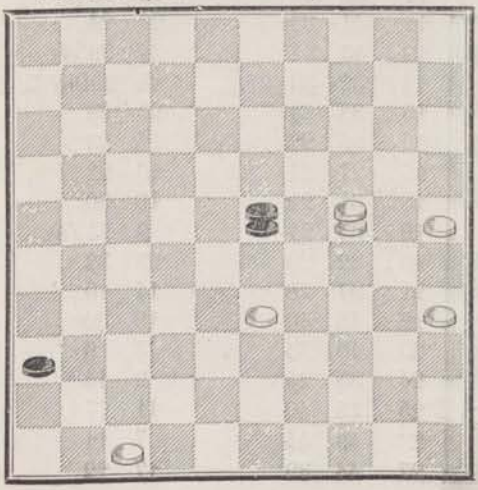
Position après le 38me coup du Noir.



Position après le 46me coup du Noir.



Position après le 55me coup du Blanc



(1) Les blancs auraient pu jouer par 44 à 39, mais ils préfèrent attendre par leur droite où ils sont moins nombreux.

(2) Les noirs ont une position centrale très forte.

(3) Ce pionnage des noirs augmente l'avance à Dame ; cette avance a maintenant une valeur de 32 ; celle des blancs n'est que de 23.

(4) Les blancs sont tenus d'être sur la défensive, ils sont gênés.

(5) Nous pensons que 20 à 25 eût été mieux.

(6) Ce pion poussé à 14 empêche les noirs de pionner par 20 à 25, pionnage qui devrait être fait déjà.

(7) Les blancs manœuvrent pour gagner un des pions du centre que les noirs auront peine à sauver.

(8) Les noirs voient maintenant l'attaque des blancs qui n'aurait pu se produire si les noirs avaient pionné.

(9) Ce pionnage arrive trop tard pour sauver le pion.

(10) Les blancs ont gagné un pion et ont une belle position.

(11) Les blancs ne peuvent aller à Dame, même à 1 sans courir le risque de laisser passer les noirs par 36 à 41 et à 46.

(12) Il eût été mieux de jouer la Dame à 10 pour abréger la partie que le coup du texte retarde beaucoup.

(13) C'est le coup juste ; il retarde singulièrement la fin de la partie et donne une chance pour la remise.

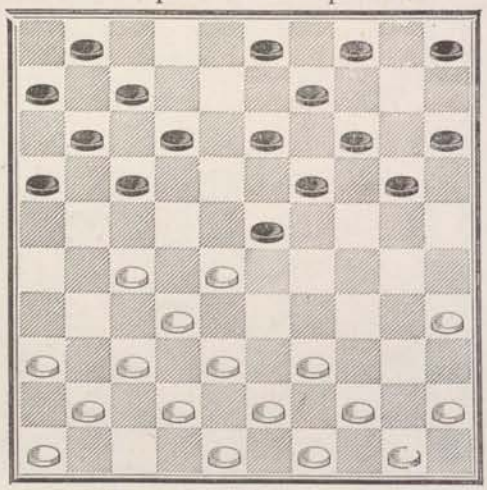
(14) Ils ne peuvent attaquer par 23 à 29, sans perdre immédiatement.

Notes de l'auteur.

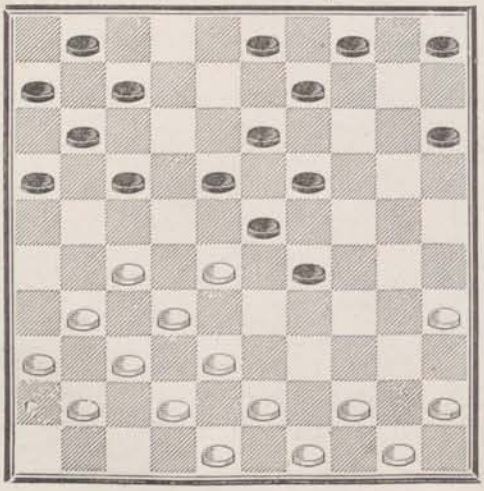
(A) 33 29 me paraît plus fort,

(B) 23 10 est plus fort, mais la partie n'en est pas moins gagnée pour le blanc.

Position après le 10me coup du Noir



Position après le 15me coup du Noir.

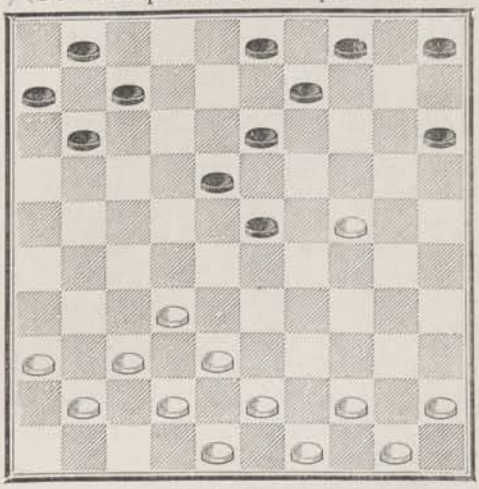


12me Partie.

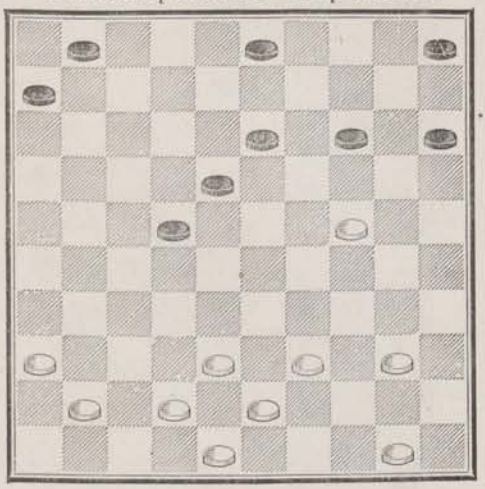
Communication de Wardon.

	M. Wardon. BLANCS.		M. C... NOIRS.	
1	32	28	19	23
2	28	19	14	23
3	34	29	23	34
4	40	29	18	23
5	29	18	12	23
6	37	32	13	19
7	41	37	8	13
8	47	41	10	14
9	33	28	2	8
10	31	27	8	12
11	36	31	12	18
12	41	36	20	24
13	46	41	24	29 (1)
14	39	33 (2)	14	20 forcé (3)
15	33	24	20	29
16	28	22	17	28
17	27	21	16	27
18	31	24	19	30
19	35	24	9	14 (4)
20	32	28	23	32
21	37	28	14	19
22	45	40	19	30
23	40	35	4	9
24	35	24	9	14
25	44	40	11	17
26	49	44	7	11
27	44	39	17	22

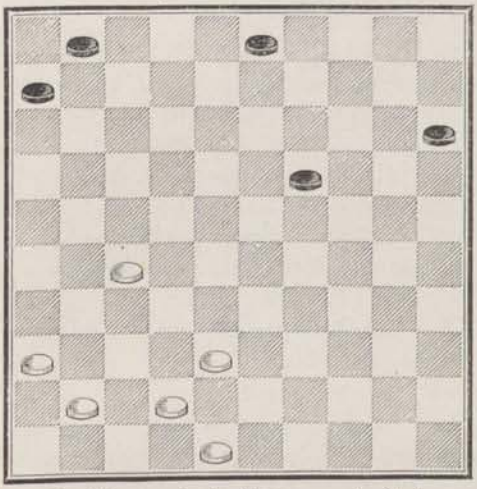
Position après le 19me coup du Noir.



Position après le 28me coup du Noir.

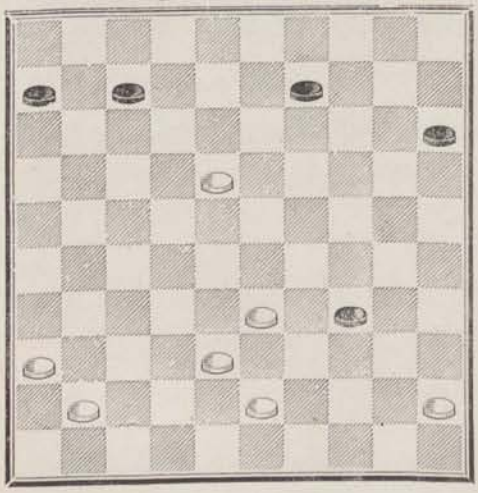


Position après le 36me coup du Noir.

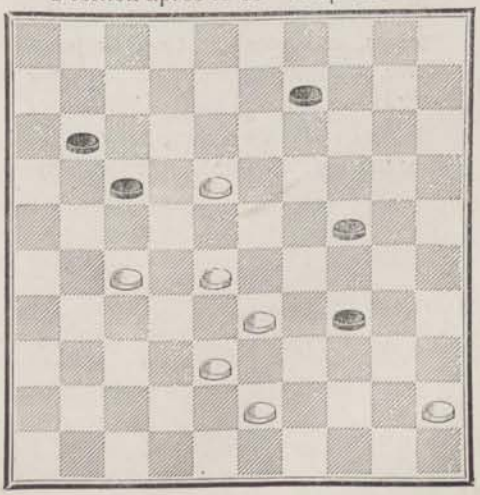


	BLANCS.			NOIRS.	
28	28	17	(5)	11	22
29	50	45		18	23
30	39	34		14	20
31	43	39		20	29
32	39	33		5	10
33	33	24		10	14 (6)
34	24	20		14	25
35	34	30		25	34
36	40	27		13	19
37	38	33	(A)	19	24
38	42	38		24	30
39	48	43		30	34
40	27	22		1	7
41	22	18		3	9
42	41	37		15	20
43	37	32		6	11

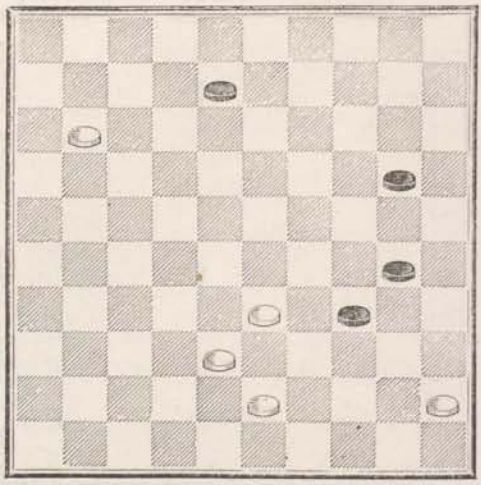
Position après le 41me coup du Noir.



Position après le 46me coup du Noir.



Position après le 55me coup du Noir.



	BLANCS.		NOIRS.	
44	32	28 (7)	20	24
45	36	31	11	17
46	31	27	7	11
47	27	22 (8)	24	30
48	18	12	17	8
49	22	17	11	22
50	28	17 (9)	9	14 (10)
51	17	11	14	20
52	11	6	20	25 (11)
53	33	29	34	23
54	6	1 (12)	8	13 (13)
55	1	40	13	19
56	40	35 (14) se déclarent perdus (15)		

(1) Ce coup est une faute, nous le croyons, et difficile à réparer ; le pion 24 était bien où il était.

(2) Si les blancs jouaient 28 à 22 et 27 à 21 pour gagner le pion, ils auraient perdu la position puis le pion gagné.

(3) Pour ne pas perdre le pion immédiatement.

(4) Pour reprendre le pion perdu. Le fond de la partie va rouler maintenant sur l'attaque et sur la défense de ce pion.

(5) Les blancs ont pu conserver leur pion jusqu'ici.

(6) Ce coup assure la perte des noirs si les blancs jouent juste.

(7) Ceci n'est pas bien joué ; il fallait pionner par 43 à 39, le pion 34 étant dangereux.

(8) Pour n'avoir pas pionné au 44me temps, les blancs sont tenus de jouer avec une attention extrême pour éviter la remise.

(9) Les blancs voient maintenant les inconvénients de n'avoir pas pionné en temps utile, comme le recommande Manoury.

(10) Les noirs se défendent merveilleusement ; ils préparent un piège pour prendre la Dame future des blancs ; ils ont regagné un pion.

(11) Nous croyons que la meilleure réponse serait 20 à 24.

(12) Nous croyons que les blancs en jouant ainsi ont détruit les combinaisons de leur adversaire.

(13) Nous pensons que 23 à 28 eût été préférable.

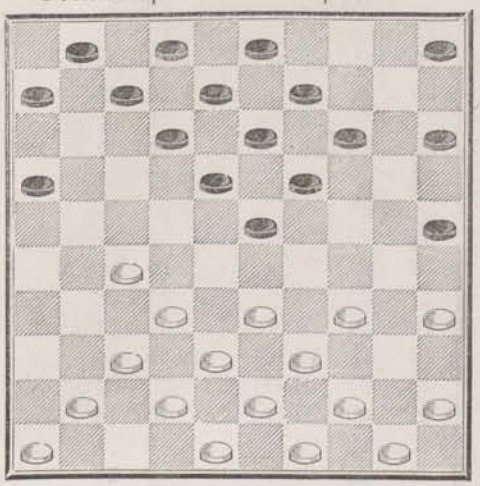
(14) Attaquant 2 pions.

(15) Nous pensons que cette fin de partie a un certain intérêt par la résistance des noirs qui ont retardé notablement le gain de la partie et conservé ainsi des chances de remise.

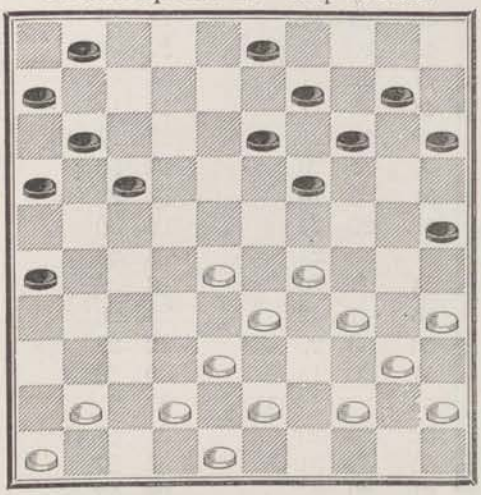
Note de l'auteur.

(A) 27 22 est plus fort.

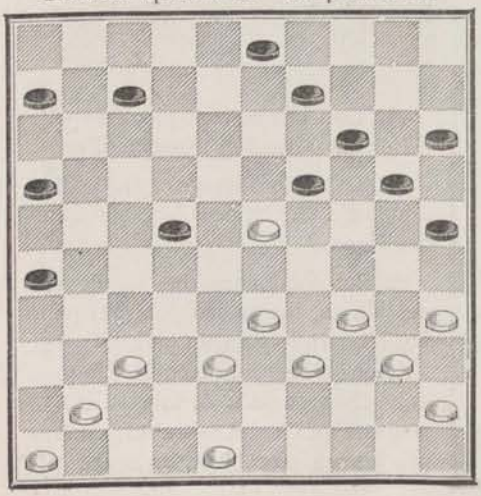
Position après le 10me coup du Noir.



Position après le 21me coup du Noir.



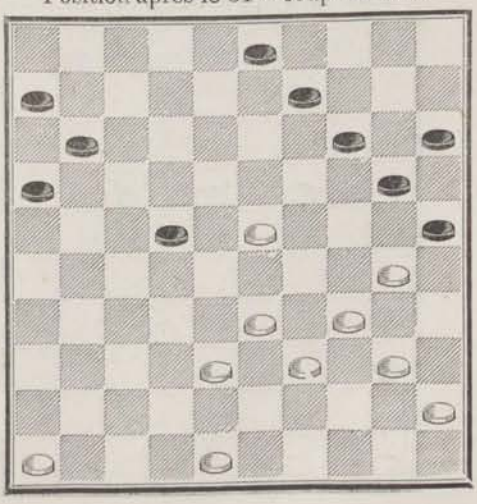
Position après le 28m· coup du Noir.



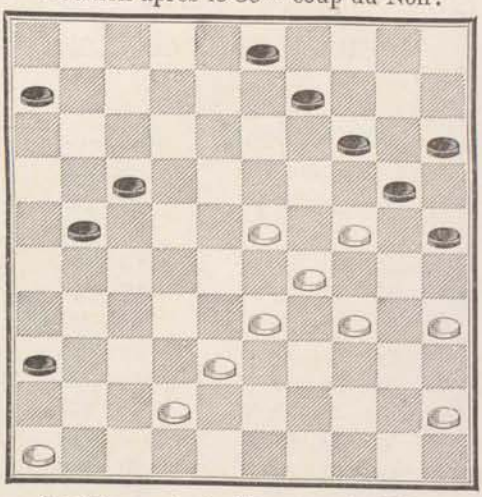
13me Partie.
Communication de Wardon.

	M. Wardon. BLANCS.			M. C... NOIRS.	
1	34	30		19	24
2	30	19		14	23
3	40	34		13	19
4	33	28		17	22
5	28	17		11	22
6	31	27		22	31
7	36	27		10	14
8	38	33		9	13
9	42	38		4	9
10	47	42		20	25
11	44	40		12	17
12	50	44		7	11
13	33	29		2	7
14	39	33		5	10
15	44	39		17	21
16	33	28		11	17
17	39	33		7	11
18	49	44	(1)	21	26
19	27	22		18	27
20	32	12		23	32
21	37	28		8	17
22	44	39		17	22
23	28	17		11	22
24	38	32		1	7
25	43	38		15	20
26	42	37		10	15
27	29	23		19	28

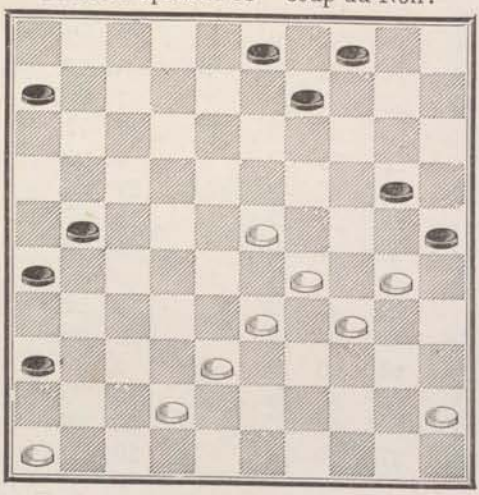
Position après le 31me coup du Noir.



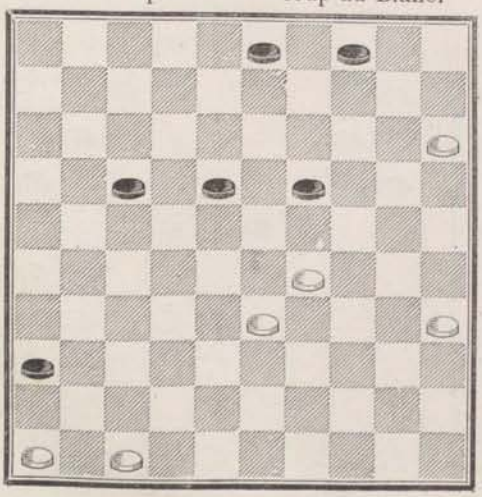
Position après le 36me coup du Noir.



Position après le 39me coup du Noir.



Position après le 51me coup du Blanc.



	BLANCS.			NOIRS.		
28	32	23		13	19	
29	35	30	(A)	19	28	
30	37	31		26	37	
31	41	23		7	11	(2)
32	33	29	(3)	22	27	
33	39	33		27	31	
34	48	42		31	36	
35	30	24		11	17	
36	40	35	(4)	16	21	(5)
37	35	30		21	26	
38	24	19		17	21	
39	19	10	(6)	15	4	
40	23	18	(7)	20	24	
41	29	20	(8)	25	14	
42	18	12		6	11	
43	45	40		9	13	
44	34	29		21	27	
45	40	35		14	19	
46	30	25	(9)	27	31	
47	42	37		31	42	
48	38	47		11	17	
49	12	21		26	17	(10)
50	25	20		13	18	
51	20	15		17	22	(B)
52	29	24		19	30	
53	35	24		18	23	
54	24	20		3	9	
55	47	42		23	28	
56	33	29		22	27	
57	20	14		9	20	
58	15	24	(11)	27	31	
59	24	20		31	37	(12)
60	42	31		36	27	
61	29	24		28	33	
62	24	19		33	39	

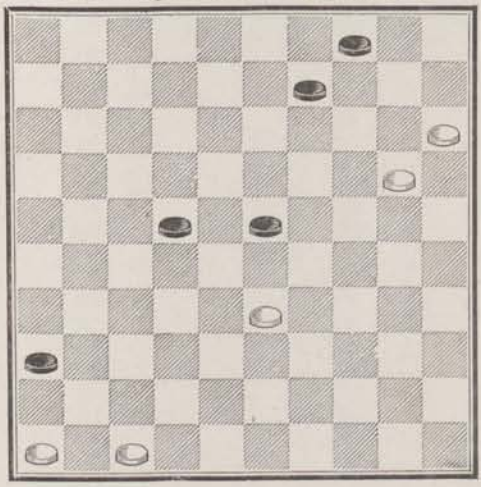
Et proposent la remise qui est acceptée.

(1) Les blancs vont pionner pour éviter une situation trop compliquée

(2) La valeur des noirs après le 31me temps est de 22, de même que celle des blancs.

(3) Ici commence une manœuvre des blancs, par la droite, ayant pour but lointain le gain du pion 20 ; par l'attaque d'abord du pion 14 ; le pion noir 15 prenant à 4, le pion 20 se trouvera en l'air et susceptible d'être pris par un pion blanc poussé à 24

Position après le 54me coup du Noir.



(4) Poursuivant le but indiqué plus haut, les noirs ne faisant rien en apparence pour parer cette attaque.

(5) Les noirs sans paraître défendre le pion 20, trouveront au moment opportun une défense efficace.

(6) On voit par la position suivante, que la manœuvre des blancs conduisait bien au gain du pion 20, mais les blancs n'avaient pas tout vu....

Ils ne peuvent poursuivre leur attaque.

De sorte qu'au 37me temps, il eût mieux valu jouer 23 à 18 puis 33 à 28, et nous croyons que leur position aurait été supérieure à celle des noirs.

(7) Ne peuvent attaquer par 30 à 24, à cause de la réponse des noirs 9 à 14; 4 à 10, 21 à 27, 26 à 48 (D).

(8) Mieux que 30 à 19.

(9) Si les blancs avaient pionné 30 à 24, les noirs allaient à Dame par 30 à 19, 4 à 9 etc..., et annulaient.

(10) A ce moment, les blancs ont le coup sur les noirs d'après la méthode de M. Nicod, de Londres;

(11) Ce pionnage fait perdre le coup aux blancs.

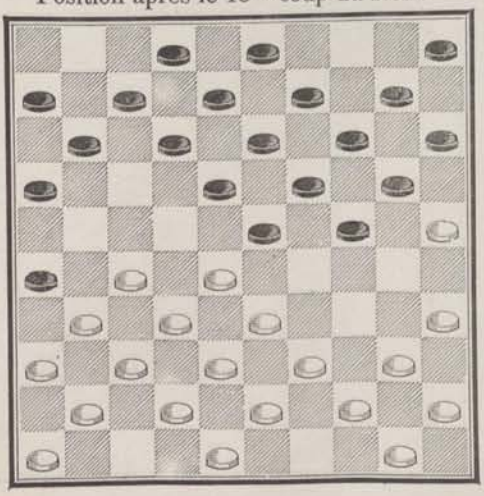
(12) Les noirs ont le coup, mais la partie paraît nulle.

Notes de l'auteur.

(A) 38 32 me paraît meilleur.

(B) 19 23 est plus fort.

Position après le 10me coup du Noir.

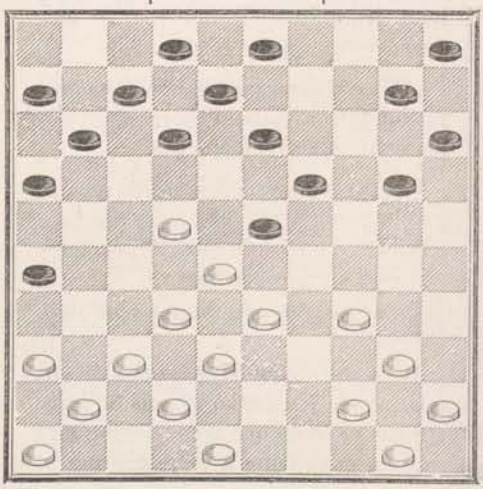


14me Partie.

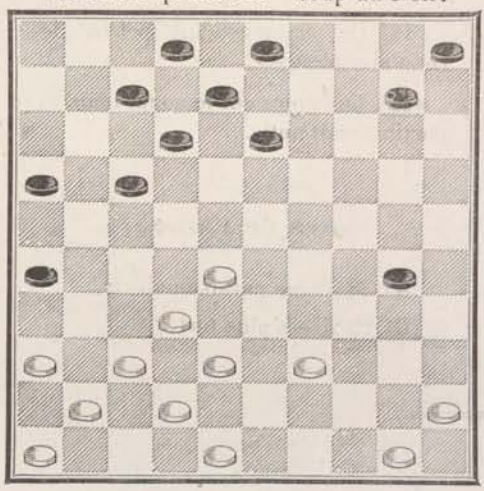
A. Verhaerem & Grégoire.

	M. A. Verhaerem. BLANCS.		M. Grégoire. NOIRS.	
1	33	28	18	23
2	38	33	12	18
3	43	38	7	12
4	49	43	1	17
5	31	27	20	24
6	34	30	15	20
7	30	25	10	15
8	36	31	17	21
9	41	36	21	26
10	47	41	4	10

Position après le 16me coup du Blanc

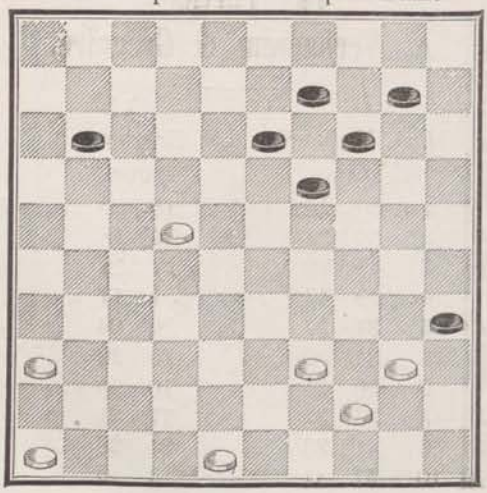


Position après le 22me coup du Noir.

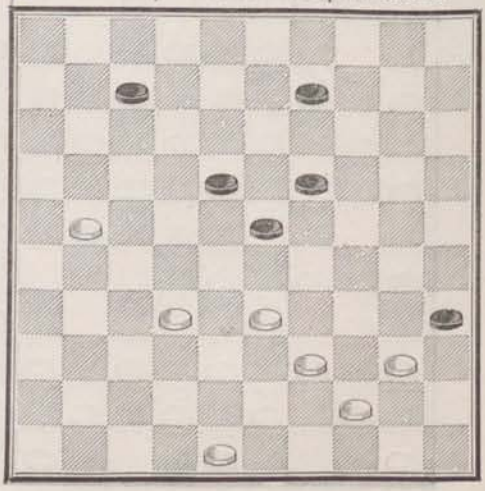


	BLANCS.			NOIRS.		
11	39	34		24	30	
12	35	24		19	39	
13	43	34		14	19	
14	25	14		9	20	
15	27	22		18	27	
16	31	22		11	17	
17	22	11		6	17	
18	34	29		23	34	
19	40	29		20	24	
20	29	20		15	24	
21	44	39		24	29	
22	33	24		19	30	
23	36	31		3	9	(A)
24	31	27		10	14	
25	27	21		16	27	
26	32	21		5	10	
27	45	40		30	35	
28	50	44		13	19	
29	38	33		8	13	
30	21	16		12	18	
31	41	36		7	11	
32	16	7		2	11	
33	28	22		17	28	
34	33	22		18	27	
35	37	31		26	37	
36	42	22	(B)	19	23	(C)
37	36	31		14	19	
38	31	27		10	14	
39	27	21		23	28	
40	22	33		19	23	
41	46	41		13	18	
42	41	37		14	19	
43	37	32		11	17	

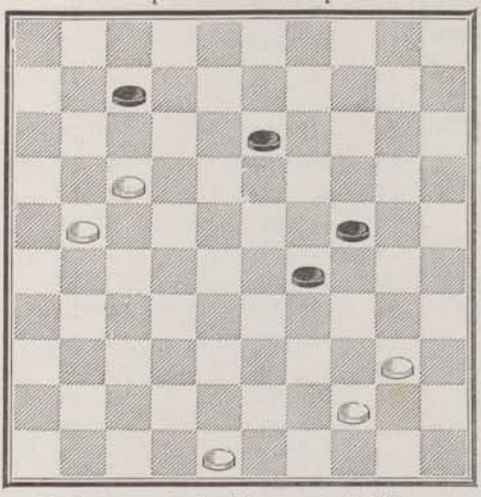
Position après le 36me coup du Blanc.



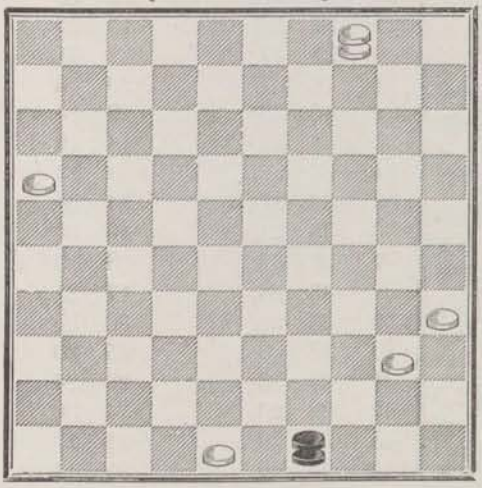
Position après le 43me coup du Blanc.



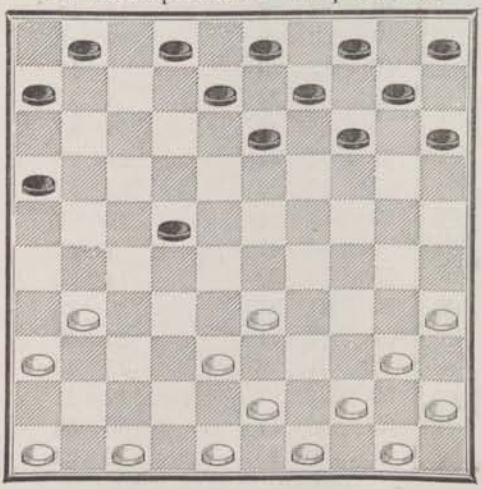
Position après le 50me coup du Noir.



Position après le 57me coup du Blanc



Position après le 11me coup du Noir.



	BLANCS.		NOIRS.	
44	21	12	18	7
45	33	28	9	13
46	28	22	19	24
47	22	17	23	29
48	32	27	24	30
49	27	21	30	34
50	39	30	35	24
51	40	35	29	33
52	21	16	33	38
53	44	40	13	18
54	17	12	18	23
55	12	1	38	43
56	1	15	43	49
57	15	4 gagne.		

Notes de l'auteur.

(A) Le noir a tort de jouer ce pion qui, dans une partie sérieuse, ne doit être joué qu'à la dernière extrémité ; 12 à 18, suivi de 18 23 était préférable.

(B) Ces tant pour tant sont des coups de maîtres ; ils méritent toute notre admiration ; le blanc a maintenant un pion sur la case 22 qui paralysera 2 pions noirs.

(C) Ce coup est mal joué ; le noir devait essayer de faire 1 pour 1 sur le pion 22 en jouant 19 24, 14 19, et 9 14, pour donner 13 18.

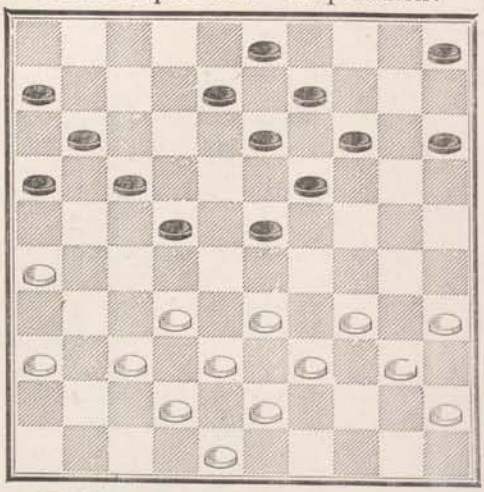
15me Partie.

Jouée en 1877, au Café de Malte, à Paris.

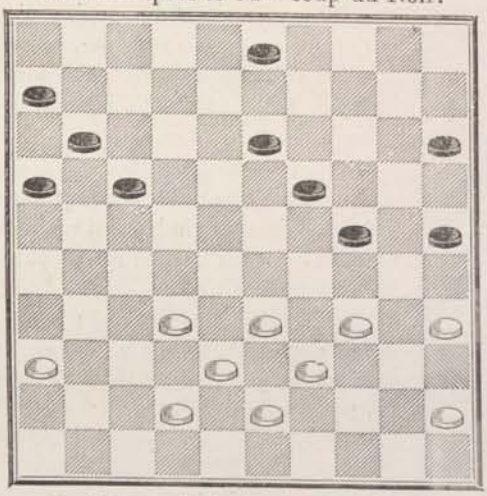
A. Verhaerem & Grégoire.

	M. Grégoire. BLANCS.		M. Verhaerem. NOIRS.	
1	32	28	17	21
2	31	26	20	24
3	26	17	11	22
4	28	17	12	21
5	33	28	21	26
6	37	31	26	37
7	41	32	18	22
8	28	17	24	29
9	34	23	19	37
10	42	31	7	11

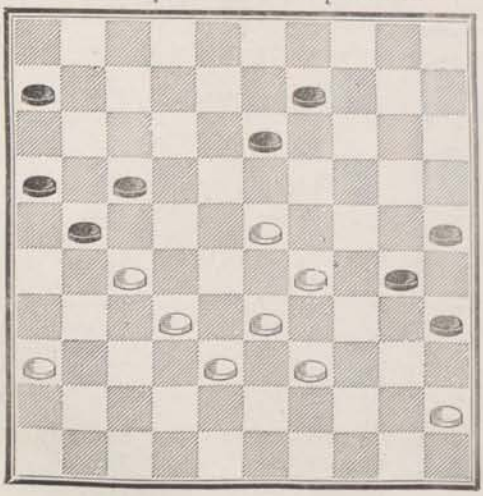
Position après le 22me coup du Noir.



Position après le 34me coup du Noir.

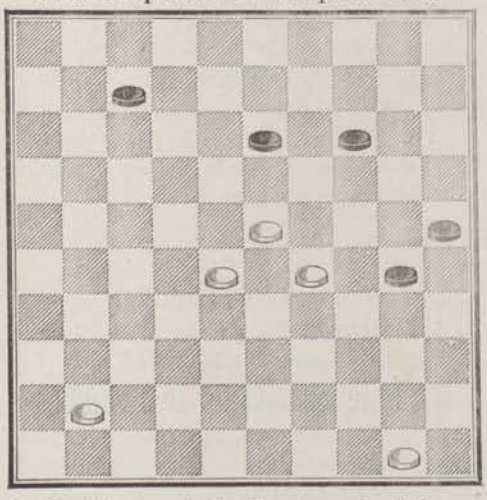


Position après le 43me coup du Noir.

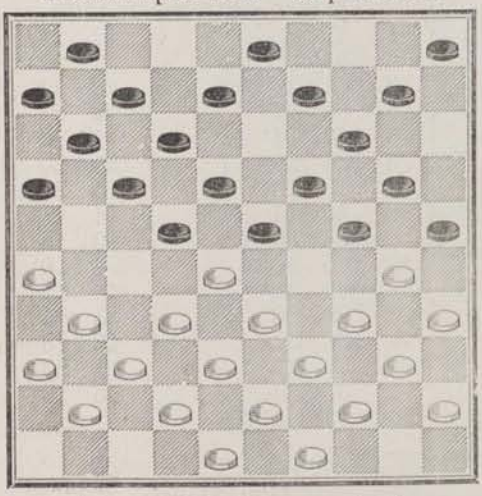


	BLANCS.		NOIRS.	
11	39	33	11	22
12	38	32	2	7
13	44	39	7	11
14	50	44	14	19
15	43	38	10	14
16	49	43	4	10 (A)
17	47	42	11	17
18	46	41	6	11
19	41	37	1	6
20	31	26	19	23
21	40	34	14	19
22	44	40	10	14
23	34	29	23	34
24	40	29	19	24
25	29	20	15	24
26	39	34	14	20
27	37	31	5	10
28	32	27	10	15
29	27	18	13	22
30	31	27	22	31
31	26	37	20	25
32	43	39	9	14
33	48	43	14	19
34	37	32	8	13
35	32	27 (B)	24	30
36	35	24	19	30
37	38	32	3	9
38	43	38	17	21
39	33	28	30	35
40	38	33	15	20
41	42	38	20	24
42	28	23	24	30
43	34	29	11	17
44	45	40	35	44
45	39	50	9	14
46	33	28	13	18
47	23	12	17	8
48	28	23	6	11
49	38	33	8	13
50	33	28	11	17
51	36	31	21	26
52	27	22	26	37
53	22	11	16	7
54	32	41 (C) X	7	12
55	28	22	14	20
56	41	37	30	35
57	37	31	35	40
58	31	26	35	40 X
59	22	17	12	21
60	26	17	30	34
61	50	45	20	24

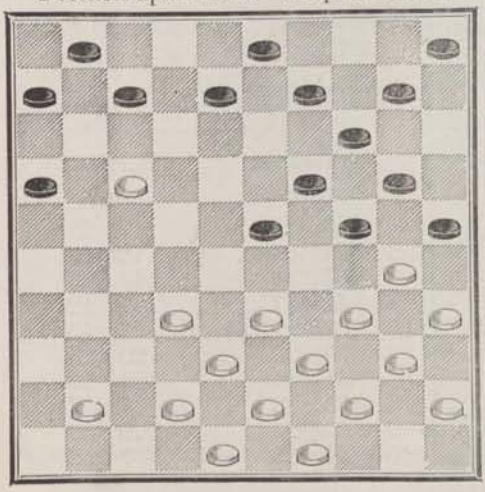
Position après le 54me coup du Blanc.



Position après le 12me coup du Noir.



Position après le 18me coup du Blanc.



	BLANCS.		NOIRS.	
62	29	20	40	44
63	17	11	44	49
64	11	7	49	43
65	20	15	13	19
66	23	14	34	40
67	45	34	43	9
68	7	1		

Partie nulle.

Notes de l'auteur.

(A) Ici j'aurais joué 5 à 10.

(B) 34 30 est plus fort que le coup du texte.

16me Partie.

Publiée dans la *Stratégie*, en mars 1880.

J. Bourquin & un Amateur.

	J. Bourquin. BLANCS.		Un Amateur. NOIRS.	
1	33	28	18	23
2	38	33	20	24
3	42	38	13	18
4	31	26	18	22
5	47	42	12	18
6	37	31	7	12
7	41	37	2	7
8	46	41	15	20
9	34	30	20	25
10	40	34	14	20
11	44	40	10	14
12	50	44	4	10 (1)
13	31	27 (2) (A)	22	31
14	36	27	17	21
15	26	17	11	31
16	37	26	18	22 (3)
17	28	17	12	21
18	26	17	23	29 (B)
19	34	23	19	46
20	30	19	14	23
21	17	11	6	17
22	38	32	46	28
23	33	24 prennent 7 et gagnent.		

Notes de M. Joliet.

(1) Ce pion est poussé imprudemment. 9 à 13 était préférable.

(2) Très bien joué, préparant un piège dans lequel les noirs vont tomber.

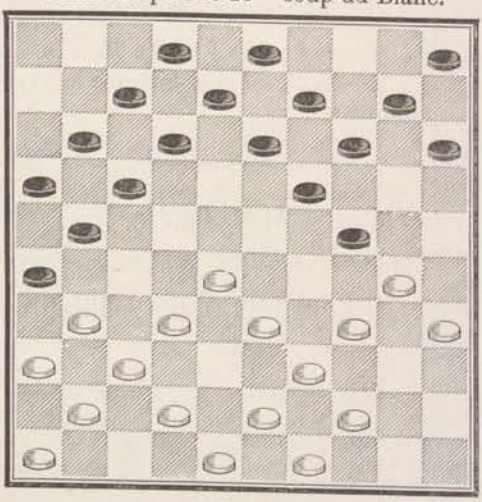
(3) Les noirs voient le coup de dames et cèdent sans examiner la situation, à l'appât tendu, préparant ainsi une victoire éclatante pour les blancs.

Notes de l'auteur.

(A) Ce coup n'est pas bien joué, car le coup qui peut en résulter pour le blanc n'est pas forcé.

(B) Ici il fallait donner le pion 16 avant de damer, et la partie du noir aurait été très belle, bien que la dame soit prise sur le coup.

Position après le 13me coup du Blanc.



Note de l'auteur.

(A) Le noir abandonne la partie bien qu'il puisse prendre la Dame pour 3 pions par 3 à 9.

17me Partie.

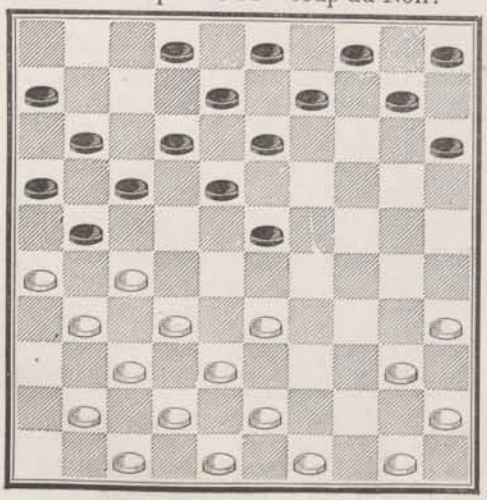
Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

Balédent & le Dr Froment.

Ce dernier recevait l'avantage d'un pion.

	Balédent.			Dr Froment.	
	BLANCS. (ôtez le pion 50)			NOIRS.	
1	32	28		17	21
2	37	32		21	26
3	41	37		18	22
4	28	17		12	21
5	47	41		7	12
6	34	29		20	24
7	29	20		15	24
8	40	34		1	7
9	34	30		10	15
10	45	40		4	10
11	40	34		11	17
12	32	28		6	11
13	38	32		13	18
14	32	27		21	23
15	37	32		26	28
16	33	4	(A)		

Position après le 11me coup du Noir.



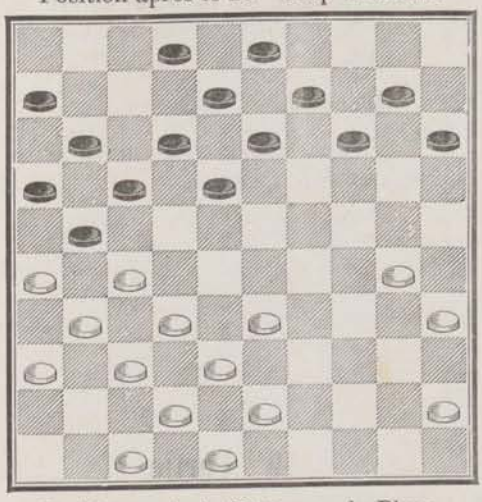
18me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

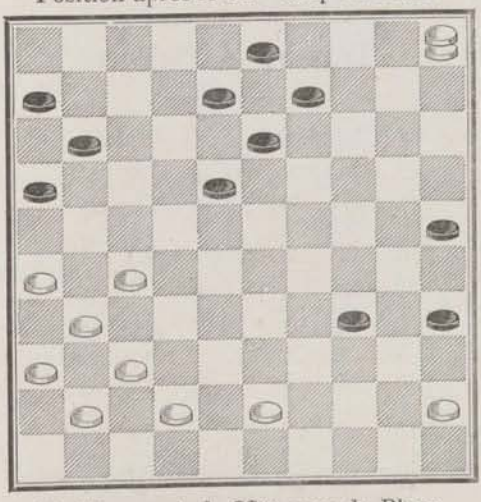
Balédent & Crassier.

	Crassier.			Balédent.	
	BLANCS.			NOIRS.	
1	33	28		17	21
2	31	26		12	17
3	37	31		18	23
4	41	37		7	12
5	31	27	(A)	12	18
6	36	31		20	24
7	41	46		24	29
8	39	33		1	7
9	33	24		19	39
10	44	33		7	12

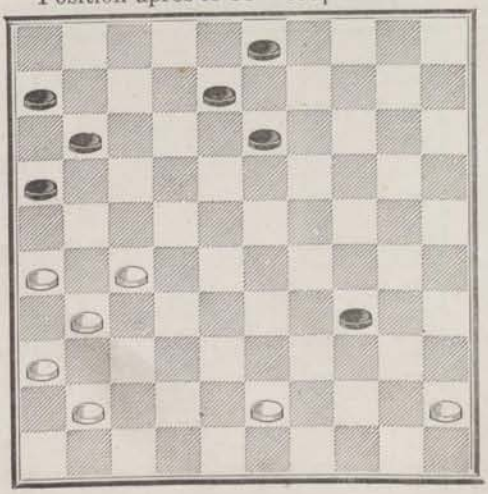
Position après le 20me coup du Blanc.



Position après le 32me coup du Blanc.



Position après le 38me coup du Blanc.



	BLANCS.			NOIRS.		
11	28	19		14	23	(B)
12	49	44		10	14	
13	44	39		5	10	
14	39	34		14	20	
15	50	44		9	14	
16	44	39		4	9	
17	34	30		20	25	
18	41	36		25	34	
19	40	29		23	34	
20	39	30		18	23	
21	47	41		12	18	
22	30	25		13	19	
23	33	28		8	13	
24	38	33		2	8	
25	35	30	(C)	15	20	
26	42	38		20	24	(D)
27	48	42		24	35	
28	25	20		14	25	
29	33	29		23	34	
30	28	22		17	28	
31	32	5		21	32	
32	38	27	(E)	9	14	(F)
33	5	1		25	30	
34	1	40		35	44	
35	43	39		44	33	
36	42	38		33	42	
37	37	48		30	34	
38	48	43		13	19	
39	41	37		19	24	
40	37	32		24	30	
41	38	32		30	35	
42	28	23		35	40	
43	43	39		34	43	
44	45	34		17	11	
45	23	19		43	48	
46	27	21		48	13	
47	21	12		8	17	
48	31	27		13	31	
49	36	27		3	8	g.

Notes de l'auteur.

(A) Ce début est l'ouverture favorite de M. Crassier, il a cru longtemps que la partie était gagnée lorsqu'il pouvait s'emparer de cette position d'enchaînement.

(B) Tout le jeu du noir réside dans l'occupation de la case 23 par un de ses pions qui empêche le blanc d'en amener un sur la case 28.

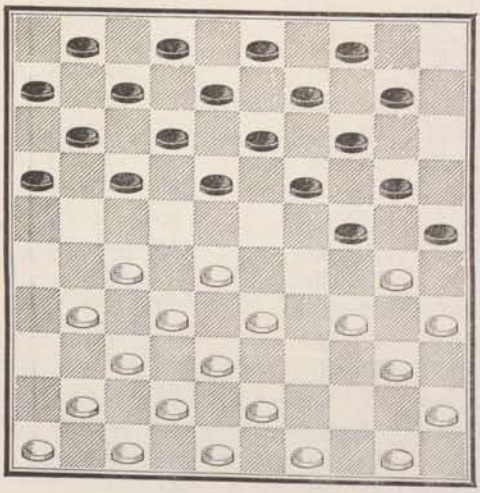
(C) Le blanc tend ici un piège en aventurant ce pion, car si le noir vient l'attaquer il va à Dame, mais il n'a pas vu toutes les conséquences du coup.

(D) Le noir a parfaitement vu qu'il laissait un coup de Dame au blanc mais la suite du coup lui assure le gain de la partie, ce que le blanc n'a pas vu.

(E) Forcé.

(F) Le blanc n'avait pas vu cette reprise de la Dame.

Position après le 7me coup du Blanc.



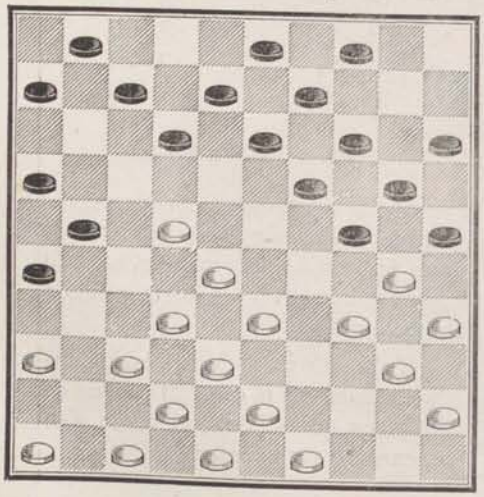
19me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

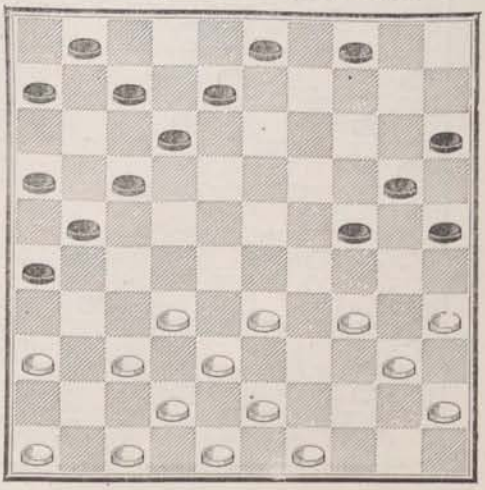
Crassier & Balédent.

	Balédent. BLANCS.			Crassier. NOIRS.	
1	34	30		20	25
2	39	34		14	20
3	33	28		10	14
4	44	39		5	10
5	39	33		20	24
6	31	27		15	20
7	36	31	(A)	17	22
8	28	17		12	21
9	41	36		7	12
10	27	22		18	27
11	31	22	(B)	21	26
12	33	28		2	7

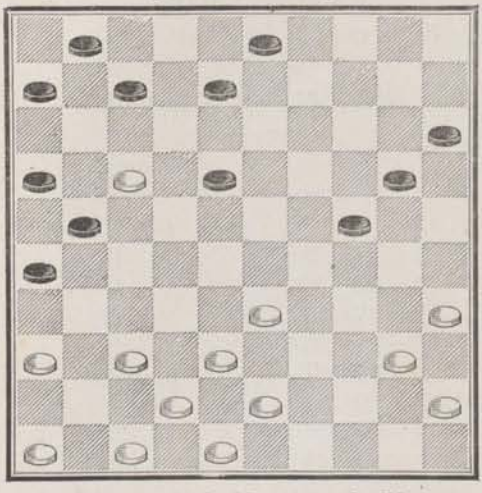
Position après le 15me coup du Noir.



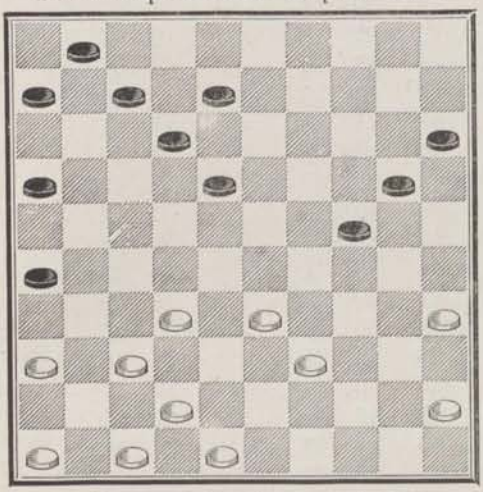
Position après le 18me coup du Noir.



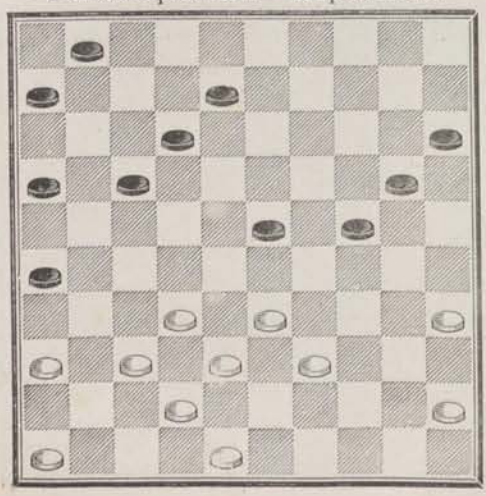
Position après le 24me coup du Noir.



Position après le 29me coup du Blanc.



Position après le 31me coup du Noir.



	BLANCS.			NOIRS.		
13	50	44		16	21	
14	44	39		11	16	
15	39	33		10	15	
16	28	23		19	17	(C)
17	30	10		9	14	
18	10	19		13	24	
19	43	39		17	22	
20	49	43		4	9	
21	34	30		25	34	
22	39	19		9	13	
23	32	28		13	24	
24	28	17		12	18	
25	40	34		21	12	
26	34	30		3	9	
27	30	19		9	13	
28	43	39		13	24	
29	38	32	(D)	18	23	(E)
30	42	38		7	11	
31	47	42		11	17	(F)
32	33	28		24	29	
33	28	19		6	11	
34	35	30		20	24	
35	19	13		8	19	
36	39	33		24	35	
37	33	13		Le noir abandonne.		

Notes de l'auteur.

(A) Jusqu'ici les deux joueurs ont pris position.

C'est le début favori de M. Crassier.

(B) Le jeu du blanc dans ce genre de partie est de pionner constamment la droite du noir.

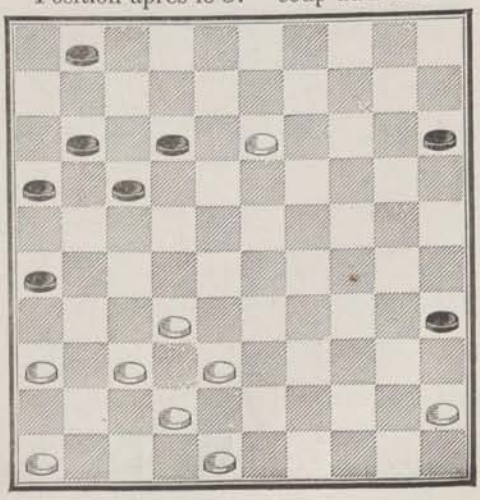
(C) Forcé car si 19 39 le blanc va à Dame.

(D) Mauvais coup. le noir peut gagner un pion

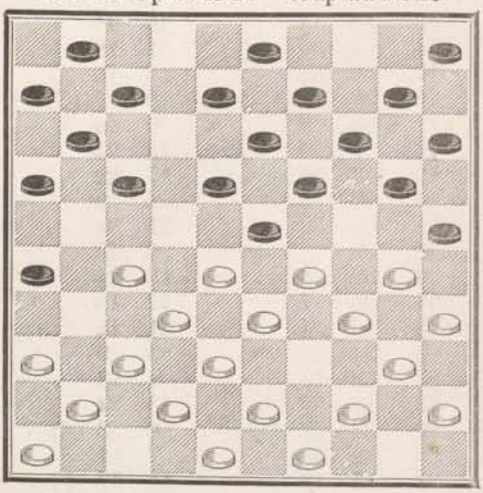
(E) Pourquoi pas 24 30

(E) Très mal joué.

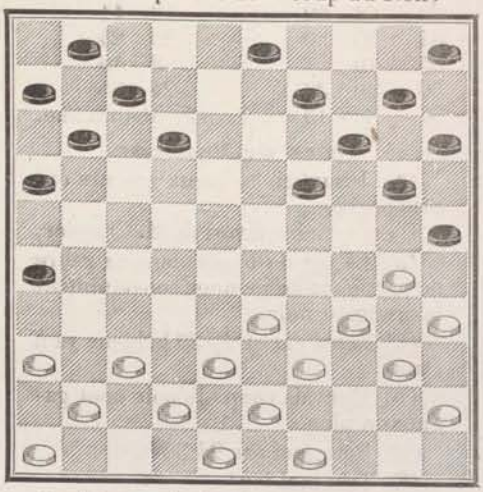
Position après le 37me coup du Blanc.



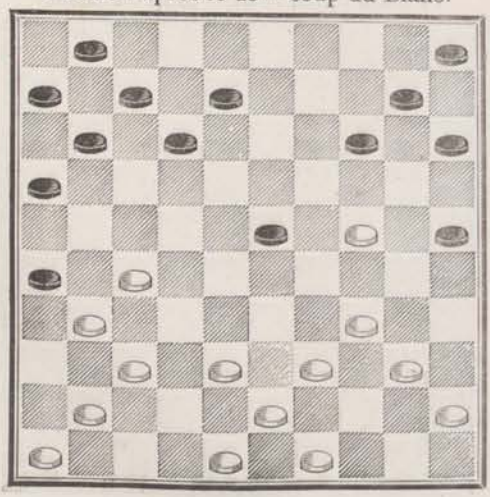
Position après le 11me coup du Noir.



Position après le 16me coup du Noir.



Position après le 23me coup du Blanc.



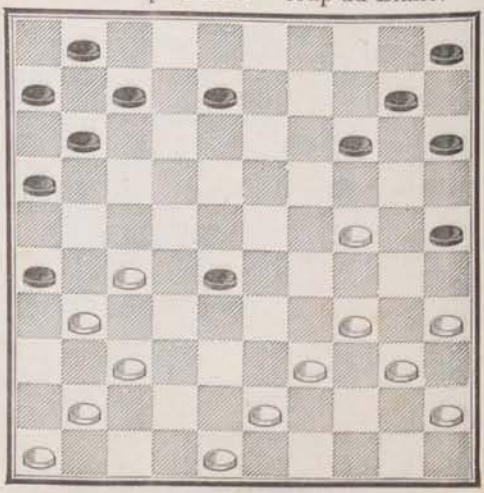
20me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

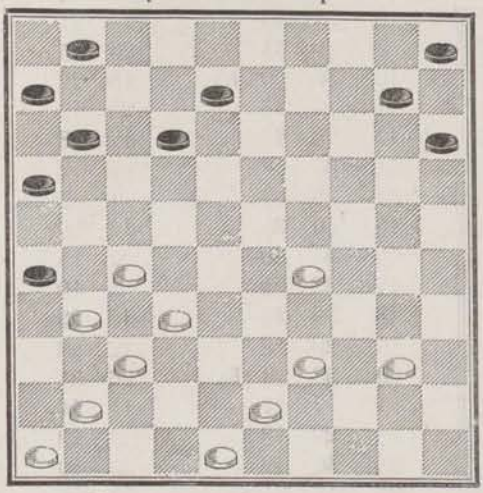
Balédent & Laloumet.

	Balédent. BLANCS.		Laloumet. NOIRS.		
1	33	28	18	23	
2	38	33	12	18	
3	42	38	7	12	
4	47	42	2	7	
5	34	30	17	21	
6	31	27	21	26	
7	40	34	20	25	
8	44	40	14	20	
9	50	44	9	14	
10	33	29	4	9	
11	39	33	12	17	
12	27	22	18	27	
13	32	12	8	17	
14	29	18	13	22	
15	44	39	17	21	
16	28	17	21	12	
17	37	32	9	13	
18	42	37	3	8	
19	32	27	13	18	
20	36	31	18	23	
21	30	24	19	30	
22	35	24	20	29	
23	33	24	23	28	(A)
24	40	35	12	17	
25	49	44	17	21	
26	44	40	21	32	
27	38	27	14	20	(B)

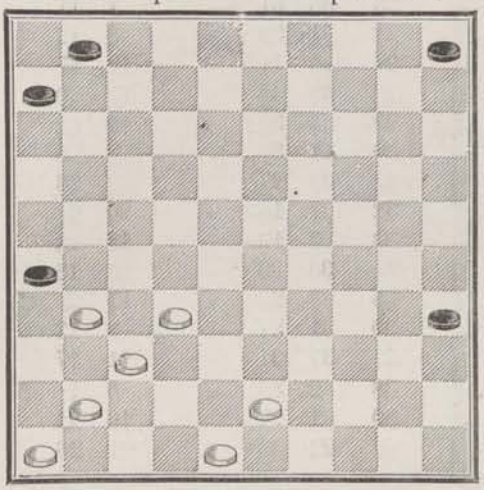
Position après le 27me coup du Blanc.



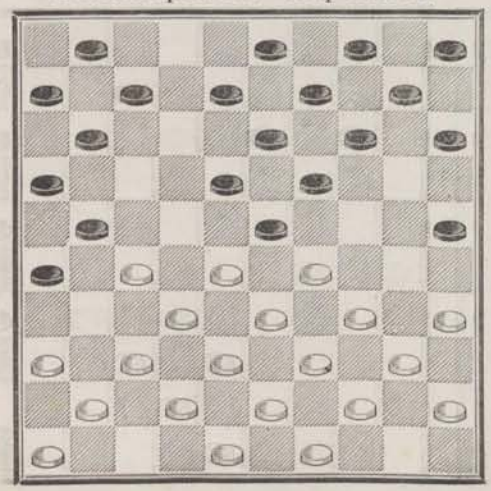
Position après le 31me coup du Blanc



Position après le 34me coup du Noir.



Position après le 9me coup du Noir.



	BLANCS.			NOIRS.	
28	35	30		20	29
29	34	32		25	34
30	40	29		7	12
31	45	40	(C)	16	21
32	27	18		8	13
33	18	9		10	14
34	9	20		15	35
35	32	28		35	40
36	43	39		40	45
37	31	27		5	10
38	37	32		10	14
39	27	22		14	19
40	48	43	(D)	26	31
41	41	36		19	23
42	36	27		45	50
43	28	19		50	10
44	22	18		10	37
45	18	13		37	48
46	43	38		48	30
47	13	9		30	24
48	38	32		24	19
49	9	4		remise.	

Notes de l'auteur.

(A) Ce coup est presque forcé pour ne pas perdre de suite le pion.

(B) Ce coup est forcé.

(C) Grosse faute, il tombe dans le piège tendu par le noir qui va relever sa partie par un très joli coup.

(D) 41 à 37 est le coup juste.

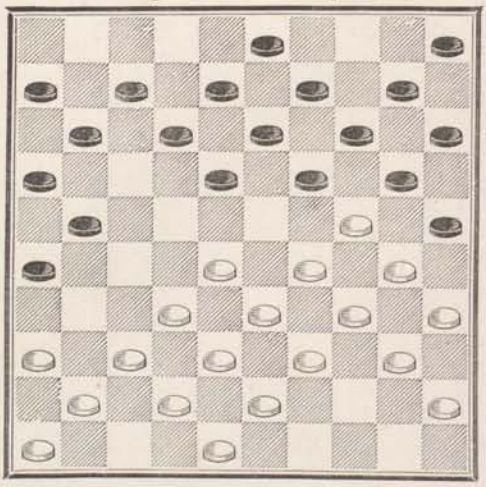
21me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

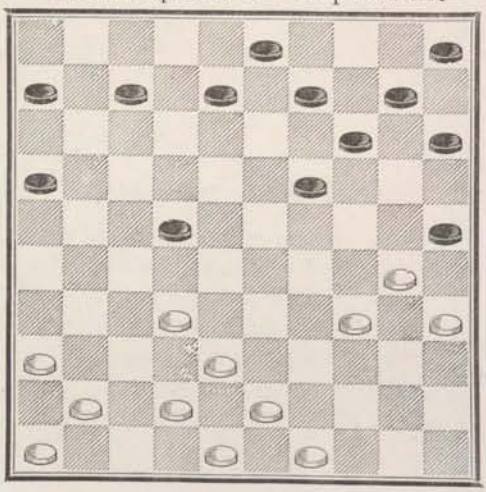
Balédent & Laloumet.

	Balédent.		Laloumet.	
	BLANCS.		NOIRS.	
1	33	28	18	23
2	38	33	12	18
3	33	29	7	12
4	39	33	2	7
5	42	38	17	21
6	44	39	21	26
7	47	42	12	17

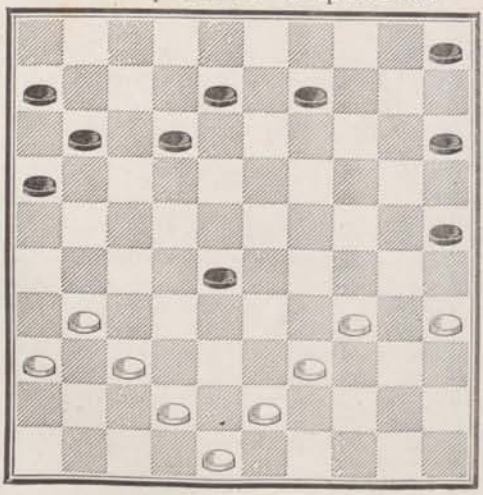
Position après le 18me coup du Blanc.



Position après le 24me coup du Noir.

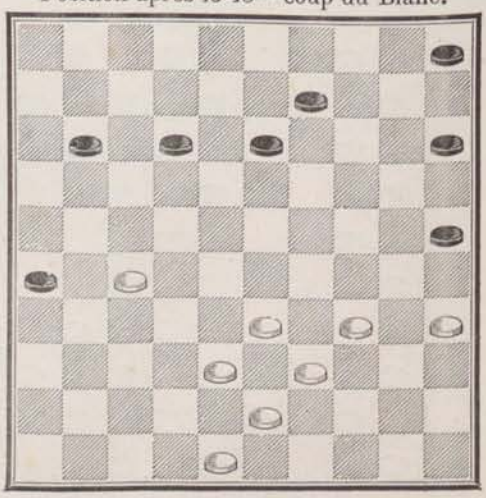


Position après le 35me coup du Noir.

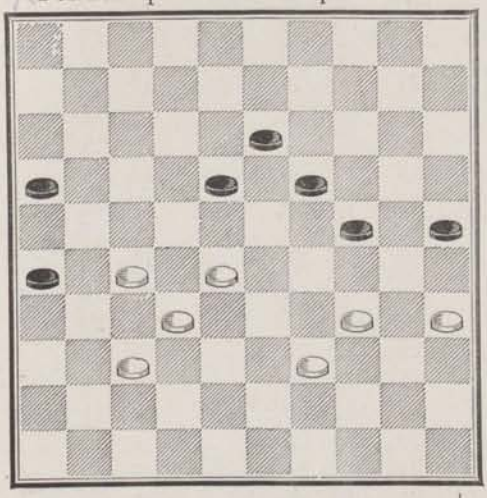


	BLANCS.			NOIRS.	
8	31	27		17	21
9	50	44		20	25
10	35	30	(A)	18	22
11	27	18		23	12
12	29	24		12	18
13	33	29		7	12
14	39	33		1	7
15	40	35		14	20
16	44	40		10	14
17	43	39		4	10
18	49	43		18	23
19	29	18		12	23
20	33	29	(B)	26	31
21	37	17		11	44
22	29	18		20	29
23	40	49		29	40
24	45	34		13	22
25	36	31		7	11
26	41	36		8	12
27	46	41		12	17
28	49	44		15	20
29	44	39		19	23
30	41	37		3	8
31	32	27		23	28
32	27	18		20	24
33	30	19		14	12
34	38	33		10	15
35	33	22		17	28 (C)
36	31	27		8	13
37	37	31		11	17
38	42	38		6	11
39	27	22		16	21
40	22	33		21	26

Position après le 43me coup du Blanc.



Position après le 52me coup du Blanc.



(D) Ici le blanc pouvait continuer la partie comme ci-dessous :

39	33	18	23
27	22	16	21
33	29	24	33
28	39	19	24
39	33	23	19
34	29	23	34
22	18	19	23
18	20	25	14
32	28	21	27 etc...

et la partie serait plus belle pour le noir.

	BLANCS.			NOIRS.	
41	31	27		26	31
42	27	21		17	26
43	36	27		11	16
44	48	42		5	10
45	42	37		10	14
46	34	29		14	20
47	38	32		9	14
48	33	28		14	19
49	39	34		20	24
50	29	20		15	24
51	43	39		12	18
52	28	22	(D)	16	21
53	27	16		18	38
54	16	11		38	43
55	39	48		24	30
56	35	24		19	39
57	11	7		39	44
58	7	2		13	18
59	2	7		18	22
60	37	32		26	37
61	7	11		partie nulle.	

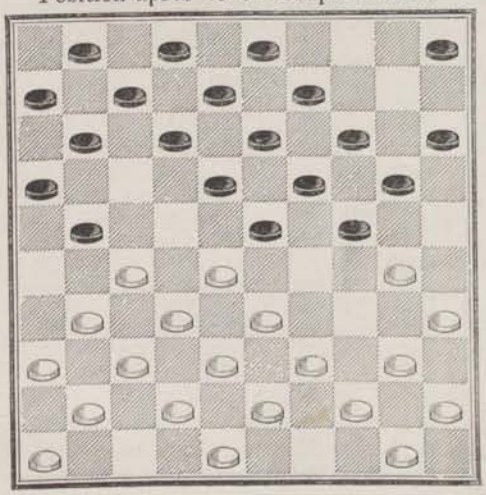
Notes de l'auteur.

(A) 36 31 me paraît préférable.

(B) Grosse faute qui coûte un pion. 36 31 est le coup juste.

(C) Le noir a maintenant un pion avancé qu'il lui sera difficile de défendre ; la fin de partie va rouler sur la prise de ce pion.

Position après le 9me coup du Blanc



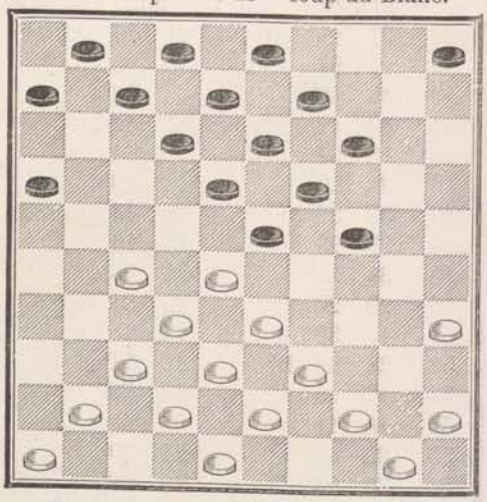
22me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

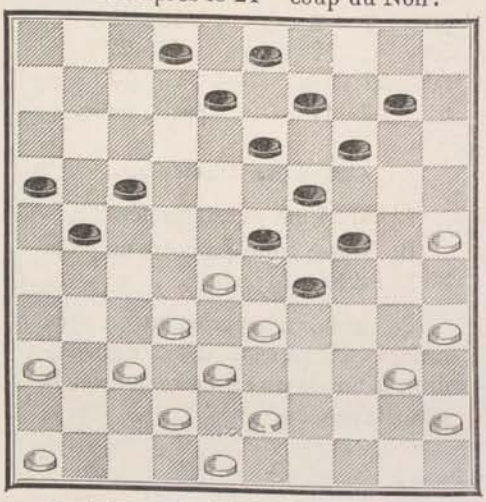
Laloumet & Balédent.

	Laloumet. BLANCS.		Balédent. NOIRS.	
1	33	28	18	23
2	39	33	13	18
3	44	39	9	13
4	49	44	4	9
5	31	27	17	21
6	36	31	20	24
7	41	36	15	20
8	47	41	10	15

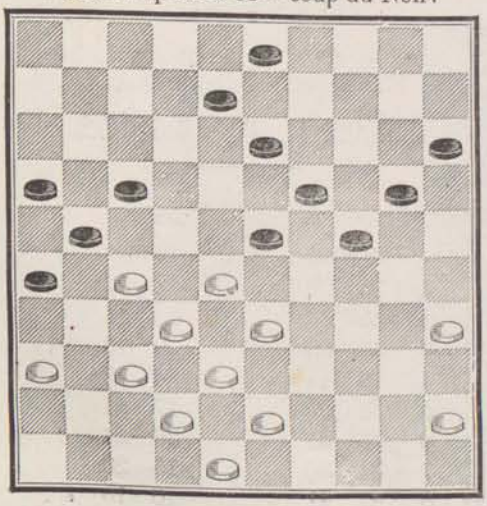
Position après le 13me coup du Blanc.



Position après le 24me coup du Noir.

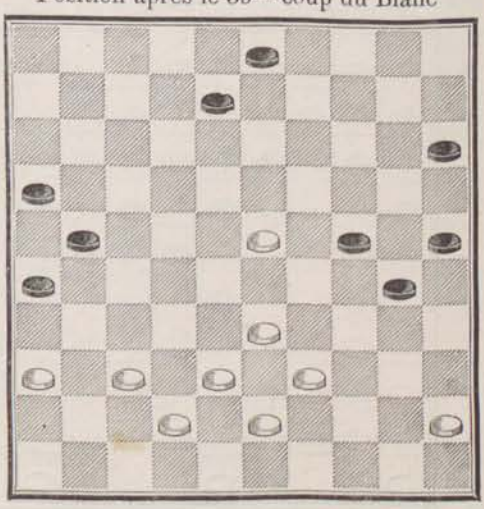


Position après le 33me coup du Noir.

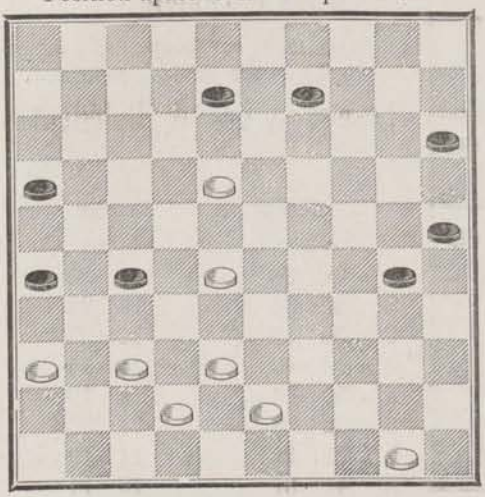


	BLANCS.			NOIRS.	
9	34	30		20	25
10	31	26		25	34
11	40	20		15	24
12	26	17		11	31
13	36	27		6	11
14	41	36		11	17
15	44	40		17	21
16	40	34		23	29
17	34	23		18	29
18	50	44		12	18
19	44	40		18	23
20	27	22		5	10
21	39	34		1	6
22	34	30		7	11
23	30	25		11	17
24	22	11		6	17
25	36	31		21	26
26	31	27		17	21
27	46	41		2	7
28	41	36		7	12
29	40	34		29	40
30	35	44		12	17
31	44	40		10	15
32	40	35		14	20
33	25	14		9	20
34	43	39		20	25
35	48	43		24	30 (A)
36	35	24		19	30
37	28	19		13	24
38	27	22	(B)	17	28
39	32	23		21	27
40	23	18		30	35
41	45	40		35	44

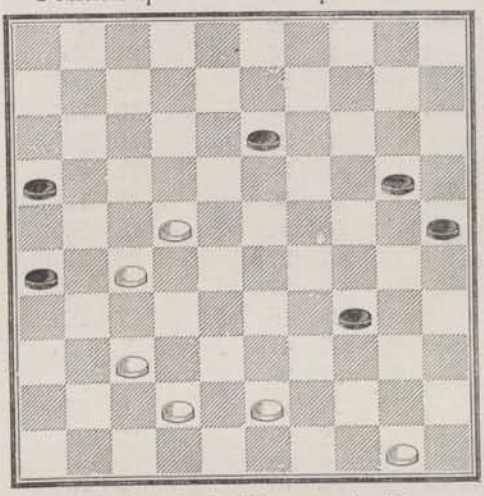
Position après le 39me coup du Blanc



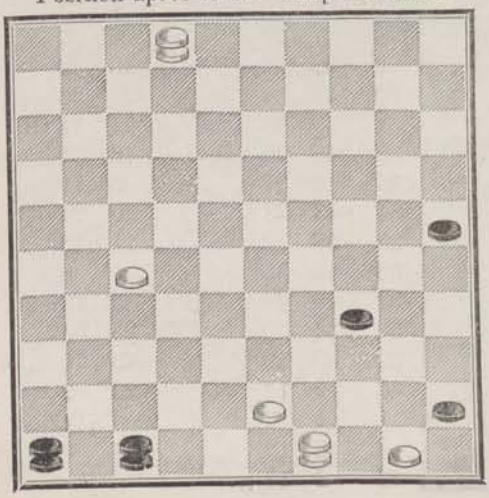
Position après le 43me coup du Noir.



Position après le 50me coup du Blanc.



Position après le 66me coup du Blanc.



	BLANCS			NOIRS.	
42	39	50		24	30
43	33	28		3	9
44	28	22	(C)	8	13
45	22	31		13	22
46	31	27		22	31
47	36	27		9	13
48	38	33		15	20
49	33	28		30	34
50	28	22		25	30
51	21	17		13	18
52	42	38		20	25
53	38	33		34	40
54	33	28	(D)	30	34
55	28	22		16	21
56	27	16		18	27
57	17	12		27	31
58	37	32		31	36
59	12	8		36	41
60	8	2		26	31
61	2	35		40	45
62	35	49		31	36
63	32	27		46	41
64	16	11		36	41
65	11	7		41	47
66	7	2		47	15
67	27	21		46	32
68	43	39		32	16
69	39	30		25	34
70	49	35		15	38
71	35	44		16	32
72	2	16		38	49
73	16	25		49	35

Partie nulle.

Notes de l'auteur.

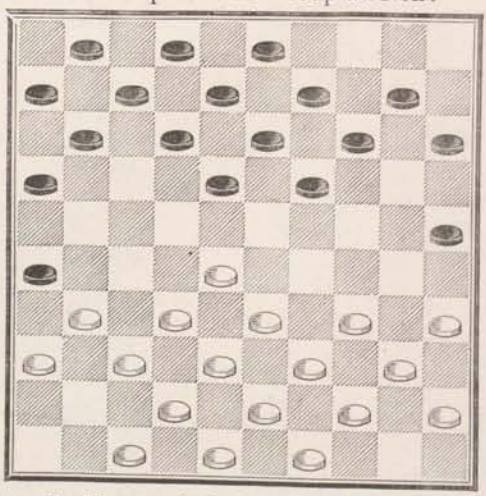
(A) Ce pionnage est mauvais, il va donner la position au blanc.

(B) Ce tant pour tant est bien joué, le blanc a son jeu mieux disposé que celui du noir.

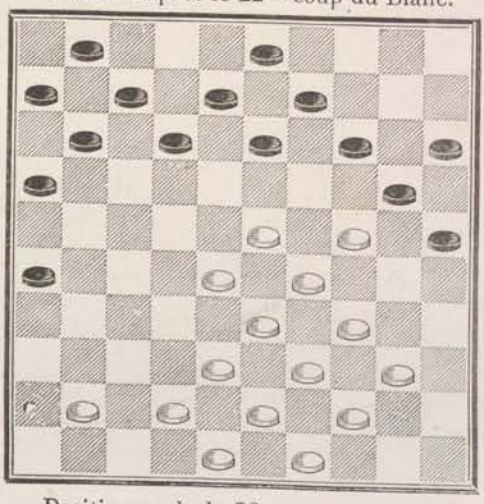
(C) 38 33 me paraît plus fort.

(D) 33 29 est plus fort

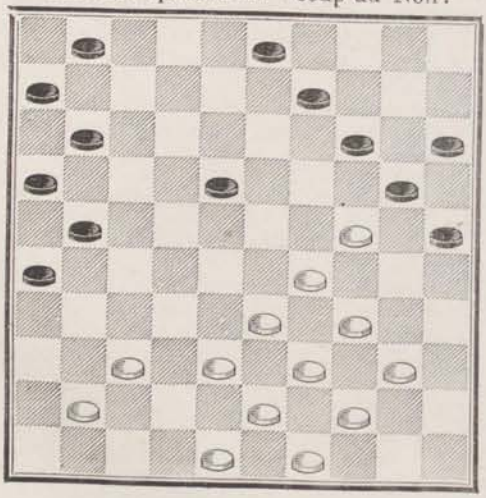
Position après le 11me coup du Noir.



Position après le 22me coup du Blanc.



Position après le 26me coup du Noir.



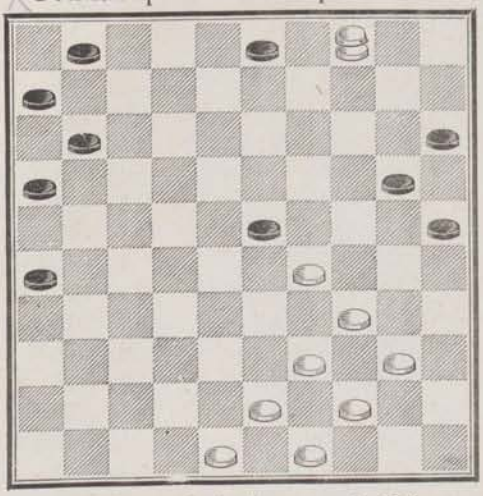
23me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

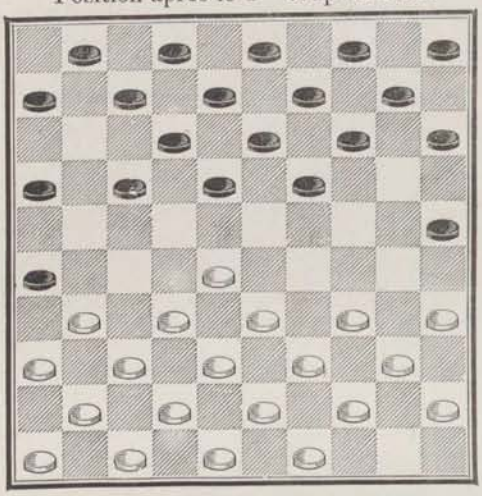
Lesage (de Lille) & Balédent.

	Balédent. BLANCS.		Lesage. NOIRS.	
1	34	30	20	25
2	40	34	19	24
3	30	19	14	23
4	44	40	10	14
5	50	44	4	10
6	32	28	23	32
7	37	28	14	19
8	41	37	10	14
9	46	41	5	10
10	37	32	17	21
11	41	37	21	26
12	34	29	14	20
13	28	23	19	28
14	32	23	10	14
15	40	34	11	17
16	35	30	7	11
17	30	24	18	22
18	31	27	22	31
19	36	27	2	7
20	45	40	17	21
21	47	41	21	32
22	37	28	12	18
23	23	12	8	17
24	28	23	17	21
25	42	37	13	18 (A)
26	23	12	7	18
27	24	19	14	23
28	37	31	26	46
29	38	32	46	28
30	33	4	21	26
31	29	18	11	17 (B)
32	48	42	16	21
33	42	37	6	11
34	43	38	20	24
35	38	32	11	16
36	40	35	1	6
37	49	43	3	8
38	34	30	25	34
39	39	19	15	20
40	19	14	20	9
41	4	2	6	11
42	18	12	17	8
43	2	13 g.		

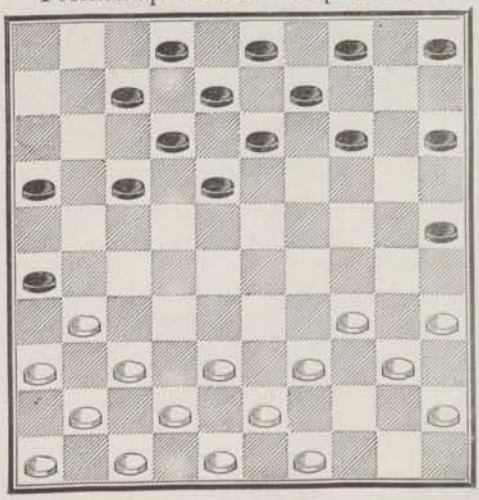
Position après le 30me coup du Blanc.



Position après le 4me coup du Noir.



Position après le 11me coup du Noir.



Notes de l'auteur

(A) Ce coup va permettre au blanc de gagner la partie en très peu de coups. 11 à 17 était le coup juste.

(B) 26 31 me paraît meilleur.

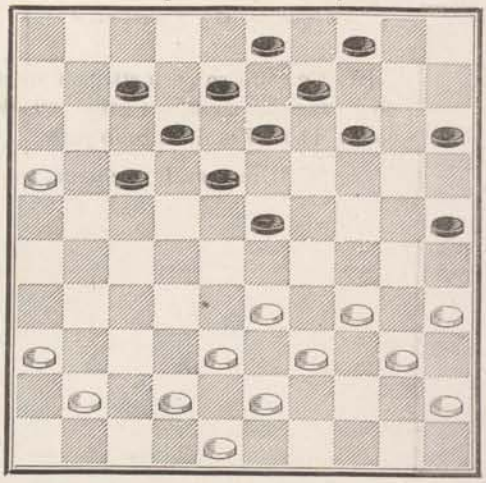
24me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

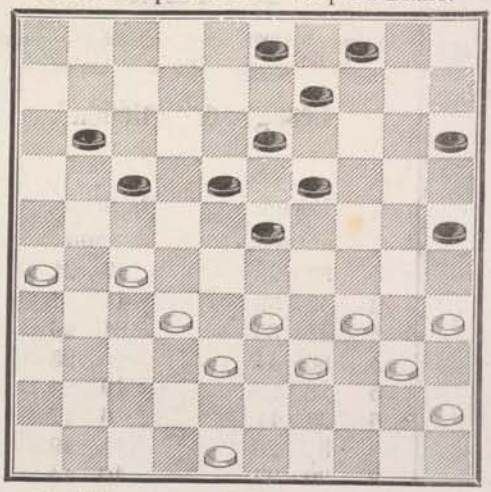
Lesage & Balédent.

	Lesage. BLANCS.		Balédent. NOIRS.	
1	33	28	17	21
2	39	33	11	17
3	44	39	21	26
4	50	44	20	25
5	28	23	19	28
6	33	11	6	17
7	32	28	14	19
8	39	33	10	14
9	44	39	1	6
10	28	23	19	28
11	33	11	6	17
12	31	27	7	11
13	37	31	26	37
14	41	32	17	21
15	39	33	2	7
16	47	41	5	10
17	41	37	11	17
18	49	44	21	26
19	27	21	16	27
20	32	21	17	22
21	21	16	14	19
22	44	39	10	14
23	46	41	22	27
24	37	32	19	23
25	32	21	26	17

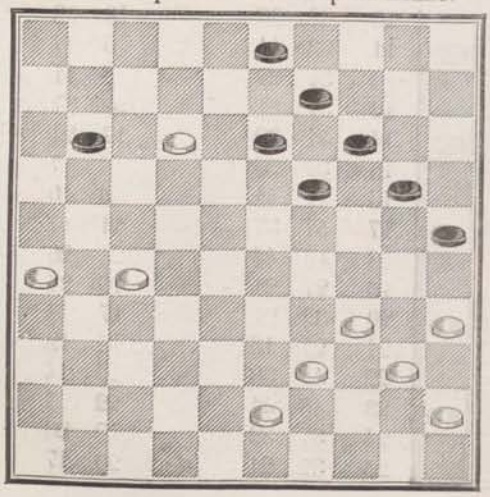
Position après le 25me coup du Noir.



Position après le 35me coup du Blanc.



Position après le 40me coup du Blanc.



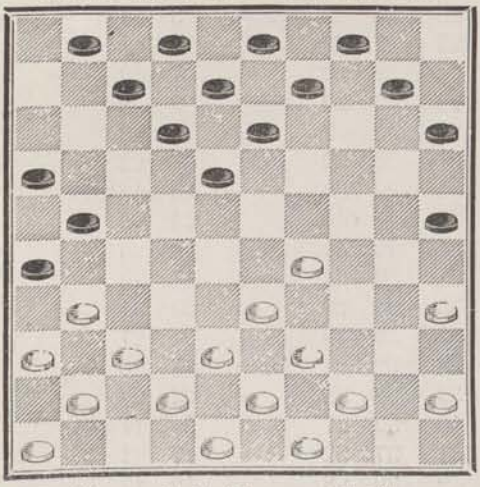
	BLANCS.		NOIRS.	
26	41	37	7	11
27	16	7	12	1
28	37	32	1	7
29	42	37	7	11
30	37	31	8	12
31	31	26	17	22
32	32	27	22	31
33	36	27	12	17
34	38	32	14	19
35	43	38	4	10 (A)
36	48	43	10	14
37	33	28	15	20
38	27	22	18	27
39	32	12	23	32
40	38	27	13	18 (B)
41	12	23	19	28
42	43	38	3	8
43	38	33	8	12
44	33	22	12	17
45	22	18	17	22
46	18	12	22	31
47	26	37	9	13
48	39	33	14	19
49	33	28	11	16
50	28	22	16	21
51	12	7	19	24
52	7	2 g.		

Notes de l'auteur.

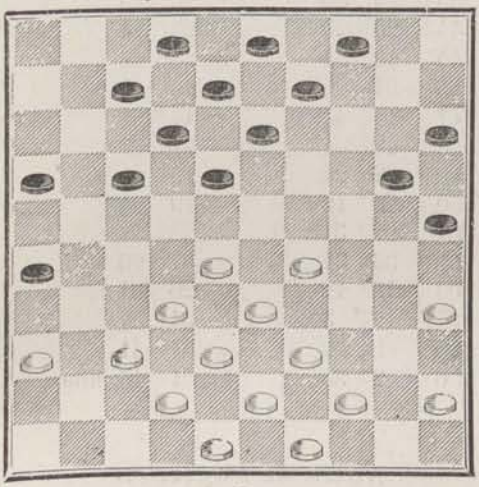
(A) Il faut jouer ici 3 à 8 pour empêcher le blanc de gagner un pion au coup suivant. 17 à 22 évitait également le coup.

(B) Ce coup est fait trop tôt, il amène de suite la perte du noir. 24 20 était de beaucoup préférable et pouvait prolonger la défense.

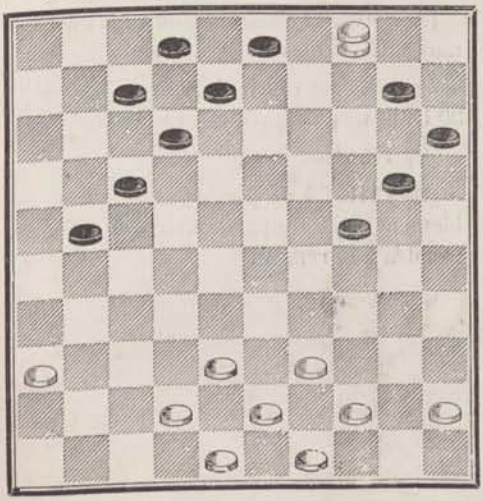
Position après le 13me coup du Blanc.



Position après le 19me coup du Blanc.



Position après le 23me coup du Noir.



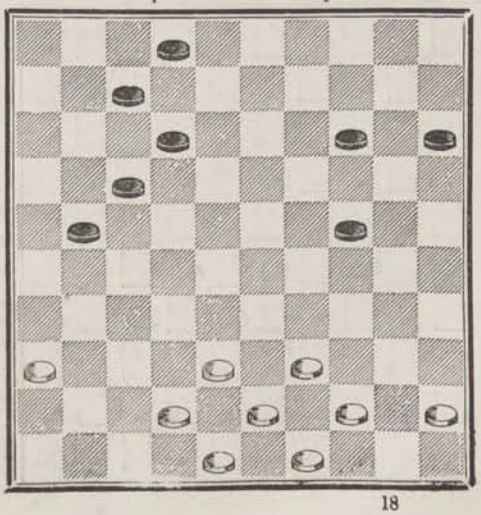
25me Partie.

Jouée en 1880, au Cercle des Joueurs d'Échecs et de Dames d'Amiens.

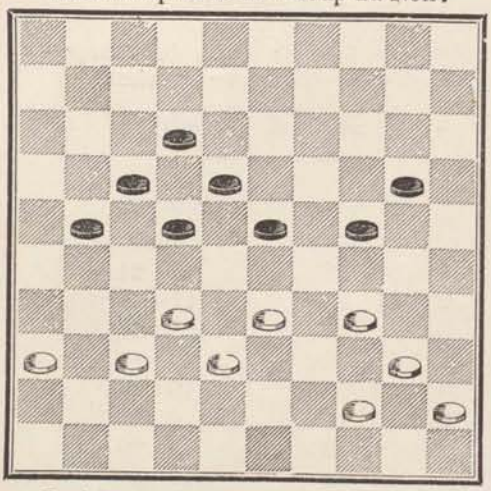
Lesage & Balédent.

	Lesage. BLANCS.			Balédent. NOIRS.		
1	32	28		17	21	
2	37	32		11	17	
3	41	37		21	26	
4	47	41		20	25	
5	28	23		19	28	
6	33	11		6	17	
7	39	33		14	19	
8	44	39		10	14	
9	50	44		5	10	
10	32	28		17	21	
11	34	29		19	23	
12	28	19		14	34	
13	40	29		10	14	
14	31	27		21	32	
15	37	28		1	6	
16	41	37		14	20	
17	46	41		6	11	
18	37	32		11	17	
19	41	37		4	10	(A)
20	35	30		25	23	
21	28	19		13	24	
22	37	31		26	28	
23	33	4		16	21	
24	4	31	(B)	8	13	
25	31	25		10	14	

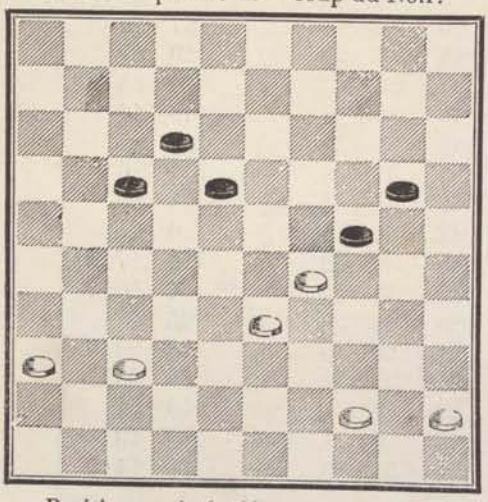
Position après le 26me coup du Noir.



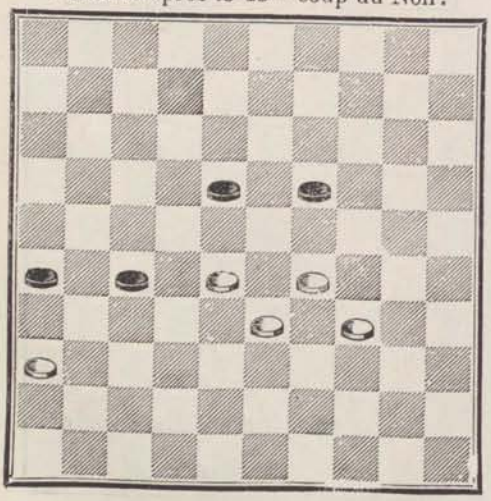
Position après le 35me coup du Noir.



Position après le 40me coup du Noir.



Position après le 48me coup du Noir.



	BLANCS.		NOIRS.		
26	25	9	3	14	
27	42	37	12	18	
28	38	33	7	12	
29	43	38	2	8	
30	48	43	8	13	
31	38	32	18	22	
32	43	38	13	18	(C)
33	44	40	14	19	
34	49	44	19	23	
35	39	34	15	20	
36	34	29	23	34	
37	40	29	21	27	
38	32	21	17	26	
39	38	32	22	27	
40	32	21	26	17	(D)
41	37	32	17	21	
42	32	28	12	17	
43	44	40	20	25	
44	29	20	25	14	
45	40	34	21	26	
46	34	29	14	19	
47	45	40	17	21	
48	40	34	21	27	
49	28	22	18	23	
50	29	18	19	24	
51	22	31	26	37	
52	36	31	37	26	
53	18	12	26	31	
54	12	8	31	37	
55	8	2	37	41	
56	2	35	41	46	nulle.

Notes de l'auteur.

(A) Grosse faute, le blanc va à Dame ; 20 à 24 était le coup juste.

(B) Ceci est une faute, devait jouer 39 34 et ne pas toucher à sa Dame.

(C) Forcé.

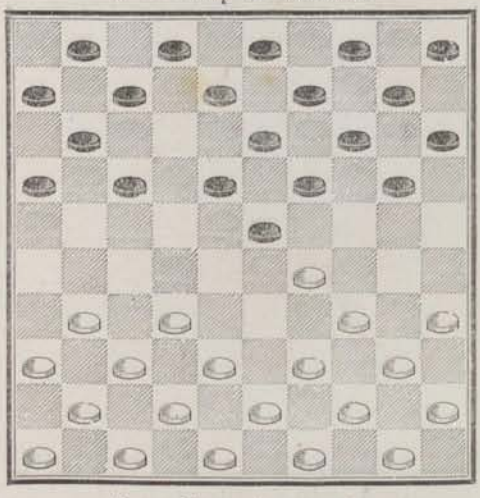
(D) Cette fin de partie est admirablement conduite par le noir qui parviendra à la remise.

1RE PARTIE.

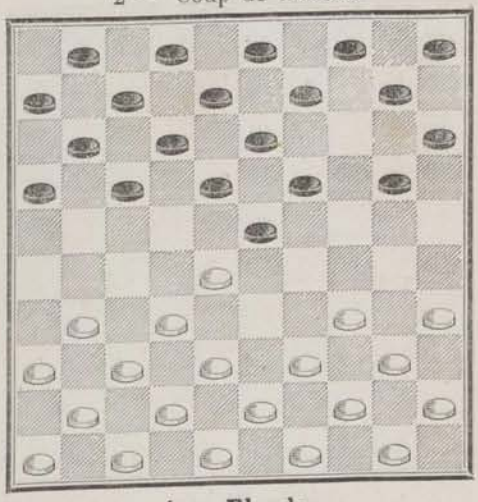
COUPS SANS TEMPS DE REPOS

SÉRIE 20-19

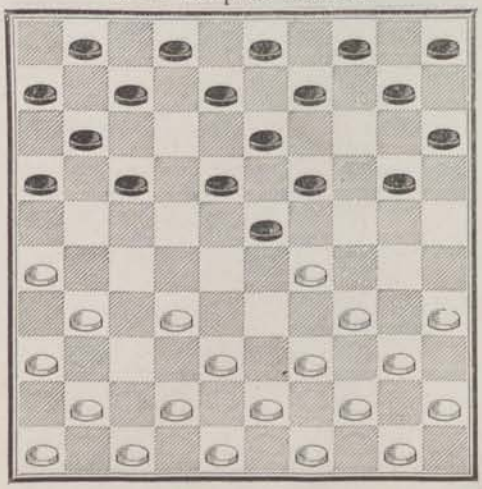
1 — Coup de mazette.



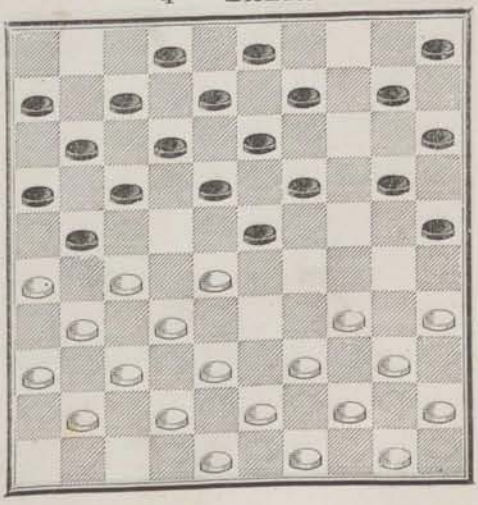
2 — Coup de mazette



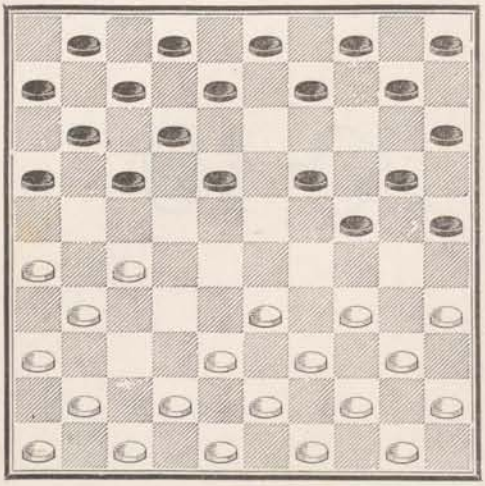
3 — Coup de mazette.



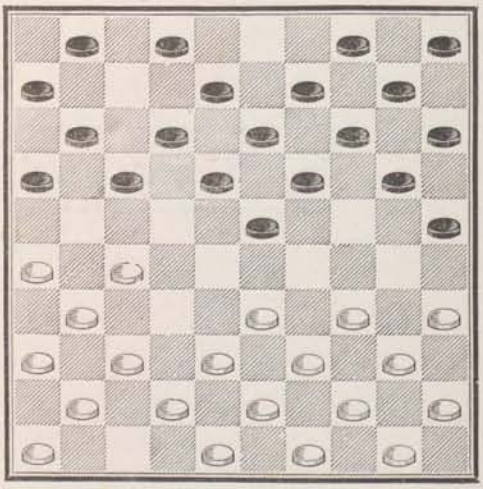
4 — **Blonde.**



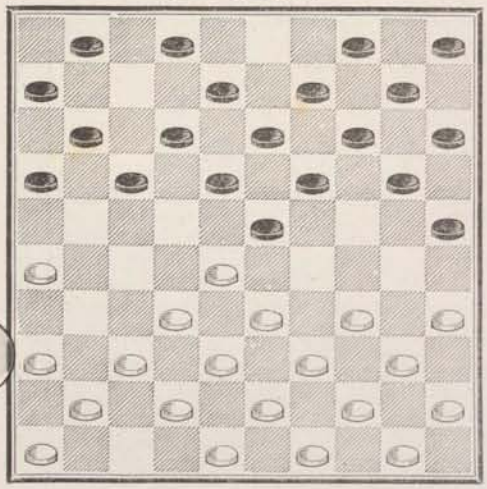
5 — **Blonde.**



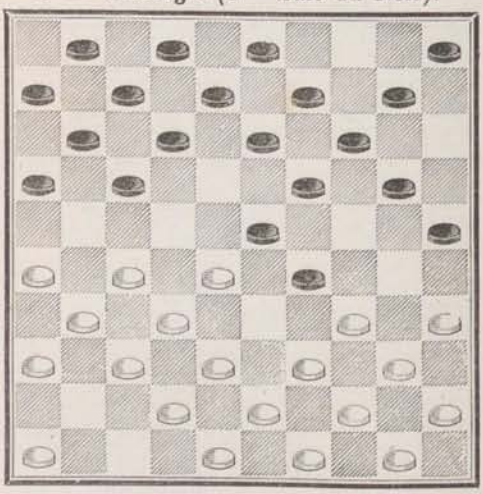
6 — **Blonde.**



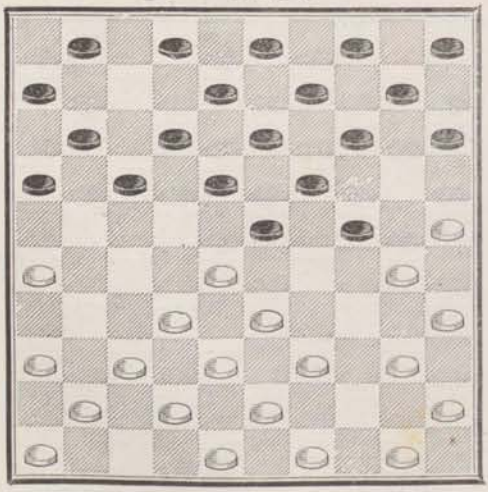
7 — **Blonde.**



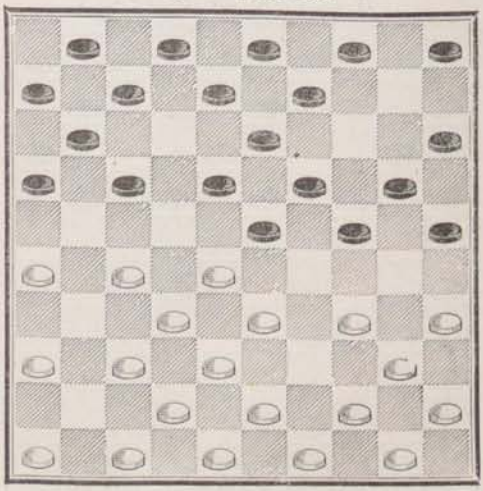
8 — **Stratégie** (8me trait du Noir).



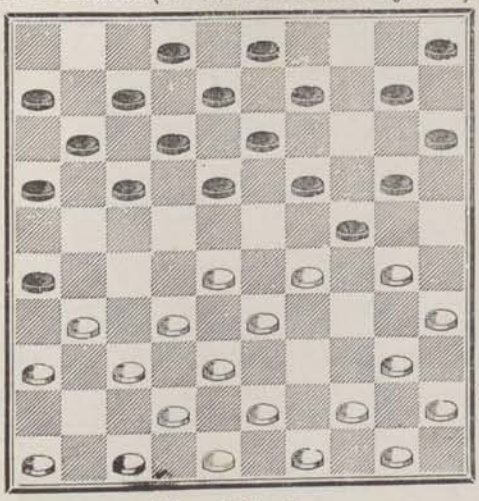
9 — **Blonde**



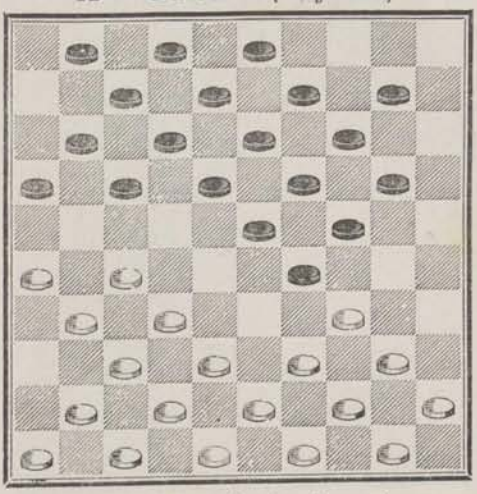
10 — **Blonde.**



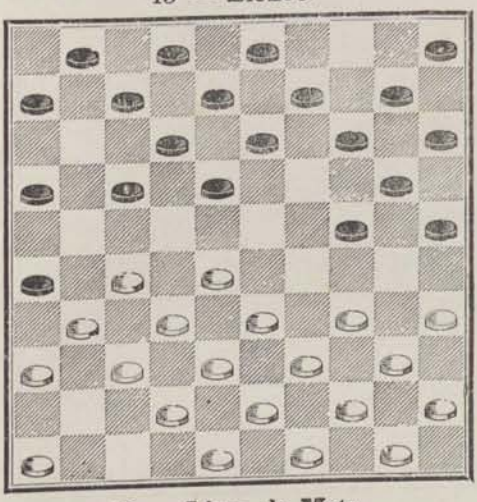
11 — **Blonde** (11e trait du Blanc. 2d joueur).



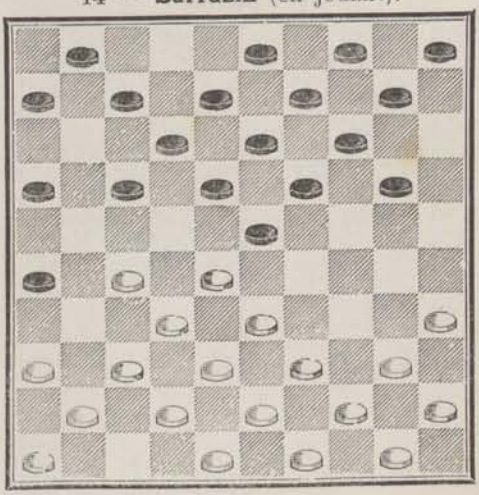
12 — **Dufour** * (en jouant).



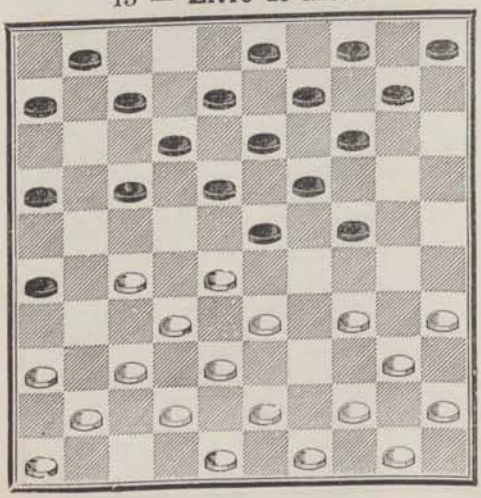
13 — **Blonde**.



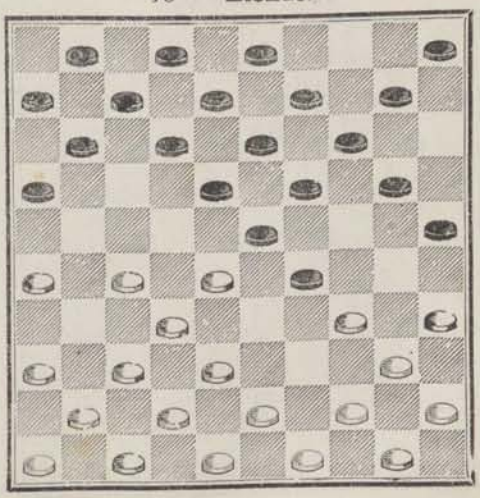
14 — **Sarrazin** (en jouant).



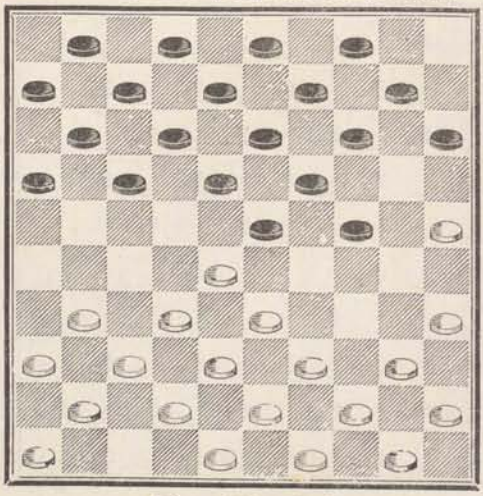
15 — **Livre de Metz**.



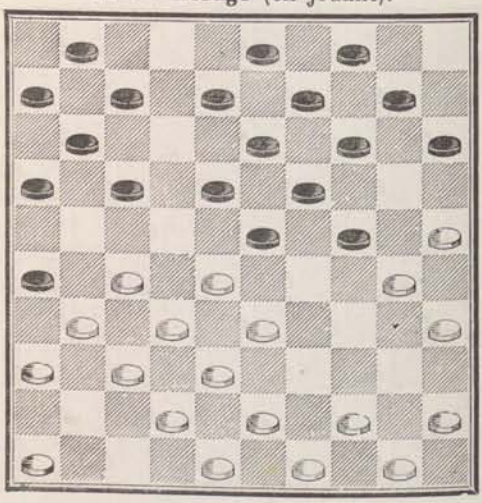
16 — **Blonde**.



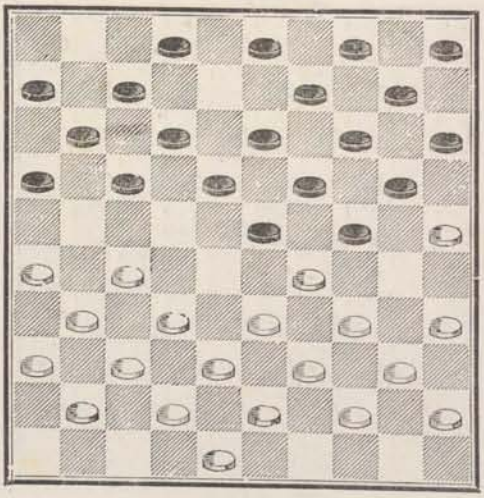
17 — **Crassier** (coup du Charpentier).



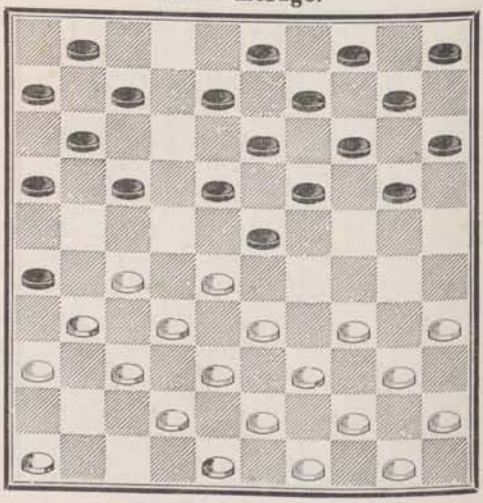
18 — **Lesage** (en jouant).



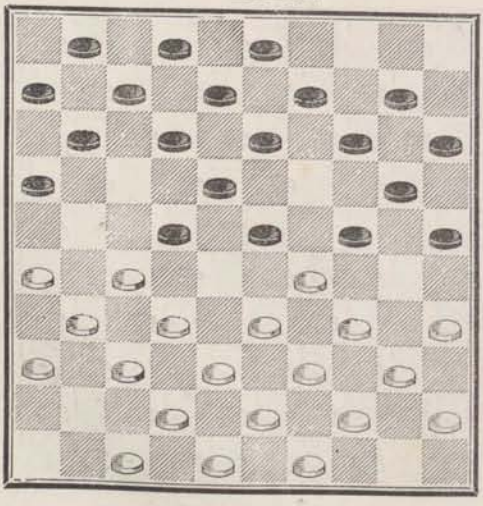
19 — **Blonde.**



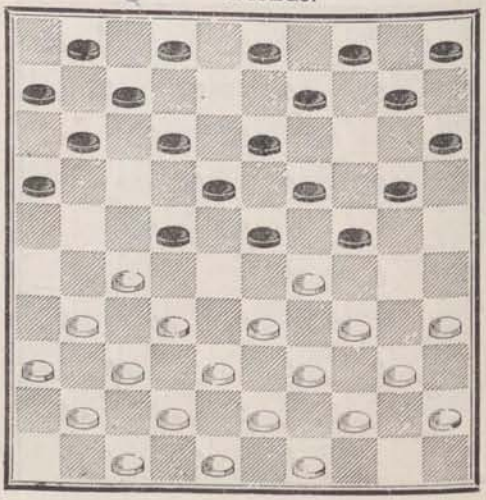
20 — **Lesage.**



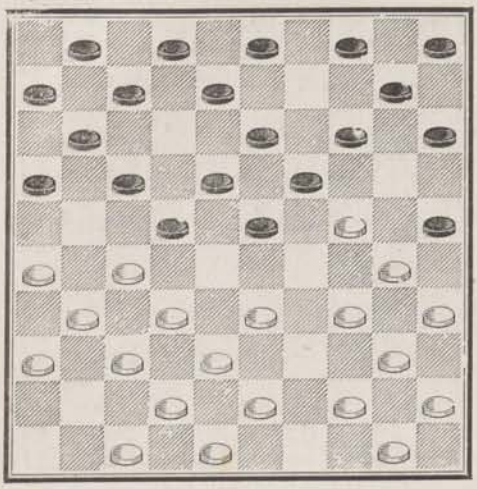
21 — **Blonde.**



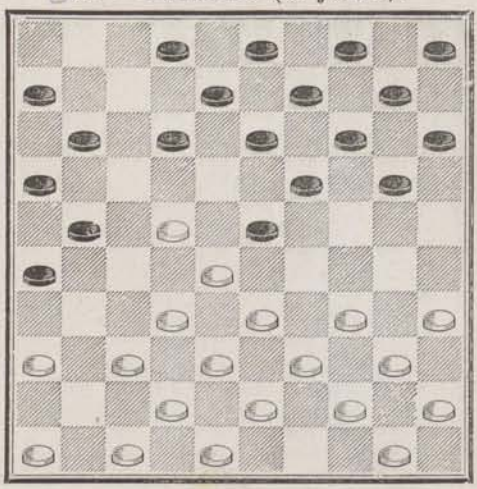
22 — **Blonde.**



23 — **Blonde.**

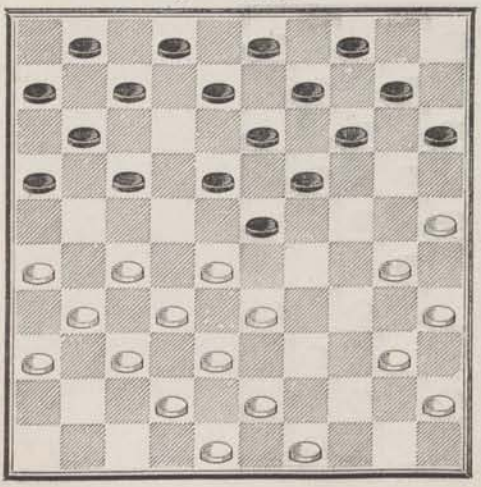


24 — **Laloumet** (en jouant).

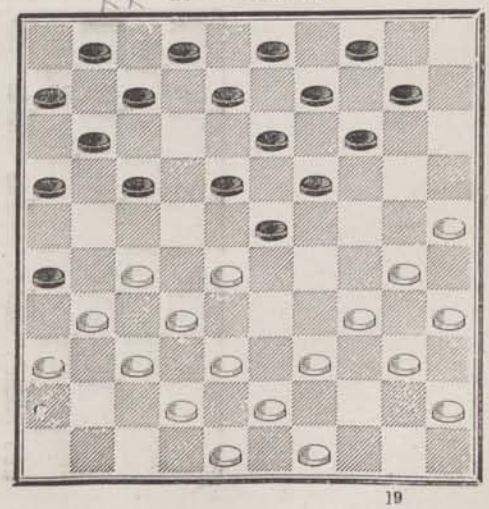


SÉRIE 18

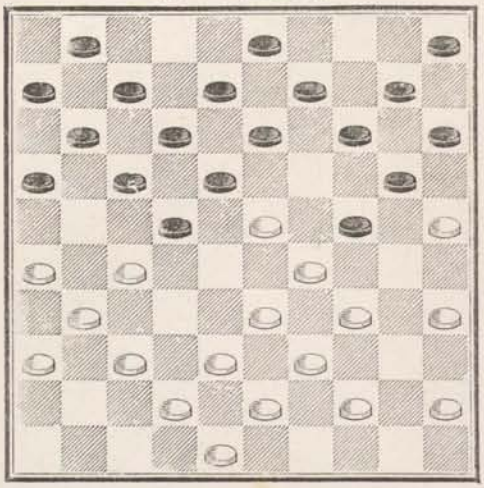
25 — **Blonde.**



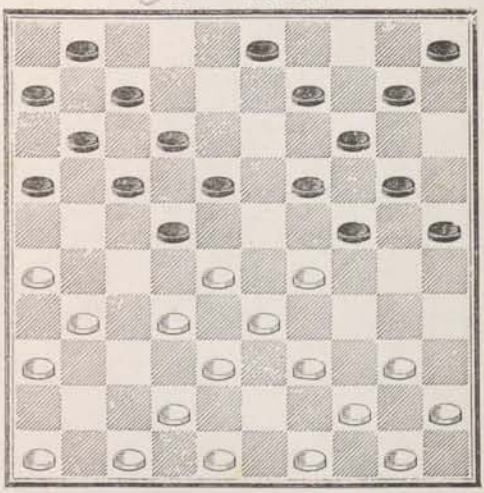
26 — **Blonde.**



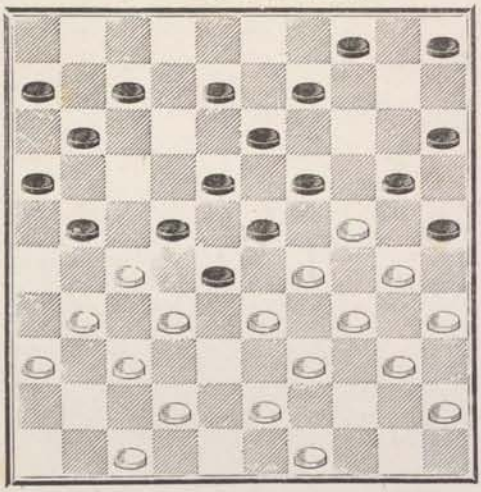
27 — **Blonde.**



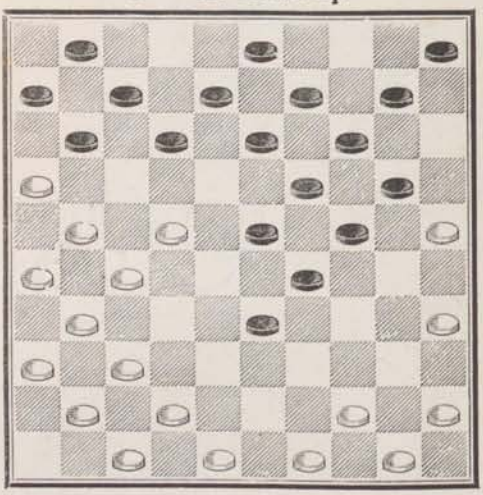
28 — **Blonde.**



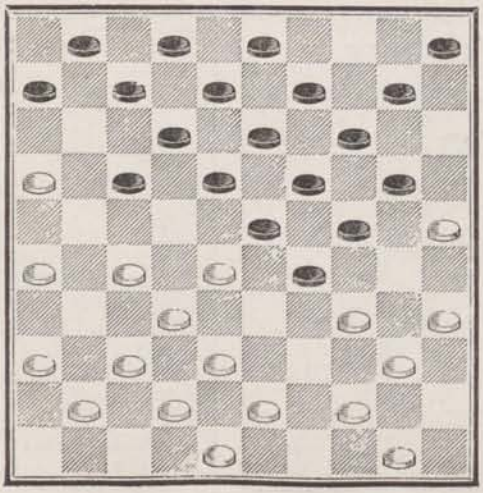
29 — **Livre de Metz.**



30 — **E. Leclercq.**

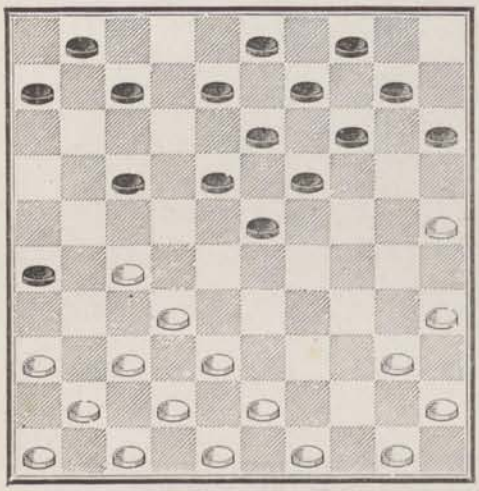


31 — Van Embden (joli coup de Dame, peu avantageux)

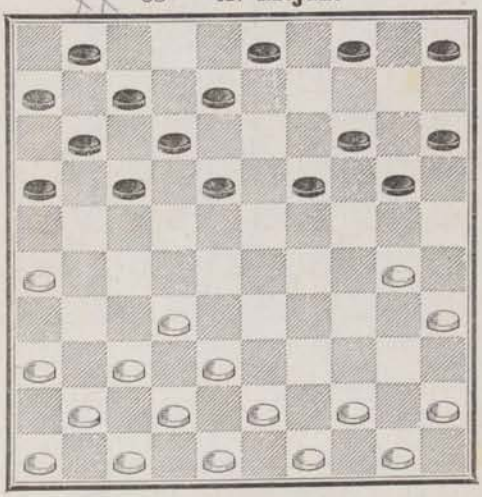


SÉRIE 17

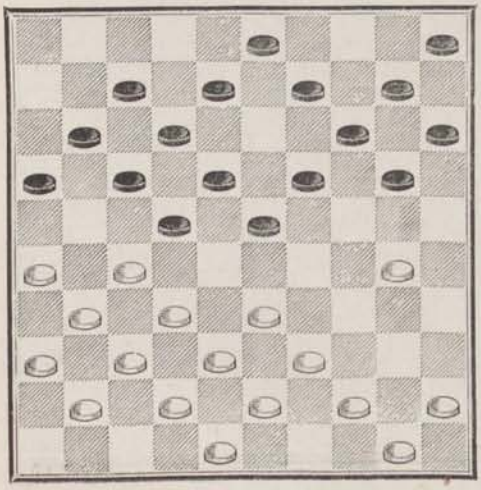
32 — **Blonde.**



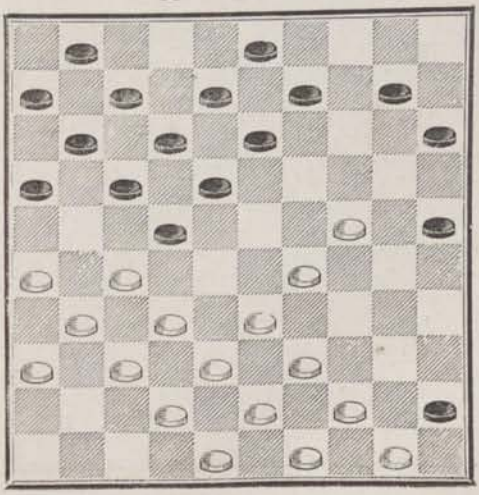
33 — **A. Méjan.**



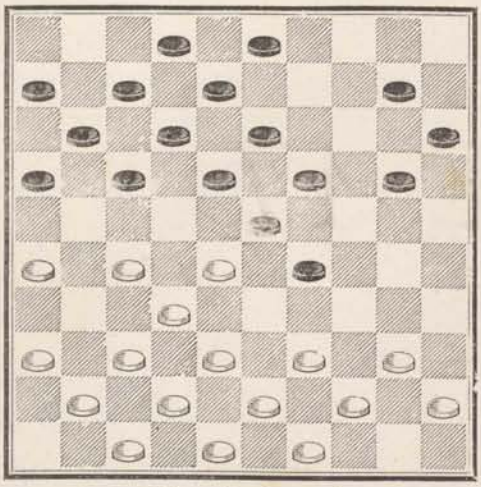
34 — **Blonde.**



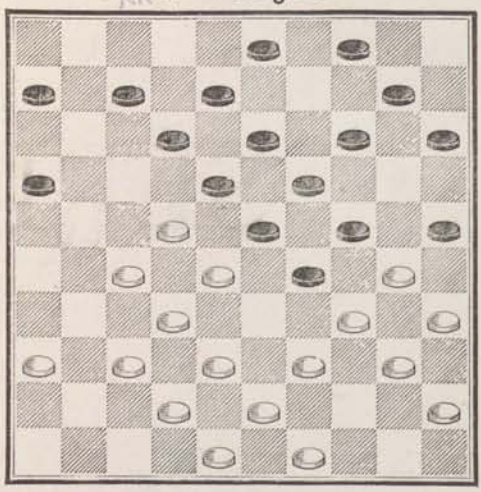
35 — **Blonde.**



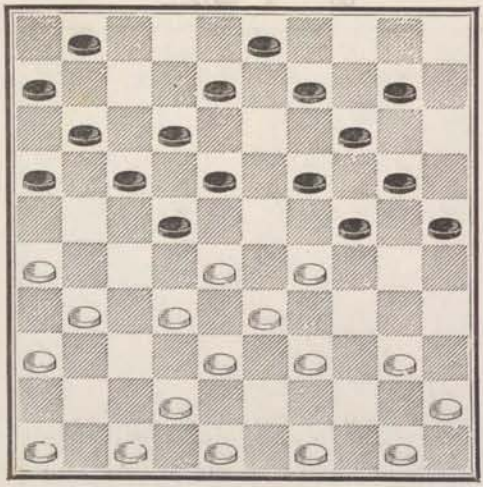
36 — **Blonde.**



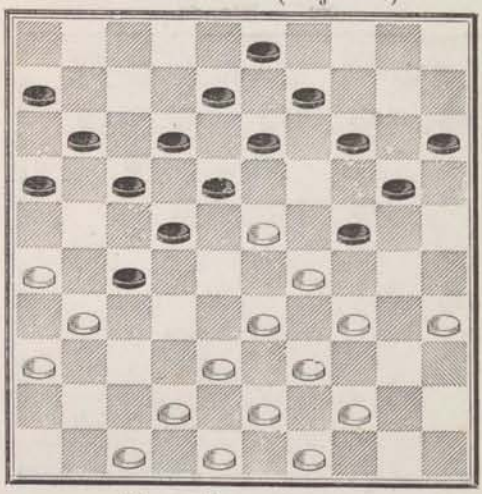
37 — **Plagnol.**



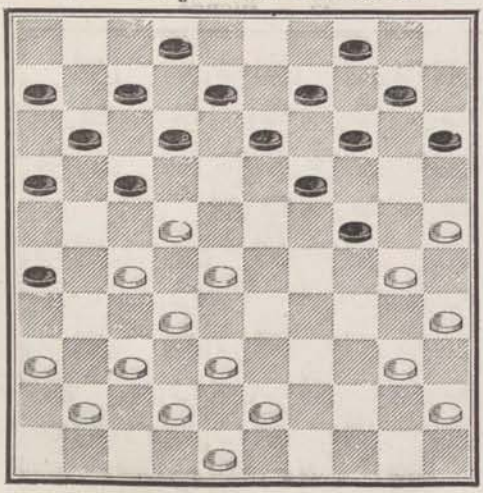
38 — **Dufour.** *



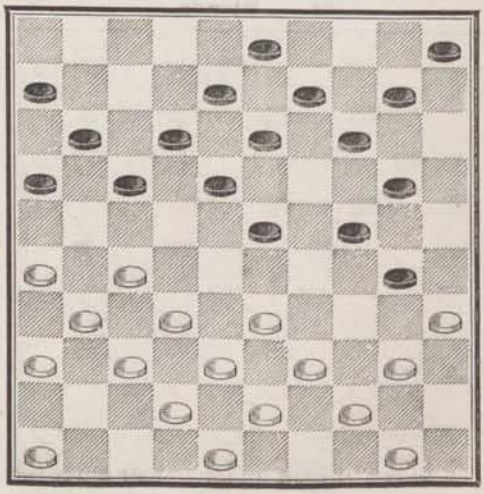
39 — **Dufour** * (en jouant).



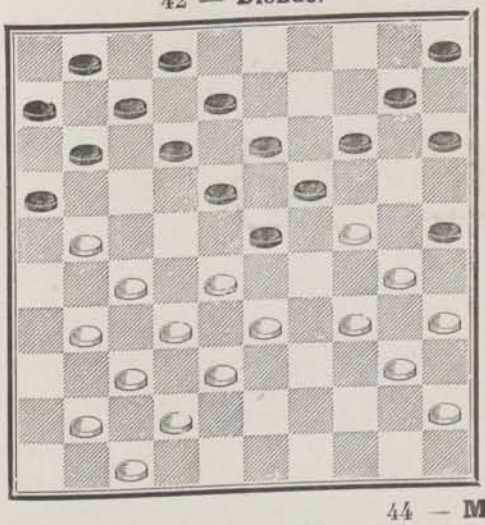
40 — **Moyencourt** à **Crassier.**



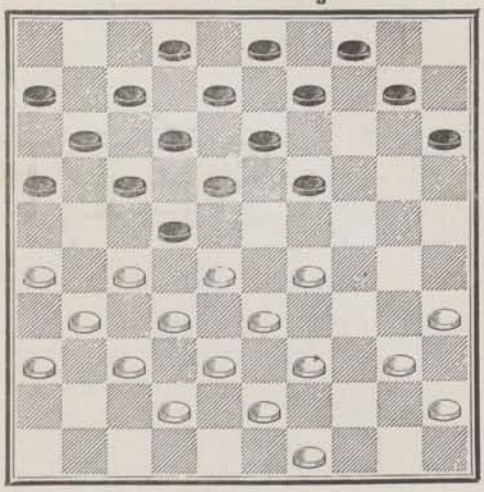
41 — **Clérambeault**



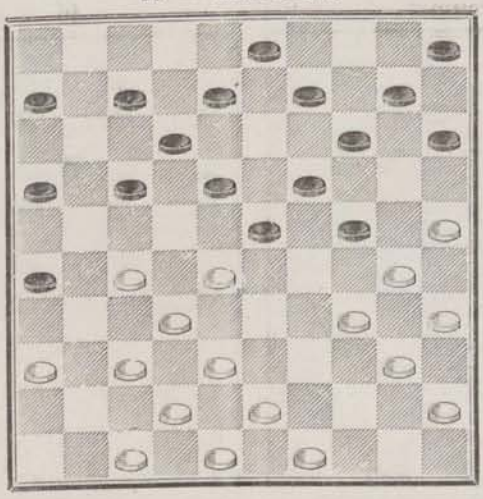
42 — **Blonde.**



43 — **Manoury.**

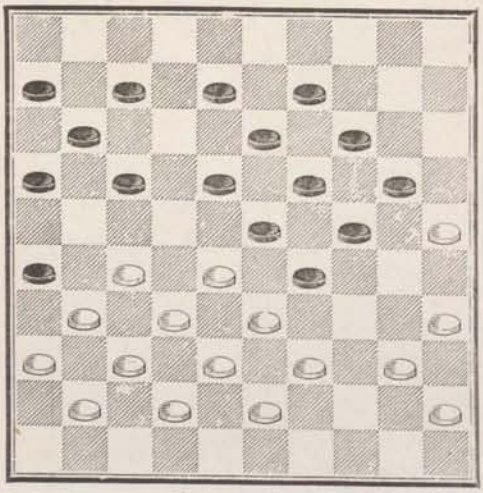


44 — **Mardoché.**

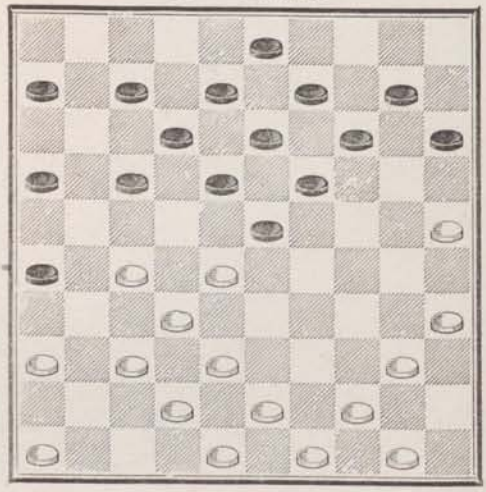


SÉRIE 16

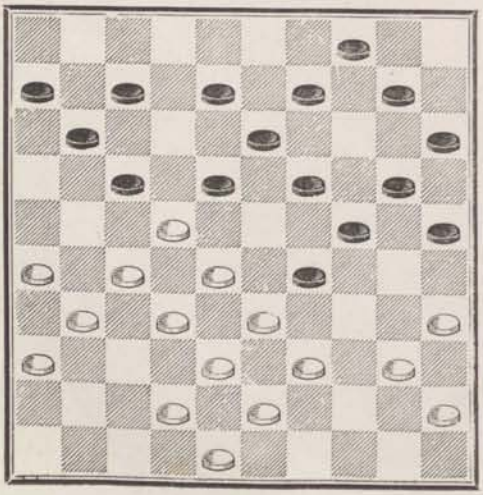
45 — **Laloumet.**



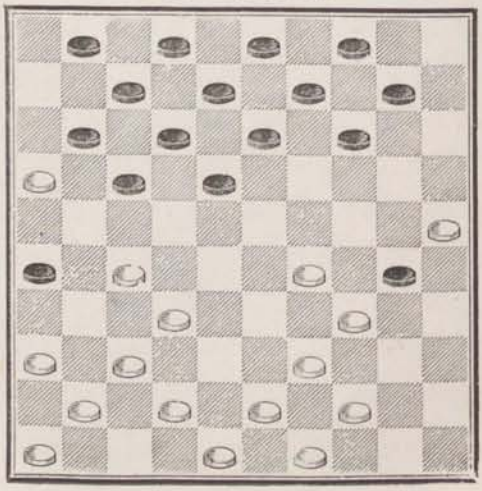
46 — **Blonde.**



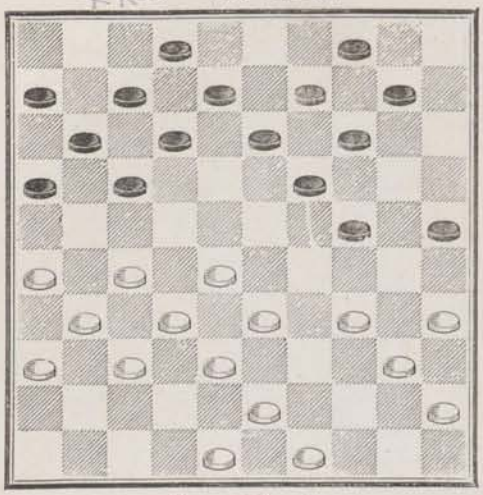
47 — **Blonde.**



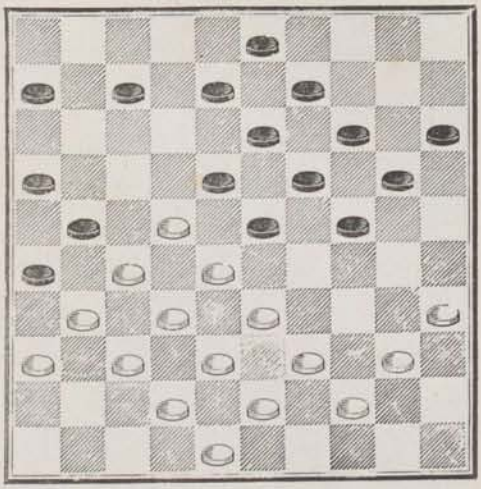
48 — **Blonde.**



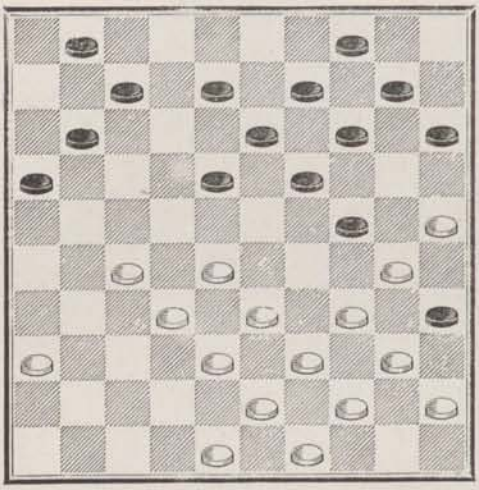
49 — **A. Florin.**



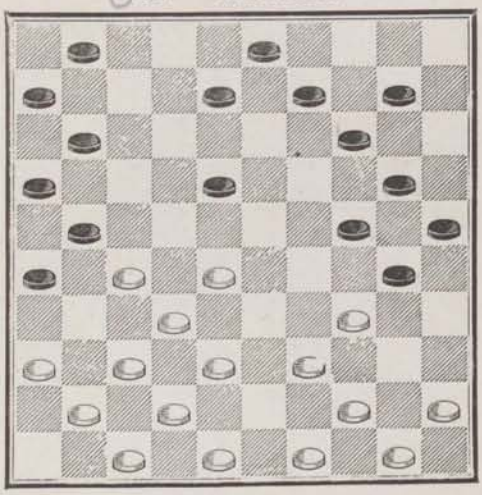
50 — **Laloumet.**



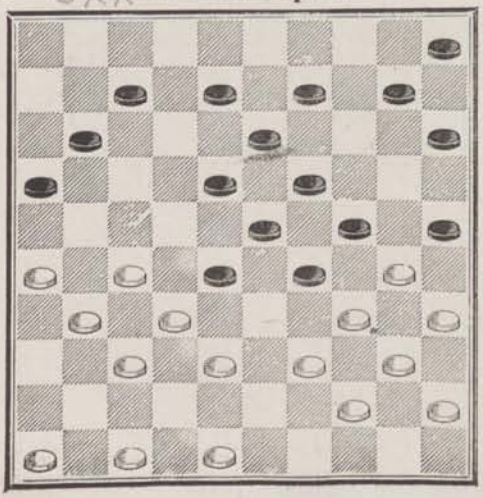
51 — **Blonde.**



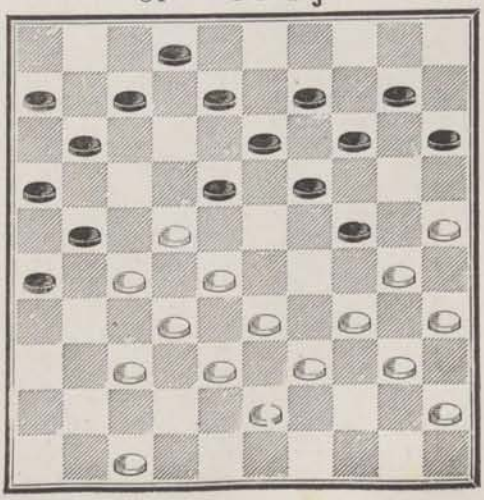
52 — **Mardoché.**



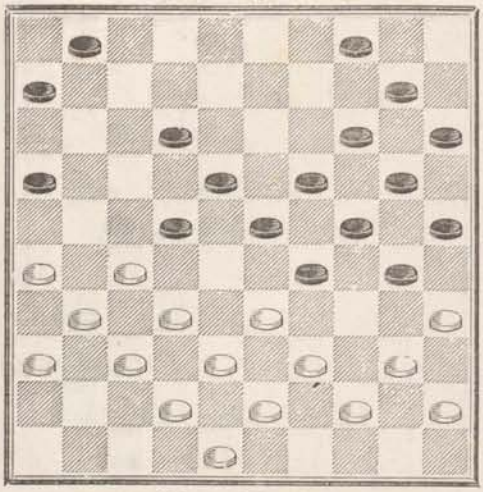
53 — **Bourquin**



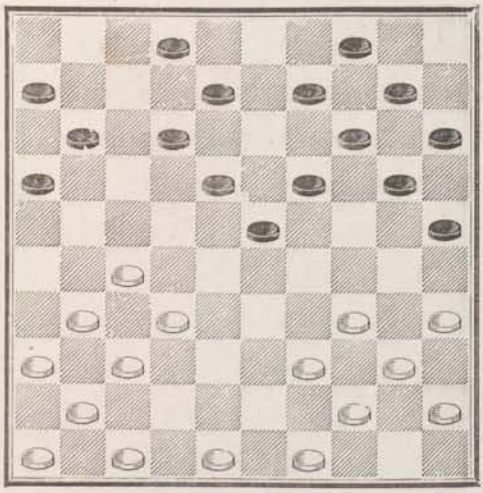
54 — **Manoury.**



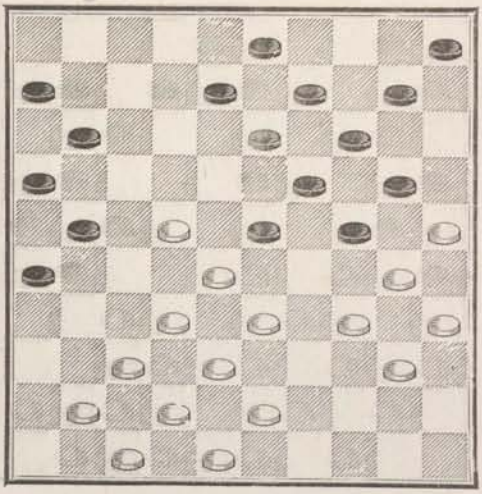
55 — **Huguenin.**



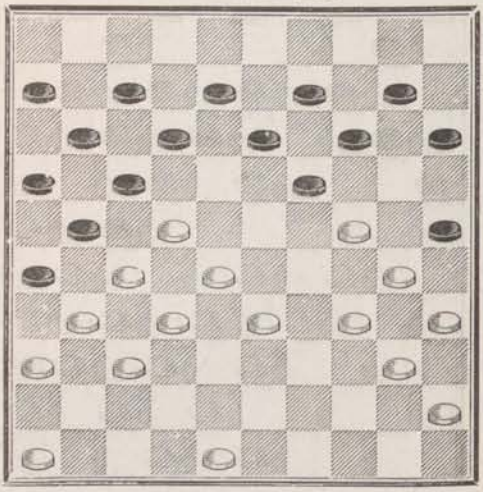
56 — **A. Florin.**



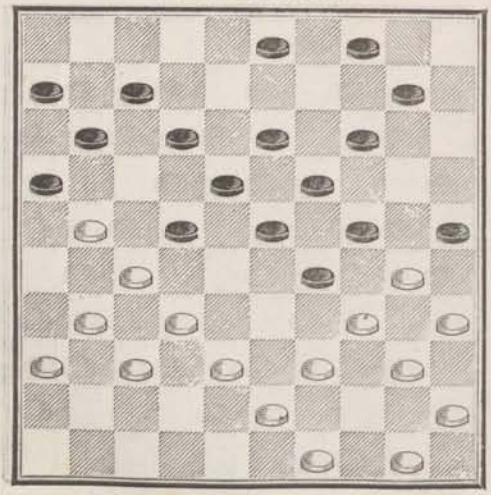
57 — **Blonde.**



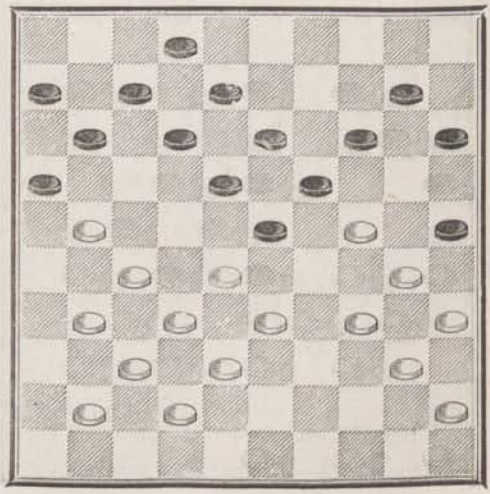
58 — **Fontaine.**



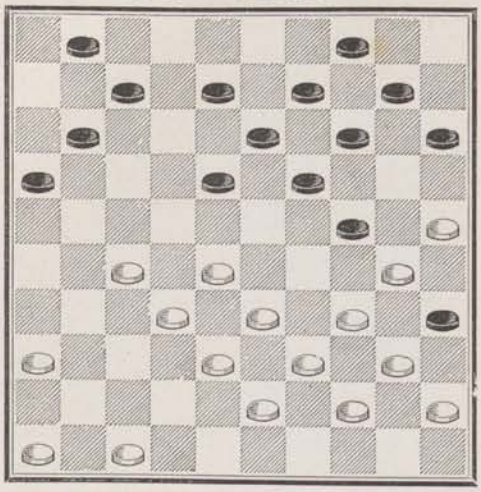
59 — **Harvant.**



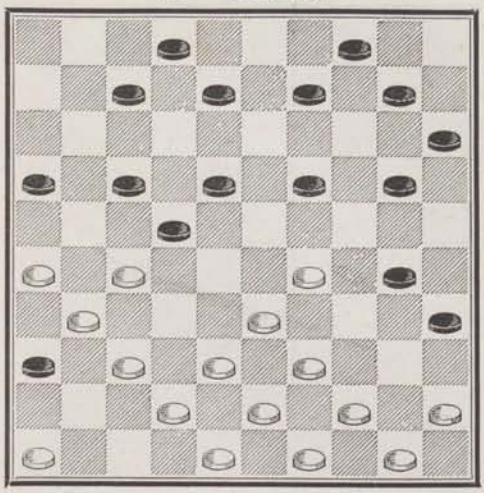
60 — **Commard.**



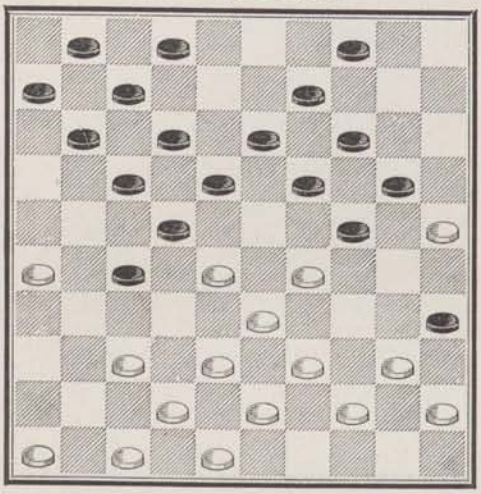
61 — **Blonde.**



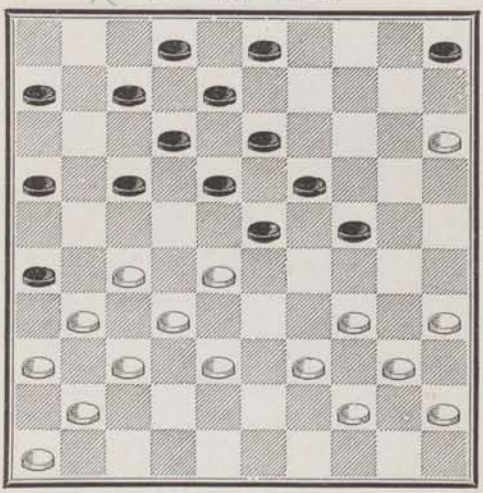
62 — **Blonde.**



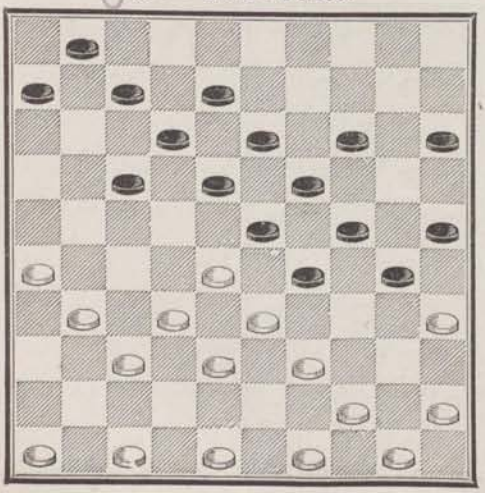
63 — **A. Florin.**



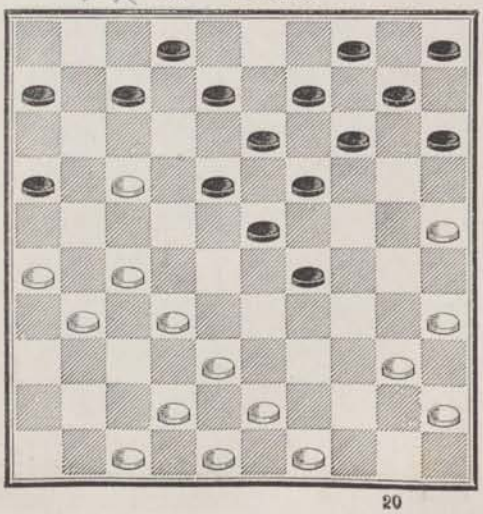
64 — **Fontaine.**



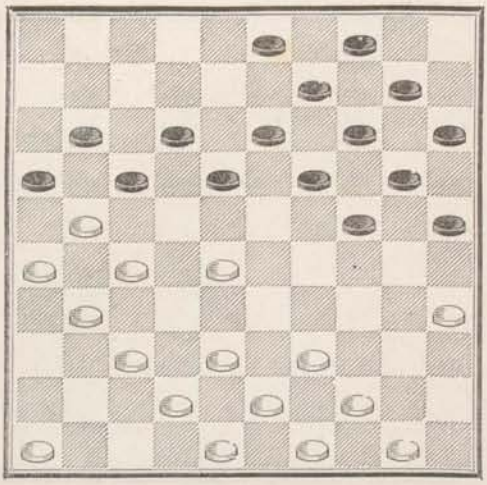
65 — **Patot-Vence.**



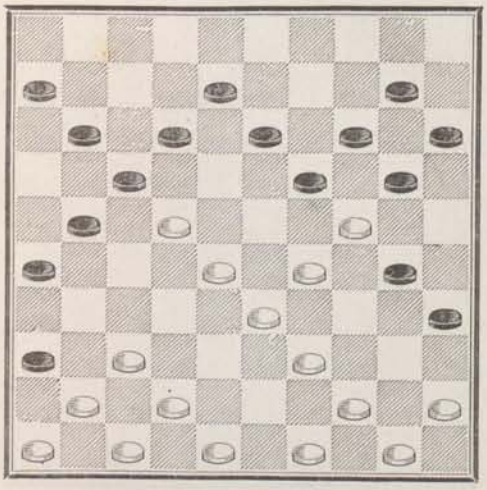
66 — **Blonde.**



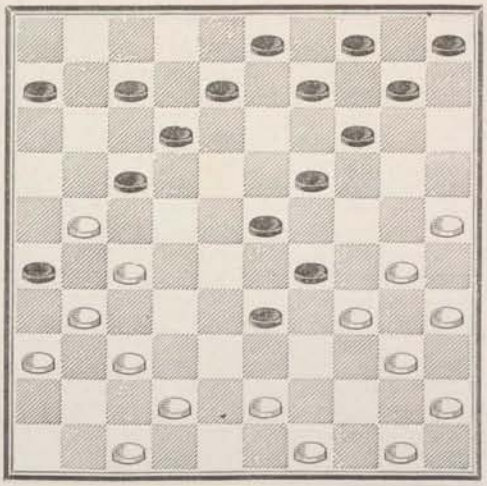
67 — **Blonde.**



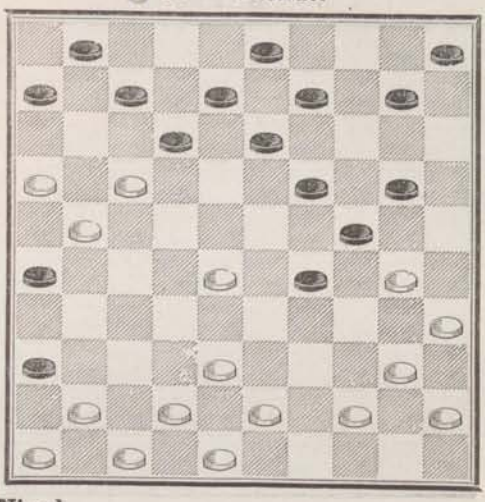
68 — **Blonde.**



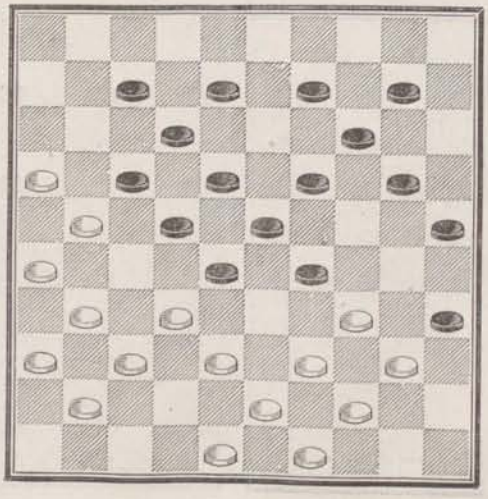
69 — **Commard**



70 — **Blonde.**

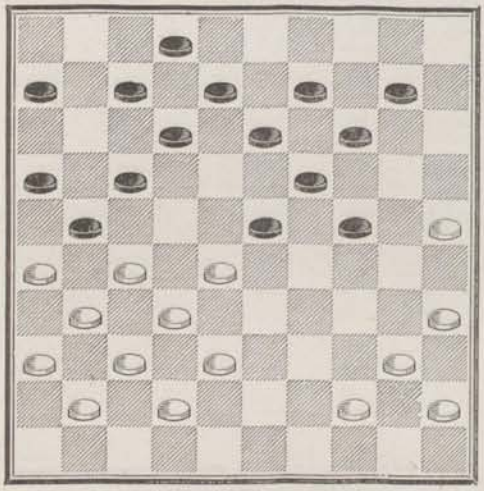


71 — **Nicod.**

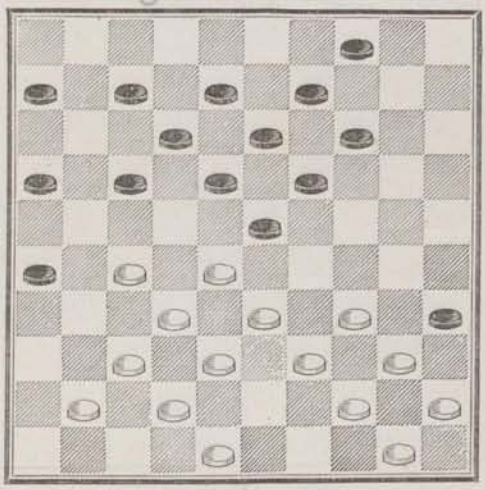


SÉRIE 15

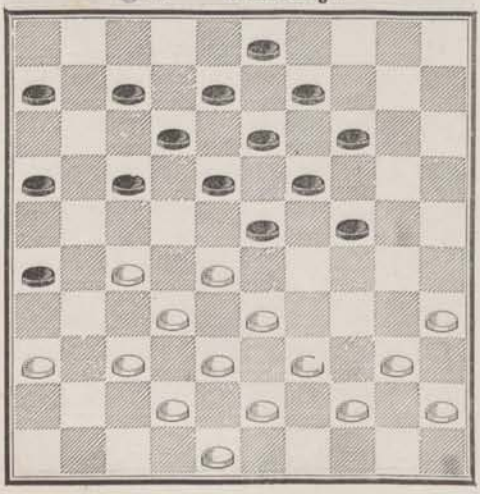
72 — **Laloumet** (en jouant).



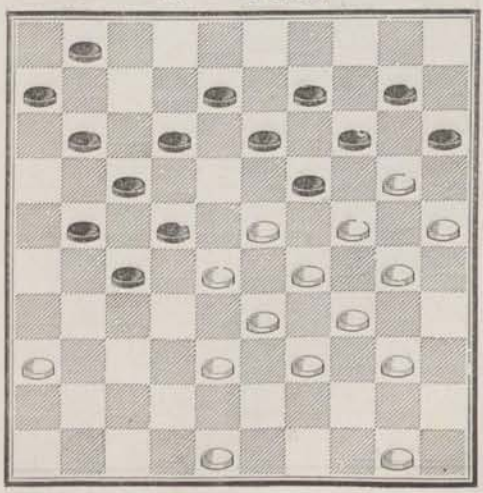
73 — **Dufour.**



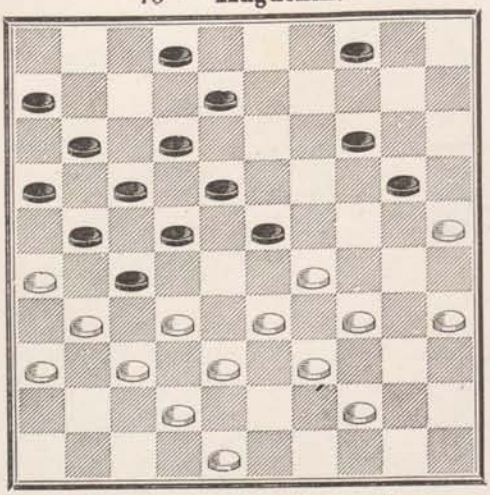
74 — **Manoury.**



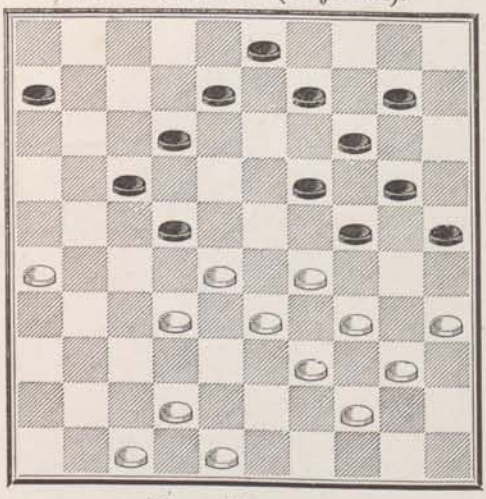
75 — **Éverat.**



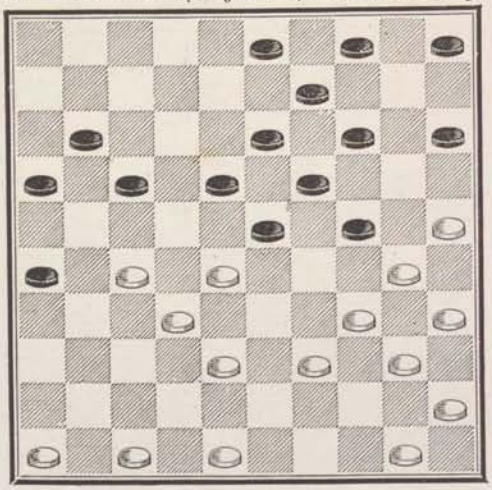
76 — **Huguenin.**



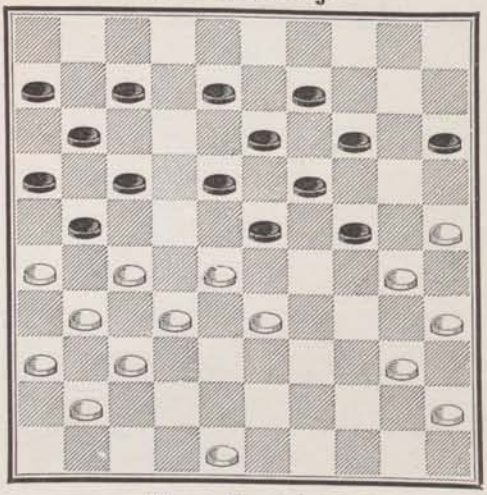
77 — **Dufour** * (en jouant).



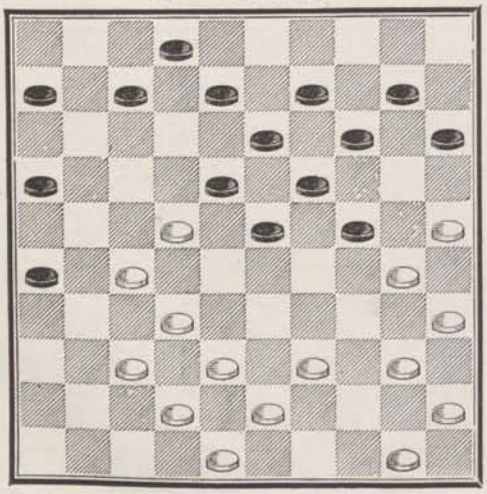
78 — **Thévenot** (en jouant) avec **Manoury.**



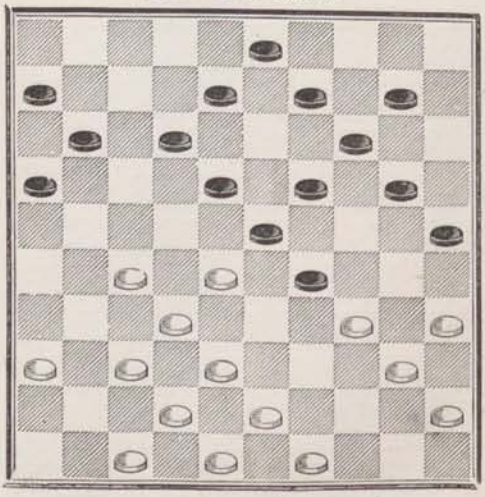
79 — **Manoury.**



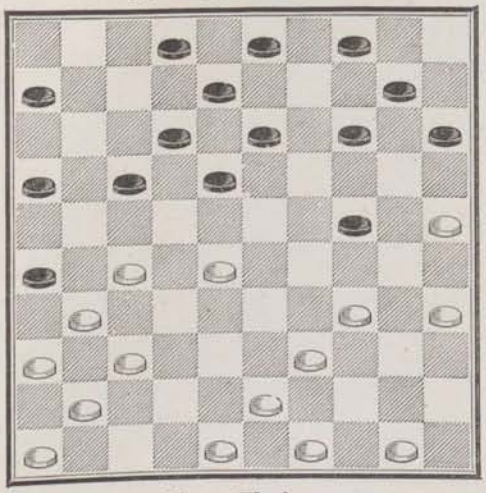
80 — **Dufour.**



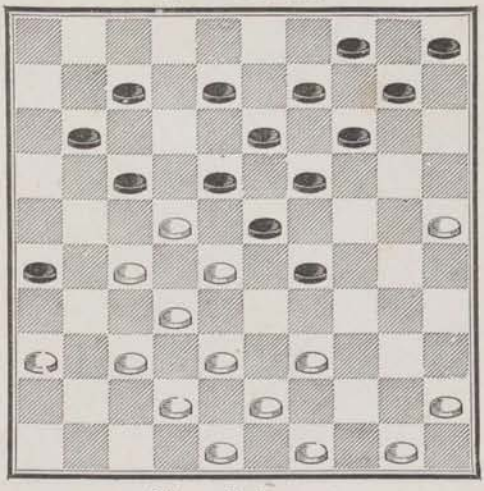
81 — **Fontaine.**



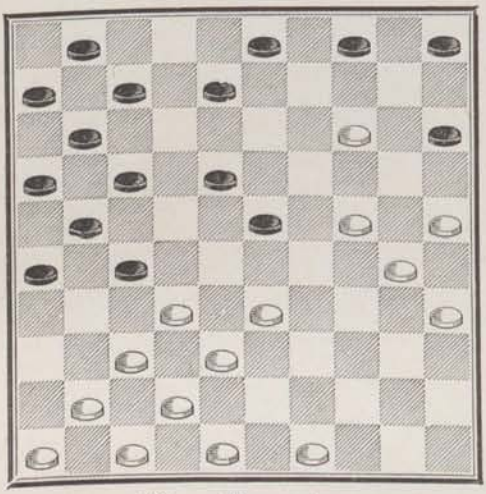
82 — **Patot-Vence.**



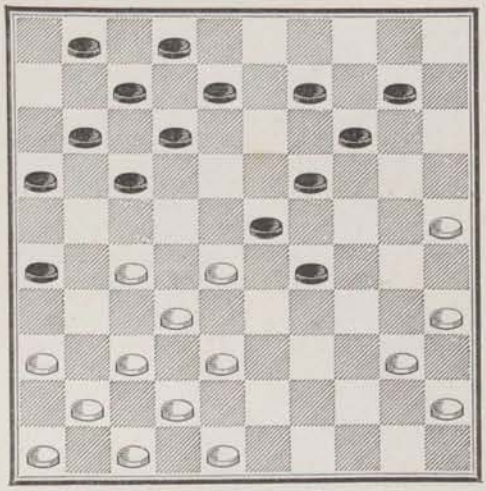
83 — **Blonde.**



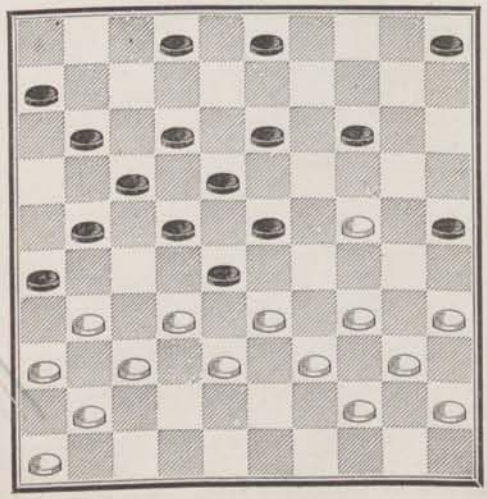
84 — **Chalon.**



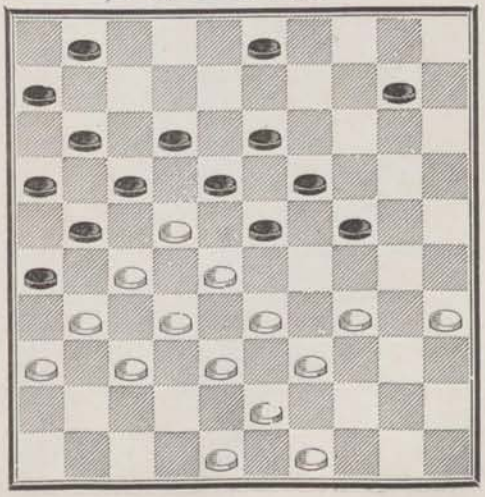
85 — **Laloumet.**



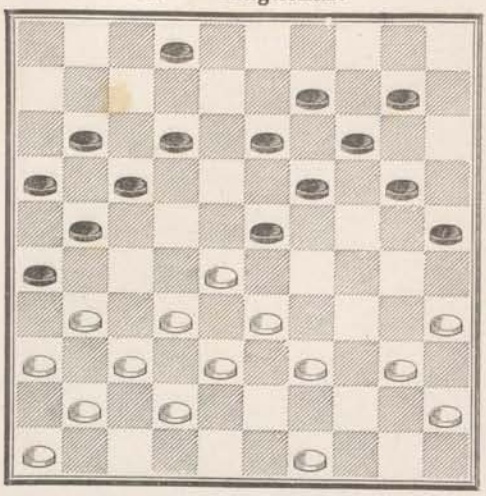
86 — **Huguenin.**



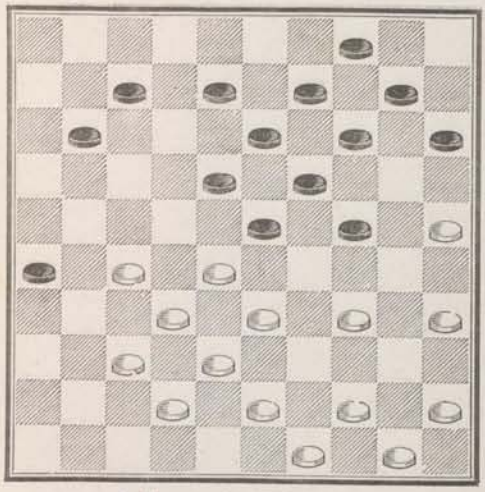
87 — **H. Zaw.**



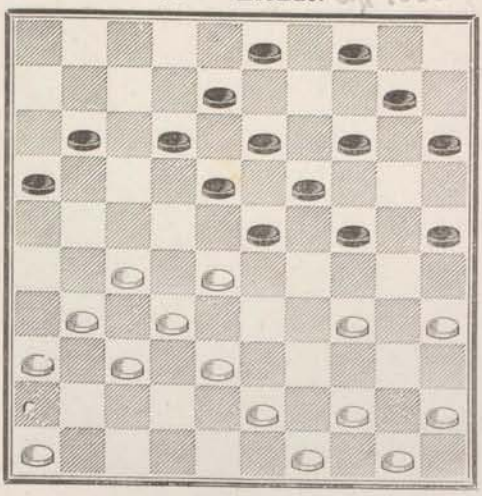
88 — **Huguenin.**



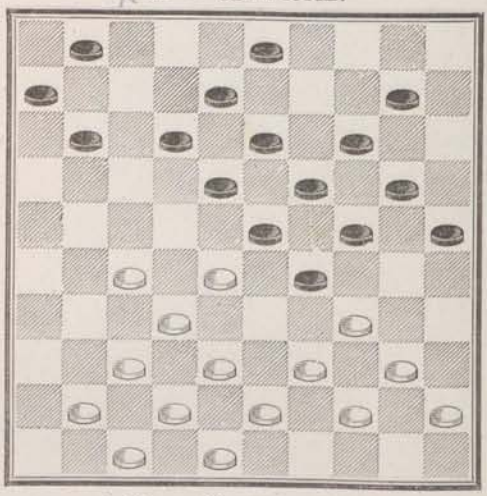
89 — **Crassier à Villeret**



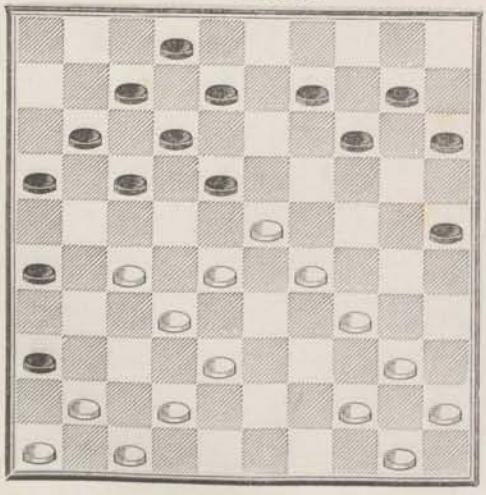
90 — **Blonde.**



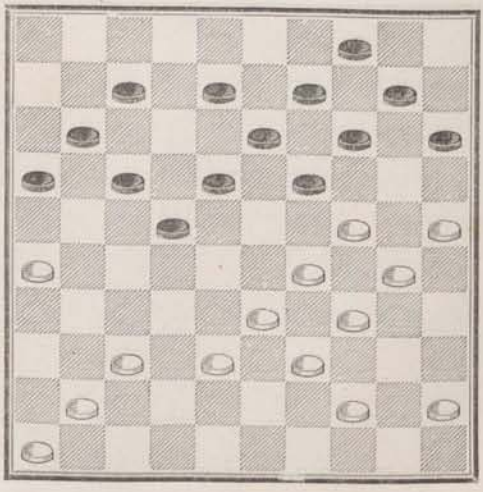
91 — **A. Florin.**



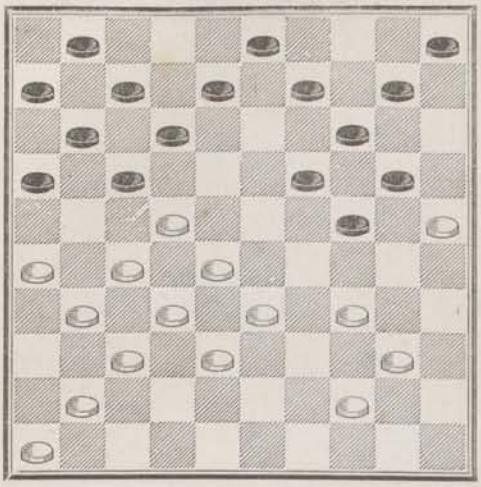
92 — **Blonde.**



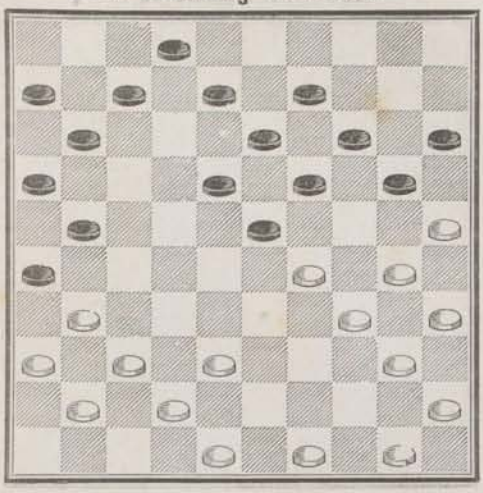
93 — **Van Damne.**



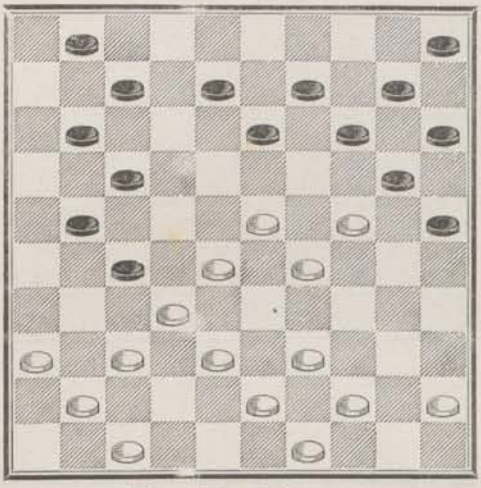
94 — **A. Florin** (en jouant).



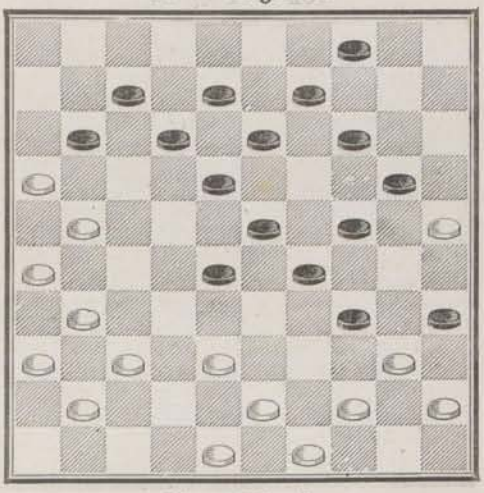
95 — **Aubry** à **Dufour.**



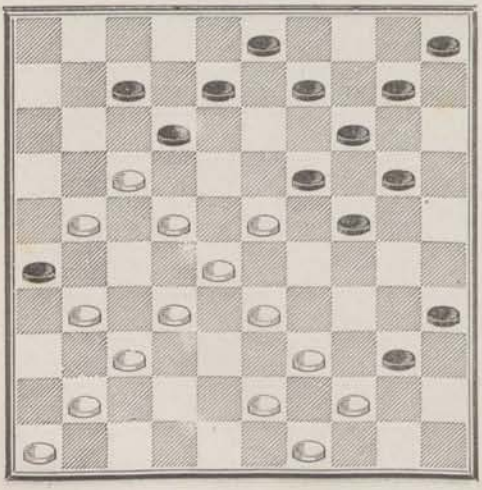
96 — **Blonde.**



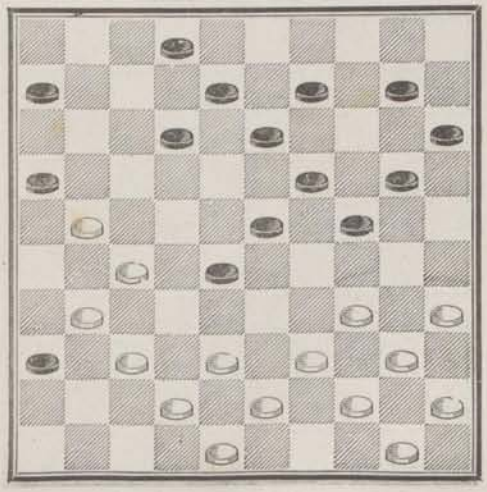
97 — **Legenne.**



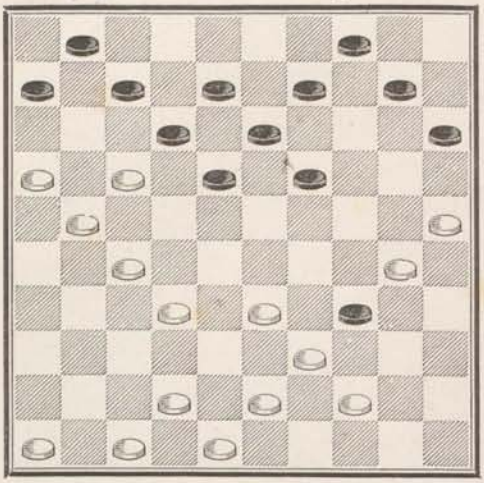
98 — **Van Damne.**



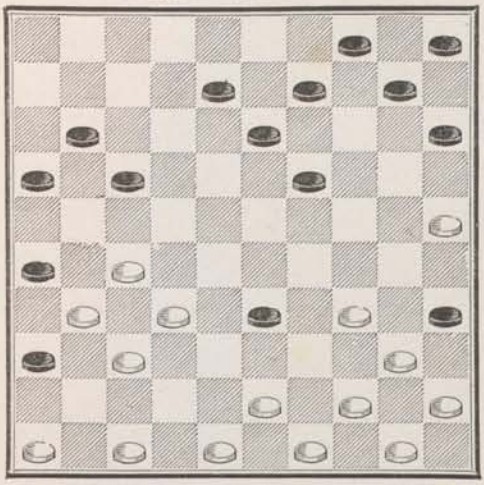
99 — **Blonde.**



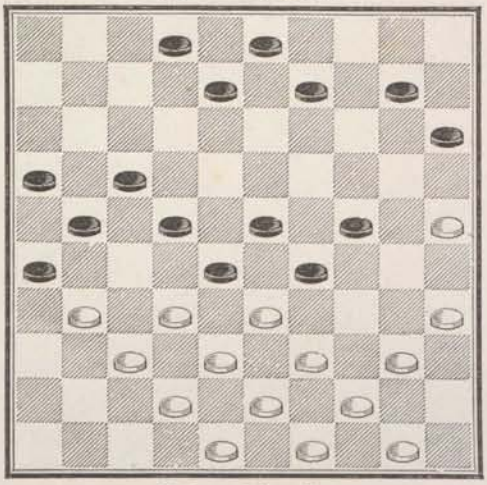
100 — **E. Leclercq.**



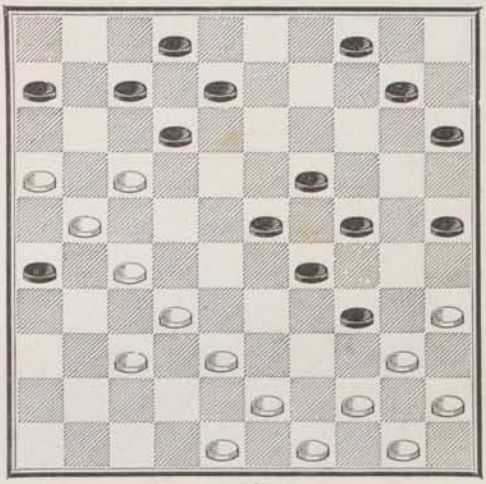
101 — **Blonde.**



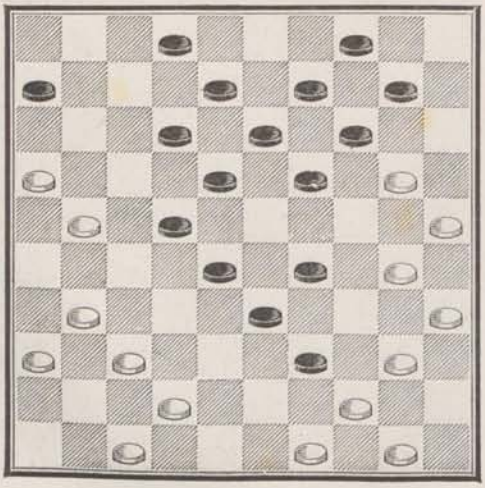
102 — **Blonde.**



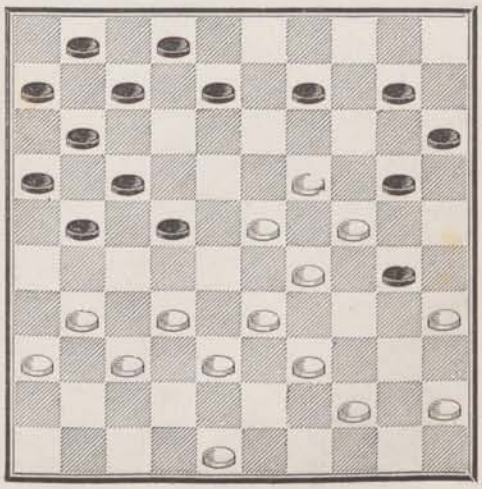
103 — **Blonde.**



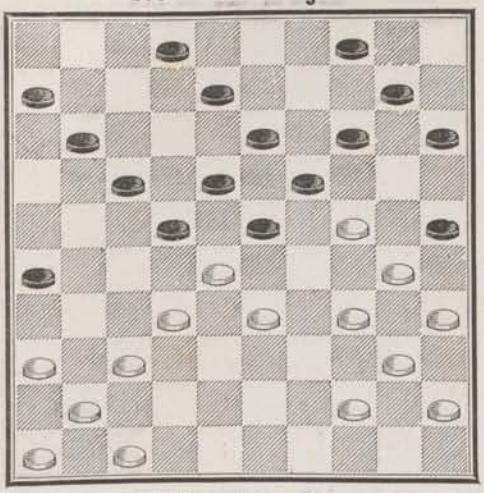
104 — **Blonde.**



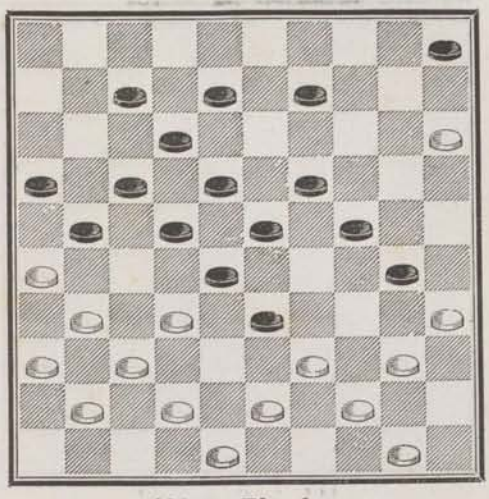
105 — **Éverat.**



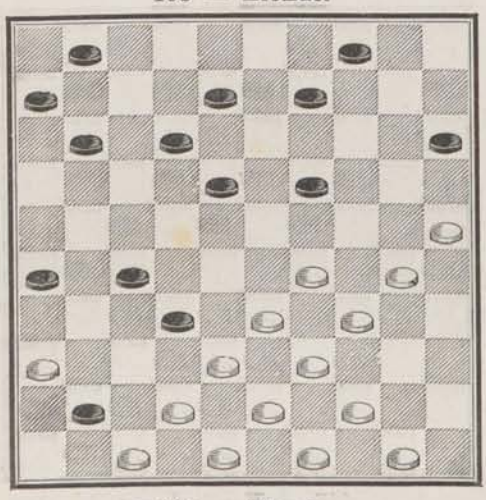
106 — **H. Wuyts.**



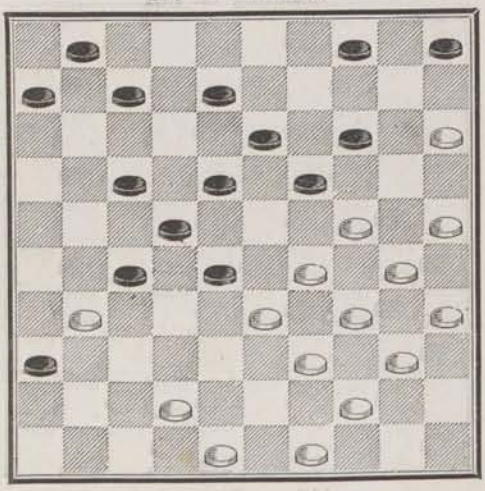
107 — **D. Bernard.**



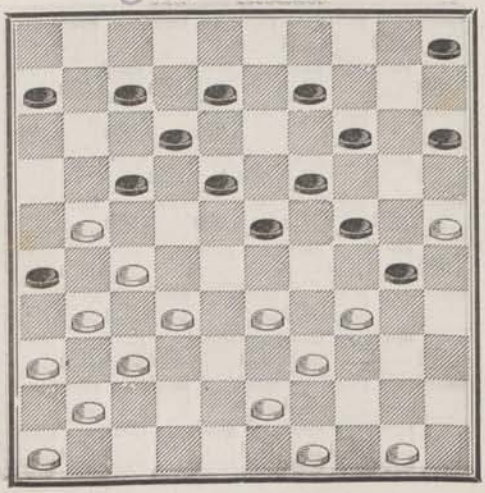
108 — **Blonde.**



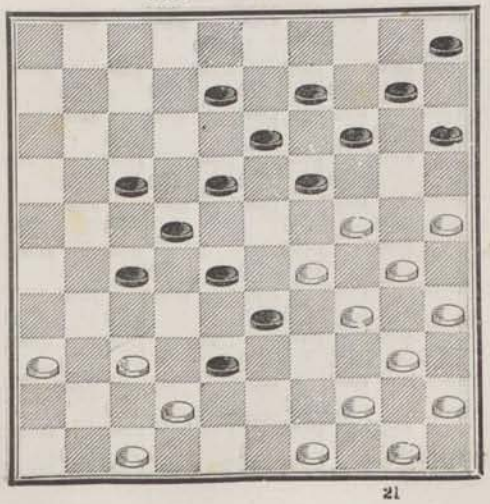
109 — **Blonde.**



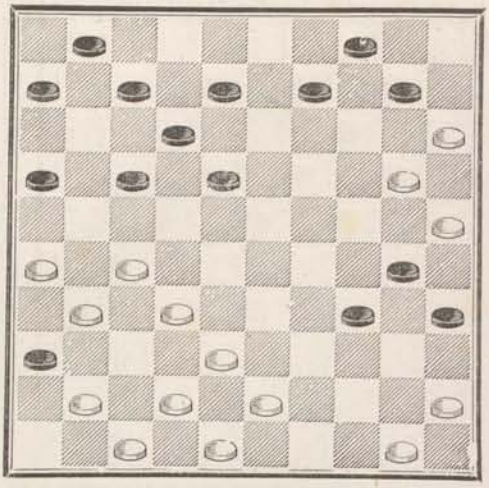
110 — **Blonde.**



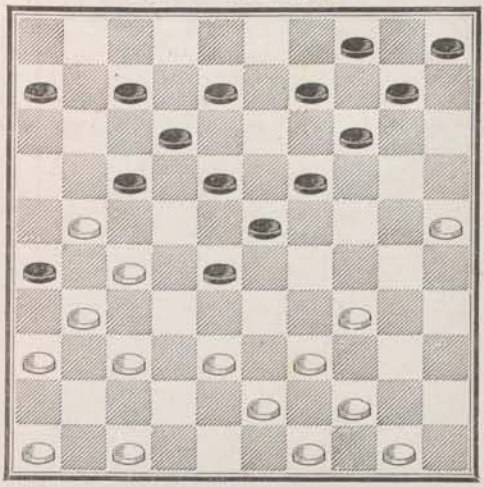
111 — **Blonde.**



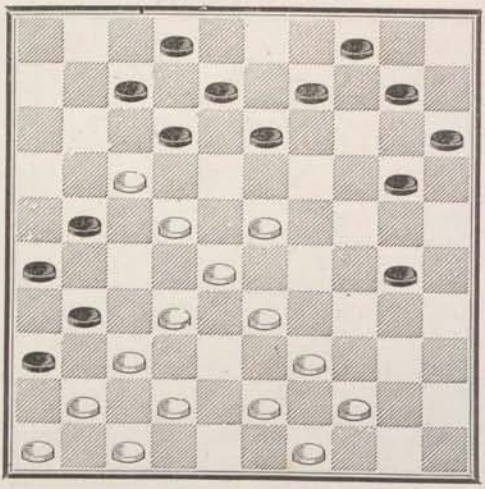
112 — **Blonde.**



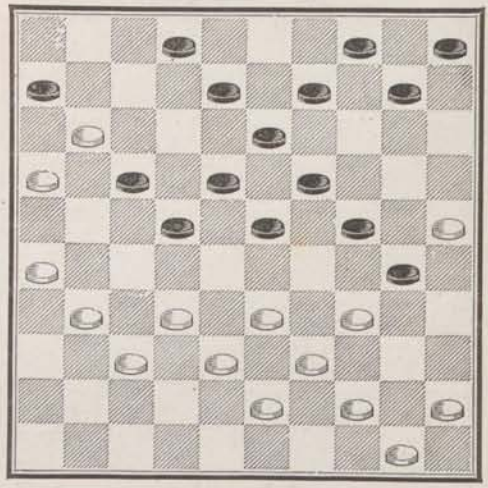
113 — **Commard.**



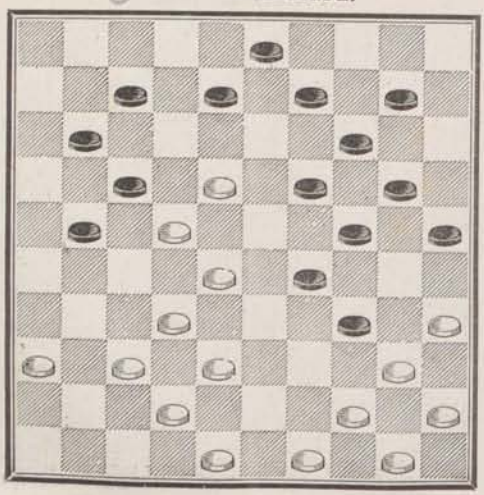
114 — **Commard.**



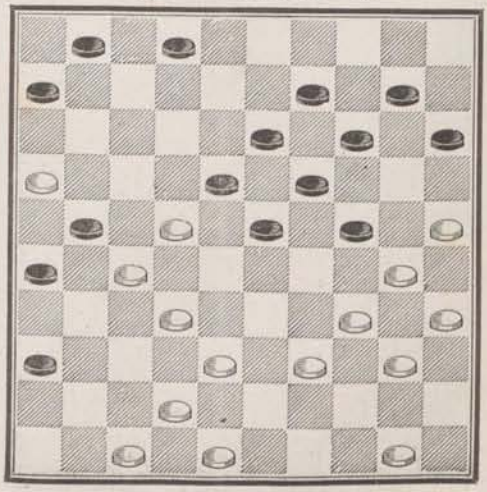
115 — **Commard.**



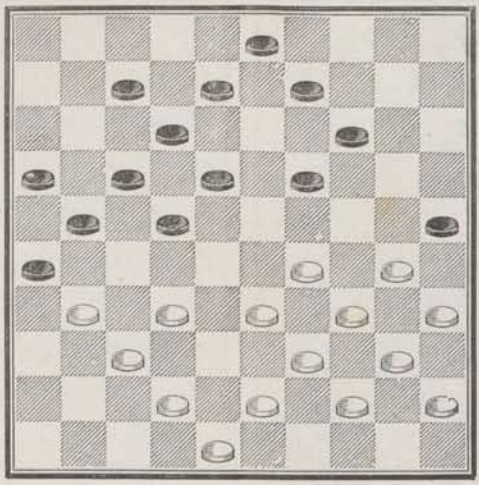
116 — **Commard.**



117 — **Vanderhaert.**

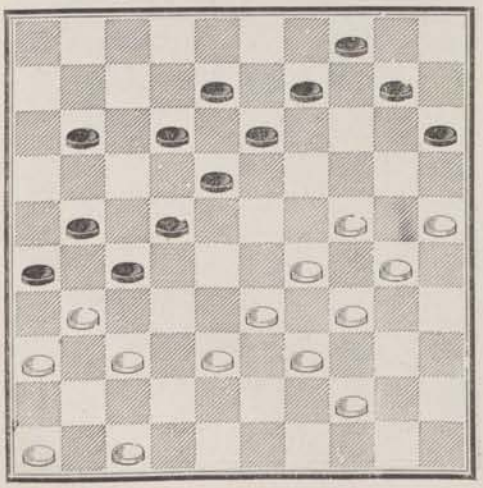


118 — **Commard**

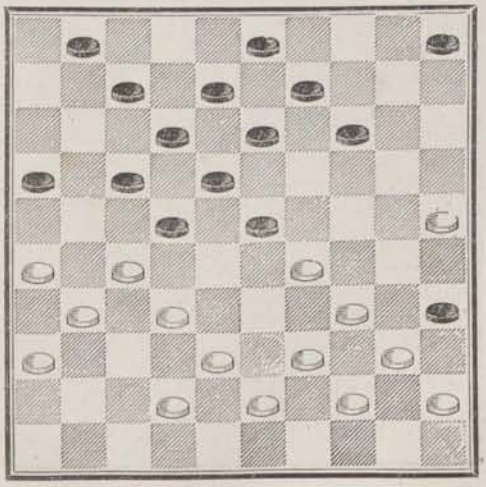


SÉRIE 14

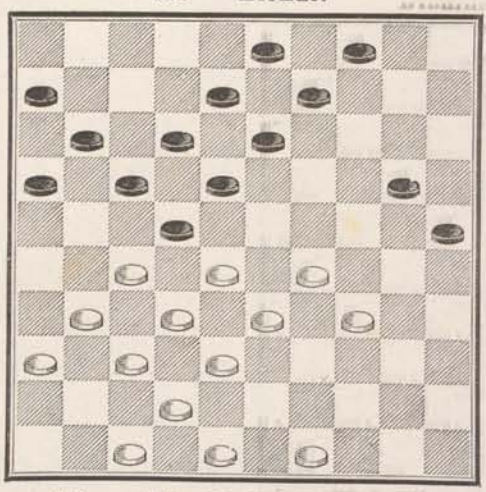
119 — **La Hève.**



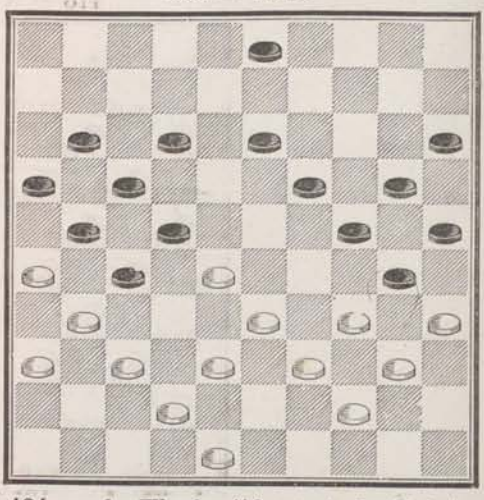
120 — **Dufour.** *



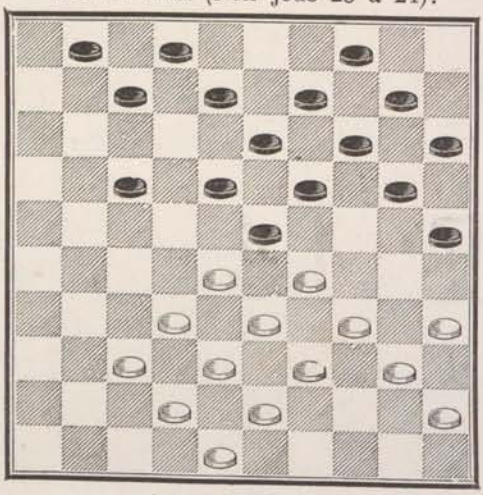
121 — **Blonde.**



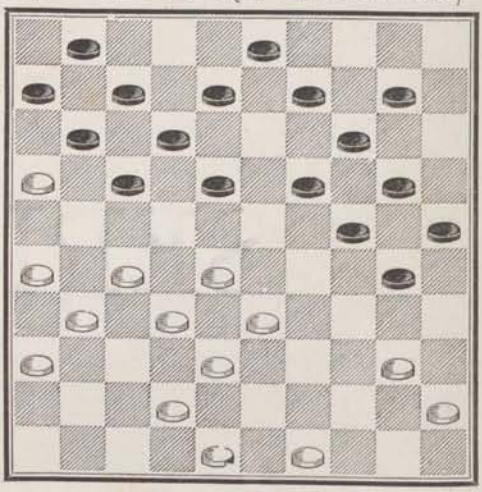
122 — **Alix.**



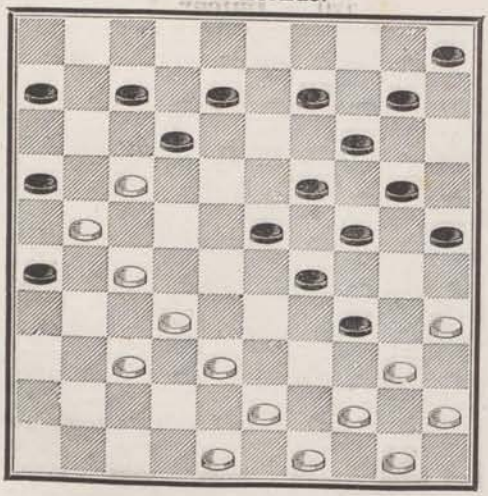
123 — **Alix** (Noir joue 20 à 24).



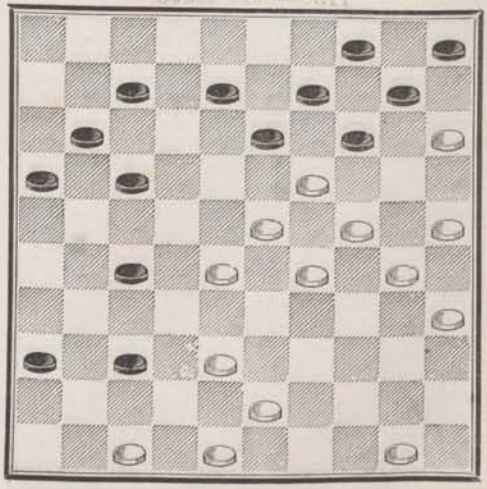
124 — **A. Florin** (19me trait des Noirs).



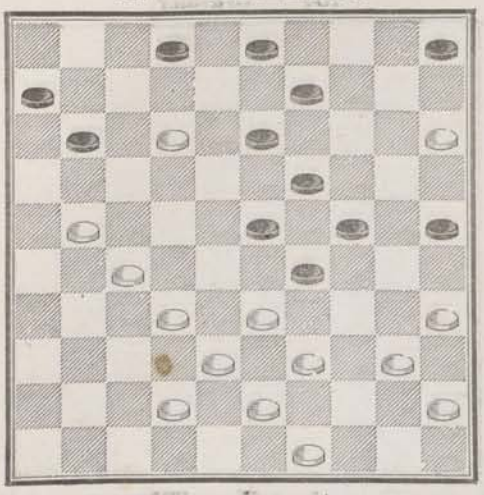
125 — **Blonde.**



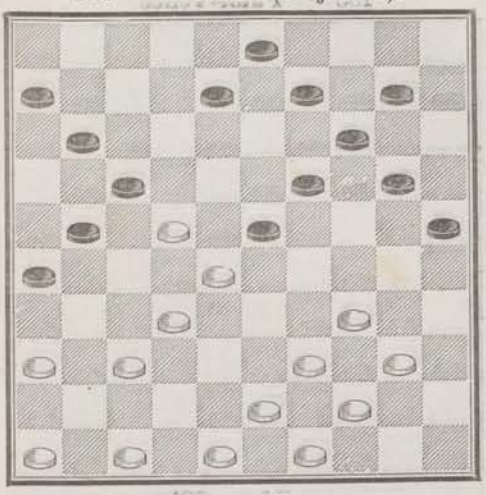
126 — **Blonde.**



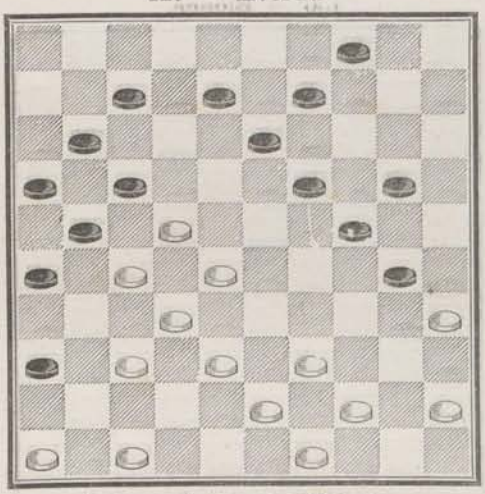
127 — **Van Embden.**



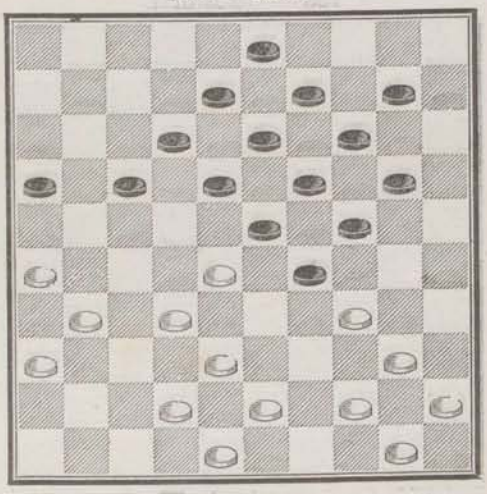
128 — **Crassier** (en jouant).



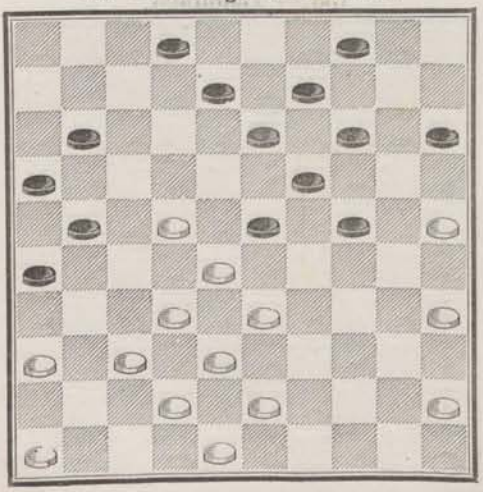
129 — **Everat.**



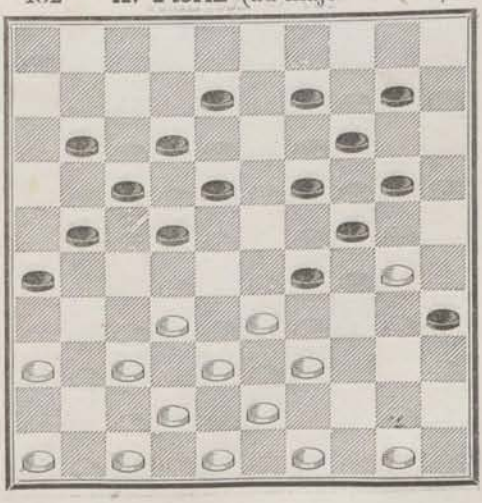
130 — **Alix.**



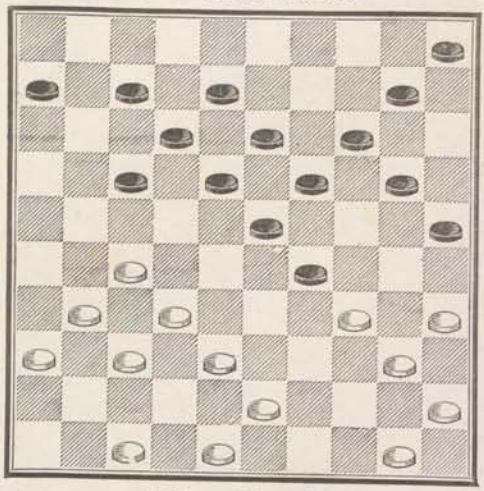
131 — **Lesage** à **Mulheim.**



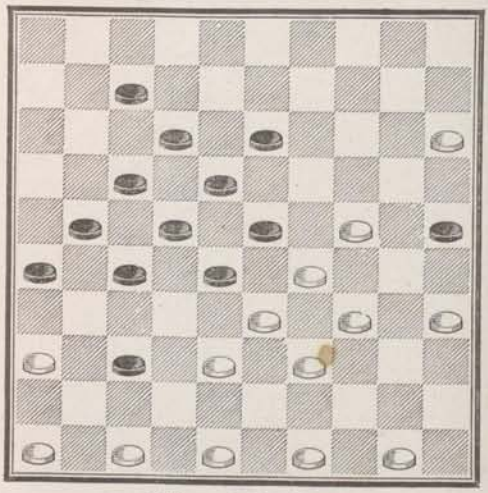
132 — **A. Florin** (au major de Lille).



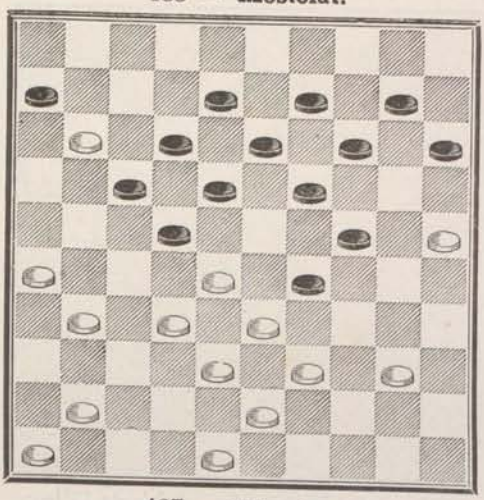
133 — **Patot-Vence.**



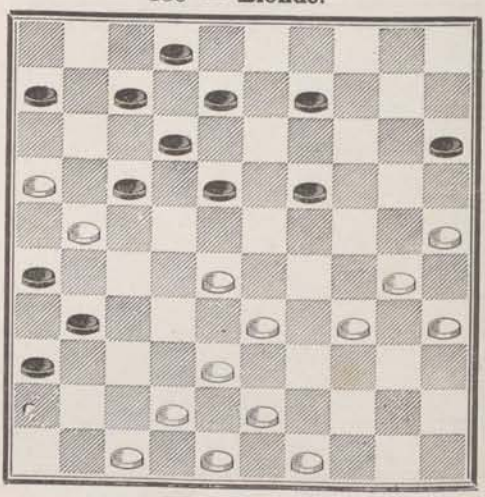
134 — **Crassier.**



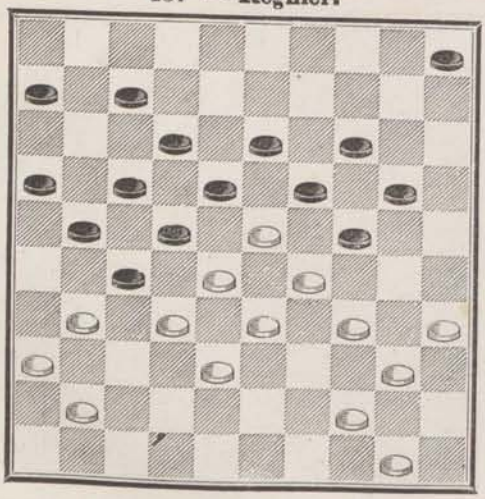
135 — **Mostolat.**



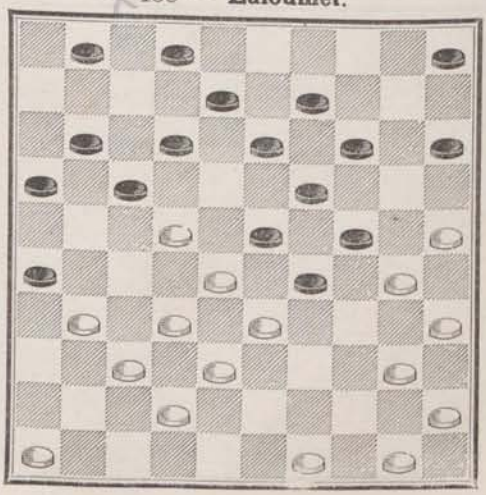
136 — **Blonde.**



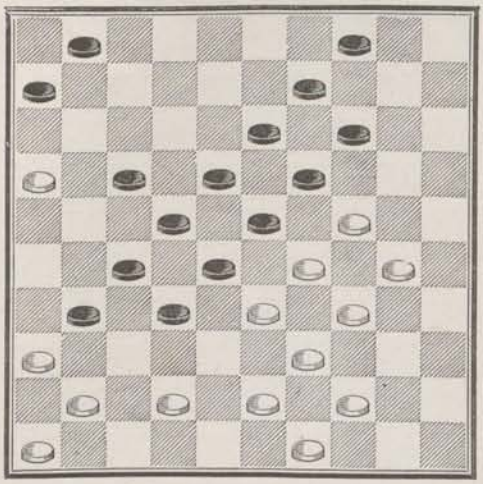
137 — **Régnier.**



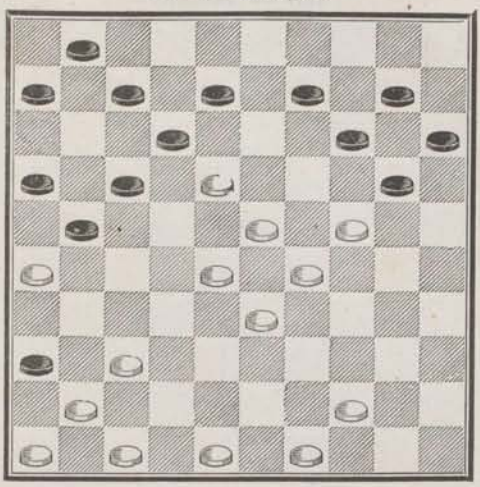
138 — **Laloumet.**



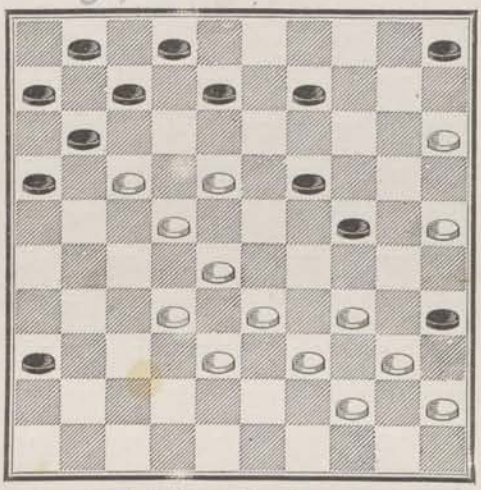
139 — **Wardon.**



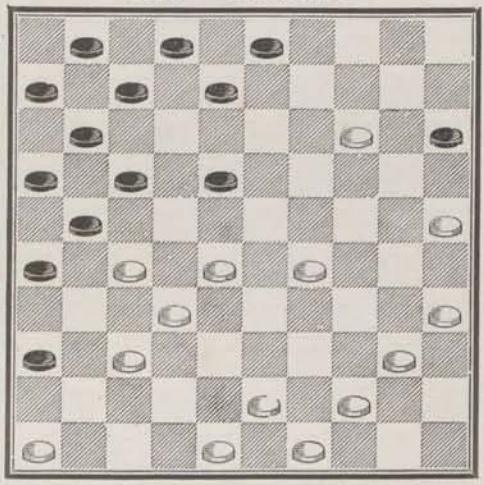
140 — **Éverat.**



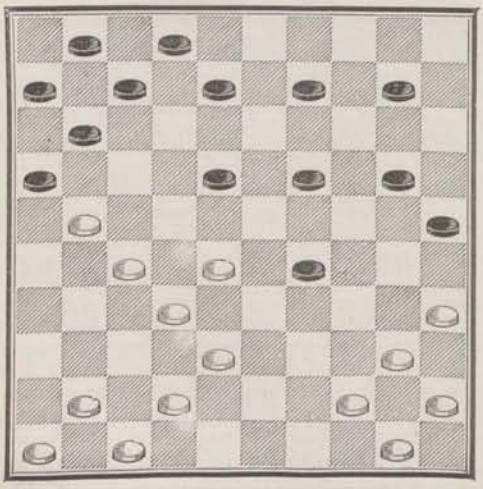
141 — **Blonde.**



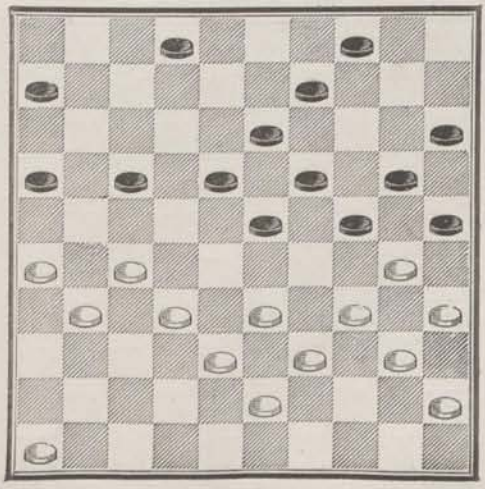
142 — **Commard.**



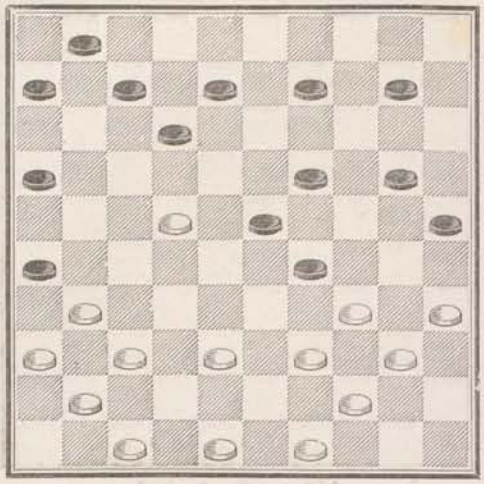
143 — **Blonde.**



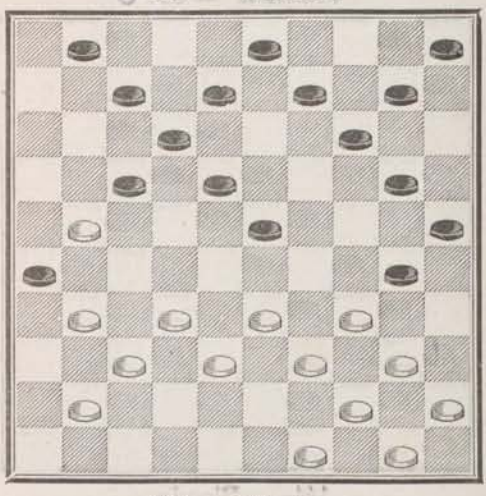
144 — **Blonde.**



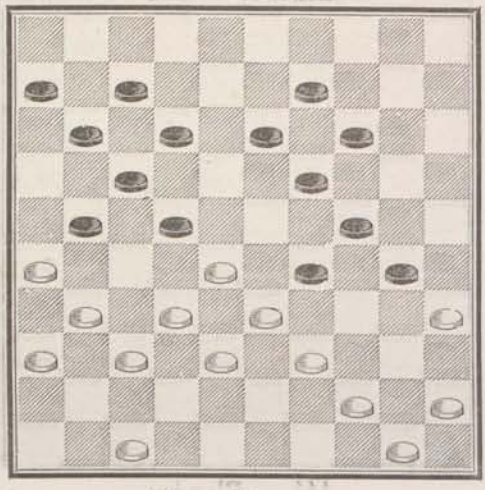
145 — **Blonde.**



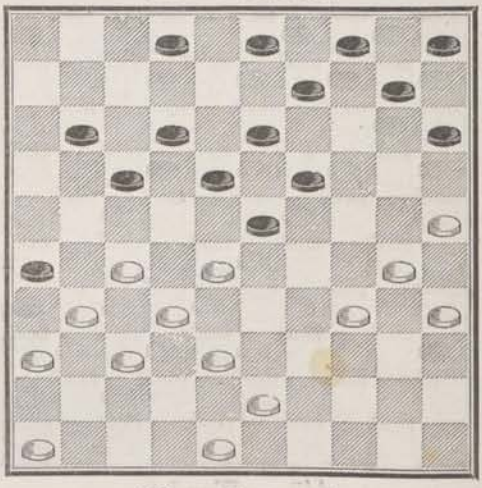
146 — **Wardon.**



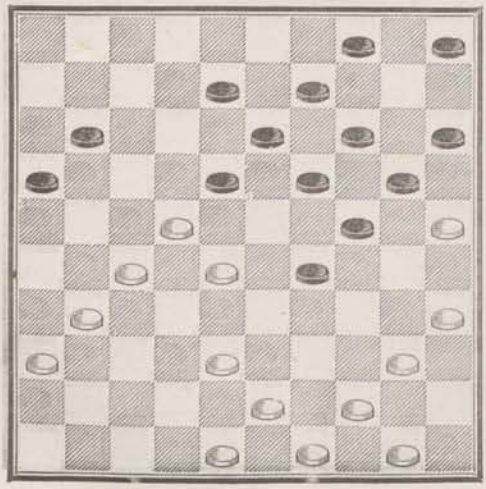
147 — **Wardon.**



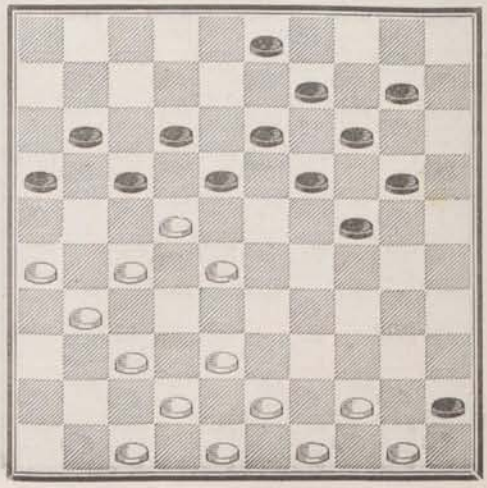
148 — **Wardon.**



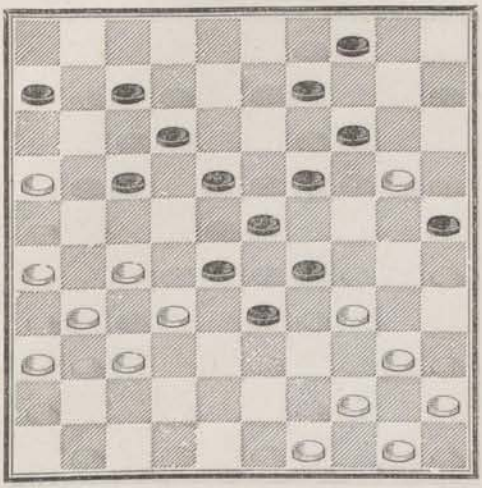
149 — **Harvant.**



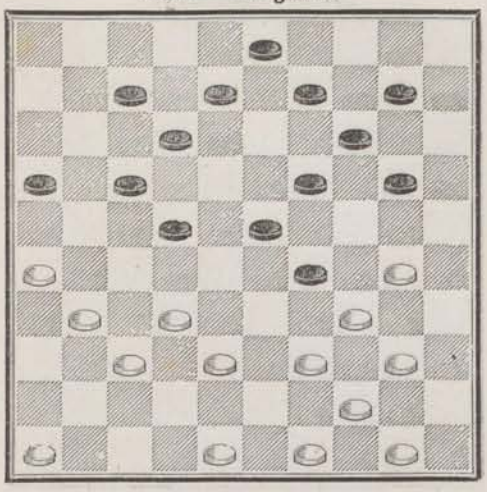
150 — **Commard.**



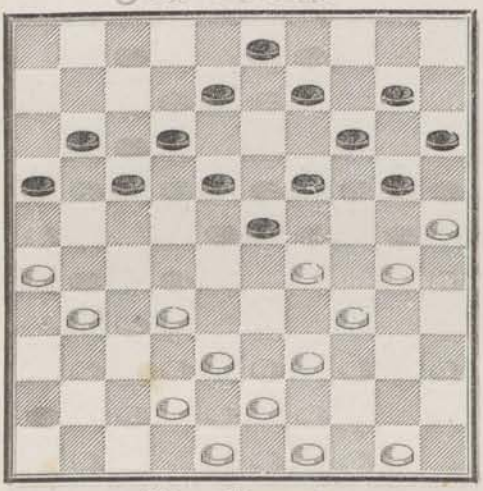
151 — **Blonde.**



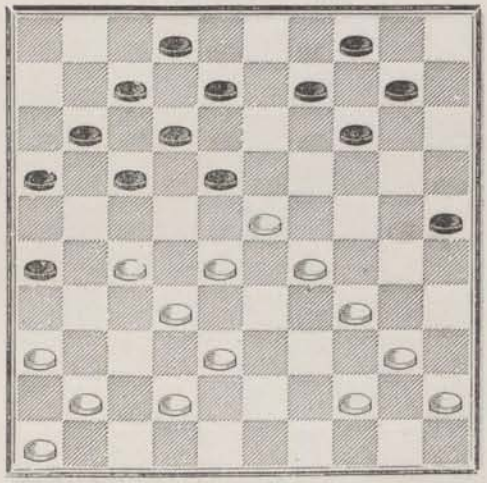
152 — **Grégoire.**



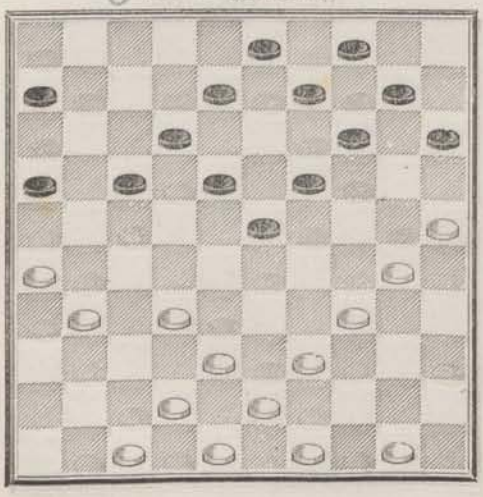
153 — **Blonde.**



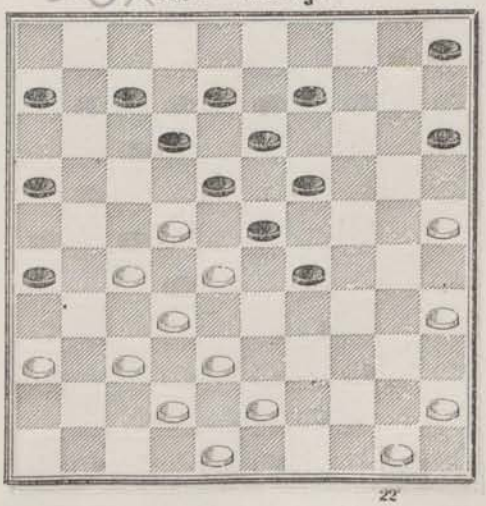
154 — **Commard.**



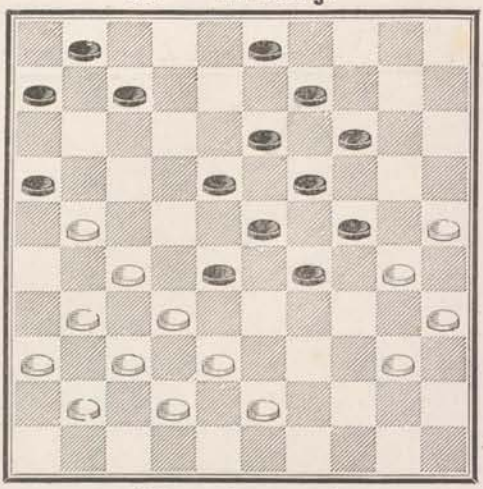
155 — **Harvant.**



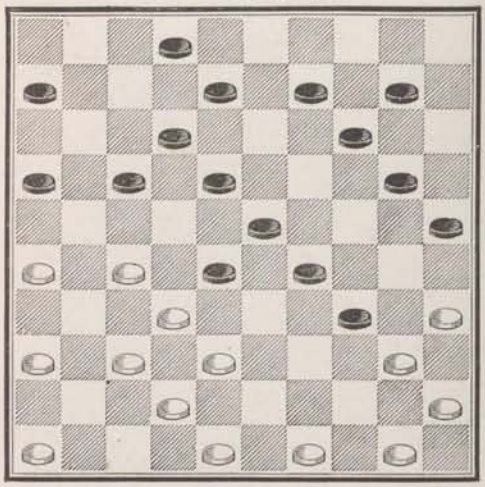
156 — **Aubry.**



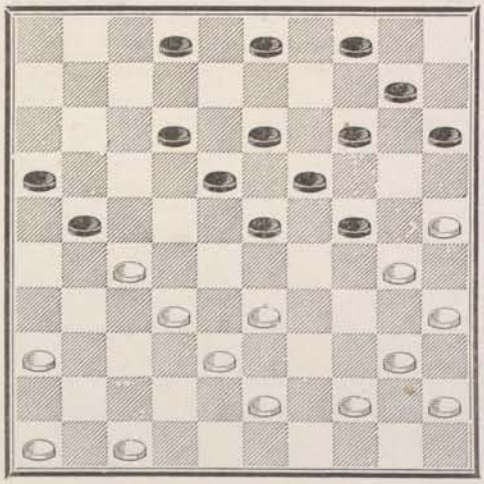
157 — **Manoury.**



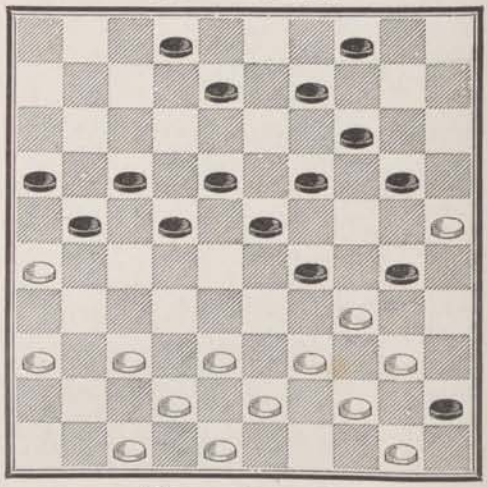
158 — **Commard.**



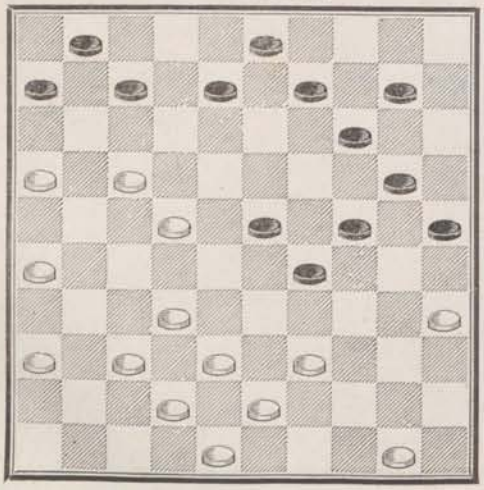
159 — **Commard.**



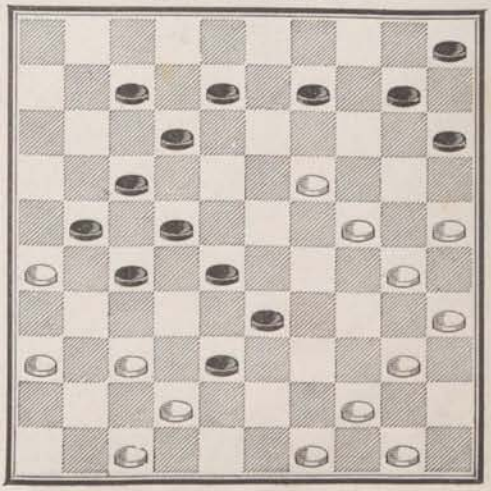
160 — **Bernard.**



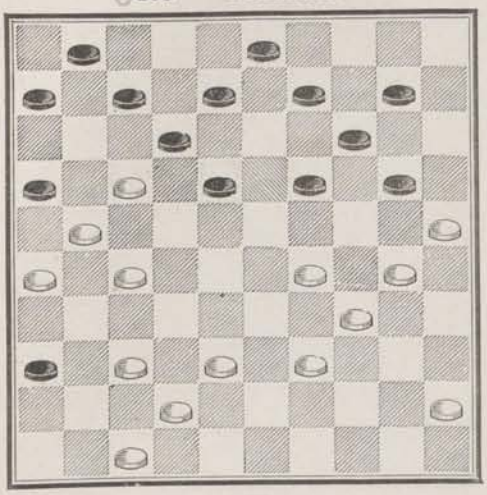
161 — **Blonde.**



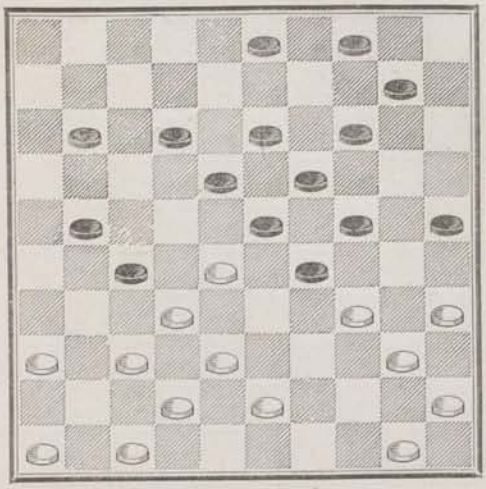
162 — **Bernard.**



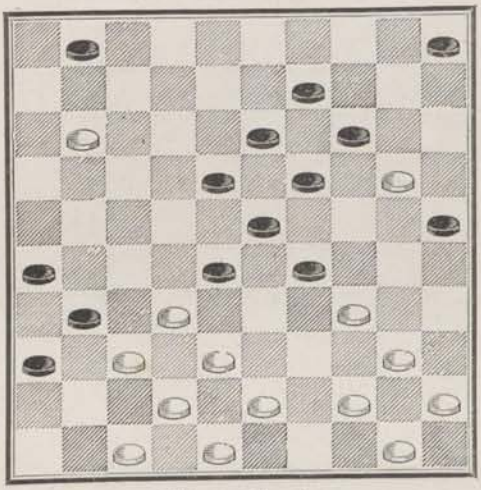
163 — **Commard**



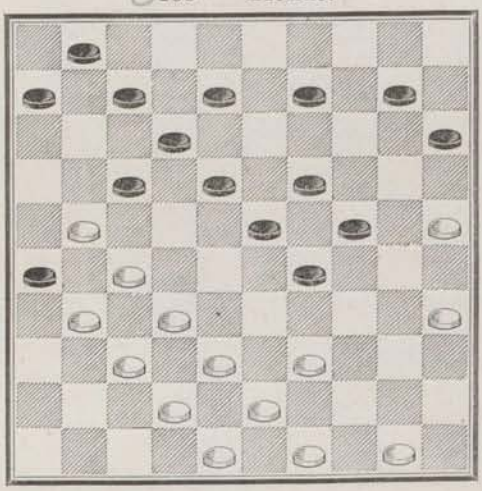
164 — **Blonde.**



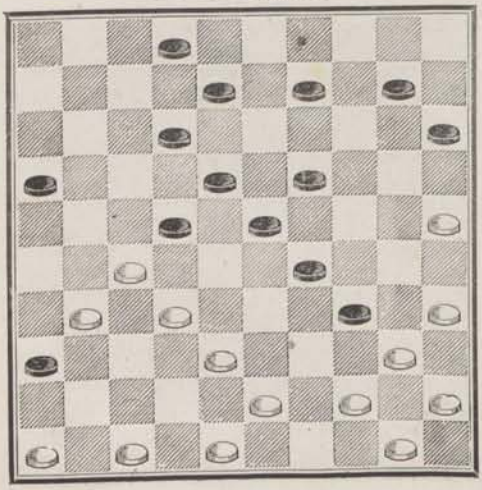
165 — **Wardon.**



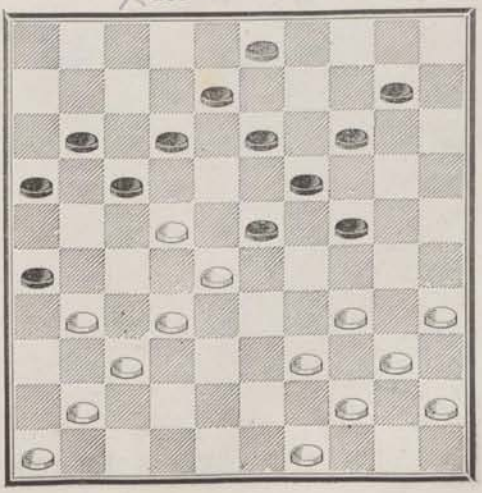
166 — **Blonde.**



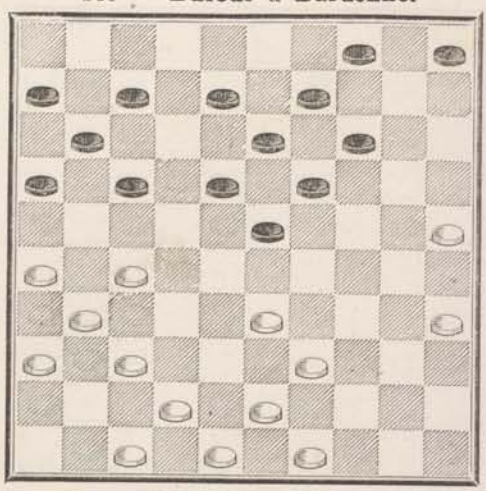
167 — **Blonde.**



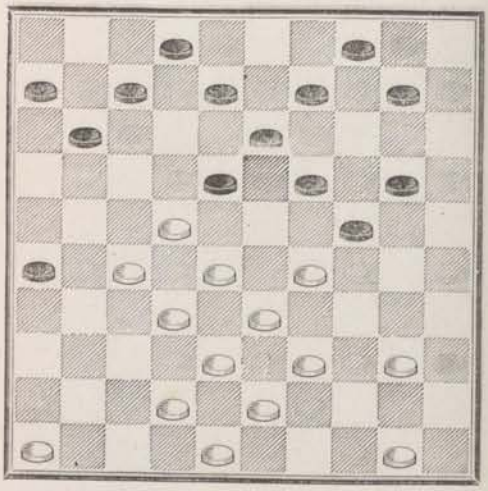
168 — **Blonde.**



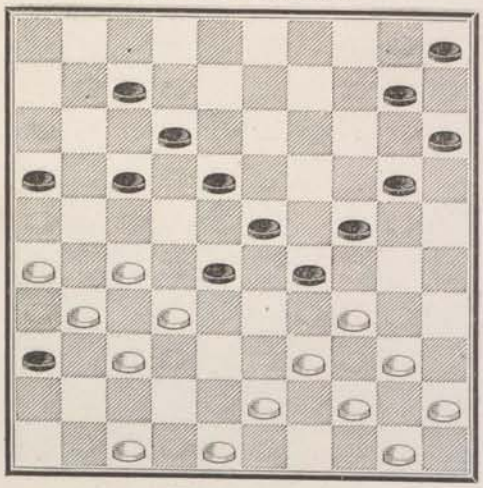
169 — **Dufour** à **Dardenne.**



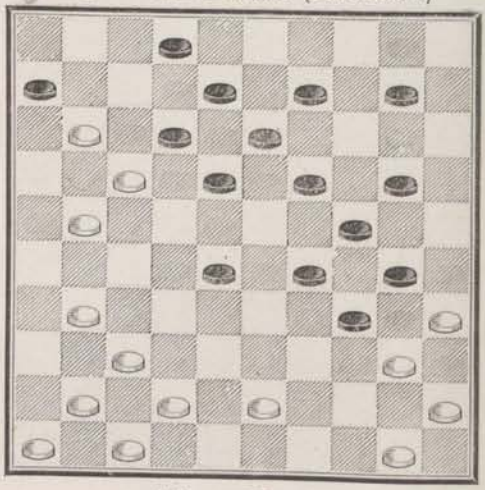
170 — **Volf.**



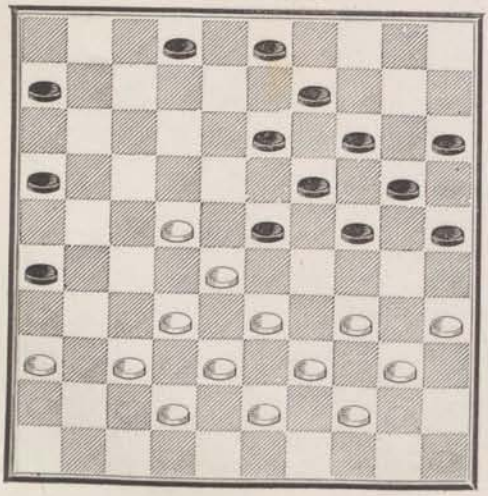
171 — **Commard.**



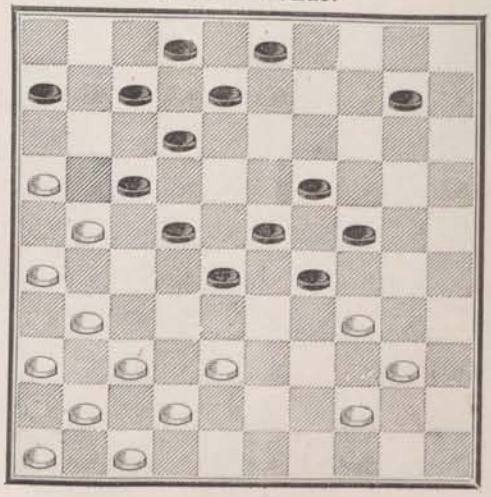
172 — **Van Damne** (l'évolution)



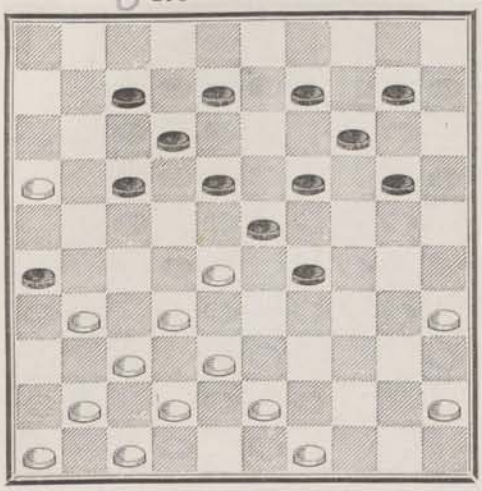
173 — **Dessi.**



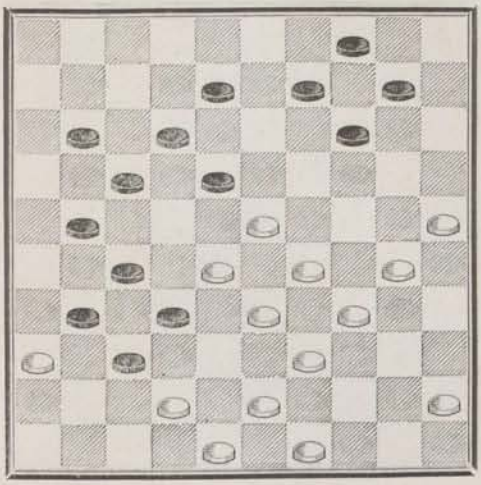
174 — **Blonde.**



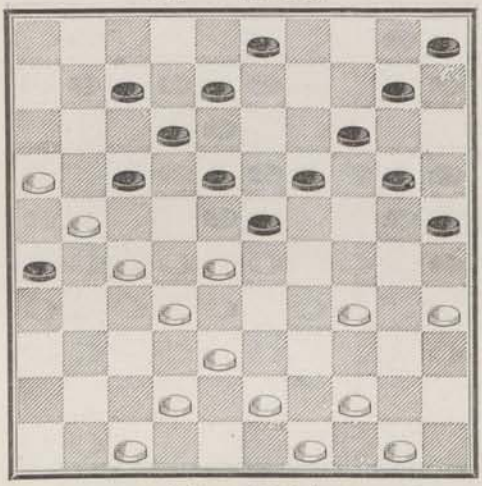
175 — **Blonde**



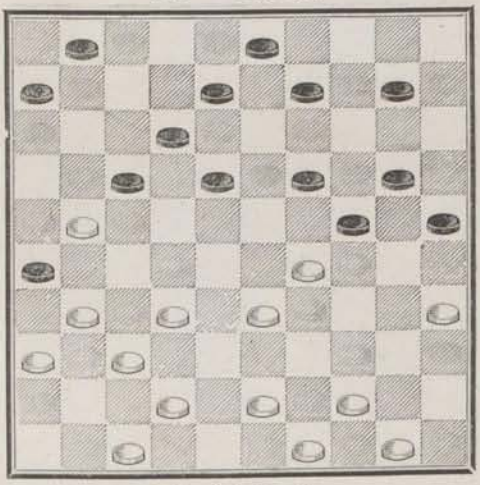
176 — **Blonde.**



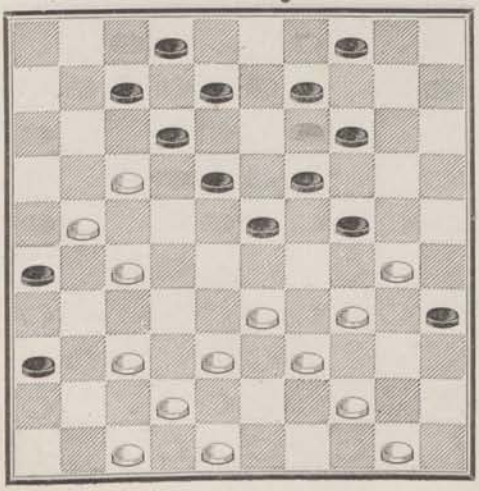
177 — **Blonde.**



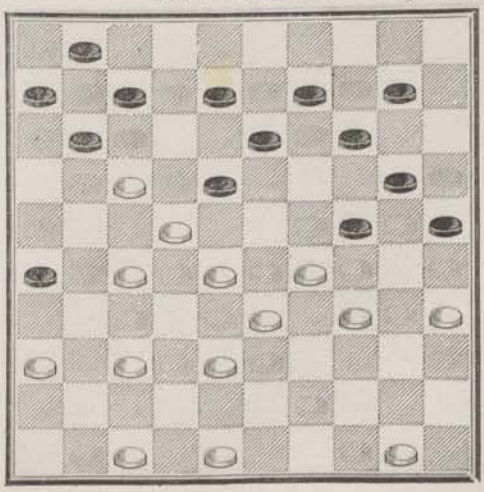
178 — **Blonde**



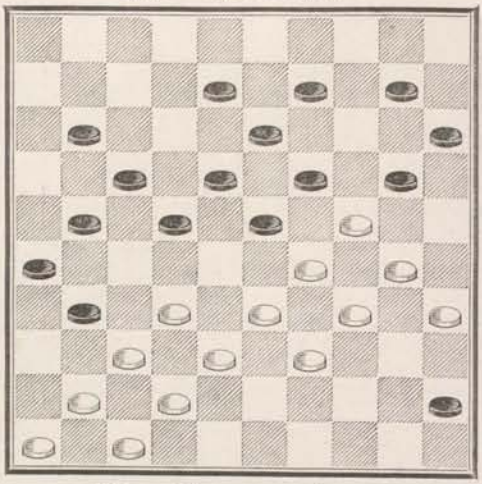
179 — **Pujol.**



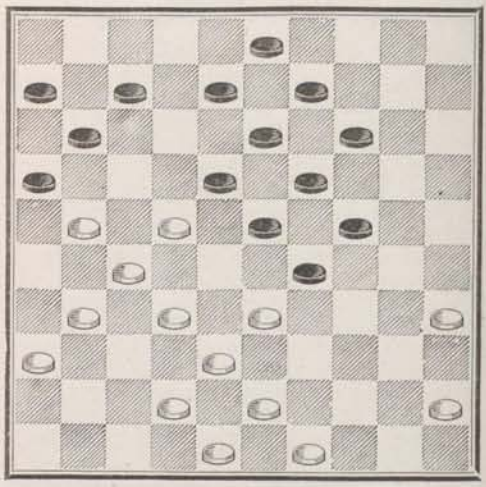
180 — **Blonde.**



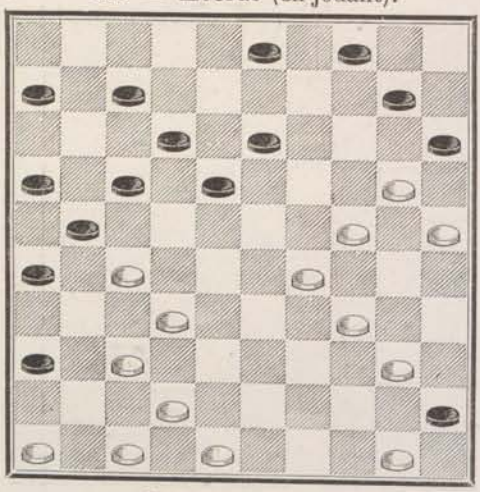
181 — **A. Florin.**



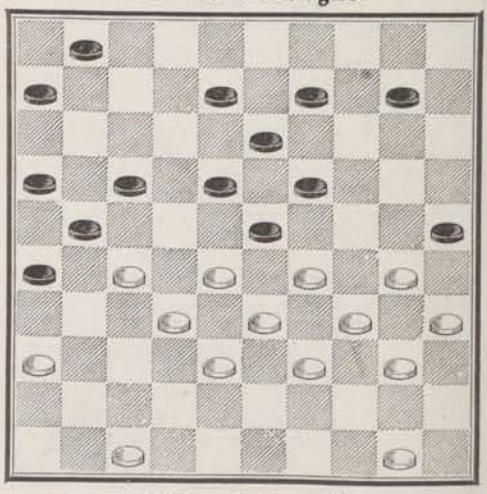
182 — **Dufour à Commard.**



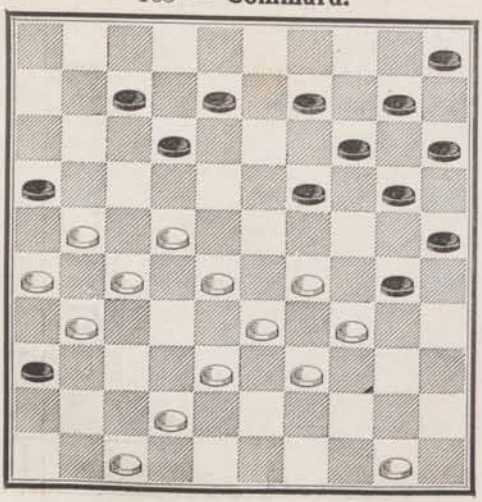
183 — **Éverat** (en jouant).



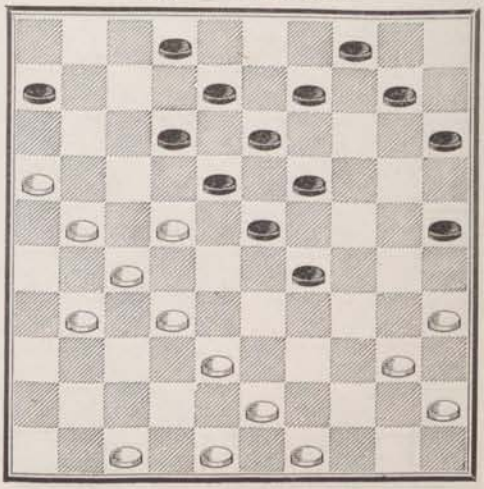
184 — **Lamontagne.**



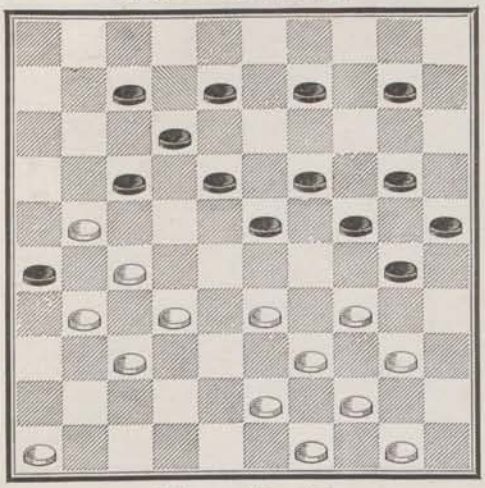
185 — **Commard.**



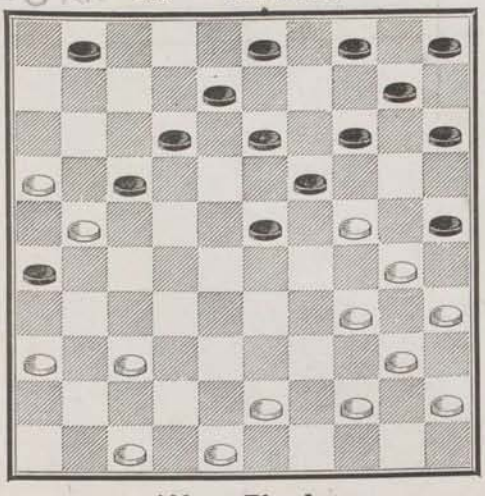
186 — **Commard.**



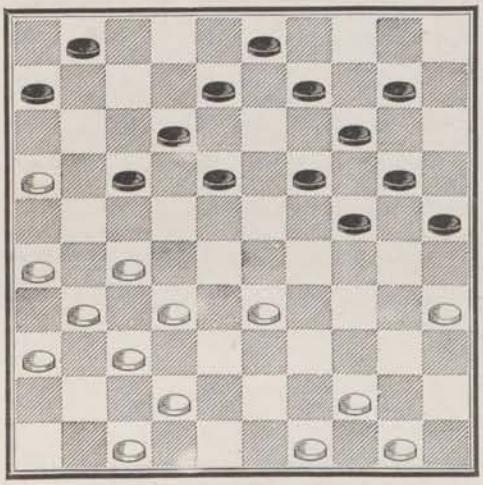
187 — **Commard.**



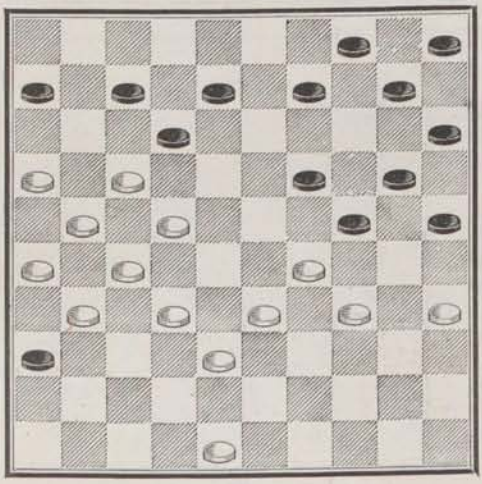
188 — **Commard.**



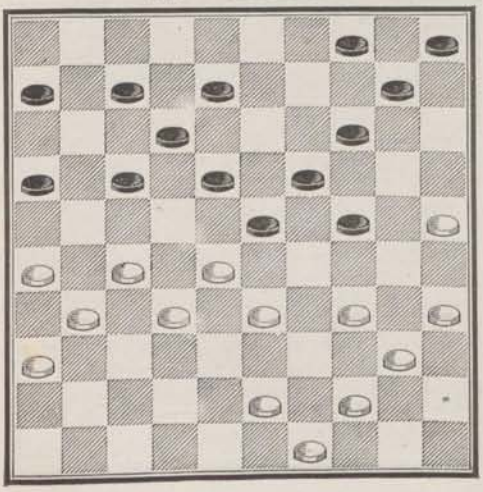
189 — **Blonde.**



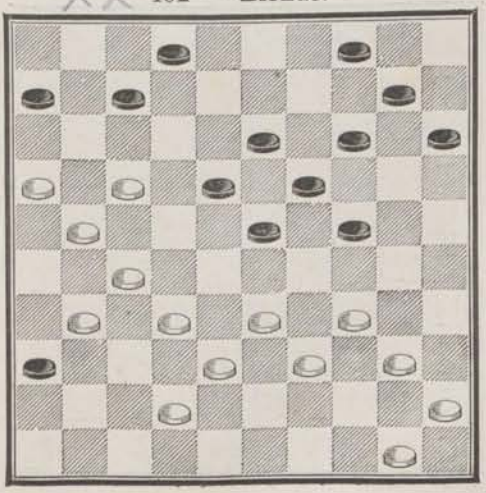
190 — **Blonde.**



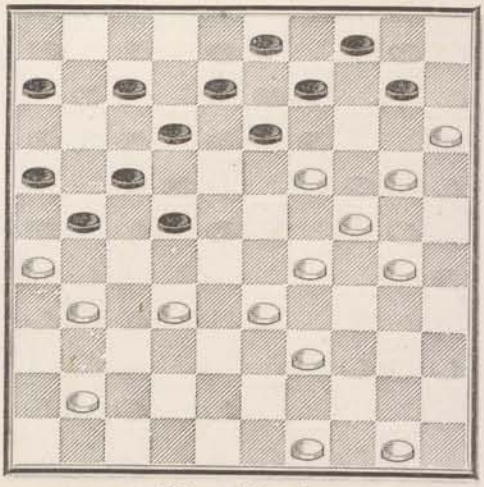
191 — **Blonde.**



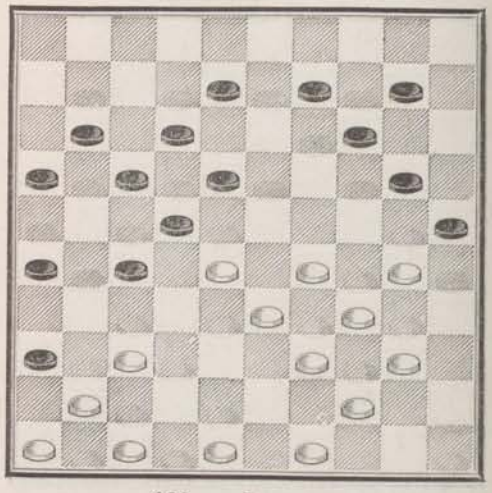
192 — **Blonde.**



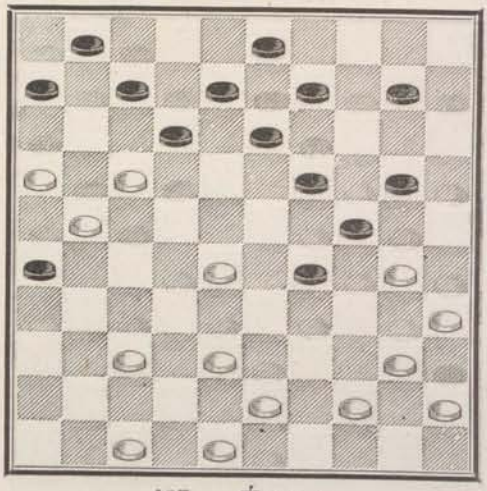
193 — **Blonde.**



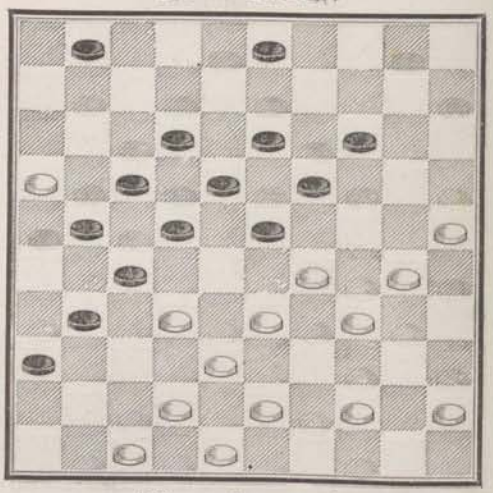
194 — **Blonde.**



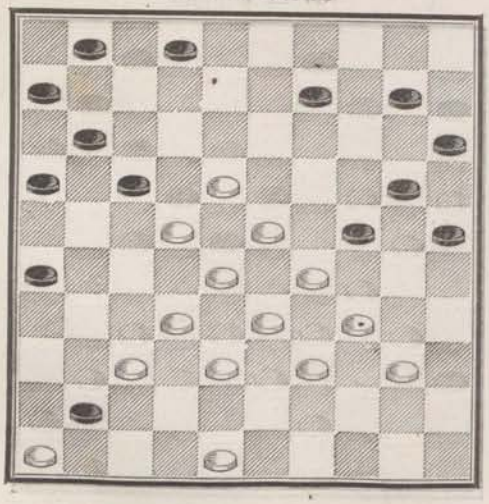
195 — **Blonde.**



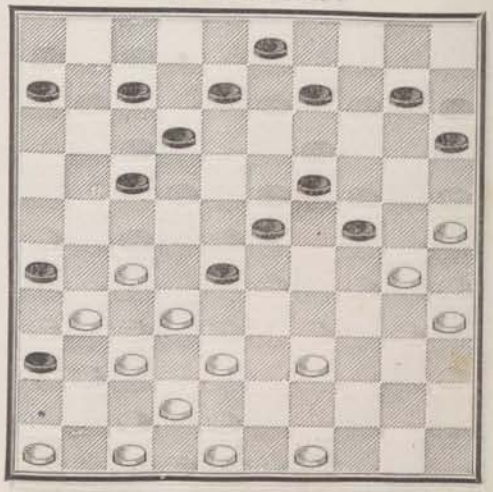
196 — **Lacour.**



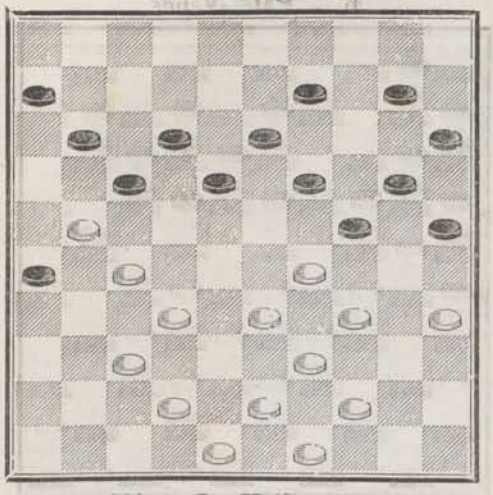
197 — **Éverat.**



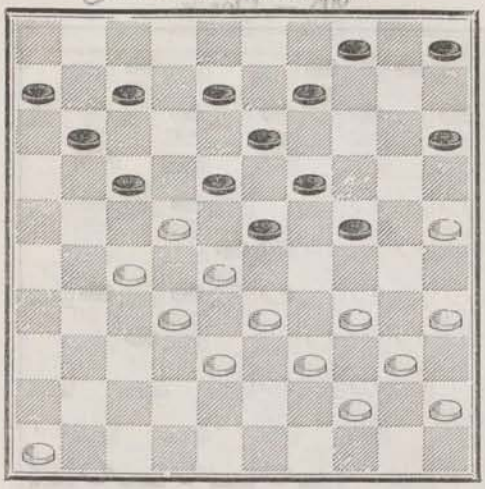
198 — **Commard.**



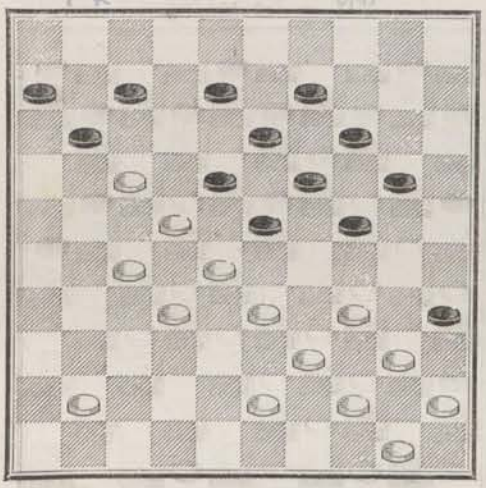
199 — **Commard.**



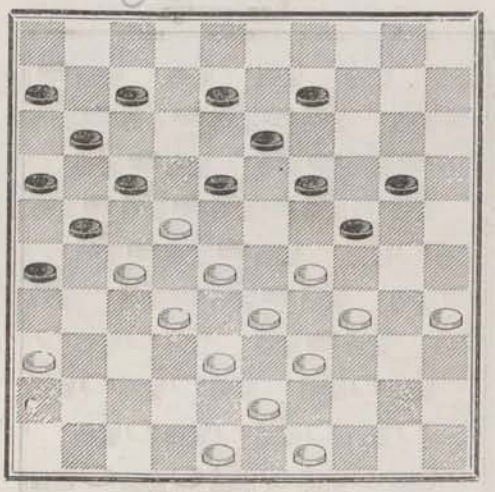
200 — **Le Hollandais.**



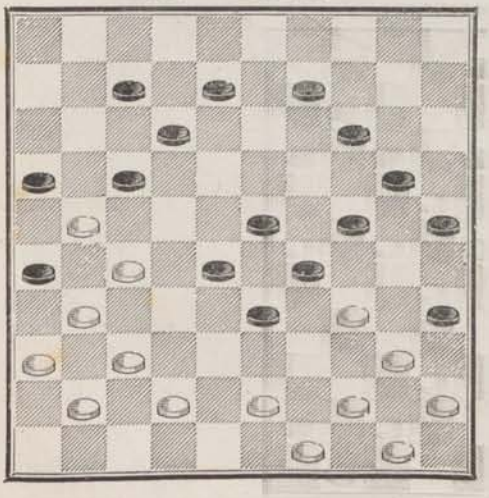
201 — **Le Hollandais.**



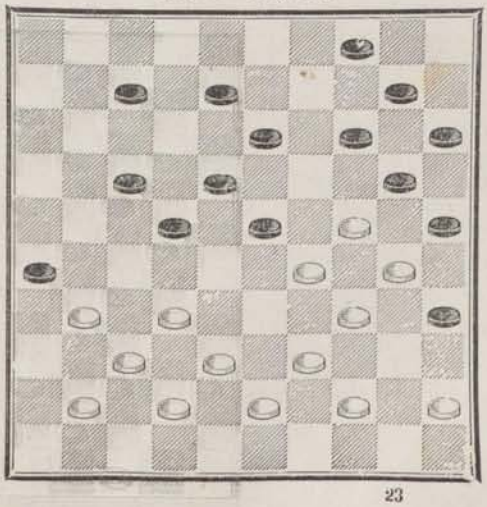
202 — **Blonde.**



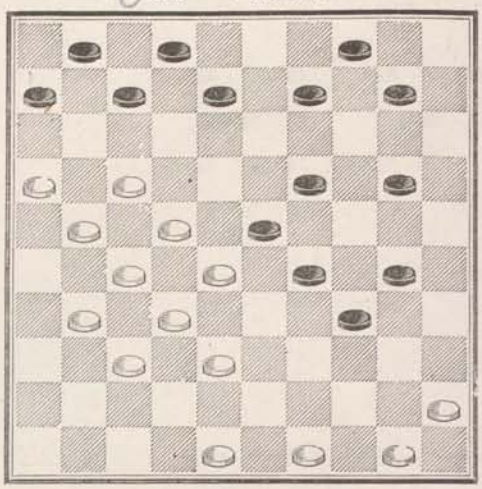
203 — **Blonde.**



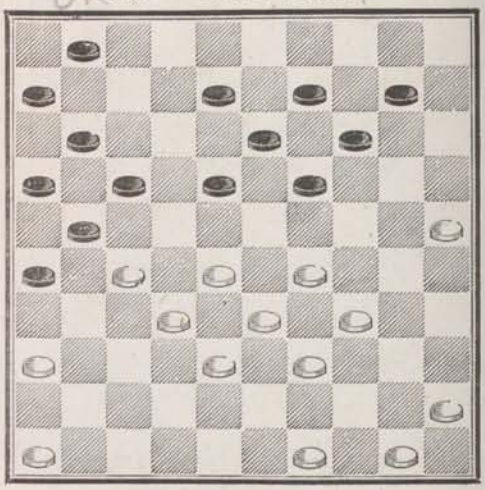
204 — **Blonde.**



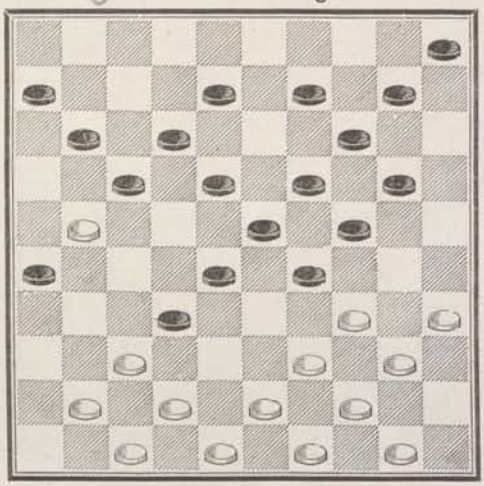
205 — **Blonde.**



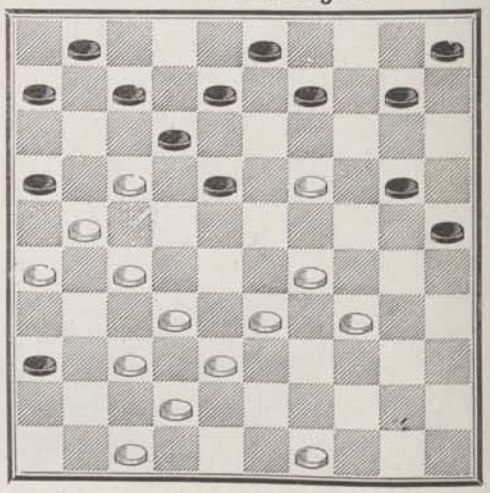
206 — **Patot-Vence.**



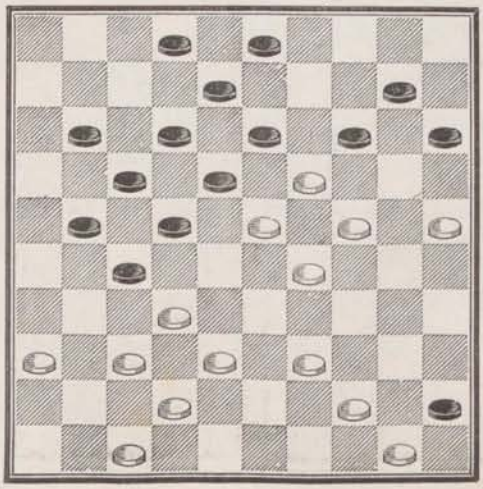
207 — **Lamontagne.**



208 — **Lamontagne.**

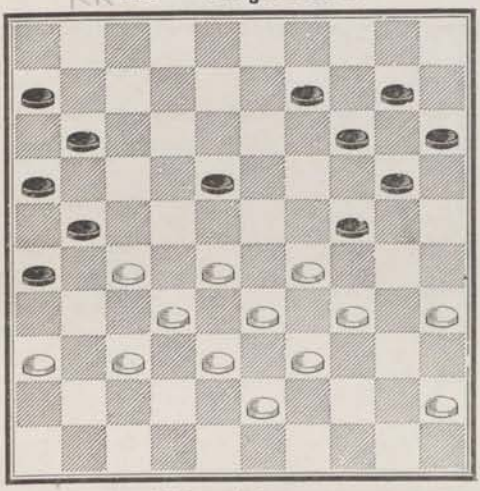


209 — **Lamontagne.**

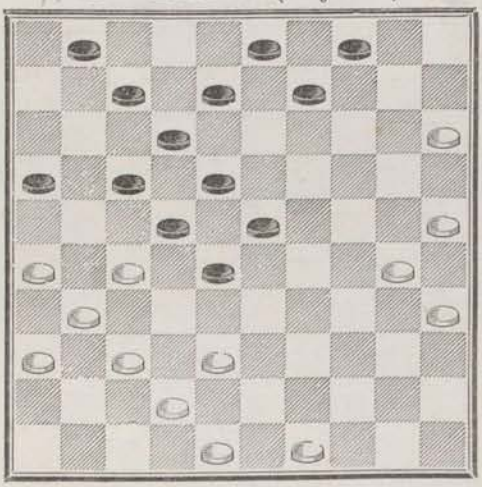


SÉRIE 13

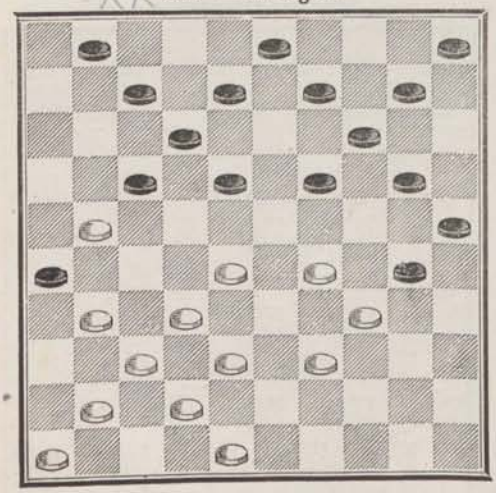
210 — **Moyencourt.**



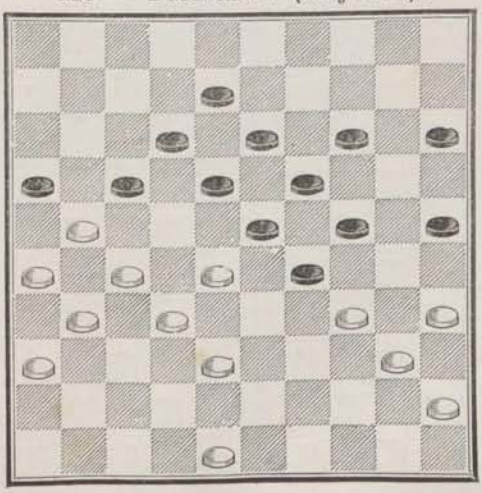
72 — **Laloumet** (en jouant).



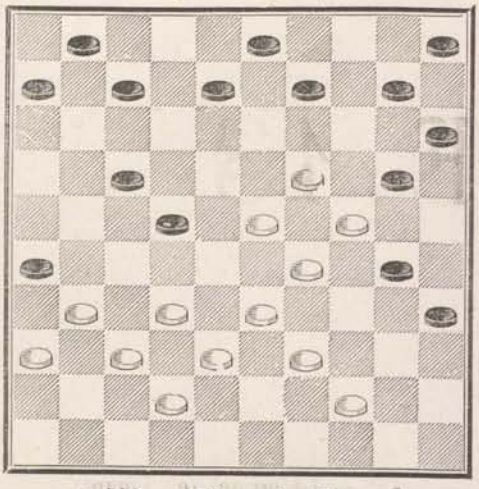
212 — **Pouget.**



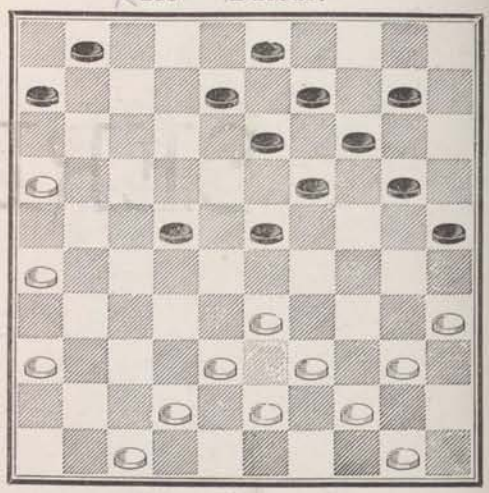
213 — **Parmentier** (en jouant).



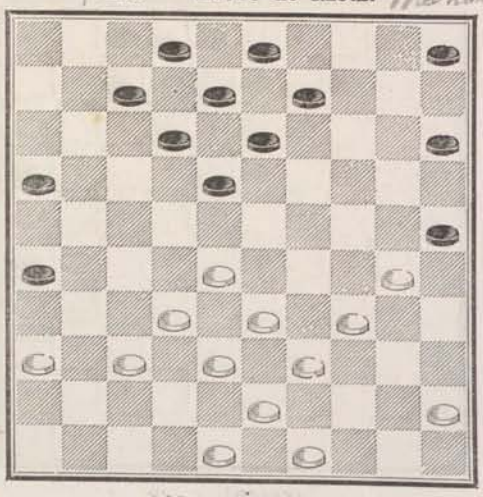
214 — **Éverat.**



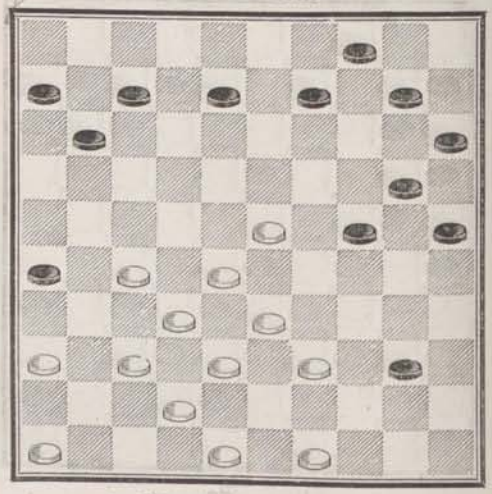
215 — **Dufour.** *



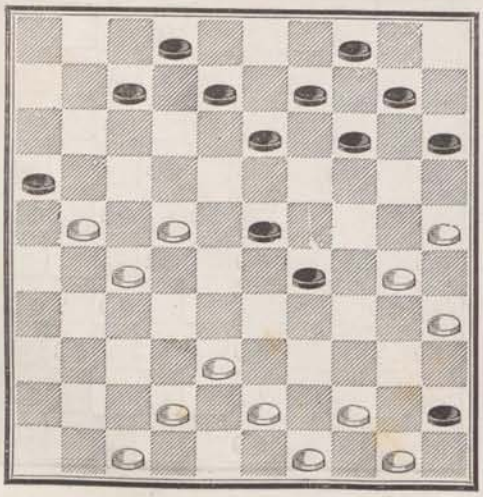
216 — **Livre de Metz.**



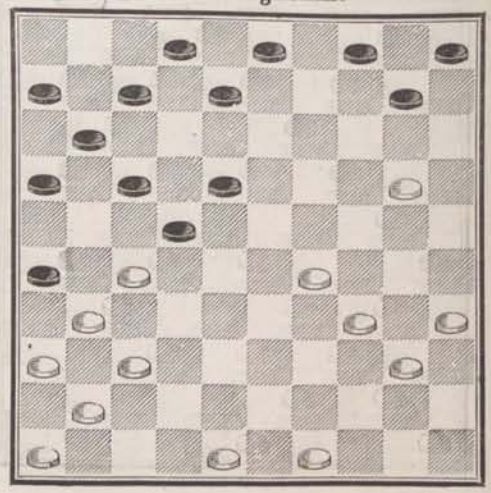
217 — **Dufour.** *



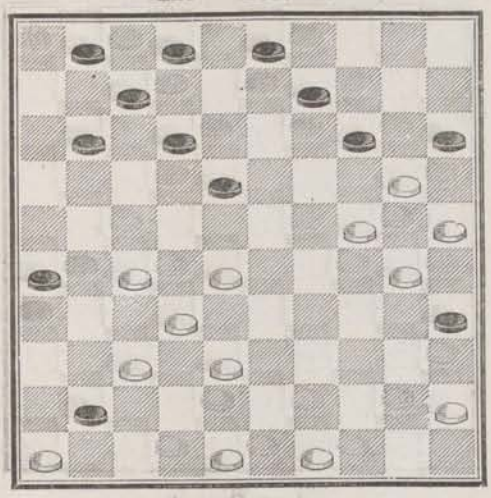
218 — **Éverat.**



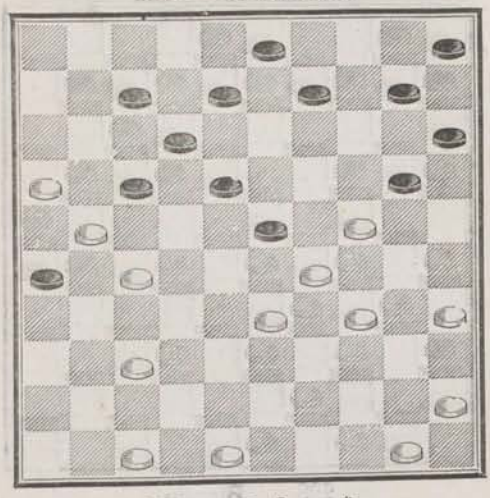
219 — **Huguenin.**



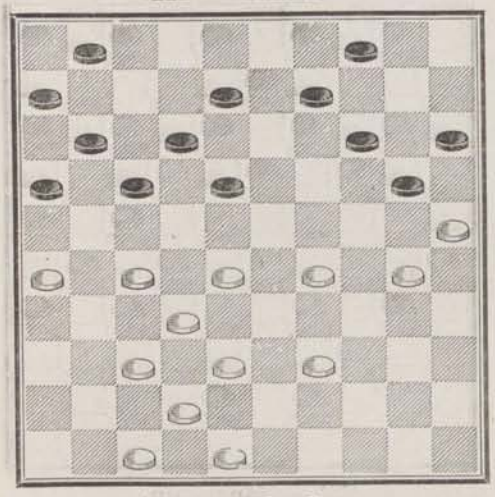
220 — **Éverat.**



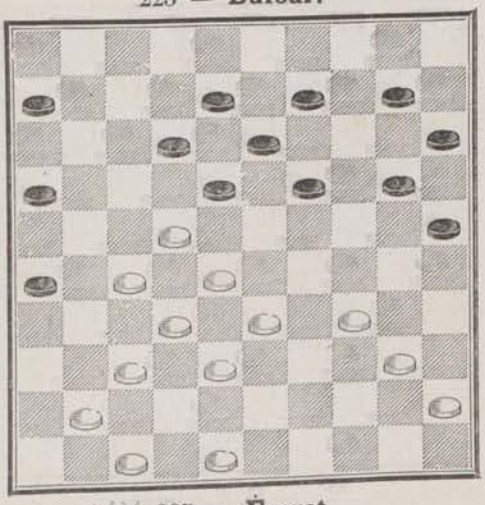
221 — **Commard.**



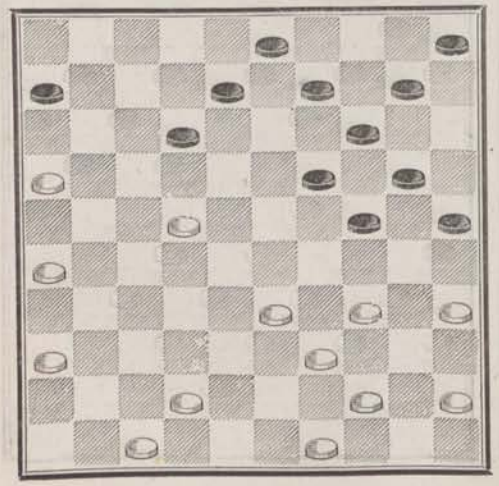
222 — **Crassier.**



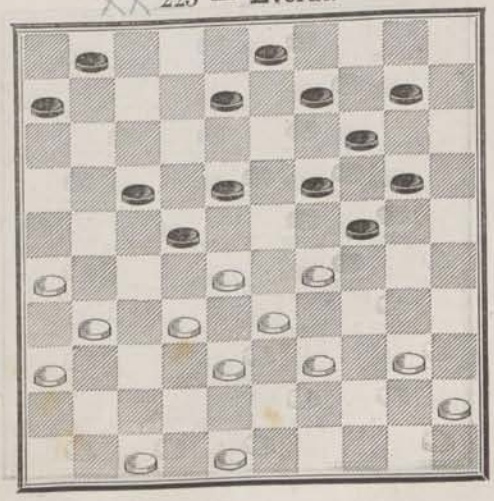
223 — **Dufour.** *



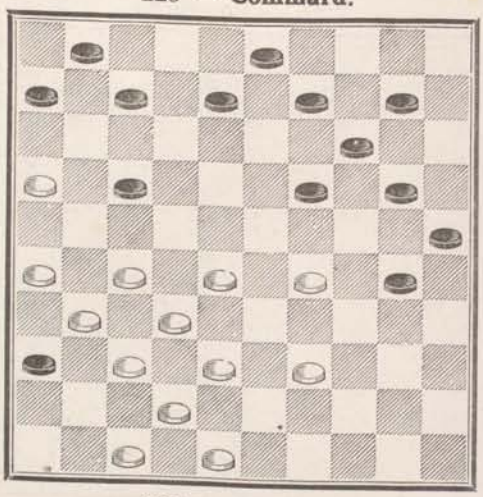
224 — **Blonde.**



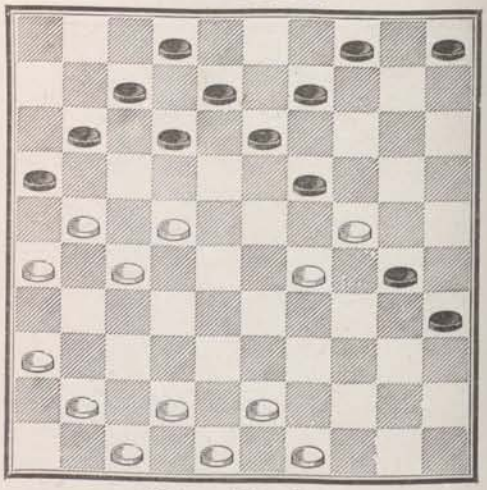
XX 225 — **Éverat.**



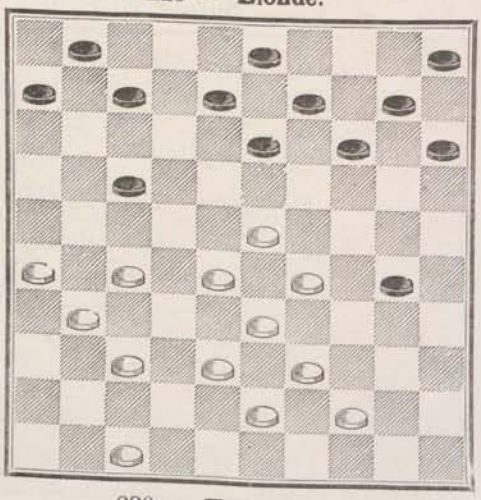
226 — **Commard.**



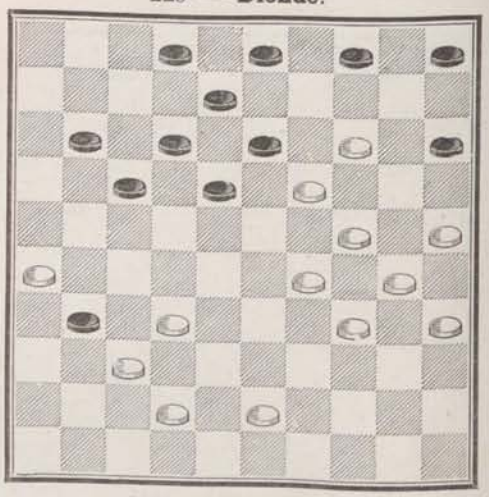
227 — **Blonde.**



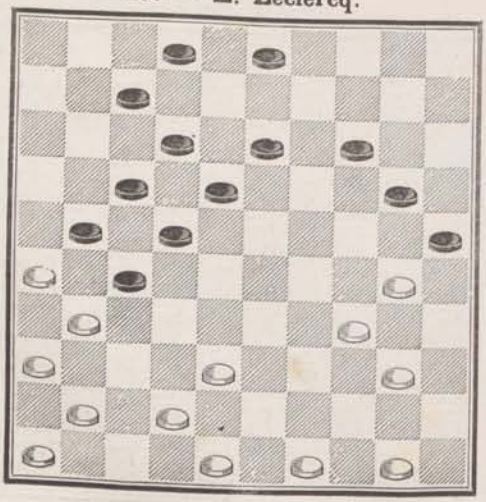
228 — **Blonde.**



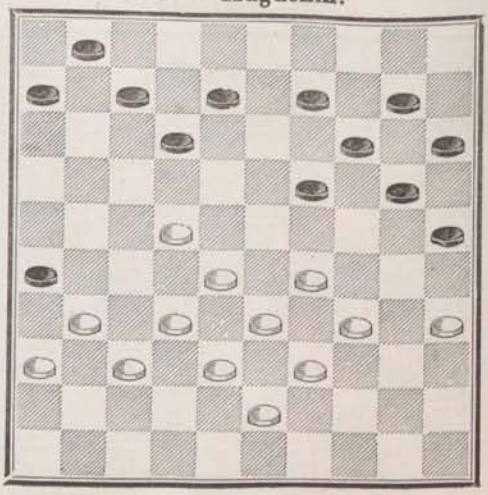
229 — **Blonde.**



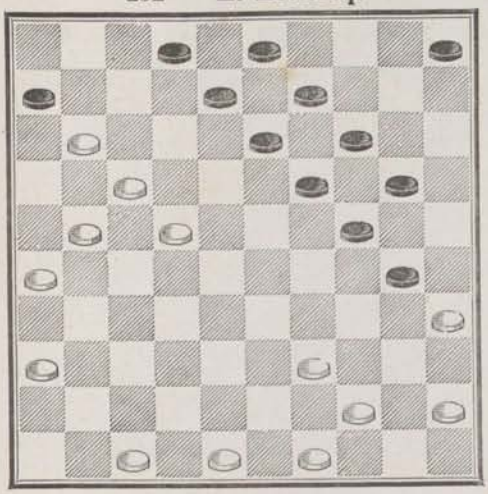
230 — **E. Leclercq.**



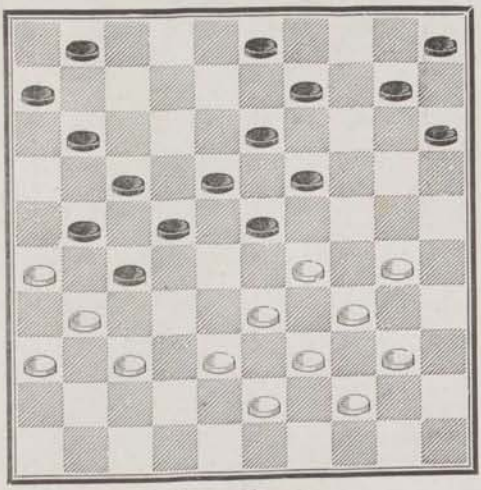
231 — **Huguenin.**



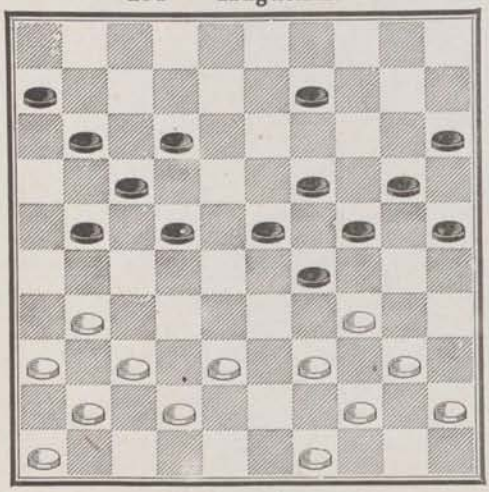
232 — **E. Leclercq.**



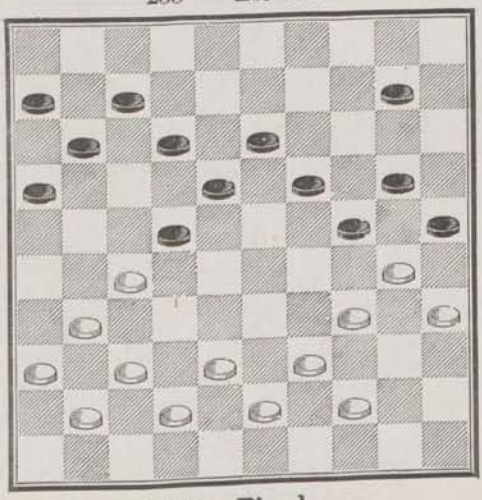
233 — **Patot-Vence.**



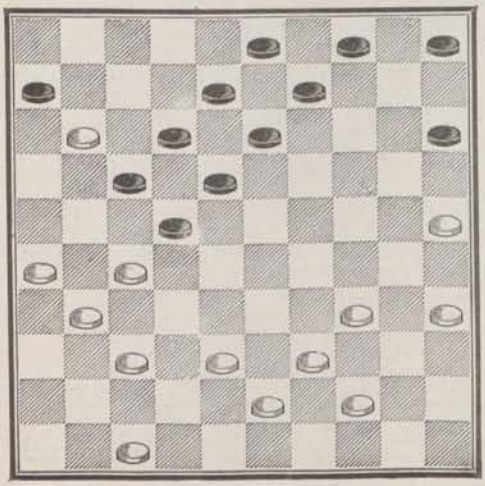
234 — **Huguenin.**



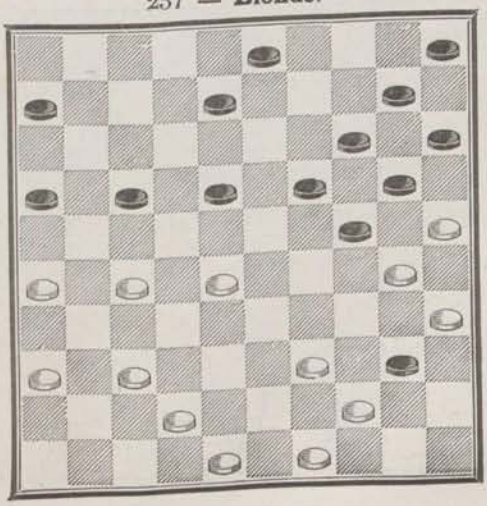
235 — **Blonde.**



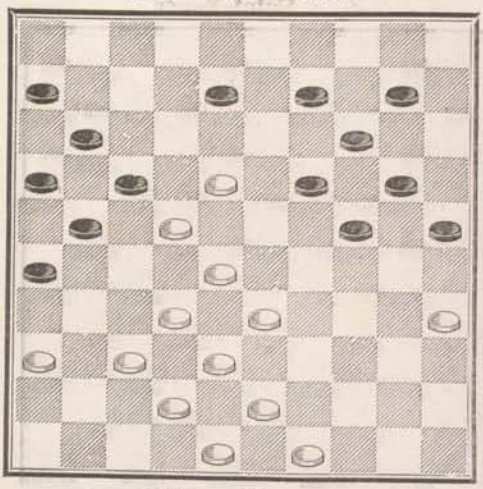
236 — **Dufour.** *



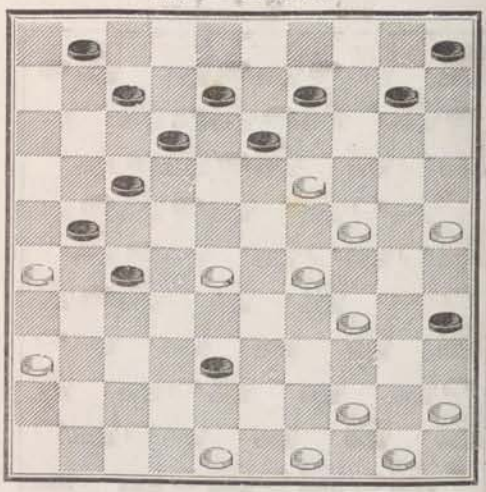
237 — **Blonde.**



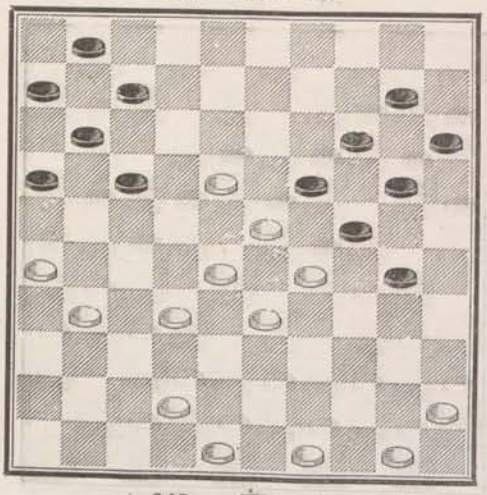
238 — **Mardoché.**



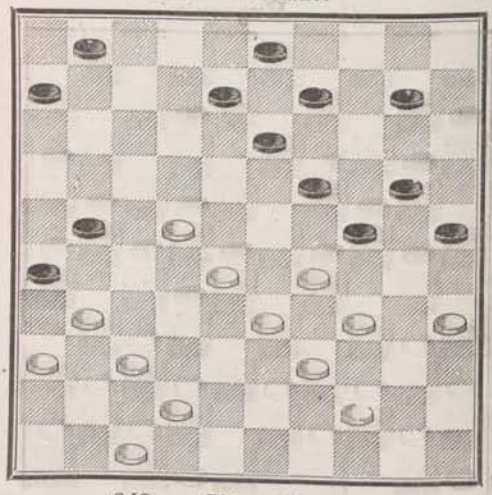
239 — **Everat.**



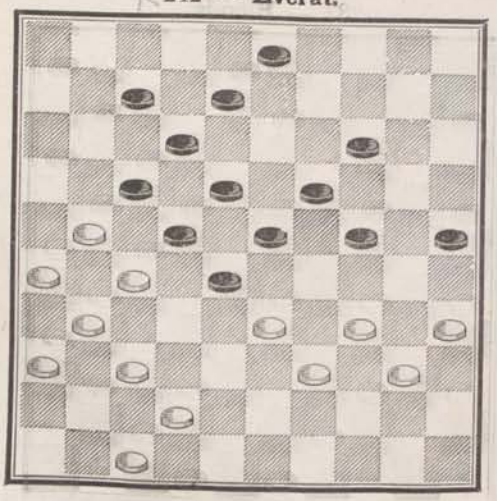
240 — **Everat.**



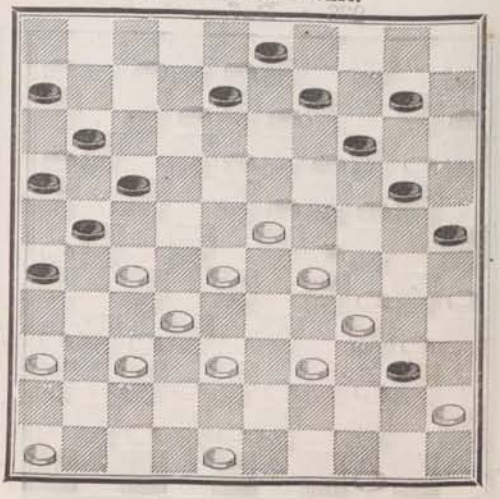
241 — **Blonde.**



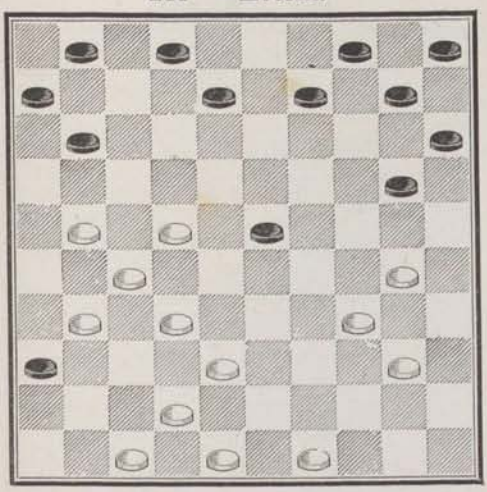
242 — **Everat.**



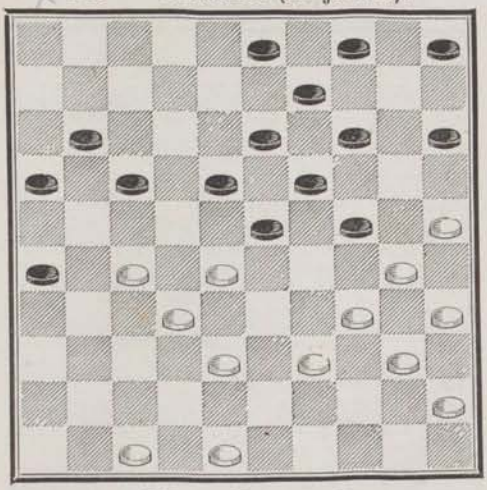
243 — **Clérambault.**



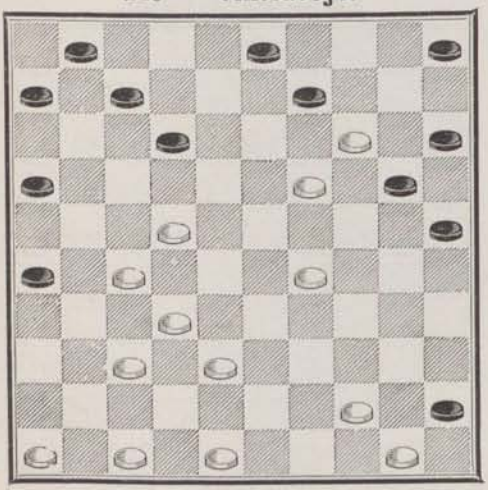
244 — **Éverat.**



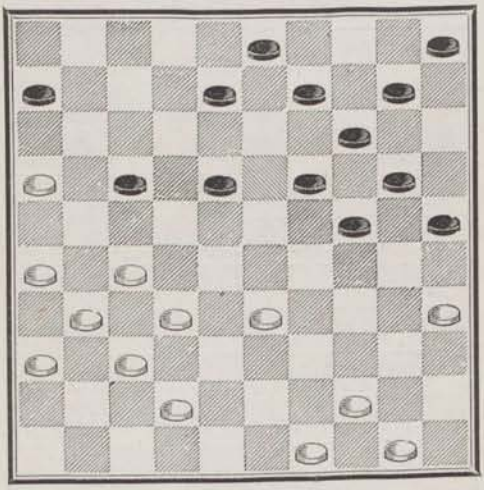
245 — **Thévenot** (en jouant).



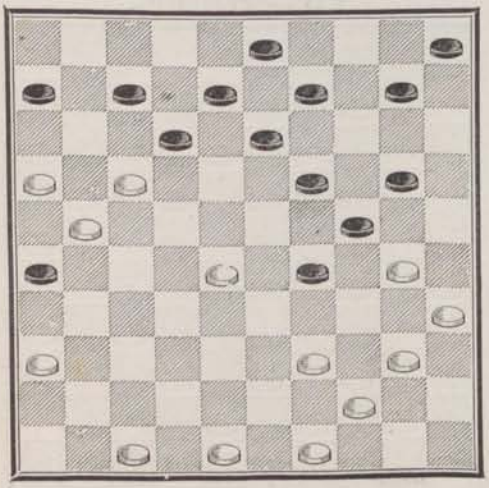
246 — **Villesavoye.**



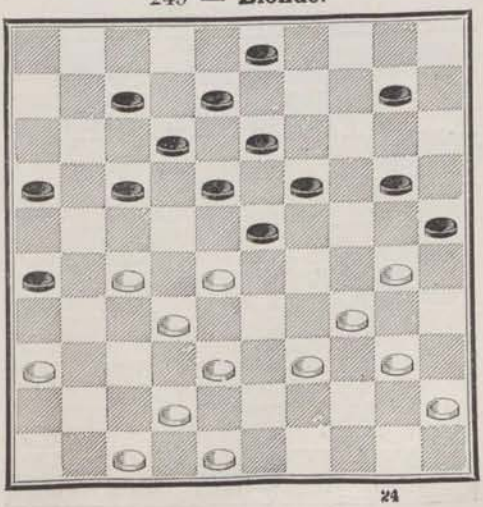
247 — **Commard**



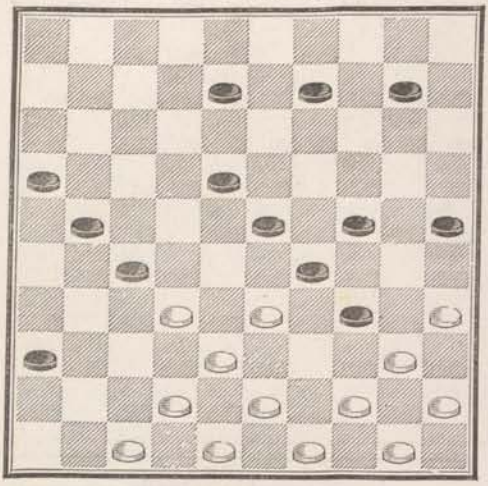
248 — **Commard.**



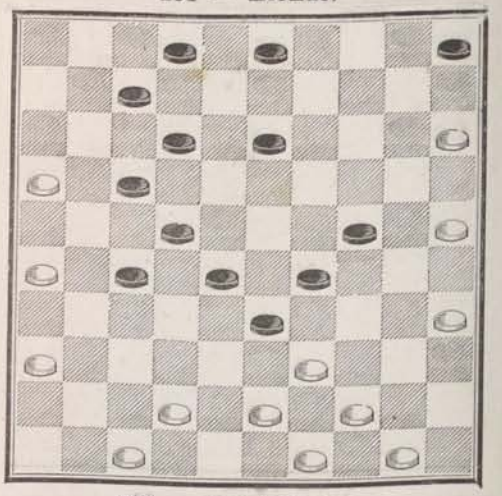
249 — **Blonde.**



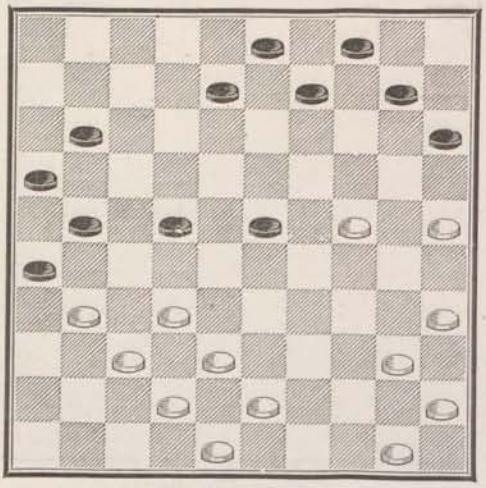
250 — **Blonde.**



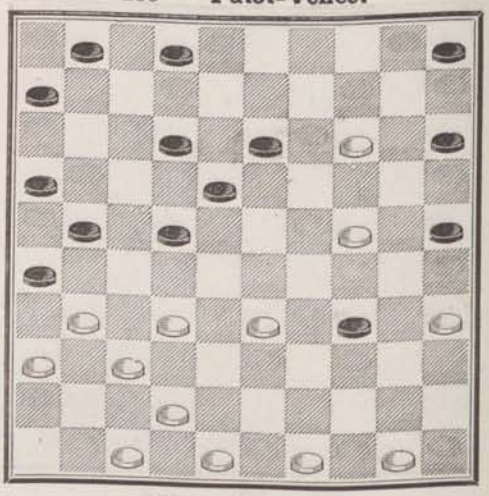
251 — **Blonde.**



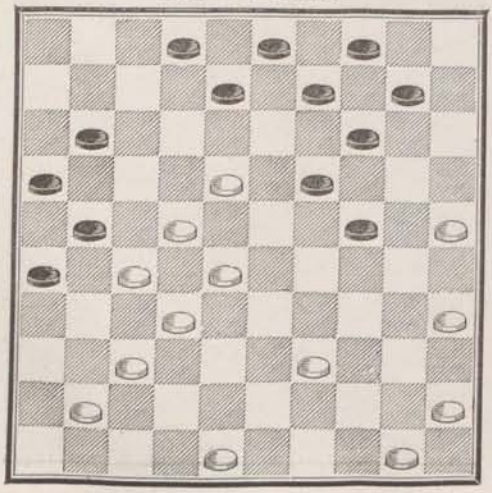
252 — **Blonde.**



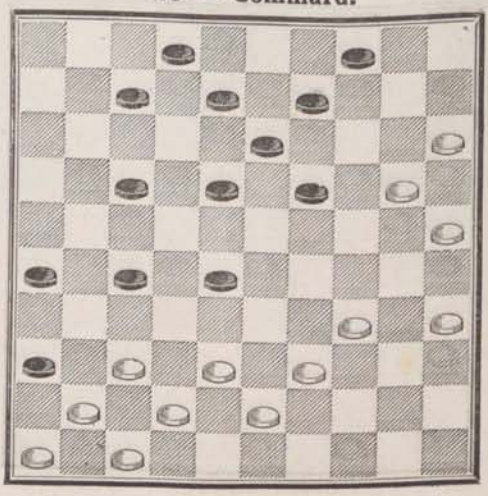
253 — **Patot-Vence.**



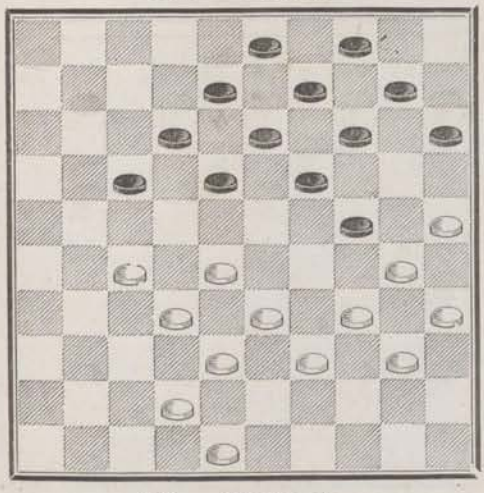
254 — **Blonde.**



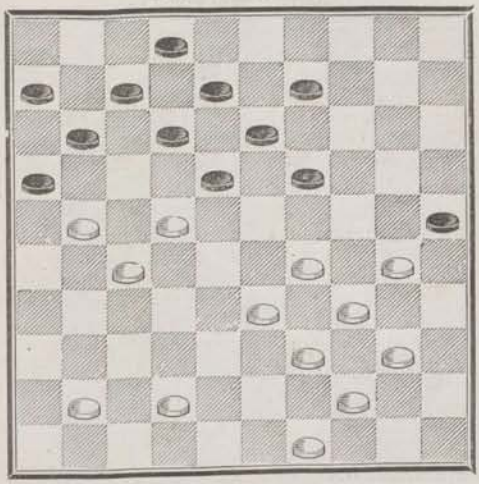
255 — **Commard.**



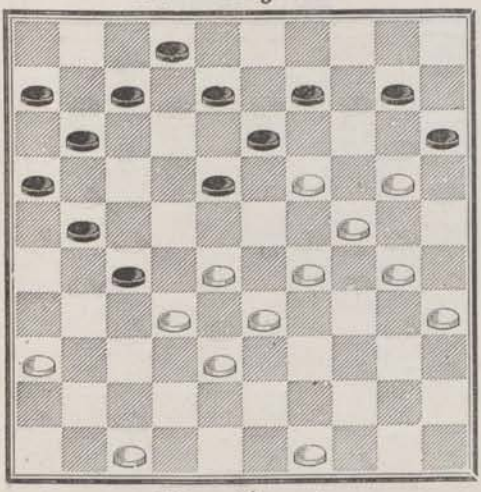
256 — **Blonde.**



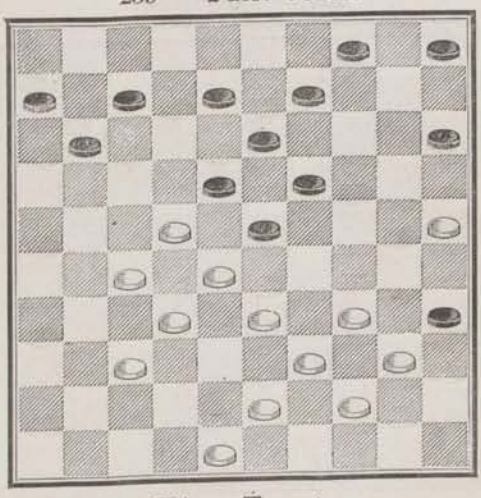
257 — **Blonde**



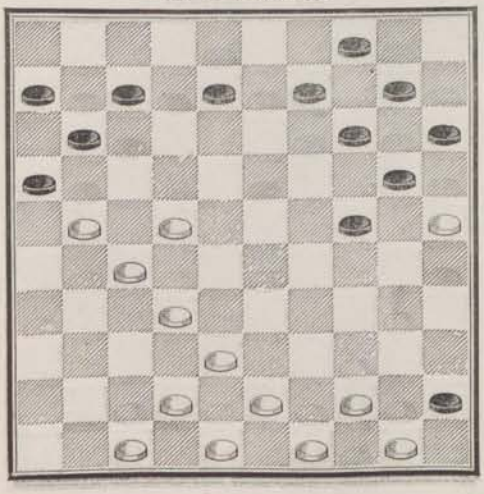
258 — **Huguenin.**



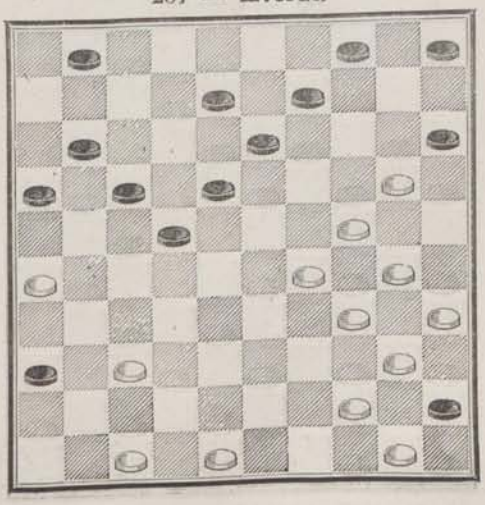
259 — **Patot-Vence.**



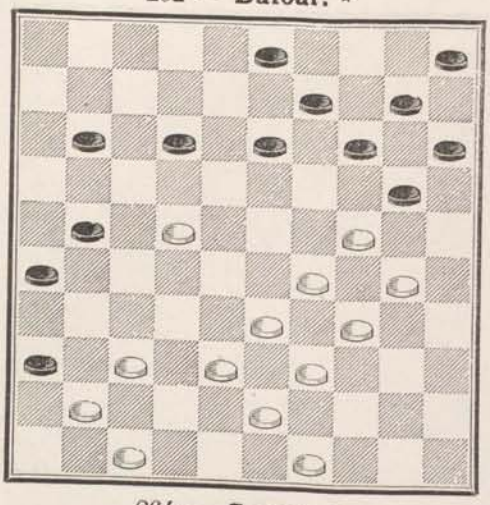
260 — **Éverat.**



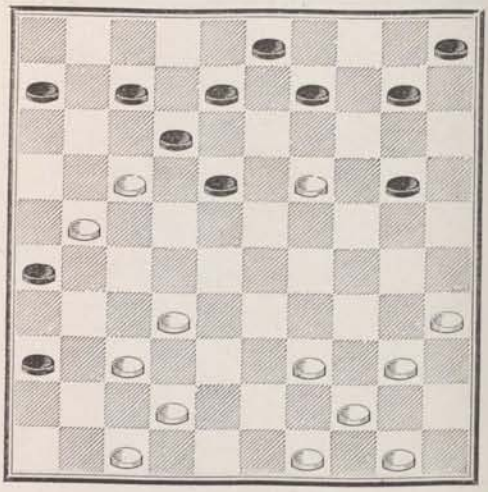
261 — **Éverat.**



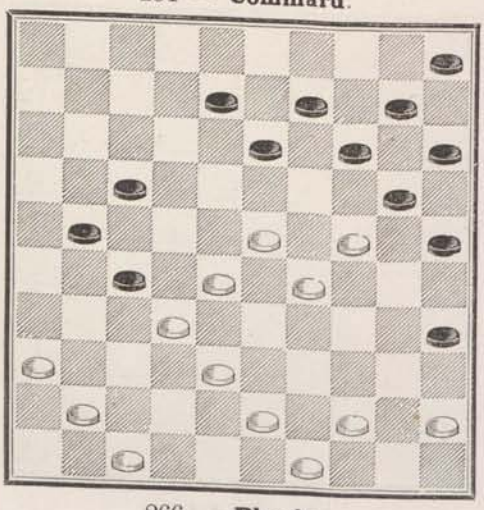
262 — **Dufour.** *



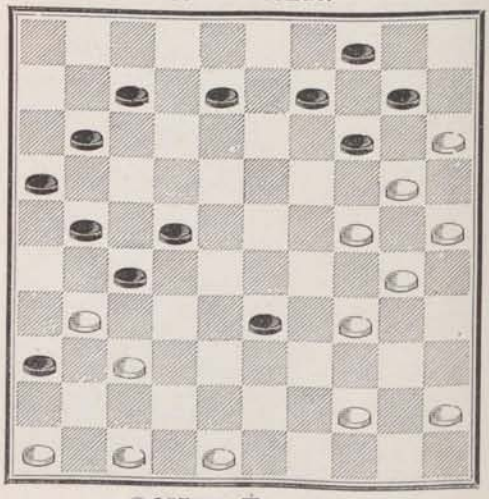
263 — **Commard.**



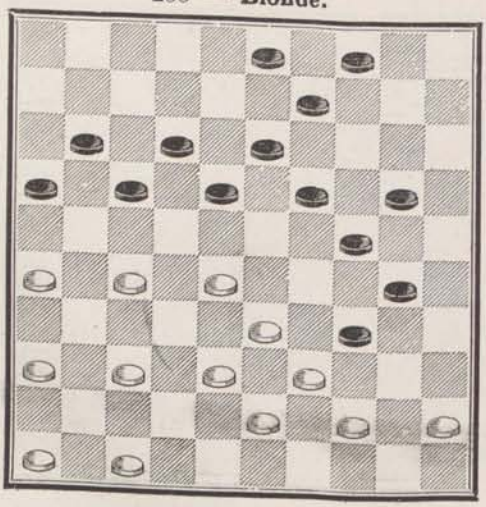
264 — **Commard.**



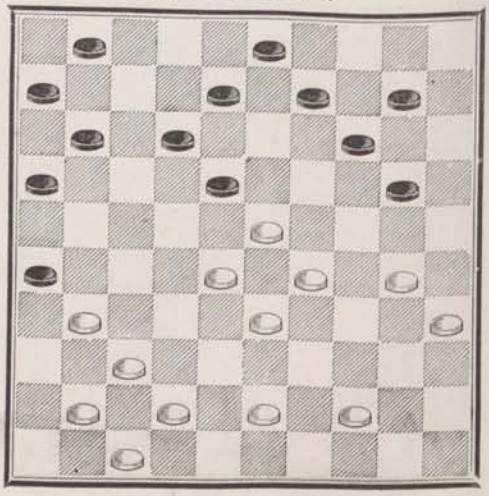
265 — **Blonde.**



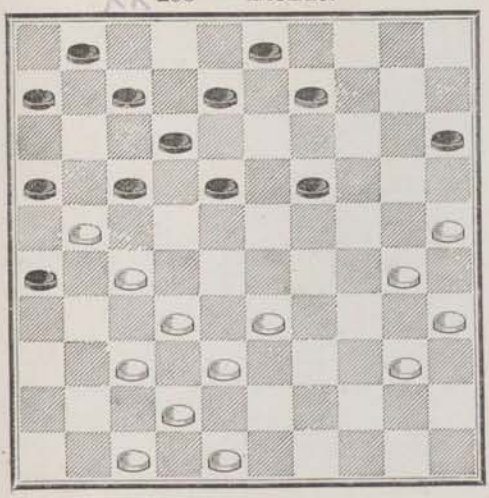
266 — **Blonde.**



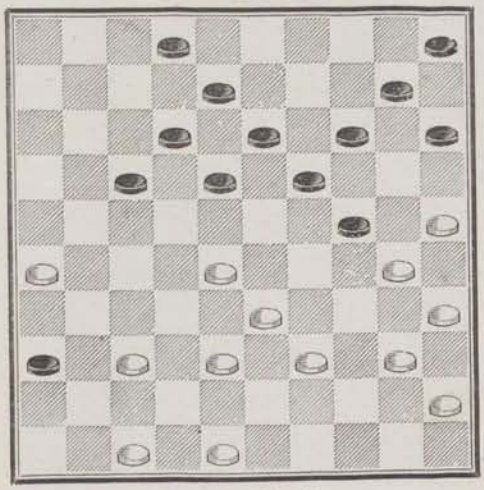
267 — **Everat.**



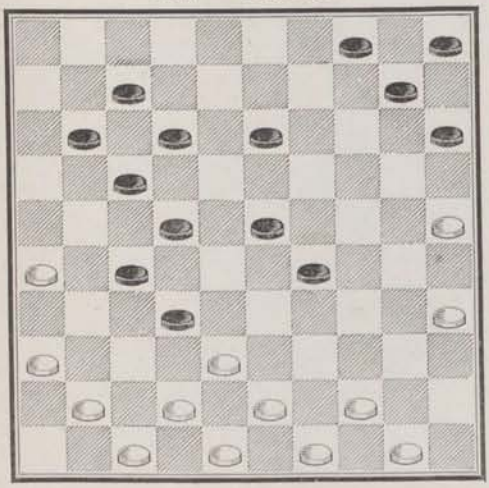
268 — **Blonde.**



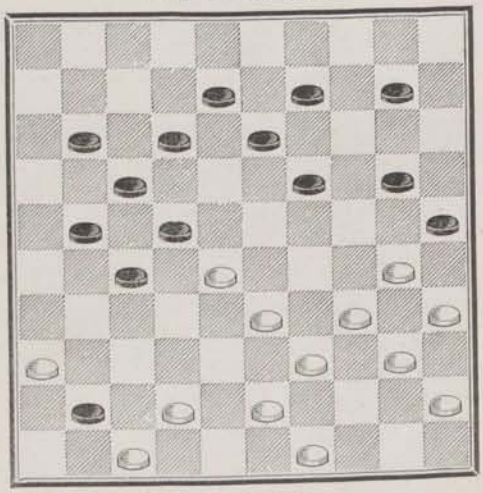
269 — **Blonde.**



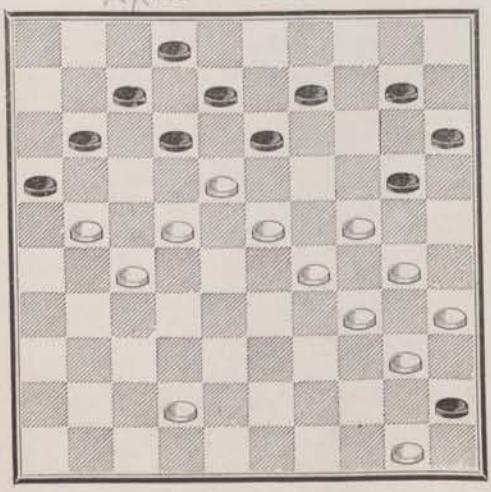
270 — **Blonde.**



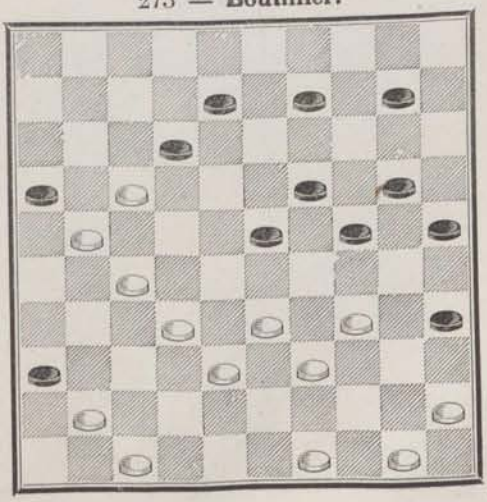
271 — **Blonde**



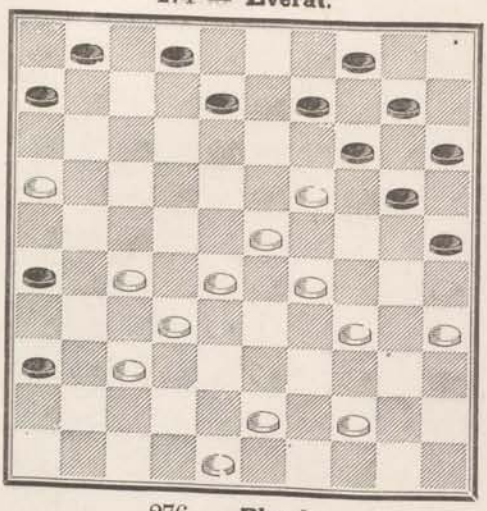
272 — **Blonde.**



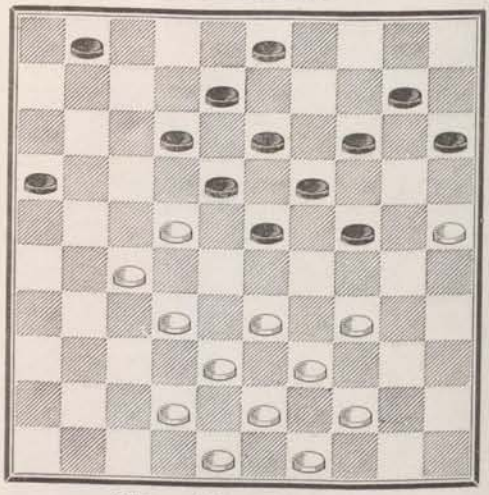
273 — **Boutillier.**



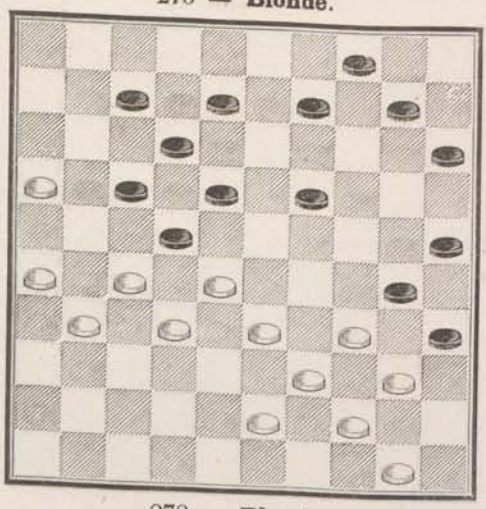
274 — **Éverat.**



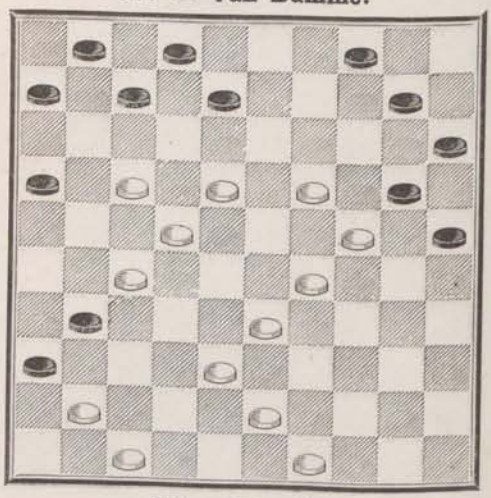
275 — **Chalon.**



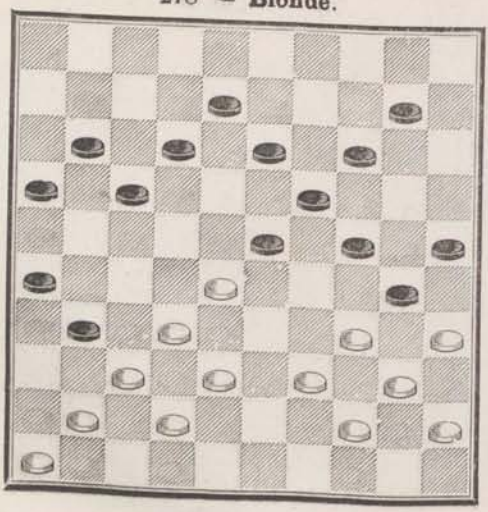
276 — **Blonde.**



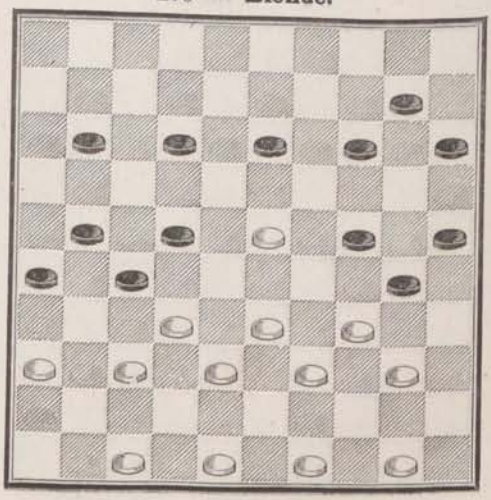
277 — **Van Damme.**



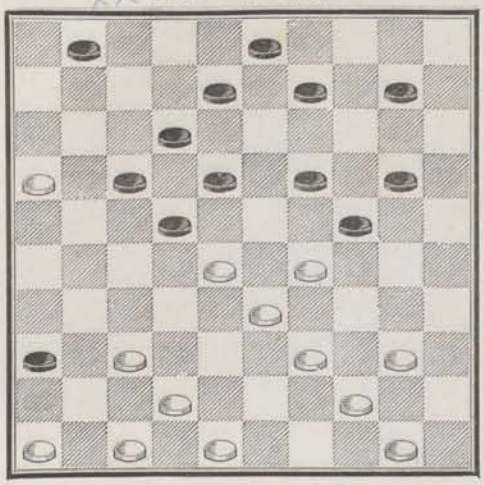
278 — **Blonde.**



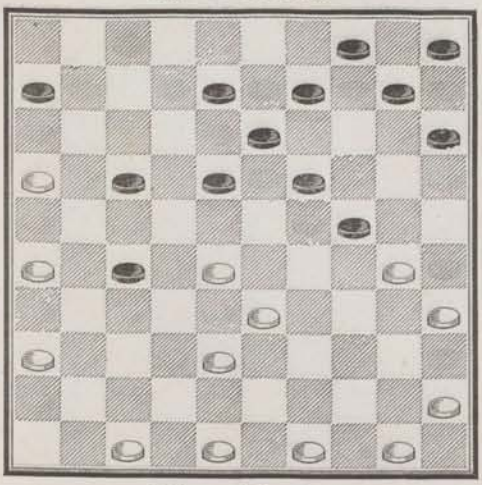
279 — **Blonde.**



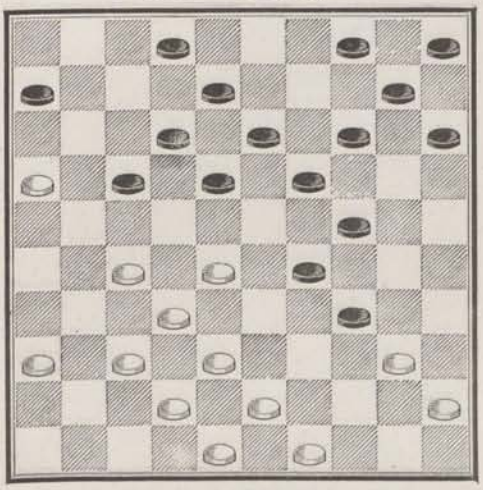
280 — **Blonde.**



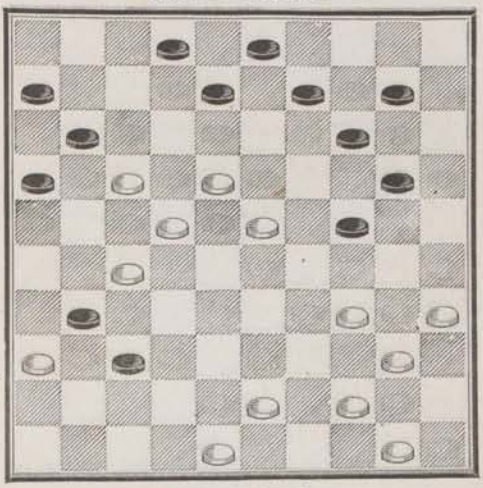
281 — **Blonde.**



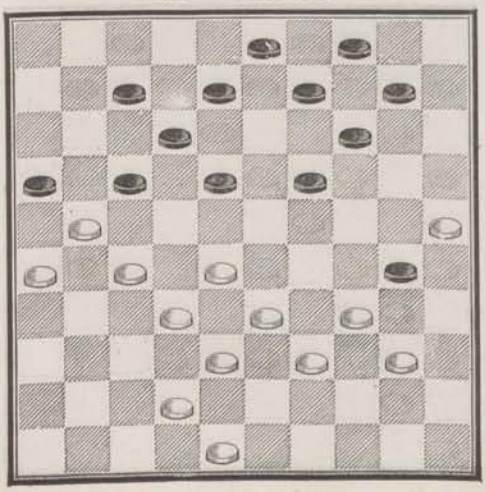
282 — **Blonde.**



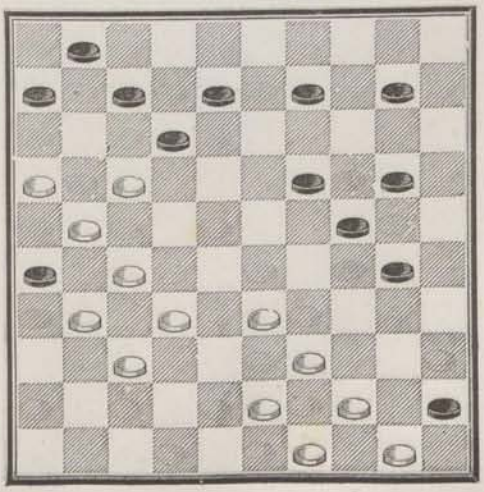
283 — **Blonde.**



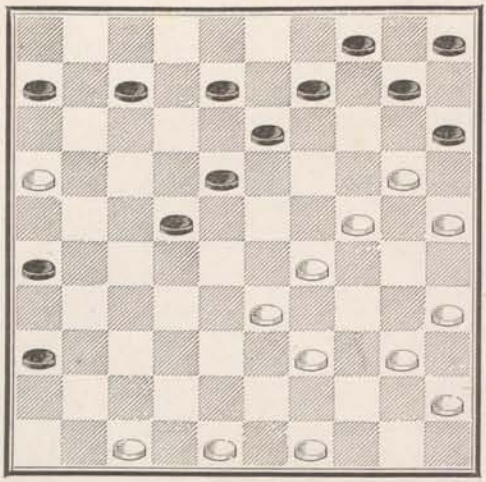
284 — **Blonde.**



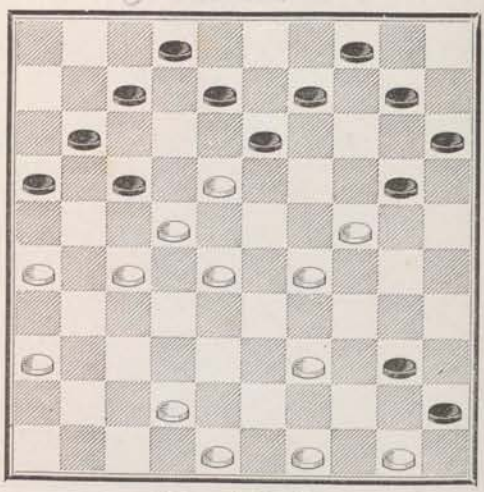
285 — **Blonde.**



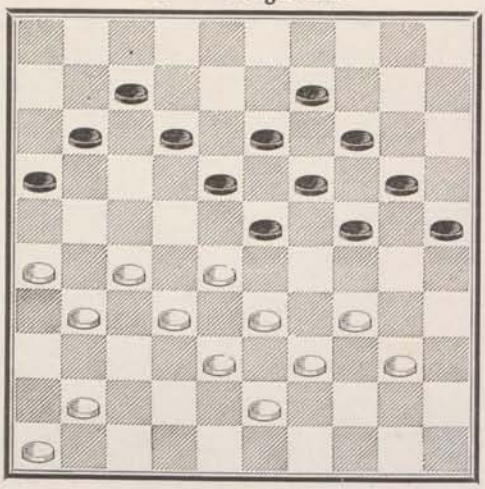
286 — **Éverat.**



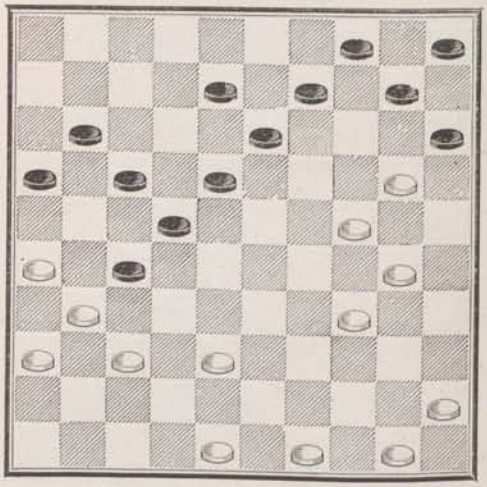
287 — **Éverat.**



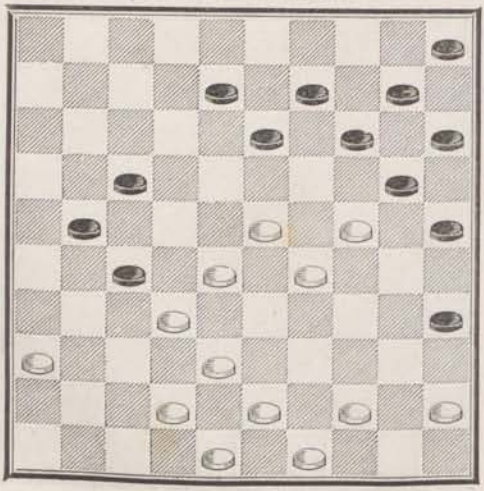
288 — **Huguenin.**



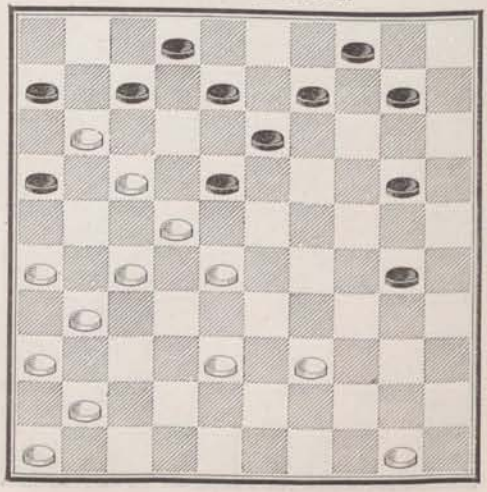
289 — **Blonde.**



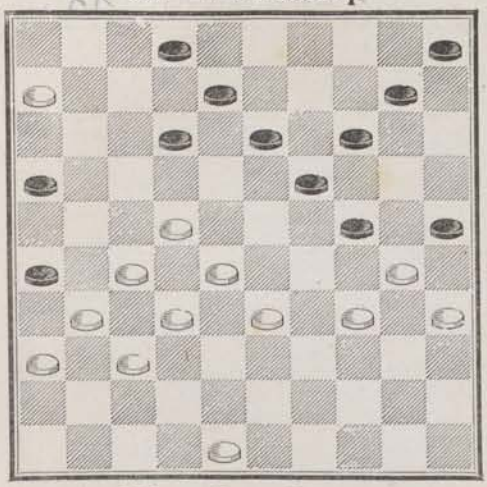
290 — **Blonde**



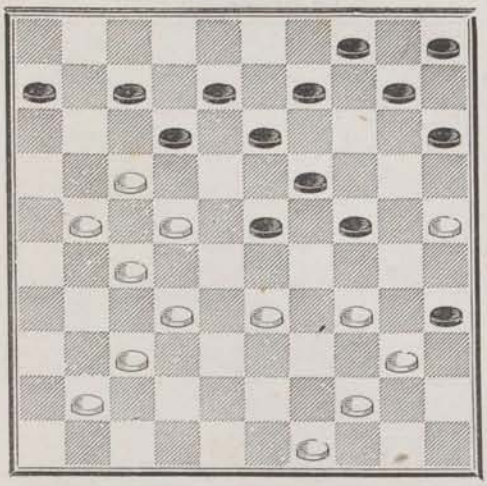
291 — **Commard.**



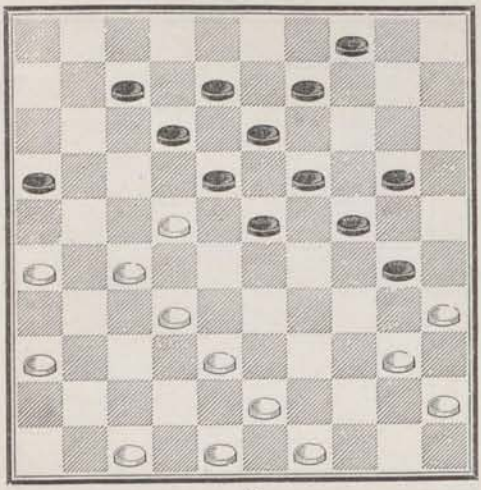
292 — **E. Leclercq.**



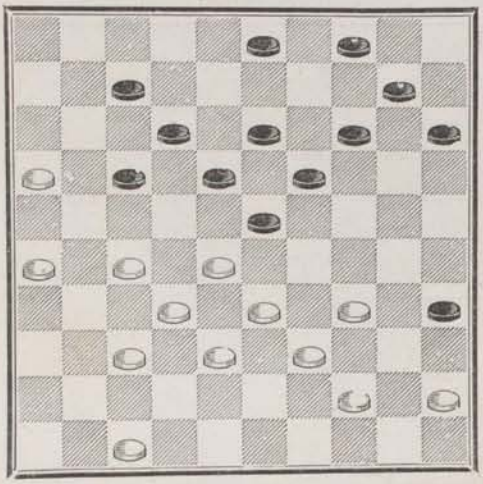
293 — **Bernard.**



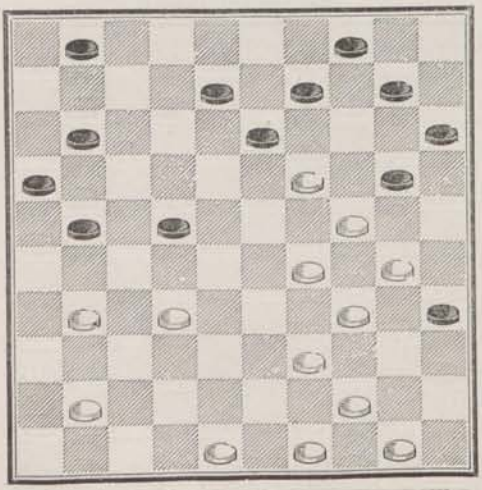
294 — **Patot-Vence.**



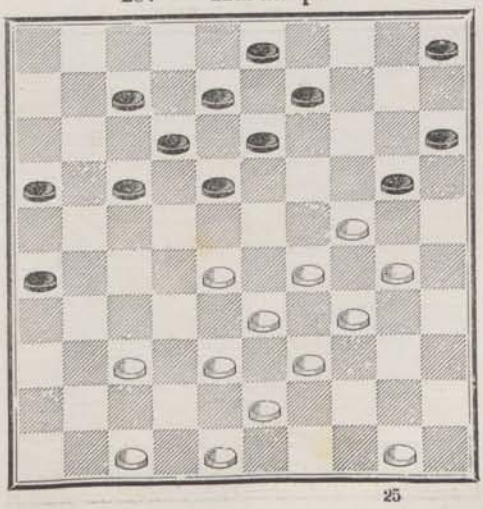
295 — **Blonde.**



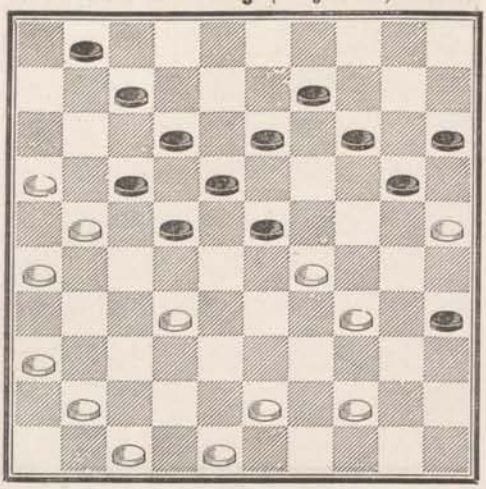
296 — **Éverat.**



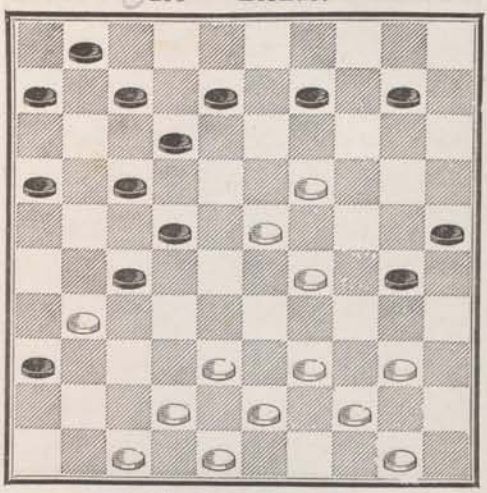
297 — **Hardanpont.**



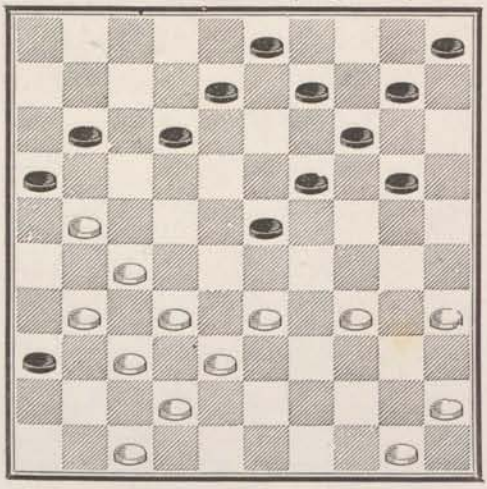
298 — **Aubry** (en jouant).



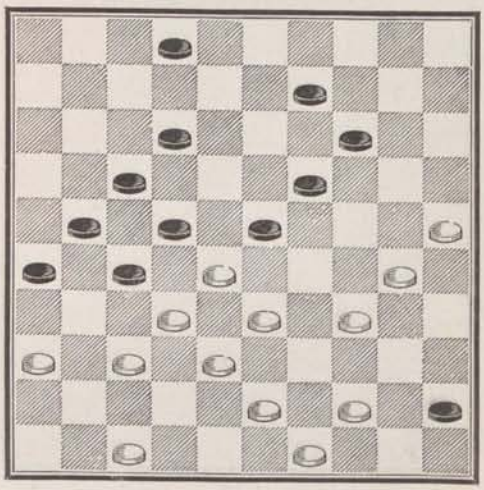
299 — **Blonde.**



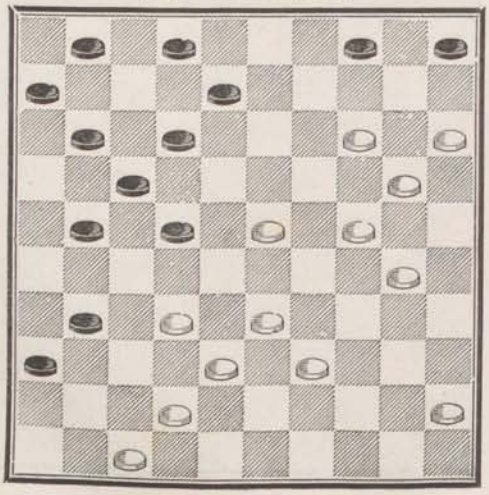
300 — **Commard** (en jouant).



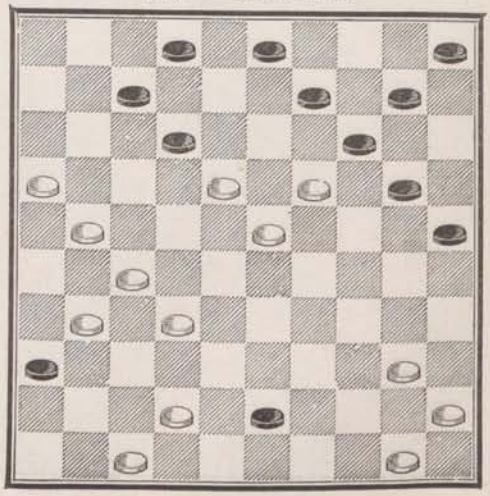
301 — **Commard.**



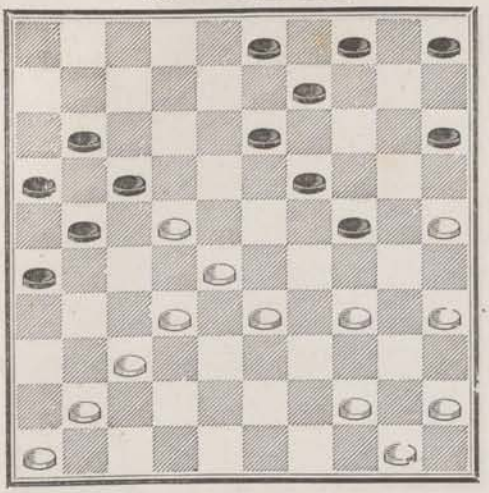
302 — **Commard.**



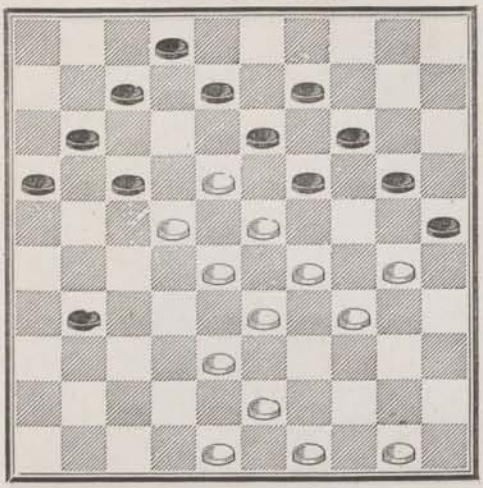
303 — **Commard.**



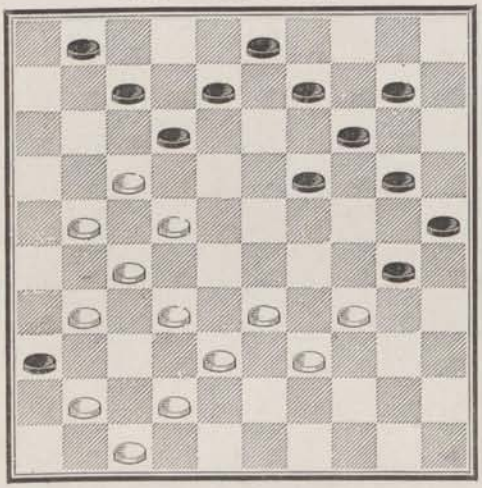
304 — **Commard.**



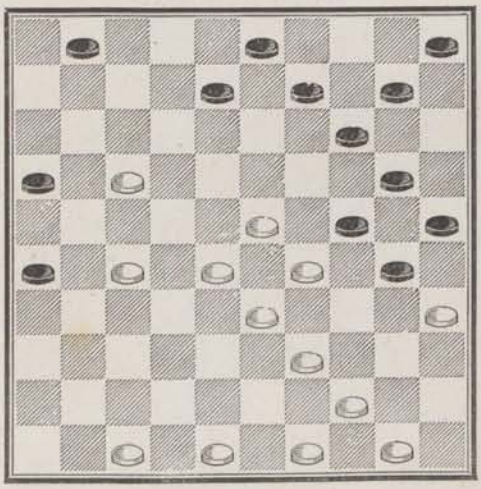
305 — **Commard.**



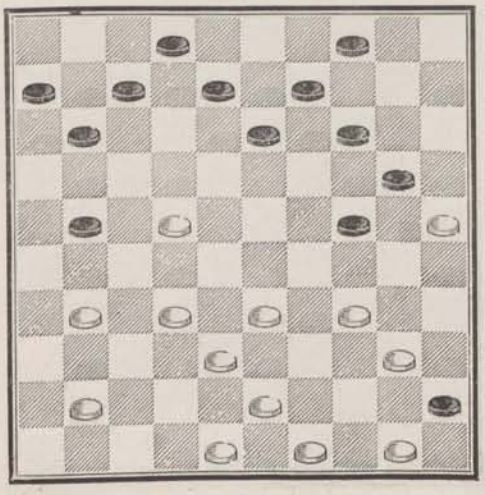
306 — **Commard.**



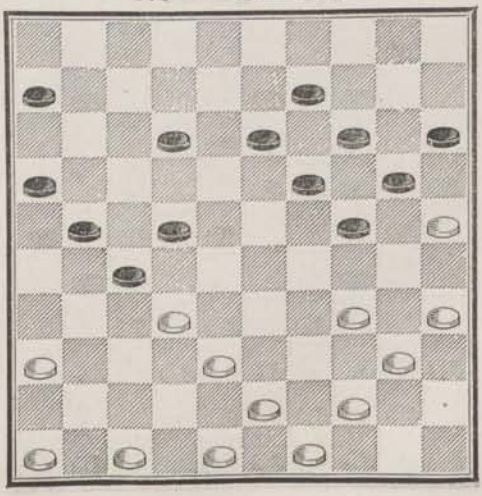
307 — **Commard.**



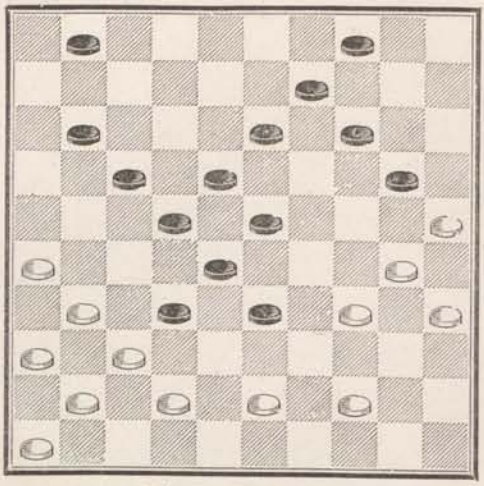
308 — **Commard**



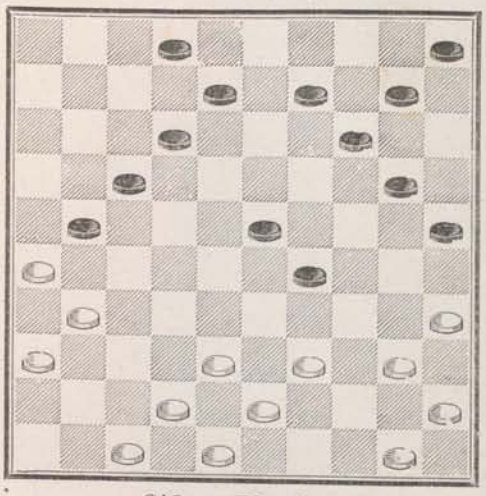
309 — **Commard.**



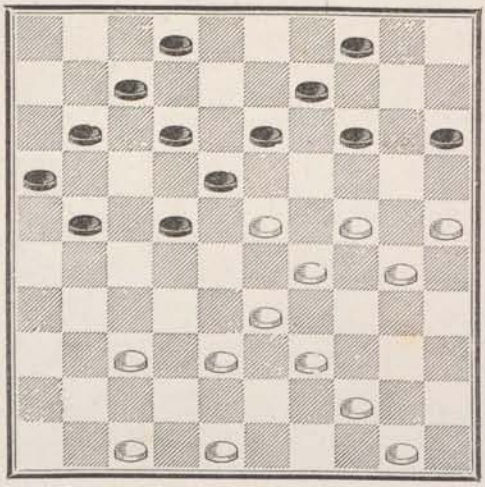
310 — **Blonde.**



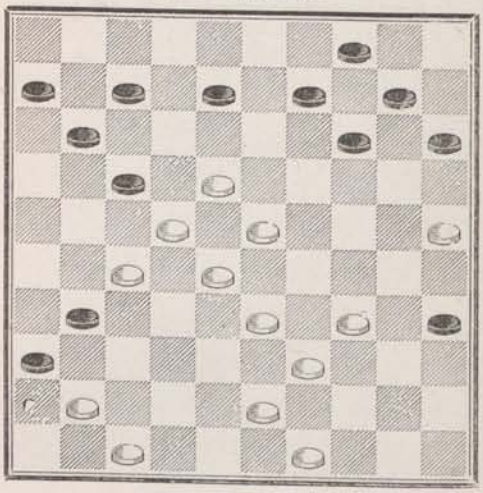
311 — **Blonde.**



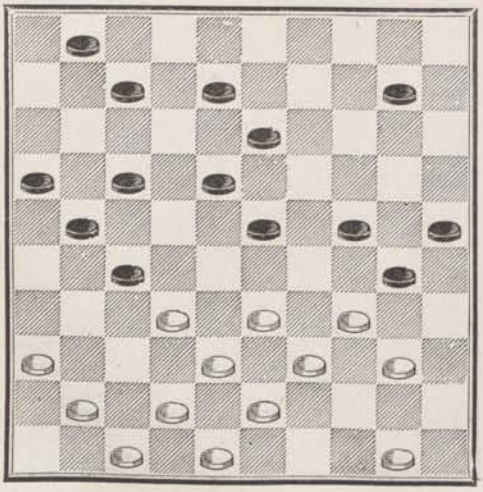
312 — **Blonde.**



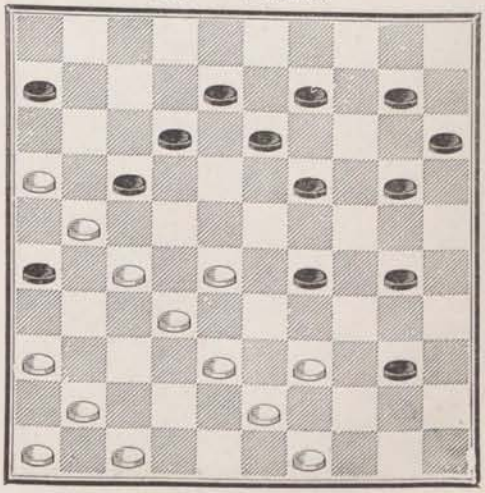
313 — **Blonde.**



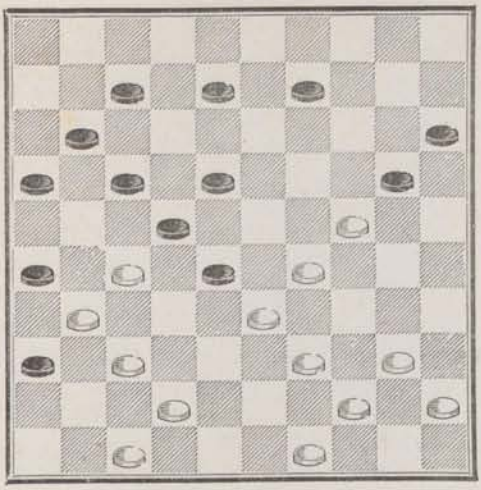
314 — **Blonde.**



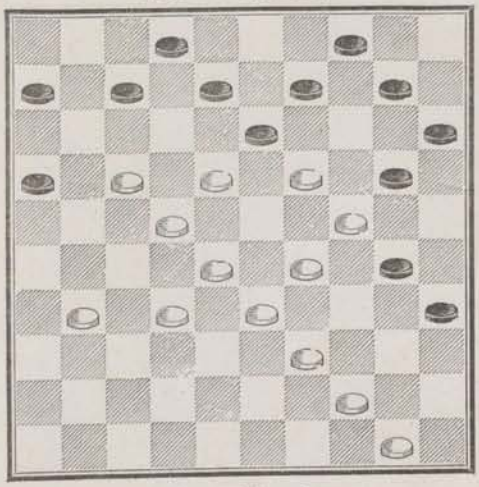
315 — **Blonde.**



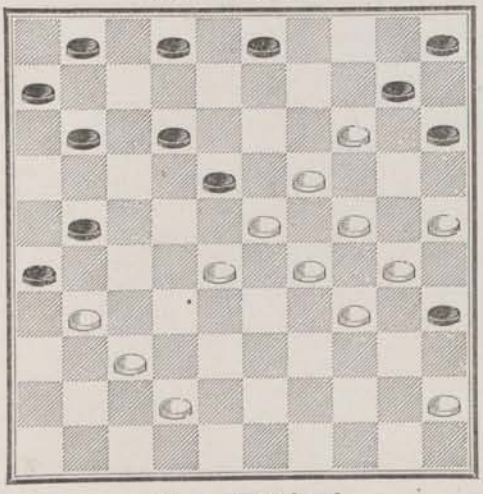
316 — **Blonde.**



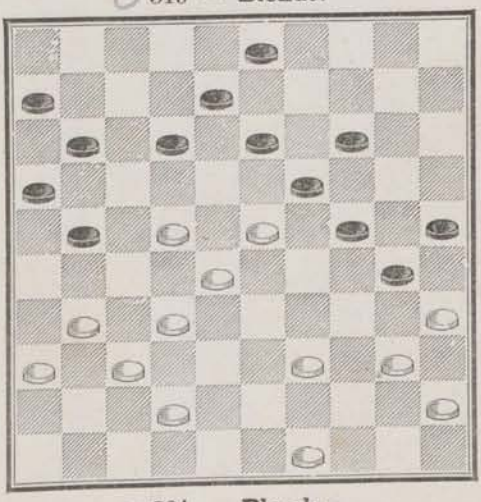
317 — **Blonde.**



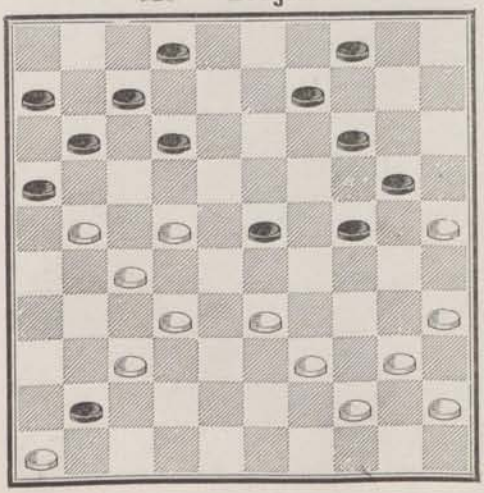
318 — **Blonde,**



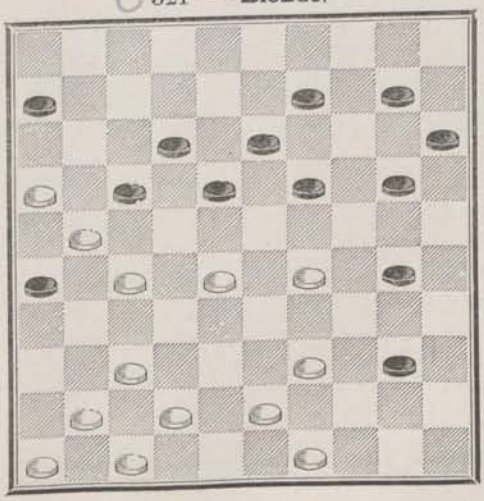
319 — **Blonde.**



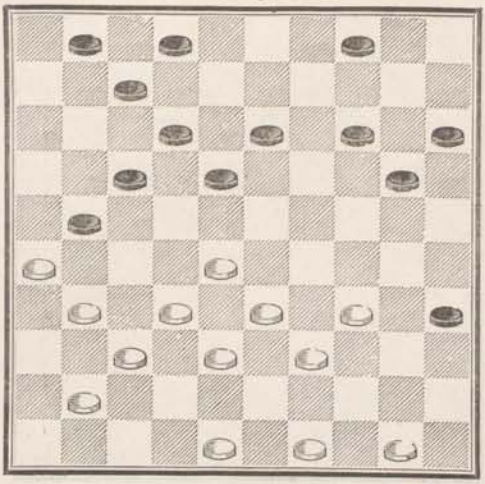
320 — **Bruyland.**



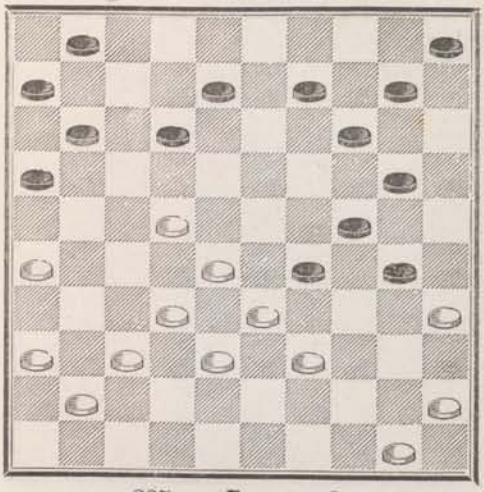
321 — **Blonde.**



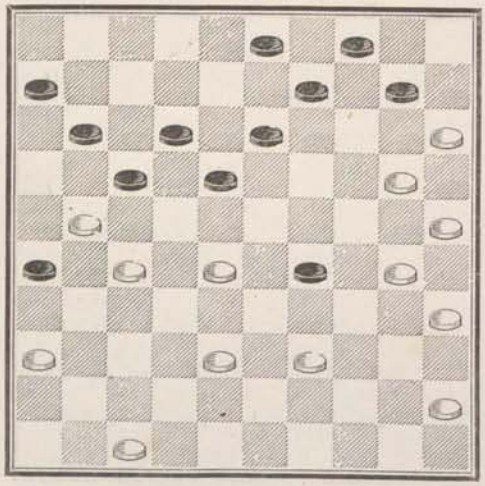
322 — **Huguenin.**



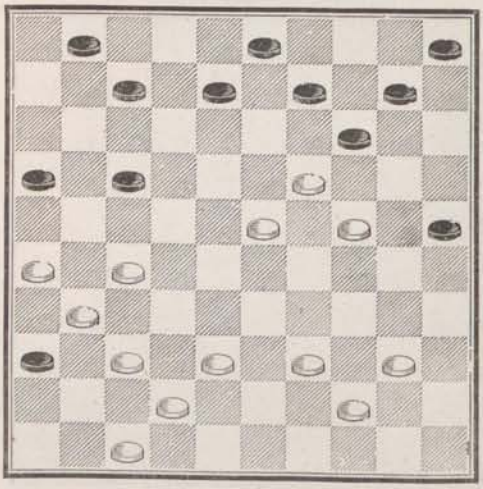
323 — **Commard.**



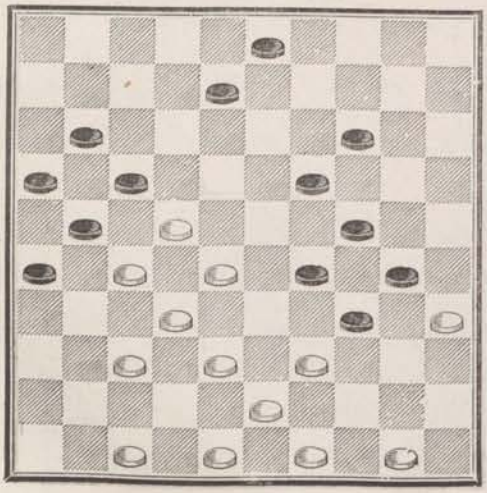
324 — **Commard.**



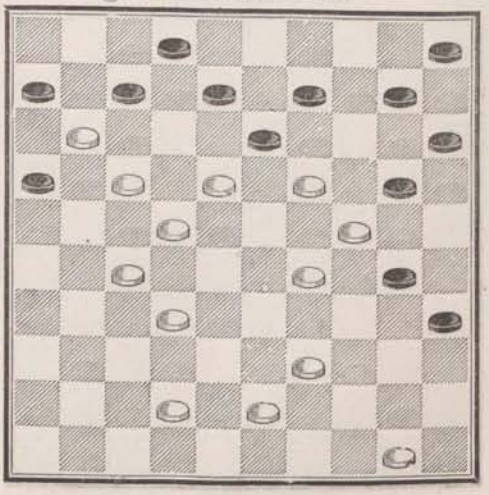
325 — **Commard.**



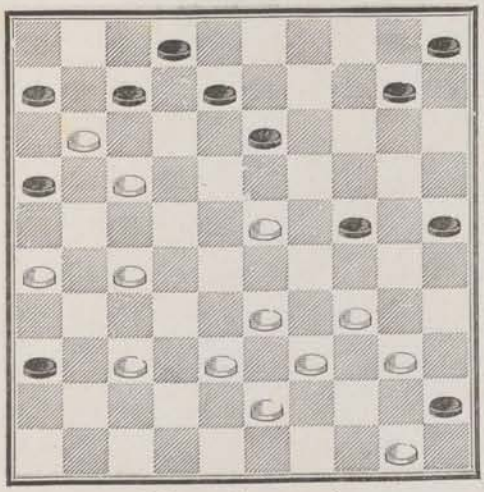
326 — **Commard.**



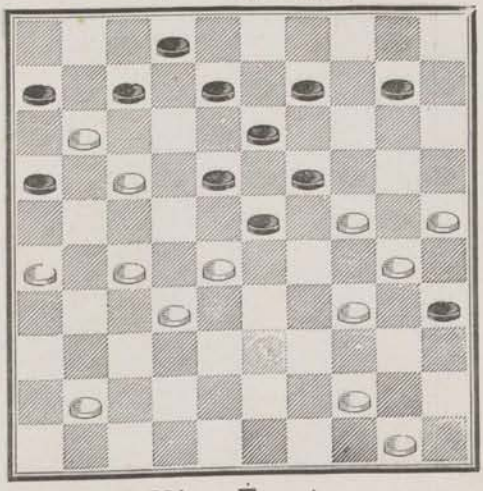
327 — **Commard.**



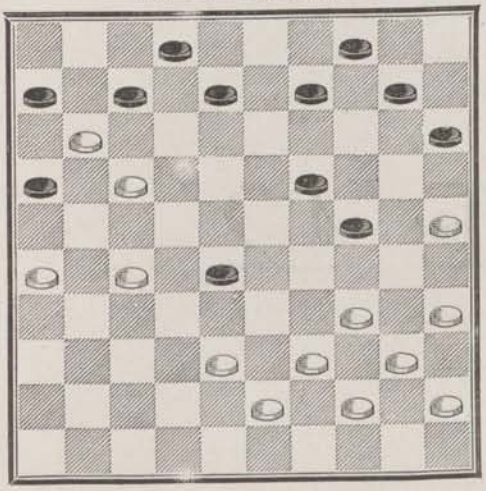
328 — **Commard.**



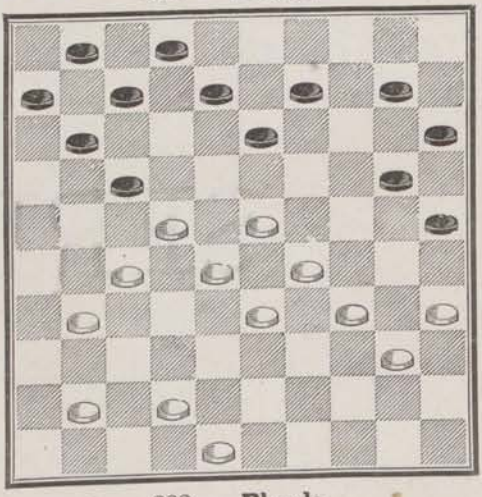
329 — **Commard.**



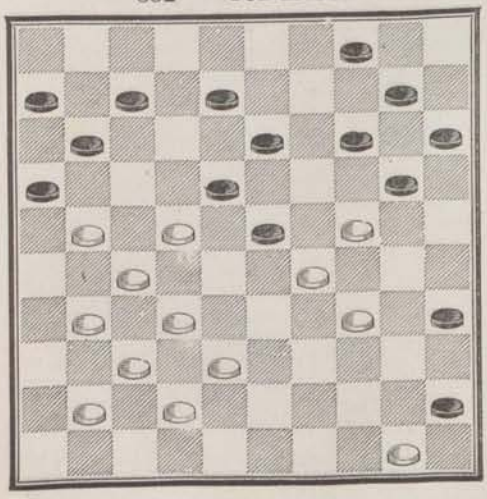
330 — **Commard.**



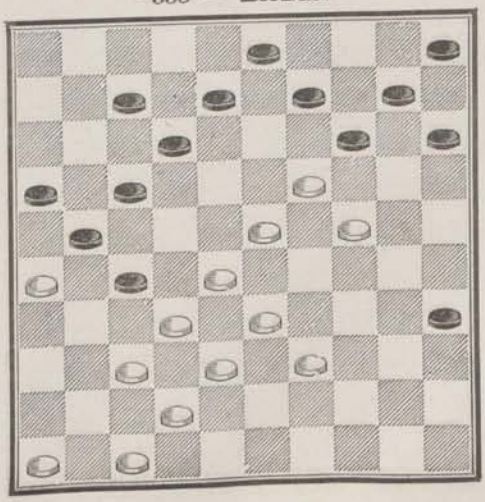
331 — **Everat.**



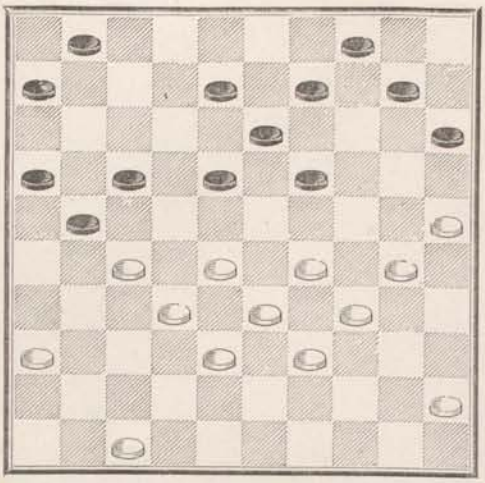
332 — **Commard.**



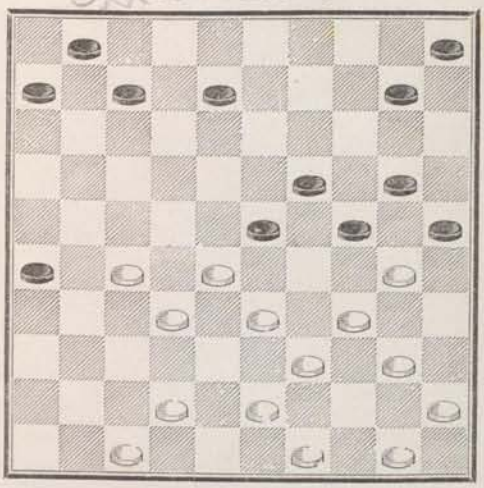
333 — **Blonde.**



334 — **Wolf** aîné à **Blonde.**

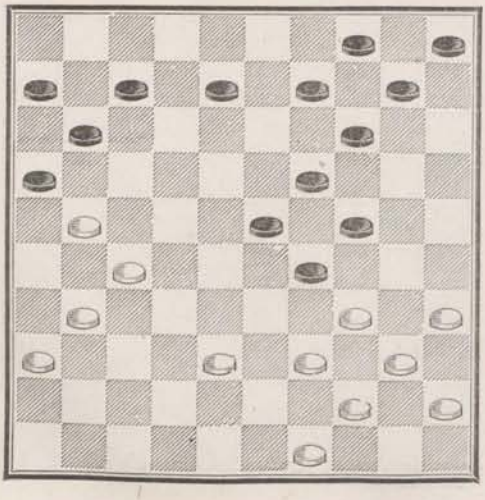


335 — **Everat.**

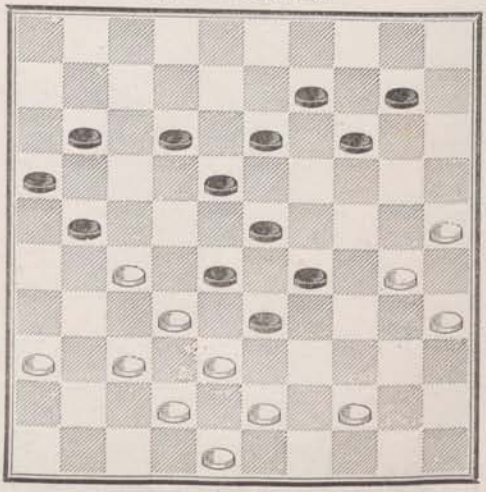


SÉRIE 12

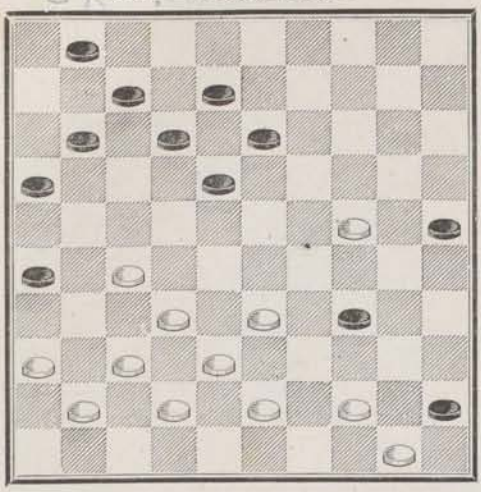
336 — **Laloumet.**



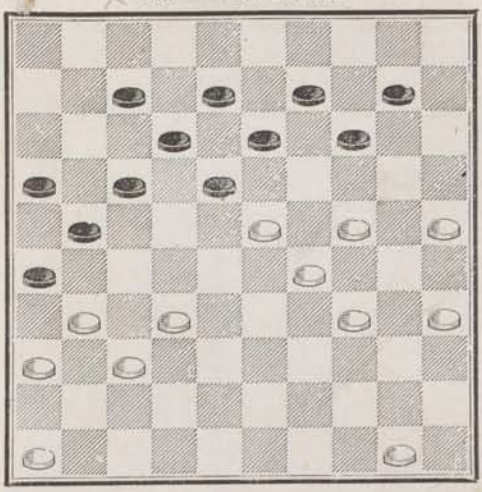
337 — **Blonde.**



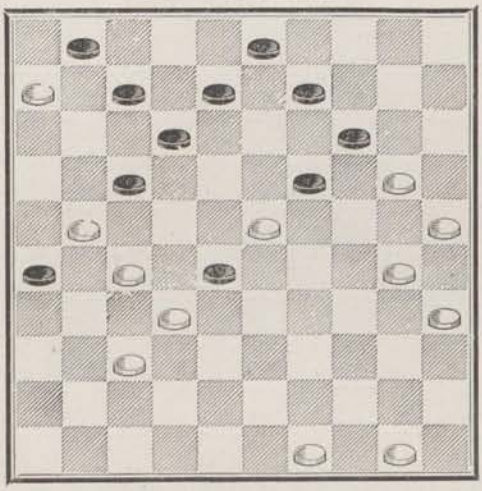
338 — **Clérambault**



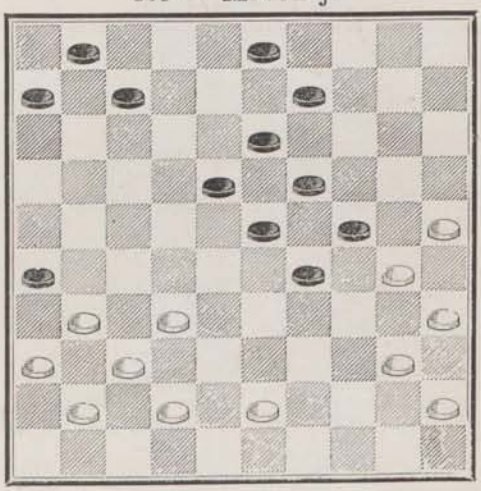
339 — **La Hève.**



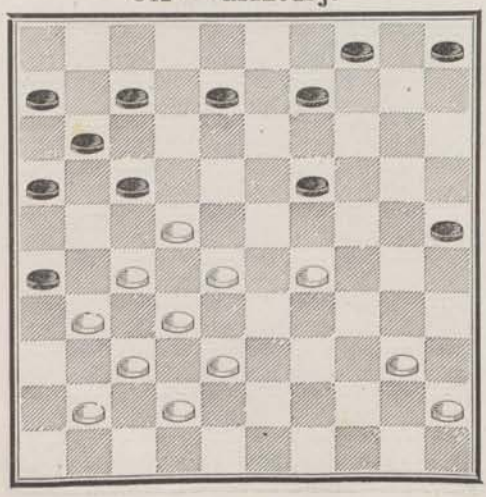
340 — **La Hève.**



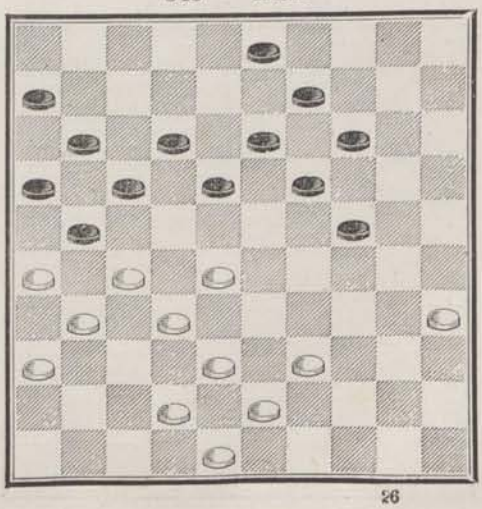
341 — **Manoury.**



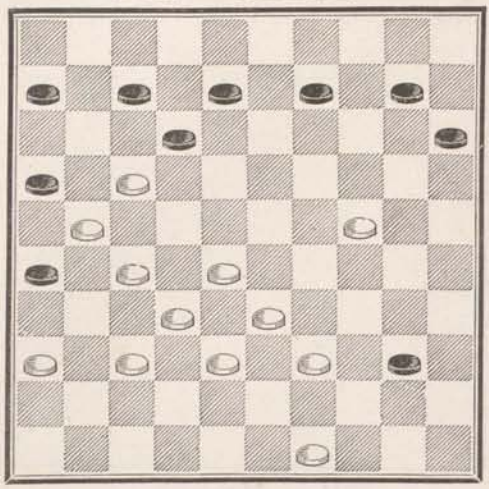
342 — **Manoury.**



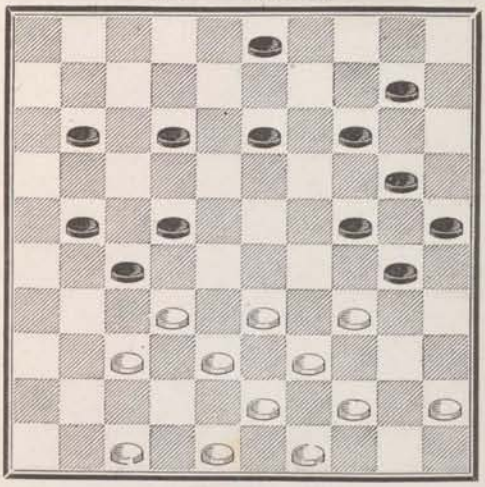
343 — **Alix.**



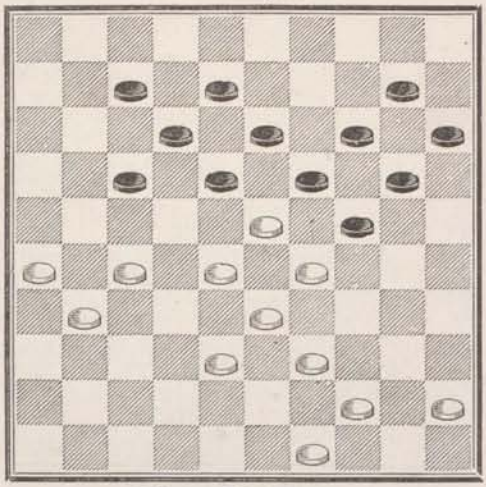
344 — **Commard.**



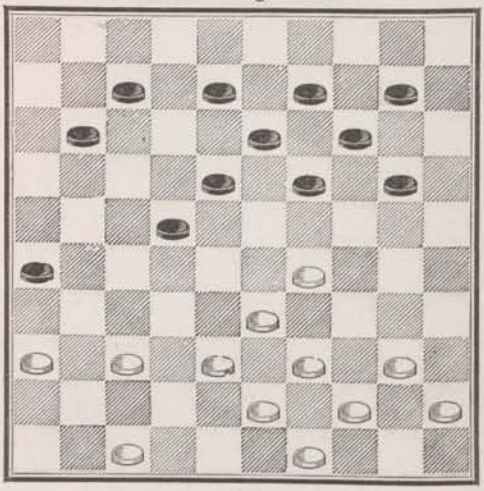
345 — **Blonde.**



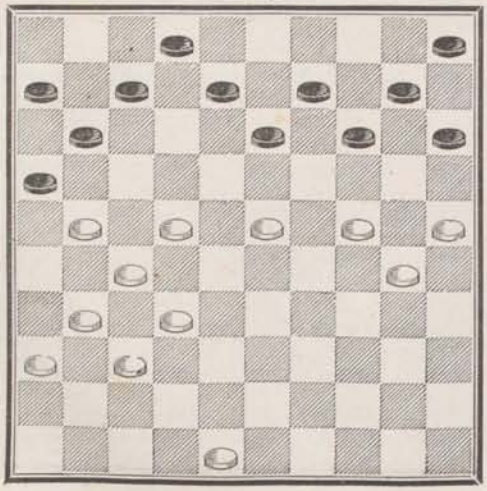
346 — **Huguenin.**



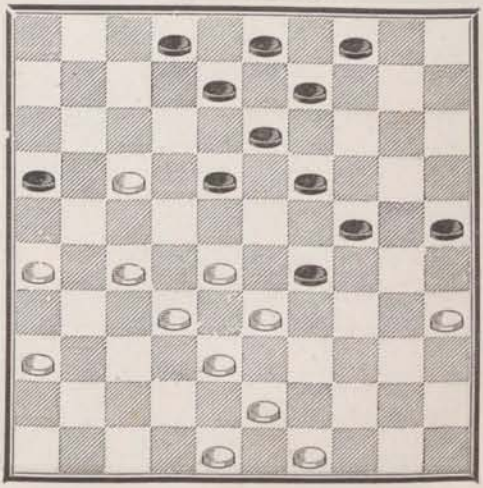
347 — **Huguenin.**



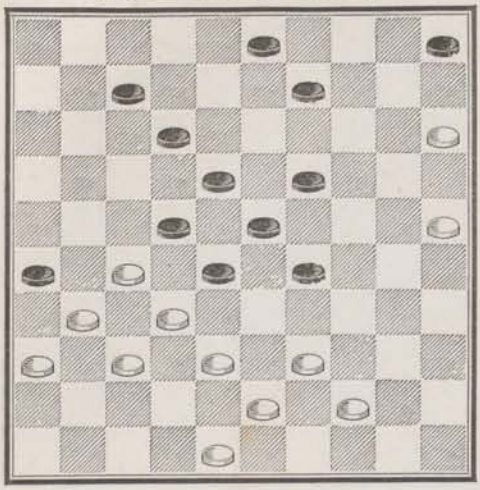
348 — **Huguenin.**



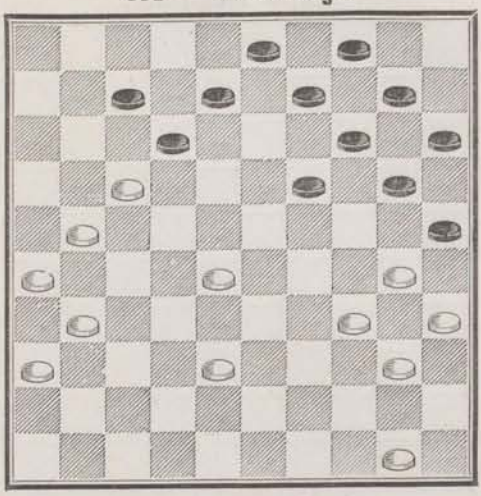
349 — **Blonde**



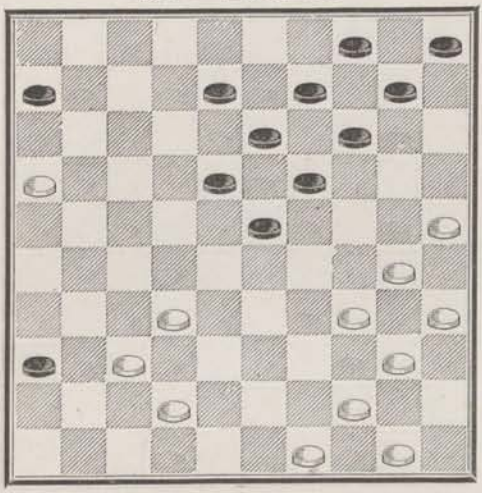
350 — **Alexis Dubourg.**



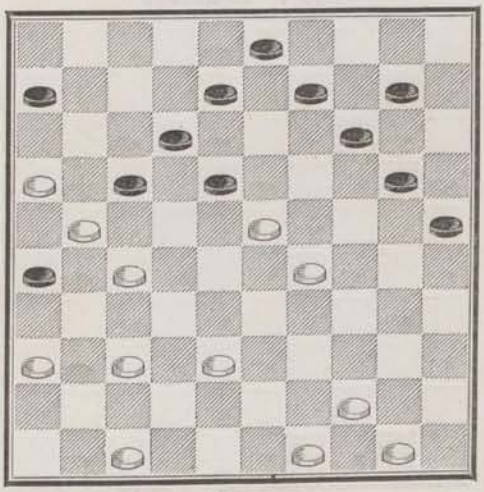
351 — **Villesavoye.**



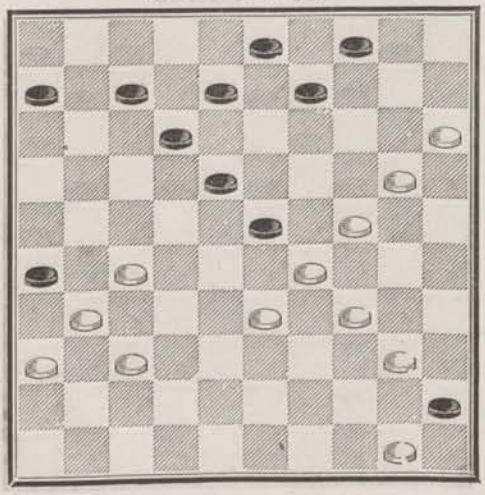
352 — **Boutillier.**



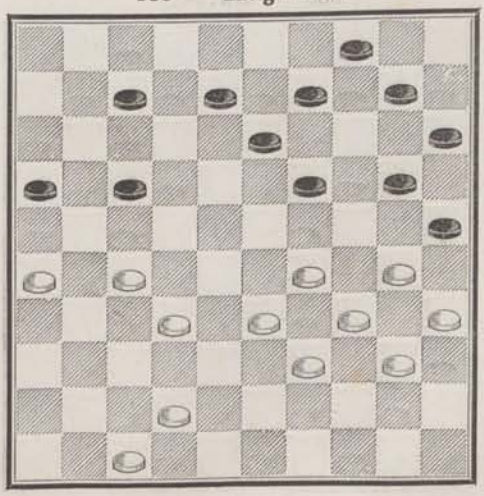
353 — **Blonde.**



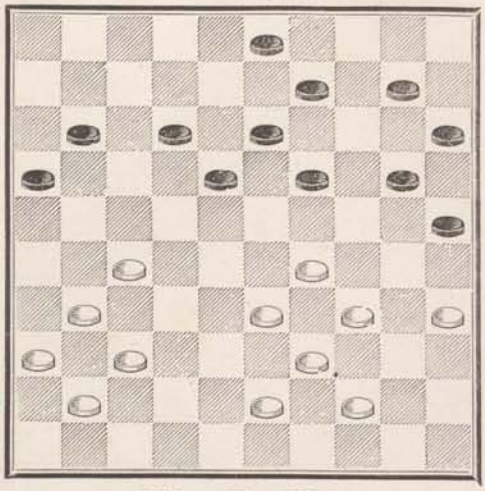
354 — **Chalon.**



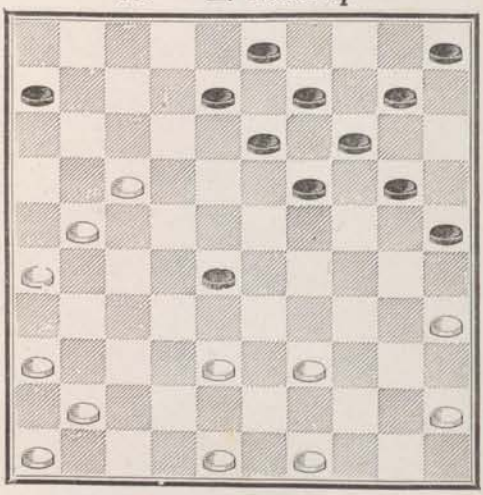
355 — **Huguenin.**



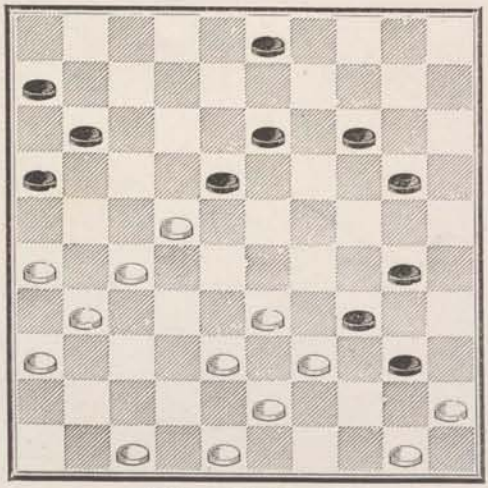
356 — **Huguenin.**



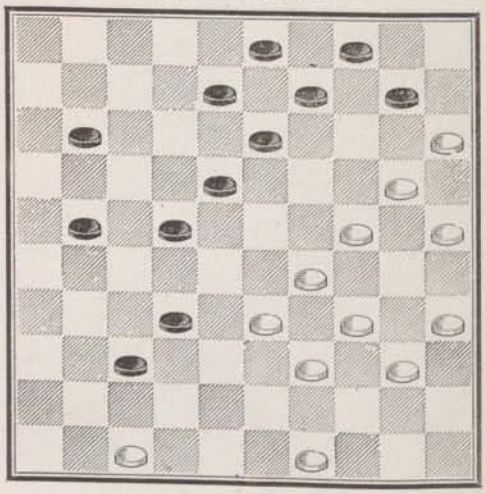
357 — **E. Leclercq.**



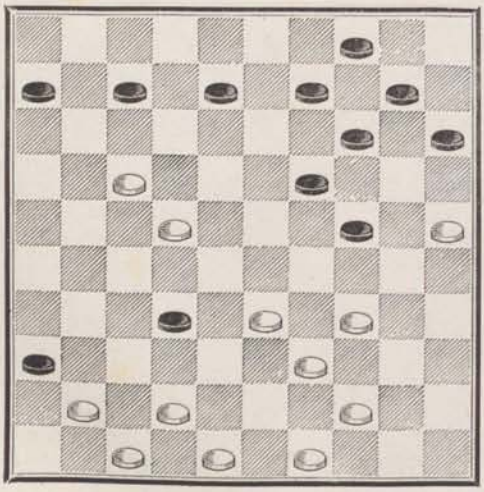
358 — **Boutillier.**



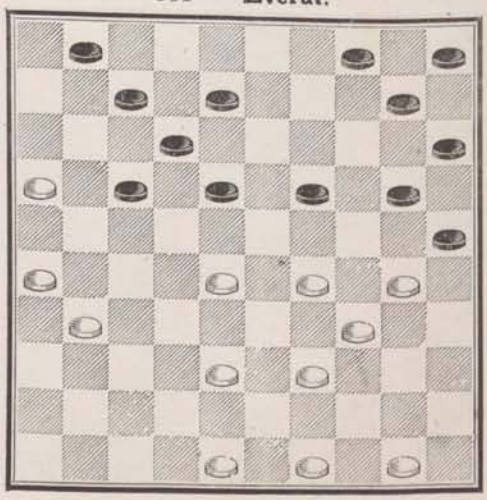
359 — **Everat.**



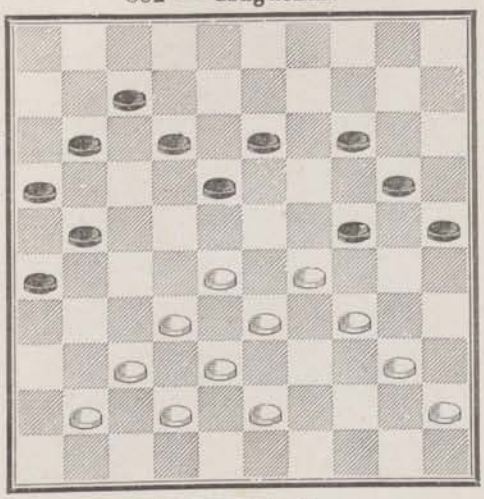
360 — **Dufour.** *



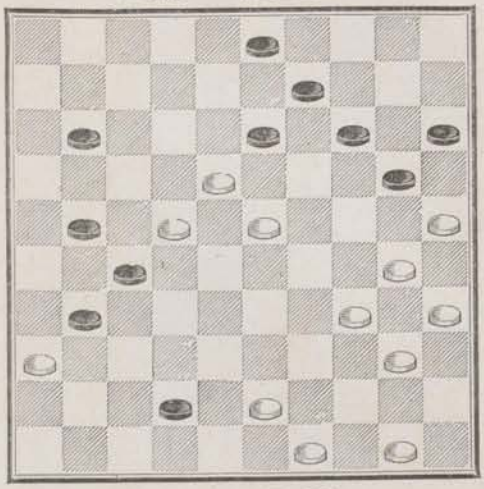
361 — **Everat.**



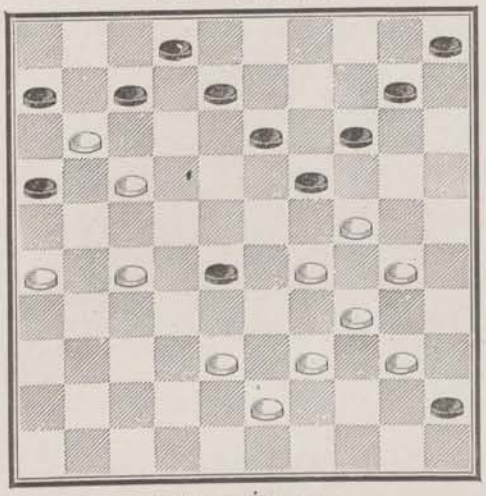
362 — **Huguenin.**



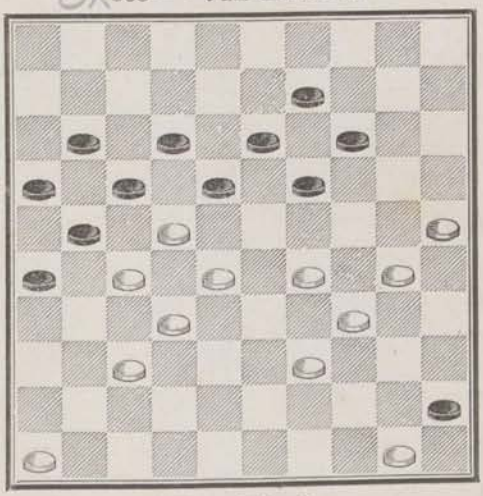
363 — **Blonde.**



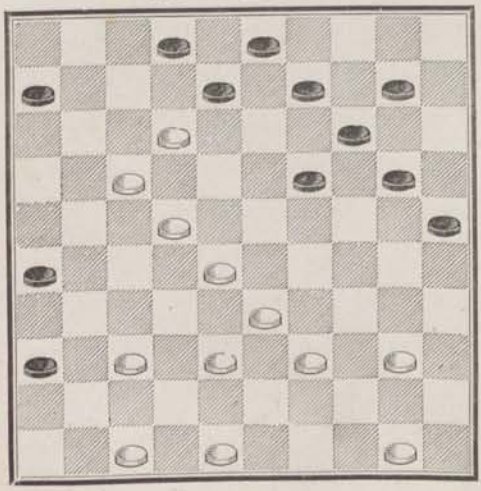
364 — **Blonde.**



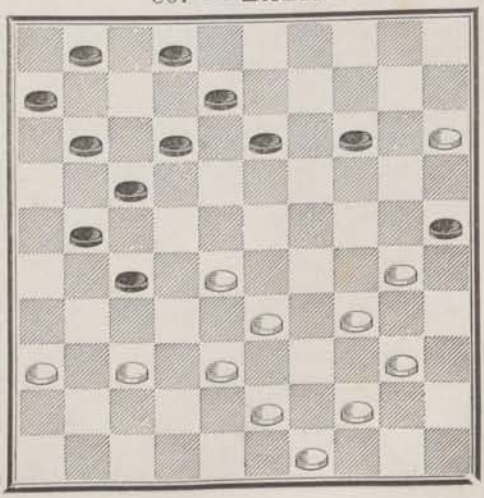
365 — **Van Embden.**



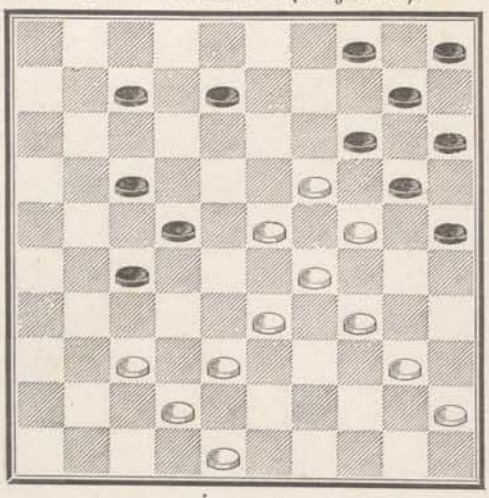
366 — **Éverat.**



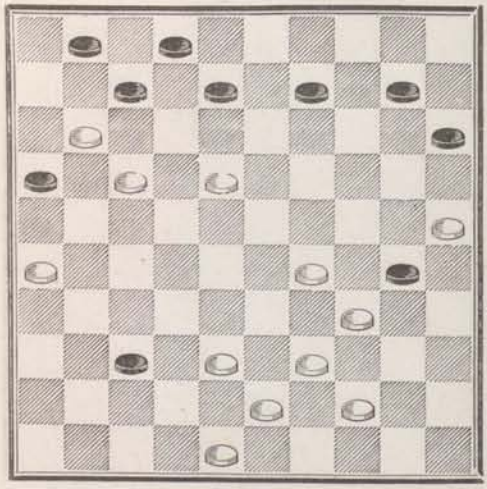
367 — **Blonde**



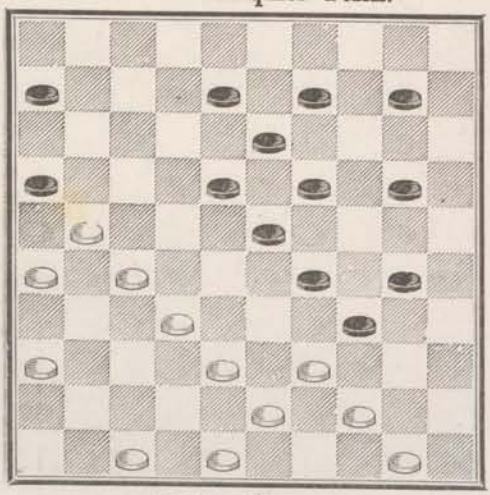
368 — **Commard** (en jouant).



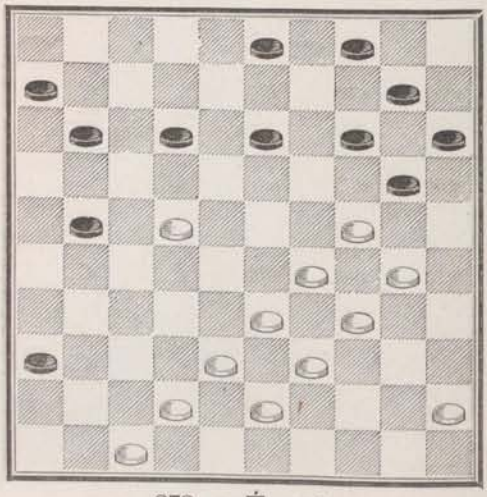
369 — **Commard.**



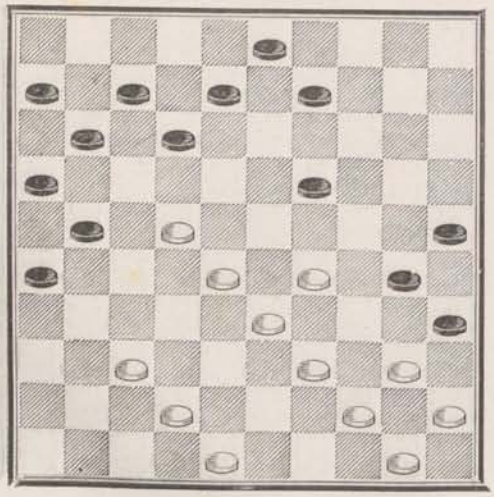
370 — **Échiquier d'Aix.**



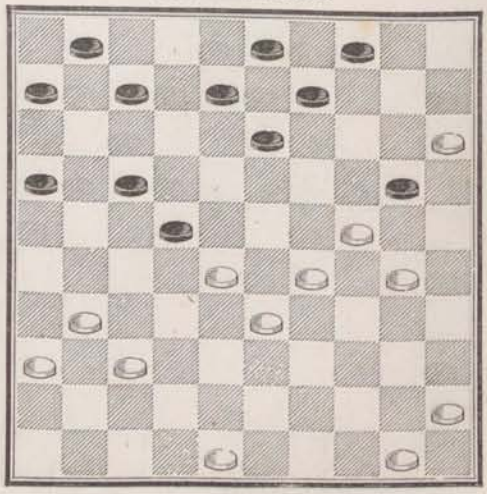
371 — **Dufour.**



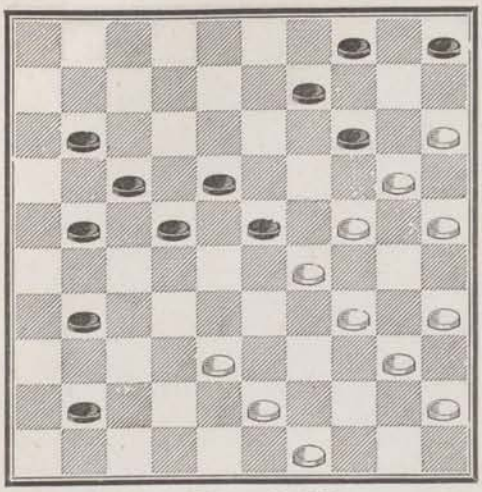
372 — **Everat.**



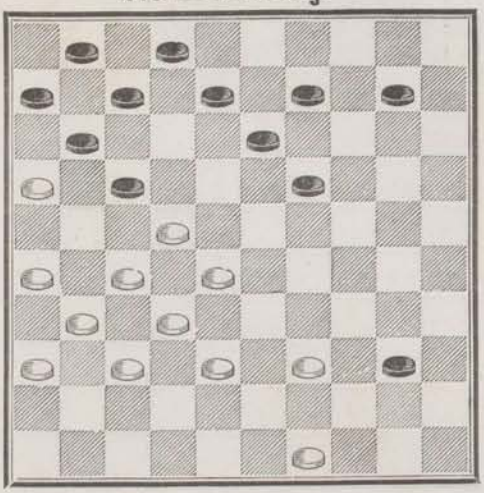
373 — **Everat.**



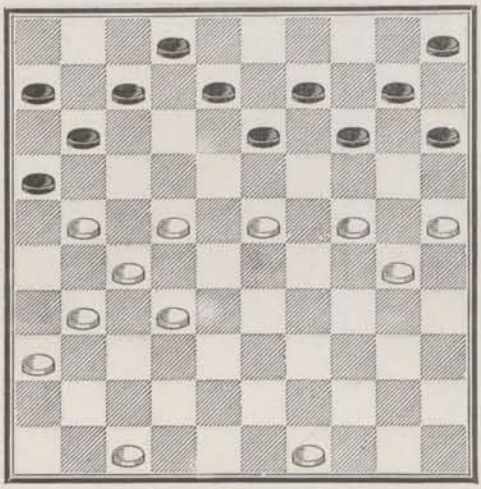
374 — **Éverat.**



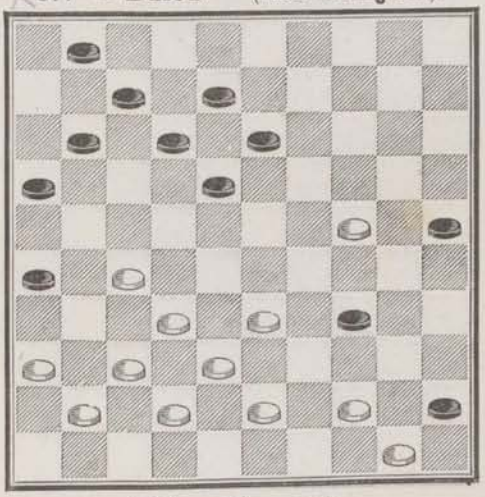
375 — **Manoury.**



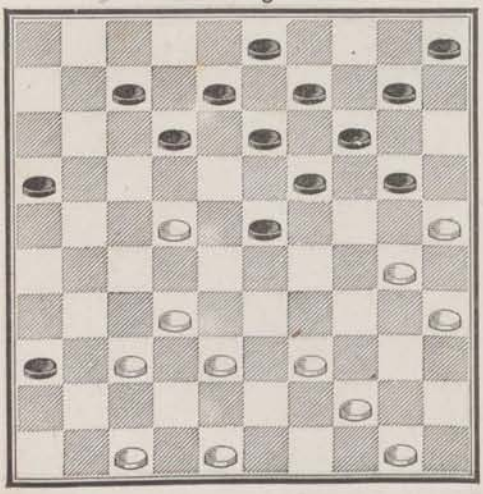
376 — **Livre de Metz.**



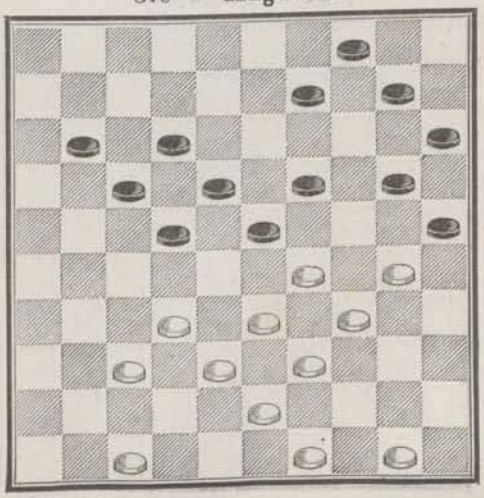
377 — **Dufour** ★ (chez **Lafayette**).



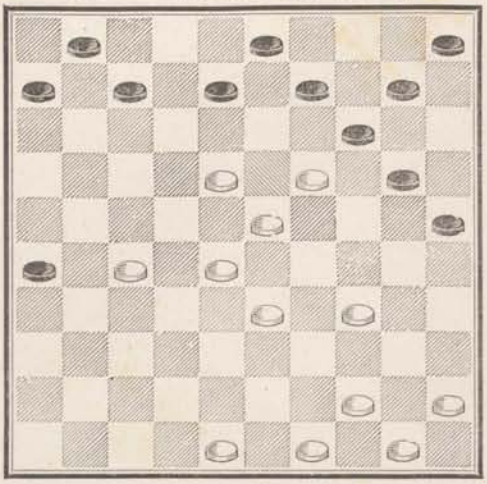
378 — **Huguenin.**



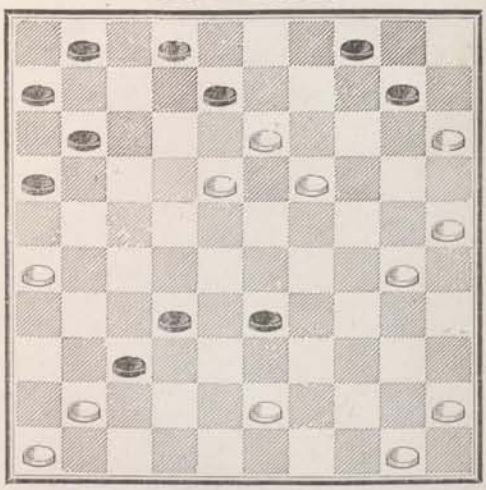
379 — **Huguenin.**



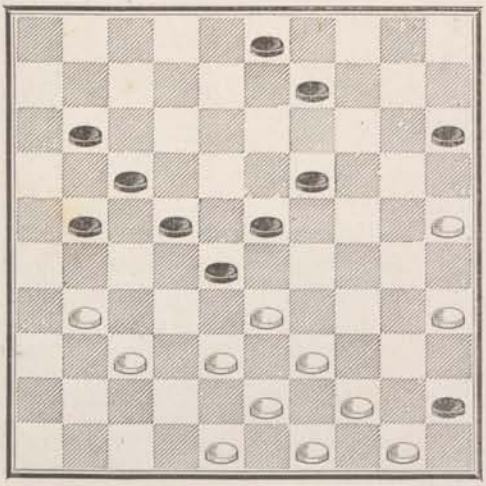
380 — **Commard** (en jouant).



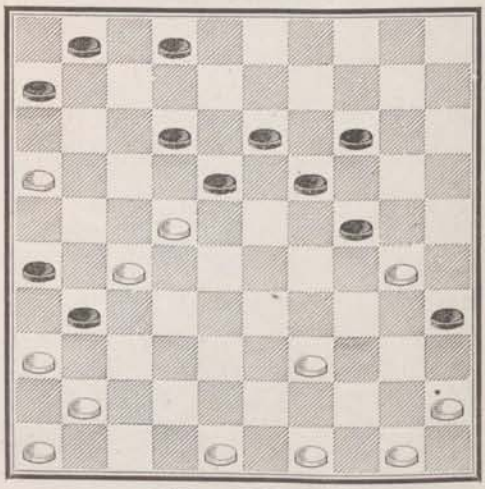
381 — **Blonde.**



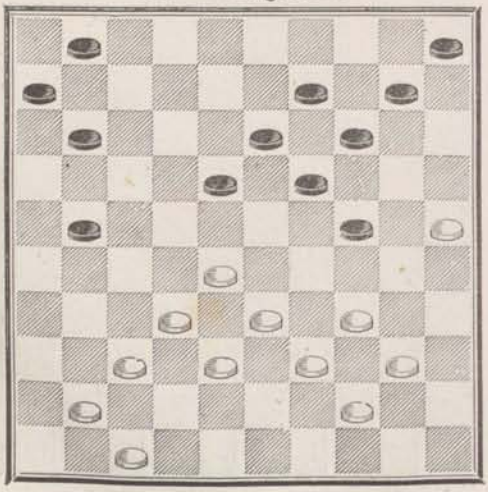
382 — **Blonde.**



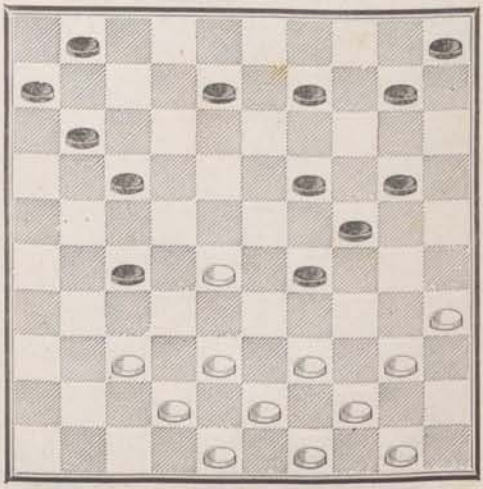
383 — **Blonde.**



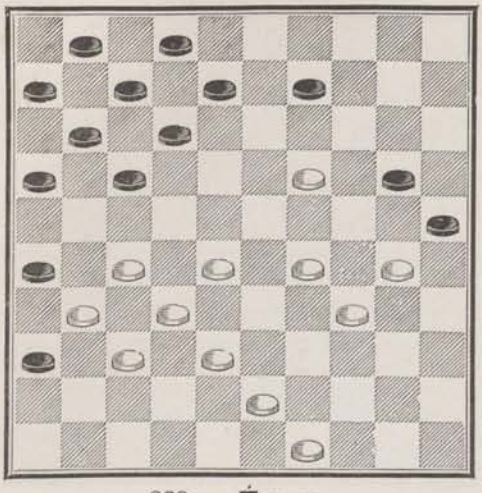
384 — **Huguenin.**



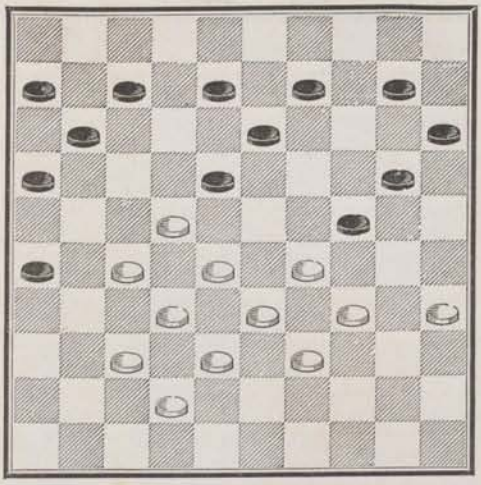
385 — **Blonde.**



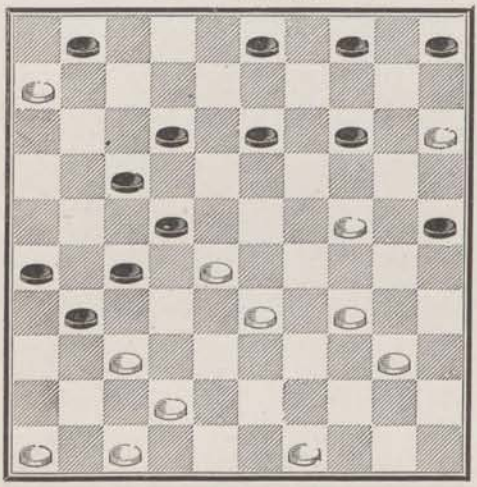
386 — **Blonde.**



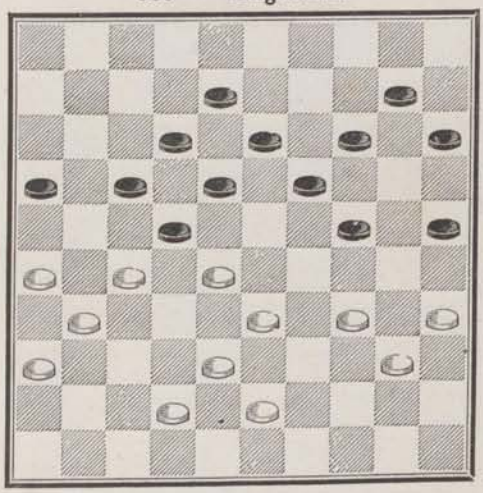
387 — **Dufour à Blonde.**



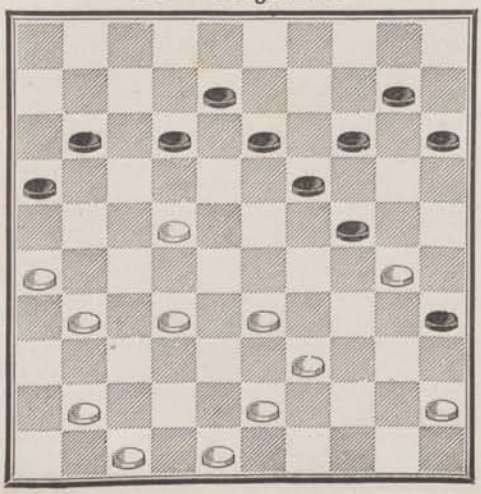
388 — **Éverat.**



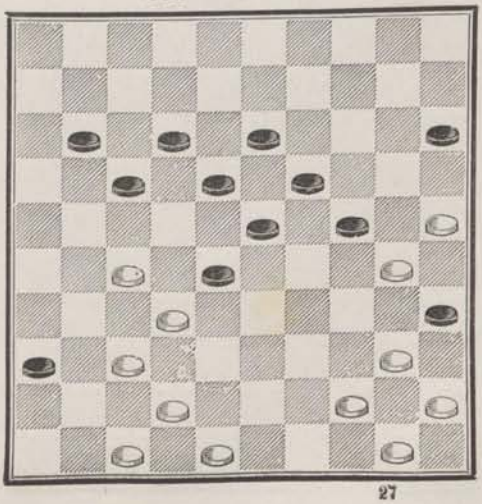
389 — **Huguenin.**



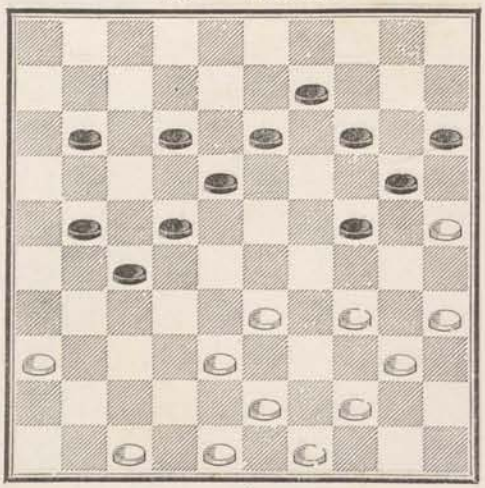
390 — **Huguenin.**



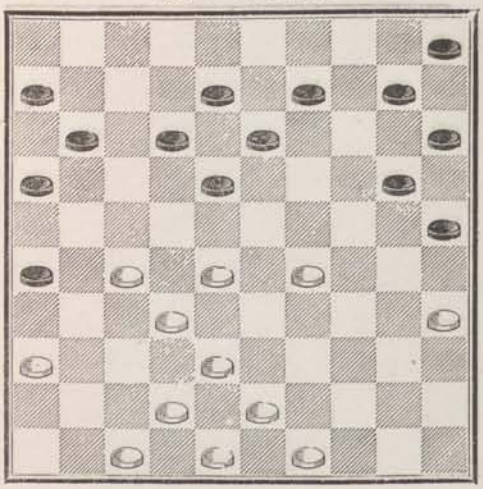
391 — **Blonde.**



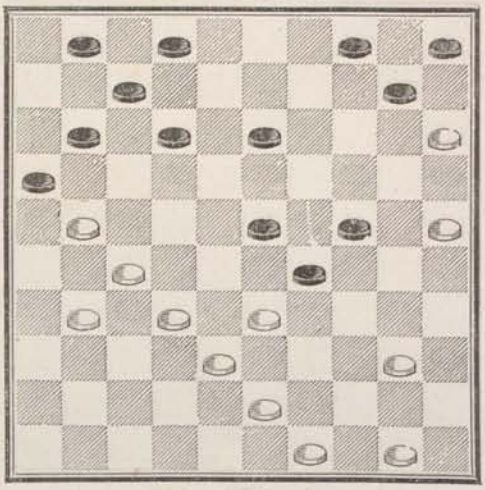
392 — **Blonde.**



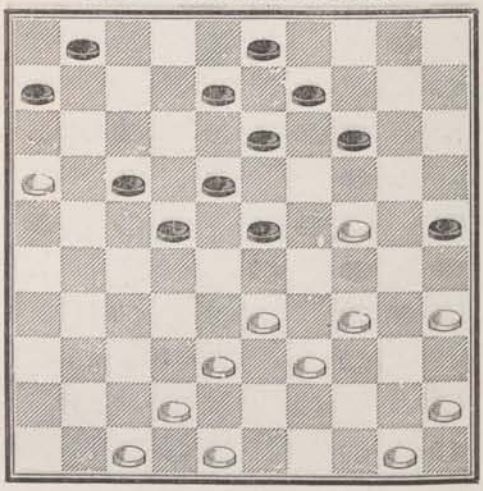
393 — **Blonde.**



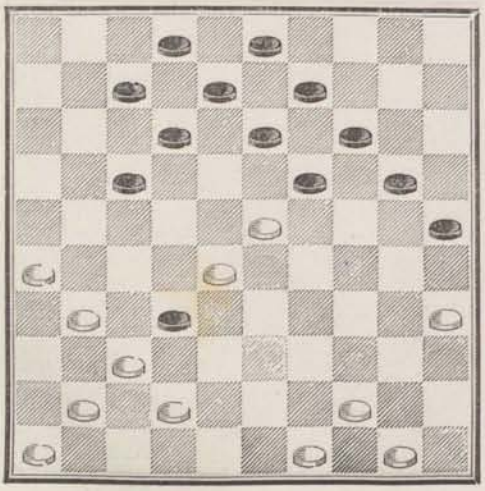
394 — **Everat.**



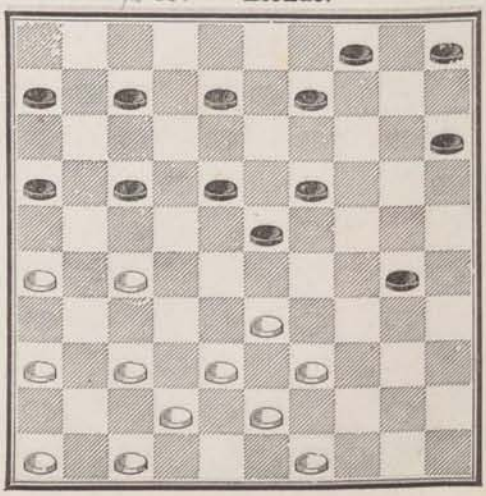
395 — **Blonde à Dufour.**



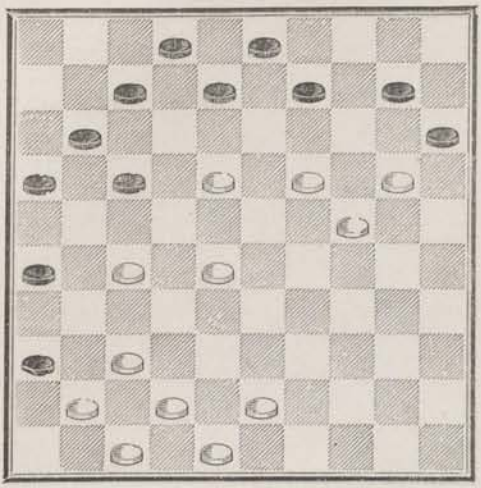
396 — **Wardon.**



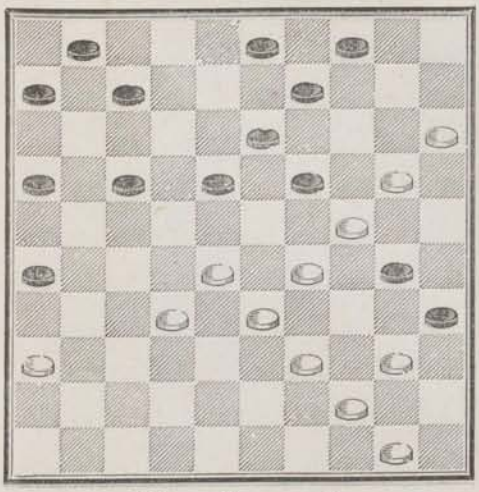
397 — **Blonde.**



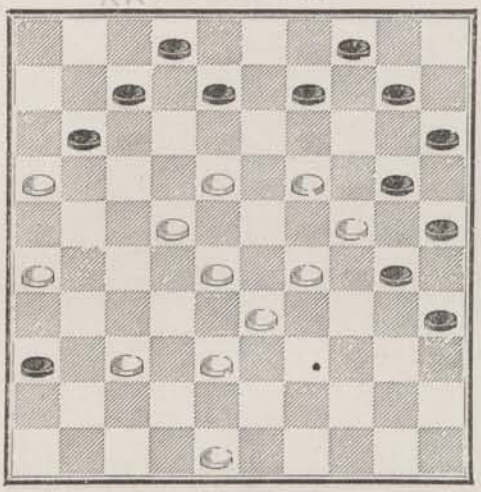
398 — **Blonde**.



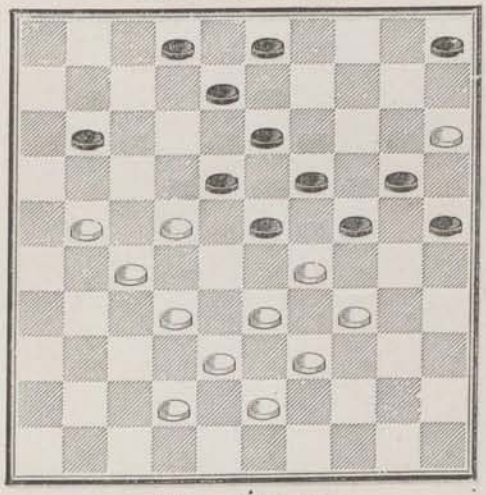
399 — **Blonde**.



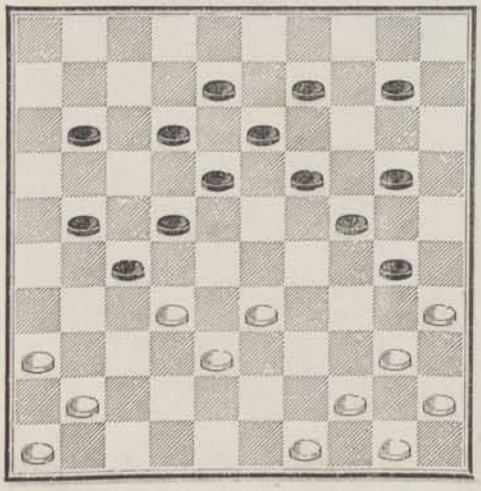
400 — **Blonde**.



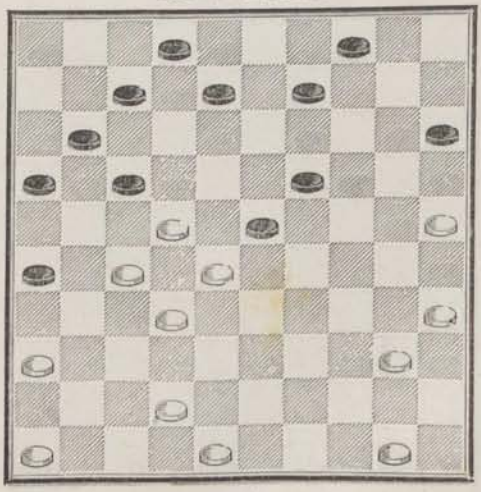
401 — **Commard**.



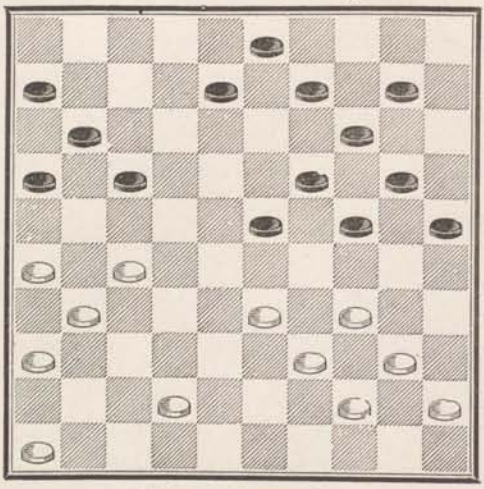
402 — **Blonde**.



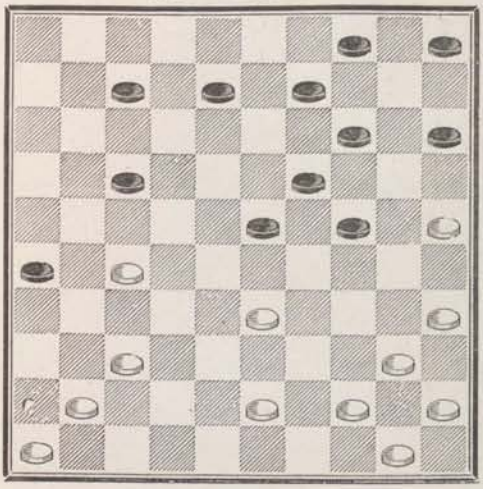
403 — **Éverat**.



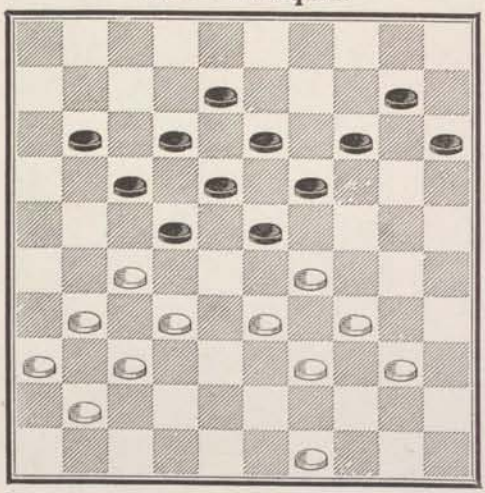
404 — **Mendes à Plagnol.**



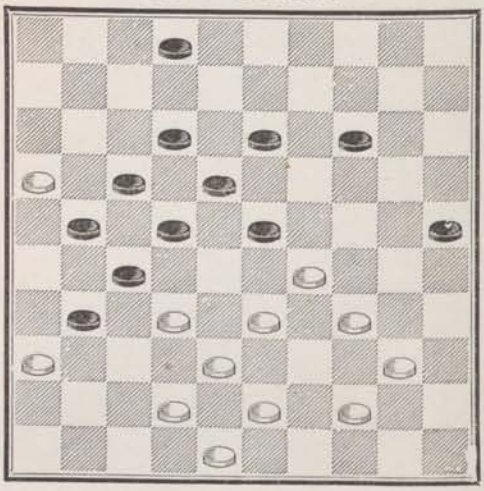
405 — **Blonde.**



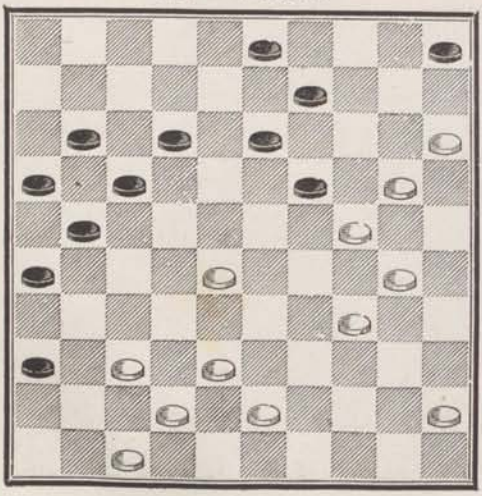
406 — **Bourquin.**



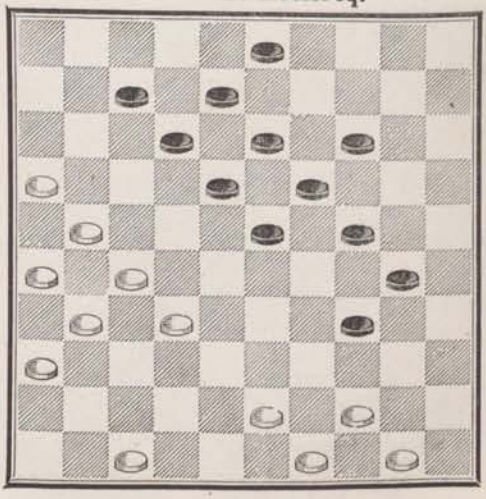
407 — **Douines.**



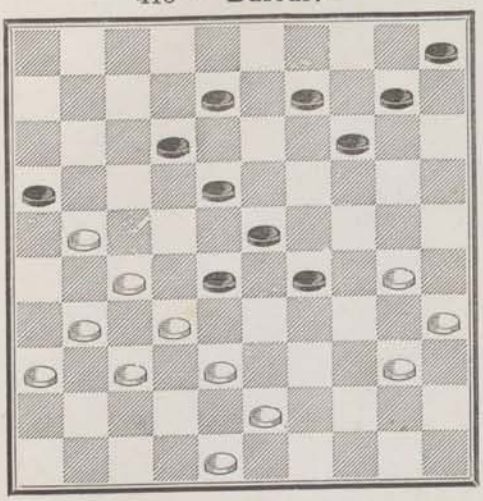
408 — **Éverat.**



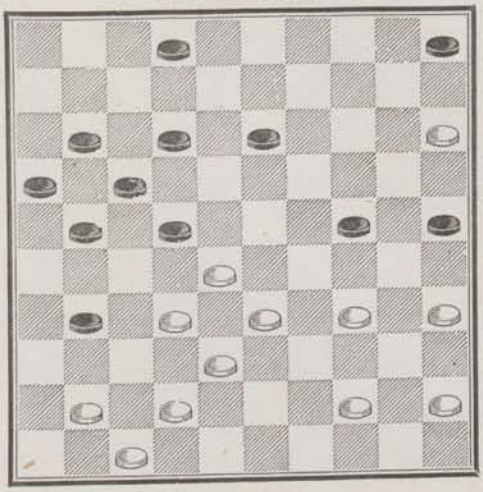
409 — **E. Leclercq.**



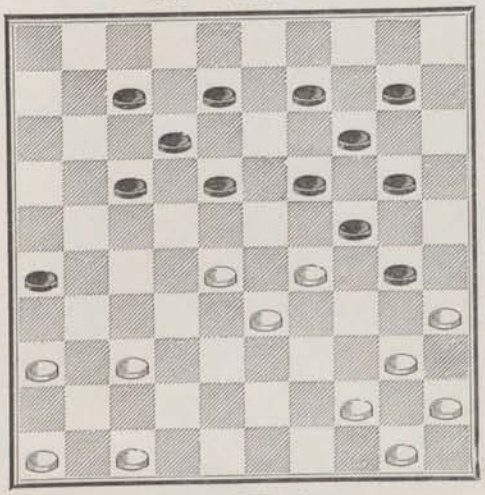
410 — **Dufour.** *



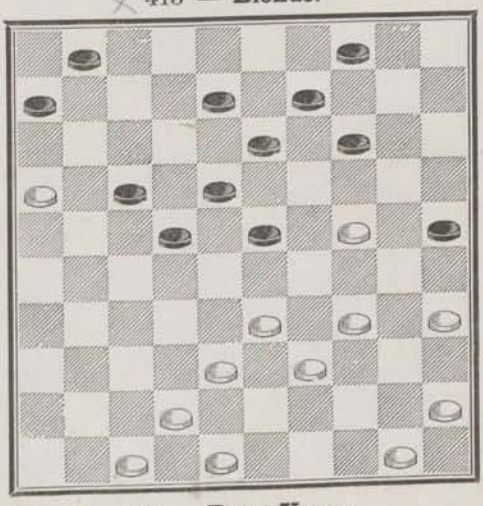
411 — **Wolf.**



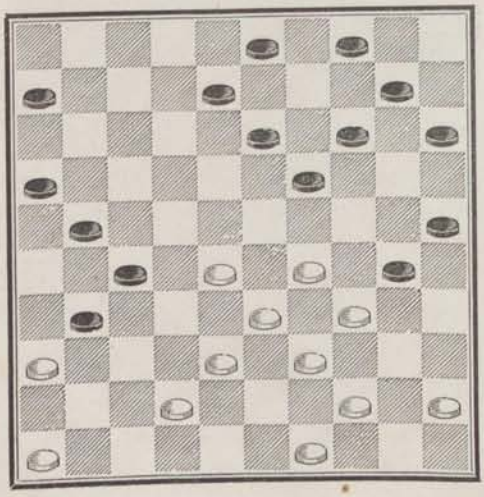
412 — **Blonde.**



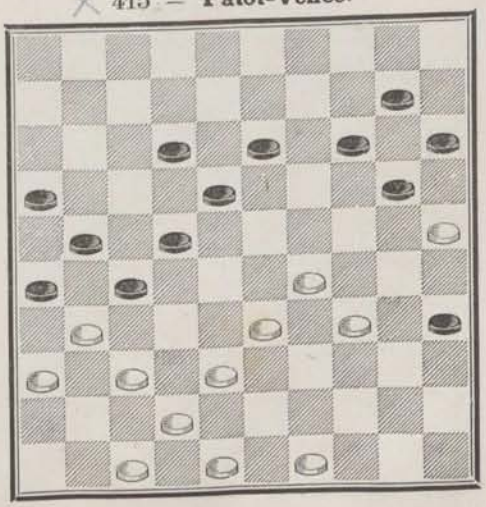
413 — **Blonde.**



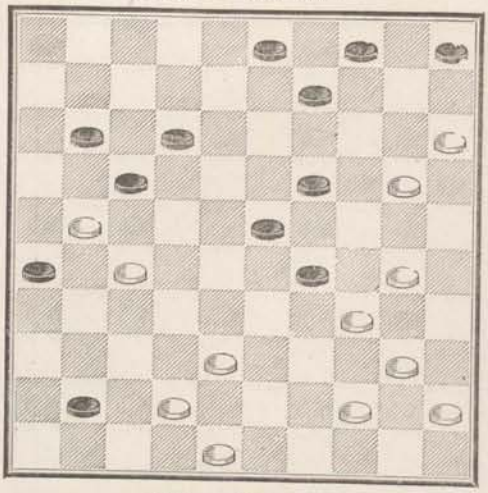
414 — **Wardon.**



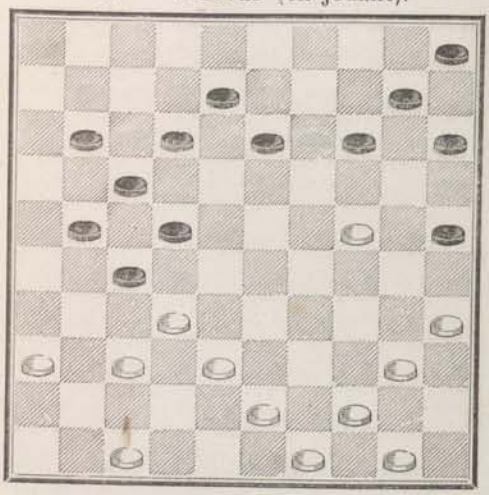
415 — **Patot-Vence.**



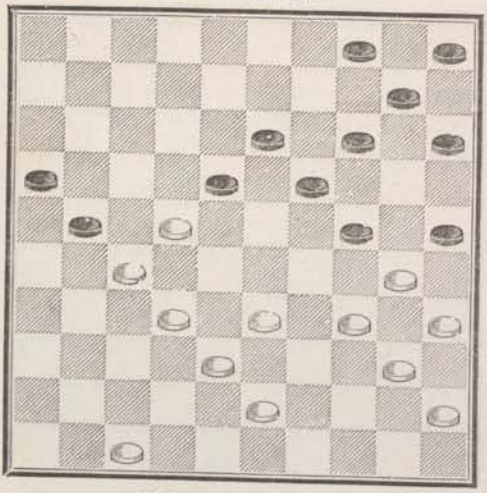
416 — **Dufour**.



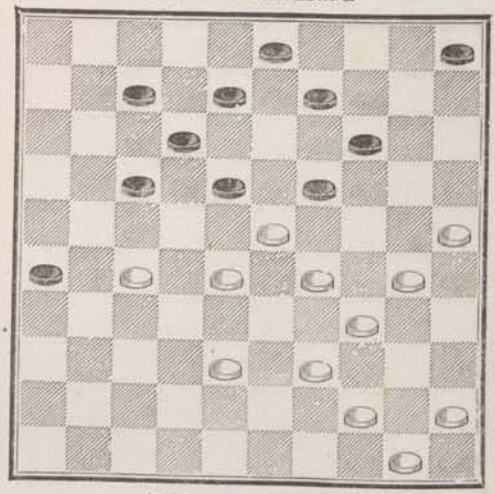
417 — **Dufour** (en jouant).



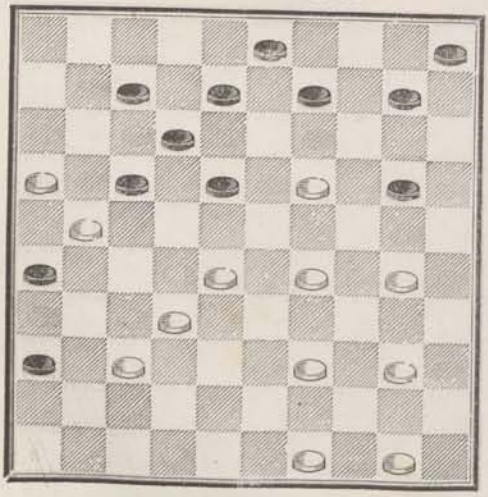
418 — **Blonde.**



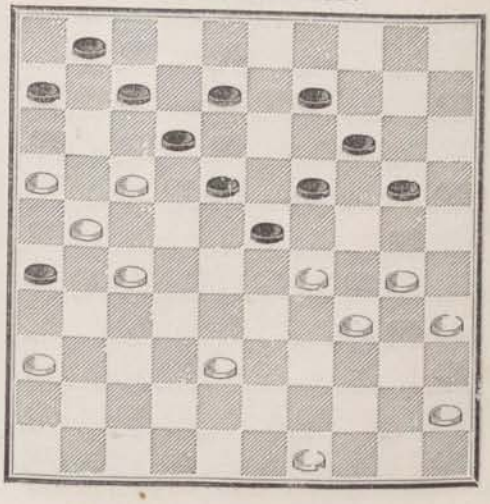
419 — **Commard**



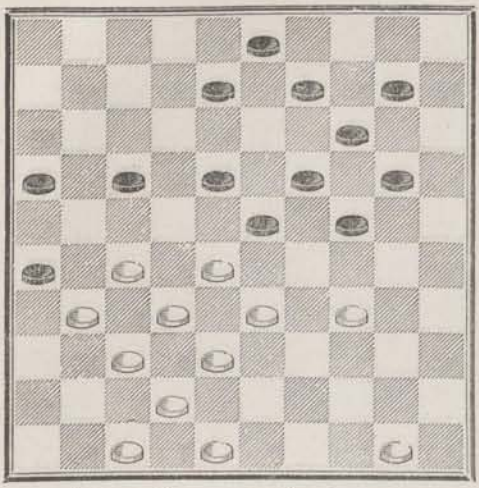
420 — **Commard.**



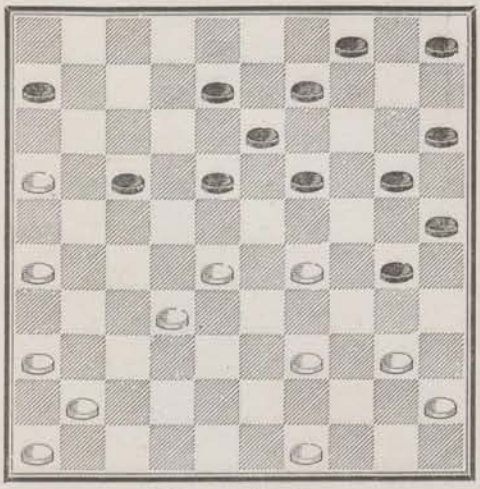
421 — **Commard.**



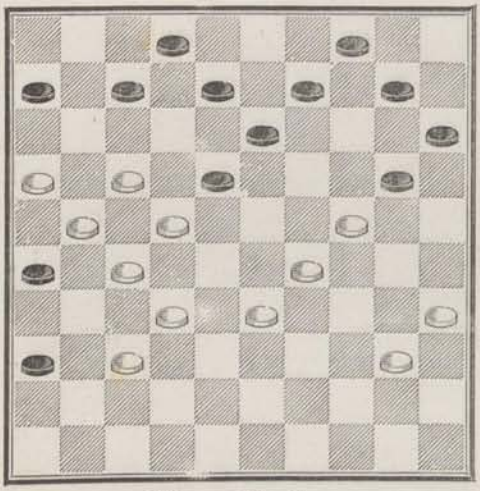
422 — **Blonde.**



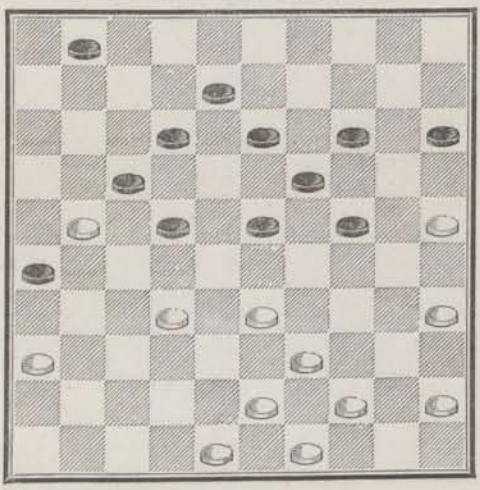
423 — **Blonde.**



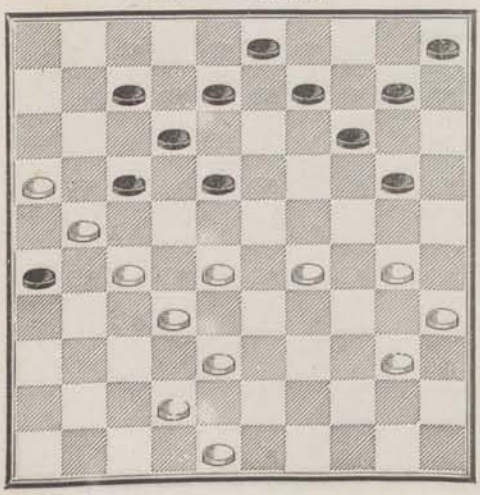
424 — **Commard** (en jouant).



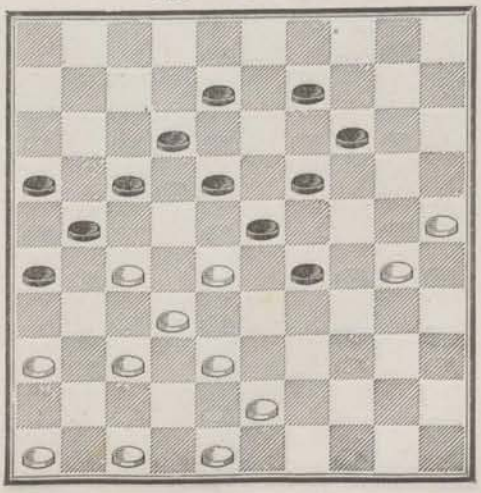
425 — **Blonde.**



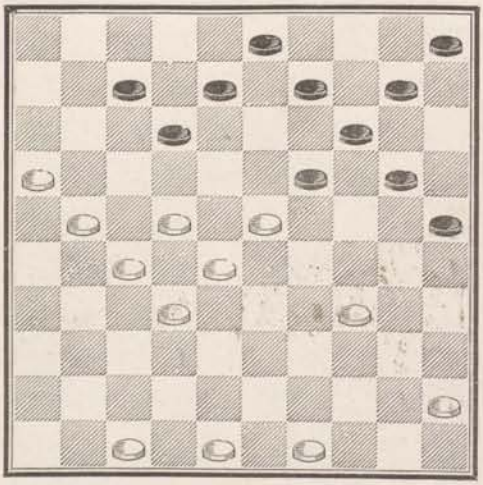
426 — **Blonde.**



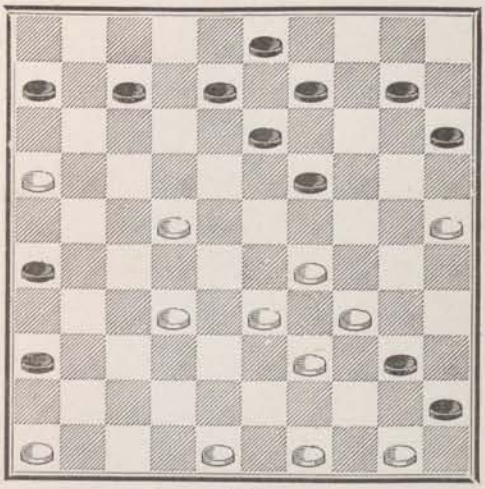
427 — **Lacour.**



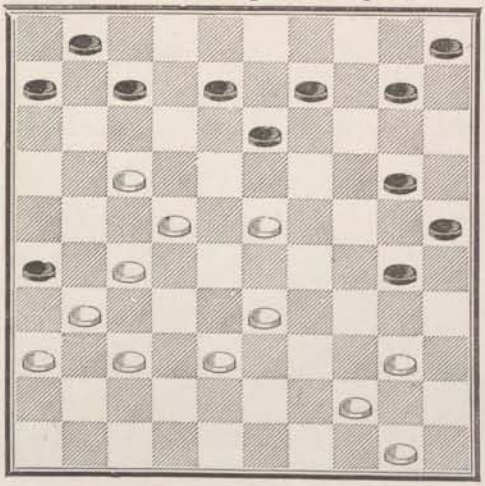
428 — **Chalon.**



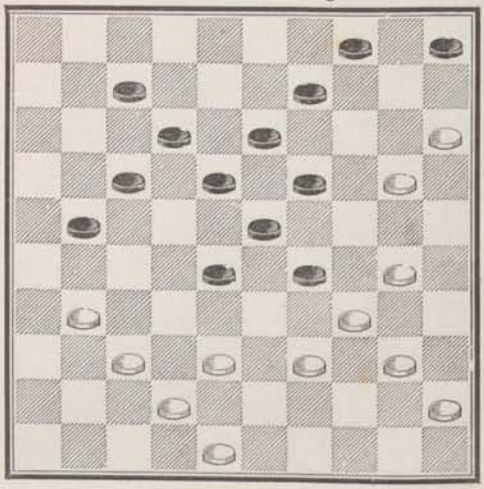
429 — **Éverat.**



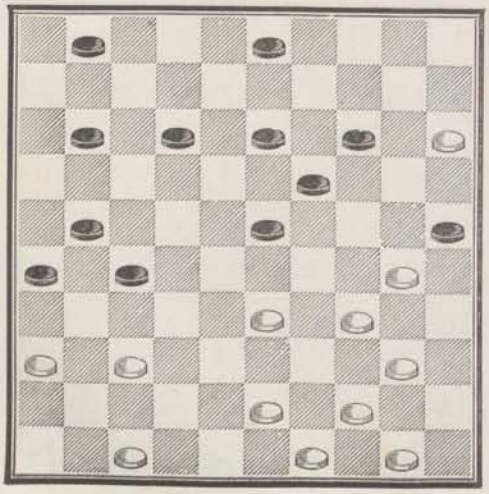
430 — **Manoury** (le Bouquet).



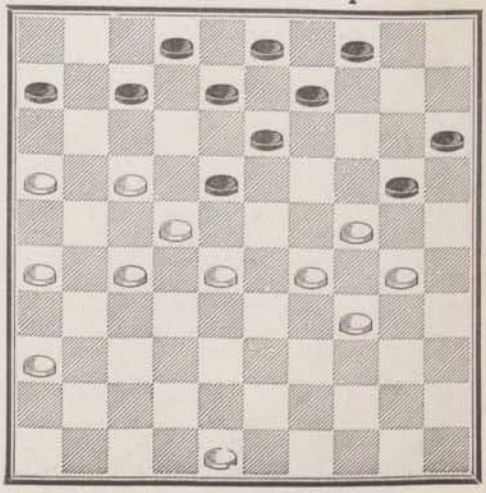
431 — **Villesavoye.**



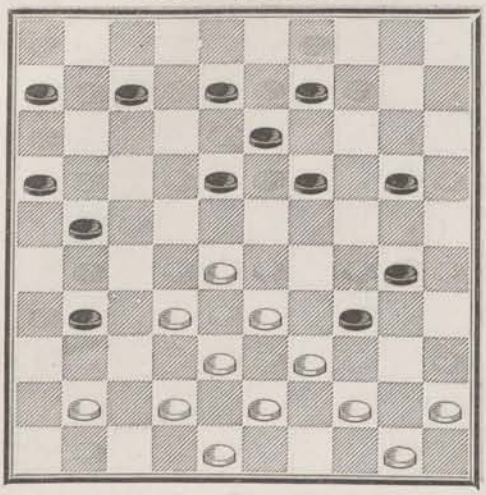
432 — **Combet**



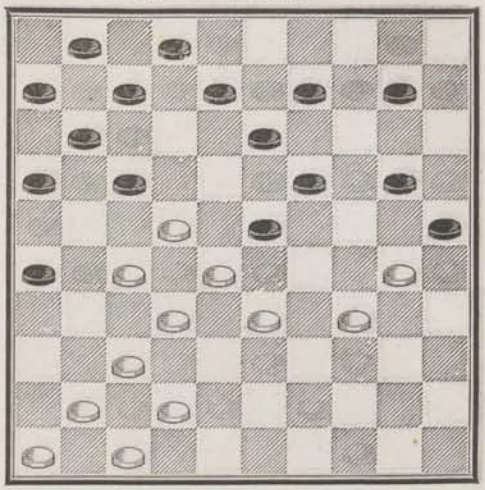
433 — **E. Leclercq.**



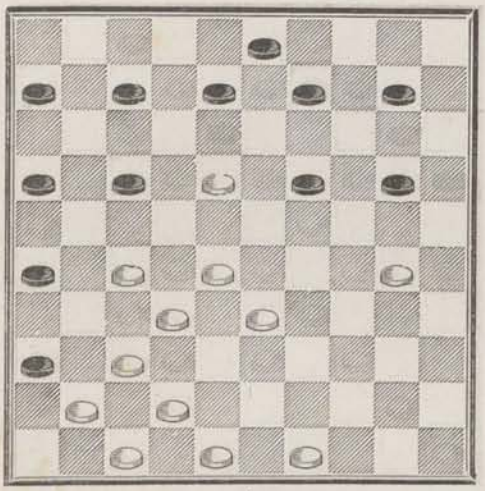
434 — **Dufour.**



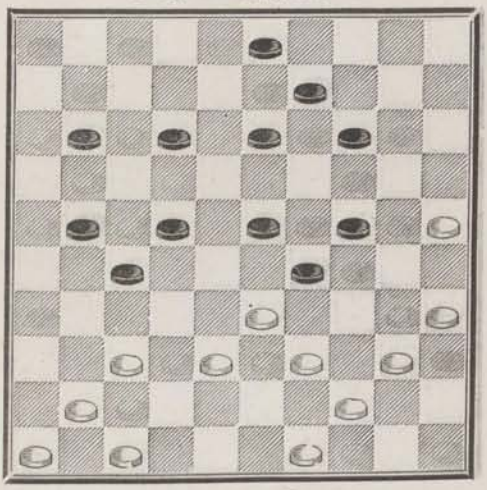
435 — **A. Florin.**



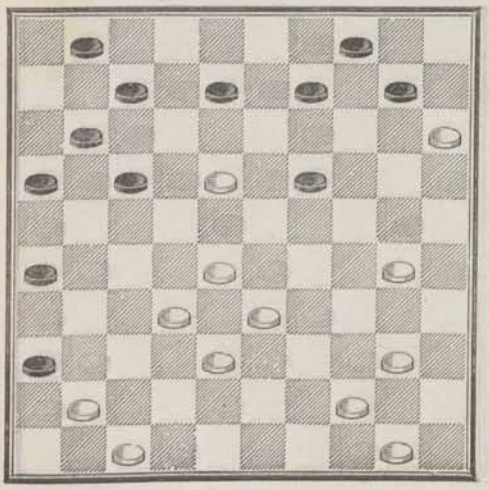
436 — **Commard.**



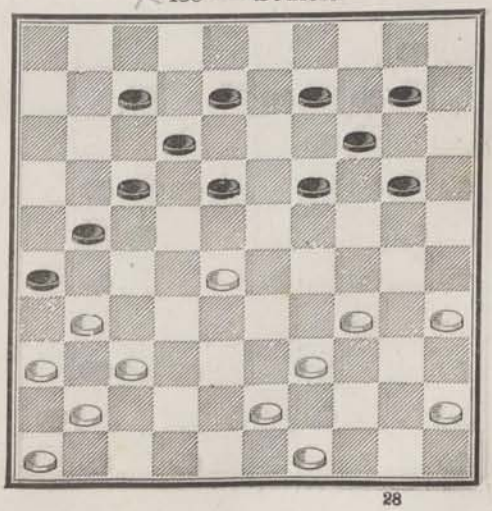
437 — **Blonde.**



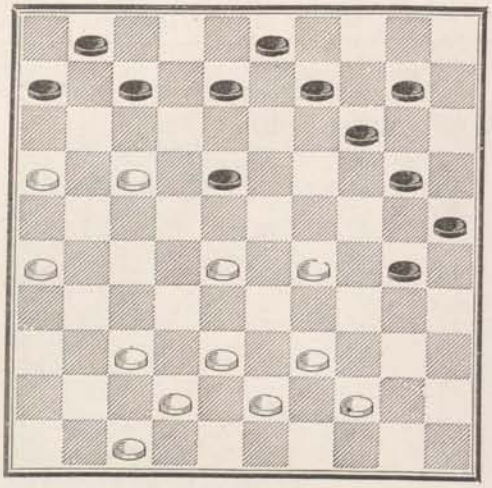
438 — **Éverat.**



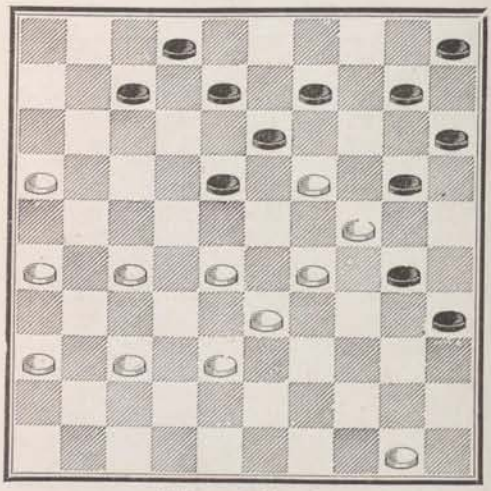
439 — **Soulés.**



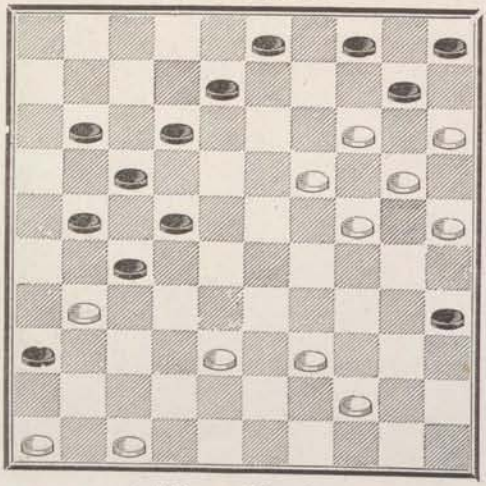
440 — **Commard.**



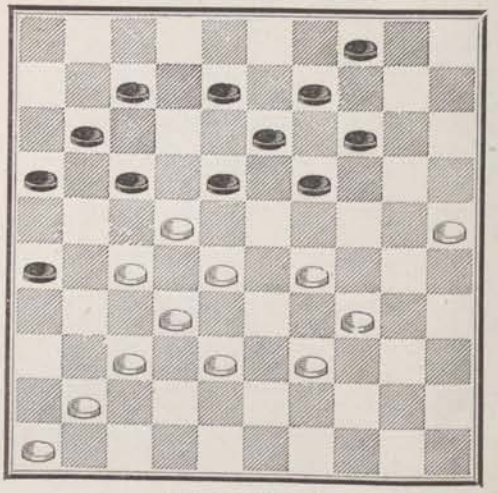
441 — **Commard.**



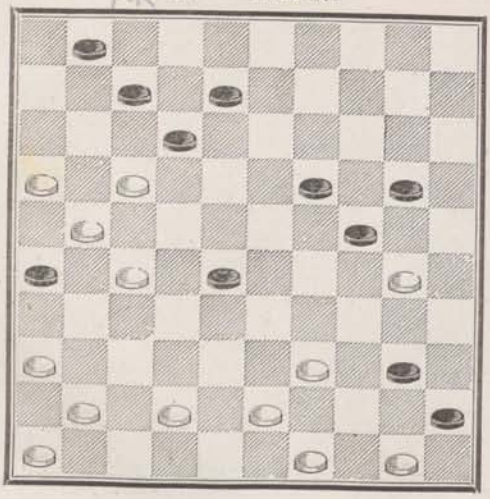
442 — **Blonde.**



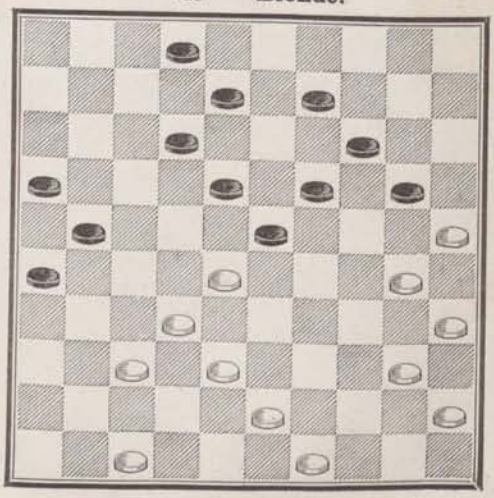
443 — **Blonde.**



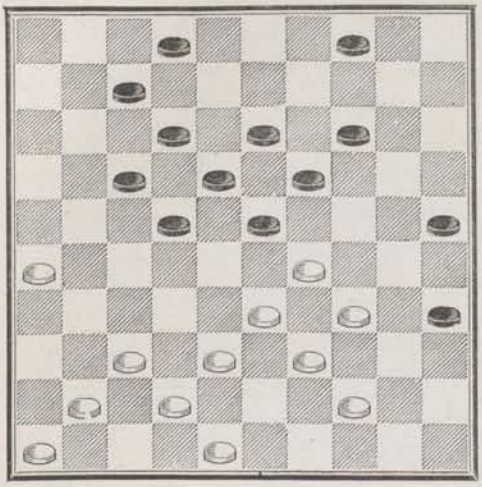
444 — **Blonde.**



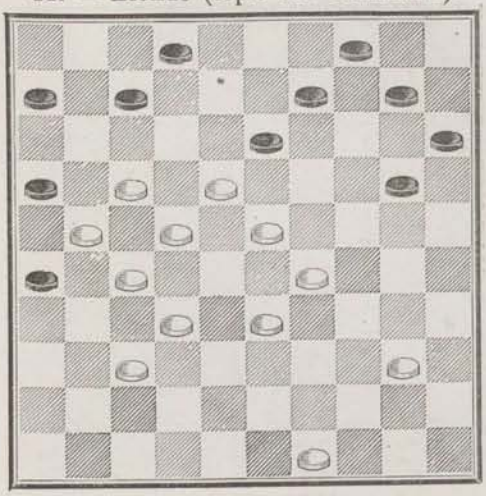
445 — **Blonde.**



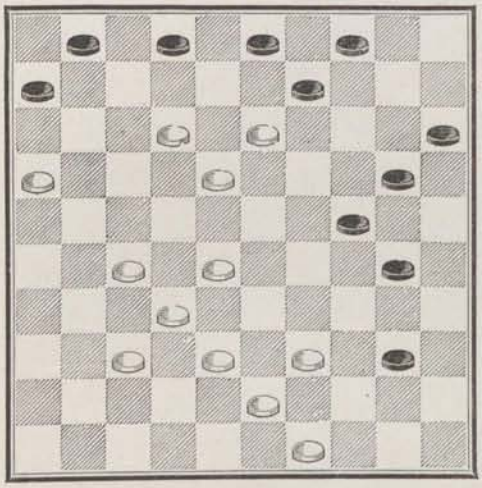
446 — **Blonde.**



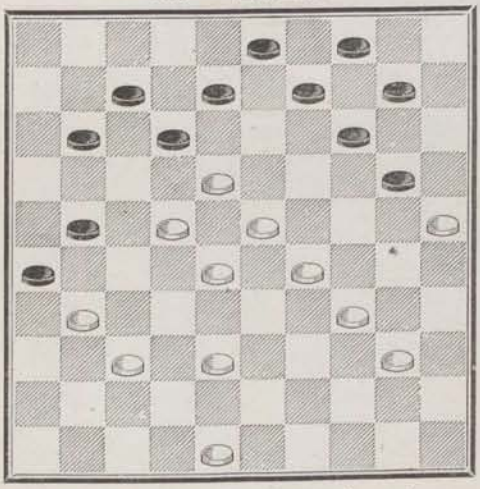
447 — **Blonde** (copié sur **Commard**).



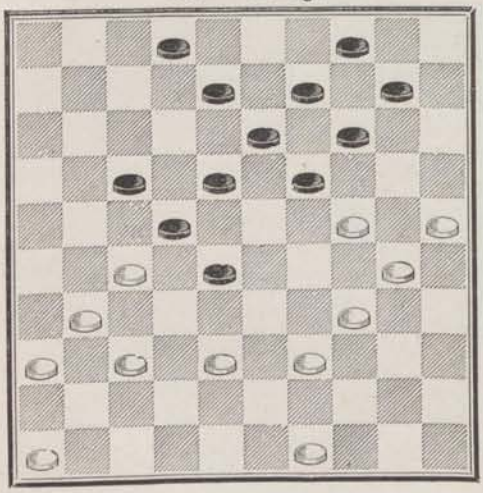
448 — **Blonde.**



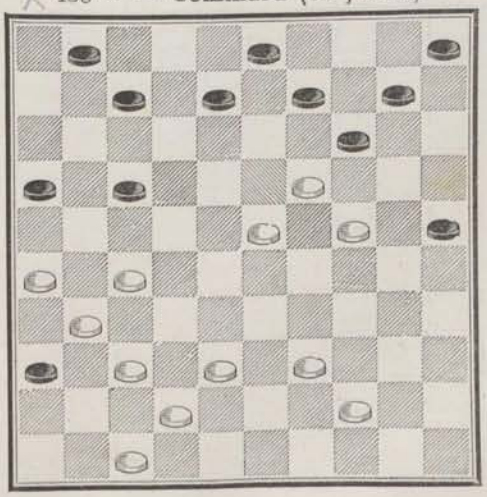
449 — **Blonde.**



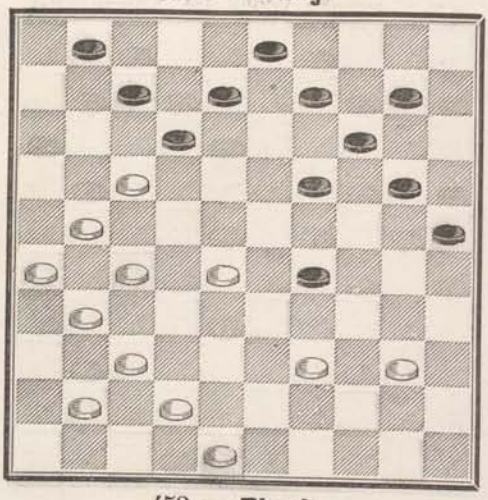
450 — **Alliey.**



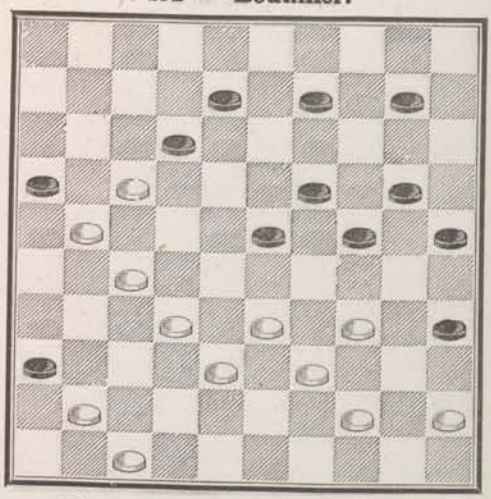
450 bis — **Commard** (en jouant).



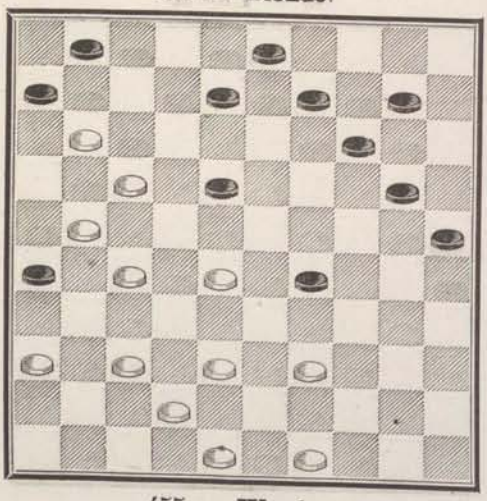
451 — **Aubry.**



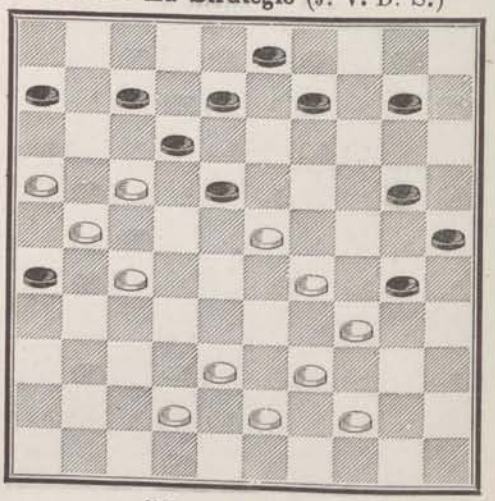
452 — **Boutillier.**



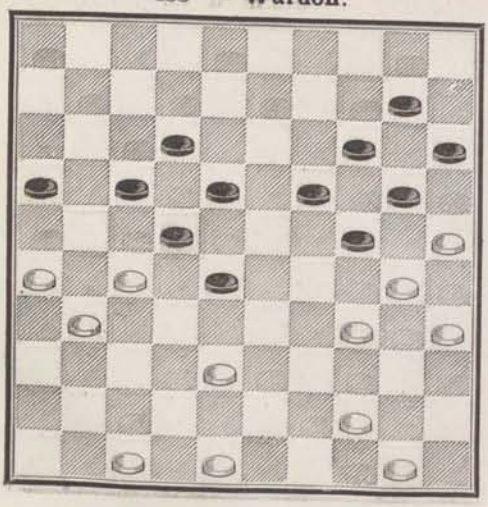
453 — **Blonde.**



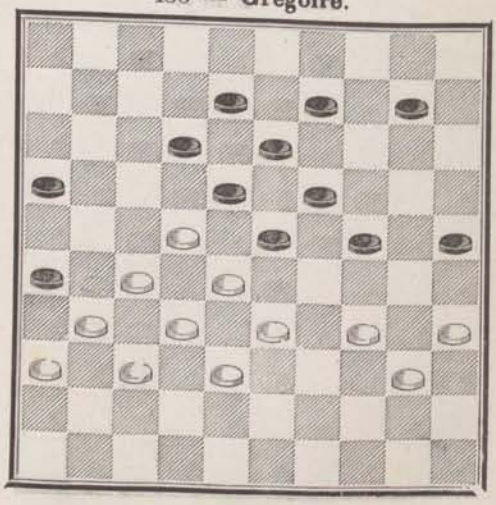
454 — **La Stratégie** (J. V. D. S.)



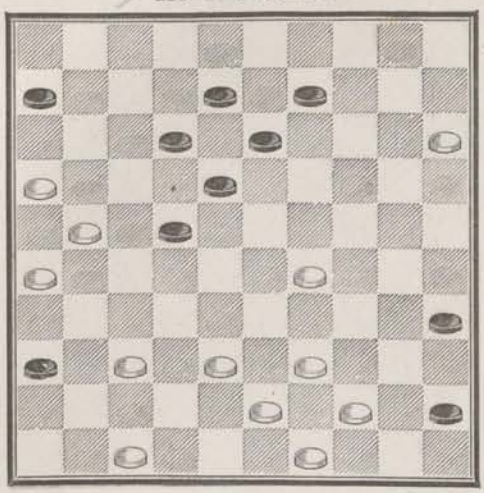
455 — **Wardon.**



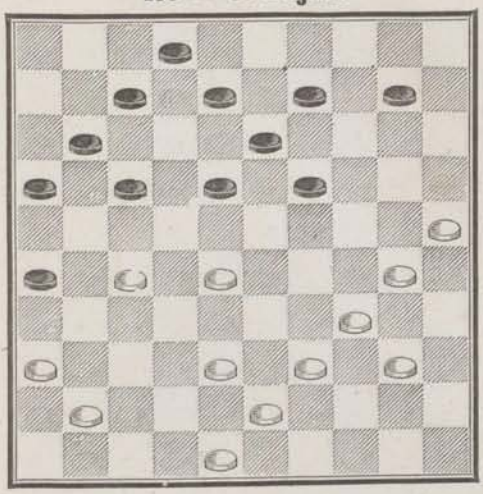
456 — **Grégoire.**



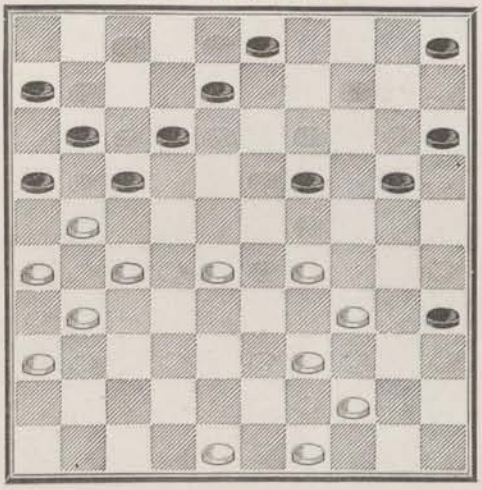
457 — **Blonde.**



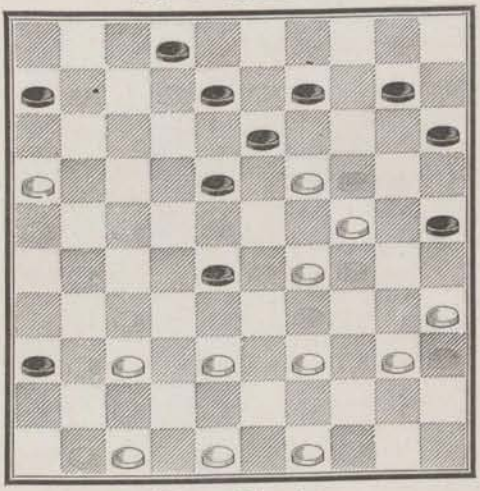
458 — **J. Pujols.**



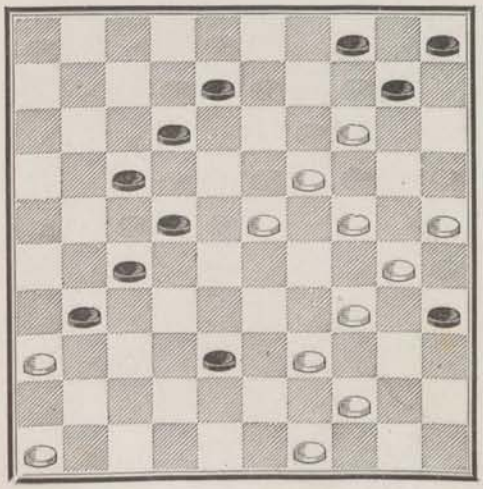
459 — **Mardoché.**



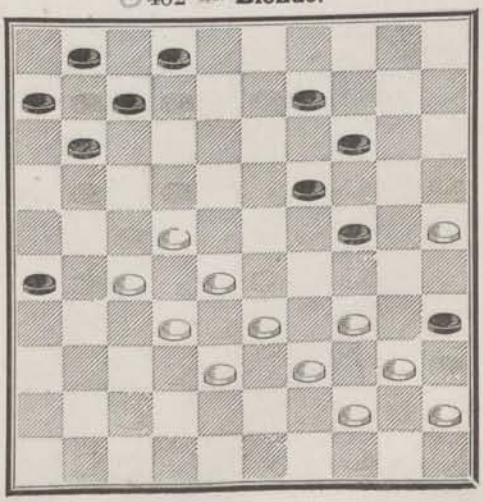
460 — **Commard.**



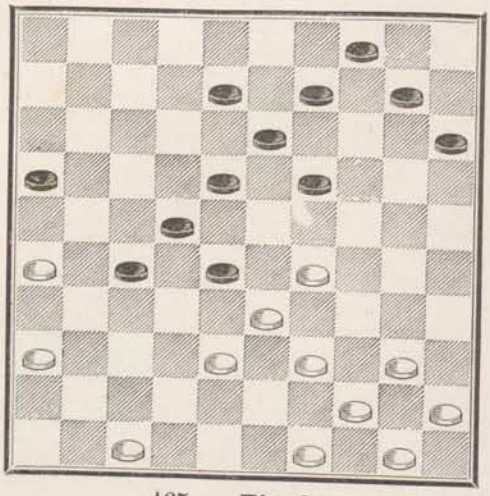
461 — **Blonde.**



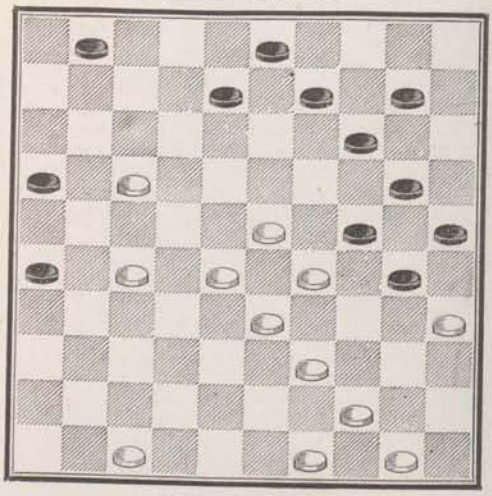
462 — **Blonde.**



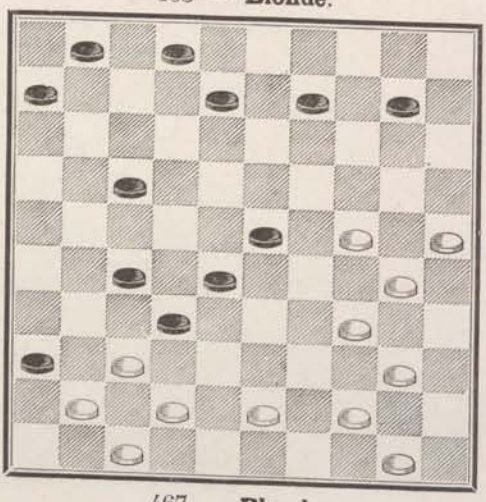
463 — **Blonde.**



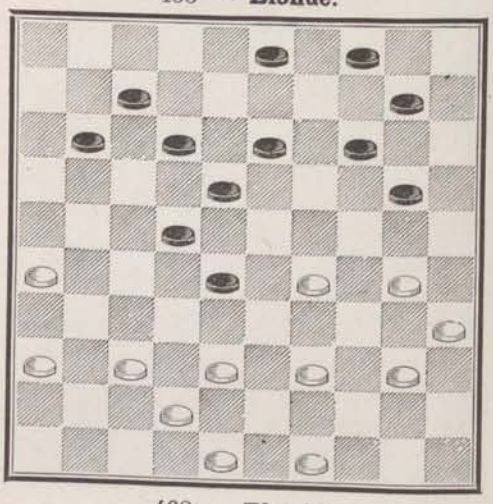
464 — **Blonde.**



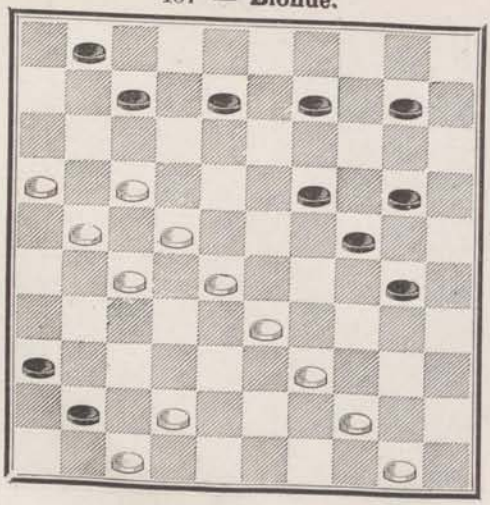
465 — **Blonde.**



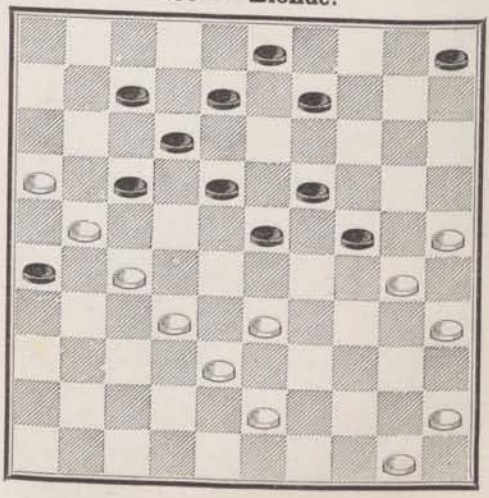
466 — **Blonde.**



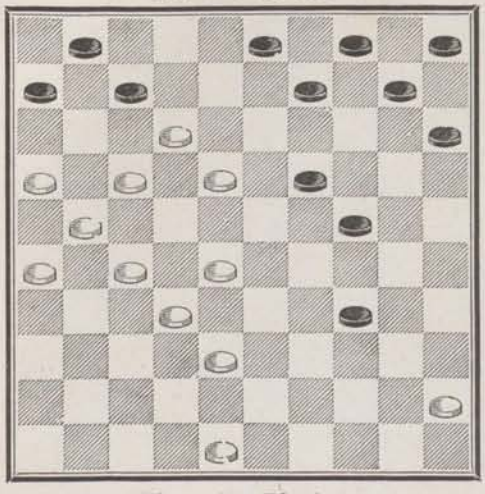
467 — **Blonde.**



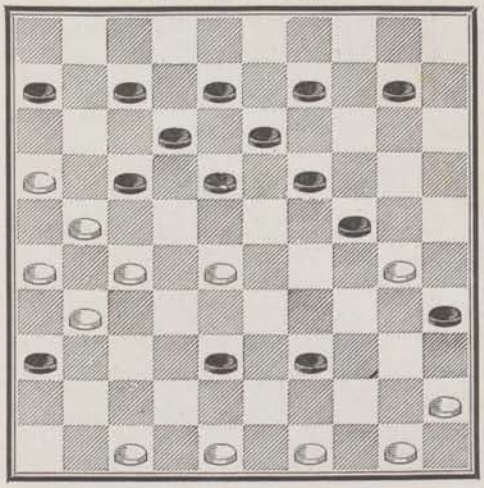
468 — **Blonde.**



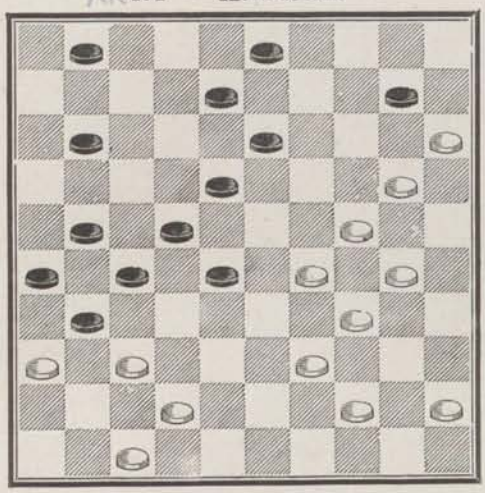
469 — **Blonde.**



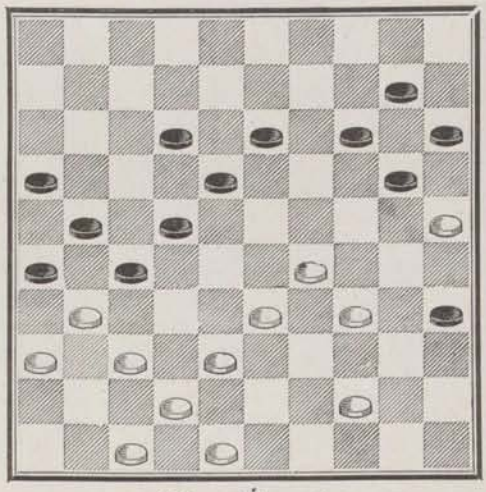
470 — **A. Florin.**



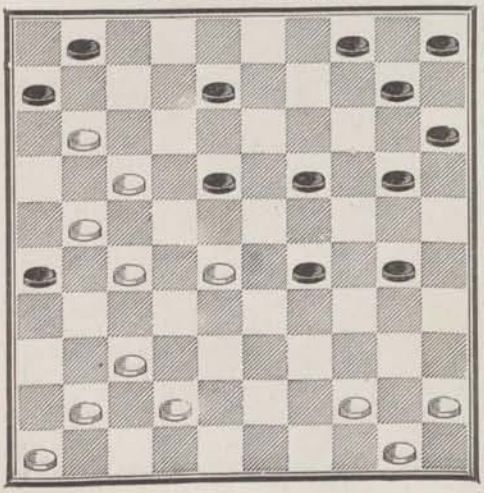
471 — **A. Florin.**



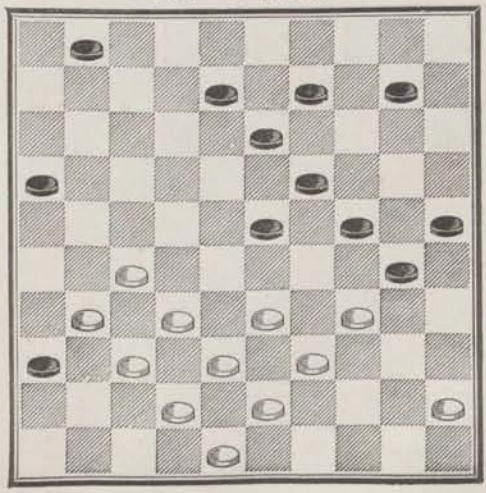
472 — **Blonde à Lanoé.**



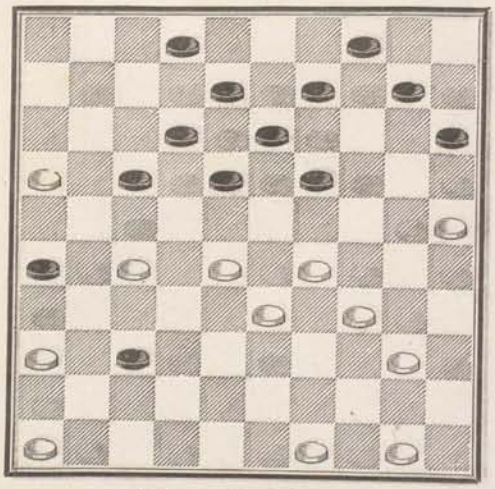
473 — **Commard.**



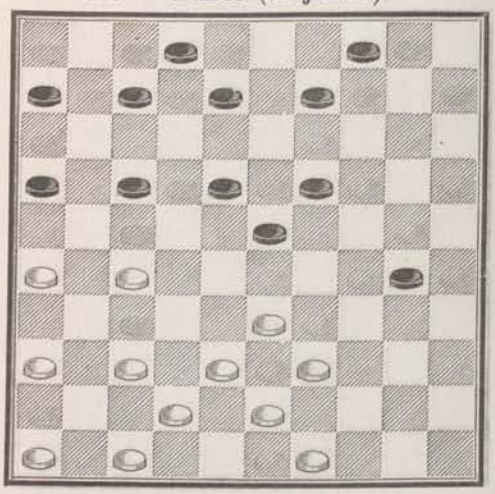
474 — **Éverat.**



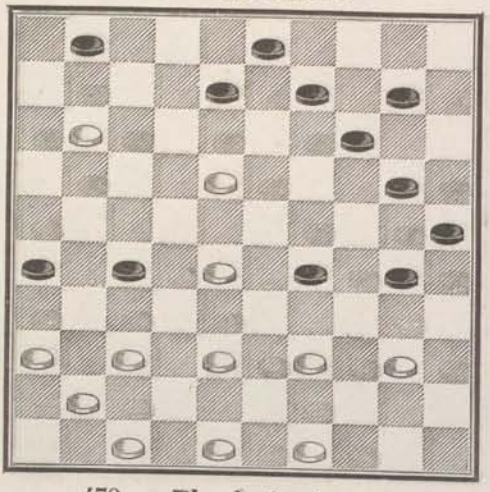
475 — **A. Florin.**



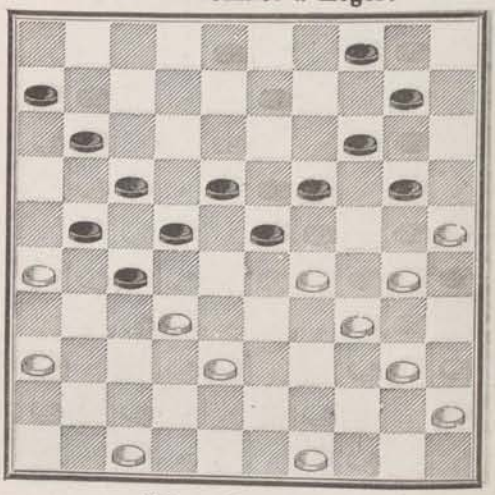
476 — **Lanoé** (en jouant).



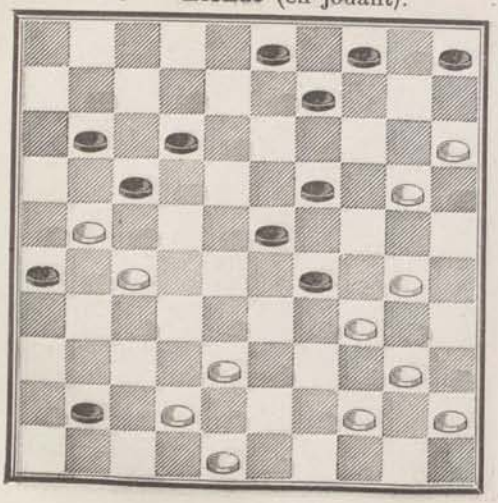
477 — **A. Florin.**



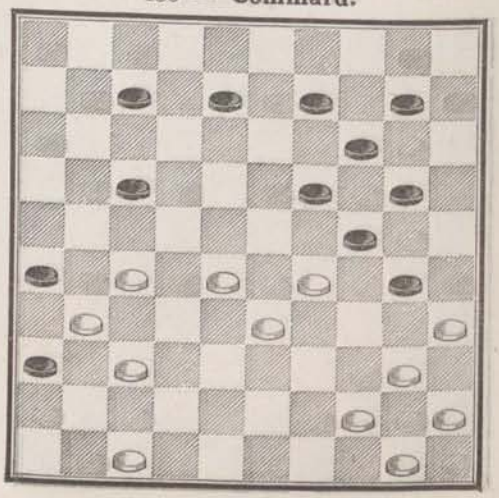
478 — **Combet à Léger.**



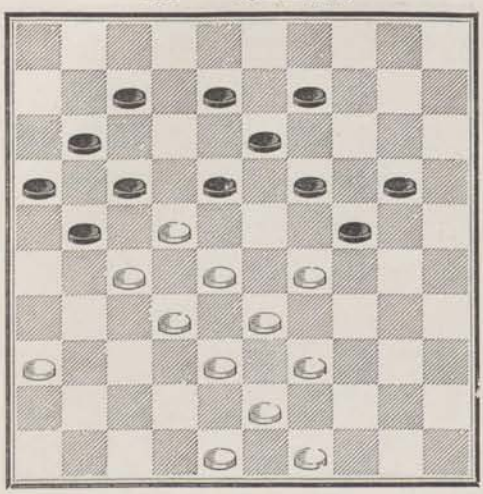
479 — **Blonde** (en jouant).



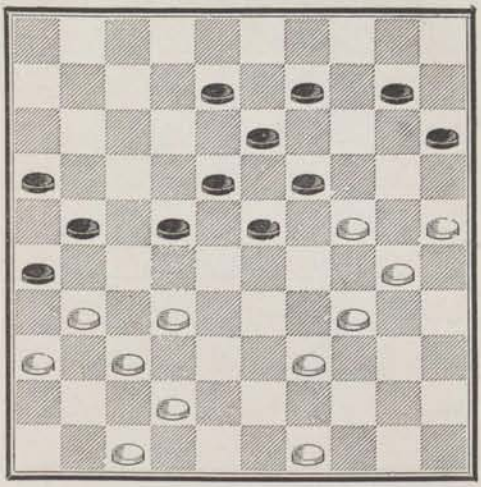
480 — **Commard.**



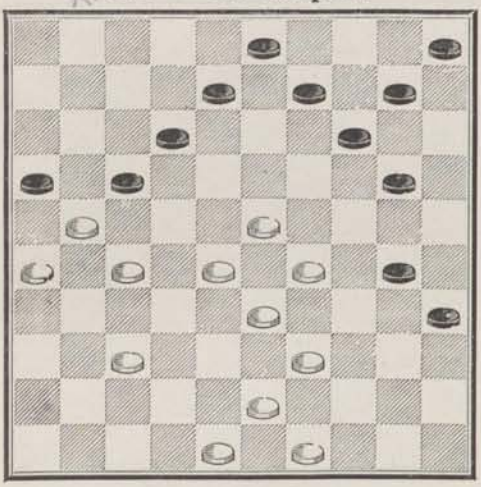
481 — **Commard.**



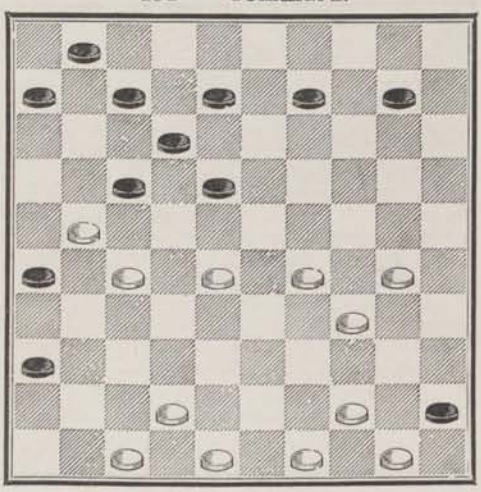
482 — **Blonde.**



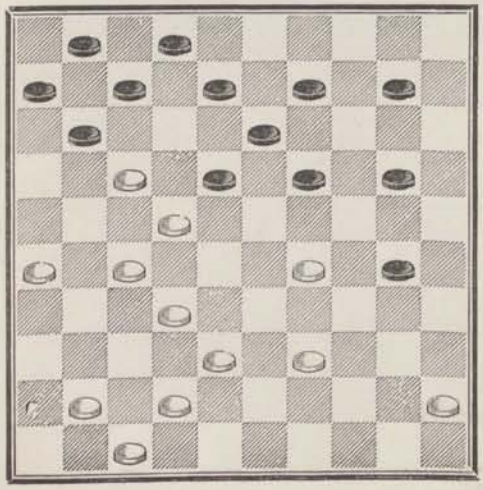
483 — **J. Bourquin.**



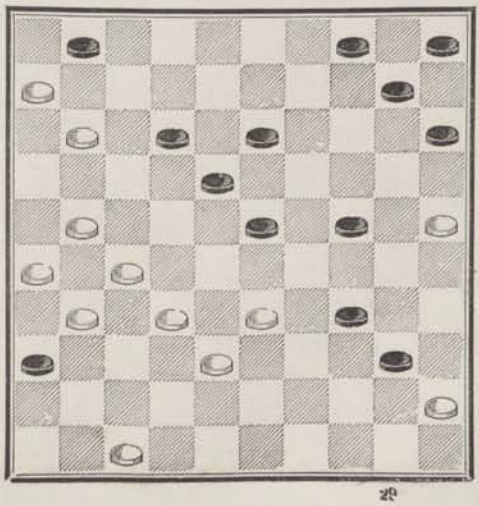
484 — **Commard.**



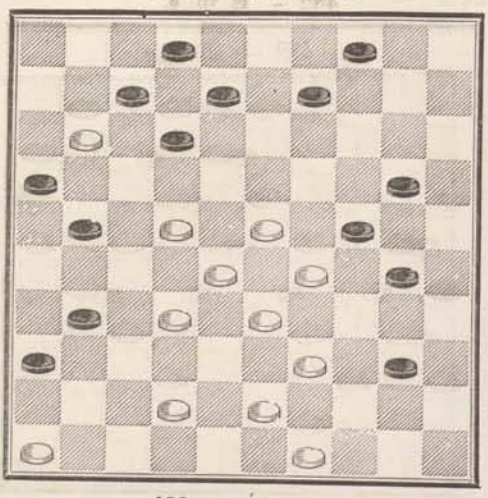
485 — **Blonde.**



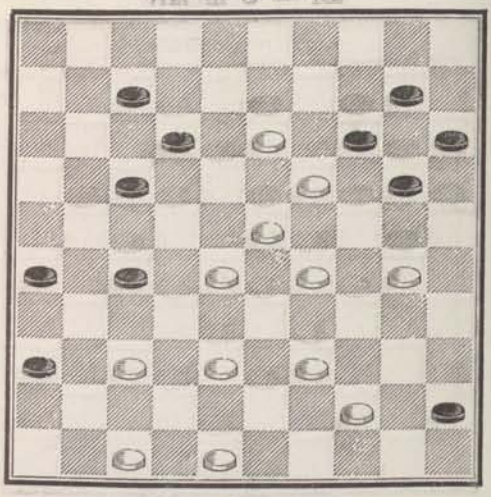
486 — **A. Florin.**



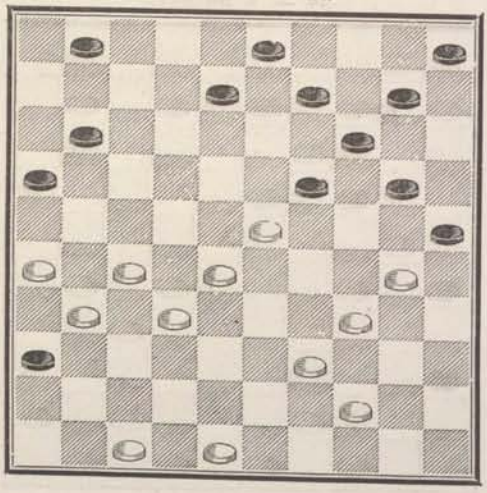
487 — **A. Florin.**



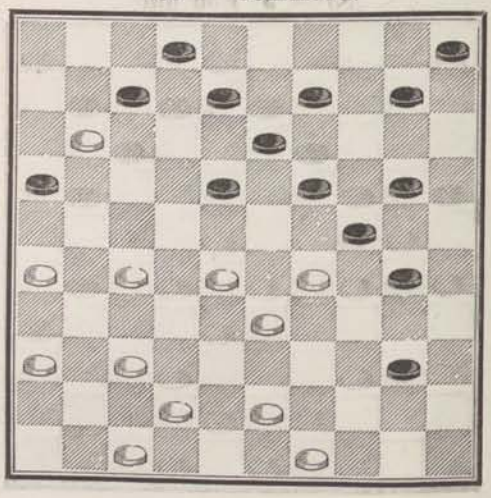
488 — **Wardon.**



489 — **Everat.**

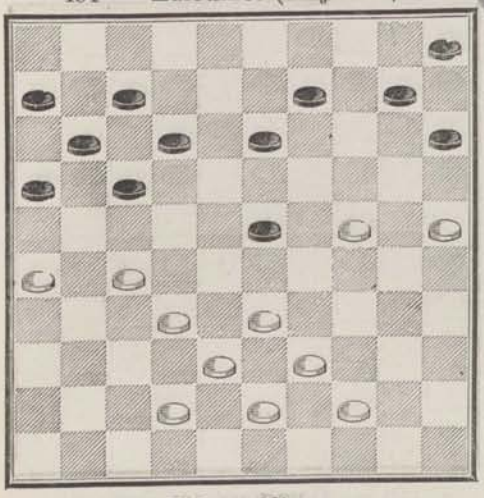


490 — **Commard.**

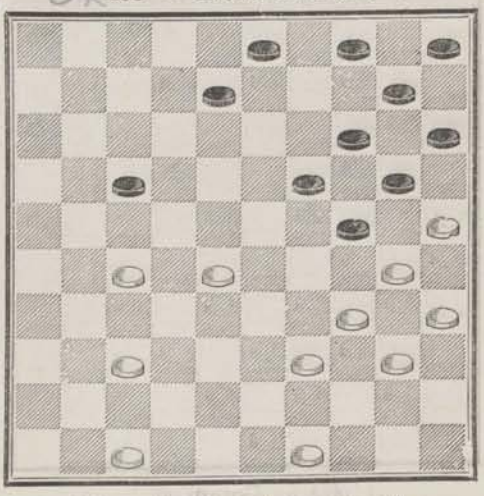


SÉRIE 11

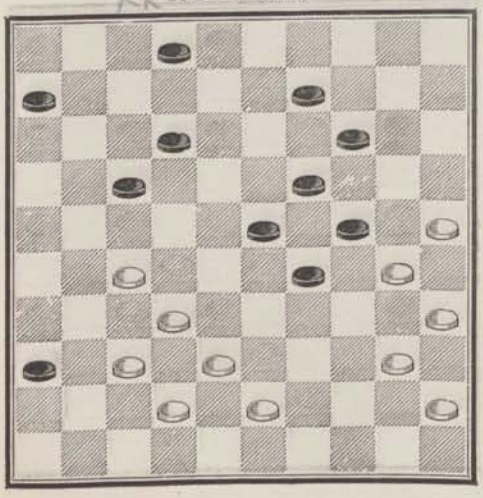
491 — **Laloumet** (en jouant).



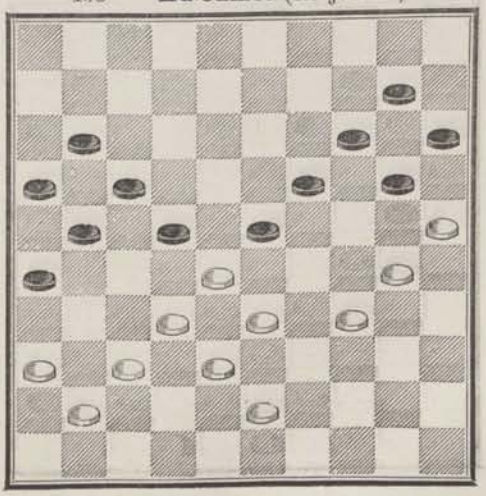
493 — **Livre de Metz.**



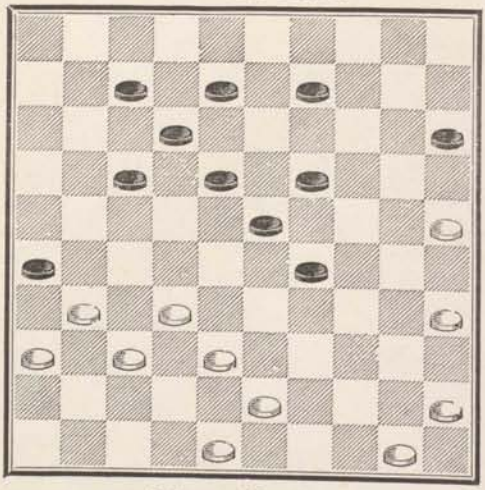
494 — **Alix.**



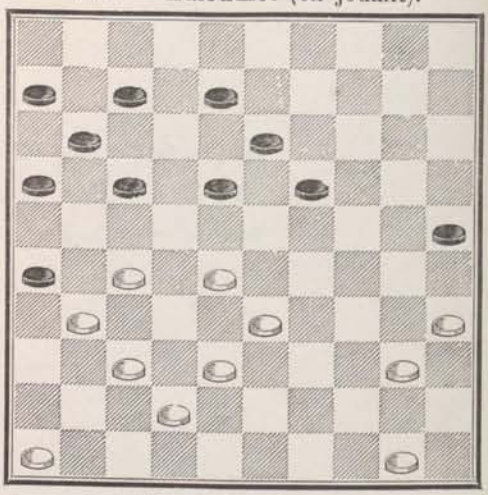
495 — **Laloumet** (en jouant).



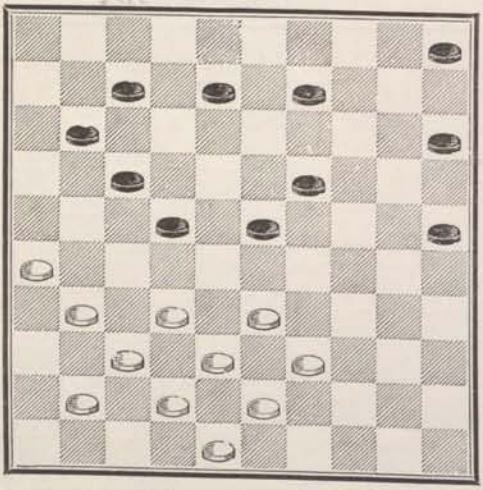
496 — **La Hève.**



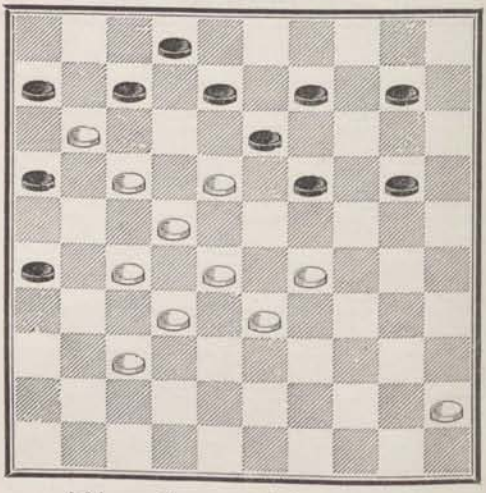
497 — **Laloumet** (en jouant).



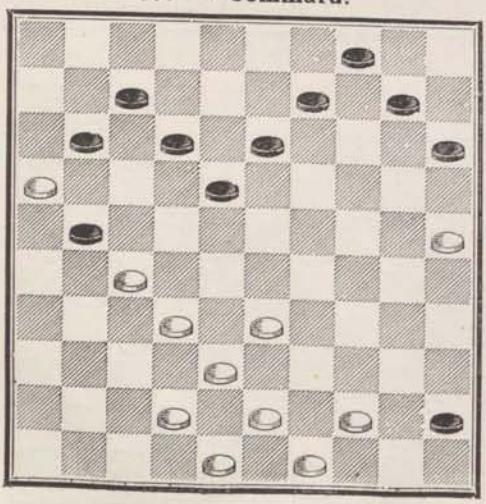
498 — **Blonde.**



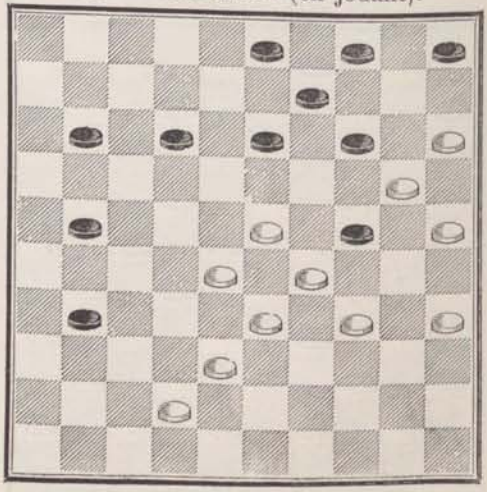
499 — **Commard.**



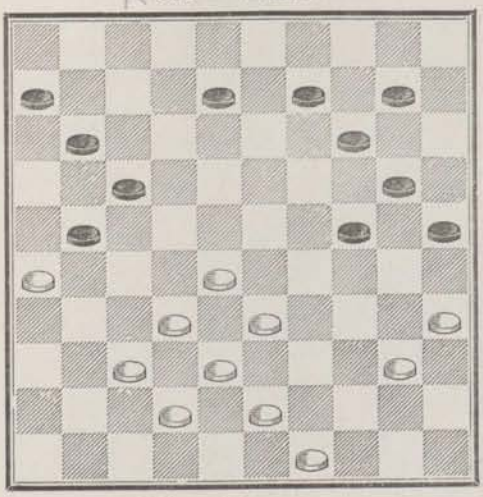
500 — **Commard.**



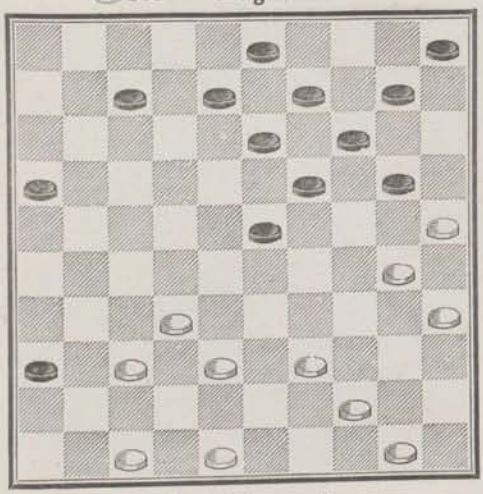
501 — **Commard** (en jouant).



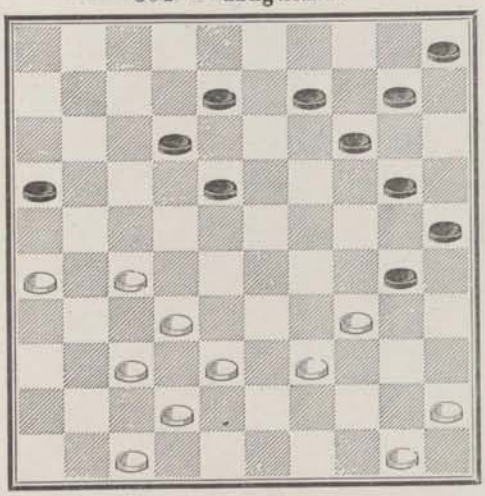
502 — **Bazin**



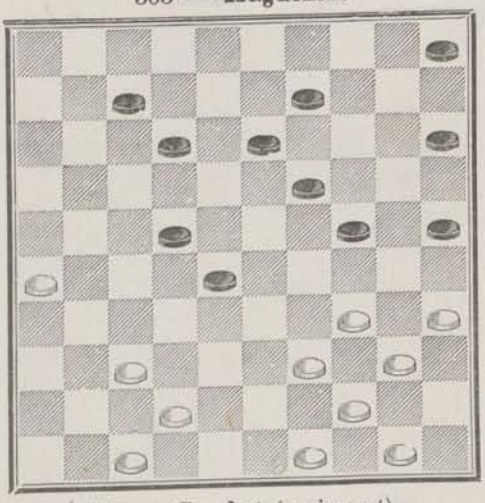
503 — **Huguenin.**



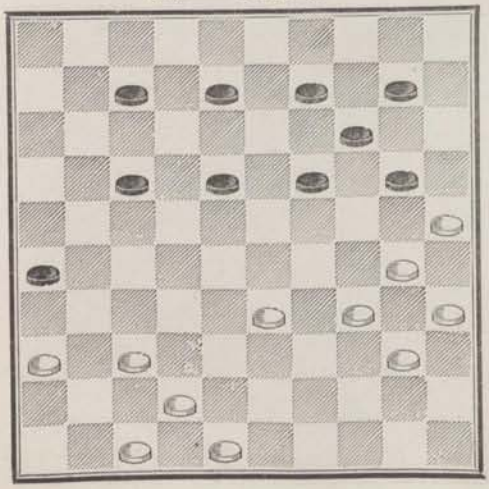
504 — **Huguenin.**



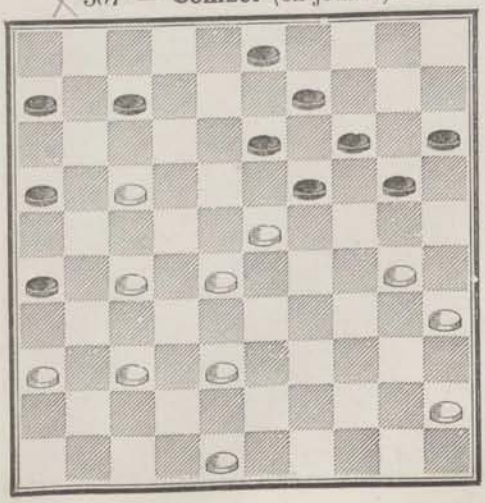
505 — **Huguenin.**



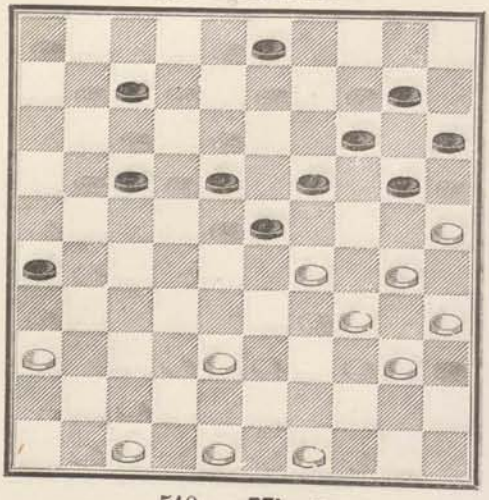
506 — **Blonde.**



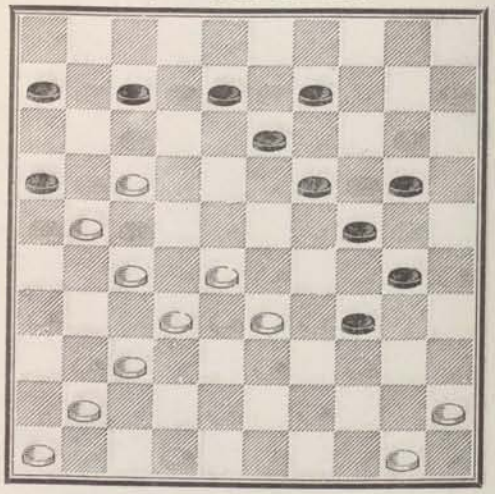
507 — **Combet** (en jouant).



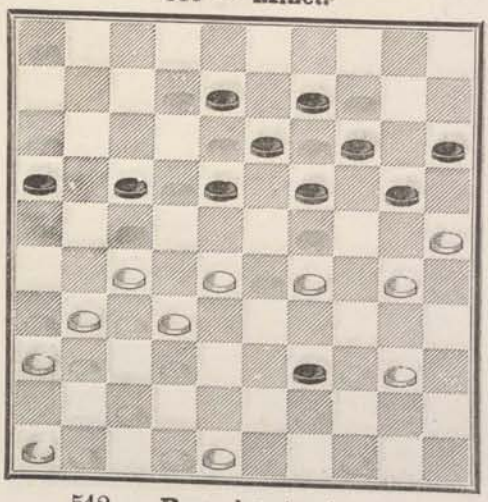
508 — **Dufour.**



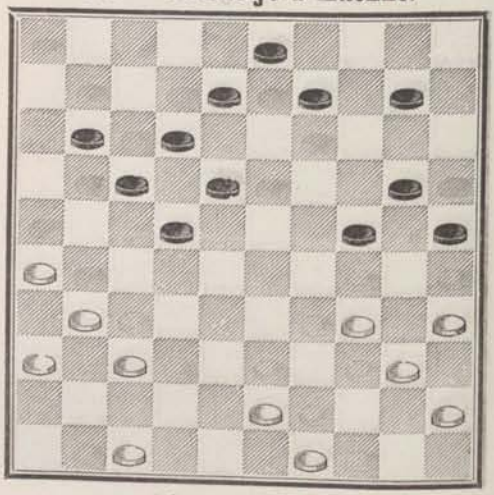
509 — **Van Damme.**



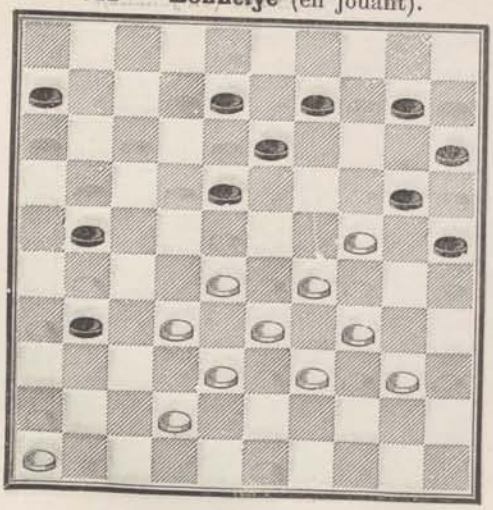
510 — **Minet.**



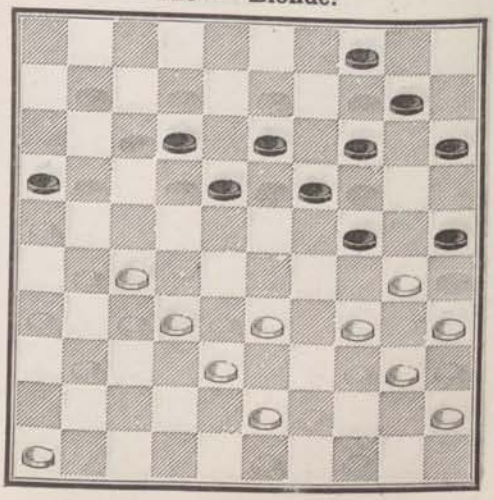
511 — **Bonnelye à Étienne.**



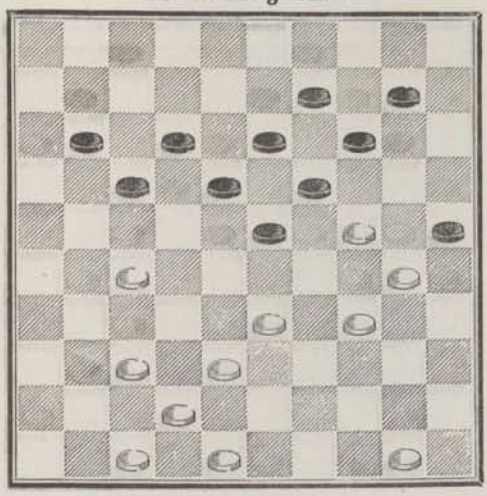
512 — **Bonnelye** (en jouant).



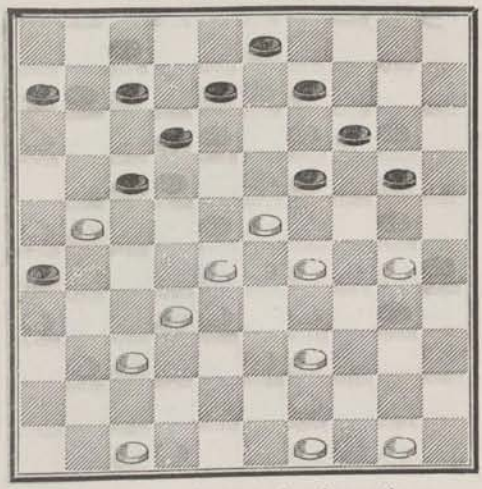
513 — **Blonde.**



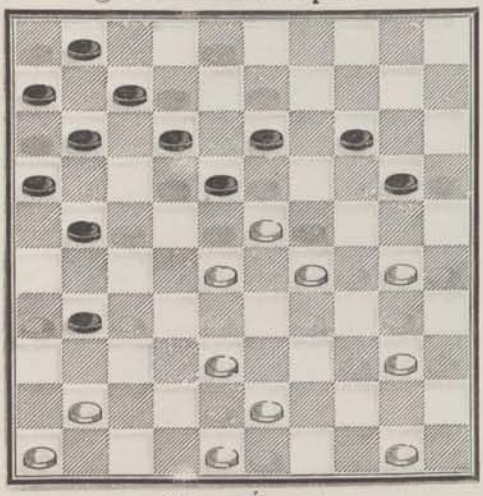
514 — **Huguenin.**



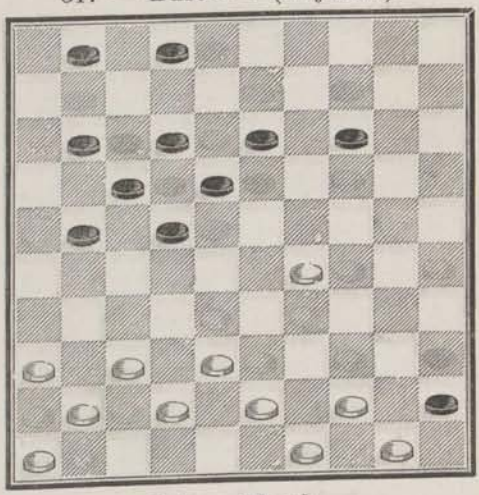
515 — **Chalon.**



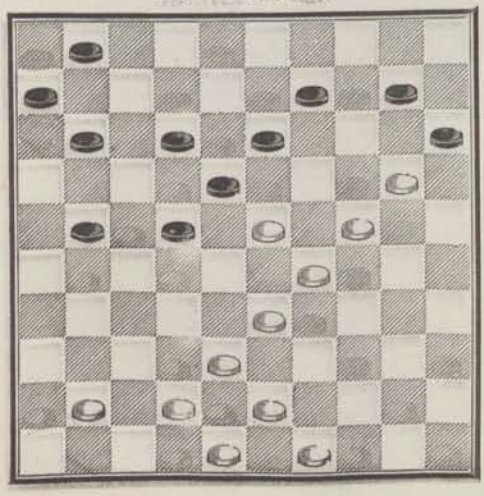
516 — **Hardampont.**



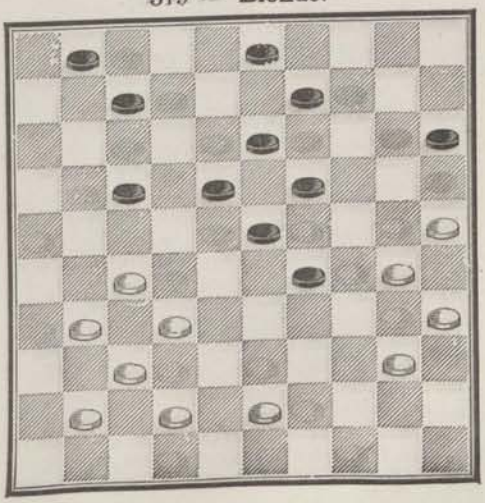
517 — **Dufour** * (en jouant).



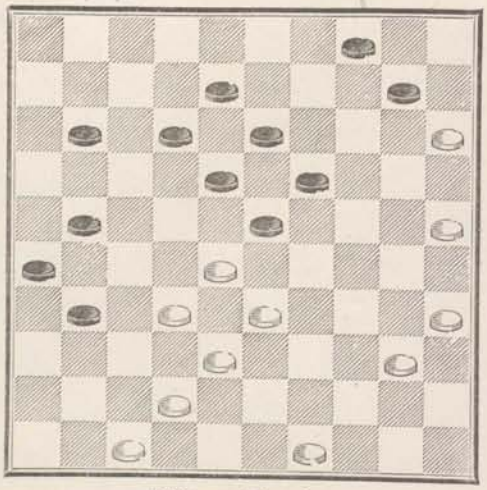
518 — **Éverat.**



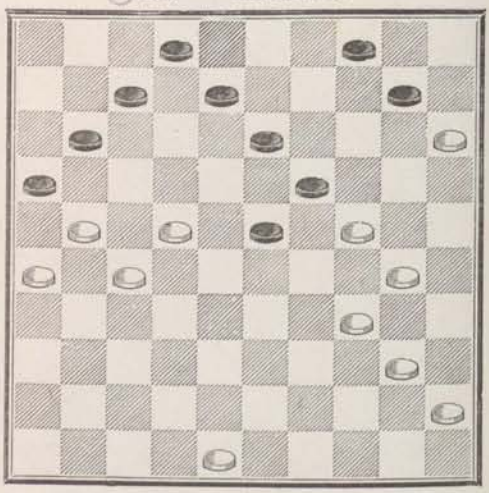
519 — **Blonde.**



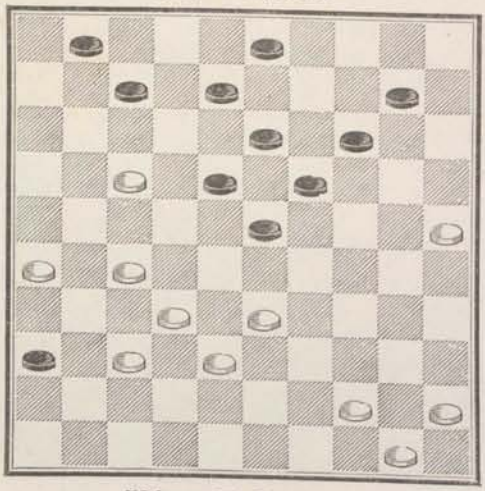
520 — **Blonde.**



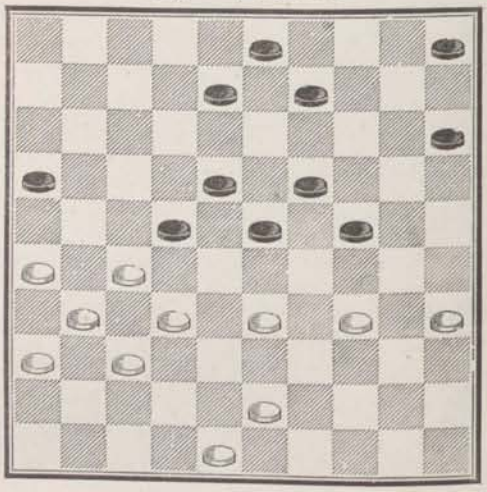
521 — **La Hève.**



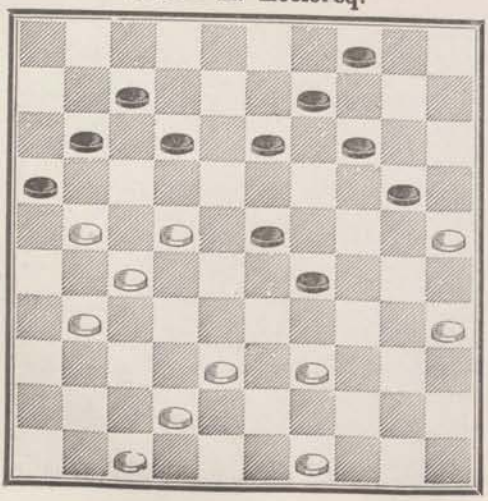
522 — **Blonde.**



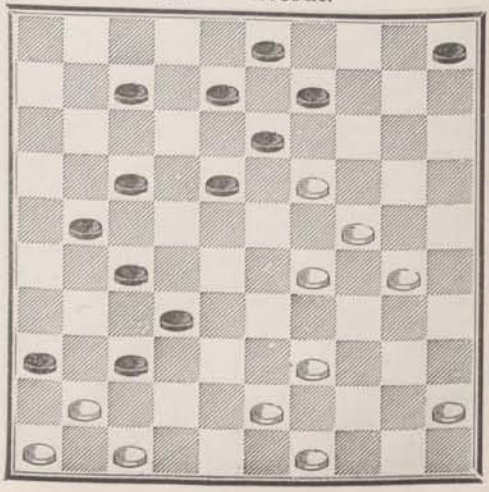
523 — **Étienne.**



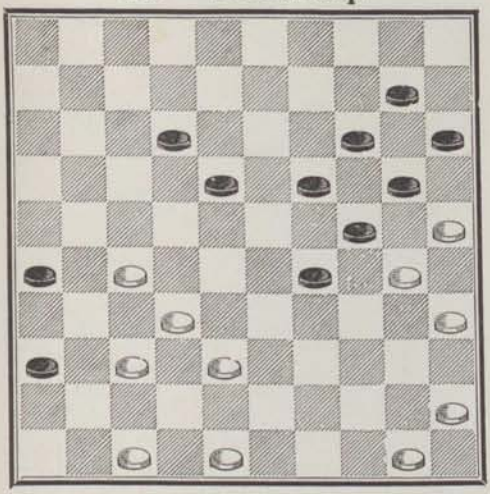
524 — **E. Leclercq.**



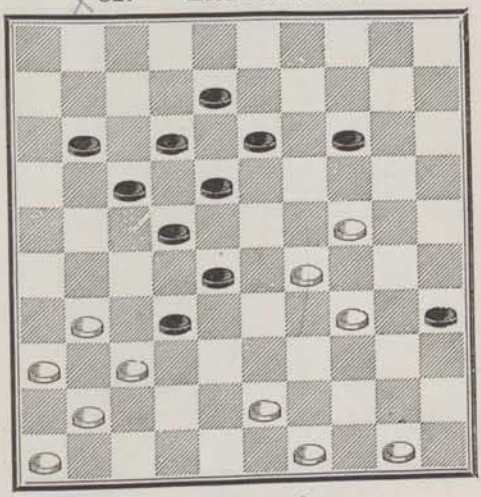
525 — **Everat.**



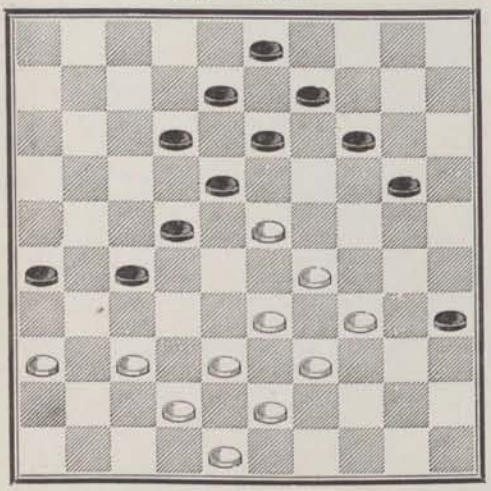
526 — **E. Leclercq.**



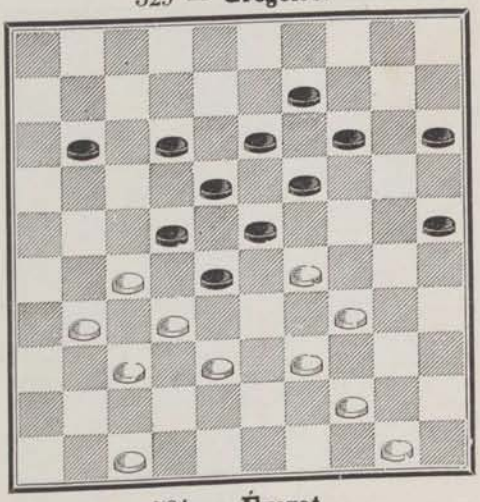
527 — **Livre de Metz.**



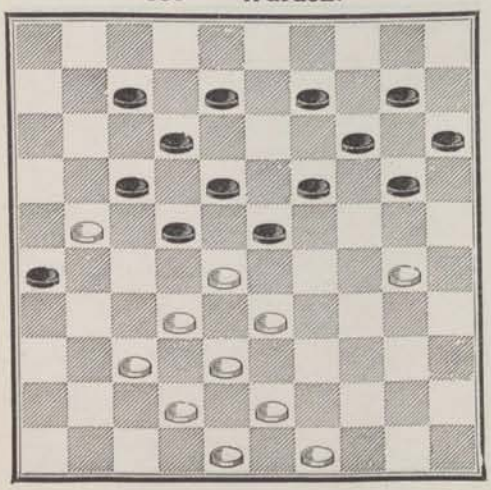
528 — **Alix.**



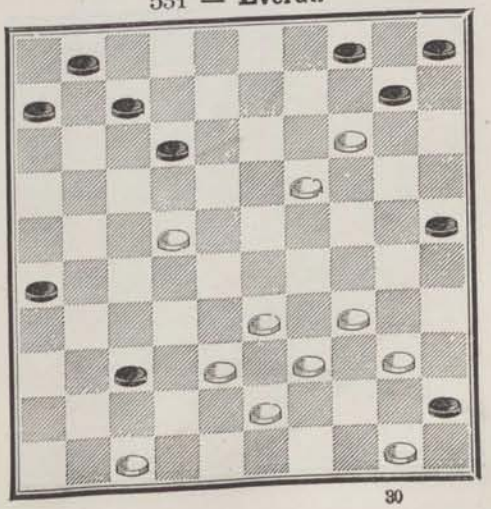
529 — **Grégoire.**



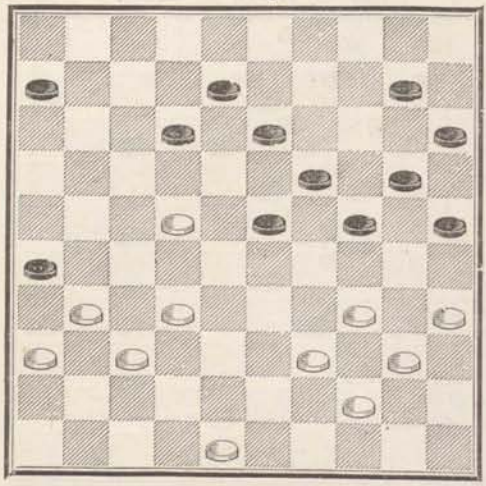
530 — **Wardon.**



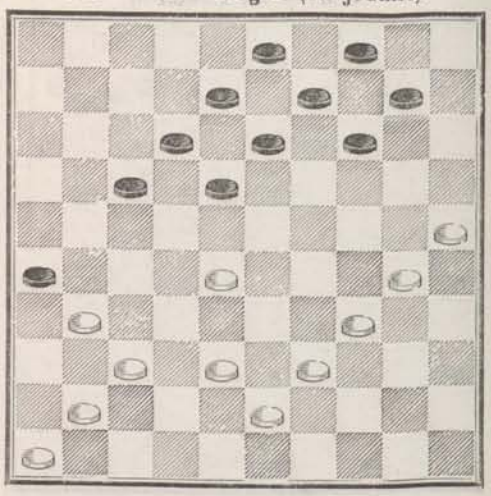
531 — **Éverat.**



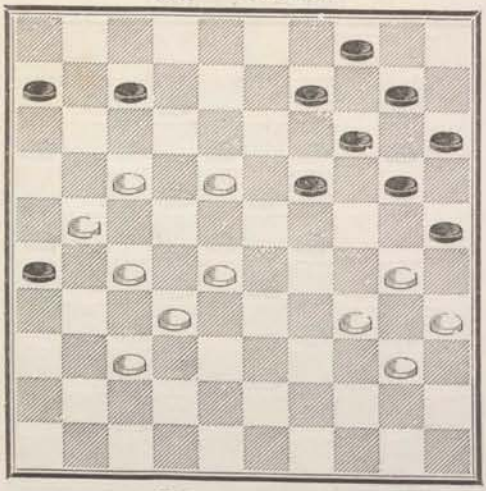
532 — **Huguenin.**



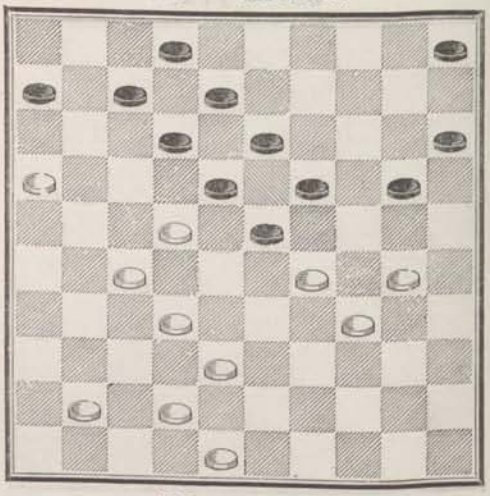
533 — **Mme Léger** (en jouant).



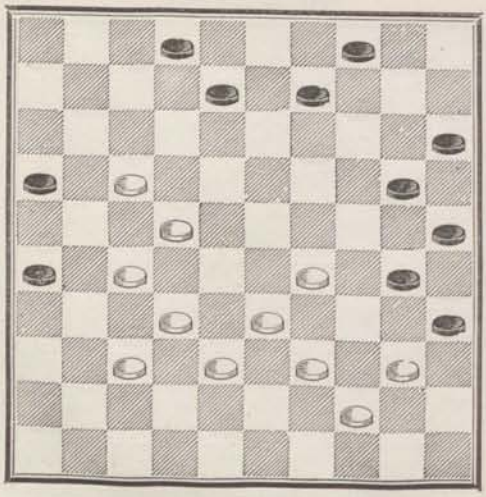
534 — **Blonde.**



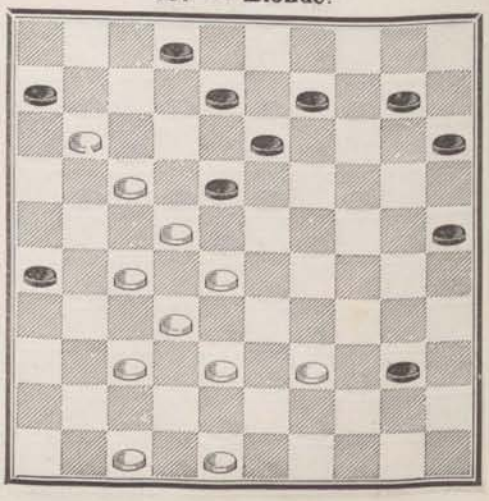
535 — **Mostolat.**



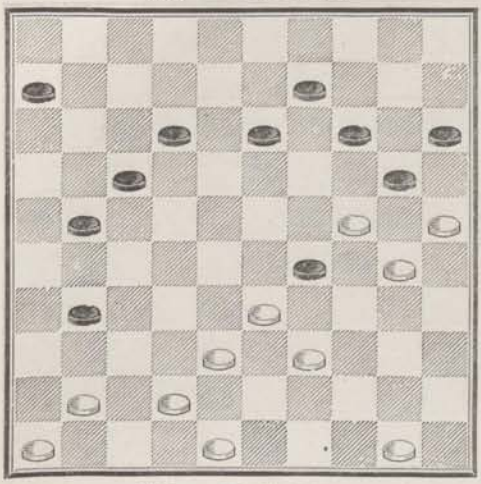
536 — **Blonde.**



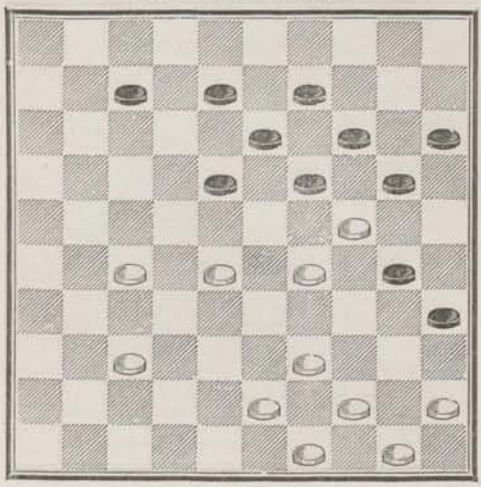
537 — **Blonde.**



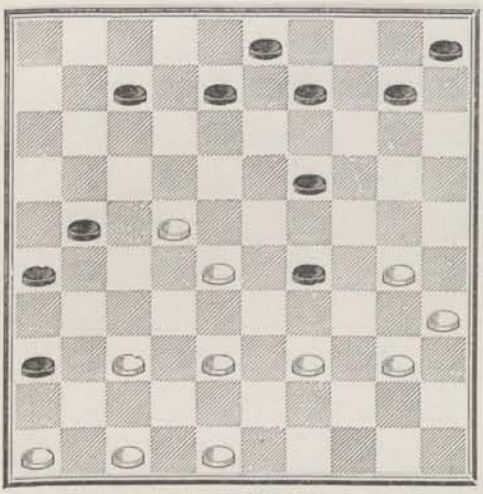
538 — **Wardon.**



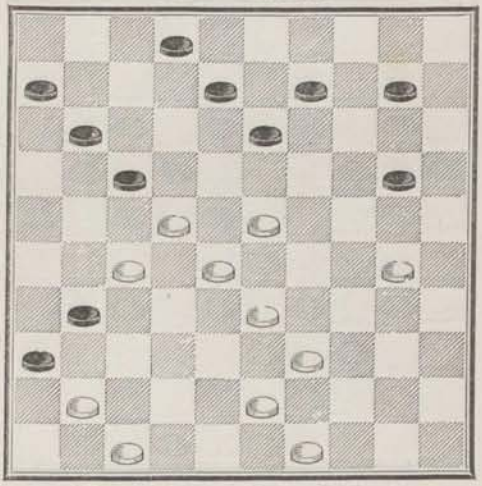
539 — **Commard.**



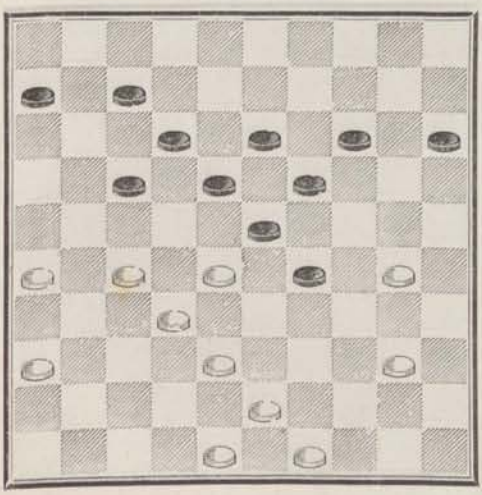
540 — **Dufour.** *



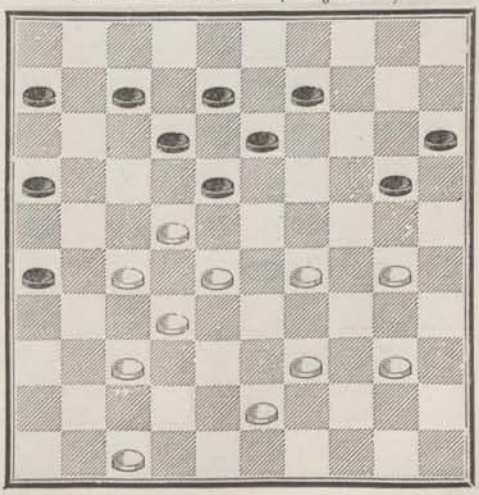
541 — **Blonde.**



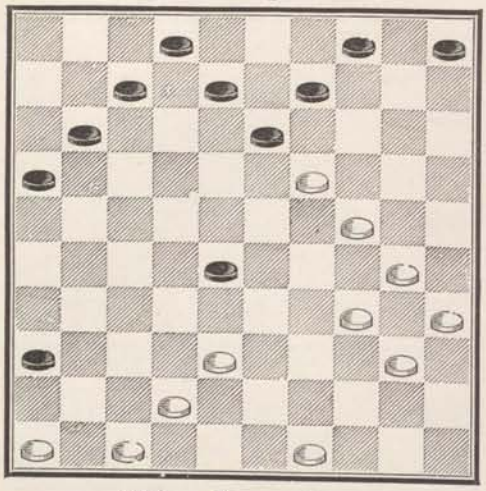
542 — **Étienne.**



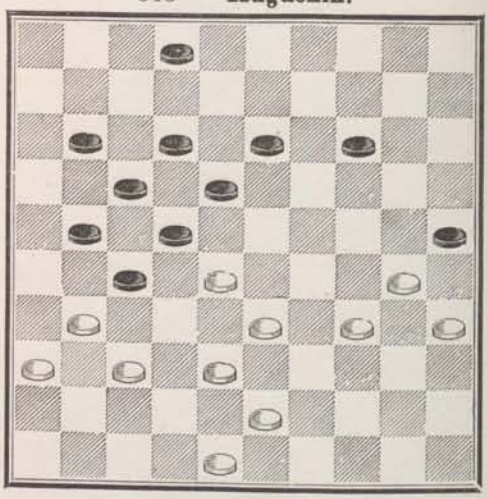
543 — **Dufour** * (en jouant).



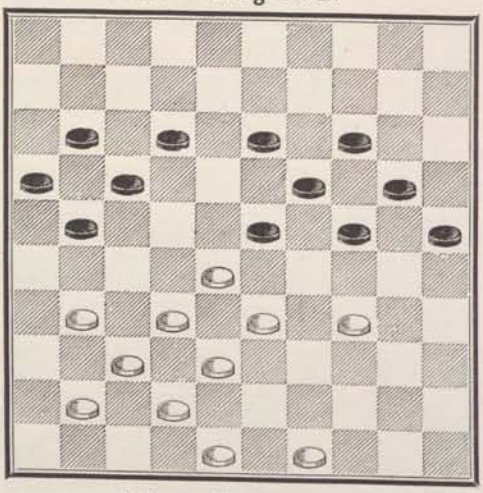
544 — **Huguenin**.



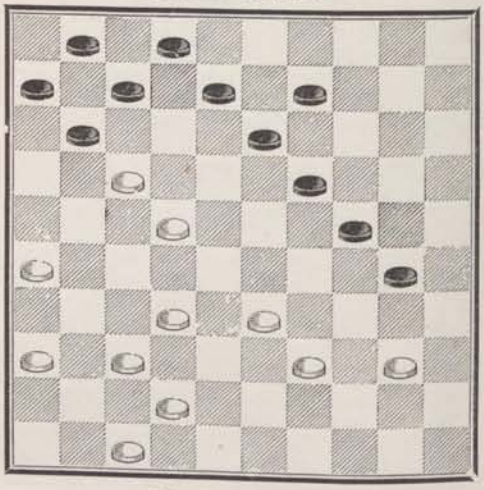
545 — **Huguenin.**



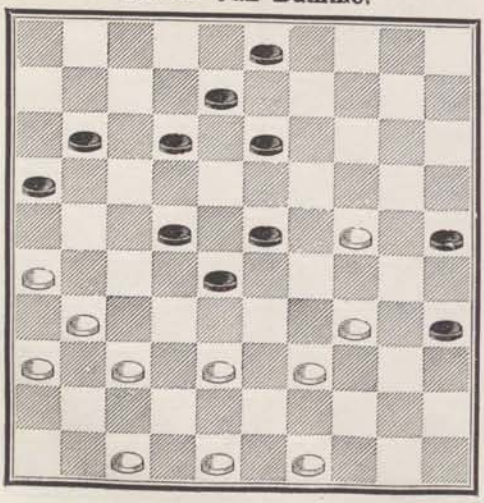
546 — **Huguenin.**



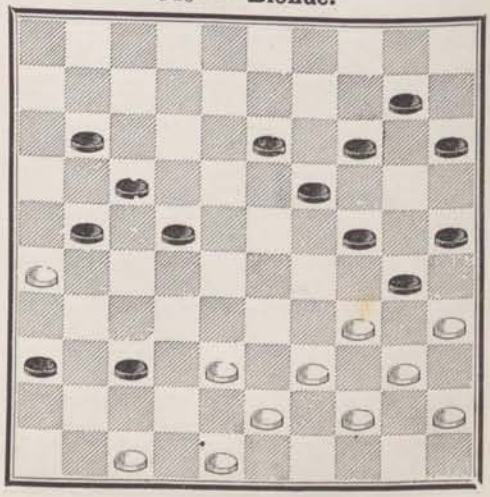
547 — **Blonde**



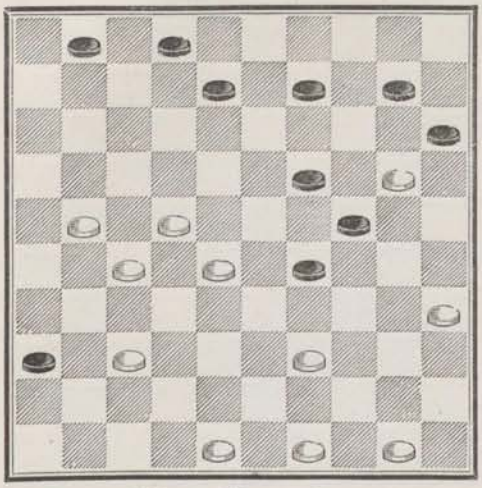
548 — **Van Damme.**



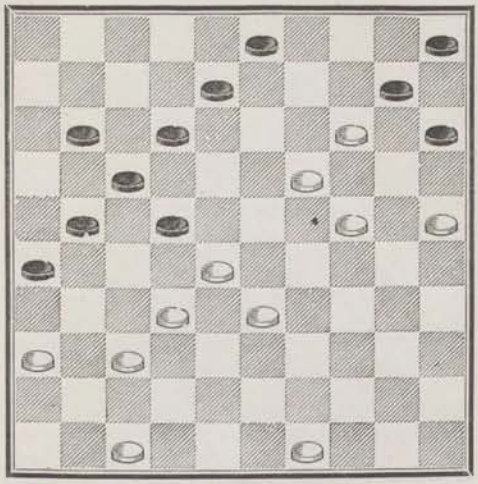
549 — **Blonde.**



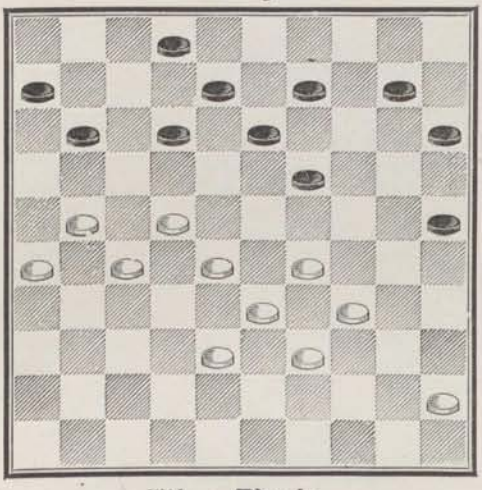
550 — **Patot-Vence.**



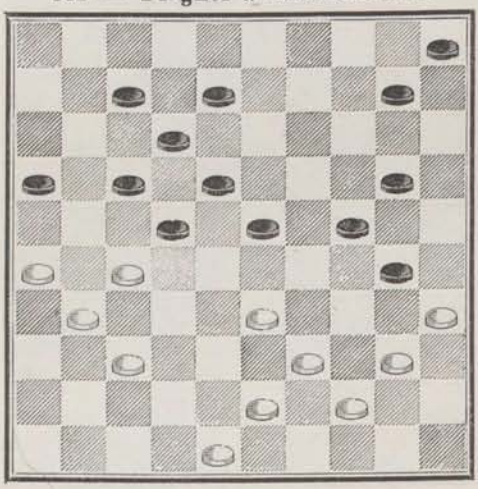
551 — **D. Mercier.**



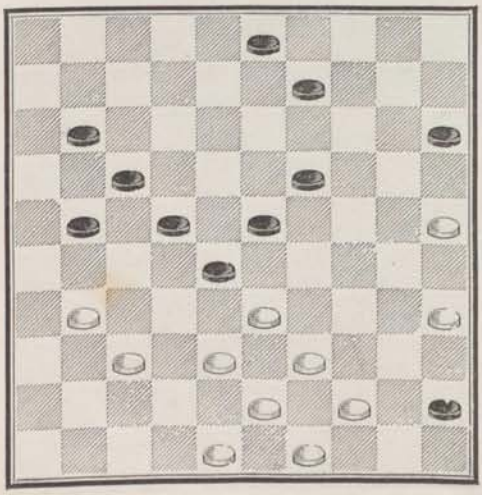
552 — **Huguenin.**



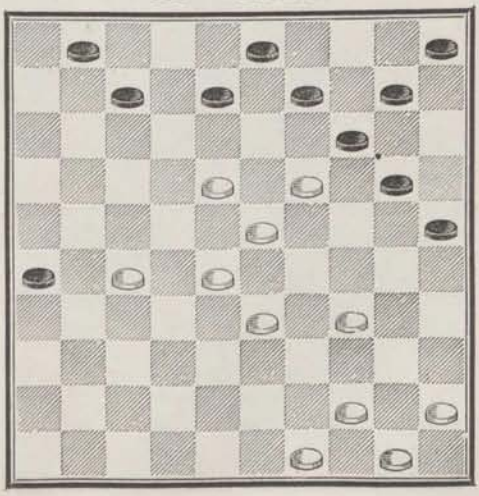
553 — **Plagnol à Charbonneau.**



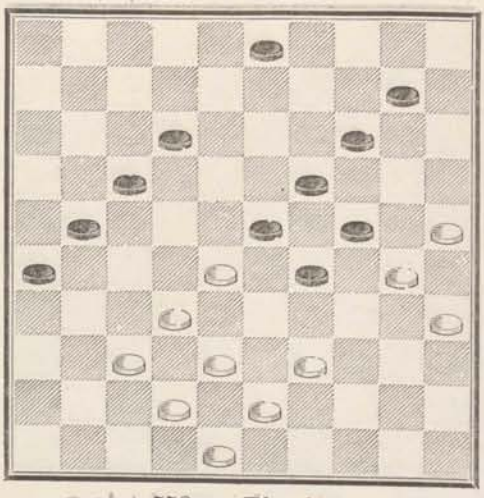
554 — **Blonde.**



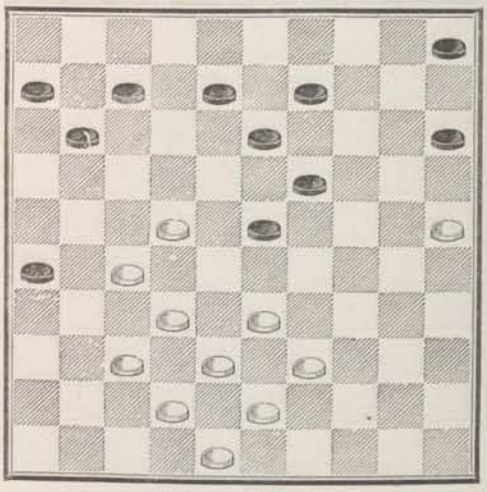
555 — **Blonde.**



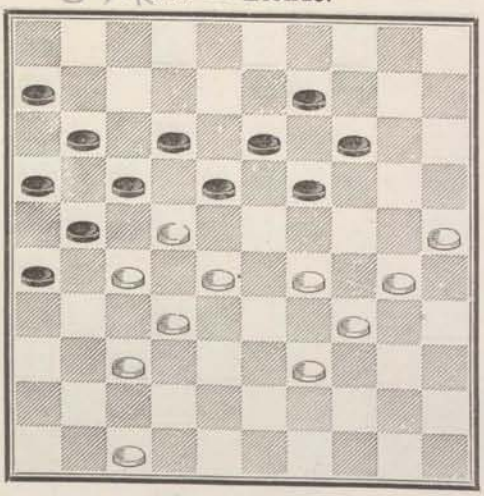
556 — **Blonde.**



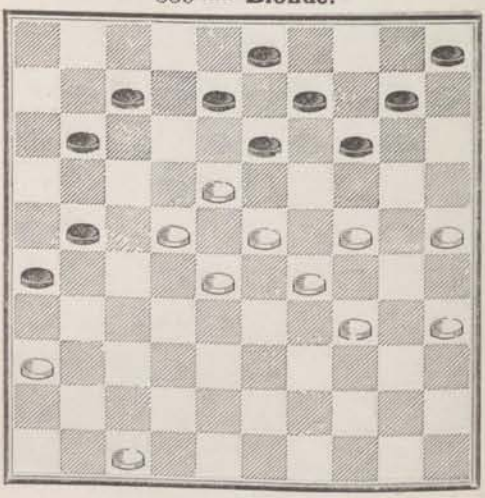
557 — **Blonde.**



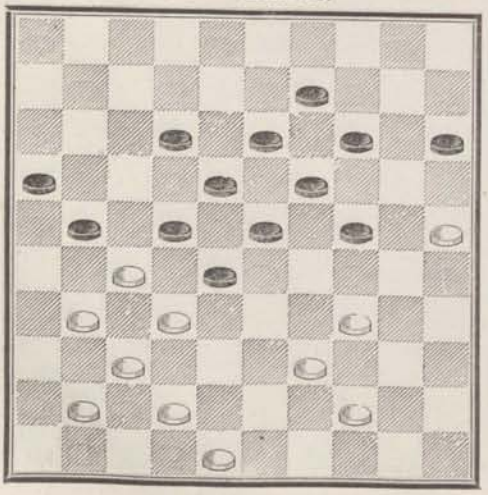
558 — **Blonde.**



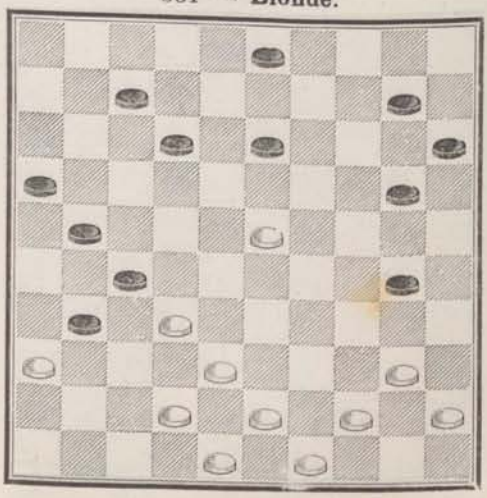
559 — **Blonde.**



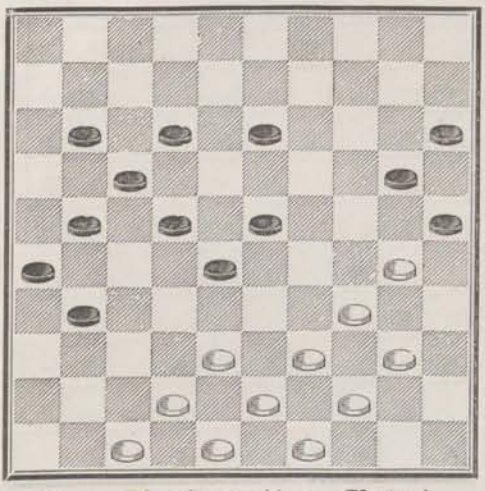
560 — **Blonde.**



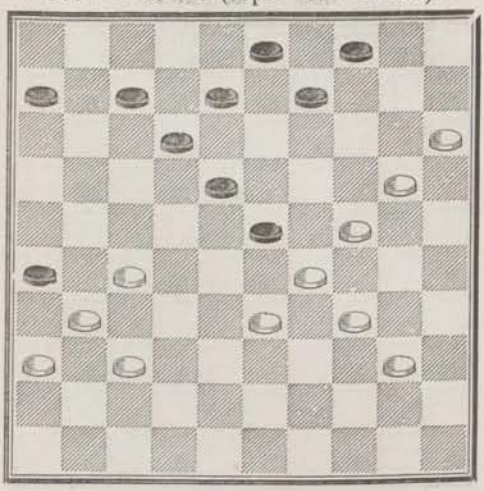
561 — **Blonde.**



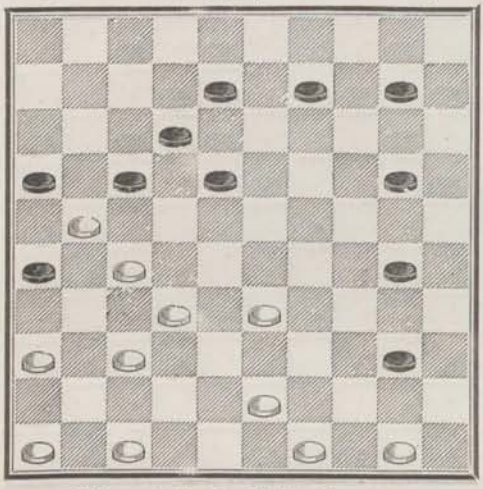
562 — **James Wyllie.**



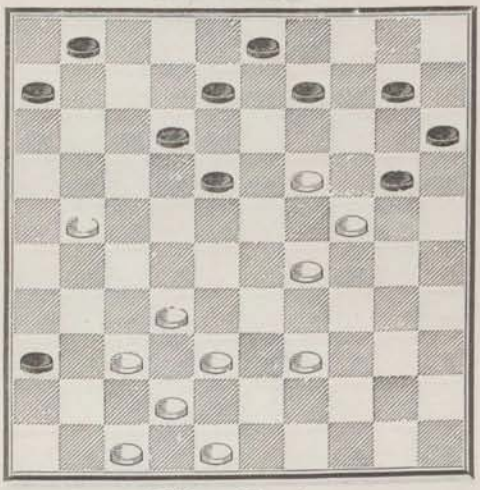
563 — **Blonde** (copié sur **Chalon**).



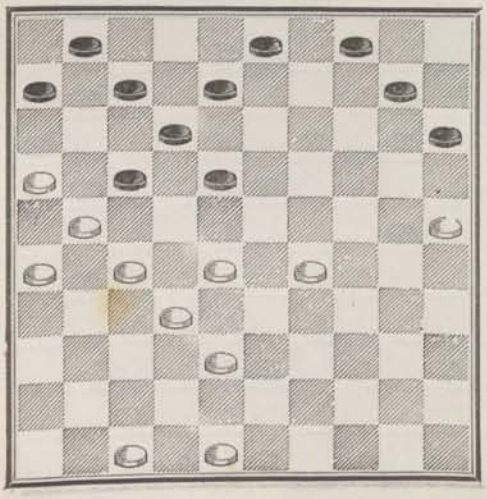
564 — **Blonde** (copié sur **Chalon**).



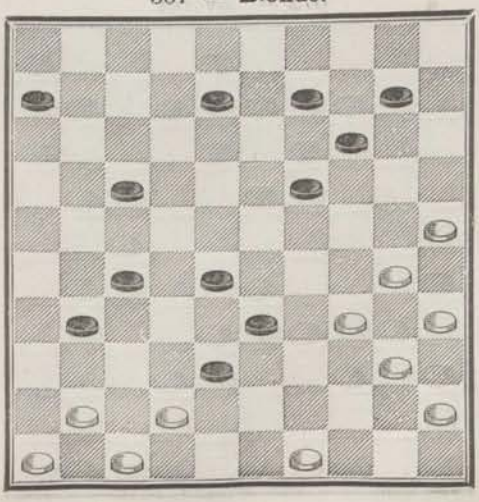
565 — **Blonde.**



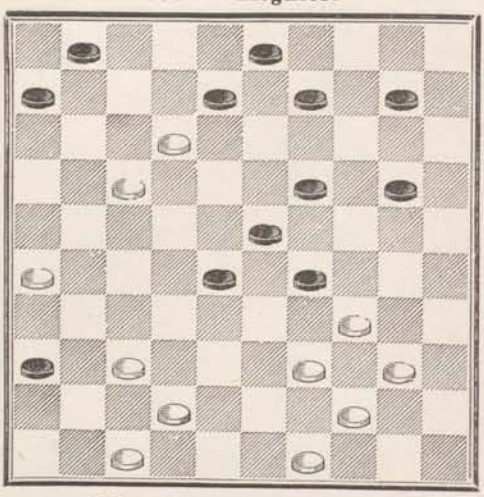
566 — **Mardoché à Combet.**



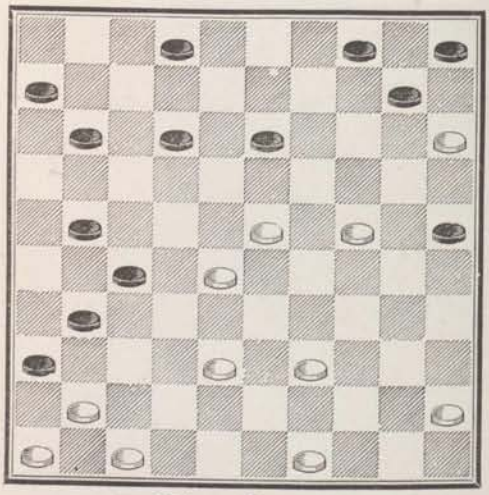
567 — **Blonde.**



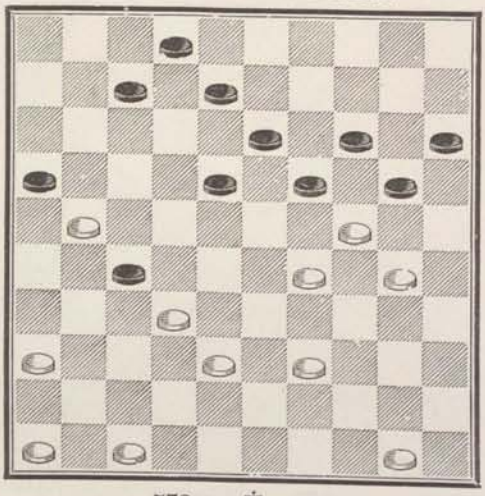
568 — **Régnier.**



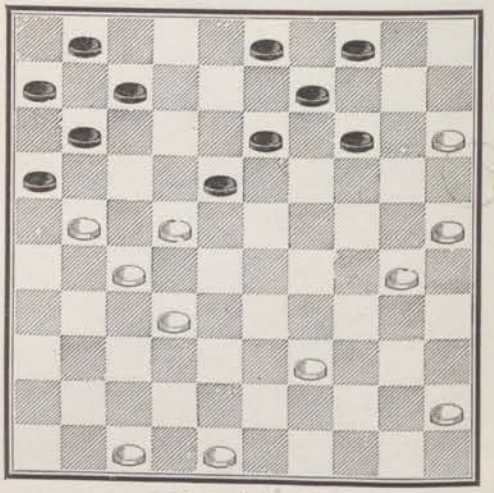
569 — **Éverat.**



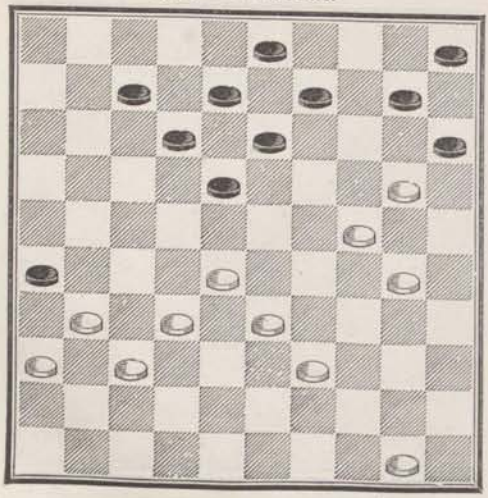
570 — **Dufour à Blonde.**



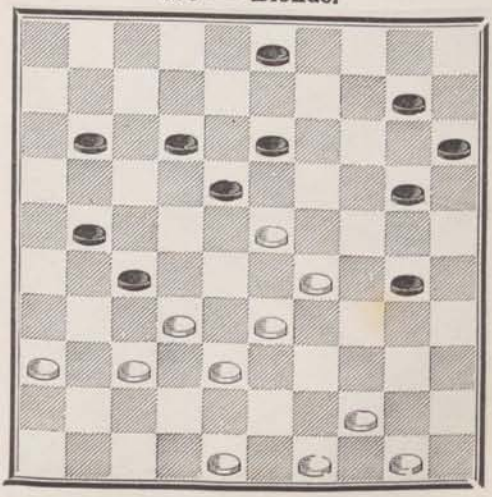
571 — **Éverat.**



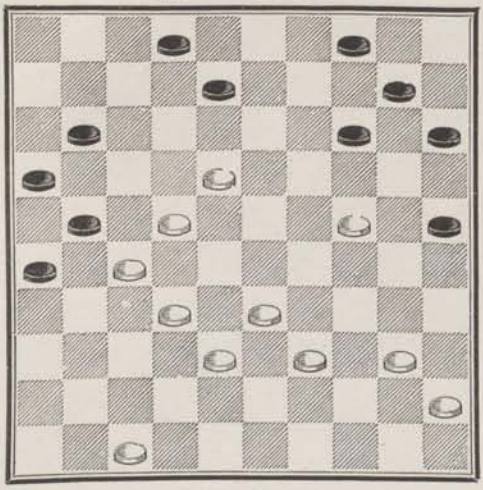
572 — **Éverat.**



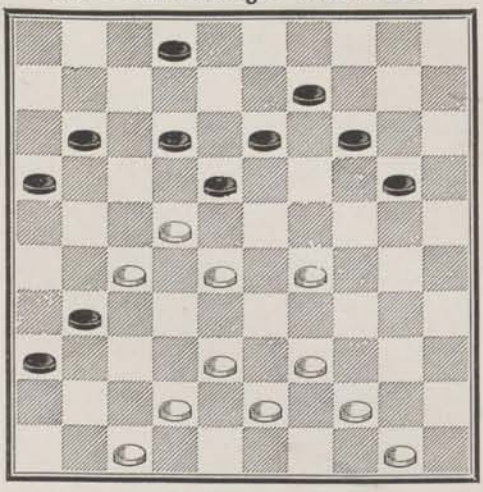
573 — **Blonde.**



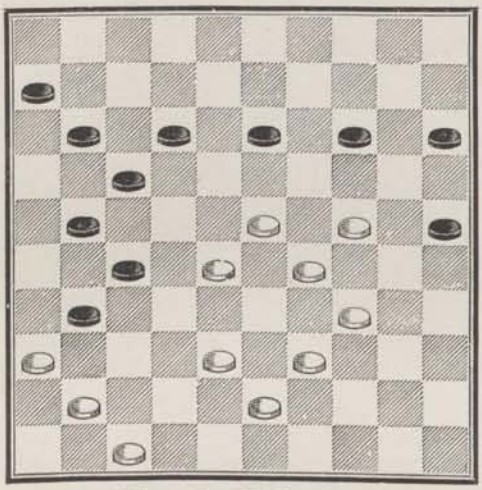
574 — **Blonde.**



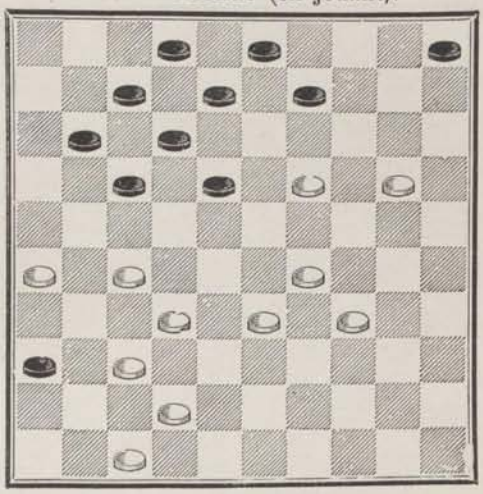
575 — **Lamontagne à Harvant.**



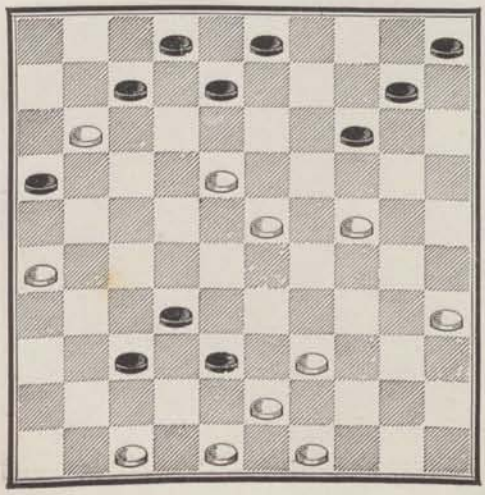
576 — **Blonde.**



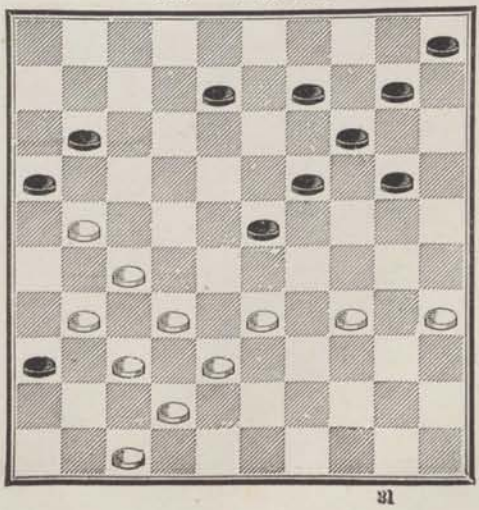
577 — **Blonde** (en jouant).



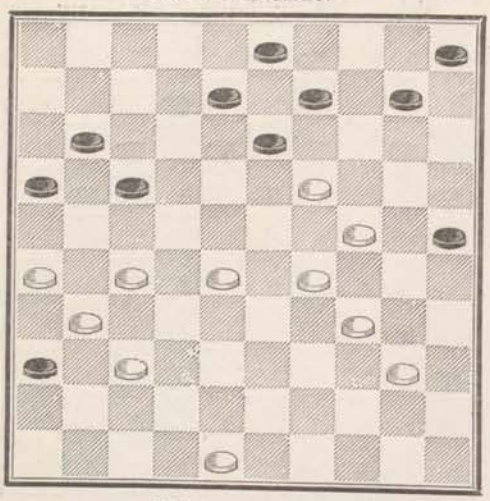
578 — **Le Hollandais.**



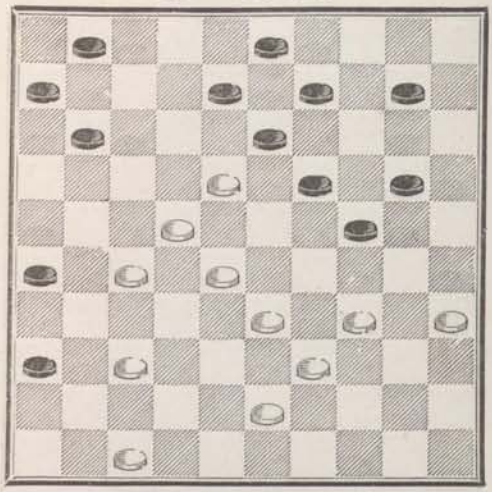
579 — **Blonde.**



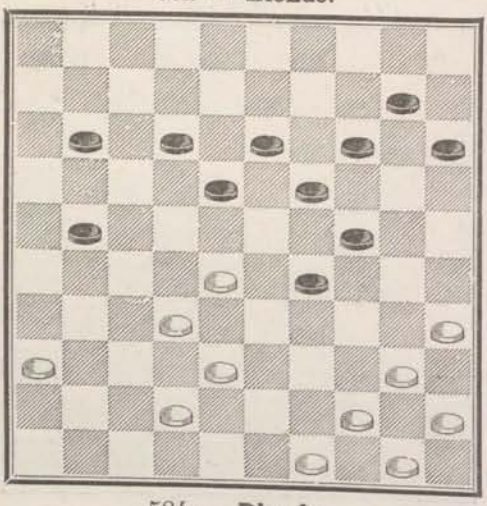
580 — **Blonde.**



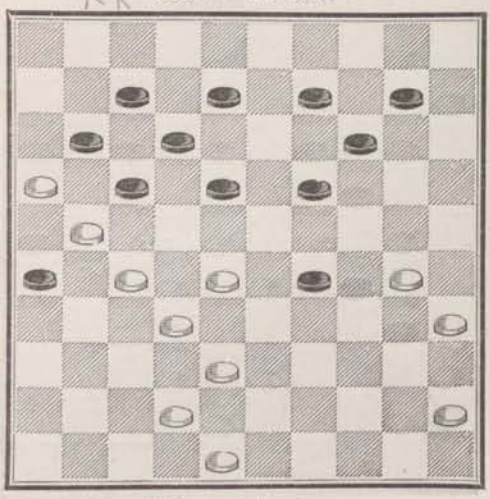
581 — **Blonde.**



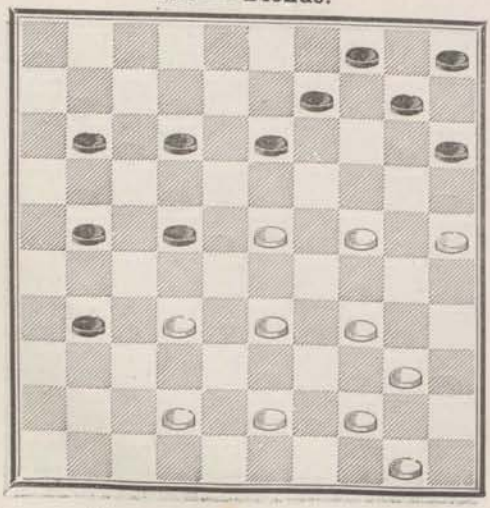
582 — **Blonde.**



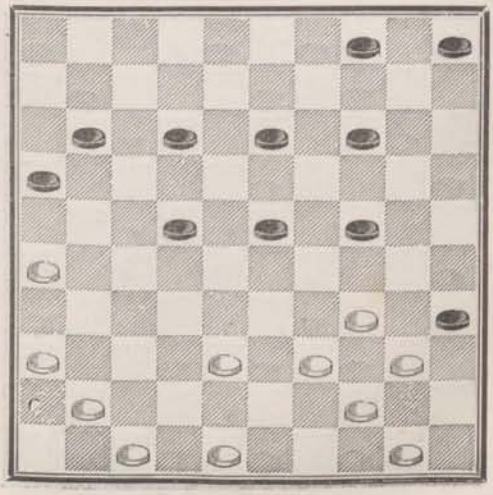
583 — **Blonde.**



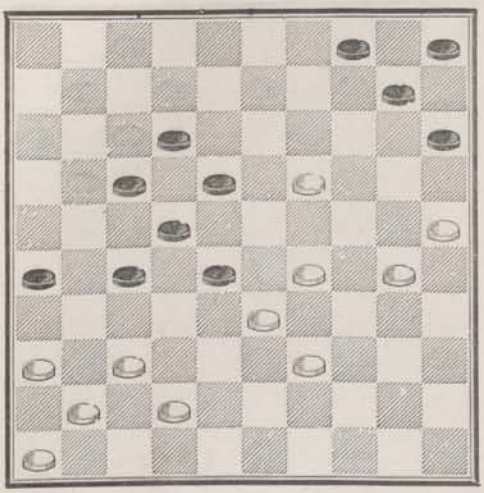
584 — **Blonde.**



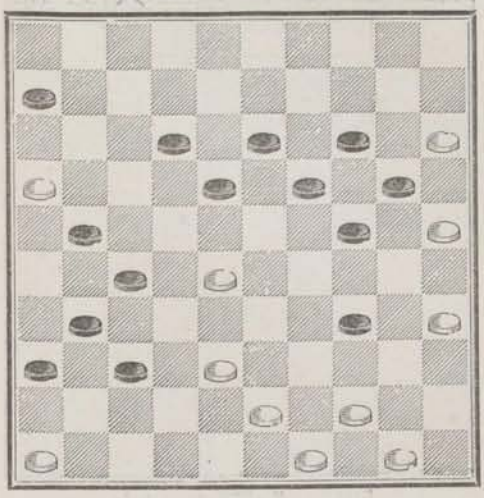
585 — **Blonde.**



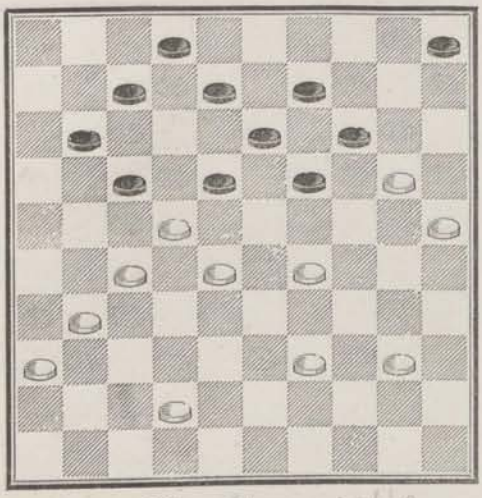
586 — **Blonde.**



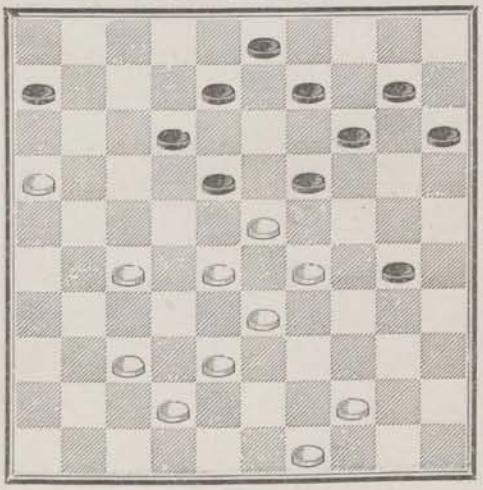
587 — **Blonde.**



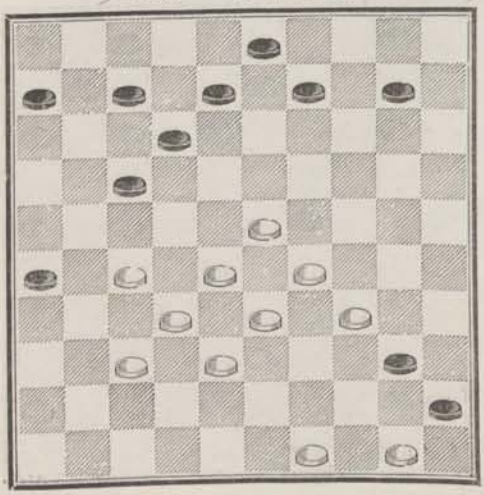
588 — **Blonde.**



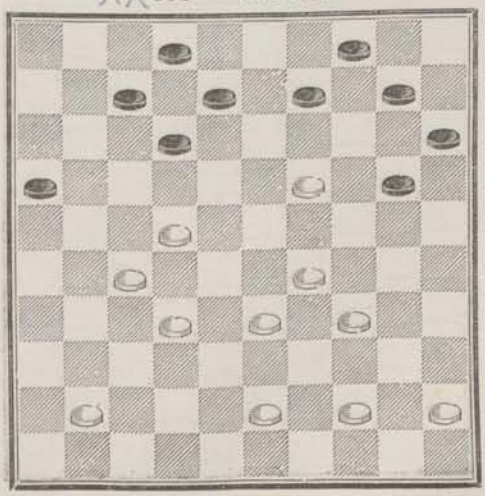
589 — **Blonde.**



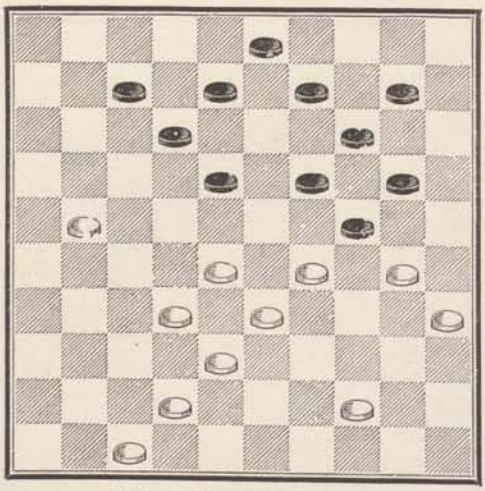
590 — **Commard.**



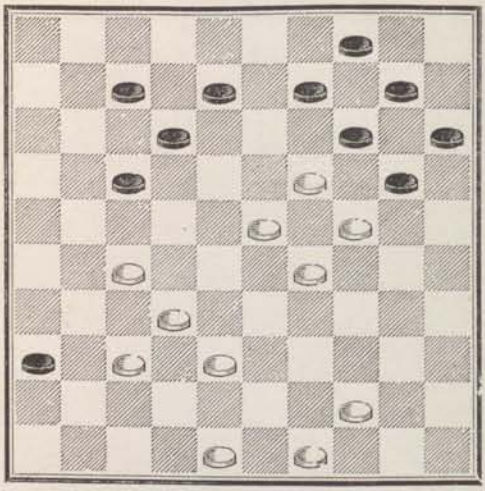
591 — **Blonde.**



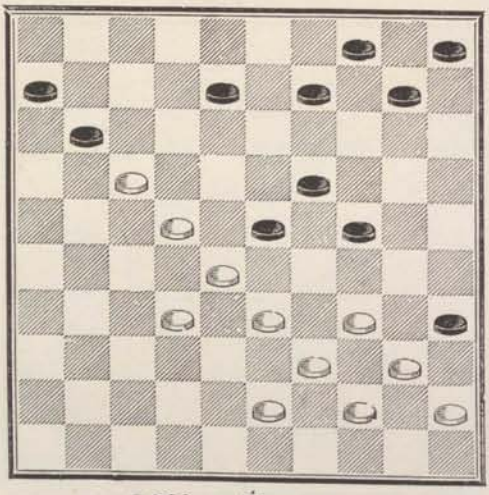
592 — **Blonde.**



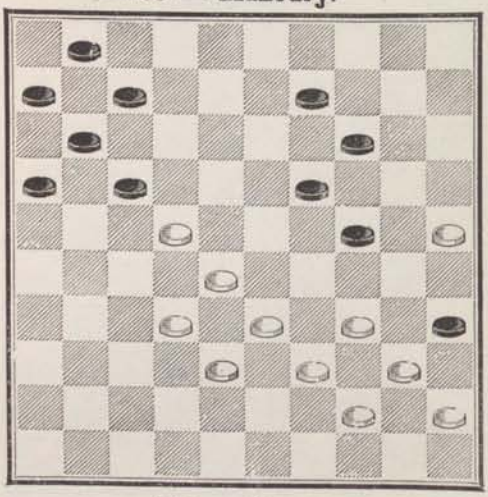
593 — **Commard.**



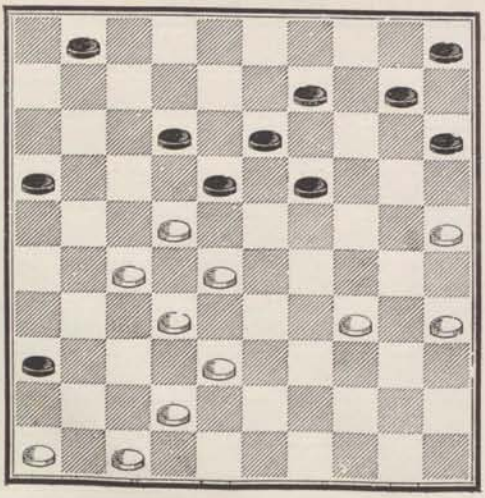
594 — **Le Hollandais.**



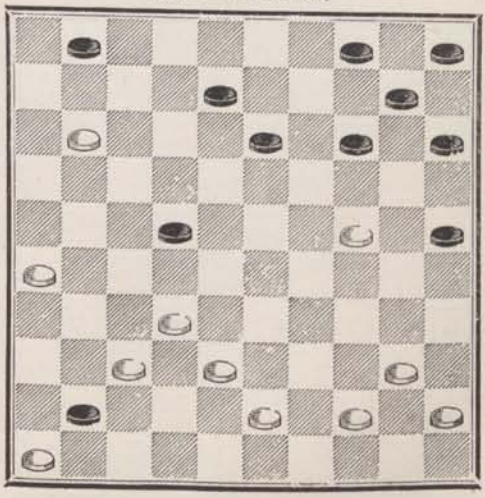
595 — **Manoury.**



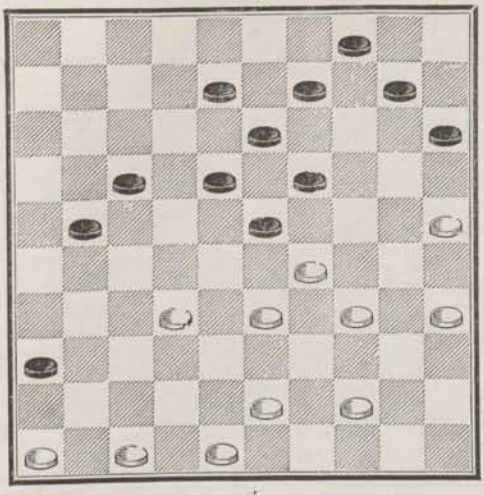
596 — **Éverat.**



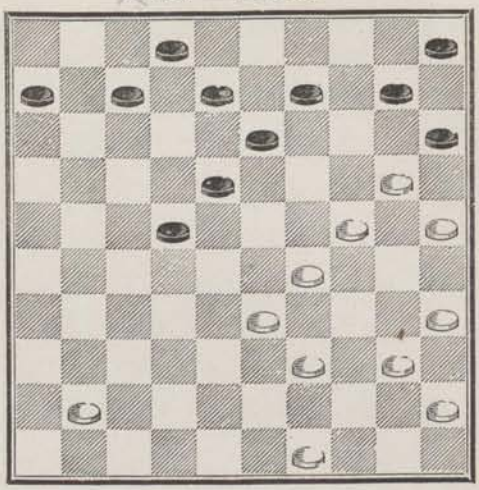
597 — **Éverat.**



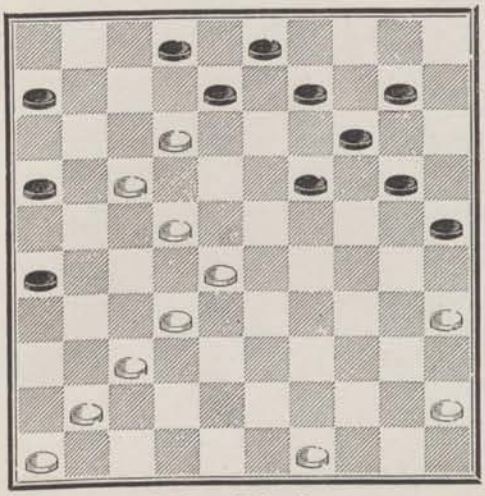
598 — **Legenne.**



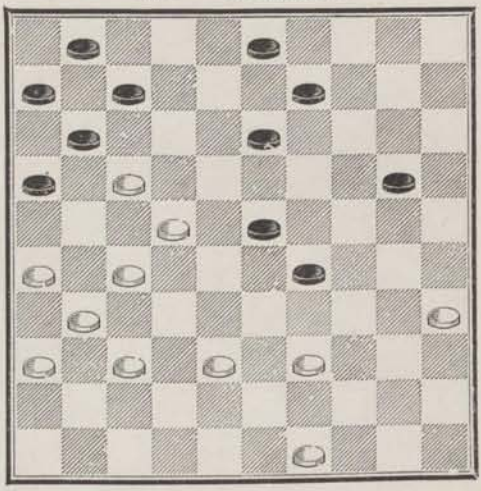
599 — **Éverat.**



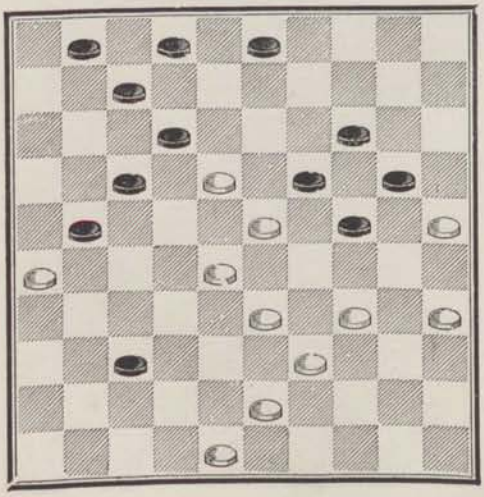
600 — **Éverat.**



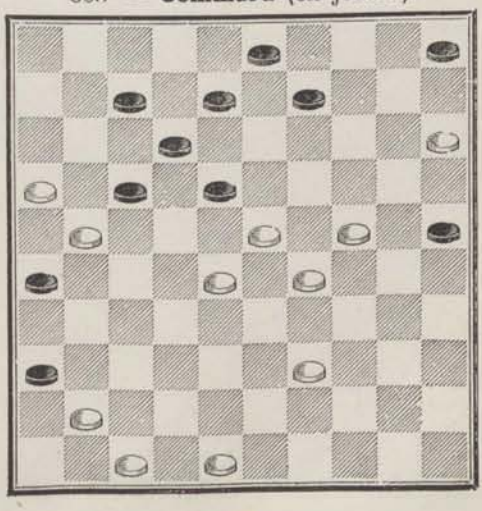
601 — **Commard.**



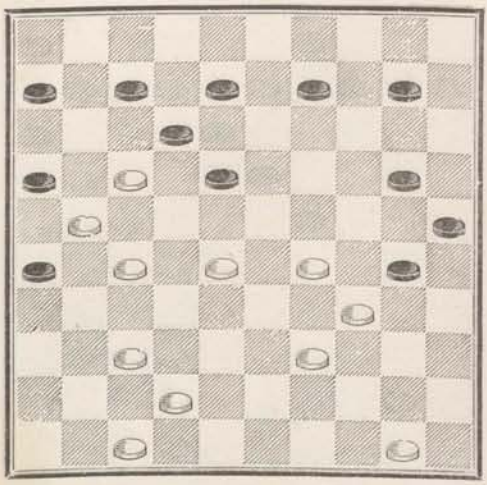
602 — **Blonde.**



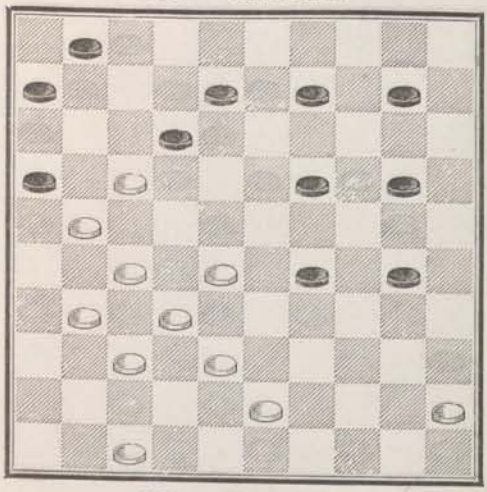
603 — **Commard** (en jouant).



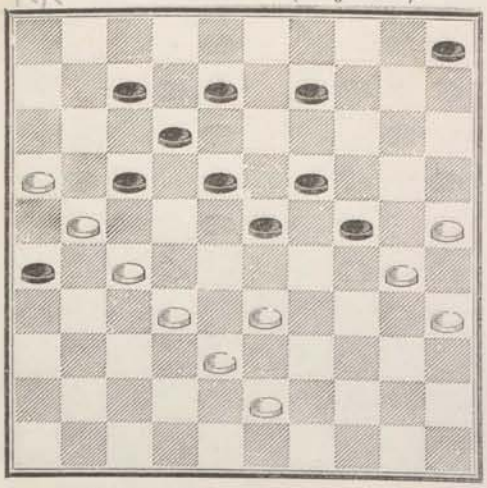
604 — **Commard.**



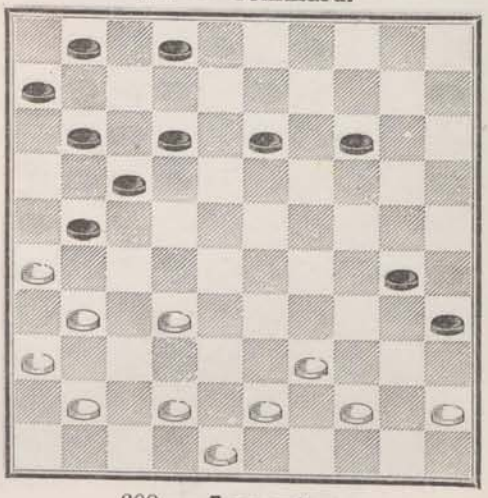
605 — **Commard.**



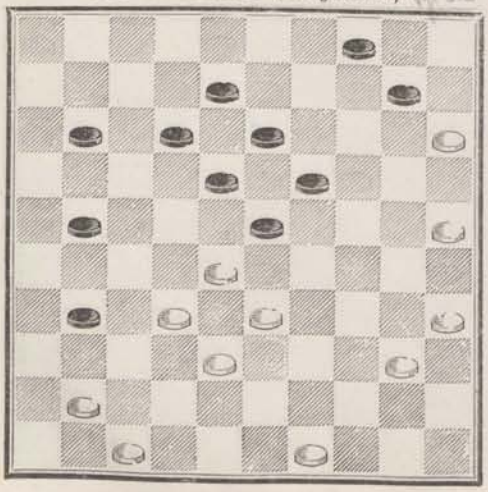
606 — **Commard** (en jouant).



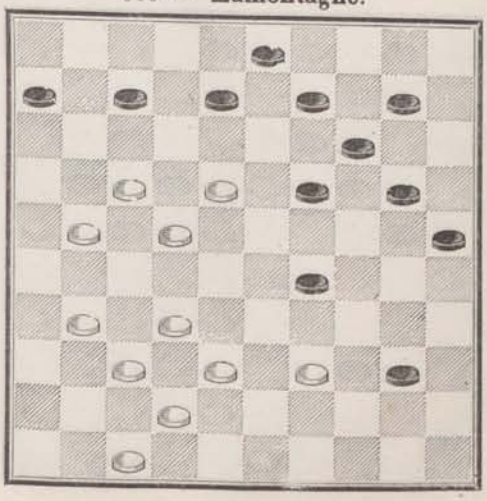
607 — **Commard.**



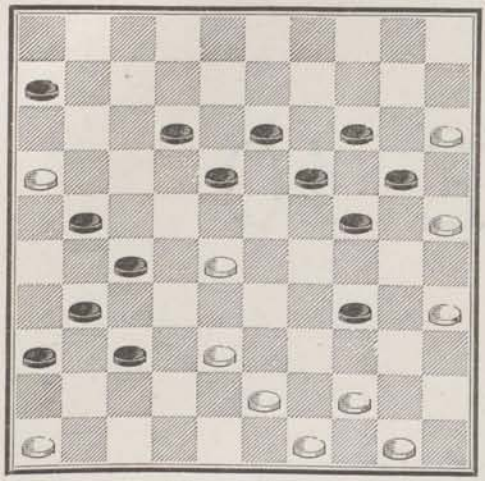
608 — **Blonde** (en jouant).



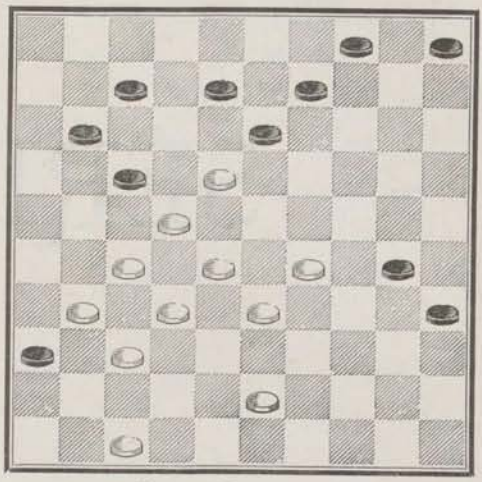
609 — **Lamontagne.**



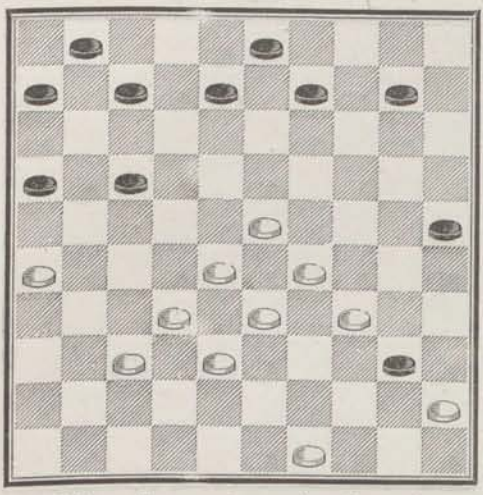
610 — **Van Embden.**



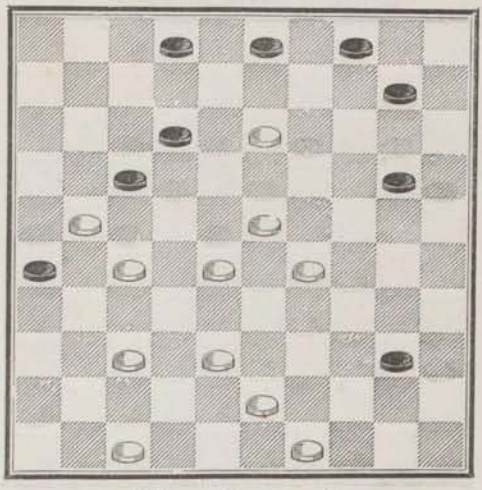
611 — **Blonde.**



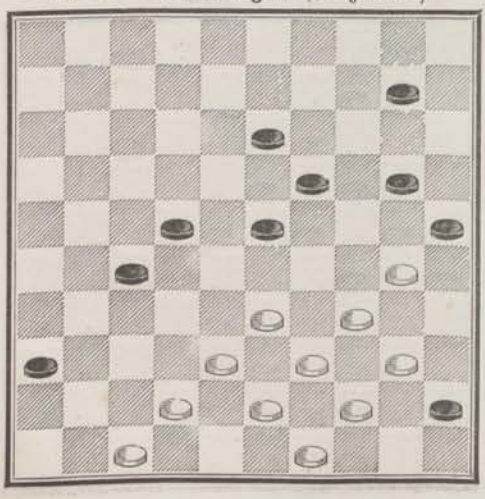
612 — **Blonde.**



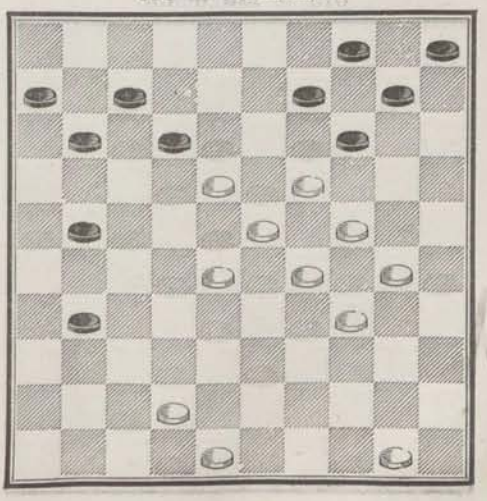
613 — **Commard.**



614 — **Lamontagne** (en jouant).

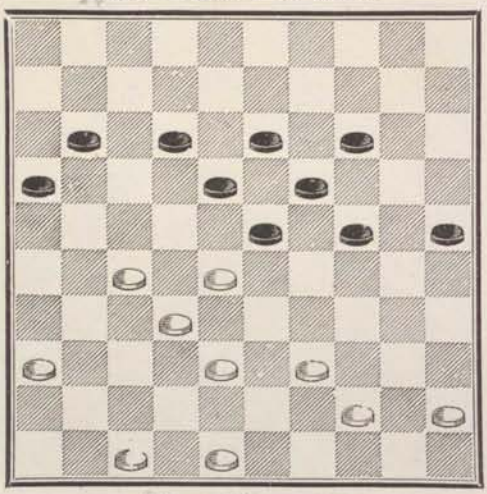


615 — **Commard.**

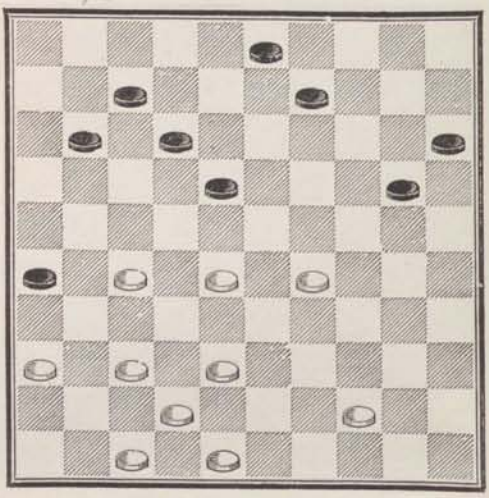


SÉRIE 10

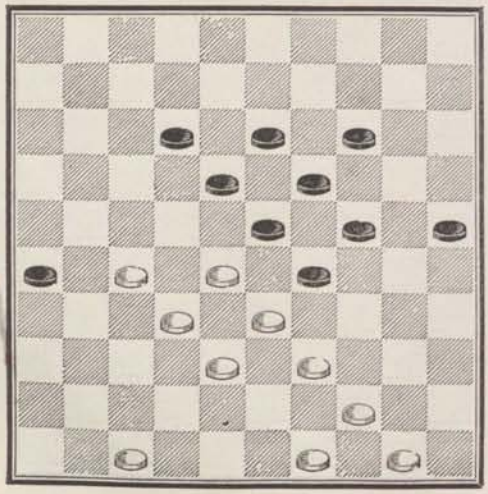
616 — **Livre de Metz.**



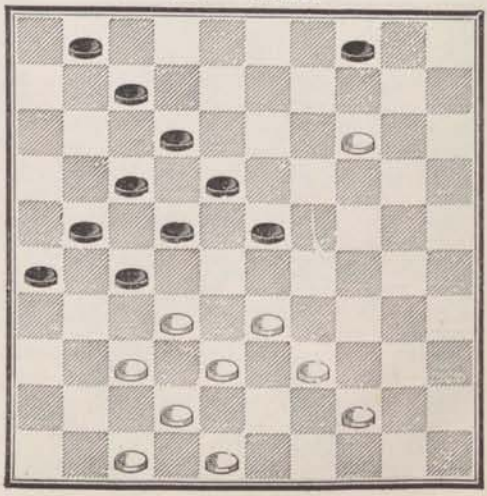
617 — **Abbé Durand.**



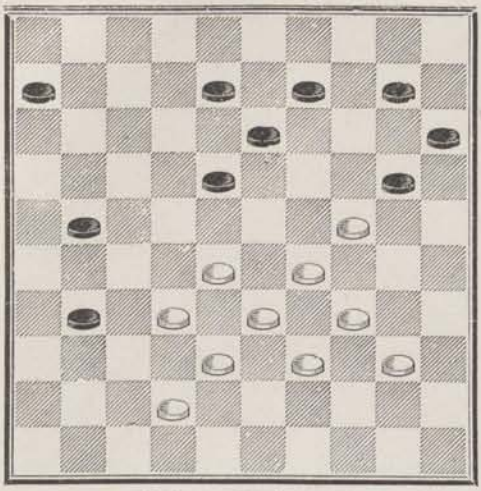
618 — **Huguenin.**



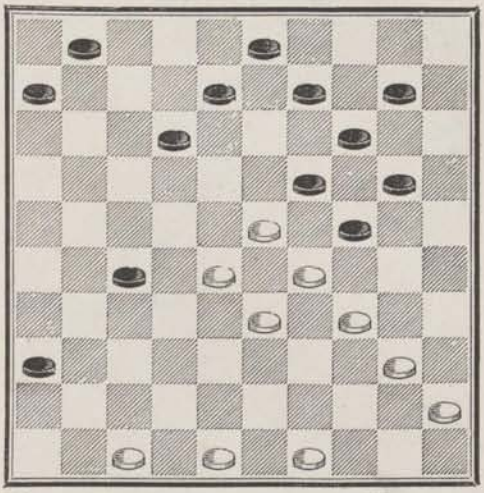
619 — **Alix.**



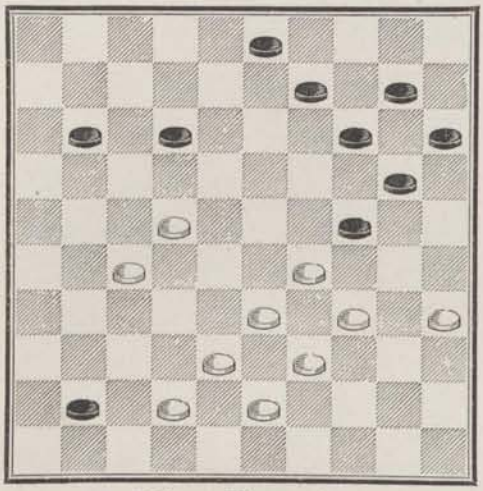
620 — **Bonnelye.**



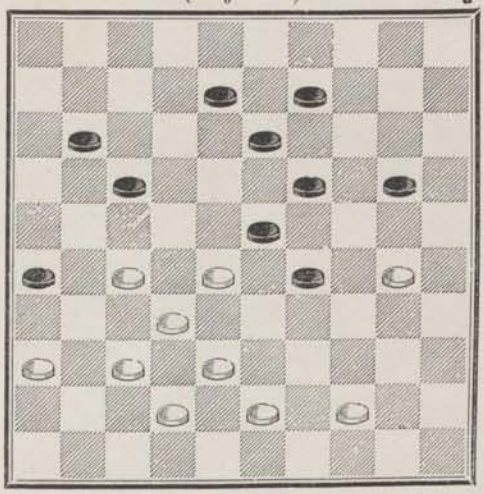
621 — **Éverat.**



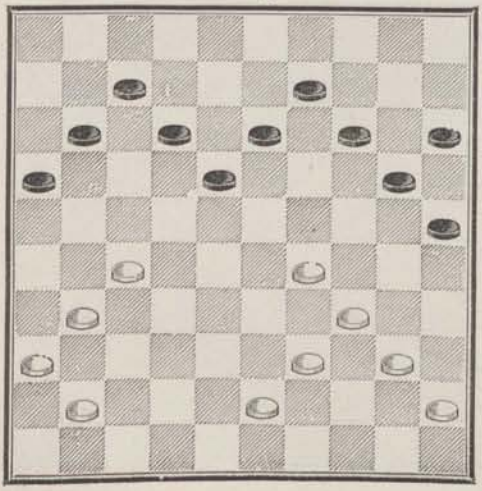
622 — **Dufour.**



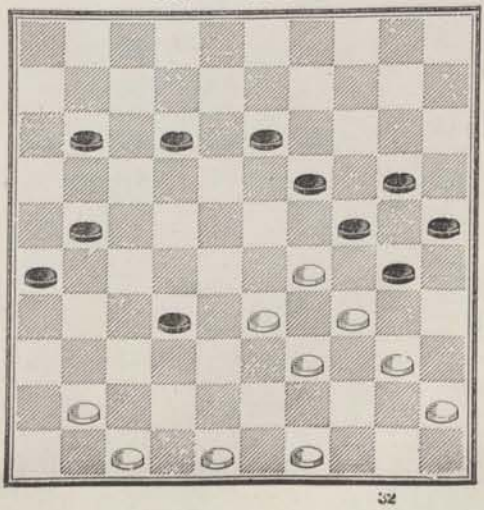
623 — **Blonde** (en jouant) chez **Manoury.**



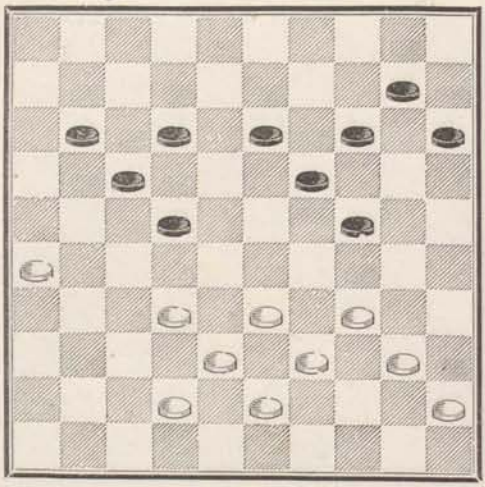
624 — **Huguenin.**



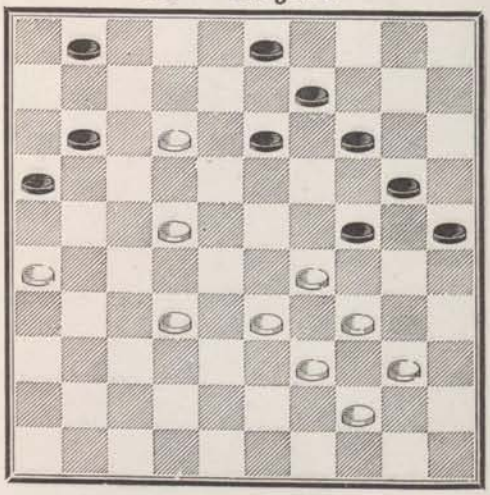
625 — **Éverat.**



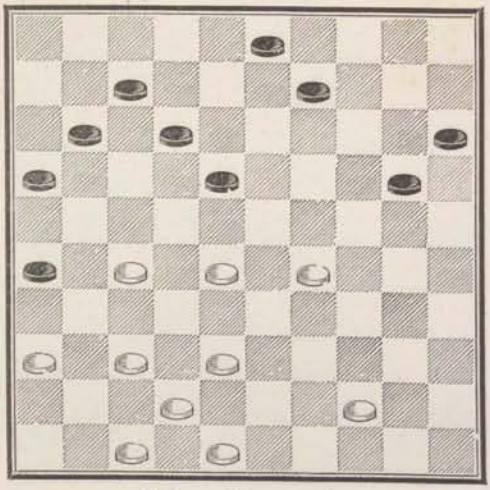
626 — **La Hève.**



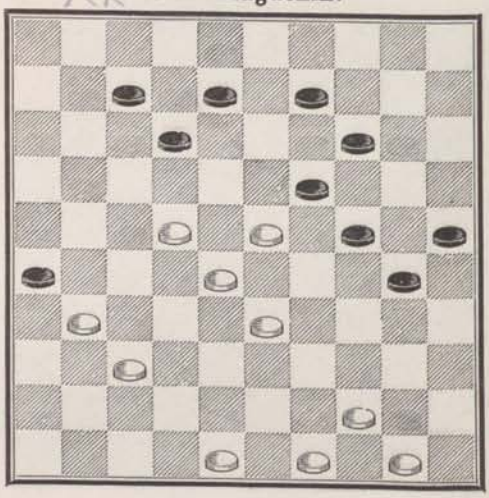
627 — **Grégoire.**



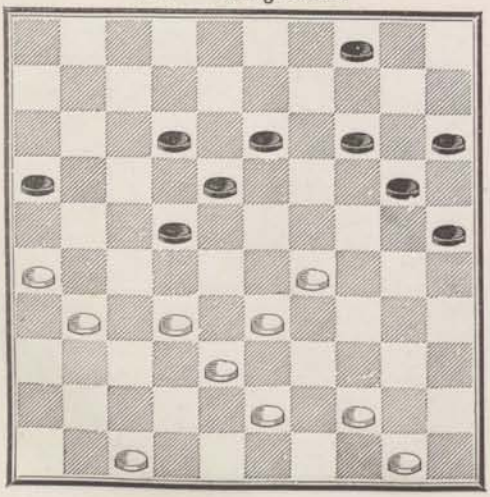
628 — **Blonde.**



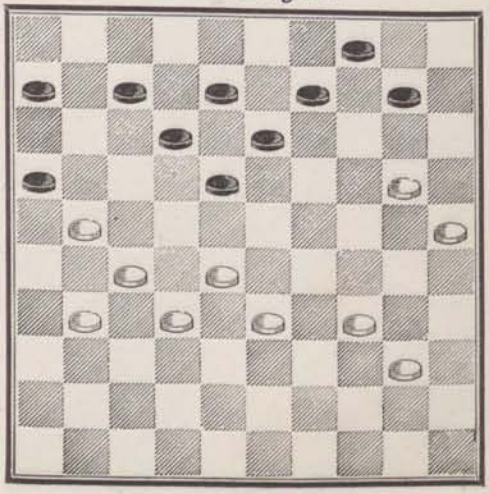
629 — **Huguenin.**



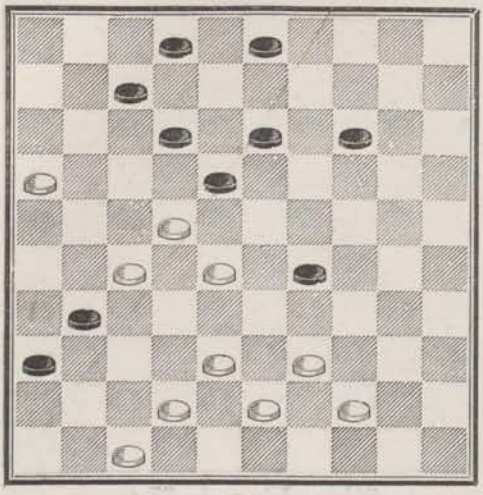
630 — **Huguenin.**



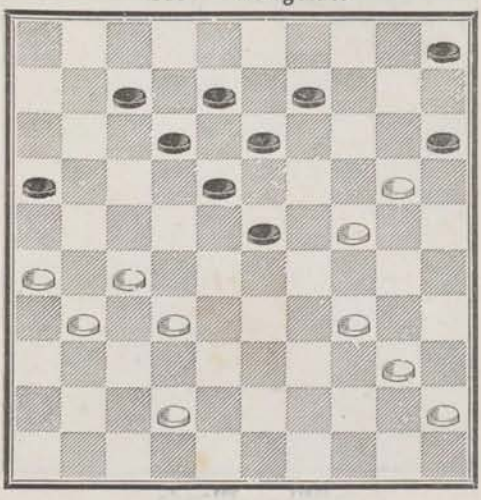
631 — **Grégoire.**



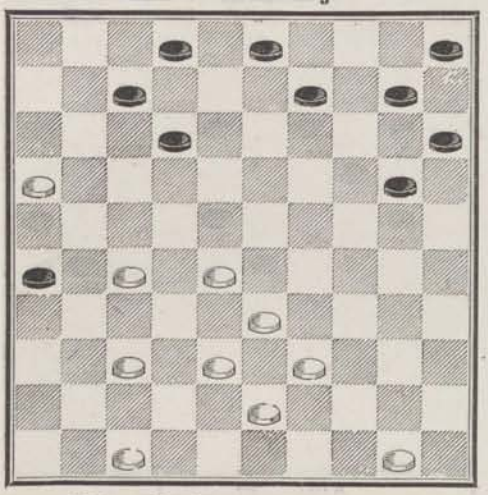
632 — **Dufour.** *



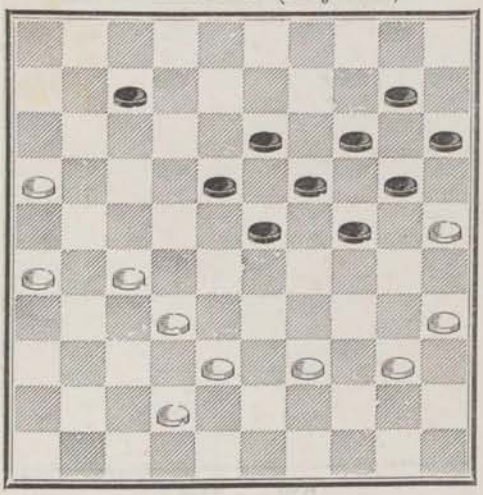
633 — **Grégoire.**



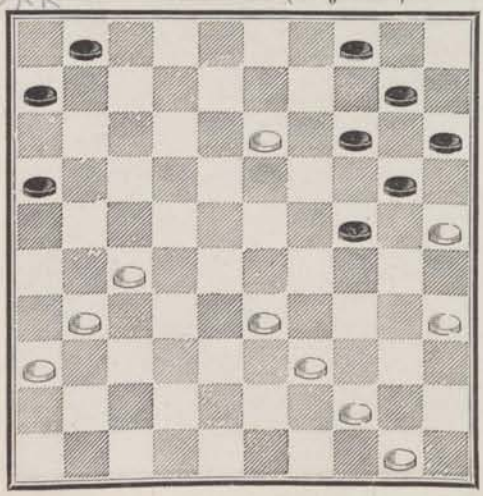
634 — **Manoury.**



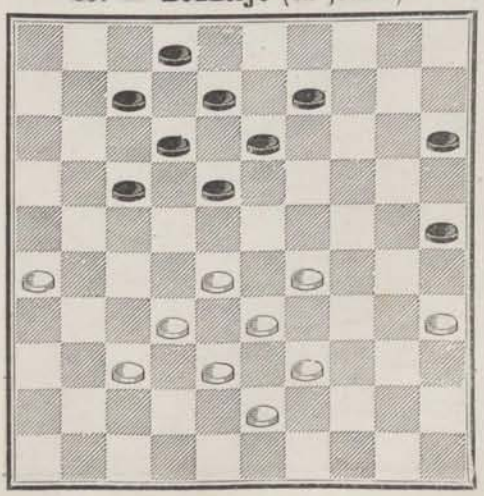
635 — **Laloumet** (en jouant).



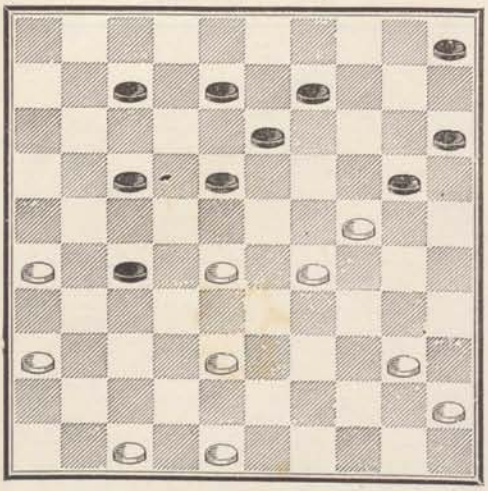
636 — **Laloumet** (en jouant).



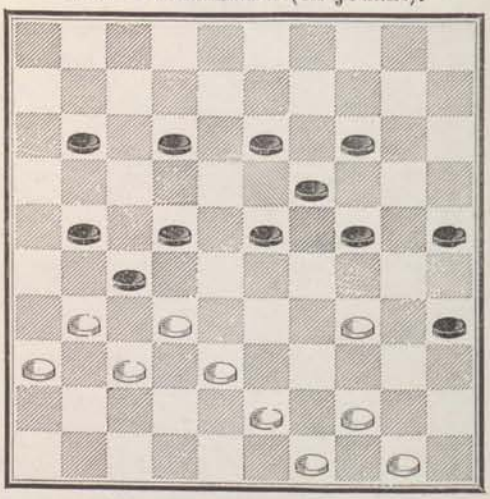
637 — **Bonnelye** (en jouant).



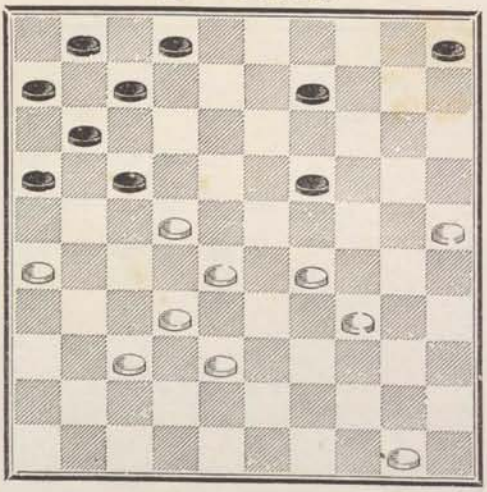
638 — **Dufour**. *



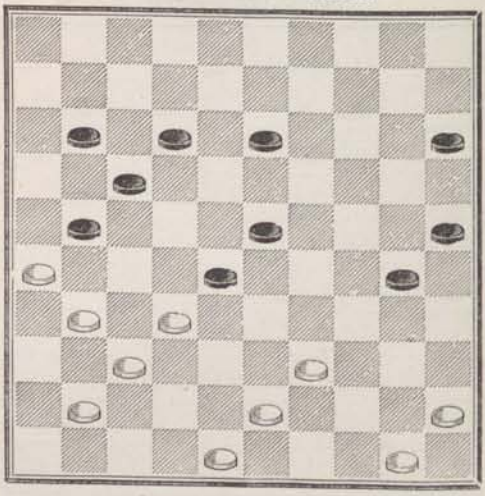
639 — **Commard** (en jouant).



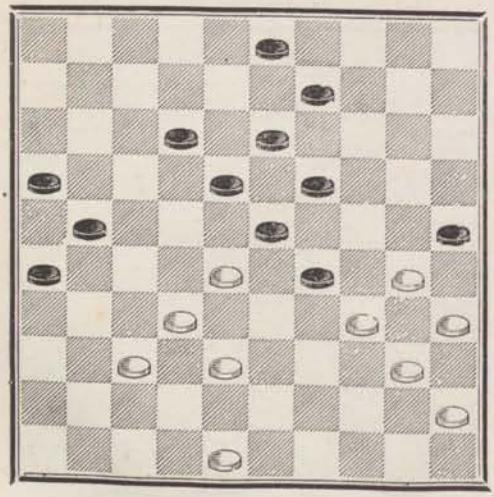
640 — **Blonde**.



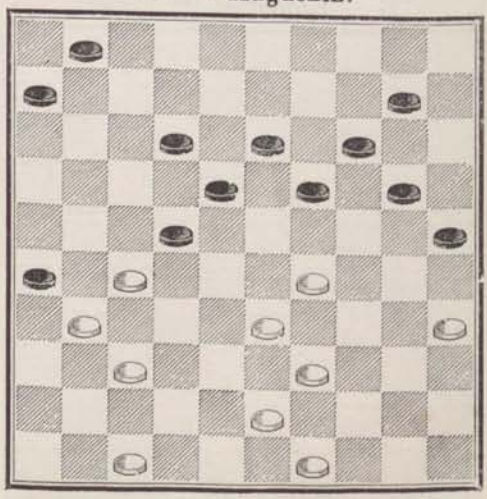
641 — **Livre de Metz**.



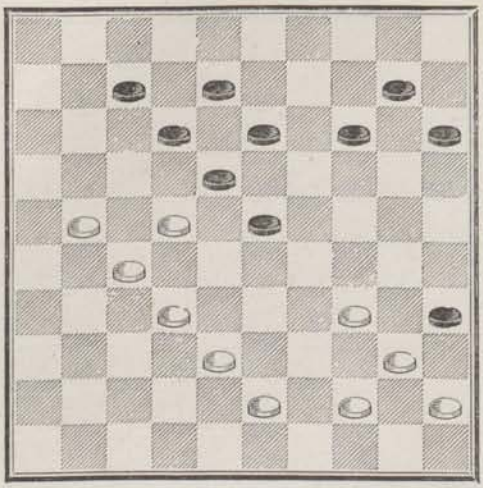
642 — **Alix**.



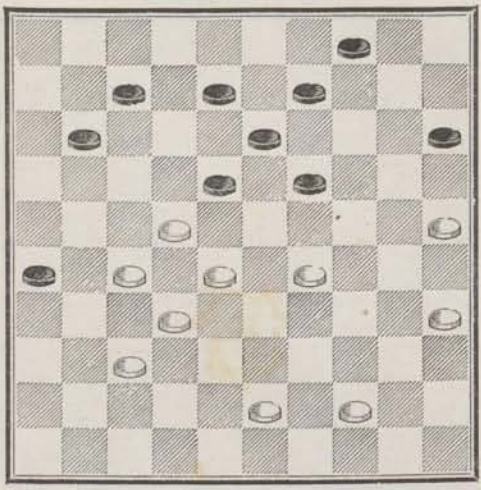
643 — **Huguenin**.



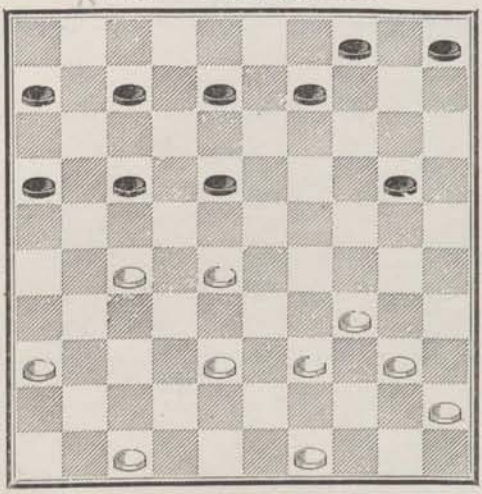
644 — **Grégoire.**



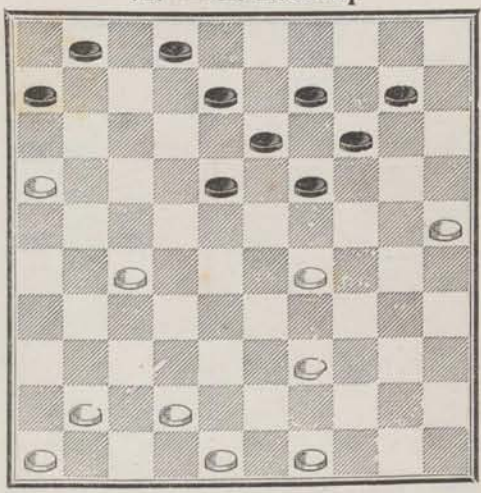
645 — **La Hève.**



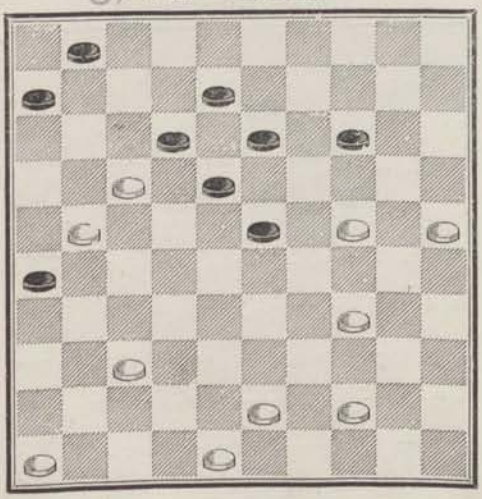
646 — **Livre de Metz.**



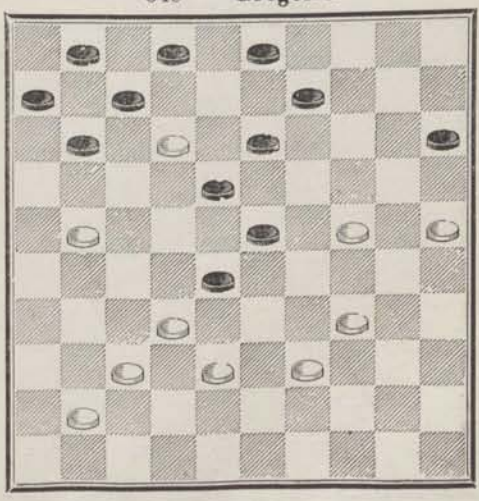
647 — **E. Leclercq.**



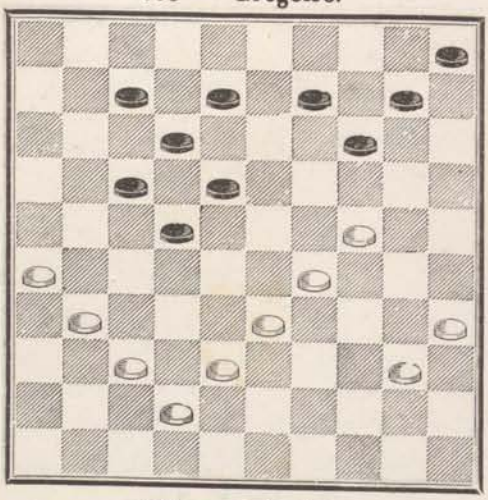
648 — **Blonde.**



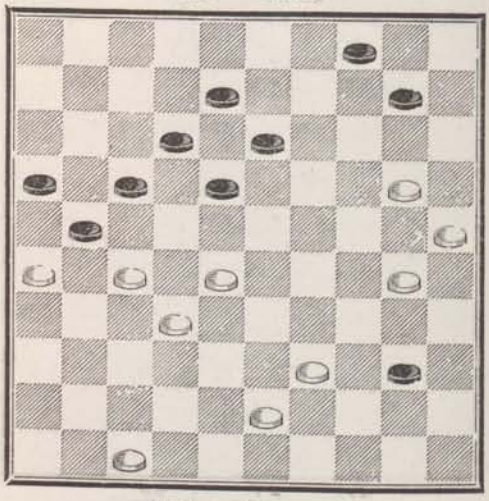
649 — **Grégoire.**



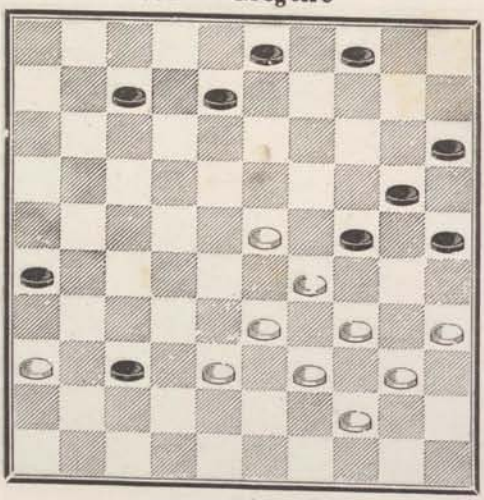
650 — **Grégoire.**



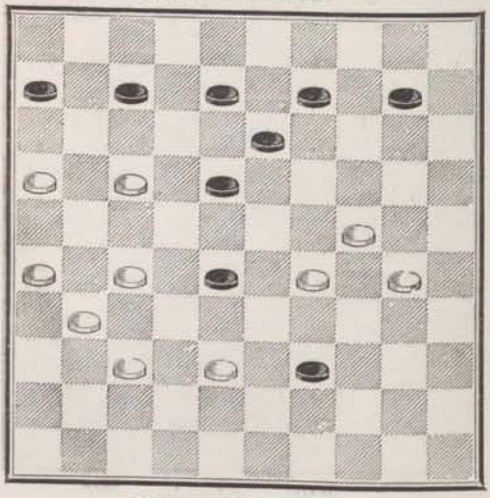
651 — **Alix.**



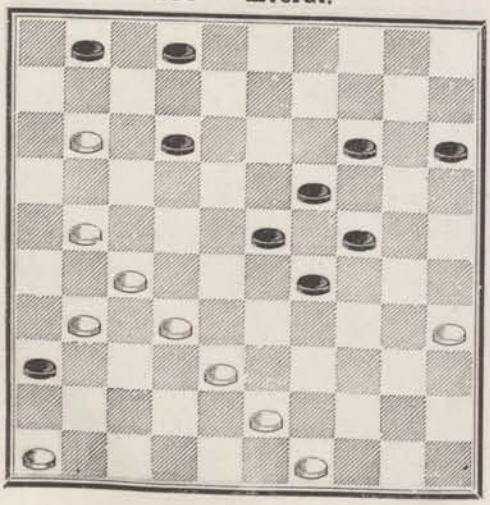
652 — **Grégoire**



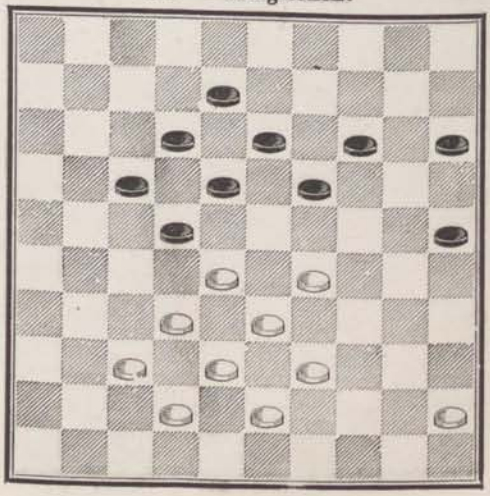
653 — **Venier.**



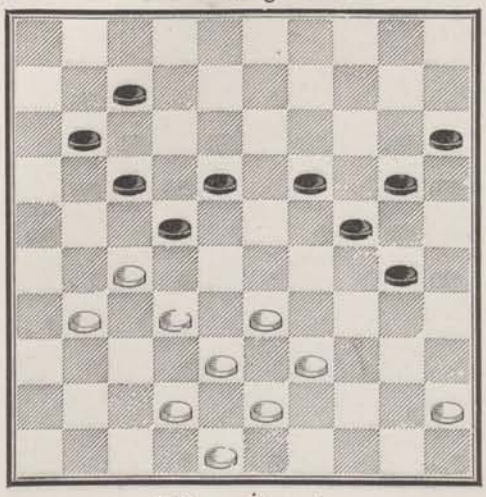
654 — **Éverat.**



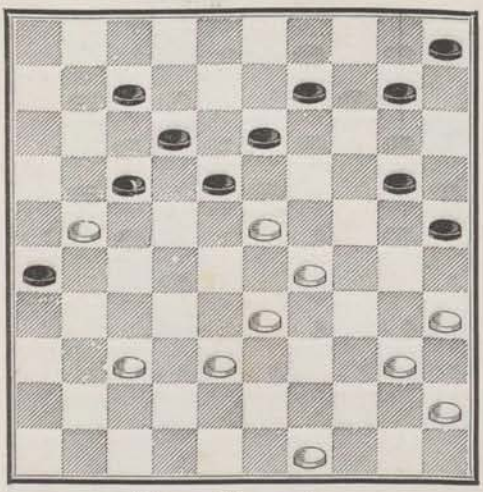
655 — **Huguenin.**



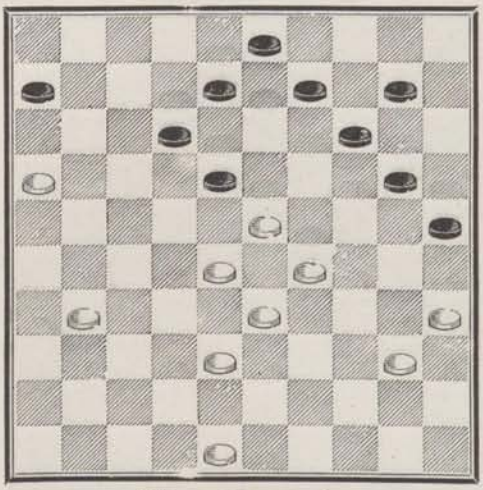
656 — **Huguenin.**



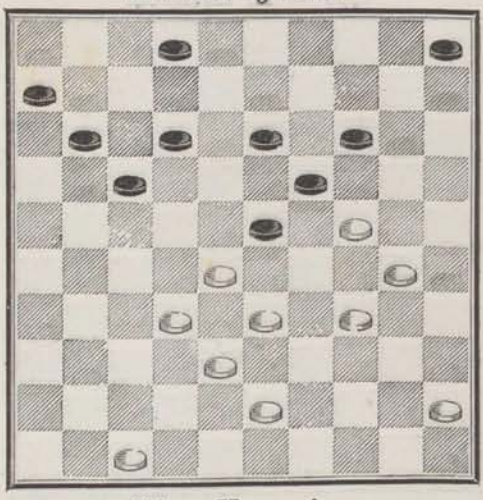
657 — **Everat.**



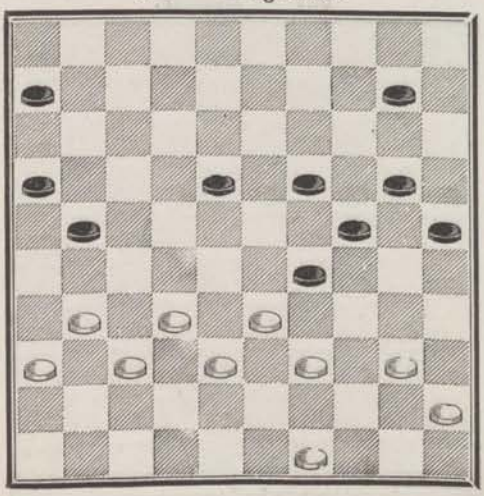
658 — **Everat.**



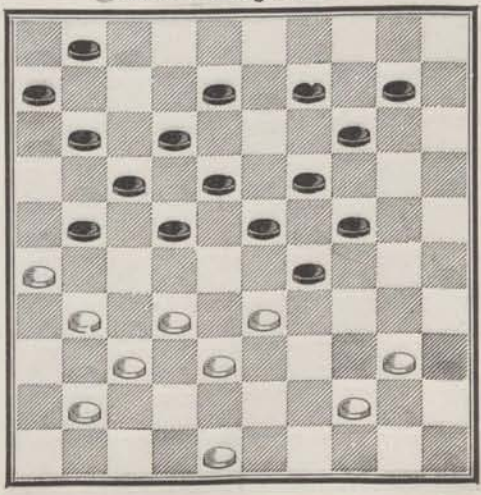
659 — **Huguenin.**



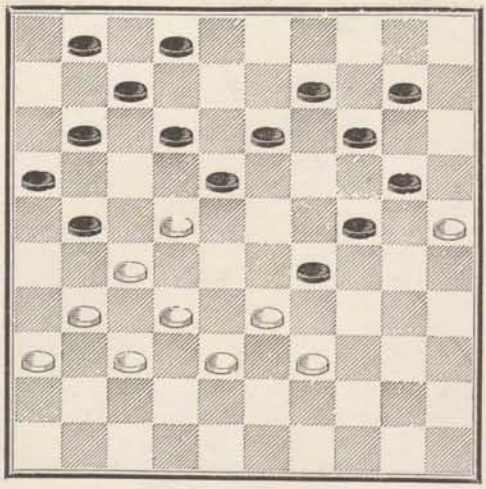
660 — **Huguenin.**



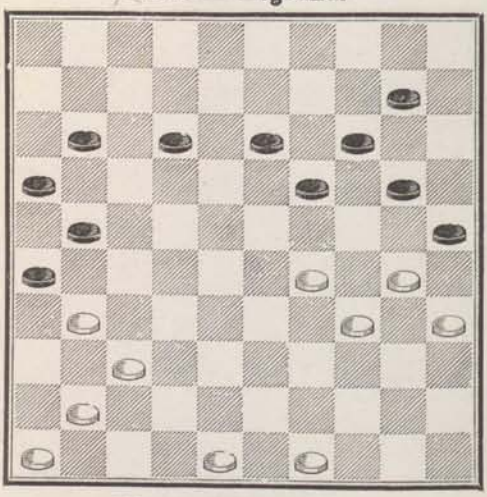
661 — **Huguenin.**



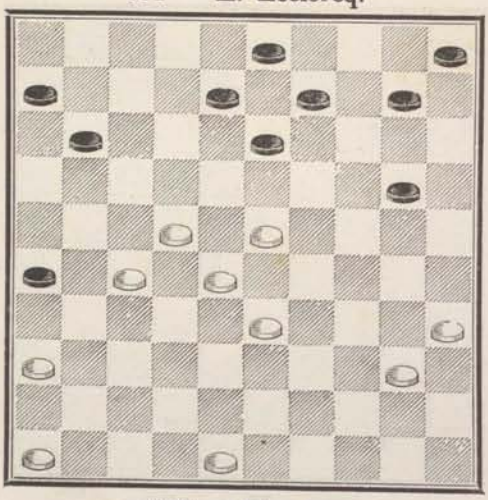
662 — **Huguenin.**



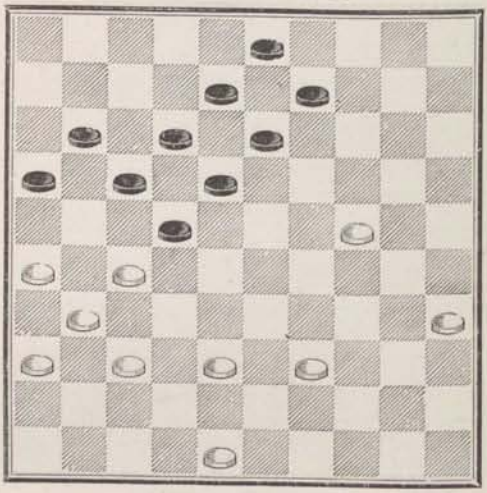
663 — **Legrand.**



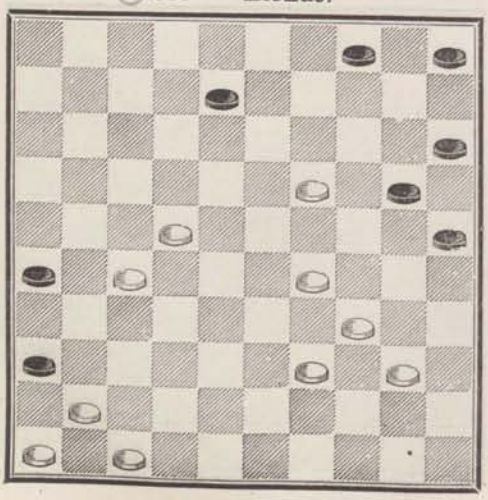
664 — **E. Leclercq.**



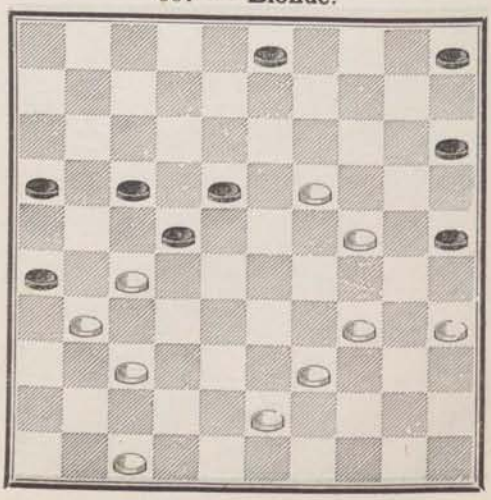
665 — **Patot-Vence.**



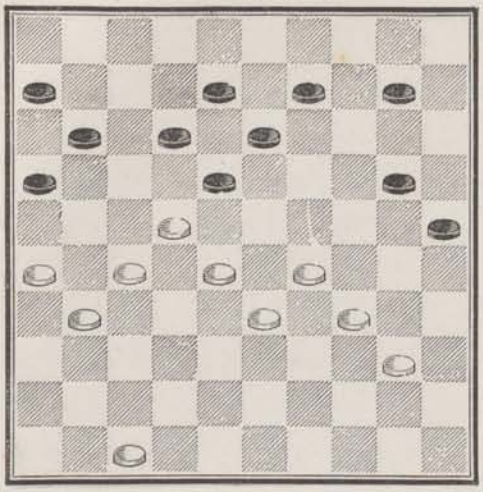
666 — **Blonde.**



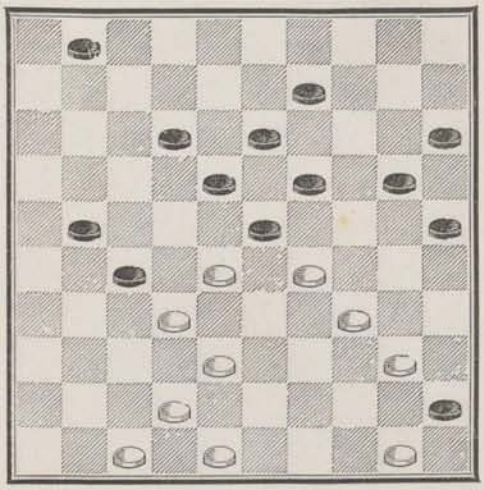
667 — **Blonde.**



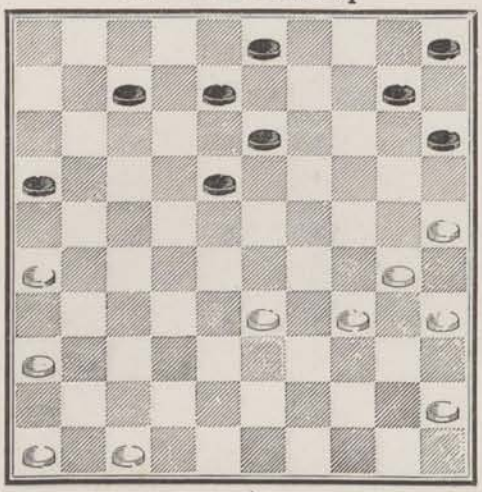
668 — **Lamothe.**



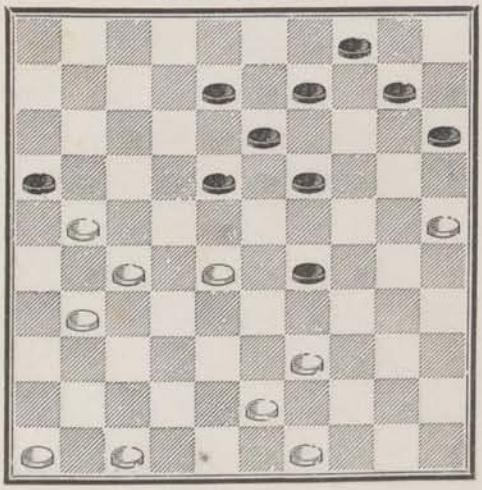
669 — **Wardon.**



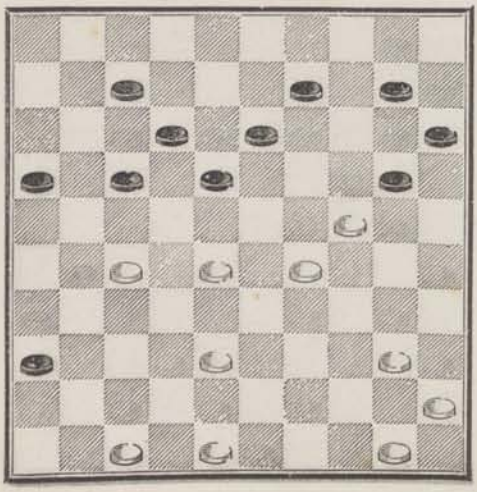
670 — **E. Leclercq.**



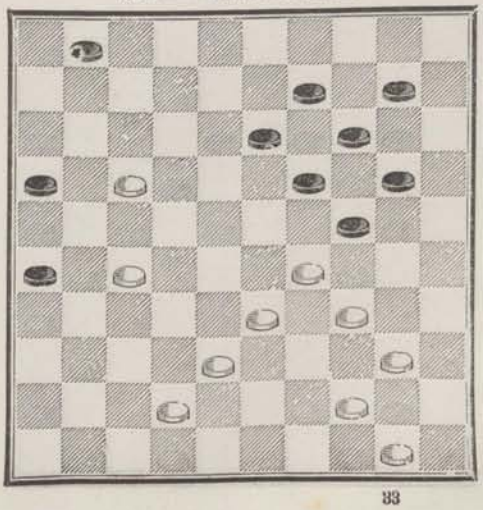
671 — **Everat.**



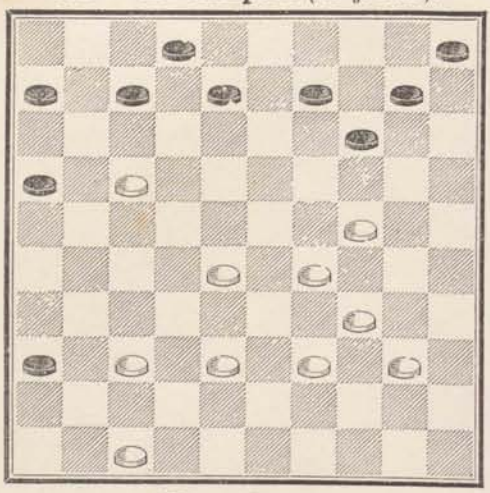
672 — **Everat.**



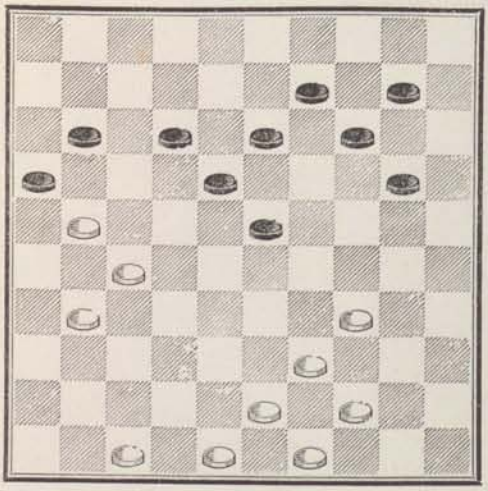
673 — **Zimmerman.**



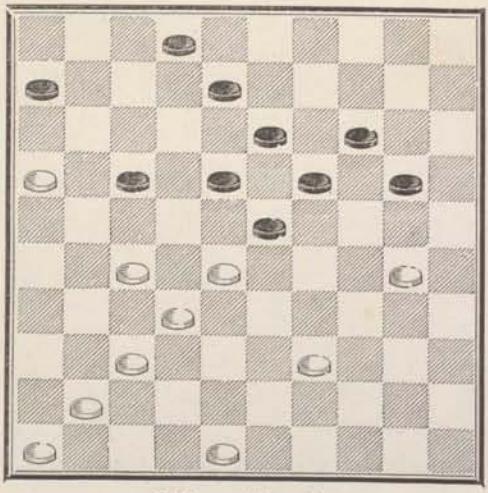
674 — **Hardampont** (en jouant).



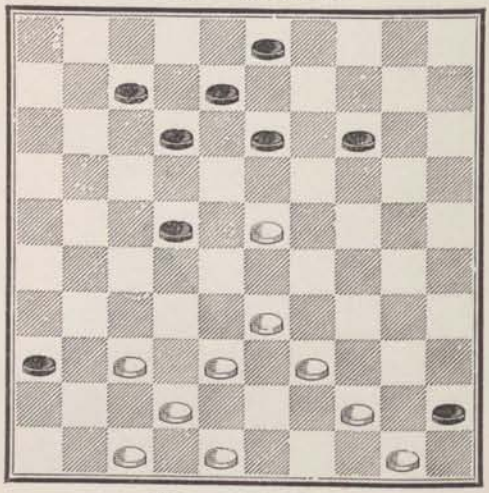
675 — **Blonde.**



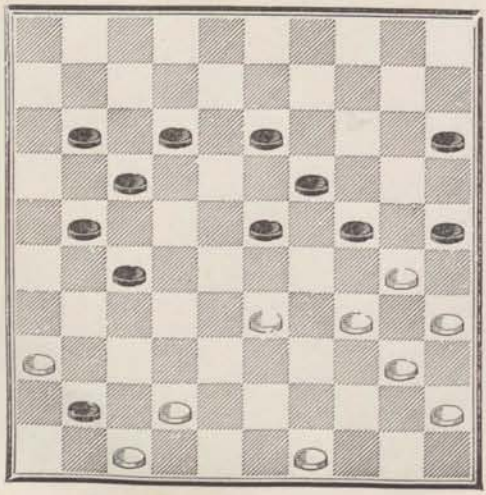
676 — **Blonde.**



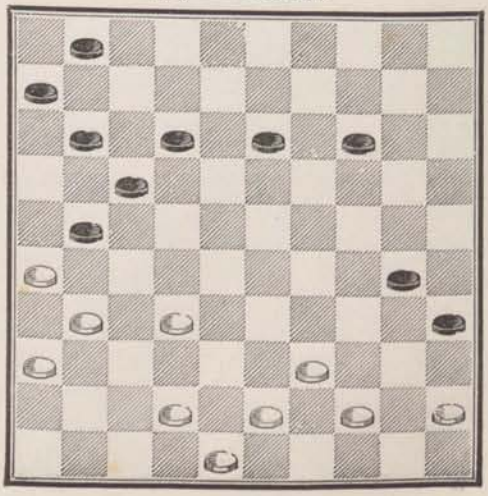
677 — **Blonde.**



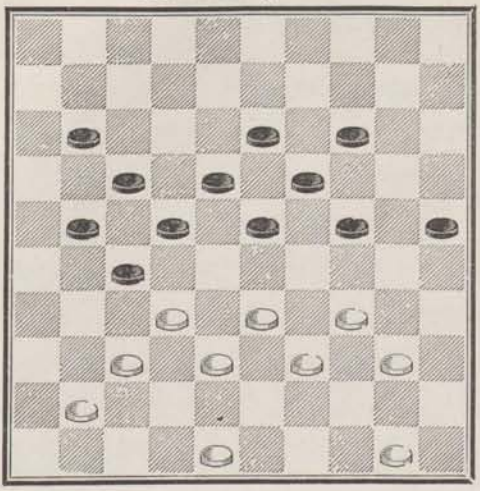
678 — **Blonde.**



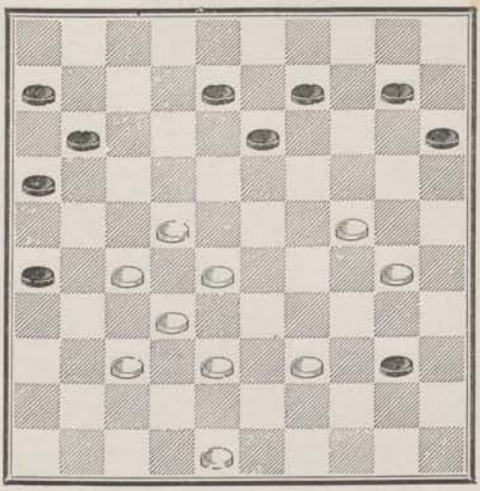
679 — **Blonde.**



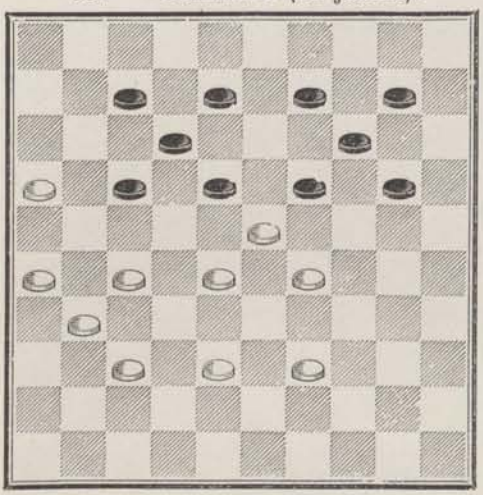
680 — **Huguenin.**



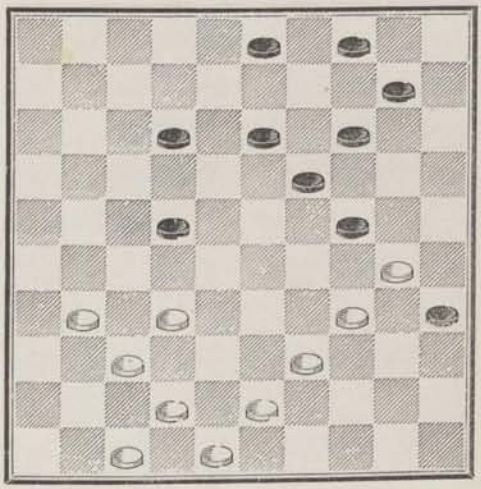
681 — **Blonde.**



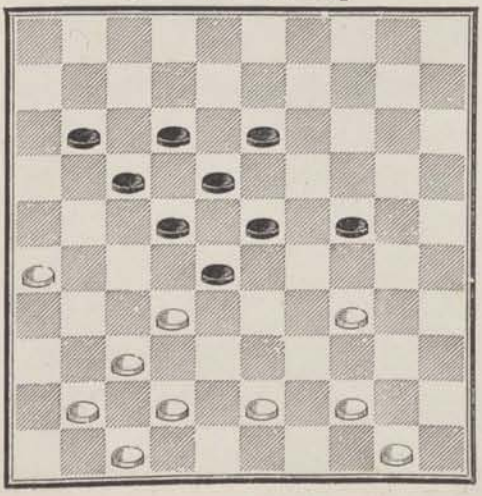
682 — **Commard** (en jouant).



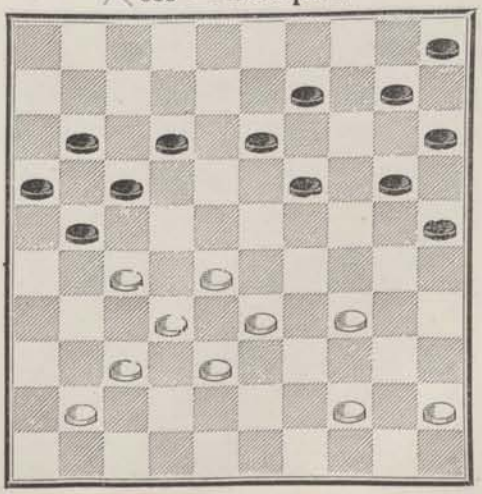
683 — **Commard.**



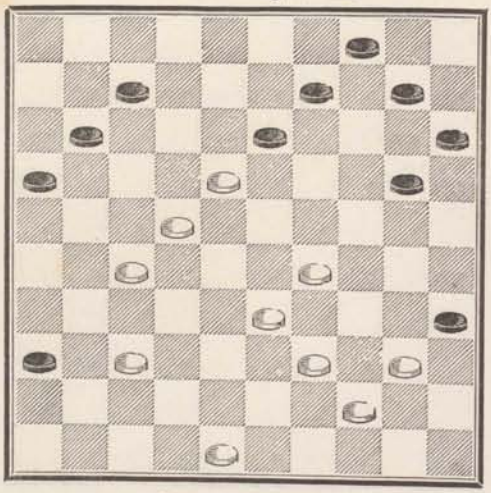
684 — **E. Leclercq.**



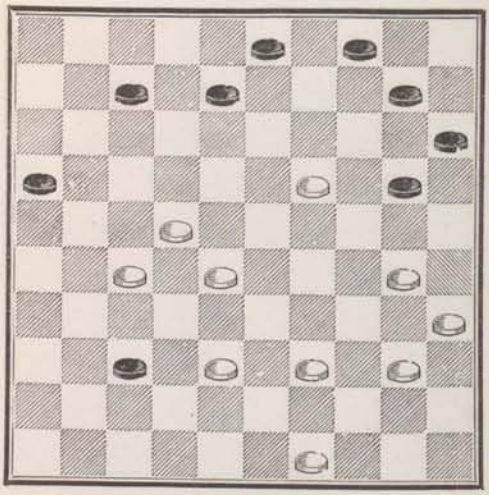
× 685 — **Bourquin.**



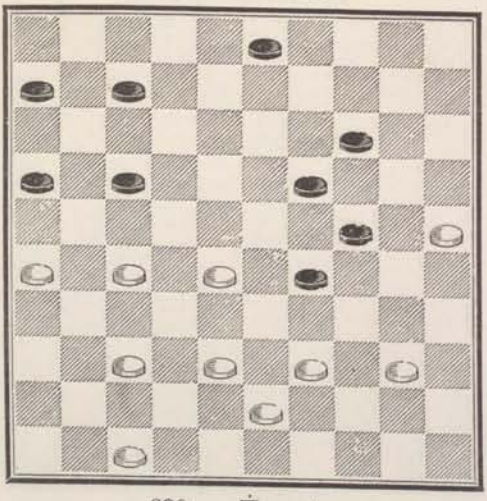
686 — **Huguenin.**



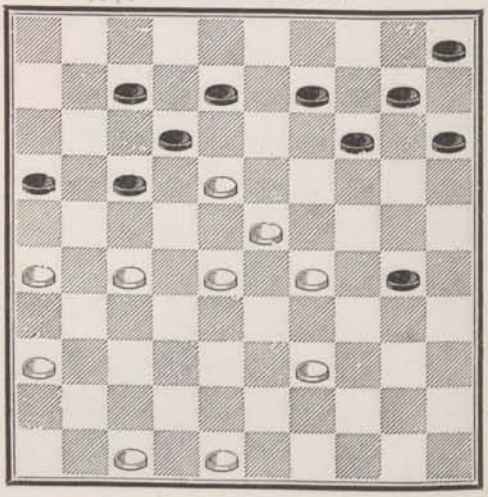
687 — **Bernard.**



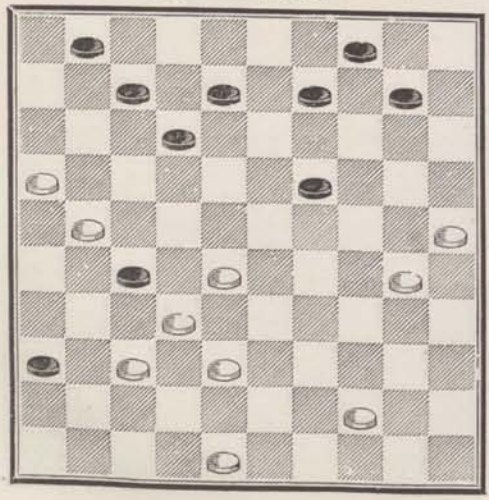
688 — **Blonde.**



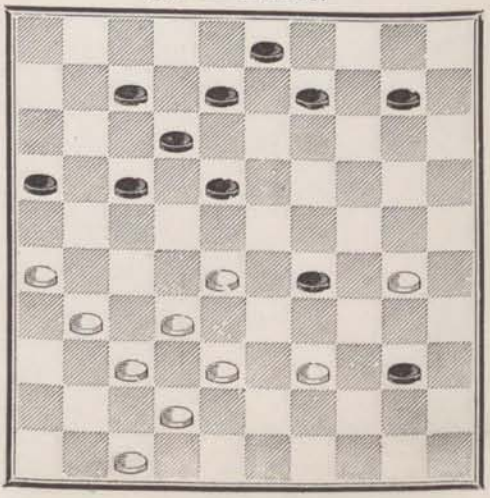
689 — **Commard.**



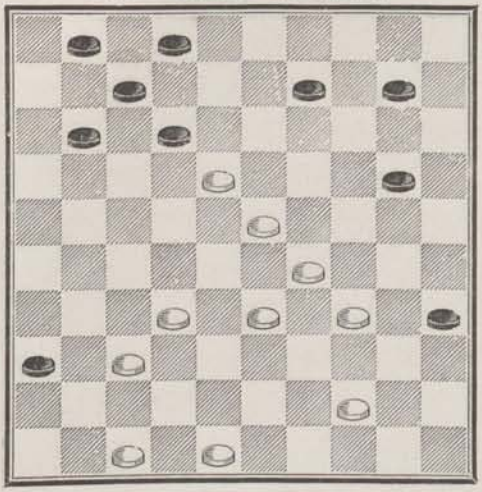
690 — **Everat.**



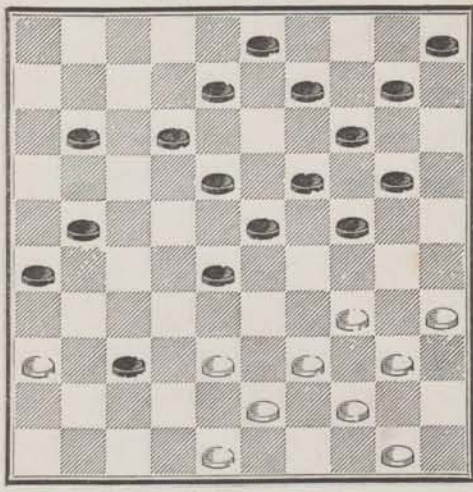
691 — **Blonde.**



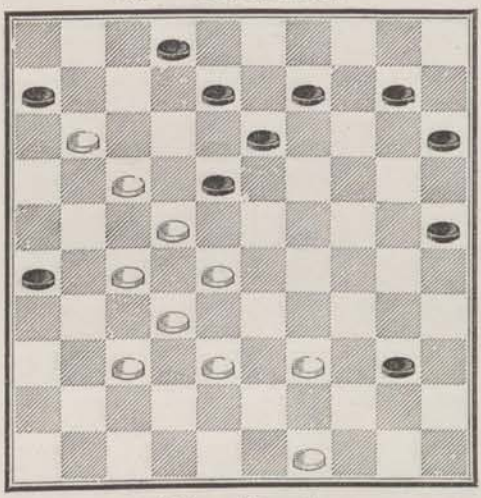
692 — **Blonde à Dufour.**



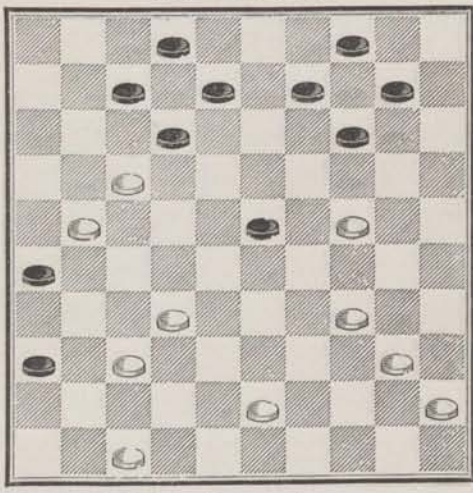
693 — **Blonde.**



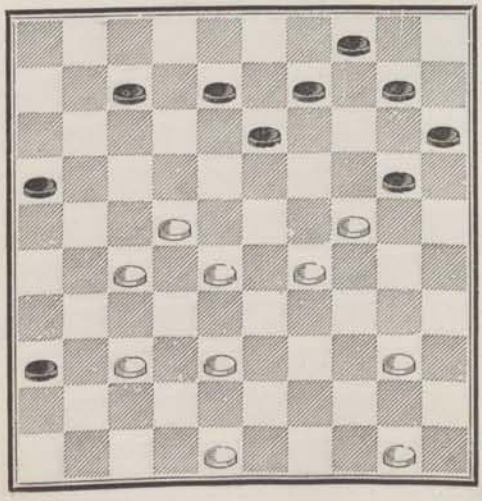
694 — **Clérambault**



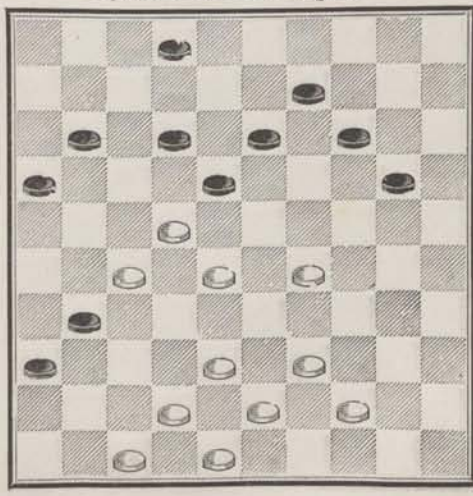
695 — **Blonde.**



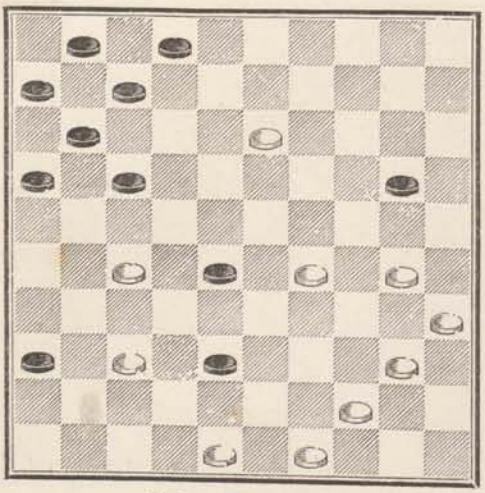
696 — **Blonde.**



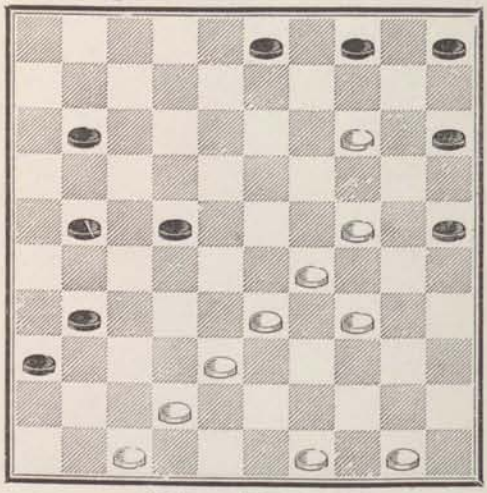
× 697 — **Lamontagne.**



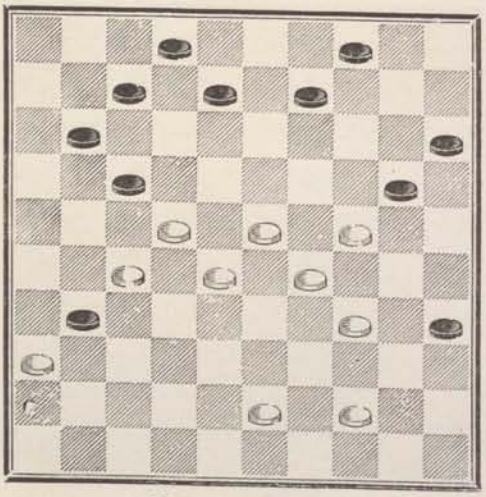
698 — **Commard.**



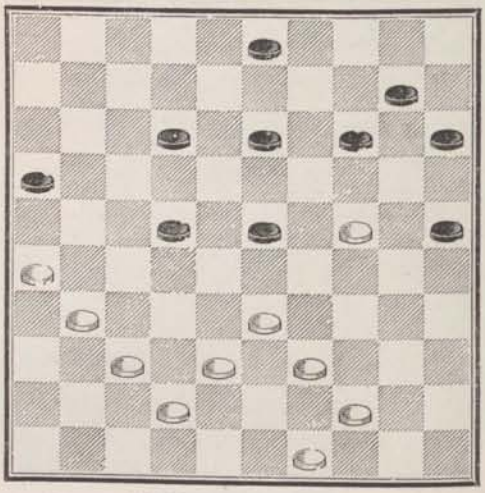
699 — **Commard.**



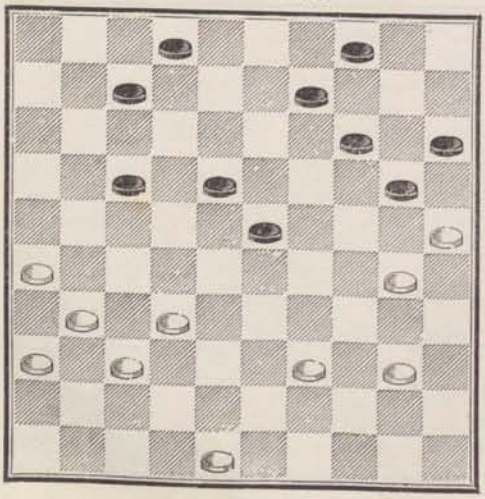
700 — **Blonde.**



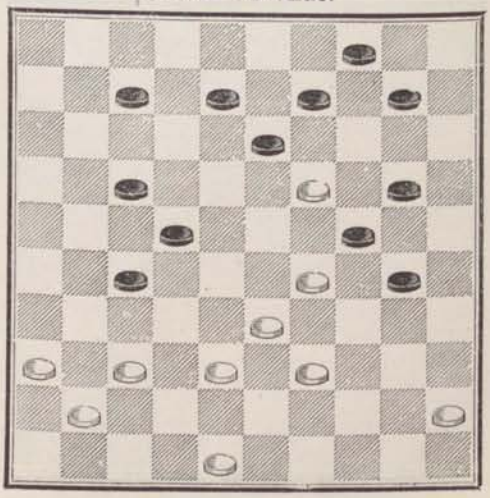
701 — **Blonde.**



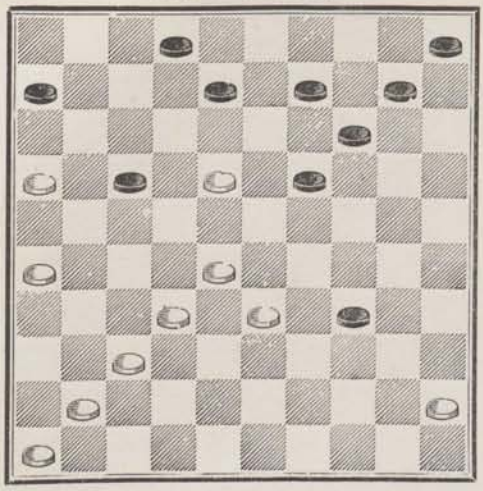
702 — **Blonde.**



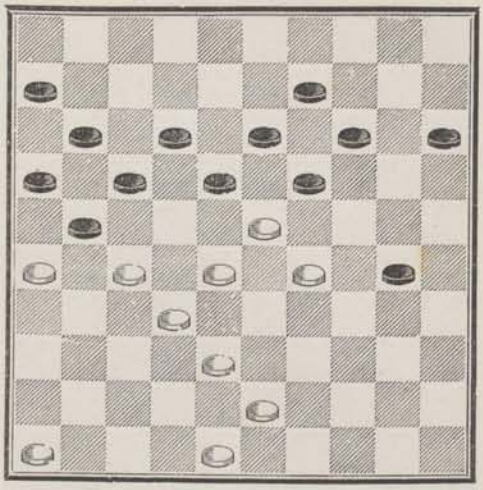
703 — **Blonde.**



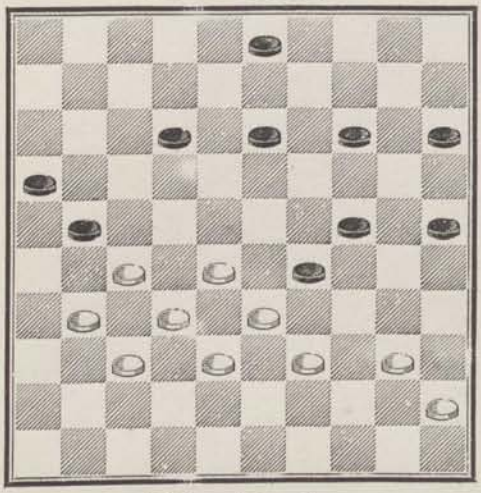
704 — **Blonde.**



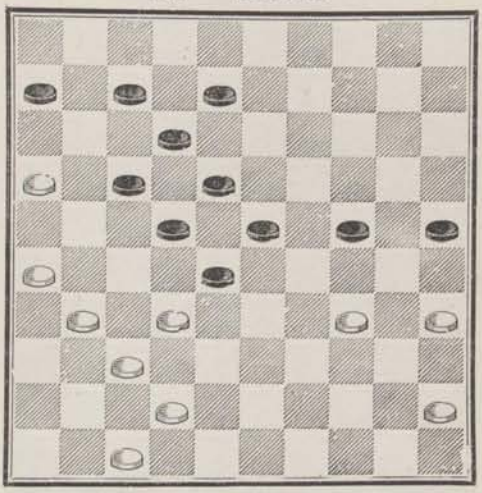
705 — **Barré.**



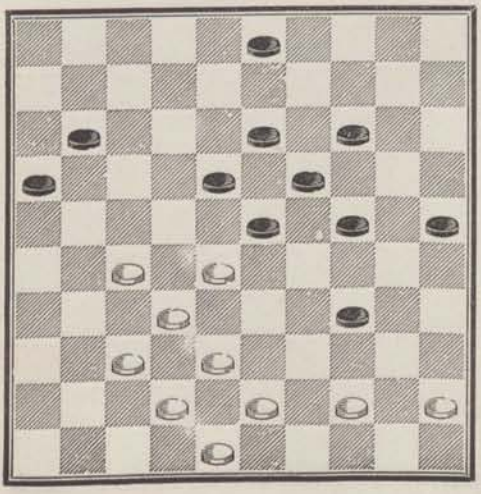
706 — **Blonde.**



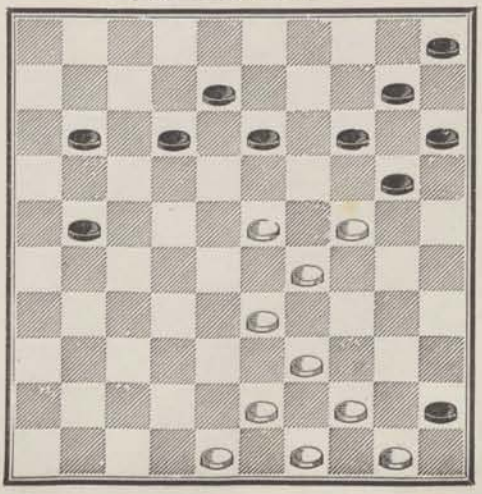
707 — **Dufour.**



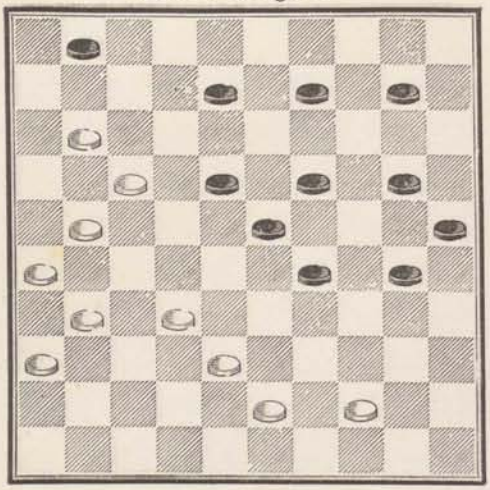
708 — **Blonde.**



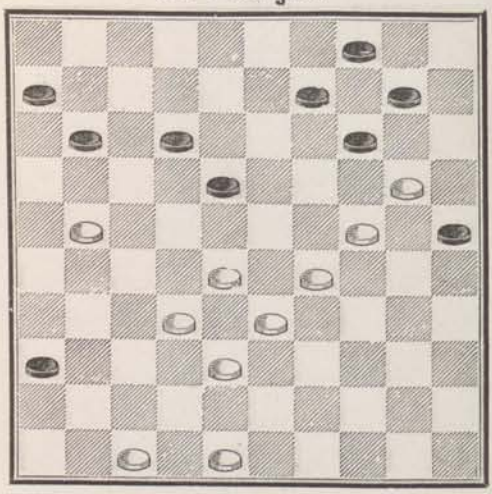
709 — **Dufour.** *



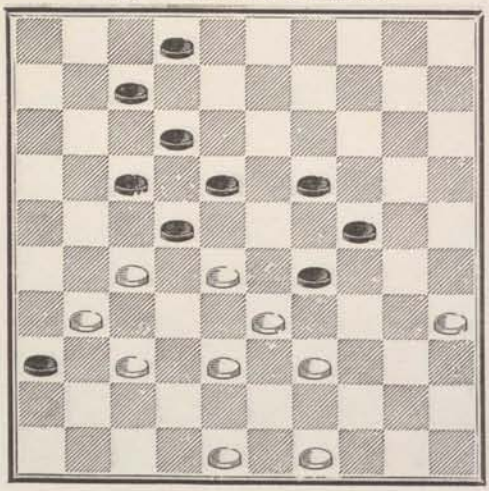
710 — **Grégoire.**



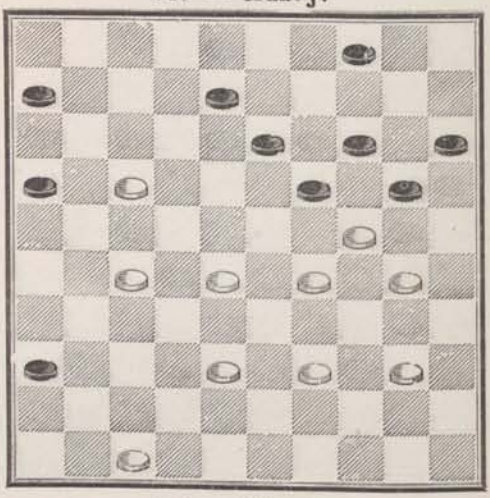
711 — **Boyer.**



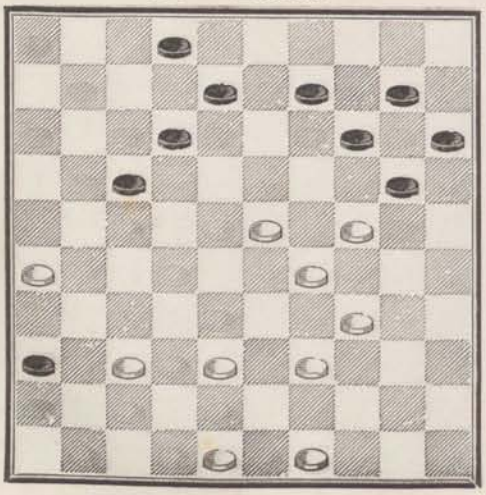
712 — **Blonde à Lanoé.**



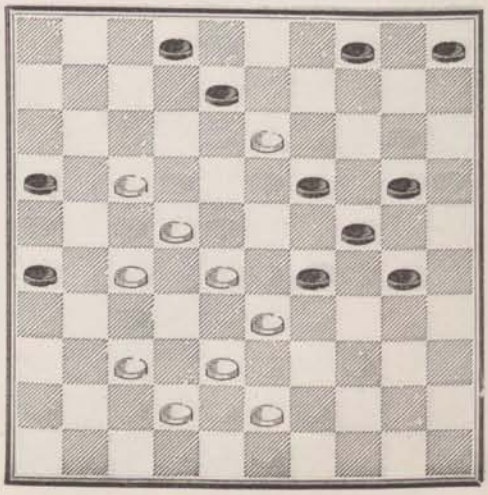
713 — **Aubry.**



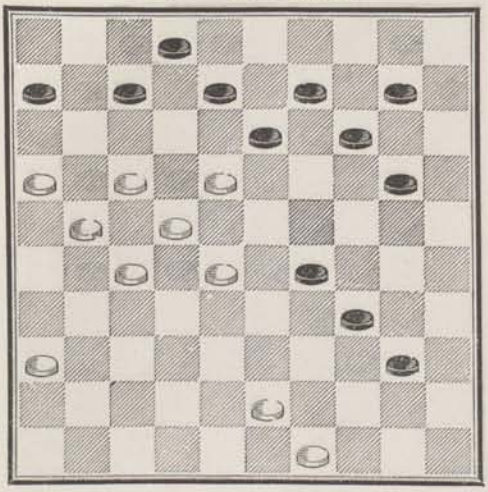
714 — **Blonde.**



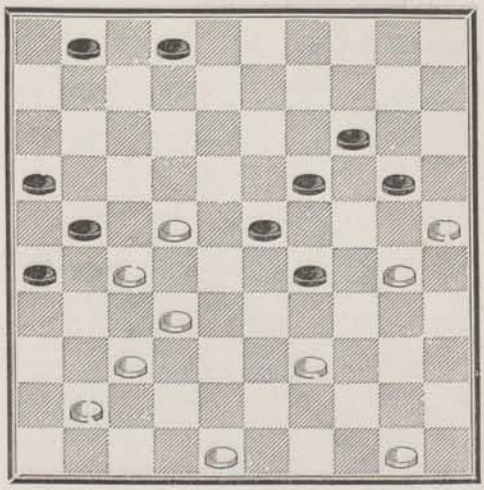
715 — **Wardon.**



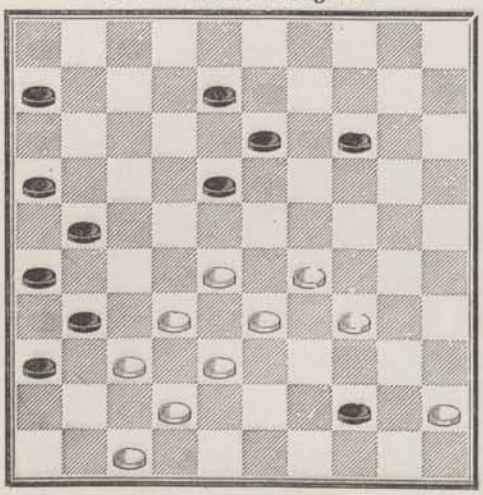
716 — **A. Florin.**



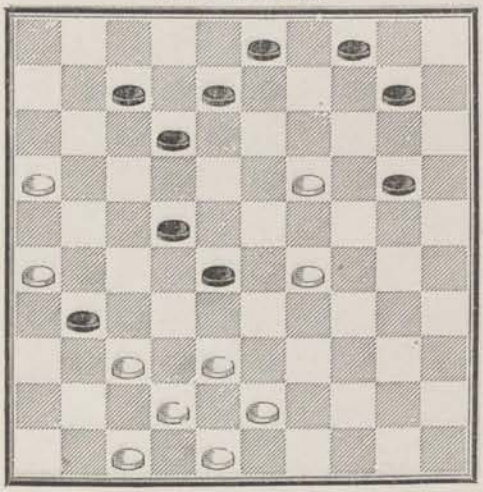
717 — **Blonde.**



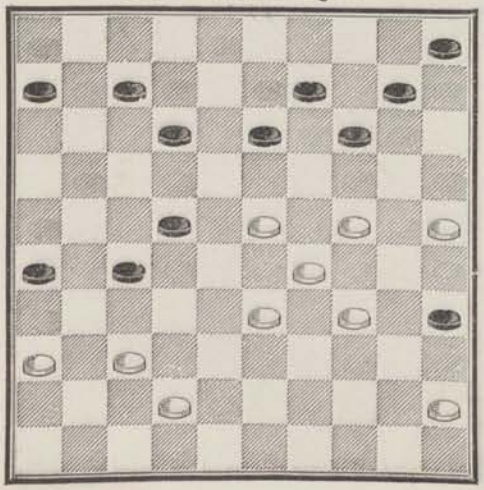
718 — **Alfred Régnier.**



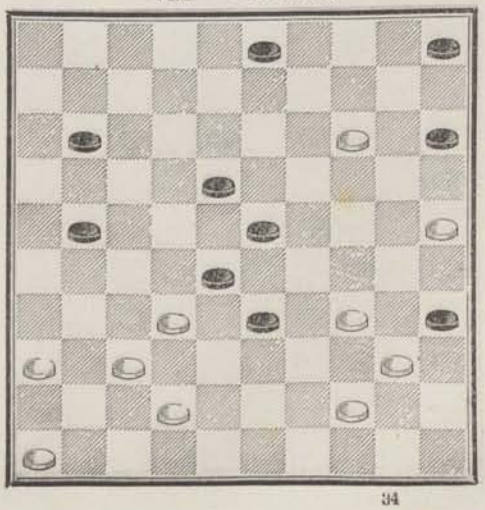
719 — **Blonde.**



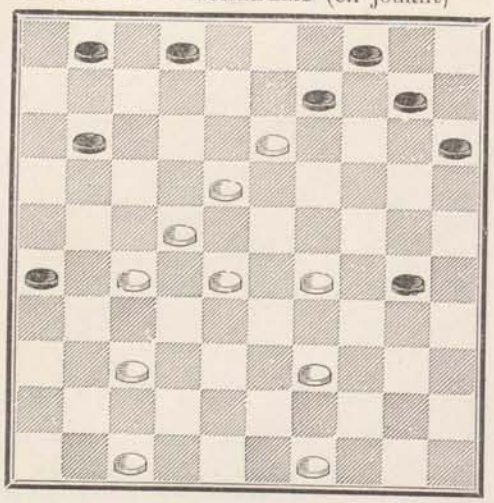
720 — **Lamontagne.**



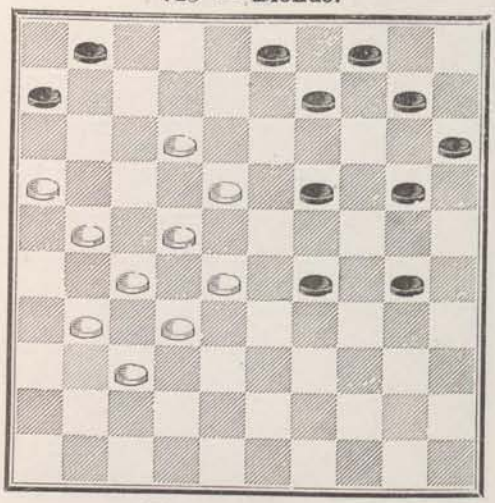
721 — **Blonde.**



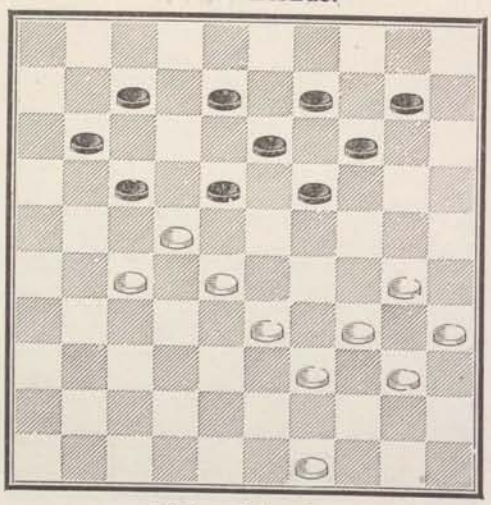
722 — **Le Hollandais** (en jouant)



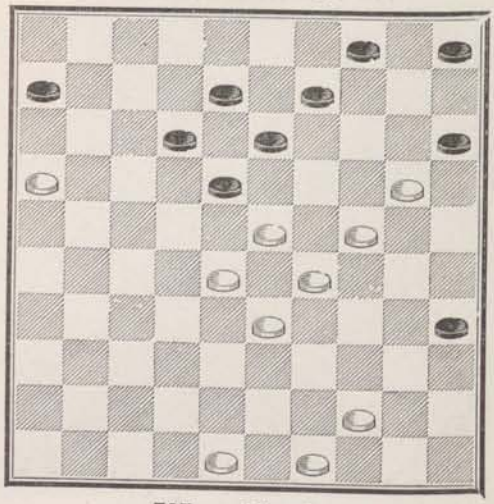
723 — **Blonde.**



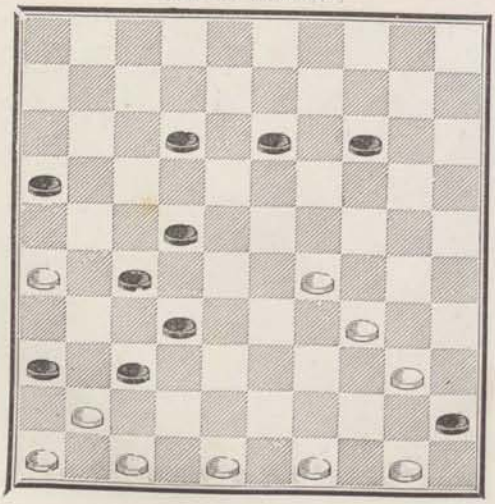
724 — **Blonde.**



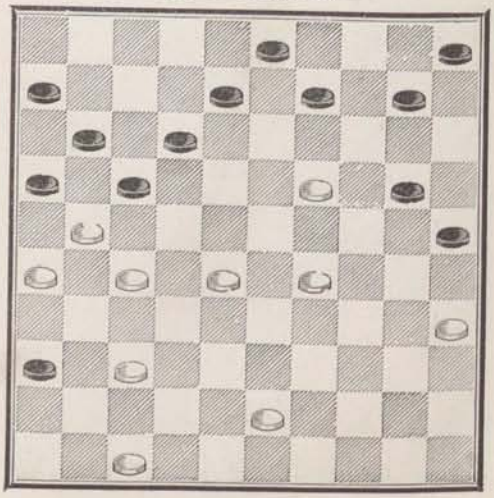
725 — **Blonde.**



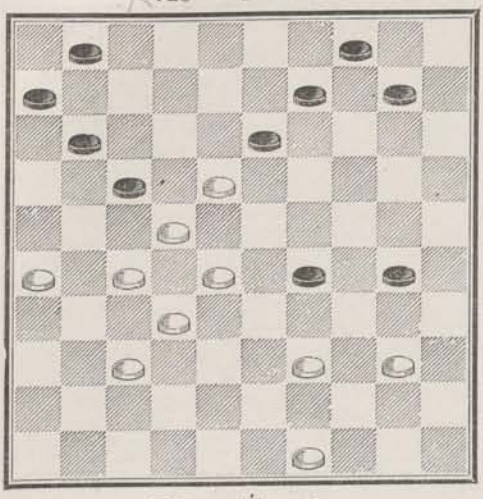
726 — **Blonde.**



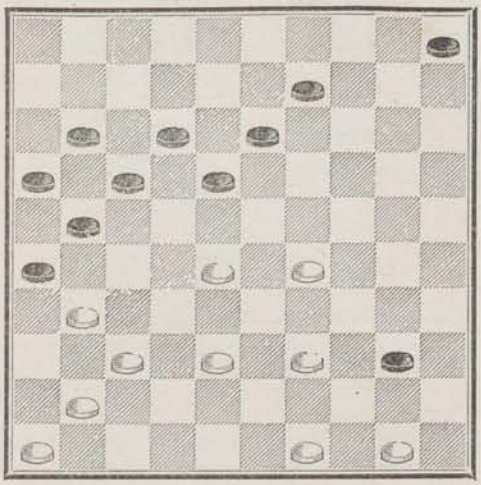
727 — **Blonde.**



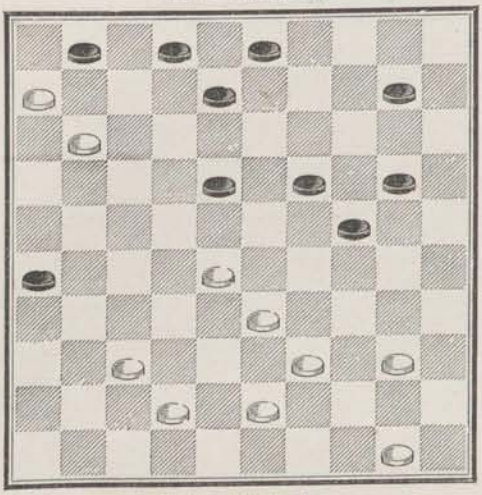
728 — **Blonde.**



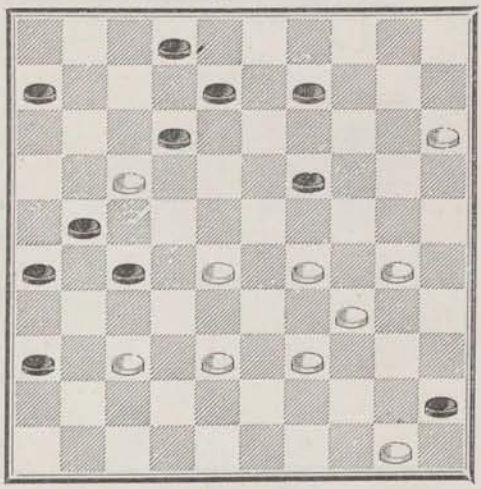
729 — **Wardon.**



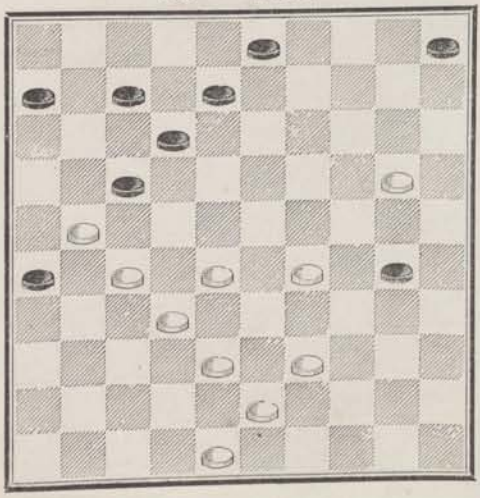
730 — **Éverat.**



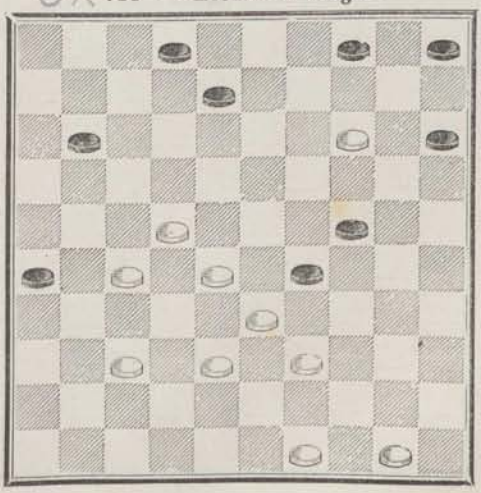
731 — **Van Embden.**



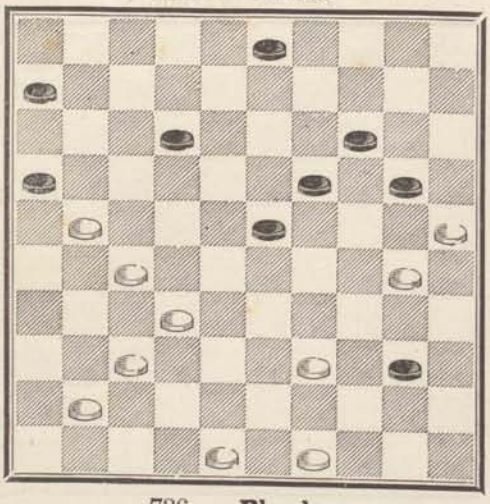
732 — **Wolf.**



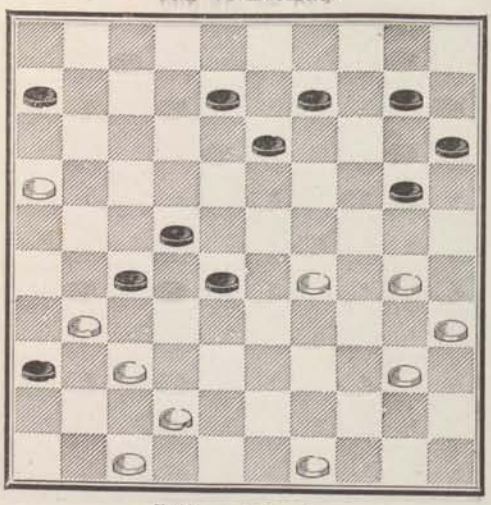
733 — **Blonde à Léger.**



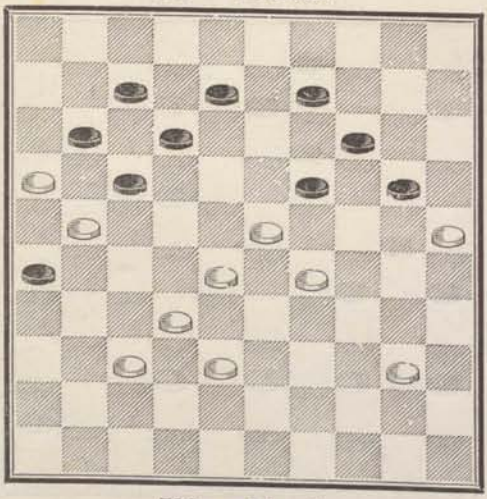
734 — **Blonde.**



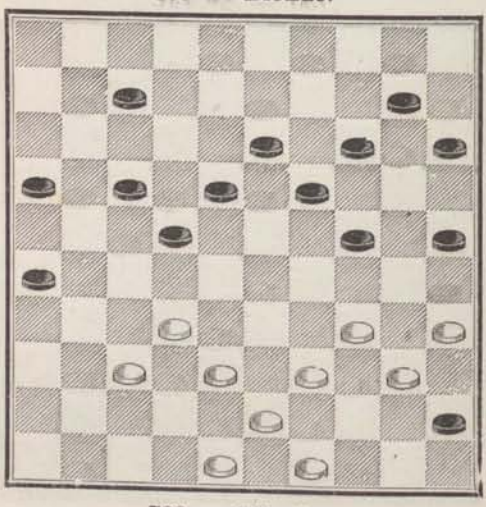
735 — **Blonde.**



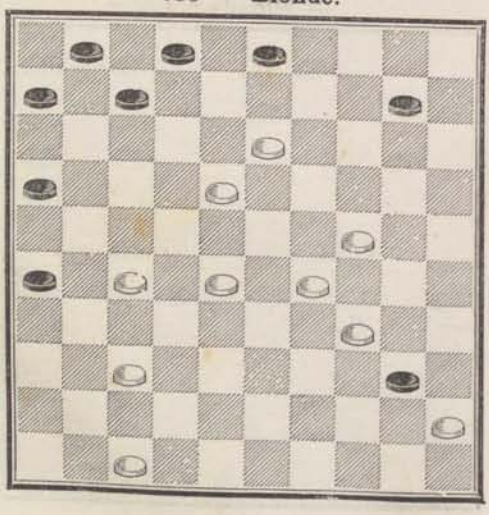
736 — **Blonde.**



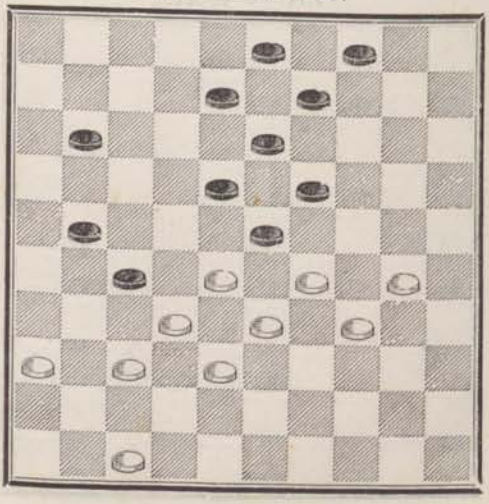
737 — **Blonde.**



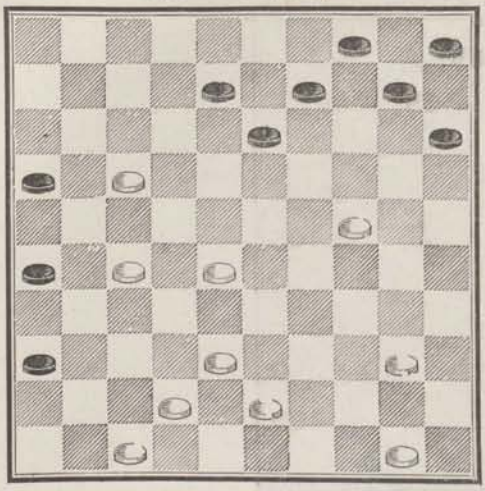
738 — **Blonde.**



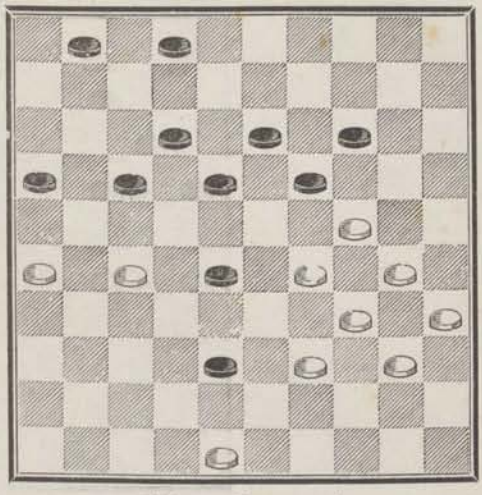
739 — **Wardon.**



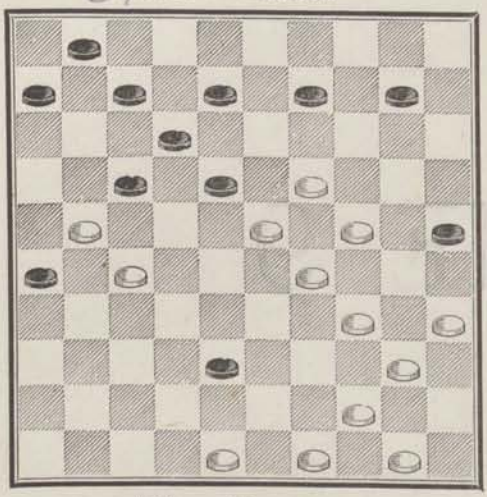
740 — **Blonde.**



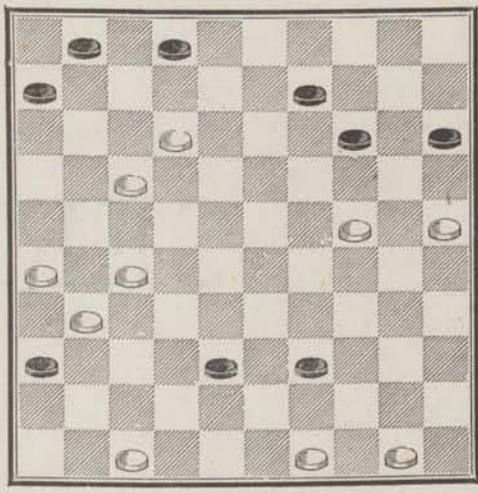
741 — **Blonde.**



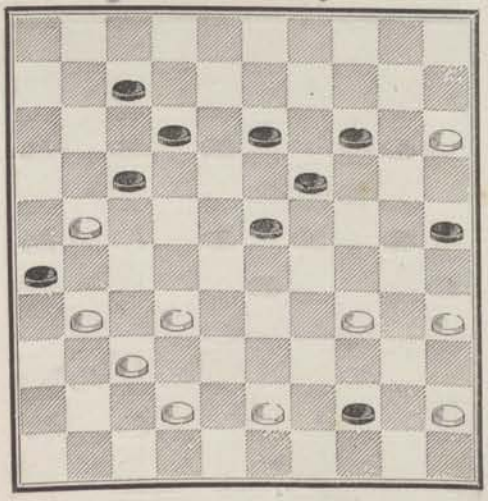
742 — **Blonde.**



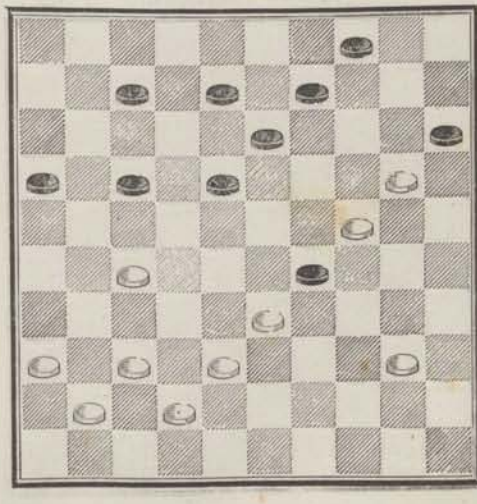
743 — **Commard.**



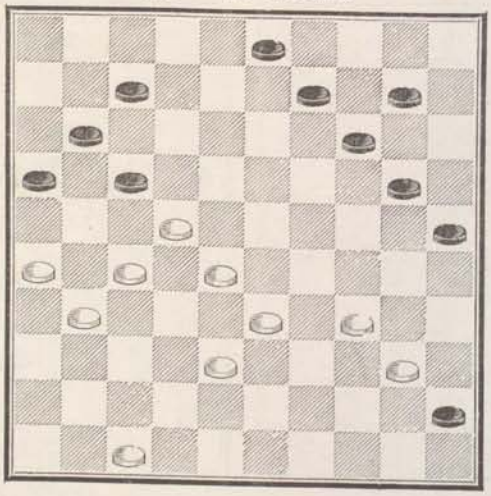
744 — **Manoury.**



745 — **Wardon.**

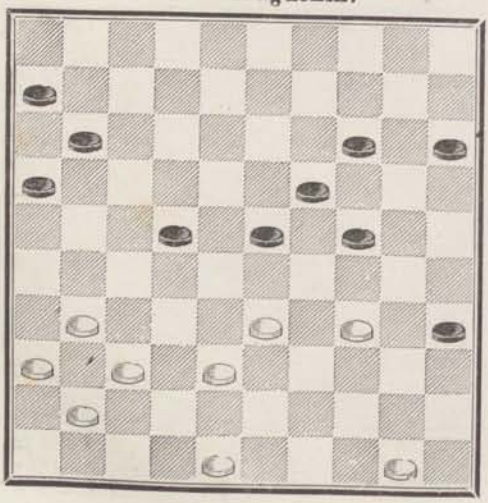


746 — **A. Florin.**

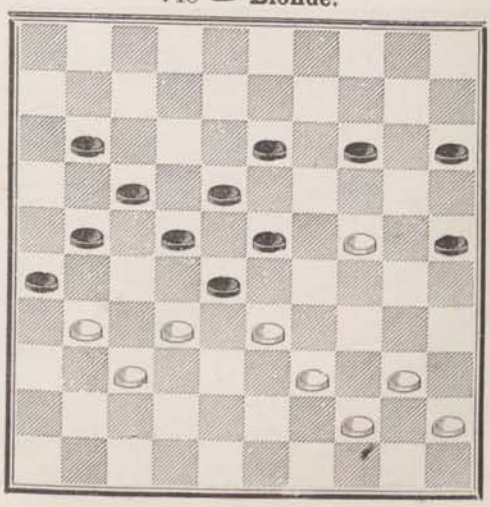


SÉRIE 9

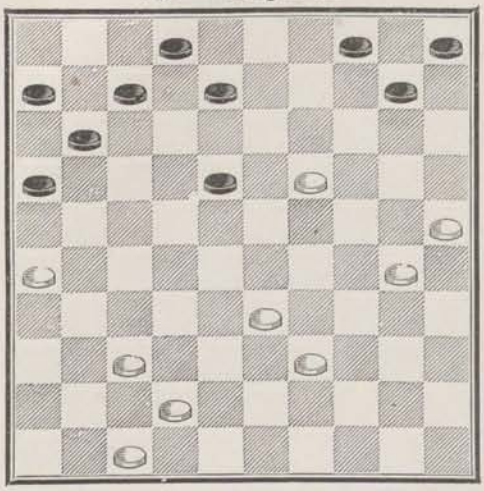
747 — **Huguenin.**



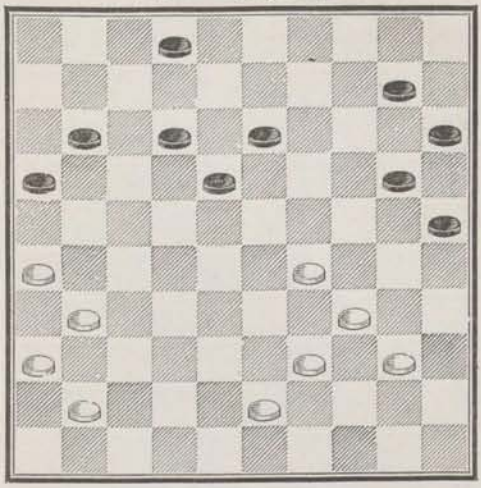
748 — **Blonde.**



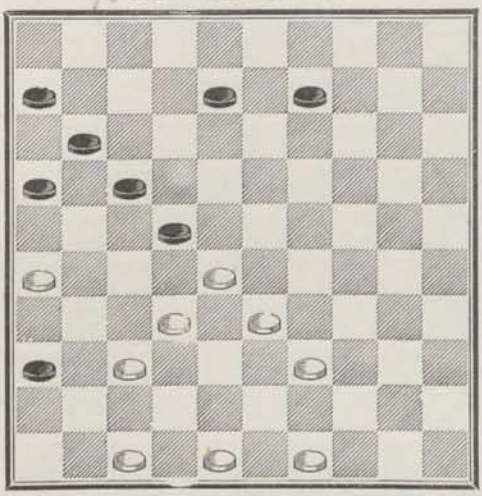
749 — **Huguenin**.



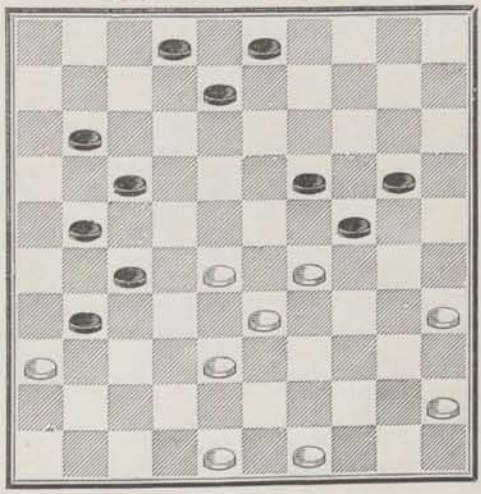
750 — **Huguenin**.



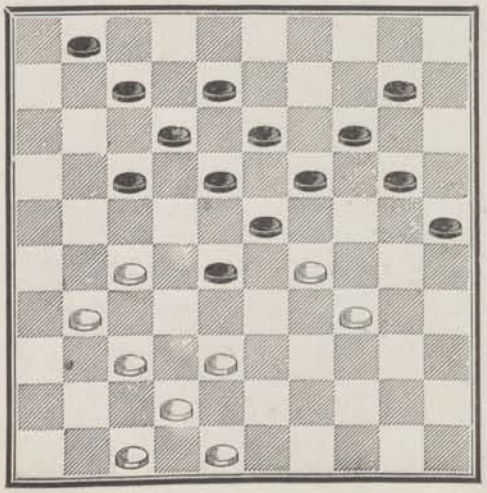
751 — **Leboucher.**



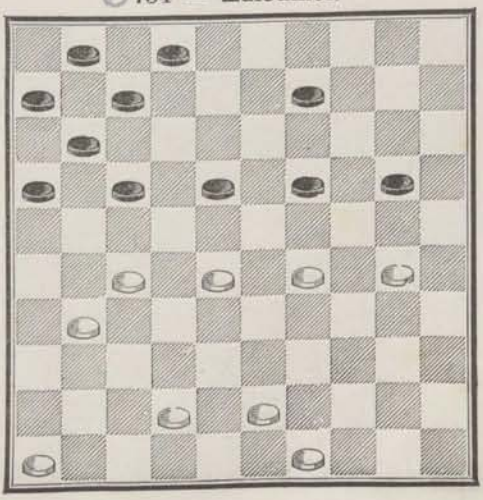
752 — **Alix**.



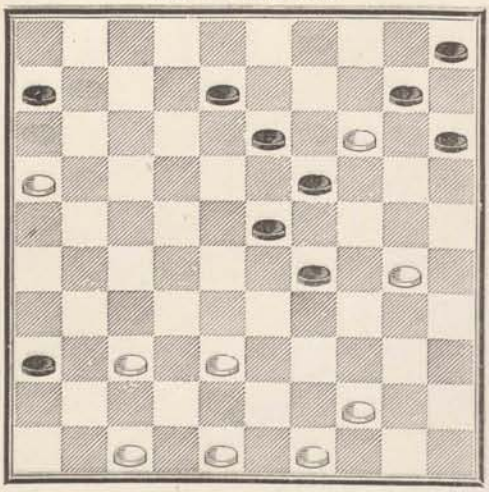
753 — **Alix.**



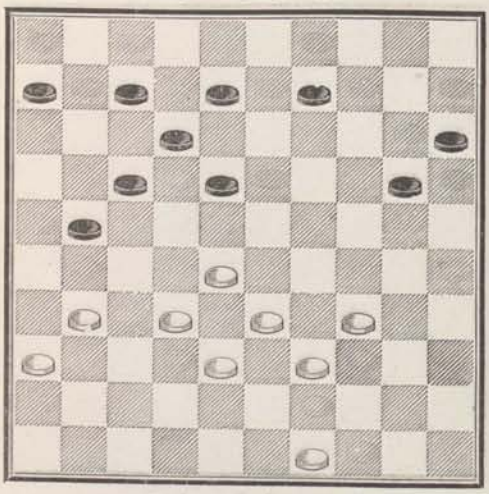
754 — **Laloumet.**



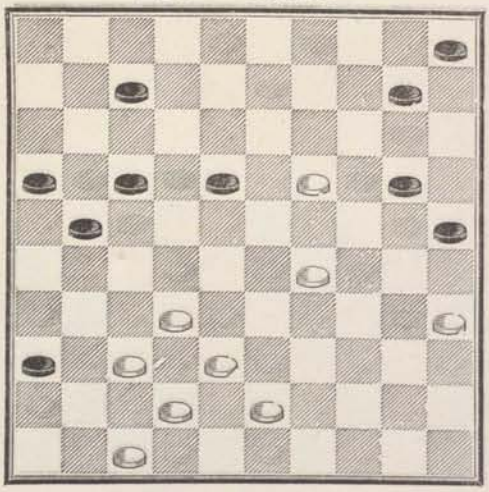
755 — **Blonde.**



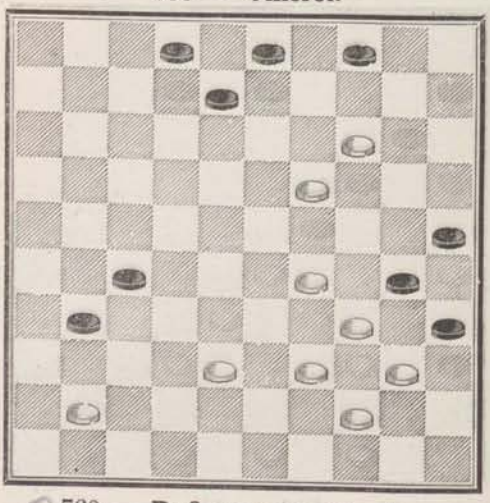
756 — **Blonde.**



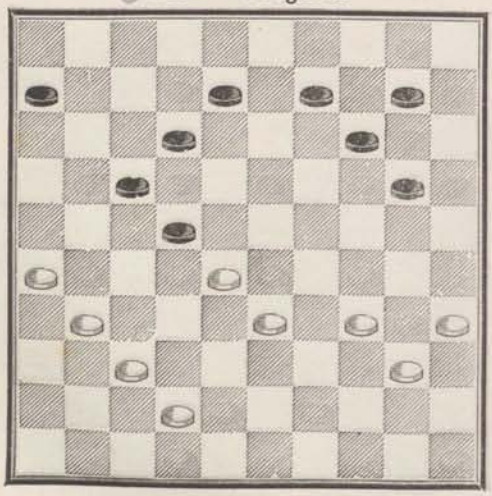
757 — **Cottard.**



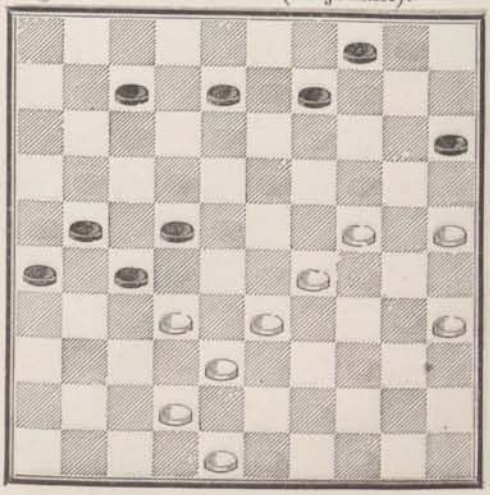
758 — **Villeret.**



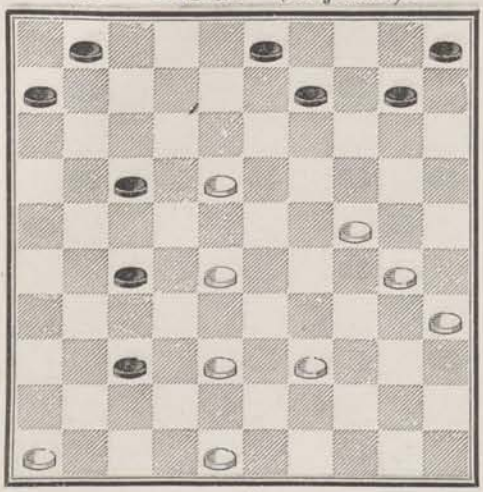
759 — **Grégoire.**



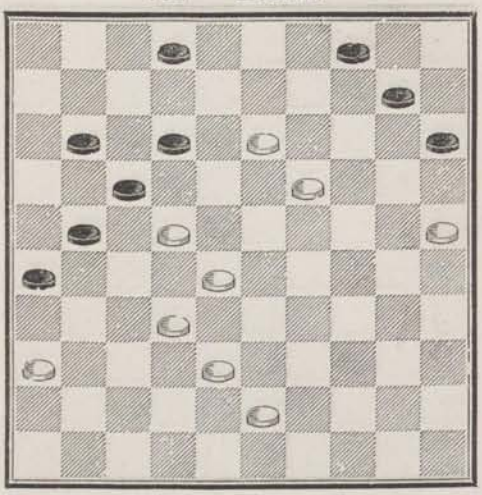
760 — **Dufour** * (en jouant).



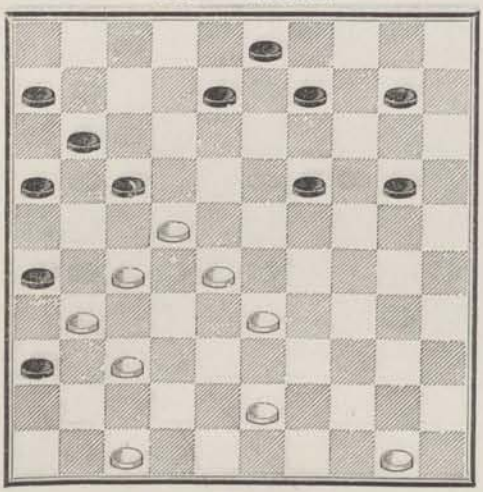
761 — **Dufour** * (en jouant).



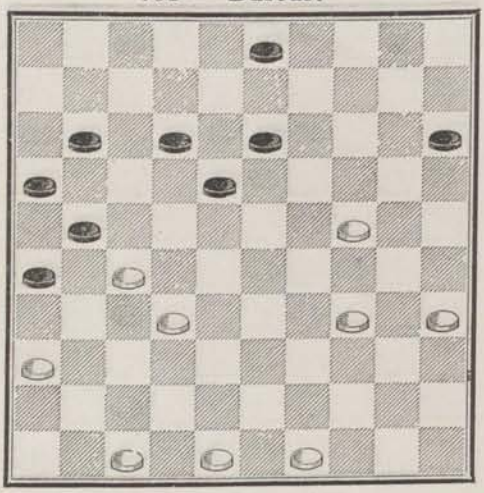
762 — **Éverat.**



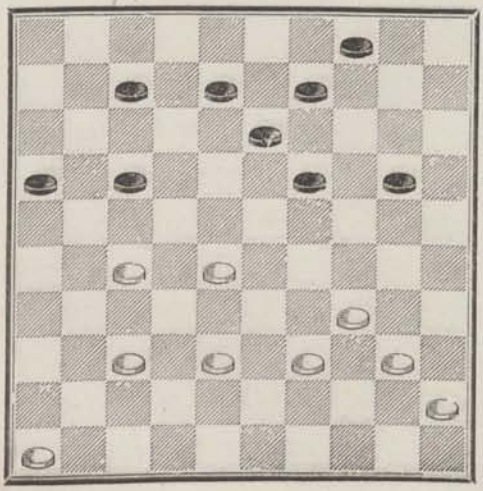
763 — **Éverat.**



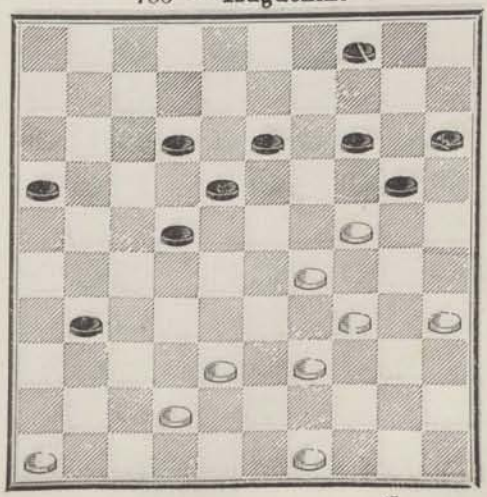
764 — **Dufour.** *



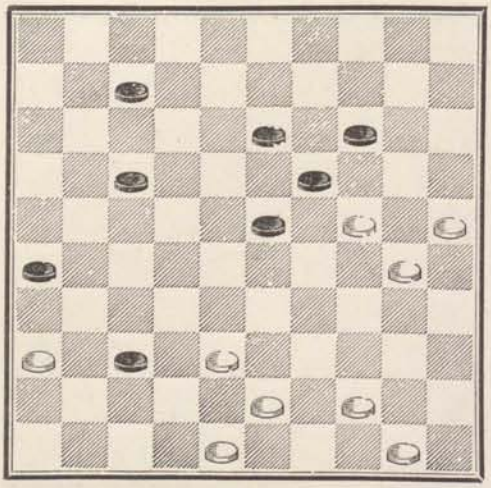
765 — **Dufour.** *



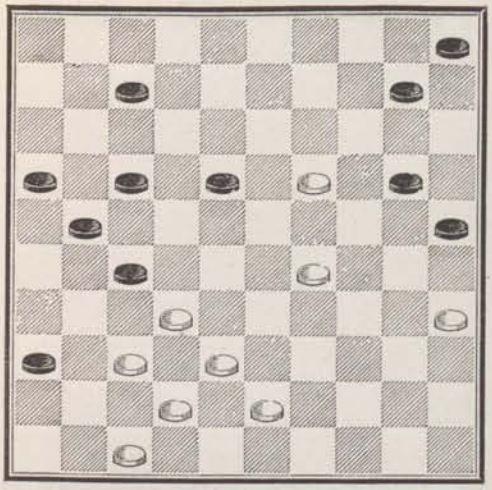
766 — **Huguenin.**



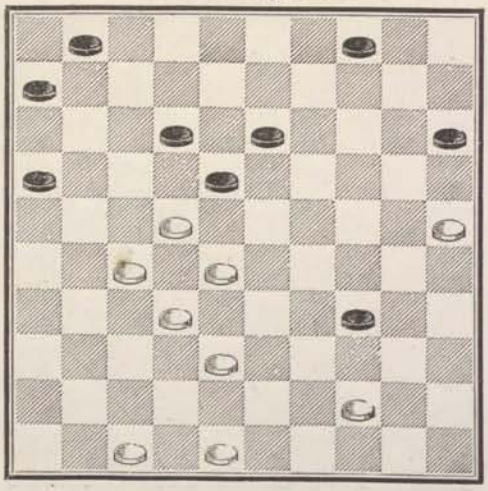
767 — **Blonde.**



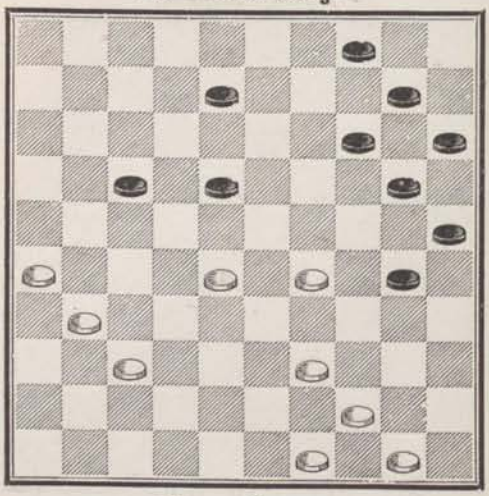
768 — **Parmentier fils.**



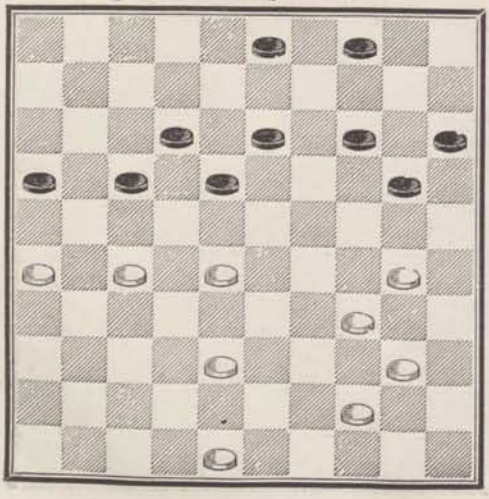
769 — **Huguenin.**



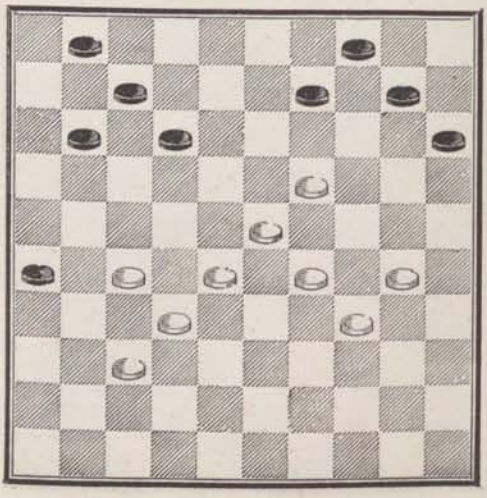
770 — **Manoury.**



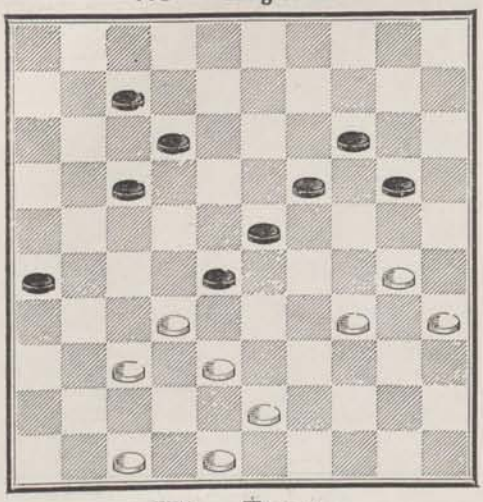
771 — **Huguenin.**



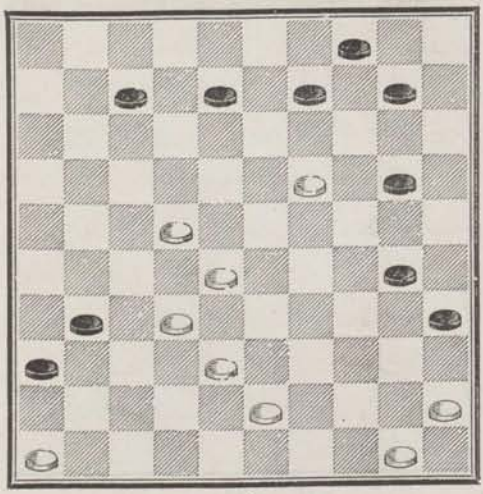
772 — **Éverat.**



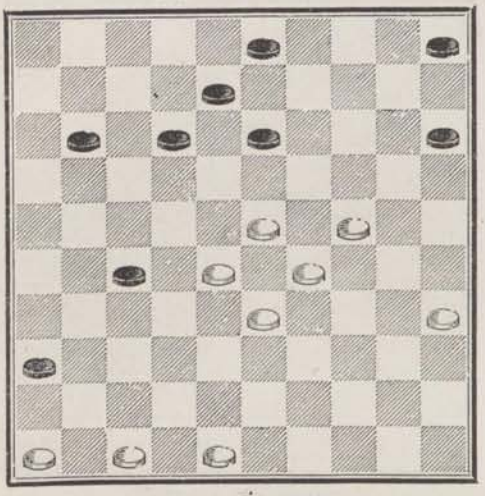
773 — **Huguenin.**



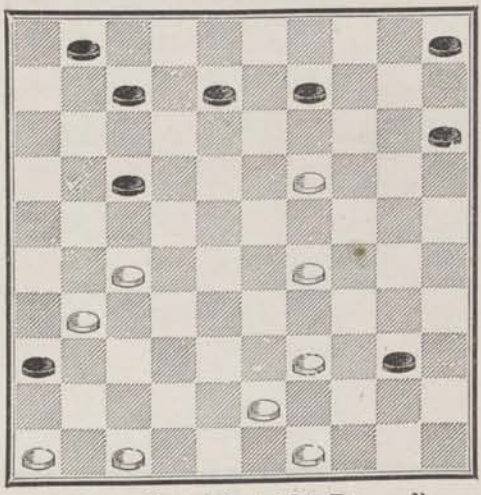
774 — **Everat.**



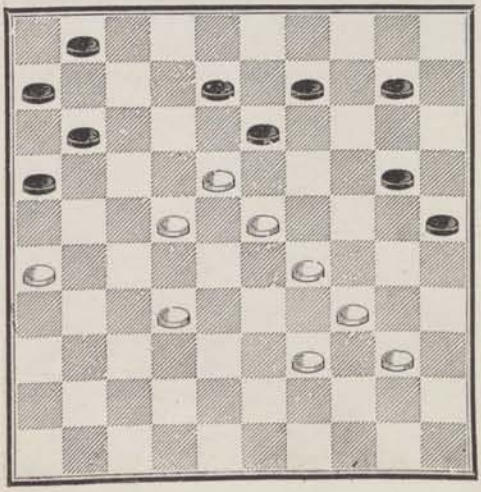
775 — **Everat.**



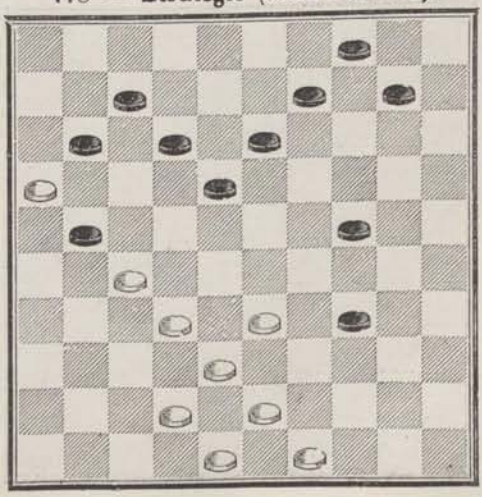
776 — **Everat.**



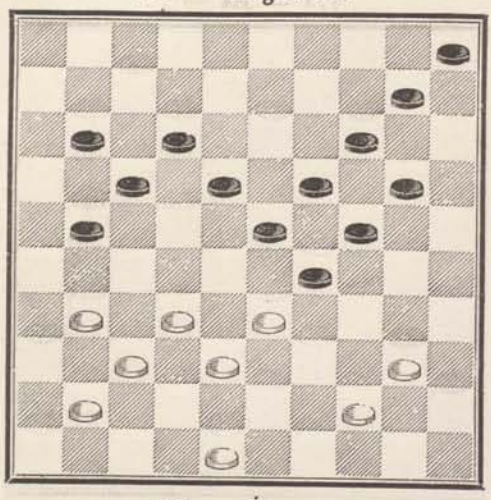
777 — **Everat.**



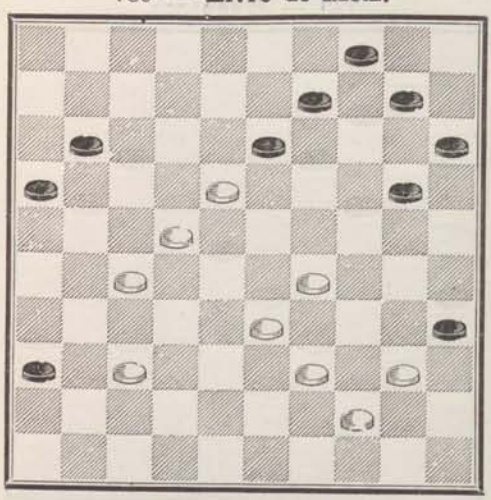
778 — **Stratégie (abbé Durand).**



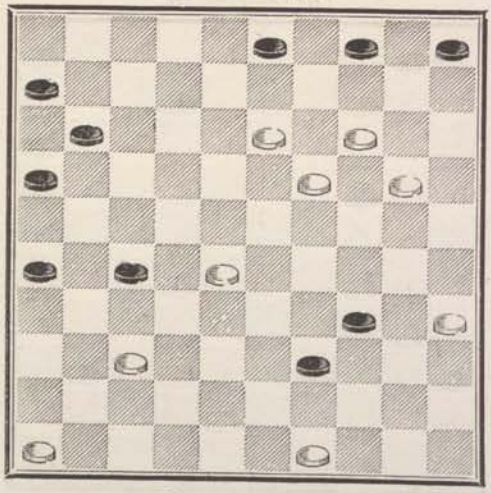
779 — **Huguenin.**



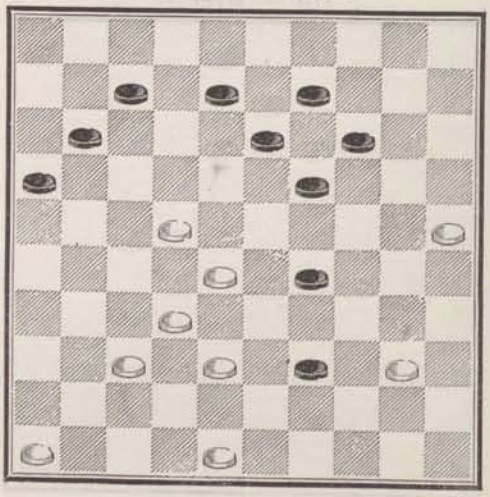
780 — **Livre de Metz.**



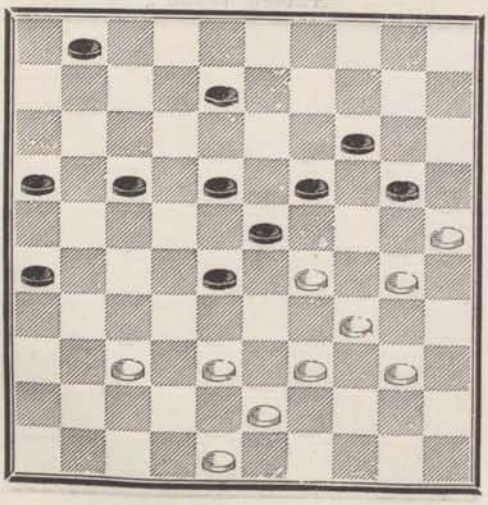
781 — **Éverat.**



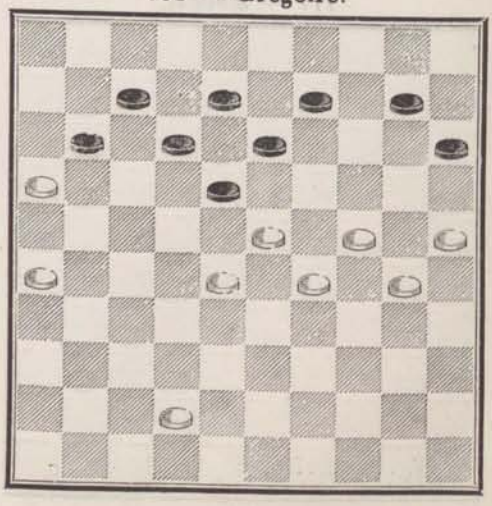
782 — **C. Cousin.**



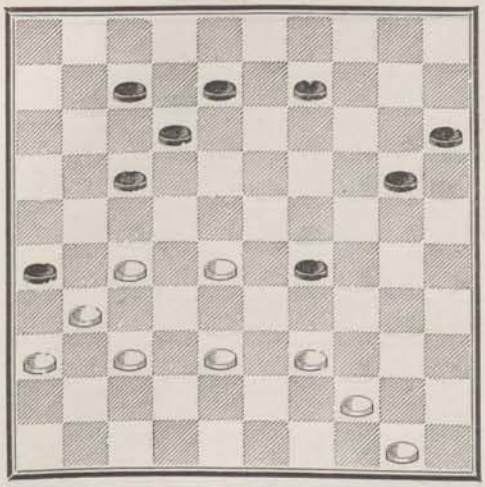
783 — **Blonde.**



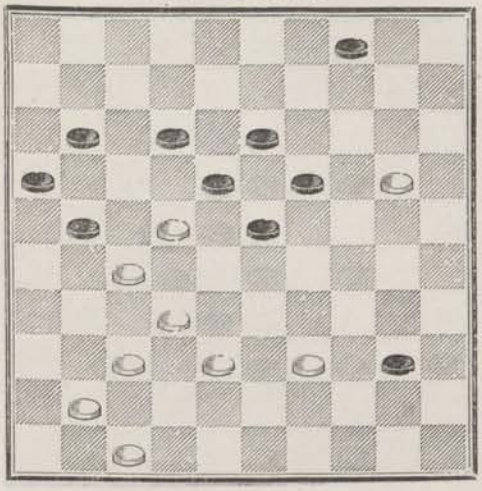
784 — **Grégoire.**



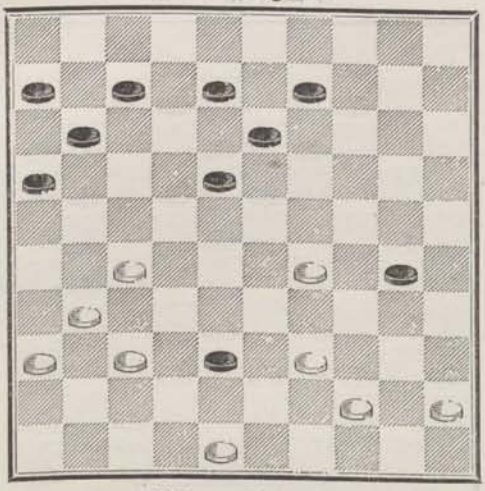
785 — **Blonde.**



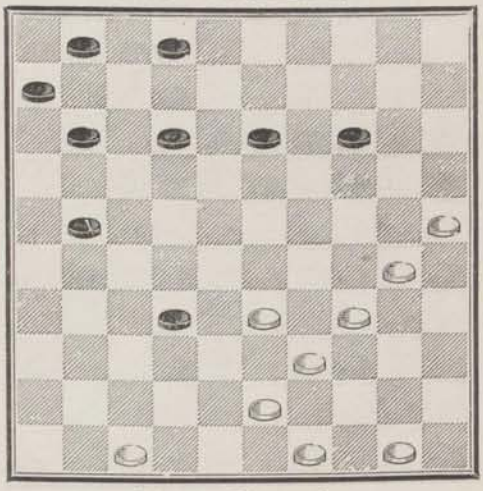
786 — **Blonde.**



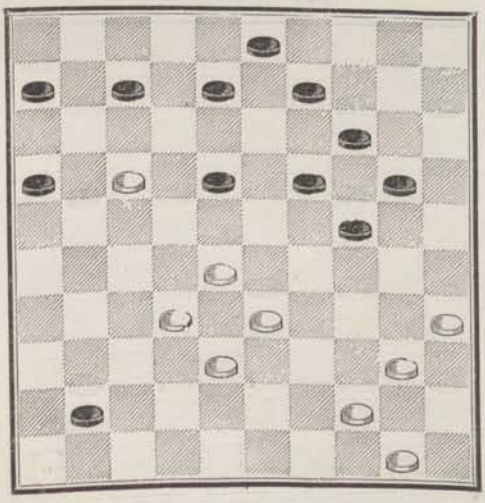
787 — **Grégoire.**



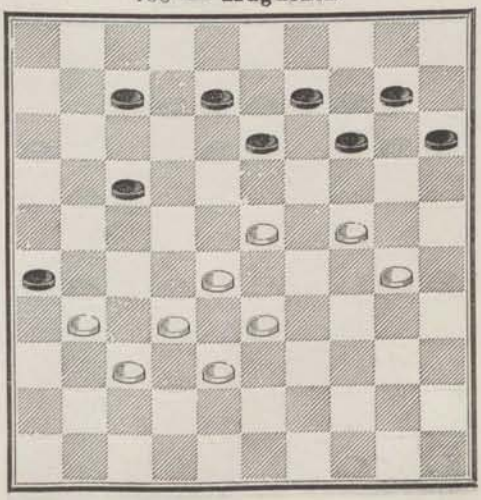
788 — **Commard.**



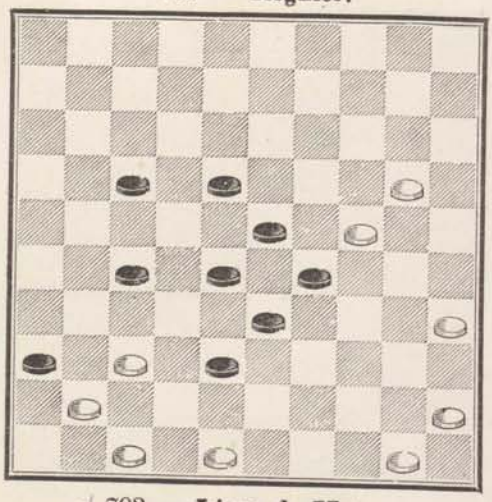
789 — **Boiron.**



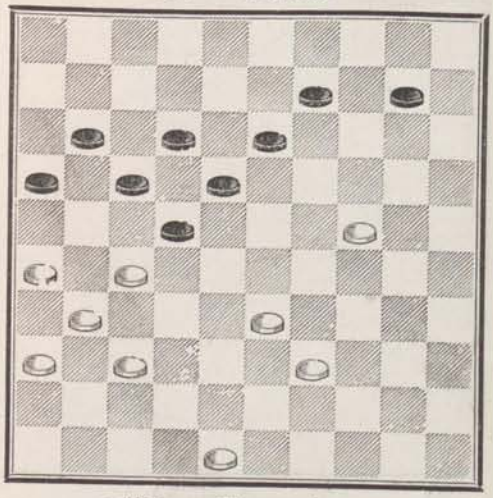
790 — **Huguenin.**



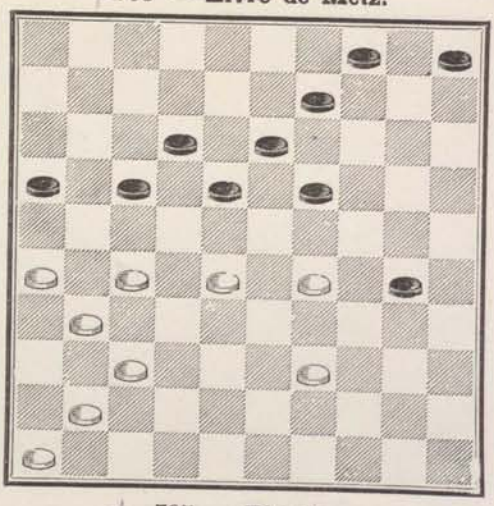
791 — **Régnier.**



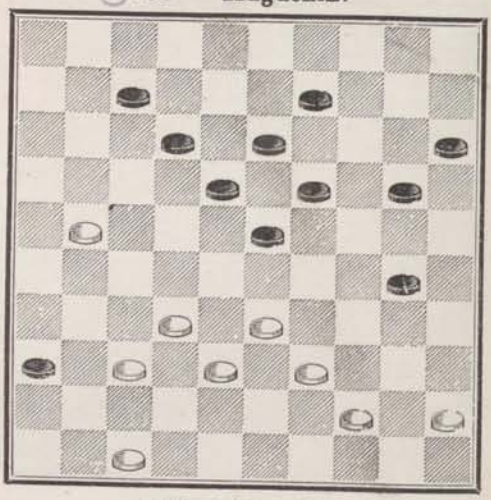
792 — **Blonde.**



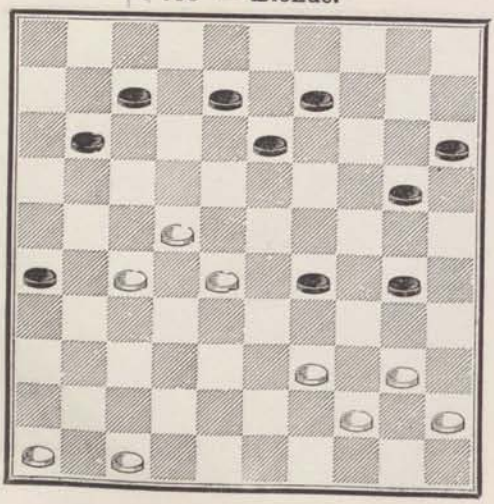
793 — **Livre de Metz.**



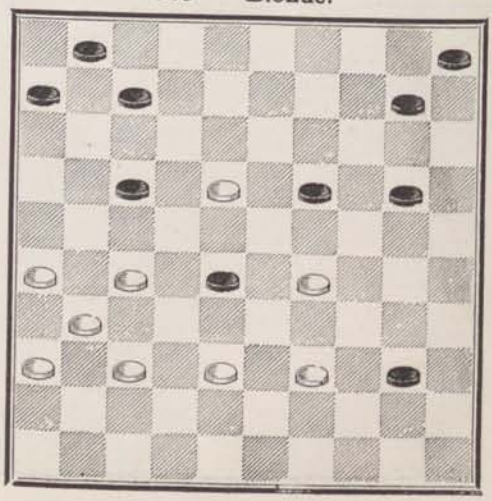
794 — **Huguenin.**



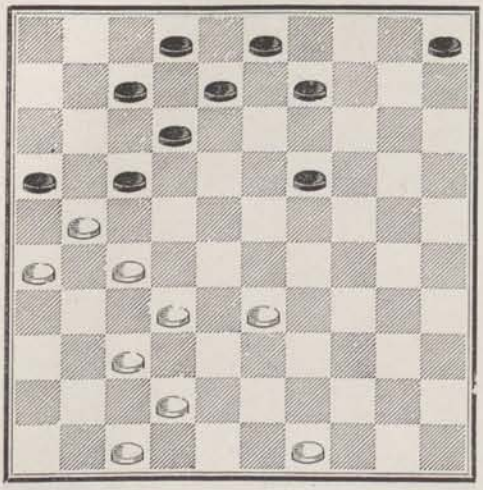
795 — **Blonde.**



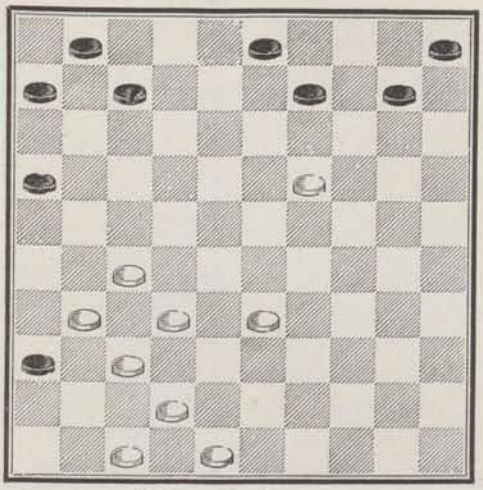
796 — **Blonde.**



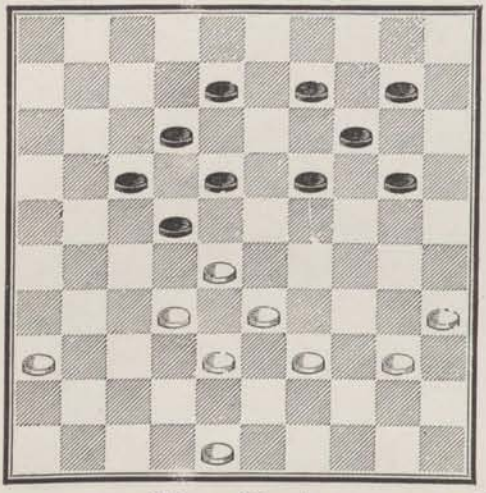
797 — **Wardon.**



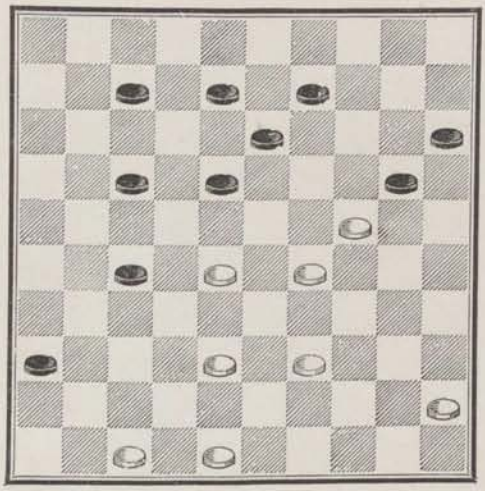
798 — **Blonde.**



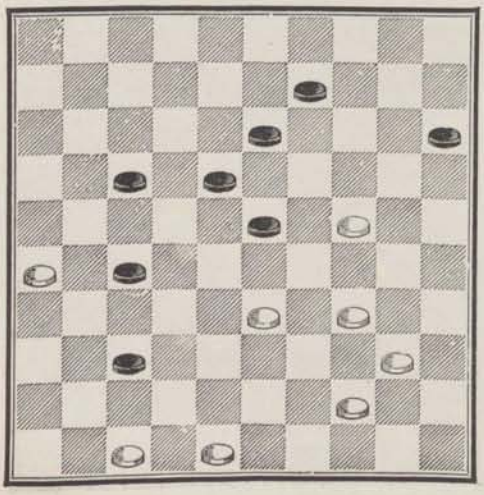
799 — **Grégoire.**



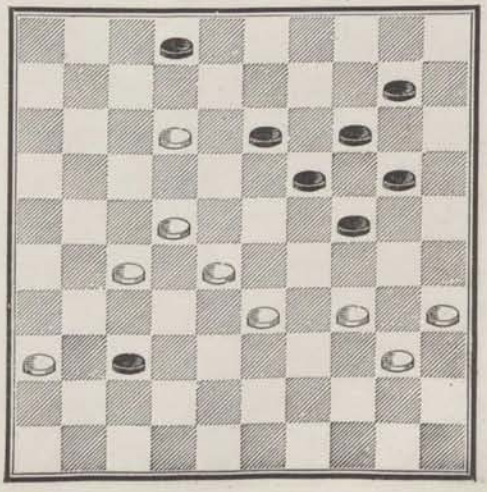
800 — **Dufour.** *



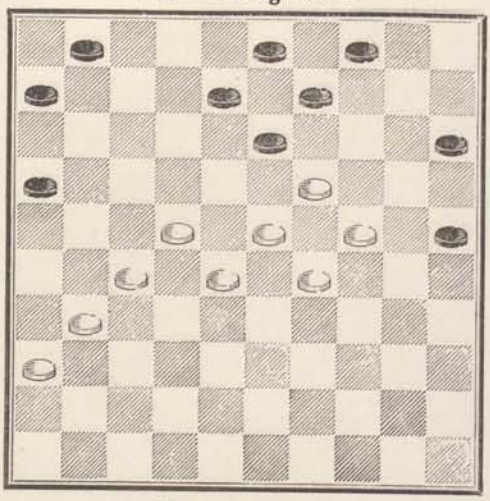
801 — **Blonde.**



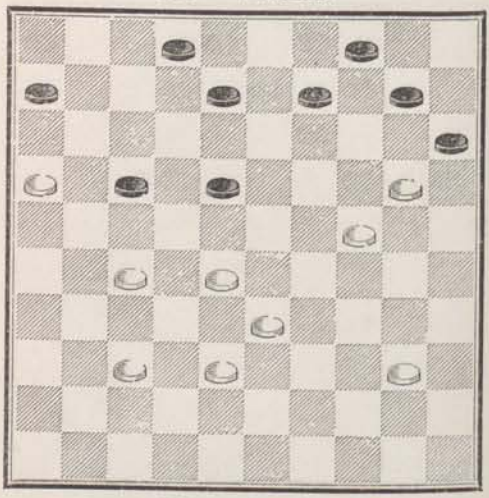
802 — **Van Embden** (rectifié par **Blonde**).



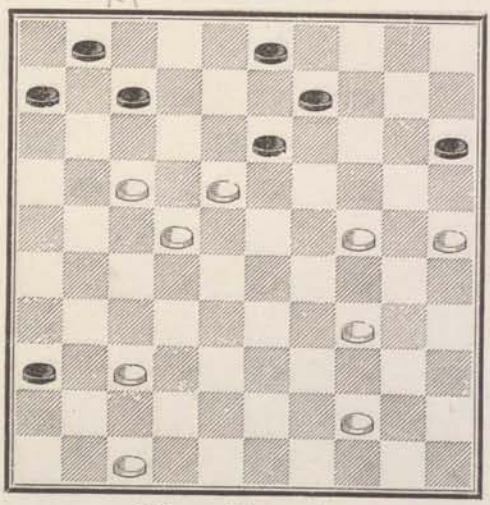
803 — **Huguenin.**



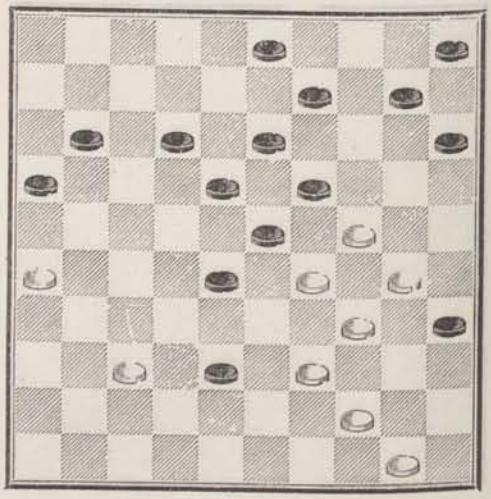
804 — **Blonde.**



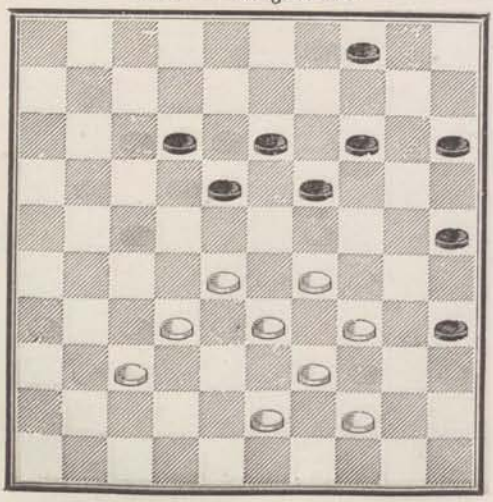
805 — **Blonde.**



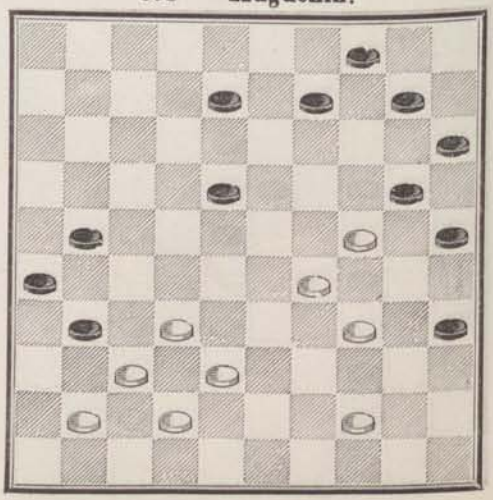
806 — **Cousin.**



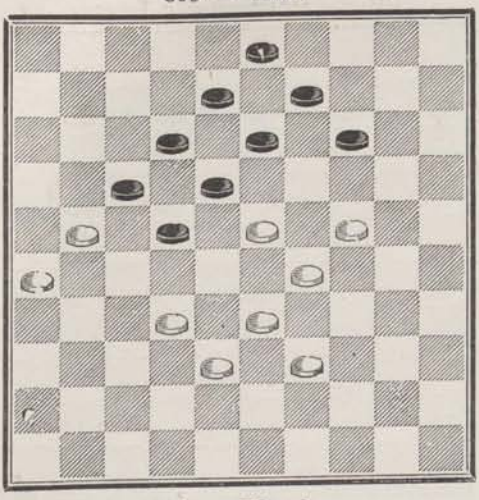
807 — **Huguenin.**



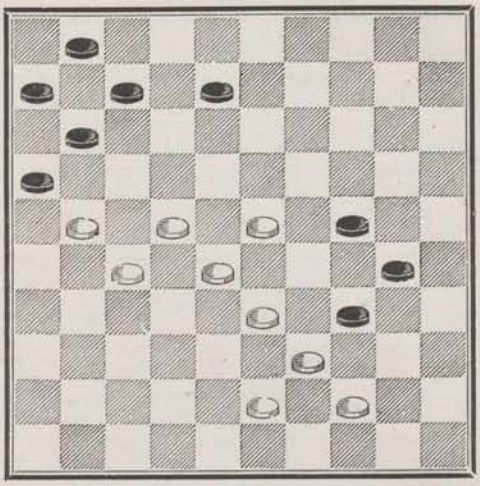
808 — **Huguenin.**



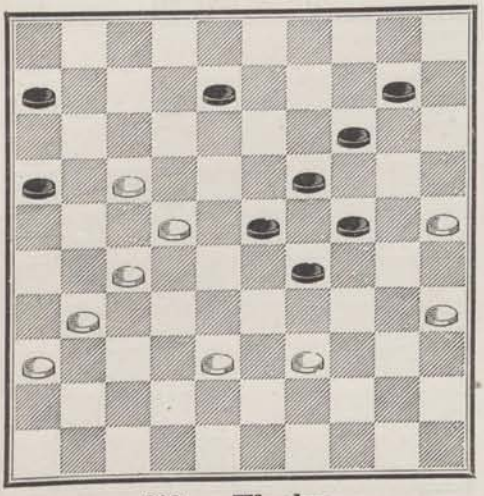
809 — **Alix.**



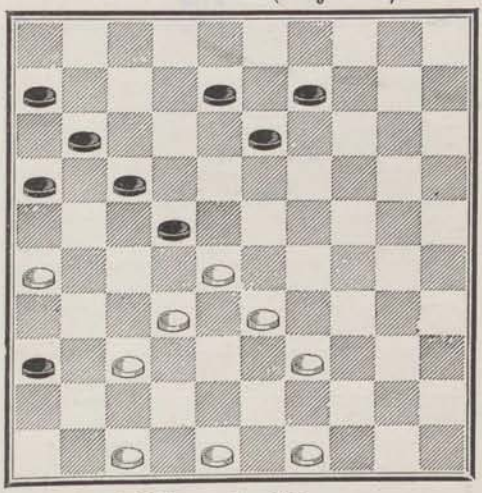
810 — **Cousin.**



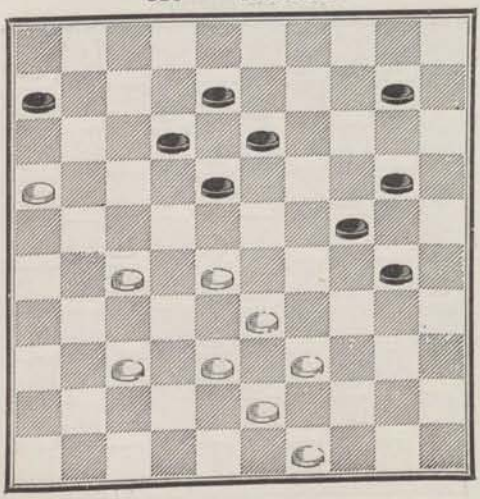
811 — **Blonde.**



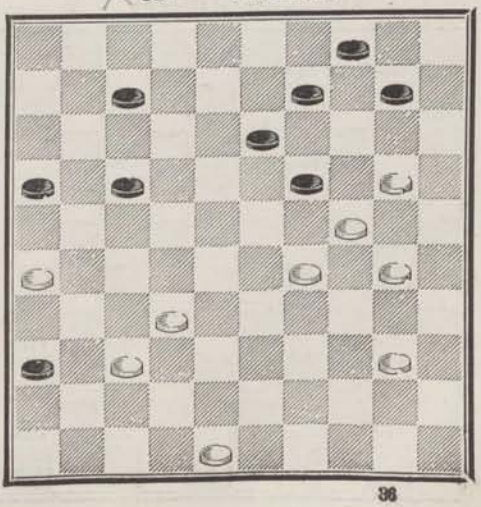
812 — **Blonde** (en jouant).



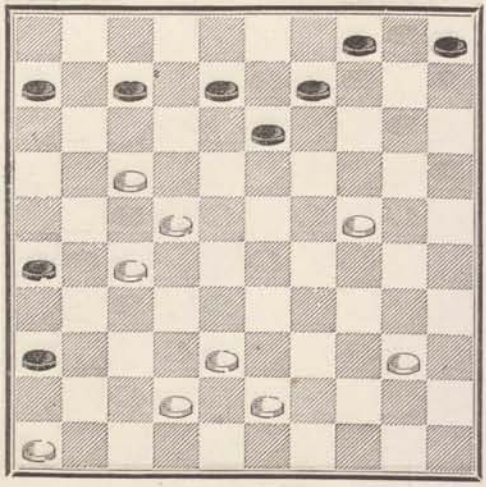
813 — **Wardon.**



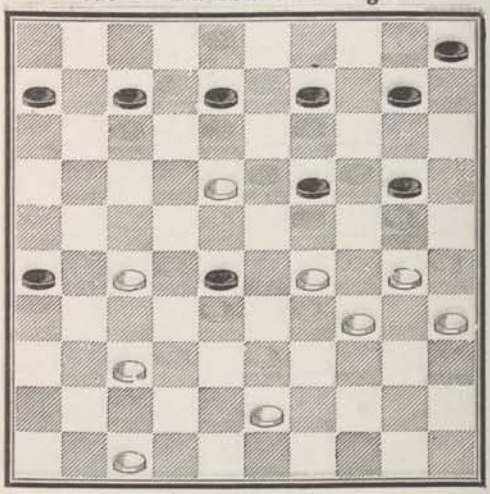
814 — **La Hève.**



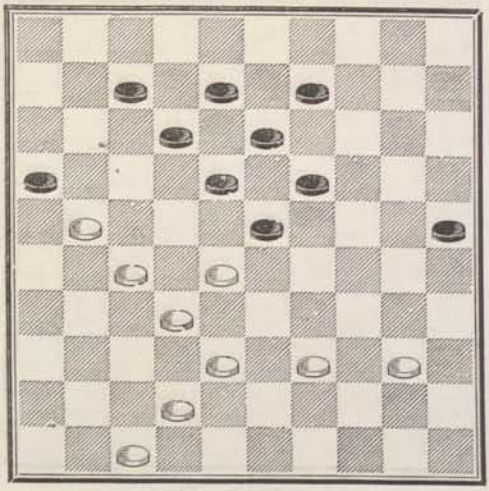
815 — **Mardoché.**



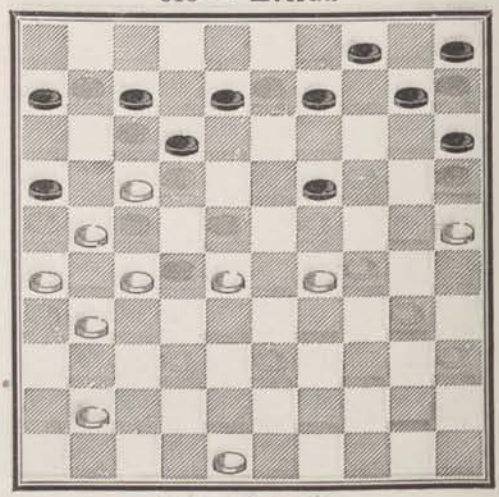
816 — **Dardennes à Léger.**



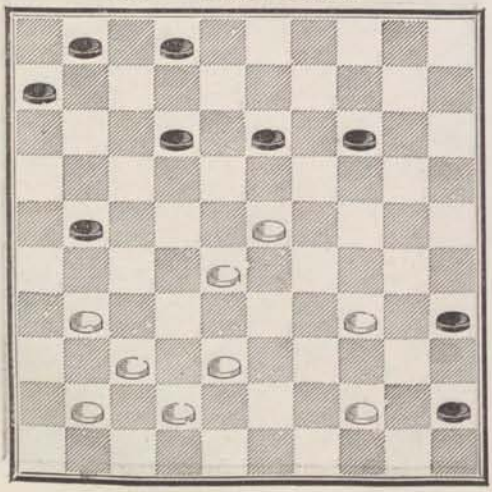
817 — **Alix.**



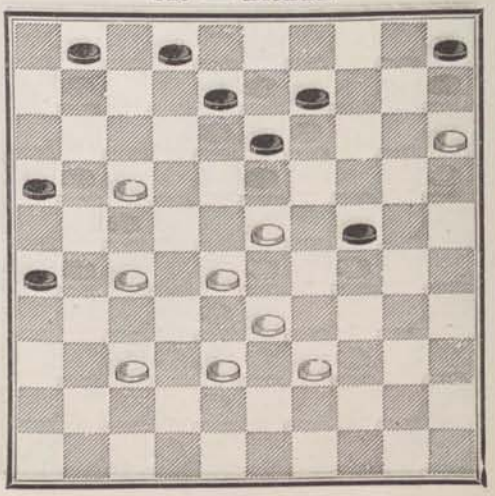
818 — **Everat.**



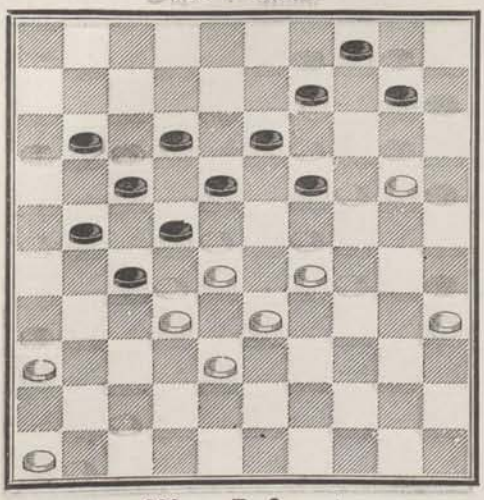
819 — **Patot-Vence.**



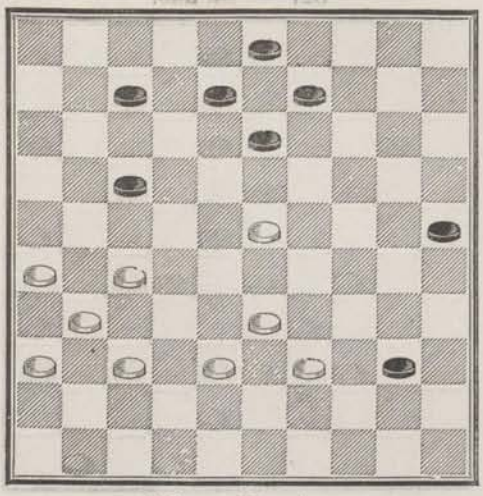
820 — **Blonde.**



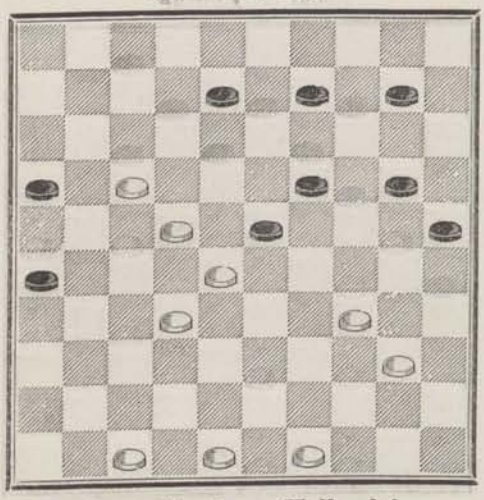
821 — **Alix.**



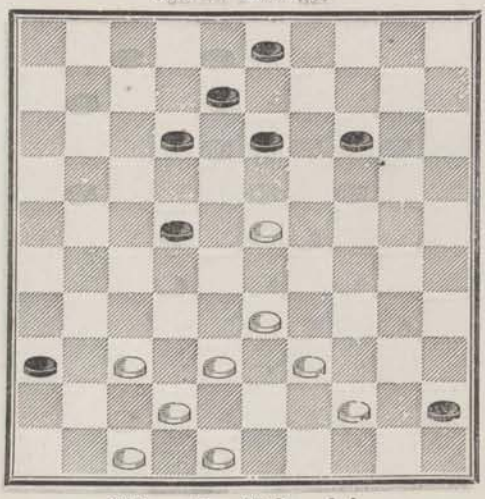
822 — **Blonde.**



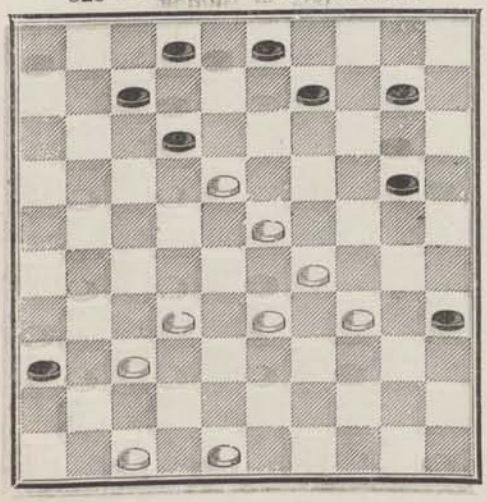
823 — **Dufour.** *



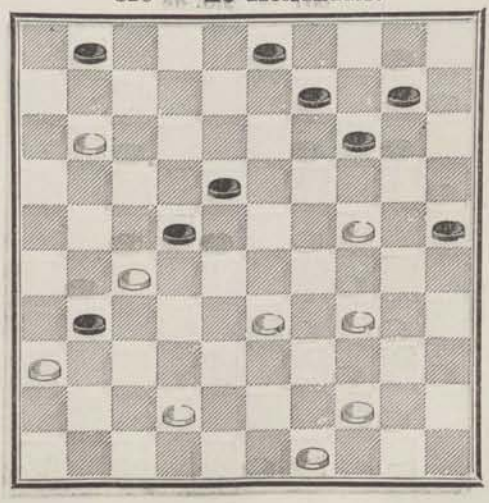
824 — **Blonde.**



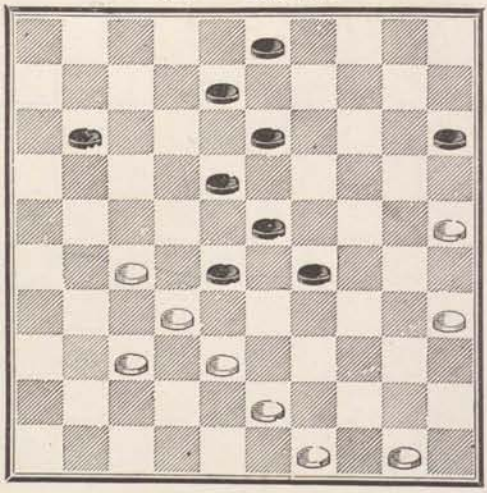
825 — **Blonde** au **Hollandais.**



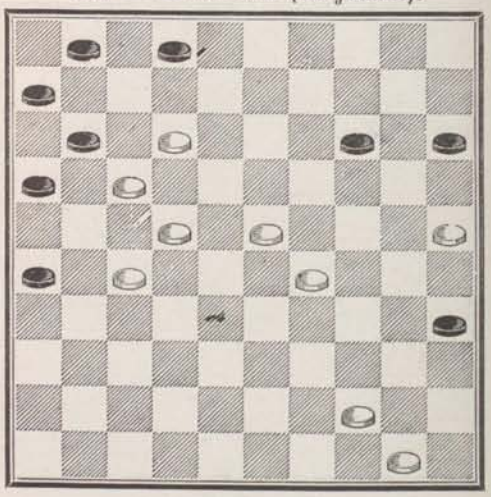
826 — **Le Hollandais.**



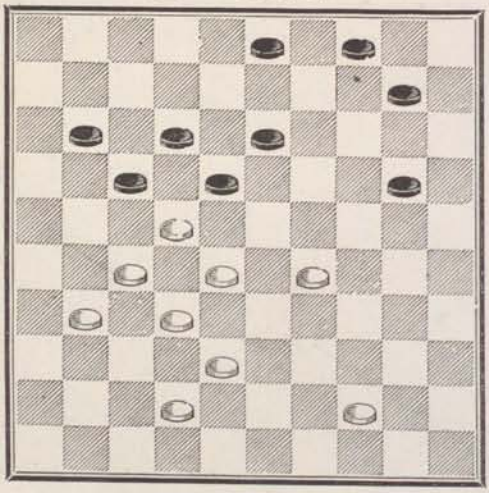
827 — **Blonde.**



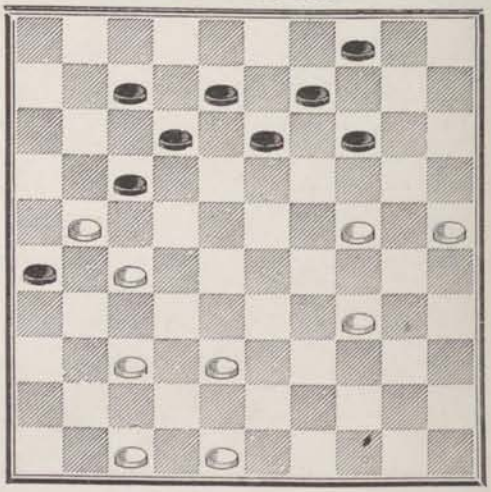
828 — **Commard** (en jouant).



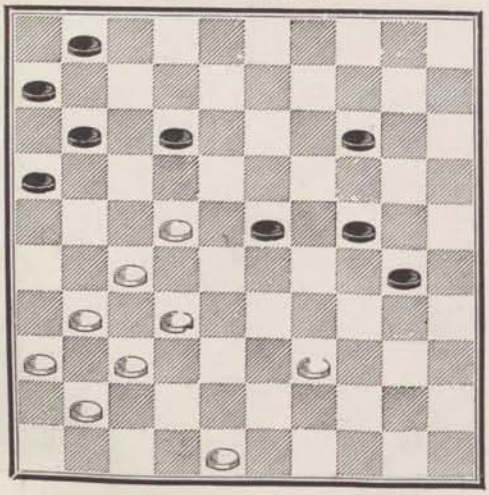
829 — **Blonde.**



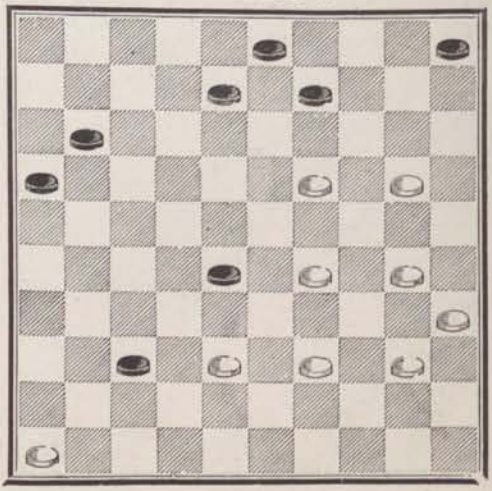
830 — **Blonde.**



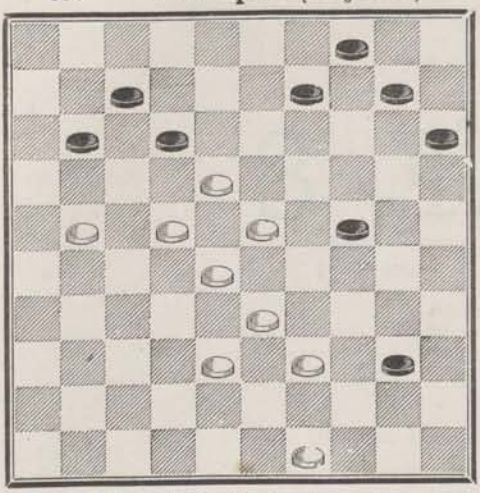
831 — **Blonde**



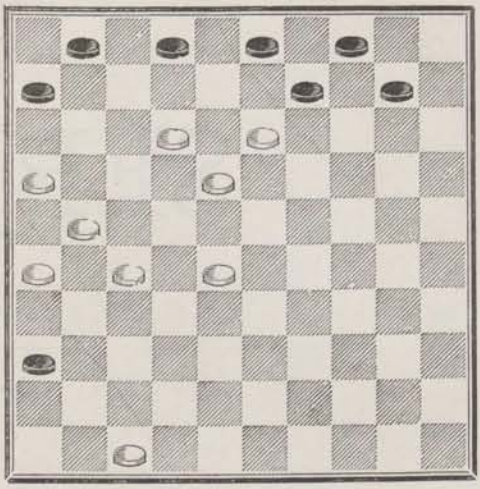
832 — **Blonde.**



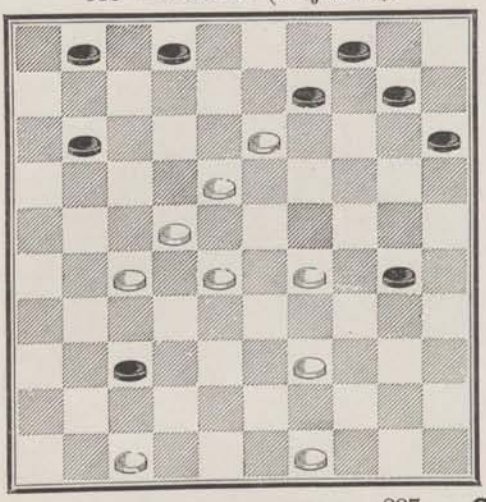
833 — **Hardampont** (en jouant).



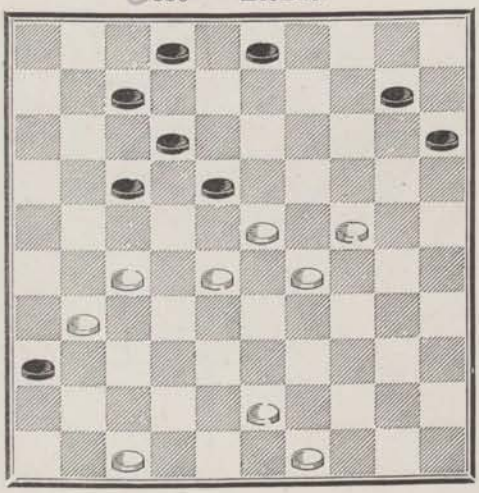
834 — **Commard** (en jouant).



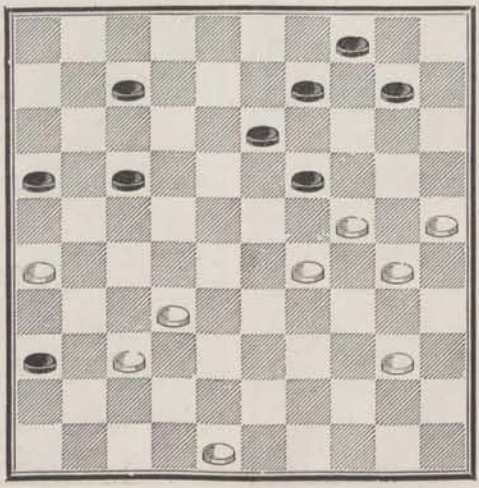
835 — **Blonde** (en jouant).



836 — **Blonde**

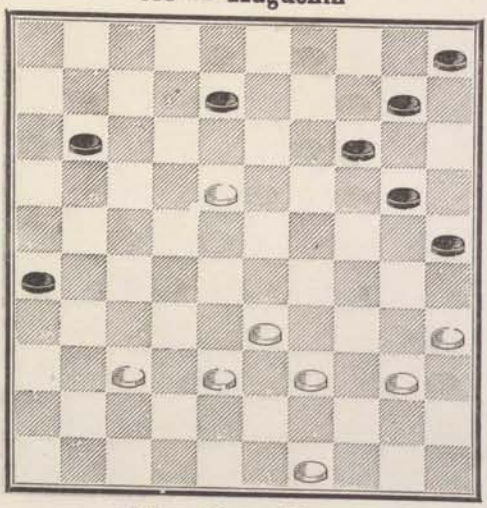


837 — **Commard**.

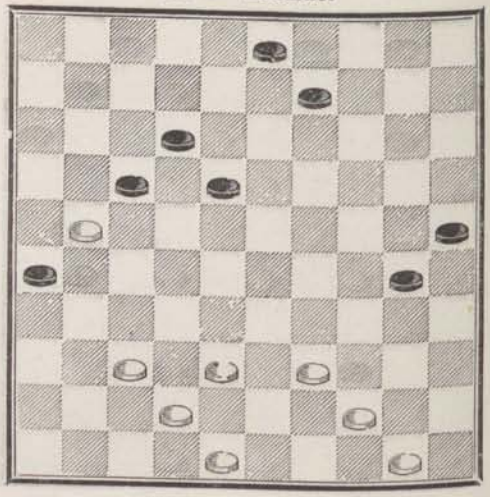


SÉRIE 8

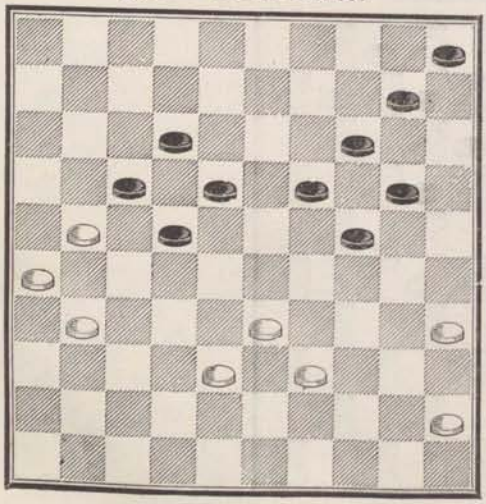
838 — **Huguenin**



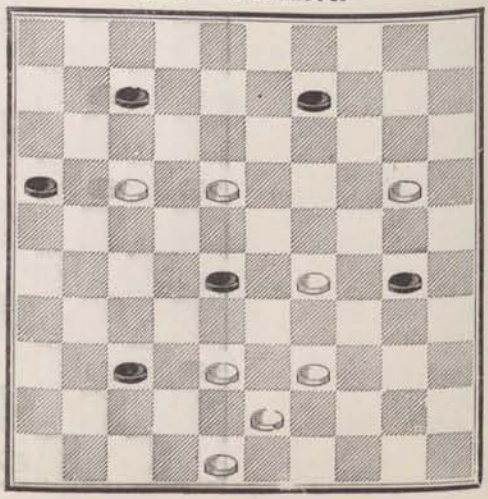
839 — **Blonde.**



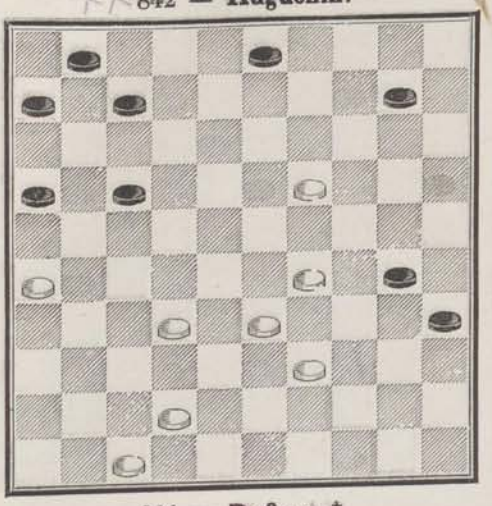
840 — **Patot-Vence.**



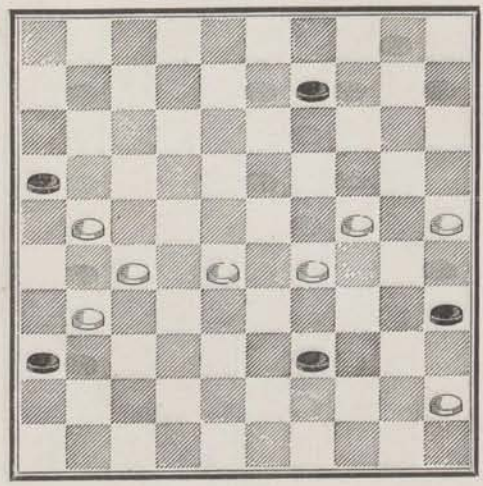
841 — **La Hève.**



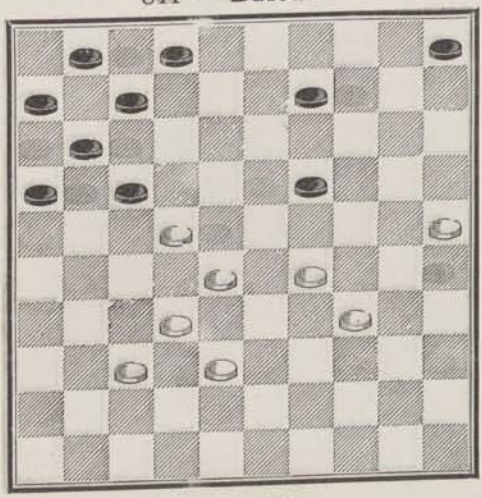
842 — **Huguenin.**



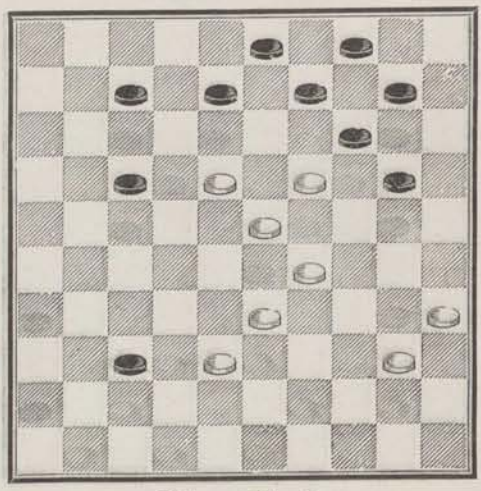
843 — **Commard.**



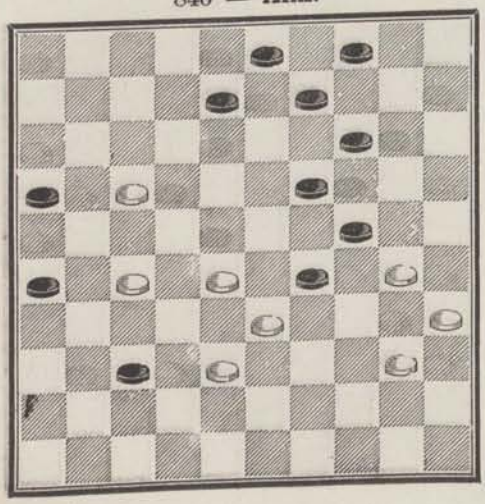
844 — **Dufour.** *



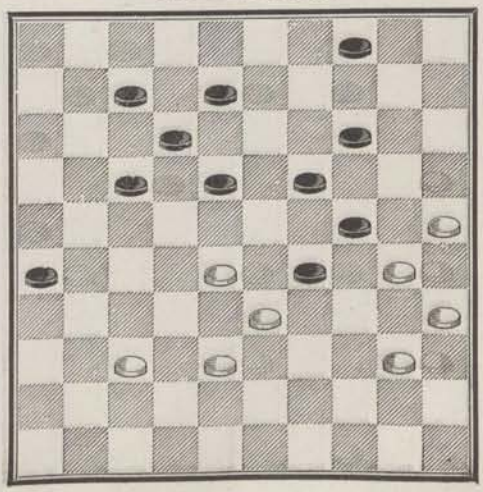
845 — **Alix.**



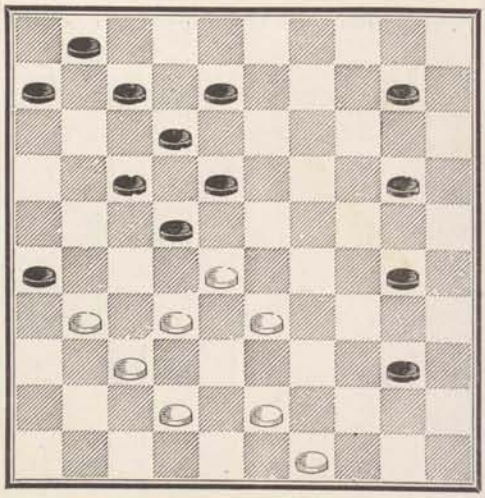
846 — **Alix.**



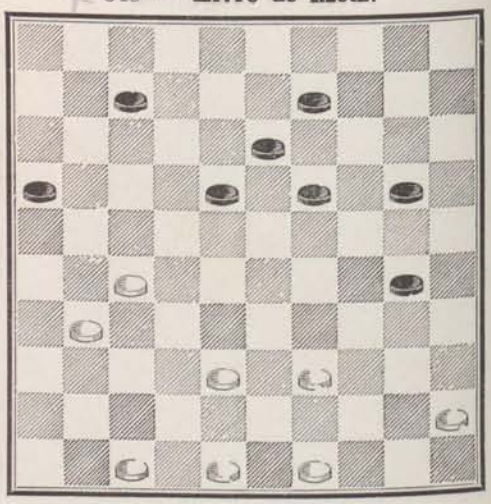
847 — **Blonde.**



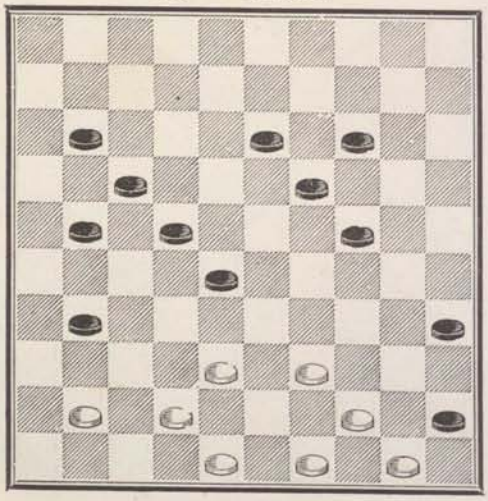
848 — **Laloumet.**



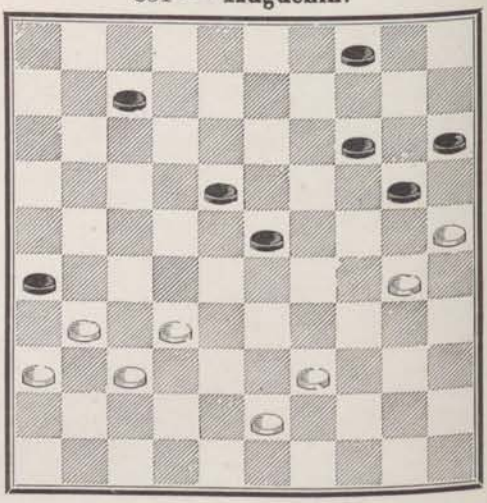
849 — **Livre de Metz.**



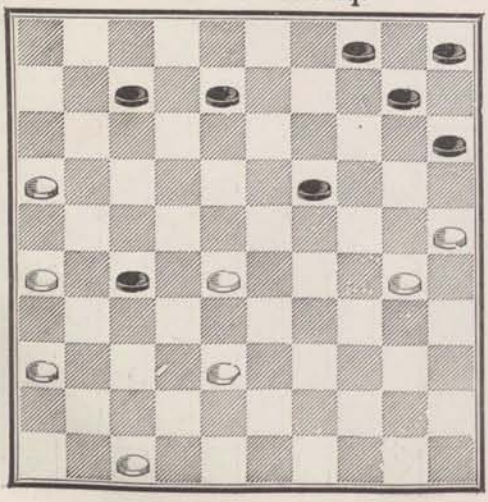
850 — **Blonde.**



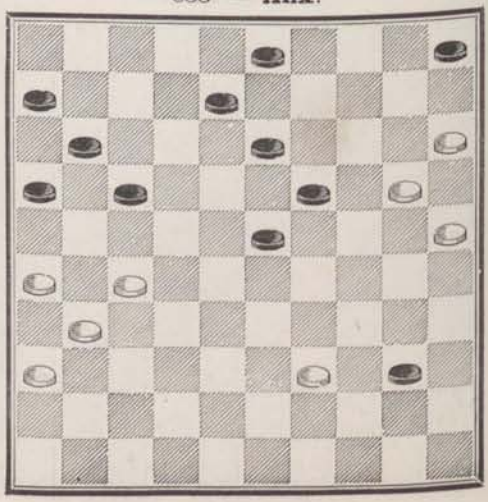
851 — **Huguenin.**



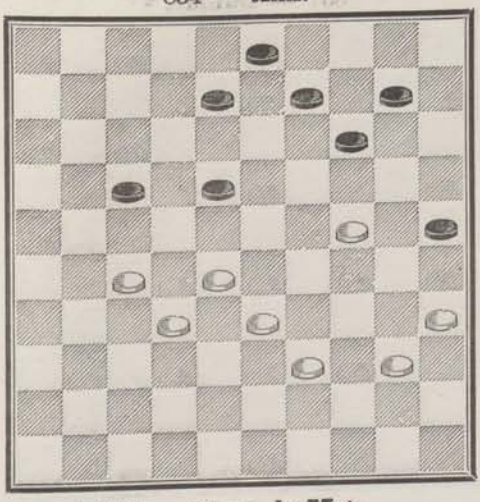
852 — **E. Leclercq.**



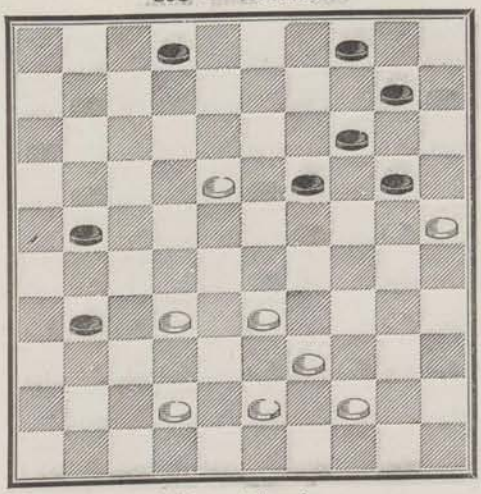
853 — **Alix.**



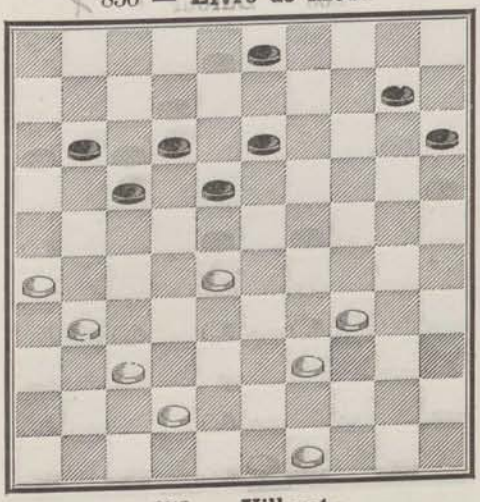
854 — **Alix.**



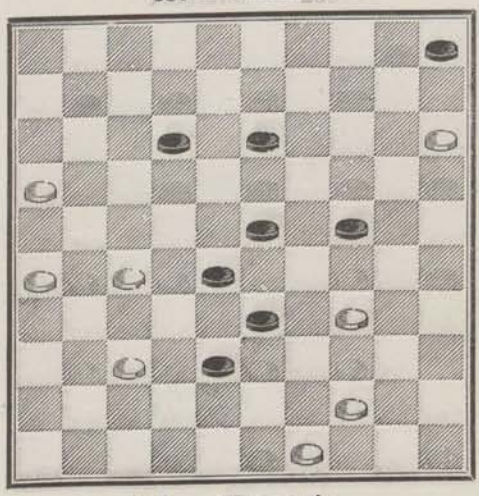
855 — **Blonde.**



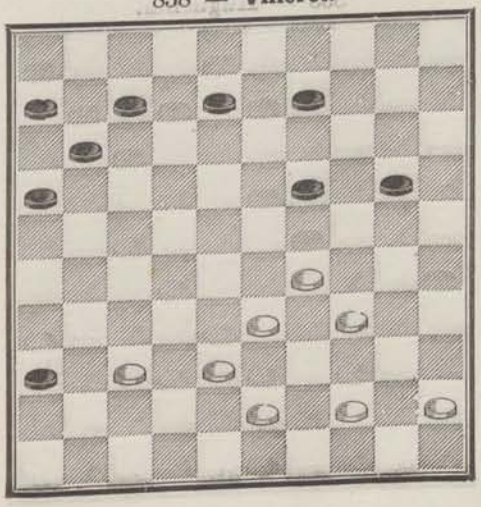
856 — **Livre de Metz.**



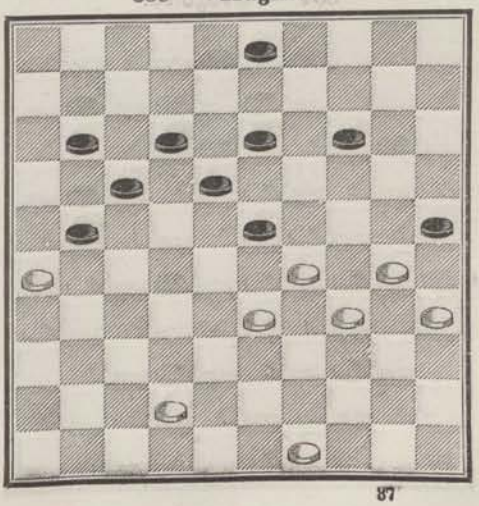
857 — **Blonde.**



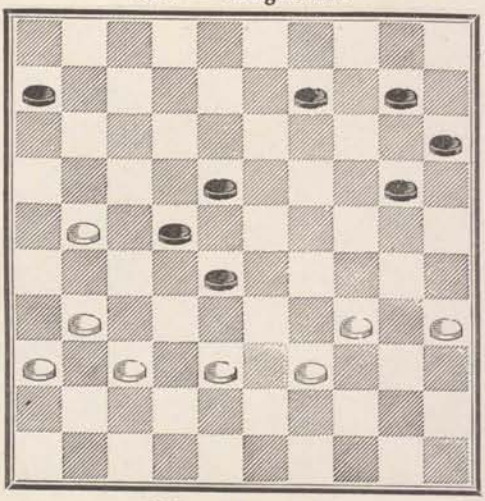
858 — **Villeret.**



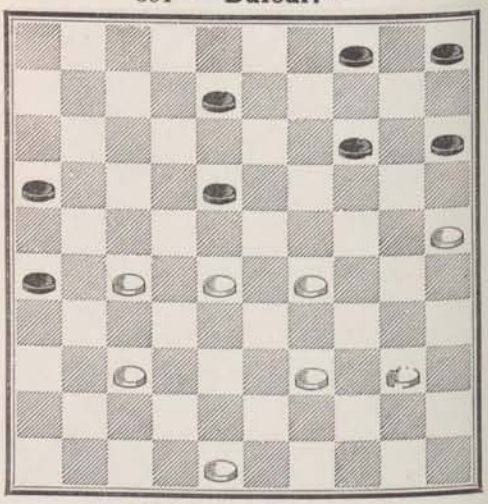
859 — **Huguenin.**



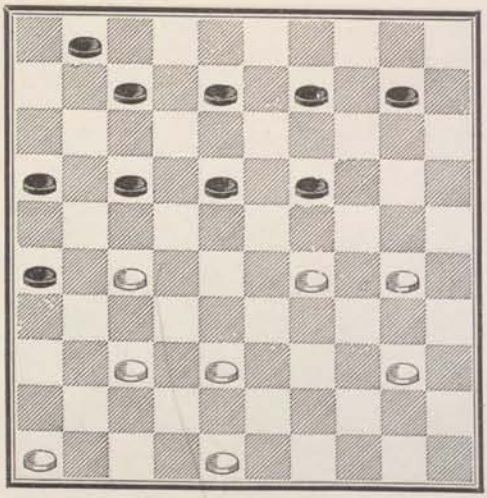
860 — **Huguenin.**



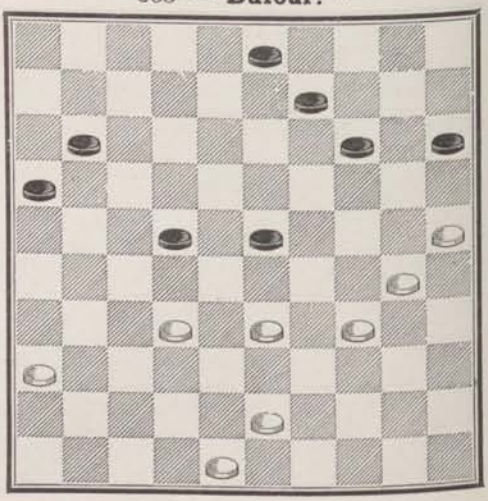
861 — **Dufour.** *



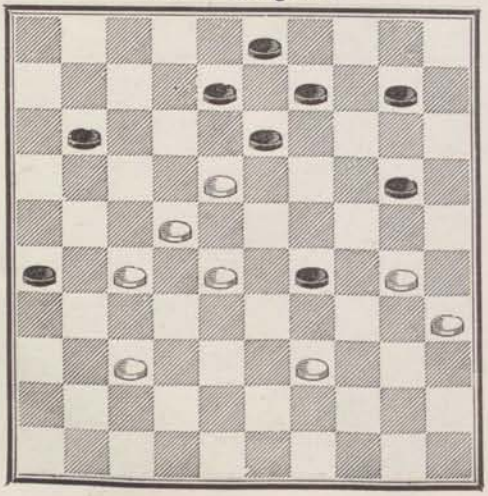
862 — **Lambert.**



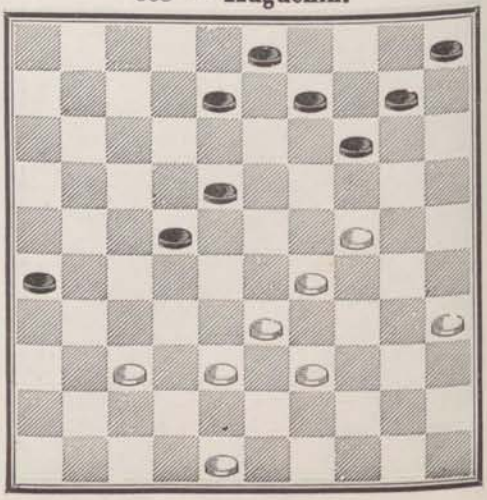
863 — **Dufour.** *



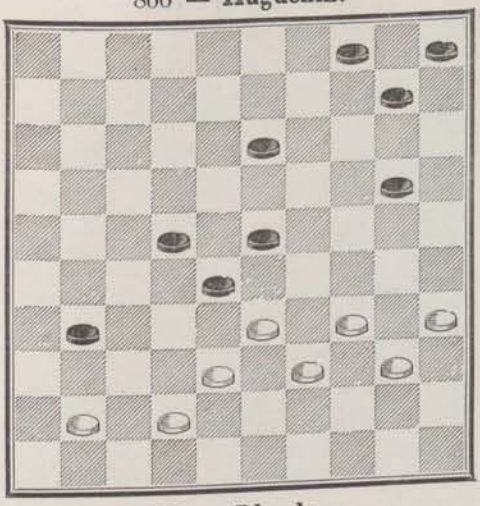
864 — **Grégoire.**



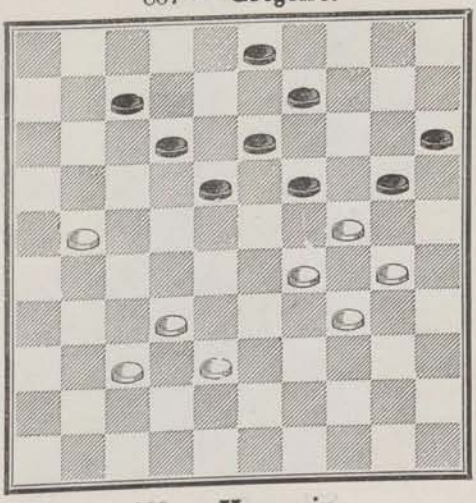
865 — **Huguenin.**



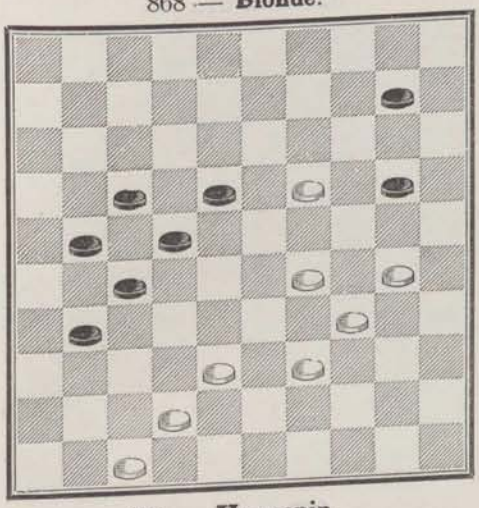
866 — **Huguenin.**



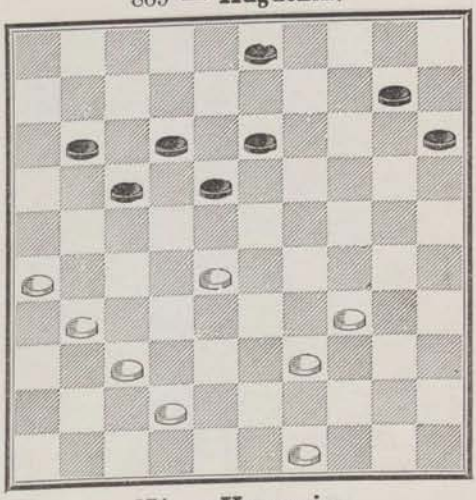
867 — **Grégoire.**



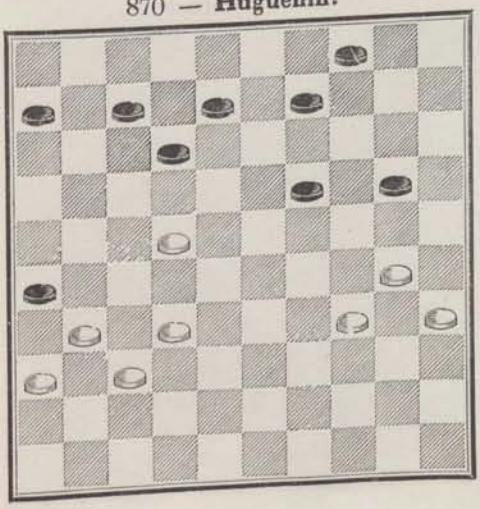
868 — **Blonde.**



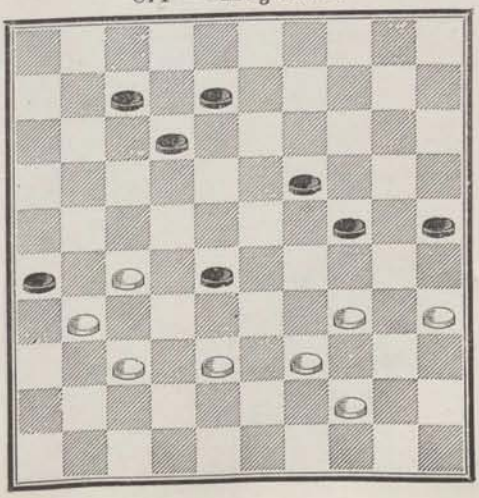
869 — **Huguenin.**



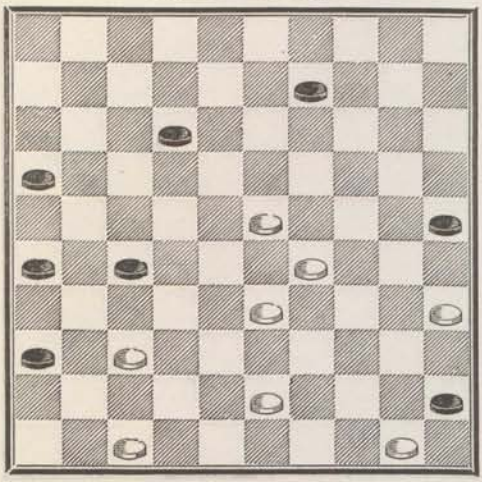
870 — **Huguenin.**



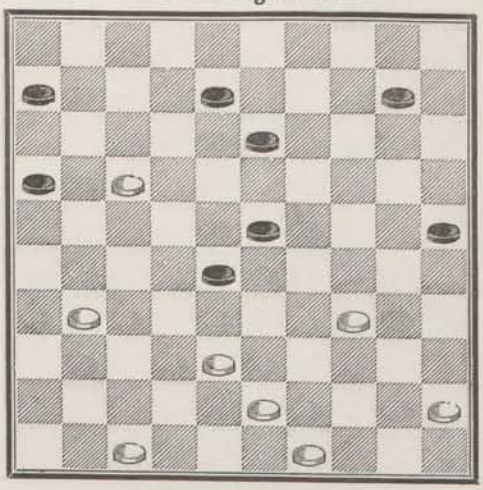
871 — **Huguenin.**



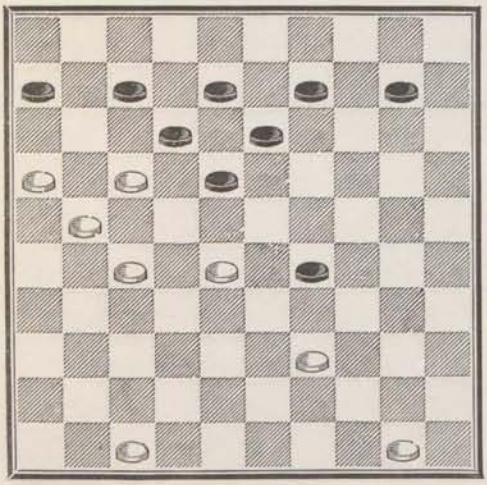
872 — **Éverat.**



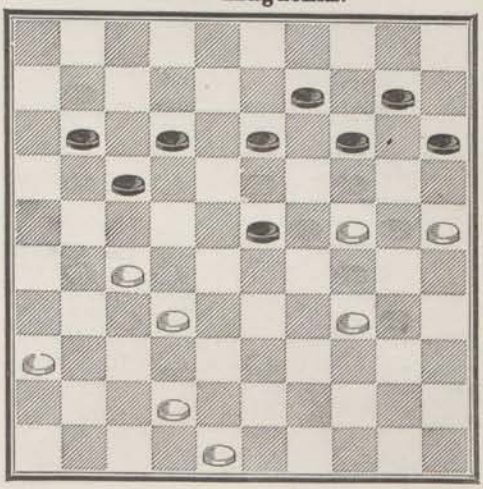
873 — **Huguenin.**



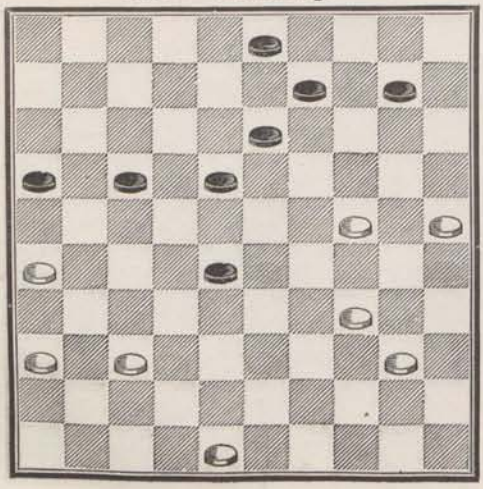
874 — **C. Cousin.**



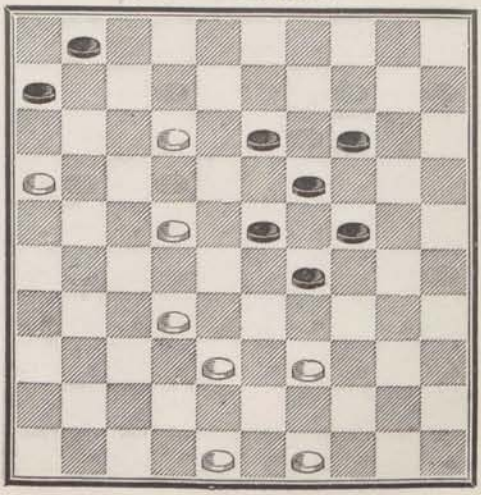
875 — **Huguenin.**



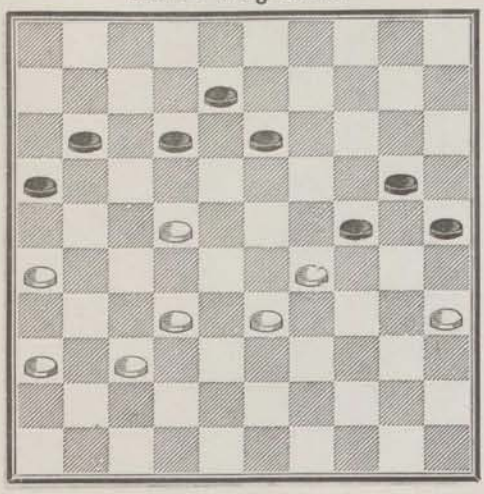
876 — **Manoury.**



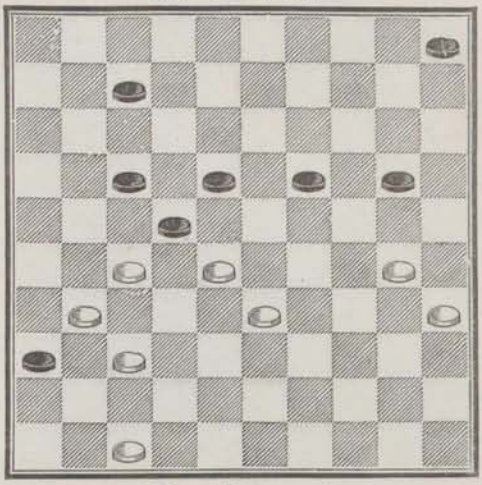
877 — **Blonde.**



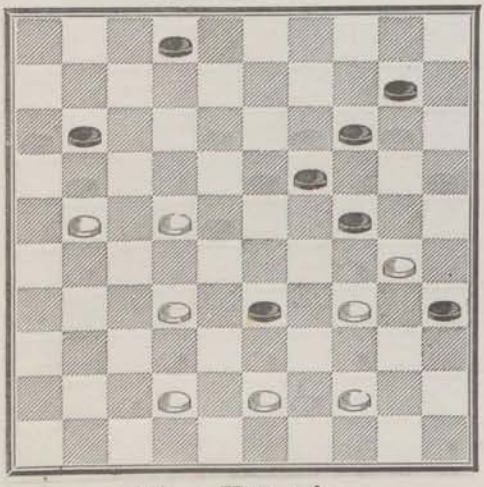
878 — **Huguenin.**



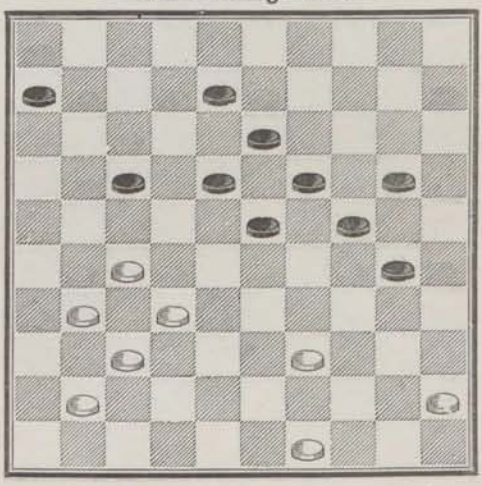
879 — **Blonde.**



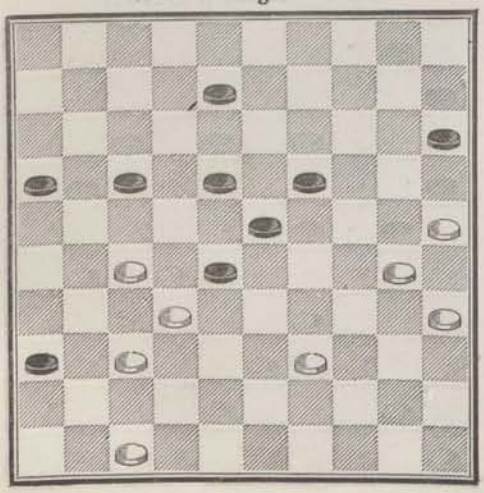
880 — **Chalon.**



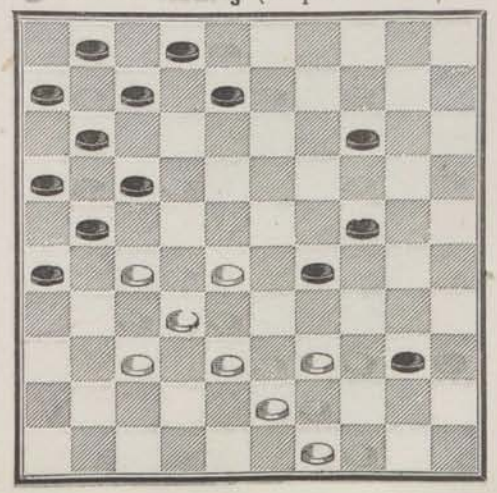
881 — **Huguenin.**



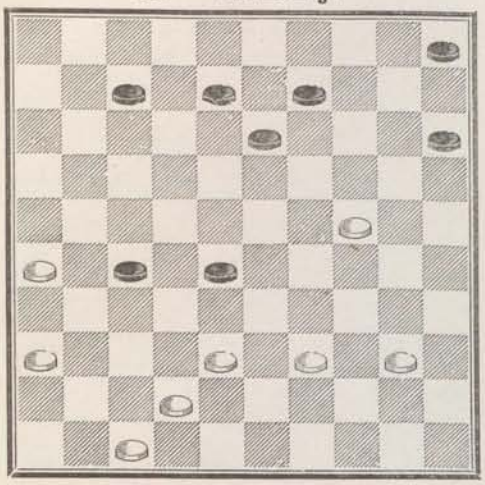
882 — **Huguenin.**



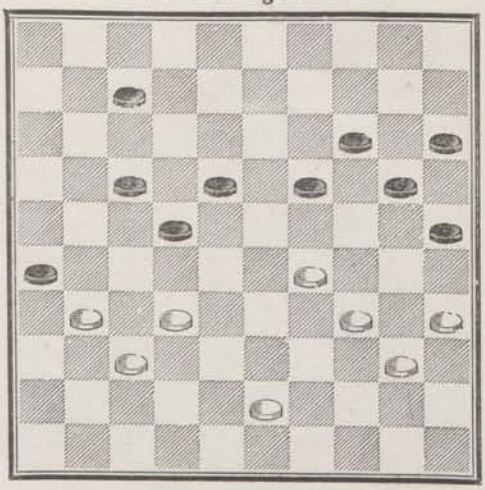
883 — **Manoury** (coup de Jarnac).



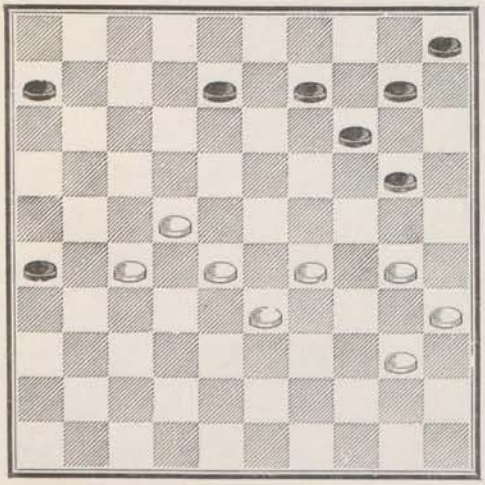
884 — **Manoury.**



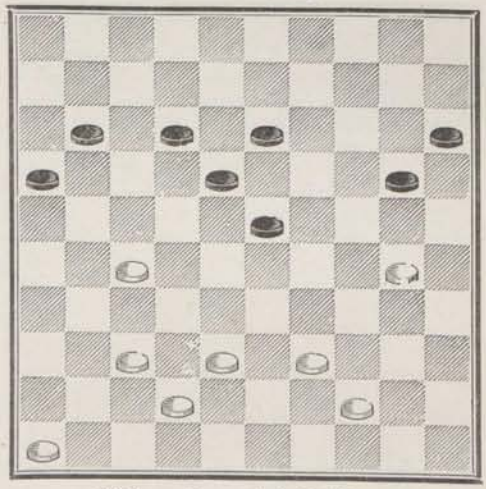
885 — **Huguenin.**



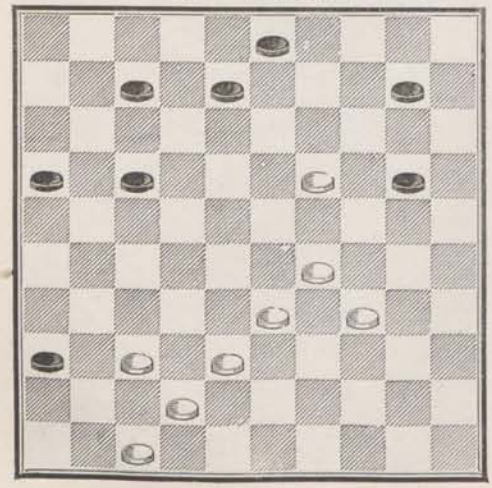
886 — **Alfred Régnier.**



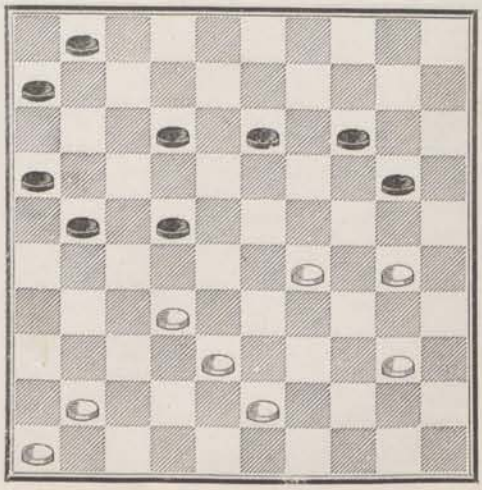
887 — **Blonde.**



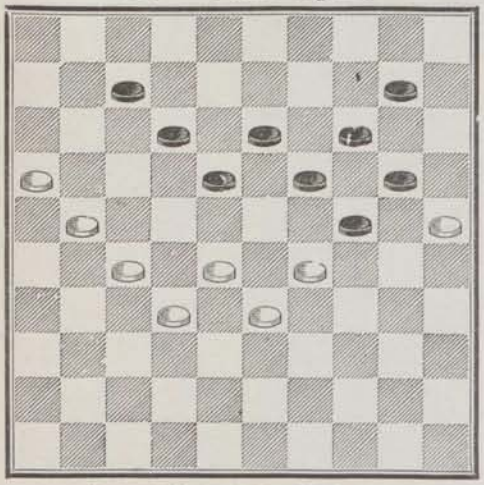
888 — **Blonde.**



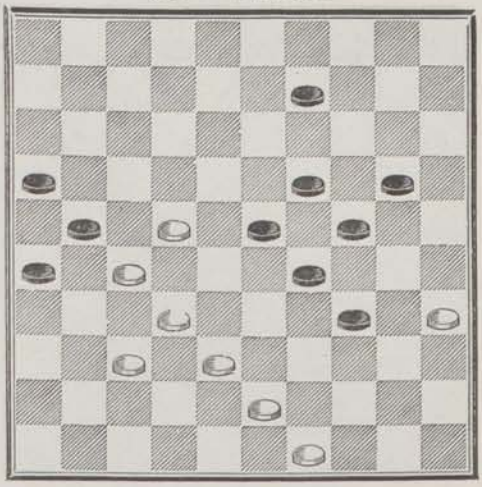
889 — **Lanoé à Dufour.**



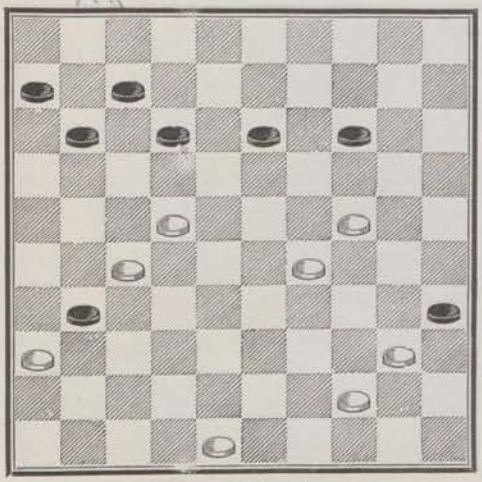
890 — **Paul Loquin.**



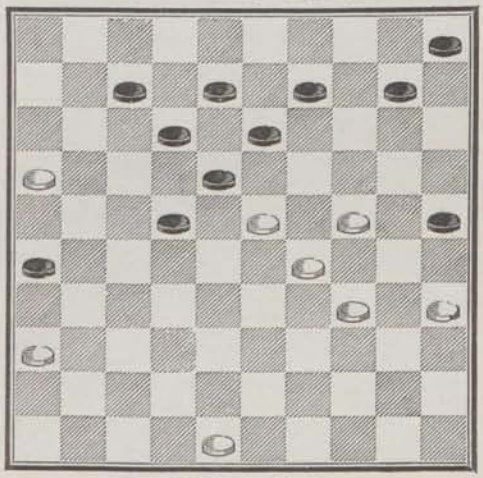
891 — **Blonde.**



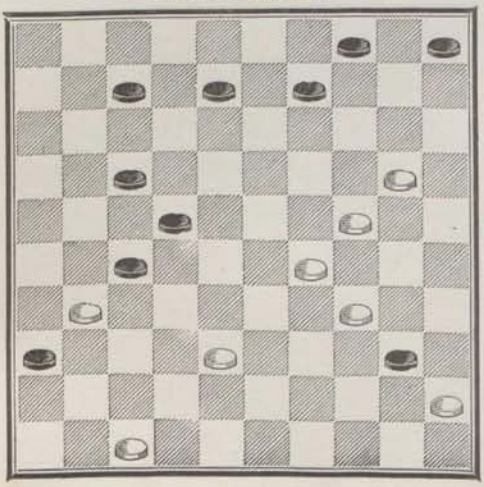
892 — **Blonde.**



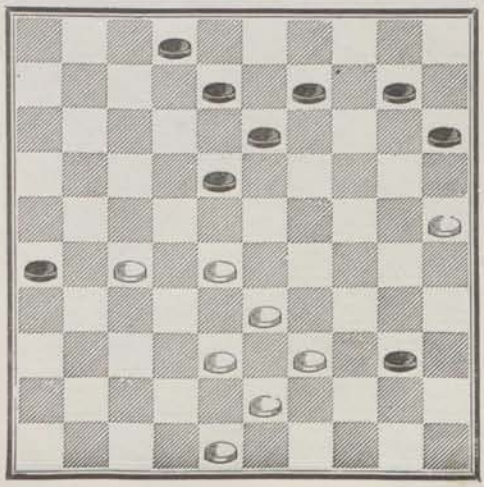
893 — **Patot-Vence.**



894 — **Blonde.**

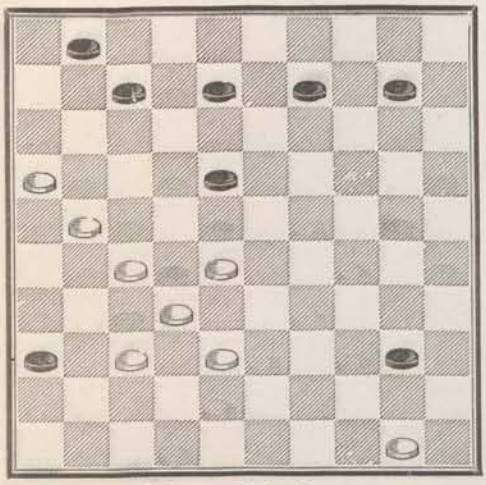


895 — **Alix.**

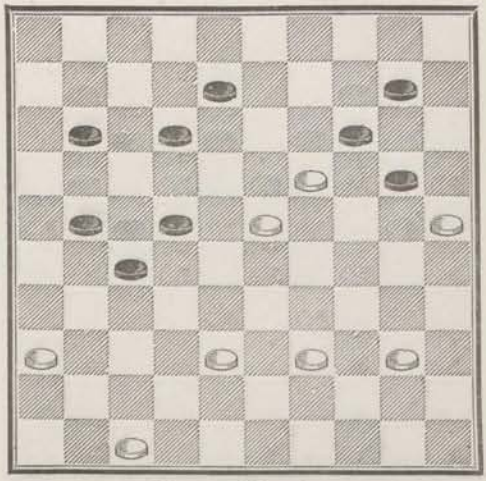


13

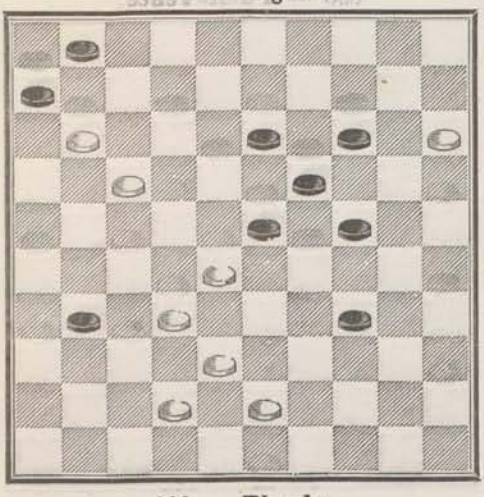
896 — **Commard.**



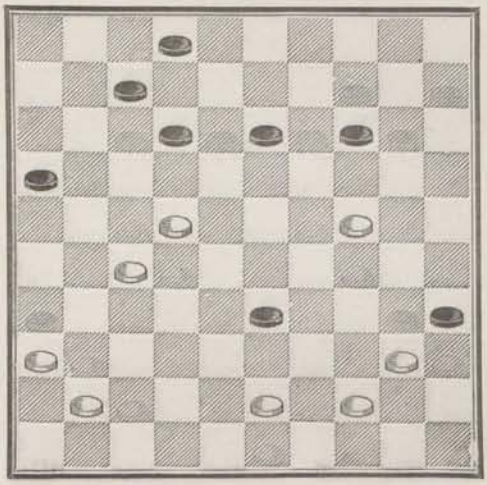
897 — **Everat.**



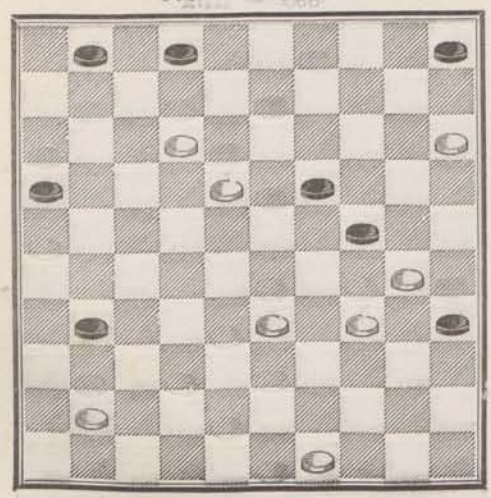
898 — **Grégoire.**



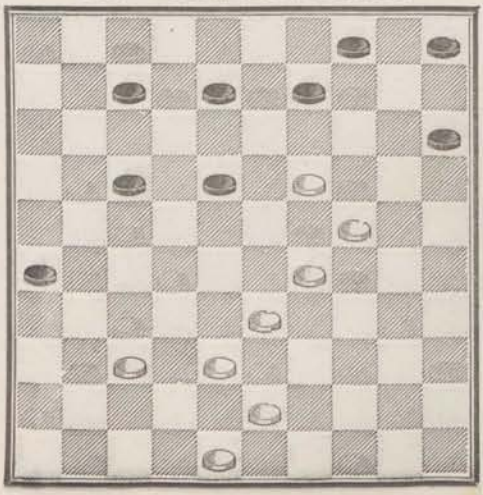
899 — **Blonde.**



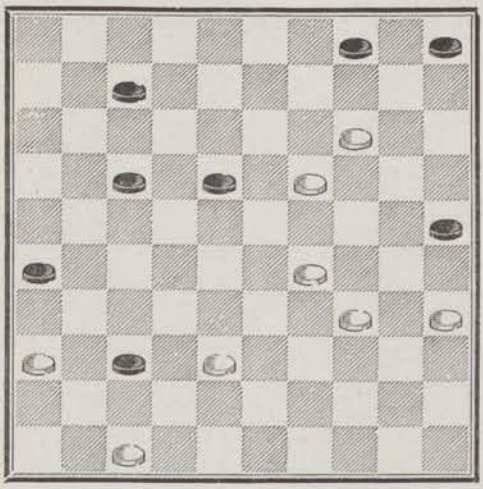
900 — **Blonde.**



901 — **Fontaine à Dufour.**

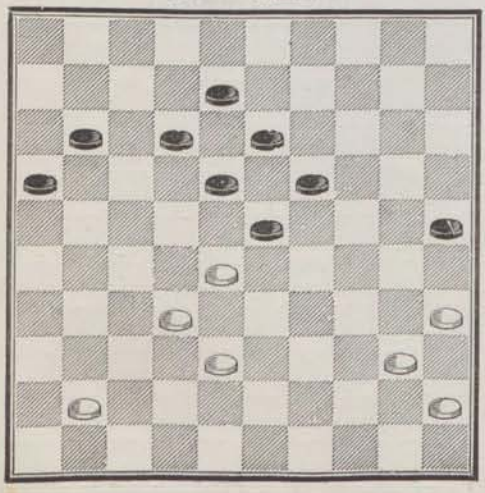


902 — **Commard.**

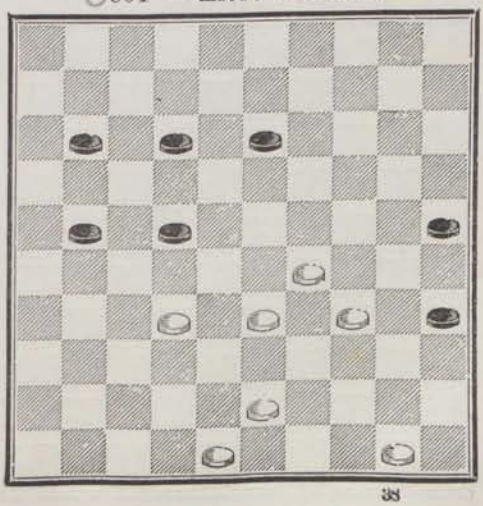


SÉRIE 7

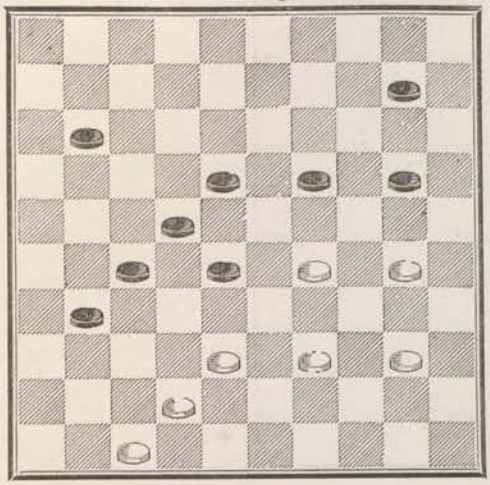
903 — **Alix.**



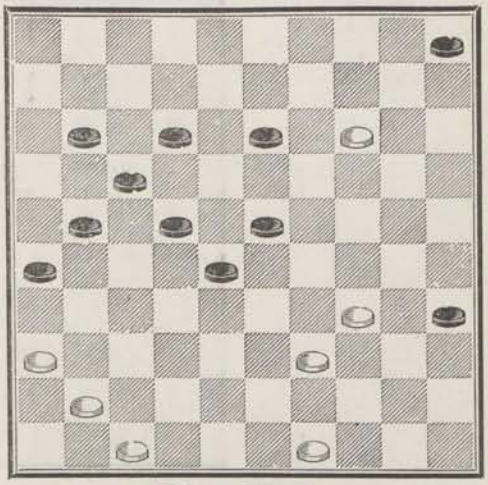
904 — **Livre de Metz.**



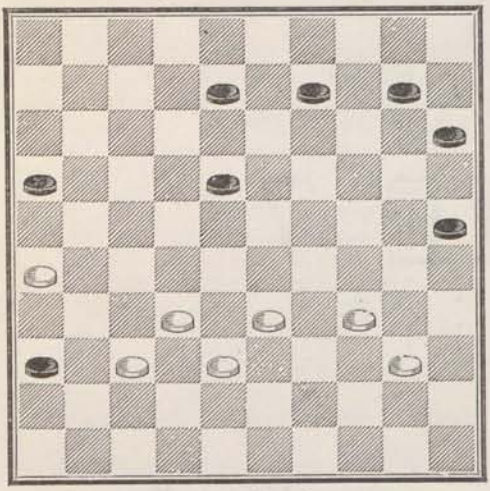
905 — **Grégoire.**



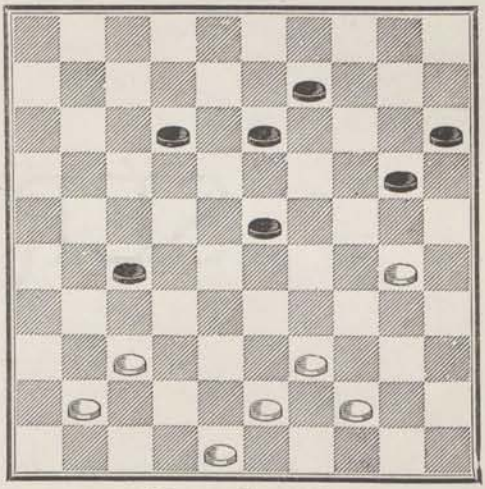
906 — **Laloumet.**



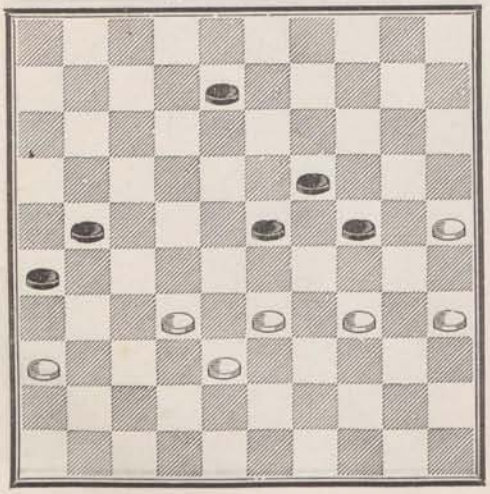
907 — **Blonde.**



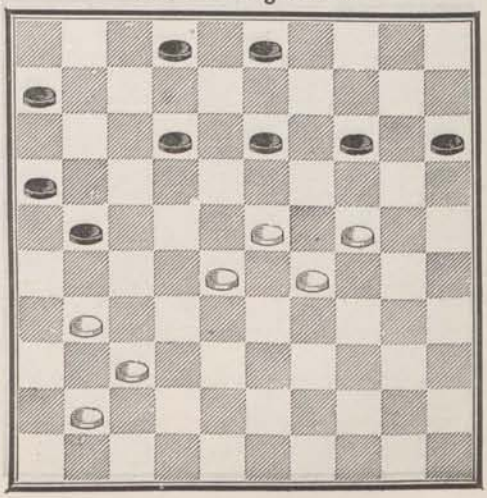
908 — **Blonde.**



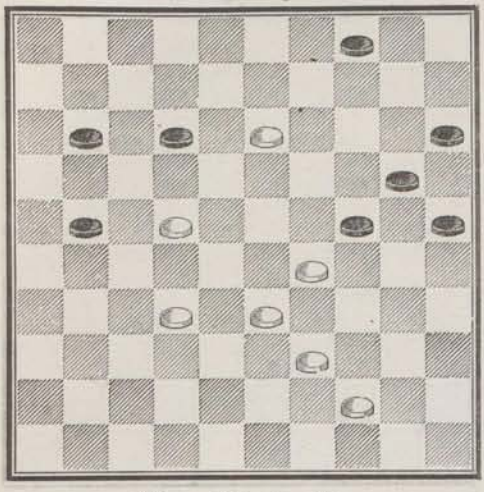
909 — **Blonde.**



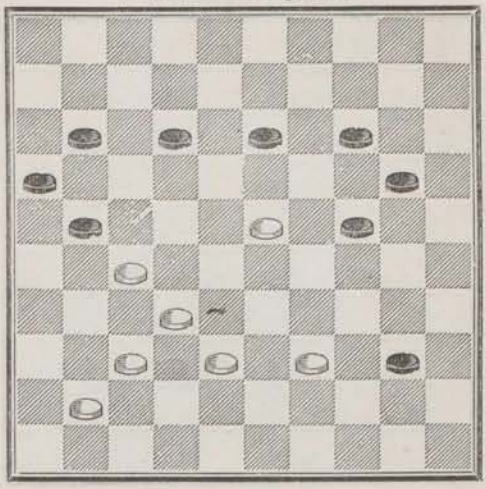
910 — **Huguenin.**



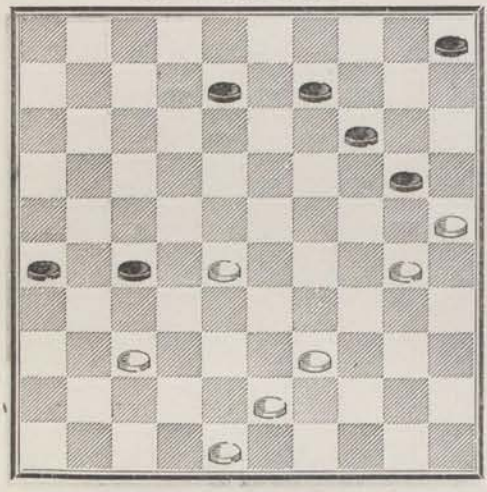
911 — **Grégoire.**



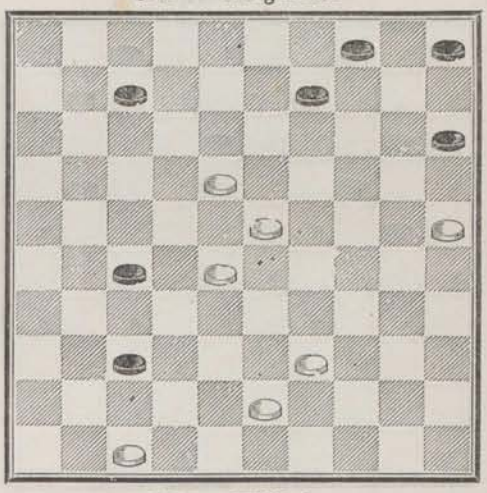
912 — **Grégoire.**



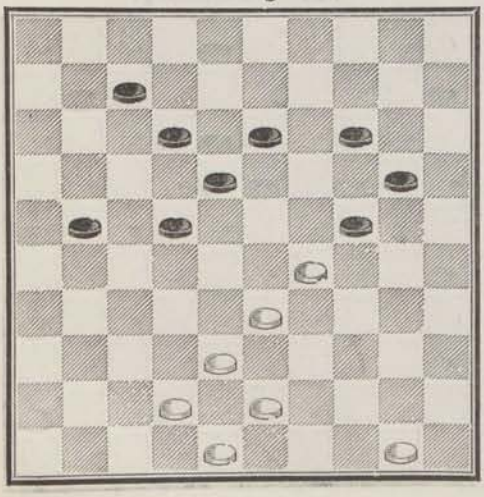
913 — **Parmentier.**



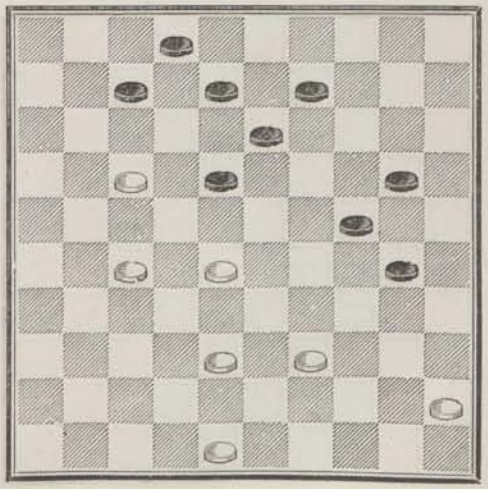
914 — **Huguenin.**



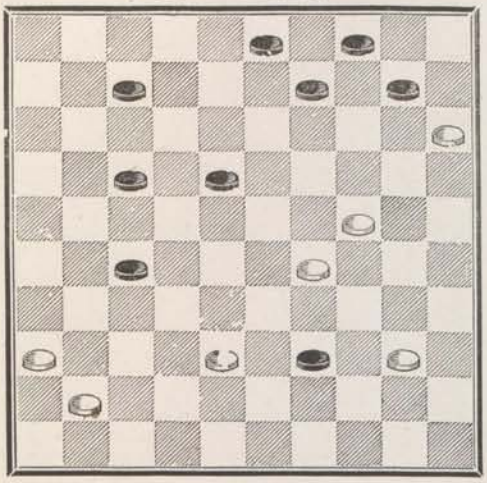
915 — **Huguenin.**



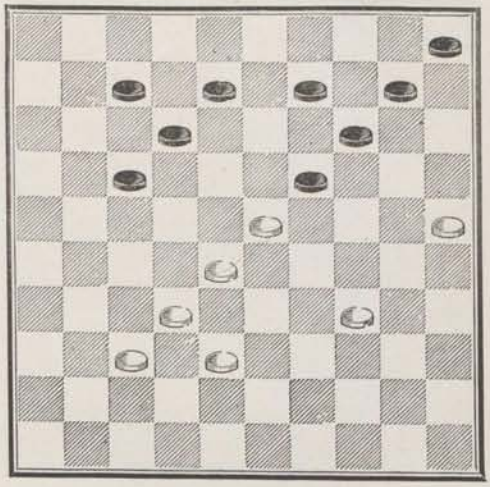
916 — **Wilhelm.**



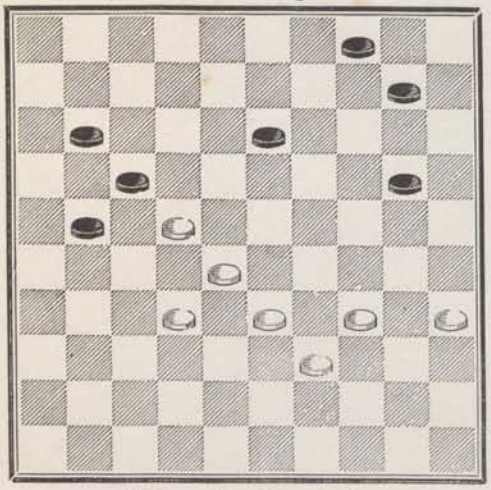
917 — **Blonde.**



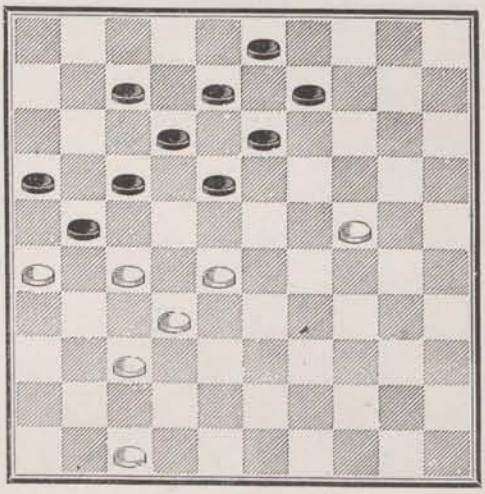
918 — **Grégoire**



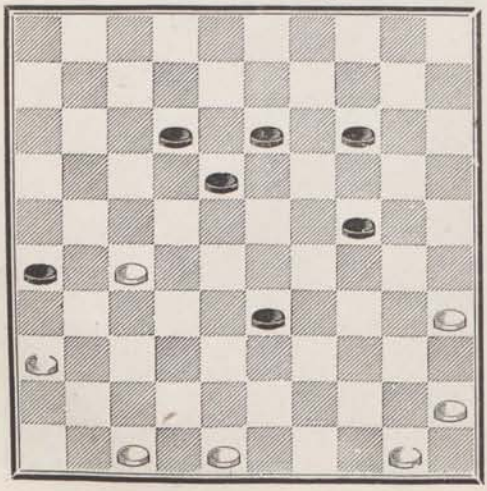
919 — **Bourquin.**



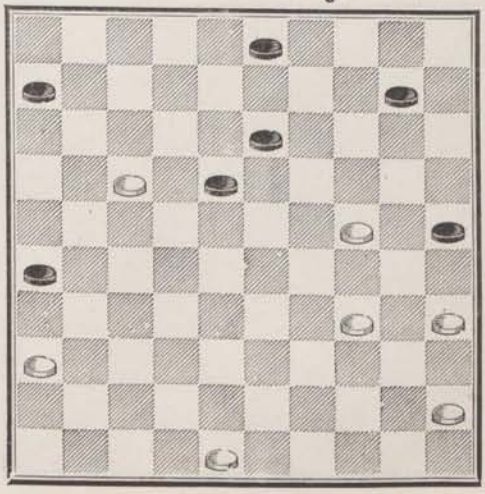
920 — **Alix.**



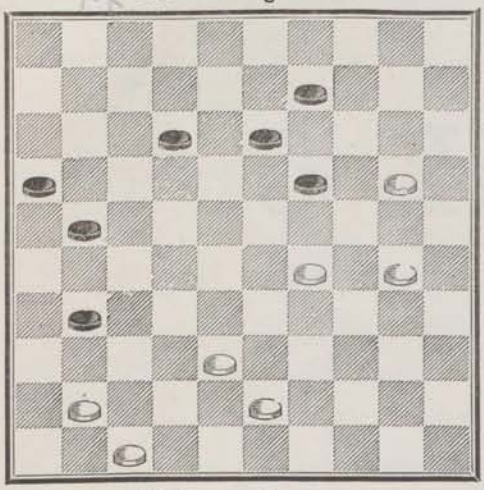
921 — **La Stratégie.**



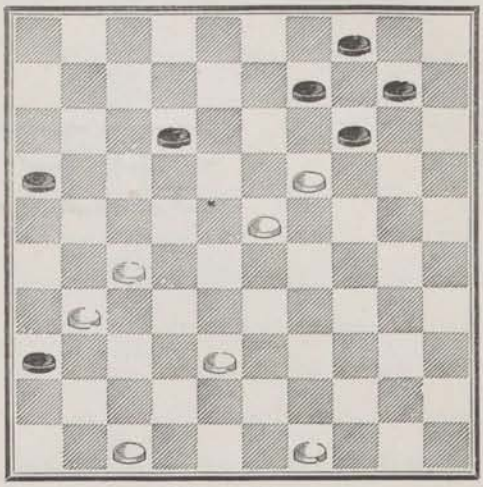
922 — **Manoury.**



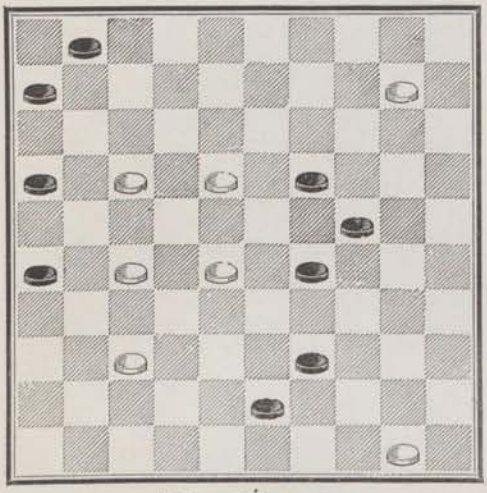
923 — **Huguenin.**



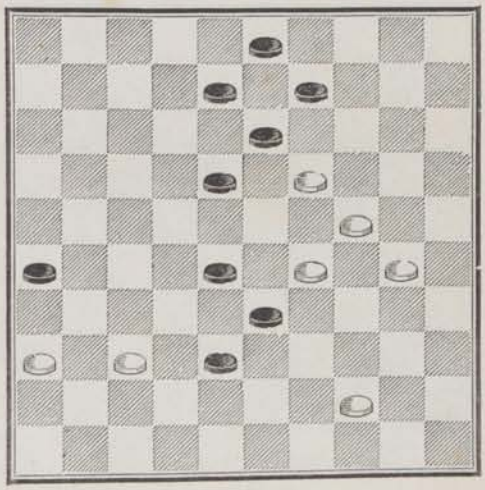
924 — **Everat.**



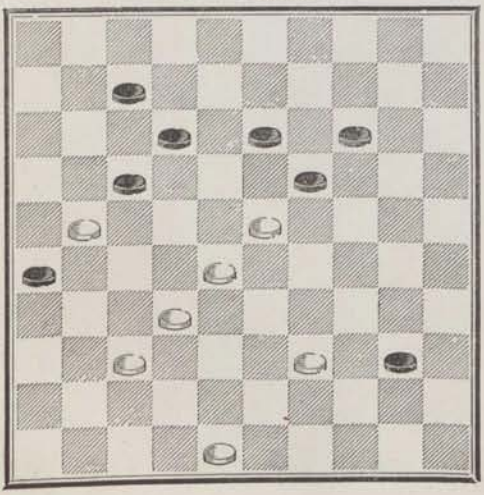
925 — **Grégoire.**



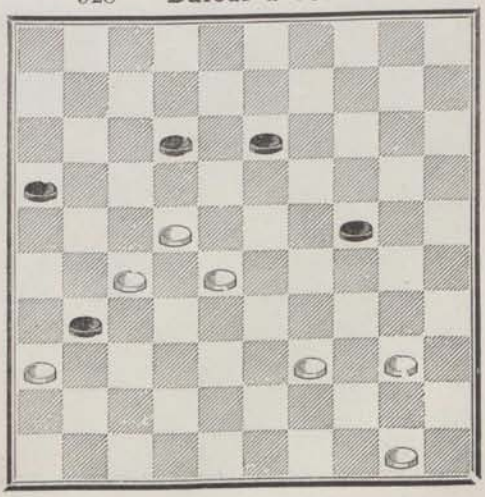
926 — **Everat.**



927 — **Everat.**

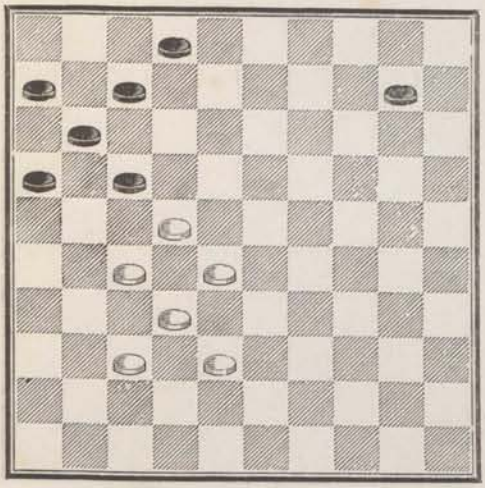


928 — **Dufour à Commard.**

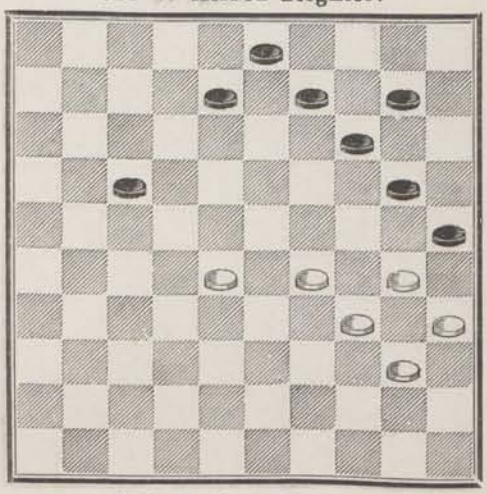


SÉRIE 6

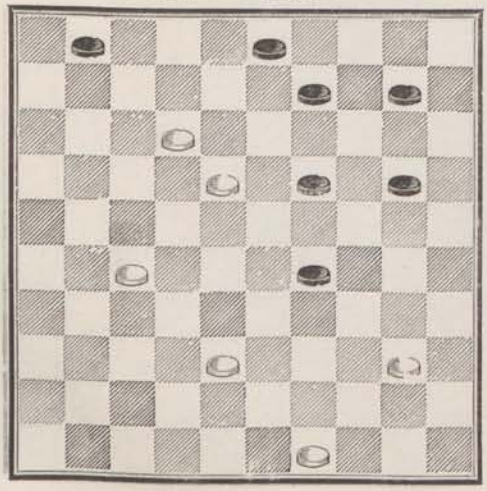
929 — **Alix.**



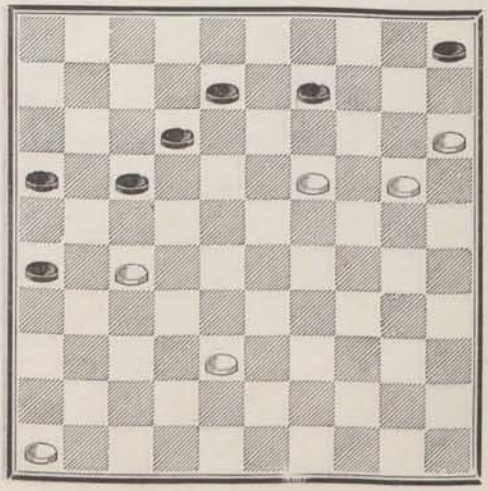
930 — **Alfred Régnier.**



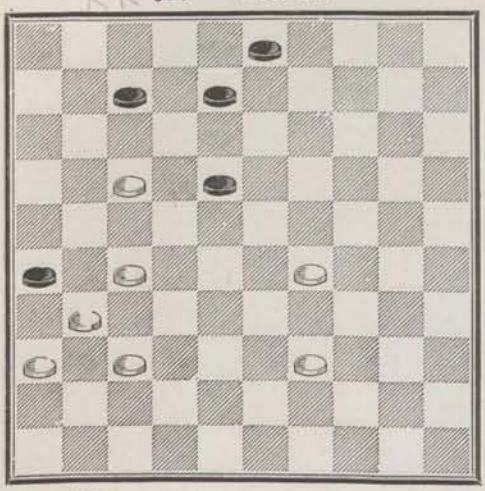
931 — **Éverat.**



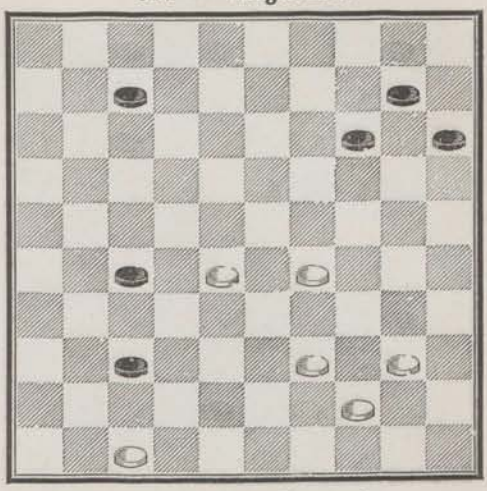
932 — **Patot-Vence.**



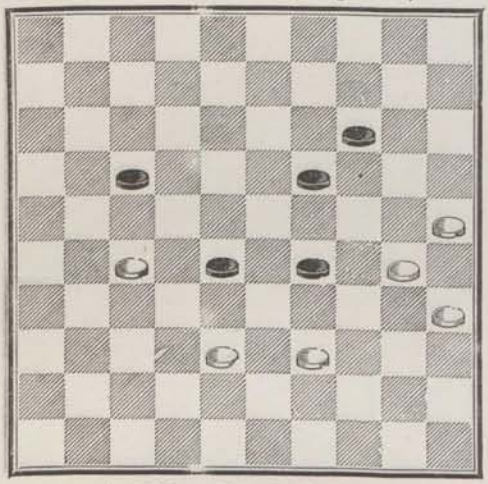
933 — **Blonde.**



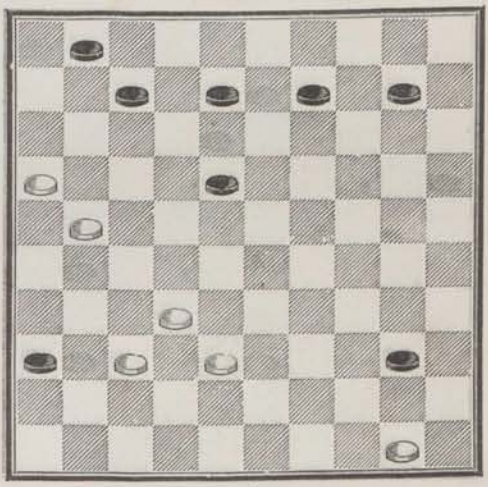
934 — **Huguenin.**



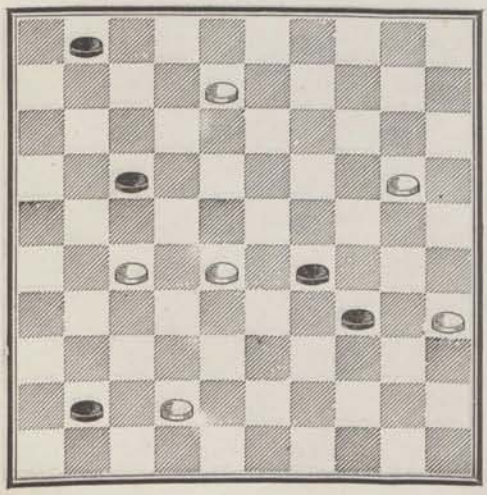
935 — **Laloumet** (en jouant).



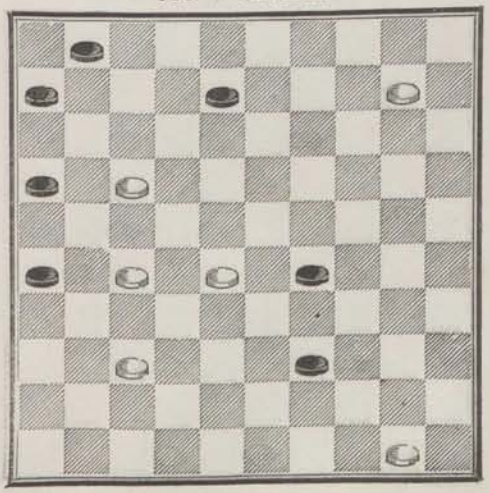
936 — **Abbé Durand.**



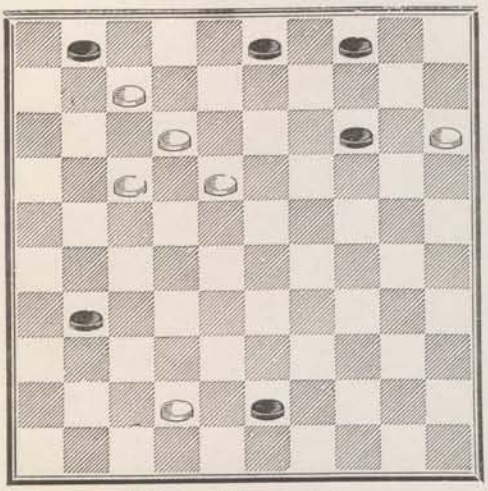
937 — **La Revue**



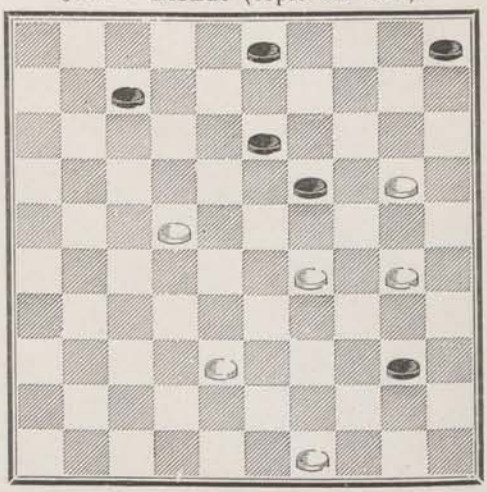
938 — **Éverat.**



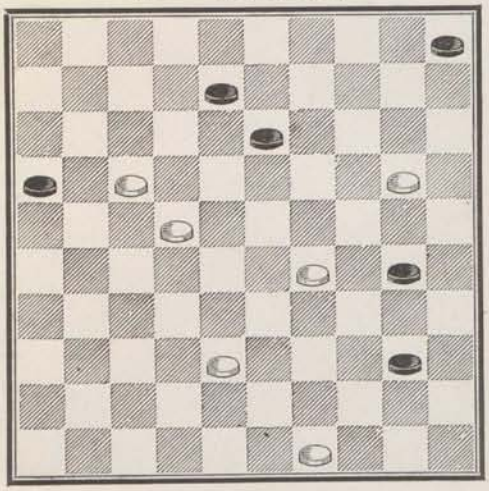
939 — **Blonde.**



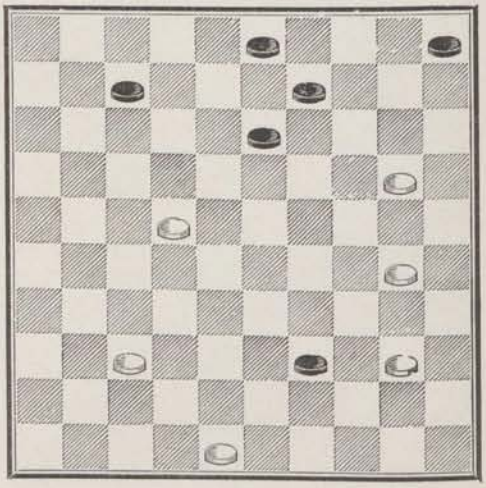
940 — **Blonde** (copié sur 941).



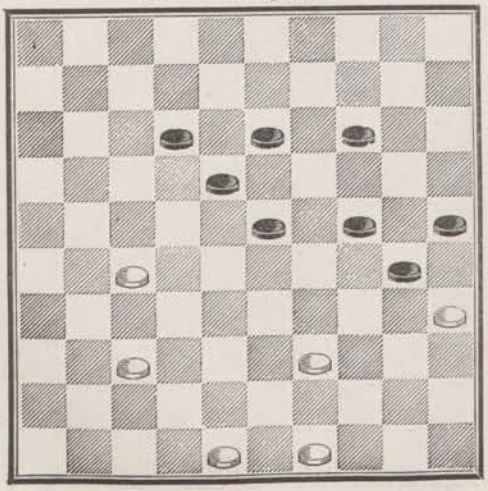
941 — **Mardoché.**



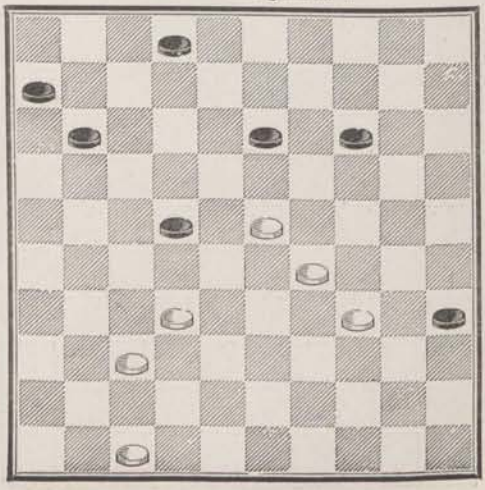
942 — **Dufour.** *



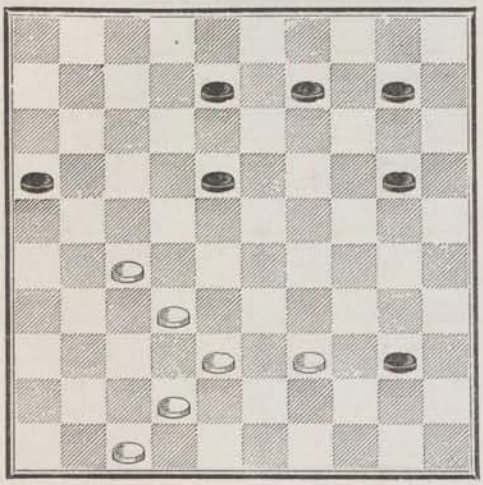
943 — **Huguenin.**



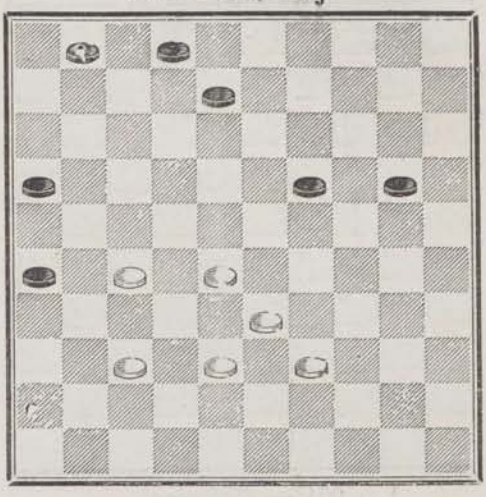
944 — **Huguenin.**



945 — **Blonde.**

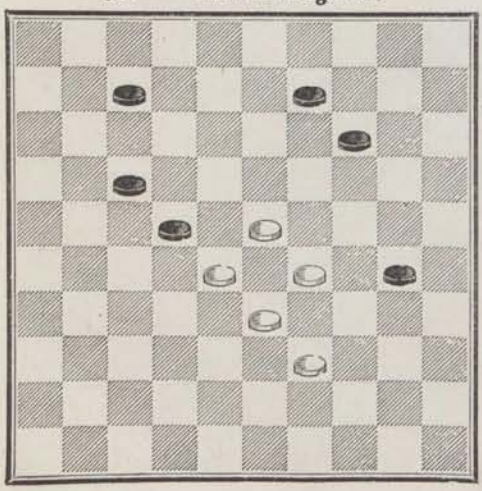


946 — **Manoury.**

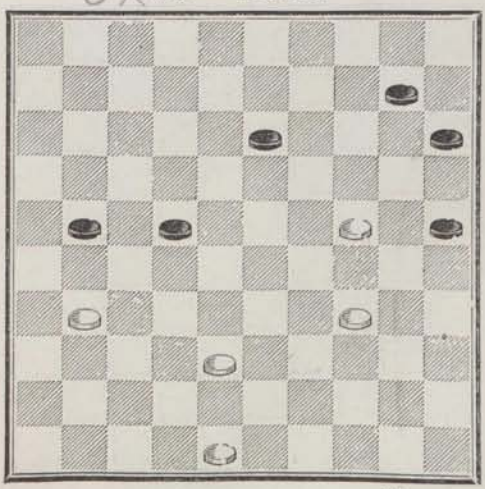


SÉRIE 5

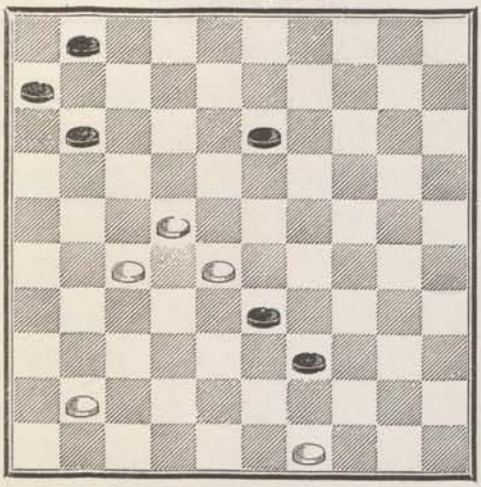
947 — **Alfred Régnier.**



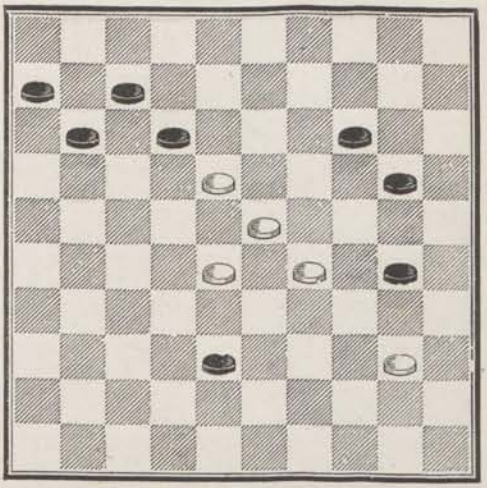
948 — **Blonde.**



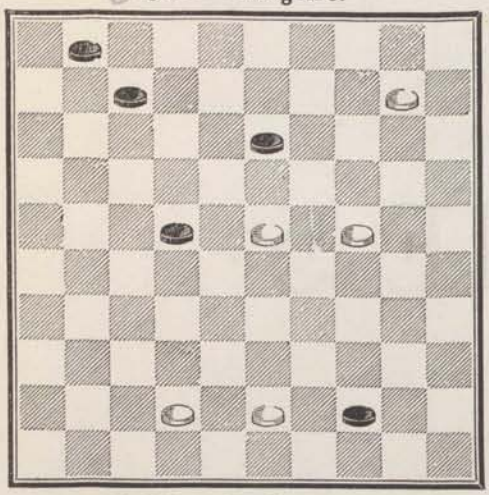
949 — **Éverat.**



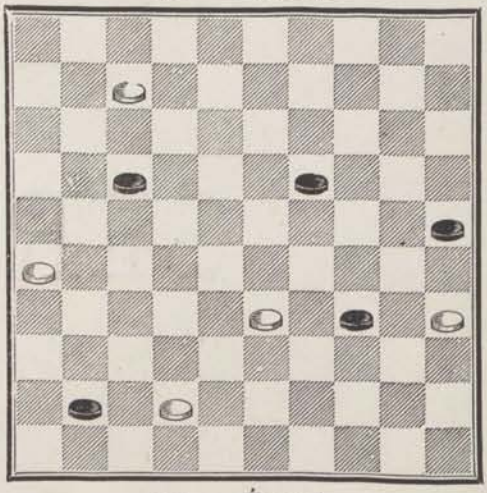
950 — **Alfred Régnier.**



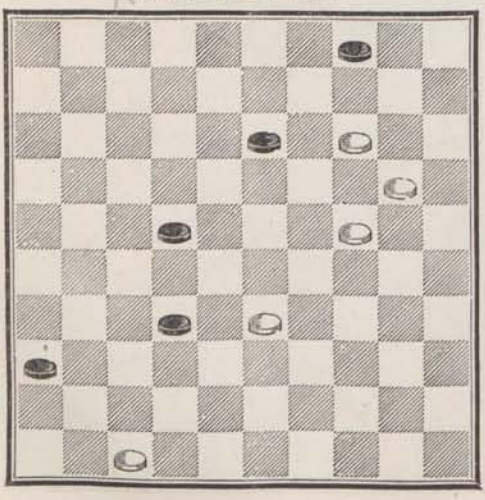
951 — **Grégoire.**



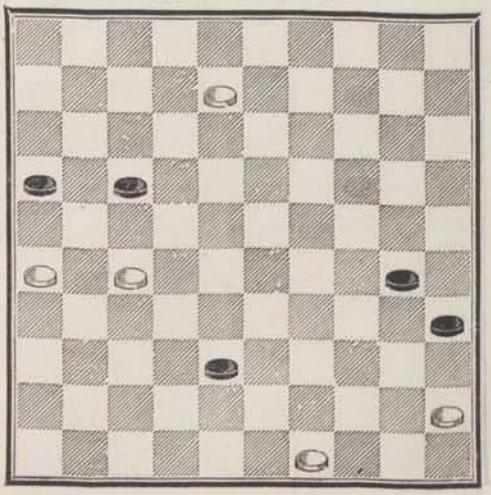
952 — **Robert.**



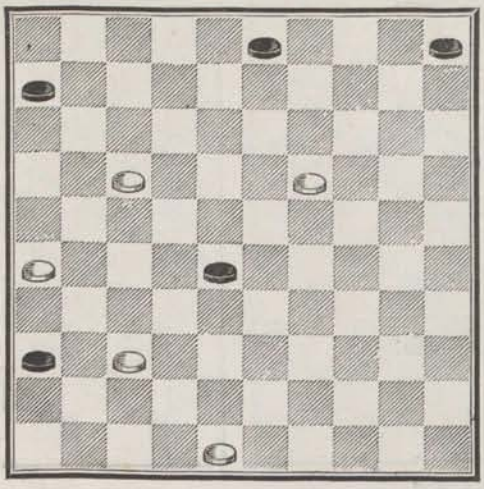
953 — **Dufour.** *



954 — **Éverat.**

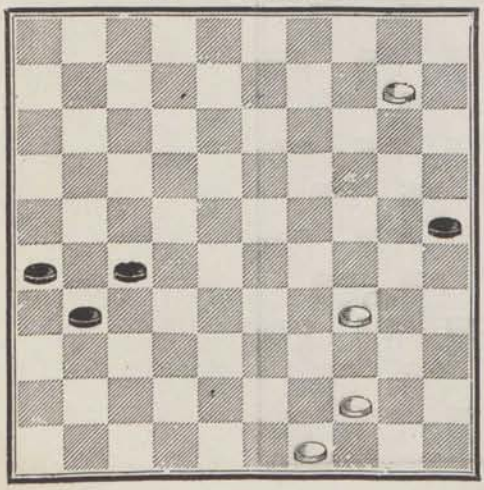


955 — **Phéros à Blonde.**

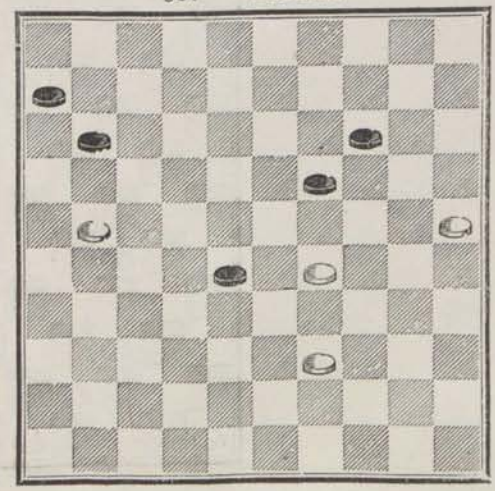


SÉRIE 4

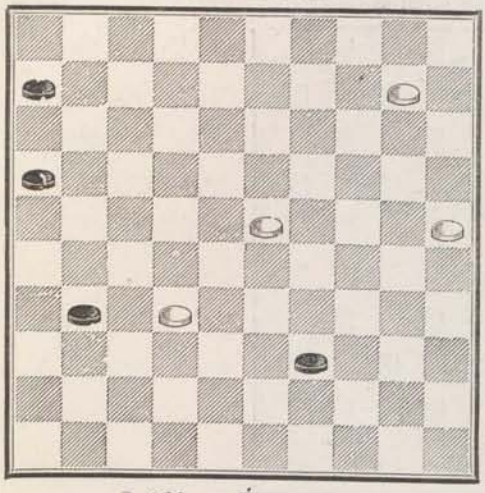
956 — **Commard.**



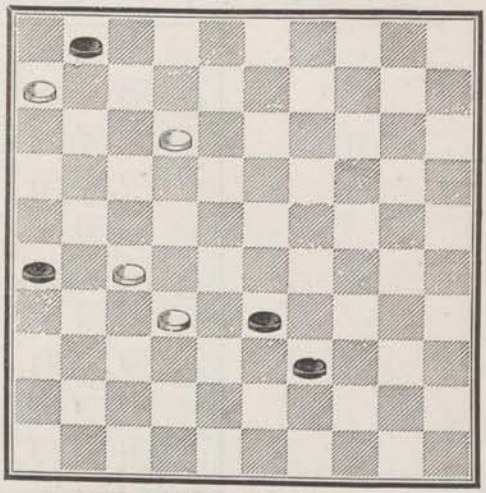
957 — **Blonde.**



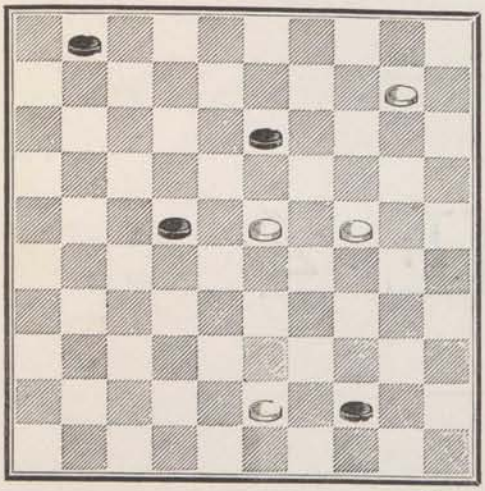
958 — **Éverat.**



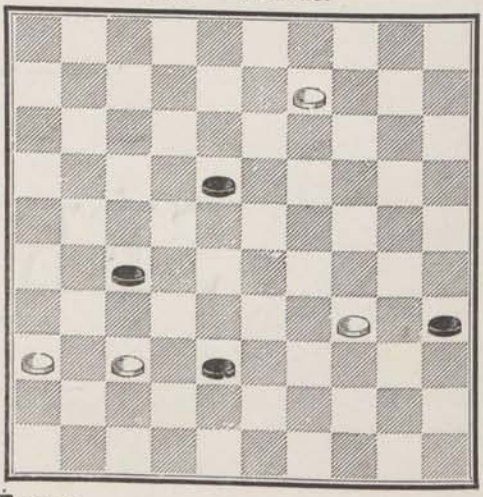
959 — **Éverat.**



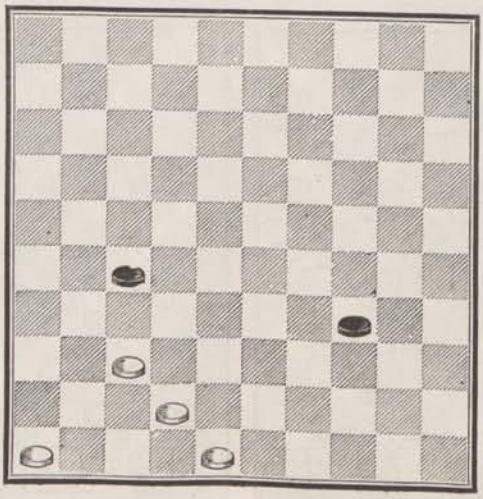
960 — **Éverat.**



961 — **Blonde.**

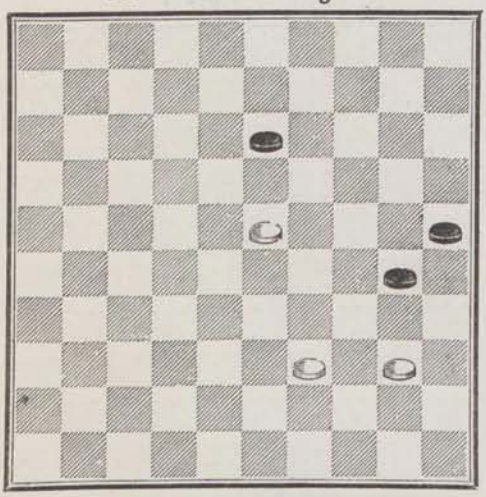


962 — **Éverat.**

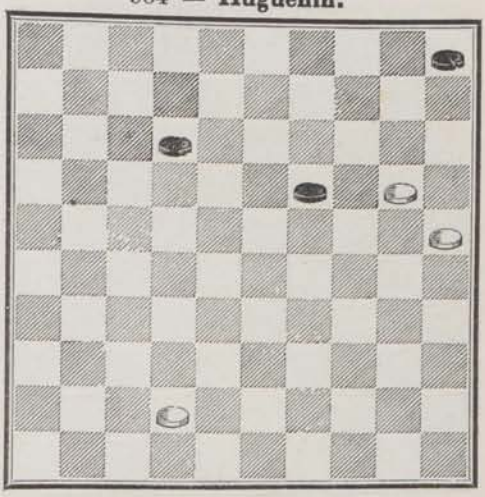


SÉRIE 3

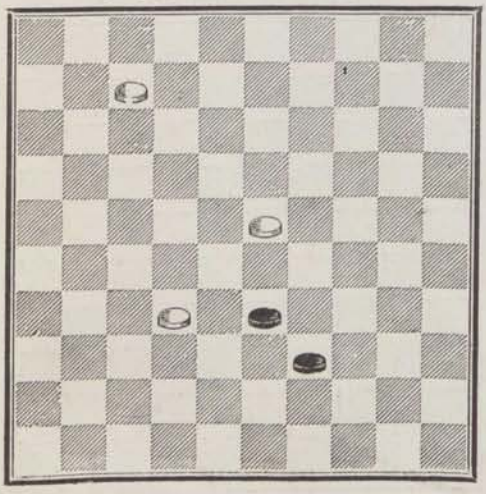
963 — **Alfred Régnier.**



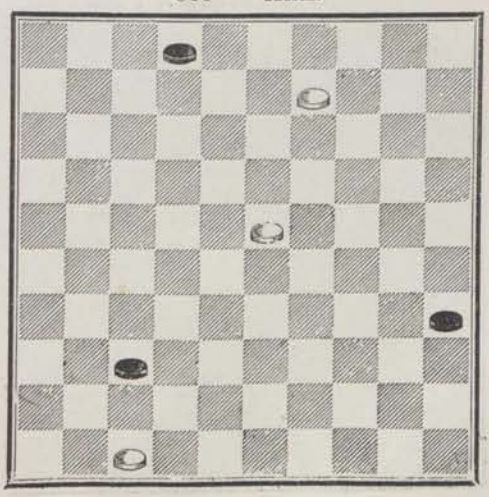
964 — **Huguenin.**



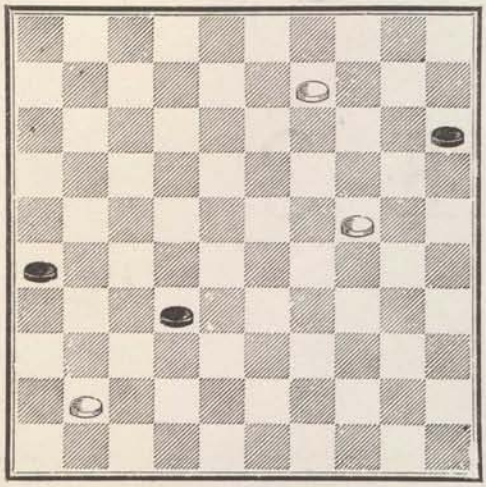
965 — **La Revue.**



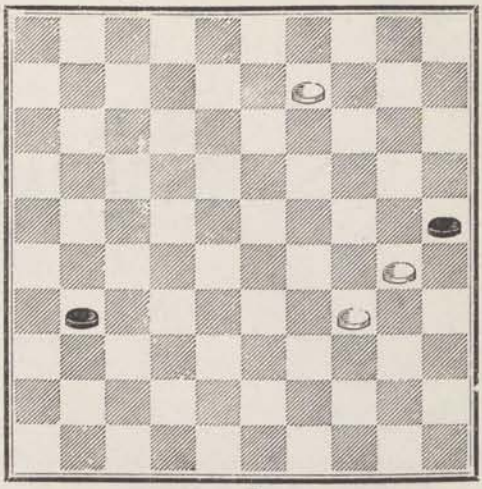
966 — **Alix.**



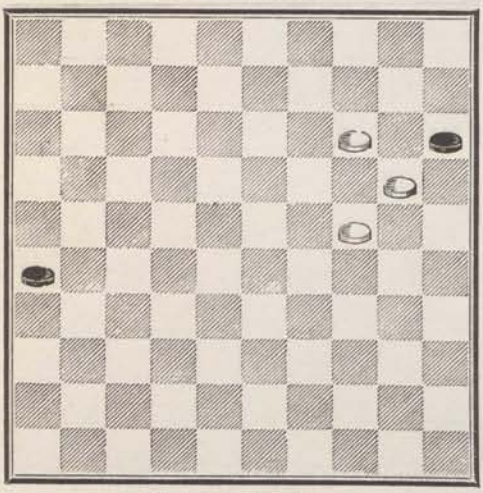
967 — **Blonde.**



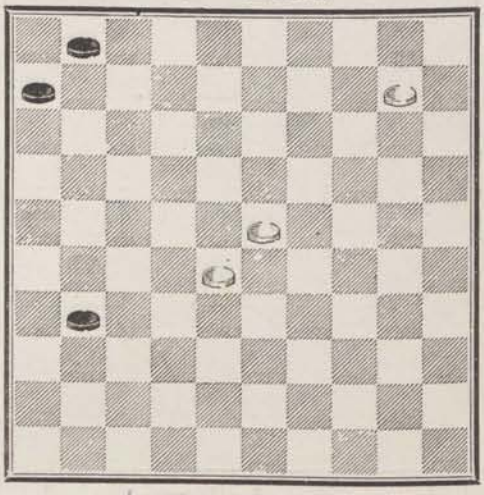
968 — **Blonde.**



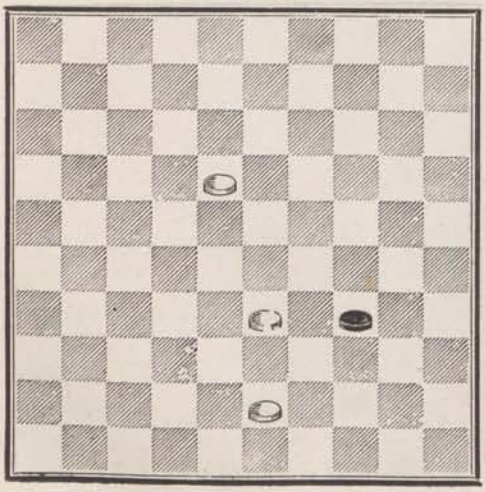
969 — **Blonde.**



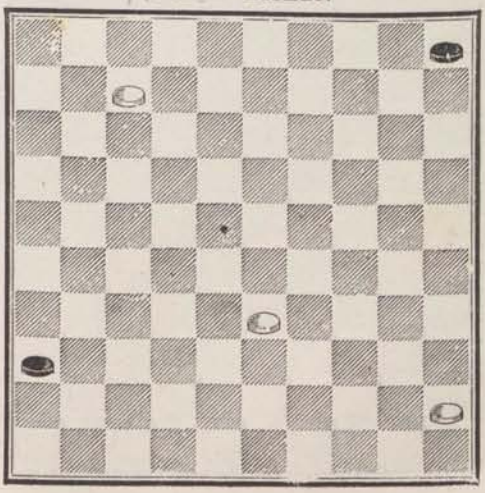
970 — **Everat.**



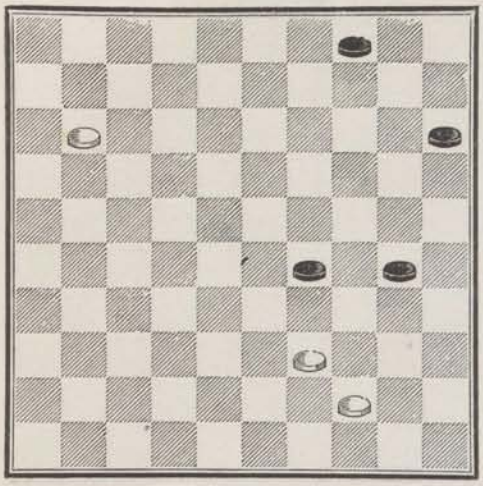
971 — **Blonde.**



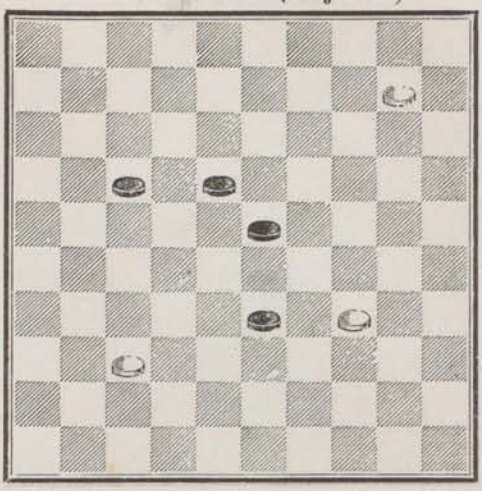
972 — **Blonde.**



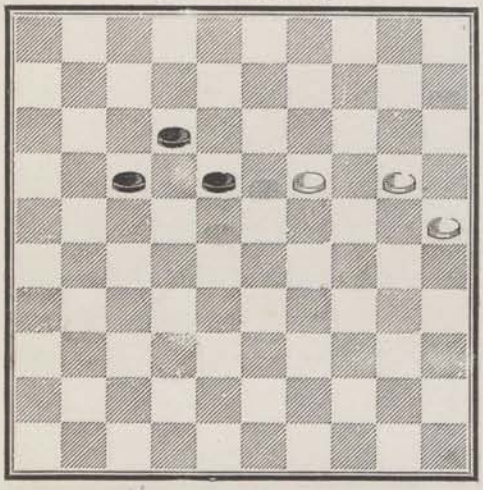
973 — **Éverat.**



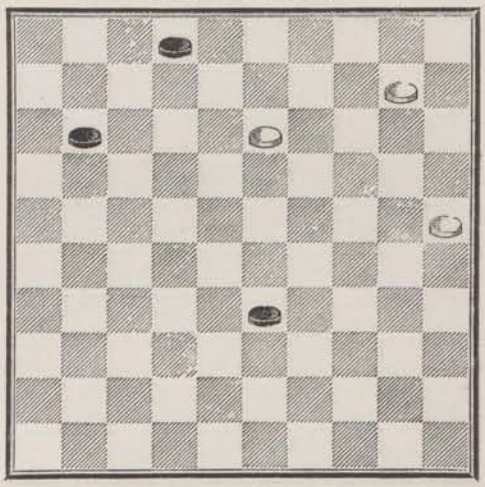
974 — **Dufour** * (en jouant).



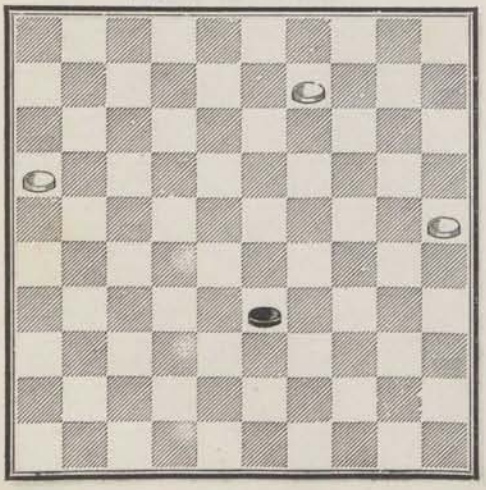
975 — **Blonde.**



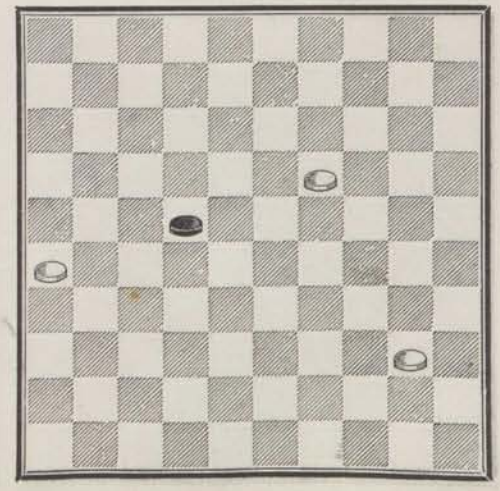
976 — **Everat.**



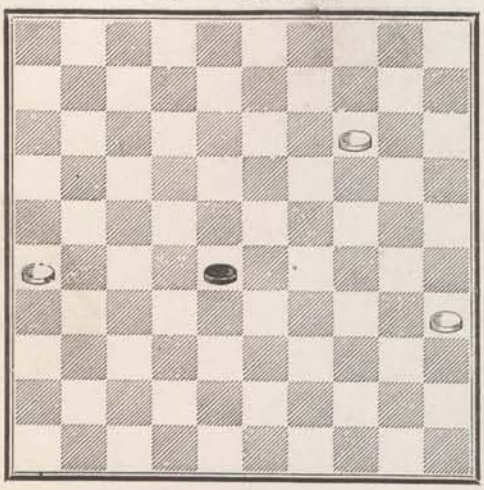
977 — **Danel.**



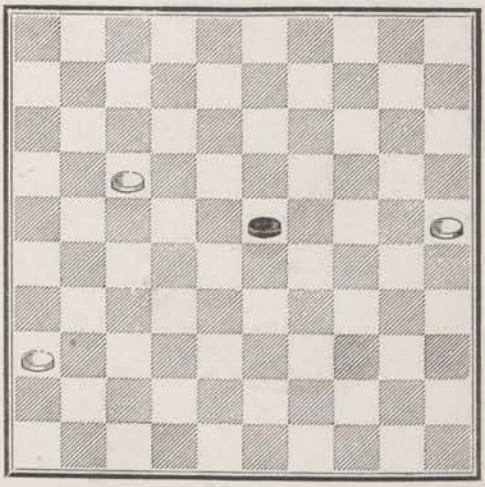
978 — **Alix.**



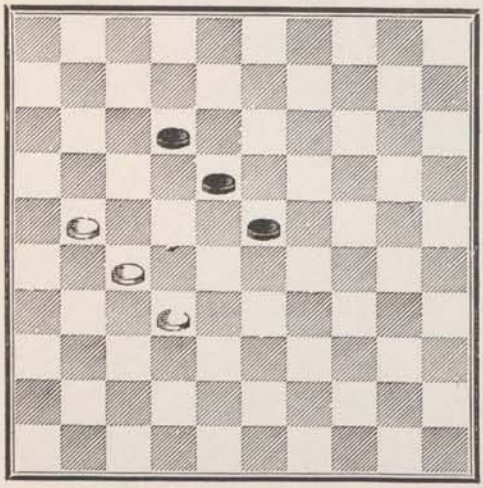
979 — **Bertrant.**



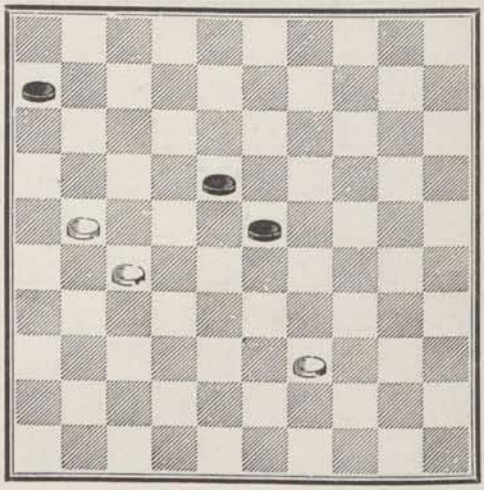
980 — **Mardoché à Chalon.**



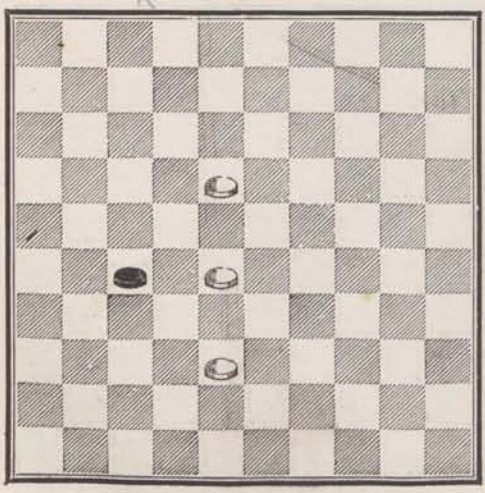
981 — **Blonde.**



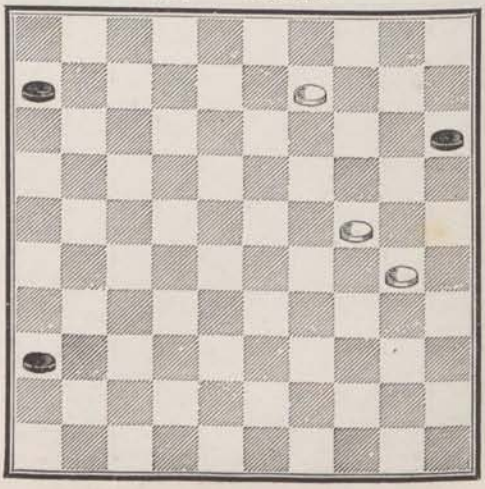
982 — **Blonde.**



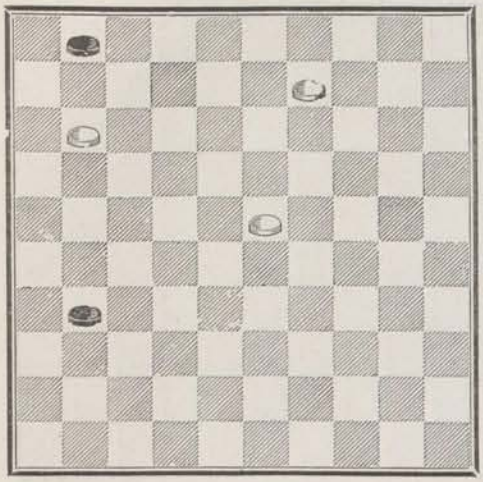
983 — **Blonde.**



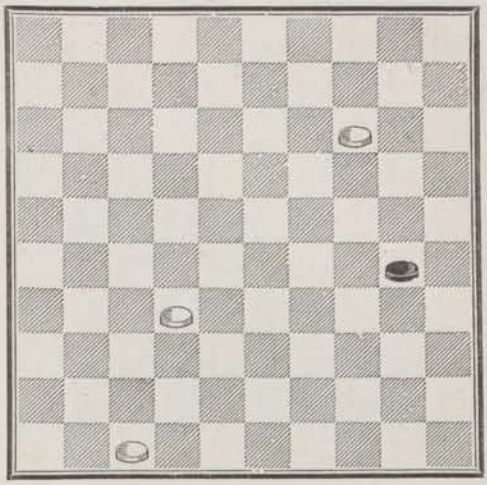
984 — **Blonde.**



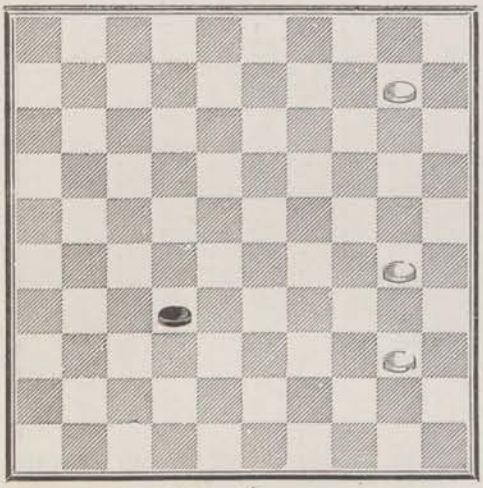
985 — **Blonde.**



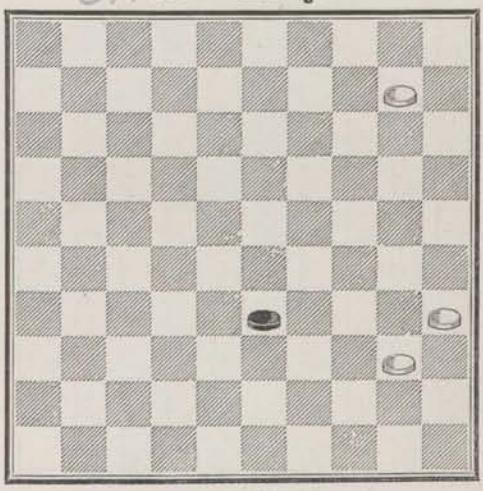
986 — **Blonde.**



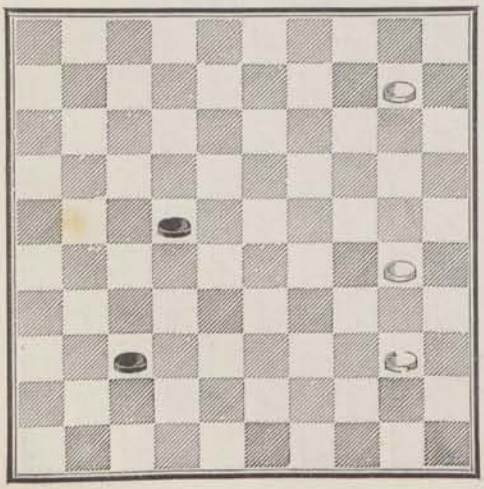
987 — **Blonde.**



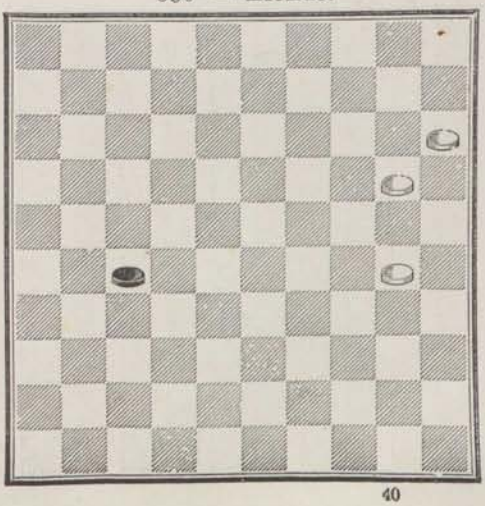
988 — **Aubry.**



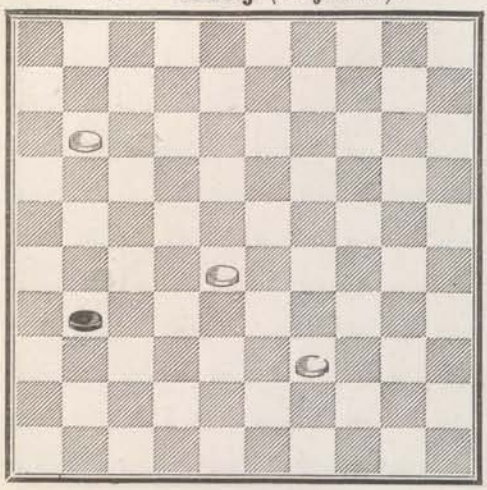
989 — **Éverat.**



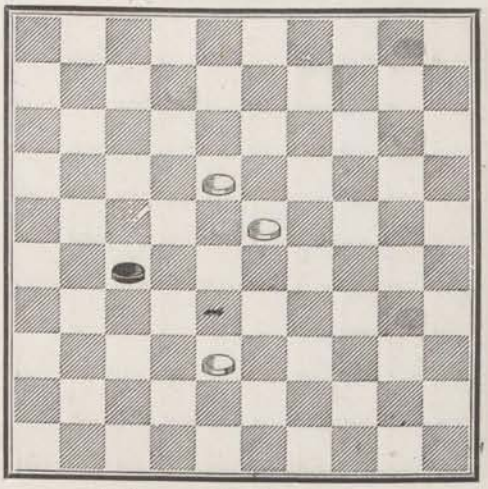
990 — **Blonde.**



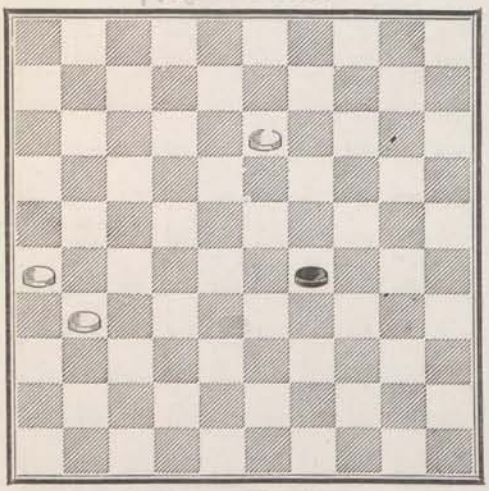
991 — **Aubry** (en jouant).



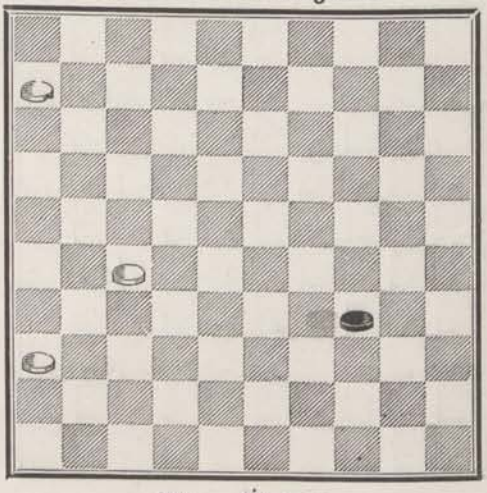
992 — **Blonde.**



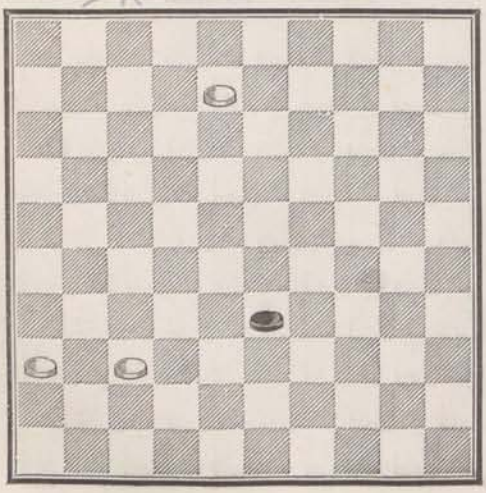
993 — **Nicod.**



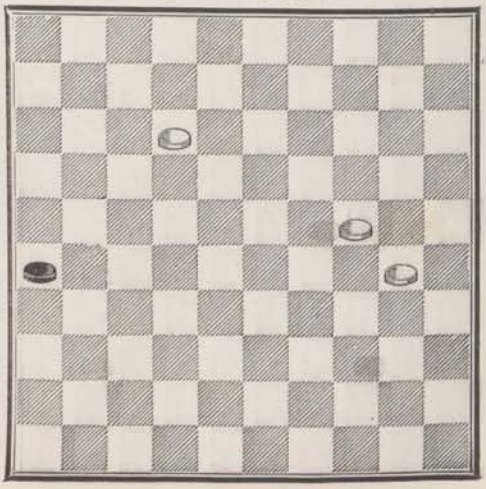
994 — **Alfred Régnier.**



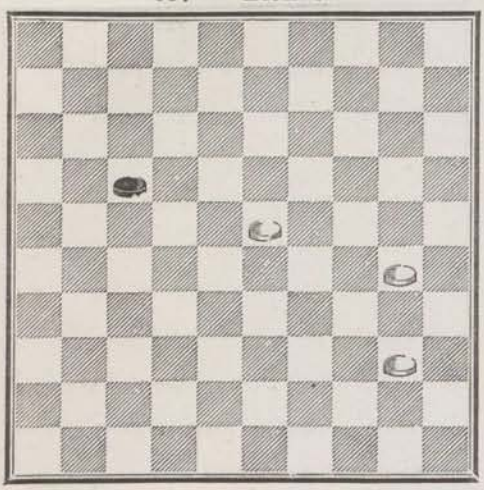
995 — **Blonde.**



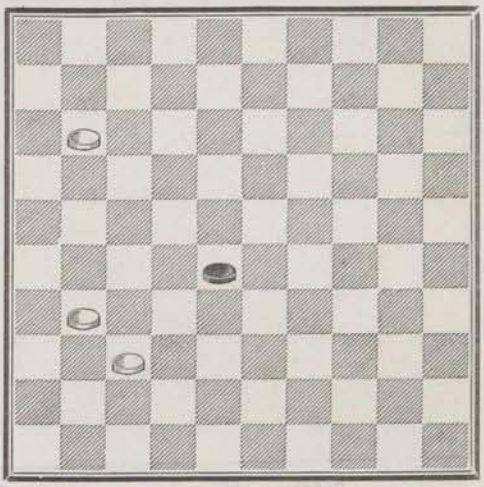
996 — **Everat.**



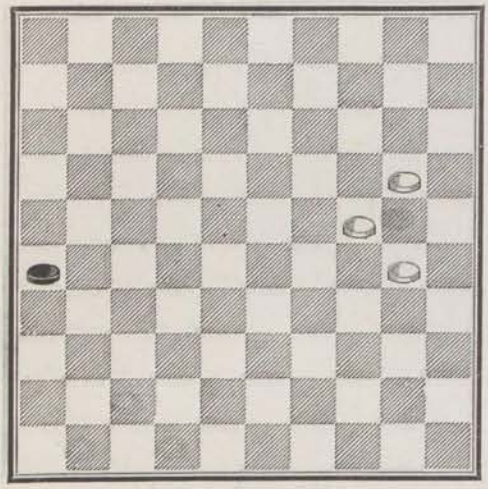
997 — **Blonde.**



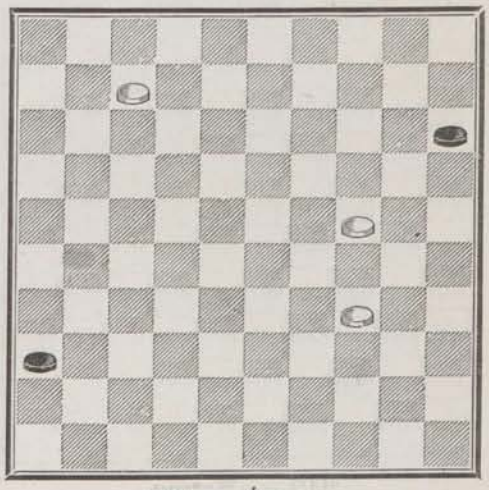
998 — **Patot-Vence.**



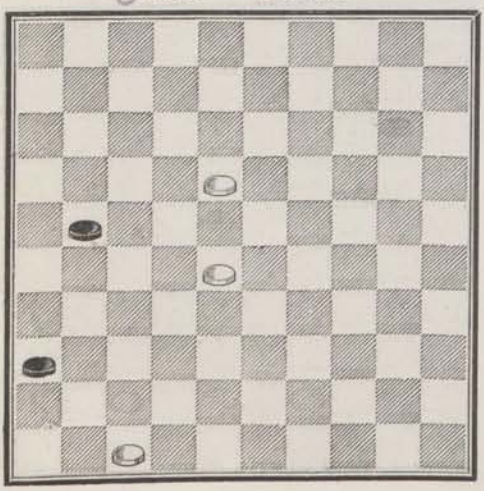
999 — **Éverat.**



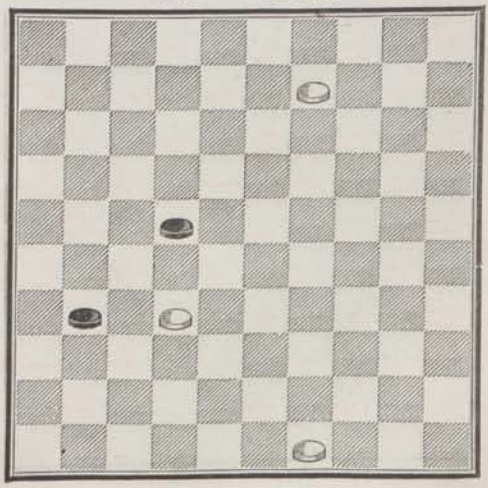
1000 — **Blonde.**



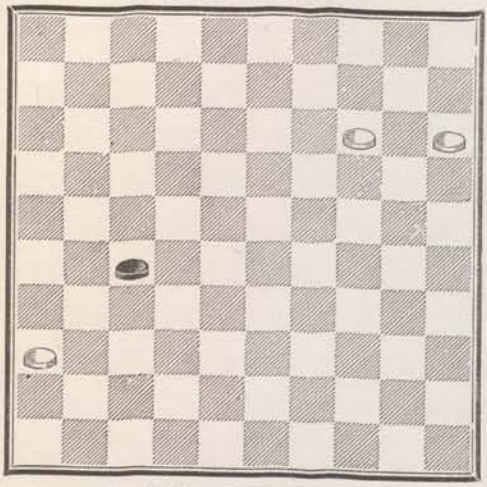
○ 1001 — **Combet.**



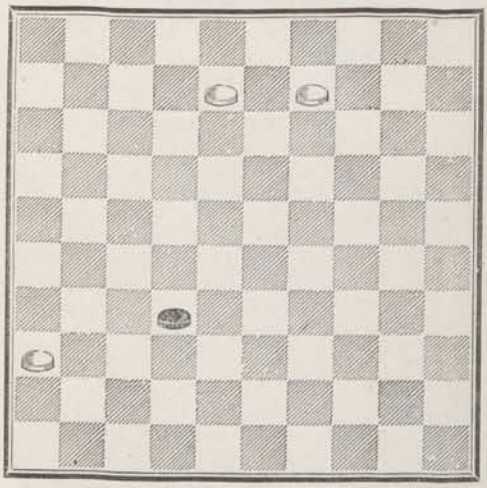
1002 — **Éverat.**



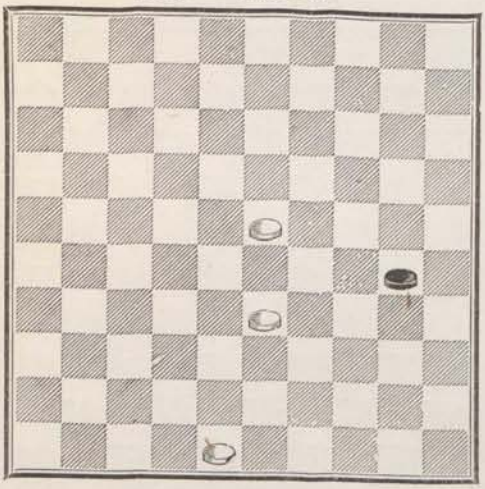
1003 — **Alix.**



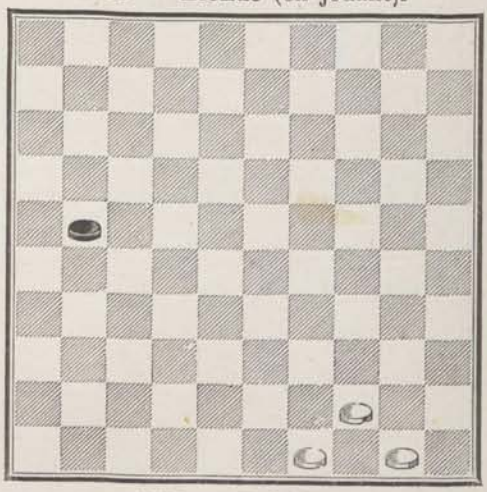
1004 — **Alix.**



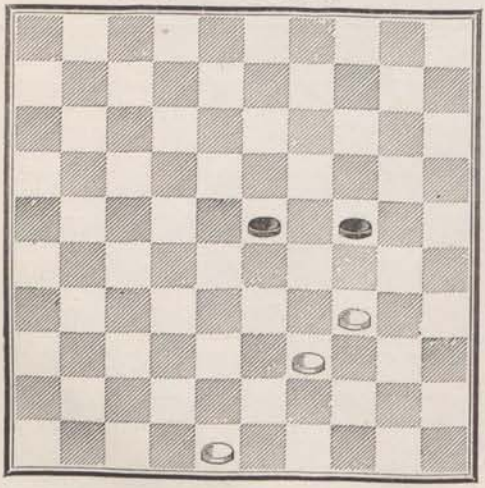
1005 — **Blonde.**



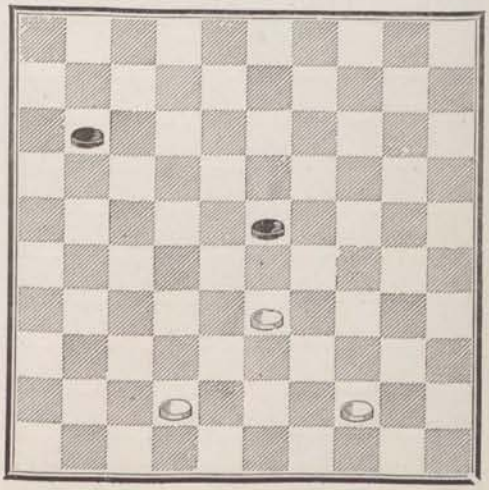
1006 — **Blonde** (en jouant).



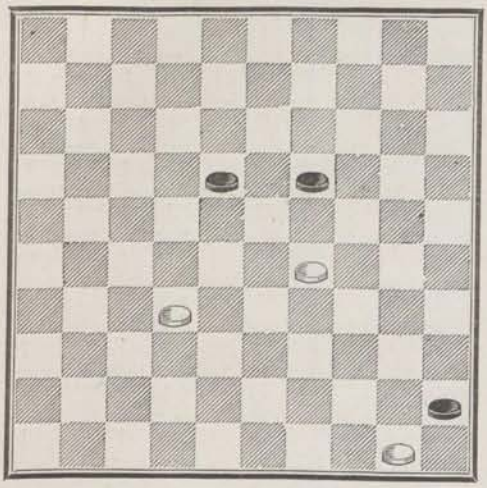
1007 — **Rotrou.**



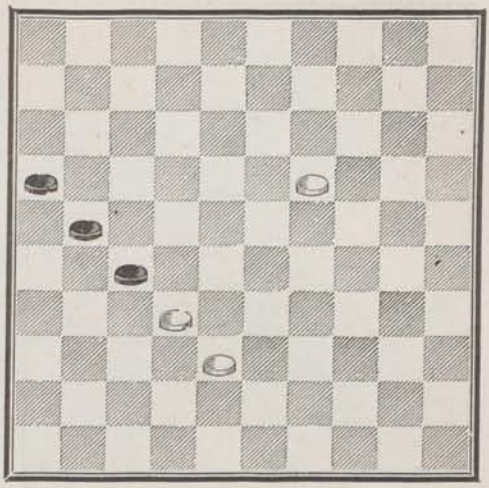
1008 — **Balédent.**



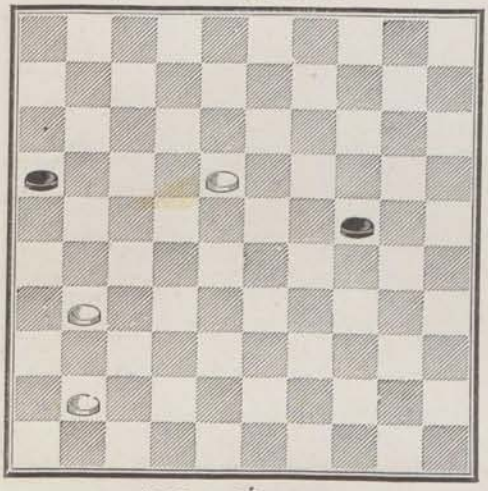
1009 — **V. Nicod.**



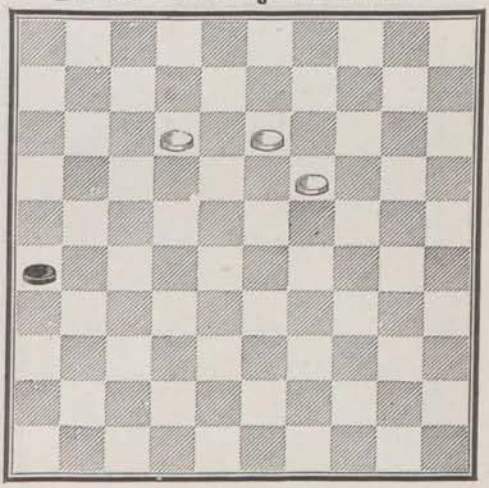
1010 — **Éverat.**



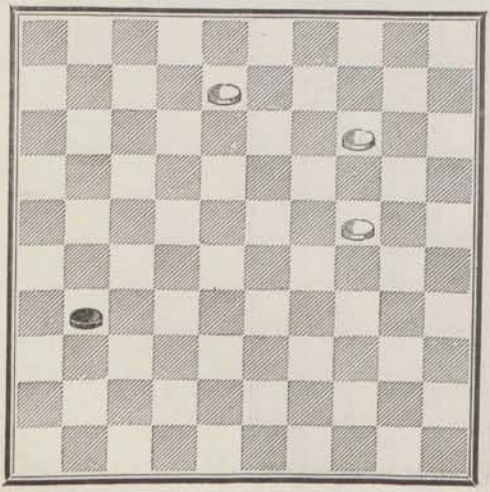
1011 — **V. Nicod**



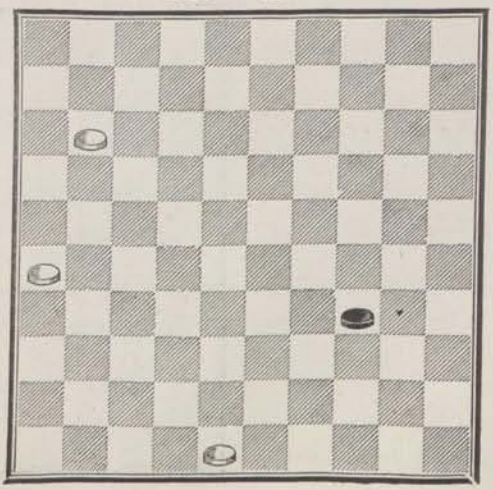
1012 — **Dessey** à **Dufour.**



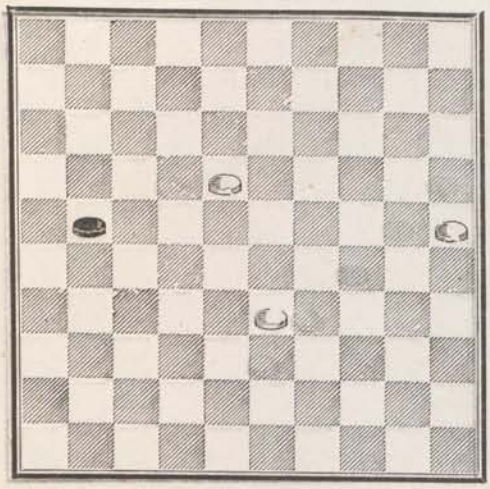
1013 — **Éverat.**



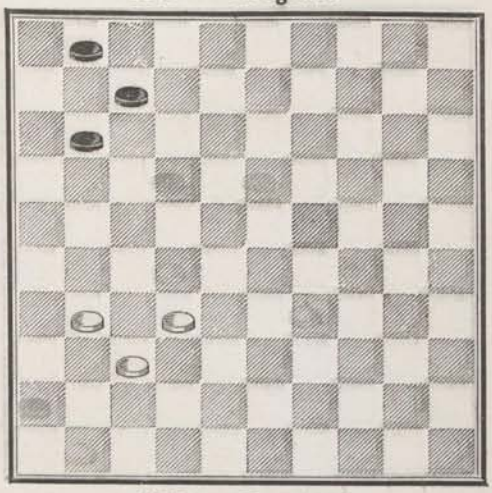
1014 — **Alix.**



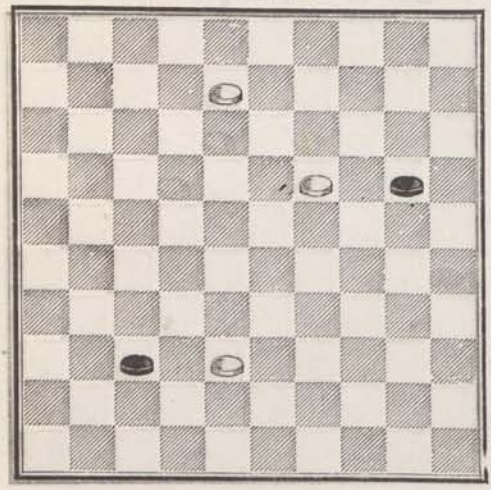
1015 — **Blonde.**



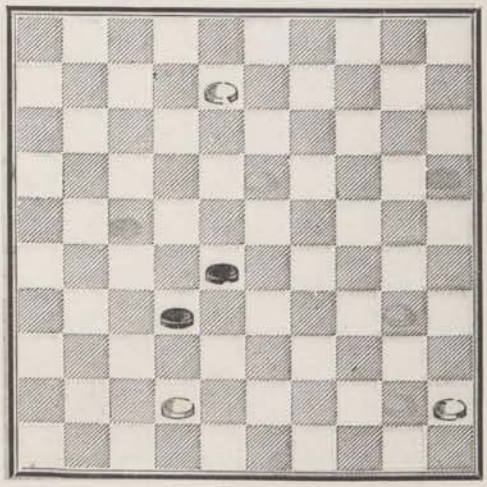
1016 — **Grégoire.**



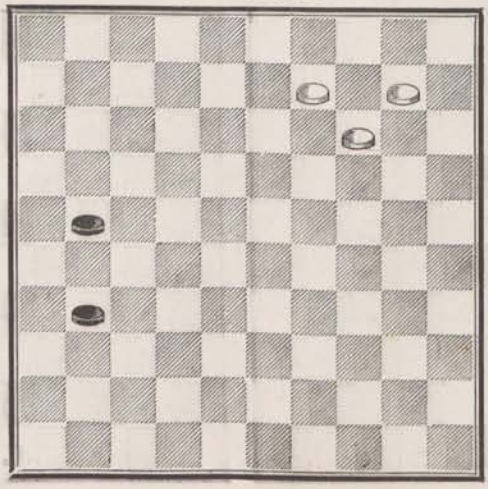
1017 — **Blonde.**



1018 — **Bertrand.**

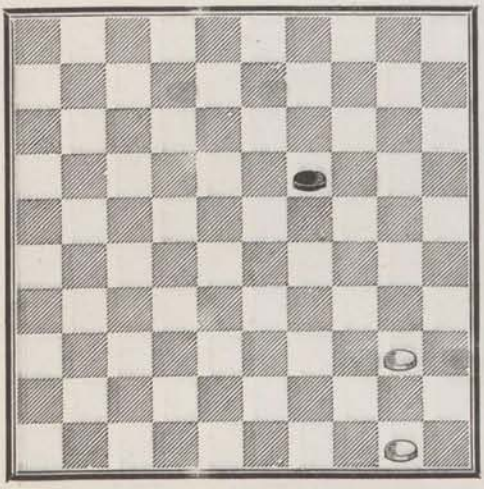


1019 — **Blonde.**

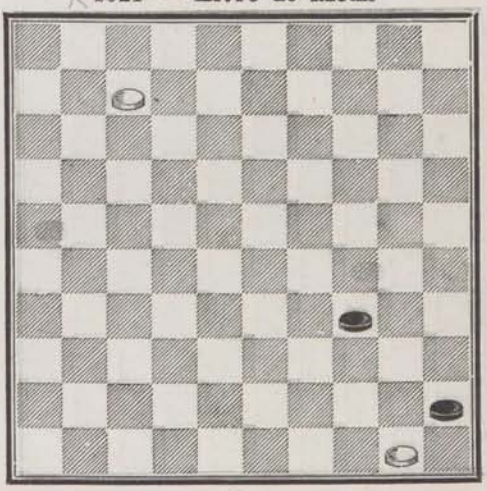


SÉRIES 2 & 1

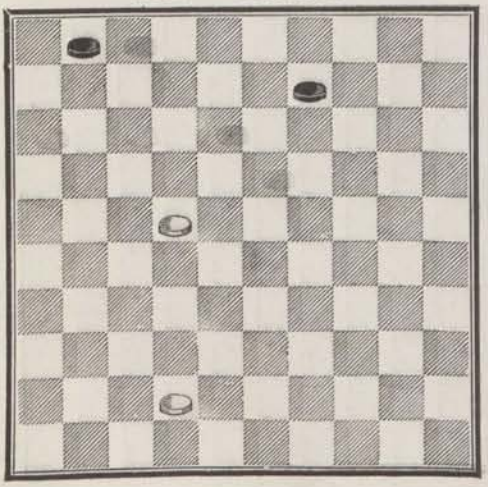
1020 — **Balédent.**



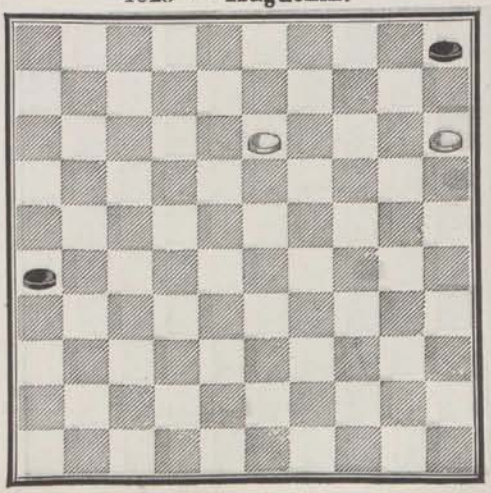
1021 — **Livre de Metz.**



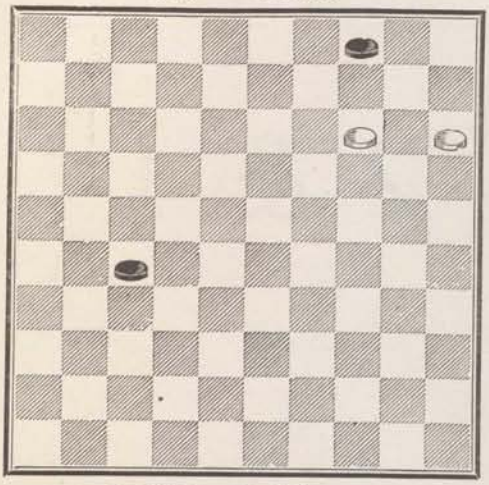
1022 — **Crassier.**



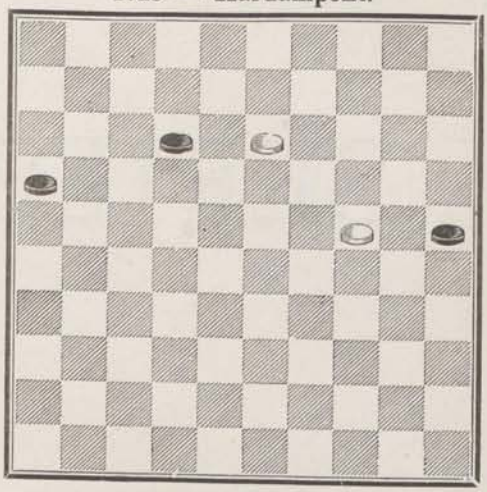
1023 — **Huguenin.**



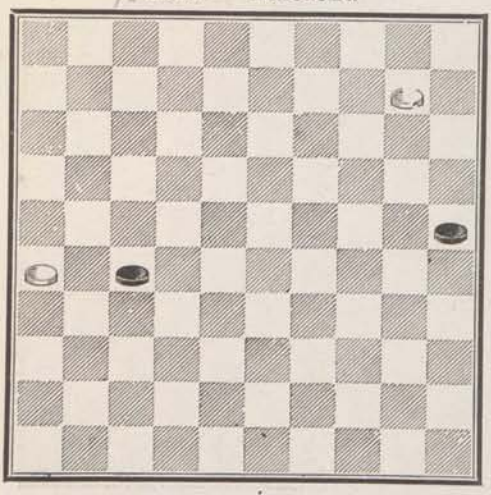
1024 — **Blonde.**



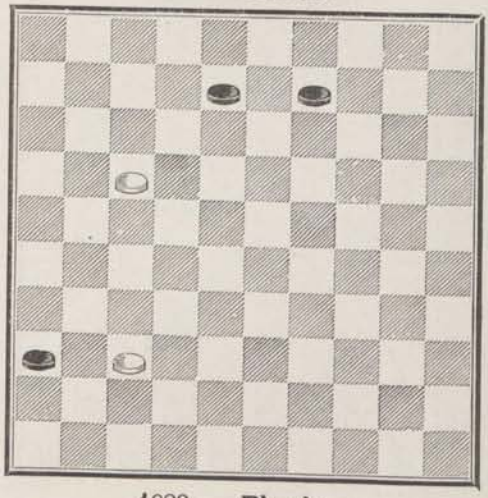
1025 — **Hardampont.**



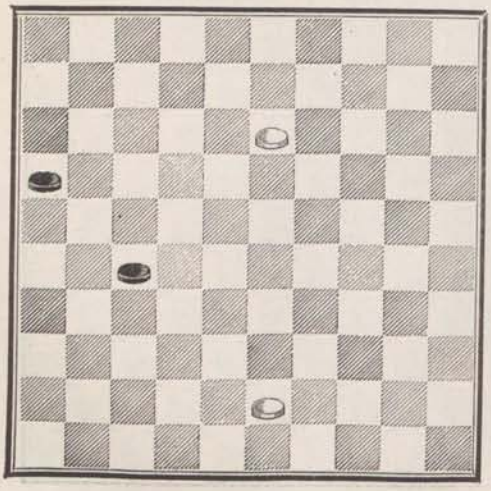
1026 — **Balédent.**



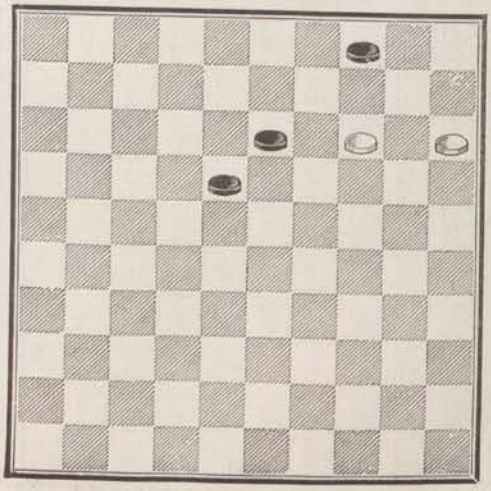
1027 — **Blonde**



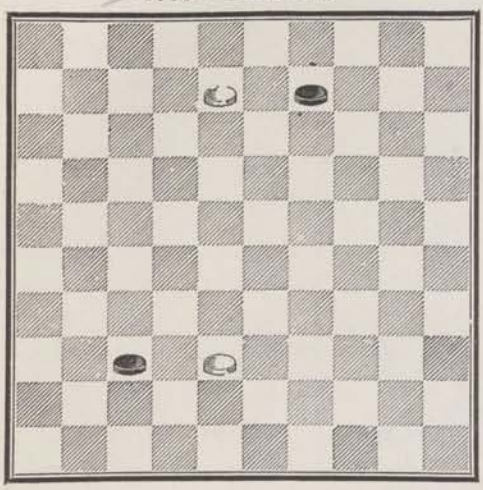
1028 — **Éverat.**



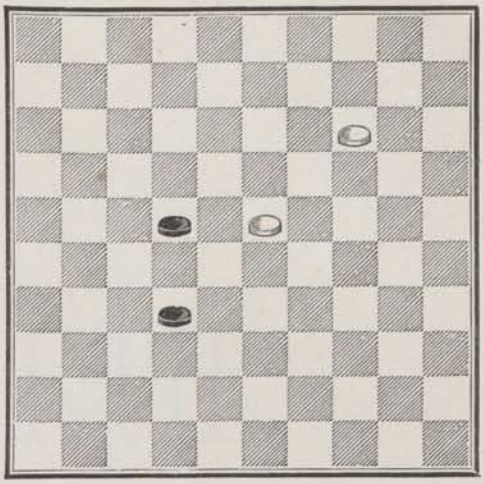
1029 — **Blonde.**



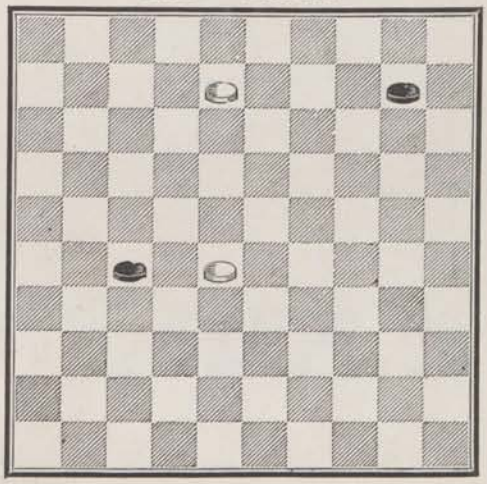
1030 — **Blonde.**



1031 — **Éverat.**



1032 — **Blonde.**

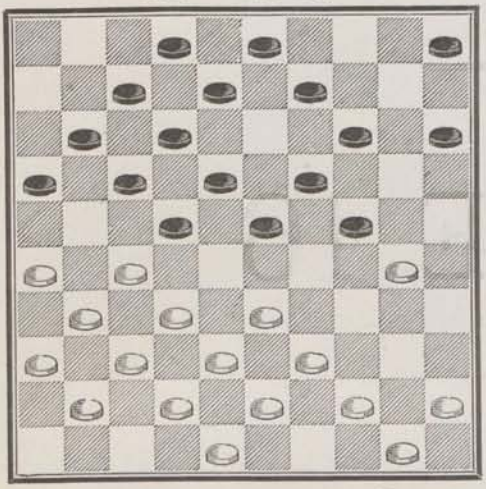


2ME PARTIE.

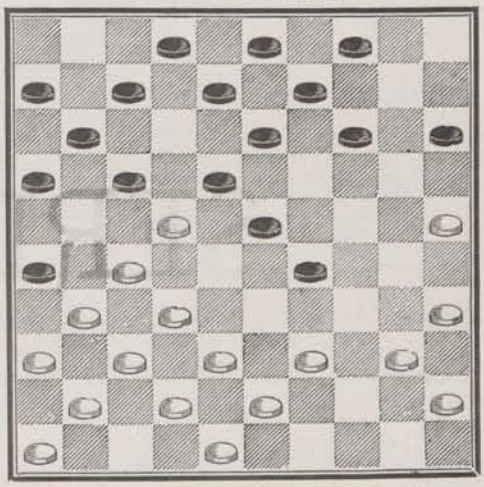
COUPS AVEC TEMPS DE REPOS

SÉRIE 17

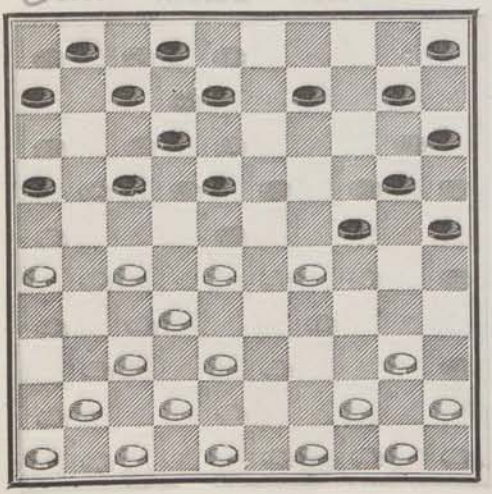
1033 — **Blonde.**



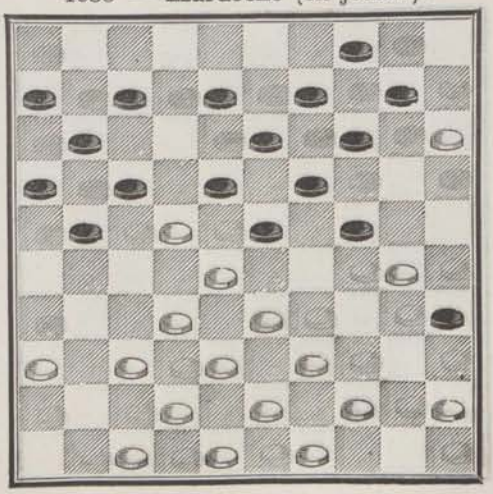
1034 — **Blonde.**



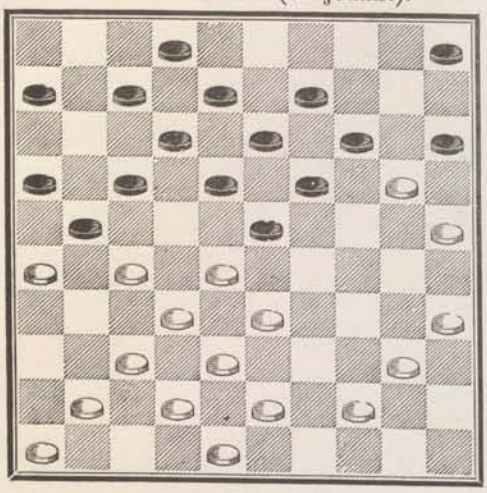
1035 — **Dufour** * à **Boutillier.**



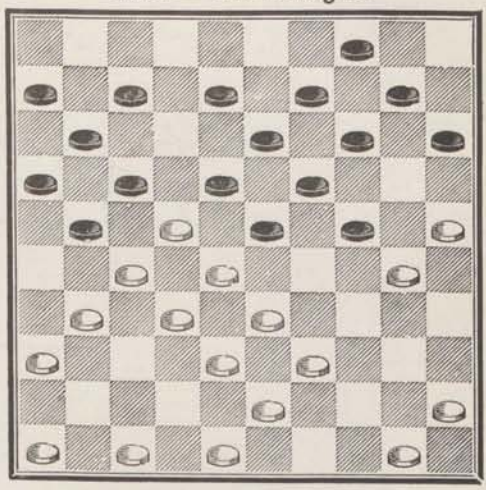
1036 — **Mardoché** (en jouant).



1037 — **Cottard** (en jouant).

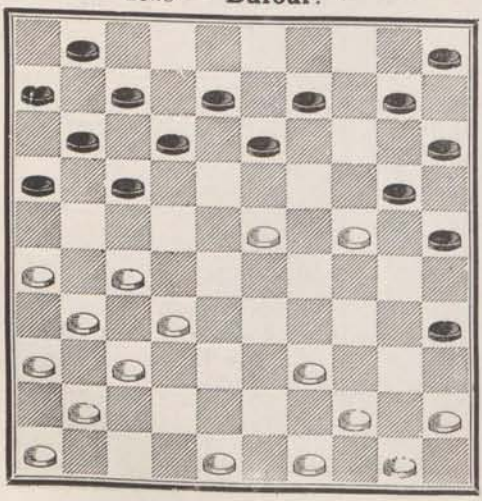


1038 — **Lamontagne.**

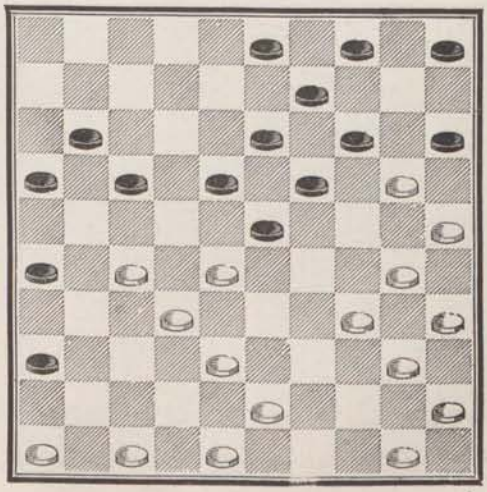


SÉRIE 16

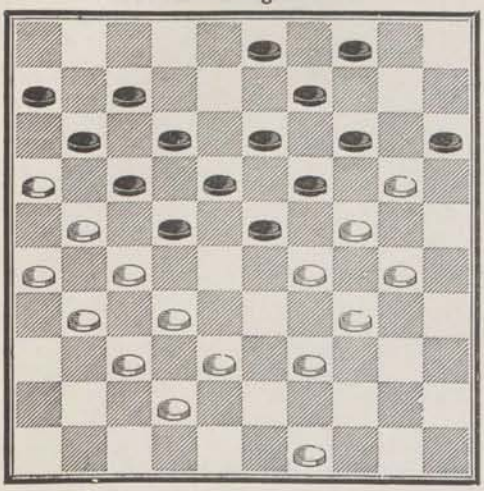
1039 — **Dufour.** *



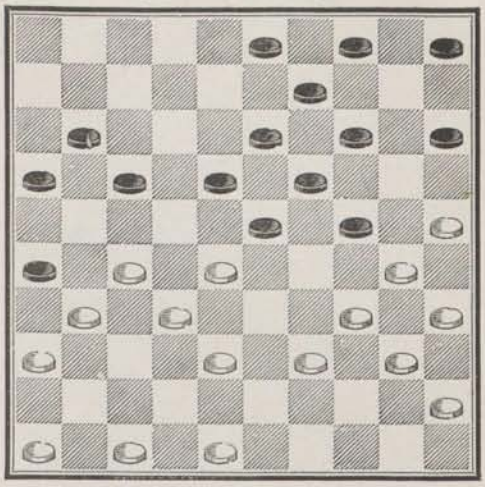
1040 — **Dufour.** *



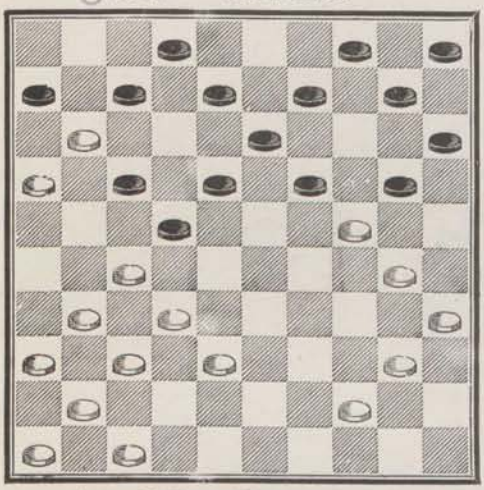
1041 — **Legenne.**



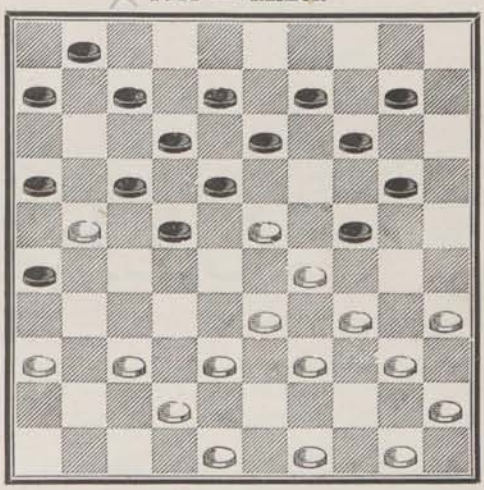
1042 — **Dufour.** *



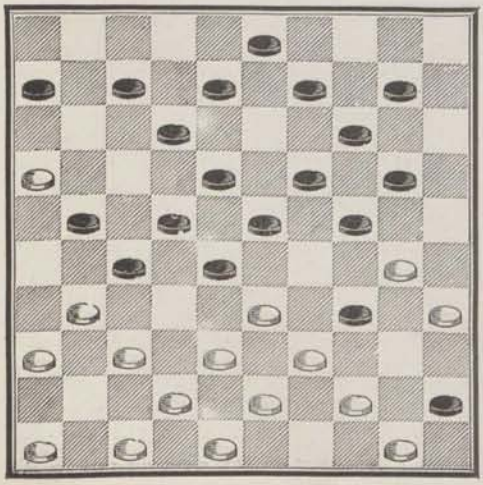
1043 — **Commard.**



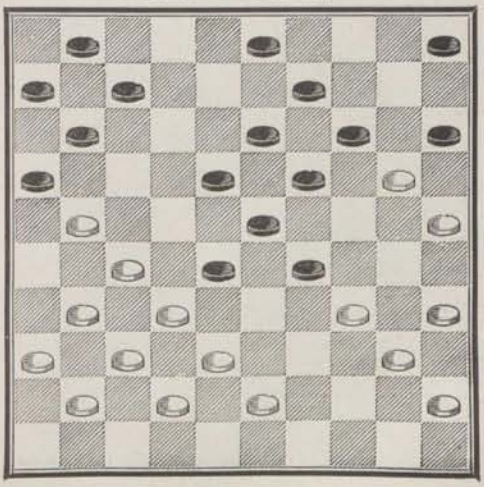
1044 — **Minet.**



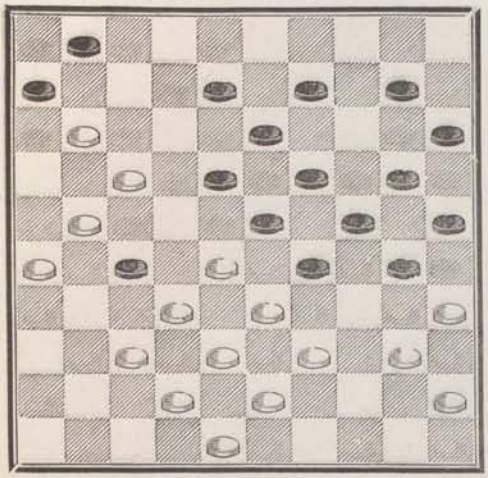
1045 — **Bernard.**



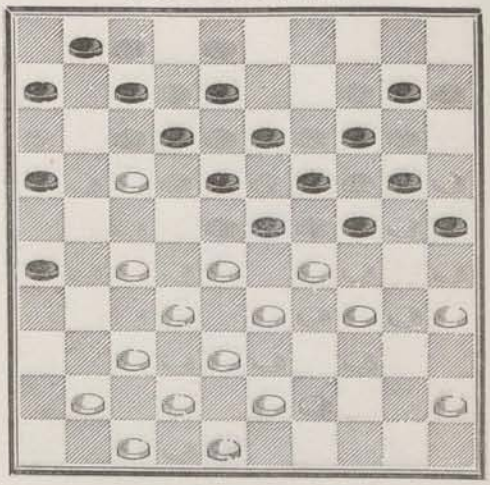
1046 — **Blonde.**



1047 — **Wolf.**

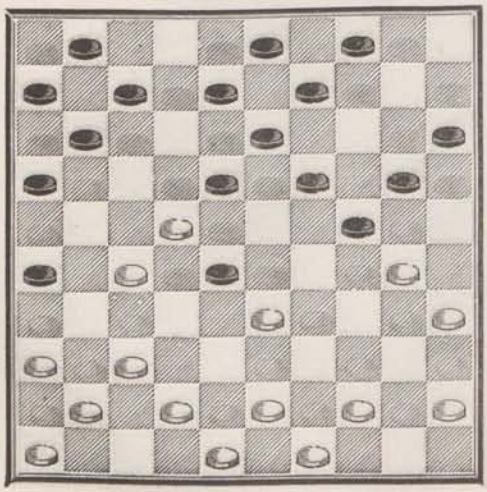


1048 — **Commard.**

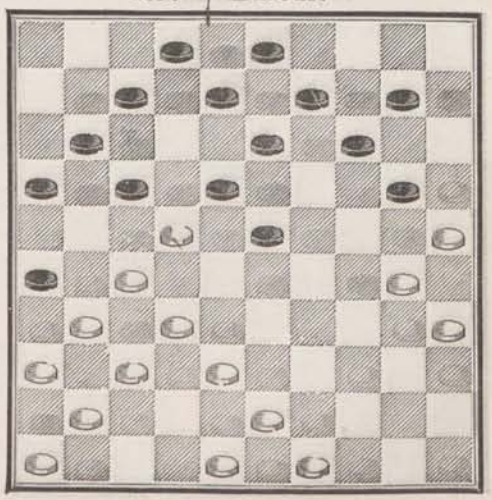


SÉRIE 15

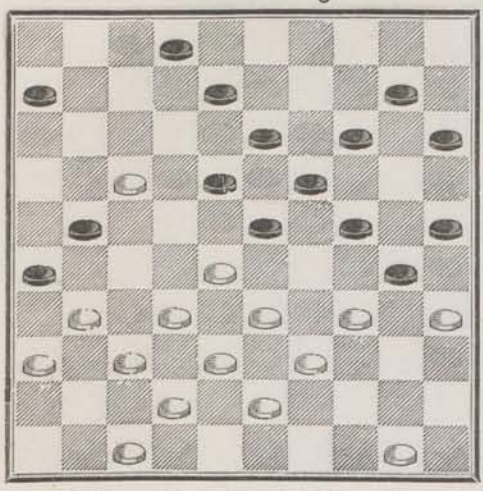
1049 — **Blonde.**



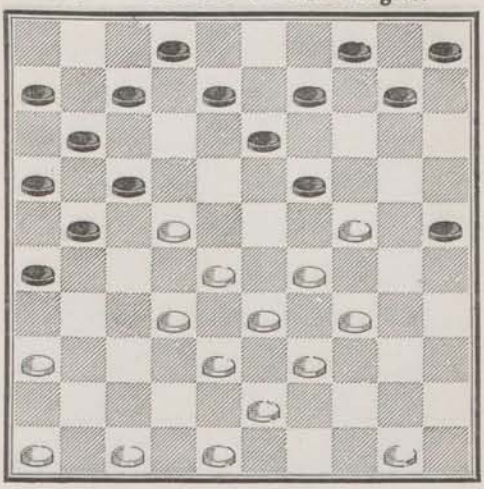
1050 — **Dufour.** *



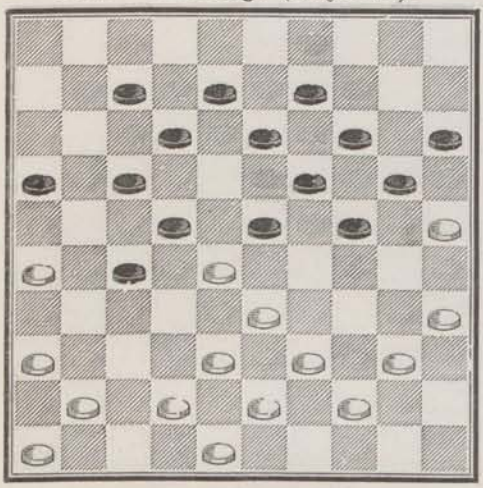
1051 — **Lamontagne.**



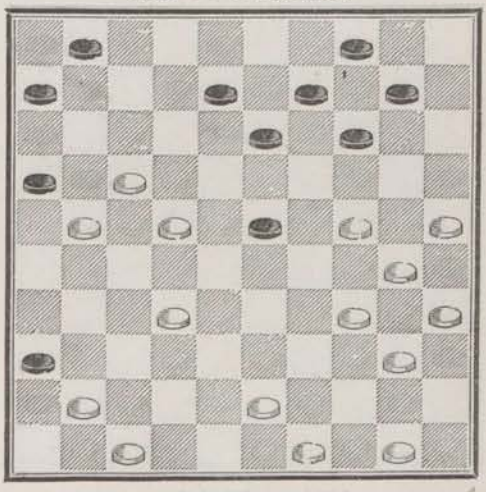
1052 — **Dufour** à **Lamontagne.**



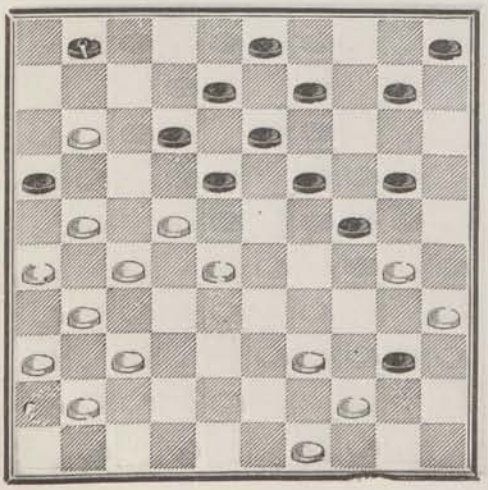
1053 — **Bonnelye** (en jouant).



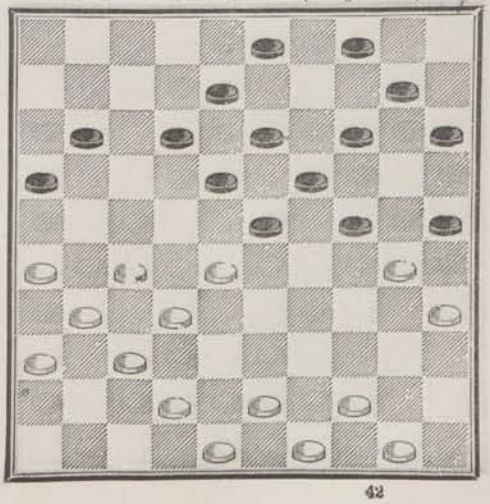
1054 — **Boutillier.**



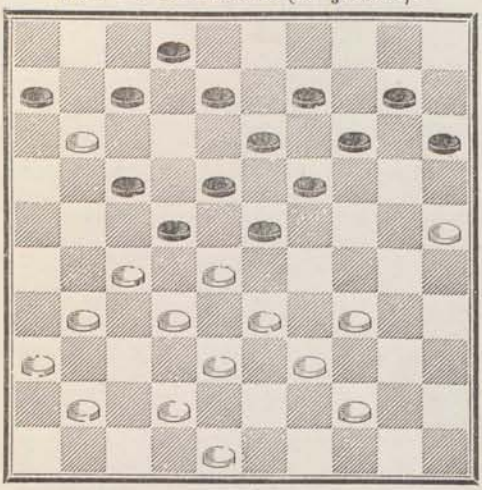
1055 — **Commard.**



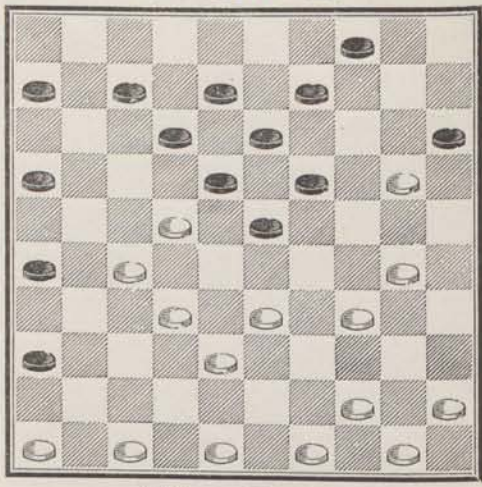
1056 — **Dardennes** (en jouant). vgl 90



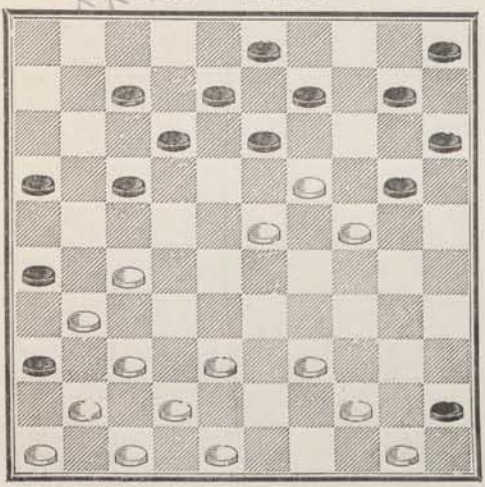
1057 — **Commard** (en jouant).



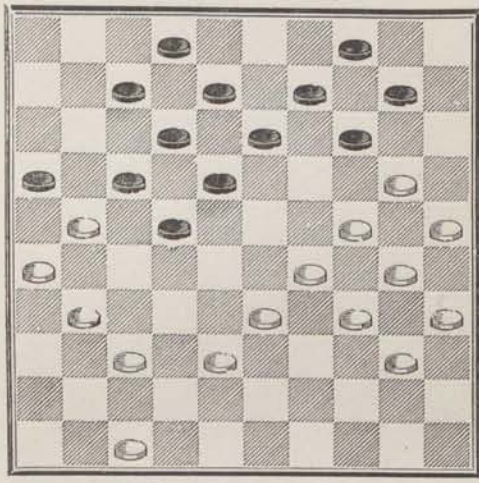
1058 — **Mardoché.**



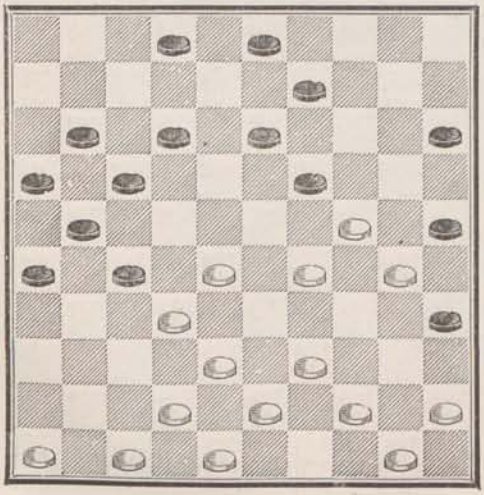
1059 — **Everat.**



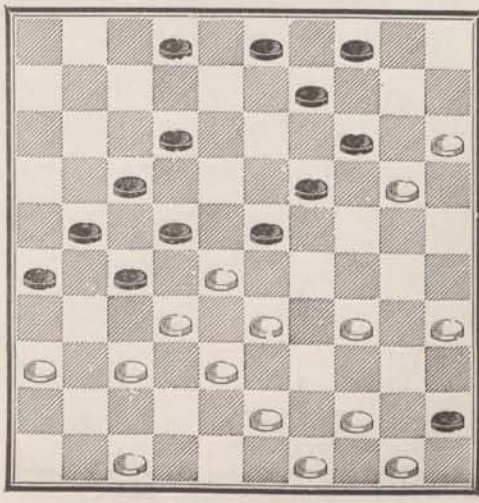
1060 — **Blonde.**



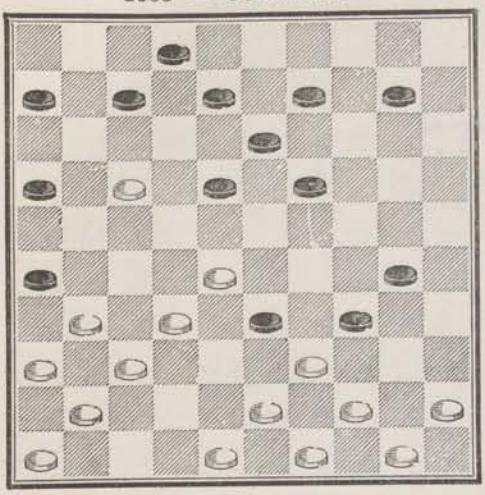
1061 — **Philidor.**



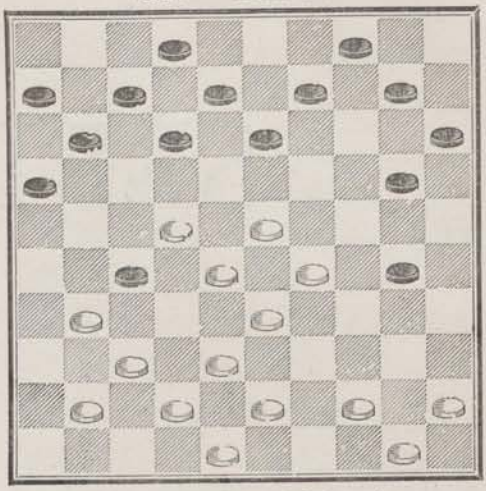
1062 — **Blonde.**



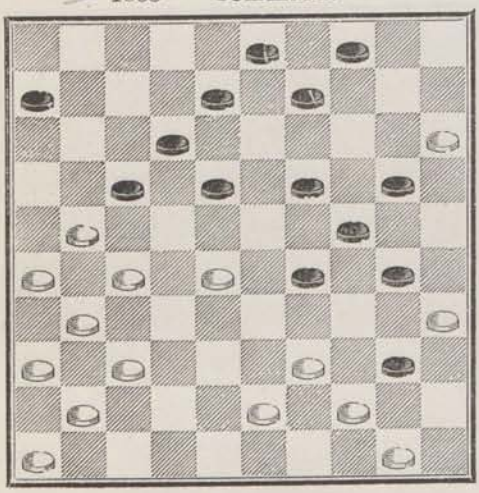
1063 — **Commard.**



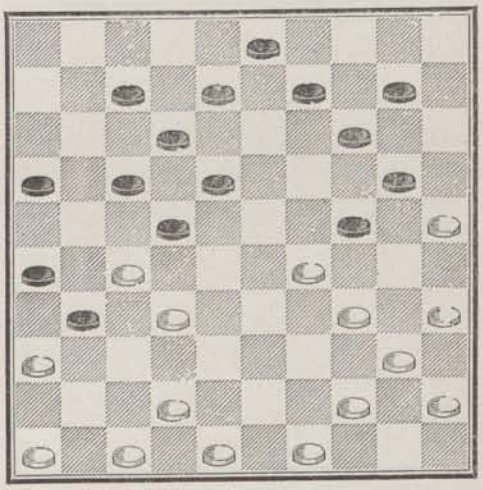
1064 — **Dufour.**



1065 — **Commard.**

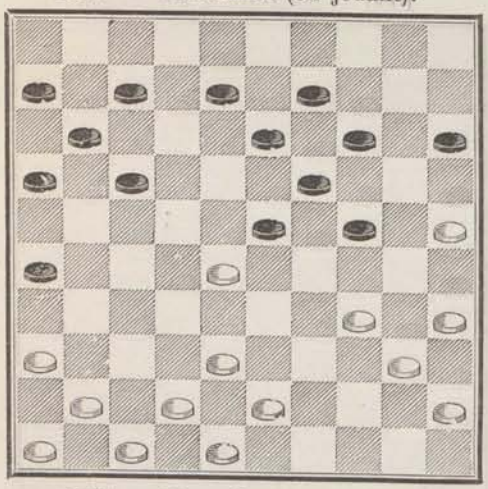


1066 — **Dufour à Fontaine.**

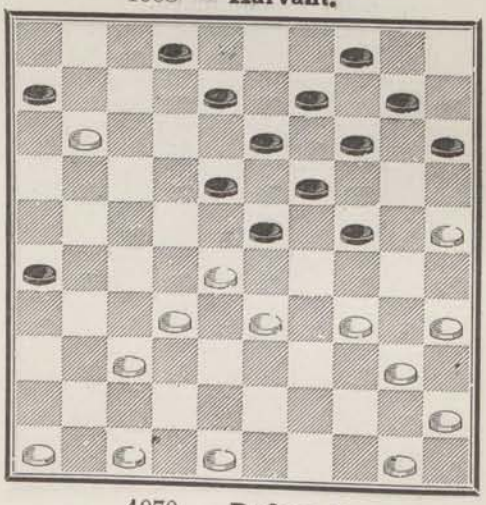


SÉRIE 14

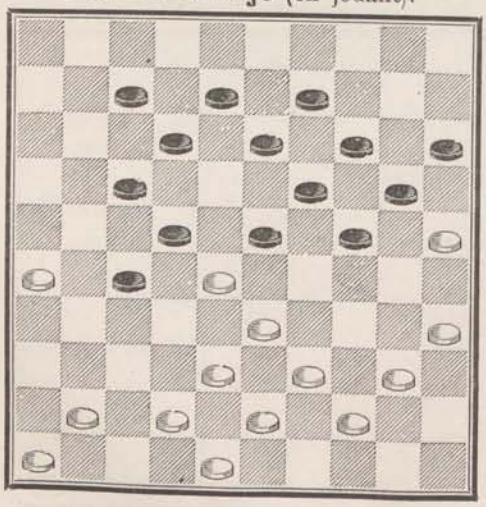
1067 — **Laloumet** (en jouant).



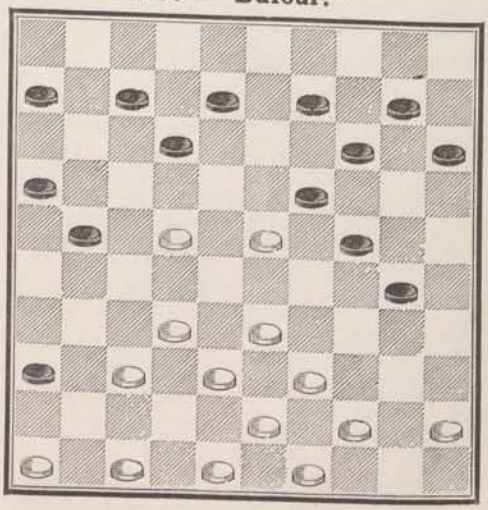
1068 — **Harvant.**



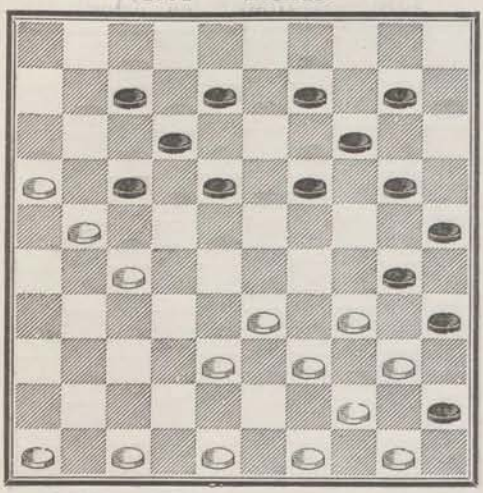
1069 — **Bonnelye** (en jouant).



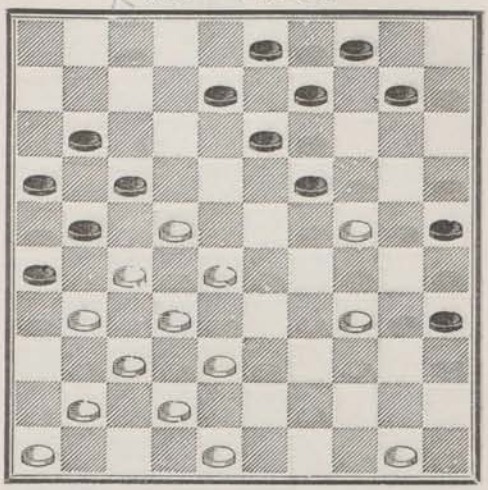
1070 — **Dufour.** *



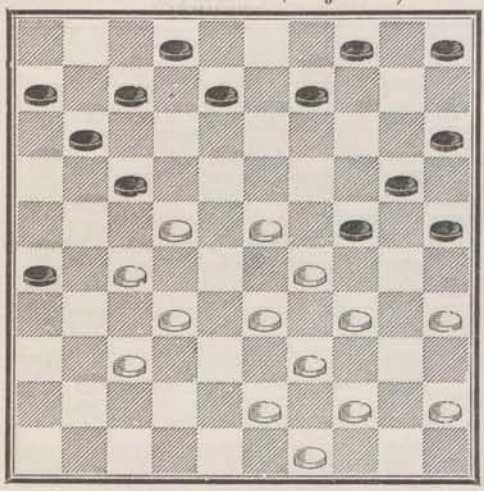
1071 — **Blonde.**



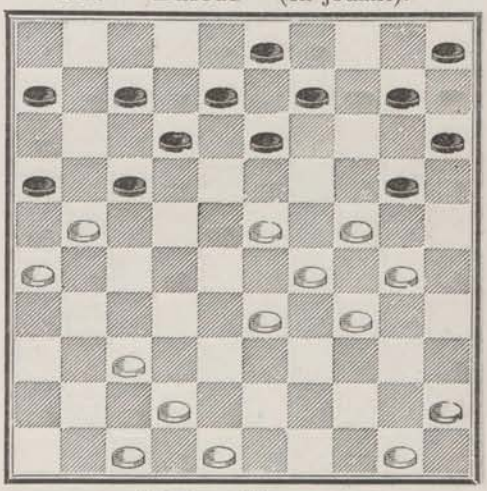
1072 — **Blonde.**



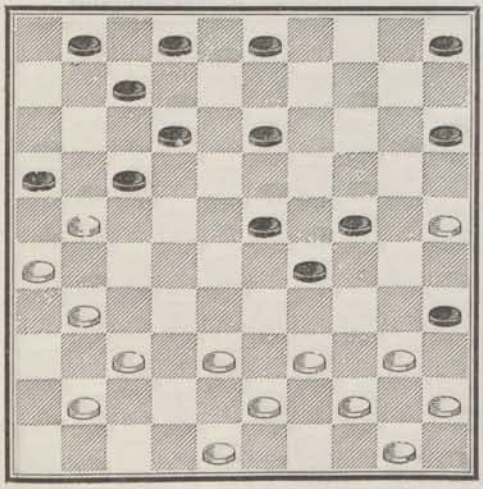
1073 — **Dufour** ⋆ (en jouant).



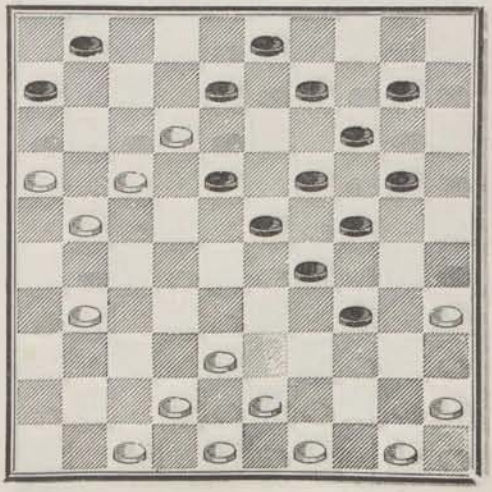
1074 — **Dufour** ⋆ (en jouant).



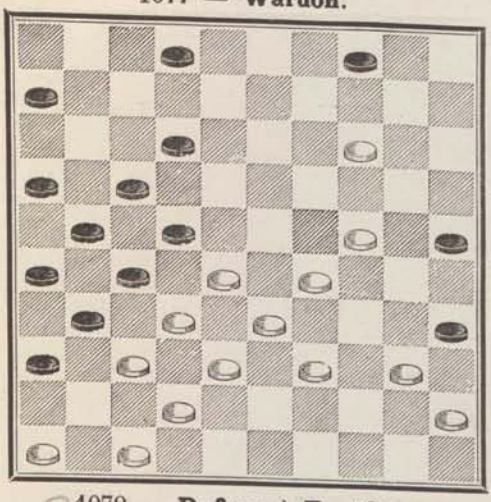
1075 — **Éverat.**



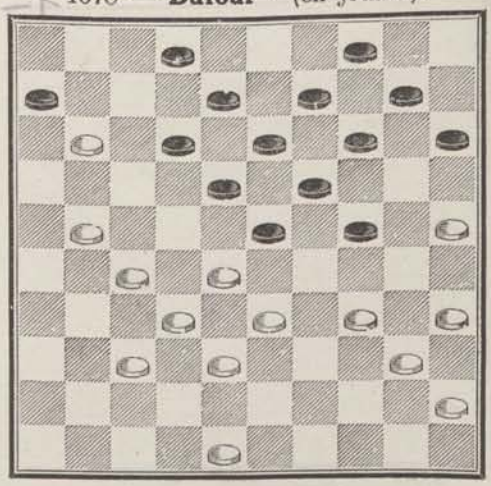
1076 — **Éverat.**



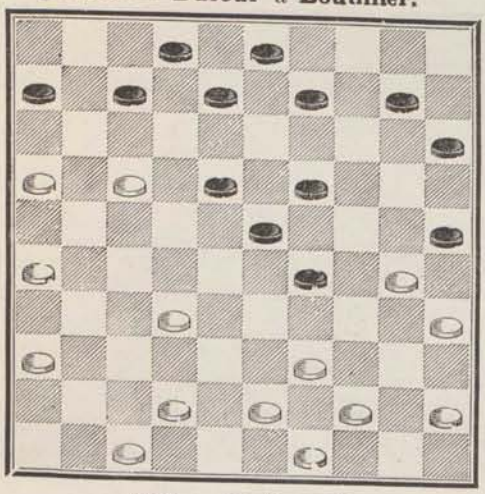
1077 — **Wardon.**



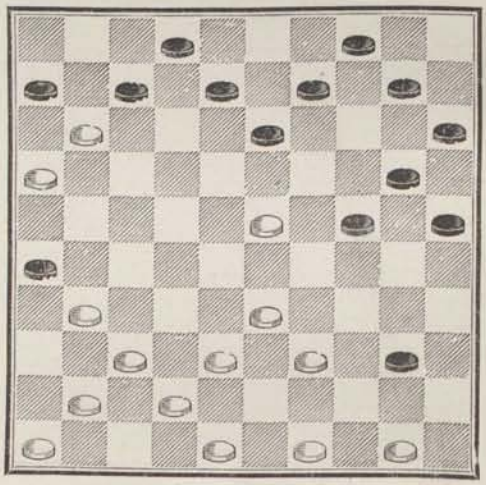
1078 — **Dufour** * (en jouant).



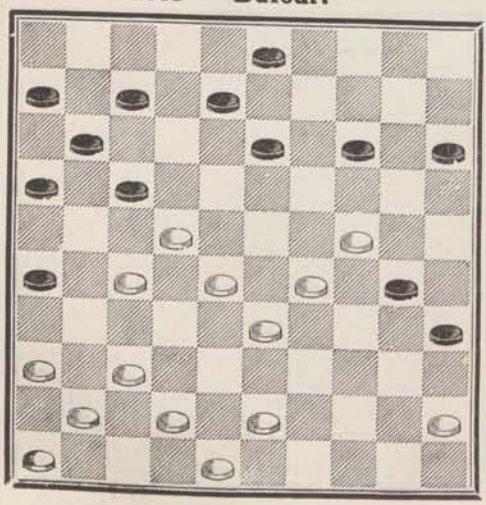
1079 — **Dufour** à **Boutillier.**



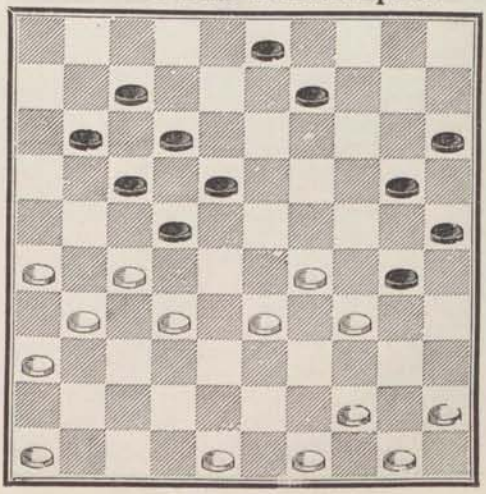
1080 — **Commard.**



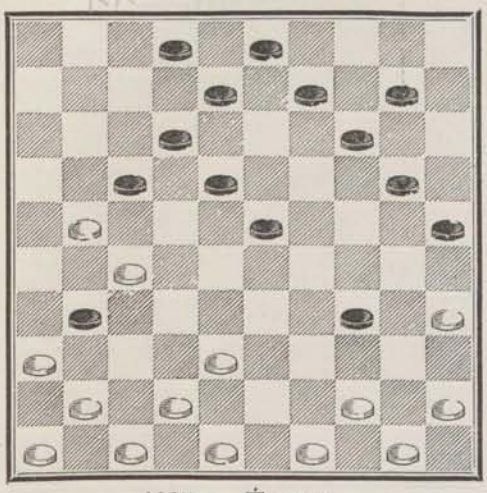
1081 — **Dufour.** *



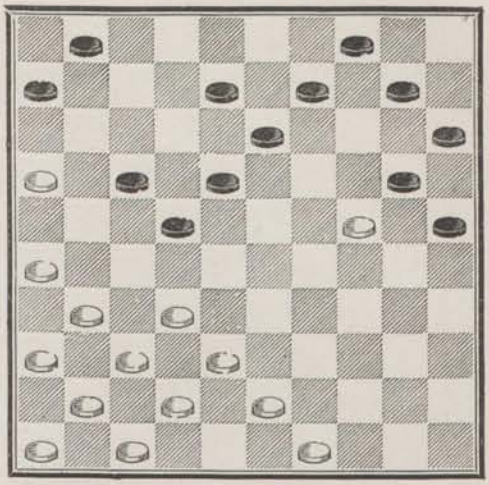
1082 — **Dufour** à **Hardampont.**



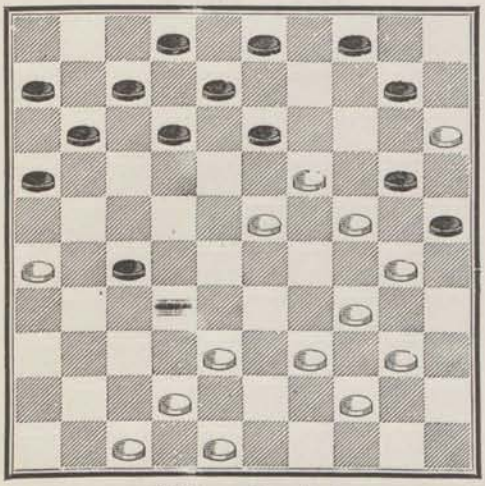
1083 — **Blonde.**



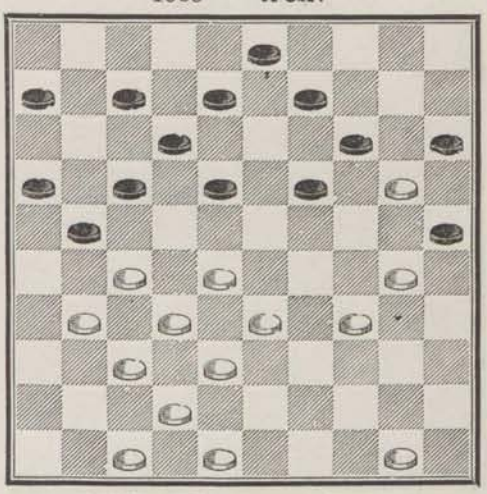
1084 — **Commard.**



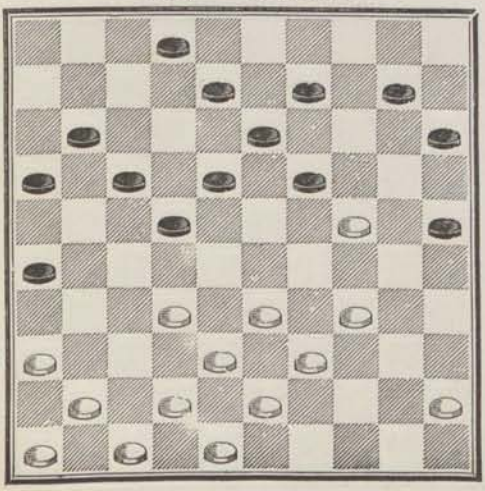
1085 — **Éverat.**



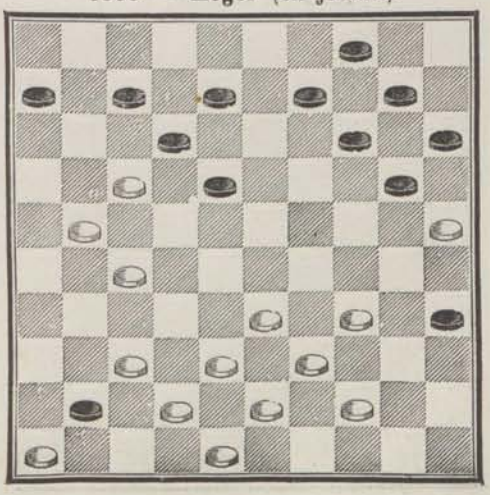
1086 — **Wolf.**



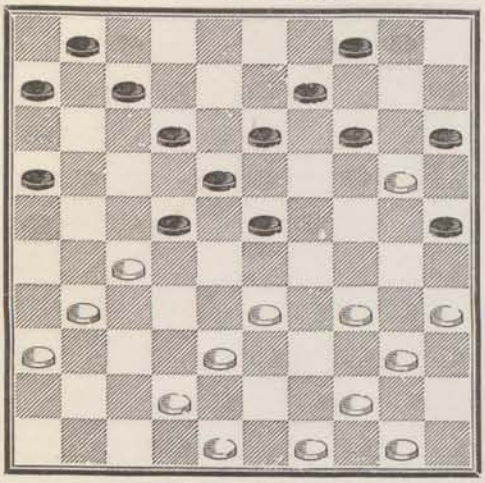
1087 — **Combet.**



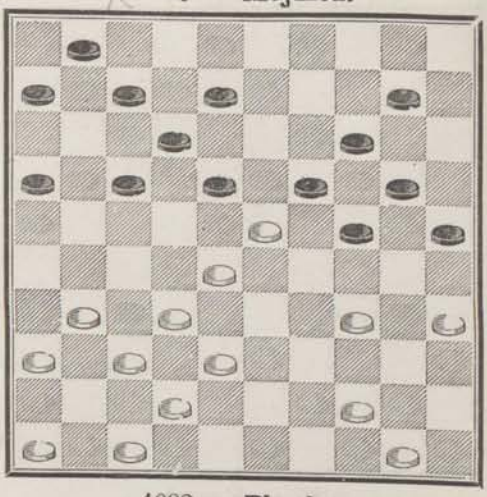
1088 — **Léger** (en jouant).



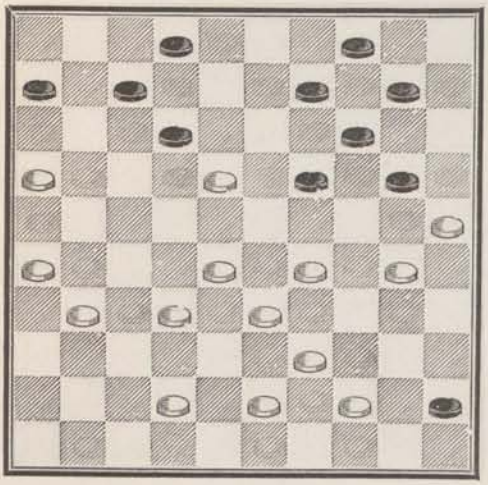
1089 — **La Hève.**



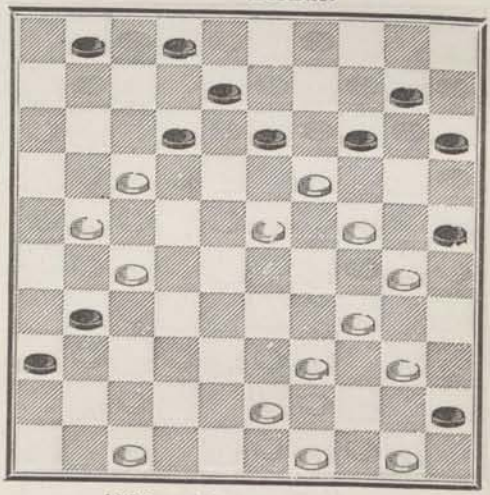
1090 — **Meynieu.**



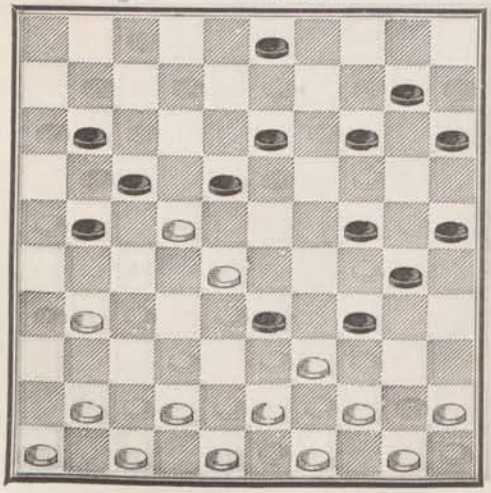
1091 — **Minet.**



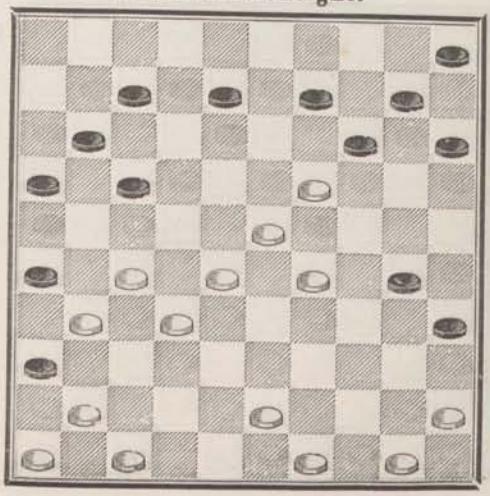
1092 — **Blonde.**



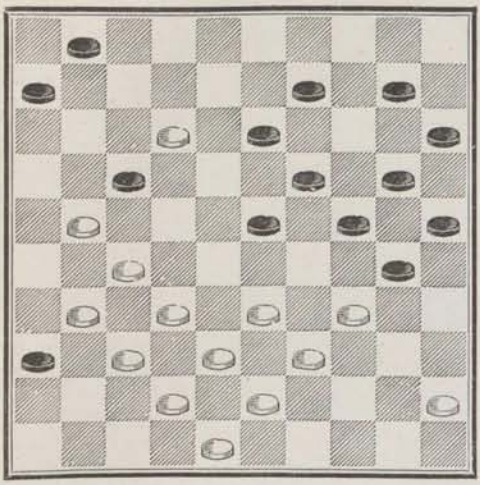
1093 — **Blonde.**



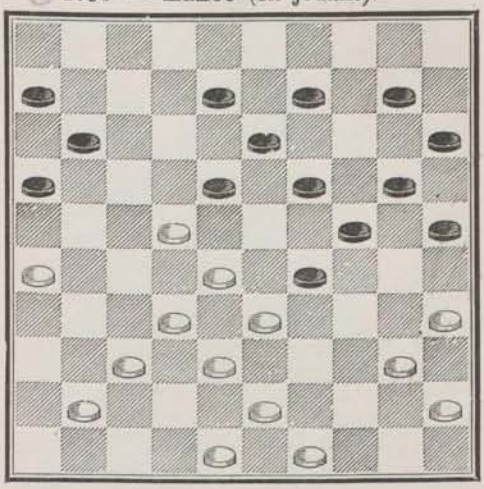
1094 — **Lamontagne.**



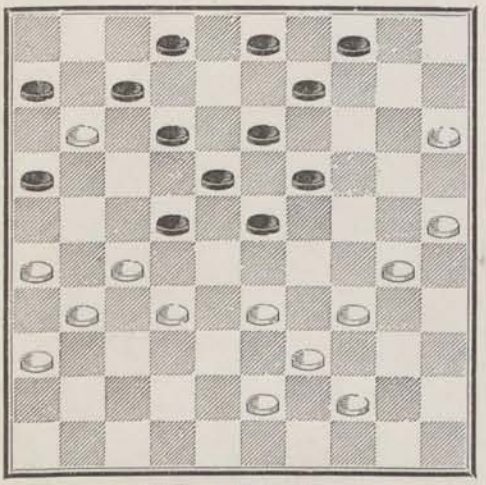
1095 — **Éverat.**



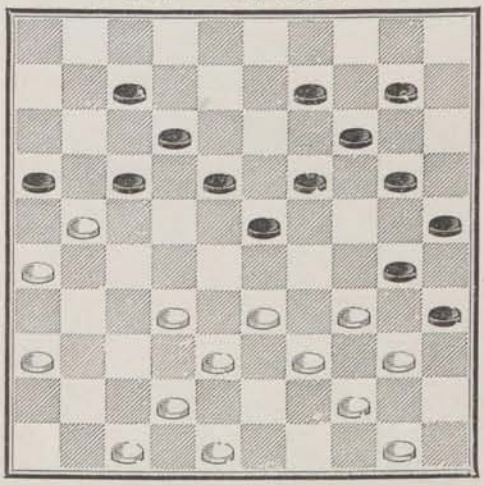
1096 — **Lanoé** (en jouant).



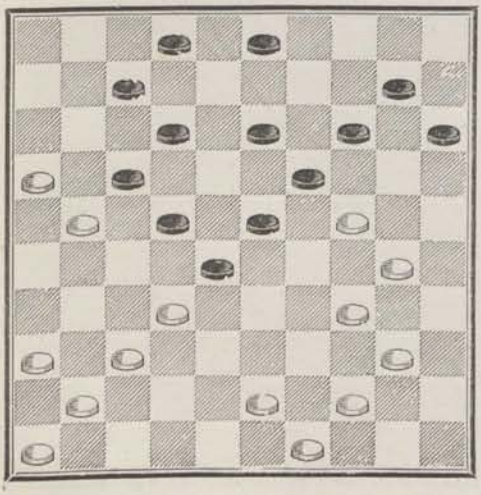
1097 — **Blonde**



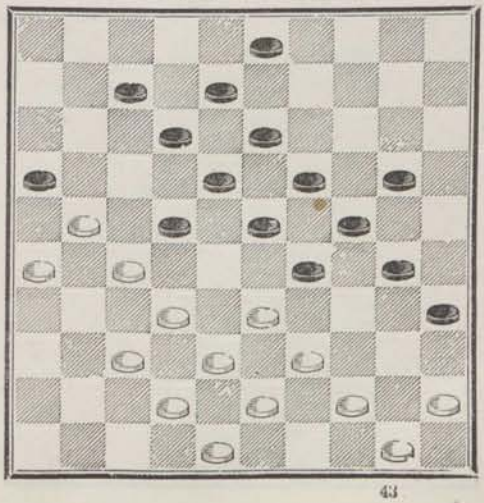
1098 — **Commard.**



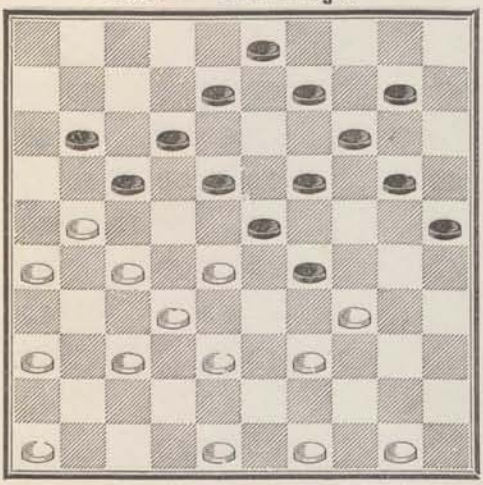
1099 — **Blonde.**



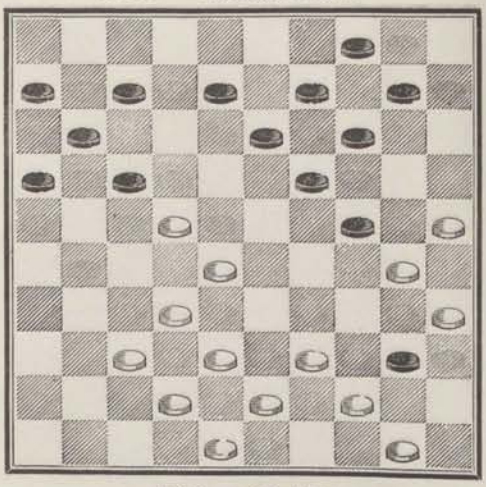
1100 — **Wolf.**



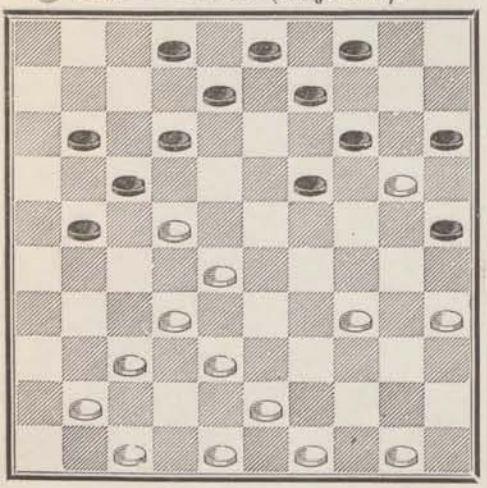
1101 — **Villesavoye.**



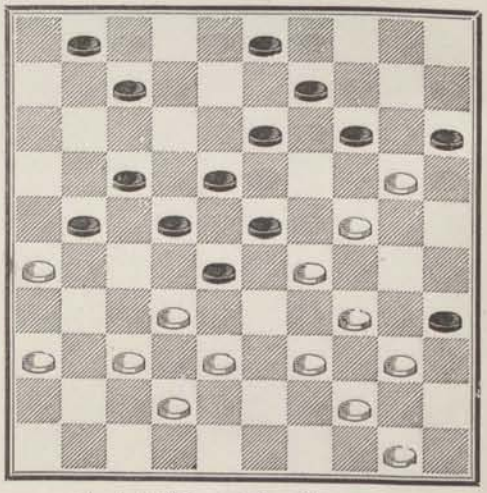
1102 — **Clérambault.**



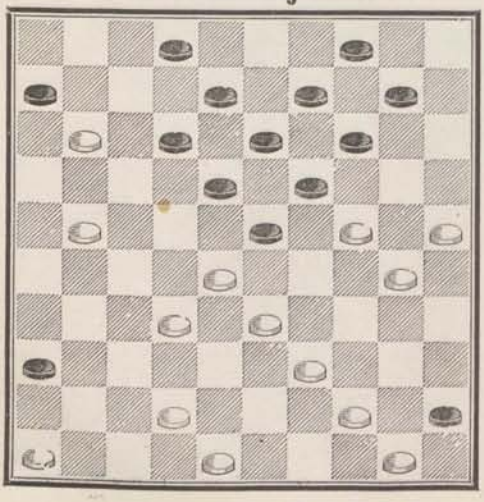
1103 — **Blonde** (en jouant).



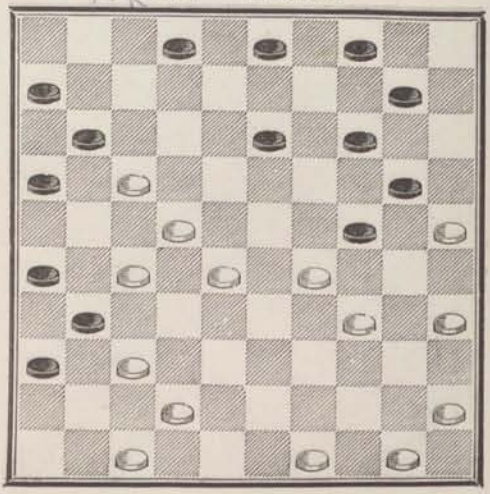
1104 — **Pujol.**



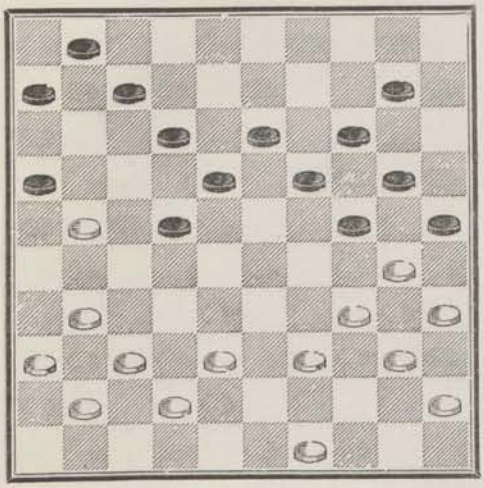
1105 — **Pujol.**



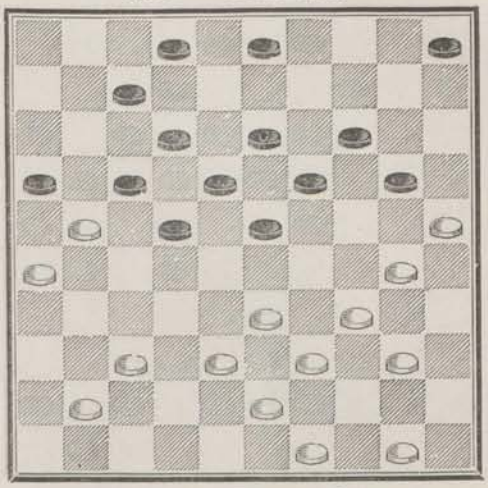
1106 — **Blonde.**



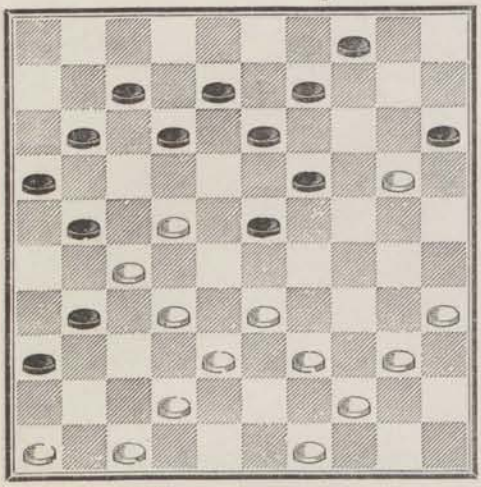
1107 — **Commard.**



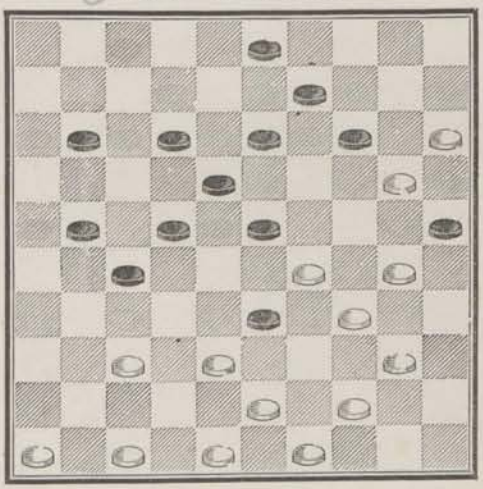
1108 — **Commard.**



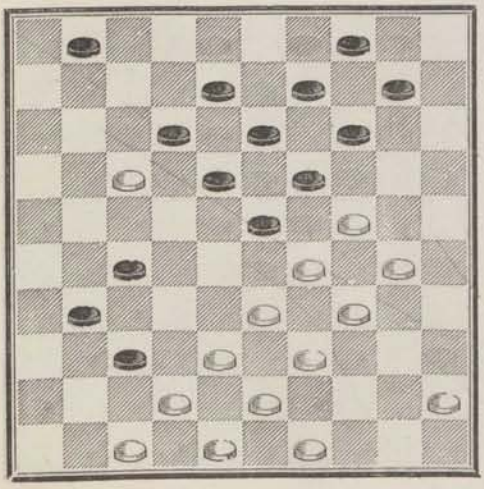
1109 — **Lamontagne.**



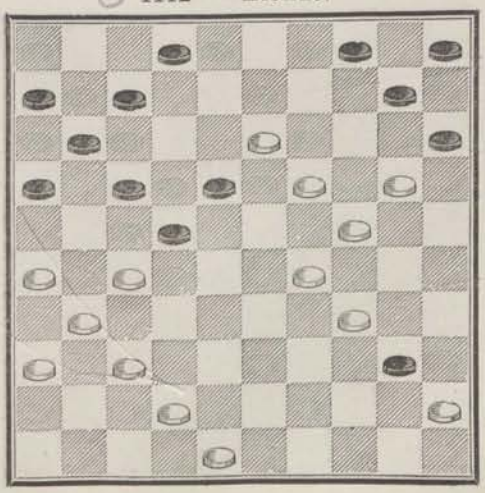
1110 — **Commard.**



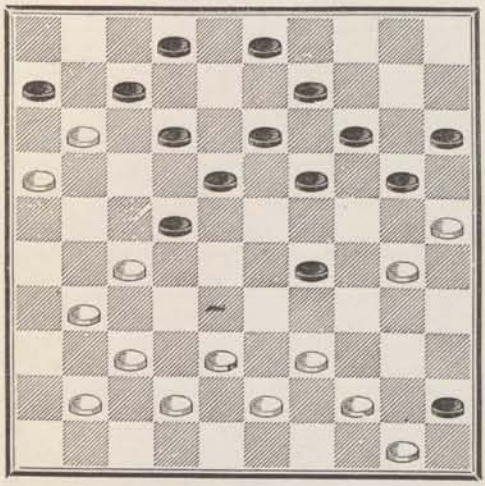
1111 — **Commard.**



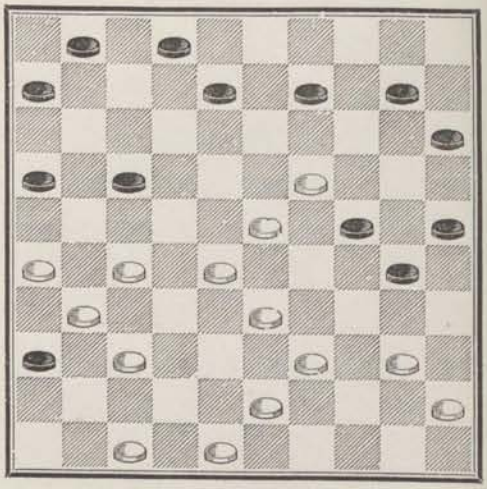
1112 — **Blonde.**



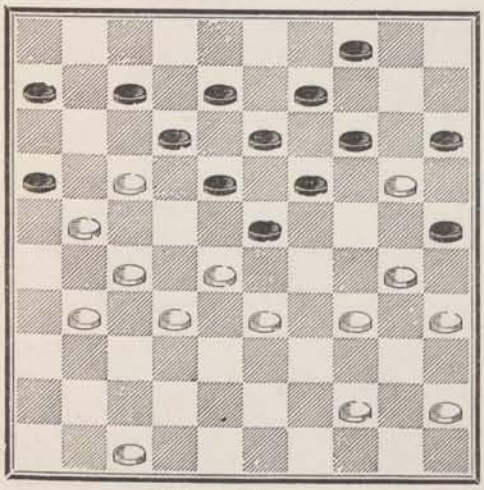
1113 — **Blonde.**



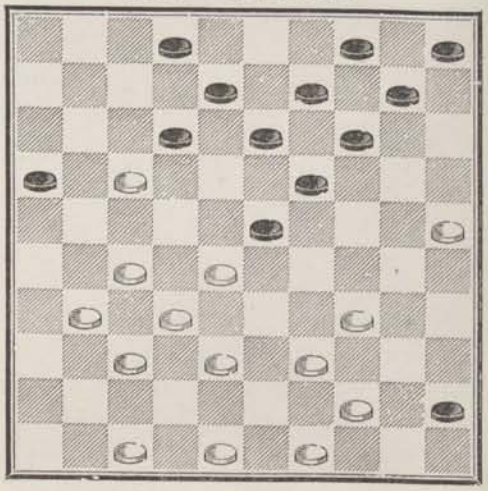
1114 — **Blonde.**



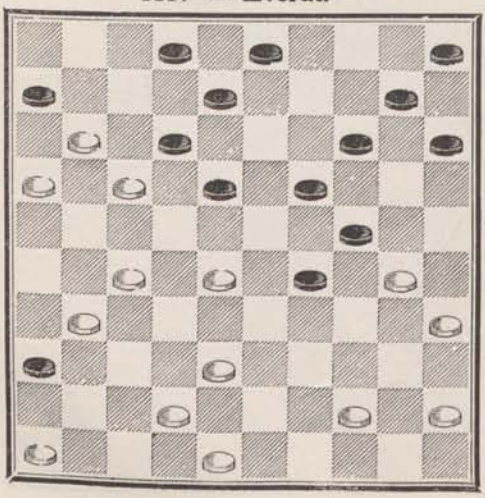
1115 — **Commard.**



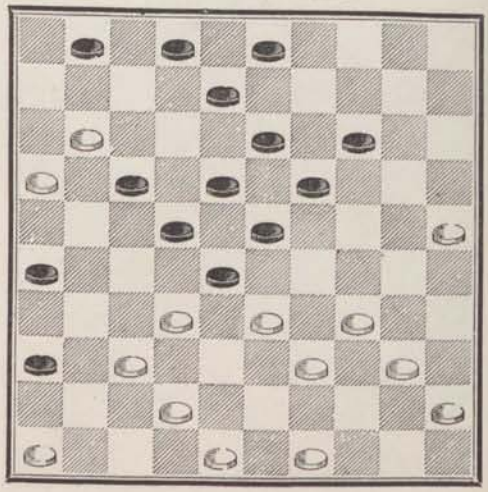
1116 — **Commard.**



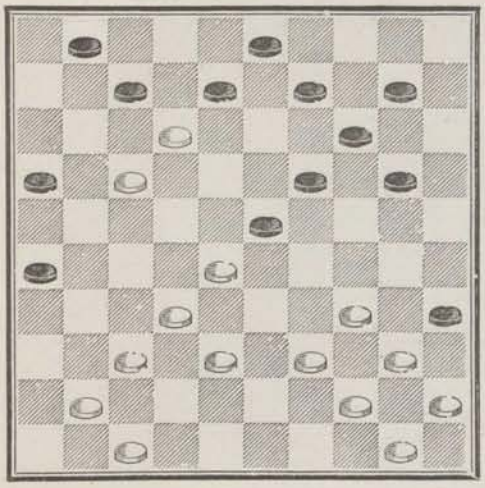
1117 — **Éverat.**



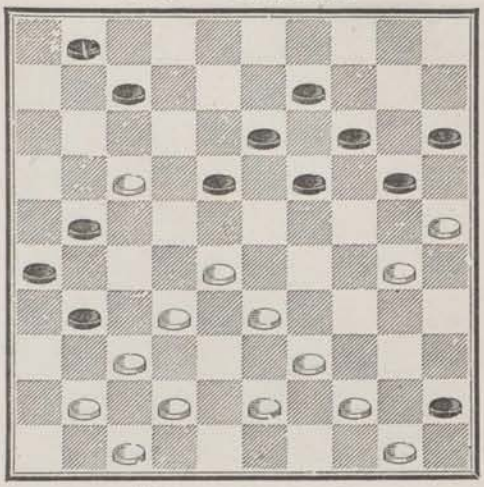
1118 — **Wardon.**



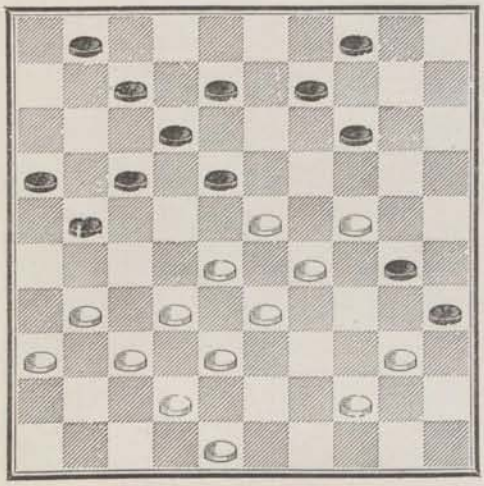
1119 — **Commard.**



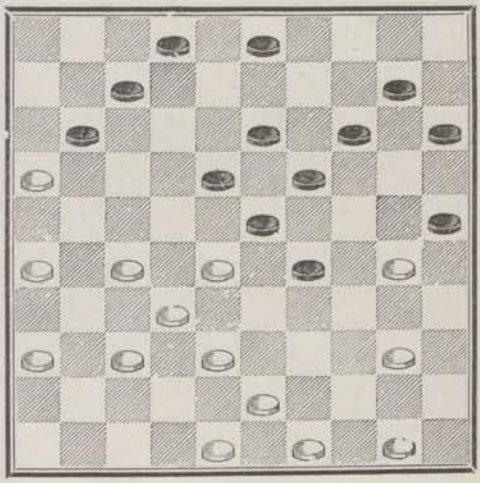
1120 — **Commard.**



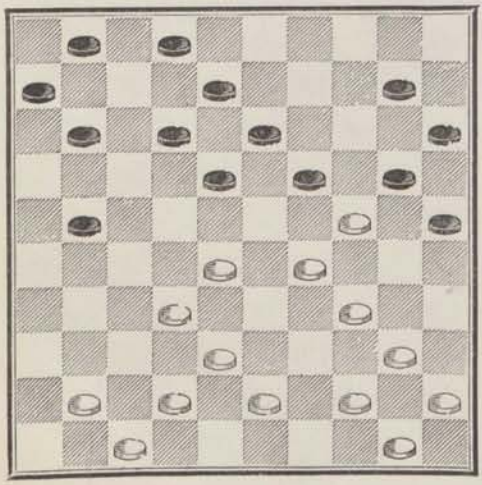
1121 — **Commard.**



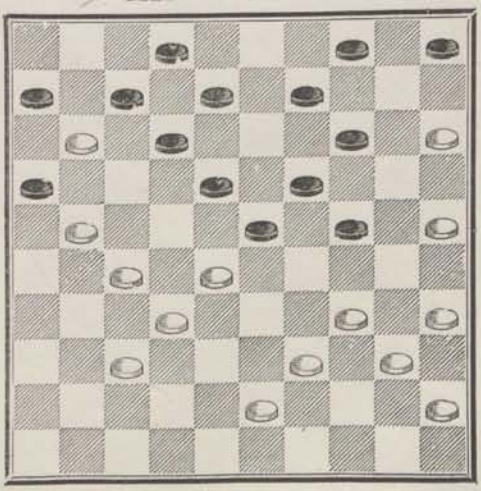
1122 — **Commard.**



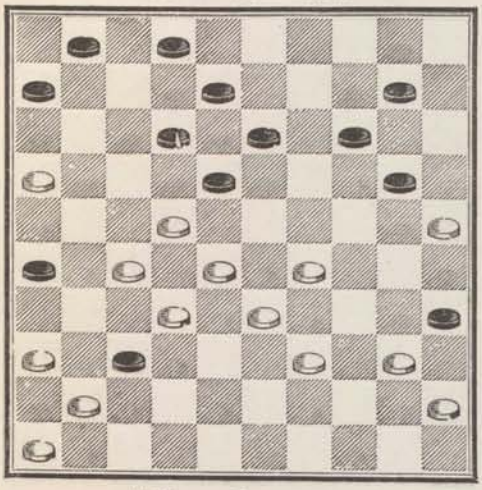
1123 — **Commard.**



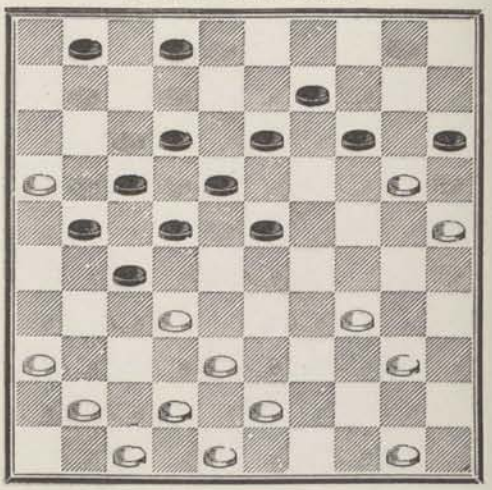
1124 — **Commard.**



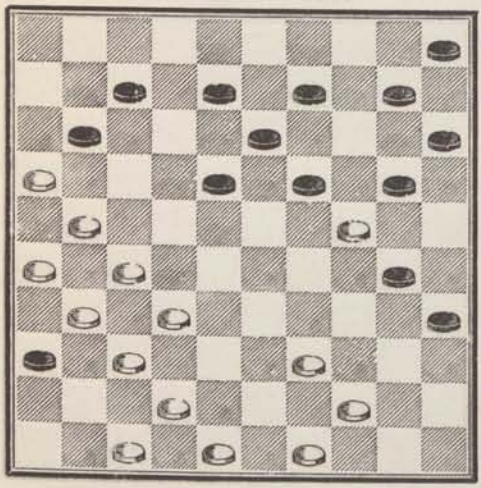
1125 — **Commard.**



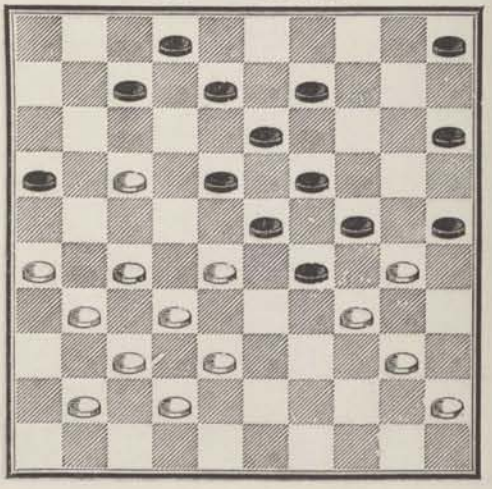
1126 — **Mardoché.**



1127 — **Commard.**

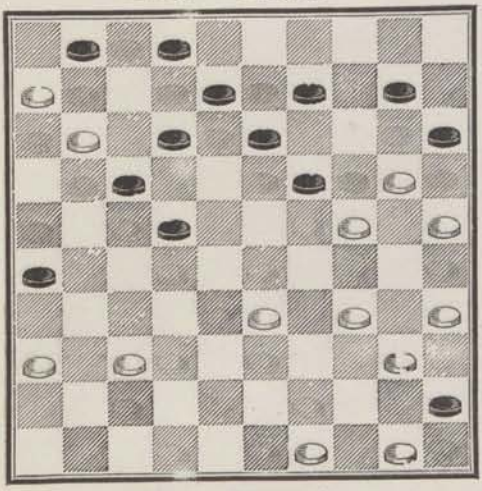


1128 — **Harvant.**

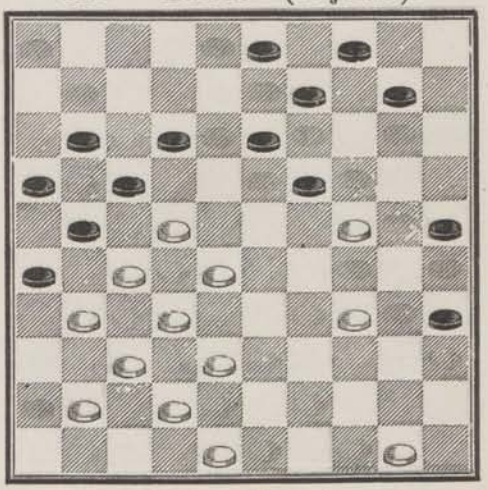


SÉRIE 13

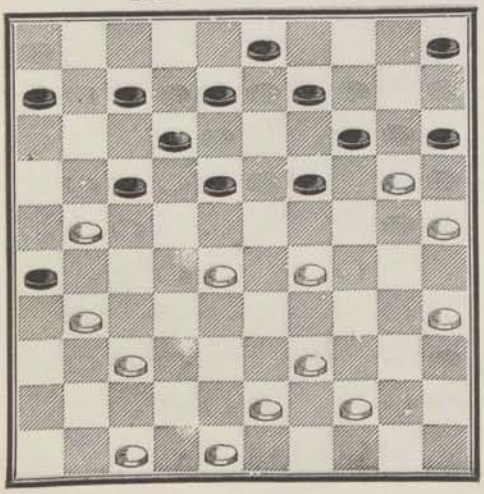
1129 — **Éverat.**



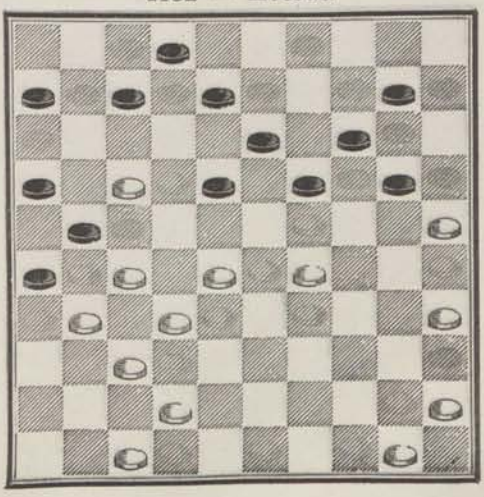
1130 — **Dufour** * (en jouant).



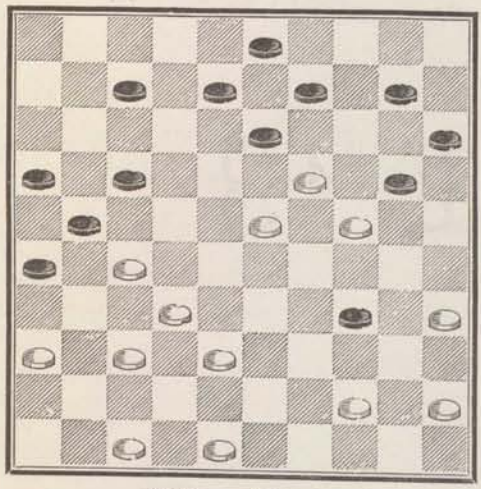
1131 — **Mardoché.**



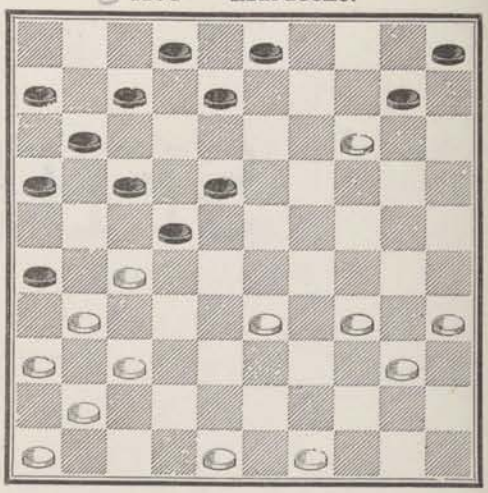
1132 — **Éverat.**



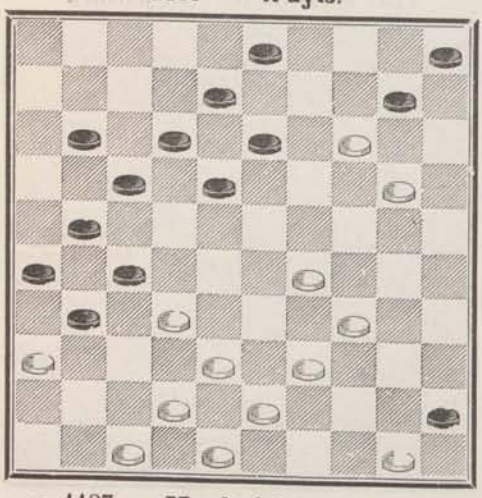
1133 — **Éverat.**



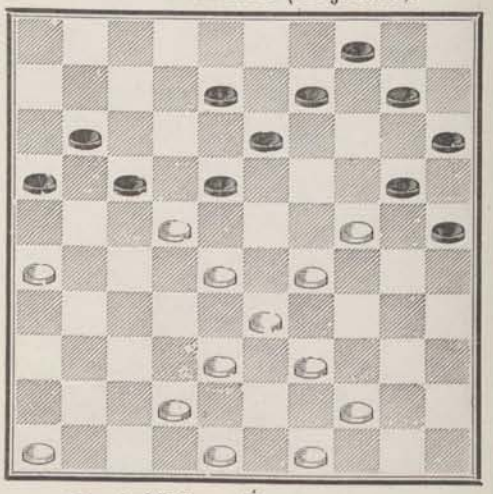
1134 — **Mardoché.**



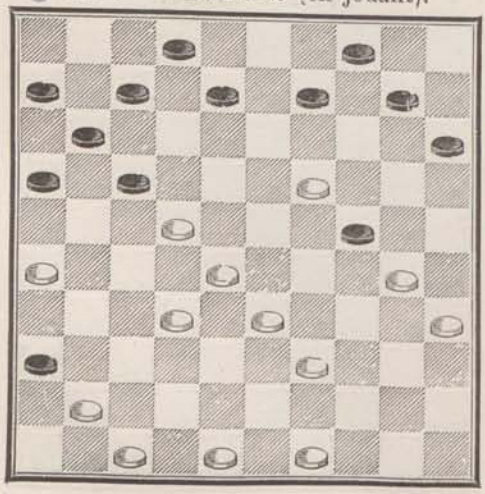
1135 — **Wuyts.**



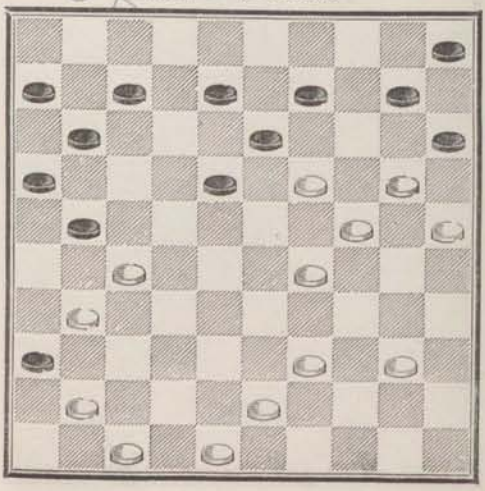
1136 — **Rebours** (en jouant).



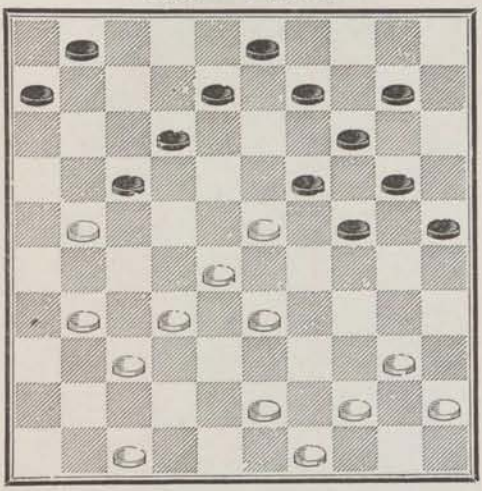
1137 — **Mardoché** (en jouant).



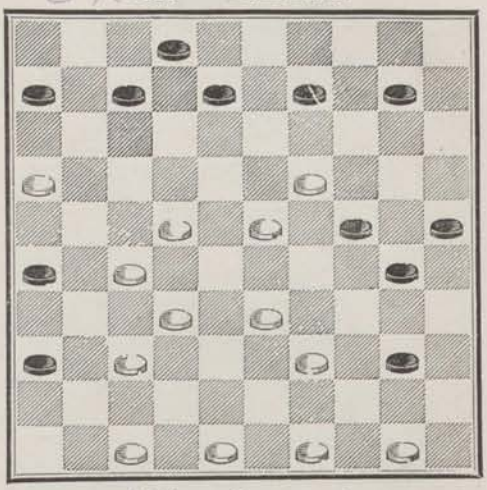
1138 — **Éverat.**



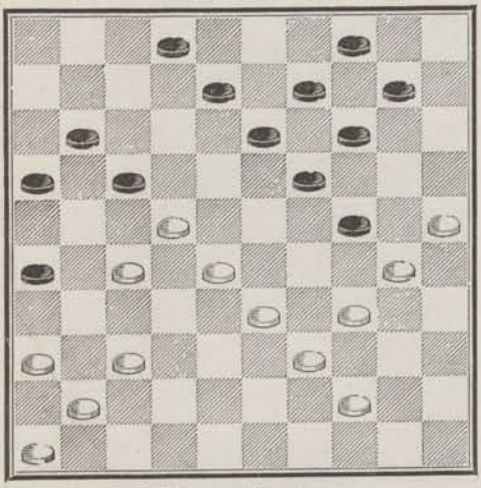
1139 — **Éverat.**



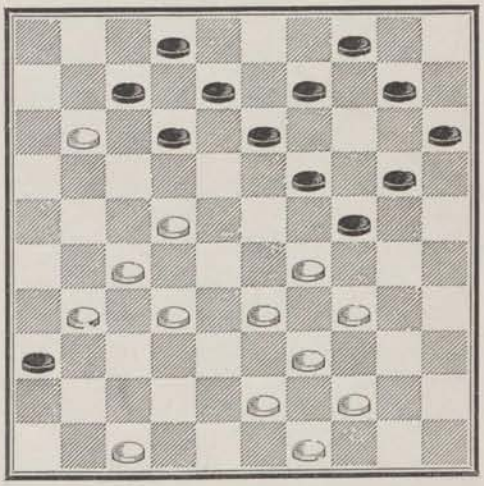
1140 — **Commard.**



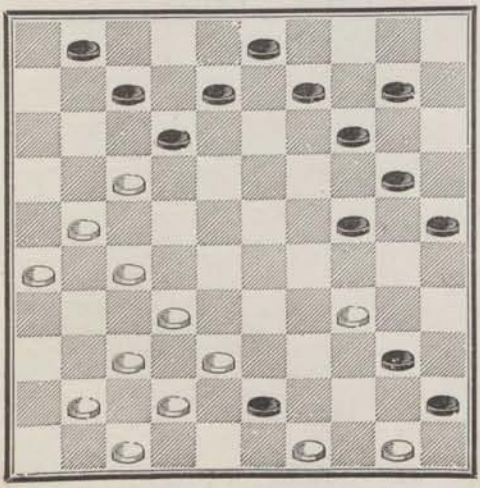
1141 — **Commard** (en jouant).



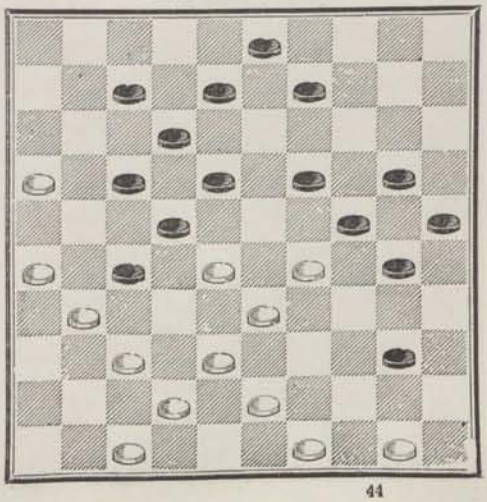
1142 — **Commard.**



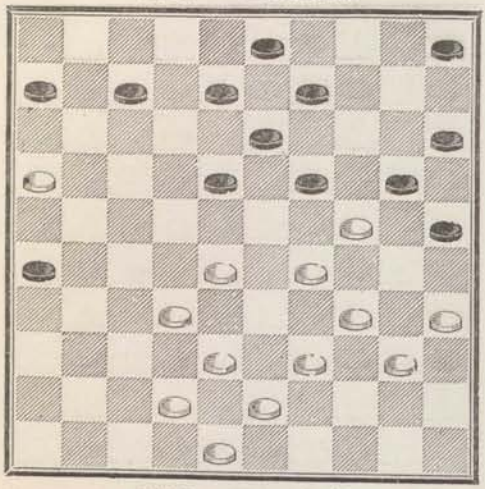
1143 — **Wardon.**



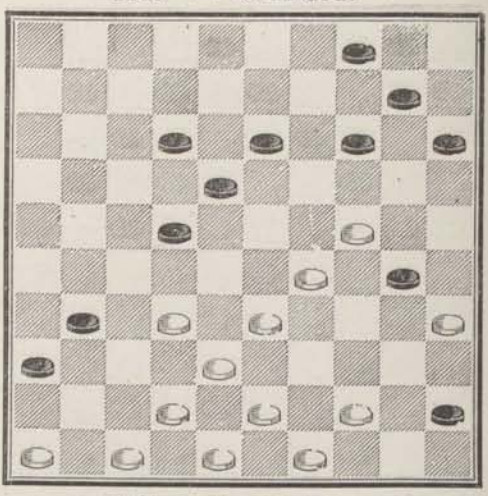
1144 — **Blonde.**



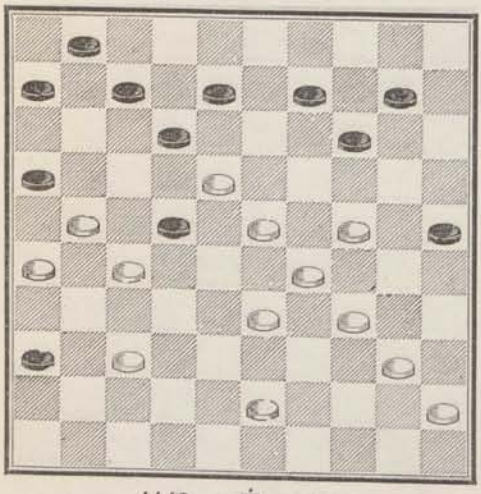
1145 — **Balédent.**



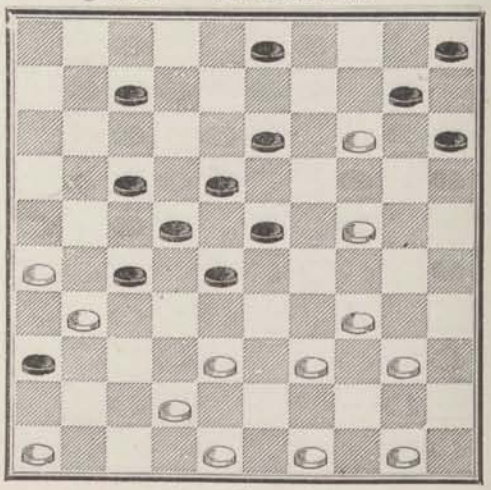
1146 — **Commard.**



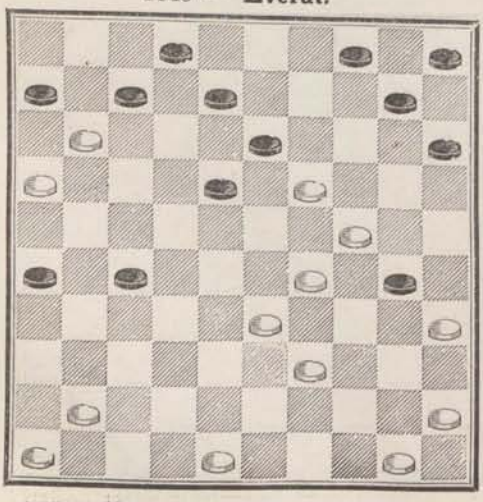
1147 — **Blonde.**



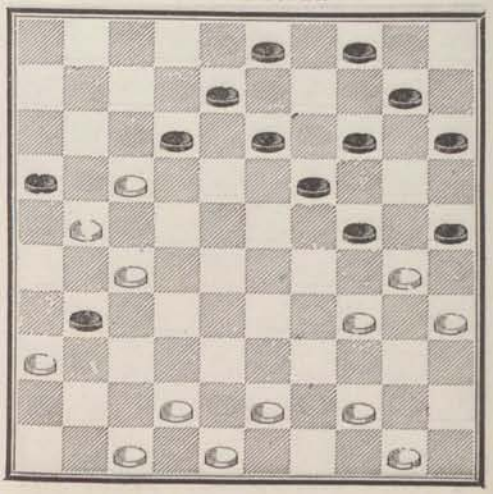
1148 — **Van Damme.**



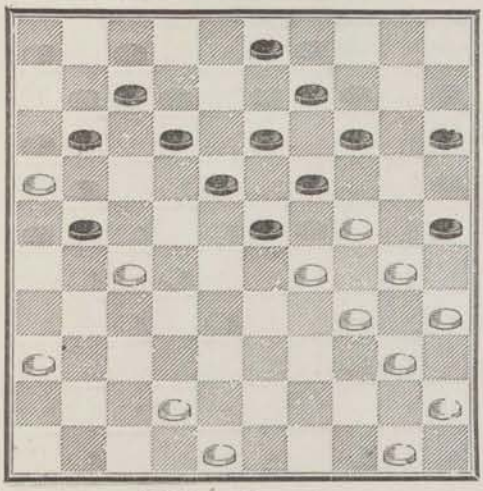
1149 — **Éverat.**



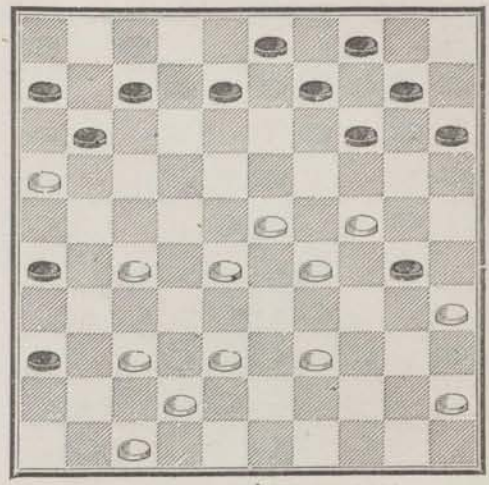
1150 — **Éverat.**



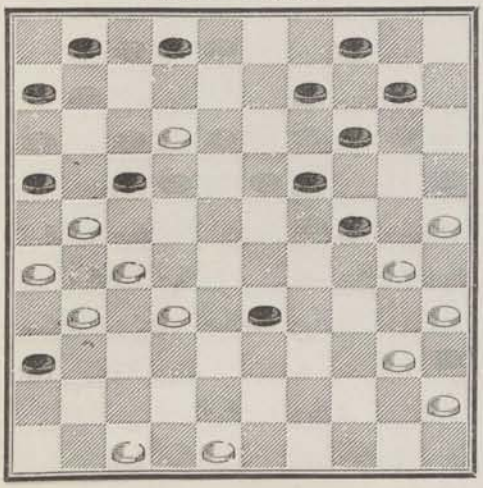
1151 — **Éverat.**



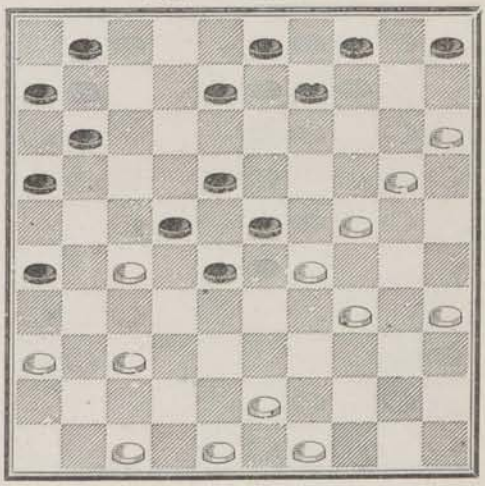
1152 — **Éverat.**



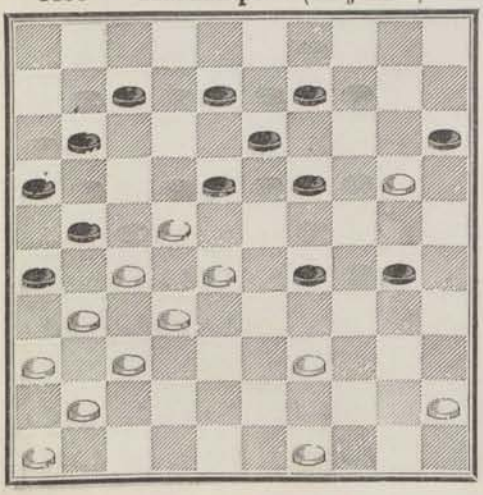
1153 — **Éverat.**



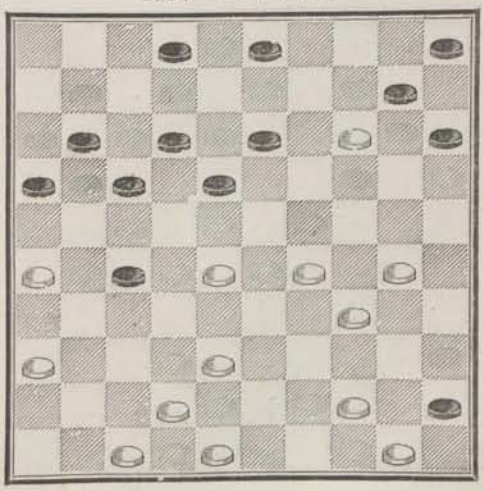
1154 — **Éverat.**



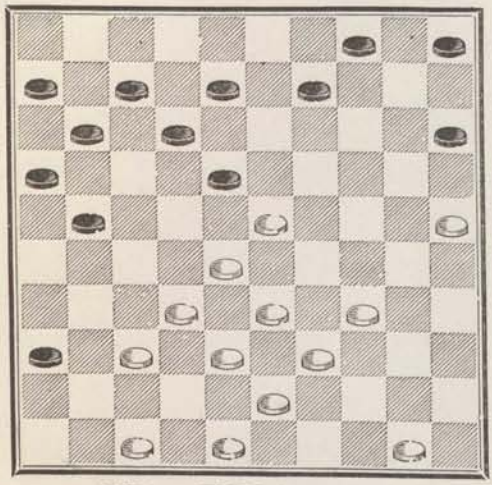
1155 — **Hardampont** (en jouant).



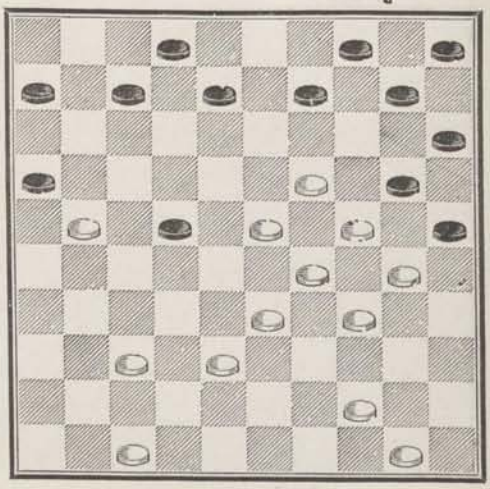
1156 — **Éverat.**



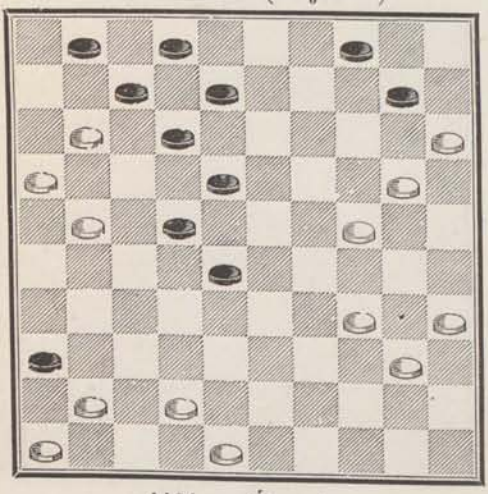
1157 — **Blonde.**



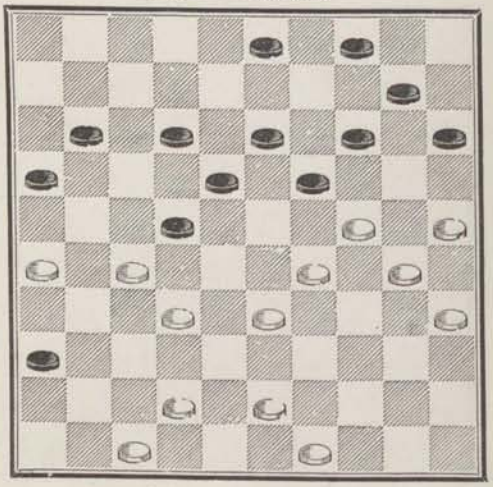
1158 — **Un Pâtre de l'Aveyron**



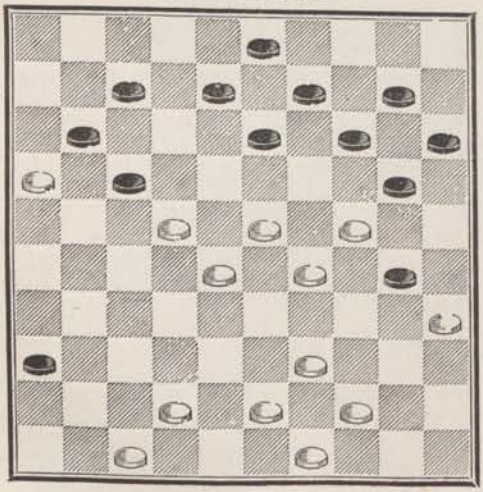
1159 — **Wolf** (en jouant).



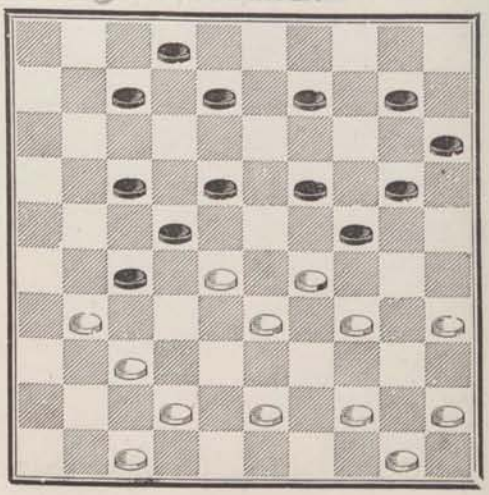
1160 — **Éverat.**



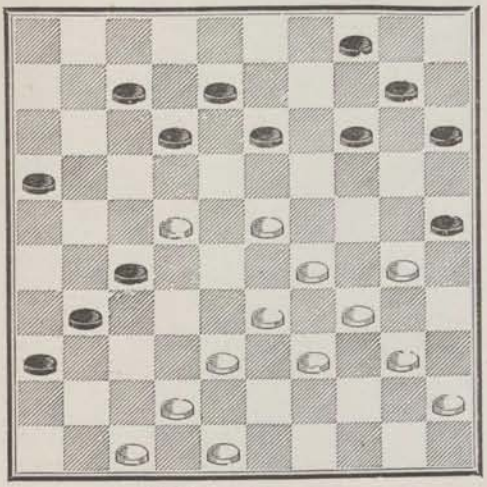
1161 — **Éverat.**



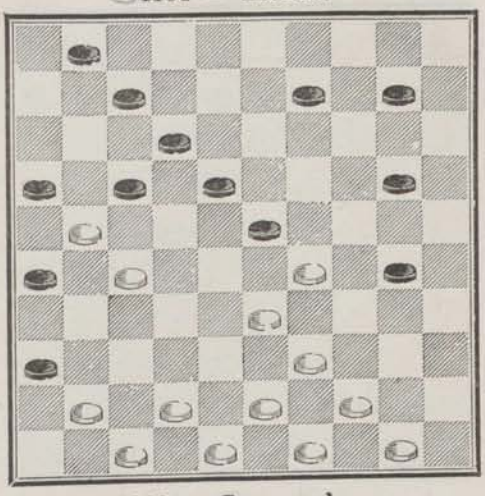
1162 — **Dufour.** *



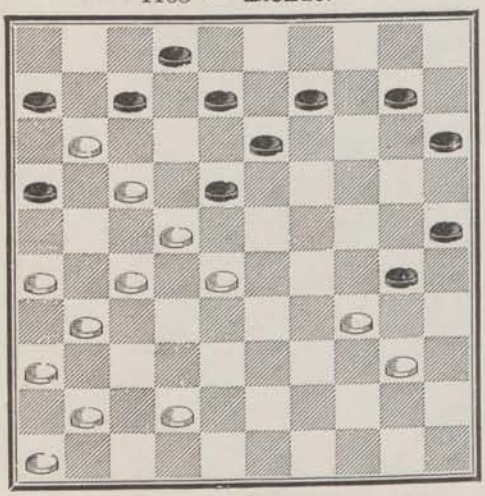
1163 — **Blonde.**



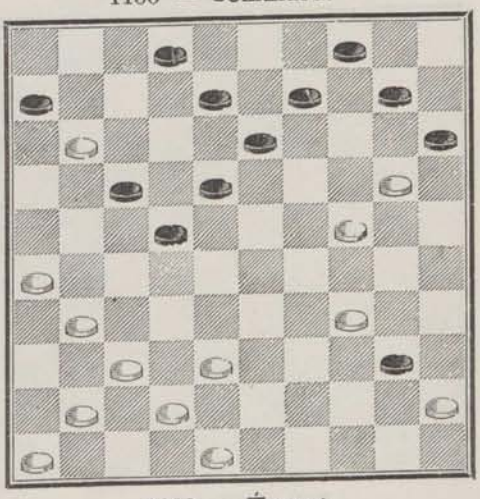
1164 — **Blonde.**



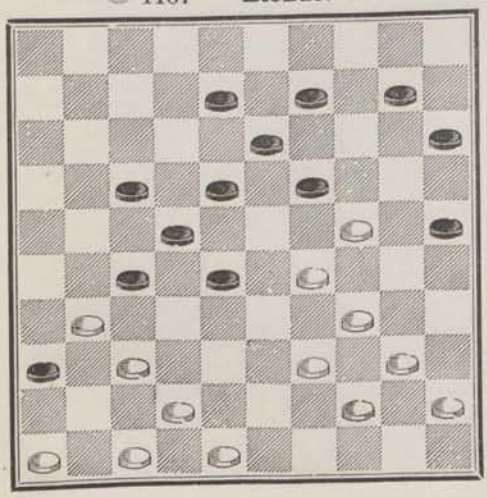
1165 — **Blonde.**



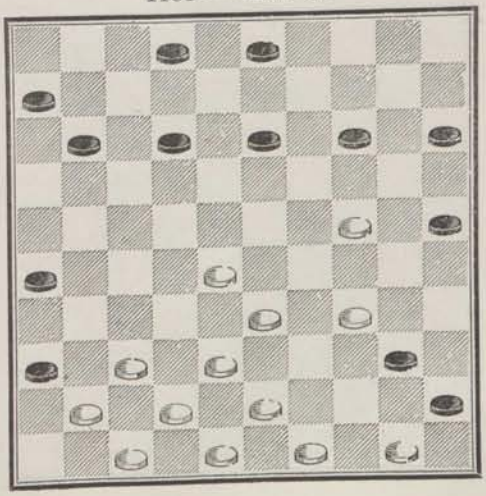
1166 — **Commard.**



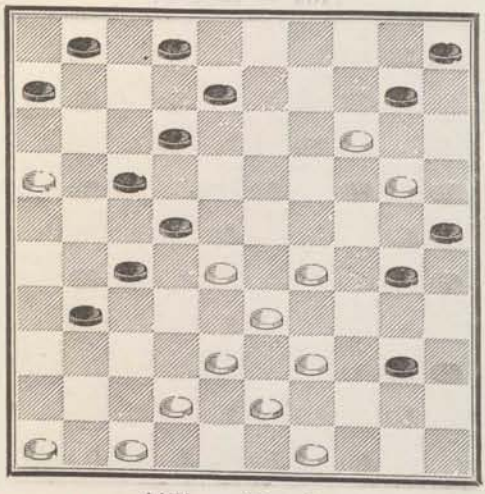
1167 — **Blonde.**



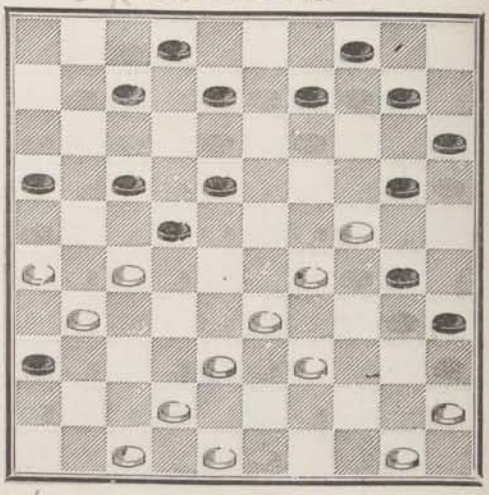
1168 — **Éverat.**



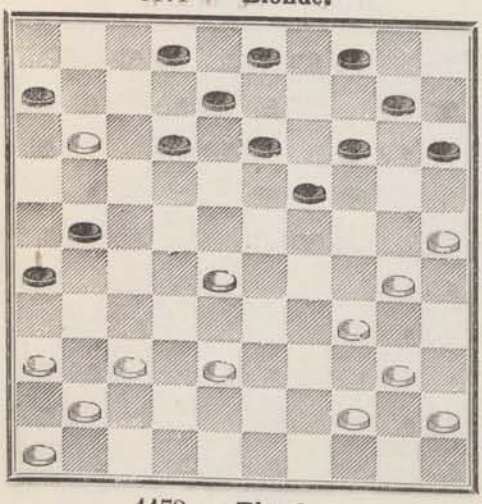
1169 — **Floris.**



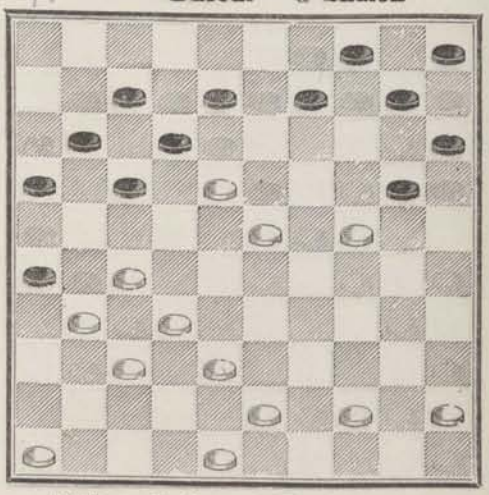
1170 — **Blonde.**



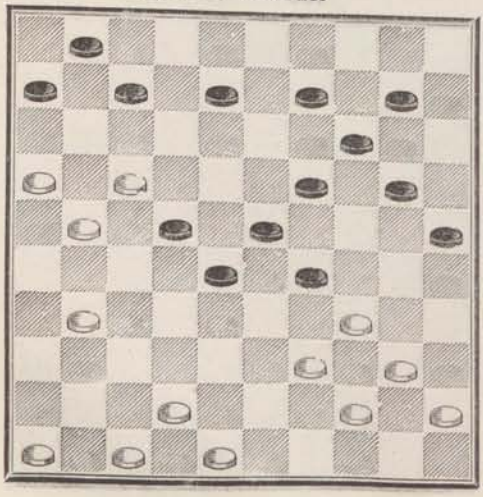
1171 — **Blonde.**



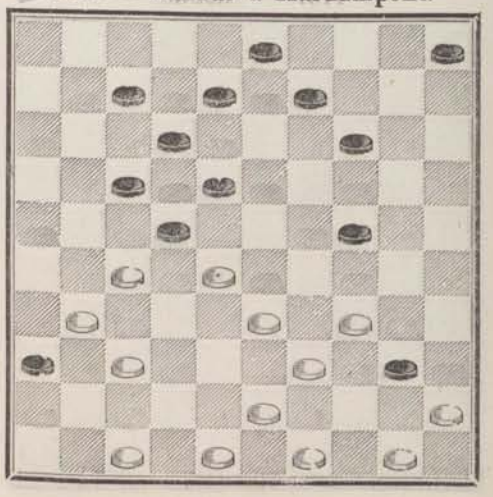
1172. — **Dufour * à Chalon**



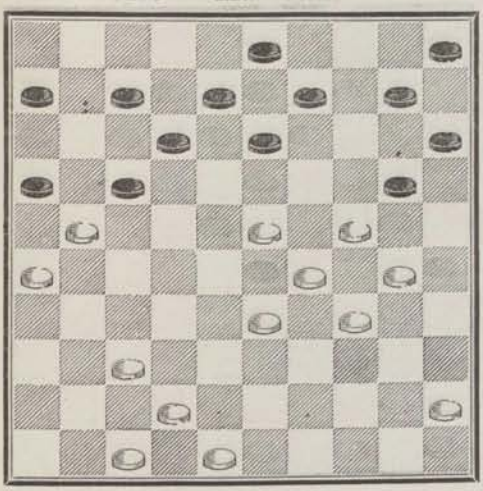
1173 — **Blonde.**



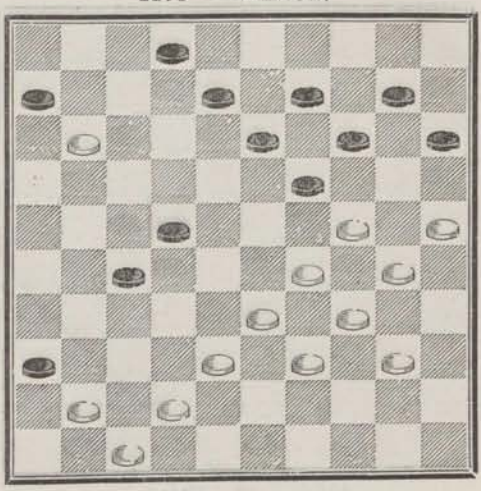
1174 — **Dufour à Hardampont.**



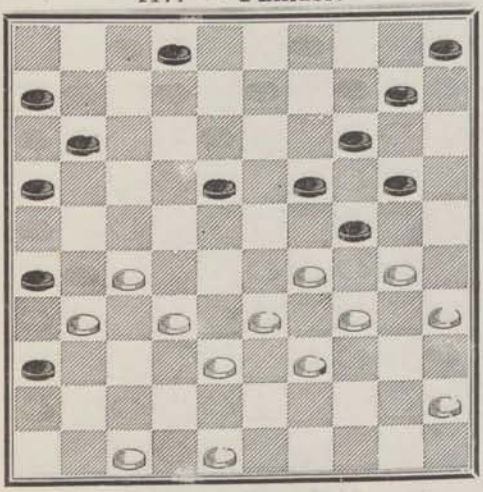
1175 — **Mardoché.**



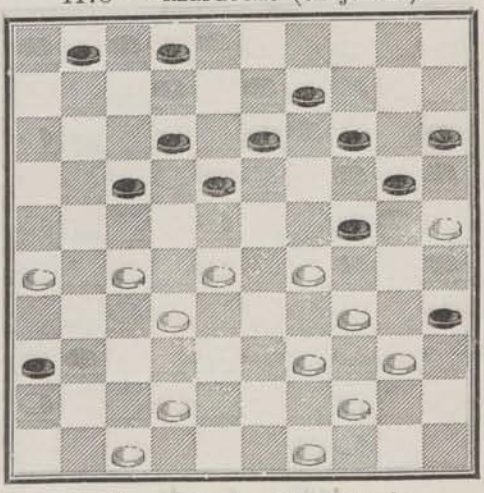
1176 — **Chalon.**



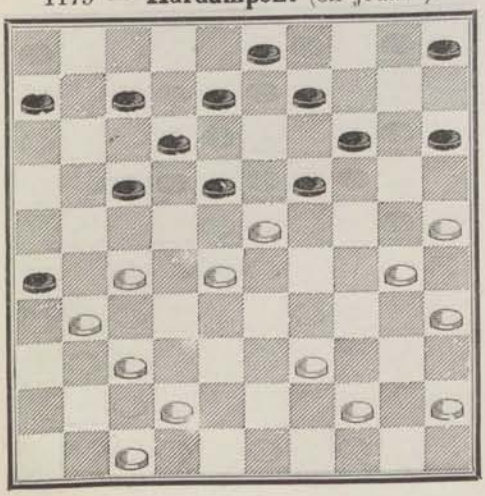
1177 — **Philidor.**



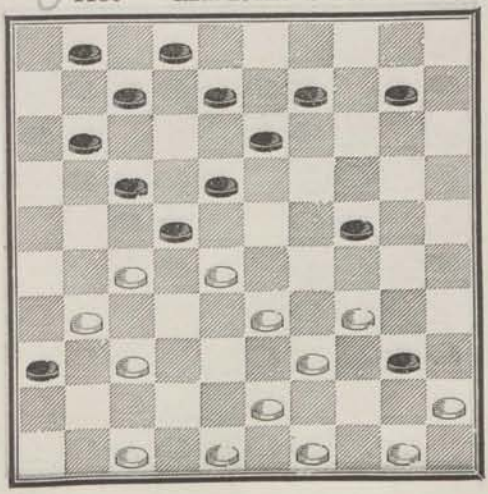
1178 — **Mardoché** (en jouant).



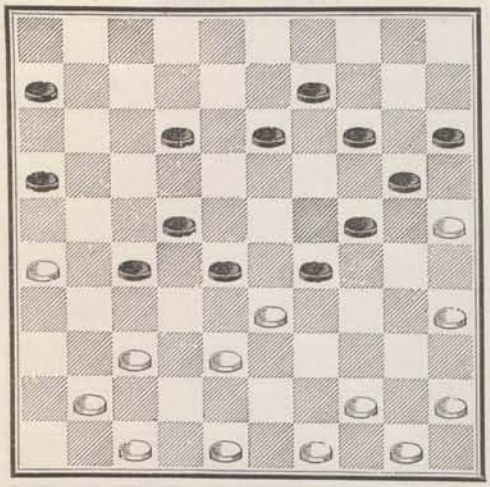
1179 — **Hardampont** (en jouant).



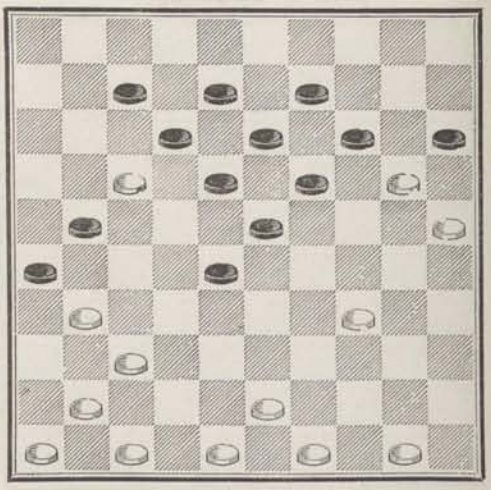
1180 — **Mardoché à Blonde.**



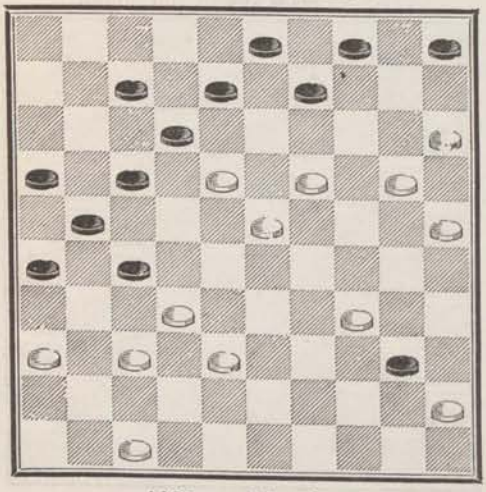
1181 — **Wardon.**



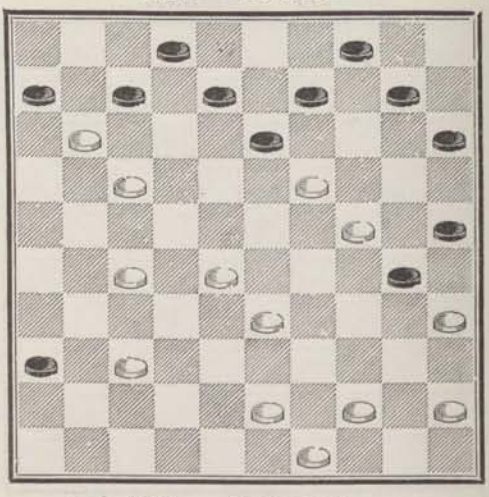
1182 — **Van Damme.**



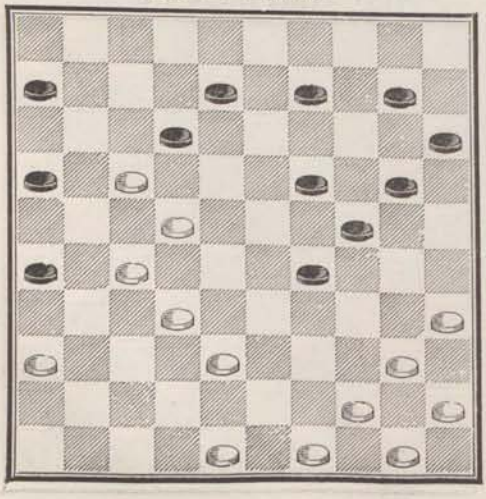
1183 — **A. Florin.**



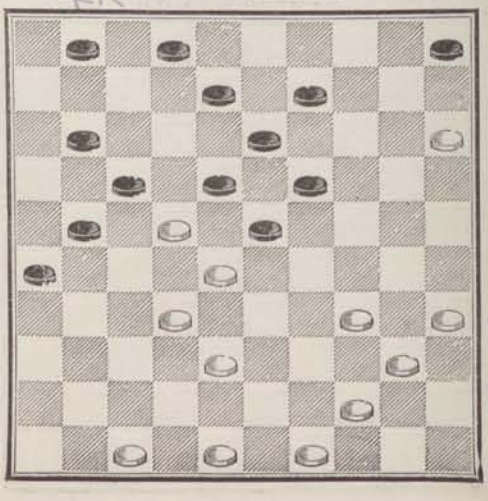
1184 — **Blonde.**



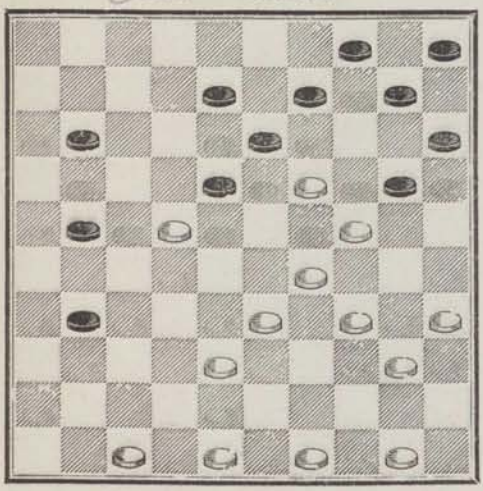
1185 — **Blonde.**



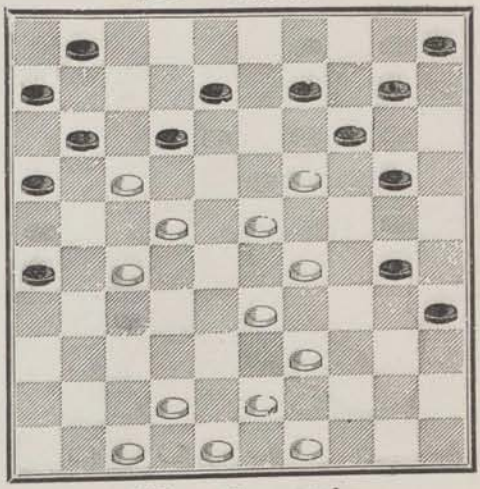
1186 — **Commard.**



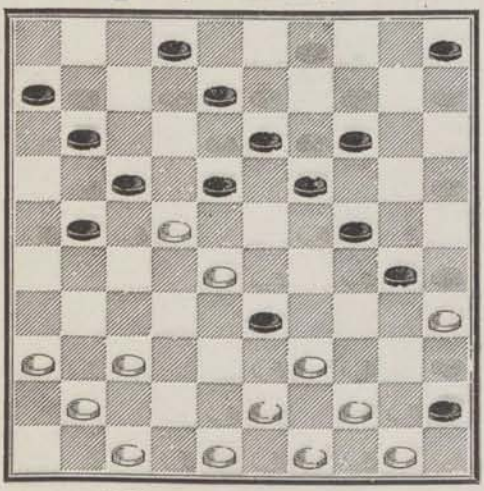
1187 — **Blonde.**



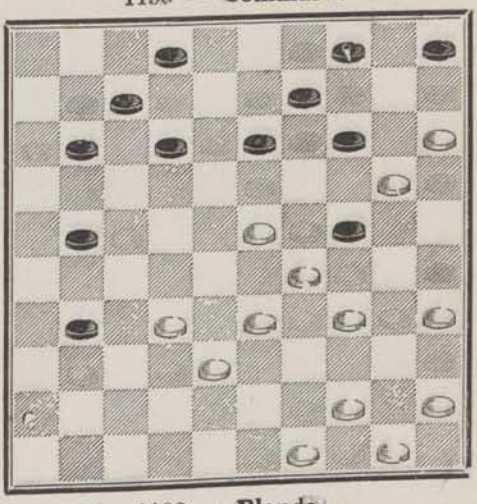
1188 — **Blonde**



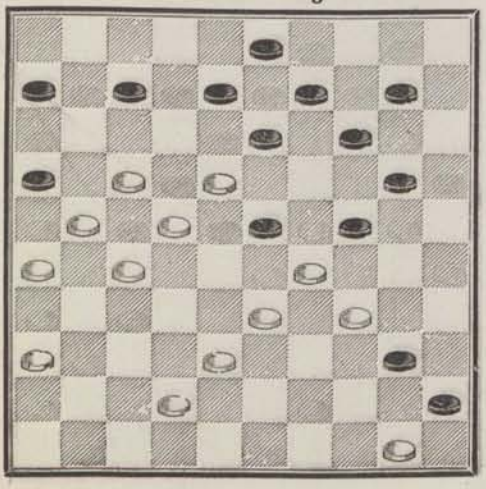
1189 — **Blonde.**



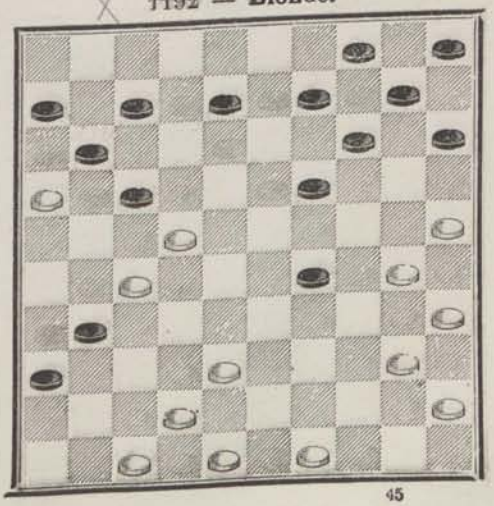
1190 — **Commard.**



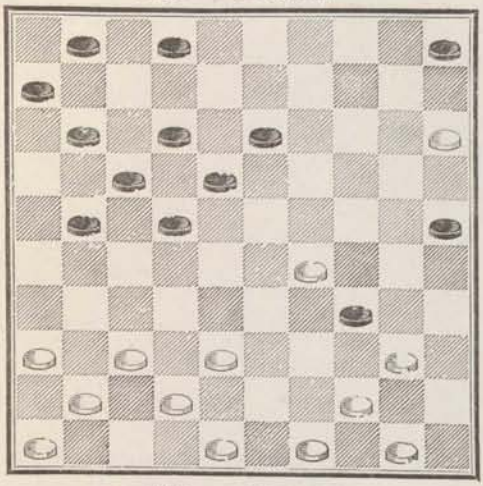
1191 — **Lamontagne.**



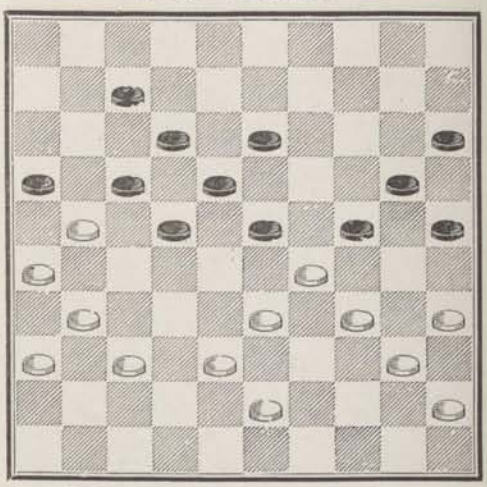
1192 — **Blonde.**



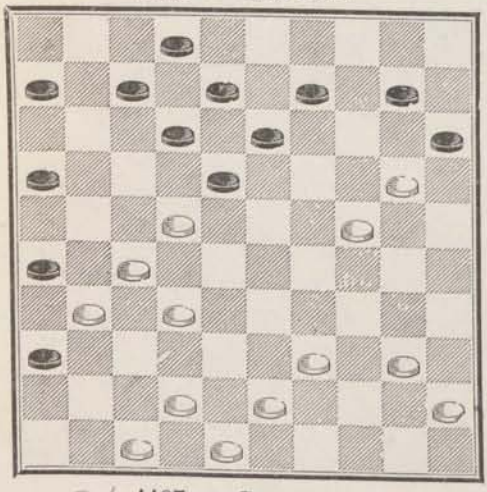
1193 — **Éverat.**



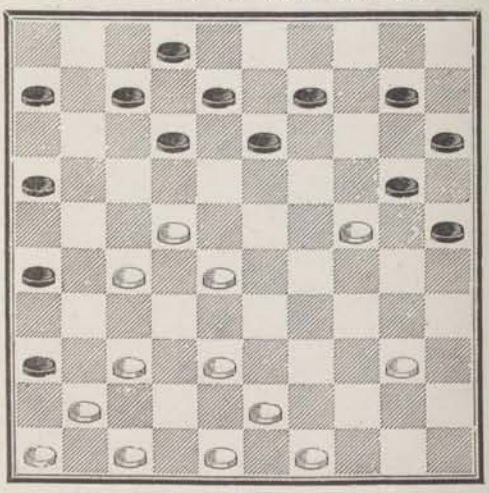
1194 — **Blonde.**



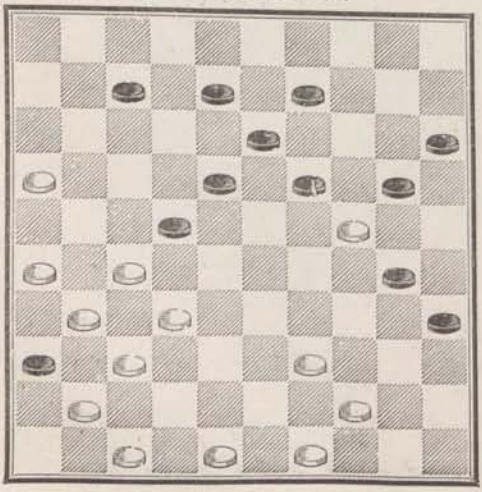
1195 — **Harvant.**



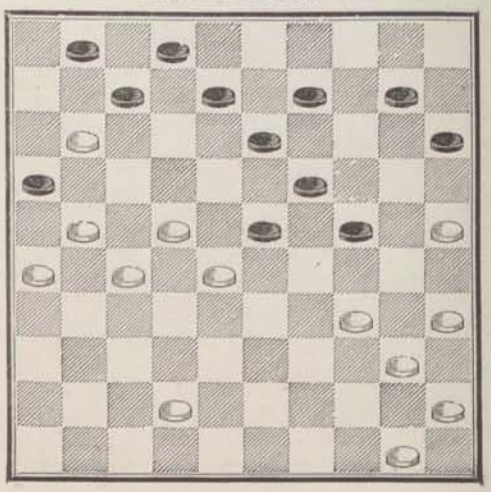
1196 — **Dardennes à Dufour.**



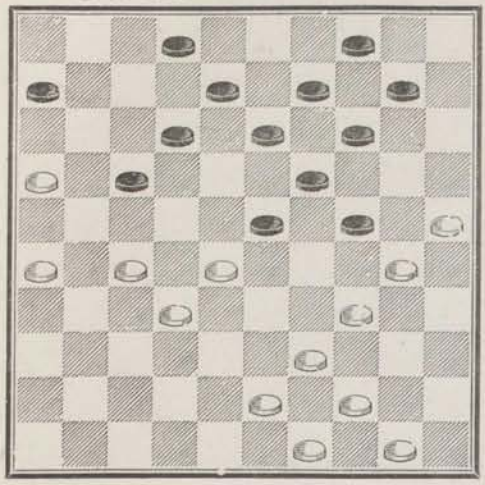
1197 — **Commard.**



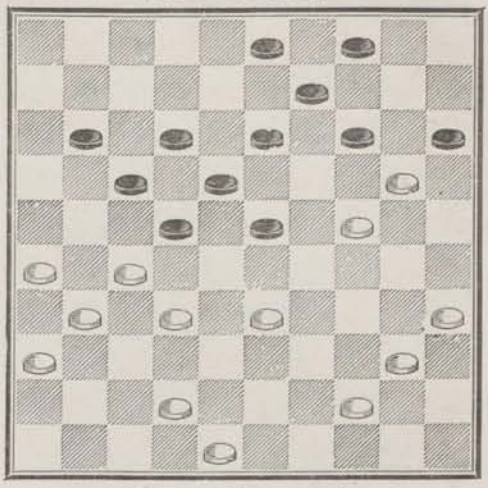
1098 — **Blonde**



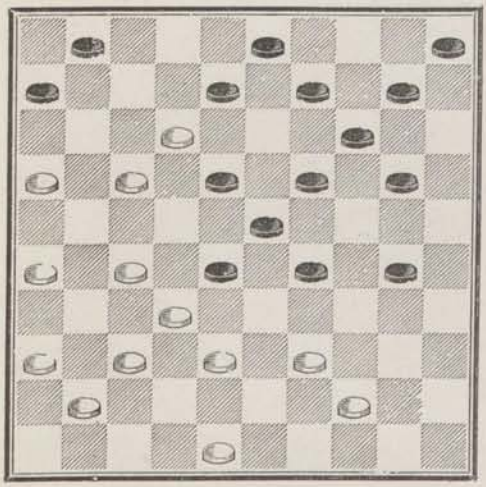
1199 — **Blonde.**



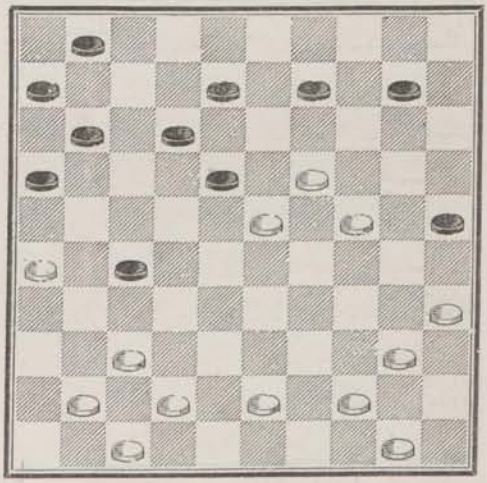
1200 — **Blonde.**



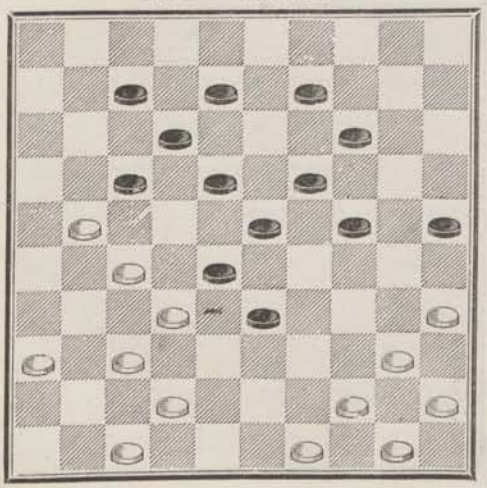
1201 — **Commard.**



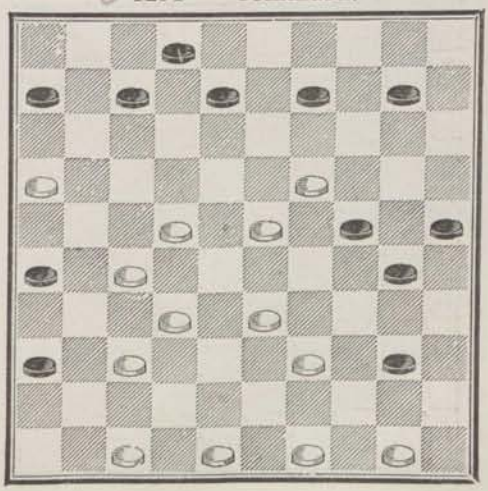
1202 — **Commard.**



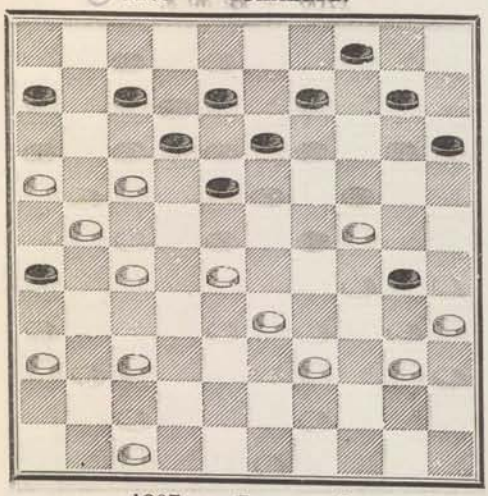
1203 — **Blonde.**



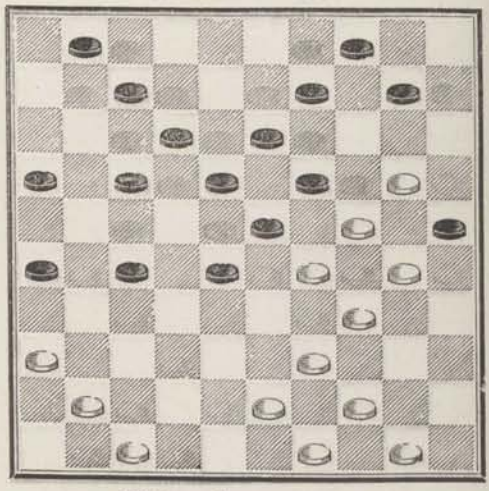
1204 — **Commard.**



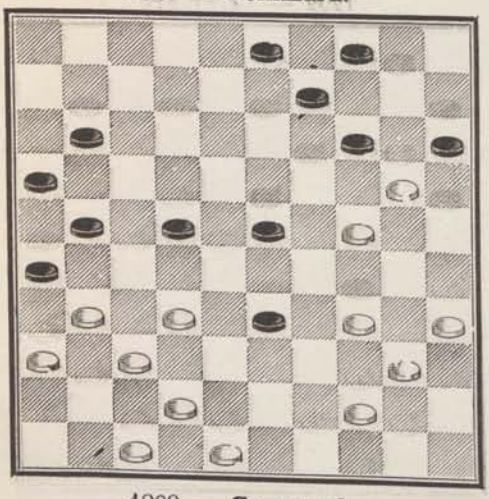
1205 — **Commard.**



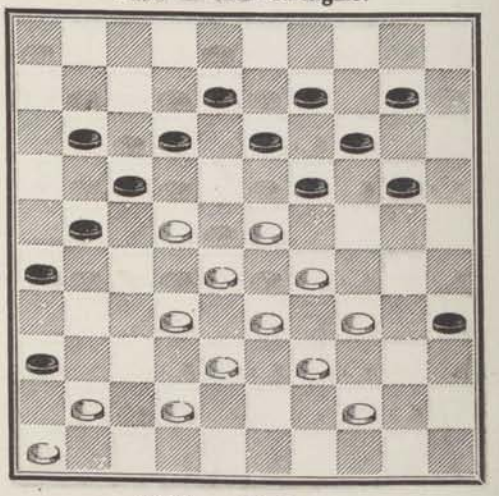
1206 — **Blonde.**



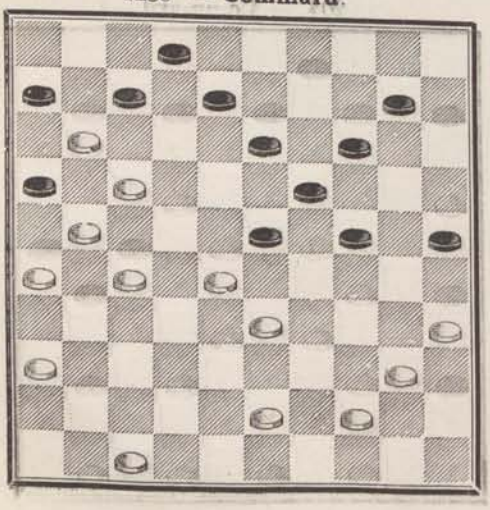
1207 — **Commard.**



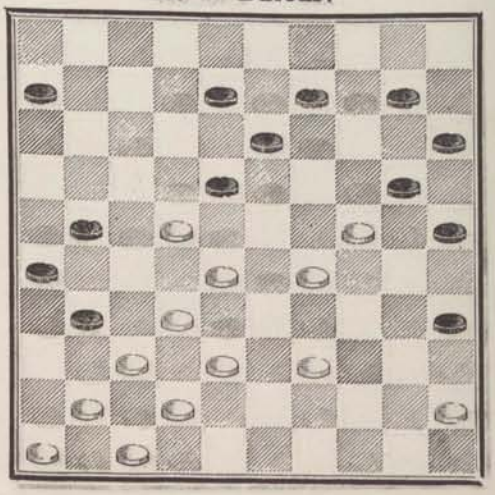
1208 — **Lamontagne.**



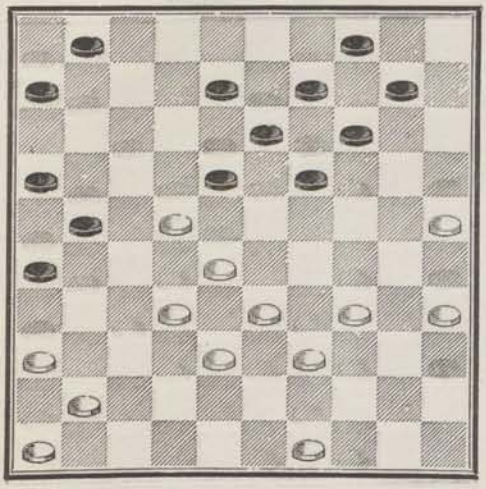
1209 — **Commard.**



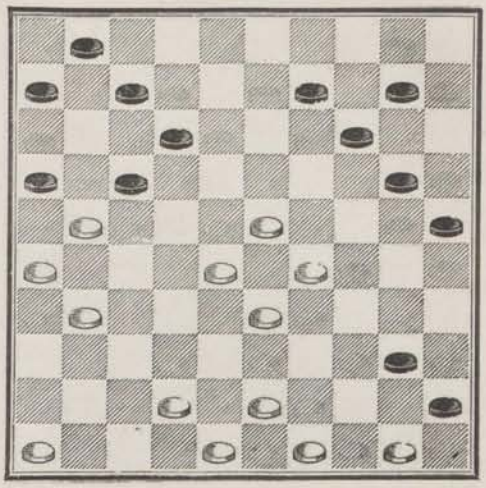
1210 — **Dufour.**



1211 — **Mardoché.**

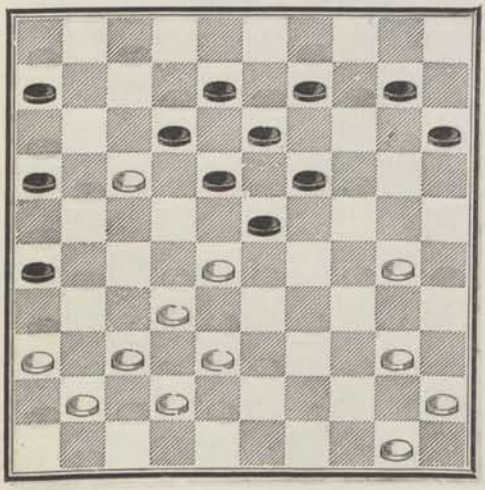


1212 — **Éverat.**

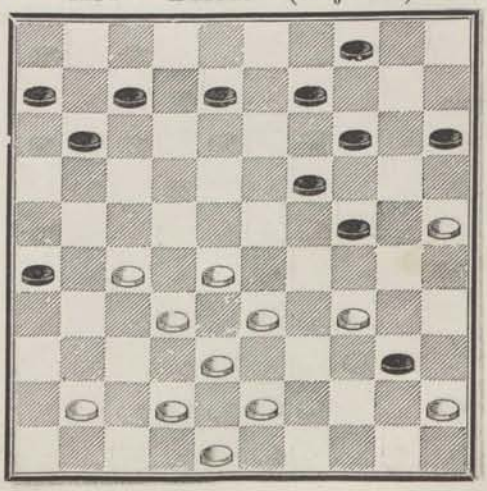


SÉRIE 12

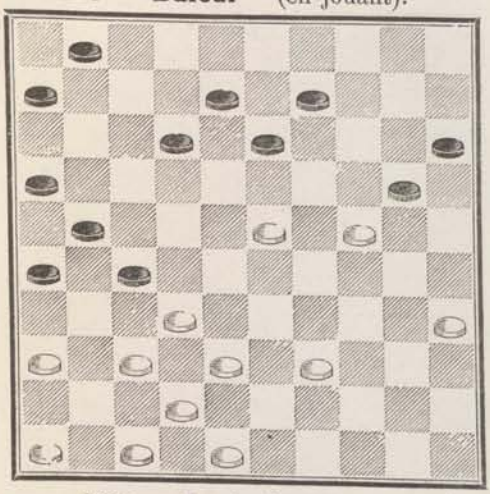
1213 — **Villeret.**



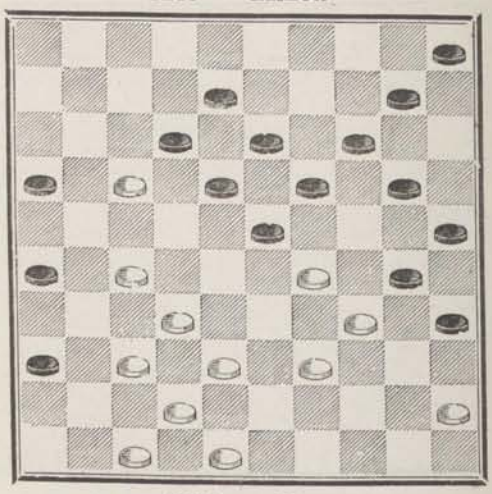
1214 — **Dufour** * (en jouant).



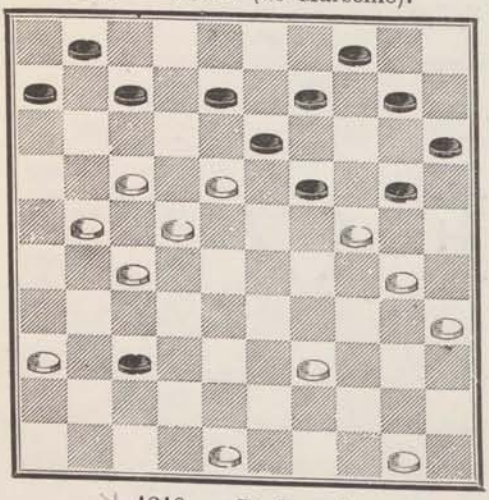
1215 — **Dufour** * (en jouant).



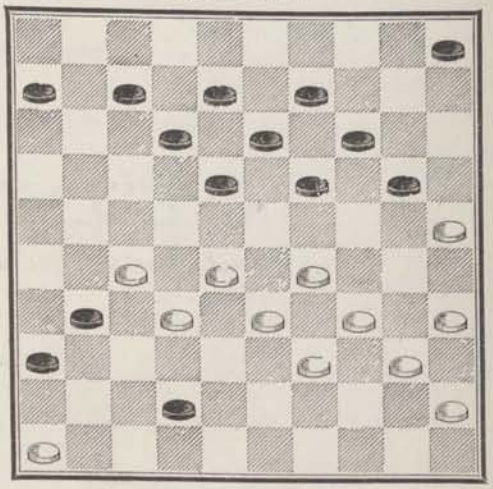
1216 — **Minet.**



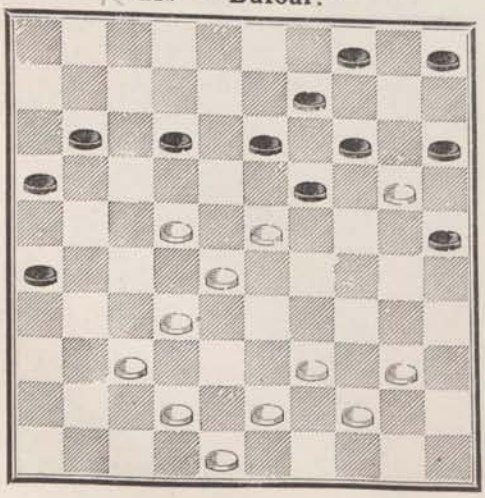
1217 — **Louis** (de Marseille).



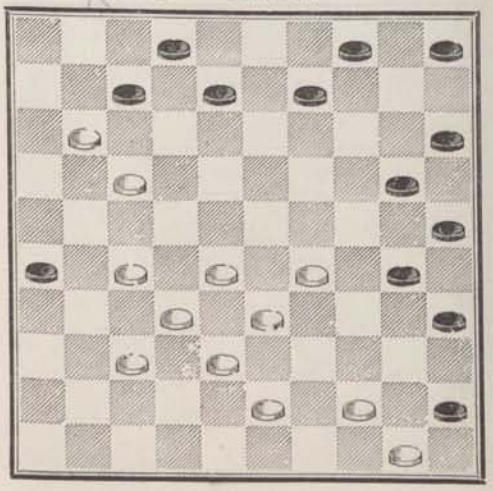
1218 — **Alix.**



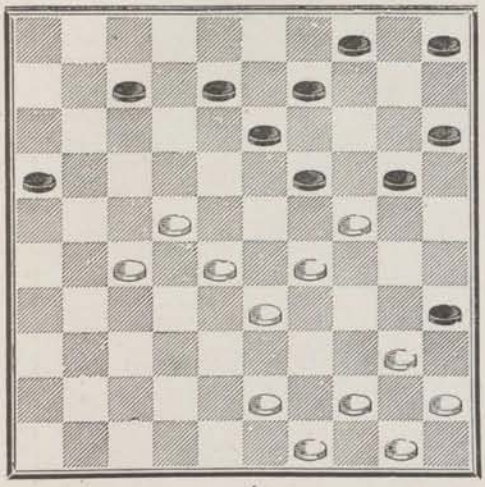
1219 — **Dufour.** *



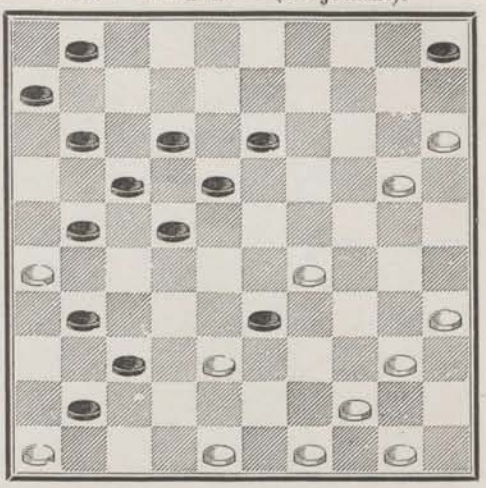
1220 — **Blonde.**



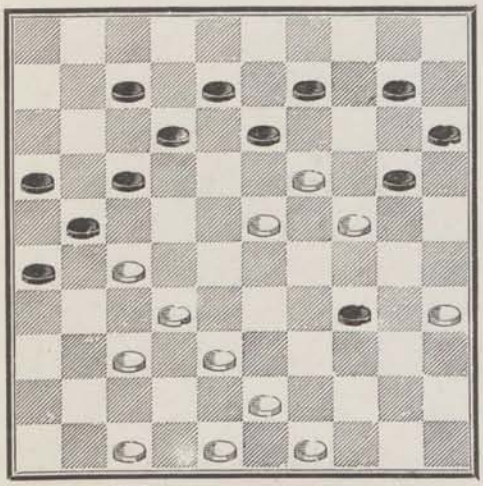
1221 — **Blonde.**



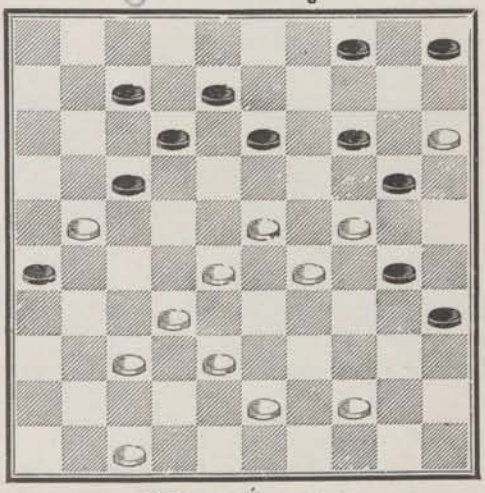
1222 — **Dufour** * (en jouant).



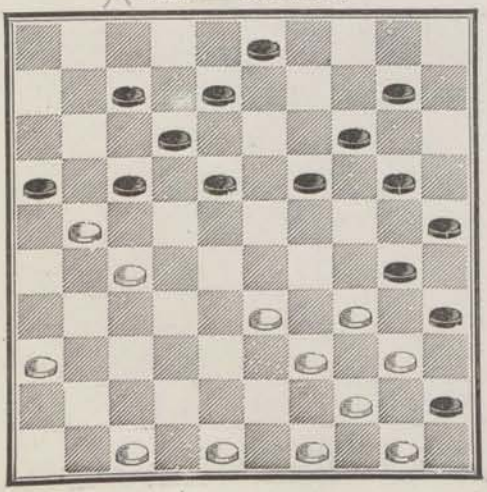
1223 — **Everat.**



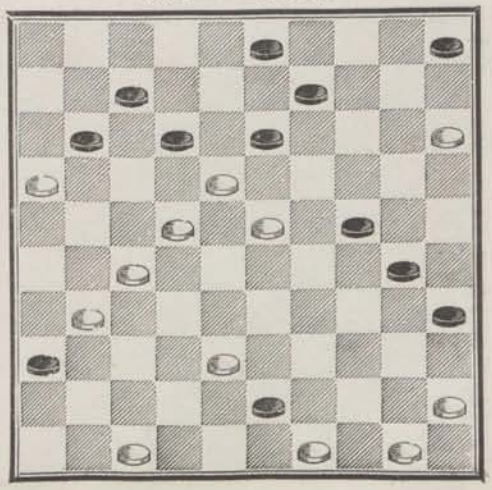
1224 — **Alliey.**



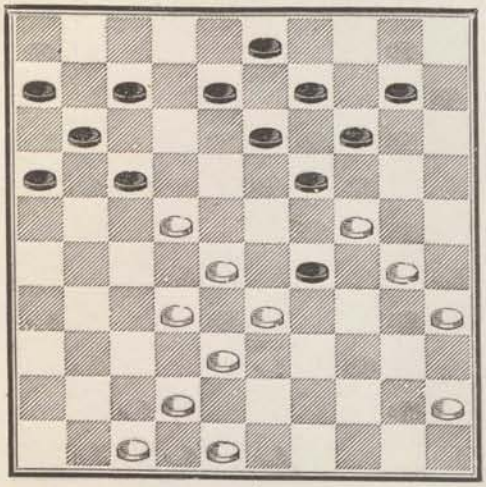
1225 — **Philidor.**



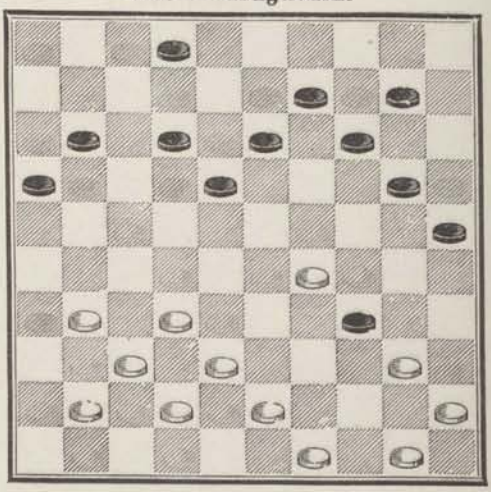
1226 — **Everat.**



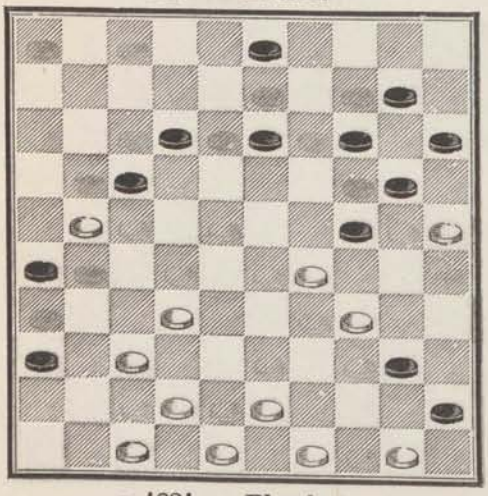
1227 — **Éverat.**



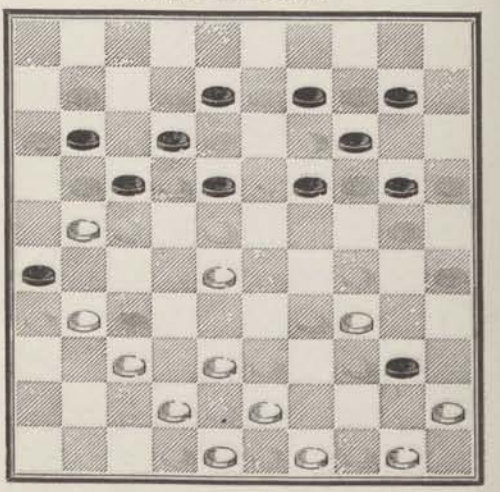
1228 — **Huguenin.**



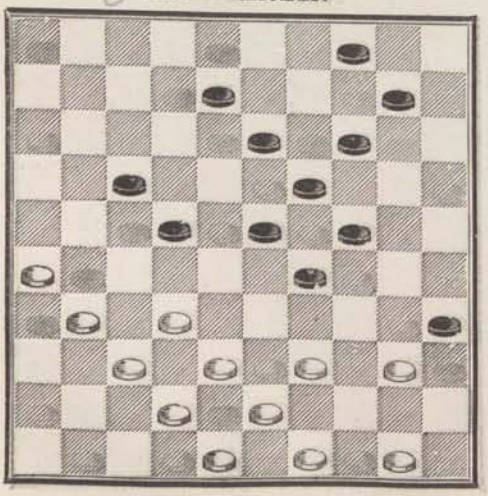
1229 — **Éverat.**



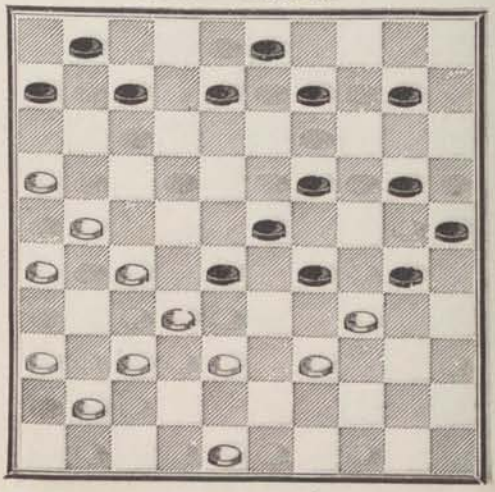
1230 — **Blonde.**



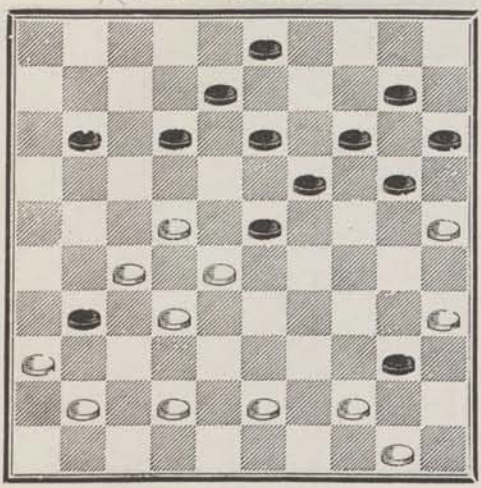
1231 — **Blonde.**



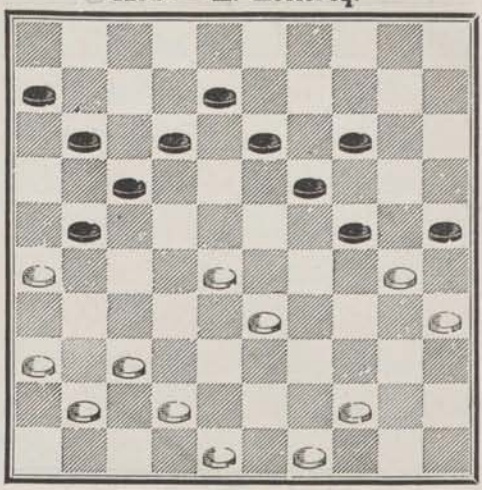
1232 — **Blonde.**



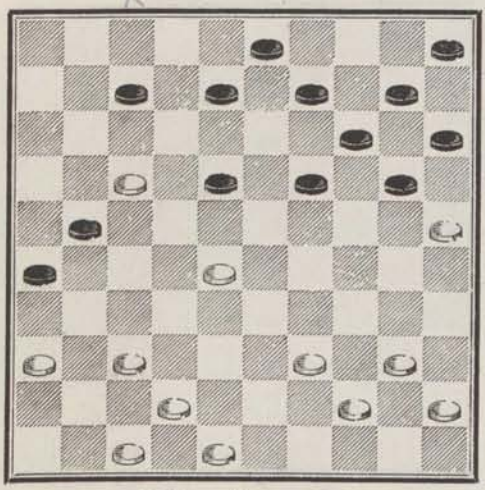
1233 — **Dufour.** *



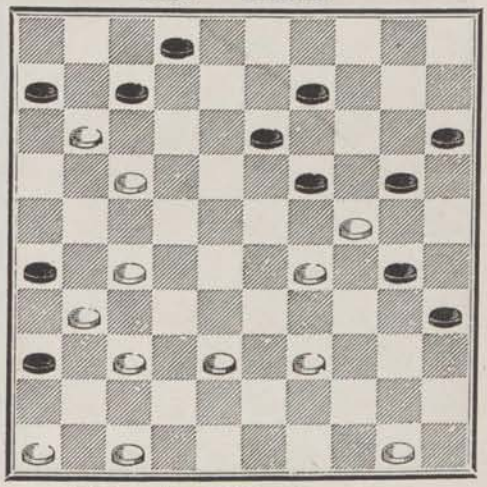
1234 — **E. Leclercq.**



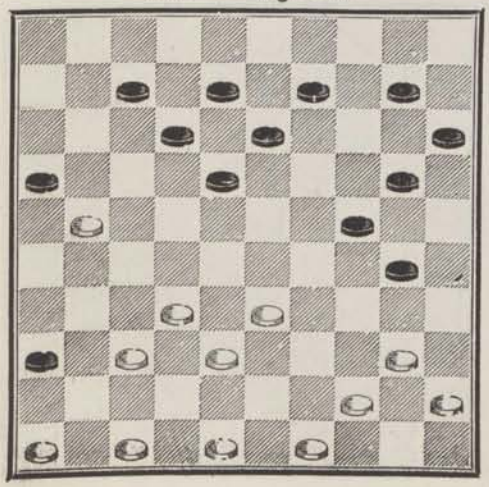
1235 — **Godiot.**



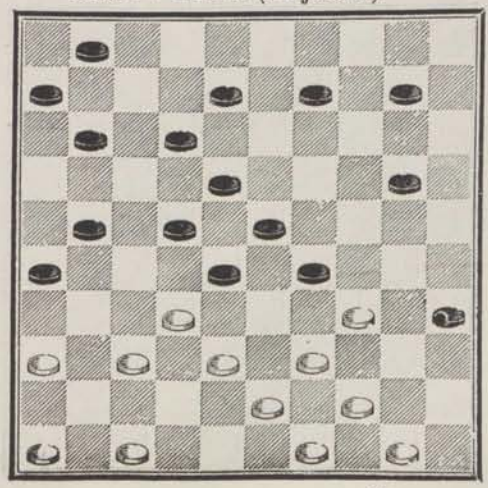
1236 — **Blonde.**



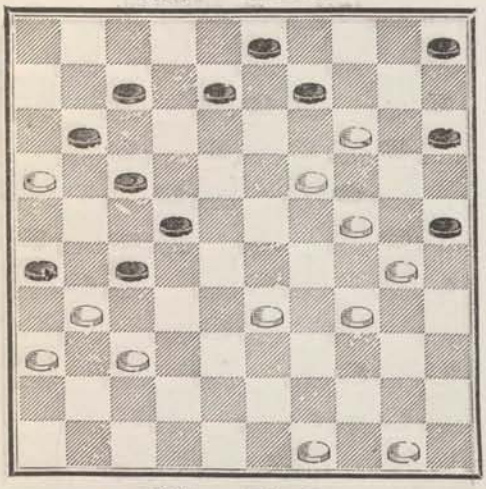
1237 — **Lagrenée.**



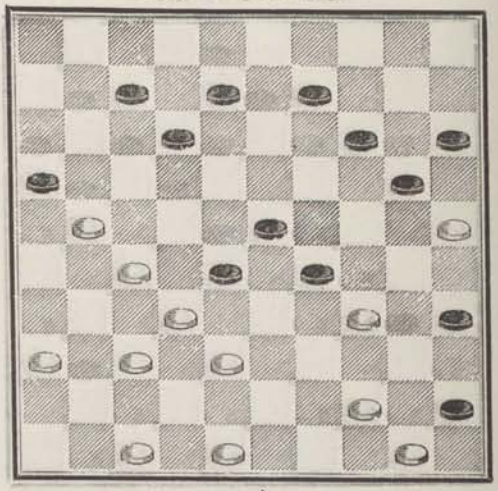
1238 — **Lanoé** (en jouant).



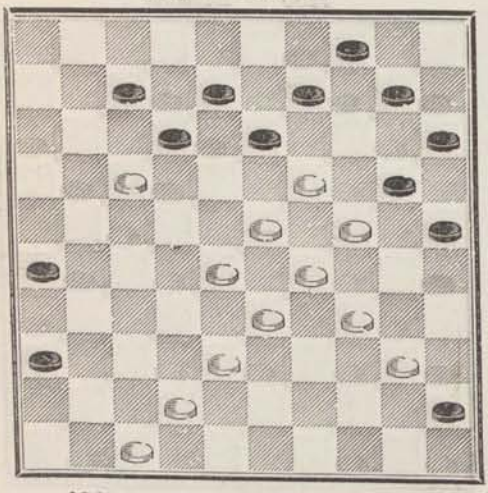
1239 — **Éverat.**



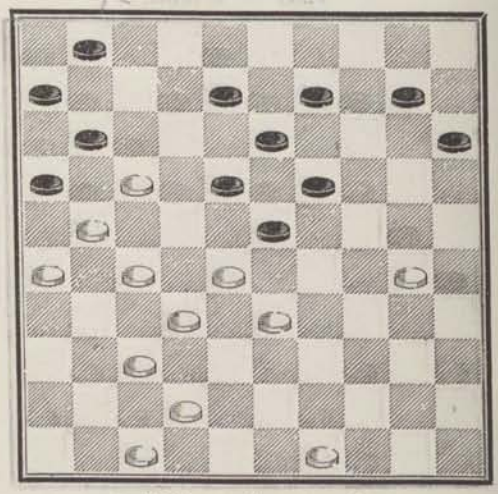
1240 — **Wardon.**



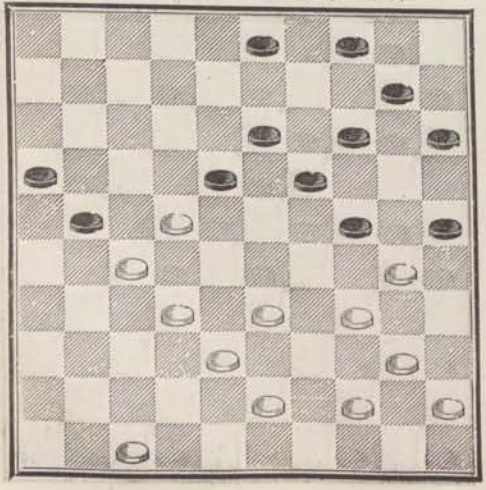
1241 — **Blonde.**



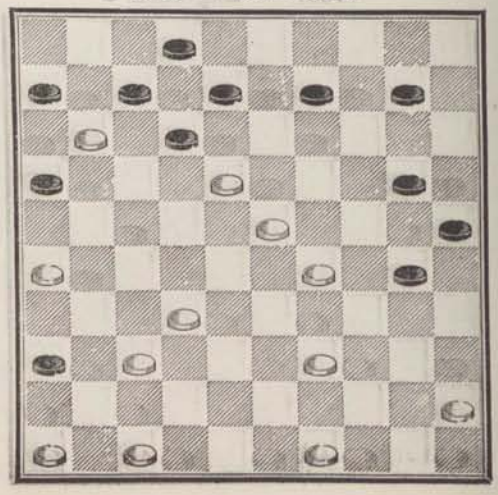
1242 — **Éverat**



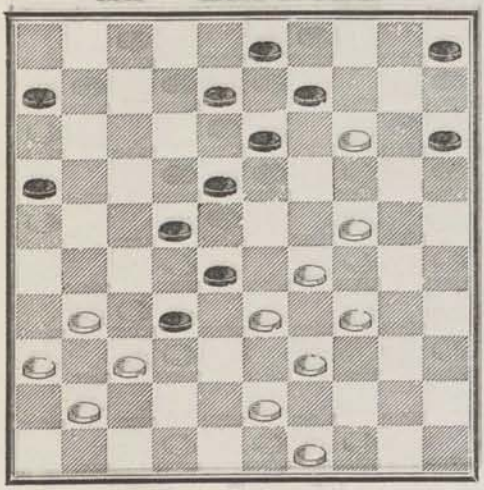
1243 — **Commard** (en jouant).



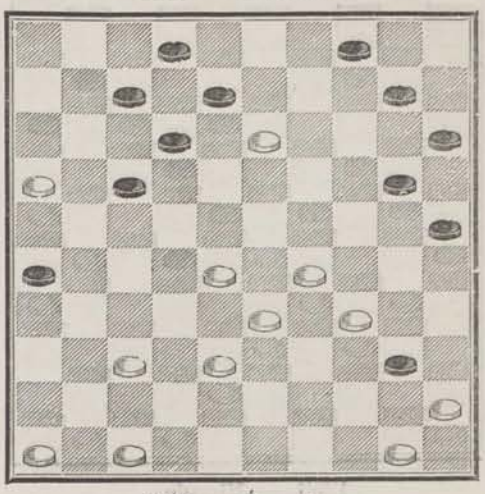
1244 — **Commard.**



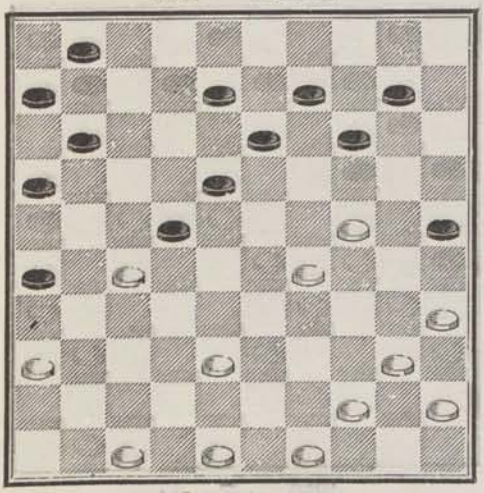
1245 — **Livre de Metz.**



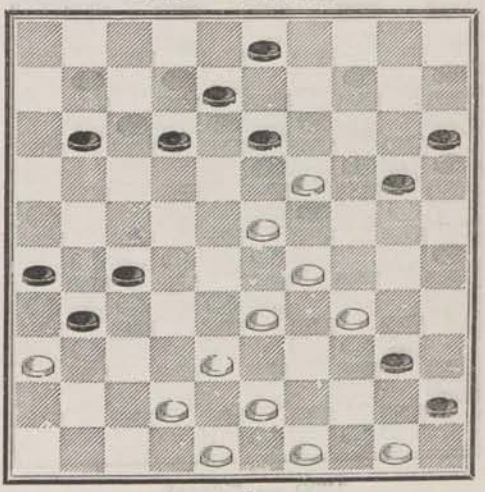
1246 — **Everat.**



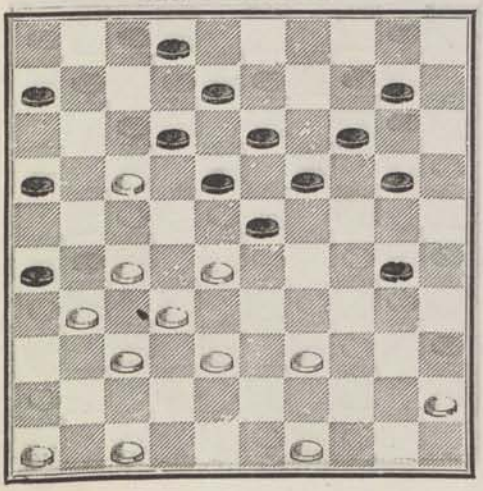
1247 — **Everat.**



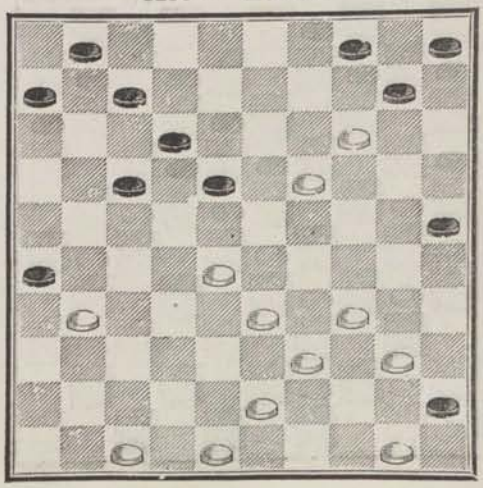
1248 — **Everat.**



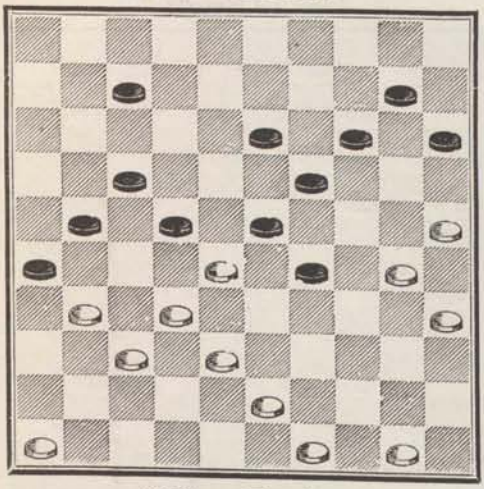
1249 — **Everat.**



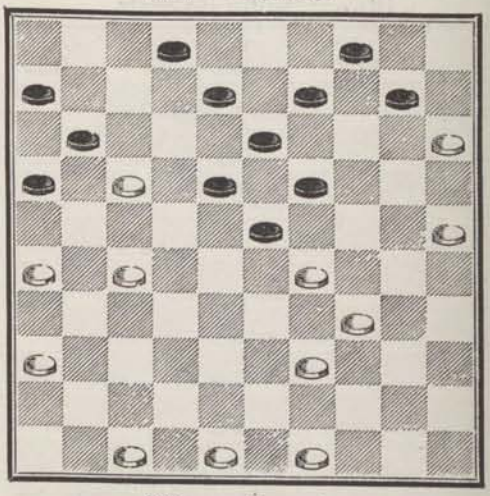
1250 — **Everat.**



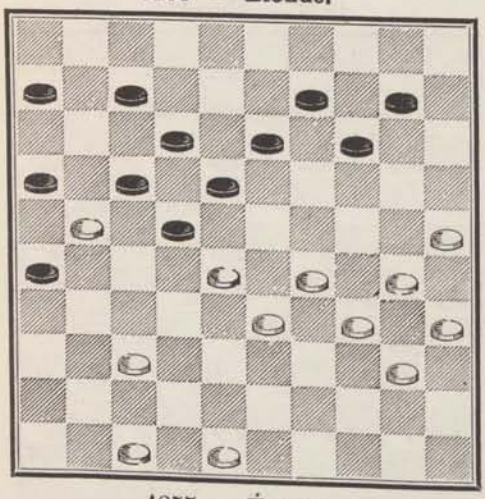
1251 — **Blonde.**



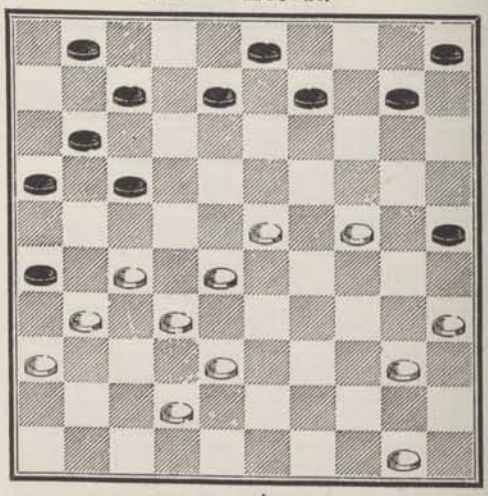
1252 — **Blonde.**



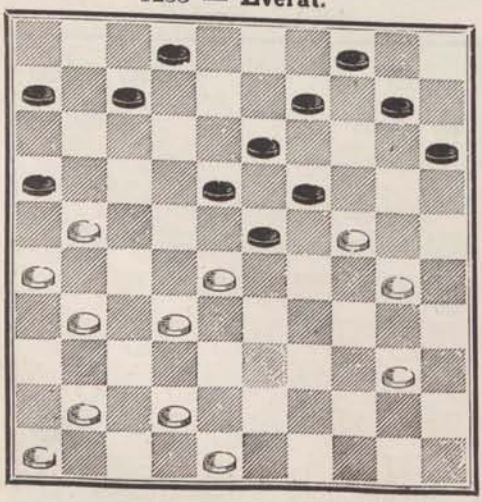
1253 — **Blonde.**



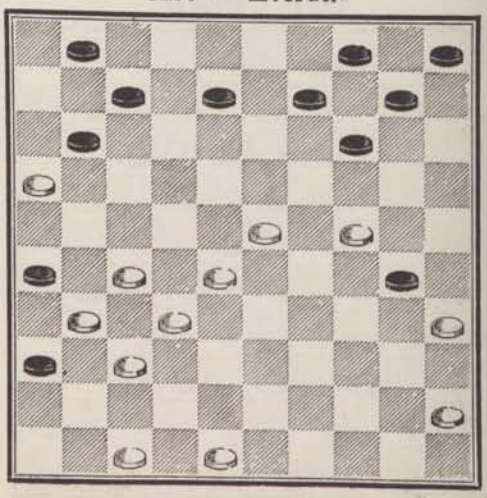
1254 — **Éverat.**



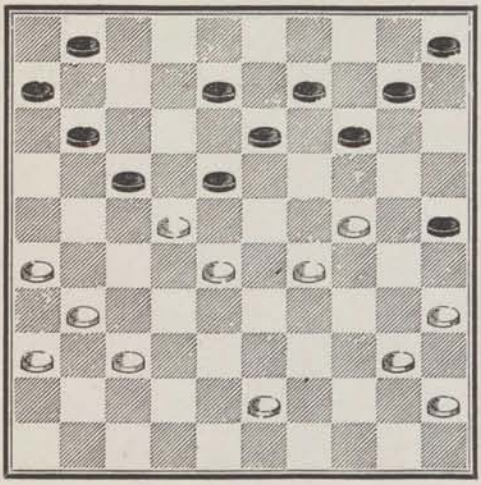
1255 — **Éverat.**



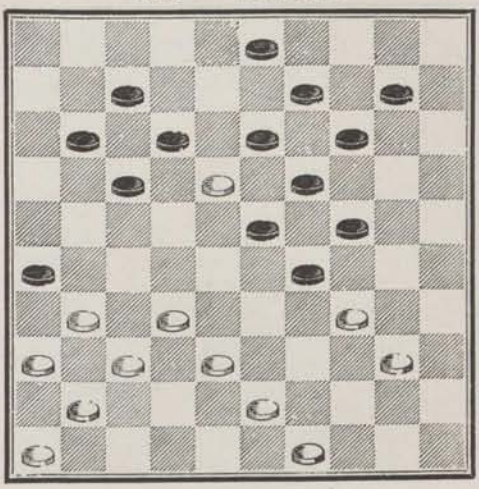
1256 — **Éverat.**



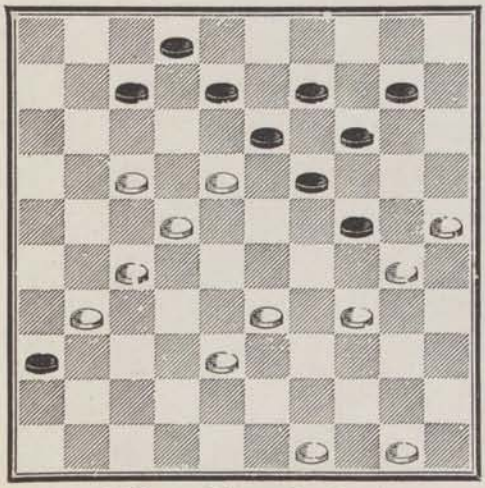
1257 — **Éverat.**



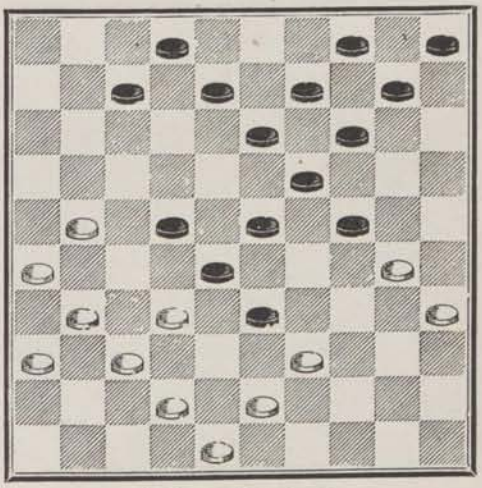
1258 — **Wardon.**



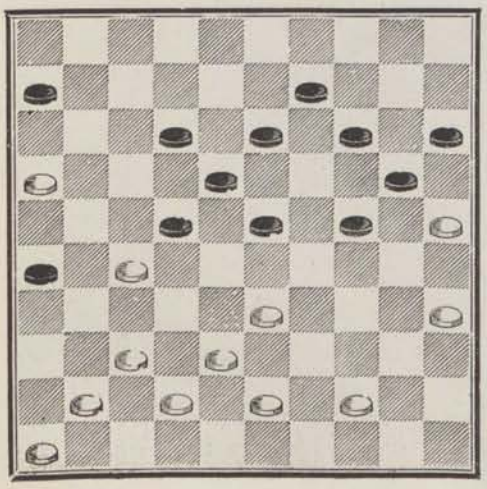
1259 — **Commard.**



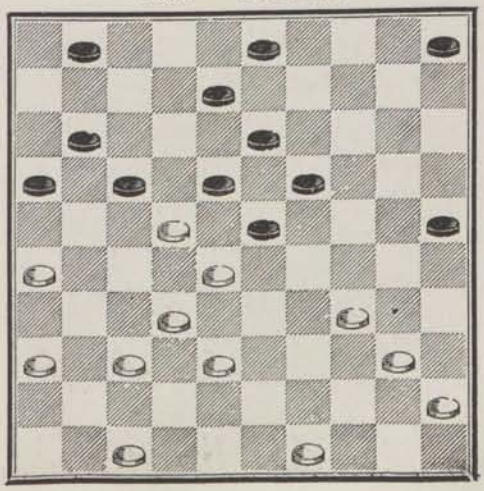
1260 — **Blonde.**



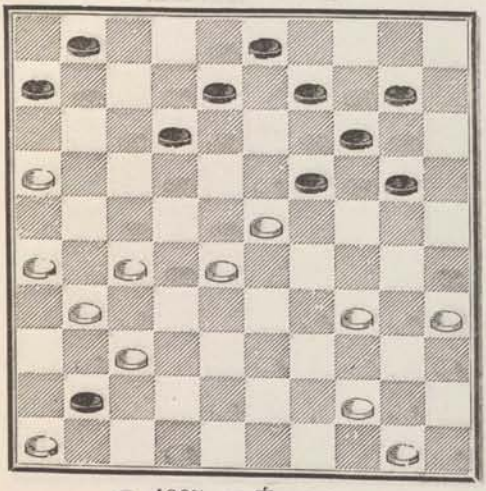
1261 — **Clérambault.**



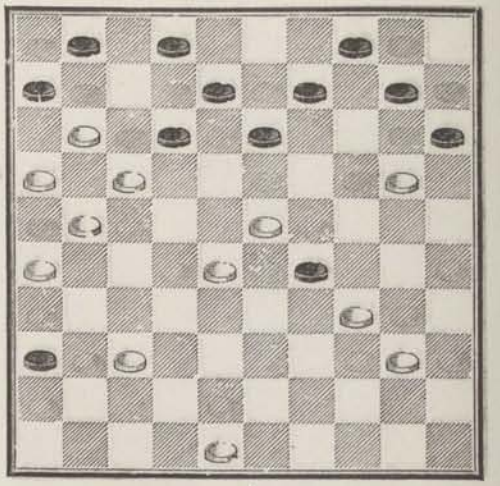
1262 — **Douines.**



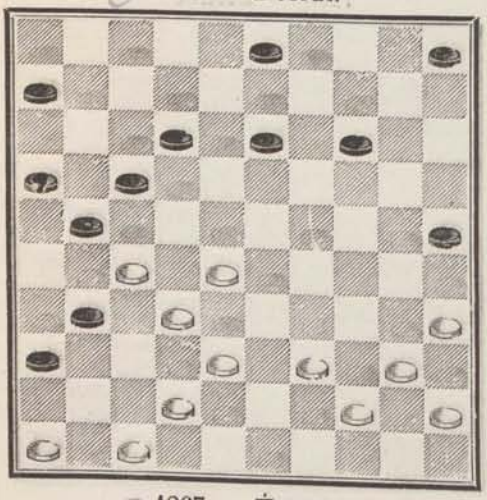
1263 — **Everat.**



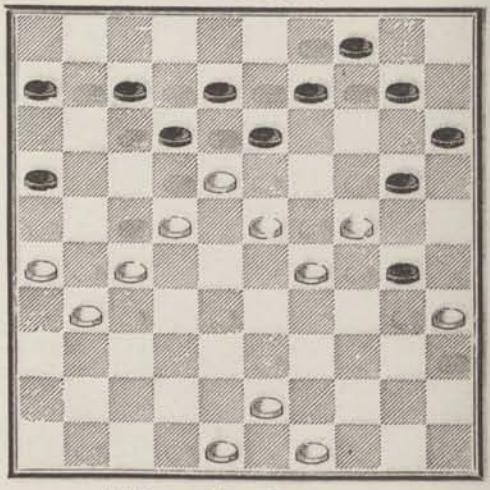
1264 — **Everat.**



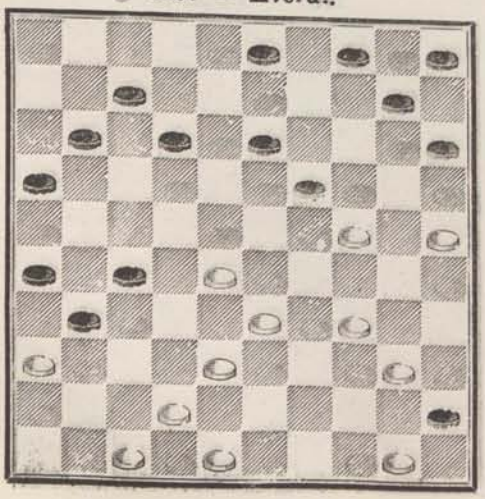
1265 — **Everat.**



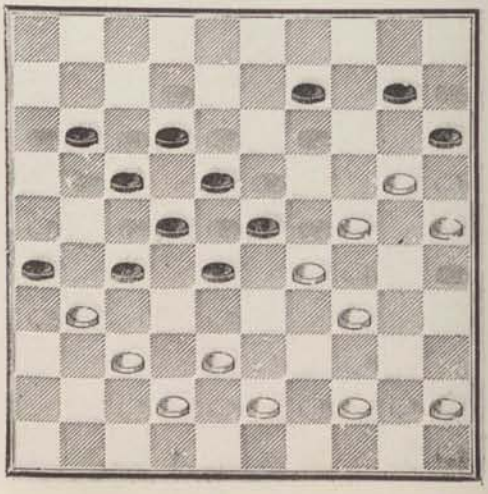
1266 — **Everat.**



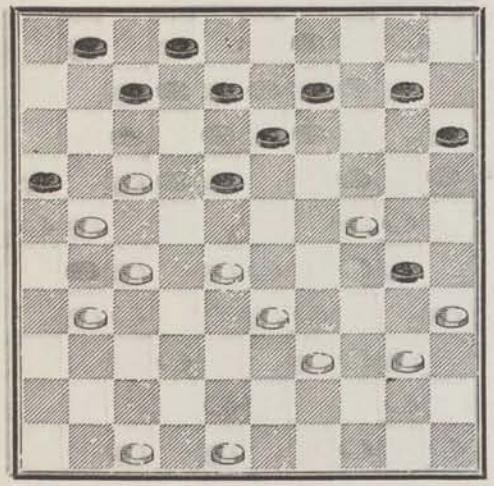
1267 — **Everat.**



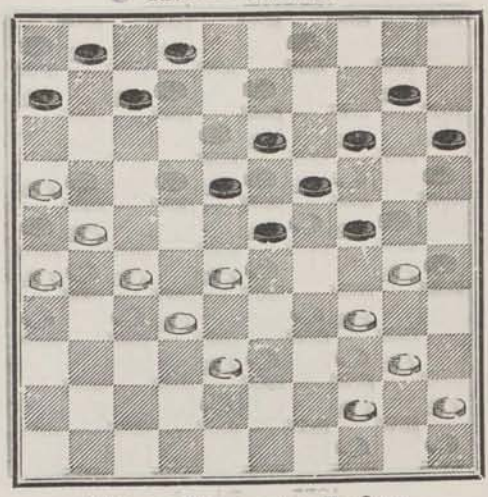
1268 — **Van Damme.**



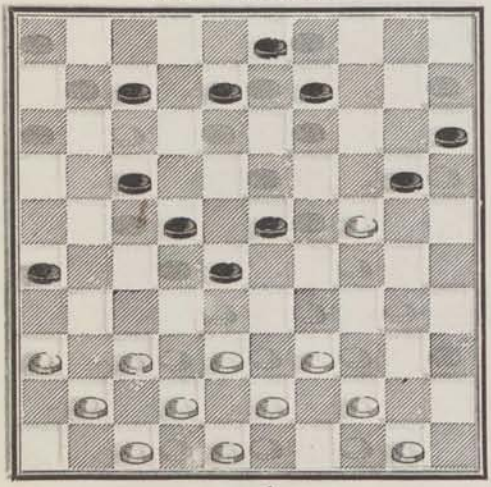
1269 — **Blonde.**



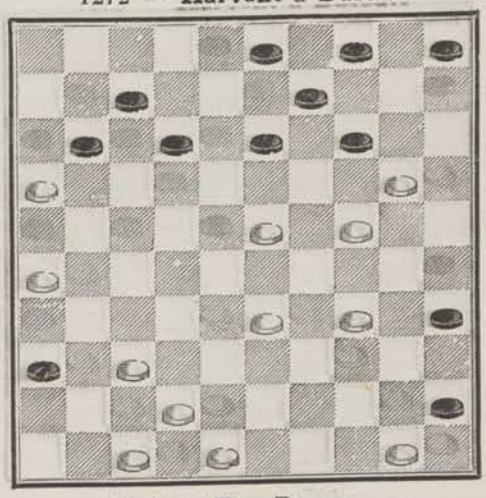
1270 — **Blonde.**



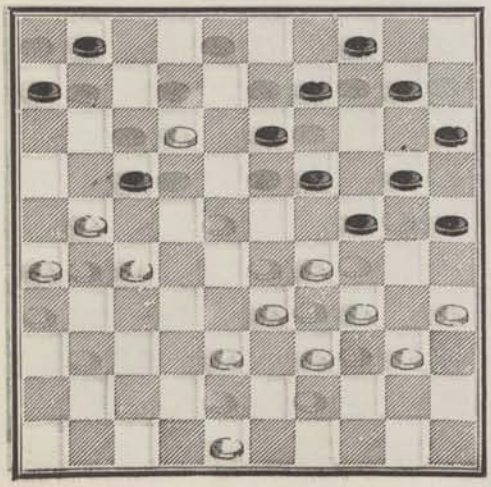
1271 — **Blonde.**



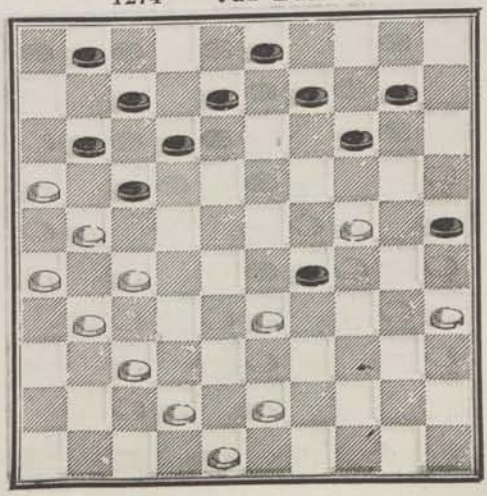
1272 — **Harvant à Dufour.**



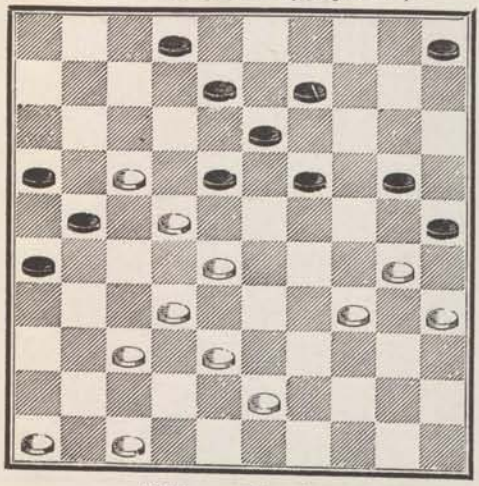
1273 — **Éverat.**



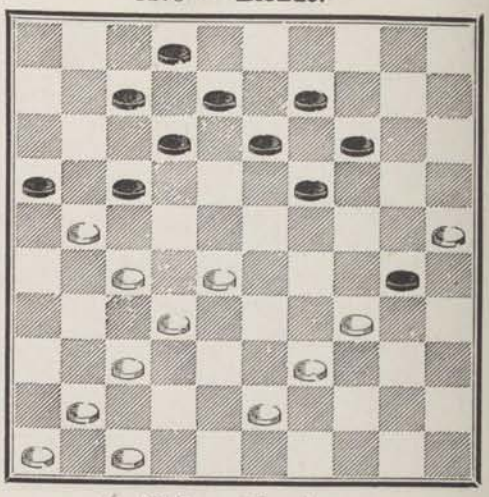
1274 **Van Damme.**



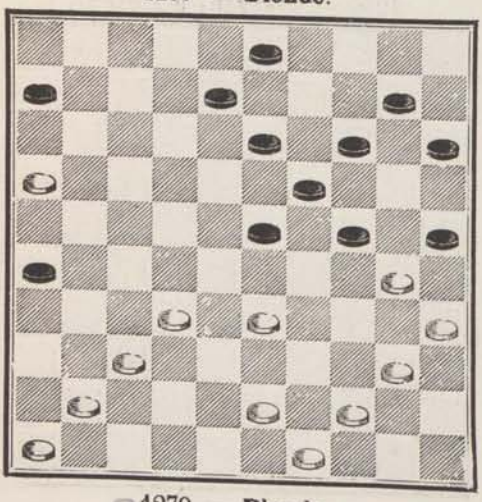
1275 — **Commard** (en jouant).



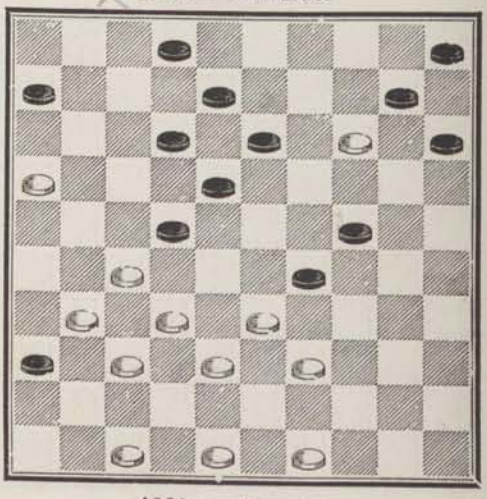
1276 — **Blonde.**



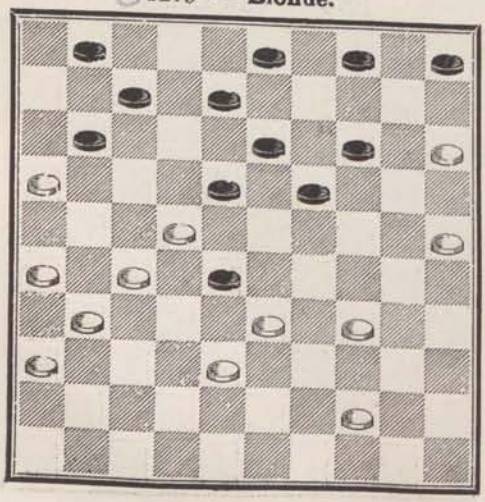
1277 — **Blonde.**



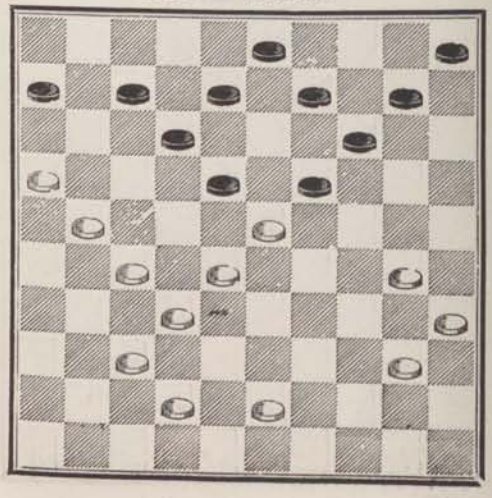
1278 — **Blonde.**



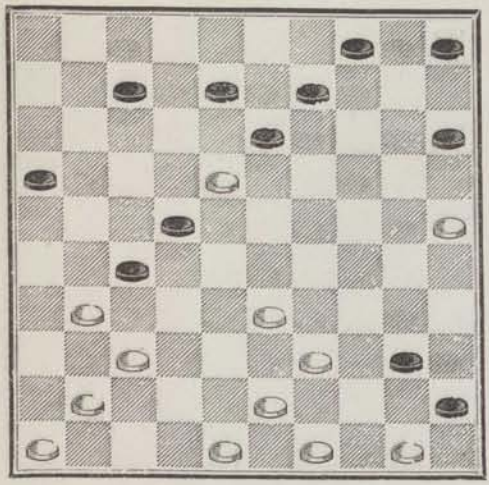
1279 — **Blonde.**



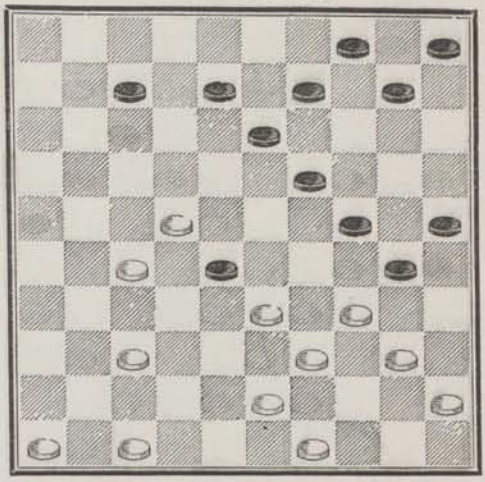
1280 — **Blonde.**



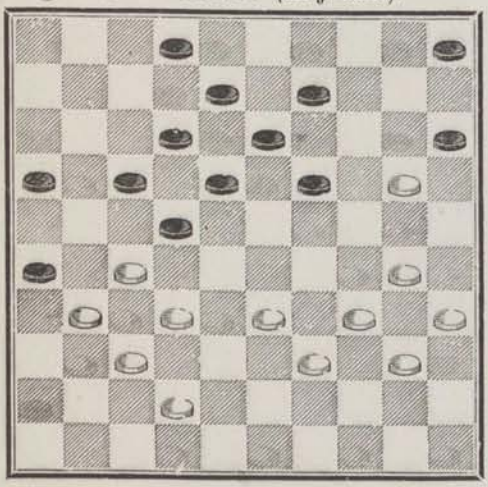
1281 — **Everat.**



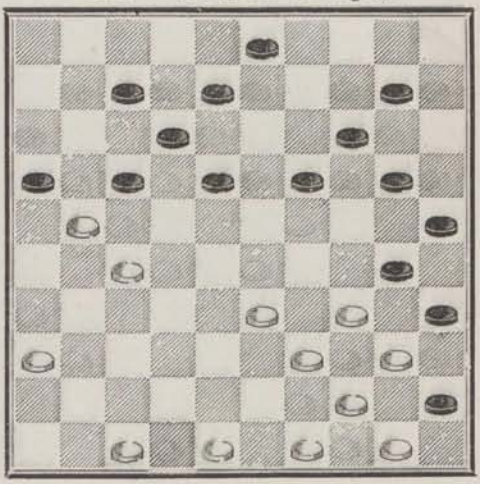
1282 — **Chalon.**



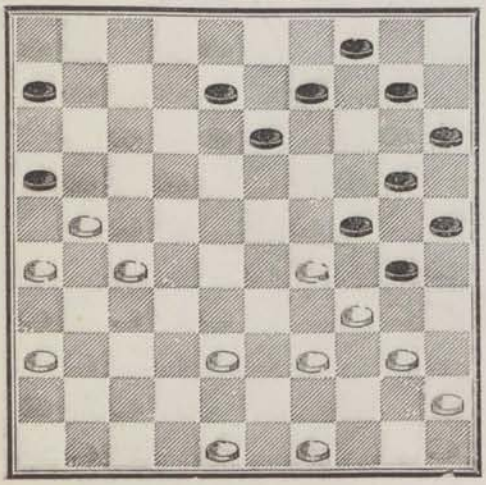
○ 1283 — **Combet** (en jouant).



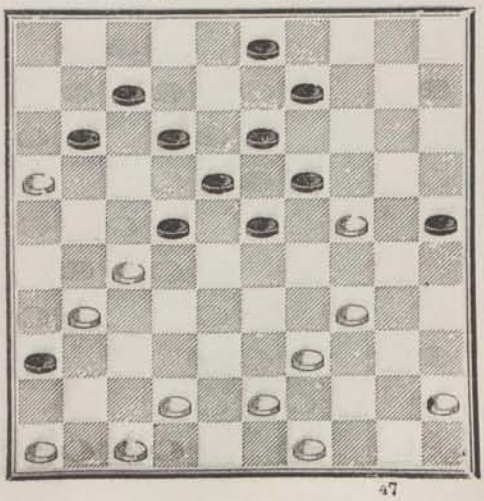
1284 — **Philidor** à **Léger.**



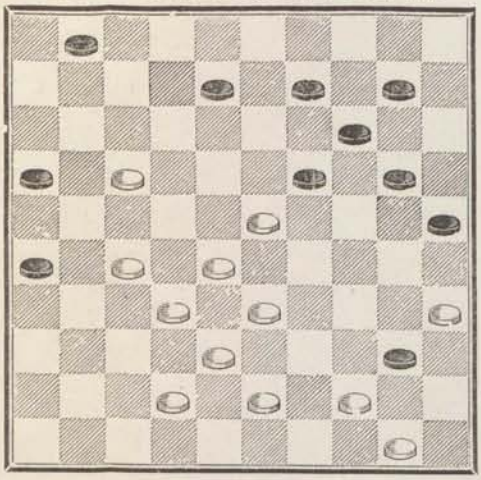
1285 — **Everat.**



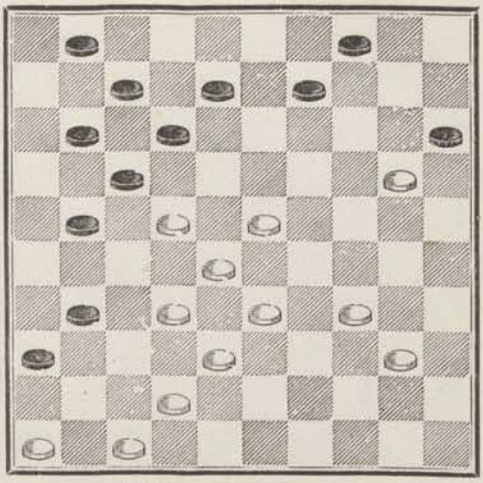
1286 — **Everat.**



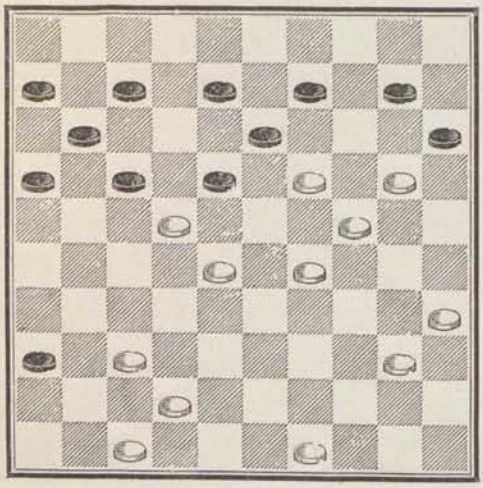
1287 — **La Stratégie** (P. J. D. S.).



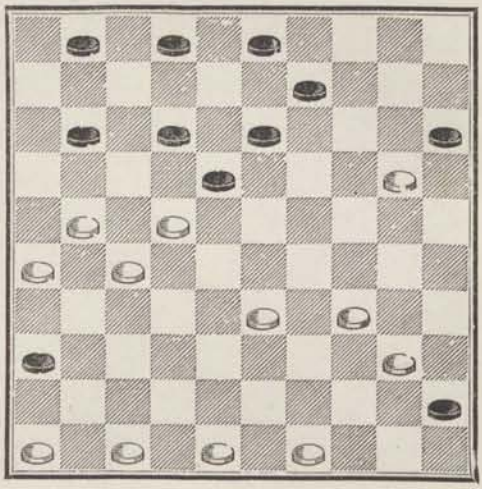
1288 — **Lesage à Moreau**



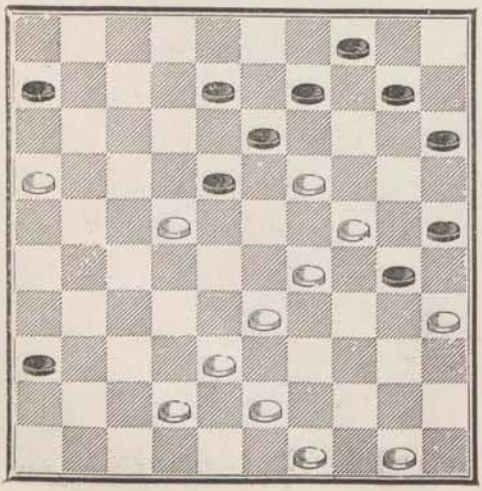
1289 — **Commard.**



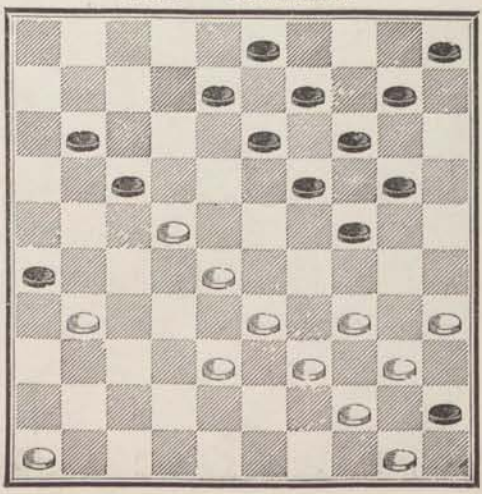
1290 — **Commard.**



1291 — **Blonde.**

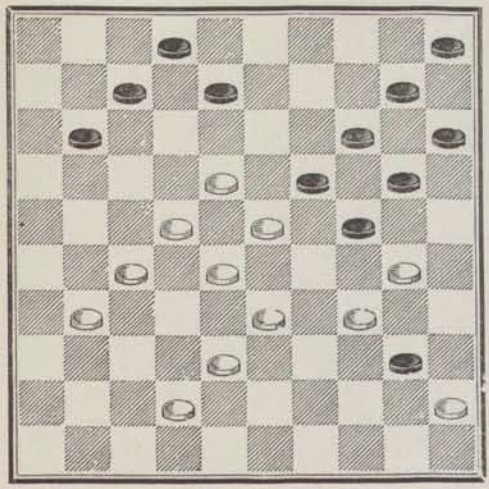


1292 — **Commard.**

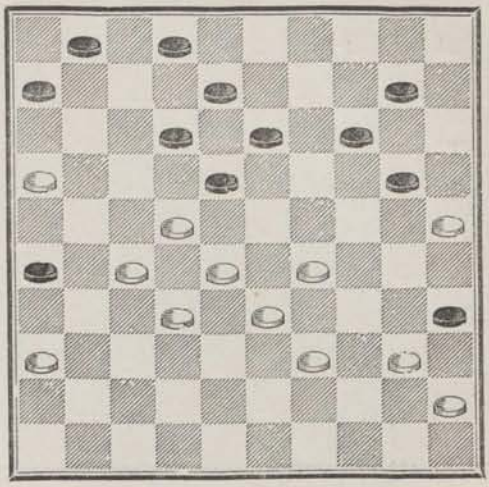


20

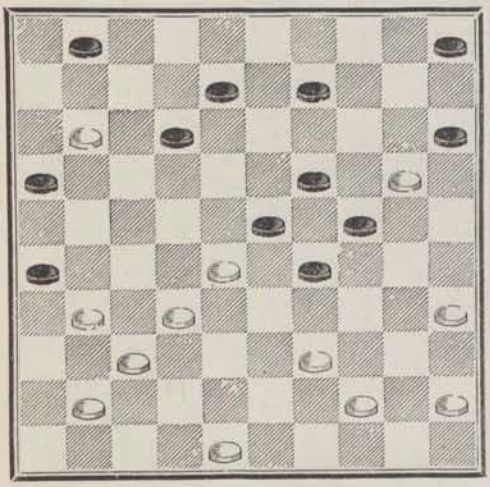
1293 — **Blonde.**



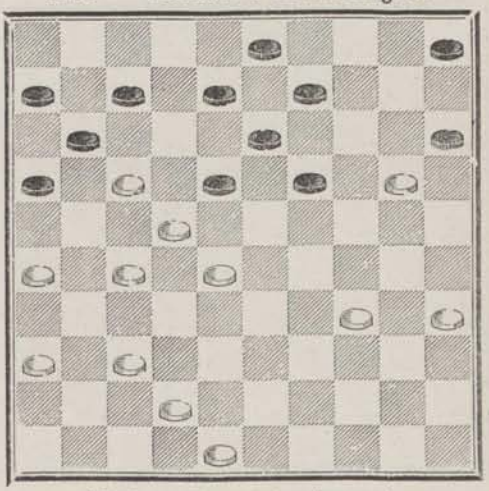
1294 — **Blonde.**



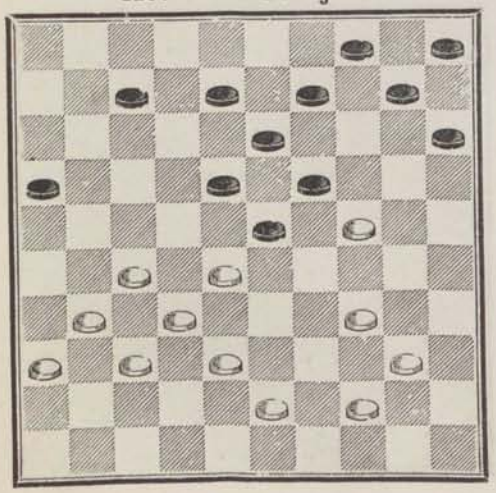
1295 — **Rebours.**



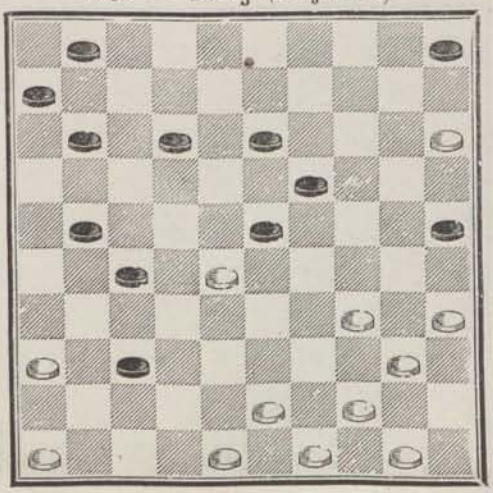
1296 — **Dufour** à **Lamontagne.**



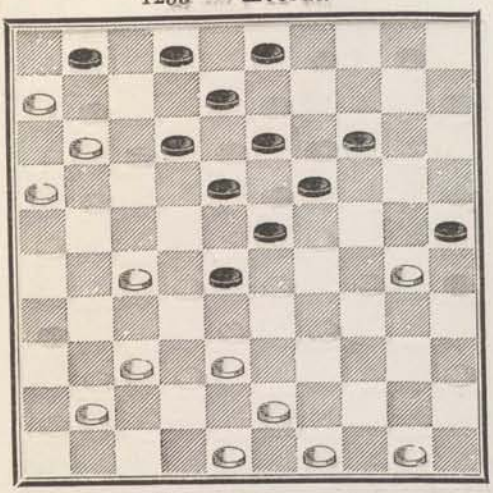
1297 — **Manoury.**



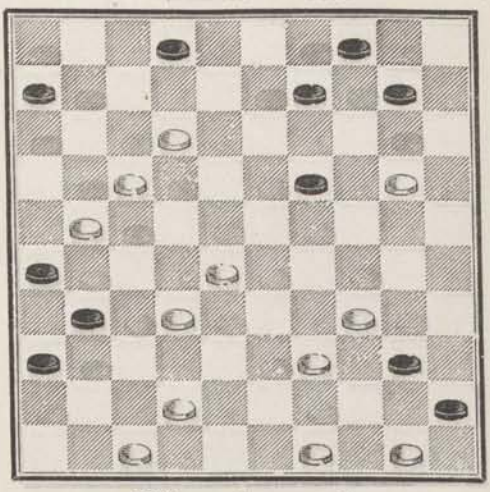
1298 — **Dessy** (en jouant).



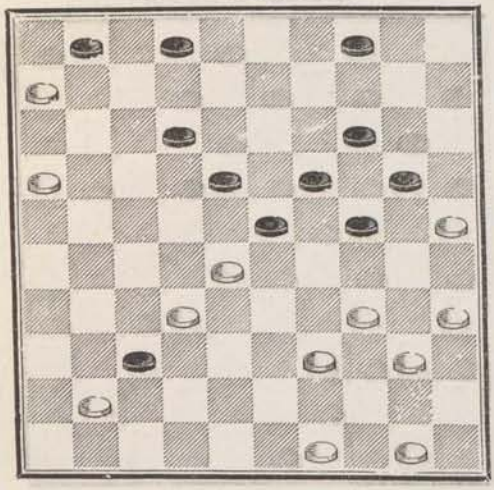
1299 — **Everat.**



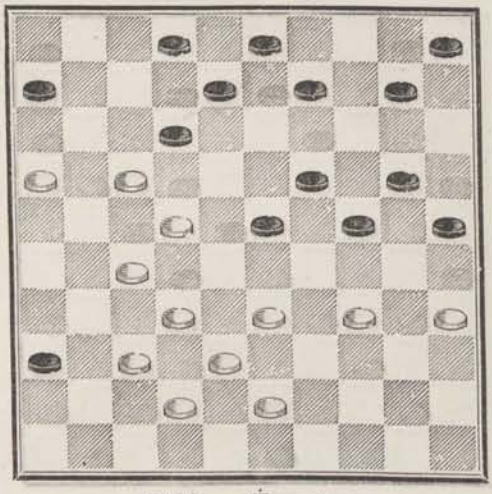
1300 — **Commard.**



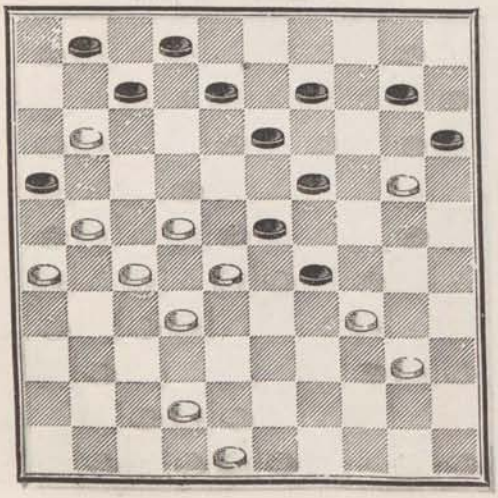
1301 — **Commard.**



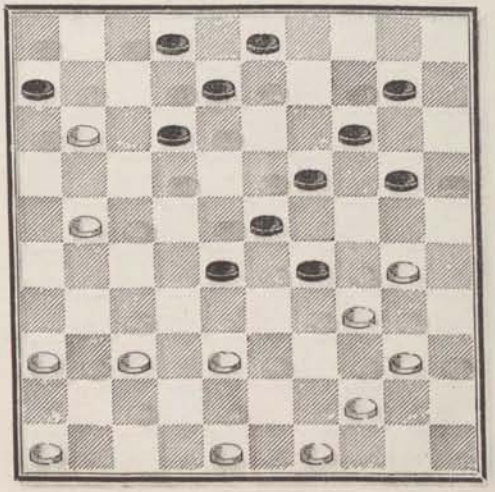
1302 — **Commard.**



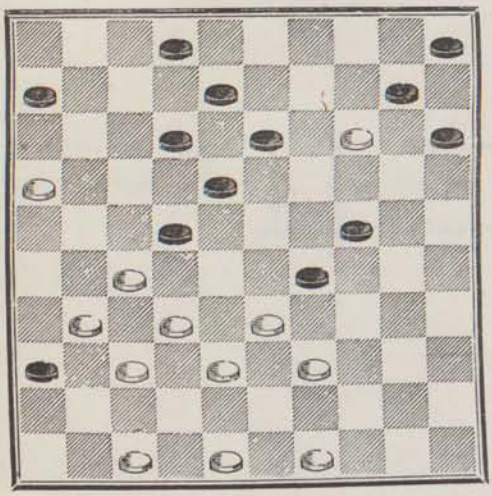
1303 — **Commard.**



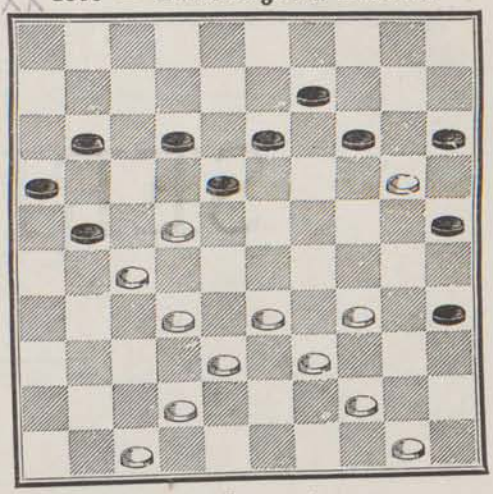
1304 — **Everat.**



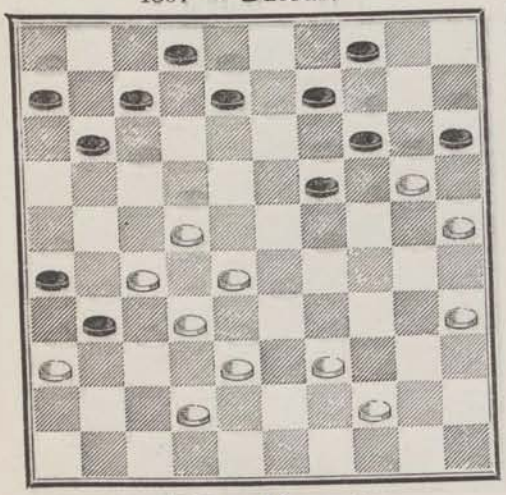
1305 — **Blonde.**



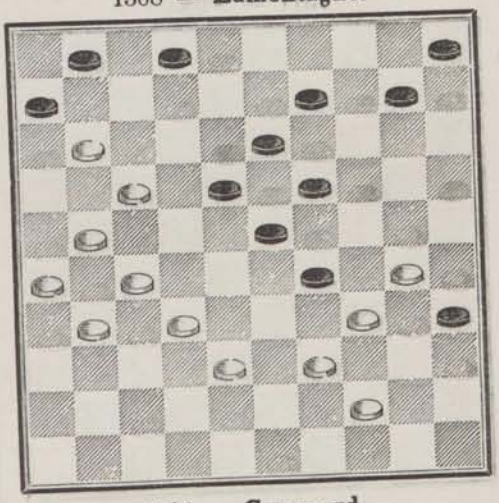
1306 — **Lamontagne à Dufour.**



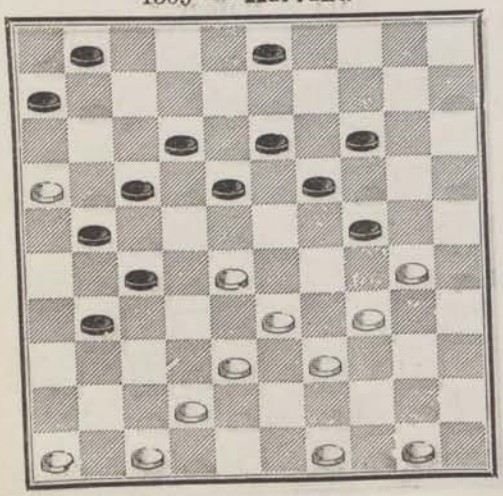
1307 — **Dufour.**



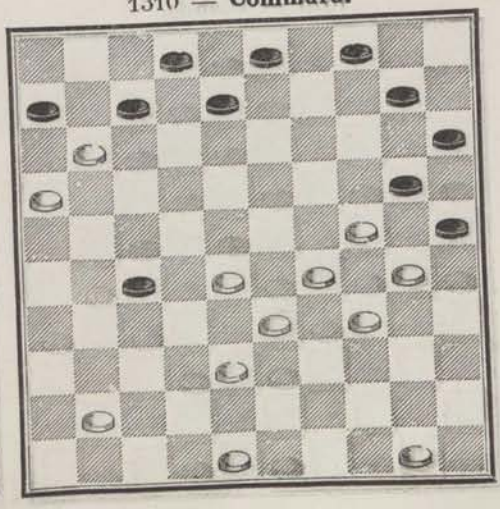
1308 — **Lamontagne.**



1309 — **Harvant.**

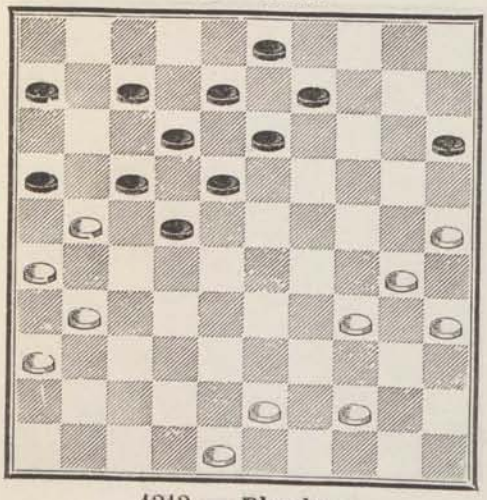


1310 — **Commard.**

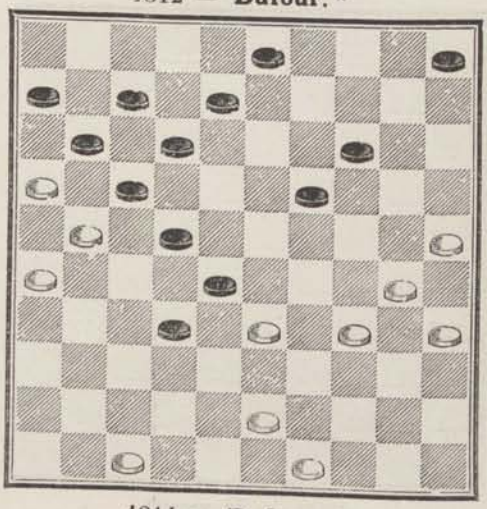


SÉRIE 11

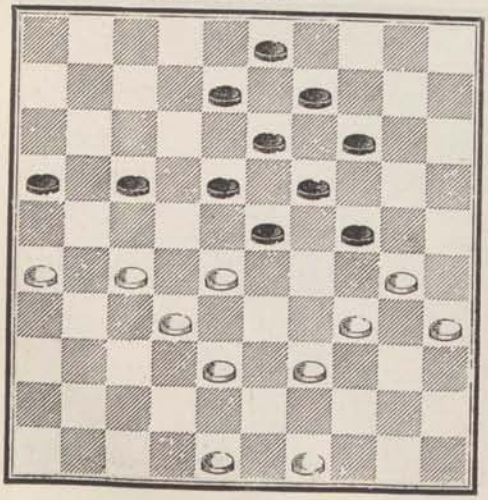
1311 — **Alix.**



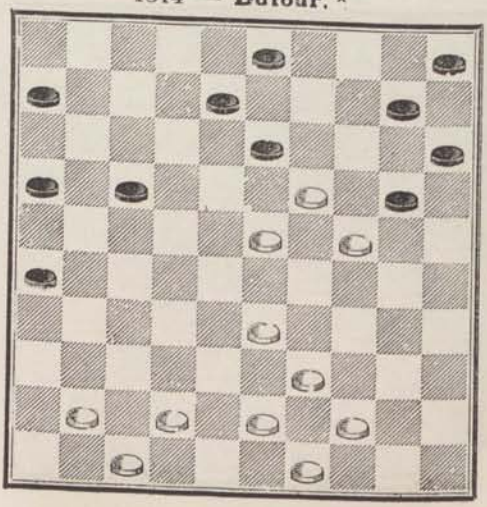
1312 — **Dufour.** *



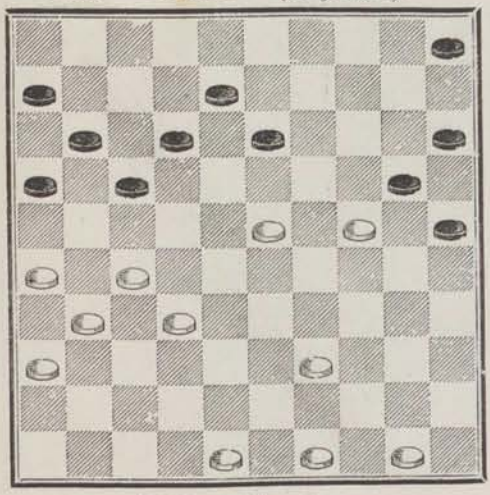
1313 — **Blonde.**



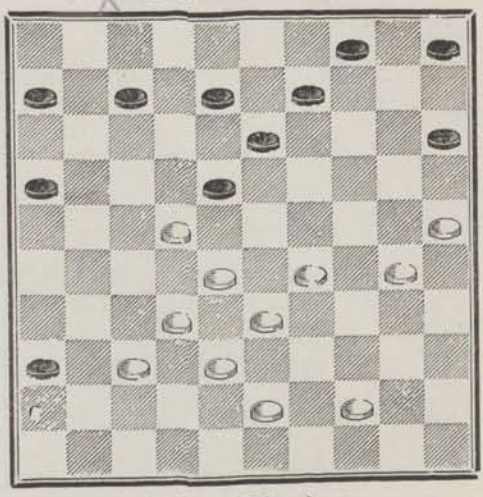
1314 — **Dufour.** *



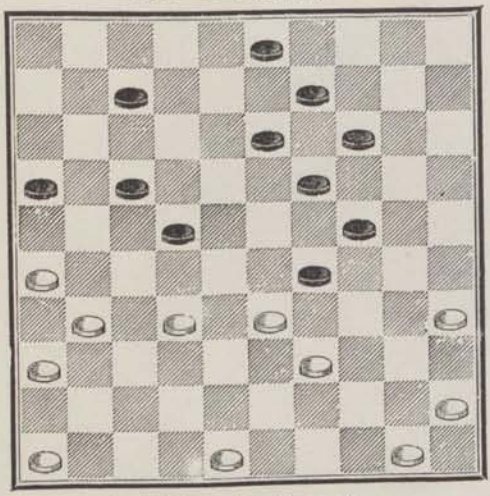
1315 — **Dufour** * (en jouant).



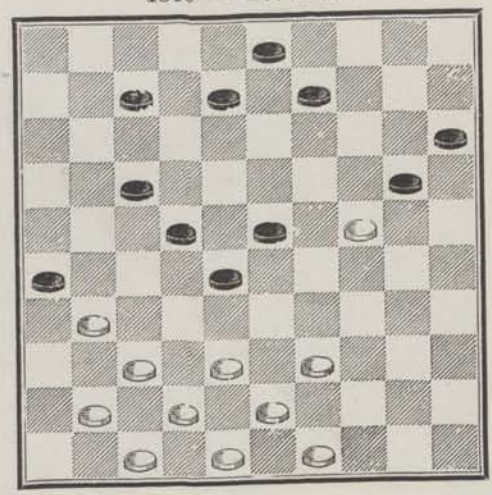
1316 — **Dufour.** *



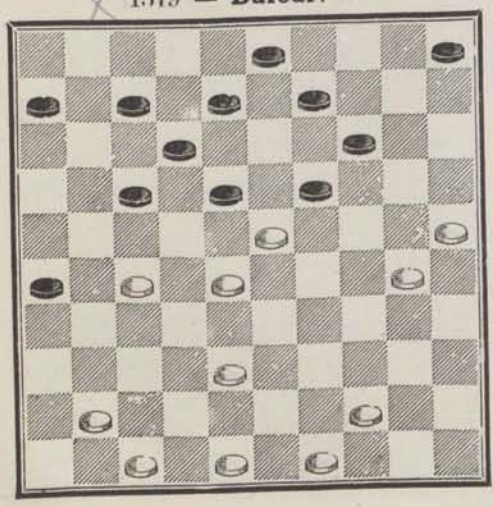
1317 — **Blonde.**



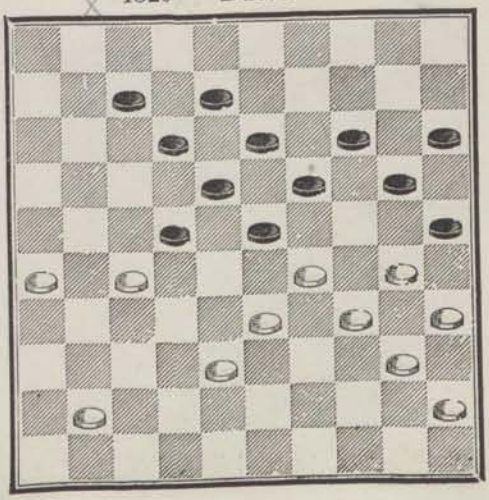
1318 — **Blonde.**



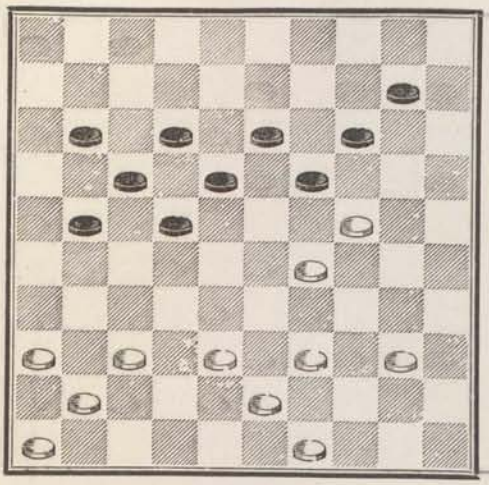
1319 — **Dufour.** *



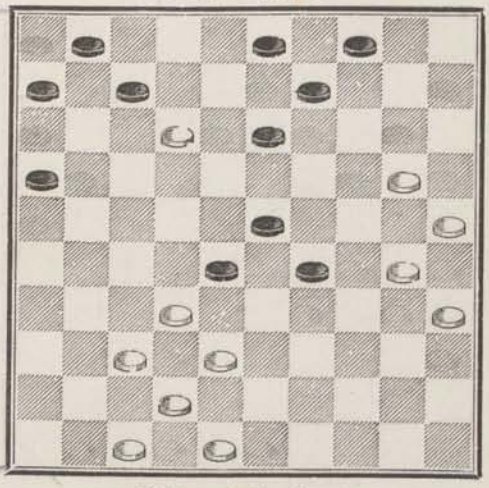
1320 — **Dufour.** *



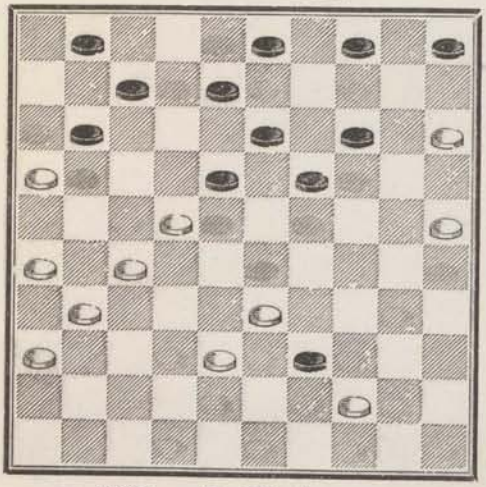
1321 — **Léon Damia.**



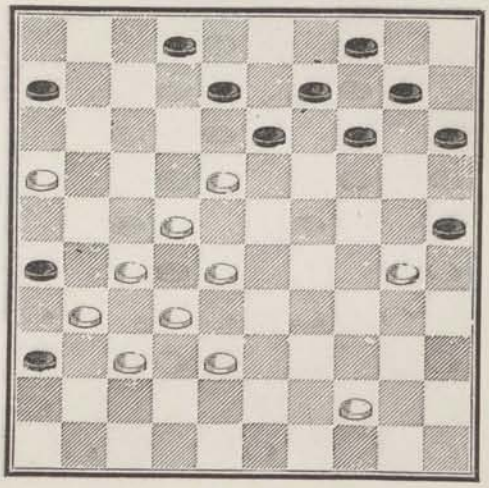
1322 — **Alix.**



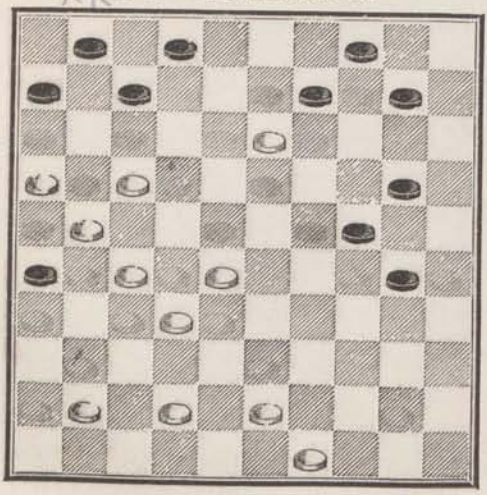
1323 — **Commard.**



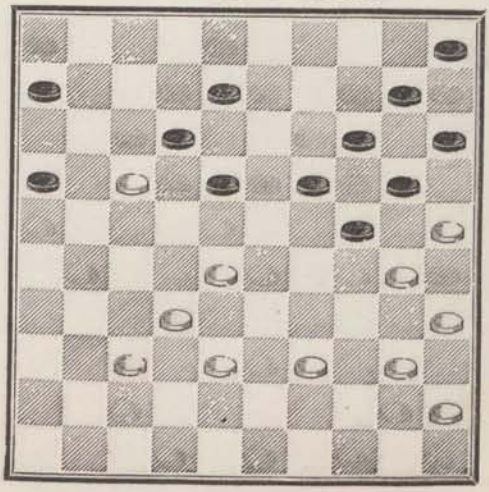
1324 — **Wardon.**



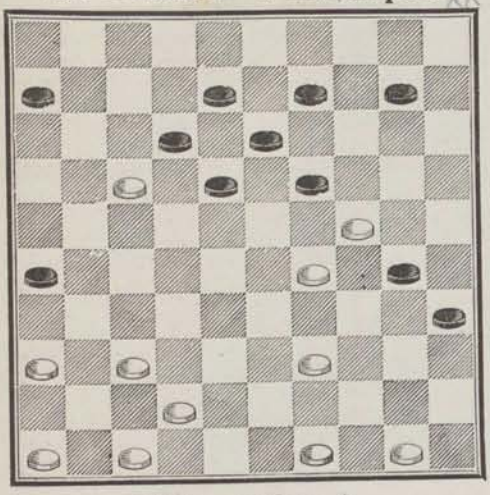
1325 — **De Meulenaer**



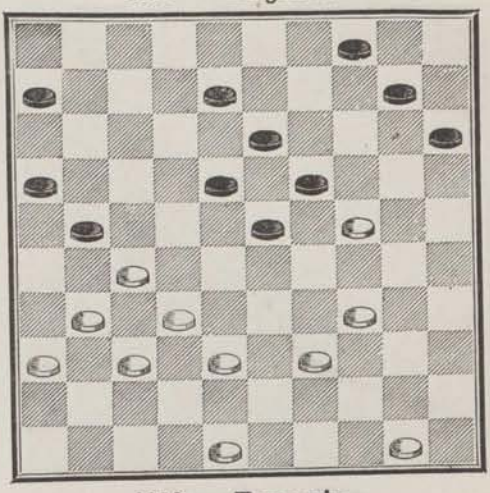
1326 — **Van Embden.**



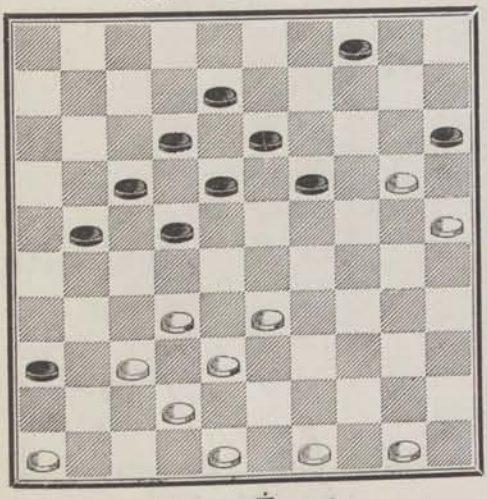
1327 — **Dufour** * à **Hardampont.**



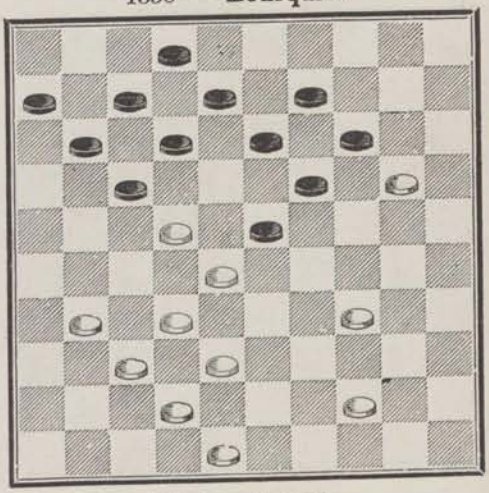
1328 — **Huguenin.**



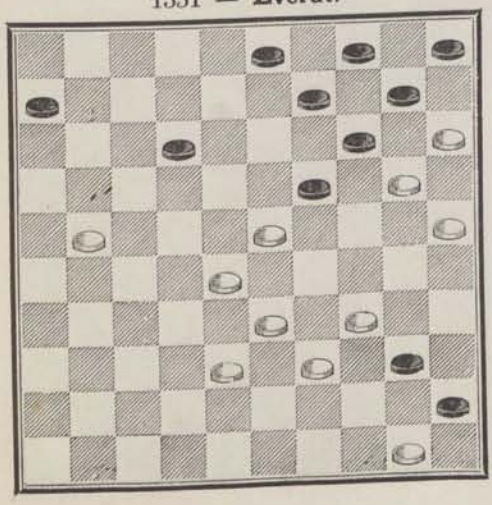
1329 — **Dufour.** *



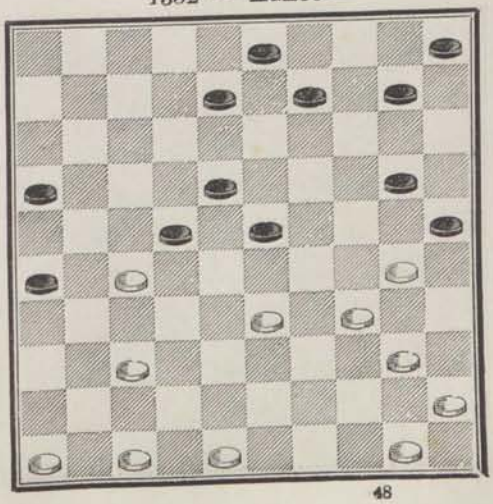
1330 — **Bourquin.**



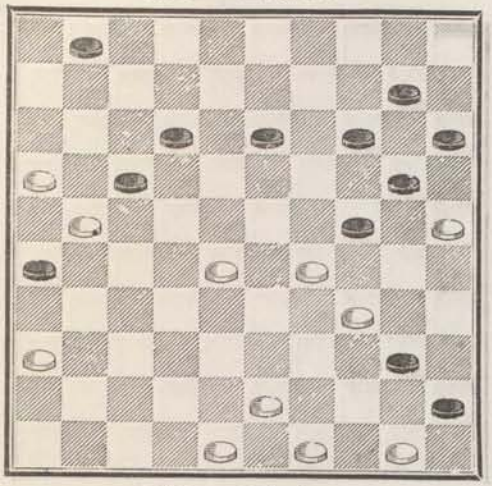
1331 — **Éverat.**



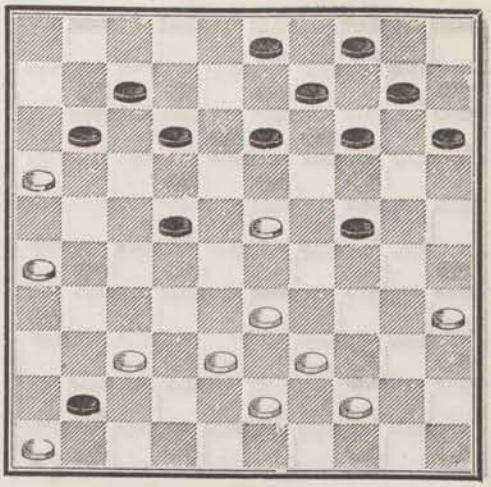
1332 — **Lanoé.**



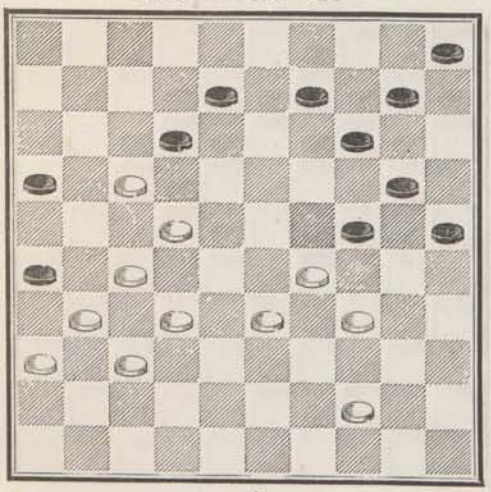
1333 — **Everat.**



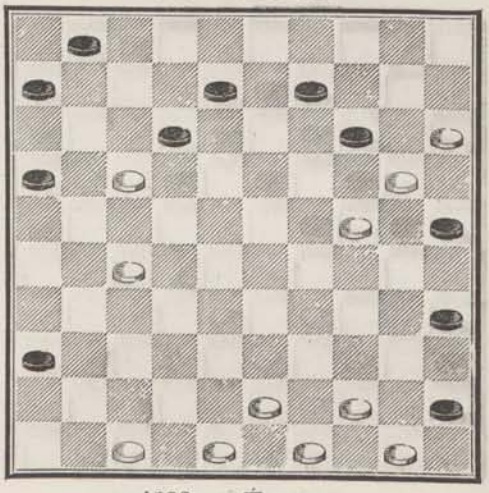
1334 — **Everat.**



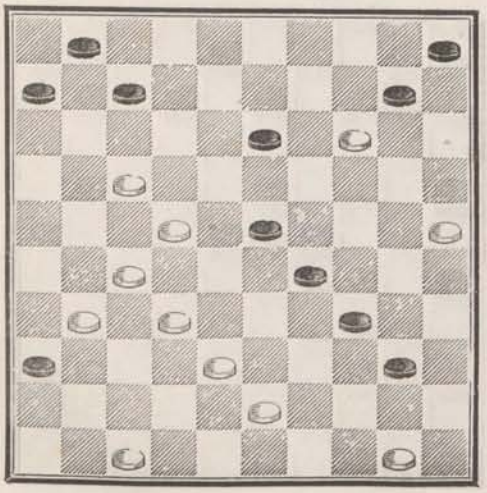
1335 — **Wardon.**



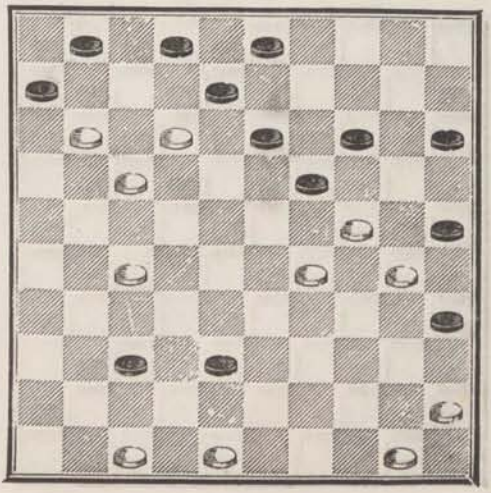
1336 — **Blonde.**



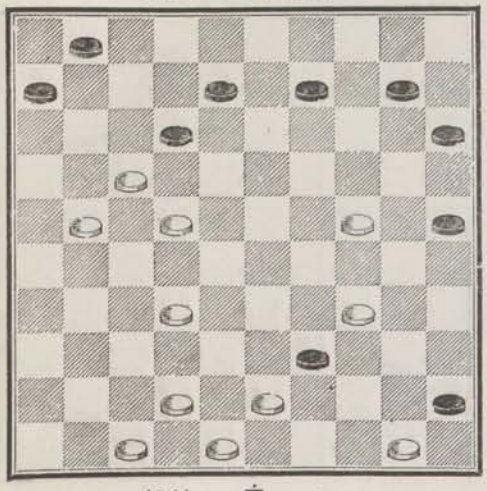
1337 — **Everat.**



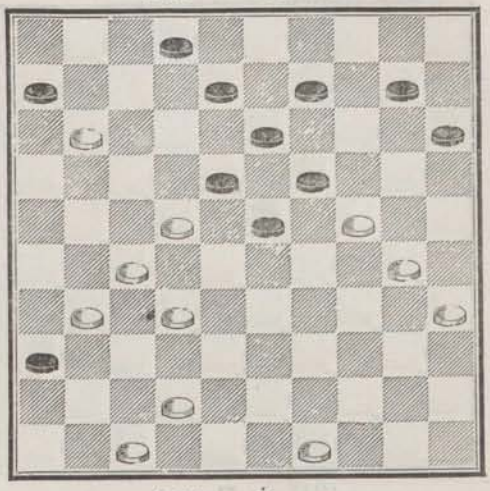
1338 — **Everat.**



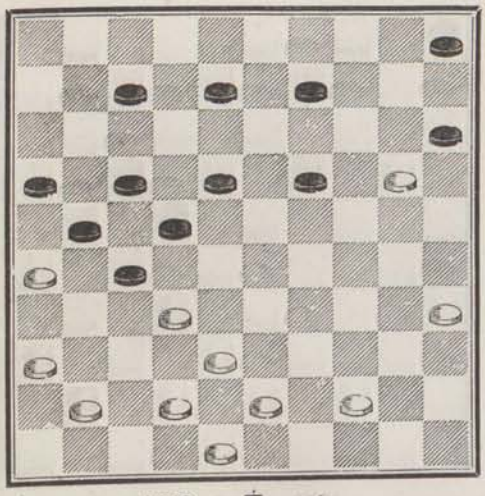
1339 — **Éverat.**



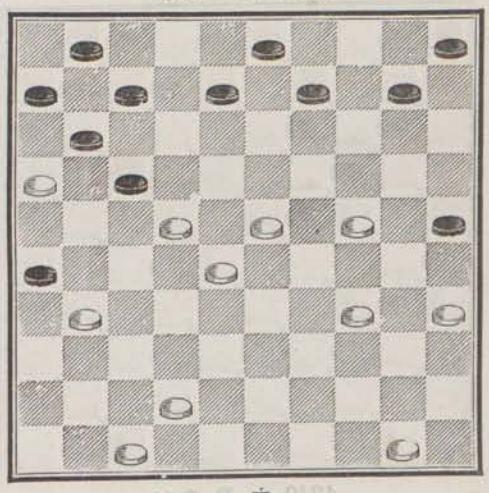
1340 — **Éverat.**



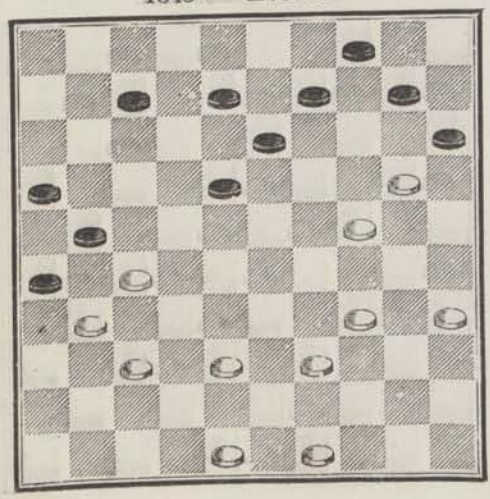
1341 — **Éverat.**



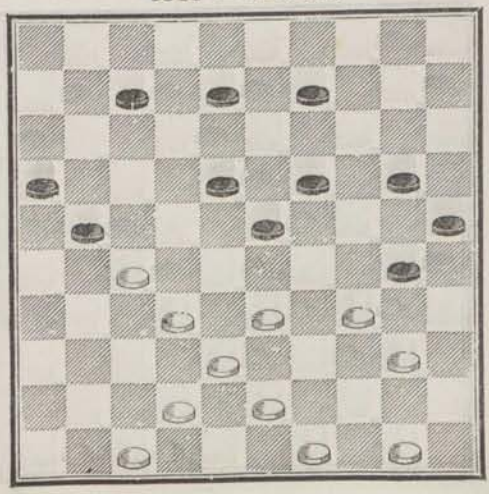
1342 — **Éverat.**



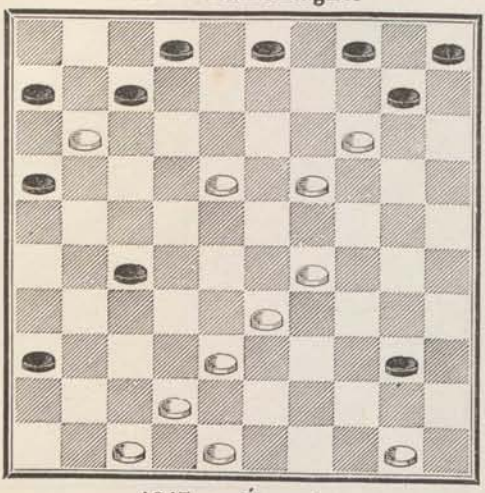
1343 — **Éverat.**



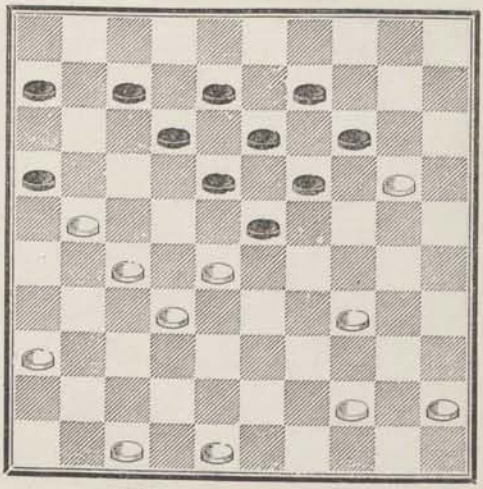
1344 — **Éverat.**



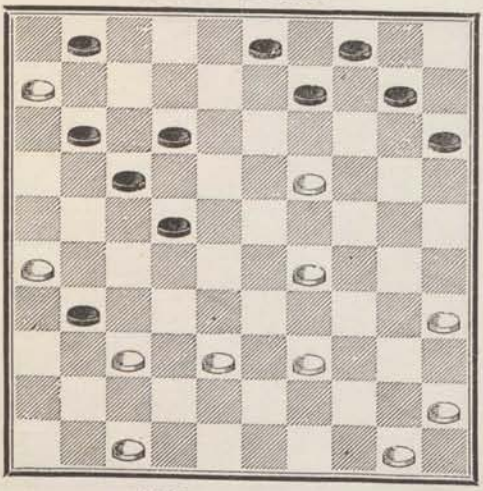
1345 — **Lamontagne.**



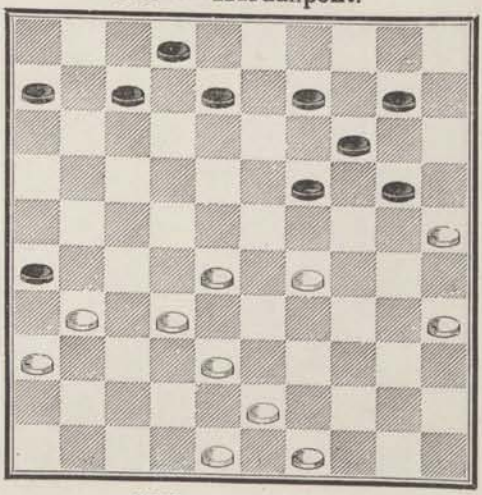
1346 — **Éverat.**



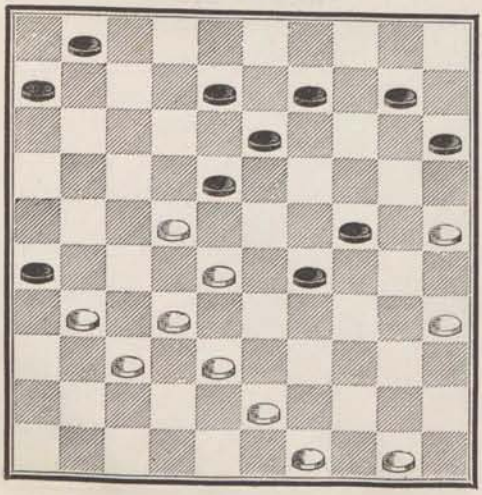
1347 — **Éverat.**



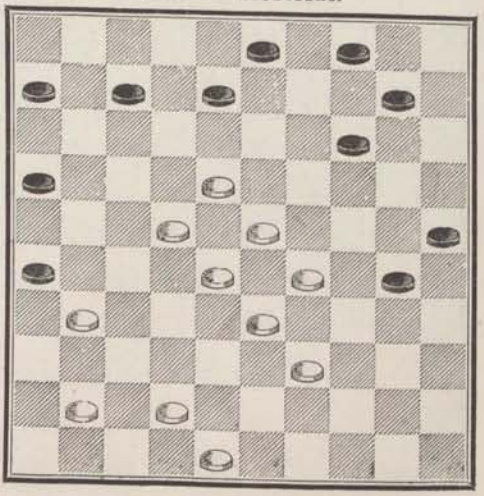
1348 — **Hardanpont.**



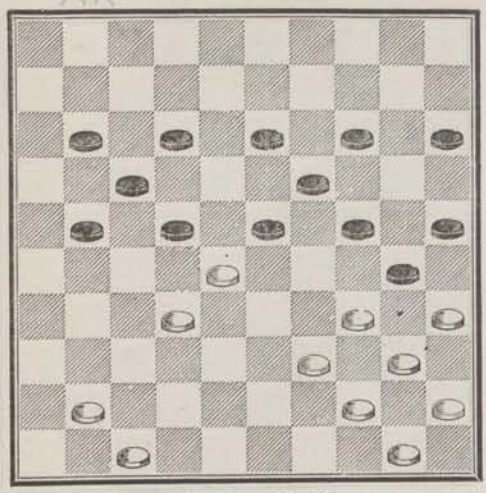
1349 — **Dufour.**



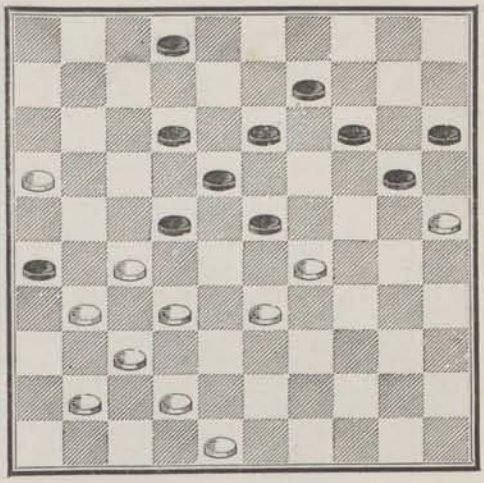
1350 — **Mostolat.**



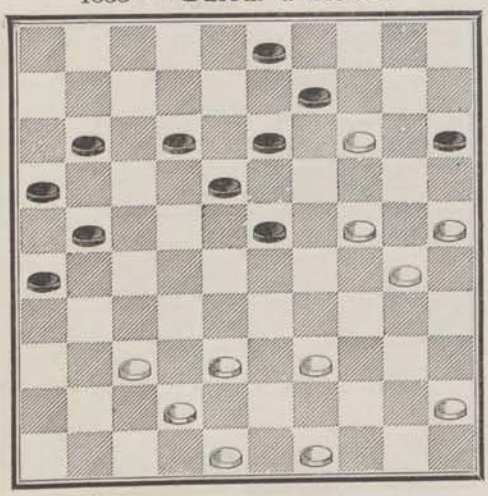
1351 — **Cabane.**



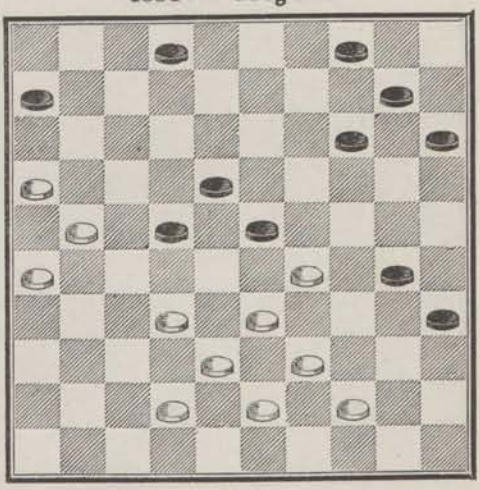
1352 — **J. Phéros.**



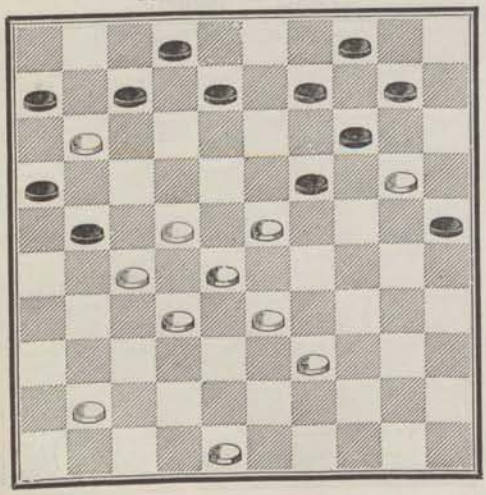
1353 — **Dufour à Blonde.**



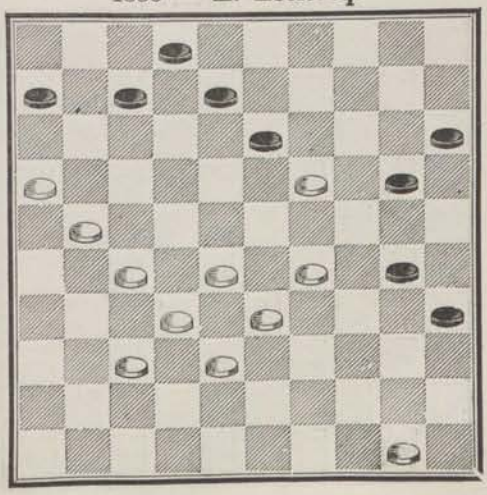
1354 — **Grégoire.**



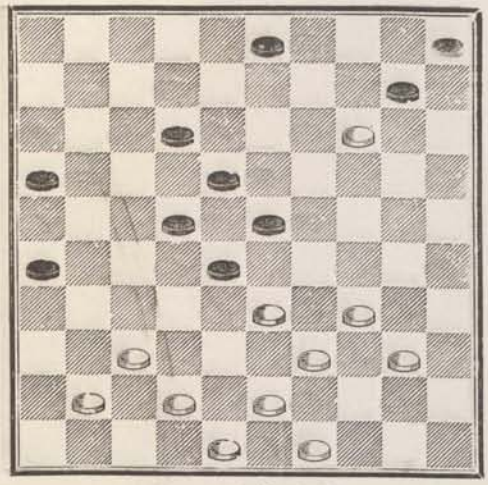
1355 — **Wardon.**



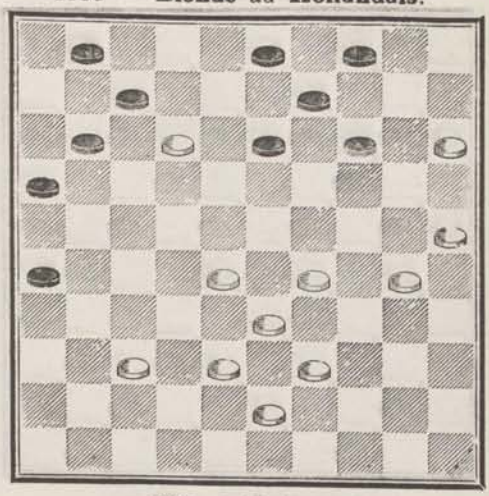
1356 — **E. Leclercq.**



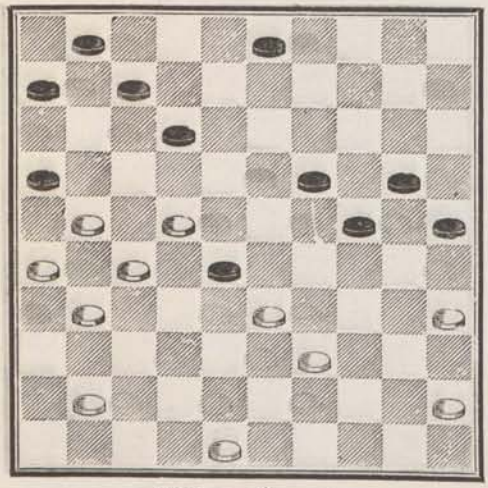
1357 — **Blonde.**



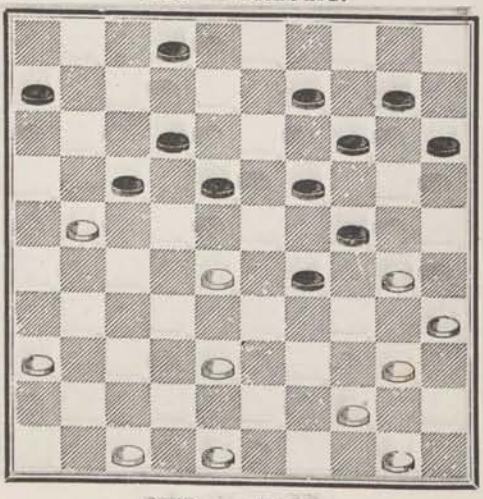
1358 — **Blonde** au **Hollandais.**



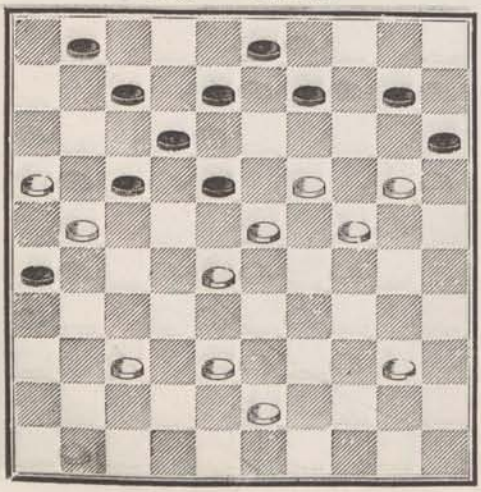
1359 — **Éverat.**



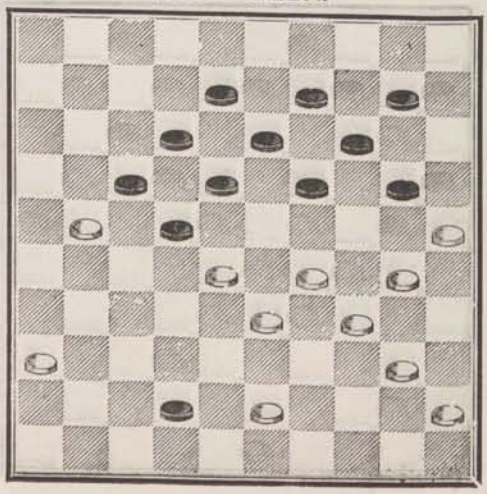
1360 — **Rebours.**



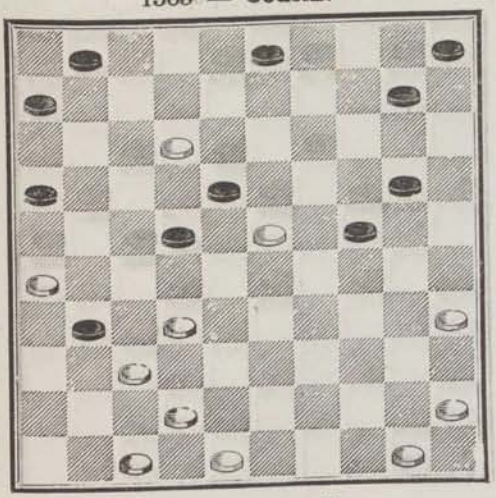
1361 — **Éverat.**



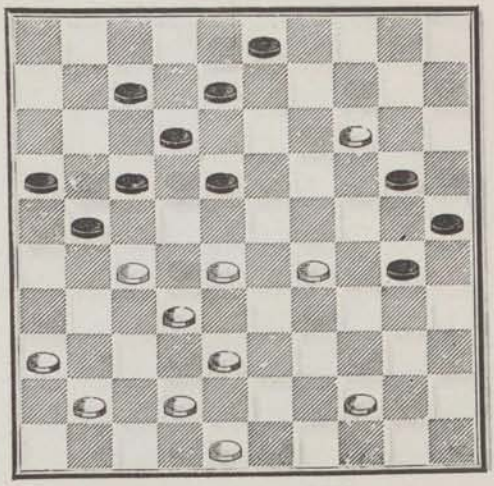
1362 — **Minet.**



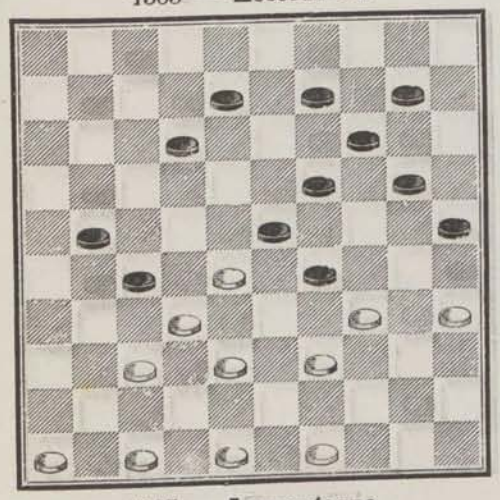
1363 — **Cousin.**



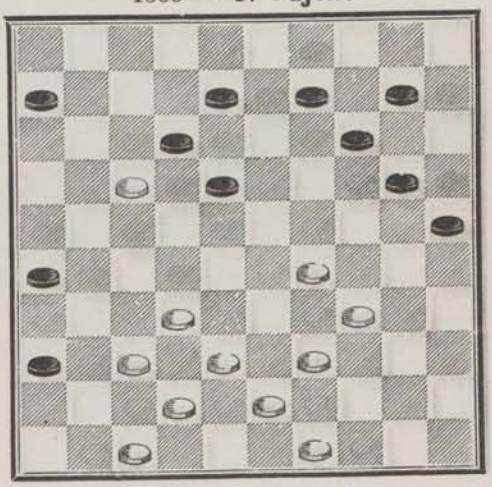
1364 — **Van Damme.**



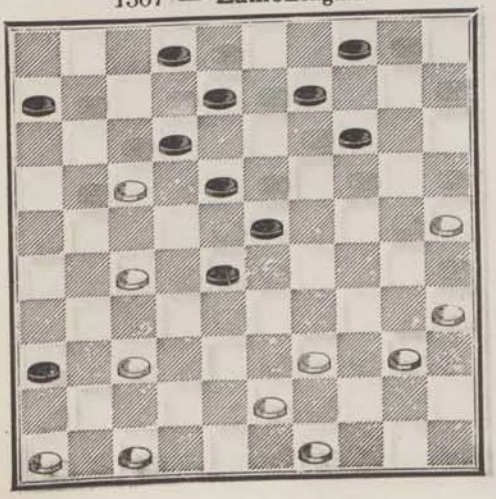
1365 — **Lecornifan.**



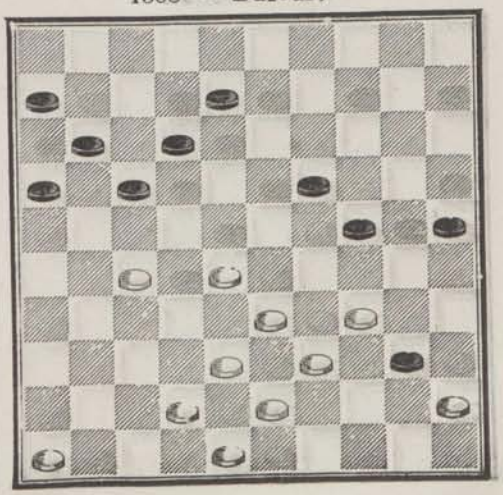
1366 — **J. Pujols.**



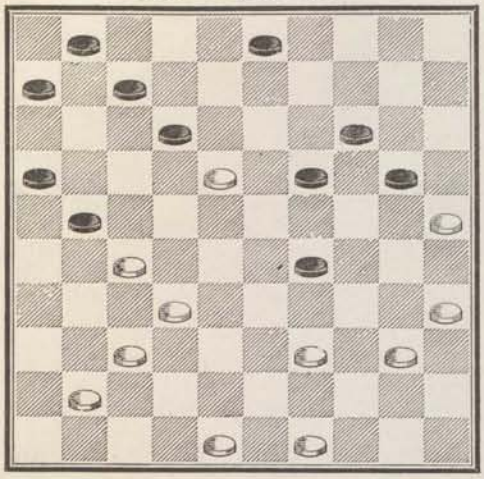
1367 — **Lamontagne.**



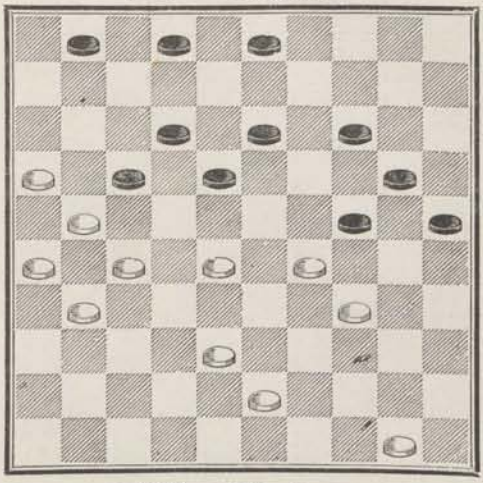
1368 — **Dufour.** *



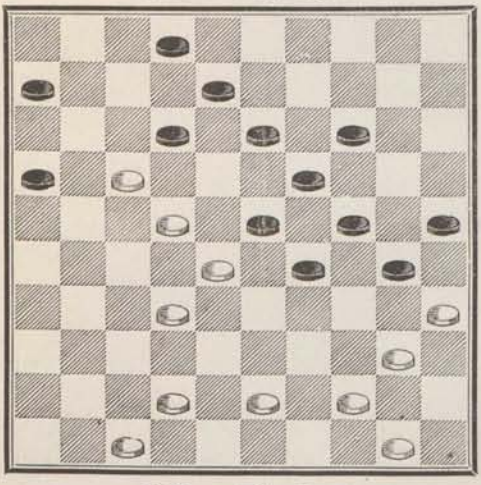
1369 — **Dufour.** *



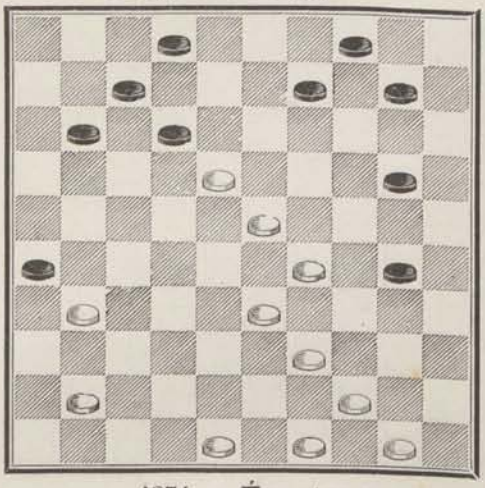
1370 — **Grégoire.**



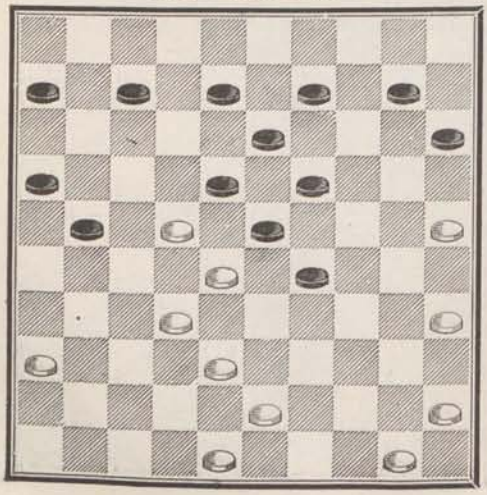
1371 — **Blonde.**



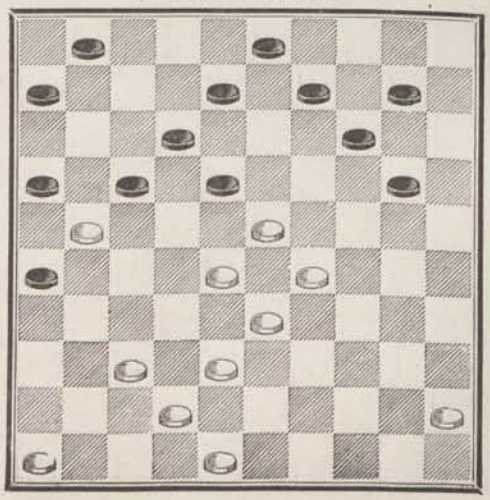
1372 — **Blonde.**



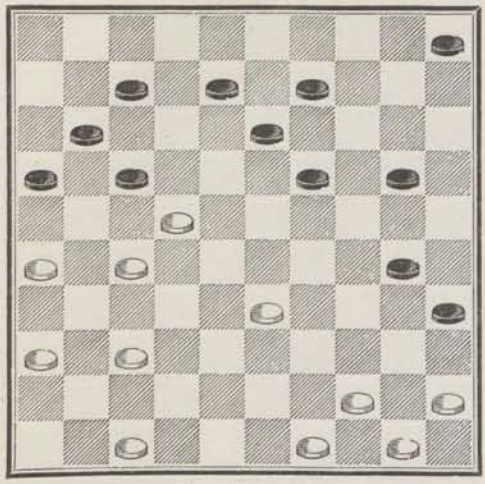
1373 — **Blonde.**



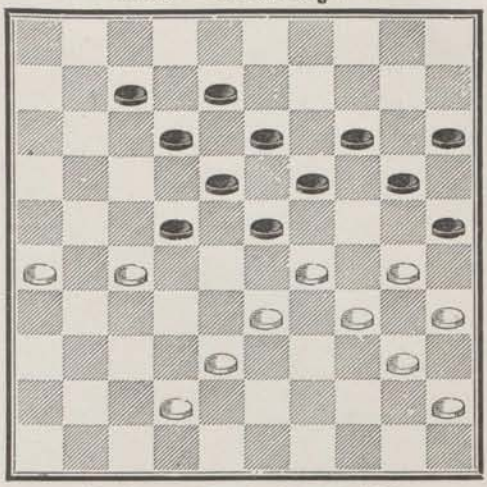
1374 — **Éverat.**



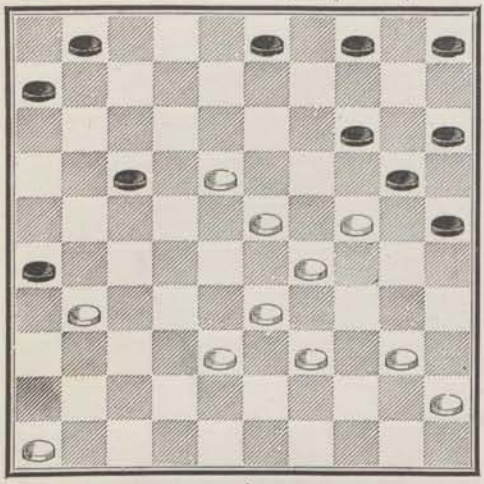
1375 — **Éverat.**



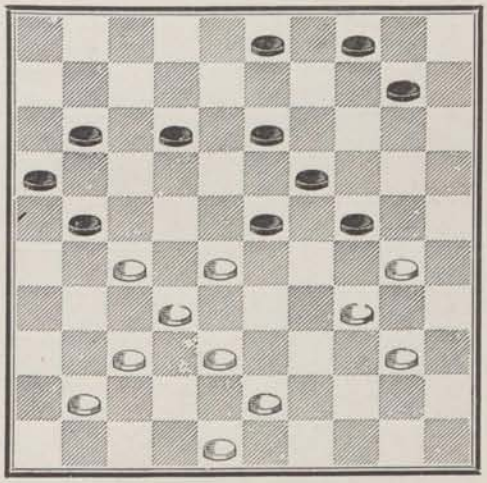
1376 — **Manoury.**



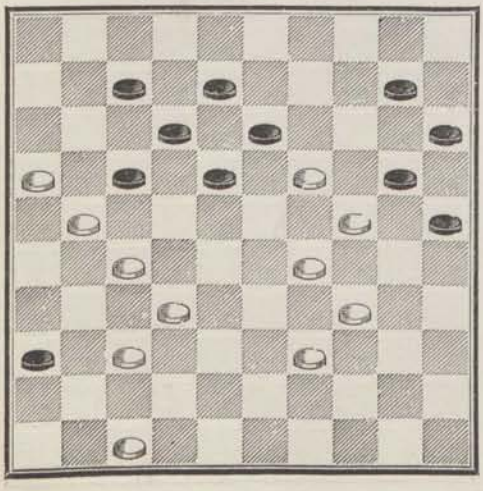
1377 — **Fontaine** (en jouant).



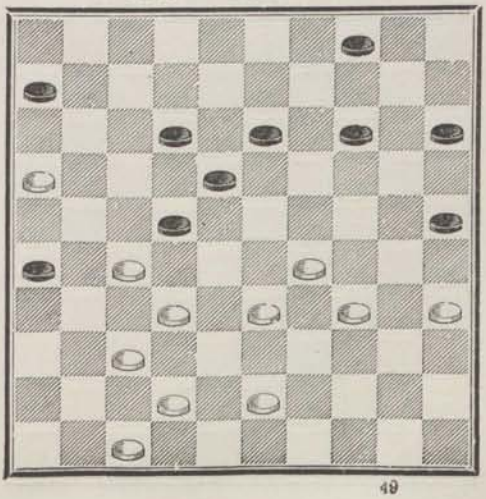
1378 — **Mardoché** à **Wolf.**



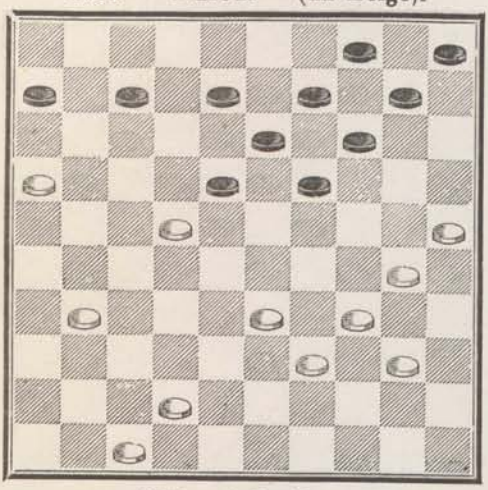
1379 — **Éverat.**



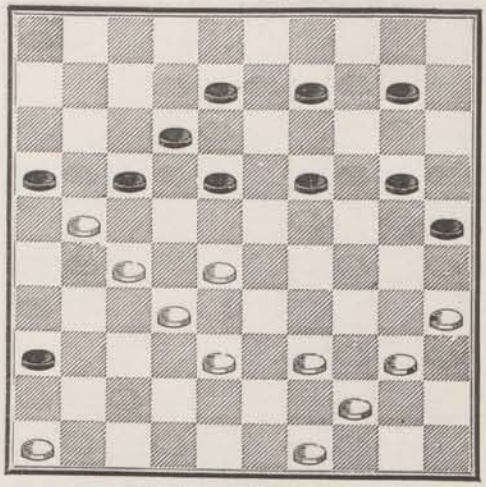
1380 — **Boutillier.**



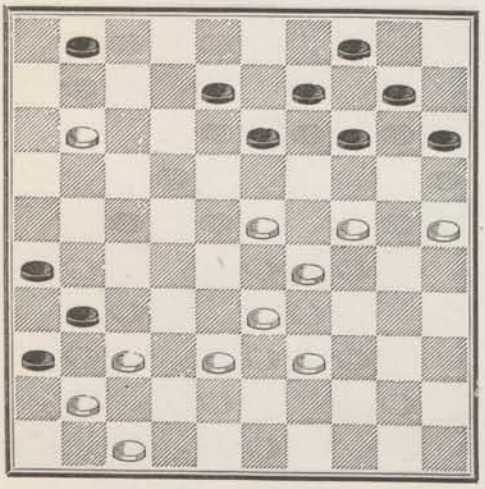
1381 — **Dufour** * (un **Belge**).



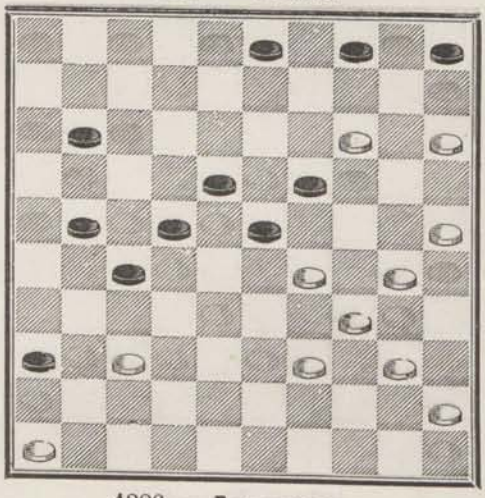
1382 — **Blonde.**



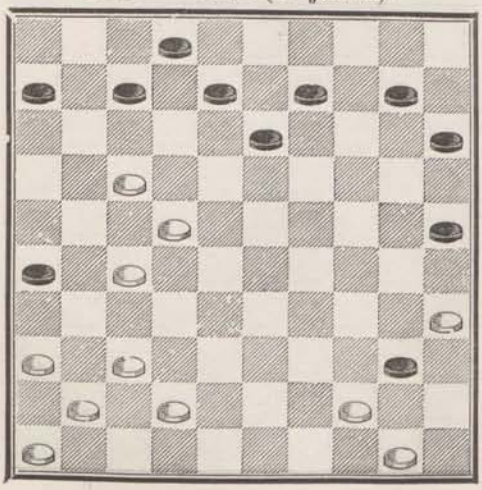
1383 — **Blonde.**



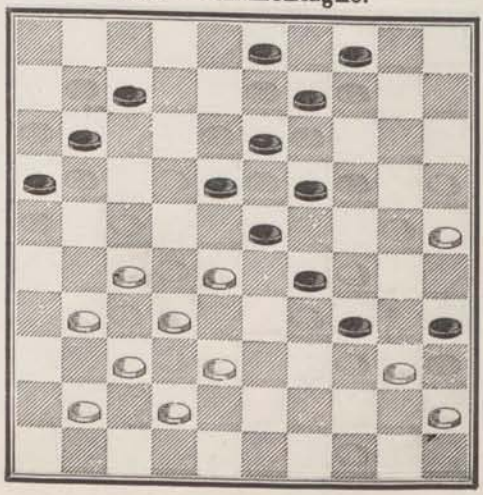
1384 — **Blonde.**



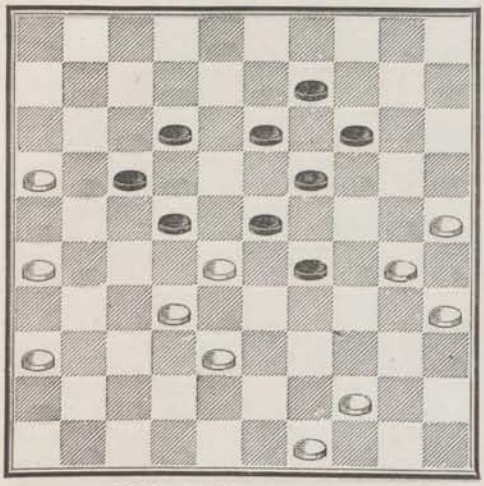
1385 — **Wolf** (en jouant).



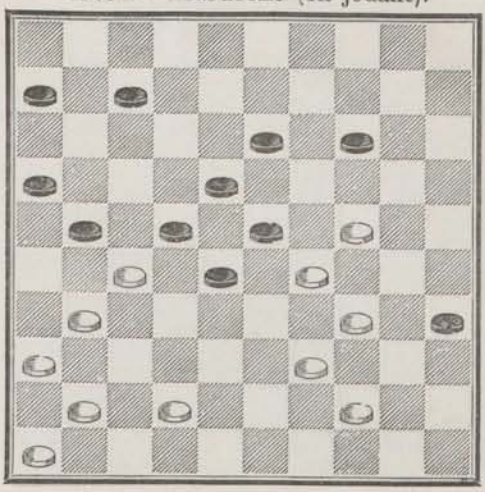
1386 — **Lamontagne.**



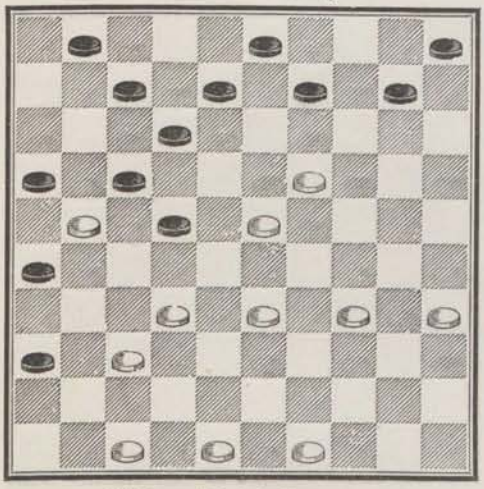
1387 — **Wolf à Chalon.**



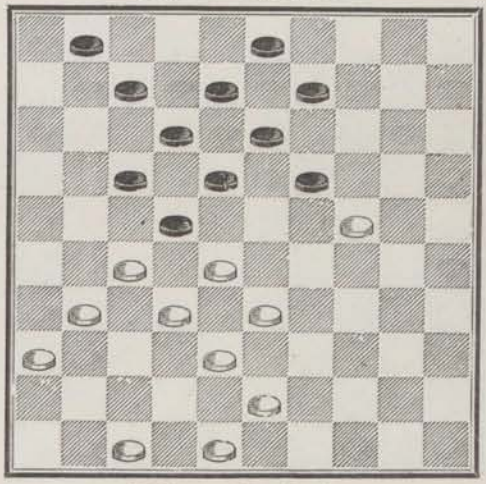
1388 — **Mardoché** (en jouant).



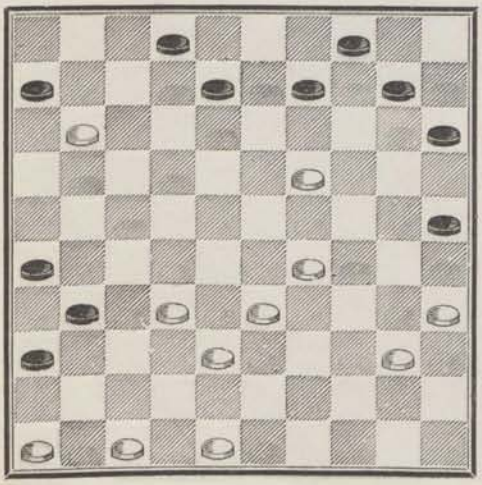
1389 — **Lamontagne.**



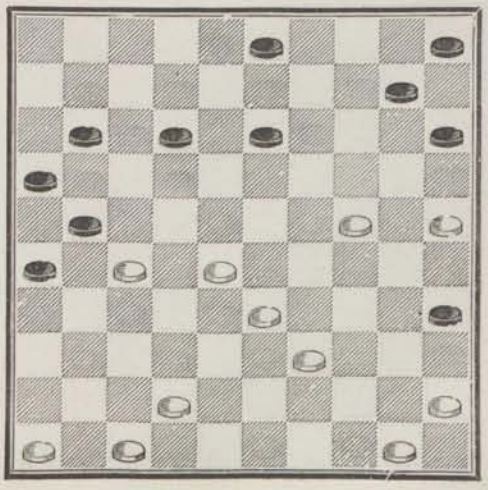
1390 — **Blonde.**



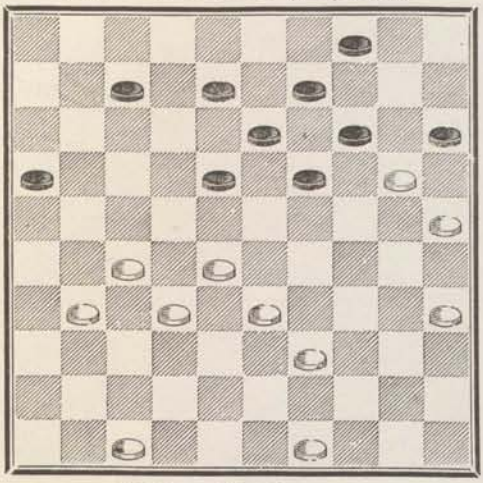
1391 — **Patot-Vence.**



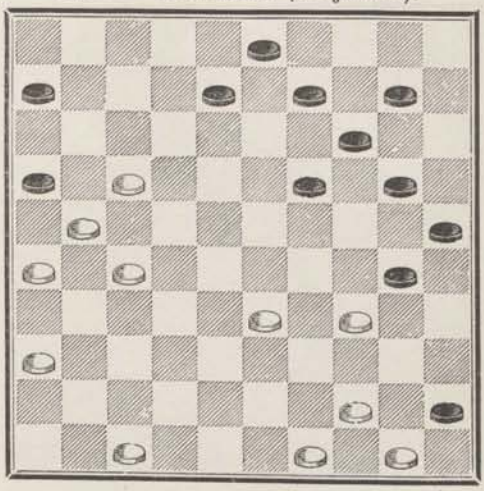
1392 — **Mardoché.**



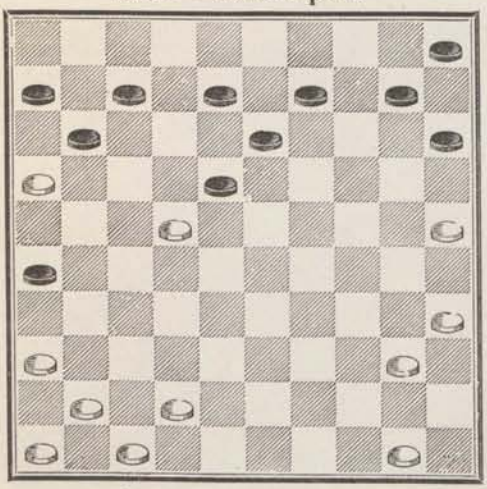
1393 — **Commard** (en jouant).



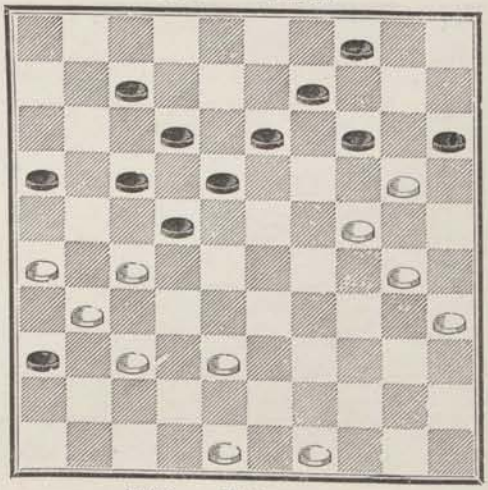
1394 — **Commard** (en jouant).



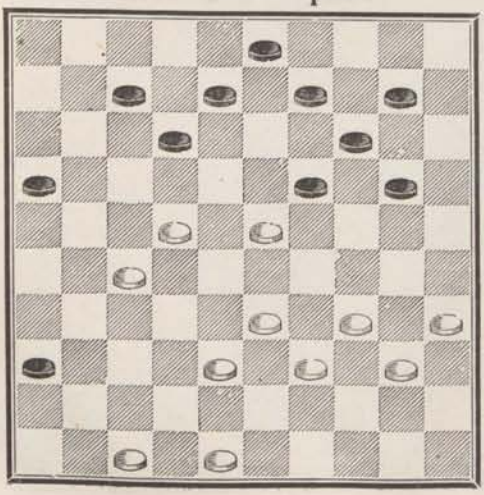
1395 — **Hardanpont.**



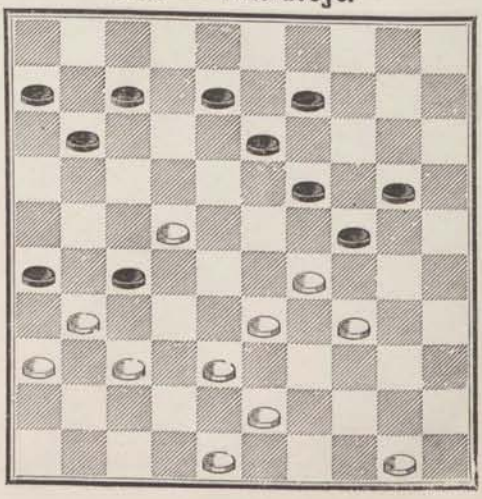
1396 — **Lanoé.**



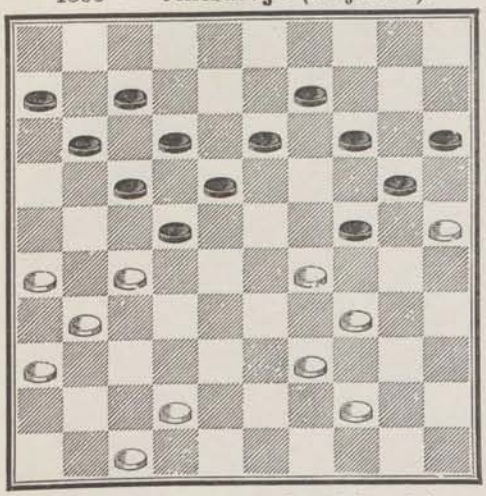
1397 — **Hardanpont.**



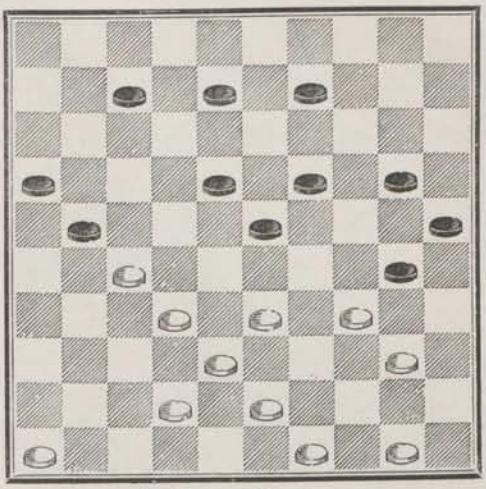
1398 — **Villesavoye.**



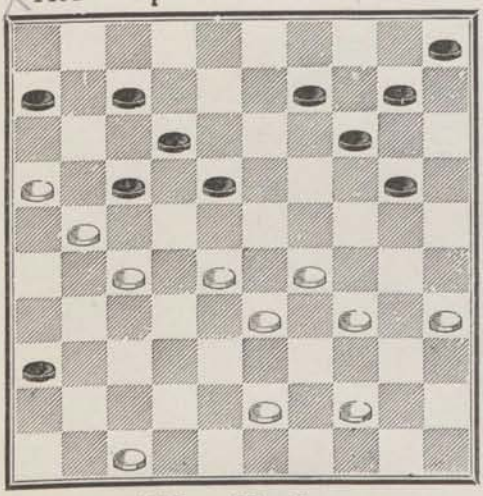
1399 — **Villesavoye** (en jouant).



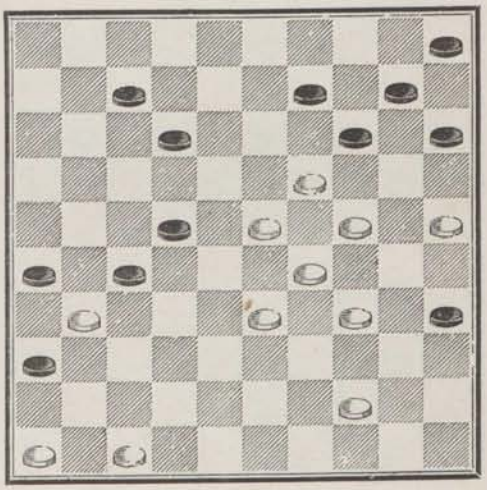
1400 — **Éverat.**



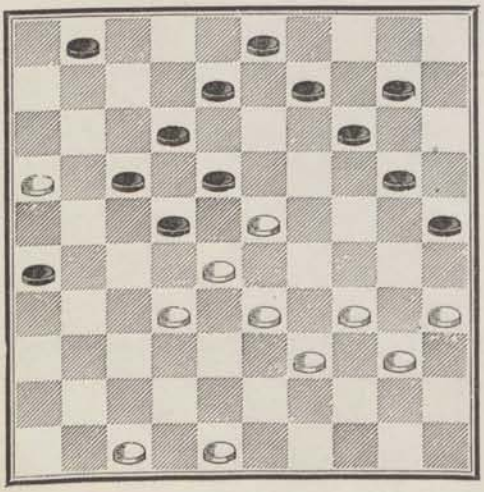
1401 — **Spencer** dit **le Hollandais.**



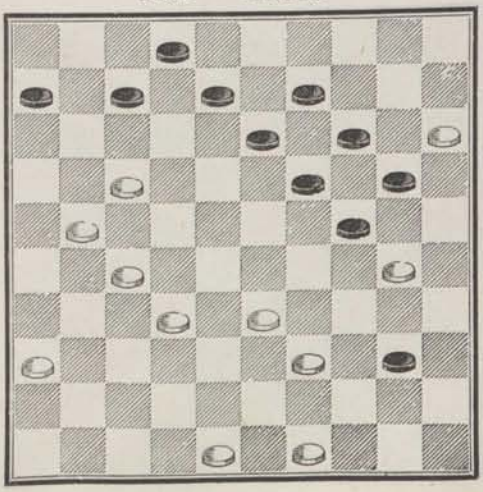
1402 — **Blonde.**



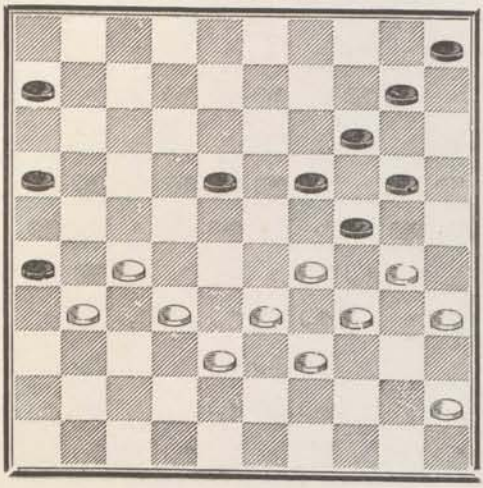
1403 — **Blonde.**



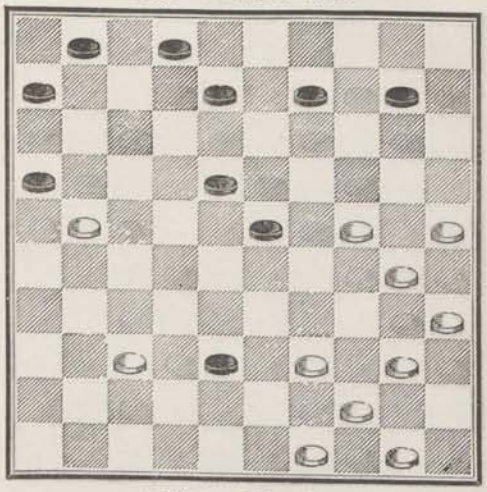
1404 — **Blonde.**



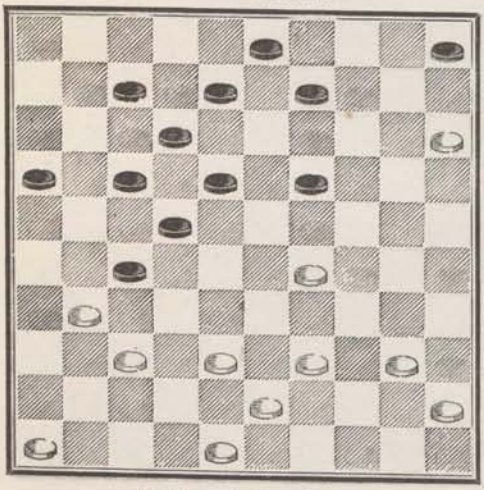
1405 — **Blonde.**



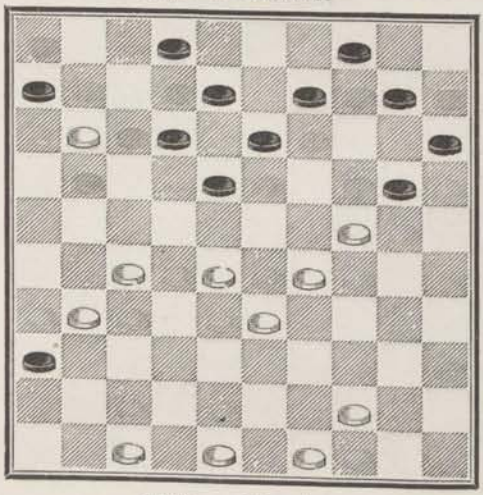
1406 — **Commard.**



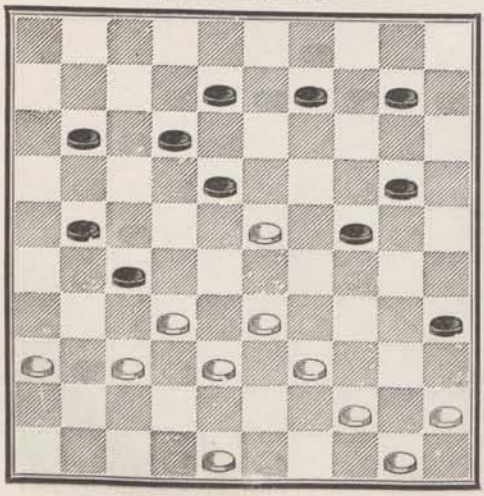
1407 — **Dufour.**



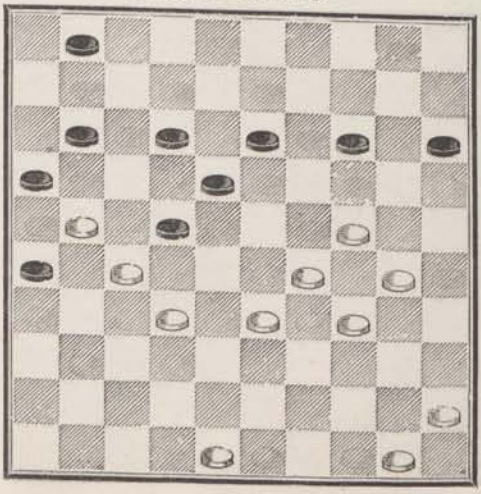
1408 — **Blonde.**



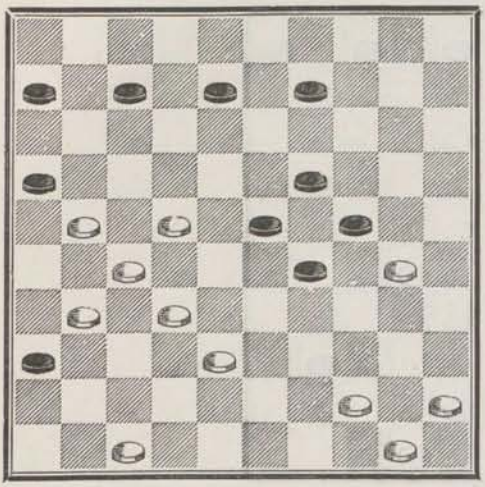
1409 — **Blonde.**



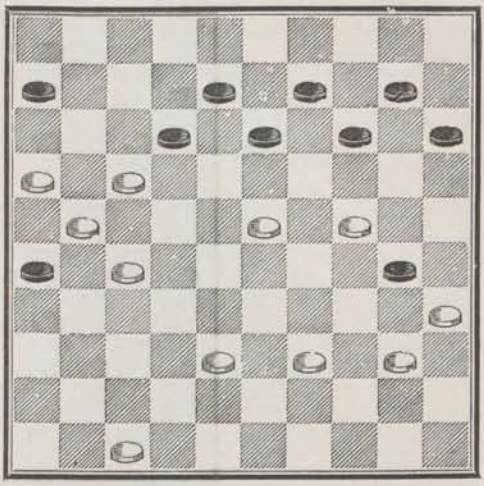
1410 — **Blonde.**



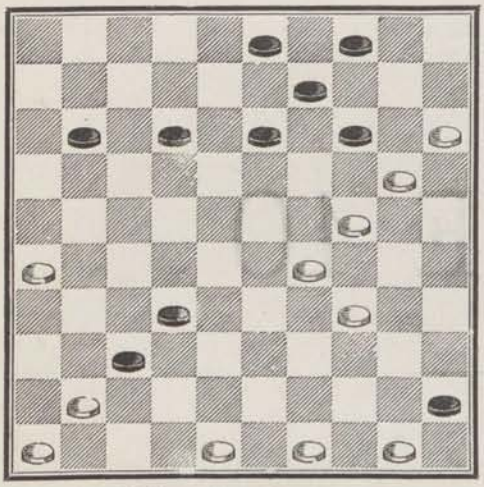
1411 — **Commard.**



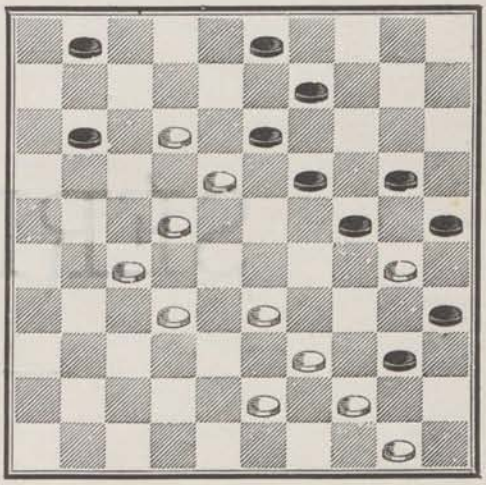
1412 — **Commard.**



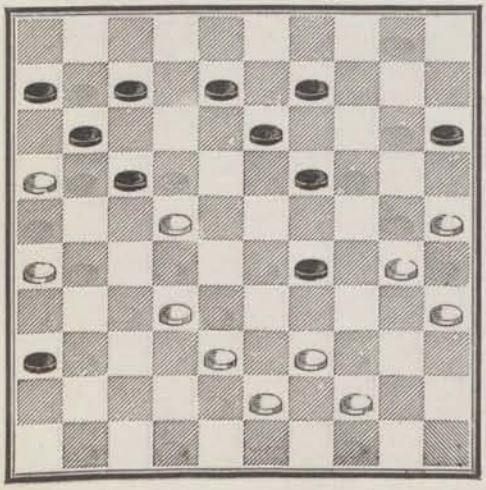
1413 — **Commard.**



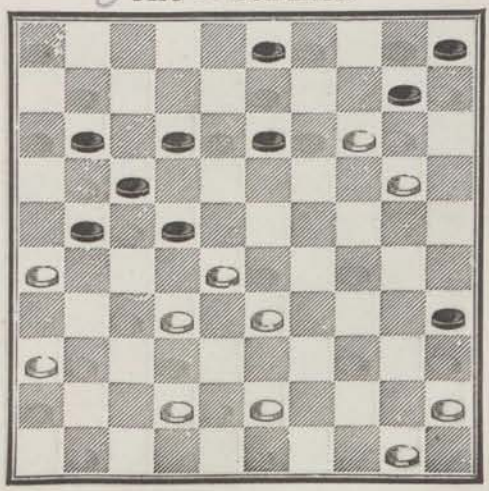
1414 — **Harvant.**



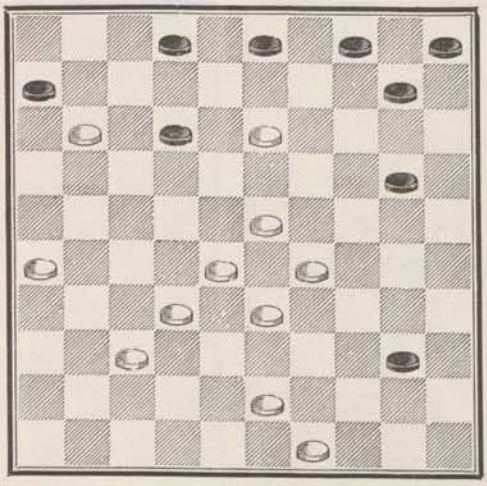
1415 — **Lamontagne.**



1416 — **Commard.**

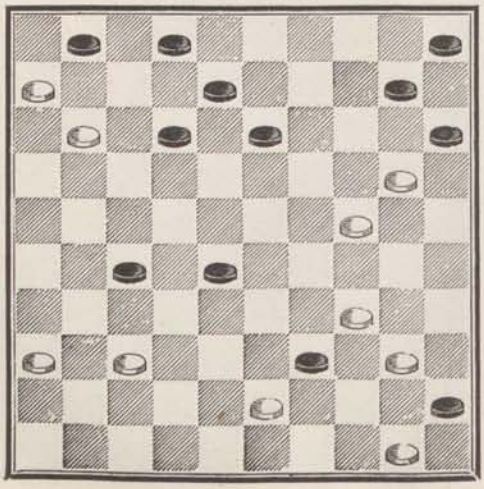


1417 — **Blonde.**

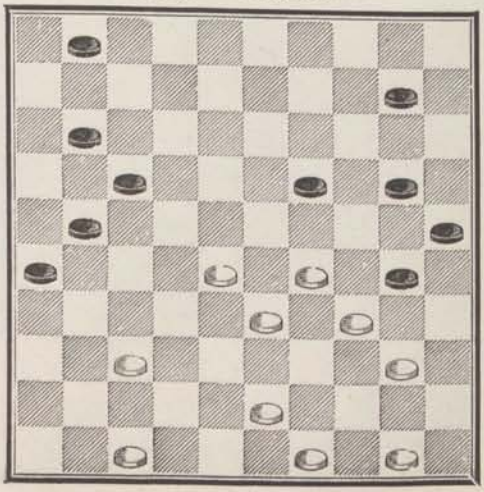


SÉRIE 10

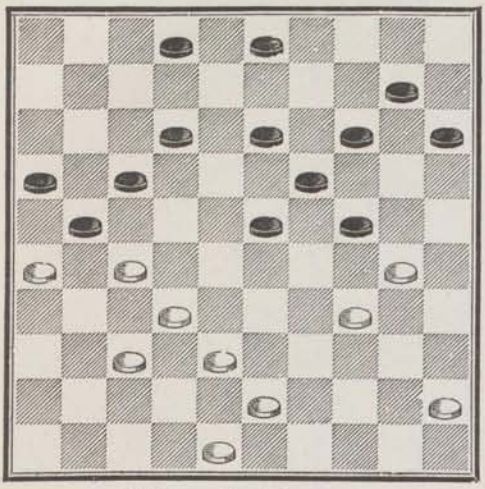
1418 — **Éverat.**



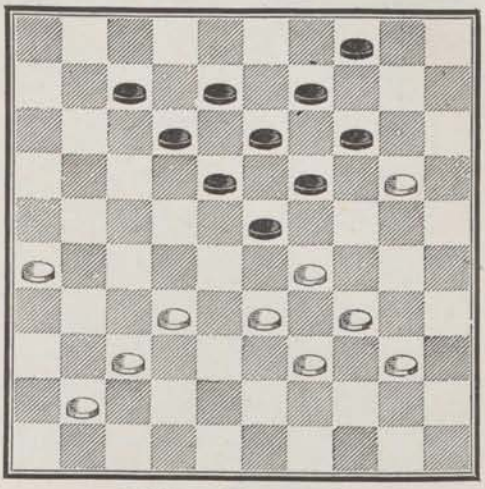
1419 — **Éverat.**



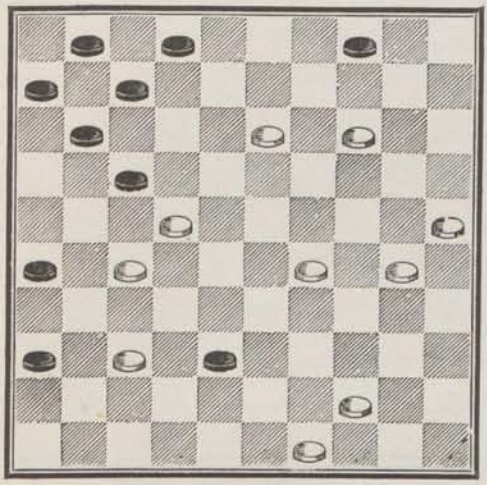
1420 — **Alix.**



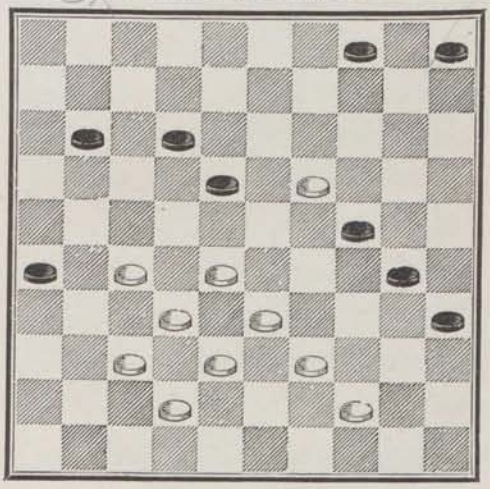
1421 — **Alix.**



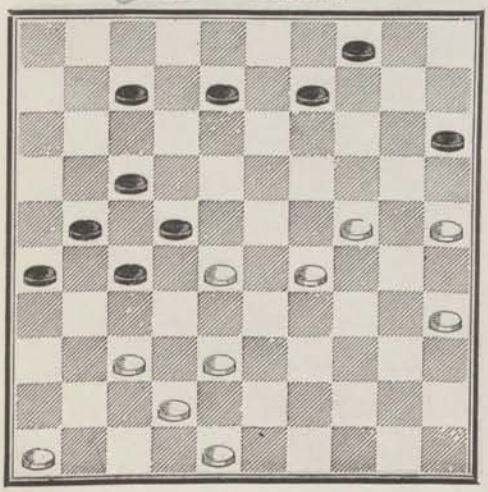
1422 — **La Revue.**



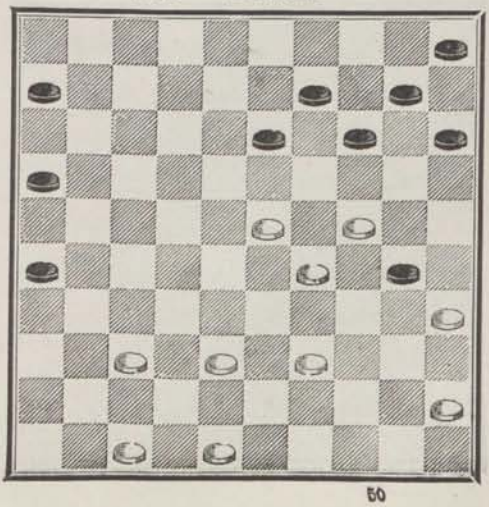
1423 — **Commard.**



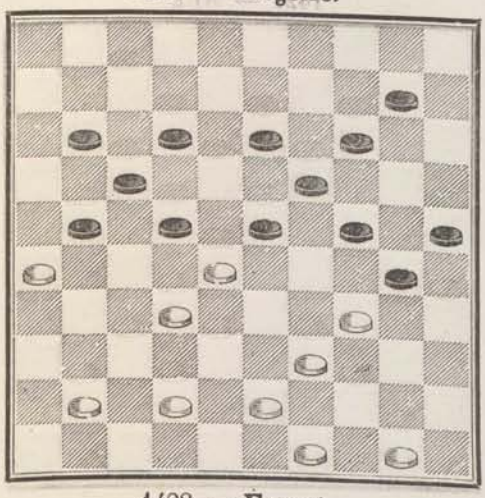
1424 — **Dufour.** *



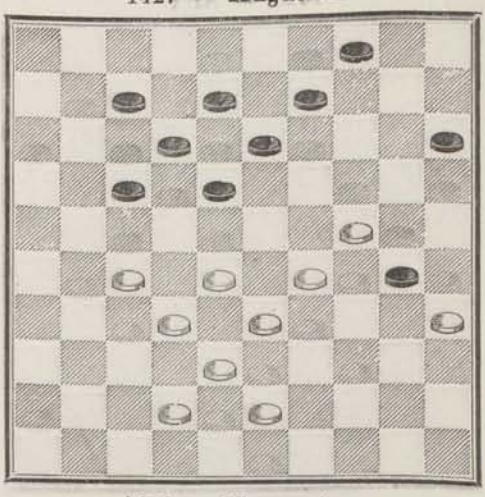
1425 — **Dufour.** *



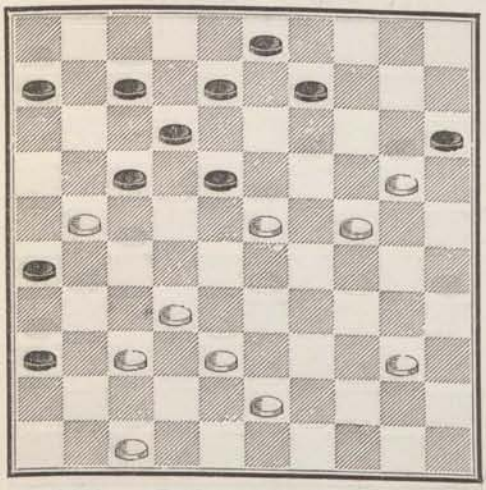
1426 — **Grégoire.**



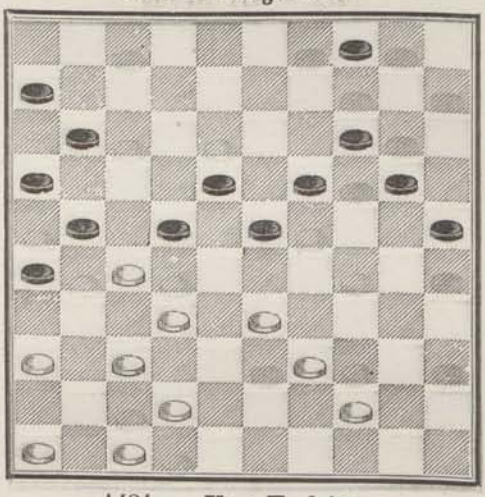
1427 — **Huguenin.**



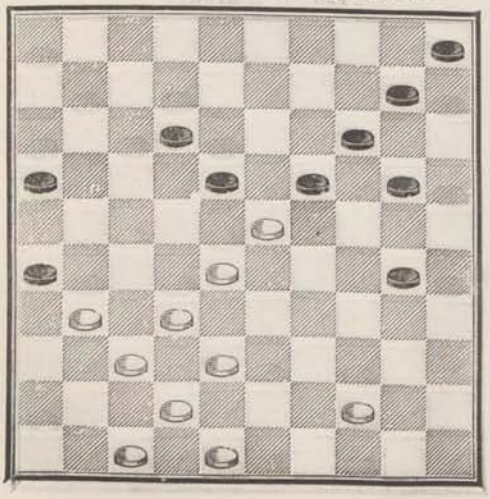
1428 — **Everat.**



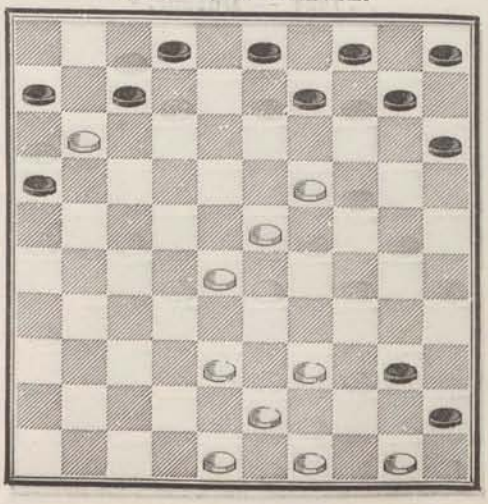
1429 — **Huguenin.**



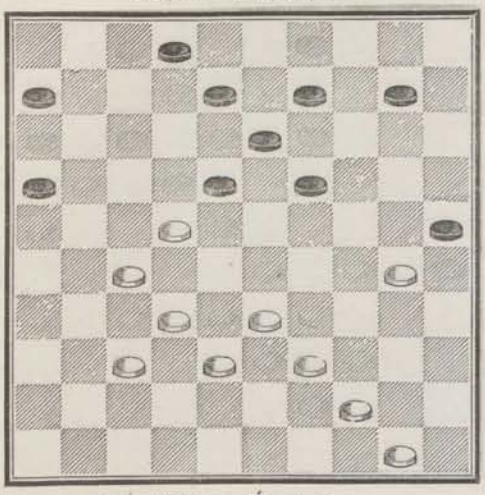
1430 — **Dufour** * à **Marchand.**



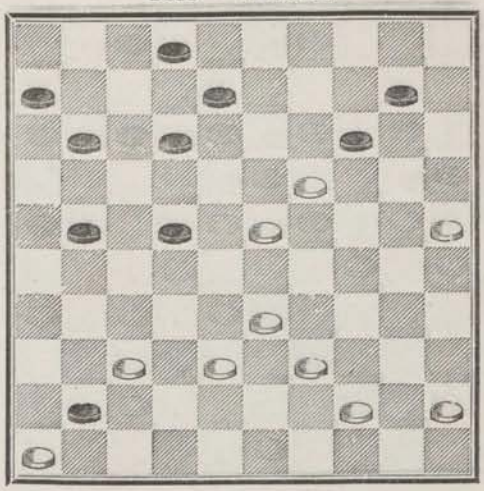
1431 — **Van Embden.**



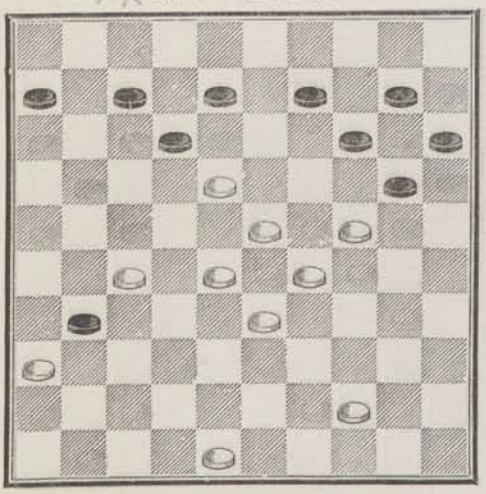
1432 — **Dufour.** *



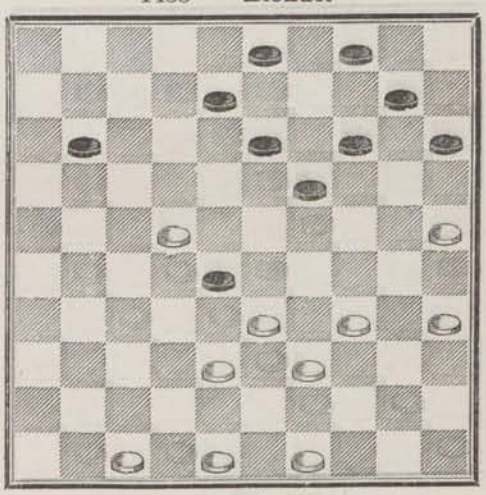
1433 — **Everat.**



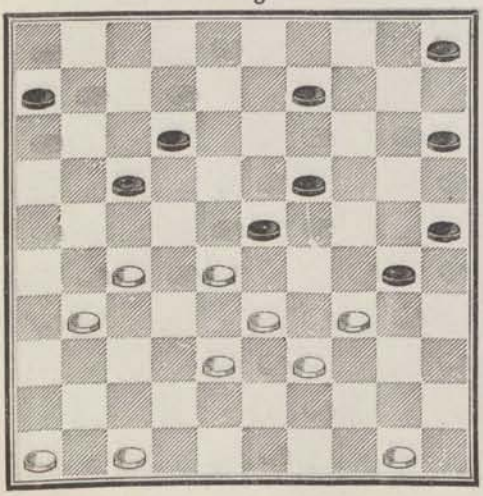
XX 1434 — **Everat.**



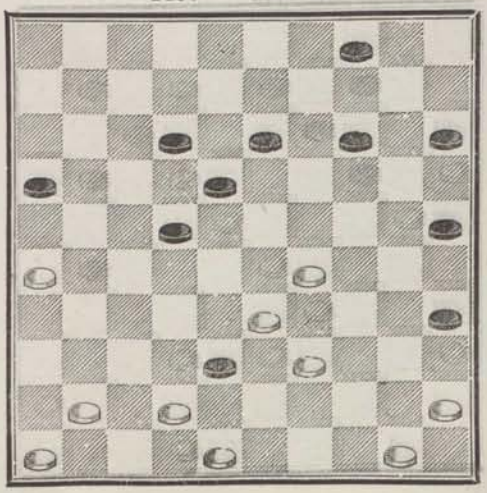
1435 — **Blonde.**



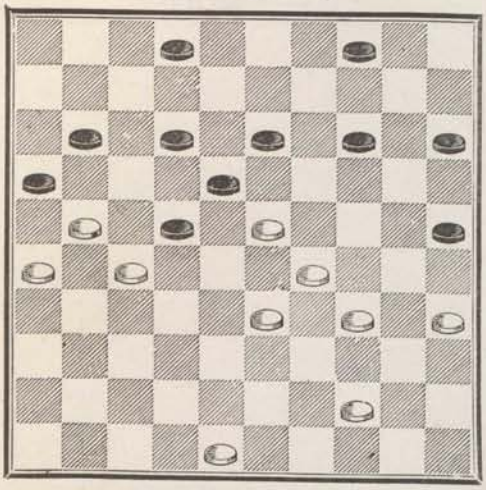
1436 — **Huguenin.**



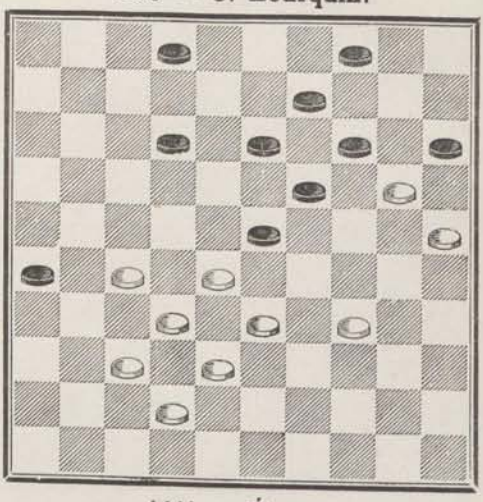
1437 — **Everat.**



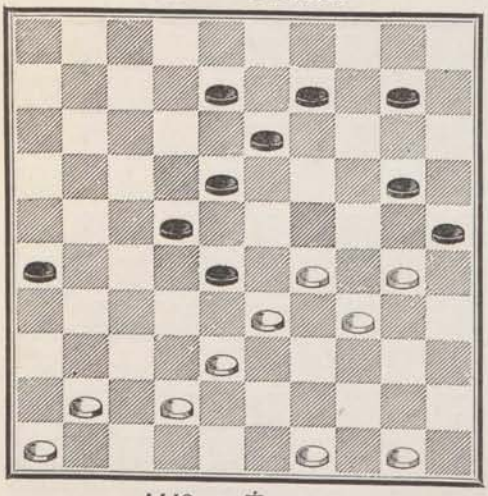
1438 — **Éverat.**



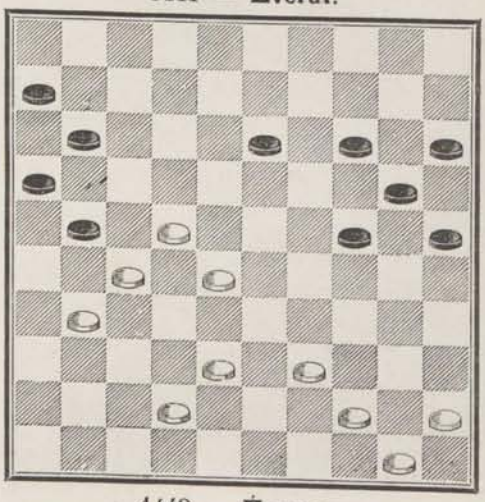
1439 — **J. Bourquin.**



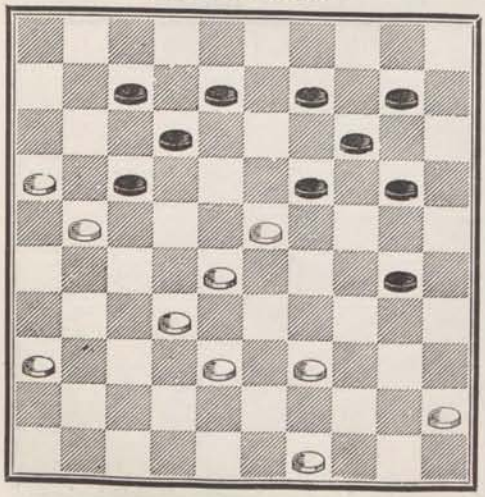
1440 — **Garnier.**



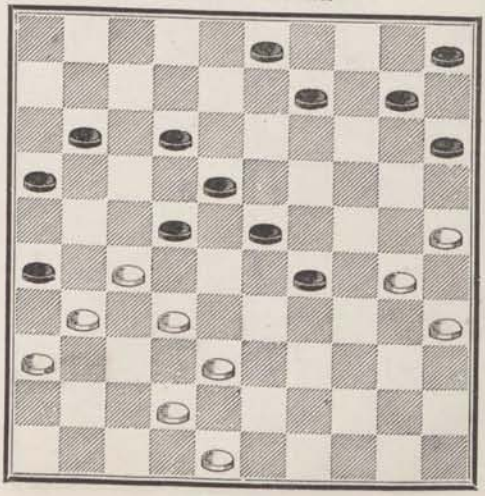
1441 — **Éverat.**



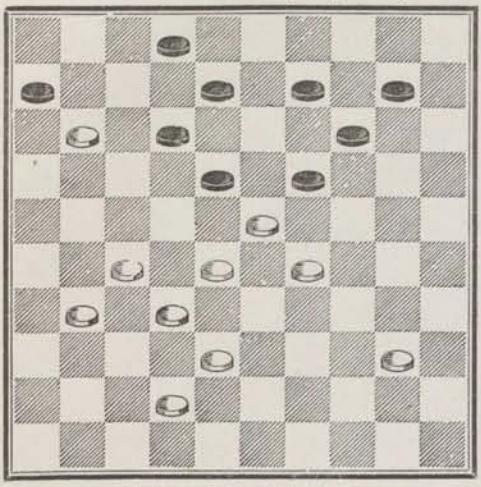
1442 — **Éverat.**



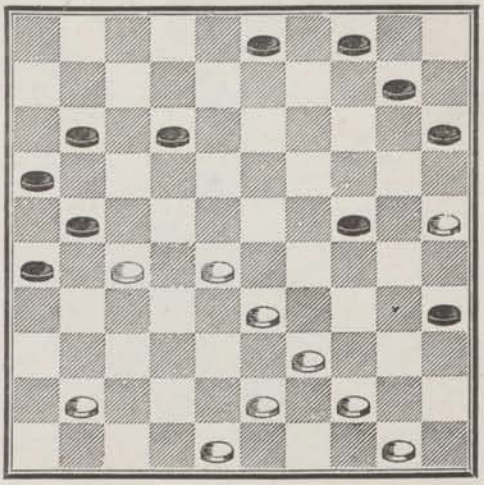
1443 — **Éverat.**



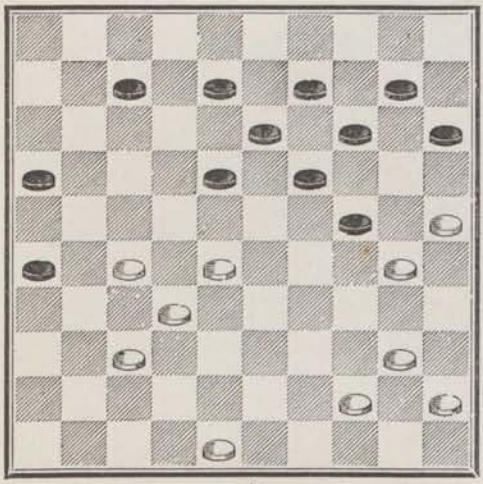
1444 — **Commard** (en jouant).



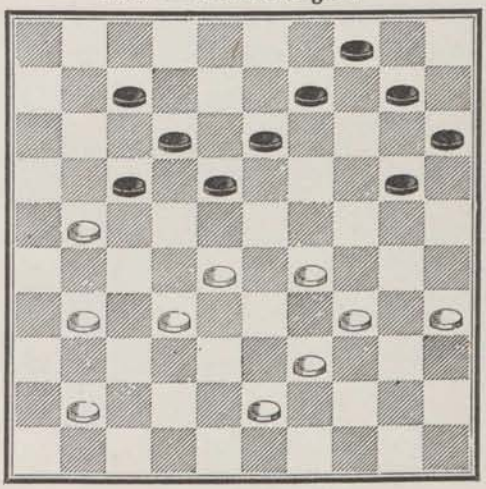
1445 — **Abbé Durand.**



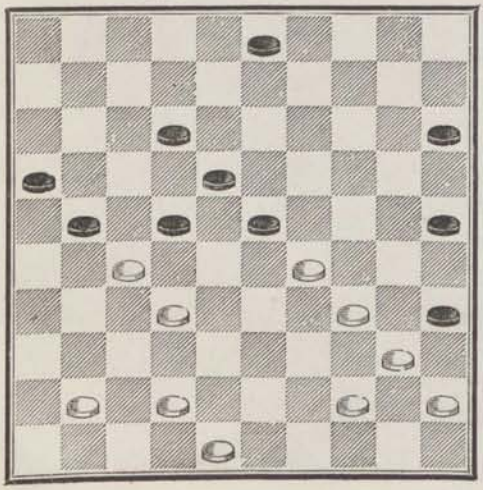
1446 — **A. Florin.**



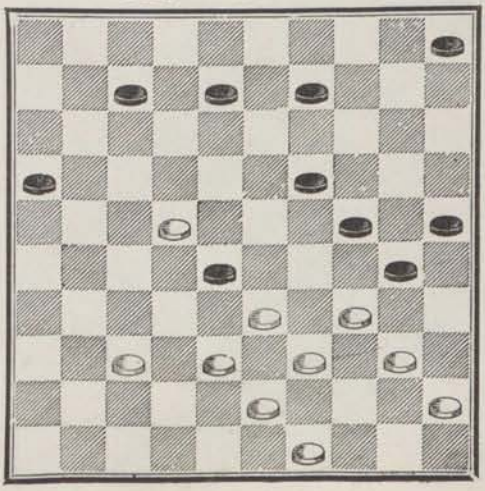
1447 — **Lamontagne.**



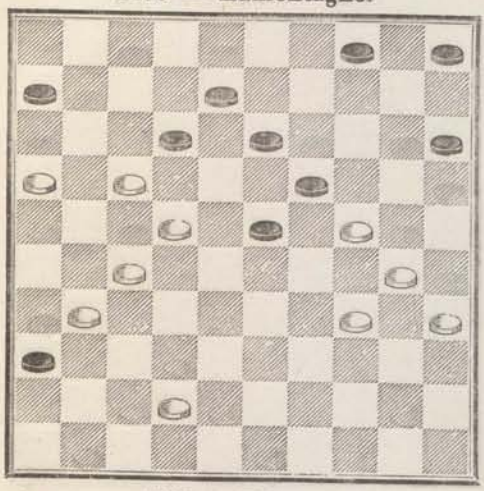
1448 — **Éverat.**



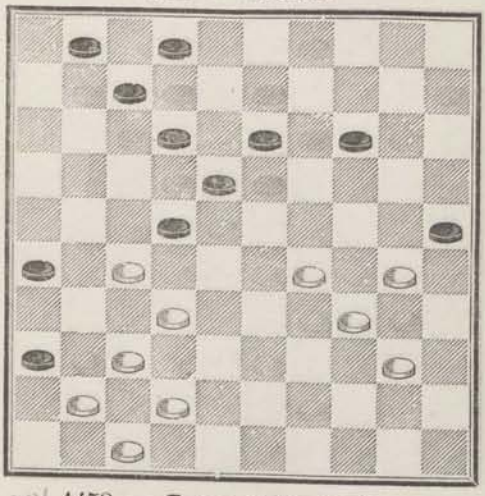
1449 — **Wolf aîné.**



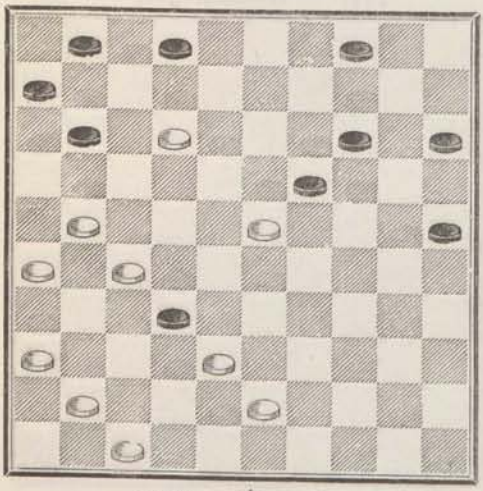
1450 — **Lamontagne.**



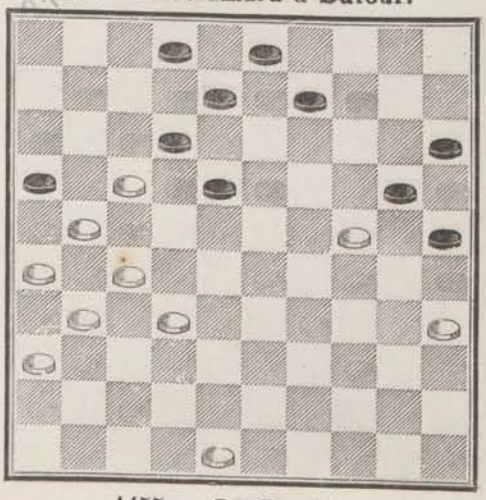
1451 — **Blonde.**



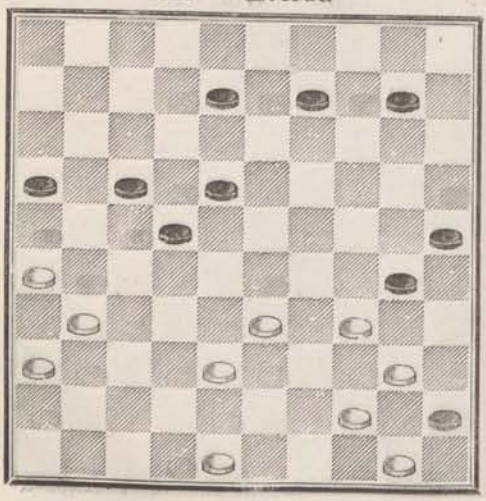
1452 — **Blonde.**



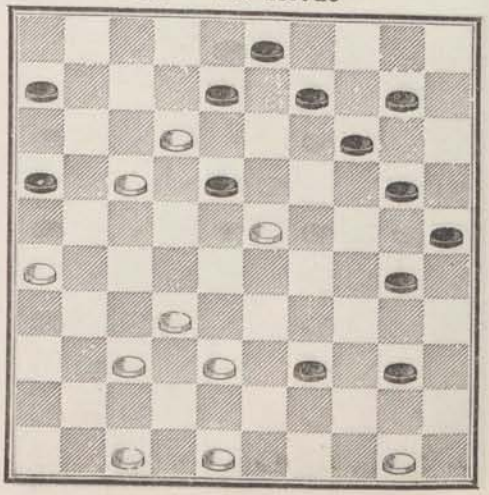
1453 — **Commard à Dufour.**



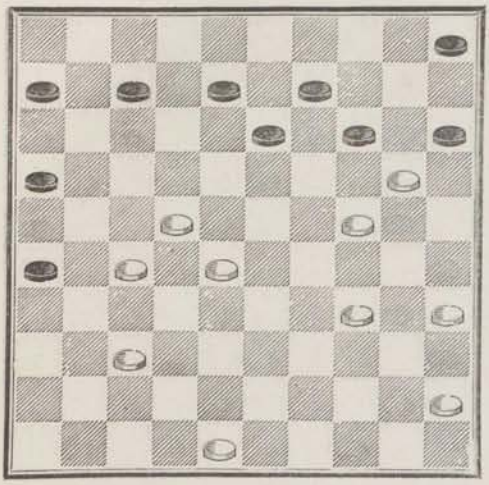
1454 — **Everat.**



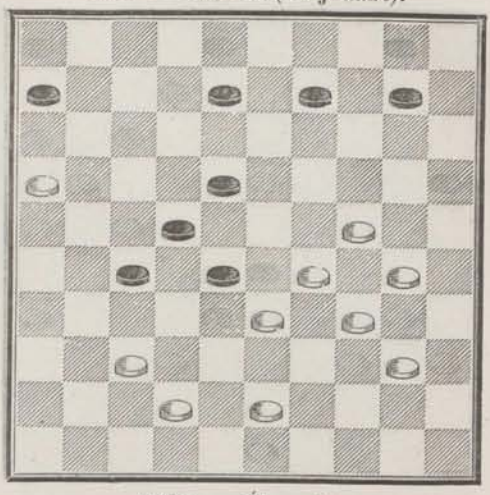
1455 — **La Revue**



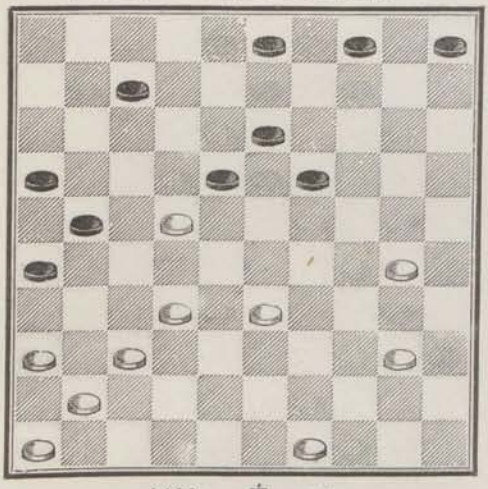
1456 — **Mardoché.**



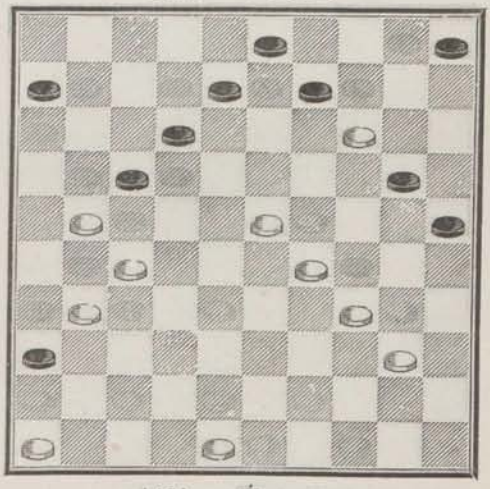
1457 — **Minet** (en jouant).



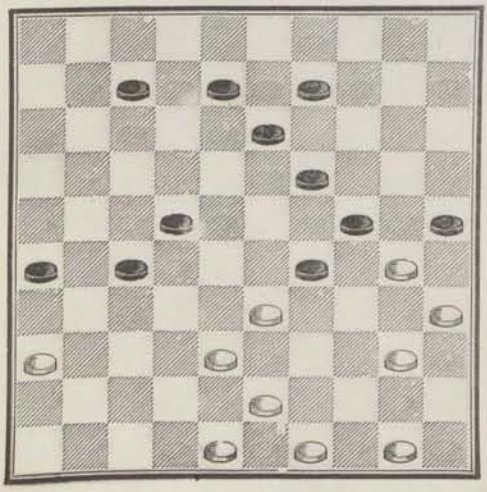
1458 — **Livre de Metz.**



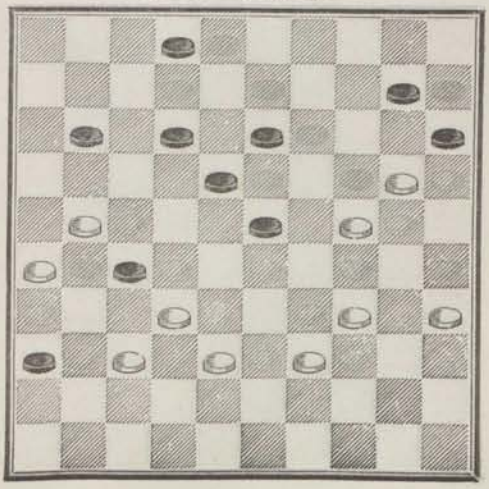
1459 — **Éverat.**



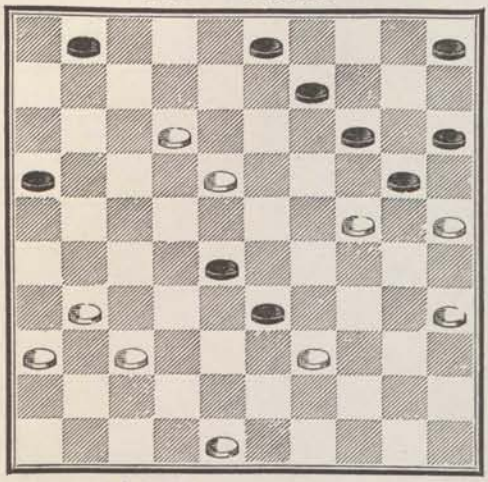
1460 — **Éverat.**



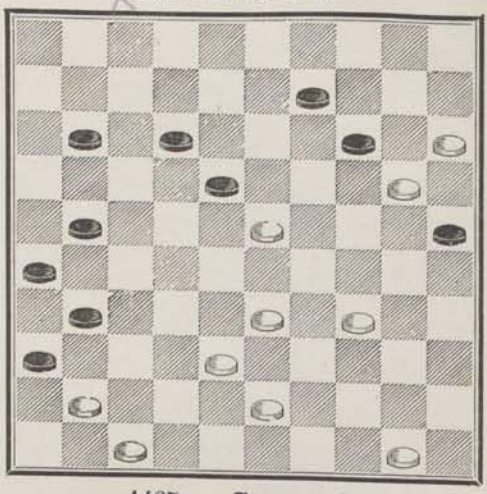
1461 — **Éverat.**



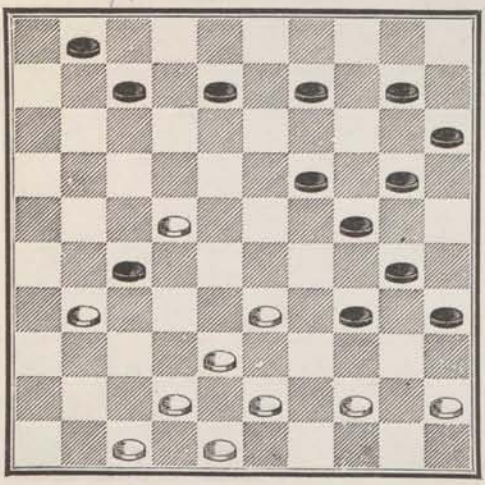
1462 — **Blonde.**



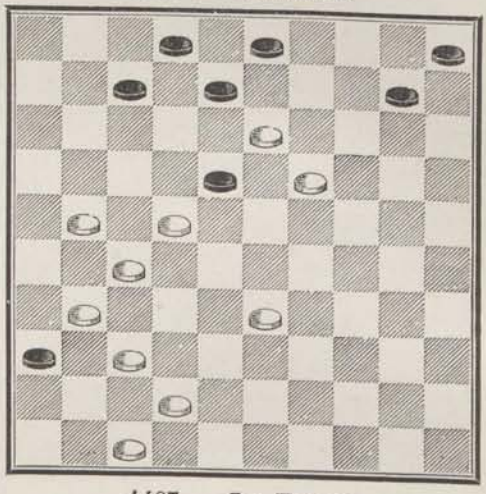
1463 — **Blonde.**



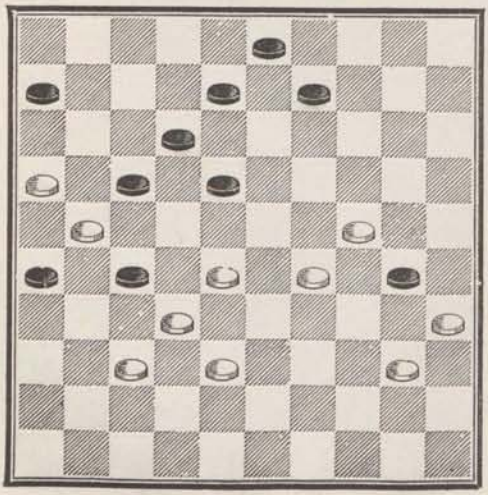
1464 — **Blonde.**



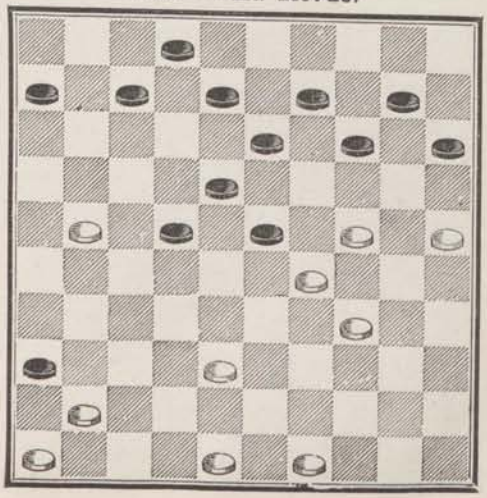
1465 — **Commard.**



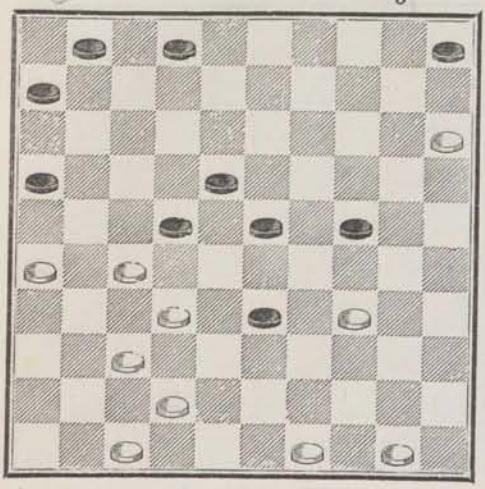
1466 — **Commard.**



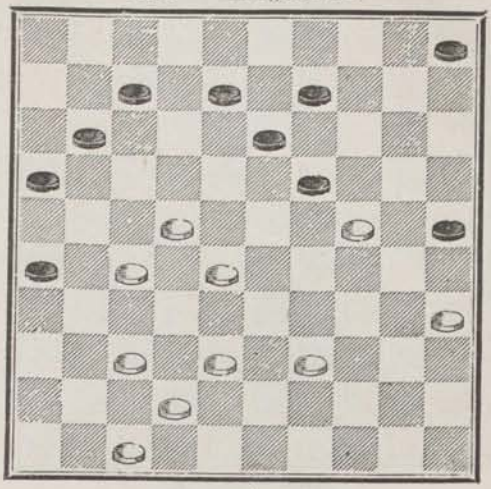
1467 — **La Revue.**



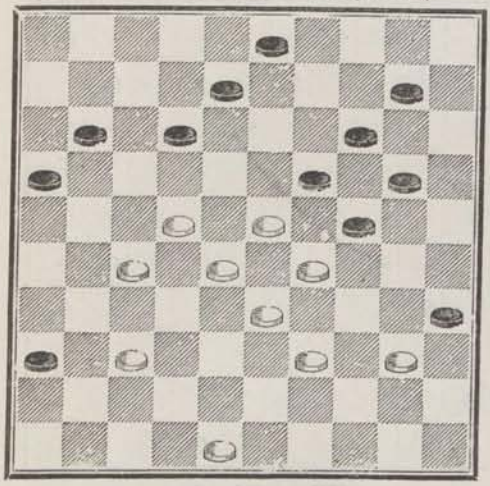
1468 — **Dufour à Rebourg.**



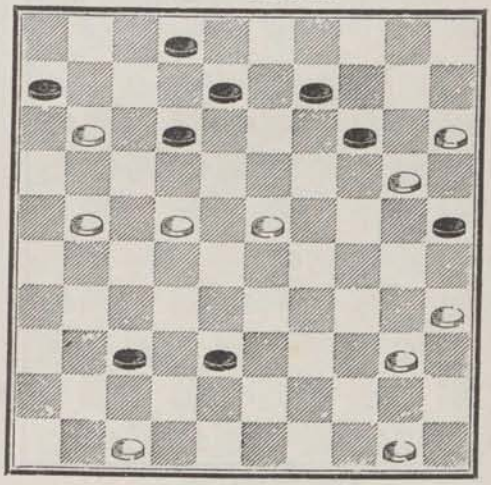
1469 — **Huguenin.**



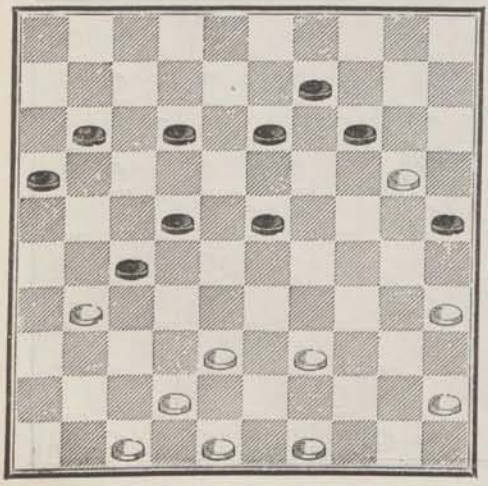
1470 — **Lamontagne** (en jouant).



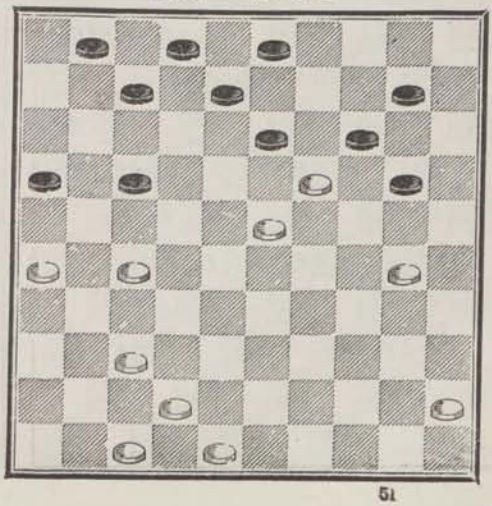
1471 — **Everat.**



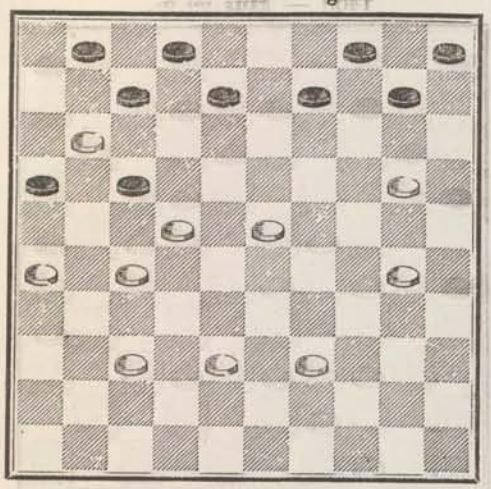
1472 — **Mardoché à Wolf.**



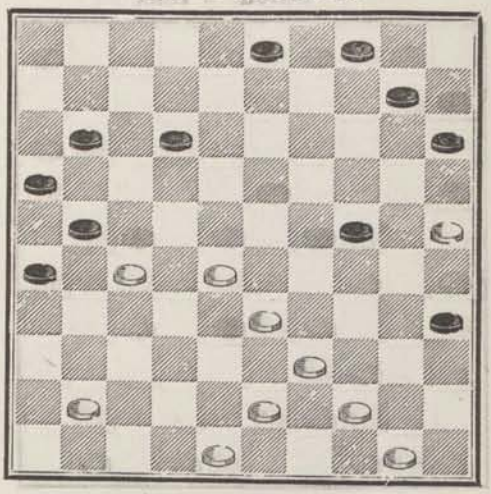
1473 — **Everat.**



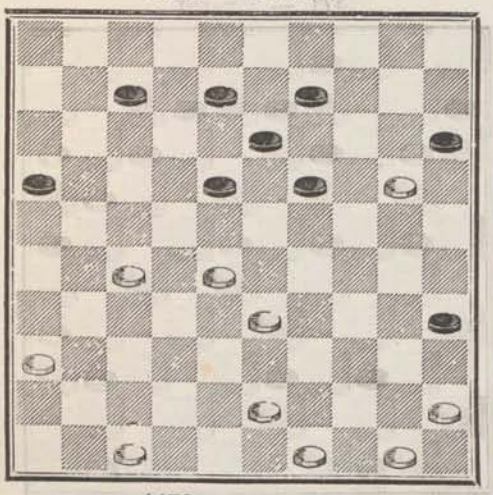
1474 — **Lamontagne.**



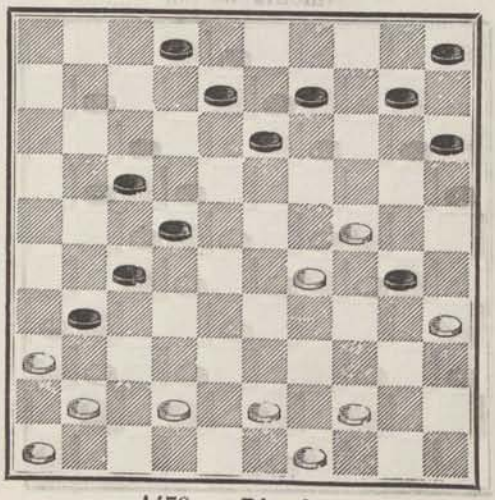
1475 — **Mardoché.**



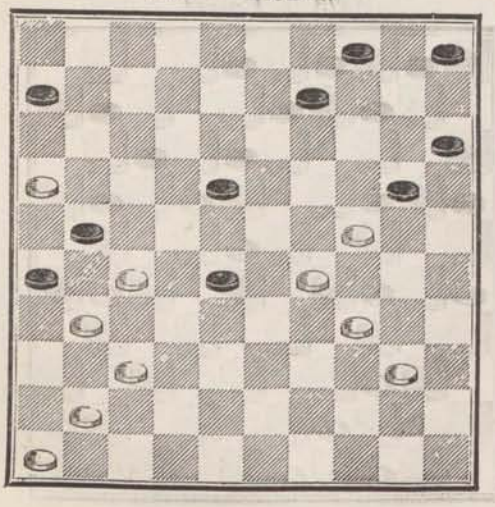
1476 — **Blonde.**



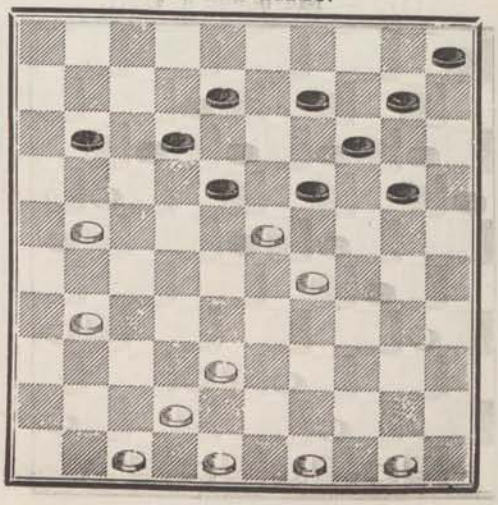
1477 — **Blonde.**



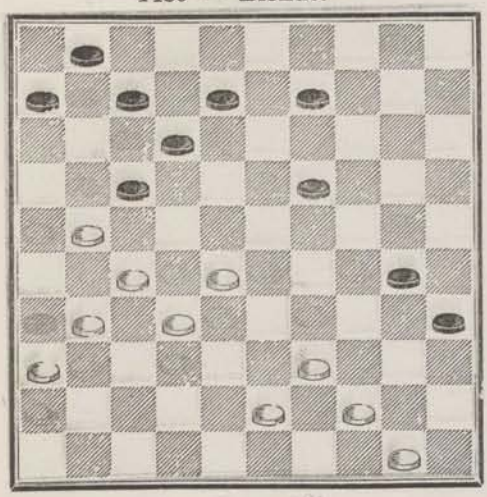
1478 — **Blonde.**



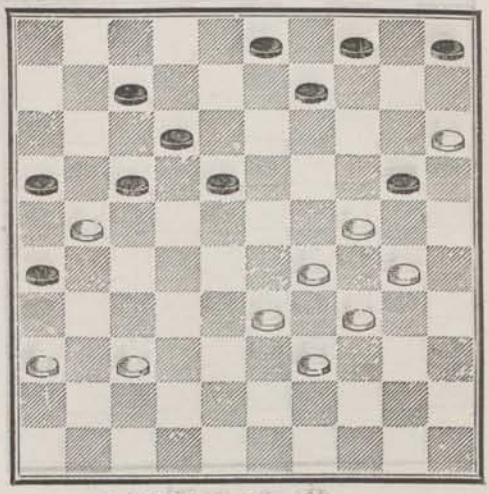
1479 — **Blonde.**



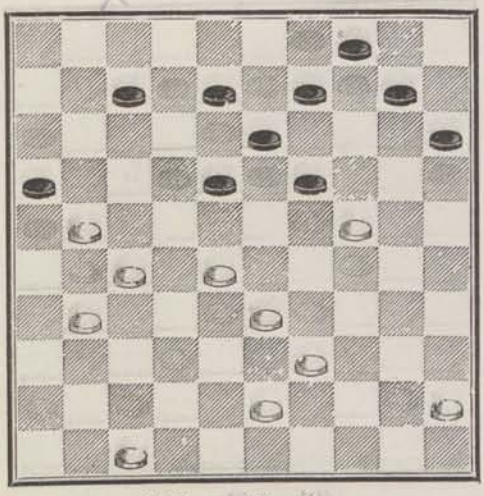
1480 — **Blonde.**



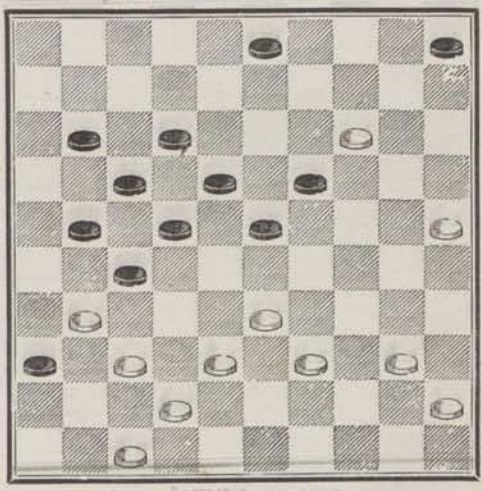
1481 — **Blonde.**



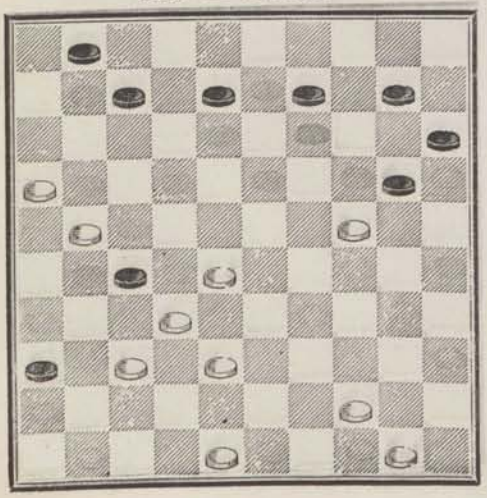
1482 — **Blonde.**



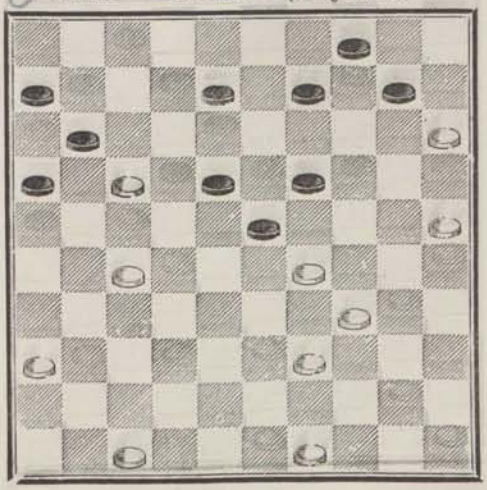
1483 — **Blonde.**



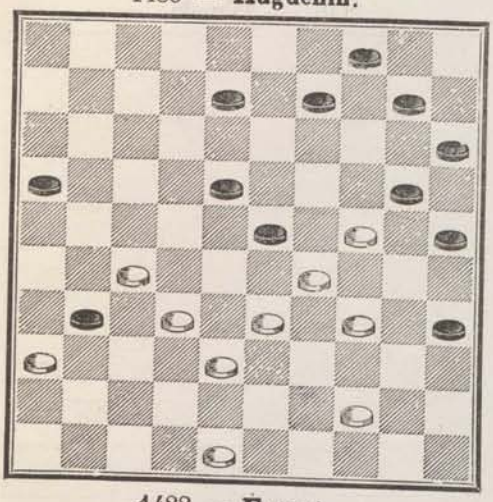
1484 — **Blonde.**



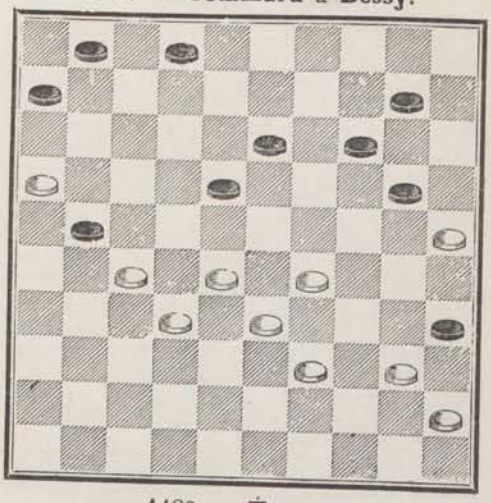
1485 — **Commard** (en jouant).



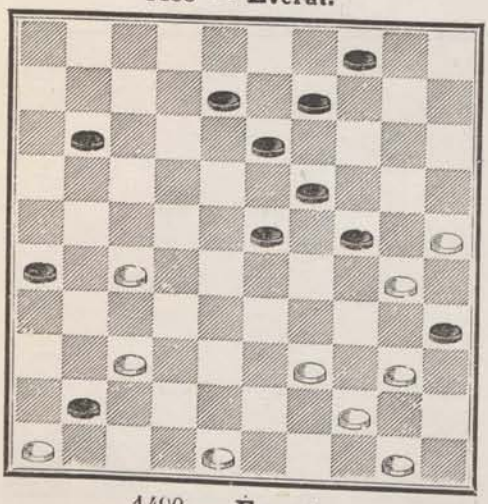
1486 — **Huguenin.**



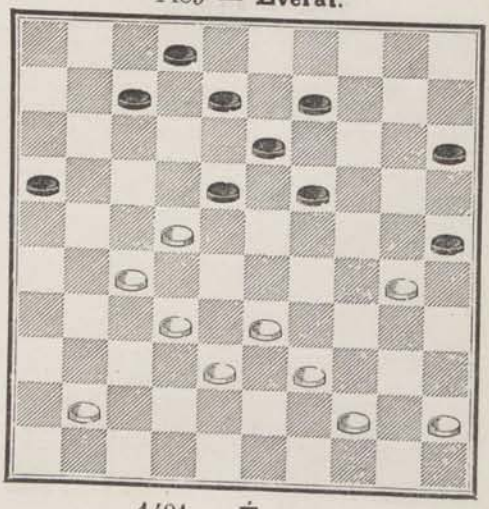
1487 — **Commard à Dessy.**



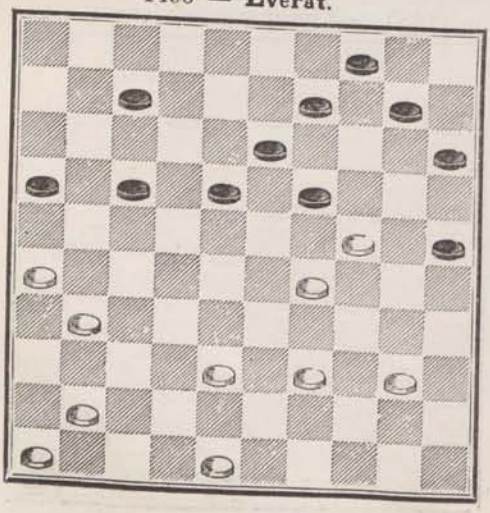
1488 — **Éverat.**



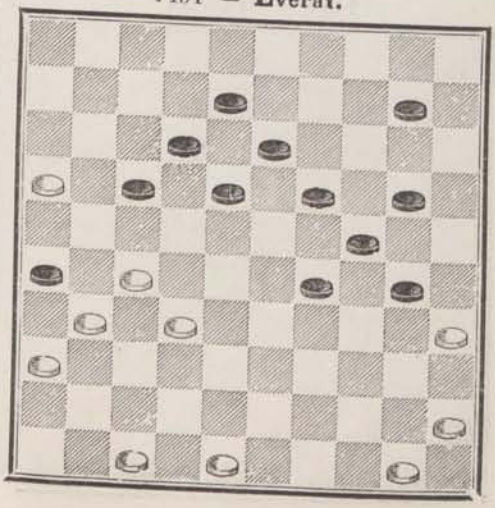
1489 — **Éverat.**



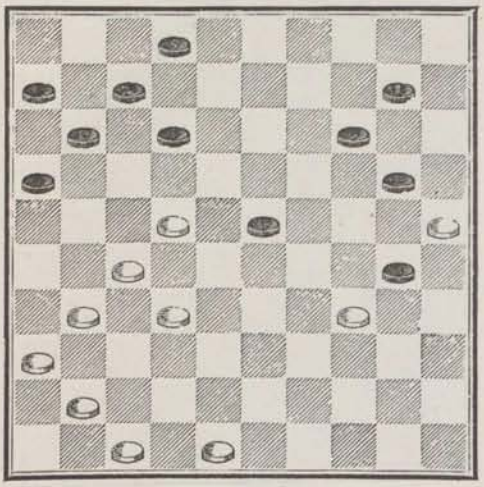
1490 — **Éverat.**



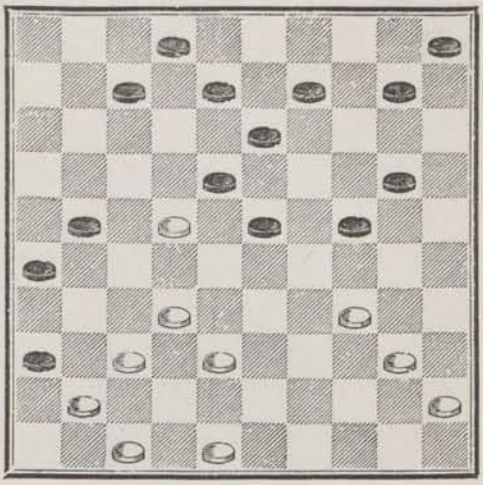
1491 — **Éverat.**



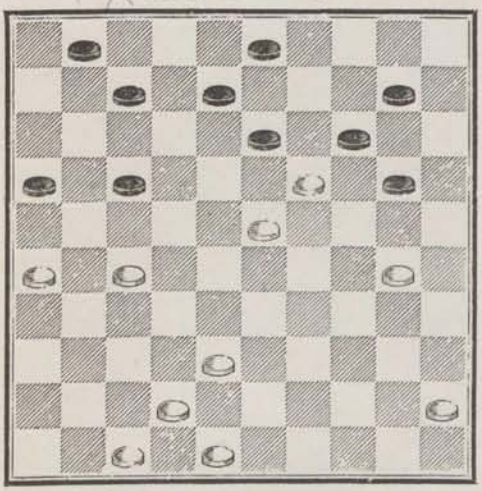
1492 — **Blonde.**



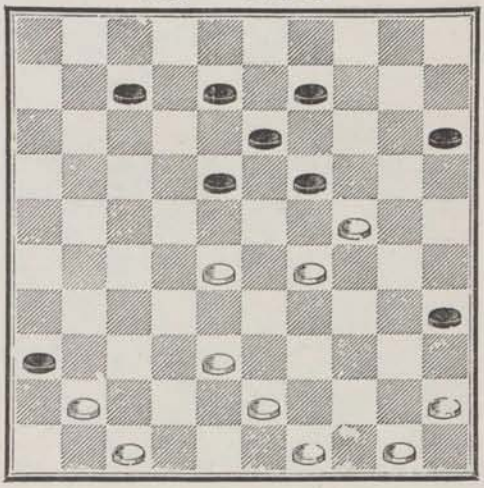
1493 — **Blonde.**



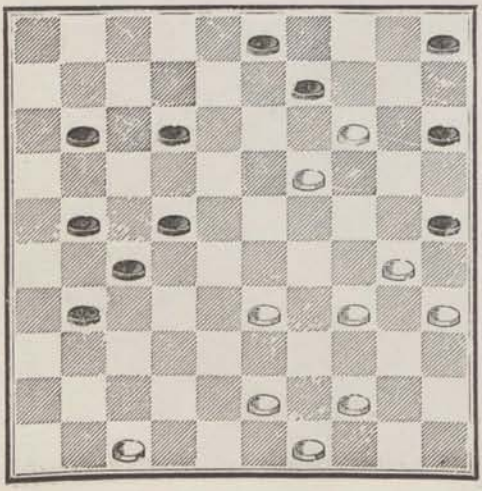
1494 — **Blonde.**



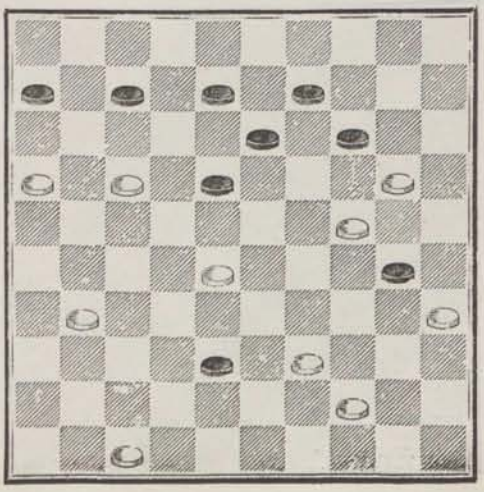
1495 — **Blonde.**



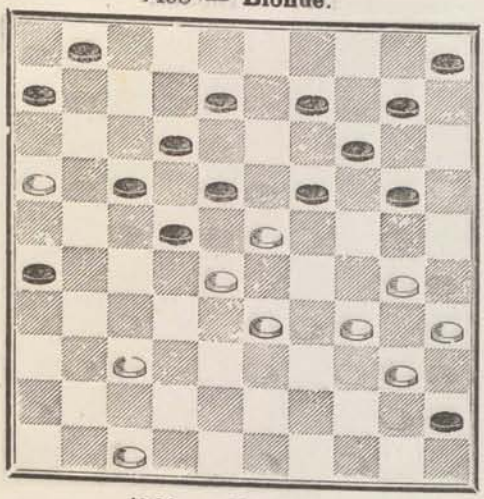
1496 — **Commard.**



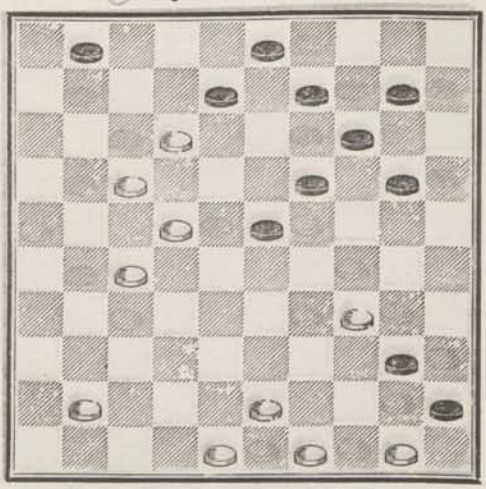
1497 — **Blonde.**



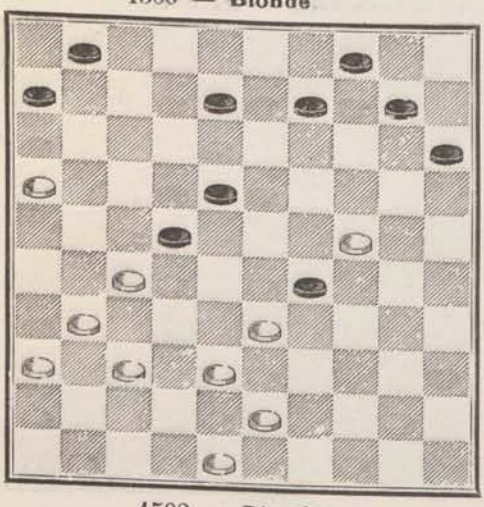
1498 — **Blonde.**



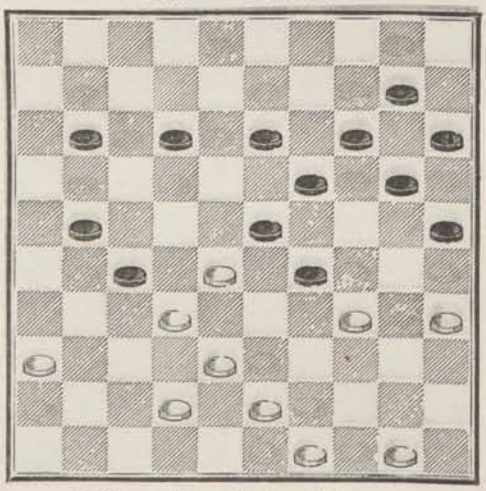
1499 — **Blonde.**



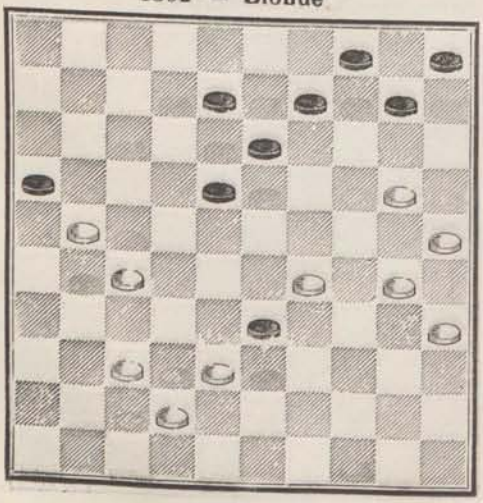
1500 — **Blonde**



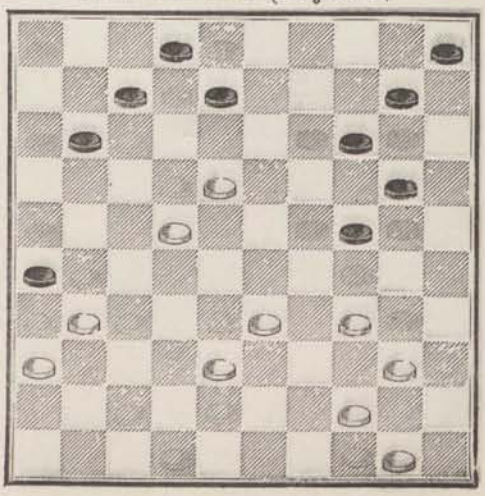
1501 — **Blonde.**



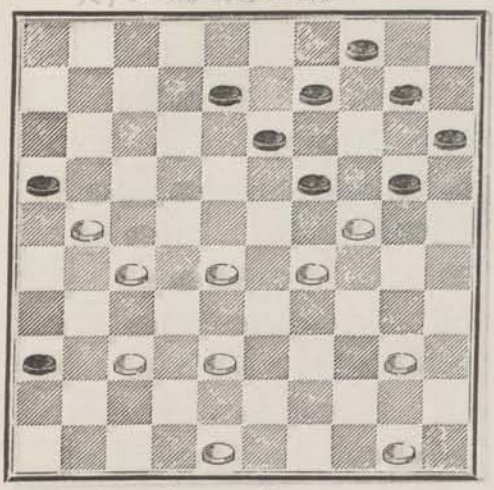
1502 — **Blonde**



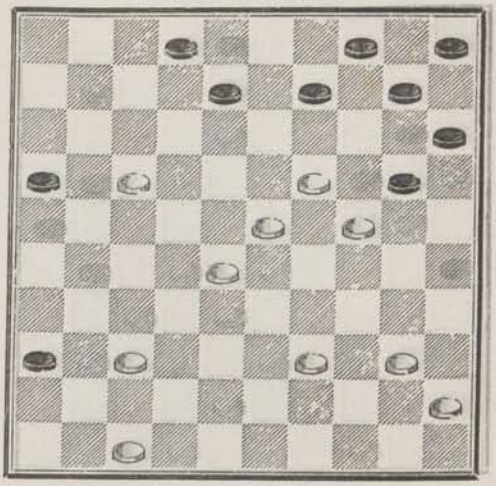
1503 — **Blonde** (en jouant).



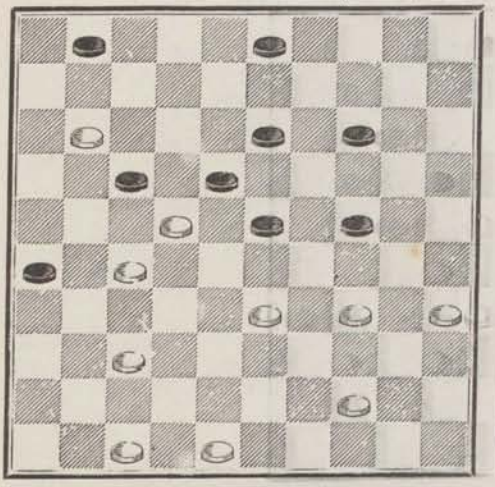
1504 — **Blonde.**



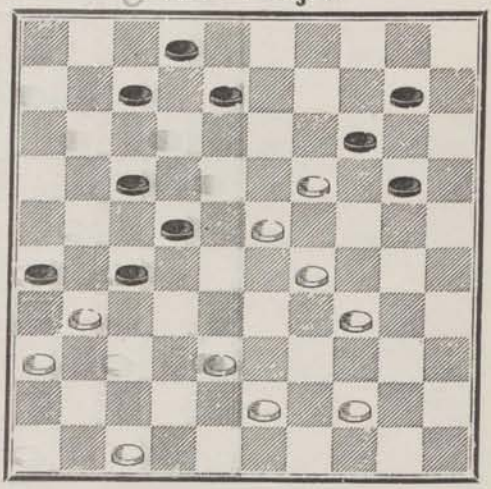
1505 — **Commard.**



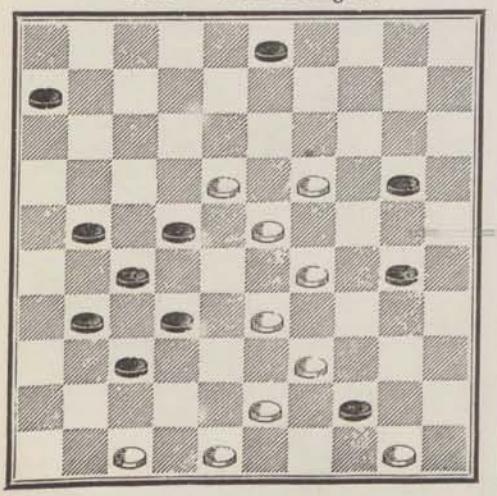
1506 — **Commard** (en jouant).



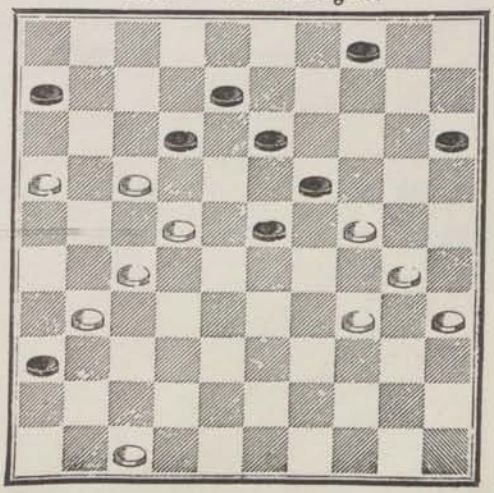
1507 — **Pujol.**



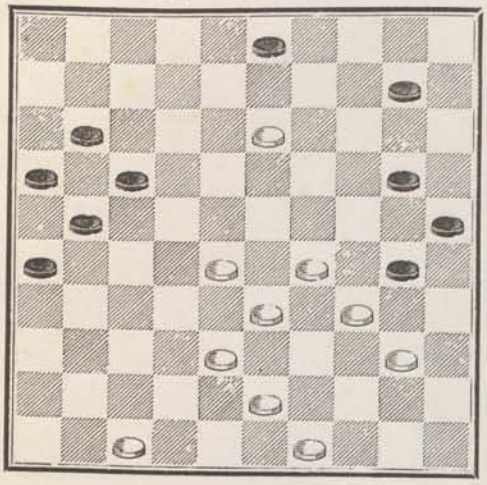
1508 — **Lamontagne.**



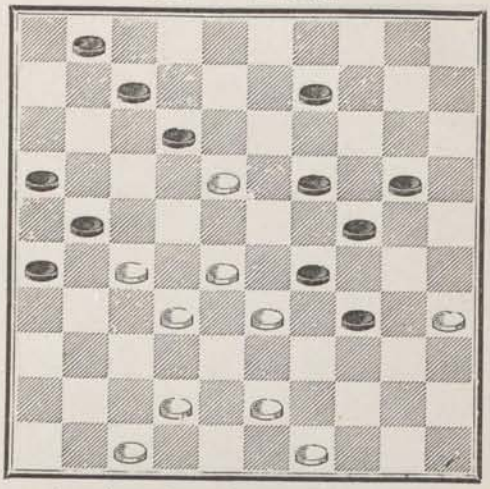
1509 — **Lamontagne.**



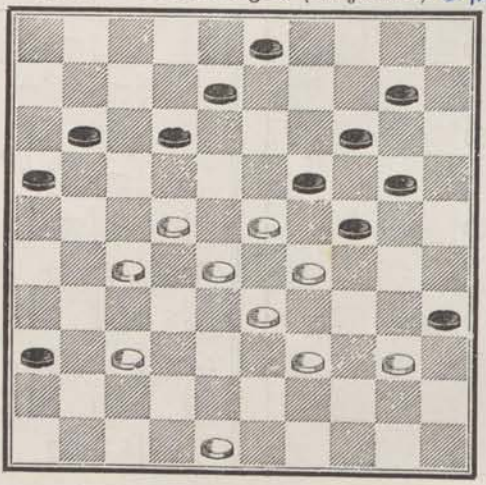
1510 — **Éverat.**



1511 — **Éverat.**

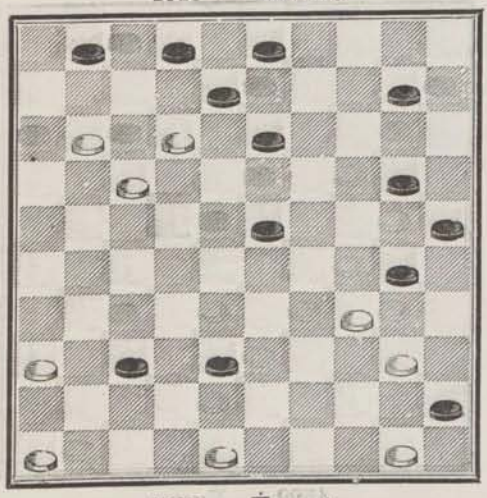


1512 — **Lamontagne** (en jouant). = 1470

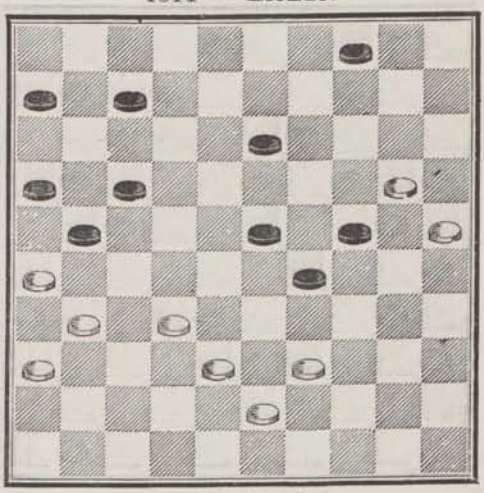


SÉRIE 9

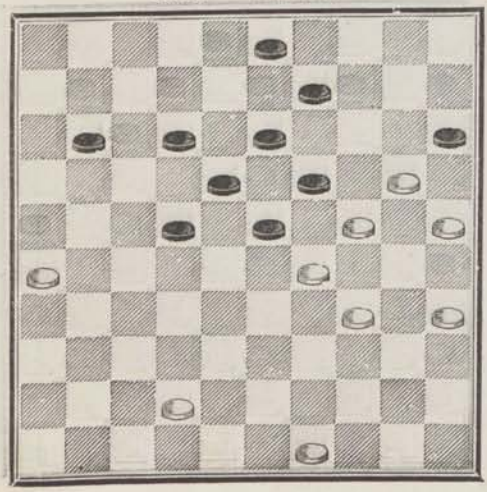
1513 — **Everat.**



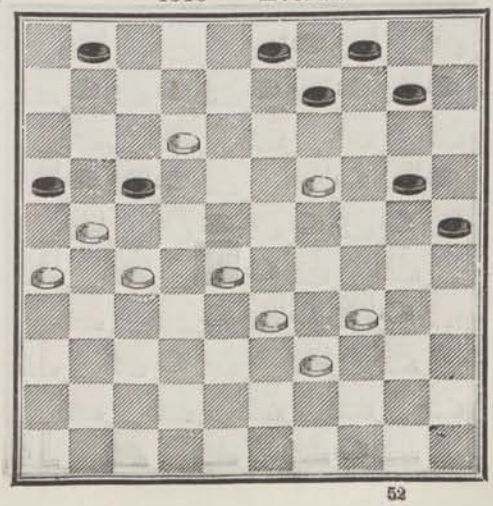
1514 — **Blonde.**



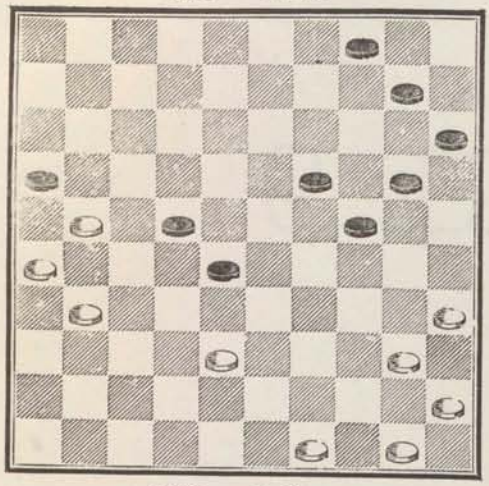
1515 — **Everat.**



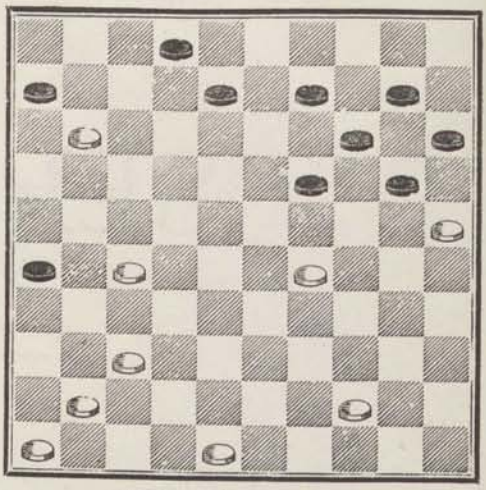
1516 — **Everat.**



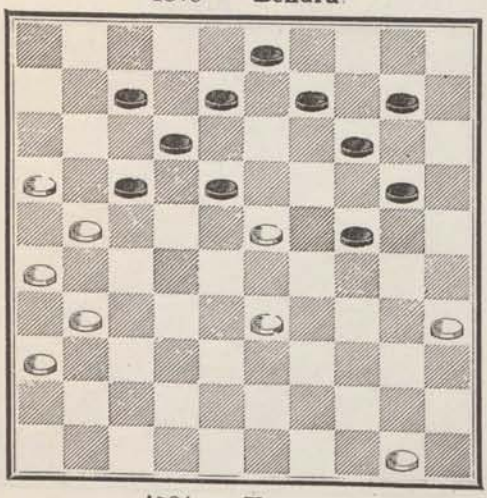
1517 — **Alix.**



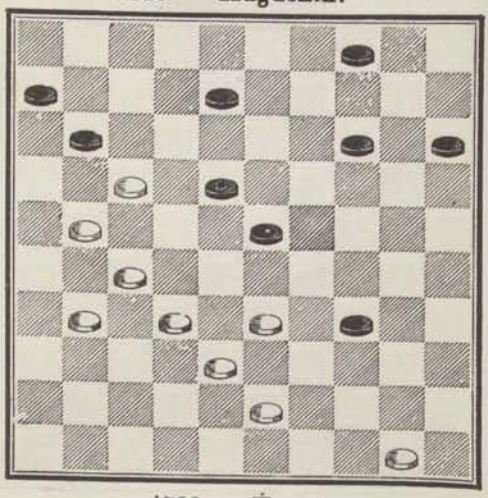
1518 — **Everat.**



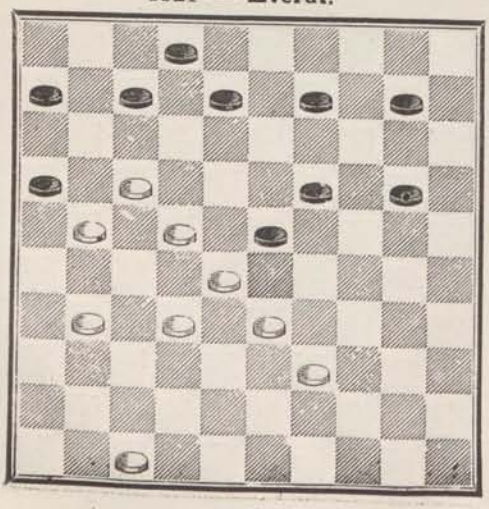
1519 — **Beffara.**



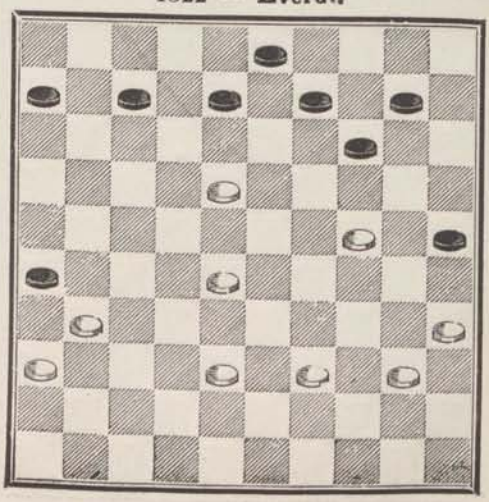
1520 — **Huguenin.**



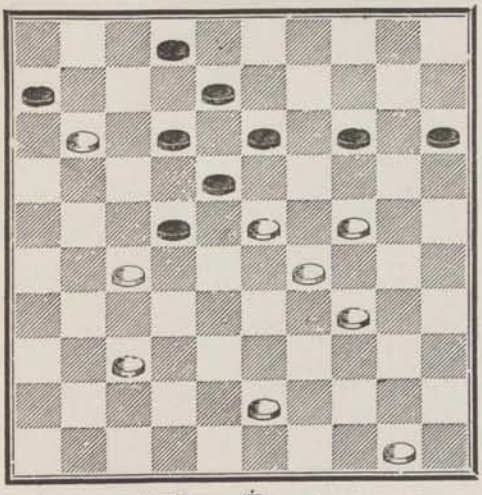
1521 — **Everat.**



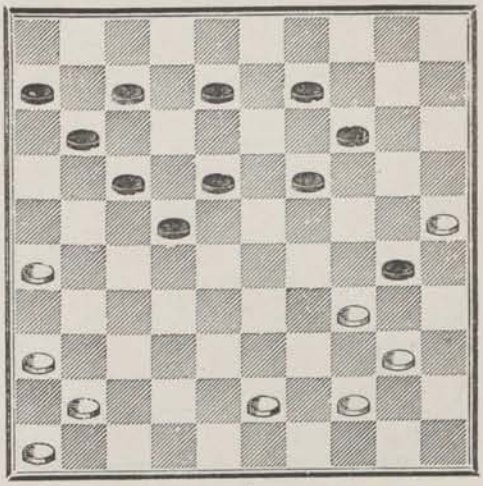
1522 — **Everat.**



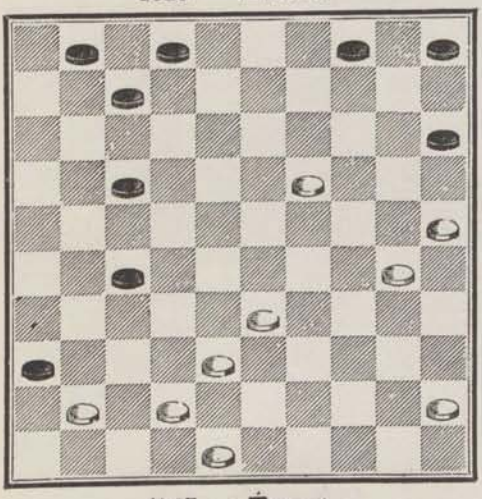
1523 — **Éverat.**



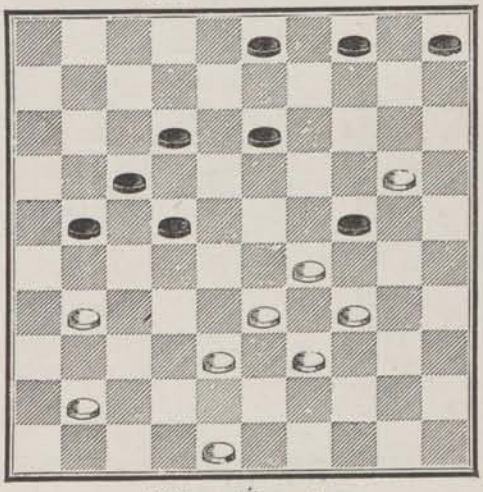
1524 — **Blonde.**



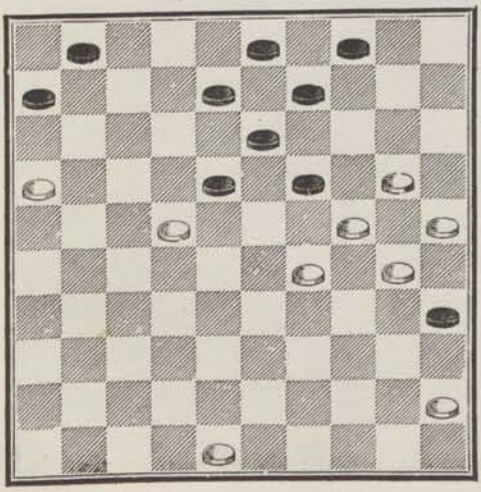
1525 — **Éverat.**



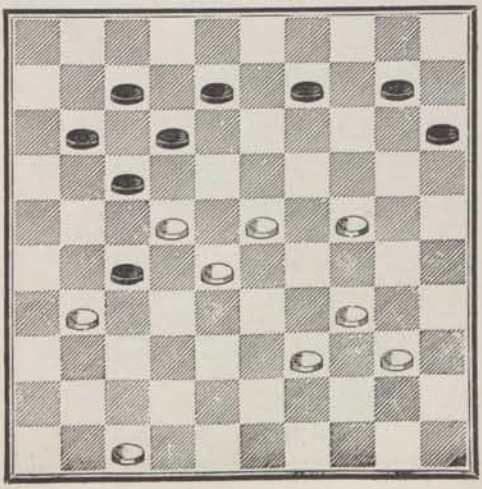
1526 — **Éverat.**



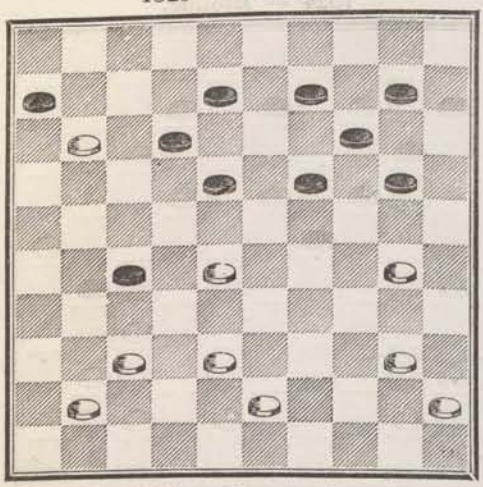
1527 — **Éverat.**



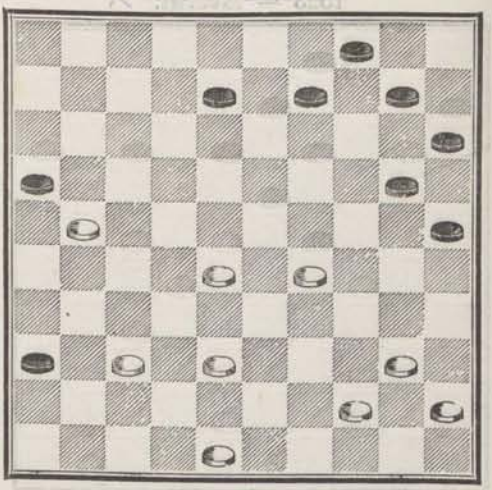
1528 — **Éverat.**



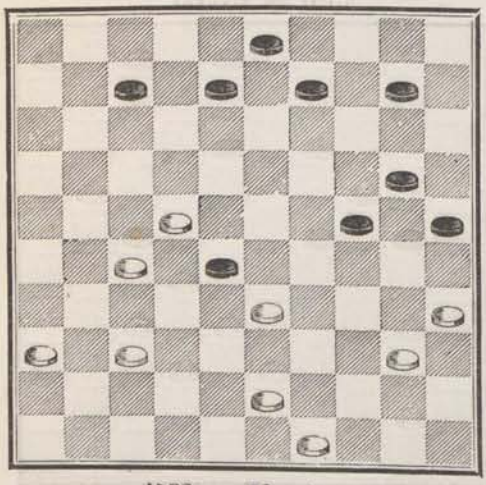
1529 — **Éverat.**



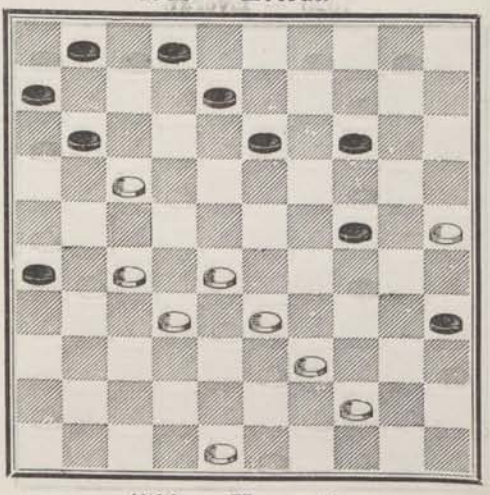
1530 — **Blonde.**



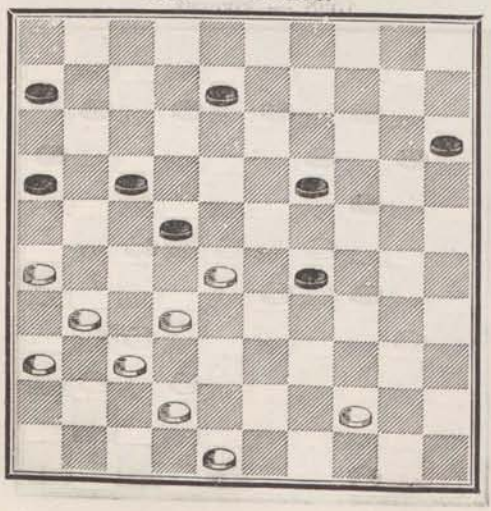
1531 — **Bernard.**



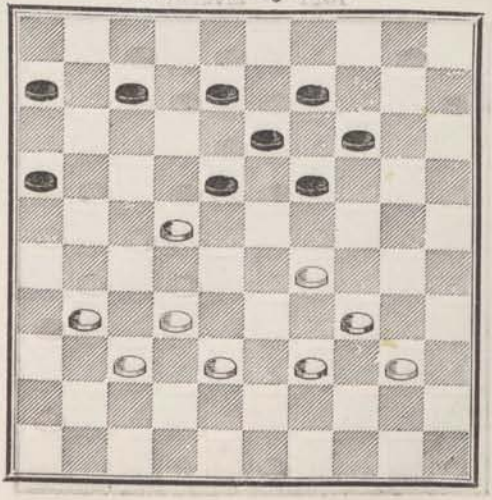
1532 — **Éverat.**



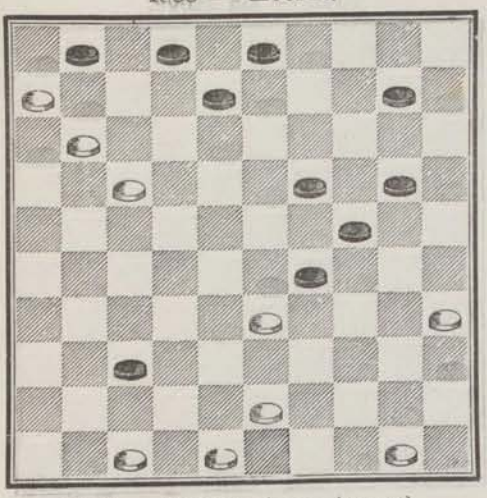
1533 — **Blonde.**



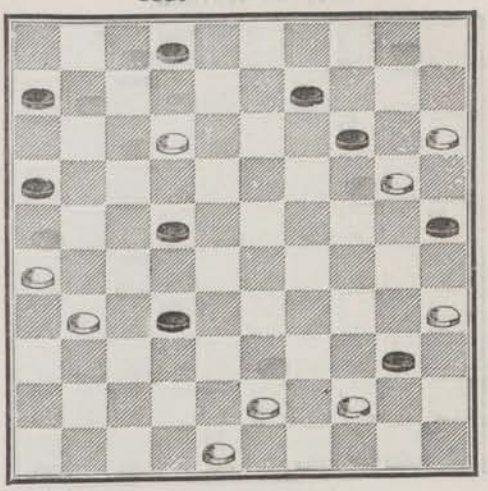
1534 — **Huguenin.**



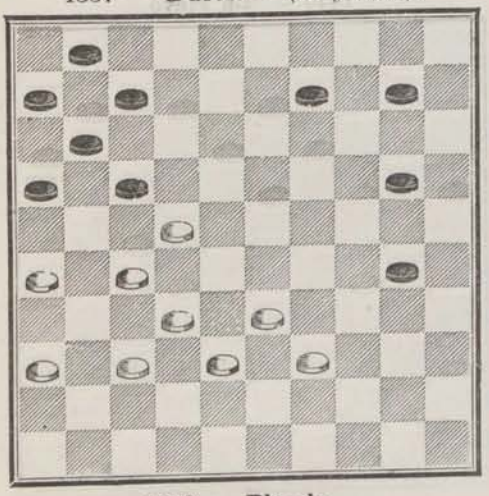
1535 — **Everat.**



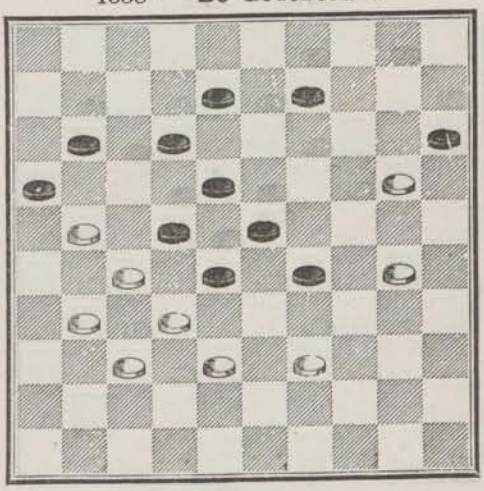
1536 — **Everat.**



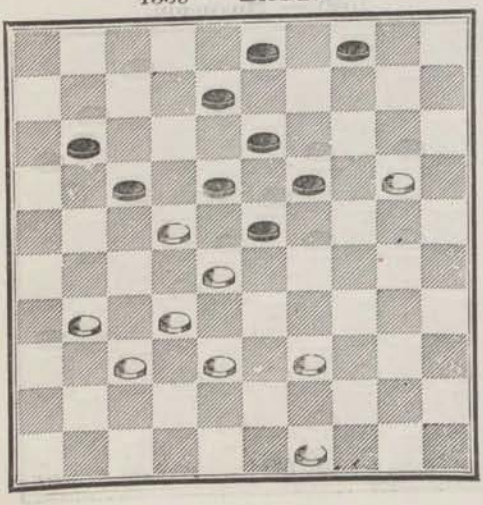
1537 — **Dufour** * (en jouant).



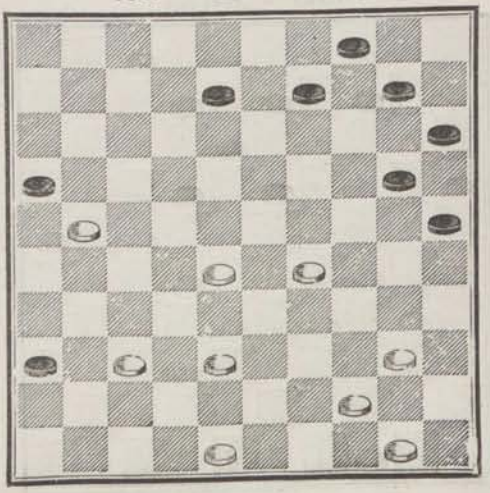
1538 — **De Godencourt.**



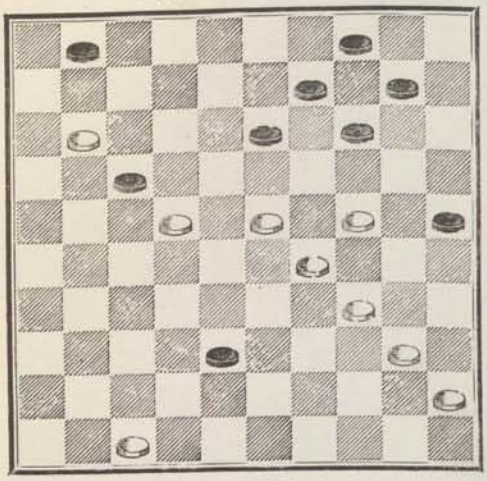
1539 — **Blonde.**



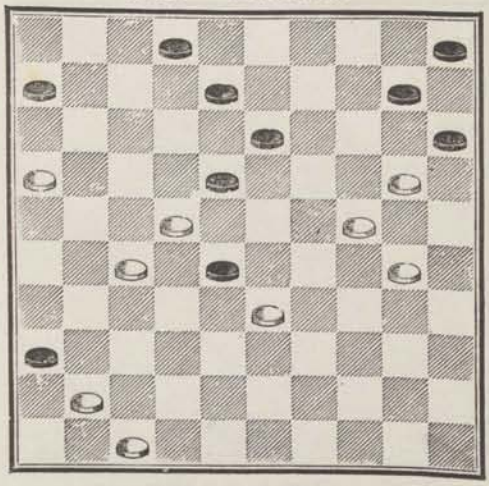
1540 — **Mardoché.** = ± 1530



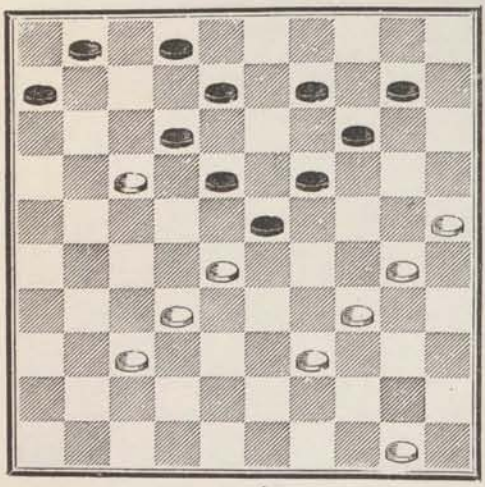
1541 — **Wardon.**



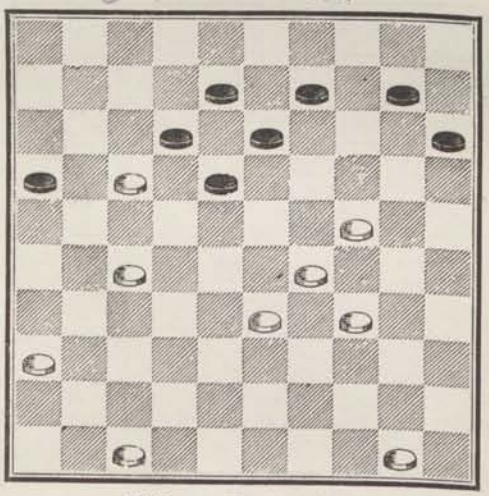
1542 — **La Hève.**



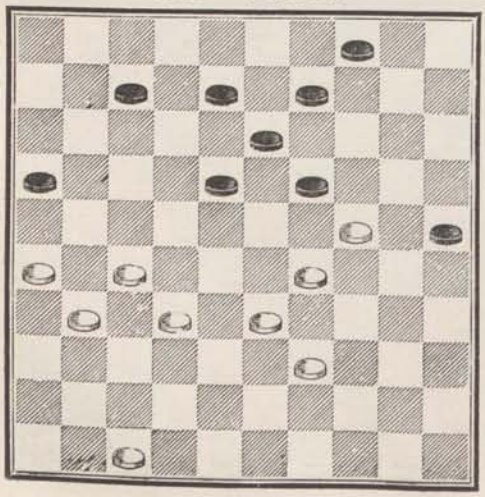
1543 — **Alix.**



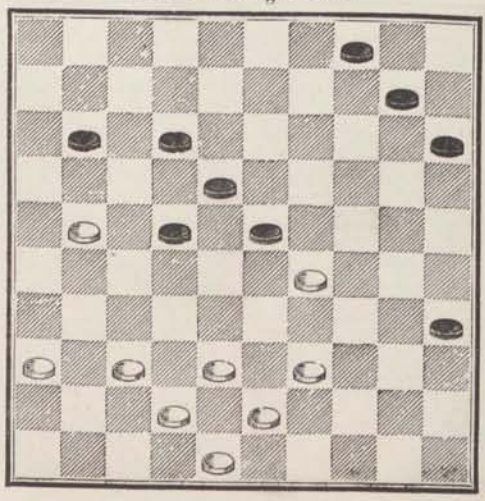
1544 — **La Hève.**



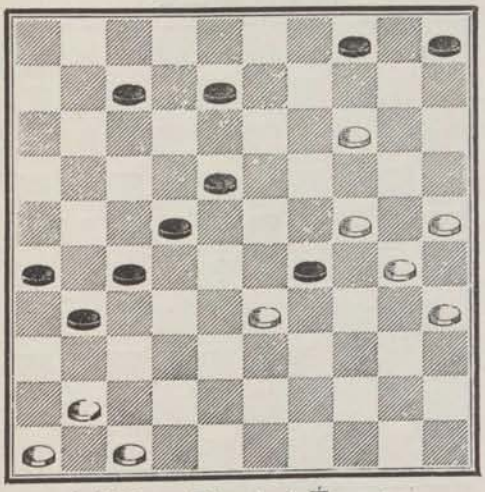
1545 — **Everat.**



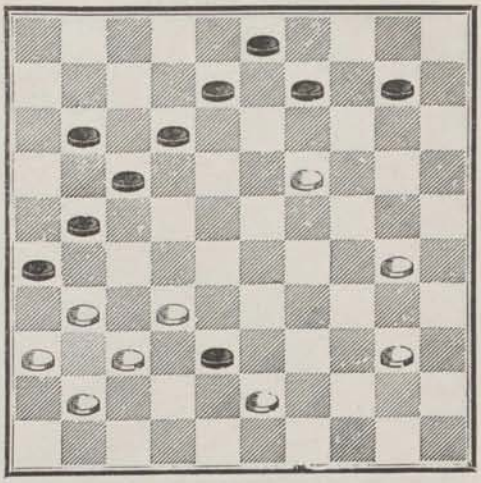
1546 — **Huguenin.**



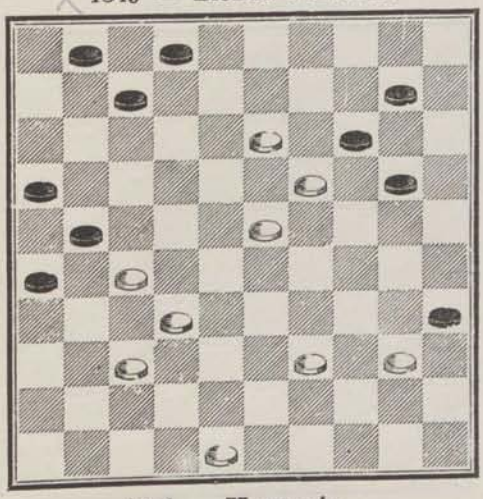
1547 — **Éverat.**



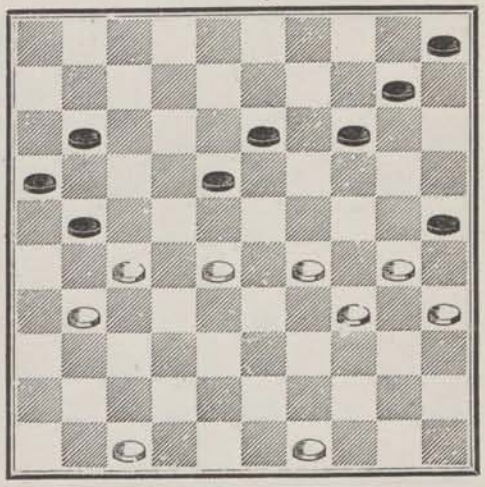
1548 — **Éverat.**



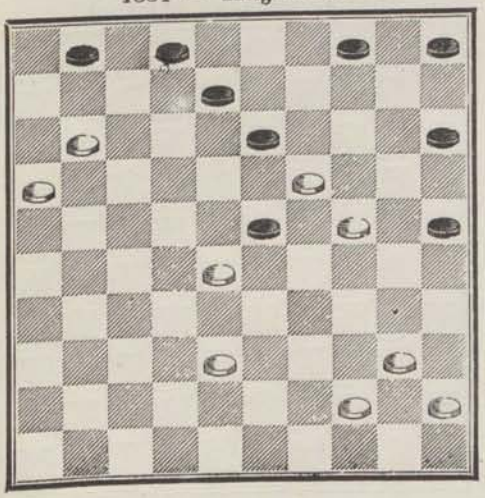
1549 — **Blonde à Éverat.**



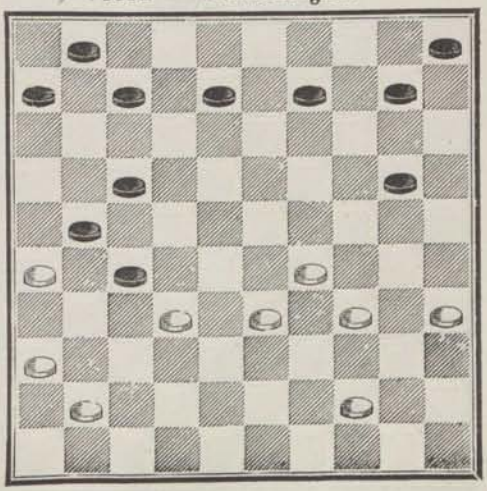
1550 — **Huguenin.**



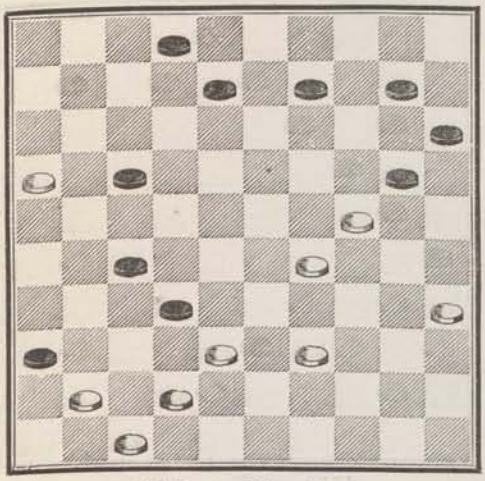
1551 — **Huguenin.**



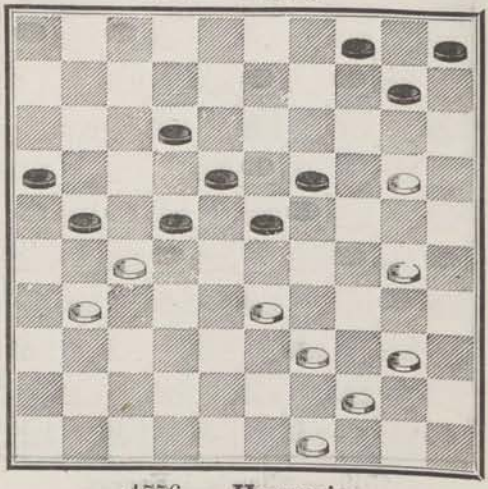
1552 — **Lamontagne.**



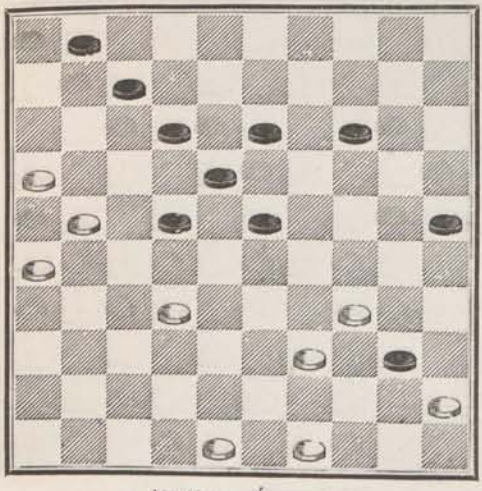
1553 — **Éverat.**



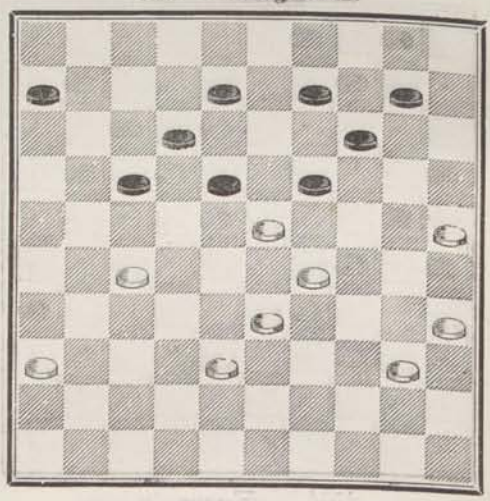
1554 — **Blonde.**



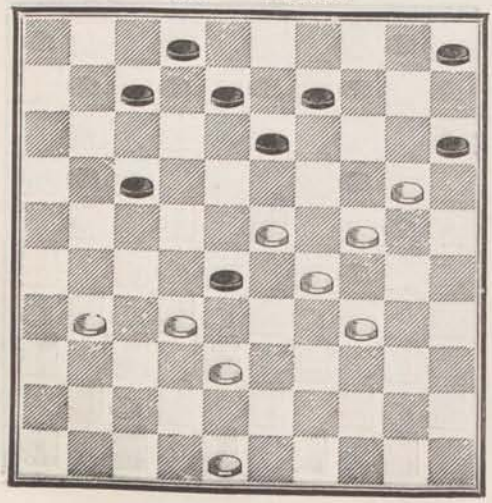
1555 — **Blonde.**



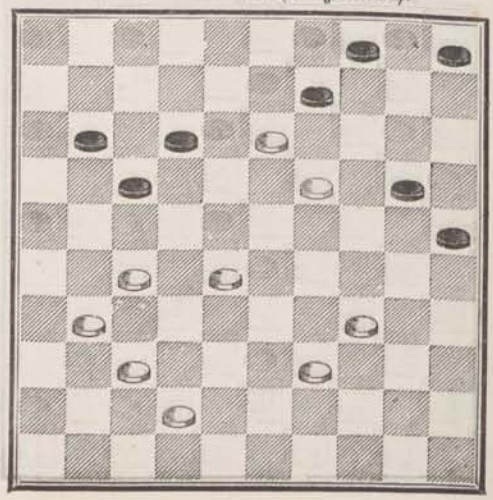
1556 — **Huguenin.**



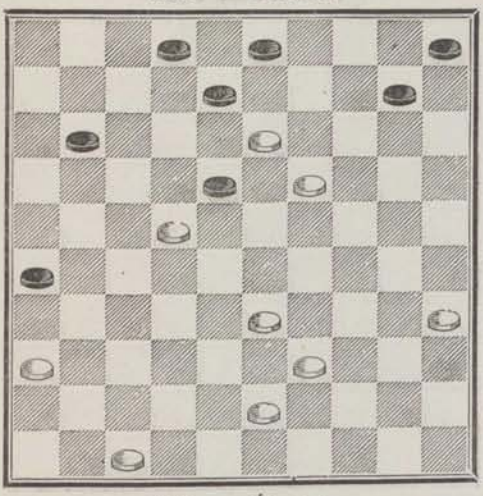
1557 — **Éverat.**



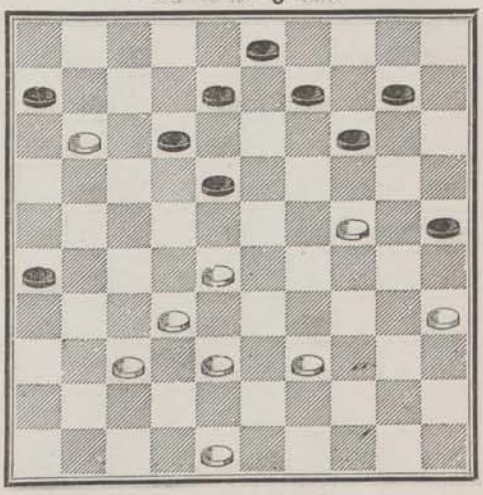
1558 — **Blonde** (en jouant).



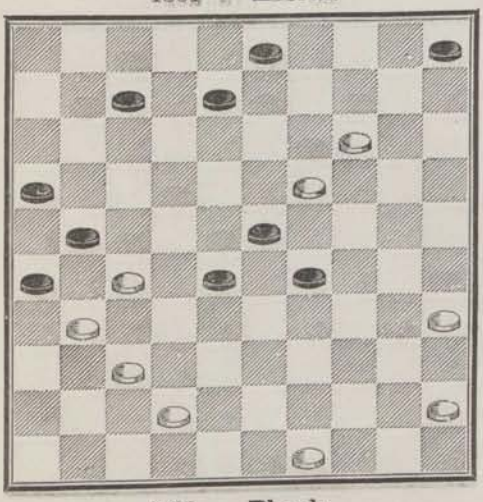
1559 — **Blonde.**



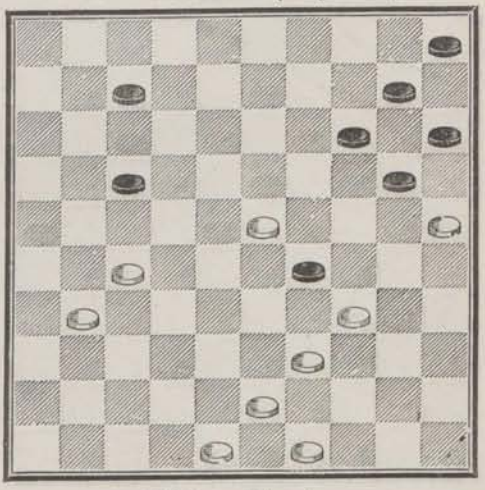
1560 — **Grégoire.**



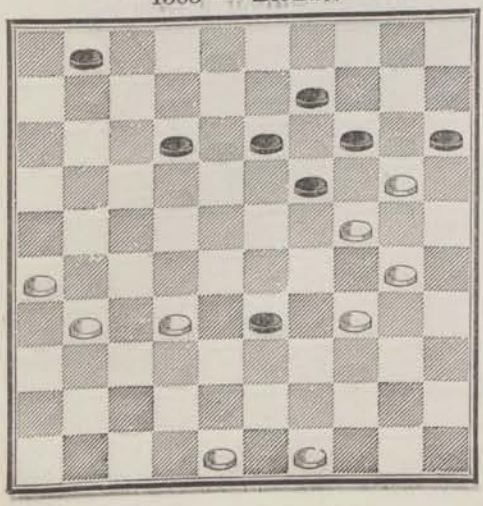
1561 — **Éverat.**



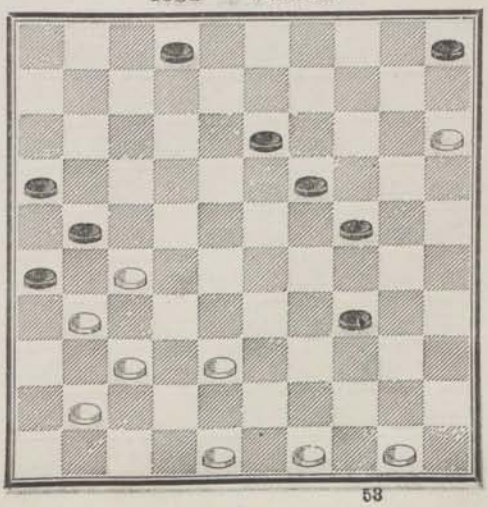
1562 — **Godiot** (en jouant).



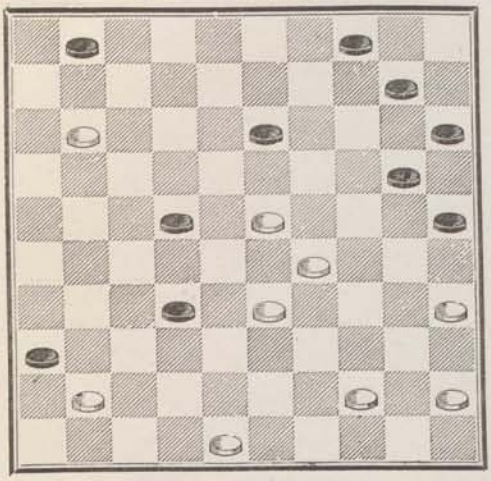
1563 — **Blonde.**



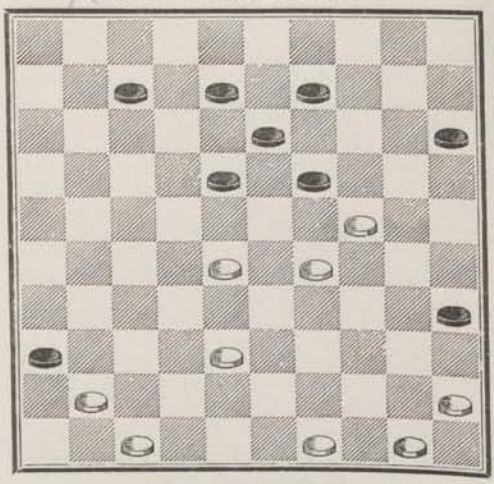
1564 — **Blonde.**



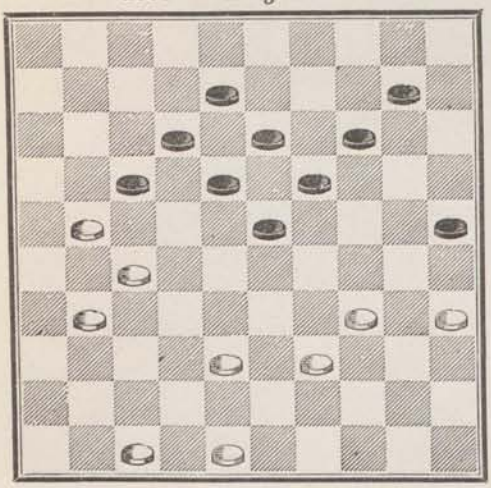
1565 — **Wardon.**



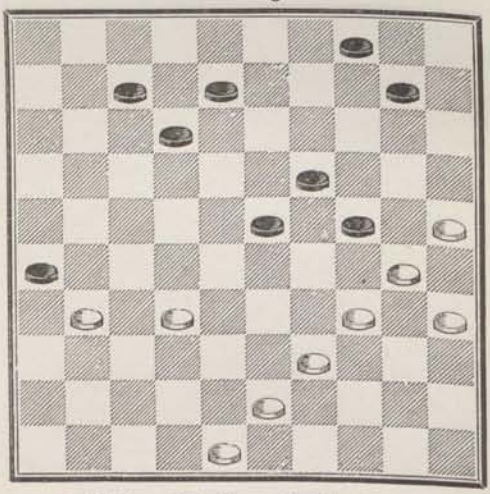
1566 — **Patot-Vence.**



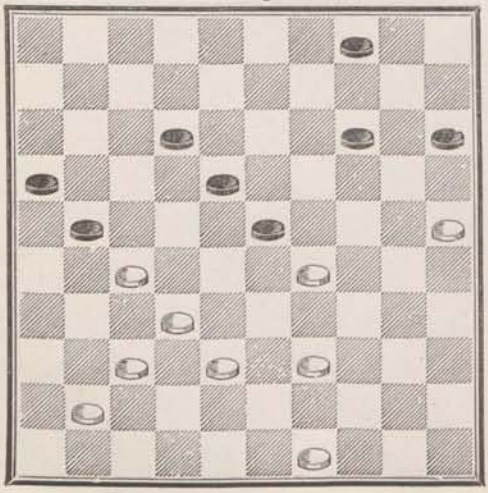
1567 — **Huguenin.**



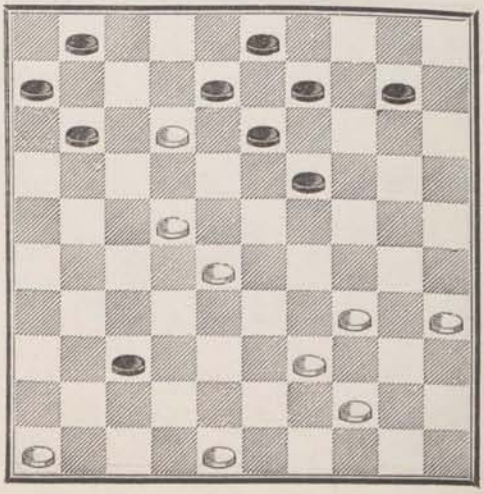
1568 — **Huguenin.**



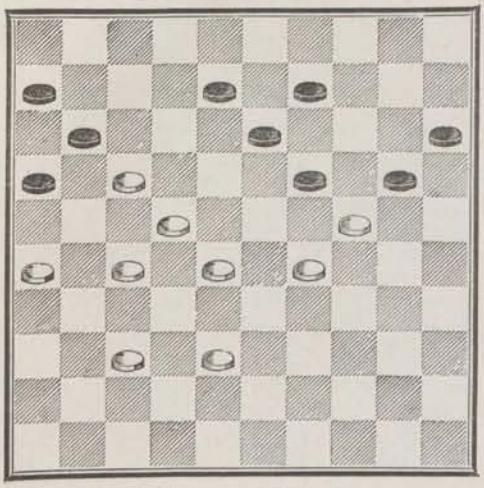
1569 — **Huguenin.**



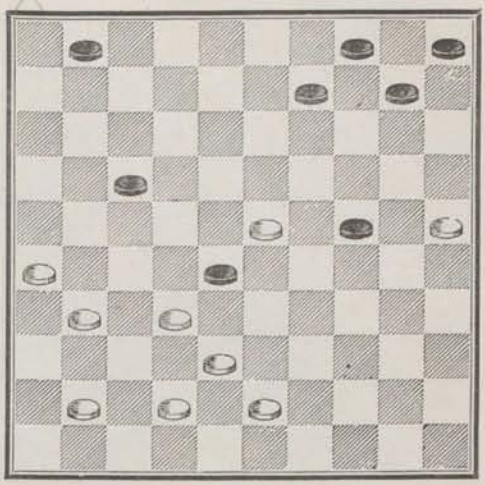
1570 — **Dufour à Blonde.**



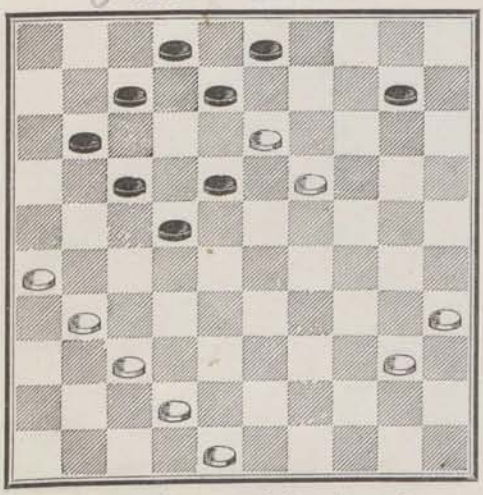
1571 — **Blonde.**



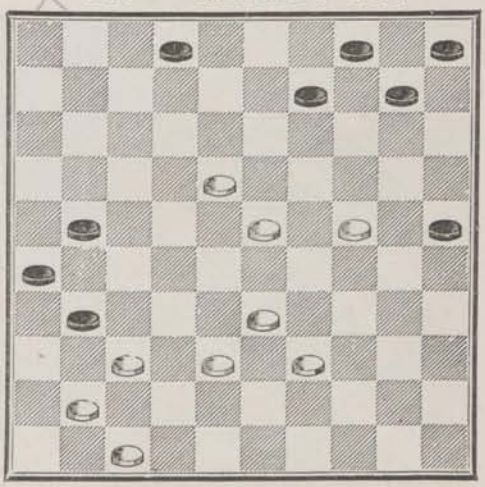
1572 — **Commard à Boulanceau.**



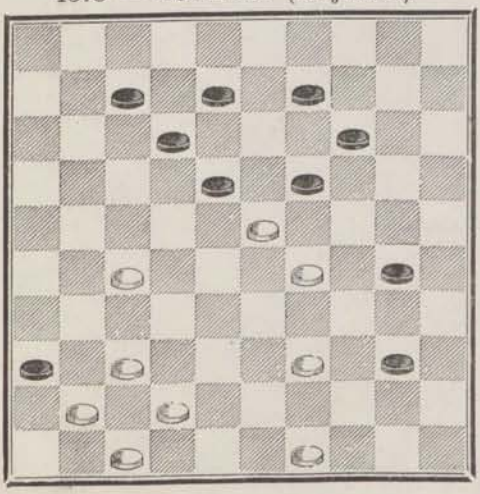
1573 — **Commard.**



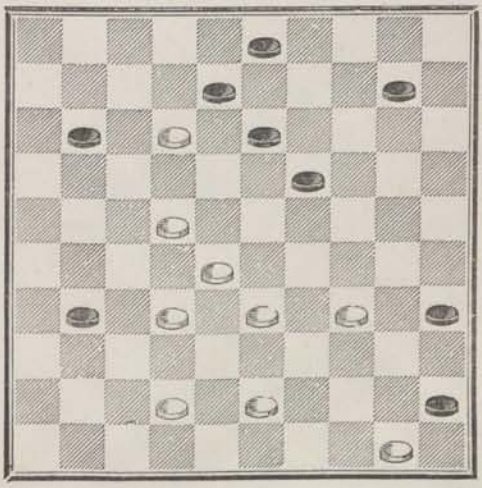
1574 — **Commard à Wolf.**



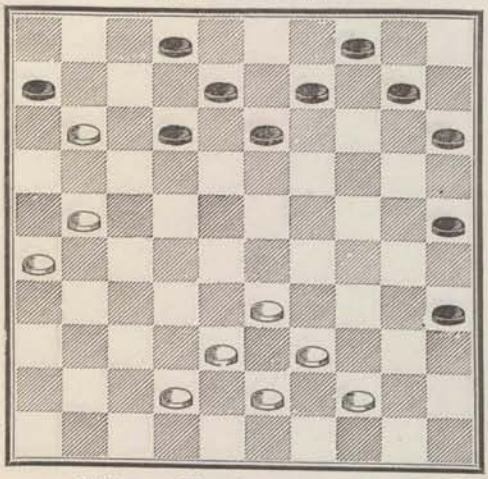
1575 — **Commard** (en jouant).



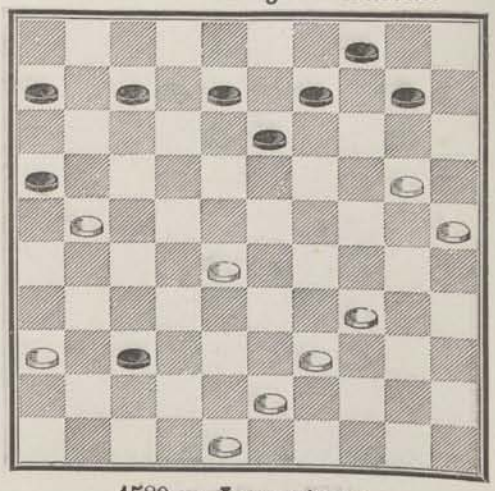
1576 — **V. Nicod.**



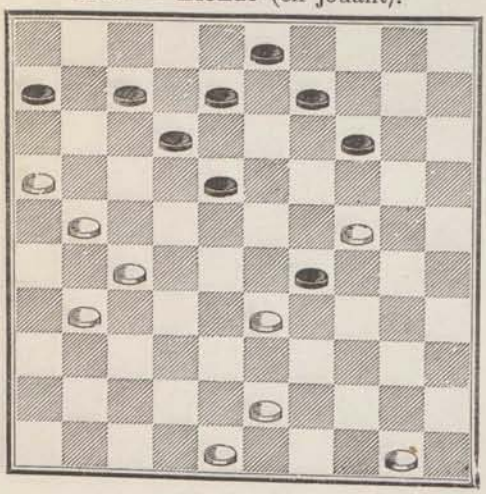
1577 — **Alix.**



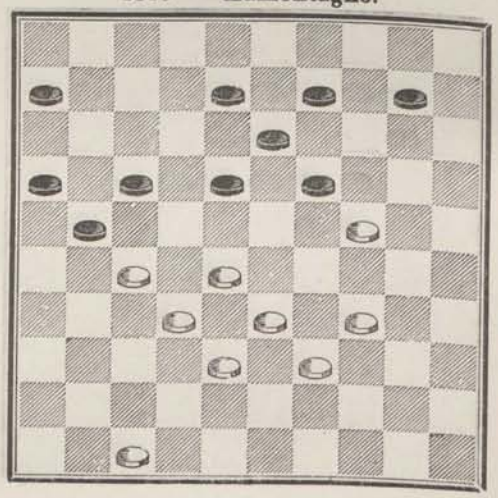
1578 — **Lamontagne à Dufour.**



1579 — **Blonde** (en jouant).

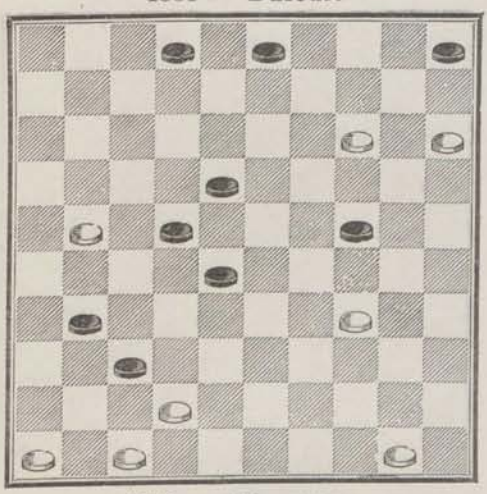


1580 — **Lamontagne.**

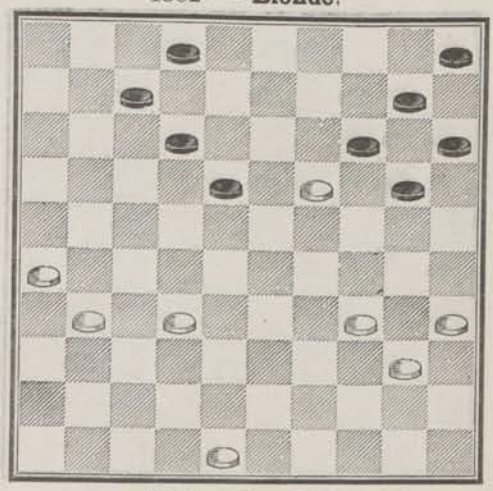


SÉRIE 8

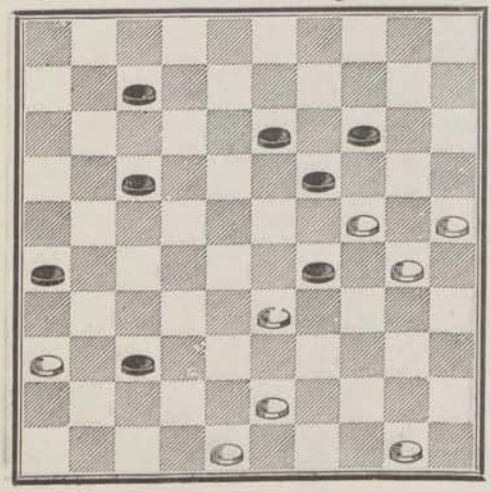
1581 — **Dufour.** *



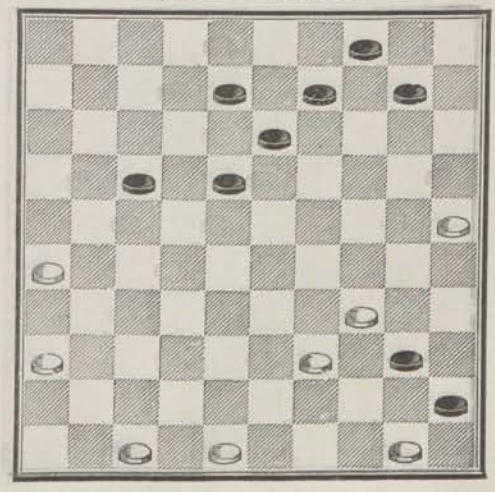
1582 — **Blonde.**



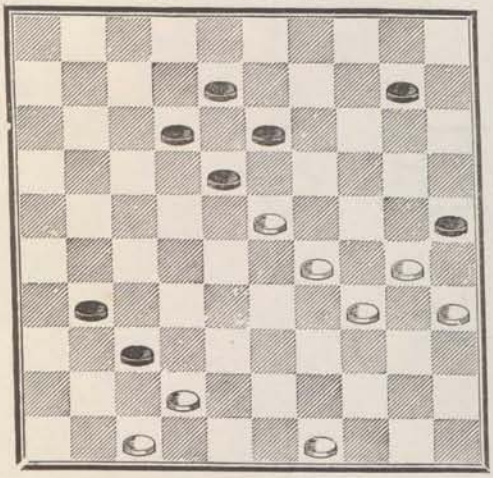
1583 — **Manoury.**



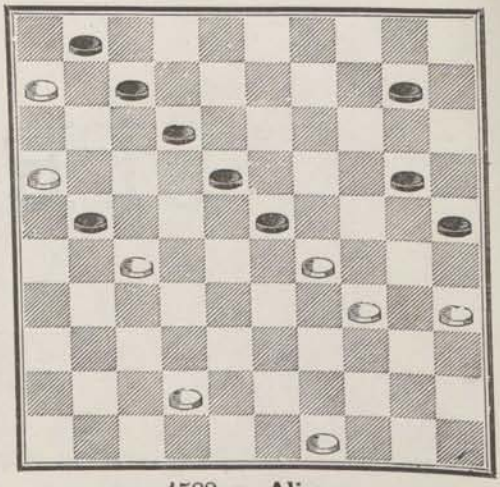
1584 — **La Hève.**



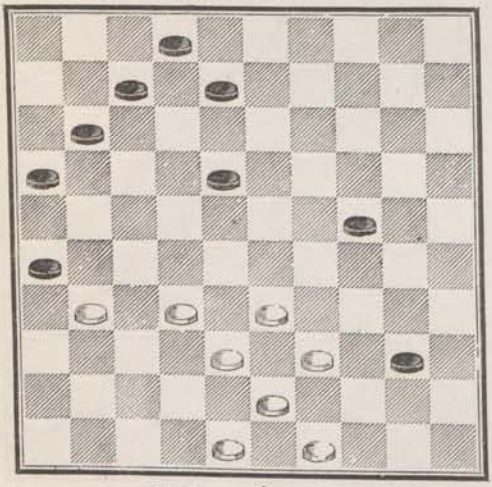
1585 — **Blonde.**



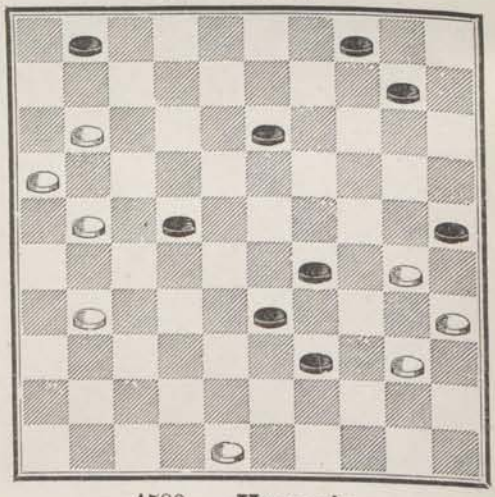
1586 — **Éverat.**



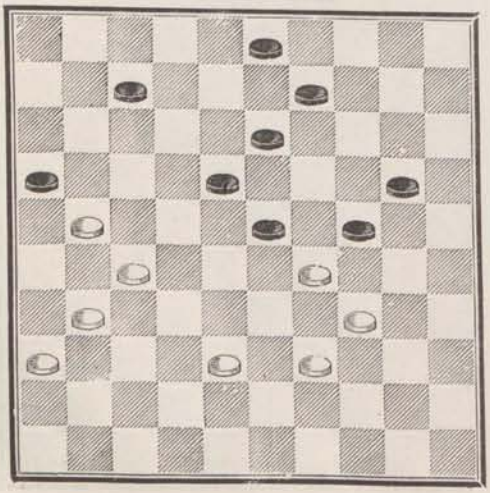
1587 — **Alix.**



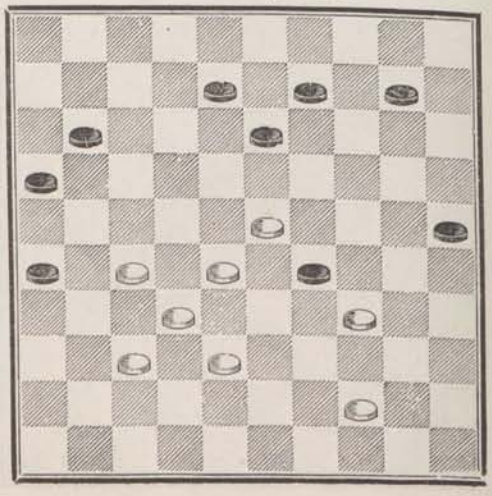
1588 — **Alix.**



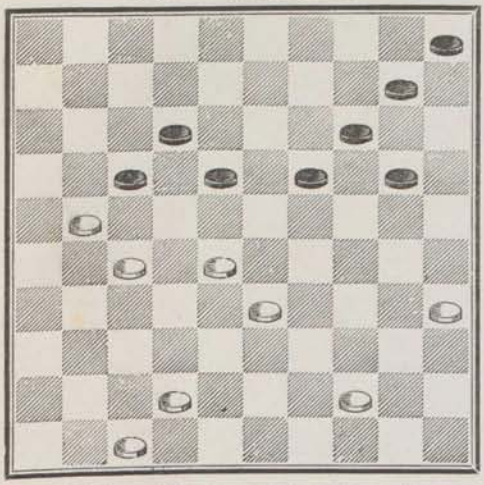
1589 — **Éverat.**



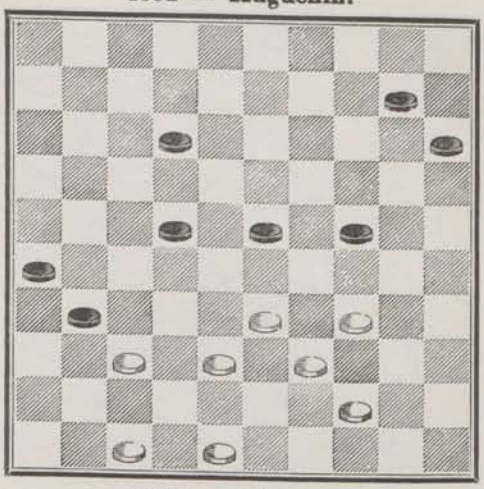
1590 — **Huguenin.**



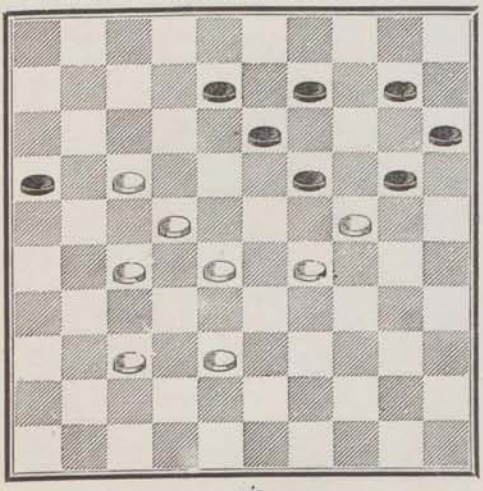
1591 — **Huguenin.**



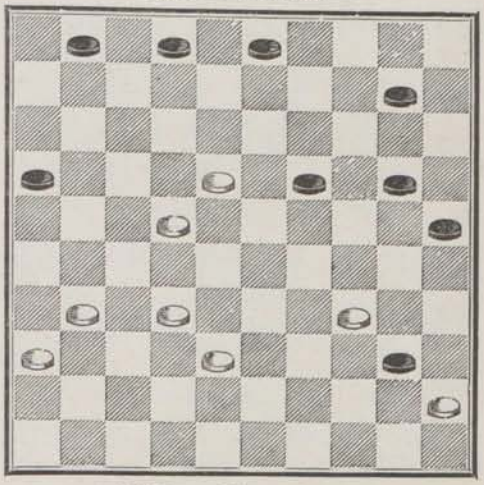
1592 — **Huguenin.**



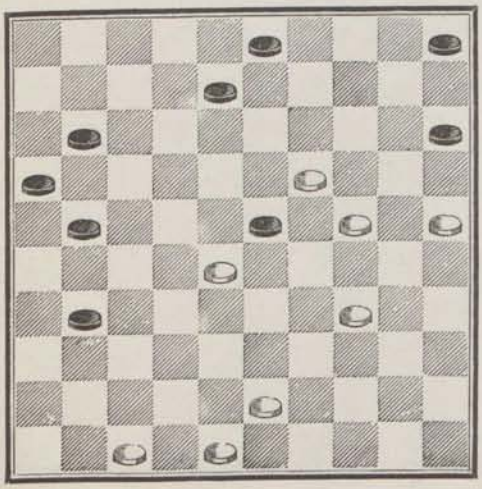
1593 — **Commard** (en jouant).



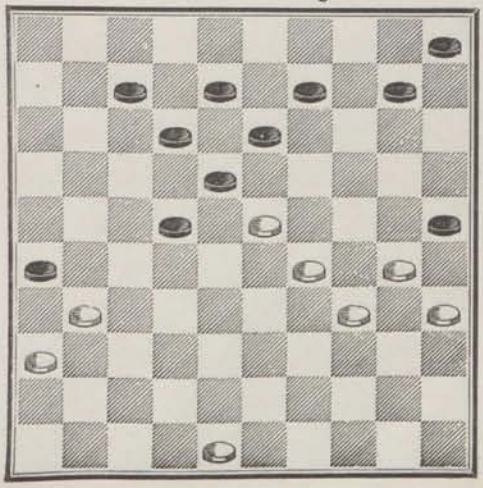
1594 — **Blonde.**



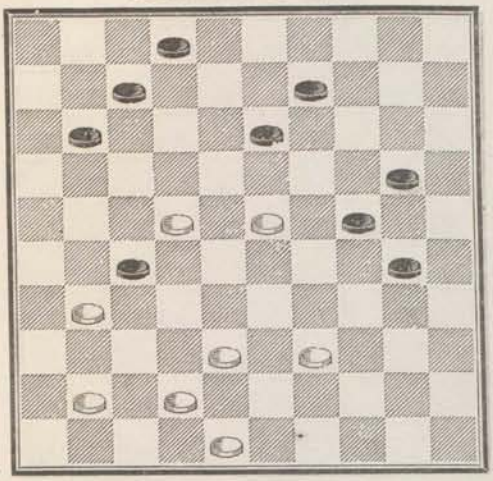
1595 — **Everat.**



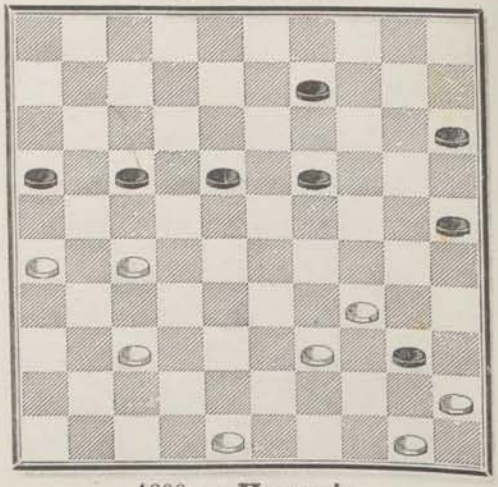
1596 — **Manoury.**



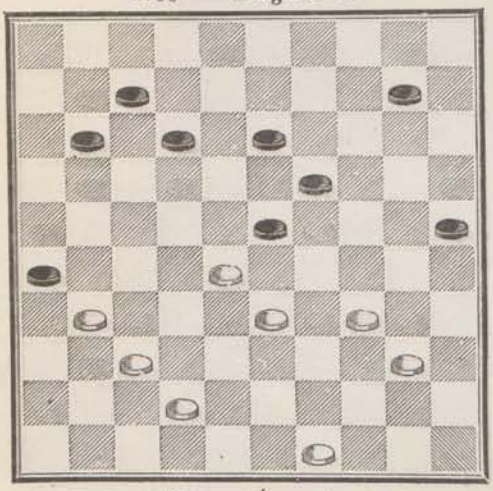
1597 — **Wardon.**



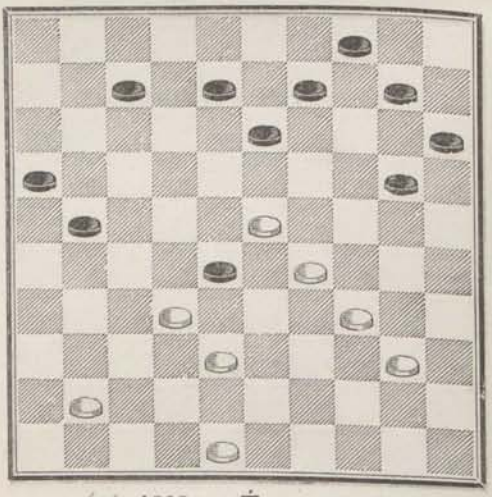
1598 — **Éverat.**



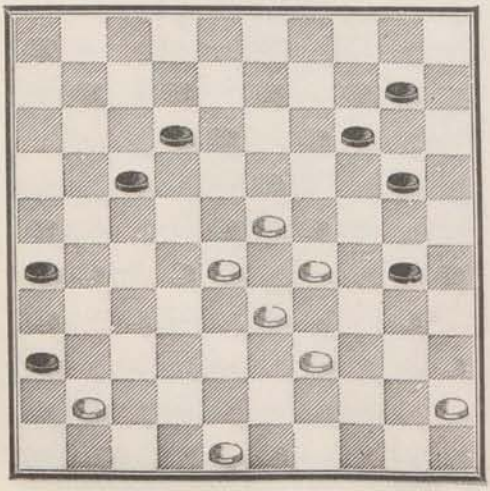
1599 — **Huguenin.**



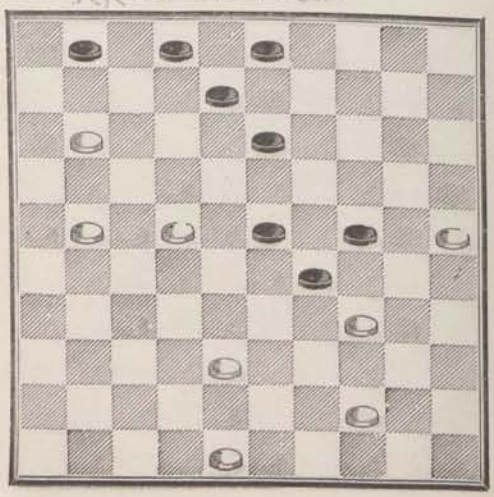
1600 — **Huguenin.**



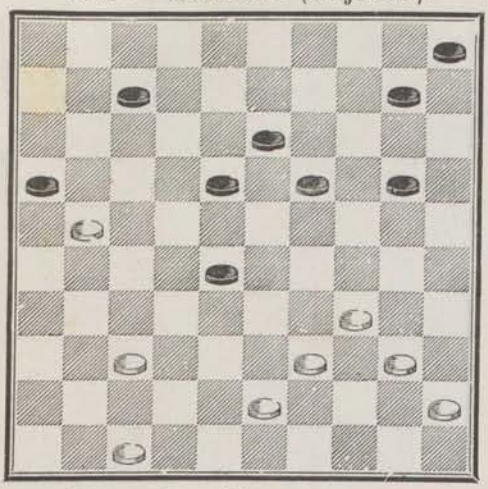
1601 — **Éverat.**



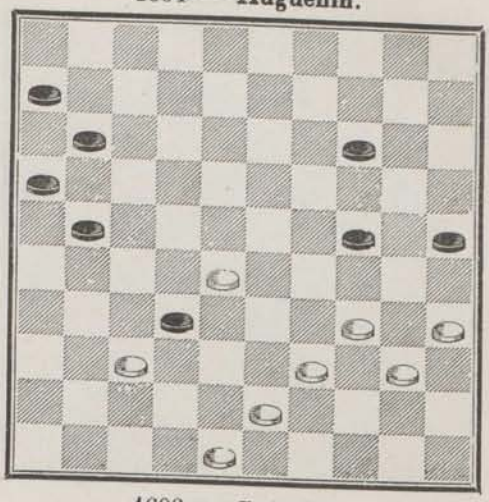
XX 1602 — **Éverat.**



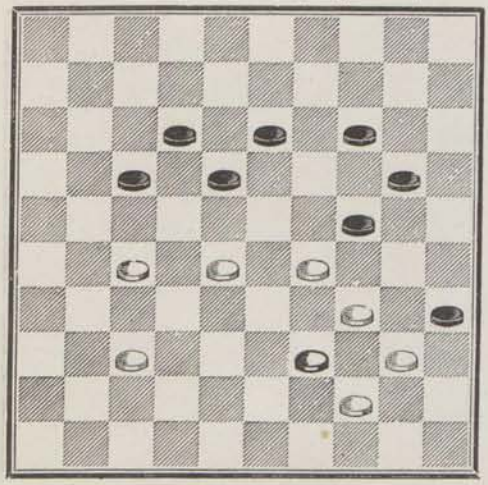
1603 — **Mardoché** (en jouant).



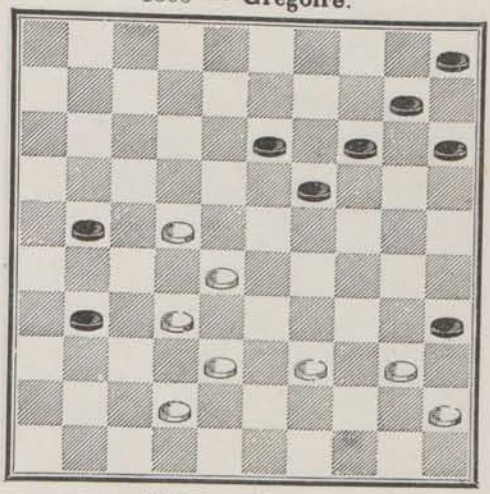
1604 — **Huguenin.**



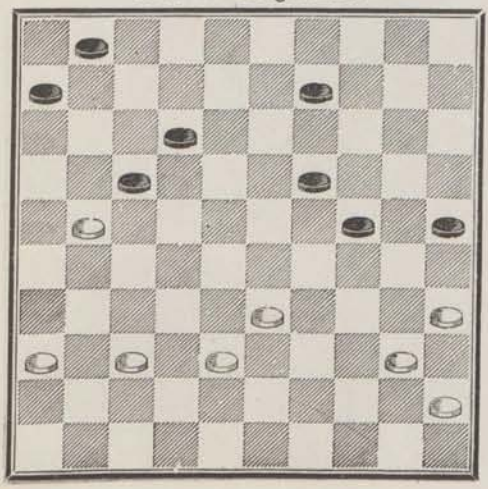
1605 — **Boutillier** (en jouant).



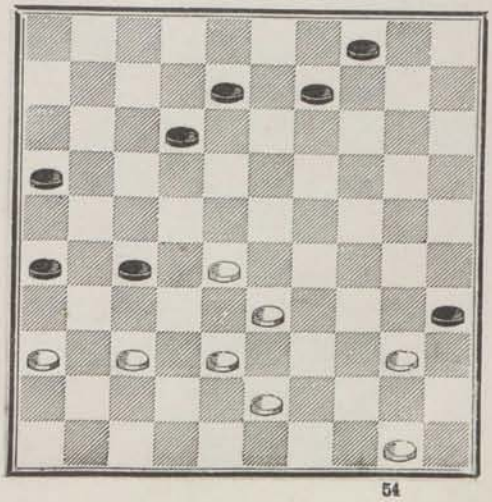
1606 — **Grégoire.**



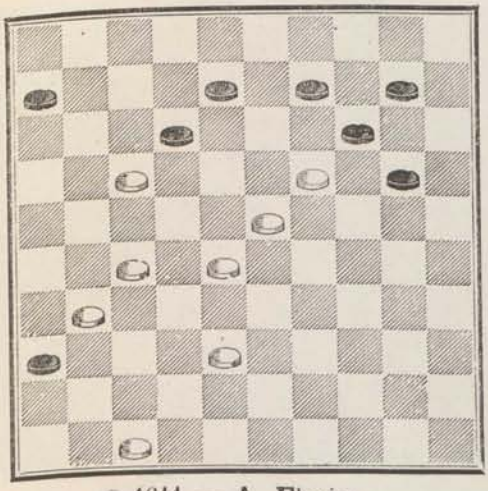
1607 — **Huguenin.**



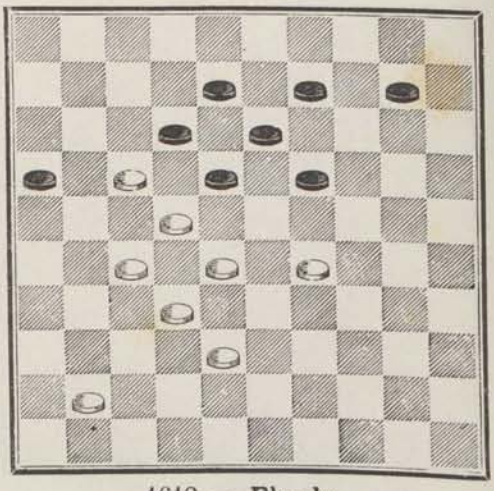
1608 — **Blonde.**



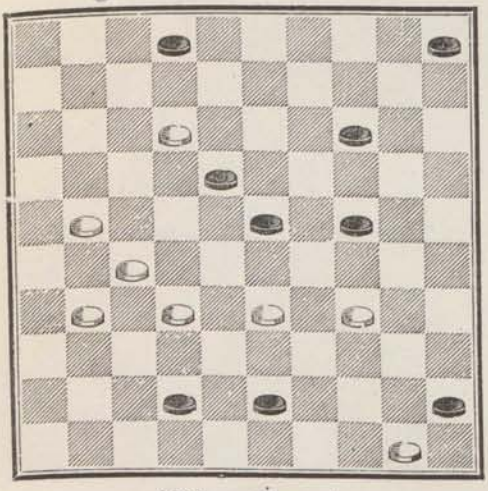
1609 — **Everat.**



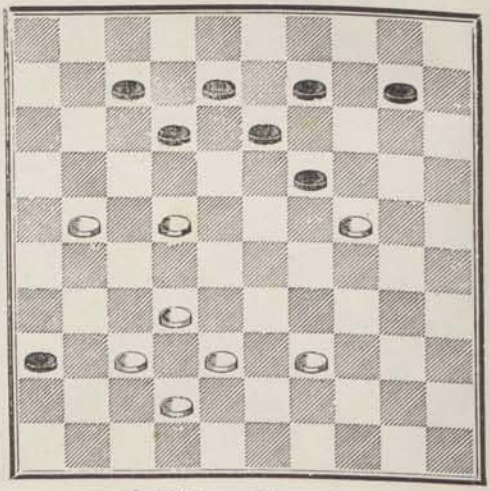
1610 — **Mercier**



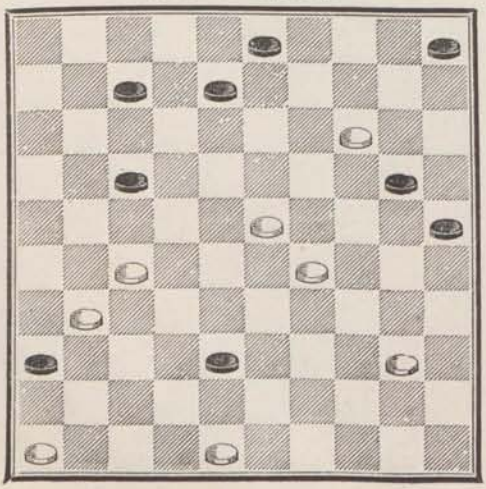
1611 — **A. Florin.**



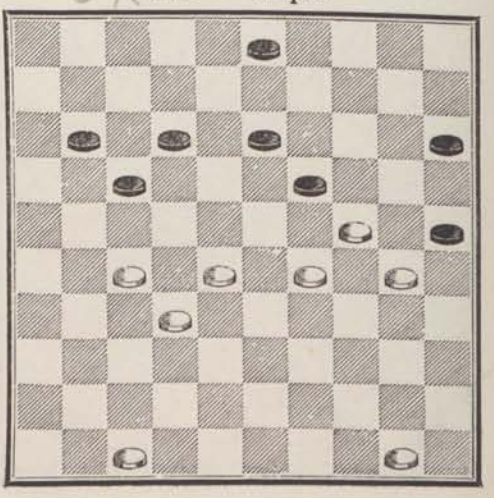
1612 — **Blonde.**



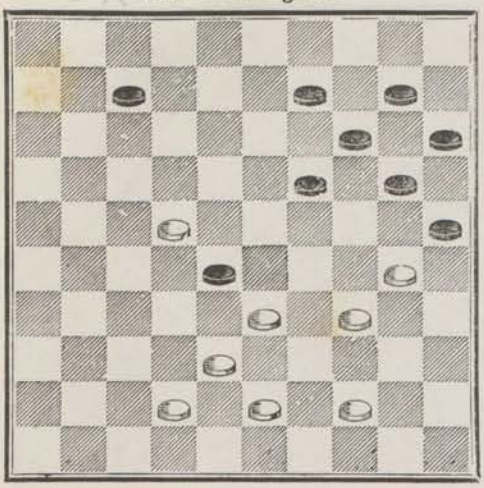
1613 — **Everat.**



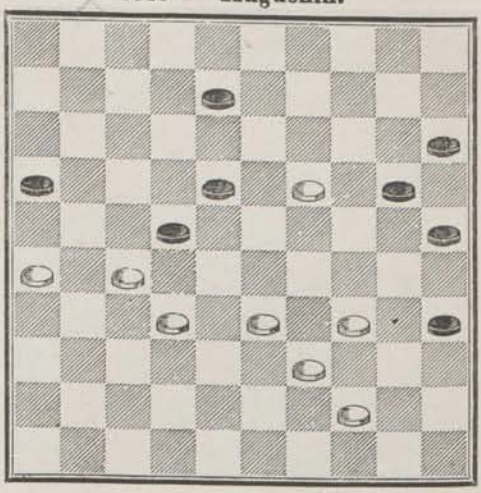
1614 — **Naqué.**



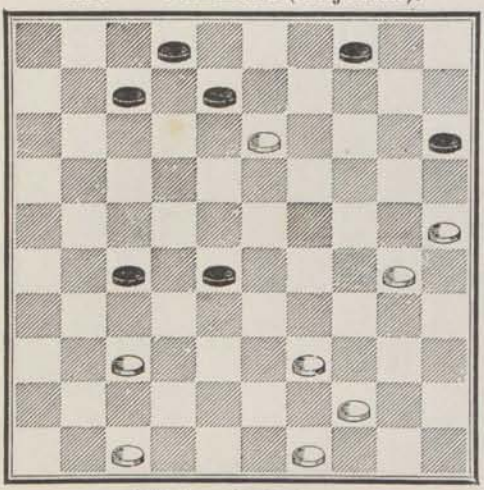
1615 — **Plagnol.**



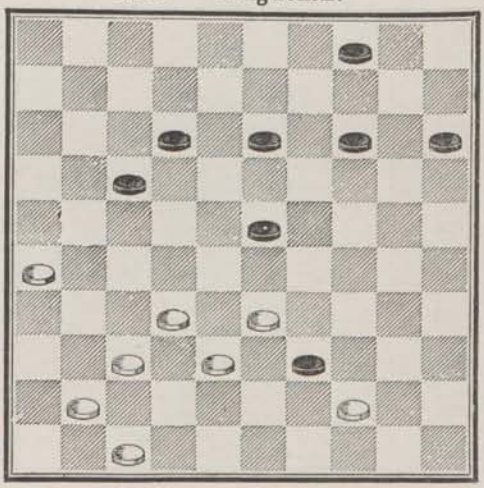
1616 — **Huguenin.**



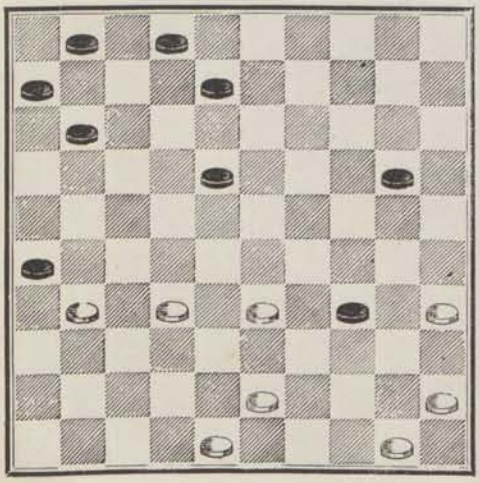
1617 — **Commard** (en jouant).



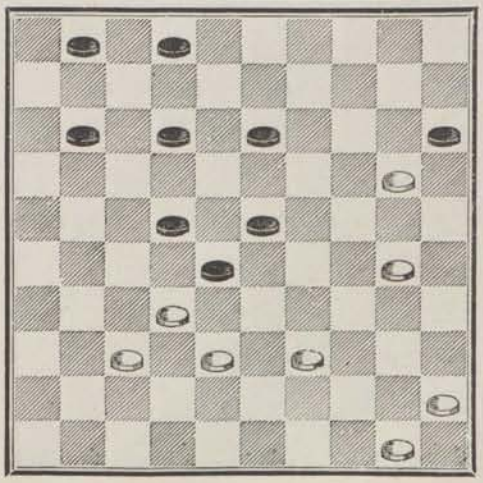
1618 — **Huguenin.**



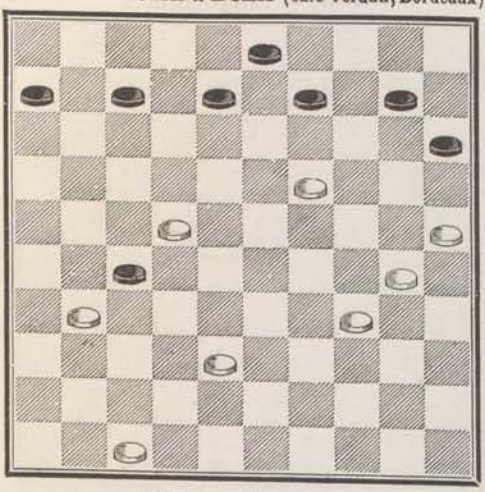
1619 — **Wardon.**



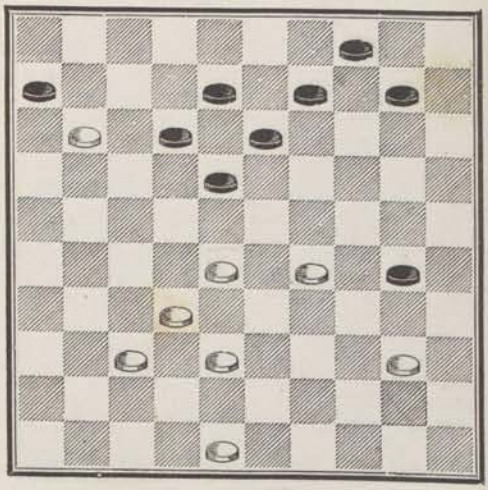
1620 — **La Revue**



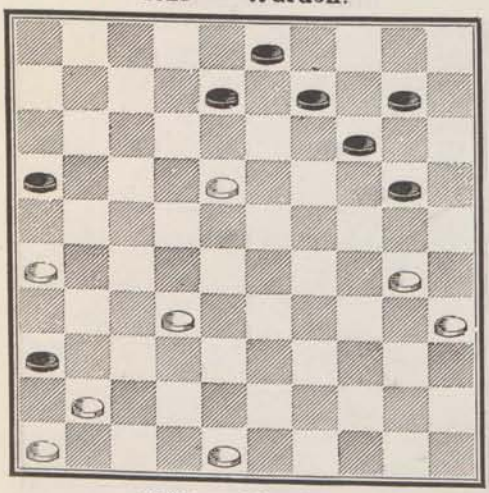
1621 – **A. Florin à Denis** (café Verdun, Bordeaux)



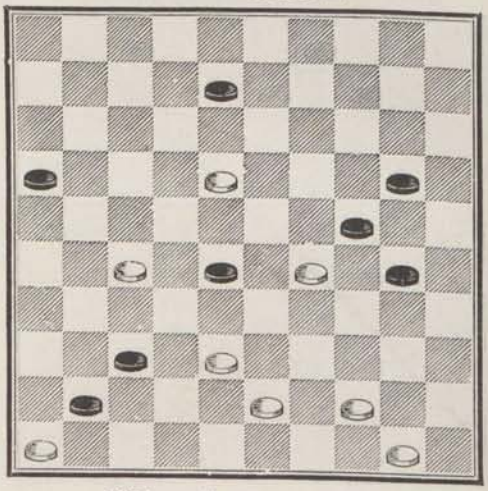
1622 — **Alix.**



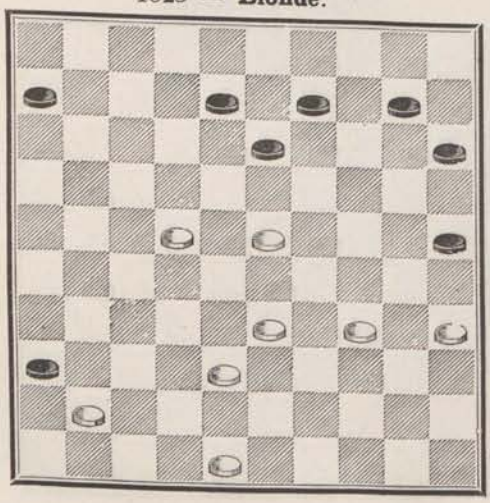
1623 — **Wardon.**



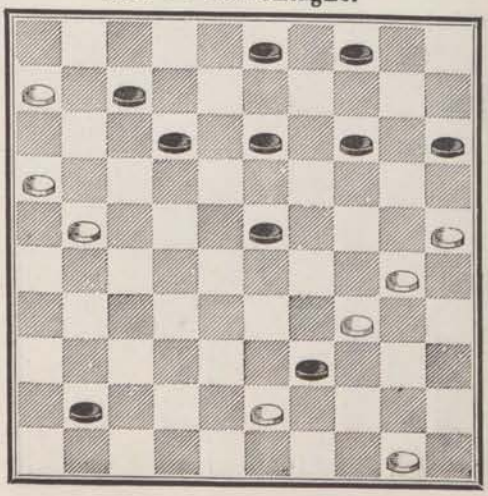
1624 — **Wardon.**



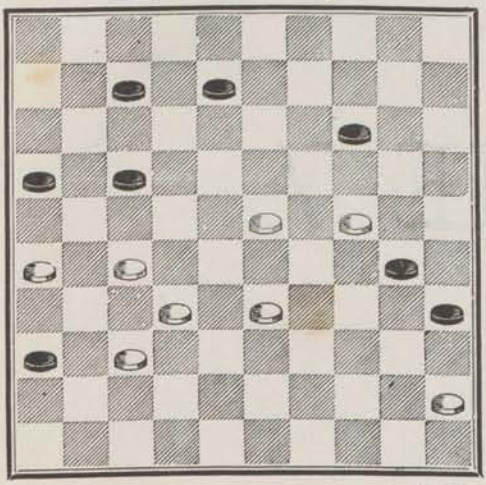
1625 — **Blonde.**



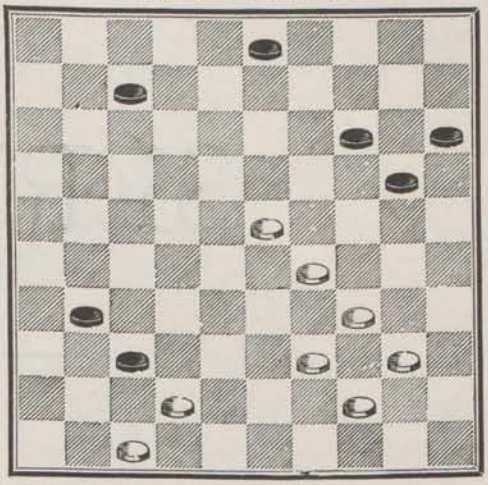
1626 — **Lamontagne.**



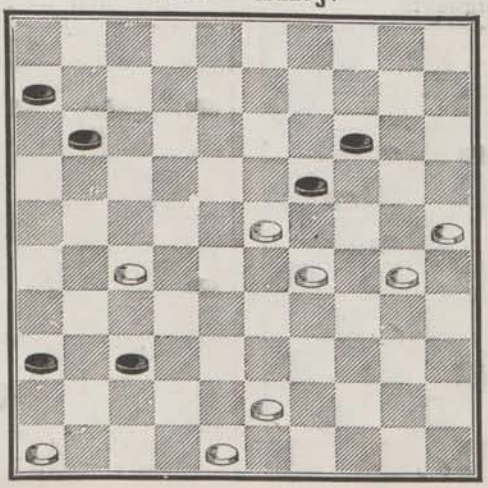
1627 — **Lamontagne.**



1628 — **Éverat.**

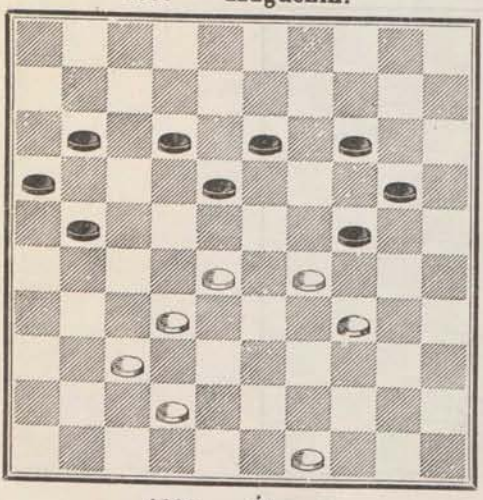


1629 — **Aubry.**

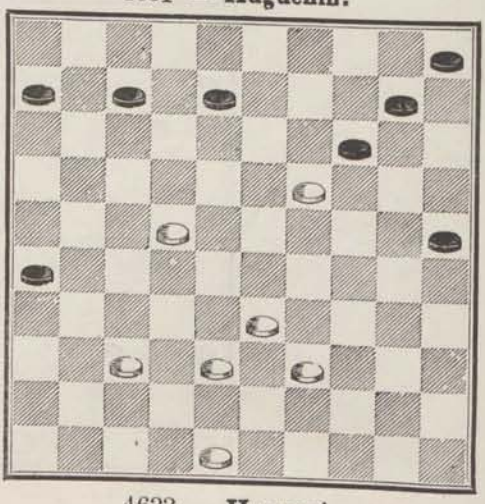


SÉRIE 7

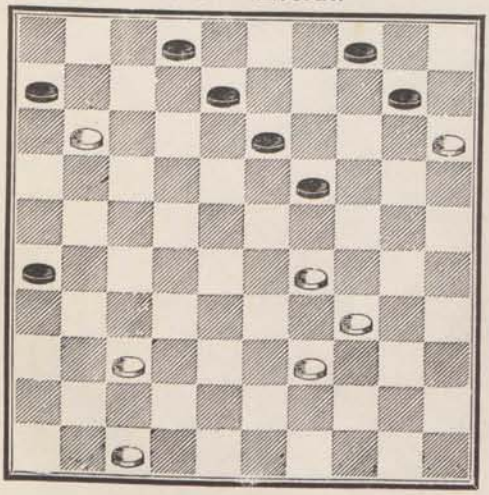
1630 — **Huguenin.**



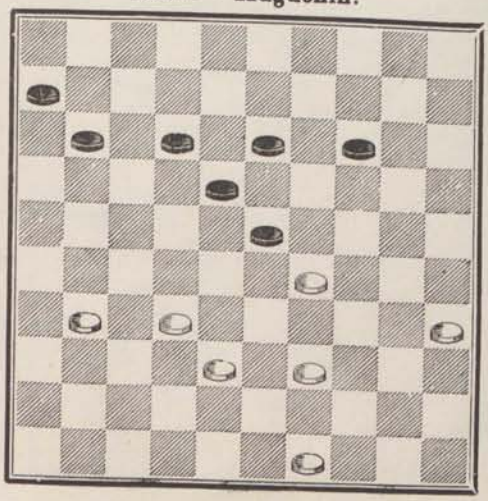
1631 — **Huguenin.**



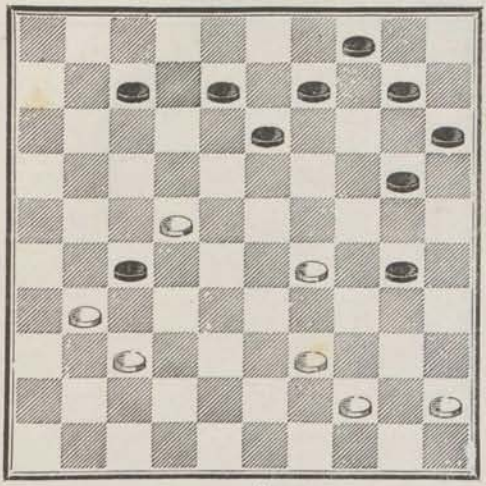
1632 — **Éverat.**



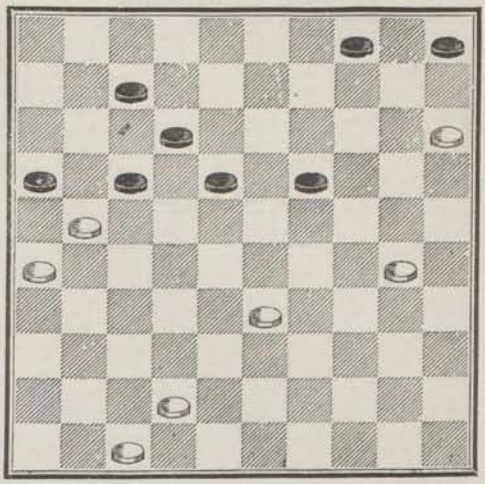
1633 — **Huguenin.**



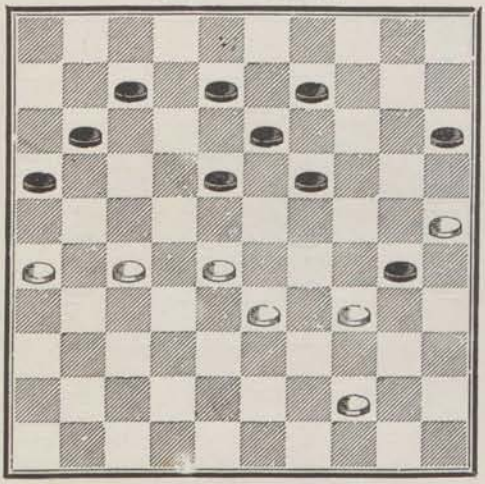
1634 — **La Revue.**



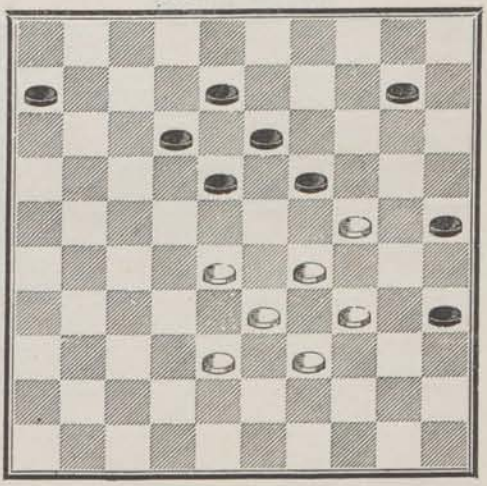
1635 — **Garnier.**



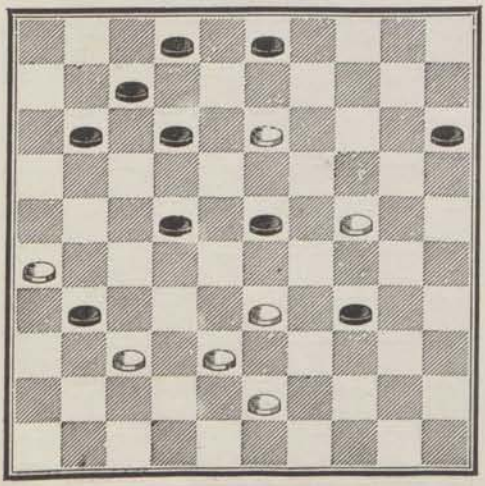
1636 — **Everat.**



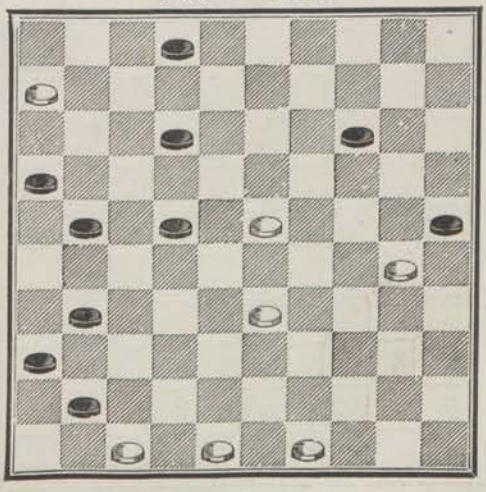
1637 — **Alix.**



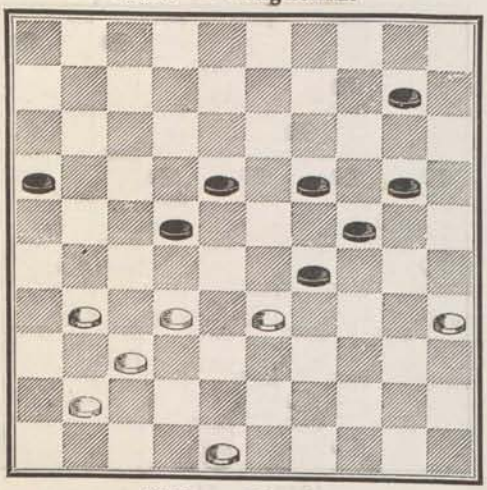
1638 — **Alix.**



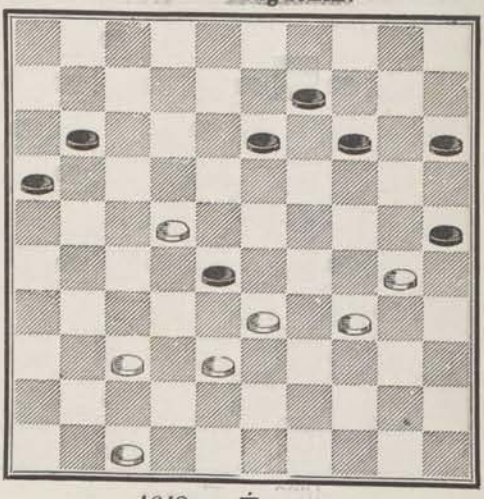
1639 — **Alix.**



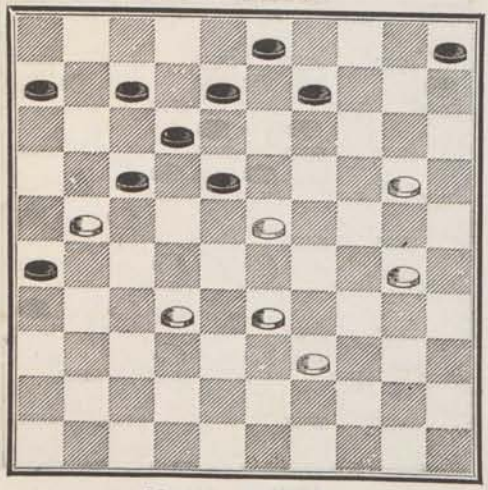
1640 — **Huguenin.**



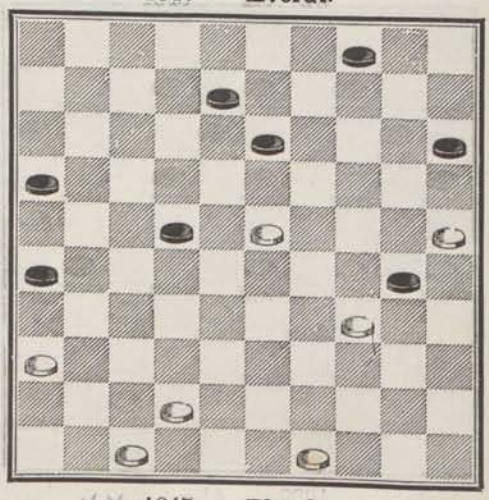
1641 — **Huguenin.**



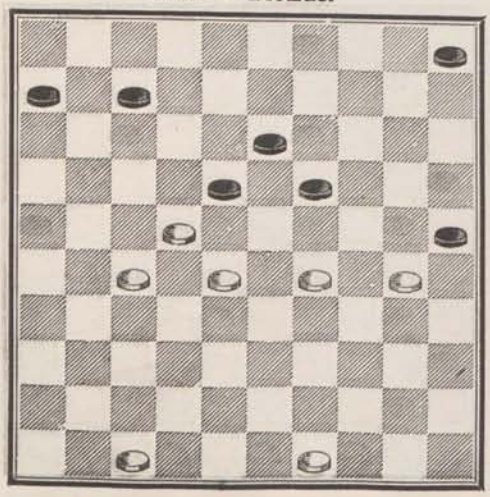
1642 — **Blonde.**



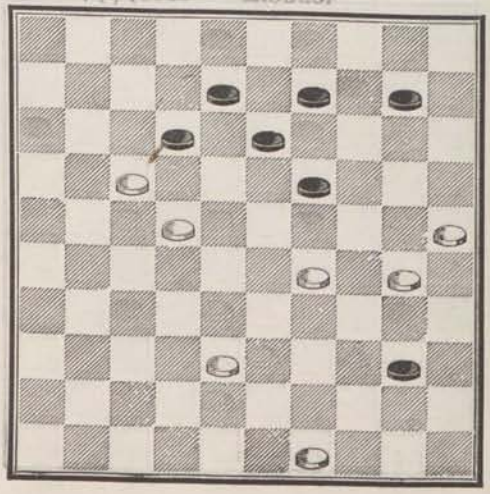
1643 — **Éverat.**



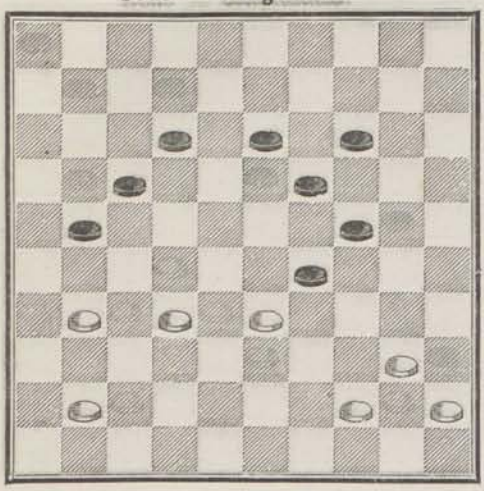
1644 — **Blonde.**



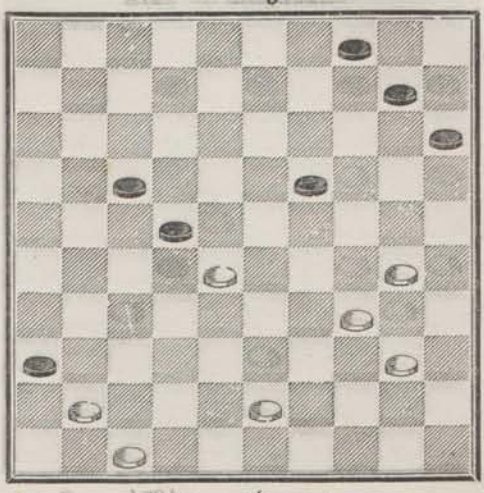
1645 — **Blonde.**



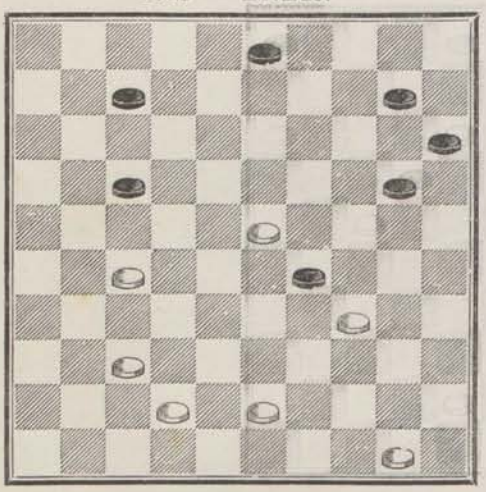
1646 — **Huguenin.**



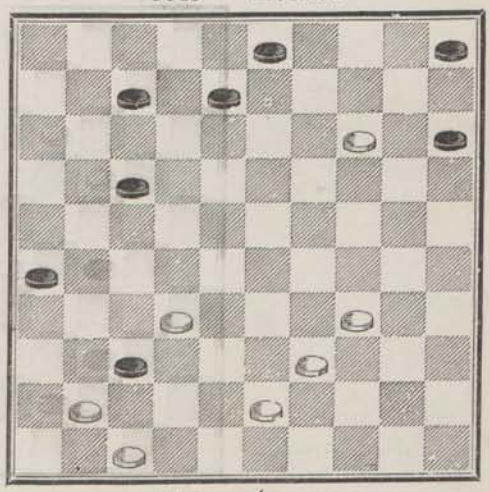
1647 — **Huguenin.**



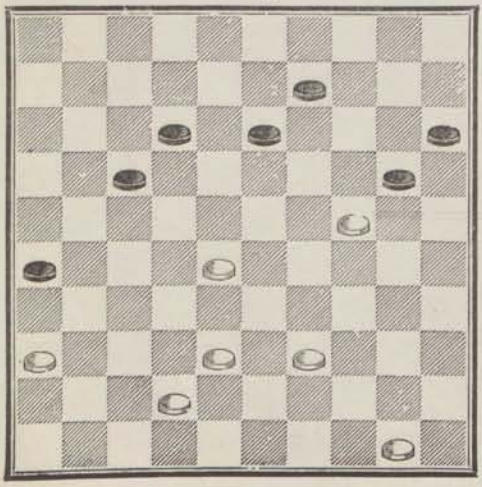
1648 — **Blonde.**



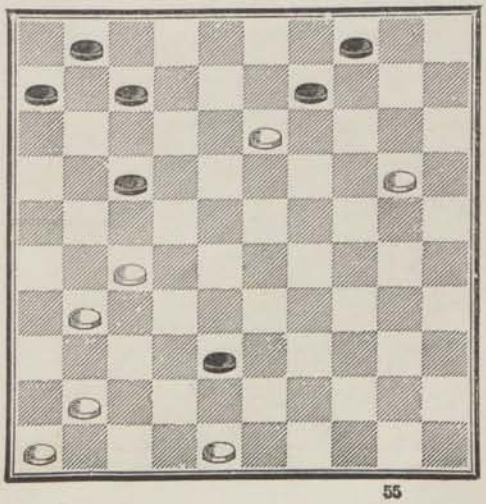
1649 — **Éverat.**



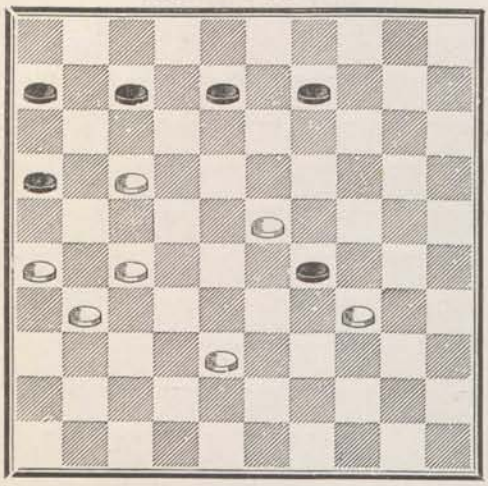
1650 — **Huguenin.**



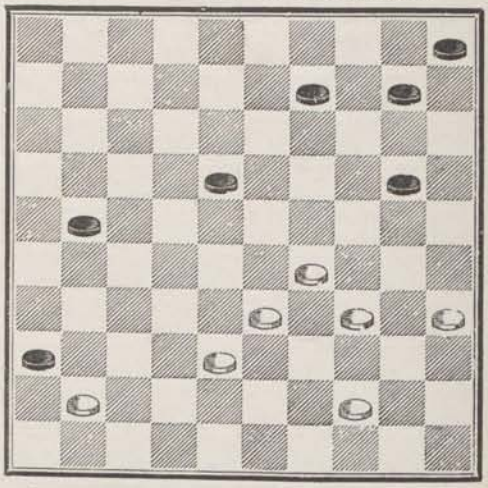
1651 — **Éverat.**



1652 — **Éverat.**

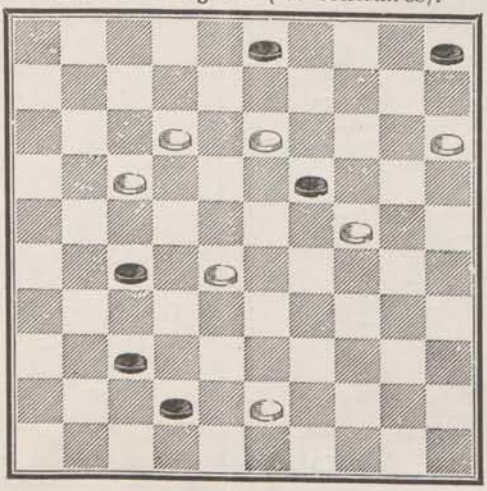


1653 — **Dufour** au **Hollandais.**



1654 — **Grégoire** (les contraires).

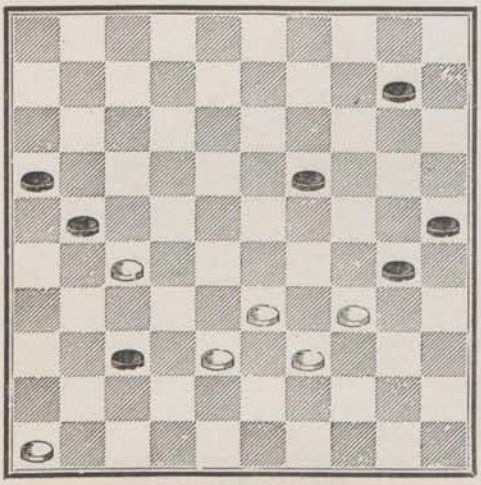
22



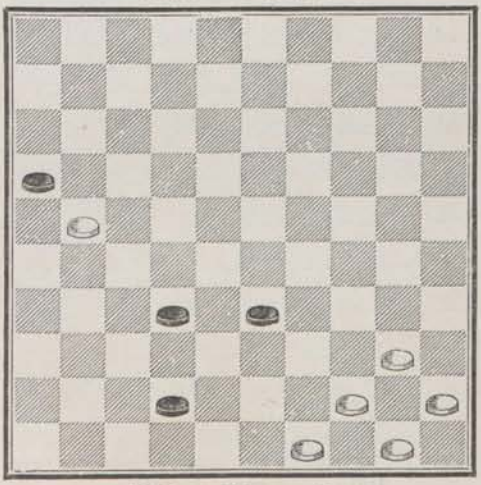
SÉRIE 6

23

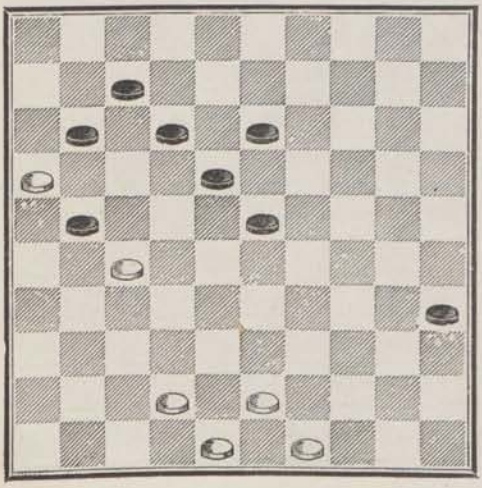
1655 — **La Revue.**



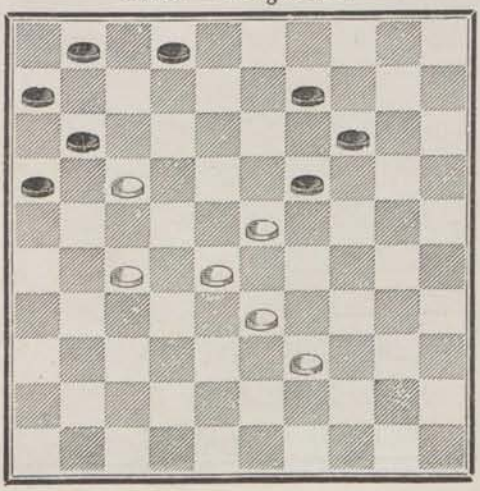
1656 — **Éverat.**



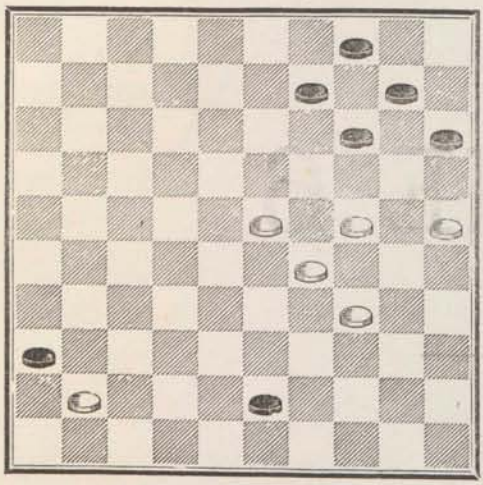
1657 — **Alix.**



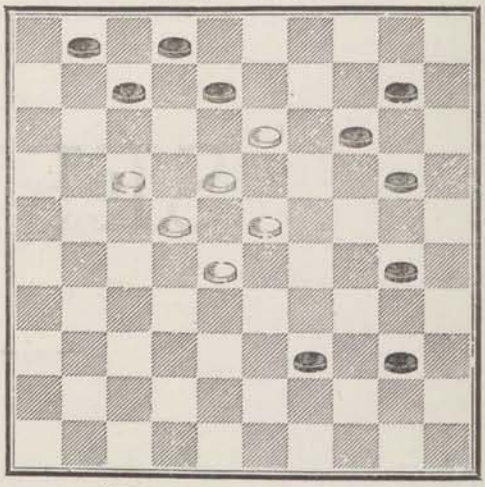
1658 — **Huguenin.**



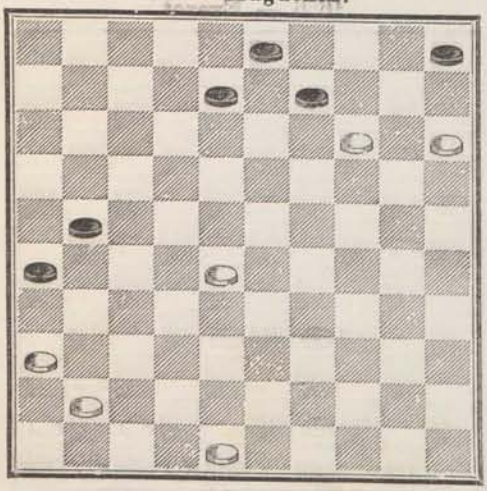
1659 — **Alix.**



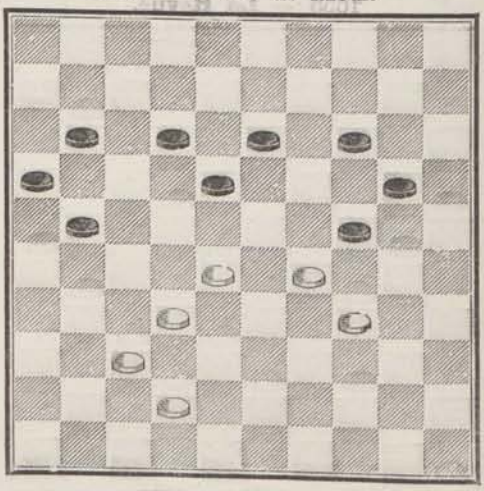
1660 — **Alix.**



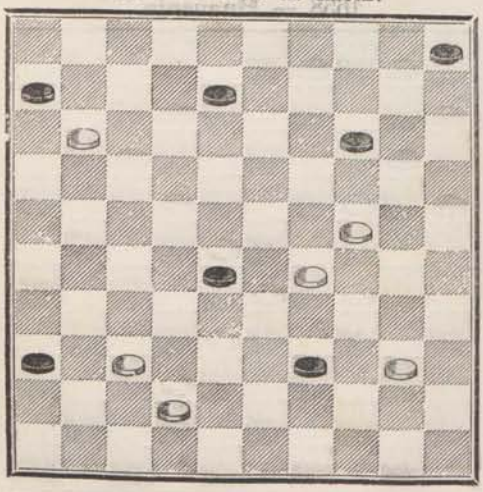
1661 — **Huguenin.**



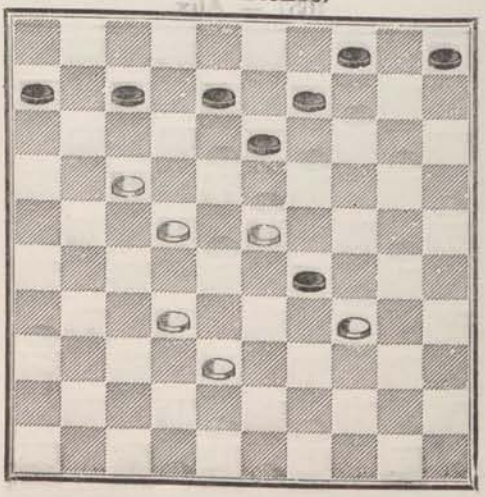
1662 — **Livre de Metz.**



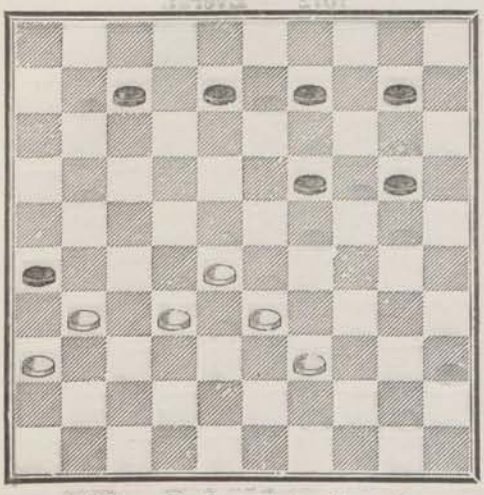
1663 — **Livre de Metz.**



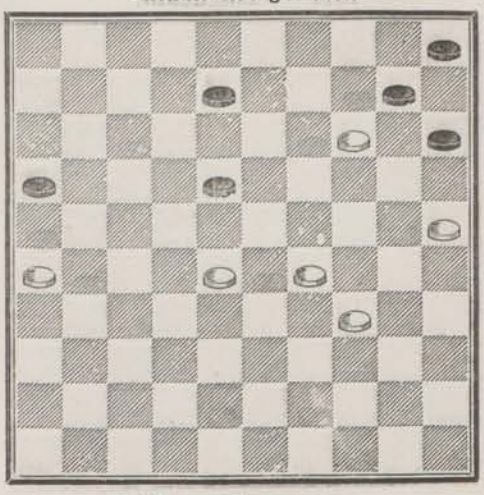
1664 — **Blonde.**



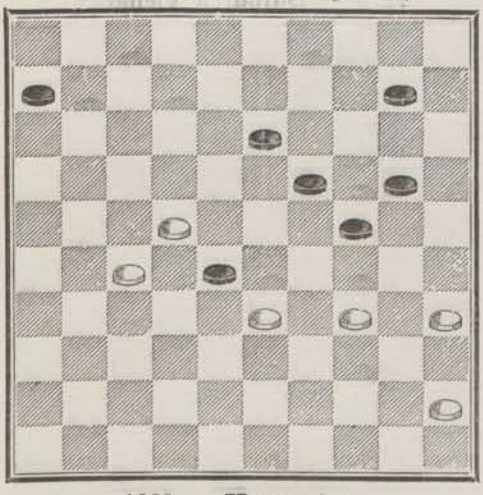
1665 — **La Revue.**



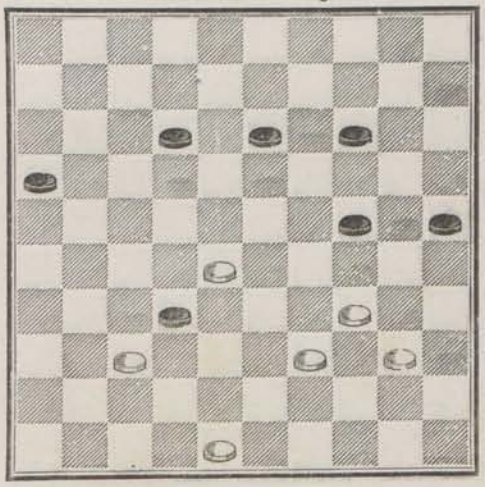
1666 — **Huguenin.**



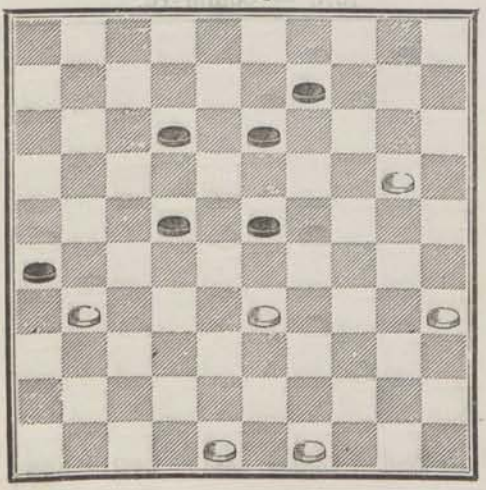
1667 — **Dufour** * (en jouant).



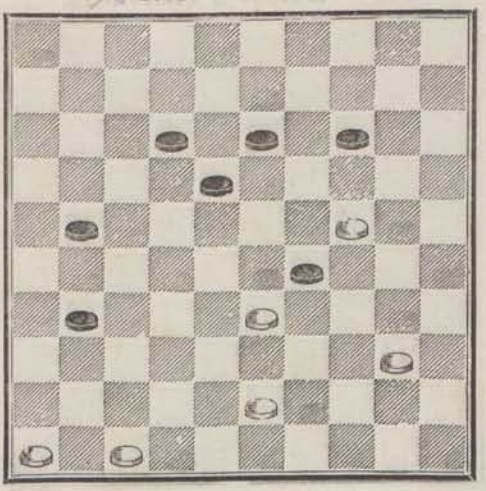
1668 — **Manoury.**



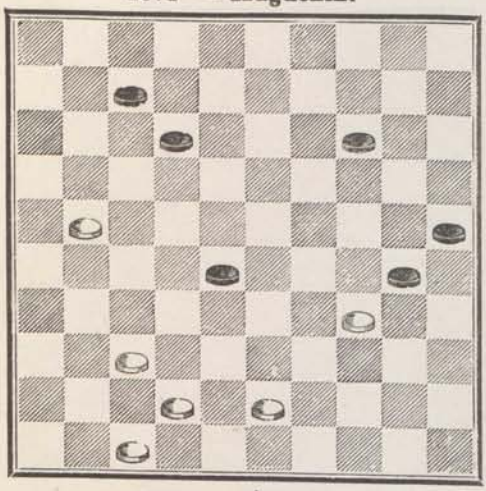
1669 — **Huguenin.**



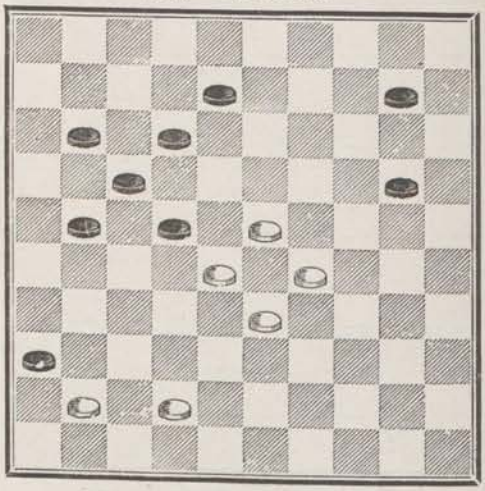
1670 — **Blonde.**



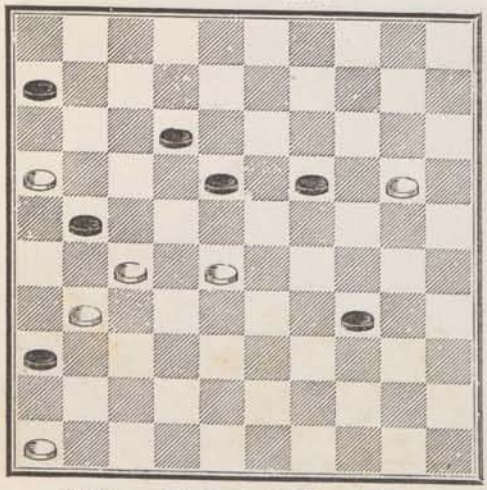
1671 — **Huguenin.**



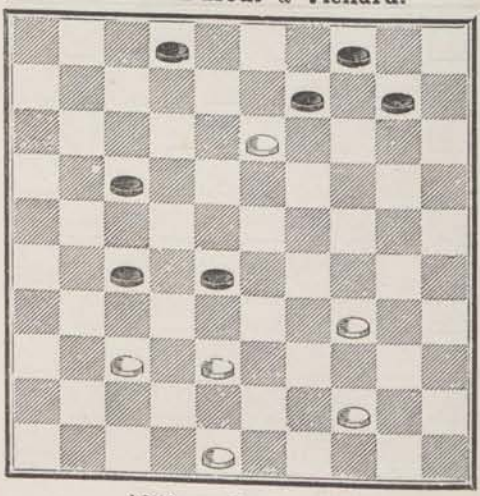
1672 — **Éverat.**



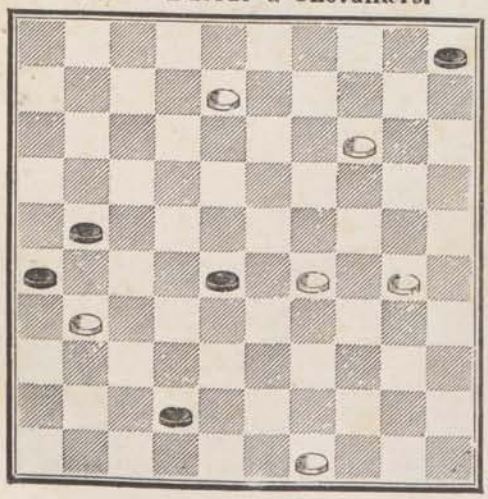
1673 — **Éverat.**



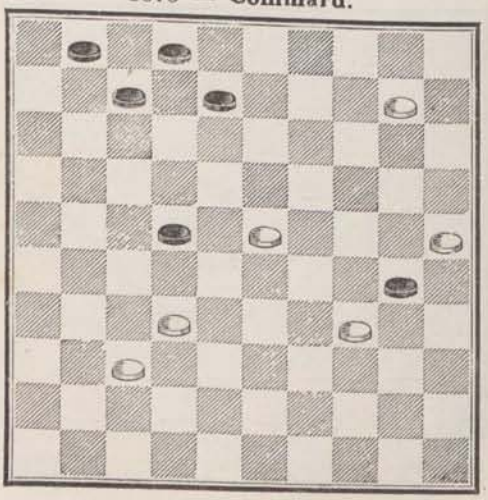
1674 — **Dufour à Viellard.**



1675 — **Dufour à Chevaliers.**



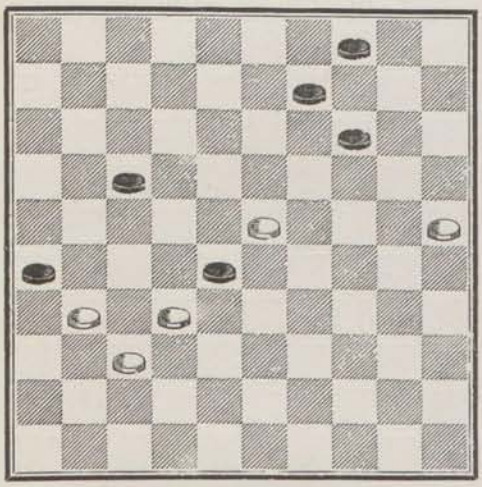
1676 — **Commard.**



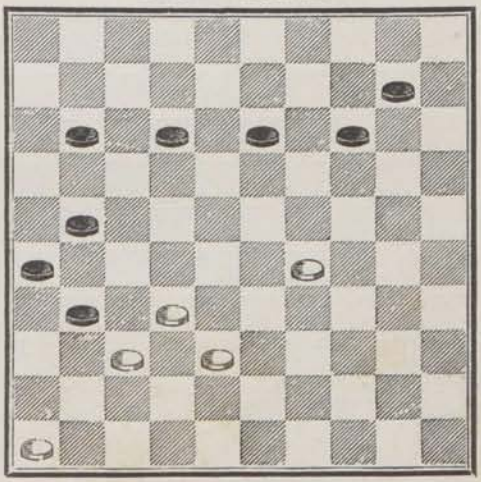
18 u

SÉRIE 5

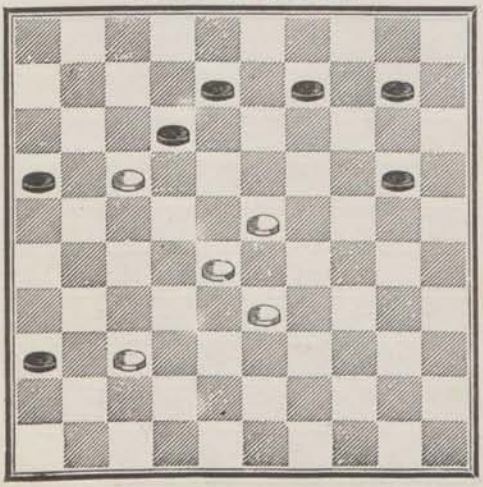
1677 — **Alix.**



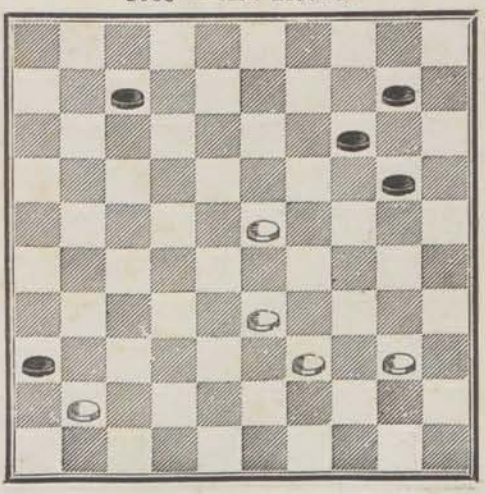
1678 — **Éverat.**



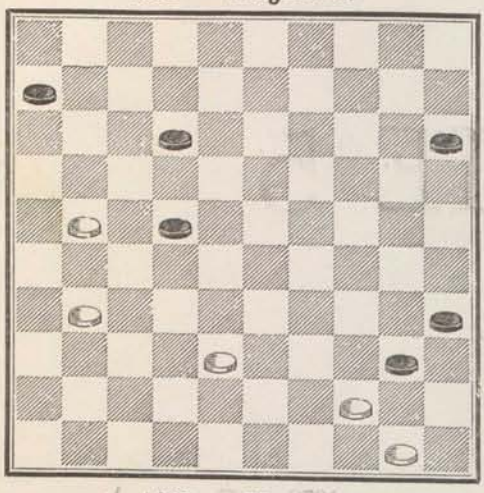
1679 — **Huguenin.**



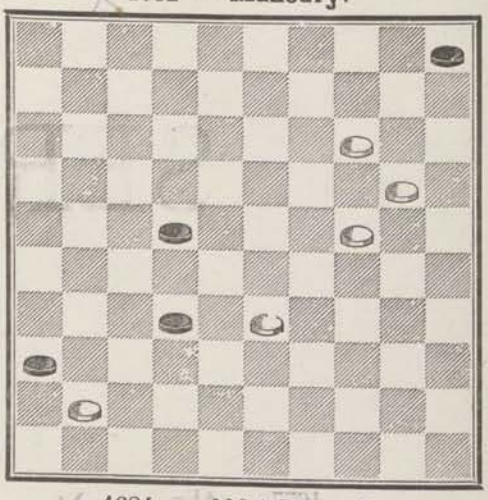
1680 — **La Revue.**



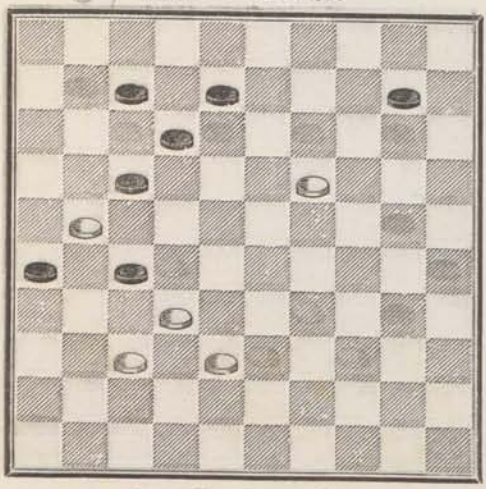
1681 — **Huguenin.**



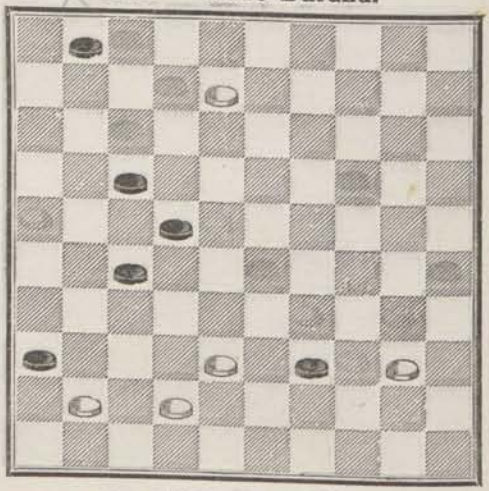
1682 — **Manoury.**



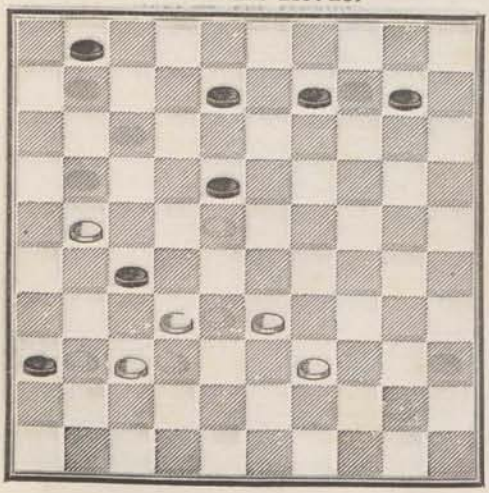
1683 — **Mendès.**



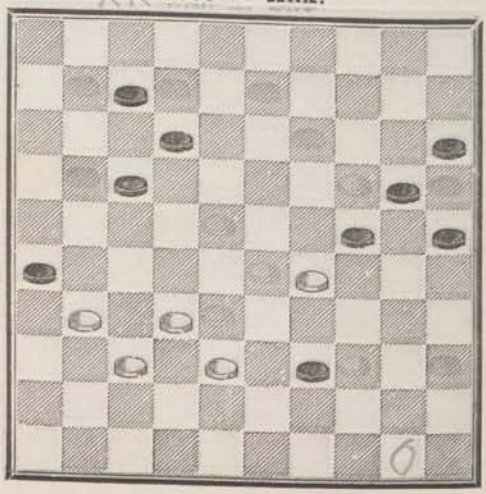
1684 — **Abbé Durand.**



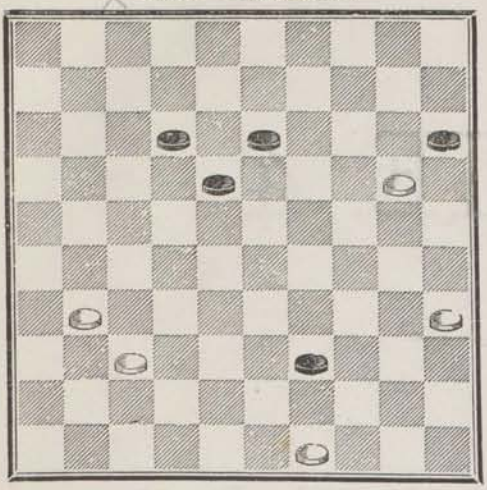
1685 — **La Revue.**



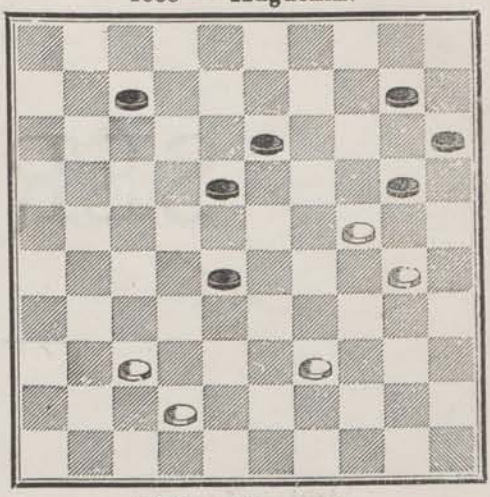
1686 — **Alix.**



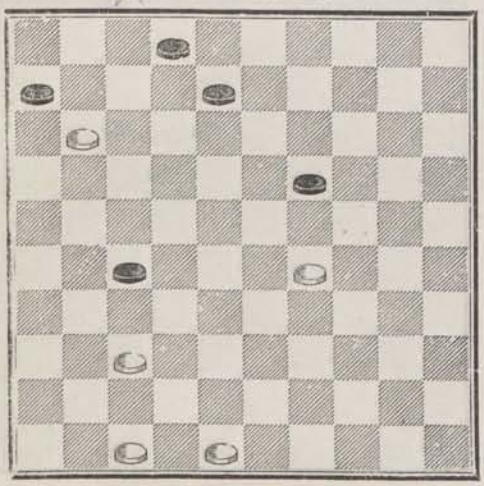
1687 — **Dufour.** *



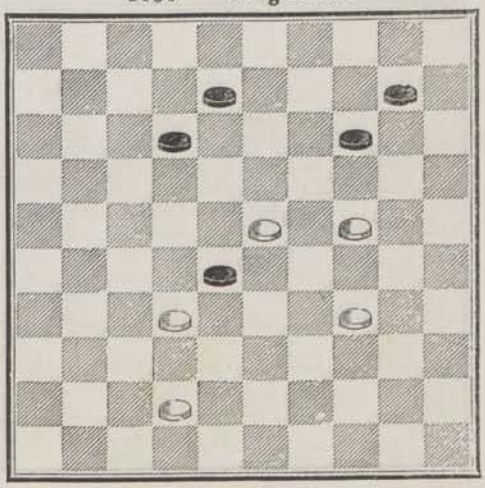
1688 — **Huguenin.**



1689 — **Stams.**

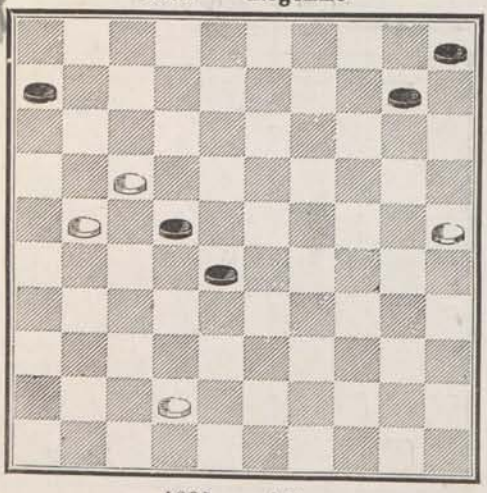


1690 — **Huguenin.**

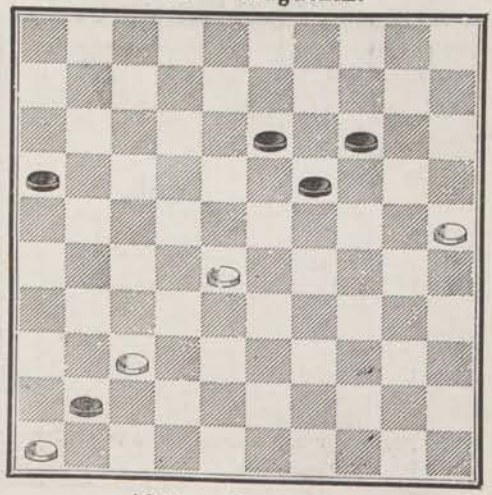


SÉRIE 4

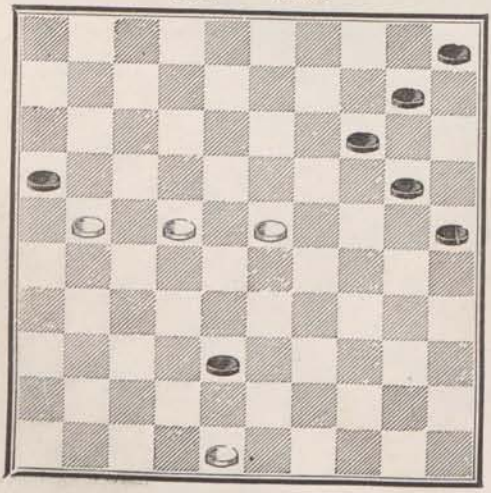
1691 — **Legenne**



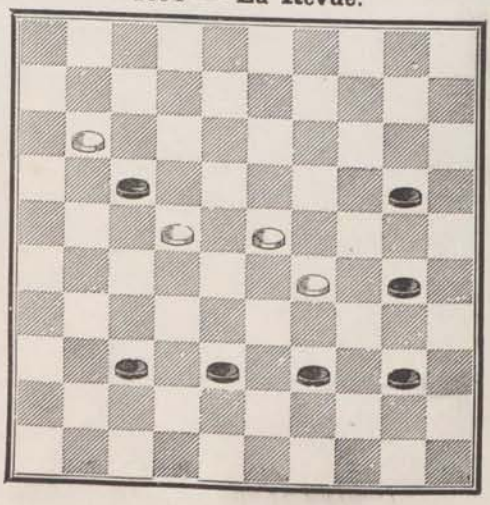
1692 — **Huguenin.**



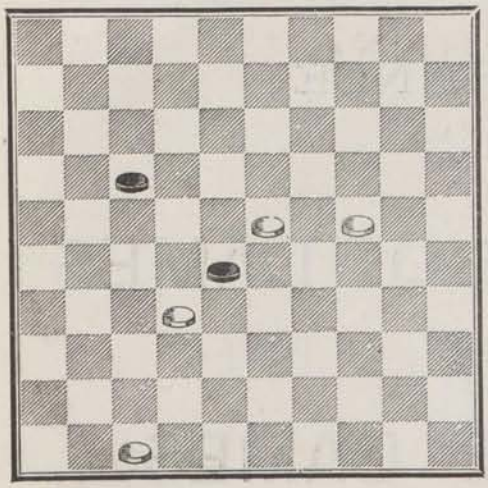
1693 — **Alix.**



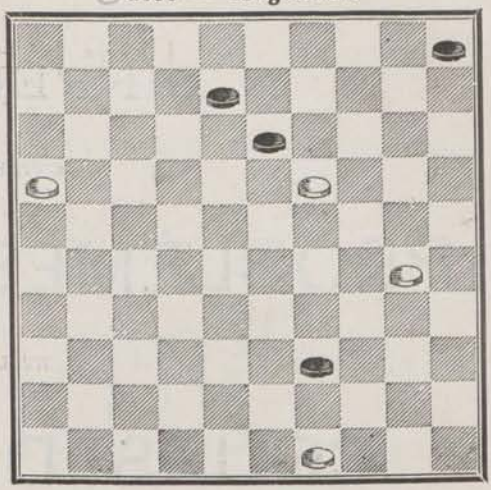
1694 — **La Revue.**



1695 — **Blonde.**



1696 — **Huguenin.**



DIFFÉRENCE

ENTRE LES

PROBLÈMES DE DAMES

ET LES

COUPS DE DAMES

J'ai fait dans mon traité une grande distinction entre le problème de Dames et le coup de Dames.

Un problème de Dames est un coup qui se fait avec une position de pions qu'il est impossible de rencontrer dans une partie.

Un coup de Dames est un coup bâti sur une position de pions *vraisemblable*, c'est-à-dire susceptible de se présenter dans une partie.

J'ai toujours attaché une grande valeur au coup de Dames, dans ce sens qu'il est utile de chercher à découvrir l'idée qui a servi à le composer.

Les problèmes n'offrent point d'intérêt pour le jeu de la partie ; ils ne peuvent qu'exercer l'esprit à trouver des prises plus ou moins cachées.

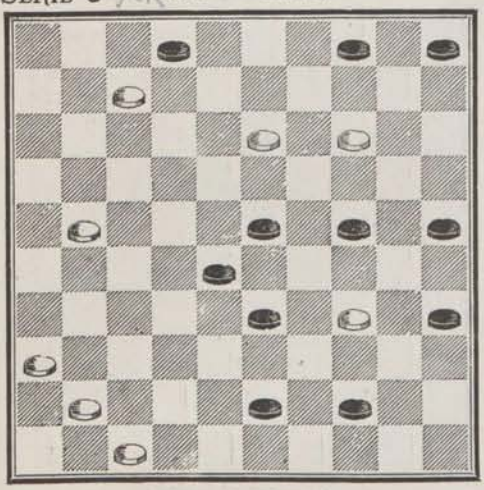
Les coups de la 3e partie sont classés par série, comme ceux de la 1re et de la 2me partie, avec cette différence que les séries se suivent sans interruption et ne sont indiquées que par un chiffre placé sur le premier coup de chaque groupe.

3ME PARTIE.

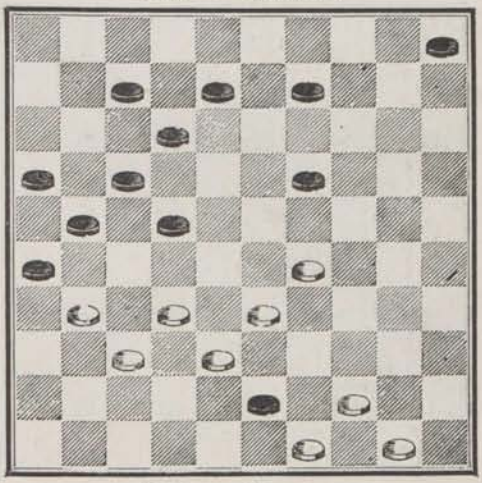
PROBLÈMES

SÉRIES 9 & AU-DESSUS

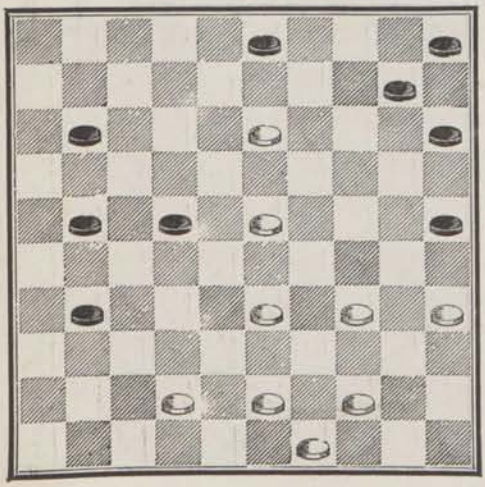
SÉRIE 9 — 1697 — **Clerc.**



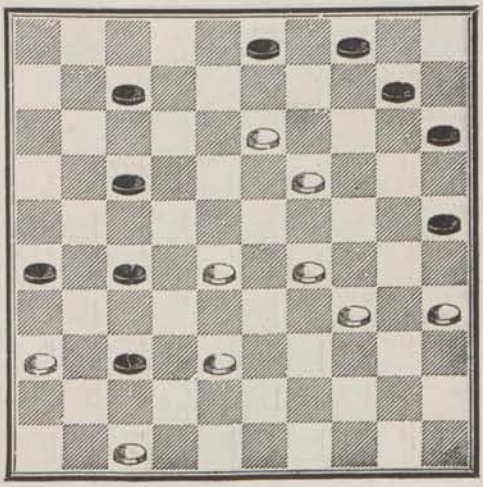
1698 — **Wardon.**



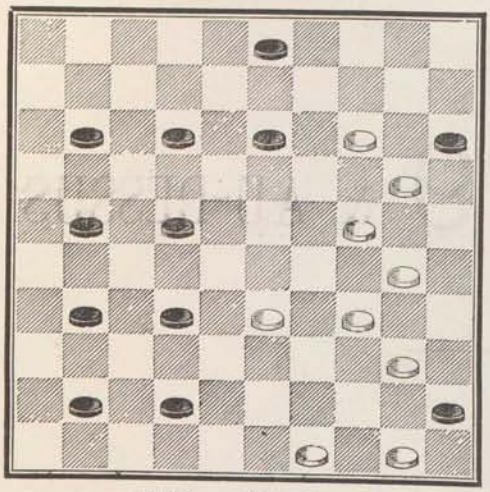
1699 — **Blonde.**



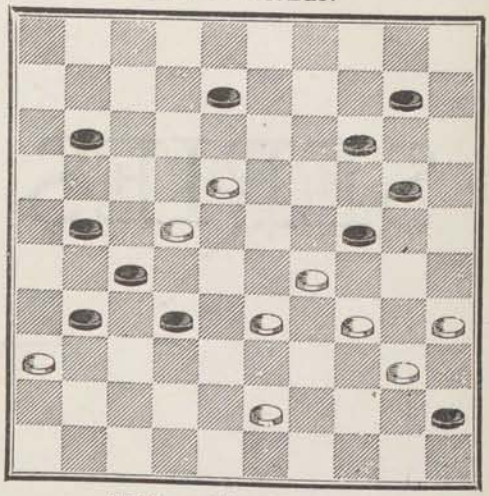
1700 — **Blonde.**



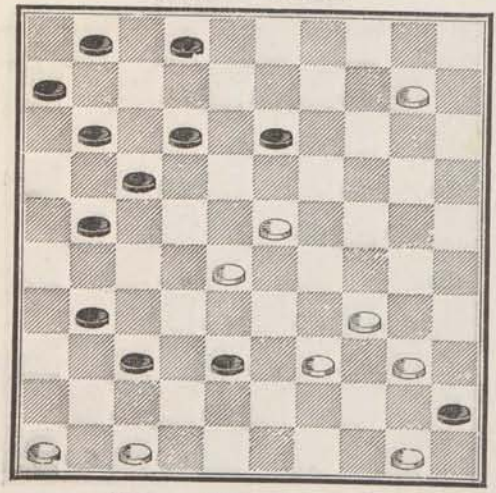
1701 — **Commard.**



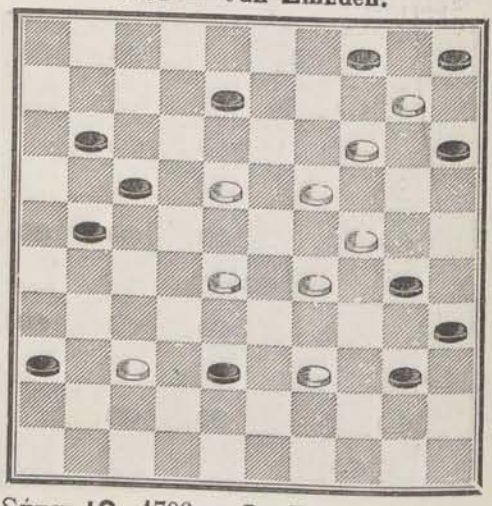
1702 — **Blonde.**



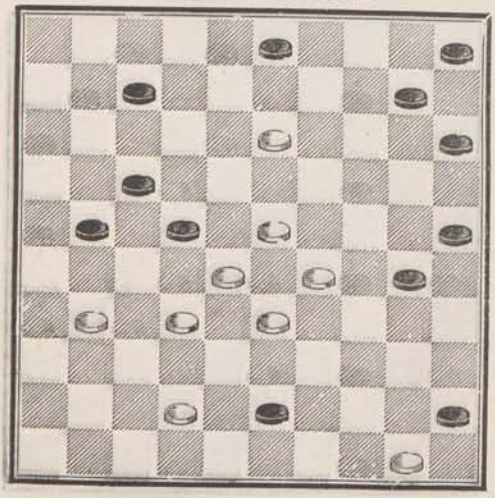
1703 — **Blonde.**



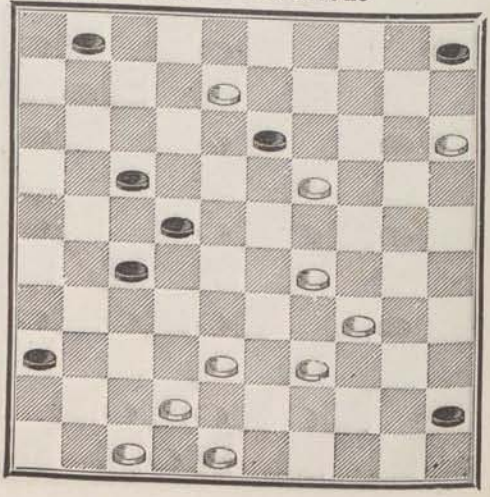
1704 — **Van Embden.**



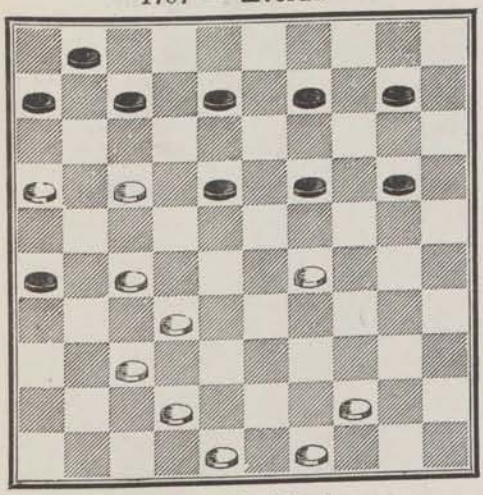
1705 — **Van Embden.**



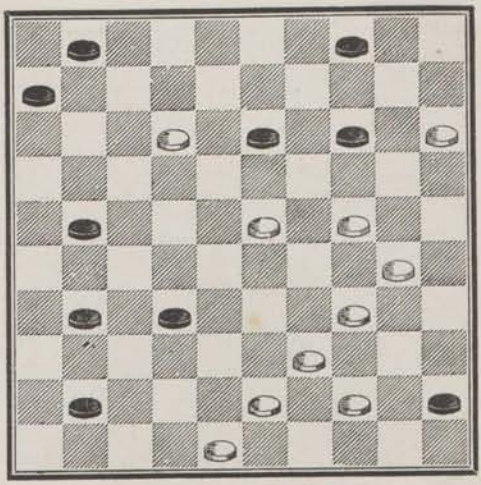
SÉRIE **10** 1706 — **La Revue**



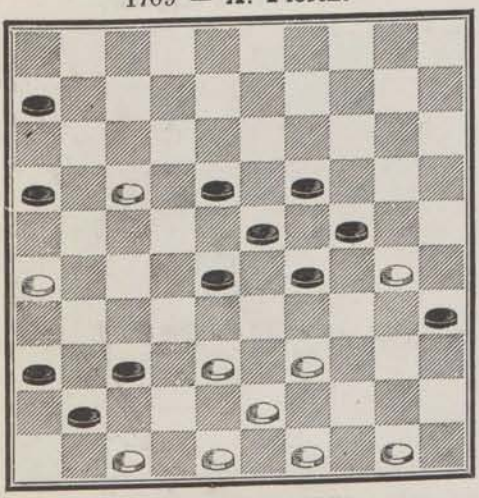
1707 — **Éverat.**



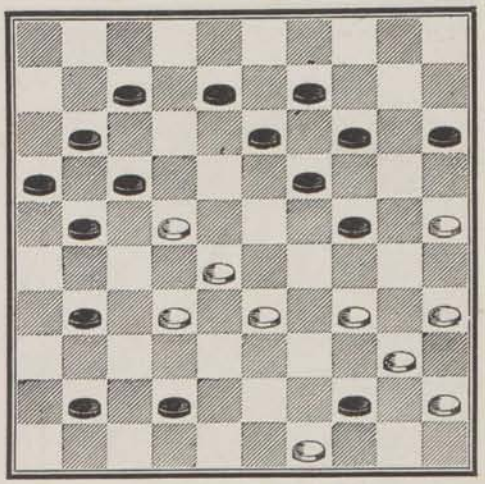
1708 — **Van Embden.**



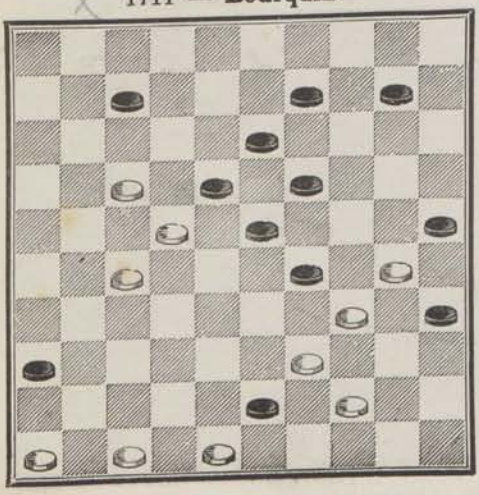
1709 — **A. Florin.**



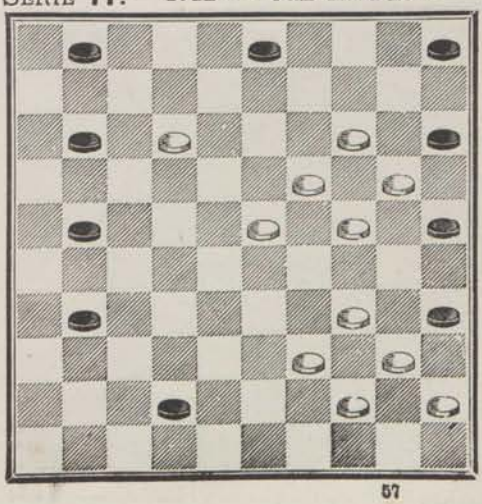
1710 — **Wardon.**



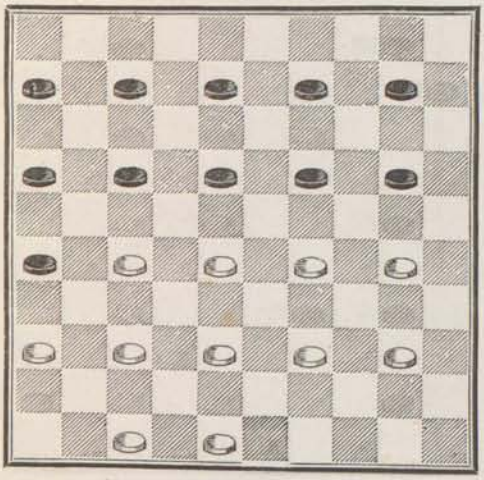
1711 — **Bourquin.**



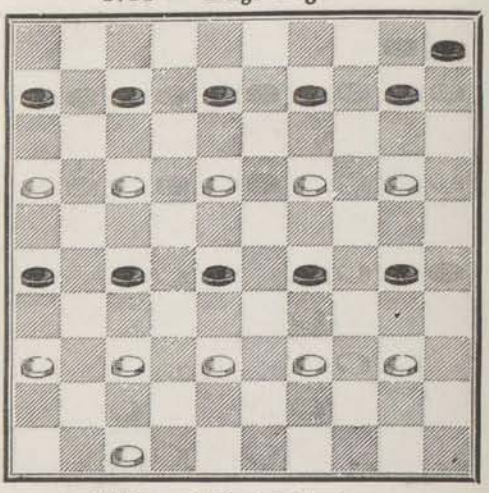
SÉRIE **II.** 1712 — **Van Embden.**



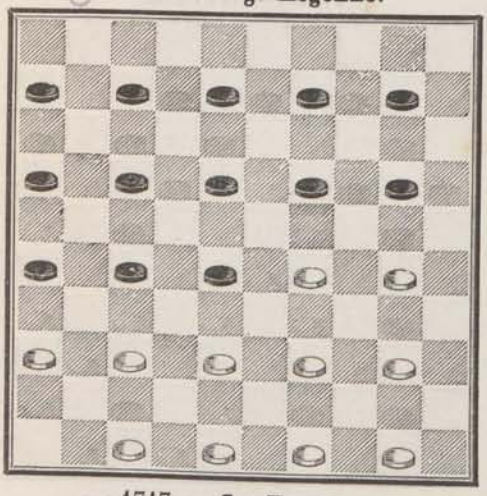
1713 — **Eug. Legenne.**



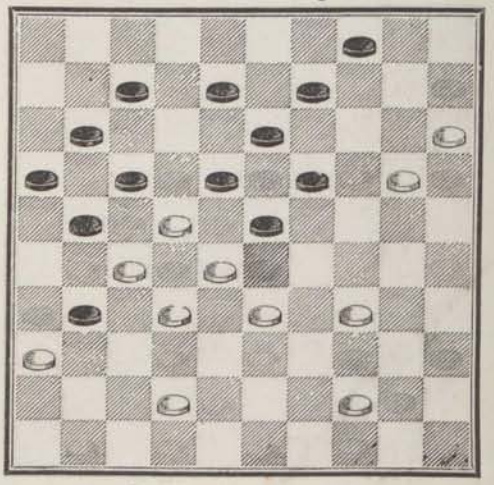
1714 — **Eug. Legenne.**



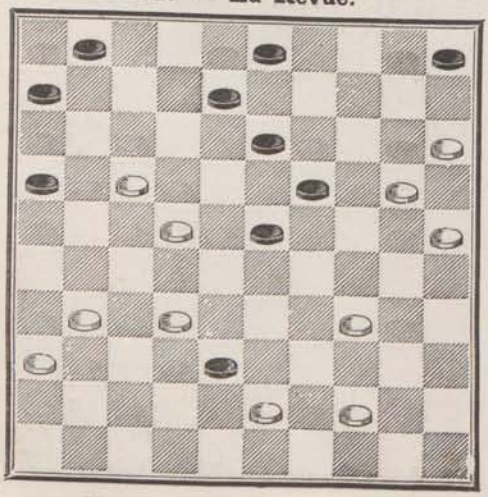
1715 — **Eug. Legenne.**



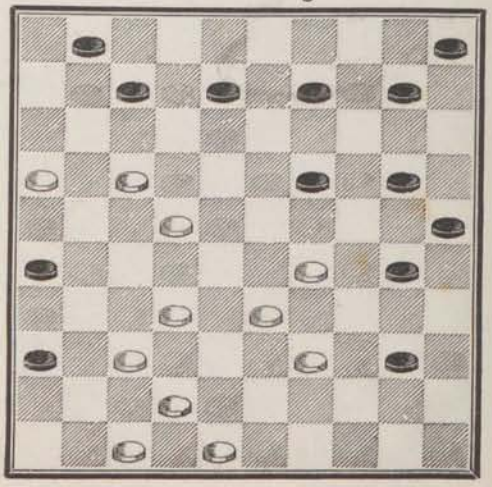
1716 — **Alfred Régnier.**



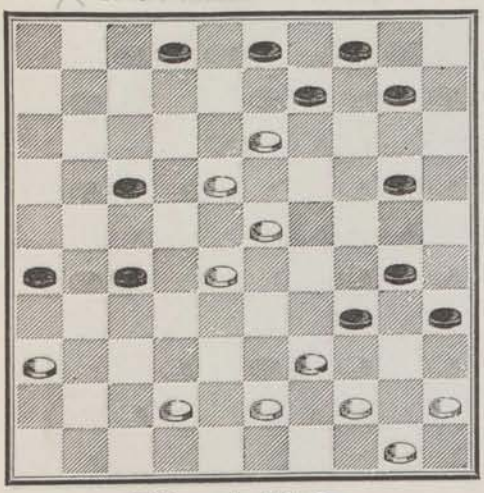
1717 — **La Revue.**



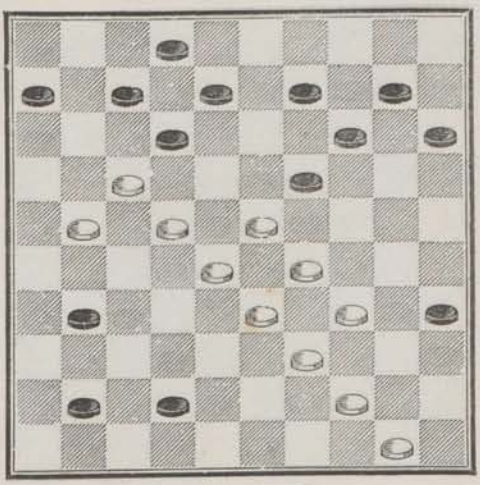
1718 — **Pradiguat.**



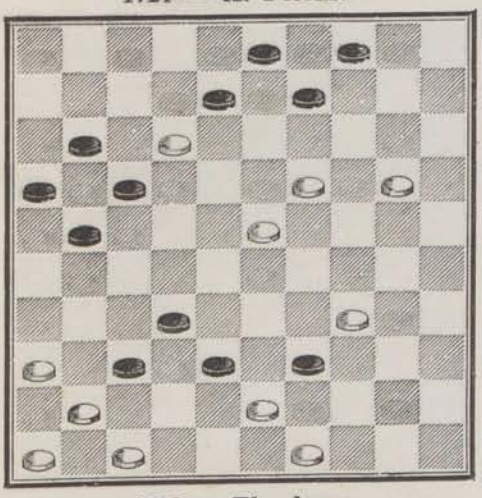
1719 — **Un Hollandais.**



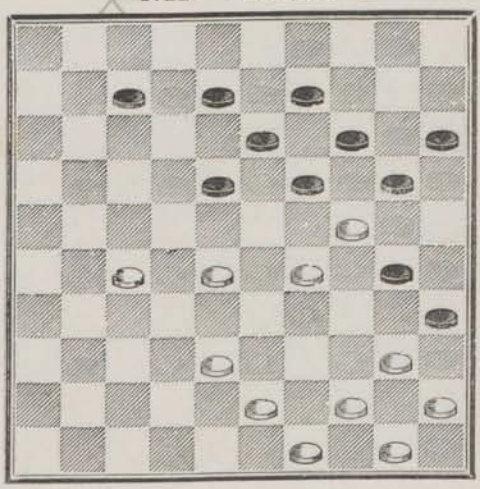
1720 — **Wardon.**



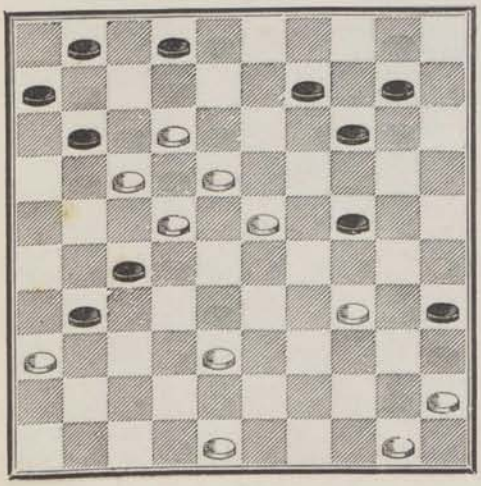
1721 — **A. Florin.**



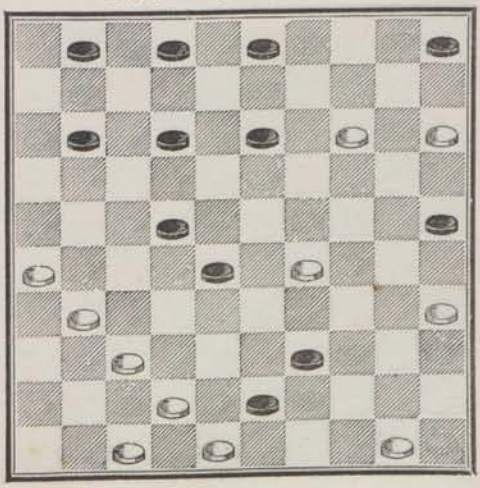
1722 — **Blonde.**



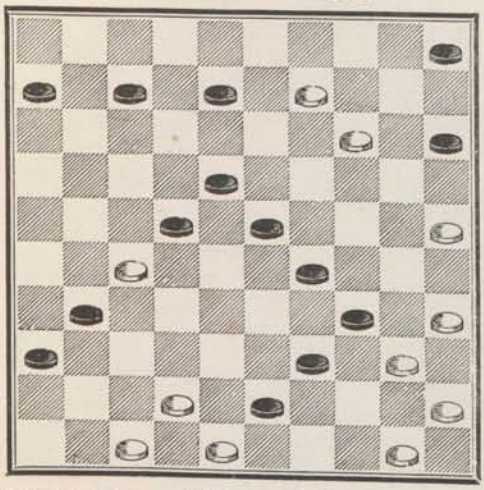
1723 — **Blonde.**



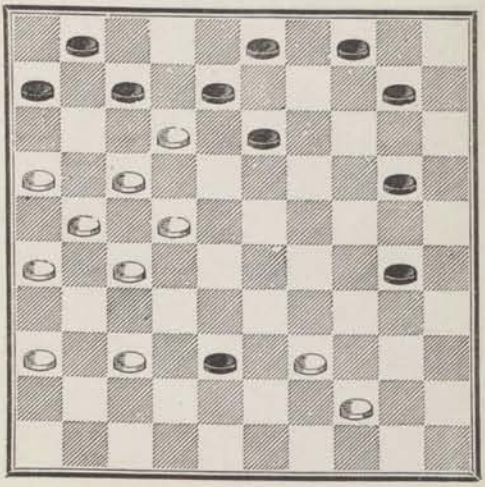
1724 — **Van Embden.**



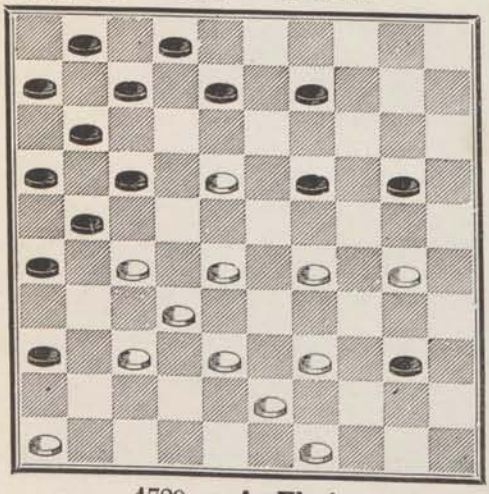
1725 — **Van Embden**



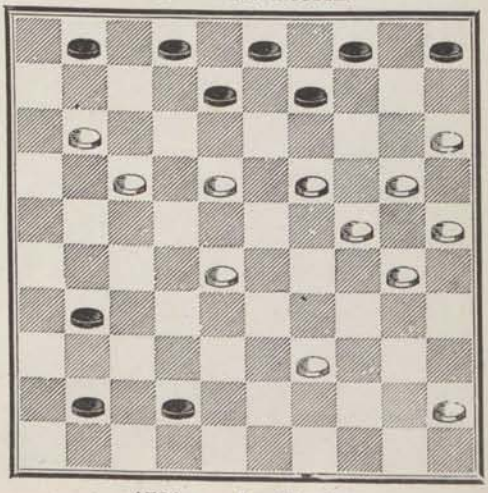
1726 — **Commard.**



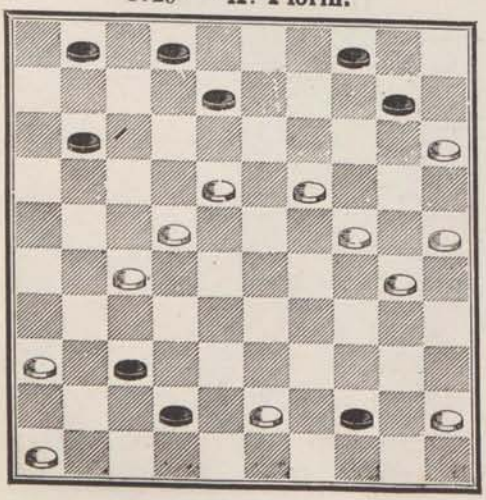
SÉRIE **12.** 1727 — **Dufour.**



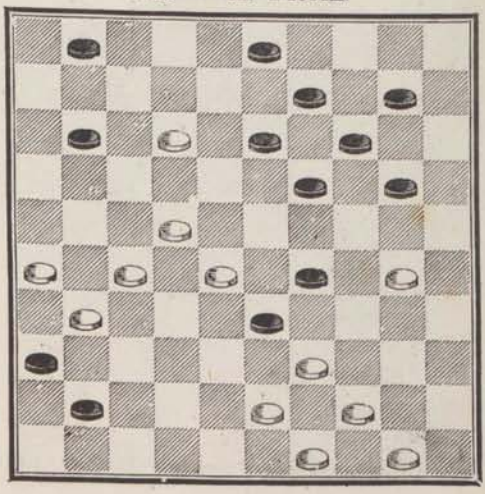
1728 — **A. Florin.**



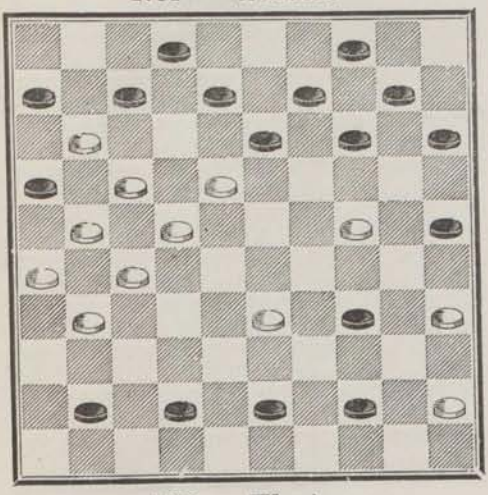
1729 — **A. Florin.**



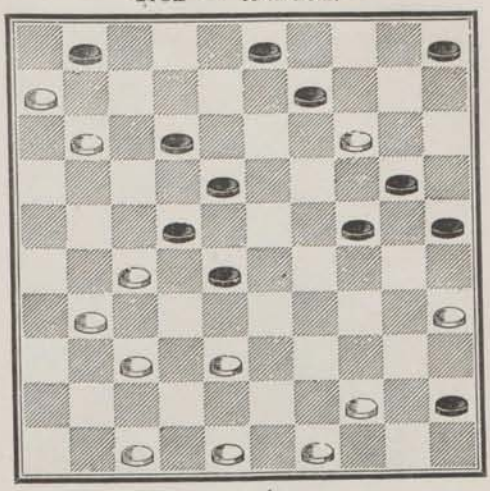
1730 — **A. Florin.**



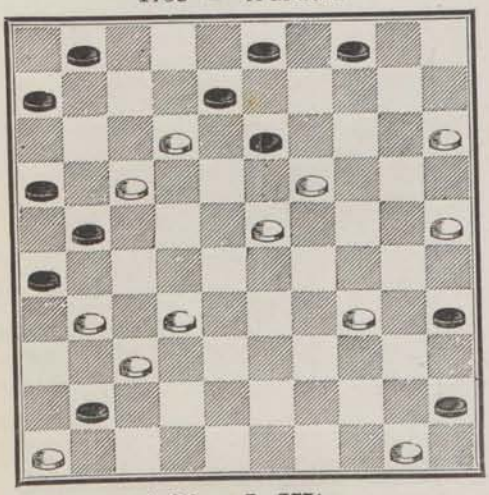
1731 — **Wardon.**



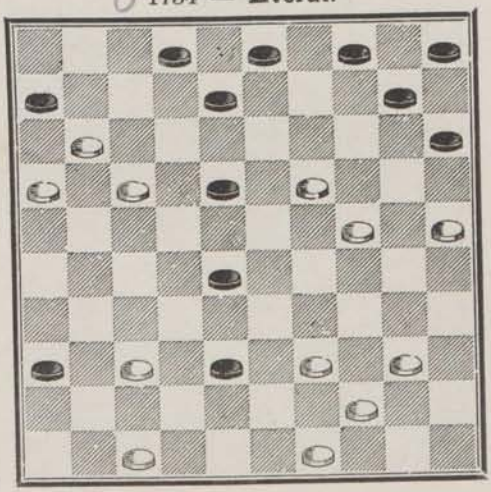
1732 — **Wardon.**



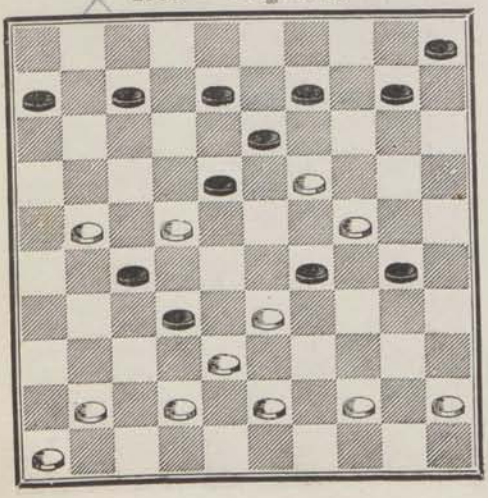
1733 — **Wardon.**



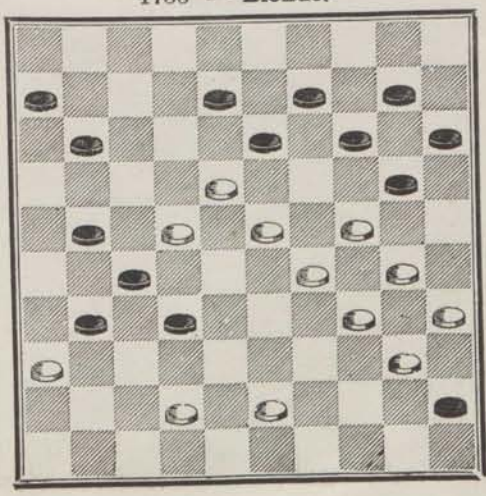
1734 — **Éverat.**



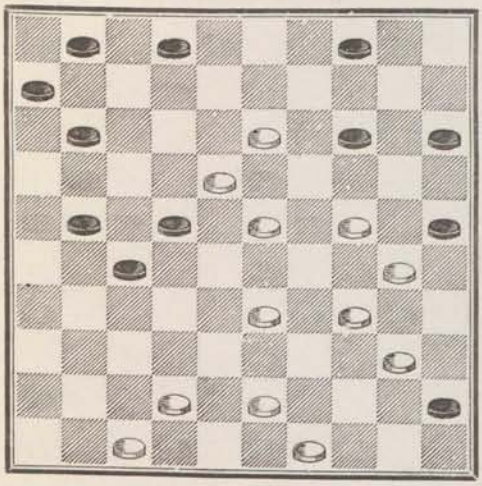
1735 — **La Hève.**



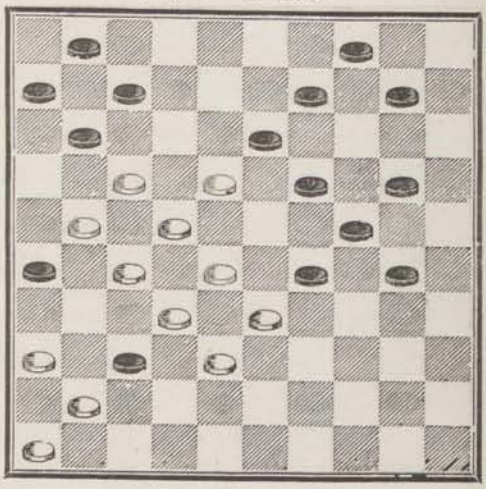
1736 — **Blonde.**



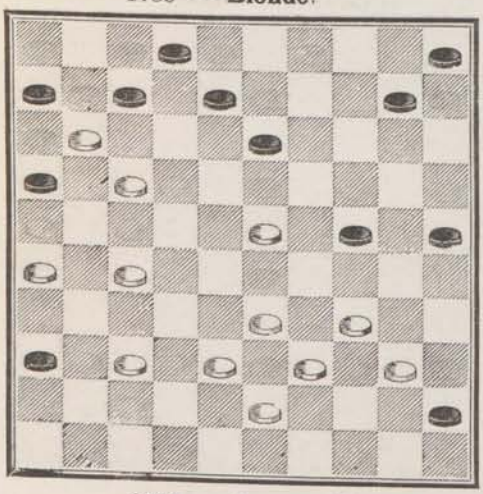
1737 — **Commard.**



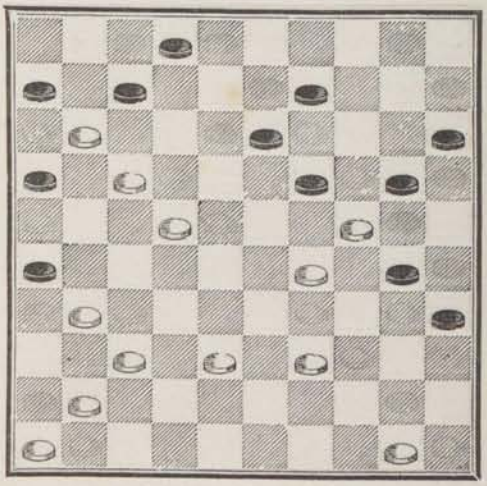
1738 — **Blonde.**



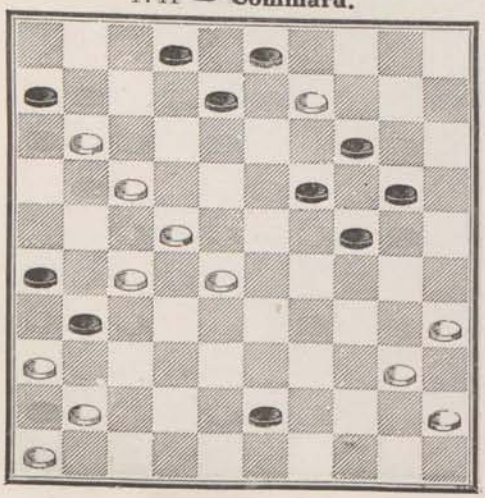
1739 — **Blonde.**



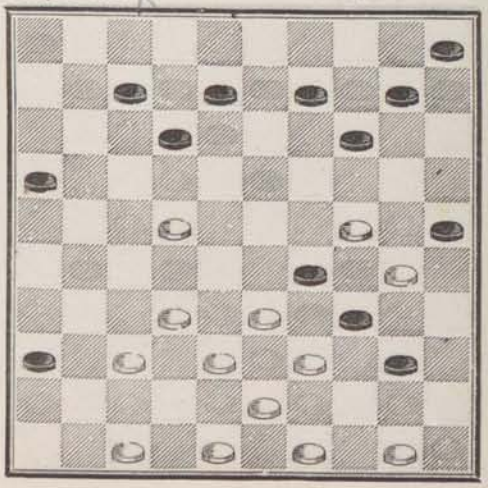
1740 — **Commard.**



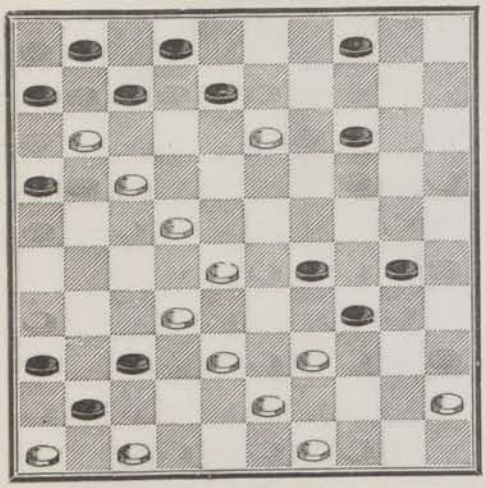
1741 — **Commard.**



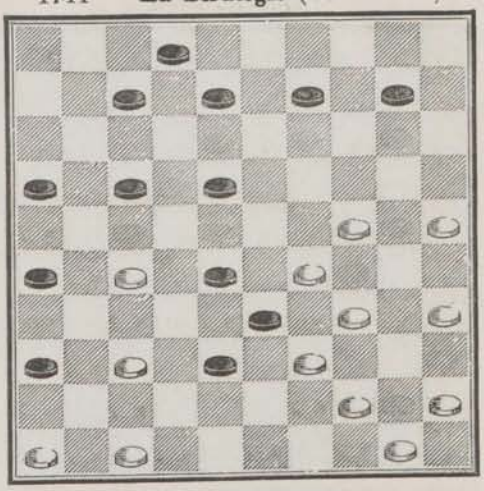
SÉRIE **13.** 1742 — **Dufour.** *



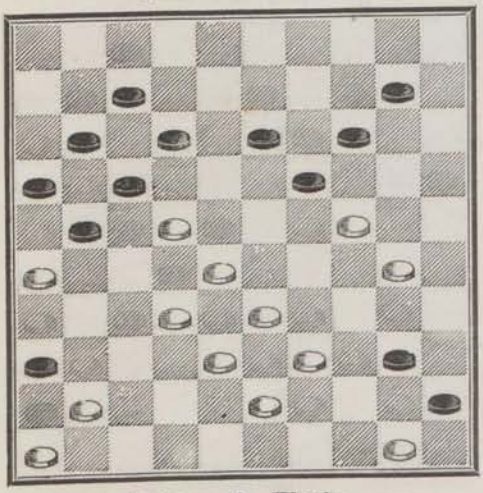
1743 — **La Hève.**



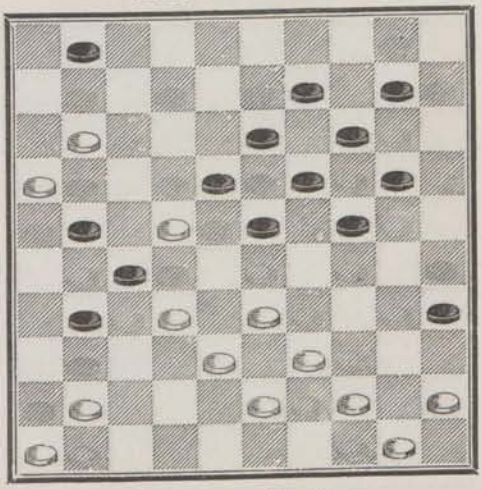
1744 — **La Stratégie** (O. V. D. S.)



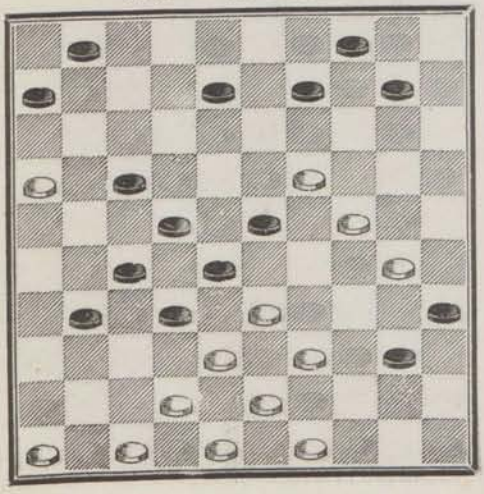
1745 — **Wardon.**



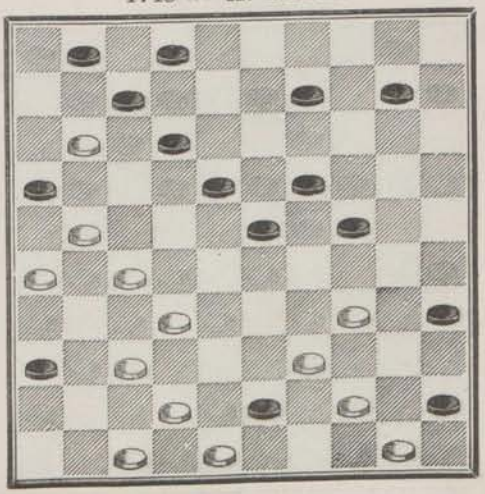
1746 — **Wardon.**



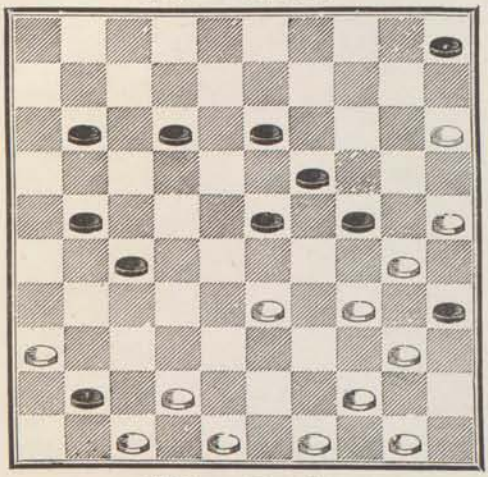
1747 — **A. Florin.**



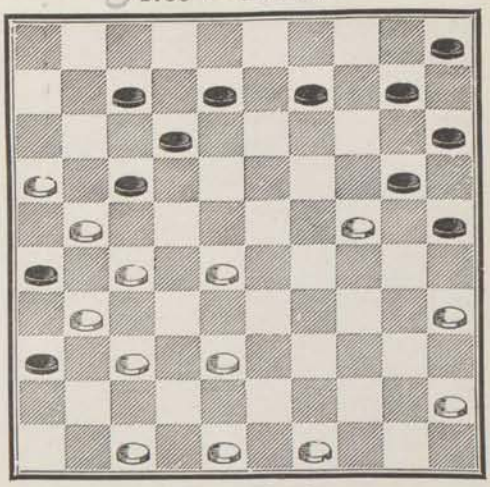
1748 — **A. Florin.**



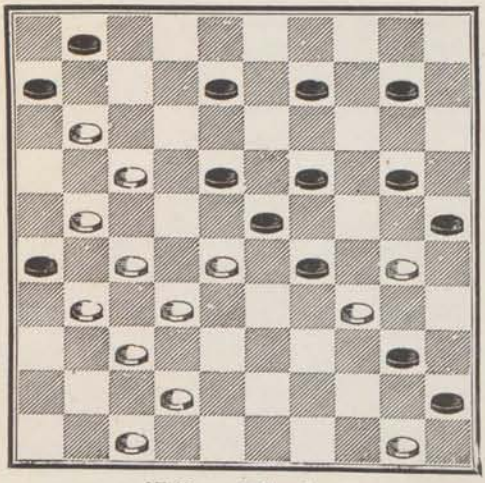
1749 — **Blonde.**



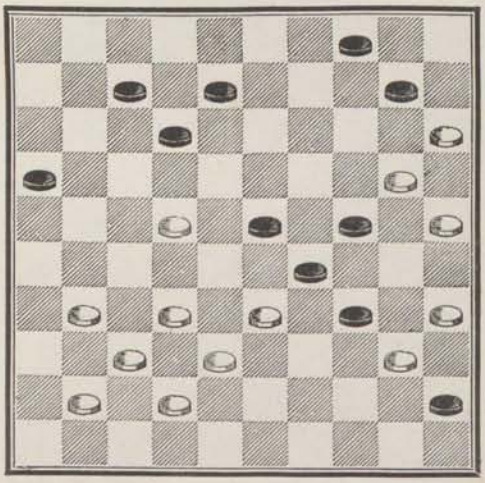
1750 — **Blonde.**



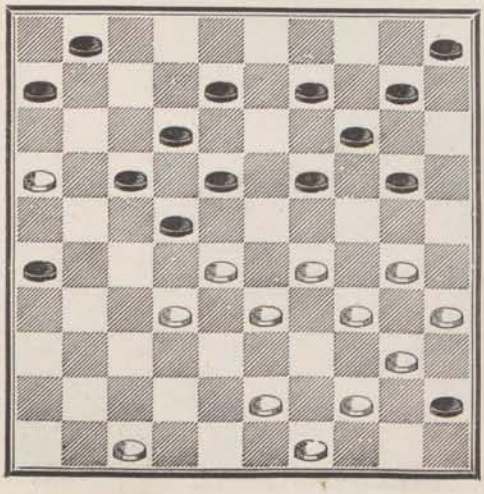
1751 — **Blonde.**



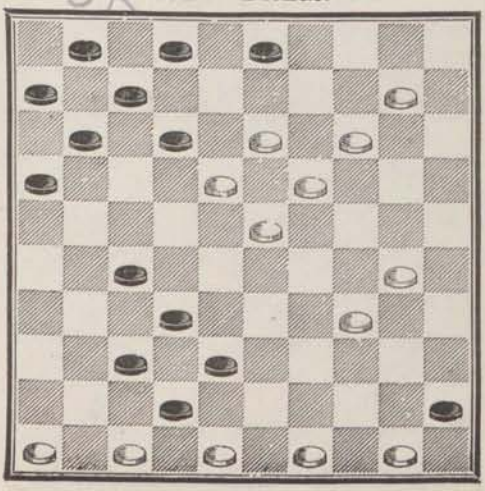
1752 — **Blonde.**



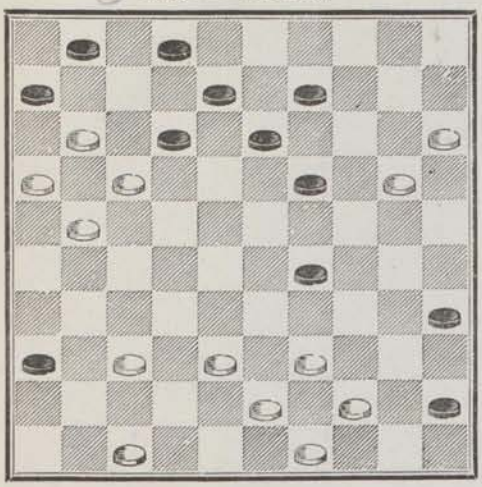
1753 — **Blonde.**



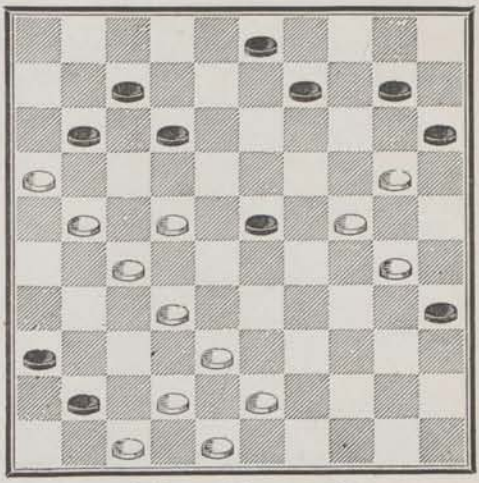
1754 — **Blonde.**



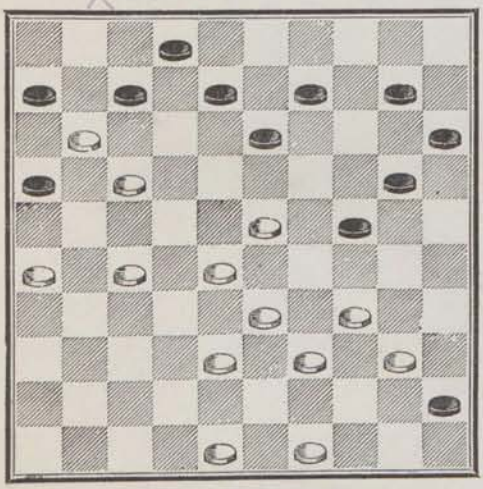
1755 — **Blonde.**



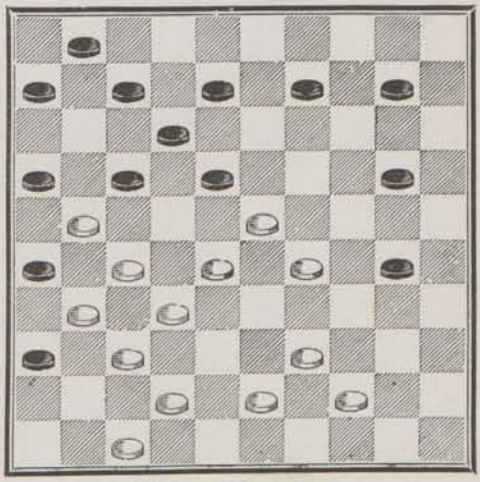
1756 — **Blonde.**



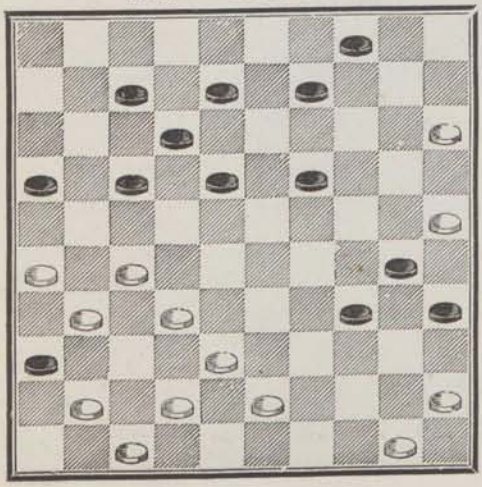
1757 — **Commard.**



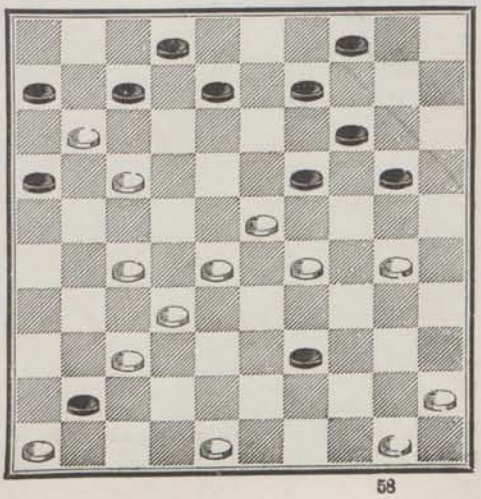
1758 — **Commard.**



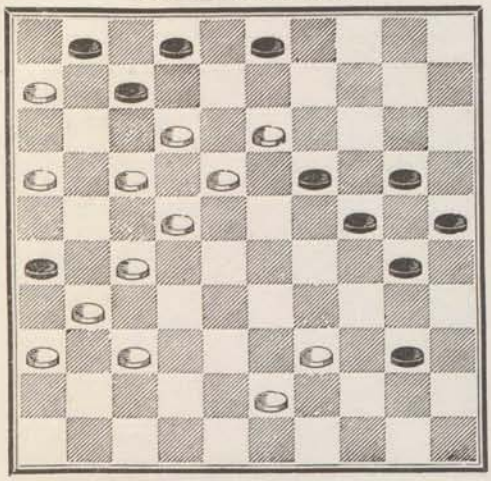
1759 — **Commard.**



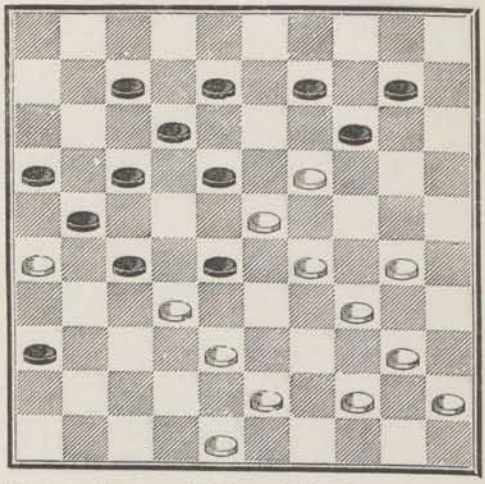
1760 — **Commard.**



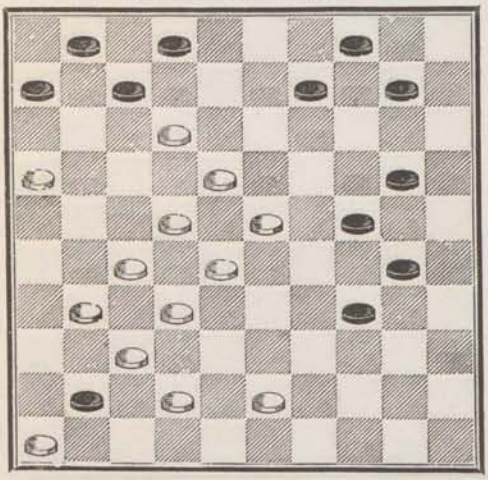
1761 — **Commard.**



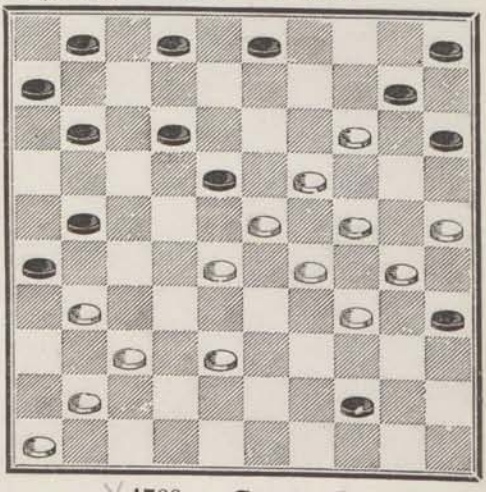
1762 — **Commard.**



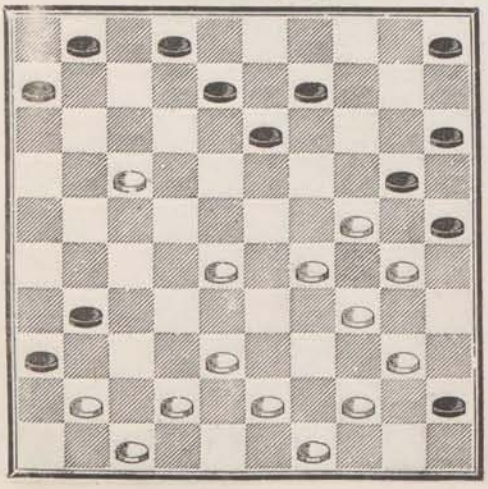
1763 — **Commard.**



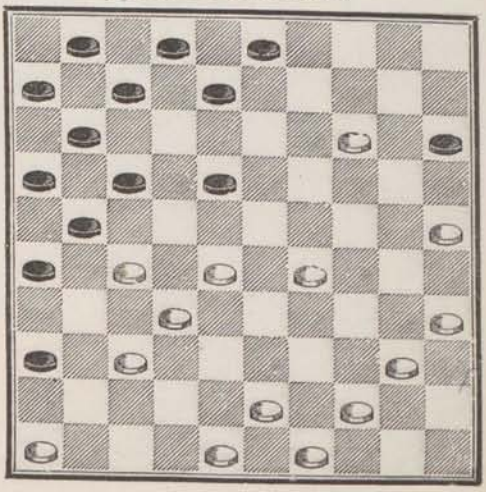
SÉRIE **14**. 1764 — **Blonde.**



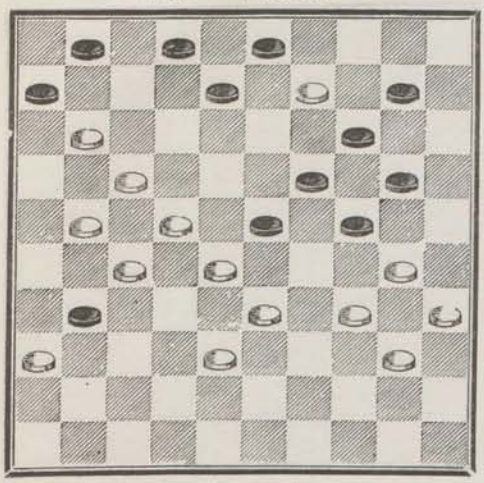
1765 — **Blonde.**



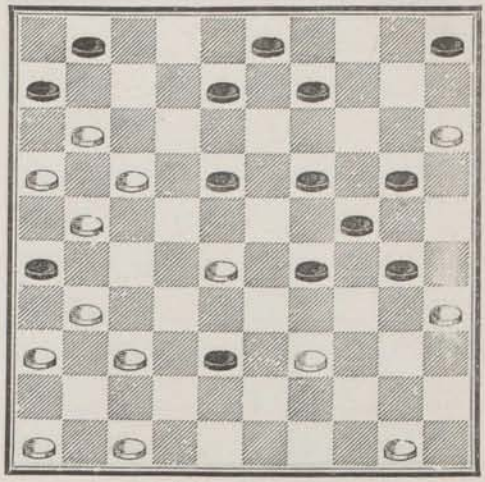
1766 — **Commard.**



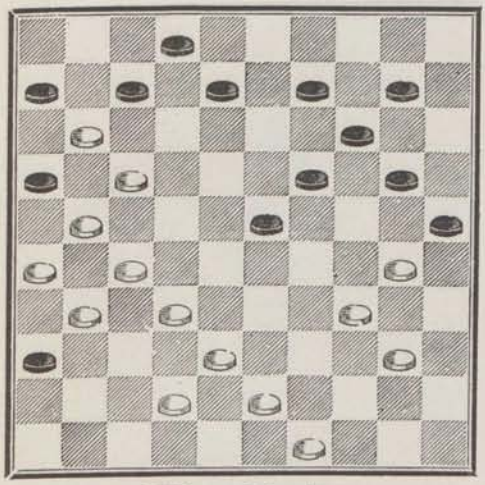
1767 — **Blonde.**



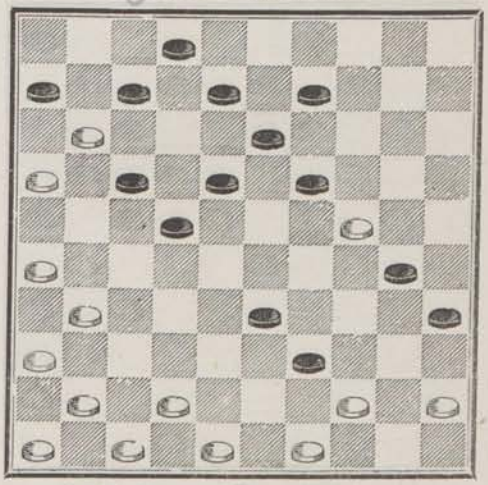
1768 — **Blonde.**



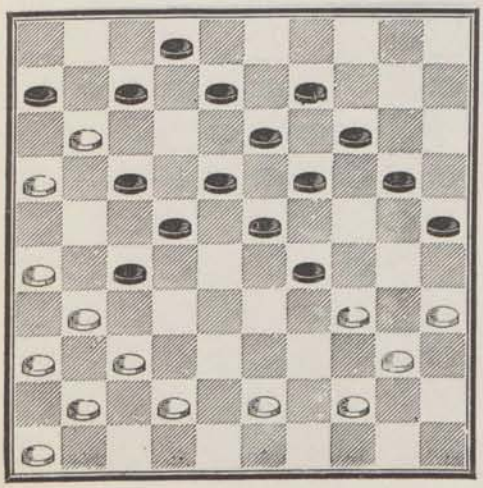
○ 1769 — **Blonde.**



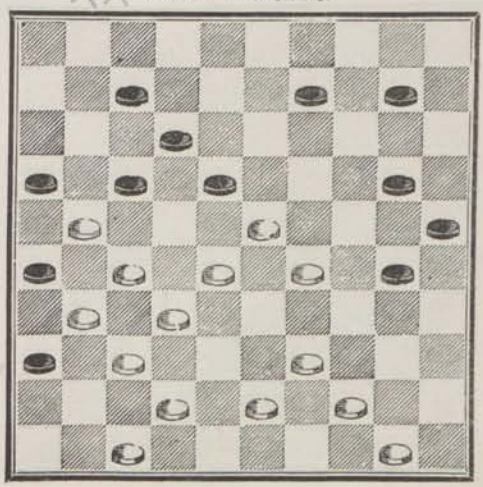
○ 1770 — **Blonde.**



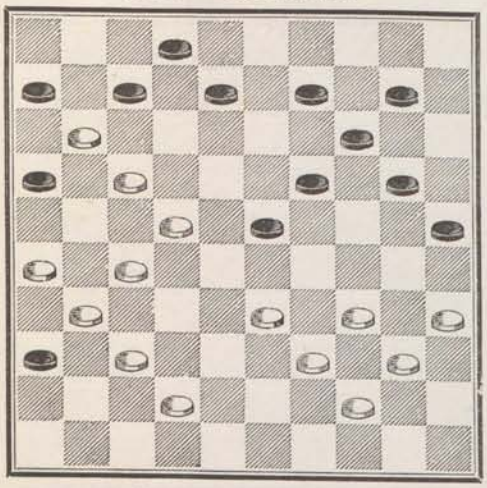
1771 — **Blonde.**



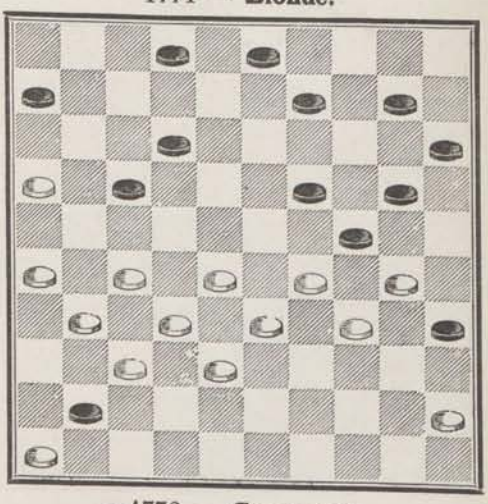
XX 1772 — **Blonde.**



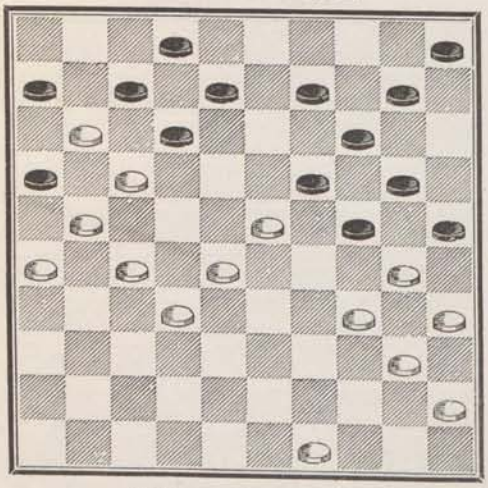
1773 — **Commard.**



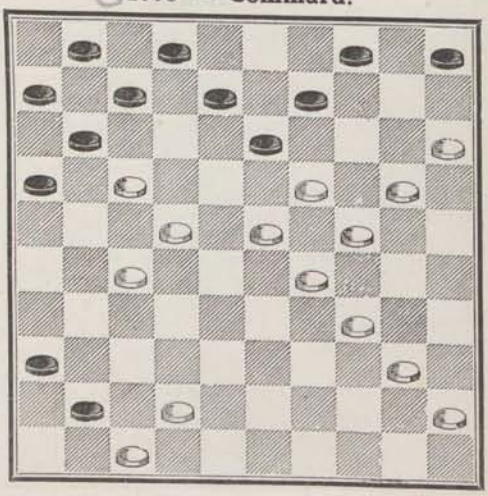
1774 — **Blonde.**



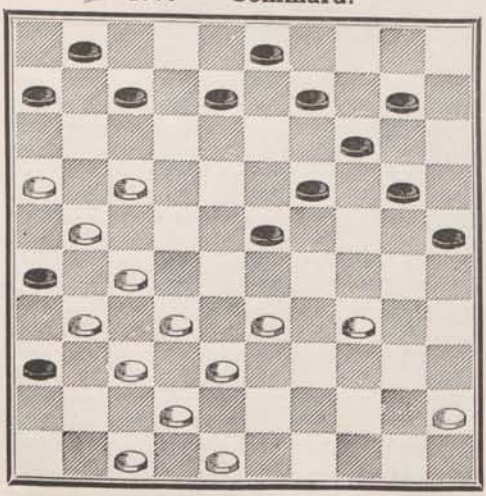
1775 — **Commard.**



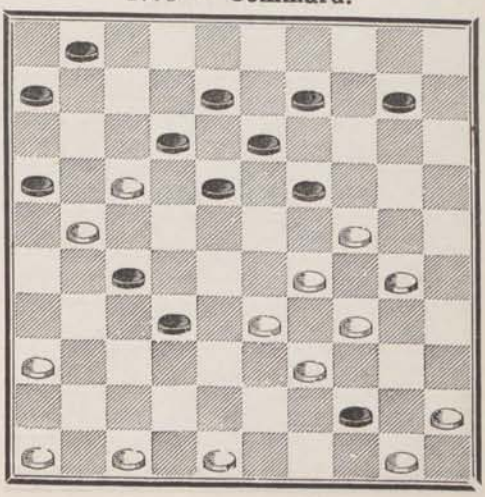
1776 — **Commard.**



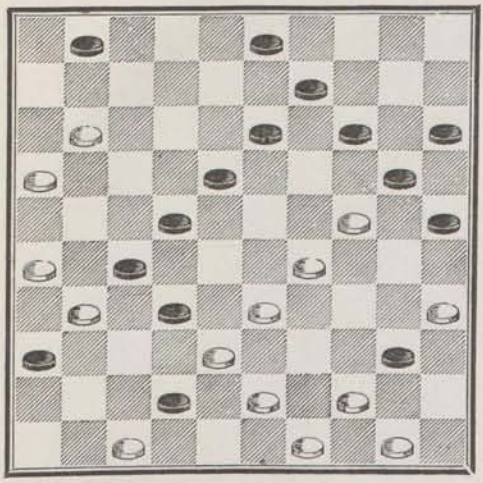
1777 — **Commard.**



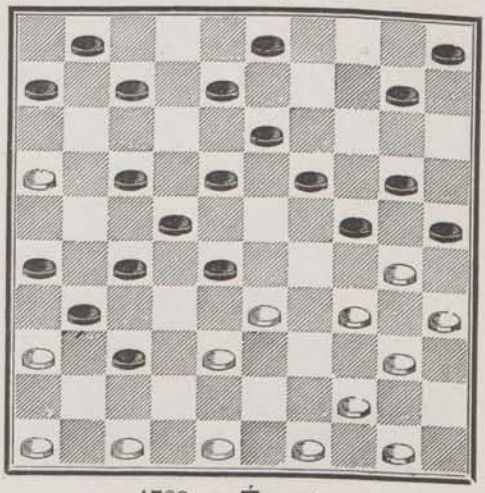
1778 — **Commard.**



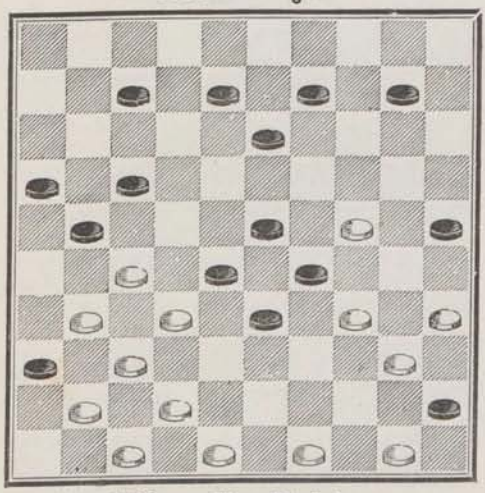
1779 — **Wardon.**



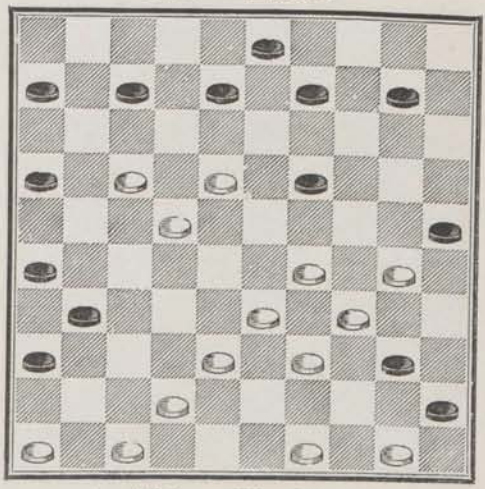
1780 — **Viguier.**



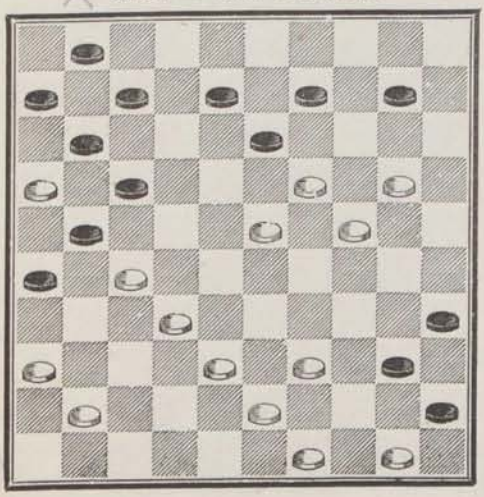
1781 — **Pujols.**



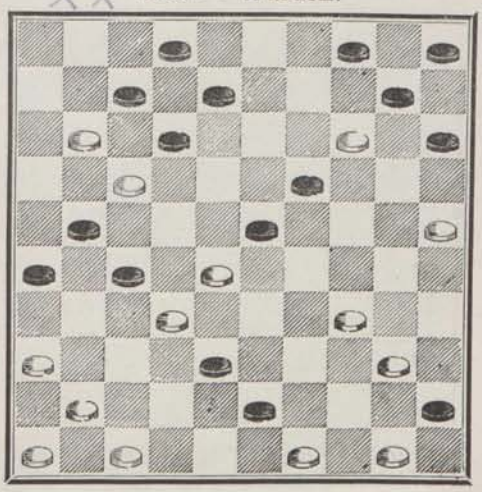
1782 — **Éverat.**



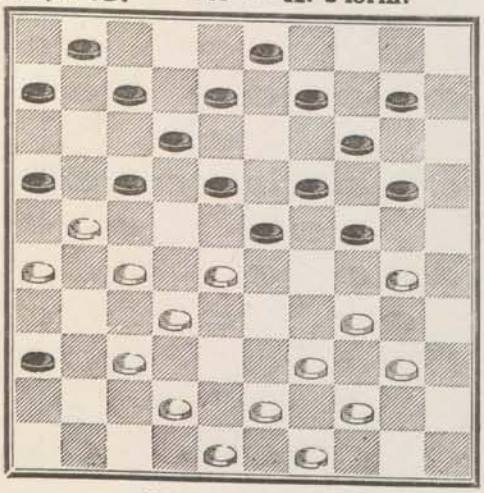
1783 — **Von Embden.**



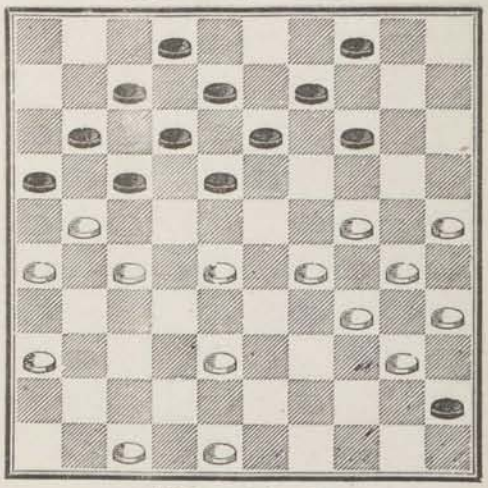
1784 — **Wardon.**



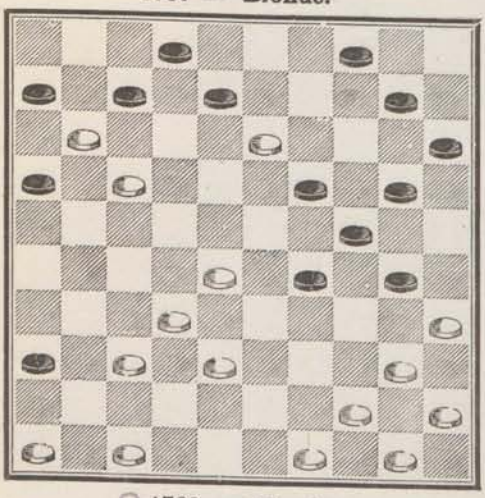
SÉRIE **15.** 1785 — **A. Florin.**



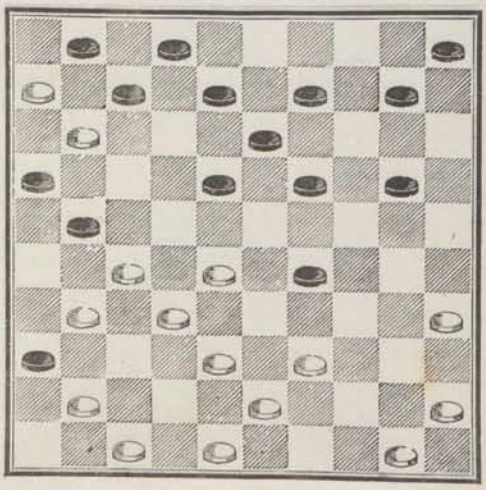
1786 — **A. Florin.**



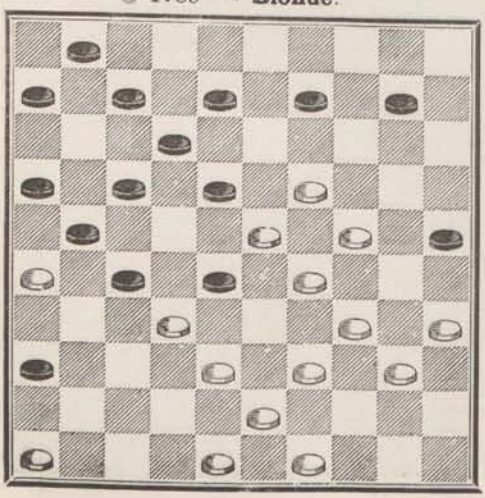
1787 — **Blonde.**



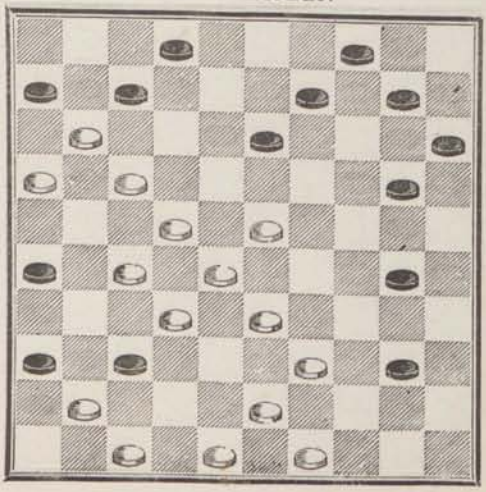
1788 — **Blonde.**



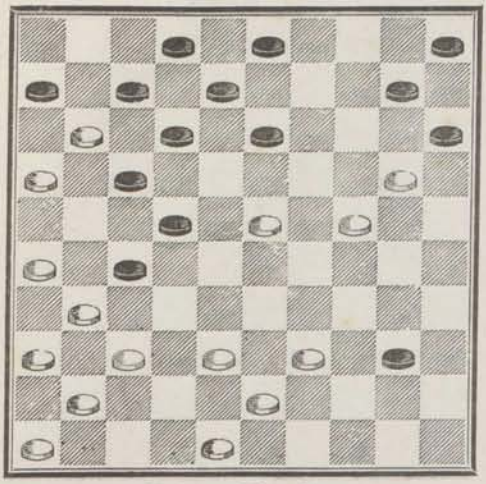
1789 — **Blonde.**



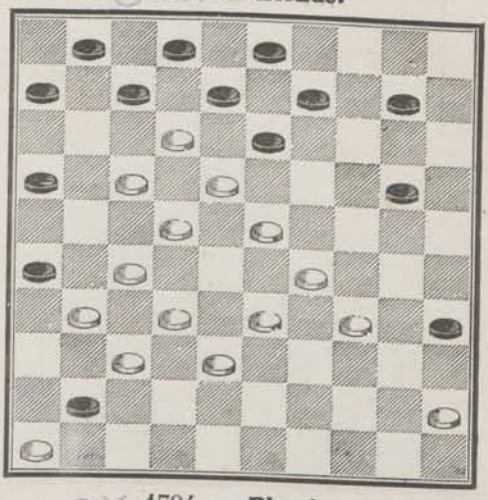
1790 — **Blonde.**



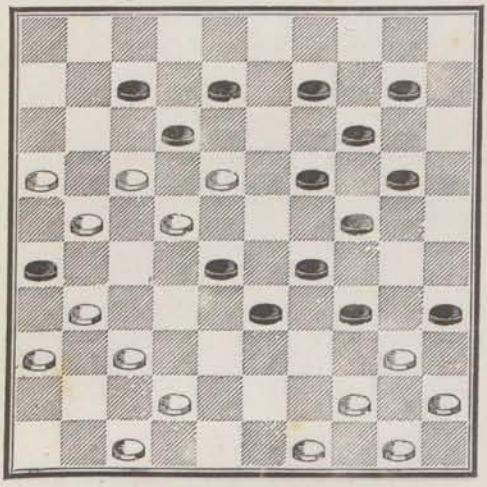
1791 — **Blonde.**



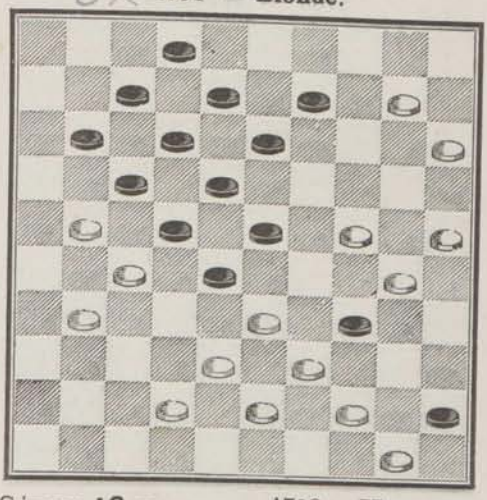
1792 — **Blonde.**



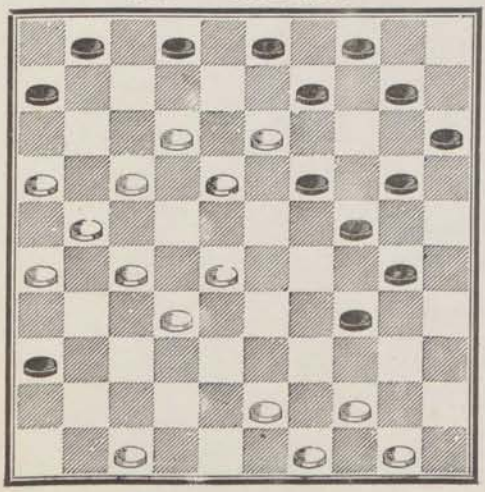
1793 — **Blonde.**



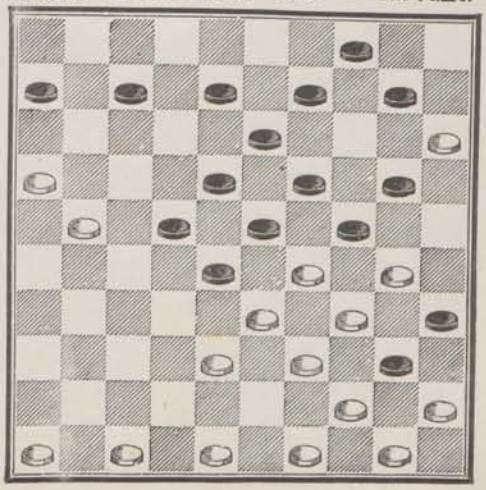
1794 — **Blonde.**



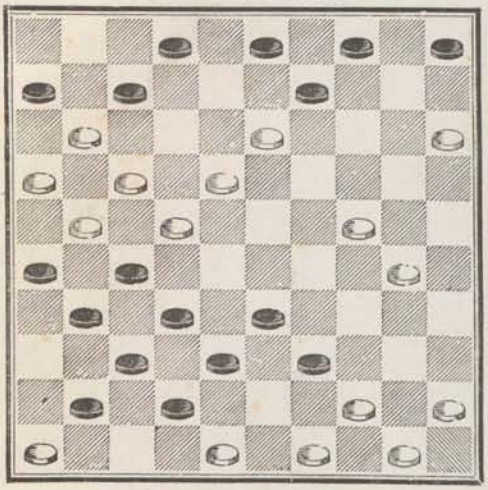
1795 — **Commard**



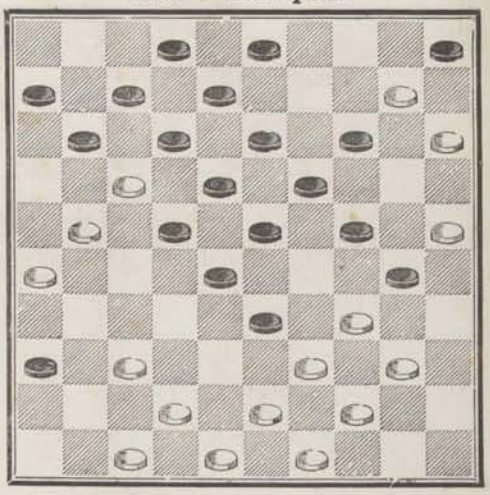
SÉRIES **16** ET AU-DESSUS. 1796 — **Harvant.**



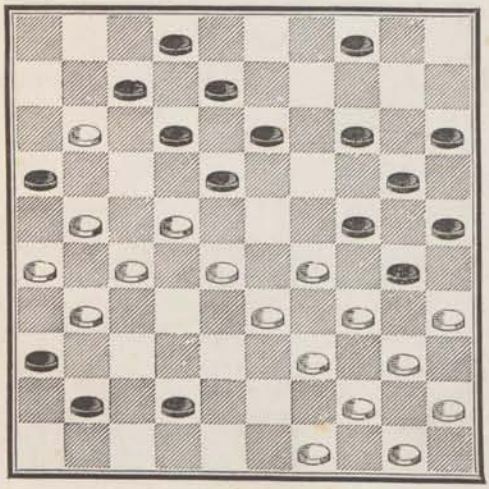
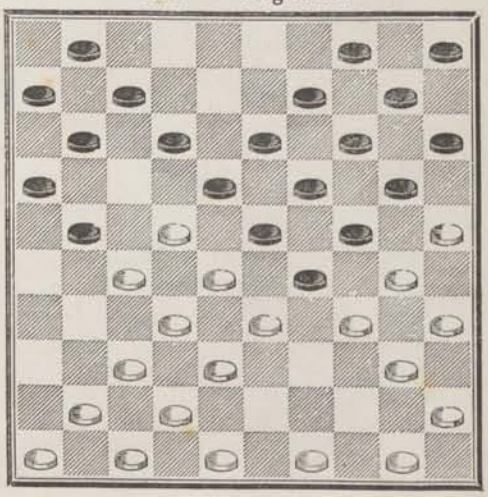
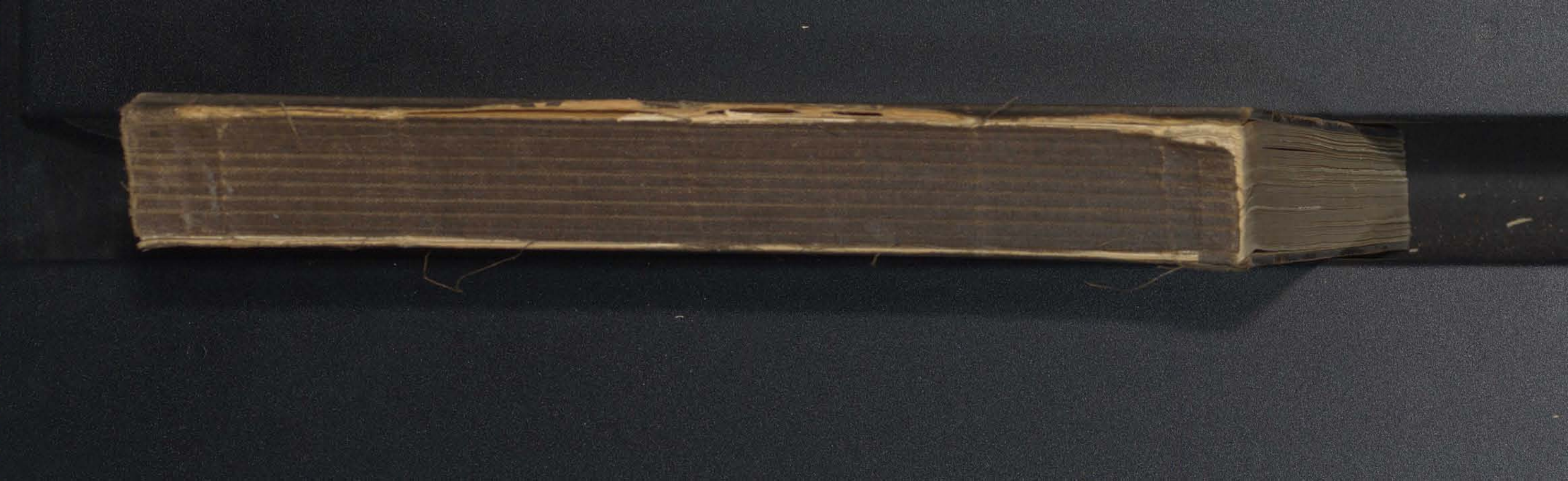
1797 — **Wardon.**



1798 — **Bourquin.**



1799 — **Wardon.**



1800 — **Legenne.**