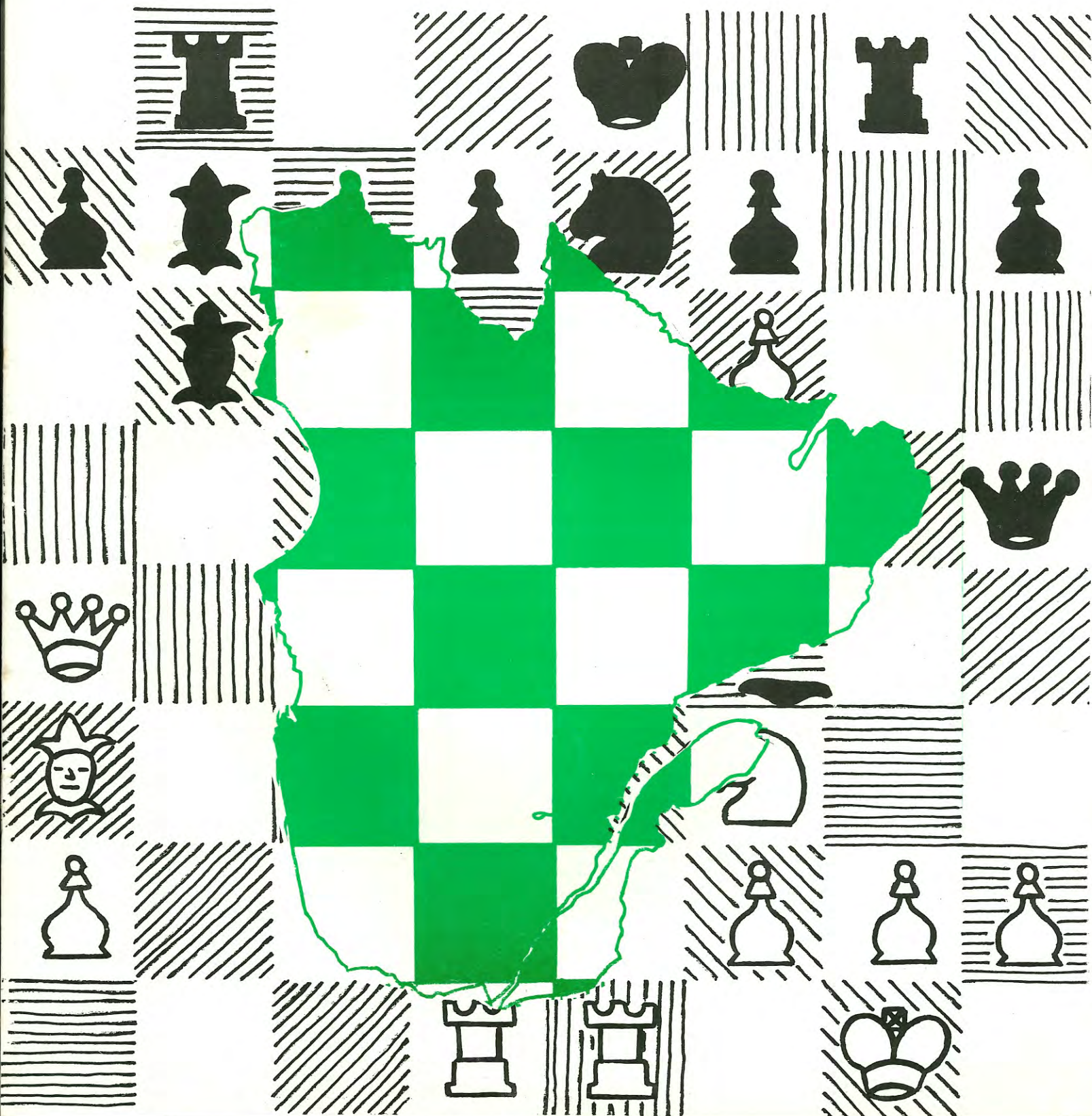


QUÉBÉCHECS

NO.1

21 SEPT

1970



TOURNOI PROVINCIAL

10-11-12 OCTOBRE 1970

CENTRE RECREATIF NOTRE-DAME DE GRACE
5311 Côte St. Antoine (près Décarie)

Frais d'inscription: \$12. adultes
8. moins de 21 ans
5. moins de 18 ans
3. moins de 16 ans

Système Suisse de 6 rondes
1 ere. ronde à 10h. A.M. Samedi le 10
Inscription 9h.15 A.M.

Prix: 1 er. : \$125. minimum garanti
autres prix dépendant du nombre d'inscription.

6e. Tournoi de l'est du Canada

26-27 SEPTEMBRE

Par: S. Lacroix

MOTEL UNIVERSEL

2300 chemin Ste.Foy Québec 10-P.Q.

Frais d'inscription: \$11. adultes
8. moins de 18 ans
4. moins de 14 ans

Système Suisse de 5 rondes
1 ere. ronde Samedi 10h.

Prix: 1 er. \$75. 2e. \$50. 1 er. Classe A: \$25. 1 er. "B": \$25.
Détails supplémentaires: P.H.Nadeau 522-5749 (Québec)

" QUEBECHECS "

REVUE QUEBECOISE MENSUELLE DU JEU D'ECHECS

Publié par Québéchecs Inc.

REDACTION : J. Labelle, J.P. Beauchamp, S. Morissette, S. Lacroix,
R. Martin, M. Hébert, G. Brodeur, D. Labelle.

DIRECTION-ADMINISTRATION : G. Brodeur, 343 Bord du lac, Pointe-Claire,
P.Q.

ABONNEMENT : "Québéchecs" 343 Bord du lac, Pointe-Claire, P.Q. (Faire
chèque au nom de Québéchecs). Québec, Canada, U.S.A: \$5.50
l'an. Etranger: \$6.50 l'an.

IMPRIMERIE : Imprimerie Aladin, 4057 St. Denis, Montréal, P.Q.

EDITORIAL

Si, pour plusieurs, les échecs constituent essentiellement un jeu, il n'en demeure pas moins que l'expression " jeu d'échecs " ne cadre vraiment pas avec la réalité. Il est certe possible de "jouer" aux échecs, mais ceux qui pratiquent les échecs savent bien qu'il y a là beaucoup plus qu'un jeu. Aussi, pour éviter toute confusion, semble-t-il bien à-propos de rappeler ici certains liens entre les échecs et quelques activités humaines particulières:

ECHECS ET SPORT: Les Russes, qui sont les chefs de file des échecs, disent que les échecs constituent un de leur sport majeur. Sport majeur, parce que c'est une des activités sportives les plus répandue en Russie, les échecs y étant fortement encouragés et même enseignés. Sport, parce que les échecs exigent un grand nombre de qualités sportives: patience, ténacité, courage, audace, contrôle de soi, endurance, confiance en soi, équilibre mental... Il est admis de nos jours qu'on ne peut atteindre les cimes des échecs sans un bon dosage de ces qualités, sans une très bonne préparation physique.

ECHECS ET CULTURE: Jeu des mandarins, des lamas, des rajas, des shahs, des pachas, des empereurs des rois et des chefs d'états, les échecs ont été " prolétarisés " en Russie, popularisés ailleurs et, en quelques dizaines d'années, sont passés du statut de "jeu des rois" à celui de "roi des jeux". Les échecs ont été l'objet d'innombrables études, d'expériences incessantes, d'analyses approfondies accompagnées de travaux ardu, tout ce travail étant consacré par la publication de milliers de livres, revues et brochures. Il y a même maintenant

un "Dictionnaire des Echecs". Enfin, à l'exemple des disciplines scientifiques, le jeu d'échecs s'est constitué petit à petit une véritable théorie articulée par quelques principes généraux, une théorie en constante évolution, qui est un guide précieux pour l'amateur. Il n'est donc pas erroné de dire qu'il existe une culture des échecs, une culture échiquéenne.

ECHECS ET ART: Toute personne qui est initiée au jeu d'échecs peut constater par elle même que certaines parties d'échecs, certaines combinaisons propre à ce jeu, certains de ses dénouements ont vraiment un aspect artistique tant par leur élégance que par la beauté qui se dégage de la coordination des pièces et de l'économie de temps et de moyens. D'autre part, plusieurs problèmes d'échecs constituent de véritables chefs-d'oeuvre de recherche et de composition. En somme, on peut dire au moins que les échecs sont une certaine forme d'art.

ECHECS ET SCIENCE: Dans sa théorie comme dans sa pratique, le jeu d'échecs fait appel à la fois aux facultés d'analyse et de synthèse. Il exige un jugement objectif d'une situation et, basées sur ce dernier, la conception et la mise en oeuvre d'un plan général adaptable. Certaines situation exigent des efforts de calcul mental harassants qui peuvent quelques fois être abrégés par une bonne intuition. Pour ces raisons et d'autres énoncés plus haut (voir paragraphe 2), le jeu d'échecs est, à toute fin pratique, une discipline scientifique.

Il existe donc une culture, une science et un art échiquéen. En plus de faire appel à diverses qualités morales pleinement utilisées dans le sport, les échecs exigent essen-

tiellement les mêmes qualités intellectuelles que la science. De plus, on ne peut sous-estimer le fait que ce jeu peut constituer pour la jeunesse le loisir par excellence, celui qui lui permettra de savoir employer son temps.

Pour ces raisons, on peut penser que loin de s'en tenir à un vague encouragement des échecs comme loisir, notre Gouvernement se devrait de l'instituer comme matière d'enseignement dans les écoles. Voilà l'un des plus vifs souhaits de l'équipe de Québécois.

SYLVIO MORISSETTE

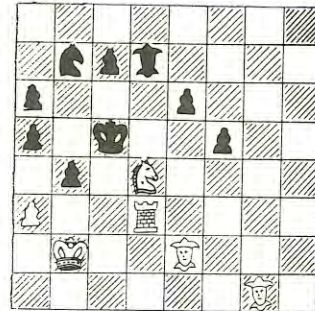
Echecs et Guerre

Le jeu des échecs est l'image de la guerre. Les Anciens qui nommaient les pièces : fantassins, chevaux, éléphants, chariots, généralissimes etc., considéraient cette troupe comme destinée à agir suivant un plan offensif ou défensif. L'ouverture correspond tout à fait à la mobilisation, au déploiement stratégique et à l'engagement des combats initiaux. Le milieu de partie est la vraie bataille, celle qui procure la décision.

Cette première conception du jeu des Echecs a poussé plus d'un problémiste à reconstruire par ce symbolisme des situations militaires.

L'étude suivante, parue dans un journal allemand datant de la guerre 1914-1918, n'est pas sans signification politique. Voir diagramme. Dans cette position, les Blancs représentent l'Allemagne et les Noirs, les Alliés. La case a4 représente le territoire neutre inviolable de la Belgique et aucun des adversaires n'est censé y pénétrer. Si les Blancs pouvaient fai-

re confiance aux Noirs pour respecter l'accord, ils pourraient donner immédiatement mat en deux par Cb5 suivi de Td6 ou de Ca7. Mais il n'y aurait pas de mat si le Roi noir avait l'immoralité de chercher asile en territoire neutre. Pour prévenir une pareille trahison, les Blancs décident d'occuper eux-mêmes la case par a3-a4 en conseillant de ne pas s'opposer à cette occupation. Mais le Fou noir est assez peu raisonnable pour mépriser un conseil si bien intentionné et ils s'avisent de prendre le pion occupant. Le Roi noir est maté en deux autres coups.



Ce caractère guerrier du symbolisme des échecs a aussi servi à des combattants. Pendant la guerre 1914-1918, les pilotes de chasse (allemands) avaient coutume de marquer leurs avions de signes distinctifs pour pouvoir être reconnu individuellement, - à la manière des chevaliers au Moyen-Age.

Tout le monde connaît le " cirque volant ", la fameuse escadrille du Baron Manfred von Rittchtofen (avez-vous lu "Snoopy et le Red Baron" ?) ainsi baptisée à cause des couleurs vives des différents appareils.

Une autre escadrille de chasse, celle de Bruno Loerzer, un autre grand as allemand, se cherchait elle aussi un moyen d'identification personnel. Un pilote-joueur d'échec Walter Blume, rappela à Loerzer qu'il avait entraîné ses hommes à se battre avec leurs têtes et dans les combats de prévoir les manœuvres de leurs antagonistes. Les

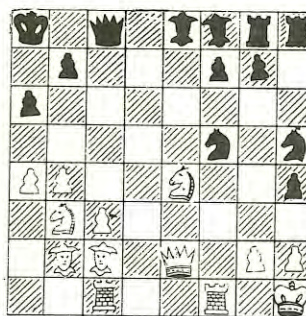
duels aériens ressemblaient à une partie d'échecs. Les chasseurs savaient qu'ils ne pouvaient pas se permettre la moindre erreur pas plus qu'aux échecs. Pourquoi ne pas prendre un échiquier comme emblème. Un échiquier était quelque chose de digne et pouvait être facilement reconnu à bonne distance. L'idée sourit à tous. Aussi peignirent-ils sur les côtés de leurs albatrosses et de leurs Fokkers les cases noires et blanches de l'échiquier et partirent à la chasse "au roi". L'escadrille des joueurs d'échecs fut la dernière à être démobilisée lors de l'armistice en 1918.

R.MARTIN.

1. Th1 Rg8
2. Th8 Rh8
3. Dh1 Rg8
4. Dh7 mât.

La tour est sacrifiée en h8 pour libérer la première rangée où la Dame est casée; thème bien connu.

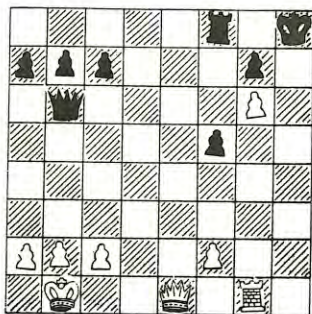
Dans la position du diagramme suivant, voici que dans un tel fouillis, Mason (Noirs) entrevoit la possibilité d'appliquer ce thème; "C'est bien simple, songea-t-il, libérer la Dame de ses tours et fous qui la gênent dans son passage". Ce qu'il fit:



DU COQ À L'ÂNE

Dans cette section: des problèmes ou positions tirées de parties pas tout à fait récente, mais tout aussi intéressantes.

Dans la position du diagramme ci-dessous, les Blancs font simplement mât en quatre coups de la manière suivante:



1. ... Fb5
2. ab5 Cg3
3. Cg3 Cg3
4. hg3 hg3
5. Rg1 Th1
6. Rh1 Th8
7. Rg1 Fc5
8. Cc5 et vous devinez la suite !?

Voici maintenant une partie jouée lors d'une simultanée donnée dans une école russe par un maître de cet art, Gereben. C'est un jeune homme de quatorze ans, Komarov, qui a la responsabilité des pièces noires. A en juger d'après l'ouverture du jeu, le jeune joueur n'en est pas à ses premières armes; pas étonnant puisqu'on enseigne les échecs dans les écoles dans ce pays.

GEREBEN

KOMAROV

Gambit de la dame

suite p.16

LE 4e. TOURNOI DE L'EST DU CANADA

1.	G.Brodeur	Montréal	G(11)	G(12)	G(4)	N(3)	G(5)	4½
2.	J.Labelle	Montréal	N(4)	G(11)	G(14)	G(6)	N(3)	4
3.	J.Krotki	Edmonton	G(14)	G(15)	G(5)	N(1)	N(2)	4
4.	C.Létourneau	Québec	N(2)	G(10)	P(1)	G(8)	G(7)	3½
5.	L.Day	Ottawa	G(8)	G(6)	P(3)	G(10)	P(1)	3
6.	G.Angers	Québec	G(7)	P(5)	G(15)	P(2)	G(13)	3

- 2½ : 7. J.C.Lavoie (Québec), 8. L.Turgeon (Roberval),
 2 : 9. J.Thérien(Lachine), 10.S.Lacroix (Québec), 11.R.Pageau(Lévis), 12.J. Hébert(Québec), 13. D.Nock(Ottawa),
 1½ : 14. M.Fecteau(Québec), 15.L.Bunning (Ottawa).

QUEBEC 1970

R.PAGEAU

J.LABELLE

Gambit From

- | | | | |
|--------|----|--------|-----|
| 1. f4 | e5 | 3. ed6 | Fd6 |
| 2. fe5 | d6 | 4. Cf3 | g5 |

La variante de Lasker, la suite habituelle est: 5.d4 g4 6. Cg5 f5 7.e4 h6 8.e5 Fe7 9.Ch3 gh3 10.Dh5 Rf8 11.Fc4 De8 12. Dh3 et les B. ont une attaque qui compense le matériel sacrifié. Mais la variante choisie par les B. est aussi très jouable.

- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 5. g3 | g4 | 7. Cg2 | Cc6 |
| 6. Ch4 | Fe7 | 8. e3 | ... |

Ici, nous préférons e4 suivi d'une mobilisation rapide des pièces de l'aile dame et du grand roque. E4 empêchant le C. noir de s'installer en f5 comme dans la partie.

- | | | | |
|---------|-----|---------|-----|
| 8. ... | h5 | 12. Fg4 | hg3 |
| 9. Fe2 | Ch6 | 13. h3 | Ce5 |
| 10. c4 | h4 | 14. 0-0 | Ch4 |
| 11. Cc3 | Cf5 | 15. De2 | Cg4 |

Les B. sont perdus.

- | | | | |
|---------|------|---------|-----|
| 16. hg4 | Cg2 | 23. Cd6 | cd6 |
| 17. Dg2 | Fd6 | 24. Tf4 | Dd1 |
| 18. Df3 | Fe6 | 25. Tf1 | Dg4 |
| 19. b3 | Dh4 | 26. Tf4 | Dg7 |
| 20. Dg2 | 000 | 27. d4 | Th2 |
| 21. Cb5 | Dg4 | 28. De4 | g2 |
| 22. Tf3 | Tdg8 | 29. d5 | Th1 |

Les B. abandonnent.

QUEBEC 1970

G.ANGERS

L.DAY

Début Bird

- | | | | |
|--------|-----|--------|------|
| 1. f4 | d5 | 4. Fe2 | Ff3 |
| 2. Cf3 | Cf6 | 5. Ff3 | Cbd7 |
| 3. e3 | Fg4 | 6. 0-0 | |

Ici 6. c4 est plus usuel avec le coup 6.0-0 les N. n'ont pas de difficultés à égaliser le jeu.

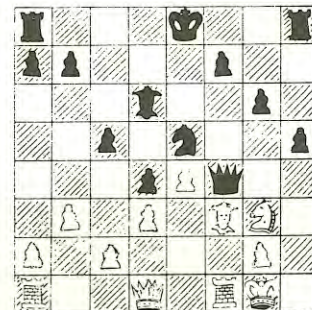
- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 6. ... | e5 | 8. b3 | Fd6 |
| 7. fe5 | Ce5 | 9. Fb2 | ... |

Fa3 est à envisager.

- | | | | |
|---------|-----|---------|----|
| 9. ... | De7 | 11. e4 | d4 |
| 10. Cc3 | c6 | 12. Ce2 | c5 |

Les N. ont maintenant l'avantage.

- | | | | |
|---------|------|---------|-----|
| 13. Cg3 | g6 | 16. Ff4 | Ch2 |
| 14. d3 | h5 | 17. Rh2 | Dh4 |
| 15. Fc1 | Cfg4 | 18. Rg1 | Df4 |



- | | | | |
|---------|-----|---------|-----|
| 19. Ce2 | De3 | 22. Dc1 | Fh2 |
| 20. Tf2 | Cg4 | 23. Rf1 | Ff4 |
| 21. Fg4 | hg4 | | 0-1 |

QUEBEC 1970

J. HEBERT

G. BRODEUR

Début Bird

- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 1. f4 | Cf6 | 4. Fe2 | d5 |
| 2. e3 | g6 | 5. 0-0 | 0-0 |
| 3. Cf3 | Fg7 | 6. Cc3 | |
- Par d4, c3, De1 nous obtiendrions une position bien connue de la défense hollandaise inversée.
- | | | | |
|---------|-----|---------|------|
| 6. ... | c5 | 15. Ce5 | Fb7 |
| 7. De1 | Cc6 | 16. Fb2 | Tc8 |
| 8. a3 | e6 | 17. d3 | d4! |
| 9. Tb1 | b6 | 18. Ca4 | Tc2 |
| 10. b4 | cb4 | 19. Tf2 | Tf2 |
| 11. ab4 | Fb7 | 20. Df2 | de3 |
| 12. Fa3 | Te8 | 21. De3 | Cd5 |
| 13. Fb5 | a6 | 22. Dd2 | Dh4 |
| 14. Fc6 | Fc6 | 23. g3 | Dh3? |
- Il fallait jouer Dh5.
- | | | | |
|---------|-----|-----------|-----|
| 24. Cc4 | Fb2 | 29. Dc2 | Cd3 |
| 25. Tb2 | b5? | 30. Dc6 | Dd1 |
| 26. Cd6 | Fc6 | 31. Rf2 | Cg4 |
| 27. Ce8 | ba4 | 32. Rg2 | Ce3 |
| 28. Cd6 | Dh5 | 33. Rh3?? | Dh5 |
- 0-1

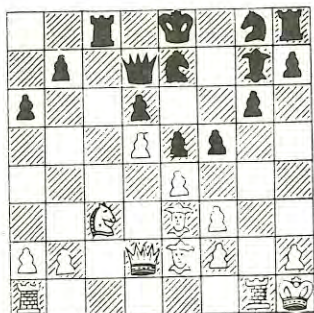
QUEBEC 1970

THERIEN

HEBERT

Défense Sicilienne

- | | | | |
|--------|------|---------|------|
| 1. e4 | c5 | 8. Fe3 | Ff3 |
| 2. d4 | cd4 | 9. gf3 | Tc8 |
| 3. c3 | g6?! | 10. 0-0 | a6 |
| 4. cd4 | d6 | 11. Dd2 | Dd7 |
| 5. Cc3 | Fg7 | 12. Rh1 | e5 |
| 6. Cf3 | Fg4 | 13. d5 | Cce7 |
| 7. Fe2 | Cc6 | 14. Tg1 | f5! |



- | | | | |
|----------|------|-----------------|------|
| 15. ef5 | Cf5 | 32. Dd1 | Chf4 |
| 16. Ce4 | Cf6 | 33. Fe3 | Ct4 |
| 17. Cg5 | Cfe7 | 34. Dd2? | Df3 |
| 18. Ce6? | Ced5 | 35. Dc3 | Rd7 |
| 19. Cg7 | Dg7 | 36. Ff4 | Df4 |
| 20. Fh6 | Df7 | 37. Dh3 | Rc6 |
| 21. Tac1 | Rd7 | 38. Dh7 | Cd3 |
| 22. Fc4 | Tc6 | 39. Da7 | Dg4 |
| 23. Fg5 | Tbc8 | 40. Re1 | Dh3 |
| 24. De2 | b5 | 41. Re2 | Cc1 |
| 25. Fb3 | Tc1 | 42. Rd1 | Cb3 |
| 26. Tc1 | Tc1 | 43. Da8 | Rc5 |
| 27. Fc1 | De8 | 44. Da7 | Rc4 |
| 28. a4 | Rc7 | 45. Dc7 | Cc5 |
| 29. Fd2 | Dc6 | 46. Df7 | d5 |
| 30. ab5 | ab5 | 47. Les B. per- | |
| 31. Rg1 | Ch5 | dent par le | |
| | | temps. | 0-1 |

QUEBEC 1970

KROTKI

DAY

Partie Espagnole

- | | | | |
|---------|------|----------|------|
| 1. e4 | e5 | 27. Cc5 | h5 |
| 2. Cf3 | Cc6 | 28. a4 | hg4 |
| 3. Fb5 | a6 | 29. hg4 | Te5 |
| 4. Fa4 | d6 | 30. b4 | e3 |
| 5. c4 | Fg4 | 31. g3 | Ce6 |
| 6. h3 | Ff3 | 32. Ce6 | T5e6 |
| 7. Df3 | Cf6 | 33. Ta3 | Te4 |
| 8. Cc3 | Fe7 | 34. Tc3 | Tg4 |
| 9. 0-0 | Cd7 | 35. T1e3 | Tb8 |
| 10. Fc6 | bc6 | 36. a5 | Rf8 |
| 11. Td1 | 0-0 | 37. a6 | Td4 |
| 12. d4 | ed4 | 38. b5 | Td2 |
| 13. Td4 | Ff6 | 39. a7 | Ta8 |
| 14. Td1 | Tb8 | 40. Ta3 | cb5 |
| 15. b3 | Te8 | 41. cb5 | Tb2 |
| 16. Fb2 | Te6 | 42. Tec3 | Tb5 |
| 17. Ca4 | Fb2 | 43. Tc7 | Te5 |
| 18. Cb2 | Dh4 | 44. Tb3 | Tee8 |
| 19. Te1 | Tbe8 | 45. Tbb7 | Rg8 |
| 20. Cd3 | Cf6 | 46. Tf7 | Rh8 |
| 21. e5! | de5 | 47. Tg7 | Ted8 |
| 22. Cc5 | e4 | 48. Th7 | Rg8 |
| 23. Dg3 | Dg3 | 49. Tbg7 | Rf8 |
| 24. fg3 | T6e7 | 50. Td7 | Td7 |
| 25. Ca6 | Ch5 | 51. Td7 | Re8 |
| 26. g4 | Cf4 | 52. Tb7 | 1-0 |

Tournoi ouvert des Etats-Unis

J. LABELLE

Le tournoi ouvert des Etats-Unis a attiré cette année à Boston 307 joueurs. Ils étaient pour la plupart de différentes régions des E.U. mais aussi du Canada (7), du Québec (7), du Brésil (1), d'Angleterre (1) d'Irlande (1) et du Danemark (1).

Les cinq G.M.I. Larsen, Kavalek, Benko, R. Byrne et Browne étaient les favoris mais il y avait aussi 20 maîtres et 41 experts.

Après la première moitié du tournoi, Kavalek était seul en tête avec 6 sur 6, suivi de Larsen et Byrne

avec 5½. La victoire de Larsen contre Kavalek en septième ronde renversa cependant les rôles. Larsen conserva jusqu'à la fin la première place, il l'emporta contre Browne et fit nulle avec Byrne et Benko. La seconde position revint à Benko grâce à sa victoire contre Kavalek en dernière ronde.

Voici quelques tableaux indiquant assez bien le déroulement du tournoi. Le nombre accompagnant le nom des joueurs est leur rang au début du tournoi.

Tableau des gagnants

Rang	Nom	Cote (E.U.)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total
1	1. Larsen (2650)		1	2	3	4	4½	5½	6½	7	7½	8½	9½	10½	10½
2	3. Benko (2547)		1	2	3	3½	4	5	5½	6½	7	8	9	10	10
3	4. Byrne (2495)		1	2	3	4	4½	5½	6	6½	7	8	8½	9½	9½
	5. Browne (2476)		1	2	3	4	4	5	5½	6½	7½	8	8	9	9
	11. Formanek (2307)		1	2	3	3	3½	4½	5½	6½	6½	7	8	9	9
	18. Karlins (2250)		1	2	2½	3½	3½	4½	5½	6½	7	7½	8	9	9
	26. Patterson (2200)		1	1½	2½	3	4	5	5	6	6½	7½	8	9	9

Vinrent ensuite 9 joueurs avec 8½ dont Ganong et Williams de Montréal et 16 autres avec 8 points. Ceux qui ont obtenu 8½ sont: 6. W. Martz (2378) 10. A. Kevatz (2310), 15. Weinstein (2280), 29. Jones (2183), 31. E. Greve (2175), 33. E. Bone (2170), 35. R. Ganong (2144), 45. L. Williams (2093), 73. Donnell (1968).

Tableau des grands maîtres

	L	K	Be	By	Br	
Larsen	0	1	½	½	1	3 sur 4
Kavalek	0	0	0	½	½	1 sur 4
Benko	½	1	0	½	0	2 sur 3
Byrne	½	½	½	0	0	1½ sur 3
Browne	0	½	½	0	0	1 sur 3

Voici les résultats des joueurs québécois: R. Ganong et L. Williams

8½, J. Labelle 8, I. Zalys 7. C.E. Johnston et L. Pinkus 5½, O. MacConnel 5.

Mentionnons que E. Greve fut sans doute la découverte du tournoi. Il fit 8½ sur 12 malgré qu'il eut à jouer contre 3 grands maîtres et 6 maîtres.

Voici quelques parties de ce tournoi.

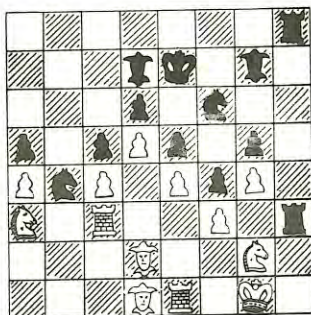
1 BOSTON 1970

L. KAVALEK

B. LARSEN

Défense Sicilienne

1. e4	c5	6. Fe2	Cf6
2. Cf3	e6	7. 0-0	Fe7
3. d4	cd4	8. Fe3	Fd7
4. Cd4	Cc6	9. f4	a6
5. Cc3	d6	10. a4	Dc7



- | | | | | | |
|-----|---|-----|--------|-------|------|
| 34. | fg4 | Cd3 | 36. | Cb1 | Tg3 |
| 35. | Td3 | Td3 | 37. | Tf1 | ... |
| S1 | 37.Rf2 | Th2 | 38.Tg1 | Ce4 | etc. |
| 37. | ... | Ce4 | 38. | Tf3 | ... |
| S1 | Ff3 alors Cf6 suivi de e4, Cg4, Fd4 et gagne. | | | | |
| 38. | ... | Tb8 | 42. | Fd3 | e4 |
| 39. | Fc2 | Tb1 | 43. | Fe2 | Fd4 |
| 40. | Fb1 | Cd2 | 44. | Rh1 | Ff2 |
| 41. | Tg3 | fg3 | 45. | aban. | 0-1 |

BOSTON 1970

J.MEYER

L.WILLIAMS

Indienne du roi

- | | | | | | |
|--------|---------|---------|----------|----------|---------|
| 1. | d4 | Cf6 | 18. | Td1 | De7 |
| 2. | Cf3 | g6 | 19. | b4 | Cd7 |
| 3. | c4 | Fg7 | 20. | c5 | C8f6 |
| 4. | Cc3 | 0-0 | 21. | De1? | Tbd8 |
| 5. | g3 | d6 | 22. | f5? | gf5 |
| 6. | Fg2 | Cc6 | 23. | Ff4 | De8 |
| 7. | 0-0 | Ff5 | 24. | a5? | Ce5 |
| 8. | Ch4 | Fd7 | 25. | De3 | Td1 |
| 9. | f4 | a6 | 26. | Cd1 | Cce4 |
| 10. | e4 | Tb8 | 27. | Ta1? | Cd5 |
| 11. | e5 | Ce8 | 28. | Dc1 | Fa1 |
| 12. | a4 | Ca5 | 29. | Da1 | Cf4 |
| 13. | Dd3 | c5 | 30. | gf4 | Td8 |
| 14. | dc5 | Cb3 | 31. | Ce3 | Dd7 |
| 15. | Ta3 | Cc5 | 32. | Cf3 | Dd3 |
| 16. | De3 | Fe6 | 33. | Cf1 | De2 |
| 17. | ed6 | Dd6 | 34. | aban. | 0-1 |
| S1 | 34.De5 | Td1 | 35.Db8 | Rg7 | 36. De5 |
| f6 | 37.De6 | De3 | 38.Rh1 | Cf2 | 39. Rg1 |
| Ch3 | 40.Rh1 | Dg1 | 41.Cg1 | Cf2 mat. | Ou |
| encore | 37. ... | Df2 | 38.Rh1 | Tf1 | 39. |
| Ff1 | Df1 | 40. Cg1 | Cf2 mat. | | |

BOSTON 1970

R.GANONG

O.POPOVICH

Défense Sicilienne

- | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|------|-----|
| 1. | e4 | c5 | 21. | Df6 | fe |
| 2. | Cc3 | Cc6 | 22. | f5 | Ff7 |
| 3. | Cf3 | e5 | 23. | Fg5 | a6 |
| 4. | Fc4 | d6 | 24. | Fa4 | b5 |
| 5. | 0-0 | Fe7 | 25. | Fc2 | d5 |
| 6. | Cd5 | Fg4 | 26. | Tad1 | Tc8 |
| 7. | c3 | Dd7 | 27. | Fe4 | Tg5 |
| 8. | Ce3 | h5 | 28. | Fd5 | Ff5 |
| 9. | h3 | Fe6 | 29. | Tfd1 | Ce7 |
| 10. | d4 | cd | 30. | Dg5 | Rf7 |
| 11. | cd | ed | 31. | Dh5 | Rf8 |
| 12. | Cd4 | Cd4 | 32. | Dh6 | Rg8 |
| 13. | Dd4 | Ff6 | 33. | Dg5 | Rf7 |
| 14. | Dd3 | Ce7 | 34. | Td2 | Da7 |
| 15. | Fb5 | Cc6 | 35. | Rh1 | Fc6 |
| 16. | Cd5 | Fd8 | 36. | Td6 | Tc7 |
| 17. | Dg3 | g5 | 37. | Dh5 | Rf8 |
| 18. | f4 | f5 | 38. | Td8 | Rg7 |
| 19. | Dc3 | Tg8 | 39. | Dh8 | Rf7 |
| 20. | Cf6 | Ff6 | 40. | Tf8 | 1-0 |

BOSTON 1970

R.BYRNE

B.LARSEN

Indienne de la dame

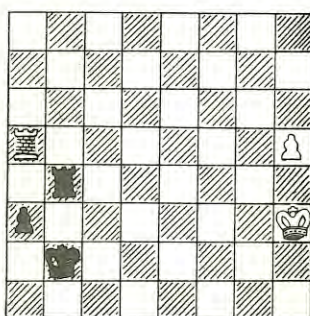
- | | | | | | |
|-----|------|-----|-----|------|------|
| 1. | d4 | Cf6 | 22. | Rh2 | Da5 |
| 2. | c4 | e6 | 23. | Da5 | ba5 |
| 3. | Cf3 | Fb4 | 24. | e5 | de |
| 4. | Cc3 | b6 | 25. | fe | Cd7 |
| 5. | e3 | Fb7 | 26. | Ff5 | T6e7 |
| 6. | Fd3 | Fc3 | 27. | e6 | Cf8 |
| 7. | bc3 | d6 | 28. | ef | Rf7 |
| 8. | 0-0 | De7 | 29. | Ce4 | Fe4 |
| 9. | Cd2 | e5 | 30. | Fe4 | g5 |
| 10. | e4 | 0-0 | 31. | Fd5 | Rf6 |
| 11. | Te1 | Te8 | 32. | Tf2 | Rg7 |
| 12. | Cf1 | Cc6 | 33. | Td1 | Cg6 |
| 13. | Cg3 | ed | 34. | Td4 | Cf4 |
| 14. | cd | Cd4 | 35. | Ff3 | Tc8 |
| 15. | Fb2 | c5 | 36. | Tb2 | T8c7 |
| 16. | Fd4 | cd4 | 37. | Tb5 | Ce2 |
| 17. | Dd2 | Dc7 | 38. | Fe2 | Te2 |
| 18. | Te2 | Te6 | 39. | Ta5 | Tc2 |
| 19. | T1e1 | Te8 | 40. | Ta6 | T2c4 |
| 20. | f4 | Dc5 | 41. | T4d6 | Th4 |
| 21. | h3 | h6 | 42. | ½-½. | |

ABANDONS INJUSTIFIES

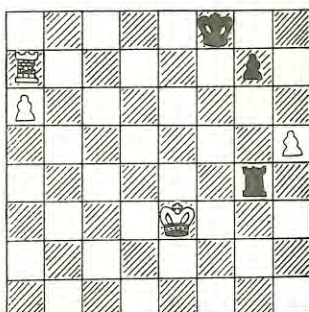
Marc Hebert

Une courte expérience des tournois m'a permis de constater que les amateurs ont en général une tendance à prolonger inutilement (?) leurs parties, en oubliant d'abandonner à temps.

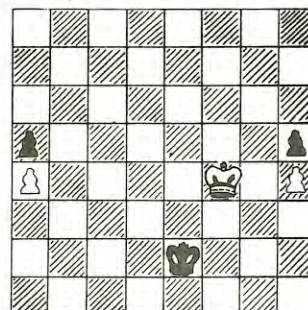
Probablement que des exemples d'abandons injustifiés comme ceux qui suivent nous aideront à garder un juste milieu.



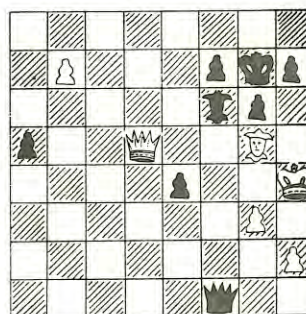
Tarrash-Blumich 1925, la situation des B. n'est pas facile, en effet il semble bien à première vue que le pion "a" va forcer le sacrifice de la tour avec un gain facile pour les N. aussi Tarrash abandonna! Il aurait pu essayer: 1. h6 Tb6 2. Th5 a2 3. h7 Tb8 4. Tb5! Tb5 5. h8(D)



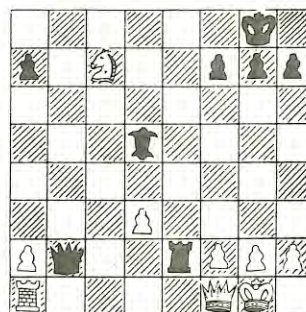
Polugaievski-Parma, match URSS-Yougoslavie 1965. Parma abandonna dans cette position à cause de 1. .. Ta4 2. Ta8 Rf7 3. a7 Ta1 4. h6 hg 5. Th8 Ta7 6. Th7 etc. Avec une mentalité de pousseur de bois, il n'aurait pas vu aussi loin et il aurait pu s'apercevoir que 4. ..Rg6 annule.



La position semble désespérée pour les N. mais pourquoi ne pas essayer 1. .. Rd3; 2. Rg5 Re4 3. Rh5 Rf5 4. Rh6 Rf6 5. h5 Rf7 6. Rg5 Rf7 7. Rf5 Rh6 8. Re5 Rh5 9. Rd5 Rg6 10. Rc5 Rf7 11. Rb5 Re8 12. Ra5 Rd7 13. Rb6 Rc8 nulle!



Spiridinov-Neikirch 1967. Après 1. b8(D), Neikirch abandonna alors que la nullité était encore à sa portée grâce à 1... h6! 2. Ff6 Df6 3. Rh3 Df1 etc.



Strekalovski-Rudenko. URSS 1961. Après 1. Tb1, Rudenko abandonna mais 1. .. Fa2 2. Tb2 Tb2 et les B. ne peuvent empêcher 3...Tb1 avec une position sensiblement égale. "On ne gagne pas de parties en abandonnant" (Tartacover)

Match à l'aveugle

Organisateur : A.Langlois
 Arbitre : P. de Gruchy
 Antagonistes : Jacques Labelle,
 Leo Williams
 Hôte : Pavillon "Liaison"
 de Terre des Hommes.
 Date : du 11 au 16 juillet
 Résultats : L $\frac{1}{2}$ $1\frac{1}{2}$ $1\frac{1}{2}$ $2\frac{1}{2}$ $2\frac{1}{2}$ 3
 W $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $1\frac{1}{2}$ $1\frac{1}{2}$ $2\frac{1}{2}$ 3
 Sommaire : aucune erreur grave
 aucun coup illégal.

La surprise de ce match est sans doute que toutes les victoires ont été enregistrées avec les noirs.

Voici les six parties du match :

LABELLE WILLIAMS

11 juillet

1. c4 g6 2.e4 Fg7 3. d4 d6 4.Cc3
 Cf6 5. Fe2 0-0 6. Fg5 Cbd7 7. Cf3
 h6 8.Fh4 g5 9.Fg3 Ch5 10. h4 Cg3
 11. fg3 g4 12. Ch2 h5 13.0-0 e6
 14.Dd2 c6 15.Tad1 f5 16.b4 Df6 17
 Tf2 Te8 18.ef ef 19.Cf1 Cf8 20.
 c5 d5 21. b5 Ce6 22. Dc1 Cd4 23.
 Fd3 Fd7 24.bc bc 25. Ce2 Ce2 26.
 Te2 Te2 27. Fe2 Te8 28. Fd3 Dc3
 29.Dg5 Dc5 30.Rh2 De7 31.Dh5 Df6
 32.Tb1 Dh6 33.Dh6 Fh6 34.Tb7 Td8
 35.Ta7 c5 36. Ta6 Ff8 37. Ce3 c4
 38. Fe2 Fe8 39. Tf6 Ff7 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

WILLIAMS LABELLE

12 juillet

1. Cf3 d5 2. g3 Cf6 3. Fg2 c6 4.
 0-0 Ff5 5. b3 e6 6.Fb2 Cbd7 7.d3
 Fe7 8. Cbd2 0-0 9. De1 h6 10. e4
 Fh7 11.De2 Db6 12. e5 Ce8 13. Fh3
 a5 14. a4 Cc7 15. Rh1 Rh8 16. Ch4
 Fh4 17.gh4 Ca6 18.f4 Tae8 19.Tae1
 c5 20.Tg1 Tg8 21.Cf3 Cb4 22.h5 d4
 23.Ch4 Dc6 24. Fg2 Cd5 25.Ff3 b5
 26.ab5 Db5 27.Fc1 a4 28. ba4 Da4
 29.Dg2 Cb4 30.Te2 c4 31. Cg6 fg6
 32.hg6 cd3 33.cd3 Fg6 34.Dg6 Cf8
 35.De4 Td8 36.Teg2 Dd7 37.Fg4 Dd5
 38.Dd5 Cd5 39.Te2 g6 40.Fa3? Cf4
 41.Td2 Tg7 42.Tf1 g5 43.Ff8 Tf8
 44.Tdf2 Tc8 45.Tf4 gf4 46.Fe6 Te8

47.Ff5 Te5 48.Fe4 Tf7 49.Rg2 Ta5
 50.Tf2 Rg7 51. Rf3 Tf6 52.h4 Ta1
 53.Rg4 Tg1 54.Rh3 Rf7 55.h5 Re6
 56.Ff3 Rf5 57.Rh2 Tg3 58.Fe4 Rg4
 59.Fg6 Te6 60.Fe4 Te5 0-1

LABELLE WILLIAMS

13 juillet

1.c4 g6 2. Cc3 Fg7 3.d4 d6 4.e4
 Cf6 5. f3 0-0 6. Fe3 Cc6 7. Cg1e2
 a6 8.Dd2 Tb8 9.Cc1 e5 10.d5 Cd4
 11.Cb3 Cb3 12.ab3 c5 13.Fd3 Ch5
 14.o-o f5 15. ef5 gf5 16. f4 e4
 17. Fe2 Cf6 18. g3 h5 19.Rf2 b5
 20.Ta2 bc4 21.bc4 Tb4 22.h3 Rf7
 23.Re1 Th8 24.Ff2 h4 25.gh4 Ch5
 26. Rd1 Ff6 27. Re2 Fh4 28. Fe3
 Cg3 29.Tg1 Tg8 30.T2a1 Ff6 31.De1
 Ce2 32.De2 Th8 33.Tg3 Db6 34.Fc1
 a5 35.Ta3 Fd7 36.b3 Da6 37. Ca4
 Fa4 38.Ta4 Db6 39.Fa3 Ta4 40.ba4
 Dc7 41.Rb3 Th4 42.Dd2 Db6 43.Ra2
 Fd4 44.Fc1 Db4 45.Db4 cb4 46.Rb1
 Ff2 47.Tg5 Th3 48.Tf5 Re7 49.Rc2
 Tc3 50. Rd1 e3 51.Th5 Tc1 52.Rc1
 e2 53.Th7 Rf6 54.Th6 Rf5 55. Th5
 Rf4 56.Th1 e1(D) 57. Te1 Fe1 57.
 Te1 Fe1 58.c5 dc5 59.d6 Fh4 0-1

WILLIAMS LABELLE

14 juillet

1.Cf3 Cf6 2.g3 b5 3.c3 c5 4.Fg2
 Fb7 5.0-0 e6 6.a4 b4 7.d4 a5 8.
 Fg5 Ca6 9.Cbd2 d5 10.Ce5 Fe7 11.
 Ff6 Ff6 12.f4 Db6 13.Cdf3 Fe7 14.
 e3 f6 15. Cd3 c4 16. Cf2 b3 17.
 Fh3 g6 18.g4 0-0-0 19.De2 f5 20.
 Ce5 Thg8 21.Rh1 Tdf8 22. Tg1 Ff6
 23.gf5 gf5 24.Dh5 Fe5 25.fe5 Dc7
 26.Tg2 Tg2 27.Fg2 Df7 28.Df7 Tf7
 29.Ch3 Cb8 30.Cf4 Te7 31.Fh3 Cd7
 32.Tg1 Fc6 33.Ch5 Cb6 34.Tg8 Rc7
 35.Cf6 Ca4 36.Tg2 Cb2! 0-1

LABELLE WILLIAMS

15 juillet

1.c4 g6 2.Cc3 Fg7 3.g3 d6 4.Fg2

QUEBECHECS

Cf6 5.Cf3 0-0 6.0-0 Cc6 7.d4 Ff5
 8.Ch4 Fd7 9.d5 Ca5 10.Dd3 c5 11.
 e4 a6 12.f4 b5 13.cb5 ab5 14.Fd2
 b4 15. Cd1 Db6 16. Df3 Fb5 17.Te1
 Cd7 18. Ff1 Ff1 19.Rf1 c4 20. Tb1
 Db5 21. De2 Cc5 22. b3 Cd3 23.bc5
 Cc4 24. Cc3 Cd2 25. Dd2 bc3 26.
 Tb5 cd2 27. Td1 Fc3 28. Tb3 cb2.
 0-1

WILLIAMS

LABELLE

26 juillet

1. e4 Cf6 2.Cc3 d5 3.e5 d4 4. ef6
 cd3 5.fg7 cd2 6.Fd2 Fg7 7.Dh5 Dd4
 8. c3. $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

Le match s'est donc terminé par l'égalité (3 à 3)

Toutes les parties ont été jouées à l'aveugle. Les joueurs avaient les yeux bandés et les seules informations disponibles étaient le dernier coup de leur adversaire et le temps utilisé par les deux joueurs. La cadence du jeu était de 30 coups pour les deux premières heures et 15 pour les heures suivantes. Les parties ont respectivement duré 7h, 8h, 7h, 5h, 4h et 1h.

Voici quelques remarques entendues pendant l'exhibition:

"Le pavillon Liaison est très triste ces temps-ci, j'y ai vu un infirme regarder deux aveugles jouer une partie d'échecs."

"Monsieur, dites-vous la bonne aventure ?"

"Papa, il n'est pas aveugle."

"Monsieur à quelle heure le prochain spectacle ?"

"Il y en a qui ont du temps à perdre."

"Que font-ils? C'est une expérience de transmission de pensée"

J.L.

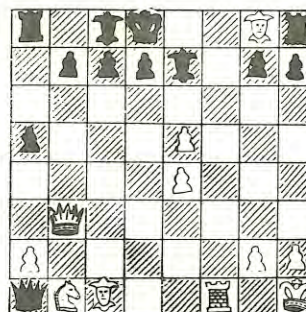
Pourquoi les militaires ne se contentent-ils pas de jouer aux échecs? Le monde n'en serait que plus beau comme nous le montre la partie suivante de Napoléon.

NAPOLÉON

MARECHAL BERTRAND

Gambit Ecossais

1. e4 e5 8. f4 dc3
 2. Cf3 Cc6 9. Rh1 cb2
 3. d4 Cd4 10. Ff7 Rd8
 4. Cd4 ed4 11. fe5 ba1:D
 5. Fc4 Fc5 12. Fg8 Fe7
 6. c3 De7 13. Db3 a5
 7. 0-0 De5



Les blancs jouent ...

14. Tf8 Ff8 17. Df7 Rd8
 15. Fg5 Fe7 18. Df8 mat.
 16. Fe7 Re7

CLUBS D'ECHECS

CLUB ALEKHINE

1600 Berri, Chambre 3124 (3e. étage)
 Montréal.

Ouvert les lundi, mercredi, vendredi de 7h. à 12h.P.M.

Directeur; M.A.Langlois

CLUB LAKESHORE

Stewart Hall, 176 Bord du lac, Pointe Claire.

Ouvert à partir du 2 octobre, les mardi et vendredi de 7h. à 11h.30 .

A bonnez vous a
 Québechecs

Le 5e. tournoi de l'est du Canada

Le cinquième tournoi de l'est du Canada s'est soldé par une quadruple égalité entre J.Thérien, J.Labelle, G.Angers et R.Pageau avec 4 points chacuns.

Après la première journée, Thérien et Angers menaient avec 3 sur 3 devant Labelle et Delva (2½), Brodeur et Sylvain (2). Ils firent une nulle le lendemain alors que J. Labelle l'emportait sur J.Delva et G. Brodeur sur G.Sylvain. La ronde décisive mettait aux prises Angers-Labelle et Thérien-Brodeur. Ces deux parties furent nulle, ce qui permit à R.Pageau de rattraper les meneurs grâce à une victoire aux dépens de J.Delva.

Le prix "classe A" revint à Gaulin alors que le jeune J.Hébert(12 ans) récoltait le prix "classe B" avec 3½.

Voici les résultats complets du tournoi ainsi que quelques parties jugées les plus intéressantes par la rédaction.

- 4 sur 5 : J.Thérien, G.Angers, J. Labelle et R.Pageau
 3½ : G.Brodeur, J.Hébert
 3 : G.Gaulin, J.C.Lavoie, G.Sylvain et G.Groleau
 2½ : J.Delva
 2 : S.Lacroix, C.Létourneau, Y. Paré, S.Morissette, E.Poisson, J.M. Beaulieu et P.Gauvreau
 1½ : C.Fleury
 1 : P.Lefcourt, A.Labelle.

QUEBEC 1970

J.HEBERT

J.THERIEN

Défense Française

- | | | | |
|--------|-----|--------|------|
| 1. e4 | e6 | 5. e5 | Cfd7 |
| 2. d4 | d5 | 6. Fe7 | De7 |
| 3. Cc3 | Cf6 | 7. Cf3 | ... |
| 4. Fg5 | Fe7 | | |

Ici, Dd2 suivi de f4, Cf3 et 0-0-0 est plus habituel.

- | | | | |
|--------|----|---------|-----|
| 7. ... | a6 | 9. c3 | Cc6 |
| 8. Ce2 | c5 | 10. Cf4 | ... |

Les B. devraient jouer a3 et ensuite Cg3, Fd3, 0-0.

- | | | | |
|---------|-----|---------|-----|
| 10. ... | cd4 | 16. ef6 | gf6 |
| 11. cd4 | Db4 | 17. Ce1 | e5 |
| 12. Dd2 | Dd2 | 18. de5 | fe5 |
| 13. Rd2 | Cb6 | 19. Ch5 | e4 |
| 14. Fd3 | 0-0 | 20. Fe2 | d4! |
| 15. Re3 | f6 | 21. Re4 | ... |

Ce coup perd une pièce mais 21.Rd2 n'est pas très invitant à cause de 21. ... Tf2, menaçant 22. Te2 Re2 23. Fg4 etc.

- | | | | |
|----------|------|---------------|------|
| 21. ... | Ff5 | 27. The1 | Cd5 |
| 22. Rf4 | Fd3 | 28. f3 | Cf4 |
| 23. Rg3 | Fe2 | 29. Cf4 | Te3 |
| 24. Cf4 | Fc4 | 30. Ce2 | Tfe8 |
| 25. b3 | Ff7 | 31. Rf2 | Cb4 |
| 26. Cld3 | Tae8 | 32. abandonne | |

Les B. ne peuvent rien contre la double menace Cc2 et Cd3.

QUEBEC 1970

R.PAGEAU

L.DELVA

Début Pageau

- | | | | |
|------------|-----|------------------|------|
| 1. f3 | e5 | 2. Ch3 | ... |
| Sur 1. ... | d5 | les B. répondent | b4. |
| 2. ... | d5 | 10. d4 | Fd6 |
| 3. Cf2 | Fc5 | 11. Ce3 | Cbd7 |
| 4. e3 | Cf6 | 12. f4 | c5 |
| 5. c4 | 0-0 | 13. Fb5! | Fe5 |
| 6. a3 | a5 | 14. fe5 | Ce4 |
| 7. Cd3 | Fd6 | 15. 0-0 | ... |
| 8. c5 | Fe7 | | |
| 9. Ce5 | Fc5 | | |

Evidemment si 15.Cd5 Dh4 16. Re2 Dg4 17. Re1 Dd1 18. Rd1 Cf2 -+ 15. ... Cc3 16. bc3 f6?

Les N. ont une mauvaise position et les coups plausibles De7 ou c4 donnent une dangereuse initiative aux B. grâce à la manoeuvre a4, Fa3.

- | | | | |
|----------|-------|----------|-----|
| 17. Df3! | Cb6 | 22. a4 | Rg8 |
| 18. dc5 | fe5?? | 23. Fa3 | Tc8 |
| 19. Df8 | Df8 | 24. Tf1 | Ff7 |
| 20. Tf8 | Rf8 | 25. Fd6 | Tc3 |
| 21. cb6 | Fe6 | 26. Fe8! | 1-0 |

Les N. perdent une deuxième pièce.

QUEBEC 1970

G.BRODEUR

R.PAGEAU

Début Anglais

1. c4 f5 2. Cc3 ...
 Le Gambit From inversé (2. e4 fe4
 3. d3 ed3 4. Fd3) serait une in-
 téressante alternative.
 2. ... Cf6 10. Dc2 Fd7
 3. Cf3 d6 11. Tfe1 Tc8
 4. d4 c6 12. e4 Ce4
 5. g3 Ca6 13. Ce4 fe4
 6. Fg2 g6 14. De4 e6
 7. 0-0 Fg7 15. Fa3 Ce8
 8. b3 0-0 16. Tad1 ...
 9. Fb2 Cc7

Sacrifiant le pion "a" pour une meilleure centralisation

16.... Da5 18. Dc2 ...
 17.Fb2 Da2

Menaçant évidemment Ta1

18.... Da5 19. Ta1 Dh5

Si 19. ... Db6 alors 20. c5 regagne le pion avec avantage pour les B.

20.Dd3 a6 25. Ff3 Dh3
 21.c5 dc5 26. Fg2 Df5
 22.Ce5 Tc7 27. Fe4 Dh3
 23.dc5 Fc8 28. Te3 Fe5
 24.f4 Te7 29. ...

Il est difficile de suggérer un coup pour les N. Par exemple 28. .. Cf6 29. g4 Dh4 20. Th3 perd la D.

29.Fe5 Td7 31. Fg2 Df5?
 30.De2 Cf6

Dg4, Dg5 ou Dh6 s'impose puisque maintenant la D. est en grand danger.

32.Fd6! Te8 34. Df1 ...
 33.Te5 Dg4

La D. noire est maintenant perdue.

34. .. Ted8 40. cd6 Td6
 35.Fh3 Rf7 41. Tae1 b5
 36.Fg4 Cg4 42. g4 Fd7
 37.Dh3 h5 43. f5 ef5
 38.Th5! Cf6 44. gf5 Ff5
 39.Te5 Td6 45. Te7 1-0

QUEBEC 1970

J.LABELLE

J.DELVA

Début Bird

1. f4 d5 6. c4 c6
 2. Cf3 Cf6 7. Fe2 Cbd7
 3. e3 g6 8. 0-0 Ce4
 4. b3 Fg7 9. Dc2 ...
 5. Fb2 0-0
 Ici Dc1 ou même d4 sont préférable
 9. ... Cdf6 10. d3 ...

ce coup affaiblit le pion "e".
 10. ... Cd6 13. d4 Ce4
 11. Ce5 Cf5 14. Dc1 f6
 12. Dd2 Db6

Si 14. ... c5 alors 15. g4 Ch6
 16. cd5 est bon pour les B.
 15. Cd3 Fe6 16. Ff3 ...

Les B. reprennent maintenant l'initiative. Ils menacent Fe4 suivi de Cc5 gagnant le pion e4.

16. ... dc4 18. Ca3 ...
 17. bc4 Ced6

18. c5 Db5 19. Fe2 Cc4 ne donne rien aux B.

18. ... Dc7 21. d5 cd5
 19. c5 Cf7 22. ed5 Ff5
 20. e4 C5h6 23. Cf2 ...

Tant que le F. reste en f5, le Fg7 et le Ch6 ne servent pas.

23. ... a6 28. cb7 Db7
 24. Td1 Tac8 29. Dd2 gf4
 25. c6 Cd6? 30. Tab1 Ch4
 26. g4 g5 31. Df4 Chf5
 27. gf5 Cdf5 32. Ff6 Dc7!

Les B. n'ont plus que 5 minutes pour les 18 prochains coups et les N. trouvent d'intéressantes combinaisons piégées.

33. d6 ed6 41. hg3 Dc8
 34. Fh4 Ch4 42. Cd6 Dg8
 35. Fd5 Rh8 43. C6e4 Fe5
 36. Dh4 Dc5 44. Rg2 h5
 37. Cc4 Tf5 45. Tb7 Fg3
 38. Fe6 Ff6 46. Cg3 h4
 39. Dg3 Tg5 47. Tb3 g3
 40. Fc8 Tg3 48. Tg3? ...

Th1 gagne immédiatement.

48. ... Da8 51. Rh2 Dc7
 49. Rg1 Db8 52. Th1 1-0
 50. Rg2 Db7

QUEBEC 1970

G.BRODEUR

G.ANGERS

Défense Bénoni

1. Cf3 g6 4. d5 b5
 2. c4 Fg7 5. cb5 a6
 3. d4 c5 6. e3? ...

Accepter le sacrifice de pion par ba6 est mieux.

6. ... ab5 7. Fe2 b4

La partie va tourner autour de la case c4.

8. 0-0 Cf6 10. Cc4 d6
 9. Cbd2 0-0 11. Ce1 Cbd7

12. f3 Cb6 16. Cc2 Cd7
 13. e4 Cc4 17. a3 Da8
 14. Fc4 Fa6 18. Tb1 Tb8
 15. Fa6 Ta6 19. Fg5? ...
 Il fallait jouer ici 19.ab4 cb4
 20.Cd4 avec une partie à peu près égale.

19. ... b3 22. Cc4 f6
 20. Ce3 Fd4 23. Fe3 Fe3
 21. Rh1 h5! 24. Ce3 Ta4

Le C. n'a pas de case.

25. De2 Td4 29. Cd2 Tc2
 26. Tfd1 Da4 30. Dd1 Cc5
 27. Td4 cd4 31. Cf1 Dc4
 28. Cc4 Tc8 32. De1 Cd3

Les N. obtiennent une finale de tours facile à gagner.

33. Cd2 Ce1 38. Rh2 Tb2
 34. Cc4 Tc4 39. Rg3 Tc2
 35. Te1 Tc2 40. Rf2 b2
 36. h4 d3 41. Tc1 0-1
 37. Td1 d2



Gilles Angers

19. ... Ff3 21. Ch3 g4
 20. Rh2 Dh3! 22. abandonne
 le mat est imparable.

"ZUGZWANG IMMORTEL"

Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un zugzwang, en voici un bel exemple, dans cette partie jouée à Copenhague en 1923:

SAEMISCH

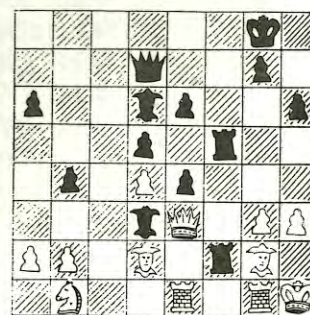
NIMZOVICH

Indienne de la dame

1. d4	Cf6	13. Cc6	Fc6
2. c4	e6	14. h3	Dd7
3. Cf3	b6	15. Rh2	Ch5
4. g3	Fb7	16. Fd2	f5
5. Fg2	Fe7	17. Dd1	b4
6. Cc3	0-0	18. Cb1	Fb5
7. 0-0	d5	19. Tg1	Fd6
8. Ce5	c6	20. e4	fe4
9. cd5	cd5	21. Dh5	Tf2
10. Ff4	a6	22. Dg5	Taf8
11. Tc1	b5	23. Rh1	T8f5
12. Db3	Cc6	24. De3	Fd3

25. Tce1 h6

et les Blancs abandonnent; ils sont en zugzwang; s'ils jouent un pion de l'aile dame, les Blancs répondent par a5, et les autres possibilités sont: (a) 26. Fc1 Fb1 regagnant la pièce, avec gain facile; (b) 26. Td1 Te2, gagnant la dame; (c) 26.Ff1 T5f3 gagne la dame.



(d) 26.Rh2 T5f3 gagne aussi la dame
 (e) 26.g4 T5f3 27.Ff3 Th2 mat.

suite de la p.5

1. d4	d5	11. Ce5	Cg4!
2. Cf3	Cf6	12. Fe7	De7
3. c4	e6	13. Cg4	Fg4
4. Cc3	Cbd7	14. Tab1	Dg5
5. Fg5	Fe7	15. Rh1	Te6
6. e3	0-0	16. Ce2	Th6
7. cd5	ed5	17. Cf4	Dh4
8. Fd3	Te8	18. h3	g5!
9. 0-0	c6	19. g3	...
10. Dc2	Cf8		

Voici que la Dame noire est emprisonnée, mais Komarov a vu plus loin que "Maestro".

LE JEU DE GO

Le jeu de Go est à l'Orient ce que le jeu d'échecs est à l'Occident. Originnaire de Chine (3^e millénaire avant J.-C.), il a traversé les siècles sans modifications importantes et fut exporté au Japon au VIII^e siècle de notre ère. Aujourd'hui le jeu de Go est répandu dans pratiquement tout l'Extrême-Orient et particulièrement au Japon où son développement est comparable à celui du jeu d'échecs en Union-Soviétique. En Occident, plusieurs nouveaux clubs de Go se forment chaque année. Au début de cette année, on en comptait 35 aux Etats-Unis, 31 en Allemagne de l'Ouest, 16 en Grande-Bretagne et 14 en Yougoslavie. Au Canada, il y en a quatre, dont un à Montréal.

Le jeu de Go se joue sur un tableau quadrillé (19 lignes x 19 lignes = 361 points d'intersection). Les lignes horizontales sont numérotées de 1 à 19 et les lignes verticales sont notées A à T (la lettre I n'est pas utilisée). Au contraire du jeu d'échecs, les pièces (pierres noires et blanches) sont jouées sur les points d'intersection et non au milieu des carrés. Au contraire encore une fois du jeu d'échecs, les noirs ont le trait. Alternativement, les joueurs placent une pierre sur le point de leur choix. Une pierre jouée n'est plus déplacée et conserve sa position jusqu'à la fin de la partie à moins qu'elle soit capturée par les forces ennemies dans lequel cas elle est simplement retirée du jeu et portée au "cimetière" des pièces capturées.

CAPTURE DES PIÈCES

On appelle "chaîne" un groupe de pièces de même couleur situées sur des points voisins (i.e. placées de telle sorte qu'on puisse, en suivant les segments du quadrillage, se promener de l'une à l'autre des pierres du groupe sans passer par des points qui ne sont pas occupés par une pierre du groupe).

Toutes les pierres qui forment une chaîne ont le même destin: elles survivront ou périront ensemble. Le diagramme 1 présente cinq chaînes (trois blanches et deux noires) encerclées pour mieux être identifiées.

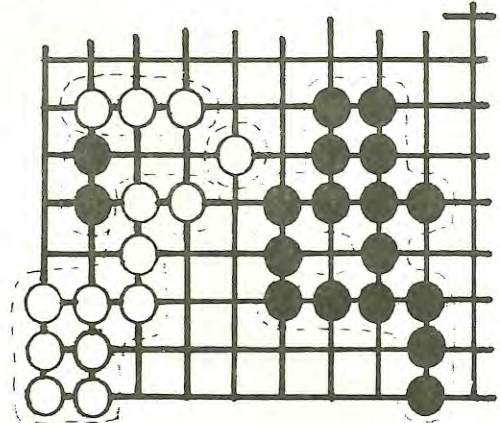


Diagramme 1

Une chaîne est capturée quand elle est encerclée, c'est-à-dire quand toutes les pierres qui la constituent sont adjacentes à des pierres de la même chaîne ou à des pierres ennemies.

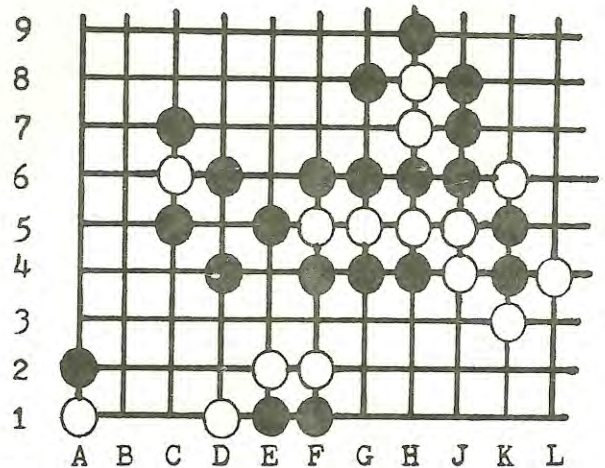


Diagramme 2

Dans le diagramme 2, si les noirs jouent en B6, ils complètent l'encerclément de la pierre blanche placée en C6 grâce à la présence des trois pierres noires en C7, D6 et C5. De même, s'ils jouent B1, ils capturent A1 (dans le coin du tableau) et, s'ils jouent J3, ils capturent la chaîne formée de J4 et

des quatre pierres blanches de la 5^e rangée grâce à la présence des dix autres pierres noires qui complètent l'encerclément. Si le trait est aux blancs, ils peuvent tuer E1 et F1 en jouant G1; ils peuvent aussi tuer les deux pierres noires de la colonne K s'ils choisissent de jouer L5. Si les noirs jouent F7, les deux pierres blanches en H7 et H8 ne sont pas encore tuées; l'encerclément doit être immédiat et c'est en jouant G7 que les noirs les capturent. Les situations qui surgissent lors d'une partie de Go sont fréquemment très compliquées: il est difficile de voir qui est en train d'encercler qui!

FORTERESSES INVULNERABLES

Pour survivre, un groupe de pièces doit former au moins deux trous séparés. En effet, un groupe de pièces qui ne contient qu'un seul trou (que nous appelons OEIL) sera tué si l'ennemi, après avoir encerclé le groupe de l'extérieur, joue dans l'oeil et complète l'encerclément de l'intérieur. La pièce ennemie jouée dans l'oeil est elle-même encerclée mais, au Go, "on tue avant d'être tué". Le diagramme 3 montre trois groupes noirs encerclés de pierres blanches et ne représentant chacun qu'un seul oeil. Chacun sera tué quand les blancs joueront dans l'oeil.

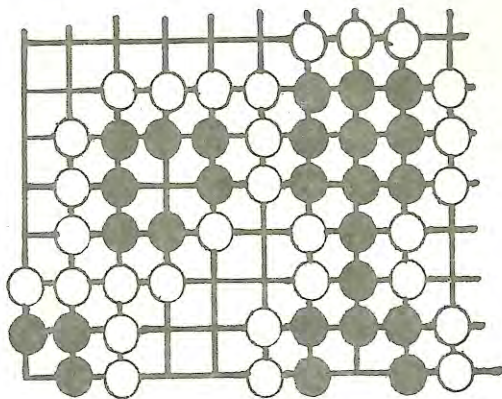


Diagramme 3

Un groupe de pierres contenant deux yeux est invulnérable. En effet, pour le capturer, l'ennemi doit l'encercler de l'extérieur et de l'intérieur, ce qui est impossible puisque s'il joue dans l'un des deux yeux, la forteresse survit grâce au second oeil et la pierre ennemie placée dans l'oeil étant elle-même encerclée, est morte et retirée du jeu. Jouer dans un des yeux d'une forteresse est donc un coup stupide équivalent à placer une pierre directement au cimetière. Le diagramme 4 montre quatre forteresses invulnérables.

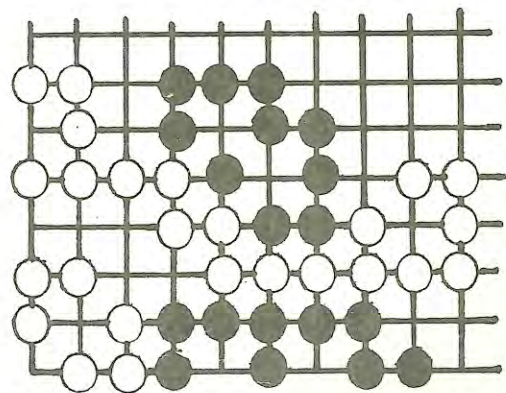


Diagramme 4

FIN DE PARTIE

Une partie de Go est terminée quand il n'y a plus rien à faire; c'est-à-dire quand tout le territoire disponible est occupé par des formations noires ou blanches et les formations qui s'y rattachent. Chaque joueur calcule alors ses points (le nombre d'intersections vides dans le territoire qu'il contrôle plus le nombre de pièces capturées à l'ennemi) et le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points.

En fait, la partie n'est terminée que lorsque les territoires blancs et noirs se touchent de partout. On complète les frontières en jouant des coups neutres (i.e. qui ne donnent de points à aucun joueur). Ces derniers coups (habi-

tuellement une dizaine) sont appelés coups de "damé" (en japonais).

Précisons qu'à la fin d'une partie, les groupes de pierres qui n'ont pu former deux yeux et qui sont perdus en territoire ennemi sont retirés du jeu et portés au cimetière sans qu'on soit forcé d'en compléter l'encercllement. En effet, si on continue la partie, les seuls coups possibles étant de se boucher un bon point si on joue dans son propre territoire ou de donner à l'adversaire un prisonnier supplémentaire si on joue dans le sien, il est inutile de poursuivre des hostilités qui ne changeraient en rien le résultat final (i.e. la différence entre les points de chacun).

LA REGLE DU KO

La règle du Ko est la seule règle artificielle au jeu de Go. En ce sens, elle est analogue à la prise en passant ou au roque du jeu d'échecs. Le diagramme 5 montre trois situations de Ko.

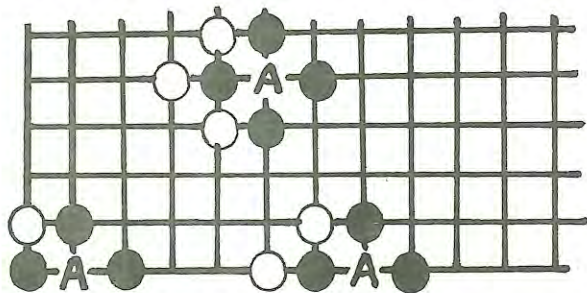


Diagramme 5

En suivant les règles jusqu'ici énoncées, les blancs peuvent, en jouant en l'un quelconque des trois points marqués A, capturer une pierre ennemie. Les noirs pourraient alors immédiatement reprendre la pierre blanche placée en A; les blancs rejoueraient A en capturant la dernière pièce jouée par les noirs et ainsi de suite. Toutes les réserves de pièces y passeraient. La règle du Ko existe précisément pour éviter pareille situation. Dans le diagramme 5, les

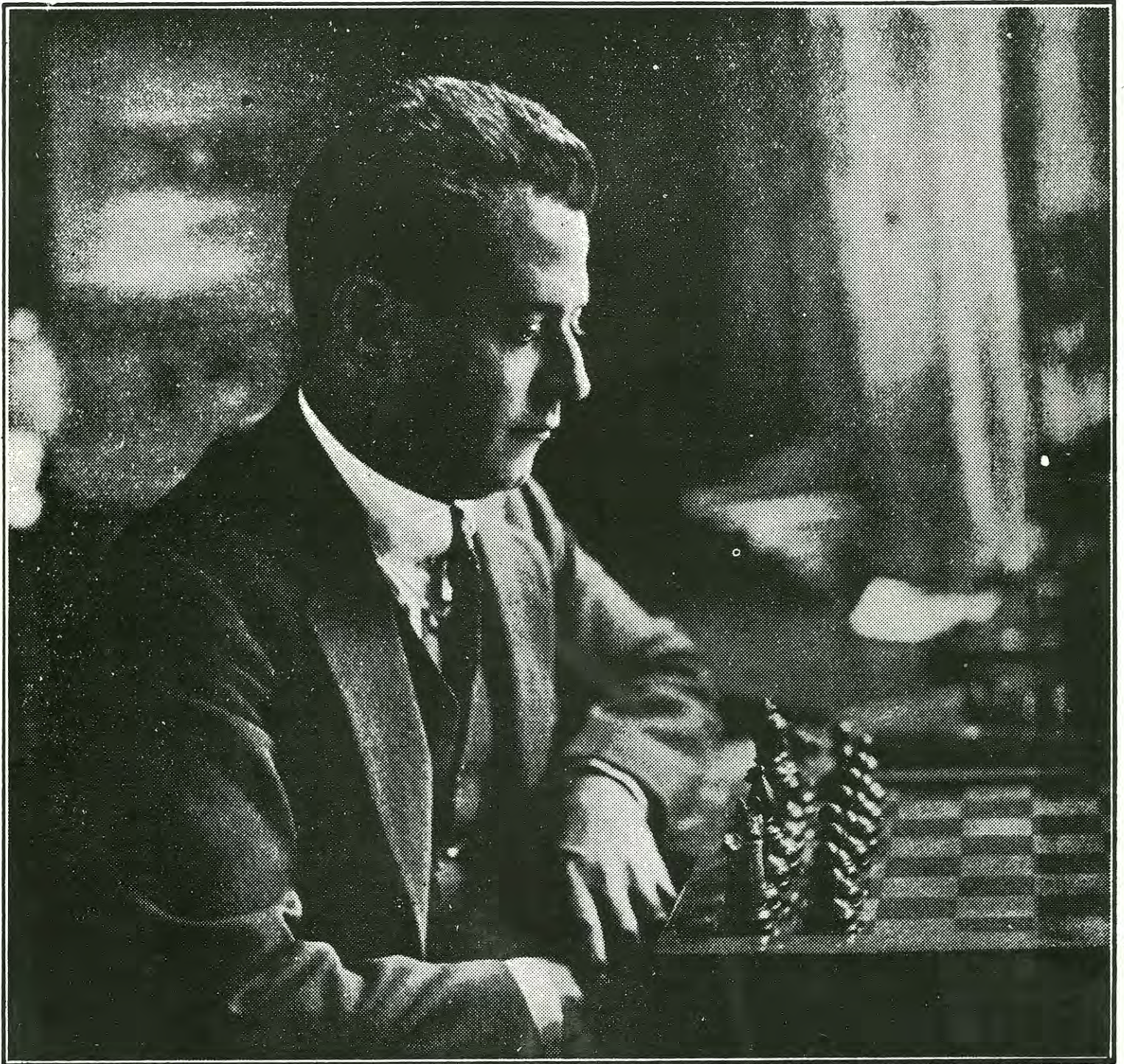
blancs peuvent jouer A et capturer une pièce noire. Il est alors interdit aux noirs, par la règle du Ko, de prendre la dernière pièce blanche en jouant là où était la pièce qu'ils viennent de perdre. Ils joueront donc ailleurs, si possible en menaçant de capturer plusieurs pièces blanches. Les blancs auront alors le choix entre clore le Ko (boucher l'oeil à gauche de A) ou répondre à la dernière menace des noirs. S'ils répondent, les noirs pourront, s'ils le veulent, reprendre le Ko et cette fois, ce sont les blancs qui n'auront pas le droit de reprendre en A. De façon précise, la règle du Ko s'énonce comme suit: "il est interdit de prendre immédiatement la pierre (une seule) avec laquelle l'adversaire vient de nous en capturer une (une seule) en jouant là où était notre pierre capturée". Les situations de Ko sont fréquentes (deux ou trois par partie) et sont souvent d'une importance capitale.

Les règles fondamentales du jeu de Go viennent d'être énoncées. Toutefois, c'est seulement en jouant qu'on apprend à jouer. Le manque d'espace nous a forcé à être concis. Il reste encore à expliquer la situation de Seki (territoires neutres) qui apparaît dans environ 3% des parties et la nulle par répétition (très rare). C'est ce que nous ferons dans un prochain article. Nous exposerons aussi la méthode de "rating" au Go, parlerons des récents tournois de championnat mondial, présenterons quelques problèmes et parties commentées.

Ceux qui désireraient des informations supplémentaires sont invités à écrire ou téléphoner à

Denis Labelle
3151 Edouard-Montpetit (app.17)
Montréal 250

Tél: 739-0723



JOSE RAOUL CAPABLANCA