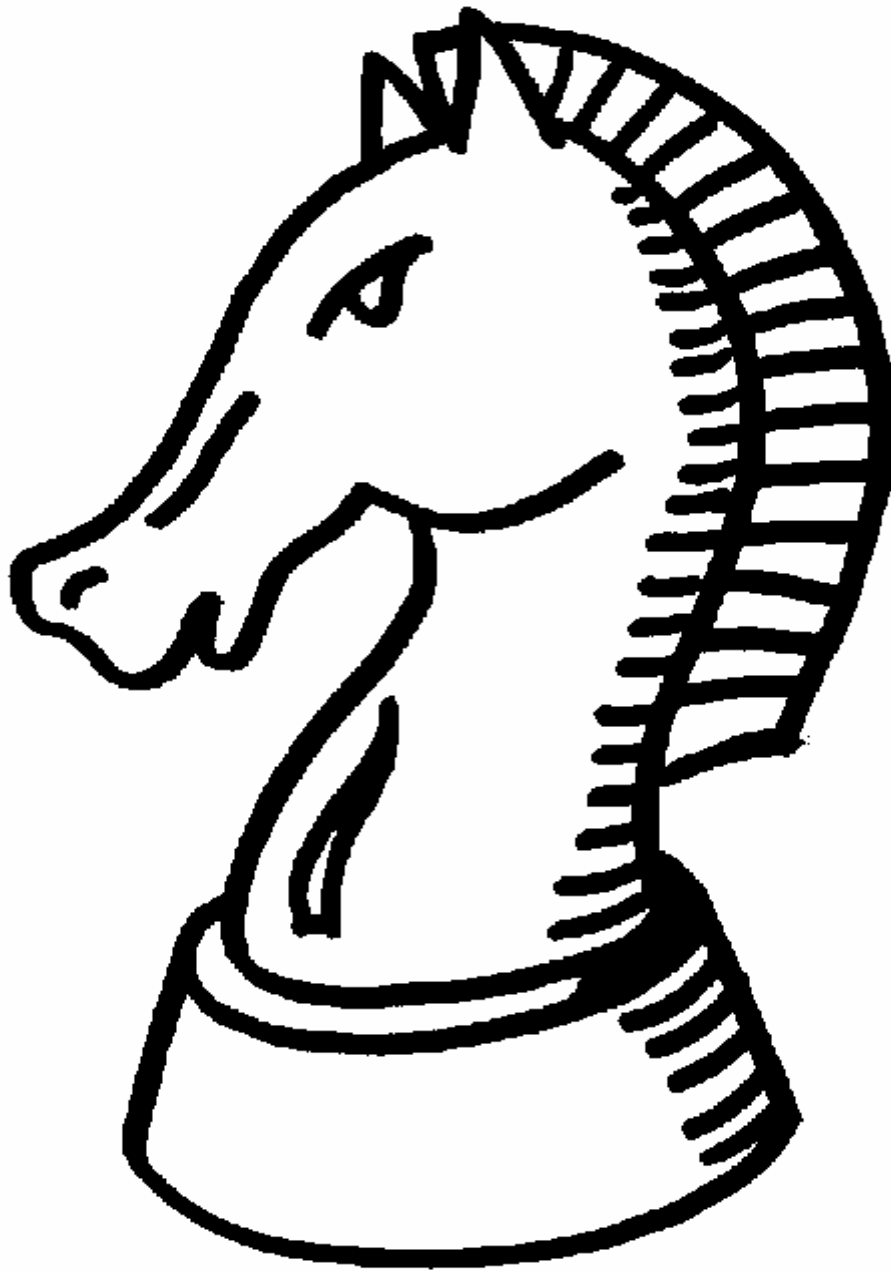


# *Le Cavalier de la Tourelle*



**Bulletin N°20**  
Octobre Novembre 2005

## Editorial :

Le bulletin du club d'échecs de Saint-Mandé est le vôtre. Il est fait à partir des informations glanées à droite et à gauche sur les joueurs d'échecs de Saint-Mandé.

Si vous jouez une belle partie dans un tournoi, si vous photographiez une situation originale ayant pour thème notre jeu, si vous souhaitez soumettre à la réflexion de tous un problème que vous avez composé, ou encore un article sur le jeu d'échecs faites le nous parvenir (cette liste n'est pas exhaustive) ! Nous serons très heureux de vous publier !

Ce mois-ci nous remercions Nastassia Resal pour sa contribution !

A bientôt !

Bien amicalement,

Maria et Jean-Olivier



### Informations générales sur le club d'échecs de Saint-Mandé « Le cavalier de la Tourelle » :

Adresse internet : <http://ctourelle.free.fr>

#### Renseignements :

Jean Boggio - Président du club ☎ 01-43-28-07-54 ✉ [jeanboggio@noos.fr](mailto:jeanboggio@noos.fr)

Maria Leconte – Championne de France 2001 – Grand Maître International féminin

Animatrice ☎ 01-43-98-08-02 ✉ [nmjol@free.fr](mailto:nmjol@free.fr)

Jean-Olivier Leconte – Animateur ☎ 01-43-98-08-02 ✉ [joleconte@yahoo.fr](mailto:joleconte@yahoo.fr)

#### Adresse de l'association :

Salle polyvalente du Centre Pierre Cochereau, 2 Avenue Gambetta,  
94160 - SAINT-MANDE

Lundi au Vendredi de 18 h à 22 h - Samedi et Dimanche de 14 h à 19 h (voir plus bas pour les horaires des cours pour enfants).

#### Conditions d'adhésion :

La cotisation du club est valable pour l'année "scolaire".

Pour l'année 2005-2006 (1<sup>er</sup> septembre au 31 août), 40 € pour les adultes jusqu'à 60 ans, 25 € à partir de 61 ans, 15 € après 80 ans, 45 € (pour l'année) pour les jeunes par heure de cours hebdomadaire.

La licence à la FFE, Fédération Française des Echecs, variable en fonction de l'âge, est obligatoire.

Licence A. Nés avant 1985: 45 € ; nés entre 1985 & 1988: 23 € ; nés entre 1989 & 1992: 14,5 € ; nés après 1992: 10,5 €.

Licence B. Nés avant 1985: 6 € ; nés après 1984: 3 €.

Sur présentation de sa carte de membre du Cavalier de la Tourelle, un adhérent bénéficie à la **piscine du Centre Sportif de Saint-Mandé** de tarifs réduits de moitié.

Exemples : pour un non saint-mandéen, un jour non scolaire, 4,20 € au lieu de 8,40 €. Pour un saint-mandéen, un jour scolaire, 1,05 € au lieu de 2,10 €.

#### Cours pour les enfants :

Cours assurés par Jean-Olivier Leconte (animateur diplômé de la FFE – Maître International Senior ICCF) et Maria Leconte, Grand Maître International féminin (animatrice diplômée de la FFE), championne de France 2001, assistée par Yvonne Lebrun-Marlier.

Le samedi de 14h00 à 18h00 et le mercredi de 14h00 à 18h00. La répartition des enfants se fera en fonction de leur niveau.

Niveau débutant : le samedi et le mercredi de 14h00 à 15h00.

Niveau intermédiaire : le mercredi de 15h00 à 17h00 et le samedi de 14h00 à 16h00.

Niveau compétition : le mercredi et le samedi de 16h00 à 18h00.

#### Activités :

Des tournois internes sont organisés périodiquement (tournoi rapide chaque premier samedi à 14 h 30...).

Le club participe aux compétitions nationales et régionales : Coupe de France, Interclubs Nationaux III et IV, Critériums de l'Ile-de-France, Interclubs Jeunes II, et Jeunes IV.

Critériums petit pion, Championnat de Paris individuel, Championnat de France individuel, etc.

## Quelques statistiques

Comme l'année dernière, quatre équipes de Saint-Mandé sont engagées en interclubs ; deux équipes chez les adultes et deux équipes chez les enfants.

Quelles sont leurs chances de monter dans la division supérieure ? Quelles sont leurs chances de se maintenir ?

Deux questions fondamentales qui peuvent avoir un début de réponse au travers des statistiques suivantes qui prennent en compte la moyenne ELO de toutes les équipes de leur groupe... A reprendre en fin de saison pour savoir si les statistiques seront respectées !

### Interclubs Adultes – Nationale III Groupe 8 :

Noisy-Le-Grand : 2131  
Echiquier Parisien : 2119  
Livry Gargan : 2089  
Issy-Les-Moulineaux III : 2075  
Meaux Beauval : 2067  
Drancy II : 2038  
Puteaux : 2027  
Saint-Mandé : 1943  
Chelles : 1939  
Clichy III : 1917

*Dans ce groupe Saint-Mandé devra lutter pour se maintenir en nationale III.*

*En effet, Noisy-Le-Grand et l'Echiquier Parisien semblent intouchables, puis un groupe de 5 équipes se tiennent en soixante points ELO, mais après il y a une cassure nette avec les autres équipes...dont Saint-Mandé.*

### Interclubs Adultes – Nationale IV Groupe IDF 1 :

Club 608 II : 1936  
La Brie I : 1911  
Romainville : 1898  
Champs sur Marne : 1888  
Bobigny : 1884  
Saint-Mandé II : 1859  
Thorigny : 1749  
Vincennes III : 1642

*Comme avec l'équipe précédente, la tâche ne sera pas non plus facile pour Saint-Mandé.*

*Mais les chiffres montrent que le groupe est assez homogène et Saint-Mandé devrait s'en sortir.*

### Interclubs Enfants – Nationale II Groupe Nord :

Lutèce Echecs : 1616  
Saint-Mandé : 1612  
Metz : 1605  
Reims : 1587  
Franconville : 1567  
Chaumont : 1437  
Enghien : 1383  
Cergy Pontoise : 1360

*C'est l'espoir de la saison pour Saint-Mandé.*

*En effet, la montée dans la division supérieure se jouera entre Lutèce Echecs, Metz, Reims et nous même.*

*Bonne nouvelle, nous avons battu Reims lors de la première ronde !*

*La victoire dans ce groupe propulserait l'équipe jeune dans la 1<sup>ère</sup> division, c'est-à-dire « l'élite » des échecs pour les jeunes en France.*

### Interclubs Enfants – Nationale III Groupe 1 :

Villepinte : 1466  
Clichy II : 1449  
Bois Colombes II : 1437  
Baisieux : 1419  
Puteaux : 1397  
Le Touquet : 1251  
Saint-Mandé II : 1191  
Neuilly : 1108

*Notre équipe n'était pas qualifiée pour cette division en début de saison.*

*Mais un forfait de dernière minute de Drancy permet à nos jeunes joueurs de jouer cette saison en nationale III.*

*La tâche sera difficile pour se maintenir, mais Saint-Mandé n'a pas abattu toutes ses cartes lors de la première ronde !*





**«Grandmaster Chess School»  
by Alexander Khalifman**

St. Petersburg, Russia, 90/1, Fontanka emb  
tel. +7 (812) 113-34-14, +7 (812) 312-92-63, fax +7 (812) 113-34-14

**DIPLOMA**

**Nastassia Resal** was the listener of the chess course at Alexander Khalifman's Grandmaster Chess School during the period 12.06.05-30.06.05.

**Nastassia Resal** showed good abilities for the game during the lessons. We recommend to continue studying chess and constant training to become strong chessplayer.

Grandmaster Chess School wishes **Nastassia Resal** good luck and is always eager to help in his chess development.

President of Grandmaster Chess School,  
**A. Khalifman.**



**Petite blague !**

*Un gars rend visite à un copain et le trouve en train de jouer aux échecs avec son chien.*

- *Je n'en crois pas mes yeux ! Ton chien joue aux échecs ! C'est le chien le plus intelligent de la terre !*
- *Bof, répond l'autre. Intelligent, c'est vite dit. Je l'ai battu trois fois sur les cinq parties que l'on a jouées ensemble aujourd'hui !*



*Au cours de cet été, Nastassia Resal est partie en Russie, à Saint-Petersbourg, pour y faire, entre autre, un stage d'échecs dans « l'école du Grand-Maître d'échecs » Alexandre Khalifman (ancien champion du Monde FIDE).*

*Ci-contre vous trouverez la copie du diplôme que nous a communiqué Nastassia.*

*Bravo !*

# **TOURNOI DE NOËL**

7<sup>ème</sup> tournoi pour tous les enfants du club de Saint-Mandé.  
Dimanche 18 décembre 2005 à 14h00 au centre Pierre Cochereau  
(2 avenue Gambetta juste à côté de la mairie).  
6 rondes de 15 minutes par joueur.  
Goûter inclus et prévu vers 16h00.  
Remise des prix vers 18h00.



Inscription 12 EUR auprès de Maria  
ou Jean-Olivier Leconte.  
Inscription sur place possible, merci  
de prévenir avant de la participation  
de votre enfant.

Nombreux prix et lots pour tous les  
enfants.

Prix au classement général et par  
catégorie (pupille, poussin, petit  
poussin, débutant & fille).

Ne manquez pas cet événement  
convivial qui connaît un véritable  
succès auprès des enfants !



## **Palmarès du tournoi de Saint-Mandé :**

- 1<sup>er</sup> tournoi (Noël 2002): Thomas Ayoub
- 2<sup>ème</sup> tournoi (Juin 2003): Julien Lin
- 3<sup>ème</sup> tournoi (Noël 2003): Robert Graca
- 4<sup>ème</sup> tournoi (Juin 2004): Ariel Cohen-Codar
- 5<sup>ème</sup> tournoi (Noël 2004) : Valentin Peurou
- 6<sup>ème</sup> tournoi (Juin 2005) : Claire Legrand

**7<sup>ème</sup> tournoi (Noël 2005) ??????**

## Championnat d'Ile-de-France des jeunes – Evry Octobre 2005

Qualificatif pour le championnat de France qui aura lieu en avril prochain à Aix-les-Bains, le championnat d'Ile-de-France des jeunes (Pupilles, Benjamins et Minimes) a eu lieu à Evry au cours des vacances de la Toussaint.

Tous les résultats détaillés sont consultables sur le site de la ligue IDF des échecs à l'adresse suivante : <http://www.idf-echecs.com/>

### Chez les pupilles :

Roudolph Grigorian – 5<sup>ème</sup> sur 40 avec 6 points sur 9 – Eliminé au départage, Roudolph conserve de bonnes chances d'être « repêché »

Pierre Barège – 9<sup>ème</sup> sur 40 avec 6 points sur 9 – Eliminé au départage, Pierre a également un bon espoir d'être « repêché »

James Eden – 10<sup>ème</sup> sur 40 avec 5,5 points sur 9 – Rate de peu les départages.

Ariel Cohen-Codar – 16<sup>ème</sup> sur 40 avec 5 points sur 9 – Dommage que son début de tournoi n'ait pas été meilleur !

Denis Idelson – 25<sup>ème</sup> sur 40 avec 4 points sur 9 – Denis a fait forfait au cours des deux premières rondes... Dommage !

### Chez les benjamins :

Robert Graca – 3<sup>ème</sup> sur 43 avec 6,5 points sur 9 – Bravo à Robert qui est qualifié pour Aix-les-Bains. Champion d'IDF benjamin en titre, dommage qu'il perde sa dernière partie qui a permis à son adversaire de lui prendre son titre !!

### Chez les minimes :

Maxence Pignone – 8<sup>ème</sup> sur 29 avec 5,5 sur 9 – Maxence perd le match de départage qualificatif, mais il conserve de bonnes chances d'être repêché pour Aix-les-Bains.



(Photo de la ligue IDF – A droite, Robert Graca sur la 3<sup>ème</sup> marche du podium chez les benjamins).

Pour le moment, le club de Saint-Mandé a donc quatre qualifiés pour le championnat de France à Aix-les-bains (en attendant en janvier/février les qualifications pour les poussins et petits poussins) :

Chez les poussins : Claire Legrand (Qualifiée par sa performance l'année dernière à Calvi)

Chez les pupilles : Jules Brunier (qualifié par le ELO)

Chez les benjamins : Robert Graca

Chez les cadets : Quentin Feuga

A suivre !



## Petit retour en arrière sur la première ronde de NII jeune

Dimanche 19 octobre a eu lieu à Saint-Mandé la première ronde du championnat de France jeune par équipe (Nationale II groupe Nord).

L'équipe de Saint-Mandé a brillamment gagné cette première rencontre de la saison contre Reims, un adversaire dangereux ! Bravo aux enfants !

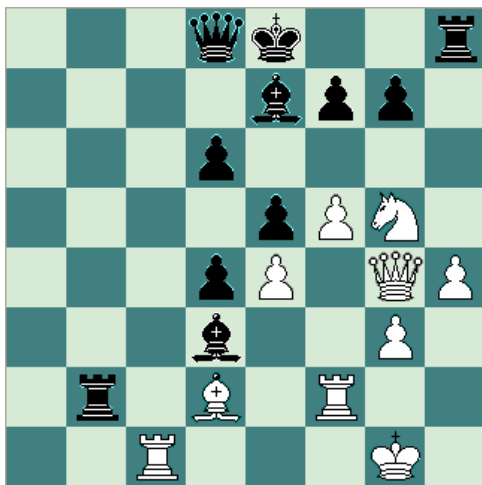


James Eden (ici de face avec un pull rouge) est une excellente et jeune recrue du club avec Claire Legrand. Ce dernier nom doit vous dire quelque chose ! En effet c'était la première fille à gagner notre tournoi de fin d'année scolaire en juin dernier.

Sur la photo de droite, au premier plan avec un t-shirt blanc, un des plus fidèles de notre équipe de NII jeune : Maxence Pignone.

Deux moments clés de cette rencontre :

Tout d'abord la brillante combinaison de Jules Brunier :



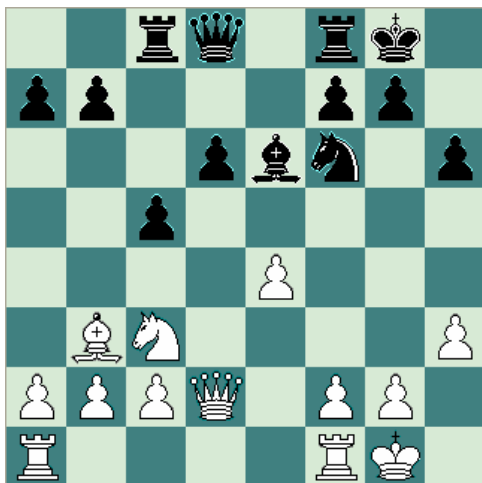
### **Brunier, J (1910) – Billon, O (2010) [A00]**

,St-Mandé-Reims, 09.10.2005

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 d6 4.♙g2 e6 5.d3 ♖f6 6.f4 e5 7.f5 ♗d4 8.♗f3 b5 9.0-0 b4 10.♗e2 ♙e7 11.h3 h5 12.♗exd4 cxd4 13.♙d2 a5 14.♖h1 ♙a6 15.♗g5 ♗g4 16.h4 ♜b8 17.♞f3 ♞c8 18.♞ac1 a4 19.♙h3 b3 20.axb3 axb3 21.cxb3 ♞b8 22.♙xg4 hxg4 23.♞xg4 ♞xb3 24.♖g1 ♙xd3 25.♞f2 ♞xb2

Après les coups ci-dessus, Jules a obtenu cette position contre un jeune à plus de 2000 ELO. Mais celui-ci était trop confiant et trop gourmand. Voyez-vous comment Jules gagne proprement sa partie ?

**26. ♗e6!!** Un coup de tonnerre 26. ... fxe6 27.fxe6 ♙xe4 28.♞xg7 1-0



James Eden a obtenu cette position avec les blancs. Ici, c'est aux noirs de jouer (les derniers coups étaient **14.Dxd4 c7-c5 15.Dd4-d2**).

Heureusement pour Saint-Mandé, son adversaire n'a pas vu un coup qui gagnait une pièce.

C'est un piège instructif à connaître absolument → Une manœuvre appelée « Arche de Noé » (j'ignore pourquoi...).

Voici la solution :

**15....c5-c4 ! 16. Fb3-a4 a7-a6** et les blancs ne peuvent rien faire contre b7-b5 au coup suivant qui gagne une pièce.

Mais l'adversaire de James joua autre chose et la partie se termina par la nulle.

## *Le Palamède – 1837 – Leçon élémentaire sur le jeu d'échecs*

Suite de mes articles sur cette revue mythique pour le jeu d'échecs qu'est le Palamède (1<sup>ère</sup> revue d'échecs créée en France en 1836). Dans ce numéro vous apprendrez : « *Des pièces du jeu des échecs et de leurs valeurs relatives, et quelques principes généraux* ».

Les conseils indiqués sont toujours d'actualité, parfois romantiques, et concernent les joueurs peu expérimentés !

### **« Le Roi**

*Comme le roi ne peut jamais être pris, sa véritable valeur comparée à celle des autres pièces, peut être difficilement estimée. Le roi est une pièce fort difficile à jouer. Il faut éviter de le faire marcher dans le commencement de la partie, il serait exposé à trop de danger. Il faut choisir avec soin le côté où l'on doit le faire roquer.*

*Ne laisser jamais le roi ou la dame exposée à recevoir un échec double ou un échec à la découverte. Retirez-les de la direction des pièces de l'adversaire. Lorsque les plus fortes pièces, et particulièrement les dames, ne sont plus sur l'échiquier, le roi peut rendre de grands services et décider la partie ; il devient alors une pièce très-forte ; il doit soutenir ses pions dans leur marche vers dame. Il faut, sur la fin de la partie, se garder de retirer son roi sur une des cases angulaires de l'échiquier et de pousser un pion qui l'empêche de sortir, à moins que dans une situation désespérée vous n'ayez d'autre ressource que de compter vous faire pat.*

### **La Dame**

*La dame est la meilleure pièce de toutes ; elle vaut au moins les deux tours, et elle est supérieure à trois petites pièces.*

*La dame peut être échangée avec avantage contre un tour et deux petites pièces.*

*En général vous placerez bien votre dame sur la seconde ligne de l'échiquier pour soutenir les pions de cette ligne, en observant qu'elle ne gêne pas la sortie de vos pièces.*

*Gardez-vous bien de prendre un pion ou même une pièce avec la dame lorsque par ce coup vous l'éloignez de manière qu'elle vous devienne inutile, soit pour la défense ou pour l'attaque.*

*Opposez votre dame à celle de l'adversaire lorsqu'il voudra entrer dans votre jeu avec la sienne.*

*Quand vous aurez l'avantage, opposez également votre dame à la sienne pour le forcer au dame pour dame, ou, s'il s'y refuse, établir la vôtre dans son jeu, ce qui est fort dangereux.*

*Quand vous aurez l'attaque, combinez les échecs que vous pourrez donner avec la dame de manière qu'ils soient doubles, et qu'après en avoir tiré tout le parti possible vous puissiez, si cela est nécessaire, la ramener à une case où elle vous sera nécessaire pour votre propre défense.*

### **La Tour**

*La tour est la meilleure pièce après la dame ; elle vaut une petite pièce et au moins un pion.*

*La tour est la seule pièce, excepté la dame, qui puisse donner l'échec et mat avec son roi contre un roi seul.*

*Il faut se procurer la libre communication de ses tours ; il faut les placer sur des lignes où il n'y ait plus de pions qui puissent les arrêter, si toutefois elles ne sont pas nécessaires ailleurs.*

*Il faut les établir le premier dans le jeu de l'adversaire, et s'il attaque une tour ainsi postée avec la sienne, vous la soutiendrez avec l'autre tour plutôt que de prendre.*

### **Le Fou**

*Le fou vaut au moins trois pions.*

*Le fou du roi est une excellente pièce d'attaque qu'il faut conserver autant que possible.*

*Le fou, aussi bien que le cavalier, fait partie remise contre la tour. Les deux fous, aussi bien que le cavalier et le fou, font échec et mat.*

*A la fin d'une partie, les deux fous sont plus forts que les deux cavaliers. Mais généralement un fou et des pions ne valent pas un cavalier et le même nombre de pions ; car le cavalier peut attaquer les pions sur toutes les couleurs ; il n'en est pas ainsi du fou.*

*Il faut sortir un fou avant de pousser un pion qui rendrait ce fou inutile.*

*Quand un fou est attaqué par un cavalier, vous pouvez, s'il n'est pas de votre intérêt de souffrir la pièce pour pièce, retirer ou avancer ce fou d'une case, ce qui arrête les progrès ultérieurs de ce cavalier.*

*Un fou, soutenu d'un pion de sa couleur, établi dans le jeu de l'adversaire qui n'aura plus de pions pour le déposer, gênera la marche de ses pièces, tandis que vous mettez en jeu les vôtres.*

### **Le Cavalier**

*Le cavalier est estimé avoir la même valeur que le fou.*

*Il faut autant que possible ne sortir les cavaliers qu'après avoir poussé de deux pas les pions des fous.*

*Quand un cavalier est inutile à une case où il est posté, il faut le porter dans le moins de coups possible à une case où il puisse servir pour l'attaque ou la défense.*

*Un cavalier soutenu d'un pion et qui ne pourra être déposé par les pions ou pièces de l'adversaire sera de la plus grande utilité pour le gain de la partie.*



## **Des Pions**

*L'intelligence de la manœuvre des pions décide toujours le gain d'une partie.*

*Les pions du centre sont les meilleurs ; tâchez toujours d'établir vos pions au centre.*

*Ne poussez pas en avant un pion qui doit être employé à en soutenir un autre.*

*Ne prenez pas toujours un pion offert.*

*Évitez d'avoir des pions isolés.*

*Ne poussez pas un pion qui arrête les progrès des pièces de votre adversaire. Par la même raison, poussez un pion quand il peut interdire l'entrée de votre jeu à ces pièces.*

*Évitez d'avoir des pions doublés, surtout sur vos ailes.*

*Tâchez d'avoir un pion passé, c'est-à-dire dont la marche à dame est libre.*

*Tâchez de sacrifier un pion pour vous procurer le service d'une pièce.*

*Employez vos pions de manière à découvrir le roi de votre adversaire et à permettre à vos pièces de l'attaquer.*

*Évitez, à moins que vous ne vouliez une remise, d'enlacer vos pions avec ceux de votre adversaire.*

## **Des pièces en général**

*La manière de dégager et de sortir ses pièces est très importante ; elle doit être subordonnée à la marche de celles de son adversaire. Observez en sortant une pièce qu'elle ne gêne pas le jeu et la sortie d'une autre pièce.*

*Observez aussi en jouant une pièce à une case plutôt qu'à une autre qu'elle ne masque pas la direction d'une autre pièce, et que cela ne donne pas le temps à l'adversaire de pousser un pion ou de jouer une pièce qui déciderait du gain de la partie.*

*Ne placez jamais des pièces en avant sans être soutenues.*

*Sacrifiez une pièce pour gagner dans le moins de coups possible.*

## **Des temps**

*La connaissance du jeu des échecs consiste à savoir gagner des temps. C'est par les temps gagnés qu'on parvient, soit à forcer une pièce ou un pion, ce qui doit, toutes choses égales, valoir le gain de la partie, soit à renfermer les pièces de son adversaire, qui, devenues par là inutiles, laissent un champ libre aux vôtres pour former une attaque ; soit, enfin, à avancer vos pions de manière que sur la fin de la partie vous arriviez le premier à dame.*

*Vous perdrez des temps quand vous porterez en avant une pièce que l'adversaire pourra déposter ; quand vous attaquerez une pièce qu'il a intérêt de porter ailleurs ; quand, en faisant pièce pour pièce, vous mettez en jeu celles de l'adversaire ; enfin, quand vous donnerez des échecs inutiles.*

*Un seul coup, un seul temps perdu cause presque toujours la perte d'une partie.*

*Vous gagnerez des temps, quand vous pourrez obliger votre adversaire à jouer des coups contraints, et en faisant à propos pièce pour pièce ; quand, au lieu de prendre un pion offert, vous emploierez mieux le temps à dégager une pièce ; quand, au lieu de profiter sur le coup d'un avantage quelconque qui ne peut vous échapper, vous emploierez mieux le temps à vous procurer le service d'une pièce pour assurer la réussite de votre attaque.*

*Ne vous pressez pas de suivre un projet d'attaque avant d'avoir dégagé vos pièces pour la soutenir ou pourvoir d'ailleurs à votre propre défense.*

*Lorsque votre adversaire se sera mis en défense de manière que vous ne voyez pas jour à l'entamer d'un côté, changez promptement la destination de vos pièces, soit pour former une autre attaque, soit pour vous mettre sur la défensive.*

*Ne manquez jamais l'occasion de jouer un coup qui peut avoir en même temps deux objets.*

*Calculez si une pièce ou un pion est en prise, quels en seront les résultats, et ce que vous avez de mieux à faire.*

*Enfin, ne jouez jamais un coup que vous n'avez prévu et que vous ne vous soyez rendu compte du projet que peut avoir l'adversaire dans celui qu'il vient de jouer ou qu'il peut jouer par la suite, pour savoir si vous avez les temps nécessaires pour suivre votre attaque, ou s'il ne vous faut d'abord pourvoir à votre propre défense. »*

De La Bourdonnais – 1837

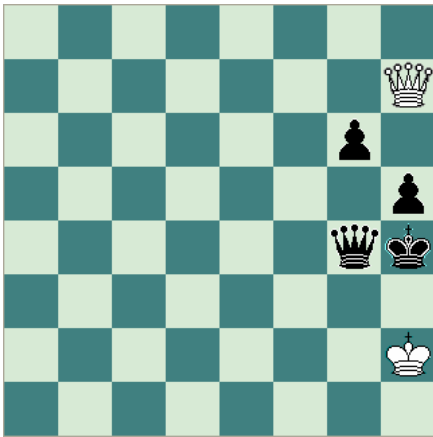


## Anniversaire de notre site Internet

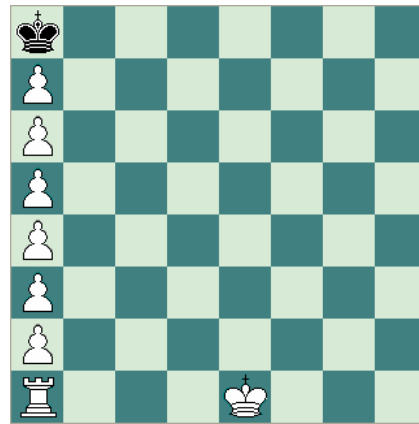
Le site Internet de notre association <http://ctourelle.free.fr/index.php> fête sa première année d'existence. A cette occasion, son webmaître émérite, Daniel Estevez, organise un tirage au sort avec quelques lots à gagner. J'invite les jeunes joueurs à s'y inscrire en envoyant rapidement un email de participation à Daniel à l'adresse suivante : [ctourelle@free.fr](mailto:ctourelle@free.fr)



Quelques exercices pour stimuler vos méninges !



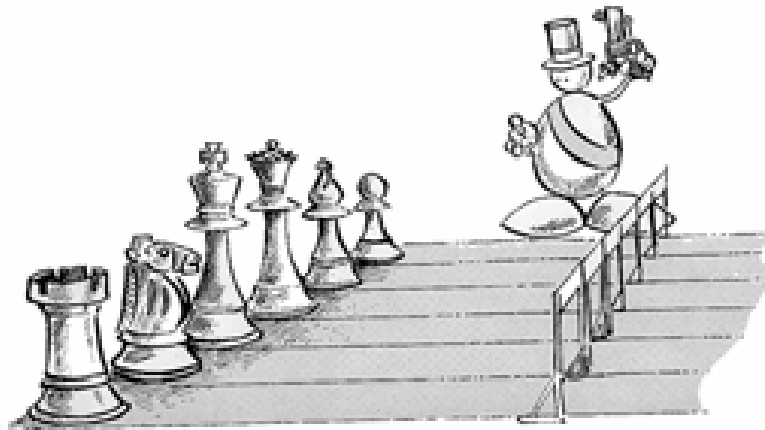
N°1



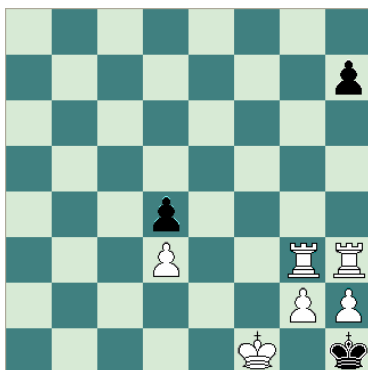
N°2

N°1 : Etude de Cortlever 1941 – Les blancs jouent et gagnent ! (Oui les blancs gagnent !!)

N°2 : Problème de W.Shinkman 1887 – Les blancs jouent et font mat en 8 coups.



Solution de la petite amusette du bulletin précédent :



Les blancs jouent et font mat en 3 coups.  
Problème d'un certain O.Dehler 1911.

Alors, avez-vous trouvé ?

1) **Th3-h5 !! h7-h6** 2) **h2-h4 Rh1-h2** 3) **Tg3-h3 mat !**