

# Problèmes d'échecs élémentaires

une sélection de problèmes composés par

**J. PAUL TAYLOR**

incluant

cinquante

problèmes en deux coups

et quelques spécimens de

trois coups, etc.

quelques conseils aux auteurs de deux-coups

publication originale

Imprimé et publié par G.C. HEYWOOD

High Road, Lee. S.E.

(1880)

**Éditions de l'Apprenti Sorcier**

édition électronique 2001



Cette édition électronique a été réalisée au Canada

par

# Les Éditions de l'Apprenti Sorcier

grace au soutien de

la Guilde des Problémistes du Nouveau Monde

Avril 2001

Cette édition peut être reproduite à des fins d'usage personnel. Elle peut en conséquence être distribuée sans frais par des organismes ou associations autorisées.

Toute forme de reproduction, re-publication ou de distribution à des fins commerciales est interdite.

ISBN 0-9688828-2-X

## **Présentation de l'édition électronique**

L'intérêt de cet ouvrage tient au fait qu'il constitue un excellent exemple de la composition de la vieille école anglaise. Les problèmes y sont relativement légers en matériel et les solutions présentent une diversité de mouvements qui illustrent bien la recherche esthétique de l'époque.

Entre 1870 et 1880, J. Paul Taylor a publié de nombreuses compositions en 2 coups dans les revues et les journaux de langue anglaise. On retrouve ses compositions en Angleterre, en Australie et dans les quotidiens américains. J.-Paul Taylor est un auteur qui jouissait d'une grande réputation et d'une profonde admiration de la part des chroniqueurs de l'époque.

Cette édition a été réalisée à partir de l'édition originale en langue anglaise publiée par l'auteur en 1881. Nous devons à Alain Godbout la

traduction du texte et l'adaptation des deux poèmes qui accompagnent deux des problèmes.

Les solutions proposées sont plus élaborées que celles publiées par l'auteur à l'époque. Il était de coutume, du moins pour les problèmes en deux coups, de se limiter à donner le clé. Nous avons pris la liberté d'y ajouter les variantes pour permettre au lecteur de profiter plus pleinement de l'art de l'auteur. Les problèmes ont été vérifiés en utilisant le logiciel Problémiste de Mathieu Leschemelle et Alybadix de Ilkka Blom. Bien que peu probable, il demeure possible que des positions ou des solutions soient erronées. Elles auront malheureusement échappé au contrôle dont nous disposons.

En vous souhaitant de profiter de cette édition désormais versée au domaine public.

Hull , mars 2001

## Préface

# E

**U**n petit ouvrage ne devrait pas commander de longues excuses. Qu'il soit suffisant de dire que l'accueil réservé un peu partout à mes problèmes en deux coups m'a incité à offrir cette humble collection au public.

Nous demeurons bien au fait que le deux-coup représente une forme bien rudimentaire du

problème; mais c'est aussi à cause de cette simplicité que la plupart des joueurs d'échecs les préfèrent aux stratagèmes plus élaborés. Bien peu disposent du temps nécessaire à l'étude approfondie des échecs.

Comme nous souhaitons que ce livre soit particulièrement utile aux débutants, certaines des solutions sont données avec plus de détails qu'à l'habitude; car il se produit des occasions où le déroulement du jeu après la clé est plus intrigant que le premier coup.

Après en avoir dit autant, je laisse cet ouvrage au public et à la critique; et je souhaite qu'il soit reçu tout aussi bien que son prédécesseur «*Chess Chips*», (maintenant épuisé) qui avait été traité par la revue avec une gentillesse et une candeur que nous nous devons de gracieusement reconnaître.

# E

# Conseils aux jeunes auteurs au sujet de la construction de problèmes en deux-coups

## E

**I**l est possible que le meilleur conseil qu'on puisse donner à une personne qui désire composer serait - «ne le faites pas»; mais comme cela serait inconsistant avec notre propre pratique, et de plus, avec tout le respect

qu'on doit à Punch, avec plus de concision que de courtoisie, j'amplifierais la maxime ainsi: - Ne tentez pas de composer si vous n'avez pas un amour de l'art et une détermination de chercher à y atteindre l'excellence.

En présumant des un goût naturel pour cette quête, nous devons d'abord considérer quel est l'objet de la composition d'un problème; par la suite, quels sont les meilleurs moyens de le réaliser.

L'objectif premier nous apparaît être de plaire au solutionniste; et, pour y arriver, la nouveauté et la beauté devraient être recherchées autant que la difficulté, car, à quelques exceptions près, les solutionnistes aiment le défi, mais l'esthétique de la solution, lorsque découverte, demeure la source principale de leur plaisir. Pour l'auteur, la joie ressentie par l'artiste qui exerce son pouvoir (comme le Rev. Cyril Pearson le faisait remarquer

en introduction à sa collection) demeure une compensation adéquate et suffisante.

Le désir bien naturel d'une critique favorable peut aussi exercer son influence; mais ce but peut être mieux réalisé en étant subordonné à l'intention première.

La caractéristique essentielle d'un bon problème demeure qu'il doit présenter un certain degré de nouveauté. A l'occasion les idées viendront spontanément; dans l'autres, elles évoluent d'elles-mêmes à partir de positions rencontrés au cours de parties; et, encore plus fréquemment, elles sont suggérées en étudiant et en cherchant la solution de problèmes composés par d'autres auteurs.

Avant de composer, il est souhaitable de prendre en considération le travail des meilleurs compositeurs de deux coups comme Loyd, Charpenter et Gilbert en Amérique; Healey,

Grimshaw, les frères Pierce, Finlinson, Pearson, Andrews. Callander, Howard Taylor, Abbott, Coates, Slater et autres de notre contrée; et Bayer, Valle, Chocholous et autres parmi les compositeurs européens.

Ceci devrait servir à deux fins. Vous prendrez des leçons de construction; et, ces compositions vous illustreront les idées qui ont déjà été travaillées, et ainsi vous épargner un labeur inutile.

Lorsque vous aurez suivi ces suggestions d'ordre général, vous serez prêts à tenter la construction d'un problème avec quelques chances de succès.

Placez d'abord sur l'échiquier les pièces qui sont absolument essentielles à l'idée tout en faisant le meilleur usage possible du Roi blanc. Vous allez probablement alors réaliser que le mat peut être donné, non seulement selon votre intention, mais aussi de diverses manières dans le même nombre de coups.

Si c'est le cas, essayez de prévenir ces mats avec le minimum de matériel possible, en prenant soin de ne pas empêcher le mat recherché. Si vous parvenez à ce résultat, le problème est complet, bien que probablement encore loin de la perfection. A ce point-ci dans votre travail, on vous recommande de mettre l'ouvrage de côté, sinon plus tôt, car une attention soutenue n'est pas aussi efficace que la dépense de la même énergie répartie en deux ou trois sessions.

De retour sur la position après un intervalle de quelques heures ou encore mieux, quelques jours, vous observerez probablement des imperfections non décelés auparavant. Ne les corrigez pas en toute hâte; recherchez plutôt des altérations qui sont de nature à induire la beauté du problème plutôt que de vous en détourner. Vous pouvez y arriver, un investissant un peu plus de temps et de patience et non pas en ajoutent paresseusement un pion ou en alourdissant la

position alors que les même effets peuvent être obtenus de manière plus élégante.

Ayant illustré votre idée dans ce que vous considérez être la meilleur forme, mettez-la de côté encore pour un certain temps, et, à la prochaine occasion, tentez de la résoudre d'une manière qui diffère de votre intention originale; en d'autre termes, essayez de trouver la démolition. Si elle vous apparaît parfaitement saine, vous devriez alors rechercher l'avis d'un compositeur d'expérience quant à son mérite et sa justesse, car l'expérience de praticiens aguerris prouve que bien peu d'auteurs peuvent assurer la validation de leurs propres problèmes.

Si le problème survit au test, il peut alors être soumis à l'éditeur d'une chronique d'échecs, vous ne devriez pas vous surprendre qu'il s'avère encore à être défectueux. Même avec toutes les précautions d'usage, c'est ce qui arrive même aux meilleurs compositeurs.

L'évolution d'un problème a maintenant été retracée de sa conception originale jusqu'à son apparence dans sa forme finale, toutefois, plusieurs imprévus sont susceptibles de se présenter en cours de route. Dans certains cas, vous allez réaliser que votre intention première est presque disparue - quelle a été éclipsée par une autre idée qui a été accidentellement greffée à la position, peut-être pour éviter la démolition, ou pour une autre raison secondaire. Si votre idée dérivée est meilleure que l'idée originale, n'hésitez pas à l'adopter, bien que cela puisse nécessiter une reconstruction complète; mais si vous pouvez combiner les deux idées sans porter préjudice à l'une ou à l'autre, tant mieux.

Quelques fois, en tentant de conserver intacte l'idée, vous réaliserez qu'il est nécessaire de changer la position dans une mesure qui vous fera apparaître la position comme étant complètement différente. Pour parvenir à éliminer les défauts, il vous sera nécessaire de renverser

l'échiquier ou encore de le faire pivoter sur la droite ou sur la gauche.

## E

Les problèmes en deux coups peuvent être répartis en deux classes:

premièrement - les *problèmes d'attaque*, c'est à dire, ceux dont le premier coup menace le mat.

deuxièmement - les *positions bloquées*, c'est à dire, ceux où la clé n'induirait pas le mat si les noirs n'étaient pas dans l'obligation de jouer.

Cette deuxième classes peut être subdivisée en deux sections -

(a) les blocus incomplets, c'est à dire ceux dans lesquels le premier coup est utile, bien que cette



utilité ne devienne évidente qu'après que les noirs n'aient joué.

(b) les blocus incomplets, aussi appelés problèmes d'attente. - Dans ces problèmes, le coup est, en soi, complètement inutile, mais c'est le seul qui peut être fait sans nuire aux mats recherchés qui suivent les répliques des Noirs. Le No.27 ci-contre peut être considéré comme un bon exemple de problèmes de la première classe et les Nos. 2 et 16 des autres types.

Il est possible de faire encore une autre subdivision, soit - pour les cas où un pion est promu au premier ou au deuxième coup, ou dans chacun, mais ce type est, par nature, très restreint. Les Nos. 4, 5, 19 et 48 ainsi que le No. 1 des trois-coups peuvent être considérés comme des instances d'un tel type.

On attribue à Calvi l'introduction d'un tel mécanisme, et d'avoir confondu des joueurs de

première classe pendant plusieurs heures avec un problème en quatre coups dans lequel la promotion d'un pion en Cavalier sur le coup final représentait la principale difficulté.

Il arrive à l'occasion que, en réponse à un coup possible de la défenses, il y ait plus d'un mat possible. Ces cas sont appelés des *duals*, et les avis sont partagés quant à la mesure où ils affectent le mérite d'un problème.

Sans vouloir mettre un terme à cette question vexatoire, il nous apparaît suffisant de dire que la plupart des compositeurs de l'école Anglaise considèrent qu'il est souhaitable d'éliminer dans la mesure du possible tout dual, dans la mesure où leur élimination peut être réalisée sans compromettre l'idée principale et sans surcharger la position avec des pièces ou des pions. Toutefois, l'addition d'une pièce supplémentaire guérira à l'occasion un problème de duals graves, et augmentera la difficulté d'un problème par le

fait même; dans ces conditions, l'emploi d'une force additionnelle est considéré comme permise.

Les mats doublés, par deux ou plusieurs pièces, sont considérés comme plus dommageables à la qualité d'un problème que ceux occasionnés par une même pièce se déplaçant sur deux cases différentes.

On considère généralement que les duals ont plus d'importance dans les problèmes à blocus que dans les problèmes à menace. A cet effet, considérez le No. 47, dans lequel deux des coups possibles du Cavalier noir en b3 peuvent conduire à des choix de mats.

Le No.9 au contraire, parce qu'il est un blocus, est plus affecté par la présence d'un dual, de plus, la question demeure entière quant à la pertinence de l'éliminer. L'approche qui nous apparaît la meilleure est de considérer les problèmes séparément, et d'éliminer les duals seulement si

les avantages de la mesure sont supérieurs aux inconvénients. Il n'y a pas de règle objective qui soit proposée.

Le moyen par lequel le mouvement du Roi noir doit être contrôlé est un autre point qui doit retenir notre attention; ici il est possible d'être plus affirmatif.

Si la nature de votre idée le permet, par tous les moyens, donnez au Roi deux ou trois cases de liberté de mouvement; et si possible, laissez le premier coup donner une liberté additionnelle. A titre d'illustration, voyez les Nos. 1, 5 et 36. Comme exemple d'addition de liberté on peut ajouter le No. 7 où six cases de fuite sont concédées au Roi noir avant et après le premier coup. On doit aussi prendre soin de ne pas user de force superflue dans l'exécution du mat. Si possible, laissez chaque case adjacente au Roi noir être bloquée ou gardée par une seule pièce. Si

ce résultat est atteint, le mat est alors considéré comme parfaitement pur.

Il arrive fréquemment qu'une case soit obstruée par une pièce noire au lieu d'être gardée; dans la mesure du possible, il faut tenter d'éviter que les cases soient à la fois gardées et obstruées.

Le No. 25 est un bon exemple de pureté, bien qu'il ne soit pas parfait; on doit se rappeler que si une des positions de mat est pure, l'idée demeure encore applicable. Efforcez-vous à chaque occasion de laisser les fausses attaques en évidence, elles améliorent la difficulté d'un problème.

Le No. 3 est un exemple à cet égard. Ce problème serait facile si la Dame en c6 n'était pas la réponse claire; après ce coup, les mêmes mats que ceux de la solution réelle se retrouvent sur les mêmes défenses des Noirs; après examen, on s'aperçoit que le déplacement du pion b réussit à être

efficace parce que la Dame Blanche occupe la case sur laquelle le Cavalier blanc pourrait donner le mat. Le déplacement du Pion en c2 pourrait aussi démolir car la Dame blanche ne peut plus atteindre la case 1a pour donner le mat, ce qui demeure possible si elle est en a6.

Ce qui m'amène à souligner à cet égard que l'*Athenaeum Reviewer* (1er avril 1876) affirmait que la solution Da6 était «de toute évidence une erreur d'impression de 1. Dc6»... et une reconnaissance qu'un joueur de premier ordre était lui aussi tombé dans le piège.

Ne laissez pas un problème en deux coups débiter par la capture d'une pièce ou par un échec, car un tel défaut ne saurait être pardonné par quelque mérite extraordinaire dans les autres aspects.

## PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

En conclusion, lorsque vous débutez en composition, ne laissez pas les revers vous décourager. A cet égard vous serez comblé.

Lorsque votre nom sera connu, évitez alors l'erreur de laisser la demande pour vos compositions vous induire à des compositions hâtives et indifférenciées. Cela aura été la cause de la chute de plus d'un auteur des hauteurs encore plus grandes que celles des échecs.

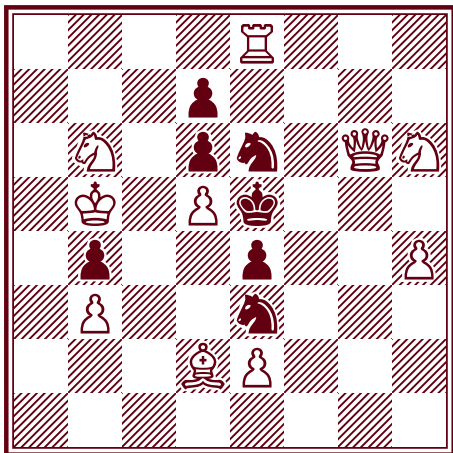
**E**

**No 1.**

Motto - "Home, sweet home."

Publié dans *Illustrated London News*.

Prix du meilleur deux-coups du Tournoi de la British Chess Problem Association 1878

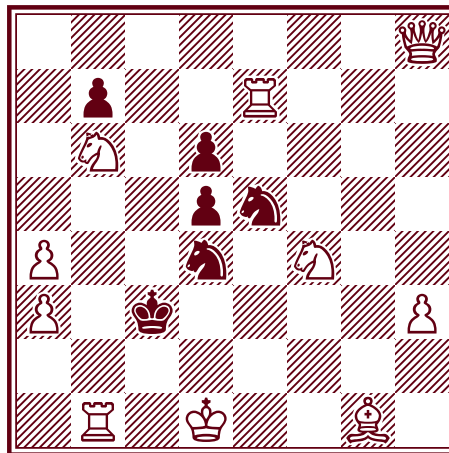


les blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 2.**

Publié dans *Land & Water*

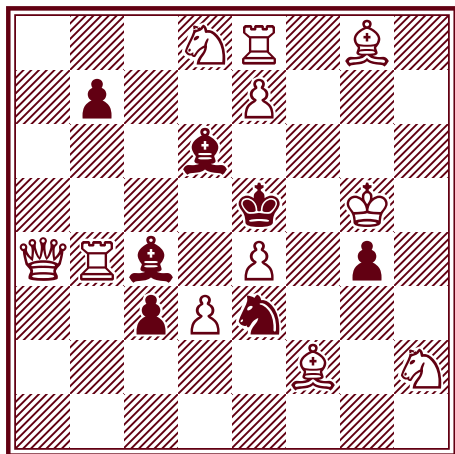
Prix du meilleur 2 coups du Tournoi de la British Chess Problem Association 1879



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 3.**

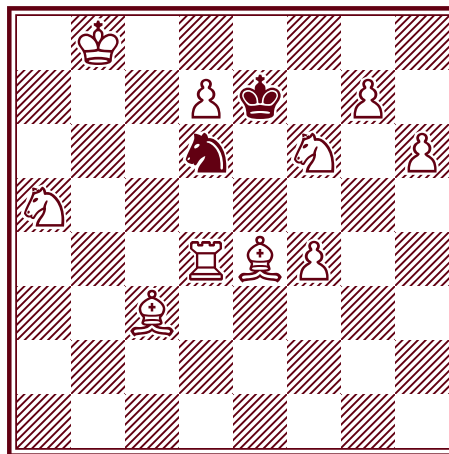
Publié dans *English Chess Problems*, et dans divers journaux américains, australiens et britanniques.



les Blancs jouent et font mat en deux coups  
(ecp 565)

**No. 4.**

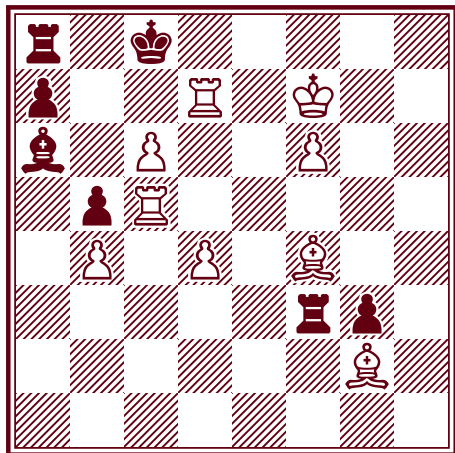
Publié dans *Land & Water*  
et dans des journaux canadiens, etc.



les Blancs jouent et font mat en deux coups  
(Chess Chips no x21)

**No. 5.**

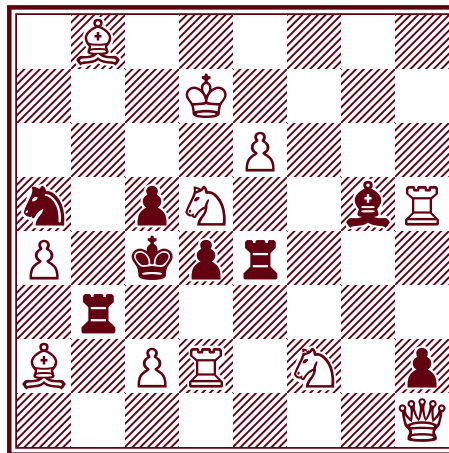
Publié dans "Chess Chips"



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 6.**

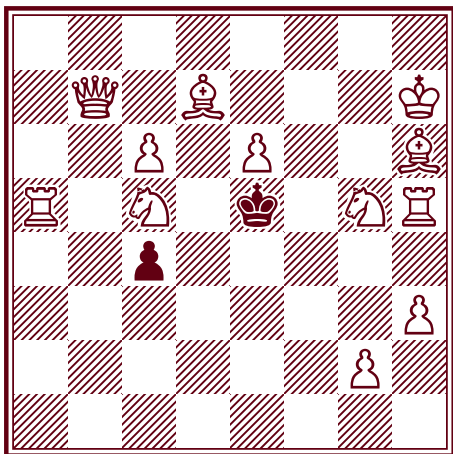
Publié dans *Illustrated London News*



les blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 7.**

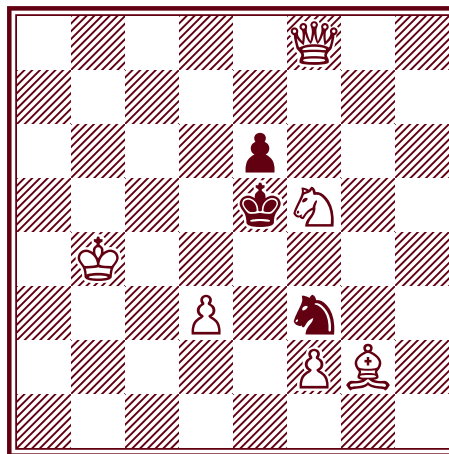
Entrée dans le concours de Paris 1879;  
publié dans *La Stratégie*, *La Revue*, etc.



les blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 8.**

Publié dans "*Chess Gems*," etc.

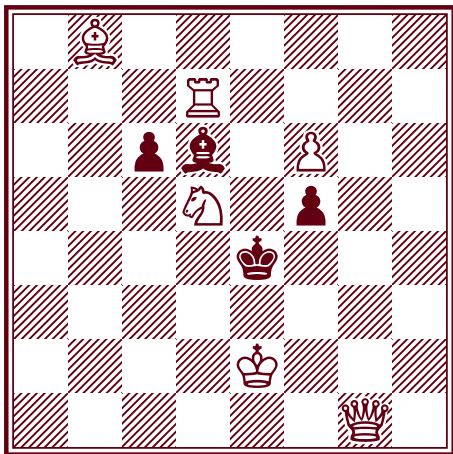


les Blancs jouent et font mat en deux coups



**No. 9.**

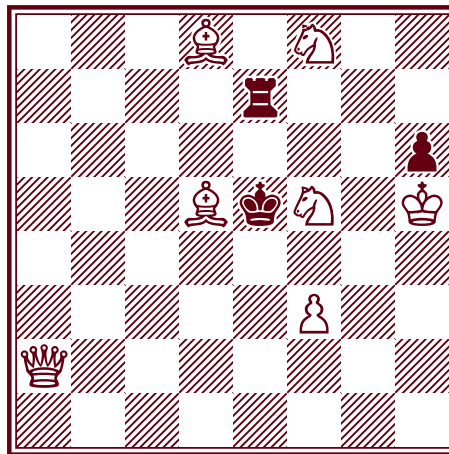
Publié dans *Huddersfield College Magazine*



les blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 10.**

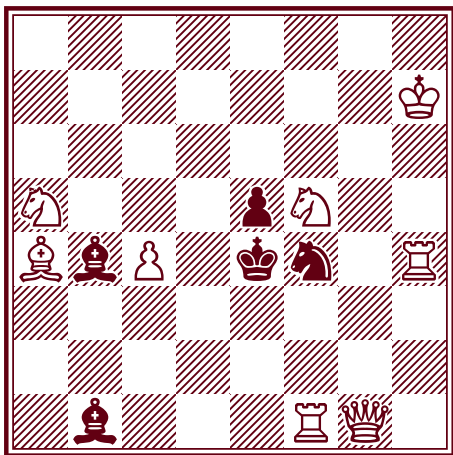
Entré au concours de problèmes du Centenaire des États Unis, publié dans *American Chess Magazine*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 11.**

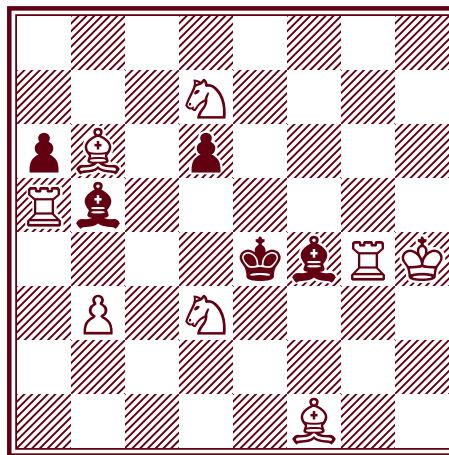
Entré au tournoi du Centenaire des États Unis,  
publié dans *American Chess Magazine*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 12.**

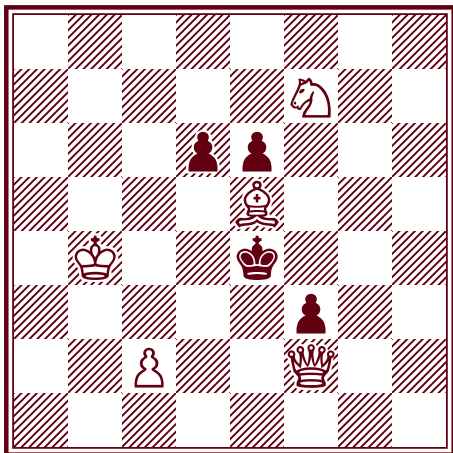
Publié dans *Figaro*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 13.**

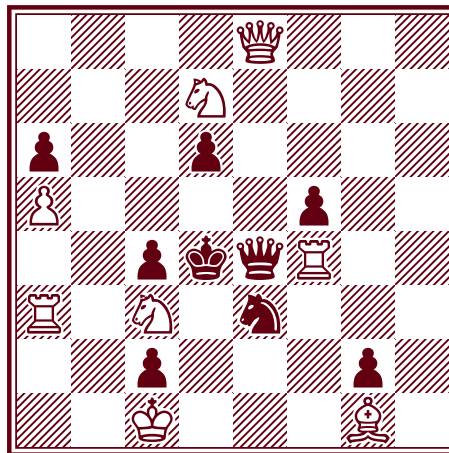
Publié dans *Danbury News*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 14.**

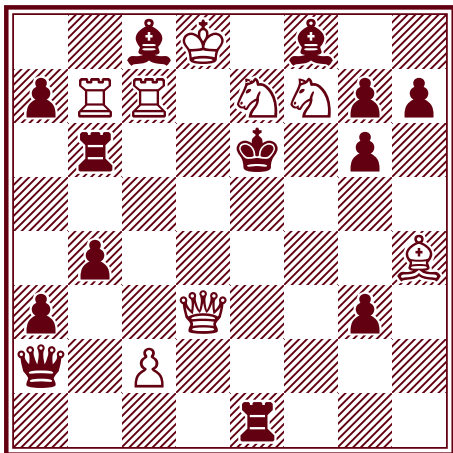
Publié dans *Nuova Revista degli Scacchi*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 15.**

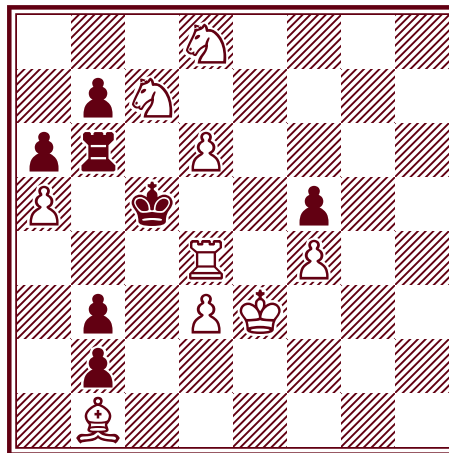
Publié dans *Detroit Free Press*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 16.**

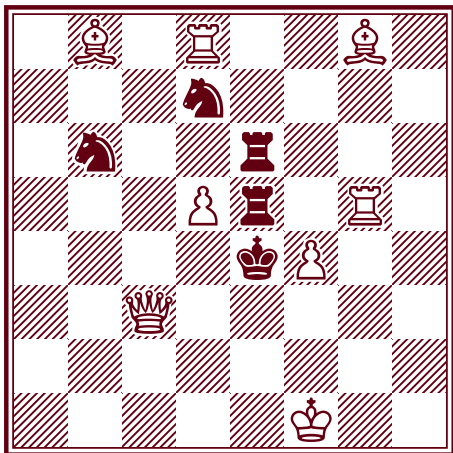
Publié dans *Brief*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 17.**

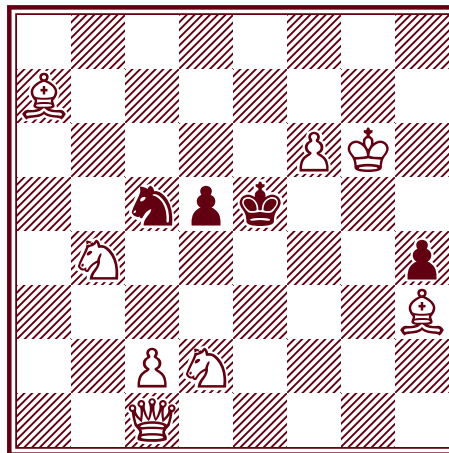
Publié dans *The Field*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 18.**

Publié dans *Illustrated London News*

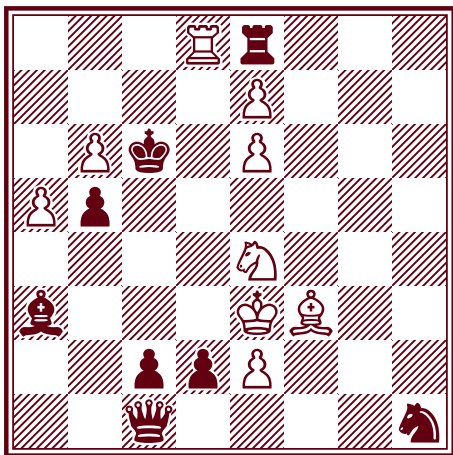


les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 19.**

Mon premier problème

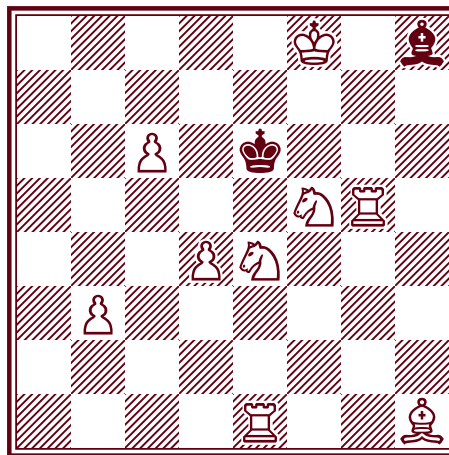
Publié dans *City of London Chess Magazine*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 20.**

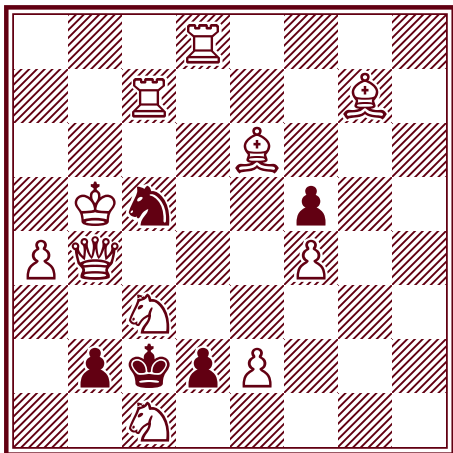
Publié dans *Brief*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 21.**

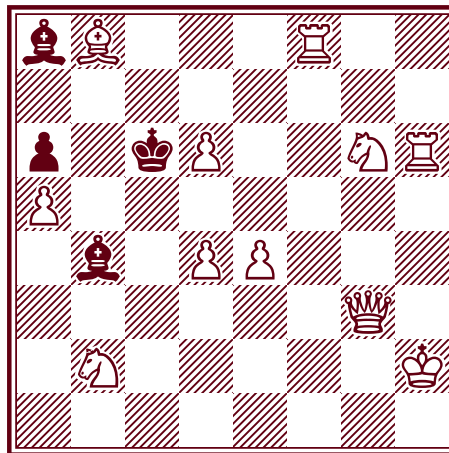
Publié dans *Chess Players' Chronicle*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 22.**

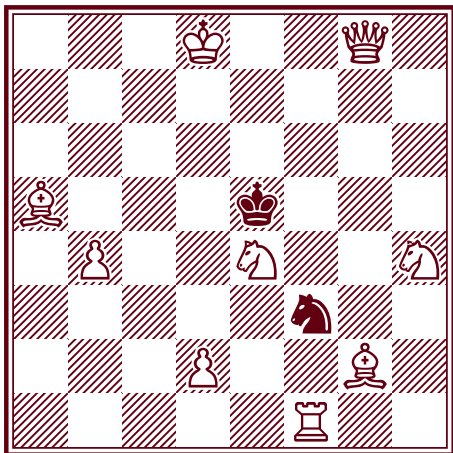
Publié dans *The Detroit Free Press*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 23.**

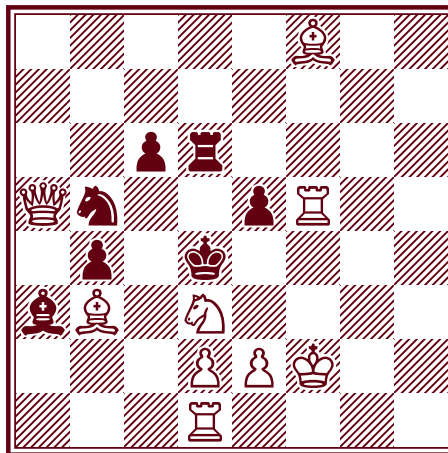
Publié dans *City of London Chess Magazine*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 24.**

Publié dans *Figaro*

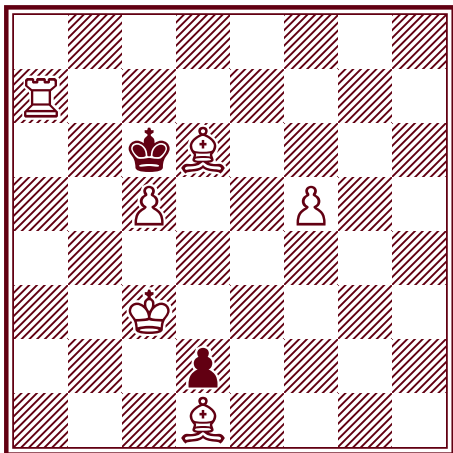


les Blancs jouent et font mat en deux coups



**No. 25.**

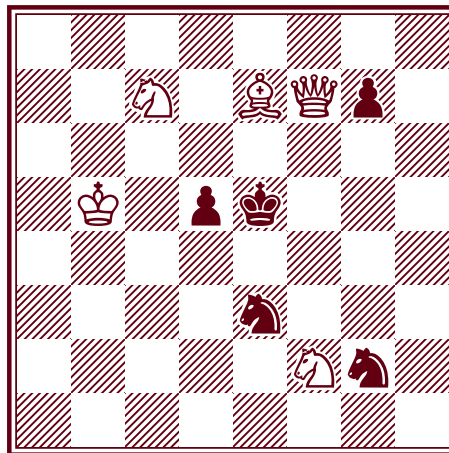
Publié dans *Ladies' Treasury*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 26.**

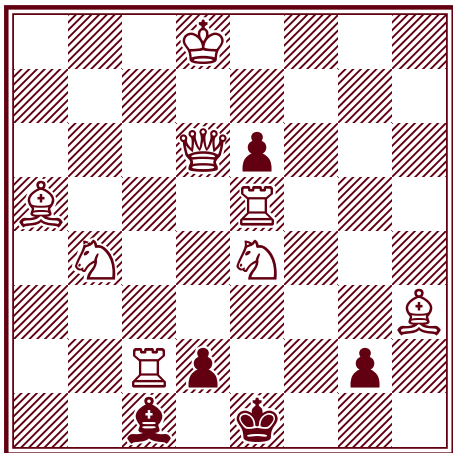
Publié dans *Land & Water*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 27.**

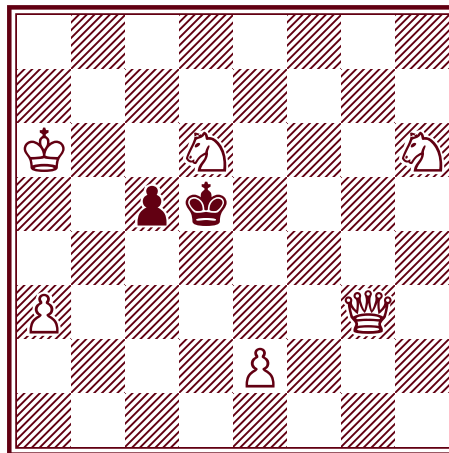
Publié dans *Chess Players' Chronicle*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 28.**

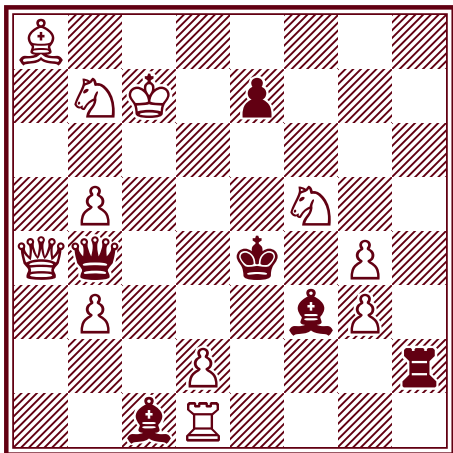
Publié dans *Land & Water*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 29.**

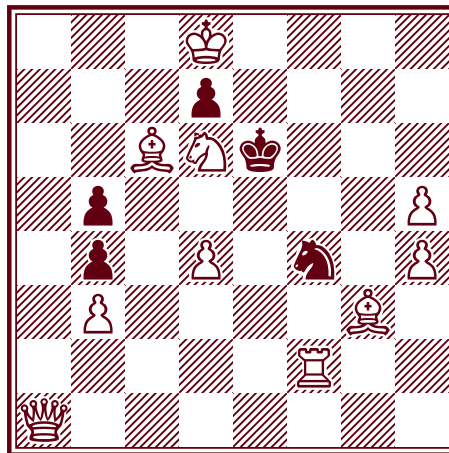
Publié dans *Illustrated London News*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 30.**

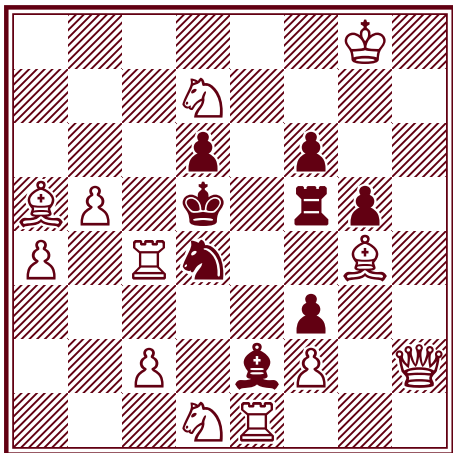
Publié dans *Illustrated London News*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 31.**

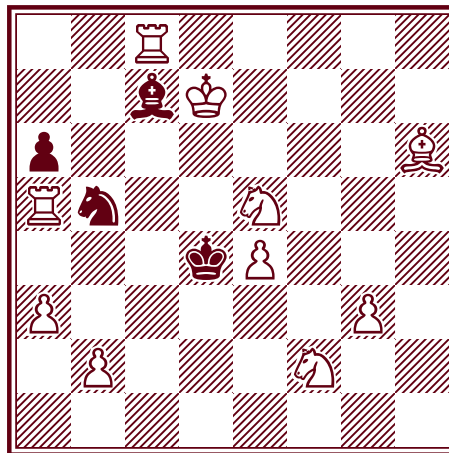
Publié dans *Illustrated London News*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 32.**

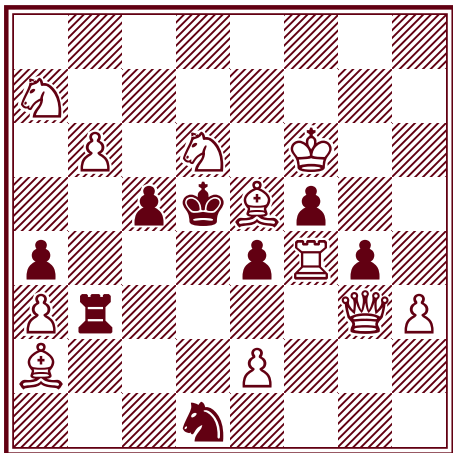
Publié dans *The Field*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 33.**

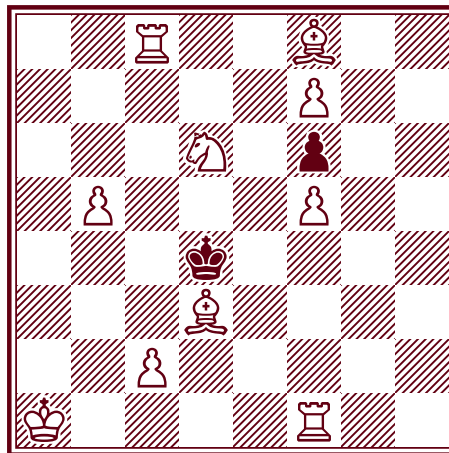
Publié dans *Land & Water*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 34.**

Publié dans *Chess Players' Chronicle*

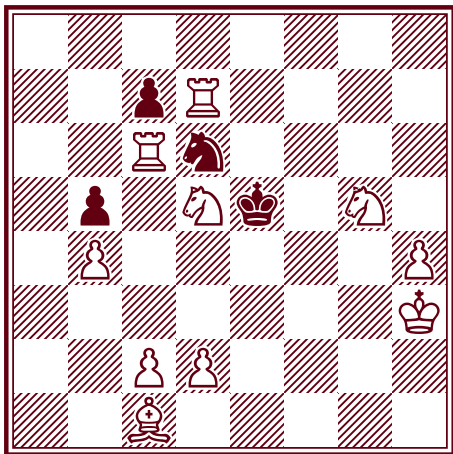


les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 35**

2e de la série "Home, sweet home."

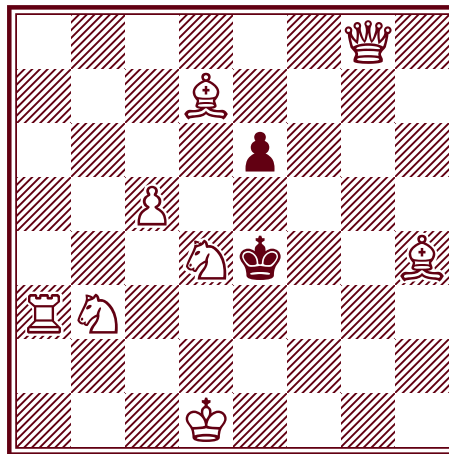
Publié dans *Westminster Papers*.



les blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 36.**

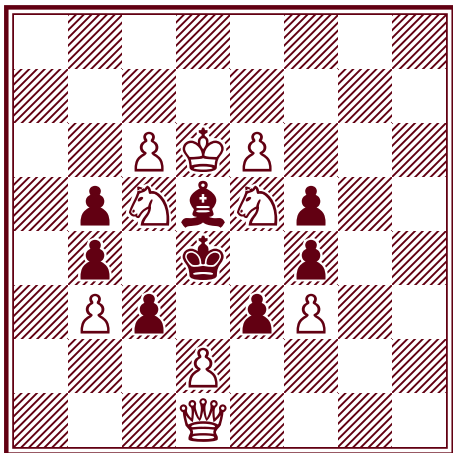
Publié dans *Land & Water*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 37.**

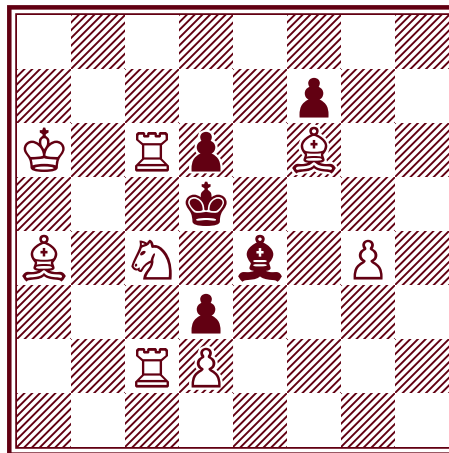
Publié dans *English Mechanic*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 38.**

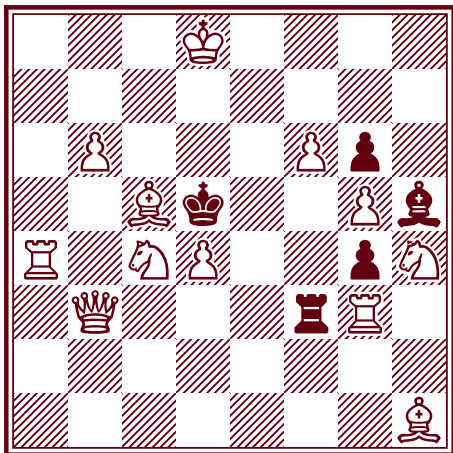
Publié dans *Land & Water*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 39.**

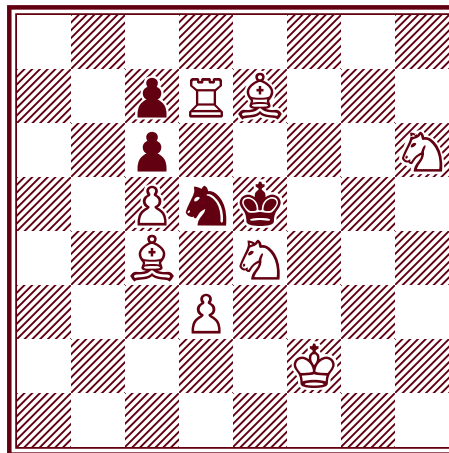
Publié dans *Huddersfield College Magazine*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 40.**

Publié dans *Danbury News*

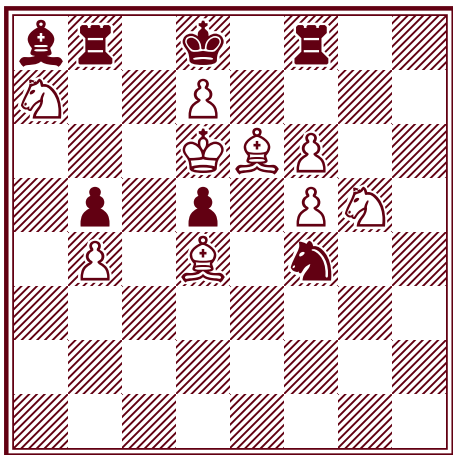


les Blancs jouent et font mat en deux coups



**No. 41.**

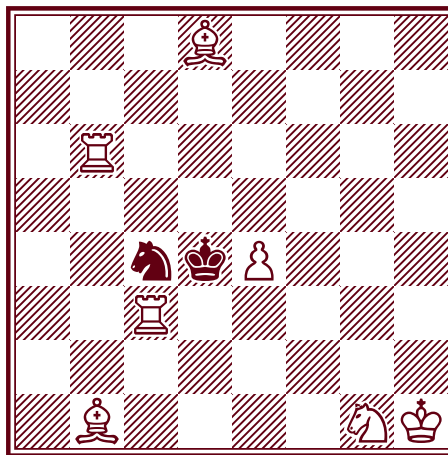
Publié dans le *Burnley Express*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 42.**

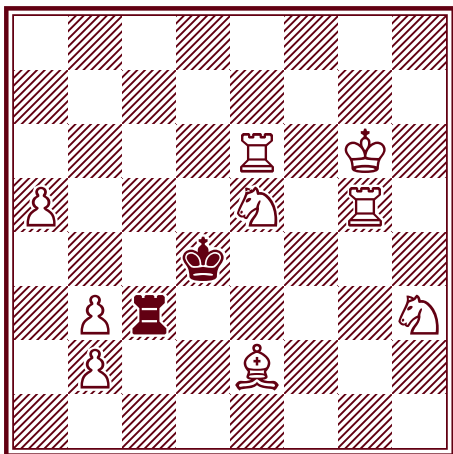
Publié dans *Westminster Papers*  
et dans *Sporting & Dramatic News*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 43.**

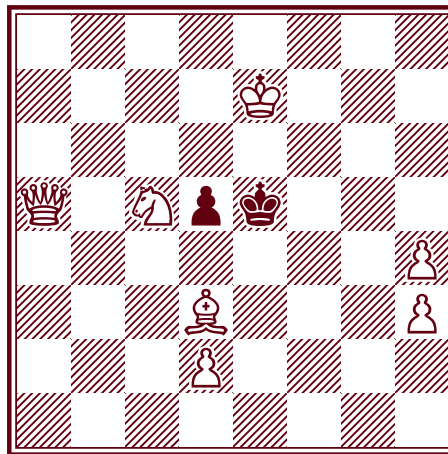
Publié dans *Land & Water*



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 44.**

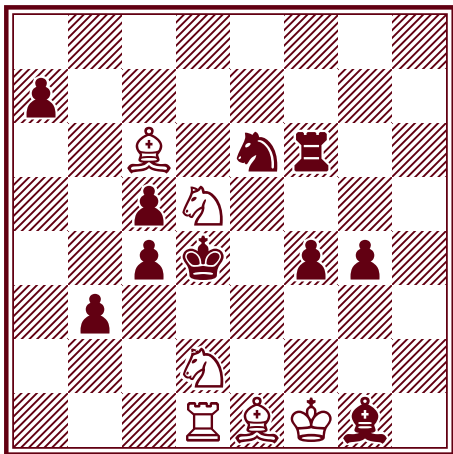
Entré dans le Tournoi de l'American Chess Association



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 45.**

Deuxième prix du Tournoi *Brief* 1880

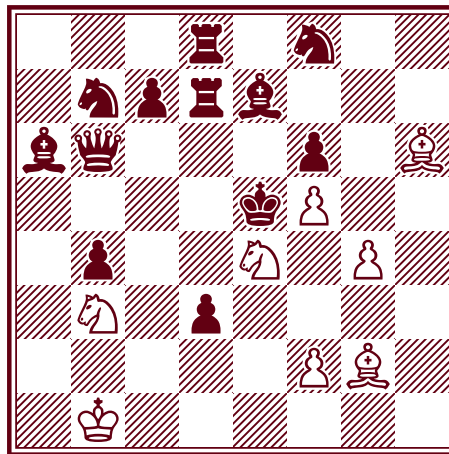


les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 46.**

Publié dans *Chess Chips* et autres.

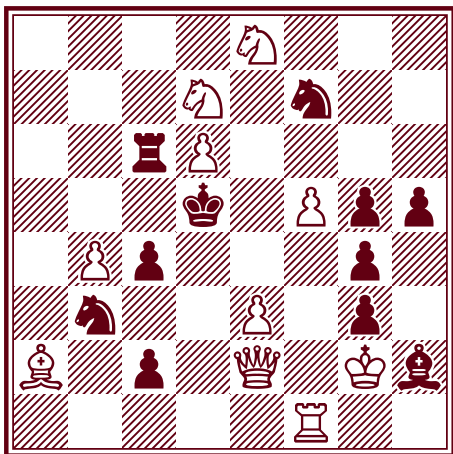
«L'espoir abandonné.»



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 47.**

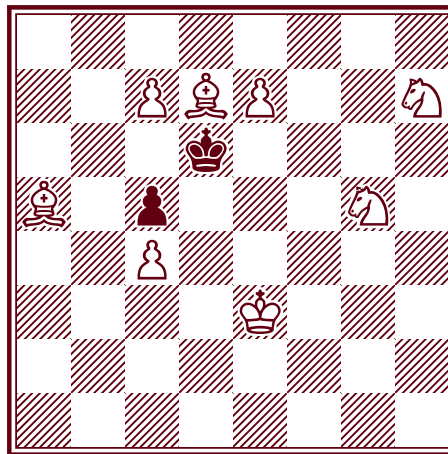
Publié dans *Illustrated London News*  
"Place aux Dames"



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 48.**

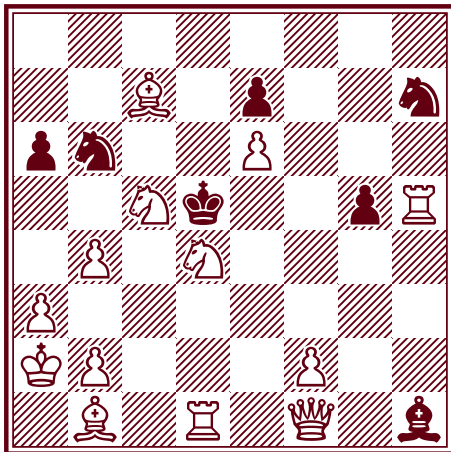
Inédit



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 49.**

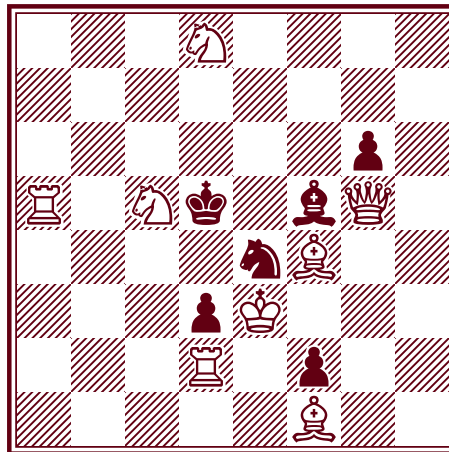
Inédit



les Blancs jouent et font mat en deux coups

**No. 50.**

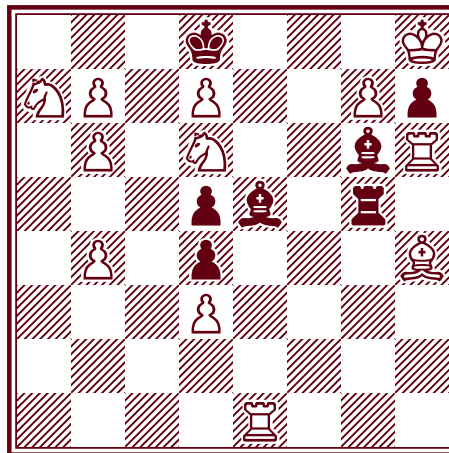
Inédit



les Blancs jouent et font mat en deux coups

# Problèmes en trois coups

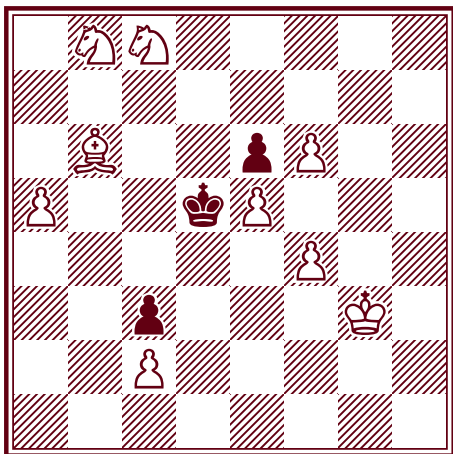
**No. 1.**  
Inédit



les Blancs jouent et font mat en trois coups

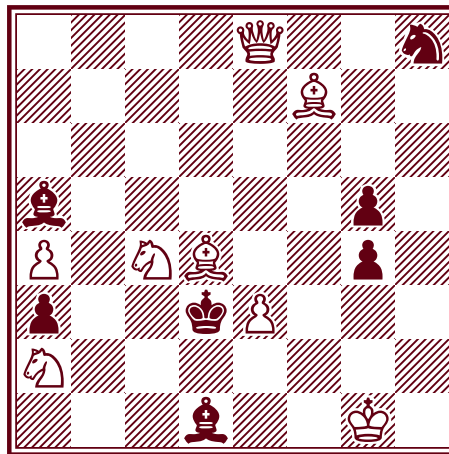
**No. 2.**

Ex-aequo, Premier prix du  
Tournoi *English Mechanic* 1877



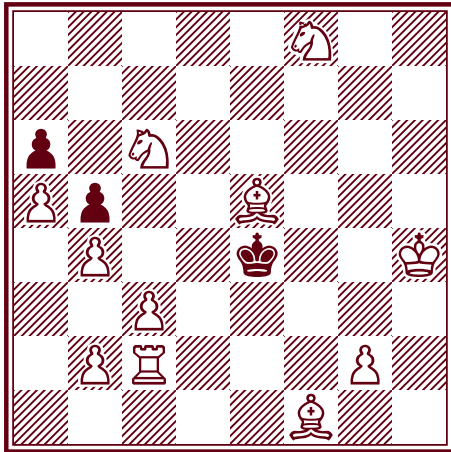
les Blancs jouent et font mat en trois coups

No. 3.



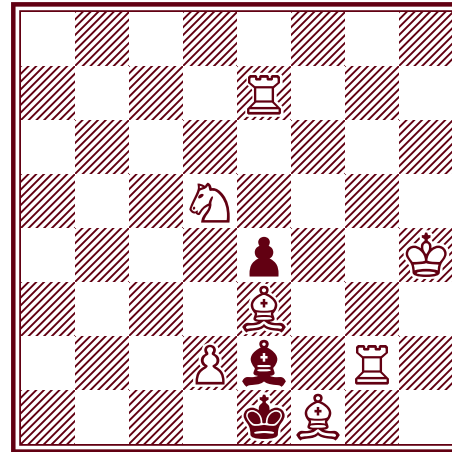
les Blancs jouent et font mat en trois coups

**No. 4.**



les Blancs jouent et font mat en trois coups

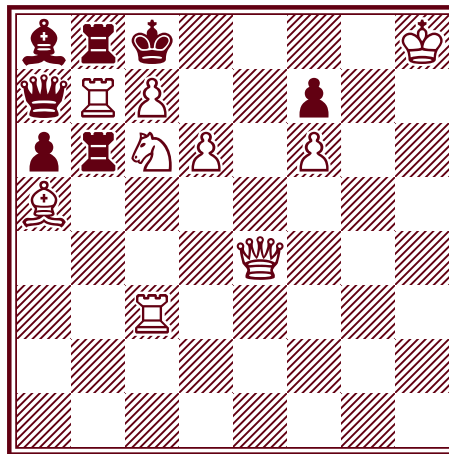
**No. 5.**



les blancs jouent et font mat en trois coups



# Casse-tête



les Blancs jouent et font mat en deux coups

Note: La règle qui permet à un pion de se transformer en une autre pièce ne spécifie pas la couleur de cette pièce.

## Solution

### «L'espoir abandonné»

**No. 46.**

Le Roi noir regarda autour et remarqua  
comment  
Nos rangs étaient décimés et brisés, et que  
désormais  
Le prix ne valait pas nos minces succès;  
Il déclara, «La bataille est perdue, abandonnons  
sur le champ!»  
«Mais pas le Chevalier!» de rétorquer la brave  
monture  
«Mon étalon di non, et la jour a encore un  
futur».  
Alors le Roi se retourna et dit d'un air sévère:  
«Vous plaisantez, sire Chevalier, il vous en  
coûtera la tête.  
Lancez votre monture - je vous accorde cette  
chance

Quiconque fait le paon dans les circonstances  
Est bien capable d'autres impénitences.  
Mais encore une chance je vous accorde.  
Que prévale le bon  
Et votre impertinence appellera mon pardon  
Si vous tombez ce sera sans conséquences.

Le cavalier s'élança sans égard pour sa vie;  
Il enfourcha monture et engagea l'action;  
Il parvint au point où, par sa brave intention  
A mépris de six morts il trouva un sursis.  
Car si l'ennemi pouvait le terrasser  
Au sort d'un vassal, son roi abandonnait  
Et si le roi lui-même la fin considérait,  
La danse d'un fou venait le contrer.  
Si on pouvait, au cavalier épargner la mort,  
Et de son courroux le souverain protéger,  
Encore devaient ils échouer face au clergé  
Dont le glaive de gauche à droite en scellait  
le sort

**E**

## Place aux Dames

### No. 47.

Combien menu le pouvoir des Rois  
Au échecs, choses dépourvues !  
Il «tronent» maid ne reignent pas;  
Combien alors il serait mal vu  
Qu'un Roi d'échecs ne soit tenté  
De bravement «passer ou crever»  
Alors que son épouse ici-bas  
Puisse se révéler l'atout du combat.  
Ainsi se dit le Roi, et se détourna  
Car bien qu'il en ressentit un désir  
De combat, il dut aussi pressentir  
La retraite que la sagesse amena  
Laissant à sa gentille compagne  
La case pour mener campagne.  
Ainsi décida le Roi  
La retraite pour moi.  
Prêt pour l'assaut, brandissant sa lance  
Voyez la menace noire qui s'avance  
Combien longue fut son attente

Mais comme il sonnait l'échec  
La Reine l'arrêta aussi sec  
Et récompensant sa vaillance  
Lance au roi maudit son ennemi  
Un message qui était aussi un cri  
«Tu es perdu au mat!»  
«Combien vrai» dit le souverain, en rage  
Et si mes troupes avaient été sages  
Et non pas des parias  
Un gentil cavalier aurait-il dans son sang  
Par une démarche digne de son rang  
Allongé le combat.  
«Nenni» de dire la Dame  
«Quelle que soit le fil ou la trame  
D'une des six morts tu périras!»  
Dans un soupir expira le Roi :  
«La vérité que celà  
Et si je persiste dans la résistance  
Je n'ai de place pour ma prestance  
Oh terrible constat!  
A mon ennemi la victoire je concède  
Sa bravoure aura causé ma perte

Quel terrible embarras  
Quel que soit l'avenue que je propose  
Quel que soit le coup dont je dispose  
Mon sort est le mat!».

## Solutions

No. 1.

Clé : 1. ♖g1! blocus

1.- ♜f4 2. ♖h2#

1.- ♜d4, ♜g4/g2 2. ♖a1#

1.- ♜f6, ♜xd5 2. ♜xd7#

1.- ♜f5 2. ♜g4#

1.- ♜ç4/ç2/d1/f1 2. ♖g7#

No. 2.

Clé : 1. ♜g7! blocus

1.- ♜d7/f7/ç6, ♜dç6/é6/b5/b3 2. ♜g3#

1.- ♜g6/g4/f3, ♜f5/f3/ç2/é2 2. ♜ç7#

1.- ♜ç4 2. ♜bxd5#

1.- ♜d3 2. ♜fxd5#

No. 3.

Clé : 1. ♖a6! blocus

1.- bxa6/b6/b5 2. ♜ç6#

1.- ♜d bouge, ♖f6#

1.- ♜d4 2. ♖xd6#

1.- ♜c bouge 2. ♜g3#

1.- g3 2. ♜f3#

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

1.- ♘c2 2. ♖a1#  
1.- ♗ bouge 2. ♘g4#

No. 4.

Clé : 1. d8=♗! blocus

1.- ♖xf6 2. g8=♗#  
1.- ♖xd8 2. ♗aç6#  
1.- ♗é8 2. ♗g8, ♖d7#  
1.- ♗ ailleurs 2. ♖d7#

No. 5.

Clé : 1. ç7! blocus

1.- ♖b8 2. çxb8=♗#  
1.- ♖xd7 2. ♗h3#  
1.- ♖b7 2. ç8=♗#  
1.- ♗b7, ♖f bouge 2. ♖d8#

No. 6.

Clé : 1. ♗d1! blocus

1.- ♗b7/ç6 2. ♗xb3#  
1.- ♗ bouge, ♖ bouge 2. ♗b2#  
1.- ♖xd5 2. ♗1é3#  
1.- d3 2. ♖xé4#

No. 7.

Clé : 1. ♖b4! blocus

1.- ♗d5 2. ♗b3#  
1.- ♖f5/f4, ç3 2. ♗gé4#  
1.- ♗d4 2. ♗f3#  
1.- ♗d6 2. ♗a6#  
1.- ♖f6 2. ♗çé4#

No. 8.

Clé : 1. ♗d4! blocus

1.- ♗d5 2. ♖ç5#  
1.- ♖xd4 2. ♖d6#  
1.- ♗xd4 2. f4#  
1.- ♗ ailleurs 2. ♗ç6#

No. 9.

Clé : 1. ♖ç5! blocus

1.- çxd5, ♗é5/ç7/xb8 2. ♖é3#  
1.- ♗ ailleurs 2. ♗ç3#  
1.- ♖é5 2. ♖é7#

No.10.

Clé : 1. ♖b1! blocus

1.- ♖ bouge 2. ♖é4#  
1.- ♖xd5 2. ♖b5#  
1.- ♖f4 2. ♗g6#  
1.- ♖f6 2. ♗d7#

No. 11.

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

Clé : 1. ♖b6! blocus

1.- ♜4 bouge 2. ♖xb1#

1.- ♜d3 2. ♖é3#

1.- ♜xf5 2. ♖g6#

1.- ♜a2/c2 2. ♜(x)c2#

1.- ♜d3 2. ♜g3#

No. 12.

Clé : 1. ♜f8! blocus

1.- ♜xd3, ♜d5 2. ♜g2#

1.- d5, ♜ ailleurs, ♜ ailleurs 2. ♖xf4#

No. 13.

Clé : 1. ♖g3! blocus

1.- dxé5 2. ♖xé5#

1.- d5 2. ♖f4#

1.- ♜é3 2. ♖é1#

1.- ♜d5 2. ♖xf3#

1.- ♜f5 2. ♜xd6#

1.- f2 2. ♖d3#

No. 14.

Clé : 1. ♖f2! blocus

1.- d5 2. ♜é2#

1.- f4 2. ♖xé4#

1.- ♖d3 2. ♖h8#

1.- ♜d3, ♖ ailleurs, ♜ bouge 2. ♖d2#

No. 15.

Clé : 1. ♜é8! blocus

et seize mats différents dont 12 avec la Dame

No. 16.

Clé : 1. ♜d2! blocus

1.- ♖ç6, ♜xd4 2. ♜dé6#

1.- ♜xd6 2. ♖ç4#

1.- ♖b5 2. ♜çé6#

1.- ♖b4 2. ♖d5#

No. 17.

Clé : 1. ♜é2! blocus

1.- ♜d bouge, ♖6 bouge, ♖xd5, ♜xf4+ 2. ♖é3#

1.- ♜b bouge 2. ♖ç4#

1.- ♖f5/xg5 2. ♖d3#

1.- ♜xd5+ 2. ♖xé5#

No. 18.

Clé : 1. ♖a3! blocus

1.- ♜ bouge 2. ♜(x)d3#

1.- d4, ♜f4/d6 2. ♜b8#

1.- ♜d4 2. ♜ç6#

No. 19.

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

Clé : 1. ♖d4! menace 2. ♗d6, ♗f6, ♗ç5, ♗g5, ♗ç3, ♗g3, ♗xd2, ♗f2≠

1.- ♜xd8+ 2. éxd8=♗≠

1.- ♜f8 2. ♗f6≠

1.- ♖b7, ♗ç5+ 2. ♗(x)ç5≠

1.- ♗b2+, ♜a1+/b2+ 2. ♗ç3≠

1.- d1=♜+/♜+ 2. ♗d2≠

1.- ♜f1/g1+, ♗f2 2. ♗(x)f2≠

1.- ♗g3 2. ♗xg3≠

No. 20.

Clé : 1. ♜d1! blocus

1.- ♗g7+ 2. ♗xg7≠

1.- ♗f6, ♖d5 2. ♗ç5≠

1.- ♗é5 2. d5≠

1.- ♗xd4 2. ♗xd4≠

No. 21.

Clé : 1. ♗3a2! blocus

1.- bxç1=♗/♗/♜/♜ 2. ♜xd2≠

1.- b1=♗ 2. ♗b3, ♜b3≠

1.- ♖d1 2. ♜xd2≠

1.- dxç1=♜/♗/♗ 2. ♗xf5≠

No. 22.

Clé : 1. ♜b3! blocus

1.- ♗b7, ♖b5 2. ♜a4≠

1.- ♖b7 2. ♜d5≠

1.- ♖d7, ♗b bouge 2. ♗é5≠

No. 23.

Clé : 1. ♗ç5! blocus

1.- ♖f4 2. ♗ç7≠

1.- ♖d4 2. ♗xf3≠

1.- ♖d6 2. ♜é6≠

1.- ♖f6 2. ♗d7≠

1.- ♗ bouge 2. ♜d5≠

No. 24.

Clé : 1. ♗ç5! blocus

1.- ♜ bouge, ♗ bouge, é4 2. é3≠

1.- ♖xç5 2. d4≠

1.- ♗b2/ç1 2. ♜xb4≠

No. 25.

Clé : 1. ♜a8! blocus

1.- ♖d5/b7 2. ♗f3≠

1.- ♖b5/d7 2. ♗a4≠

No. 26.

Clé : 1. ♗g5! blocus

1.- g6 2. ♜f6≠

1.- d4 2. ♜é6≠

1.- ♖d4 2. ♜xg7≠

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

1.- ♖d6 2. ♜é7≠

1.- ♜f5/ç4/g4/ç2/d1/f1 2. ♜xd5≠

1.- ♜f4/h4/é1 2. ♜(x)f4≠

No. 27.

Clé : 1. ♜f8! menace 2. ♜ç3≠

1.- d1=♜+/♜/♜/♜+ 2. ♜d3≠

1.- g1=♜ 2. ♜f2≠

1.- g1=♜ 2. ♜f1, ♜f2≠

1.- g1=♜ 2. ♜f1≠

No. 28.

Clé : 1. ♜ç4! blocus

1.- ♜d4/xç4 2. ♜d3≠

1.- ♜é4 2. ♜é5≠

1.- ♜ç6/é6 2. ♜d6≠

No. 29.

Clé : 1. d4! menace 2. ♜d8, ♜bd6, ♜a5, ♜ç5≠

1.- ♜xd4 2. ♜xd4≠

1.- ♜a5+ 2. ♜xa5≠

1.- ♜d6+, ♜xg4, ♜f4+ 2. ♜b(x)d6≠

1.- ♜ ailleurs 2. ♜bç5≠

1.- ♜d5 2. ♜d8≠

1.- ♜h8 2. ♜d8≠

No. 30.

Clé : 1. ♜f3! blocus

1.- ♜xd6 2. ♜a6≠

1.- ♜d5 2. ♜g4≠

1.- ♜f6, ♜ ailleurs 2. d5≠

No. 31.

Clé : 1. ♜h7! blocus

1.- ♜é4 2. ♜xf5≠

1.- ♜xç4, ♜f4, ♜é6 2. ♜é3≠

1.- ♜ ailleurs 2. ♜f7≠

1.- ♜xç4 2. ♜ç3≠

1.- ♜é5, ♜ ailleurs 2. ♜b6≠

No. 32.

Clé : 1. ♜d2! blocus

1.- ♜xé5 2. ♜a4≠

1.- ♜ ailleurs 2. ♜f3≠

1.- ♜a7/d6/xa3 2. ♜d5≠

1.- ♜ç3 2. bxc3≠

1.- ♜ç5 2. ♜é3≠

1.- ♜xé5 2. ♜ç3≠

No. 33.

Clé : 1. ♜ç4! blocus

1.- ♜xç4 2. ♜d3≠

1.- é3 2. ♜g2≠

1.- gxh3 2. ♜g8≠



PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

1.- ♖ bouge, ♜ bouge 2. ♖(x)é3≠  
1.- ♖xb6+ 2. ♖xb6≠

No. 34.

Clé : 1. ♖d8! blocus

1.- ♖d5/é3/é5 2. ♖ç4≠  
1.- ♖ç3 2. ♖é4≠  
1.- ♖ç5 2. ♖ç8≠

No. 35.

Clé : 1. ♖é7! blocus

1.- ♜f5 2. ♖g6≠  
1.- ♜ ailleurs, ♖f4 2. d4≠  
1.- ♖d4/f6 2. ♖b2≠

No. 36.

Clé : 1. ♖é2! blocus

1.- é5, ♖é3/f3/d3 2. ♖d2≠  
1.- ♖é5/d5/f5 2. ♖xé6≠

No. 37.

Clé : 1. d3! blocus

1.- ♖é4 2. dxé4≠  
1.- ♖xf3 2. ♖xf3≠  
1.- ♖ç4 2. dxç4≠  
1.- ♖xb3 2. ♖xb3≠  
1.- ♖xç6 2. ♖xç6≠

1.- ♖xé6 2. ♖xé6≠

1.- ç2 2. ♖a1≠

1.- é2 2. ♖g1≠

No. 38.

Clé : 1. ♖b3! menace 2. ♖b6, ♖xd6, ♖a5, ♖a3,  
♖é3, ♖b2≠

1.- ♖xç6 2. ♖é5≠

1.- ♖é6 2. ♖xd6≠

1.- ♖ bouge 2. ♖xd6≠

1.- dxç2 2. ♖a5≠

No. 39.

Clé : 1. ♖g2! blocus

1.- ♖é4 2. ♖d6≠

1.- ♖ç6 2. ♖a5≠

1.- ♖é6 2. ♖çé3≠

1.- ♖ Bouge 2. ♖(x)f4≠

No. 40.

Clé : 1. ♖h4! blocus

1.- ♜f4, ♖d4 2. ♖f6≠

1.- ♜ ailleurs, ♖f4 2. ♖g3≠

1.- ♖é6 2. ♖é7≠

No. 41.

Clé : 1. ♖g8! blocus

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

- 1.- ♖b7, ♜b6+ 2. ♗(x)b6≠  
1.- ♗ç6, ♜b7 2. ♗(x)ç6≠  
1.- ♜ç8 2. dxç8=♙/♜≠  
1.- ♜f ailleurs 2. ♗(x)f7≠  
1.- ♗ bouge 2. ♗(x)é6≠

No. 42.

- Clé : 1. ♗g5! blocus  
1.- ♗é5, ♙xç3 2. ♗é2≠  
1.- ♗ ailleurs 2. ♗f6≠  
1.- ♙ç5 2. ♗é3≠  
1.- ♙é5 2. ♗f3≠

No. 43.

- Clé : 1. ♙f6! blocus  
1.- ♗d5/é4, ♜ç6 2. ♗ç6/f3≠  
1.- ♙é3, ♜ç4/ç5/ç7/ç8/f3+/ç2/ç1 2. ♗(x)f3≠  
1.- ♙ç5, ♜xb3/d3/é3/g3/xh3 2. ♗ç6≠

No. 44.

- Clé : 1. ♗é4! blocus  
1.- dxé4 2. ♗é6≠  
1.- d4, ♙f4 2. ♙ç7≠  
1.- ♙d4 2. ♙ç3≠

No. 45.

- Clé : 1. ♗é3! menace 2. ♗dxç4≠

- 1.- ♗d3/xé3/ç3/é5 2. ♗dxç4≠  
1.- fxé3+, ♗xé3 2. ♗f3≠

No. 46. "L'espoir abandonné"  
(voir les vers ci-dessus)

- Clé : 1. ♗d6! menace 2. ♗f7≠  
1.- ♗xd6, çxd6, ♜xd6, ♗xd6, ♙xd6 2. f4≠  
1.- ♗ç4 2. ♗xç4≠  
1.- ♙xd6 2. ♗f4≠

No. 47. "Place aux Dames"  
(voir les vers ci-dessus)

- Clé : 1. ♙h1! menace 2. ♙g2≠  
1.- ♗xd6, ♙é4 2. ♗éf6≠  
1.- ♗é5 2. ♗df6≠  
1.- ç3, ♗d2 2. ♙d3≠  
1.- ♗ç5 2. ♙xç4≠  
1.- ♗d4 2. é4≠

No. 48.

- Clé : 1. é8=♗! blocus  
1.- ♙é5 2. ♗f7≠  
1.- ♙é7 2. ç8=♗≠

No. 49.

- Clé : 1. ♗d3! menace 2. ♗f4≠

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

No. 50.

Clé : 1. ♖xd3! menace 2. ♜xé4#

1.- ♜d6+ / ♗ç3+ 2. ♖ç3 / é3#

1.- ♜xç5+ 2. ♖é3#

**Problèmes en trois coups**

No 1.

Clé : 1. b8=♜! menace 2. ♜aç6#

1.- ♖é7 2. d8=♜ blocus

2.- ♖f6 3. g8=♜#

2.- ♖xd6 3. ♜aç8#

2.- ♖xd8 3. ♜aç6#

2.- ♙é8 3. ♙xg5#

2.- ♙ ailleurs 3. ♙xg5#

No. 2.

Clé : 1. ♜a6! blocus

et 2. ♜d6+ suivi de 3. ♜b4#

No. 3.

Clé : 1. ♖b5! menace 2. ♖f5+

2.- ♖é2 3. ♖f1#

1.- ♖é2 2. ♖f5 et 3. ♖f1#

1.- ♖ç2 2. ♖b1+

2.- ♖xb1 3. ♜xa3#

1.- ♖é4 2. ♖f5+

2.- ♖xf5 3. ♜d6#

1.- ♙f3 2. ♖b1+

2.- ♖é2 3. ♖f1#

No. 4.

Clé : 1. ♙ç1! menace 2. ♙é1+

2.- ♖d5 3. ♜é7#

1.- ♖é3 2. ♜é7 blocus

2.- ♖é4 3. ♙é1#

2.- ♖f2 3. ♙d4#

2.- ♖d2 3. ♙f4#

1.- ♖d5 2. ♙d3 blocus

2.- ♖xç6 3. ♙é4#

No. 5.

Clé : 1. d3! blocus

1.- éxd3 2. ♙xé2 blocus

2.- dxé2 3. ♙g1#

2.- d2 3. ♙f2#

1.- ♙ bouge 2. ♙d2+ et 3. ♜é3#

1.- ♖d1 2. ♙xé2 ad lib 3. ♜ç3#

**Casse tête**

La solution :

Si 1. çxb8=♙+ Mais 1.- ♖xb8!

PROBLÈMES D'ÉCHECS ÉLÉMENTAIRES

alors 1. ♘b8=♖!

1.- ♖xb7+ 2. ♜d8#

1.- ♜xb7, ♖8xb7, ♗xb7, ♖6xb7 2. ♗é8#

1.- ♖xc6 2. ♗xc6#

1.- ♖b5/b4/b3/b2/b1 2. ♜xa7/é7#

Date de fin de production le

3 avril 2001

Hull Qc CANADA

**Les éditions de l'Apprenti Sorcier**