

TRAITTE
DV
IEV ROYAL DES
ECHETS.

*Où sont montrées les véritables reigles & maxi-
mes les plus fines de ce jeu, avec plusieurs
ordonnances de bataille suivant les plus
belles methodes d'attaquer.*

Par

B. A. D. R. G. S.



A LAUSANNE

Par David Gentil.



PREFACE

Celuy de tous les sens qui donne le plus de plaisir est sans contredit la veue, à cause de la diversité des objets que se présentent à nos yeux. Ainsi l'on se plaît merveilleusement à voir tantôt une belle prairie ornée de mille & mille fleurs ; tantôt un bocage délicieux & mille autres objets semblables, qui par leur diversité plaisent à l'esprit & aux yeux. Il en est à peu près de même des jeux qui sont inventez pour le divertissement de l'homme ; Entre lesquels il est constant, que ceux qui ont le plus de diversité donnent le plus de plaisir ; sur tout lors qu'il s'agit simplement du genre & de la force du jugement. La raison de cela est que les gens d'esprit ont naturellement du dégoût pour les choses que l'on cogit avec trop de facilité ; & par contre ils se plaisent à surmonter les plus difficiles ; contraires en cela aux esprits bas, qui se dégoûtent facilement de ce qui leur fait de la peine ; & qui ne se plaisent qu'à ce qui est aisé & facile. Mais s'il est vray que la diversité soit nécessaire pour plaire dans les jeux ; par cela même il est évident que le jeu des Echets est le plus &

PREFACE

4
 greable, & le plus spirituel de tous : puis qu'il n'y
 en a point dont les détours soient plus surprenans ni
 plus merveilleux. Je ne m'arreteray pas ici à prou-
 ver une verité si connue, parce qu'elle paroitra
 clairement dans la suite de ce traité lors que je
 montreray les différentes manieres d'ordonner le jeu
 avec les regles necessaires & les maximes les plus
 fines que doivent nécessairement observer tous ceux
 qui avec le temps veulent se rendre bons joueurs d'e-
 chets. Les regles & les maximes j'ot couchées au pre-
 mier livre, & les manieres de jouer se voyent dans
 les livres suivans. Celles cy sont tirées en partie
 du livre Espagnol, en partie de l'Italien de L'enchimo
 le Calabrois, & la plus part de mon invention.
 Je les ay soigneusement triées, augmentées & mises
 dans un meilleur ordre, afin d'en donner une plus
 claire intelligence à ceux qui aiment ce jeu. Premie-
 rement donc je divise cette diversité de jeux en deux
 chefs generaux ; qui sont les jeux ordinaires, & les
 jeux de party autrement jeux rompus n'ayant point
 de commencement : ceux cy sont contenus dans la fin
 du sixieme livre. Quant aux jeux ordinaires, ils
 sont infinis aussi bien que les autres, & je tenterois
 l'impossible si je pretendois de démontrer exactement
 toutes leurs combinaisons. Laisant donc à part une
 infinité de manieres possibles de jouer, je me conten-
 teray de choisir les plus belles & les plus usitées entre
 les meilleurs joueurs. Et pour le faire avec ordre,
 je divise les jeux ordinaires en deux manieres : sçà-
 voir lors que le premier commence en poussant le pion
 de la Dame deux cases ; ce qui est contenu dans le
 milieu du sixieme livre. Ou bien lors que le premier
 commence en poussant le pion du Roy deux cases ; &
 cela

PREFACE

5

*cela étant je démontre trois ordres de jeux différens
sçavoir lors que le second pousse le pion du che-
valier de la Dame une case, ou le pion du Roy une
case, ce qui se voit au commencement du sixième li-
vre : ou enfin lors que le second pousse aussi le pion de
son Roy deux cases. En ce cas le premier attaquera
le pion du Roy contraire, ou il ne l'attaquera pas.
Ces derniers jeux sont contenus dans le cinquième li-
vre. Que si le premier attaque le pion du Roy con-
traire, il pourra le faire en deux manieres que je
démontre. Premièrement avec le pion du fou du
Roy en le poussant deux cases; laquelle maniere s'ap-
elle Gambit & est contenue dans le quatrième livre.
secondement avec le chevalier du Roy, en le jouant à
la troisième du fou : & en ce cas le second deffen-
dra le pion de son Roy, ou il ne le deffendra pas. Si le
second ne deffend pas le pion de son Roy, il attaque-
ra aussi le pion du Roy contraire avec le chevalier
de son Roy ou avec le pion de la Dame, ce qui se
voit dans le troisième livre. Mais si le second def-
fend le pion de son Roy, il pourra le faire en cinq
manieres, ou avec le chevalier de la Dame, ou avec
la Dame, ou avec le fou du Roy, ou avec le pion de
la Dame, ou avec le pion du fou du Roy. Ces cinq
manieres différentes sont contenues dans le second
livre.*

LIURE PREMIER 2

DV IEV DES ECHETS.

Les Reigles

1.710

L'On jouë ordinairement aux échets sur un Eschiquier ou Damier composé de 64 cases moitié blanches, moitié noires : sur lequel Eschiquier l'on agence d'un côté seize pieces blanches, & de l'autre seize pieces noires. Mais avant routes choses, les joueurs doivent disposer l'Eschiquier en sorte qu'ils ayent l'un & l'autre à leur main droite une case blanche au coin de l'Eschiquier.

2.710.

Je sçay par experience qu'il est possible de jouer aux Echets par cœur sans voir d'Eschiquier ni d'Echets. Mais pour cela il est nécessaire de connoître par leur nom les 64 cases, & les 32 pieces du jeu. Pour commencer par les pieces, chaque joueur en a de son côté huit principales, & huit qui le sont moins. Les principales ou pieces nobles par excellence, sont le Roy, la Reine, le fou du Roy, le fou de la Reine, le chevalier du Roy, le chevalier de la Reine, la Tour du Roy, & la Tour de la Reine: lesquelles pieces ont routes des marches différentes. Les huit autres de moindre valeur s'appellent pions, qui ont tous une même marche: mais pour les distinguer ils prennent le nom des pieces Nobles qu'ils couvrent. Ainsi le pion qui se met dans la case devant le Roy, s'appelle pion du Roy:

comme celuy qui se place devant la Tour de la Reine, s'appelle pion de la Tour de la Reine. Les 64 cases prennent aussi leur nom des piéces nobles. Et chacune des dites piéces, tant noires que Blanches donne le nom à 4 cases. Ainsi l'on appelle toujours case du Roy celle ou il prend son premier poste. 2. du Roy celle ou est son pion. 3. du Roy, celle qui est un degré plus avant: & 4. du Roy celle qui est encore un degré plus avant. Et au contraire en parlant du jeu, & champ de bataille de l'Ennemy, on dit la case du Roy contraire à la 2. 3. 4. du Roy contraire, & ainsi des autres.

3.^{me}

L'Echiquier étant disposé de la maniere que j'ay dit, l'on doit placer de côté & d'autre les huit piéces nobles aux deux extrémités opposées de l'Echiquier, toutes sur une même ligne, chaque piéce devant occuper une case fixe & déterminée. Ainsi le Roy blanc doit toujours occuper à l'Entrée du jeu une case noire; & la Reine doit être à sa gauche occupant une case blanche. Au contraire le Roy noir doit occuper une case blanche opposée au Roy blanc: Et la Reine doit être en case noire, opposée à la Reine blanche. Les deux fous se placent l'un au côté du Roy, l'autre au côté de la Reine. Les deux Tours, ou Rocs se placent aux extrémités, & sur les ailes de l'Echiquier. Les chevaliers se placent entre les Fous & les Tours. Finalement les huit pions se placent dans les huit cases de la ligne qui est immédiatement au devant des piéces nobles.

4.^{me}

Toutes les piéces peuvent avancer, & reculer de

Livre Premier

de même, à la réserve des pions qui avancent toujours, & ne reculent jamais, qu'ils ne soyent dammez.

5me.

Lors qu'une piece prend une autre piece elle se met à la place de celle qu'elle prend; & généralement les pieces prennent comme elles marchent, à la réserve des pions, & du Roy quand il fault.

6me.

Les pions marchent tout droit contre l'Ennemy sans pouvoir jamais reculer, & premierement ils n'ont atteint une des 8. dernieres cases de l'Echiquier. Que si par leur valeur ils arrivent jusques là, dans ce moment ils sont faits dames, ayant absolument le même pouvoir que la Reine, qui est la meilleure piece du jeu. La marche des pions, est de une ou de deux cases s'ils veulent pour le premier coup qu'ils se remuent: après quoy ils ne peuvent aller que pas à pas & toujours en droite ligne, sans pouvoir se decourner à droite ni à gauche dans leur marche, & sans pouvoir prendre aucune piece de celles qu'ils rencontrent immédiatement devant eux. Mais ce qu'il y a en ce cy de bizarre, est qu'ils prennent ou peuvent prendre tout ce qui les touche en avançant de biais, changeans par ce moyen leur ligne naturelle & se doubians les uns sur les autres. Ainsi de toutes les pieces, il n'y a que le pion qui ne marche pas comme il prend, & qui ne prend pas comme il marche: il faut encore observer dans la marche du pion, qu'il ne peut plus se servir du privilege d'avancer 2. cases le premier coup, lors qu'un des pions de l'Ennemy frappe immédiatement sur la

caze qui est la plus proche au devant de luy. Ainsi le pion du Roy blanc ne pourroit pas avācer 2. cazes tout d'un coup, s'il y avoit un des pions ennemis à la 4. de la Dame, ou à la 4. du fou du Roy blanc. Et lors que par le consentement des joueurs l'on enfreint cette regle comme on peut le réserver au commencement du jeu : alors cette maniere de jouer contre la reigle, s'appelle jouer à passer bataille.

7^{me}.

Les Fous marchent de biaiz ou de pointe tant loing qu'ils veulent en ligne droite, & peuvent prendre ce qui se rencontre en leur passage, l'ors qu'il n'y a aucune de leur pieces entre-deux. Les fous gardent toujours leur couleur, c'est-à-dire que ceux qui sont en caze noire, vont par toutes les cazes noires, sans entrer jamais sur les blanches; & ceux qui sont en cazes blanches vont par toutes les cazes blanches sans entrer jamais sur les noires,

8^{me}.

Les Chevaliers ont une marche toute extraordinaire, car ils n'avancent & ne reculent jamais que de deux cazes à la fois, en circulant de côté; sautant toujours d'une caze noire à une blanche, & d'une blanche à une noire. Ainsi ne marchant point en ligne droite comme les autres pieces, ils sautent & franchissent par dessus tout.

9^{me}.

Les Tours ou Rocs marchent en croizant l'Échiquier, avancent & reculent en ligne droite autant qu'elles veulent, & prennent ce qui se trouve à leur passage, l'ors qu'il ny a aucune de leurs pieces

ces entre-deux. Ainsi les Tours sont tantôt sur le blanc, tantôt sur le noir, davantage que les fous n'ont point. Les Tours ont encore un avantage tout particulier; c'est que si elles n'ont point bougé de leur place; lors que le Roy fait son saut dans la ligne des pièces nobles; on peut en même temps & d'un seul coup les joindre au Roy de l'autre côté, ce qui s'appelle roquer. Par ce moyen l'on sort ordinairement les Tours en bataille.

1076.

La Reine marche comme les Fous & comme les Tours & prend de même en avançant & reculant comme bon lui semble; pourvu que ce soit toujours en ligne droite, & qu'il n'y ait aucune de ses pièces entre-deux.

1077.

Le Roy marche de tous côtez, & recule comme il veut, mais toujours pas à pas & jamais plus vite; excepté le premier coup qu'il se remue, pourvu que ce soit librement & sans violence d'Écher. Car alors il peut faire 2. pas de toutes sortes de façons; ou comme le pion; ou comme le chevalier, ou comme les autres pièces: ce qui est le caractère de la Royauté; & cela s'appelle faire sauter le Roy. Lors qu'il saute dans la ligne des pièces nobles, & qu'il n'y a point de pièce entre luy & la Tour, l'on peut d'un seul coup le faire sauter, & luy joindre la Tour de l'autre côté, ce qui s'appelle roquer. Jamais les deux Roys ne peuvent se toucher; il y doit pour le moins toujours avoir une case entre-deux. Enfin le Roy ne peut point prendre de pièce en sautant, mais hors de cela il peut prendre tout ce qui le touche,

pourvu qu'il ne se mette point en Echec.

127^{me}.

L'on n'est jamais obligé de prendre par force les piéces de l'ennemy quand elles sont en prise. L'on ne prend que volontairement & ou l'on croit de trouver quelque avantage.

1,11^{me}.

Le Roy est celuy au bien ou à la mort duquel on dit gagner ou perdre une partie ; Ce qui arrivè quand il est échec & mat. Jamais l'on ne peut gagner que l'on ne matre le Roy contraire, quand même l'on auroit pris toutes les piéces de l'Ennemy. Par contre aussi l'on peut matrer le deuxieme coup du jeu sans avoir pris aucune piéce à l'Ennemy, qui pour cela ne laisse pas de perdre.

1,12^{me}.

L'Echec est une attainte ou rencontre de quelque piéce qui menace de tuer le Roy ; cest-à dire qui le met en prise, soit de loïn, soit de prez. A cela il n'y à que trois remedes. Le premier est de prendre la piéce qui menace le Roy. Le second si on ne peut, ou si on ne la veur pas prendre, est de couvrir le Roy en mettant quelque piéce entre-deux. Enfin si ces deux la manquent, ou qu'on ne s'en vueille pas servir, il n'y à plus de moyen pour sortir de cet embaras que de faire sauver le Roy dans quelque caze de celles qui le touchent, dans laquelle il soit hors d'Echec.

1,13^{me}.

Il y à quatre sorte d'echec. L'Echec simple, l'Echec double, l'Echec mat, & l'echec suffoqué autrement dit le par. L'Echec simple est celuy qui se fait par la rencontre d'une seule piéce qui menace

de tuer le Roy.

16^{me}.

L'Echec double est celui qui se fait d'un seul coup par la rencontre de deux piéces qui menacent également de tuer le Roy. L'on ne peut aucunement couvrir le Roy de cet échec : parce qu'il est attaqué de deux côtez à la fois. De plus l'on ne peut prendre aucune des piéces qui donnent échec, quand même elles seroient toutes deux en prise ; à moins que le Roy luy même n'en pri une en s'ostant d'Echec. Cette sorte de échec se fait par la découverte d'une piéce qui frappe sur le Roy.

17^{me}.

L'Echec mat est lors qu'une ou deux piéces donnent au Roy une si vive atteinte, qu'il ne peut ni prendre la piéce, ni se couvrir, ni s'enfuir dans aucune case ou il soit hors d'Echec. Ainsi le Roy est échec mat, & la partie est absolument perdue.

18^{me}.

L'Echec suffoqué ou pour mieux dire le pat ou simple mat, est lors que le Roy est réduit à estre seul ; ou s'il à quelques piéces elles sont tellement enfermées qu'il n'en peut jouer aucune, ni se remuer luy même sans être échec : & cependant dans le lieu ou il est, il est hors d'échec. Quand le Roy est ainsi réduit à l'impossible de jouer, alors la partie n'est qu'à moitié perdue ; puis qu'il est simplement mat sans être échec. Car comme l'échec tout seul ne suppose pas le mat, aussi le mat tout seul ne suppose pas l'Echec.

19^{me}.

Il y a 3. sortes de échec dont on ne se peut cou-

vrir. L'Echec du chevalier, l'Echec double & l'Echec du pion ou de toute piece qui frappe le Roy de prez.

2^{ome}.

Il n'est point permis pour le premier coup que l'on joue de pouller deux pions à la fois.

Maximes que l'on doit observer pour se rendre bon joueur D'Echets.

1^{ere}.

UN bon joueur doit toujours commencer de jouer, en poussant les pions du Roy ou de la Reine deux cases.

2^{me}.

Les fous doivent estre prompts à secourir & seconder la Reine : c'est pourquoy l'on doit éviter de les tenir enfermez, ce qui arriveroit si on pouloit les pions du Roy ou de la Reine seulement une case.

3^{me}.

Il est generalement dangereux de recevoir échec. Mais il n'est pas moins vray qu'il y a quelque fois des échets qui font plus de mal par la fuite à celuy qui les donne qu'à celuy qui les reçoit. Par exemple si les Rois sont à leur cases, & que le blanc donne Echec de la dame à la 3. case du Roy contraire. Si le noir couvre d'une Tour, il forcera la dame blanche.

4^{me}.

Il est dangereux de donner Echec, lors que d'un autre côté l'on a quelque piece en prise : parce que si l'on mettoit encore en prise avec un pion,

ou

ou avec le Roy, la piece qui donne l'Echec, il faudroit perdre l'une ou l'autre à moins qu'on ne se dedomage & tire d'affaire par le moyen de quelque autre Echec ce qui arrive difficilement.

5me.

Il est pourtant de l'adresse d'un fin joueur de laisser quelque fois ses pieces en prise d'un côté, lors que d'un autre côté il peut presser son ennemy par des Echets, & le mattr ou luy prendre des pieces qui valent mieux que celles des siennes qui sont en prise.

6me.

Il est dangereux de recevoir un Echec à la découverte, & encore plus quand il est double. Ainsi l'on y doit prendre garde pour les éviter, & tâcher d'en donner au Roy contraire.

7me.

Quand on n'a point encore roqué l'Echec du chevalier est dangereux: parce qu'on ne s'en peut couvrir, & qu'ayant une fois remué le Roy on ne peut plus roquer, ce qui est facheux.

8me.

Il est generalement dangereux de mettre la Reine devant une Tour & un Fou contraire se couvrans l'un l'autre; quoy que la piece de derriere qui doit ou peut mettre la Reine en prise ne soit pas defenduë: parce qu'en donnant Echec de la premiere l'on decouvre l'autre sur la Reine. Que si la piece de derriere est deffenduë alors sans donner d'Echec l'on peut faire un mauvais party

9me.

Il est dangereux de mettre la Reine derriere le Roy; parce qu'en donnant Echec sur la même li-

que soit avec un fou, soit avec une Tour, on fera perdre la Reine si l'on ne peut couvrir l'Echec.

1072e.

Par la même raison il est dangereux de mettre la Reine devant le Roy: parce que l'ennemy mettant une Tour ou un Fou sur la même ligne; s'ils sont défendus, & que l'on ne puisse mettre de pièce entre eux pour couvrir la Reine, il faudra la perdre. Le même danger se rencontre aussi pour la Tour, au regard du Fou qui luy est inférieur.

1172e.

Il n'est pas bon de roquer si viste, parce que l'ennemy tourne d'abord les forces de ce côté là. Il vaut mieux sortir les pièces, & se mettre en état de pouvoir roquer de côté & d'autre. Par ce moyen l'on tient l'ennemy en suspens & incertain de quel côté il tournera les forces. En un mot il n'est pas seur de roquer du côté où se rencontrent les plus grandes forces de l'ennemy, principalement si les vôtres sont d'un autre côté.

1272e.

Il est pourtant mieux de roquer avec la Tour du Roy: parce que roquant avec la Tour de la Reine, il faut encore que le Roy fasse un pas pour défendre ses pions.

1372e.

Les bons joueurs ont accoutumé de bien ordonner leur jeu en poussant le pion du fou de la Reine une case; pour donner passage à la Reine, & aussi si pour pouvoir avancer s'il est nécessaire le pion de la Reine deux cases.

1472e.

L'on doit bien ménager les pions des ailes; af-

fin

fin d'avoir toujours de reserve un lieu seur pour y faire sauter le Roy.

15me.

Entre des joueurs égaux, celuy qui gagne un pion à un grand avantage. Ainsi l'on ne doit pas faire difficulté de changer de dame pour gagner un pion.

16me.

Entre des joueurs égaux, il est bon de changer de dame, seulement pour empêcher de roquer, ou pour desunir ou faire doubler des pions à l'Ennemy. En un mot celuy qui negligé les avantages merite de perdre.

17me.

Un fou vaut bien un chevalier, & un chevalier vaut bien un fou. Les fous sont meilleurs en ce qu'ils frappent plus loing: ils gardent mieux les pions, & les conduisent mieux à dame. En ce qu'avec un pion derrière le fou, on ferre le passage à la dame & à la Tour. Enfin ils sont meilleurs en ce qu'avec deux fous & le Roy l'on peut facilement donner échec & mat au Roy seul, ce qui est impossible avec deux chevaliers, à moins que le Roy seul n'épargne les dits chevaliers quand ils sont en prise, on ne se laisse volontairement acculer. Mais les chevaliers sont aussi meilleurs que les fous, en ce qu'ils peuvent sortir en bataille sans ouverture de pions, & se fourrent mieux parmi les cohortes ennemies quoy que bien liées & serrées. En ce que l'échec du chevalier est plus dangereux que celui du fou, soit pour empêcher de roquer, soit pour prendre des pieces. En ce que deux chevaliers se défendent l'un l'autre, ce

que ne peuvent jamais faire les fous. En ce qu'un chevalier peut aller par toutes les cases du jeu tant blanches que noires, ce que le fou ne sçauroit faire. En ce que le chevalier peut mettre en prise plus de pieces à la fois que le fou. Enfin le chevalier est meilleur en ce que si les jeux son égaux de pions, & qu'il y ait d'un côté un fou, & de l'autre un chevalier: le jeu du chevalier ayant ses pions en case ou le fou ne peut aller, aura grand avantage sur l'autre. La force de ces raisons contreposées, fait que l'on à toujours également estimé ces deux pieces.

18^{me}.

Deux pions ne sçauroyent jamais valoir un chevalier, ni un fou, à moins que par cet échange, l'on ne puisse facilement damer, ou donner échec mat.

19^{me}.

Une Tour vaut beaucoup mieux qu'un Fou, ou qu'un chevalier pour plusieurs raisons, & principalement parce qu'avec la Tour, & les Roys seuls on peut gagner le jeu, ce qu'on ne sçauroit faire avec une autre piece que la dame. C'est pourquoy sans hesiter l'on doit changer un fou, ou un chevalier contre une Tour, quand même en le faisant l'on devroit perdre un pion.

20^{me}.

Deux Tours valent peut être bien la Reine sur la fin du jeu quand il est debarassé. Mais au commencement & au milieu du jeu, je donnerois toujours sans hesiter mes deux Tours pour gagner la Reine contraire.

21^{me}.

Comme l'on ne doit jamais jouer de piece sans dessein,

deſſein, il faut eſtre-perſuadé que l'enne my en fait de même. C'eſt pourquoy quand il joue une piece, l'on doit s'étudier a pénétrer ſon intention pour y parer, & faire avorter ſes deſſeins,

22710.

Quand on n'a point de but particulier, il faut pour le moins avoir un deſſein general de fortir & diſpoſer adroitement ſes pieces, ſans les tenir enſerrées: Et l'on doit toujours faire en ſorte qu'il n'y en ait aucune ſans deſſenſe.

23710.

Quand on deſſend une piece noble avec une autre piece noble; il faut ſur tout bien prendre garde que la piece qui deſſend ne ſoit en priſe parce que l'ennemy feroit un mauvais party en la prenant.

24710.

Il faut ſoigneuſement evitter de mettre deux pieces nobles à une caze de diſtance au devant d'un pion que l'on pourroit avancer ſur ces deux pieces: parce qu'en ce faiſant, l'ennemy les mettroit toutes deux en priſe, & feroit un mauvais party.

25710.

Il faut regarder plus d'une fois avant que de jouer, de peur que l'on ne joue des coups infructueux & vains; qui donnent moyen à l'ennemy d'agencer ſon jeu, & d'avoir la main; Ce qui eſt un grand avantage pour celuy qui en ſçait profiter.

26710.

Vn bon joueur doit prévoir les coups de fort loing, pour attaquer & pour ſe deſſendre. L'on doit ſur tout s'étudier à former des attaques doubles; je veyx dire à mettre d'un ſeul coup plu-

ficurs pieces en prise à la fois. En un mot il faut toujours harceller son ennemy par de continuelles attaques, qui ne luy donnent pas le temps de se reconnoitre, & d'agencer son jeu.

27^{me}

Il n'est pas impossible de donner échec & mat au Roy seul, avec une Tour & un chevalier, sans l'aide d'u Roy ni d'autre piece. Mais il est impossible de le faire si l'on se défend bien.

28^{me}.

Il est absolument impossible de donner échec & mat au Roy seul avec une Tour & un fou, sans l'aide du Roy, ou de quelque autre piece.

29^{me}.

Il est facile de donner échec & mat au Roy seul avec deux fous & une Tour; ou avec deux chevaliers & une Tour, sans l'aide du Roy, ni d'autre piece.

30^{me}.

Il est facile de donner échec & mat au Roy seul avec une Tour, un fou & un chevalier sans l'aide du Roy ni d'autre piece.

31^{me}.

Il n'est pas impossible de donner échec & mat au Roy seul, avec le Roy & deux chevaliers seuls. Mais il est impossible de le faire si l'on se défend bien.

32^{me}.

Il est facile de donner Echec & mat au Roy seul, avec le Roy & deux fous seuls.

33^{me}.

Il est facile de donner Echec & mat au Roy seul, avec le Roy un fou & un chevalier seuls.

Il est

34me.

Il est impossible de donner Echec & mat au Roy seul avec deux fous seuls, ou deux chevaliers seuls, ou un fou & un chevalier seuls, sans l'aide du Roy ou de quelque autre piece.

35me.

Il n'est pas impossible de donner Echec & mat au Roy seul, avec un chevalier & deux fous seuls, sans l'aide du Roy n'y d'autre piece, Mais il est impossible de le faire si l'on se defend bien.

36me.

Il n'est pas impossible de donner Echec & mat au Roy seul, avec un fou & deux chevaliers seuls, sans l'aide du Roy ni d'autre piece. Mais il est impossible de le faire si l'on se defend bien,

Fin du Premier Livre.



LIVRE SECOND

DV IEV DES ECHETS.

I. Methode.

*Que doit observer le premier pour attaquer
lors que le second deffend le pion du Roy a-
vec le chevalier de sa dame, contre l'atta-
que du chevalier du Roy contraire.*

CHAP. I.

LE Blanc poussant le pion du Roy 2. cases, si le Noir joue de même. B. chev. du Roy à la 3. du fou. N chev. de dame à la 3. du fou. B le fou à la 4. du chev. contraire. N. le fou à la 3. case de sa dame. B. pion du fou de dame une case. N chev. du Roy à la 3. du fou. * B. pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le sien. B prend le chev. avec son fou. N prend le fou avec le pion de sa dame. B pion du Roy une case. N. la Dame a la 2. du Roy. B Rocque. N prend le pion avec le fou. B prend le fou N prend le chev. B. la Tour à la case du Roy. N chev. à la 4. du Roy contraire. B pion du fou du Roy une case. N pion du fou du Roy 2. cases. B chev. à la 2. de sa dame. N la Dame à la 4. de son fou. B prend le pion. N Echec, en prenant le pion. B le Roy à la case de la Tour & gagnera une piece.

défense de ce coup.

* B. pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le chev. du Roy. B la Dame a la 2 du Roy. N pion du fou du Roy 2. cases. † B. prend le pion avec le sien. N perdroit une piece s'il prenoit le pion. Mais s'il joue le fou à la 4. du fou. B. le fou

à la 3. du Roy. N. prend le fou. B. prend le fou avec la dame. N. chev. à la 2. du Roy. B. le fou à la 4. du fou. N. chev. à la 3. de son chev. B. le fou à la 4. de la dame contraire. N. la Dame à la 2. du Roy. B. prend le chev. avec le fou. N. prend le fou. B. prend le pion. N. pion de dame une case. B. rocque. N. prend le pion avec le sien. B. la Tour à la case du Roy & gagnera un pió.

1. défense de ce coup.

† B. prend le pion avec le sien. N le fou à la 2. du Roy. B chev. à la 4. de sa dame. N pion du chev. du Roy une case. B prend le pion avec le chev. N. prend le chev. avec le pion. B. Echec de la Dame N le Roy à la case du fou. B échec du fou. N. le Roy à la case du chev. B. échec mat avec le fou du Roy.

2. defense du même comp.

† B. prend le pion avec le sien. N le fou à sa case. * B chev. à la 4. de sa dame. N pion du chev. du Roy une case. B prend le pion avec le chev. N. prend le chev. avec le pion. B Echec de la Dame. N le Roy à la 2. de luy même. B pion du fou du Roy une case, & regagnerá le chev. ou prendra la dame.

défense de ce coup.

* B chev. à la 4. de sa dame. N la Dame à la 2. du Roy. B prend le pion avec le chev. N prend le pion avec la Dame. B le fou à la 3. de sa dame. N. prend le chev. avec la Dame. B prend le chev. avec son fou. N la Dame à la 4. de son Roy. B le fou à la 4. du fou sur la dame & le pion contraire. N prend le fou avec la Dame. B Echec du fou à la 3. du chev. contraire. N. le Roy à la case

de la dame. B Echec mat à la caze du Roy contraire.

CHAP. II.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cazes. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N chev. de dame à la 3 du fou. B. le fou à la 4. du chev. contraire. N maintenant s'il joue le fou à la 4. du fou. B joueroit mal de prendre le chev. & apres le pion: parce qu'apres cela le noir, prendroit le pion du fou du Roy donnant, Echec & apres autre échec de la dame à la 4. de la dame contraire pour avoir le chevalier. Le Blanc ne prendra donc pas le chev. mais il poussera le pion du fou de dame une caze, ce qui est le mieux pour empêcher la dame noire de venir à la 4. de la dame blanche. N. pion de dame une caze. B pion de dame deux cazes. N prend le pion avec le sien. B de même. N échec du fou, qui est le mieux. B le Roy à la 2. de luy même. si le N. jouoit le pion de la Tour de dame une caze: le blanc prendroit le chev. puis gagneroit une piece en jouant la dame à la 4. de la Tour. Mais si le noir au lieu de cela joue le fou à la 2. de la dame, ou la dame à la 2. du Roy: le blanc gagnera le jeu en jouant la dame à la 4. de la Tour. Mais si le noir au lieu de cela pousse le pion de la dame une caze. B. la Dame à la 4. de la Tour. N. prend le pion avec le sien. B. prend le chev. donnant échec. N. prend le fou avec le pion. B. prend le pion donnant échec. N couvre du fou. B prend le pion avec la Dame donnant Echec & suivant son jeu gagnera.

Autre commençant de même

B pion du Roy 2. cases. N de même. B. chev. du Roy à la 3. du fou. N. chev. de dame à la 3. du fou. B jouera maintenant s'il veut le fou à la 4. du fou. N de même. B pion du fou de dame une case. N chev. du Roy à la 3. du fou. B. pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le sien. B de même. N. échec du fou. B. chev. de dame à la 3. du fou. N. prend le pion du Roy avec son chev. B roque. N. prend le chev. avec le sien. B. prend le chev. avec le pion. N. prend le pion avec le fou. B la Dame à la 3. du chev. N prend la Tour. B échec du fou. N le Roy à la case du fou. * B le fou sur la dame contraire. N le chev. à la 2. du Roy. B la Tour à la case du Roy, & forcera la dame noire.

Défense de ce coup.

* B le fou sur la dame contraire. N prend le pion avec le chev. B échec de la Dame à la 3. de la Tour. N prend le fou avec le Roy. B prend la dame & gagnera.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cases. N de même. B, chev. du Roy à la 3. du fou. N chev. de dame à la 3. du fou. B le fou à la 4. du fou. N de même. B pion du fou de dame une case. N chev. du Roy à la 3. du fou. B pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le sien. B de même. N échec du fou. B chev. de dame à la 3. du fou. N. prend le pion du Roy avec son chev. B roque. N prend le chev. avec le sien. B prend le chev. avec le pion. N prend

le pion avec le fou. B la Dame à la 3. du chev. N prend maintenant le pion avec son fou. B échec du fou. N le Roy à la caze du fou. B le fou sur la dame contraire. N le fou à sa 3. caze B la Tour de dame à la caze du Roy. N chev. à la 2. du Roy. * B le fou à la 4. de la Tour contraire. N chev. à la 3. du chev. B chev. à la 4 du Roy contraire. N prend le chev. avec le sien. B prend le chev. avec la Tour. N pion du chev. du Roy une caze. B échec du fou. N couvre du fou. B échec de la Tour à la 4 du fou contraire. N prend la Tour. B échec & mat avec la Dame.

1 Défence de ce coup

* B le fou à la 4 de la Tour contraire. N pion de dame 2. cazes. B prend le chev. avec la Tour. N s'il prend la Tour avec le fou : le blanc gagnera en jouant la Tour à la caze du Roy. Mais si au lieu de cela le noir prend la Tour avec le Roy. † B. échec de la Tour. N le Roy à la 2. de la dame. B Echec & mat de la Dame en prenant le pion.

Défence de ce coup.

† B échec de la Tour, N le Roy a la 3 de sa dame. B échec du fou. N le Roy à la 3 du fou. B échec de la Tour a la caze du fou. N le Roy a la 2 de la dame. B échec de la Dame en prenant le pion. N le Roy a sa 2 caze. B échec & mat a la 2 du fou contraire.

2 Défence du coup cy dessus

* B le fou à la 4 de la Tour contraire. N pion de dame 2. cazes † B prend le chev. avec la Tour. N prend la Tour avec le Roy. B échec de la Tour. N le Roy à la caze du fou. B échec de la Dame à la 4 de

la 4 de son chev. N le Roy à la caze du chev. B échec de la Tour, & prendra la dame.

Défense de ce coup

† B prend le chev. avec la Tour. N prend la Tour avec la Dame * B la Tour à la caze du roy. N la Dame à sa 2. caze. B échec de la Dame à la 4 de son chev. N le roy à la caze de son chev. B échec de la Tour, & gagnera.

Défence de ce coup.

* B la Tour a la caze du roy. N le fou à la 3 du roy. B chev. à la 4 de sa dame N prend le fou avec le sien. B échec du chev en prenant le fou. N le Roy à la caze du chev. B prend le pion de la dame avec sa Dame. N pion du fou de dame une caze, B la Dame a la 3. de son chev. N la Dame à la 3. du fou de son roy. B échec en prenant le fou avec le chev. N le Roy à la caze du fou. B échec de la Dame à la 4. du chev. N le Roy à la caze du chev. B échec du fou, prendra la dame & gagnera.

CHAP. V.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cazes. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N chev. de dame à la 3 du fou. B le fou à la 4 du fou. N de même. B pion du fou de dame une caze. N chev. du Roy à la 3. du fou. B pion de dame 2. cazes. N prend le pion avec le sien. B de même. N échec du fou. B chev. de dame à la 3 du fou. N prend le pion du Roy contraire. B rocque. N. prend le chev. avec le sien. B prend le chev. avec le pion. N maintenant le fou à la 4 de sa Tour. * B échec de la Tour. N le Roy a la caze du fou. B chev. à la 4 du chev. contraire. N s'il prend le pion avec son fou: ou bien s'il pousse le pion de sa dame 2. cazes. Le B

gagnera le jeu en jouant sa Dame à la 3. du fou de son Roy.

Défence de ce coup.

* B échec de la Tour. N couvre du chev. B le fou de dame à la 4 du chev. contraire. N pion du fou du Roy une caze. † B chev. à la 4 du Roy contraire. N prend le fou. B chev. à la 2 du fou contraire, & gagnera la dame.

1. Défence de ce coup.

† B chev. à la 4 du Roy contraire. N prend le chev. B prend le pion avec la Tour, & gagnera la dame contraire.

2. Défence de ce coup.

† B chev. à la 4 du Roy contraire. N pion de dame 2 cazes. B échec de la Dame à la 4. de la Tour contraire. N couvre du pion. B prend le pion avec le chev. N prend le chev. avec le pion. B échec en prenant la Tour. N le Roy à la 2 de sa dame. B prend le pion avec sa Dame, & gagnera.

Advertissement.

*Sur les 3. 4. & 5. Chapitres precedents,
pour les jeux du noir & du blanc.*

Lors que le B. à pris au commencement le chev. du Roy contraire avec le pion du chev. de sa dame. le N au lieu de prendre le pion avec son fou, ou de jouer le fou à la 4 de sa Tour; auroit mieux fait s'il eust joué le fou à la 2. du Roy. Et ainsi son jeu auroit esté meilleur que celuy du blanc. De là je conclus que le B. lors qu'il à couvert l'Echec du fou contraire avec le chev. de dame à la 3. du fou; auroit mieux joué de couvrir l'Echec avec le fou à la 2. de sa dame, comme on verra dans

dans le jeu suivant,

CHAP. VI.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N chev. de dame à la 3. du fou. B le fou à la 4. du fou. N de même. B pion du fou de dame une case. N chev. du Roy à la 3. du fou. B pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le sien. B de même. N échec du fou. B jouera maintenant le fou à la 2. de sa dame. N prend le pion du Roy avec le chev. B prend le fou. N prend le fou avec le chev. B échec du fou. N prend le fou. B échec de la Dame à la 3. de son chev. N pion de dame 2. cases. B échec du chev. à la 4. du Roy contraire. N le Roy à la case du chev. B prend le chev. avec la dame. N la Dame à la 3. du fou. B rocquo. N pion du fou de dame 2 cases. B la Dame à la 4. du chev. contraire. N pion du chev. de-dame une case. B échec à la case du Roy contraire. N couvre de la Dame. B. la Dame à la 3. du fou contraire. N le fou à la 3. de sa Tour, ou 4. du fou. B échec en prenant le pion, & apres échec mat.

CHAP. VII.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cases. N de même. B. chev. du Roy à la 3. du fou. N chev. de dame à la 3. du fou. B le fou à la 4. du fou. N de même. B pion du fou de dame une case. N. chev. du Roy à la 3. du fou. * B. pion de dame 2. cases. N le fou à la 3. du chev. B prend le pion avec le sien. N prend le pion du Roy avec son chev. B la Dame à la 4. de la dame contraire, & prendra le chev. ou jouera échec mat.

Livre Second
Défence de ce coup.

* B pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le sien. B de même. N le fou à la 3. du chev. B pion du Roy une case N chev. du Roy à sa case. B pion de dame une case. N chev. de dame à la 2. du Roy. † B pion de dame une case. N chev. de dame à la 3. du fou. B la Dame à la 4. de la dame contraire. N chev. du Roy à la 3. de sa Tour. B prend le chev. avec le fou. N la Tour à la case du fou. B prend le pion avec le fou. N chev. à la 4. du chev. contraire. B la Dame à sa 2. case. N Tour du Roy à la case du chev. B le fou sur la dame, qu'il prendra & gagnera.

Défence de ce coup.

† B pion de dame une case. N prend le pion avec le sien. B de même, N chev. de dame à la 3. du fou. B la Dame à la 4. de la dame contraire. N la Dame à la 3. du fou. Brocque. N chev. à la 3. de sa Tour. B échec de la Tour. N le Roy à la case du fou. * B le fou sur la dame. N prend le pion du chev. avec sa dame. B prend le chev. avec son fou. N prend le pion avec son fou devant échec. B le Roy à la case du fou. N la Dame à la 3. du fou de son Roy. B le fou de dame à la 4. du chev. contraire. N la Dame à la 3. du chev. de son Roy. B prend le fou avec le Roy. N pion de la Tour du Roy une case. B le chev. à la 4. de sa Tour. N la Dame à la 4. de la Tour. B échec du fou puis prendra la dame & gagnera.

défense de ce coup.

* B. le fou sur la dame. N la Dame à la 4. de son fou. B la Dame à sa 2. case. N. le fou à la 4. de sa Tour, B, le chev. à la 3. du fou. N chev. du Roy

du Roy à la caze. † B la Dame à la 3. du Roy. N le pion du chev. du Roy une caze. B échec du fou à la 3. de la Tour. N prend le fou. B échec & mat en prenant le chev. avec la Dame.

Défence de ce coup.

† B la Dame à la 3. du Roy. N chev. du Roy à la 3. du fou. B prend le chev. avec le fou. N prend le fou avec son pion. B échec de la Dame à la 3. de la Tour contraire. N le Roy a la caze du chev. B Echec mat avec la Tour.

II. Methode.

Que doit observer le premier pour attaquer lors que le second deffend le pion du Roy avec la Dame contre l'attaque du cheval du Roy contraire.

CHAP. VIII.

B. pion du Roy 2. cazes. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N la Dame à la 2. du Roy. B pion du fou de dame une caze. N. chev. du Roy à la 3. du fou. B la Dame à la 2. du fou. N pion de dame 2. cazes. B pion de dame une caze. N le fou à la 4. du chev. contraire. B la Dame à la 3. du chev. N prend le chev. B prend le pion du chev. contraire. N pion du fou de dame une caze. B prend la Tour. N la Dame à la 2. du fou. B. ne prendra pas le fou, parce qu'en deux coups le cheval noir chargerait la dame. Mais il poussera le pion de dame une caze, pour ouvrir passage au fou du Roy. N. s'il jouë le chev. à la 2. de la dame: le blanc degagera la dame en jouant le

fou à la 3. de la Tour contraire. Que si le noir au lieu de cela joue premièrement le Roy à la 2. caze: le blanc jouera son fou sur le chev. contraire pour le prendre. Que si encore le noir au lieu de cela joue premièrement le Roy à la 2. de la dame: le blanc prendra le fou avec son pion, pour donner apres cela échec avec le fou du Roy, ou du moins pour le mettre à la 3. de la Tour s'il est nécessaire pour empêcher le chev. du Roy contraire d'aller sur la dame. Mais si encore le noir au lieu de cela prend un des pions avec un des siens: le blanc prendra le fou puis ira degager la dame. Que si enfin le noir au lieu de cela prend le pion du chev. avec son fou, ce qui semble le mieux. B. prend le fou. N. chev. du Roy à la 2. de la dame. B. prend le pion de la dame avec son pion. N. chev. sur la dame contraire. B. pion du Roy une caze, degagera sa dame & gagnera.

CHAP. IX.

Autre commençant de même:

B. pion du Roy 2. cazes. N. de même. B. chev. du Roy à la 3. du fou. N. s'il joue maintenant la Dame à la 3. du fou. B. pion du fou de dame une caze. N. de même. B. pion de dame 2. cazes. N. pion de dame une caze. B. prend le pion avec le sien. N. de même. * B. le fou du Roy à la 4. de son fou. N. s'il jouoit le fou à la 3. du Roy il perdrait sa dame. Mais si au lieu de cela il joue le fou sur le chev. contraire. B. la Dame à la 3. du chev. N. pion du chev. de dame une caze. B. échec du fou. N. prend le fou. B. prend la dame. N. prend la dame. B. échec du chev. en prenant le pion, & apres prendra le fou & gagnera.

Défen-

Défense de ce coup

* B. le fou du Roy à la 4. de son fou. N la Dame à la 3. du chev. † B. Rocque. N prend le pion du Roy avec sa Dame. B échec du fou. N le Roy a sa 2. case. B la Tour sur la dame. N. la Dame à la 4. du chev. du Roy contraire. B prend le chev. N prend le fou. B échec du fou. N le Roy à sa 3. case, ce qui est le mieux. B échec de la Tour. N le Roy a la 2. du fou. B échec de la Tour a la 2. du Roy noir. N prend la Tour. B échec du chev. & après prendra la dame & gagnera.

défense de ce coup.

† B Rocque. N fou de la dame à la 5. de la Tour contraire. B chev. à la 4 du chev. contraire. N le fou à la 3. du roy, ce qui est le mieux. B prend le fou avec le chev. N prend le chev. avec le pion B la Dame à la 5 du chev. N pion du chev. deux cases. B prend le pion avec le fou chargeant le chev. N chev. à la 3 du fou. B chev. à la 2. de sa dame. N prend le pion avec le chev. B prend le chev. N prend le chev. B échec a la 2. du fou contraire. N le roy à la case de sa dame. * B échec du fou. N le Roy à la 2. du fou. B la Dame à la 3 du roy noir. N chev. à la 2. de dame. B la Tour du roy sur la dame. N la Dame à la 4. de la Tour de la dame contraire. B le fou à la case du Roy noir. N chev. à sa case. B échec en prenant le pion du Roy contraire & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B échec du roy. N couvre du fou. B échec en prenant le fou. N prend le fou. B échec à la 3. du Roy noir. N le Roy à la case de sa dame. B échec à la 3. de la dame noire. N le roy à la case du fou. B la Dame à la 2. du roy contraire. N la Tour

à la caze de la dame. B échec du fou. N couvre du chev. B la Tour de dame à la caze de sa dame & gagera le jeu.

CHAP. X.

Autre commençant de même

B pion du Roy 2. cazes. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N la Dame à la 3. du fou. B pion du fou de dame une caze. N s'il joue maintenant le fou à la 4. du fou. B pion de dame 2. cazes. N prend le pion avec le sien. B de même. N échec du fou. B couvre du fou. N prend le fou. B prend le fou avec le chev. de dame. N la Dame à la 3. du chev. du Roy. B le fou à la 4. du fou. N prend le pion du chev. contraire. B la Tour sur la dame. N la Dame à la 3. de la Tour. B le chev. a la 4. du chev. contraire. N la Dame prend le pion de la Tour. B chev. de dame à la 3. du fou du Roy. N la Dame a la 4. du fou contraire. B prend le pion du fou avec son chev. N échec de la Dame en prenant le pion. B couvre de la Dame. N prend la dame. B prend la dame avec le roy & gagera.

CHAP. XI.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cazes. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N la Dame à la 3. du fou. B jouera maintenant s'il veut le fou à la 4. du fou. N la Dame a la 3. du chev. du Roy. B pion de dame une caze. N prend le pion du chev. contraire. B la Tour sur la dame. N la Dame a la 3. de la Tour. B échec du fou. N le Roy a la 2. de luy même, ce qui est le mieux. B la Tour sur la dame & gagera.

Autre commençant de même.

B. pion du Roy 2. cases. N de même. B chev. du roy a la 3. du fou. N la Dame a la 3. du fou. B le fou a la 4. du fou. N la Dame a la 3. du chev. du Roy. B s'il veut maintenant roquera. N prend le pion du roy contraire. * B. échec du fou. N. prend le fou. B échec du chev. pour la dame, & gagnera.

défense de ce coup.

* B échec du fou. N le Roy a la case de la dame † B prend le pion avec le chev. N prend le chev. B la Tour sur la dame, & prendra la dame, ou donnera échec & mat.

Défense de ce coup.

† B. prend le pion avec le chev. N chev. du Roy a la 3. du fou. B la Tour sur la dame. N la Dame a la 4 du fou du Roy * B le fou a la 3 du chev. contraire. N prend le fou avec son pion. B échec & mat du chev. a la 2. du fou contraire.

Défense de ce coup.

* B. le fou a la 3. du chev. contraire. N la Dame a la 3. du Roy. B échec a la 2. du fou contraire. N le Roy a la 2. de luy même. B prend la Tour. N prend le fou. B échec du chev. N le Roy ou il voudra. B prend la dame & gagnera.

Autre commençant de même.

B. pion du roy 2. cases. N de même B chev. du Roy a la 3. du fou. N la Dame a la 3. du fou. B le fou a la 4. du fou. N la Dame a la 3. du chev. du Roy. Brocque. N prend le pion du roy contraire. B échec du fou. N le roy a la 2. case. B la

Tour sur la dame. N la Dame a la 4. du fou du Roy contraire. B échec de la Tour. N prend le fou. B pion de dame 2. cases. N la Dame à la 3. du fou. B échec du chev. N le Roy a la 3. du chev. * B échec de la Dame à la 3. case. N le Roy a la 3. de la Tour. B échec & mat avec le chev.

Défense de ce coup.

* B. échec de la Dame à la 3. case. N le Roy à la 4. de la Tour. † B. échec en jouant le chev. à la 2. du fou contraire. N le Roy à la 4. du chev. contraire. B échec mat de la Dame à la 3. de son chevalier.

Défense de ce coup.

† B. échec en jouant le chev. à la 2. du fou contraire. N couvre du pion. B échec de la Tour, & donnera mat, ou prendra la dame.

CHAP. XIII.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N la Dame a la 3. du fou. B le fou à la 4. du fou. N la Dame à la 3. du chev. du Roy. B rocque. N prend le pion du Roy contraire. B échec du fou. N le roy à sa 2. case. B la Tour sur la dame. N la Dame à la 4. du fou du roy contraire. * B échec de la Tour. N le roy à la 3. du fou. B pion de dame 2. cases. N la Dame a la 4. du chev. contraire. B le fou du roy à la 4. de la Tour contraire, & prendra la dame.

Défense de ce coup.

* B échec de la Tour. N le roy a la 3. de la dame. † B échec de la Tour a la 4. de la dame contraire. N le Roy à sa 2. case. B échec de la Dame à la case du Roy. N prend le fou. B pion de dame 2. ca-

me 2. cases. N la Dame a la 3 de son fou. B échec du chev. à la 4 du chev. contraire. N le Roy à la 3 du chev. B échec a la case du Roy contraire. N le Roy à la 3. de sa Tour. B échec mat avec le chevalier.

Défense de ce coup.

† B échec de la Tour à la 4 de la dame contraire. N le Roy a la 3 du fou. B échec du chev a la 4 du Roy noir. N le Roy a la 3 du chev. B échec du chev. à la 4 de son fou. N le Roy à la 3. du fou. B pion de dame une case. N la Dame à la 3. de son fou. B le fou sur la dame. N prend le fou du Roy avec sa Dame. B échec du chev. à la 4 du Roy contraire. N prend la Tour. B prend la dame & gagnera.

III. *Methode.*

Que doit observer le premier pour attaquer lors que le second deffend le pion du Roy avec le Fou du Roy contre l'attaque du chevalier du Roy contraire.

CHAP. XV.

B pion du Roy 2. cases. N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N le fou a la 3 de la dame. B pion de dame deux cases. N s'il prend le pion: le blanc prendra avec la dame & aura bon jeu. Mais si au lieu de prendre, le noir pousse le pion du fou du Roy une case. * B prend le pion avec le sien. N prend le pion avec le fou: B prend le fou N prend le chev. B échec de la Dame & gagnera un pion.

Défense de ce coup.

* B prend le pion avec le lieu. N de même. B prend le pion. N la Dame à la 2. du Roy. B chev. du Roy à la 3. du fou. N échec en prenant le pion. B couvre avec le fou du Roy : & ainsi ordonnera bien son jeu. Cette Methodé de défendre le pion du Roy contre l'attaque du chev. contraire, n'est pas approuvée; parce qu'elle enferme le pion de la dame noire.

IV. *Methodé.*

Que doit observer le premier pour attaquer lors que le second defend le pion du Roy avec le pion de la Dame, contre l'attaque du chevalier du Roy contraire.

CHAP. XVI.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N pion de la dame une case. B le fou à la 4. du fou. N pion du fou du Roy 2 cases. B pion de dame 2 cases. N prend le pion de la dame contraire. B chev. à la 4. du chev. contraire. N. chev. du Roy à la 3. de la Tour. B. prend le pion de la Tour contraire. N prend le chev. * B échec de la Dame. N couvre du pion. B échec en prenant le pion. N couvre de la Tour. B prend le chev. avec son fou. N la Dame à la 3. du fou. B échec du fou en prenant la Tour. N prend le fou avec la Dame. B prend la dame. N de même. B prend le fou. N de même. B prend le pion & gagnera.

Défense de ce coup.

† B. échec de la Dame. N le Roy à la 2. de la dame.

dame. † B la Dame à la 3. du chev. contraire. N la Tour à sa caze. B échec de la Dame, à la 3. du Roy noir. N le Roy à la 3. du fou. B échec de la Dame à la 4. de la dame contraire. N le Roy à la 2. de la dame. B prend le chev. avec son fou. N prend le fou avec la Tour. B échec de la Dame en prenant le pion du fou du Roy contraire. N couvre de la Tour. B prend la Tour avec la Dame, & trois coups apréz donnera échec & mat.

Défense de ce coup.

† B. la Dame à la 3. du chev. contraire. N la Dame à la 2. du Roy. B prend la Tour. N échec en prenant le pion. * B le Roy à la caze de la dame. N échec à la 4. du chev. contraire. B couvre du fou. N prend le pion du chev. contraire. B la Tour à la caze du Roy. N prend le pion de la Tour contraire. B prend le chev. avec son fou. N prend le fou avec la Dame. B échec de la Dame en prenant le pion du fou, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le Roy a la caze de la dame. N prend le pion du chev. contraire. B la Tour à la caze du Roy. N prend le pion de la Tour contraire. B prend le chev. avec son fou. N prend le fou avec la Dame. B échec en prenant le pion du fou contraire. N le roy à la caze de la dame. B prend le fou donnant échec. N le roy à la 2. de la dame. B échec de la Tour. N le roy à la 3. du fou. B échec de la Dame à la 3. du fou du roy. N le roy à la 3. du chev. B échec de la Dame à la 3. de son chev. N le roy ou il voudra. B échec mat de la Dame à la 4. du chev. contraire.

Autre commençant de même:

B. pion du Roy 2. cases. N. de même B. chev.
du Roy à la 3. du fou. N. pion de dame une
case. B le fou à la 4. du fou. N pion du fou du
Roy 2 cases. B pion de dame 2. cases. N s'il prend
maintenant le pion du Roy contraire. B le chev. à
la 4 du chev. contraire. N pion de dame une case.
* B prend le pion du Roy contraire. N le fou à la
2 du Roy. B prend le pion avec la Dame. N prend
la dame. B prend la dame. N prend le chev. B
prend le fou & gagnera.

Défense de ce coup.

* B prend le pion du Roy. contraire. N prend
le fou. B prend la dame. N de même. B échec à
la 2. du fou contraire. N le roy à la case. B
prend la Tour. N fou de dame à la 4 du fou. B le
roy à la 3 case. N échec du fou. B le roy à la 4 du
fou. N le fou à la 3 du roy. B chev. à la 3. du fou.
N prend le pion. B prend le pion avec le chev. N
le fou à la 4 de la Tour, ce qui est le mieux. B.
pion du chev. du roy une case. N le fou à la 2. du
roy. B chev. à la 4. du chev. contraire. N prend
le chev. B prend le fou. N chev. à la 2. du roy. B
la Tour à la case du fou. N chev. de dame à la 3.
du fou. B le roy à la 4 de la Tour contraire. N
prend le pion. B la Tour à la case du roy. N chev.
du roy à la 3 du fou de la dame. B le fou à la 4
du fou & gagnera.

Autre commençant de même.

B. pion du roy 2. cases. N de meme. B chev.
du roy à la 3. du fou. N pion de dame une
case

caze. B le fou a la 4 du fou. N pion du fou du Roy
2. cazes. B pion de dame 2. cazes. N prend le
pion du Roy contraire. B le chev. à la 4 du chev.
contraire. N maintenant le chev. du Roy a la 3. de
la Tour. B prend le pion du fou avec son chev. N
pion de dame une caze. * B prend le chev. avec
son fou. N prend le fou de la dame contraire. B é-
chec de la Dame. N le Roy a la 2. de luy même. B
prend le pion du Roy donnant échec. N le Roy à
la 2 de la dame pour conserver la Tour. B prend
le pion avec la Dame donant échec. N couvre du
fou. B échec à la 4 du fou contraire, & apres é-
chec mat.

1. Défense de ce coup.

* B prend le chev. avec son fou. N prend le
chev. B échec de la Dame. N le Roy a la 2. de la
dame. B échec à la 4 du fou contraire. N le Roy
à la 3 du fou. B prend le pion du Roy avec la Da-
me. N pion de la Tour de sa dame une caze, ce
qui est le mieux. B prend le pion du chev. avec
son fou, & gagnera.

2. defense du même coup.

* B prend le chev. avec son fou. N prend le
fou du Roy contraire. † B échec de la Dame. N le
Roy a la 2. de la dame. B prend le pion avec son
fou. N prend le fou. B échec a la 4 de son chev.
N le Roy a la 3 du fou. B prend le fou. N la Tour
sur la dame. B prend le pion du Roy. N prend le
pion du chev. contraire. B chev. du Roy a la 3.
de luy même, & gagnera ayant enlié la Tour
contraire.

Défense de ce coup.

† B échec de la Dame. N couvre du pion. * B

échec en prenant le pion du Roy. N couvre de la Dame. B prend la Tour. N échec en prenant le chev. B le Roy a la caze de la dame & gagnera.

1. Défense de ce coup.

* B échec en prenant le pion du roy. N le roy à la 2 de la dame. B le fou sur la dame contraire. N le fou à la 2. du roy. B prend le fou avec le sien. N prend le fou avec la Dame. B prend la Tour. N prend le chev. B le roy a la caze de la dame, & gagnera.

2. Défense du même coup.

* B échec en prenant le pion du roy. N le roy à la 2 du fou. B échec du chev. à la 4 du chev. contraire. N le roy à la caze du chev. B prend la Tour. N prend la dame. B échec à la 2. du fou contraire. N le roy à la caze du chev. B prend la dame. N prend le fou. B rocque, puis degagera le chev. & gagnera.

CHAP. XIX.

Autre commençant de même.

B pion du roy 2 cazes. N de même. B chev. du roy a la 3 du fou. N pion de dame une caze. B le roy a la 4. du fou. N pion du fou du roy 2. cazes. B pion de dame 2. cazes. N prend le pion du roy contraire. B le chev. à la 4 du chev. contraire. N chev. du roy a la 3 de la Tour. B prend le pion du fou avec son chev. N prend maintenant le pion de la dame contraire. * B le fou sur la dame contraire. N la Dame à sa 2 caze. B la Dame à la 2. du roy. N le roy a la 2. du roy, ce qui est le mieux pour éviter le mat ou la perte de la dame. B prend le chev. avec son fou. N pion de Dame une caze. B prend le pion du chev. contraire. N prend

prend le chev. B prend la Tour & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou sur la dame contraire. N le fou à la 2 du Roy. † B prend le chev. N prend le fou. B échec de la Dame. N le Roy a la 2 de la dame. B échec à la 4 du fou contraire. N le Roy a sa caze. B échec du fou à la 2 du fou contraire. N le Roy a la caze du fou. B le fou à la 3 du Roy contraire. N couvre l'échec avec le fou. B prend le fou de la dame contraire ; & gagnera.

défense de ce coup.

† B prend le chev. N pion de dame une caze. B prend le pion du chev. contraire. N la Tour a la caze du chev. B échec de la Dame. N le Roy a la 2 de la dame. B échec de la Dame en prenant le pion. N couvre du fou. B échec du chev. a la 3 du fou contraire, & apres mat ou prendra la dame.

CHAP. XX.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B chev. du Roy à 3 du fou. N pion de dame une caze. B le fou à la 4 du fou. N joué maintenant le pion du fou du Roy une caze. B pion du fou de dame une caze. N le fou a la 4 du chev contraire. B la Dame à la 5 du chev. N prend le chev. B prend le chev. N prend le fou avec sa Tour. B prend la Tour. N prend le pion du chev. contraire. B la Tour sur le fou. N prend le pion avec son fou. B prend le pion avec la Tour. N le fou sur la dame. B la Dame à la caze de la Tour, & gagnera.

CHAP. XXI.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cazes. N de même. B chev

du Roy à la 3. du fou. N pion de dame une case.
 B le fou à la 4. du fou. N joue maintenant le chev.
 du Roy à la 3. du fou. B chev. à la 4. du chev. con-
 traire. N le fou à la 3. du Roy. B prend le fou a-
 vec le chev. N prend le chev. avec le pion. * B
 prend le pion avec le fou. N la Dame à la 2. du
 Roy. B le fou à la 4. de son fou. N prend le pion. B
 pion de dame 2. cases. N prend le pion avec le sien.
 B roque. N la Dame à la 2. case. B la Tour sur le
 chev. N pion de dame une case. B échec à la 4. de
 la Tour contraire. N s'il couvre de la dame, le blanc
 prendroit le chev. donnant échec. Mais si le noir
 au lieu de couvrir joue le Roy à la case de la dame,
 B prend le pion avec son fou. N chev. à la 4. du
 fou. de la dame. B échec du fou. N couvre du
 fou, qui est le mieux. B prend le fou avec la Tour
 & gagnera.

Défense de ce coup.

* B prend le pion avec le fou. N prend le pion
 contraire. † B la Dame à la 3. du fou. N chev. du
 Roy à la 4. case. B prend le pion du chev. con-
 traire. N chev. à la 2. de la dame. B le fou à la 4.
 de la dame contraire. N chev. de dame à la 3. case.
 B échec de la Dame. N le Roy à la 2. case. B pion
 de dame 2. cases. N chev. à la 3. du Roy. B prend
 le pion avec le sien. N chev. à la 4. de la dame
 contraire. B échec du pion. N prend le pion avec
 la Dame. B échec du fou, & gagnera la dame con-
 traire.

Défense de ce coup

† B la Dame à la 3. du fou. N chev. du Roy à
 la 3. du fou. B prend le pion du chev. contraire.
 N chev. de dame à la 2. de la dame. B pion de da-
 me 2. ca-

me 2. cases N prend le pion. B Rocque. N chev. à la 4 du fou de la dame. B échec de la Dame à la 3. du fou. N couvre avec le chev. du Roy. B échec du fou en prenant le chev. N prend avec le chev. B échec de la Tour N couvre du fou. B le fou à la 4 du chev. contraire, & gagnera.

CHAP. XXII.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N pion de dame une case. B le fou à la 4. du fou. N chev. du Roy à la 3. du fou. B chev. à la 4 du chev. contraire. N joue maintenant le pion de dame une case. B prend le pion avec le sien. N prend avec le chev. B la Dame à la 3. du fou. N s'il prend le chev. le blanc prendra le chev. avec son fou & aura bon jeu. Mais si au lieu de cela le noir joue le fou à la 3. du Roy. B prend le fou. N prend le chev. B échec à la 4 de la Tour contraire. N le Roy ou il voudra. B prend le pion du Roy, & gagnera.

CHAP. XXIII.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N pion de dame une case. B le fou à la 4 du fou. N maintenant le fou à la 3. du Roy. B prend le fou. N de même. B pion du fou de dame une case. N chev. du Roy à la 3 du fou. B Rocque. N prend le pion. B échec & gagnera une pièce.

CHAP. XXIV.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2. cases. N. de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N. pion de dame une

caze. B le fou à la 4. du rou. N maintenant le fou à la 4 du chev. contraire. B pion de la Tour du Roy une caze. N prend le chev. * B prend avec la Dame. N chev. du Roy à la 3. du fou. B la Dame à la 3 de son chev. & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B prend avec la Dame. N la Dame a la 3 du fou. B la Dame a la 3 de son chev. N pion du chev. de dame une caze. † B chev. a la 3. du fou. N pion du fou de dame une caze. B chev. a la 4 de la dame contraire. N la Dame a sa caze. B prend le pion avec son chev. N prend le chev. avec la Dame. B échec du fou. N le roy à la 2 de la dame. B prend le chev. avec son fou. N pion de dame une caze. B prend le pion avec le sien & gagnera.

Défense de ce coup.

† B chev. à la 3. du fou. N chev. a la 2 du Roy. B chev. a la 4 du chev. contraire. N chev. a la 3 de la Tour. B la Dame à la 4 de la Tour. N chev. de dame a la 4 du rou. B échec en prenant le pion de la dame contraire, & apres mat a la caze du Roy contraire.

CHAP. LXXXV.

Autre commençant de même.

B pion du roy 2 caz. N de main. B chev. du roy à la 3 du rou. N pion de dame une caze. B s'il veut jouera maintenant le pion du fou de dame une caze. N chev. du roy à la 3 du fou. B le fou à la 2. du roy, & si le noir prend le pion il perdra une piece. Mais si le blanc veut il pourra aussi jouer le fou a la 4 du rou. alors si le N prend le pion. B échec a la 4 de la Tour. N couvre du rou. B échec du rou. N prend le fou. B prend

prend le chev. N chev. à la 3 du fou. B pion de dame 2 cases. N prend le pion avec le sien. B échec du cheval à la 4 du chev. contraire. N le roy à la 3. du fou qui est le mieux. B échec du chev. en prenant le pion. N le Roy a la 2 du fou, qui est le mieux. B échec du chev. N le Roy a la 3 du fou, qui est le mieux. B échec de la Dame a la 4 du fou de son Roy. N couvre du fou. B pion du chev. du Roy 2 cases, & gagnera.

CHAP. XXVI.

Autre commençans de même

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3. du fou. N pion de dame une case. B s'il veut poussera maintenant le pion de la Tour du Roy une case. N chev. du Roy à la 3 du fou. * B pion du fou de dame une case. N prend le pion avec le chev. B échec a la 4 de la Tour, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B pion du fou de dame une case. N chev. de dame à la 3 du fou. B pion de dame 2 cases. N prend le pion du Roy contraire. B pion de dame une case. N chev. a la 2 du Roy. B échec de la Dame. N pion du fou de dame une case. B prend le pion avec le sien. N chev. à la 4 du fou de la dame. B prend le pion avec le sien donant échec. N couvre du fou. B Dame le pion en prenant la Tour. N prend l'une ou l'autre des dames. B retirera l'autre dame & gagnera.

V. Methode.

Que doit observer le premier pour attaquer lors que le second defend le pion du Roy avec le pion du fou du Roy contre l'attaque du cheval du Roy contraire.

CHAP XXVII.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du roy a la 3 du fou. N pion du fou du roy une case. B prend le pion contraire. N prend le chev. B échec de la Dame. N couvre du pion. B prend le pion du fou donnant échec. N couvre de la Dame. B prend la Tour. N s'il prenoit le pion contraire, le blanc joueroit le Roy a la case de la dame, & gagneroit. Mais si le noir au lieu de cela joue le chev. du Roy a la 3 du fou pour enfermer la dame. B pion de dame une case. N s'il joue le Roy a la 2 du fou le blanc degagera la dame en jouant le fou a la 4 du chev. contraire. Mais si le noir au lieu de cela joue le pion de la dame une case. B le fou a la 3 de la Tour contraire. N chev. de dame a la 2 de la dame B pion du chev. du roy 2 cases, pour degager la dame N la Dame a la 4 du Roy. B chev. de dame a la 3 du fou. N le Roy a la 2 du fou. B pion du chev. du Roy une case. N prend le fou. B prend le fou avec son pion N pion du chev. de dame une case. B échec a la 2 du chev. contraire. N le Roy a la case. B chev a la 4 de la dame contraire. N le Roy a la case de la dame. B échec a la case de la Tour contraire. N couvre de la Dame. B prend la dame & aura bon jeu.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N pion du fou du Roy une case. B prend le pion contraire. N prend le chev. B échec de la Dame. N joue maintenant le Roy à la 2 case. B prend le pion devant échec. N le Roy à la 2 du fou. * B échec du fou, N le Roy à la 3 du chev. B échec à la 4 du fou contraire. N le Roy à la 3 de la Tour. B échec en poussant le pion de la dame 2 cases. N couvre du pion. B pion de la Tour du Roy 2 cases, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B échec du fou. N couvre du pion. B échec du fou. N le Roy à la 3 du chev. † B pion de la Tour du Roy 2 cases. N la Dame à la 3 du fou. B échec à la case du Roy contraire. N le Roy à la 3 de la Tour. B échec en jouant le pion de la dame 2 cases. N couvre du pion. B prend le pion avec le sien. N le Roy à la 2 du chev. B prend la dame devant échec. N prend le pion avec le Roy. B échec mat à la 2 du fou contraire.

1. Défense de ce coup.

† B pion de la Tour du Roy 2 cases. N pion de la Tour du Roy une case. B prend le pion contraire avec le fou. N le fou sur la dame contraire. B la Dame à la 4 de la Tour de la dame contraire. N chev. de dame à la 3 du fou. B prend le chev. & gagnera.

2. Défense du même coup.

† B pion de la Tour du Roy 2 cases. N le fou à la 2 du Roy. B pion de dame 2 cases. N pion de la Tour du Roy une ou deux cases, alors le

blanc prendra le pion du chev. avec son fou, & gagnera. Mais si au lieu de cela le noir prend le pion contraire avec son fou. le B prend le fou avec la Tour. N prend la Tour. B échec à la caze du Roy contraire. N le Roy a la 3 du fou. B échec mat à la 2 du fou contraire.

3. Défense du même coup.

† B pion de la Tour du Roy 2 cazes. N le fou sur la dame contraire. B échec du pion. N le Roy à la 3 de sa Tour. B échec en poussant le pion de la dame 2 cazes. N couvre du pion. B prend la Tour, & gagnera.

4. Défense du même coup

† B pion de la Tour du Roy 2 cazes. N le fou du Roy a la 4 du chev. contraire. B pion du fou de dame une caze. N le fou a la 3 de la dame, alors le blanc jouera comme dans la défense immédiatement précédente. Mais si le noir au lieu de cela retire le fou à la 2 du roy. B pion de dame 2 cazes. N s'il prend le pion avec son fou, ou bien s'il pousse le pion de la Tour du roy. Alors le B. jouera comme dans la 2^e défense cy dessus, & gagnera.

5. Défense du même coup.

† B pion de la Tour du roy 2 cazes. N la Dame à la 2 du roy. B échec du pion. N le roy a la 3 de la Tour. B échec en jouant le pion de la dame 2 cazes. N couvre du pion. B prend la Tour & gagnera.

6. Défense du même coup

† B pion de la Tour du roy 2 cazes. N pion du fou de dame une caze. B échec à la 3 de son chev. N le roy à la 4 de la Tour, qui est le mieux. B. échec à la 2 du fou contraire. N couvre du pion. B échec

Livre Second

51

échec à la 4 du roy contraire. N couvre du fou, ce qui est le mieux. B échec du pion. N prend le pion avec le Roy qui est le mieux. * B échec avec la Tour. N le Roy a la 4 de la Tour. B prend le fou avec la Dame. N le Roy a la 3 de la Tour. B échec de la Tour. N prend la Tour. B échec & mat.

Défense de ce coup.

* B échec avec la Tour. N prend le pion de la Tour avec son Roy. B échec de la Dame a la 4 du fou de son Roy. N le Roy a la 4 de la Tour. B la Tour à sa case. N couvre du fou. B échec de la Tour en prenant le fou. N couvre de la Dame. B échec mat de la Tour, en prenant la dame.

Fin du Second Livre.



LIVRE TROISIEME

DV IEV DES ECHETS.

Manières d'ordonner le jeu si le second ne défend pas le pion du Roy contre l'attaque du chevalier contraire.

I. Methode.

CHAP. I.

B pion du Roy 2 cases. N. de même B. chev. du Roy à la 3. du fou. N. s'il pousse maintenant le pion de dame 2 cases. B jouera de même. N prend le pion du Roy contraire. * B prend le pion avec le chev. N pion du fou du Roy une case. B échec de la Dame. N s'il couvre du pion, le blanc prendra le pion avec son chev. chargeant la Tour, & aura bon jeu. Mais si le noir au lieu de couvrir l'échec ~~avec le roy~~ le roy à la 2 de luy même. B échec à la 2 du fou contraire. N le roy à la 3 de la dame. B échec du chev. à la 4 de son fou. N le roy à la 3 du fou. B échec du chev. à la 4 de la Tour. N le roy à la 3 du chev. ce qui est le mieux. B échec de la Dame à la 3 de son chev. N prend le chev. B échec mar à la 4 du chev. contraire.

Défense de ce coup

* B prend le pion avec le chev. N pion du fou du roy 2 cases. B échec de la Dame. N couvre du pion, qui est le mieux. † B prend le pion du chev. avec le chev. N prend le chev. B prend le pion de la Tour donant échec. N le Roy à la 2 de la dame, qui est le mieux. B échec en prenant le pion

pion, N le Roy à la caze, qui est le mieux. B échec à la 4 du roy contraire, prendra la Tour & gagnera.

Défense de ce coup.

† B prend le pion du chev. avec le chev. N chev. du roy à la 3 du fou. B la Dame à la 4 de sa Tour. N la Tour à la caze du chev. B prend le fou, & aura bon jeu.

CHAP. II.

Autre commençans de même.

B pion du roy 2 cazes. N de même. B chev. du roy à la 3 du fou. N pion de dame 2 cazes. B de même. N s'il prend maintenant le pion de la dame contraire. B prend le pion avec sa Dame. N prend le pion. B prend le pion devant échec. N s'il couvre de la Dame: le blanc jouera le fou à la 3 de la dame & aura bon jeu. Mais si le noir couvre du fou du roy. B le fou de dame à la 4 du chev. contraire. N pion du fou du Roy une caze. B le fou à la 3 du Roy. N chev. de dame à la 3 du fou. B le fou du Roy à la 4 du chev. contraire. N le fou à la 2 de la dame. B Rocque. N le chev. à la 4 du chev. contraire. B prend le pion du chev. contraire. N prend le pion du fou contraire. B échec en prenant le fou. N s'il prend avec le Roy: le blanc donnera échec à la 4 de la dame contraire, & après autre échec & gagnera le chev. Mais si le noir au lieu de cela prend le fou avec la Dame. B échec en prenant la Tour. N s'il couvre, il perdra le chev. Mais si au lieu de cela il joue le roy à la 2 du fou, ce qui est le mieux. B chev. de dame à la 3 du fou. N prend la Tour. B prend le chev. & gagnera.

II. Methode.

CHAP. III.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev.
du Roy à la 3 du fou. N s'il joue maintenant
de même. B prend le pion. N de même. * B la
Dame à la 2 du Roy. N pion du fou du Roy une
ou deux cases. B échec de la Dame. N s'il cou-
vre du pion : le blanc prendra le pion avec le
chev. chargeant la Tour & gagnera. Mais si le
noir au lieu de couvrir, joue le Roy à sa 2 ca-
ze. B échec à la 3 du chev. contraire. N prend le
chev. B prend la Tour & gagnera.

Défense de ce coup.

* B la Dame à la 2 du Roy. N pion de dame
2 cases. B pion de dame une case. N s'il ôtoit
son chev. il le perdrait, ou sa dame. Et si au lieu de
cela il jouoit la dame à la 2 du Roy : le blanc
prendra le pion du fou contraire, & aura bon
jeu. Mais si enfin le noir au lieu de cela joue le
fou à la 3 de la dame. B prend toujours le pion
du fou contraire. N prend le chev. avec le Roy. B
prend le chev. avec son pion. N s'il prend le pion,
ou s'il joue la Tour à la case du Roy. B chev.
de dame à la 3 du fou, & aura bon jeu.

CHAP. IV.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev.
du Roy à la 3 du fou. N de même. B prend
le pion. N de même. B la Dame à la 2 du Roy. N
s'il ôtoit son chev. il perdrait la dame ou le chev.
Mais si au lieu de cela il joue le fou à la 3 de la
dame. B prend le pion du fou contraire. N prend
le chev. B échec à la 4. de son fou. N le Roy à la
3 du fou

Livre Troisième

55

3 du fou. * B échec de la Dame à sa 4 case. N couvre du fou. B prend le chev. N la Tour à la case du Roy. B échec à la 3 de son fou. N échec en couvrant du fou. B couvre du fou & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B échec de la Dame à sa 4 case. N le Roy à la 4 du fou. B échec à la 4 de la dame contraire. N s'il couvre du fou : le blanc jouera le fou à la 3 de la dame, & aura bon jeu. Mais si au lieu de couvrir, le noir joue le Roy à la 3 du fou. B le pion de la dame une case, & gagnera.

CHAP. V.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N de même. B prend le pion. N de même. B la Dame à la 2 du Roy. N s'il joue maintenant de même. B prend le chev. N pion de dame une case. B pion de dame 2 cases. N pion du fou du Roy une case. B pion du fou du Roy 2 cases. N prend le chev. avec le pion de la dame. B prend le pion avec le pion de sa dame. N prend le pion avec le sien. B de même. N chev. de dame à la 3 du fou. B le fou du Roy sur le chev. contraire. N le fou à la 2 de la dame. B chev. à la 3 du fou. N perdrait une pièce s'il prenoit le pion avec la dame. Mais s'il prend le pion avec le chev. B chev. à la 4 de la dame contraire. N la Dame à sa 3 case. * B le fou de dame à la 4 du fou. N prend le fou avec le sien. B prend le chev. avec son fou. N s'il jouoit la dame à sa 2 case, ou à la 3 de son fou : le blanc gagnera en donnant échec pour la Tour. Mais si au lieu de cela le noir joue

la Dame à la 3 du chev. de son Roy. B prendra la dame, & apres donnera échec pour la Tour, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou de dame à la 4 du fou. N pion du fou de dame une caze. B échec du chev. à la 2 du fou contraire. N prend le chev. † B prend le chev. avec le fou. N la Dame à la caze. B échec en jouant le fou à la 3 du fou du Roy contraire. N couvre avec le fou du Roy. B prend le pion avec son fou chargeant la Tour. N la Tour à la caze du chev. B prend le pion de la Tour avec la Dame. N prend le fou avec la Tour. B prend la Tour. N prend le fou contraire. B échec à la 3 du chev. contraire. N le Roy à la caze du fou. B échec de la Tour, & gagnera.

Défense de ce coup

† B prend le chev. avec le fou. N la Dame à la caze du fou. B échec en prenant le pion du chev. avec son fou. N s'il couvre avec le fou du Roy : le blanc prendra la Tour, & gagnera. Mais si le noir couvre avec le fou de la Dame. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou avec la Dame. B changera de dame, & apres prendra la Tour, & gagnera.

CHAP. VI.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N de même. B prend le pion. N de même. B la Dame à la 2 du Roy. N de même. B prend le chev. N pion de dame une caze. B pion de dame 2 cazes. N pion du fou du Roy une caze. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend

prend le chev. avec le pion de la dame. B prend le pion avec le pion de sa dame. N prend le pion avec le sien. B de même. N s'il joue maintenant le chev, à la 2 de la dame. B le fou de dame à la 4 du fou. N pion du chev. du Roy 2 cases. B le fou à la 3 de son chev. N le fou du Roy à la 2 du chev. * B chev. de dame à la 3 du fou. N prend le pion avec son fou. B prend le fou avec le sien. N s'il prend le fou avec la Dame: le blanc changera de dame, puis roquera, & aura bon jeu. Mais si le noir prend le fou avec le chev. B chev. à la 4 de la dame contraire. N la Dame à sa 3 case ou à la 2 du chev. B Rocquera, & aura bon jeu,

défense de ce coup.

* B chev. de dame à la 3 du fou. N prend le pion avec son chev. B chev. à la 4 de la dame contraire. N la Dame à sa 3 case. B Rocque. N s'il jouoit le fou à la 3 du Roy, en intention de roquer, il perdrait sa dame. Et s'il le jouoit sur la Tour: le blanc gagneroit une piece, en prenant le chev. avec son fou. Mais si au lieu de cela le noir joue le fou à la 2 de la dame. B chev. à la 4 de luy même. N s'il joue la dame à la 2 du Roy, ou à la 3 du fou du Roy: le blanc gagnera en jouant la Tour à la case du Roy. Mais si au lieu de cela le noir joue la Dame à la 4 de son fou. B la Tour à la 4 de la dame contraire. N fou de dame à sa 3 case. B prend la dame. N prend la dame. B prend le chev. avec son fou, & gagnera.

CHAP. VII.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3 du tou. N de même. B prend le

pion. N de même B la Dame à la 2 du Roy. N de même. B prend le chev. N pion de dame une caze, B pion de dame 2 cazes. N pion du fou du Roy une caze. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend le chev. avec le pion de dame. B prend le pion avec le pion de la dame. N s'il joue maiement le chev. à la 2 de la dame. B chev. à la 3 du fou. N prend le pion avec le sien. B chev. à la 4 de la dame contraire. N la Dame à la 3 caze, gardant ses pions. * B prend le pion avec le sien. N s'il prend le pion avec la dame, ou s'il joue la dame à la 5 du chev. du Roy, le blanc changera de dame, & après gagnera la Tour. Mais si au lieu de cela le noir prend le pion avec son chev. le B jouera le fou de dame sur le chev. contraire, & gagnera une piece.

1. *Défense de ce coup.*

* B prend le pion avec le sien. N la Dame à la 3 de son fou. B le fou du Roy sur la dame contraire. N la Dame à la 4 de son fou. B le fou à la 3 du Roy, & gagnera la dame contraire.

2. *Défense du même coup.*

* B prend le pion avec le sien. N la Dame à la 4 de son fou. B le fou à la 3 du Roy. N échec à la 4 de la Tour. B couvre du fou. N la Dame à la 4 de son fou. B pion du chev. de dame 2 cazes. N la Dame à la 3 de son fou. B le fou du Roy sur la dame contraire. N la Dame à la 3 du chev. de son Roy. B changera de dame, & après gagnera la Tour.

CHAP. VIII.

Autre commençant de même

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N de même. B prend le pion

pion, N de même. B la Dame à la 2 du Roy. N de même, B prend le chev. N pion de dame une caze. B pion de dame 2 cazes. N pion du fou du Roy une caze. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend le chev. avec le pion de dame. B prend le pion avec le pion de la dame. N s'il joue maintenant le chev. à la 3 du fou. B le fou du Roy sur le chev. contraire. N le fou à la 2 de la dame. B chev. à la 3 du fou. N prend le pion avec le sien. * B chev. à la 4 de la dame contraire. N s'il joue la Dame à la 4 de son fou : le blanc jouera le fou à la 3 du Roy, pour obliger le noir à retirer sa dame à la 3 d'elle même. Mais si le noir au lieu de cela, joue d'abord la Dame à la 3 d'elle même. alors le B prendra le pion avec le sien. N s'il prend le pion avec son chev. le blanc jouera le fou de dame sur le chev. & suivra son jeu comme j'ay montré cy dessus au chapitre 5. de ce livre. Mais si le noir au lieu de cela prend le pion avec sa Dame. B prendra la dame. N prend la dame. B échec du chev. en prenant le pion. N le Roy à la caze de la dame. B prend la Tour. N prend le fou. B le fou sur le chev. contraire. N le tou à la 3 de la dame. B la Tour à la caze de sa dame. N le Roy à sa 2 caze. B prend le chev. avec son fou. N prend le fou avec le sien. B la Tour à la 4 de la dame contraire, chargeant les deux fous, & gagnera.

Défense de ce coup

* B chev. à la 4 de la dame contraire. N la Dame à sa caze. B prend le chev. N prend le fou avec le sien. † B échec de la Dame en prenant le pion. N le Roy à la 2 du fou. B prend le pion avec son chev. N seroit mat s'il remuoit la Tour.

Mais si au lieu de cela il joue le fou à la 3 de sa dame. B échec à la 3 du Roy contraire, puis prendra la Tour, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B échec de la Dame en prenant le pion. N le Roy à la 2 de sa dame. B le fou à la 3 du Roy. N le fou sur la dame contraire. B échec à la 4 du fou contraire. N le Roy à sa case. B échec à la 3 du Roy contraire. N couvre du fou. B prend le fou avec la Dame. N prend la dame. B prend la dame. N prend le chev.. B la Tour du Roy à la case du chev. & aura bon jeu.

CHAP. IX.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B chev. du Roy à la 3 du fou. N de même. B prend le pion N de même. B la Dame à la 2 du Roy. N de même. B prend le chev. N pion de dame une case. B pion de dame 2 cases. N pion du fou du Roy une case. B pion du fou du Roy 2 cases. N s'il joue maintenant le chev. à la 2 de sa dame. B chev. à la 3 du fou. N prend le chev. avec le pion de la dame. B chev. à la 4 de la dame contraire. N la Dame à sa 3 case. B prend le pion avec le pion de la dame. N prend le pion avec le sien. B de même. N la Dame à la 3 de son fou. B le fou du Roy sur la dame contraire. N la Dame à la 4 de son fou. B le fou à la 3 du Roy. N prend le fou du Roy avec la Dame. B échec pour la dame en prenant le pion contraire, & gagnera.

CHAP. X.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases, N de même. B chev. du
Roy

Roy à la 3 du fou. N de même. B prend le pion. N s'il joüe maintenant la dame à la 2 du Roy. B pion de dame 2 cases. N pion de dame une case. B chev. du Roy à la 3 du fou. N échec en prenant le pion. * B couvre avec le fou du Roy. N le fou sur le chev. contraire. B roquera, & aura bon jeu.

Défense de ce coup

* B couvre avec le fou du Roy. N le fou à la 4 du fou. B chev. de dame à la 3 de sa Tour. N pion de dame une case. B chev. du Roy à la 4 du chev. contraire. N s'il joüe la dame à la 2 du Roy: le blanc roquera, & aura bon jeu. Mais si au lieu de cela le noir prend le pion du chev. avec sa Dame. B le fou du Roy à la 3 case, & la dame noire sera forcée.

Fin du Troisième Livre.



LIVRE QUATRIEME

DV IEV DES ECHETS.

Manières d'ordonner le jeu suivant la methode du Gambit, qui se fait lors qu'après avoir poussé les pions du Roy deux cases, le premier pousse en suite le pion du fou du Roy deux cases.

I. Methode.

CHAP. I.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B s'il veut jouer le Gambit poussera maintenant le pion du fou du Roy 2 cases. N chev. du Roy à la 3 du fou. B chev. de dame à la 3 du fou. N s'il jouoit le fou à la 4 du chev. contraire, le blanc prendroit le pion. Si le noir prend le chev. le blanc prendra le chev. & si le noir prend le pié du fou du roy avec son fou, le blanc poussera le pion de dame 2 cases & anta bon jeu. Mais si le noir au lieu de jouer le fou à la 4 du chev. contraire, prend le pion avec le sien; B pion de dame 2 cases. N le fou à la 4 du chev. contraire. B le fou à la 3 de sa dame. N la Dame à la 2 du roy. B de même. N chev. de dame à la 3 du fou. * B pion du Roy une case. N prend le pion avec le chev. B prend le chev. N prend la dame avec le chev. B prend la dame. N prend le chev. de la dame avec le sien. B pion de la Tour de dame une case. N le fou à la 4 de la Tour. B le fou à la 2 de sa dame, & gagnera une piece.

Défense de ce coup.

* **B** pion du Roy une caze. **N** chev. du roy à la 4 de sa dame. **B** le fou à la 2 de sa dame. **N** prend le pion avec le chev. de sa dame. **B** prend le chev. avec le sien. **N** échec à la 4 de la Tour contraire. **B** couvre du pion. **N** prend le pion avec le sien. **B** la Dame à la 2 du chev. du Roy. **N** prend le pion avec le sien donant échec. **B** le Roy à la caze du fou. **N** prend le chev. & donne échec en damant le pion. **B** prend le pion damé avec sa Dame. **N** la Dame à la caze **B** prend le pion du chev. avec sa Dame. **N** la Tour à la caze du fou. **B** échec du chev. à la 3 du fou contraire. **N** le Roy à sa 2 caze. **B** prend le fou avec le sien donant échec. **N** pion de dame une caze. **B** prend le pion avec le sien donant échec. **N** prend le pion avec le sien. **B** échec à la 4 de la dame contraire. **N** le roy à la caze. **B** prend le chev. avec sa Dame. **N** le fou à la 3 du Roy. **B** échec du fou. **N** couvre du fou. **B** échec de la Dame à la 4 de son Roy. **N** la Dame à la 2 du Roy. **B** échec mat en prenant la dame avec la sienc.

II. Methode.

CHAP. II.

B pion du Roy 2 cazes. **N** de même. **B** pion du fou du Roy 2 cazes. **N** s'il jouë maintenant le fou à la 4 du fou. **B** chev. du Roy à la 3 du fou. **N** pion de dame une caze. **B** pion du fou de dame une caze. **N** la Dame à la 2 du Roy. **B** pion de dame 2 cazes. **N** prend le pion de la dame avec le sien. **B** prend le pion avec le sien. **N** prend le pion avec sa Dame donant échec. **B** le Roy à la 2 du fou. **N** le fou du Roy à la 4 du chev. contraire. **B** pion de

la Tour de dame une caze. N le fou à la 4 de sa Tour. B pion du chev. de dame 2 cazes. N le fou à la 3 du chev. * B échec du fou. N pion du fou de dame une caze. B la Tour à la caze du Roy & prendra la dame contraire.

Défense de ce coup.

* B échec du fou. N le Roy à la caze du fou ou de sa dame. B la Tour à la caze du Roy & prendra toujours la dame, ou donnera échec mat.

III. *Methode.*

CHAP. 111.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes. N s'il pousse maintenant le pion de dame 2 cazes. B prend le pion de la dame contraire. N prend le pion avec sa Dame. B chev. de dame à la 3 du fou. N la Dame à la 3 de son Roy. B chev. du Roy à la 3 du fou. N échec en prenant le pion avec le sien. B le Roy à la 2 du fou. N échec du fou. B couvre du pion. N le fou à la 3 de sa dame. B échec du fou, & prendra la dame, ou bien donnera échec mat.

IV. *Methode.*

CHAP. IV.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes. N s'il pousse maintenant le pion de dame une caze. B le fou à la 4 du fou. N prend le pion avec le sien. B pion de dame 2 cazes. N échec de la Dame. B le Roy à la caze du fou. N le fou sur la dame contraire. B chev. du Roy à la 3 du fou. N prend le chev. B prend le fou avec sa Dame. N pion du chev. du Roy 2 cazes. B la Dame à la 3 du chev. de sa dame. N le Roy à la caze du fou, qui est le mieux. B prend le pion du
fou

fou du Roy contraire. N chev. du Roy à la 3 du fou. B le chev. à la 2 de la dame, prêt à charger la dame noire. N pion du chev. du Roy une caze. B pion du Roy une caze. N prend le pion avec le sien. B de même. N le fou à la 4 du rou. B le roy à la 2 caze. N échec à la 2 du fou contraire. B le Roy à la caze de la dame. N prend le pion du chev. avec la Dame. * B la Tour à la caze du fou. N chev. à la caze du Roy. B le fou à la 4 de la dame contraire, & gagnera.

1. Défense de ce coup.

* B la Tour à la caze du fou. N chev. à la 4 du Roy contraire. B échec du fou. N s'il remuoit le Roy, il perdrait une piece. Mais s'il couvre avec le chev. B prend le cheval donant échec. N prend le fou. B échec à la 4 de la dame contraire, & gagnera une piece.

2. defense du même coup.

* B la Tour à la caze du rou. N la Tour à la caze de la dame. B échec du fou. N s'il couvre avec le chev. du Roy, il perdra la dame. Mais s'il couvre avec la Tour. B prend la Tour donant échec. N prend le fou avec le chev. du Roy. B échec à la caze du chev. contraire. N couvre du chev. qui est le mieux. B prend le pion avec la Tour, & aura bon jeu.

3. Défense du même coup.

* B la Tour à la caze du fou. N le rou à la 3 du Roy contraire. B prend le chev. avec son pion. N prend le chev. avec son fou. B échec du fou. N couvre du chev. qui est le mieux. B la Dame à la 3 caze. N prend le rou avec le sien. B échec du fou en prenant le cheval. N le Roy à la caze du chev.

B prend le fou avec le Roy, & aura bon jeu.

V. Methode.

CHAP. V.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B pion du fou du Roy 2 cases. N s'il prend maintenant le pion. B chev. du Roy à la 3 du fou. N cheval du Roy à la 3 du fou. B pion du Roy une case. N la Dame à la 2 du Roy * B la Dame à la 2 du Roy. N chev. du roy à la 4 de sa Tour. B chev. de dame à la 3 du fou. N pion du fou de dame une case. B chev. a la 4 de son roy, & son jeu est meilleur quoy qu'il aye un pion de moins.

Défense de ce coup.

* B la Dame a la 2 du roy. N chev. a la 4 de sa dame. B pion du fou de dame 2 cases. N cheval a la 4 du chev. contraire. B pion de dame 2 cases. N pion du chev. du roy 2 cases. B pion de la Tour du roy une case. N pion de dame une case. B perdroit la Tour de la dame s'il prenoit le pion avec le sien. Mais il poussera le pion de la Tour de dame une case. N chev. du roy a la 3 du fou de sa dame. B chev. de dame a la 3 du rou. N pion du chev. du roy une case. B prend le pion avec le pion de sa Tour. N prend le pion avec son fou. B la Dame a la 4 du roy. N prend le chev. B prend le fou avec son pion. N prend le pion avec le sien. B chev. a la 4 de sa dame contraire. N la Dame a sa 3 case. B prend le pion avec le sien. N s'il prend le pion avec la dame, il pe. dra la Tour. Mais s'il prend le pion avec le chev. B gagnera une piece, en poussant le pion du fou de sa dame une case.

Autre commençant de même.

B pion du roy 2 cases. N de même. B pion du fou du roy 2 cases. N prend le pion. B chev. du roy a la 3 du fou. N s'il joue maintenant le chev. a la 2 du roy. B pion de dame 2 cases. N chev. du Roy a la 3 case. B le fou a la 4 de fou. N pion de dame une case. B la Tour a la case du fou. N le fou a la 4 du chev. contraire. B pion du fou de dame une case. N chev. a la 4 de la Tour contraire. B le Roy saute a la 2 du fou de sa dame. N prend le pion avec son chev. * B la Tour a la case du chev. N le fou a la 3 de la Tour contraire. B la Dame a la 2 du Roy. N le chev. a la 4 de la Tour contraire. B chev a la 4 du chev. contraire. N le fou a la 3 du Roy, qui est le mieux. B prend le fou avec le sien. N prend le fou avec le pion. B échec a la 4 de la Tour contraire. N couvre du chev. B prend le pion de la Tour avec son chev. & aura bon jeu.

Défense de ce coup

* B la Tour a la case du chev. N prend le chev. B prend le fou avec la Dame. N chev. a la 4 de la Tour contraire. † B prend le pion du Roy avec sa Dame. N la Dame a la 3 du fou. B la Tour a la case du fou. N s'il jouoit le fou a la 2 du Roy: le blanc gagneroit en jouant la dame a la 4 du chev. de son Roy. Mais si au lieu de cela, il joue le chev. a la 2 de sa dame. B la Dame a la 4 du chev. du Roy. N s'il jouoit la dame a sa case, il seroit mat en deux coups. Mais si au lieu de cela il joue la Dame a la 2 du roy, qui est le mieux. B prend le pion avec sa Tour. N la Dame a sa case. B é-

chec à la 3 du roy contraire. N couvre du fou. B fou de dame à la 4 du chev. contraire. N chev. du roy à la 3 caze. B prend le fou avec la Tour. & gagnera la dame noire, ou donnera échec mat.

Défense de ce coup.

† B prend le pion du roy avec la Dame. N la Dame à la 2 du Roy. B la Tour à la caze du fou. N le chev. à la 3 caze. B échec du fou en prenant le pion. N le Roy à la caze de la dame. B la Dame à la 4 du fou du roy contraire. N chev. à la 2 de la dame. B fou de dame à la 4 du chev. contraire. N le chev. à la 3 du fou du roy. * B le pion du Roy une caze. N prend le fou du Roy avec la Dame. B prend le chev. avec son pion. N le Roy à la caze. B échec de la Dame à la 4 de son Roy. N couvre du chev. ou du fou à la 2 du Roy. B prend le pion du chev. avec la Dame, & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B le pion du roy une caze. N prend le pion avec le sien. † B prend le pion avec le sien. N prend le pion avec le chev. B échec de la Tour. N chev. du Roy à la 2 de la dame. B le fou à la 3 du Roy contraire, & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

† B prend le pion avec le sien. N prend le pion avec la Dame. B prend le chev. avec le fou du Roy. N échec de la Dame à la 2 du Roy contraire. B couvre du chev. de dame. N prend le fou avec son pion. B échec du fou en prenant le chev. & aura bon jeu.

VI. *Methode.*

CHAP. VII.

B pion du Roy 2 cazés, N de même. B pion du fou

fou du Roy 2 cases. N prend le pion. B Jouera maintenant s'il veut le fou à la 4 du fou. N échec de la Dame. B le Roy à la case du fou. N le fou à la 4 du fou. B pion de dame 2 cases N le fou à la 3 du chev. * B chev. du Roy à la 3 du fou. N la Dame à la 4 du chev. contraire. B échec du fou en prenant le pion. N perdrait la dame s'il prenait le fou avec le Roy. Mais si au lieu de cela il joue le Roy à la case du fou. B pion de la Tour du Roy une case. N la Dame à la 3 du chev. contraire. B chev. de Dame à la 3 du fou. N prend le fou avec le roy. B chev. à la 2 du Roy. N la Dame à la 3 de son chev. B échec du chev. à la 4 du Roy contraire, & gagnera la dame.

1. Défense de ce coup.

* B chev. du roy à la 3 du fou. N la Dame à la 3 de sa Tour. B chev. à la 4 du roy contraire. N pion de dame 2 cases. B prend le pion de la dame avec son fou. N pion du fou de dame une case. B prend le pion du fou du roy avec son chev. N la Dame à la 3 du fou du roy. B pion du roy une case. N la Dame à la 2 du roy. B le fou à la 3 de son chev. & gagnera le jeu.

2. Défense du même coup.

* B chev. du roy à la 3 du fou. N la Dame à la 3 de son fou. B pion du roy une case. N la Dame à la 4 de son fou. B le fou à la 3 de sa dame. N la Dame à la 4 du chev. contraire. B pion de la Tour du roy une case. N la Dame à la 3 du chev. contraire. B chev. de dame à la 3 du fou. N prend le pion avec son fou, ce qui est le mieux. B chev. à la 4 du roy. N la Dame à la 3 de son chev. B échec à la 3 de la dame contraire. N prend le chev. avec

son pion, B prend la dame avec son fou, & gagnera.

3. Défense du même coup.

B chev. du roy à la 5 du fou. N la Dame à la 2 du roy. B prend le pion du roy contraire N prend le pion avec la Dame. B échec du fou en prenant le pion. N le roy à la caze du fou. B le fou de dame à la 3 du chev. du roy. N chev. du Roy à la 5 de la Tour. B chev de Dame à la 3 du fou. N la Dame à la 2 du roy. B le fou à la 3 du chev. de la dame. N pion du fou de dame une caze. B la Dame à la 3 caze. N pion de dame 2 cazes. B la Tour à la caze du Roy. N la Dame à la 3 du fou du Roy. B fou de dame à la 4 de la Tour. N la Dame à la 3 de son chev. B échec du fou. N le Roy à la caze du chev. B prend la dame. N de même. B prend le pion avec son chev. N prend le chev. † B prend le pion avec le fou donnant échec. N le Roy à la 2 de la Tour, B échec mat avec le chevalier.

Défense de ce coup

† B prend le pion avec le fou donnant échec. N couvre du chev. B chev. à la 4 du chev. contraire. N la Tour à la 4 caze. B échec du fou en prenant le chev. N le Roy à la caze de la Tour. B prend le Pion avec son fou. N la Tour à la 4 de la Tour contraire. B échec du chev. & gagnera la Tour

CHAP. VIII.

Autre commençant de même

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du Roy du Roy 2 cazes. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N échec de la Dame. B le Roy à la caze du fou. N le fou à la 4 du fou. B pion de dame 2 cazes. N le fou à la 3 du chev. B chev. du Roy

Roy à la 3 du fou. N la Dame à la 2 du Roy B prend le pion du Roy contraire. N prend le pion avec la Dame. B échec du fou en prenant le pion. N le Roy à la caze du fou. B le fou à la 3 du cheval de son Roy. N chev. du Roy à la 3 de sa Tour. B chev. de dame à la 3 du fou. N la Dame à la 2 du Roy. B le fou à la 3 du chev. de sa dame. N pion du fou de dame une caze. B la Dame à sa 3 caze. N pion de dame 2 cazes. B la Tour à la caze du Roy. N s'il joue maintenant la dame à la 2 du fou du Roy. B échec du fou. N le Roy à la caze du chev. B la Tour à la 2 du Roy contraire. N la Dame à la 3 de son tou. * B prend le pion avec son chev. N prend le fou avec sa Dame. B échec du chev. à la 3 du fou contraire. N le Roy à la caze du fou. B échec mat avec la Tour.

Défense de ce coup.

* B prend le pion avec son chev. N prend le chev. avec son pion. † B échec du fou. N couvre du chev. B échec mat avec la Tour.

défense de ce coup.

† B échec du fou. N le Roy à la caze du fou. B échec de la Tour à la 2 du fou contraire. N le Roy à sa caze. B prend la dame. N prend la Tour. B échec à la 3 de son Roy. N le Roy ou il voudra. B échec mat à la 2 du Roy contraire.

VII. Methode.

CHAP. IX.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N échec de la Dame. B le Roy à la caze du fou. N s'il pousse maintenant le pion de dame une caze. B chev. du Roy à la 3 du fou.

N le fou sur le chev. contraire. B pion de dame a cases. N la Dame a la 3 de sa Tour. B pion du chev. du Roy une case. N échec de la Dame. B le Roy a la 2 du fou. N prend le pion avec le sien. B de même. N prend le chev. avec le fou. B échec du fou en prenant le pion contraire. N le Roy à la case de sa dame. B prend le fou avec sa Dame. N la Dame à sa 2 case. B prend le pion avec sa Tour. N prend la Tour. B prend le chev. contraire. N échec de la Tour. * B le Roy à la case du chev. N prend le pion avec sa Tour. B échec de la Dame en prenant le fou. N couvre de la Dame. B échec du fou. N le Roy à la 2 de sa dame. B échec du fou. N prend le fou avec la Dame. B échec à la case de la dame contraire. N le Roy à la 3 du fou. B échec du pion, & gagnera la dame & le jeu.

1. Défense de ce coup.

* B le Roy à la case du chev. N la Tour à sa case. B échec en prenant le fou. N couvre de sa Dame. B échec du fou. N le Roy à la 2 de sa dame. B échec en prenant le pion. N le Roy à la 3 du fou. B prend la Tour. N chev. à la 2 de sa dame. B échec du fou. N le Roy à la 3 du chev. B prend la dame. N de même. B chev. à la 2 de sa dame, & gagnera.

2. Défense du même coup.

* B le Roy à la case du chev. N la Dame à la 3 de la Tour contraire. B échec en prenant le fou. N le Roy à la 2 de sa dame. B échec à la 2 du fou contraire. N le Roy à la 3 du fou. B échec de la Dame à la 4 de son fou. N le Roy à la 2 de sa dame. B échec du fou. N prend le fou. B prend la dame. N de même. B prend la Tour & gagnera.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B pion du fou du Roy 2 cases. N prend le pion. B le fou a la 4 du fou. N échec de la Dame. B le Roy a la case du fou. N pion de dame une case. B chev. du Roy a la 3 du fou. N le fou sur le chev. contraire. B pion de dame 2 cases. N la Dame a la 3 de la Tour. B pion du chev. du Roy une case. N maintenant le pion du chev. du roy 2 cases. B pion de la Tour du roy 2 cases. N pion du fou du roy une case. B pion du roy une case. N prend le pion avec le pion de sa dame. B prend le pion avec le pion de sa dame. N prend le pion avec le pion du fou. B la Dame a la 4 de la dame contraire. N prend le chev. B prend le fou. N pion du fou de dame une case. B prend le pion avec le pion de la Tour. N prend le pion avec sa Dame. B prend le pion avec le sien. N de même. B prend le pion avec son fou. N la Dame a la 3 de son fou. B chev. a la 3 du fou. N le fou a la 3 de sa Tour. * B échec de la Tour. N le Roy a la case du fou. B échec en prenant le fou avec le sien. N prend le fou avec le chev. B échec en prenant la dame, & après mat.

1. défense de ce coup.

* B échec de la Tour. N le Roy a la case de la dame. B prend le fou avec sa Tour. N prend la Tour avec le chev. B échec du fou à la 2 du fou contraire, & prendra la dame noire.

2. Défense du même coup

* B échec de la Tour. N le Roy a la 3 de sa dame. B échec de la Dame à sa 3 case. N le Roy à

la caze du fou. B échec mat avec la Tour à la caze du Roy contraire.

CHAP. XI.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou du roy 2 cazes. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N échec de la Dame. B le roy à la caze du fou. N pion de dame une caze. B chev. du roy à la 3 du fou. N le fou sur le chev. contraire. B pion de dame 2 cazes. N la Dame à la 3 de la Tour. B pion du chev. du roy une caze. N pion du chev du roy 2 cazes. B pion de la Tour du roy 2 cazes. N pion du fou du roy une caze. B pion du roy une caze. N prend le pion avec le pion de sa dame. B prend le pion avec le pion de sa dame. N prend le pion avec le pion du fou. B la Dame à la 4 de la dame contraire. N prend le chev. B prend le fou. N pion du fou de dame une caze. B prend le pion avec le pion de la Tour. N prend le pion avec la Dame. B prend le pion avec le sien. N de même. B prend le pion avec son fou. N la Dame à la 3 de son fou. B chev. à la 3 du fou. N s'il joue maintenant le fou à la 3 de sa dame. * B échec de la Tour. N le roy a la caze de sa dame, ou à la 2 de sa dame. B la Tour a la caze de sa dame, & gagnera le fou noir.

L

Défense de ce coup,

* B échec de la Tour. N chev. au Roy à la 2 du Roy. B chev de dame à la 4 du Roy. N prend le fou avec sa Dame. B échec du chev. en prenant le fou. N prend le chev. avec sa Dame. † B la Tour à la 3

à la 3 de la Tour contraire. N prend la Tour avec sa Dame. B échec de la Dame à la 2 du fou contraire. N le Roy à la caze de sa dame. B échec en prenant le chev. N le Roy à la caze du fou. B échec du fou. N couvre du chev. B prend le chev. avec sa Dame. N le Roy à la caze du chev. B échec mat à la 3 de la dame contraire.

Défense de ce coup.

† B la Tour à la 3 de la Tour contraire. N la Dame à la 2 caze. B échec à la 4 de la Tour contraire. N le Roy à la caze de la dame. B la Tour à la caze de sa dame. N chev. à la 4 de sa dame. B prend le chev. avec son fou. N échec de la Tour. B le Roy à la caze du chev. N échec de la Dame à la 2 de son chev. B échec en couvrant du fou. N le Roy à la caze du fou. B échec à la 3 de sa Tour. N couvre du chev. B prend le pion avec sa Tour. N prend le pion avec sa Dame. B échec de la Dame en prenant le chev. N le Roy à la caze du chev. B échec mat à la 2 du fou de la dame contraire.

2. Défense du coup cy dessus

* B échec de la Tour. N couvre du fou à la 2 du Roy. B chev. à la 4 du roy. N prend le pion avec sa Dame. † B échec du chev. à la 3 de la dame contraire. N le Roy à la caze du fou. B échec mat avec le fou.

Défense de ce coup.

† B échec du chev. à la 3 de la dame contraire. N le Roy à la 2 de sa dame. * B échec à la 4 du chev. de son roy. N le Roy à la caze de sa dame. B échec mat à la caze du fou contraire.

Livre Quatrième
Défense de ce coup.

* Béchec à la 4 du chev. de son Roy. N le Roy à la 2 du fou. & le chev. à la caze du fou dominant échec. N le Roy à la caze de sa dame. Béchec avec la Tour. N le Roy à sa caze. Béchec à la 4 de la four contraire. N le Roy à la caze du fou. Béchec mat de la Dame à la 2 du fou contraire.

CHAP. XII.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend le pion. N le fou à la 4 du fou. N échec de la Dame. B le Roy à la caze du fou. N pion de dame une caze. B chev. du Roy à la 3 du fou. N le fou sur le chev. contraire. B pion de dame 2 cazes. N s'il joue maintenant la Dame à la 3 de son fou. * B pion du Roy une caze. N la Dame à la 3 de sa Tour. B pion du chev. du Roy une caze. N échec de la Dame. B le Roy à la 2 du fou. N échec du pion. B prend le pion avec le sien. N prend le chev. B prend le fou avec la Dame. N la Dame à sa 2 caze. B prend le pion du chev. avec sa Dame. N la Dame à la 3 de son fou. B le fou du Roy à la 4 du chev. contraire. & gagnera la dame.

Défense de ce coup.

* B pion du Roy une caze. N prend le pion avec le sien. † B prend le pion avec le sien. N prend le chev. B prend le fou avec sa Dame. N prend le pion. B prend le pion du chev. avec sa Dame & gagnera.

défense de ce coup.

† B prend le pion avec le sien. N prend le pion avec sa

avec sa Dame B prend la dame. N prend la dame.
 B prend le pion avec son chev. N chev. du Roy à
 la 3 de la Tour. B prend la Tour. N pion du chev.
 du Roy une caze. B prend le pion avec le fou de sa
 dame. N fou du Roy. à la 2 du chev. B pion du
 fou de dame une caze. N chev. du Roy à la 2 du
 fou. B le chev. à la 2 du fou contraire, & gagnera.

CHAP. XIII.

Autre commençant de même

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du
 fou du Roy 2 cazes. N prend le pion. B le fou
 à la 4 du fou. N échec de la Dame. B le Roy à la
 caze du fou. N s'il jouë maintenant le chev. du
 Roy à la 3 du fou. B de même. N la Dame à la 4
 de la Tour. * B la Dame à la 2 du Roy. N pion
 de dame une caze. B pion de dame 2 cazes. N le
 fou à la 4 du chev. contraire. B prend le pion du
 Roy contraire. N prend le chev. B prend le fou
 avec son pion. N échec de la Dame. B le Roy à
 la caze. N échec à la 4 de la Tour contraire. B
 couvre du fou, & aura bon jeu.

Défense de ce coup

* B la Dame à la 2 du Roy. N chev. de dame à
 la 3 du fou. B pion de dame 2 cazes. N pion du
 chev. du Roy 2 cazes. B pion du Roy une caze. N
 chev. du Roy à la 4 du chev. contraire. B chev.
 de dame à la 3 du fou. N le fou à la 2 du Roy. B
 chev. à la 4 de la dame contraire. N le fou à la ca-
 ze de sa dame. B le Roy à la caze du chev. N chev.
 de dame à la 4 de la Tour. B pion de la Tour du
 Roy une caze. N s'il prenoit le fou avec son chev.
 il perdrait une pièce. Et s'il jouë le chev. du Roy
 à la 3 de la Tour, le blanc gagnera la dame, ou

marrera en quatre coups. Mais si au lieu de cela il joue le chev. à la 3 du Roy contraire. B prend le chev. avec son fou. N s'il prend le fou avec son chev. le blanc prendra le pion du Roy avec son fou & aura bon jeu. Mais si au lieu de cela le noir prend le fou avec le pion. B prend le pion du Roy avec la Dame. N prend le fou avec le chev. B la Dame à la 2 du Roy. N prend le pion du chev. avec son chev. B échec du chev. à la 3 du fou contraire. N prend le chev. avec son fou. B échec en prenant le fou avec le pion du Roy, & donnera échec mat deux coups après, ~~le blanc aura bon jeu.~~

VIII. Methode.

CHAP. XIV.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B pion du fou du Roy 2 cases. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N s'il joue maintenant le fou à la 2 du Roy. B pion de dame 2 cases. N échec avec le fou à la 4 de la Tour. B le Roy à la case du fou. N pion du chev. du Roy 2 cases. B pion du chev. du Roy une case. N prend le pion avec le sien. B de même. N prend le pion avec son fou. B la Dame à la 4 de la Tour contraire. N échec à la 3 du fou de son Roy. B chev. à la 3 du fou. N pion de dame une case. B prend le pion avec le fou de la dame. N la Dame à la 3 du chev. B prend la dame. N prend la dame avec le pion du fou. B prend le chev. N prend le fou avec la Tour. B le Roy à la 2 du chev. & aura bon jeu.

IX. Methode.

CHAP. XV.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B pion du fou

fou du Roy 2 cases. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N s'il joue maintenant le chev. a la 2 du roy. le B poussera le pion de sa dame deux cases. N le chev. à sa 3 case. B la Dame à la 3 du fou du Roy. N échec de la Dame. B pion du chev. une case. N prend le pion avec le sien. B échec du fou en prenant le pion. N le Roy a la case de sa dame. B prend le pion avec le sien. N la Dame à la 3 du fou de son Roy. B changera de dame, puis prendra le chev. avec son fou, & aura bon jeu.

X Methode.

CHAP. XVI.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B pion du fou du roy 2 cases. N prend le pion. B le fou a la 4 du fou. N s'il joue maintenant le chev. du Roy a la 3 du fou. B la Dame a le 2 du Roy. N le fou a la 4 du fou. B pion du Roy une case. N chev. du Roy a sa case. B pion de dame 2 cases. N prend le piô avec son fou. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou. B échec de la Dame a la 4 du fou. N le Roy a sa case. * B prend le fou. N échec. B le Roy a la case du fou. N pion du chev. du Roy 2 cases. B pion du Roy une case & gagnera.

Défense de ce coup.

* B prend le fou. N pion du chev. du Roy 2 cases. B piô de la Tour du Roy 2 cases. N pion de la Tour du Roy une case. B pion du chev. du Roy une case. N prend le pion du chev. contraire. B prend le pion avec le sien. N pion de la Tour du Roy une case. B pion du Roy une case. N la Tour a sa 2 case. B son pion une case sur la Tour contraire. N la Tour à la 2 du Roy. B la Dame à la

caze de la Tour contraire. N échec en prenant le pion. * B couvre du chev. N le Roy a la caze du fou. B échec du fou. N le Roy a la 2 caze. B échec à la 4 du chev. contraire. N couvre du chev. B prend la dame. N de même. B son pion a la 2 du chev. contraire. & gagnera.

1. Défense de ce coup.

* B couvre du chev. N prend le pion avec sa Tour. B prend le pion avec sa Dame. N la Dame à la 5 de son fou. B le chev. sur la Tour contraire. N chev. à la 2 du Roy. B prend la Tour avec le chev. & aura grand avantage.

2. Défense du même coup.

* B couvre du chev. N son pion a la 2 du chev. contraire. B échec en prenant le chev. N le Roy à la 2 caze. B prend la dame. N de même. B la Tour à la caze du chev. N prend le pion avec sa Tour. B chev. à la 4 de son fou. N pion de la Tour du Roy une caze. B prend le pion avec sa Tour. N prend la Tour. B de même. N pion de la Tour du Roy une caze. B chev. à la 4 du fou. N pion de la Tour du Roy une caze. B le Roy saute à la 2 de son chev. & gagnera.

XI. Methode.

CHAP. XVII.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N s'il jouë maintenant le pion du fou du Roy 2 cazes. B ne prendra pas le pion, parce que le noir donneroit échec à la 4 de la Tour, puis pousseroit son pion à la 3 du fou contraire, & ainsi romproit le jeu du blanc. Mais le blanc prendra le chev. contraire. N prend le fou avec la

Tour

Tour. B échec de la Dame. N couvre du pion. B préd le pion de la Tour. N la Tour à la 2 du chev. * B la Dame à la 3 de la Tour contraire. N prend le pion. B prend le pion du Roy contraire avec la Dame, & aura bon jeu, le noir ayant un pion desuni.

Défense de ce coup.

* B la Dame à la 3 de la Tour contraire. N pion du chev. du Roy une caze. B prend le pion avec le sien. N échec de la Dame. B le Roy à la caze de la dame. N la Tour à la 2 caze. B échec à la 3 du chev. contraire. N couvre de la Dame. B chev. du roy à la 3 du fou. N prend la dame. B de même. N la Tour à la 2 du chev. B prend le pion. N de même. B pion de la Tour du Roy 2 cazes. N le fou à la 3 de la Tour. B échec de la Tour. N le roy a la caze du fou B la Tour à la caze du fou. N prend le chev. avec le fou. B prend le fou. N prend le pion. B échec en prenant le pion. N le roy ou il voudra. B la Tour à la 2 de son fou. N pion du chev. une caze. B pion de dame une caze. N la Tour ou il voudra. B le fou à la 4 du fou. N le fou à la 2 du chev. B pion du chev. du roy une caze, & aura bon jeu.

CHAP. XVIII.

Autre commençant de même.

B pion du roy 2 cazes. N de même. B pion du roy du roy 2 cazes. N prend le pion. B le fou à la 4 du fou. N pion du fou du roy 2 cazes. B prend le chev. N maintenant échec de la Dame. B le roy a la caze du fou. N prend le fou. B prend le pion. N pion de dame une caze. B la Dame à la 3 du fou. N la Dame à la 4 de son chev. B pion de dame une caze. N prend le pion du roy avec la Dame. B de même. N le fou à la 2 du roy. B

prend la dame: N de même. N le fou à la 3 du roy. N la Tour à la caze du fou. B chev. du roy à la 3 du fou. N le fou a la 4 du chev. contraire. B chev. de dame à la 2 de sa dame. N le fou a la 4 de la Tour contraire. B le roy a la 2 caze. N le fou du roy a la 3 caze. B pion du fou de dame une caze, & aurabon jeu. Cette methode de défendre le Gambit est sans contredit la meilleure de routes pour le noir.

Fin du Quatrième Livre.



LIVRE CINQUIÈME

DV IEV DES ECHETS.

Manières d'ordonner le jeu , lors qu'après avoir poussé les pions du Roy deux cases , celui qui a la main n'attaque pas le pion du Roy contraire.

I. Methode.

CHAP. I.

B pion du roy 2 cases N de même. B s'il ne veut pas attaquer le pion du roy contraire , ordonnera bien son jeu en poussant le pion du fou de la dame une case. N chev du roy a la 3 du fou. B la Dame à la 2 du fou. N le fou a la 4 du fou. B chev. du roy a la 3 du fou. N chev. a la 4 du chev. contraire. * B pion de la Tour du roy une case. N prend le pion du fou avec son chev. B la Tour a la 2 case. N la Dame a la 2 du roy. B pion de dame 2 cases N prend le pion avec le sien. B prend le chev. avec sa Dame. N échec en prenant le pion du Roy. B la Dame a la 2 du Roy, & aura bon jeu.

Défense de ce coup

* B pion de la Tour du Roy une case. N le cheval du Roy à la 3 du fou. B prend le pion contraire. N la Dame à la 2 du Roy. B pion de dame 2 cases. N le fou à la 3 de sa dame. B pion du fou du Roy 2 cases. N perdroit une pièce s'il jouoit le chev. de dame à la 3 du fou. Mais s'il joue au lieu de cela le chev. du Roy à la 4 de sa Tour. † B

la Dame a la 2 du fou du Roy. N prend le chev. avec le fou. B prend le fou avec le pion du fou. N pion du chev. du Roy une caze. B pion du chev. du Roy 2 cazes N chev. à sa 2 caze. B la Dame a la 3 du fou contraire. N prend la dame. B de même. N chev. à la 3 du Roy. B pion du roy une caze, & aura bon jeu.

défense de ce coup.

† B la Dame a la 2 du fou du Roy. N chev. de dame à la 3 du fou. B pion du chev. du Roy 2 cazes. N chev. du Roy à la 3 du fou. B la Dame à la 3 du fou du Roy. N prend le chev. avec son fou. B prend le fou avec le pion du fou. N chev. du roy à sa caze, B la Tour à la 2 du fou, & aura bon jeu.

CHAP. II.

Autre commençant de même

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B pion du fou de dame une caze. N chev. du Roy à la 3 du fou. B la Dame à la 2 du fou. N le fou à la 4 du fou. B chev. du Roy a la 3 du fou. N s'il joue maintenant le chev. de dame a la 3 du fou. B le fou a la 4 du chev. contraire. N pion de dame une caze. B pion de dame 2 cazes. N prend le pion avec le sien. B de même. N échec du fou. * B le Roy à sa 2 caze. N le fou à la 2 de sa dame. B la Dame a la 4 de la Tour contraire, & gagnera une piece.

I. défense de ce coup.

* B le Roy a sa 2 caze. N pion de la Tour de dame une caze. B prend le chev. avec son fou. N prend le fou. B la Dame à la 4 de la Tour contraire. N pion de la Tour de dame une caze. B de même, & gagnera une piece.

* B le roy

2. *Défense du même coup*

* B le Roy à la 2 caze. N la Dame à la 2 du roy.*
 B pion de dame une caze. N prend le pion du roy
 avec son chev. B le fou à la 3 du roy. N pion de
 la Tour de dame une caze. B prend le chev. avec le
 fou. N prend le fou. B échec de la Dame, & gagnera
 la Tour.

II. *Methode.*

CHAP. III.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B maintenant
 ordonnera bien son jeu en jouant le fou
 à la 4 du fou. N de même. B la Dame à la 2 du roy.
 N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes. N prend
 le chev. B prend le fou. N prend le pion. B pion
 de dame 2 cazes. N échec de la Dame. B couvre
 du pion. N prend le pion avec le sien. B prend le
 pion avec la Tour. N chev. du Roy à la 3 du fou.
 B chev. de dame à la 3 du fou. N le chev. à la 4
 de la Tour. B échec du fou en prenant le pion. N
 prend le fou. B le fou sur la dame contraire. N
 prend la Tour avec son chev. B échec à la 3 du fou
 de son Roy, & gagnera la dame contraire.

CHAP. IV.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B le fou à
 la 4 du fou. N de même. B la Dame à la 2 du
 Roy. N de même. B pion du fou du Roy 2 cazes.
 N s'il prend maintenant le pion. B chev. du Roy
 à la 3 du fou. N pion du chev. du roy 2 cazes. B
 pion de dame 2 cazes. N échec du fou. B couvre
 du pion. N le fou à la 4 de la Tour. * B pion de
 la Tour du Roy 2 cazes. N pion du chev. du Roy
 une caze. B chev. à la 4 du Roy contraire. N pion

de la Tour du roy 2 cases. B prend le pion du fou avec son chev. N la Tour à sa 2 case. B chev à la 4 du chev. contraire, puis prendra le pion avec son fou & aura bon jeu

Défense de ce coup.

* B pion de la Tour du Roy 2 cases. N pion du fou du Roy une case. B prend le pion avec le fien. N de même. † B la Tour à la 4 de la Tour contraire. N pion de la Tour du Roy une case. B prend le pion avec son chev. & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

† B la Tour à la 4 de la Tour contraire. N perdroit la dame s'il pouffoit le pion du fou du Roy une case. Mais si au lieu de cela il joue le chev. du Roy à la 3 du fou B prend le pion du fou avec sa Tour, & aura bon jeu.

CHAP. V.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B le fou à la 4 du fou. N de même. B la Dame à la 2 du Roy. N de même. B pion du fou du Roy 2 cases. N prend le pion B chev du roy à la 3 du fou. N s'il joue maintenant de même. B pion de dame 2 cases. N échec du fou. B couvre du pion. N le fou à la 4 de sa Tour. B pion du roy une case. N chev. à la 4 de sa Tour. B Rocque. N Rocqué. B chev. à la case du Roy. N la Dame à la 4 de la Tour contraire. B chev. à la 3 de sa dame. N pion du chev. du Roy 2 cases. B chev. à la 2 de sa dame. N pion du fou de dame une case. * B chev. à la 4 du Roy. N le fou à la 2 du fou de sa dame. B prend le chev. avec sa Dame. N prend la dame. B échec du chev. prendra la dame, & gagnera.

* B chev.

1. *Défense de ce coup.*

* B chev. à la 4. du Roy. N le Roy à la caze de sa Tour. B chev. à la 3 de la dame contraire. N pion du fou du Roy une caze. B chev. sur la dame contraire qu'il gagnera.

2. *Défense du même coup.*

* B chev. à la 4 du Roy. N chev du Roy à sa 2 caze. B prend le pion du Roy avec son chev. N prend le chev. avec le pion. B prend le pion avec la Tour. N la Dame a la 2 du Roy. B échec du chev. N le Roy à la caze de sa Tour. B la Dame à la 4 de son Roy. Et prendra la dame contraire, ou donnera échec & mat.

CHAP. VI.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes. N de même. B le fou à la 4 du fou. N s'il joije maintenant le chev. du Roy à la 3 du fou. B pion de dame une caze. N le fou à la 4 du fou. B pion du fou du Roy 2 cazes. N pion de dame une caze. B chev. du Roy à la 3 du fou. N chev. à la 4 du chev. contraire. B la Dame à la 2 du Roy. N échec du fou. B le Roy a la caze de sa dame. N le fou à la 3 de son chev. B la Tour à la caze du fou. N chev. de dame à la 3 du fou. B pion de la Tour du Roy une caze. N chev. du Roy à la 3 du fou. B le fou du Roy à la 4 du chev. contraire. N le fou a la 2 de sa dame. B prend le chev. N prend le fou avec le sien. B prend le pion avec le sien. N de même. B prend le pion avec son chev. N prend le pion du Roy avec son fou. B le chev. du roy à sa 4 caze, & gagnera une piece.

Autre commençant de même.

B pion du roy 2 cases. N de même. B le fou à la 4 du fou: N s'il pousse maintenant le pion du fou de dame une case. B la Dame à la 2 du roy. N le fou à la 4 du fou. B pion du fou du roy 2 cases: N prend le chev. B prendra le fou avec la Tour. N prend le pion. B pion de dame 2 cases. N échec de la dame à la 4 de la Tour contraire. B couvre du pion. N prend le pion avec le lieu. B prend le pion avec la Tour. N chev. du roy à la 3 du fou. B chev. de dame à la 3 du fou. N chev. à la 4 de la Tour. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou. * B le fou à la 4 du chev. contraire. N prend la Tour avec le chev. B échec de la Dame à la 3 du fou, & gagnera la dame noire.

Défense de ce coup.

* B le fou à la 4 du chev. contraire. N chev. à la 4 du fou contraire. B échec de la Dame à la 4 de son fou. N couvre du pion. B prend le pion avec son chev. N s'il prend le chev. il perdra sa dame. Mais si au lieu de cela il prend le pion de la Tour avec sa Dame. B prend le chev. avec son fou. N perdrait le jeu s'il prenait le chev. Mais si au lieu de cela il donne échec à la case de la Tour contraire. B le Roy à la 2 de la dame. N prend la Tour. B échec du chev. à la 2 du fou contraire. N le Roy à la 5 du fou, qui est le mieux. B échec du fou à la 4 du Roy contraire. N le Roy à sa 2 case. B échec de la Tour en prenant le pion. N Roy à la case de la dame. B échec mat avec le fou.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N de même. B le fou à la 4 du fou. N pion du fou de dame une case. B la Dame à la 2 du Roy. N le fou à la 4 du fou. B pion du fou du Roy 2 cases. N prend le chev. B prend le fou. N prend le pion. B pion de dame 2 cases. N échec à la 4 de la Tour contraire. B courre du pion. N prend le pion avec le sien. B prend le pion avec la Tour. N chev. du Roy à la 3 du fou. B s'il veut jouera maintenant le fou à la 4 du chev. contraire. N la Dame à la 4 de la Tour, qui est le mieux. B la Dame à la 2 du chev. N s'il pousse le pion de dame 2 cases. le blanc fera mauvais parry en jouant le fou à la 2 du Roy. Mais si au lieu de cela, le noir pousse le pion de la Tour du Roy une case. B prend le chev. N prend le fou. B échec de la Tour. N prend la Tour. B prend la Tour donnant échec. N le Roy à la 2 case. B prend le fou. N échec à la 4 de la Tour de la dame, qui est le mieux. B chev. de dame à la 3 du fou. N la Dame à la 4 du chev. contraire. **B** Rocque, & aura bon jeu.

Autre commençant de même.

B pion du roy 2 cases. N de même. B le fou à la 4 du fou. N pion du fou de dame une case. B la Dame à la 2 du Roy. N le fou à la 4 du fou. B pion du fou du Roy 2 cases. N s'il prend maintenant le pion. * B chev. du Roy à la 3 du fou. N pion du chev. du Roy 2 cases. B pion de dame 2 cases. N le fou à la 3 du chev. B pion de la Tour du Roy 2 cases. N pion du fou du Roy une case. B prend le pion avec le sien. N de même. B la Tour à la 4 de

la Tour contraire, & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B chev. du Roy à la 3 du fou. N la Dame à la 3 du fou. B pion de dame 2 cases. N prend le pion avec son fou. B pion du Roy une case. N prend le pion du Roy avec le fou, qui est le mieux. B prend le fou avec le chev. N s'il donoir échec de la dame; le blanc feroit mauvais parry en couvrant du pion. Mais si au lieu de cela le noir pousse le pion de la Dame 2 cases. B prend le pion avec le fou du Roy. N prend le fou avec son pion. B échec en jouant le chev. à la 3 du chev. contraire. N couvre du chev. B prend la Tour. N le Roy saute à la case du chev. B prend le pion avec son chev. N prend le chev. avec la Dame. B la Tour à la case du fou, & aura bon jeu.

Fin du Cinquième Livre.



21

LIVRE SIXIEME

DV IEV DES ECHETS.

Manieres d'ordonner le jeu, & d'attaquer, lors qu'après avoir poussé le pion du Roy deux cases, le second-pousse le pion du Roy seulement une case.

CHAP. I.

B pion du Roy 2 cases. N pion du Roy une case.
B pion de dame 2 cases. N chev. du Roy à la 3
du fou. B le fou à la 3 de la dame. N chev. de da-
me à la 3 du fou. B chev. du Roy à la 3 du fou. N
échec du fou. B couvre du pion. N le fou à la 4
de la Tour. B Rocque. N de même. * B pion du
Roy une case. N chev. à la case du Roy. B échec
du fou en prenant le pion. N prend le fou. B échec
du chev. N le Roy à la case du chev. B la Dame
à la 4 de la Tour contraire, & donnera échec mat,
ou prendra la dame.

Défense de ce coup.

* B pion du Roy une case. N chev. à la 4 de la
dame. B échec du fou en prenant le pion. N prend
le fou. B échec du chev. N le Roy à la case du
chev. B la Dame à la 4 de la Tour contraire. N la
Tour à la case du Roy. B échec en prenant le pion
du fou. N le Roy à la case de la Tour. B échec à
la 4 de la Tour. N le Roy à la case du chev. B é-
chec à la 2 de la Tour. N le Roy à la case du fou.
B échec à la case de la Tour. N le Roy à la 2 case.
B échec mat en prenant le pion du chevalier.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N pion du roy une case. B pion de dame 2 cases. N chev. du roy à la 3 du fou. B le fou à la 5 de la dame. N chev. de dame à la 3 du fou. B chev. du roy à la 3 du fou. N maintenant le fou à la 2 du roy. B pion de la Tour du roy 2 cases. N roque. B pion du roy une case. N chev. à la 4 de la dame. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou. B échec du chev. N prend le chev. * B échec en prenant le fou avec le pion. N le roy à la case du chev. B la Dame à la 4 de la Tour contraire. N pion du fou du roy une case. B le pion à la 3 du chev. contraire. N la Tour à la case du roy. B échec mat à la case de la Tour contraire.

Défense de ce coup.

* B échec en prenant le fou avec le pion. N le roy à la 3 du chev. B échec à la 4 de la Tour contraire. N le roy à la 4 du fou. B échec à la 2 de la Tour contraire. N couvre du pion. B échec à la 3 de la Tour. N le Roy à la 4 du Roy contraire. B échec mat avec la dame à la 3 case.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N pion du roy une case. B pion de dame 2 cases. N chev. du roy à la 3 du fou. B le fou à la 5 de la dame. N chev. de dame à la 3 du fou. B chev. du Roy à la 3 du fou. N le fou à la 2 du roy. B pion de la Tour du roy 2 cases. N Rocque. B pion du roy une case. N chev. à la 4 de la dame. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou. B échec du chev. N

s'il joue maintenant le roy à la 3 du chev. * B échec du pion. N le roy à la 4 du fou. B échec mat avec le pion.

Défense de ce coup

* B échec du pion. N le Roy à la 3 de sa Tour, B échec du chev. & gagnera la dame & le jeu.

CHAP. IV.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cases. N pion du Roy une case
 B pion de dame 2 cases. N chev. du Roy à la
 3 du fou. B le fou à la 3 de sa dame. N chev. de da-
 me à la 3 du fou. B chev. du Roy à la 3 du fou. N
 maintenant le pion du chev. du Roy une case. B
 pion du fou de dame une case. N le fou à la 2 du
 chev. B chev. de dame à la 3 de sa Tour. N Rocque.
 * B pion de la Tour du Roy 2 cases. N pion de la
 Tour de dame une case. B pion du Roy une case.
 N chev. à la 4 de sa dame. B pion de la Tour du
 Roy une case. N pion de dame une case. B prend
 le pion du chev. avec son pion. N prend le pion a-
 vec le pion du fou. B chev. à la 4 du chev. con-
 traire. N le pion de la Tour du Roy une case. B
 prend le pion avec son fou. N prend le chev. avec
 son pion. B la Dame à la 4 de la Tour contraire. N
 la Tour à la case du Roy. R prend la Tour. N la
 Dame à la 2 du Roy. B prend le pion avec son
 fou, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B pion de la Tour du Roy 2 cases. N pion du
 chev. de dame une case. B pion du roy une case.
 N chev. à la 4 de sa dame. B pion de la Tour du
 Roy une case. N fou de dame à la 2 du chev. B
 prend le pion avec le sien. N prend le pion avec sa

pion du fou. B chev. à la 4 du chev. contraire. N pion de la Tour du Roy une caze. B prend le pion avec son fou. N prend le chev. avec son pion. B la Dame à la 4 de la Tour contraire. N la Tour à la caze du Roy. † B prend le pion avec son fou. N chev. de dame à la 2 du Roy. B échec de la Dame à la 2 de la Tour. N le Roy à la caze du fou. B le fou à la 3 de la Tour contraire. N chev. à la 4 du fou de son Roy. B échec en prenant le fou avec le sien. N prend le fou. B échec à la caze de la Tour. N le Roy à sa 2 caze. B échec mat en prenant le chevalier.

Défense de ce coup.

† B prend le pion avec son fou. N la Dame à la caze du fou. B échec de la Dame à la 2 de la Tour. N le Roy à la caze du fou. B le fou à la 3 de la Tour contraire. N le Roy à sa 2 caze. B échec en prenant le fou. N le Roy à la caze de sa dame. B prend la Tour & gagnera.

CHAP. V.

Autre commençant de même.

B pion du Roy 2 cazes. N pion du roy une caze. B pion de dame 2 cazes. N le chev. du Roy à la 3 du fou. B le fou à la 3 de sa dame. N chev. de dame à la 3 du fou. B chev. du Roy à la 3 du fou. N pion du chev. du Roy une caze. B pion du fou de dame une caze. N le fou à la 2 du chev. B chev. de dame à la 3 de sa Tour. N Rocque. B pion de la Tour du roy 2 cazes. N maintenant de même. B pion du roy une caze. N chev. à la 4 de sa dame. B chev. à la 4 du chev. contraire. N pion du chev. de dame une caze. B pion du chev. du roy 2 cazes. N s'il prend le pion avec le sien, le blanc prendra

le piô avec la dame, & aura bon jeu. Mais si au lieu de cela le noir pousse le piô du fou du Roy une case. B prend le pion avec le pion du roy. N prend le pion avec la Dame. B chev. à la 4 de son Roy. N la Dame à la 2 de son fou. B prend le pion avec le sien. N de même. B fou de dame à la 4 du chev. contraire, & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B chev. à la 4 du chev. contraire. N pion du fou du roy une case. B prend le pion avec son fou. N prend le chev. B prend le pion avec le fou de la dame. N chev. du Roy à la 2 du roy. B prend le pion avec la Dame. N la Tour à la 4 de son fou. B échec de la Dame à la 2 de la Tour. N le Roy à la case du fou. B le fou à la 3 du fou contraire. N prend le fou avec la Tour. B prend la Tour avec le pion. N prend le fou. B échec de la Dame en prenant le fou. N le Roy à sa case. B échec en prenant le chev. N le roy à la case du fou. B échec à la 2 du chev. N le Roy à sa case. B échec mat à la case du chev. contraire.

*Manières d'ordonner le jeu si le second
pousse le pion du chevalier de sa
Dame une case.*

CHAP. VI.

B pion du roy deux cases. N pion du chev. de dame une case. B pion de dame 2 cases. N le fou à la 2 du chev. B le fou à la 3 de sa dame. N pion du fou du Roy 2 cases. B prend le pion. N prend le pion du chev. avec son fou. B échec de la Dame. N couvre du pion. B prend le pion avec le sien. N chev. du roy à la 3 du fou. B échec en

prenant le pion avec le sien. N. prend la dame. B. échec mat avec son fou.

CHAP. VII.

Autre commençant de même.

B. pion du roy 2 cases. N. pion du chev. de dame une case. B. pion de dame 2 cases. N. le fou à la 2 du chev. B. le fou à la 3 de sa dame. N. maintenant chev. de dame à la 3 du fou. B. le fou à la 3 du roy. N. pion du chev. du roy une case. B. pion du fou du roy 2 cases. N. fou du roy à la 2 du chev. B. chev. du roy à la 3 du fou. N. de même. B. pion du fou de dame 2 cases. N. Rocque. B. chev. de dame à la 3 du fou. puis Rocquera avec la Tour de sa dame. & avancera son infanterie contre le roy contraire, & aura bon jeu.

Manieres d'ordonner le jeu, si le premier commence en poussant le pion de la Dame, deux cases.

CHAP. VIII.

B. pion de dame 2 cases. N. de même. B. pion du fou de dame 2 cases. N. de même. B. prend le pion avec le pion de la dame. N. échec de la Dame. B. couvre de la Dame. N. prend la dame. B. prend la dame avec son chev. N. prend le pion avec le sien. B. prend le pion avec son chev. N. pion du roy une case. B. échec du chev. N. prend le chev. avec le fou. B. prend le fou. N. chev. du roy à la 3 du fou. B. pion du fou du roy une case. N. Rocque. B. pion du roy 2 cases. N. pion du roy une case. B. pion du chev. de dame une case. N. la Tour à la case de sa dame. B. le fou à la 3 de la Tour. N. chev. à la case du roy. B. la Tour à la case

de sa dame. N. le fou à la 3 du roy. B. le fou du roy à la 4 du fou. N. le fou à la 2 de la dame. B. pion du chev. du roy une caze. N. pion du chev. de dame 2 cazes. B. le fou à la 4 de la dame contraire. N. le fou à la 3 caze. B. le fou de dame à la 4 du fou contraire. N. prend le fou. B. prend le fou avec la Tour. N. chev. à la 2 de la dame. B. pion du chev. de dame une caze. N. pion de la Tour de dame 2 cazes. B. pion de la Tour de dame une caze. N. prend le pion avec le sien. B. de même. N. échec de la Tour. B. le Roy à la 2 du fou. N. la Tour à la caze du fou de la dame contraire. B. le Roy à la 2 du chev. N. prend le fou avec le chev. B. prend le chev. avec le pion. N. pion du chev. de dame une caze. B. le chev. à la 2 du Roy. N. la Tour à la 2 du fou contraire. B. le Roy à la 2 du fou. N. son pion à la 3 du chev. contraire. B. la Tour à la caze du chev. de sa dame. N. son pion à la 2 du chev. contraire. B. le Roy à la caze. N. pion du fou du Roy une caze. B. le Roy à la caze de sa dame. N. la Tour à la 4 du fou contraire. B. prend le pion avec la Tour du Roy. N. le Roy à la 2 du fou. B. échec de la Tour. N. le Roy à la caze du fou. B. le pion à la 2 de la dame contraire, puis prendra le chev. & gagnera.

CHAP. IX.

Autre commençant de même.

B pion de dame 2 cazes. N. de même. B. pion du Roy de dame 2 cazes. N. s'il prend maintenant le pion. B. pion du Roy une caze. N. pion du chev. de dame 2 cazes. * B. pion de la Tour de dame 2 cazes. N. pion du fou de dame une caze. B. prend le pion avec le sien. N. de même. B. la Dame à la 3 du fou du Roy, & gagnera une piece.

Défense de ce coup.

* B pion de la Tour de dame 2 cases. N pion du chev. de dame une case. B prend le pion avec son fou. N pion de la Tour de dame 2 cases. B la Dame a la 3 du fou du Roy. N pion du fou de dame une case, ce qui est le mieux. B échec du fou en prenant le pion. N le Roy a la 2 de sa dame. B prend le chev. N prend le fou. B échec à la 4 du fou contraire. N couvre du pion. B prend le pion de la Tour, & aura bon jeu.

CHAP. X,

Autre commençant de même.

B pion de dame 2 cases. N de même. B pió du fou de dame 2 cases. N prend le pion B pion du roy une case. N maintenant le fou à la 3 du roy. B chev. de dame à la 3 de la Tour, & regagnera le pion. N la Dame à sa 3 case. B prend le pion avec le fou. N échec de la Dame. B couvre du fou. N prend le pion du chev. avec sa Dame. * B prend le fou avec le sien. N prend le chev. avec la Dame. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou avec le Roy. B échec de la Dame à la 3 du fou du roy. N couvre du chev. B prend le pion du chev. & après la Tour, & aura bon jeu.

Défense de ce coup.

* B prend le fou avec le sien. N prend le fou avec son pion. B échec de la dame à la 4 de sa Tour. N couvre du chev. à la 3 du fou. B la Tour a la case du chev. N prend le pion de la Tour avec la Dame. † B prend le pion avec sa Tour. N la Dame à sa 4 case. B prend le pion du fou avec la Tour. N prend le pion du chev avec sa Dame, ce qui est le mieux. B prend le chev, avec la Dame, & gnera

gnera une piece.

défense de ce coup.

† B prend le pion avec sa Tour. N le Roy a la 4 de sa dame. B échec de la Tour en prenant le pion. N prend la Tour avec le Roy. B échec du chev. à la 4 du chev. contraire, & gignera la dame noire.

CHAP. XI.

Autre commençant de même.

B pion de dame 2 cases. N le même. B pion du fou de dame 2 cases. N prend le pion. B pion du Roy une case. N le fou a la 3 du Roy. B chev. de dame a la 3 de la Tour. N la Dame a sa 3 case. B prend le pion avec son fou. N échec de la Dame. B couvre du fou. N prend le pion du chev. avec la Dame. B prend le fou avec le sien. N prend le fou avec son pion. * B échec de la Dame. N couvre du pion. B la Tour a la case du chev. N prend le pion de la Tour avec sa Dame. B prend le pion avec sa Tour. N pion de la Tour de dame une case. B la Tour à la 3 du chev. contraire. N la Dame à la 4 case. B chev. du Roy à la 3 du fou. N la Dame à sa case. B prend le pion du fou avec sa Tour. N prend la Tour avec son chev. B échec de la Dame en prenant le chev. N le Roy à la 2 du fou. B échec du chev. à la 4 du Roy contraire. N le Roy à la 3 du fou. B échec de la Dame à la 3 de son fou. N le Roy à la 4 du chev. B échec en poussant le pion du Roy une case. N le Roy à la 4 de la Tour contraire. B échec mat avec la Dame à la 4 de son chevalier.

Défense de ce coup.

* B échec de la Dame; B chev. à la 2 de sa da-

N 3

me. B la Tour à la caze du chev. N prend le pion de la Tour avec sa Dame. † B prend le pion du chev. avec la Tour. N la Dame à sa 4 caze. B prend le pion du fou avec sa Tour. N prend le pion du chev. avec sa Dame. B échec de la Dame en prenant le chev. N le Roy à la 2 du fou. B la Dame à la 5 du fou contraire, & aura gagné une piece.

Défense de ce coup.

† B prend le pion du chev. avec la Tour. N la Tour à la caze du fou. B prend le pion de la Tour avec sa Dame. N échec de la Dame a la caze de la Tour contraire. B le Roy a sa 2 caze. N chev. du Roy à la 3 du fou. B chev. à la 4 du chev. contraire. N prend la dame. B prend la dame avec le chev. & gagnera le pion du fou contraire.

CHAP. XII.

Autre commençant de même.

B pion de dame 2 cazes. N de même B pion du fou de dame 2 cazes. N prend le pion. B pion du Roy une caze. N le fou à la 3 du Roy. B chev. de dame à la 3 de la Tour. N la Dame a la 3 caze. B prend le pion avec son fou. N échec de la Dame B couvert du fou. N prend le pion du chev. avec la Dame. B prend le fou avec le sien. N prend le fou avec son pion. B échec de la Dame. N couvre du pion. B la Tour à la caze du chev. N prend le pion de la Tour avec sa Dame. B prend le pion avec sa Tour. N pion de la Tour de dame une caze. B la Tour a la 3 du chev. contraire. N la Dame à sa 4 caze. B chev. du Roy à la 3 du fou. N s'il joue maintenant le chev. du Roy a la 3 du fou. B Rocque. N chev. à la 4 du roy contraire. B chev. de dame à la 4 de sa dame. N la Dame à sa

caze. B prend le pion du fou avec sa Tour. N prend la Tour avec son chev. B échec de la Dame en prenant le chev. N le Roy à la 2 du fou * B échec du chev, de dame à la 4 du Roy contraire. N le Roy à la caze du chev. B échec mat en prenant le pion du fou avec la Dame.

Défense de ce coup

* B échec du chev de dame à la 4 du Roy contraire. N le Roy à la 3 du fou. † B échec du chev. à la 2 de la dame contraire N le Roy à la 2 du fou. B échec du chev. du Roy à la 4 du Roy contraire. N le Roy a sa caze, ou à la caze du chev. B échec mat avec le chev. de dame à la 3 du fou, contraire, ou bien avec la Dame en prenant le pion du fou contraire.

1. défense de ce coup.

† B échec du chev. à la 2 de la dame contraire. N le Roy a la 4 du fou. B échec avec le pion du chev. N le Roy à la 3 du chev. B prend le pion avec sa Dame donnant échec. N couvre du chev. B échec avec le chev du Roy à la 4 du Roy contraire. N le Roy à la 3 de sa Tour. B échec avec le chev. du Roy à la 2 du fou contraire. N le Roy à la 3 du chev. B échec mat avec le chev. de dame à la 4 du Roy contraire.

2. Défense du même coup

† B échec du chev. à la 2 de la dame contraire. N le Roy à la 3 du chev. B échec de la Dame en prenant le pion N couvre du chev. ce qui est le mieux. B échec du chev. de dame à la 4 du Roy contraire. N le Roy à la 3 de sa Tour, ce qui est le mieux. B échec en poussant le pion du Roy une caze N couvre du pion ce qui est le mieux. B échec du fou en prenant le pion. N le Roy ou il voudra, B

échec mat avec la Dame à la 2 du fou contraire.

Jeu de Party.

CHAP. XIII.

Supposons que le B. aye son Roy à la 2 de son fou. Et le chev. du Roy à la caze du chev. du Roy contraire.

Et supposons que le N. aye son Roy à la 2 de la Tour du Roy contraire. Et des pions à la 3 de la Tour du Roy contraire. Et à la 3 du chev. de son Roy.

Cela étant ainsi disposé. Le Blanc jouant le premier donnera infailliblement échec & mat en quatre coups, de cette maniere. Le B. jouera le chev. à la 3 du fou contraire. N ce qu'il voudra. B chev. à sa 4 caze. N ce qu'il voudra. B le Roy à la caze du fou. N ce qu'il voudra. B échec & mat du chev. à la 2 de son fou.

Autre jeu de party.

CHAP. XIV.

Supposons que le B. aye son roy à la caze du fou du roy contraire. Et la Dame à la caze du fou de son Roy. Et une Tour à la caze de la dame contraire. Et un chev. à la 3 du fou de son roy. Et un pion à la 4 de son Roy.

Et supposons que le N. aye son Roy à la 3 de luy même. Et la Dame à la 4 du chev. de sa dame. Et une Tour à la 3 du chev. de son Roy. Et l'autre Tour à la 2 du fou de sa dame. Et un fou à la 3 du fou de la dame contraire. Et l'autre fou à la 4 de la Tour de son roy. Et un chev. à la 3 du chev. du roy contraire. Et l'autre chev. à la 4 de son roy. Et des pions à la 3 de la Tour & du chev. de sa Dame.

Et 3

Et a la 2 de la Tour du roy contraire.

Cela étant ainsi disposé. Le blanc jouant le premier donnera infailliblement échec mat en trois coups, de cette maniere. B échec du chev. à la 4 du chev. contraire. N prend le chev. B échec de la Dame à la 3 du fou contraire N prend la dame. B échec & mat de la Tour à la 3 de la dame contraire.

Autre jeu de Party.

CHAP. XV.

Supposons que le B. aye son Roy à la 4 du Roy contraire. Et la Tour du Roy a la 4 du fou du Roy contraire. Et la Tour de dame à la 4 de la dame contraire.

Et supposons que le N aye son Roy seul a la 2 caze.

Cela étant ainsi disposé. Il faut que le blanc donne échec & mat en trois coups, a condition de jouer ses trois pieces l'une apres l'autre. Ce qu'il fera de cette maniere. B la Tour de dame a la caze de sa dame. N le Roy a la caze. B le Roy a la 3 de la dame contraire. N le Roy a la caze de sa dame. B échec mat avec la Tour du Roy a la caze du fou contraire.

Autre jeu de Party.

CHAP. XVI.

Supposons que le B. aye son Roy a la caze. Et la Tour du Roy a la 4 du fou de son Roy. Et la Tour de dame a la 4 de la dame. Et le chev. du roy a la 3 du fou du roy contraire. Et le chev. de dame a la 3 de la dame contraire.

Et supposés que le N aye son roy seul a la 4 caze.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il faut qu'il donne échec & mat en quatre coups.

Ce qu'il fera de certe maniere. B échec du chev. a la 2 du fou contraire. N le roy a la 3 caze. B chev. a la 2 de la Tour contraire. N le roy a la 2 caze B chev. a la 3 de la Tour contraire. N le roy ou il voudra. B échec mat avec la Tour du roy a la 4 de son roy.

Autre jeu de Party.

CHAP. XVII.

Supposons que le B. aye son roy a la 2 du fou de son roy. Et le chev. du roy a la 2 caze.

Et supposons que le N. aye son roy a la 2 de la Tour du roy contraire. Et des pions a la 3 du fou, & 3 de la Tour du roy contraire. Et a la 4 de la Tour de son roy.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il donnera échec mat infalliblement en huit coups, pour le plus. Ce qu'il fera de certe maniere. B chev. a la 3 du roy. N le roy a la caze de la Tour, ce qui est le micux. B chev. a la caze du fou. N le pion a la 4 de la Tour contraire, ce qui est le micux. B chev. a la 3 du roy. N le roy a la 2 de la Tour, ce qui est le micux. B échec du chev. a la 4 caze. N le roy a la caze de la Tour. B le roy a la caze du fou. N le pion a la 2 du fou, ce qui est le micux. B prend le pion avec le roy. N le pion a la 2 de la Tour. B le roy a la caze du fou. N le pion a la 3 de la Tour. B échec mat a la 2 du fou.

Si du même jeu, l'on oiste seulement le pion qui est a la 4 de la Tour. Alors le blanc donnera échec mat en trois coups. Ce qu'il fera de certe maniere. B chev. a la 3 du roy. N le roy a la caze de la Tour. B chev. a la caze du fou. N le pion a la 2 de la Tour. B échec mat a la 3 du chevalier.

Autre jeu de Party.

CHAP. XVIII

Supposons que le B. aye son Roy a la caze de sa Tour. Et la Dame a la 3 du fou de la dame. Et un chev. à la 4 du Roy contraire. Et l'autre chev. à la 2 du chev. de la dame contraire.

Et supposons que le N. aye son Roy a la caze de sa Tour. Et la Dame à la 3 de la Tour de son roy. Et les Tours a la 2 du chev. de son Roy, & a la 2 du chev. du Roy contraire. Et les fous a la 4 du roy contraire, & a la 2 du chev. de la dame contraire. Et un chev. a la 3 du fou du Roy contraire. Et le chev. du roy a sa 3 caze. Et les pions de la Tour & du fou du roy a leurs cazes. Et des pions à la 3 & 4 de la dame. Et à la 3 de la Tour de la dame contraire. & a la 2 de la Tour du roy contraire.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il donnera échec mat en cinq coups, de cette maniere. B échec du chev. en prenant le pion. N le Roy a la caze du chev. B échec en prenant la dame. N le Roy a la caze du fou. B échec à la caze du fou contraire. N le Roy a sa 2 caze. B échec a la caze de la dame contraire. N le roy a sa 3 caze. B échec mat en prenant le pion avec la Dame.

Autre jeu de Party.

CHAP. XIX.

Supposons que le B. aye son roy à la caze de son chev. Et la Dame à la 4 du fou du roy. Et le fou du roy a sa 3 caze. Et le chev. du roy a la 4 du fou de la dame. Et le chev. de dame à la 4 du chev. de la dame contraire. Et un pion à la 4 du chev. de la dame. Et les pions du fou, du chev. & de la Tour du roy a leurs cazes.

Et supposons que le N. aye son roy a la caze de la Tour de sa dame. Et la Dame a la 2 du fou de son roy. Et les Tours aux cazes de sa dame, & de la Tour de son Roy. Et les fous a la 2 de son Roy, & a la 2 de sa dame. Et les chevaliers a la 4 du chev. de son roy, & a la 4 de la Tour de la dame contraire. Et le pion du chev. du roy a sa caze. Et les pions du fou, du chev. & de la Tour de la dame a leurs cazes. Et des pions a la 3 du fou & de la Tour de son Roy.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il donnera échec mat en quatre coups, de cette manière. B échec du chev. en prenant le pion. N le Roy a la caze du chev. B échec du chev. a la 3 de la Tour contraire. N le Roy a la caze de la Tour. B échec de la Dame a la caze du chev. contraire. N prend la dame avec la Tour. B échec mat avec le chevalier.

Autre jeu de Party.

CHAP. XX.

Supposons que le B. aye son roy a la caze de son chev. Et la Dame a la 4 caze. Et la Tour du Roy a la 4 du fou de la dame contraire. Et la Tour de dame a la caze de sa dame. Et le fou a la 2 du roy. Et un chev. a la 3 de sa dame. Et le pion du chev. du roy a sa caze. Et un pion a la 3 de la Tour de son roy. Et un pion a la 4 du chev. du roy contraire. Et un pion a la 3 du fou de sa dame. Et un pion a la 4 de la Tour de sa dame. Et un pion a la 4 du chev. de la dame contraire.

Et supposons que le N. aye son Roy a la 3 de son chev. Et la Dame a la 3 du chev. du roy contraire. Et la Tour du Roy a la caze du chev. de son roy.

Et la

Et la Tour de la dame a la 3 de son roy. Et le fou du roy a la 2 du chev. de son roy. Et le fou de dame a sa 3 caze. Et le chev. du roy a la 4 de la Tour du roy contraire. Et le chev. de dame a sa caze. Et les pions de la Tour du roy, de la Tour de la dame, du chev. & du fou de la dame a leurs cazes. Et un pion a la 4 de la Tour de son roy.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il gagnera en jouant de cette manière. B échec du fou en prenant le pion. N prend le fou B échec du chev. N prend le chev. * B prend la dame. N le roy a la 3 du chev. B prend le fou avec le pion, & forcera encore le chev. contraire, & gagnera.

1. Défense de ce coup.

* B prend la dame. N la Tour a la caze du fou du roy. B échec de la Dame a la 4 de son chev. & gagnera.

2. defense du même coup.

* B prend la dame. N le fou a la 4 de son roy. B échec de la Dame a la 4 du chev. & gagnera.

3. Défense du même coup.

* B prend la dame. N la Tour a la 4 du roy contraire. B échec a la 2 du fou contraire. N couvre du chev. B prend la Tour, & gagnera.

4. Défense du même coup.

* B prend la dame. N chev. a la 4 de son fou. B échec de la Dame a la 4 du chev. N le Roy a la 3 du chev. B échec en prenant le chev. avec la dame, & gagnera

5. Défense du même coup.

* B prend la dame. N prend le pion du chev. du Roy avec son fou. B échec a la 4 de son chev.

N le roy a la 3 du chev. B échec en prenant la Tour. N le roy a la 4 de la Tour. B prend la Tour, & gagnera.

6. Défense du même coup

* B prend la dame. N le fou a la 2 de sa dame. B échec a la 2 du fou contraire. N couvre de la Tour, qui est le mieux. B échec du pion. N prend le pion avec le fou. B échec du pion en prenant le fou. N prend le pion avec le Roy. B échec de la Dame a la 4 du fou de sa dame. N le Roy a la 4 de sa Tour. B échec a la 2 de son Roy, & gagnera.

7. Défense du même coup.

* B prend la dame. N la Tour a la 2 du Roy. B échec a la découverte. N s'il remue le Roy, il seroit mat en deux coups. Mais si au lieu de cela, il couvre avec le fou du Roy. B échec de la Tour en prenant le fou. N prend la Tour. B prend la Tour donant échec. N le roy a la 3 de la Tour, qui est le mieux. B échec a la 4 du fou de son Roy. N prend le pion avec le Roy, qui est le mieux. B échec a la 3 du chev. de son roy. N le roy a la 2 du fou. B échec de la Tour a la caze du fou. N couvre du fou. B échec de la Dame en prenant le pion. N le Roy a la 3 du fou. B échec a la 4 du fou de son roy. N le roy a la 2 du chev. B prend le chev, & gagnera.

Autre jeu de party.

CHAP. XXI.

Supposons que le B. aye son roy a la caze de sa Tour. Et la Dame a la 4 de la Tour de son roy. Et un chev. a la 4 du roy contraire. Et le pion de la Tour de dame a sa caze. Et des pions a la 3 de la Tour, & du chev. de la Dame contraire.

Et sup-

Et supposons que le N. aye son roy a la caze de la Tour. Et la dame a la 3 de la Tour de son roy. Et les Tours a la 4 du chev. du roy contraire, & a la 2 du chev. de son roy. Et le fou du roy a la 3 du fou de la dame contraire. Et le fou de dame a sa 3 caze. Et le chev. du roy a la 2 du chev. du roy contraire. Et le chev. de dame a la 3 du chev. de son roy. Et les pions du fou & de la Tour du roy a leurs cazes. Et des pions a la 3 de sa dame, a la 4 du fou du roy contraire, & a la 2 de la Tour du roy contraire.

Cela étant ainsi disposé. Si le Blanc commence il gagnera en jouant de cette maniere. B échec de la Dame. N couvre du fou, ce qui est le mieux. B échec en prenant le fou. N couvre de la Tour, ce qui est le mieux. B échec du chev. en prenant le pió. N le roy a la 2 du chev. * B échec de la Dame en prenár la Tour. N prend la dame. B échec en prenant la dame. N le roy a la 2 du chev. B prend la Tour, aprez damera le pion & gagnera.

Défense de ce coup.

* B échec de la Dame en prenant la Tour. N le roy a la 3 du fou. † B prend la dame. N la Tour a la 4 de la Tour contraire. B échec a la caze de la dame contraire. N le Roy a sa 4 caze, craignant de perdre son fou. B échec a la 4 du chev. contraire. N le Roy a sa 3 caze. B chev sur la Tour. N le fou a sa 3 caze B prend le fou. N prend la dame. B prend la Tour. N prend le chev. B le pion a la 2 de la Tour contraire, & damera.

Défense de ce coup.

† B prend la dame. N la Tour a la 3 du chev. contraire, qui est le mieux. * B échec a la caze de la dame contraire. N le Roy a sa 3 caze. B échec a

la caze du fou contraire. N le roy à la 3 du fou. B le chev. sur la Tour. N la Tour à la 3 de la Tour contraire. B prend le pion avec son chev. & gagnera.

Défense de ce coup

* B échec à la caze de la dame contraire. N le Roy à sa 4 caze. B échec du chev. a la 2 du fou. N le Roy à sa 3 caze. B échec de la Dame en prenant le pion. N prend le chev. B le pion à la 2 du chev. contraire. N le fou à la 4 de son roy. B prend le fou. N prend la dame. B Dame le pion. N chev. à la 3 de son chev. B échec à la 2 du chev. contraire. N le roy à la caze du chev. B prend le chev. avec sa Dame. N prend la dame. B prend la Tour avec le roy, & apres damera infailliblement le pion.

Autre jeu de Party.

CHAP. XXII.

Supposons que le B. aye le même jeu qu'au chapitre precedent.

Et supposons que le N. aye aussi le même jeu qu'au chapitre precedent : à la reserve que dans ce-luy la, le fou de la dame est à sa 3 caze. Et icy je suppose que le fou de la dame noire soit à la 4 du Roy contraire.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il donnera infailliblement échec mat en sept coups pour le plus de cette maniere. B échec de la Dame N couvre de la Tour, ce qui est le mieux. B échec à la 3 du fou contraire. N couvre de la Tour, ce qui est le mieux. B échec du chev. en prenant le pion. N le roy a la caze du chev. B échec en prenant la dame. N le Roy a la caze de la Tour. B échec à la caze de la dame contraire. N couvre du chev. B échec en prenant le chev. N couvre de la Tour. B échec

échec mat avec le chevalier.

Autre Jeu de Party.

CHAP. XXIII.

Supposons que le B. aye son Roy à la caze du chev. de sa dame. Et la Dame à sa 2 caze. Et un chev. à la 4 de la Tour de sa dame. Et un fou à la 3 de son Roy. Et le pion du fou de dame à sa caze. Et le pion du fou du Roy à sa caze. Et des pions à la 4 du fou, & à la 3 de la dame contraire.

Et supposons que le N. aye son Roy à la caze du fou de sa dame. Et la Dame à la caze de son chev. Et les Tours à la caze du chev. de son roy. & à la caze du roy. Et les fous à la caze du chev. du Roy contraire & à la 3 de la Tour de sa dame. Et les chev. à la 2 du chev. du roy contraire, & à la 4 de la Tour de sa dame. Et les pions de la Tour du Roy, & du chev. de la dame à leurs cazes. Et des pions à la 3 du roy, 3 du fou de sa dame, 3 du fou de son roy, & 3 du chev. de son roy. Et le pion du fou du roy à sa caze.

Cela étant ainsi disposé. Si le blanc commence, il donnera infailliblement échec mat en sept coups pour le plus, de cette maniere. B échec du chev. N le roy à la caze de sa dame. B le fou à la 4 du chev. contraire. N la Tour à la 2 du roy, ce qui est le mieux. B prend le pion avec son fou. N le roy à sa caze. B prend la Tour avec son pion. N le fou à la 3 de la dame contraire, qui est le mieux. B prend le fou avec sa Dame. N la Dame à la 2 du fou. B échec à la caze de la dame contraire. N prend la dame. B échec mat en prenant la dame, & devant le pion,

Fin du Sixième & dernier Livre.