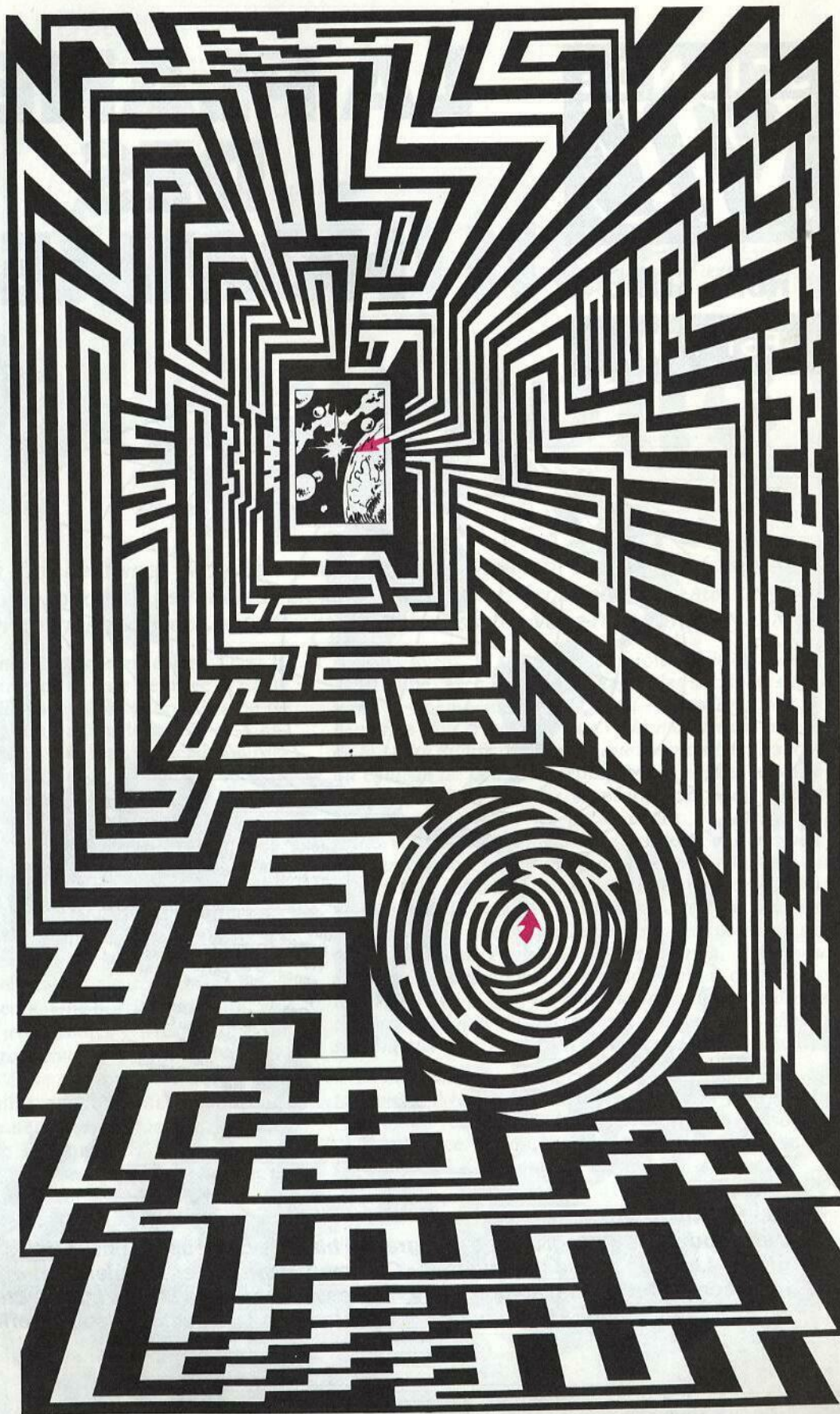


UNE ISSUE EN PERSPECTIVE

Votre vaisseau
spatial est entré
malencontreusement
dans la
« Spirale Maléfique »,
où l'atmosphère
est extrêmement
corrosive.
Sauriez-vous
sortir de
ce piège infernal,
et retrouver
le Cosmos ?



**jeux
&
casse-
tête**

Une issue en perspective (par Didier Guiserix) :



PAGE 77

La cryptographie :

problème n° 1 :

La clé du texte à déchiffrer est : Victor Hugo. On peut alors lire : Quand on n'est pas intelligible, c'est qu'on n'est pas intelligent.

problème n° 2 :

La clé est : Le bal du Comte d'Orgel.

Le message est : l'insouciance ne s'improvise pas.

problème n° 3 :

Le reflet (lecture à l'envers) dans l'eau de la cascade donnait la réponse :

L'trésar moi j'sais où q'il est à toi je le dirai jamais.

problème n° 4 :

Le tableau carré suivant :

	1	2	3	4	5
6	A	B	C	D	E
7	F	G	H	I	J
8	K	L	M	N	O
9	P	Q	R	S	T
0	U	V	X	Y	Z

permettait de retrouver la citation de Conan Doyle :

« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité. »

problème n° 5 :

L'alphabet a été numéroté en chiffres romains : A = I ; B = II ; C = III, etc. Z = XXVI. La lettre K marque l'intervalle entre chaque lettre, et la lettre W entre chaque mot. Le message a été ensuite mis, lettre par lettre, à l'envers. On peut déchiffrer alors :

Chacun est l'ombre de tous.

PAGES 78 A 80

Les échecs :

Diag. 1 : 1. Ff4 +, Ra8 ; 2. Fe4 mat.

Diag. 2 : 1. Ff4 + suivi de 2. F x b8.

Diag. 3 : 1. Cd3 +, R joue ; 2. Fc7 gagne un Cavalier et la partie.

Diag. 4 : 1. Rc7, a3 ; 2. Fa4, a2 ; 3. Rc6, a1 = D ; 4. Fb5 mat.

Diag. 5 : 1. g8 = D +!, R x g8 ; 2. Re6, Rh8 ; 3. Rf7, e5 ; 4. Fg7 mat.

Diag. 6 : 1. Fh7 ! (barrage), Rf6 ; 2. Rg4, Re6 ; 3. Rg5, Rf7 ; 4. Rf5, Re7 ; 5. Rg6, Rf8 ; 6. Rf6, Re8 ; 7. Fg8 suivi de la poussée du pion à Dame.

Diag. 7 : 1. Rf7, h5 ; 2. Re6, h4 ; 3. Rd5 (menaçant toujours de gagner le pion noir), h3 ; 4. Rc4, h2 ; 5. Fb4, h1 = D ; 6. b3 mat.

Diag. 8 : 1. C x e5 ! car si 1. ... C x e5 ; 2. Fd8 mat.

Diag. 9 : 1. F x f7 +!, R x f7 ; 2. C x e5 + suivi de 3. C x g4.

Diag. 10 : 1. ... c5 ! ; 2. Dd5, Fe6 ; 3. Dg6 +, Fd7 ; 4. Dd5, c4 ! et le Fou sera pris.

Diag. 11 : 1. F x h7 +!, R x h7 (sinon 2. D x h5 est encore plus fort) ; 2. D x h5 +, Rg8 ; 3. F x g7 !, R x g7 (si 3. ... f6 ; 4. Tf3 gagne) ; 4. Dg4 +, Rh7 (4. ... Rf6 ; 5. Dg5 mat) ; 5. Tf3, e5 ; 6. Th3 +, Dh6 ; 7. T x h6 + et les blancs gagnèrent (Lasker-Bauer).

Diag. 12 : 1. Cg5 ! (menace 2. D x h7 mat), F x g5 ; 2. F x b7 suivi de F x a8 gagnant la qualité.

Diag. 13 : 1. Te8 +!, Tf8 ; 2. T x f8 +, R x f8 ; 3. Fh6 !!, g x h6 (sinon les blancs prennent le pion g7, et le pion h7, dont la case de promotion est blanche, est insuffisant pour gagner) et la position est nulle : une finale Roi + Fou + pion a ou h contre Roi est nulle si le Roi seul peut atteindre la case de promotion du pion et que celle-ci est de la couleur opposée à celle du Fou. (Ici, les 2 pions doublés sur la colonne h ne valent pas mieux qu'un seul.) Voir aussi Diag. 6.

Diag. 14 : 1. Fd4 !!, exd4 ; 2. Rd3 ! et le pion blanc va à Dame. Si 1. ... F x d4 ; 2. Rd3, Re8 ; 3. h7, e4 + ; 4. R x d4 et 5. h8 = D.

Diag. 15 : Il faut amener le Fou blanc sur b8 :

1. Fg5, (menace 2. Fe3 ; 3. Fa7 et 4. Fb8) Rb5 ; 2. Fe3, Ra6 ; 3. Ff2 (coup d'attente forçant le Fou noir à sortir de sa cachette), Ff4 (si 3. ... Rb5 ; 4. Fa7 accélère le processus) ; 4. Fh4 (menace 5. Fd8 et 6. Fc7), Rb6 ; 5. Fd8 +, Rc6 ; 6. Fg5 !, Fh2 ; 7. Fe3, Fg3 ; 8. Fa7, Ff4 ; 9. Fb8, Fe3 ; 10. Fg3, Fa7 ; 11. Ff2 ! et le pion blanc va à Dame.

Diag. 16 : 1. d7, Th8 (si 1. ... Tg2 + ; 2. Rf7, Tf2 + ; 3. Re7, Te2 + ; 4. Rd6 gagne) 2. Rg7, Tb8 ; 3. Fc7 ! et la Tour est dominée après quoi le pion pourra être promu impunément.

Diag. 17 : 1. b7 ! (et non 1. R x e6, Ta6 ! suivi de 2. ... T x b6, nulle), Ta5+ ; 2. Rd6 ! (et non 2. R x e6, Ta6+ ; suivi de 3. ... Tb6), Tb5 !! (si 2. ... Ta6 +, 3. Fc6 +) ; 3. Fc6 +, Rd8 ; 4. F x b5, Fc8 !! ; 5. b8 = F ! (et non b8 = D ou T à cause du pat), Fg4 (ou 5. ... Fb7 ; 6. Fc7 +, Rc8 ; 7. Fd7 mat) ; 6. Fc7 +, Rc8 ; 7. Fa6 mat.

Diag. 18 : 1. a7, Fd5 ; 2. c4, Fb7 ; 3. Ff3 !!, F x f3 ; 4. d5 ! Clac ! La porte se referme et le pion est irrattrapable.

PAGE 81

Le tarot

problème n° 1 :

O	S	E	N
C ♠	1 ♠	3 ♠	4 ♠
R ♠	2 ♠	5 ♠	8 ♠
A 5	EXC	A 13	A 18
A 9	A 20	A 14	A 7
A 6	10 ♣	6 ♣	9 ♣
A 10	A 21	C ♦	3 ♦
4 ♥	7 ♥	D ♦	D ♦
5 ♥	V ♣	R ♥	V ♦

Après avoir tablé D ♠ chez son partenaire, Ouest ne doit pas jouer ♥ mais Atout. Nord doit suivre pour faire chuter Sud. - 4 points.

O	S	E	N
C ♠	1 ♠	3 ♠	4 ♠
R ♠	2 ♠	5 ♠	8 ♠
4 ♥	A 20	R ♥	A 7
A 5	7 ♣	6 ♣	9 ♣
5 ♥	EXC	A 13	A 18
A 6	A 21	C ♦	3 ♦
A 10	10 ♣	D ♦	D ♦
A 9	V ♣	A 14	V ♦

En jouant ♥ au 13^e pli, Ouest oblige Sud à couper, à cause du R ♥ qui lui permettra de remplir son contrat. + 0 point.

O	S	E	N
4 ♥	EXC	R ♥	A 7
A 6	A 20	C ♦	3 ♦
A 5	7 ♣	6 ♣	9 ♣
5 ♥	A 21	A 13	A 18
A 9	10 ♣	D ♦	D ♦
A 10	V ♣	A 14	V ♦

Le plus grand choix
GAMES
de jeux pour adultes.



Forum des Halles
niveau -2
tél: 297.42.31

Nice
1, avenue Gustave V
(93) 82.03.44