

Il est donc vrai, ma fille, que vous jouez quelquefois aux échecs; pour moi, je suis folle pour ce jeu, et je voudrais le savoir seulement comme mon fils ou comme vous. C'est le plus raisonnable de tous les jeux. ... Tout le monde y jouait à Pomponne, le maître du logis, les femmes, les petits garçons.

Les échecs sont regardés généralement comme ayant beaucoup d'analogie avec l'art de la guerre. Il semblerait, d'après cela, qu'un grand général dut être un grand joueur d'échecs. Mais cette opinion est démentie par l'histoire. Gustave-Adolphe, Charles XII, Napoléon, nous l'avons dit, et d'autres fameux capitaines, n'étaient que de médiocres joueurs d'échecs.

PRELIMINAIRES

On ne joue que deux aux échecs, sur un tablier carré nommé échiquier, divisé en 64 carrés égaux ou cases; ces cases sont alternativement blanches et noires.

L'échiquier doit, selon l'usage, être placé entre les joueurs, de manière qu'une des cases blanches angulaires soit à leur droite.

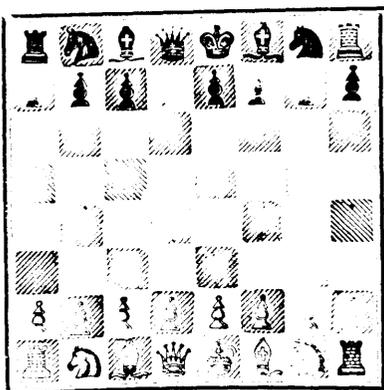
Chacun des deux joueurs a seize pièces d'une couleur différente de son adversaire, dont huit principales, savoir:

Le roi, la dame ou reine, deux fous deux cavaliers, deux tours. Elles varient par leur forme autant que par leur dénomination, et sont proprement appelées pièces.

Les huit autres plus petites, toutes de même forme, sont appelées pions.

DE LA POSITION DES PIÈCES

Noirs



Blancs

Les deux tours occupent les deux cases angulaires de la base de l'échiquier, c'est-à-dire du premier rang horizontal des cases.

Immédiatement à côté des tours, et sur le même rang ou la même zone, sont les deux cavaliers; ensuite, et de la même manière, les deux fous.

Les deux cases du milieu, sur le même rang, sont destinées au roi et à la dame, mais en observant que le premier soit toujours, conformément à l'usage, sur une case noire, et que le roi noir se trouve sur une case blanche.

Ces deux pièces donnent chacune leur nom à celles qui sont de leur côté: ainsi la tour, le cavalier et le fou, du côté du roi, sont appelés la tour, le cavalier, le fou du roi, et de même pour les pièces du côté de la dame.

Les huit pions occupent les huit cases du second rang, et ont chacun le nom de la pièce devant laquelle ils sont placés. Ainsi on appelle pion du roi celui qui est placé devant le roi, pion de la dame celui qui est placé devant la dame, et ainsi des autres.

DE LA MARCHÉ DES PIÈCES ET DES PIONS

Quand les pièces et les pions sont placés comme il est dit ci-dessus, le sort décide quel est celui des deux joueurs qui doit commencer la partie.

Pour cela, on tire le *tail*, c'est-à-dire que l'un des joueurs, ayant un pion noir dans une main et un pion blanc dans l'autre, donne à son adversaire à deviner la couleur: si l'adversaire devine juste, il joue le premier.

Chaque joueur peut engager la partie comme il lui convient; cependant, parmi les huit pièces de la première ligne de l'échiquier, il n'y a que les deux cavaliers qui puissent, au début de la partie, marcher avant les pions.

MARCHÉ DES TOURS

Elles ne peuvent se mouvoir que parallèlement aux lignes qui déterminent l'échiquier, ou, ce qui revient au même, que dans une direction horizontale et perpendiculaire, faisant autant de cases ou de pas à la fois qu'il leur plaît au joueur, pourvu que la zone où elles agissent soit libre, c'est-à-dire qu'il n'y ait point de pièces.

MARCHÉ DES FOUS

Cette marche est oblique, c'est-à-dire qu'elle ne peut avoir lieu que dans les diagonales de l'échiquier, ou dans les parallèles à ces diagonales: les fous font, à l'instar des tours, autant de pas qu'il leur plaît au joueur, pourvu aussi que la ligne soit libre.

On voit par là qu'ils conservent toujours la couleur de leurs cases primitives, et, par cette raison, l'un s'appelle le fou blanc, l'autre le fou noir.

MARCHÉ DE LA DAME

La dame réunit en elle le mouvement des tours et le mouvement des fous, ce qui lui donne une valeur et un effet qui la rendent de beaucoup supérieure aux autres pièces.

MARCHÉ DU ROI

Il se meut précisément comme la dame, si ce n'est qu'il ne peut faire qu'un seul pas à la fois, en se portant à volonté sur une des cases qui l'avoisinent immédiatement, pourvu qu'elle soit libre.

Il est néanmoins une circonstance unique dans la partie, où le roi peut faire deux pas à la fois: cela s'appelle *roquer*.

Ce coup a lieu lorsque l'espace entre le roi et les tours est libre; ainsi il peut roquer du côté de sa tour ou du côté de la tour de la dame.

S'il roque du côté de sa tour, cette dernière vient occuper la case du fou du roi, et le roi celle de son cavalier.

S'il roque du côté de la tour de la dame, cette tour vient occuper la case de la dame, et le roi celle du fou de la dame.

Mais le roi ne peut roquer dans les cas énoncés à la règle XVII, que nous publierons dans le prochain numéro.

Il faut remarquer que les rois ne peuvent jamais s'approcher de plus près qu'à une case d'intervalle.

MARCHÉ DES CAVALIERS

Cette marche ne ressemble aucunement à celle des autres pièces: elle consiste à se porter de deux cases en deux cases, d'une blanche à une noire, ou d'une noire à une blanche.

Pour rendre l'explication plus sensible, qu'on se figure l'échiquier tel qu'il est placé entre les joueurs, divisé en huit zones perpendiculaires; chacune de ces zones porte le nom de celle des huit pièces principales qui lui correspond sur la première bande horizontale, et se trouve composée de huit cases dont chacune est désignée de la manière suivante.

Soit, par exemple, la zone du roi: la case primitive occupée par cette pièce s'appelle la case du roi; celle immédiatement après au-dessous, la seconde case du roi; ainsi de suite et des autres zones perpendiculaires.

Maintenant, supposons un cavalier, celui du roi, par exemple, à sa case primitive; il y a trois cases différentes où il pourra se porter à son choix, telles que la seconde case de son roi, la troisième case du fou de son roi et la troisième case de sa tour, pourvu toutefois que ces cases soient libres; il y aura enfin plus ou moins de cases où il pourra se porter de cette manière, selon la case où il se trouvera placé.

Ajoutons qu'une propriété des cavaliers est que le joueur peut les faire sauter, tant par dessus ses propres pièces que par dessus celles de l'adversaire.

MANIÈRE DONT PRENNENT LES HUIT PIÈCES PRINCIPALES

1. Toutes les pièces du premier rang ont cela de commun, qu'elles prennent de la manière dont elles se meuvent; et c'est en quoi elles diffèrent des pions, comme on va le voir.

2. Elles prennent en se mettant à la place de la pièce qu'elles veulent prendre, et cette manière leur est commune avec les pions.

MARCHÉ DES PIONS

Ils peuvent faire un ou deux pas en avant la première fois qu'ils se meuvent; après quoi, ils n'en peuvent plus faire qu'un; ils conservent toujours la zone perpendiculaire sur laquelle ils ont été primitivement placés, à moins qu'ils ne prennent, ce qu'ils ne peuvent faire qu'obliquement à droite ou à gauche. Par exemple, si le pion du roi est à sa case, il ne pourra prendre qu'autant qu'il se trouvera quelque place ou quelque pion de l'adversaire à la troisième case de la dame, ou à la troisième case du fou du même roi.

La première fois qu'un pion se meut, il est libre de faire un ou deux pas; il y a pourtant une circonstance où cette liberté est restreinte: c'est lorsqu'il passe près d'un pion de l'adversaire, lequel se trouve dans une perpendiculaire immédiatement à côté de la sienne: dans ce cas, il peut être pris au passage par le pion de l'adversaire, à moins que celui-ci ne juge à propos de lui laisser continuer sa route, ce qui s'appelle *passer près*.

Une propriété particulière encore aux pions, soit dans leur mouvement en avant, soit dans leur mouvement oblique lorsqu'ils prennent, c'est qu'ils ne retournent jamais.

Quand, par le progrès de leur marche, ils sont parvenus jusqu'à la dernière bande horizontale de l'échiquier, destinée aux huit pièces principales de l'adversaire, ils cessent alors d'être pions et deviennent telle pièce qu'il plaît au joueur de choisir, excepté le roi.

(La fin des règles au prochain numéro)

A. CHARBONNEAU Entrepreneur Menuisier

No. 10, RUELLE EVANS

ENTRE LES Rues St. Urbain & St. Charles Borromée MONTREAL.

Toute espèce de Menuiserie de Maison faite promptement et à Prix Réduits. 8-2-52-85

SIROP EXPECTORANT DU DR. CODERRE

Pour la TOUX, le RHUME, les AFFECTIONS des BRONCHES, etc., etc.

Sirop du Dr. CODERRE pour les Maladies des Enfants, telles que la Diarrhée, Dissenterie, Dentition douloureuse, etc.

Elixir Tonique du Dr. Coderre, pour les maladies Nerveuses, Débilité et les maladies de la peau et du sang.

Tous ces remèdes si efficaces sont préparés sous la direction du Dr. J. EMERY CODERRE, qui pratique depuis plus de 30 ans, et leur usage est recommandé par les Professeurs de l'École de Médecine et de Chirurgie de Montréal. En vente chez les principaux pharmaciens. 7-15-52-2

—Le papier Rigolot, pour sinapismes, est le seul adopté par les hôpitaux civils de Paris, par leurs Excellences les ministres de la guerre et de la marine française, pour le service des ambulances et de la flotte.

Le seul adopté par l'Amirauté pour le service des hôpitaux maritimes et militaires de Sa Majesté la Reine d'Angleterre, Impératrice des Indes.

Le seul dont l'entrée de l'empire soit autorisée par le Conseil Impérial de santé du Czar de toutes les Russies.

Se trouve dans les principales pharmacies du Canada.

Vente en gros: A. DELAU, 223, rue McGill, Montréal.

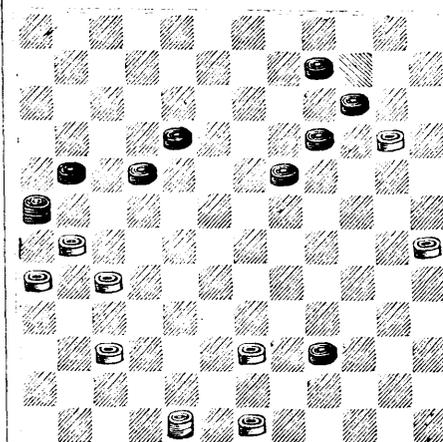
LE JEU DE DAMES

Les personnes qui auraient des problèmes à nous envoyer pour être publiés, devront les adresser à l'éditeur du jeu de Dames, bureau de L'Opinion Publique, Montréal.

Les solutions doivent être également envoyées à la même adresse.

PROBLÈME No. 57

NOIRS



BLANCS

Les Blancs jouent et gagnent

Solution du Problème No. 55

| Les Blancs jouent de | Les Noirs jouent de |
|----------------------|---------------------|
| 45 38 | 33 44 |
| 50 37 | 31 44 |
| 30 24 | 29 18 |
| 41 35 | 28 41 |
| 59 53 | 27* 66* |
| 46 40 | 66* 61* |
| 67 19* | et gagnent |

Solutions justes du Problème No. 55

Montréal:—M. Ar. Peltier.
Ste. Thérèse de Blainville:—M. Michel Juminville.
Autre solution du Problème No. 54.
Ste. Thérèse de Blainville:—M. Michel Juminville.

Le Mois des Grands Sacrifices.

PENDANT TOUT CE MOIS LA MAISON

A. PILON & CIE.

Vendra à des SACRIFICES ÉNORMES, pour faire place aux Marchandises du Printemps, la balance de ses Marchandises d'Hiver, ainsi que la balance des immenses stocks de banqueroute qu'elle a jetés sur le marché cet automne et qui ont fait tant de bien à ses nombreuses pratiques.

Les Réductions sont Énormes.

- Tous les Lainages sont affreusement réduits!
- Tous les Tweeds et Gros Draps sont affreusement réduits!
- Tous les Sealskins et Étoffes à Monteau sont affreusement réduits!
- Toutes les Étoffes à Robes sont affreusement réduits!
- Tous les Chapeaux et Articles de Modes sont affreusement réduits!
- Tout! Tout! Tout en un mot est affreusement réduit!

RECONNAISSANCE.

Pour remercier ceux qui voudront bien venir nous encourager, tout en profitant des immenses sacrifices que nous faisons, nous leur promettons

UNE MAGNIFIQUE RÉCOMPENSE

en proportion de leurs achats.

N. B.—Nos belles et bonnes marchandises ne sont pas surpassées en qualité, en richesse et en bon goût. Et si vous voulez voir le magasin le mieux tenu, le mieux assorti et qui vend les marchandises les plus riches et du dernier goût à bien meilleur marché que partout ailleurs, allez au magasin de

A. PILON & CIE.

615, RUE STE. CATHERINE, MONTREAL.

AT Enseigne de la Boule Verte.

7-37-52-57

MAGASINS A LOUER.

DEUX MAGNIFIQUES MAGASINS,

No. 9 ET No. 11, RUE BLEURY,

A LOUER.

Ces deux Magasins sont chauffés par la vapeur, et l'un est pourvu de tablettes, tiroirs, etc., convenables pour un Magasin de tailleur ou de modiste.

S'adresser à

G. B. BURLAND.

CHROMOS GRANDS et PETITS. Vingt Chromos 9 x 11, par la maille pour \$1.00. Magnifiques Cartes d'Affaires, douze échantillons pour 25 cts. Catalogue superbement illustré, gratis. Adressez: W. H. HOPE, 26, rue Bleury, Montréal. Quartier-général de Chromos américains et étrangers.

APPROVED BY THE MEDICAL FACULTY

DEVINS, WORM PASTILLES.
The most effectual Remedy for Worms in Children or Adults.
Le meilleur remède contre les vers chez les enfants ou adults.
PASTILLES DE DEVINS CONTRE LES VERS.
APPROUVEES PAR LA FACULTE MEDICALE

* On enverra une boîte par la maille à aucune adresse dans le Canada, en recevant 25 cents. DEVINS & BOLTON, Pharmaciens, Montréal

La Santé est une Bénédiction Couronnée de la Vie.



Remèdes Modeles Anglais DE WINGATE.

Ces précieux remèdes qui ont subi toutes les épreuves, sont les meilleurs que l'expérience et des recherches soignées ont produits pour la guérison des différentes maladies pour lesquelles ils sont spécialement désignés. Ils sont préparés d'après les recettes du célèbre Dr. Wingate, de Londres, Angleterre, et nulle autre que les plus purs ingrédients entrent dans leur composition. Ils sont purs en qualité, prompt en action, efficace en usage, et employés avec succès par les plus éminents Médecins et Chirurgiens, dans les Hôpitaux et la pratique privée, dans toutes les parties du monde.

Epurateur du Sang, de Wingate.—Le remède le plus efficace connu, pour la guérison de Scrofule, Erysipèle, Feu Volage, Maladies de la Peau, et toutes les Impuretés du Sang, Maladies Chroniques, et Désordres du Foie. Un parfait Régénérateur et Vigorateur du système. Mis en grandes bouteilles. PRIX, \$1.00 PAR BOUTEILLE.

Preservatif de Wingate pour Enfants.—Le plus sûr et le meilleur remède pour la Dentition des Enfants, Diarrhée, Dysenterie, Coliques, et toutes les différentes maladies de l'Enfance. Il apaise les douleurs, et calme les souffrances de l'enfant, et produit un sommeil tranquille. En usage dans toute l'Europe depuis près de 60 ans. PRIX, 25 CTS. PAR BOUTEILLE.

Piiles Cathartiques de Wingate.—Pour toutes les maladies de l'Estomac, du Foie et des Intestins. Elles sont douces, certaines et promptes dans leur opération; elles nettoient entièrement le canal alimentaire, régularisent les sécrétions, et arrêtent court les progrès de la maladie. PRIX, 25 CTS. PAR BOITE.

Piiles Nervo-Toniques de Wingate.—Employées avec un succès remarquable pour la Névralgie, Epilepsie, Choléra, Paralysie, Adoucissement du Cerveau, Perte de Mémoire, Désordres Mentaux, Faiblesse, et toutes les affections nerveuses. PRIX, \$1.00 PAR BOUTEILLE.

Tablettes Dyspeptiques de Wingate.—Pour la guérison de la Dyspepsie, Indigestion, Flatuosité, Irritation de l'Estomac, Perte d'Appétit, et Débilité des Organes Digestifs. Un aide puissant à la Digestion, et beaucoup plus efficace que les autres remèdes ordinaires. PRIX, 50 CTS. PAR BOITE.

Trochisques Pulmoniques de Wingate.—Un excellent remède pour la Toux, Rhumes, Enrouement, Bronchites, Asthme, et les irritations de la Gorge et des Pouxons. Les Orateurs et les Chanteurs publics les trouveront très efficace en donnant du pouvoir et de la clarté à la voix. PRIX, 25 CTS. PAR BOITE.

Pastilles de Wingate contre les Vers.—Un remède sûr, plaisant et efficace pour les Vers, adjuvés doucement, elles n'injurient pas l'enfant le plus délicat, et sont suffisamment laxatives pour enlever toutes les sécrétions malsaines, et régulariser l'action des Intestins. PRIX, 25 CTS. PAR BOITE.

Soulage-Douleur de Stanton. Le meilleur Médecin de Famille pour l'usage interne et externe. Il guérit les Crampes et les Douleurs dans l'Estomac, le Dos, les Côtés, et les membres. Il guérit les Rhumes Soudains, Mal de Gorge, Eczéma, Brûlures, Rhumatisme, Névralgie, et toutes les douleurs et souffrances. PRIX, 25 CTS. PAR BOUTEILLE.

Renovateur des Montagnes Vertes, de Smith.—Nous avons seuls le contrôle dans la Puissance du Canada, pour la vente de ce remède le bien connu, lequel, comme Correcteur du Foie, et spécifique pour les désordres bilieux, et les maladies du Foie, est sans égal. PRIX, \$1.00 PAR BOUTEILLE.

Les Remèdes ci-dessus sont vendus par tous les Droguistes et Marchands de Médecines. Des Circulaires de description sont fournies sur demande, et des préparations sont envoyées, gratuitement, sur réception du prix.

PRÉPARÉS SEULEMENT PAR

LA COMPAGNIE DE PRODUITS CHIMIQUES DE WINGATE,

(LIMITÉE.)

MONTREAL.

7-8-52-15

L'OPINION PUBLIQUE est imprimée aux Nos. 5 et 7, rue Bleury, Montréal, Canada, par la COMPAGNIE DE LITHOGRAPHIE BURLAND-BROWNE & CO.