

Nicolas Giffard / Jacques Elbilia

100 exercices

pour

progresser

aux échecs



S É R I E " É C H E C S "

BORNEMANN

100 exercices
pour
progresser
aux échecs

AUX ÉDITIONS BORNEMANN

Collection "Livres de jeux"

LES RÈGLES DU JEU

Le Backgammon, H. Borentain
L'Awélé, F. Pingaud
Les Dames chinoises, F. Pingaud
Le Mahjong, P. Reysset
Les Échecs : règles du jeu, A. Ledoux
Othello®, E. Lazard et M. Tastet

LA TECHNIQUE DU JEU

Devenez un as des tours de cartes, Hjalmar
La Belote et toutes ses variantes, C.-M. Laurent
Les Bases du Tarot, D. Daynes et T. Bonnion
Le Billard américain et le 8 Pool, R. Lablée

L'UNIVERS DU JEU

Le Livre du Mahjong, P. Reysset et T. Depaulis
Le Livre d'Abalone, P. Reysset avec M. Lalet et L. Lévi
Le Livre de la Belote, D. Daynes
Histoire du Bridge, T. Depaulis
Le Livre des Jeux de rôle, D. Guiserix
Le Manuel du parfait tricheur, P. Le Guern
Le Livre des Jeux de pions, M. Boutin
Le Livre du Jeu de Dames, P. Jeanneret et T. Depaulis

Pour obtenir note catalogue, écrivez-nous :

ULISSE ÉDITIONS

15, rue Mansart - 75009 Paris

Nicolas Giffard et Jacques Elbilia

100 exercices
pour
progresser
aux échecs

ÉDITIONS BORNEMANN

Autres ouvrages de Nicolas Giffard

- *La fabuleuse histoire des champions d'Échecs*, ODIL, 1978
- *Leçons particulières avec un champion*, Le Rocher, 1984 ; Le Livre de Poche, 1996
- *Les Échecs : la tactique moderne*, Le Rocher, 1990
- *Le Guide des Échecs*, Robert Laffont (Bouquins), 1993 (avec A. Biénabe)
- *L'Efficacité aux Échecs : une méthode pour des progrès rapides*, Bornemann, 1998
- *Comprendre les ouvertures*, Bornemann, 1999

Série "Échecs" dirigée par Alain Ledoux

Tous droits réservés
© 1999 Ulisse Éditions
15, rue Mansart 75009 Paris

Toute représentation, intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, des pages publiées dans le présent ouvrage, faite sans l'autorisation de l'éditeur, est illicite. Seules sont autorisées, d'une part, les reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, les analyses et courtes citations justifiées par le caractère scientifique ou d'information de l'œuvre à laquelle elles sont incorporées (Loi du 1^{er} juillet 1992 - art. L122-4 et L122-5 et code Pénal -art. 425).

Copyright © 1999 - 1^{ère} édition
Imprimé en Espagne
ISBN : 2-851-82-508-5

Sommaire

| | |
|-----------------------------------------------------|--------|
| Explication des signes | 6 |
| Avant-propos | 7 |
| Exercices 1 à 29 : Les ouvertures | 9-37 |
| Exercices 30 à 65 : Les astuces tactiques | 37-73 |
| Exercices 66 à 77 : La réflexion stratégique | 73-85 |
| Exercices 78 à 100 : La technique des finales | 85-107 |
| Votre score | 109 |
| Index | 111 |

Explication des signes

♔ = Roi
♚ = Dame
♖ = Tour
♘ = Fou
♞ = Cavalier
x = "prend"
+ = "échec au Roi"
0-0 = petit roque
0-0-0 = grand roque
! = bon coup
!! = coup excellent et surprenant
? = coup faible
?? = grave erreur

Exemples

Ainsi la transcription d'une partie se lit : un numéro de coup, un point, la figurine représentant la pièce blanche qui se déplace, un éventuel signe de capture, les coordonnées (lettre minuscule et chiffre) de la case sur laquelle elle vient se placer, un éventuel signe d'échec au Roi, un espace, la même écriture du coup des Noirs, puis le numéro du coup suivant, etc. Quand aucune figurine ne précède les coordonnées de la case d'arrivée du coup, c'est qu'il s'agit d'un mouvement de pion.

Ainsi, par exemple, "19. ... ♗xc3+ 20. ♞bd2? a4!! 21. 0-0 axb3" signifie qu'au 19e coup, les Noirs ont, avec leur Fou, effectué une capture sur la case c3, ce qui fait échec au Roi. Les Blancs l'ont paré en jouant leur Cavalier de la colonne b sur la case d2, une erreur, ce à quoi, pour leur 20e coup, les Noirs ont répliqué en poussant un pion sur la case a4, coup excellent. Puis, au 21e coup, les Blancs ont effectué le petit roque et les Noirs ont, avec un pion de la colonne a, capturé une unité blanche sur la case b3.

Avant-propos

Comment tirer un profit tangible d'un livre d'échecs, comment concilier lecture et progrès, enseignement et application ? Il nous a semblé qu'une série de trois livres d'exercices pédagogiques, dont le présent ouvrage constitue le premier volet, serait à même d'y parvenir. Les cent exercices énoncés sur les pages de droite révèlent leurs solutions au verso. La proximité, d'une page à l'autre, du diagramme-question et du texte-solution nous a paru le meilleur moyen d'assurer la rapidité d'accès tout en évitant la gêne visuelle que pourrait occasionner la présence sur une même page de question et solution.

Attention : quand c'est aux Noirs de jouer, les diagrammes sont renversés* et les pions blancs avancent donc vers le bas, contrairement à l'habitude.

Le profane a souvent du mal à évaluer sa force tant qu'il n'a pas franchi le seuil d'un club pour y affronter des joueurs confirmés possédant un classement. Il faut savoir que les joueurs disputant des compétitions homologuées sont classés selon le barème "Elo", du nom de l'inventeur de ce mode de calcul. Le "plancher" du classement est de 1000 points, alors que le meilleur joueur du monde dépasse actuellement les 2800 points (voir page 110).

Notre ambition est ici de vous permettre d'évaluer votre force pour vous situer dans ce classement, au travers de la recherche de ces exercices qui sont autant de tests. Pour cela, des points sont distribués, des exercices valant plus "cher" que d'autres, en fonction de leur difficulté. Nous avons fait en sorte que le lecteur qui résout 100% des exercices se retrouve avec 1600 points. Un beau défi puisque 1600 points, c'est à peu près le classement moyen de l'ensemble des joueurs licenciés à la Fédération française des Échecs (FFE). Même si le total que

* A l'exception des diagrammes 64 et 83.

vous aurez réalisé ne vous donnera qu'une idée très imprécise de votre niveau réel, nous espérons que cette première "note" vous incitera à vous frotter, au travers des compétitions, à des joueurs, eux, réellement classés.

La première série d'exercices a trait à des situations proches de la position initiale d'une partie. On vous y montre surtout comment réfuter les erreurs classiques des "petits" joueurs dans les ouvertures, et, donc, le danger des coups impulsifs ou trop optimistes. Les principaux thèmes de la tactique (la gestion du court terme) viennent ensuite, tous tirés de notre pratique et modifiés de telle sorte que la vision de ces idées violentes soit plus claire. Une douzaine d'éléments stratégiques de milieu de partie viennent, au travers d'énigmes, continuer votre apprentissage du "sens du jeu". Enfin, la technique des finales, ces positions simplifiées où les pions deviennent prédominants, est abordée. La possibilité qu'ont ces fantassins de se transformer en Dame bouleverse toutes les idées que l'on peut avoir au début de la partie, et force souvent à oublier ses instincts agressifs pour prendre du recul et avoir une vision plus lucide de la situation. Mais encore faut-il connaître les principes contenus dans les solutions...

Derniers conseils. Prenez tout votre temps pour réfléchir à chaque position. L'idée principale peut apparaître très vite, mais il reste alors à vérifier son efficacité face à toutes les réponses de l'adversaire. Dans de nombreux exercices, des points supplémentaires sont accordés pour avoir trouvé la suite nécessaire à la réussite de la combinaison. Enfin, si vous devez vous efforcer d'étudier chaque position à partir du diagramme, n'hésitez pas à rejouer les solutions (surtout celles que vous n'aviez pas trouvées) sur un vrai jeu.

A présent, il ne vous reste plus qu'à affronter ces premiers "100 exercices". Bon courage et rendez-vous page 109 pour évaluer la performance correspondant à votre score.

J. E. et N. G.

N° 1 : Vous êtes aux commandes des pièces noires. La partie vient à peine de commencer et, dès le deuxième coup, un peu d'opportunisme peut vous permettre de l'emporter. Par quel moyen ?

DIAGRAMME 1
Aux Noirs de jouer.



N° 2 : La différence de mobilisation saute aux yeux. Alors que les Blancs ont déjà sorti un Fou et un Cavalier et ont l'horizon libre pour leur Dame et leur autre Fou, les Noirs, eux, n'ont déplacé que leurs pions ! Et de manière affaiblissante... Avec les Blancs, comment en profitez-vous ?

DIAGRAMME 2
Aux Blancs de jouer.



1



N° 1 : Avec leurs deux premiers coups, 1. f4 et, surtout, 2. g4??, les Blancs ont exposé leur Roi à une attaque fatale. En jouant 2. ... ♛h4+, vous pouvez annoncer "échec et mat !" En effet, la Dame noire ne peut être capturée, le Roi blanc n'a aucune case de fuite et rien ne peut plus s'interposer (depuis la montée du pion g2 en g4) sur la diagonale e1-h4. Les trois

conditions pour un échec et mat sont donc remplies.

Marquez 5 points pour 2. ... ♛h4+.

2



N° 2 : Après 1. ♖c3 f5 2. e4 fxe4 3. d3! ? exd3 4. ♙xd3 b6?, c'est, ici encore, la ligne d'accès au Roi, surnommée la "diagonale dangereuse", qui joue le rôle prédominant. Les Noirs, sans doute rassurés par la possibilité de pouvoir interposer le pion g7 en g6, n'ont pas calculé assez loin : 5. ♛h5+! g6 (évidemment forcé) 6. ♛xg6+!! (ou le plus sobre 6. ♙xg6+! hxg6 7. ♛xg6 mat) hxg6 7. ♙xg6 mat.

Marquez 5 points pour 5. ♛h5+! et 5 de plus pour la capture en g6 (avec le Fou ou la Dame).

3

N° 3 : Voici un exemple qui montre la nécessité absolue de "lire" les intentions de l'adversaire afin de déterminer ses éventuelles menaces. Comment réagissez vous à l'arrivée de la Dame blanche ? a) Vous l'attaquez par le coup de pion g7-g6 ? b) Vous faites de même avec la sortie du Cavalier en f6 ? c) Vous sortez votre propre Dame en f6 ?



DIAGRAMME 3
Aux Noirs de jouer.

4

N° 4 : Le Fou noir vient d'être attaqué par le pion en a3. Les coups plausibles consistent à le reculer ou l'échanger contre le Cavalier blanc en d2. Mais existe-t-il une autre option valable ?



DIAGRAMME 4
Aux Noirs de jouer.

3



N° 3 : L'option b) est catastrophique. En effet, après l'ouverture 1. e4 e5 2. ♖h5 (attaquant le pion central) ♜c6 3. ♙c4, les Blancs menacent du fameux "Coup du Berger", l'échec et mat par 4. ♚xf7. Et 3. ... ♜f6? ne fait rien pour l'empêcher. En revanche, les choix a) 3. ... g6 et c) 3. ... ♗f6, l'un interceptant la diagonale de la Dame blanche et l'autre protégeant le pion f7 sont deux réponses tout à fait adéquates. Jouable est aussi 3. ... ♗e7,

qui défend f7. Moins fortes sont les défenses 3. ... ♜h6, qui excentre le Cavalier, et 3. ... d5, qui offre un pion en pâture au Fou blanc c4 ou au pion e4.

Vous perdez 10 points avec le choix b) et vous en marquez autant pour l'un des deux autres choix.

4



N° 4 : La partie a commencé par 1. d4 ♜f6 2. c4 e5 (le "Gambit de Budapest") 2. dxe5 ♜g4 3. ♙f4 ♜c6 4. ♜f3 ♙b4+ 5. ♜bd2 ♗e7 6. a3. Eh bien non, vous n'êtes pas obligé de déplacer immédiatement le Fou de b4! Avec le subtil 6. ... ♜gxe5! (ou 6. ... ♜cxe5!), les Noirs peuvent récupérer le pion sacrifié. En effet, si, naïvement, 7. axb4?, alors on exploite le vis-à-vis Roi blanc-Dame noire par 7. ... ♜d3

mat ! C'est le mat dit "à l'étouffé" où le Roi est trop bien entouré par ses troupes, qui lui prennent toutes ses cases de fuite. Les Blancs peuvent répliquer à la capture du pion e5 par 7. ♜xe5 ♜xe5 8. e3! (et toujours pas 8. axb4? ♜d3 mat) et cette fois l'attaque du Fou noir est bien réelle.

Marquez 12 points pour la capture du pion e5 avec un Cavalier.

5



N° 5 : Attention, piège ! Après 1. e4 e5 2. f3 d6 3. c3 g4 4. c4 h6? (une erreur qui coûte au moins un pion. Il faut lui préférer 4. ... c6) 5. xe5!!, le sacrifice de Dame des Blancs, connu depuis le XVIIIe siècle, aboutit à la mise à mort du Roi noir si on l'accepte : 5. ... xd1 6. xf7+ e7 (seule case de fuite) 7. d5 mat ! Un tableau final superbe, appelé "Mat de Legal", du nom de son "inventeur".

Il faut donc refuser le cadeau empoisonné et jouer le modeste 5. ... dxe5 (ou 5. ... e6) en se résignant, après 6. xg4, à la perte d'un pion.

Marquez 12 points pour avoir visualisé l'échec et mat.

6



N° 6 : Après les coups constitutifs de la "Défense nimzo-indienne", 1. d4 f6 2. c4 e6 3. c3 b4, et l'attaque du Fou par 4. a3, il est logique de procéder à l'échange 4. ... xc3+, car le recul 4. ... a5? permet 5. b4! et le Fou se retrouve pris au piège des pions blancs : 5. ... b6 6. c5! et il n'a plus de case de fuite.

Marquez 8 points pour 5. b4!.

7

N° 7 : Les Noirs viennent d'avancer leur pion-Roi en plein centre. Or, il semble bien que le Cavalier blanc en f3 les en empêchait. Quelle est donc l'idée cachée derrière cette offrande ?

DIAGRAMME 7
Aux Blancs de jouer.



8

N° 8 : Ici aussi, les Noirs viennent de jeter leur pion central en pâture, cette fois au pion blanc d4. Les Blancs peuvent-ils le capturer sans dommage ?

DIAGRAMME 8
Aux Blancs de jouer



7



N° 7 : Les coups d'ouverture 1. ♘f3 d5 2. c4 c6 3. b3 ont inspiré aux Noirs une initiative centrale : 3. ... dxc4 4. bxc4 e5!?. Et cette dernière poussée contient un traquenard. En effet, après 5. ♘xe5? ♚d4! on s'aperçoit que la Dame noire attaque les deux pièces blanches non protégées, le Cavalier en e5 et, il ne faut pas l'oublier, la Tour en a1. Les Blancs ne pouvant alors parer simultanément ces deux menaces, ils perdront donc du matériel, au minimum un Cavalier contre un pion. Il faut donc se montrer circonspect et préférer, par exemple, 5. ♘c3, qui, tout en mobilisant un Cavalier, empêche le pion central des Noirs de s'avancer en e4.

Marquez 12 points pour avoir anticipé 5. ... ♚d4!

8



N° 8 : Un début original, 1. d4 d5 2. ♗g5 c6 3. e3 ♚b6 4. ♚c1 h6 5. ♗h4, dans lequel les Blancs ont donné une activité précoce à leur Fou de cases noires, a permis aux Noirs la poussée 5. ... e5. En effet, la capture du pion e5 coûterait du matériel : 6. dxe5? ♚b4+! et cet échec, qui vise aussi le Fou blanc, permet la capture de ce dernier quelle que soit la manière dont les Blancs décident de parer l'échec.

Comptez-vous 12 points pour avoir vu l'échec 6. ... ♚b4+.

9

N° 9 : Votre Cavalier vise le pion central des Blancs. L'air innocent, ceux-ci viennent de sortir leur Fou sans tenir aucun compte de ce fait. Pouvez-vous profiter de cet "oubli" ?

DIAGRAMME 9
Aux Noirs de jouer.



10

N° 10 : Vous avez sacrifié un pion (praticqué un "gambit" dans le jargon technique) dans l'ouverture. Les Noirs semblent avoir bien "digéré" cette capture. En y regardant de plus près, vous pouvez cependant trouver une faille dans le dispositif noir.

DIAGRAMME 10
Aux Blancs de jouer.



9



mandise, les Noirs doivent préférer le sain 4. ... ♖c6! qui, tout en mettant une pièce en jeu, intercepte la diagonale a4-e8 et menace réellement le pion e4. Les Blancs continuent généralement alors par le modeste 5. d3.

Marquez 8 points pour avoir vu pourquoi il ne fallait pas prendre le pion e4.

10



N° 10 : Dans le "Gambit-Dame", 1. d4 d5 2. c4, les Noirs peuvent, comme ici, décider de l'accepter par 2. ... dxc4 mais prennent de trop gros risques, après 3. e3, en tentant de s'y accrocher par 3. ... b5? 4. a4 c6? (position du diagramme). L'effet de compacité de la position des Noirs n'est qu'illusion puisqu'après 5. axb5!, ils ne peuvent adopter la continuation logique 5. ... cxb5? à cause, curieusement, de la perte d'une Tour qui suit 6. ♖f3!. C'est étonnant, mais il n'y a rien à faire pour la pauvre Tour du coin a8! Après 5. axb5!, les Noirs doivent donc constater le délabrement de leur aile-Dame, notamment de leur pion c4 qui ne tardera pas à tomber.

Marquez 5 points pour 5. axb5! et 5 de plus pour 6. ♖f3!

11

N° 11 : Comment poursuivre la mobilisation ? Le pion central noir, bien avancé en e4, gêne la sortie du Cavalier. Faut-il mettre celui-ci en e2, au risque d'occuper la case de mise en jeu du Fou ? Et si l'on tentait de déstabiliser le pion noir qui gêne au moyen de la poussée de pion f2-f3 ? A moins que vous n'ayez une autre suggestion ?



DIAGRAMME 11
Aux Blancs de jouer

12

N° 12 : Face à l'impressionnant centre de pions de leur adversaire, les Noirs ont choisi de lancer une attaque sur l'aile-Dame en poussant leur pion de b7 en b5. Quelle est la meilleure réaction à adopter : a) prendre le pion b5, b) avancer le Fou en d5 ou c) reculer le Fou en d3 ?



DIAGRAMME 12
Aux Blancs de jouer.

11



Après les coups 1. d4 ♖f6 2. c4 ♗g6 3. ♗c3 d5 4. ♗g5 ♗e4 5. ♗xe4 dxe4 6. e3 c6, les Blancs doivent en effet parer la menace directe 7. ... ♚a5+ qui permettrait aux Noirs de capturer leur Fou g5, non protégé. Une continuation adéquate peut être 7. ♚d2, avec l'idée de poursuivre la mise en jeu des pièces par 8. ♗e2, 9. ♗c3, 10. ♗e2 et 11. 0-0, ou bien le simple 7. ♗f4 qui abrite le Fou avant toute chose.

Marquez 10 points pour avoir aperçu la menace noire 7. ... ♚a5+.

12



N° 12 : Dans une situation typique de cette "Défense Grünfeld", obtenue après 1. d4 ♖f6 2. c4 ♗g6 3. ♗c3 d5 4. cxd5 ♗xd5 5. e4 ♗xc3 6. bxc3 ♗g7 7. ♗c4 c5 8. ♗e2 ♗c6 9. ♗e3, les Noirs ont choisi, pour compenser la force des pions blancs, de jouer agressivement au moyen de 9. ... cxd4 10. cxd4 b5. La réaction a) 11. ♗xb5? est une grave faute qui coûte une pièce car les Noirs y répliquent 11 ... ♚a5+! (échec au Roi ... et au Fou !) suivi soit de 12. ... ♚xb5, soit de 12. ... ♚xc3+ si les Blancs choisissent de parer l'échec avec 12. ♗c3. La meilleure possibilité est b) 11. ♗d5! et sur 11. ... ♗b7, alors 12. ♗xc6+ ♗xc6 15. d5 et les Blancs ont un léger avantage dû à leur plus grand espace de manœuvre. L'option c) 11. ♗d3, qui défend certes indirectement le pion d4 (11. ... ♗xd4? 12. ♗xd4 ♗xd4 13. ♗xd4 ♚xd4? échoue à cause de 14. ♗xb5+! suivi de 15. ♚xd4), est un peu lente et laisse aux Noirs un grand choix.

Marquez 5 points pour avoir anticipé la perte d'une pièce sur la prise du pion et 5 points de plus pour avoir préféré b).

13

N° 13 : Dans cette ligne de jeu bien connue, les Blancs peuvent, avec leur Cavalier, capturer le pion central des Noirs. Pourtant, l'usage ne retient pas cette prise. Tâchez de comprendre quelle est la ligne de jeu qui les en dissuade !

DIAGRAMME 13
Aux Blancs de jouer



14

N° 14 : Certes, la Dame noire vise la case h2 en conjonction avec le Cavalier noir, mais les Blancs ont cette case sous contrôle avec le Cavalier f3. Par ailleurs, ce Cavalier noir avancé est attaqué par le pion blanc. Comment réagir ? Reculer ce Cavalier ? Ou trouver autre chose ?

DIAGRAMME 14
Aux Noirs de jouer.



13



N° 13 : Après les premiers coups de la "Partie espagnole" 1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙b5, les Noirs attaquent communément le Fou par 3. ... a6 sans craindre 4. ♙xc6 dxc6 (position du diagramme) et la capture du pion par 5. ♗xe5 car les Noirs obtiennent trop facilement des chances égales dans un jeu simplifié au moyen de 5. ... ♖d4! (attaquant à la fois le Cavalier et le pion e4) 6. ♗f3 (il n'y a rien de mieux) ♗xe4+ 7. ♖e2 (perdre le droit

au roque par 7. ♔f1 ne présente pas d'intérêt) ♗xe2+ 8. ♔xe2 et la disparition des pions du centre dégage les diagonales au profit des Fous noirs. A noter que, hormis 5. ... ♖d4!, la réplique 5. ... ♗g5 récupère aussi le matériel, mais après 6. ♗f3 ♗xg2 7. ♖g1, les pions blancs du centre ont une forte influence.

Marquez 15 points pour 5. ... ♖d4 et seulement 12 points pour 5. ... ♗g5.

14



N° 14 : Les Blancs ont mal manœuvré dans l'ouverture 1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 dxc3 4. ♗xc3 ♗c6 5. ♗f3 e6 6. ♙c4 ♖c7 7. 0-0 ♗f6 8. ♖e2 ♗g4 et, avec la faute 9. h3?, il n'est nul besoin aux Noirs de retirer leur Cavalier de g4. En fait, la défense blanche ne tient qu'à un fil... que les Noirs tranchent instantanément ! Il faut jouer l'attaque simultanée de Dame et Cavalier blancs 9. ... ♗d4!! pour gagner.

En effet, le Cavalier blanc f3 ne peut prendre ce Cavalier à cause du mat direct 10. ... ♖h2. Et si, d'autre part, la Dame bouge par exemple 10. ♖d1, alors 10. ... ♗xf3+! amène le mat en supprimant le défenseur de la case h2 : 11. ♖xf3 ♖h2.

Marquez 15 points pour 9. ... ♗d4!!

15

N° 15 : La situation semble peu se prêter à des turbulences. Avant d'effectuer le petit roque, chaque camp a sorti ses pièces mineures. Pourtant, un regard plus précis doit vous permettre de constater que les Noirs ont commis une grosse faute. Quelle est-elle, et comment l'exploiter ?

DIAGRAMME 15
Aux Blancs de jouer.



16

N° 16 : Les Noirs viennent d'effectuer le petit roque. Dans 90 % des cas, cela représente une décision raisonnable qui place le Roi en sûreté et met une Tour en jeu. Pourtant, dans ce cas précis, un détail sur l'aile-Dame transforme cette mesure de prudence en négligence fatale. Car, en face, les Blancs ont juste mobilisé les armes suffisantes à son exploitation... Montrez-le !

DIAGRAMME 16
Aux Blancs de jouer.



15



les Blancs s'assurent de capturer, avec cette attaque, soit le Fou c5, soit l'autre Fou, soit un Cavalier noirs. Sur 7. ... exd4 (ou les fuites 7. ... ♗b6 ou 7. ... ♗b4 qui n'empêchent pas le même coup que dans la suite, 8. d5) 8. exd4 ♗b6 9. d5!, le pion central des Blancs effectue une "fourchette" (une attaque double) sur le Cavalier en c6 et le Fou en e6. Il faut donc garder une extrême méfiance vis-à-vis des pions centraux adverses, même sur leurs cases de départ !

Marquez 10 points pour 7. d4! et 5 de plus pour la fourchette 9. d5!

16



N° 16 : Dans cette ligne de jeu de la "Défense française", 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗d2 dxe4 4. ♗xe4 ♗f6 5. ♗d3 ♗e7 6. ♗f3 0-0, les Blancs ont mobilisé leur Dame par 7. ♖e2. Au lieu de continuer par 7. ... ♗bd7, pour relayer l'autre Cavalier à la défense du roque, les Noirs ont commis l'horrible 7. ... b6?. La réfutation est simple : 8. ♗xf6+! ♗xf6 (8. ... gxf6 ne change rien) 9. ♖e4! (une attaque double, du pion h7 avec mat, et de la Tour a8. Les Noirs ne peuvent parer les deux menaces simultanément.) 9. ... g6 10. ♖xa8 et la Tour de plus garantit aux Blancs un avantage décisif.

Marquez 15 points pour avoir envisagé les deux coups, 8. ♗xf6+! et 9. ♖e4!. Sinon, rien.

17

N° 17: La grande diagonale blanche est occupée par les Fous de chaque camp, qui s'y opposent pour son contrôle. Mais un phénomène vient rompre cette neutralisation apparente : le Fou noir n'est pas protégé. A vous de l'exploiter !

DIAGRAMME 17
Aux Blancs de jouer.



18

N° 18 : Attention !, la fermeture du jeu qui découle du blocage des chaînes de pions ne doit pas pour autant endormir votre vigilance tactique ! Les apparences sont trompeuses et vous pouvez démontrer que les Blancs, leurrés par leur avantage d'espace, ont été trop désinvoltes.

DIAGRAMME 18
Aux Noirs de jouer.



17



N° 17 : Dans les ouvertures les plus calmes, où le jeu semble plutôt orienté vers l'aile-Dame, comme avec cette "Défense ouest-indienne" issue de 1. d4 2. f6 3. c4 e6 4. f3 b6 5. g3 6. b7 7. 0-0 0-0 8. c3 e4 9. c2, il faut garder à l'esprit les menaces potentielles sur le roque, et après 8. ... cxc3 9. bxc3, se rendre compte de la menace qui plane sur le Fou b7 non protégé. Avec la grosse faute 9. ... c5?, les Noirs montrent qu'ils n'ont pas vu le danger. En jouant 10. g5!!, qui menace à la fois 11. xh7 mat et 11. xb7, les Blancs prennent alors l'avantage matériel car il est impossible de parer les deux menaces à la fois. Après 10. ... xg5 (le moins mauvais) 11. xb7, la capture de la Tour noire en a8 va assurer aux Blancs le gain de la "qualité" (Tour contre Fou).

Marquez 15 points pour le saut du Cavalier en g5.

18



N° 18 : Encore une fois, la non-protection d'une pièce, ici le Fou blanc en b5, crée les conditions d'une petite combinaison tactique. Pourtant, le relatif blocage occasionné par cette ligne de jeu de la "Défense française", 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 c6 ne laissait pas augurer de violences précoces. Mais après la mobilisation imprudente 5. b5?! et la réplique sournoise 5. ... d7 (qui vise le Fou blanc), il fallait éviter la négligence 6. f3?, car maintenant les Noirs gagnent un pion central au moyen du surprenant 6. ... xe5!!. Où l'on se rend compte que ni 7. dxe5 xb5, ni 7. xd7+ xd7 ne permettent aux Blancs de rétablir l'égalité matérielle.

Inscrivez 15 points pour avoir trouvé l'astuce 6. ... xe5!!.

19

N° 19 : Voici un exercice de calcul. Tâchez d'anticiper les conséquences de la prise du pion d4 par la Dame blanche ! Pour quel camp sont-elles favorables ?

DIAGRAMME 19
Aux Blancs de jouer.



20

N° 20 : Une Tour directement braquée sur le Roi adverse resté au centre, un Cavalier très actif, déjà dans le camp noir, une Dame prête à intervenir. Tous ces ingrédients peuvent être employés avec succès pour peu que vous distinguiez la faiblesse adverse.

DIAGRAMME 20
Aux Blancs de jouer.



19



N° 19 : Dans cette ligne très aiguë de la "Partie espagnole", 1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 d6 5. d4 b5 6. ♙b3, les Blancs sont confrontés, après 6. ... ♗xd4 7. ♗xd4 exd4, à une situation complexe dans laquelle le coup "normal", qui tombe dans le piège connu sous le nom d'"Arche de Noé", est perdant ! En effet, sur 8. ♖xd4? c5!, les Blancs, curieusement, perdent leur Fou b3 qui se fait happer par les pions noirs : 9. ♖d5 (la combinaison 9. ♙xf7+ ne marche pas, puisqu'après 9. ... ♗xf7 10. ♖d5+ ♙e6!, la Tour noire a8 est protégée) ♙e6! 10. ♖c6+ (sur un autre coup, les Noirs répliquent 10. ... c4 et s'assurent la capture du Fou) ♙d7! 11. ♖d5 c4 ! et les Noirs obtiennent un avantage matériel déterminant. Il faut préférer 8. ♙d5 ou même le gambit prometteur 8. c3!? dxc3 9. ♗xc3 où les forces blanches sont bien activées.

Marquez 15 points si vous êtes arrivé(e) à la bonne conclusion : la perte d'un Fou chez les Blancs.

20



N° 20 : La position est l'une des lignes les plus connues de la "Partie écossaise", issue des coups 1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. d4 exd4 4. ♙c4 ♙c5 5. 0-0 ♗f6 6. e5 d5 7. exf6 dxc4 8. ♖e1+ ♙e6, et illustre le fait qu'après 9. ♗g5!, la réplique 9. ... ♖xf6 ? est une faute grave, à laquelle les Noirs doivent préférer 9. ... ♖d5! suivi du grand roque. La réfutation est nette et sans bavure et permet la capture d'un Fou :

10. ♗xe6! fxe6 11. ♖h5+! g6 (les autres façons de parer l'échec arrivent au même résultat) 12. ♖xc5 et, à nouveau, le fait d'avoir une pièce "en l'air", non protégée, est fatal.

Marquez 15 points pour la suite des trois coups et seulement 5 points si vous avez sélectionné 10. ♗xe6! sans voir la capture du Fou c5.

21

N° 21 : La phase de l'ouverture vient de se terminer et votre adversaire vient de jouer le coup 11. ... ♖h5, a priori gênant puisqu'il menace d'échanger le Cavalier noir contre le Fou f4 en détériorant le bel ordonnancement des pions blancs. Comment réagir : a) reculer le Fou en g3, b) jouer 12. ♗e2 pour reprendre en f4 avec un Cavalier, ou c) trouver une autre option ?



DIAGRAMME 21
Aux Blancs de jouer.

N° 22 : Il faut choisir où placer le Roi blanc. Que préférez-vous entre a) effectuer le petit roque, et b) jouer le Fou de cases noires en e3 et envisager le grand roque, ou c) laisser provisoirement le Roi au centre et agresser l'adversaire par la poussée du pion e4 ?

DIAGRAMME 22
Aux Blancs de jouer.



22

21



la Dame noire ne peut s'enfuir que par la diagonale d8-a5. Et avec le surprenant 12. ♖xd5!!, on s'aperçoit soudain que le pion noir en d5 n'était que faussement protégé. En effet, après 12. ... cxd5?, l'arrivée du Fou 13. ♗c7! permet la capture de la pauvre Dame noire qui est étouffée par ses troupes. Les Noirs doivent donc se contenter de 12. ... ♖xf4 13. ♖xf4 qui pare les menaces principales mais concède le handicap d'un pion central.

Marquez 15 points pour ce pseudo-sacrifice du Cavalier blanc, et seulement 5 points pour les options a) et b).

22



et la Dame blanche, clouée sur la même diagonale que le Roi blanc (désormais en g1), se fait capturer. En revanche, les possibilités b) 8. ♗e3, qui laisse ensuite le choix des roques, et c) 8. e5, qui gagne de l'espace, ont un mérite équivalent et le choix de l'une ou de l'autre dépend de votre style de jeu.

Marquez 10 points pour avoir choisi b) ou c) et ôtez-vous 10 points pour avoir sélectionné a).

N° 21 : Les options a) et b), certes jouables, doivent être rejetées au profit d'une troisième possibilité, plus lucrative, qui gagne un pion. En observant attentivement la position du diagramme, qui résulte d'une ligne fréquente du "Gambit-Dame" par 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♖f6 4. cxd5 exd5 5. ♗g5 ♖bd7 6. e3 ♗e7 7. ♗d3 0-0 8. ♖c2 c6 9. ♖f3 h6 10. ♗f4 ♖e8 11. 0-0 ♖h5, on remarque que

N° 22 : Attention au danger des coups routiniers ! Les Noirs, dans une "Défense sicilienne" entamée par 1. e4 c5 2. ♖f3 ♖c6 3. d4 cxd4 4. ♖xd4 e6 5. ♖c3 ♖f6 6. f4 a6 7. ♗e2, viennent de jouer le coup apparemment anodin 7. ... ♖c7. Une grave faute serait alors le choix a) 8. 0-0?? qui permettrait aux Noirs de gagner un Cavalier par 8. ... ♖xd4! car les Blancs ne peuvent reprendre : 9. ♖xd4? ♗c5!

23

N° 23 : Les Noirs se sont montrés agressifs en instituant une pression sur la diagonale a5-e1, en direction du Roi blanc. Quelle est leur meilleure continuation parmi a) 8. ... ♖xc3 (pour infliger des pions doublés au camp blanc), b) 8. ... dxc4 (pour attaquer la Dame blanche) et c) 8. ... ♞e4 (pour renforcer la pression vers le Roi blanc et attaquer le Fou blanc en g5) ?



DIAGRAMME 23
Aux Noirs de jouer.

24

N° 24 : Les Blancs ont certes une belle chaîne de pions, mais c'est à leur adversaire de jouer et pion, Cavalier et Dame noirs visent la case d4. Question : les Noirs peuvent-ils prendre l'avantage matériel en capturant ce pion central ?



DIAGRAMME 24
Aux Noirs de jouer.

23



N° 23 : Dans cette ligne de jeu de la "Variante Cambridge-Springs", 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗f6 4. ♕g5 ♖bd7 5. e3 c6 6. ♗f3 ♕a5 7. ♗d2 ♙b4, les Blancs viennent de commettre une bétise par 8. ♖b3 ? (8. ♕c2! est le coup normal), qui peut être immédiatement sanctionnée par l'option b) 8. ...dxc4! qui permet, par une attaque double sur la Dame blanche et le Fou g5, de capturer ce dernier. Sur 9. ♗xc4, les Noirs jouent en effet 9. ... ♙xc3+! (pas 9. ... ♖xg5? 10. ♖xb4!) 10. bxc3 ♖xg5. Par ailleurs, les Blancs n'ont pas à craindre les deux autres options : a) 8. ... ♙xc3 se voit répondre 9. ♖xc3! et la Dame noire est neutralisée, et à l'idée b) 8. ... ♗e4, les Blancs répliquent avec le coup précis 9. ♗dxe4! et n'ont plus, après 9. ... dxe4, qu'à ôter leur Fou de la case g5 par 10. ♙f4 ou 10. ♙h4.

Marquez 12 points pour avoir visualisé la capture forcée du Fou blanc, rien sinon.

24



N° 24 : Les premiers coups ont été une "Défense française", 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 ♗c6 5. ♗f3 ♕b6 6. ♙d3. Eh bien non !. Les Noirs ne peuvent pas se permettre de capturer le pion d4, car il est indirectement protégé par la Dame blanche ! Démonstration : 6. ... cxd4 7. cxd4 ♗xd4? (7. ... ♙d7! qui menace réellement le pion est le coup conseillé par les théoriciens, alors que le coup du texte perd au moins un Cavalier) 8. ♗xd4! ♕xd4? (bien entendu, tout autre coup raisonnable limite la casse. En d4, la Dame noire est non protégée, sur la même colonne que la Dame blanche) 9. ♙b5+! ♙d7 (les autres façons de parer l'échec au Roi ne changent rien) 10. ♙xd7+ ♕xd7 11. ♖xd4 et les Noirs ont perdu leur Dame !

Marquez 15 points pour avoir correctement calculé la suite qui aboutit à la disparition de la Dame noire.

25

N° 25 : Voici une position issue de la théorie de la "Défense française" où l'on considère que les Noirs ont un jeu satisfaisant. Pourtant, leur Cavalier, attaqué par le pion blanc avancé, ne peut bouger sans entraîner la perte de la Dame noire. Alors, comment les Noirs évitent-ils les pertes matérielles ?

DIAGRAMME 25
Aux Noirs de jouer.



26

N° 26 : Ici encore, le Fou blanc de cases noires cloue le Cavalier noir en f6. Les Blancs peuvent-ils en profiter pour capturer le pion central d5 avec leur Cavalier ?

DIAGRAMME 26
Aux Blancs de jouer.



25



N° 25 : Un peu de sang-froid, et l'on s'aperçoit qu'après 1. e4 e6 2. d4 d5 3. c3 f6 4. g5 b4, on peut rétorquer à la poussée du pion central 5. e5 par un harcèlement sur le Fou "cloueur" : 5. ... h6! 6. g4 (ou bien 6. exf6 hxg5 7. fxg7 g8 et le pion blanc g7 ne va pas survivre, ou 6. gxf6 gxf6!, ou encore un recul du Fou g5 vers le centre, sur lequel les Noirs peuvent librement déplacer leur

Cavalier de f6) g5! 7. exf6 (ou 7. g3 e4! et les Noirs prennent l'initiative des opérations) gxh4 et les Noirs ont, au minimum, égalisé les chances.

Marquez 15 points si vous avez imaginé cette attaque salvatrice du Fou si gênant.

26



N° 26 : Dans cette situation bien connue, issue des coups 1. d4 d5 2. c4 e6 3. c3 f6 4. g5 bd7 5. cxd5 exd5, un appât est tendu aux Blancs, auquel ceux-ci ne doivent surtout pas succomber. Le piège est particulièrement instructif car il montre qu'il ne faut jamais arrêter trop tôt le calcul d'une variante aiguë : 6. xd5? xd5!! (le coup qui paraît impossible donne, en fait, un avantage

décisif... aux Noirs!) 7. xd8 (le calcul inachevé arrête l'analyse ici) b4+! (mauvaise surprise pour les Blancs qui, pour parer cet échec, doivent se séparer de leur Dame eux aussi) 8. d2 xd2+ 9. xd2 xd8 et après cette série de captures, il faut faire le bilan matériel : les Noirs ont un Cavalier de plus. En compensation, le seul pion blanc ne suffit pas à équilibrer les chances.

Marquez 20 points si vous avez calculé toute la suite et évalué correctement la situation matérielle en bout de course.

27

N° 27 : A nouveau votre sagacité combinatoire va être mise à l'épreuve. Face à l'attaque de la Tour par la Dame noire, vaut-il mieux jouer a) 6. ♖c3 ou b) 6. ♘c3 ?

DIAGRAMME 27
Aux Blancs de jouer.



28

N° 28 : Dès le deuxième coup, les Noirs ont commis un coup que la théorie réproouve ! Certes, la poussée du pion f6 défend le pion central en e5, mais elle affaiblit aussi la position du Roi noir. A tel point que les Blancs peuvent se lancer dans une suite à sacrifice. Trouvez laquelle.

DIAGRAMME 28
Aux Blancs de jouer.



27



N° 27 : Ne méprisez pas les ouvertures que les livres de théorie rejettent ! Ainsi, dans l'ouverture 1. d4 e5?! (un gambit rarissime) 2. dxe5 ♞c6 3. ♞f3 ♞e7 4. ♞f4 ♞b4+ 5. ♞d2 (5. ♞d2? tombe dans un autre exemple de piège : 5. ... ♞xb2 6. ♞c3? ♞b4!) 5. ... ♞xb2, les Blancs doivent refuser la suite b) 6. ♞c3? car ils y perdent du matériel : 6. ... ♞b4! (astucieux clouage) 7. ♞d2? (ou 7. ♞xb4 ♞xb4! et la menace 8. ... ♞xc2+ est décisive) ♞xc3! 8. ♞xc3? (évidemment 8. ♞xc3 ♞xa1+ est perdant mais a au moins le mérite d'éviter le mat) ♞c1 mat! Il faut donc préférer l'option a) 6. ♞c3! sans craindre ni 6. ... ♞b4 7. ♞b1, ni 6. ... ♞b4 7. ♞d4!.

Marquez 12 points pour avoir éventé le piège 6. ♞c3? ♞b4! et, donc, préféré 6. ♞c3!.

28



N° 28 : Dans ce début 1. e4 e5 2. ♞f3, le coup 2. ... f6 est une défense illusoire du pion central, car les Blancs peuvent se permettre, quand même, 3. ♞xe5!. En effet, si 3. ... fxe5?, alors ils exploitent tout de suite l'affaiblissement de la "diagonale dangereuse" vers le Roi noir au moyen de 4. ♞h5+! ♞e7 (ou 4. ... g6 5. ♞xe5+ suivi de 6. ♞xh8) 5. ♞xe5+ ♞f7 6. ♞c4+! et c'est la dévastation dans le camp noir : 6. ... d5 (ou 6. ... ♞g6 7. ♞f5+ ♞h6 8. d4+ g5 9. h4! etc.) 7. ♞xd5+ ♞g6 8. h4! et l'attaque blanche est irrésistible. En fait, après 3. ♞xe5!, les Noirs doivent refuser l'offre du Cavalier et récupérer leur pion par 3. ... ♞e7. Il est alors indéniable que les Blancs ont l'avantage en jouant simplement 4. ♞f3 ♞xe4+ 5. ♞e2! suivi du petit roque et de l'arrivée de la Tour en e1.

Marquez 15 points si vous avez vu l'attaque jusqu'à 6. ♞c4+, plus 5 autres points pour la défense 3. ... ♞e7, mais seulement 10 points si votre analyse s'est arrêtée à 4. ♞h5+!.

29

N° 29 : Dans cette situation très précoce, la théorie retient deux coups principaux. Tâchez de les trouver parmi ces cinq possibilités : a) 5. ♖d3, b) 5. ♘xc6, c) 5. ♙d3, d) 5. ♗c3 et e) 5. ♘d2.

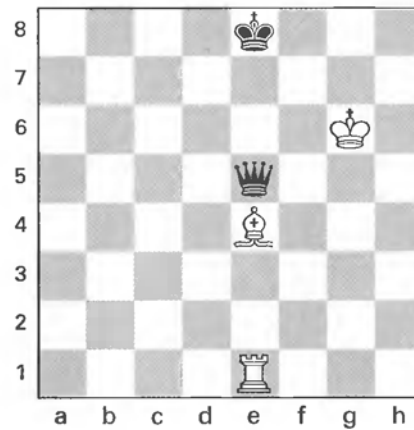
DIAGRAMME 29
Aux Blancs de jouer.



30

N° 30 : Les Blancs ne sont que provisoirement en désavantage matériel. En effet, un coup permet de capturer la Dame noire. Quel est-il ?

DIAGRAMME 30
Aux Blancs de jouer.



29



trouve ainsi protégé, mais mobiliser la Dame pour une telle tâche manque d'économie. Pire, celle-ci risque d'être harcelée par les pièces adverses, notamment le Cavalier c6. C'est pourquoi les théoriciens donnent la préférence aux deux autres options : b) 5. Nc3 résout le problème posé en mobilisant une pièce mineure vers le centre. C'est, en règle générale, la bonne recette en début de partie. Enfin, d) 5. Nxc6 est joué dans un esprit très offensif. Après 5. ... bxc6 (5. ... dxc6?! est inférieur, concédant des pions doublés et perdant le droit au roque à la suite de 6. ♖xd8+ ♗xd8), les Blancs peuvent jouer 6. e5, avec un jeu très complexe après 6. ... ♗e7 7. ♗e2.

Vous marquez 12 points pour avoir sélectionné b) et d), mais vous perdez 10 points pour avoir retenu a) ou e). Votre score ne change pas pour le choix de c).

30



N° 30 : La Tour blanche vise la Dame, mais une seule façon de la démasquer, en bougeant le Fou, permet de gagner du matériel : 1. ♕c6+! fait échec au Roi. Les Noirs doivent le parer et laisser, au coup suivant, les Blancs capturer leur Dame par 2. ♖xe5.

Marquez 8 points pour 1. ♕c6+.

31

N° 31 : Les deux camps ont effectué le petit roque, donnant un bouclier de trois pions à leurs Rois respectifs. Mais parfois, cette protection devient gênante et les Blancs peuvent, ici, le démontrer.

DIAGRAMME 31
Aux Blancs de jouer.



32

N° 32 : Avec un pion de déficit, les Blancs peuvent être tentés de capturer le pion a6. Mais il y a nettement mieux...

DIAGRAMME 32
Aux Blancs de jouer.



31



N° 31 : La huitième rangée des Noirs est déjà affaiblie car une de leur Tour a abandonné son contrôle. En supprimant la deuxième Tour, les Blancs peuvent asséner un mat en deux coups connu sous le nom de "mat du couloir" : 1. ♖xc8+! ♜xc8 (ou 1. ... ♜e8 2. ♖xe8 mat) 2. ♖e8 mat. On comprend mieux, avec cette petite combinaison, l'utilité fréquente des "fenêtres" du roque comme

g7-g6 ou h7-h6 qui donnent des cases de fuite au Roi et évitent ce thème du "mat du couloir".

Marquez 5 points pour l'échange des Tours et 5 points de plus pour avoir vu l'échec et mat.

32



N° 32 : Il faut bien observer les possibilités d'envahir la septième rangée (ou la deuxième rangée si l'on a les Noirs) de l'adversaire. Ici, plutôt que de butiner le pion a6, les Blancs peuvent capturer le gros gibier par 1. ♖e7+! car cette Tour est protégée en transparence par la Dame blanche. Que ce soit après 1. ... ♜xe7 2. ♜xe7+ ou après 1. ... ♜g8 2. ♖xc7, les Blancs ont un avantage matériel décisif.

Marquez 10 points pour 1. ♖e7+.

33

N° 33 : Avec un Fou et deux pions contre une Tour, les Blancs ont l'équilibre matériel, et, de plus, leur pion avancé semble leur donner de bonnes chances de victoire dans cette fin de partie. Pourtant, les Noirs chamboulent toutes ces considérations par une petite combinaison. Trouvez-la !

DIAGRAMME 33
Aux Noirs de jouer.



34

N° 34 : Position simplifiée, matériel égal, structures de pions similaires, tout semble indiquer que la partie se dirige vers la nulle. Mais un petit détail va avoir des conséquences énormes.

DIAGRAMME 34
Aux Blancs de jouer.



33



N° 33 : Avez-vous bien observé ? La Tour noire attaque son homologue blanche. Celle-ci semble défendue, mais elle n'est protégée qu'imparfaitement, car son protecteur, le Fou, peut être capturé avec un échec au Roi : 1. ... ♖xg6+! 2. hxg6 (ne pas reprendre et protéger la Tour e4 par 2. ... ♗f3 est tout simplement réfuté par 2. ... ♜xe4! 3. ♔xe4 ♜h6) ♜xe4 3. g7 ♜g4+ (ou même 3. ... ♜e8 puis 4. ... ♜g8) et les Blancs n'ont pas une compensation suffisante avec trois pions contre une Tour. La suppression du défenseur, ici l'élimination du Fou en g6, est un stratagème tactique à la fois fréquent et efficace.

Marquez 10 points pour la capture du Fou blanc.

34



N° 34 : Tout irait bien pour les Noirs si leur pion b7 se trouvait en b5, ajoutant une protection à leur Dame en c4. Les Blancs profitent de cette insuffisance de protection en jouant 1. ♜d8+!, un échec qui n'admet qu'une réponse car la case h7 est contrôlée par la Dame blanche : 1. ... ♜xd8. Mais après cette déviation de la Tour noire, on peut capturer la Dame noire : 2. ♗xc4! avec une victoire facile.

Marquez 10 points pour 1. ♜d8+!.

35

N° 35 : Dans cette situation presque symétrique où les Dames se côtoient, on remarque une meilleure mobilisation du camp blanc, notamment au niveau des Tours, mais les Noirs possèdent un Fou de cases noires très actif. Cependant, toutes ces considérations s'effacent devant la principale : les Noirs "tirent" les premiers !

DIAGRAMME 35
Aux Noirs de jouer.



36

N° 36 : Les Blancs ont, plus tôt dans la partie, sacrifié leur Dame pour atteindre cette situation dans laquelle ils pensent pouvoir asséner l'échec et mat. Ont-ils raison ?

DIAGRAMME 36
Aux Blancs de jouer.



35



N° 35 : Les Noirs peuvent gagner un Cavalier par le simple 1. ... ♖xc3! En effet, après 2. ♔xa5 ♘xa5, ils ont perdu un Cavalier dans la transaction, alors que c'est pire sur 2. bxc3 ♔xa4, ligne dans laquelle ils concèdent leur Dame. Ce "truc" combinatoire exploite là encore la protection flottante d'une pièce essentielle, ici la Dame blanche.

Marquez 12 points pour 1. ... ♖xc3!

36



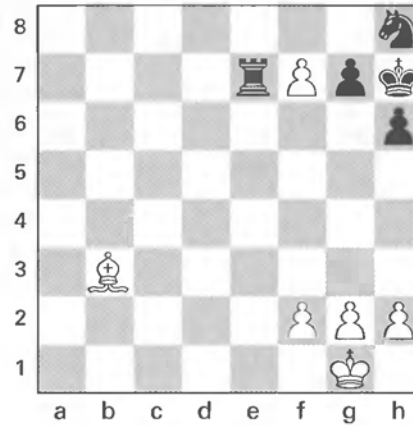
N° 36 : Non, le conducteur des Blancs a eu tort ! En annonçant "mat" sur le coup 1. b4+??, il a oublié la règle de la "prise en passant". En effet, ce sont les Noirs qui peuvent faire échec et mat au Roi blanc car le pion b2 peut être capturé "en passant". Et ils jouent 1. ... axb3 mat!

Marquez 12 points pour avoir trouvé ce dernier coup.

37

N° 37 : La situation des blancs n'est guère florissante. Ils voudraient bien promouvoir leur pion en Dame, mais ils sont menacés du "mat du couloir" par la Tour noire. Par ailleurs, ce pion prometteur est menacé de capture immédiate par le Cavalier. Alors, seule une astuce...

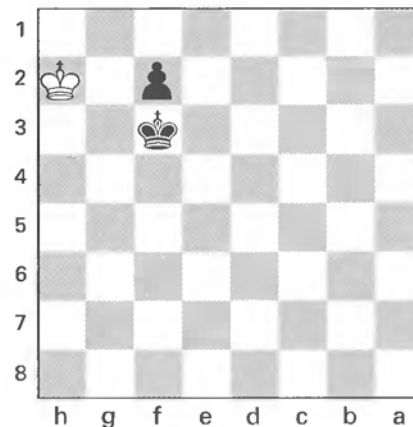
DIAGRAMME 37
Aux Blancs de jouer.



38

N° 38 : L'échiquier est quasiment vide et pourtant existe ici une finesse très esthétique qui permet de faire mat en deux coups. Attention au piège !

DIAGRAMME 38
Aux Noirs de jouer.



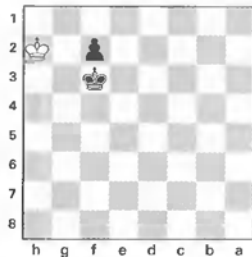
37



N° 37 : Incroyable mais vrai, vous pouvez faire mat en un coup ! Il suffit de penser à la promotion en Cavalier : 1. f8=♞ mat! La belle harmonie qui préside à l'action de Fou et Cavalier blancs, ajoutée à l'embouteillage des forces noires autour de leur Roi, aboutit à ce réseau de mat que l'on retrouve parfois comme motif à une attaque contre le petit roque. De l'utilité de ne jamais oublier la possibilité de la "sous-promotion"...

Marquez 10 points pour avoir pensé à faire un Cavalier de votre pion.

38



N° 38 : La désinvolture vous a-t-elle incité à tomber dans le piège et à jouer 1. ... f1=♚??, puis à constater amèrement que les Blancs sont pat, et que, conséquence désastreuse, cette partie gagnante se transforme en match nul ? Vous auriez pu gagner par le simple 1. ... ♖e2, suivi de 2. ... f1=♚. Mais la victoire de loin la plus rapide et la plus élégante est obtenue par le superbe 1. ... f1=♖!! qui force

le mat au coup suivant : 2. ♖h3 ♜h1 mat.

Marquez 20 points pour avoir pensé à cette sous-promotion en Tour.

39

N° 39 : La comptabilité matérielle indique un avantage d'un pion chez les Noirs. En examinant de plus près la situation, on s'aperçoit qu'ils ne peuvent pas entreprendre grand-chose car leur Cavalier est paralysé. Enfin, à la loupe, on voit que les Blancs sont gagnants. Trouvez la manœuvre !

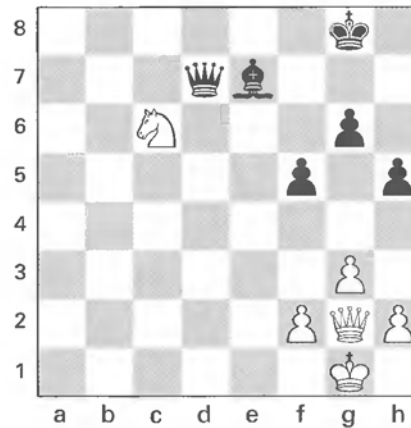
DIAGRAMME 39
Aux Blancs de jouer.



40

N° 40 : A priori, les Noirs n'ont rien à craindre. Ils menacent d'imposer la nullité par l'échec de leur Dame en d1 et l'échange de celle-ci, qui aplanit totalement le jeu. Cette impression néglige les incroyables ressources tactiques d'un Cavalier bien placé...

DIAGRAMME 40
Aux Blancs de jouer.



39



N° 39 : En fait, les Noirs ne peuvent pas remédier à la paralysie (au "clouage" en termes techniques) de leur Cavalier. Il serait donc mesquin et peu rentable pour les Blancs de capturer un pion par 1. ♙xb6? puisque les Noirs en profiteraient pour mettre leur Cavalier en jeu, par exemple en d5. La victoire s'obtient par le voyage du Roi blanc jusqu'en g5!. Face à cette manœuvre, les Noirs sont en effet impuissants, condamnés à la regarder sans pouvoir intervenir. Voici une suite plausible : 1. ♚c1! b5 (la tentative d'échapper à l'étranglement par 1. ... g5 se heurte à 2. hxg5! suivi de 3. ♙xf6) 2. ♚d2! ♙d7 3. ♙e3! a5 4. ♚f4! a4 5. ♚g5 b4 6. ♙xf6+ et les Blancs s'imposent facilement. Le clouage est donc une arme d'autant plus redoutable qu'il est persistant.

Marquez 18 points pour avoir conçu le voyage du Roi jusqu'en g5.

40



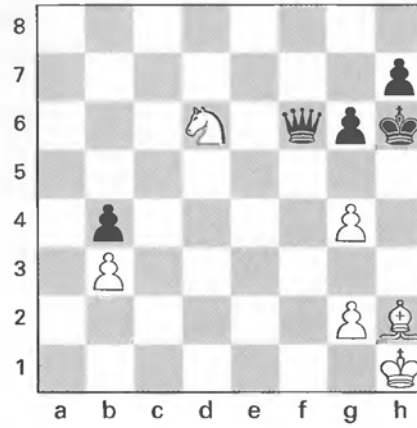
N° 40 : L'idée gagnante consiste à préparer le terrain pour une "fourchette" (une attaque double) du Cavalier. Le coup gagnant est particulièrement spectaculaire : 1. ♚d5+!! (la simultanéité de l'échec au Roi et de l'attaque de la Dame noire ne laisse pas le choix aux Noirs) ♚xd5 2. ♞xe7+! (la fourchette en question : tout en capturant un Fou, le Cavalier attaque les deux membres du couple royal) ♚f7 3. ♞xd5! et, bilan des opérations, les Blancs restent avec un Cavalier de plus pour remporter facilement la fin de partie.

Marquez 20 points pour ce sacrifice de Dame.

41

N° 41 : Ici aussi, les Blancs peuvent mettre à mal le couple royal adverse. Il ne faut, en tout cas, pas temporiser, car sur des coups ordinaires ce sont les Noirs qui mettraient en valeur leur avantage matériel, par exemple en allant capturer le pion b3 avec leur Dame.

DIAGRAMME 41
Aux Blancs de jouer.



42

N° 42 : L'alliance entre la Dame et un Cavalier est particulièrement redoutable dans l'attaque du Roi. C'est le thème de cet exemple particulièrement instructif.

DIAGRAMME 42
Aux Noirs de jouer.



41



N° 41 : La clé de cette énigme réside dans une série de deux fourchettes. La première attire le couple royal sur des cases vulnérables, la seconde permet la capture de la Dame : 1. g5+! (fourchette sur Roi et Dame noirs) ♔xg5 (ou 1. ... ♖xg5 2. ♘f7+ ♕h5 3. ♘xg5 etc.) 2. ♘e4+ ♕f5 3. ♘xf6 et les Blancs l'emporteront facilement en capturant le pion b4 et en mettant en valeur le pion b3.

Marquez 15 points pour avoir imaginé la série des deux attaques doubles.

42



N° 42 : La manœuvre, très classique, aboutit au fameux "mat à l'étouffé" : 1. ... ♘f2+! 2. ♔g1 ♘h3+! (très important : il faut faire non seulement "échec à la découverte", mais aussi "échec double", sinon les Blancs pourraient tout simplement répliquer avec la capture de la Dame noire) 3. ♔h1 (sur la fuite 3. ♕f1, les Noirs font mat par 3. ... ♖f2) ♖g1+!! (ce superbe sacrifice de Dame est le coup

clé, qui oblige la Tour blanche à bloquer toute fuite à son propre Roi)
4. ♖xg1 ♘f2 mat!

Marquez 20 points pour l'enchaînement qui aboutit au mat.

43

N° 43 : Une situation marquée par des roques de côtés opposés. En règle générale, c'est le camp qui déclenche le premier son attaque sur le Roi adverse qui l'emporte. Cette position ne fait pas exception...

DIAGRAMME 43
Aux Blancs de jouer.



44

N° 44 : Dans ce genre de position, bien ouverte, les idées tactiques foisonnent. Les Blancs menacent la Dame noire, qui est faussement défendue, par un pion cloué. Mais n'est-ce pas, finalement, la Dame blanche la moins bien défendue ?

DIAGRAMME 44
Aux Noirs de jouer.



43



N° 43 : Un Roi sans case de fuite (en grande partie à cause de la colonne "h" ouverte à la Tour blanche) et une Dame non protégée sont les deux facteurs qui scellent le destin des Noirs. En effet, il existe un coup qui, simultanément, appuie sur ces deux faiblesses et, finalement, capture la Dame : 1. ♖d5!! (menace à la fois 2. ♜xe7 mat et 2. ♔xa5. En réponse, les Noirs doivent en priorité parer le mat) ♜xd5 (la tentative 1. ... ♔c7

se heurte à la simple réalité 2. ♜xc7. A noter qu'un coup préparatoire, comme 1. ♜ch1, ferait perdre à l'offensive toute sa virulence (1. ... b4!).

Marquez 10 points pour avoir trouvé ce saut de Cavalier qui est en même temps une attaque à la découverte.

44



N° 44 : Les Noirs gagnent la Dame blanche en déviant le Fou g1, un défenseur essentiel du dispositif blanc. La combinaison tactique est simple, nette et sans bavure : 1. ... ♜xh2+!! 2. ♙xh2 (évidemment forcé) ♔xd4 et, avec une Dame contre une Tour en faveur des Noirs, la cause est entendue.

Marquez 10 points pour ce sacrifice de Tour.

45

N° 45 : Dans cette position relativement équilibrée, les Blancs viennent de laisser le pion b2 en prise de la Tour noire. Est-ce un piège tactique ?

DIAGRAMME 45
Aux Noirs de jouer.



46

N° 46 : Les Noirs n'ont pas encore trouvé le temps d'effectuer le petit roque. Peut-on en profiter immédiatement ?

DIAGRAMME 46
Aux Blancs de jouer.



45



N° 45 : Oui, c'est un piège ! Le pion b2 est indirectement protégé à cause de la position exposée du Roi noir sur la colonne "d". Si 1. ... ♖xb2?, alors vient la mauvaise surprise 2. 0-0-0+! (eh oui ! le grand roque !) et, après un départ du Roi noir, les Blancs vont capturer la Tour aventureuse au moyen du simple 3. ♔xb2!. Attention donc : un Roi exposé permet à l'adversaire de multiples motifs tactiques.

Marquez 10 points pour avoir éventé ce piège en flairant la possibilité du grand roque (en admettant, bien sûr, que le Roi blanc ne se soit pas déplacé plus tôt dans la partie).

46



N° 46 : Attention au péché d'optimisme, qui fait se réjouir des handicaps adverses sans voir ses propres faiblesses ! Ainsi, s'imaginer que l'on peut capturer la Dame noire par clouage en amenant le Fou en b5 montrerait que l'on oublie complètement que le Roi blanc n'a pas roqué non plus : 1. ♗b5? est réfuté par le simple 1. ... ♕xb5! puisque le Cavalier c3, cloué par le Fou en b4, ne

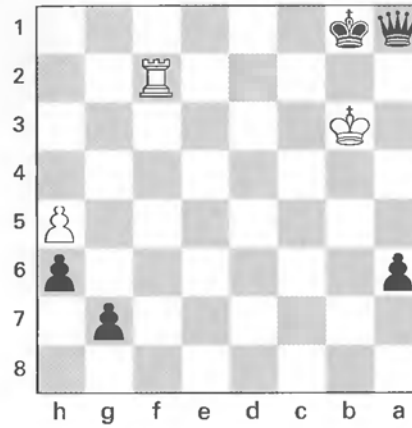
contrôle pas la case b5. En revanche, un bon coup est 1. a3! qui impose aux Noirs de la précision : si 1. ... ♗a5?, alors 2. b4! gagne du matériel en menaçant simultanément 3. bxa5 et 3. ♗b5. Les Noirs doivent répliquer à 1. a3 par la suite simple 1. ... ♗xc3+ 2. ♘xc3 0-0 avec une position solide.

Marquez 10 points pour avoir décelé la réfutation de 1. ♗b5?.

47

N° 47 : De l'art de la défense. Les Noirs sont menacés par l'arrivée de la Tour blanche en f1. Cela semble imparable. Impression trompeuse, car vous pouvez renverser la vapeur !

DIAGRAMME 47
Aux Noirs de jouer.



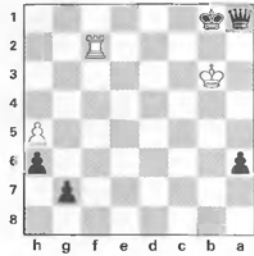
48

N° 48 : De tous les coups candidats qui peuvent tenter les Blancs, un seul perce la carapace noire. Il est simple... si toutefois l'on y pense !

DIAGRAMME 48
Aux Blancs de jouer.



47



N° 47 : Ne jamais désespérer en défense, toujours garder son sang-froid, etc. Il fallait se souvenir de ces règles pour trouver le seul coup. Et, coup de théâtre, non content d'empêcher le mat, vous allez revêtir les habits du vainqueur ! Vous jouez le réaliste 1. ... ♖f6!!. Les Blancs n'ont alors pas mieux que 2. ... ♗xf6. Mais la fin de partie qui résulte de 2. ...

gxf6 met le Roi blanc devant la tâche impossible d'arrêter les deux pions noirs en route vers la première rangée et les Noirs s'imposeront.

Marquez 15 points pour 1. ... ♖f6!! et 5 points de plus si vous avez compris que les Noirs remportent la fin de partie résultante.

48



N° 48 : Pour l'instant, la Dame noire est bien protégée par le Fou f6. Toute l'astuce des Blancs va consister à mettre un terme à cette protection. Ils y parviennent grâce à l'interception de la diagonale b2-f6. Avec 1. ♗e5+!!, ils s'assurent en effet de la capture de la Dame noire. Le Fou f6, cloué, ne peut intervenir et, après 1. ... ♗xe5 (ni les coups du Roi noir, ni 1. ... ♖xe5 2. ♗xe5 ne sauvent la Dame

noire) 2. ♖xb2, la Dame blanche va facilement imposer sa loi, par exemple en allant capturer le pion a6 et en aidant le pion a4 à se transformer en Dame.

Marquez 10 points pour avoir trouvé ce coup d'interception.

49

N° 49 : Les Noirs viennent de commettre une imprudence fatale en ouvrant la colonne "d". Comment en profitez-vous ?

DIAGRAMME 49
Aux Blancs de jouer.



50

N° 50 : Les Noirs sont en déficit de deux pions dans cette fin de partie. Il leur faut donc vite trouver quelque chose pour changer le cours des événements.

DIAGRAMME 50
Aux Noirs de jouer.



49



N° 49 : Dans cette ligne violente de la "Défense sicilienne", entamée par 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♗xd4 ♘f6 5. ♗c3 g6 6. ♖c4 ♗c6, les Blancs ont choisi de continuer agressivement par 7. ♗xc6 bxc6 8. e5, tendant un piège connu. Les Noirs auraient dû déplacer le Cavalier attaqué par 8. ... ♗g4. Au lieu de cela, ils sont "tombés dans le panneau" par 8. ... dxe5?.

Soudain, la Dame noire devient vulnérable car son protecteur va être forcé de partir : 9. ♖xf7+!! ♔xf7 (les Noirs n'ont pas de choix) 10. ♕xd8 et les Blancs ont un avantage matériel décisif. Ce thème de la "déviation" est très fréquent dans l'art de la combinaison tactique.

Marquez 10 points pour avoir imaginé ce gain de Dame.

50



N° 50 : Une action immédiate est requise car le puissant Fou noir menace d'être échangé par son homologue, ce qui ôterait toute chance d'attaque. Un superbe sacrifice de Tour détruit immédiatement les remparts du Roi blanc : 1. ... ♖xh3+!! 2. ♗g4 (l'autre variante est aussi directe : 2. ♔xh3 ♖h1 mat) 2. ... ♖h1 mat ! Notons l'importance des pions f5 et, surtout, h4.

Marquez 15 points pour avoir trouvé ce mat forcé en deux coups.

51

N° 51 : Les Blancs ont un jeu prometteur : une Dame et un Fou qui visent le roque adverse et deux Tours sur des colonnes ouvertes avec, au bout, d'éventuelles cases d'infiltration dans le camp ennemi. Cependant, une seule voie mène à un gain matériel. Quelle est-elle ?

DIAGRAMME 51
Aux Blancs de jouer.



52

N° 52 : Quelques coups auparavant, les Blancs ont sacrifié un Cavalier pour obtenir un pion avancé en c6. Comment justifient-ils leur conception ?

DIAGRAMME 52
Aux Blancs de jouer.



51



N° 51 : La montée du Fou jusqu'en h6 est tentante, mais les Noirs ont alors une défense adéquate pour parer le mat qui menace par 2. ♛xg7 sans concéder de matériel : 1. ♗h6 f6! (et non pas 1. ... g6? 2. ♗xf8 etc.) et l'action de la Dame noire sur la septième rangée suffit à la protection de la case g7. En revanche, les Blancs s'assurent le gain de la qualité par 1. ♗b2!

car la Tour noire, attaquée, ne peut bouger sans permettre le mat de la Dame blanche en g7. De la précision, toujours de la précision...

Marquez 10 points si vous avez fait preuve de cette vertu et sélectionné 1. ♗b2!.

52



N° 52 : Un pion passé, comme le pion blanc en c6, n'est fort que s'il peut être débloqué. Pour cela, il faut être prêt à de gros investissements, et c'est le spectaculaire 1. ♛xe7!! qui fait l'affaire ! En effet, après 1. ... ♛xe7 2. c7!, on s'aperçoit que, poussé par la Tour située derrière lui, le pion ne peut être arrêté. Les Blancs vont donc rester avec le bénéfice d'une qualité (Tour contre Cavalier), que

les Noirs choisissent de jouer 2. ... ♛xc7 3. ♖xc7 ou de garder leur Dame sur l'échiquier en laissant faire 3. c8=♛+.

Marquez 15 points si vous avez trouvé ce moyen radical de mettre le pion passé en valeur.

53

N° 53 : Avoir roqué ne signifie pas pour autant avoir assuré la sécurité du Roi. C'est l'évidence que les Noirs ont dû oublier quand ils ont déplacé leur Tour de f8 en e8. Trouvez le défaut de la cuirasse !

DIAGRAMME 53
Aux Blancs de jouer.



54

N° 54 : Les moyens seront minimaux, mais l'efficacité en sera impressionnante. Quels sont les coups qui font regretter aux Noirs d'avoir laissé la Dame adverse rôder près du roque ?

DIAGRAMME 54
Aux Blancs de jouer.



53



N° 53 : Avec le départ de la Tour f8 en e8, c'est le pion f7 qui est dramatiquement affaibli. Les Blancs jouent donc 1. ♞xf7!! attaquant la Dame noire... laquelle ne peut fuir. D'où 1. ... ♔xf7, mais c'est dès lors le Roi noir qui subit une aspiration fatale : 2. ♕xe6+ ♔f8 (il n'y a pas de choix) 3. ♕f7 mat ! La case f7, talon d'Achille du début de partie, reste sensible par la suite.

Marquez 12 points pour avoir vu l'aspiration du Roi jusqu'au mat.

54



N° 54 : Evitons tout d'abord le naïf 1. ♞xe4?, car après le clouage 1. ... ♕d5!, ce sont les Noirs qui prennent un avantage décisif. Non, c'est bien le pion avancé qui, tel une véritable épine, va se fichier mortellement dans le roque et faire la décision : 1. f6! g6 (la seule réponse plausible pour éviter, provisoirement, le mat 2. ♕xg7. Mais cette parade a un inconvénient fatal : elle affaiblit la case h6, ce

dont profitent immédiatement les Blancs) 2. ♕h6!, et la menace ♕g7 mat est réitérée, cette fois inévitablement. Ces pions qui arrivent au contact du bouclier du roque sont de véritables pièces d'attaque, à surveiller comme tels.

Marquez 15 points pour la découverte de ce mécanisme d'attaque.

55

N° 55 : Bien que le Roi noir soit resté au centre, il semble a priori difficile de déstabiliser ses défenses. Car en deux coups, il peut parvenir à se réfugier dans un petit roque. Cette sécurité est illusoire...

DIAGRAMME 55
Aux Blancs de jouer.



56

N° 56 : La position noire est bien compacte. Mais le placement des pièces blanches est idéal pour l'émietter et en croquer un morceau. Comment vous y prenez-vous ?

DIAGRAMME 56
Aux Blancs de jouer.



55



N° 55 : La situation du couple royal noir est telle que les Blancs peuvent en profiter en lui infligeant un double clouage, appelé communément "clouage croisé". Le coup gagnant est hautement spectaculaire : 1. ♖f3!! et l'on s'aperçoit qu'aucune des deux pièces blanches impliquées dans ces clouages n'est prenable. 1. ... ♙xb5 est réfuté par la perte de la Dame : 2. ♖xb7. Quant à l'autre capture, 1. ... ♗xf3, elle est carrément interdite par les règles du jeu : le Fou noir c6 est cloué sur la diagonale b5-e8 par la présence du Roi noir, et il ne peut pas en sortir. Par ailleurs, le Fou noir c6, attaqué à la fois par la Dame et le Fou blancs, ne peut être protégé. Les Noirs vont donc tomber dans une infériorité matérielle fatale avec la perte du Fou c6.

Marquez 15 points pour ce "clouage croisé".

56



N° 56 : Curieusement, les Blancs peuvent gagner un pion avec une grande facilité. Pour ce faire, ils vont forcer l'affaiblissement du pion d6 en déviant son défenseur, le pion e7. Ainsi : 1. ♗xf6! ♗xf6 (ou bien 1. ... exf6 2. ♖xd6 avec le même résultat : la perte du pion d6) 2. ♘d5! (voilà l'idée principale : le Cavalier attaque la Dame et va détériorer le bel ordonnancement des pions noirs) ♖d8

3. ♗xf6+! exf6 4. ♖xd6 et les Noirs n'ont aucune compensation pour le pion perdu. Notons que l'immédiat 1. ♘d5 ne donne rien à cause de l'échange 1. ... ♗xd5 et, sur 2. cxd5, les Noirs peuvent, sans risque, déplacer leur Dame attaquée en d7.

Marquez 15 points pour avoir visualisé la suite qui amène au gain du pion d6.

57

N° 57 : Oui, vous faites pression sur le pion f7, mais celui-ci est protégé par le Roi. Et, si rien ne se produit, les Noirs vont roquer au coup suivant et ajouter la Tour à la protection de ce pion sensible.

DIAGRAMME 57
Aux Blancs de jouer.



58

N° 58 : Avec un matériel tellement simplifié, on pense avoir affaire à une question de technique de fin de partie. Pas ici, car les Rois ne sont pas vraiment en sûreté...

DIAGRAMME 58
Aux Noirs de jouer.



57



N° 57 : Dans cette position issue d'une "Défense Philidor", 1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. ♙c4 g6 4. c3 ♘d7 5. d4 ♘gf6 6. dxe5 7. 0-0 ♙e7?, les Noirs viennent de négliger le contrôle de la case g5 (7. ... h6! aurait constitué une alternative solide). Le plus délicat est maintenant pour les Blancs de déterminer l'objectif à atteindre. Car une fois la Dame noire prise dans le viseur, le processus est relativement simple : 8. ♙xf7+!! ♚xf7 (le refus du sacrifice par 8. ... ♚f8 n'est que provisoire car les Blancs jouent alors 9. ♙h6+! et forcent son acceptation) 9. ♘g5+! ♚g8 (ou 9. ... ♚g7 10. ♘e6+!, ou encore 9. ... ♚e8 10. ♘e6! et, dans les deux cas, la Dame noire succombe) 10. ♚b3+! (la pointe ! Le Roi noir doit venir sur une case fatale) ♚g7 11. ♘e6+ et les Blancs capturent la Dame adverse au coup suivant.

Marquez 25 points pour toute la séquence.

58



N° 58 : Les possibilités de mat du couloir changent le cours normal de cette fin de partie qui, à première vue, est favorable aux Blancs. Par exemple, un coup de défense comme 1. ... ♖a8 laisse aux Blancs le temps de s'organiser par 2. f3! suivi de 3. ♘b3! et d'un gain technique. En fait, un coup assassin permet aux Noirs de capturer, au minimum, le Cavalier blanc : 1. ... ♘e4!! (attaque simultanément Tour et Cavalier blancs. Ce dernier ne peut pas toucher au Cavalier noir car cela perdrait le contrôle de la case b1) 2. ♖xd5 (ou 2. ♖c2 ♘xd2! comme dans la suite) ♘xd2! et les Noirs ont gagné un Cavalier puisque la Tour blanche ne peut reprendre en d2 sous peine du mat du couloir par 3. ... ♖b1. Le thème du mat du couloir est très fréquent dans les finales où des Tours sont présentes.

Marquez 20 points pour le saut du Cavalier noir.

59

N° 59 : Une brillante attaque de roque a souvent quelque chose de magique. Celle que nous vous présentons ici, superbe et efficace, procède toutefois d'une démarche bien connue. Retrouvez-la !

DIAGRAMME 59
Aux Blancs de jouer.



60

N° 60 : Le calcul tactique impose une vigilance de tous les instants. Il faut notamment être à l'affût de tous les coups intermédiaires, ces coups qui viennent s'intercaler au milieu d'une série et qui peuvent en changer le résultat.

DIAGRAMME 60
Aux Blancs de jouer.



59



N° 59 : Le meilleur défenseur d'un petit roque noir est un Cavalier en f6! La connaissance de ce principe encourage à se dire, dans cette situation, qu'"il y a quelque chose à faire". C'est bien le cas : 1. ♖xh7+!! (crée une brèche dans le roque) ♗xh7 (ou 1. ... ♔h8 2. ♘g5!) 2. ♘g5+! ♗g8 (la prise 2. ... ♖xg5 a l'inconvénient d'amener la Tour blanche en renfort : 3. hxg5+ et le coup 4. ♗h5 est décisif, que le Roi aille en g6 ou en g8. Par ailleurs, la "montée" 2. ... ♗g6 se heurte à 3. h5+! et les Noirs sont mat ou perdent la Dame) 3. ♗h5! ♖xg5 (la tentative 3. ... ♗fd8, pour libérer une case, n'évite pas le mat : 4. ♗h7+ ♗f8 5. ♗h8) 4. hxg5! (après l'ouverture de la colonne "h", la menace devient 5. ♗h8 mat) f6 (pour libérer la case f7, mais les Blancs "clouent le cercueil") 5. g6! ♗fe8 6. ♗h8 mat. Cette attaque, très classique, se déroule souvent dans un schéma plus simple où les Noirs n'ont pas de Fou en e7 pour contrôler g5, et les Blancs n'ont alors pas besoin d'un pion en h4 et d'une Tour en h1.

Marquez 30 points pour avoir vu jusqu'à 4. hxg5, et 8 points de plus pour avoir continué l'analyse avec les coups 4. ... f6 5. g6!

60



N° 60 : Le coup "primaire" consiste à jouer 1. f5? pour capturer le Fou noir g6, qui n'a pas de case de fuite. Mais on est alors réveillé par une très mauvaise surprise : 1. ... ♖b4!! . Ce coup intermédiaire gagne la Dame blanche car 2. ♗xb4 se voit répliquer la fourchette 2. ... ♗c2+! suivi de 2. ... ♗xb4. C'est pourquoi la solution des Blancs consiste à pratiquer eux-mêmes un échange intermédiaire au moyen de 1. ♖xd4! et, seulement après 1. ... ♖xd4, à continuer par 2. f5! qui, effectivement, capture le pauvre Fou g6.

Marquez 25 points si vous avez décelé la menace noire et préféré 1. ♖xd4! puis 2. f5!.

61

N° 61 : Peut-on capturer la Tour noire ? Il semble que non, puisque les Noirs menacent d'un mat en g2, case que la Tour blanche, malgré les apparences, ne contrôle pas, étant clouée. Pourtant...

DIAGRAMME 61
Aux Blancs de jouer.



62

N° 62 : Comment utiliser la colonne "h" et mener à bien l'attaque sur le Roi noir ? Une nouvelle fois, imagination et précision sont requises.

DIAGRAMME 62
Aux Blancs de jouer.



61



N° 61 : Oui, on peut prendre la Tour noire, mais pas tout de suite ! Il faut d'abord attirer le Roi noir sur une mauvaise case, de façon à capturer cette Tour avec un échec au Roi, ce qui ne laisse pas le temps aux Noirs de jouer 1. ... ♖xg2 mat. Le coup 1. ♖e6+!! change en effet toutes les données. A la fois sur 1. ... ♗f7 ou sur les fuites du Roi noir sur la septième rangée, les Blancs prennent la

Tour avec échec puis le Fou en b7 ce qui pare le mat. Enfin, 1. ... ♔h8 se voit répondre un deuxième échec au Roi intermédiaire : 2. ♖e8+!! avec les deux options perdantes possibles, monter le Roi sur la septième rangée et s'exposer à 3. ♖xd7+, ou bien jouer 2. ... ♗f8 pour une fin encore plus rapide à la suite de 3. ♖xf8+ ♔h7 4. ♗d3+.

Marquez 25 points pour avoir découvert ces deux échecs intermédiaires en e6 et e8, et seulement 15 points pour le seul 1. ♖e6+!! (tiré d'une partie Giffard-Chevaldonnet, Andorre 1985).

62



N° 62 : La tentative 1. ♗eh1 laisse aux Noirs le loisir d'échanger les Dames et d'éviter facilement le mat : 1. ... ♖xd1+! 2. ♔xd1 g6! et les cases g7 et f6 permettent au Roi noir de s'enfuir. De même, 1. ♖xd8 ♗xd8 2. ♗eh1 n'est pas dangereux à cause de 2. ... ♔f8!. Non, pour l'emporter, il faut dégager la voie vers la case h7 pour la Dame blanche, et ne pas lésiner sur les moyens : 1. ♗h8+!! ♔xh8

2. ♗h1+ ♔g8 3. ♗h8+!! (pour libérer la case h1) ♔xh8 4. ♖h1+ ♔g8 (les Noirs peuvent prolonger la partie d'un coup par 4. ... ♖h4 5. ♖xh4+) 6. ♖h7 mat!. Une superbe manœuvre de dégagement de case et de ligne.

Marquez 30 points si vous avez trouvé la combinaison jusqu'au bout.

63

N° 63 : Cette combinaison "champagne", tirée d'une partie très célèbre, illustre la force de l'"échec double" (échec au Roi, simultanément avec deux pièces distinctes). Débrouillez-vous pour vous en donner la possibilité !

DIAGRAMME 63
Aux Blancs de jouer.



64

N° 64 : Voulant justifier l'infiltration de leur Tour, les Blancs ont cru bon d'"alimenter" leur attaque en amenant leur Dame sur la case h5. Qu'en pensez-vous ?

DIAGRAMME 64
Aux Noirs de jouer.



63



N° 63 : C'est la fameuse partie Réti-Tartakover, jouée à Vienne en 1910, dans laquelle, après les coups de la "Défense Caro-Kann" 1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 dxe4 4. Nxe4 Nf6 5. Qd3 e5 6. dxe5 Qa5+ 7. Qd2 Qxe5 8. 0-0-0, les Noirs n'ont pas pressenti le danger et ont péché par gourmandise avec 8. ... Nxe4?. La réponse a été aussi belle qu'efficace, amenant un étonnant échec et mat en trois coups : 9. Qd8+!! Qxd8 (les Noirs n'ont évidemment pas le choix) 10. Ng5+! (voici l'échec double annoncé. Tour et Fou menacent le Roi noir, qui ne peut, comme toujours sur ce genre de coup, que se déplacer) Qe8 (l'autre fuite amène un mat plus inattendu : 10. ... Qc7 11. Qd8 mat!) 11. Rd8 mat. La Tour blanche, tapie sur la colonne derrière le Fou, forme avec lui une formation que l'on appelle "batterie".

Marquez 20 points pour avoir vu la combinaison et le mat par 11. Rd8 et 10 points de plus pour le mat avec 11. Qd8.

64



N°64 : Le coup 1. Qh5? est un grave péché d'optimisme qui marque une perte de vigilance combinatoire, fréquente chez le joueur persuadé d'avoir un assez grand avantage pour pouvoir se permettre toutes sortes de fantaisies. Il espère gagner la finale de Tours issue de 1. ... gxh5? 2. Rxe6, mais la réponse, inattendue, douche son enthousiasme : 1. ... Rh8!! et ce sobre coup de Tour est sans réplique. La Tour blanche est perdue car 2. Rxh8 dévie la Tour de la sixième rangée et, en conséquence, perd la Dame gratuitement : 2. ... gxh5 etc.

Marquez 20 points pour avoir noté la force de 1. ... Rh8.

65

N° 65 : On sent bien que les Blancs, malgré leur qualité en moins, ont de bonnes chances. L'échec du Cavalier en g6, la circulation possible sur les diagonales blanches autour du roque, tout cela est prometteur. Mais quels sont les coups exacts qu'ils doivent jouer ?

DIAGRAMME 65
Aux Blancs de jouer.



66

N° 66 : Les Blancs, au deuxième coup, ont poussé le pion-Tour de h2 en h4. Cela doit-il être le prélude à : a) la poussée du pion h4 en h5, ou bien b) la mobilisation de la Tour h1 sur la troisième rangée, via h3 ?

DIAGRAMME 66
Aux Blancs de jouer.

