Niveau

Cours Roozenburg

4

Cours KNDB:

1. Van der Wal
   Cahier d'exercices
2. Wiersma
   Cahier d'exercices
3. Sijbrands
   Cahier d'exercices
4. Roozenburg
   Cahier d'exercices
5. Springer
   Cahier d'exercices
6. Hoogland

Dans ce cours:

- Connaissance de base 1
- Connaissance de base 2
- Le jeu du centre
- Les enchaînements en général
- Les formes d'enchaînement : le marchand de bois et le faux marchand de bois
- L'Ouverture
- Le jeu classique
- La partie de flanc
- La formation Roozenburg
- La fin de partie

Composé par : *Herman Bouwhuis, Paul Visser, Henk Grotenhuis ten Harkel, Johan Krajenbrink et Varno Morseld* *1997*

Traduit par : *Harry Kolk* *2018*

Docx et Pdf faits par : *Ton van Soest* *2018*

Piet Roozenburg

En 1948, année olympique Fanny Blankers-Koen décroche quatre médailles d'or et devient la sportive de l'année. Piet Roozenburg est le meilleur sportif et laisse, par exemple, le footballeur Abe Lenstra derrière lui.
Roozenburg, âgé de 24 ans, a écrasé ses concurrents pendant le championnat du monde, avec un score inégalé : 37 points en vingt parties. Voilà la raison pour laquelle il finit avec neuf points d'avance sur Keller et même onze points sur le tenant du titre Ghestem.
Roozenburg, né le 24 octobre en 1924, sera initié aux règles de base très jeune par un oncle, ainsi que son frère Wim, son aîné de 4 ans. "Il nous a montré aussi toutes sortes de petits coups " raconte-t-il dans une interview dans le magazine "Dammen".
C'est peut-être une raison de ma fascination permanente pour les combinaisons. Un peu plus tard, à huit ans, le petit Piet apprendra le vrai jeu de dames. Une des connaissances de ses parents, le joueur de la première ligue, J. Struyck, va s'occuper des deux frères. « Au début, il nous donnait un avantage de cinq pions » se souvient Roozenburg.
Peu après M. Struyck emmène les petits frères, doués, au club de jeu de dames de Rotterdam. La deuxième année Piet a déjà droit au damier 3, mais à cause de son jeune âge il ne peut pas participer à la compétition de la première ligue.

Enfant prodige

Il est qualifié d'enfant prodige quand il joue, à l'âge de dix ans, une séance simultanée contre 28 adversaires de clubs divers de Rotterdam. En moins de trois heures il atteindra un score d'à peu près cinquante pour-cent. En 1937 il conquiert le Pion d'Or : un match pour les joueurs de première classe. J'ai joué comme un fou, dit-il en riant quelques années plus tard. "Car je croyais que le pion était vraiment en or".
Trois années plus tard, Piet devient membre de Constant à Rotterdam, le plus vieux club de jeu de dames aux Pays-Bas. Sa carrière s'accélère après la troisième place au championnat local. "Un de mes adversaires s'écartait d'une ouverture que j'avais étudiée et du coup j'ai perdu.
Cette défaite m'a empêché de dormir. Alors j'ai appris qu'il est risqué de tabler à des tactiques existantes". Le prix en bronze donnait accès au tournoi pour obtenir le titre de maître national. Le premier prix pour Piet, âgé de 17 ans, lui a ouvert aussi la porte au championnat des Pays-Bas: en 1943, il décroche pour la première fois le titre national avec deux points d'avance sur le tenant du titre, M. Keller.

Le système Roozenburg

A cette époque-là, Roozenburg met au point un nouveau système, qui portera son nom plus tard. Lors du match amical avec l'ancien champion du monde Ben Springer (11-9) ce système obtient sa notoriété pour de bon auprès des joueurs de dames hollandais. Dans les années qui suivent Roozenburg se met aussi à la recherche avec enthousiasme de routes jamais prises. Dans le magazine "Dammen" il dit: « Ce qui m'étonne chaque fois, aussi bien dans les parties que dans le problémisme, c'est l'élément de surprise. Alors je pense : zut, je n'ai jamais pensé à ça. Ou bien je pense : ce n'est pas nouveau, mais il est amusant que cette idée se présente dans la partie. Ainsi le jeu gardera pour moi toujours l'attrait de la nouveauté. Ça dit aussi quelque chose sur la vitalité du jeu de dames. »

Champion du monde

Roozenburg donne toujours la priorité à sa vie professionnelle, mais en 1948 il fait une exception. Il prend sa démission et se lance dans la préparation du championnat du monde de manière intensive pendant quatre mois. Avec le résultat déjà évoqué. La bravoure, l'esprit offensif et la lucidité profonde de Roozenburg font grande impression. Après le tournoi il rédige un livre brillant sur le championnat du monde. Il met au point aussi un vrai cours de dames pour le LOI (Leidse Onderwijs Instellingen - un institut hollandais d'enseignement) avec plus de huit cents pages de textes et de diagrammes.

Par trois fois son titre est menacé : il gagne des matchs contre Keller et contre Huisman et il

triomphe au tournoi Olympique de 1952. Quatre ans plus tard, il perd son titre au Canadien Deslauriers, mais à ce moment-là, il se consacre déjà à ses études d'économie depuis un an.
Diplômé, il fait une rentrée très réussie avec quatre titres nationaux à la suite dès 1963. Avec huit premiers prix (en douze tournois seulement) Roozenburg occupe la deuxième place dans le classement universel, derrière Keller (avec treize titres en 25 ans). Un détail qui saute aux yeux : son frère Wim aussi, joue neuf fois la finale du championnat des Pays-Bas et il décroche le titre une fois en 1959.

Au sein des Fédérations

Au début des années soixante-dix Roozenburg se lance dans une carrière administrative.

D'abord dans la Fédération Hollandaise où il met en place l'entraînement et les formations. Plus tard, en tant que Président de la Fédération Mondiale du jeu de dames (FMJD), il prend des initiatives pour diffuser notre sport dans le monde entier et il essaie d'améliorer les conditions pour les joueurs de haut niveau. En 1990 il met fin à sa présidence, mais aussi à sa retraite le jeu de dames ne le lâchera pas. Roozenburg devient rédacteur-en-chef de "Le monde damiste", le magazine de la FMJD.
En 1994 l'ancien champion du monde impressionne encore une fois comme joueur : il remporte une victoire éclatante dans un match contre le grand maître sénégalais Bassirou Ba. Ce n'est pas pour rien que ses petits-enfants l'appellent Grand-père Pion.

Nikhila

Introduction

Entraînement de jeu de dames??
C'est possible??
Les gens me posent souvent cette question.
Je leur réponds: 'Oui, bien sûr.´
Tout le monde trouve ça rigolo. Et qu'est-ce que disent les gens alors?
Ils disent ce qui suit:

« Tout le monde court dix fois autour du damier? ».
« Ou est-ce que vous faites des exercices pour tenir en forme vos doigts? »

Et tout le monde rit de nouveau.

Entraînement de jeu de dames??
C'est possible??
Oui, bien sûr.
Courir des tours n'est pas mauvais, car une bonne condition physique ne gêne pas du tout quand vous jouez une partie de dames qui dure des heures et qui est, de plus, captivante.
Tenir vos doigts en forme n'est pas mauvais non plus quand vous voulez devenir un bon joueur de parties rapides.

Mais comment s'entraîner pour s'améliorer?
Mais comment s'entraîner pour aimer davantage le jeu de dames?

Est-ce que vous êtes capables de ce qui suit?

Saisir très vite les petits coups?
Et la position après le petit coup?
Vous maîtrisez le jeu compliqué de position?
Savez-vous que les pièces se ressemblent, mais qu'elles ont une valeur différente?
Vous jouez déjà avec une tactique?
Et quelle est cette tactique?
Ou est-ce qu'il y a d'autres tactiques?
Vous analysez vos parties?
Ou est-ce que vous ignorez ce que c'est?
Et votre imagination?
Et vous savez déjà faire des calculs?
Combien de coups pouvez-vous prévoir?

Voilà le programme de l'entraînement de ce livre.
Et encore beaucoup d'autres choses
Et vous vous en rendrez compte:

Vous pouvez vous entraîner dans le jeu de dames.
Et, de surcroît , de beaucoup de manières.

Amusez-vous bien avec le niveau 4, qui porte le nom à nul autre pareil que celui dePiet Roozenburg.
Un thème traite son système.

Ou est-ce que vous savez déjà tout sur le système Roozenburg?
Oui, oui, nous nous en doutons pas.

Table de matières

Thème 1 Connaissance de base 1
Paragraphe 1.1 Jesper ignore le nom! 1.2
Exercice 1 Douze combinaisons 1.2
Paragraphe 1.2 La nomenclature 1.4
Exercice 2 Comment peut-on gagner dans un marchand de bois? 1.4
Paragraphe 1.3 Le blocage 1.5
Exercice 3 Quels pions sont bloqués? 1.5
Exercice 4 Le blocage 1.6
Paragraphe 1.4 Le jeu de position 1.6
Exercice 5 Le jeu de position 1.6
Paragraphe 1.5 Le problémisme 1 1.8

Thème 2 Connaissance de base 2
Paragraphe 2.1 Inventer des positions vous-mêmes 2.2
Exercice 1 Un exercice à compléter 2.2
Paragraphe 2.2 Les noms des stratégies 2.3
Exercice 2 Inventez une ouverture 2.3
Paragraphe 2.3 Le jeu de position 2.4
Exercice 3 Le jeu de position 2.4
Paragraphe 2.4 Le calcul des temps 2.6
Exercice 4 Les temps et l'analyse 2.7
Paragraphe 2.5 Le problémisme 2 2.8

Thème 3 Le jeu du centre
Paragraphe 3.1 Le jeu de position 3.2
Exercice 1 Comment les blancs peuvent gagner? 3.3
Paragraphe 3.2 Construire une position 3.4
Exercice 2 Quelle position choisissez-vous? 3.4
Paragraphe 3.3 Exemple d'une partie 3.8
Exercice 3 Quels trois coups font les blancs? 3.9
Exercice 4 Quels six coups font les blancs? 3.10
Exercice 5 Quels sont les avantages de la position des blancs? 3.10
Paragraphe 3.4 Le problémisme 3 3.11

Thème 4 Les enchaînements en général
Paragraphe 4.1 Répétition des formes d'enchaînement 4.2
Exercice 1 Complétez vous-mêmes 4.2
Paragraphe 4.2 Autres formes d'enchaînement 4.3
Paragraphe 4.3 Comment acquérir une forme d'enchaînement? 4.4
Exercice 2 Inventer vous-mêmes 4.4
Paragraphe 4.4 Quelle est votre tactique dans un enchaînement? 4.5
Exercice 3 Quelle est la tactique? 4.6
Paragraphe 4.5 Voyons si vous comprenez un peu 4.6
Exercice 4 Choisir 4.6
Paragraphe 4.6 L'enchaînement incomplet de l'aile gauche et l'enchaînement de l'aile gauche 4.8
Exercice 5 Complétez l'enchaînement! 4.8
Exercice 6 Quelle est la tactique? 4.10
Exercice 7 La taxation d'une position 4.11
Paragraphe 4.7 Des parties 4.14
Exercice 8 Rejouer des parties 4.14
Paragraphe 4.8 Le problémisme 4 4.22

Thème 5 Les formes d'enchaînement: le marchand de bois et le faux marchand de bois

Paragraphe 5.1	Rejouer une partie	5.2
	Exercice 1 Rejouer une partie	5.2
	Exercice 2 Rejouer une autre partie	5.4
Paragraphe 5.2	Un peu plus d'information sur le marchand de bois	5.5
	Exercice 3 Sortir du marchand de bois	5.5
	Exercice 4 Contrer le marchand de bois	5.6
Paragraphe 5.3	Calculer	5.7
	Exercice 5 Un exercice de calcul dans le marchand de bois	5.8
Paragraphe 5.4	Un peu plus d'information sur le faux marchand de bois	5.8
	Exercice 6 Rejouer une partie avec le faux marchand de bois	5.8
	Exercice 7 Une autre partie avec le faux marchand de bois	5.10
	Exercice 8 Un test sur le faux marchand de bois	5.12
Paragraphe 5.5	Le problémisme 5	5.13

Thème 6 Ouvertures

Paragraphe 6.1	L'opinion de Jesper sur l'ouverture	6.2
Paragraphe 6.2	Des types de jeu dans l'ouverture	6.2
	Exercice 1 Exercice de prise majoritaire	6.2
Paragraphe 6.3	La tactique dans l'ouverture	6.9
	Exercice 2 Pourquoi joue-t-on de telle ou telle manière une ouverture?	6.9
Paragraphe 6.4	Le jeu classique dans l'ouverture	6.12
	Exercice 3 Le développement de l'aile gauche	6.12
	Exercice 4 Le coup de la bombe	6.13
	Exercice 5 Jouer avec le pion sur 50 ou avec celui sur 49?	6.14
	Exercice 6 L'aile gauche et l'aile droite	6.15
	Exercice 7 Test	6.16
Paragraphe 6.5	Des combinaisons dans l'ouverture	6.18
	Exercice 8 Des combinaisons d'ouverture pratiques	6.18
	Exercice 9 Jouer à l'aveugle	6.19
Paragraphe 6.6	Le problémisme 6	6.21

Thème 7 Le jeu classique

Paragraphe 7.1	Introduction	7.2
Paragraphe 7.2	La symétrie et les positions classiques	7.2
	Exercice 1 Le jeu classique, qu'est-ce que c'est?	7.3
Paragraphe 7.3	Le rôle du surdéveloppement des temps	7.4
	Exercice 2 Une petite analyse	7.4
Paragraphe 7.4	Des positions classiques retardées	7.5
	Exercice 3 Calculer	7.6
	Exercice 4 Choisissez une tactique	7.10
Paragraphe 7.5	Des pions sous-développés et des pions isolés	7.10
	Exercice 5 La taxation	7.11
Paragraphe 7.6	Le contrôle de la case 27 (24)	7.13
	Exercice 6 Faire une analyse	7.13
	Exercice 7 Calculer	7.13
Paragraphe 7.7	La formation Olympique	7.17
	Exercice 8 La force de la formation Olympique	7.18
Paragraphe 7.8	Récapitulation	7.19
Paragraphe 7.9	Annexe	7.20
Paragraphe 7.10	Des parties	7.22
	Exercice 9 Rejouer des parties classiques	7.24
Paragraphe 7.11	Le problémisme 7	7.26

Thème 8 La partie de flanc

Paragraphe 8.1	Introduction	8.2
	Quel est l'objectif?	8.2
	Exercice 1 Un exercice à compléter	8.3
Paragraphe 8.2	Les perspectives de l'attaquant	8.4
	Le nombre de pions attaquants et le nombre de pions défensifs	8.4
	La formation 33/29/24 (18/22/27)	8.4
	Exercice 2 Un exercice de calcul	8.5
	La collaboration entre les ailes, L'occupation des cases 24 et 23 (27 et 28); L'occupation du centre	8.9
	Exercice 3 Une position à jouer ensemble	8.10
Paragraphe 8.3	Les perspectives du défenseur	8.10
	Le rôle du pion 49 (2)	8.11
	Le nombre de pions attaquants et le nombre de pions défenseurs	8.11
	L'action d'isoler l'avant-poste: l'attaque par derrière	8.12
	Exercice 4 Est-ce que l'avant-poste est fort?	8.12
	Le contrôle de la case 29 (22)	8.12
	Exercice 5 Une position d'analyse	8.14
	L'affaiblissement de 122 la case 22 (29)	8.14
	Exercice 6 Quelle est votre tactique?	8.15
	L'intérêt de la case 50 (1)	8.15
	L'attaque contre l'aile droite de l'attaquant	8.16
	Exercice 7 Un exercice de calcul	8.16
	L'attaque contre l'aile droite de l'attaquant	8.16
	L'avancée Springer. La poussée vers la case 23 (28)	8.18
	Des formations de l'attaquant et du défenseur	8.19
Paragraphe 8.4	L'attaque de flanc avec une liaison dans le centre	8.21
	L'attaque du pion central	8.21
	Le blocage de l'aile droite ennemie	8.22
	Exercice 8 Suivez le calcul de Wiersma	8.23
Paragraphe 8.5	Récapitulation	8.25
Paragraphe 8.6	Des parties	8.26
Paragraphe 8.7	Le problémisme 8	8.29

Thème 9 La formation Roozenburg

Paragraphe 9.1	Introduction	9.2
	Comment représenter la formation Roozenburg?	9.2
	La formation Roozenburg et l'attaque de flanc	9.3
Paragraphe 9.2	L'objectif de la formation Roozenburg	9.3
	Exercice 1 Quelle est la différence?	9.3
Paragraphe 9.3	La destruction de la formation Roozenburg avec 33-28 (18-23)	9.4
	Exercice 2 Un exercice de calcul	9.5
	Des formations du défenseur après la destruction de la formation Roozenburg	9.9
	Exercice 3 Un exercice de calcul	9.9
	Exercice 4 Quel temps feriez-vous avec les noirs?	9.12
Paragraphe 9.4	Le calcul des temps et les menaces	9.12
	Exercice 4 La menace Stahlberg!	9.13

Paragraphe 9.5 La réponse à la formation Roozenburg 9.13
L'attaque directe de l'avant-poste 9.14
L'attaque indirecte de l'avant-poste: miner la case 22 (29) 9.15
Des combinaisons 9.16
Exercice 6 Lepsic - Clerc 9.16
Une position d'attaque surdéveloppée: peu de coups de réserve 9.17
Exercice 7 Est-ce que les blancs peuvent garder l'avant-poste? 9.18
L'attaque de l'aile droite de l'attaquant 9.18
A la recherche de points faibles dans la position attaquante 9.19
Exercice 8 Des petites combinaisons 9.19
Récapitulation 9.21
Paragraphe 9.6 La partie Bonnard 9.20
Paragraphe 9.7 Annexe, plus d'information sur la partie Bonnard 9.22
Paragraphe 9.8 Des parties 9.24
Paragraphe 9.9 Le problémisme 9 9.26

Thème 10 La fin de partie
Paragraphe 10.1 Introduction 10.2
Exercice 1 Comment peut-on gagner une fin de partie? 10.2
Paragraphe 10.2 Le crochet 10.3
Exercice 2 Cherchez le crochet 10.3
Paragraphe 10.3 Une dame contre deux pions 10.4
Exercice 3 Cherchez une case pour la dame des blancs 10.4
Exercice 4 Appliquez vos connaissances 10.6
Paragraphe 10.4 Le débordement 10.6
Exercice 5 Exercice à compléter 10.7
Exercice 6 Comment les blancs gagnent-ils? 10.7
Exercice 7 Cherchez les méthodes de gain 10.7
Paragraphe 10.5 Des fins de partie avec suprématie numérique 10.8
Exercice 8 Donner votre jugement 10.8
Paragraphe 10.6 Une dame et trois pions contre une dame avec un pion 10.8
Exercice 9 Créer une tactique et l'exécuter 10.9
Exercice 10 Donnez votre jugement 10.10
Exercice 11 Forcez la nulle 10.11
Exercice 12 Décrivez la tactique 10.12
Exercice 13 Comment est-ce que les noirs gagnent? 10.12
Paragraphe 10.7 Des finesses et des combinaisons 10.13
Paragraphe 10.8 Des conclusions finales 10.13
Paragraphe 10.9 Le problémisme 10 10.14

Solutions d'exercices

Les combinaisons

Les solutions des combinaisons

Connaissance de base 1

Thème 1

Ce que vous apprenez dans ce thème:

Dans ce thème nous répétons surtout ce que vous avez déjà appris. Vous allez apprendre que la nomenclature est très importante. Vous allez apprendre les noms de nombreuses combinaisons. Vous allez connaître aussi les noms des formes de jeu qui se rapportent au blocage. En outre, nous allons traiter la répartition du damier. Le jeu de position est très important. Nous allons vous donner des astuces pour améliorer votre jeu de position. Pour finir, vous allez faire connaissance avec une partie très spéciale du jeu de dames: le problémisme.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 1.1	Jesper ignore le nom!	1.2
	Exercice 1 Douze combinaisons	1.2
Paragraphe 1.2	La nomenclature	1.4
	Exercice 2 Comment peut-on gagner dans un marchand de bois?	1.4
Paragraphe 1.3	Le blocage	1.5
	Exercice 3 Quels pions sont bloqués?	1.5
	Exercice 4 Le blocage	1.6
Paragraphe 1.4	Le jeu de position	1.6
	Exercice 5 Le jeu de position	1.6
Paragraphe 1.5	Le problémisme 1	1.8

1.1 Jesper ignore le nom!

Samedi, Jesper a gagné sa partie dans un match avec son équipe de quatre juniors. Il a l'intention de raconter, lundi prochain, à son ami Pierre comment il a exactement gagné samedi. Comment va-t-il expliquer cela? Écoutez comment Jesper s'y prend!
« J'avais un pion par là à peu près », dit Jesper. Jesper montre du doigt un endroit bizarre en l'air.
Pierre est bon joueur. Il regarde, mais il ne voit pas du tout de pion en l'air. Mais Jesper continue. « Et mon adversaire se trouvait par là à peu près «. L'autre doigt de Jesper montre aussi un endroit en l'air. Pierre n'y comprend rien. Il ne voit rien. « Et alors il a joué cela et moi, j'ai joué ceci et du coup j'ai fait une rafle de cinq pions ». Les doigts de Jesper bougent en l'air. Il avait terminé son histoire et il regarde fièrement Pierre. Pierre n'y comprend rien. Celui-ci dit: « Eh bien, je n'y comprends rien, où est-ce que tes pions se trouvaient? Est-ce qu'ils étaient ici en l'air, c'est bizarre? Et je ne sais toujours pas comment tu as gagné ».

Qui sait quel est le grand problème de Jesper?

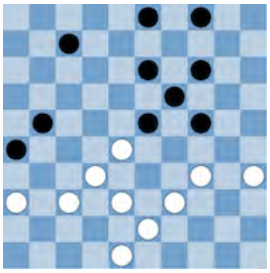
Toutes les combinaisons ne portent pas un nom, mais pour une grande quantité c'est bien le cas. Et si Jesper avait déjà suivi des cours à l'école de jeu de dames pendant une année, il aurait pu dire à Pierre qu'il avait gagné par un coup de talon. Ou qu'il a gagné dans une position classique par un coup royal intéressant. Peut-être vous ne connaissez pas encore ce coup, mais cela va vite changer. Jesper ignore le nom. C'est pourquoi il est obligé de montrer les pions en l'air. C'est pourquoi les noms sont importants. Cela rend la conversation plus facile. Et si, à un moment donné, vous connaissez le nom d'une combinaison, vous ne vous faites plus jamais avoir par cette combinaison.

Exercice 1 Douze combinaisons

Voici douze combinaisons. Vous pouvez faire comme suit.

- Les blancs gagnent dans toutes les positions par une combinaison. Voyez-vous comment?
- Il y a des combinaisons qui se ressemblent. Mettez-les en groupe. Notez sous chaque diagramme quelle est la ressemblance avec un autre diagramme.
- Vous pouvez noter aussi pourquoi vous pensez qu'ils se ressemblent.
- S'il vous reste encore du temps, vous pouvez inventer des noms vous-mêmes pour les combinaisons qui forment une unité. Vous n'avez pas beaucoup de temps, vingt minutes seulement, donc vous devez bien travailler.

DIAGRAMME 1.1

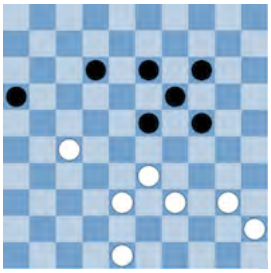


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 125

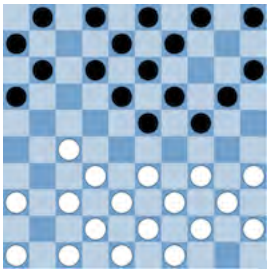


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.3

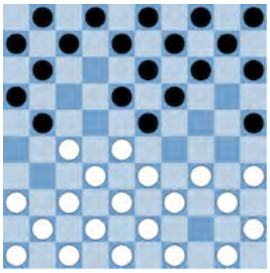


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.4

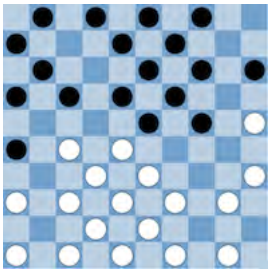


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.5

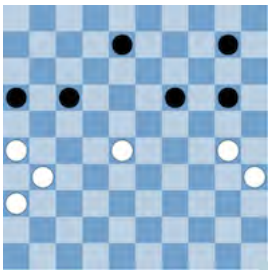


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.6

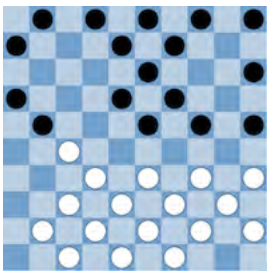


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.7

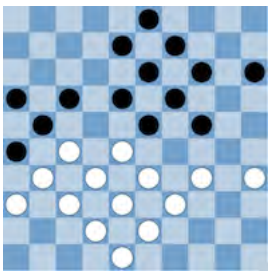


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.8

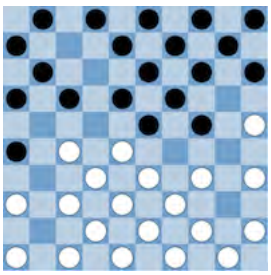


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.9

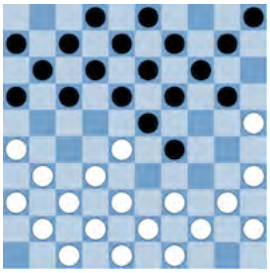


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.10

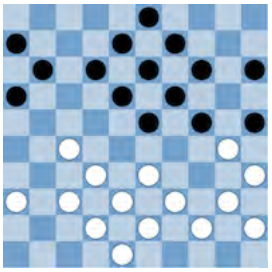


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.11

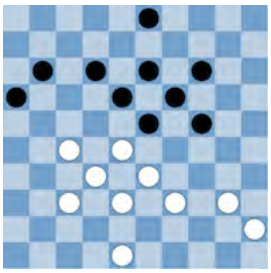


. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 1.12



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

1.2 La nomenclature

Non seulement les combinaisons portent parfois des noms. Si les pions sont positionnés d'une certaine manière, il y a souvent un nom pour ladite position. Phrase difficile, hein. Voir diagramme 1.

DIAGRAMME 1

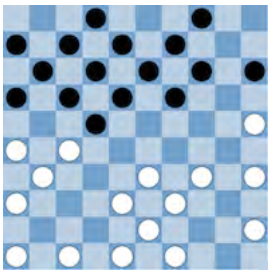


DIAGRAMME 2

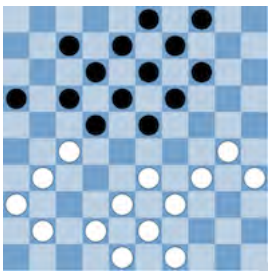
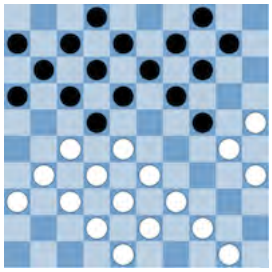


DIAGRAMME 3



Cette position porte un nom: à gauche les blancs ont un marchand de bois. Nous appelons le marchand de bois une formation ou un type de jeu. Si les blancs ont au moins des pions sur les cases 26, 27, 31 et 36 et les noirs ont au moins des pions sur les cases 16, 17, 18 et 22, Nous appelons cela un marchand de bois. Si les blancs ont un pion sur 49 ou 50, cela n'importe pas pour le marchand de bois.

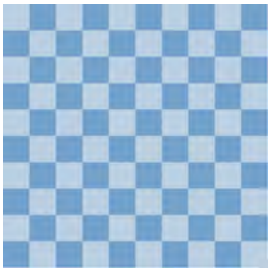
Jesper aurait donc pu dire à Pierre qu'il avait gagné par une combinaison dans le marchand de bois! Mais oui, Jesper ignorait le nom. Savez-vous pourquoi nous disons ´marchand de bois'?
Le diagramme 2 y ressemble beaucoup, mais cette position est quand même un peu différente. Voyez-vous la différence? Qui pourrait inventer un nom pour ce type de jeu?
La position du diagramme 3 porte un nom simple: des tenailles. Pourquoi ce nom d'après vous?

Exercice 2 Comment peut-on gagner dans un marchand de bois?

Vous avez vu maintenant trois positions qui portent un nom. Vous savez par exemple la construction du marchand de bois. Si votre groupe a un marchand de bois sur le damier, de quelle manière voulez-vous gagner alors? Espérez-vous que l'adversaire va s'endormir? C'est une manière de gagner bien sûr. Mais comment peut-on gagner dans un marchand de bois?
C'est un exercice difficile. Car il faut prévoir dès maintenant. Comme dans le football: je joue le ballon vers l'ailier gauche et peut-être il réussira à atteindre l'avant-centre qui pourra marquer un but.
Donc encore une fois: est-ce que votre groupe est capable de nommer un tas de manières pour gagner dans un marchand de bois ?
Essayez d'inventer des positions qui mènent au gain aux blancs avec un marchand de bois.
Essayez de trouver des positions qui mènent au gain aux noirs qui sont enchaînés par un marchand de bois. Tout à l'heure, chaque groupe pourra présenter à tous ce qu'ils ont trouvé. De toute façon, essayez d'inventer quelque chose.
Astuce: utilisez un crayon et une gomme, cela vous permet de corriger plus facilement!

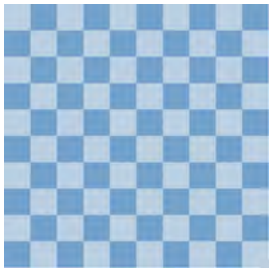
D'après moi, votre avant-centre est hors-jeu

DIAGRAMME 2.1



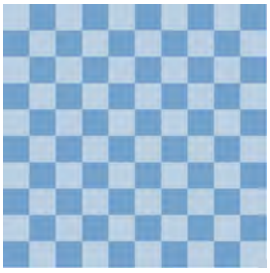
. . . . . .

DIAGRAMME 2.2



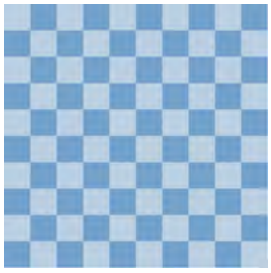
. . . . . .

DIAGRAMME 2.3



. . . . . .

DIAGRAMME 2.4



. . . . . .

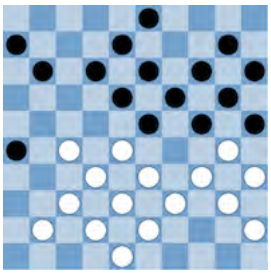
1.3 Le blocage

Il y a encore beaucoup d'autres noms. Les noms précédents avaient tous un lien avec le blocage. Il y a encore beaucoup d'autres noms qui ont un lien avec le blocage.

Exercice 3 Quels pions sont bloqués?

Regardez le diagramme 3.1

DIAGRAMME 3.1



Notez les pions qui ne sont plus jouables.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

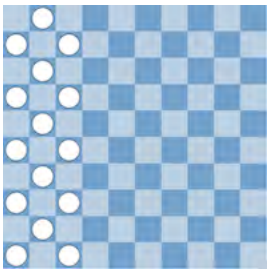
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

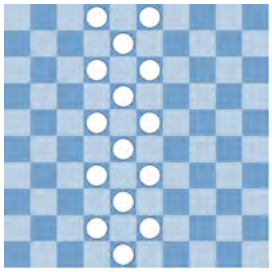
Dans les diagrammes 4a, b et c, vous pouvez voir les noms de la partie à gauche, du centre et à droite.

DIAGRAMME 4a



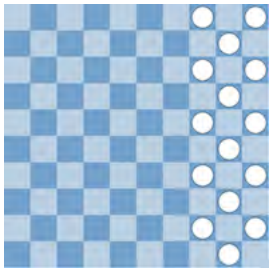
L'aile gauche

DIAGRAMME 4b



Le centre.

DIAGRAMME 4c

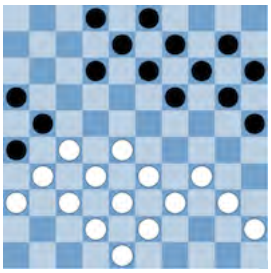


L'aile droite

Exercice 4 Le blocage

Dans le diagramme 4.1vous voyez une autre position qui tient au blocage.

DIAGRAMME 4.1



Trois questions.

1) Quels pions blancs sont bloqués?

. . . . . .

2) Et ils sont bloqués de quel côté?

. . . . . .

3) Et quel est officiellement le nom difficile pour ce phénomène ?

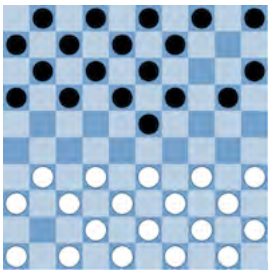
. . . . . .

1.4 Le jeu de position

Exercice 5 Le jeu de position

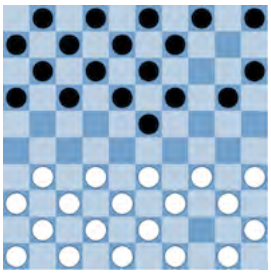
En bas vous voyez douze diagrammes. A chaque diagramme vous avez le choix. Soulignez la bonne réponse. Si vous ne comprenez pas, demandez-le.

DIAGRAMME 5.1



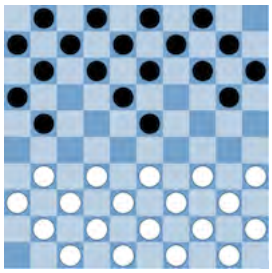
46-41 ou 47-41?

DIAGRAMME 5.2



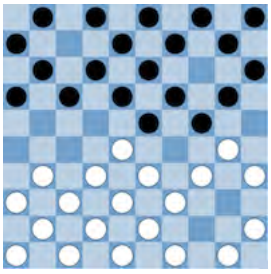
49-44 ou 50-44?

DIAGRAMME 5.3



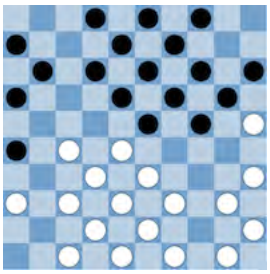
31-27 ou 32-28?

DIAGRAMME 5.4



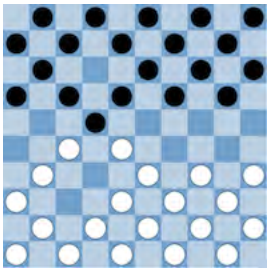
45-40 ou 30-25?

DIAGRAMME 5.5



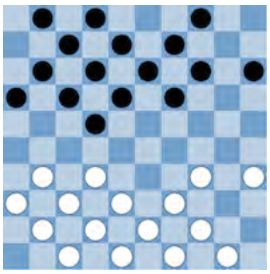
39-34 ou 40-34?

DIAGRAMME 5.6



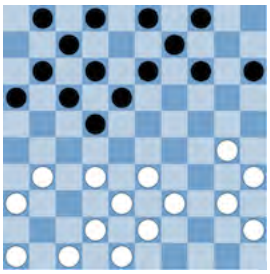
20-25 ou 20-24?

DIAGRAMME 5.7



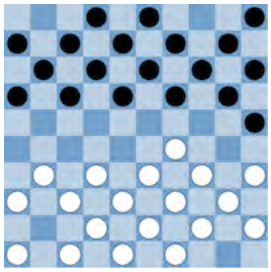
31-27 ou 32-27?

DIAGRAMME 5.8



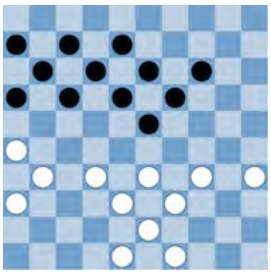
32-27 ou 42-37?

DIAGRAMME 5.9



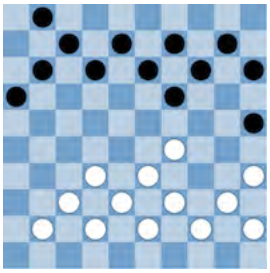
19-24 Oui ou non?

DIAGRAMME 5.10



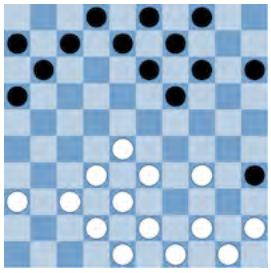
17-22 ou 23-28?

DIAGRAMME 5.11



29-24 ou 40-34?

DIAGRAMME 5.12



Est-ce que le pion en 35 est-il fort? Oui ou non?

1.5 Le problémisme 1

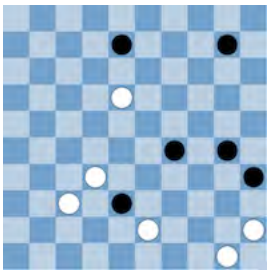
En 1941 fut fondé le *Kring voor Damproblematiek (Le Cercle du Problémisme)*. Les problémistes se sont mis d'accord sur les conditions auxquelles les problèmes devaient répondre. Il faut évidemment qu'il soit clair qu'on ne peut pas qualifier de problème chaque combinaison gagnante . C'est ainsi qu'on a créé les règles internationales (RI). Les créateurs de problèmes ont l'ambition de créer un développement qui soit le plus ´propre ´ possible.

La première règle, en même temps la plus importante, est que la couleur exécutante (normalement les blancs) ne peut atteindre le gain que d'une seule manière. Les secondes solutions sont interdites.

En outre, l'interversion des coups est interdite.

Ensuite, le développement doit forcer la personne qui cherche la solution à rester attentive jusqu'au bout. Une position finale doit être esthétique.
Exemple : la position finale (le motif) avec les noirs: 2, 13, 25; les blancs: dame en 1 n'est pas acceptée, alors que la position finale avec les noirs: 2, 10, 35 et les blancs: dame en 1 est correcte. Puisque dans cette position le développement ´propre ´ (2-7) 1x5 (35-40) 5-28 (40-45) 28-50 est possible.

PROBLÈME 1



J.A. Pennings

Pour cette première fois la quantité de théorie suffit.
Dans le diagramme nous voyons une miniature célèbre (dans une miniature, les deux joueurs ont six pions chacun) de J.A. Pennings.

Les blancs gagnent par 18-13!

Maintenant le coup (38x49) est forcé, car après (8x19) le coup 50-44 est gagnant.
13x2 (49x16) forcé, car après 49x21 ou 27 le coup 45-40 et 2x16 est gagnant.
37-32 (16x49).
De nouveau, les noirs sont forcés d'aller jusqu'au bout, sinon les blancs jouent 45-40.
2-24!! Un gambit de dame splendide, dans lequel le coup 50-44 ne gagne pas directement.
Choix de prise (29x20) ou (30x19) 50-44 (49x40) 35x5 (35-40) 5-28 (40-45) 28-50.

Pour finir: les problémistes et ceux qui cherchent la solution utilisent plutôt la notation courte. Dans ce cas vous noteriez: 13 (49*) 2 (16*) 32 (49*) 24 44 5 (40) 28 (45) 50.
C'est tout ce qu'il faut. Un coup forcé est

Connaissance de base 2 Thème 2

Ce que vous apprenez dans ce thème:

Dans ce thème vous apprenez davantage sur la nomenclature. Vous faites connaissance avec un type de jeu très important : le jeu classique. De surcroît, vous apprenez de nouvelles choses sur le jeu de position compliqué. L'analyse est un autre mot pour découvrir qui a la meilleure position. L'apprentissage de l'analyse est entamé dans ce thème. Vous faites connaissance aussi avec le calcul des temps. Et vous continuez le problémisme.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

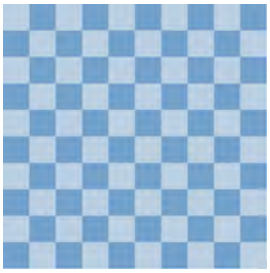
Paragraphe 2.1	Inventer des positions vous-mêmes	2.2
	Exercice 1 Un exercice à compléter	2.2
Paragraphe 2.2	Les noms des stratégies	2.3
	Exercice 2 Inventez une ouverture	2.3
Paragraphe 2.3	Le jeu de position	2.4
	Exercice 3 Le jeu de position	2.4
Paragraphe 2.4	Le calcul des temps	2.6
	Exercice 4 Les temps et l'analyse	2.7
Paragraphe 2.5	Le problémisme 2	2.8

2.1 Inventer des positions vous-mêmes

Exercice 1 Un exercice à compléter

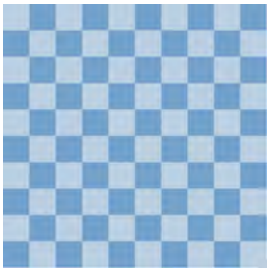
La dernière fois, nous avons parlé de toutes sortes de noms. Des noms de combinaisons et des noms de stratégies. Une partie des devoirs de jeu de dames se composait aussi des noms de combinaisons. En vous donnant un exercice à compléter, nous allons contrôler ce que vous en avez retenu.
Tout le monde comprend? En bas du diagramme 1 il y a: coup de talon. A vous maintenant d'inventer un coup de talon. Vous pouvez le mettre dans le diagramme.
En bas du diagramme 2 il y a: tenaille. A vous maintenant d'inventer une tenaille.
Il est recommandé de prendre un crayon et une gomme, il sera plus facile de corriger vos erreurs!

DIAGRAMME 1.1



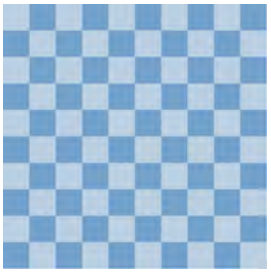
Coup de talon

DIAGRAMME 1.2



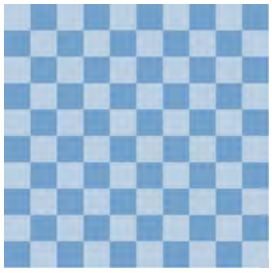
Tenaille

DIAGRAMME 1.3



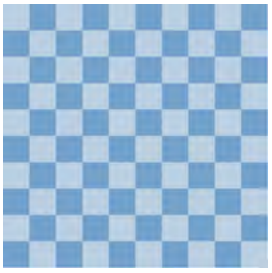
Coup royal

DIAGRAMME 1.4



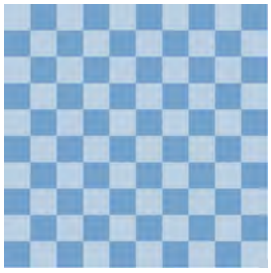
Enchaînement de l'aile droite

DIAGRAMME 1.5



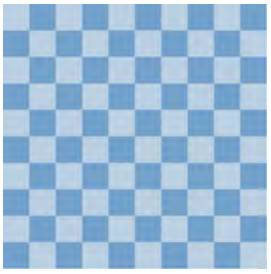
Le coup Weiss ou coup de l'express

DIAGRAMME 1.6



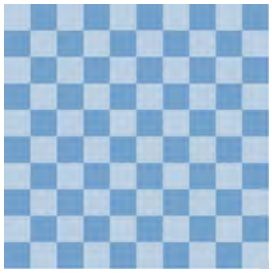
Cinq pions sur l'aile droite des blancs

DIAGRAMME 1.7



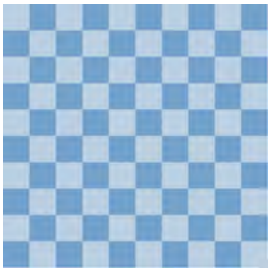
Enchaînement de l'aile gauche

DIAGRAMME 1.8



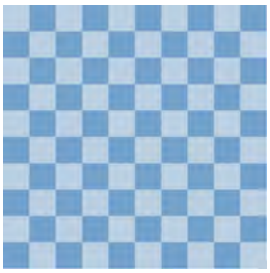
Marchand de bois

DIAGRAMME 1.9



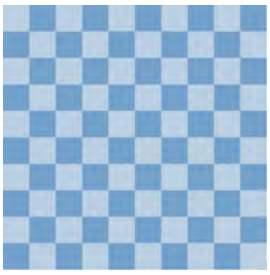
Le coup de la bombe

DIAGRAMME 1.10



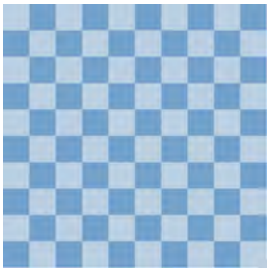
Le coup de la trappe

DIAGRAMME 1.11



Le coup van Bergen

DIAGRAMME 1.12

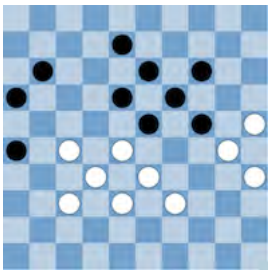


Le faux marchand de bois

2.2 Les noms des stratégies

Entretemps, nous connaissons déjà pas mal de noms. Des noms des combinaisons et des noms des stratégies. En plus, nous savons un peu sur l'aile gauche et sur l'aile droite des noirs. Le coup Napoléon, le coup de ricochet, l'enchaînement de l'aile droite, vous en êtes au courant maintenant! Vous ne connaissez pas encore tous les noms. Nous allons regarder encore quelques stratégies. Regardez le diagramme 1.

DIAGRAMME 1



Est-ce qu'il y a quelqu'un parmi vous qui sait déjà comment s'appelle cette stratégie? Les damistes l'appliquent déjà depuis des dizaines d'années. C'est donc une très vieille stratégie.

Exercice 2 Inventez une ouverture

Inventez une ouverture de sorte que cette stratégie apparaisse sur le damier.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2

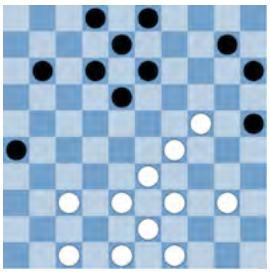


DIAGRAMME 3

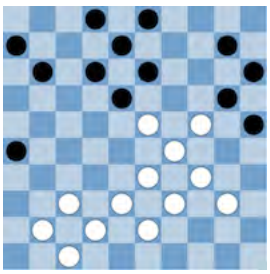
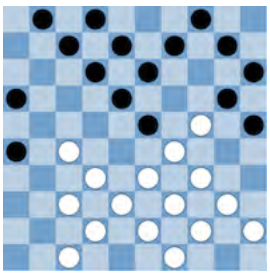


DIAGRAMME 4



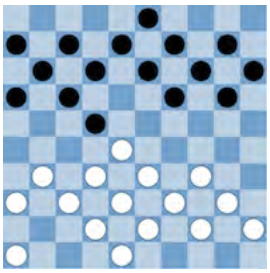
Nous connaissons déjà pas mal de stratégies. Mais il y a quelques autres stratégies importantes que nous ignorons. Nous allons les consulter maintenant brièvement. La partie de flanc est importante. Vous savez peut-être ce que c'est, un ´flanc'. Qui le sait? Eh bien, c'est ce flanc qui est attaqué.
Dans le diagramme 2, vous voyez un exemple d'une telle partie de flanc. Les blancs attaquent l'aile droite des noirs. Le pion le plus avancé est le pion ...? Nous appelons ce pion un avant-poste! Ceci est donc une partie de flanc de la part des blancs. Il arrive aussi qu'il ne s'agisse pas seulement d'une partie de flanc. Voir diagramme 3. Pourquoi ceci n'est pas seulement une partie de flanc? Qui pourrait inventer un nom?
Vous voyez une forme de partie de flanc très spéciale dans le diagramme 4. Nous l'appelons l'attaque Roozenburg. Roozenburg est un Hollandais qui a été champion du monde quatre fois. Il a appliqué très souvent cette stratégie.
Souvent, les adversaires n'y comprenaient rien. De nos jours, nous en savons davantage. A un entraînement qui doit encore avoir lieu, nous reviendrons encore sur cette stratégie.
Si un futur adversaire applique cette stratégie, vous n'avez donc rien à craindre.

2.3 Le jeu de position

Exercice 3 Le jeu de position

L'autre jour, nous vous avons donné les premiers douze diagrammes de ce test. Voici une autre série de douze diagrammes. Vous avez vingt minutes. Notez vos réponses en bas du diagramme. Essayez de motiver votre choix.

DIAGRAMME 3.1



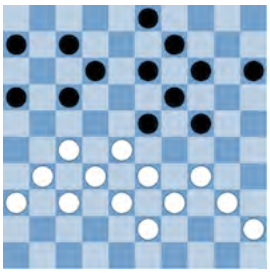
12-18 ou 20-24?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.2



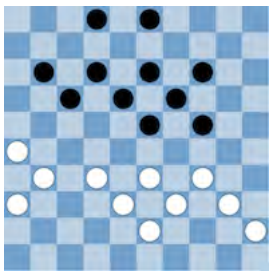
6-11 ou 7-11?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.3



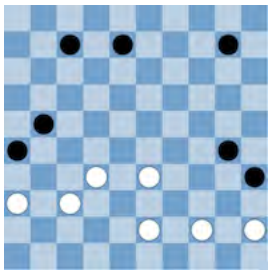
Une tactique forte des noirs.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.4



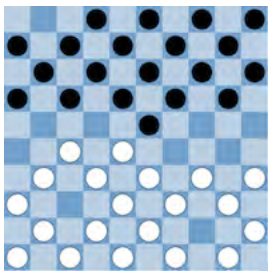
Les blancs gagnent.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.5



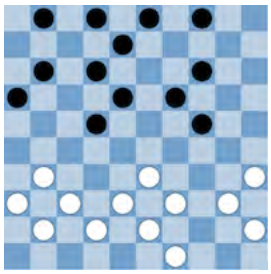
20-24 ou 20-25?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.6



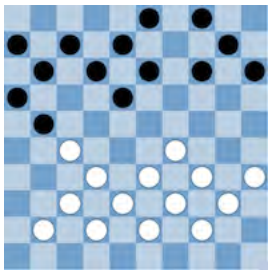
Les blancs au trait! Qui ont la meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.7



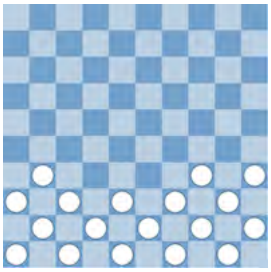
Qui ont la meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.8



Faites trois coups avec les blancs et dessinez la position dans le diagramme ci-contre!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.9

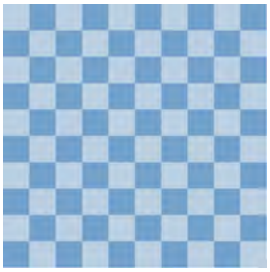
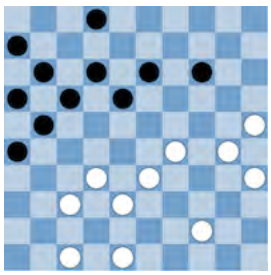


DIAGRAMME 3.10



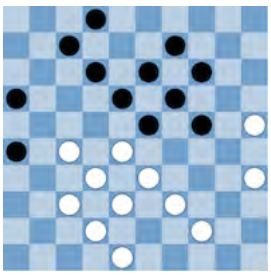
Qui ont la meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.11



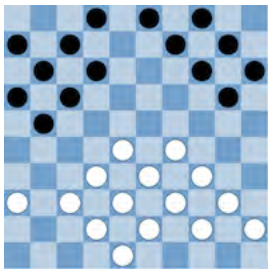
Qui ont la meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.12



Qui ont la meilleure position?

. . . . . .

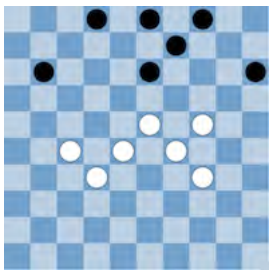
. . . . . .

. . . . . .

2.4 Le calcul des temps

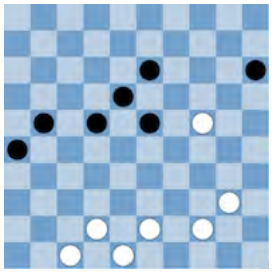
Jesper a joué une autre partie. Et de nouveau, il a gagné. Et cette fois aussi, il veut raconter à son ami Pierre comment il a gagné. Nous écoutons son histoire: « Pierre, j'ai gagné, car j'avais une attaque! Et mon adversaire, lui, il n'en avait pas du tout ». Pierre demande: « Et quelle était cette attaque? Une partie de flanc peut-être? ». Jesper regarde d'un air étonné. Il ne sait pas ce que c'est, une partie de flanc. Pierre l'explique à Jesper et celui-ci comprend maintenant globalement. Il a une plus grande connaissance du jeu de dames maintenant. Mais Pierre complique les choses, car il demande: « Est-ce que tu avais une petite ou une grande attaque? » Et de nouveau, cet air étonné de Jesper. Une petite ou une grande attaque? Pierre recommence ses explications. Il met la position du diagramme 5 sur le damier.

DIAGRAMME 5



Il demande à Jesper: « Est-ce que les blancs ont une grande attaque? » Jesper pense que oui. Qu'en pensez-vous?
Nous regardons maintenant le diagramme 6.

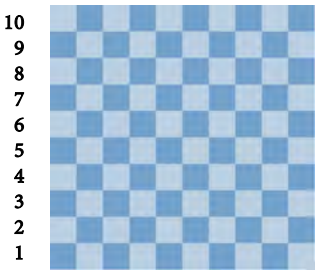
DIAGRAMME 6



« Et cette attaque, est-ce aussi une grande attaque? » demande Pierre. ´Ah oui' , pense Jesper. ´Les blancs ont un pion en 24, c'est vrai. Nous appelons cela un avant-poste ´, Jesper le sait. ´Les blancs jouent donc une partie de flanc. Mais oui, tous ces autres pions se trouvent à grande distance. Ils ne sont pas bien avancés. Ils ne sont pas positionnés dans l'attaque. Donc, non, ce n'est pas une grande attaque ´.

Il y a une méthode pour comparer le diagramme 5 au diagramme 6! Les damistes ont inventé un terme compliqué pour cette action: la théorie des temps. Cette théorie implique que vous regardez entre autres dans quelle mesure les blancs et les noirs sont avancés. Pour les blancs, vous pouvez le faire de la manière suivante, voir le diagramme 7. Pour les noirs, c'est l'inverse.

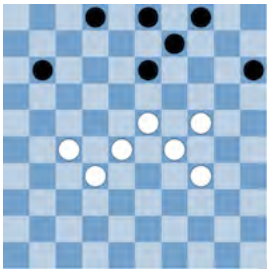
DIAGRAMME 7



Les blancs

Tout sera plus clair quand nous regardons la position du diagramme 8. Le diagramme 8 est identique à celui de 5, cette position avec la grande attaque des blancs.

DIAGRAMME 8



Nous allons faire le calcul suivant:

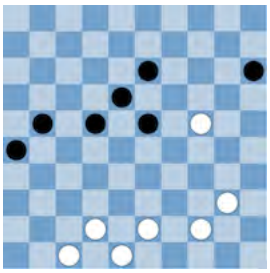
Les blancs:	2x4 = 8	les noirs:	3x1 = 3
	3x5 = 15		1x2 = 2
	2x6 = 12		3x3 = 9
	au total 35		au total 14

Une différence de 21! Et il s'agit bien de cette différence! Nous disons que les blancs ont une avance de 21 temps sur les noirs. Cela veut tout simplement dire que les blancs sont très avancés.

Exercice 4 Les temps et l'analyse

A. Regardez le diagramme 4.1.

DIAGRAMME 4.1



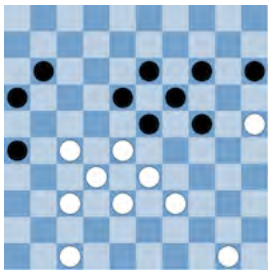
Est-ce que vous êtes capables maintenant de faire le calcul vous-mêmes? Par cœur?
Si vous y réussissez, vous allez découvrir que les blancs n'ont pas d'avance de temps. Ce sont même les noirs qui ont une avance de temps!

. . . . . .

Si vous êtes avancés, vous êtes plus près de dame. C'est souvent un avantage.
Par contre, quand vous êtes avancés, il faut faire attention de ne pas vous bloquer vous-mêmes.

B. Regardez maintenant la position classique suivante.

DIAGRAMME 4.2



1) Comptez les temps et vérifiez qui a une avance de temps.

. . . . . .

. . . . . .

2) Faites une analyse de la position. Faire une analyse veut dire que vous essayez de découvrir qui a la meilleure position. Vous avez le droit de toucher aux pions. Les blancs ont le trait.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

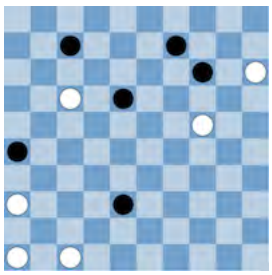
2.5 Le problémisme 2

Il n'est pas permis qu'un problème ait une position peu soignée, pas ´propre ´. Les blancs n'auront pas la possibilité, après l'exécution de la combinaison, de choisir parmi de multiples variantes de gain. C'est pourquoi vous voyez beaucoup de problèmes finissant en opposition ou en naturel (dans ce cas, il ne reste qu'un pion blanc). Un grand nombre de problèmes se terminent par un motif (une fin de partie courte, concise, où les noirs ont le trait, mais les blancs gagnent. Nous reviendrons à chacun de ces trois genres.

La fin d'un problème peut être aussi une fin de partie qui soit connue depuis longtemps. Dans cette rubrique, vous voyez deux problèmes qui sont basés sur la même fin de partie qui est au nom du Français Yves le Goff. Il l'a publiée en 1914. La position - les noirs 7, 14; les blancs, dame sur 4 - a comme variante principale (notation courte) (12) 15 (17) 42!! (Immédiatement 38 serait nulle après 22) (21A) 26 (27) 3 (19) 9 (32) 4 (23) 15! De nouveau, après avoir achevé la randonnée. (37B) 10, etc. B (28) 42. A (22) 38! (maintenant vous jouez bien ce coup) (28) 15 (32) 42 (19) 15 etc. Une des plus jolies fins de partie dans le deux pour un et une des plus difficiles.

En 1994, le problémiste Jan Burggraaff est décédé. Dès son jeune âge, il a été très productif. En 1933, il surprit avec un six pour six du premier diagramme.

PROBLÈME 2

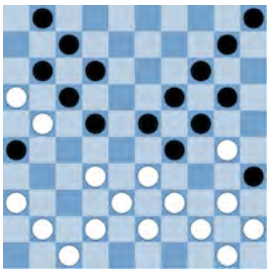


J. Burggraaff

Solution: 31 461 (cela veut dire: 46-41) 42 12 23! 4. Les noirs n'ont que six pions et pas moins de deux pions en sont couronnés à dame. Ensuite la rafle 12x23! est une preuve de sang froid. Ne pas prendre tout de suite vers dame, mais être patient. Ce qui est remarquable aussi, c'est que les pions de motif 7 et 14 sont indispensables. Les problémistes disent dans un tel cas: 'ils jouent un rôle actif'.

Par contraste, vous voyez sur le deuxième diagramme une adaptation d'une position seize contre seize de H.M. Roos. Roos, mort beaucoup trop jeune, a été trésorier pendant quelques années de Kring voor Damproblematiek (Cercle du Problémisme).

PROBLÈME 3



H.M. Roos

La solution captivante: 32 8 18 33 12 7 38 31 39 41 32 4 40 10 15 a un élément négatif: au coup 38, vous donnez deux pions sans qu'il soit question d'une prise majoritaire. Nous appelons cela une prise non économique. Dans le problémisme, les problémistes essaient d'éviter autant que possible de telles choses. Les rafles, et en particulier la manœuvre 41 32 sont impressionnantes. Les pions 12 et 14 sont dirigés vers leurs places et ils ont donc joué leur rôle.

Le Jeu du centre

Thème 3

Ce que vous apprenez dans ce thème:

Dans ce thème nous répétons tous les conseils pour un bon jeu de position. Vous l'avez entendu dire plus souvent: il vaut mieux manœuvrer vos pions vers le centre du damier. Les pions de bord ont souvent moins de liberté de manoeuvre que les pions dans le centre. Dans ce thème vous apprenez comment construire une position solide du centre

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 3.1	Le jeu de position	3.2
	Exercice 1 Comment les blancs peuvent gagner?	3.3
Paragraphe 3.2	Construire une position	3.4
	Exercice 2 Quelle position choisissez-vous?	3.4
Paragraphe 3.3	Exemple d'une partie	3.8
	Exercice 3 Quels trois coups font les blancs?	3.9
	Exercice 4 Quels six coups font les blancs?	3.10
	Exercice 5 Quels sont les avantages de la position des blancs?	3.10
Paragraphe 3.4	Le problémisme 3	3.11

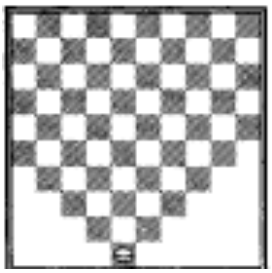
3.1 Le jeu de position

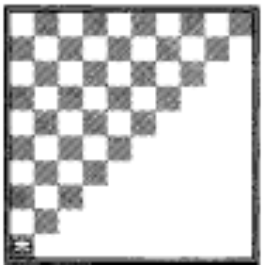
Le plus difficile dans le jeu de dames est le jeu de position. Il n'est pas trop difficile d'apprendre à résoudre des combinaisons au fil du temps. Par exemple, en résolvant énormément de combinaisons et en persistant constamment et en répétant sans cesse. Bien que la différence de talent joue un rôle aussi. Vous aurez constaté sans doute qu'il y a des joueurs qui s'appliquent à provoquer des petites combinaisons. Il existe des logiciels avec lesquels vous pouvez vous entraîner à exécuter des combinaisons. Mais le jeu de position? Pourquoi un pion est mieux placé sur une case que sur une autre? Cela s'apprend difficilement. Nous allons faire un effort quand même. Nous allons regarder d'abord quelques règles de base. Elles peuvent vous être utiles. Ces règles sont de bonnes pistes. Mais le jeu de dames n'est pas un jeu de règles, heureusement. Vous ne devenez pas bon joueur en apprenant tout simplement par cœur quelques règles de base. Cela serait facile, mais en même temps, cela serait ennuyeux. Le jeu de dames est beaucoup plus compliqué. Parfois, vous ferez mieux de ne pas suivre les règles mais faire le contraire. . .
Mais il faut bien commencer par ces règles de base. Voici toute une série de ces règles, parfois accompagnées d'un exemple.

a) Un pion central est meilleur qu'un pion de bord

Un pion est mieux placé dans le centre qu'au bord, car un pion dans le centre peut manœuvrer dans toutes les directions. Un pion au bord a beaucoup moins de liberté de manœuvre. Vous pouvez, pour comparer, penser à d'autres sports. Le joueur libéro dans le volley-ball se place dans le centre. Celui-ci peut jouer un rôle prépondérant. Il peut diriger le jeu à gauche, à droite ou il peut se décider de jouer dans le centre. Pour le libéro dans le football il en va de même: celui-ci aussi décide de la stratégie à partir du centre. Dans les diagrammes 1 et 2 vous voyez pourquoi le pion savant est plus important que le pion de bord.

Diagramme 1 et diagramme 2





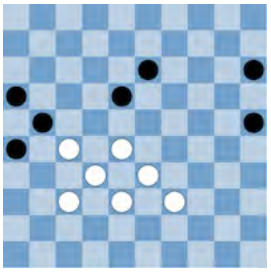
b) Jouez autant que possible vers le centre

Cette règle découle logiquement de la règle A : en général, il faut diriger autant de pions possible vers le centre. Car là, ils peuvent manœuvrer au maximum. A partir du centre, vos pions peuvent manœuvrer dans beaucoup de directions.

c) Gardez vos pions ensemble

Il faut essayer de garder vos pions ensemble: il ne faut pas laisser trop de trous dans votre position. Le risque de trous est clair: votre adversaire peut en profiter pour exécuter des combinaisons. Un autre avantage de garder vos pions ensemble: ils peuvent coopérer. Voici un exemple.

DIAGRAMME 3



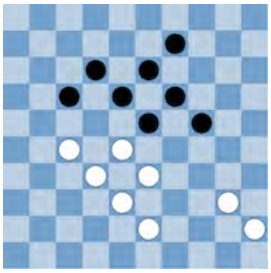
Dans le diagramme 3, les pions noirs ne coopèrent pas. Ce sont trois groupes qui se trouvent n'importe où: quelques-uns dans le centre, quelques-uns au bord. Par contre, les pions blancs coopèrent. Les blancs se trouvent dans le centre, il n'y a pas de trous dans la position et les pions sont groupés ensemble. Si les noirs sont au trait, ils feront mieux de s'arrêter et rentrer à la maison. Si les blancs sont au trait, ils peuvent prendre un avant-poste fort avec le pionnage 28-23.

d) Pensez aux formations

Les formations sont importantes: à l'aide de formations, vous pouvez, par exemple pionner. Et les formations permettent souvent de bloquer votre adversaire, voir aussi diagramme 3! Mais qu'est-ce que c'est au fond, les formations? Au milieu du damier se trouvent trois pions d'affilée. Par exemple 37, 32 et 28. Un autre exemple est 39, 33 et 28. Mais au bord, il y a aussi des formations: les blancs sur 30 et 35 par exemple, avec cette formation aussi, vous pouvez pionner.

Vous voyez un exemple amusant dans le diagramme suivant, diagramme 4.

DIAGRAMME 4



Cette position est une soi-disant composition. Cette position a été créée par un compositeur.

Un autre nom est problémiste: celui qui crée des problèmes, mais il sait déjà la solution! Le problémiste accompagne sa position d'une tâche. Cette tâche est le plus souvent: les blancs jouent et gagnent. Celui qui trouve la solution, s'il la trouve, peut juger si la composition vaut la peine. Il estime que la composition est originale ou pas, difficile ou pas et ainsi de suite.
Celle-ci, diagramme 4 donc, figure dans le livre Le Jeu Klassique (en effet, une faute d'orthographe !) de Swizinski et Bulat, deux bons problémistes de Belarus. Un pays d'ailleurs d'où proviennent beaucoup de damistes forts, comme Gantvarg et Baliakin. Aux Pays-Bas, les problémistes ont fondé un club: le Kring voor Damproblematiek (KvD) (Cercle du Problémisme.) La Fédération Hollandaise du jeu de Dames peut donner de plus amples renseignements. Spécialement pour ce cours, le KvD a composé une série de problèmes. Dans chaque thème, vous rencontrez un fragment avec un problème. Lisez ces fragments attentivement. Sans aucun doute, vous allez vous intéresser au monde merveilleux du problémisme!

Exercice 1 Comment les blancs peuvent gagner?

Essayez de découvrir comment les blancs peuvent gagner dans le diagramme 4. Vous avez une piste: les formations sont importantes.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Nous poursuivons les règles de base.

e) Faites des progrès pas à pas

Cette règle découle logiquement de la règle C. : il faut avancer vos pions pas à pas. En général, il ne faut pas avancer un seul pion. Un pion seul, en position avancée, est un avant-poste!

Si vous le faites quand même, il faut prendre soin que votre adversaire ne mange pas cet avant-poste. Les diagrammes suivants montrent comment vous pouvez avancer progressivement ses pions. Chaque diagramme montre un pas plus loin.

DIAGRAMME 5

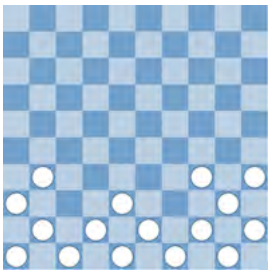


DIAGRAMME 6

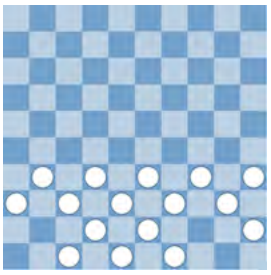
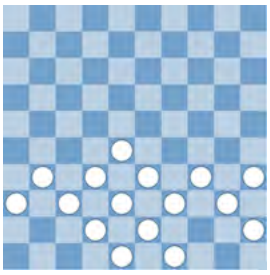


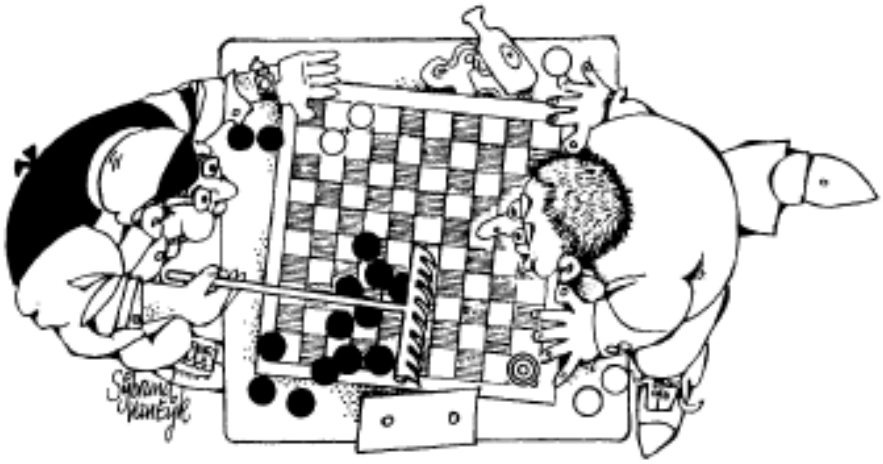
DIAGRAMME 7



Dans le diagramme 5, les blancs n'ont pas encore formé un centre fort et ils commencent à manœuvrer leurs pions vers le milieu, vers le centre. Ils y arrivent, par exemple (!), dans le diagramme 6. Est-ce que vous voyez quels coups les blancs ont joués? Le diagramme 6 a l'air d'une formation solide: pas de trous par exemple. Nous continuons à faire semblant que les noirs sont absents! Il n'y a que les blancs qui jouent. Ils avancent encore d'un pas au milieu, ils s'emparent de la case centrale 28, voir diagramme 7.
Est-ce que vous pouvez encore deviner les coups des blancs pour parvenir du diagramme 6 au diagramme 7? Ce n'est qu'au moment où les blancs se trouvent dans le centre qu'ils peuvent réfléchir s'ils avancent plus loin.
Ce pas sera la prise d'une case d'attaque, par exemple la case 24. Les blancs ont alors une partie de flanc, comme vous le savez déjà. Ce sont déjà beaucoup de grands pas et pour le moment nous en restons là. . .

f) Appliquez les règles aussi

Voici la grande poubelle. Beaucoup de choses se rassemblent ici. Essayez aussi d'appliquer dans vos parties ce que vous savez déjà des types de jeu différents. Essayez de profiter du moment où votre adversaire vous offre la possibilité de prendre un marchand de bois solide. Au lieu du marchand de bois, vous pouvez mettre tous les noms des différents types de jeu. A cette règle s'ajoute toute la connaissance du jeu de position des deux premiers thèmes.



3.2 Construire une position

´Voir' quelle position vous aimeriez avoir dans quelque temps, est une partie essentielle du jeu de dames. Vous pourriez appeler cela aussi une stratégie: vous préparez une tactique et vous essayez de l'exécuter. Voilà le sujet du prochain exercice.
Supposez que vous avez une certaine position, quelle position aimeriez-vous avoir dans quatre coups par exemple? Il faut essayer aussi dans cet exercice d'appliquer les règles de la partie précédente.

Exercice 2 Quelle position choisissez-vous?

A) Supposez que vous avez la position du diagramme 2.1.

Vous aimeriez manœuvrer à quelle position des quatre diagrammes 2.2 au diagramme 2.5 et pourquoi? Essayez aussi de découvrir les coups qui y mènent.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.1

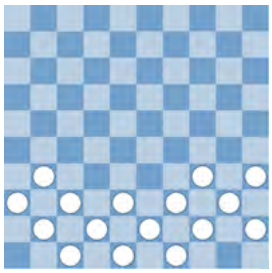


DIAGRAMME 2.2

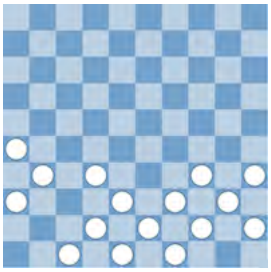


DIAGRAMME 2.3

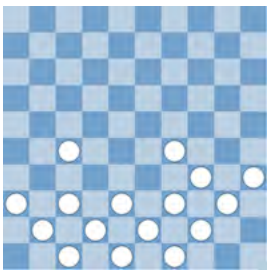


DIAGRAMME 2.4

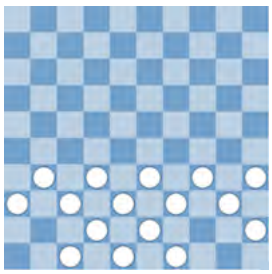
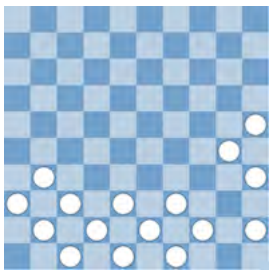
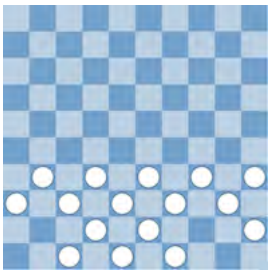


DIAGRAMME 2.5



B) Diagramme 2.6 vous sera familier bien sûr. Sinon, vous êtes très distraits.

DIAGRAMME 2.6



Faites maintenant aussi un choix parmi les positions suivantes, les diagrammes 2.7 au diagramme 2.10 et argumentez votre choix.

Attention: il y a la possibilité de deux réponses correctes. En construisant il y a de la place pour le doute. Pas mal de manières de construire une position, sont de valeur égale. Il dépend aussi de ce que vous voulez. Si vous avez l'intention de déborder sur l'aile droite de votre adversaire et si vous manœuvrez, par la suite, tous vos pions vers votre aile gauche, il s'agit donc d'une action erronée.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.7

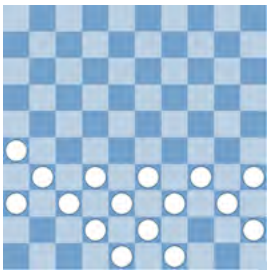


DIAGRAMME 2.8

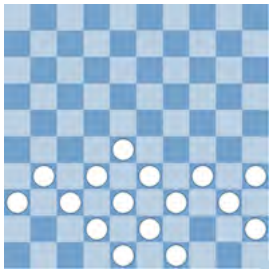


DIAGRAMME 2.9

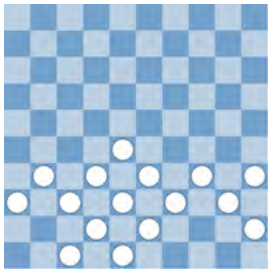
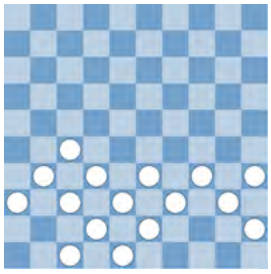
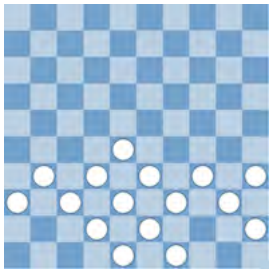


DIAGRAMME 2.10



C) Nous regardons la position suivante.

DIAGRAMME 2.11



Faites un choix maintenant parmi les diagrammes 2.12 au diagramme 2.15, mais il faut ajouter ce qui suit: quelles deux positions choisiriez-vous si vous désirez jouer une partie de flanc?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.12

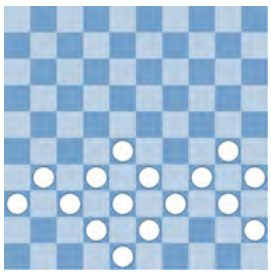


DIAGRAMME 2.13

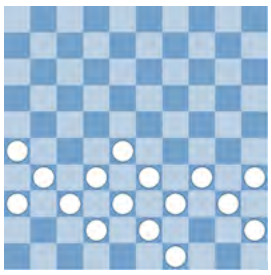


DIAGRAMME 2.14

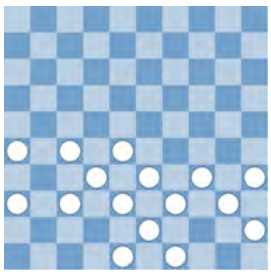
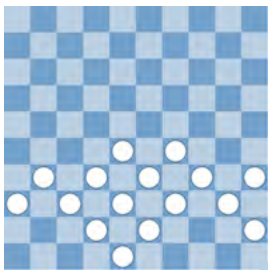
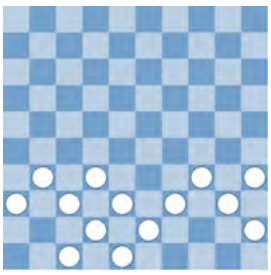


DIAGRAMME 2.15



D) Nous continuons avec le diagramme 2.16

DIAGRAMME 2.16



Cette fois aussi, vous faites un choix, maintenant parmi les diagrammes 2.17 au diagramme 2.20 et cette fois aussi vous avez des doutes peut-être et pourquoi ? Essayez de deviner les coups menant à la position voulue.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.17

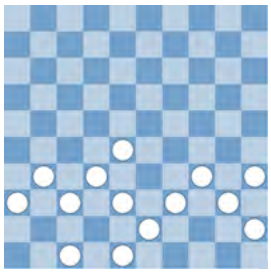


DIAGRAMME 2.18

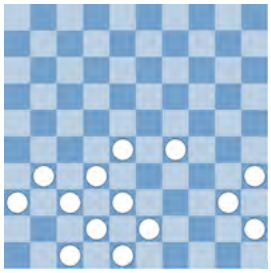


DIAGRAMME 2.10

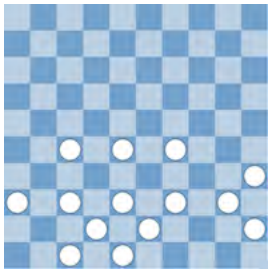
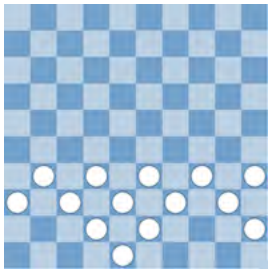


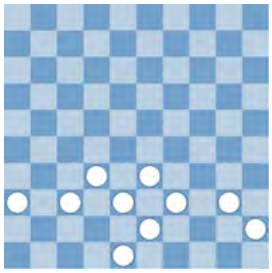
DIAGRAMME 2.20



E) Nous voyons la position suivante dans le diagramme 2.21.

Cette fois vous aurez probablement moins de doutes en choisissant parmi les diagrammes 2.22 au diagramme 2.25

DIAGRAMME 2.21



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.22

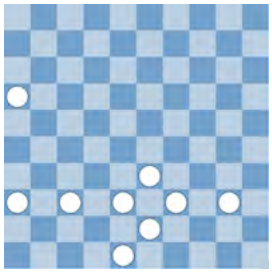


DIAGRAMME 2.23

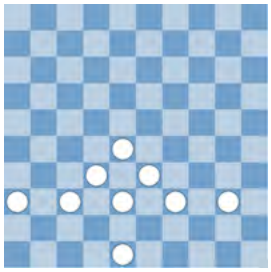


DIAGRAMME 2.24

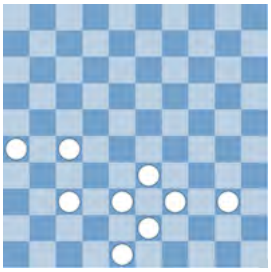
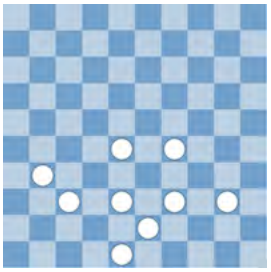
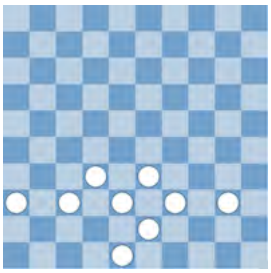


DIAGRAMME 2.25



F) Et la dernière position

DIAGRAMME 2.26



Maintenant deux réponses sont erronées et deux réponses sont aussi correctes à peu près dans les diagrammes 2.27 au diagramme 2.30.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.27

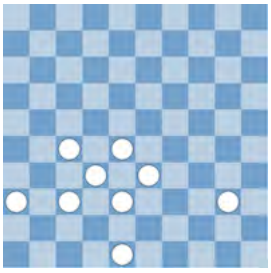


DIAGRAMME 2.28

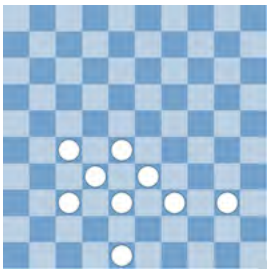


DIAGRAMME 2.29

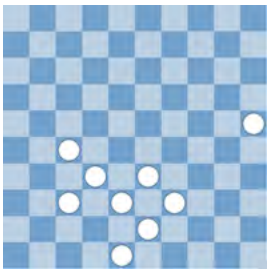
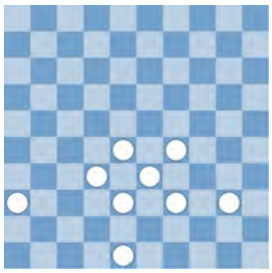


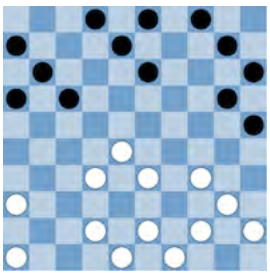
DIAGRAMME 2.30



3.3 Un exemple d'une partie

Parlez-vous russe? Non?? Dommage. Beaucoup de bons livres d'études ont paru en russe, plus qu'en hollandais. Si vous voyez ces livres, vous comprendrez vite pourquoi ces Russes gagnent tous ces tournois. Même si vous ne maîtrisez pas le russe, ces livres peuvent être utiles puisque la notation d'une partie de dames est internationale. En l'occurrence, nous profitons d'un tel livre d'étude russe . . . un livre écrit par le joueur fort russe Rotislov Letsjinski. Nous démarrons par la position du diagramme 8.

DIAGRAMME 8



D'abord un vote: qui est d'avis que les noirs ont une position solide? Levez vos doigts! Pourquoi, pourquoi et pourquoi??
Les blancs se trouvent dans le centre. Les noirs se trouvent au bord: 15, 25, 6 et 16. Les blancs ont le trait et ils vont d'abord fermer les trous (selon une règle) dans leur centre avec des coups logiques de construction qui sont dirigés vers le milieu (selon une règle!)

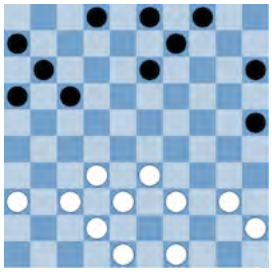
1.46-41 10-14 2.41-37 14-19 3.43-38 13-18 4.44-39 8-13

Ça y est : les blancs ont bouché leurs trous. En même temps, ils ont construit la pyramide de l'exercice précédent. Qui ne s'en souvient pas??

5.28-23 18x29 6.34x14 20x9.

Voir diagramme 9

DIAGRAMME 9



Comme vous voyez, les blancs disposent toujours d'un centre solide. Et comme vous voyez également, la position des noirs se compose de différents groupes: à gauche, au milieu et à droite. Quand vous voyez cette position, vous devez être capables de deviner les trois coups suivants . . .Si vous y parvenez, vous avez deviné trois coups du fort joueur des blancs. Le joueur des blancs est l'auteur du livre, Letsjinski donc. C'est un vrai tour de force!

Exercice 3

Quels trois coups font les blancs?

Notez les trois coups que vont jouer les blancs maintenant

7 . . . . . 9-14 8. 2-8

9 17-21

Nous présumons que tout le monde a deviné ces trois coups . . .

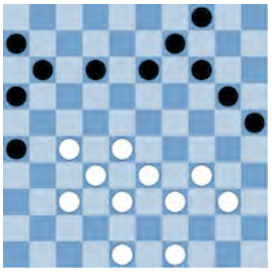
9… 3-9 10.40-34 8-12 11.45-40 17-21

Ces deux derniers coups des blancs aussi étaient orientés vers le centre. Par contre, le dernier coup des noirs était dans la direction du bord. Vous vous souvenez encore des deux coups suivants de l'exercice 3.

12. 36-31 21-26 13. 31-27 15-20

Voir diagramme 10.

DIAGRAMME 10



Par ces deux coups, les blancs dirigent encore un pion de bord vers le centre. De surcroît, ils obtiennent plus de formations. Lesquelles par exemple? La pyramide 39/38/37/33/32/28, complétée par un pion sur 27, représente une structure solide. De temps en temps, il faut essayer cette façon de construire dans vos propres parties! Voici la suite de la partie.

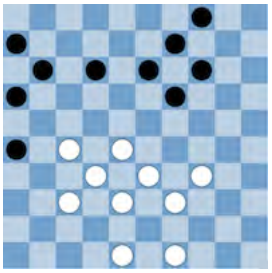
14. 34-29

Les blancs prennent une autre case centrale. Comme vous le savez, l'occupation simultanée des cases 27 et 29 est souvent une mauvaise idée. Pourquoi? Et pourquoi, dans cette situation, cette occupation n'est-elle pas mauvaise pour les blancs, mais, au contraire, extrêmement forte?

14… 14-19 15. 40-34 20-24 16. 29x20 25x14

Voir diagramme 11

DIAGRAMME 11



La pensée stratégique veut dire que vous 'voyez' la position telle qu'elle sera dans quelques coups. S'il n'arrive rien d'imprévu au moins. Les noirs ne doivent pas perturber la tactique prévue. . . Les blancs peuvent construire leur position, à partir du dernier diagramme, de plusieurs manières, il est vrai, mais il importe quand même de prévoir maintenant la position des blancs dans six coups. Et nous faisons semblant que les noirs sont absents.

Exercice 4

Quels six coups font les blancs?

Notez les six coups pour les blancs que vous joueriez. Essayez de vous rappeler les règles que vous avez apprises.

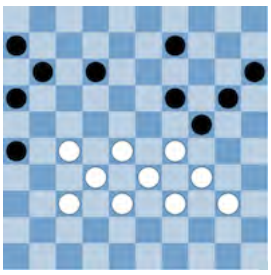
17 . . . . . 14-20 18 19-24

19 . . . . . 4-10 20 10-15

21 . . . . . 13-19 22 . . . . .

Si vous l'avez fait correctement, vous voyez la position du diagramme 12, voir diagramme.

DIAGRAMME 12



Exercice 5

Quels sont les avantages de la position des blancs?

Cherchez autant d'avantages possibles. Et cette position blanche a certainement beaucoup d'avantages!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Nous poursuivons la partie.

22… 20-25 23. 29x20 25x14 24. 34-30

Ce coup est remarquable. Il est plutôt standard de jouer 34-29, mais 34-30 annonce aussi une intention nette. Vous allez voir.

24… 9-13 25. 40-35

Les blancs ont l'intention d'avancer fortement après 14-20 avec 30-24 (formation!) qui résulte en un avant-poste très fort. Mais les noirs font un coup malin.

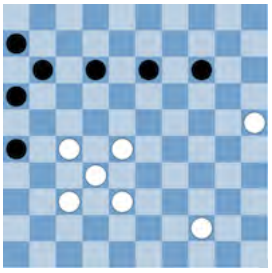
25… 15-20

Car si les blancs jouent maintenant 26. 30-24 20x29 27. 33x24 19x30 28. 35x24, les noirs font astucieusement 28… 14-19!

26.30-25 20-24 27.39-34 24-30 28.35x24 19x39 29.33x44

Voir diagramme 13

DIAGRAMME 13



Les blancs ont été repoussés quelque peu. Mais ce qui compte toujours: les blancs dominent le centre, les noirs n'occupent aucune case centrale. D'ailleurs, nous appelons les formations blanches autour du pion 32 une croix. Nous regardons encore les derniers coups de la partie.

29… 12-18 30. 38-33

En direction de la case 29.

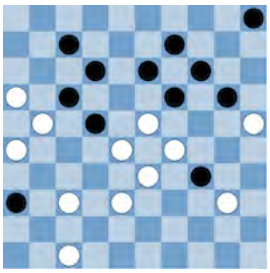
29 13-19 31. 33-29

Et les noirs peuvent abandonner et féliciter leur adversaire.

3.4 Le problémisme 3

Dans le problémisme 2, nous avons déclaré qu'un problème ne peut pas finir par une fin de partie désordonnée. Les problèmes finissent souvent par des ´motifs'. Nous vous présentons maintenant deux problèmes dont la fin est un motif d'enchaînement: les noirs au trait sont complètement bloqués et ils ont donc perdu de façon réglementaire: enchaînés par ses propres pions ou par les blancs.
Dans le problème 4 nous voyons la position que le problémiste P. van de Kwartel, originaire de Leyde, a composée pendant les années cinquante. La position initiale est attrayante: les couleurs sont ´assez bien' séparées et il n'y a pas de pions débordés. Les derniers coups étaient (24-30) 34-29 (30-34). Une exigence des règles internationales prescrit que chaque position doit être reconduite à une position où personne n'est en position de prise. Et vous n'avez pas le droit d'abuser du prétexte: il a oublié de prendre, car ainsi nous pourrions expliquer chaque position initiale.

PROBLÈME 4

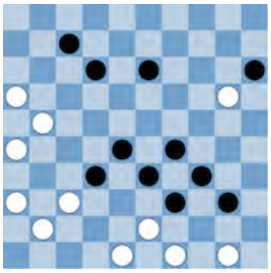


P. van de Kwartel

Voici la solution du problème 4: 16-11 (prise majoritaire) 37-31 (temps de repos). Il est un peu bizarre qu'un pion noir se retrouve sur la case solitaire 45; 47-41, 26-21 (prise majoritaire) 25x3, 3x50 en passant par les pions 14, 24, 37, 27 et 39. Enchaînement. Les éléments positifs se trouvent entre parenthèses.

Il est encore plus amusant si vous atteignez l'enchaînement 45, 50 avec un pion blanc sur 50.
Le nombre de possibilités d'adaptation est beaucoup plus petit alors. Il y a plus de 80 ans que P. W. Kliphuis surprit le monde problémiste avec le bijou du problème 5.

PROBLÈME 5



P.W. Kliphuis

Celui qui rejoue la solution 16-11, 36-31, 37-31, 50-44, 48-42, 31-27, 26x39, 43x45 devra reconnaître que cette composition est une adaptation idéale. L'égaler ou la surpasser semble impossible. Le pion 49 est très important: d'abord comme pion de position pour rendre possible 50-44, ensuite comme pion de support pour la rafle 43x45 et enfin comme pion de motif dans la position finale. C'est un mérite supplémentaire si les pions ont plus de fonctions

Les enchaînements et les encerclements en général

Thème 4

Ce que vous apprenez dans ce thème:

Dans ce thème vous allez apprendre beaucoup sur les enchaînements et les encerclements. Vous allez apprendre davantage sur les enchaînements que vous connaissiez déjà, mais nous allons vous présenter d'autres formes d'enchaînement et d'encerclements. Il est important de savoir comment réaliser un enchaînement ou un encerclement, mais il est encore plus important de savoir quelle est la tactique. C'est ce que vous allez donc apprendre. De plus, vous allez apprendre beaucoup sur les avantages et les désavantages des enchaînements ou des encerclements et comment vous pouvez vous en libérer. A la fin de ce thème vous trouverez quelques parties avec un enchaînement. En rejouant ces parties et en répondant aux questions jointes vous pourrez apprendre beaucoup.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

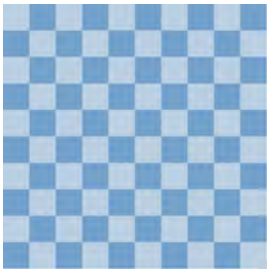
Paragraphe 4.1	Répétition des formes d'enchaînement	4.2
	Exercice 1 Complétez vous-mêmes	4.2
Paragraphe 4.2	Autres formes d'enchaînement	4.3
Paragraphe 4.3	Comment acquérir une forme d'enchaînement?	4.4
	Exercice 2 Inventer vous-mêmes	4.4
Paragraphe 4.4	Quelle est votre tactique dans un enchaînement?	4.5
	Exercice 3 Quelle est la tactique?	4.6
Paragraphe 4.5	Voyons si vous comprenez un peu	4.6
	Exercice 4 Choisir	4.6
Paragraphe 4.6	L'enchaînement incomplet de l'aile gauche et l'enchaînement de l'aile gauche	4.8
	Exercice 5 Complétez l'enchaînement!	4.8
	Exercice 6 Quelle est la tactique?	4.10
	Exercice 7 La taxation d'une position	4.11
Paragraphe 4.7	Des parties	4.14
	Exercice 8 Rejouer des parties	4.14
Paragraphe 4.8	Le problémisme 4	4.22

4.1 Répétition des formes d'enchaînement et d'encerclements

Exercice 1 Complétez vous-mêmes

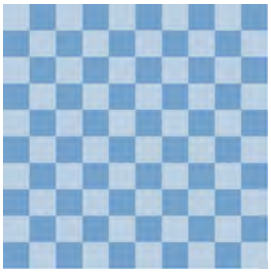
Dans les thèmes précédents nous avons déjà vu des différentes formes d'enchaînement et d'encerclement. Nous vous présentons maintenant des diagrammes vides dans lesquels vous pouvez essayer de remplir un nombre de ces formes d'enchaînement. Et espérons que votre mémoire est bonne. Astuce: servez-vous d'un crayon et d'une gomme, ainsi il sera plus facile de corriger vos erreurs.

DIAGRAMME 1.1



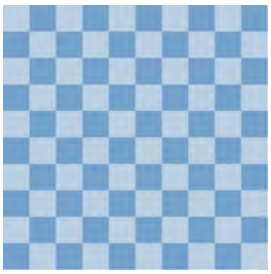
. . . . . .

DIAGRAMME 1.2



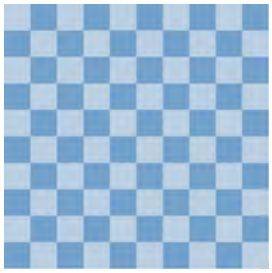
. . . . . .

DIAGRAMME 1.3



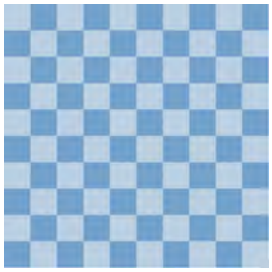
. . . . . .

DIAGRAMME 1.4



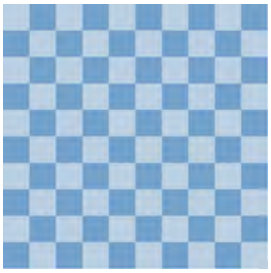
. . . . . .

DIAGRAMME 1.5



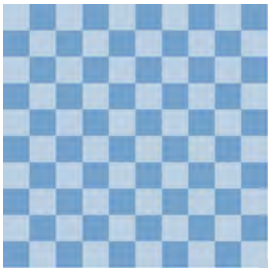
. . . . . .

DIAGRAMME 1.6



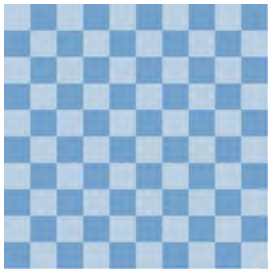
. . . . . .

DIAGRAMME 1.7



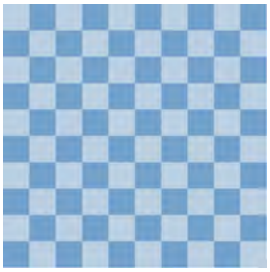
. . . . . .

DIAGRAMME 1.8



. . . . . .

DIAGRAMME 1.9



. . . . . .

4.2 Autres formes d'enchaînement

Nous allons parcourir avec vous les huit diagrammes suivants. Vous allez voir encore qui enchaîne qui. Vous allez voir qu'il est important de savoir combien de pions sont nécessaires pour enchaîner l'autre. C'est normal: si vous avez besoin de tous vos bras et de toutes vos jambes pour enchaîner un seul pion noir, cela ne vaut pas le coup. Car tous les autres pions noirs ne sont pas enchaînés. Et tous ces pions vont vous attaquer. . .Vous allez voir aussi que celui qui enchaîne peut souvent lâcher. Mais si vous êtes enchaînés, vous ne pouvez pas lâcher

DIAGRAMME 1

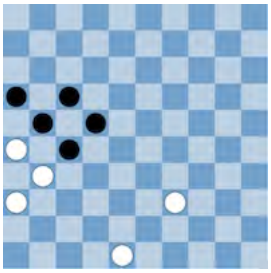


DIAGRAMME 2

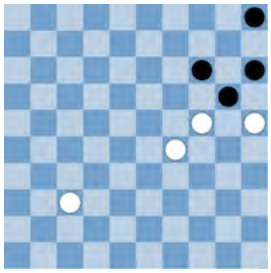


DIAGRAMME 3

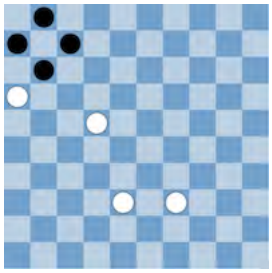


DIAGRAMME 4

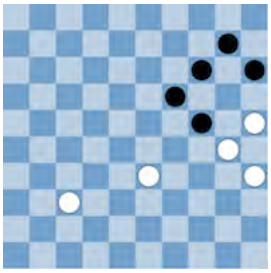


Diagramme 1
Au moyen d'un trèfle, les blancs enchaînent cinq pions noirs, car après 1 ... 27-32 le un-pour-deux avec 2.31-27 est possible. Ceci implique que les blancs ont deux pions ´de plus' que les noirs dans le centre et sur l'aile droite. Il s'agit des pions sur 39 et sur 48. Ceux-ci ont toute la liberté de jeu. Un enchaînement efficace donc!
Diagramme 2
Trois pions blancs enchaînent quatre pions noirs. Cet enchaînement s'est réalisé par le pionnage 1.30-24 19x30 2.35x24. La conséquence en est que les blancs ont un pion de plus dans le centre et sur l'aile gauche. C'est le pion sur la case 37. Ce pion est ´supplémentaire ´pour les blancs. Donc ici aussi un enchaînement fort!
Diagramme 3
Maintenant deux pions blancs enchaînent quatre pions noirs. Le pion sur 22 bloque le pion noir sur 11. Les blancs ont toute liberté de jeu avec leurs deux autres pions. Donc de nouveau un bon enchaînement.
Diagramme 4
Quatre pions blancs enchaînent cinq pions noirs. Surtout le pion sur 33 gêne. Les blancs ont donc un pion libre sur 37. Comment appelez-vous cette position si les noirs ont un autre pion sur la case 20?

Enchaîner l'adversaire!

DIAGRAMME 5

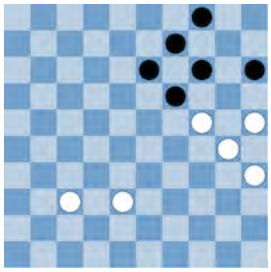


DIAGRAMME 6

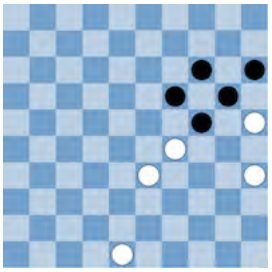


DIAGRAMME 7

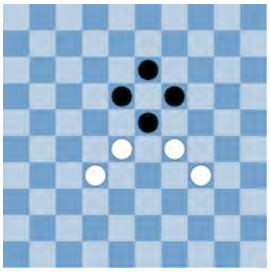


DIAGRAMME 8

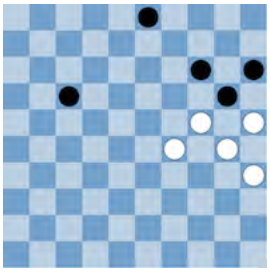


Diagramme 5
Quatre pions blancs enchaînent six pions noirs. Quelle est donc la conséquence pour la lutte sur les autres cases du damier? Là, les blancs ont deux pions de plus que les noirs. Le marchand de bois des blancs est donc efficace dans le diagramme 5.
Diagramme 6
Quatre pions blancs enchaînent cinq pions noirs. Comme les pions noirs sont enchaînés sur l'aile gauche, nous pourrions appeler cet enchaînement un enchaînement de l'aile gauche noire. Les noirs sont immobilisés sur cette aile. Les blancs ont par exemple joué 1.34-29 comme dernier coup. Qu'est-ce qui est très fort aussi?
Ou bien il a pionné avec la formation forte 45/40/34 1.34-29 23x34 2.40x29.
Dans ce cas aussi, la conséquence en est que les blancs ont un pion de plus ailleurs. Dans ce cas donc sur la case 48. Donc de nouveau un enchaînement très solide!
Diagramme 7
Quatre pions blancs enchaînent quatre pions noirs. Voilà une tenaille. Les blancs ont par exemple joué comme dernier coup 1.33-29. Dans ce cas les blancs n'ont pas de pions ailleurs sur le damier. Cela rend la position captivante, que l'enchaînement soit correct ou pas.
Diagramme 8
Cinq pions blancs n'enchaînent que trois pions noirs. Quelle peine pour enchaîner si peu de pions noirs! Maintenant ce sont les noirs qui ont un avantage de pions : sur 3 et 17. Aussi, cet enchaînement n'est pas très efficace.

Les avantages pour celui qui enchaîne, vous êtes celui qui enchaîne, jusqu'à présent.

- Il reste plus de pions pour l'enchaîneur pour la lutte à d'autres endroits sur le damier comme dans les diagrammes 1 et 6 par exemple.
- Souvent, l'enchaîneur ou l'encercleur peut lâcher. Mais l'enchaîné ne peut guère se libérer sans que cela ait un prix comme par exemple dans les diagrammes 3 et 6.

Un désavantage pour l'enchaîneur jusqu'à présent.

- L'enchaîneur a besoin de trop de pions pour enchaîner son adversaire. Il lui reste alors moins de pions pour la lutte à d'autres endroits du damier.

4.3 Comment réaliser un enchaînement ou un encerclement?

Exercice 2 Cherchez vous-mêmes

Maintenant nous connaissons la plupart des formes d'enchaînement, nous savons leurs noms et les avantages et les désavantages. Mais comment les réaliser sur le damier?

A vous d'essayer de chercher. Nous vous présentons des diagrammes vides que vous pouvez essayer de remplir de la manière suivante.

DIAGRAMME 2.1

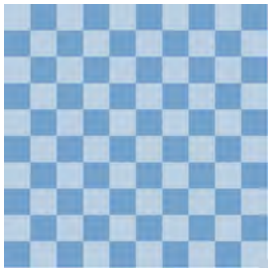


DIAGRAMME 2.2

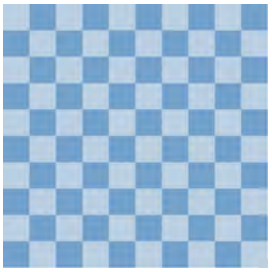


DIAGRAMME 2.3

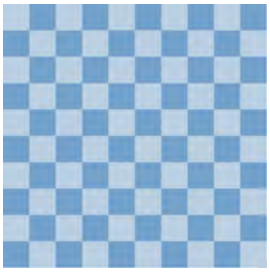


DIAGRAMME 2.4

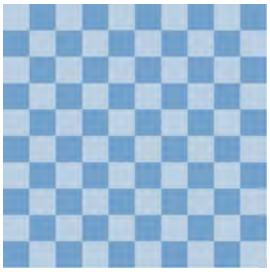


Diagramme 1
Les blancs forment un marchand de bois.
Diagramme 2
Les blancs forment un faux marchand de bois.

Diagramme 3
Les blancs font un coup idiot, par conséquent les noirs enchaînent les blancs sur l'aile droite.
Diagramme 4
Cette fois, les noirs font un coup idiot et les blancs forment une position de tenaille solide.

4.4 Quelle est votre tactique dans un enchaînement?

Nous savons ce qui suit:

- La plupart des formes d'enchaînement et leurs noms.
- La façon de les réaliser.
- Leurs avantages et leurs désavantages.

Mais maintenant ce qui est peut-être le plus important. *Quelle est votre tactique quand vous avez réalisé une telle forme d'enchaînement?*
Nous allons regarder encore une fois les six diagrammes suivants (9 à 14).

DIAGRAMME 9

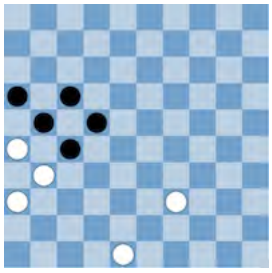


DIAGRAMME 10

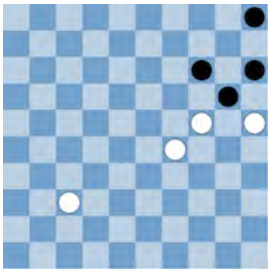


DIAGRAMME 11

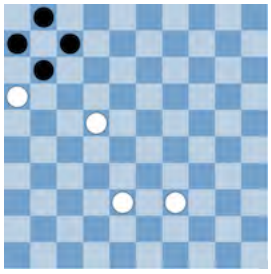


DIAGRAMME 12

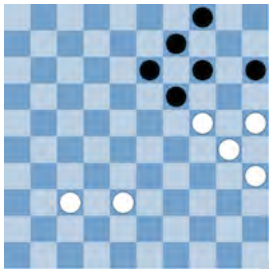


DIAGRAMME 13

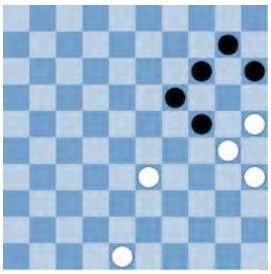
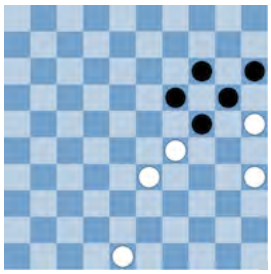


DIAGRAMME 14

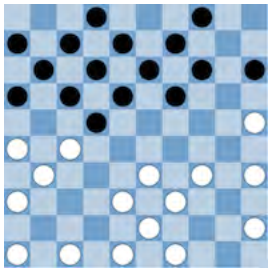


Dans toutes ces positions, il ne reste plus que quelques pions sur le damier. Dans toutes ces positions les blancs ont enchaîné fermement les noirs. Et voici la surprise: toutes ces positions sont des positions auxquelles il faut aboutir! Ces six positions représentent le *terminus* de votre tactique. Nous les appelons aussi des *positions de référence*. Mais quelle est cette tactique? Qui peut nous informer?

Exercice 3 Quelle est la tactique?

Pour exécuter cet exercice vous aurez dix minutes. Pour trouver une réponse nous vous donnons le diagramme 3.1 pour vous aider un peu.

DIAGRAMME 3.1



1.Combien de pions blancs enchaînent les noirs?

. . . . . .

2. Combien de pions noirs sont encore jouables?

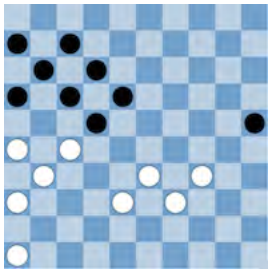
. . . . . .

3. Combien de pions blancs sont encore jouables?

. . . . . .

Regardez le diagramme 3.2

DIAGRAMME 3.2



4. Comment les blancs du diagramme 3.1 peuvent aboutir à la position du diagramme 3.2?

. . . . . .

5. Quelle est donc la tactique des blancs?

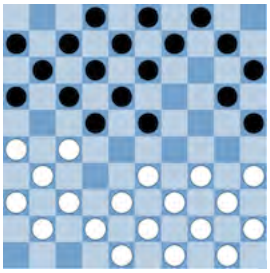
. . . . . .

4.5 Voyons si vous comprenez maintenant un peu.

Exercice 4 Choisir

Chaque diagramme est accompagné d'un exercice. Essayez d'appliquer ce que vous avez appris sur les enchaînements. Notez votre réponse en bas du diagramme.

DIAGRAMME 4.1



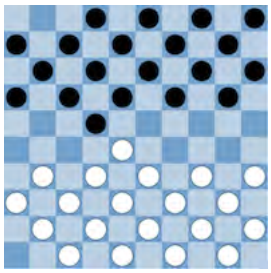
34-30 ou 35-30?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.2



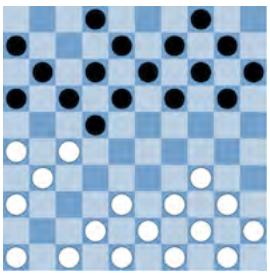
32-27: oui ou non?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.3



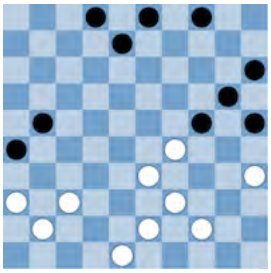
Quelle construction?

1) 39-33, 44-39, 50-44

2) 38-33, 42-38, 47-42

. . . . . .

DIAGRAMME 4.4



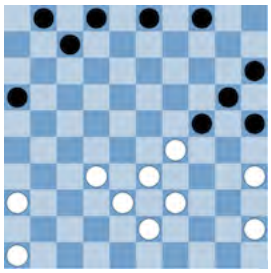
Comment se libérer?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.5



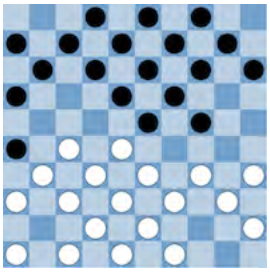
Comment se libérer?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.6



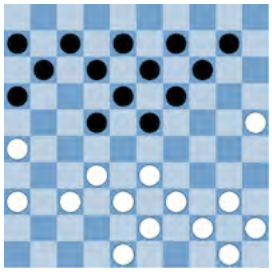
46-41 ou 34-30?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.7



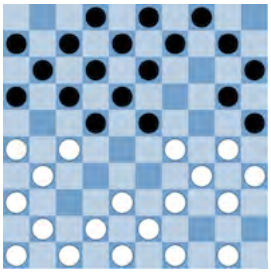
37-31 oui ou non?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.8



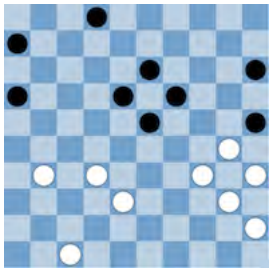
La meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.9



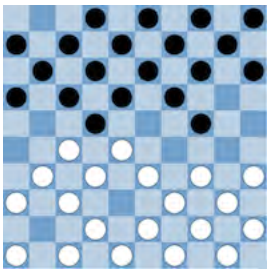
Les blancs se libèrent!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.10



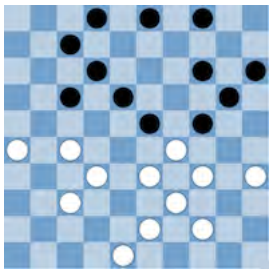
Quel est le coup le plus fort des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.11



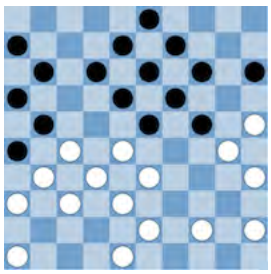
Les blancs au trait! Qui a la meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.12



Le coup le plus fort des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

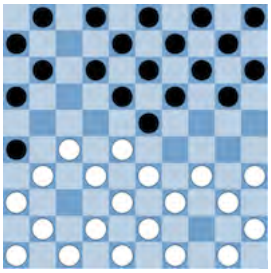
4.6 L'enchaînement incomplet de l'aile gauche et l'encerclement de l'aile gauche

Nous observons l'ouverture classique qui suit.

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12
4.31-27 17-21 5.37-31 21-26

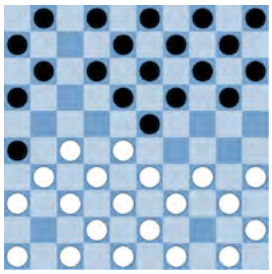
Regardez maintenant le diagramme 15.

DIAGRAMME 15



Les blancs doivent choisir maintenant: admettre la prise ou non? C'est facile cette fois, car les deux possibilités sont correctes. Sauf, il ne faut pas jouer 6.42-37. Qui sait pourquoi? Nous allons regarder maintenant la position qui se présente après 6.41-37, voir diagramme 16.

DIAGRAMME 16

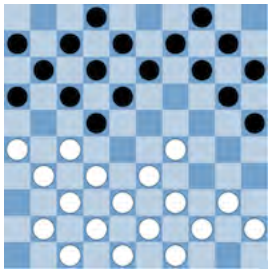


Est-ce un enchaînement de l'aile gauche ou non? Qui sait répondre?

Exercice 5 Transformez la position en un vrai enchaînement!

Regardez les trois diagrammes suivants. Voici votre tâche: transformez les positions en ´vrais' enchaînements. Pour une fois, vous avez le droit de jouer quelques fois de suite avec la même couleur s'il le faut.

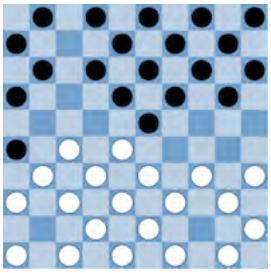
DIAGRAMME 5.1



. . . . . .

. . . . . .

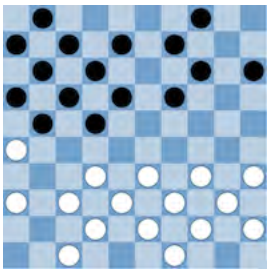
DIAGRAMME 5.2



. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 5.3

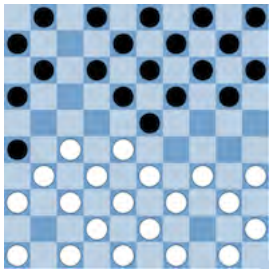


. . . . . .

. . . . . .

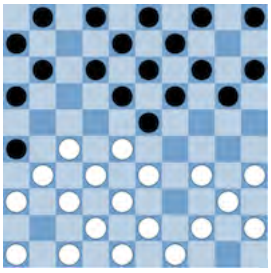
Nous continuons et nous observons le diagramme 17.
Cette position vous rappelle quelque chose?

DIAGRAMME 17



Comme vous savez, les noirs n'ont pas le droit de jouer deux fois de suite. Donc il n'est pas possible d'arriver tout de suite à la case 21 ou 22. Après 12-17 la question est toujours de savoir si les blancs peuvent exécuter le coup de la bombe. Et en effet: après 12-17 les blancs peuvent gagner un pion en jouant 27-21! Après 11-17 les blancs n'ont pas de combinaison. Par contre, les blancs ont le choix s'ils admettent que les noirs vont occuper la case 21. Car, les blancs au trait, ils peuvent pionner de deux manières: ou bien avec 27-21 ou bien avec 27-22! Il faut donc toujours contrôler si 11-17 ou 12-17 sont possibles. Regardez bien le diagramme 18.

DIAGRAMME 18

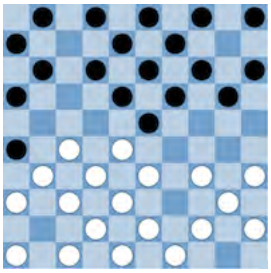


Maintenant les noirs peuvent jouer 12-17! Le coup de la bombe n'est pas possible cette fois. Jouer 27-21 maintenant, serait une action de suicide de la part des blancs!

Lui, il a frappé en premier.

Exercice 6 Quelle est la tactique?

DIAGRAMME 6.1



Dans le diagramme 6.1, les noirs jouent 12-17. Quelle est leur intention en jouant ce coup?

Si vous avez le choix parmi les huit diagrammes suivants, du diagramme 6.2 au 6.9, quel diagramme se conjugue avec le coup 12-17?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 6.2

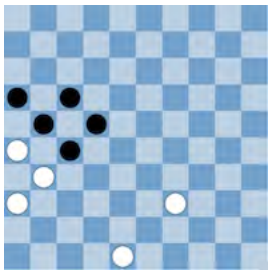


DIAGRAMME 6.3

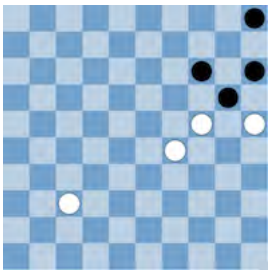


DIAGRAMME 6.4

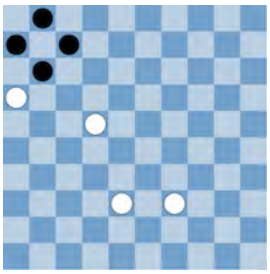


DIAGRAMME 6.5

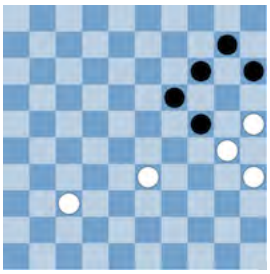


DIAGRAMME 6.6

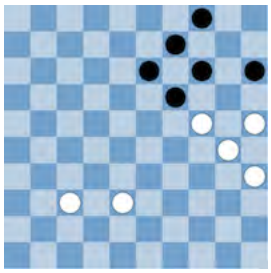


DIAGRAMME 6.7

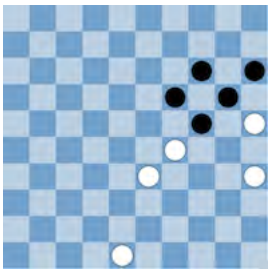


DIAGRAMME 6.8

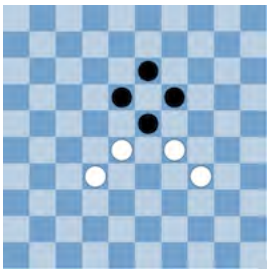
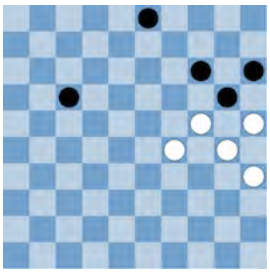
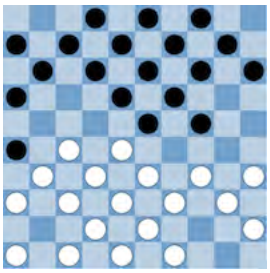


DIAGRAMME 6.9



Nous savons maintenant ce que veut l'enchaîneur: enchaîner autant que possible! Mais que veut le joueur qui est enchaîné? Nous allons voir cela maintenant.

DIAGRAMME 19



Cette position vous rappelle quelque chose? Les blancs se trouvent dans un enchaînement incomplet sur l'aile gauche. Cela implique qu'ils n'ont pas beaucoup de pions jouables à gauche.

Tactique A

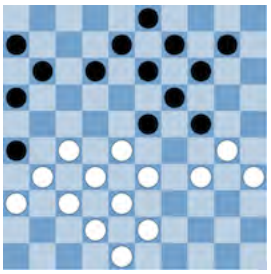
Voir diagramme 19.

De l'autre côté, il faut reconnaître que les noirs ne peuvent pas faire grand chose sur leur aile droite. Que 12-17 est une erreur, cela se voit facilement, même quand vous n'avez pas dormi depuis longtemps. Les blancs peuvent alors damer de plusieurs manières. Il est donc inutile pour les blancs de réfléchir sur le coup de la bombe, 12-17 est exclu. Mais aussi après 11-17, les blancs peuvent simplement gagner un pion. Comment?
Mais supposons que les blancs ne disposent pas de cette petite combinaison, quel coup fort pourraient-ils jouer? Vous saurez sans doute déjà la réponse: avec le pionnage 27-22 les blancs peuvent affaiblir l'aile droite des noirs La tactique des blancs peut donc être: l'attente! Attendre jusqu'au moment où les noirs jouent 11-17 et que les blancs puissent pionner de façon favorable avec 27-22!

Tactique B

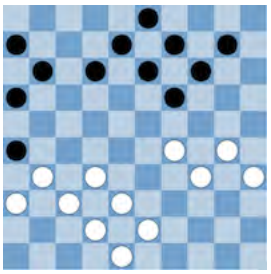
Voir diagramme 20

DIAGRAMME 20



Les blancs sont encore enchaînés quelque peu. Sur l'aile gauche, ils ne peuvent jouer qu'avec le pion 27. Mais dans cette position vous voyez une importante possibilité de se libérer: les blancs peuvent prendre un deux pour deux avec 33-29! Après ce coup, vous voyez la position du diagramme 21

DIAGRAMME 21



Exercice 7 La taxation

Qui des deux joueurs a une position forte et pourquoi ou pourquoi pas?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

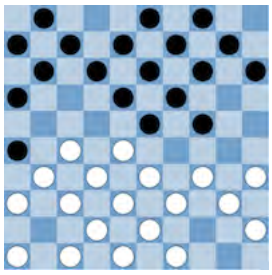
. . . . . .

Jusqu'ici nous avons donc vu deux tactiques pour le joueur qui est enchaîné: l'attente et la libération par un deux-pour-deux. Maintenant vous allez voir la troisième tactique.

Tactique C

A l'aide du diagramme 22, nous vous présentons la troisième tactique.

DIAGRAMME 22



Entretemps, vous savez déjà que les blancs peuvent très bien jouer 1.34-30 ici. Quelle en était déjà la raison? Mais supposons que les blancs renoncent à ce coup . Supposons que les blancs ignorent la possibilité intéressante d'attendre. Une autre tactique est alors la poussée vers la case cimetière avec 27-22! Nous allons observer quelques possibilités.

1.27-22 18x27 2.31x22

Les blancs ont occupé une case d'attaque. Les blancs ont un avant-poste maintenant. Un avant-poste est toujours bien avancé. C'est pourquoi, il faut toujours faire attention pour ne pas le perdre!

2… 12-18

L'attaque connue d' un pion « cimetière », (ou kerkhof).

3.37-31

Voilà la défense habituelle. Dans ce cas il faut que 37-31 soit possible! Et vous ne pouvez pas jouer 37-31 si les blancs ont un pion sur 41. Alors les noirs prennent immédiatement vers dame avec 26x46!

3… 26x37

Nous allons traiter la prise avec 18 tout à l'heure.

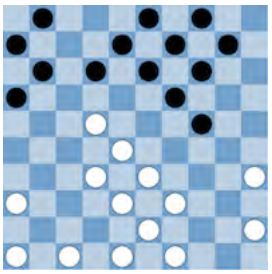
4.42x31 18x27 5.31x22 7-12

Les noirs poursuivent l'attaque du pion 22. Les blancs doivent faire attention qu'ils ne perdent pas ce pion après 12-18. Ils disposent de quelques défenses. La première en est 6.36-31 12-18 et 7.31-27. Mais c'est une manière très risquée. Est-ce que vous pouvez imaginer pourquoi? La défense suivante est meilleure.

6.34-29 23x34 7.40x20 15x24

Voir diagramme 23

DIAGRAMME 23



8.46-41

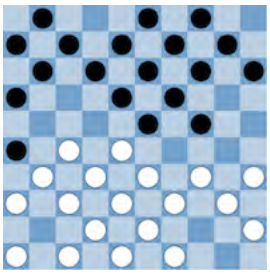
Ce coup a quelques avantages.

1) Un pion de bord (ou de bande) se déplace vers le centre.
2) Dans la suite le pion 41 peut défendre le pion 22.
3) Les blancs ne doivent pas seulement tenir compte de 12-18 mais encore du coup 12-17! Après ce coup, les noirs peuvent essayer d'enlever le pion 28!

Vous comprenez? Maintenant les blancs peuvent, après 8. . .12-17 vite jouer 9.41-37. Une autre défense après l'attaque avec 8. . .12-18 est importante aussi: les blancs laissent la prise avec 9.41-37 18x27 10.32x21 16x27 et ils peuvent récupérer le pion par 11.28-23 19x28 12.33x31.

Nous retournons à la position du diagramme 22, maintenant 24.

DIAGRAMME 24



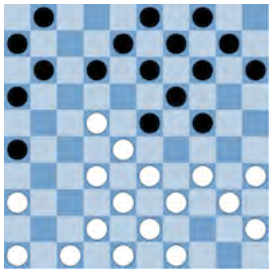
Et nous y allons encore une fois.

1.27-22 18x27 2.31x22 12-18 3.37-31 18x27

Comme promis, nous ne prenons pas double mais une fois seulement au lieu de la prise avec 26.

4.31x22 7-12

DIAGRAMME 25



Et de nouveau, les blancs doivent tenir compte de l'attaque avec 12-18. Les blancs ne peuvent pas défendre leur avant-poste de la manière suivante :

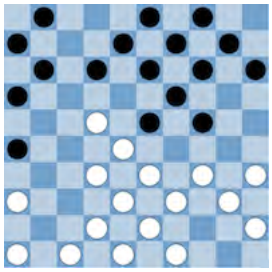
5.42-37? 12-18 6.22-17

Car après 37-31 les blancs perdent simplement un pion!

6… 11x22 7.28x17

Et les noirs gagnent simplement un pion par 7… 16-21!
Comment les blancs doivent se défendre alors? Voir encore le diagramme 25, maintenant 26.

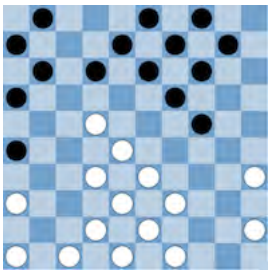
DIAGRAMME 26



5.34-29! 23x34 6.40x20 15x24

Voir diagramme 27

DIAGRAMME 27



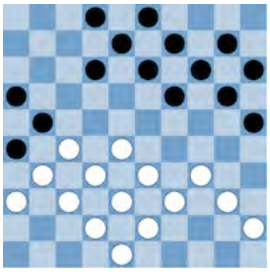
Les blancs ont quelques possibilités pour défendre leur avant-poste.

1) 7.36-31 26x37 8.32x41. Pourquoi ne pas prendre plutôt en avant? Et après l'attaque avec 12-18, ils peuvent prendre ou (choisir) le deux pour deux en arrière.
2) 7.42-37 12-18 8.37-31 18x27 9.31x22 8-12 10.36-31 26x37 11.32x41 et les blancs ont suffisamment défendu leur avant-poste.

Vous comprendrez maintenant sans aucun doute que dans le diagramme 27 7.46-41 n'est pas vraiment une bonne idée.

Voilà tout pour l'enchaînement incomplet de l'aile gauche. Dans le thème sur l'attaque Hoogland vous apprendrez beaucoup plus sur cette attaque à la case cimetière!
Nous allons parler encore un instant sur l'enchaînement de l'aile gauche. Vous voyez la plus grande différence dans le diagramme 28.

DIAGRAMME 28



Qui est-ce qui peut expliquer la plus grande différence? Et qui peut indiquer les similitudes entre l'enchaînement incomplet de l'aile gauche et l'enchaînement achevé de l'aile gauche?
La plus grande différence est que dans le diagramme 28 les blancs sont complètement bloqués. Maintenant même 27-22 est impossible!
Vous voyez les similitudes dans les diagrammes suivants. Vous revoyez les mêmes tactiques: des poussées avec 27-22 et la

DIAGRAMME 29

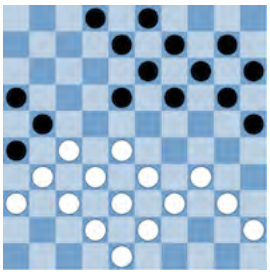
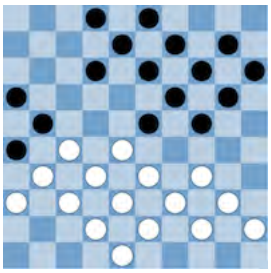


DIAGRAMME 30



4.7 Des parties

Exercice 8 Rejouer des parties

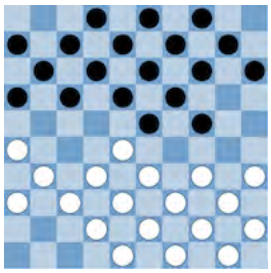
Vous pouvez rejouer ´normalement' les quatre parties suivantes. En même temps vous pouvez essayer de répondre aux questions qui les accompagnent. A chaque partie nous avons joint un petit ´film'. Ce sont les instantanés de la partie dans les diagrammes. Les diagrammes représentent des moments importants de la partie. Ainsi vous pouvez voir, en un clin d'œil, le déroulement de la partie.

Partie 1 : T. Sijbrands - A. Van den Elzen (2-0)

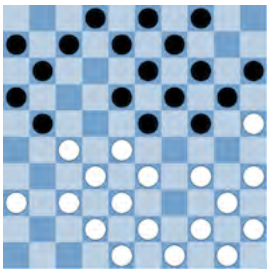
Cette partie est très particulière. Vous connaissez sans doute le joueur des blancs, mais saviez-vous qu'il tient le record mondial du jeu à l'aveugle? Jouer à l'aveugle veut dire: ni damier, ni pions, ni billet de notation. Vous comprenez? Tout par cœur. Ce n'est pas évident. Essayez-le. Est-ce que vous pouvez ´voir' comment les blancs gagnent après: 1.31-26 18-23 2.32-27 12-18 3.34-30 7-12 4.40-34 20-24? Vous pouvez voir cela sans prendre un damier? Sijbrands en est capable et ce n'est pas tout. A Venlo, le 21 août 1993, il a joué 18 parties à l'aveugle! Il a gagné pas moins de quatorze parties et le résultat des quatre autres parties était nulle. C'est très difficile. Vous pouvez expérimenter si vous pouvez jouer une partie à l'aveugle contre quelqu'un. Par exemple en voiture ou dans le train quand vous êtes en route pour jouer un match.

Mais rejouez tout simplement cette partie sur le damier!

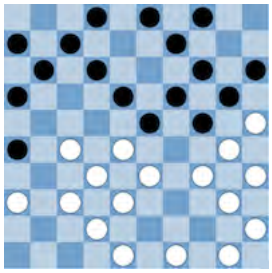
1.31-26 19-23 2.36-31 14-19 3.41-36 10-14 4.46-41 20-24 5.32-28 23x32 6.37x28 5-10 7 .41-37 18-23 8.38-32 12-18 9.42-38 7-12 10.47-42 1-7 11.34-30 17-21 12.26x17 12x21 13.31-27 15-20 14.30-25 10-15 15.39-34 21-26 16.44-39 8-12 17 .34-29 23x34 18.39x30 18-23 19.43-39 13-18 20.39-34 11-17 21 .49-43 2-8 22.34-29 23x34 23.40x29 18-22 24.27x18 12x34 25.30x39 7-12 26.39-34 9-13 27 .34-29 4-9 28.43-39 17-21 29.45-40 21-27 30.32x21 26x17 31.38-32 17-21 32.42-38 21-26 33.48-42 12-17 34.32-27 8-12 35.38-32 17-21 36.50-44 6-11 37.42-38 12-18 38.29-23 18x29 39.27-22 11-17 40.22x11 16x7 41.36-31
et les noirs ont abandonné.



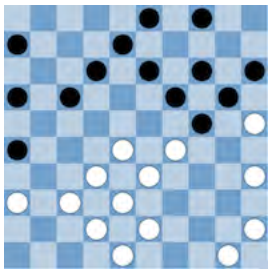
10 ... 1-7



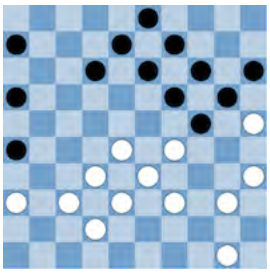
15.39-34



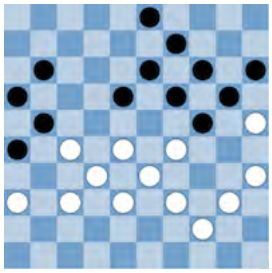
20.39-34



27.34-29



33.48-42



37 ... 12-18

Essayez de répondre aux questions suivantes.

- Que pensez-vous de 5.32-28?

. . . . . .

. . . . . .

- Quels coups sont des coups forts dans cette partie d'après vous? Donnez-en quelques exemples. Pourquoi ce sont des coups forts d'après vous?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Comprenez-vous pourquoi la partie se termine tout d'un coup?

. . . . . .

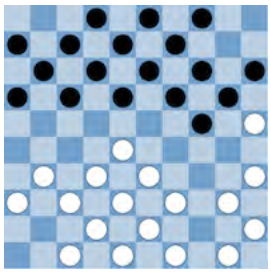
. . . . . .

. . . . . .

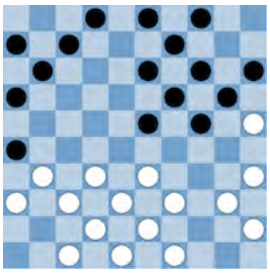
Partie 2: G.Jansen - A. Petoechov (Pays-Bas - Union Soviétique 1985) (2-0)

Les Pays-Bas ont souvent joué contre l'Union Soviétique, par exemple dix joueurs Hollandais contre dix joueurs Russes. Alternativement aux Pays-Bas et en Union Soviétique. Donc dans des villes comme Jerevan, Leningrad, Moscou, mais aussi à Zutphen et Zwolle. Mais quel que soit l'endroit où on a joué, les Pays-Bas n'ont jamais gagné. De nos jours, ce match n'est plus possible: ce pays immense n'existe plus. A partir de 1990 les Pays-Bas jouent contre d'autres pays. En 1992, les Pays-Bas ont joué contre le fort pays africain qu'est le Sénégal. Ce n'est qu'avec beaucoup de peine que les Pays-Bas ont battu des joueurs comme N'Diaye, Der et Sene.
La partie suivante fait partie d'un tel match international contre l'Union Soviétique. Quoique l'équipe entière ait toujours perdu, il est arrivé parfois qu'un joueur individuel ait gagné sa partie. Par exemple la partie suivante!

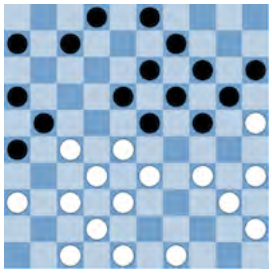
1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-24 4.29x20 15x24 5.39-33 12-18 6.44-39 7-12 7.41-37 1-7 8.46-41 10-15 9.37-32 5-10 10.41-37 15-20 11 .34-30 10-15 12.30-25 17-22 13.28x17 12x21 14.39-34 21-26 15.34-29 8-12 16.50-44 18-23 17.29x18 12x23 18.44-39 11-17 19.31-27 17-21 20.33-28 13-18 21 .38-33 9-13 22.43-38 4-9 23.39-34 2-8 24.49-43 7-11 25.34-29 23x34 26.40x29 18-23 27.29x18 13x31 28.36x27 8-13 29.27-22 11-17 30.22x11 6x17 31.43-39 17-22 32.28x17 21x12 33.33-28 13-18 34.32-27 9-13 35.38-32 18-23 36.42-38 3-8 37.45-40 12-17 38.39-34 17-21 39.34-30 13-18 40.38-33 8-13 41.48-42 24-29 42.33x24 20x29 43.4 7-41 29-33 44.28x39 23-29 45.40-34 29x40 46.35x44 15-20 47.44-40 20-24 48.40-35 24-29 49.39-34 29x40 50.35x44 18-23 51.27-22
et les noirs ont arrêté.



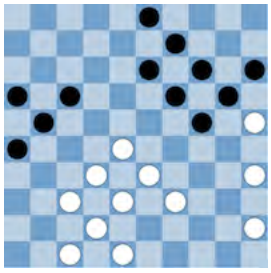
12.30-25



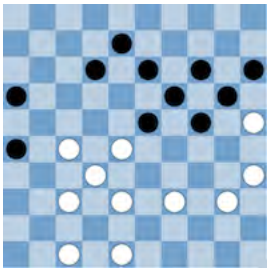
18.44-39



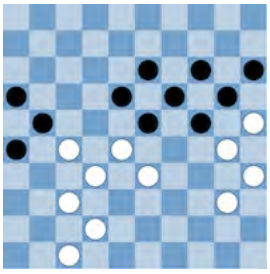
23.39-34



31.43-39



37.45-40



41.48-42

Essayez de répondre aux questions suivantes.

- Pourquoi cette partie ressemble-t-elle à celle de Sijbrands? Montrez quelques similitudes.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Que pouvez-vous dire sur les dix premiers coups des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Quels coups sont vraiment des coups forts d'après vous?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Quels coups des blancs s'insèrent excellemment dans la tactique des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Quelle erreur font les noirs, d'après vous (difficile!)?

. . . . . .

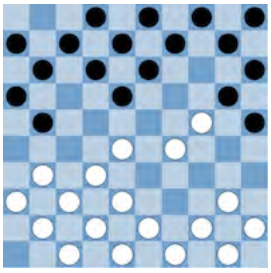
. . . . . .

. . . . . .

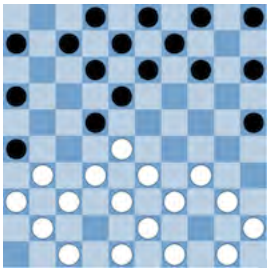
Partie 3 A. Gantvarg - V. Virni (tournoi Volmac) (0-2)

Gantvarg et Virni sont deux des joueurs les plus forts du monde. Tous les deux jouent pour un club hollandais. Gantvarg a joué pour le club de Lent et pour Hiltex (le nom du sponsor, Amsterdam) et après il est allé jouer pour Van Stigt Thans (Schiedam). Virni est originaire de Charkov (Ukraine), mais il habite actuellement en Allemagne et il a fait beaucoup de points pour Noad (Nimègue).

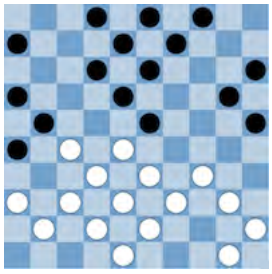
1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-30 20-25 6.30-24 19x30 7 .35x24 14-20 8.33-29 22x33 9.39x28 17-21 10.29-23 20x29 11.23x34 21-26 12.38-33 10-14 13.44-39 11-17 14.42-38 17-22 15.28x17 12x21 16.47-42 5-10 17.31-27 7-12 18.49-44 15-20 19.33-28 10-15 20.39-33 14-19 21.44-39 19-23 22.28x19 13x24 23.36-31 9-13 24.50-44 4-9 25.41-36 2-7 26.33-29 24x33 27 .39x28 18-23 28.28x19 13x24 29 .38-33 8-13 30.33-28 13-19 31 .42-38 9-13 32.38-33 24-30 33.44-39 12-18 34.33-29 7-12 35.29-23 18x29 36.34x14 20x9 37 .40-34 13-19 38.43-38 9-13 39.45-40 3-9 40.38-33 9-14 41.48-42 30-35 42.34-29 35x44 43.39x50 14-20 44.29-23 6-11 45.23x14 20x9 46.33-29 15-20 47.42-38 20-24 48.29x20 25x14 49.38-33 14-19 50.50-44 12-18 51.44-39 19-24 52.28-22 18-23 53.39-34 13-19 54.22-17 21x12 55.27-22 11-17 56.22x11 16x7 57 .31-27 9-13 58.33-28 12-18 59.36-31 7-11 60.28-22 24-30 et les blancs ont capitulé. Nous pouvons dire de plusieurs manières: les blancs abandonnent. . .!



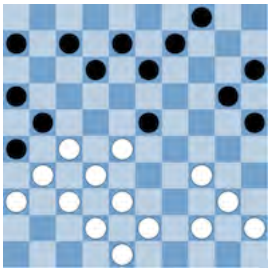
9.17-21



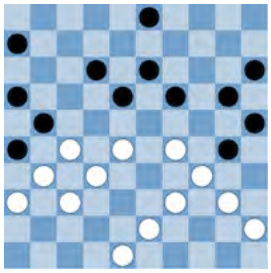
14.17-22



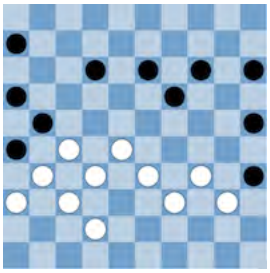
21.19-23



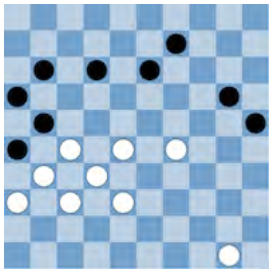
27 .18-23



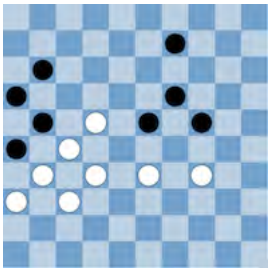
34.7-12



41.30-35



47.42-38



53.13-19

Essayez de répondre aux questions suivantes.

- Quel enchaînement est important dans cette partie?

. . . . . .

. . . . . .

- De quelle manière cet enchaînement a-t-il été réalisé?

. . . . . .

. . . . . .

□ Quelle est la raison pour laquelle cet enchaînement se présente sur le damier? Voilà une question difficile!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

□ Est-ce que les blancs peuvent s'en libérer?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

□ Où vont les noirs?

. . . . . .

□ Pourquoi les noirs jouent-ils justement dans cette direction?

. . . . . .

. . . . . .

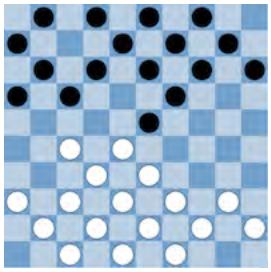
□ Quels sont les coups forts des noirs qui s'insèrent dans la tactique des noirs?

. . . . . .

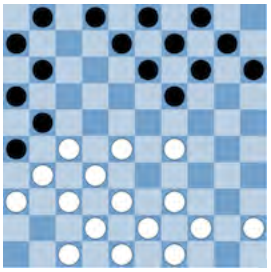
◙ *Partie 4 Ph.J.Ham - M. Raichenbach (1937) (2-0)*

Autrefois, les joueurs français étaient très forts. A une époque, les Français devenaient champion du monde d'affilée. De nos jours, c'est différent, il ne reste plus tant de joueurs français vraiment forts. Maintenant les joueurs forts proviennent des Pays-Bas, de l'Afrique et évidemment de l'ancienne Union Soviétique. Raichenbach est un des champions du monde français! Il existe une combinaison qui porte son nom. Vous vous rappelez le principe de cette combinaison? Mais la partie suivante, Raichenbach l'a perdue au moment où il était champion du monde.
Et cela est remarquable, un champion du monde qui perd! Il a perdu du Hollandais Ham!

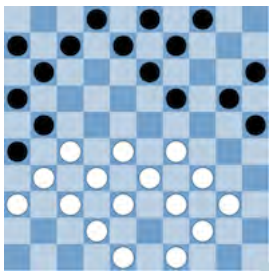
1 .32-28 20-24 2.37-32 14-20 3.41-37 10-14 4.46-41 5-10 5.34-29 18-23 6.29x18 12x23 7 .39-34 23-29 8.34x23 24-30 9.35x24 20x18 10.44-39 7-12 11 .50-44 18-23 12.31-27 17-21 13.37-31 21-26 14.41-37 12-17 15.33-29 23x34 16.40x29 17-21 17.38-33 15-20 18.42-38 20-25 19.47-42 14-20 20.39-34 10-15 21.43-39 1-7 22.45-40 20-24 23.29x20 15x24 24.40-35 4-10 25.49-43 24-30 26.35x24 19x30 27 .33-29 10-15 28.38-33 9-14 29.42-38 7-12 30.28-23 14-20 31.23-18 12x23 32.29x9 3x14 33.33-28 2-7 34.38-33 30-35 35.48-42 8-13 36.42-38 7-12 37 .33-29 14-19 38.38-33 19-24 39.28-22 35-40 40.34x45 12-18 41 .32-28
et le champion du monde était battu.



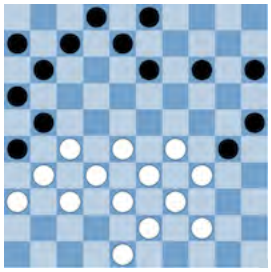
12.31-27



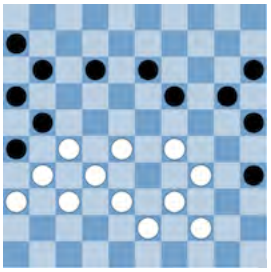
16 ... 17-21



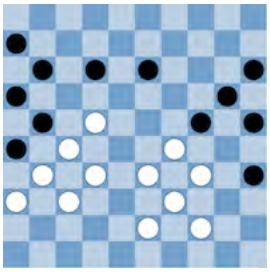
22.45-40



29.42-38



37 ... 14-19



39.28-22

Voici les questions.

- Cette partie, à quelles parties précédentes ressemble-t-elle le plus?

. . . . . .

- Pourquoi le pensez-vous? Montrez des exemples!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- De quelle manière est-ce que l'enchaînement s'est réalisé dans cette partie?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Que pensez-vous de cet enchaînement? Fort, faible, égal?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Est-ce que les trois coups suivants des blancs vont dans la bonne direction: 27.33-29 28.38-33. 29.42-38? Pourquoi oui ou pourquoi non?

. . . . . .

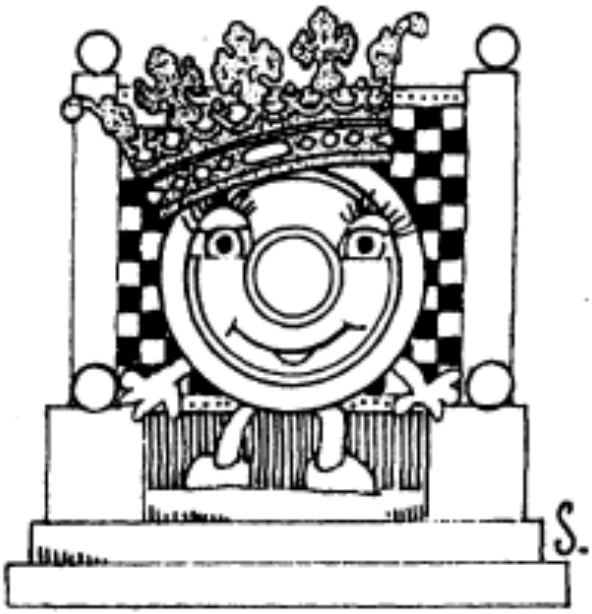
. . . . . .

. . . . . .

- Pourquoi les noirs sacrifient-ils un pion avec 39.35-40?

. . . . . .

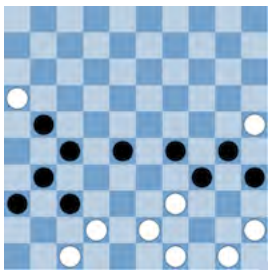
. . . . . .



4.8 Le problémisme 4

Nous concluons le groupe de ´motifs d'enchaînement ´ par une adaptation-pyramide de H.J. Van Alphen, issue de la ´Katholieke Illustratie ´ (Illustration Catholique) du 24 août 1939. Regardez la position finale et saurez ce qu'est une pyramide!

PROBLÈME 6

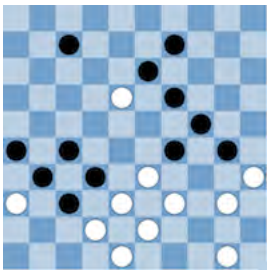


H.J. van Alphen

Chaque amateur du problémisme prendra pour acquis la position initiale curieuse avec la différence énorme de temps, car la position, avec ses couleurs joliment séparées, a l'air sympa et la solution (et voilà ce qui importe) est magnifique: 45-40, 43-38, 47-41. Les blancs sont obligés de quitter 47 dans le plus bref délai, avant que les noirs prennent vers 42. 50-44. Ce n'est que maintenant que les blancs profitent du temps de repos qui était présent dès le début.
Les problémistes appellent ce phénomène un décalage de temps ´. Après le seul coup possible, naît le vrai enchaînement: une pyramide fatale, dans laquelle les noirs sont enterrés comme un Pharaon mort.

Complètement différent, moins époustouflant, mais très ludique est le motif datant de 1937, créé par B Kramer, qui forme la fin du problème 7. G. Geerlings (1907 - 1997) de Leyde l'a composé.

PROBLÈME 7



G. Geerlings

Après les coups et les rafles 39-34, 35-30, 50x39, 39-33, 43x3, 48x39, 3-25, 25x2 (par-dessus 27) la position du motif s'est réalisée avec la sympathique variante principale: (31-37) et maintenant vous n'attaquez pas par la force aérienne, mais vous jouez 36-31! et si les noirs choisissent maintenant (37-42) avec 2-11, 11x47 ou (37-41) avec 2-13, 13x47, le résultat final est dans les deux cas une opposition. Nous allons dire davantage sur l'opposition dans le chapitre prochain.
C'est un bon problème, mais il reste toujours quelque chose à désirer. Les pions du motif 26 et 36 n'ont pas servi pendant la solution. En plus, les blancs ont un pion de moins dans ces deux problèmes. Les problémistes parlent alors d'un ´pion de moins´. Il est interdit d'ajouter quelque part un pion blanc comme ça.

Le marchand de bois et le faux marchand de bois

Thème 5

Ce que vous apprenez dans ce thème:

Nous vous avons déjà présenté pas mal de formes d'enchaînement. Dans ce thème vous allez apprendre davantage sur deux formes importantes: le marchand de bois et le faux marchand de bois. Vous avez aussi compris sans doute, que rejouer des parties est un élément essentiel de votre apprentissage. Les parties des autres peuvent être très instructives: pas seulement celles des joueurs de haut niveau. Vous pouvez apprendre beaucoup de vos erreurs! C'est pourquoi, rejouer vos propres parties est très utile. Quand nous parlons de rejouer, nous ne disons pas: déplacer vite les pions. Dans l'exercice 8 du thème 4, vous avez vu comment cela se passe, rejouer une partie. Dans ce thème nous allons rejouer quatre parties dans le marchand de bois, dans le faux marchand de bois et dans l'enchaînement de l'aile gauche. En rejouant vous apprendrez les grandes lignes de la tactique de ces formes d'enchaînement.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 5.1	Rejouer une partie	5.2
	Exercice 1 Rejouer une partie	5.2
	Exercice 2 Rejouer une autre partie	5.4
Paragraphe 5.2	Un peu plus d'information sur le marchand de bois	5.5
	Exercice 3 Sortir du marchand de bois	5.5
	Exercice 4 Contrer le marchand de bois	5.6
Paragraphe 5.3	Calculer	5.7
	Exercice 5 Un exercice de calcul dans le marchand de bois	5.8
Paragraphe 5.4	Un peu plus d'information sur le faux marchand de bois	5.8
	Exercice 6 Rejouer une partie avec le faux marchand de bois	5.8
	Exercice 7 Une autre partie avec le faux marchand de bois	5.10
	Exercice 8 Un test sur le faux marchand de bois	5.12
Paragraphe 5.5	Le problémisme 5	5.13

5.1 Rejouer une partie

Est-ce que vous rejouez parfois des parties sur internet? Sur le site de la KNDB (Fédération Hollandaise du jeu de dames) se trouve 'Toernooibase ´, c'est une database (ou une Base de données) avec des milliers de parties des joueurs de tous les niveaux. Et vos propres parties, vous les rejouez toujours? Ou est-ce que vous le faites seulement quand vous avez gagné? Rejouer une partie, vous pouvez le faire de plusieurs manières: très vite par exemple et presque sans faire attention. Cela peut être instructif si vous rejouez quelques fois la même partie. Mais vous pouvez aussi le faire lentement et essayer de découvrir des erreurs. Il arrive que vous découvrez les erreurs tout de suite: si les blancs ou les noirs font une gaffe. Mais souvent ce n'est pas si facile que cela. Car il peut s'agir d'une erreur positionnelle. Vous pouvez vous poser la question: pourquoi les choses se passaient mal et pourquoi les choses se passaient bien? Vous pouvez vérifier si les joueurs respectent les différentes règles d'instruction que vous avez apprises dans le thème 3. Est-ce qu'un joueur joue vers le centre par exemple?

Exercice 1 Rejouer une partie

Vous allez rejouer, à deux, une partie dans le marchand de bois . Cette partie est accompagnée de toutes sortes de questions. Vous rencontrez ces questions en rejouant.

J. van der Wal - A. Schwartzman (Olympiade 1986) (2-0)

Si nous demandons à quelqu'un ´est-ce que vous connaissez un joueur de dames connu?´ il s'avère que tout le monde connaît Jannes van der Wal. Vous en connaissez probablement la raison. Un jour, il s'est endormi dans le train et au moment où il se réveilla, il fut clair qu'il avait perdu sa partie. Tout le monde le sait. . .Mais s'il arrivait à temps, il se montrait bon joueur. Dans la partie suivante contre A. Schwartzman, vous pourrez le constater. D'ailleurs, il faut se méfier des noms! Cet A. Schwartzman est originaire d'Israël et il n'est pas tellement fort. Par contre, il y a A. Schwarzman qui est originaire de Moscou et celui-ci est extrêmement fort. Aux Pays-Bas il y a beaucoup de gens qui s'appellent Jansen. Hans Jansen et Gérard Jansen portent le titre de grand-maître tous les deux. En Afrique il y a beaucoup de N'Diaye. . . Faites bien attention donc contre qui vous jouez!

1.32-28 18-22 2.31-26 12-18 3.37-32 7-12 4.36-31 1-7 5.41-36 20-25 6.46-41 14-20 7.42-37 10-14 8.47-42 5-10 9.32-27

Par ce coup important, les blancs enchaînent les noirs avec un

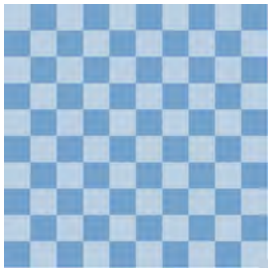
. . . . . .

Nous pouvons donner un autre nom à la position après 9.32-27. Savez-vous lequel?

. . . . . .

Dessinez la position après 9.32-27 aussi dans le diagramme suivant vide. Si vous faites une erreur par hasard en rejouant la partie, il n'est pas nécessaire de recommencer au début

DIAGRAMME 1.1



9… 19-23 10.28x19 14x23 11.34-30 25x34 12.40x29 23x34 13.39x30

Un pionnage important de la part des blancs, ce 11.34-30. Savez-vous quelle est la tactique des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

13… 20-25 14.44-39 25x34 15.39x30 10-14 16.30-25 14-20 17 .25x 14 9x20

Les noirs pionnent aussi. Est-ce raisonnable de la part des noirs?

. . . . . .

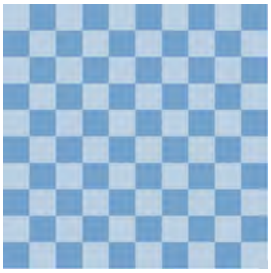
. . . . . .

. . . . . .

18.49-44 3-9 19.35-30 20-24 20.30x19 13x24

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 1.2



Les noirs établissent une liaison entre deux cases qui n'est pas correcte, le plus souvent. Quelle liaison?

. . . . . .

. . . . . .

21.45-40 8-13 22.43-39 2-8 23.48-43 4-10

Les deux derniers coups des blancs vont de gauche à droite. Pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

24.40-34 10-14 25.44-40 14-20 26.40-35 24-29 27 .33x24 20x40 28.35x44

Ce sont de nouveau les noirs qui pionnent. Mais ils ne pouvaient guère faire autre chose. Pourquoi par exemple 26 ... 20-25 est-il interdit?

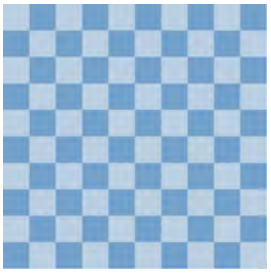
. . . . . .

. . . . . .

28… 13-19 29.38-33 9-13 30.33-29 19-24 31.29x20 15x24 32.42-38 13-19 33.38-33

De nouveau, les blancs jouent de gauche à droite! Dessinez aussi cette position dans le diagramme suivant vide

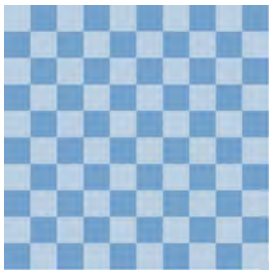
DIAGRAMME 1.3



33… 8-13 34.50-45 24-29 35.33x24 19x30 36.45-40 30-35 37.43-38 13-19 38.40-34 16-21 39.27x16 18-23 40.37-32 19-24 41.31-27 22x31 42.36x27 24-29 43.34-30 35x24 44.27-21 24-30 45.39-33 30-34 46.33x24 23-29 47.24x33 34-39 48.33-28 39x50 49.41-36 50x22 50.32-27 22x31 51.36x27

Et les noirs abandonnèrent. La position finale est tellement amusante qu'évidemment, vous devez la copier dans le dernier diagramme vide.

DIAGRAMME 1.4



Exercice 2 Rejouer une autre partie

Rejouez aussi à deux la partie suivante. En route, vous allez trouver plusieurs questions. Essayez d'y répondre!

W. Sjtsjogoljev - G. Ogorodnikov (Union Soviétique 1970) (1-1)

Les Russes ont des jolis noms. Ce sont souvent des noms presque imprononçables. Vous arrivez à prononcer Sjtsjogoljev et Ogorodnikov?

1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.31-26 20-25 6.37-31 14-20 7.41-37 10-14 8.47-41 5-10 9.32-27

Voyez-vous une similitude avec la partie de notre célèbre amateur de grasses matinées?

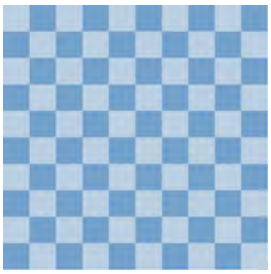
. . . . . .

. . . . . .

9... 19-23 10.28x19 14x23 11.34-30 25x34 12.40x29 23x34 13.39x30 20-25 14.44-39 25x34 15.39x30

Et dessinez cette position dans le diagramme.

DIAGRAMME 2.1



Vous savez bien sûr comment s'appelle cette forme de jeu. Savez-vous aussi quelle est la tactique des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

15... 9-14 16.45-40 3-9 17.49-44 14-19 18.30-25 10-14 19.44-39 19-23 20.40-34 13-19

Le joueur des noirs joue mieux que dans la partie précédente. Quelle est la différence?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

21.34-29 23x34 22.39x30 19-23 23.33-29 23x34 24.30x39

Pourquoi les pionnages des blancs sont-ils logiques?

. . . . . .

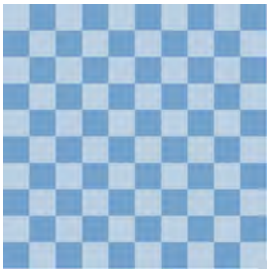
. . . . . .

. . . . . .

24... 9-13 25.39-34 13-19 26.34-30 8-13 27.30-24 19x30 28.25x34 14-19 29.43-39 19-23 30.48-43 4-9

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.2



Les deux derniers coups des blancs font aussi penser à Van der Wal. Pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

31.34-29 23x34 32.39x30 9-14 33.43-39 13-19 34.38-33 14-20 35.42-38 19-23 36.30-24 20x29 37.33x24

Les blancs continuent à pionner. Pourquoi?

. . . . . .

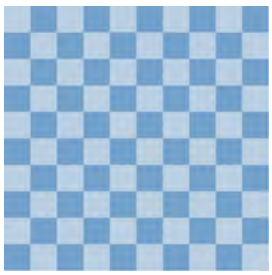
. . . . . .

. . . . . .

3… 23-28 38.38-33 2-8

Et dessinez aussi cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.3



Les blancs ont joué maintenant 39.35-30 et ils n'allaient pas gagner. C'est pourquoi 39.24-19 aurait été mieux. Essayez d'étudier un peu la position après 39.24-19, peut-être vous découvrirez pourquoi ce coup aurait été très fort pour les blancs.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

39.35-30 16-21 40.27x16 18-23 41.39-34 28x39 42.34x43 23-29 43.24x33 22-27 44.31x22 17x48 45.30-24 48x31 46.26x37 8-13 47.37-32 12-18 48.50-44 18-23

Et les joueurs ont convenu l'égalité.

5.2 Un peu plus d'information sur le marchand de bois

Vous venez de voir deux parties dans le marchand de bois. Vous savez déjà quelle est la tactique. Et en faisant vos devoirs vous avez déjà vu beaucoup de combinaisons dans le marchand de bois. Nous allons approfondir maintenant la connaissance du marchand de bois.

Exercice 3 Sortir du marchand de bois

Essayez de trouver autant de manières possibles pour sortir du marchand de bois.

DIAGRAMME 3.1

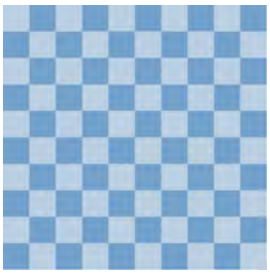


DIAGRAMME 3.2

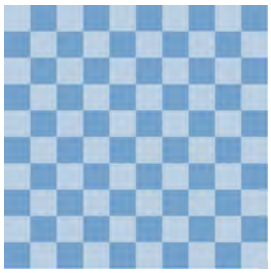


DIAGRAMME 3.3

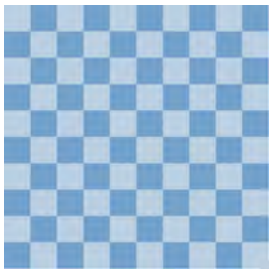
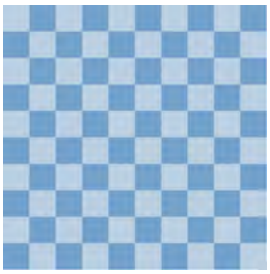


DIAGRAMME 3.4



. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 3.5

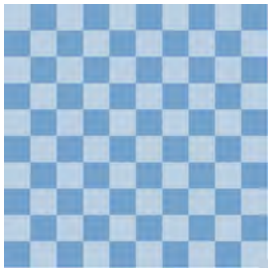


DIAGRAMME 3.6

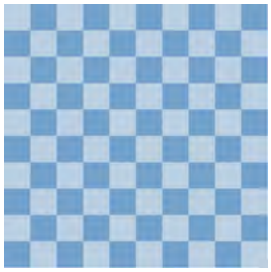


DIAGRAMME 3.7

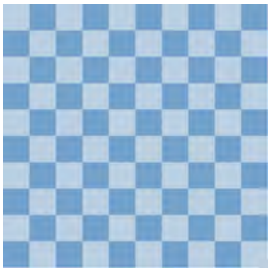
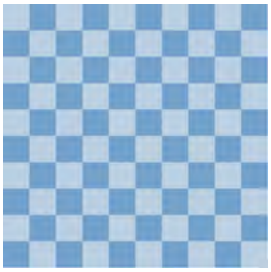


DIAGRAMME 3.8



. . . . . .

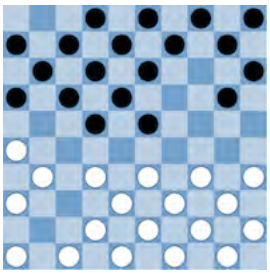
. . . . . .

Ce qui est très important, c'est le moment juste avant l'apparition du marchand de bois sur le damier. Vous comprenez? Regardez bien l'ouverture suivante.

1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 7-12 4.36-31 1-7 5.41-36 19-23 6.28x19 14x23

Voir diagramme 1.
Les blancs pionnent maintenant vers le marchand de bois avec 7.32-28 23x32 8.38x27. Pourquoi est-ce déjà plus logique que de jouer tout de suite 7.32-27?

DIAGRAMME 1



Maintenant une question importante: comment les noirs auraient-ils pu contrer le marchand de bois? Il y a pas mal de réponses possibles!

Exercice 4 Contrer le marchand de bois

Notez autant de possibilités pour les noirs qui auraient pu contrer le marchand de bois!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

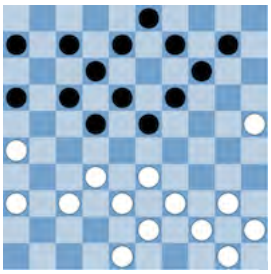
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Il importe donc d'avoir des formations qui servent à contrer le marchand de bois. Regardez le diagramme 2.

DIAGRAMME 2



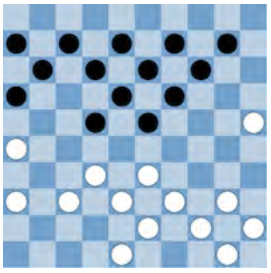
Les blancs peuvent facilement prendre un marchand de bois d'acier avec 37-31 et 32-28 et les noirs ne peuvent pas faire grand-chose contre cette action.

Mais regardez maintenant le diagramme 3.

5.3 Le calcul

Nous allons parler plus amplement du ´calcul', de prévoir', de faire des calculs, quel que soit le mot que vous choisissiez. Comment faut-il s'entraîner pour qu'on fasse ses calculs plus vite, plus profondément et plus précisément? Comment faut-il s'entraîner pour que les variantes que vous voyez puissent vous être utiles. Car il arrive qu'on prévoie cinq coups, mais que ce calcul est inexact, parce qu'après un seul coup il y a déjà une petite combinaison. Ou parfois vous allez calculer dans une position où il n'y a rien à calculer. Qui sait pourquoi pas?
Tout cela est très important, car quelle est une des différences entre un grand maître et un non-grand maître ? Le grand maître fait ses calculs plus vite, il est plus précis et il calcule plus profondément. Il est difficile d'indiquer ces différences, parce que la plupart de ces pensées ont lieu dans la tête. Néanmoins, il est clair de supposer que nous mettons dix minutes pour trouver une variante, tandis que le multiple champion du monde Tchizov de la Russie la voit déjà en une seconde. Ou est-ce que nous exagérons?

DIAGRAMME 3



Oui, les blancs peuvent jouer 37-31 maintenant et espérer qu'ils vont avoir un marchand de bois solide. . .mais Jesper saurait bien ce qu'il ferait s'il jouait avec les noirs! Lui, il connait la force d'un marchand de bois. Il sait combien de pions un marchand de bois enchaîne. Mais Jesper sait aussi ce que c'est qu'un avant-poste. Il sait qu'un avant-poste bloque souvent deux pions de l'adversaire. C'est pourquoi Jesper pionnerait, les yeux fermés, 22-27 dans le diagramme 3. Et il dirait ´merci ´ à ses formations.

Nous arrivons à la question la plus importante: comment apprendre à mieux calculer? Ce qui suit pourrait être une bonne méthode pour vous.

- Rassemblez des positions qui ont été analysées, mais n'y regardez pas trop. Il y a suffisamment de parties analysées dans les chroniques, dans les magazines et les livres consacrés au jeu de dames.

- Mettez la position sur le damier. Installez-vous bien et essayez de vous concentrer. Faites comme si vous êtiez en train de jouer une partie importante. Allez calculer par exemple pendant quinze minutes.

- Après que vous avez calculé pendant quinze minutes d'une manière fanatique, vous notez aussi bien que possible ce que vous avez vu en tout.

- Ensuite vous comparez ce que vous avez trouvé avec l'analyse dans votre livre, dans la chronique ou votre magazine.

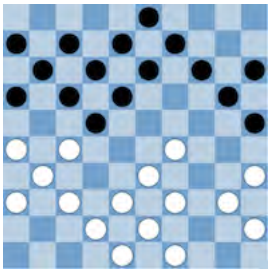
Cela peut être très instructif pour vous. De surcroît, c'est captivant, parce que c'est comme si vous jouiez une sorte de match avec l'analyse de quelqu'un d'autre! Il se peut que vous découvriez des erreurs dans vos calculs. Peut-être vous regardez chaque fois la même variante. Ou peut-être vous avez regardé à fond une seule variante sans regarder d'autres. Ou peut-être vous voyez constamment des pions qui ont déjà disparu depuis longtemps. Vous pouvez essayer alors d'améliorer votre méthode.
Il n'est pas nécessaire que cet entraînement à la maison prenne beaucoup de temps, mais si c'est le cas, ce n'est pas grave. Vous pouvez choisir l'option de mettre moins de quinze minutes et que vous ne notez pas toutes les variantes et que vous les comparez immédiatement.

Un avantage d'une analyse dans un livre, un magazine ou dans une chronique, est qu'on peut comparer. Si vous allez calculer dans votre propre partie, vous n'êtes jamais sûrs que tout ce que vous avez vu soit correct. Dans ce cas vous ne pouvez pas comparer.
Un désavantage peut être que vous ne puissiez pas trouver des positions convenables. Il est vrai qu'on peut mieux calculer dans une position qu'une autre. Il n'y a pas grand chose à calculer s'il y a absence de contact entre les blancs et les noirs. Mais cette découverte aussi peut être utile, parce que dans une telle position il faut décider à l'aide de votre ´sens de la position ´. Qui sait ce que cela veut dire?

Exercice 5 Un exercice de calcul dans un marchand de bois

Allez réfléchir pendant 10 minutes sur la position du diagramme 5.1. Les blancs ont le trait. Après, vous aurez le temps de noter tout ce que vous avez vu. Pour finir, nous allons comparer avec ce que tous les autres ont vu!

DIAGRAMME 5.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

5.4 Un peu plus d'information sur le faux marchand de bois

Exercice 6 Rejouer une partie avec le faux marchand de bois

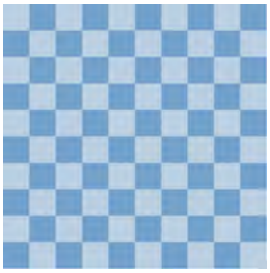
Une vieille partie, mais une partie importante dans le faux marchand de bois, est la suivante. Le joueur des noirs a été premier avec une énorme avance dans le championnat du monde en 1948: il avait neuf points de plus que le numéro deux! Essayez de l'égaler quand vous participez à un tournoi vous-mêmes. Quand vous rejouez cette partie plusieurs fois, vous allez comprendre davantage le faux marchand de bois.

O. Verpoest - P. Roozenburg (Championnat du monde 1948) (0-2)

1.34-29 16-21 2.40-34 11-16 3.45-40 7-11 4.50-45 1-7 5.31-26 19-24 6.32-28 18-22 7.37-31 14-19 8.41-37 20-25 9.29x20 25x14 10.37-32 21-27 11.32x21 16x27 12.34-29 14-20 13.38-32 27x38 14.43x32 13-18 15.42-38 9-13 16.47-42 4-9 17.31-27 22x31 18.26x37 19-23 19.28x19 13x24

Dessinez cette position dans le diagramme suivant vide.

DIAGRAMME 6.1



Le début de cette partie n'est pas si important pour nous. Mais cette position du diagramme l'est: En pionnant Roozenburg a créé un

. . . . . .

Souvent, ce n'est pas une bonne action avec deux pions sur la grande diagonale. Mais le jeu de dames n'est pas un jeu qu'on apprend en appliquant seulement des petites règles.

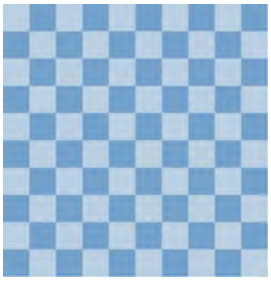
20 .46-41 9-13 21 .49-43 17-21 22 .40-34 21-26 23.34-30 3-9 24.30x19 13x24 25.45-40 9-13 26.40-34 11-17 27.34-30 7-11 28.30x19 13x24

Le joueur des blancs attaque plusieurs fois en jouant 34-30. Le plus souvent nous disons que cela n'avance guère.

29.32-28 17-22 30.28x17 11x22 31.37-32 22-27 32.32x21 26x17

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 6.2



Les derniers coups des noirs vous rappellent peut-être la tactique qui se conjugue le mieux avec le marchand de bois. Pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

33.39-34 10-14 34.38-32 14-19

Les deux derniers coups des noirs sont très importants pour la tactique avec le faux marchand de bois. Sauriez-vous deviner l'intention des noirs avec ces deux derniers coups?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

35.42-37

Pourquoi les blancs jouent ce coup?

. . . . . .

. . . . . .

35… 8-13 36.34-30 6-11 37.32-28 2-8 38.48-42 11-16 39.42-38 20-25 40.29x20 15x24

Les noirs rompent le faux marchand de bois. C'est aussi une tactique importante dans le faux marchand de bois. Les noirs vont essayer autre chose maintenant. C'est bien une question délicate!

. . . . . .

. . . . . .

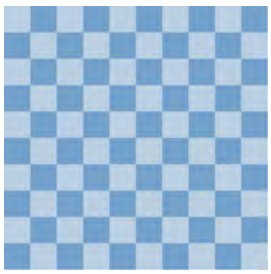
. . . . . .

. . . . . .

41.44-39 25x34 42.39x30

Dessinez la position dans le diagramme vide.

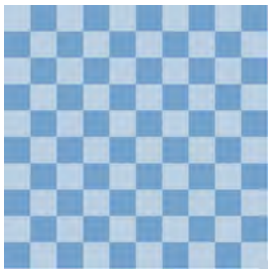
DIAGRAMME 6.3



42… 16-21 43.43-39 5-10 44.36-31 18-22

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 6.4

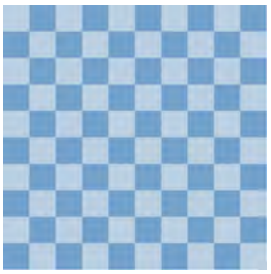


Les noirs vont enchaîner le centre des blancs! Les noirs vont passer à une tenaille!

45.39-34 13-18 46.38-32 18-23

Dessinez aussi cette position importante dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 6.5



La tactique des noirs est un succès total!

47.32-27 21x32 48.41-36 32x41
49.36x47 23x32 50.34-29 10-15
51.29x20 15x24 52.33-29 24x33

Et le Belge a abandonné.

Exercice 7 Une autre partie avec le faux marchand de bois

Faites d'abord l'exercice suivant. Essayez de trouver autant de différences possibles entre le marchand de bois et le faux marchand de bois

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

R. Clerc - B. Smeenk (Pays-Bas 1982) (2-0)

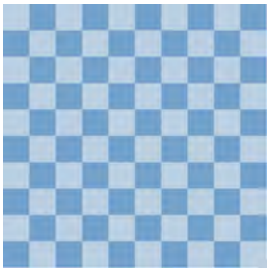
1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 17-22 4.28x17 11x22 5.39-33 13-18 6.44-39 19-23 7.35-30 20-25 8.41-37 14-19 9.40-35 10-14 10.45-40 6-11 11.37-32 11-17 12.50-45 5-10 13.30-24 19x30 14.35x24 14-19 15.24x13 8x19 16.46-41 9-13 17.42-37 15-20 18.32-28 23x32 19.37x28 20-24 20.29x20 25x14 21.38-32 18-23 22.34-29 23x34 23.40x29 13-18 24.48-42 19-23 25.28x19 14x34 26.39x30 17-21 27.32-27 21x32 28.42-38

Le début de cette partie n'est pas si important pour nous en ce moment. Clerc prend le faux marchand de bois d'une manière amusante: au moyen d'un gambit.

28… 2-8 29.38x27 8-13

Et dessinez cette position dans le diagramme suivant vide.

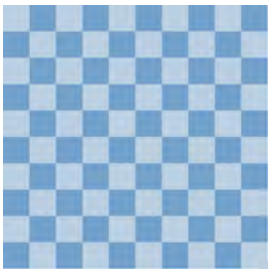
DIAGRAMME 7.1



30.45-40 10-14 31.40-34 14-20 32.49-44 12-17 33.33-29 20-25 34.41-37 13-19 35.37-32 7-12 36.43-38 19-23

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.2

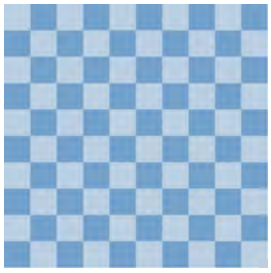


Les noirs ont occupé la case centrale 23. Clerc va suivre maintenant à peu près la même tactique que Roozenburg contre Verpoest! C'est qu'il va rompre le faux marchand de bois et il s'en prend au pion 23!

37.31-26 22x31 38.36x27 1-7 39.38-33 3-8 40.30-24 17-21 41.26x17 12x21

Et dessinez aussi cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.3



Vous vous rappelez comment s'appelle cette forme de jeu?

. . . . . .

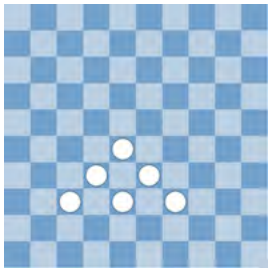
42.33-28 8-12 43.28x19 18-22 44.27x18 12x14 45.24-19 14x23 46.29x18 4-9 47.32-28 21-27 48.28-22 27-32 49.22-17 32-38 50.44-39

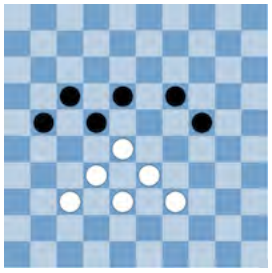
Et les noirs abandonnent.

Exercice 8 Un test sur le faux marchand de bois

Ci-dessous vous voyez des diagrammes concernant le faux marchand de bois. Nous vous posons toutes sortes de questions sur ce faux marchand de bois. Essayez d'y répondre sans l'aide d'une autre personne! Mais regardez d'abord les deux diagrammes suivants (8.1 et 8.2).
Dans le diagramme 8.1 vous voyez une structure ferme du centre. Dans le diagramme 8.2 vous voyez ce qui représente le plus souvent une construction solide contre (!) la structure du diagramme 8.1.

DIAGRAMME 8.1 et DIAGRAMME 8.2

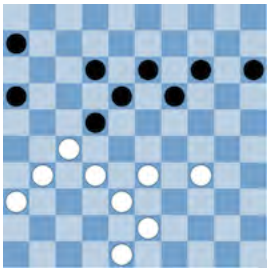




Nous pouvons donner de différents noms à la tactique du diagramme 8.2: l'enchaînement du centre, l'étreinte (!!) du centre, ou le fer de lance comme le dit Kats, un joueur originaire du Belarus. En tout cas, cette structure est une suite puissante après la rupture du faux marchand de bois.
Eh bien, voici maintenant les diagrammes et les questions.

Quel est le but des blancs avec leur formation du faux marchand de bois dans le diagramme 8.3?

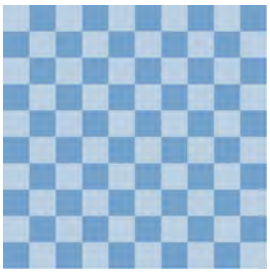
DIAGRAMME 8.3



. . . . . .

C'est pourquoi que les noirs jouent 1… 19-23. Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.4



Maintenant les blancs optent pour une autre tactique qui se conjugue au faux marchand de bois. Quel est le coup fort que les blancs jouent maintenant?

. . . . . .

Quelle est la menace des blancs alors?

. . . . . .

La position des noirs est perdue, comprenez-vous pourquoi?

. . . . . .

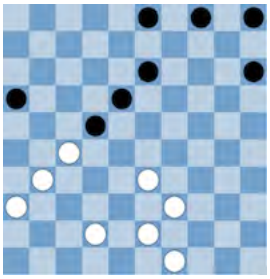
. . . . . .

. . . . . .

Eh bien, te voilà pris dans un enchaînement

Dans le diagramme 8.5, les blancs, au trait, vont forcer le gain. Cette fois aussi, les blancs utilisent les différentes tactiques qui se conjuguent avec le faux marchand de bois. De quelle manière les blancs forcent le gain?

DIAGRAMME 8.5

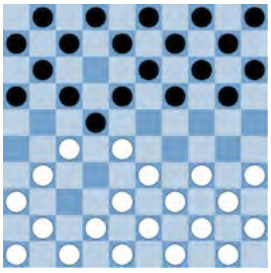


. . . . . .

. . . . . .

Dans le diagramme 8.6 les blancs disposent d'une tenaille. Vous vous rappelez encore ce que vous devrez jouer si vous êtes obligés de choisir entre 1 ...20-24 ou 1 ...20-25?

DIAGRAMME 8.6



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

5.5 Le problémisme 5

Certains groupes de motifs portent un nom. D'abord nous présentons en chiffres les positions avec des gains par opposition grâce à un gambit.

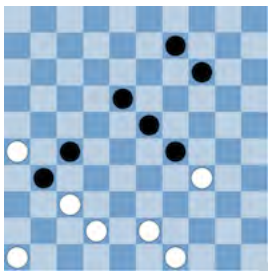
I. Les noirs: 17; les blancs: 31 et 46. Dans un motif, les noirs sont au trait. Ils jouent (notation abrégée): (22) 27 41 (36) 37.

II. Les noirs: 13; les blancs: 39, 49. Déroulement: (18) 33 (22) 28 43.

Mais une position comme: les noirs : 8; les blancs: 22 et 37 n'est pas convenable comme fin d'un problème, car il y a une deuxième solution. Après (13) les blancs ne gagnent pas seulement par 18, 32, mais aussi par 17, selon la ´règle de la quatrième rangée ´, que vous connaissez sans aucun doute. Pour cette même raison, la position finale, les noirs: 4; les blancs: 24 contient une deuxième solution Après (9) les blancs ne gagnent pas seulement par 19, mais aussi par 20.

Dans le problème 8, le problémiste Canadien présente un problème avec une variation plus étendue du gain par opposition grâce à un gambit.

PROBLÈME 8



J.P. Larose

Après 43-38 49-44 46-41 37x10 les noirs sont bien obligés de jouer (9-14) 10x19. Comme (31-36) serait perdant maintenant et au coup suivant, les noirs n'ont pas mieux que (18-23) 19x28. Peut-être les noirs pensent à une échappatoire surprenante maintenant: (27-32). Maintenant 28x37 serait nulle par (31-36), mais les blancs ont une meilleure solution: 26x37! (32x23) 42-38 (23-29) et maintenant il y a pourtant l'action d'un gambit: 38-33 37-32 41-37. Voilà un problème où il ne s'agit pas de rafles magnifiques, mais d'une fin de jeu subtile.

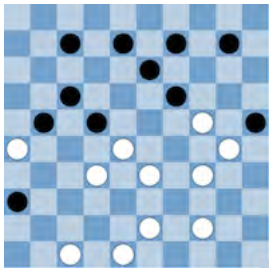
Il y a des positions avec un motif qui, dans leur structure, font penser à un instrument de musique connu. Nous l'appelons un coup de trombone. D'abord deux exemples en chiffres.

I. Les noirs: 41 et une dame sur 47; les blancs: 46 et une dame sur 15.
II. Les noirs: 44 et une dame sur 49; les blancs: 16 et une dame sur 50.

Le nom ´trombone´ est clair. Les noirs peuvent déplacer leur dame aussi loin qu'ils veulent, la dame noire n'a aucune case de fuite.

Le problème 9 a été composé en 1941 par Johan van den Boogaard, un ancien rédacteur de problémisme du magazine Het Damspel. La position initiale est intéressante.

PROBLÈME 9



J. van den Boogaard

Solution: 32-27 47-41 43-39 26-21 21x5 5x35.

Quel était votre motif?

L'ouverture

Thème 6

Ce que vous apprenez *dans ce thème:*

Nous pouvons diviser une partie de jeu de dames en plusieurs parties. Le plus souvent, nous adoptons les trois phases suivantes: l'ouverture, le milieu de partie et la fin de partie. Dans ce thème vous faites connaissance avec l'ouverture. Evidemment, vous pouvez apprendre par cœur toutes sortes de variantes d'ouverture et vous pouvez espérer que ces variantes se présentent dans vos parties. Nous n'allons pas le faire dans ce thème. Dans ce thème vous allez apprendre surtout pourquoi il faut faire certains coups et pourquoi il ne faut pas faire d'autres. Vous allez apprendre comment vous pouvez faire en sorte que le type de jeu que vous préférez apparaisse sur le damier. Vous allez apprendre quelle tactique il faut inventer.
Le jeu classique est un type de jeu important, dans l'ouverture aussi. Vous allez apprendre à quoi il faut faire attention quand le jeu classique se présente dans l'ouverture. Nous allons vous présenter aussi quelques combinaisons d'ouverture.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 6.1	L'opinion de Jesper sur l'ouverture	6.2
Paragraphe 6.2	Des types de jeu dans l'ouverture	6.2
	Exercice 1 Exercice de prise majoritaire	6.2
Paragraphe 6.3	La tactique dans l'ouverture	6.9
	Exercice 2 Pourquoi joue-t-on de telle ou telle manière une ouverture?	6.9
Paragraphe 6.4	Le jeu classique dans l'ouverture	6.12
	Exercice 3 Le développement de l'aile gauche	6.12
	Exercice 4 Le coup de la bombe	6.13
	Exercice 5 Jouer avec le pion sur 50 ou avec celui sur 49?	6.14
	Exercice 6 L'aile gauche et l'aile droite	6.15
	Exercice 7 Test	6.16
Paragraphe 6.5	Des combinaisons dans l'ouverture	6.18
	Exercice 8 Des combinaisons d'ouverture pratiques	6.18
	Exercice 9 Jouer à l'aveugle	6.19
Paragraphe 6.6	Le problémisme 6	6.21

6.1 L'opinion de Jesper sur l'ouverture

«Je ne veux pas toujours jouer une partie classique. Mais pourtant je joue des parties classiques tout le temps. Je veux jouer un tas de types de jeu. Mais je n'y arrive pas. Comment est-ce possible? Avant de m'en rendre compte, je me retrouve sur les cases blanches 28 et 27 et mon adversaire sur 23 et 24. Comment est-ce possible? Je voudrais bien jouer une attaque de flanc, mais comment le réaliser? Je veux bien jouer un marchand de bois, mais je ne sais pas comment y arriver. Je sais tout sur le marchand de bois, j'ai résolu toutes les combinaisons dans le marchand de bois. Toutes ces combinaisons, je les ai apprises par cœur. Mais il n'arrive jamais qu'un marchand de bois apparaisse sur le damier. Comment cela se fait? ».

Dans ce thème vous allez apprendre beaucoup sur les ouvertures. Mais seul l'apprentissage ne vous sert à rien. Il faut essayer de comprendre l'ouverture. C'est pourquoi vous allez surtout apprendre à réfléchir sur l'ouverture. Vous allez apprendre à obtenir une ouverture que vous voulez. Vous allez apprendre comment vous pouvez réaliser un marchand de bois si vous le voulez. Et si vous aimez jouer un faux marchand de bois, il faut savoir à quel moment cela est possible dans l'ouverture. Mais: il est vrai que votre adversaire devra collaborer un peu. . .
D'ailleurs, qu'est-ce que vous attendez vous-mêmes d'un entraînement sur l'ouverture? Qui pourrait en dire un mot?

6.2 Des types de jeu dans l'ouverture

Exercice 1 Exercice de prise majoritaire

Dans cet exercice, vous allez choisir le type de jeu qui se conjugue le mieux aux coups d'ouverture donnés. Il importe surtout que vous essayez d'exprimer vos pensées. A beaucoup de questions, chaque réponse est correcte si, au moins, votre explication est acceptable.
Il faut comprendre ce qui suit: vous ne pouvez presque jamais dire « voilà une bonne ouverture » et « voilà une mauvaise ouverture ». Jouer une certaine ouverture dépend aussi de votre goût!
Rejouez les coups sur votre damier. Ou est-ce que vous en êtes capables mentalement, sans damier ni pions?

(1) 1.35-30 20-25 2.40-35 15-20 3.45-40 20-24 4.50-45 10-15

Comment s'appelle ce type de jeu? Evidemment il n'y a qu'une réponse correcte. Essayez quand même de l'expliquer un peu.

A. Marchand de bois
B. Enchaînement de l'aile droite
C. Faux marchand de bois
D. Enchaînement de l'aile gauche

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(2) 1.34-30 20-25 2.30-24 19x30 3.35x24

Et comment s'appelle ce type de jeu? De nouveau, expliquez un peu! Cette fois aussi, qu'une réponse correcte.

A. Classique
B. Position Roozenburg
C. Attaque de flanc
D. Enchaînement de l'aile gauche

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(3) 1.34-30 18-22 2.30-25 19-23 3.31-26 12-18

A quel type de jeu pourrait aboutir cette position? Votre explication est importante maintenant. Inventez aussi une suite qui convient à votre choix.

A. Marchand de bois
B. Attaque de flanc
C. Position Roozenburg
D. Jeu de flanc

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(4) 1.33-29 19-23 2.35-30 20-25

A quel type de jeu va probablement aboutir cette ouverture? Inventez une suite qui mènera à votre choix.

A. Classique
B. Marchand de bois
C. Position Roozenburg
D. Enchaînement de l'aile droite

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(5) 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6

Comment s'appelle ce type de position en ce moment? Et pourquoi?

A. Jeu de flanc
B. Classique
C. Enchaînement de l'aile droite
D. Attaque de flanc

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(6) 1.33-29 20-25 2.32-28 17-21 3.39-33 21-26 4.44-39 16-21

Où est-ce que cette position mène? Inventez une suite qui convient à votre choix.

A. Classique
B. Enchaînement de l'aile gauche
C. Marchand de bois
D. Attaque de flanc

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(7) 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 31-27 20-24

Comment s'appelle ce type de jeu? Une explication semble superflue, n'est-ce pas?

A. Classique
B. Semi-classique
C. Jeu de flanc
D. Attaque Hoogland

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(8) 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.34-29 19-23 4.28x19 14x34 5.40x29

Où est-ce que cette ouverture mène peut-être? Inventez aussi une suite qui s'accorde avec votre choix!

A. Faux marchand de bois
B. Classique
C. Attaque Hoogland
D. Ghestem

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(9) 1.33-28 20-25 2.39-33 15-20 3.44-39 10-15 4.31-27 5-10 5.37-31 20-24

Et à quoi ces coups mènent peut-être? Inventez encore une suite qui se conjugue avec votre réponse.

A. Attaque Hoogland
B. Partie Bonnard
C. Classique
D. Tenaille

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(10) 1.32-28 18-23 2.38-32

Et encore la même question, où est-ce qu'on va? Et pourquoi?

A. Jeu de flanc
B. Attaque de flanc
C. Classique
D. Marchand de bois

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(11) 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 37x28

Et où est-ce qu'on va ici? Toutes (!) les réponses sont correctes, c'est surtout votre explication qui compte maintenant. Peut-être vous pourriez aussi inventer un déroulement de coups. Pas trop élaboré, mais jusqu'au moment que le type de jeu de votre choix devienne visible.

A. Attaque de flanc
B. Marchand de bois
C. Jeu de flanc
D. Faux marchand de bois

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(12) 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30

Où va-t-on ici? Plusieurs réponses sont possibles. C'est de nouveau votre explication qui compte.

A. Position Roozenburg
B. Classique
C. Tenaille
D. Enchaînement de l'aile droite

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(13) 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28

Où est-ce que cette ouverture pourra mener? C'est compliqué. Beaucoup de réponses sont valables, car les noirs sont obligés de choisir une tactique. Essayez de bien expliquer votre réponse!

A. Position Roozenburg
B. Classique
C. Faux marchand de bois
D. Attaque de flanc

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(14) 1.32-28 17-22 2.28x17 12x21 3.37-32 7-12 4.41-37 11-17

A quel type de jeu peut mener cette ouverture? Inventez encore des coups convenables.

A. Classique
B. Attaque de flanc
C. Tenaille
D. Attaque Hoogland

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(15) 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.36-31 19-23 5.28x19 14x23 6.33-28

Un peu délicat. Où est-ce que cette série de coups mène? Et pourquoi?

A. Attaque de flanc
B. Enchaînement de l'aile gauche
C. Enchaînement de l'aile droite
D. Marchand de bois incomplet

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(16) 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.41-37 19-23 5.28x19 14x23

Facile. Et ceci, où est-ce que cette ouverture mène?

A. Attaque de flanc
B. Attaque Hoogland
C. Attaque de flanc-centre
D. Poussée Molimard

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(17) 1.32-28 17-22 2.28x17 11x22 3.37-32 6-11 4.41-37 12-17 5.46-41 8-12 6.34-29 19-23

Où est-ce que cette série de coups mène? A expliquer s'il vous plaît! Et donnez aussi une suite possible.

A. Classique
B. Jeu de flanc
C. Faux marchand de bois
D. Le gambit Drost

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(18) 1.32-28 18-22

Etes-vous capables de deviner le futur type de jeu après un seul coup? Chaque réponse est correcte. Assez facile donc. Mais est-ce que vous pouvez indiquer à chaque réponse pourquoi elle est correcte?

A. Marchand de bois
B. Jeu de flanc
C. Attaque de flanc
D. Tenaille

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(19) 1.31-27 19-23 2.33-28 17-21 3.28x1914x23 4.38-33 21-26

Et comment s'appelle ce type de jeu au fond? Vous le savez déjà?

A. Classique
B. Semi-classique
C. Enchaînement de l'aile gauche
D. Il n'y a pas de nom

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(20) 1.31-27 17-22 2.36-31 22-28 3.33x22 16-21 4.27x16 18x36

Est-ce qu'il existe un nom pour cette variante? Quel nom préférez-vous?

A. Jeu de flanc
B. Jeu de bande
C. Jeu d'avant-poste
D. Aucun nom ne vaut la peine

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

6.3 La tactique dans l'ouverture

Exercice 2 Pourquoi est-ce qu'on joue une ouverture de telle ou telle manière?

Nous donnons à chaque groupe une certaine ouverture pour y regarder de plus près. Rejouez d'abord vite cette ouverture. Puis vous la rejouez lentement. La tâche de chaque groupe est de trouver une raison pour chaque coup. Tantôt c'est facile, tantôt c'est difficile. Mais vous pouvez toujours donner la raison suivante: le trait est aux blancs, ils doivent faire un coup. Mais essayez surtout de faire attention à la tactique des deux joueurs.
Le porte-parole de chaque groupe va nous dire tout à l'heure ce que le groupe a trouvé.

A. **1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.33-28 23x32 4.37x28 10-14 5.39-33 5-10 6.44-39 14-19 7.41-37 10-14 8.37-32 17-22 9.28x17 12x21 10.46-41 7-12 11.41-37 11-17 12.50-44 6-11 13.33-28 4-10**

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

B. 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6 5.31-26 16-21 6.32-28 19-23 7.28x19 14x23 8.35-30 10-14 9.30-24 23-28 10.40-35 20-25 11.24-20 15x24 12.29x20 14-19 13.20-15

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

C. 1.32-28 18-23 2.38-32 12-18 3.31-27 7-12 4.43-38 17-21 5.37-31 23-29 6.34x23 18x29 7.33x24 20x29 8.41-37 21-26 9.49-43 19-24 10.39-33 24-30 11.35x24 29x20 12.43-39

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

D. 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.31-26 7-12 4.37-31 19-23 5.28x19 14x23 6.32-27 23-28

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

E. 1.31-27 19-23 2.33-28 17-21 3.28x19 14x23 4.38-33 21-26 5.34-30 10-14 6.30-25 14-19 7.25x14 9x20 8.35-30 5-10 9.43-38 10-14 10.30-25 4-9

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

F. 1.32-28 17-22 2.28x17 11x22 3.37-32 12-17 4.31-26 6-11 5.36-31 8-12 6.32-27 16-21 7.27x16 22-28 8.33x22 18x36

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

G. 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.34-29 23x34 6.39x30 5-10 7 .44-39 10-14 8 .40-34

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

H. 1.34-29 19-23 2.40-34 14-19 3.45-40 10-14 4.50-45 5-10 5.31-26 20-25 6.37-31 15-20 7.41-37 10-15 8.46-41 4-10 9.32-28 23x32 10.37x28 19-23 11.28x19 13x24

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

1. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

6.4 Le jeu classique dans l'ouverture

Vous savez déjà ce qu'est: le jeu classique. Vous savez déjà comment réaliser très vite le jeu classique. Vous savez aussi que le jeu classique est joué depuis longtemps. Et vous savez peut-être que le jeu classique est le type de jeu le plus joué.

Nous allons regarder maintenant des différents aspects importants du classique dans l'ouverture. Tantôt vous le faites ensemble à l'aide d'un damier de démonstration, tantôt vous le faites en petits groupes et tantôt vous allez faire des calculs!

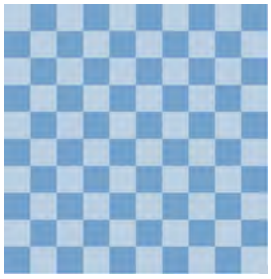
Exercice 3 Le développement de l'aile gauche

Vous allez faire cet exercice individuellement. Vous allez calculer avec nous. Jouez avec nous mentalement les coups suivants et essayez de répondre aux questions!

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24

□ Dessinez la position actuelle dans le diagramme suivant vide.

DIAGRAMME 3.1



- Comment s'appelle ce type de jeu?

. . . . . .

- Les noirs ont imité les blancs. C'est pourquoi la position est maintenant

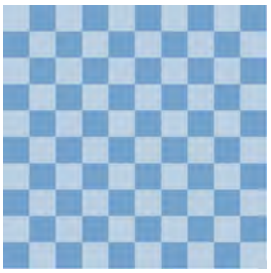
. . . . . .

Continuez le jeu à partir de la position que vous avez dessinée!

5.37-31 17-21 6.31-26 14-20 7 .26x17 11x31 8.36x27 10-14

- Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.2



- Quelle aile gauche est la mieux développée maintenant?

. . . . . .

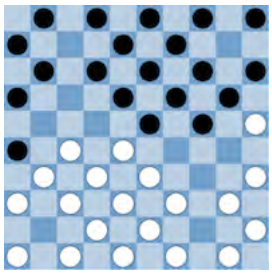
- Quels deux coups de construction les blancs vont jouer probablement?

. . . . . .

Exercice 4 Le coup de la bombe

Cet exercice aussi, vous allez le faire individuellement! Regardez le diagramme suivant.

DIAGRAMME 4.1



- C'est encore une position classique, c'est ce que vous savez maintenant trop bien. Vous pouvez voir aussi si les ailes gauches sont développées d'une manière solide. Qu'en pensez-vous?

. . . . . .

. . . . . .

- Est-ce que vous sauriez deviner comment cette position est née?

. . . . . .

. . . . . .

- Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34 dans le diagramme? Essayez de trouver la réponse en expérimentant le coup de la bombe.

. . . . . .

. . . . . .

- Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34 si vous enlevez le pion blanc en 46 et le pion noir en 5?

. . . . . .

. . . . . .

- Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34 si vous enlevez le pion blanc en 47 et le pion noir en 4?

. . . . . .

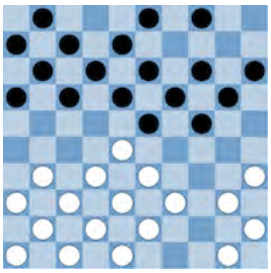
. . . . . .

Exercice 5 Jouer avec le pion 50 ou le pion 49?

Vous allez faire cet exercice en groupe!

Avancer le pion 50 ou le pion 49, c'est très délicat. Mais peut-être vous pensez que vous savez la réponse. Peut-être vous pensez encore aux premiers thèmes. Dans ces thèmes nous avons affirmé qu'il faut jouer vers le centre autant que possible. Conclusion donc: avancer le pion 50, pas celui sur 49. Mais vous n'apprenez pas le jeu de dames qu'en apprenant des petites règles. C'est beaucoup plus compliqué. Regardez le diagramme suivant!

DIAGRAMME 5.1



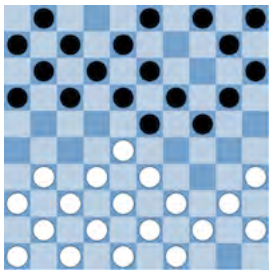
- Est-ce que vous joueriez 50-44 maintenant ou pas? Pourquoi oui, pourquoi pas?

. . . . . .

. . . . . .

Regardez aussi le diagramme suivant.

DIAGRAMME 5.2



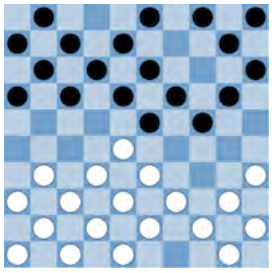
- Est-ce que les blancs ont un grand choix de coups jouables sur l'aile droite? Il n'y qu'un seul coup possible. Lequel? Mais est-ce un coup fort?

. . . . . .

. . . . . .

Le diagramme suivant est un peu différent.

DIAGRAMME 5.3

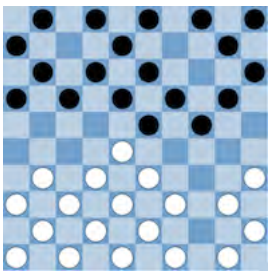


- Voyez-vous la différence? Est-ce que 39-34 est possible maintenant? Et 40-34?

. . . . . .

Le diagramme suivant est aussi un peu différent.

DIAGRAMME 5.4



- Voyez-vous la différence cette fois aussi? Quels coups sont possibles pour les blancs maintenant à leur aile droite?

. . . . . .

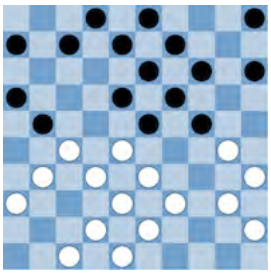
. . . . . .

Exercice 6 L'aile gauche et l'aile droite

Nous allons faire cet exercice ensemble au moyen d'un damier de démonstration!

Ce qui suit, arrive souvent. Un joueur est un peu coincé sur l'aile gauche et c'est pourquoi il ne joue que sur l'aile droite. La conséquence en est: son aile gauche est pleine de pions et il n'a presque plus de pions sur l'aile droite. A vous d'éviter ce phénomène bien sûr.
Pas à pas vous allez voir sur le damier de démonstration comment cela peut finir mal!

DIAGRAMME 6.1



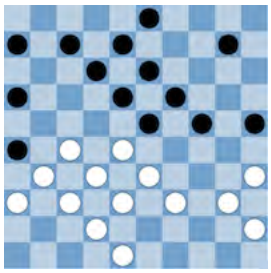
Dans cette position, les blancs sont plus ou moins obligés de faire un choix sur leur aile gauche. Bien des joueurs font 42-37. Ce coup est possible, mais il faut être conscient des risques: l'aile gauche des blancs est un peu coincée.
Développer l'aile gauche en jouant 31-26 est souvent une bonne idée. Mais: est-ce que le coup 31-26 est-il jouable maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

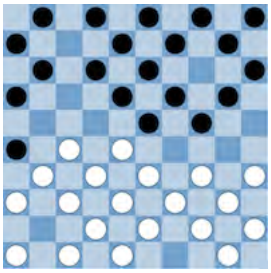
Une autre idée: si les noirs jouent 21-26 vous pouvez admettre la prise. Ainsi, vous pourrez développer votre aile gauche. Celle-ci n'est pas coincée.

DIAGRAMME 6.2



Dans cette position, l'aile gauche des blancs est un peu coincée. Peut-être les blancs espèrent que les noirs se font avoir par le coup de la bombe en jouant 7-11 et 12-17. Mais si les noirs ne se font pas avoir, où est-ce que les blancs peuvent aller? Les blancs sont déjà assez coincés sur leur aile droite. Pas mal de joueurs ne voient pas d'autre solution que de passer à l'attaque avec 27-22. Cela peut être une bonne idée. Mais alors il faut veiller à ce que le pion sur 22 reçoive de l'aide de l'aile droite.

DIAGRAMME 6.3



Que pouvez-vous faire pour ne pas perdre ainsi? Il faut bien faire attention sur l'aile gauche.
Essayez de la développer en admettant la prise par exemple ou en attaquant par 31-26.
Et si vous voulez attaquer quand même avec 27-22, faites-le si vous avez encore une position solide sur l'aile droite. Dans le diagramme, le meilleur coup pour les blancs maintenant est 27-22. Car après 27-22 18x27, 31x22 les blancs ont par exemple la flèche solide 45/40/34. Voyez-vous d'ailleurs le petit coup pour les noirs après 27-22 si le pion 10 se trouvait déjà sur 14?

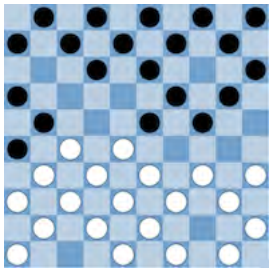
. . . . . .

. . . . . .

Exercice 7 Test

Essayez de faire l'exercice suivant tout seul. Toutes ces questions concernent le jeu classique. Des questions sur le jeu classique dans l'ouverture. Parfois une question de combinaison. Parfois la question: qu'est-ce que vous feriez? Et beaucoup d'autres choses. Bonne chance!

DIAGRAMME 7.1



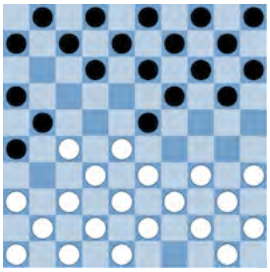
Est-ce que les blancs ont harmonieusement développé leur aile gauche? Oui ou non?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.2



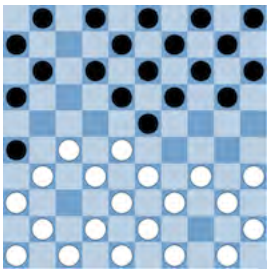
Par quel coup les blancs peuvent développer leur aile gauche maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.3



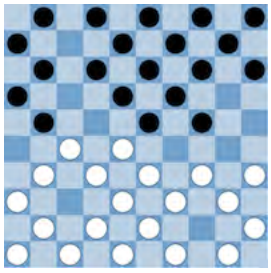
Les blancs, au trait, peuvent choisir. Quel est ce choix?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.4



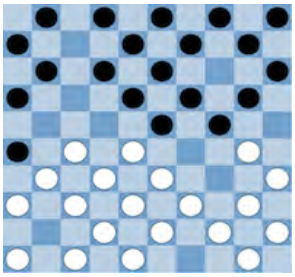
Par quel coup les blancs peuvent-ils développer facilement leur aile gauche maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.5



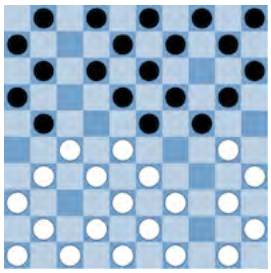
Est-ce que les noirs peuvent jouer 12-17 maintenant? Quel coup joueriez-vous avec les noirs?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.6



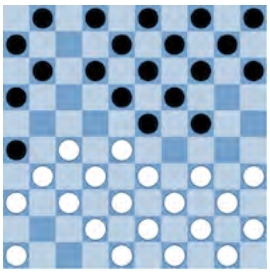
Les blancs ont l'intention de développer leur aile gauche avec 31-26. Une bonne tactique mais est-ce possible ici?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.7



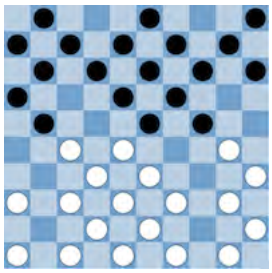
Est-ce que les noirs peuvent jouer 12-17 maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.8



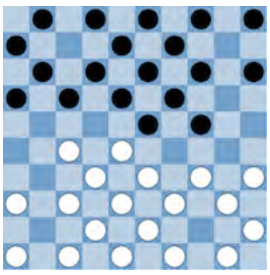
Qui ont la meilleure position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.9



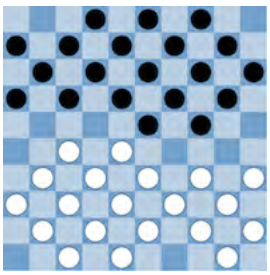
Est-ce que les blancs sont obligés de jouer 49-44 maintenant? Oui ou non?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.10



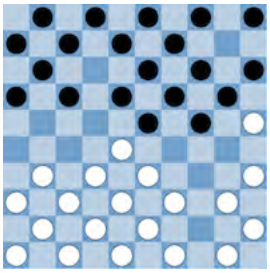
Est-ce que les blancs peuvent jouer 27-22 18x27, 31x22?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.11



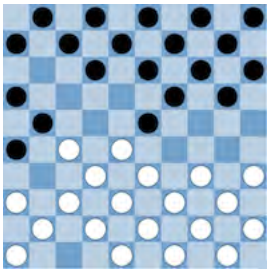
Est-ce que blancs sont obligés de jouer 50-44 maintenant? Oui ou non? Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34? Oui ou non?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 7.12



Est-ce que les blancs peuvent développer sans problème leur aile gauche maintenant avec 37-31? Qu'en pensez-vous?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

6.5 Des combinaisons dans l'ouverture

Il y a beaucoup de combinaisons d'ouverture qui reviennent tout le temps. Par exemple des combinaisons dans des variantes théoriques. Quand est-ce qu'il y a question d'une variante théorique? Les variantes théoriques ont été étudiées dans des livres, des magazines et dans des journaux. Vous jouez aussi intentionnellement une variante théorique. Pour finir: le plus souvent vous jouez souvent des variantes théoriques.
Dans l'exercice suivant vous voyez beaucoup de combinaisons d'ouverture qui se trouvent dans un livre amusant, écrit par le Russe Kolodiev. Des combinaisons d'ouverture dans des ouvertures normales et logiques. En même temps vous pouvez faire attention au type de jeu et à la manière dont ce type de jeu naît sur le damier!

Exercice 8 Des combinaisons d'ouverture pratiques

A. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 7-12 4.42-37 19-23 5.28x1914x23 6.32-28 23x32 7.37x28 16-21 8.41-37 21-27 9.37-31 9-14 10.48-42 20-24?

Comment les blancs gagnent maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

B. 1.34-29 17-22 2.40-34 11-17 3.45-40 6-11 4.50-45 1-6 5.32-28 19-23 6.28x19 14x23 7.35-30 10-14 8.30-24 5-10 9.31-27 22x31 10.36x27 17-22 11.41-36 22x31 12.36x27?

Comment les noirs gagnent maintenant d'une manière surprenante?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

C. 1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.37-32 11-16 4.41-37 7-11 5.46-41 1-7 6.34-30 13-18 7.30-25 9-13 8.40-34 21-27 9.32x21 16x27 10.44-40 18-23 11.37-32?

Comment les noirs vont à dame maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

D. 1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.37-32 11-16 4.41-37 7-11 5.46-41 1-76.28-23 19x28 7.32x23 13-18 8.35-30 18x29 9.34x23 21-27?

De quelle manière les blancs gagnent maintenant brillamment?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

E. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24 5-10 10.24-20 15x24 11.29x20 10-15 12.45-40 15x24 13.33-28 22x33 14.38x20 16-21 15.31- 26 11-16 16.36-31 7-11 17.31-27?

Comment les noirs forcent le gain maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

F. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24 14-20 10.32-2816-21 11.31-26 11-16 12.37-32 21 27 13.32x21 16x27?

Il y a plusieurs coups pour les blancs qui ne sont pas possibles.

14. 41-37? . . . . . .

14. 42-37? . . . . . .

14. 38-32? . . . . . .

G. 1.34-29 17-22 2.40-34 11-17 3.44-40 6-11 4.32-28 19-23 5.28x19 14x23 6.35-30 16-21 7 .31-26?

Voici la réponse normale de la part des blancs. Au point de vue combinatoire 7.31-26? n'est pas jouable. Comment les noirs gagnent?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

H. 1.34-30 20-25 2.30-24 19x30 3.35x24 18-23 4.40-34 14-20 5.44-40 20x29 6.33x24 10-14 7.50-44?

Comment les noirs forcent le gain d'un pion ou un passage à dame?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

I. 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-25 4.41-37 12-18 5.29-24 19x30 6.35x24 7-12 7.37-32 17-21 8.46-41 21-26 9.41-37 11-17 10.39-33 17-21 11.44-39 1-7 12.50-44 7-11 13.31-27 14-20

Et les blancs doivent se décider. Une erreur est de jouer 14.37-31 26x37 15.42x31 20x29 16.33x24. Comment les noirs frappent alors d'une manière surprenante?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

J. 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30 10-14 7.30-25 17-21 8.31-26 21-27 9.32x21 16x27
10.33-29 11-17 11.40-35 6-11 12.45-40 1-6 13.37-31 17-22 14.42-37 11-17 15.48-42 7-11 16.37-32?

Les noirs ont maintenant une combinaison intéressante.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Exercice 9 Jouer à l'aveugle

Est-ce que vous êtes capables de voir des coups sans damier? Pour tester votre imagination, nous allons essayer de résoudre quelques coups à l'aveugle. Donc sans damier ni pions. Evidemment nous vous donnons les coups sur papier. Donc vous pourrez lire les coups. Dans un instant vous pourrez constater qui est le meilleur joueur à l'aveugle....Peu à peu cela devient plus difficile.

Il faut prévoir trois coups

(1) 1. 33-28 18-23 2.31-27 20-24 3.37-31?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(2) 1.34-29 17-21 2.40-34 18-22 3.34-30 13-18?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(3) 1.33-28 18-23 2.31-27 13-18 3.34-30 20-25?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Il faut prévoir quatre coups

(4) 1. 31-27 20-24 2.37-31 14-20 3.34-30 17-21 4.31-26?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(5) 1.33-28 18-23 2.34-30 20-24 3.31-27 12-18 4.36-31 14-20?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

(6) 1.35-30 20-25 2.40-35 18-23 3.44-40 12-18 4.50-44 15-20?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

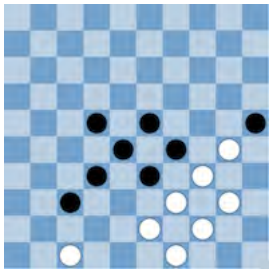
Il souffre d'une attaque Molimard.

6.6 Le problémisme 6

Naturel et opposition

Quand nous disons qu'un problème finit naturel, cela veut dire: à la fin il ne reste qu'un pion blanc ou une dame blanche. De préférence un pion; une dame célibataire est moins aimée. Il n'est probablement pas nécessaire d'expliquer le terme ´opposition'. Vous le rencontrez dans chaque livre de jeu de dames pour débutants: un pion blanc et un pion noir se trouvent en face l'un de l'autre de telle manière, qu'un des deux devra sacrifier un pion (dans un problème ce sont toujours les noirs).
Pour le problémisme il importe ce qui suit: dans une position: les noirs 16; les blancs 37, les blancs gagnent après (21) aussi bien avec 31 qu'avec 32. Ce phénomène s'appelle ´des coups alternatifs' et un problème avec une telle fin n'est pas de qualité supérieure.

PROBLÈME 10

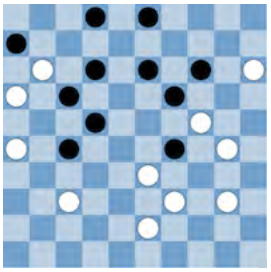


A.Stuurman

Après cette théorie maintenant la pratique: deux adaptations célèbres d'opposition.

Dans le problème 10 les blancs gagnent par un système magnifique de rafles: 47-42 40-35 39-34! 35x44 34x43 43-39 49x38. A partir d'une telle position simple nous ne pouvons dire que: « quel miracle! »
Dans le problème 11 de D. De Ruiter nous voyons plusieurs points forts: le passage en douce vers la case 5, la prise majoritaire intéressante après 24-20, le sacrifice de la dame blanche sur 8 et la rafle finale élégamment cachée. Un petit bijou!

PROBLÈME 11



D. de Ruiter

Solution: 15-10 10-5 26-21 39-33 24-20 20x7 5x8! 16x36.

De l'argent? De l'or?

Du bois. Juste un pion isolé.

Le Jeu Classique

Thème 7

Le type de jeu classique est un chapitre difficile. La raison n'en est pas seulement la grande quantité de théorie par rapport au jeu classique ou le fait qu'on ne joue guère ce système. Au contraire, le jeu classique apparaît fréquemment sur le damier et pas seulement chez les joueurs du premier plan. Le jeu classique est surtout difficile, parce que les positions qu'il faut connaître se ressemblent beaucoup. Nous pouvons difficilement les distinguer les uns des autres, mais vous allez voir que les possibilités peuvent différer énormément. Dans ce thème vous allez faire connaissance avec les aspects les plus importants de la théorie classique. Vous allez apprendre des détails sur les positions symétriques, sur un pion sous-développé et sur un pion isolé. De surcroît vous allez apprendre quelles cases sont importantes et vous faites connaissance avec la formation Olympique, la formation la plus importante dans le jeu classique. A la fin de ce thème vous allez trouver une annexe. Si vous voulez apprendre davantage sur certaines variantes, il faudra certainement étudier ce paragraphe. Ensuite nous vous présentons quelques parties pour rejouer. Faut le faire!

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 7.1	Introduction	7.2
Paragraphe 7.2	La symétrie et les positions classiques	7.2
	Exercice 1 Le jeu classique, qu'est-ce que c'est?	7.3
Paragraphe 7.3	Le rôle du surdéveloppement des temps	7.4
	Exercice 2 Une petite analyse	7.4
Paragraphe 7.4	Des positions classiques retardées	7.5
	Exercice 3 Calculer	7.6
	Exercice 4 Choisissez une tactique	7.10
Paragraphe 7.5	Des pions sous-développés et des pions isolés	7.10
	Exercice 5 La taxation	7.11
Paragraphe 7.6	Le contrôle de la case 27 (24)	7.13
	Exercice 6 Faire une analyse	7.13
	Exercice 7 Calculer	7.13
Paragraphe 7.7	La formation Olympique	7.17
	Exercice 8 La force de la formation Olympique	7.18
Paragraphe 7.8	Récapitulation	7.19
Paragraphe 7.9	Annexe	7.20
Paragraphe 7.10	Des parties	7.22
	Exercice 9 Rejouer des parties classiques	7.24
Paragraphe 7.11	Le problémisme 7	7.26

7.1 Introduction

Notre ami Jesper est au courant de pas mal de noms maintenant. Des noms de ses condisciples, mais aussi des noms de combinaisons et des types de jeu. Il peut dire à ses camarades qu'il a gagné par un coup de talon ou par le coup Weiss dans une position du centre. La semaine dernière, Jesper a même gagné par un coup royal intéressant dans une position classique. Malheureusement pour lui, il a dû dire aussi qu'il avait perdu la partie après. Quand quelqu'un lui a demandé comment il a perdu, Jesper n'avait pu répondre qu'en disant qu'il avait perdu dans une partie classique. Il n'a pas compris pourquoi, car il n'avait pas du tout fait d'erreur. Seulement, à un moment donné, il a dû sacrifier tous ses pions . . .
Qui comprend pourquoi Jesper a perdu?

7.2 La symétrie et les positions classiques

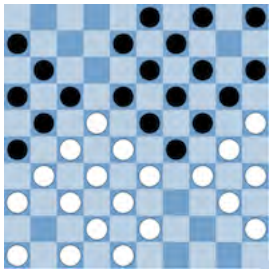
La symétrie

Le plus facile semble d'imiter les coups de son adversaire. Voir par exemple la série de coups suivante.

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.31-27 20-24 4.34-30 17-21 5.28-22 23-29 6.33-28 18-23 7.30-25 21-26 8.44-39 7-12 9.36-31 15-20 10.41-36 10-15 11.39-33 12-18 12.43-39 8-12 13.39-34 12-17 14.34-30 17-21 15.50-44 1-7 16.49-43 2-8 17.44-39 7-12 18.39-34 12-17

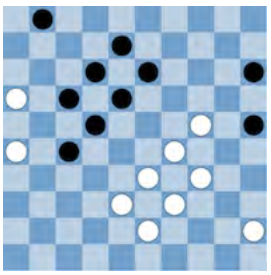
Voir diagramme 1.

DIAGRAMME 1



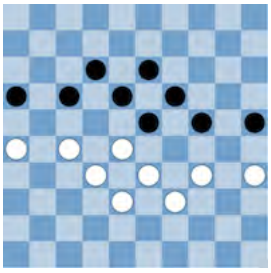
La position est parfaitement égale par suite du jeu symétrique. Pour les deux joueurs, il ne reste que trois coups jouables. Comme les blancs sont au trait, puisqu'ils ont commencé, ils peuvent abandonner, le damier plein de pions: les noirs ont le ´ coup après ´.

DIAGRAMME 2



Dans le diagramme 2 vous voyez aussi une position symétrique: seuls les pions 45 et 1 sont différents. Comme les deux couleurs ne sont plus capables de pionner, ils ne peuvent jouer qu'avec 45 (les blancs) et 1 (les noirs). Les blancs n'ont plus que trois coups (45 vers 30) et les noirs en ont encore quatre. Quelle que soit la couleur qui est au trait, les noirs vont donc gagner parce qu'ils peuvent faire le plus grand nombre de coups. Nous pouvons dire aussi que les noirs ont plus de coups ´de réserve ´.

DIAGRAMME 3



Dans le diagramme 3 – vous voyez un exemple intéressant d'une position classique symétrique. Celui qui a le trait, peut abandonner.

Ce qui importe donc dans les positions symétriques, c'est qui peut faire le plus de coups. Et ainsi, nous arrivons au type de jeu classique, aux positions classiques. Dans le thème 2 vous avez déjà appris un peu sur le jeu du centre. Une forme importante du jeu du centre est le jeu classique, dans lequel les deux joueurs se trouvent dans le centre. Dans le thème 2 vous avez déjà fait connaissance brièvement avec ce positionnement: voir exercice 4 (temps et analyse).

Les positions classiques

Le nom dévoile déjà quelque peu le rôle important et la vieillesse de ces positions. Pensez par exemple à la musique classique. . .

Il n'est pas nécessaire de l'aimer, bien sûr. La théorie du jeu classique a été mise au point au début du vingtième siècle, et cette théorie est déjà importante au début du milieu de partie. Les positions classiques peuvent naître à tout moment dans la partie. Voilà une raison extrêmement importante pour connaître cette théorie.
Le jeu classique peut naître dès l'ouverture après les premiers coups 1.33-28 18-23 2.31-27 20-24, l'exemple le plus connu. En outre, nous pouvons penser à beaucoup d'autres possibilités. Regardons le début d'une partie entre Ivan Strasniy *(strasniy veut dire: le terrible)* de la Russie et Jesper.

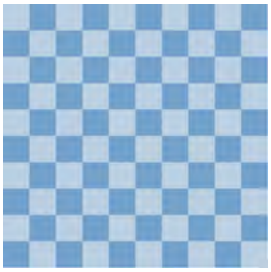
Exercice 1 Le jeu classique, qu'est-ce que c'est?

Rejouez à deux l'ouverture ci-dessous sur le damier. Faites-le soigneusement et recommencez si vous avez des doutes. Dessinez la position au bout de dix-sept coups dans le diagramme 1.1. Que remarquez-vous dans cette position? Quelles sont par exemple les caractéristiques du jeu classique? Quels pourraient être les coups suivants d'après vous? Notez vos réponses en peu de mots.

Iwan - Jesper

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.50-44 1-7 5.31-27 20-24 6.37-31 17-22 7.28x17 12x21 8.34-29 23x34 9.40x20 15x24 10.31-26 19-23 11.26x17 11x31 12.36x27 14-19 13.41-37 10-14 14.46-41 5-10 15.33-28 10-15 16.41-36 8-12 17 .44-40 7-11

DIAGRAMME 1.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

7.3 Le rôle des temps - Le surdéveloppement

Vous pouvez donc reconnaître les positions à l'aide de la caractéristique suivante . Les blancs ont des pions sur 27, 28 et 32 et les noirs ont des pions sur 23, 24 et 19. Nous allons voir ensemble quel est l'aspect le plus remarquable du jeu classique.

Dans les positions symétriques les temps (les coups) jouent un rôle prépondérant, comme vous avez pu voir dans les trois premiers exemples. Dans les positions classiques avec encore beaucoup de pions pour les deux couleurs, la signification des coups de réserve ne vous dira pas grand-chose, comme à chaque joueur peu expérimenté. La signification en deviendra plus claire à la fin de la partie au moment où le nombre de coups touche à sa fin. C'est pourquoi vous allez trouver ici seulement des positions classiques retardées!
Et voilà encore ce petit gamin:
« Tout cela est bel et bien « dit Jesper, « mais à quoi me sert tout cela ? » Il arrive rarement que ces positions se présentent sur le damier, encore moins comment savoir y arriver ».
Nous commençons par la dernière remarque: dans ce thème vous pouvez voir quelques exemples de parties classiques et des fragments. Les parties sont accompagnées de questions. Celles-ci vous aideront à vous former une idée d'une partie classique. Grâce à ces questions accompagnant ces parties, vous avez appris quelques caractéristiques importantes du jeu classique. Et quant à la première question de Jesper: plus vous avancez dans les matchs de jeu de dames, plus vous allez croiser des joueurs forts. Et justement contre ces joueurs forts, vous aurez besoin des connaissances que vous êtes en train d'acquérir maintenant. Cela peut signifier une différence de deux points. . .

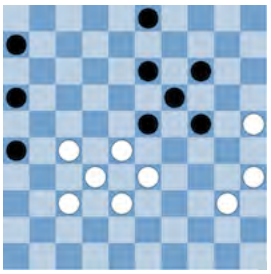
Comment déterminer le nombre de temps, le développement?

Voici une répétition du thème 2, paragraphe 4 (calcul des temps). Une forme simple du calcul des temps consiste en faisant une addition du développement des deux côtés: comptez un point pour les pions sur la rangée inférieure, deux points pour les pions sur l'avant-dernière rangée, trois points pour les pions sur la troisième rangée, etc. Le total représente le développement. La différence entre les totalités des blancs et des noirs constitue la différence de développement.

Exercice 2 Une petite analyse

Calculez la différence de temps dans le diagramme 2.1. Les noirs ont le trait. Faites ensuite une petite analyse de la position: comment les noirs gagnent? Notez les réponses.

DIAGRAMME 2.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

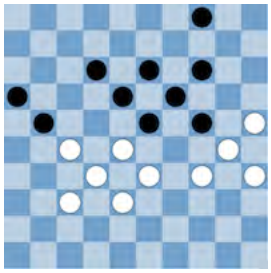
. . . . . .

7.4 Les positions classiques retardées

Combien les coups de réserve sont importants, vous allez le voir dans les positions classiques suivantes. Ces positions sont à peu près identiques. En outre, les blancs ont toujours le trait. Seulement, la position des noirs est différente chaque fois. Faites surtout attention à ces différences. Puis, il y a ceci: dans les positions suivantes, vous allez trouver seulement les variantes principales. Pour les variantes secondaires, vous êtes priés de consulter l'annexe à la fin de ce thème. N'oubliez pas de le faire!

M. Hisard - H. Jansen

DIAGRAMME 4



Différence de développement: les noirs - 6

Grâce au retard de développement, les noirs vont gagner au moyen de ses coups de réserve.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.39-34

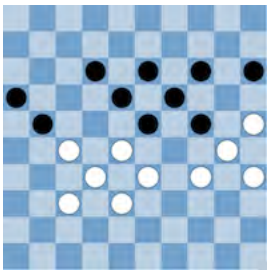
Les blancs n'ont pas le choix, car les autres coups échouent! Le voyez-vous? Regardez aussi l'annexe!

3... 12-17 4.27-22 21-26 5.22x11 16x7 6.34-30 13-18

J. Ricou - M. Bonnard 1927

Une position célèbre classique importante qu'il faut retenir certainement. La position est presqu'identique au fragment précédent. Seul le pion sur 4 a déménagé vers 15. Et cette fois aussi, les blancs gagnent grâce à leurs coups de réserve.

DIAGRAMME 5



Différence de développement: les noirs -4.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.39-34

Voici la position standard qui est le centre d'intérêt. Il ne faut pas l'oublier donc!
Ce qui est tentant maintenant: 3. . .13-18 4.25-20? 14x25 5.28-22 23-28! 6.32x14 21x43 7.22x13 24-30! 8.35x24 12-18! 9.13x22 43-48!! comme dans la partie de référence. N'aimeriez-vous pas gagner aussi de cette manière? Un gain particulièrement intéressant s'appelle aussi coup des contraires, si ce n'est qu'après le sang-froid 4.28-22 23-28 5.22x13 28x30 6.25x34 19x8 7.38-33! les blancs gardent, malgré la perte d'un pion, des possibilités sérieuses pour annuler la partie. Comme l'ancien champion du monde Kuperman l'a démontré à la suite de la partie de Kuperman - Andreiko 1967.

Par contre, ce qui gagne est ce qui suit
3... 12-17! 4.27-22

Le gambit de Dussault 4.35-30 24x35 5.33-29 échoue après 5.17-22!! Une tournure importante! Vérifiez-le. Vous pouvez retrouver cette combinaison aussi dans: Combinaisons dans le jeu classique retardé 3, diagramme 28.

4... 21-26 5.22x11 16x7 6.34-30 13-18 avec gain.

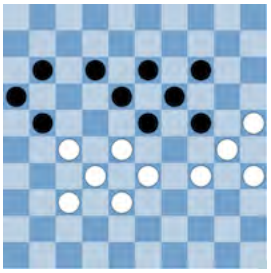
Au championnat des Pays-Bas 1992, cette position classique apparut sur le damier dans la partie Anton van Berkel - Harm Wiersma. Le juvénile joueur des blancs n'était pas au courant de cette position connue. . .Aussi, Wiersma gagna de manière souple. Cela ne vous arrivera donc jamais!

Exercice 3 Calculer

Après cet échauffement, nous démarrons: faire des calculs. Quelle est notre intention? Nous n'avons pas besoin d'une machine à calculer pour cet exercice, car nous ne vous donnons pas une équation ou un calcul compliqué quelconque. Non, calculer veut dire ici: prévoir! Pendant une partie, il faut voir plus loin que le bout de son nez. Il faut toujours prévoir quelques coups. Si vous voyez plus loin que votre adversaire et que vous puissiez mieux calculer, et plus profondément, vous avez une avance sur lui.
Nous allons entraîner cette compétence de calculer à l'aide des quatre fragments suivants. Chaque fragment est accompagné d'une variante avec quelques questions. Il faut essayer de ´voir ´ la variante et de dessiner la position au bout de quelques coups dans le diagramme vide. Ensuite, il faut essayer de répondre aux questions. Bonne chance!

Fragment A
M. Hisard - T. Sijbrands 1966

DIAGRAMME 3.1



Quelle est la différence de développement?

. . . . . .

Quelle est la différence avec le diagramme 5?

. . . . . .

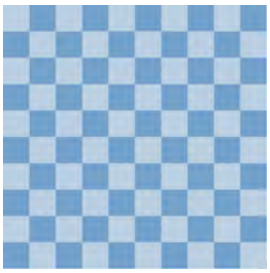
1.34-29

Qu'est-ce que vous jouez après 1.37-31? . . . . . .

1… 23x34 30x39 18-23

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.2



3.39-34

Que pensez-vous de 3.37-31 et 3.28-22?

. . . . . .

3… 12-18!

Pourquoi pensez-vous que 3. . . 12-18! est un coup tellement fort? Vous avez une idée?

. . . . . .

Et pourquoi les noirs n'ont pas joué 13-18? C'est que ce coup sera suivi par 4.34-30 11-17 et maintenant la grande surprise:

. . . . . .

4.35-30 24x35

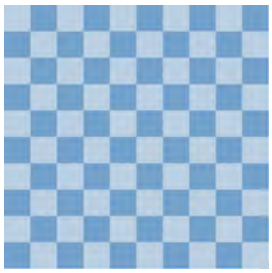
Les blancs essaient d'échapper au moyen d'un gambit. Savez-vous comment s'appelle ce gambit?

. . . . . .

5.27-22 18x27 6.33-29 13-18 7.28-22

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.3



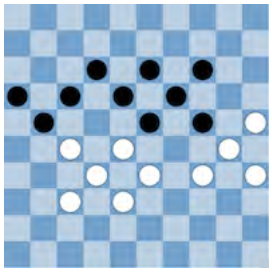
Qu'est-ce que les blancs auraient pu jouer d'autre?

. . . . . .

Dans la partie, les blancs ont perdu après **7… 35-40 8.22x24 40-44 29x18 44-49** etc. Voir le chapitre Réponses.

Fragment B
F. Gordijn - Baba Sy 1960

DIAGRAMME 3.4



Les couleurs interverties

Quelle est la différence de développement?

. . . . . .

Quelle est la différence avec le diagramme 3.1?

. . . . . .

Vous avez l'impression que la position des blancs est perdante à cause de son surdéveloppement. Dans la partie, ils n'arrivent plus à en sortir.

1.34-29 23x34 2.30x39

Est-ce que vous êtes d'accord avec ce pionnage ou est-ce ce que vous auriez préféré jouer autrement au premier coup?

. . . . . .

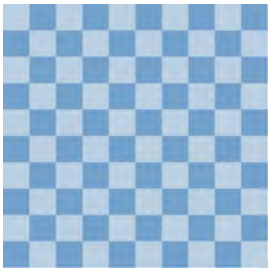
2… 18-23 3.39-34

Ou est-ce que les blancs peuvent jouer autrement? Que pensez-vous de la suite après 3.27-22 ou 3.28-22 17x28 4.33x22?

3… 13-18 4.34-30 21-26

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.5



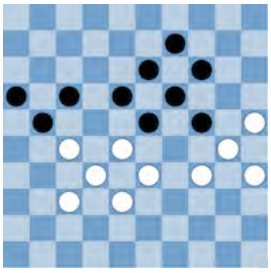
Que pensez-vous de cette position? Est-ce que cette position vaut encore la peine pour les blancs ou est-ce qu'ils font mieux d'arrêter?

. . . . . .

. . . . . .

Fragment C
J. Ricou - J. Garoute 1921

DIAGRAMME 3.6



Quelle est la différence de développement?

. . . . . .

Quelle est la différence avec le diagramme 3.4?

. . . . . .

Ceci est un véritable classique. Il faut certainement le retenir!

1.27-22!

Pourquoi les blancs ne pionnent pas avec 1.34-29 23x34 2.30x39?

. . . . . .

2… 18x27 2.34-29 23x34 3.30x39

Que pensez-vous de ce gambit des blancs? Qui a la meilleure position maintenant ?

. . . . . .

3… 27-31 4.37x26 17-22

Voyez-vous que 4 . . . 13-18 est empêché? Pourquoi?

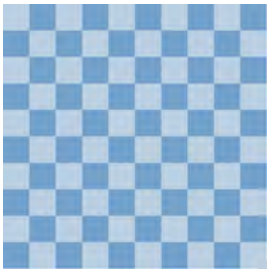
. . . . . .

5.26x17 22x11 6.32-27!

. . . . . .

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.7



Est-ce que les noirs peuvent jouer 6 . . . 13-18 maintenant?

. . . . . .

Comment s'appelle le pion sur la case 9?

. . . . . .

6… 11-17 7.27-22 17-21 8.38-32

Quel autre coup est-ce que les blancs peuvent jouer ici?

8… 21-27

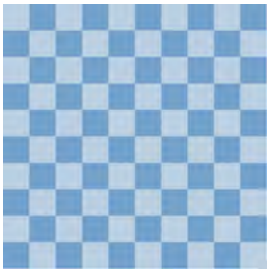
Pourquoi les noirs n'auraient pas joué 8 . . . 21-26 9.32-27 16-21 10.27x16 26-31?

. . . . . .

9.22x31 13-18 10.39-34 18-23 11.31-26 9-13 12.34-30 13-18

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.8

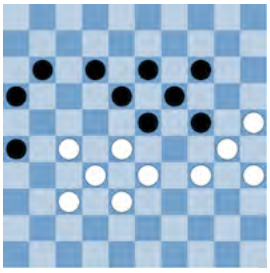


Comment les blancs vont gagner maintenant?

. . . . . .

Fragment D

DIAGRAMME 3.9



Quelle est la différence de développement?

. . . . . .

Quelle est la différence avec le diagramme 3.1 de cet exercice?

. . . . . .

1.34-29 23x34 2.3039

Les blancs avaient aussi une autre option pour se défendre au premier coup. L'avez-vous vous vue? Et qu'en pensez-vous?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

2… 18-23 3.39-34

Les blancs n'ont pas beaucoup de choix. Par exemple 3.28-22?

. . . . . .

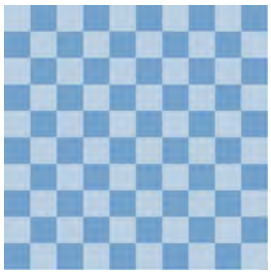
Et que faut-il penser de 3.27-22?

. . . . . .

3… 13-18

Dessinez la position dans le diagramme vide. La position clé!

DIAGRAMME 3.10



Que pensez-vous de cette position? Est-ce que les blancs disposent encore d'une manœuvre spéciale?

. . . . . .

Quelle serait la suite après 4.34-30?

. . . . . .

4.25-20 14x25

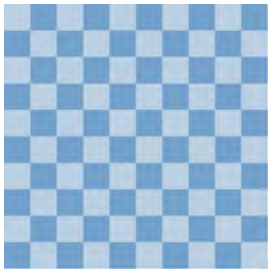
Pourquoi les noirs ne prennent pas en arrière avec 4…. 24x15?

. . . . . .

5.28-22! 11-17 22x13 19x8

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.11



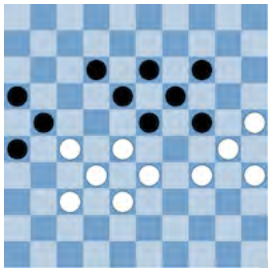
Que joueriez-vous maintenant?

. . . . . .

Voilà, c'était tout pour l'exercice 3. Avant de continuer avec l'exercice 4, nous jetons un regard sur le fragment suivant.

Woldouby 1911

DIAGRAMME 6



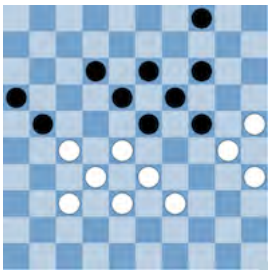
Voici la position la plus notoire et la plus célèbre parmi les positions classiques standard. Pour l'élaboration de cette position, vous pouvez consulter l'annexe. – Les damistes ont mis des années pour déchiffrer le secret de cette position, donc ne vous efforcez pas d'apprendre par cœur cette analyse. Pour l'instant, il suffit de rejouer l'analyse et de la répéter régulièrement. Mais il va de soi que cela vaut aussi pour les autres positions.

Papy, arrête de réfléchir sur cette position Woldouby. Dès 1921 tu t'en occupes déjà.

Exercice 4 Choisissez une tactique

Voici une petite répétition. Supposons que la position du diagramme 4.1 se présente dans votre partie. Vous êtes le joueur des noirs et vous devez choisir entre la tactique A. 4-10 39-34 10-15 et la tactique B. 4-9 39-34 12-17. Quelle tactique est-ce que vous choisiriez et pourquoi?

DIAGRAMME 4.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Conclusion

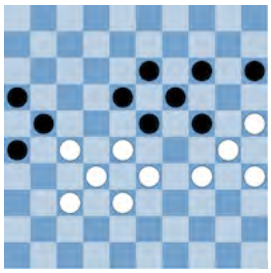
Dans les positions précédentes, les noirs avaient toujours un grand avantage grâce à leurs coups de réserve. Dans les diagrammes 2.1, 4 et 5 ils ont pu transformer facilement cet avantage en gain. Dans les fragments de l'exercice de calcul, cela devint plus compliqué. Dans le fragment A ils y arrivèrent tout juste, mais dans les fragments B, C et D des manœuvres astucieuses le rendirent impossible. A condition que les blancs se défendent d'une manière correcte. Dans ce cas, il est indispensable que vous disposez de la connaissance nécessaire. Sans cette connaissance, les noirs auraient certainement gagné. . . Il va de soi que dans le jeu classique, il ne s'agit pas seulement des temps, mais d'autres aspects jouent aussi un rôle. Le sujet suivant est important.

7.5 Des pions sous-développés et des pions isolés

Très souvent vous voyez des pions sous-développés sur 15 pour les noirs et sur 36 pour les blancs. Ces pions se trouvent inactifs au bord et ne peuvent plus participer au jeu. Voilà une raison pourquoi ils figurent comme des points faibles dans la position.

Position L. Barteling 1927

DIAGRAMME 7



Les noirs au trait

Dans cette position célèbre, le pion sous-développé sur 15 est la cause de la défaite des noirs, malgré le coup de réserve joué.

1… 15-20

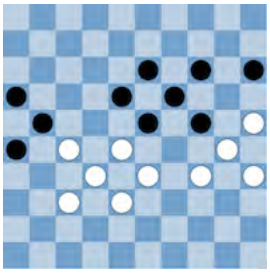
Le pion sous-développé devient un pion isolé.

2.34-29 23x34 3.30x39 18-23 4.39-34 13-18 5.34-30 23-29 6.28-22 18-23 7.33-28

Et c'est fini pour les noirs.

Position J. de Haas - M. Fabre

DIAGRAMME 8



Des couleurs interverties, les blancs au trait

Comme vous voyez, cette position est complètement identique à la position précédente, mais maintenant le trait est à l'autre couleur. Ce fait complique les choses pour les blancs de bénéficier de leur avantage, soit le pion sous-développé des noirs sur 15. Comparez aussi cette position à celle du diagramme 6, Woldouby (15 se trouve sur 12), où ce sont justement les blancs qui sont obligés d'annuler la partie. Vous savez pourquoi?
La position De Haas - Fabre date déjà de presqu'un siècle , – mais vous pouvez la rencontrer dans les parties d'aujourd'hui. Cette connaissance est donc indispensable!

Voici la variante principale.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.27-22 23-29 4.39-34 29x40 5.35x44 13-18 6.22x13 19x8 7.28-22 8-12 8.32-28 14-19 9.44-39

Il est important de savoir que 9.25-20? 24-30 10.22-17 15x24 11.17x8 19-23! est gagnant pour les noirs. Pas difficile, mais traître.

9… 12-17 10.22x11 16x7 11.28-22 7-11 12.22-18 11-17 13.25-20! 24-30 14.20-14! 19x10 15.18-13 21-27 16.13-8 15-20 17.8-2! 20-24 18.2-13 17-22 19.37-32 26-31

Et surtout pas 19. . . 22-28 20.33x31 26x28 21.38-32 et 22.39-34.

20.32x21 31-36 21.13x27 36-41 22.27-18 41-46 23. 18-45

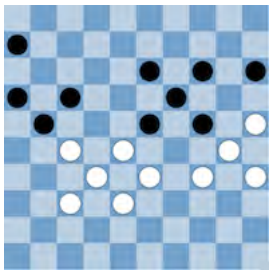
Les pions noirs ne peuvent plus avancer, tandis que le pion 21des blancs va aller à une deuxième dame. Aussi taxons nous la fin de partie de gain aux blancs. Voir aussi l'annexe.

Exercice 5 La taxation

Donnez votre commentaire sur la position du diagramme 5.1. Les noirs sont au trait.
Que faut-il faire? Il faut essayer de taxer cette position. Quelle est la valeur de la position selon vous? Notez en vos propres mots ce que vous pensez de cette position. Quelle est la différence de développement? Que pensez-vous de la position des noirs? Quel joueur a l'avantage? Bref, essayez de taxer la position et donnez quelques variantes.

T. Sijbrands - C. Varkevisser

DIAGRAMME 5.1



Couleurs interverties.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

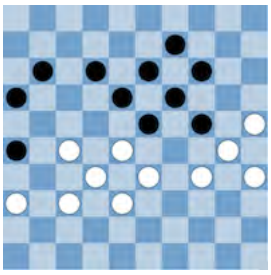
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

W. Kaplan - W. Sjtsjogoljev

DIAGRAMME 9



Couleurs interverties.

La position des blancs n'a pas l'air solide. Ils ont un surdéveloppement de +4 et ils ont un pion sous-développé sur 36. Malgré tout, leur position n'est pas encore déplorable. C'est que les noirs, eux aussi, ont affaire à une faiblesse dans leur position: le pion isolé sur 9. Nous regardons d'abord le déroulement de la partie.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23

Evidemment pas 2… 11-17? à cause de 3.27-22! 18x27 4.32x21 16x27 5.28-23 19x28 6.33x11 avec un débordement gagnant. Pressé par le temps, les blancs poursuivirent avec 3.39-34? ce qui permit aux noirs d'activer leur pion isolé sur 9 par 3…. 13-18 et 4…. 9-13. Aussi, les blancs auraient-ils pu abandonner un peu plus tard (voir l'annexe).
C'est que les noirs avaient résolu leur problème, mais ce n'était pas le cas pour les blancs.
Comme vous comprendrez, il est nécessaire d'empêcher que l'adversaire réussisse à activer le pion isolé sur 9. En outre, il serait raisonnable de la part des blancs de rompre la structure classique, vu leur surdéveloppement. C'est pourquoi, il est raisonnable de jouer ici 3.27-22! après quoi il est douteux que les noirs peuvent gagner encore. Après par exemple 3. . . 12-18 4.22-17 11x22 5.28x17 16-21 6.36-31 21x12 7.31-27 ils n'aboutiront à rien. Ils devront rendre leur pion de plus. Vérifiez-le!
C'est pourquoi 3… 11-17 4.22x11 16x7 semble attrayant, mais maintenant les blancs poursuivent fortement avec 28-22! Essayez de découvrir vous-mêmes pourquoi ce coup est tellement fort avant de regarder l'annexe.

Conclusion

Vous avez vu, et nous espérons que vous avez appris, que le surdéveloppement et des pions sous-développés/isolés peuvent être désavantageux. Les pions sous-développés et isolés sont inactifs de sorte que vous l'impression que vous jouez avec un pion de moins. Méfiez-vous-en donc!

Dans les quatre derniers diagrammes, vous avez pu constater que seulement un nombre de coups de réserve n'est pas salvateur. Dans les diagrammes 7,8 et 5.1 les noirs ont un retard dans leur développement ce qui est une bonne chose. Par contre, les noirs ont un pion sous-développé. Dans ces positions, ce désavantage d'un pion sous-développé se révèle être pire que l'avantage de coups de réserve.

Dans le diagramme 9, vous voyez aussi que l'avantage des noirs diminue à cause du pion inactif sur 9. En général nous pouvons donc dire, qu'un petit désavantage dans sa propre position, peut être compensé par un petit désavantage dans la position de l'adversaire.
Evidemment, en disant cela, nous n'avons pas encore tout dit sur le jeu classique, mais pour commencer, vous avez déjà des références utiles. Un pas suivant et important est le contrôle de la case 24 (pour les noirs) et la case 27 (pour les blancs).

7.6 Le contrôle de la case 27 (24)

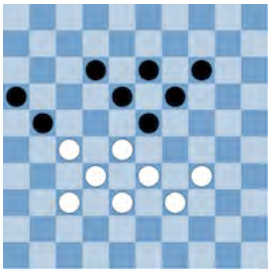
Au début de ce thème vous avez appris que la caractéristique d'une position classique est l'occupation par les blancs des cases 27, 28 et 32 et par les noirs des cases 19, 23 et 24. Ce n'est pas pour rien. Si par exemple les blancs perdent le contrôle sur la case 27, leur position peut se dégrader considérablement. C'est que leur position du centre, les pions sur 28 et 32, deviendra très vulnérable alors.

Comme vous allez voir dans les positions prochaines, l'adversaire peut tenter de former une tenaille. Ou il peut saper la position de façon combinatoire. Une autre stratégie concernant l'enchaînement du centre ennemi, le semi-classique ne sera pas traitée ici. Jesper s'impatiente déjà, donc nous passons vite à la technique.

Exercice 6 Analyser

Vous voyez que dans le diagramme 6.1 les noirs n'ont pas de pion sur la case 24, ce qui permet à l'adversaire de menacer facilement leur position. Il faut bien que les blancs soient attentifs. Essayez à deux de trouver la tactique gagnante pour les blancs. Faites une analyse de la position et contrôlez tous les coups possibles. Notez les variantes

DIAGRAMME 6.1



P.Roozenburg

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

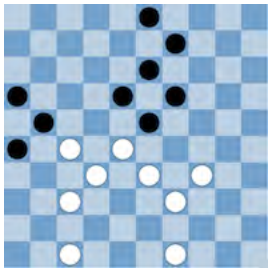
. . . . . .

Exercice 7 calculer

Pour que votre cerveau reste souple, nous allons faire un exercice de calcul. Vous allez donc prévoir! Dans les cinq fragments suivants, nous vous présentons une variante accompagnée de quelques questions. Il faut essayer de ´voir' la variante et de dessiner la position, au bout de quelques coups, dans le diagramme vide. Puis, il faut essayer de répondre aux questions. Les fragments ont une chose en commun: le contrôle de la case 24 pour les noirs, ou plutôt le manque de ce contrôle. Bonne chance!

Fragment A
P. Roozenburg

DIAGRAMME 7.1



Que pensez-vous de la position des noirs et par quel coup aimeriez-vous commencer? Par 1.33-29 ou 1.34-30 et pourquoi?

. . . . . .

1.34-30 3-8

Pensez-vous que les noirs peuvent faire autrement?

. . . . . .

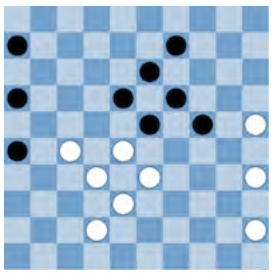
Comment les blancs vont gagner maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

Fragment B
F. Raman 1952

DIAGRAMME 7.2



Vous avez peut-être l'idée que dans cette position symétrique, il ne se passe pas grand chose. Mais les apparences sont trompeuses! Les blancs aussi bien que les noirs ont occupé 27 et 24, mais cela n'implique pas que le danger soit détourné. Si l'adversaire réussit à enlever ce pion, nous avons affaire à une situation tout à fait différente. Et comment vont-ils faire cela? Exactement, par un gambit!

1.25-20 24x15 2.35-30

Pourquoi est-ce que ce gambit est si fort?

. . . . . .

2… 23-29 3.33x24 9-14 4.38-33 6-11 5.42-38

Maintenant les noirs ne peuvent pas jouer 5. . . 11-17 ou 5… 18-23. Pourquoi pas?

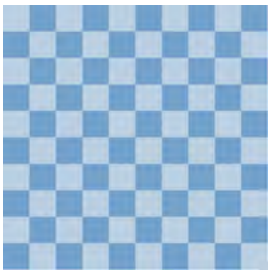
. . . . . .

. . . . . .

5… 14-20 6.45-40 20x29 7.33x24

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.3

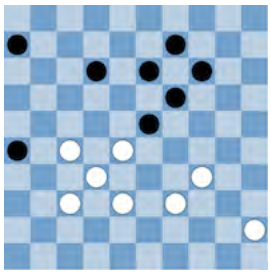


Quel est le résultat?

. . . . . .

Fragment C
T. Sijbrands - J. Simonata

DIAGRAMME 7.4



De nouveau la même image, sauf que les noirs menacent maintenant de renforcer leur centre avec les coups 14-20 et 20-24. Les blancs vont essayer de les en empêcher, pour ce faire ils ont besoin d'une astuce. Et pour cela, vous pouvez faire confiance à Ton Sijbrands.

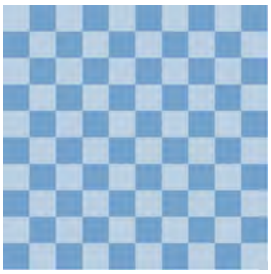
1.39-33!

Il semble attrayant de jouer 1.34-30 14-20! 2.39-33 et les noirs ne peuvent pas jouer 2. . . 20-24. Voyez-vous pourquoi?

. . . . . .

Mais les noirs jouent 2… 13-18! 3.30-24 19x30 4.28x19 20-24! Dessinez cette position dans le diagramme vide

DIAGRAMME 7.5



Pourquoi 4… 20-24! est si fort ici?

. . . . . .

. . . . . .

1… 14-20

Comment faut-il continuer après 1… 13-18 2.33-29! et maintenant par exemple 2… 9-13 ou 2… 6-11

. . . . . .

Et que faut-il jouer après 1… 13-18 2.33-29! 12-17

. . . . . .

. . . . . .

2.27-21 26x17

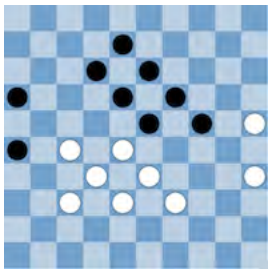
Et comment les blancs vont gagner maintenant? Faites attention!

. . . . . .

. . . . . .

Fragment D
M. Kogan - I. Kuperman

DIAGRAMME 7.6



Couleurs interverties

Qui a la meilleure position et pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

1.25-20 24x15 2.39-34!

De quoi les blancs menacent maintenant?

. . . . . .

2… 16-21 27x16 12-17 4.33-29

Les blancs peuvent aller aussi à dame. De quelle manière? Que pensez-vous de cette dame?

. . . . . .

. . . . . .

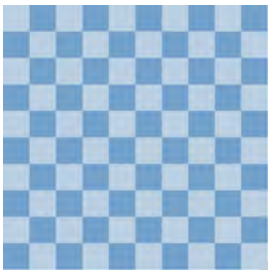
4… 8-12

Qu'est-ce les blancs auraient joué après 4. . . 15-20?

. . . . . .

Dessinez la position après 4… 8-12 dans le diagramme vide

DIAGRAMME 7.7



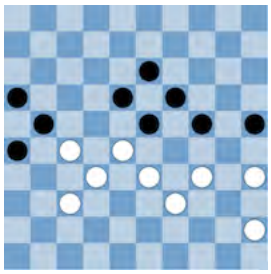
Comment les blancs vont gagner maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

Fragment E
P. Roozenburg

DIAGRAMME 7.8



Qu'est-ce qui suit après 1.45-40? Il semble que le jeu des temps soit avantageux pour les blancs, mais:

. . . . . .

1.35-30! 24x35 2.45-40 35x44 3.39x50

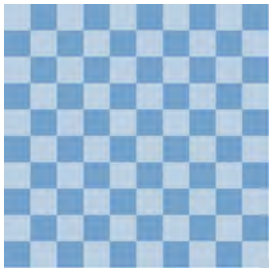
Qu'est-ce que vous voyez maintenant? Sans le point d'appui sur 24, le centre des noirs est très faible. Pourriez-vous inventer un nom pour un tel centre?

. . . . . .

3… 25-30 4.34x25 23-29 5.33x24 19x30 6.25x34

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.9



Les noirs ont dû sacrifier un pion et semblent sans défense. Mais ils peuvent se défendre quand même. Voyez-vous comment?

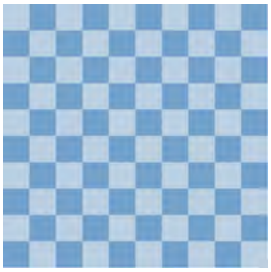
. . . . . .

Essayez de suivre la fin de partie.

6… 13-19 7.34-29 19-23 8.28x19 18-22 9.27x18 21-27 10.32x21 16x27 11.18-13 27-31 12.37-32 31-36 13.13-8 36-41 14.8-2

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.10



Voyez-vous que les noirs ne peuvent pas damer? Pourquoi pas?

. . . . . .

14… 26-31 15.19-13 31-37

Et comment les blancs gagnent maintenant?

. . . . . .

Conclusion

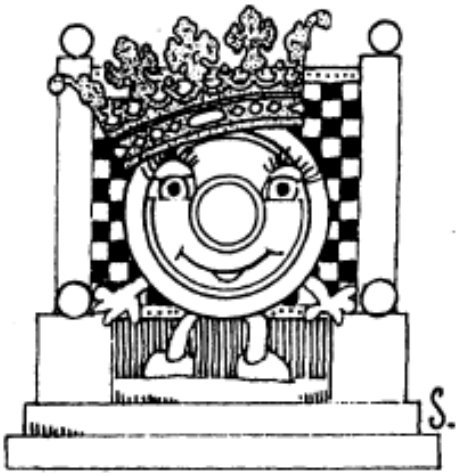
Vous avez vu maintenant que dans une position classique, il faut être installé solidement sur les cases 27 et 28 (les blancs) et 23 et 24 (les noirs). La caractéristique d'une position classique n'a pas été choisie au hasard! Quelles peuvent être les conséquences si les blancs ne contrôlent pas la case 27 ou si les noirs ne contrôlent pas la case 24, ce n'est plus un secret pour vous. Ayez soin que vous contrôliez bien cette case. Il faut tenir compte en même temps des gambits.
« Eh bien », pense Jesper, « voilà ce que j'ai appris. Le jeu classique, au fond, ce n'est pas du tout une mauvaise idée. Cela a l'air un peu compliqué, mais comme j'en sais un peu davantage maintenant, ce n'est pas si terrible .
Au moins, je sais maintenant à quoi je dois faire attention. Et mon adversaire, il n'en sait rien. Dans la prochaine partie je vais l'essayer tout de suite. «
En effet, Jesper et vous, vous avez vu pas mal de choses concernant le jeu classique. Pour finir, un dernier aspect.

7.7 La formation Olympique

Le centre de la formation Olympique est formé par les pions sur 45 et 40 (6 et 11). Au fond, les pions sur 25, 35 et 30 (16, 26 et 21) appartiennent aussi à cette formation, de sorte que vous voyez en quelque sorte les anneaux olympiques. Vous allez voir que cette formation est d'une grande importance dans les positions classiques.
La formation Olympique peut faire partie des tactiques stratégiques diverses.

1) Des menaces combinatoires, surtout le coup royal.
2) Faire pression sur l'aile droite de l'adversaire: la conquête du pion sur 24 (les blancs sur 27)
3) L'Occupation du centre par la formation de la flèche 45/40/34 et ensuite 34-29 23x34 40x29 (les noirs 6/11/17 et 17-22 28x17 11x22)
4) Le blocage d'un pion isolé sur 20 (les blancs 31)
5) Protection de sa propre aile droite.

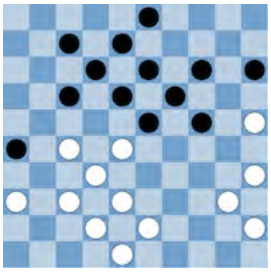
Bref, celui qui peut encore disposer de la formation Olympique, peut exercer une force énorme à son aile droite. Les fonctions de la formation Olympique décrites ci-dessus, deviendront plus claires à l'aide de l'exercice 8.



Exercice 8 La force de la formation Olympique

En bas des diagrammes, vous voyez chaque fois une tâche. Notez vos réponses en bas du diagramme. N'oubliez pas que la formation Olympique joue toujours un grand rôle.

DIAGRAMME 8.1



Comment les blancs forcent le gain?

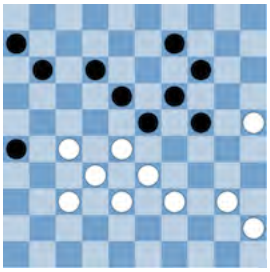
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.2



Comment les blancs forcent le gain?

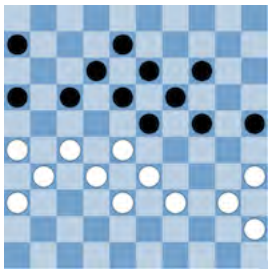
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.3



Les blancs exécutent une combinaison gagnante

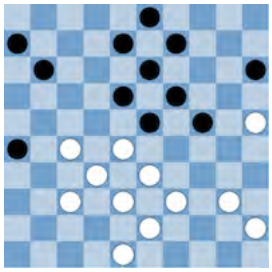
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.4



Donnez les deux premiers coups des noirs

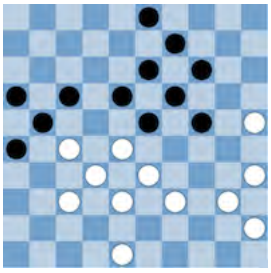
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.5



Donnez le premier coup des blancs

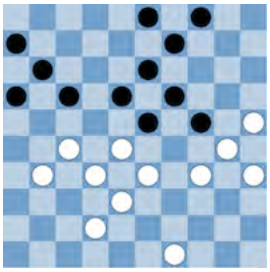
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.6



Après 34-29 23x34 18-23 49-44 les noirs forcent le gain; donnez les deux premiers coups

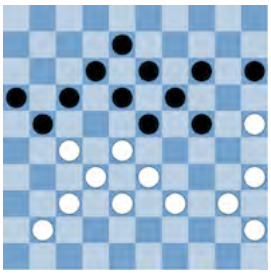
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.7



Les blancs forcent le gain; Donnez les trois premiers coups.

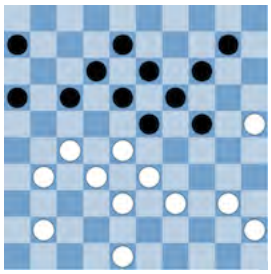
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.8



Donnez les deux premiers coups des blancs!

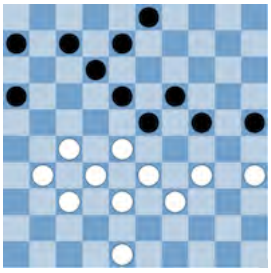
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.9



Donnez les deux premiers coups des noirs!

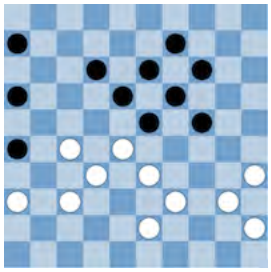
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.10



Comment joueriez-vous avec les blancs? Donnez les deux premiers coups.

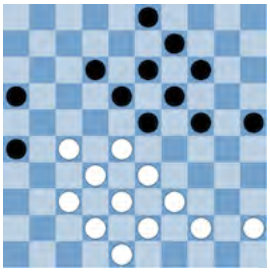
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.11



Qu'est-ce vous joueriez avec les blancs? Donnez seulement le premier coup.

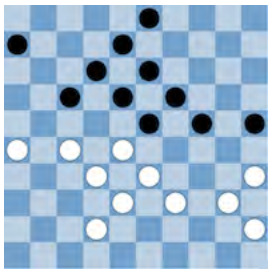
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.12



Après les coups 6-11 42-37 11-16 28-22 17x28 33x22 les noirs vont gagner. Comment?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

7.8 Récapitulation

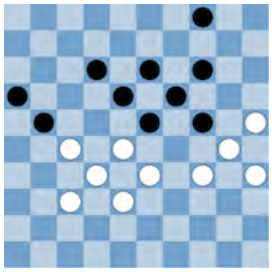
Vous connaissez maintenant quelques aspects dont il faut tenir compte si une position classique se présente dans une de vos parties. Evidemment, vous voulez gagner chaque partie, mais pendant la partie il est judicieux de vérifier si votre position est forte ou faible: la taxation de vos perspectives! Est-ce que je peux gagner, ou dois-je me contenter d'un point? La matière dans ce thème vous offre des outils importants: la symétrie, des pions sous-développés et des pions isolés, le contrôle sur 27 ou 24, et la formation Olympique.
Avec cette connaissance, vous avez déjà une meilleure notion du jeu classique.

7.9 Annexe

Dans ce thème vous avez fait connaissance avec le jeu classique. Nous vous avons montré un grand nombre de fragments et de positions. Souvent, nous vous montrions seulement les variantes les plus importantes, seulement l'idée la plus importante concernant une telle position. Dans cette annexe nous allons élaborer plus profondément quelques fragments. Pour agrandir vos connaissances et pour vous familiariser avec le jeu classique, il est important de bien étudier ces variantes. Il va de soi qu'il n'est pas nécessaire de faire tout en une seule fois et de tout retenir. Essayez d'étudier de temps en temps une position.

M. Hisard - H. Jansen

DIAGRAMME 4



Différence de développement: les noirs -6.

Comme les noirs sont retardés dans leur développement, ils vont gagner grâce à leurs coups de réserve.

1.34-29

Si les blancs commencent par 1.37-31, les noirs ne peuvent pas gagner par 1… 21-26? à cause de 2.34-29! et les blancs se libèrent. Par contre, les noirs peuvent gagner par 1… 12-17!! 2.31-26 4-9 et les blancs ne peuvent pas pionner en arrière: 3.34-29 23x34 4.30x39 24-29! 5.33x24 19x30 6.35x24 18-22 7.27x18 13x42/44. Voir la force des flèches 9/13/18 et 13/19/24.

1… 23x34 2.30x39 18-23 3.39-34

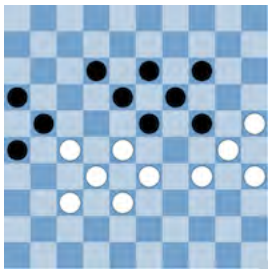
Les blancs n'ont pas de choix car tous les autres coups échouent! Vous voyez?
Après 3.27-22 les noirs jouent simplement 3. . . 12-18 et après 3.37-31 ils jouent cette fois 3. . .21-26 avec gain.
Les blancs peuvent essayer encore 3.28-22 avec l'intention de 3… 23-28? 4.32x23 21x34 5.33-29! 19x17 6.29x7. Mais après 3.28-22 les noirs gagnent en jouant d'abord 3.24-30 et ce n'est qu'en ce moment ils jouent 23-28. Vérifiez-le.

3… 12-17 4.27-22 21-26 5. 22x11 16x7 6.34-30 13-18

Et les blancs peuvent abandonner.

Woldouby 1911

DIAGRAMME 6



Une avance minime de développement peut causer de grands problèmes. Un exemple connu en est la position Woldouby. Woldouby était un joueur sénégalais. Avec 12 sur 17 la position serait parfaitement symétrique. Mais cette différence minime a des conséquences énormes. Pendant plus de cinquante ans, on a cru que la position était perdue pour les blancs. En 1964, J. Kosminski, un maître originaire de Kiev, a trouvé une égalité brillante. Nous vous montrons ici quelques idées de base.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.27-22!

Si 3.28-22, les noirs jouent 3. . . 24-30! et 23-28+.
Si 39-34, les noirs jouent 3. . . 13-18 4.25-20 14x25! 5.28-22 23-28 6.32x14 21x41! Etc. Les blancs ont une fin de partie difficile.

3… 12-17

Après 3… 12-18 il y a une échappatoire intéressante pour les blancs: 4.39-34 18x27 5.34-30! 13-18 (5… 27-31 6.33-29!) 6.28-22 23-28 7.32x12 27x7 8.33-28 24-29 9.38-33! 29x38 10.37-32! 38x27 11.30-24 19x30 12.35x24 etc avec annulation.

4.22x11 16x7 5.28-22! 7-12 6.22-17! 12-18 7.32-28!!

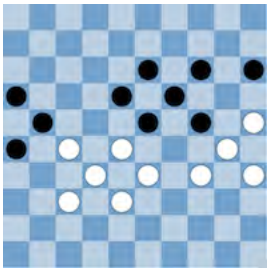
Ce gambit élégant de trois pions est l'idée de Kosminski.

7… 23x34 8.17-11

Les noirs ont un grand avantage matériel, mais ils ne peuvent pas gagner. On a écrit beaucoup sur cette position Woldouby et on ne cesse pas de le faire de nos jours. Pour ce moment, cela suffit.

Position J. De Haas - M. Fabre

DIAGRAMME 8



Couleurs interverties, les blancs au trait.

Cette position date de presqu'un siècle, mais vous pouvez la rencontrer encore dans les parties d'aujourd'hui. La connaissance de cette position est donc indispensable.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.27-22 23-29 4.39-34

Après 4.37-31 26x37 5.32x41 13-18 6.22x13 19x8 7.28-22 14-20 8.25x14 24-30, les noirs arrivent à organiser une défense.

4… 29x40 5.35x44 13-18 6.22x13 19x8 7.28-22 8-12 8.32-28 14-19 9.44-39

Variante importante: 9.25-20? 24-30 10.22-17 15x24 11.17x8 19-23! avec gain aux noirs. Pas difficile, mais traître.

9… 12-17 10.22x11 16x7 11.28-22 7-11

Ce qui n'est pas une échappatoire: 11… 19-23 12.25-20 23-28 13.20x29 28x17 à cause de 14.37-31 26x37 15.38-32 etc.

12.22-18 11-17

Les noirs peuvent sacrifier ici, mais cela ne mène pas à une meilleure défense.12… 19-23 13.18x20 15x24 14.33-28 21-27 15.28-23 11-17 16.39-33 17-22 17.23-19! 24x13 18.25-20 13-19 19.20-15 19-24 20.15-10 24-30 21.10-4 30-35 22.33-29 et les blancs gagnent.

13.25-20!

Maintenant, après 13.38-32, le gambit serait une échappatoire: 13… 19-23 14.18x20 15x24 15.33-28 24-29 16.28-23 (16.28-22 mène aussi à l'égalité) 29x18 17.25-20 18-22 18.20-14 22-28! 19.32x23 21-27 20.14-10 27-31 etc. avec la nulle.

13… 24-30 14.20-14! 19x10 15.18-13 21-27 16.13-8 15-20 17.8-2! 20-24 18.2-13

Pas 18.2-16? à cause de 24-29 et toujours le collage 26-31 et 31x44 avec la nulle.

18… 17-22 19.37-32 26-31

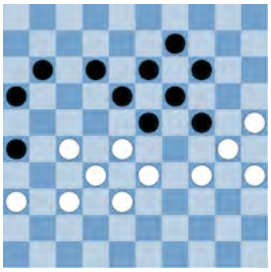
Et surtout pas 19… 22-28 20.33x31 26x28 21.38-32 et 22.39-34.

20.32x21 31-36 21.13x27 36-41 22.27-18 41-46 23.18-45

Les pions noirs ne peuvent plus avancer, tandis que le pion blanc 21 va à une deuxième dame. Aussi, taxons nous la fin de partie de gain aux blancs.

W. Kaplan - W. Sjtsjogoljev

DIAGRAMME 9



Couleurs interverties

Voici le déroulement de la partie.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23

Evidemment pas 2… 11-17? à cause de 3.27-22! 18x27 4.32x21 18x27 5.28-23 19x28 6.33x11 avec un débordement gagnant.

3.39-34?A 13-18!

Maintenant les noirs ont l'occasion d'activer leur pion passif sur 9. En le faisant, ils éliminent leur point faible, tandis que les blancs sont toujours gênés par le pion passif sur 36.

4.28-22

Ou 4.34-30 11-17 5.36-31 9-13.

4… 9-13 5.33-28

Le coup 5.34-30 perd encore plus vite à cause de 5… 12-17 6.33-28 24-29 7.27-21 18x27 8.21x12 13-18 etc.

5… 11-17 6.22x11 16x7 7.38-33 7-11 8.37-31

Une action connue de s'échapper en sacrifiant un pion. Les blancs n'ont aucune chance non plus avec 8.34-30 11-16 9.36-31 12-17.

8… 26x37 9.32x41 23x21 10.34-29 24-30 11.25x34 11-17.

Et avec un pion de moins, les blancs pouvaient vite abandonner.

Pris par le temps, les blancs ont déjà fait ici une erreur importante en jouant 3.39-34. C'est qu'il est nécessaire d'éviter que l'adversaire active son pion isolé sur 9. Vous avez vu dans la partie, que les noirs ont pu résoudre ce problème ce qui leur a permis de gagner la partie. En outre, il serait raisonnable de rompre la structure classique, vu leur surdéveloppement. C'est pourquoi il aurait fallu jouer comme suit.

3.27-22!

Après ce coup, il est douteux si les noirs gagnent. Par exemple 3… 12-18 4.22-17 11x22 5.28x17 16-21 6.36-31 21x12 31-27 et malgré le gain d'un pion les noirs ne peuvent pas gagner. Ils devront rendre leur pion de plus. L'avez-vous déjà vérifié? C'est pourquoi, l'action suivante a l'air attrayant.

3… 11-17 22x11 16x7. Mais maintenant les blancs jouent fortement **5.28-22!**

Pourquoi ce coup est-il tellement fort?

1) Le gain de pion n'est pas bon: 5…23-28? 6.32x23 19x17 7.37-31 26x37 5.38-32 37x28 9.33x2!
2) Après 5… 7-11 suit la combinaison de nulle 6.22-18 13x22 7.33-29! 24x31 8.36x16!
3) La tactique 5… 12-18 6.22-17 7-12 7.17x8 13x2 n'est pas bonne à cause de 8.37-31 26x28 9.33x4
4) La meilleure idée pour les blancs est ici 5… 26-31 et 6… 23-28

7.10 Des parties

Voici la notation de six parties, suivies par l'exercice 9 avec cinq questions. Essayez de répondre aux questions. Vous trouverez les réponses à ces questions dans le chapitre des solutions appartenant à ce thème. C'est un très bon entraînement à faire chez vous! Rejouer des parties est un élément essentiel de votre entraînement.

De Kraaij - Jesper 0-2 1993

01.33-28 18-23 02.39-33 12-18 03.44-39 07-12 04.31-27 20-24 05.34-30 17-21
06.37-31 21-26 07.30-25 26x37 08.42x31 11-17 09.27-22 18x27 10.31xll 06x17
11.36-31 17-21 12.31-27 02-07 13.47-42 07-11 14.41-37 01-06 15.46-41 14-20
16.25x14 09x20 17.41-36 04-09 18.40-34 24-29 19.33x24 20x40 20.35x44 15-20
21.39-33 20-24 22.44-39 10-14 23.49-44 05-10 24.44-40 10-15 25.50-44 14-20
26.40-35 12-18 27.44-40 08-12 28.40-34 24-29 29.33x24 20x40 30.35x44 15-20
31.44-40 20-24 32.37-31 09-14 33.39-33 21-26 34.43-39 26x37 35.42x31 14-20
36.40-35 20-25 37.45-40 11-17 38.31-26 03-08 39.40-34 17-21 40.26x17 12x21
41.48-42 21-26 42.42-37 08-12 43.36-31 06-11 44.28-22 11-17 45.22xll 16x07
46.33-28 07-11 47.39-33 11-16

Lefebvre - Baba Sy 0-2 KSH 1973

01.32-28 20-25 02.37-32 15-20 03.41-37 10-15 04.46-41 05-10 05.31-27 20-24
06.34-30 25x34 07.40x20 15x24 08.45-40 18-23 09.40-34 17-21 10.50-45 10-15
11.36-31 12-18 12.41-36 07-12 13.31-26 14-20 14.26x17 llx31 15.36x27 24-29
16.33x24 20x40 17.45x34 15-20 18.38-33 20-24 19.42-38 06-11 20.47-42 01-06
21.34-30 12-17 22.44-40 08-12 23.40-34 02-08 24.37-31 17-21 25.30-25 21-26
26.34-29 26x37 27.42x31 23x34 28.39x30 12-17 29.43-39 18-23 30.39-34 13-18
31.48-42 08-13 32.34-29 23x34 33.30x39 18-23 34.49-44 13-18 35.42-37 17-22
36.28x17 llx22 37.39-34 09-14 38.34-30 06-11 39.44-39 11-17 40.39-34 17-21
41.34-29 23x34 42.30x39 19-23 43.39-34 14-19 44.34-30 21-26 45.25-20 24xl5
46.30-24 19x30 47.35x24 15-20 48.24xl5 03-08

A. Andreiko - W. Solnikov 2-0 Kampioenschap USSR 1964

01.34-29 19-24 02.40-34 14-19 03.32-28 20-25 04.29x20 25x14 05.37-32 15-20
06.44-40 10-15 07.41-37 18-23 08.31-27 12-18 09.37-31 20-24 10.34-30 17-21
11.30-25 21-26 12.42-37 07-12 13.47-42 14-20 14.25x14 09x20 15.40-34 04-09
16.34-30 20-25 17.39-34 11-17 18.27-22 18x27 19.31xll 16x07 20.34-29 25x34
21.29x40 12-18 22.50-44 05-10 23.44-39 10-14 24.40-34 07-12 25.36-31 06-11
26.46-41 11-16 27.41-36 02-07 28.31-27 07-11 29.34-30 11-17 30.49-44 17-21
31.44-40 12-17 32.30-25 01-06 33.40-34 17-22 34.28x17 21xl2 35.33-28 14-20
36.25x14 09x20 37.34-30 20-25 38.38-33 25x34 39.39x30 06-11 40.42-38 11-17
41.43-39 03-09 42.48-43 17-22 43.28x17 12x21 44.30-25 09-14 45.33-28 08-12
46.38-33 12-17 47.43-38 17-22 48.28x17 21x12 49.33-28 12-17 50.45-40 17-21
51.40-34 24-29 52.35-30 29x40 53.30-24 19x30 54.28xl0 15X04 55.25x45 04-09
56.45-40 18-22 57.27x18 13x22 58.39-33 09-13 59.32-28 22-27 60.37-32 13-18
61.40-34 18-23 62.28x19 26-31 63.33-28

T. Sijbrands - W. Sjtsjogoljev 2-0 Brinta 1965

01.32-28 16-21 02.31-26 11-16 03.37-32 18-23 04.36-31 12-18 05.41-36 17-22
06.26x17 22xll 07.46-41 16-21 08.31-27 21-26 09.41-37 07-12 10.34-29 23x34
11.39x30 20-25 12.44-39 25x34 13.39x30 15-20 14.30-25 20-24 15.43-39 18-23
16.40-34 14-20 17.25xl4 09x20 18.49-43 12-18 19.34-30 20-25 20.39-34 04-09
21.34-29 25x34 22.29x40 10-14 23.43-39 05-10 24.40-34 14-20 25.45-40 08-12
26.50-45 10-15 27.37-31 26x37 28.42x31 12-17 29.48-43 02-07 30.47-42 07-12
31.42-37 24-29 32.33x24 20x29 33.35-30 09-14 34.40-35 29x40 35.35x44 15-20
36.44-40 20-24 37.30-25 03-08 38.27-22 18x27 39.31x22 11-16 40.22xll 06xl7
41.38-33 13-18 42.43-38 18-22 43.37-31 23-29 44.31-27 22x31 45.36x27 08-13
46.40-34 29x40 47.45x34 13-18 48.34-29 01-07 49.29x09 19-23 50.28xl9 18-22
51.27x18 12x03 52.25-20 03-09 53.20-15 09-14 54.33-29 17-22 55.29-24 16-21
56.24-20 14x25 57.15-10 25-30 58.10-04

A. Tsjizjov - G. Valneris 2-0 WK 1988

01.32-28 17-22 02.28x17 12x21 03.37-32 07-12 04.34-29 11-17 05.40-34 06-11
06.41-37 01-06 07.45-40 21-26 08.50-45 20-24 09.29x20 15x24 10.34-30 18-23
11.40-34 12-18 12.30-25 10-15 13.34-29 23x34 14.39x30 18-23 15.44-39 08-12
16.39-34 13-18 17.34-29 23x34 18.30x39 09-13 19.32-28 02-08 20.37-32 26x37

```
21.42x31 04-09 22.47-42 18-23 23.31-27 05-10 24.46-41 15-20 25.41-37 10-15
26.37-31 17-21 27.31-26 13-18 28.26x17 llx31 29.36x27 09-13 30.45-40 12-17
31.27-22 18x27 32.32x12 23x32 33.38x27 08x17 34.43-38 03-08 35.33-28 08-12
36.49-43 12-18 37.39-34 06-11 38.38-32 18-23 39.42-38 24-29 40.34-30 20-24
41.48-42 17-21 42.27-22 21-26 43.40-34 29x40 44.35x44 24x35 45.25-20 14x25
46.22-17 llx33 47.38x09 26-31 48.09-04 31-36 49.32-27 19-23 50.42-37 25-30
51.43-39 15-20 52.04-10 23-29 53.10-04 30-34 54.39x30 35x24 55.04-18 29-33
56.18-29
```

M. Hisard - T. Sijbrands 0-2 1968

```
 1.33-28 17-22  2.28xl7 llx22  3.39-33 12-17  4.44-39  6-11  5.32-28 19-23
 6.28x19 14x23  7.50-44 10-14  8.31-27 22x31  9.36x27 14-19  10.37-32 5-10
11.33-28  7-12 12.41-37 10-14 13.46-41  1-6 14.41-36  20-24 15.34-30 14-20
16.30-25 9-14 17.39-33 4-9  18.44-39 17-21  19.37-31 21-26  20.40-34 26x37
21.42x31 24-30  22.35x24 20x40 23.45x34 14-20 24.25x14 9x20 25.49-44 20-24
26.44-40 15-20 27.40-35 20-25 28.34-30 25x34 29.39x30 11-17 30.27-22 18x27
31.31Xll 16X  7 32.36-31 7-11 33.43-39 12-17 34.31-27 8-12  35.48-43 11-16
36.39-34 3- 9 37.43-39 2- 8  38.30-25 17-21  39.47-42 12-18  40.42-37 6-11
41.34-30 9-14 42.39-34 8-12  43.34-29 23x34 44.30x39 18-23  45.39-34 12-18
46.35-30 24x35 47.27-22 18x27 48.33-29 13-18 49.28-22 35-40 50.22x24 40-44
51.29x18 44-49 52.24-20 14-19 53.37-31 27x36 54.18-12 19-24 55.20x29 49-35
56.25-20 36-41 57.20-15 41-46
```

Exercice 9 Rejouer des parties classiques

Rejouer des parties classiques peut être assez difficile. Sans s'en rendre compte, vous vous trompez de coup et puis vous n'avancez plus. Il faut donc recommencer. Rejouez donc les parties attentivement et essayez de répondre aux questions suivantes.

1. Quel est d'après vous la caractéristique du jeu classique; le rapport donc entre ces parties?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

2. Essayez de trouver une explication pour les défaites. Pourquoi donc les blancs ou les noirs ont perdu? Par exemple: les blancs ou les noirs ont été bloqués; ils avaient des pions inactifs , etc.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

3. Quels coups de construction est-ce que vous rencontrez dans ces parties?

a) 33-28; 39-33; 44-39
b) 46-41; 41-37; 37-32
c) 50-45; 44-40; 43-39
d) 36-31; 31-27; 33-28

. . . . . .

. . . . . .

4. Quels pionnages est-ce que vous avez régulièrement vus?

a) 32-28 23x32 37x28
b) 37-31 26x37 42x31
c) 34-29 23x34 39x30/30x39
d) 27-22 18x27 31x11

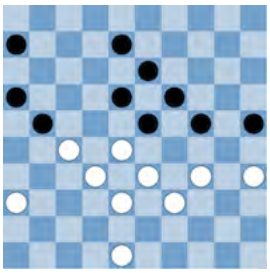
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

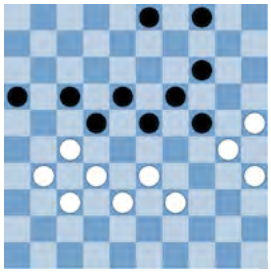
5. Quel fragment provient de quelle partie?

Fragment 1



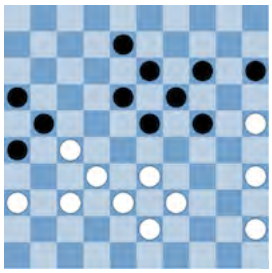
. . . . . .

Fragment 2



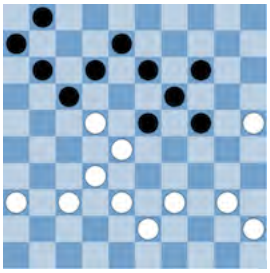
. . . . . .

Fragment 3



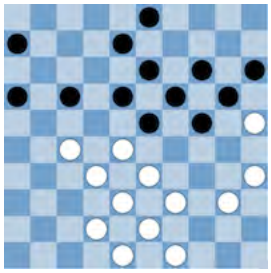
. . . . . .

Fragment 4



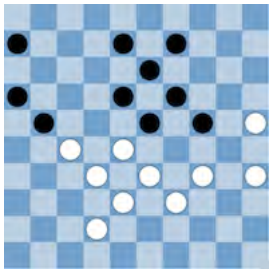
. . . . . .

Fragment 5



. . . . . .

Fragment 6

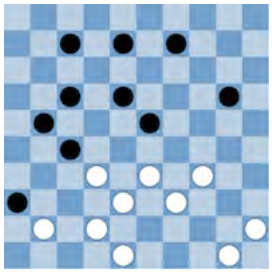


. . . . . .

7.11 Le problémisme 7

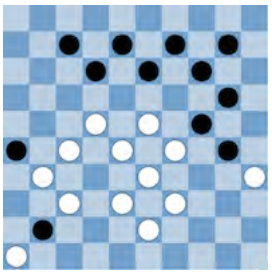
Dans les problèmes 10 et 11 de l'épisode précédent, l'opposition apparut immédiatement sur le damier après la rafle finale. Dans le problème 12, vous aboutissez à l'opposition par un motif. Au fond, nous le constatons aussi dans les problèmes avec un gambit pour forcer l'opposition et dans le motif célèbre: les noirs: 16, dame sur 21; les blancs: 26, dame sur 22. Ce motif, que vous pouvez mettre à plusieurs endroits du damier, est une création du Français Blonde.

PROBLÈME 12



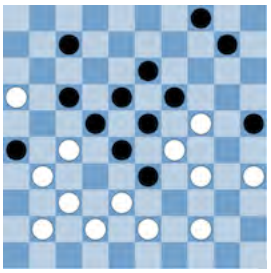
H. Laros

PROBLÈME 13



H.J. van Alphen

PROBLÈME 13



S. Juskevic

Le problème 12 a été composé par H. Laros, qui n'était pas seulement un excellent problémiste, mais aussi un joueur réputé. Les blancs gagnent par 32-28 42-37 37-31 31x4 4x16. Maintenant vous voyez un motif curieux sur le damier. Vous avez l'impression que la seule possibilité pour les noirs est de jouer (20-25), car si les blancs attrapent maintenant la dame, c'est le suicide. Mais les blancs continuent par 48-43 et maintenant les noirs n'ont pas mieux que (40-35). Les blancs poursuivent par 45-40 16x30 50-44.
Opposition! La fameuse position finale avec les dames 46 et 5 dans les coins de la grande diagonale est une sorte d'opposition, bien que les deux parties doivent s'observer à l'aide de jumelles. De toutes les oppositions, la position avec les dames aux coins 46 et 5 connaît la plus grande quantité d'adaptations. Jan Pennings, qui a aménagé une collection de ces problèmes, a édité cinq livres contenant au total 4650 problèmes.
Les problèmes 13 et 14 ont été composés respectivement par H. J. van Alphen et S. Juskevic. Vous atteignez directement la position finale dans les deux problèmes: les blancs vont à dame, sacrifient et font une rafle en rond vers la case 5, soit qu'ils le fassent de manières totalement différentes.

Problème 13: 22-18 46-41 28-22 38-32 33-29 35x4 (19x46*) 43-39! (Il y a le choix, mais pour la rafle finale peu importe comment les noirs prennent) 22-18 4x5 46/5.
Problème 14: 37-32. Les noirs obtiennent maintenant une prise majoritaire extraordinaire: un cinq-pour-quatre-pour-trois-pour-deux, mais selon les règles ils sont obligés de prendre par 19x46. 44-39. Regardez quelle position miraculeuse se trouve après les rafles sur le damier. 32x1 16x9 1-45 35-30 45x5

Que veut dire mon honorable député par les mots «gain par opposition diagonale ? »
Que voulez-vous dire par ces insinuations obscènes?

L'attaque de flanc

Thème 8

Ce que vous apprenez dans ce thème:

Quand vous avancez un pion vers la sixième rangée, vous attaquez. Vous pouvez attaquer dans le centre et sur le côté gauche du damier. Vous pouvez attaquer aussi sur le côté droit du damier. Dans quelques thèmes précédents vous avez appris qu'on appelle cela une attaque de flanc. Dans ce thème vous allez étudier cette attaque de flanc. Vous allez apprendre comment vous pouvez déterminer si cette attaque est forte ou pas: les perspectives de celui qui attaque. Evidemment, une case est plus importante qu'une autre. Au bout de ce thème vous saurez quelles seront ces cases. Vous allez apprendre aussi quelles formations sont importantes quand vous attaquez. Une attaque implique qu'il y a aussi une défense. Dans ce thème vous apprendrez aussi comment il faut organiser sa défense quand l'adversaire joue une attaque de flanc. Quelles formations, quels pions et quelles cases jouent un rôle prépondérant. Ensuite vous allez faire connaissance avec une forme spéciale de l'attaque de flanc: l'attaque de flanc avec une liaison dans le centre.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 8.1	Introduction	8.2
	Quel est l'objectif?	8.2
	Exercice 1 Un exercice à compléter	8.3
Paragraphe 8.2	Les perspectives de l'attaquant 8.4	
	Le nombre de pions attaquants et le nombre de pions défensifs	8.4
	La formation 33/29/24 (18/22/27)	8.4
	Exercice 2 Un exercice de calcul	8.5
	La collaboration entre les ailes, L'occupation des cases 24 et 23 (27 et 28); L'occupation du centre	8.9
	Exercice 3 Une position à jouer ensemble	8.10
Paragraphe 8.3	Les perspectives du défenseur	8.10
	Le rôle du pion 49 (2)	8.11
	Le nombre de pions attaquants et le nombre de pions défenseurs	8.11
	L'action d'isoler l'avant-poste: l'attaque par derrière	8.12
	Exercice 4 Est-ce que l'avant-poste est fort?	8.12
	Le contrôle de la case 29 (22)	8.12
	Exercice 5 Une position d'analyse	8.14
	L'affaiblissement de la case 22 (29)	8.14
	Exercice 6 Quelle est votre tactique?	8.15
	L'intérêt de la case 50 (1)	8.15
	L'attaque contre l'aile droite de l'attaquant	8.16
	Exercice 7 Un exercice de calcul	8.16
	L'attaque contre l'aile droite de l'attaquant	8.16
	L'avancée Springer. La poussée vers la case 23 (28)	8.18
	Des formations de l'attaquant et du défenseur	8.19
Paragraphe 8.4	L'attaque de flanc avec une liaison dans le centre	8.21
	L'attaque du pion central	8.21
	Le blocage de l'aile droite ennemie	8.22
	Exercice 8 Suivez le calcul de Wiersma	8.23
Paragraphe 8.5	Récapitulation	8.25
Paragraphe 8.6	Des parties	8.26
Paragraphe 8.7	Le problémisme 8	8.29

8.1 Introduction

Dans quelques entraînements précédents, vous avez appris qu'il est judicieux de construire une position de centre forte. Si vous y avez réussi et si vous avez occupé les cases à la cinquième rangée, il faut essayer de pousser vers la sixième rangée. Et en vous installant à la sixième rangée, vous lancez l'attaque. La position de centre est donc une sorte de base opérationnelle pour le lancement de l'attaque définitive.

DIAGRAMME 1

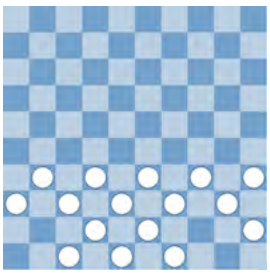


DIAGRAMME 2

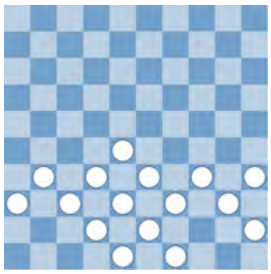


DIAGRAMME 3

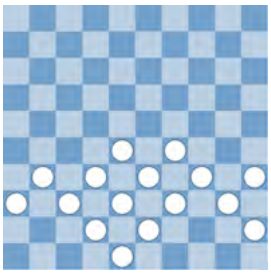
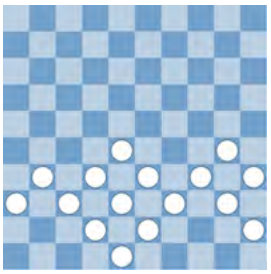


DIAGRAMME 4



A partir du diagramme 1 vous pourrez atteindre le diagramme 2. Avant de lancer l'attaque, il vaut mieux renforcer le centre. Dans ce but, vous transférez le pion 49 vers la cinquième rangée, à la case 29, voir diagramme 3, ou vers 30, voir diagramme 4.

Dans le diagramme 3 vous avez le choix entre 28-22 avec une attaque Hoogland et 29-24 avec une attaque de flanc. Dans le diagramme 4, vous occupez la sixième rangée en jouant 30-24 avec de nouveau une attaque de flanc.

Quel est l'objectif?

Beaucoup de joueurs ont une préférence pour une attaque de flanc. C'est un type de jeu particulièrement populaire. Mais comment faut-il le jouer? Tout le monde sait qu'un avant-poste blanc sur 24, ou un avant-poste noir sur 27 peut être très fort. Vous savez qu'avec un tel avant-poste, vous avez une attaque de flanc, mais que faut-il faire d'autre? Voilà ce qui évoque la curiosité de Jesper. Écoutons ce qu'il dit: « Un avant-poste sur 24 ou 27 est amusant, mais cela ne suffit pas pour gagner une partie. Au contraire: j'ai déjà perdu l'avant-poste plusieurs fois. Que dois-je faire d'autre? Je n'y comprends rien », dit Jesper avec désespoir.
Pour cela vous avez besoin d'une certaine connaissance et ce thème peut vous aider à acquérir cette connaissance. Car un avant-poste est un pion bien avancé qui doit être soutenu par les autres pions. Par rapport à ce soutien, la connaissance de cause joue un grand rôle. Tout simplement un avant-poste, soit pour les blancs sur 24, soit pour les noirs sur 27, ne suffit donc pas. L'avant-poste se trouve à la pointe d'attaque et la survie de l'avant-poste dépend complètement du soutien des autres pions. « Ah », dit Jesper, « je comprends. C'est comme dans le football. Vous pouvez être un attaquant génial, mais si vous ne récupérez pas de ballons des attaquants latéraux ou des milieux de terrain, un attaquant n'est capable de rien. Et n'oublions pas non plus les arrières. . . »

En construisant votre position, il faut tenir compte de plusieurs choses. En premier lieu, il est utile de savoir quel est votre objectif: il faut trouver le chemin vers la position gagnante! En tant qu'attaquant, il faudrait avoir comme point d'arrivée les quatre positions suivantes, les diagrammes 5 à 8. Dans ces positions, les noirs ont le trait et ils peuvent donner leurs pions. Ces positions s'appellent *des positions de référence*

DIAGRAMME 5

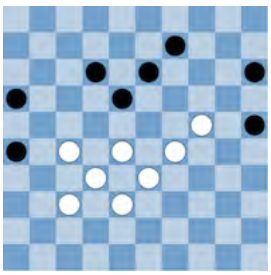


DIAGRAMME 6

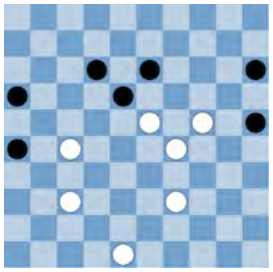


DIAGRAMME 7

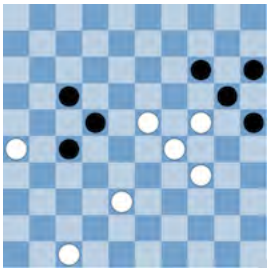
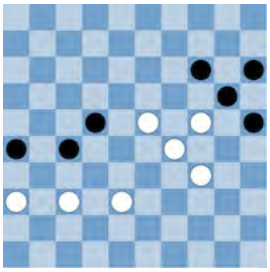


DIAGRAMME 8



Dans les diagrammes 5 et 6, vous voyez l'objectif que vous devez avoir dans votre rôle d'attaquant: la maîtrise et le contrôle des cases 23, 24 et 27.
Dans le diagramme 5, vous voyez des formations puissantes par lesquelles l'attaquant contrôle ces cases: la formation en y 37/32/28/27, les flèches 38/32/27 et 33/29/24. Dans le diagramme 6, les blancs n'ont plus besoin de formations: ils ont occupé les cases essentielles 24, 23 et 27, par conséquent, les noirs n'ont plus de coup jouable.
Et enfin, vous voyez dans les diagrammes 7 et 8, que les blancs ne contrôlent pas la case 27, mais ils contrôlent bien les cases du centre 23 et 24. Les noirs ont placé un avant-poste eux-mêmes sur 27, mais cet avant-poste est isolé. Alors que celui des blancs est soutenu par le pion central 23! La position des noirs dans les diagrammes 7 et 8 a donc été coupée en deux, les pions noirs ne coopèrent plus. Grâce à l'occupation des cases 23 et 24, les blancs ont une position gagnante, où les pions 36 et 37 jouent aussi un rôle: ces pions bloquent l'aile droite des noirs. Dans le diagramme 8 nous l'avons visualisé. L'avant-poste des noirs n'est pas seul cette fois, mais le pion sur 26 ne peut pas jouer un rôle actif. Les blancs contrôlent leur aile gauche à l'aide du pion sur 36 qui empêche que les noirs puissent avancer. Faites attention à l'intérêt du pion 23: sa présence gêne les noirs à construire la formation 27/22/18.

Observez dans ces positions aussi la relation des temps! En tant qu'attaquant, il est souvent important d'avoir une avance de temps, mais ce qui est encore plus important, c'est que les pions se trouvent sur les cases correctes! Car si vous regardez bien, vous voyez que les blancs ont une avance de cinq temps dans le diagramme 5. Dans le diagramme 6 la différence est les blancs + 1, dans le diagramme 7 les temps sont égaux, et dans le diagramme 8 les blancs - 2. Les diagrammes 6, 7 et 8 montrent nettement, qu'il s'agit surtout de l'occupation des cases correctes!
Etudiez bien les diagrammes 5 à 8. La connaissance de telles positions vous offre un outil essentiel: pendant vos parties, vous savez dans quelle direction il faut aller. Cette notion vous permet d'inventer une tactique.
Evidemment, il faut considérer ces positions comme un squelette, il arrive souvent qu'il y a d'autres pions sur le damier.

Exercice 1 Un exercice à compléter

Voici un petit test pour savoir si vous avez compris de quoi il s'agit vraiment. Dans les diagrammes 1.1, 1.2 et 1.3 vous voyez déjà la position des noirs. Votre tâche consiste en remplissant les pions blancs de telle manière, que les noirs ne pourront plus jouer de coup. Attention: des pions, pas de dames! Essayez donc d'inventer une position gagnante pour les blancs. Il va de soi que plusieurs solutions sont possibles, mais quelques cases sont importantes. . .

DIAGRAMME 1.1

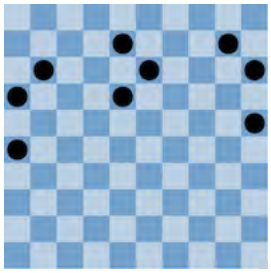


DIAGRAMME 1.2

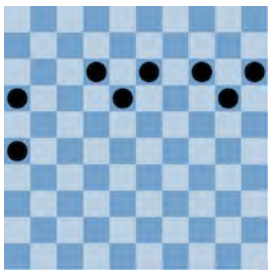
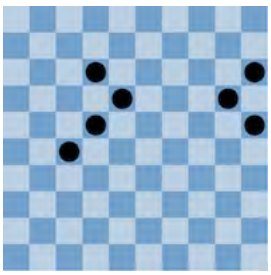


DIAGRAMME 1.3



En vous montrant des exemples et des positions de partie, vous allez voir les tactiques différentes de l'attaquant et du défenseur. Tout d'abord, nous allons traiter les perspectives de l'attaquant. Essayez de penser ici aux quatre positions ciblées, les diagrammes 5, 6, 7 et 8.

8.2 Les perspectives de l'attaquant

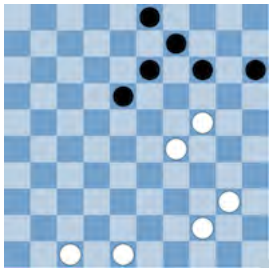
Vous avez l'impression que jouer l'attaque de flanc est plus facile que la défense de l'attaque de flanc. Le principal est que vous êtes conscients de ce que vous faites et de votre objectif: les positions de référence, la position gagnante à laquelle vous voulez aboutir!
Comment atteindre cet objectif? D'une manière simple, nous disons qu'il faut tenir compte de trois choses quand vous avez le rôle de l'attaquant.

- Du nombre de pions attaquants et du nombre de pions défenseurs.
- De la formation 33/29/24.
- La coopération entre les ailes, l'occupation de 23 et 24, l'occupation du centre.

- *Le nombre de pions attaquants et défenseurs.*

Avant que vous installez un avant-poste sur 24 ou 27, il faut contrôler le nombre d'attaquants et de défenseurs. C'est un truisme, mais il n'est pas mauvais de s'en souvenir.

DIAGRAMME 9



Les noirs au trait, peuvent attaquer l'avant-poste des blancs sur 24 trois fois avec leurs pions sur 3, 9 et 14. Les blancs n'ont que deux défenseurs: les pions 40 et 44. L'avant-poste est donc mort.

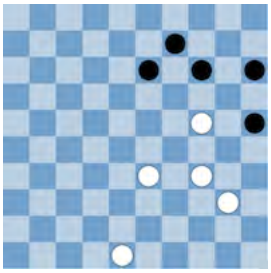
1… 14-19 2.40-35 19x30 3.35x24 9-14 4.44-40 14-19 5.40-35 19x30 6.35x24 3-9

Et les blancs arrivent trop tard pour sauver l'avant-poste. L'attaque de l'avant-poste sera traitée plus tard d'une manière étendue dans le paragraphe ´les perspectives du défenseur ´.

- *La formation 33/29/24 (18/22/27)*

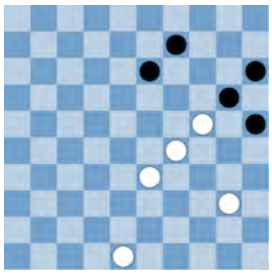
En parlant de l'attaque de flanc, nous faisons une distinction entre la forme ouverte et la forme fermée: voir les diagrammes 10 et 11

DIAGRAMME 10



La caractéristique de la forme ouverte: les blancs se trouvent sur 24 et les noirs se trouvent sur 15 et 25. Puis: il n'y a pas de pion noir sur 20.

DIAGRAMME 11



Par contre, dans la position fermée, il y a un pion noir sur 20. La différence entre la forme ouverte et la forme fermée est donc la case 20. A partir du diagramme 10 nous jouons 1.34-29 14-19 2.40-35 19x30 3.35x24. Qu'est-ce que vous voyez maintenant? Les noirs ne peuvent plus attaquer l'avant-poste avec 3. . . 9-14 à cause de 4.24-20 grâce à la formation 33/29/24. Si les noirs jouent1.34-29 14-20 vous voyez la position sur le diagramme 11. En fermant la case 20, les noirs ont rendu possible le coup 9-14. Et après, ils pourront attaquer encore une fois l'avant-poste.

Les trois pions qui bloquent l'avant-poste, sont d'une part passifs, puisqu'ils ne font rien. Mais d'autre part, ils privent l'avant-poste de sa liberté de manœuvre, l'avant-poste n'est pas capable de faire grand-chose. Vous comprenez donc que *le combat se décide à un autre endroit du damier!*

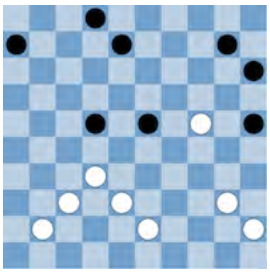
Dans la forme ouverte, les blancs ont un atout avec le coup 24-20 dont ils ne disposent pas dans la forme ouverte! Dans la forme ouverte, la formation 33/29/24 se révèle être extrêmement forte. Dans cette situation il n'est guère possible de menacer sérieusement l'avant-poste.
Vous devinerez que la forme ouverte passe souvent à la forme fermée. Dans ce thème – nous ne parlons pas trop de cette différence et vous allez rencontrer les deux formes. Car ce qui vaut pour la forme ouverte, vaut aussi pour la forme fermée!

Exercice 2 Calculer

Nous vous présentons maintenant deux fragments accompagnés par le déroulement des coups. Essayez de suivre la partie sans damier. Au bout de quelques coups, vous devez noter la position dans le diagramme vide. Répondez aussi aux questions

Fragment A
L. Sjaus - A. Agranovskaja 1980

DIAGRAMME 2.1



Un exemple intéressant et clair d'une attaque de flanc sous la forme ouverte. Si vous regardez bien, vous voyez que l'avant-poste sur 24 a deux fonctions. Lesquelles?

. . . . . .

. . . . . .

Vous voyez que l'avant-poste est isolé en ce moment. Les blancs vont arranger quelque chose. Les blancs suivent une tactique claire.

1.43-39 8-13 2. 39-34

Un petit échauffement. Voyez-vous ce qui menace?

. . . . . .

2… 13-18 3.38-33

Les blancs empêchent que les noirs transfèrent leur pion sur 10 vers 20 ce qui transformerait la forme ouverte en une forme fermée. Pourquoi les noirs ne peuvent pas jouer 10-14?

. . . . . .

3… 2-7 4.34-29!

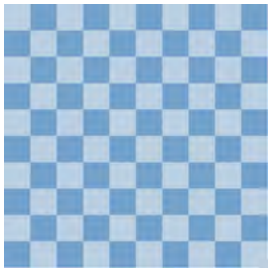
Quel autre pion les blancs peuvent jouer ici?

. . . . . .

4… 23x34 5.40x29

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.2



Que pensez-vous du pionnage vers 29?

. . . . . .

. . . . . .

5…. 6-11 6.37-31 11-17 7.31-26

Pourquoi ce coup est-il plus fort 7.45-40 7-11 8.40-34?

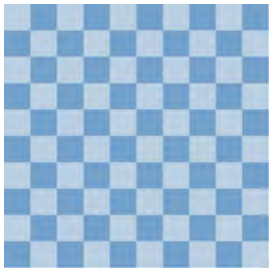
. . . . . .

. . . . . .

7… 7-11 8.41-36 11-16 9.45-40

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.3



Que pensez-vous de cette position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

9… 25-30 10.24x35 10-14 11.35-30 14-19 12.40-34 15-20

Comment les blancs vont gagner maintenant?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

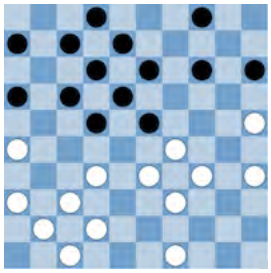
Dans ce fragment vous avez vu que dans la forme ouverte, l'avant-poste des blancs sur 24 est fort, si celui-ci est soutenu par les pions 33 et 29: la formation 33/29/24. Il en va de même pour les noirs: l'avant-poste sur 27 avec la formation 18/22/27. Dans ce cas il est difficile de menacer l'avant-poste!
Il est possible qu'une attaque de flanc provienne directement de l'ouverture. Mais il est possible aussi d'y aboutir à partir du jeu de milieu. Un précurseur de l'attaque de flanc est le jeu de flanc, quand les blancs ont occupé la case 29 ou les noirs la case 22.

D'où vient tout d'un coup cette dame, Monsieur?

Fragment B

S. Gersjt - M. Korchov 1970

DIAGRAMME 2.4



Dans cette position, vous voyez une position de flanc mutuelle. Les blancs ont occupé la case 29 et les noirs la case 22: la caractéristique du jeu de flanc. Le joueur des noirs possède deux cases actives dans le centre à la cinquième rangée: à part de 22 aussi 23.

Que pensez-vous de la démarche suivante des noirs?

. . . . . .

. . . . . .

Et que joueriez-vous si les blancs ont le trait?

. . . . . .

Les noirs ont le trait et ils commencent par un pionnage fort.

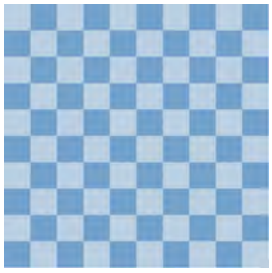
1… 22-27 2.32x21 16x27

Par ce pionnage, les noirs agrandissent leur suprématie en occupant un avant-poste à la sixième rangée: la case 27. Les blancs pensent contrer maintenant et jouent comme suit.

3.33-28 23x32 4.37x28 14-19 5.29-24 19x30 6.35x24

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.5



Les blancs ont, eux aussi, occupé la sixième rangée: la case 24. Avez-vous une idée de comment s'appelle ce type de jeu?

. . . . . .

Cependant, il y a une différence entre les deux avant-postes. La voyez-vous et que pensez-vous de cette position?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Les noirs suivent maintenant une tactique standard. C'est instructif!!

6… 7-11!

Pourquoi est-ce que jouer avec le pion 4 est moins fort?

. . . . . .

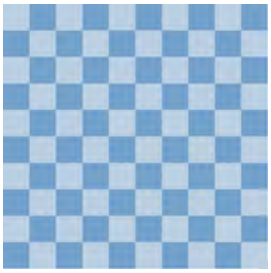
7.39-33 17-22! 8.28x17 11x22

La même action que dans le fragment précédent: construire d'abord la formation 6/11/17 et ensuite le pionnage avec 17-22. Après quoi la formation 18/22/27 est prête.

9.34-29 13-19! 10.24x13 8x19

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.6



De nouveau, les noirs ont profité d'une formation importante. Laquelle? Et quel est, d'après vous, l'intérêt de cette formation?

. . . . . .

. . . . . .

Comment continuer si vous aviez les noirs? Quelle est votre tactique?

. . . . . .

. . . . . .

Faites attention aussi à la fonction du pion 4. Par exemple si les blancs jouent 11.25-20 15x24 12.29x20. Pourquoi est-ce que le pion sur 4 est tellement fort?

. . . . . .

11.29-24 19x30 12.25x34

Au moyen des trois pionnages après le sixième coup, les noirs ont gagné dix temps, ils ont une avance de trois temps maintenant.

12… 18-23 13.41-37 12-18 14.49-43

Quelle est l'intention des blancs en jouant ce coup?

. . . . . .

. . . . . .

14… 23-28! 15.33-29 15-20

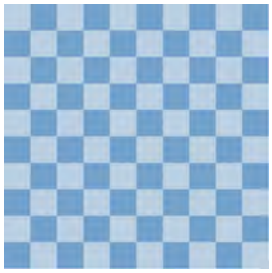
Quel est l'objectif de ce coup, pensez-vous?

. . . . . .

16.34-30 18-23! 17.29x18 22x13

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.7



Que pensez-vous de cette position? Qui a la meilleure position et est-ce que le pionnage 16… 18-23 était vraiment une bonne idée? Que penser de 18.43-38?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

18.37-31 27-32

Un coup hardi. Est-ce que les blancs ne peuvent pas jouer 19.42-38?

. . . . . .

19.47-41 13-19 20.30-25?

Comment les noirs vont gagner maintenant? Et qu'est-ce que vous auriez joué avec les noirs après 20.43-39?

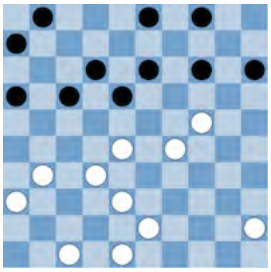
. . . . . .

. . . . . .

- *La coopération entre les ailes, l'occupation de 24 et 23 (27 et 28), l'occupation du centre*

Les fragments de l'exercice 2 ont démontré que seul l'avant-poste ne rapporte pas encore le succès. En premier lieu, il est nécessaire de renforcer l'avant-poste. Deuxièmement, il importe qu'on ait des formations actives sur l'aile gauche. Dans une attaque de flanc, il est avantageux, surtout dans la deuxième partie de la partie, d'occuper aussi, en même temps que 24 (27), la case 23 (28). Vous allez voir pourquoi cette occupation simultanée est tellement forte. Pensez à cet égard encore aux positions ciblées au début de ce thème.

DIAGRAMME 12



A. Tsjulkov - A. Petuchov 1980.

1.28-23 17-21 2.32-28 21-27 3.31x22 18x27

En réponse à l'occupation par les blancs des cases 23 et 24, les noirs s'emparent de 27. Cependant, cet avant-poste n'a pas beaucoup de valeur, parce que, si les blancs le veulent, ils peuvent facilement pionner cet envahisseur. Par contre, les pions 23 et 24 sont très actifs. En outre, les blancs ont une avance de sept temps, ce qui leur permet de garder facilement leur attaque et de la renforcer. Une telle attaque sur 23 et 24 s'appelle une attaque de flanc et du centre. Une tactique pour contrer de manière efficace cette stratégie n'est pas disponible pour les noirs.

4.47-42 3-9 5.42-37 6-11 6.38-33 11-17 7.43-38

Vous allez constater que la position des blancs se fortifie vite.

7… 17-21 8.38-32 27x38 9.33x42 21-27

De nouveau, les noirs occupent la case 27, mais vous comprendrez que les deux avant-postes des blancs sont beaucoup plus forts que ce seul avant-poste des noirs. C'est pourquoi, les noirs auraient mieux fait de pionner avec 9. . . 13-19.

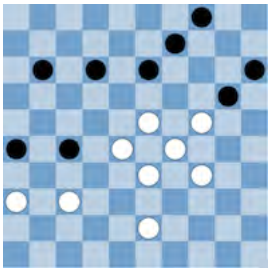
10.45-40 1-7 11.40-34 7-11 12.42-38 16-21 13.38-33 21-26

Vous voyez que les noirs peuvent seulem ent déplacer leurs pions sur l'aile droite. Cela ne leur sert à rien. Après par exemple 13. . . 11-16 14.37-31 21-26 15.31x22 13-19 16.24x13 9x27, les blancs débordent avec 17.23-19 14x32 18.33-28 32x23 19.29x7

14.48-43 14-20

Voir diagramme 13

DIAGRAMME 13



Les noirs pouvaient, il est vrai, pionner avec 14… 12-18 15.23x12 13-19 16.24x13 9x7, mais les blancs vont occuper encore une fois quand même 23 et 24. La meilleure continuation est ici 14… 27-32 15.23-19! 32x41 (ou 15… 32x23 16.29x16!) 16.19x6 41-46 17.29-23 (avec le pion 43 sur 42 les blancs jouent 17.36-31!) 17… 9-13 etc.

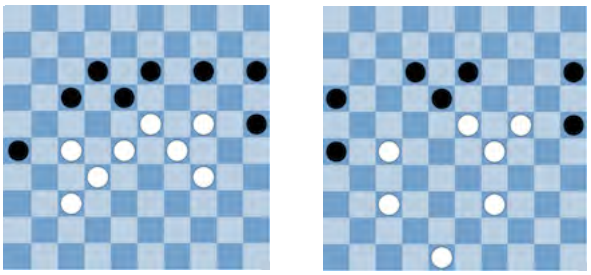
15.43-38 9-14 16.38-32 27x38 17.33x42 13-18

Après le dernier pionnage du pion 27, les blancs contrôlent complètement le jeu. Ils vont occuper maintenant la case 27 eux-mêmes: un soutien pour l'attaque par l'aile gauche. Pensez aux cases stratégiques 23, 24 et 27.
D'ailleurs, le gambit 17… 12-18 18.23x12 14-19 19.34-30 20-25 20.37-32 25x23 21.42-37 19x30 28x8 ne peut pas sauver les noirs.

18.36-31 11-17 19.31-27 20-25 20.37-32 4-9 21 .42-37 9-13

Voir diagramme 14. Comparez celui-ci avec par exemple le diagramme 6. Remarquez que les blancs ont toujours une avance de sept temps.

DIAGRAMME 14 et DIAGRAMME 6



22.37-31 26x37 23.32x41 14-20 24.41-37

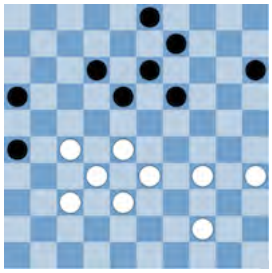
Et les blancs gagnent.

8.3 Les perspectives du défenseur

Comme nous avons déjà dit, il semble que jouer l'attaque de flanc est plus facile que de la contrer. En construisant sa position, l'attaquant a un objectif clair. Il a « seulement « une tactique: le contrôle et l'occupation des cases stratégiques 23, 24 et 27 (pour les noirs 24, 27 et 28). Pensez aux positions de référence!
Afin d'atteindre son objectif, l'attaquant devra, évidemment, tenir compte de certaines choses. Dans le paragraphe ´ les perspectives de l'attaquant ´ nous en avons déjà nommé trois. En outre, il faut savoir quelles sont ´ les perspectives du défenseur ´. Le défenseur a le choix parmi quelques tactiques attrayantes. Ce choix justement rend sa tâche si difficile. Car quelle tactique faut-il choisir à un moment donné?

Exercice 3 Une position à jouer ensemble

DIAGRAMME 3.1



Vous pouvez jouer jusqu'au bout la position du diagramme 3.1 contre votre entraîneur. Vous jouez avec les blancs et vous essayez de battre l'entraîneur. Les blancs ont le trait et ils ont une position solide du centre. Leur prochain objectif est l'occupation de la case 24: le lancement de l'attaque. Réfléchissez bien sur la préparation de cette action! Pensez à ce que vous avez déjà vu au moment de l'attaque. Vous trouverez une élaboration de cette position dans la partie « Réponses «

En quoi consistent les perspectives du défenseur?

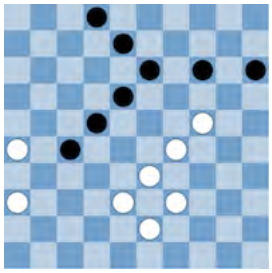
- ☐ Le rôle du pion 49 (2)
- ☐ Le nombre d'attaquants et le nombre de défenseurs
- ☐ L'isolation de l'avant-poste: « l'attaque par derrière « .
- ☐ Le contrôle de la case 29 (22).
- ☐ Le rôle des combinaisons
- ☐ L'affaiblissement de la case 22 (29)
- ☐ L'intérêt de la case 50 (1)
- ☐ L'attaque contre l'aile droite de l'attaquant.
- ☐ L'attaque contre l'aile gauche de l'attaquant.
- ☐ L'attaque Springer: la poussée vers 23 (28)

Nous vous montrons des exemples de chaque tactique.

Le rôle du pion 49 (2)

Comment faut-il contrer un avant-poste sur 24 ou 27? La manière la plus simple et la plus fiable est le pionnage immédiat. Cette action s'applique surtout s'il n'est pas clair ce que vous pouvez faire contre cet avant-poste. Et un délai prolongé offre à votre adversaire la possibilité de renforcer l'attaque. Pour pionner l'avant-poste, il est important de disposer de la formation de pionnage 49/43/38, pour les noirs 2/8/13. Nous en avons déjà parlé au fragment B de l'exercice 2

DIAGRAMME 15

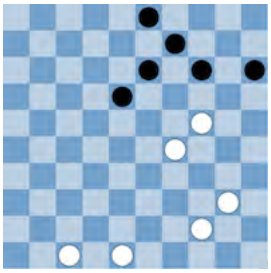


La conséquence d'avancer prématurément le pion 49 est que vous ne pouvez plus pionner l'avant-poste sur 27. Les noirs, eux, ils ont un pion sur 2 et ils peuvent donc pionner avec 13-19 24x13 8x19.
Si vous ne pouvez plus pionner l'avant-poste, le plus souvent l'attaquant a un grand avantage. Une règle importante est la suivante: en l'absence d'un pion sur 2 ou 49, il est souvent avantageux de prendre un avant-poste sur 24 ou 27! Vous connaissez la raison maintenant.
« Eh bien « , s'écrie Jesper. « Quelque chose cloche ici. Dans le jeu classique je dois laisser le pion savant à sa place et ici vous me dites que le pion 2 est aussi important. Est-ce qu'il faut que je laisse tous les pions de base à leur place? Car vous allez me dire peut-être de laisser aussi 1 et 5 à leur place ».
Evidemment, ce n'est pas une question si idiote. Le rôle des pions de base dépend du type de jeu. Dans le jeu classique il vaut mieux avoir un pion sur 3 ou 48, de sorte qu'on peut pionner avec 14-20 ou 37-31: la formation 48/42/37 (3/9/14). Dans le jeu de flanc les pions sur 2 ou 49 sont d'une plus grande valeur. Pour pouvoir pionner: 49/43/38 (2/8/13).
Bien sûr, il y a beaucoup d'autres choses à dire sur les pions de base. Dans ce thème et le thème sur la position Roozenburg, nous allons vous montrer encore quelques exemples

Le nombre d'attaquants et de défenseurs

Avant que l'attaquant prenne un avant-poste sur 24 ou 27, ce joueur doit contrôler combien d'attaquants et combien de défenseurs sont dans le jeu par rapport à cet avant-poste. Nous en avons déjà parlé dans le paragraphe 8.2: « les perspectives de l'attaquant « .

DIAGRAMME 16



Les noirs au trait, ils peuvent attaquer l'avant-poste des blancs trois fois avec leurs pions sur 3, 9 et 14. Les blancs n'ont que deux défenseurs: les pions 40 et 44. Puisqu'il y a plus d'attaquants que de défenseurs, une attaque directe de l'avant-poste des blancs suffira pour le gain. Voir aussi diagramme 9.

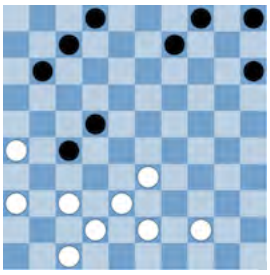
- *L'action d'isoler l'avant-poste: l'attaque par derrière*

Cette action implique l'isolement de l'avant-poste ennemi en occupant vous-mêmes la case limitrophe 28 ou 23. Voilà une méthode de combat plus efficace. Cette idée est basée sur le blocage de vos propres pions. L'avant-poste est isolé et après, vous pouvez l'attaquer directement.

Exercice 4 Est-ce que l'avant-poste est solide?

Dans le diagramme 4.1, vous jouez avec les blancs. Est ce que vous voyez un moyen pour combattre l'avant-poste des noirs d'une manière efficace?
Essayez de trouver une réponse à cette question? Pensez aussi au fragment précédent, au diagramme 16.

DIAGRAMME 4.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

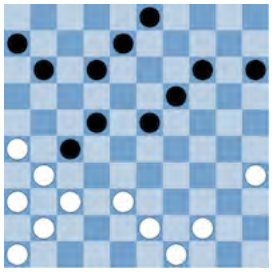
. . . . . .

. . . . . .

- *Le contrôle de la case 29 (22)*

Les positions précédentes ont démontré que l'avant-poste doit être soutenu par le centre. Voir par exemple le paragraphe sur la collaboration entre les ailes. Une manière pour protéger l'avant-poste sur 27 est l'occupation de la case du centre 28. En occupant la case 28, les blancs ne peuvent plus attaquer l'avant-poste des noirs. Cela s'appelle une défense horizontale.

DIAGRAMME 17

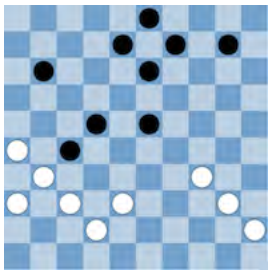


Vous voyez que le nombre d'attaquants des blancs est plus grand que le nombre de défenseurs des noirs. Cependant, les blancs ne peuvent pas en profiter.

1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.41-37 23-28!

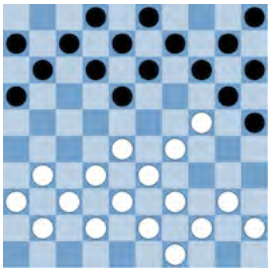
Et l'attaque de l'avant-poste a été détournée par la défense horizontale. Pour éviter que le pion noir sur 23 gêne l'attaque de l'avant-poste, il est important que les blancs contrôlent la case 29.

DIAGRAMME 18



Dans cette position, le pion 23 peut encore secourir l'avant-poste. L'ennui pour les noirs est que les blancs enlèvent ce pion avec le pionnage 1.34-29 23x34 2.40x29 et après, ils n'ont qu'à ramasser l'avant-poste des noirs.

DIAGRAMME 19



Zeltsman - V. Agafonov 1978

Ici, les noirs ont plus d'attaquants que les blancs ont de défenseurs. A vous de compter. Mais vous savez maintenant que les blancs peuvent couvrir leur avant-poste. C'est pourquoi les noirs font appel à la méthode suivante:

1… 18-22 2.28x17 11x22

Comme nous avons dit avant, le pion 22 est particulièrement important pour les noirs pour exécuter l'attaque de l'avant-poste des blancs en 24. Le pion noir en 22 a une double fonction.

1. Il bloque l'aile gauche des blancs. Comme ça, l'aile gauche ne peut pas aider l'avant-poste.
2. Il gêne les blancs qui ne peuvent pas fournir des ajouts à partir du centre: le coup 33-28.

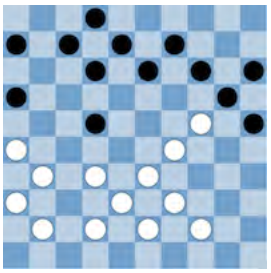
Dans le diagramme 19, les blancs peuvent, grâce à la formation 44/39/33, pionner le pion en 22 avec 3.33-28 22x33 4.39x28. A ce propos, il est utile de maintenir aussi longtemps que possible, la formation 44/39/33 (pour les noirs 7/12/18: voir aussi le fragment B de l'exercice 2)

Sans cette formation le coup 33-28 n'est plus jamais possible si les noirs occupent la case 22. Il est utile aussi de souligner l'intérêt de la case 6. Sans ce point d'appui, il est logique qu'on ne peut pas pionner vers la case 22. La raison des blancs de laisser le pion 22 à sa place, vous allez la comprendre au treizième coup.

3.31-26 14-19 4.40-35 19x30 5.35x24 10-14 6.44-40 14-19 7.40-35 19x30 8.35x24 5-10 9.49-44 10-14 10.45-40 14-19 11.40-35 19x30 12.35x24 9-14 13.37-31 3-9!

Voir diagramme 20.

DIAGRAMME 20



Les coups précédents vont de soi: une tactique claire. Maintenant vous voyez pourquoi les blancs ont laissé le pion 22 à sa place. Si les noirs attaquent l'avant-poste tout de suite avec 13. . . 14-19? les blancs attaquent le pion 22 avec 32-27. Cela explique le coup 13. . . 3-9. En outre le coup 44-40 n'est pas possible à cause d'une combinaison type. Vous la voyez? Exactement, les noirs gagnent par 14. . . 22-27! 15.32x21 16x27 16.31x22 13-19! 17.24x4 8-13 18.4x18 12x45.

14.42-37 7-11

Attaquer immédiatement l'avant-poste n'est pas une très bonne idée: 14. . . 14-19? 15.32-28! 19x30 16.28x17 12x21 17.26x17 et les blancs peuvent facilement défendre leur pion en 17. Le pion noir en 22 peut donc s'avérer utile pour les blancs.

15.44-40 2-7 16.26-21

Ou 16.32-28 14-19 17.28x17 11x22 18.40-35 19x30 19.35x24 9-14 20.37-32 14-19 21.32-27 19x30 22.27x9 8-13 avec gain aux noirs.

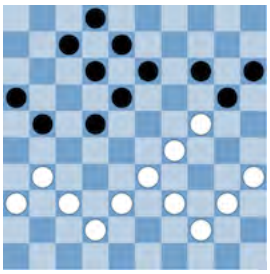
16… 16x27 17.32x21 11-16

Et les blancs abandonnent, parce qu'ils vont perdre un pion de toute façon: 18.37-32? 16x27 19.32x21 13-19! 20.24x11 6x46.

Exercice 5 Une position d'analyse

Ce fragment provient de la partie R. Clerc - J. van der Wal 1982. A posteriori, cette partie s'est révélée être la partie décisive du championnat mondial 1982. C'était la partie entre les numéros 1 et 2. Le joueur des blancs vient de jouer 1.48-42 après quoi les noirs ont joué un brillant temps de repos!

DIAGRAMME 5.1



Les noirs ont donc le trait dans le diagramme 5.1. Faites une analyse de la position et observez les différentes possibilités. Si vous avez trouvé le coup correct pour les noirs, il vous faut essayer de décrire « pourquoi les blancs ont des problèmes ». Nommez deux raisons!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

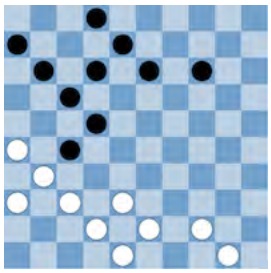
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- *L'affaiblissement de la case 22 (29)*

DIAGRAMME 21



Une différence avec les positions précédentes: ici il y a un pion en 17. Ce pion supplémentaire génère une nouvelle idée. Le pion 22 de la formation 17/22/27 est très vulnérable. Vous allez constater que ce pion est souvent la cible d'une attaque ennemie.

1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.42-37

6-11 4.37-32 11-16 5.32x21 16x27

A première vue, les blancs ne semblent pas avoir du succès avec l'attaque de l'avant-poste: ils n'ont plus qu'un seul attaquant, les noirs ont un défenseur. Mais les blancs ont une intention masquée: d'abord ils ont affaibli l'aile droite des noirs et maintenant ils visent la case 22!

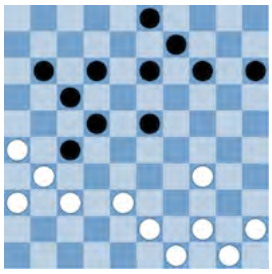
6.38-33! 27-32 ou? 7.48-42!

Et les noirs perdent le pion sur 32. Cette action ressemble beaucoup à une feinte: en menaçant d'un un pour deux, l'avant-poste est déplacé vers 32, où il tombe finalement.

Exercice 6 Quelle est votre tactique?

Est-ce que les blancs peuvent faire quelque chose contre l'avant-poste des noirs? Les blancs ont le trait et, à première vue, l'avant-poste des noirs a bonne mine. Mais, est-ce vrai? Essayez de trouver la réponse.

DIAGRAMME 6.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

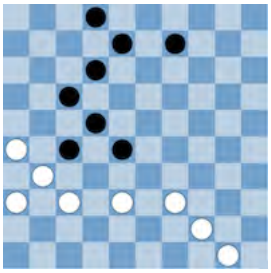
. . . . . .

. . . . . .

□ *L'intérêt de la case 50 (1)*

Il est utile de s'arrêter un moment à l'intérêt de la case 50.

DIAGRAMME 22

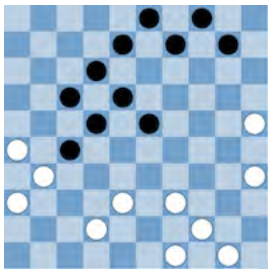


Vous voyez que les blancs n'ont pas pu prévenir que les noirs soient avancés vers la case 28. Vous savez ce que cela veut dire: il semble que l'attaque de l'avant-poste a été arrêtée. Ou non? Si tous les efforts, afin d'empêcher que les noirs s'installent sur 28, ont échoué, il ne reste qu'une seule méthode pour les blancs! Et c'est la formation 50/44/39. Celle-ci démontre aussi pourquoi la case 50 est tellement importante. A l'aide de cette formation 50/44/39 vous pouvez pionner cet emmerdeur sur 28.

1.39-33!! 28x39 2.44x33

Maintenant les blancs ont même le choix: ou bien 3.33-28 et ils affaiblissent la case 22, ou bien l'attaque directe 3.37-32.

DIAGRAMME 23



Baba Sy-Mam. N'Diaye 1976, Couleurs interverties

Ici, vous voyez la même image. Les noirs peuvent venir en aide à leur avant-poste avec 23-28, mais les blancs disposent encore de la formation 50/44/39! Si les noirs jouent immédiatement 1. . . 23-28, ils seront sans défense après 2.39-33! 28x39 3.44x33 18-23 ou? 4.42-37 23-28 5.49-44! 28x39 6.44x33 et les noirs doivent dire adieu à leur avant-poste. Voilà la raison pourquoi les noirs ont essayé autre chose.

1... 10-15 2.39-33!

Pas tout de suite 2.42-37? et vous vous faites avoir: 2. . . 27-32! 3.37x19 18-23! 4.19x28 22x42 et les noirs gagnent.

2… 15-20 3.25x14 9x20 4.42-37 23-28 5.35-30 28x39 6.44x33

Les blancs ont obtenu ce qu'ils veulent. Il y a la menace 7.33-28. Donc, le coup suivant est forcé.

6… 18-23 7.37-32!

Et les blancs s'emparent de l'avant-poste. Egalement après 7… 20-25 8.32x21 25x34 9.33-29! les noirs sont sans défense

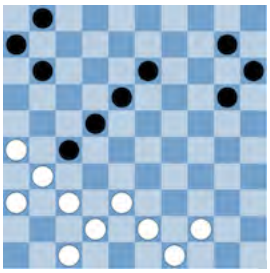
- *L'attaque de l'aile droite de l'attaquant*

Exercice 7 Un exercice de calcul

A l'aide de trois fragments vous allez voir ce que cela veut dire: l'attaque de l'aile droite de l'attaquant. Essayez de suivre le déroulement à partir du diagramme et répondez aux questions. Lisez aussi le texte!

Fragment A

DIAGRAMME 7.1



Dans le diagramme 7.1, vous voyez que l'avant-poste des noirs n'est pas soutenu par un centre actif. Vous voyez également que les blancs ne peuvent pas conquérir l'avant-poste. Savez-vous pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

Par contre, vous pouvez lancer l'attaque de l'aile droite de l'adversaire dans une telle situation. Vous en voyez un exemple dans cette position. Les blancs suivent une tactique standard.

1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.42-37

Les blancs ne peuvent pas conquérir l'avant-poste. Cependant, ils continuent à l'attaquer. Pourquoi?

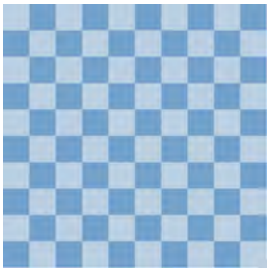
. . . . . .

. . . . . .

3… 6-11 4.37-32 11-16 5.32x21 16x27 6.47-42 1-7 7.42-37 7-11 8.37-32 11-16 9.32x21 16x27 10.38-32! 27x38 11.43x32

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.2



Que pensez-vous de cette position? Essayez de la décrire en vos propres mots.

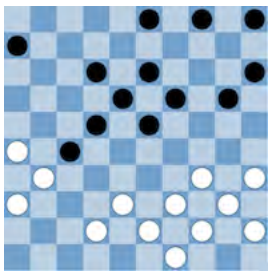
. . . . . .

. . . . . .

Fragment B

Dans ce fragment vous voyez que les blancs suivent une tactique identique et en le faisant, ils se servent d'une astuce importante!

DIAGRAMME 7.3



A.Moglianski – A. Tsjoelkov 1980

1.34-29 23x34 2.40x29

Les blancs occupent la case importante 29 avec l'intention d'attaquer l'aile droite des noirs. Vous allez voir tout à l'heure pourquoi la case 29 est tellement importante. Malheureusement, dans cette position, les noirs peuvent facilement réfuter la tactique des noirs. Voyez-vous comment?
Astuce: regardez d'abord au sixième coup quelle est la tactique des blancs et retournez ensuite à cette question.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

2… 4-9? 3.42-37 6-11 4.37-32 11-16

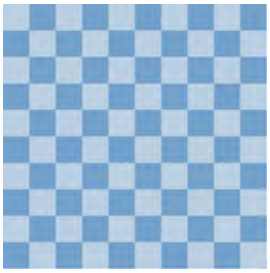
Que pensez-vous du coup 4… 19-24?

. . . . . .

5.32x21 16x27 6.38-33!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.4



Voyez-vous quelle est l'intention des blancs?

. . . . . .

. . . . . .

Est-ce que vous pensez que les noirs peuvent se défendre encore? Motivez votre réponse.

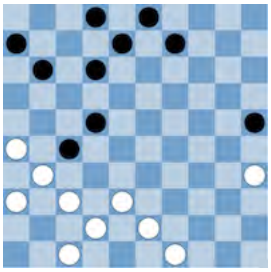
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Fragment C

DIAGRAMME 7.5



Il arrive souvent qu'une attaque directe de l'avant-poste ne rapporte rien. Dans le diagramme 7.5 vous voyez trois attaquants contre trois défenseurs. De surcroît, une attaque de l'aile droite n'a pas beaucoup de sens: au bout de trois attaques et ensuite les pionnages avec 38-32, les noirs disposent de suffisamment de défense. Vérifiez-le.

Quelle est donc la méthode correcte? Avez-vous une idée? Regardez la position après le quatrième coup.

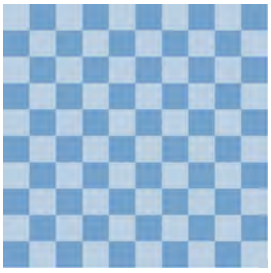
. . . . . .

. . . . . .

1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.42-37 6-11 4.47-41 !!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.6



De quoi les blancs menacent et quelle en est la conséquence?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

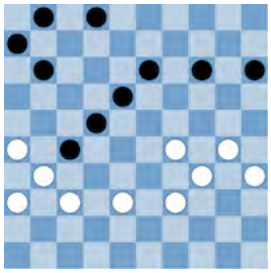
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- *L'attaque de l'aile droite de l'attaquant*

DIAGRAMME 24



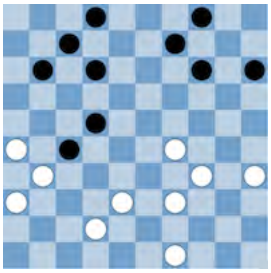
Dans ce qui précède, vous avez vu que l'avant-poste dépend complètement du soutien des autres pions. Dans cette position, vous remarquerez que l'avant-poste n'est pas soutenu par un centre actif. Les pions noirs sur 27 et 22 bloquent au fond les autres pions de l'aile droite: les pions 1, 6 et 11 n'ont aucune valeur. C'est pourquoi les blancs ont plus de force sur leur propre aile droite.
Vous venez de voir que le défenseur cherche ses perspectives sur l'aile droite de l'attaquant. Une autre idée justement est d'attaquer l'aile gauche de l'attaquant. Donc, les blancs n'attaquent pas l'avant-poste, mais plus précisément l'aile gauche des noirs! Les blancs n'attaquent donc pas l'avant-poste, mais précisément l'aile gauche des noirs! Observez aussi la différence de temps: les noirs - 8. Ce type de jeu s'appelle ´un enchaînement de jeu de flanc'. A ce sujet, vous allez apprendre davantage dans un autre thème.

- *L'avancée Springer. La poussée vers la case 23 (28)*

En contrant une attaque de flanc, vous pouvez donc penser à la menace d'un avant-poste. Une autre tactique porte le nom de Ben Springer qui a lancé cette poussée il y a longtemps.

Dans une attaque de flanc, avec un pion sur 31, la forme fermée, il faut tenir compte d'une tournure tactique quand il s'agit de l'avancée Springer.

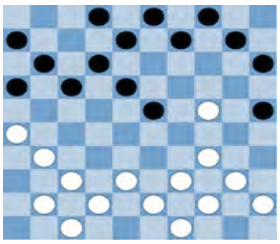
DIAGRAMME 25



1.29-23 9-13 2.39-33!

Maintenant 2. . . 13-19 échoue à cause de 3.33-28! 22x33 4.38x29! 19x28 5.31x33 et les blancs ont gagné un pion. Une tournure importante! L'envahisseur sur 23 coupe la position des noirs en deux. En outre, le pion sur 23 est suffisamment protégé par la tournure et cela permet aux blancs de transférer le pion 35 vers 24. Par cette action, ils prennent l'initiative qui résulte en un grand avantage

DIAGRAMME 26



A.Moglianski – A. Prousakov 1969

Si les noirs restent passifs et attendent, les blancs passent à 2.34-29 23x34 3.40x29 et renforcent leur attaque. Donc, les noirs choisissent une tactique active.

1… 23-28!

Une telle poussée est très favorable si l'avant-poste de l'adversaire:

1. est insuffisamment renforcé par la formation 33/29/24;
2. n'est pas soutenu par des formations actives sur l'aile gauche.

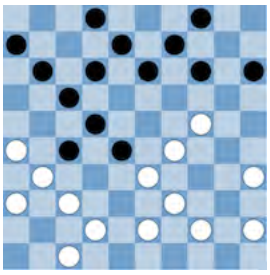
L'envahisseur ennemi cause alors une rupture entre les ailes qui ne coopèrent plus. Cette poussée est surtout avantageuse en l'absence des pions 46 et 50, pour les noirs 1 et 5. Parce qu'il manque alors les formations de pionnage. Les noirs lancent donc une contrattaque.

2.40-35 9-13 3.44-40 3-9 4.49-44?
Comme vous savez, ce coup est une erreur stratégique: le pion 49 est nécessaire pour le pionnage du pion sur 27. La conséquence en est que les noirs se rendent immédiatement direction 27.

4… 16-21 5.34-30 25x34 6.40x29 18-22! 7.38-33 21-27 8.41-36 10-14

Voir diagramme 27

DIAGRAMME 27



Dans cette position aussi, les cases 27 et 28 des noirs sont plus solides que 24 des blancs. En outre, il n'est plus possible d'enlever le pion 27 par un pionnage, ce qui ne vaut pas pour 24. Et, plus important: vous voyez que la majorité des pions blancs est bloquée. Les blancs font encore un effort pour activer leurs pions de l'aile droite.

9.35-30 17-21 10.26x17 12x21

Les noirs menacent maintenant de11. . .21-26 12.42-38 28-32. Ce qui est mauvais aussi: 11.42-38 21-26 12.37-32 28x37 13.31x42 22-28! Les blancs n'ont donc pas de choix.

11.31-26 14-20 12.26x 17 28-32 13.37x28 27-32 14.28x37 20-25 15.17x28 25x41!

Avec gain aux noirs.

Un aperçu des formations de l'attaquant et du défenseur

A propos des perspectives du défenseur, vous avez vu un nombre de tactiques parmi lesquelles le défenseur peut choisir pour contrer l'attaque de flanc. Comme l'attaque de l'aile gauche ou de l'aile droite de l'attaquant. Vous savez aussi qu'il est important pour le défenseur de contrôler la case 22. Alors, l'attaquant ne pourra pas secourir son avant-poste en occupant la case 28.

Et vous avez vu que les combinaisons peuvent jouer un grand rôle en menaçant l'avant-poste: nous pouvons appeler cela une menace indirecte. A ce propos, pensez aussi à l'affaiblissement de la case 22 (29) et à l'intérêt de la case 50 (1).

En tant qu'attaquant, vous avez pu voir encore l'importance du soutien de l'avant-poste d'un centre actif. Si ce n'est pas le cas, l'avant-poste évolue vers un obstacle pour les autres pions de l'aile droite.

Dans les paragraphes 2et 3, vous avez vu quelques formations importantes. Des formations qui importent pour l'attaquant et pour le défenseur. Vous vous rappelez quelles sont ces formations?
Pour votre information, voici encore l'énumération complète de ces formations

Les formations de l'attaquant (les blancs sont l'attaquant)

DIAGRAMME 28 (5)

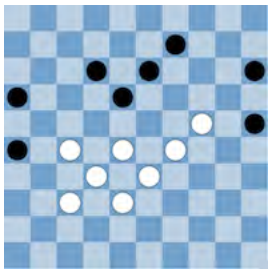


DIAGRAMME 29 (2.2)

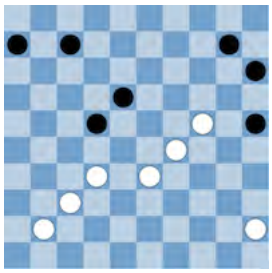


DIAGRAMME 30

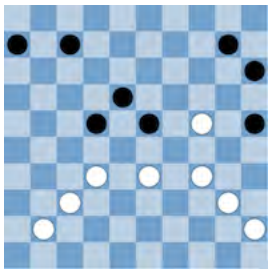
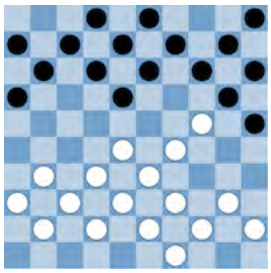


DIAGRAMME 31 (19)



Formation	Objectif
38/32/27	contrôle de l'aile gauche: diagramme 28 (=5)
37/32/28/27	idem: diagramme 28 (=5)
33/29/24	soutien de l'avant-poste, surtout sous forme ouverte: d 29 (2.2)
45/40/34	la construction de la formation 33/29/24:diagramme 30
44/39/33	le pionnage du pion 22, voir ´ le contrôle de la case 22´ d 31 (=19)

Les formations du défenseur (les noirs sont le défenseur)

DIAGRAMME 32

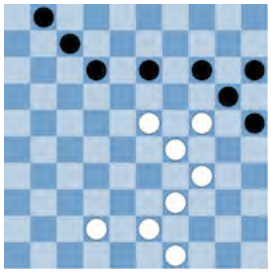


DIAGRAMME 33

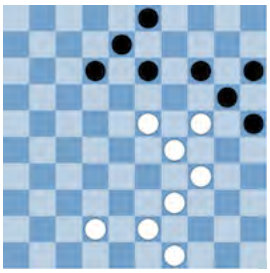
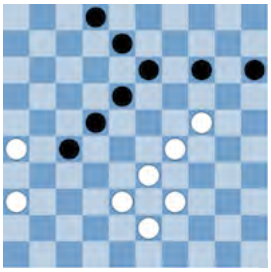


DIAGRAMME 34



Formation	Objectif
1/7/12	le pionnage du pion 23, la défense horizontale: d 32
3/8/12	idem: d 33 (=32 avec 1 et 7 sur 3 et 8)
2/8/13	le pionnage de l'avant-poste sur 24: d 34 (=15)

DIAGRAMME 35

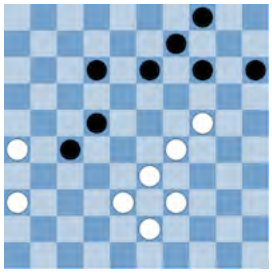


DIAGRAMME 36

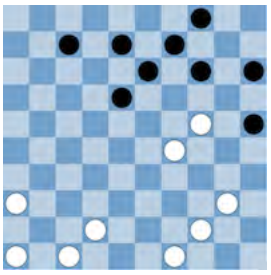
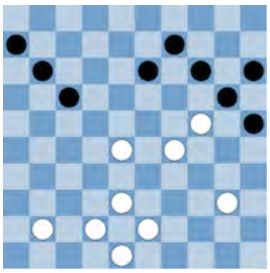


DIAGRAMME 37



Formation	**Objectif**
4/9/13	le pionnage de l'avant-poste sur 24: Diagramme 35
7/12/18	le pionnage du pion 29, l'attaque par derrière: Diagramme 36 (=3.1 avec couleurs interverties)
6/11/17	le contrôle de la case 22: D37 (= 18 avec couleurs interverties)

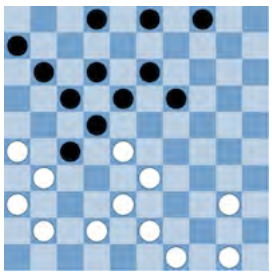
8.4 L'attaque de flanc avec une liaison dans le centre

A propos de ce phénomène, nous sommes un peu en avance sur le thème suivant de la position Roozenburg. Qu'est-ce qu'une attaque de flanc avec une liaison dans le centre représente? Voici les caractéristiques typiques de ce type de jeu:

- La base de l'attaque de flanc se compose des trois pions 24/29/34, pour les noirs 27/22/17.

L'attaque du pion du centre

DIAGRAMME 38



Dans cet exemple, le pion blanc du centre est très vulnérable.

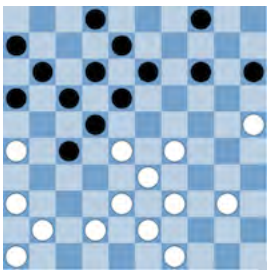
1… 18-23 2.42-37 23x32 3.37x28 13-18 4.41-37 18-23 5.37-32 11-16 6.32x21 16x27

Et les noirs mangent le pion 28.

- Ce groupe de pions est lié au pion de centre 23, les blancs 28. L'adversaire occupe donc le centre.

Nous pouvons en tirer déjà une conclusion. L'attaque n'est pas soutenue par le centre! De telles positions figurent souvent dans une partie. Aussi, dans le domaine de la stratégie du jeu de flanc ces positions jouent un grand rôle. Grâce à ces caractéristiques, vous allez connaître de nouvelles idées.

DIAGRAMME 39



A. Kindjeris - Daniljavitsjoes 1978.

Afin d'éviter que leur pion du centre sur 28 soit attaqué, les blancs ont occupé la case 29 pour soutenir leur pion du centre. Les blancs possèdent donc le centre d'une manière solide. Vous comprendrez que les blancs n'ont pas besoin d'avoir peur pour leur pion 28.

Vous pouvez constater aussi, que, dans ce cas, l'attaque de flanc des noirs n'est pas soutenue par leur autre aile. Voilà la raison pour laquelle leur attaque aboutit à un échec.

1.39-34 13-19 2.43-39 16-21

Evidemment, les noirs aimeraient jouer 2. . .4-10 avec l'intention 3. . . 19-23 4.28x19 14x23. Maïs cette action échoue à cause de 3.25-20! 14x25 4.29-23 18x29 5.34x5. C'est une tournure fréquente.

3.41-37 11-16 4.37-31

Les noirs se trouvent dans une situation désespérée. Ils ne peuvent jouer que sur leur aile droite.

4… 8-13 5.49-44 6-11?

Ce coup perd tout de suite, mais quoi d'autre?

6.29-23 18x29 7 .33x24 22x33 8.38x29 19x30 9.31x22 17x28 10.26x10

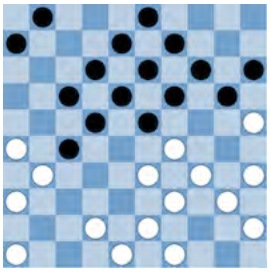
Et gain aux blancs.

A propos de cet exemple, nous pouvons tirer une conclusion simple. L'avantage dans ce genre de positions appartient toujours à la partie, qui dispose de la plus grande activité sur l'aile qui se trouve en face de l'avant-poste. Ou prenons le diagramme 38: les noirs ont un avant-poste à gauche, mais là, ils ne peuvent plus avancer. Alors qu'en même temps, les blancs dominent à droite et ils y ont toute la liberté. Ceci a l'air compliqué, mais il est souvent difficile de comprendre la stratégie.
Un soldat (un pion) n'est pas encore un général (c'est vous)!
S'il est impossible de menacer le pion de centre ennemi, vous pouvez souvent enlever ce pion en pionnant en avant: la formation 10/14/19. Et ensuite, vous pouvez essayer d'occuper les endroits actifs dans le centre vous-mêmes. De cette manière, une attaque de flanc/centre peut naître. Vous avez déjà vu un exemple de ce type de jeu au diagramme 12. Après le pionnage du pion du centre, la position obtiendra un caractère plus ouvert, qui garde les caractéristiques particulières d'une attaque de flanc. Regardez par exemple l'exercice 6 ou les diagrammes 22 et 23, avec un pion supplémentaire sur 17.

Le blocage de l'aile gauche ennemie

Si vous allez jouer une attaque de flanc/centre, il faut se méfier de la tactique suivante de la part du défenseur. Beaucoup de joueurs débutants se font avoir, ayez soin que cela ne vous arrive pas. Cette tactique consiste en un blocage de l'aile gauche de l'attaquant. Dans ce cas aussi, la case 28 (22) joue un grand rôle.

DIAGRAMME 40



Getsjabitsjoes - A. Novikov 1983.

Sur leur aile droite, les blancs ont quelques formations puissantes qui empêchent tout le temps des coups tels que 20-24 et 19-24. Et comme l'avant-poste a été bloqué aussi, vous comprendrez, qu'au fond, les deux ailes sont bloquées.

1.42-38!

Les blancs éliminent aussi 23-28. Faites attention aux formations 40/34/29 et 45/40-34. Les temps de repos des noirs sont vite épuisés maintenant. Regardez vous-mêmes.

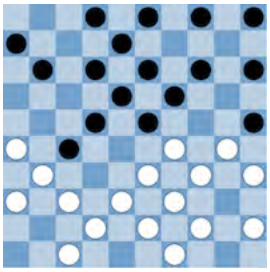
1… 6-11 2.46-41 1-6 3.41-37 11-16 4.48-42 6-11 5.37-32 16-21 6.42-37 11-16 7.49-44

Et les noirs peuvent abandonner. Un exemple simple et clair.

Exercice 8 Suivez le calcul de Wiersma

Lisez d'abord le texte. Ensuite il faut essayer de suivre la partie à partir du diagramme. Répondez aux questions et dessinez la position, au bout de quelques coups, dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.1



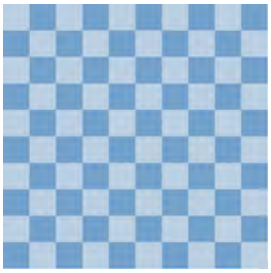
Tchizov - H. Wiersma,
onzième partie de match, CM 1994

Vous voyez dans ce fragment une action importante par rapport à l'affaiblissement de la case 22. Ce fragment n'est pas tout à fait à sa place ici, car dans cette position il est question d'une attaque de flanc mutuelle. Cependant, il est assez important pour le mentionner ici. Il y a une autre raison. Nous voulons vous montrer que même au niveau le plus élevé, ces joueurs commettent des erreurs. Donc pas besoin de désespérer. . .Le challenger hollandais n'était pas attentif pendant un instant.

1… 14-20? 2.37-32!! 11-16 3.32x21 16x27 4.30-24! 19x30 5.35x24

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.2



Le champion du monde russe frappe tout de suite. De quoi les blancs menacent maintenant? Vous le voyez?

. . . . . .

. . . . . .

5… 13-19 6.24x13 8x19 7.34-30 25x34

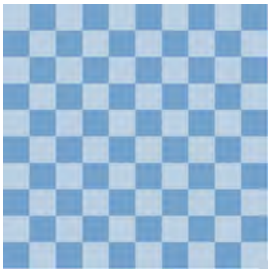
Pourquoi les noirs ne peuvent pas prendre par 7… 23x34?

. . . . . .

8.29x40

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.3



Les noirs ont trouvé une échappatoire de justesse, mais le joueur des blancs peut profiter maintenant en contrant l'avant-poste. Car les noirs n'ont pas l'occasion d'offrir une défense horizontale à leur avant-poste. Voyez-vous pourquoi les noirs ne peuvent pas jouer 8. . . 23-28?

. . . . . .

. . . . . .

Suivez la partie.

8… 4-9 9.42-37 5-10 10.47-42

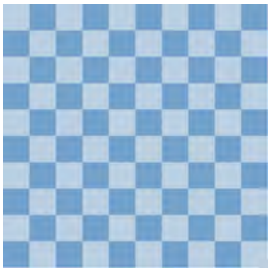
Pourquoi les blancs n'attaquent pas l'avant-poste?

. . . . . .

10… 2-7! 11.33-29 23x34 12.40x29

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.4



Quelle est l'idée derrière le pionnage à la case 29?

. . . . . .

. . . . . .

12… 7-11!

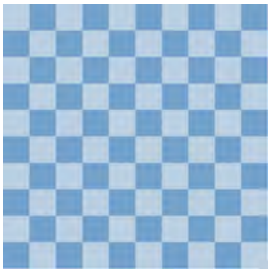
Les noirs renoncent à la formation 7/12/18, mais ils ont une bonne raison pour cette action, vous le verrez tout de suite. Si vous déplacez le pion 49 à 48, les blancs pourraient exécuter une combinaison. Voyez vous comment?

. . . . . .

13.37-32 11-16 14.32x21 16x27 15.42-37 3-8!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.5



Pourquoi, pensez-vous, le coup 15… 6-11 n'est-il pas tellement fort?

. . . . . .

. . . . . .

Essayez de suivre la variante suivante à partir du diagramme 8.5. Espérons que vous avez dessiné correctement les positions.

Harm Wiersma a construit la position noire de telle manière qu'il pourra poursuivre, après 16.37-32, avec 16… 19-24 17.32x21 24x42 18.43-38 42x33 19.39x17 10-14 20.21-16 12x21 21.26x17 14-19 22.31-27 et. . . A quel coup pense Wiersma maintenant? Voyez-vous ce que les noirs vont jouer et pourquoi?

. . . . . .

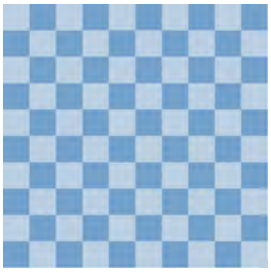
. . . . . .

Puisque l'attaque directe de l'avant-poste ne rapporte rien, les blancs ont recours à une autre tournure. Ils essaient maintenant d'attaquer l'aile droite comme vous avez vu aussi dans le fragment B de l'exercice 6 (diagramme 6.4).

16.38-33 9-13 17.29-23 18x38 18.43x21 10-14

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.6



Après quelques aventures anxieuses, les noirs ont pu échapper de justesse. Ils ont ici suffisamment de défense contre l'attaque de leur aile droite. Wiersma obtient même les meilleures perspectives, mais, dans la suite, il ne peut pas éviter la nulle.

Dans une attaque de flanc avec une ´ liaison dans le centre ´ il faut donc faire attention au pion de centre. Si vous l'avez bien protégé, l'attaquant essaiera de le pionner. Après le pionnage du pion de centre, vous avez affaire à une attaque ´ normale ´ de flanc. Vous savez entre-temps de quoi il faut faire attention alors. Et n'oubliez pas, en tant qu'attaquant, que votre adversaire n'enchaîne pas votre aile gauche.

8.5 Récapitulation

Dans ce thème nous vous avons a présenté les sujets suivants:

Les perspectives de l'attaquant
- Le nombre d'attaquants et le nombre de défenseurs
- La formation 33/29/24
- La coopération entre les ailes et l'occupation de deux endroits: 24 et 23 (27 et 28)

Les perspectives du défenseur
- Le rôle du pion sur 49 (2)
- Le nombre d'attaquants et le nombre de défenseurs
- L'isolement de l'avant-poste sur 24 (27)
- Le contrôle de la case 29 (22) pour le défenseur
- Le rôle des combinaisons
- L'affaiblissement de la case 22 (29) de l'attaquant
- L'intérêt de la case 50 (1): la formation 50/44/39
- L'attaque de l'aile droite de l'attaquant
- L'attaque de l'aile gauche de l'attaquant
- La poussée Springer/contrattaque

L'attaque de flanc avec une liaison dans le centre
- L'attaque du pion de centre
- Le blocage de l'aile gauche de l'attaquant

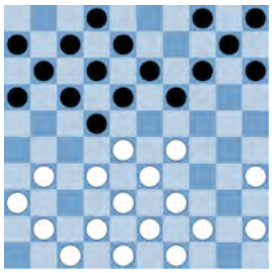
Des aberrations de sport, c'est ainsi que je l'appelle.
Il faut l'enlever

8.6 Des parties

F. Laporta - T. Sijbrands 0-2 20-07-1967

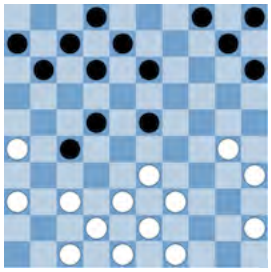
```
1. 32-28 18-22  2.37-32 12-18 3.41-37  7-12  4.46-41  1- 7  5.34-29  19-23
 6.28x19 14x34  7.39x30 13-19 8.44-39  9-13  9.50-44  20-25 10.32-28 25x34
11.40x29  3- 9 12.37-32  9-14 13.31-26 19-23 14.28x19 14x34 15.39x30 22-27
16.32x21 16x27 17.41-37 18-23 18.44-39 17-22 19.30-25 12-18 20.37-31 7-12
21.45-40 11-17 22.40-34 15-20 23.25x14 10x19 24.33-29 23-28 25.38-33 5-10
26.42-38 10-14 27.35-30 19-23 28.29-24 6-11  29.30-25 13-19 30.24x13 8x19
31.49-44  4-10 32.47-42 10-15 33.44-40 15-20 34.40-35 20-24 35.42-37 11-16
36.34-29 23x34 37.39x30 28x39 38.43x34 24-29 39.34x23 18x29 40.38-33 29x38
41.30-24 19x30 42.35x24 38-43 43.48x39 27-32 44.37x28 22x44
```

DIAGRAMME 1



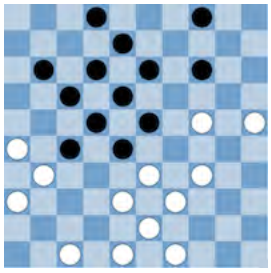
12… 9-14

DIAGRAMME 2



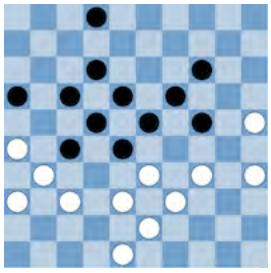
18… 17-22.

DIAGRAMME 3



29.30-25.

DIAGRAMME 4

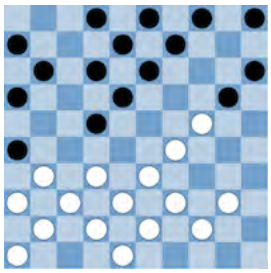


35… 11-16.

Joh. de Boer - J. Dubois 2-0 00-08-1977

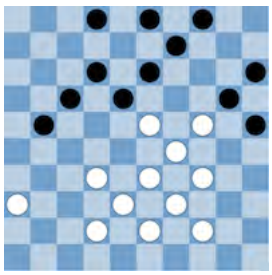
```
 1.34-29 19-23 2.33-28  23x34  3.40x29 17-21  4.45-40 14-19  5.39-34 10-14
 6.43-39 21-26 7.38-33  18-22  8.28x17 11x22  9.49-43  7-11 10.42-38 19-24
11.50-45 14-19 12.47-42 1- 7  13.34-30 20-25 14.29x20 25x14 15.40-34 12-18
16.34-29  7-12 17.45-40 14-20 18.30-24 19x30 19.35x24  5-10 20.31-27 22x31
21.36x27 11-17 22.32-28 17-22 23.28x17 12x32 24.37x28 10-14 25.42-37 16-21
26.37-31 26x37 27.41x32 6-11  28.46-41 20-25 29.48-42 14-20 30.41-36 11-17
31.28-23  8-12 32.40-34 21-27 33.32x21 17x26 34.44-40  9-14 35.33-28 14-19
36.23x14 20x 9 37.28-23 9-14  38.39-33 14-20 39.42-37  4- 9 40.43-39  9-14
41.38-32  2- 7 42.33-28 14-19 43.23x14 20x 9 44.28-23  9-14 45.39-33 14-20
46.33-28  7-11 47.36-31 11-16 48.31-27
```

DIAGRAMME 1



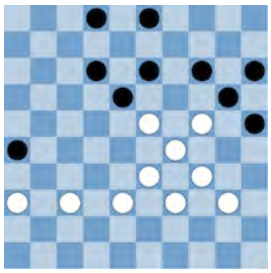
19.35x24.

DIAGRAMME 2



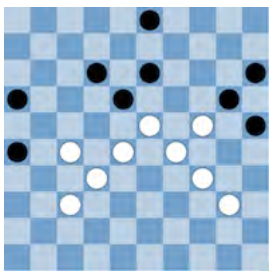
32.40-34.

DIAGRAMME 3



40… 9-14.

DIAGRAMME 4

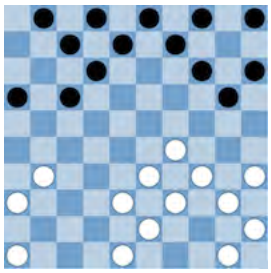


48.31-27.

J. van der Wal - 8. Ba 2-0 07-12-1980

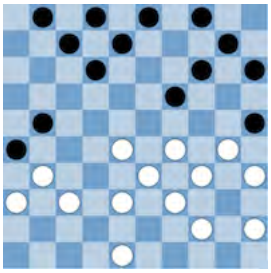
```
 1.33-29 17-22  2.39-33 11-17  3.44-39 19-23  4.32-28 23x32  5.37x28 13-19
 6.41-37 19-23  7.28x19 14x23  8.37-32  6-11  9.32-28 23x32 10.38x27 17-21
11.42-38 21X32 12.38x27 11-17 13.43-38 17-21 14.49-43 21x32 15.38x27 12-17
16.47-42 10-14 17.42-38 18-23 18.27x18 23x12 19.35-30 20-25 20.46-41 16-21
21.41-37 21-26 22.50-44  9-13 23.33-28  5-10 24.39-33 13-19 25.43-39 17-21
26.40-35  8-13 27.38-32  7-11 28.30-24 19x30 29.35x24 14-20 30.45-40 13-18
31.28-23 11-16 32.33-28  1- 6 33.39-33  6-11 34.31-27 11-17 35.40-35 3- 8
36.48-43  4- 9 37.44-39  8-13 38.24-19 13x24 39.28-22 17x19 40.37-31 26x28
41.33x 4 24x44 42. 4- 9 21x32 43.43-39 44x33 44.34-30 25x34 45. 9x38 10-14
```

DIAGRAMME 1



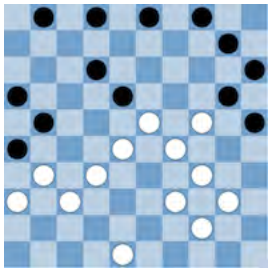
18... 23x12.

DIAGRAMME 2



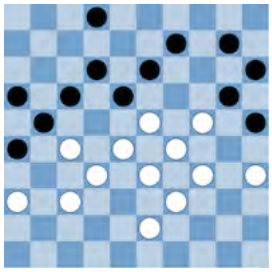
26.40-35.

DIAGRAMME 3



32.33-28.

DIAGRAMME 4

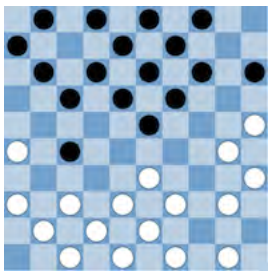


37... 8-13.

A. Gantwarg- W. Aliar 2-0 13-07-1979

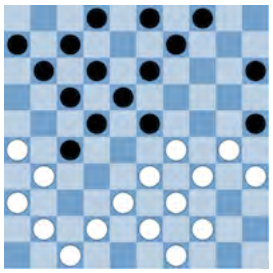
```
 1.32-28 19-23  2.28x19 14x23  3.37-32 10-14  4.41-37 14-19  5.46-41  5-10
 6.35-30 20-25  7.40-35 15-20  8.33-29 20-24  9.29x20 25x14 10.45-40 17-21
11.31-26 21-27 12.32x21 16x27 13.39-33 11-17 14.44-39  7-11 15.30-25 10-15
16.34-30 14-20 17.25x14 19x10 18.40-34  1- 7 19.50-44 10-14 20.33-29 14-20
21.38-33 17-22 22.43-38 12-17 23.48-43  8-12 24.37-31 20-25 25.33-28 22x24
26.30x28  3- 8 27.31x22 18x27 28.28-23  9-14 29.34-29 17-21 30.26x17 11x22
31.41-37 13-19 32.39-34 19x28 33.38-32 27x38 34.43x23 14-20 35.35-30 12-17
36.37-31 17-21 37.42-38  7-11 38.49-43 11-16 39.30-24  6-11 40.44-39 11-17
41.31-26 22-27 42.38-33  4- 9 43.47-42  2- 7 44.43-38  9-13 45.33-28 17-22
46.28x17 21x12 47.26-21 27-31 48.36x27  7-11 49.39-33 11-17 50.33-28 17x26
51.28-22 12-17 52.22x11 16x 7 53.27-22
```

DIAGRAMME 1



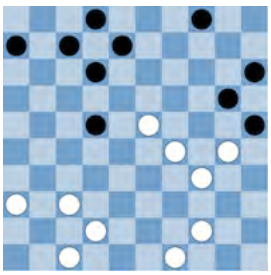
16.34-30.

DIAGRAMME 2



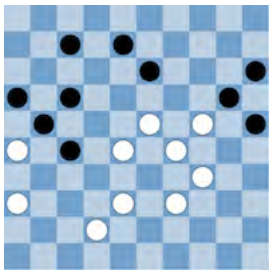
24 ... 20-25.

DIAGRAMME 3



35.35-30.

DIAGRAMME 4

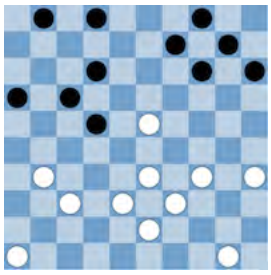


45.33-28.

T. Sijbrands - H. Spanjer, 2-0 29-09-19792.36/2.26

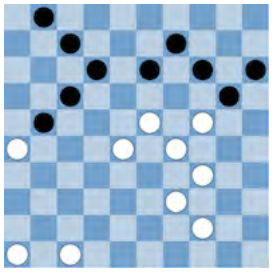
```
 1.33-28 18-23  2.39-33 12-18  3.31-27  7-12  4.44-39 20-24  5.37-31 17-22
 6.28x17 11x22  7.31-26 22x31  8.26x37  6-11  9.32-28 23x32 10.37x28 11-17
11.36-31 18-23 12.42-37 23x32 13.37x28 13-18 14.47-42 18-23 15.42-37 23x32
16.37x28 12-18 17.38-32 18-23 18.34-29 23x34 19.40x20 14x25 20.41-37  8-12
21.45-40  9-13 22.43-38 10-14 23.48-43  3- 9 24.40-34  5-10 25.49-44 13-18
26.44-40 18-22 27.34-29 14-20 28.40-34 20-24 29.29x20 25x14 30.28-23 19x28
31.32x23  9-13 32.31-26 22-27 33.35-30 27-31 34.30-24 31x42 35.38x47 14-20
36.33-29 16-21 37.39-33  4- 9 38.43-39 10-14 39.50-44  2- 7 40.33-28 20-25
41.44-40 13-18 42.39-33 14-20 43.47-42 18-22 44.23-19  9-13 45.19x 8 12x 3
46.28-23  7-12 47.42-38 21-27 48.40-35  3- 8 49.46-41  1- 7 50.24-19  8-13
51.19x 8 12x 3 52.34-30 25x34 53.29x40  3- 9 54.35-30  9-13 55.40-34  7-11
56.34-29 11-16 57.30-24 16-21 58.41-36 20-25 59.23-19 13-18 60.19-14
```

DIAGRAMME 1



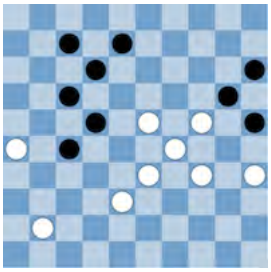
31.32x23.

DIAGRAMME 2



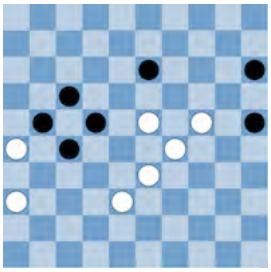
40.33-28.

DIAGRAMME 3



49 ... 1-7.

DIAGRAMME 4

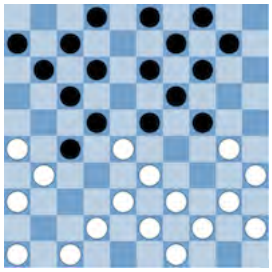


58 ... 20-25

K. Thijssen - W. Wesselink 0-2 13-11-1993 1. 59/2. 07

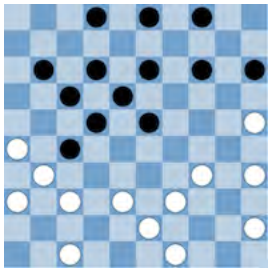
```
 1.34-29 19-23  2.40-34 14-19  3.33-28 10-14  4.38-33  5-10  5.42-38 17-22
 6.28x17 11x22  7.45-40 12-17  8.48-42  6-11  9.31-26  8-12 10.32-28 23x32
11.37x28 20-24 12.29x20 15x24 13.50-45 16-21 14.41-37 21-27 15.37-31  1- 6
16.34-30 18-23 17.46-41 23x32 18.33-29 24x33 19.39x37 19-23 20.37-32 11-16
21.32x21 16x27 22.41-37  6-11 23.30-25 10-15 24.40-34 13-18 25.37-32 11-16
26.32x21 16x27 27.42-37  7-11 28.44-39  9-13 29.37-32 11-16 30.32x21 16x27
31.47-42 23-28 32.34-29  4- 9 33.45-40 14-20 34.25x14  9x20 35.39-34 20-25
36.43-39  3- 9 37.38-33 13-19 38.29-24 19x30 39.35x24 18-23 40.49-43 12-18
41.43-38  2- 7 42.42-37  9-13 43.33-29  7-11 44.37-32 28x37 45.31x42 23-28
46.38-33 27-32 47.36-31 32-38 48.29-23 18x20 49.42-37 38x29 50.34x32 13-18
51.39-33 11-16 52.32-27 20-24 53.37-32 25-30
```

DIAGRAMME 1



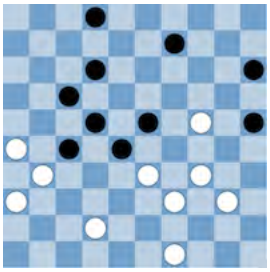
16 ... 18-23.

DIAGRAMME 2



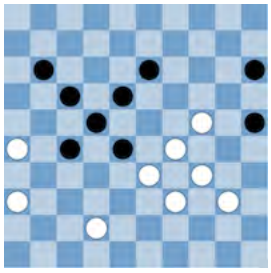
28 ... 9-13.

DIAGRAMME 3



39 ... 18-23.

DIAGRAMME 4

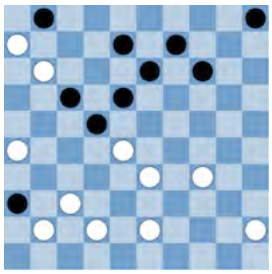


36.38-33.

8.6 Le problémisme 8

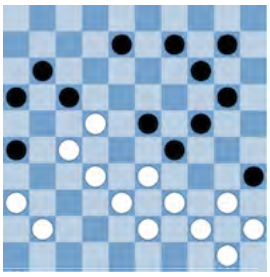
Nous continuons encore une fois avec l'opposition sur la grande diagonale: le motif 46/5.

PROBLÈME 15



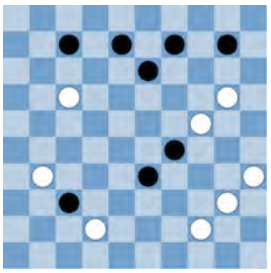
B. Morkus.

PROBLÈME 16



Max Douwes.

PROBLÈME 17



Ir. J. Viergever.

Dans le problème 15 de B. Morkus (Odessa 1987) , la position apparaît sur le damier d'une manière anormale. Après le rapide coup de dame avec prise majoritaire 26-21. 21x3.45x34 menace 7. (39) n'aide pas à cause de 43-38 et par exemple 3-17. Les noirs disposent d'une contre combinaison et ils croient qu'ils ont une échappatoire avec: (1-7 33-39) 2x10 (39x48) mais, à l'étonnement de tous les spectateurs, les blancs prennent maintenant: 3x20! (48x46) 6-1 1x5, 46/5.

Il n'est pas simple de composer un problème basé sur le motif à l'envers:5/46, car la dame blanche et la dame noire, les deux devront retourner, après leurs randonnées, à leur terrain natal. Cependant, il existe aussi beaucoup d'adaptations basées sur ce motif. Un exemple en est le problème 16, composé, dans les années quarante du siècle précédent, par Max Douwes. Les noirs ´ demandent ´ trois pions et les blancs en offrent encore deux de plus avec 40-34. Après (17x46) les blancs continuent avec 44-40 34-30.33x2. Fin du premier acte.
C'est un peu dommage que les noirs puissent prendre deux pions maintenant sans que cela se passe au moyen d'une prise majoritaire. Nous appelons cela une prise non économique et un problémiste fait de son mieux pour l'éviter autant que possible. Les blancs continuent avec 43-38 45-40 50x10. Fin du deuxième acte: la dame noire se retrouve dans son coin. Puis la finale: 36-31 27-21 2x46. 5/46

Le problème 17, composé par J. Viergever, est très particulier avec sa double opposition dans le tric-trac . Il a su atteindre le motif compliqué à partir d'une position initiale de huit pour huit. 35-30 (37x48*) 20-15 (48x12) 15x4 30-25 25x1. Les noirs sont obligés maintenant de jouer (33-39) mais les blancs gagnent quand même par 4x22 22-6!

Vous aviez un motif, dites-vous?

La formation Roozenburg

Thème 9

Ce que vous apprenez dans ce thème:

L'attaque de flanc est un type de jeu très important. Une forme spéciale de cette attaque de flanc est la formation Roozenburg. Celle-ci est si importante que nous y consacrons un thème entier. Vous allez apprendre les différences entre une attaque de flanc ´ normale ´et la formation Roozenburg. Le plus souvent, une formation Roozenburg passe à une attaque de flanc. Le moment de la rupture est très important, il faut donc en savoir plus. Evidemment, vous allez apprendre comment contrer la formation Roozenburg.
Les combinaisons jouent un grand rôle dans ce type de jeu. Dans ce thème vous allez en voir beaucoup. Mais il est utile d'entraîner vous-mêmes votre compétence de combinaison. Consultez régulièrement la collection de combinaisons. Pour ce thème, c'est donc le chapitre « Combinaisons dans la formation Roozenburg « .

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 9.1	Introduction	9.2
	Comment représenter la formation Roozenburg?	9.2
	La formation Roozenburg et l'attaque de flanc	9.3
Paragraphe 9.2	L'objectif de la formation Roozenburg	9.3
	Exercice 1 Quelle est la différence?	9.3
Paragraphe 9.3	La démolition de la formation Roozenburg avec 33-28 (18-23)	9.4
	Exercice 2 Un exercice de calcul	9.5
	Des formations du défenseur après la démolition de la formation Roozenburg	9.9
	Exercice 3 Un exercice de calcul	9.9
	Exercice 4 Quel temps feriez-vous avec les noirs?	9.12
Paragraphe 9.4	Le calcul des temps et les menaces	9.12
	Exercice 4 La menace Stahlberg!	9.13
Paragraphe 9.5	Contrer la formation Roozenburg	9.13
	L'attaque directe de l'avant-poste	9.14
	L'attaque indirecte de l'avant-poste 9.14: miner la case 22 (29)	9.15
	Des combinaisons	9.16
	Exercice 6 Lepsic - Clerc	9.16
	Une position d'attaque surdéveloppée: peu de coups de réserve	9.17
	Exercice 7 Est-ce que les blancs peuvent garder l'avant-poste?	9.18
	L'attaque de l'aile droite de l'attaquant	9.18
	A la recherche de points faibles dans la position attaquante	9.19
	Exercice 8 Des petites combinaisons	9.19
	Récapitulation	9.21
Paragraphe 9.6	La partie Bonnard	9.20
Paragraphe 9.7	Annexe, plus d'information sur la partie Bonnard	9.22
Paragraphe 9.8	Des parties	9.24
Paragraphe 9.9	Le problémisme 9	9.26

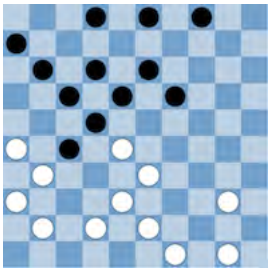
9.1 Introduction

La tactique avec laquelle vous allez faire connaissance dans ce thème , porte le nom de Piet Roozenburg. Il est né à Rotterdam le 24 octobre 1924. Pendant les années 1948 - 1955, il a décroché quatre fois le titre mondial. Pour la première fois en 1948 avec le score fantastique de 37 points en 20 parties. De surcroît, il est devenu huit fois champion des Pays-Bas. Une des premières parties où Roozenburg a introduit le système de jeu portant son nom, était la célèbre partie importante contre Ben Springer en 1945. Vous pouvez voir cette partie dans le paragraphe des parties. Regardez-la attentivement!
A partir de ce moment-là, les joueurs de dames ont été très actifs et ils ont écrit beaucoup d'articles sur ce système. Evidemment son auteur lui-même, mais aussi d'autres. Et ce qui est plus important: on joue fréquemment la formation Roozenburg .

Comment représenter la formation Roozenburg?

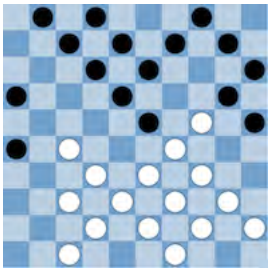
Regardons d'abord le thème sur l'attaque de flanc, le paragraphe sur ´l'attaque de flanc avec une liaison dans le centre ´. Voir diagramme 1.

DIAGRAMME 1



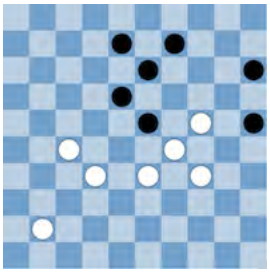
Peut-être vous rappelez-vous que dans cette position, les noirs attaquent le pion du centre 28 et qu'ils le mangent enfin. Vérifiez-le dans le texte.

DIAGRAMME 2



Le diagramme 2 sera probablement familier pour vous. Si vous répétez régulièrement les thèmes, vous vous rappelez que vous avez vu cette position dans le thème 2, connaissance de base 2.

DIAGRAMME 3



Dans le diagramme 3, vous voyez le squelette d'une formation Roozenburg. Vous reconnaissez sans aucun doute la formation des pions blancs sur 24, 29 et 34, en face des pions noirs sur 18, 23 et 25: la caractéristique d'une attaque de flanc avec une liaison dans le centre, voir diagramme 1.
La caractéristique de la formation Roozenburg est également la présence d'un pion blanc sur 27. Le pion sur 32 n'y est pas par hasard. Savez-vous pourquoi? Exactement, pour l'attaque du pion noir du centre 23. L'attaque Roozenburg est donc une attaque de flanc avec une liaison dans le centre, où cette attaque est soutenue par le pion 27/24 sur l'aile gauche.

Tout comme dans l'attaque de flanc, nous faisons, à propos de la formation Roozenburg, une distinction entre la forme ouverte et la forme fermée. Vous êtes au courant de la différence. Dans la forme ouverte, il n'y a pas de pion sur 20: voir diagramme 3. Dans la forme fermée, il y a, par contre, un pion sur 20: voir diagramme 2. Dans la forme ouverte, vous disposez donc de l'option 24-20.

La formation Roozenburg et l'attaque de flanc

La formation Roozenburg cache beaucoup de secrets comme vous allez le découvrir. Voilà la raison pour laquelle ce type de jeu mérite un thème à part! La formation Roozenburg est un précurseur de l'attaque de flanc, parce qu'elle s'y transforme souvent. Dans un thème précédent, vous avez vu que vous pouvez lancer une attaque de flanc de manières différentes. Une petite répétition: voir les diagrammes 4, 5 et 6. Ces positions, vous les connaissez maintenant les yeux fermés.

DIAGRAMME 4

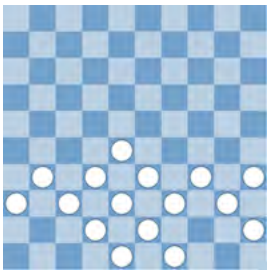


DIAGRAMME 5

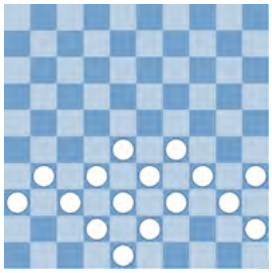
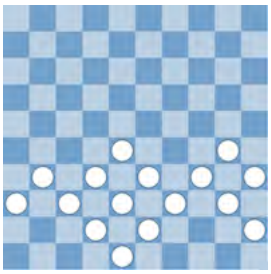


DIAGRAMME 6



A partir du diagramme 4, vous allez fortifier d'abord le centre. Dans le diagramme 5, vous allez lancer l'attaque avec 29-24 ou en transférant le pion 35 vers 24. Dans le diagramme 6, les blancs choisissent l'attaque de flanc en jouant 30-24.

Dans ce thème, vous allez voir que vous pouvez préparer une attaque de flanc par une formation Roozenburg. Puisqu'après la démolition de la formation Roozenburg, il naît souvent une attaque de flanc, sur laquelle vous avez déjà appris pas mal de choses.

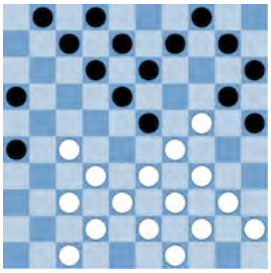
Vous comprendrez que la connaissance de l'attaque de flanc contribue donc à la compréhension de la formation Roozenburg. Au fond, indispensable!! Nous ne pouvons pas le répéter assez souvent: *étudiez régulièrement les thèmes.*

9.2 L'objectif de la formation Roozenburg

Exercice 1 Quelle est la différence?

Regardez bien le diagramme 1.1

DIAGRAMME 1.1



Quelle est d'après vous la différence entre la formation Roozenburg et une attaque de flanc avec une liaison dans le centre?

Ne dites pas seulement le pion 27, mais précisez le sens de ce pion.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Jusqu'à présent, Jesper était un peu silencieux, mais il a réfléchi : « C'est amusant tout cela. Mais quel est le bénéfice pour moi de démolir la formation Roozenburg si, par conséquent, mon adversaire obtient un attaquant supplémentaire pour menacer mon avant-poste. C'est dangereux quand même. Je ne suis pas fou, moi ». Evidemment, Jesper n'est pas fou, il est seulement un peu impatient. Car nous n'avons pas encore parlé de l'élément le plus important: on lance la formation Roozenburg souvent intentionnellement, parce qu'il n'est pas toujours nécessaire de craindre l'attaque de l'avant-poste après le deux pour eux. A cela s'ajoute que ce pionnage génère un gain de terrain pour l'attaquant. Il faut donc savoir à quoi il faut faire attention! Cette connaissance de choses est donc importante.

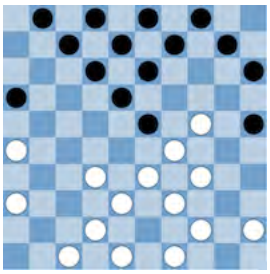
- Combien d'attaquants et de défenseurs de l'avant-poste y a-t-il pour le pionnage ? Il est fort bien possible qu'on est capable de défendre aussi l'avant-poste.
- Il faut bien prévoir (calculer) la position qui se présente après le double pionnage.

Souvent, vous verrez que l'avant-poste peut être renforcé, avec succès, après le double pionnage. Encore avant que l'adversaire puisse lancer une attaque à ce point. Il vous sera clair que cette situation puisse mener à un combat compliqué avec pas mal d'idées particulières! C'est pourquoi, nous allons étudier ce type de jeu pas à pas.

9.3 La démolition de la formation Roozenburg avec 33-28 (18-23)

Regardons d'abord la partie de référence P. Roozenburg - B. Springer, la partie qui a tout déclenché.

DIAGRAMME 7



Position après 18.37x26

Vous voyez que les blancs viennent de vider la case 27 afin de pouvoir lancer l'attaque du pion noir du centre 23. En vidant la case 27, les blancs privent les noirs de la possibilité du pionnage avec 18-22. Les noirs ne peuvent qu'attraper avec 9-14. Si vous faites bien attention, vous remarquez qu'il y a plus d'attaquants que de défenseurs: les noirs vont donc perdre le pion sur 23! Dans la partie cela se fit comme suit:

1… 1-6 2.33-28 9-14 3.28x19 14x23 4.38-33 16-21 5.26x17 12x21 6.33-28 3-9 7.28x19 9-14 8.42-38 14x23 9.49-43 21-26 10.38-33 7-12 11.33-28

Les blancs gagnent un pion et plus tard la partie. Regardez le paragraphe des parties et rejouez attentivement cette partie.

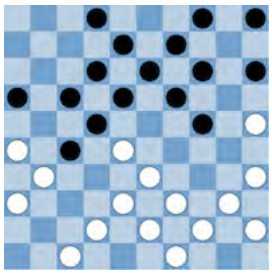
L'attaque du pion du centre était donc initialement la tactique du joueur des blancs: l'objectif de l'attaquant. Malheureusement, les nouveautés d'aujourd'hui sont démodées dès le lendemain. Vous êtes en train pendant des semaines ou des mois pour découvrir un truc nouveau et avant qu'on s'en rende compte, tout le monde veut en profiter. Si vous présumez la tactique de l'attaquant, vous pouvez vous y préparer. Et il va de soi, que le défenseur allait améliorer la protection de son pion du centre. Cette protection consiste en le pionnage deux pour deux comme vous savez maintenant. Pour ce pionnage, le défenseur a besoin du pion 27.

Exercice 2 Un exercice de calcul

Dans les deux fragments suivants, nous mettons l'accent sur la démolition de la formation Roozenburg par le pionnage deux pour deux. Après la démolition, l'attaquant passe à une attaque de flanc. Dans la situation changée, il doit faire attention à son avant-poste. Essayez de suivre la partie à partir du diagramme et lisez le texte. L'emploi du damier n'est pas permis! En route, vous devez mettre la position dans un diagramme vide et répondre aux questions.

Fragment A
K. Toet - T. Sijbrands 1970

DIAGRAMME 2.1



Voici un exemple intéressant du passage de la formation Roozenburg à une attaque de flanc. Rejouez calmement ce fragment plusieurs fois. Surtout au ralenti, vous pouvez savourer ce fragment.

1… 18-23!

Vous aurez remarqué que le nombre de pions noirs sur l'aile droite a considérablement diminué. Il est donc logique que la défense de l'avant-poste est une affaire pour le centre et l'autre aile! Vous constatez aussi que les noirs ont peu de coups de réserve. Ils n'ont pas mieux que de rompre la formation. A ce propos, il est important de savoir quel temps les blancs vont faire. Voyez-vous que 2.40-34 serait une erreur?

. . . . . .

. . . . . .

2.47-41

Les blancs ont ici aussi une autre défense surprenante. Laquelle?

. . . . . .

. . . . . .

2… 23x32 3.33-29 24x33 4.39x37 19-23!

Un autre coup attrayant est 4. . . 13-18 après lequel une attaque directe avec 5.37-32 est prohibée. Pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

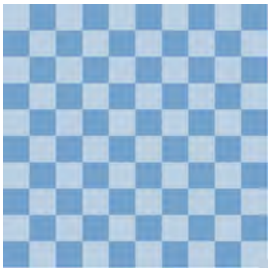
Egalement après 4. . . 13-18 5.38-33 les noirs peuvent damer avec une combinaison. Voyez-vous comment?

. . . . . .

5.37-32 13-19 6.32x21 16x27 7.42-37 23-28!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.2



Vous voyez la défense horizontale que vous connaissez. Faites attention aussi à la position des pions 14 et 19. Pourquoi ces pions dans la position du diagramme 2.2 sont importants?

. . . . . .

. . . . . .

Une astuce amusante dans ce genre de positions est l'erroné 8.35-30? Qu'est-ce qui suit alors?

. . . . . .

8.43-39 15-20!

Les noirs possèdent fermement les cases 27 et 28. Mais ils ne sont pas encore contents. Ils veulent avoir aussi la case 24! Pensez aux positions de référence du thème sur l'attaque de flanc !

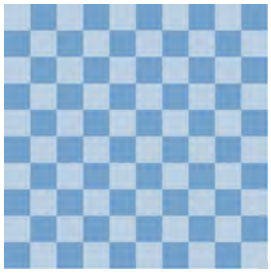
9.40-34 20-24!

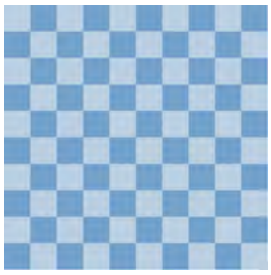
Les noirs possèdent maintenant toutes les cases et les blancs ne sont nulle part.

10.38-33 19-23 11.49-43 12-18 12.44-40 8-12!

Dessinez la position dans le diagramme vide, diagramme 2.3

DIAGRAMME 2.3 et DIAGRAMME 2.4

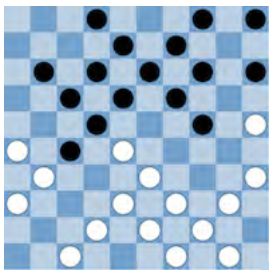




Fragment B

R. Palmer -A. Storm Interclubs *1993/94*

DIAGRAMME 2.5

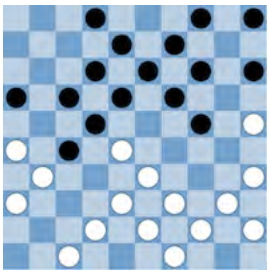


Dans cette position, les noirs n'ont donc pas joué 11-16 et 50-45. Comme vous allez voir, la différence est considérable.

Comparez le diagramme 2.3 aux positions ciblées du thème sur l'attaque de flanc. Au moyen de l'occupation de 24, les noirs ne laissent aucune chance aux blancs. Après 13.34-29 23x34, les blancs sont obligés de prendre la prise majoritaire 14.39x10, et après 13.34-30 14-19 c'est fini. Une bonne raison pour abandonner. Une attaque de rêve. Savez-vous par cœur à quelle position de référence le diagramme 2.3 ressemble le plus? Dessinez la position de référence dans le diagramme 2.4. Le plus important, c'est l'idée!

La comparaison suivante démontre clairement l'importance du pion 50. Voir fragment B, diagramme 2.5. Cette position est à peu près identique au diagramme 2.1. Seulement, le pion 16 se trouve sur 11 et le pion 45 se trouve encore sur 50.

DIAGRAMME 2.1



1… 18-23 2.47-41 23x32 3.33-29 24x33 4.39x37 19-23

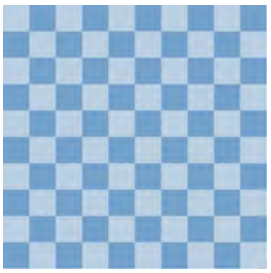
Est-ce que 4... 13-18 est aussi une idée?

. . . . . .

5.37-32 11-16 6.32x21 16x27 7.43-39!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.6



Savez-vous quel est le grand avantage pour les blancs dans cette position (quel pion) et pourquoi?

. . . . . .

. . . . . .

7… 14-19 8.39-33! 2-7 9.40-34! 23-28 10.34-30

Les blancs peuvent aussi exécuter une combinaison à dame. Voyez-vous comment? Et est-ce que cette dame est correcte?

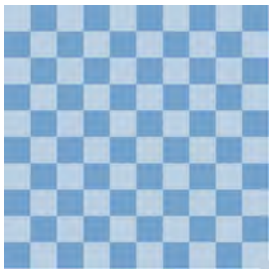
. . . . . .

. . . . . .

10… 28x39 11.44x33 7-11 12.41-37

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.7



La tactique des blancs est claire: ils veulent s'emparer de l'avant-poste sur 27. La grande question est bien sûr: est-ce que les noirs peuvent encore se défendre? Qu'en pensez-vous?

. . . . . .

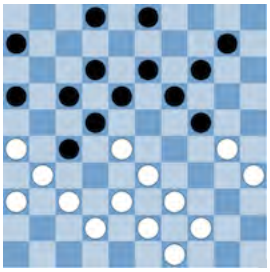
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Nous retournons à la tactique originale de l'attaquant: l'attaque du pion du centre. Voir diagramme 8.

DIAGRAMME 8



Boetkjavitsjoes - A. Baliakin 1977

Dans cette position, vous voyez que les blancs ont de gros problèmes.

1. Une défense faible contre une attaque de leur pion du centre 28.
2. Des cases ouvertes de dame. En vue de combinaisons possibles.
3. Peu de coups de réserve.

Regardez bien comment le joueur connu des noirs profite de ces points faibles et trouve un chemin précis vers la victoire. Un gain instructif et important! Vous obtenez aussi une impression de tout ce qui est possible dans la formation Roozenburg.

1… 2-8! 37-32

Voyez-vous les combinaisons après les autres coups? Vérifiez si vous l'avez vu correctement! Après 2.39-34? les noirs peuvent gagner de deux manières: par 2… 27-32! 3.38x27 17-21 4.28x17 21x41 5.36x47 12x21 6.26x17 24-29! 7.34x12 13-18 8.12x23 19x26!! Ou par 2… 17-21 et maintenant 28x17 18-23 4.31x22 23-29 5.34x23 19x50, ou 3.26x17 12x21 4.28x26 18-23 5.31x22 23-29 6.34x23 19x50.

Une possibilité agréable pour les blancs semble 2.44-40 27-32! 3.38x27 24-29 4.33x24 22x44. Après quoi ils auront une contre-combinaison avec 5.30-25 19x30 6.35x24 44x35 7.25-20 14x25 8.24-19 13x24 9.27-21 16x27 10.31x2.

Malheureusement pour les blancs ce n'est pas une échappatoire correcte: le crochet est déjà là et les noirs gagnent donc un pion et ils avancent vers une dame.
La poursuite avec 2.30-25 est faible aussi à cause de 2. . . 27-32! 3.38x27 16-21 4.27x16 14-20 5.25x5 3-9 6.5x23 18x47. Vous voyez que ce n'est pas du tout si simple!

2… 3-9 3.32x21 16x27 4.39-34

Aucune chance n'offre 4.44-40 24-29 5.33x24 22x44 6.31x11 6x17 7.43-39 44x33 8.38x29 19-23 9.40-34 14-19 etc. Et si les blancs jouent 4.42-37, les noirs continuent avec 4. . . 6-11 et ensuite 18-23! Le problème pour les blancs est donc qu'ils ne peuvent pas maintenir le deux pour deux en arrière dans la position!

4… 18-23 5.30-25 23x32 6.43-39 32x43 7.49x38

En sacrifiant un pion, les blancs essaient de continuer la partie avec la menace 8.33-28. Le défenseur aurait pu appliquer cette défense surprenante dans le fragment A de l'exercice 2. Cependant, dans cette position-là il s'agissait d'un gambit positionnel. Mais le joueur des noirs avait déjà présumé ce gambit.

7… 6-11 8.34-29 22-28!

Un coup inattendu avec le clou 9.31x22? 14-20! 10.25x32 17x48! Une prise majoritaire importante.

9.29x20 28-32 10.31x22 32x34 11.22-18 12x23 12.20-15 34-39 13.15x4 39x50 14.4-15 50x28

Dans la suite, les noirs ont gagné cette partie.

Récapitulation

Dans ce fragment aussi, vous avez vu que dans la formation Roozenburg, *l'attaque du pion du centre était donc la tactique de l'attaquant !* Pour le défenseur il est donc important de bien protéger son pion du centre. Il peut le faire en attrapant tout simplement avec 9-14 comme vous avez vu dans le diagramme 7. Seulement, le défenseur avait trop peu de pions pour contrer toutes les attaques. Une autre manière est le pionnage de deux pour deux en arrière dont nous avons parlé dans l'exercice 2.

Une petite répétition: *l'objectif de l'attaquant est la démolition de la formation Roozenburg et le lancement d'une attaque de flanc!* Voir encore l'exercice 2. Vous savez déjà ce qu'est une attaque de flanc. Vous comprendrez qu'en construisant votre formation Roozenburg, vous devez tenir compte d'une attaque de flanc future. A ce propos, pensez à la différence entre le fragment A et B de l'exercice 2. *Vos coups dans la formation Roozenburg auront pour but de renforcer la future attaque de flanc!*

De quoi faut-il faire attention quand vous voulez démolir la formation Roozenburg?

1. Observez la relation attaquants/défenseurs de l'avant-poste! Avant aussi bien qu'après la démolition. Après la démolition, la relation change: le nombre d'attaquants est augmenté de 1.
2. Regardez la formation de l'aile droite du défenseur! Est-ce que le défenseur dispose encore, au moment de la rupture, d'un pion sur la case 1; ou est-ce qu'il est forcé de jouer 1-6 en ce moment?

Quant à 2 il faut profiter de votre connaissance concernant l'attaque de flanc. Savez-vous encore quelles formations sont importantes pour l'attaquant et le défenseur? Pensez au fragment B de l'exercice 2 et regardez le thème sur l'attaque de flanc où ces formations.

Les formations de l'attaquant (les blancs sont l'attaquant)

Formation	Objectif
38-32-27	contrôler l'aile gauche
37-32-28-27	idem
33-29-24	soutien de l'avant-poste, surtout sous la forme ouverte
45-40-34	le pionnage du pion 22, voir ´ le contrôle de la case 22 ´

Les formations du défenseur (les noirs sont le défenseur)

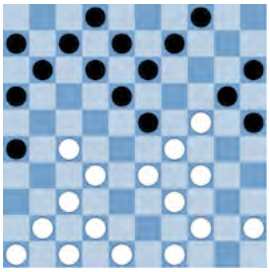
Formation	Objectif
1-7-12	le pionnage du pion 23, la ´ défense horizontale ´
3-8-12	idem
2-8-13	le pionnage du pion 24
4-9-13	idem
7-12-18	le pionnage du pion 29, l'attaque par derrière
6-11-17	le contrôle de la case 22

Entretemps, Jesper, hurlant, est emmené par le SAMU. C'est trop pour lui. . . Ne vous laissez pas décourager et regardez l'exercice 3. Comme l'exercice précédent s'est bien passé, vous allez calculer encore une fois.

Exercice 3 Un exercice de calcul

Dans ce fragment, nous vous montrons quelques formations. Essayez de suivre la partie à partir du diagramme et répondez aux questions. Il est interdit d'employer un damier! En route vous dessinez la position dans un diagramme vide.

DIAGRAMME 3.1



A. Novikov - Chamjelis 1973.

Avant que les blancs puissent jouer 33-28, il leur faut renforcer la position pour la défense de leur avant-poste sur 24. Car qu'est-ce que vous jouez après 1.33-28?

. . . . . .

. . . . . .

1.45-40 11-17 2.41-36 6-11

Voici un moment stratégique important. Vous constatez que le défenseur a peu de coups d'attente. C'est pourquoi il est plus ou moins forcé de faire un choix sur son aile droite, car 2… 9-14? n'est pas permis. Voyez-vous pourquoi?

. . . . . .

Maintenant que les noirs ont décidé de jouer le pion 6 et qu'ils ne peuvent plus occuper cette case, il est, le plus souvent, avantageux pour les blancs de passer à la démolition avec 33-28!

Avez-vous une idée du pourquoi? Pourquoi avez-vous besoin d'un pion sur 6?

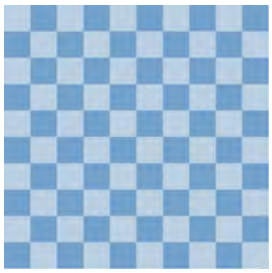
. . . . . .

. . . . . .

3.33-28 17-21 4.28x19 18-22 5.27x18 12x14

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.2



En pionnant en arrière, les blancs gagnent du terrain. Grâce à ce gain de terrain, les blancs peuvent élargir et renforcer l'attaque. Ils secourent vite leur avant-poste et les noirs doivent laisser le centre aux blancs.

6.32-28 7-12

Après 6. . . 14-19 les blancs peuvent passer à dame. Voyez-vous la dame? Est-ce qu'elle est correcte ou erronée?

. . . . . .

. . . . . .

7.28-23 13-18

Auriez-vous joué aussi comme cela ou est-ce que vous préférez autre chose?

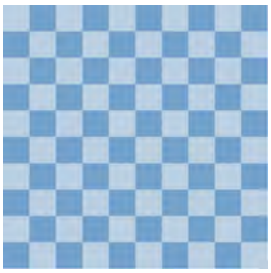
. . . . . .

. . . . . .

8.49-43 9-13 9.43-38 14-19 10.23x14 20x9 11.38-33! 11-17

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.3



L'attaque de l'avant-poste n'est pas devenue une véritable réussite. Vous voyez que les blancs ont pu renforcer leur centre par l'indécision du joueur des noirs. Quelles formations importantes voyez-vous dans ce diagramme, de l'attaquant autant que du défenseur?

. . . . . .

. . . . . .

Pourquoi, pensez-vous, le coup 42-38? n'est pas tellement fort? Qu'est-ce que vous jouez alors avec les noirs?

. . . . . .

. . . . . .

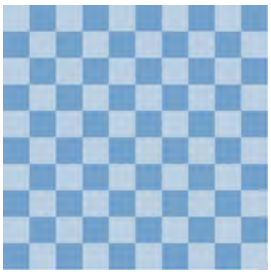
12.33-28 9-14 13.42-38 18-22 14.38-33 13-19 15.24x13 8x19

Les noirs décident de pionner l'avant-poste. Leur tactique ´ d'enchaîner l'attaque de flanc ´ n'est pas devenue un succès. C'est pourquoi ils passent à la démolition.

16.47-41!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.4



Malgré la démolition, les blancs gardent l'attaque!

16… 4-9 17.28-23! 19x28 18.37-31 26x37 19.41x23 12-18 20.23x12 17x8 21.29-24!

Les noirs essaient de mettre fin aux tensions, mais les blancs les confrontent à d'autres problèmes. Pourquoi le coup 21 29-24 est-il si fort? Est-ce que les noirs ne peuvent pas pionner l'avant-poste?

. . . . . .

. . . . . .

21… 22-27 22.34-29 14-20

Car après 22. . . 9-14? suit une petite combinaison. Laquelle?

. . . . . .

23.48-42

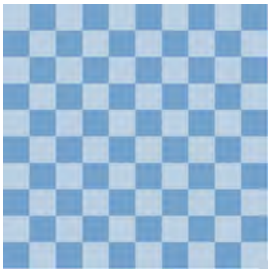
Pourquoi les blancs ne jouent pas dans le centre avec 23.33-28?

. . . . . .

23… 9-13 24.42-37

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.5



Que pensez-vous de cette position? Est-ce que les noirs peuvent encore pionner l'avant-poste ou pas?

. . . . . .

. . . . . .

24… 21-26 25.40-34 8-12 26.33-28 12-17 27.28-23 17-21

Voyez-vous quelle est l'intention du jeu des noirs? Ils parient sur deux chevaux! Le voyez-vous?

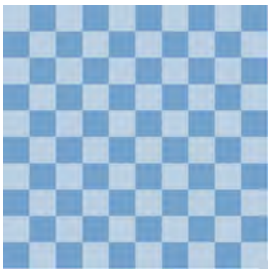
. . . . . .

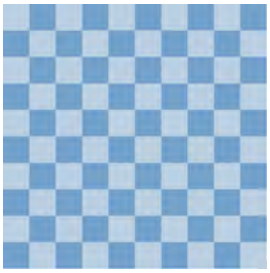
. . . . . .

28.23-18!! 13x22 29.39-33

Dessinez la position dans le diagramme vide. Diagramme 3.6

DIAGRAMME 3.6 et DIAGRAMME 3.7





Au moyen d'un gambit important, les blancs ont empêché la tactique des noirs. *Il faut certainement retenir ce gambit!*
Comparez cette position aux positions de référence du thème sur l'attaque de flanc! Savez-vous par cœur à quelle position de référence, la position du diagramme 3.6 ressemble le plus? Dessinez cette position dans le diagramme 3.7.

Tôt ou tard, les noirs devront rendre leur pion supplémentaire. Pourquoi? Qu'est-ce que vous jouez par exemple après 2-8?

. . . . . .

Et puis, je pouvais manger un pion de mon adversaire, et puis ...vous n'en avez jamais marre, de ce jeu de dames?

Les perspectives de l'attaquant dans la formation Roozenburg

- L'attaque du pion du centre 23 (28)
- La rupture de la formation Roozenburg et le lancement d'une attaque de flanc
- Les combinaisons

Pas seulement en jouant la formation Roozenburg, les combinaisons jouent un grand rôle, mais aussi en rompant cette formation, il est nécessaire de faire attention aux combinaisons types. Voir le paragraphe ´ Combinaisons dans la formation Roozenburg ´. Dans l'exercice désinvolte suivant vous en allez retrouver quelques-unes.

Exercice 4 Quel temps feriez-vous avec les noirs?

Il est clair que les noirs, après la rafle, veulent pionner avec 18-22. Mais quel temps faut-il faire? Pensez aux combinaisons!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

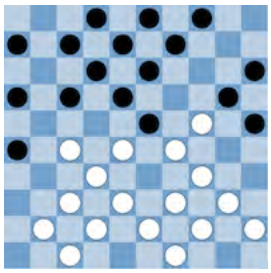
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 4.1



S. de Jong - R. Kleinmann 1974.

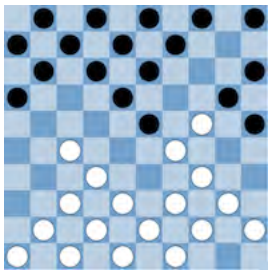
9.4 Le calcul des temps et des menaces

La formation Roozenburg a pour conséquence que les deux joueurs ont peu de coups jouables. Vous allez voir que cela mènera vite à une position fusionnée. A ce propos, regardez l'ouverture suivante.

1.33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-20 4.44-40 10-14 5.50-44 14-19 6.30-24 19x30 7.35x24 17-22 8.31-27 22x31 9.36x27

Voir diagramme 9

DIAGRAMME 9



Les blancs veulent prévenir en premier lieu que les noirs puissent pionner l'avant-poste.

C'est pourquoi ils occupent la case 27 en pionnant le pion 22. En outre, les noirs ne peuvent pas faire grand chose sur leur aile gauche. Car il ne faut pas admettre les pionnages après 9… 9-14 en jouant cette ouverture. Après 9… 9-14 les blancs peuvent pionner avec 10.27-22 ou avec 10.24-19. Dans les deux cas un jeu désavantageux pour les noirs. Et après 9… 5-10 10.41-36, le coup 10-14 est empêché. Pour le moment, les noirs disposent encore d'assez de coups sur leur aile droite.
Les blancs sont obligés, eux aussi, de jouer des coups, mais à un moment donné, c'est fini. Après par exemple 9… 11-17 10.38-33 6-11 11.42-38 17-21 12.48-42 11-17 13.41-36 21-26 14.46-41 17-21 15.40-35 12-17 16.44-40 5-10 il faut qu'ils jouent quelque chose. Que pensez-vous? Exactement: le coup 33-28! Il faut donc que vous inventiez une tactique basée sur les calculs concrets du nombre de coups de réserve. Et en réfléchissant ainsi, il ne faut pas perdre de vue les menaces combinatoires!

Nous continuons le jeu à partir du diagramme 9.

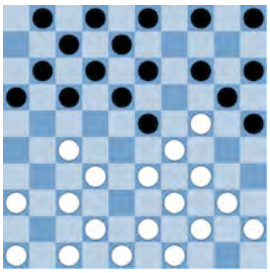
9… 11-17 38-33 6-11 11.41-36? 9-14!

On voit maintenant la position de l'exercice 5,

Exercice 5 La menace Stahlberg!

Cela vous étonnera peut-être, mais les blancs ont une position presque perdante. Qu'est-ce que les blancs doivent jouer dans le diagramme 5.1 et pourquoi ? Faites attention aux combinaisons!

DIAGRAMME 5.1



La menace Stahlberg

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Dans les diagrammes précédents, vous avez déjà vu pas mal de combinaisons. Il n'est donc pas étonnant que la *combinaison joue un très grand rôle dans la formation Roozenburg!!* Pensez en rétrospective au thème sur l'attaque de flanc et surtout à la défense de l'avant-poste. Vous comprendrez alors qu'il semble que la formation Roozenburg est presque injouable sans toutes ces combinaisons. Voir aussi ´ combinaisons dans la formation Roozenburg ´!

9.5 Contrer la formation Roozenburg

Vous êtes loin d'avoir tout vu, mais vous serez convaincus que la formation Roozenburg peut poser de gros problèmes à l'adversaire. *Comment le défenseur devra-t-il contrer la formation Roozenburg?* Que pensez-vous?

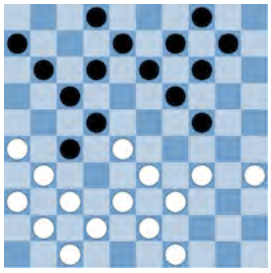
Les perspectives du défenseur

- L'attaque directe de l'avant-poste.
- L'attaque indirecte de l'avant-poste: l'affaiblissement de la case 22 (29).
- Des combinaisons.
- Une position attaquante surdéveloppée: peu de coups de réserve.
- L'attaque de l'aile gauche de l'attaquant.

- *L'attaque directe de l'avant-poste*

Il n'est pas difficile d'inventer un exemple simple vous-mêmes: il y a plus d'attaquants que de défenseurs. Dans ce cas, l'attaque de l'avant-poste dans la formation Roozenburg rapporte tout de suite le gain d'un pion. Voir diagramme 10.

DIAGRAMME 10



1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.41-37 6-11 4.37-32 11-16 5.32x21 16x27 6.42-37.

Vous pouvez voir nettement maintenant que l'avant-poste est sans défense.

En cas d'un nombre *égal* d'attaquants et de défenseurs, *l'attaque directe de l'avant-poste* est aussi une bonne tactique active! Vous rencontrez cette tactique surtout dans une formation Roozenburg qui se présente directement dès l'ouverture. Un bon exemple est l'ouverture soi-disant orthodoxe de l'ouverture Roozenburg.

1.33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-19 4.44-40 10-14 5.50-44 14-20 6.30-24 19x30 7 .35x24 17-22 8.31-27 22x31 9.36x27

Voir diagramme 11. Ou avec couleurs interverties

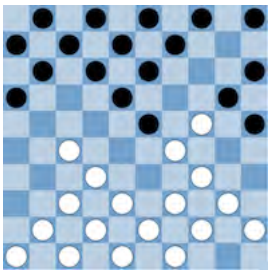
- La recherche de points faibles dans la position de l'attaquant (combinaisons!)

A part cela, le défenseur cherchera ses perspectives dans *la démolition de la formation Roozenburg!*

Bénéficier d'une position attaquante surdéveloppée peut être une idée à ce propos. Car après la rupture, le défenseur pourra obtenir de bonne perspectives contre l'avant-poste, ou de bonnes perspectives pour contrer l'attaque de flanc.

1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.37-32 11-16 4.41-37 7-11 5.34-29 20-24 6.29x20 15x24 7 .37-31 21-27 8.32x21 16x27.

DIAGRAMME 11



Dans cette position, vous pouvez jouer d'abord sur l'aile droite des noirs, que nous venons de voir dans le diagramme 9. Par exemple 9… 11-17 et 10. . . 6-11 et, en passant, vous y insérez aussi la menace Stahlberg. On ne sait jamais. . . Une autre tactique est l'attaque directe de l'avant-poste dans la formation Roozenburg.

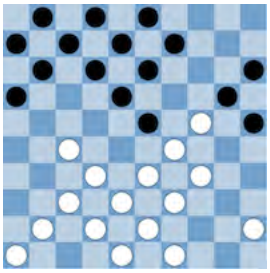
9… 5-10

Si vous jouez maintenant avec les blancs 10.41-36, les noirs sont obligés de jouer d'abord 10. . . 11-17. Car ils ne peuvent plus avancer sur l'aile gauche. Vous vous le rappelez? Avec les blancs, il ne faut pas sous-estimer une attaque directe de l'avant-poste, sinon vous pouvez encaisser une mauvaise surprise. Regardez l'exemple instructif de Johan de Boer. Voir aussi sa partie contre J. Simonata que vous pouvez trouver dans le paragraphe des parties.

10.38-33 10-14 11.42-38 14-19 12.40-35 19x30 13.35x24 4-10 14.44-40 10-14 15.47-42 14-19 16.40-35 19x30 17.35x24

Voir diagramme 12

DIAGRAMME 12



Comme les noirs attaquent directement l'avant-poste dans la formation Roozenburg, l'aile droite de l'attaquant est considérablement affaiblie. Ils ne peuvent pas jouer avec 45 et pas non plus avec 49. Ainsi, les blancs n'ont pas la possibilité de préparer la démolition avec 33-28. Car jouer directement 18.33-28 échoue complètement après le pionnage en arrière avec le deux pour deux. Vérifiez-le vous-mêmes. Pour l'instant, les blancs peuvent encore empêcher 9-14 avec 27-22, *la défense à partir de l'aile gauche.* Mais pour combien de temps? Les noirs attendent calmement.

17… 11-17 18.41-36 6-11 19.46-41 1-6

Les blancs doivent se mettre à nus maintenant, car ils ne peuvent toujours pas jouer avec 45, 49 ou 33.

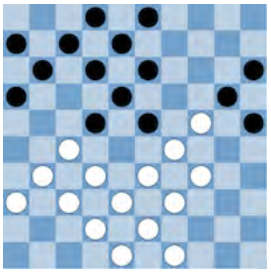
20.36-31 9-14! 21.45-40 17-22!

Et pas trop vite 21. . . 14-19? parce que le nombre de pions reste en équilibre après 22.41-36 19x30 23.27-22

22.41-36 14-19! 23.40-35 19x30 24.35x24

Voir diagramme 13.

DIAGRAMME 13



A partir du diagramme 11, les noirs ont attaqué l'avant-poste trois fois. Ils ne peuvent pas conquérir l'avant-poste immédiatement, mais ils ont obtenu que *l'aile droite de l'attaquant a été éclaircie et affaiblie sérieusement!* Et vous en voyez le résultat dans le diagramme 13: une tactique qui est une suite logique de l'attaque directe de l'avant-poste.

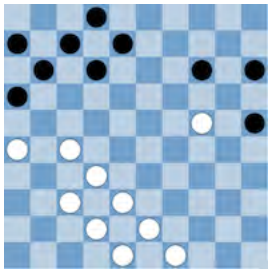
- *L'attaque indirecte de l'avant-poste: l'affaiblissement de la case 22 (29)*

Dans le diagramme 13 vous voyez bien quelle est la tactique des noirs: *l'affaiblissement de la case 29.* Ils veulent profiter du trou sur l'aile droite des blancs en enlevant le pion 29: *le débordement vers 40.* Les blancs n'ont pas les moyens de se défendre contre cette action.

24… 3-9 25.31-26 of? 22x31 26.36x27 18-22!! 27.27x18 13x22 28.29x27 20x40 29.39-34 40x29 30.33x24 9-14

Voir diagramme 14.

DIAGRAMME 14



Les blancs ont réussi à garder l'équilibre du point de vue numérique, mais ils n'ont pas pu empêcher le débordement définitif.

31.49-44 8-13 32.44-40 14-20 33.43-39 20x29 34.39-33 29-34! 35.40x29 25-30

Et les noirs passent à dame sans problème.

Cette tactique, *l'affaiblissement de la case 29*, vous la rencontrez surtout dans des situations qui se présentent après la démolition de la formation Roozenburg. Regardez aussi le thème sur l'attaque de flanc. Dans l'exercice 5 la menace Stahlberg joue aussi un grand rôle après la démolition de la formation Roozenburg.

- *Les combinaisons*

Vous comprendrez que l'attaquant ne va pas se comporter comme spectateur au moment où le défenseur entreprend de manger *l'avant-poste dans la formation Roozenburg.* L'attaquant dispose de plusieurs possibilités de défendre son avant-poste. Vous venez d'en voir un exemple dans le diagramme 12: la défense à partir de l'aile gauche.
En plus, l'attaquant peut se servir de plusieurs combinaisons. Vous trouverez des exemples dans le paragraphe ´ Combinaisons ´. Il est pratique de les grouper selon l'idée de rafle. Essayez de retenir cette idée!

Les blancs sont l'attaquant.

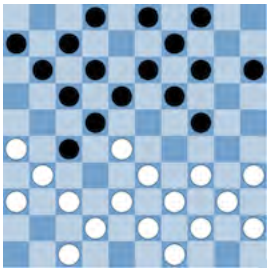
Comme vous avez vu maintenant, vous pouvez appliquer cette tactique aussi dans la formation Roozenburg elle-même! Au fond, il s'agit d'une tactique à long terme. Le défenseur va préparer cette tactique en attaquant l'avant-poste plusieurs fois. Ainsi, il veut affaiblir l'aile droite de l'attaquant. Dès qu'il y a réussi, le pion 29 sera la cible.

1. Les coups de dames vers 3 ou 4 par 24-29 ou 27-22.
2. Les coups de dames vers 1 par 34-30.
3. Les combinaisons de débordement vers 10.
4. Le ´ coup Beauregard' 33-28 14-19 27-22.
5. Le coup Napoléon (case ouverte 43 et 34-30)

Vous retrouvez un certain nombre de ces combinaisons dans le fragment suivant célèbre de l'exercice 6.
Vous pouvez trouver ce diagramme, avec couleurs interverties, dans le paragraphe, nommé avant, intitulé ´Combinaisons'.

Exercice 6 Lepsic - Clerc

DIAGRAMME 6.1



M. Lepsic - R. Clerc WK 1976.

Le joueur des noirs connu joue le coup brillant 1… 4-10!! Tout à coup, les blancs ont une position complètement perdue après ce coup surprenant fantastique. Voyez-vous pourquoi? Essayez de trouver les combinaisons vous-mêmes.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

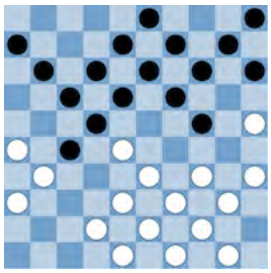
. . . . . .

Après ce petit détour, nous retournons à la question comment contrer la formation Roozenburg.

- *Une position attaquante surdéveloppée: peu de coups de réserve*

Dans l'exercice 3, vous avez vu que l'attaquant peut profiter parfois du nombre insuffisant de coups d'attente du défenseur. L'inverse peut arriver aussi: l'attaquant n'a plus de coups de réserve et il est forcé de démolir la formation Roozenburg.

DIAGRAMME 15



T. Sijbrands -A. Gantwarg 1979.

Vous voyez que les noirs n'ont presque plus de coups d'attente. Ainsi, les blancs peuvent obliger les noirs de jouer 18-23, après lequel ils ont l'intention de bénéficier de leur surplus d'attaquants pour une attaque de 27. Regardez et frissonnez.

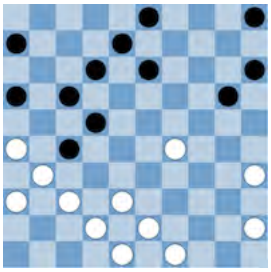
1.34-30 11-16 2.40-34 18-23 3.50-45 23x32 4.33-29 24x33 5.39x37 19-24 6.30x19 14x23 7.34-29! 23x34 8.44-40

Ce que nous voyons: le joueur des blancs prépare l'attaque de l'avant-poste en mettant sous contrôle la case 29.

8… 10-14 9.40x29 14-20 10.25x14 9x20

Voir diagramme 16

DIAGRAMME 16



De cette manière, les noirs trouvent une défense efficace: en réponse à l'attaque ennemie de 27, ils ont l'intention d'attaquer le pion 29.

11.37-32 13-19 12.32x21 16x27 13.42-37 19-24!

Seulement de cette manière! Vous voulez savoir pourquoi, c'est logique. Car une défense avec 13… 6-11 14.48-42 19-24 ne semble pas une mauvaise idée. Voir 15.37-32 24x33 16.32x21 11-16 17.38x29 16x27 18.43-38 20-24 19.29x20 15x24 20.42-37? 24-29! Au lieu de 20.42-37? les blancs ont beaucoup mieux en jouant 20.45-40! et les noirs vont perdre le pion 27. D'autres coups ne sont pas corrects non plus. Par exemple 13… 8-13 14.48-42 13-18 15.37-32 19-23 16.32x21 23x34 17.38-33! et les noirs sont sans défense contre 18.43-38 et 19.33-28. Auriez-vous vu cela dans une partie?

14.38-33 6-11 15.37-32 27x38 16.43x32

Les blancs renoncent à leur tactique originale à cause de la menace 22-28.

16… 8-13

Un coup risqué, préférable était 16… 20-25

17.32-28 20-25

Car 17… 22-27? 18.31x22 12-18 échoue après 19.48-43! 18x27 20.35-30 24x35 21.29-24 20x38 22.43x12.

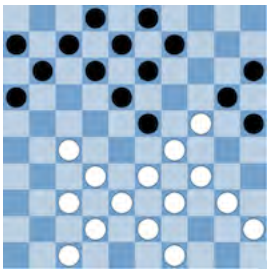
18.29x20 15x24 19.26-21 17x37 20.28x30 25x34

Malgré la perte d'un pion, les noirs ont suffisamment de compensation. Grâce à un jeu précis, les noirs étaient récompensés dans la fin de partie par la nulle.

Une démolition involontaire de la formation Roozenburg peut avoir comme conséquence que l'avant-poste n'est pas assez protégé. C'est ce que vous voyez aussi après une démolition prématurée à propos de la menace Stahlberg dans l'exercice 5. Regardez la solution pour le voir. Allez-y!

Exercice 7 Les blancs peuvent garder leur avant-poste?

DIAGRAMME 7.1



Après la démolition de la formation Roozenburg par 33-28, il faut surtout surveiller que vous ne perdiez pas l'avant-poste. Cela implique qu'au moment de la démolition, il faut avoir calculé la position qui se présente après la démolition!
Grâce à la connaissance de l'attaque de flanc, vous êtes au courant des intentions possibles de votre adversaire quand celui-ci attaque l'avant-poste, par exemple du gambit Keller.

Dans le diagramme 7.1, la question est si *le coup 33-28 est correct en ce moment ? Faites attention aux intentions de votre adversaire!*
Il s'agit donc de savoir si les blancs peuvent garder leur avant-poste après la démolition de la formation Roozenburg

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

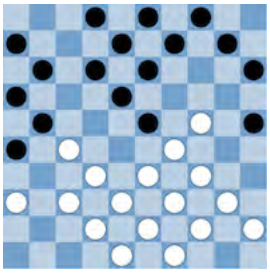
. . . . . .

. . . . . .

- *L'attaque de l'aile gauche de l'attaquant*

Le défenseur dans la formation Roozenburg peut viser l'avant-poste comme vous l'avez vu. Ils peuvent aussi chercher leurs perspectives en menaçant le pion sur l'aile gauche, pour les blancs 27 et pour les noirs 24. Le défenseur peut le faire en lançant une attaque directe *dans le but d'affaiblir l'aile gauche et d'y déborder.*

DIAGRAMME 17



Un exemple du grand-maître lui-même: Piet Roozenburg. Vous voyez que les blancs peuvent gagner un pion avec 1.27-22 18x27 2.29x7. Vous aurez remarqué aussi que les blancs ont peu d'intérêt à jouer ainsi après 2. . . 27-31! 3.36x27 8-12 4.7x18 13x31! Les blancs, il est vrai, ont encore une avance d'un pion, mais les noirs menacent de déborder sur l'aile gauche. Cependant, cette variante est meilleure que le coup suivant.

1.33-28

Si les blancs jouent ce coup, vous voyez une tactique de gambit importante.

1… 12-17! 2.28x19 17-22 3.38-33 22x31 4.36x27 11-17!

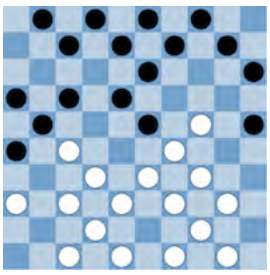
Les blancs ne peuvent pas jouer 5.33-28? maintenant à cause de 5… 15-20! Les blancs perdent alors leur pion sur 27 et les noirs auront une attaque offrant de bonnes perspectives sur l'aile gauche des blancs. Vous voyez aussi que le pion sur 19 n'est pas très confortable. . .Des problèmes donc pour les blancs.

Le système important que vous venez de voir s'appelle le *gambit Drost. Le but de ce système est le sacrifice du pion du centre 23/28 afin de lancer une attaque durable contre le pion 27/24.* Le gambit Drost figure surtout dans une formation Roozenburg ouverte, donc sans un pion sur la case 20. Vous comprendrez qu'il s'agit ici d'un système très complexe.

Ce système exige des calculs méticuleux et à son tour, le gambit Drost génère plusieurs tactiques. Dans ce thème nous en restons là. Nous vous confrontons déjà avec assez de choses compliquées et une victime, ça suffit. D'ailleurs, nous venons d'apprendre que Jesper va mieux. Sa première question: « Où est mon damier? »

Nous vous montrons seulement la position initiale avec le déroulement de la partie.

DIAGRAMME 18



A. Gantwarg - F. Drost 1974.

1.33-28 7-11 2.28x19 17-22! 3.47-41 22x31 4.36x27 11-17 5.38-33 1-6 6.49-43 17-22 7 .41-36 22x31 8.36x27 6-11 9.50-45 11-17

Les blancs peuvent s'échapper de justesse en poursuivant comme suit.

10.37-31 26x28 11.33x1116x7 12.27x16 9-14 13.43-38 14x23

La position est de nouveau égale du point de vue numérique, mais l'avantage est aux noirs. Regardez l'aile droite des blancs: celle-ci est surchargée tandis que leur aile gauche est à court de pions. Nous pourrions affirmer que la distribution des pions n'est pas en équilibre non plus chez les noirs, mais ceuc-ci peuvent plus facilement manœuvrer leurs pions dans le jeu.

Dans la fin de partie, Drost a raté une victoire bien méritée. Et ainsi *le gambit Drost* est devenu un thème.

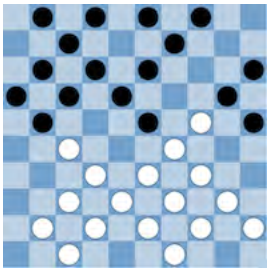
- *La recherche de points faibles dans la position attaquante (combinaisons)*

Nous ne pouvons pas le répéter assez souvent: *les combinaisons jouent un grand rôle dans la formation Roozenburg*. Vous en avez vu pas mal, mais il faut connaître aussi la combinaison suivante, voir fragment A de l'exercice 8. Si les cases 46 et 48 (3 et 5) sont ouvertes, nous avons souvent à faire à des menaces provenant de la case 17 (34). Voir le paragraphe que nous avons nommé plus souvent,´ Combinaisons ´.

Exercice 8 Petites combinaisons

Fragment A

DIAGRAMME 8.1



G. Mostovoy - Baba Sy 1973.

Quel coup joueriez-vous avec les noirs?

Les blancs ont trois cases ouvertes sur la rangée de base, cela doit donc suffire. Mais pour l'instant, il n'y a aucune menace. . . Essayez de trouver le coup correct pour les noirs! Et ensuite les combinaisons!

. . . . . .

. . . . . .

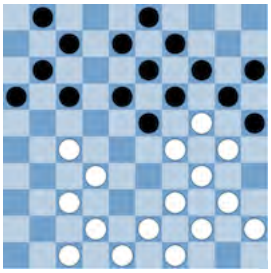
. . . . . .

. . . . . .

Dans les deux positions suivantes, les cases ouvertes sur la rangée de base jouent un rôle, seulement c'est le défenseur qui est cuit. C'est peut-être un peu effrayant, car vous voyez que les blancs ont pris l'initiative d'une partie Bonnard. Nous allons vous expliquer la partie Bonnard tout à l'heure. Maintenant, vous pouvez essayer de trouver les combinaisons; dans les deux cas pour les blancs qui sont aussi au trait. Voyez-vous les combinaisons?

Fragment B

DIAGRAMME 8.2



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Fragment C

La combinaison suivante est aussi une bonne idée.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

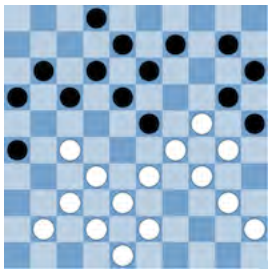
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 8.3



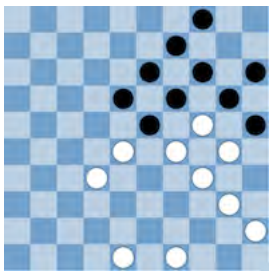
V. Agafonov -A. Soerkov 1975.

9.6 La partie Bonnard

Il manque encore un type de défense de l'avant-poste. Et peut-être ce type est la méthode la plus logique. *Parfois vous pouvez protéger votre avant-poste dans la formation Roozenburg en bloquant votre aile droite en jouant 35-30 (16-21).* Le type de jeu tranchant et très difficile, qui naît après ce coup, s'appelle la *partie Bonnard*. Ce type de jeu est basé sur un nombre d'idées.

- L'adversaire est privé de la possibilité d'attaquer l'avant-poste.
- Le jeu aura un caractère de plus en plus fermé. Dans l'enchaînement mutuel, il est possible de conquérir l'initiative.
- Le blocage de l'adversaire avec 33-28 (18-23).
- L'aile droite enchaînée a un caractère actif. Ainsi, il est possible de créer des menaces combinatoires sur les cases ouvertes de la rangée de base de l'adversaire.

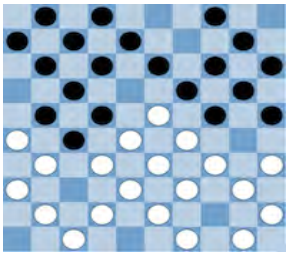
DIAGRAMME 19



Voici l'objectif auquel il faut aboutir, si vous décidez de jouer une partie Bonnard, une position de référence donc! D'abord, les blancs admettent un enchaînement à leur aile droite en jouant 35-30. Avec ce coup, ils arrêtent l'attaque de leur avant-poste. Ensuite, il faut essayer de contrôler la case 28. Voir aussi les diagrammes 39 et 43 dans l'annexe. Dans le diagramme 22, les blancs ont atteint leur but: huit pions tiennent en respect dix pions noirs! Ce sont enfin les blancs qui enferment les noirs!
Dans la partie Bonnard, les combinaisons jouent aussi un grand rôle. Voir par exemple exercice 8. Vous pouvez rencontrer parfois des rafles les plus bizarres.

Regardez par exemple le fragment Wiersma - Sijbrands dans l'annexe. Vous connaissez bien ces deux grands joueurs.

DIAGRAMME 20



Wim Roozenburg - Piet Roozenburg 1954.

Pour finir, voici une action particulièrement intéressante de dégagement. Dans une partie amicale, les deux frères Roozenburg se voient confrontés au fragment du diagramme 20. Après **1.34-30? 25x34 2.39x30** la famille pouvait s'éclater complètement: **2… 12-18!! 3.23x3 20-25!! 4.29x18 25x34 5.40x29 22x13 6.31x22 15-20 7.3x25 10-14 8.25x18 19-23 9.28x19 17x46 10.26x17 11x42! 11.47x38 46x14**

Une fin digne du grand maître lui-même! Impeccable. Si vous voulez savoir davantage sur la partie Bonnard, consultez alors l'annexe. C'est pour le vrai amateur.

Récapitulation

Avant de jouer une formation Roozenburg, il faut savoir ce qu'est une attaque de flanc. Et surtout évidemment, à quoi il faut faire attention. Cette connaissance sera votre guide en jouant cette formation. Car dans la formation Roozenburg, le centre d'intérêt est la démolition et avec cela le passage à une attaque de flanc. Dans ce thème, vous avez vu quelques aspects qui sont importants dans la formation Roozenburg.

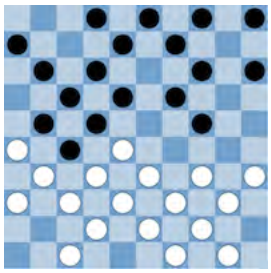
- L'attaque du pion du centre.
- La démolition de la formation Roozenburg et le lancement d'une attaque de flanc.
- Des combinaisons dans la formation Roozenburg autant pour l'attaquant que pour le défenseur.
- L'attaque directe et l'attaque indirecte de l'avant-poste dans la formation Roozenburg.
- La diminution de pions et l'affaiblissement de l'aile droite de l'attaquant.
- L'attaque et la défense de l'avant-poste après la démolition. L'attaque de l'aile droite de l'attaquant.

Il est impossible de tout comprendre en une seule fois. C'est pourquoi, il faut prendre le temps d'étudier ce thème plusieurs fois, comme d'ailleurs tous les autres thèmes. Ce n'est qu'après des études approfondies, vous allez comprendre.

9.7 Annexe: davantage sur la partie Bonnard

Il vous sera clair que ce type de jeu a beaucoup de conséquences. Pour ne pas vous déborder, nous vous montrons seulement deux exemples. Ceux-ci donnent une impression de la partie Bonnard.

DIAGRAMME 21



H. Wiersma - T. Sijbrands 1968

Les blancs aspirent au pionnage avantageux 28-23, suivi par 33-28 avec la démolition de l'enchaînement. En jouant 14-20, les blancs l'empêchent simplement.

1… 14-20! 2.50-45 9-13 3.34-29 20-25 4.29x20 15x24

Les noirs préparent le coup 18-23!

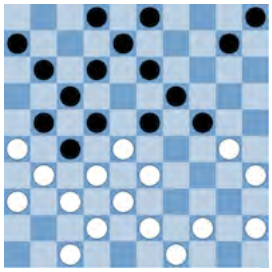
5.40-34 4-10 6.34-30

Après 6.34-29 10-15 7.29x20 15x24 les blancs n'ont plus de coups à jouer à leur aile droite. Et surtout pas 6.44-40 à cause de 6. . . 25-30 7.34x25 24-29 8.33x24 22x44.

6… 25x34 7.39x30 18-23!

Voir diagramme 22.

DIAGRAMME 22



L'aile droite de l'adversaire a été affaiblie et les noirs s'emparent du centre. Ainsi, les blancs sont privés de la possibilité d'un jeu actif. Le sens de la partie Bonnard devient tout à fait clair de cette manière.

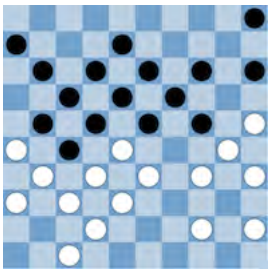
8.43-39 3-9 9.39-34 2-7

Les deux derniers coups des noirs ont pour but de gêner l'activation des pions 47 et 49. Une suite possible serait 24-29! et 22x33 etc. Si les blancs le veulent, ils pourront démolir la position avec 10.34-29 23x25 11.33-29 24x33* 12.38x29 22x24 13.31x22 17x28 14.32x3 24-30 15.26x17 11x22 16.35x24 10-14 17.3x20 25x14. Après ce déroulement, la position est égale au point de vue numérique et il ne se passe plus grand chose. Cependant, les blancs aspirent à un moment suprême.

10.44-39 12-18 11.49-44 7-12 12.30-25 9-14 13.34-30 10-15 14.39-34

Voir diagramme 23.

DIAGRAMME 23

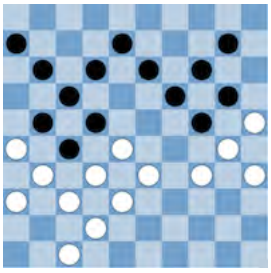


Peut-être vous pensez que les noirs peuvent gagner par 14… 24-29. Exécutez la combinaison sur votre damier: 15.33x24 22x33 16.31x22 (38x29?) 17x28 17.26x17 11x22 18.38x29 28-33 19.29x38 23-28 (également après l'intercalaire 19… 15-20 20.24x15 la combinaison ne rapporte pas plus que la nulle, car les blancs passent aussi à dame. Vérifiez-le.) 20.32x23 18x49. Mais avec 21.24-20 49x46 22.20x7 les blancs ont encore une échappatoire. L'auriez-vous vu aussi dans votre partie?

14… 5-10 15.44-40 23-29! 16.34x23 18x29 17.40-34 29x40 18.45x34 15-20!

Voir diagramme 24.

DIAGRAMME 24



Que font les noirs maintenant pensez-vous? Regardez bien: les blancs veulent regrouper leur position avec 19.33-29 et c'est pourquoi les noirs ferment la case 20.
Evidemment, les noirs ont vu que l'enchaînement après 19.34-29 12-18 20.47-41 11-16 sera avantageux pour eux. Eh oui, au niveau le plus élevé, tout est possible parfois.

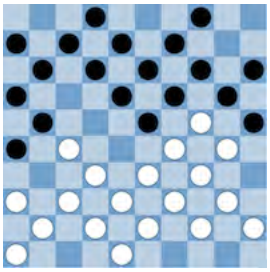
19.33-29! 24x33!

Et pas 19… 22x33? 20.31x22 17x28 21.26x17 11x22 22.32x23 19x28 23.30x19 13x24 à cause de 24.29-23 28x19 25.38x29 24x33 26.42-38 33x31 27.36x7. Maintenant les noirs jouent après 20.28x39? le coup 19-24! 21.30x19 14x23 22.25x5 12-18 23.5x28 22x44 et ils en sortent gagnants. Assez chaotique tout cela. Vous pouvez faire un effort vous-mêmes.

20.38x29 22x24 21.31x22 17x28 22.32x23 19x28 23.30x19 13x24 24.26x17 11x22 25.34-29 24x33 26.42-38 33x31 27.36x7

Une combinaison impressionnante qui résulte, pour les blancs, en partie nulle plus tard, une récompense bien méritée. Si vous arrivez à voir tout cela pendant une partie, vous serez sur la bonne piste. Il est à peine imaginable ce qui se déroule dans la tête d'un grand maître. Il arrive souvent que c'est beaucoup plus qu'on puisse voir sur le damier. Et ce qu'on peut voir, c'est déjà difficile!

DIAGRAMME 25



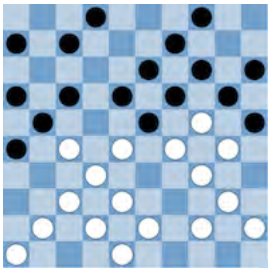
A. Gantwarg - V. Sjtsjogoljev 1978.

Dans cette position, l'aile droite des noirs est assez active, de sorte que la partie Bonnard aussi bien que le coup 33-28, sont désavantageux pour les blancs. Suivez-nous.

1.33-28 12-17 2.39-33 17-22 3.28x17 11x31 4.36x27 8-12 5.33-28 12-17

Voir Diagramme 26.

DIAGRAMME 26



Qu'est-ce que les blancs doivent faire? Ils ne peuvent pas jouer le pion 38 ou 40. Et après 6.41-36 7-11 7.46-41 17-22 8.28x17 11x31 9.36x27 6-11 10.44-39 11-17 11.39-33 17-22 12.41-36 22x31 13. 36x27 18-22 14.27x18 23x12 la position des blancs est désespérante. Contre le débordement menaçant avec 21-27, les blancs sont sans défense. Et après 6.43-39 7-11 7.41-36 c'est même la fin immédiate de la partie. Le voyez-vous? 7… 17-22 8.28x17 11x31 9.36x27 23-28 10.32x12 21x41 11.46x37 19-23 12.29x18 20x29 13.34x23 25x41 etc. Après que les blancs avaient calculé tout cela, ils se décidèrent à une action désespérée.
6.27-22 18x27 7.29x18 13x33 8.38x29 27x36 9.24x13 9x18 10.29-24 20x29 11.34x1 25x34 12.40x29 14-19! 13.29-24. Il y avait la menace de 13… 19-23 14.29x18 2-7. Les blancs ont investi trois pions pour aller à dame ce à quoi ils n'ont pas survécu. Les noirs ont gagné.

9.8 Des parties

P. Roozenburg - B. Springer dixième partie du match 1945 2-0

01.33-29 19-23 02.35-30 20-25 03.40-35 14-19 04.44-40 10-14 05.50-44 05-10
06.31-27 17-22 07.30-24 22x31 08.36x27 19x30 09.35x24 11-17 10.41-36 06-11
11.38-33 14-19 12.40-35 19x30 13.35x24 17-22 14.46-41 22x31 15.36x27 11-17
16.41-36 17-22 17.43-38 22x31 18.37x26 01-06 19.33-28 09-14 20.28x19 14x23
21.38-33 16-21 22.26x17 12x21 23.33-28 03-09 24.28x19 09-14 25.42-38 14x23
26.49-43 21-26 27.38-33 07-12 28.33-28 12-17 29.28x19 17-21 30.48-42 06-11
31.39-33 11-16 32.42-37 21-27 33.32x21 16x27 34.43-39 04-09 35.37-32 27x38
36.33x42 02-07 37.39-33 07-11 38.42-37 11-17 39.37-32 17-21 40.47-42 21-27
41.32x21 26x17 42.42-37 09-14 43.37-32 14x23 44.33-28 17-21 45.28x19 18-22
46.32-28 22x33 47.29x38 13-18 48.44-39 08-12 49.38-32 12-17 50.39-33 17-22
51.34-29 25-30 52.24x35 21-26 53.19-13 18x09 54.32-27 22x31 55.36x27 09-13
56.35-30 13-19 57.45-40 15-20 58.40-35 10-15 59.30-24 19x30 60.35x24 20-25
61.33-28

0. Verpoest - H. Chiland CM 1948 2-0

01.33-29 19-23 02.35-30 20-25 03.40-35 14-19 04.44-40 10-14 05.50-44 17-22
06.31-27 22x31 07.36x27 11-17 08.38-33 06-11 09.41-36 01-06 10.30-24 19x30
11.35x24 14-20 12.42-38 17-21 13.48-42 04-10 14.46-41 11-17 15.36-31 21-26
16.33-28 17-21 17.28x19 18-22 18.27x18 12x14 19.32-28 14-19 20.40-35 19x30
21.35x24 09-14 22.45-40 14-19 23.40-35 19x30 24.35x24 10-14 25.44-40 14-19
26.40-35 19x30 27.35x24 05-10 28.28-23 07-12 29.31-27 21x32 30.37x28 10-14
31.38-32 16-21 32.42-37 21-27 33.32x21 26x17 34.37-32 06-11 35.41-37 11-16
36.43-38 17-21 37.23-19 14x23 38.29x07 20x40 39.07-01 40-45 40.49-44 13-19
41.44-40 45x43 42.38x49 19-24 43.28-23 02-07 44.01x26 08-12

R. Palmer - A. Storm Competition Nationale des Pays-Bas 93/94 2-0

01.32-28 18-22 02.34-29 16-21 03.40-34 11-16 04.45-40 06-11 05.37-32 20-24
06.29x20 15x24 07.31-26 21-27 08.32x21 16x27 09.42-37 13-18 10.37-31 01-06
11.41-37 08-13 12.37-32 11-16 13.32x21 16x27 14.48-42 06-11 15.46-41 03-08
16.41-37 11-16 17.37-32 07-11 18.32x21 16x27 19.34-30 10-15 20.30-25 18-23
21.47-41 23x32 22.33-29 24x33 23.39x37 19-23 24.37-32 11-16 25.32x21 16x27
26.43-39 14-19 27.39-33 02-07 28.40-34 23-28 29.34-30 28x39 30.44x33 07-11
31.41-37 09-14 32.37-32 13-18 33.32x21 08-13 34.33-28 22x33 35.38x29 19-23
36.42-38 23x34 37.30x39 15-20 38.39-33 20-24 39.21-16 14-19 40.16x07 12x01
41.50-44 05-10 42.44-39 10-14 43.31-27 17-22 44.26-21 22x31 45.36x27 19-23
46.39-34 14-19 47.34-30 04-09 48.38-32 09-14 49.33-28 01-07 50.21-17 24-29
51.28-22 14-20 52.25x14 19x10 53.30-25 10-14 54.35-30 29-33 55.30-24

J. de Boer - J. Simonata Match international Nederland-Frankrijk 1977 2-0

01.33-29 19-23 02.35-30 20-25 03.40-35 17-22 04.31-27 22x31 05.36x27 14-20
06.44-40 10-14 07.50-44 14-19 08.30-24 19x30 09.35x24 05-10 10.40-35 11-17
11.38-33 09-14 12.42-38 03-09 13.44-40 14-19 14.41-36 19x30 15.35x24 10-14
16.40-35 14-19 17.45-40 19x30 18.35x24 04-10 19.49-44 17-21 20.48-42 21-26
21.46-41 06-11 22.36-31 11-17 23.33-28 17-21 24.28x19 18-22 25.27x18 12x14
26.32-28 14-19 27.40-35 19x30 28.35x24 09-14 29.44-40 08-12 30.38-32 12-18
31.31-27 14-19 32.40-35 19x30 33.35x24 07-11 34.42-38 01-06 35.28-23 11-17
36.23x12 17x08 37.38-33 10-14 38.33-28 14-19 39.27-22 19x30 40.32-27 21x23
41.29x09

W. van der Sluis - T. Sijbrands Championnat de Pays Bas 1965 2-0

01.32-28 16-21 02.31-26 18-22 03.37-32 11-16 04.41-37 07-11 05.34-29 20-24
06.29x20 15x24 07.37-31 21-27 08.32x21 16x27 09.40-34 01-07 10.46-41 10-15
11.42-37 11-16 12.48-42 07-11 13.37-32 16-21 14.41-37 13-18 15.45-40 09-13
16.34-30 05-10 17.40-34 03-09 18.28-23 18x40 19.33-28 22x33 20.38x20 14x34
21.31x22 17x28 22.32x05

A. Gantwarg-A. Tsjoe/kovUSSR 1973 1-1

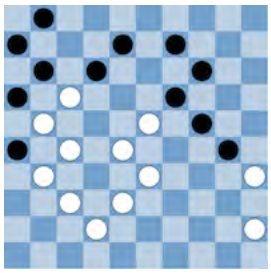
```
01.32-28 19-23 02.28x19 14x23 03.37-32 10-14 04.35-30 20-25 05.33-29 14-19
06.40-35 05-10 07.41-37 10-14 08.46-41 17-22 09.31-27 22x31 10.36x27 11-17
11.30-24 19x30 12.35x24 14-20 13.45-40 06-11 14.50-45 17-21 15.40-35 21-26
16.41-36 11-17 17.39-33 09-14 18.44-40 17-22 19.47-41 22x31 20.36x27 12-17
21.33-28 14-19 22.35-30 04-09 23.49-44 07-11 24.43-39 01-06 25.39-33 17-22
26.28x17 llx31 27.41-36 23-28 28.32x14 06-11 29.36x27 18-23 30.29x18 13x31
31.37-32 20x29 32.34x23 25x34 33.40x29 09x20 34.42-37 31x42 35.48x37 16-21
36.45-40 08-13 37.40-34 02-08 38.44-40 11-17 39.40-35 03-09 40.33-28 09-14
41.38-33 13-19 42.23-18 08-13 43.18x09 14x03 44.37-31 26x37 45.32x41 21-27
46.41-37 20-25
```

9.9 Le problémisme 9

Un autre motif célèbre qui occupe la deuxième place après celui de 46/5, est la célèbre position finale suivante: les noirs, 1, 6 et 25; les blancs: dame sur 2.
On a longtemps cru que cette position finale est née en 1867 et que son auteur était Ch. Alix. Cependant, on a découvert que la position était déjà connue dans le jeu de dames espagnol. D'abord on a nommé Canalejas comme auteur, puis on croyait que c'était Timoneda et de nos jours, on attribue cette position à un certain Guerra qui a vécu au seizième siècle.
Il existe une collection de milliers de problèmes, tous basés sur ce motif, qui est gérée par L. De Rooij et on les a publiés dans le magazine « Dam-Eldorado », qui n'existe plus.

Les problémistes essaient d'employer avant tout les pions du motif ou de les transférer à leur place. Dans ce motif Guerra, il est difficile de réaliser ces manœuvres, et les deux problèmes ci-dessous ne répondent pas à ce critère. En rejouant les solutions, ce n'est guère un inconvénient.

PROBBLÈME 18

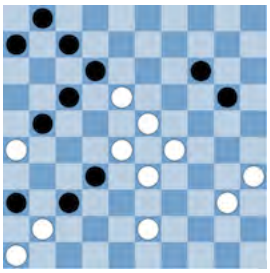


P. Lauwen.

P. Lauwen démarre dans le problème 18 (Le Problémiste 1969) par les magnifiques prises majoritaires 23-18! (une rafle de deux-pour-trois-pour-quatre) et 37-32 (une rafle de un-pour-deux-pour-trois). Ensuite le collage avec 45-40 40x20 35x4 42-37 4x2, Guerra.

Le problème 19 est d'une qualité extraordinaire. J. Voormans, un problémiste presque inconnu, a publié cette position dans le journal hollandais régional « Brabants Nieuwsblad » en 1983.

PROBBLÈME 19



J. Voormans.

Voici la solution: 28-22 26x8 18-13 46-41 8-2 2x15! 15-20. Le gambit d'une dame. 40-34 35x2, Guerra. La rafle finale 35x2 comprend la prise de pas moins de trois dames. Le début est une prise majoritaire intéressante un-pour-deux-pour-trois et en passant les blancs sacrifient aussi une dame.
Une performance de haut niveau!

La fin de partie

Thème 10

Ce que vous apprenez *dans ce thème:*

La fin de partie est un domaine très étendu. C'est une partie compliquée du jeu de dames et même pour les joueurs du premier plan ce n'est pas facile. Dans ce thème vous allez apprendre comment vous pouvez juger une fin de partie. Vous allez apprendre à développer une tactique dans les différents types de fins de partie. Voici les sujets: la construction d'un crochet; manœuvrer d'une manière active une dame contre deux pions pour sécuriser la victoire; prévenir qu'une fin de partie avec une dame et trois pions contre une dame et un pion (supériorité numérique) finisse en nulle: des finesses et des combinaisons.
Chaque type de fin de partie connaît ses propres règles spécifiques et vous les apprendrez en les étudiant à fond, en s'entraînant beaucoup et en faisant les exercices. Vous ne pouvez pas jouer correctement une fin de partie sans connaissances acquises.

Ce que vous trouvez dans ce thème:

Paragraphe 10.1	Introduction	10.2
	Exercice 1 Comment pouvez-vous gagner une fin de partie?	10.2
Paragraphe 10.2	Le crochet	10.3
	Exercice 2 Cherchez le crochet	10.3
Paragraphe 10.3	Une dame contre deux pions	10.4
	Exercice 3 Cherchez une case pour la dame des blancs	10.4
	Exercice 4 Appliquez vos connaissances	10.6
Paragraphe 10.4	Le débordement	10.6
	Exercice 5 Exercice à compléter	10.7
	Exercice 6 Comment les blancs gagnent-ils?	10.7
	Exercice 7 Cherchez les méthodes de gain	10.7
Paragraphe 10.5	Des fins de partie de supériorité numérique	10.8
	Exercice 8 Donner votre jugement	10.8
Paragraphe 10.6	Une dame et trois pions contre une dame avec un pion	10.8
	Exercice 9 Créer une tactique et l'exécuter	10.9
	Exercice 10 Donnez votre jugement	10.10
	Exercice 11 Forcez la nulle	10.11
	Exercice 12 Décrivez la tactique	10.12
	Exercice 13 Comment est-ce que les noirs gagnent?	10.12
Paragraphe 10.7	Des finesses et des combinaisons	10.13
Paragraphe 10.8	Conclusions finales	10.13
Paragraphe 10.9	Le problémisme 10	10.14

10.1 Introduction

Notre ami Jesper est arrivé à un niveau tel que nous l'estimons capable de jouer une partie solide. Il a une certaine connaissance de l'ouverture et du jeu du milieu. Comme vous, il connaît beaucoup de types de jeu et il connaît aussi pas mal de combinaisons. Cependant, la fin de partie est un terrain inconnu. Cela vaut d'ailleurs pour d'autres joueurs, même pour les joueurs de haut niveau. C'est assez logique, car vous commencez la fin de partie au moment où vous avez déjà joué pendant des heures. Vous vous fatiguez et la concentration peut diminuer. A cela s'ajoute que le nombre de variantes difficiles augmente énormément. Mais il y a beaucoup de positions qu'il faut connaître. Si vous savez comment vous pouvez gagner dans ces positions, vous pouvez essayer de manœuvrer vos pions vers une telle position. Les connaissances acquises sont donc de la plus grande importance, mais une compréhension stratégique joue aussi un grand rôle.

Exercice 1 Comment pouvez-vous gagner une fin de partie?

Essayez de répondre à la question de quelles manières vous pouvez gagner une fin de partie? Vous pouvez le dire en vos propres mots, vous pouvez aussi employer des diagrammes.

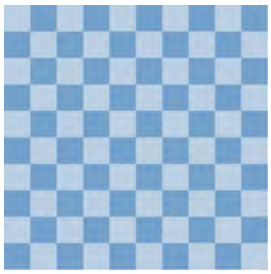
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

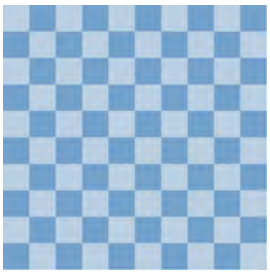
. . . . . .

DIAGRAMME 1.1



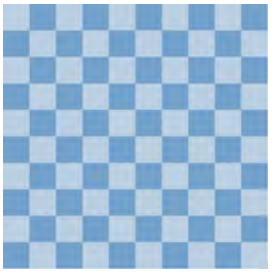
. . . . . .

DIAGRAMME 1.2



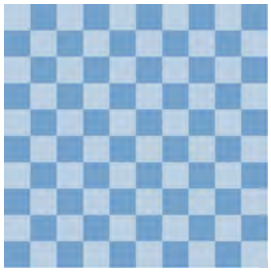
. . . . . .

DIAGRAMME 1.3



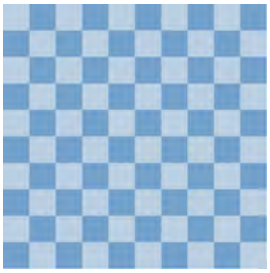
. . . . . .

DIAGRAMME 1.4



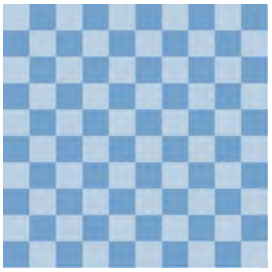
. . . . . .

DIAGRAMME 1.5



. . . . . .

DIAGRAMME 1.6

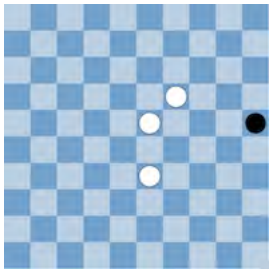


. . . . . .

10.2 Le crochet

Une des manières de gagner la fin de partie est la construction d'un crochet et d'en profiter. Nous allons élaborer un peu l'idée du crochet. Dans le type de fin de partie de trois pions blancs contre un seul pion noir, il arrive que vous ne puissiez pas prévenir que ce pion noir gagne la rangée de promotion. Il faut essayer alors de capturer la dame et d'aménager votre position dans ce but. Il faut donc chercher comment il faut manœuvrer ses pions pour attraper le pion noir. Il se peut aussi que l'adversaire coupe la marche des noirs dans une certaine direction pour le forcer à damer à une certaine case de sorte que vous pouvez la capturer encore. Voir diagramme 1.
A quoi faut-il faire attention dans cette position? Comment décider quoi faire? Quand vous regardez la position, vous voyez que les noirs pourront damer sur 49 et 50. Si les noirs dament sur 50, vous pouvez capturer la dame immédiatement en déplaçant la dame de 19 vers 5. L'essentiel est donc de couper la marche des noirs vers la case 49.

DIAGRAMME 1



1.19-13 25-30 2.13-8 30-34 3.8-2

Il faut donc damer ici!

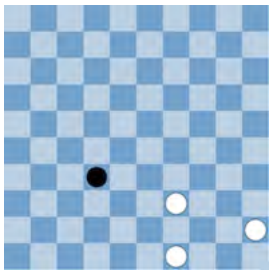
34-40 4.2-35

Comme cela, vous coupez le chemin aux noirs pour continuer par 44.

Exercice 2 Cherchez le crochet

Essayez maintenant de chercher le gain vous-mêmes dans les diagrammes 2.1, 2.2 et 2.3. Cherchez un crochet et vérifiez s'il faut couper la marche des noirs quelque part.

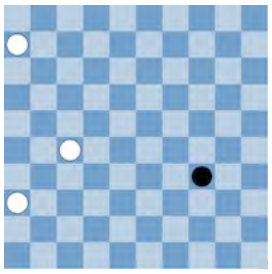
DIAGRAMME 2.1



. . . . . .

. . . . . .

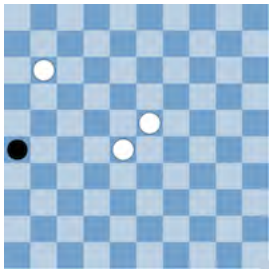
DIAGRAMME 2.2



. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 2.3



. . . . . .

. . . . . .

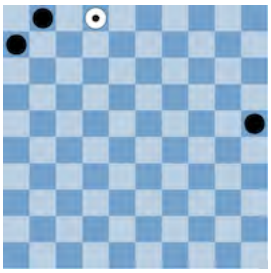
Si vous tombez dans une fin de partie de trois pions contre un pion, les questions suivantes sont importantes.

1. A quoi faut-il faire attention? Quelles sont les possibilités pour les blancs et pour les noirs?
2. De quelle manière est-ce qu'il faut construire un crochet pour ´ recevoir ´ la dame noire?
3. Est-il nécessaire de couper le chemin au pion noir et comment faut-il le faire?

10.3 Une dame contre deux pions

Est-ce qu'une seule dame peut gagner encore contre les deux pions? Pour trouver quelques règles générales dont vous pouvez vous servir dans ce type de fin de partie, nous prenons comme exemple la position du diagramme 2.

DIAGRAMME 2



Cette position figure fréquemment comme position finale dans les compositions des problémistes. Cette position finale s'appelle le motif Guerra. D'abord elle portait le nom de Canaléjas, puis de Timoneda. Dans les paragraphes sur le problémisme, vous trouverez plus d'information sur ce motif célèbre. Les noirs sont au trait ici et ils doivent sacrifier un pion. Il y a deux solutions dans cette variante.

La première variante

1… 1-7 2.2x16 25-30 3.16-43

Le pion noir est forcé d'aller à la bande. Le coup 16-7 ne suffit pas. Après 30-35 des noirs, les blancs ne peuvent plus couper la marche des pions 6 et 35.

3… 30-35 4.43-49

Ainsi est bloqué l'avancée du pion 35.

4… 6-11 5.49-44

Le pion 11 est forcé d'aller vers la bande.

5… 11-16 6.44-49

Et l'avancée du pion 16 est entravée.

6… 16-21 ou? 7.49x16 35-40 8.16-11 40-45 9.11-50

Gain aux blancs.

La deuxième variante

1… 6-11 2.2x16 25-30

Après 1-6 suit évidemment 16-2.

3.16-43 30-35 4.43-34

Ce coup coupe le chemin du pion 35.

4… 1-6 5.34-7

Et 6 ne peut plus avancer non plus.

5… 6-11 6.7x16 35-40 7.16-11 et 8.11-50

Gain.

Exercice 3 Cherchez un endroit pour la dame

Essayez de mettre une dame dans les diagrammes 3.1 à 3.8 de telle manière que la position soit gagnante pour les blancs.

DIAGRAMME 3.1

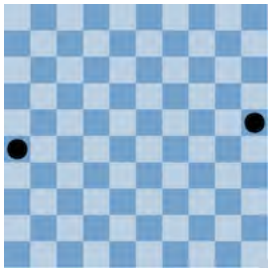


DIAGRAMME 3.2

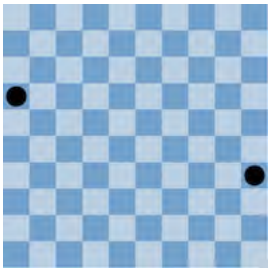


DIAGRAMME 3.3

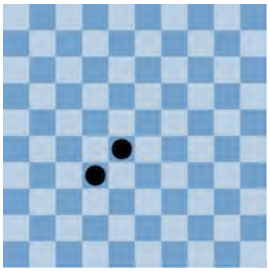


DIAGRAMME 3.4

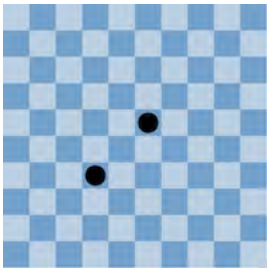


DIAGRAMME 3.5

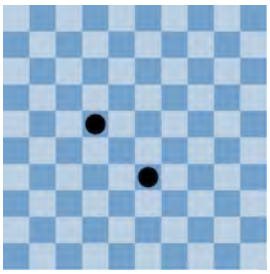


DIAGRAMME 3.6

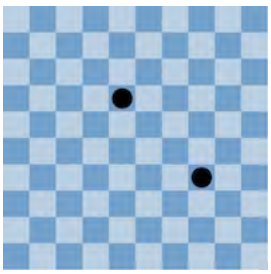


DIAGRAMME 3.7

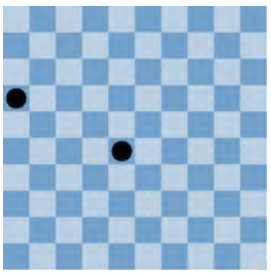
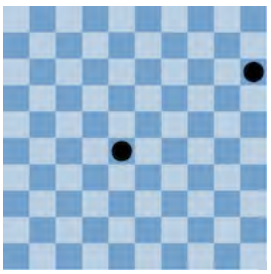
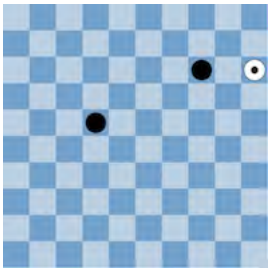


DIAGRAMME 3.8



S'il y a une grande distance entre les deux pions, il n'est plus possible de les rapprocher l'un de l'autre. Il faut les chasser alors vers la bande et les bloquer ensuite. Dans l'exemple suivant vous voyez cette action du rapprochement, accompagnée en même temps d'une attaque par derrière.
Voir Diagramme 3.

DIAGRAMME 3



Dans cette position, vous pouvez résoudre le problème de différentes manières: chasser, couper le passage d'une rangée (le blocage) et l'attaque par derrière.

Solution 1

1.15-4

Ainsi, le pion 22 est chassé.

1... 22-28 2.4-15

Les noirs ne peuvent plus traverser la rangée 15-47.

2… 28-32

Après 2… 24-19 les blancs passent à l'attaque par derrière via 3.15-10 et cela suffit pour le gain. Par exemple 3… 19-23 4.4-10 etc.

3.15-42

Ce coup bloque 32

3… 14-19 4.42-15 19-23

Après 4… 32-37 suit l'attaque par derrière avec 5.15-10.

5… 15-20

L'attaque par derrière avec 15-10 ne suffit pas en ce moment, parce que les noirs annulent la partie via par exemple 5… 23-28 6.10-14 28-33 7.10x37 33-39.

5… 23-28

Après 5… 32-37 de nouveau l'attaque par derrière avec 20-14.

6.20-42

Et les deux pions sont bloqués et les blancs gagnent.

Solution 2

1.15-38

Après 1. . . 22-28 le gain existe via 38-15 comme avant dans la *solution* 1. Donc, les noirs jouent comme suit:

1... 14-19

Maintenant, il y a deux possibilités de gagner cette fin de partie. La première possibilité: 2.38-15 et puis l'attaque par derrière via les cases 4 et 10, *solution 1.*

La deuxième possibilité se déroule par l'attaque par derrière via les cases 2,7 et 11: 2.38-16. La solution peut être la suivante:

2… 19-24

De cette manière vous essayez d'écarter les pions 19 et 22.

3.16-2 24-29 4.24-29 4.2-7 29-33 5.7-16

Ainsi la rangée 16-49 est coupée, car l'attaque par derrière avec 7-11 ne rapporte que la nulle. Vérifiez-le! Après 5.7-16 les blancs gagnent. Après 5… 33-39 suit l'attaque par derrière avec 6.16-11 et après 5…. 22-28 suit 6.16-43.

Exercice 4 Appliquez vos connaissances

Nous vous présentons deux positions pour appliquer vos connaissances récentes. Vous voyez une position délicate dans le diagramme 4.1. Quel est ici le coup gagnant pour les blancs? Essayez aussi de trouver la solution du diagramme 4.2.

DIAGRAMME 4.1

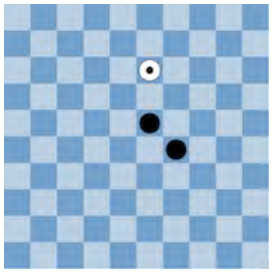
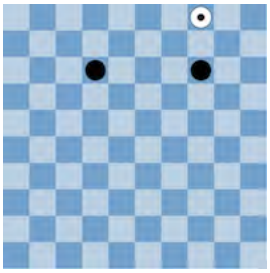


DIAGRAMME 4.2



Quel est le coup gagnant pour les blancs dans le diagramme 4.1?

. . . . . .

Quelle est la solution du diagramme 4.2?

. . . . . .

. . . . . .

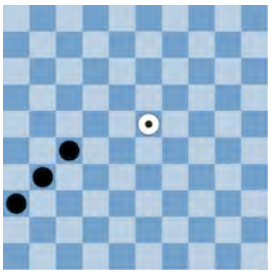
. . . . . .

10.4 Le débordement

Un thème connu dans la fin de partie est le sacrifice de pions afin de déborder. Regardez le diagramme 4.

Cette position est nulle. Les noirs traversent de toute façon la grande diagonale, débordent vers la rangée de promotion en sacrifiant deux pions.

DIAGRAMME 4

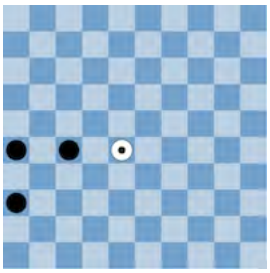


Exercice 5 Exercice à compléter

Voir diagramme 5.1

Essayez, en ajoutant deux pions dans le triangle 15-29-45, de bâtir une configuration gagnante.

DIAGRAMME 5.1



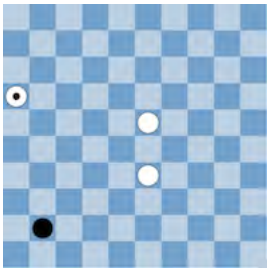
Exercice 6 Comment les blancs gagnent-ils?

Voir diagramme 6.1

Quel coup les blancs doivent jouer pour gagner?

. . . . . .

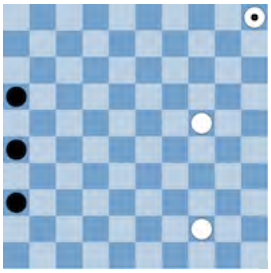
DIAGRAMME 6.1



Exercice 7 Cherchez les méthodes de gain

Voir diagramme 7.1
Sauriez-vous trouver le gain dans cette position?
Essayez de trouver autant de variantes possibles.

DIAGRAMME 7.1



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

10.5 Des fins de partie de supériorité numérique

Les fins de partie de supériorité numérique sont des positions dans lesquelles le joueur qui a le plus de pions possède au moins quatre pièces. Cette supériorité n'est pas nécessairement basée sur le nombre de pièces, mais il peut y avoir aussi une supériorité stratégique. La supériorité stratégique est par exemple: le contrôle d'une rangée; un crochet; des possibilités de combinaison et la possibilité d'obtenir plusieurs dames.
La forme de supériorité la plus courante est celle d'une dame et trois pions contre une dame et un pion. Nous traitons ce type dans le paragraphe suivant.

Exercice 8 Donnez votre jugement

Essayez de donner votre jugement sur les diagrammes 8.1 - 8.4 et motivez votre jugement. Qui a l'avantage ou qui a une position gagnante? Quelles sont les possibilités d'annulation? Observez donc bien les possibilités stratégiques des blancs et des noirs.

DIAGRAMME 8.1

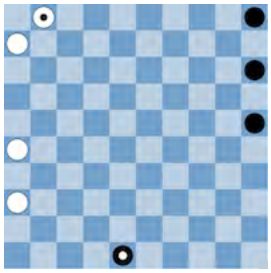


DIAGRAMME 8.2

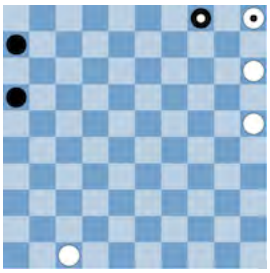


DIAGRAMME 8.3

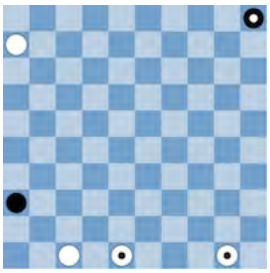


DIAGRAMME 8.4

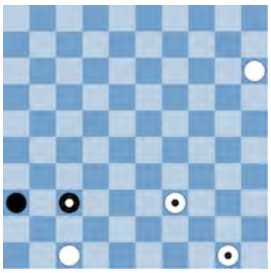


Diagramme 8.1. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 8.2 . . . . . .

. . . . . .

Diagramme 8.3. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 8.4 . . . . . .

. . . . . .

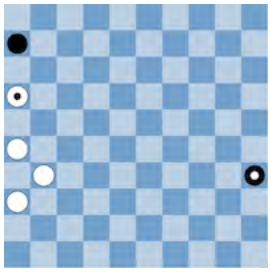
10.6 Une dame et trois pions contre une dame et un pion

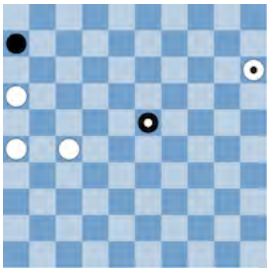
Ce type de fin de supériorité numérique constitue un domaine très élargi. Dans ce thème, nous ne vous montrons que quelques idées pour vous donner une idée.

Exercice 9 Créer une tactique et l'exécuter

Est-ce que vous saurez *décrire* pour les deux parties les tactiques dans ce genre de fins de partie? Cela veut dire: exprimer verbalement quelle devrait ou pourrait être la *tactique:* le blocage d'une rangée, la conquête ou le pionnage d'un pion, etc. Prenez comme exemple les positions des diagrammes 9.1 et 9.2.

DIAGRAMME 9.1 et DIAGRAMME 9.2





- Quel est votre jugement sur ces deux positions ? Est-ce que les blancs peuvent gagner?

Diagramme 9.1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 9.2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Quelle est la tactique?

Diagramme 9.1 . . . . . .

. . . . . .

Diagramme 9.2 . . . . . .

. . . . . .

- Essayez de noter maintenant les variantes de gain.

Diagramme 9.1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 9.2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Exercice 10 Donnez votre jugement

Voir les diagrammes 10.1 - 10.4. Essayez d'abord de donner votre jugement *verbalement* sur ces quatre positions. Les noirs ont le trait. Pourquoi est-il difficile pour les blancs de gagner dans ces positions? Est-ce que vous pouvez indiquer une similitude dans ces positions?

DIAGRAMME 10.1

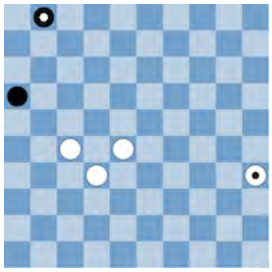


DIAGRAMME 10.2

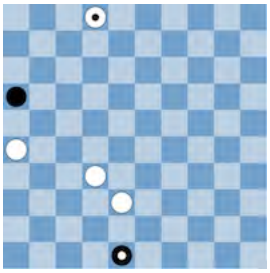


DIAGRAMME 10.3

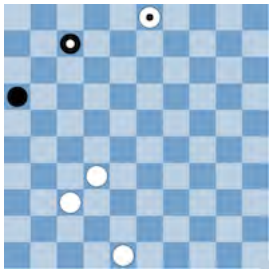
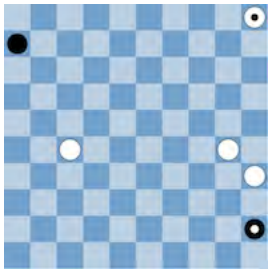


DIAGRAMME 10.4



. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

- Contrôlez si les noirs peuvent encore annuler quelque part. Indiquez aussi les méthodes dont ils se servent.

Diagramme 10.1. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10.2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10.3. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

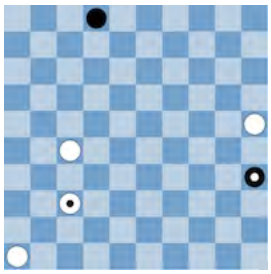
Diagramme 10.4 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Dans le diagramme 5 vous voyez un exemple comment les noirs forcent la nulle en formant un blocage de pion grâce à un forcing. Dans le déroulement, vous allez voir ce qu'est un blocage de pion.

DIAGRAMME 5



Afin d'obtenir un blocage, les noirs devront rapprocher le pion 27 du pion 2. Ils le forcent comme suit:

1… 35-49

Si les blancs protègent maintenant leur pion via 37-32, les noirs vont de toute façon sacrifier leur pion sur la grande diagonale en avançant leur pion sur 2 vers 13 avec 2-8, 8-13 et puis 13-19. Ainsi, ils s'emparent de 27.

2. 27-22 49-44 3.22-18

Après 37-28 suit 44-50 avec la nulle.

3… 2-8

Ça y est pour le blocage du pion Les noirs menacent maintenant d'annuler avec 44-40 et les blancs ne peuvent pas attaquer le pion sur 8. Il semble que les blancs ont encore une défense :

4.37-10

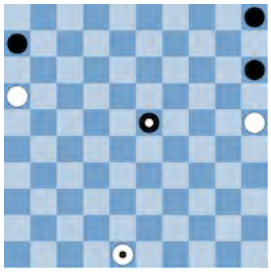
Ainsi, les noirs ne peuvent pas attaquer le pion 18. Cependant, les noirs jouent leur dame via

4… 44-49

vers 16 et ils menacent alors de pionner le pion blanc avec 8-12. Les blancs ne peuvent plus le prévenir.

Exercice 11 Forcez la nulle

DIAGRAMME 11.1



Dans cette position, c'est le positionnement des pions 6 et 16 qui compte. Ils utilisent un forcing de blocage à la bande du damier. Comme cela, ils peuvent menacer avec le pionnage 16-11. Si les noirs jouent 23 vers 7, les blancs peuvent attaquer la dame noire.
Comment les blancs forcent la nulle dans le diagramme 11.2 dans toutes les variantes?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

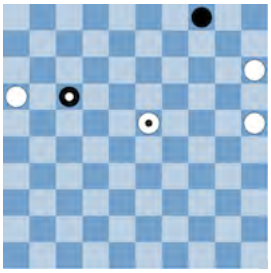
. . . . . .

. . . . . .

Exercice 12 Décrivez la tactique

Voir diagramme 12.1. Il est très difficile pour les blancs de gagner ici.

DIAGRAMME 12.1



Essayez d'abord d'expliquer ce que les blancs veulent atteindre et comment les noirs doivent réagir à leur tactique.

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Vous trouverez la solution de cette fin de partie difficile à la fin de ce thème. A ce propos, il s'agit surtout d'atteindre la position du diagramme 6.

DIAGRAMME 6

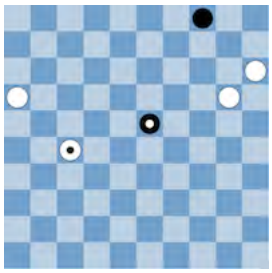


DIAGRAMME 7

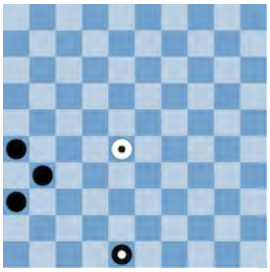
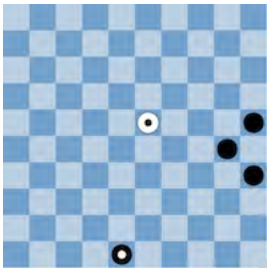


DIAGRAMME 8



Dans la théorie des fins de partie, cette position s'appelle une *position clé*. C'est donc synonyme de ce que nous avons appelé une position de référence.
Vous voyez deux positions clés dans les diagrammes 7 et 8 qui sont nulles.

Dans le diagramme 7, les noirs ne peuvent pas traverser la grande diagonale et ils ne peuvent pas non plus construire un crochet.
Dans le diagramme 8, c'est pareil. Ici, les noirs ne peuvent plus traverser les diagonales du tric-trac et un crochet n'est pas possible non plus.

Exercice 13 Comment les noirs gagnent-ils?

Voir diagramme 13.1. Comment les noirs conquièrent la rangée 4-36 et comment vont-ils gagner cette fin de partie par la suite?

. . . . . .

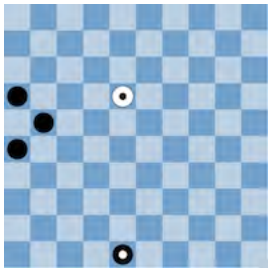
. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

DIAGRAMME 13.1



Que faut-il faire dans une fin de supériorité numérique?

1. Essayez d'abord de juger la position et inventez une tactique. Fondez votre jugement sur le contrôle des rangées, les possibilités de pionnage, etc.

2. Pour celui qui a la supériorité numérique: évitez des variantes qui mènent nettement à la nulle. En faisant cela, vous découvrez souvent quel coup il vous faut jouer pour gagner.

3. Pour celui qui a l'infériorité numérique: soyez actif avec la dame et essayez de menacer quelque part. Donc: cherchez la case correcte pour la dame, de sorte que vous bloquez les pions de votre adversaire et que vous créez ainsi des possibilités pour récupérer un pion. Le plus souvent, vous pouvez emprunter les méthodes suivantes:
chasser les pions, attaquer, entrer dans une lunette, faire un forcing de blocage, etc.

4. Pour les deux parties: ayez soin de connaître les *positions clés* qui peuvent être décisives pour le gain ou la nulle.

5. Si possible, profitez de petites combinaisons et des finesses.

Nous allons regarder de près ces finesses et ces petites combinaisons.

10.7 Finesses et combinaisons

Dans la fin de partie, il arrive souvent qu'une tournure surprenante, une finesse ou une combinaison jouent un rôle décisif. Dans l'exercice 14, vous trouverez trois fragments dont le degré de difficulté varie, mais vous connaissez la piste de recherche.

Exercice 14 Cherchez la finesse ou la combinaison

DIAGRAMME 14.1

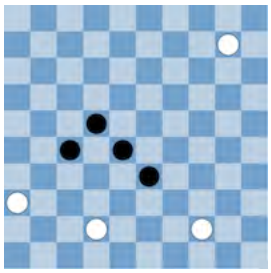


DIAGRAMME 14.2

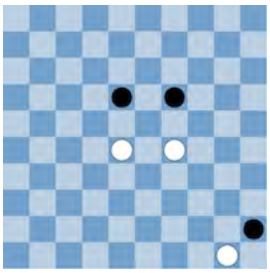
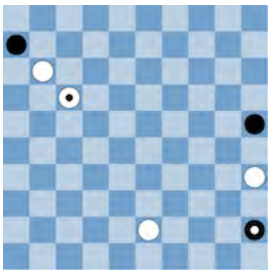


DIAGRAMME 14.3



Les noirs au trait, les blancs gagnent!

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

10.8 Conclusions finales

En ce qui concerne les aspects essentiels de ce thème, nous faisons le point.

1. Il n'est pas possible de jouer une fin de partie comme il faut sans connaissance de cause.
2. Nous pouvons diviser le domaine de la fin de partie en quelques thèmes.
   Voici les thèmes que nous venons de traiter:
   - Construction d'un crochet dans les fins de partie de trois contre un.
   - Manœuvrer la dame de façon active contre deux pions pour sécuriser le gain.
   - Prévenir que vous ratez le gain dans une fin de supériorité numérique d'une dame et trois pions contre une dame et un pion.

Chaque thème de fin de partie connaît ses propres particularités et vous les apprenez de préférence en les étudiant à fond, en vous entraînant et en résolvant les exercices de fin de partie.

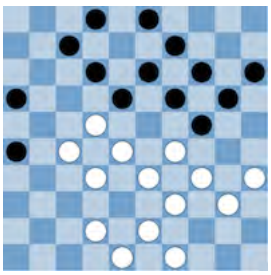
10.9 Le problémisme 10

Il existe des petits livres sur « le problémisme lié aux parties ». On y a consacré des chroniques. Qu'est-ce que c'est? Il faut qu'un problème de partie provienne, logiquement, d'une partie. Le plus souvent, ce n'est pas le cas. La plupart des problèmes ont pour but de montrer la beauté de notre jeu et ce qui est possible grâce aux règles de jeu.

A propos du problémisme lié à la partie, il doit y avoir un rapport avec le jeu de partie. Mais pourquoi on emploi le terme « lié »? Eh bien, un des critères de ces problèmes prescrit que les noirs sont forcés quelque part, mais de préférence au premier coup, de jouer un certain coup ou forcés d'un choix de prise ou même de prendre une combinaison qui se révèle être, après coup, perdante. Quant au reste du développement , ces problèmes doivent satisfaire aux Règles Internationales (RI).

D. Douwes a exécuté un examen dont la conclusion était qu'un petit nombre de problèmes du passé récent remplissait ces conditions. Il a écrit un bouquin sur ce genre de problèmes: « Naar een nieuwe problematiek (Vers un problémisme neuf). Il n'y avait guère de problèmes spectaculaires comme dans les éditions précédentes. Les problèmes 20 (J. J van Tol, 1980, provenant du livre de D. Douwes) et 21 (L. Springer 1966, « Hervormd Nederland ») sont des exemples attrayants.

PROBLÈME 20



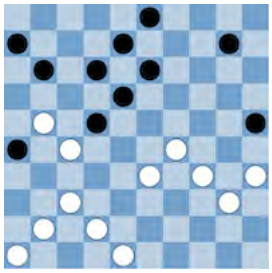
J.J. van Tol

Solution du problème 20:
27-21 (18x47A) 34-30 (16x27B) 48-42 43x21 28-23 30x8 33x2. Maintenant les noirs disposent de la contre combinaison suivante: (13-19 9-13 3-8 20-25 15x44), mais les blancs gagnent enfin par 40-34!

A. Après (16x47), la même combinaison gagne.

B. Après (26x17) les blancs jouent 28-23 30x8 33x2 2x30 et les noirs n'ont pas de contre combinaison.

PROBLÈME 21



L.Springer

Solution du problème 21: 21-16 16x7 41-36, les noirs sont obligés de jouer (3-9 18-23 13x31). Maintenant 46-41! (31-36*) 34-30! 30-24 37-31 48-42 40-34 35x2, Guerra.

Que pensez-vous de ce motif?

Dans ce chapitre:

Nous vous présentons 48 combinaisons par thème. Ces combinaisons forment une bonne préparation à un thème suivant. En les résolvant, vous entraînez votre compétence de combinaison et vous faites connaissance avec le type de jeu. Nous attendons de vous que vous essayez de résoudre au moins les 24 premières combinaisons. Vous comprendrez bien sûr qu'il faut essayer d'abord de les résoudre sans toucher aux pions. Si vous n'arrivez pas à trouver la solution, vous pourrez demander l'aide de votre entraîneur du club. Vous pouvez noter les réponses en bas des diagrammes. Il suffit de noter les coups de la couleur qui exécute la combinaison et, au besoin, les coups de l'autre couleur en cas d'un choix de prise ou d'un forcing. Si cela vous en dit, vous pourrez essayer de résoudre les autres 24 combinaisons. Ce dernier groupe de combinaisons est, en général, plus difficile, mais, par conséquent, plus instructif. Surtout les trois dernières combinaisons 46, 47 et 48 sont souvent extrêmement difficiles. Notre objectif est tout simplement de vous montrer quelles merveilleuses combinaisons sont possibles. Si vous réussissez à les résoudre quand même, ce sera une performance extraordinaire! Si vous n'avez pas résolu les dernières 24 combinaisons, il est judicieux de regarder plus tard les solutions.

Table des matières

Notes explicatives

La partie des combinaisons
Les combinaisons très courantes 1
Les combinaisons standard portant un nom 3
Les combinaisons sans nom 9
Les combinaisons dans les enchaînements 15
Les combinaisons dans le (faux) marchand de bois 21
Les combinaisons d'ouverture 27
Les combinaisons du jeu classique retardé 33
Les combinaisons dans le jeu de flanc 39
Les combinaisons dans la formation Roozenburg 45

La partie des solutions
Les combinaisons très courantes 1
Les combinaisons standard portant un nom 3
Les combinaisons sans nom 9
Les combinaisons dans les enchaînements 15
Les combinaisons dans le (faux) marchand de bois 21
Les combinaisons d'ouverture 27
Les combinaisons du jeu classique retardé 35
Les combinaisons dans le jeu de flanc 41
Les combinaisons dans la formation Roozenburg 47

Notes explicatives

En bas des diagrammes, il y a parfois des indications pour vous aider un peu. Ensuite, vous y trouverez la tâche qu'il faut exécuter dans la position du diagramme. S'il n'y a rien, ce sont les blancs qui exécutent une combinaison.
La plupart de ces questions seront claires, à notre avis. Cependant, il est possible qu'il y ait quelques questions où il n'est pas tout à fait clair ce que nous attendons de vous. Quelques précisions: Notre point de départ dans les explications est toujours la position des blancs, mais nous pourrions dire la même chose pour la position des noirs.

Forcing

Les blancs imposent aux noirs de faire un coup ou plusieurs coups avant que les blancs eux-mêmes exécutent une combinaison.

Piège, coup et contre-coup
Les blancs incitent les noirs à faire un coup ou exécuter une combinaison qui semble correcte, à première vue, mais qui permettent aux blancs d'exécuter un contre-coup.

Qu'est-ce que vous jouez ?/ Les blancs au trait. Cet exercice ressemble le plus au jeu de partie. Il est possible que, par exemple, les blancs puissent exécuter une combinaison, mais une autre possibilité est, que les blancs doivent faire attention à ne pas se faire avoir. Dans ce cas, il faut trouver une réponse à la menace.

Temps de repos
Un coup qui n'est pas directement une menace, mais qui sera menaçant un coup après.

Débordement
Les blancs obtiennent un libre passage à dame.

Combinaison double
Deux combinaisons de suite.

Evidemment, nous vous donnons aussi les solutions. Le chapitre des combinaisons est suivi immédiatement par leurs solutions. Souvent, il y a des astuces utiles. Parfois, vous pouvez lire dans quelle partie la combinaison s'est produite et vous y trouverez d'autres informations amusantes.

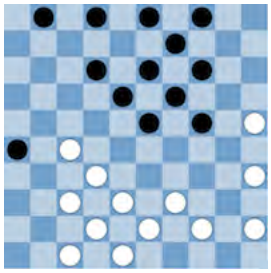
Dammen: jeu de dames
Bang bang bang

Niks achtklapper, stilte bij de damzaal:

A bas les pétards, silence dans la salle de jeu!

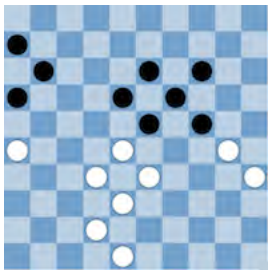
Connaissez-vous les noms de certaines combinaisons? Si c'est le cas, ajoutez-le à votre solution

DIAGRAMME 1



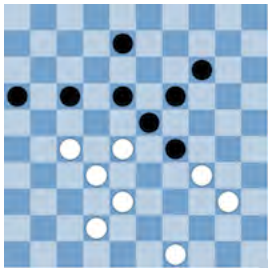
dame noire

DIAGRAMME 2



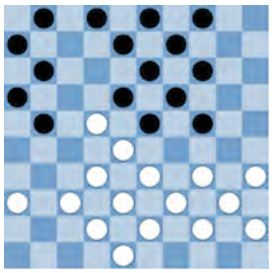
les noirs gagnent

DIAGRAMME 3



dame noire, deux manières

DIAGRAMME 4



les blancs gagnent

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

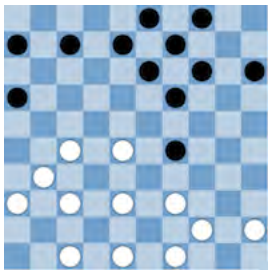
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

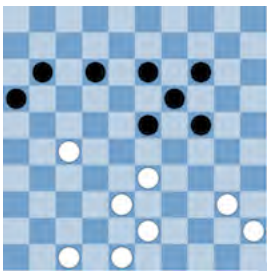
. . . . . .

DIAGRAMME 5



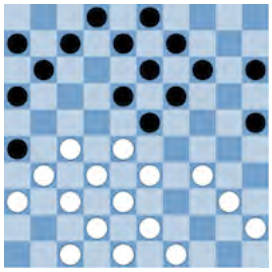
dame blanche

DIAGRAMME 6



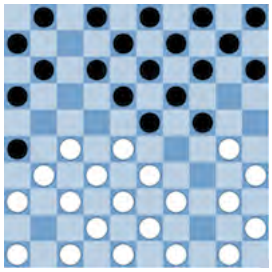
rafle de six pions pour les blancs

DIAGRAMME 7



dame noire

DIAGRAMME 8



12-17?

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

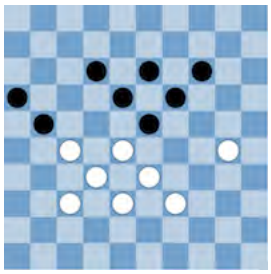
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

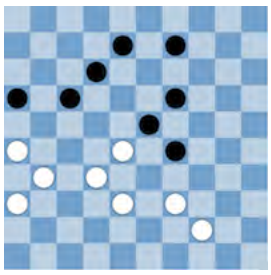
. . . . . .

DIAGRAMME 9



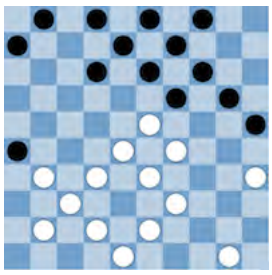
les noirs gagnent

DIAGRAMME 10



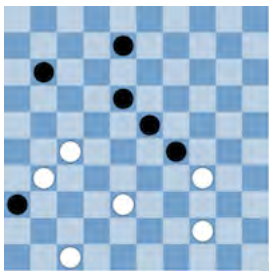
les blancs gagnent

DIAGRAMME 11



les noirs font une grande rafle

DIAGRAMME 12



problème. Les blancs gagnent

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

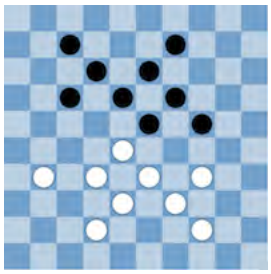
Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

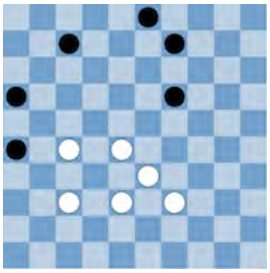
Les 24 premières questions de chaque thème contiennent chaque fois deux combinaisons du même type. Résolvez les combinaisons et essayez aussi de découvrir quelles combinaisons sont du même type. Connaissez-vous les noms des combinaisons?

DIAGRAMME 1



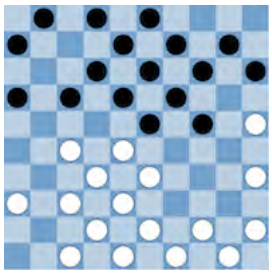
les blancs gagnent au moyen d'un coup de repos

DIAGRAMME 2



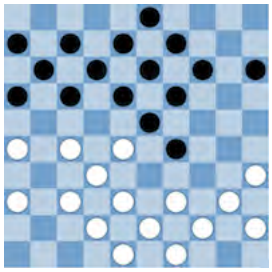
une dame pour les blancs, deux manières

DIAGRAMME 3



les blancs gagnent

DIAGRAMME 4



gain d'un pion pour les noirs

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

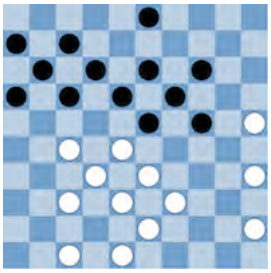
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

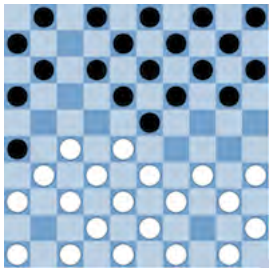
. . . . . .

DIAGRAMME 5



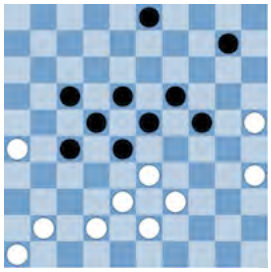
les noirs gagnent

DIAGRAMME 6



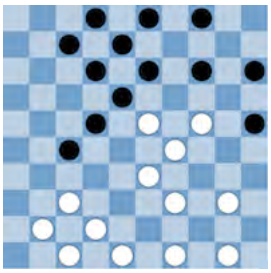
12-17?

DIAGRAMME 7



rafle de six pions pour les blancs

DIAGRAMME 8



trait aux blancs

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

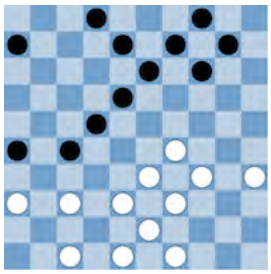
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

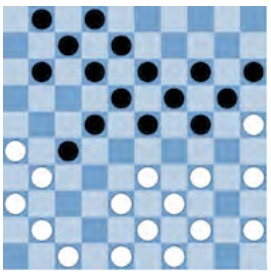
. . . . . .

DIAGRAMME 9



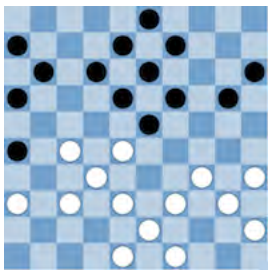
dame blanche

DIAGRAMME 10



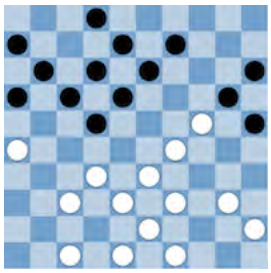
trait aux noirs

DIAGRAMME 11



12-17, piège fort des noirs

DIAGRAMME 12



les noirs gagnent

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

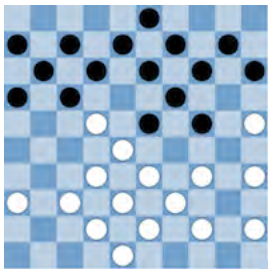
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

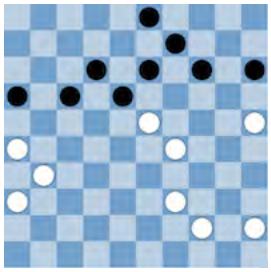
. . . . . .

DIAGRAMME 13



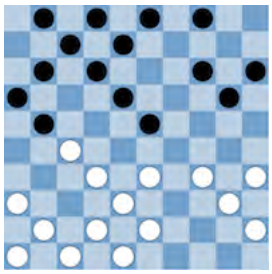
quel coup est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 14



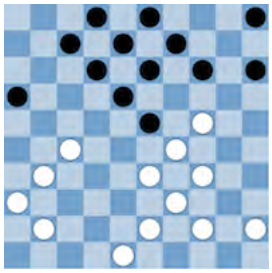
13-19?

DIAGRAMME 15



trait aux blancs

DIAGRAMME 16



quel coup est-ce que les noirs jouent?

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

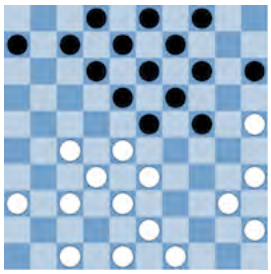
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

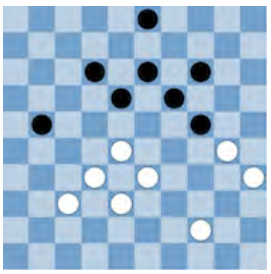
. . . . . .

DIAGRAMME 17



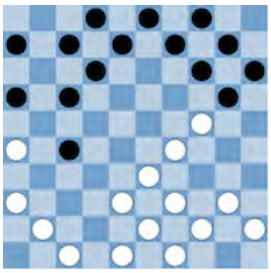
les noirs gagnent

DIAGRAMME 18



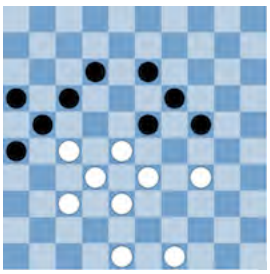
forcing des blancs

DIAGRAMME 19



12-18?

DIAGRAMME 20



joli et difficile: les blancs gagnent par opposition

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

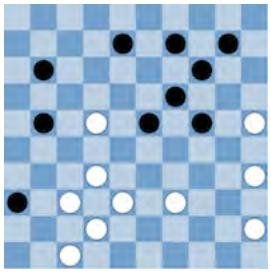
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

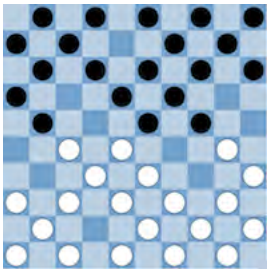
. . . . . .

DIAGRAMME 21



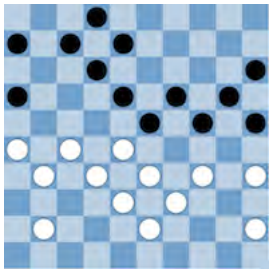
quel coup est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 22



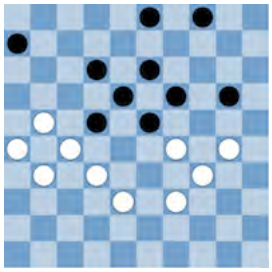
gain d'un pion pour les blancs

DIAGRAMME 23



dame noire

DIAGRAMME 24



jolie combinaison double des noirs

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

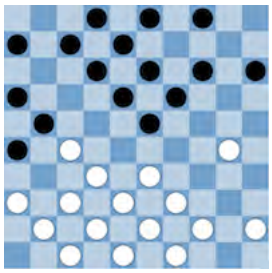
Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

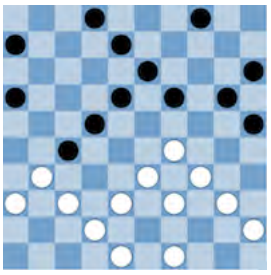
Les douze combinaisons suivantes sont toutes différentes, mais elles portent toutes un nom. Lequel?

DIAGRAMME 25



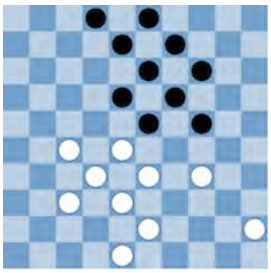
débordement des blancs

DIAGRAMME 26



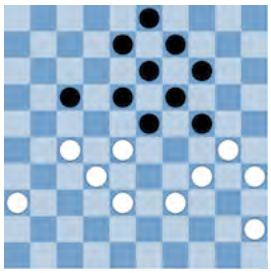
dame blanche

DIAGRAMME 27



2-7, piège

DIAGRAMME 28



grande rafle des noirs

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

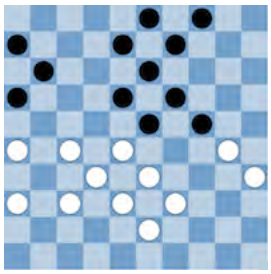
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

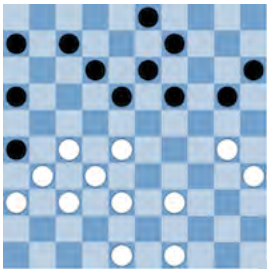
. . . . . .

DIAGRAMME 29



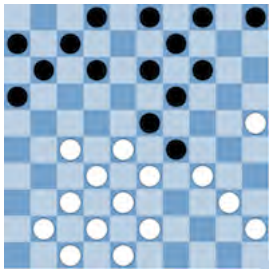
débordement des noirs

DIAGRAMME 30



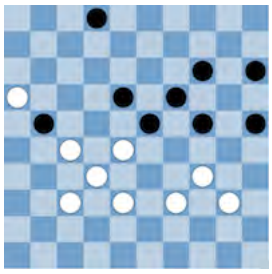
dame blanche

DIAGRAMME 31



les noirs vont vers 46

DIAGRAMME 32



gain par opposition pour les noirs

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

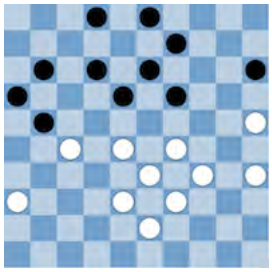
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

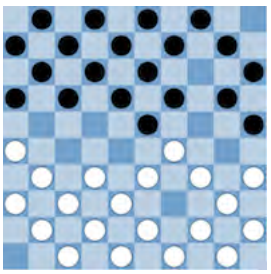
. . . . . .

DIAGRAMME 33



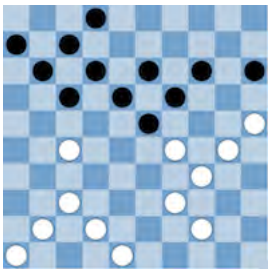
débordement des blancs

DIAGRAMME 34



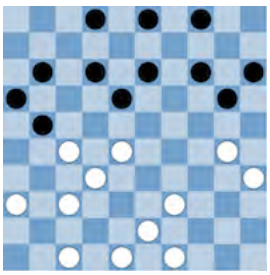
dame blanche

DIAGRAMME 35



trait aux blancs

DIAGRAMME 36



débordement des blancs

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

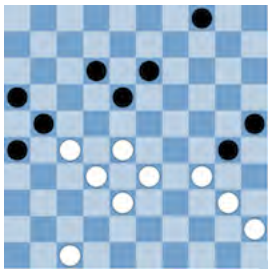
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

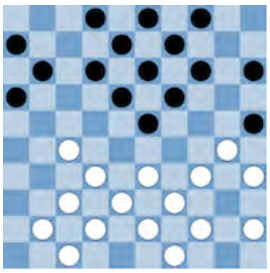
. . . . . .

DIAGRAMME 37



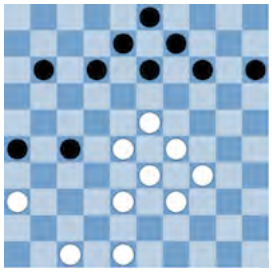
débordement des blancs

DIAGRAMME 38



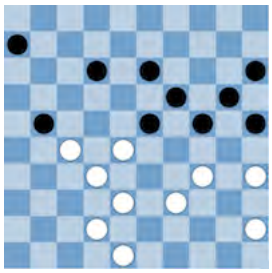
trait aux blancs

DIAGRAMME 39



combinaison pour les blancs

DIAGRAMME 40



trait aux noirs

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

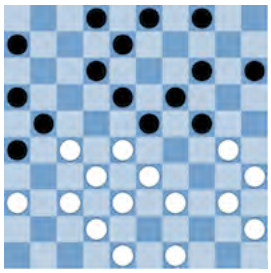
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

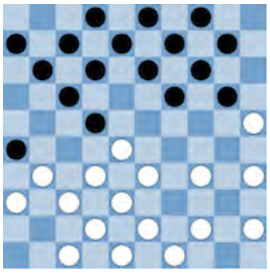
. . . . . .

DIAGRAMME 41



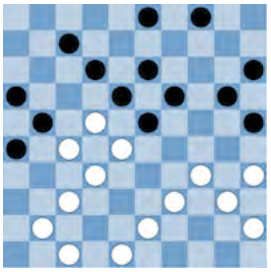
4-9, piège

DIAGRAMME 42



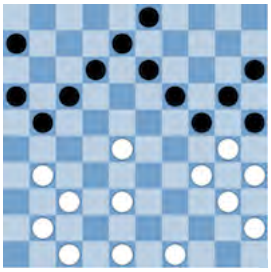
dame noire

DIAGRAMME 43



dame en 49

DIAGRAMME 44



dame noire

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

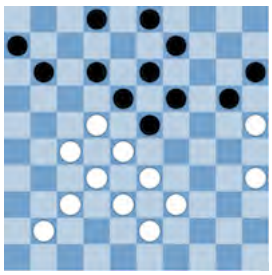
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

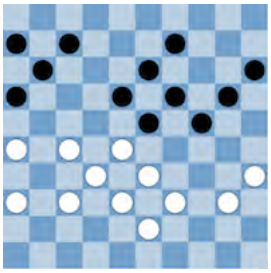
. . . . . .

DIAGRAMME 45



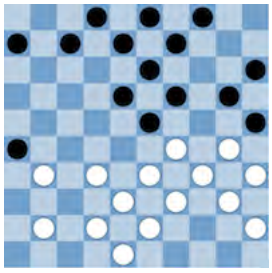
combinaison double des noirs

DIAGRAMME 46



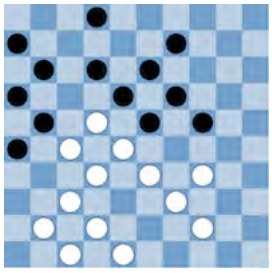
très difficile, qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 47



brillant! Les blancs gagnent

DIAGRAMME 48



casse-tête: débordement élégant des blancs

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

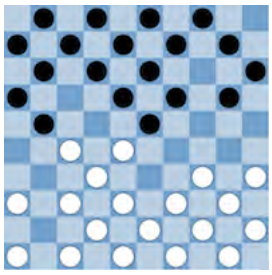
Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

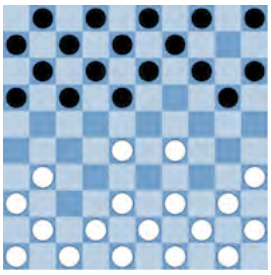
Voici 48 combinaisons qui figurent souvent dans les positions de centre et dans le jeu classique
Ces combinaisons n'ont pas de nom.

DIAGRAMME 1



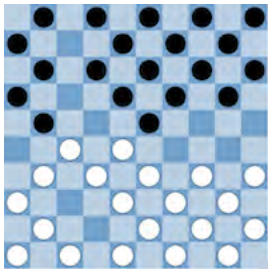
trait aux blancs

DIAGRAMME 2



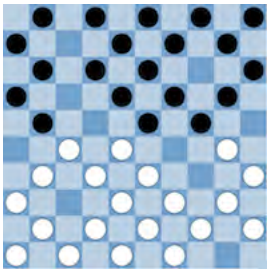
14-19?

DIAGRAMME 3



21-26?

DIAGRAMME 4



20-25? ou: 1-7; 31-26?

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

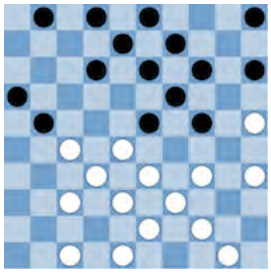
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

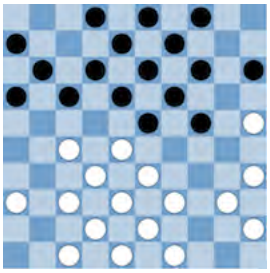
. . . . . .

DIAGRAMME 5



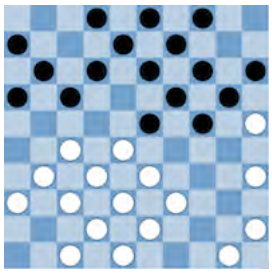
dame noire

DIAGRAMME 6



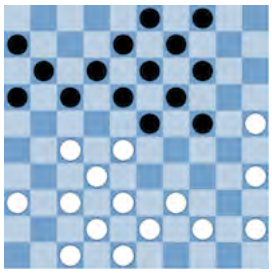
39-34? 40-34?

DIAGRAMME 7



trait aux blancs

DIAGRAMME 8



dame noire

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

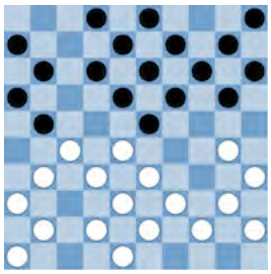
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

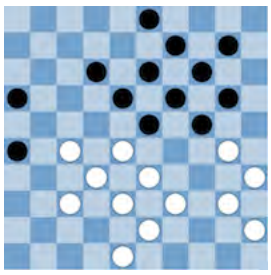
. . . . . .

DIAGRAMME 9



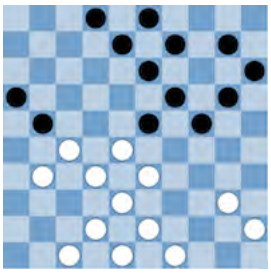
31-26?

DIAGRAMME 10



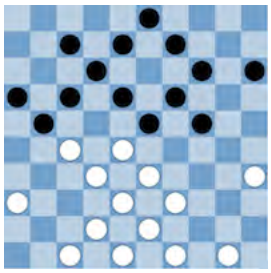
20-25?

DIAGRAMME 11



20-25?

DIAGRAMME 12



dame blanche

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

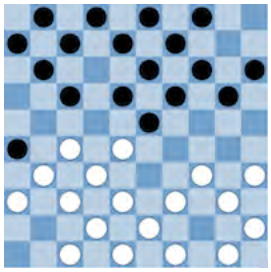
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

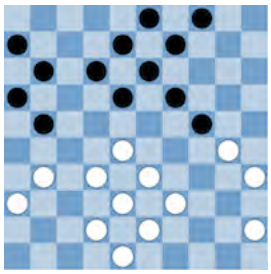
. . . . . .

DIAGRAMME 13



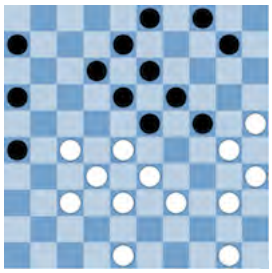
trait aux blancs

DIAGRAMME 14



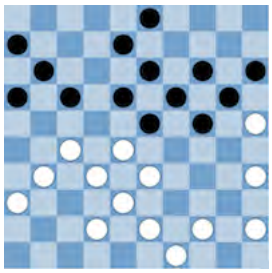
21-26?

DIAGRAMME 15



trait aux blancs

DIAGRAMME 16



dame noire

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

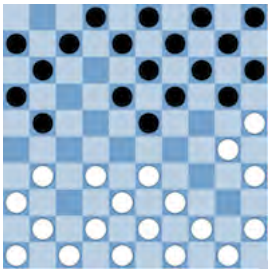
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

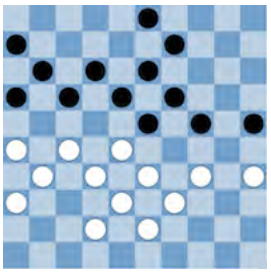
. . . . . .

DIAGRAMME 17



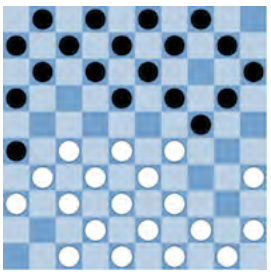
21-26?

DIAGRAMME 18



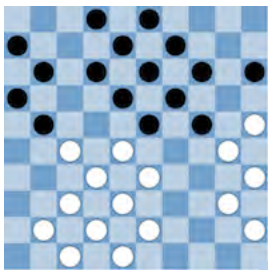
est-ce que la dame est correcte pour les noirs?

DIAGRAMME 19



trait aux blancs

DIAGRAMME 20



27-22; 25-20?

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

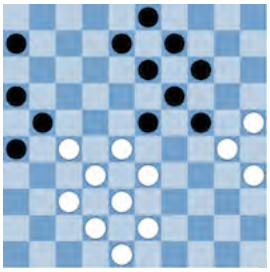
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

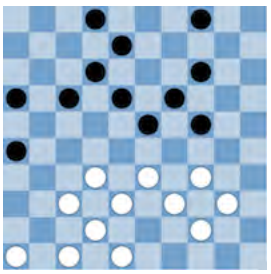
. . . . . .

DIAGRAMME 21



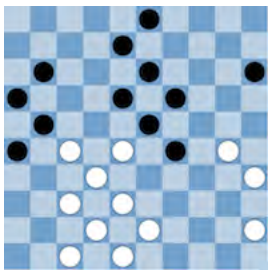
forcing des blancs

DIAGRAMME 22



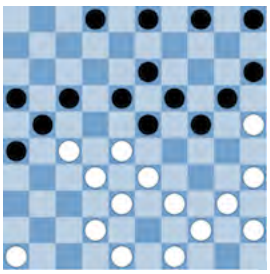
débordement des noirs

DIAGRAMME 23



est-ce que la dame est correcte pour les blancs ? Et avec 11 en 17?

DIAGRAMME 24



combinaison bizarre: les noirs gagnent

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

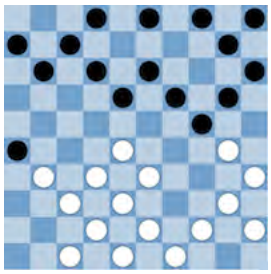
. . . . . .

Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

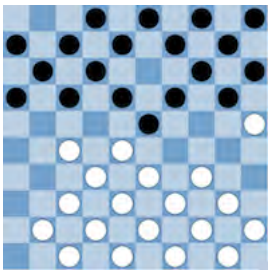
. . . . . .

DIAGRAMME 25



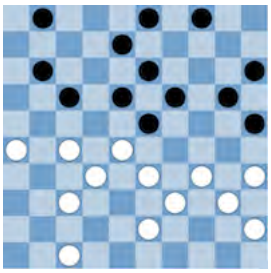
20-25?

DIAGRAMME 26



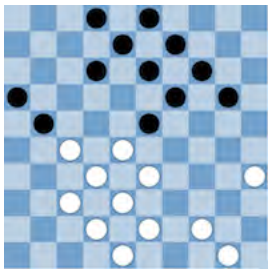
dame noire

DIAGRAMME 27



trait aux noirs

DIAGRAMME 28



forcing des blancs

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

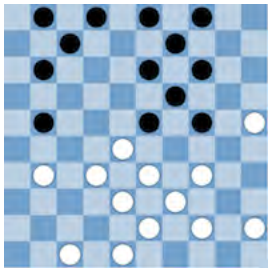
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

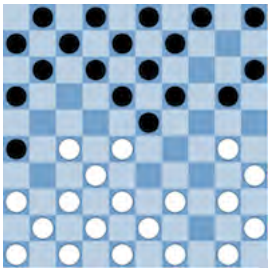
. . . . . .

DIAGRAMME 29



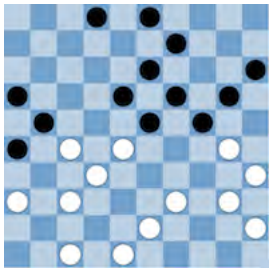
trait aux noirs

DIAGRAMME 30



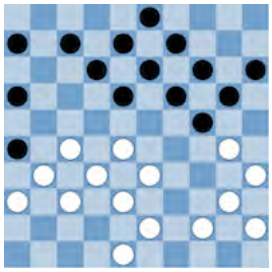
5-10?

DIAGRAMME 31



30-25?

DIAGRAMME 32



choix de prise: 20-25?

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

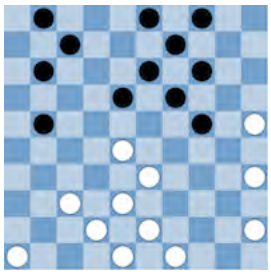
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

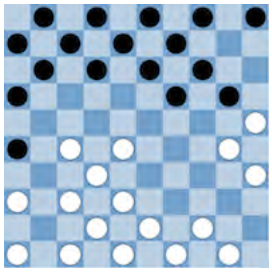
. . . . . .

DIAGRAMME 33



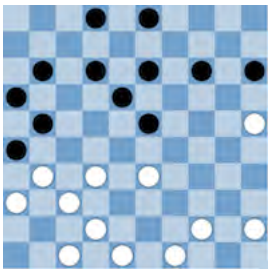
forcing des noirs

DIAGRAMME 34



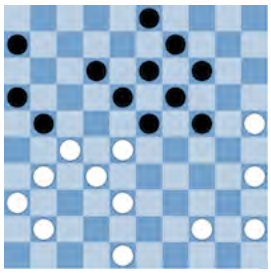
5-10?

DIAGRAMME 35



dame noire

DIAGRAMME 36



21-26?

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

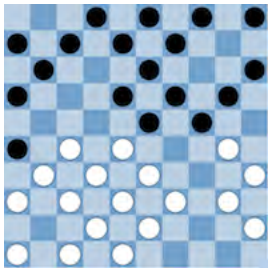
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

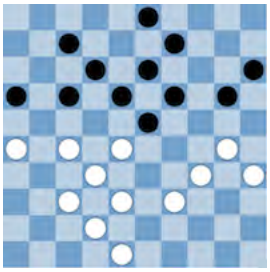
. . . . . .

DIAGRAMME 37



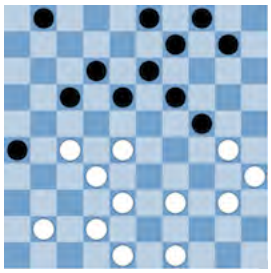
20-25?

DIAGRAMME 38



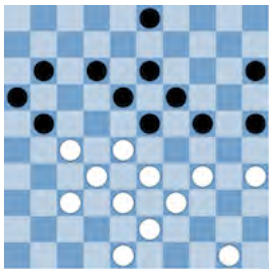
trait aux noirs

DIAGRAMME 39



débordement des noirs

DIAGRAMME 40



15-20? forcing des blancs

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

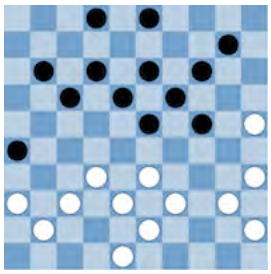
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

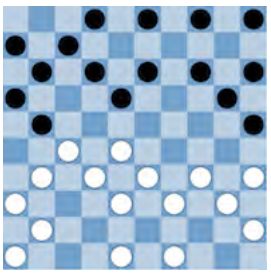
. . . . . .

DIAGRAMME 41



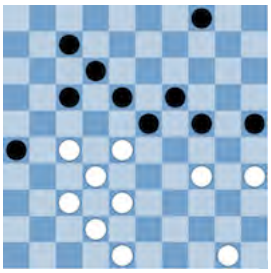
dame noire

DIAGRAMME 42



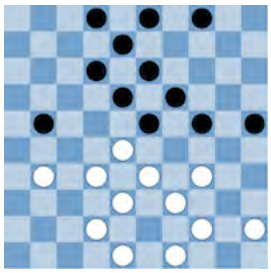
21-26?

DIAGRAMME 43



24-29?

DIAGRAMME 44



les noirs gagnent

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

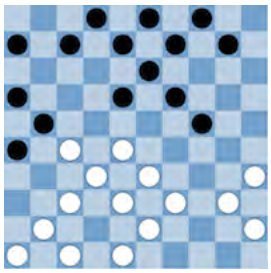
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

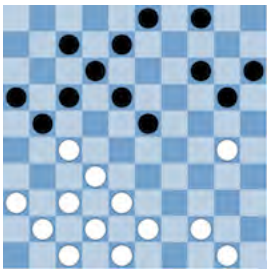
. . . . . .

DIAGRAMME 45



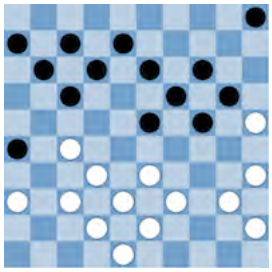
surprise: les blancs gagnent

DIAGRAMME 46



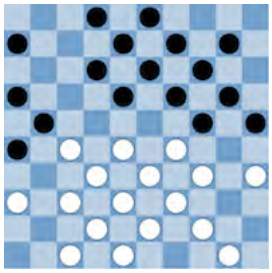
les blancs gagnent

DIAGRAMME 47



forcing des blancs, jolie rafle

DIAGRAMME 48



dame blanche en 2; impressionnant

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

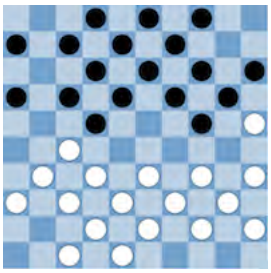
Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

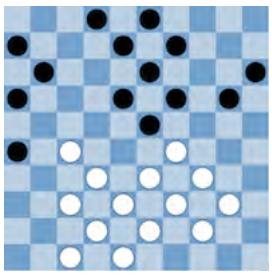
Combinaisons dans la tenaille 1

DIAGRAMME 1



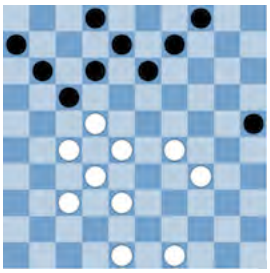
32-28?

DIAGRAMME 2



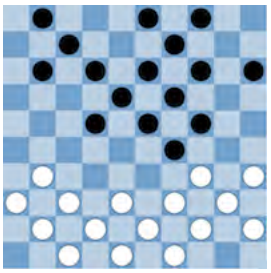
19-24?

DIAGRAMME 3



12-18?

DIAGRAMME 4



39-33?

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

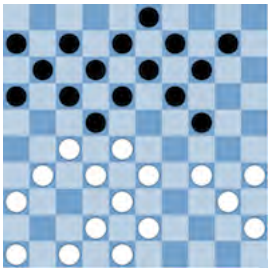
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

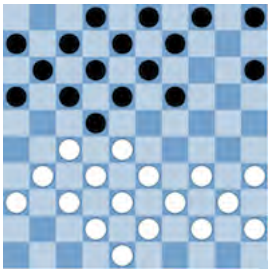
. . . . . .

DIAGRAMME 5



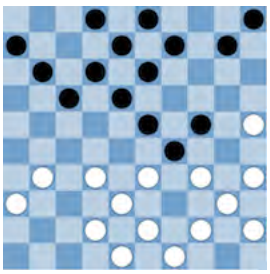
34-30? 46-41?

DIAGRAMME 6



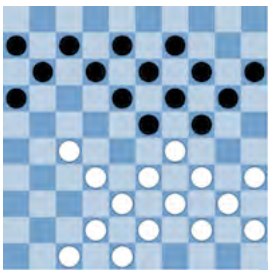
5-10?

DIAGRAMME 7



dame noire

DIAGRAMME 8



11-17?

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

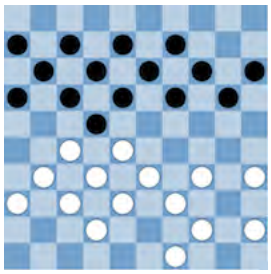
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

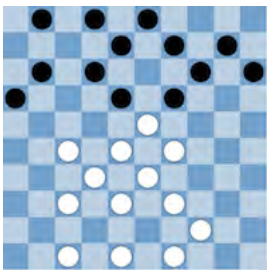
. . . . . .

DIAGRAMME 9



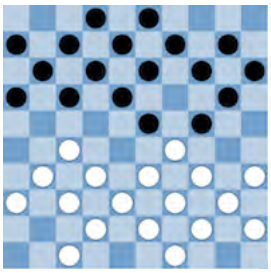
34-29?

DIAGRAMME 10



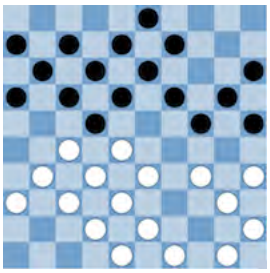
dame blanche

DIAGRAMME 11



13-19? 14-19?

DIAGRAMME 12



43-39?

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

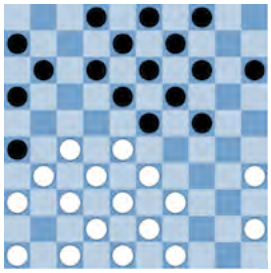
Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

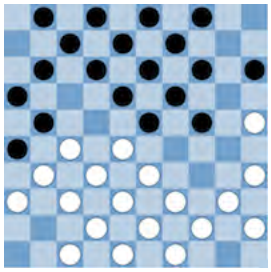
Combinaison dans l'enchaînement de l'aile 1

DIAGRAMME 13



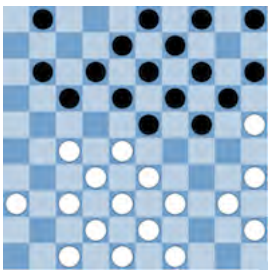
12-17 correct ou erroné?

DIAGRAMME 14



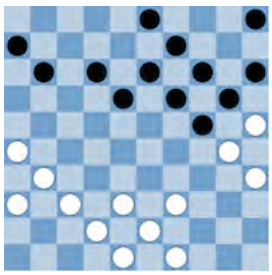
27-22?

DIAGRAMME 15



39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 16



que pensez-vous de 38-32?

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

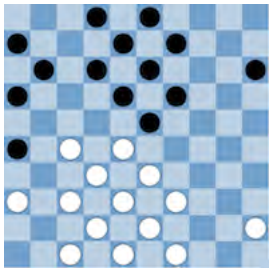
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

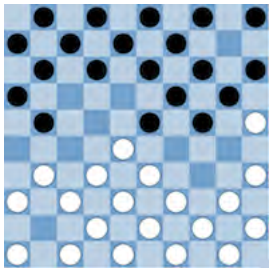
. . . . . .

DIAGRAMME 17



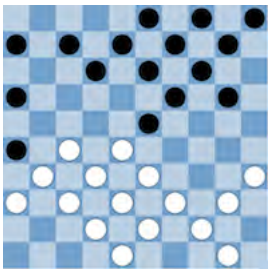
12-17, correct ou erroné?

DIAGRAMME 18



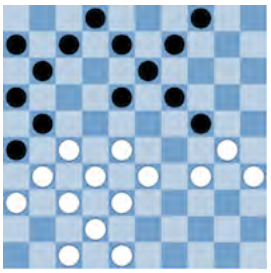
39-34, correct ou erroné ?

DIAGRAMME 19



forcing des blancs

DIAGRAMME 20



4-10?

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

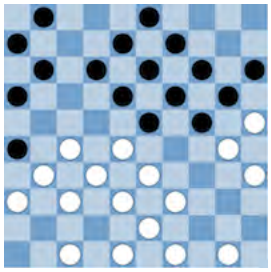
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

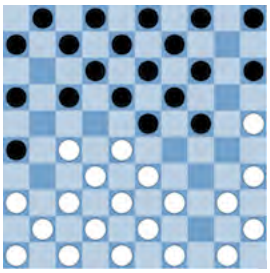
. . . . . .

DIAGRAMME 21



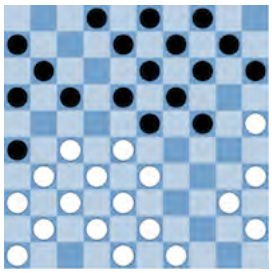
24-29?

DIAGRAMME 22



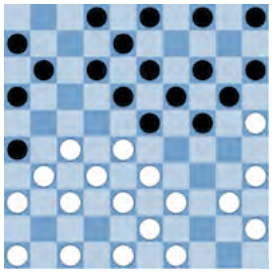
39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 23



dame blanche

DIAGRAMME 24



39-34, correct ou erroné?

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

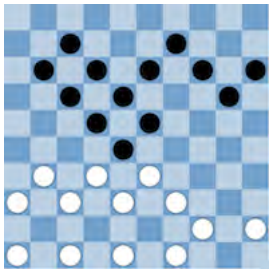
Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

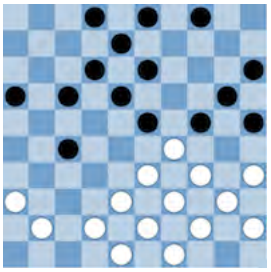
Combinaisons dans la tenaille 2

DIAGRAMME 25



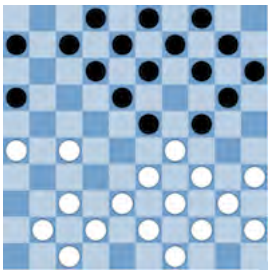
qu'est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 26



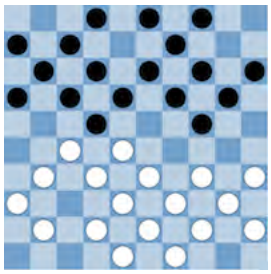
34-30?

DIAGRAMME 27



dame blanche

DIAGRAMME 28



dame noire

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

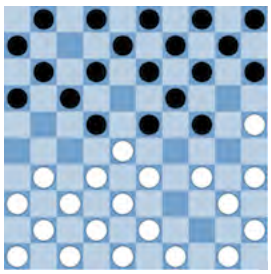
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

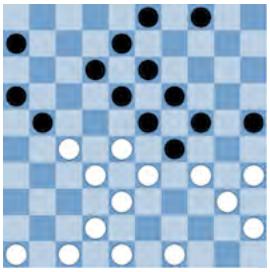
. . . . . .

DIAGRAMME 29



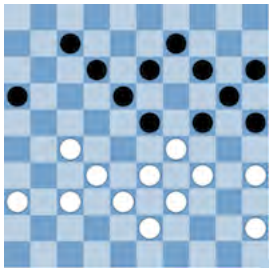
attention! Trait aux noirs.

DIAGRAMME 30



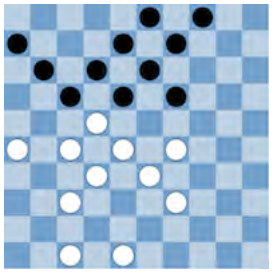
les blancs gagnent

DIAGRAMME 31



trait aux noirs

DIAGRAMME 32



qu'est-ce que les blancs jouent?

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

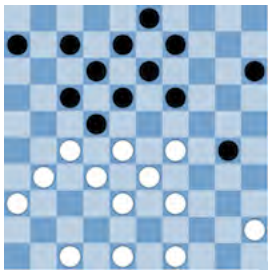
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

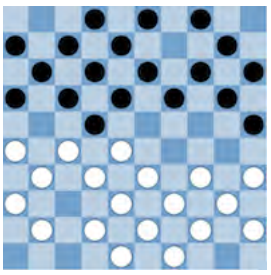
. . . . . .

DIAGRAMME 33



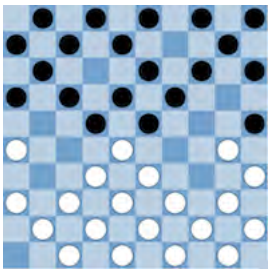
forcing des noirs

DIAGRAMME 34



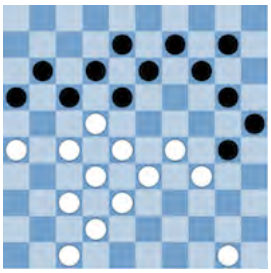
dame noire

DIAGRAMME 35



dame blanche

DIAGRAMME 36



rafle de huit pions pour les blancs

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

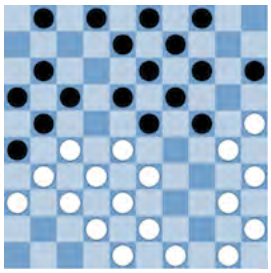
Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

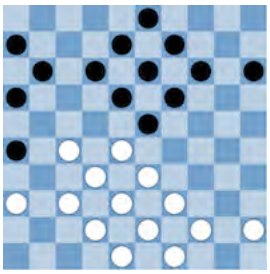
Combinaisons dans l'enchaînement de l'aile gauche 2

DIAGRAMME 37



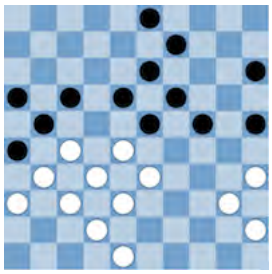
27-22?

DIAGRAMME 38



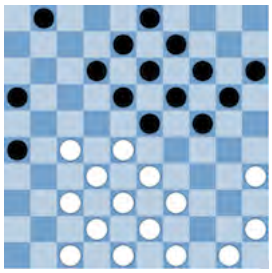
12-17, correct ou erroné?

DIAGRAMME 39



les blancs gagnent

DIAGRAMME 40



12-17, correct ou erroné?

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

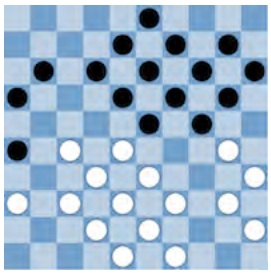
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

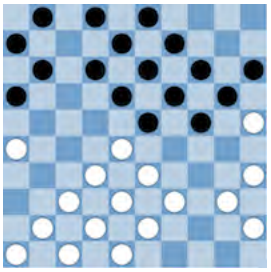
. . . . . .

DIAGRAMME 41



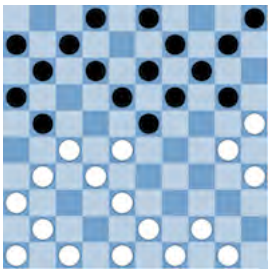
20-25?

DIAGRAMME 42



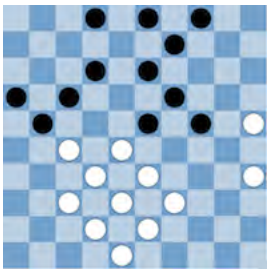
39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 43



21-26?

DIAGRAMME 44



39-34, piège

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

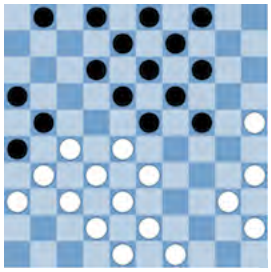
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

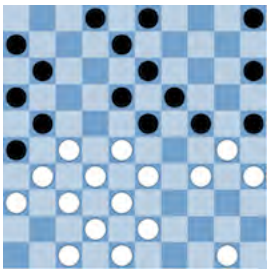
. . . . . .

DIAGRAMME 45



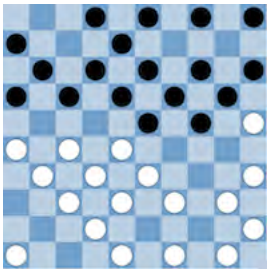
12-17, piège

DIAGRAMME 46



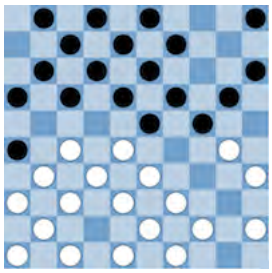
27-22, piège

DIAGRAMME 47



39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 48



dame blanche

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

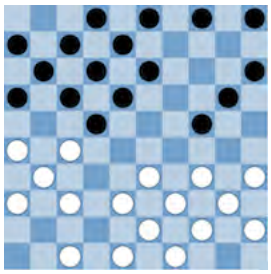
. . . . . .

Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

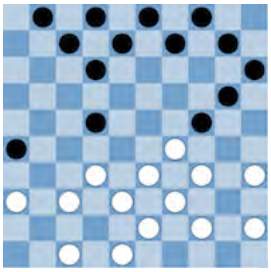
. . . . . .

DIAGRAMME 1



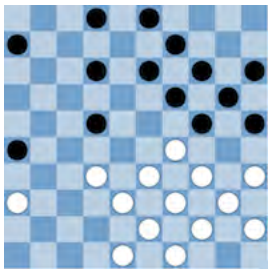
4-9?

DIAGRAMME 2



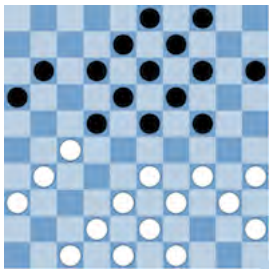
34-30?

DIAGRAMME 3



6-11?

DIAGRAMME 4



trait aux blancs

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

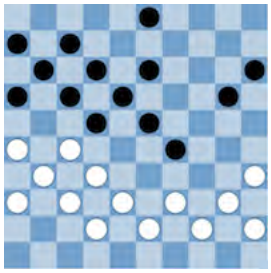
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

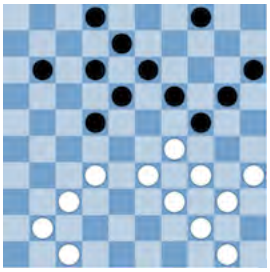
. . . . . .

DIAGRAMME 5



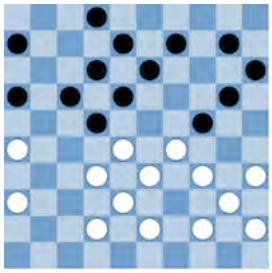
39-33?

DIAGRAMME 6



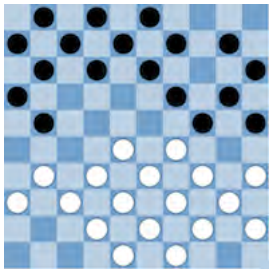
débordement des blancs

DIAGRAMME 7



les blancs gagnent

DIAGRAMME 8



forcing des blancs

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

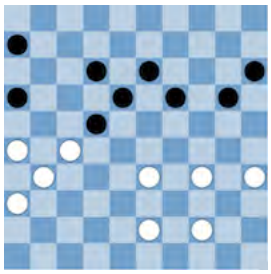
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

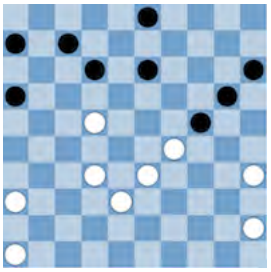
. . . . . .

DIAGRAMME 9



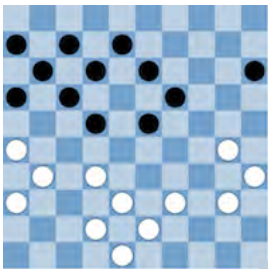
les noirs gagnent

DIAGRAMME 10



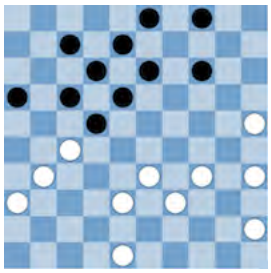
32-28? 46-41?

DIAGRAMME 11



32-27?

DIAGRAMME 12



forcing des noirs

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

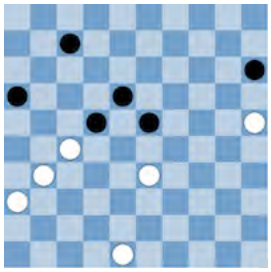
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

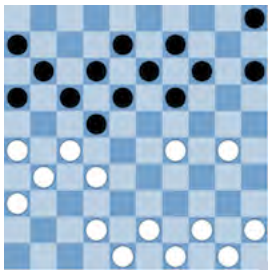
. . . . . .

DIAGRAMME 13



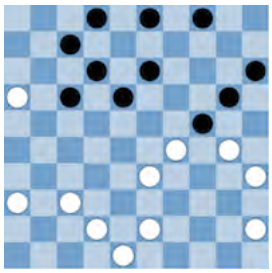
forcing des blancs

DIAGRAMME 14



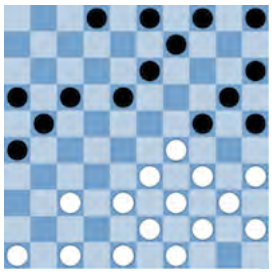
19-23?

DIAGRAMME 15



forcing des noirs

DIAGRAMME 16



dame blanche

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

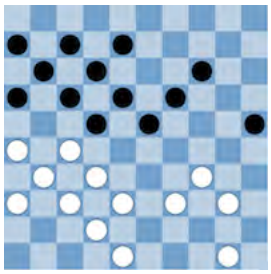
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

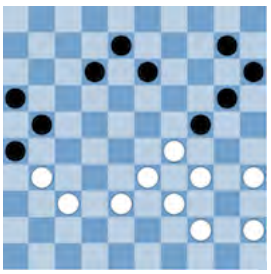
. . . . . .

DIAGRAMME 17



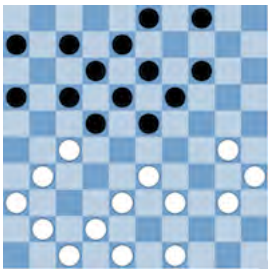
14-20? 19-24?

DIAGRAMME 18



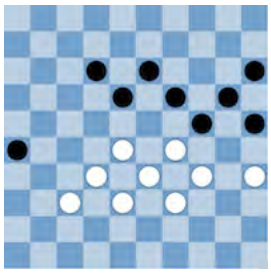
34-30?

DIAGRAMME 19



les noirs gagnent

DIAGRAMME 20



forcing des blancs

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

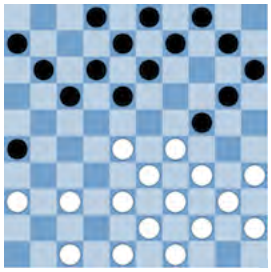
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

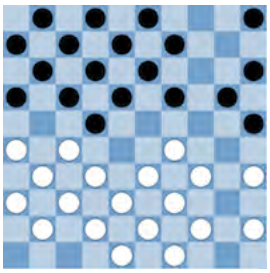
. . . . . .

DIAGRAMME 21



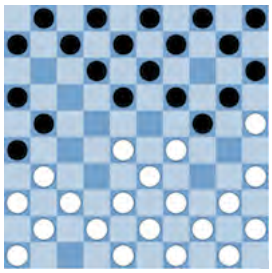
les blancs gagnent

DIAGRAMME 22



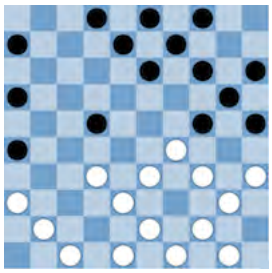
qu'est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 23



les noirs gagnent

DIAGRAMME 24



qu'est-ce que les blancs jouent? Faites attention!

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

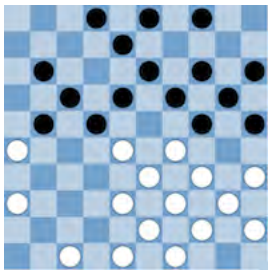
. . . . . .

Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

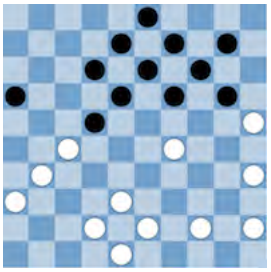
. . . . . .

DIAGRAMME 25



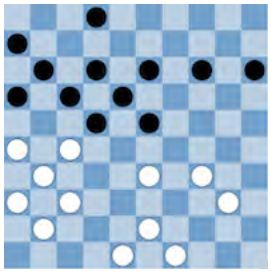
les blancs gagnent

DIAGRAMME 26



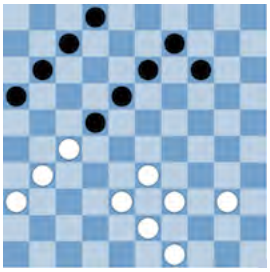
trait aux blancs

DIAGRAMME 27



13-19, correct ou erroné?

DIAGRAMME 28



les noirs forcent un débordement

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

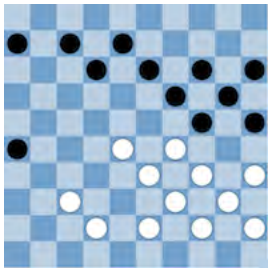
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

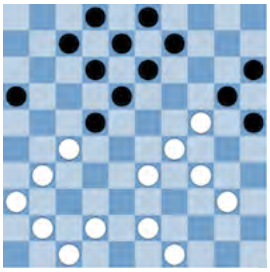
. . . . . .

DIAGRAMME 29



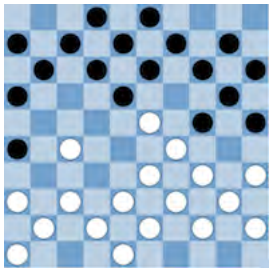
42-38?

DIAGRAMME 30



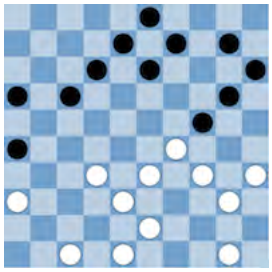
dame noire

DIAGRAMME 31



les blancs gagnent

DIAGRAMME 32



dame noire

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

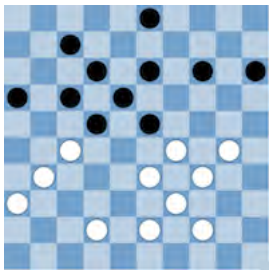
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

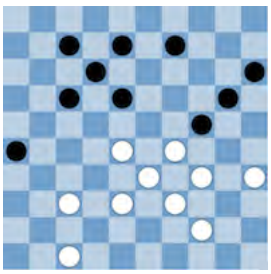
. . . . . .

DIAGRAMME 33



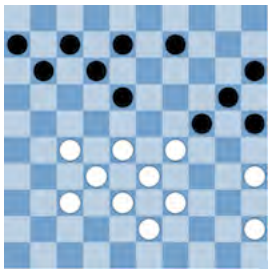
les noirs gagnent

DIAGRAMME 34



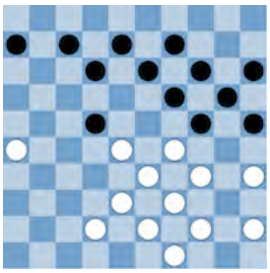
les blancs gagnent

DIAGRAMME 35



trait aux noirs

DIAGRAMME 36



7-11?

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

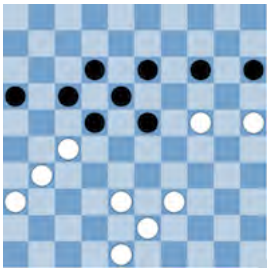
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

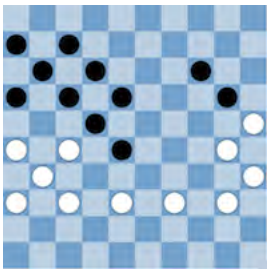
. . . . . .

DIAGRAMME 37



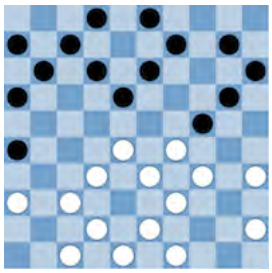
17-21?

DIAGRAMME 38



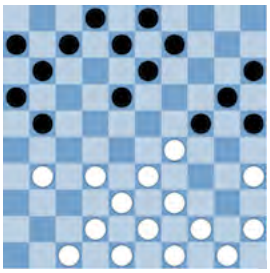
gambit gagnant des blancs

DIAGRAMME 39



forcing des blancs

DIAGRAMME 40



21-26?

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

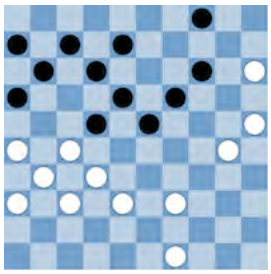
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

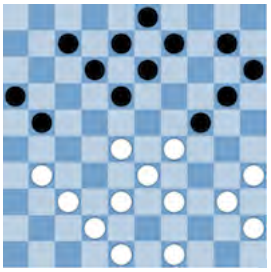
. . . . . .

DIAGRAMME 41



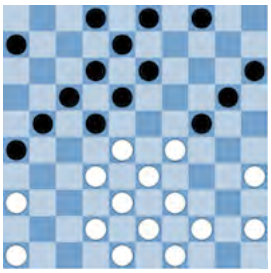
les noirs gagnent

DIAGRAMME 42



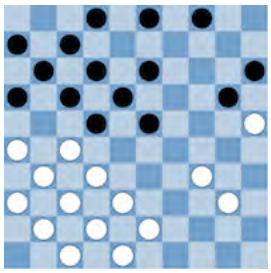
débordement des noirs

DIAGRAMME 43



les noirs gagnent

DIAGRAMME 44



les noirs gagnent

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

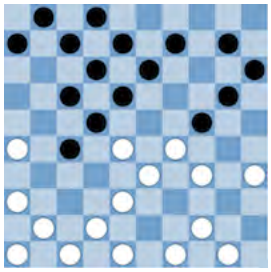
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

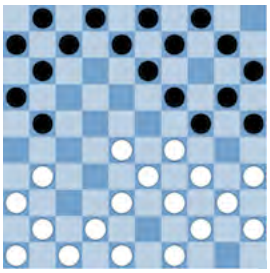
. . . . . .

DIAGRAMME 45



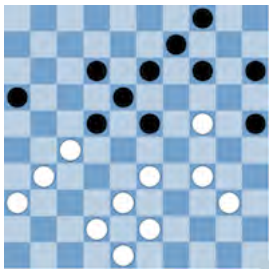
les blancs gagnent

DIAGRAMME 46



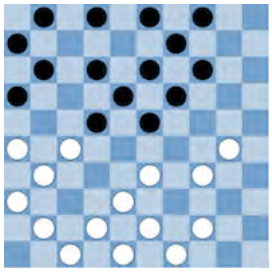
29-23?

DIAGRAMME 47



les blancs gagnent

DIAGRAMME 48



combinaison double avec dame pour les blancs

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

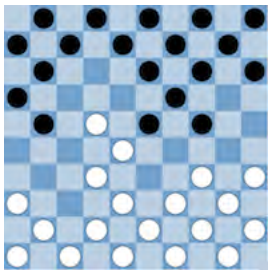
. . . . . .

Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

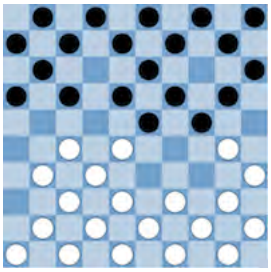
. . . . . .

DIAGRAMME 1



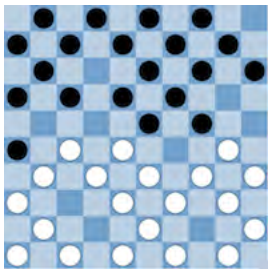
trait aux blancs

DIAGRAMME 2



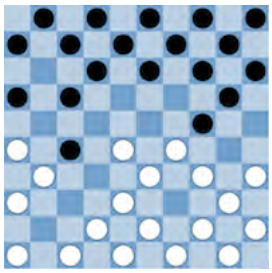
les blancs gagnent

DIAGRAMME 3



dame blanche

DIAGRAMME 4



trait aux noirs

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

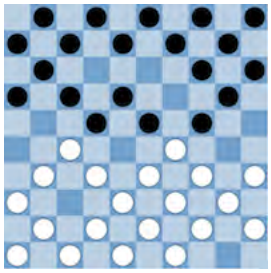
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

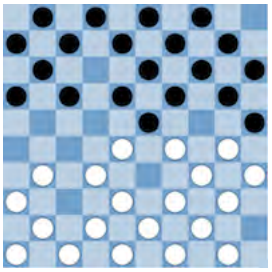
. . . . . .

DIAGRAMME 5



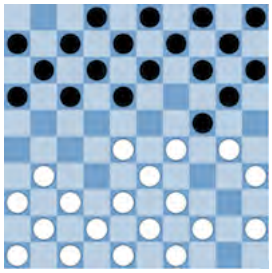
les noirs gagnent

DIAGRAMME 6



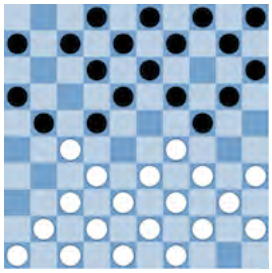
trait aux blancs

DIAGRAMME 7



34-30?

DIAGRAMME 8



17-22?

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

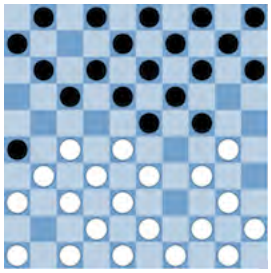
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

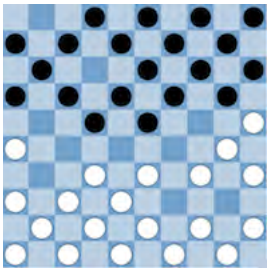
. . . . . .

DIAGRAMME 9



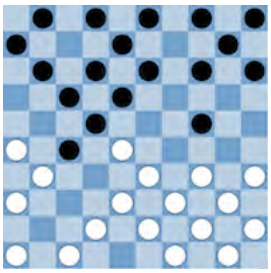
20-24?

DIAGRAMME 10



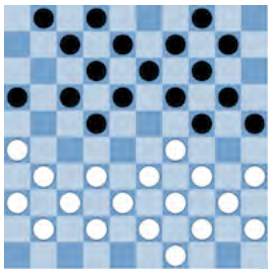
dame blanche

DIAGRAMME 11



trait aux blancs

DIAGRAMME 12



trait aux noirs

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

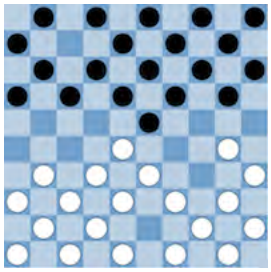
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

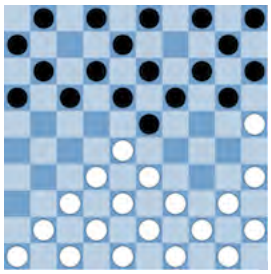
. . . . . .

DIAGRAMME 13



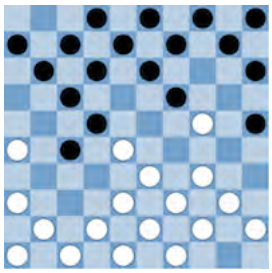
18-22?

DIAGRAMME 14



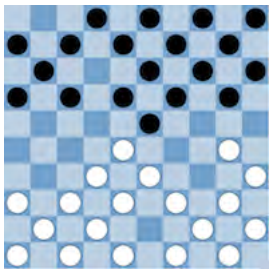
16-21?

DIAGRAMME 15



34-30x30?

DIAGRAMME 16



20-25?

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

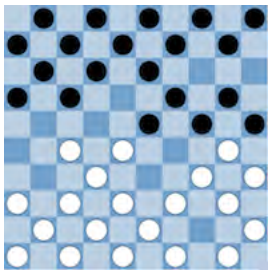
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

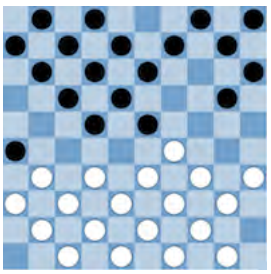
. . . . . .

DIAGRAMME 17



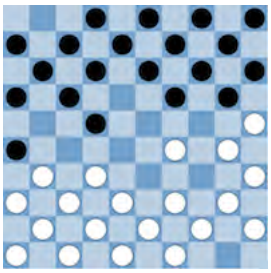
les blancs gagnent

DIAGRAMME 18



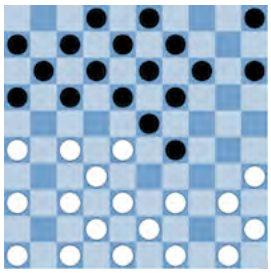
les blancs gagnent

DIAGRAMME 19



12-18?

DIAGRAMME 20



50-44?

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

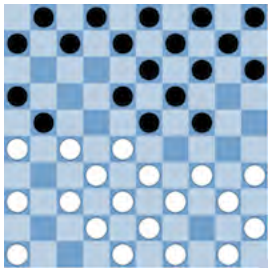
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

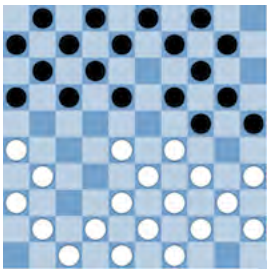
. . . . . .

DIAGRAMME 21



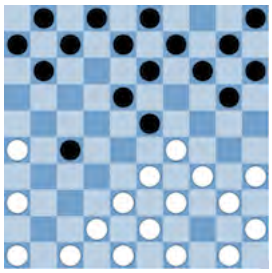
les noirs gagnent

DIAGRAMME 22



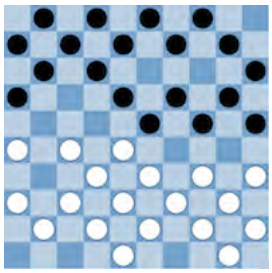
17-22x22?

DIAGRAMME 23



42-37?

DIAGRAMME 24



36-31?

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

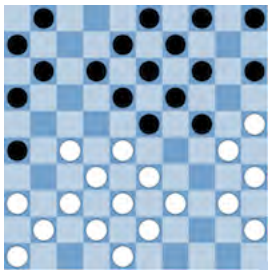
. . . . . .

Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

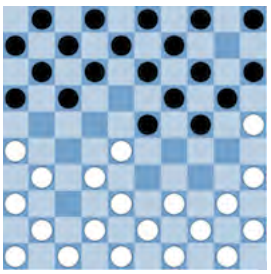
. . . . . .

DIAGRAMME 25



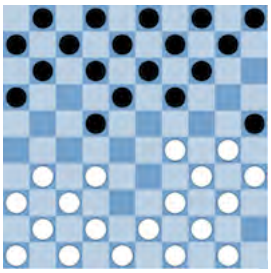
11-17?

DIAGRAMME 26



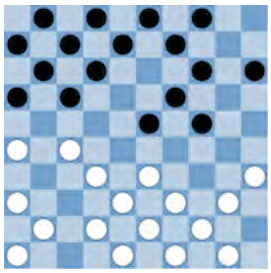
forcing des noirs

DIAGRAMME 27



42-38?

DIAGRAMME 28



12-18?

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

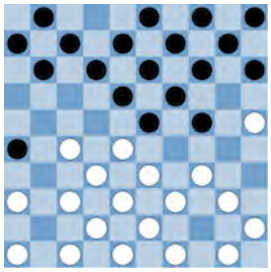
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

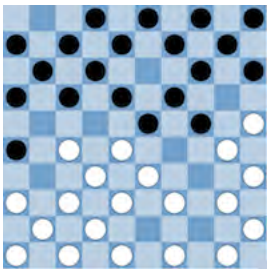
. . . . . .

DIAGRAMME 29



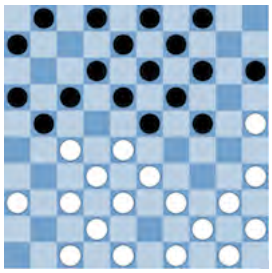
11-17?

DIAGRAMME 30



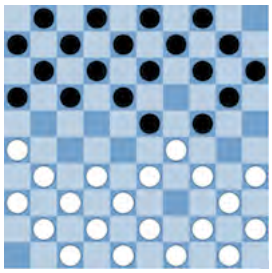
9-13?

DIAGRAMME 31



40-34?

DIAGRAMME 32



14-19, piège

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

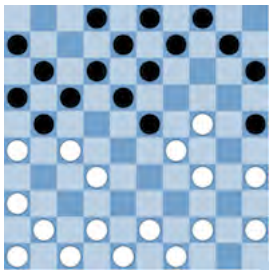
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

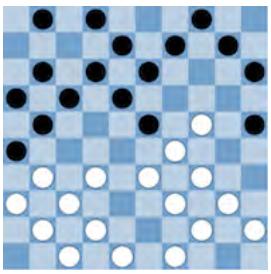
. . . . . .

DIAGRAMME 33



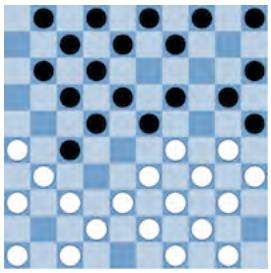
10-14, piège

DIAGRAMME 34



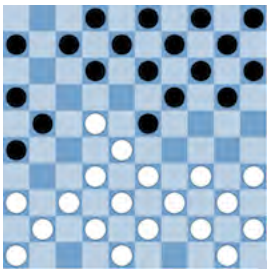
33-28?

DIAGRAMME 35



30-24x24, piège

DIAGRAMME 36



7-11?

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

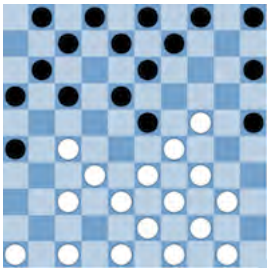
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

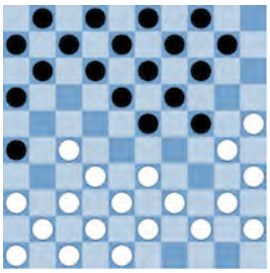
. . . . . .

DIAGRAMME 37



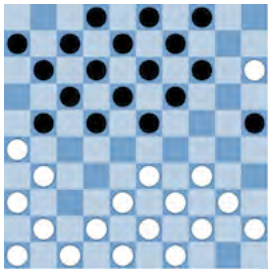
8-12?

DIAGRAMME 38



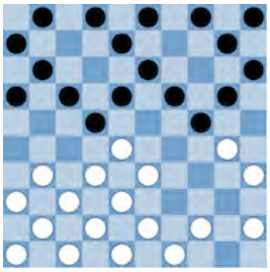
forcing des blancs

DIAGRAMME 39



33-29? Forcing des noirs.

DIAGRAMME 40



24-29? 22x33, 20-25?

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

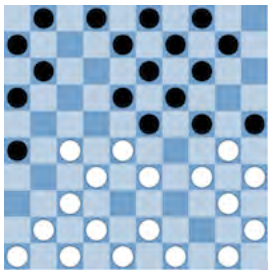
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

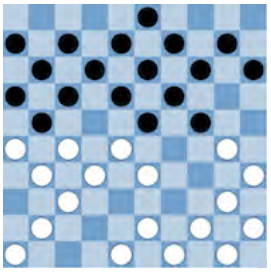
. . . . . .

DIAGRAMME 41



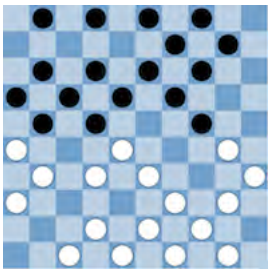
12-18?

DIAGRAMME 42



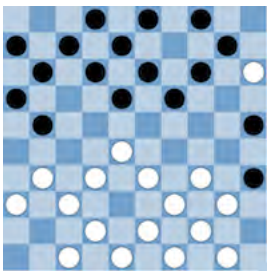
23-29, piège

DIAGRAMME 43



21 ou 22-27?

DIAGRAMME 44



débordement des noirs

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

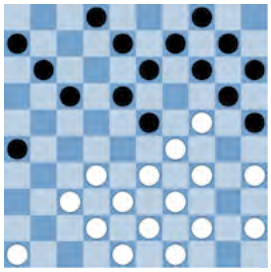
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

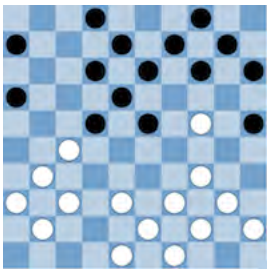
. . . . . .

DIAGRAMME 45



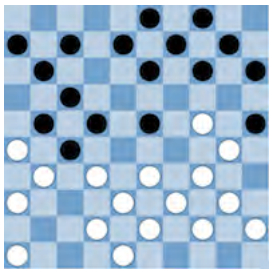
forcing des blancs

DIAGRAMME 46



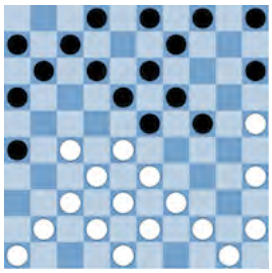
14-20?

DIAGRAMME 47



40-35, piège

DIAGRAMME 48



25-20, piège

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

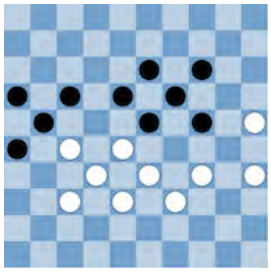
. . . . . .

Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

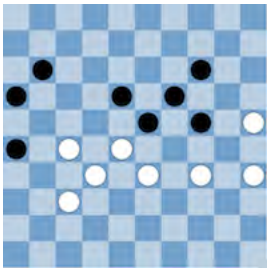
. . . . . .

DIAGRAMME 1



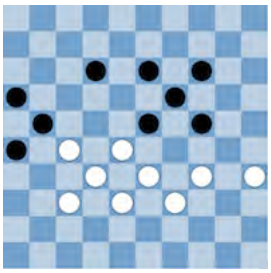
les noirs font match nul tout de suite

DIAGRAMME 2



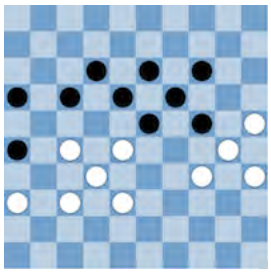
forcing des blancs

DIAGRAMME 3



forcing des blancs

DIAGRAMME 4



24-29?

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

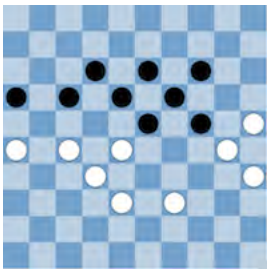
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

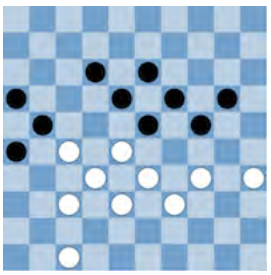
. . . . . .

DIAGRAMME 5



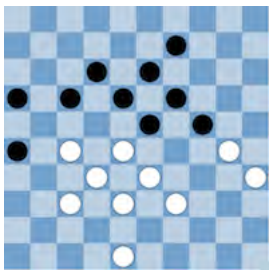
16-21; 18-22?

DIAGRAMME 6



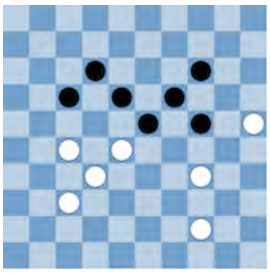
forcing des blancs

DIAGRAMME 7



gambit double, forcing des noirs

DIAGRAMME 8



forcing des noirs

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

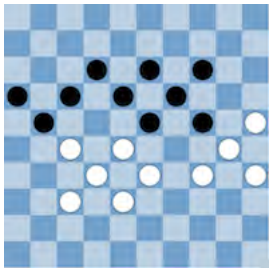
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

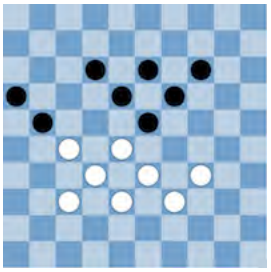
. . . . . .

DIAGRAMME 9



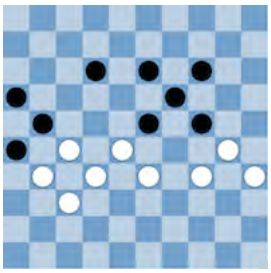
les blancs forcent la nulle

DIAGRAMME 10



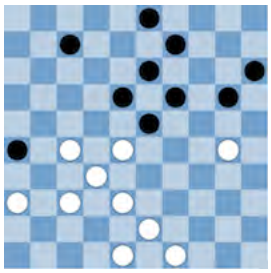
attention! Qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 11



23-29, 13-18?

DIAGRAMME 12



dame blanche

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

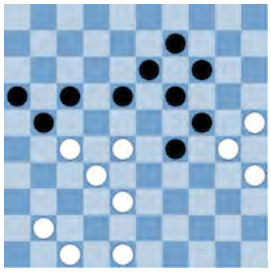
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

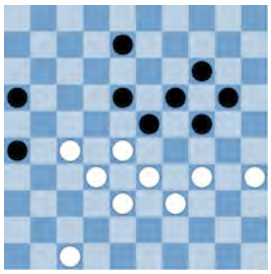
. . . . . .

DIAGRAMME 13



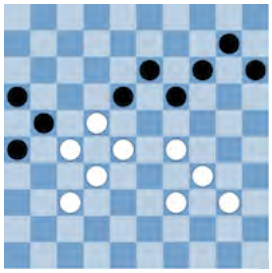
forcing des noirs

DIAGRAMME 14



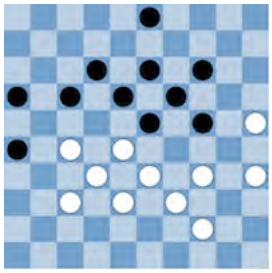
28-22?

DIAGRAMME 15



les blancs gagnent

DIAGRAMME 16



35-30, 33-29?

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

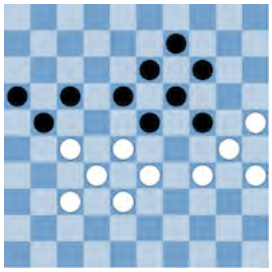
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

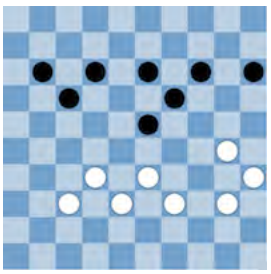
. . . . . .

DIAGRAMME 17



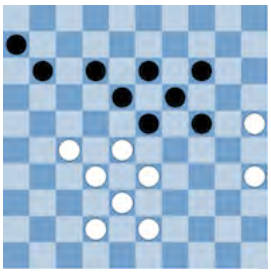
qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 18



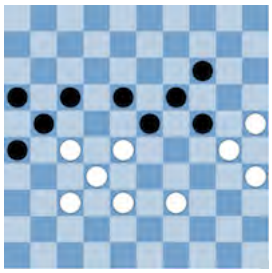
forcing des blancs

DIAGRAMME 19



forcing des noirs

DIAGRAMME 20



forcing des blancs

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

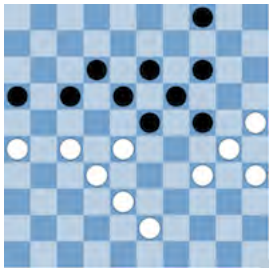
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

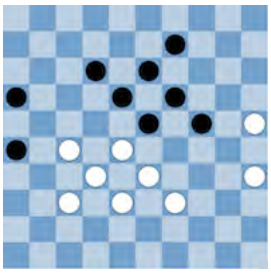
. . . . . .

DIAGRAMME 21



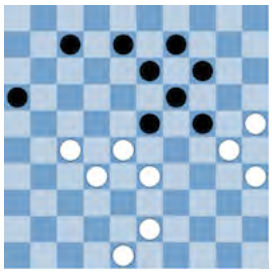
24-29?

DIAGRAMME 22



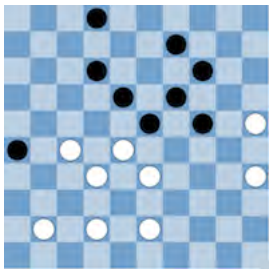
forcing des blancs

DIAGRAMME 23



les noirs peuvent imposer un débordement. Est-ce que ce débordement est correct ou erroné?

DIAGRAMME 24



dur: dame noire

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

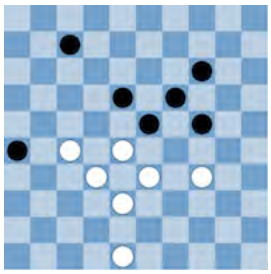
. . . . . .

Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

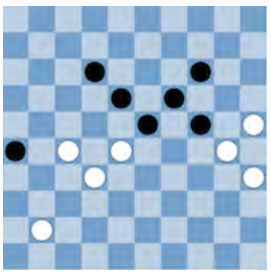
. . . . . .

DIAGRAMME 25



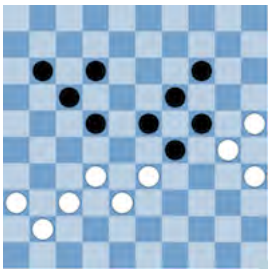
forcing des blancs

DIAGRAMME 26



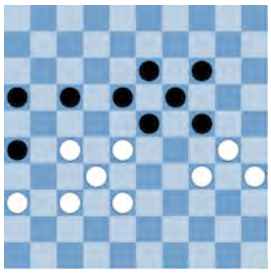
forcing des noirs

DIAGRAMME 27



les noirs gagnent

DIAGRAMME 28



16-21, 18-22?

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

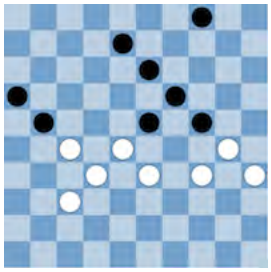
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

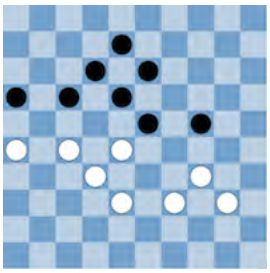
. . . . . .

DIAGRAMME 29



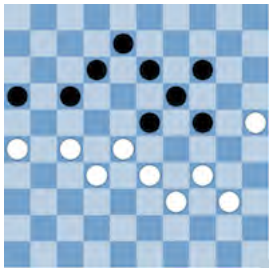
forcing des blancs

DIAGRAMME 30



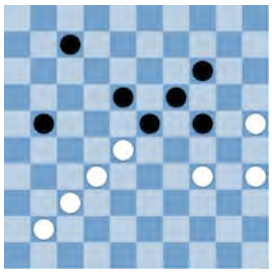
les noirs gagnent

DIAGRAMME 31



attention ! Forcing des noirs

DIAGRAMME 32



forcing des noirs

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

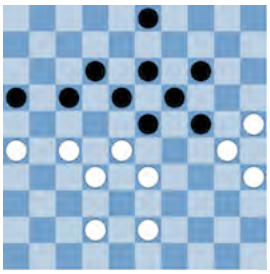
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

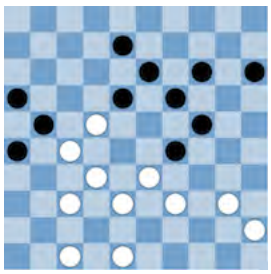
. . . . . .

DIAGRAMME 33



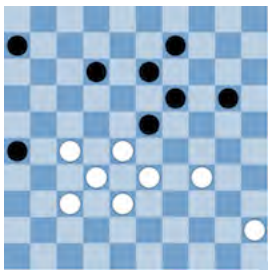
23-29?

DIAGRAMME 34



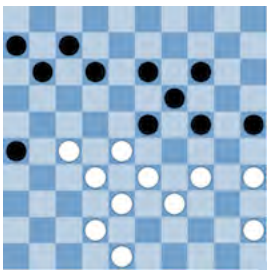
les blancs gagnent

DIAGRAMME 35



les blancs gagnent. Attention!

DIAGRAMME 36



malgré un contrecoup des noirs, les blancs gagnent

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

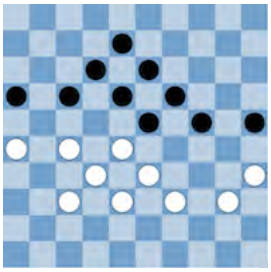
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

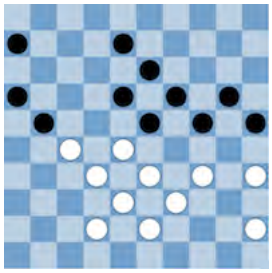
. . . . . .

DIAGRAMME 37



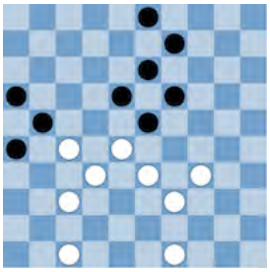
28-22?

DIAGRAMME 38



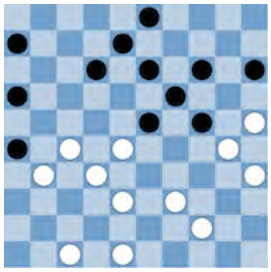
forcing des blancs

DIAGRAMME 39



forcing des blancs

DIAGRAMME 40



coup Turc des blancs

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

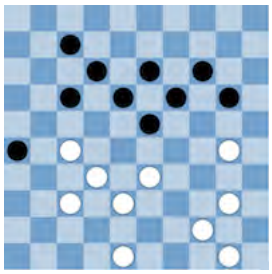
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

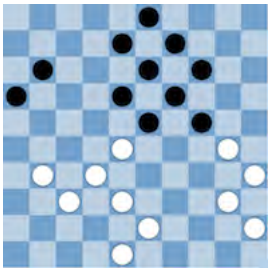
. . . . . .

DIAGRAMME 41



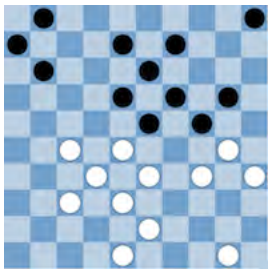
forcing des blancs

DIAGRAMME 42



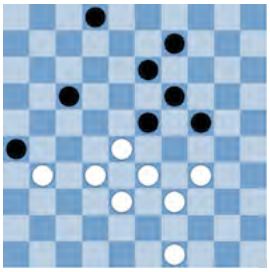
forcing des noirs

DIAGRAMME 43



39-25?

DIAGRAMME 44



les blancs gagnent par opposition

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

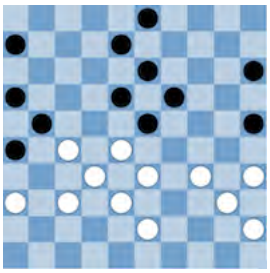
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

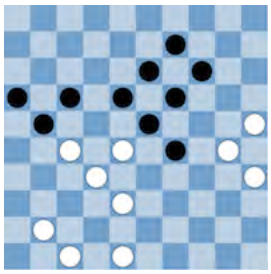
. . . . . .

DIAGRAMME 45



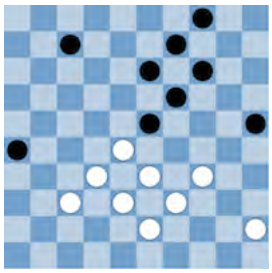
forcing des blancs

DIAGRAMME 46



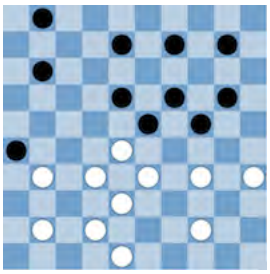
47 ou 48-42?

DIAGRAMME 47



forcing intéressant des blancs

DIAGRAMME 48



les blancs gagnent

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

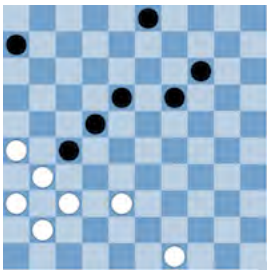
. . . . . .

Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

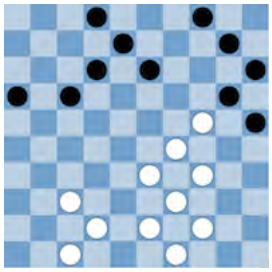
. . . . . .

DIAGRAMME 1



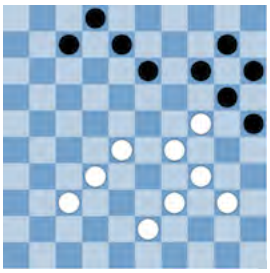
37-32?

DIAGRAMME 2



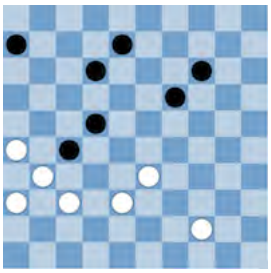
10-14?

DIAGRAMME 3



14-19?

DIAGRAMME 4



37-32?

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

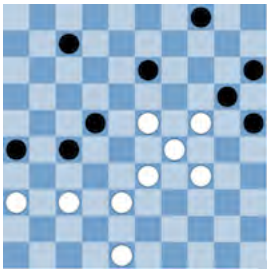
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

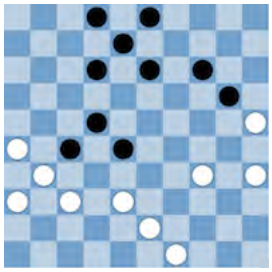
. . . . . .

DIAGRAMME 5



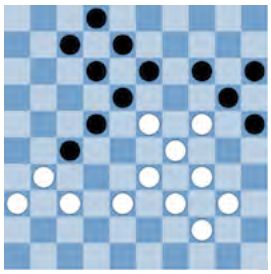
7-12?

DIAGRAMME 6



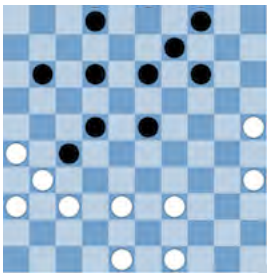
forcing des blancs

DIAGRAMME 7



qu'est-ce que les noirs jouent ?

DIAGRAMME 8



23-28?

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

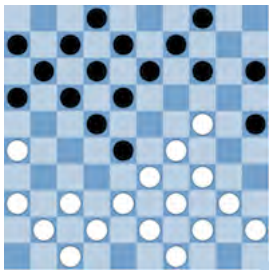
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

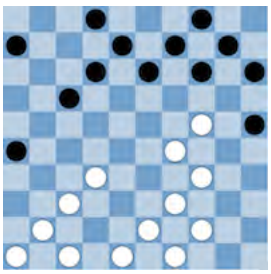
. . . . . .

DIAGRAMME 9



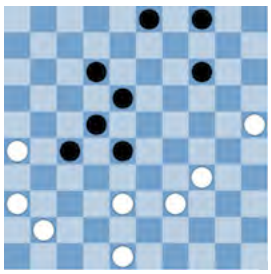
38-32?

DIAGRAMME 10



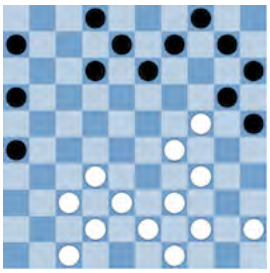
14-19?

DIAGRAMME 11



les noirs gagnent, deux manières

DIAGRAMME 12



12-17?

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

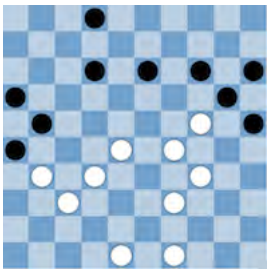
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

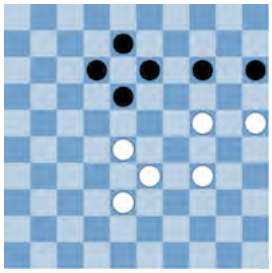
. . . . . .

DIAGRAMME 13



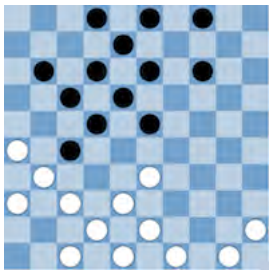
14-19?

DIAGRAMME 14



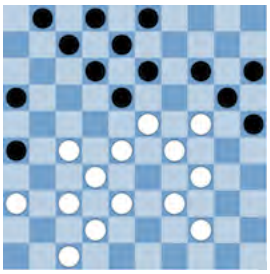
forcing des blancs

DIAGRAMME 15



50-44?

DIAGRAMME 16



les noirs gagnent

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

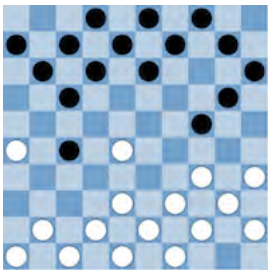
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

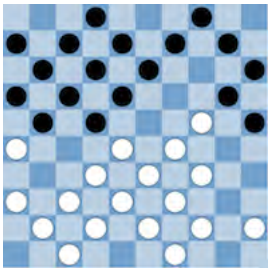
. . . . . .

DIAGRAMME 17



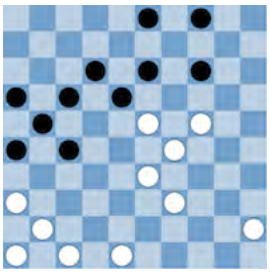
12-18?

DIAGRAMME 18



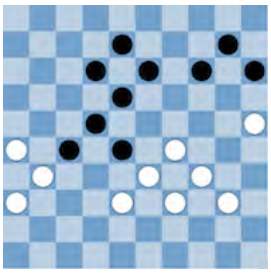
10-14, correct ou erroné?

DIAGRAMME 19



45-40?

DIAGRAMME 20



les blancs gagnent

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

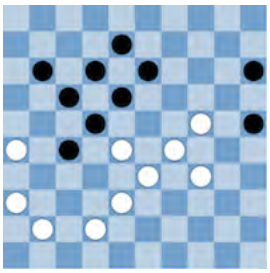
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

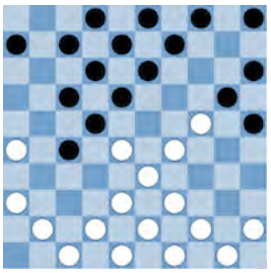
. . . . . .

DIAGRAMME 21



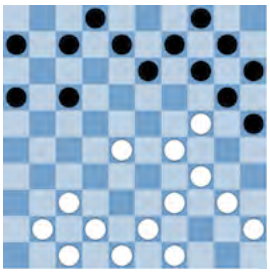
qu'est-ce que les blancs jouent

DIAGRAMME 22



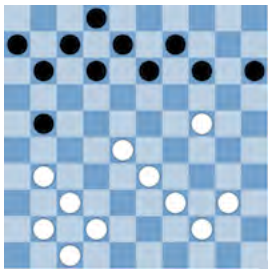
qu'est-ce que les blancs jouent

DIAGRAMME 23



14-19?

DIAGRAMME 24



forcing des noirs

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

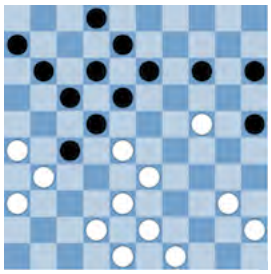
. . . . . .

Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

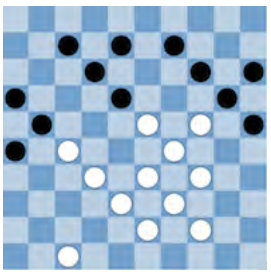
. . . . . .

DIAGRAMME 25



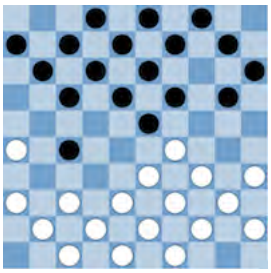
les blancs gagnent

DIAGRAMME 26



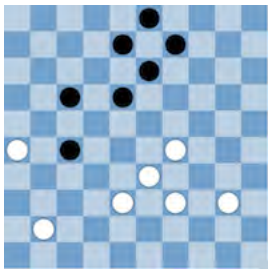
les noirs gagnent

DIAGRAMME 27



les blancs gagnent

DIAGRAMME 28



41-37?

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

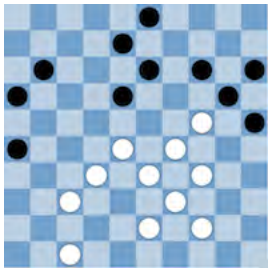
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

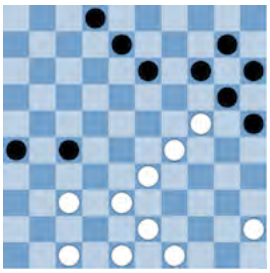
. . . . . .

DIAGRAMME 29



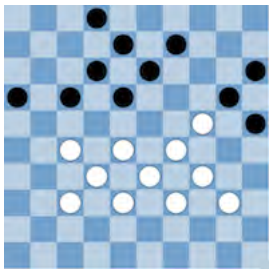
les blancs gagnent

DIAGRAMME 30



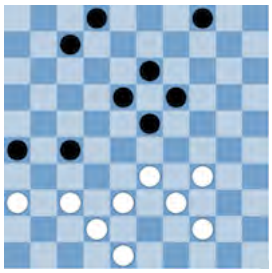
qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 31



les noirs gagnent

DIAGRAMME 32



forcing des blancs

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

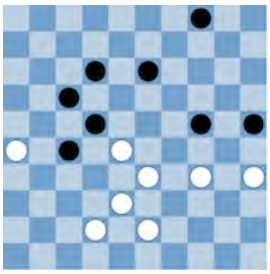
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

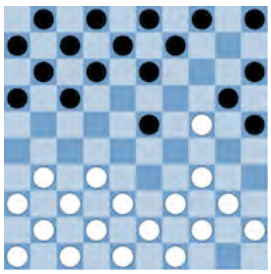
. . . . . .

DIAGRAMME 33



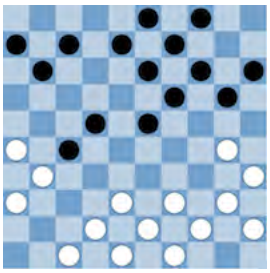
les blancs gagnent

DIAGRAMME 34



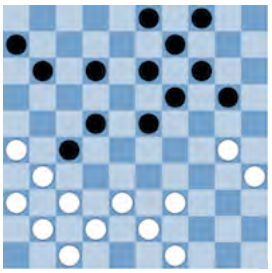
39-33?

DIAGRAMME 35



23-28?

DIAGRAMME 36



37-32?

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

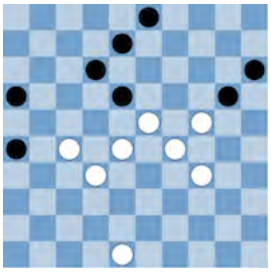
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

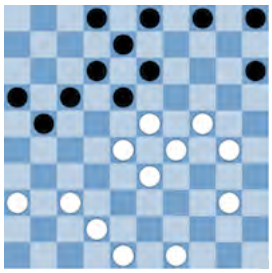
. . . . . .

DIAGRAMME 37



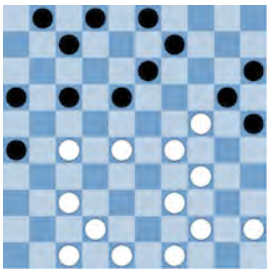
forcing des noirs

DIAGRAMME 38



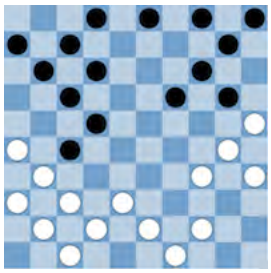
37-31?

DIAGRAMME 39



dame blanche

DIAGRAMME 40



37-32?

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

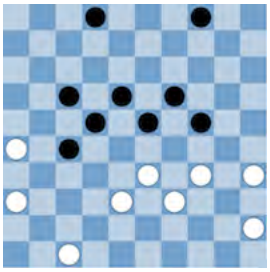
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

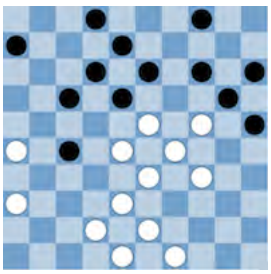
. . . . . .

DIAGRAMME 41



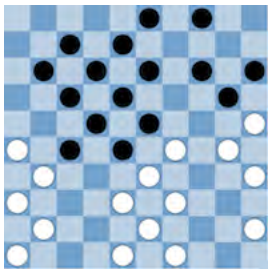
les blancs forcent la nulle

DIAGRAMME 42



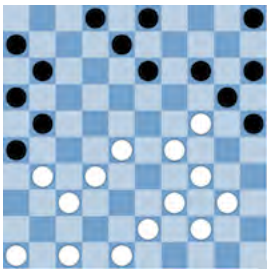
dame noire

DIAGRAMME 43



les blancs gagnent

DIAGRAMME 44



forcing des noirs

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

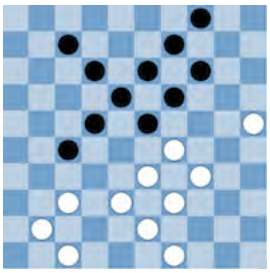
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

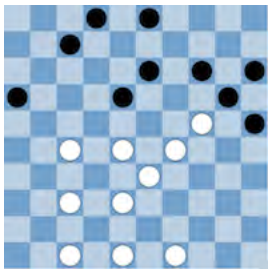
. . . . . .

DIAGRAMME 45



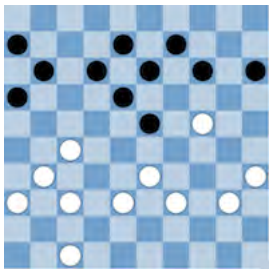
jolie dame blanche

DIAGRAMME 46



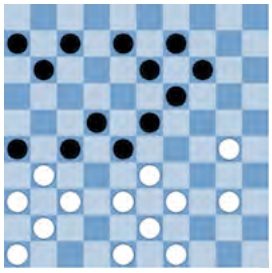
14-19?

DIAGRAMME 47



11-17! Piège sublime

DIAGRAMME 48



les blancs gagnent, épouvantable

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

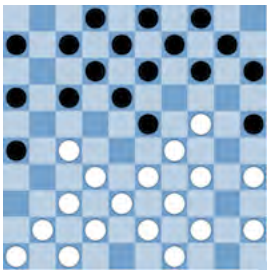
. . . . . .

Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

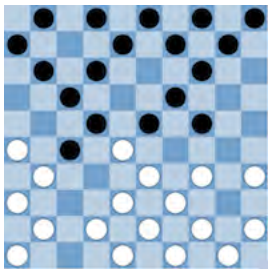
. . . . . .

DIAGRAMME 1



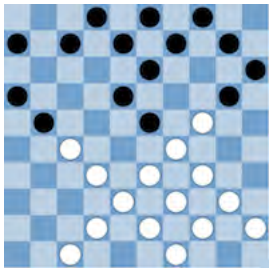
les blancs gagnent

DIAGRAMME 2



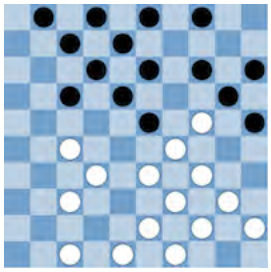
18-23?

DIAGRAMME 3



les blancs gagnent

DIAGRAMME 4



débordement des blancs

Diagramme 1 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 2 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 3 . . . . . .

. . . . . .

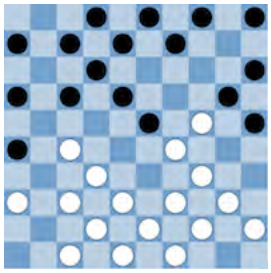
. . . . . .

Diagramme 4 . . . . . .

. . . . . .

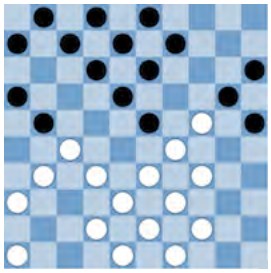
. . . . . .

DIAGRAMME 5



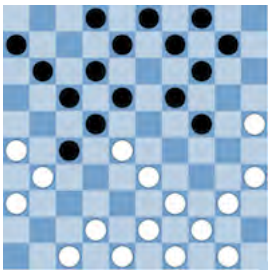
39-33?

DIAGRAMME 6



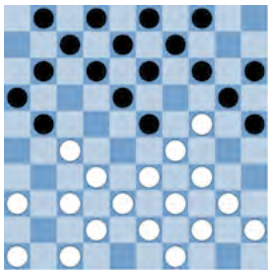
21-26?

DIAGRAMME 7



les blancs gagnent

DIAGRAMME 8



les blancs gagnent

Diagramme 5 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 6 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 7 . . . . . .

. . . . . .

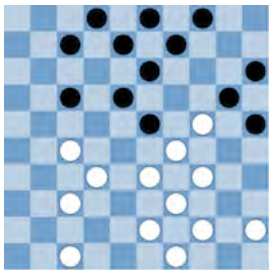
. . . . . .

Diagramme 8 . . . . . .

. . . . . .

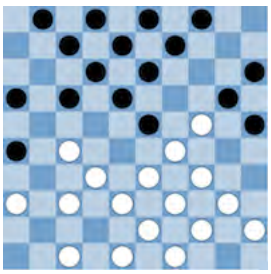
. . . . . .

DIAGRAMME 9



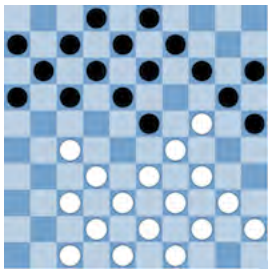
dame blanche

DIAGRAMME 10



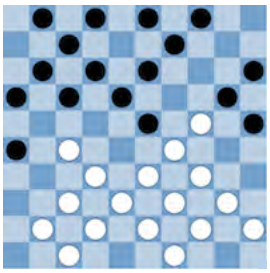
les noirs gagnent

DIAGRAMME 11



dame blanche

DIAGRAMME 12



33-28?

Diagramme 9 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 10 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 11 . . . . . .

. . . . . .

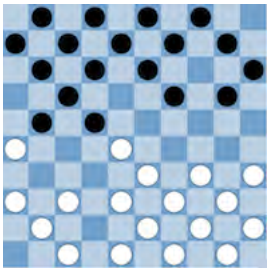
. . . . . .

Diagramme 12 . . . . . .

. . . . . .

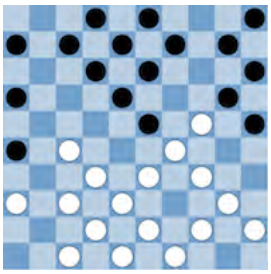
. . . . . .

DIAGRAMME 13



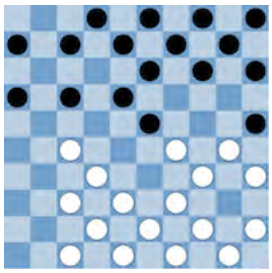
11-16?

DIAGRAMME 14



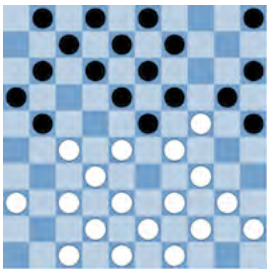
dame noire

DIAGRAMME 15



forcing des blancs

DIAGRAMME 16



dame blanche

Diagramme 13 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 14 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 15 . . . . . .

. . . . . .

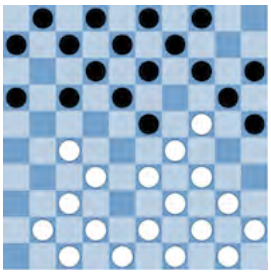
. . . . . .

Diagramme 16 . . . . . .

. . . . . .

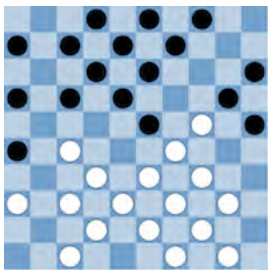
. . . . . .

DIAGRAMME 17



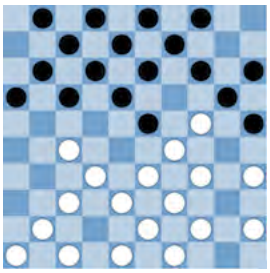
forcing des noirs

DIAGRAMME 18



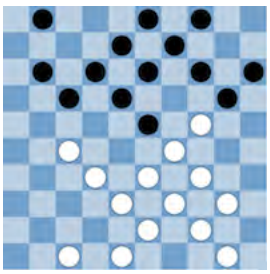
33-28?

DIAGRAMME 19



les noirs gagnent

DIAGRAMME 20



qu'est-ce que les noirs jouent?

Diagramme 17 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 18 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 19 . . . . . .

. . . . . .

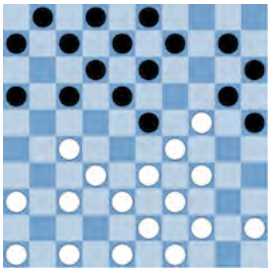
. . . . . .

Diagramme 20 . . . . . .

. . . . . .

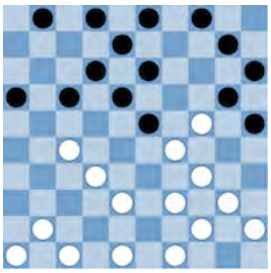
. . . . . .

DIAGRAMME 21



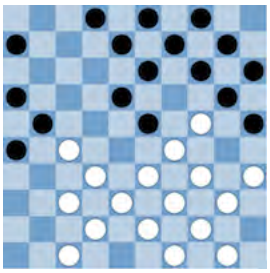
10-14?

DIAGRAMME 22



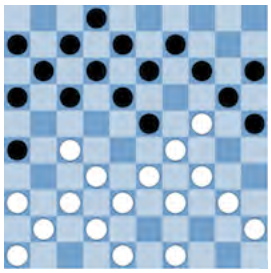
38-33?

DIAGRAMME 23



25-30? 18-22?

DIAGRAMME 24



14-19?

Diagramme 21 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 22 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 23 . . . . . .

. . . . . .

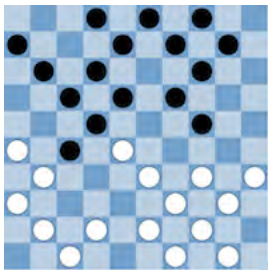
. . . . . .

Diagramme 24 . . . . . .

. . . . . .

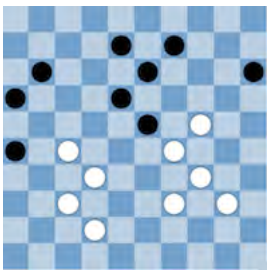
. . . . . .

DIAGRAMME 25



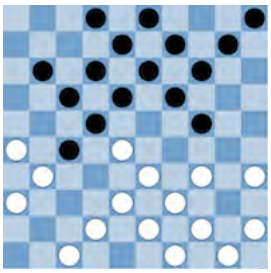
les blancs gagnent

DIAGRAMME 26



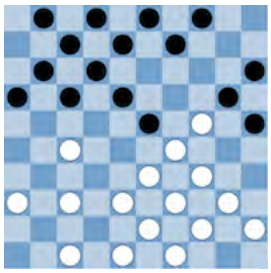
42-38?

DIAGRAMME 27



18-23?

DIAGRAMME 28



les noirs gagnent

Diagramme 25 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 26 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 27 . . . . . .

. . . . . .

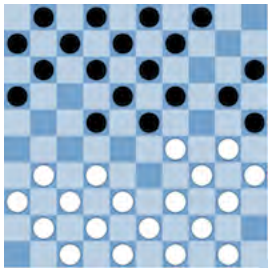
. . . . . .

Diagramme 28 . . . . . .

. . . . . .

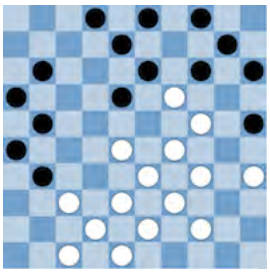
. . . . . .

DIAGRAMME 29



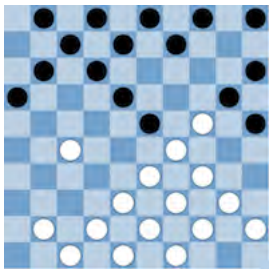
30-24?

DIAGRAMME 30



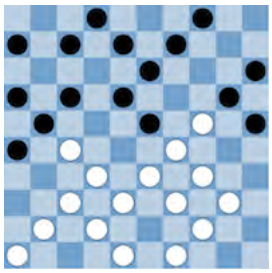
28-23?

DIAGRAMME 31



8-13?

DIAGRAMME 32



17-22?

Diagramme 29 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 30 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 31 . . . . . .

. . . . . .

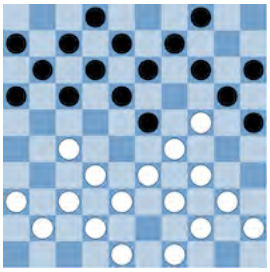
. . . . . .

Diagramme 32 . . . . . .

. . . . . .

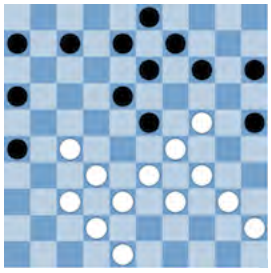
. . . . . .

DIAGRAMME 33



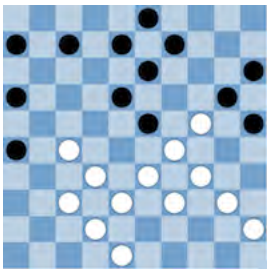
qu'est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 34



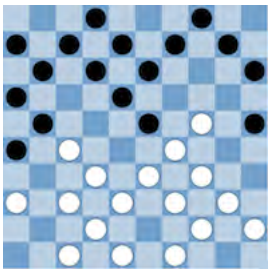
14-19?

DIAGRAMME 35



33-28?

DIAGRAMME 36



12-17?

Diagramme 33 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 34 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 35 . . . . . .

. . . . . .

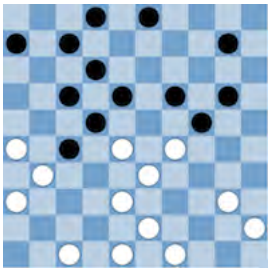
. . . . . .

Diagramme 36 . . . . . .

. . . . . .

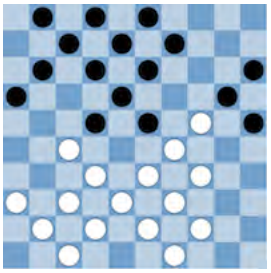
. . . . . .

DIAGRAMME 37



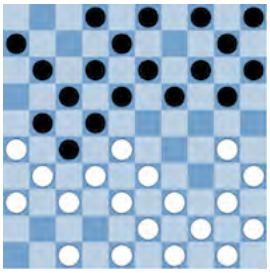
dame blanche

DIAGRAMME 38



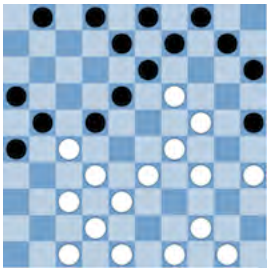
qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 39



les blancs gagnent

DIAGRAMME 40



est-ce que la dame est correcte pour les blancs?

Diagramme 37 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 38 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 39 . . . . . .

. . . . . .

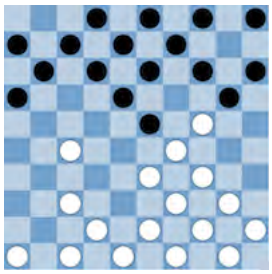
. . . . . .

Diagramme 40 . . . . . .

. . . . . .

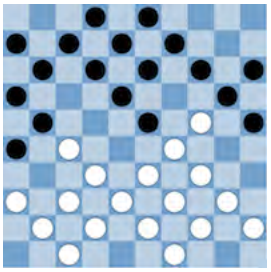
. . . . . .

DIAGRAMME 41



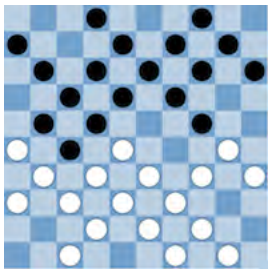
les noirs gagnent

DIAGRAMME 42



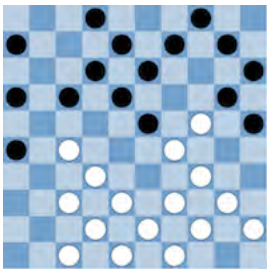
qu'est-ce que rapporte 33-28, 14-19, 27-22?

DIAGRAMME 43



dame blanche

DIAGRAMME 44



les blancs gagnent

Diagramme 41 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 42 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 43 . . . . . .

. . . . . .

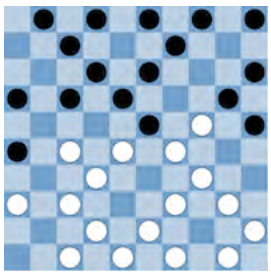
. . . . . .

Diagramme 44 . . . . . .

. . . . . .

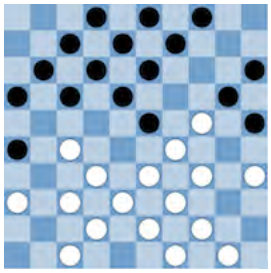
. . . . . .

DIAGRAMME 45



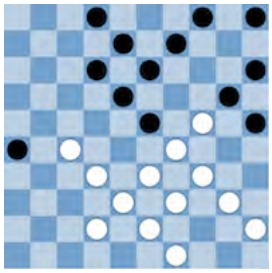
qu'est-ce que les noirs jouent? Attention!

DIAGRAMME 46



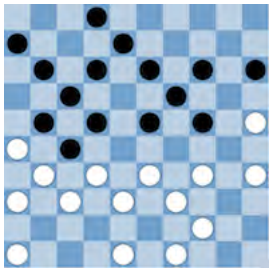
33-28, piège

DIAGRAMME 47



33-28?

DIAGRAMME 48



les blancs gagnent. Rafle de dix pions.

Diagramme 45 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 46 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

Diagramme 47 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

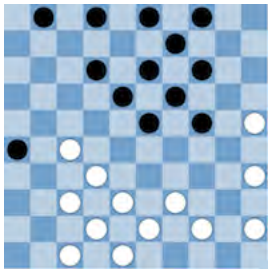
Diagramme 48 . . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

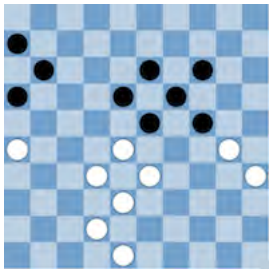
Est-ce que vous connaissez le nom de certaines combinaisons? Ajoutez-le à votre solution.

DIAGRAMME 1



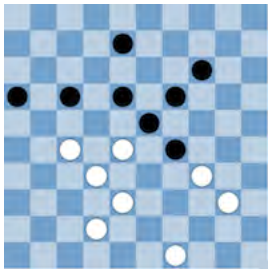
dame noire

DIAGRAMME 2



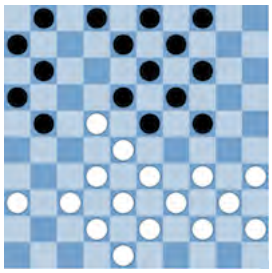
les noirs gagnent

DIAGRAMME 3



dame noire, deux manières

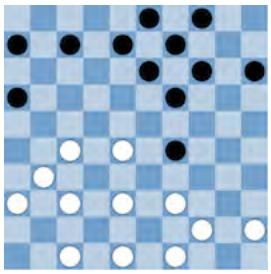
DIAGRAMME 4



les blancs gagnent

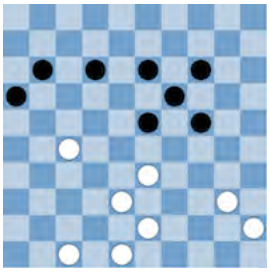
Diagramme 1
Une dame noire via 1 ... 24-30 2.35x24 19x30 3.25x34 23-28 4.32x23 18x49.
Diagramme 2
Le coup de ricochet avec 1 ... 24-29 2.33x24 16-21 3.26x17 11x33 4.38x29 23 rapporte le gain d'un pion.
Diagramme 3
Il y a un coup de talon de deux manières.
Voici la manière la plus facile 1 ... 18-22 2.27x18 23x12 3.34x23 17-22 4.28x17 19x48.
La manière suivante est plus jolie 1 ... 17-22 2.28x17 8-12 3.17x8 18-22 4.27x18 23x3 5.34x23 19x48
Diagramme 4
Après 1.22-17 21x12 il y a un coup Philippe qui vous sera familier: 2.28-22 18x27 3.32x21 16x27 4.33-29 24x33 5.38x16.

DIAGRAMME 5



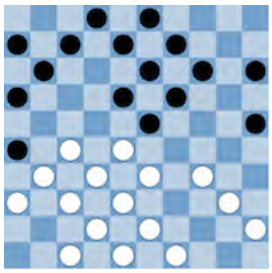
dame blanche

DIAGRAMME 6



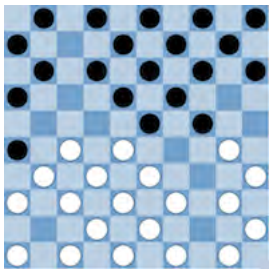
rafle de six pions pour les blancs

DIAGRAMME 7



dame noire

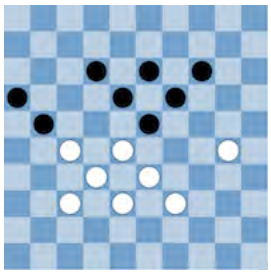
DIAGRAMME 8



12-17?

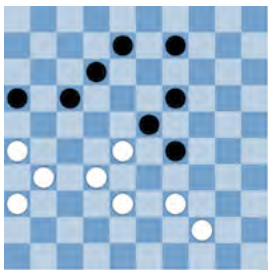
Diagramme 5
Pas trop difficile, mais souvent, cette combinaison échappe à votre attention:
1 .38-33 29x38 2.28-23 19x28 3.27-22 28x17 4.37-32 38x27 5.31x2. Andreiko s'est fait surprendre par Sijbrands dans leur match du championnat mondial en 1973 par ce même coup Weiss.
Diagramme 6
Un coup royal en étapes par 1.27-21 16x27 2.33-28 23x32 3.43-39 32x34 4.40x16.
Diagramme 7
Une combinaison fréquente avec un nom peu connu, le coup Mazette ou le coup de l'express:
1.34-30 25x34 2.40x29 23x34 3.28-23 19x39 4.38-33 39x28 5.32x1.
Diagramme 8
Cette position se présente déjà au bout de quelques coups dans l'ouverture:.. 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 17-21 5.37-31 21-26 6.41-37 20-24 7.34-30 12-17? et maintenant les blancs peuvent gagner un pion au moyen d'un coup de la bombe: 8.27-21 16x27 9.32x12 23x41 10.12x23 19x28 11.46x37 et 12.33x22. La prise majoritaire 23x41 et la prise vers l'arrière sont les caractéristiques du coup de la bombe.

DIAGRAMME 9



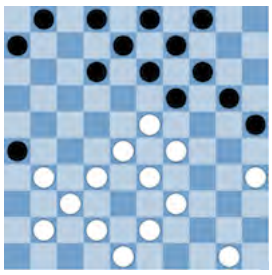
les noirs gagnent

DIAGRAMME 10



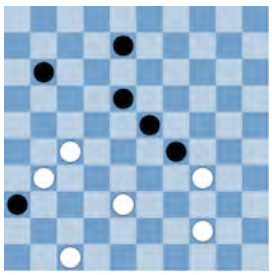
les blancs gagnent

DIAGRAMME 11



les noirs font une grande rafle

DIAGRAMME 12



problème. Les blancs gagnent

Diagramme 9
Une forme simple du coup Fabre avec 1 ... 18-22 2.27x20 21-27 3.32x21 23x14.
Diagramme 10
Les blancs gagnent avec 1.32-27 23x34 2.27-22 17x28 3.26-21 16x27 4.31x2 ou 4.Un coup Napoléon
Diagramme 11
Si vous ignorez le principe du coup de la trappe, cette question est assez difficile. Voici le déroulement d'une rafle radicale:
1… 20-24 2.29x20 25-30 3.35x24 14x25!, le coup qui importe, 4.23x14 9x49.
Diagramme 12
Ce problème a été composé par le Russe Kobzev: 1.47-41 29x49 2.27-22 49x46 3.22x2 36x27 4.2x5 avec ´ opposition ´ des dames. C'est le motif de la grande diagonale. (coup des deux pôles)

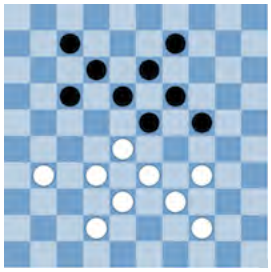
Suite de la page 5

Les combinaisons standard portant un nom

Bien que nous ayons déjà ajouté aux solutions les combinaisons qui ont le même principe de rafle, nous vous les présentons ici, pour être clair, encore une fois. Les numéros 1 et 12 sont des formes du coup Philippe; 2 et 9 sont des coups Weiss; 3 et 11 sont des coups de mazette: 4 et 10 des coups de ricochet; 5 et 7 des coups royaux et 6 et 8 sont des coups de la bombe; les combinaisons suivantes vont ensemble: 13 et 21 sont des coups de talon; 15 et 19 sont des coups en lunette; il y a un coup Springer dans 16 et 17; un coup Fabre se présente dans 18 et 22 et les jolies rafles figurant dans 20 et 24 sont des coups Raphaël.

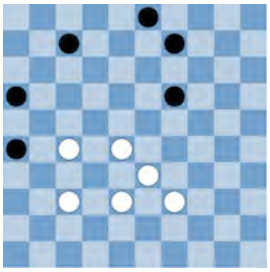
Les 24 premiers diagrammes contiennent toujours deux combinaisons du même type. Trouvez les solutions et essayez aussi de découvrir quelles combinaisons vont ensemble. Est-ce que vous connaissez les noms des combinaisons?

DIAGRAMME 1



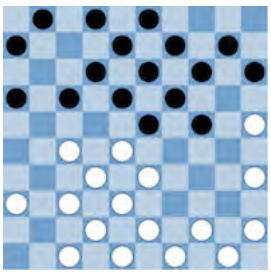
les blancs gagnent au moyen d'un coup de repos

DIAGRAMME 2



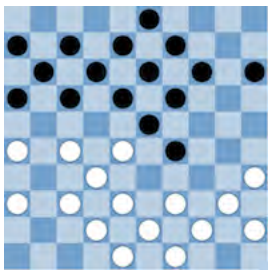
une dame pour les blancs, deux manières

DIAGRAMME 3



les blancs gagnent

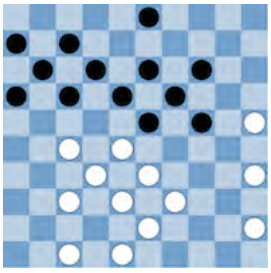
DIAGRAMME 4



gain d'un pion pour les noirs

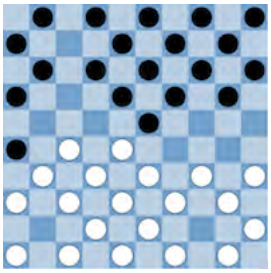
Diagramme 1 Le coup de repos 31-26! (pas 1.31-27 à cause de 17-21 2.27x16 12-17 et 3... 18-22) n'amène pas une menace directe dans la partie , mais après 7-11 ou 9-14 les blancs exécutent un coup Philippe avec 2.26-21 17x26 3.28-22 18x27 4.32x21 26x17 5.33-29 24x33 6.33x16/20
Diagramme 2 Le déroulement de la première manière : 1.37-31 26x37 2.27-21 16x27 3.28-22 27x18 4.38-32 37x28 5.33x4. Le coup Weiss est possible aussi avec 1.27-21 16x27 (26x17; 28-23 19x28; 33x2) 2.28-22 27x18 3.37-31 26x37 4.38-32 37x28 5.33x4.
Diagramme 3 Au moyen d'un coup de mazette, les blancs peuvent aller à dame ici avec 1.35-30 24x35 2.33-29 23x34 3.25-20 15x24 (14x25; 28-22 17x28; 32x5) 4.44-40 35x44 5.49x20 14x25 6.28-22 17x28 7.32x5. Diagramme 4 C'est quasiment la forme la plus difficile du coup de ricochet: 1 .29-34 2.40x29 (39x30 17-21; 26x17 11x33; 38x29 23x25) 23x34 3.39x30 17-21 4.16x27 11x33 5.38 x29 18-22 6.27x18 12x25.

DIAGRAMME 5



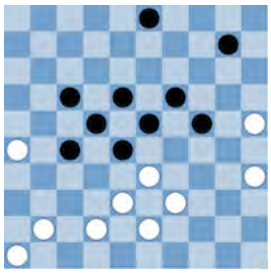
les noirs gagnent

DIAGRAMME 6



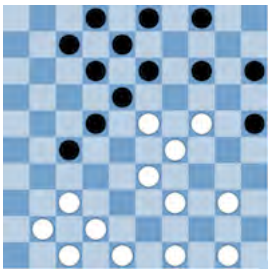
12-17?

DIAGRAMME 7



rafle de six pions pour les blancs

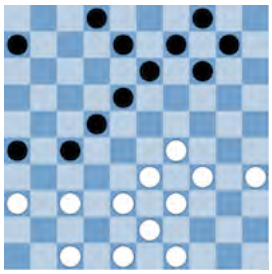
DIAGRAMME 8



trait aux blancs

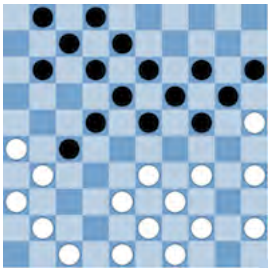
Diagramme 5 Sans les pions en 16 et 17, vous auriez certainement vu qu'il y avait un coup royal. Dans ce cas-ci, il faut d'abord sacrifier deux pions. 1.16-21 2.27x16 17-21 3.16x27 24-29 4.33x24 19x30 5.28x17, cette rafle est la caractéristique du coup royal, 11x44.
Diagramme 6 Après l'ouverture 1.33-28 18-23 2.31-27 17-21 3.37-31 21-26 4.41-37 12-18 5.39-33 7-12 6.44-39 les blanncs jouent après 12-17 7.27-21 16x27 8.32x12 23x41 9.12x23 19x28 10.46x37 11 .33x22 et les blancs ont gagné un pion. La prise majoritaire des noirs 23x41 et la prise vers l'arrière avec 12x23 sont les caractéristiques du coup de la bombe.
Diagramme 7 Un coup royal à un autre endroit du damier avec 1.35-30 24x35 2.33-29 23x34 3.39x30 35x24 4.38-33 28x37 5.41 x5.
Diagramme 8 Un coup de la bombe dans une position où il ne figure pas souvent: 1.37-31 27x36 2.24-20 15x24 3.29x9 18x38 4.9x27 et 5.42x33.

DIAGRAMME 9



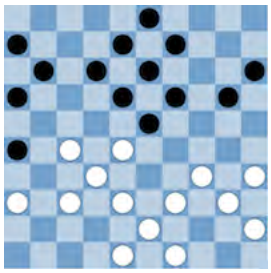
dame blanche

DIAGRAMME 10



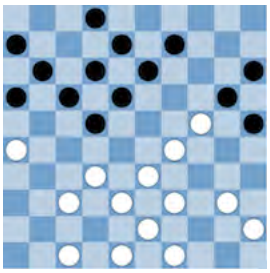
trait aux noirs

DIAGRAMME 11



12-17, piège fort des noirs

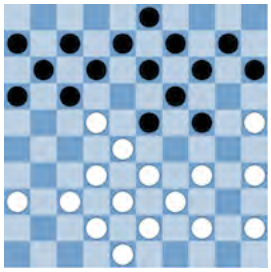
DIAGRAMME 12



les noirs gagnent

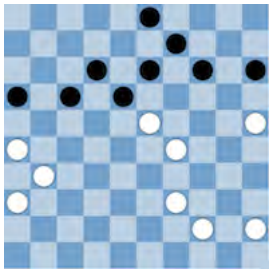
Diagramme 9 Un coup Weiss particulier: 1.36-31 27x36 2.47-41 36x47 3.37-31 26x37 4.38-32 37x28 5.48-42 47x38 6.43x3.
Diagramme 10 Sijbrands a battu A. Droog dans cette position avec 1.27-32 2.38x27 24-30 3.35x24 20x38 4.43x32 23-29 5.34x23 19x46 ;un coup de ricochet.
Diagramme 11 Avec 12-17! les noirs essaient d'inciter les blancs à l'exécution du coup de mazette avec 1.28-22 17x28 2.34-29 23x34 3.32x25.Trop simple, car les noirs ont regardé plus loin: 18-23 4.40x18, 13x44 5.49x40. Regardez encore la position après 12-17. Qu'est-ce que les blancs doivent jouer au lieu de 28-22? Si vous avez bien regardé, vous aurez découvert que les blancs n'ont plus de coup jouable.
Diagramme 12 Une forme spéciale du coup Philippe avec 1.18-23 2.29x7 (29x27 est plus cher) 20x29 3. 33x24 8-12 4.7x27 17-21 5.16x27 11 x35.

DIAGRAMME 13



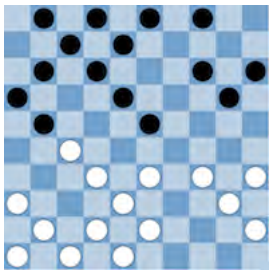
quel coup est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 14



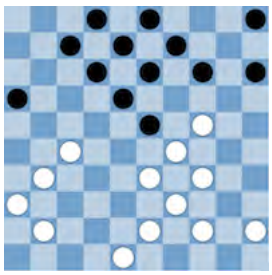
13-19?

DIAGRAMME 15



trait aux blancs

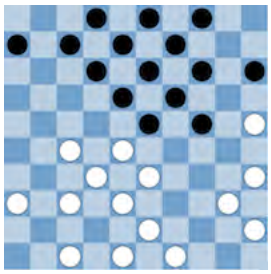
DIAGRAMME 16



quel coup est-ce que les noirs jouent?

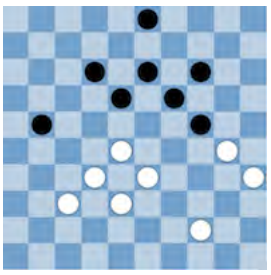
Diagramme 13 Les blancs peuvent aller à dame avec 1.35-30 24x35 2.34-29 23x34 3.39x30 35x24 4.25-20 14x25 5.33-29 24x33 6.28x39, une prise vers l'arrière: un coup de talon, 17x28, 32x5.
Diagramme 14 13-19? 1 .25-20! 15x33 2.39x28 18x29 3.28-22 17x28 4.26-21 16x27 5.31x4, un coup Napoléon.
Diagramme 15 Pas si difficile, cette combinaison de lunette: 1 .32-28 23x32 2.33-28 32x23 3.42-37 21 x32 4.37x10.
Diagramme 16 Il n'est pas si simple de trouver un coup correct pour les noirs. Les blancs menacent d'un passage à dame avec 24-19 et 27-21 ce qui empêche 5-10. Après 14-20 les blancs vont à dame avec 34-30, 24-19 et 27-21. Egalement, le coup 12-17 n'est pas très attrayant à cause de 24-19, 27-22 et 31x11. L'ancien champion du monde W. Sjtsjogoljev joua, dans une partie contre E. Van Dusseldorp 1... 14-19 et fut la victime d'un coup Springer 2.45-40! 19x30 3.34x25 23x45 4.25-2015x24 5.44-40 45x34 6.39x19 13x24 7 .27-21 16x27 8.31 x4, donc une dame quand même. Si vous avez bien examiné la position, vous auriez découvert que Sjtsjogoljev aurait dû jouer 1... 16-21 2.27x16 14-20.

DIAGRAMME 17



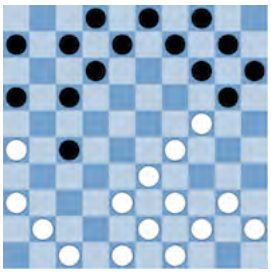
les noirs gagnent

DIAGRAMME 18



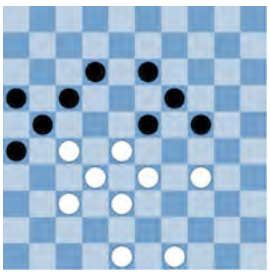
forcing des blancs

DIAGRAMME 19



12-18?

DIAGRAMME 20

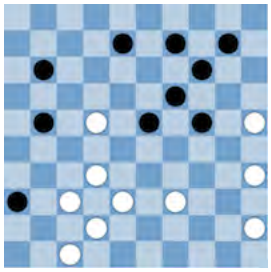


joli et difficile: les blancs gagnent par opposition

Diagramme 17 Un autre coup Springer, maintenant dans un genre de position dans laquelle il figure le plus souvent : 1 ... 24-29 2.33x24 19x30 3.28x10 30-34 4.40x29 9-14 5.1Ox19 13x22.
Diagramme 18 Avec 1.44-40 les blancs amènent la menace 28-23 dans la partie. Les noirs n'ont pas mieux que de jouer 18-23 et ce coup est suivi par une forme simple du coup Fabre: 2.33-29! 24x31 3.30-24 19x30 4.28x37.

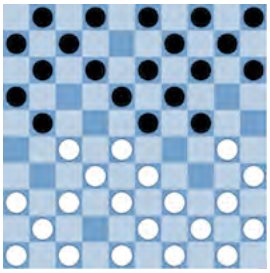
Diagramme 19 Après 12-18? Les blancs peuvent exécuter une combinaison de lunette: 1.29-23 18x29 2.38-3227x38 3.43x32 29x27 4.48-43 20x29 5.39-33 29x38 6.43x1. Combinaison exécutée par J. Bus contre J. Dallinga.
Diagramme 20 Il y a des joueurs de dames qui considèrent cette combinaison comme la plus jolie rafle du jeu de dames. Au moyen d'un coup Raphaël, les blancs gagnent par opposition après 1.34-29 23x34 2.28-23 19x39 3.37-31 26x28 4.49-44! 21 x43 5.44x11 16x7 6.48x17 ,terminé.

DIAGRAMME 21



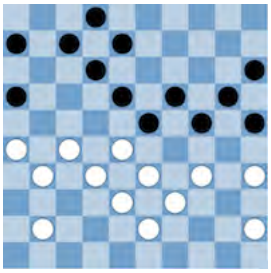
quel coup est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 22



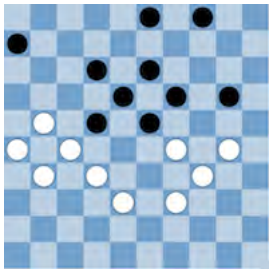
gain d'un pion pour les blancs

DIAGRAMME 23



dame noire

DIAGRAMME 24

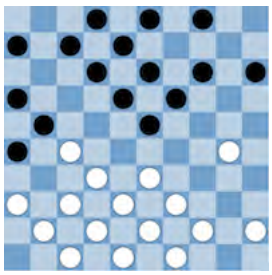


jolie combinaison double des noirs

Diagramme 21 Cette position provient de la partie entre G. Jansen et A. Gantvarg, championnat du monde 1992. Les noirs doivent se méfier de 22-17, 35-30, 45-40 et 38x16. Gantvarg joua 1... 24-29? après quoi Jansen exécuta un coup de talon bien masqué avec 2.22-18 23x12 3.37-31 36x27 4.25-20 14x25 5.35-30 25x38 6.38x49! 27x38 7.42x15. Dans la position du diagramme, le meilleur coup pour les noirs est 1... 21-26.
Diagramme 22 Cette position est déjà possible au bout de cinq coups dans l'ouverture: 1.33-28 18-23 2.38-33 12-18 3.31-27 17-214.42-38 20-24 5.34-30 8-12? Et maintenant: 6.27-22 18x27 7 .33-29! 24x31 8.30-24 27x38 9.43x32 19x30 10.28x37 , un coup Fabre.
Diagramme 23 Une dame pour les noirs au moyen d'un coup Napoléon: 1 ... 24-29 2.33x22 23-29 3.34x23 16-21 4.26x17 12x21 5.27x16 25-30 6.35x24 20x47.
Diagramme 24 Cette combinaison ressemble beaucoup à celle du numéro 20. Il y a seulement une différence dans le positionnement des pions sur le damier. Les noirs exécutent le coup Raphaël ici par 1 ... 20-24 2.29x20 23-29 3.34x14 12-17 4.21x23 4-10! 5.27x9 10x37 6.31 x42 3x32,avec opposition double.

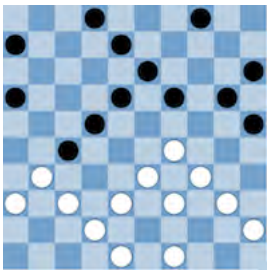
Les douze combinaisons suivantes sont toutes différentes, mais elles portent un nom.

DIAGRAMME 25



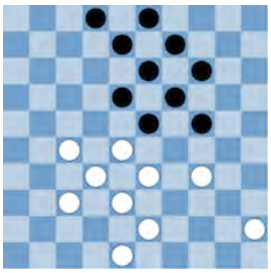
débordement des blancs

DIAGRAMME 26



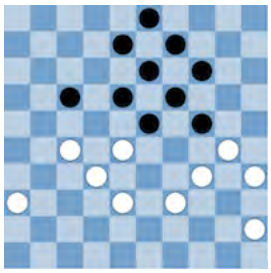
dame blanche

DIAGRAMME 27



2-7, piège

DIAGRAMME 28

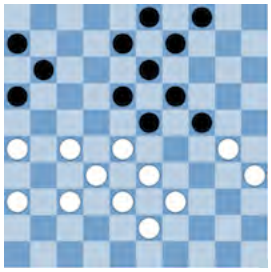


grande rafle des noirs

Diagramme 25 Vous avez déjà résolu des combinaisons beaucoup plus difficiles, néanmoins, il y a pas mal de gens qui se sont faits avoir par le coup Lochtenberg: 1.30-24 19x30 2.27-22 18x27 3.36-31 27x36 4.32-27 21 x32 5.37x10. le sacrifice 27 et 36 pour rendre possible le coup 32-27 est la caractéristique du coup Lochtenberg. Diagramme 26 Le coup Manoury, toujours surprenant, est exécuté ici par 1 .29-24 19x30 2.38-32 27x47 3.40-35! 47x40 4.35x24 20x29 5 .45x3.
Le délai (retard dans la prise) de la prise de la dame en prenant d'abord avec 35x24 est la caractéristique du coup Manoury.

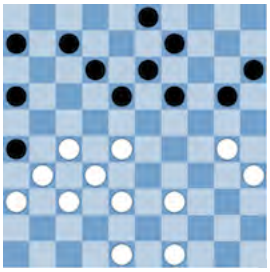
Diagramme 27 La combinaison que les noirs offrent en jouant 2-7, n'est pas difficile. 1 .34-29 23x34 2.28-23 19x39 3.38-33 39x28 4.32x1. Pour calculer la suite à partir du diagramme est plus difficile: 4 ... 34-39 5.43x34 24-29 6.34x23 8-12 7.1x18 13x42 8.48x37 14-19 9.23x14 9x20 et les noirs gagnent par opposition. Par exemple 10.37-32 20-25 (d'autres coups ne gagnent pas) 11.32-28 3-8 etc.
Diagramme 28 Cette combinaison ressemble beaucoup au coup Raphaël et elle s'appelle le coup hollandais: 1 ... 17-22 2.28x17 23-29 3.34x12 13-18 4.12x23 19x37 5.30x10 9-14 6.1Ox19 8-13 7 .19x8 3x34 et avec un pion de moins, les noirs gagnent.

DIAGRAMME 29



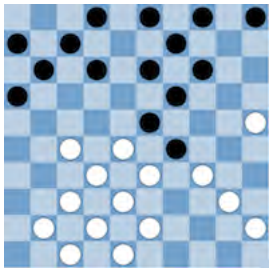
débordement des noirs

DIAGRAMME 30



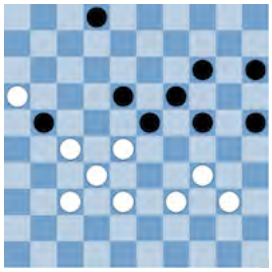
dame blanche

DIAGRAMME 31



les noirs vont vers 46

DIAGRAMME 32

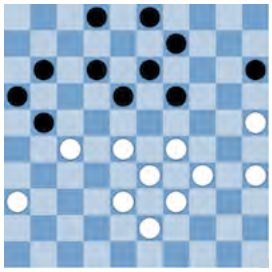


gain par opposition pour les noirs

Diagramme 29 Un coup Raichenbach, nommé d'après un joueur français qui a été champion du monde quelques fois, pendant les années trente du siècle précédent: 1 ... 24-29 2.33x24 18-22 3.27x29 16-21 4.26x17 11x31 5.36x27 19-23 6.29x18 13x31
.
Diagramme 30 Une dame pour les blancs avec 1.30-24 19x30 2.35x24 20x29 3.27-21 16x27 (après 26x17 ils jouent 38-33) 4.32x21 26x17 5.38-33 29x38 6.37-32 38x27 7.31x2.
Ce type de combinaison s'appelle le coup Ricou.

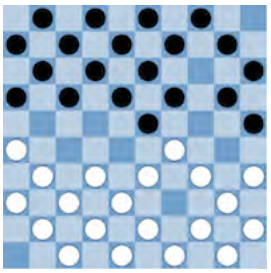
Diagramme 31 Les noirs vont à dame avec 1 ... 19-24 2.28x17 11x31 3.37x26 4-10 4.34x23 14-20 5.25x14 1 0x46 Ce principe de rafle s'appelle le coup Cros et va souvent ensemble, comme c'est le cas ici, avec une sorte de coup royal.
Diagramme 32 Un coup Deslauriers, nommé d'après un joueur canadien qui était un spécialiste de combinaisons. Dans un match du championnat mondial contre Kouperman, un joueur de l'ancienne Union Soviétique, il a exécuté un coup semblable. Ici, les noirs gagnent avec 1 ... 25-30 2.34x25 14-20 3.25x14 19x10 4.28x30 18-22 5.27x18 2-8 6.16x27 8-13 7.18x9 10-14 8.9x20 15x22 avec opposition

DIAGRAMME 33



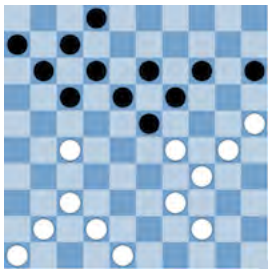
débordement des blancs

DIAGRAMME 34



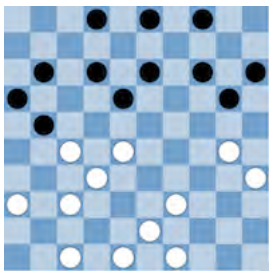
dame blanche

DIAGRAMME 35



trait aux blancs

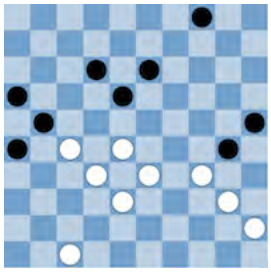
DIAGRAMME 36



débordement des blancs

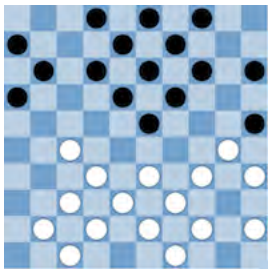
Diagramme 33 Compliquée donc, celle-ci: 1.35-30 21 x23 2.30-24 19x30 3.25-20 15x24 4.34x25! 23x34 5.39x6.Les caractéristiques pour le coup de la trappe sont les coups suivants: 2.30-24 3.25-20 4.34x25, quoique ce principe de rafle puisse se présenter à plusieurs endroits du damier.
Diagramme 34 Via, entre autres, l'ouverture suivante pourra apparaître la position du diagramme: 1.31-26 19-23 2.36-31 14-19 3.41-36 10-14 4.46-41 5-10 5.33-29 20-25 6.39-33 14-20?Les blancs peuvent aller à dame maintenant avec 7.26-21! 16x27 **A**. 8.32x21 17x26 9.33-28 23x32 10.37x28 26x46 11 .29-23 18x29 12.34x5 46x14 13.5x46.
A. 7 .17x26 8.32-28 23x32 9.37x28 26x46 10.29-23 18x29 11.34x5 46x1 12.5x46.
Ce coup s'appelle le coup van Bergen, une combinaison peu fréquente, mais cela vaut le coup de la connaître.
Diagramme 35 Une jolie combinaison avec un joli nom, coup Bourquin, que vous ne rencontrerez pas non plus souvent dans une partie: 1.27-21 17x26 2.30-24 19x30 3.25-20 15x33 4.39x17
30x50 5.42-38 11 x22 6.38-33 50x28 7 .37-31 26x37 8.41x1.Diagramme 36 Un coup Turc avec 1.30-24 20x29 2.39-33 29x38 3.47-42 38x4 7 4 48-42 4 7x31 .Ce coup est typique pour un coup Turc (prise majoritaire et on ne peut ramasser les pions du damier qu'après l'achèvement total de la rafle). 5.37x10.

DIAGRAMME 37



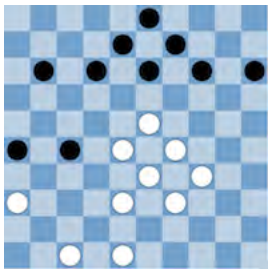
débordement des blancs

DIAGRAMME 38



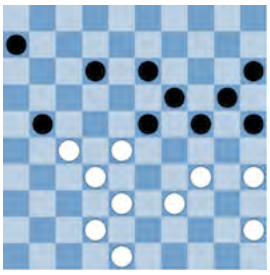
trait aux blancs

DIAGRAMME 39



combinaison pour les blancs

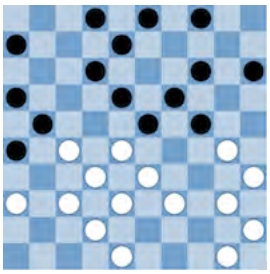
DIAGRAMME 40



trait aux noirs

Diagramme 37 D'abord un coup de talon suivi d'un coup Philippe avec 1.33-29 30x39 2.29-23 18x29 3.38-33 29x38 4.32x34 21 x23 5 34-30 25x34 6.40x7.
Diagramme 38 N'a pas l'air difficile, mais C. van der Tak s'est fait avoir quand même, lors du championnat des Pays-Bas 1991, contre G. Jansen: 1.27-22 18x27 2.32x21 16x27 3.34-29 23x34 4.33-29 34x23 5.44-40 25x34 6.40x16 et au point de vue numérique, il y a encore égalité, mais les blancs vont conquérir le pion 27. Un coup Philippe en collaboration avec une combinaison en lunette.
Diagramme 39. Ici vous voyez le coup Weiss qui collabore avec le coup Philippe:
1.28-22 27x18 2.23-19 14x23 A 3.36-31 26x37 4.38-32 37x28 5.33x22 18x27 6.29x16.
A. 2.13x24 3.29x20 15x24 (ou 14x25) 4.36-31 26x37 5.38-32 37x28 6. 33x2 ou 4.
Diagramme 40 Un autre coup de talon et un coup Philippe; pas trop profond, par contre, il est surprenant. 1.23-29 2.34x14 20x9 3.27x16 6-11 4.16x18 13x44.

DIAGRAMME 41



4-9, piège

DIAGRAMME 42

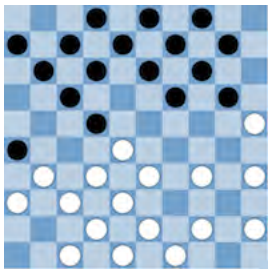
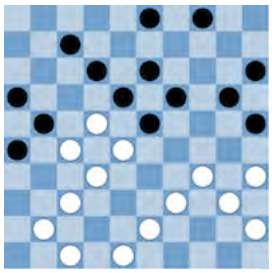


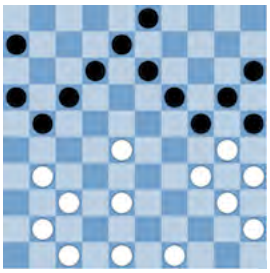
Diagramme 41 Espérons que le coup Weiss vers 4 ne vous donne pas trop de problèmes: 1.27-22 18x27 2.28-22 27x18 3.37-31 26x28 4.33x4. Par contre, le coup Turc qui suit, est beaucoup plus difficile à voir bien sûr: 4.3-9 5.4x20 14x32. Ce coup Turc ressemble beaucoup à celui du numéro 36. Diagramme 42. Un coup de mazette ou un coup Manoury avec 1.22-27 2.32x21 A 19-23 3.28x19 14x23 4.25x5 11-16 5.5x11 16x27 6.31x22 6x50.Pas

DIAGRAMME 43



dame en 49

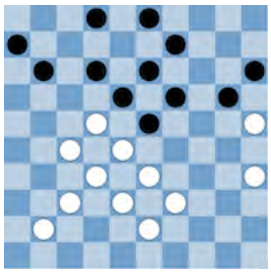
DIAGRAMME 44



dame noire

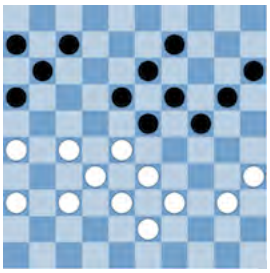
2.31x22 bien sûr à cause de 19-23 3.28x19 17x50. Diagramme 43 Après la rafle de trois pions, la caractéristique du coup royal, les noirs peuvent mettre fin à tout en exécutant le coup Napoléon: 1 ... 19-24! 2.28x17 21x12 3.22x13 12-18 4.13x22 16-21 5.27x16 24-29 6.34x23 25-30 7 .35x24 20x49. Diagramme 44 Une combinaison en lunette avec une sorte de coup de ricochet avec 1 ... 19-23 2.28x19 24-29 3.34x23 25x34 4.40x29 13x42 5.47x38 12-18 6.23x12 21-26 7.12x21 16x47.

DIAGRAMME 45



combinaison double des noirs

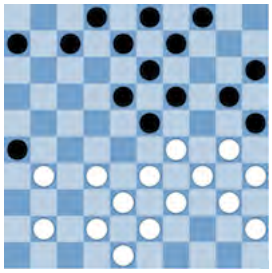
DIAGRAMME 46



très difficile, qu'est-ce

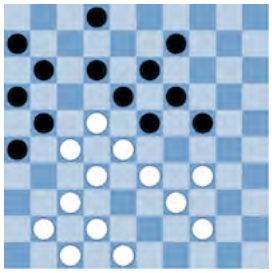
Diagramme 45 Un coup Ricou après un coup royal, que vous voyez plus souvent ensemble: 1 ... 19-24! 2.28x17 9-14 3.22x13 11x42 4.38x47 24-30 5.25x34, forcé, 14-19 6.13x24 20x49.
Diagramme 46 S. Mensonides - Baba Sy (1963). Un nombre de coups blancs sont empêchés à cause de différentes combinaisons. Après 1.26-21, les noirs peuvent déjà exécuter le coup royal avec 24-30 2.35x24 20x29 3.33x24 19x30 4.28x8 7-12 5.8x17 11 x35.. Ce qui est plus excitant 1.26-21 24-30 2.35x24 19x30 3.28x8 7-12 4.8x17 11 x42 5.38x47 16x49.Après 36 ou 37-31 il y a un coup Napoléon difficile par 24-30 2.35x24 20x29 3.33x24 19x30 4.28x8 30-34 5.39x30 of 40x29 9-13 6.8x19 18-22 7.27x18 16-21 8.11 x44.. Dans la partie, Mensonides joua 1.40-34, après lequel Baba Sy termina la partie au moyen d'un coup Raichenbach: 1 ... 24-29 2.33x24 20x40 3.35x44 18-22 4.27x29 16-21 5.26x17 11x31 6.36x27 19-23 7.29x18 13x31. Si vous avez vu tout cela, vous jouerez pour les blancs 1.28-22.

DIAGRAMME 47



brillant! Les blancs gagnent

DIAGRAMME 48

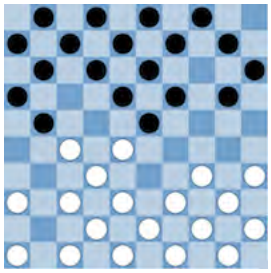


casse-tête: débordement élégant des blancs

Pas terrible, mais au point de vue numérique il y a l'égalité.
Diagramme 47 Une composition de F. Hermelink, un nom à retenir, il compose des problèmes originaux et élégants. Les blancs exécutent un coup de dame avec 1.33-28! 26x46 2.30-24 19x30 3.28x19! 13x44 4.40x49, un coup de talon, 46x40 5.35x24 20x29 6.45x1, l'élément caractéristique du coup Manoury.
Diagramme 48 A. Chizhov 1.37-31 26x46 2.22-17 11x31 3.47-41 46x37 4.32x41, de nouveau un coup de talon 23x32 et maintenant un coup Napoléon : 5.33-29 24x33 6.39x8.

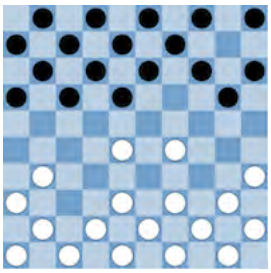
Ces combinaisons n'ont pas de nom.

DIAGRAMME 1



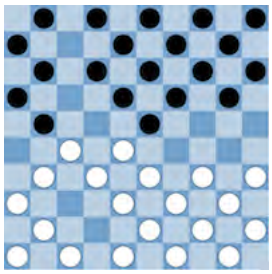
trait aux blancs

DIAGRAMME 2



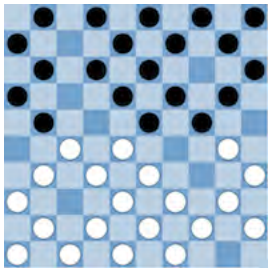
14-19?

DIAGRAMME 3



21-26?

DIAGRAMME 4



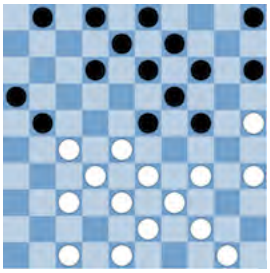
20-25? ou: 1-7; 31-26?

Diagramme 1 Cette position naît au bout des coups d'ouverture suivants 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.33-28 17-21 6.31-27 5-10? et les blancs peuvent aller à dame avec 7 .27-22 18x27 8.38-33 27x29 9.46-41 23x32 10.34x5. Diagramme 2 Un coup d'ouverture moins connu: 1.32-28 19-23 2.28x1 9 14x23 3.33-28 23x32 4.37x28 10-14 5.34-29 14-19? 6.29-23 18x29 7 .28-22 17x28 8.38 ou 39-33 29x38 of 28x39 9.43x25. Cette combinaison a été exécutée pendant le championnat des Pays-Bas des espoirs 1993

Diagramme 3 D'abord l'ouverture: 1.32-28 18-23 2.38-32 12-18 3.31-27 17-21 4.42-38 7-12 5.37-31 21-26? Cette position figura lors du championnat des Pays-Bas des juniors 1992. Les blancs gagnent un pion avec 6.33-29 26x37 7 .27-22 18x27 8.29x7 1x12 9.32x21 16x27 10.41x21et maintenant après 11-16 ils jouent bien sûr 11 .38-33 16x27 12.28-23 19x28 13.33x31.

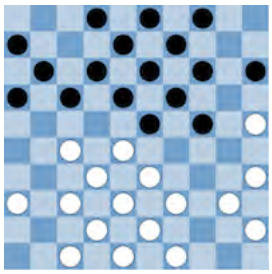
Diagramme 4 Les coups d'ouverture sont amusants, donc nous y allons encore une fois: 1 .33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.31-27 17-21 4.44-39 20-24 5.34-30 7-12 6.50-44 14-20 7 .37-31..Une vraie ouverture classique jusqu'à présent. 20-25? 8.27-22! Et quelle que soit la prise des noirs, les blancs gagnent toujours simplement un pion. Contrôlez-le. Après 7...1-7 8.31-26? il y a le même coup pour les noirs avec 24-29 etc.

DIAGRAMME 5



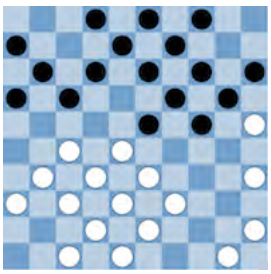
dame noire

DIAGRAMME 6



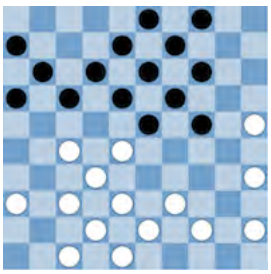
39-34? 40-34?

DIAGRAMME 7



trait aux blancs

DIAGRAMME 8

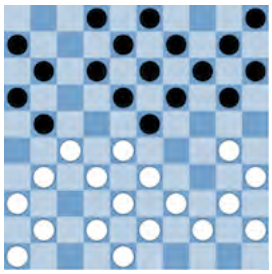


dame noire

Diagramme 5 Pas trop difficile: 1 ... 24-29 2.33x24 19x30 3.28x10 5x14 4.35x24 14-20 5.25x14 9x49. Diagramme 6 Après 40-34? les noirs jouent 1 ... 17-22 2. 28x17 11 x31 3.36x27 24-29 4.33x24 19x30 5.35x24 14-20 6.25x14 9x40 7.45x34 23-28 8.32x23 18x40. Après 39-34? les noirs jouent 1 ... 17-22 2.28x17 11x31 3.36x27 24-30 4.35x24 19x28.

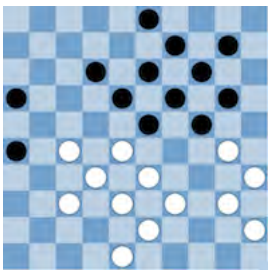
Diagramme 7 Cette combinaison porte bien un nom, c'est une combinaison de pince, mais ce terme s'emploie rarement . Les blancs gagnent par 1.35-30 24x35 2.45-40 35x44. Le pion 44 est pincé entre les pions blancs. 3.28-22 17x28 4.33x22 44x33 5.38x7. Diagramme 8 1 ... 17-22 2.28x 17 11 x31 3.36x27 24-30 4.35x24 19x30 5.25x34 23-28 6.32x23 18x49.

DIAGRAMME 9



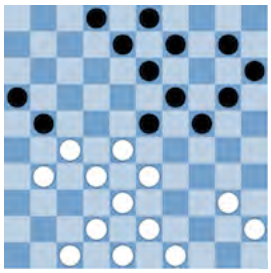
31-26?

DIAGRAMME 10



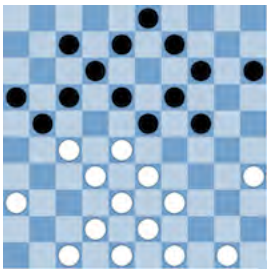
20-25?

DIAGRAMME 11



21-26?

DIAGRAMME 12

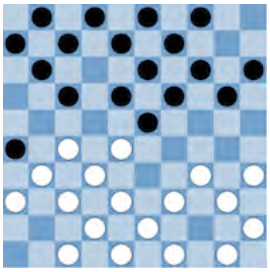


dame blanche

Diagramme 9
Cette combinaison ressemble beaucoup à celle du numéro 4: 1.31-26? 23-29 et vous trouverez le reste sans problème.
Diagramme 10
Après 20-25? les blancs vont à dame avec 1 .28-22 25x34 2.40x20 14x25 3.33-29 23x34 4.39x30 25x34 5.27-21 26x28 6.32x5.Aux Pays-Bas cette combinaison s'appelle le ´ Rotterdammertje ´ , et elle ressemble un peu au coup de mazette.

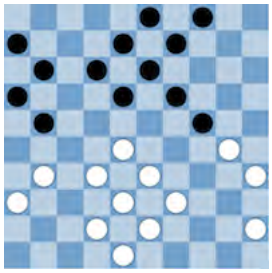
Diagramme 11
Après 21-26? il y a une dame surprenante avec 1 .33-29! 24x22 2.27x29 26x28 3.29-24 et 4.38-33,avec toujours la rafle vers 5.
Diagramme 12
Il y a un passage à 4 pour les blancs avec 1.35-30 24x35 2.33-29 23x34 3.39x30 35x24 4.27-22 18x27 5.28-23 19x37 6.42x4.

DIAGRAMME 13



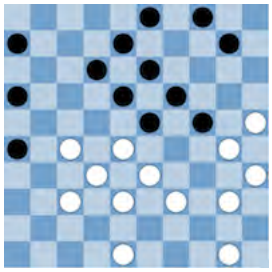
trait aux blancs

DIAGRAMME 14



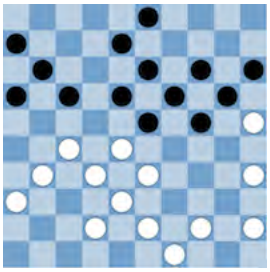
21-26?

DIAGRAMME 15



trait aux blancs

DIAGRAMME 16

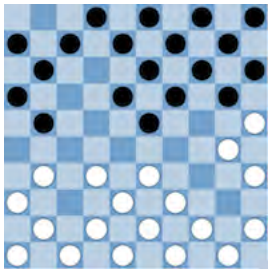


dame noire

Diagramme 13
Pas profond, mais l'important est de le voir: 1.28-22 17x28 2.27-21 26x17 3.34- 29 23x34 4.32x21.
Diagramme 14
21-26? est puni par 1.28-23 19x37 (26x28; 23x14 9x20; 30x19 13x24; 33x2) 2.30x19 13x24 3.38-32 37x28 4.33x2;
apparenté au coup Weiss?

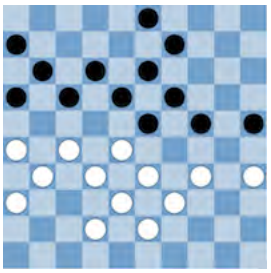
Diagramme 15
Une dame pas trop difficile avec 1 .25-20 24x15 2.30-24 19x30 3.28x19 13x24 4.37-31 26x28 5.33x2.
Diagramme 16
Bien plus difficile que les deux diagrammes précédents à cause de la double prise majoritaire: 1 ... 24-29 2.33x24 19x30 3.28x10 15x4! 4.35x15 4-10 5.15x4 13-19 6.4x22 17x50.

DIAGRAMME 17



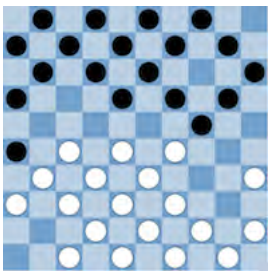
21-26?

DIAGRAMME 18



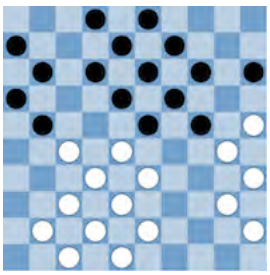
est-ce que la dame est correcte pour les noirs?

DIAGRAMME 19



trait aux blancs

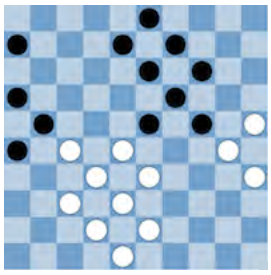
DIAGRAMME 20



27-22; 25-20?

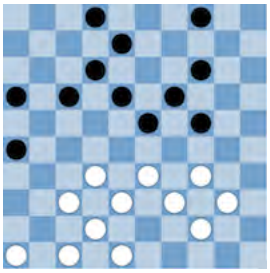
Diagramme 17
Cette position apparaîtra par exemple après les coups d'ouverture suivants: 1.31-26 18-23 2.34-30 12-18 3.30-25 7-12 4.40-34 1-7 5.34-30 17-21 6.26x17 12x21 7.37-31 21-26? Et maintenant la combinaison surprenante qui a déjà fait beaucoup de victimes: 8.33-29! 26x28 9.30-24 19x30 10.35x24 23x34 11.39x30 20x29 12.38-33 13.43x1.Diagramme 18 Si vous voyez le coup avec dame qui se présente après la combinaison, vous êtes sûrs que la dame est correcte: 1 ... 24-29 2.33x24 19x30 3.28x8 9-14 4.35x24 14-19 5.24x22 17x48 6.8x17 11x22 7.27x18 16-21 ! 8.48x40.
Diagramme 19 Les blancs peuvent exécuter une jolie combinaison avec 1.27-21 16x27 (après 26x17 les blancs jouent 28-22) 2.32x21 26x17 3.29-23 18x29 4.35-30 24x35 5.33x24 19x30 ou 20x29 6.28-22 17x28 7.39-33,avec toujours une dame en 5.
Diagramme 20 1.27-22 18x27 2.25-20 14x34 3.40x7 a l'air alléchant, mais est erroné à cause de 3.24-29 4.33x24 19x30 5.35x24 8-12. 6.7x18 13x33 7.38x29 27x49.

DIAGRAMME 21



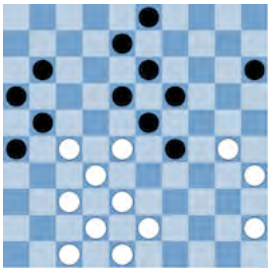
forcing des blancs

DIAGRAMME 22



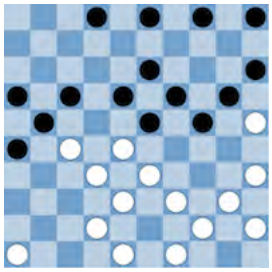
débordement des noirs

DIAGRAMME 23



est-ce que la dame est correcte pour les blancs ? Et avec 11 en 17?

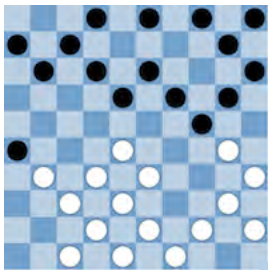
DIAGRAMME 24



combinaison bizarre: les noirs gagnent

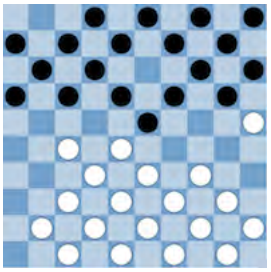
Diagramme 21
Difficile à voir sans toucher aux pions: 1.27-22! 6-11 (le meilleur, après 8-12, les blancs débordent avec 25-20 et 33-29) 2.37-31 26x37 3.32x41. Un coup de talon.
23x32 4.38x27 21x32 5.22-18 13x22 6.33-29 24x33 7.42-38 33x42 8.48x6. Diagramme 22 Une composition de B. Springer, champion du monde en 1928: 1 ... 26-31 2.37x26 23-29 3.34x23 19x37 4.42x31 24-29 5.33x24 14-20 6.24x15 4-10 7.15x4 18-22 8.4x27 17-21 9.26x17 12x45. Diagramme 23 Provenant de la partie A. Gantvarg - R. Lesjtsjinski, CM 1980, où les blancs prirent une dame très chère avec 1 .38-33 29x49 2.30-24 19x30 3.28x19 13x24 4.37-31 26x28 5.45-40! Le seul temps, mais un temps très fort: 21x32 6.48-43 49x38 7.42x2,la menace 40-34 est gagnante.
Qu'il faut faire attention en prenant une dame qui coûte cher, cela devient clair en déplaçant le pion 11 vers 17. Après la combinaison, les noirs jouent alors calmement 17-21, après lequel le coup 40-34 est perdant et de plus, les noirs menacent de 30-34 et les blancs sont obligés de jouer 2-7. Les noirs ont alors de bonnes perspectives de gain. Diagramme 24 Les noirs gagnent avec 1 ... 4-10 2.25x14 26-31 3.27x36 21-27 4.32x12 23x34 5.40x20 15x24.Un moment bizarre: les blancs peuvent prendre de deux manières, dont deux dames différentes peuvent être le résultat. Cela se voit rarement.

DIAGRAMME 25



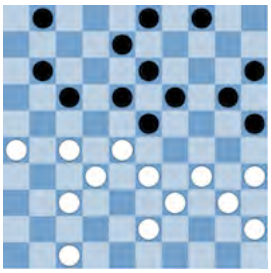
20-25?

DIAGRAMME 26



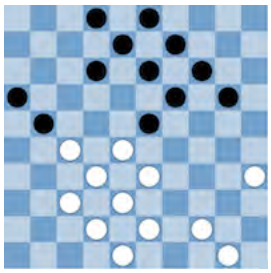
dame noire

DIAGRAMME 27



trait aux noirs

DIAGRAMME 28

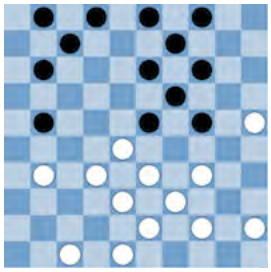


27-22; 25-20?

Diagramme 25
Vous avez vu avant (numéro 4 et 9) que l'attaque avec 31-26 ou 20-25 est risquée, parce que votre adversaire a un temps de repos alors. Bien sûr, une combinaison directe est possible aussi: 1.28-23! 19x50 2.30x17 11x22 3.38-33 50x28 4.32x1.
Diagramme 26
Vous avez déjà sans doute découvert qu'il y aurait une dame en 46. Pour voir le déroulement exact, il vous aura fallu plus de temps.

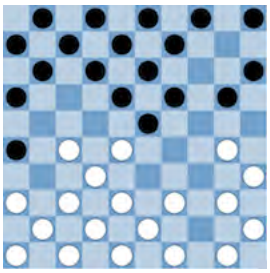
1 ... 17-22 2.28x17 11x31 3.37x26 23-28! 4.33x24 20x29 5.34x23 14-20 6.25x14 10x46.
Diagramme 27
Deux coups de profondeur: 1...23-29! 34x21 2.25-30 35x24 3.20x49
Diagramme 28
Après 1.35-30 les noirs n'ont pas mieux que 20-24 2.43-39 24x35 3.44-40 35x44 4.33-29! 44x31 5.29x7 2x11 6.37x6. Ce forcing ressemble beaucoup à la combinaison de ´ pince ´ du numéro 7.

DIAGRAMME 29



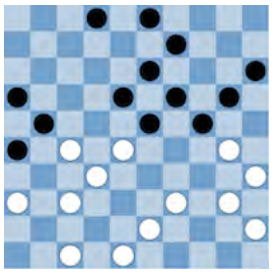
trait aux noirs

DIAGRAMME 30



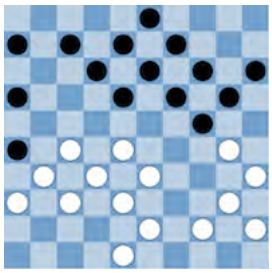
5-10?

DIAGRAMME 31



30-25?

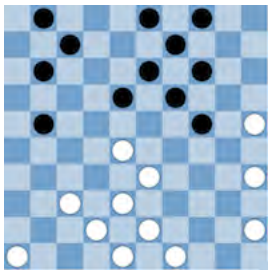
DIAGRAMME 32



choix de prise: 20-25?

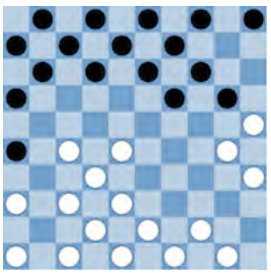
Diagramme 29
Les noirs peuvent gagner de deux manières après 1 ... 21-27 gagnent: 2.31x22 A 23-29 3.34x23 24-30 4.25x34 13-18 5.22x24 14-19 et 6.9x49. A 2.32x21 23x32 3.38x27 14-20 4.25x23 11-17 5.21x12 7x29.
Diagramme 30
Cette position s'est présentée entre autres dans la partie de R. de Rooij - J. van den Akker, championnat des Pays-Bas espoirs 1992. Après l'ouverture 1.33-28 19-23 2.28x19 14x23 3.39-33 10-14 4.44-39 14-19 5.33-28 17-21 6.31-27 21-26 7 .34-30 5-10? les blancs exécutent un coup de dame avec 8.30-24 20x29 (19x30; 28x19 13x24; 37-31 et 39-33) 9.27-22 18x27 10.32x21 23x32, forcé 11.38x27 11.38x27 26x17 12.27-22 17x28 13.39-33 14.43x5.
Diagramme 31
Après 1.30-25? les noirs vont à dame avec 26-31! 2.37x17 18-22 3.27x29 24x11 4.25x23 13-18 5.23x12 11-17 6.12x21 16x49
Diagramme 32
Après 20-25? beaucoup de choix de prise. Voici seulement la dame la plus compliquée pour les blancs. Ce sera à vous de trouver le reste: 1 .27-21! 16x27 2.31x22 18x27 3.32x21 25x34 4.40x20 15x24 5.44-39 26x17 6.28-23 19x28 7.33x2.

DIAGRAMME 33



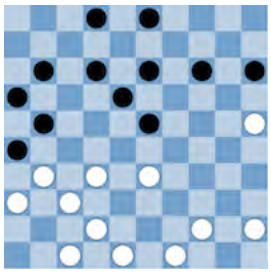
forcing des noirs

DIAGRAMME 34



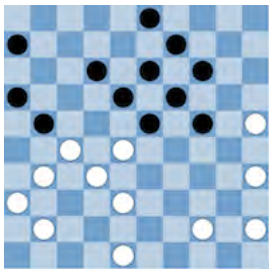
5-10?

DIAGRAMME 35



dame noire

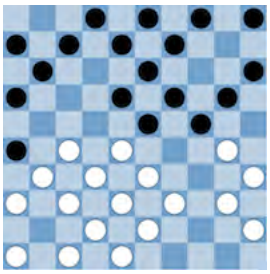
DIAGRAMME 36



21-26?

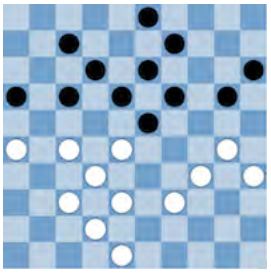
Diagramme 33
Le forcing commence par 1... 18-23 2.37-32 (après d'autres coups des blancs, comme 46-41, 37-31 ou 38-32, il y a à peu près la même combinaison) 21-27 3.32x21 23x32 4.38x27 14-20 5.25x23 11-17 6.21x12 7x47.
Diagramme 34
Une position d'un passé lointain H. Chiland 1.30-24 20x29 2.25-20 14x25 3.27-21 16x27 4.32x21 - P. Ghestem CM 1948: après 5-10? il y a 1.30-24 20x29 2.25-20 14x25 3.27-21 16x27 4.32x21 26x17 5.28-22 17x28 6.38-33 7.43x5.
Diagramme 35
Une dame ravissante: 1.23-28 2.32x23 18x38 3.42x33 21-27 4.31x22 14-20 5.25x14 3-9 6.14x3 12-17 7.3x21 26x50.
Diagramme 36
Un débordement pour les blancs avec 1.25-20 26x46 2.20x29 23x34 3.27-22 18x27 4.32x21 16x27 5.44-40 46x23 6.40x7.

DIAGRAMME 37



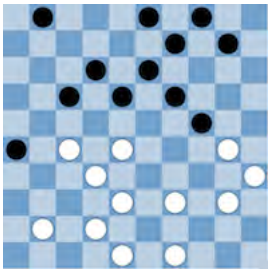
20-25?

DIAGRAMME 38



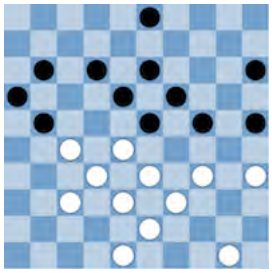
trait aux noirs

DIAGRAMME 39



débordement des noirs

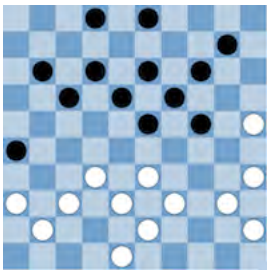
DIAGRAMME 40



15-20? Forcing des blancs

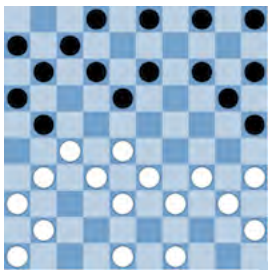
Diagramme 37
Demi-finales du Championnat des Pays-Bas 1992 juniors, J. Alink - L. Gooijer. La conductrice des blancs réalisa une dame avec 1.28-22 25x34 2.40x20 15x24 3.35-30 24x35 4.33-29 23x34 5.39x30 35x24 6.27-21 26x28 7.32x1. Comme dans le numéro 10 un ´ Rotterdammertje ´.
Diagramme 38
Ce débordement ressemble un peu à un coup Philippe: 1 ... 23-29! 2.34x25 18-22 3.27x18 13x44.
Diagramme 39
Compliquée celle ci, si vous n'avez jamais vu avant une telle combinaison: 1… 26-31 2.27x36 19-23! 2.28x8 18-22 3.30x19 22-27 4.32x21 17x26 5.8x17 26-31 6.36x27 9-13 7.19x8 3x45.
Diagramme 40
Peut-être, trouvez-vous que 15-20 est un coup bizarre. Les noirs prennent, sans aucune nécessité, un pion isolé en 20. Pourtant, ce coup est moins bizarre que vous ne le pensez, car les noirs ont l'idée qu'ils peuvent empêcher 34-30 avec ce coup. Par contre, l'astuce des blancs est qu'ils jouent quand même 1.34-30 25x34 2.39x30. Les noirs n'ont pas d'autre choix que de jouer 20-25, sinon ils se bloquent totalement eux-mêmes en quelques coups. 3.48-42 25x34 4.33-29! 24x31 5.37x6.

DIAGRAMME 41



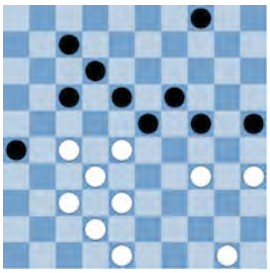
dame noire

DIAGRAMME 42



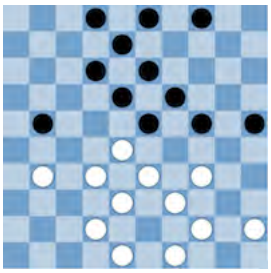
21-26?

DIAGRAMME 43



24-29?

DIAGRAMME 44

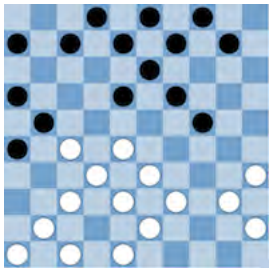


les noirs gagnent

Diagramme 41
Celle-ci pourrait passer pour une forme difficile du coup Weiss: 1 ... 14-20 2.25x5 24-29 3.33x24 19x30 4.35x24 18-22 5.5x28 22x31 6.36x27 13-19 7.24x13 12-18 13x22 8.17x46.
Diagramme 42 R. Heusdens, multiple participant au championnat des Pays-Bas, s'est fait avoir dans cette position contre E. Goedman (1990/91, compétition nationale): 1 .35-30! 26x37 2.48-42 37x48 3.41-37 48x22 4.28x10 5x14 5.30-24 20x29 6.34x1..

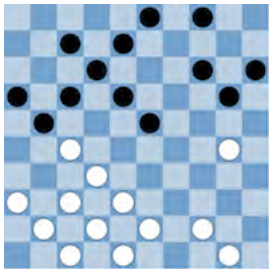
Diagramme 43
Après 24-29? il y a une jolie combinaison avec 1.38-33! 29x47 2.37-31! 26x37 3.32x41 47x30 4.35x2. Sans les pions 4 et 50, Andreiko a probablement exécuté cette combinaison dans une partie blitz!
Diagramme 44
Une dame sur une case occupée est toujours une chose particulière: 1 ... 23-29! 2.34x14 18-23 3.28x30 35x43 4.48x39 21-27 5.32x21 13-19 6.14x23 12-18 7.23x12 8x48.

DIAGRAMME 45



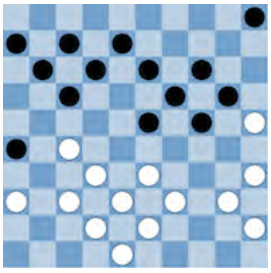
surprise: les blancs gagnent

DIAGRAMME 46



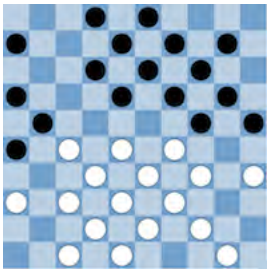
les blancs gagnent

DIAGRAMME 47



forcing des blancs, jolie rafle

DIAGRAMME 48

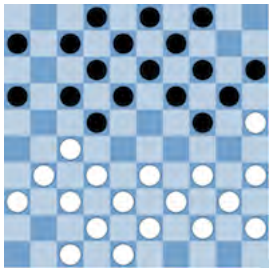


dame blanche en 2; impressionnant

Diagramme 45
Surtout la prise majoritaire est surprenante: 1.37-31 26x37 2.28-23 18x29 3.35-30! 24x44 4.39x50 37x39 5.43x5
Diagramme 46
Une composition de l'ancien champion du monde Kouperman: 1.27-22 17x28 (18x27; 36-31 et 32-27, le coup Lochtenberg) 2.30-24 20x29 3.38-33 29x40 4.32-27 21 x32 5.50-44 40x49 6.48-43 49x38 7.42x11 16x7 8.37x10.
Diagramme 47 A.Schwarzman raconta, après la fin de la partie contre E. Merins en 1991, qu'il avait vu ce forcing avec une jolie rafle: 1.40-34! 12-18 (forcé, après par exemple 5-10, les blancs jouent 33-29, 43-39, 38x9 et 25x5) 2.33-29 24x44 3.37-31 26x28 4.27-22 18x27 5.43-39 44x33 6.38x9 14x3 7.25x1.
Diagramme 48
Nous avons gardé la meilleure pour conclure cette série. Baba Sy a exécuté cette combinaison pendant une séance simultanée !!
1.28-23 19x28 2.32x23 21x41 3.34-30 25x34 4.39x19 13x24 5.33-28 24x22 6.35-30 18x29 7.42-37 41x32 8.38x7 2x11 9.36-31 26x37 10.48-42 37x39 11.44x2

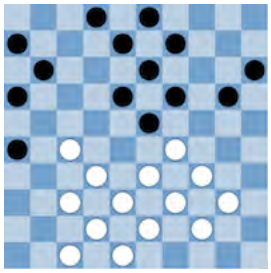
Combinaisons dans la tenaille 1

DIAGRAMME 1



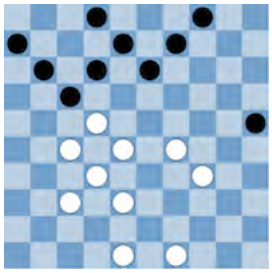
32-28?

DIAGRAMME 2



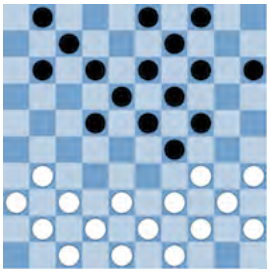
19-24?

DIAGRAMME 3



12-18?

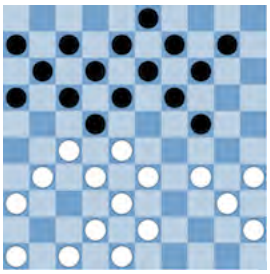
DIAGRAMME 4



39-33?

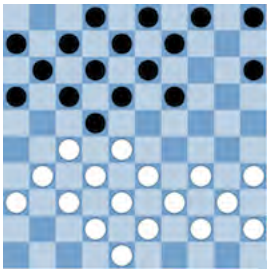
Diagramme 1
32-28?: quelle que soit la prise des noirs, la rafle vers 41 est incontournable: 1 .... 24-29 2.33x24 20x29 3.34x23 18x29 4.27x18 12x41.
Diagramme 2
Les noirs ne peuvent pas prendre ici la tenaille prometteuse avec 19-24 à cause de 1.37-31 26x28 2.33x22 24x33 3.39x19 13x24 4.22x4.
Diagramme 3
12-18?: 1.34-30 25x23 2.28x19 13x24 (forcé) 3.22x13 9x18 4.27-22 18x27 5.32x3.
Diagramme 4
39-33?: 1 ... 22-28 2.33x22 18x27 3.31x22 24-30 4.35x33 23-29 5.33x24 19x50.

DIAGRAMME 5



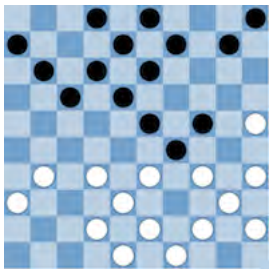
34-30? 46-41?

DIAGRAMME 6



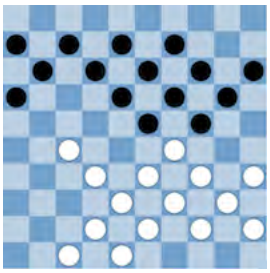
5-10?

DIAGRAMME 7



dame noire

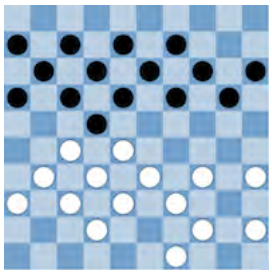
DIAGRAMME 8



11-17

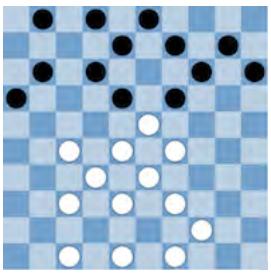
Diagramme 5
A) 34-30?: 1 ... 24-29 2.33x24 22x33 3.38x29 18-22 4.27x18 12x25 un coup de ricochet.
B) 46-41?: 1 ... 19-23 2.28x30 16-21 3.27x16 22-27 4.31x22 17x46
Une combinaison qui figure souvent dans une tenaille.
Diagramme 6
Un coup de dame caractéristique dans une position de tenaille:
1 1.33-29 22x24 2.27-22 18x27 3.31x22 17x28 4.32x5.
Diagramme 7
Une dame surprenante par 1 ... 23-28 2.32x23 24-30 3.35x24 29x20 4.25x14 10x50.
Diagramme 8
Après 11-17? il y a une dame avec 1 .32-28 23x21 2.29-23 18x29 3.34x23 19x28 4.33x2.

DIAGRAMME 9



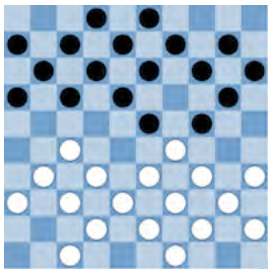
34-29?

DIAGRAMME 10



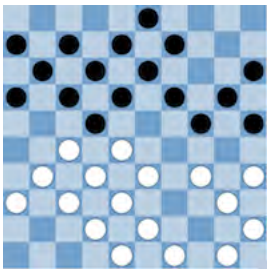
dame blanche

DIAGRAMME 11



13-19? 14-19?

DIAGRAMME 12

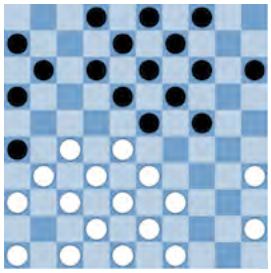


43-39?

Diagramme 9
34-29?: 1 ... 17-21 2.28x26 18-22 3.27x18 12x43
Diagramme 10
Un coup Weiss avec 1 .28-22 19x17 2.27-21 16x27 3.32x21 17x26 4.37-31 26x37 5.38-32 37x28 6.33x4
Diagramme 11
13-19?: 1.27-22 18x27 (forcé) 2.34x23 12x23 3.32x1. Après 14-19? il y a même deux manières d'aller à dame. Tout comme dans le numéro 6 avec 1.34-30 23x25 2.27-22 18x27 3.31 x22 17x28 4.32x5 et l'autre manière est une variante plus compliquée que celle du numéro 5: 1.35-30 24x35 2.32-28 23x41 3.29-24 20x29 4.34x5 etc.
Diagramme 12
43-39?: un peu plus compliqué que les questions précédentes: 1... 19-23 2.28x30 22-28 avec toujours la rafle finale 25x21.

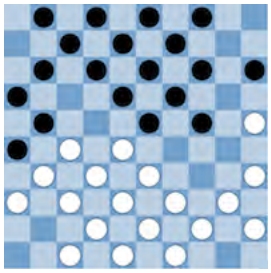
Combinaisons dans l'enchaînement de l'aile

DIAGRAMME 13



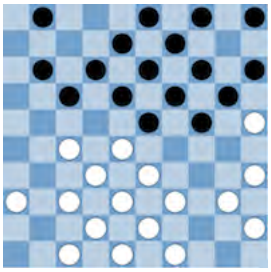
12-17 correct ou erroné?

DIAGRAMME 14



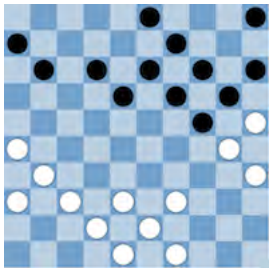
27-22?

DIAGRAMME 15



39-34 correct ou erroné?

DIAGRAMME 16

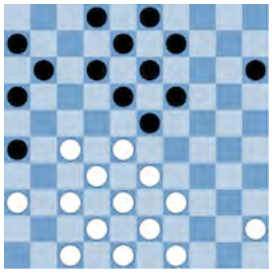


que pensez-vous de 38-32?

Diagramme 13
Au moyen d'un coup de la bombe, les blancs gagnent un pion après 12-17 avec 1.27-21 16x27 2.32x12 23x41 3.12x23 19x28 4.33x22 etc. Vous allez rencontrer encore souvent le coup de la bombe dans cette série. C'est une combinaison très importante dans l'enchaînement inachevé de l'aile gauche.
Diagramme 14
27-22? C'est simple: 1 ... 11-17 2.22x11 21-27 3.32x21 23x41 etc.

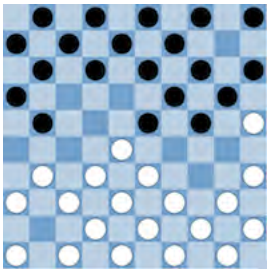
Diagramme 15
Si les noirs, après 39-34, prennent un coup de la bombe avec 1 ... 24-30 2.35x24 19x39 3.28x10 39x28 4.32x23 18x29 ce n'est pas plus qu'un grand pionnage.
Diagramme 16
Les blancs possèdent un enchaînement de l'aile gauche très solide. Cependant, s'ils font 38-32, ils offrent aux noirs la possibilité de se libérer de cet enchaînement avec 1. 24-29! parce que 2.30-24 19x30 3.35x33 échoue à cause de 14-19 4.25x23 18x47.

DIAGRAMME 17



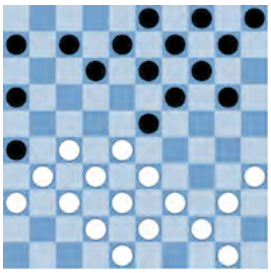
12-17, correct ou erroné?

DIAGRAMME 18



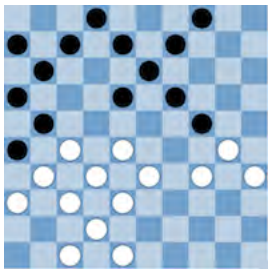
39-34, correct ou erroné

DIAGRAMME 19



forcing des blancs

DIAGRAMME 20

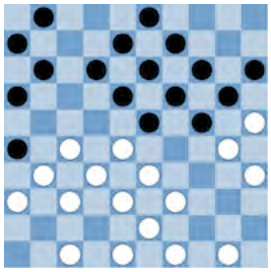


4-10?

Diagramme 17
Le coup de la bombe après 12-17 avec 1.27-21 16x27 2.32x12 23x41 3.12x14 9x20 rapporte le gain d'un pion avec 4.36-31 26x37 5.47x36
Diagramme 18
Après les coups d'ouverture 1.32-28 20-24 2.34-30 14-20 3.30-25 10-14 4.37-32 18-23 5.41-37 17-21 vous voyez la position de cette question dans laquelle 6.39-34 n'est pas correct à cause de la ´ bombe ´ avec 21-27 7.31x22 (forcé) 24-30 8.35x24 19x39 9.28x10 39x17 etc.

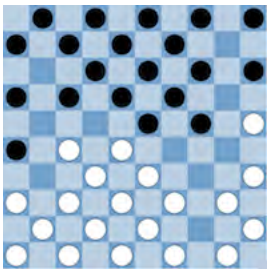
Diagramme 19
Après 1.28-22 les noirs perdent au moins un pion, parce que 12-18 (2.33-29 3.27-21) et 23-28 (2.32x23 19x17 3.27-21 16x27 4.31x2) et aussi 16-21 (2.27x16 23-28 3.32x23 19x17 4.37-32 26x28 5.33x2)sont impossibles.
Diagramme 20
T. Sijbrands - N. van Hal 1975, les blancs gagnent après 4-10 par 1 .33-29 24x22 2.30-24 19x39 3.38-33 39x28 4.32x5 etc.

DIAGRAMME 21



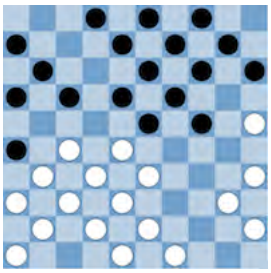
24-29?

DIAGRAMME 22



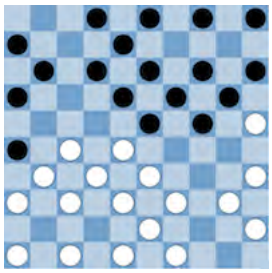
39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 23



dame blanche

DIAGRAMME 24



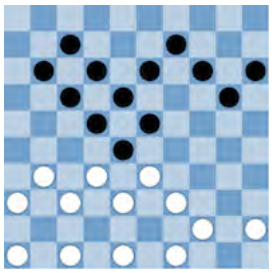
39-34, correct ou erroné?

Diagramme 21
Après 24-29? 33x24 20x29 les blancs peuvent gagner un pion par 1.38-33 29x38 2.30-24 19x30 3.28x10 15x4 4.25x34 et 5.48-42
Diagramme 22
Après 39-34 le coup de la bombe ne rapporte rien (à vérifier et à comparer au numéro 15), mais avec 1 ... 26-31 2.37x26 17-22 3.28x17 12x21 4.26x17 24-30 5.35x24 19x37 les noirs gagnent un pion en mangeant le pion en 17.

Diagramme 23
Une combinaison avec une sorte de coup Raichenbach et qui ressemble aussi un peu à un coup de la bombe: 1.21.25-20 14x25 2.33-29 24x22 3.35-30 25x34 4.40x29 23x34 5.27-21 16x27 6.32x5
Diagramme 24
Cette position est symétrique (les blancs et les noirs ont la même position), parce que les noirs ont copié tout le temps les coups des blancs. 39-34 est un piège, parce que le coup de la bombe avec 1 ... 24-30 2.35x24 19x39 3.28x10 39x28 4.25x14! 4-9 (quoi d'autre?) 5.32x23 15x4 6.43-39 18x29 7.39-33 9x20 8.33x15 perd un pion.

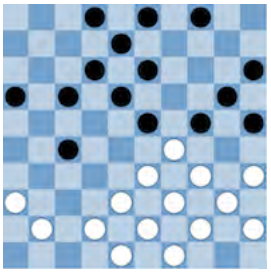
Combinaisons dans la tenaille 2

DIAGRAMME 25



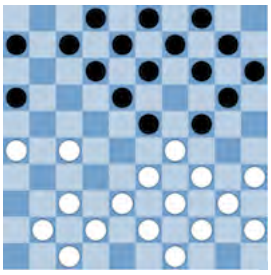
qu'est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 26



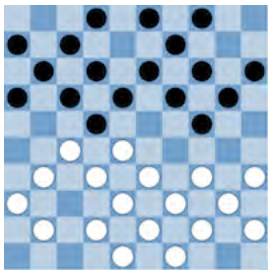
34-30?

DIAGRAMME 27



dame blanche

DIAGRAMME 28

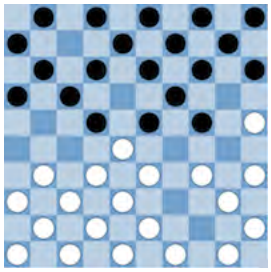


dame noire

Diagramme 25
Si vous avez bien examiné toutes les possibilités des noirs, vous aurez tiré la conclusion qu'ils devront perdre, inévitablement, au moins un pion, toujours par 31-27 et parfois par 33-29. Après par exemple 1... 20-24 les blancs jouent 2.31-27 22x42 3.33x22 17x37 4.45-40 42x33 5.39x6.
Diagramme 26 Après 1.34-30? les noirs vont à dame avec 23x34 2.30x19 13x24 3.39x19 27-32 4.38x27 25-30 5.35x24 20x47.

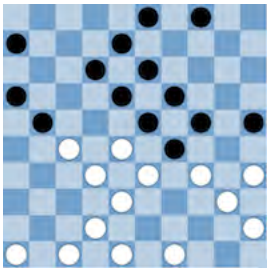
Diagramme 27
1.35-30. Vous voyez cette élimination du pion 24 aussi souvent dans un (faux) marchand de bois : 24x35 2.33-28 23x21 3.26x17 12x21 4.29-24 20x29 5.34x1.
Diagramme 28
Cette combinaison ressemble beaucoup à celle du numéro 5, mais celle-ci est plus difficile:
1 ... 16-21! 2.27x16 17-21! 3.28x8 3x12 4.16x27 24-29 5.33x24 20x29 6.34x23 19x46.

DIAGRAMME 29



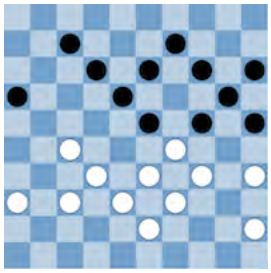
attention! Trait aux noirs.

DIAGRAMME 30



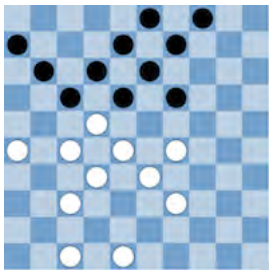
les blancs gagnent

DIAGRAMME 31



trait aux noirs

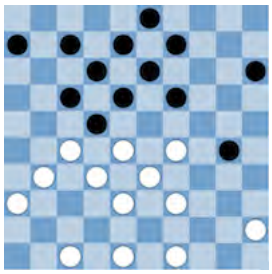
DIAGRAMME 32



qu'est-ce que les blancs jouent?

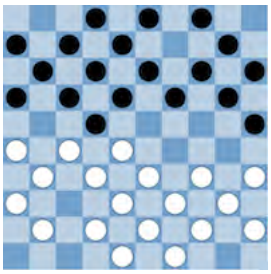
Diagramme 29
Cette position peut se présenter après les coups d'ouverture suivants: 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 20-24 4.34-30 7-12 5.30-25 18-22? 6.39-34! Les blancs menacent de jouer 25-20,34-30, 6.24-29 ou 30 perdent simplement un pion et après 6. 14 ou 15-20 les noirs vont avoir beaucoup de problèmes à défendre le pion en 33. Il est plutôt logique que les noirs jouent 6... 12-18 ou 13-18.
Cependant, les blancs disposent ici de l'atout de démolir la tenaille avec 7.34-29 23x34 8.40x20 15x24 et de prendre eux-mêmes une tenaille en béton qui leur rapportera, dans 6 ou 7 coups le gain d'un pion. A vérifier!
Diagramme 30
1.27-22 18x27 2.34-30! 25x34 3.35-30 24x44 4.33x24 19x30 5.49x7.
Diagramme 31
Une dame noire, introduit par une sorte de coup Weiss: 1 ... 16-21 2.27x16 18-22 3.29x27 7-11 4.16x18 13x42 5.38x47 24-30 6.35x24 20x49.
Diagramme 32
Les blancs ne peuvent plus prévenir que les noirs débordent avec 1 ... 19-24 2.29x20 17-21 3.27x7 18x29 4.7x18 13x44

DIAGRAMME 33



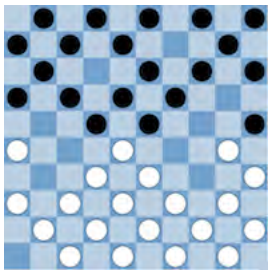
forcing des noirs

DIAGRAMME 34



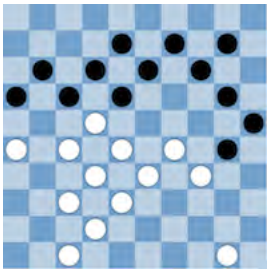
dame noire

DIAGRAMME 35



dame blanche

DIAGRAMME 36

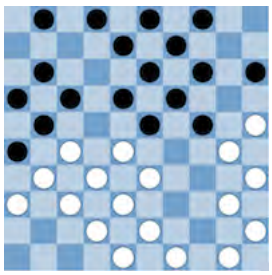


rafle de huit pions pour les blancs

Diagramme 33 Le premier coup de ce forcing est facile à trouver: 1.29-24 30-35 (forcé) et la combinaison qui suit avec 2.28-23 19x26 3.36-31 26x37 4.49-44 22x31 5.24-19 13x24 6.38-32 37x28 7.33x4 ne donnera pas non plus trop de problèmes. Diagramme 34 Parmi les combinaisons qui avaient un nom, il y avait le coup Van Bergen. Pour rafraîchir votre mémoire, en voici encore un: 1.25-30 2.35x24 (encore le meilleur, après 34x25 suit presque la même combinaison, mais alors avec 19-23) 19x30 3.34x25 16-21 4.27x16 18-23 5.28x19 14x23 6.25x5 22-28 7.33x22 17x46 8.5x28 46x5
Diagramme 35
Une dame sur une case occupée est toujours spectaculaire par 1.33-29! 22x24 2.36-31 25x34 3.40x9 3x14 4.26-21 16x36 5.37-31 36x27 6.32x3. Diagramme 36 La dernière combinaison dans la tenaille est une rafle superbe que nous pourrons appeler, avec un peu d'imagination, un coup Napoléon: 1 .29-23 18x40 2.22-18 13x31 3.28-22 17x39 4.32-27 31x22 5.26-21 16x27 6.38-32 27x38 7.42x2.

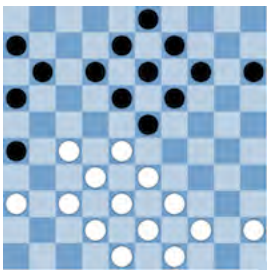
Les combinaisons dans l'enchaînement gauche 2

DIAGRAMME 37



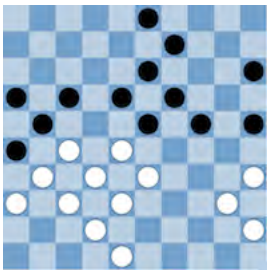
27-22?

DIAGRAMME 38



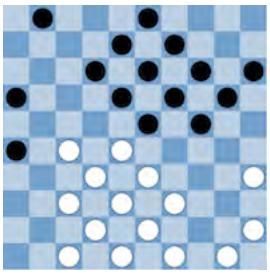
12-17, correct ou erroné

DIAGRAMME 39



les blancs gagnent

DIAGRAMME 40



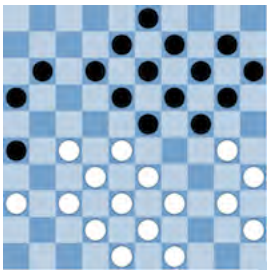
12-17, correct ou erroné?

Diagramme 37 Après 27-22x22 suit une forme moins compliquée du numéro 30 avec
1 ... 21-27 2.32x12 23x41 3.36x47 8x39 4.43x34
Diagramme 38 Après 12-17, le coup de la bombe avec 1.27-21 16x27 2.32x12 23x41 3.12x23 19x28 4.36x47 8-12 5.33x22 1218,
n'est qu'un grand pionnage.

Diagramme 39
Un coup Raichenbach par 1.27-22 18x27 2.31x11 16x7 3.33-29 24x22 4.35-30 25x34 5.40x16.
Diagramme 40
Ben oui, le voilà encore une fois: le coup de la bombe après 12-17 avec 1.27-21 16x27 2.32x12 23x41 3.12x23 19x28 4.47x36 n'est pas correct à cause de la dame avec 28-32 5.38x27 24-30 6.35x24 20x47.

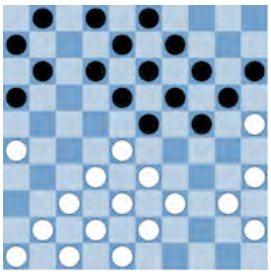
Suite de la page suivante: Diagramme 48. Une dame intéressante avec 1.27-21 16x27 2.32x21 23x32 3.37x28 26x37 4.41x32 17x26 5.28-23 19x37 6.30x19 13x24 7.38-32 37x28 8.33x4.

DIAGRAMME 41



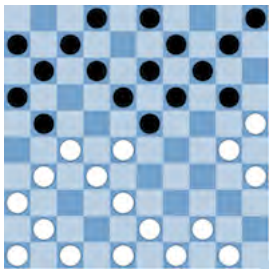
20-25?

DIAGRAMME 42



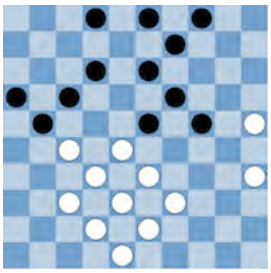
39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 43



21-26?

DIAGRAMME 44



39-34, piège

Diagramme 41 Les noirs sont quasiment obligés de jouer 20-25, car admettre un enchaînement incomplet de l'aile gauche avec un mauvais pion isolé en 10 n'apportera que des ennuis. Après 20-25 les blancs disposent d'une combinaison amusante avec 1 .28-22! 25x34 2.40x20 15x24 A 3.27-21 26x28 4.33x22 18x27 5.32x21 16x27 6.35-30 24x35 7.45-40 35x33 8.38x 16 avec débordement; un coup Philippe particulier. A. 2.14x25 3.33-29 23x34 4.39x30 25x34 5.27-21 26x28 6.32x5, un ´Rotterdammertje ´.

Diagramme 42 L'épisode suivant de notre série coup de la bombe: après 39-34 le coup de la bombe avec 1.24-30 2.35x24 19x39 3.28x10 39x28 4.32x23 15x4 5.25x14 9x20 après 6.43-39 18x29 7.26-21 16x27 8.38-32 27x38 9.42x15 cause peu de dégâts, mais le damier est devenu beaucoup plus vide.

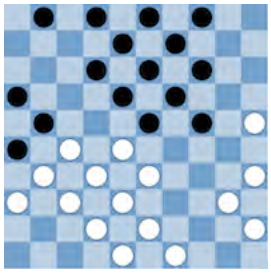
Diagramme 43

Après 21-26? les blancs vont à dame avec 1.30-24 20x29 2.35-30 26x37 3.38-33 29x38 4.30-24 19x30 5.28x17 11x31 6.36x27 37x28 7.43x1.

Diagramme 44

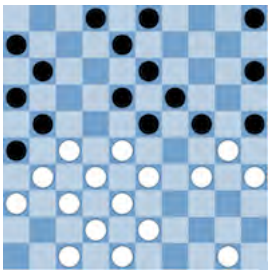
Avec 39-34 les blancs incitent les noirs à prendre le coup de la bombe avec 1.24-30 2.35x24 19x39 3.28x8 39x28 4.32x23 21x41. Cependant, ce coup échoue à cause de 5.23-18! 2x22 6.42-37 41x32 7.38x7.

DIAGRAMME 45



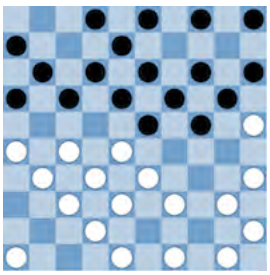
12-17, piège

DIAGRAMME 46



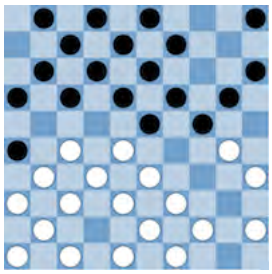
27-22, piège

DIAGRAMME 47



39-34, correct ou erroné?

DIAGRAMME 48



dame blanche

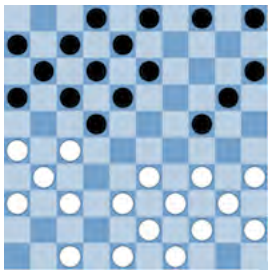
Diagramme 45 Si les blancs sont d'avis qu'après 12-17, le coup de talon est possible avec 1 .27-22 18x27 2.31x11 16x7 3.37-31 26x37 4.32x41 23x32 5.38x16 il aura affaire à un coup de dame avec 14-20 6.25x23 24-30 7.35x24 13-19 7.23x14 9x47.

Diagramme 46 Après 27-22x22 échoue 1.13-18 2.22x13 21-27 3.32x21 23x41 à cause du coup Springer avec 4.21-17 11x22 5.13-9 3x14 6.34-29 25x23 7.42-37 41x32 8.38x9.

Diagramme 47 Pour mettre fin à cette série, nous vous présentons encore une dernière, pour vous faire remarquer qu'il faut toujours être sur ses gardes avec toutes ces bombes. C'est qu'après 39-34 le coup de la bombe avec 1 ... 24-30 2.35x24 19x39 3.28x10 39x28 4.25x14! 4-9 5.32x23 15x4 est erroné à cause de 6 .46-41 9x20 7.41-36 18x29 8.27-22 17x28 9.26-21 16x27

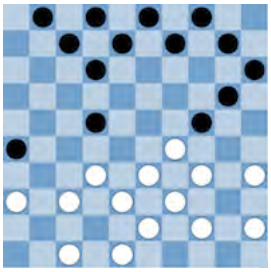
Pour lire la suite, voir la page précédente

DIAGRAMME 1



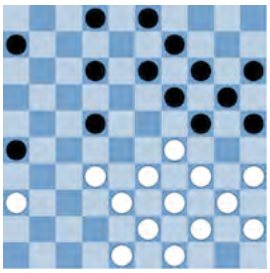
4-9?

DIAGRAMME 2



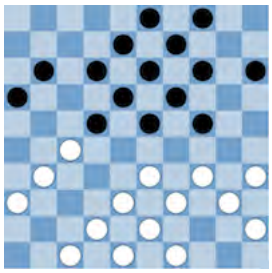
34-30?

DIAGRAMME 3



6-11?
Deux manières

DIAGRAMME 4

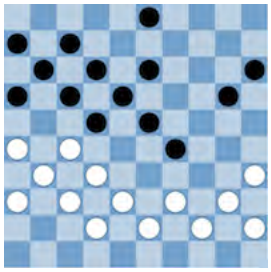


trait aux blancs

Diagramme 1
Une vraie combinaison dans le marchand de bois: 1 .26-21 17x26 2.37-32 26x28 3.34-30 22x31 4.30x19 13x24 5.33x4.
Diagramme 2
Une combinaison très simple: 1... 26-31 2.36x18 12x25

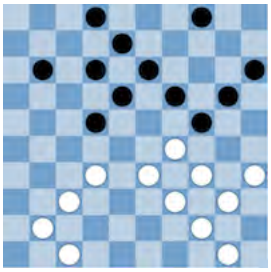
Diagramme 3
A) 1.29-23 19x37 2.34-30 25x34 3.39x6.
B) 1.34-30 25x23 2.32-28 23x32 3.38x1
Diagramme 4
Une reprise: un coup Philippe par 1.27-21 16x27 2.33-28 22x44 3.31 x22 18x27 4.43-39 44x33 5.38x16 avec débordement.

DIAGRAMME 5



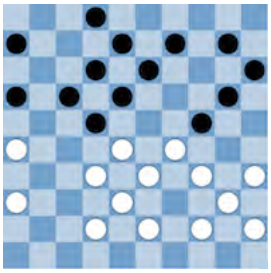
39-33?

DIAGRAMME 6



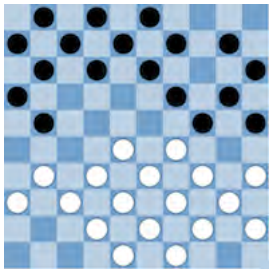
débordement des blancs

DIAGRAMME 7



les blancs gagnent

DIAGRAMME 8

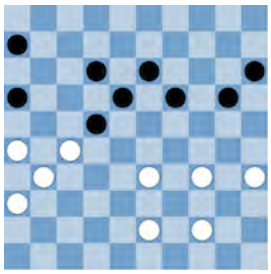


forcing des blancs

Diagramme 5
Un autre coup caractéristique pour le (faux) marchand de bois: 1... 23-28 2.32x34 16-21 3.27x16 22-27 4.31x22 17x4 ou 50. Dans beaucoup de combinaisons dans le marchand de bois, vous voyez l'élimination du pion 27 par 16-21 ou par les blancs avec 35-30 éliminant le pion 24.
Diagramme 6
Raté dans la partie G. Draaisma - B. Dollekamp compétition nationale 1992: 1.29-23! 18x27 2.34-29 24x33 3.39x6.

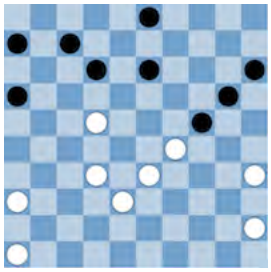
Diagramme 7
Remarquez l'élimination du pion 24. Comparez celle-ci à la question 5: 1.26-21 16x27 2.32x21 17x26 3.28x17 12x21 4.35-30 24x35 5.29-24 20x29 6.34x5.
Diagramme 8
Après l'introduction suit un coup de ricochet: 1.29-23 10-14 (9-14; 23-18 etc) 2.23-18 12x23 3.34-30 25x34 4.40x18 13x22 5.28x26.

DIAGRAMME 9



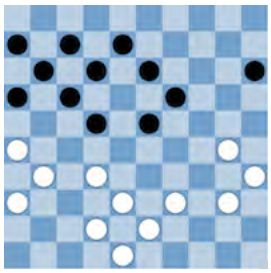
les noirs gagnent

DIAGRAMME 10



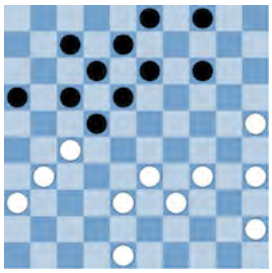
32-28? 46-41?

DIAGRAMME 11



32-27?

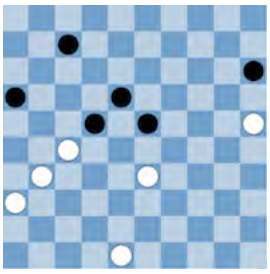
DIAGRAMME 12



forcing des noirs

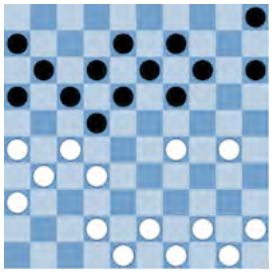
Diagramme 9
Au moyen d'un coup de talon, les noirs gagnent: 1 ...22-28 2.33x22 16-21 4.26x8 13x2 5.22x24 20x38.
Diagramme 10 Après 32-28? suit 1 ... 12-17 2.22x2 20-25 3.2x30 25x43. Après 46-41? suit une dame avec 1... 24-30 2.35x24 13-19 3.24x13 3-8 4.13x11 6x46.
Diagramme 11
Cette combinaison ressemble un peu à un coup de ricochet:
1 ... 23-29 2.27x9 29-33 3.39x28 17-21 4.26x17 11x33 5.38x29 8-13 6.9x18 12x45.
Diagramme 12 A retenir: après 1... 17-21 les blancs perdent au moins un pion, parce que 2.48-43 21x32 3.38x27 est suivi par la dame avec 14-20 4.25x14 13-19 5.14x23 18x49. Si les blancs jouent 2.38-32, les noirs attaquent bien sûr avec 21-26.

DIAGRAMME 13



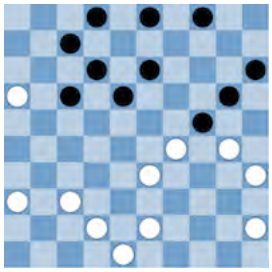
forcing des blancs

DIAGRAMME 14



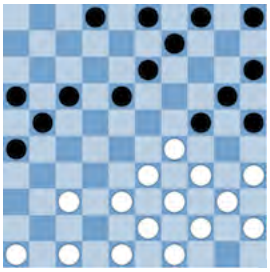
19-23?

DIAGRAMME 15



forcing des noirs

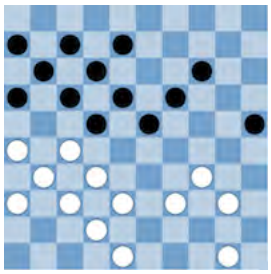
DIAGRAMME 16



dame blanche

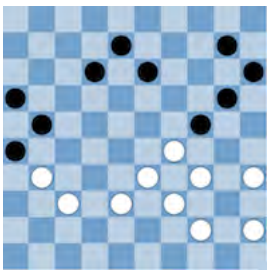
Diagramme 13
Après le pionnage 1.31-26 22x31 2.36x27 les noirs ne peuvent pas déplacer le pion en 7 à cause de 33-28 et tout d'un coup, ils ont une position totalement perdante. Cette rupture du faux marchand de bois au moyen de 31-26x27 est une action qu'il faut connaître.
Diagramme 14
Cette position s'est présentée lors d'un match international entre l'union Soviétique et les Pays-Bas, dans la partie H. Jansen - R. Lesjtsjinski. Si les noirs avaient joué 19-23, les blancs auraient pu aller à dame avec 1.30-24 23x34 2.32-28 22x33 3.24-19 14x23 4.43-39 34x43 5.48x19 13x24 6.27-21 16x27 7.31x2 ou 4
Diagramme 15
De nouveau, une action caractéristique dans le faux marchand de bois: après 1... 13-19! les noirs menacent de 17-21, 18-22 et encore de 20-25, 15x24. Après 2.30-25 la dame se réalise toute seule.
Diagramme 16
Une forme difficile des numéros 5 et 7. Les blancs vont à dame avec 1.35-30 24x35 2.37-31 26x37 3.38-32 37x28 4.33x11 16x7 5.29-24 20x29 6.34x1.

DIAGRAMME 17



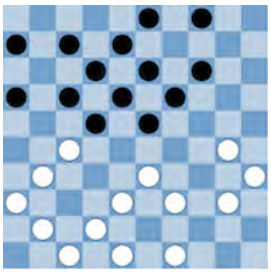
14-20? 19-24?

DIAGRAMME 18



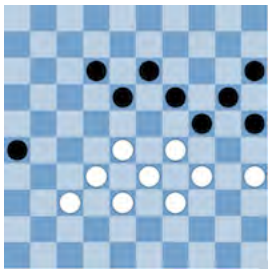
34-30?

DIAGRAMME 19



les noirs gagnent

DIAGRAMME 20

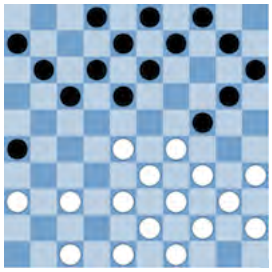


forcing des blancs

Diagramme 17 14-20? est puni par 1.32-28! 22x35 2.27-21 16x27 3.31x15. Après 19-24? suit une dame avec 1.34-30. La dame avec 32-28 perd un pion. 1 ... 24x33 2.38x29 23x34 3.32-28 22x33 4.27-21 16x27 5.32x2.
Diagramme 18 1... 21-27 2.31x22 (forcé) 12-18 3.30x19 13x24 4.22x2 20-25 5.29x20 15x24 6.2x30 25x41.

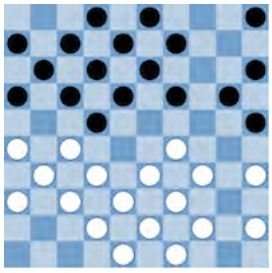
Diagramme 19
Un débordement: 1 ... 16-21 2.27x16 17-21 3.16x27 19-24! 4.30x17 12x45.
Diagramme 20
Un joli forcing: 1.28-23 19x28 2.32x23 13-19 (quoi d'autre?) 3.23x14 20x9 4.29x20 15x24 5.37-31 26x37 6.38-32 37x28 7.33x4.

DIAGRAMME 21



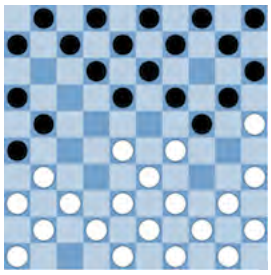
les blancs gagnent

DIAGRAMME 22



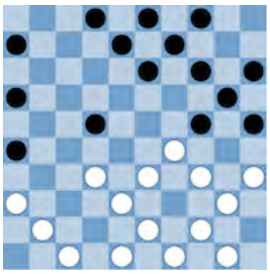
qu'est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 23



les noirs gagnent

DIAGRAMME 24

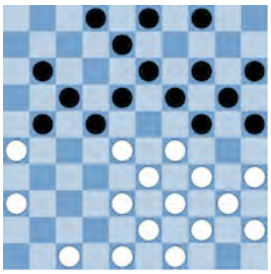


qu'est-ce que les blancs jouent? Faites attention!

Diagramme 21 Une dame que vous allez rencontrer certainement plus souvent dans un faux marchand de bois: 1.35-30 24x35 2.37-31 26x37 3.47-41 37x46 4.29-23.Après tout de suite 29-24, les noirs peuvent capturer la dame par 11-17 avec égalité du nombre de pions, suivez-nous: 4... 18x29 5.33x24 46x30 6.34x5.
Diagramme 22 Quelques combinaisons dans le marchand de bois dans une seule question. A) 1... 9-14? C'est simple: 2.29-23 18x40 27x9 avec gain d'un pion. B) 1... 5-10? 2.33-28 22x24 3.27-22 18x27 4.31x22 17x28 5.32x5. Vous avez déjà vu cette combinaison dans les exercices concernant le marchand de bois. C) 1... 19-23? 2.33-28 22x24 3.34-29 24x33 4.39x19 13x24 5.27-21 16x27 6.31x4. D) 1... 19-24? 2.34-30 25x23 3.33-29 23x34 4.39x19 13x24 5.32-28 22x33 6.38x29 24x33 7.27-21 16x27 8.31x4. E) Egalement 1... 20-24 2.29x20 15x24 est très mauvais à cause de 3.34-30 25x34 4.39x30 et dans quelques coups, les blancs gagnent un pion. Les noirs doivent jouer donc 1... 20-24 2.29x20 25x14.Diagramme 23 Pas si difficile: 1... 21-27 2.25x23 27-32 3.29x20 15x24 4.38x27 18x47 Diagramme 24
Le puzzle de la semaine! Il y a pas mal de trous dans la position des blancs et ils doivent donc être sur leurs gardes. A) 1.32-28? 14-19 2.28x17 24-30 3.35x24 19x28. B) 1.32-27? 22x31 2.36x27 14-19.et les noirs gagnent un pion par 19-23 ou 24-30. C) 1 .41-37? 22-28 2.32x23 24-30 3.35x24 13-19 4.24x13 8x30. D) 1.50-45? 24-30 2.35x24 22-28 avec toujours une dame en 50. E) 48-42? encore 24-30 2.35x24 22-28 et 3.13-18 ou 19. F) 1.47-42? 22-28 2.33x22 24x33 3.38x29 25-30 4.34x25 14-19 5.25x23 13-18 6.22x13 8x46.

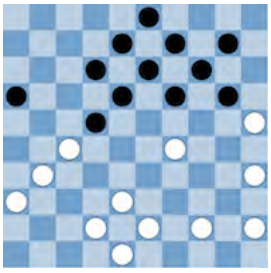
Pour lire la suite, voir page suivante

DIAGRAMME 25



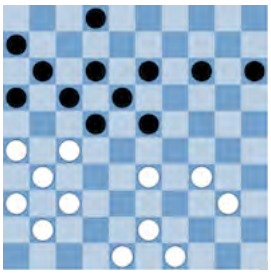
les blancs gagnent

DIAGRAMME 26



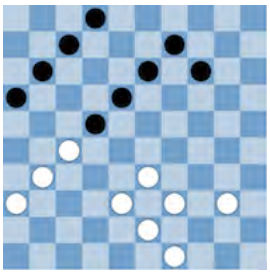
trait aux blancs

DIAGRAMME 27



13-19, correct ou erroné?

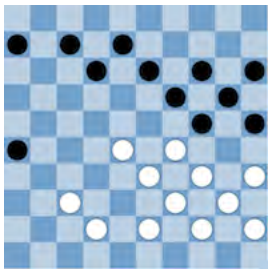
DIAGRAMME 28



les noirs forcent un débordement

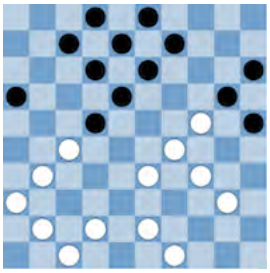
Diagramme 25
1.34-30 25x32 2.38x7 2x11 3.26-21 17x26 4.33-29 24x33 5.39x6.
Diagramme 26
1.29-24 20x29 2.25-20 14x25 3.27-21 16x27 4.38-32 27x40 5.45x5.
Diagramme 27
13-19 est un tenté de faute, parce que le coup de mazette avec 1.27-21 16x27 2.33-28 23x32! 3.37x28 22x33 4.31x24 est erroné à cause de 33-38 5.43x32 14-19 6.24x13 12-18 7.13x22 17x46
Diagramme 28
Il faut être capable de voir cette idée: 1... 16-21! 2.27x16 22-27 3.31x22 18x27, avec toujours 4.27-31 5.36x27 7-12 6.16x18 13x31.

DIAGRAMME 29



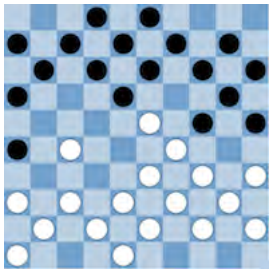
42-38?

DIAGRAMME 30



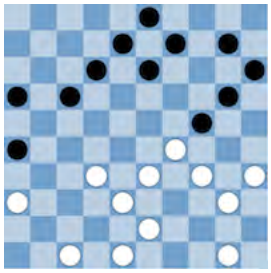
dame noire

DIAGRAMME 31



les blancs gagnent

DIAGRAMME 32



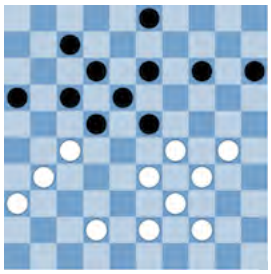
dame noire

Diagramme 29
De nouveau une combinaison type dans le marchand de bois, ici avec 1... 25-30 2.34x25 24-30 3.35x24 19x30 4.25x34 20-24 5.29x18 12x41.
Diagramme 30
Les pions blancs sont déjà prêts à frapper, il faut seulement s'arranger qu'un pion arrive en 13: 1...16-21 2.27x16 22-28 3.33x22 18x27 4.31x22 13-18 5.22x4 7-11 6.16x18 3-9 7.4x13 8x46.

Diagramme 31
Une dame blanche avec 1.27-22 18x27 2.34-30 25x34 3.39x19 13x24 4.35-30 24x35 5.29-24 20x18 6.37-31 26x37 7.42x4.
Diagramme 32
Une combinaison avec prise majoritaire qui joue régulièrement un rôle dans le faux marchand de bois: 1.36-31 26x30 2.40-34 24x42 3.34x5. Une dame coûteuse, mais les blancs mangent bien sûr le pion 42 et les noirs n'arrivent pas à former un crochet à temps.

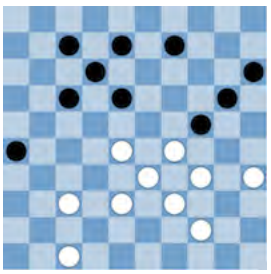
Suite de la page précédente: Les blancs peuvent bien jouer 1.43 ou 44-39. 44-39 est même un piège: 25-30 2.34x25 14-19 3.25x23 24-30 (22-28?; 29x20! 28x46; 33-28 15x24; 38-32 et les blancs capturent la dame avec gain d'un pion). 4.35x24 22-28 5.33x22 13-18 6.22x13 8x46 7.40-35! et au moyen de ses deux crochets, les blancs capturent la dame avec gain d'un pion. Après 1.43-39 les noirs peuvent prendre la même dame, les blancs peuvent la capturer et il reste une position égale (à vérifier!)

DIAGRAMME 33



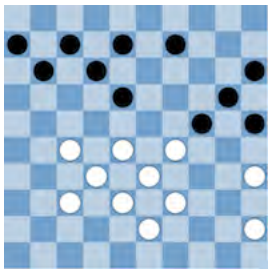
les noirs gagnent

DIAGRAMME 34



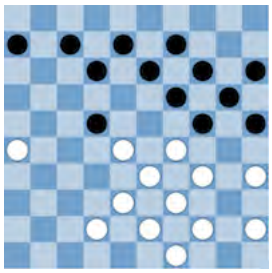
les blancs gagnent

DIAGRAMME 35



trait aux noirs

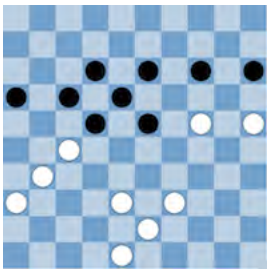
DIAGRAMME 36



7-11?

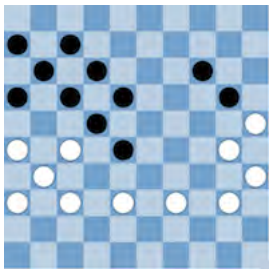
Diagramme 33
Au bout de quelques coups préliminaires, il y aura une sorte de coup royal avec 1... 16-21 2.27x16 17-21 3.16x27 22-28 4.33x22 13-19 5.22x24 14-20 6.29x18 20x47.
Diagramme 34
Un coup Weiss bien masqué par 1.35-30 24x35 2.34-30 35x24 3.29-23 18x29 4.28-23 29x18 5.37-31 26x37 6.38-32 37x28 7.33x4.
Diagramme 35
Un débordement noir avec 1... 18-22 2.27x18 12x34 3.39x19 25-30 4.35x24 20x29 5.33x24 8-13 6.19x8 7-12 7.8x17 11x31.
Diagramme 36
Avec 7-11? les noirs essaient de maintenir le marchand de bois sur le damier, mais après 1.28x17 12x21 (immédiatement 11x22 revient au même) 2.26x17 11x22 3.29-23 19x28 4.34-30 25x34 5.39x10 28x37 6.10-5 ce sont les blancs qui vont à dame. Le meilleur que les noirs puissent faire après cette dame des blancs est 6... 9-14 7.5x3 32-37, mais les blancs doivent être capables de gagner cette fin de partie.

DIAGRAMME 37



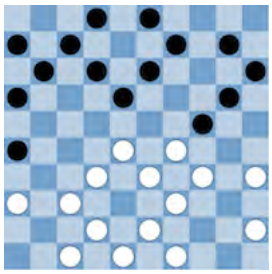
17-21?

DIAGRAMME 38



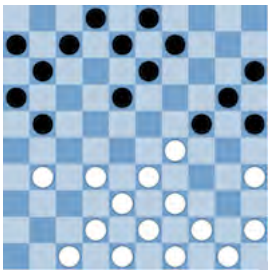
gambit gagnant des blancs

DIAGRAMME 39



forcing des blancs

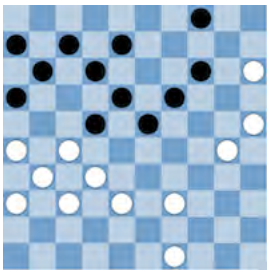
DIAGRAMME 40



21-26?

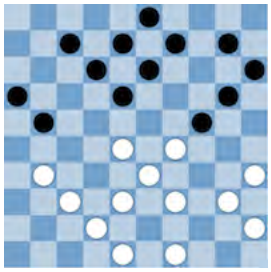
Diagramme 37
Une sorte de combinaison que vous avez déjà vue avant: 1.38-33 21x32 2.25-20 14x25 3.33-29 23x34 4.39x30 25x34 5.24-20 15x24 6.43-38 32x43 7.48x28 avec un petit extra 16-21 8.28-22 18x27 9.31x22 et les blancs gagnent.
Diagramme 38
1.39-33! 28x39 2.37-32 22-28 A 3.32x23 18x29 4.27-22 17x28 5.26-21 16x27 6.31x15.
A. 2 ... 16-21 3.27x16 18-23 4.40-34 avec gain d'un pion.
Diagramme 39
1. 34-30 2/3-8 2.30x19 13x24 3.35-30 24x35 4.29-24 20x27 5.37-31 26x37 6.42x4.
Diagramme 40
1.33-28 24x22 2.35-30 26x28 3.30-24 20x29 4.38 ou 39-33 et toujours 5.43x1.

DIAGRAMME 41



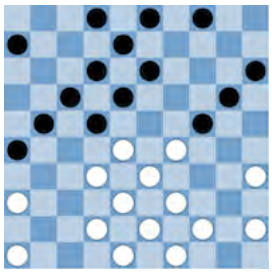
les noirs gagnent

DIAGRAMME 42



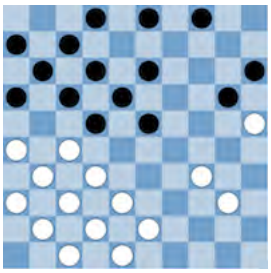
débordement des noirs

DIAGRAMME 43



les noirs gagnent

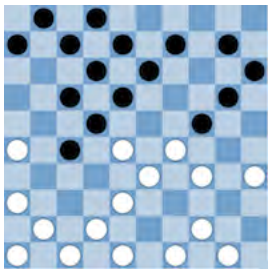
DIAGRAMME 44



les noirs gagnent

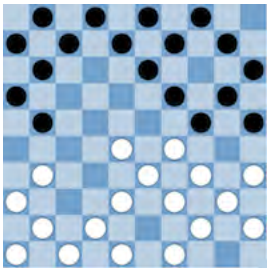
Diagramme 41
Match CM 1985 R. Clerc - A. Gantvarg :
1... 4-10 2.15x4 14-20 3.25x14 19x10 4.4x15 23-28 5.32x23 18x29 6.15x17 12x25.
Diagramme 42
Un débordement pour les noirs avec 1... 24-30 2.35x24 18-23 3.28x19 10-14 4.19x10 15x4 5.24x15 4-10 6.15x4 21-27 7.31x22 9-14 8.4x18 12x41 .
Diagramme 43
Une combinaison avec un coup de la trappe et un coup de mazette qui mène à une dame pour les noirs: 1 ... 21-27 2.32x21 26-31 3.36x27 17x26 4.28x17 12x32 5.38x27 24-30 6.35x24 18-23 7.29x9 20x47.
Diagramme 44
Une combinaison importante dans le marchand de bois qui a déjà été exécutée au siècle précédent par A. de Heer. La dame et le débordement se réalisent comme suit: 1... 3-8 2.25x14 4-9 3.14x3 23-29 4.34x23 18x29 5.29x9 29-33 6.38x29 8-13 7.9x18 12x45 8.3x21 16x49.

DIAGRAMME 45



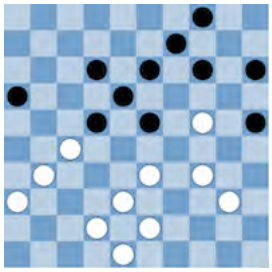
les blancs gagnent

DIAGRAMME 46



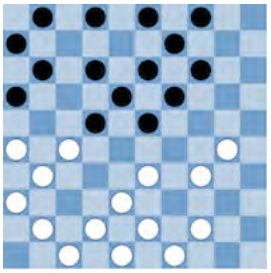
29-23?

DIAGRAMME 47



les blancs gagnent

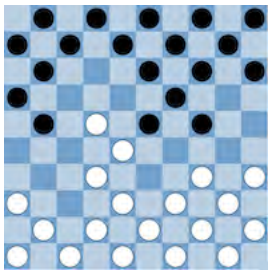
DIAGRAMME 48



combinaison double avec dame pour les blancs

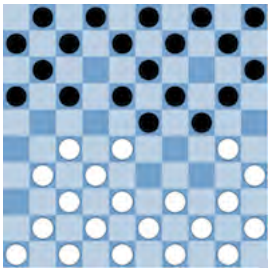
Diagramme 45
Une forme plus compliquée du numéro 7: les blancs vont à dame avec : 1.38-32 27x38 2.26-21 17x26 3.28x17 12x21 4.35-30 24x35 5.29-24 38x40 6.50-45 20x29 7.45x5.
Diagramme 46
Dans la partie A. Keisels -A. Schwarzman. Si les blancs pensent imposer le gain d'un pion avec 29-23, ce sont les noirs qui disposent d'une jolie dame avec: 1... 24-29! 2.23x5 20-24 3.34x23 9-14 4.5x30 25x32 5.28x37 21-27 6.31x22 13-18 7.22x13 8x50.
Diagramme 47
Par une combinaison double, il y aura une dame sur une case occupée avec
1... 27-21 16x27 2.33-28 23x32 (22x33; 31x22 etc) 3.43-39 32x43 4.24-20 15x24 5.34-30 24x33 6.48x10 4x15 7.31x4.
Diagramme 48
Cette rafle superbe porte le nom de Eekhoud: 1.27-21 16x27 2.33-28 23x32 3.41-37 32x41 4.42-37 41x32 5.30-24 19x50 6.49-44 50x42 7.48x10 4x15 8.31x4

DIAGRAMME 1



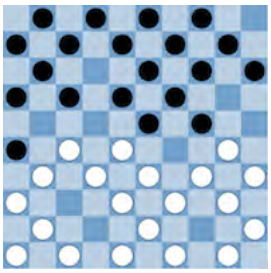
trait aux blancs

DIAGRAMME 2



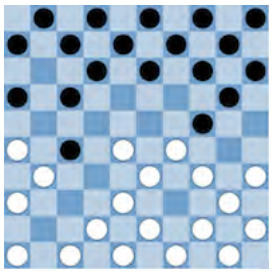
les blancs gagnent

DIAGRAMME 3



dame blanche

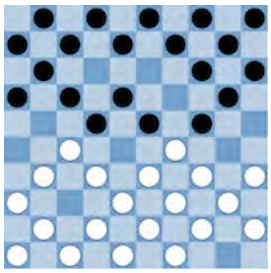
DIAGRAMME 4



trait aux noirs

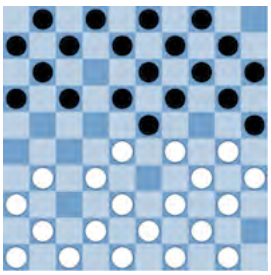
Diagramme 1 1.33-28 18-23 2.31-27 17-21 3.37-31 12-18 4.27-22 18x27 5.31x22 20-24? 6.22-17 11x33 7.38x18 13x22 8.34-29 24x33 9.39x26. Ce coup ressemble un peu au coup de ricochet.
Diagramme 2 Une autre ouverture classique: 1.33-28 18-23 2 .31-27 20-24 3.34-30 12-18 4.36-31 14-20? Et maintenant une sorte de coup de la bombe. 5.27-21 16x36 6.37-31 36x27 7.32x12 avec 23x32 8.12x25 ou 7... 8x17 8.30-25 23x32 9.25x21.
Diagramme 3 1.31-27 19-23 2.34-30 14-19 3.33-28 10-14 4.38-33 20-24 5.42-38 17-21 6.40-34 12-17 7.44-40 5-10 8.37-31 21-26? Ce dernier coup permet aux blancs d'aller à dame: 9.30-25 26x37 10.36-31 37x26 11.34-29 23x34 12.40x20 15x24 13.35-30 24x35 14.25-20 14x25 15.27-21 16x27 14.32x5.
Diagramme 4 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 16-21 4.31-26 19-24 5.39-33 21-27 6.41-37 11-16 7.37-31? 17-22 8.28x17 12x21 9.31x22 20-25 10.26x17 24-30 11.35x4 13-18 12.22x13 8x28 et les noirs gagnent le pion en 17.
Prendre différemment est inutile, les mêmes combinaisons sont toujours possibles.

DIAGRAMME 5



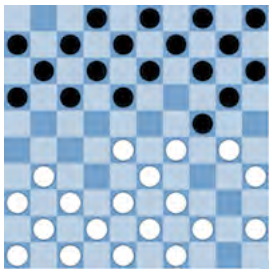
les noirs gagnent

DIAGRAMME 6



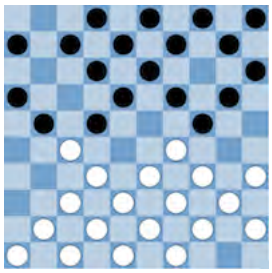
trait aux blancs

DIAGRAMME 7



34-30?

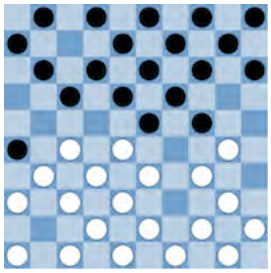
DIAGRAMME 8



17-22?

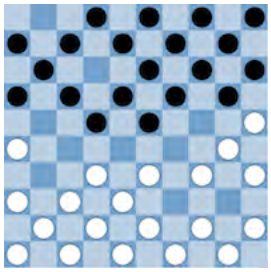
Diagramme 5 Après l'ouverture particulière 1 .34-29 19-23 2.39-34 17-22 3.32-27 13-19 4.44-39 19-24 5.50-44 12-17 6.37-32? les noirs gagnent finalement un pion par une sorte de coup de mazette: 22-28 7.33x13 8x19 8.29x18 24-29 9.34x23 19x26 etc.
Diagramme 6 1.34-30 20-25 2.40-34 15-20 3.32-28 18-23 4.37-32 12-18 5.45-40 10-15 6.33-29 5-10? Maintenant une surprise 7.30-24 19x30 8.28x19 13x33 9.35x24 20x29 10.34x21.
Diagramme 7 1.32-28 18-23 2.34-29 23x34 3.40x29 12-18 4.44-40 7-12 5.50-44 19-24 6.40-34 1-7 7.34-30? Les noirs vont à dame avec 16-21 8.30x19 14x34 9.39x30 18-23 10.28x19 13x24 11.30x19 21-27 12.31x22 17x50.
Diagramme 8 1.34-29 19-24 2.40-34 17-21 3.31-26 14-19 4.26x17 12x21 5.45-40 7-12 6.50-45 1-7 7.36-31 11-17 8.31-27 17-22? Les blancs gagnent avec un coup de ricochet 8.29-23 19x28 9.32x23 18x29 10.34x23 21x32 11.37x17 12x21 12.23-18 13x22 13.33-29 24x33 14.39x26.Si les blancs jouent correctement, cette combinaison se présente toujours, quelle que soit la prise des noirs.

DIAGRAMME 9



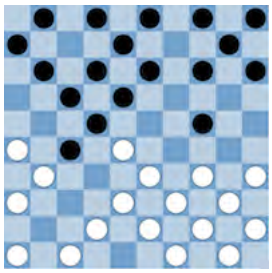
20-24?

DIAGRAMME 10



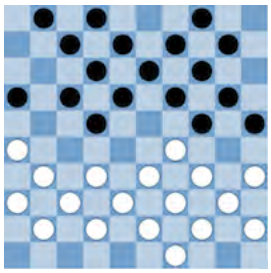
dame blanche

DIAGRAMME 11



trait aux blancs

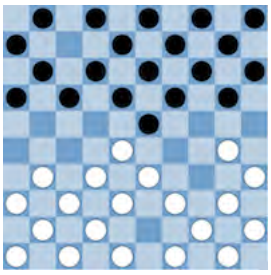
DIAGRAMME 12



trait aux noirs

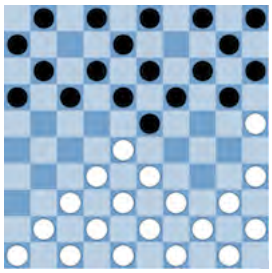
Diagramme 9 1.33-28 16-21 2.31-27 21-26 3.39-33 18-23 4.36-31 12-18 5.41-36 7-12 6.35-30 20-24? Un coup de talon par 7.27-22 18x27 (après 24x35 suit 33-29) 8.31x22 24x35 9.22-18 13x22 10.37-31 26x37 11.32x41 23x32 12.38x16.
Diagramme 10 1.34-30 17-22 2.30-25 18-23 3.31-26 12-18 4.40-34 7-12 5.34-30 12-17 6.39-34 1-7? Une jolie dame pour les blancs via 7.26-21 17x26 8.32-28 23x32 9.37x17 11x22 10.30-24 19x28 11.36-31 26x37 12.41x1.
Diagramme 11 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 7-12 4.42-37 19-23 5.28x19 14x23 6 .32-28 23x32 7.37x28 16-21 8.41-37 21-27 9.37-31 9-14 10.48-42 20-24? 11.35-30 24x35 12.34-30 35x24 13.28-23 18x29 14.33-28 22x33 15.31x22 17x28 16.40-34 17.38x1
Une combinaison connue dans la formation Roozenburg.
Diagramme 12 1.33-29 19-23 2.39-33 14-19 3.44-39 10-14 4.50-44 5-10 5.31-26 20-25 6.37-31 15-20 7.41-37 19-24 8.46-41 13-19 9.32-28 23x32 10.37x28 8-13 11.42-37 3-8 12.37-32 17-22 13.28x17 11x22 14.48-42 6-11 15.41-37 11-17 16.47-41? Et maintenant 22-28 17.33x11 24x33 18.39x28 (38x29 est suivi, évidemment, par 12-17) 25-30 19.35x15 14-20 20.15x24 19x50.

DIAGRAMME 13



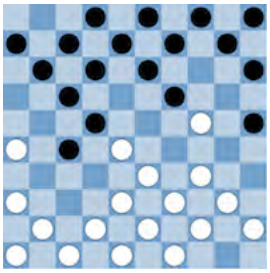
18-22?

DIAGRAMME 14



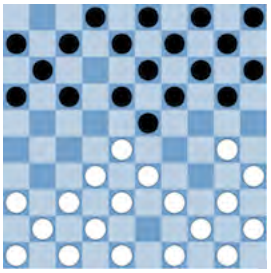
16-21?

DIAGRAMME 15



34-30x30?

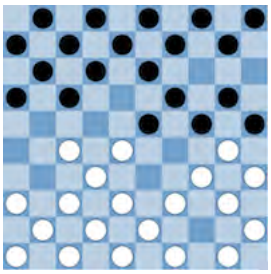
DIAGRAMME 16



20-25?

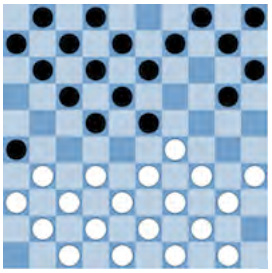
Diagramme 13 1.32-28 18-23 2.38-32 12-18 3.43-38 7-12 4.34-30 18-22? 5.30-24 20x29 6.33x24 19x30 7.35x24 22x33 8.38x7 1x12.
Diagramme 14 W. Okrogelnik - J. Bom chpt. des Pays-Bas 1968: 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 7-12 4.36-31 18-23 5.31-27 22x31 6.26x37 13-18 7.34-30 9-13 8.30-25 16-21? 9.28-22 17x28 10.33x22 18x27 11.37-31 27x36 12.32-28 23x32 13.38x9 4x13.
Diagramme 15 J. de Ruiter - H. Wiersma chpt. des Pays-Bas 1976: 1.32-28 20-25 2.33-29 17-21 3.29-24 19x30 4.35x24 11-17 5.39-33 7-11 6.44-39 1-7 7.37-32 18-22 8.31-26 21-27 9.32x21 16x27 10.50-44 14-19 11.34-30? 25x34 11.39x30.
Et maintenant simplement 27-31 12.36x18 12x32 13.38x27 13-18 14.24x22 17x50.
Diagramme 16 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.43-38 7-12 4.31-26 1-7 5.37-31 18-23 6.31-27 22x31 7.26x37 12-18 8.34-30 20-25? 9.33-29! 25x43 10.48x39 23x43 11.28-22 17x28 12.32x1.

DIAGRAMME 17



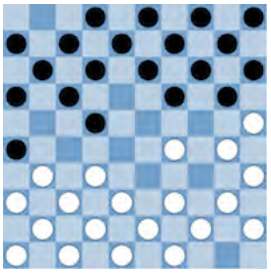
les blancs gagnent

DIAGRAMME 18



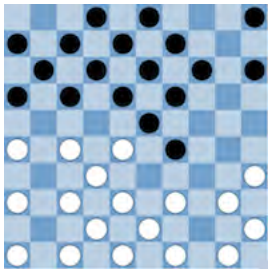
les blancs gagnent

DIAGRAMME 19



12-18?

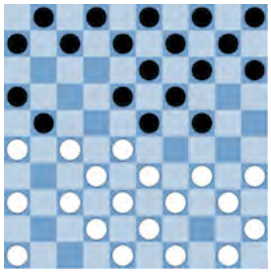
DIAGRAMME 20



50-44?

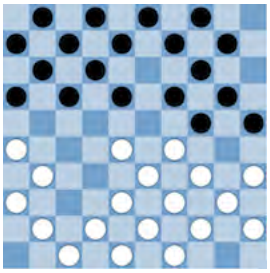
Diagramme 17 Après 1.33-28 18-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-20 4.31-27 20-24 5.44-40 15-20? les blancs exécutent un coup de mazette masqué avec 6.28-22 17x28 7.34-29 24x44 8.50x39 25x34 9.40x18 13x31 10.32x25 .
Diagramme 18 1.32-28 16-21 2.37-32 21-26 3.41-37 18-22 4.34-29 13-18 5.40-34 9-13 6.45-40 3-9 7.46-41 19-23 8.28x19 14x23? Et maintenant une jolie dame avec 9.32-28! 23x32 10.37x28 26x46 11.29-24 46x30 12.34x3.
Diagramme 19 1.34-30 17-21 2.30-25 21-26 3.40-34 11-17 4.44-40 7-11 5.50-44 1-7 6.34-30 18-22 7.33-29 12-18? 8.29-23 18x29 (forcé) 9.38-33 29x27 10.30-24 19x30 11.35x24 20x29 12.39-33 29x38 13.43x1.
Diagramme 20 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.31-27 20-24 4.44-39 7-12 5.34-30 14-20 6.30-25 1-7 7.25x14 9x20 8.37-31 4-9 9.41-37 10-14 10.31-26 24-29 11.33x24 20x29 12.50-44? Maintenant le coup de ricochet connu avec 29-34 13.40x29 (39x30 17-21) 23x34 14.39x30 17-21 15.26x17 11x33 16.38x29 18-22 17.27x18 12x25

DIAGRAMME 21



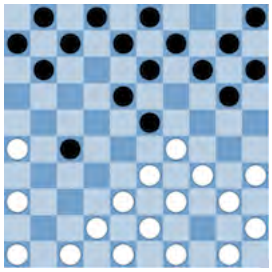
les noirs gagnent

DIAGRAMME 22



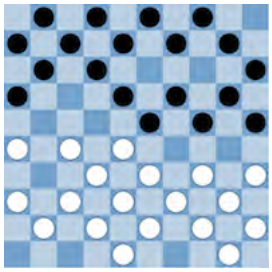
17-22x22?

DIAGRAMME 23



42-37?

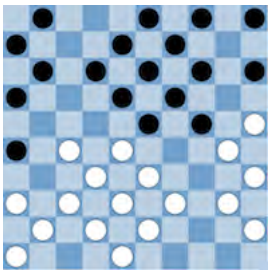
DIAGRAMME 24



36-31?

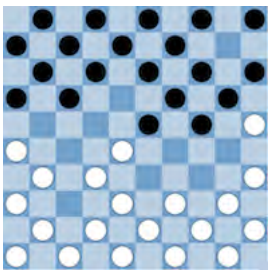
Diagramme 21 1.33-28 17-21 2.39-33 21-26 3.44-39 11-17 4.31-27 17-21 5.37-31 26x37 6.42x31 18-23 7.47-42 12-18 8.41-37 20-24 9.31-26? 23-29! 10.34x12 7x18 11.26x17 24-29 12.33x24 19x30 13.35x24 18-22 14.27x18 13x35 et les noirs vont conquérir le pion 17 ou 24.
Diagramme 22 1.33-29 19-23 2.39-33 14-19 3.44-39 10-14 4.50-44 5-10 5.31-26 20-25 6.37-31 15-20 7.41-37 19-24 8.46-41 13-19 9.32-28 23x32 10.37x28 17-22 11.28x17 11x22? 12.34-30 25x23 13.26-21 16x27 14.33-29 23x34 15.40x29 24x33 16.39x17 12x21 17.31x15.
Diagramme 23 J. M. Drent L. Thomase 1994: 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 13-18 4.39-33 9-13 5.41-37 4-9 6.37-32 17-22 7.28x17 12x21 8.31-26 21-27 9.32x21 16x27 10.44-39 19-23 11.42-37? Et les noirs ont exécuté la combinaison connue avec 27-31 12.36x27 23-28 13.33x22 18-23 14.29x18 11-17 15.22x11 13x44 16.50x39 6x17. Il vaut la peine de connaître cette combinaison dans la formation Roozenburg: avec des pions blancs en 24 et 27, il y a la même combinaison.
Diagramme 24 1.33-28 18-23 2.31-27 17-21 3.37-31 21-26 4.39-33 26x37 5.42x31 20-24 6.41-37 14-20 7.47-42 10-14 8.44-39 5-10 9.49-44 20-25 10.46-41 14-20 11.31-26 13-18 12.36-31? 24-29 13.33x22 23-29 14.34x23 16-21 15.26x17 12x21 16.27x16 25-30 17.35x24 20x47 Un coup Napoléon.

DIAGRAMME 25



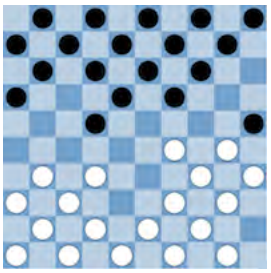
11-17?

DIAGRAMME 26



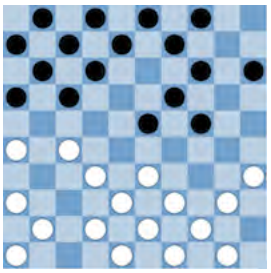
forcing des noirs

DIAGRAMME 27



42-38?

DIAGRAMME 28

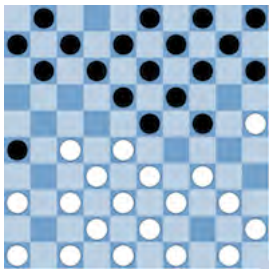


12-18?

Diagramme 25 A. Tsjoelkov - A. Verchovych 1979: 1.34-30 20-25 2.31-27 25x34 3.39x30 18-23 4.40-34 13-18 5.43-39 15-20 6.30-25 20-24 7.49-43 8-13 8.34-29 23x34 9.39x30 18-23 10.33-28 17-21 11.38-33 21-26 12.42-38 12-18 13.47-42 7-12 14.44-40 10-15 15.50-44 2-8 16.44-39 11-17? 17.27-22 18x27 18.32x21 16x27 (forcé) 19.25-20 14x34 20.40x7 1x12 21.28-23 19x28 22.33x11 6x17 23.37-31 26x37 24.42x11.
Diagramme 26 1.33-28 20-24 2.34-30 15-20 3.30-25 10-15 4.31-26 18-23 5.37-31? Les noirs forcent avec 23-29! Avec par exemple 6.39-33 24-30 7 .25x23 17-21 8.26x17 11 x22 9.28x17 19x26. Un coup de mazette.

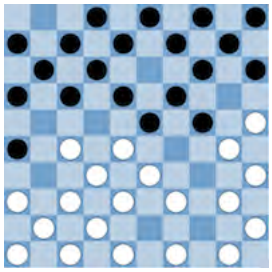
Diagramme 27 1.35-30 20-25 2.40-35 15-20 3.45-40 20-24 4.33-29 24x33 5.38x29 17-22 6.42-38? 19-24 7.29x20 22-28 8.32x23 18x29 9.34x23 25x45 10.20-15 et via 13-18 les noirs gagnent le pion 23.
Diagramme 28 De cette manière, vous décrochez le titre de champion des Pays-Bas: Hans Jansen a battu Wieger Wesselink, dans la dernière ronde du chpt. des Pays-Bas 1994, après 1.31-26 19-23 2.34-30 14-19 3.30-25 19-24 4.25x14 10x19 5.40-34 5-10 6.45-40 10-14 7.37-31 23-29 8.34x23 19x37 9.41x32 13-19 10.47-41 18-23 11.31-27 12-18? 12.33-29 23x45 13.27-21 16x27 14.32x23 19x28 15.44-40 45x3416.39x10.

DIAGRAMME 29



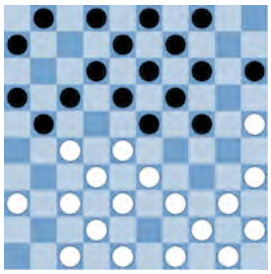
11-17?

DIAGRAMME 30



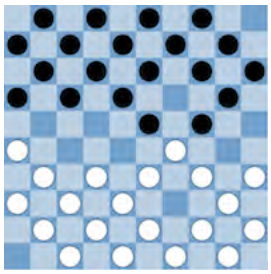
9-13?

DIAGRAMME 31



40-34?

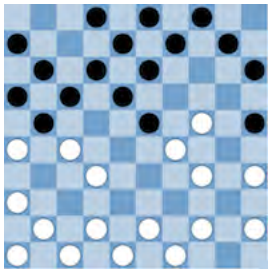
DIAGRAMME 32



14-19, piège

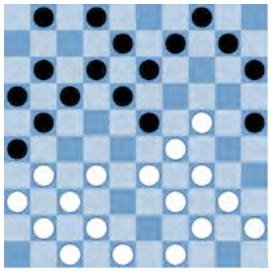
Diagramme 29 1.35-30 16-21 2.30-25 21-27 3.32x21 17x26 4.33-28 20-24 5.31-27 18-23 6.37-32 12-18 7.41-37 7-12 8.39-33 2-7 9.44-39 11-17? 10.34-29 23x34 11.40x20 15x24 12.28-23! 18x29 13.37-31 26x28 14.33x2.
Diagramme 30 1.34-30 17-21 2.30-25 21-26 3.40-34 11-17 4.34-30 7-11 5.44-40 1-7 6.31-27 19-23 7.33-28 13-19 8.39-33 20-24 9.43-39 9-13? Maintenant un coup royal: 10.27-22 18x27 11.32x21 23x34 12.40x18 16x27 13.45-40 12x23 14.37-31 26x37 15.41x1. Diagramme 31 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28 18-23 8.38-32 10-14 9.41-37 17-21 10.31-27 12-18 11.43-38 7-12 12.34-30 20-24 13.30-25 11-17 14.40-34? 24-29 15.33x24 19x30 16.28x10 18-23 17.35x24 23-28 18.32x23 21x43 19.49x38 13-19 20.23x14 9x49. Il y a encore égalité, mais la dame a vite disparu. Diagramme 32 1.31-26 19-23 2.36-31 14-19 3.41-36 10-14 4.46-41 5-10 5.33-29 19-24 6.39-33 14-19! Un coup Van Bergen qui est erroné: 6.26-21? 16x27 7.32x21 17x26 8.35-30 24x35 9.33-28 23x32 10.37x28 26x46 11.29-23 18x29 12.34x5 46x10! 13.5x25 15-20 14.25x14 9x20 et les noirs ont un pion de plus.

DIAGRAMME 33



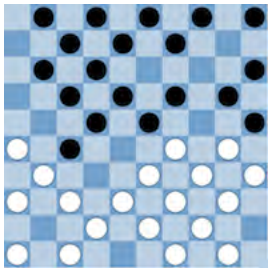
10-14,
tenté de faute

DIAGRAMME 34



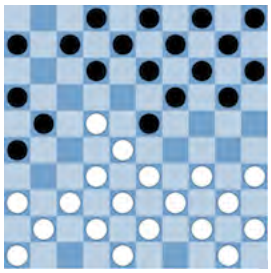
33-28?

DIAGRAMME 35



30-24x24,
tenté de faute

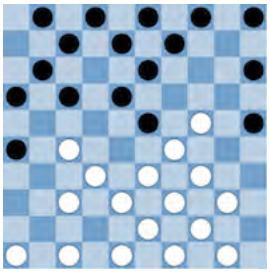
DIAGRAMME 36



7-11?

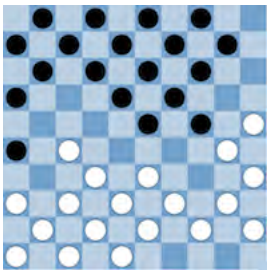
Diagramme 33
Avec 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6 5.31-26 16-21 6.32-28 19-23 7.28x19 14x23 8.35-30 10-14 9.30-24 5-10 10.33-28 22x33 11.39x19 14x23 nous sommes dans une variante secondaire de l'ouverture Keller 12.38-32 11-16 13.37-31 7-11 14.31-27 20-25 15.40-35 10-14?! et les blancs ne doivent pas se tromper en jouant 16.24-19 13x33 17.34-30 25x34 18.43-39 34x43 19.48x10 car après 15-20 20.10-5 4-10 21.5x25 9-14 22.25x22 17 etc les noirs gagnent.
Diagramme 34
I.Ribakov - R. Clerc chpt. d'Europe avec une ouverture que nous ignorons. Après 33-28? les noirs vont à dame: 1... 15-20! 2.28x19 9-14 3.24x15 13x33 4.39x28 14-20 5.15x24 21-27 6.31x13 8x50. Les blancs peuvent capturer la dame, il est vrai, mais après ils auront un pion de moins.
Diagramme 35
J. Cazemier - E. Bronstring 1964, ouverture inconnue. Avec 30-24 19x30; 35x24 les blancs incitent les noirs à 1... 25-30? 34x14 23x45 pour frapper immédiatement après avec 3.24-20 15x24 4.14-10 5x14 (forcé) 5.44-40 45x34 6.39x10 4x15 7.33-28 22x33 8.31x4.
Diagramme 36
Après 1.33-28 17-21 2.39-33 21-26 3.44-39 18-23 4.31-27 12-18 5.49-44 11-17 6.36-31 17-21 7.41-36 7-12 8.47-41 1-7 9.27-22 18x27 10.31x22 7-11? les blancs vont à dame à une case occupée via 11.22-18 13x22 12.28x17 11x22 13.33-28 22x33 14.38x7 2x11 15.37-31 26x28 16.39-33 28x30 17.35x2.

DIAGRAMME 37



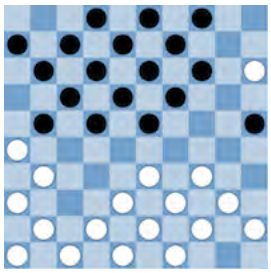
8-12?

DIAGRAMME 38



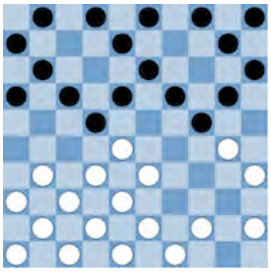
forcing des blancs

DIAGRAMME 39



33-29? Forcing des noirs.

DIAGRAMME 40

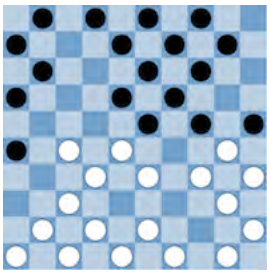


24-29? 22x33, 20-25?

Diagramme 37
1.32-28 20-25 2.31-27 19-23 3.28x 19 14x23 4.35-30 10-14 5.33-29 14-19 6.40-35 17-21 7.37-32 21-26 8.41-37 11-17 9.30-24 19x30 10.35x24 6-11 11.38-33 17-22 12.45-40 22x31 13.36x27 12-17 14.42-38 8-12? Maintenant les blancs peuvent gagner un pion par 15.37-31 26x28 16.33x22 17x28 17.38-32 28x37 18.24-20 15x33 19.39x6.Pas très difficile, mais raté dans la partie F. Fennema - C. Jurriens 1992.
Diagramme 38
1.34-30 20-25 2.31-27 25x34 3.39x30 19-23 4.30-25 14-19 5.44-39 10-14 6.40-34 15-20 7.34-30 20-24 8.50-44 17-21 9.44-40 5-10 10.49-44 21-26? permet aux blancs de forcer avec 11.33-29! 23x34 A 12.40x20 et 10-15 est empêché par 13.32-28 14.27-22 15.28-23 16.30x10 17.37-31 42x33. A 11... 24x33 12.39x28 et les noirs ne peuvent pas occuper la case 17, tandis qu'aussi 10-15 et 23-29 sont interdits.

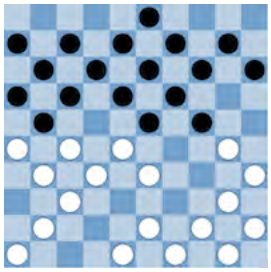
Diagramme 39
Une variante de mode dans l'ouverture Keller: 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6 6.31-26 16-21 7.32-28 19-23 8.28x19 14x23 9.35-30 10-14 10.30-24 5-10 11.37-31 20-25 12.24-20 15x24 13.29x20 14-19 14.20-15 10-14. Cette variante s'est déjà présentée multiples fois, entre autres dans S. Specogna - Mac. N'Diaye CM 1990. Les blancs ont joué alors 15.33-29? ce qui perd un pion par 22-28! avec la menace 28-33, 14-20, parce qu'après 14.38-32 28x37 15.41x32 les noirs vont à dame quand même via 15.17-22 16.26x28 14-20 17.15x24 19x30 18.28x19 13x33 19.39x28 30x50
Diagramme 40
Une autre partie du CM, du match entre B. Springer et M. Raichenbach 1937. Le Hollandais piégeait son adversaire après 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.50-44 20-24 6.34-30 18-22 7.30-25 12-18 8.40-34 14-20 9.25x14 9x20 10.34-29! 23x34 11.39x30. Les noirs pensaient gagner maintenant avec 24-29? 12.33x24 22x33 13.38x29 20-25 mais...il était surpris par une sorte de coup de mazette: 14.29-23! 18x20 15.31-27 25x34 16.27-22 17x28 17.32x25.

DIAGRAMME 41



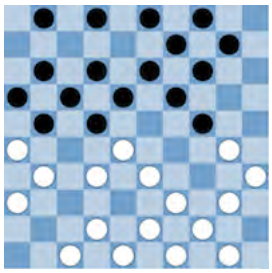
12-18?

DIAGRAMME 42



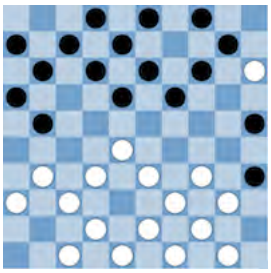
23-29, piège

DIAGRAMME 43



21 ou 22-27?

DIAGRAMME 44



débordement des noirs

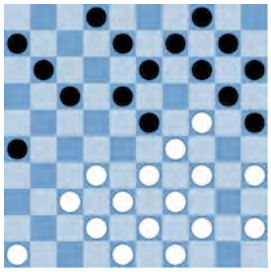
Diagramme 41
Dans M. Sjawel - A.Tsjulkov, championnat de l'Union Soviétique 1962 il y avait le déroulement suivant: 1.35-30 20-25 2.33-29 14-20 3.40-35 17-21 4.31-26 10-14 5.26x17 12x21 6.44-40 20-24 7.29x20 15x24 8.39-33 5-10 9.33-28 18-23 10.36-31 21-26 11.31-27 7-12 12.38-33 12-18? 13.27-21 16x29 14.42-38! 23x32 15.34x12 8x17 16.38x27 25x34 17.40x20 14x25 18.27-22 17x28 19.37-31 26x37 20.41x5.

Diagramme 42
G. Boom - J. Bastiaannet championnat des Pays-Bas 1978: 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.36-31 19-23 5.28x19 14x23 6.33-28 9-14 7.28x19 14x23 8.31-27 10-14 9.41-36 5-10 10.36-31 4-9 11.47-41 20-24 12.42-37 13-19 13.39-33 8-13 14.33-28 2-8 15.34-30 1-7 16.38-33 23-29! Le piège: 17.30-25? 29x38 18.25-20 14x25 19.28-22 17x28 20.32x5 21x32 21.37x28 25-30! 22.43x32 24-29 23.35x33 13-19 24.5x23 18x47.

Diagramme 43
R. Geurtsen - H. Kolk 1979: 1.32-28 17-22 2.28x17 11x22 3.37-32 12-17 4.41-37 6-11 5.46-41 8-12 6.34-29 19-23 7.32-28 23x32 8.37x28 16-21 9.31-26 20-24 10.29x20 15x24 11.41-37 14-19 12.40-34 10-14 13.45-40 5-10 14.34-30 11-16 15.37-31 7-11 16.38-32. Après 22-27? suit 31x22 18x29; 28-22 17x28; 26x8 3x12; 39-33 29x38; 43x23 19x28; 30x6 . Dans la partie, les noirs ont joué 16... 21-27? 17.32x21 16x27. Les blancs ont répondu par 18.26-21! 17x37 19.28x8 3x12 20.42x22 18x27 21.36-31 27x36 22.47-41 36x47 23.39-34 47x29 24.34x23 19x28 avec la même rafle finale 25.30x6.

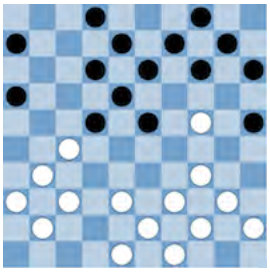
Diagramme 44
E. van de Acker - G. Beerepoot 1990: 1.34-29 20-25 2.40-34 15-20 3.45-40 19-24 4.32-28 17-22 5.28x17 12x21 6.35-30 24x35 7.29-23 18x29 8.33x15 14-19 9.38-33 10-14 10.37-32 7-12 11.41-37 13-18 12.32-28 5-10 13.37-32 1-7 14.46-41 9-13 15.41-37? Les noirs ont gagné un pion par 4-9! 16.15x4 25-30 17.34x25 14-20 18.25x23 18x27 19.31 x22 9-14 20.4x18 12x41 21.42-37 41 x32.

DIAGRAMME 45



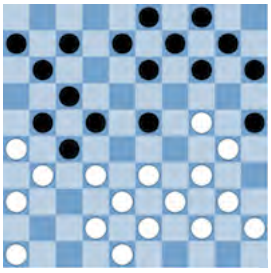
forcing des blancs

DIAGRAMME 46



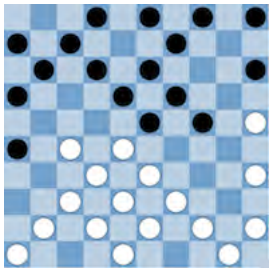
14-20?

DIAGRAMME 47



40-35,
tenté de faute

DIAGRAMME 48



25-20,
tenté de faute

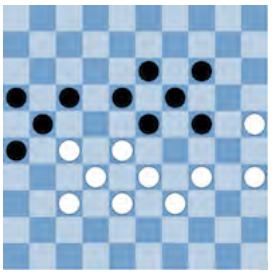
Diagramme 45
T. Doekbrijder - F. Roedolph 1993 1.32-28 17-22 2.28x17 12x21 3.37-32 7-12 4.34- 29 1-7 5.40-34 20-25 6.45-40 19-23 7.35-30 14-20 8.42-37 21-26 9.50-45 11-17 10.47-42 7-11 11.31-27 17-22 12.40-35 22x31 13.36x27 12-17 14.27-21 16x27 15.32x12 8x17 16.37-32 3-8 17 .30-24 10-14 18.41-37 5-10? Après quoi les blancs ont forcé le gain d'une manière élégante avec 33-28! Après 14-19 les blancs jouent 34-30 avec, après toutes les prises 28-22. Les noirs ont joué 19.17-21 20.28x19 14x23 et ils ont abandonné immédiatement après 21.34-30! Il y a, dans tous les cas, une dame écrasante: après 25x34; 39x30 23x25; via 37-31 26x28; 42-37 20x29; 38-33 avec encore une dame en 5.

Diagramme 46
Une autre rafle amusante du grand maître J. Bastiaannet dans sa partie contre W. Beusink 1986: 1.32-28 20-25 2.37-32 15-20 3.41-37 10-15 4.46-41 5-10 5.34-29 17-22 6.28x17 11x22 7.40-34 7-11 8.45-40 1-7 9.32-28 19-23 10.28x17 11x22 11.31-27 22x31 12.36x27 14-19 13.29-24 20x29 14.33x24 19x30 15.35x24 9-14 16.50-45 3-9 17.41-36 12-17 18.37-31 7-12 19.47-41 17-22 20.42-37 14-20? 21.48-42! 20x29 22.27-21 16x27 23.38-32 27x47 24.43-38 47x33 25.39x17 12x21 26.31-27 21x32 27.37x19 13x24 28.34x5.

Diagramme 47
H. Wiersma - J. Hooijberg, championnat des Pays-Bas 1980: 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6 5.31-26 16-21 6.32-28 19-23 7.28x19 14x23 8.35-30 10-14 9.30-24 21-27 10.37-31 23-28 11.42-37 5-10 12.34-30 20-25 13.40-34 11-16 14.44-40 7-11 15.47-42 16-21 16.49-44 2-7 17.37-32 28x37 18.41x32 18-23 19.29x18 12x23 20.40-35. Tenté de faute. 23-29? 21.34x23 25x34 22.39x30 22-28 23.31x22! 28x50 24.42-37 17x19 25.26x17 11x22 26.24-20 14x34 27.38-33 50x28 28.32x5.

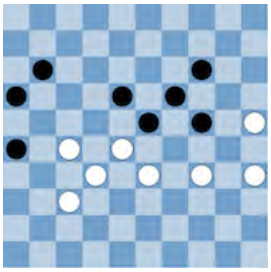
Diagramme 48
Pour conclure cette série une combinaison spéciale: 1.34-30 20-25 2.32-28 25x34 3.39x30 14-20 4.30-25 19-24 5.25x14 10x19 6.37-32 18-22 7.31-27 22x31 8.36x27 17-21 9.44-39 12-18 10.41-37 18-23 11.40-34 7-12 12.34-30 12-18 13.49-44 21-26 14.4 7-41 1-7 15.30-25 8-12 16.25-20! Tenté de faute. Si les noirs pensent maintenant pouvoir prendre une dame correcte avec 24-29? 17.33x24 19x30 18.28x17 11x31 19.35x24 31-36, les blancs ont une réfutation brillante: 20.20-14! 9x29 21.38-33!! 36x40 22.45x1.

DIAGRAMME 1



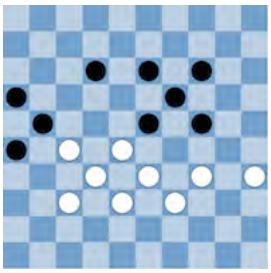
les noirs font match nul tout de suite

DIAGRAMME 2



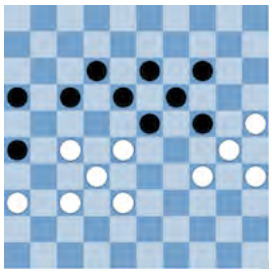
forcing des blancs

DIAGRAMME 3



forcing des blancs

DIAGRAMME 4

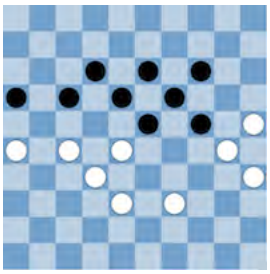


24-29?

Diagramme 1
Les noirs peuvent annuler tout de suite avec 1... 24-29 2.33x24 19x30 3.28x8 of 10 17-22 3.35x24 22x44
Diagramme 2
Une astuce qui se présente régulièrement dans ce genre de positions: 1.37-31! 26x37 2.32x41 23x21. Un gambit double qui rend possible l'attaque du pion 24: 3.34-29 et les blancs vont gagner.

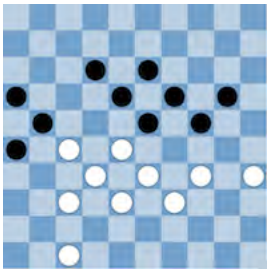
Diagramme 3
Un premier exemple du gambit de Dussaut: 1.35-30 24x35 2.33-29 12 of 13-18 3.27-22 18x27 4,29x7 ou 20.Ce gambit joue presque toujours un rôle dans les positions classiques retardés, essayez de le retenir donc!
Diagramme 4
Après 24-29? les blancs terminent la partie avec 1.30-24 19x39 2.28x8 12x3 3 27-·21 16x27 4.32x43.

DIAGRAMME 5



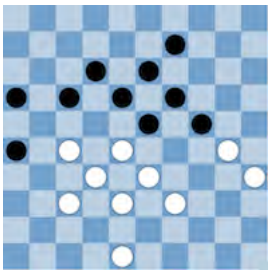
16-21; 18-22?

DIAGRAMME 6



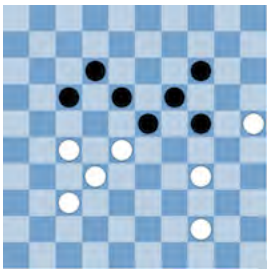
forcing des blancs

DIAGRAMME 7



gambit double, forcing des noirs

DIAGRAMME 8

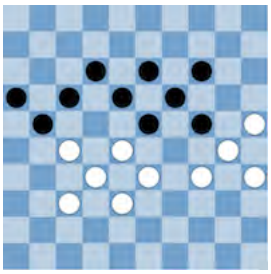


forcing des noirs

Diagramme 5
Le gambit de Dussaut via 16-21; 27x16 18-22 est erroné ici à cause du contre-coup 1.32-27! 23x34 2.27x40.
Diagramme 6
Les blancs peuvent imposer la victoire avec 1.34-30 20-25 (ou?) 2.39-34 12-17. Les noirs n'ont rien d'autre. 3.47-42 17-22 4.28x17 21x12 et maintenant un coup Philippe simple: 5.27-22 18x27 6.32x21 16x27 of 26x17 7.33-29 24x33 8.38x7 ou 9.

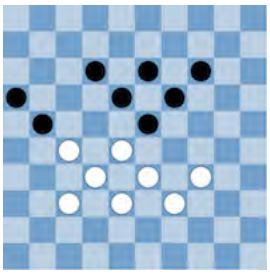
Diagramme 7
Un Dussaut avec un gambit double : 1... 16-21 2.27x16 24x29 3.33x24 18-22 4.16-11 (encore le meilleur) 22x31 5.11x22 23-29 6.24x33 31-36 et les noirs vont gagner.
Diagramme 8
La même finesse que dans le diagramme 2: 1... 14-20! 2.25x14 19x10 3.28x30 17-22! avec débordement ou une dame.

DIAGRAMME 9



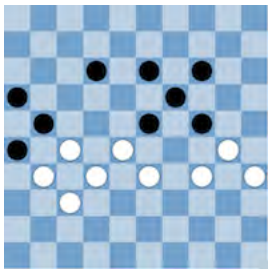
les blancs forcent la nulle

DIAGRAMME 10



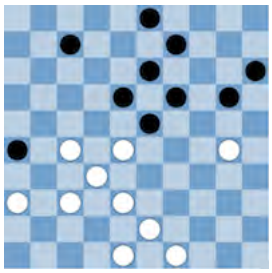
attention! qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 11



23-29, 13-18?

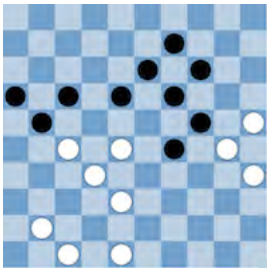
DIAGRAMME 12



dame blanche

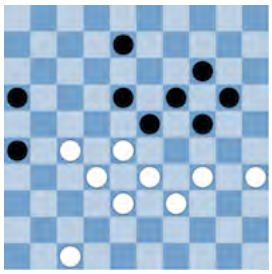
Diagramme 9
Les blancs ont une avance de quelques temps et ils doivent faire attention de ne pas se bloquer eux-mêmes. Au moyen d'un autre genre de gambit, ils peuvent forcer la nulle:
1.27-22 18x27 2.34-29 23x34 30x39 et les noirs n'ont pas mieux que de rendre un pion, après quoi les blancs peuvent toujours annuler. Par exemple: 3... 27-31 4.37x26 12-18 5.39-34 18-23 6.35-30 24x35, encore le gambit de Dussaut, 7.33-29 13-18 8.29-24 19x39 9.28x10.
Diagramme 10
On a l'impression ici, que les blancs peuvent gagner de plusieurs manières, mais après 1.34-30? ce sont les noirs qui éclatent avec 18-22! 2.27x20 21-27 32x21 23x14, un coup Fabre.
1.33-29 aussi, ne rapporte rien par 19-24! 2.28x26 24x22. Seulement avec 1.27-22 les blancs peuvent gagner: 1... 18x27 2.33-29 et vous verrez facilement le reste. Cette position est une création du multiple champion du monde P. Roozenburg.
Diagramme 11
Les noirs pensent pouvoir gagner avec 23-29; 34x23 13-18, mais, après 1.33-29 24x22 2.30-24 18x20 3.27x7 ils seront vite tirés de l'erreur.
Diagramme 12
Pour changer d'air, voici une combinaison avec un déroulement souple: 1.30-24 19x30 A 2.28x8 3x12 3.37-31 26x28 4.38-33 28x39 5.43x3. A.20x29 2.27-21 26x17 3.38-33 29x27 4.37-31 23x32 5.31x2.

DIAGRAMME 13



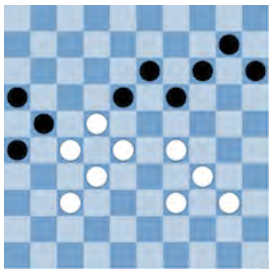
forcing des noirs

DIAGRAMME 14



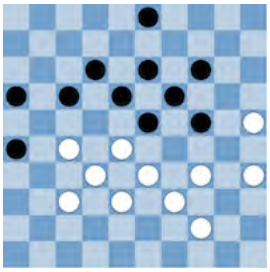
28-22?

DIAGRAMME 15



les blancs gagnent

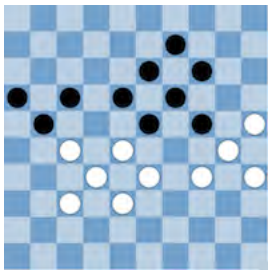
DIAGRAMME 16



35-30, 33-29?

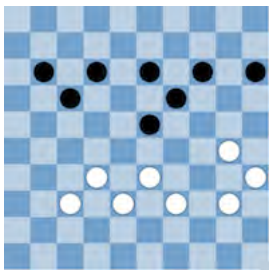
Diagramme 13
Cette position s'est présentée dans la partie L. Fofana - G. Valneris CM 1992. Les blancs jouent 1.27-22! 18x27 2.41-37 et les noirs ont une position perdante. Ce gambit est pareil à celui du numéro 9.
Diagramme 14
28-22? est puni par 1... 20-25 2.22x2 23-29 3.34x23 19x37 4.2x30 25x21.
Diagramme 15
Les blancs gagnent par 1.37-31 26x37 2.32x41 21x23 3.41-37 18x27 4.29x20 15x24 5.37-32 27x38 6.39-33 38x29 7.34x5.
Diagramme 16
Une forme plus compliquée que celle du numéro 5. Le gambit de Dussaut avec 35-30 24x35; 33-29 est erroné à cause de 1... 16-21 2.27x16 17-21 3.16x27 19-24! 4.28x17 24x11.

DIAGRAMME 17



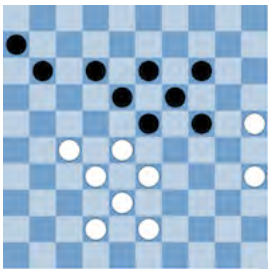
qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 18



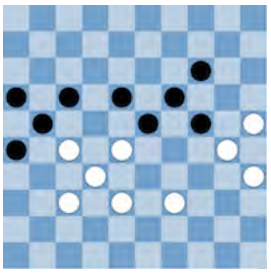
forcing des blancs

DIAGRAMME 19



forcing des noirs

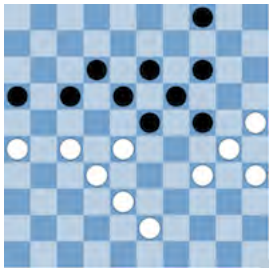
DIAGRAMME 20



forcing des blancs

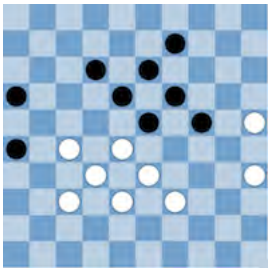
Diagramme 17 La position fameuse J. Ricou - J. Garoute datant de 1921, où les blancs ne peuvent pas jouer 1.34-29 23x34 2.30x39 à cause de 24-29 3.33x24 19x30 4.35x24 ou 25x34 18-22 etc. Comparez ceci au numéro 6. Vous pouvez donc avoir l'impression que les blancs ont une position perdante, mais grâce au gambit que vous avez déjà rencontré dans les numéros 9 et 13, les blancs vont même gagner: 1.27-22! 18x27 2.34-29 23x34 3.30x39 27-31 (forcé) 4.37x26 17-22 (de nouveau forcé) 5.26x17 22x11 6.32-27
11-17 7.27-22 17-21 8 .38-32 ! (22-18 gagne un pion, mais les noirs ont ensuite de bonnes perspectives d'annuler la partie) 21-26 9.32-27 16-21 10.27x16 26-31 et les blancs peuvent damer en 1. Vérifiez-le!
Diagramme 18 1.33-28 14 ou 15-20 2.30-24 20x29 3.39-33 et les blancs gagnent inévitablement un pion. Diagramme 19 Pas si difficile: 1... 12-17! Et comme 2.27-22 18x27 3.32x12 23x32 4.38x27 n'est pas jouable à cause de 13-18, les blancs sont obligés de jouer 2.43-39, après quoi les noirs gagnent facilement un pion avec 17-22.
Diagramme 20 Un autre gambit que vous voyez souvent dans ce genre de positions: 1.28-22! 17x28 2.38-33 26-31 (quoi d'autre?) 3.33x13 31x42 4.32-28! et c'est à vous de trouver le reste.

DIAGRAMME 21



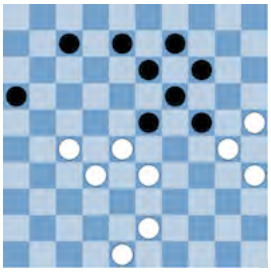
24-29?

DIAGRAMME 22



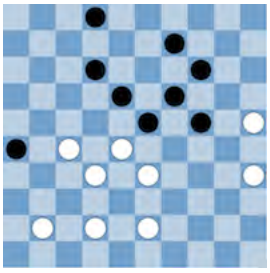
forcing des blancs

DIAGRAMME 23



les noirs peuvent imposer un débordement. Est-ce que ce débordement est correct ou erroné?

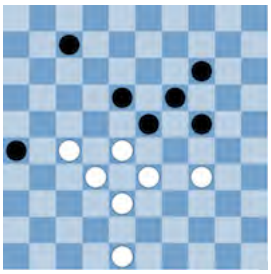
DIAGRAMME 24



dur: dame noire

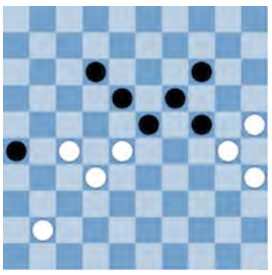
Diagramme 21
Une jolie combinaison qui ressemble beaucoup à celle du numéro 4: 1.30-24 19x48 2.28x8 12x3 3.27-21 16x27 4.32x34 48x30 5.35x24.
Diagramme 22
Cela ne s'arrête pas encore, les gambits. Ici, les blancs peuvent s'imposer aux noirs avec 1.25-20! 24x15 2.35-30: 23-29 (forcé) 3.33x24 9-14 ou? 4.38-33 14-20 5.33-29 20-25 6.39-34. Les noirs doivent sacrifier et ils perdent sans espoir.
Diagramme 23
Avec 1... 23-29 2.43-38 (pas 43-39? Pourquoi pas? Trouvez-le vous-mêmes!). 29-34 3.30x39 24-29 4.33x24 19x30 5.35x24! 16-21 6.27x16 7-11 7.16x7 8-12 8.7x18 13x44 les noirs forcent un débordement, que, par contre, les blancs neutralisent immédiatement avec 9.24-19 14x23 10.32-28 23x43 11.48x50.
Diagramme 24 Un problème composé par le Biélorusse V. Swizinski: 1... 14-20 2.25x3 24-30 2.35x22 2-8 3.28x19 12-17 4.3x21 26x46 avec gain aux noirs.

DIAGRAMME 25



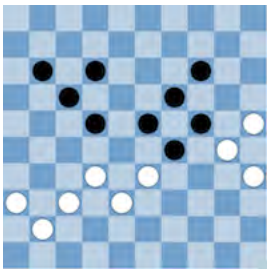
forcing des blancs

DIAGRAMME 26



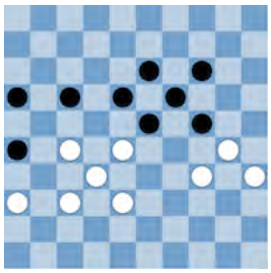
forcing des noirs

DIAGRAMME 27



les noirs gagnent

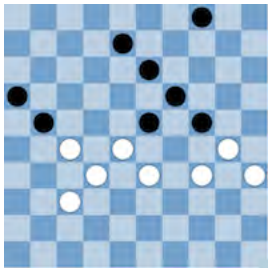
DIAGRAMME 28



16-21, 18-22?

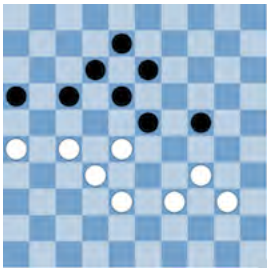
Diagramme 25
Cette question vous sera un peu familière sans doute. Avec 1.27-22 18x27 2.32x21 23x43 3.48x39 16x7 4.34-29 les blancs forcent un débordement ou un passage à dame. Vous avez vu une action pareille dans les numéros 2 et 8.
Diagramme 26
Le plus dur ici, c'est de trouver l'idée. Après 1... 26-31 2.27x36 12-17 suit toujours 3... 18-22 avec débordement.
Diagramme 27
Une sorte de coup Weiss: 1 ... 14-20 2.25x14 19x10 3.30x28 10-14 4.33x24 22x31 5.36x27 14-19 6.24x13 12-18 7.13x22 17x46.
Diagramme 28
Le gambit de Dussaut avec 16-21 26x17 18-22 est réfuté ici avec 1.34-29!

DIAGRAMME 29



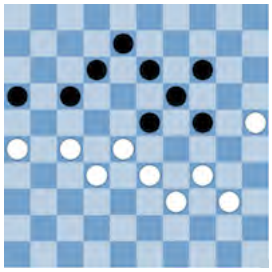
forcing des blancs

DIAGRAMME 30



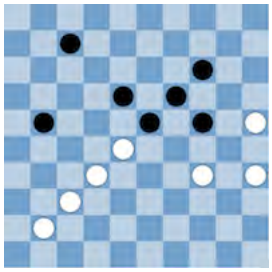
les noirs gagnent

DIAGRAMME 31



attention ! Forcing des noirs

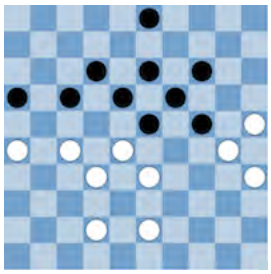
DIAGRAMME 32



forcing des noirs

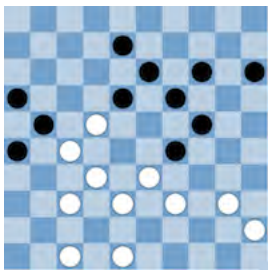
Diagramme 29
Une finesse avec prise majoritaire est décisive ici:1.37-31 21-26 (forcé) 2.33-29! 24x22 3.27x9 26x28 4.9-3 avec gain aux noirs.
Diagramme 30
Une petite combinaison, mais surprenante: 1...16-21 2.28x30 17-22 3.26x28 18-23 4.28x19 13x42.
Diagramme 31
Une composition de F. Hermelink 1... 23-29 (13-18 ne gagne pas à cause de 26-21 17x26; 28-22 8-13; 32-28 23x21; 34-29) 2.34x23 13-18 3.25-20 (quoi d'autre) 18x38 4.20x9 24-29 5.32x43 19-23 6.28x19 29-33 7.39x28 17-21 8.26x17 12x3. Comparez cette tournure à celle du numéro 20.
Diagramme 32
Un forcing inattendu avec 1... 21-27 2.32x21 23x32 3.37x28 18-23 et comme 28-22 est une faute, les noirs gagnent un pion et continuent vers une dame.

DIAGRAMME 33



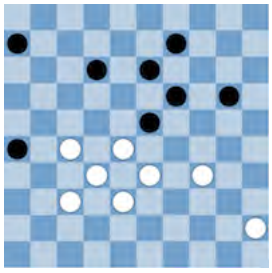
23-29?

DIAGRAMME 34



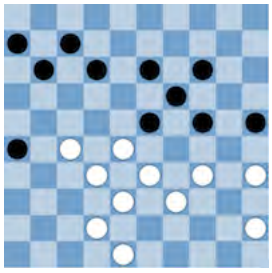
les blancs gagnent

DIAGRAMME 35



les blancs gagnent. Attention!

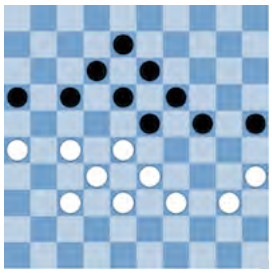
DIAGRAMME 36



malgré un contrecoup des noirs, les blancs gagnent

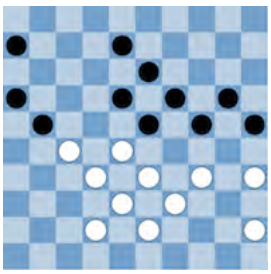
Diagramme 33
La combinaison qui suit après 23-29, ressortit du même type que celle du numéro 14: 1.42-37 29x49 2.25-20! 14x34 3.28-22 17x28 4.32x14 49x21 5.26x39.
Diagramme 34
Dame avec combinaison supplémentaire par 1.37-31 26x17 2.40-34 21x43 3.34x3 43x34 4.3x40.
Diagramme 35
Si les blancs pensent qu'ils peuvent gagner en allant à dame directement avec 1.27-21 26x17 2.34-29 23x34 3.28-22 17x39 4.38-33 39x28 5.32x3, ils perdront à cause de 12-17! même à temps!
Par contre, ils peuvent gagner par 1.27-21 26x17 2.33-29 12 ou 13-18 3.28-22 17x28 4.34-30 23x25 5.32x3.
Diagramme 36
Les blancs pensent qu'ils n'ont rien à craindre de 1.35-30 24x35 2.33-29 parce qu'ils disposent de 26-31 3.29x20 31x44. Le conducteur malin des blancs avait vu plus loin et faisait suivre 4.48-43 25x14 5.34-30! 35x24 6.43-39 44x33 7.38x9. Cette position est une création du grand maître H. Jansen qui a composé d'autres jolis problèmes de parties.

DIAGRAMME 37



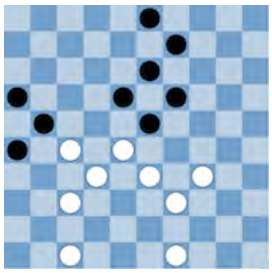
28-22?

DIAGRAMME 38



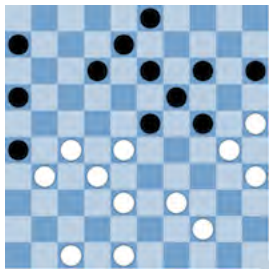
forcing des blancs

DIAGRAMME 39



forcing des blancs

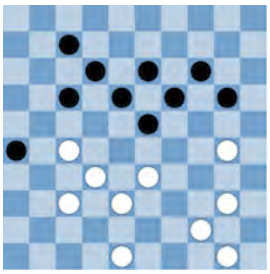
DIAGRAMME 40



coup Turc des blancs

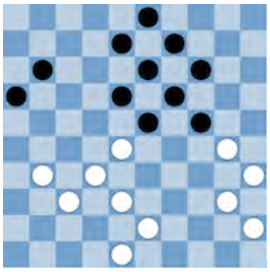
Diagramme 37
Après 28-22? 17x28; 33x22 les noirs mettent vite fin à la partie avec 1... 23-28 2.32x14 13-19! 3.22x2 19x10 4.2x30 25x41.
Diagramme 38
Avec 1.34-30 25x35 2.39x30 les noirs sont obligés de jouer 20-25 ce qui permet aux blancs d'exécuter un coup Philippe avec 3.28-22 25x34 4.22-17 21x12 5.27-22 18x27 6.32x21 16x27 7.33-29 24x33 8.38x7 ou 9.
Diagramme 39
Pas trop difficile: 1.34-30 3-8 ou? 2.30-24 19x30 3.28x19 13x24 4.37-31 26x28 5.33x2 ou 4.
Diagramme 40
Court mais efficace: 1.48-42 26x48 2.47-42 48x33 3.38x7.

DIAGRAMME 41



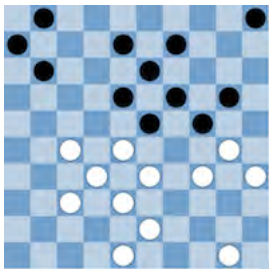
forcing des blancs

DIAGRAMME 42



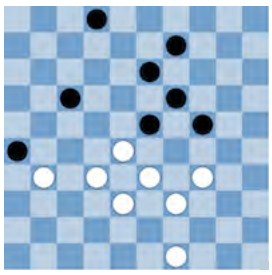
forcing des noirs

DIAGRAMME 43



39-25?

DIAGRAMME 44

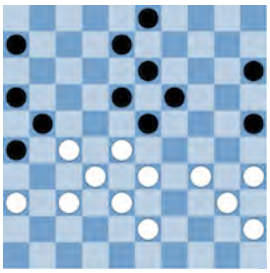


les blancs gagnent par opposition

Diagramme 41
Le forcing des blancs commence par 1.30-24! 19x30 A 2.33-28 13 ou 14-19 et maintenant le passage à dame avec 3.28-22 17x28 4.27-21 16x27 5.40-34 30x39 6.44x2. A. Après 1.20x29 2.33x24 19x30 suit immédiatement la dame avec 3.37-31 26x48 4.40-34 30x39 5.44x2
Diagramme 42 Les noirs gagnent par 1... 16-21 2.31-27 (forcé) 18-22! 3.27x20 14x34 4.40x29 19-23 5.28x19 13x31.

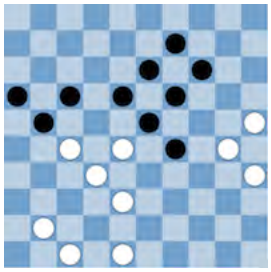
Diagramme 43 Les noirs peuvent gagner par une forme spéciale du coup royal avec 1... 24-29! 2.25x12 18x7 3.33x24 19x39 4.28x8 39-44 5.50x39 7-12 6.8x17 11x44.
Diagramme 44
Un problème composé par le Haïtien R. Saint-Fort: 1.34-29 23x43 2.28-23! 26x39 3.23x3 43x32 4.3x8 2x13 5.49-43 avec gain par opposition pour les blancs.

DIAGRAMME 45



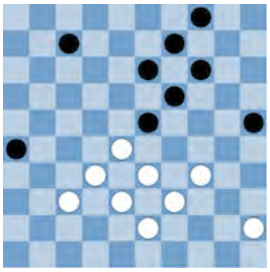
forcing des blancs

DIAGRAMME 46



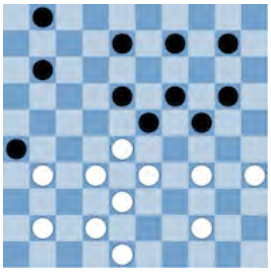
47 ou 48-42?

DIAGRAMME 47



forcing intéressant des blancs

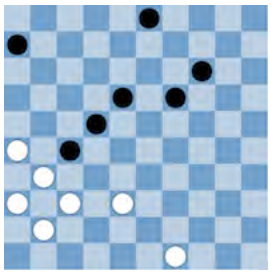
DIAGRAMME 48



les blancs gagnent

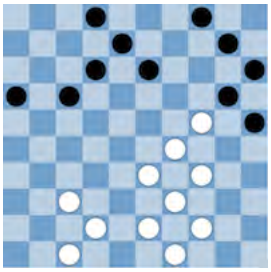
Diagramme 45
Une question difficile, parce que vous avez l'impression que les premiers coups du forcing ne rapportent pas grand chose. Pourtant, les blancs doivent commencer par 1.27-22 18x27 2.34-30 25x34 3.40x9 3x14 avec la suite 4.43-39 19-24 suivi par le coup Weiss: 5.28-22 27x18 6.37-31 26x28 7.33x2.
Diagramme 46
Un exercice de calcul intéressant: 1.47-42 n'est pas correct à cause de 18-22 2.27x18 13x33 3.30-24 ou? 19x30! 4.35x24 29x20 5.38x18 9-13 6.18x9 14x3 7.25x14 3-9 8.14x3 21-26 9.3x21 16x36. Après 1.48-42 18-22 2.27x18 13x33 le coup 3.30-24 mène à une position avantageuse pour les blancs.
Diagramme 47 Si vous avez trouvé ce forcing en entier, ce serait une performance extraordinaire. La position des noirs n'est pas tenable, mais il faut quand même un effort considérable pour l'achever : 1.34-30 25x34 2.39x30 13-18 (forcé) 3.30-24 19x30 4.28x10 4x15 5.43-39 avec la double menace 37-31 et 39-34 18-22 A 6.32-28 22-27 7.28-22 27x18 8.37-31 26x37 9.38-32 37x28 10.33x4; la dernière partie représente encore un coup Weiss. A. 5.18-23 6.33-28 23-29 et maintenant un coup Weiss de l'autre côté avec 7.28-23 8.39-34 9.38-33 10.32x1.
Diagramme 48 Dans ce problème de V. Bulat, un autre Biélorusse, les blancs gagnent par 1.35-30 26x46 2.42-37 24x35 3.32-27! 46x29 (un coup Turc) 4.33x2 23x21 5.2x24 35-40 6.24-33 40-45 7.33-50 1-7 8.48-43 etc.

DIAGRAMME 1



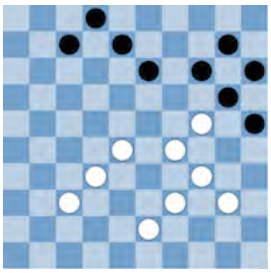
37-32?

DIAGRAMME 2



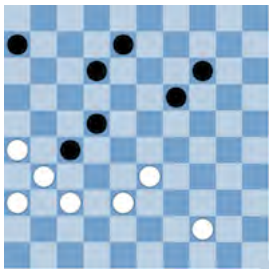
10-14?

DIAGRAMME 3



14-19?

DIAGRAMME 4

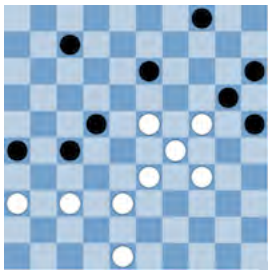


37-32?

Diagramme 1
Après 37-32? les noirs peuvent exécuter une finesse avec prise majoritaire très connue : 1... 22-28 2.31x24 28x46. Regardez aussi le numéro 30 pour cette finesse.
Diagramme 2
10-14? permet aux blancs de déborder: 1.34-30 25x23 2.24-19 13x24 3.33-29 23x34 4.39x10.

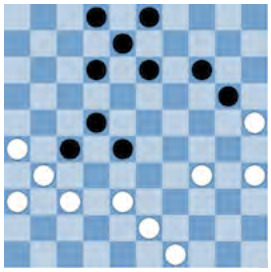
Diagramme 3
Après 14-19? suit 1.29-23 20x18 2.28-23, avec toujours une dame.
Diagramme 4
A cause d'un coup Weiss, le coup 37-32 est erroné: 1... 8-13 2.32x21 12-17 3.21x12 13-18 4.12x23 19x50.

DIAGRAMME 5



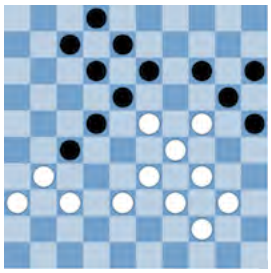
7-12?

DIAGRAMME 6



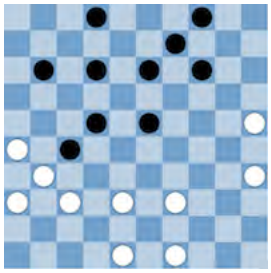
forcing des blancs

DIAGRAMME 7



qu'est-ce que les noirs jouent ?

DIAGRAMME 8

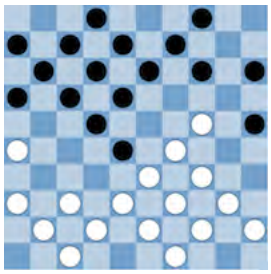


23-28?

Diagramme 5
Les blancs peuvent punir 7-12? par 1.24-19 13x24 2.38-32 27x38 3.33x42 24x33 4.42-38 33x31 5.36x7.
Diagramme 6
Les blancs commencent le forcing par 1.34-30! Ils menacent maintenant de 30-24, 38-32. Les noirs ne peuvent rien faire contre cette menace, car 1… 13-19 est suivi par 2.30-24.
Diagramme 7
Les noirs n'ont plus aucun coup jouable:

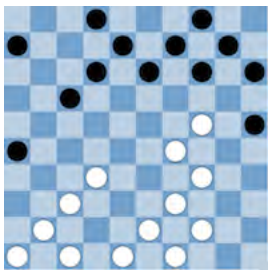
1) Après 1... 14-19? 23x14 20x9, les blancs exécutent la dame avec 3.24-19 13x24 4.29x20 15x24 5.33-28 22x42 6.31x4 42x31 7.36x27.
2) Après 1... 13-19? 24x13 8x28 les blancs gagnent un pion par 3.29-24 20x29 4.34x21.
3) 1... 7-11est empêché par 2.24-19 13x24 3.38-32 27x38 4.33x42 24x33 5.39x6.
Diagramme 8
23-28? est erroné à cause de 1.26-21 27x16 2.39-33 28x39 3.48-43 39x48 4.31-26 48x31 5.36x7.

DIAGRAMME 9



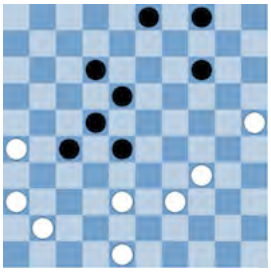
38-32?

DIAGRAMME 10



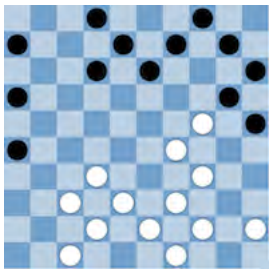
14-19?

DIAGRAMME 11



les noirs gagnent, deux manières

DIAGRAMME 12

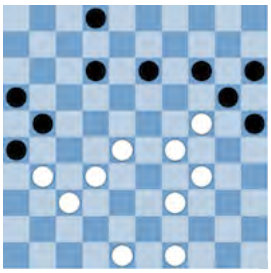


12-17?

Diagramme 9
Si les blancs pensent pouvoir lancer une attaque avec 38-32? ils seront surpris par une tournure qui joue plus souvent un rôle dans ce genre de positions: 1... 14-20 2.32x23 22-28! 3.23x32 forcé 18-23 4.29x18 20x27 etc.
Diagramme 10
14-19? n'est pas jouable à cause d'un coup Weiss avec 1.32-28 19x30 2.29-24 30x19 3.28-22 17x28 4.37-31 26x37 5.41x5.

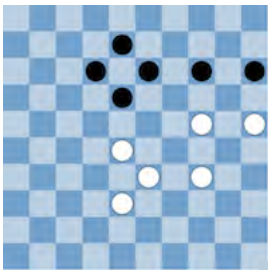
Diagramme 11
La première manière: 1... 14-20 2.25x14 4-10 3.14x5 28-32 4.4x37 27-31 5.36x27 22x44.
La deuxième : 1... 14-20 2.25x14 3-9 3.14x3 18-23 4.3x32 28x46 et celle-ci est plus fréquente.
Diagramme 12
Après 12-17? il y a une rafle vers dame: 1.34-30 25x23 2.32-27 20x29 3.27-21 16x27 4.38-33 29x38 5.43x5.

DIAGRAMME 13



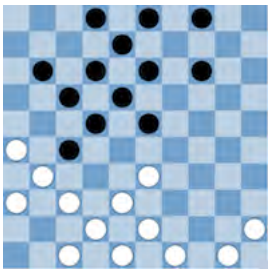
14-19?

DIAGRAMME 14



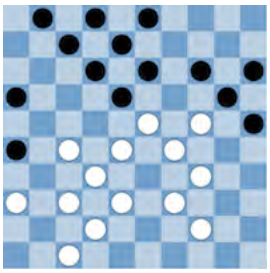
forcing des blancs

DIAGRAMME 15



50-44?

DIAGRAMME 16

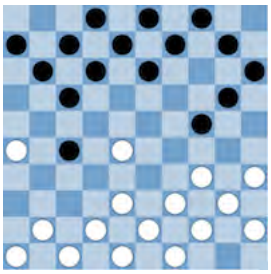


les noirs gagnent

Diagramme 13
Après 14-19? il y a le débordement avec 1.31-27 19x30 2.37-31 26x37 3.32x41 21x23 4.29x9.
Diagramme 14
1.34-29! 14-19 (12-17 est suivi par 28-23) 2.25-20 19x30 3.28-23 15x24 4.29x20 18x29 5.33x35.

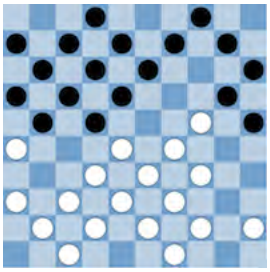
Diagramme 15
50-44? est puni par le coup Weiss 1... 23-29 2.33x24 22-28 3.31x33 13-19 4.24x22 17x50 une dame.
Diagramme 16
Une dame fréquente avec 1... 16-21 2.27x16 18-22 3.28x17 12x21 4.16x27 26-31 5.37x26 13-19 6.24x13 8x48.

DIAGRAMME 17



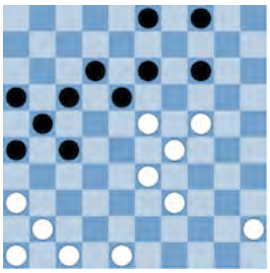
12-18?

DIAGRAMME 18



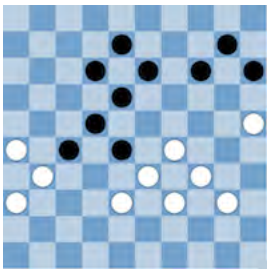
10-14, correct ou erroné?

DIAGRAMME 19



45-40?

DIAGRAMME 20

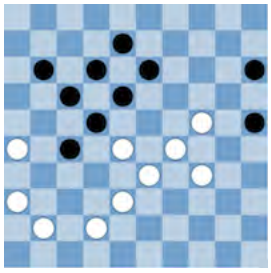


les blancs gagnent

Diagramme 17
12-18? est erroné à cause de 1.35-30 24x35 2.34-30 35x24 3.28-23 18x29 4.38-33 29x38 5.43x1.
Diagramme 18
10-14 est correct et par conséquent un (petit) piège, parce que 1.34-30 25x23 2.28x10 20x29 3.33x24 échoue à cause de 9-14 4.10x19 22-28 5.32x23 18x20 et 6.13x24.

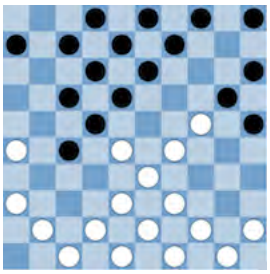
Diagramme 19
45-40? rend possible le débordement avec 1… 14-19 2.23x14 3-9 3.14x3 17-22 4.3x28 27-31 5.36x27 21x45
Diagramme 20
Une combinaison qui joue souvent un rôle dans le jeu de flanc: 1.25-20 14x25 A 2.29-23 28x19 (forcé) 3.38-32 27x29 4.34x5. A. 1.15x24 2.29x9 13x4 3.26-21 27x16 4.31-27 22x31 5.33x2.

DIAGRAMME 21



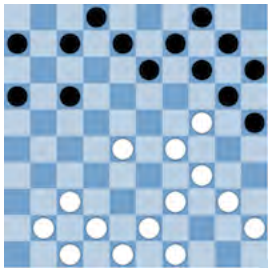
qu'est-ce que les blancs jouent ?

DIAGRAMME 22



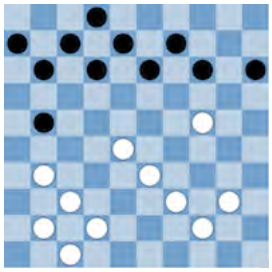
qu'est-ce que les blancs jouent ?

DIAGRAMME 23



14-19?

DIAGRAMME 24

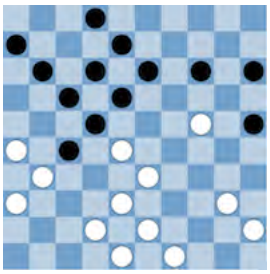


forcing des noirs

Diagramme 21 A première vue, 1.28-23 semble un coup fort, mais après 13-19! 2.24x2 25-30 3.2x32 30x46 ce coup-là est assez décevant. Les blancs doivent donc jouer 1.41-37.
Diagramme 22 Via l'ouverture 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24 14-20 10.32-28 16-21 11.31-26 11-16 12.37-32 21-27 13.32x21 16x27 cette position apparaît sur le damier. Les blancs doivent être sur leurs gardes ici: 1) 14.41-37? 27-32 15.38x27 22x31 16.36x27 17-22 17.28x17 12x41 18.47x36 18-23 19.29x18 20x47. 2) 14.42-37? 18-23! 15.28x19 (29x18 12x32 etc) 27-32 16.38x18 12x34 17.39x30 20x38 18.43x32 13x35.
3) Après 45-40? suit la même combinaison: 18-23 15.28x19 27-31 16.38x18 12x45. Il faut essayer de retenir cette tournure, parce qu'elle joue souvent un rôle dans les positions de flanc mutuelles.

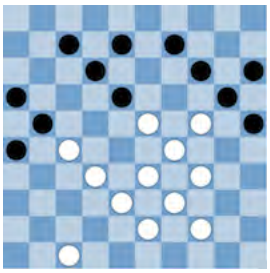
4) 14.38-32? 27x38 15.43x32 17-21 ! 16.26x17 (28x17; 18-23) 12x21 17.28x26 18-23 18.29x18 20x27 en 19.13x22. et 19.13x22. Vous voyez cette combinaison souvent dans le jeu de flanc mutuel. Parmi les coups qui ne perdent pas tout de suite, le coup 14.28-23 est très dangereux; 14.39-34 est un mauvais coup au point de vue positionnel et aussi est-il judicieux de jouer 14.44-40.
Diagramme 23
14-19? est suivi par une dame avec 1 .34-30! 25x32 2.37x28 19x30 ou 20x29 3.28-22 17x28 4.39-33 28x39 5.43x1.
Diagramme 24
Avec 1... 14-20! les noirs forcent le gain d'un pion ou un débordement, parce que 2.42-38 A 20x29 3.33x24 n'est pas possible à cause de 21-27 4.31 x22 13-19 5.24x4 8-13 6.4x18 12x45. A 2.33-29? 21-27 3.31 x22 13-19 4.24x4 8-13 5.4x18 12x45.

DIAGRAMME 25



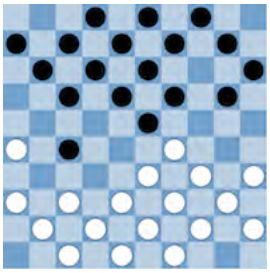
les blancs gagnent

DIAGRAMME 26



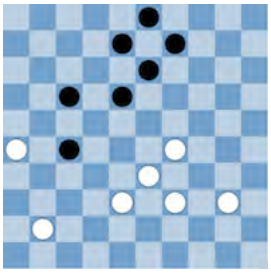
les noirs gagnent

DIAGRAMME 27



les blancs gagnent

DIAGRAMME 28

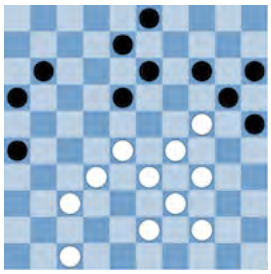


41-37?

Diagramme 25
On voit ce type de combinaisons également souvent dans la formation Roozenburg dans laquelle il y a déjà un pion noir en 24. Les blancs ne gagnent pas moins de trois pions par 1.24-20 15x24 2.28-23 18x29 3.33-28 22x33 4.31 x22 17x28 5.40-34 29x40 6.38x16.
Diagramme 26
Une dame noire avec 1... 14-19! 2.24x11 16x7 3.27x16 20-24 4.29x20 18x49.

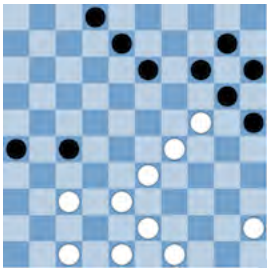
Diagramme 27
G. Boom - M. Lepsic CM 1978 : 1.36-31 27x36 2.37-31 36x27 3.33-28 23x32 4.29-24 20x29 5.34x5 et les noirs étaient bien réveillés.
Diagramme 28
Après 41-37 ? les noirs peuvent terminer la partie par: 1... 27-32 2.37x28 (38x27 18-23) 17-21 3.26x17 8-12 4.17x19 18-23 5.29x18 9-13 6.19x8 3x45.

DIAGRAMME 29



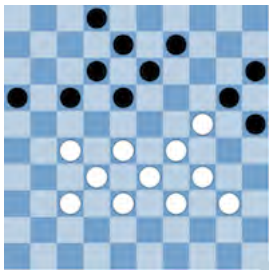
les blancs gagnent

DIAGRAMME 30



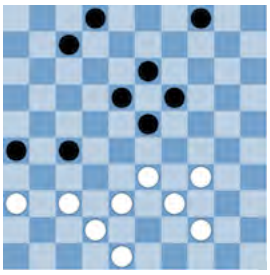
qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 31



les noirs gagnent

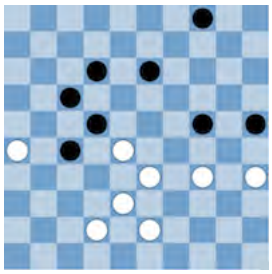
DIAGRAMME 32



forcing des blancs

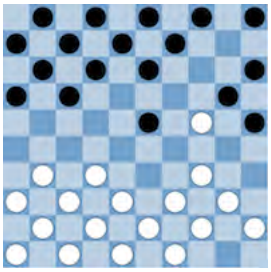
Diagramme 29
Les blancs gagnent avec 1.24-19 13x24 A 2.34-30 25x23 3.28x10 15x4 4.37-31 26x28 4.33x2.
A.1...14x23 2.28x19 13x24 3.37-31 26x28 4.33x2.
Diagramme 30
Seulement par 1.38-32 27x38 2.43x32, les blancs peuvent éviter la perte d'un pion, parce que 2... 14-19 est suivi par la finesse avec prise majoritaire 3.29-23 20x27 4.23x5. Cette question est une forme plus difficile du numéro 1.
Diagramme 31
Les blancs ont construit une position solide, mais ils ont oublié, pendant un moment, de faire attention à des combinaisons: 1... 16-21 2.27x16 17-22 3.28x17 12x21 4.16x27 18-23 5.29x18 13x42 6.38x47 20x27.
Vous pouvez rencontrer cette combinaison aussi dans le marchand de bois, bien que les noirs doivent s'arranger à qu'il y ait un pion en 24.
Diagramme 32
Avec 1.33-29 les blancs menacent de jouer 37-31, donc les noirs jouent 4-9 2.44-40 avec toujours 3.37-31 26x37 4.42x22 18x27 5.29x18 13x22 6.38-32 27x38 7.39-33 38x29 8.34x3.

DIAGRAMME 33



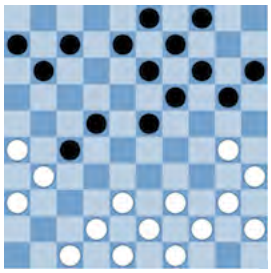
les blancs gagnent

DIAGRAMME 34



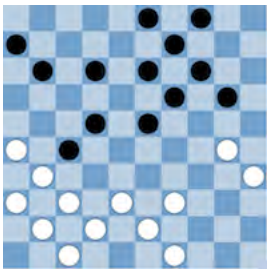
39-33?

DIAGRAMME 35



23-28?

DIAGRAMME 36

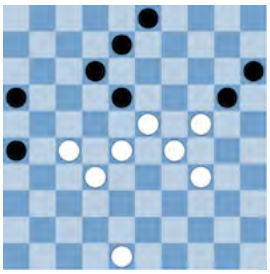


37-32?

Diagramme 33
Un débordement pour les blancs avec 1.26-21 27x16 2.34-30 25x34 3.33-29 34x32 4.38x7.
D. Kouassi - A. Tsjulkov 1991
Diagramme 34
Après l'ouverture 1.34-30 20-25 2.30-24 19x30 3.35x24 18-23 4.40-34 14-20 5.45-40 20x29 6.33x24 10-14 7.50-45 14-20 la suite avec 8.39-33 20x29 6.33x24 est une erreur à cause de 23-28 10.32x23 12-18 11.23x21 16x27 12.31x22 13-18 13.22x13 8x50.

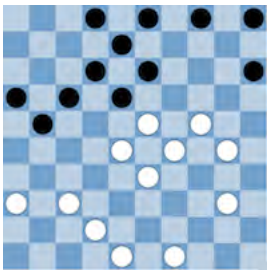
Diagramme 35
Après 23-28? les blancs peuvent exécuter une combinaison surprenante avec 1.30-24 19x30 2.35x24 20x29 3.38-32 28x37 (forcé) 4.26-21! 37x17. De cette manière peu habituelle, il y aura quand même un pion en 17. 5.39-33 29x38 6.43x1.
Diagramme 36
Encore un autre coup Weiss après 37-32?:
1... 20-25 2.32x21 25x34 3.39x30 12-17 4.21x12 22-27 5.31x22 23-28 6.22x33 13-18 7.12x23 19x46.

DIAGRAMME 37



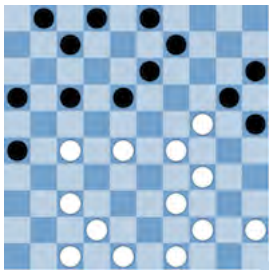
forcing des noirs

DIAGRAMME 38



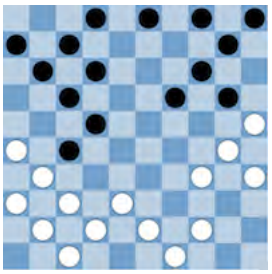
37-31?

DIAGRAMME 39



dame blanche

DIAGRAMME 40



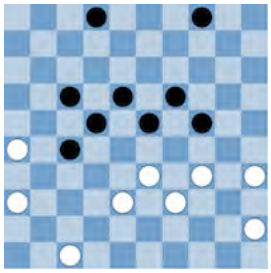
37-32?

Diagramme 37
Une position bizarre. Il semble que les blancs ont une position solide, mais après 1... 8-13! tous les coups des blancs sont perdants:
1) 2.48-42 ou 43? 26-31 3.27x36 12-17 4.23x21 16x47 ou 49
2) 2.34-30? 20-25.
3) 2.28-22? 12-17 3.23x21 26x37.
4) 2.23-19? 26-31 2.19x17 31x33 3.29x38 20x40.
Diagramme 38

Les noirs peuvent prendre un débordement après 37-31? avec 1... 15-20 2.24x15 13-19 3.23x14 4-10 4.15x4 18-22 5.4x27 21x45.

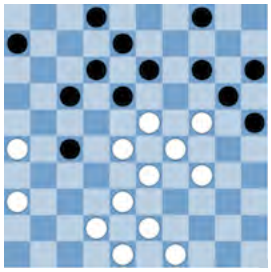
Diagramme 39
Via 1.27-21 16x27 2.28-22 17x28 3.24-19 13x33 4.34-29 33x24 5.37-32 27x38 42x4 les blancs vont à dame.
Diagramme 40
37-32? permet aux noirs d'aller à dame avec 1... 19-23 2.32x21 14-19 3.25x14 23-28 4.14x32 22-27 5.3x22 17x50.

DIAGRAMME 41



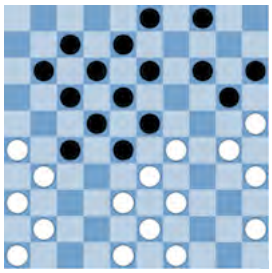
les blancs forcent la nulle

DIAGRAMME 42



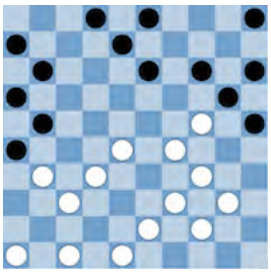
dame noire

DIAGRAMME 43



les blancs gagnent

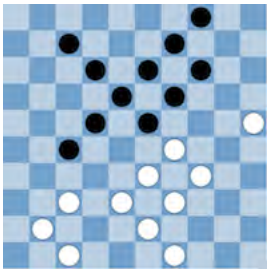
DIAGRAMME 44



forcing des noirs

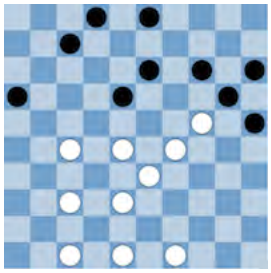
Diagramme 41
Les blancs ont une très mauvaise position. Cependant , par 1.36-31! 27x36 2.38-32 ils peuvent forcer la nulle, parce que 2-7 ou 8 et 4-9 ou 10 sont impossibles à cause de la dame avec 3.32-28 23x32 4.47-41 36x47 5.45-40 47x29 6.34x.. Les noirs sont obligés de rendre le pion avec 2.22-27 (le meilleur) après quoi les blancs peuvent annuler (probablement).
Diagramme 42
Dame noire avec 1... 17-22 2.28x17 12x21 3.23x3 13-18 4.26x17 27-32 5.38x27 18-23 6.29x18 20x47 7.3x20 25x14, avec de bonnes perspectives de gain aux noirs.
Diagramme 43
Le coup de la trappe avec 1.26-21! 17x37 2.41x21 23x34 3.21-17 12x21 4.30-24 20x29 5.39x30 28x39 6.43x1 suffit largement pour le gain.
Diagramme 44
Une question difficile: 1... 14-19 2.40-35 (quoi d'autre?) 19x30 3.35x24 21-27 4.31x22 26-31 5.37x26 16-21 6.26x17 13-18 7.22x13 11x33 et une dame en 49 ou en 50.

DIAGRAMME 45



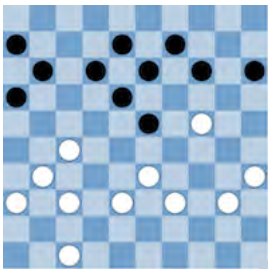
jolie dame blanche

DIAGRAMME 46



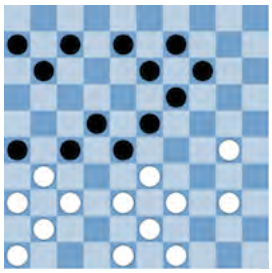
14-19?

DIAGRAMME 47



11-17!
Piège sublime.

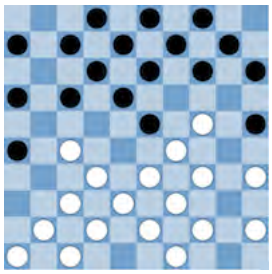
DIAGRAMME 48



les blancs gagnent, épouvantable.

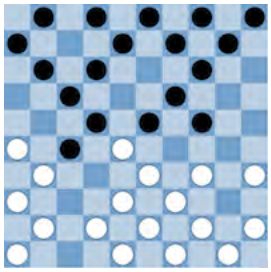
Diagramme 45
La jolie dame devient réalité par 1.34-30 23x34 2.30-24 19x30 3.38-32 27x29 4.43-38 34x32 5.37x10 4x15 6.25x1.
Diagramme 46
14-19? est puni par un joli coup de talon: 1.28-23! 19x39 2.27-21 16x27 3.37-31 27x36 4.47-41 36x47 5.49-43 47x33 6.29x38 20x29 7.43x1.
Diagramme 47
Un problème de partie de F. Hermelink: 11-17!! incite les blancs à la prise d'une dame avec 1.24-19 13x24 2.27-21 16x27! (17x26?; 37-32 avec gain aux blancs) 3.31x2 A 17-22 4.2x30 14-19! 5.30x28 23x45. A 3.31x4 17-22 4.4x31 12-18! 5.31x29 23x41. Deux fois un coup Turc dans un seul problème, époustouflant!
Diagramme 48
Quelques envois à dame pour en obtenir une soi-même, de cette façon chacun de nous aimerait gagner: 1.39-34 28x39 2.49-44 39x50 3.38-33 50x28 4.37-32! 27x49 5.31-27! 49x24 6.27x20 14x25 7.36-31 26x37 8.41x1.

DIAGRAMME 1



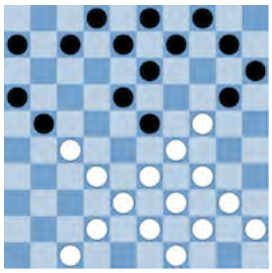
les blancs gagnent

DIAGRAMME 2



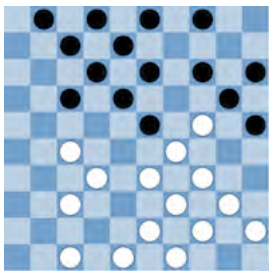
18-23?

DIAGRAMME 3



les blancs gagnent

DIAGRAMME 4

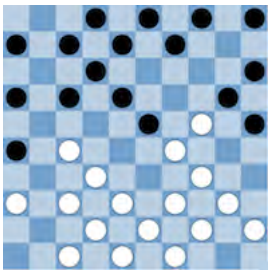


débordement des blancs

Diagramme 1
Une combinaison très facile pour commencer: 1.24-19 13x24 2.29x20 15x24 3.34-30 25x34 4.39x28.
Diagramme 2
Après 18-23? les blancs gagnent trois pions par 1.26-21 17x37 2.41x21 23x32 3.38x16.

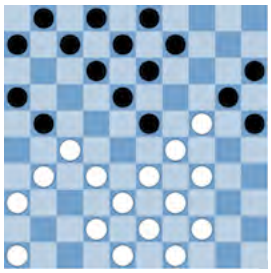
Diagramme 3
Une dame blanche avec 1.34-30 23x25 2.39-34 20x29 3.34x1.
Diagramme 4
Au moyen d'un coup de talon, les blancs arrivent en 10: 1.24-19 13x24 2.27-22 18x38 3.33x42 24x33 4.39x10.

DIAGRAMME 5



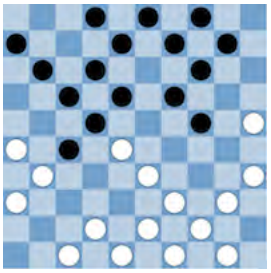
39-33?

DIAGRAMME 6



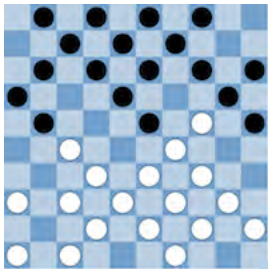
21-26?

DIAGRAMME 7



les blancs gagnent

DIAGRAMME 8

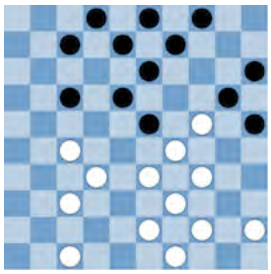


les blancs gagnent

Diagramme 5
39-33? est un coup erroné à cause de la dame avec 1... 16-21 2.27x16 17-21 3.16x27 23-28 4.33x13 8x50.R. van Oosterhout - P. de Jong Championnat des Pays-Bas espoirs 1976.
Diagramme 6
Après 21-26? il y a une dame connue avec 1.24-19! 26x28 2.33x22 13x33 3.22x4.

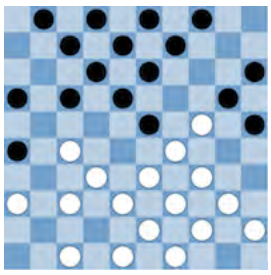
Diagramme 7
Les blancs gagnent par 1.33-29 24x33 (forcé) 2.42-38 33x42 3.48x37 22x33 4.31x24.
Diagramme 8
Un débordement fréquent dans ce genre de positions: 1.24-19 13x24 2.27-22 18x27 3.29x18 12x23 4.33-29 24x33 5.39x10 9-14 (quoi d'autre?) 6.10x19 et, en jouant correctement, les blancs peuvent garder le pion en 19.

DIAGRAMME 9



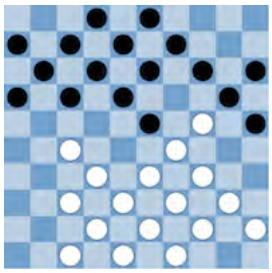
dame blanche

DIAGRAMME 10



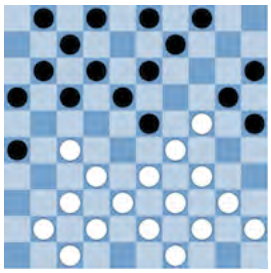
les noirs gagnent

DIAGRAMME 11



dame blanche

DIAGRAMME 12

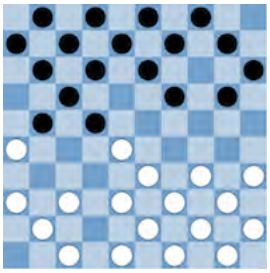


33-28?

Diagramme 9
Un coup de dame à retenir: 1.34-30! 25x34 A 2.39x30 23x25 3.33-28 20x29 4.28-22 17x28 5.32x1. A. 1.23x34 2.33-28 20x29 3.30-24 ou immédiatement 28-22, 29x20 4.39x30 25x34 5.28-22 17x28 6.32x1.
Diagramme 10
1... 23-28 2.33x11 18-23 3.29x18 13x33 4.39x28 20x29 5.34x23 1-6 gagne un pion

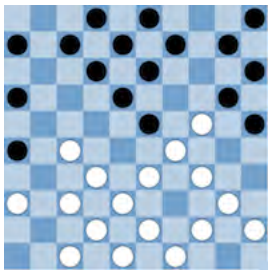
Diagramme 11
Une jolie dame qui joue plus souvent un rôle dans une formation Roozenburg: 1.24-19 13x24 2.27-22 18x27 (forcé) 3.29x18 12x23 4.32x1.
Diagramme 12
Après 33-28? les noirs vont à dame avec 1...16-21! 2.28x8 2x13 3.27x16 26-31 4.37x26 13-19 5.24x22 17x46.

DIAGRAMME 13



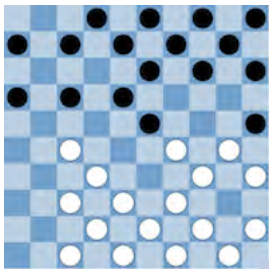
11-16?

DIAGRAMME 14



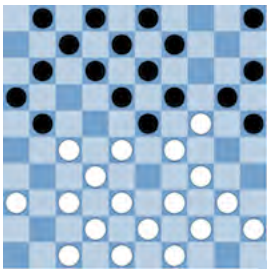
dame noire

DIAGRAMME 15



forcing des blancs

DIAGRAMME 16

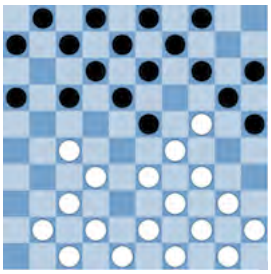


dame blanche

Diagramme 13
11-16? permet aux blancs d'aller à dame avec 1.33-29! 22x31 2.36x27 21x32 3.29-24 20x29 4.34x5.
Diagramme 14
1...13-19 2.24x4 A 7-11 3.4x22 12-17 4.29x18 17x50
A. 2.24x22 23-28 3.32x23 25-30 4.34x14 10x50.
Diagramme 15
Avec 1.29-24! les blancs forcent le gain, parce que 14-19 ou 20 est suivi par un coup de dame. Après 1... 14-19 par 2.27-22 17x28 3.34-29 25x34 4.39x30 23x25 5.32x1. Après 1... 14-20 suit 2.24-19 ou le collage 27-21.

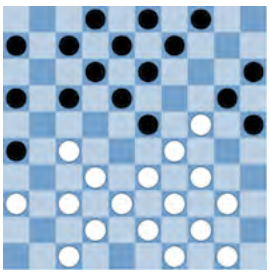
Diagramme 16
Une dame surprenante si vous n'avez jamais vu un tel coup avant: 1.27-22! 19x30 A 2.28x19 13x33 3.22x4. Il est nécessaire de bien calculer cette combinaison, car parfois les noirs ont, après la dame, un contrecoup. Si par exemple, dans la position du diagramme, le pion 11 se trouve en 6 et 21 en 17, les noirs peuvent jouer, après 22x4, 17-22! Un contrecoup difficile se trouve dans le numéro 42.
A. 1... 18x27 2.29x18 13x33 3.24x4. S'il n'y a pas de pion en 47 ou 49, les noirs ont, de nouveau, un contrecoup avec 3.20-24!

DIAGRAMME 17



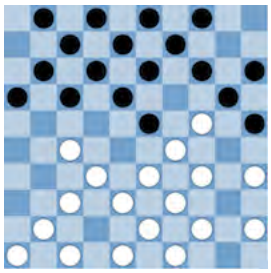
forcing des noirs

DIAGRAMME 18



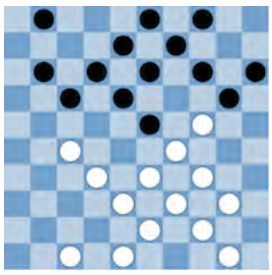
33-28?

DIAGRAMME 19



les noirs gagnent

DIAGRAMME 20

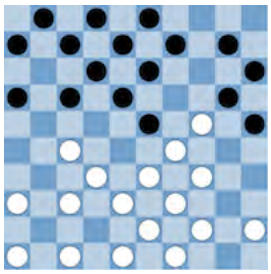


qu'est-ce que les noirs jouent?

Diagramme17
Les noirs forcent le gain d'un pion avec 1... 14-19 2.40-35 (quoi d'autre?) 19x30 3.35x24 16-21! 4.27x16 25-30 5.34x14 23x34 6.39x30 9x27.
Diagramme 18
Les blancs pensent que 33-28? est jouable parce qu'après 1... 25-30 2.34x14 23x45 ils peuvent avancer avec 3... 14-10. Les noirs ont mieux calculé et jouent 3.18-23! 4.28x19 17-22 5.27x18 12x5. Exécuté dans la partie A. de Bruijn - A. Kuijken 1973.

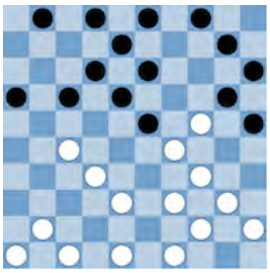
Diagramme 19
Cette combinaison ressemble beaucoup à celle du numéro 10: 1... 23-28 2.33x22 (32x23 perd un pion de moins) 17x28 3.32x23 14-19 4.23x14 18-23 5.29x18 13x33 6.39x28 20x40 7.45x34 9x20.
Diagramme 20
Les blancs menacent de jouer 24-19, 27-22, 38-32 avec dame en 2. Après 1... 17-22? suit 2.24-19 13x24 3.33-28 avec toujours un débordement vers 10. 1... 14-19 est donc forcé.

DIAGRAMME 21



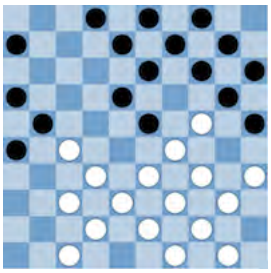
10-14?

DIAGRAMME 22



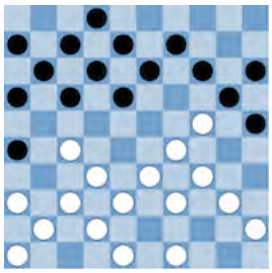
38-33?

DIAGRAMME 23



25-30? 18-22?

DIAGRAMME 24

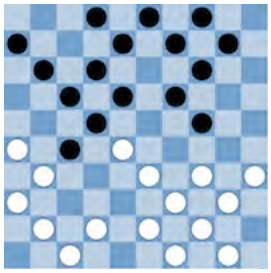


14-19?

Diagramme 21
Après 10-14? les blancs vont à dame avec 1.24-19 13x24 2.27-21 16x27 (après immédiatement 17x26 suit la même combinaison) 3.32x21 17x26 4.37-31 26x37 5.38-32 37x28 6.33x4 24x33 7.39x10.
Diagramme 22
Th. Berends - P. Wijn 1976: après 38-33? les noirs ont joué 1... 18-22! Les noirs gagnent un pion dans tous les cas maintenant. Par exemple 2.29x7 20x38 3.27x9 38x27 etc.

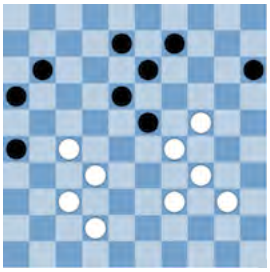
Diagramme 23
Après 25-30? suit 1.34x25 23x45 2.24-19 13x24 3.44-40 45x34 4.39x19 14x23 5.25x5. 18-22? est erroné à cause de 1.29x18 20x29 2.33x24 22x31 3.50-45 13x22 4.24-19 14x23 5.34-30 25x34 6.40x36
Diagramme 24
Après 14-19 suit un joli coup Napoléon avec 1.34-30! 25x43 (ou 23x43) 2.48x39 23x43 3.33-29 19x30 4.29-23 18x29 5.27-22 17x28 6.32x3. F. Wemer -J. de Boer 1975.

DIAGRAMME 25



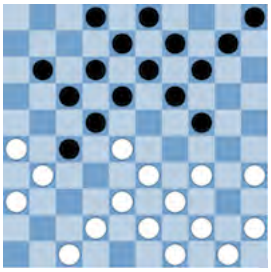
les blancs gagnent

DIAGRAMME 26



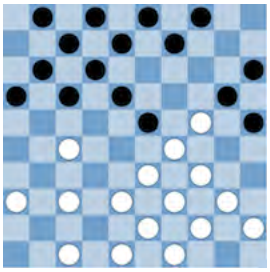
42-38?

DIAGRAMME 27



18-23?

DIAGRAMME 28

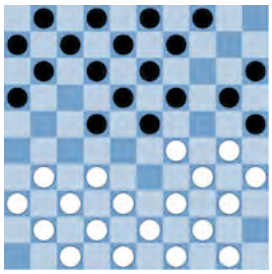


les noirs gagnent

Diagramme 25
Cette combinaison ressemble beaucoup à celle du numéro 7: 1.33-29 24x33 (forcé) 2.34-29 33x24 3.43-38 22x33 4.38x20 14x25 5.31x24.
Diagramme 26
42-38? semble un coup fort, mais est puni par 1... 16-21 2.27x7 18-22 3.29x27 8-12 4.7x18 13x35.

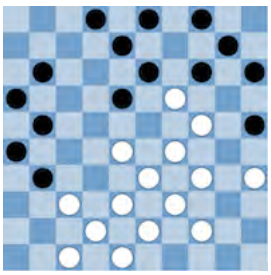
Diagramme 27
Après 18-23? les blancs peuvent déborder avec 1.47-41 23x32 2.41-37 32x41 3.36x47 27x36 4.26-21 17x26 5.33-29 24x33 6.39x6.
Diagramme 28
Un fabuleux ´ tourbillon ´, composé par le grand maître H. Jansen: 1... 18-22 27x18 (forcé) 23-28 3.33x22 12x23 4.29x18 20x29 5.34x23 17x19.

DIAGRAMME 29



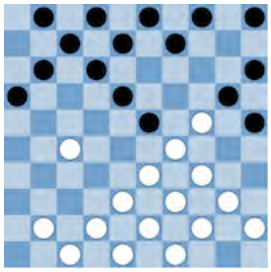
30-24?

DIAGRAMME 30



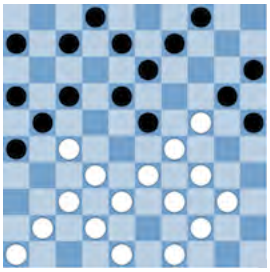
28-23?

DIAGRAMME 31



8-13?

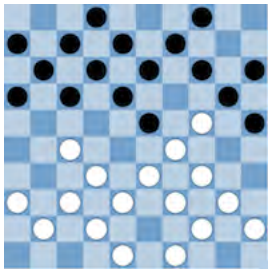
DIAGRAMME 32



17-22?

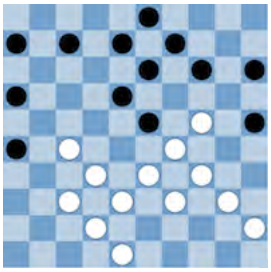
Diagramme 29
Cette position peut se présenter après l'ouverture suivante: 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 5-10 5.46-41 14-19 6.35-30 20-25 7.33-29 10-14 8.40-35 14-20 9.45-40 17-22 et maintenant 10.30-24? 19x30 11.35x24 est erroné par 25-30 12.34x14 23x45 13.14-10 ou? 9-14 14.10x19 22-28 15.32x23 18x20 et les noirs vont gagner un pion. A. Sinnema - J. Weerheijm 1977.
Diagramme 30
Un déroulement possible dans la partie T. Sijbrands - M. Alofs 1978. Cette position est la conséquence d'un gambit Drost. Après 28-23? suit une tournure qui ressemble à celle du numéro 16: 1... 15-20! 2.23x12 (24x15 13x24; 29x9 18x49) 14x23 3.29x9 20x49.
Diagramme 31
Th. Leoné - Tj. Harmsma 1981, où les blancs poursuivent, après 8-13, avec 1.27-21 16x27 2.33-28 23x32 3.34-30 25x23 4.42-37 20x29 5.37x6 et en menaçant de 38-33 les blancs gagnent un pion.
Diagramme 32
T. Sijbrands -R. Koot. Les blancs ont trouvé, après 17-22? un coup de talon amusant: 1.32-28! 21x43 2.49x38 23x43 3.33-28 22x33 4.29x49 20x29 5.34x14.

DIAGRAMME 33



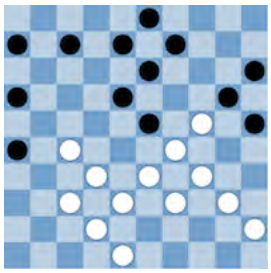
qu'est-ce que les noirs jouent?

DIAGRAMME 34



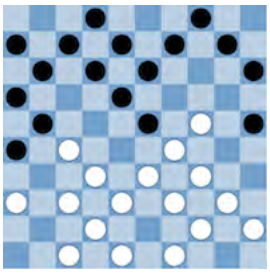
14-19?

DIAGRAMME 35



33-28?

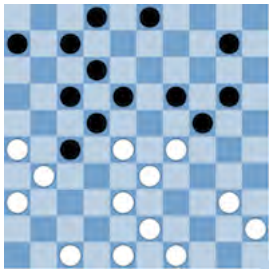
DIAGRAMME 36



12-17?

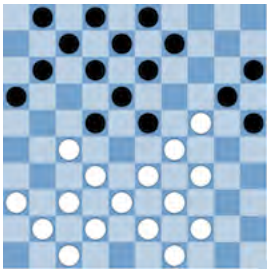
Diagramme 33
Ici vous voyez quelques combinaisons importantes dans la formation Roozenburg dans une seule position. La position s'est présentée, avec couleurs interverties, dans R. Clerc - M. Lepsic CM 1976. Les noirs n'ont plus de coup jouable.
1) 1... 17-22? 2.33-28. 2) 1.17-21? 2.24-19 13x24 3.27-22 18x27 4.29x18 12x23 5.33-29 etc; voir aussi numéro 8 3) 1... 4-10? 2.24-19 13x24 3.27-22 18x27 4.29x18 12x23 5.32x1; voir numéro 11 4) 1... 14-19? 2.34-30 25x43 3.48x39 23x43 4.33-29 19x30 5.29-23 18x29 6.27-22 17x28 7.32x3 (si 41 se trouve en 47, ce coup Napoléon serait beaucoup trop cher, parce que les noirs vont prendre vers 41); voir numéro 24.
Diagramme 34
Les questions 34 et 35 représentent toutes les deux des possibilités dans la partie F. Teer - H. Wiersma 1979. Dans 34 le coup 14-19? est empêché par 1.34-30 25x43 2.48x39 23x43 3.38x49 19x30 4.40-34 30x28 5.32x1.
Diagramme 35
33-28? 1... 18-22! 2.28x17 (forcé) 7-11 3.29x18 13x31! 4.32-27 (quoi d'autre?) 31x22 5.17x28 20x29 6.34x23 26-31 7.37x26 16-21 8.26x17 11x35.
Diagramme 36 Dans la partie O. Beljaeva - Brose CM dames 1975, les blancs ont raté cette dame élégante qui a été indiquée plus tard par le grand maître J. Bastiaannet: 1.34-30 23x43 2.48x39 25x43

DIAGRAMME 37



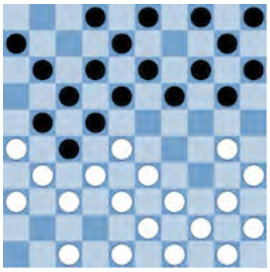
dame blanche

DIAGRAMME 38



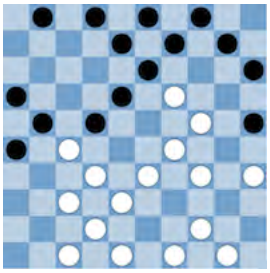
qu'est-ce que les blancs jouent?

DIAGRAMME 39



les blancs gagnent

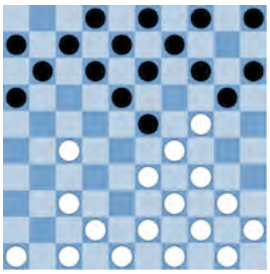
DIAGRAMME 40



est-ce que la dame est correcte pour les blancs?

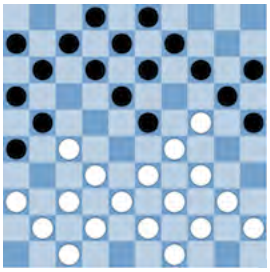
Diagramme 37
Les blancs vont à dame avec 1.29-23 18x29 2.26-21 17x37 3.28x8 2x13 4.38-32 37x39 5.43x5.
Diagramme 38 De toute façon, les blancs vont perdre un pion ici: 1) 1.44-40? 22x31 2.36x27 25-30 3.34x14 23x45 etc 2) 1.36-31? 16-21 2.27x16 22-28 3.33x22 18x36 4.29x18 20x40 5.44x35 12x23. 3) 1.37-31? 22-28 2.33x22 11-17 3.22x11 13-19 4.24x4 1-6 5.4x22 6x46.
Diagramme 39 Cette combinaison est une des plus faciles combinaisons dans la partie Bonnard: 1.30-24 19x30 2.35x24 20x29 3.33x24 22x42 4.31x22 18x38 5.43x32 42x31 6.36x20.
Diagramme 40 Une combinaison connue dans le gambit Drost. La dame avec 1.37-31! 26x30 2.19-14 21x43 3.14x5 30x19 4.5x6 est assez chère, mais comme les noirs ne sont pas capables de construire un crochet à temps, elle est correcte quand même.

DIAGRAMME 41



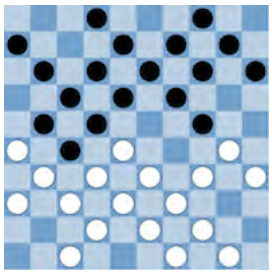
les noirs gagnent

DIAGRAMME 42



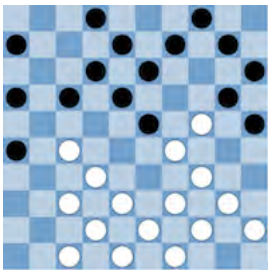
qu'est-ce que rapporte 33-28, 14-19, 27-22?

DIAGRAMME 43



dame blanche

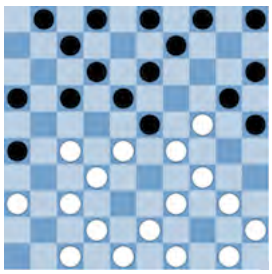
DIAGRAMME 44



les blancs gagnent

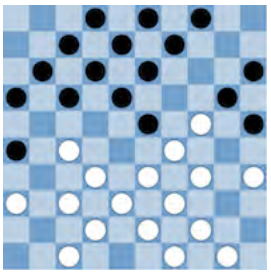
Diagramme 41 A.van Tilborg -F. Wemer 1977. Les noirs ont gagné avec 1.23-28 2.33x22 18-23 3.29x18 20x29 4.34x23 13-19! A et les noirs vont manger trois pions blancs.
A. 4.12-17? 5.18-12 7x29 6.39-34 17x28 7.34x32 et les blancs vont gagner un pion. Une tournure donc à bien calculer d'avance!
Diagramme 42 Un problème de partie composé par H. Jansen dans lequel les blancs pensent forcer le gain avec 33-28 14-19; 27-22? mais les noirs ont un contre-coup: 1... 19x30! 2.28x19 13x33 3.22x4 26-31! 4.37x17 11x22 5.39x17 30x46 Voir aussi numéro 16.
Diagramme 43 Encore une combinaison ´ facile ´ dans la partie Bonnard: 1.28-23 18x40 2.33-28 22x33 3.38x20 14x34 4.31x22 17x28 5.32x5 etc.
Diagramme 44 Une rafle intéressante ressemblant un peu au coup Napoléon avec 1.37-31 26x28 2.27-22 18x27 3.29x7 2x11 4.47-41 20x29 5.34x5

DIAGRAMME 45



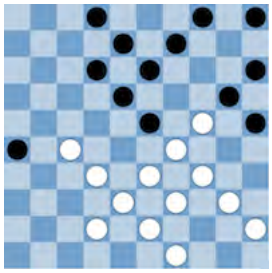
qu'est-ce que les noirs jouent? Attention!

DIAGRAMME 46



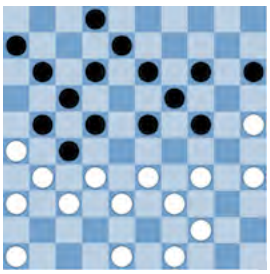
33-28, piège

DIAGRAMME 47



33-28?

DIAGRAMME 48



les blancs gagnent. Rafle de dix pions.

Diagramme 45 Les noirs n'ont pas mieux que de jouer 1.26-31 2.28x8 31x22, parce que 1. 2 ou 3-8 2.28x19 suivi par le deux pour deux avec 18-22 3.27x18 12x14 n'est pas possible. Après 2-8 etc, suit 4.34-30 25x23 5.32-27 20x29 6.27-21 16x27 7.37-31 26x37 8.42x2. Après 3-8 suit 4.34-30 25x23 5.32-27 20x29 6.27-21 16x27 7.39-33 29x38 8.43x3.
Diagramme 46 Cette position provient d'une variante élaborée théorique de l'ouverture 1.32-28 19-23. 33-28 est un tenté de faute ´ connu ´ et ce coup a été joué dans la partie A. Kuyken - M. Lepsic CM 1976. Si les noirs pensent exécuter ici un coup de dame gagnant avec 1... 26-31? les blancs jouent 2.37x26! 13-19 3.24x22 4-10 (le seul temps) 4.28x19! 17x48 5.19-14 10x19
6.29-24 20x40 7 .39-34 48x30 8.35x4 et ce sont les blancs qui ont une dame.
Diagramme 47 Après 33-28? les noirs peuvent exécuter une combinaison destructrice avec 1... 4-10 2.28x19 25-30 3.34x3 15-20 4.24x4 13x35 5.4x22 12-17 6.3x21 26x39, avec gain.
Diagramme 48 Un problème de partie, composé par le multiple champion du monde A. Chizhov dans une partie Bonnard ouverte (sans un pion en 28). Voici le déroulement finissant avec une rafle de dix pions. 1.33-29 24x42 2.35-30 27x38 3.25-20 15x35 4.44-40 35x33 5.49-43 38x49 6.48-43 49x41 7.36x24!!

Exercice 1 Douze combinaisons

Les solutions des combinaisons

DIAGRAMME 1.1

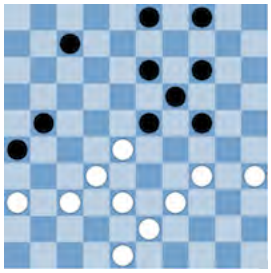


DIAGRAMME 1.2

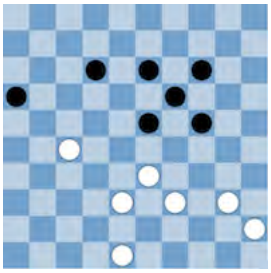


DIAGRAMME 1. 3

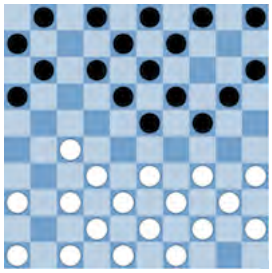


Diagramme 1.1
1.37-31 26x37 2.32x41 23x32 3.23x32 38x16 et les blancs ont un pion de plus.
Diagramme 1.2
1.33-28 23x34 2.40x7 avec débordement et deux pions de gain aux blancs.
Diagramme 1.3
1.27-22 18x27 2.32x21 16x27 3.33-29 24x33 4.38x16 et les blancs ont un avantage de deux pions.

DIAGRAMME 1.4

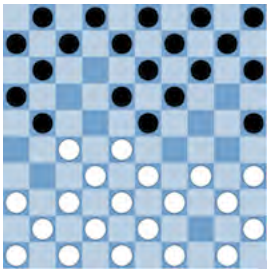


DIAGRAMME 1.5

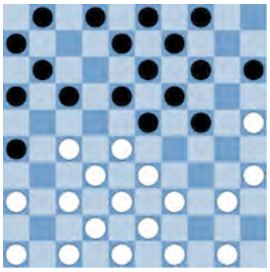


DIAGRAMME 1.6

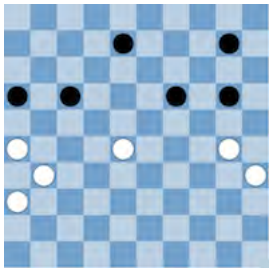


Diagramme 1.4
1.27-22 18x27 2.34-30 25x34 3.40x18 13x22 4.28x26 et les blancs ont gagné un pion.
Diagramme 1.5
1.27-21 16x27 2.32x12 25x34 3.23x41 (prise du plus grand nombre!) 3.12x23 19x28 4.46x37 et les blancs prennent par la suite avec le pion 33 et ils auront un pion de plus.
Diagramme 1.6
1.30-24 20x29* 2.28-22 17x28 3.26-21 16x27 4.31x2 avec, évidemment, un gain facile pour les blancs.

Et est-ce que tu connais ce COUP?

DIAGRAMME 1.7

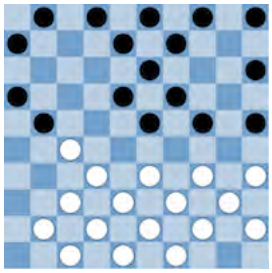


DIAGRAMME 1.8

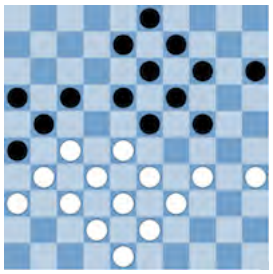


DIAGRAMME 1.9

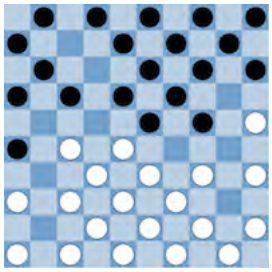


Diagramme 1.7
1.27-22 18x27 2.34-30 25x34 3.40x18 13x22 4.33-29 24x33 5.39x16 avec le gain d'un pion pour les blancs.
Diagramme 1.8
1.27-22 18x27 2.31x11 16x7 3.37-31 26x37 4.32x41 23x32 5.38x16 avec le gain d'un pion pour les blancs.

Diagramme 1.9
1.25-20 14x25 2.34-29 23x34 3.39x30 25x34 4.27-21 16x 27 5.32x14 et quelle que soit la prise des noirs, les blancs prennent le pion noir sur la case 34. Il est à noter qu'immédiatement 1.27-21 16x27 2.32x21 23x41 3.12x23 19x28 4.46x37 ne gagne pas à cause de la défense des noirs par 4... 13-19 5.33x22 24-29 6.34x23 19x17 avec jeu égal.

DIAGRAMME 1.10

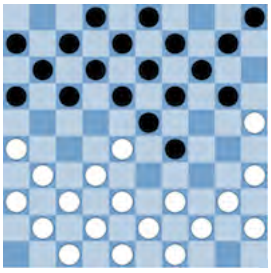


DIAGRAMME 1.11

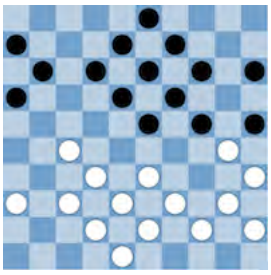


DIAGRAMME 1.12

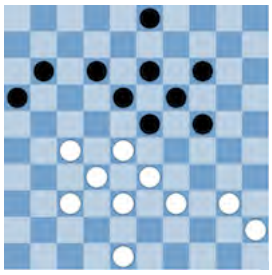


Diagramme 1.10
1.28-22 18x27(forcé) 2.31x22 17x28 3.37-31 28x46 4.38-32 46x28 5.26-21 16x27 31x4 avec un passage à dame gratuit.
Diagramme 1.11
1.27-22 25x34 (le meilleur) 2.40x20 15x24 (par exemple) 3.39-34 18x27 4.32x21 16x27 5.33-29 24x33 6.38x16 avec deux pions gagnés pour les blancs.
Diagramme 1.12
1.27-22 18x27 2.32x21 23x34 (prise majoritaire!) 40x7 avec un gain simple.
Les diagrammes suivants forment un ensemble: Diagramme 1.1 et diagramme 1.8 - diagramme 1.2 et diagramme 1.12 - diagramme 1.3 et diagramme 1.11 - diagramme 1.4 et diagramme 1.1.7 - diagramme 1.5 et diagramme 1.9 - diagramme 1.6 et diagramme 1.10
Voici les noms corrects: dans les diagrammes 1.1 et 1.8 les blancs gagnent par un *coup de talon.* Caractéristique: la prise en arrière avec 32x41

Diagramme 1.2 et diagramme 1.12: *coup royal.* Caractéristique: un pion noir prend 23x34 (ou encore 21x34) et de suite les blancs prennent avec le pion en 40 beaucoup de pions noirs.
Diagramme 1.3 et diagramme 1.11: *coup Philippe*, caractéristique: la rafle des blancs de 38 vers 16. Souvent aussi 40x16 (la combinaison au moyen d'un pion de bande!).
Diagramme 1.4 et diagramme 1.7: *coup de ricochet.* Au fond, il s'agit ici d'un ensemble de deux combinaisons.
Diagramme 1.5 et diagramme 1.9: *coup de la bombe.*
Caractéristique: le coup des blancs 27-21 et la prise majoritaire des noirs avec 23x41. Et c'est après cette prise majoritaire que la bombe éclate!
Diagramme 1.6 et diagramme 1.10: *coup Napoléon.* Caractéristique: les blancs arrivent à forcer les noirs vers les cases 28 et 29 afin de frapper ensuite par le coup 26-21.

Exercice 2 Comment pouvez-vous gagner dans un marchand de bois?

Est-ce que votre groupe est capable de nommer beaucoup de manières pour gagner dans un marchand de bois? Essayez donc de trouver des positions qui sont gagnantes pour les blancs avec un marchand de bois. Il va de soi qu'il y a toutes sortes de réponses correctes. Nous vous montrons maintenant trois possibilités prévisibles.

DIAGRAMME 2.1

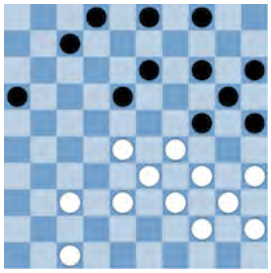


DIAGRAMME 2.2

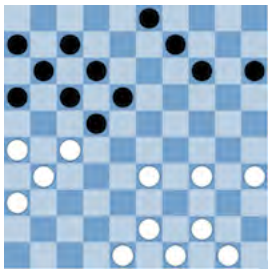
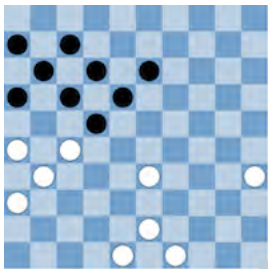


DIAGRAMME 2.3

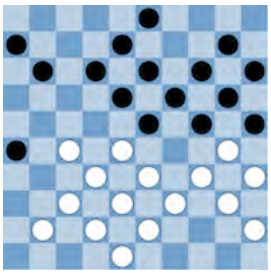


Dans le diagramme 2.1, nous voyons une combinaison fréquente dans le marchand de bois quand les blancs sont enchaînés.
Dans le diagramme 2.2 nous voyons une combinaison fréquente si les blancs possèdent un marchand de bois.
Dans le diagramme 2.3 nous voyons comment peu de pions, formant un marchand de bois, enchaînent les noirs: bloquer autant de pions possibles de l'aile opposante.

Exercice 3 Quels pions sont bloqués?

Regardez le diagramme 3.1

DIAGRAMME 3.1



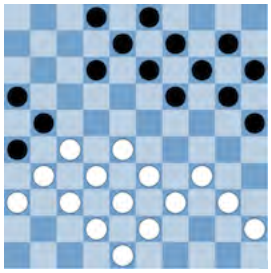
Notez quels pions blancs ne sont plus jouables.

Les blancs sont bloqués sur l'aile droite et dans le centre. Il importe que le coup 34-29 résulte en deux pions de perte, quelle que soit la prise des noirs. Il importe aussi de constater qu'il y a cinq pions qui ne sont pas enchaînés: 27, 37, 41, 42 et 48. Le pion savant blanc est injouable à cause d'un pion blanc! Tous les autres pions blancs sont bloqués par l'enchaînement des noirs du centre et de l'aile droite. Dans la position du diagramme, les blancs n'ont qu'un seul coup qui ne perd pas tout de suite de pions et ce coup est 41-36.

Exercice 4 Bloquer

Dans le diagramme 4.1 vous voyez une autre position qui tient au blocage.

DIAGRAMME 4.1



Trois questions.

1) Quels pions blancs sont bloqués?
Les pions blancs suivants sont bloqués à cause d'un enchaînement: 27, 31, 32, 36 et 37. Évidemment, il y a d'autres pions qui sont bloqués mais ce n'est pas dû à l'enchaînement noir. . .

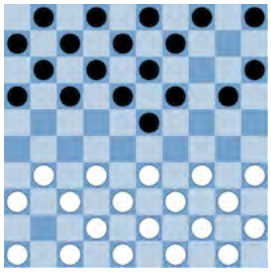
2) Et ils sont bloqués de quelle côté? Réponse: à gauche.

3) Et quel est le nom officiel de cet enchaînement?
Un tel enchaînement s'appelle un enchaînement de l'aile gauche.

Exercice 5 Le jeu de position

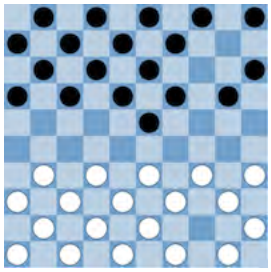
En bas vous voyez douze diagrammes. A chaque diagramme vous avez le choix. Soulignez la bonne réponse. Si vous ne comprenez pas, demandez-le.

DIAGRAMME 5.1



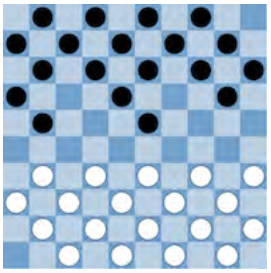
46-41 ou 47-41?

DIAGRAMME 5.2



49-44 ou 50-44?

DIAGRAMME 5.3

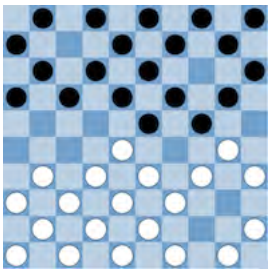


31-27 ou 32-28?

Diagramme 5.1
46-41 est le meilleur. Au fond, c'est toujours le cas. Et certainement dans des positions dans lesquelles il y a encore un grand écart entre les deux. Ce coup 46-41 est orienté vers le centre. C'est plutôt une manœuvre forte. En plus, le pion en 46 se trouve dans le coin. Et dans un coin, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Et au centre vous avez une plus grande liberté de manœuvre. Donc, l'inconvénient de 47-41 est que ce coup n'est pas orienté vers le centre. Un autre inconvénient est qu'en jouant 47-41, il se peut que le pion en 46 reste, solitaire, dans le

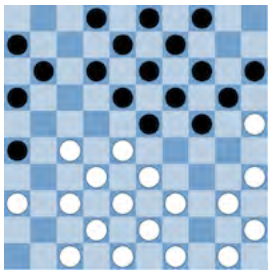
Diagramme 5.2
C'est facile! Car pour ce diagramme c'est la même chose que pour le diagramme ci-avant.
Diagramme 5.3
32-28 est le meilleur. Car si vous jouez31-27 vous risquez des problèmes avec le pion en 41. Par exemple: 1.31-27 21-26 2.33-28 14-19 et les blancs ne peuvent plus pionner avec 37-31. Et c'est pourquoi les blancs sont bloqués sur leur aile gauche. En plus, les blancs doivent se méfier des coups de dame vers 46. Est-ce que vous pouvez inventer un tel coup de dame?

DIAGRAMME 5.4



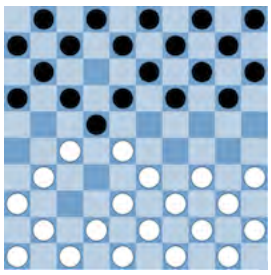
45-40 ou 30-25?

DIAGRAMME 5.5



39-34 ou 40-34?

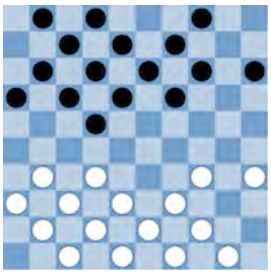
DIAGRAMME 5.6



20-25 ou 20-24?

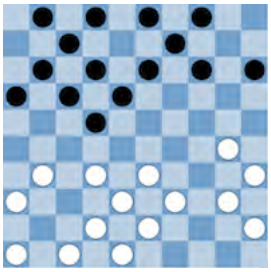
Diagramme 5.4
30-25 est le plus fort. Car si vous avez fait 45-40, vous vous lancez dans un enchaînement de l'aile droite hyper dangereux. Sur cette aile, la liberté de manœuvre est très limitée.
Diagramme 5.5
39-34 est un coup fort: a) les noirs ne disposent pas d'un coup de la bombe correct et b) après 39-34 les blancs jouent peut-être 34-29 et enchaînent ainsi complètement les noirs. Il faut toujours considérer la possibilité de 39-34. Il faut toujours faire bien attention si les noirs ne peuvent exécuter le coup de la bombe. Est-ce que vous pouvez inventer un coup de la bombe correct pour les noirs?
Diagramme 5.6
Les noirs doivent jouer 20-25. Car après ce coup, ils peuvent éviter la prise en tenaille en pionnant par 19-23. S'ils jouent 20-24, ce pionnage est devenu impossible.

DIAGRAMME 5.7



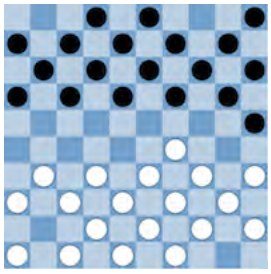
31-27 ou 32-27?

DIAGRAMME 5.8



32-27 ou 42-27?

DIAGRAMME 5.9

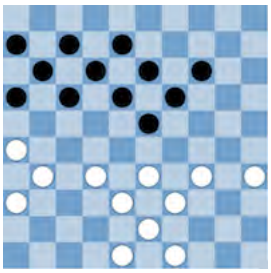


19-24 Oui ou non?

Diagramme 5.7
Si vous avez le choix entre 31-27 ou 32-27, il faut choisir 31-27. Après 32-27, vous formez le faux marchand de bois. Un faux marchand de bois avec deux pions sur la grande diagonale, c'est souvent trop. Il est judicieux de prendre un faux marchand de bois sans un pion, ou avec un seul pion, sur la grande diagonale. Mais deux ou trois pions sur la grande diagonale c'est trop. C'est pourquoi, dans le diagramme 5.7 le coup 31-27 est le meilleur.

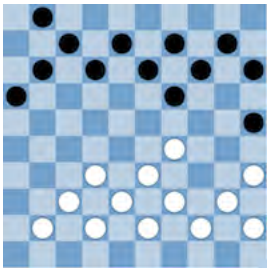
Diagramme 5.8
Voir diagramme 5.7. Un faux marchand de bois avec un seul pion sur la grande diagonale est judicieux et voilà pourquoi il faut jouer ici 32-27.
Diagramme 5.9
Non, il ne faut pas jouer 19-24. Après 19-24, les noirs ont un marchand de bois avec trois pions sur la grande diagonale ce qui est trop. Par contre, un marchand de bois sans un pion, ou avec un ou parfois même deux pions sur la grande diagonale est possible! Une autre question: savez-vous quelle erreur les noirs ont déjà faite dans le diagramme 5.9?

DIAGRAMME 5.10



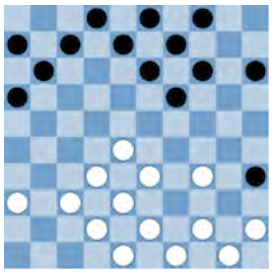
17-22 ou 23-28?

DIAGRAMME 5.11



29-24 ou 40-34?

DIAGRAMME 5.12



Est-ce que le pion en 35 est fort? Oui ou non?

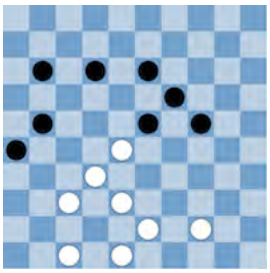
Diagramme 5.10
Les noirs ne doivent pas jouer 17-22, car alors les blancs prennent un fort marchand de bois en pionnant avec 32-28. Les blancs enchaînent alors sept pions noirs avec seulement quatre pions. Savez-vous quels sont ces sept pions? Le meilleur est donc le pionnage 23-28.
Diagramme 5.11
29-24 est un coup très fort. Les blancs mettent un pion en position avancée. Cela s'appelle un avant-poste. Ce pion bloque deux pions noirs. Voyez-vous lesquels? Si vous mettez un pion en position avancée, il faut toujours faire attention de ne pas le perdre. Les noirs peuvent attaquer ce pion avec 14-19, mais les blancs peuvent attraper avec 40-35, sans souci. Le problème pour les noirs est qu'il est presque impossible de pionner le pion en 24. Sauriez-vous la raison?
Diagramme 5.12
C'est un pion faible, celui en 35. Il se trouve sur le bord et cela le rend encore plus faible. Il faut essayer de tenir vos pions ensemble.

Exercice 1 Un exercice à compléter

Un exercice à compléter nous permet de voir quels noms vous avez retenus.
Diagramme 1: coup de talon. A vous d'inventer un coup de talon. Vous pouvez le mettre dans le diagramme.

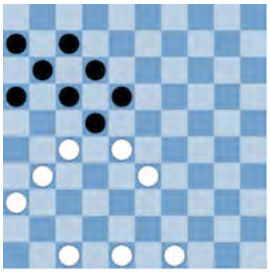
Diagramme 2: Tenaille. A vous d'inventer une tenaille. Evidemment, il y a plusieurs réponses correctes. Ci-dessous, vous trouvez quelques possibilités.

DIAGRAMME 1.1



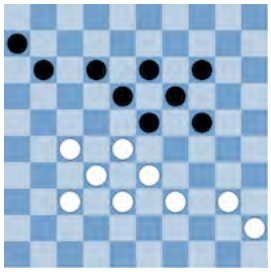
Coup de talon

DIAGRAMME 1.2



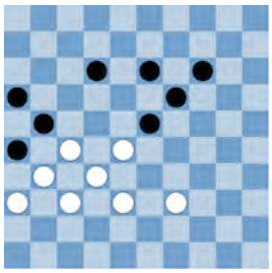
Tenaille

DIAGRAMME 1.3



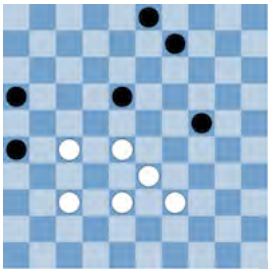
Coup royal

DIAGRAMME 1.4



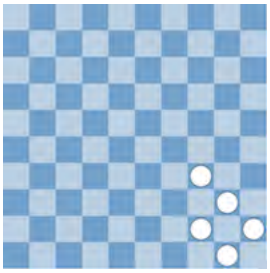
Enchaînement de l'aile gauche

DIAGRAMME 1.5



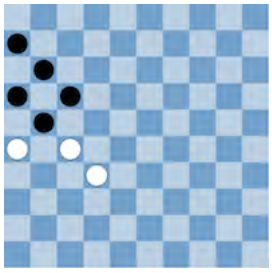
Le coup Weiss ou coup de l'express

DIAGRAMME 1.6



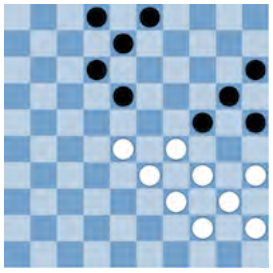
Cinq pions sur l'aile droite des blancs

DIAGRAMME 1.7



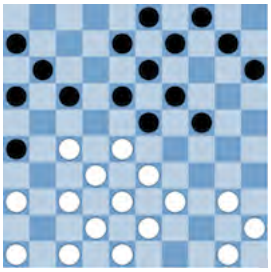
Enchaînement de l'aile droite

DIAGRAMME 1.8



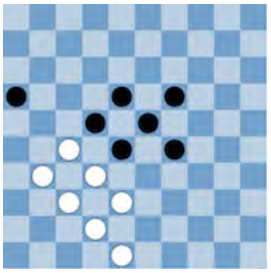
Marchand de bois

DIAGRAMME 1.9



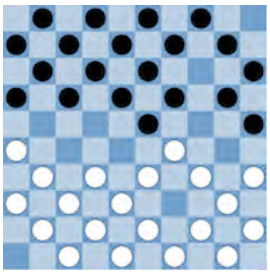
Le coup de la bombe

DIAGRAMME 1.10



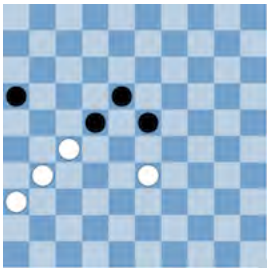
Le coup de la trappe

DIAGRAMME 1.11



Le coup van Bergen

DIAGRAMME 1.12

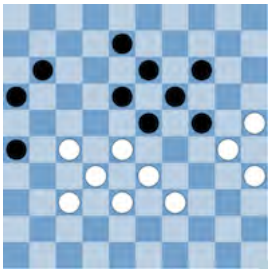


Le faux marchand de bois

Exercice 2 Inventez une ouverture

Est-ce que vous savez comment s'appelle le type de jeu dans le diagramme 1? Inventez une ouverture de sorte que ce type de jeu apparaîtra sur le damier.

DIAGRAMME 1



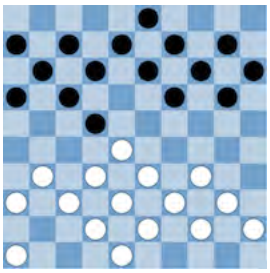
Ce type de jeu s'appelle le jeu classique. Via par exemple les ouvertures suivantes, vous aboutirez à une position classique.

1. 1 .33-28 18-23 2.31-27 20-24.
2. 1 .32-28 18-23 2.38-32 20-24 3.31-27.
3. 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.34-30 13-19 5.33-28 20-24 6.31-27.
4. 1.32-28 20-24 2.37-32 18-23 3.31-27.
5. 1.32-28 17-21 2.37-32 21-26 3.41-37 11-17 4.34-29 20-24 5.29x20 15x24 6.31-27 18-23.

Exercice 3 Le jeu de position

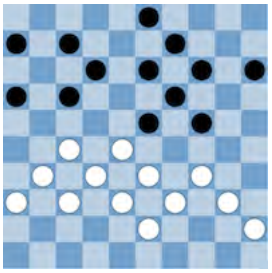
Essayez aussi d'expliquer votre choix.

DIAGRAMME 3.1



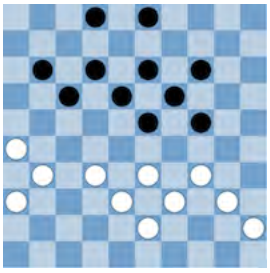
12-18 ou 20-24?

DIAGRAMME 3.2



6-11 ou 7-11?

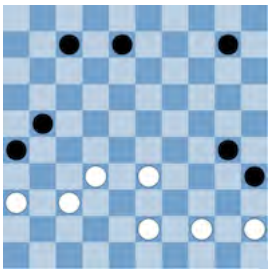
DIAGRAMME 3.3



Une tactique forte des noirs.

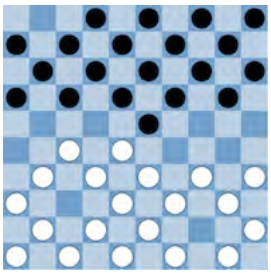
Diagramme 3.1
12-18 est le meilleur coup pour les noirs. S'ils jouent 20-24, ils risquent de se lancer dans une tenaille, tôt ou tard! Si les noirs occupent, après avoir joué 20-24, à un moment donné, la case 18, les blancs jouent tout de suite 32-27!
Diagramme 3.2
6-11 est un très mauvais coup. Les blancs jouent alors 31-26 et l'aile droite des noirs est devenue injouable, car ils n'ont plus de formation.
Après 7-11 les noirs gardent la formation 6/11/17.
Diagramme 3.3
Dans cette position, les noirs peuvent prendre un avant-poste en pionnant d'abord par 1... 23-29 2.34x23 19x37 3.31x42 et en jouant ensuite 17-22. Comme les blancs ne peuvent pas jouer 36-31 à cause du un pour deux, les noirs peuvent passer à l'attaque tout de suite avec 22-27 ou avec le pionnage 22-28. Cet avant-poste des noirs bloque alors deux pions de bande.

DIAGRAMME 3.4



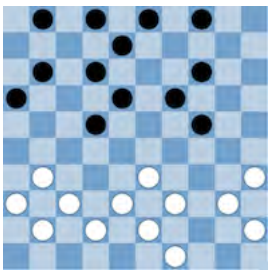
Les blancs gagnent.

DIAGRAMME 3.5



20-24 ou 20-25?

DIAGRAMME 3.6



Les blancs au trait! Qui ont la meilleure position?

Diagramme 3.4
Cette position est perdue pour les noirs. Ils ont quelques pions sur la bande et leurs pions se trouvent pêle-mêle sur le damier. Dans cette position il est nécessaire d'anticiper. Les blancs doivent essayer de calculer la suite. Vous avez pu voir comment les blancs vont gagner? Nous sommes curieux de savoir qui a vu le déroulement suivant: 1.45-40 10-14 2.43-39 14-20 3.40-34 20-25 4.36-31 7-11 5.31-27 11-16 6.33-28 et le dernier pion noir est enchaîné aussi. Est-ce que vous avez prévu cette position finale sans déplacer les pions? Regardez de près cette position finale: les pions noirs se trouvent par ci par là sur le damier, pas en groupe, il y a des pions de bande, les blancs n'en ont pas du tout, les blancs occupent le centre.
Diagramme 3.5
Cette position résulte d'une ouverture. Est-ce que vous pouvez deviner cette ouverture? Vous aviez le choix entre 20-24 et 20-25. Le meilleur est 20-24. Alors, une position classique est née.
Si vous avez fait 20-25, vous allez perdre tout de suite un pion après 1.27-22! 18x27 2.31x22: c'est qu'il y a la menace de 22-18 et 34-30. Ce phénomène s'appelle combiner à l'aide d'un pion de bande; en l'occurrence, la combinaison avec le pion de bande noir en 25. Il faut essayer de retenir que l'occupation simultanée de 23 et de 25 est le plus souvent mauvaise. Pour les blancs, c'est pareil avec les pions 28 et 26. Cela s'appelle une liaison mauvaise.
Diagramme 3.6
Nous espérons que vous avez dit que les blancs ont une position gagnante! C'est qu'ils peuvent gagner en un seul coup:1.49-44! et les noirs peuvent capituler.
Les blancs gagnent inévitablement un pion par 33-28 ou par 33-29. La cause: deux points faibles dans la position des noirs: a) beaucoup de trous et b) comme dans le diagramme 5, les noirs ont une occupation simultanée qui est souvent mauvaise: avec les pions 22 et 24.

DIAGRAMME 3.7

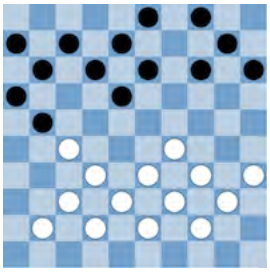


DIAGRAMME 3.8

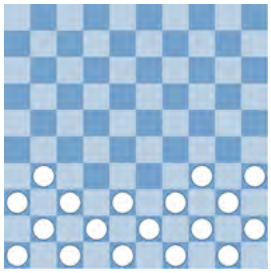
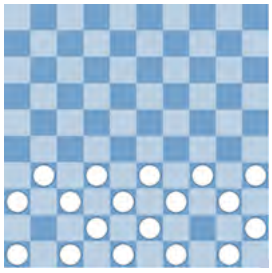


DIAGRAMME 3.9



Qui ont la meilleure position?

Faites quatre coups avec les blancs et dessinez la position dans le diagramme ci-

Diagramme 3.7
Les blancs ont ici la même occupation simultanée que les noirs dans le diagramme 6. Néanmoins, les blancs ont une position solide ici! Pourquoi? Les blancs n'ont pas du tout de trous dans leur position! Tous leurs pions sont bien groupés. C'est pourquoi, les noirs ne peuvent pas tirer profit de cette occupation simultanée de 27 et 29.

Diagramme 3.8 et 3.9
Une position sans pions noirs.
Quels sont les quatre coups que vous avez joués? Voici les coups corrects: 37-32, 41-37, 39-33 et 44-39. Ces coups vont vers le centre. En jouant ces coups, les blancs peuvent développer les pions sur la case 46 et la case 50. Des coups incorrects sont par exemple 31-26 (pion de bande et dirigé vers le bord) et 34-30 (pas vers le centre).

DIAGRAMME 3.10

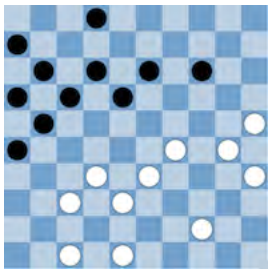


DIAGRAMME 3.11

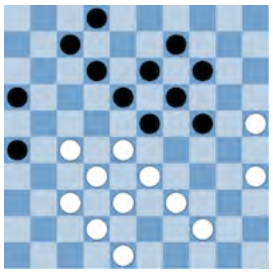
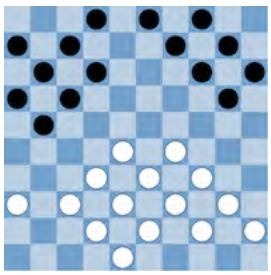


DIAGRAMME 3.12



Qui ont la meilleure position?

Qui ont la meilleure position?

Qui ont la meilleure position?

Diagramme 3.10
Les blancs ont une position solide. Pourquoi? Si vous deviez noter combien de pions noirs se trouvent sur l'aile droite, sur l'aile gauche et dans le centre, vous découvririez que la répartition n'est pas harmonieuse. Cela s'appelle la répartition des pions. Celle des noirs n'est pas bonne. Ils ont trop peu de pions sur l'aile gauche. Aussi, les blancs peuvent-ils déborder sur cette aile avec 1.29-23 et ensuite ils peuvent sacrifier le pion sur 24 (24-19!)

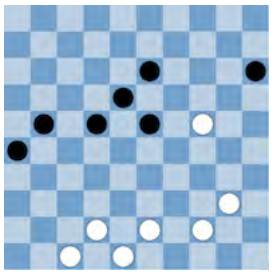
Diagramme 3.11
Dans cette position vraiment classique, la position des blancs est très solide. La raison: les noirs n'ont plus de pion savant et c'est pourquoi ils ne peuvent plus rien faire sur l'aile gauche. Le pion en 9 est un pion isolé. Par contre, les blancs possèdent toujours leur pion savant. Les blancs peuvent donc être actifs sur leur aile gauche: ils peuvent pionner avec 37-31!

Diagramme 3.12
Vous savez déjà qu'il faut jouer vers le centre. Vous savez déjà que vous devez former un groupe compact.
Les noirs n'ont presque pas de centre: il manque des pions sur 8, 13, 18 et 19. Ils n'ont pas non plus bien groupé leurs pions: on dirait deux groupes de pions. Par contre, les blancs ont un centre solide. Et il n'y a pas de trous dans la position des blancs, les pions blancs sont bien groupés. C'est pourquoi les blancs ont une position solide!

Exercice 4 Les temps et l'analyse

A. Regardez le diagramme 4.1.

DIAGRAMME 4.1



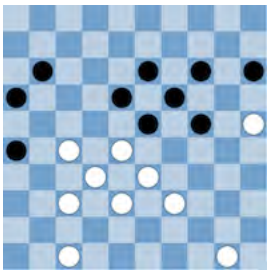
Sauriez-vous faire le calcul vous-mêmes maintenant? Par cœur? Si vous en êtes capables, vous découvrirez que les blancs n'ont pas une avance de temps. Les noirs ont même une avance!
Voici le calcul des temps du diagramme 4.1:

Les blancs:	2x1 = 2	les noirs:	2x3 = 6
	3x2 = 6		1x4 = 4
	1x3 = 3		3x5 = 15
	1x6 = 6		1x6 = 6
total	17	total	31

Les noirs ont donc 14 temps de plus. Il est donc clair que les noirs mènent l'attaque!

B. Regardez maintenant la position classique suivante

DIAGRAMME 4.2



1) Comptez les temps et calculez qui a l'avantage de temps.

Les noirs: 40, les blancs: 35. Les noirs ont donc cinq temps de plus. Les noirs se trouvent plus près de la rangée de promotion.

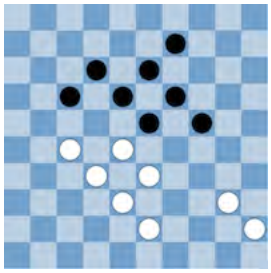
2) Faites une analyse de la position. En le faisant, vous essayez de découvrir quelle position est la meilleure. Vous avez donc le droit de déplacer les pions. Les blancs sont au trait.

Les blancs ont une position gagnante, car les noirs seront vite bloqués. Voici un exemple: 1.50-45 11-17 2.45-40 17-21 3.40-35 23-29 4.47-41 18-23 et les blancs peuvent déjà gagner de plusieurs manières, par exemple 35-30 et 27-22. Une règle générale qui est valable pour une position classique prescrit qu'il ne faut pas être trop avancé.

Exercice 1 Comment les blancs peuvent-gagner?

Essayez de découvrir comment les blancs peuvent gagner dans le diagramme 4. Vous avez une piste: les formations sont importantes.

DIAGRAMME 4



Essayez de découvrir comment les blancs peuvent gagner dans le diagramme 4. Vous avez un point de repère: les formations comptent. Les blancs disposent de deux coups pour commencer puisque 40-34 n'est certainement pas possible. Il faut essayer de calculer quelle couleur est bloquée après 1.40-35 9-14 2.43-39 14-20 3.45-40 20-25 4.40-34 et ce sont, en effet, les noirs qui sont bloqués. C'est favorable. Mais dans une position classique, les gambits figurent fréquemment, et après 4.40-34 les noirs jouent 4... 17-21 5.27x16 12-17... Les blancs ont un pion de plus, il est vrai, mais que doivent-ils faire pour gagner? Gagner, ce n'est plus possible.

Le premier coup des blancs n'était pas le meilleur. Et nous parlons de formations n'est-ce pas? Les blancs jouent comme meilleur coup 1.43-39. Alors, les noirs disposent de trois réponses.

A. 1... 24-30 2.40-35 et les blancs gagnent facilement.

B. 1... 9-14 et est-ce que cela vous rappelle quelque chose? Il faut l'espérer, car les blancs peuvent gagner maintenant par le coup royal et vous le connaissez déjà. Mais quel en est le déroulement exact? Cette question est plus difficile qu'on ne le pense, car 2.27-22 résulte en une fin de partie compliquée, mais intéressante: 2.27-22 18x27 3.32x21 23x34 4.40x7 17x26 5.7-2 26-31 6.2x30! 31-37 7.30-34! 37-41 8.34-23!! et les blancs gagnent.

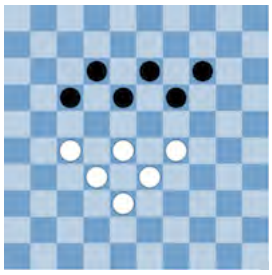
Ce qui est plus simple: 2.27-21 17x26 3.28-22 18x27 4.32x21 26x17 5.33-28 23x34 6.40x7 et maintenant les blancs gagnent aussi!

C. 1... 23-29 2.40-34! (Surprenant) 29x40 3.45x34 et si les noirs jouent maintenant le coup classique ordinaire 3... 18-23, les blancs forcent un un pour deux avec 4.27-22 17-21 et 5.22-18.

Voilà pourquoi qu'après le pionnage avec 2.40-34 29x40 3.45x34, le coup 3... 9-14 est le meilleur. Alors, les blancs gagnent, parce qu'ils ont des formations et leur adversaire n'en a pas:

1.43-39 23-29 2.40-34 29x40 3.45x34 9-14 4.34-29! 14-20 5.39-34 20-25 6.29x20 25x14 7.34-29! Voir le diagramme suivant, le diagramme 4a.

DIAGRAMME 4a

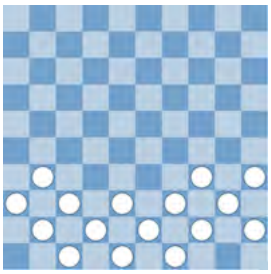


Voyez-vous toutes ces formations des blancs? Voyez-vous que les noirs n'ont que deux pions d'affilée? C'est pourquoi ils ne peuvent pas pionner

Exercice 2 Quelle position choisissez-vous?

A) Supposez que vous avez la position du diagramme 2.1.

DIAGRAMME 2.1



A quelle position des quatre diagrammes suivants (2.2 - 2.5) aimeriez-vous aboutir, et pourquoi?

DIAGRAMME 2.2

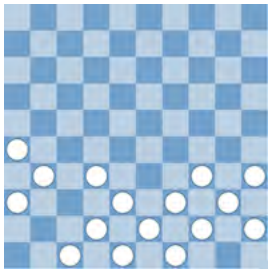


DIAGRAMME 2.3

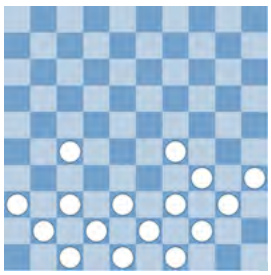


DIAGRAMME 2.4

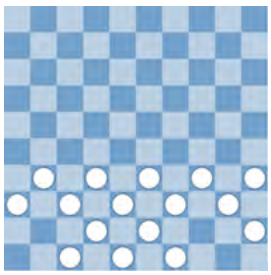
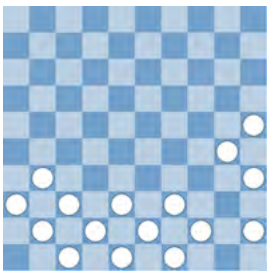
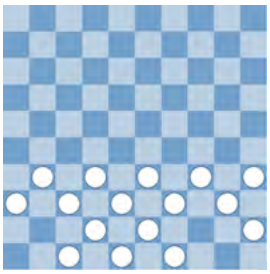


DIAGRAMME 2.5



B) Le diagramme 2.6, vous le reconnaissez évidemment. Sinon, vous avez la mémoire courte.

DIAGRAMME 2.6



Faites aussi un choix maintenant entre les positions suivantes, les diagrammes 2.7 au 2.10, et donnez vos arguments qui soutiennent votre choix. Il importe de savoir qu'il peut y avoir deux réponses correctes. En construisant votre position, il peut y avoir des doutes. Plusieurs manières de construction peuvent avoir à peu près la même valeur. Beaucoup dépend de vos intentions en construisant votre position. Si vous avez l'intention de déborder sur l'aile gauche de votre adversaire et ensuite vous dirigez tous vos pions vers l'autre aile, il doit y avoir une aberration...

Essayez aussi de découvrir les coups intermédiaires.
Si vous avez le choix, le mieux serait de faire passer le diagramme 2.1 à celui de 2.4. Le diagramme 2.2 est éliminé, car les blancs prennent eux-mêmes une case sur la bande en 26: ils jouent vers la bande avec 1.31-26 et 2.27-31. Le diagramme 2.3 n'est pas non plus une bonne idée: des trous dans le centre et une mauvaise occupation simultanée des cases 27 et 29. Vous rappelez-vous quand vous avez appris cela plus tôt? Dans le diagramme 2.5 les blancs jouent également leurs pions vers la bande avec 1.34-30 et 2.30-25. C'est pourquoi, dans le diagramme 2.4, il faut jouer comme suit: 1.37-32 2.41-37 3.39-33 4.44-39; ces coups sont tous orientés vers le centre. En outre, la position des blancs ne possède pas de trous embêtants.

Dans le diagramme 2.6, deux réponses sont correctes. Le diagramme 2.7 est éliminé: de nouveau, les blancs jouent vers la bande. Dans le diagramme 2.10 aussi, les blancs jouent principalement vers la bande avec 1.32-27 2.38-32 3.43-38 4.49-43. Restent les diagrammes 2.8 et 2.9. Il n'y a qu'une différence entre ces deux positions: un pion en 47 ou en 49. Mais dans les deux cas, les blancs ont construit un centre fort: 1.32-28 2.38-32 3.42-38 (43-38) 4.47-42 (49-43). Un groupe compact sans trous, un groupe au milieu et un groupe avec beaucoup de formations. Les deux diagrammes 2.8 et 2.9 sont donc corrects tous les deux.

DIAGRAMME 2.7

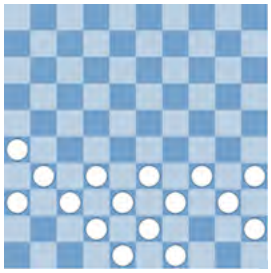


DIAGRAMME 2.8

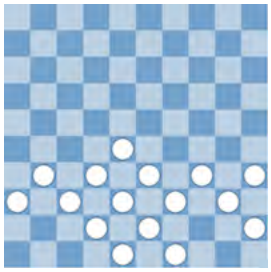


DIAGRAMME 2.9

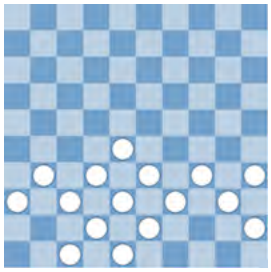
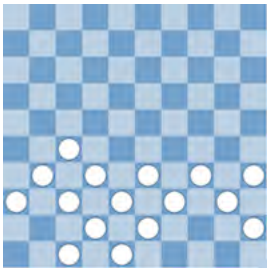
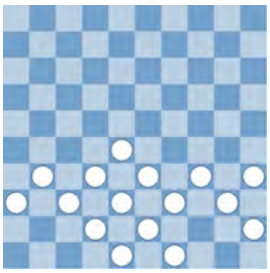


DIAGRAMME 2.10



C) Nous examinons la position suivante.

DIAGRAMME 2.11



Faites un choix entre les diagrammes 2.12 au 2.15, mais avec cette addition: quelles deux (!) positions choisiriez-vous pour jouer une attaque de flanc?

Nous avions ajouté au diagramme 2.11 une question supplémentaire: quelles deux (!) positions choisiriez-vous pour jouer une attaque de flanc? Il faut donc se rappeler ce que c'est, une attaque de flanc. Il faut donc savoir comment jouer pour aboutir à une telle attaque! Les diagrammes 2.13 et 2.14 sont éliminés. Dans le diagramme 2.13, les blancs ont mis en jeu très vite leur pion savant. Dans les deux diagrammes, les blancs ont la mauvaise occupation simultanée 26/28. Vous vous rappelez la raison pourquoi c'était mauvais? Dans les deux diagrammes, il est impossible aussi d'obtenir un avant-poste en 24. Vous pouvez y arriver dans les diagrammes 2.12 et 2.15. Dans les deux positions, les blancs ont de nouveau construit le bloc de pions derrière le pion en 28: pas de trous, beaucoup de formations, le centre! Dans le diagramme 2.12 les blancs ont aussi construit un bloc derrière le pion30:

45/40/39/35/34/30. Vous voyez souvent une telle construction comme le début d'une attaque de flanc, car cette configuration permet aux blancs d'échanger avec 30-24 afin d'obtenir l'avant-poste en 24. Il en est de même pour le diagramme 2.15: maintenant le pion en 28 reçoit beaucoup de soutien du pion 29 et le bloc de pions derrière ce pion.

Dans le diagramme 2, les blancs peuvent aussi pousser vers la case 24 avec le pionnage 29-24. Les coups intermédiaires 1.34-30 2.39-34 3.43-39 4.49-43 et 1.34-29 2.40-34 3.49-44 4.44-40, ou dans un ordre différent (!), vous les aurez devinés sans aucun doute.

DIAGRAMME 2.12

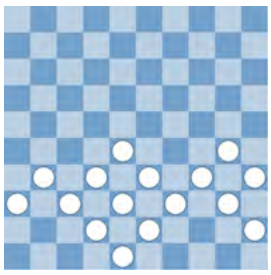


DIAGRAMME 2.13

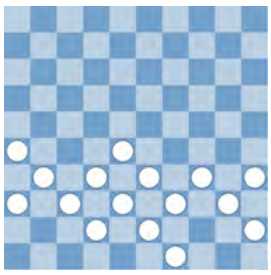


DIAGRAMME 2.14

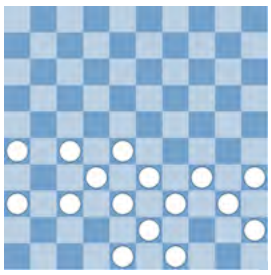
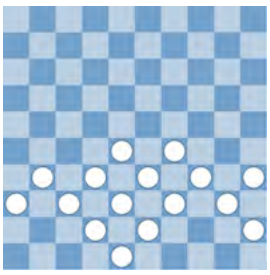
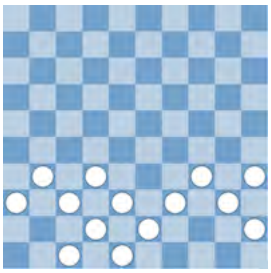


DIAGRAMME 2.15



D) Nous continuons avec le diagramme 2.16

DIAGRAMME 2.16



De nouveau, vous faites un choix entre les diagrammes 2.17 au 2.20 et peut-être de nouveau il peut y avoir des doutes! De quelles positions est-ce que vous doutez et pourquoi? Essayez de deviner les coups intermédiaires.

Choisir dans le diagramme 2.16 n'est pas facile. Ce n'est pas grave. Il n'y a rien de mal au doute. Parfois il y a plusieurs réponses correctes.

Le diagramme 2.20 est excellent: construction orientée vers le centre et pas de trous!

De surcroît, dans le diagramme 2.20 les blancs ont bien pensé à la règle du pas à pas: construire d'abord et ensuite avancer vers les rangées ennemies!

Les coups: 1.38-33 2.42-38 et 3.47-42. Dans le diagramme 2.19 les blancs se sont précipités en avant comme ça. Les blancs se sont emparés des cases 27,28 et 29, mais il n'y a pas de pions qui suivent. Dans le diagramme 2.19 il y a trop de trous. Le cas du diagramme 2.18 est un peu douteux. La construction n'est pas tout à fait satisfaisante: il y a des trous dans la position et la répartition des pions est également faible. Le diagramme 2.17 est le cas le plus douteux: une répartition forte et la possession du centre.

Inconvénients: des trous en 42 et en 43, et la construction n'a pas été faite pas à pas. Les blancs ont occupé 28 et ils auraient peut-être mieux fait de construire d'abord leur position au fond du damier, comme dans le diagramme 2.20.

DIAGRAMME 2.17

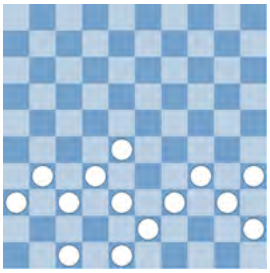


DIAGRAMME 2.18

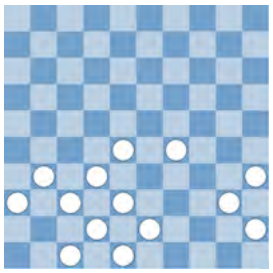


DIAGRAMME 2.10

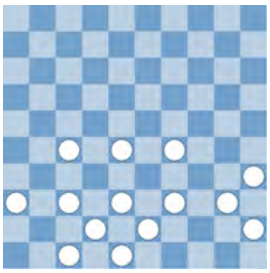
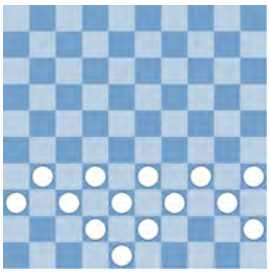
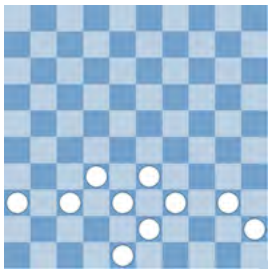


DIAGRAMME 2.20



E) Nous voyons la position suivante dans le diagramme 2.21.

DIAGRAMME 2.21



Cette fois, vous n'aurez probablement pas trop de doutes dans votre choix entre les diagrammes 2.22 au 2.25.

Dans le diagramme 2.21 vous n'aviez probablement pas trop de doutes! Le diagramme 2.22 n'est pas correct à cause de ce pion de bande faible en 16. Dans le diagramme 2.24, les blancs ont aussi un pion de bande, maintenant en 26. Et voici l'inconvénient du diagramme 2.25: trop de trous, les blancs n'ont pas construit leur position pas à pas! Reste le diagramme 2.23: bien joué vers le centre, pas de trous, beaucoup de formations. Les coups joués: 1.32-28 2.38-32 3.43-38, ou dans un ordre différent.

DIAGRAMME 2.22

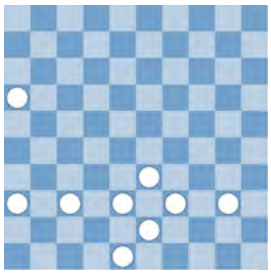


DIAGRAMME 2.23

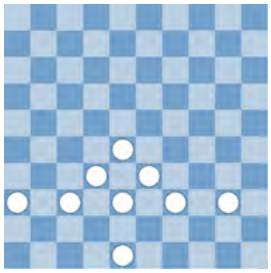


DIAGRAMME 2.24

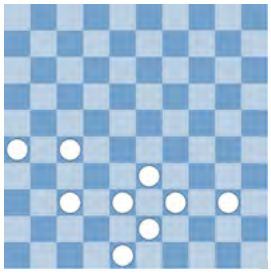
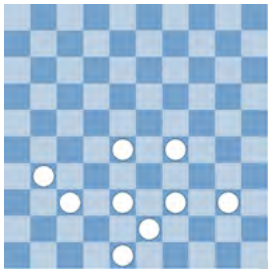
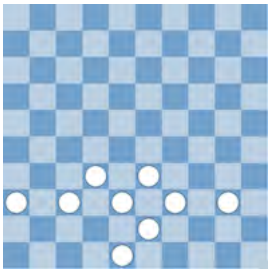


DIAGRAMME 2.25



F) Et voici la dernière position.

DIAGRAMME 2.26



Cette fois il y a deux réponses incorrectes et deux réponses correctes qui sont quasiment similaires dans les diagrammes 2.27 au 2.30.

Pour conclure, le diagramme 2.26. Vous savez déjà qu'il y a deux réponses qui sont quasiment similaires. Vous pouvez deviner déjà ces réponses: le diagramme 2.28 est excellent. Vous connaissez déjà les coups 1.32-28 2.38-32 3.43-38. A ces coups s'ajoutent 4.36-31 et 5.31-27. C'est une bonne avancée, car un pion de bande est dirigé vers le centre. Le diagramme 2.27 est moins bon: une mauvaise répartition de pions par exemple. Il est clair que le diagramme 2.29 est plutôt faible: un pion de bande en 25. Par contre, le diagramme 2.30 est correct: un centre solide par exemple et les blancs ont la possibilité de diriger le pion en 36 vers le centre à n'importe quel moment.

DIAGRAMME 2.27

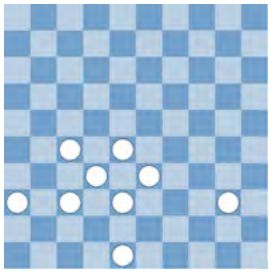


DIAGRAMME 2.28

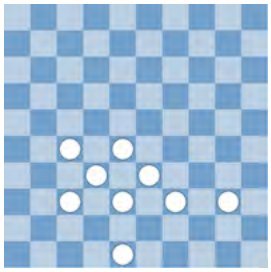


DIAGRAMME 2.29

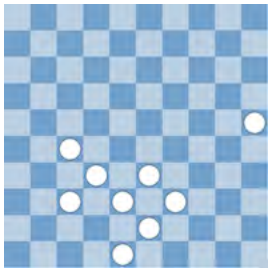
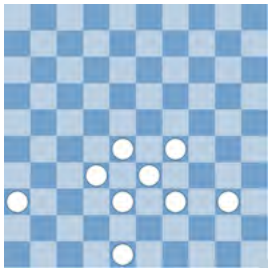


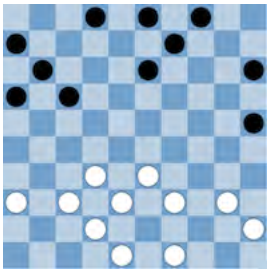
DIAGRAMME 2.30



Exercice 3 Quels trois coups font les blancs?

Notez les trois coups que vont jouer les blancs maintenant

DIAGRAMME 9

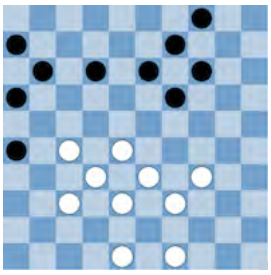


Comme vous voyez, les blancs ont toujours un centre solide. Et comme vous pouvez constater aussi, la position des noirs se compose de différents groupes: à gauche, dans le centre et à droite. Si vous examinez cette position, vous devez être capables de deviner les trois coups suivants des blancs. Si vous y arrivez, vous avez deviné trois coups du fort conducteur des blancs. Le conducteur des blancs est l'auteur du livre, Lesjtsjinski. C'est une belle réussite!

Il a joué les coups suivants: 7.33-28 8.38-33 9.42-38.

Exercice 4 Quels six coups font les blancs?

DIAGRAMME 11



Notez les six coups de votre choix. Essayez de penser aux règles que vous avez apprises jusqu'à présent.

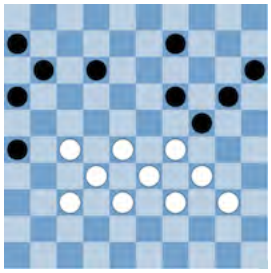
Voici les coups des blancs:

17.34-29 18.49-44 19.39-34 20.48-43 21.44-40 22.43-39.

Exercice 5

Inventez autant d'avantages possibles pour la position des blancs. Et en effet, la position des blancs comporte beaucoup d'avantages.

DIAGRAMME 12



Vous pouvez retrouver les avantages de la position des blancs dans les règles différentes.

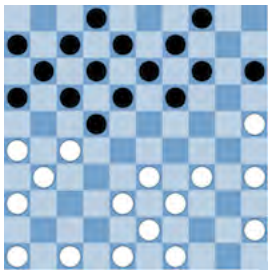
- Un pion est mieux positionné dans le centre que sur la bande. Cette constatation ne vaut pas pour les noirs...
- En général, il faut diriger autant que possible vos pions vers le milieu. Car là, ils peuvent être plus efficaces. C'est ce qu'ont fait les blancs!
- Il faut essayer de garder une position compacte: pas trop de trous. Cela vaut aussi pour la position des blancs: compacte et sans trous!
- Les formations sont importantes: les formations permettent de pionner par exemple. Dans la position des blancs du diagramme 12 il y a des formations en abondance!
- Il faut que vos pions avancent pas à pas. Les blancs ont agi aussi de cette manière. Les blancs n'ont envoyé aucun pion en l'air. Les blancs ont gardé une position compacte.
- Voici une règle importante: il faut essayer d'appliquer ce que vous avez appris. Dans le diagramme 12, les blancs ont appliqué un tas de règles d'une manière élégante.

Exercice 1 Complétez vous-mêmes

Dans les thèmes précédents, nous avons déjà vu toutes sortes de formes d'enchaînement avec leurs noms. Nous vous présentons maintenant des diagrammes vides dans lesquels vous pouvez noter cinq formes d'enchaînement avec leurs noms. Ci-dessous vous voyez cinq diagrammes

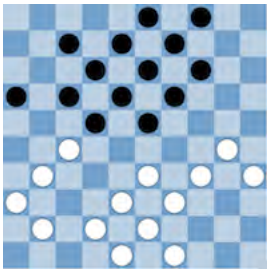
avec les réponses correctes. Mais il est logique qu'il y a pas mal d'autres possibilités. Les réponses que vous voyez ici sont des positions que vous avez déjà rencontrées dans des thèmes antérieurs.

DIAGRAMME 1.1



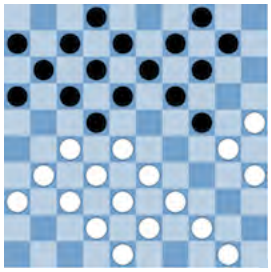
Marchand de bois

DIAGRAMME 1.2



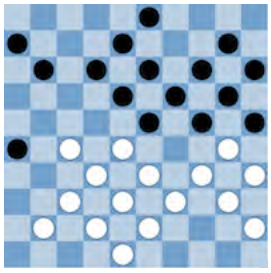
Faux marchand de bois

DIAGRAMME 1.3



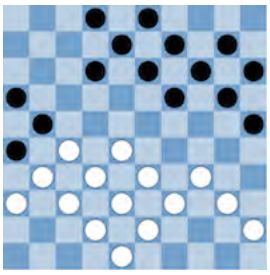
Tenaille

DIAGRAMME 1.4



Enchaînement de l'aile droite

DIAGRAMME 1.5



Enchaînement de l'aile gauche

Exercice 2 Cherchez vous-mêmes

Maintenant nous connaissons la plupart des formes d'encerclement, nous savons leurs noms et les avantages et les désavantages. Mais comment les réaliser sur le damier? A vous d'essayer de chercher. Nous vous présentons des diagrammes vides que vous pouvez essayer de remplir de la manière suivante

Diagramme 1: les blancs prennent un marchand de bois.
Diagramme 2: les blancs prennent un faux marchand de bois.
Diagramme 3: les blancs font une grosse bourde ce qui permet aux noirs de prendre un enchaînement de l'aile droite des blancs.
Diagramme 4: cette fois, les noirs font une grosse bourde ce qui permet aux blancs de prendre une tenaille.

DIAGRAMME 2.1

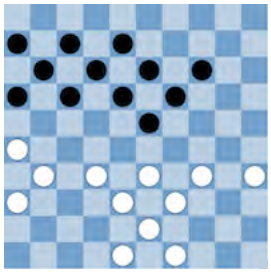


DIAGRAMME 2.2

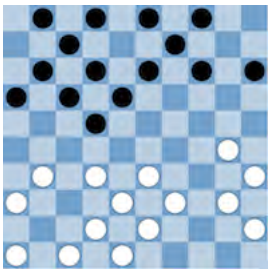


DIAGRAMME 2.3

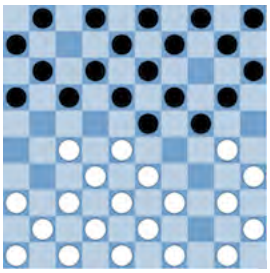


DIAGRAMME 2.4

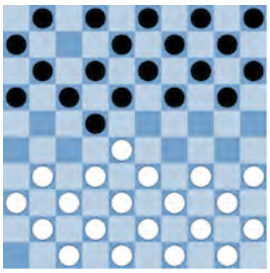
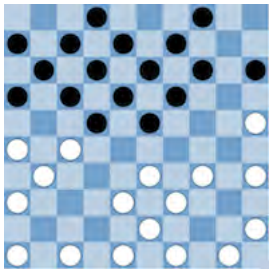


Diagramme 2.1
Les blancs prennent un marchand de bois. Après 17-22? les blancs prennent par 32-27 ou 32-28 un marchand de bois. Nous y reviendrons plus tard, mais pourquoi l'échange avec 1.32-28 est-il plus fort?
Diagramme 2.2
Les blancs prennent un faux marchand de bois avec 32-27. Si les noirs avaient un pion en 23, ils auraient aussi la possibilité de jouer 1.32-28 23x32 2.38x27. Voire mieux: la tactique par excellence!
Diagramme 2.3
Les blancs font un coup très faible ce qui permet aux noirs de prendre un enchaînement de l'aile droite. Cette position provient de l'ouverture classique suivante: 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24 5.34-30 14-20, jusque-là une vraie construction classique! Mais les blancs doivent jouer maintenant tout simplement 6.30-25 et pas le coup faible 6.40-34? car les noirs jouent alors intelligemment 6... 20-25! 7.50-44 10-14 8.44-40 15-20! et les blancs sont complètement enchaînés. Ce dernier coup des noirs mérite un point d'exclamation, parce qu'ainsi les blancs sont privés de la possibilité de se libérer par le pionnage avec 34-29.
Diagramme 2.4
Maintenant, ce sont les noirs qui font un coup très faible ce qui permet aux blancs de prendre une tenaille solide. Les noirs font 20-24? et comme ils ne peuvent plus pionner avec 19-23, les blancs prennent une tenaille forte avec 32-27. Si vous ne comprenez pas trop, reprenez encore le thème 1!

Exercice 3 Quelle est la tactique?

Pour exécuter cet exercice vous aurez dix minutes. Pour trouver une réponse nous vous donnons le diagramme 3.1 pour vous aider un peu.

DIAGRAMME 3.1



La tactique sous une forme simple.

1. Combien de pions blancs enchaînent quel nombre de pions noirs?

Réponse: quatre (à vrai dire cinq) pions blancs enchaînent huit pions noirs!

2. Combien de pions noirs sont encore jouables?

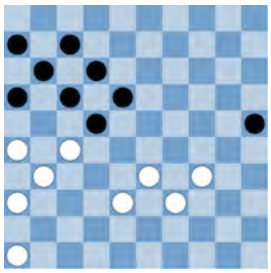
Réponse: 2, 4, 8, 9, 13, 14, 15 et 19.

3. Combien de pions blancs sont encore jouables?

Réponse: onze: 47, 48, 49, 43, 45, 38, 39, 33, 34, 35 et 25.

Regardez maintenant le diagramme 3.2.

DIAGRAMME 3.2



4. De quelle manière les blancs du diagramme 3.1 peuvent atteindre la position du diagramme 3.2?

Les blancs doivent jouer en sorte que les huit pions jouables des noirs du centre et de l'aile gauche peuvent être échangés.

5. Quelle est donc la tactique des blancs?

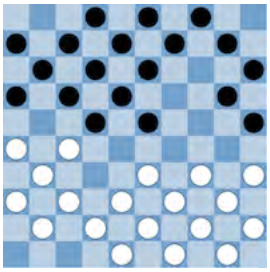
Les blancs doivent essayer d'échanger les huit pions encore jouables des noirs!

Quelques problèmes: il n'est pas clair s'il faut compter le pion en 46 ou non. Il faut dire franchement que les blancs ont besoin de cinq pions pour enchaîner les noirs. Autre problème: est-ce que les pions noirs en 2 et 8 sont vraiment jouables? Oui, car ils ne font pas partie du marchand de bois. Ils peuvent encore être activés, voir par exemple le pion 2: 2-8, 8-13, 13-19 et 19-23.

Exercice 4 Choisir

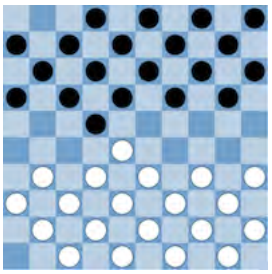
Chaque diagramme est accompagné d'un exercice. Essayez d'appliquer ce que vous avez appris sur les enchaînement. Notez votre réponse en bas du diagramme.

DIAGRAMME 4.1



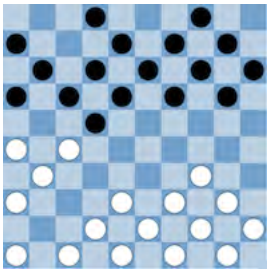
34-30 ou 35-30?

DIAGRAMME 4.2



32-27: oui ou non?

DIAGRAMME 4.3



Quelle construction?
1) 39-33, 44-39, 50-44
2) 38-33, 42-38, 47-42

Diagramme 4.1

Les blancs possèdent un marchand de bois. Six pions blancs enchaînent huit pions noirs. Les blancs doivent donc essayer d'échanger les pions encore jouables des noirs. 1.34-30 25x34 2.40x29 23x34 3.39x30 est un bon début. Cet autre coup 1.35-30, est beaucoup plus faible; avec ce coup, les blancs se bloquent eux-mêmes à droite. De surcroît, ils ne peuvent plus pionner sur leur aile droite. Essayez de le retenir.

Diagramme 4.2

Après 1.32-27 les blancs ont formé une tenaille. Mais celle-ci n'est pas tellement forte, parce que les noirs disposent encore de la formation 10/14/19. Les noirs peuvent donc simplement pionner avec 1... 19-23 2.28x19 14x23. Et hop, plus de tenaille. Ce qui reste, c'est un faux marchand de bois avec deux pions sur la grande diagonale ce qui est à éviter, comme vous le savez déjà. Vous vous rappelez le thème où nous en avons parlé?

Diagramme 4.3

De nouveau un marchand de bois: il n'y a que cinq pions blancs qui tiennent en respect sept pions noirs. Vous aviez le choix entre deux tactiques de construction.

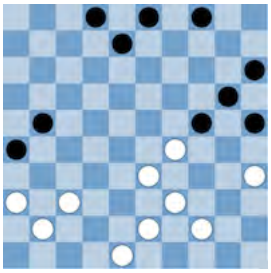
1.39-33 2.44-39 3.50-44 ou 1.38-33 2.42-38 3.47-42.

Nous espérons que vous avez choisi la deuxième.

Nous laissons l'explication à Jesper:

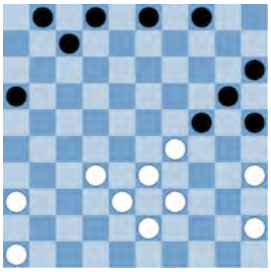
« Les blancs enchaînent les noirs à gauche. Cela s'appelle un marchand de bois. Les blancs y ont tout bien arrangé. Plus rien à faire à gauche donc. Mais à droite et dans le centre tout n'est pas encore bien arrangé. Car à ces endroits il y a encore des pions noirs jouables. Là, il y a des pions noirs dont il faut se débarrasser. Les blancs devront se déplacer vers ces pions! Les blancs doivent se déplacer de gauche à droite ». Jesper ne l'a pas mal vu.

DIAGRAMME 4.4



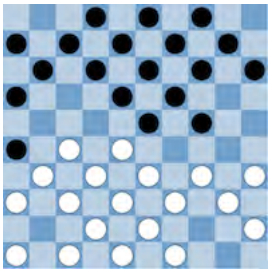
Comment se libérer?

DIAGRAMME 4.5



Comment se libérer?

DIAGRAMME 4.6



46-41 ou 34-30?

Diagramme 4.4
Cette fois ce sont les noirs qui ont formé un marchand de bois. Quatre pions noirs enchaînent cinq pions blancs. Les blancs n'en sont pas très contents et c'est pourquoi ils vont se libérer en jouant 1.36-31! Les noirs ne peuvent pas empêcher cette action de libération: 2.35-30 25x23 3.31-27 21x32 4.37x30. La seule chose possible pour les noirs après 1.36-31 est le coup 1... 25-30 mais le plus souvent ce coup n'est pas judicieux dans un marchand de bois. Les blancs poursuivent alors avec 2.44-40 et 3.40-34 et alors ce sont les noirs qui sont enchaînés.

Diagramme 4.5
Un autre marchand de bois pour les noirs: quatre pions enchaînent cinq pions. Maintenant une action différente de libération: 1.32-28 2.38-32 et 3.35-30. Les noirs ne peuvent pas faire grand chose contre cette action. Sauriez-vous deviner pourquoi? Qu'est-ce qui est un point faible dans la position des noirs?

Diagramme 4.6
L'aile gauche des blancs est quelque peu bloquée. Mais ce n'est pas nécessairement un problème. Cela peut tourner en misère s'ils jouent 1.46-41: avec la configuration de l'aile gauche les blancs ont l'intention, à la longue, d'avancer avec 27-22! Mais après 1.46-41 le coup 27-22 devient impossible parce que les noirs vont manger, avec 12-18, le pion cimetière (ou kerkhof) . Sans 46-41 il est possible de jouer 27-22, car alors les blancs peuvent se défendre, après l'attaque 12-18, avec 37-31. Beaucoup mieux est donc: 1.34-30: Si les noirs jouent maintenant 1... 11-17, les blancs peuvent pionner et ainsi ils affaibliront l'aile droite des noirs. Donc, après 1.34-30, les noirs sont plus ou moins obligés de jouer 1... 14-20 ou 15-20. Les blancs continuent alors fortement avec 2.30-25 10-14 ou 10-15 3.39-34! Les noirs ne disposent plus d'un coup de la bombe correct avec 24-30 et cela permettra aux blancs d'enchaîner l'aile gauche des noirs, par exemple: 3... 11-17 4.27-22! 18x27 5.31x11 6x17 6.34-29! 23x34 7.40x29 avec une position très solide pour les blancs.

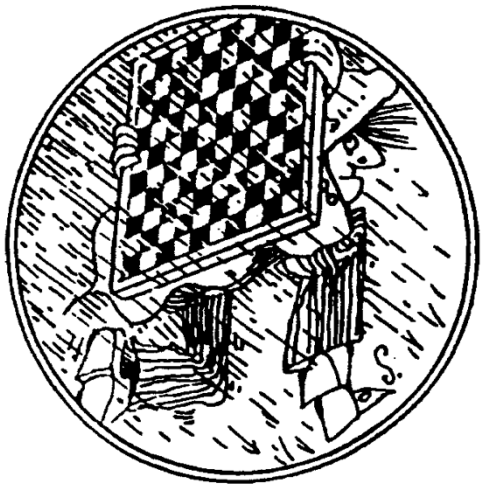
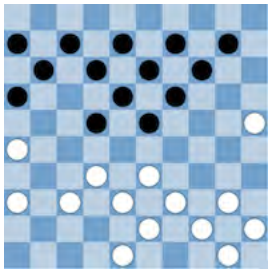
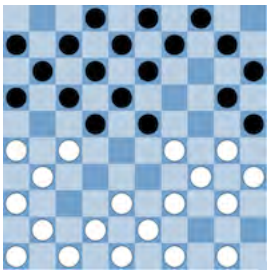


DIAGRAMME 4.7



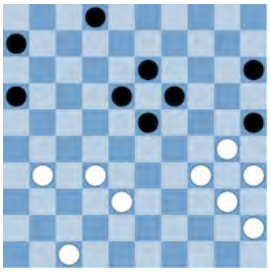
37-31 oui ou non?

DIAGRAMME 4.8



La meilleure position?

DIAGRAMME 4.9



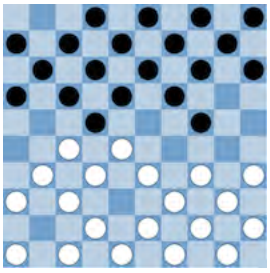
Les blancs se libèrent!

Diagramme 4.7
Mieux vaut ne pas jouer 1.37-31. Vous pouvez le faire si vous pouviez jouer deux fois de suite: alors vous jouez tout de suite 2.32-28 avec un marchand de bois correct. Mais c'est contre les règles de jouer deux fois de suite... Aussi, après 1.37-31, les noirs jouent-ils 1.22-27 avec un avant-poste puissant. C'est que cet avant-poste bloque deux pions blancs et en outre, il est problématique pour les blancs de pionner cet avant-poste. Cette poussée avec 22-27 est une action importante pour contrer un marchand de bois.

Diagramme 4.8
Ce marchand de bois ne vaut rien pour les blancs. Voir aussi le diagramme 4.1! Les blancs doivent avoir la possibilité de pionner et cela est impossible maintenant.

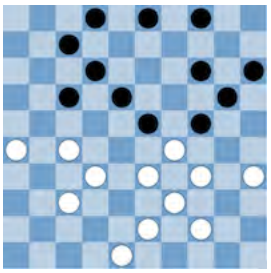
Diagramme 4.9
L'aile droite des blancs est enchaînée. Une manière importante pour en sortir, vous la voyez dans ce diagramme: 1.31-27 et quoi que fassent les noirs, ils ne peuvent rien contre 2.34-29 et les noirs sont obligés de prendre avec le pion en 23. Dans la position qui reste, les noirs auront un pion de bande faible en 25. C'est souvent l'idée derrière un enchaînement de l'aile droite: se libérer et mettre sur le bras de l'adversaire un pion de bande faible en 25.

DIAGRAMME 4.10



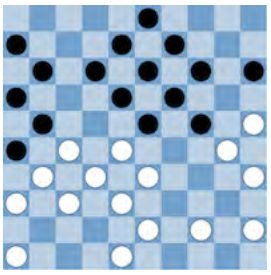
Quel est le coup le plus fort des blancs?

DIAGRAMME 4.11



Les blancs au trait! Qui a la meilleure position?

DIAGRAMME 4.12



Le coup le plus fort des blancs?

Diagramme 4.10
Les blancs ont une tenaille solide: les noirs ne peuvent plus pionner avec 19-23, comparez au diagramme 2. Les blancs peuvent renforcer leur enchaînement en jouant 1.34-30! Voici un déroulement forcé et connu:
1.34-30 14-20 2.30-25 10-14 3.43-38 4-10 4.49-43 24-29 5.33x24 et quelle que soit la prise des noirs, les blancs gagnent toujours un pion.

Diagramme 4.11
Est-ce que vous vous êtes faits avoir? Les noirs ont une tenaille solide, mais les blancs, au trait, ont une combinaison:
1.26-21 17x26 2.37-31 26x28 3.33x13 24x33 4.39x10.

Diagramme 4.12
12-17 est un coup fort, parce que les blancs ne peuvent pas jouer 2.27-22 18x27 3.31x22 à cause de la combinaison 3... 21-27 32x12 23x41 46x37 8x50. Voilà la raison pourquoi les noirs arrivent à enchaîner l'aile gauche des blancs avec 17-22 (à comparer au diagramme 4.6).

Exercice 5 Transformez la position en un vrai encerclement!

Regardez les trois diagrammes suivants. Voici votre tâche: transformez les positions en ´vrais' encerclements. Pour une fois, vous avez le droit de jouer quelques fois de suite avec la même couleur s'il le faut.

DIAGRAMME 5.1

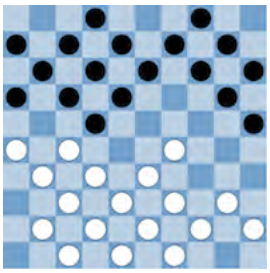


DIAGRAMME 5.2

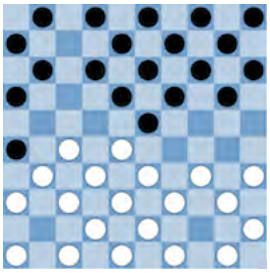
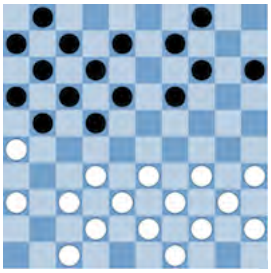


DIAGRAMME 5.3



Deux positions sont des soi-disant enchaînements inachevés. Dans *le diagramme 5.1* il est question d'un marchand de bois inachevé. Mais si les blancs jouent 41-36, ils ont transformé la position en un vrai marchand de bois.
Dans *le diagramme 5.2* vous voyez un enchaînement de l'aile gauche inachevé. Les blancs sont quelque peu bloqués. Au fond, ils peuvent seulement pionner avec 27-22. Mais ce n'est pas un vrai enchaînement. Nous parlons d'un vrai enchaînement si les noirs ont un pion en 21! Les noirs peuvent y arriver de plusieurs manières.

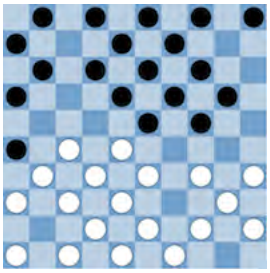
1) Via 11-17 et 17-21.
2) Via 11-17 et l'échange 17-22, 28x17 et 12x21.
3) Via 12-17 et 17-21.
4) Via 12-17 et 17-22, 28x17 et 11x22.

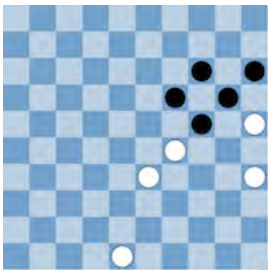
Et enfin, *le diagramme 5.3*. Dans ce diagramme, les blancs peuvent enchaîner l'aile droite des noirs en commençant par 37-31! Alors, les noirs ne peuvent pas lancer une attaque de flanc avec 21-27, à cause d'un coup de dame simple. Après 37-31 les blancs peuvent même choisir: ou bien un enchaînement de l'aile droite ou bien un marchand de bois avec 32-27!

Exercice 6 Choisir

Dans le diagramme 6.1 les noirs jouent 12-17. Quelle est leur intention en jouant ce coup? Si vous aviez le choix entre les huit diagrammes suivants, diagramme 6.2 au diagramme 6.9, quel diagramme correspond le plus à 12-17?

DIAGRAMME 6.1 et DIAGRAMME 6.7



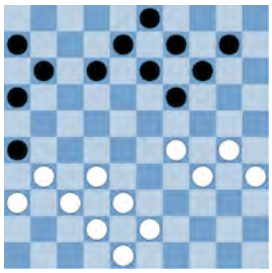


La réponse correcte: le diagramme 6.7. Cette position provient probablement du coup 39-34 suivi par le pionnage 34-29, 23x34 40x29 et les noirs sont enchaînés. Il en est de même dans le diagramme 6.1: les noirs veulent enchaîner l'aile gauche des blancs avec 12-17 suivi de 17-22!

Exercice 7 La taxation

Qui des deux joueurs a une position forte et pourquoi ou pourquoi pas?

DIAGRAMME 21



Comment juger une telle position? Vous pourrez parcourir les règles qu'on vous a données jusqu'à présent et il y en a déjà beaucoup!
Voici une énumération de quelques règles

- Qui contrôle le centre?
- Qui a des trous dans sa position?
- Est-ce qu'il y a un enchaînement?

- Quelle est la relation des temps?
- Est-ce qu'il y a une mauvaise occupation simultanée?
- Est-ce qu'il y a une combinaison?

C'est compliqué donc! Vous n'avez pas le temps de vous endormir. Est-ce qu'il faut regarder tout cela? Mais ne vous énervez pas. Vous allez vous en apercevoir que vous apprendrez de mieux en mieux à quoi vous devez faire attention. Et cela ira de plus en plus vite. Dans quelques temps vous verrez en une seconde si quelqu'un est enchaîné ou non. Dans le diagramme 21 personne n'est enchaîné. Les deux joueurs n'ont pas non plus beaucoup de trous dans leurs positions. Vous ne voyez pas de pions isolés et il n'y a pas de combinaison. La raison en est qu'il n'y a pas de trous! Il ne reste pas grand chose. Quelle est la relation des temps? Les blancs ont cinq temps de plus. Et s'ils ne sont pas bloqués comme dans le jeu classique, cela sera un avantage. Les blancs sont donc plus avancés que les noirs. Qui domine le centre? Les blancs! Les blancs se trouvent plus près des cases comme 27,28 et 29. Cela implique en même temps que les blancs se trouvent plus près des cases d'attaque 22, 23 et 24. Vous pouvez constater que les noirs sont très éloignés des cases 27, 28 et 29. Ce sont les cases d'attaque des noirs.
Les blancs ont une meilleure position à cause de ces raisons!

Exercice 8 Rejouer des parties

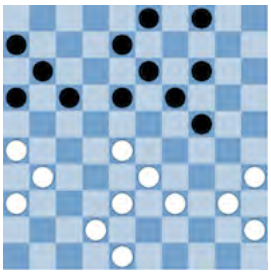
Partie 1 : T. Sijbrands - A. Van den Elzen (2-0)

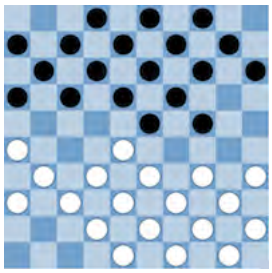
1.31-26 19-23 2.36-31 14-19 3.41-36 10-14 4.46-41 20-24 5.32-28 23x32 6.37x28 5-10
7.41-37 18-23 8.38-32 12-18 9.42-38 7-12 10.4 7-42 1-7 11.34-30 17-21 12.26x17 12x21
13.31-27 15-20 14.30-25 10-15 15.39-34 21-26 16.44-39 8-12 17.34-29 23x34 18.39x30
18-23 19.43-39 13-18 20.39-34 11-17 21.49-43 2-8 22.34-29 23x34 23.40x29 18-22
24.27x18 12x34 25.30x39 7-12 26.39-34 9-13 27 .34-29 4-9 28.43-39 17-21 29.45-40
21-27 30.32x21 26x17 31.38-32 17-21 32.42-38 21-26 33.48-42 12-17 34.32-27 8-12
35.38-32 17-21 36.50-44 6-11 37 .42-38 12-18 38.29-23 18x29 39.27-22 11-17 40.22x11
16x7 41.36-31 et les noirs ont capitulé.
Essayez de répondre aux questions suivantes.

1) Que pensez-vous de 5.32-28?
Vous avez appris que l'occupation simultanée de 26 et 28 est faible. Les noirs peuvent essayer d'en profiter ici en anticipant un coup Philippe! Quelle peut donc être la raison pour Sijbrands de jouer ce coup quand même? Cela s'explique par le fait que le jeu de dames n'est pas un jeu que vous comprenez en apprenant seulement les petites règles. Le plus souvent, l'occupation simultanée de 26 et 28 est faible, mais il existe des configurations où ce n'est pas le cas. Si vous avez joué de sorte que le reste de la position est solide, c'est à dire sans trous, cette occupation simultanée n'est pas faible!

Alors, il est plus difficile pour la partie adverse d'en profiter. L'adversaire ne pourra pas exécuter le coup Philippe. Les diagrammes 8.1 et 8.2 montrent nettement la différence.

DIAGRAMME 8.1 et DIAGRAMME 8.2





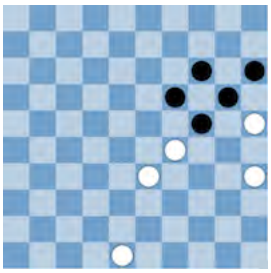
2) Quels sont, d'après vous, des coups forts pour les blancs dans cette partie? Donnez quelques exemples et motivez votre choix.

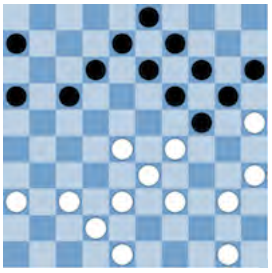
Voici la réponse. Nous vous donnons quelques exemples de coups forts.

a} 11.34-30!
Avec l'intention de jouer, après 11... 14-20, 12.30-25 10-14 13.39-34. Vous connaissez déjà ce déroulement. Les noirs ne peuvent pas exécuter le coup de la bombe et donc les blancs ont l'occasion d'enchaîner l'aile gauche des noirs avec le pionnage 14.34-29.

b} 15.39-34!
Avec la même intention: jouer 34-29 ou 34-30: les deux résultent en un enchaînement de l'aile gauche des noirs. Et ces coups, vous les rencontrez dans toute la partie! Au 19e coup des blancs, la tactique d'enchaîner les noirs redémarre: 19.43-39 20.39-34 21.34-29 et 22.40x29. Et en jouant 26.39-34 et 27.34-29 les noirs sont, enfin en définitive, enchaînés. Cette position nous rappelle la *position finale* ou la *position de référence* suivante

DIAGRAMME 8.3 et DIAGRAMME 8.4





La construction à partir du diagramme 8.4 vous rappelle peut-être le sujet du thème 3 sur le jeu du centre!

3) *Comprenez-vous pourquoi la partie s'arrête soudainement?*

La partie s'arrête parce que les noirs sont complètement bloqués. Ils ont un pion de plus, mais ils ne peuvent plus rien faire.

Partie 2: G.Jansen - A. Petoechov (Pays-Bas - Union Soviétique 1985) (2-0)

1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-24 4.29x20 15x24 5.39-33 12-18 6.44-39 7-12 7.41-37 1-7 8.46-41 10-15 9.37-32 5-10 10.41-37 15-20 11.34-30 10-15 12.30-25 17-22 13.28x17 12x21 14.39-34 21-26 15.34-29 8-12 16.50-44 18-23 17.29x18 12x23 18.44-39 11-17 19.31-27 17-21 20.33-28 13-18 21 .38-33 9-13 22.43-38 4-9 23.39-34 2-8 24.49-43 7-11 25.34-29 23x34 26.40x29 18-23 27.29x18 13x31 28.36x27 8-13 29.27-22 11-17 30.22x11 6x17 31.43-39 17-22 32.28x17 21x12 33.33-28 13-18 34.32-27 9-13 35.38-32 18-23 36.42-38 3-8 37 .45-40 12-17 38.39-34 17-21 39.34-30 13-18 40.38-33 8-13 41.48-42 24-29 42.33x24 20x29 43.47-41 29-33 44.28x39 23-29 45.40-34 29x40 46.35x44 15-20 47.44-40 20-24 48.40-35 24-29 49.39-34 29x40 50.35x44 18-23 51.27-22 et les noirs ont abandonné. Essayez de répondre aux questions suivantes.

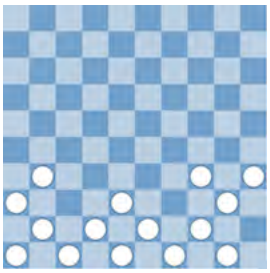
1) Pourquoi cette partie ressemble-t-elle à celle de Sijbrands? Donnez quelques similitudes.

Cette partie ressemble à celle de Sijbrands, parce que la tactique des blancs est la même. Voici cette tactique: l'enchaînement de l'aile gauche des noirs! La plus grande similitude est donc le déroulement 39-34 et 34-29! Les blancs jouent seulement 39-34 si ce coup est possible bien sûr...

2) Quel est votre commentaire par rapport aux dix premiers coups des blancs?

Les dix premiers coups des blancs sont standards. Tous ces coups sont bien orientés vers le centre. Ces coups leur permettent de développer par exemple le pion en 46. Il faut espérer que ces coups vous rappellent le thème 3 sur le jeu du centre. Dans ce thème nous vous avons montré par exemple le diagramme suivant.

DIAGRAMME 8.5



3) Quels coups sont vraiment forts, d'après vous?

Un coup vraiment fort est par exemple 14.39-34! Evidemment, les noirs ne peuvent pas jouer 24-30 à cause d'un passage à dame vers la case 1. Ainsi, les blancs enchaînent pour la première fois les noirs. Mais les noirs arrivent à se libérer de cet enchaînement. Cependant, de nouveau les blancs enchaînent les noirs avec 23.39-34! Le coup de la bombe ne marche pas pour les noirs. Ainsi, les blancs enchaînent les noirs pour la deuxième fois. Mais, cette fois aussi, les noirs arrivent à se libérer. Seulement, l'inconvénient de cette action est un affaiblissement de leur position. La situation de l'aile gauche des noirs ne s'améliore pas. Les noirs vont se trouver de plus en plus dans une position classique défavorable.

Un coup fort est par exemple 31.43-39. Ce coup empêche que les noirs transfèrent les pions 13 et 9 au milieu. Si les noirs font, après 31.43-39, 13-18, les blancs passent simplement à dame avec 32.28-23. Un autre coup fort est 33.33-28. Si les blancs avaient fait 45-40, les noirs auraient pu libérer leur aile gauche avec 33... 19-23 suivi par le pionnage 34... 14-19! La partie se termine en un blocage classique d'une manière intéressante.

4) Quels coups conviennent excellemment à la tactique des blancs?

Tous les coups qui ont pour but d'enchaîner l'aile gauche des noirs. Le plus souvent, ce sont les coups 39-34 et 34-29.

5) Quelle est l'erreur que les noirs commettent, pensez-vous (difficile!)?

Il est difficile de dire quelle est la dernière faute des noirs. De toute façon, ils font, au début déjà, une faute de construction positionnelle: 9... 5-10. Ce coup cause des problèmes aux noirs. Ce coup empêche les noirs de pionner avec 14-20. Ce coup oblige les noirs de continuer avec 10... 15-20 et 11... 10-15. Mais après ces coups, ils se voient confrontés au problème du coup, après 12... 18-23, 13.39-34: le coup de la bombe ne marche pas! Et ce problème les gêne pendant toute la partie!

Partie 3 A. Gantvarg - V. Virni (tournoi Volmac) (0-2)

1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-30 20-25 6.30-24 19x30 7 .35x24 14-20 8.33-29 22x33 9.39x28 17-21 10.29-23 20x29 11.23x34 21-26 12.38-33 10-14 13.44-39 11-17 14.42-38 17-22 15.28x17 12x21 16.47-42 5-10 17.31-27 7-12 18.49-44 15-20 19.33-28 10-15 20.39-33 14-19 21.44-39 19-23 22.28x19 13x24 23.36-31 9-13 24.50-44 4-9 25.41-36 2-7 26.33-29 24x33 27 .39x28 18-23 28.28x19 13x24 29.38-33 8-13 30.33-28 13-19 31 .42-38 9-13 32.38-33 24-30 33.44-39 12-18 34.33-29 7-12 35.29-23 18x29 36.34x14 20x9 37.40-34 13-19 38.43-38 9-13 39.45-40 3-9 40.38-33 9-14 41.48-42 30-35 42.34-29 35x44 43.39x50 14-20 44.29-23 6-11 45.23x14 20x9 46.33-29 15-20 4 7.42-38 20-24 48.29x20 25x14 49.38-33 14-19 50.50-44 12-18 51.44-39 19-24 52.28-22 18-23 53.39-34 13-19 54.22-17 21x12 55.27-22 11-17 56.22x11 16x7 57 .31-27 9-13 58.33-28 12-18 59.36-31 7-11 60.28-22 24-30 et les blancs ont capitulé.

Nous pouvons le dire de plusieurs manières: les blancs abandonnent...!

Essayez de répondre aux questions suivantes.

1) Quel enchaînement est important dans cette partie?

Dans cette partie l'enchaînement de l'aile gauche est important.

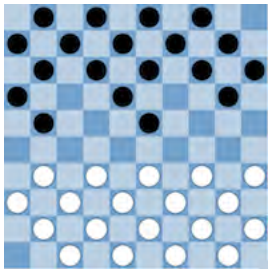
2) De quelle manière cet enchaînement se réalise?

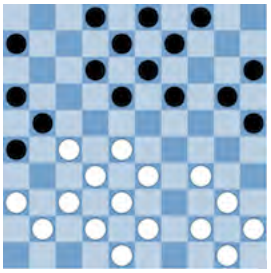
Cet enchaînement apparaît, parce que les blancs jouent 23.36-31.

3) Pourquoi cet enchaînement se présente (difficile!)?

Pourquoi Gantvarg joue ce coup 23.36-31? Regardez les diagrammes 8.6 et 8.7. Est-ce que vous reconnaissez le diagramme 8.6?

DIAGRAMME 8.6 et DIAGRAMME 8.7





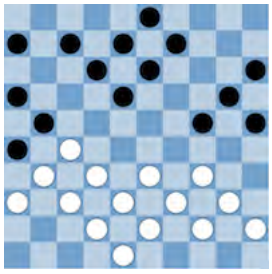
Le diagramme 8.6 figure dans le premier thème (Jeu de position, exercice 5). Alors, nous avons choisi le pionnage 32-28, parce qu'après 1.31-27 21-26 2.33-28 14-19, les blancs ne peuvent plus pionner à gauche. C'est donc dû à ce pion gênant en 41!

Gantvarg se voit confronté, dans le diagramme 8.7, au même problème: il ne peut pas pionner sur l'aile gauche à cause de ce pion en 41. Voilà pourquoi 23.36-31 et 25.41-36 est une manière logique pour développer cette aile.

4) Est-ce que les blancs peuvent se libérer de cet enchaînement?

Dans le diagramme 8.8 les blancs auraient pu se libérer comme suit.

DIAGRAMME 8.8



Gantvarg aurait pu aller à la case cimetière avec 26.27-22 18x27 27.31x22, mais ce pion court de grands risques! Les noirs vont attaquer cet avant-poste avec 27... 12-18. Il est douteux alors de savoir si les blancs peuvent défendre leur pion.

5) Vers quel côté les noirs jouent-ils?

Les noirs essaient de jouer tous leurs pions de l'aile droite vers la gauche. Ils essaient de transférer leurs pions du centre vers la gauche.

6) Pourquoi les noirs jouent vers ce côté?

Trois pions noirs (le trèfle) enchaînent cinq pions blancs. C'est pourquoi les noirs doivent essayer de rendre tous leurs autres pions aussi actifs que possible. Les pions noirs ne sont pas actifs s'ils se trouvent par exemple en 6 et 11. Si un tel enchaînement se présente sur le damier, un pion en 1 ou en 7 est aussi moins actif! Vous comprenez? Voici l'intention des noirs: enchaîner autant de pions blancs possibles avec le moins de pions possibles.

7) Quels coups sont des coups forts qui conviennent à la tactique des noirs?

Un coup fort qui convient à la tactique des noirs est 21... 19-23 22.28x19 13x24. Diminuer le nombre de pions et de droite à gauche. Les noirs ouvrent ainsi également la voie pour les autres pions noirs d'aller de ce côté!

Presque le même pionnage quelques coups plus tard:

27... 18-23 28.28x19 13x24. Diminuer de nouveau le nombre de pions, encore de droite à gauche et ouvrir de nouveau la voie pour les autres pions noirs pour aller à gauche.

Les coups qui vont de droite à gauche sont par exemple: 29... 8-13, 30... 13-19, 33... 12-18, 34... 7-12, 37... 13-19, 39... 3-9 et 40... 9-14.

La plupart des pionnages correspondent, évidemment, à la tactique de pionnage des noirs. Voici quelques exemples qu'on a déjà évoqués 21... 19-23 22.28x19 13x24 et 27... 18-23 28.28x19 13x24. Ensuite: 44... 6-11 45.23x14 20x9 et 47... 20-24 48.29x20 25x14.

◙ *Partie 4 Ph.J.Ham - M. Raichenbach (1937) (2-0)*

1.32-28 20-24 2.37-32 14-20 3.41-37 10-14 4.46-41 5-10 5.34-29 18-23 6.29x18 12x23 7 .39-34 23-29 8.34x23 24-30 9.35x24 20x18 10.44-39 7-12 11.50-44 18-23 12.31-27 17-21 13.37-31 21-26 14.41-37 12-17 15.33-29 23x34 16.40x29 17-21 17.38-33 15-20 18.42-38 20-25 19.47-42 14-20 20.39-34 10-15 21.43-39 1-7 22.45-40 20-24 23.29x20 15x24 24.40-35 4-10 25.49-43 24-30 26.35x24 19x30 27 .33-29 10-15 28.38-33 9-14 29.42-38 7-12 30.28-23 14-20 31.23-18 12x23 32.29x9 3x14 33.33-28 2-7 34.38-33 30-35 35.48-42 8-13 36.42-38 7-12 37 .33-29 14-19 38.38-33 19-24 39.28-22 35-40 40.34x45 12-18 41 .32-28 et le champion du monde était battu.
Nous vous avons donné les questions suivantes pour y répondre.

1) A quelle partie précédente cette partie ressemble-t-elle le plus?
Cette partie ressemble le plus à celle de Gantvarg et Virny.

2) Pourquoi est-ce que vous êtes de cet avis? Donnez des exemples.
Gantvarg - Virny et Ham - Raichenbach se ressemblent, parce que dans les deux parties les conducteurs des blancs sont enchaînés sur leur aile gauche. C'est la plus grande similitude. Les autres similitudes correspondent à celles-ci. Les enchaînements naissent à peu près de la même manière. Le conducteur des blancs ne peuvent pas pionner à cause du pion en 41 et du coup ils poursuivent avec 37-31 (36-31) et 41-37 (41-36).
La tactique des noirs est pareille: pionner et aller de droite à gauche. Nous n'avons pas encore dit grand chose de la tactique des blancs. En général: si vous êtes enchaînés « quelque part », il faut avoir une position solide ailleurs sur le damier. Aussi, Gantvarg et Ham essaient-ils de construire un centre puissant et une aile droite puissante.

3) Dans cette partie, de quelle manière l'enchaînement est-il né?
En traitant la question 2 nous en avons déjà parlé un peu. La première raison est le pion blanc en 41. L'autre raison est que les noirs ont joué 14... 12-17. Le coup de la bombe pour les blancs avec 15.27-21 ne marche pas alors. Il faut toujours faire attention à ce détail. D'ailleurs, les blancs auraient pu jouer 15.27-22, mais ils ont continué avec 15.33-29 23x34 16.40x29 et après 16... 17-21 des noirs, l'enchaînement de l'aile gauche est un fait.

4) Que pensez-vous de cet enchaînement? Solide, faible ou égal?
L'enchaînement dans la partie Ham - Raichenbach est beaucoup moins bon que celui dans la partie Gantvarg - Virny. Il y a une raison claire pour cela: Virny avait un pion en 6, mais Raichenbach avait des pions en 6 et 11. Au fond, Raichenbach enchaîne cinq pions blancs avec cinq pions noirs. Tandis que Virny enchaîne cinq pions blancs avec seulement quatre pions noirs.

5) Est-ce que les trois coups suivants des blancs vont dans la bonne direction: 27.33-29 28.38-33 29.42-38? Pourquoi oui ou pourquoi pas?
Ces coups sont bien joués. A gauche, il y a l'enchaînement et c'est pourquoi les blancs doivent jouer de gauche à droite. Ou bien: à gauche il y a l'enchaînement et c'est pourquoi les blancs sont obligés d'avoir une position solide dans le centre et du côté droit. C'est pourquoi les blancs éloignent leurs pions de l'enchaînement.

6) Pourquoi les noirs sacrifient un pion avec 39... 35-40?
Les noirs sacrifient un pion avec 39... 35-40 parce qu'ils sont sans défense contre toutes sortes de petites combinaisons. Il y a la menace d'un un pour deux, mais échanger avec 39... 11-17 40.22x11 6x17 n'est pas possible à cause de 41.33-28. Il importe aussi que 39... 12-18 n'est pas jouable non plus: 40.34-30 25x23 41.33-29 avec débordement pour les blancs.

Exercice 1 Rejouer une partie

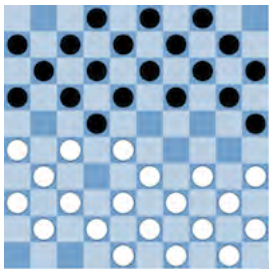
J. van der Wal - A. Schwartzman (Olympiade 1986) (2-0)

1.32-28 18-22 2.31-26 12-18 3.37-32 7-12 4.36-31 1-7 5.41-36 20-25 6.46-41 14-20 7.42-37 10-14 8.47-42 5-10 9.32-27

En jouant ce coup important, les noirs prennent le marchand de bois. Il existe un autre nom pour la position après 9.32-27. Savez-vous lequel?
Réponse: tenaille.

Dessinez la position après 9.32-27 dans le diagramme vide suivant. Si vous vous trompez en rejouant, pas besoin donc de recommencer au début.

DIAGRAMME 1.1



9... 19-23 10.28x19 14x23 11.34-30 25x34 12.40x29 23x34 13.39x30

Un pionnage important de la part des blancs. Pourriez-vous deviner l'intention des blancs? Voici la tactique des blancs: enchaîner les noirs au moyen d'un marchand de bois et échanger les pions noirs de l'autre côté. Les blancs espèrent que par la suite se manifeste le fait que six pions blancs enchaînent huit pions noirs.

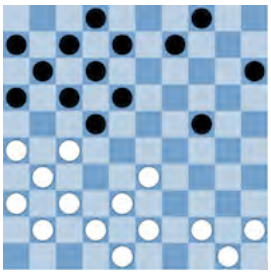
13 ... 20-25 14.44-39 25x34 15.39x30 10-14 16.30-25 14-20 17.25x14 9x20

Les noirs pionnent aussi. Est-ce judicieux de la part des noirs?
Ce n'est pas judicieux. Les noirs aident les blancs. Pionner, c'est la tactique des blancs!

18.49-44 3-9 19.35-30 20-24 20.30x19 13x24

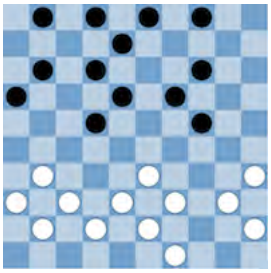
Dessinez cette position dans le diagramme vide.

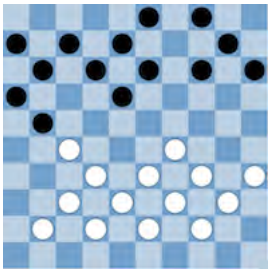
DIAGRAMME 1.2



Les noirs passent à une occupation simultanée qui est, le plus souvent, faible. De quels pions s'agit-il?
En jouant 19... 20-24 20.30x19 13x24, les noirs ont occupé, outre la case 22, aussi la case 24 maintenant. C'est une occupation simultanée que nous estimons comme faible, au point de vue théorique. Regardez encore le diagramme 3.6 et le diagramme 3.7 du thème 2, exercice 3.

DIAGRAMME 3.6 et DIAGRAMME 3.7





Dans le diagramme 3.6, les blancs peuvent profiter de suite de l'occupation simultanée faible avec 49-44. Par contre, l'occupation simultanée dans le diagramme 3.7 est loin d'être faible. Nous avons dit alors que cette occupation est avantageuse pour les blancs: il n'y a pas de trous dans leur position. Les blancs sont un peu plus avancés. Les blancs peuvent essayer de pousser encore plus loin vers les cases d'attaque: par exemple avec 29-23. Dans cette position, les noirs n'arrivent pas à profiter de 27 et 29.
Mais quand nous examinons l'occupation de 22 et 24 dans la partie de Van der Wal, nous voyons que

les noirs ont un tas de trous et ils ne sont pas avancés. Regardez encore le diagramme 1.2. Il n'y a pas de soutien pour la case 24. Et il n'y a pas de liaison entre 22 et 24!

21.45-40 8-13 22.43-39 2-8 23.48-43 4-10

Les deux derniers coups des blancs vont de gauche à droite, pourquoi?
Les blancs jouent de gauche à droite, parce que les blancs contrôlent tout sur la gauche: le marchand de bois! Les blancs ont donc besoin de pions sur l'aile droite. Le combat se déroule sur l'aile droite!

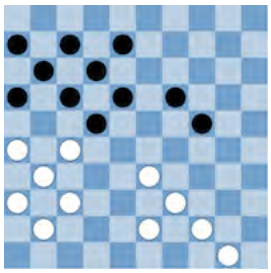
24.40-34 10-14 25.44-40 14-20 26.40-35 24-29 27 .33x24 20x40 28.35x44

Ce sont de nouveau les noirs qui pionnent. Mais ils n'avaient guère d'autres coups jouables. Pourquoi par exemple, le coup 26... 20-25 est-il interdit? Les noirs ne peuvent pas jouer 26... 20-25 à cause d'un passage à dame sur la case 2: 27.34-30 25x34 28.39x19 13x24 29.33-28 22x33 30.38x20 15x24 31.27-21 16x27 32.31x2!

28… 13-19 29.38-33 9-13 30.33-29 19-24 31.29x20 15x24 32.42-38 13-19 33.38-33

De nouveau, les blancs se déplacent de gauche à droite! Dessinez cette position dans le diagramme vide.

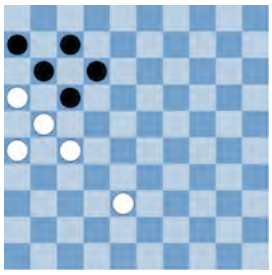
DIAGRAMME 1.3



33… 8-13 34.50-45 24-29 35.33x24 19x30 36.45-40 30-35 37.43-38 13-19 38.40-34 16-21 39.27x16 18-23 40.37-32 19-24 41.31-27 22x31 42.36x27 24-29 43.34-30 35x24 44.27-21 24-30 45.39-33 30-34 46.33x24 23-29 47.24x33 34-39 48.33-28 39x50 49.41-36 50x22 50.32-27 22x31 51 .36x27

Et les noirs ont abandonné. La position finale est vraiment amusante, vous devriez la dessiner bien sûr dans le dernier diagramme vide.

DIAGRAMME 1.4



Exercice 2 Rejouer une autre partie

W. Sjtsjogoljev - G. Ogorodnikov (Union Soviétique 1970) (1-1)

1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.31-26 20-25 6.37-31 14-20 7.41-37 10-14 8.47-41 5-10 9.32-27

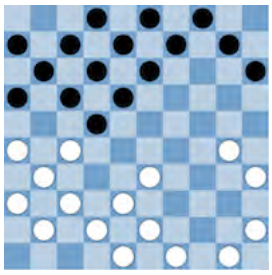
Voyez-vous le rapport avec la partie et celle de Van der Wal?

Facile: la même ouverture, le même marchand de bois!

9… 19-23 10.28x19 14x23 11.34-30 25x34 12.40x29 23x34 13.39x30 20-25 14.44-39 25x34 15.39x30

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.1



Vous savez certainement comment s'appelle ce type de jeu. Savez-vous aussi quelle est l'intention des blancs?
Voici leur intention:

1) Maintenir le marchand de bois!
2) Pionnage des pions noirs encore jouables.
3) Gêner autant que possible les pions noirs encore jouables.
4) Transférer lentement les pions blancs sur l'aile droite: c'est là que le combat a lieu.

15… 9-14 16.45-40 3-9 17.49-44 14-19 18.30-25 10-14 19.44-39 19-23 20.40-34 13-19

Les noirs jouent mieux que dans la partie précédente. Quelles sont les différences?

A. Les noirs jouent dans le centre.
B. Les noirs ne pionnent pas eux-mêmes.
C. Les noirs occupent dans cette partie tout le temps la case 23 et pas 24!

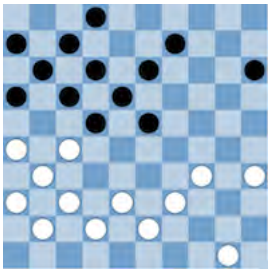
21.34-29 23x34 22.39x30 19-23 23.33-29 23x34 24.30x39

Pourquoi est-ce que les pionnages des blancs sont logiques?
Vous finissez par le savoir enfin, ou non? Les blancs enchaînent huit pions noirs avec six pions blancs. De l'autre côté, les blancs ont donc deux pions de plus. Ils essaient de montrer cet avantage en pionnant les pions noirs jouables!

24… 9-13 25.39-34 13-19 26.34-30 8-13 27.30-24 19x30 28.25x34 14-19 29.43-39 19-23 30.48-43 4-9

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.2



Les deux derniers coups font penser aussi à Van der Wal. Pourquoi?
Facile bien sûr: Van der Wal a joué aussi, à un moment donné, 43-39 et 48-43. Car ces coups s'intègrent dans la tactique des blancs: petit à petit de gauche à droite.

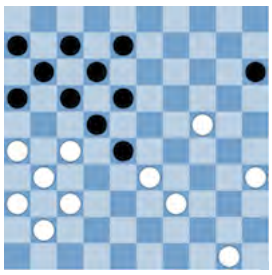
31.34-29 23x34 32.39x30 9-14 33.43-39 13-19 34.38-33 14-20 35.42-38 19-23 36.30-24 20x29 37 .33x24

Les blancs ne cessent pas de pionner.
Cette action s'intègre dans la tactique des blancs!

37... 23-28 38.38-33 2-8

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

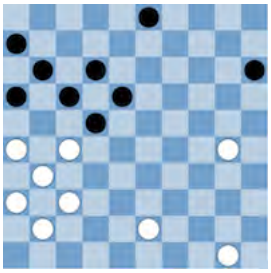
DIAGRAMME 2.3



En ce moment, les blancs ont joué 39.35-30 et ils ont raté le gain. C'est pourquoi 39.24-19 aurait été un meilleur coup. Essayez d'examiner la position après 39.24-19, peut-être vous découvrirez pourquoi ce coup aurait été un coup fort.

Le coup 39.24-19 est un coup fort, parce qu'après 39... 17-21 40.26x17 12x32 41.31-27 22x42 42.33x2 les noirs ne peuvent pas damer. Mais est-ce qu'ils ont le choix? Qu'est-ce que les noirs peuvent faire après 39.24-19? Ils peuvent pionner avec 39... 8-13 40.19x8 12x3, mais, entre-temps, nous comprenons que les noirs préfèrent ne pas le faire. Une suite possible: 39.24-19 8-13 40.19x8 12x3 41.35-30 7-12 42.39-34 28x39 43.34x43 et dans le diagramme suivant vous voyez très bien l'efficacité du marchand de bois des blancs. En plus, vous pouvez constater que la tactique du pionnage est une réussite.

DIAGRAMME 2.4



39.35-30 16-21 40.27x16 18-23 41.39-34 28x39 42.34x43 23-29 43.24x33 22-27 44.31x22 17x48 45.30-24 48x31 46.26x37 8-13 47.37-32 12-18 48.50-44 18-23

Et les joueurs ont conclu match nul.

Exercice 3 Sortir du marchand de bois

Essayez de trouver autant de manières possibles pour sortir du marchand de bois.

DIAGRAMME 3.1

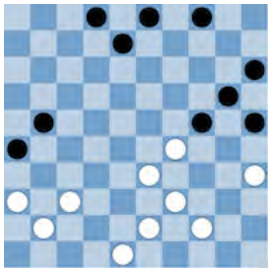


DIAGRAMME 3.2

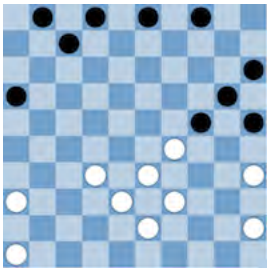


DIAGRAMME 3.3

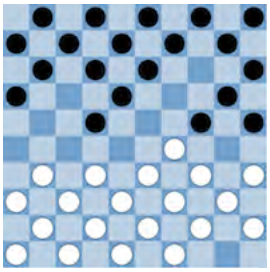


DIAGRAMME 3.4

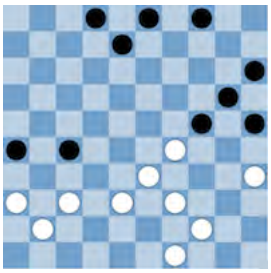


Diagramme 3.1
Les blancs jouent 1.36-31 et ensuite 2.35-30 25x23 3.31-27 21x32 4.37x30.
Diagramme 3.2
Les blancs jouent de suite 1.32-28, 2.38-32 et 3.35-30 25x23 4.28x30. Les noirs n'y peuvent rien.

Diagramme 3.3
Les blancs prennent le trois pour trois avec 1.34-30 25x23 2.33-28 22x33 3.39x30.
Diagramme 3.4
Un pionnage simple avec 1.38-32 27x38 2.33x42 24x33 3.39x28.

DIAGRAMME 3.5

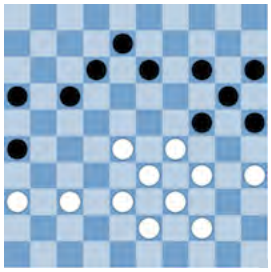


DIAGRAMME 3.6

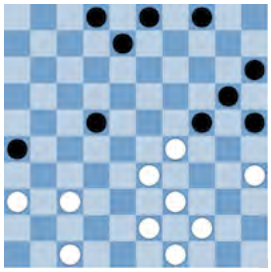


DIAGRAMME 3.7

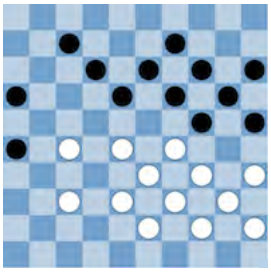


DIAGRAMME 3.8

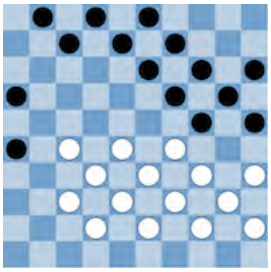


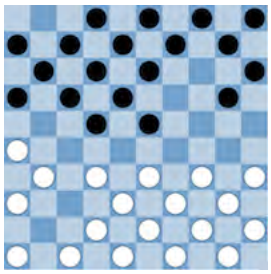
Diagramme 3.5
Les blancs jouent 1.28-23! et ils arrivent à se libérer du marchand de bois!
Diagramme 3.6
Les blancs se libèrent du marchand de bois en pionnant 1.33-28.

Diagramme 3.7
Un trois pour trois compliqué avec 1.37-31 26x37 2.27-22 18x27 3.28-23 19x28 4.33x42 24x33 5.39x28.
Diagramme 3.8
Les blancs jouent 1.28-23 19x28 2.33x22 24x33 3.39x28. Les blancs quittent le marchand de bois en pionnant vers une attaque Hoogland.

Exercice 4 Contrer le marchand de bois

Le moment approprié avant que le marchand de bois se présente sur le damier est très important. Vous comprenez? Regardez l'ouverture suivante. 1.32-28 18-22 2.37-32 18-22 3.31-26 7-12 4.36-31 1-7 5.41-36 19-23 6.28x19 14x23, voir le diagramme 4.1

DIAGRAMME 3.8

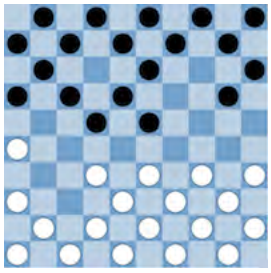


Les blancs prennent le marchand de bois avec le pionnage 7.32-28 23x32 8.38x27. Pourquoi ce pionnage est-il plus logique que tout de suite 7.32-27?
Voici une question importante: comment les noirs ont pu contrer le marchand de bois? Les réponses à cette question ne manquent pas! Notez un tas de possibilités comment les noirs auraient pu contrer le marchand de bois!

Parmi la grande quantité de réponses correctes, nous vous présentons les réponses suivantes:

1) Nous pourrions dire déjà que les noirs auraient dû jouer un premier coup différent. Si les noirs n'occupent pas la case 22, la prise d'un marchand de bois n'est pas possible...
2) Nous pouvons dire aussi que les noirs ne doivent pas pionner avec 5... 19-23 6.28x19 14x23 à cause de 7.32-28. Au lieu de 5...19-23 les noirs auraient pu jouer par exemple 5... 18-23
3) Cependant, le pionnage avec 19-23 est un pionnage ordinaire et correct: ce pionnage est orienté vers le centre et les noirs développent ainsi leur aile gauche surchargée. Il s'agit donc du moment que les noirs pionnent avec 19-23! Si vous avez bien fait attention, vous aurez constaté que les blancs ont été en train, petit à petit, de former un marchand de bois d'une manière maligne. Mais si les noirs pionnent par exemple tout de suite après 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 avec 3... 19-23 4.28x19 14x23, les blancs n'auraient pas le temps de passer à un marchand de bois,

DIAGRAMME 4.2



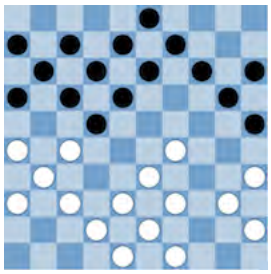
Ce serait le cas si les blancs avaient le droit de jouer quelques fois de suite....Mais comme ce n'est pas permis, les formations des noirs sont toujours prêtes à contrer le marchand de bois!

C'est un principe essentiel que vous rencontrez souvent!
Par exemple dans l'ouverture suivante: 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.31-26 et que peuvent faire les noirs? Si les noirs admettent un marchand de bois, ils jouent 3... 7-12 4.37-31 19-23 5.28x19 14x23 6.32-27. S'ils n'en veulent pas, ils passent plus vite à 19-23: 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.31-26 19-23 4.28x19 14x23 et les blancs sont privés de la possibilité de former un marchand de bois. Il arrive souvent que les blancs jouent alors 5.34-29 23x34 6.40x29 7-12 7.32-28 pour éviter que les noirs prennent un avant-poste avec 22-27 avec un jeu de flanc.

Exercice 5 Un exercice de calcul dans un marchand de bois

Allez réfléchir pendant 10 minutes sur la position du diagramme 5.1. Les blancs ont le trait. Après, vous aurez le temps de noter tout ce que vous avez vu. Pour finir, vous allez le comparer à ce que tous les autres ont vu!

DIAGRAMME 5.1

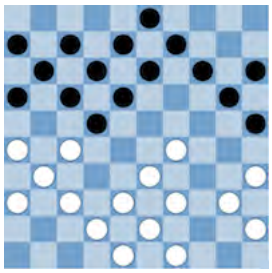


Nous sommes curieux de savoir ce que chacun de vous a vu. Ou est-ce que vous avez rêvé un peu? Ou aviez-vous du mal à prévoir quelques coups? Ce n'est pas grave, cela peut arriver à tout le monde. Même des joueurs du premier plan disent parfois, après la partie: « A un moment donné, j'ai réfléchi pendant trente minutes, mais ne me demandez pas ce que j'ai vu...Rien, rien du tout ». Cependant, il faut essayer de voir quelque chose. Mais cela ne se passe pas tout seul. Il faut s'entraîner.
Et comment Jesper l'a-t-il fait? Pendant la nuit, nous avons mis, en douce, un microphone dans la tête de Jesper. Ainsi, nous pouvons entendre ce que Jesper a inventé pendant ces dix minutes. Voici le résultat: « pas bien dormi hier. Pas évident de réfléchir. Bof. Eh bien, je vais pourtant faire un effort. Ah, une minute passée déjà. Je commence. Je vois que les blancs ont un marchand de bois. Cinq pions blancs enchaînent huit pions noirs. C'est déjà ça.
Qu'est-ce que je sais moi, sur le marchand de bois? Je connais à peu près les combinaisons, je crois. Et la tactique. Quelle est déjà la tactique pour le marchand de bois? Ah, le temps. Cinq minutes écoulées. Pourvu que les autres ne voient pas plus que moi. Ah, je me rappelle la tactique. Prendre soin de pouvoir jouer de l'autre côté. Quand j'ai un marchand de bois à gauche, il ne faut pas qu'il y ait un enchaînement sur l'aile droite. Et il faut pionner les pions de l'autre. C'est ce que je sais, de toute façon. Et le temps? Le temps passe vite. Il reste quelques minutes seulement...
Vite trouver un coup pour les blancs. Voyons. Je joue 1.40-34 et puis les noirs feront 14-19, je suppose. Mais si je ne fais pas gaffe, je me verrai pris, dans quelques instants, dans un marchand de bois aussi. Ça, je ne veux pas, je viens de trouver que les blancs doivent être capables de jouer au côté droit. Autre coup. Pas 1.49-44. Je fais 1.37-32 et les noirs feront 14-19 et puis... »

« C'est l'heure », dit l'entraîneur. « Ah non, déjà » pense Jesper.

Cela n'a pas été facile pour Jesper. Il n'a pas eu le temps de calculer. Mais ses propos sur la position étaient fort bien: qui enchaîne qui, la tactique, le pionnage et ainsi de suite.
Maintenant nous passons à l'analyse de la position du livre « Exercices d'analyse » de R. C. Keller. Voilà tout ce que vous avez pu calculer... Par commodité, nous répétons le diagramme.

DIAGRAMME 5.1



Jesper n'a pas réussi à trouver le meilleur premier coup. Il a déjà énoncé pourquoi 1.40-34 n'est pas correct. Mais aussi sa deuxième suggestion, 1.37-32, n'est pas le coup qu'il faut. Puisqu'après 1.37-32 les noirs font 14-19 et une fois de plus les blancs sont enchaînés, eux aussi.
Voilà pourquoi 1.49-44 est le meilleur coup. Et que font les noirs?

1) Évidemment, les noirs ne peuvent pas jouer 1... 13-19 à cause du simple coup de dame avec 2.27-21 16x27 3.33-28 22x24 4.31x4.
2) Si, après 1.49-44, les noirs pionnent avec 1... 20-24 2.29x20 15x24, ils ont une occupation simultanée faible et vulnérable. Les blancs ne peuvent pas prendre tout de suite le un pour deux avec 3.33-28 22x33 4.38x20 à cause de 4... 17-21 5.26x17 12x41 6.36x47 25-30 7.35x24 14x25 et les noirs ont réussi à ne pas perdre un pion. Mais les blancs jouent après 1.49-44 20-24 2.29x20 15x24 3.40-34! 14-19 4.44-40 (4.34-30??) et les noirs sont sans défense.
   Il y a une autre manière: 1.49-44 20-24 2.29x20 15x24 3.40-34 14-19 4.37-32! 24-30 (quoi d'autre?) 5.35x24 19x30 6.34-29 30-35 7.44-40 35x44 8,39x50 et les noirs n'ont aucune chance de survivre à cause de toutes sortes de petites combinaisons.
3) C'est pourquoi le meilleur coup est 1.49-44 14-19. Et maintenant un coup fort 2.29-24! 20x29 3.33x24 19x30 4.35x24. Il y a plusieurs raisons pourquoi ce déroulement est fort.

a) Le pionnage s'intègre dans la tactique.
b) Les blancs prennent un avant-poste solide et bloquent ainsi deux pions noirs.
c) Cet avant-poste est puissant aussi, parce que les noirs ne peuvent pas le pionner. C'est que les noirs n'ont plus de pion en 2. Très important: s'il n'y avait pas de pion en 8, les noirs auraient pu pionner en jouant d'abord 9-14 et ensuite 13-19!

Nous continuons après 1.49-44 14-19 2.29-24 20x29 3.33x24 19x30 4.35x24 9-14 5.38-33! Evidemment pas le coup idiot 5.39-33?? Et en outre 5.38-33 est de gauche à droite ce qui s'accorde avec la tactique des blancs.
Les noirs peuvent essayer d'être malins maintenant avec 5... 14-19 6.40-35 19x30 7.35x24 16-21 8.27x16 18-23 dans l'espoir de récupérer le pion perdu. C'est un gambit thématique dans ce genre de positions! Mais les blancs jouent alors 9.33-29 23x34 10.39x30 25x34 11.44-39 et les blancs gagnent un pion.

Nous continuons de nouveau après 1.49-44 14-19 2.29-24 20x29 3.33x24 19x30 4.35x24 9-14 5.38-33 3-9 et maintenant 6.33-29 gagne facilement! Vérifiez-le. Dans d'autres variantes, les blancs doivent tenir compte de ce gambit avec 16-21.

Le grand maître Geert van Dijk a bien examiné la position et il a trouvé une action miraculeuse pour les noirs. Rejouez encore à partir du diagramme 1.49-44 14-19 2.29-24 20x29 3.33x24 19x30 4.35x24 9-14 5.38-33. Et voici ce que Van Dijk a trouvé: le gambit avec 5... 16-21! 6.27x16 22-27 7.31x22 18x27 et les noirs gardent la position égale au point de vue matériel.

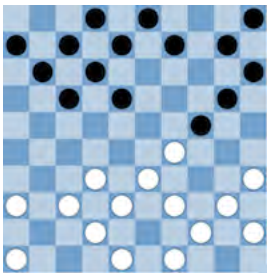
Exercice 6 Rejouer une partie avec le faux marchand de bois

O. Verpoest - P. Roozenburg
(Championnat du monde 1948) (0-2)

1.34-29 16-21 2.40-34 11-16 3.45-40 7-11 4.50-45 1-7 5.31-26 19-24 6.32-28 18-22 7 .37-31 14-19 8.41-37 20-25 9.29x20 25x14 10.37-32 21-27 11.32x21 16x27 12.34-29 14-20 13.38-32 27x38 14.43x32 13-18 15.42-38 9-13 16.47-42 4-9 17.31-27 22x31 18.26x37 19-23 19.28x19 13x24

Dessinez cette position dans le diagramme vide suivant.

DIAGRAMME 6.1



Le début de cette partie n'est pas si important pour nous. Mais la position du diagramme mérite notre attention. En pionnant, Roozenburg a formé un faux marchand de bois. Souvent, ce n'est pas une bonne idée avec deux pions sur la grande diagonale! Mais le jeu de dames n'est pas un jeu que vous apprenez en appliquant toutes sortes de règles.

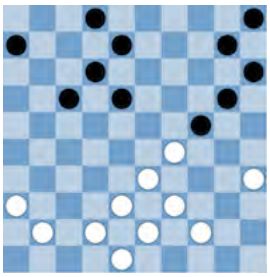
20.46-41 9-13 21.49-43 17-21 22.40-34 21-26 23.34-30 3-9 24.30x19 13x24 25.45-40 9-13 26.40-34 11-17 27.34-30 7-11 28.30x19 13x24

Le conducteur des blancs attaque quelques fois avec 34-30. Le plus souvent nous disons que nous n'avançons pas beaucoup avec cette action.

29.32-28 17-22 30.28x17 11x22 31.37-32 22-27 32.32x21 26x17

Et dessinez cette position dans le diagramme

DIAGRAMME 6.2



Les derniers coups vous font penser peut-être à la tactique du marchand de bois. Pourquoi? D'un côté, les noirs maintiennent le faux marchand de bois et ils pionnent de l'autre côté. C'est exactement la stratégie du marchand de bois.

33.39-34 10-14 34.38-32 14-19

Les deux derniers coups sont très importants pour la tactique du faux marchand de bois. Sauriez-vous deviner l'intention des noirs avec ces deux derniers coups?
Les noirs veulent développer un pion de la grande diagonale. Mais les noirs veulent davantage. Ils veulent essayer d'en venir à une tenaille. Une tenaille avec 19-23! Cette tactique d'une tenaille fait partie du faux marchand de bois!

35.42-37

Pourquoi les blancs jouent ce coup?
Ils le jouent parce qu'ils comprennent que les noirs veulent former une tenaille. Avec 35 42-37 les blancs forment une flèche avec laquelle ils peuvent éliminer la tenaille avec un pionnage!

35… 8-13 36.34-30 6-11 37 .32-28 2-8 38.48-42 11-16 39.42-38 20-25 40.29x20 15x24

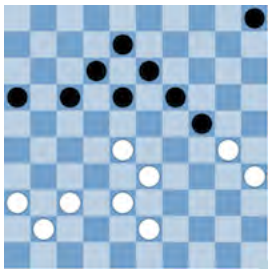
Les noirs éliminent le faux marchand de bois. Voilà une autre tactique qui s'intègre dans le faux marchand de bois!

Les noirs vont essayer autre chose. Sauriez-vous deviner quoi? C'est une question très difficile! Les noirs vont essayer maintenant d'encercler le pion du centre en 28. Ce pion en 28 est un peu isolé, car il n'y a pas de soutien sous la forme d'un pion en 27. Vous allez voir comment cet encerclement se fait!

41.44-39 25x34 42.39x30

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

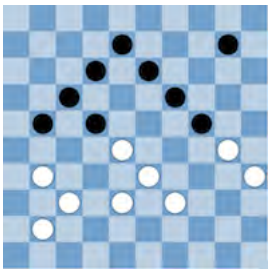
DIAGRAMME 6.3



42.... 16-21 43.43-39 5-10 44.36-31 18-22

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 6.4

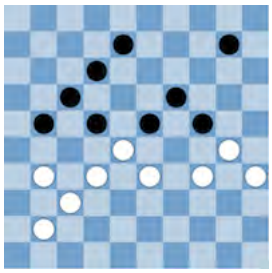


Les noirs vont encercler le centre des blancs! Le coup 44... 18-22 est très important. Très souvent, le pion en 18 se déplace vers 23 avec une suite classique. Mais le pion en 18 peut être joué aussi vers 22! Mais les noirs veulent davantage: ils veulent former une tenaille.

45.39-34 13-18 46.38-32 18-23

Dessinez aussi cette position importante dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 6.5



La tactique des noirs est une réussite totale!

47 .32-27 21 x32 48 .41-36 32x41
49.36x47 23x32 50.34-29 10-15
51.29x20 15x24 52.33-29 24x33

Et le Belge a abandonné.

Exercice 7 Une autre partie avec le faux marchand de bois

Faites d'abord l'exercice suivant. Essayez de trouver autant de différences possibles entre le marchand de bois et le faux marchand de bois.
Voici quelques différences:

1) Le marchand de bois enchaîne d'une manière plus solide que le faux marchand de bois. Dans le faux marchand de bois, les blancs ont la possibilité de jouer 34-30 (17-21). Dans le marchand de bois le plus souvent deux pions sont pris après 34-30 ou après 17-21.

2) Le joueur qui possède le faux marchand de bois, a toujours la possibilité de le démolir. Vous pouvez toujours pionner en arrière ou en avant! Les blancs avec 1.31-26 22x31 et 36x27 (26x37). Les noirs avec 1.20-25 29x20 et 15x24 (25x14). L'astuce: il faut le faire au moment opportun!

3) Le marchand de bois continue de l'être pendant tout un temps. Jusqu'au moment où il disparaît par un pionnage. Le faux marchand de bois change souvent en un autre type de jeu. C'est un élément qui est propre au faux marchand de bois. Le faux marchand de bois peut changer par exemple en tenaille ou en un encerclement du centre.

R. Clerc - B. Smeenk (Pays-Bas 1982) (2-0)

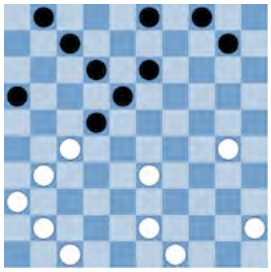
1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 17-22 4.28x17 11x22 5.39-33 13-18 6.44-39 19-23 7.35-30 20-25 8.41-37 14-19 9.40-35 10-14 10.45-40 6-11 11.37-32 11-17 12.50-45 5-10 13.30-24 19x30 14.35x24 14-19 15.24x13 8x19 16.46-41 9-13 17 .42-37 15-20 18.32-28 23x32 19 .37x28 20-24 20 .29x20 25x 14 21.38-32 18-23 22.34-29 23x34 23.40x29 13-18 24.48-42 19-23 25.28x19 14x34 26.39x30 17-21 27.32-27 21x32 28.42-38

Le début de cette partie n'est pas si important pour nous. Clerc passe à un faux marchand de bois maintenant d'une manière amusante: par un gambit.

28… 2-8 38x27 29.8-13

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

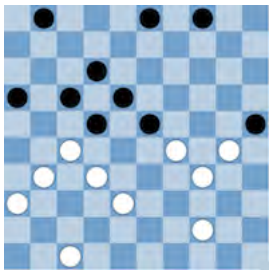
DIAGRAMME 7.1



30.45-40 10-14 31.40-34 14-20 32.49-44 12-17 33.33-29 20-25 34.41-37 13-19 35.37-32 7-12 36.43-38 19-23

Et dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.2

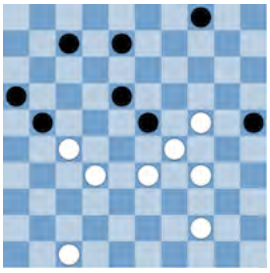


Les noirs se trouvent maintenant sur la case centrale 23. Clerc va copier maintenant à peu près la même tactique que Roozenburg contre Verpoest! Notamment: démolir le faux marchand de bois et lancer l'attaque du pion 23!

37.31-26 22x31 38.36x27 1-7 39.38-33 3-8 40.30-24 17-21 41.26x17 12x21

Et dessinez aussi cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.3



Vous vous rappelez encore comment ce type de jeu s'appelle?
Une attaque Roozenburg!

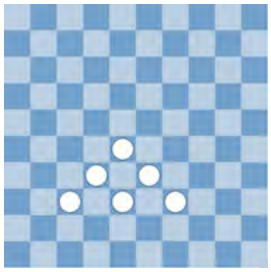
42.33-28 8-12 43.28x19 18-22 44.27x18 12x14 45.24-19 14x23 46.29x18 4-9 47 .32-28 21-27 48.28-22 27-32 49.22-17 32-38 50.44-39

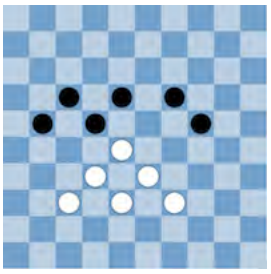
Et les noirs ont abandonné.

Exercice 8 Un test sur le faux marchand de bois

Ci-dessous vous voyez des diagrammes concernant le faux marchand de bois. Nous vous posons toutes sortes de questions sur ce faux marchand de bois. Essayez d'y répondre sans aide d'autrui ! Avant de commencer, regardez les deux diagrammes suivants (8.1 et 8.2).
Dans le diagramme 8.1 vous voyez une structure solide du centre. Dans le diagramme 8.2 vous voyez ce qui est souvent une construction efficace contre la structure du diagramme 8.1.

DIAGRAMME 8.1 et DIAGRAMME 8.2



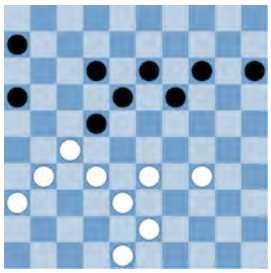


Nous pouvons donner des différents noms à cette tactique du diagramme 8.2: l'encerclement du centre de l'adversaire, l'étreinte du centre de l'adversaire, ou le fer de lance comme le nomme le Biélorusse Kats. De toute façon, cette structure est une suite puissante après la démolition du faux marchand de bois.

Nous passons maintenant aux diagrammes avec les questions.

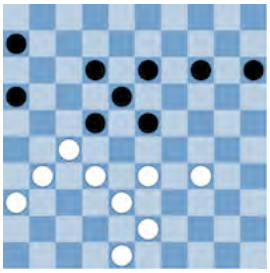
Quel est le but du conducteur des blancs dans le diagramme 8.3?

DIAGRAMME 8.3



Avec 32-28 les blancs essaient de transformer leur faux marchand de bois en une tenaille! C'est pourquoi il est logique que les noirs jouent 1... 19-23.
Dessinez cette position dans le diagramme

DIAGRAMME 8.4



Maintenant les blancs choisissent une autre tactique qui s'accorde bien avec le faux marchand de bois. Quel est le coup fort que les blancs jouent maintenant?
Les blancs démolissent judicieusement le faux marchand de bois avec le pionnage 1.31-26 22x31 2.36x27!

Quelle est la menace des blancs alors?
Les blancs menacent alors avec 3.32-28! 23x21 4.26x10! 15x4.

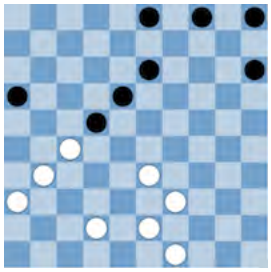
La position des noirs est perdue, comprenez-vous pourquoi?
Voici la réponse: 1.31-26 22x31 2.36x27 et la suite

1) 2... 12-17 3.33-28 et après 3... 13-19 ou 3... 14-19 les blancs jouent simplement 4.27-22 18x27 5.32x12 23x32 6.38x27
2) 2... 13-19 3.32-28 23x21 4.26x8!
3) 2... 14-19 3.33-29!! et les noirs ne peuvent plus rien.

Est-ce que vous reconnaissez ce coup 3.33-29? C'est le même coup que Roozenburg (18-22) a joué contre Verpoest.

Dans le diagramme 8.5, les blancs au trait, se servent de plusieurs tactiques qui s'accordent avec le faux marchand de bois. Comment les blancs forcent le gain?

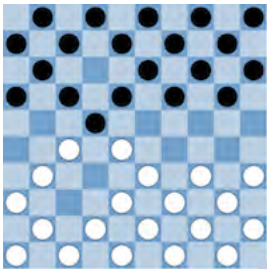
DIAGRAMME 8.5



Les blancs gagnent en transformant d'abord le faux marchand de bois en une tenaille: 1.42-38 3-8 2.38-32 8-12 3.32-28 12-17 et maintenant une démolition inattendue au moment opportun avec 4.31-26 22x31 5.36x27! Les noirs sont sans défense maintenant contre la menace 6.27-21 et 7.28-23.
Les noirs peuvent essayer de contrer la tenaille. Après 1.42-38 13-19 2.38-32 ils peuvent jouer 19-23. Cette occupation de 23 est une méthode connue contre la tenaille! Mais aussi après 1.42-38 13-19 2.38-32 19-23 les blancs gagnent simplement par 3.49-44, avec une menace, imparable pour les noirs, d'un un pour deux.

Dans le diagramme 8.6 les blancs possèdent une tenaille. Est-ce que vous vous rappelez ce que vous allez jouer si vous étiez obligés (!!) de choisir entre 1... 20-24 et 1… 20-25?

DIAGRAMME 8.6



Dans ce cas, il faut vraiment choisir 1... 20-25. Pourquoi? Alors vous pouvez, à l'aide de la flèche 10/14/19, démolir encore la tenaille avec le pionnage 19-23. Après 1... 20-24, cette action n'est plus possible. Les noirs se trouvent alors, après 34-30, dans une position pratiquement perdue!

Exercice 1 Exercice de prise majoritaire

(1) 1.35-30 20-25 2.40-35 15-20 3.45-40 20-24 50-45 10-15

Comment s'appelle ce type de jeu en ce moment? Il n'y a qu'une réponse correcte bien sûr. Essayez pourtant de l'expliquer un peu.

A. Marchand de bois
B. Enchaînement de l'aile droite
C. Faux marchand de bois
D. Enchaînement de l'aile gauche

C'est un enchaînement de l'aile droite. L'aile droite des blancs est enfermée. En ce moment, les pions 30/34/35/40/45 sont immobilisés à cause des pions noirs en 19/24/25. Mais vous voyez souvent qu'un tel enchaînement est démoli par le pionnage avec 5.33-29 24x33 6.38x29. Les blancs ont alors l'intention de passer à une attaque de flanc: à un moment donné, les blancs veulent jouer 30-24x24. Les blancs jouent donc cette ouverture nettement avec une tactique: l'enchaînement de l'aile droite, sa démolition et puis l'attaque.

(2) 1.34-30 20-25 2.30-24 19x30 3.35x24

Et comment s'appelle ce type de jeu? A expliquer aussi. Cette fois aussi, qu'une réponse correcte.

A. Classique
B. Formation Roozenburg
C. Attaque de flanc
D. Enchaînement de l'aile gauche

Les blancs ont maintenant un avant-poste en 24. C'est le résultat du pionnage avec 2.30-24 19x30 3.35x24. Voilà une manière! Une autre manière est souvent l'avancée du pion 35: d'abord transférer le pion 35 vers 30 et ensuite 30 vers 24. L'attaque avec le pion 24 s'appelle une attaque de flanc. Le pion blanc en 24 attaque le flanc des noirs. Le pion blanc en 24 bloque deux pions noirs. Mais comme ce pion est bien avancé, les blancs doivent être sur leur qui-vive pour ne pas perdre ce pion. Mais en ce moment, il n'y a pas de raison pour les blancs de craindre l'attaque directe avec 3... 14-19. Alors les blancs auront un avantage théorique après 4.32-28 19x30 5.28-23 18x29 6.33x35 et les noirs ont un pion de bande en 25.

(3) 1.34-30 18-22 2.30-25 19-23 3.31-26 12-18

A quelle formation pourrait aboutir cette position? Votre explication est très importante maintenant. Inventez aussi une suite qui s'accorde avec votre choix.

A. Marchand de bois
B. Attaque de flanc
C. Formation Roozenburg
D. Jeu de flanc

Toutes les réponses sont correctes. Ce qui compte, c'est votre explication. Si vous avez choisi le marchand de bois, vous pourriez dire par exemple que le marchand de bois est toujours possible, en théorie, s'il y a un pion noir en 22. Mais après, il faut choisir encore une suite. Une suite possible, et correcte est: 1.34-30 18-22 2.30-25 19-23 3.31-26 12-18 4.37-31 7-12 5.32-28 23x32 6.38x27 avec un marchand de bois. Mais oui, dans ce déroulement il y a un point faible bien sûr: après 4.37-31 les noirs peuvent pionner avec 4... 22-28 5.33x22 17x37 6.41x32 avec un pion de bande en 26 pour les blancs.

Est-ce que vous pourriez inventer une meilleure suite avec un marchand de bois?
Si vous avez choisi l'attaque de flanc, vous pourriez dire par exemple, que le pion noir en 22 se trouve déjà à proximité de 27. Voici un exemple d'une suite: 1.34-30 18-22 2.30-25 19-23 3.31-26 12-18 4.40-34 7-12 5.34-30 22-27 6.32x21 16x27 et les noirs ont une attaque de flanc. Les noirs jouent donc avec une tactique: occuper d'abord 22 et puis, en peu de temps vers 27. Une formation Roozenburg va durer plus longtemps sans doute. Peut-être le déroulement suivant est la manière la plus rapide: 1.34-30 18-22 2.30-25 19-23 3.31-26 12-18 4.40-34 7-12 5.32-28 23x32 6.37x28 16-21 7.34-29 20-24 8.29x20 15x24 9.41-37 21-27 et les noirs ont une vraie formation Roozenburg. Pourtant, vous ne voyez jamais cette manière au fond. Les joueurs de blancs ne font pas si vite 5.32-28 23x32 6.37x28, parce que ce coup permettra toujours aux noirs de développer, à un moment donné, leur aile gauche surchargée.
Pour conclure, le jeu de flanc. Après 1.34-30 18-22 2.30-25 19-23 3.31-26 12-18 les noirs se trouvent donc déjà sur la case 22, mais les blancs ne sont pas encore sur la case 29. Mais ce n'est pas si difficile: les blancs n'ont qu'à pionner avec 4.33-29 23x34 5.40x29.

(4) 1.33-29 19-23 2.35-30 20-25

Où va cette ouverture probablement?
Inventez une suite qui mène à votre choix.

A. Classique
B. Marchand de bois
C. Formation Roozenburg
D. Enchaînement de l'aile droite

Il est possible que chaque réponse soit correcte, mais il faut être très malin si vous avez trouvé une suite sous la forme de classique ou d'un marchand de bois.

Ce qui est le plus logique, c'est la formation Roozenburg. Par exemple 1.33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-19 4.30-24 19x39 5.35x24 17-22 6.31-27 22x31 7.36x27 avec une vraie formation Roozenburg. Mais voici une autre possibilité: l'enchaînement de l'aile droite. Un exemple: 33-29 19-23 2.35-30 20-25 3.40-35 14-20 4.44-40 10-14 5.50-44 14-19 6.38-33 20-24 7.29x20 15x24 avec un enchaînement de l'aile droite. Mais il n'est pas difficile de voir que les blancs peuvent le démolir facilement avec 8.34-29.

(5) 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6

Comment s'appelle ce type de position en ce moment? Et pourquoi?

A. Jeu de flanc
B. Classique
C. Enchaînement de l'aile droite
D. Attaque de flanc

Ce type de position s'appelle en ce moment jeu de flanc. Les blancs se trouvent en 29 et les noirs en 22. Ce sont les cases de jeu de flanc. Les cases 27 et 28 pour les blancs et 24 et 23 pour les noirs, voilà les cases pour le jeu classique.

(6) 1.33-29 20-25 2.32-28 17-21 3.39-33 21-26 4.44-39 16-21

Où va cette position ? Inventez une suite pour votre choix.

A. Classique
B. Enchaînement de l'aile gauche
C. Marchand de bois
D. Attaque de flanc

Il est très difficile d'aboutir à un jeu classique ici. Les noirs ne se trouvent pas du tout en 23 et/ou en 24. Les blancs se trouvent en 28 mais pas en 27. Les blancs se trouvent sur la case de flanc 29. Et ce pion en 29 se trouve donc près de la case d'attaque 24!

C'est pourquoi, une attaque de flanc est facile à réaliser pour les blancs: après 1.33-29 20-25 2.32-28 17-21 3.39-33 21-26 4.44-39 16-21 les blancs n'ont qu'à pionner avec 5.29-24 19x30 6.35x24.
Les blancs se trouvent en 29 et donc les noirs doivent toujours tenir compte d'un marchand de bois. Pourtant, il est difficile de former un marchand de bois, parce que les blancs sont plus souvent prêts à réagir avec 29-23 ou 29-24. Ou est-ce que vous avez su trouver une bonne variante avec un marchand de bois?

Un enchaînement de l'aile gauche n'est pas non plus vraisemblable. C'est que les blancs peuvent facilement développer leur aile surchargée avec 5.37-32 26x37 5.42x31. N'empêche qu'un enchaînement de l'aile gauche se réalise vite.
Cependant, la variante suivante n'est pas une variante probable: 1.33-29 20-25 2.32-28 17-21 3.39-33 21-26 4.44-39 16-21 5.38-32 11-16 6.31-27?! 14-20 7.36-31 19-23! 8.28x19 13x24 et ainsi un enchaînement de l'aile gauche est apparu sur le damier. Et également un marchand de bois quand même!

(7) 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24

Comment s'appelle ce type de jeu? Cette fois, une explication n'est pas nécessaire. N'est-ce pas?

A. Classique
B. Sémi-classique
C. Jeu de flanc
D. Attaque Hoogland

Une explication doit être inutile. Il s'agit ici d'une vraie position classique. Le type de jeu le plus fréquemment pratiqué.

(8) 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.34-29 19-23 4.28x19 14x34 5.40x29

Où est-ce que cette ouverture mène peut-être? Inventez aussi une suite qui s'accorde avec votre choix.

A. Faux marchand de bois
B. Classique
C. Attaque Hoogland
D. Poussée Ghestem

Dans cette position de flanc, les possibilités sont nombreuses. Les blancs sont en 29 et c'est pourquoi les noirs pourraient essayer de former un faux marchand de bois, par exemple avec l'avancée du pion 10 vers 24.
Comme les deux joueurs occupent les cases de jeu de flanc, il semble que le jeu classique est quasiment impossible. Cela vaut aussi pour l'attaque Hoogland. Pour cela, il faut avancer vers 22. Et si les blancs veulent avancer vers 22, il faut qu'ils soient d'abord en 27!
La poussée Ghestem appartient au jeu classique et cette action est donc peu vraisemblable.
En outre, la poussée Ghestem figure souvent beaucoup plus tard dans la partie.

(9) 1.33-28 20-25 2.39-33 15-20 3.44-39 10-15 4.31-27 5-10 5.37-31 20-24

Et où est-ce que cette ouverture nous mène peut-être? Inventez encore une suite qui s'accorde avec votre réponse.

A. Attaque Hoogland
B. Partie Bonnard
C. Classique
D. Tenaille

Il semble que plusieurs réponses soient impossibles. La partie Bonnard est liée à la formation Roozenburg. Dans ce cas, il faut que les blancs se trouvent donc en 24 et les noirs en 23. Avec cette ouverture, vous ne pouvez pas y arriver. La tenaille n'est pas possible non plus. Ou est-ce que vous avez trouvé une possibilité?
Le jeu classique semble possible, parce que les blancs se trouvent déjà sur les cases classiques 27 et 28. Mais les noirs se trouvent en 25 et en 24 mais pas en 23. Donc, il n'est pas facile d'aboutir au jeu classique.

La meilleure réponse est donc l'attaque Hoogland. Les blancs sont en 27 et ils sont tout près de la case 22. Les blancs n'ont plus qu'à pionner après 1.33-28 20-25 2.39-33 15-20 3.44-39 10-15 4.31-27 5-10 5.37-31 20-24 avec 6.27-22 18x27 7.31x22 et voilà l'attaque Hoogland sur le damier!

(10) 1.32-28 18-23 2.38-32

Et cette ouverture, elle va où peut-être? Et pourquoi

A. Jeu de flanc
B. Attaque de flanc
C. Classique
D. Marchand de bois

Voilà probablement une question simple. Il est difficile de réaliser le jeu de flanc et cela vaut aussi, bien sûr, pour l'attaque de flanc, puisque ni les blancs, ni les noirs, se trouvent sur les cases de flanc.
En plus, il n'est pas facile de former un marchand de bois: les blancs ne se trouvent pas en 29 et les noirs pas en 22.
Mais pour aboutir au jeu classique, cela se fait presque tout seul. Après 1.32-28 18-23 2.38-32 20-24 3.31-27 ça y est déjà.

(11) 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28

Et cette ouverture, où va-t-elle?
Toutes (!) les réponses sont correctes, c'est votre explication qui compte surtout! Peut-être pourriez-vous inventer une suite. Pas trop longue, mais jusqu'au moment où le type de jeu devienne visible.

A. Attaque de flanc
B. Marchand de bois
C. Jeu de flanc
D. Faux marchand de bois

Vous savez déjà que toutes les réponses sont correctes. Il vous faut réfléchir comment arriver à un certain type de jeu. Une attaque de flanc se réalise déjà assez vite, car les blancs se trouvent déjà sur la case de flanc 29.
Supposons, les noirs jouent 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-25, les blancs auront une attaque de flanc après 4.29-24 19x30 5.35x24.
D'ailleurs, ce coup 3... 20-25 est assez logique. Les noirs veulent éliminer le deux pour deux avec 4.28-23 19x28 5.29-24 20x29 6.34x32, car pionner trop, ce n'est pas amusant. En outre, les noirs pensent: les blancs se trouvent en 29 et donc ils peuvent passer peut-être à un marchand de bois. Ce sera assez facile, par exemple après 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-25 4.39-33 14-20 5.44-39 19-24.
Les blancs se trouvent déjà sur la case de flanc, les noirs ne s'y trouvent pas encore. Mais ce n'est pas du tout un problème, car après 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 les noirs peuvent jouer 3... 17-22 4.28x17 11x22 et ils ont leur jeu de flanc. Et dans cette variante, les blancs peuvent essayer aussi de former un faux marchand de bois! Pour les noirs cette formation est plus difficile puisque les noirs ont encore une aile gauche surchargée!

(12) 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-

Où est-ce que cette ouverture mène? Plusieurs réponses sont correctes. C'est surtout votre explication qui compte ici!

A. Formation Roozenburg
B. Classique
C. Tenaille
D. Enchaînement de l'aile droite

Il semble impossible pour arriver vite à une tenaille ici. Ou est-ce qu'il y a quelqu'un parmi vous qui a trouvé un déroulement correct?
Le jeu classique, ce n'est pas probable non plus, mais c'est possible: voici un exemple: 1.32-28 19-23 28x19 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30

10-14 7.30-25 20-24 8.31-27 17-21 9.33-28 avec une position classique. Mais le jeu des blancs est loin d'être un jeu en béton. Car les blancs ont, après 9.33-28, un pion très faible sur la case 41. Et il y a au moins un moment où les blancs auraient pu faire mieux: au lieu de 8.31-27 le coup 34-29 est plus puissant. C'est que les blancs vont lancer l'attaque du pion 24! Alors vous voyez souvent que le pion 24 prend la fuite vers 35, mais c'est un pion de bande pour les noirs qui ne vaut pas grand chose.
Un enchaînement de l'aile droite est plus probable après 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30. Si les noirs jouent 6... 20-25, il est déjà clair que l'aile droite des blancs est un peu enfermée. Voici une suite probable: 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30 20-25 7.40-35 15-20 8.45-40 20-24 9.50-45 10-15 et voilà un vrai enchaînement de l'aile droite. Les blancs se voient placés devant un choix important: a) laisser intact l'enchaînement b) démolir maintenant l'enchaînement et après les rafles récupérer le pion perdu.
Cette démolition de l'enchaînement de l'aile droite est une tactique importante générale. On vise à lancer l'attaque et à profiter de l'aile gauche affaiblie des noirs.
Mais après 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30 une formation Roozenburg est peut-être l'idée la plus logique. Voici une suite ordinaire: 6... 20-25 7.33-29 10-14 8.40-35 17-22 9.31-27 22x31 10.36x27 14-20 11.30-24 19x30 12.35x24 avec une véritable formation Roozenburg.

(13) 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28

Où est-ce que cette ouverture mène peut-être? C'est difficile. Beaucoup de réponses sont correctes, car il faut que les noirs choisissent une tactique solide. Essayez de bien expliquer votre réponse!

A. Formation Roozenburg
B. Classique
C. Faux marchand de bois
D. Attaque de flanc

Les noirs peuvent vite choisir le début d'une formation Roozenburg en jouant après 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28, 7... 16-21 8.31-26 18-22. Un petit coup connu est alors 9.42-37 11-16? 10.33-29!! Avec passage à dame pour les blancs! En plus, le jeu classique est fort bien possible avec cette ouverture. Dans ce cas, il faut que les noirs, après 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28 jouent par exemple 7... 10-14 8.41-37 18-23 9.38-32 20-24 et les blancs n'ont plus qu'à occuper la case 27.
Le faux marchand de bois est peut-être moins logique, mais cette formation est très vite possible quand même. Si les noirs, après 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28, pionnent avec 7... 17-22 8.28x17 11x22, les blancs peuvent former très vite un faux marchand de bois avec 9.38-32 et 10.32-27.
Et une attaque de flanc? Il faut d'abord savoir ce qu'est une attaque de flanc. Si vous le savez, vois devez imaginer comment vous exécutez une attaque de flanc. Si vous savez tout cela, vous pourriez essayer de la réaliser. Dans cette ouverture 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28 vous pourrez réfléchir comme suit par exemple:

a) Je veux lancer une attaque de flanc
b) Je joue avec les noirs. Dans une attaque de flanc pour les noirs j'aurai un pion en 27
c) Il faut donc que je m'approche de la case 27. La case 22 est donc, en l'occurrence, dangereuse par rapport au faux marchand de bois, donc il faut passer par la case 21.
d) Exécution de la tactique: 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.32-28 23x32 7.37x28 17-22 8.28x17 12x21 9.41-37 7-12 10.37-32 11-17 (!) 11.42-37 6-11(!) pour lancer l'attaque après par exemple 12.47-42 9-14 13.31-26 avec 21-27!

(14) 1.32-28 17-22 2.28x17 12x21 3.37-32 7-12 4.41-37 11-17

Où est-ce que cette ouverture mène? Trouvez des coups qui conviennent.

A. Classique
B. Attaque de flanc
C. Tenaille
D. Attaque Hoogland

Ce pionnage avec 17-22x21 est souvent le début d'une attaque de flanc. Les noirs vont vers la case 21 et cette case se trouve près de la case de l'attaque de flanc 27. Cette ouverture 1.32-28 17-22 2.28x17 12x21 3.37-32 7-12 4.41-37 11-17 peut être facilement suivie par une attaque de flanc des noirs, par exemple encore 5.33-28 6-11 6.39-33 19-23 7.28x19 14x23 8.44-39 1-6 9.31-26 21-27 10.32x21 16x27 avec une attaque de flanc pour les noirs.
Il n'est pas difficile non plus d'inventer une suite classique. Un exemple: 1.32-28 17-22 2.28x17 12x21 3.37-32 7-12 4.41-37 11-17 5.33-28 21-26 6.39-33 20-24 7.44-39 18-23 8.31-27 avec une position vraiment classique.
Mais les deux autres, la tenaille et l'attaque Hoogland, semblent être plus difficiles à réaliser à partir de cette ouverture. Ou est-ce qu'il y a quelqu'un parmi vous qui y a réussi quand même?

(15) 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.36-31 19-23 5.28x19 14x23 6.33-28

Un peu compliqué. Où est-ce que cette ouverture mène? Et pourquoi?

A. Attaque de flanc
B. Enchaînement de l'aile gauche
C. Enchaînement de l'aile droite
D. Marchand de bois inachevé

Celui ou celle qui a su inventer un enchaînement de l'aile gauche ou un marchand de bois inachevé est incontestablement très doué. Les deux autres réponses sont fort bien possibles. Les noirs se trouvent près de la case 27 et donc l'attaque de flanc n'est pas loin. Après 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.36-31 19-23 5.28x19 14x23 6.33-28 les noirs n'ont qu'à pionner avec 6... 21-27 et nous sommes arrivés à une attaque de flanc. Cette attaque de flanc, il faut l'avouer, est un peu bizarre pour les noirs. Bizarre, parce que les noirs ont cette flèche 15/20/24 (un faux marchand de bois sans que les blancs se trouvent dedans). Si vous observez bien l'aile droite des noirs, vous voyez certainement qu'il n'y a pas beaucoup de pions jouables. Un enchaînement de l'aile droite n'est donc pas loin, par exemple après 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.36-31 19-23 5.28x19 14x23 6.33-28 9-14 7.28x19 14x23 10.31-27 et ça y est! C'est la théorie. Souvent, cela continue comme suit:10... 10-14 11.38-33 (39-33 est plus faible) 23-28 12.32x23 18x38 13.43x32 avec un vrai enchaînement de l'aile droite. Les noirs espèrent: a) pouvoir démolir cet enchaînement d'une manière adéquate et b) que les blancs auront besoin de trop de pions pour maintenir l'enchaînement. Les blancs espèrent pouvoir maintenir l'enchaînement et ils font de leur mieux pour que les noirs ne se libèrent plus

(16) 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.41-37 19-23 5.28x19 14x23

Facile. Et cette ouverture mène où?

A. Attaque de flanc
B. Attaque Hoogland
C. Attaque de flanc-centre
D. La variante Molimard

Une attaque Hoogland semble quasiment impossible. Les blancs ne se trouvent pas près de la case 22 et les noirs pas près de la case 29.

Est-ce que vous connaissiez déjà la variante Molimard?
Molimard était un fort joueur français qui jouait par exemple l'ouverture suivante:
1.32-28 18-23 2.38-32 12-18 3.31-27 7-12 3.43-38 17-21 5.37-31 23-29 6.34x23 18x29 7.33x24 20x29. Ce pionnage avec 23-29 s'appelle la variante Molimard. Il n'est pas évident d'expliquer l'objectif de cette variante.

De toute façon, les noirs espèrent maintenir l'état surchargé de l'aile blanche. Quoi qu'il en soit, après 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.41-37 19-23 5.28x19 14x23, la variante Molimard n'est pas possible. Restent l'attaque de flanc et l'attaque de flanc-centre. Ces deux formes d'attaque vont un peu ensemble. Mais au fond, l'attaque de flanc se présente en premier. Et dans cette ouverture, c'est facile, car les noirs ont déjà construit sur leur aile droite la formation connue pour avancer vers la case 27. Après 1.32-28 16-21 2.31-26 11-16 3.37-32 7-11 4.41-37 19-23 5.28x19 14x23 et par exemple 6.46-41 21-27 7.32x21 16x27 il est déjà question d'une attaque de flanc. Dans une attaque de flanc-centre, il faut que les noirs occupent en plus la case 28. Ceci n'est pas si facile à court terme. Ou est-ce que vous avez trouvé une variante?

(17) 1.32-28 17-22 2.28x17 11x22 3.37-32 6-11 4.41-37 12-17 5.46-41 8-12 6.34-29 19-23

Et cette ouverture mène où? Et une explication s'il vous plaît! Et une variante.

A. Classique
B. Jeu de flanc
C. Faux marchand de bois
D. Gambit Drost

Le gambit Drost est lié à la formation Roozenburg. Il faudrait donc d'abord inventer un déroulement avec Roozenburg, suivi par le gambit Drost. C'est possible, mais il faudra pas mal de coups pour y arriver. Transformer cette position en classique est probablement une tâche très difficile. Ni les blancs, ni les noirs n'occupent les cases classiques. C'est donc une position de jeu de flanc!
Il se peut qu'un faux marchand de bois soit possible. Les noirs sont en 22 et les blancs en 29. Les deux couleurs font donc un effort de former un faux marchand de bois. Pourtant, ce n'est pas facile. C'est que les noirs, aussi bien que les blancs, ont encore beaucoup de pions sur leur aile gauche. Et dans cette configuration, un coup comme 32-27 ou 19-24 n'est pas une si bonne idée, puisqu'il ya aura un faux marchand de bois avec trop de pions sur la grande diagonale.

(18) 1.32-28 18-22

Est-ce que vous pouvez déjà deviner le type de jeu après un seul coup? Chaque réponse est correcte. Donc, c'est assez facile. Mais est-ce que vous pouvez préciser à chaque réponse pourquoi chaque réponse est correcte?

A. Marchand de bois
B. Jeu de flanc
C. Attaque de flanc
D. Tenaille

Dès que vous voyez un pion en 22, au fond, vous devez penser automatiquement à plusieurs choses: a) case du marchand de bois b) jeu de flanc c) attaque de flanc d) case de tenaille d) le jeu classique est très douteux. Pour le jeu de flanc il faut un pion en 29. Eh bien, cela peut se faire vite: 1.32-28 18-22 2.34-29!
Créer une tenaille est facile aussi. Par exemple après 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.32-27. Mais cette tenaille ne rapporte pas grand-chose aux blancs: les noirs peuvent pionner avec 3... 19-23. Mais cette tenaille peut devenir importante si les noirs commettent l'erreur d'avancer vers 24. La tenaille deviendra très solide, parce que le pionnage avec 19-23 a été rendu impossible!
Les noirs sont en 22 et donc il faut toujours penser à un marchand de bois ou un faux marchand de bois. Les blancs peuvent essayer d'obtenir un marchand de bois comme suit: 1.32-18 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 7-12 4.36-31 1-7 5.41-36 19-23 6.28x19 14x23 7.32-28! et voilà le marchand de bois.
Est-ce qu'il y a quelqu'un parmi vous qui a su trouver une attaque de flanc? Voici la théorie: 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-30 20-25 6.30-24 19x30 7.35x24 avec une attaque de flanc pour les blancs.

(19) 1.31-27 19-23 2.33-28 17-21 3.28x19 14x23 4.38-33 21-26

Et comment s'appelle ce type de jeu? Vous le savez déjà?

A. Classique
B. Classique semi-ouverte
C. Enchaînement de l'aile gauche
D. Sans nom

Ce type s'appelle la classique semi-ouverte. Cela ressemble donc à la partie classique, mais ce n'est pas pareil. Les blancs se trouvent en 27 mais pas en 28. Voilà la différence la plus importante. Souvent, les noirs se trouvent bien en 23 et aussi en 24. Dans un autre thème nous reparlerons encore longuement de ce type de jeu!

(20) 1.31-27 17-22 2.36-31 22-28 3.33x22 16-21 4.27x16 18x36

Est-ce qu'il existe un nom pour cette ouverture? Quel nom préférez-vous?

A. Jeu de flanc
B. Jeu de bande
C. Jeu de l'avant-poste
D. Un nom n'existe pas

Ce type de jeu ne porte pas encore de nom. Peut-être le jeu de bande est un nom approprié. Puisque les blancs ont un pion de bande en 16 et les noirs en ont un en 36.

Exercice 2 Pourquoi est-ce qu'on joue une ouverture de telle ou telle manière?

Nous donnons à chaque groupe une certaine ouverture pour y regarder de plus près. Rejouez d'abord vite cette ouverture. Puis vous la rejouez lentement. La tâche de chaque groupe est de trouver une raison pour chaque coup. Tantôt c'est facile, tantôt c'est difficile. Mais vous pouvez toujours donner la raison suivante: le trait est aux blancs, ils doivent faire un coup. Mais essayez surtout de faire attention à la tactique des deux joueurs.
Le porte-parole de chaque groupe va nous dire tout à l'heure ce que le groupe a trouvé.

A. 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.33-28 23x32 4.37x28 10-14 5.39-33 5-10 6.44-39 14-19 7.41-37 10-14 8.37-32 17-22 9.28x17 12x21 10.46-41 7-12 11.41-37 11-17 12.50-44 6-11 13.33-28 4-10

Élaboration
1.32-28 19-23 2.28x19 14x23. Voilà une des ouvertures les plus fréquentes. Les deux joueurs peuvent facilement développer leur aile gauche maintenant.
3.33-28 23x32 4.37x28
Avec ce pionnage, les blancs rendent possible le développement de leur pion en 50. Les blancs peuvent donc facilement développer leurs deux ailes.
4.... 10-14
A partir de ce moment les deux joueurs font des coups normaux de construction. Tous les coups sont orientés vers le centre. Les noirs prennent soin du développement du pion 5 et les blancs prennent soin de 46 et 50.
5.39-33 5-10 6.44-39 14-19 7.41-37 10-14 8.37-32 17-22
Voilà un moment important. Les noirs ont construit leur position de façon normale et ils doivent choisir maintenant une tactique. Ils peuvent occuper les cases classiques, ils peuvent s'installer aussi sur la case 22. Mais l'inconvénient de ce coup est que les blancs peuvent former immédiatement le faux marchand de bois. Ce coup 8... 17-22 est l'introduction d'une tactique claire des noirs. Est-ce ce que vous l'aviez déjà remarqué? Les noirs vont construire, sur leur aile droite, une formation qui précède une attaque de flanc. Les noirs vont construire une formation avec laquelle ils peuvent avancer peut-être avec 21-27! 9.28x17 12x21
Le pion en 21 est donc proche de la case 27.

Et voilà donc la case par excellence pour une attaque de flanc!
10.46-41 7-12
Les blancs envoient leur pion 46 vers le centre. Les noirs continuent à construire leur bloc solide sur leur aile droite.
11.41-37 11-17
Les deux joueurs continuent à exécuter leurs tactiques. 12.50-44 6-11 Les blancs dirigent 50 vers le centre. Les blancs construisent toujours leur formation sur leur aile droite.
13.33-28 4-10
Ce dernier coup des noirs est très important. Si les noirs veulent lancer l'attaque via 27, cet avant-poste doit être bien soutenu. Le coup 13 ... 4-10 permet aux noirs de pionner vers le centre avec 19-23x23. Et si les noirs occupent 23, une attaque avec 27 deviendra plus sérieuse. Ce pion en 27 recevra un soutien puissant du pion en 23.

B. 1.33-29 17-22 2.39-33 11-17 3.44-39 6-11 4.50-44 1-6 5.31-26 16-21 6.32-28 19-23 7.28x19 14x23 8.35-30 10-14 9.30-24 23-28 10.40-35 20-25 11.24-20 15x24 12.29x20 14-19 13.20-15

Élaboration
1.33-29 17-22
Il paraît que les deux joueurs veulent une attaque de flanc.
2.39-33 11-17
Les deux joueurs sont orientés vers le centre. Tous les deux essaient de développer leur pion en 50 et en 1.
3.44-39 6-11 4.50-44 1-6
La première tactique des deux est achevée. Maintenant, les blancs doivent faire un choix.
5.31-26
Ils suivent toujours la théorie. Les blancs incitent maintenant les noirs à la case d'attaque 27.
5... 26-21
Une réaction normale. Les noirs se trouvent déjà sur la case d'attaque. Il est logique alors d'essayer d'obtenir une attaque de flanc. De surcroît, il est important de développer un pion de bande.
6.32-28
Le meilleur. Sinon, les noirs prennent le deux pour deux avec 6... 21-27 et 7... 22-28. Pour les blancs, le pion en 26 n'aura pas beaucoup de valeur dans ce cas.
6... 19-23
Ce coup aussi, c'est de la théorie. En plus, c'est un coup normal, car les noirs s'emparent du centre. Les noirs génèrent enfin une plus grande mobilité de leur aile gauche. Les noirs vont soutenir un pion éventuel sur la case 27, avec un centre solide.
7.28x19 14x23 8.35-30
Vous pouvez bien comparer ce coup des blancs au coup des noirs 5... 16-21.
8... 10-14
Le développement de l'aile gauche des noirs.
9.30-24
Les blancs continuent. Vous voyez souvent l'avancée de 35 vers la case 24.
9... 23-28
Surprenant? Pourtant, il s'agit ici toujours d'une variante théorique. Cette ouverture s'appelle l'ouverture Keller. C'est une variante très populaire. Les noirs lancent une attaque à travers le centre. Probablement, cette attaque sera soutenue plus tard par un pion en 27. Alors, les noirs auront une attaque de flanc-centre. Un pion bien avancé doit être protégé, bien sûr. Ce pion 28 est défendu de deux manières. Premièrement, par la formation 2/8/13. Deuxièmement, par la finesse tactique 10.38-32 5-10 11.32x23 22-28 et les blancs ne peuvent faire rien d'autre que prendre avec le pion 33. Alors, les noirs sont bien positionnés dans le centre.
10.40-35 20-25
Le pion en 28 est toujours bien protégé.
11.24-20 15x24 12.29x20 14-19 13.20-15. Il n'est pas facile d'expliquer quelle est l'intention de 11.24-20. En premier lieu, le jeu après sera amusant. Nous pourrions dire aussi: les noirs espèrent obtenir une attaque solide. Les blancs espèrent que le pion en 15 va gêner les noirs.

C. 1.32-28 18-23 2.38-32 12-18 3.31-27 7-12 4.43-38 17-21 5.37-31 23-29 6.34x23 18x29 7.33x24

Élaboration
1.32-28 18-23
Tout comme 1.32-28 19-23, cette ouverture est l'ouverture jouée le plus fréquemment.
2.38-32
Un plus grand choix pour les blancs que vous ne le pensez peut-être. Ainsi, vous atteingnez plus vite une position classique. Si les blancs préfèrent le jeu de flanc, ils feront mieux de jouer 2.33-29.
2... 12-18
Un coup normal direction centre.
31-27
Les blancs se trouvent sur les cases classiques. Les noirs doivent choisir maintenant s'ils le veulent, eux aussi. S'ils veulent, ils peuvent s'installer simplement sur 24. Mais les noirs ont une autre intention...
3... 7-12 4.43-38 17-21
Le début de la tactique des noirs que vous vous souvenez peut-être de l'exercice précédent.
5.37-31
Les blancs tentent de développer leur aile gauche. Si les noirs font maintenant 5...21-26, ils y arriveront aussi après 6.49-43 26x37 7.42x31. Mais les noirs ne le veulent pas...
5...23-29 6.34x23 18x29 7.33x24 20x29. Voilà donc la variante Molimard. L'intention de cette variante: les noirs ne veulent pas que les blancs développent leur aile gauche. Par contre, les noirs eux-mêmes, peuvent développer leur aile gauche. La présence du pion noir en 29 est remarquable. Le plus souvent, il n'y est pas pour longtemps. Il est très important que les blancs ne peuvent pas jouer 8.31-26 maintenant à cause du coup malin 8... 29-33! 9.41-37 21-26.
Les blancs ont pris une décision importante. Ils ont fait un enchaînement inachevé de l'aile gauche. Les noirs essaient d'en profiter. Également du pion qui est toujours en 46. Les blancs espèrent obtenir un centre puissant et plus tard une attaque qui passera peut-être par la case 22.
9.49-43 19-24 10.39-33 24-30
Voilà une méthode connue pour retirer le pion en 29.
11.35x24
Cette prise est plus logique que la prise avec le pion du centre.
11... 29x20 12.43-39
Les blancs veulent une aile droite vigoureuse. Afin de pouvoir soutenir, éventuellement, plus loin dans la partie une attaque Hoogland. Voilà la raison pour jouer 12.43-39. Vous pensez peut-être que 12.44-39 est plus normal. Et la lutte va se déclencher. Les blancs veulent donc lancer l'attaque et les noirs veulent profiter de l'aile gauche des blancs

D. 1.33-28 18-22 2.38-33 12-18 3.31-26 7-12 4.37-31 19-23 5.28x19 14x23 6.32 -27 23-28

Élaboration
1.33-28
Un vrai coup classique.
1.... 18-22
Déjà une décision importante de la part des noirs. C'est que les noirs s'installent sur la case de jeu de flanc. Les noirs auraient pu jouer aussi 1...18-23. Le jeu serait devenu classique plus vite.
2.38-33 12-18
Les blancs ne peuvent pas facilement développer leurs pions en 46 et 50 maintenant. Les noirs construisent leur position vers le centre et vont développer leur pion en 1.
3.31-26
Les blancs pensent: les noirs se trouvent en 22 donc je peux tenter un marchand de bois. Ce troisième coup est le début de cette tactique des blancs.
3... 7-12
C'est un coup normal de construction, mais c'est une décision importante quand même. Si les noirs ne veulent pas de marchand de bois, ils auraient dû pionner avec 3... 19-23 4.28x19 14x23. Alors, il n'est pas facile pour les blancs de former un marchand de bois.
4.37-31
Les blancs continuent leur tactique.
4... 19-23 5.28x19 14x23
Maintenant, les noirs pionnent vers le centre.

Mais ce n'est plus possible d'éviter le marchand de bois.
6.32-27
Les blancs ont achevé leur tactique. Le marchand de bois se trouve sur le damier maintenant.
6.23-28
Un coup d'attaque remarquable. Un coup qui empêche le pionnage avec 34-29. Et ce pionnage est, en fin de compte, la tactique des blancs. La position qui est née après 6... 23-28 est, en premier lieu, captivante. Il n'est pas clair qui a les meilleures chances. Ainsi, le deux pour un avec 7... 17-21 n'est pas une véritable menace: puisque les blancs peuvent récupérer ce pion.

E. 1.31-27 19-23 2.33-28 17-21 3.28x19 14x23 4.38-33 21-26 5.34-30 10-14 6.30-25 14-19 7.25x14

Élaboration
1.31-27
Un coup de classique semi-ouverte. Les blancs possèdent 27, mais ils n'ont pas l'intention de prendre définitivement la case 28. Et cela est bien le cas dans le jeu classique.
1... 19-23
Une réaction normale vers le centre.
2.33-28 17-21 3.28x19 14x23
C'est la théorie. Ce pionnage des noirs a pour but: bloquer autant de pions que possible sur l'aile gauche des blancs. Mais les blancs n'ont rien à craindre. Au contraire: vous rencontrez souvent cette configuration lourde de l'aile gauche dans la partie classique semi-ouverte.
4… 38-33
On joue aussi 4.39-33. Un coup connu est le coup de Lochtenberg après 4.39-33 10-14 5.33-28 5-10 6.28x19 14x23 7.44-39 10-14? et les blancs gagnent après 8.27-22! 18x27 9.36-31 27x36 10.32-27 21x32 37x10!
4… 21-26
Le plus souvent, un joueur joue ce coup pour éviter le pionnage des blancs avec 5.32-28
5.34-30 10-14
Les blancs hésiteront donc maintenant à se mettre de nouveau en 28. Les blancs vont jouer tranquillement sur leur aile droite afin d'éclaircir l'aile gauche des noirs. Il est à souligner que les noirs, eux aussi, ne peuvent pas renforcer leur aile gauche avec 13-19 à cause de simplement 37-31. La vraie stratégie de la partie classique semi-ouverte sera traitée dans un autre thème .
6.30-25 14-19
Avec ce pionnage, les noirs continuent à développer leur aile gauche. Ainsi, ils peuvent mobiliser le pion en 5.
7.25x14 9x20 8.35-30 5-10
Les blancs activent leur pion en 35. Cela ne veut pas dire tout, il est fort bien possible qu'ils se retrouveront en 35 dans quelques coups. Mais vous aurez certainement remarqué que les blancs jouent toujours sur l'aile droite!
9.43-38 10-14 10.30-25 4-9.

F. 1.32-28 17-22 2.28x17 11x22 3.37-32 12-17 4.31-26 6-11 5.36-318-12 6.32-27 16-21 7.27x16 22-28 8.33x22 18x36

Élaboration
1.32-28 17-22 2.28x17 11x22

Une vraie ouverture de flanc des noirs.
3.37-32: un coup normal de développement. Par exemple avec l'intention de mobiliser le pion en 46. Et, évidemment, les blancs pensent: les noirs se trouvent en 22, donc un marchand de bois est possible ou un faux marchand de bois.
3... 12-17: Les noirs défient maintenant les blancs! Jusqu'à présent, les noirs pouvaient empêcher un marchand de bois, par exemple avec le coup d'attaque 22-27. Mais avec 3... 12-17 cette attaque est éliminée. Par les prochains coups, les blancs admettent que les noirs peuvent faire ce qu'ils veulent. En outre, les blancs continuent à construire un marchand de bois!
4.31-26 6-11 5.36-31 8-12 6.32-27
En ce moment, il est question d'un soi-disant marchand de bois incomplet. Presqu'un vrai marchand de bois donc. Mais les noirs devancent les noirs de justesse et ils prennent un deux pour deux intéressant.
16... 16-21 27x16 17.22-28 33x22 18.18x36
Voilà une position captivante. Les deux joueurs ont des pions de bande. En plus, les deux joueurs ont des perspectives égales.

G. 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.34-29 23x34 6.39x30 5-10 7.44-39

Élaboration
1.32-28 19-23
Nous savons déjà que cette ouverture est une des ouvertures les plus jouées.
2.28x19 14x23
Nous allons voir que les blancs suivent une autre tactique cette fois que sous A avec 3.33-28 23x32 4.37x28. Les blancs font d'abord quelques coups de construction normaux. Les noirs, eux aussi, font des coups tout à fait normaux direction le milieu.
3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.34-29 23x34 6.39x30
Un moment important. Les blancs n'ont pas pris vers 29 par rapport à un faux marchand de bois pour les noirs. Ce pionnage vers le centre, nous le connaissons maintenant. C'est le premier coup qui peut annoncer une attaque de flanc!
6... 5-10
Les noirs dirigent le pion 5 vers le centre.
7.44-39
Faites attention au pion en 30 qui reste ´ en l'air ´. Ce pion ne se déplace pas encore à 25. Peut-être les blancs ont besoin de ce pion pour lancer, à un moment ultérieur, l'attaque avec 30-24.
7... 10-14
La mobilisation du pion 5 est chose faite pour les noirs.
8.40-34
Un coup important de la part des blancs! Les blancs construisent sur leur aile droite le bloc de pions que nous connaissons déjà. Le bloc qui permettra peut-être le saut vers 24.

H. 1.34-29 19-23 2.40-34 14-19 3.45-40 10-14 4.50-45 5-10 5.31-26 20-25 6.37-31 15-20 7.41-37 10-15 8.46-41 4-109.32-28 23x32 10.37x28 19-23 11.28x19 13x24

Élaboration
1.34-29
Une vraie ouverture de flanc pour les blancs!
1... 19-23
Une réaction normale vers le centre. Il y a plusieurs alternatives bien sûr, comme la réponse symétrique 1... 17-22. Les coups suivants sont pour nous des coups normaux de construction. Les noirs jouent vers le centre et ainsi, ils peuvent mobiliser le pion en 5. Les blancs jouent aussi vers le centre et ainsi, ils activent le pion en 50. Voyez-vous d'ailleurs le rapport entre 1.34-29 19-23 et 1.32-28 18-22? Entre-temps, le pion 29 nous fait aussi penser immédiatement à un marchand de bois ou un faux marchand de bois pour les noirs!
2.40-34 14-19 3.45-40 10-14 4.50-45 5-10 5.31-26
Une décision importante de la part des blancs. Beaucoup de joueurs ont joué ici aussi le pionnage vers le centre avec 5.32-28 23x32 6.37x28. Au moyen de ce pionnage, les blancs développent leur aile gauche. Le coup 5.31-26 est joué quand le joueur ne craint pas le marchand de bois.
5... 20-25
Les noirs entament la construction du marchand de bois.
6.37-31 15-20 7.41-36 10-15
Les deux joueurs continuent leurs tactiques. Les blancs vont activer par exemple le pion en 46.
8.46-41 4-10
Les deux joueurs ont achevé leur formations. Evidemment, il ne reste plus beaucoup de pions jouables pour les blancs.
9.32-28 23x32 10.37x28 19-23 11.28x19 13x24
Et le voilà, le marchand de bois. Cette ouverture aussi, c'est une ouverture théorique.

1. 32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24

Élaboration
1.32-28 18-22
Également une vraie ouverture de jeu de flanc donc.
Les coups suivants sont tout à fait familiers pour nous.
2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7
Eh bien, les joueurs ont fini leur construction. Les blancs ont le choix maintenant parmi trois coups sérieux: 5.31-26, 5.34-29, 5.34-30. La suite de ces coups est chaque fois différente. L'intention de 5.31-26 est par exemple la formation d'un marchand de bois. Une intention de 5.34-30 est le lancement d'une attaque de flanc après 5.34-30 20-25 6.30-24 19x30 7.35x24. Dans ce cas-ci, les blancs jouent 5.34-29. Suivi donc par le jeu de flanc.
5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29. Avec le pionnage 5... 19-23 les noirs développent leur aile gauche. A cause de ce développement, la perspective d'un faux marchand de bois augmente. Comprenez-vous? Les blancs auraient pu prendre aussi vers 30 d'ailleurs avec 7.39x30. Maintenant les joueurs se trouvent dans le jeu de flanc.
7.10-14
Un coup avec des intentions diverses. Ce qui est simple: un coup vers le centre et rendre possible le développement du pion en 5. Une raison plutôt stratégique: le pion 10 se déplace peut-être vers la case 24 pour former un faux marchand de bois. La réaction des blancs est plutôt standard : l'avancée de 35 vers 24. Cela correspond à la position de flanc des blancs et en outre, les blancs contrent ainsi le faux marchand de bois.
8.35-30 20-25
La réaction la plus normale.
9.30-24
Les blancs ont une attaque de flanc maintenant. Les perspectives des deux joueurs sont identiques.

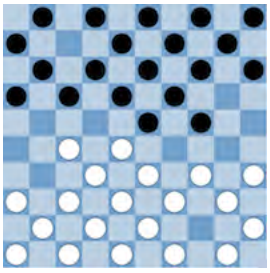
Exercice 3 Le développement de l'aile gauche

Vous allez faire cet exercice individuellement. Vous allez calculer avec nous. Jouez avec nous mentalement les coups suivants et essayez de répondre aux questions!

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 20-24

- Dessinez la position après 4... 20-24 dans le diagramme vide suivant .

DIAGRAMME 3.1



- Comment s'appelle ce type de jeu?

  Réponse: Le type de jeu s'appelle le jeu classique bien sûr.

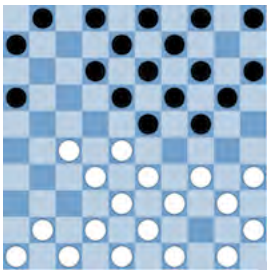
- Les noirs ont copié les blancs. Voilà pourquoi la position est maintenant....

Réponse: symétrique.
On continue (donc après 4.... 20-24)

5.37-31 17-21 6.31-26 14-20 7.26x17 11x31 8.36x27 10-14

- Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.2



- Quelle aile est la mieux développée maintenant?

Réponse : l'aile gauche des blancs. La mobilité des pions de l'aile gauche leur permet de jouer leurs pions vers le centre.

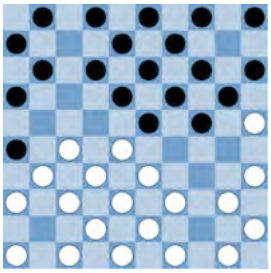
- Quels deux coups de construction les blancs vont jouer probablement?

Réponse : sans aucun doute 9.41-37 et 10.46-41.

Exercice 4 Le coup de la bombe

Cet exercice aussi, vous allez le faire individuellement! Regardez le diagramme suivant.

DIAGRAMME 4.1



- C'est classique, vous le savez enfin. Vous pouvez observer aussi si les deux ailes gauches sont proprement développées. Qu'en pensez-vous?

Réponse: Les deux ailes gauches ne sont pas tellement bien développées. Les blancs ont encore un pion en 46 et les noirs en ont un en 5.

- Sauriez-vous deviner comment cette position est née?

Réponse:
Par exemple de la manière suivante: 1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.31-27 17-21 5.37-31 21-26 6.41-37 20-24 7.34-30 14-20 8.30-25 10-14.

- Est-ce que les blancs peuvent jouer(voir diagramme) 39-34? Essayez de découvrir la réponse en exécutant le coup de la bombe.

Réponse: les blancs ne peuvent pas jouer 9.39-34 à cause du coup de la bombe: 9.39-34? 24-30! 10.35x24 19x39 11.28x10 39x28 12.25x14 9x20 13.32x23 5x14 et les noirs vont gagner un pion.

- Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34 si ils enlèvent le pion blanc en 46 et celui des noirs en 5?

Réponse: oui. Pourquoi? C'est assez simple: les noirs ne peuvent pas réagir avec 5x14...

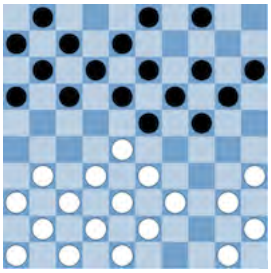
- Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34 quand ils enlèvent le pion blanc en 47 et le pion noir en 4?

Réponse: non, les blancs ne peuvent pas jouer 39-34. Pourquoi pas?
Réponse: maintenant les noirs peuvent réagir avec le pion en 5! Très rarement, il arrive qu'un pion soit mieux placé en 4 qu'en 5...

Exercice 5 Jouer avec le pion 50 ou le pion 49?

Regardez le diagramme suivant!

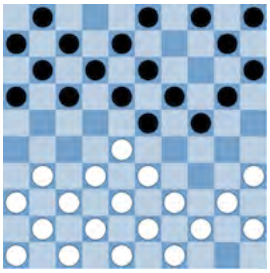
DIAGRAMME 5.1



- Est-ce que vous joueriez 50-44 maintenant? Pourquoi oui, pourquoi pas?

Il faut espérer que vous n'avancez pas avec 50-44. Si vous le faites quand même, vous ne pourriez plus jouer sur l'aile droite. Car après 50-44, vous ne pouvez jouer ni 39-34, ni 40-34...

DIAGRAMME 5.2



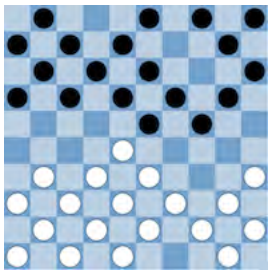
- Est-ce que les blancs ont beaucoup de coups jouables sur leur aile droite? Quel coup est possible? Mais est-ce un coup fort?

Les blancs sont presque immobilisés sur leur aile droite. Car 39-34 est prohibé bien sûr à cause du coup de dame banal avec 24-29. Les blancs disposent encore d'un autre coup sur leur aile droite: 40-34. L'inconvénient en est que les noirs peuvent pionner avec 24-29. Les blancs perdent alors leur soi-disant formation olympique. Cette formation permet par exemple d'exécuter le coup royal.

Vous trouverez davantage sur la formation olympique dans le thème sur le jeu classique!

Le diagramme suivant est un petit peu différent.

DIAGRAMME 5.3

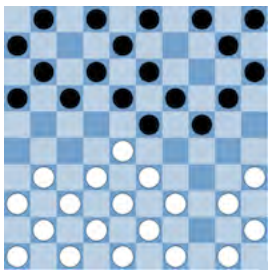


- Voyez-vous la différence? Est-ce que 39-34 est jouable maintenant? Et 40-34?

Dans ce diagramme 40-34 ne marche pas à cause du passage à dame avec 24-29. Cette fois, le coup 39-34 est jouable. Vous le suivez encore?

Le diagramme suivant est aussi un peu différent.

DIAGRAMME 5.4

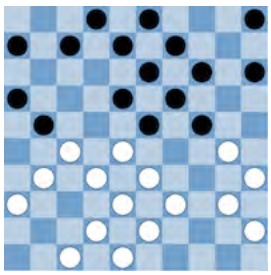


- Voyez-vous aussi cette fois la différence? Quels sont les coups jouables pour les blancs sur leur aile droite?

Dans le diagramme 5.4 les blancs sont encore assez mobiles sur leur aile droite: ils peuvent jouer 39-34 aussi bien que 40-34! Après 40-34 24-29 les blancs ne perdent pas leur formation olympique.

Exercice 6 L'aile gauche et l'aile droite

DIAGRAMME 6.1

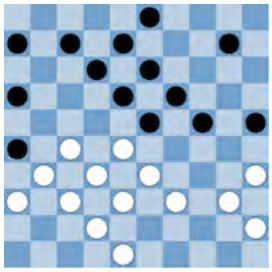


Dans cette position, les blancs doivent prendre une décision concernant leur aile gauche. Pas mal de joueurs font 42-37. C'est jouable, mais il faut connaître les risques. L'aile gauche est quelque peu bloquée. Développer l'aile gauche avec 31-26 est souvent une bonne idée. Mais: est-ce que 31-26 est possible dans cette position?

Non, 31-26 n'est pas possible. Vous savez depuis longtemps qu'il faut toujours être sur son qui-vive quand vous attaquez un pion. Si vous essayez maintenant de développer votre aile gauche en jouant 31-26, les noirs vont gagner un pion: 1.31-26? 24-29 2.26x17 7-11 3.33x24 11x44 4.40x49 14-20!

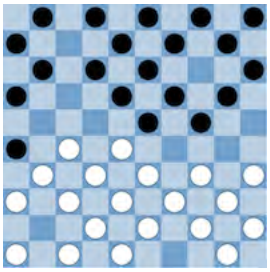
Une autre idée: si les noirs jouent 21-26, les blancs laissent prendre, ce qui permet de développer votre aile gauche. Votre aile gauche n'est pas bloquée.

DIAGRAMME 6.2



Dans cette position l'aile gauche des blancs est un peu bloquée. Peut-être les blancs espèrent que les noirs se font avoir par le coup de la bombe avec 7-11 et 12-17. Mais si ce n'est pas le cas, où est-ce que les blancs peuvent aller? Sur leur aile droite, les blancs se trouvent aussi dans un état difficile, leur mobilité y est restreinte. Pas mal de joueurs passent alors à l'attaque avec 27-22. Cela peut être une bonne idée. Mais leur préoccupation sera le soutien de ce pion en 22 de la part de l'aile droite.

DIAGRAMME 6.3



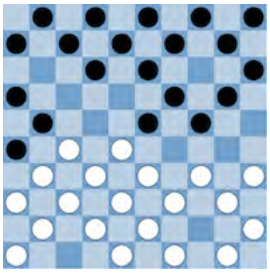
Que peut-on faire pour ne pas perdre comme cela? Il faut faire attention de votre aile gauche. Essayez de la développer en laissant prendre par exemple ou en attaquant avec 31-26.
Et si vous voulez passer quand même à l'attaque, ayez soin que vous avez encore une position solide sur votre aile droite. Dans le diagramme 6.3, le meilleur coup est 27-22. Car après 27-22, 18x27, 31x22 les blancs possèdent encore cette flèche puissante 45/40/34. Voyez-vous d'ailleurs le coup pour les noirs après 27-22 si le pion10 était déjà en 14?

Avec le pion10 déjà en 14, les noirs peuvent exécuter le coup Napoléon après 27-22, 18x27, 31x22 avec 23-29! 34x23 24-30, 35x24 20x27 et les noirs gagnent un pion!

Exercice 7 Test

Essayez de faire l'exercice suivant tout seul. Toutes ces questions concernent le jeu classique. Des questions sur le jeu classique dans l'ouverture. Parfois une question de combinaison. Parfois la question: qu'est-ce que vous feriez? Et beaucoup d'autres choses. Bonne chance!

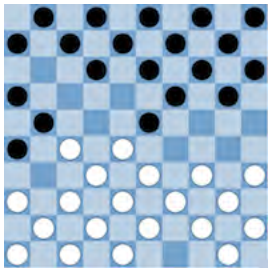
DIAGRAMME 7.1



Est-ce que les blancs ont harmonieusement développé leur aile gauche? Oui ou non?

Le développement de l'aile gauche des blancs n'a rien de bon. L'aile est surchargée, il y a trop de pions. En plus, les noirs ont enchaîné l'aile!

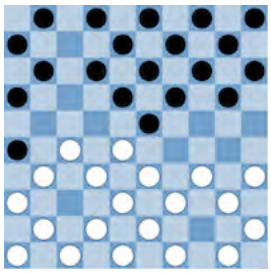
DIAGRAMME 7.2



Par quel coup les blancs peuvent développer facilement leur aile gauche maintenant?

Maintenant, les blancs peuvent convenablement développer leur aile gauche avec le pionnage 37-31 26x37, 42x31.
Si les noirs attaquent maintenant, les blancs peuvent encore attraper avec 47-42, 26x37, 42x31 et ainsi ils peuvent activer le pion en 46!
Si les noirs n'attaquent pas avec 21-26, les blancs peuvent le faire eux-mêmes avec 31-26. Voilà une manière connue pour développer l'aile gauche.

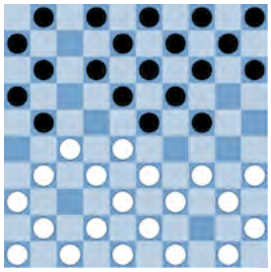
DIAGRAMME 7.3



Les blancs, au trait, peuvent choisir. Quel est ce choix?

Les blancs ont le choix entre fermer avec 41-37 ou laisser prendre en faisant un temps. Si vous voulez développer à bon escient votre aile gauche, vous ferez mieux de laisser prendre avec par exemple 50-44 26x37, 42x31. Après ce pionnage, les blancs peuvent activer lentement mais sûrement le pion en 46.

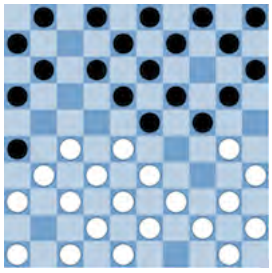
DIAGRAMME 7.4



Par quel coup les blancs peuvent développer leur aile gauche maintenant?

Ils peuvent le faire avec l'attaque 31-26. Il va de soi qu'il faut toujours vérifier si les noirs n'ont pas un petit coup!

DIAGRAMME 7.5



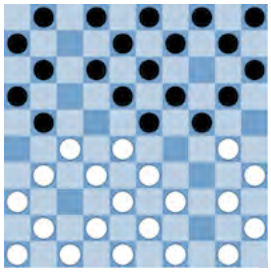
Est-ce que les noirs peuvent jouer 12-17 maintenant? Quel coup joueriez-vous avec les noirs?

Non, à cause du coup de la bombe avec 27-21! 16x27, 32x12, 23x41 et 12x25!!

Quel coup joueriez-vous avec les noirs dans le diagramme 7.5?

Un très bon coup est 20-25. Pourquoi? Ainsi, les noirs sont capables de développer leur aile gauche. Mais en outre, que doivent jouer les blancs? Si les blancs ferment avec 40-34 ou 39-34, les blancs pourront se retrouver dans un enchaînement dangereux de l'aile droite. Mais quel temps les blancs doivent faire alors?

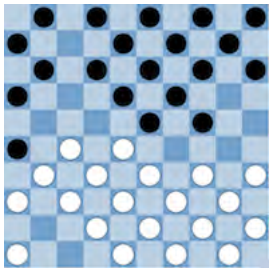
DIAGRAMME 7.6



Les blancs ont l'intention de développer leur aile gauche avec 31-26. Une bonne tactique mais est-ce possible

Non, ce n'est pas possible. Les noirs réagissent après 31-26 avec le coup surprenant 24-29! Et par exemple 26x17 11x31, 36x27 29-34, 40x29 23x25 et les noirs ont gagné un pion.

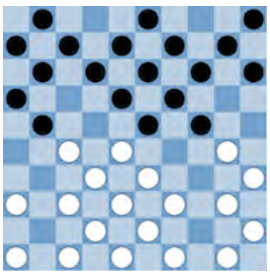
DIAGRAMME 7.7



Est-ce que les noirs peuvent jouer 12-17 maintenant?

Non. Mais pourquoi pas? Avez-vous vu que le coup de la bombe avec 27-21, après toutes les rafles, résulte en une position qui est égale au point de vue numérique? Mais les blancs font autre chose après 12-17:
12-17?, 34-29 23x34, 40x20 15x24, 27-21 16x27, 32x23!

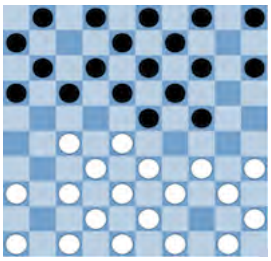
DIAGRAMME 7.8



Qui ont la meilleure position?

Les blancs ont une meilleure position, parce que l'aile gauche des blancs est plus solide. Les noirs ont bloqué eux-mêmes leur pion en 5!

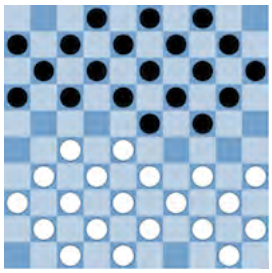
DIAGRAMME 7.9



Est-ce que les blancs sont obligés de jouer 49-44 maintenant? Oui ou non?

Rien n'est obligé, heureusement! 49-44 est jouable. Mais il faut essayer de comprendre les petites différences. Par exemple: 49-44 14-20, 34-30 9-14, 30-25 4-9 et la mobilité des blancs a été considérablement réduite sur leur aile droite. Si le pion en 44 serait encore en 49, les blancs auraient pu jouer 40-34.

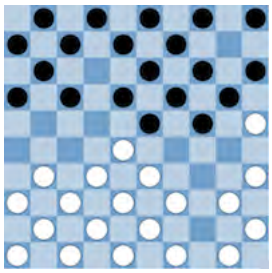
DIAGRAMME 7.10



Est-ce que les blancs peuvent jouer 27-22 18x27, 31x22?

Non, à cause d'un coup Napoléon avec 23-29!, 34x23 24-30, 35x34 20x27, 32x2116x27 et les noirs ont gagné un pion!

DIAGRAMME 7.11



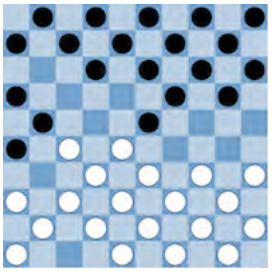
Est-ce que blancs sont obligés de jouer 50-44 maintenant? Oui ou non? Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34? Oui ou non?

Rien n'est obligé! 50-44 est jouable! Mais tout comme dans le diagramme 7.10, il faut essayer de comprendre les petites différences. Si les blancs jouent 50-44 et les noirs jouent par exemple 7-12, il n'y aura presque plus de coups jouables sur l'aile droite! Ah oui, les blancs peuvent jouer encore 40-34, mais dans ce cas, les noirs jouent 24-29 et le nombre de pions sur l'aile droite diminue considérablement.

Est-ce que les blancs peuvent jouer 39-34 maintenant? Oui ou non?

Oui, c'est possible, car les noirs n'ont pas un coup de la bombe correct avec 24-30.

DIAGRAMME 7.12



Est-ce que les blancs peuvent développer sans problème leur aile gauche maintenant avec 37-31? Qu'en pensez-vous?

Non, car qu'est-ce que les blancs peuvent faire après 37-31 26x37, 42x31, 21-26? Les blancs ne peuvent plus attraper et les blancs n'ont pas mieux que fermer avec 41-37 et puis surtout la position du pion en 46 est plutôt faible. Comparez le diagramme 7.12 au diagramme 7.2!

Exercice 8 Des combinaisons d'ouverture pratiques

A. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.31-26 7-12 4.42-37 19-23 5.28x19 14x23 6.32-28 23x32 7.37x28 16-21 8.41-37 21-27 9.37-31 9-14 10.48-42 20-24?

Comment les blancs gagnent maintenant? Description de l'ouverture : dans cette ouverture de jeu de flanc, les blancs ont fait une petite tentative de former un marchand de bois. Les noirs pionnent simplement vers le centre et les blancs, à leur tour, pionnent vers la case 28. Alors les noirs ont la perspective de former un Roozenburg. Pour cela, l'avancée de 16 vers 27 est très importante. Le coup 10... 20-24 s'accorde avec le système, mais ce coup est erroné à cause d'une combinaison intéressante via 11.35-30 24x35 12.34-30 35x24 13.28-23 18x29 14.33-28 22x33 15.31x22! 17x28 16.40-34 29x40 et 17.38x16.

B. 1.34-29 17-22 2.40-34 11-17 3.45-40 6-11 4.50-45 1-6 5.32-28 19-23 6.28x19 14x23 7.35-30 10-14 8.30-24 5-10 9.31-27 22x31 10.36x27 17-22 11.41-36 22x31 12.36x27?

Comment les noirs gagnent maintenant d'une manière surprenante?
Description de l'ouverture: nous connaissons déjà les premiers quatre coups de jeu de flanc des deux joueurs. Dans un autre exercice, les blancs ont poursuivi avec 5.31-26, cette fois ils font le coup du centre 5.32-28. Ensuite, les noirs développent leur aile gauche avec le pionnage 5... 19-23. Il est connu que l'avancée de 35 vers 24 est tout à fait normale. Vous revoyez ces coups ici. Et comme les noirs se trouvent maintenant en 23, les blancs ont, eux aussi, la perspective de former un Roozenburg. Mais cela tourne mal pour les blancs après 12.36x27?: un double gambit fabuleux des noirs avec 12... 23-28 12.33x22 18-23 13.29x18 20x29 14. 34x23 13-19! résulte en le gain d'un pion pour les noirs. Avez-vous observé aussi, que les noirs ne peuvent pas attaquer de l'autre manière avec 12-17? à cause de 15.18-12!! et ce sont les blancs qui gagnent.

C. 1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.37-32 11-16 4.41-37 7-11 5.46-41 1-7 6.34-30 13-18 7.30-25 9-13

Comment les noirs vont à dame maintenant?
Description de l'ouverture: les noirs commencent d'une manière combative la formation Roozenburg. Ils n'y arriveront pas, parce que les blancs ne s'installent pas en 29. Alors, les noirs ne peuvent pas pionner avec 20-24x24. Mais les noirs sont prêts à attaquer par le pionnage 8... 21-27 9.32x21 16x27. Bien qu'il ne soit pas question d'une vraie formation Roozenburg, les noirs lancent quand même une sorte d'attaque du pion 28 des blancs. Les blancs font une erreur évidente avec 11.37-32? Les noirs exécutent alors un coup de dame brillant avec 11... 23-29! et voici la suite la plus intéressante: 12.33x24 22x44 13.50x39 19x30 14.32x21 17-22 15.35x24 20x29 16.34x23 22-27 17.21x32 14-20 18.25x14 10x46!!

D. 1.32-28 16-21 2.31-26 18-22 3.37-32 11-16 4.41-37 7-11 5.46-41 1-7 6.28-23 19x28 7.32x23 13-18 8.35-30 18x29 9.34x23 21-27?

Comment les blancs gagnent maintenant d'une manière fantastique?
Description de l'ouverture: cette fois aussi, les noirs commencent par la tentative de se former en Roozenburg. Les blancs contournent cette formation par la soi-disant poussée Springer avec 6.28-23 19x28 7.32x23. Ainsi, les blancs obtiennent un avant-poste dans le centre des noirs. Evidemment, les blancs vont essayer plus tard d'aider le pion en 23 autant que possible, par exemple en passant à une attaque flanc-centre. La combinaison est, de nouveau, assez intéressante: 9... 21-27? 10.23-19 14x23 11.36-31 27x36 12.33-28 23x32 13.38x18 12x23 14.30-24 20x29 15.37-31 36x27 16.39-33 29x38 17.43x1!

E. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24 5-10 10.24-20 15x24 11.29x20 10-15 12.45-40 15x24 13.33-28 22x33 14.38x20 16-21 15.31-26 11-16 16.36-31 7-11 17.31-27?

Comment les noirs forcent le gain maintenant?
Description de l'ouverture: vous connaissez déjà une grande partie de l'ouverture. Le neuvième coup est nouveau. L'action des blancs avec 10.24-20 15x24 et 29x20 est remarquable. Vous voyez plus souvent que l'avant-poste en 24 avance vers 15. Au point de vue stratégique, le coup 14... 16-21 est le plus important. Avec ce coup, les noirs font un effort d'entamer une attaque de flanc. Avec ce coup, les noirs acceptent, pour quelque temps, un enchaînement de leur aile droite. La réaction des blancs est très logique.

Les blancs jouent 16.36-31 pour empêcher le pionnage d'attaque 21-27. Pour la même raison, les blancs jouent aussi le coup erroné 17.31-27? Vous savez qu'un pion en 15 est idéal pour exécuter une combinaison. Aussi, les noirs forcent-ils d'une manière amusante le gain d'un pion ou un passage à dame après 17.31-27? 4-10!! 18.20-15 18-23! 19.15x4 13-18! 20.4x22 17x28 21.26x17 11x31 22.37x26 et 22... 28x46.

F. 1.32-28 18-22 2.37-32 12-18 3.41-37 7-12 4.46-41 1-7 5.34-29 19-23 6.28x19 14x34 7.40x29 10-14 8.35-30 20-25 9.30-24 14-20 10.32-28 16-21 11.31-26 11- 16 12.37-32 21-27 13.32x21 16x27

Beaucoup de coups pour les blancs sont injouables maintenant: 14.41-37? 14.42-37? 14.38-32?
Description de l'ouverture: en gros, cette ouverture est assez connue. Mais cette fois, les choses se passent un peu différemment. A partir de 9... 14-20, c'est nouveau. Observez qu'il est logique que les noirs vont encore direction 27. Observez aussi que 12.37-32 est un coup évident pour contourner le deux pour deux avec 12.... 18-23. Vous voyez aussi que les deux joueurs possèdent un avant-poste. La position après 13.32x21 16x27 est souvent survenue et a fait beaucoup de victimes parmi les joueurs des blancs. Les coups apparemment sérieux des blancs sont empêchés.

- Après 14.41-37? il y a le passage à dame vers une case occupée: 14... 27-32! 15.38x27 22x31 16.36x27 17-22 17.28x17 12x41 18.47x36 18-23 19.29x18 en enfin 19... 20x47!
- Après 14.42-37? il y a l'insidieux 14.... 18-23! 15.28x19 (ou?) 27-32! 16.38x18 12x34 17.39x30 20x38 18.43x32 13x35! avec le gain d'un pion pour les noirs.
- Enfin, après 14.38-32? 27x38 15.43x32 suit 17-21! et par exemple 16.26x17 12x21 17.28x26 18-23 18.29x18 20x17! avec, encore, le gain d'un pion pour les noirs.

Les blancs doivent donc obligatoirement jouer 14.44-40. Pourquoi pas 14.45-40? Ce coup n'est pas non plus très attrayant pour les blancs, parce que les noirs peuvent jouer alors 14... 18-23 avec après 15.28x19 27-31! De toute façon pas 15... 27-32?

G. 1.34-29 17-22 2.40-34 11-17 3.44-40 6-11 4.32-28 19-23 5.28x19 14x23 6.35-30 16-21 7 .31-26?

Cette réponse est normale de la part des blancs. Cependant, au point de vue combinatoire 7.31-26 est inacceptable. Comment les noirs gagnent-ils?
Description de l'ouverture: cette ouverture sera reconnaissable pour vous. Une ouverture de jeu de flanc et les deux joueurs dirigent leurs pions vers l'attaque. Pourtant, les choses dérapent pour les blancs. Après 7.31-26? les noirs jouent 7... 22-28 8.33x22 17x28 9.26x6 28-32 10.37x19 13x24 avec gain d'un pion pour les noirs. Cette combinaison d'ouverture a été fréquemment exécutée. Mais cela ne veut pas dire que les conducteurs des noirs l'aient toujours vue...

H. 1.34-30 20-25 2.30-24 19x30 3.35x24 18-23 4.40-34 14-20 5.44-40 20x29 6.33x24 10-14 7.50-44?

Comment les noirs forcent maintenant le gain d'un pion ou le passage à dame?
Description de l'ouverture: les blancs démarrent tout de suite par une attaque de flanc. Mais les noirs collaborent aussi dans cette tactique. Cependant, les blancs commettent déjà assez vite une grosse erreur avec 7.50-44? Les noirs jouent alors 7... 14-20! Et qu'est-ce que les blancs doivent faire? Après le pionnage avec 8.34-29 23x34 9.40x29 il est peu probable que l'avant-poste en 24 soit défendable.
Les noirs ont quatre pions pour attaquer et les blancs n'en ont que trois pour défendre. En plus, les blancs ne sont pas soutenus par leur centre. Les blancs n'ont pas mieux, car 8.39-33 20x29 33x24! est encore pire: 9... 23-28 10.32x23 12-18! 11.23x21 16x27 12.31x22 13-18 13.22x13 8x50!

1. 1.32-28 18-23 2.33-29 23x32 3.37x28 20-25 4.41-37 12-18 5.29-24 19x30 6.35x24 7-12 7.37-32 17-21 8.46-41 21-26 9.41-37 11-17 10.39-33 17-21 11.44-39 1-7 12.50-44 7-11 13.31-27 14-20

Il faut que les blancs prennent une décision. Erroné: 14.37-31 26x37 15.42x31 20x29 16.33x24? De quelle manière les noirs surprennent maintenant les blancs?
Description de l'ouverture: le type de jeu qui apparaît est clair, notamment une attaque de flanc de la part des blancs. Ensuite les coups des blancs sont très clairs: vers le centre et le développement très connu du pion 46 et du pion 50. De surcroît, les blancs ont pris presque le centre entier, il manque seulement la case 29. Les noirs n'ont pas encore été très actifs, à première vue. Ils ont développé le pion 1 et ils ont laissé à l'écart le pion 24. Jusqu'au moment de 13... 14-20! Les blancs sont obligés de prendre une décision importante.
Ils ne disposent pas d'un temps facile pour laisser prendre. Les blancs jouent 14.37-31 26x37 15.42x31 20x29 suivi par la prise erronée 16.33x24? au lieu de la prise double avec 16.34x23 18x29 17.33x24. Mais la manière dont les noirs frappent, là, il faut de l'astuce: 16... 18-23!! 17.28x19 21-26 laissant, tout d'un coup les blancs sans défense. Ou est-ce que vous voyez une échappatoire? C'est pourquoi, au lieu de 14.37-31, ne vaut-il peut-être pas mieux fermer avec 14.34-29? Mais là aussi, les blancs doivent se méfier de la tournure: 13... 14-20 14.34-29 12-17 et maintenant le pionnage logique avec 15.37-31 26x37 16.42x31 n'est pas jouable non plus à cause de, encore 16... 18-23!

J. 1.32-28 19-23 2.28x19 14x23 3.37-32 10-14 4.41-37 14-19 5.46-41 5-10 6.35-30 10-14 7.30-25 17-21 8.31-26 21-27 9.32x21 16x27 10.33-29 11-17 11.40-35 6-11 12.45-40 1-6 13.37-31 17-22 14.42-37 11-17 15.48-42 7-11 16.37-32?

Les noirs disposent maintenant d'une combinaison élégante!
Description de l'ouverture: une grande partie en est connue. Le refus de la part des noirs de jouer après 6.35-30 20-25 est important ici. Le coup 6... 20-25 est connu comme le coup le plus aigu des noirs. Aigu veut dire alors: intéressant, hardi, un coup qui s'accorde le mieux avec le système. Néanmoins, les noirs n'ont pas peur, car avec 8... 21-27 9.32x21 16x27 ce sont eux qui lancent l'attaque. Mais au fond, les noirs sont plus ou moins obligés de lancer l'attaque. Fermer avec 8... 11-17 ou 8... 12-17 est peut-être jouable, mais cela a l'air risqué. Il est généralement connu que les noirs vont subir des pressions excessives s'ils pionnent, au lieu de jouer 8... 21-27, 8... 20-24 9.26x17 12x21. Les blancs auront alors une tactique efficace pour chasser les noirs de la case 24. C'est qu'ils vont menacer 24 avec 10.32-28 ou 10.34-29. Les blancs maintiendront l'avant-poste et ils essaient d'enchaîner d'une manière intéressante l'aile gauche des noirs avec 10.33-29. Et au moment que les noirs n'ont plus un temps approprié pour laisser prendre, les blancs jouent 13.37-31. Les noirs doivent faire un choix alors. Voici une idée: le déplacement de l'avant-poste: 13.37-31 20-24 14.31x22 17x28 15.29x20 15x24. Il n'y a plus d'avant-poste en 27 mais en 28. Mais les noirs décident autrement et ils ferment avec 13... 17-22. Il paraît que ce n'est pas une si mauvaise action: les noirs ont suffisamment de pions défenseurs pour leur avant-poste.
L'apogée est la combinaison pour les noirs après l'attaque erronée avec 16.37-32? L'attaque de l'avant-poste en 27 est presque toujours un risque au point de vue combinatoire, mais ce qui suit maintenant est miraculeux... Après 16.37-32? les noirs jouent merveilleusement 16... 19-24!! 17.32x21 24x33 18.39x10 9-14 19.10x19 13x24 20.25x14 15-20! 21.14x25 24-30 22.35x24 22-27 23.31x13 8x46!! Une rafle merveilleuse de six pions!

Exercice 9 Jouer à l'aveugle

Trois coups de profondeur

1) 1.33-28 18-23 2.31-27 20-24 3.37-31 ? et maintenant une sorte de coup de l'express, ce qui est assez surprenant à cause de la prise majoritaire: ...23-29 4.34x23 17-22 5.27x18 13x33 6.38x20 19x26 et les noirs gagnent pas moins de trois pions.

2) 1.34-29 17-21 2.40-34 18-22 3.34-30 13-18? et maintenant simplement 4.29-24 20x29 5.33x13 8x19 6.31-27 22x31 7.37x8 avec encore gain d'un pion.

3) 1.33-28 18-23 2.31-27 13-18 3.34-30 20-25? et maintenant le coup malin 4.28-22! 17x28 5.38-33 25x34 et 6.33x24!

Quatre coups de profondeur

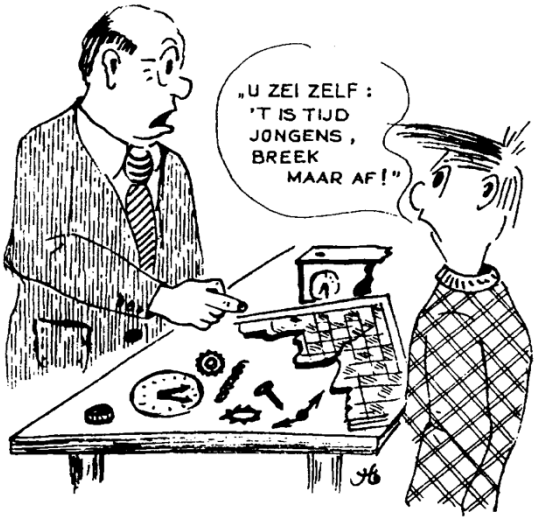
4) 1.31-27 20-24 2.37-31 14-20 3.34-30 17-21 4.31-26? avec la suite amusante 4... 24-29 5.33x24 20x29 6.26x17 11x31 7.36x27 29-34! 8.40x29 18-22 9.27x18 12x25 avec gain d'un pion pour les noirs.

5) 1.33-28 18-23 2.34-30 20-24 3.31-27 12-18 4.36-31 14-20? Cette fois, la combinaison ressemble un peu au coup de la bombe: 5.27-21 16x36 6.37-31 36x27 7.32x12 8x17 (par exemple) 8.30-25 23x32 9.25x21!

6) 1.35-30 20-25 2.40-35 18-23 3.44-40 12-18 4.50-44 15-20? et de nouveau un petit forcing avec 5.33-29! et le meilleur coup pour les noirs semble être 5... 20-24 6.29x20 10-15 7.30-24 19x30 8.35x24 14-19 mais puis les blancs jouent 9.20-14 9x29 10.32-28 23x32 11.34x21!

...Karel, as-tu acheté encore des pétards?

... seulement quelques coups de la bombe!



Mais c'est vous-même qui avez dit: les gars, c'est l'heure, rompez!

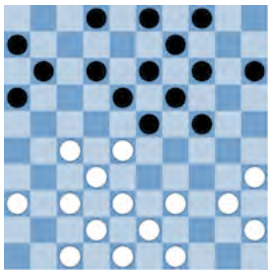
Exercice 1 Le jeu classique, qu'est-ce que c'est?

Jouez à deux l'ouverture ci-dessous. Faites le soigneusement et recommencez si vous avez des doutes. Vous pouvez dessiner la position dans le diagramme 1.1.
Ensuite, vous pouvez dire, en vos propres mots, ce qui est remarquable dans cette position. Quels sont par exemple les caractéristiques du jeu classique? Quels pourraient être les prochains coups?

Iwan - Jesper

1.33-28 18-23 2.39-33 12-18 3.44-39 7-12 4.50-44 1-7 5.31-27 20-24 6.37-31 17-22 7.28x17 12x21 8.34-29 23x34 9.40x20 15x24 10.31-26 19-23 11.26x 17 11x31 12.36x27 14-19 13.41-37 10-14 14.46-41 5-10 15.33-28 10-15 16.41-36 8-12 17 .44-40 07-11

DIAGRAMME 1.1

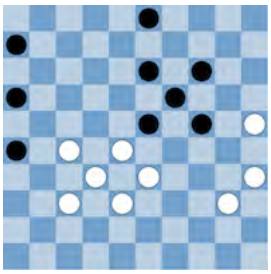


Si vous avez bien fait, vous allez voir la position du diagramme 1.1
Votre commentaire au diagramme 1.1 pourrait être à peu près comme suit.
Dans le diagramme 1.1, vous voyez que les deux joueurs ont occupé le centre: les blancs possèdent 32 et 28, les noirs 23 et 19. Il est facile de constater que ces configurations sont symétriques. Elles constituent, avec le pion blanc en 27 et le pion noir en 24, le squelette de la position.
Les autres pions sur le damier se mobilisent dans une direction symétrique, par exemple 40-34 11-17 34-30 17-21 37-31 14-20 42-37 9-14 47-42 4-9 etc. Et c'est ainsi que naît une formation classique.

Exercice 2 **Exercice 2** Une petite analyse

Calculez la différence de temps dans le diagramme 2.1. Les noirs ont le trait. Faites ensuite une petite analyse de la position: comment les noirs gagnent-ils? Notez les réponses.

DIAGRAMME 2.1



Quand vous déterminez la différence de temps du diagramme 2.1, vous arrivez au résultat suivant:
Les blancs: trois pions à la troisième rangée = 3 x 3 points = 9; trois pions à la quatrième rangée = 3 x 4 pts = 12; deux pions à la cinquième rangée = 2 x 5 pts = 10; un pion à la sixième rangée = 1 x6 pts. Au total: 37.
Les noirs: 1 x 1 + 1 x 2 + 2 x 3 + 2 x 4 + 2 x 5 + 1 x 6 = au total 33.
La différence: 37 - 33 = + 4 pour les blancs.
Cela implique que les pions blancs sont un peu plus avancés que les noirs. Par contre, les noirs ont un stock de coups de réserve: quatre temps!

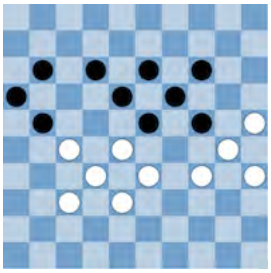
Et comme vous avez appris aussi dans le thème 2, c'est un aspect favorable dans les positions classiques. Le fait que les noirs ont, dans cette position classique, un retard de développement (- 4!) et que, par conséquent, ils ont des coups de réserve, est d'un caractère décisif pour le gain: 1... 6-11 2.40-34 3-9! 3.34-30 13-18 4.28-22 9-13 5.33-28 24-29.
Dans ce fragment, il est bien visible que seulement le nombre de coups de réserve ne suffit pas pour le gain. Il est nécessaire de calculer des variantes concrètes! Si les noirs avaient joué, au deuxième coup, 3-8, les blancs auraient pu frustrer les choses par le gambit 3.35-30 24x35 4.33-29.
Ce gambit porte le nom du Français Dussaut et dans la suite, nous parlons du ´ gambit de Dussaut ´.
Au troisième coup, les blancs auraient pu poursuivre autrement: 3.27-22 11-17 4.22x11 16x7 5.34-30 13-18 et maintenant une tournure importante 6.33-29! 24x31 7.30-24 19x30 8.28x10. Souvent, cette tournure est salvatrice, mais pas ici: 8... 31-36 9.35x24 9-14 10.10x19 36-41 et les noirs gagnent la fin de partie. Par exemple: 11.32-28 41-46 12.28-23 18x20 13.25x14 7-12! 14.19-13 46x10 15.13-9 10-4 avec gain.

Exercice 3 Calculer

Après l'échauffement, nous commençons maintenant le vrai travail: calculer. Quel est l'objectif? En disant calculer, nous voulons dire prévoir! Pendant une partie, il faut voir plus loin que le bout de son nez. Il faut toujours être quelques coups en avant. Si vous voyez plus loin et si vous calculez mieux et plus profondément que votre adversaire, vous avez une avance sur lui.
Pour entraîner cette compétence de calculer, nous allons observer les quatre diagrammes suivants. A chaque diagramme, nous donnons une variante accompagnée de quelques questions. Vous devez essayer de ´ voir ´ une variante et noter la position, au bout de quelques coups, dans le diagramme vide. Ensuite, vous essayez de répondre aux questions. Bonne chance!

Fragment A

DIAGRAMME 3.1



Quelle est la différence de temps?
Les noirs - 4
Quelle est la différence avec le diagramme 5?

Vois voyez que le pion 15 du diagramme 5 se trouve maintenant en 11. Pour la relation des temps, il n'y a pas de différence, par contre, pour mener la position au gain, cet aspect est essentiel.

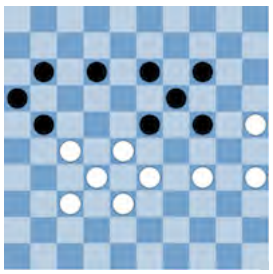
1.34-29

Qu'est-ce que vous jouez après 1.37-31?
Les noirs jouent évidemment 1... 21-26! car 2.34-29 perd maintenant par 2... 26x37 3.29x9 13x4 4.32x41 23x43.

1... 23x34 2.30x39 2.18-23

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.2



3.39-34

Que pensez-vous de 3.37-31 et 3.28-22?
3.37-31 est suivi par, de nouveau, 3... 21-26 avec gain aux noirs. Le gain après 3.28-22 est un peu plus compliqué. Immédiatement 3... 23-28 4.32x23 21x34 n'est pas gagnant, parce que les blancs peuvent coller de plusieurs manières.

Voir 5.35-30! ou 5.22-18! 19x39 6.18x40 avec match nul. Le collage 5.22-17 19x39 6.17x10 par contre, risque d'aboutir à une fin de partie difficile pour les blancs. Mais vous avez certainement vu que les noirs jouent d'abord, après 3.28-22? , 3... 24-30! et ce n'est qu'en ce moment qu'ils jouent 23-28 avec gain!

3... 12-18!

Pourquoi, d'après vous, le coup 3... 12-18! est-il tellement fort? Avez-vous une idée?
Après 3... 12-18, les blancs menacent de se bloquer complètement par leur surdéveloppement, voir 4.34-30 11-17 et les blancs sont obligés de sacrifier. Et pourquoi les noirs n'auraient pas joué 3... 13-18 ? C'est que ce coup est suivi par 4.34-30 11-17 et maintenant la surprise: 5.37-31! 21-26 6.28-22!! 26x39 7.22x13 19x8 8.30x10 avec match nul; une tournure importante de remise!

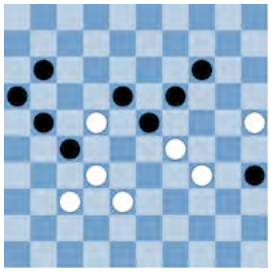
4.35-30 24x35

Les blancs essaient de sauver leur peau à l'aide d'un gambit. Connaissez-vous le nom de ce gambit?
Ce gambit s'appelle le gambit Dussaut.

5.27-22 18x27 6.33-29 13-18 7.28-22

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.3



Qu'est-ce que les blancs auraient pu jouer d'autre?
Les blancs auraient pu faire aussi 7.29-24 19x39 8.28x10 avec une mauvaise fin de partie.

Les blancs ont perdu après le déroulement suivant: **7... 35-40 8.22x24 40-44 9.29x18 44-49 10.24-20 14-19 11.37-31?**

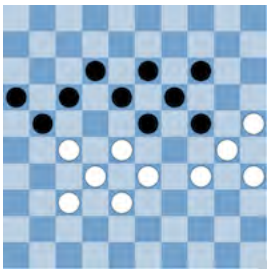
Après tout de suite 11.18-12 21-26 les noirs auraient dû encore s'efforcer pour les deux points. Dans la partie, les blancs perdent sans aucune chance.

11... 27x36 12.18-12 19-24 13.20x29 49-35 14.25-20 36-41 15.20-15 41-46

Et les blancs ont abandonné.

Fragment B
F. Gordijn - Baba Sy 1960

DIAGRAMME 3.4



Couleurs interverties

Quelle est la différence de développement?
Les noirs -3
Quelle est la différence avec le diagramme 3.1?
Le pion 11 est en 17 maintenant.

On dirait que les blancs ont une position perdante à cause de leur surdéveloppement. Dans la partie ils n'ont pas non plus trouvé de solution.

1.34-29 23x34 2.30x39

Est-ce que vous approuvez ce pionnage ou est-ce que vous préférez un autre coup?
Ce pionnage est à désapprouver! Dans la position initiale, les blancs auraient dû sacrifier un pion avec 1.27-22!! 18x27 2.34-29 23x34 3.30x39. Après ce gambit, les noirs n'ont pas mieux que de rendre le pion avec match nul. Cette position figure aussi dans les devoirs: Combinaisons dans le jeu classique retardé 1. Un gambit instructif! Voir aussi la position suivante.

2... 18-23 3.39-34

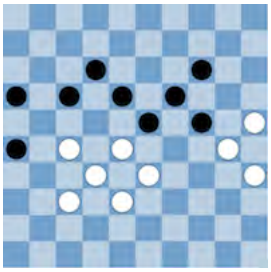
Ou est-ce que les blancs peuvent jouer autrement? Quelle suite devinez-vous après 3.27-22 ou 3.28-22 17x28 4.33x22?
3.27-22 est suivi par 3... 12-18 4.22x11 16x7 et les blancs peuvent abandonner à cause de la menace 21-27.

Et après 3.28-22 17x28 4.33x22 21-26 les blancs vont perdre au moins un pion.

3... 13-18 4.34-30 21-26

Dessinez cette position dans le diagramme

DIAGRAMME 3.5



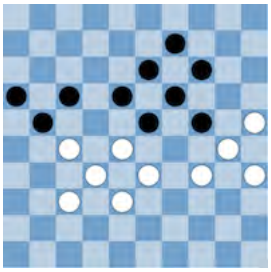
Que pensez-vous de cette position? Est-ce que les blancs peuvent encore se débattre ou est-ce qu'ils feront mieux de se sauver?
Leur surdéveloppement a mené à leur blocage. Ils n'ont plus de coups appropriés et ils devront essayer encore d'atteindre le match nul en sacrifiant un ou plusieurs pions. Abandonner est une option qu'on peut différer à plus tard.

5.27-22 18x27 6.32x21 23x41 7.33-28 16x27 8.28-23 19x28 9.30x10 41-46 10.10-4 28-32

Et les noirs ont gagné la partie.

Fragment C
J. Ricou - J. Garoute 1921

DIAGRAMME 3.6



Quelle est la différence de développement?
Les noirs -4
Quelle est la différence avec le diagramme 3.4?
Le pion 12 est maintenant en 9.
Une vraie position classique qu'il faut certainement retenir.

1.27-22!

Pourquoi les blancs ne pionnent pas avec 1.34-29 23x34 2.30x39?
Tout de suite 1.34-29? 23x34 2.30x39 est un pionnage erroné à cause de 2... 24-29 3.33x24 19x30 4.35x24 18-22! 5.27x18 13x31. Vous voyez ici la puissance des flèches connues 9/13/18 et 13/19/24; voir aussi diagramme 4.
A cause de cette configuration, vous avez l'impression que les blancs ont une position perdante, mais rien n'est moins vrai. Grâce au gambit que vous venez de voir dans l'exercice précédent, les perspectives sont interverties drastiquement!
Cette position figure aussi dans les devoirs: Combinaisons dans le jeu classique retardé 2.

2... 18x27 3.34-29 23x34 4.30x39

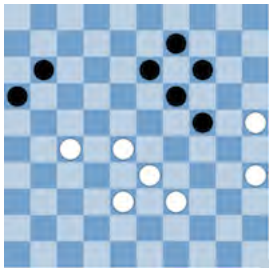
Que pensez-vous de ce gambit des blancs? Qui a la meilleure position?
Les noirs ont un pion de plus, mais cela ne leur sert à rien. Surtout le pion isolé en 9 rend la position des noirs carrément imparfaite. Grâce à ce gambit extrêmement important au premier coup, ce sont même les blancs qui vont gagner.

3… 27-31 4.37x26 17-22

Voyez-vous que 4... 13-18 est empêché? Pourquoi?
A cause de la combinaison 5.28-23! 19x37 6.38-32 37x28 7.33x4 avec un passage à dame gagnant.

5.26x17 22x11 6.32-27!

DIAGRAMME 3.7



Est-ce que les noirs peuvent jouer 6... 13-18 en ce moment?
Question idiote bien sûr, mais il faut bien qu'on le ´ voie ´.

Car 6... 13-18 n'est toujours pas possible à cause de 7.28-23!
Comment s'appelle le pion noir en 9?
Un pion isolé.

6... 11-17 7.27-22 17-21 8.38-32!

Quel autre coup les blancs peuvent jouer ici?
Les blancs peuvent aussi prendre le gain d'un pion avec le simple 8.22-18 13x22 9.28x26. Mais après 9... 19-23 la partie est loin d'être gagnée, voire match nul.

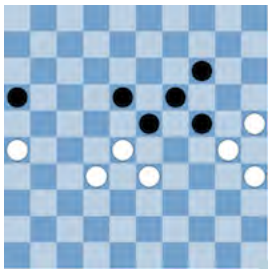
8… 21-27

Pourquoi les noirs n'auraient pas joué 8... 21-26 9.32-27 16-21 10.27x16 26-31? A cause de 11.16-11 avec gain facile.

9.22x31 13-18 10.39-34 18-23 11.31-26 9-13 12.34-30 13-18

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.8

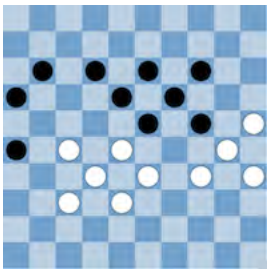


Comment les blancs vont gagner maintenant?
Les blancs gagnent par 13.32-27! 23x21 14.26x17 18-22 etc, avec une fin de partie gagnante pour les blancs. Un gambit édifiant!
Voir aussi la position précédente.

pion isolé

Fragment **D**

DIAGRAMME 3.9



Quelle est la différence de temps?
Les noirs -3.
Quelle est la différence avec diagramme 3.1 de cet exercice?
Le pion 21 est en 26.

1.34-29 23x34 2.30x39

Les blancs disposaient aussi d'une autre défense au premier coup. Avez-vous vu cela? Et qu'en pensez-vous?
A défaut d'un pion noir en 21, les blancs peuvent exécuter la tournure suivante: 1.27-22! 18x27 2.32x21 23x41! La rafle vers 41 est la meilleure pour les noirs. Maintenant, les blancs ont le choix entre deux actions.

1) 3.33-28 16x27, encore la meilleure, 4.28-23, le clou! 19x28 5.30x6. Une action édifiante; faites attention ici au temps de repos 3.33-28. Malheureusement, cette action ne rapporte pas grand-chose après 5... 41-47 et puis par exemple le déroulement suivant

1.1) 6.6-1 47x45 7.35-30 et les blancs perdent sans aucune chance à cause du tric-trac.

1.2) 6.34-30 47x20 7.6-1 26-31 8.1-12 31-36 et les noirs ont des perspectives considérables pour gagner.

2) 3.34-29 26x17 4.29x7 11x2 5.33-29 et les blancs peuvent encore se débattre.

La tournure 1.27-22 ne suffit donc pas pour annuler la partie. L'essentiel est que vous avez vu cette possibilité et que vous la connaissez donc! Malgré tout, les blancs n'ont pas encore de raison pour désespérer. Les noirs ont les meilleures perspectives, mais grâce à une défense brillante, les blancs peuvent encore annuler.

2... 18-23 3.39-34

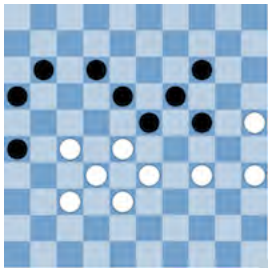
Les blancs n'ont pas beaucoup de choix. Par exemple 3.28-22?

Après 3.28-22? suit évidemment 3... 23-28 4.32x23 19x17 avec gain d'un pion.
Après 3.27-22 12-18 4.22-17 11x22 5.28x17 16-21 il semble que les blancs ont une position perdante. Mais comme vous pouvez voir chez le fameux Woldouby, il y a une échappatoire pour les blancs. Voir l'annexe, diagramme 6, où naît la même position au bout de six coups. J. Kominski a démontré que les blancs peuvent annuler encore avec 6.32-28!!
Incroyable mais vrai.

3… 13-18

Dessinez la position dans le diagramme vide.
La position clé!

DIAGRAMME 3.10



Que pensez-vous de cette position? Est-ce que les blancs disposent encore d'une astuce?
A cause de leur surdéveloppement, les blancs menacent de se bloquer. Les noirs disposent de plus de coups de réserve. La tentative de faire match nul que vous avez vue au premier coup, il en est question aussi en ce moment.
4.27-22 18x27 5.32x21 23x41 6.34-29 16x27 7.29x9 41-47! et les noirs gagnent.
Quelle serait la suite après 4.34-30? Les noirs jouent 4... 11-17 et c'est fini pour les blancs, car 5.27-22 18x27 6.32x21 23x41 7.33-28 16x27 8.28-23 19x28 9.30x10 41-46 laissent les blancs sans aucune chance.

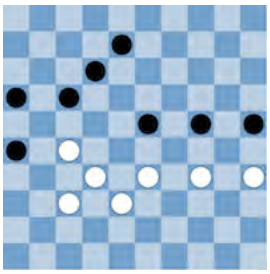
4.25-20! 14x25

Pourquoi les noirs ne prennent pas en arrière avec 24x15?
Si les noirs prennent différemment, ils ne pourront plus gagner: 4... 24x15 5.34-30 11-17 6.30-24 19x30 7.28x10 15x4 8.35x24 17-22 9.24-19 et malgré une perte matérielle, les blancs annulent facilement.

5.28-22! 11-17 6.22x13 19x8

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.11



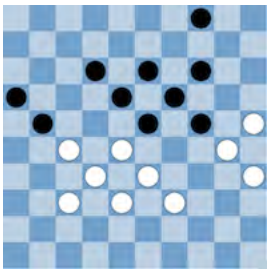
Quel coup joueriez-vous?
7.33-28 est un coup erroné à cause du collage 7... 26-31 8.28x30 31x33 avec perte de la partie. Comme si cela ne coûte rien, les blancs sacrifient un autre pion.

7.35-30! 24x35 8.33-29!!

Grâce à un double gambit, les blancs tiennent le coup. Avez-vous vu cela? Dans plusieurs parties, les joueurs ont loupé cette défense avec une défaite comme résultat pour les blancs. Que cela ne vous arrive pas!

Exercice 4 Choisissez une tactique

DIAGRAMME 4.1



Voici une petite répétition. Supposons que la position du diagramme 4.1 se présente dans votre partie. Vous êtes le joueur des noirs et vous devez choisir entre la tactique A. 4-10 39-34 10-15 et la tactique B. 4-9 39-34 12-17. Quelle tactique est-ce que vous choisiriez et pourquoi?

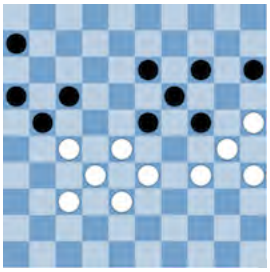
La réponse correcte est la tactique A bien sûr. Si vous ne comprenez pas pourquoi, vous feriez mieux de regarder encore le diagramme 5 et le fragment C de l'exercice 3 de ce thème.

Exercice 5 La taxation

Donnez votre commentaire sur la position du diagramme 5.1. Les noirs sont au trait.
Que faut-il faire? Il faut essayer de taxer cette position. Quelle est la valeur de la position selon vous? Notez en vos propres mots ce que vous pensez de cette position. Quelle est la différence de développement? Que pensez-vous de la position des noirs? Quel joueur a de l'avantage? Bref, essayez de taxer la position et donnez quelques variantes.

T. Sijbrands - C. Varkevisser

DIAGRAMME 5.1



Couleurs interverties

Votre réponse pourrait être comme suit.
Les blancs ont une avance de développement de + 5. Jusqu'à présent, vous avez vu, qu'un surdéveloppement dans les positions classiques est plutôt négatif. Ce désavantage est largement compensé ici par les deux pions sous-développés des noirs en 6 et en 15. Au fond, le pion en 6 est bloqué par leur propre pion en 17. Comparez les pions 15 et 24. En outre, vous pouvez constater que les pions noirs ne coopèrent pas, il y a une rupture entre les ailes. Ces points faibles dans la position des noirs sont responsables pour le fait que ce ne sont pas les blancs qui aient une position faible, mais les noirs!
Aussi, les blancs ont-ils réussi à gagner cette partie. Regardez le déroulement suivant.

1... 21-26 2.34-29 23x34 3.30x39 17-21 4.27-22 13-18 5.22x13 19x8 6.28-22

Après 6.39-34 21-27 7.32x21 16x27 les noirs ont peut-être une échappatoire.

6... 6-11 7.39-34 8-13

Car après 7... 11-17 8.22x11 16x7 9.34-30 14-19 10 25-20 les noirs perdent un pion. Et la tentative 7... 8-12 n'est pas non plus salvatrice à cause de 8.32-28! 11-17 9.22x11 16x7 10.34-30 14-19 11.38-32 (11.25-20? 19-23! N+) 12-18 12.25-20 etc et les blancs gagnent.

8.34-30! 13-19

Forcé, car 8... 11-17 9.30x10 17x39 échoue à cause de 10.10-4 13-19 11.38-33

9.32-28

Après 9.22-18 11-17 10.33-28 34-29 les noirs ont encore des perspectives d'annuler.

9... 11-17 10.22x11 16x7 11.28-22! 7-11 12.22-18

Et pas 12.38-32 à cause de 11-17 13.22x11 21-27 14.32x21 26x6 avec match nul.

12 ... 21-27 13.18-12 24-29 14.33x13 27-31 15.13-8 31x33 16.8-2 33-39 17.2x16 39-44 18.16-32 26-31 19.32x5 15-20 20.25x14 31-37 21.14-9 37-42 22.9-4 42-47 23.4-15 47-36 24.5-41 36x47 25.30-24 47x20 26.15x50

Et les blancs ont gagné.

Et que pensez-vous, comment les blancs vont gagner après 1... 13-18? Si vous avez fait bien attention, vous savez la solution!

Si les noirs jouent 1... 13-18, les blancs peuvent gagner par un gambit thématique, que vous connaissez entretemps par les fragments B et C de l'exercice 3.

2.27-22! 18x27 3.34-29 23x34 4.30x39 27-31

Ou 4... 6-11 5.39-34 15-20 6.34-29

5.37x26 17-22 6.26x17 22x11 7.32-27 11-17 8.39-34 17-21 9.38-32 6-11

Ou 9... 21-26 10.34-30 6-11 11.28-22 et les blancs gagnent.

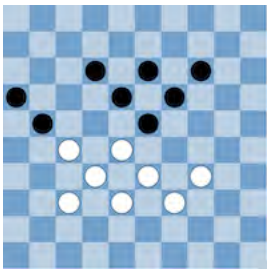
10.34-30 11-17 11.27-22 21-26 12.22x11 16x7 13.32-27 7-11 14.28-22 11-16 15.22-18 16-21 16.27x16 26-31 17.18-12 31-37 18.12-8 37-42 19.8-3

Et de nouveau, ce sont les blancs qui décrochent la victoire.

Exercice 6 L'analyse

Vous voyez dans le diagramme 6.1, les noirs n'ont pas de pion en 24 ce qui fait qu'il est facile de menacer leur position. Il faut bien que les blancs ne fassent pas n'importe quoi. Essayez, à deux, de trouver la tactique gagnante pour les blancs. Faites une analyse de la position et contrôlez tous les coups possibles.

DIAGRAMME 6.1



P.Roozenburg

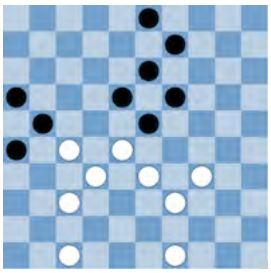
Former une tenaille semble une option attrayante en jouant **1.33-29** et les blancs créent une menace double. Mais les noirs échappent de façon spectaculaire: **1... 19-24 2.28x26**, prise majoritaire, **24x22**.
Une autre possibilité solide semble être **1.34-30**. Mais cette fois aussi, les noirs se sauvent: **1...18-22!! 2.27x20 21-27 3.32x21 23x14,** le coup Fabre.
Est-ce que les blancs peuvent profiter alors de l'absence du pion en 24? Oui: **1.27-22! 18x27 2.33-29!** et toujours **3.29-24** avec gain. Une tournure de sacrifice importante que vous pouvez toujours rencontrer dans vos parties. Et c'est pourquoi, cette tournure est très importante pour saper la position ennemie.
Avec le pion 14 en 4, le gain est plus facile: tout de suite 1.34-30 (pas 33-29?) avec toujours 2.30-24.
Ce fragment figure aussi dans *Combinaisons du jeu classique retardé.*

Exercice 7 Calculer

Afin de tenir souple votre esprit, nous vous présentons quelques exercices de calcul! Vous allez donc prévoir les choses!
Dans les cinq diagrammes suivants, nous vous donnons à chaque diagramme une variante accompagnée de quelques questions. Il vous faut essayer de ´ voir ´ la variante et au bout de quelques coups vous dessinez la position dans le diagramme vide. Essayez aussi de répondre aux questions. Tous les exercices ont une chose en commun: le contrôle de 24 par les noirs. Ou plutôt : le manque de ce contrôle. Bonne chance!

Fragment **A**
P. Roozenburg

DIAGRAMME 7.1



Que pensez-vous de la position des noirs et par quel coup faut-il commencer? Par 1.33-29 ou 1.34-30 et pourquoi?

La position des noirs est très vulnérable, parce que les noirs n'ont pas de pion en 24. Mieux vaut ne pas commencer par 1.33-29? à cause de 19-24! 2.28x30 18-23 3.29x18 13x42 4.47x38 26-31 etc avec au moins match nul. Par contre, 1.34-30 est correct.

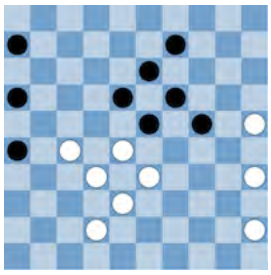
1.34-30 3-8

Pensez-vous que les noirs ont des alternatives? Après 1.26-31 2.37x17 23-29 3.33x24 18-22 4.27x18 13x44 5.24x4 44-50 et les blancs gagnent par suprématie.
Comment les blancs vont gagner maintenant? La combinaison n'est pas difficile à trouver et vous l'avez certainement vue.
2.30-24! 19x30 3.28x19 13x24 et les blancs ont le choix entre **4.39-34 30x28 5.32x14 21x41 47x36** avec gain, ou **4.37-31! 26x28 5.33x2 21x32** et comme un petit ´dessert ´ **6.39-34 30x39 7.2x4.**

Ce fragment figure aussi dans Combinaisons dans le jeu classique retardé.

Fragment B *F. Raman 1952*

DIAGRAMME 7.2



Vous avez peut-être l'impression que cette position symétrique est assez anodine. Mais les apparences sont trompeuses! Les blancs aussi bien que les noirs, ont occupé respectivement 27 et 24, mais avec cela, le danger n'est pas encore écarté. Si l'un des deux réussit à éliminer ce pion, la situation sera tout à fait différente. Et comment y arriver? Exactement, par un gambit! Les blancs sont au trait.

1.25-20 24x15 2.35-30

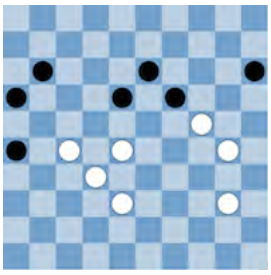
Pourquoi ce gambit est-il tellement puissant? La position des noirs est menacée maintenant via la case 24. Cela implique que les noirs sont obligés de rendre le pion.

2... 23-29 3.33x23 9-14 4.38-33 6-11 5.42-38

Les noirs ne peuvent pas jouer maintenant 5... 11-17 ou 5... 18-23. Pourquoi?
5... 11-17 perd à cause de 6.27-21 et 5... 18-23 perd à cause de 6.30-25.

5... 14-20 6.45-40 20x29 7.33x24
Dessinez cette position dans le diagramme vide

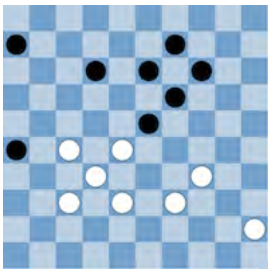
DIAGRAMME 7.3



Quel est le résultat?
Une question facile avec une réponse facile: les blancs peuvent abandonner.

Fragment C
T. Sijbrands - J. Simonata

DIAGRAMME 7.4

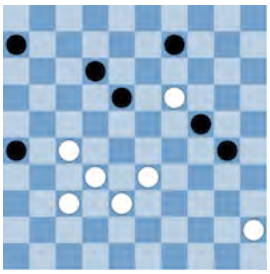


De nouveau, la même image, sauf que les noirs menacent maintenant de renforcer leur centre par les coups 14-20 et 20-24. Les blancs vont tenter d'empêcher cette démarche et ils sont obligés de jouer quelque chose de spécial. Ce qu'on peut confier sans problème à l'ancien champion du monde, Ton Sijbrands.

1.39-33!

Il semble attrayant de jouer 1.34-30 14-20 2.39-33 après quoi les noirs ne peuvent pas jouer 2.20-24? à cause de 27-22! 24x35 4.22-18 13x22 5.28x8. Mais les noirs jouent 2... 13-18! 3.30-24 19x30 4.28x19 20-24!
Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.5



Pourquoi 4... 20-24! est-ce un coup si fort ici? A première vue, cette variante a l'air favorable pour les blancs, mais après la poursuite solide avec 4... 20-24! les blancs n'arrivent nulle part. Car après 5.19-13 6-11! 6.13x22 (ou 6.13x4 12-17 7.4x22 17x39 avec match nul) 6... 30-34, vous voyez que les noirs, malgré la perte d'un pion, seront suffisamment compensés par le pion 34. Les blancs doivent donc trouver quelque chose de spécial au premier coup, car en jouant d'une manière banale, ils ne vont pas gagner.

1… 14-20

Et comment continuer après 1... 13-18 2.33-29! et après par exemple 2... 9-13 ou 2... 6-11.
Si les noirs répondent par 1... 13-18 (après d'autres coups les blancs jouent bien sûr 2.34-30 et 30-24), les blancs jouent 2.33-29! et après par exemple 2... 6-11 ou 2... 9-13 les blancs gagnent par 3.38-33! avec des menaces décisives. Ce qui ne gagne pas, c'est jouer immédiatement 3.27-22 18x27 4.29x? à cause du coup gênant 4... 27-31. Il faut donc être sur votre qui-vive.

Et qu'est-ce que vous jouez après 1... 13-18 2.33-29! 12-17?

Dans ce cas, il ne faut pas commettre l'erreur de jouer 3.27-21? à cause de la réfutation élégante 3... 19-24!! 4.28x30 26-31 5.21x23 31x35 etc avec match nul. Ce qu'il faut faire pour encaisser les deux points: 3.28-22! 17x28 4.34-30 23x25 5 32x12 avec un débordement décisif.

2.27-21 26x17

Et comment les blancs vont gagner maintenant? Faites attention.

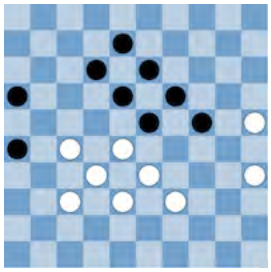
Une combinaison hara-kiri qui accueillera sans aucun doute des applaudissements, mais pas de points, est le déroulement suivant: 3.34-29 23x34 4.28-22 17x39 5.38-33 39x28 6.32x3 et les noirs gagnent après 6... 12-17!! 7.3x11 6x17 par opposition double. Pour les noirs un dénouement particulier.
Il va de soi que Sijbrands n'a pas voulu collaborer à cette fin surprenante et il a placé un gambit élégant et édifiant.

3.33-29! 13-18 4.28-22 17x28 5.34-30 23x25 6.32x3

Et les noirs ont capitulé.

Fragment D
M. Kogan - I. Koeperman

DIAGRAMME 7.6



Couleurs interverties

Qui a la meilleure position, d'après vous et pourquoi?
Vous pouvez constater que les noirs ont des problèmes à cause de leur aile gauche faible et du pion isolé en 8. Pourtant, vous avez l'impression qu'ils peuvent tenir le coup, parce qu'ils occupent toujours la case 24. C'est pourquoi, les blancs ont essayé de démolir cette tête de pont par le gambit standard 1.35-30 24x35 2.39-34. Malheureusement pour le conducteur des blancs, ce gambit s'est révélé être insuffisant pour gagner la partie.
Comment les blancs auraient pu gagner quand même, a été démontré plus tard par un autre ancien champion du monde des Pays-Bas, Piet Roozenburg. Voici ce déroulement.

1.25-20! 24x15 2.39-34!

Quelle est la menace des blancs maintenant?
Ils menacent de prendre une tenaille destructrice, donc...

2... 16-21 3.27x16 12-17 4.33-29

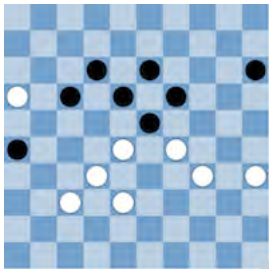
Les blancs peuvent aller à dame. Comment?
Que pensez-vous vous de cette dame?
Cette dame avec 4.34-29 23x34 5.28-22 (28-23 est encore plus faible) 5... 17x39 6.38-33 39x28 32x3 n'est pas gagnante après 7... 34-39.

4… 8-12

Quelle aurait été la suite après 4... 15-20? Après ce coup, la dame avec 28-22 est bien gagnante.

Dessinez la position après 4... 8-12 dans le diagramme vide.

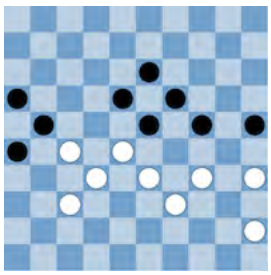
DIAGRAMME 7.7



Comment les blancs vont gagner maintenant?
Les blancs peuvent exécuter une combinaison avec 5.29-24 19x39 6.28x8 12x3 7.38-33 39x28 8.32x21 26x17. Mais après toutes ces rafles, vous constaterez que les deux couleurs possèdent encore le même nombre de pions...
Comment gagner alors? Exactement, par **5.16-11 17x6 6.28-22 18x27 7.29x9** avec gain.

Fragment *E P. Roozenburg*

DIAGRAMME 7.8



Qu'est-ce qui suit après 1.45-40? Vous avez l'impression que la relation des temps est avantageuse pour les blancs, mais: cette fois ce sont les noirs qui lancent un gambit. 1... 25-30!! 2.34x25 23-29! et ce sont les blancs qui sont obligés d'annuler avec 3.28-23.

Vous ne pouvez pas vous acquérir des perspectives de gain qu'en éliminant le pion noir en 24 par un gambit.

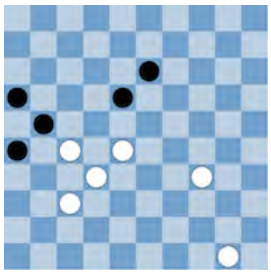
1.35-30! 24x35 2.45-40 35x44 3.39x50

Qu'est-ce que nous ´ voyons´ maintenant? Sans le point d'appui en 24, le centre des noirs est très faible.

3... 25-30 4.34x25 23-29 5.33x24 19x30 6.25x34

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.9

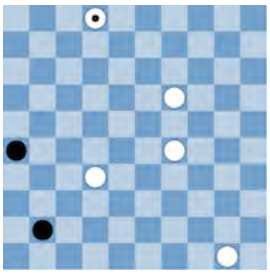


Les noirs ont dû sacrifier un pion et semblent être sans défense. Mais ils peuvent se défendre encore. Voyez-vous comment?
Ils le peuvent par l'action 6... 13-19 7... 19-23 8... 18-22 et 9... 21-27 10.32x21 16x27.
Essayez de suivre la fin de partie.

6… 13-19 7.34-29 19-23 8.28x19 18-22 9.27x18 21-27 10.32x21 16x27 11.18-13 27-31 12.37-32 31-36 13.13-8 36-41 14.8-2

Dessinez cette position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.10



Pouvez-vous ´ voir ´ que les noirs ne peuvent pas aller à dame? Pourquoi pas?
Après 14... 41-46 suit 15.29-23 et après 14.41-47 suit 15.19-13.

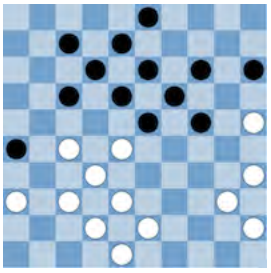
14... 26-31 15.19-13 31-37

Et comment les blancs gagnent maintenant?
Ils gagnent par **16.29-23 37x8 17.2x46**
Le pion sur la case 50 semble superflu dans cette fin de partie, mais dans la position après 7.34-29 le résultat est match nul sans ce pion après 7... 18-22! Mais peu importe...

Exercice 8 La force de la formation Olympique

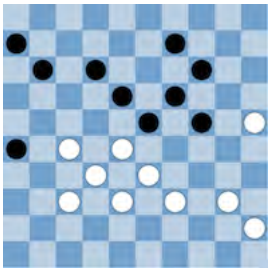
En bas des diagrammes, vous voyez chaque fois une tâche. Notez vos réponses en bas du diagramme. N'oubliez pas que la formation Olympique joue toujours un grand rôle.

DIAGRAMME 8.1



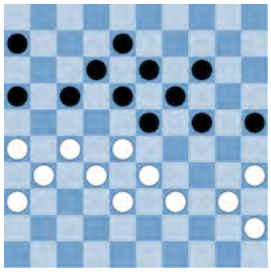
Comment les blancs forcent le gain?

DIAGRAMME 8.2



Comment les blancs forcent le gain?

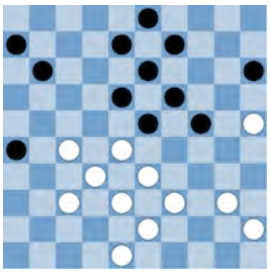
DIAGRAMME 8.3



Les blancs exécutent une combinaison gagnante

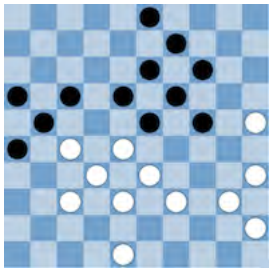
Diagramme 8.1: H. Wiersma - F. Bax 1976
Les blancs forcent le gain comme suit.
1.37-31 26x37 2.42x31 7-11 3.27-22! 18x27 4.32x21 17x37 5.43-39 23x34 6.40x16!
Le coup royal que vous connaissez bien.
Diagramme 8.2
Un autre forcing
1.28-22 9-13 2.32-28 23x34 3.40x9 13x4 4.22x24
Diagramme 8.3: I. Kuperman - M. Sjawel
Vous voyez la même idée de rafle, le coup royal. Maintenant cela se passe comme suit.
1.27-21 16x27 2.31x11 6x17 3.26-21 17x26 4.28-22 18x27 5.32x21 26x17 6.33-28 23x34 7.40x7!

DIAGRAMME 8.4



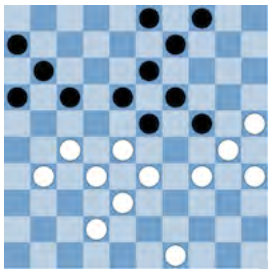
Donnez les deux premiers coups des noirs

DIAGRAMME 8.5



Donnez le premier coup des blancs

DIAGRAMME 8.6



Après 34-29 23x34 18-23 49-44 les noirs forcent le gain; donnez l les deux premiers coups

Diagramme 8.4: Krivoljet - W. Zwirbulis 1977
En menaçant du coup royal, vous pouvez imposer des faiblesses à la position ennemie. Regardez cette partie.
1... 8-12
A cause de la menace 1... 24-29 2.33x24 19x30 3.28x17 11x35! les blancs sont forcés de jouer le coup suivant.
2.48-42
Car après 2.28-22 9-14 3.33-28 les noirs gagnent par le coup royal 3... 14-20! 4.25x14 19x10 5.28x17 24-29 6.22x13 11x35 avec gain. Ou un peu différemment 3... 24-30! 4.25x34 19-24 5.28x17 14-19 6.22x13 11x35 avec gain d'un pion.
Un autre gain est 3... 11-16 et les blancs sont sans défense contre 16-21. Il faut bien se méfier du coup sournois 4.48-42, après lequel immédiatement 4...16-21? 5.27x16 18x27 6.32x21 23x41 échoue à cause de 7.38-33! 26x17 8.42-37! 41x32 9.43-38 32x34 10.40x7. Et ce sont les blancs qui gagnent par cette exécution surprenante du coup royal. Une possibilité élégante, découverte par le joueur de dame hollandais connu G. Van Dijk. A cause du coup imposé 2.48-42 les blancs obtiennent un pion isolé en 42 et c'est une faiblesse. A l'aide de la formation olympique 6/11les noirs peuvent construire maintenant la flèche 6/11/17 et au moyen de 17-22, ils peuvent faire pression sur l'aile gauche des blancs.
2... 12-17! 3.28-22
Après 3.27-21 9-14 4.21x12 18x7 5.40-35 (ou 40-34) 11-16 6.45-40 16-21 les blancs sont sans défense contre 7... 21-27.
3... 17x28 4.33x22 3-8
La tactique des noirs a l'air simple: occuper les cases 12 et 14, et ensuite manger le pion en 22.
5.39-33 8-12 6.33-29?
L'erreur décisive. Les blancs pouvaient encore se défendre après 6.43-39 11-16 (6... 9-14? 7.32-28!) 7.40-35 et le coup 9-14 est toujours interdit: 8.27-21! 26x28 9.33x22 18x27 10.32x21 16x27 11.35-30 24x35 12.25-20 ad lib. 13.45-40 35x33 14.38x7!
6... 24x33! 7.38x29 23x34 8.40x29 19-23! 9.29-24
Et pour couronner le tout, il y a une tournure édifiante.
9... 23-29! 10.24x33 15-20! 11.25x3 12-17 12.3x21 26x48 et les blancs abandonnent.
Diagramme 8.5
Ici, il s'agit d'une variante d'analyse de T. Sijbrands provenant de la partie P. Roozenburg - A. Andreiko 1967

Dans ce fragment aussi, vous allez voir que les blancs, à l'aide de la formation olympique, vont former la flèche 45/40/34. Et ensuite grâce à cette flèche, ils vont lancer l'attaque de l'aile gauche des noirs.

1.39-34! 14-20

Le coup de la bombe 1... 24-30 2.35x24 19x39 3.28x10 39x28 4.32x12 21x41 5.12x21 16x27 n'est pas une réussite après 6.10-5 41-46 7.40-34 et les noirs doivent donner des pions pour garder leur dame. A cause de la menace 1.34-29 les noirs auront un pion faible en 20.

2.25x14 9x20 3.34-30 17-22

3... 3-9 mène à la défaite à cause de 4.30-25 9-14 5.40-34 17-22 6.28x17 21x12 7.34-30 12-17 8.33-28 17-21 9.45-40 23-29 10.48-42! 18-23 11.27-22 21-27 12.22x31 13-18 et 31-27, fini.

4.28x17 21x12 5.40-34!

Après 5.33-28 suit 23-29! et la position des noirs n'est pas plus faible que celle des blancs: voir

1) 6.30-25 29-33! 7.25x23 33x33.
2) 6.28-23 19x28 7.30x17 29-33! 8.32x12 33x11.
3) 6.27-21 16x27 7.32x21 26x17 8.28-23 19x28 9.30x8 17-22 10.8x17 22x11 avec jeu égalitaire.

5... 12-17 6.27-21 16x27 7.32x12 18x7 8.48-42 20-25

Si 8... 13-18 alors 9.30-25! 7-12 10.25x14 19x10 11.34-30 23-29 12.30x19 29-34 13.37-32! 12-17 14.32-27! 17-22 15.27-21 26x17 16.33-28 22x33 17.38x40 avec gain.

Et après 8... 3-9 suit simplement 9.30-25, mais la tournure suivante est importante aussi: 9.33-29! 24x33 10.38x18 13x22 11.37-31! 26x48 12.30-25 48x30 13.35x4 avec une fin de partie gagnante.

9.33-29 24x33 10.38x9 3x14 11.42-38

Et les blancs ont de bonnes perspectives de gain.

Diagramme 8.6 Lefebvre - Baba Sy 1973

Grâce aux formations diverses 6/11/17, 9/13/18 et 13/19/24 les noirs font des pressions excessives sur la position des blancs. Il importe évidemment que les blancs ne puissent pas jouer sur la case 26 à cause de la formation déjà nommée. Par conséquent, le pion 31 est isolé. Comparez cette situation à la position précédente. Il est facile de comprendre que la position des blancs est assez mauvaise. Ils n'ont guère de choix.

1.34-29 23x34 2.30x39 18-23 3.49-44 13-18!

Il y a la menace de 4... 24-30 5.35x22 3-8 6.28x19 17x48 avec un passage à dame gagnant. Le coup suivant s'impose donc.

4.42-37 17-22! 5.28x17 11x22

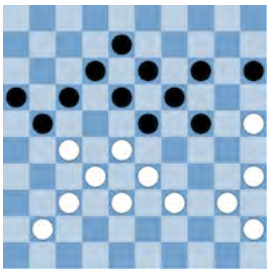
Les noirs ont bloqué d'abord le pion isolé en 31 et ils ont imposé ensuite le coup 42-37. Par conséquent, les blancs ne peuvent plus pionner avec 31-26 après le pionnage caractéristique 17-22 28x17 11x22. Une action importante!

Cette action permet de contrôler toutes les cases stratégiques du centre 22, 23 et 24. Le reste n'est plus difficile.

6.39-34 9-14 7.34-30 6-11 8.44-39 11-17 9.39-34 17-21 10.34-29 23x34 11.30x39 19-23 12.39-34 14-19 13.34-30 21-26

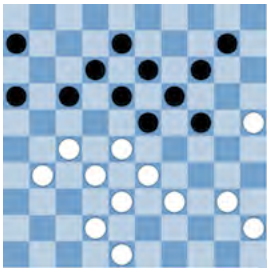
Et les blancs abandonnent enfin. Ce fragment provient de la deuxième partie du paragraphe de parties.

DIAGRAMME 8.7



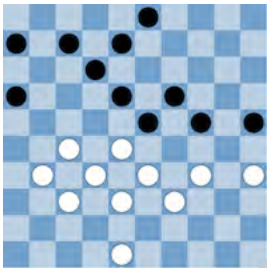
Les blancs forcent le gain; Donnez les trois premiers coups.

DIAGRAMME 8.8



Donnez les deux premiers coups des blancs!

DIAGRAMME 8.9

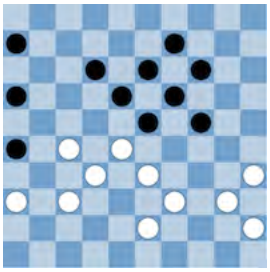


Donnez les deux premiers coups des noirs!

Diagramme 8.7: O. Verpoest - D. Berté 1980
Dans ce fragment aussi, la formation olympique joue un rôle décisif pour le gain.
1.41-36!
Empêche 1... 21-26? à cause du coup royal avec 2.27-22! etc, tandis que 1... 23-29 échoue à cause de 2.28-23 19x28 3.33x11 avec gain d'un pion. Le prochain coup s'impose donc.
1... 15-20
De nouveau, vous voyez qu'au moyen d'une menace combinatoire une faiblesse est imposée dans la position ennemie: le pion isolé en 20. Via le pionnage caractéristique avec 34-29 que vous venez d'apprendre, la position des noirs va craquer.
2.39-34! 21-26 3.34-29! 23x34 4.40x29 17-22 5.28x17 12x21 6.29-23 19x39 7 .38-337.38-33 etc, avec gain!
Diagramme 8.8: A. Mogiljanski - L. Kats 1974
Dans cette position vous voyez aussi que les blancs possèdent encore la formation olympique, tandis que ce n'est pas le cas pour les noirs. Cette différence est avantageuse pour les blancs.
1.42-37!
Les blancs menacent maintenant de 2.27-22! 18x36 3.37-31 etc, le coup royal, c'est pourquoi les blancs sont forcés de jouer
1... 17-21 2.31-26 10-15 3.26x17.12x21 4.28-22!
La situation pour les noirs est dangereuse:
1) Après 4... 6-11 suit 5.37-31! 21-26 6.22-17! 26x28 7.17x6, une tournure importante.
2) Ou 4... 21-26 5.32-28! 23x34 6.40x9 13x4 7.22x2
3) Une autre variante perdante 4... 23-29 5.37-31 21-26 (ou 5... 18-23 6.22-17 21x12 7.32-28! 23x34 etc) 6.39-34 26x30 7.25x3! Mais au lieu de 6.39-34 surtout pas 6.40-34? 26x17 7.34x3 17-21! 8.3x29 21x23 et c'est gagné pour les noirs.
4) Et 4... 8-12 5.22-17 21-26 6.17x8 13x2 n'est pas non plus une échappatoire à cause du coup royal 7.32-28! 23x34 8.40x9.

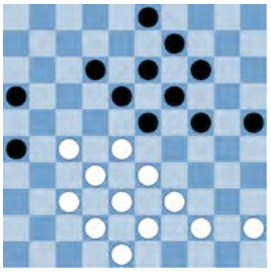
4 ... 14-20 5.25x14 19x10 6.39-34! 21-26 7.34-29 23x34 8.40x20 15x24 9.27-21! 26x39 10.38-33 39x28 11.32x3
Et les blancs gagnent.
Diagramme 8.9: S. Davidov - N. Misjtsjanski 1970
Pour changer une fois, ce sont les noirs qui possèdent ici la formation olympique. Ceci rend la configuration des pions blancs sur l'aile gauche extrêmement vulnérable. Les noirs savent transformer cet avantage en gain.
1... 8-13 2. 48-43
Car 2.31-26? échoue après 24-29! 3.33x24 19x30 4.28x17 7-11 5.35x24 11x44.
2... 7-11 3.34-30 25x34 4.39x30 23-29!
De nouveau l'avancée caractéristique comme dans le fragment précédent. Cette avancée porte le nom du Français Pierre Ghestem, ancien champion du monde, qui a appliqué cette avancée pour la première fois. L'idée derrière ce coup est, en termes simples, la mise en hors-jeu des pions blancs en 30 et en 35. Souvent, il y a encore un autre pion en 25. Évidemment, il y a beaucoup à dire sur cette avancée, mais pour l'instant nous n'en parlons pas encore. Ensuite, il importe que 5.31-26 est toujours interdit à cause de 5... 29-34 6.30x39 24-29 7.33x24 19x30 8.35x24 18-23 9.28x17 11x44! Vérifiez qu'immédiatement 5... 19-23 est correct aussi!
5.28-22 3-9 6.31-26
6.32-28? est impossible ici à cause de 6...29-34! 7.30x39 24-29 8.33x24 19x30 9.35x24 16-21! 10.27x7 18x36 11.7x18 13x31, une variation du coup Philippe.
6... 18-23 7.43-39 9-14 8.33-28 29-34 9.30-25 34x43 10.38x49 23-29 11.37-31.
Plus tenace est 11.49-43 29-34 12.43-38 avec des perspectives d'échapper, par exemple 12... 24-29 13.35-30! etc. Après 12... 12-17 13.38-33 les blancs n'ont pas encore besoin de désespérer.
11... 12-17 12.49-43 29-34 13.43-38 24-30 14.35x24 19x30 15.38-33 13-19. Et les noirs gagnent.

DIAGRAMME 8.10



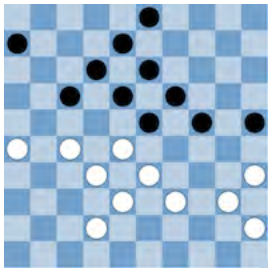
Comment joueriez-vous avec les blancs? Donnez les deux premiers coups.

DIAGRAMME 8.11



Qu'est-ce vous joueriez avec les blancs? Donnez seulement le premier coup.

DIAGRAMME 8.12



Après les coups 6-11 42-37 11-16 28-22 17x28 33x22 les noirs vont gagner. Comment?

Diagramme 8.10 I. Kuperman - I. Stepanov
Vous aurez remarqué que les blancs ont un pion retardé en 36, et les noirs ont un pion isolé en 9. Puis, la relation des temps est avantageuse pour les blancs, ils ont trois coups de réserve. Cependant, le facteur décisif dans cette position est de nouveau la formation olympique.
Regardez:
1.43-38 6-11
Les autres coups sont mauvais: 1... 12-17? 2.27-22 18x27 3.32x12 23x34 4.40x20 14x25 5.12-7 et les blancs vont à dame, ou 1... 14-20? 2.39-34 6-11 34-30 et le pion isolé génère la défaite.
2.39-34!
Et une fois de plus vous voyez la formation 45/40/34 qui est très puissante! Il est nécessaire que les noirs jouent 2... 23-29 maintenant. Après le coup erroné dans la partie, les blancs gagnent d'une manière très édifiante. Faites surtout attention à la manière dont ils profitent au maximum de ses possibilités de formation.
2... 11-17? 3.34-29 23x34 4.40x20 14x25 5.33-29!
La dame 5.28-22 17x39 6.38-33 39x28 7.32x3 sera capturée immédiatement. Si les noirs jouent 5... 9-14, les blancs répondent par 6.45-40 17-21 7.29-24 19x30 8.35x24 12-17 9.38-33 17-22 10.28x17 21x12 11.33-28 avec gain.
Et après 5... 17-21 suit 6.29-24 19x30 7.35x24 12-17 8.38-33 18-22 9.27x18 13x22 10.36-31!
Dans la partie aussi, les noirs ne peuvent plus échapper.
5 ... 19-24 6.29x20 25x14 7.38-33! 13-19 8.33-29 19-24 9.29x20 14x25 10.45-40 9-14 11.40-34 14-20 12.35-30! 17-21
La fin de partie après 18-23 et 20-24 laissent les noirs sans espoir.
13.28-22 18-23 14.22-18 23-29 15.34x23 25x34 16.18x7 34-40 17 .37-31 ! 26x19 18.7-2 21x32 19.2x27
Et les blancs avaient remporté une victoire intéressante.
Diagramme 8.11
La formation olympique ne joue pas seulement un rôle attaquant, mais aussi un rôle défensif: elle protège la propre aile droite. Comme vous pouvez voir ici, les noirs n'ont plus de pions en 6 et 11 ce qui permet aux blancs d'y déborder facilement.
1.37-31 26x37 2.42x31 3.31-26 4.27-21 16x27 5.32x21 etc

Dans les fragments précédents, vous avez pu voir, que la formation olympique constitue une force énorme. Celui qui pouvait encore disposer de cette formation, avait presque toujours de l'avantage. Il faut faire quand même un petit avertissement. Si vous essayez de maintenir la formation olympique aussi longtemps que possible, vous courez le risque que ces pions se trouvent, à un moment donné, ´ en l'air ´. Il faut en tenir compte.
Regardez par exemple le diagramme 8.12. C'est un fragment d'une partie de Jesper. Jesper, jouant avec les blancs, pensait être malin, mais il a été détrompé.

Diagramme 8.12
Comme les blancs ne peuvent pas jouer 1.39-34, ils ne peuvent plus jamais former la flèche 45/40/34. Par conséquent, la formation olympique sera impuissante et le pion en 45 devient un pion retardé.

Voir par exemple 1... 6-11 2.42-37 11-16 3.40-34 17-21 4.26x17 12x21 et maintenant 5.28-22 n'est pas possible à cause de 5... 24-29 6.33x24 19x30 7.35x24 23-29 etc, tandis qu'après 5.45-40 21-26 6.28-22 8-12 les blancs doivent sacrifier à cause de 16-21.
Dans la partie, Jesper a perdu assez vite par une astuce amusante des noirs
1... 6-11 2.42-37 2.42-37 11-16 3.28-22 17x28 4.33x22 23-28 5.32x14 13-19 6.22x2 19x10 7.2x30 25x41 et les blancs abandonnent. Édifiant!
La formation olympique joue donc un grand rôle dans le jeu classique. Cette formation est une arme puissante et vous pouvez influencer la position à votre guise: imposer des faiblesses chez l'adversaire, démolir les cases 24 et 27 et occuper vous-mêmes les cases stratégiques. Si vous pensez au dernier fragment, la formation olympique peut être une arme mortelle.

Exercice 9 Rejouer des parties classiques

Question 1
En rejouant les parties vous aurez remarqué, qu'il y avait une grande ressemblance. Voici la réponse: la caractéristique du jeu classique est l'occupation des cases 27 et 28 par les blancs, et 23 et 24 par les noirs

Question 2
La cause des défaites.
Partie 1 de Kraaij - Jesper : un vrai blocage: les blancs perdent parce qu'ils n'ont plus de coup jouable. Le pion retardé en 36, ils le paieront cher, tandis que les noirs ont pu avancer leur pion en 6 dans le jeu.
Partie 2 Lefebvre - Baba Sy: Grâce à la formation olympique, les pions 6 et 11, les noirs dominent le jeu. Par conséquent, le jeu des blancs est imposé et ils ne pourront pas se libérer. Une partie d'étranglement intéressante de la part de Baba Sy.
Partie 3 Andreiko - Solnikov: la conséquence du surdéveloppement des noirs est un blocage total et ils n'auront pas mieux que 51... 24-29. Andreiko n'a qu'à jouer ses coups de réserve. Les pions retardés en 36 et en 15 se tiennent en équilibre dans cette situation.
Partie 4 Sijbrands - Sjtsjogoljev: tout comme dans la partie 2, vous voyez ici la force de la formation olympique. Cette formation permet à Sijbrands de conquérir le pion noir en 24. Faites attention aux combinaisons comme le coup royal, qui jouent un grand rôle dans ce genre de positions.
Partie 5 Chizhov - Valnéris:
Le grand mal est l'aile gauche des noirs. Une partie édifiante de la part du multiple champion du monde Chizhov. Faites attention au vingtième coup: les blancs ont un retardement dans leur développement et ils décident de passer au jeu classique, également tenant compte de la situation du pion 5.
Partie 6 Hisard - Sijbrands : la formation olympique joue ici aussi un grand rôle. Les blancs sont obligés de la lâcher assez tôt dans la partie (vingtième coup). Finalement, les coups de réserve des noirs, sont décisifs.

Question 3
Le jeu classique est un type de jeu souvent symétrique. Cela implique que les coups des blancs et des noirs se ressemblent. Les coups de construction comme 33-28 18-23, 39-33 12-18, 44-39 7-12, ou 36-31 15-20, 31-27 20-24 sont pareils et vous les rencontrez partout. Les autres possibilités sont fréquentes aussi.

Question 4
Dans le jeu classique vous rencontrez souvent les pionnages suivants:
- 37-31 26x37 42x31 /14-20 25x14 9x20
- 34-29 23x34 30x39 ou 39x30/ 17-22 28x17 21x1 ou 12x21
- 27-22 18x27 31x11 / 24-29 33x24 20x40

Question 5
Le diagramme 1: partie 2; le diagramme 2: partie 5; d3:p4; d4:p6; d5:p1; d6:p3.

Exercice 1 Un exercice à compléter

Voici un petit test pour savoir si vous avez compris de quoi il s'agit vraiment. Dans les diagrammes 1.1, 1.2 et 1.3 vous voyez déjà la position des noirs. Votre tâche consiste en remplissant les pions blancs de telle manière, que les noirs ne pourront plus jouer de coup. Attention: des pions, pas de dames! Essayez donc d'inventer une position gagnante pour les blancs. Il va de soi que plusieurs solutions sont possibles, mais quelques cases sont importantes. . .

DIAGRAMME 1.1

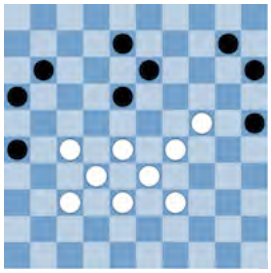


DIAGRAMME 1.2

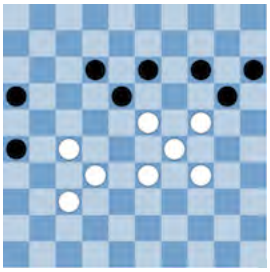
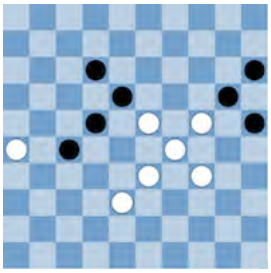


DIAGRAMME 1.3

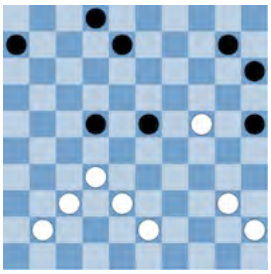


Exercice 2 Exercice 2 Calculer

Nous vous présentons maintenant deux fragments accompagnés par le déroulement des coups. Essayez de suivre la partie sans damier. Au bout de quelques coups, vous devez noter la position dans le diagramme vide. Répondez aussi aux questions

Fragment **A**
L. Sjaus - A. Agranovskaja 1980

DIAGRAMME 2.1



Un exemple intéressant et clair d'une forme ouverte d'une attaque de flanc. Si vous observez bien, vous voyez que l'avant-poste en 24 a deux fonctions. Lesquelles?

1. Il se trouve en avant de l'attaque.
2. Il gêne l'aile gauche de l'adversaire. En l'occurrence, il bloque deux pions: 15 et 25.

Vous voyez que l'avant-poste se trouve, en ce moment, en position solitaire. Les blancs vont améliorer cette situation. Ils suivent une tactique claire.

1.43-39 8-13 2.39-34

Un échauffement. Voyez-vous ce qui menace?

Les blancs menacent de 3.34-30 25x34 4.40x9. Pas si dur.

2... 13-18 3.38-331

Les blancs empêchent que les noirs puissent jouer leur pion 10 vers la case 20, ce qui impliquerait un passage d'une forme ouverte à une forme fermée.
Pourquoi les noirs ne peuvent pas jouer 3... 10-14?

Après 3... 10-14? les blancs jouent 4.24-20! 15x24 5.34-29 23x34 6.40x9 avec gain.

3... 2-7 4.34-29!

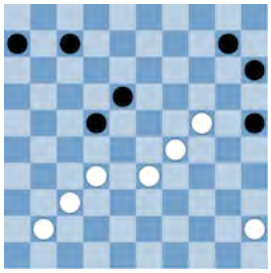
Quel autre coup les blancs peuvent jouer ici?

Les blancs peuvent aussi jouer 32-28 avec un grand avantage.

4... 23x34 5.40x29

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.2



Que pensez-vous du pionnage vers 29?

En pionnant vers 29, l'avant-poste en 24 est soutenu maintenant par les pions en 29 en 33. Ces trois pions forment ensemble une formation importante! Cette formation empêche les noirs de jouer sur 14.

5... 6-11 6.37-31 11-17 7.31-26

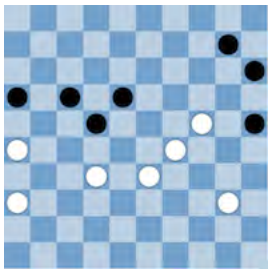
Pourquoi est-ce plus fort que 7.45-40 7-11 8.40-34?

Après 7.45-40 7-11 8.40-34 les noirs peuvent continuer à jouer sur leur aile droite. Voir par exemple 8... 17-21 9.41-36 21-26 10.31-27 (ou 10.32-28 26x37 11.28x6 37-42) 10... 22x31 11.36x27 et les noirs débordent vers dame avec le gambit 11... 18-22.
Ou 8... 17-21 9.31-26 21-27 10.32x21 11-16 etc.
En occupant la case 26, les blancs bloquent donc l'aile droite des noirs.

7... 7-11 8.41-36 11-16 9.45-40

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.3



Que pensez-vous de cette position?

La position est nettement gagnée pour les blancs. A cause de la formation 33/28/24 les noirs ne peuvent toujours pas jouer sur 14 et leur aile droite est épuisée aussi. Le pion blanc en 26 y cause le blocage. Les noirs sont donc obligés de sacrifier du matériel, aussi après d'abord 9... 16-21 10.36-31 etc.

9... 25-30 10.24x35 10-14 11.35-30 14-19 12.40-34 15-20

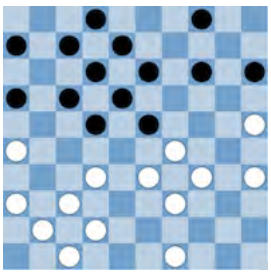
Comment les blancs vont gagner maintenant?

Les blancs gagnent simplement avec **13.30-25**.

Fragment B

S. Gersjt - M. Korchov 1970

DIAGRAMME 2.4



Dans ce diagramme, vous voyez une position de flanc mutuelle: les blancs occupent 29 et les noirs 22. La caractéristique du jeu de flanc. Le conducteur des noirs possède deux cases actives du centre à la cinquième rangée: 22 et 23.

Quel est le prochain pas des noirs, pensez-vous?

Le prochain pas des noirs sera l'occupation d'une case à la sixième rangée avec 1... 22-27 2.32x21 16x27.

Et qu'est-ce que vous joueriez si vous étiez au trait avec les blancs?

Si les blancs sont au trait, ils voudront prévenir le pionnage avec 22-27 en pionnant eux-mêmes avec 32-28 23x32 37x28. Ainsi, ils prendront eux-mêmes le centre et l'initiative!

Les noirs sont au trait et commencent par un pionnage puissant.

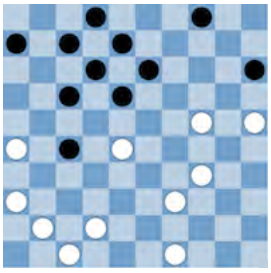
1... 22-27 2.32x21 16x27

Avec ce pionnage, les noirs agrandissent leur suprématie en prenant un avant-poste à la sixième rangée: la case 27. Les blancs pensent maintenant pouvoir lancer une contre-attaque de la manière suivante.

3.33-28 23x32 4.37x28 14-19 5.29-24 19x30 6.35x24

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.5



A leur tour, les blancs ont aussi occupé la sixième rangée. Avez-vous une idée de comment s'appelle ce type de jeu?

Ce type de jeu avec un avant-poste en 24 et en 27 s'appelle une attaque de flanc mutuelle.

Cependant, il y a une différence nette entre les deux avant-postes. Le voyez-vous et que pensez-vous de cette position?

« Oui », dit Jesper, « l'avant-poste des noirs en 27 est vigoureusement soutenu par leur aile droite, tandis que l'avant-poste en 24 est à peine soutenu. Il semble qu'il se trouve dans une petite île. L'avant-poste noir bloque deux pions blancs, le blanc ne bloque aucun pion ». Il est important aussi de savoir que les noirs ont une position riche en formations. La position des blancs est plutôt bâtie sur le sable. Surtout les pions en 24 et 25 sont isolés. A cause de ces pions, les noirs ont, en ce moment, un retard de sept temps. Mais cela va vite changer.

Les noirs suivent une tactique standard. Edifiant!

6... 7-11

Pourquoi jouer avec le pion 4 est-ce moins judicieux?

Les blancs exécutent une combinaison avec un passage à dame avec 7.28-23! 18x40 8.39-34 40x20 9.25x3/5.

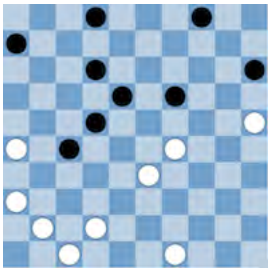
7.39-33 17-22 8.28x17 11x22

La même action que dans le fragment précédent: construire d'abord la formation 6/11/17 et puis pionner avec 17-22. Après quoi, la prochaine formation 18/22/27 est prête.

9.34-29 13-19! 10.24x13 8x19

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.6



De nouveau, les noirs ont employé une formation importante. Laquelle? Et quel est, d'après vous, l'intérêt de cette formation?

Les noirs se servent de la formation 2/8/13. Grâce à cette formation, les noirs peuvent échanger l'avant-poste des blancs en avant. Et ainsi, ils peuvent renforcer leur attaque.

Comment faut-il continuer si vous avez les noirs? Quelle est votre tactique?

En vous référant aux positions de référence, pensez au diagramme 6, les noirs aimeraient conquérir et occuper les cases stratégiques 23, 24 et 27. Vous possédez déjà 27, il ne reste que 23 et 24. Vous pourrez atteindre ce but de deux manières. Avec 19-24 29x20 15x24 et 18-23. Ou avec 2-7, la construction de la formation 7/12/18 et le pionnage 18-23 29x18 12x23. Ensuite vous jouez avec les noirs 19-24 et voilà, vous possédez fermement les cases stratégiques 23, 24 et 27.

Faites aussi attention à *la fonction du pion 4.* Par exemple si les blancs jouent 11.25-20 15x24 12.29x20. Pourquoi ce pion en 4 est-il si puissant?
Le pion en 4 protège l'aile gauche des noirs. C'est pourquoi, ils n'ont rien à craindre de 11.25-20 15x24 12.29x20. Le pion en 4 est comme un roc, pas facile de passer par là.

11.29-24 19x30 12.25x34

En pionnant trois fois après le sixième coup, les noirs ont gagné dix temps: ils ont une avance de trois temps maintenant.

12... 18-23 13.41-37 12-18 14.49-43

Quelle est l'intention des blancs en jouant ce coup?

Les blancs veulent démolir l'attaque avec 43-38 et ensuite 34-29, 33-28 et 38x40.

14... 23-28! 15.33-29 15-20

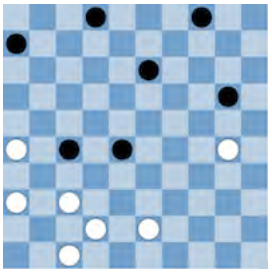
Quel est le but de ce coup pensez-vous?

Les noirs veulent prévenir que les blancs occupent la case 24.

16.34-30 18-23! 17.29x18 22x13

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.7



Que pensez-vous de cette position? Qui a la meilleure position et est-ce que le pionnage 16... 18-23 était-il vraiment si fort? Que penser de 18.43-38?

Vous voyez que les noirs possèdent les cases importantes 27 et 28. Mais ces deux pions n'ont pas de renfort en ce moment. Avec le pionnage 16... 18-23, il semble que les noirs risquent de faire face à des problèmes. Mais l'habit ne fait pas le moine! Les noirs ont une position solide! Il est important de savoir que 18.43-38 échoue après le gambit 18... 27-32 19.38x27 28-33 avec un débordement gagnant.

18.37-31 27-32

Un coup hardi. Est-ce que les blancs ne peuvent pas jouer 19.42-38 maintenant?

A cause de la situation isolée du pion 30, les noirs peuvent avancer sans problème. Car 19.42-38 est suivi par 19... 20-25, bien entendu.

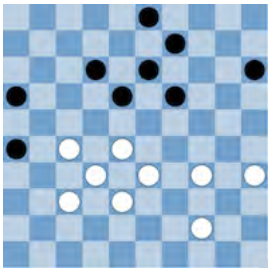
19.47-41 13-19 20.30-25?

Comment les noirs vont gagner maintenant? Et qu'est-ce que les noirs auraient joué après 20.43-39?
Après le coup joué dans la partie **20.30-25, les noirs ont gagné par 20... 19-23! 21.25x14 32-37 22.41x32 28x39.** Et après 20.43-39 les noirs gagnent avec 20... 28-33! 21.39x37 20-25 et les blancs sont sans défense. Un fragment édifiant avec quelques actions très importantes. Combien de formations avez-vous comptées dans ce fragment?

Exercice 3 Une position à jouer

Vous pouvez jouer jusqu'au bout la position du diagramme 3.1 contre votre entraîneur. Vous jouez avec les blancs et vous essayez de battre l'entraîneur. Les blancs ont le trait et ils ont une position solide du centre. Leur prochain objectif est l'occupation de la case 24: le lancement de l'attaque. Réfléchissez bien sur la préparation de cette action! Pensez à ce que vous avez déjà vu au moment de l'attaque. Vous trouverez une élaboration de cette position dans la partie « Réponses «

DIAGRAMME 3.1



Il n'y a qu'une seule manière d'occuper la case 24. Pas 1.34-29? à cause de 19-24! 2.29x20 15x24 et ce sont les noirs qui occupent la case 24. Donc:

1.34-30!

Qu'est-ce que les noirs peuvent faire?

A) 1... 15-20 2.33-29 20-25 3.30-24 19x30 4.35x24 9-14 5.28-23

Et c'est terminé pour les noirs .

B) 1... 3-8 2.30-24 19x30 3.35x24 9-14 4.44-40 14-20 5.40-35 20x29 6.33x24

Et les noirs peuvent abandonner.

C) 1... 9-14!

Si les blancs vont immédiatement vers la case 24, ils ne pourront pas s'y maintenir: 2.30-24 19x30 3.35x24 14-19 4.19x30 5.40-35 3-9 6.35x24 9-14 etc. Au cinquième coup, les blancs n'auront donc pas mieux que de pionner avec 5.28-23.
Après 1... 9-14 vous avez pu voir probablement, que les blancs feront mieux d'attendre avec 2.44-40! Car les autres coups sont erronés:
C.1) 2.33-29? 18-22!! 3.27x20 15x31 et les noirs gagnent!
C.2) 2.44-39 3-8! et 3.33-29 reste injouable. Cela vaut aussi pour 3.30-24 19x30 4.35x24 4.14-19! Et 3.39-34 14-20 4.30-25 ne mène à rien à cause de 4... 26-31! 5.25x23 18x40 6.35x44 31x22 etc. La meilleure variante pour les blancs est 3.28-23 19x28 4.32x23 18x29 5.33x24 mais la position est loin d'être gagnante.

Après 2.44-40! les noirs peuvent encore jouer **2... 3-8 3.30-24! 19x30 4.35x24**

Et les blancs vont gagner.

2... 3-9 3.33-29! 14-20 4.30-24! 19x30 5.35x24 9-14 6.28-23 20-25 7.40-34 14-20 8.32-28

Voir encore les positions de référence!

2... 14-20 3.30-24! 19x30 4.35x24 20x29 5.33x24 3-9 6.40-35

Il faut constamment faire attention. Après 6.40-34 9-14 7.38-33 14-19! 8.34-30 12-17 9.33-29 17-21 les blancs ne peuvent plus gagner.

6... 9-14 7.38-33 14-20

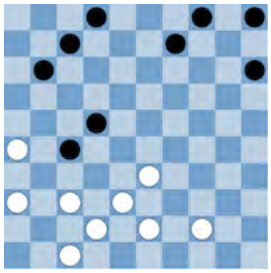
Ou 7... 12-17 8.33-29 17-21 9.28-23 et vous avez battu votre entraîneur!

8.33-29 16-21 9.27x16 12-17 10.16-11! 17x6 11.28-23 18-22 12.23-18 22-27 ou? 13.18x9 27x38 14.9-4! 38-43 ou? 15.29-23! 20x29 16.4x49

Exercice 4 Est-ce que l'avant-poste est solide?

Dans le diagramme 4.1, vous jouez avec les blancs. Est-ce que vous voyez un moyen pour combattre l'avant-poste des noirs d'une manière efficace?
Essayez de trouver une réponse à cette question? Pensez aussi au fragment précédent, au diagramme 16.

DIAGRAMME 4.1



Les blancs vont essayer d'isoler l'avant-poste de l'adversaire en occupant eux-mêmes la case adjacente 28. C'est une manière active de lutter contre l'avant-poste. L'idée est d'isoler l'avant-poste de ses propres pions. Le résultat est que l'avant-poste se retrouve dans une situation isolée et il est possible de l'attaquer immédiatement. Autrement dit, c'est une attaque par derrière.

A première vue, vous pensez que l'attaque des noirs a l'air fiable: trois pions attaquants contre trois pions défenseurs. Mais le danger menace de l'autre côté.

1.43-39! 9-13

Il n'y a pas mieux.

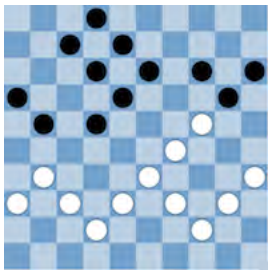
2.33-28 22x33 3.39x28

Comme les blancs ont occupé maintenant la case adjacente 28, l'avant-poste des noirs est coupé des autres pions. En attaquant l'avant-poste trois fois de suite avec 37-31, les blancs conquièrent ce pion. Vérifiez-le!

Exercice 5 Une position d'analyse

Ce fragment provient de la partie R. Clerc - J. van der Wal 1982. A posteriori, cette partie s'est révélée être la partie décisive du championnat mondial 1982. C'était la partie entre les numéros 1 et 2. Le joueur des blancs vient de jouer **1.48-42** après quoi les noirs ont joué un brillant temps de repos!

DIAGRAMME 5.1



Les noirs ont donc le trait dans le diagramme 5.1. Faites une analyse de la position et observez les différentes possibilités. Si vous avez trouvé le coup correct pour les noirs, il vous faut essayer de décrire « pourquoi les blancs ont des problèmes ». Nommez deux raisons!

Dans la position du diagramme, les blancs ont joué **1.48-42**, parce qu'ils n'avaient guère mieux. Car 1.31-26? par exemple échoue après 1... 14-19! 2.26x28 19x30 3.35x24 18-23 4.29x9 20x29 5.33x24 8-13 6.9x18 12x45 avec gain.

Voilà pourquoi le coup 1.48-42 avec l'intention de pouvoir pionner vers le centre avec 33-28. Avez-vous trouvé le coup de repos par lequel la position des blancs va exploser? Le conducteur des noirs avait inventé ce qui suit:

1... 21-26!!

Il n'y a aucune menace, mais il faut que les blancs fassent un coup. Et voilà le problème: tous les coups sont perdants! La caractéristique d'un coup de repos!

1) **2.31-27 22x31 3.36x27 14-19!** et les blancs n'ont plus de coup jouable.

Par exemple 4.40-34 19x30 5.34x14 18-22! 6.27x9 15-20 7.14x25 8-13 8.9x18 12x41 9.42-37 41x32 10.25-20 avec une fin de partie sans perspective pour les blancs.
Ou 4.29-23 19x30 5.35x24 18x29 6.33-28 ou? 13-18! 7.24x33 18-22 8.27x18 12x45.

2) **2.33-28 22x33 3.39x28 13-19! 4.24x22 20-24! 5.29x9 8-13 6.9x18 12x41 7.36x47 26x48** et les noirs gagnent.

3) **2.38-32** (ou 2.40-34) **2... 18-23 3.29x9 20x47 4.9x20 15x24** avec gain aux noirs.

4) **2.39-34 22-28! 3.33x22 18x27 4.31x22 13-18 5.22x13 8x50** avec gain.

5) **2.35-30 20-25!** et maintenant:

5.1) 3.40-34 14-20! 4.44-40 ou? 16-21! et les blancs peuvent abandonner.
5.2) 3.39-34 16-21! car 3... 14-20? 4.31-27! 22x31 5.36x27 n'est certainement pas mauvais pour les blancs. Après 3... 16-21! cependant, c'est terminé pour les blancs. La tentative désespérée 4.24-19 13x35 5.33-28 22x24 6.44-39 35x33 7.38x9 ne change rien non plus au résultat. Après 7... 18-22! les noirs gagnent aussi.

6) Dans la partie, le conducteur des blancs a choisi la perte d'un pion.
2.29-23 18x29 3.33-28 22x33 4.39x28 29-34! 5.40x29 20-25! 6.44-39

Les blancs ne peuvent pas continuer avec 6.38-33? à cause du coup malin 6... 25-30! 7.24-20 15x24 8.29x18 12x41 9.35x24 26x48 10.36x47 et les noirs gagnent.

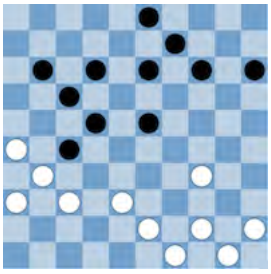
6... 25-30! 7.38-32 30x19 8.42-38

Et quelques coups plus tard, les blancs abandonnent.

Exercice 6 Quelle est votre tactique?

Est-ce que les blancs peuvent faire quelque chose contre l'avant-poste des noirs? Les blancs ont le trait et, à première vue, l'avant-poste des noirs a bonne mine. Mais, est-ce vrai? Essayez de trouver la réponse.

DIAGRAMME 6.1



1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.34-29!!

Un gambit très important, appliqué pour la première fois par le joueur hollandais connu R. Keller lors du championnat du monde en 1948. A la demande de Roozenburg lui-même, ce gambit s'appelle le gambit Keller.

3... 23x34 45-40!

Car après tout de suite 4.38-33 34-39! 5.43x34 27-32 les blancs ne peuvent plus menacer le pion 32.

4... 34x45 5.38-33!

Après ce double gambit, les noirs sont sans défense contre 6.33-28.

5... 27-32 6.44-40! 45x34 7.43-39 34x43 8.49x7

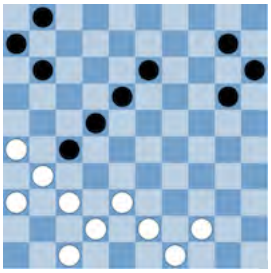
Dans cette tactique aussi, vous voyez l'intérêt du contrôle de la case 29. D'une manière indirecte, il est vrai, mais le pion en 23 est trompé d'une manière astucieuse. Ceci est une tactique de gambit d'une grande valeur pratique! Le gambit Keller incarne surtout le coup 34-29!

Exercice 7 Un exercice de calcul

A l'aide de trois fragments vous allez voir ce que cela veut dire: l'attaque de l'aile droite de l'attaquant. Essayez de suivre le déroulement à partir du diagramme et répondez aux questions. Lisez aussi le texte!

Fragment **A**

DIAGRAMME 7.1



Dans le diagramme 7.1, vous voyez que l'avant-poste des noirs n'est pas soutenu par un centre actif. Vous voyez également que les blancs ne peuvent pas conquérir l'avant-poste. Savez-vous pourquoi?

Parce que le nombre d'attaquants est identique au nombre de défenseurs, trois contre trois.

Par contre, vous pouvez lancer l'attaque de l'aile droite de l'adversaire dans une telle situation. Vous en voyez un exemple dans cette position. Les blancs suivent une tactique standard.

1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.42-37

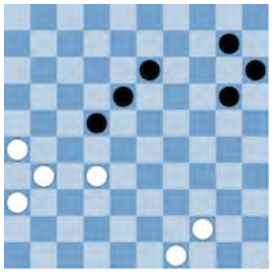
Les blancs ne peuvent pas conquérir l'avant-poste, mais ils ne cessent pas de l'attaquer. Pourquoi?

Les blancs veulent d'abord éliminer l'arrière-garde avant de lancer l'attaque contre l'aile droite.

3... 6-11 4.37-32 11-16 5.32x21 16x27 6.47-42 1-7 7.42-37 7-11 8.37-32 11-16 9.32x21 16x27 10.38-32! 27x38 11.43x32

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.2



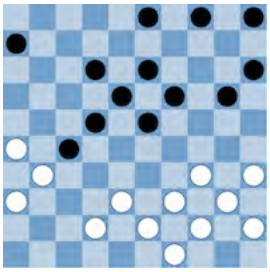
Que pensez-vous de cette position? Essayez de le dire en vos propres mots.

Le nombre de pions sur l'aile gauche des noirs a été réduit ce qui nuit à leur défense contre le débordement des blancs sur cette aile.

Fragment B

Dans ce fragment vous voyez que les blancs suivent une tactique identique et en le faisant, ils se servent d'une astuce importante!

DIAGRAMME 7.3



A.Moglianski – A. Tsjoelkov 1980

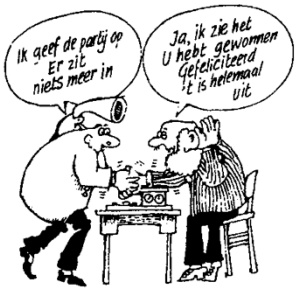
1.34-29! 23x34 2.40x29

Les blancs occupent la case importante 29 avec l'intention d'attaquer l'aile droite des noirs. Vous allez voir, dans un instant, pourquoi la case 29 est tellement importante. Malheureusement, dans cette position les noirs peuvent réfuter facilement la tactique des blancs. Voyez-vous comment?
Astuce: regardez d'abord au sixième coup quelle est la tactique des blancs et retournez ensuite à cette question.

Les noirs peuvent réfuter cette tactique en pionnant immédiatement avec 2.20-24! 29x20 15x24. Après 4.38-33 18-23! ou 4.39-33 19-23 (pas 4... 18-23?) les noirs auront une attaque solide. Les blancs peuvent avancer encore avec 4.42-37 6-11 5.37-32 11-16 6.32x21 16x27 7.38-32 27x38 8.43x32. Mais l'attaque contre l'aile droite des noirs a perdu sa force. Les noirs peuvent se défendre suffisamment.

2... 4-9? 3.42-37 6-11 4.37-32 11-16

Que pensez-vous du coup 4...19-24?



J'abandonne la partie, il n'y a plus rien

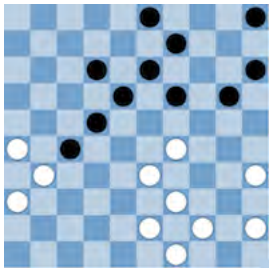
Oui, je vois. Vous avez gagné, mes félicitations, c'est complètement perdu.

Pas si malin bien sûr. Après 4... 19-24 suit, après la prise 5.32x21 24x42 simplement 6.43-38 42x33 7.39x19 avec gain.

5.32x21 16x27 6.38-33!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.4



Voyez-vous la tactique des blancs ?

A ce moment, vous voyez l'intention des blancs: en prenant le deux pour deux 7.29-23! 18x38 8.43x21 les blancs vont déborder sur l'aile droite des noirs. Les blancs peuvent aussi pionner immédiatement avec 6.29-24 20x29 7.38-33 29x38 8.43x21. Mais après ce pionnage, les noirs ont encore, grâce au pion 18, suffisamment de défense contre le débordement menaçant.

Pensez-vous que les noirs peuvent encore se défendre? Motivez votre réponse.

Avez-vous vu comment les noirs ont pu se défendre encore? Comme suit:

6... 20-24!! 7.29x20 15x24 8. 33-29

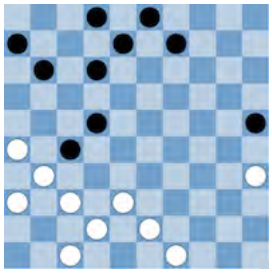
Après d'autres coups ils jouent 8... 18-23

8... 24x33 9.39x8 3x12 10.31x22 18x27

Les noirs ont perdu un pion maintenant, mais considérez que l'avant-poste en 27 bloque deux pions: 26 et 36. Comme cela, les noirs disposent de la 'monnaie' (d'une compensation) pour la perte du pion. Au lieu de 6… 20-24, les noirs ne peuvent pas échapper

Fragment C

DIAGRAMME 7.5



Il arrive souvent qu'une attaque directe de l'avant-poste ne rapporte rien. Dans le diagramme 7.5 vous voyez trois attaquants contre trois défenseurs. De surcroît, une attaque de l'aile droite n'a pas beaucoup de sens: au bout de trois attaques et ensuite le pionnage avec 38-32, les noirs disposent de suffisamment de défense. Vérifiez-le.
Quelle est donc la méthode correcte? Avez-vous une idée? Regardez la position après le quatrième coup.

Vous allez employer des combinaisons !
Quand vous attaquez un avant-poste, il est question de plusieurs tournures tactiques. Les blancs ont, ici, recours a une petite menace combinatoire

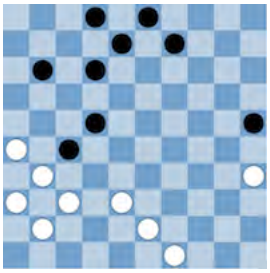
1.37-32 11-16 2.32x21 16x27 3.42-37 6-11

avec 6… 19-23 7.44-40 23x34 8.40x29 20-24 9.29x20 15x24 à cause de 10.49-44!

Dans la partie les noirs perdent après **6… 9-14? 7.29-23! 18x38 8.43x21 13-18 9.31-27 22x31 10.36x27** etc.

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 7.6



4.47-41!!
Quelle est la menace des blancs et quelle en est la conséquence?

Les blancs menacent de 5.35-30 25x34 6.43-39 34x32 7.37x6! La conséquence de cette menace est que les noirs ne peuvent plus défendre leur avant-poste.
Par exemple:

4... 12-17 5.37-32 8-12 6.32x21 11-16

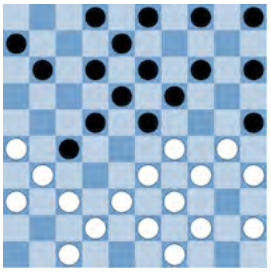
Et les blancs peuvent choisir leur manière de gagner.

Les combinaisons jouent certainement un grand rôle dans le jeu de flanc. Peut-être est-ce là la raison de sa popularité... Regardez aussi les combinaisons qui appartiennent à ce thème. Il faut le faire!!

Exercice 8 Suivez le calcul de Wiersma

Lisez d'abord le texte. Ensuite il faut essayer de suivre la partie à partir du diagramme. Répondez aux questions et dessinez la position, au bout de quelques coups, dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.1

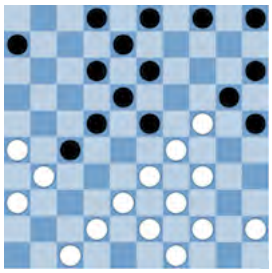


Chizhov - H. Wiersma, onzième partie de match, championnat mondial 1994

Vous voyez dans ce fragment une action importante par rapport à l'affaiblissement de la case 22. Ce fragment n'est pas tout à fait à sa place ici, car dans cette position il est question d'une attaque de flanc mutuelle. Cependant, il est assez important pour le mentionner ici. Il y a une autre raison. Nous voulons vous montrer que même au niveau le plus élevé, les joueurs commettent des erreurs. Donc pas besoin de désespérer. . . Le challenger hollandais n'était pas attentif pendant un instant.

1… 14-20? 2.37-32!! 11-16 3.32x21 16x27 4.30-24! 19x30 5.35x24

DIAGRAMME 8.2



Le tenant du titre frappe immédiatement. De quoi les blancs menacent maintenant? Le voyez-vous?

Les blancs menacent de la tournure importante 6.33-28! 23x32 7.24-19! 13x33 8.39x17!! 12x21 9.31x13 8x19 10.38x16 avec gain d'un pion. Même si les noirs prennent avec 6... 22x33, ils ne pourront pas récupérer le pion.
Il va de soi que Wiersma connaissait cette tournure surprenante, mais dans ses calculs il l'avait oubliée. Cela ne vous étonnera pas que cette tournure a déjà fait pas mal de victimes!
Les noirs n'ont qu'une seule réponse: le pionnage de l'avant-poste.

5... 13-19 6.24x13 8x19 7.34-30 25x34

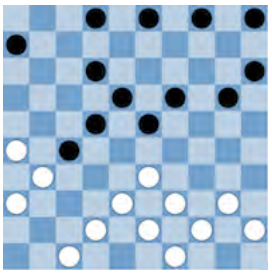
Pourquoi les noirs ne peuvent pas prendre avec 7... 23x34 ?

Les blancs remercient le joueur des noirs et ils encaissent la victoire avec 8.33-28 22x33 9.31x24 20x29 10.39x28.

8.29x40

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.3



Les noirs ont pu se sauver de justesse, mais les blancs ont maintenant des perspectives excellentes contre l'avant-poste. Car les noirs n'ont pas la possibilité de se défendre horizontalement. Voyez-vous pourquoi les noirs ne peuvent pas jouer 8... 23-28?

Après 8... 23-28? les blancs gagnent un pion avec 9.26-21! 27x16 10.31-27 22x31 11.33x24 20x29 12.36x27

Suivez la partie.

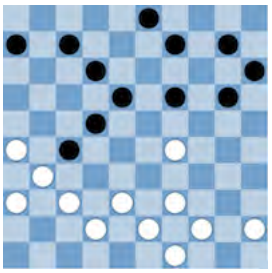
8... 4-9 9.42-37 5-10 10.47-42

Pourquoi les blancs n'attaquent pas l'avant-poste?
L'attaque de l'avant-poste ne vaut pas la peine. Après 10.37-32 suit 10.9-13 11.32x21 22-28 12.33x22 18x16.

10... 2-7! 11.33-29 23x34 12.40x29

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.4



Quelle est l'idée derrière le pionnage vers la case 29?

Avant de lancer l'attaque de l'avant-poste, les blancs libèrent la case 33. Comme cela, les noirs ne peuvent pas pionner avec 22-28 tout à l'heure.

Et en occupant la case importante 29, les noirs sont privés de la défense horizontale. Regardez aussi le diagramme 18.

12... 7-11!

Les noirs renoncent à la formation 7/12/18, mais ils ont une raison compréhensible comme vous allez voir tout de suite. Avec le pion 49 en 48, les blancs seraient capables d'exécuter des combinaisons. Voyez-vous de quelle manière?

Les blancs peuvent aller à dame avec: 13.29-24 20x29/19x30 14.38-32! 27x40 15.45x5!

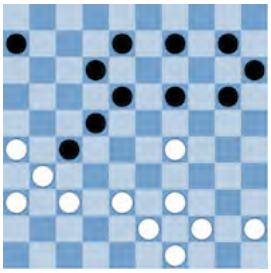
13.37-32 11-16 14.32x21 16x27 15.42-37 3-8!

Pourquoi, pensez-vous, que le coup 15…6-11 n'est pas tellement fort?

Le coup 15... 6-11 est faible, parce que les noirs, après 16.37-32!, ne peuvent pas jouer 16... 19-24? à cause de 17.32x21 24x42 et 18.43-38 42x33 19.39x6 avec gain. Et après attraper avec 16... 11-16 17.32x21 16x27 les blancs auront de bonnes perspectives contre l'aile droite des noirs en pionnant l'avant-poste avec 18.38-32! 27x38 19.43x32.

Dessinez la position dans le diagramme vide après 15... 3-8

DIAGRAMME 8.5



Essayez de suivre la variante suivante à partir du diagramme 8.5. Espérons que vous avez dessiné correctement les positions.

Harm Wiersma a construit la position noire de telle manière qu'il pourra poursuivre, après 16.37-32, avec 16. . . 19-24 17.32x21 24x42 18.43-38 42x33 19.39x17 10-14 20.21-16 12x21 21.26x17 14-19 22.31-27 et. . . A quel coup pense Wiersma maintenant? Voyez-vous ce que les noirs vont jouer et pourquoi?

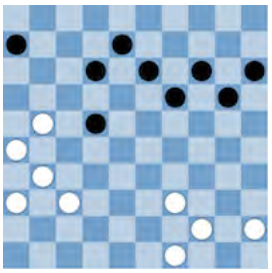
Wiersma avait calculé qu'il pouvait jouer 22... 9-13 maintenant. En jouant ainsi, il serait exactement à temps pour pionner le pion 17. Le pion 6 joue un rôle important ici.
Avez-vous vu cela aussi dans vos calculs? Bravo!

Puisque l'attaque directe de l'avant-poste ne rapporte rien, les blancs ont recours à une autre tournure. Ils essaient maintenant d'attaquer l'aile droite comme vous avez vu aussi dans le fragment B de l'exercice 6 (diagramme 6.4).

16.38-33 9-13 17.29-23 18x38 18.43x21 10-14

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 8.6

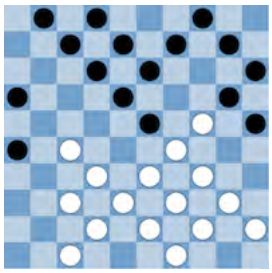


Après quelques aventures anxieuses, les noirs ont pu échapper de justesse. Ils ont ici suffisamment de défense contre l'attaque de leur aile droite. Wiersma obtient même les meilleures perspectives, mais, dans la suite, il ne peut pas éviter la nulle.

Exercice 1 Quelle est la différence?

Regardez bien le diagramme 1.1

DIAGRAMME 1.1



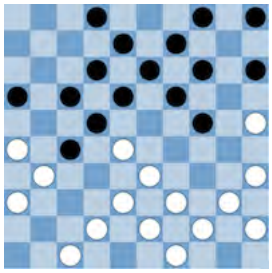
Quelle est, d'après vous, la différence entre la formation Roozenburg et une attaque de flanc avec une liaison dans le centre?
Ne dites pas seulement le pion 27, mais précisez le sens de ce pion. Vous aurez cinq minutes pour réfléchir.
Si vous réfléchissez bien, vous pouvez répondre comme suit: s'il n'y a pas de pion en 27, les blancs peuvent attaquer, sans problème, le pion en 23. Ils peuvent, éventuellement, aussi pionner ce pion avec 32-28. Si, par contre, il y a un pion en 27, les noirs pourront laisser la prise après 33-28 et ensuite, ils peuvent pionner avec 18-22 27x18 12x14. Après ce pionnage, vous voyez que les noirs auront un pion supplémentaire sur leur aile gauche pour l'attaque de l'avant-poste 24!
Justement l'attaque du pion du centre et, avec cela, la rupture, est tellement caractéristique pour la formation Roozenburg.
Avec la démolition de la formation Roozenburg, l'attaquant, dans cet exemple donc les blancs, veut entamer une attaque de flanc! Cette démolition est l'aspect essentiel comme vous allez voir.
Une autre différence: le pion blanc en 27 dérobe la case importante 22 aux noirs. Ainsi, les noirs ne peuvent pas échanger l'avant-poste avec 13-19 24x13 8x19. Vous vous rappelez la formation 2/8/13? Le pion blanc en 27 bloque, logiquement, l'adversaire: on évite le pionnage ce qui mène presque automatiquement à un jeu aigu et compliqué.

Exercice 2 Un exercice de calcul

Dans les deux fragments suivants, nous mettons l'accent sur la démolition de la formation Roozenburg par le pionnage deux-pour-deux. Après la démolition, l'attaquant passe à une attaque de flanc. Dans la situation changée, il doit faire attention à son avant-poste. Essayez de suivre la partie à partir du diagramme et lisez le texte. L'emploi du damier n'est pas permis! En route, vous devez mettre la position dans un diagramme vide et répondre aux questions.

Fragment A *K. Toet - T. Sijbrands 1970*

DIAGRAMME 2.1



Voici un exemple intéressant du passage de la formation Roozenburg à une attaque de flanc. Rejouez lentement ce fragment plusieurs fois. Surtout au ralenti, vous pouvez savourer ce fragment.

1… 18-23

Vous aurez remarqué que le nombre de pions noirs sur l'aile droite a considérablement diminué. Il est donc logique que la défense de l'avant-poste est une affaire pour le centre et l'autre aile! Vous constatez aussi que les noirs ont peu de coups de réserve. Ils n'ont pas mieux que de rompre la formation. A ce propos, il est important de savoir quel temps les blancs vont faire. Voyez-vous que 2.40-34 serait une erreur?

Le temps 2.40-34? est un coup erroné. Après 2... 23x32 3.33-29 24x33 4.39x37 suit *une combinaison standard importante!*: 4... 17-21! 5.26x28 19-24 6.31x22 24-30 7.35x24 13-18 8.22x13 8x50!! Les noirs peuvent aussi prendre vers 48, mais cela ne rapporte rien. 8... 8x50? 9.45-40 48-43 ou? 10.38-32 43x21 11.42-38 21x43 12.49x38 avec jeu égal. Après 8... 8x50 les noirs ont de bonnes perspectives de gain, bien qu'ils doivent faire de leur mieux après 9.38-33 10.43-39 et 11.49-44

2.47-41

Les blancs ont aussi une autre défense surprenante. Laquelle?

Voici cette défense: 1.39-34! 23x32 2.43-39 32x43 3.49x38! A cause de la menace 4.33-28! les blancs récupèrent leur pion en tout cas.

2... 23x32 3.33-29 24x33 4.39x37 19-23!

4... 13-18 est aussi un coup attrayant après lequel l'attaque directe avec 5.37-32 est interdite. Pourquoi?

La raison: la tournure avec prise majoritaire 5... 22-28!! 6.31x24 28x50! Cette tournure pourra vous être utile. A retenir donc!

Après 4...13-18 5.38-33 les noirs ont aussi la possibilité d'aller à dame. Voyez-vous comment?

Voici la réponse, il y a deux manières:

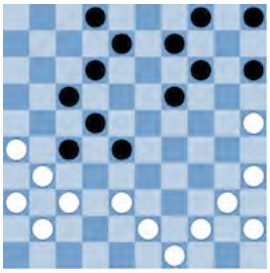
a. 5... 27-32 6.37x28 14-20 7.25x34 4-9 8.3x23 18x47, ou
b. 5... 17-21! 6.26x28 14-20!! 7.31x24 20x47. Une prise majoritaire élégante.

Dans les deux cas, la dame coûte deux pions. Si la dame est correcte ou non, cela dépend du prix. De toute façon, les blancs ont des perspectives de capturer la dame.

5.37-32 13-19 6.32x21 16x27 7.42-37 23-28!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.2



La défense horizontale que vous connaissez! Faites attention aussi à la position des pions 14 et 19. Pourquoi ces pions dans la position du diagramme 2.2 sont importants?

Avec les pion 14 et 19, le pionnage des blancs avec 8.38-32 27x38 9.43x23 19x28 n'a pas beaucoup de sens. Ensuite, les blancs doivent faire attention à 28-32. Et ce qui est de la même importance: à cause du pion isolé en 41, les blancs ne peuvent pas pionner avec 37-32.

Une chose amusante dans ce genre de positions est le coup erroné 8.35-30! Que font les noirs alors?

Après 8.35-30? les noirs gagnent un pion par 8... 28-33 9.38x29 27-32 10.37x28 22x35.

8.43-39 15-20!

Les noirs possèdent fermement les cases 27 et 28. Mais ils ne sont pas encore contents: ils veulent avoir aussi la case 24! Pensez aux positions de référence du thème de l'attaque de flanc!

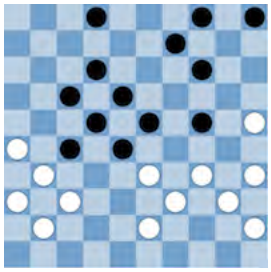
9. 40-34 20-24

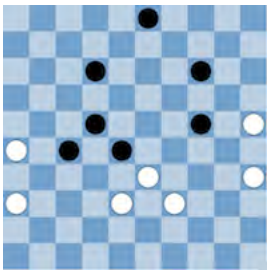
Les noirs possèdent maintenant toutes les cases et les blancs ont une position désespérée.

10.38-33 19-23 11.49-43 12-18 12.44-40 8-12!

Dessinez la position dans le diagramme vide,

DIAGRAMME 2.3 et DIAGRAMME 2.4





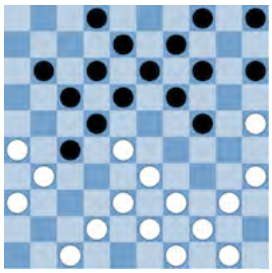
Comparez le diagramme 2.3 avec les positions de référence du thème sur l'attaque de flanc. Au moyen de l'occupation de 24, les noirs ne laissent aucune chance aux blancs. Après 13.34-29 23x34, les blancs sont obligés de prendre la prise majoritaire 14.39x10, et après 13.34-30 14-19 c'est fini. Une bonne raison pour abandonner. Une attaque de rêve. Savez-vous par cœur à quelle position de référence le diagramme 2.3 ressemble le plus? Dessinez la position de référence dans le diagramme 2.4. Le plus important, c'est l'idée!

Dans le diagramme 2.4 vous voyez la position de référence avec les couleurs interverties. Reconnaissez-vous l'idée?

Combien le pion en 50 est important, vous pouvez le voir en étudiant la comparaison suivante. Voir fragment B, diagramme 2.5. Cette position est presque identique à celle du diagramme 2.1. Sauf que, le pion 16 se trouve en 11 et le pion 45 se trouve encore en 50.

Fragment **B**
R. Palmer -A. Storm Interclubs *1993/94*

DIAGRAMME 2.5



Dans cette position, les noirs n'ont donc pas joué 11-16 et 50-45. Comme vous allez voir, la différence est considérable.

1... 18-23 2.47-41 23x32 3.33-29 24x33 4.39x37 19-23

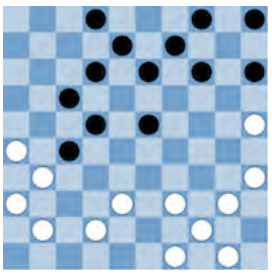
Est-ce que 4... 13-18 est aussi une idée?

Non, car après 4... 13-18 5.37-32! la suite avec 5... 22-28 6.31x24 28x39 ne vaut rien pour les noirs. Ils perdent donc tout simplement un pion.

5. 37-32 11-16 6.32x21 16x27 7.43-39!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.6



Savez-vous quel est le grand avantage pour les blancs dans cette position (quel pion) et pourquoi?

Le grand avantage pour les blancs est qu'ils possèdent toujours le pion 50! Grâce à ce pion, les blancs peuvent échanger maintenant le pion en 28 avec 39-33 28x39 44x33. Par conséquent, l'avant-poste est sans défense.

7... 14-19 8.39-33! 2-7 9.40-34! 23-28 10.34-30

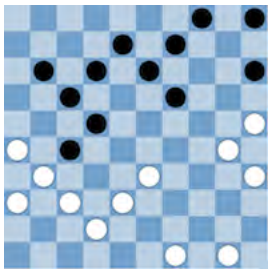
Les blancs peuvent aussi exécuter une combinaison à dame. Voyez-vous comment? Et est-ce que cette dame est-elle correcte?

Les blancs vont à dame avec 10.25-20 28x30 11.35x24 19x30 12.38-33 15x24 13.33-28 22x33 14.31x2. Mais cette dame est capturée immédiatement avec 14... 13-19 et les blancs perdent un pion.

10... 28x39 11.44x33 7-11 12.41-37

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 2.7



La tactique des blancs est claire: ils veulent s'emparer de l'avant-poste sur 27. La grande question est bien sûr: est-ce que les noirs peuvent encore se défendre? Qu'en pensez-vous?

Il se peut que vous pensiez que les noirs peuvent encore se défendre avec 12... 12-18 avec après 13.37-32? 8-12 14.32x21 22-28 15.33x22 18x16. Mais malheureusement 12... 12-18 est empêché par 13.38-32! 27x47 14.30-24! 47x20 15.25x14! Les noirs peuvent récupérer leur pion avec 15... 4-10 mais après 16.14-9! 13x4 17.37-32 les noirs sont sans défense.
Après 12... 12-18 les blancs ont même encore mieux avec 13.30-24! 19x30 14.35x24! et les noirs peuvent abandonner immédiatement. La menace 15.38-32! est incontournable et après 14... 9-14 les blancs peuvent choisir entre le gain d'un pion et un passage à dame gagnant.

Dans la partie, les noirs se sont résignés à la perte d'un pion.

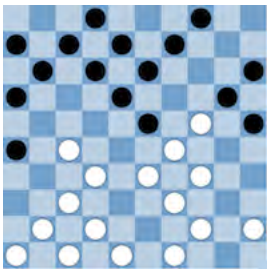
12... 9-14 13.37-32 13-18 14.32x13 8-13

Les blancs ont conquis l'avant-poste et gagnent la partie plus tard. Cette partie se trouve aussi dans le chapitre de parties. Rejouez-la en entier et faites attention au moment après le onzième coup des blancs: la menace Stahlberg avec des couleurs interverties. Vous pouvez retrouver le sens de cette menace dans ce thème.

Exercice 3 Un exercice de calcul

Dans ce fragment, nous vous montrons quelques formations. Essayez de suivre la partie à partir du diagramme et répondez aux questions. Il est interdit d'employer un damier! En route vous dessinez la position dans un diagramme vide

DIAGRAMME 3.1



Fragment A. *A. Novikov - Chamjelis 1973.*

Avant que les blancs puissent jouer 33-28, il leur faut renforcer la position pour la défense de leur avant-poste sur 24. Car qu'est-ce que vous jouez après 1.33-28?
Après trop vite 1.33-28, les blancs perdent leur avant-poste 24. Vous l'avez vu? Les noirs jouent comme suit: 1... 4-10! 2.23x14 18-22 3.27x18 12x14. Après ce pionnage en arrière, l'avant-poste est devenu indéfendable. Par exemple 4.45-40 14-19 5.40-35 19x30 6.35x24 10-14 7.44-40 14-19 8.40-35 19x30 9.35x24 9-14 et les blancs arrivent trop tard.

1.45-40 11-17 2.41-36 6-11

Voici un moment stratégique important. Vous constatez que le défenseur a peu de coups d'attente. C'est pourquoi il est plus ou moins forcé de faire un choix sur son aile droite, car 2. . . 9-14? n'est pas permis.
Voyez-vous pourquoi?

Après 2... 9-14? les blancs gagnent par **3.24-19! 13x24 4.37-31 26x28 5.33x11 6x17 6.46-41 24x33 7.39x10!**

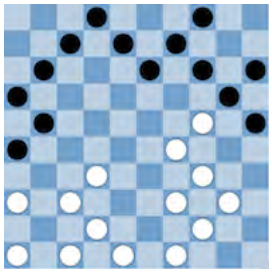
Maintenant que les noirs ont décidé de jouer le pion 6 et qu'ils ne peuvent plus occuper cette case, il est, le plus souvent, avantageux pour les blancs de passer à la démolition avec 33-28!

Avez-vous une idée du pourquoi? Pourquoi a-t-on besoin d'un pion en 6?
Après le double pionnage, les noirs vont attaquer l'avant-poste des blancs. Comme vous le savez, il est important pour les noirs, dans cette situation, de contrôler la case 24. Et pour cela, ils ont besoin du point d'appui en 6. Voir le thème sur l'attaque de flanc.

3.33-28 17-21 4.28x19 18-22 5.27x18 12x14

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.2



En pionnant en arrière, les blancs gagnent du terrain. Grâce à ce gain de terrain, les blancs peuvent élargir et renforcer l'attaque. Ils secourent vite leur avant-poste et les noirs doivent laisser le centre aux blancs.

6.32-28 7-12

Après 6. . . 14-19 les blancs peuvent passer à dame. Voyez-vous la dame? Est-ce qu'elle est correcte ou erronée?

Après 6... 14-19, les blancs disposent d'un passage à dame en jouant 7.29-23 20x18 8.28-22 18x27 9.36-31 27x36 10.47-41 36x38 et 11.39-33 38x29 12.34x1. Malheureusement pour les blancs, cette dame est capturée tout de suite par 12... 2-7 13.1x9 4x13 avec perte d'un pion. La dame n'est donc pas correcte.

7.28-23 13-18

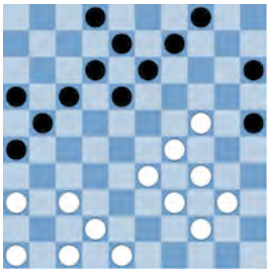
Auriez-vous joué aussi comme cela ou est-ce que vous préférez autre chose?

Avec le coup 7... 13-18 les noirs se lancent, dans un premier temps, dans le combat. Ils essaient, d'une manière positive, de contrer l'attaque de flanc. En le faisant, les noirs perdent du temps précieux. Car comme les blancs occupent trop tôt la case 23, les noirs peuvent pionner maintenant d'une manière avantageuse avec 7... 13-19 8.24x13 8x28 9.29-24 20x29 10.34x32 21-27 11.32x21 26x17. Après ce pionnage, les blancs ont un certain avantage, mais ils sont encore très éloignés de la victoire. En remettant cette démolition à plus tard, les blancs se procurent la possibilité de renforcer leur attaque!

8.49-43 9-13 9.43-38 14-19 10.23x14 20x9 11.38-33! 11-17

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.3



L'attaque de l'avant-poste n'est pas devenue un véritable succès. Vous voyez que les blancs ont pu renforcer leur centre par l'indécision du joueur des noirs. Quelles formations importantes voyez-vous dans ce diagramme, pour l'attaquant aussi bien que pour le défenseur?

L'attaquant possède la formation importante 33/29/24 pour soutenir l'avant-poste. Puis, il possède la formation 44/39/33 avec laquelle il peut pionner vers le centre. Le défenseur possède les formations 2/8/13 et 4/9/13 avec lequel il peut pionner l'avant-poste.

Pourquoi, pensez-vous, le coup 42-38? n'est-il pas tellement fort? Qu'est-ce que vous jouez alors avec les noirs?

Le moment est arrivé que les blancs prennent le centre. Après le coup faible 12.42-38? c'est presque raté. Les noirs réagissent avec 12... 17-22! et ils auront de l'avantage avec le pionnage ferme de l'avant-poste avec 13-19.

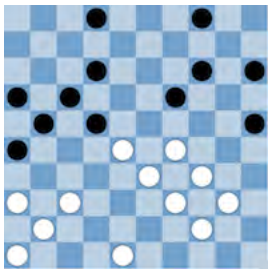
12.33-28 9-14 13.42-38 18-22 14.38-33 13-19 15.24x13 8x19

Les noirs décident de pionner l'avant-poste. Leur tactique ´ d'enchaîner l'attaque de flanc ´ n'est pas devenue un succès. C'est pourquoi ils passent à la démolition.

16.47-41!

Dessinez la position dans le diagramme vide.

DIAGRAMME 3.4



Malgré la démolition, les blancs gardent l'attaque!

16 ... 4-9 17.28-23! 19x28 18.37-31 26x37 19.41x23 12-18 20.23x12 17x8 21.29-24!

Les noirs essaient de mettre fin aux tensions, mais les blancs les confrontent à d'autres problèmes. Pourquoi le coup 21 29-24 est-il si fort? Est-ce que les noirs ne peuvent pas pionner l'avant-poste?

Les blancs prennent la case 24 et ils menacent maintenant de 22.24-20! 15x24 23.33-29 24x33 24.39x26. Ainsi, les noirs n'auront pas le temps de jouer 21... 9-13 et 22... 13-19.

21... 22-27 22.34-29 14-20

Car après 22. . . 9-14? suit une petite combinaison. Laquelle?

Grâce à la formation 33/29/24 les blancs jouent le simple 23.24-20 15x24 24.29x18

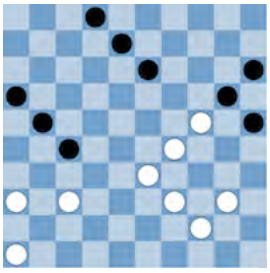
23.48-42

Pourquoi les blancs ne jouent pas dans le centre avec 23.33-28?

Après 23.33-28? les noirs jouent évidemment 23... 27-31 24.36x27 21x45

23... 9-13 24.42-37

DIAGRAMME 3.5



Que pensez-vous de cette position? Est-ce que les noirs peuvent encore pionner l'avant-poste ou non?

La position des noirs est problématique. Ils possèdent la formation 2/8/13, mais ils ne peuvent pas s'en servir pour pionner l'avant-poste: après 13-19 24x13 8x19 il y a l'un pour deux avec 29-23. C'est pourquoi les blancs n'ont qu'à attendre le moment où les noirs sont obligés d'abandonner leur formation. Et ensuite, ils pourront maintenir leur avant-poste définitivement.

24 ... 21-26 25.40-34 8-12 26.33-28 12-17 27.28-23 17-21

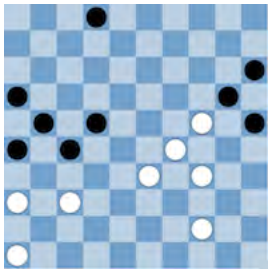
Voyez-vous quelle est l'intention du jeu des noirs? Ils parient sur deux chevaux! Le voyez-vous?

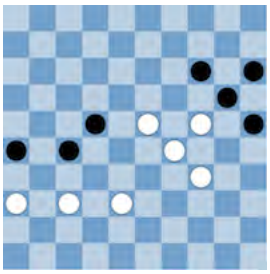
Les noirs ont l'intention de jouer, à un moment donné, 4... 27-31 5.36x27 21x41 6.46x37 dans le but d'affaiblir l'aile gauche des blancs et d'y déborder finalement. En outre, ils menacent d'un passage à dame: 4... 27-32! 5.37x28 13-18! 6.23x12 26-31 7.36x27 21x23 8.29x18 20x49! Et avec cela, les perspectives de gain aux blancs semblent avoir disparue. Ou n'est-ce pas vrai??

28.23-18!! 13x22 29.39-33

Dessinez la position dans le diagramme vide 3.6

DIAGRAMME 3.6 et DIAGRAMME 3.7





Au moyen d'un gambit important, les blancs ont empêché la tactique des noirs. Il faut certainement retenir ce gambit! Comparez cette position aux positions de référence du thème sur l'attaque de flanc! Savez-vous par cœur à quelle position de référence, la position du diagramme 3.6 ressemble le plus? Dessinez cette position de référence dans le diagramme 3.7. Tôt ou tard, les noirs devront rendre leur pion supplémentaire. Pourquoi? Qu'est-ce que vous jouez par exemple après 2-8?

Les blancs jouent alors 30.24-19 8-12 31.29-23 etc.

Dans la partie, les noirs ont rendu leur pion supplémentaire immédiatement, mais ils n'ont pas pu échapper à la défaite.

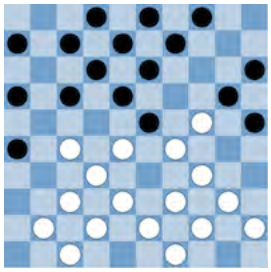
29 ... 27-32 30.37x17 21x12 31.24-19 12-18 32.33-28 2-8 33.46-41 8-12 34.44-40! 16-21 35.41-37 12-17 36.28-23 18-22 37 .19-13 20-24 38.29x20 15x24 39.13-8 24-30 40.8-2 30x39 41.23-18

Et les noirs abandonnent.

Exercice 4 Quel temps feriez-vous avec les noirs?

Il est clair que les noirs, après la rafle, veulent pionner avec 18-22. Mais quel temps faut-il faire? Pensez aux combinaisons!

DIAGRAMME 4.1



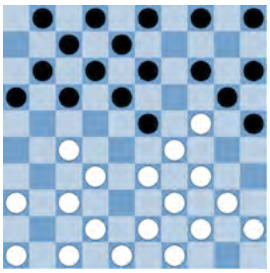
S. de Jong - R. Kleinmann 1974.

1. Après 1... 17-21? 2.28x19 18-22 3.27x18 12x14 il y a une tournure importante: 4.34-30! 25x23 5.24-19! 13x24 6.32-27 21x32 7.37x10 et après 7... 9-14 10x30 les blancs ont gagné un pion.
2. 1... 6-11 est aussi un coup erroné. L'avez-vous vu? 2.28x19 18-22 3.27x18 12x14 et maintenant une autre tournure importante avec 4.34-30 25x23 5.32-27 20x29 6.27-21 16x27 7.38-33 29x38 8.43x1 et après 8... 13-18 les blancs jouent 9.1-6 avec gain aux blancs.
3. Dans la partie, les noirs ont joué 17-22? 2.28x19 22x31 3.19-14 18-23 et ils ont perdu un pion et plus tard la partie.
4. Les noirs n'ont qu'un seul temps correct!: 1... 4-10! 28x19 2.18-22 27x18 12x14. Vous vous rappelez le coup de dame? Eh bien, cela peut être aussi un piège. Suivez-nous: 4.34-30 25x23 5.32-27 20x29 6.27-21 16x27 7.38-33 29x38 8.43x1. Dans la variante 2, il y a la même dame, mais en ce moment-ci il y a un pion en 6, qui empêche que la dame puisse fuir! Après 8... 13-18!! les noirs capturent la dame et ils gagnent donc un pion. Attention donc.

Exercice 5 La menace Stahlberg!

Cela vous étonnera peut-être, mais les blancs ont une position presque perdante. Qu'est-ce que les blancs doivent jouer dans le diagramme 5.1 et pourquoi ? Faites attention aux combinaisons!

DIAGRAMME 5.1



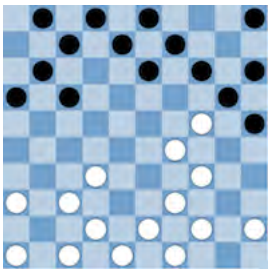
La menace Stahlberg

Cette position a déjà figuré dans beaucoup de parties et peu de joueurs des blancs ont trouvé une solution: ce n'est qu'avec 12.43-38! les blancs peuvent tenir le coup. Une position à retenir! Regardez les solutions. Avez-vous trouvé toutes les combinaisons?

1. 12.47-41? Pas si difficile, les noirs vont directement à dame avec 18-22.
2. Et 40-35? Vous l'avez certainement vu: il y a une combinaison standard avec 12... 16-21! 13.27x16 25-30! 14.34x25 25-30 15.39x30 20x27!
3. 12.42-38? C'est plus difficile. 12... 14-19! 13.40-35 19x30 14.35x24 25-30!! 15.34x14 23x34 16.39x30 13-19! 17.24x22 17x50! Après 12.46-41 ou 12.36-31 suit la même combinaison. Les blancs peuvent capturer la dame, mais ils perdront le pion en 14.
4. Il ne reste que 12.33-28. Dans ce cas, votre connaissance de l'attaque de flanc vous sera utile: 12... 14-19 13.40-35 19x30 14.35x24 4-9 15.28x19 18-22! 16.27x18 12x14

Voir diagramme 5.2.

DIAGRAMME 5.2

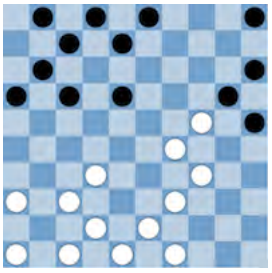


Et qu'est-ce que vous voyez maintenant? Exactement, après le pionnage il y a une attaque de flanc ´ ordinaire ´ sur le damier. Et ce qui est plus important, les noirs ont un attaquant de plus pour menacer l'avant-poste en 24. Les noirs vont d'abord attaquer cet avant-poste deux fois.

17.45-40 14-19 18.40-35 19x 30 19.35x24 9-14 20.44-40 14-19 21.40-35 19x30 22.35x24 13-18!

Voir diagramme 5.3

DIAGRAMME 5.3



Au lieu de 22... 13-18 vous avez peut-être préféré jouer 22...5-10 23.49-44? 10-14 24.44-40 14-19 25.40-35 19x30 26.35x24 3-9 27.32-28. Et maintenant le gambit Keller. 27...17-22!! 28.28x6 13-18! Voir le thème sur l'attaque de flanc. Mais hélas, après 22... 5-10 23.32-28 (au lieu donc de 49-44) 10-14 24.28-23 les blancs tiennent le coup de justesse. Ils vont récupérer sans problème le pion perdu après 24... 13-19 25.24x13 8x28. Par exemple 26.49-44 3-9 27.44-40 etc. Vérifiez-le.

Voilà la raison pourquoi ils jouent 22... 13-18!, l'attaque indirecte de l'avant-poste.
Maintenant menace 23... 18-23 et après 23.32-28 17-22! 24.28x6 18-23 25.29x18 20x40 26.39-34 40x29, les noirs vont gagner le pion en 18.
Le coup **23.24-19** est forcé après lequel les noirs doivent encore être sur leur qui-vive. Voyez-vous pourquoi?
Il ne faut pas se presser en jouant trop vite 23... 3-9? Car après 24.32-27! les blancs peuvent coller avec 25.27-21! Et après 24... 7-12 ou 24... 5-10 il y a un passage à dame surprenant:
25.19-13! 8x19 26.29-24! 20x40 27.27-22!! 18x27 (17x28 28.49-44) 28.39-34 40x29 29.37-32 27x38 30.42x4!
Vous suivez toujours?

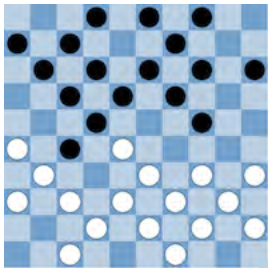
23.24-19 7-12! 24.32-28 ou? 1-7 25.28-23 17-22!

Le pion blanc en 19 est indéfendable maintenant et il est perdu. Vérifiez tout cela vous-mêmes.

Exercice 6 Lepsic - Clerc

Le joueur des noirs connu joue le coup brillant 1. . . 4-10!! Tout à coup, les blancs ont une position complètement perdue après ce coup surprenant fantastique. Voyez-vous pourquoi? Essayez de trouver les combinaisons vous-mêmes.

DIAGRAMME 6.1



M. Lepsic - R. Clerc WK 1976.

1. **2.34-29 18-23!**
2. 2.34-30 27-32! 38x27 24-29 4.33x24 22x33 5.39x28 18-22 27x18 12x41! avec un débordement gagnant et gain d'un pion.
3. 2.47-41 27-32! 3.38x27 24-29! 4.33x24 22x33 5.39x28 19x48 ou 19x50
4. Le plus difficile suit ici: 2.37-32 17-21!! 3.26x8 3x12 4.28x8 18-22 5.32x21 22-28 6.33x22 24-29 7.33x24 19x48! 8.8x19 14x23. Un vrai coup Napoléon.

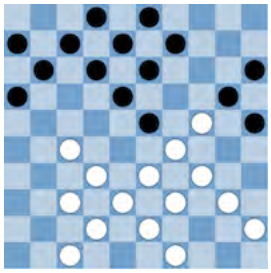
Un fragment très intéressant et édifiant.

Exercice 7 Les blancs peuvent garder leur avant-poste?

Après la démolition de la formation Roozenburg par 33-28, il faut surtout veiller à ce qu'on ne perde pas l'avant-poste. Cela implique qu'au moment de la démolition, il faut avoir calculé la position qui se présente après la démolition!
Grâce à la connaissance de l'attaque de flanc, vous êtes au courant des intentions possibles de votre adversaire quand celui-ci attaque l'avant-poste, par exemple du gambit Keller.

Dans le diagramme 7.1, la question est si *le coup 33-28 est correct en ce moment ? Faites attention aux intentions de votre adversaire!*
Il s'agit donc de savoir si les blancs peuvent garder leur avant-poste après la démolition de la formation Roozenburg

DIAGRAMME 7.1



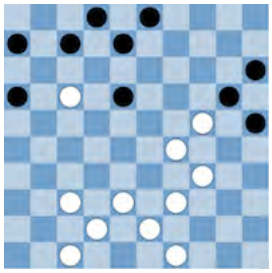
1.33-28 11-17 2.28x19 18-22 3.27x18 12x14 4.32-28

Les noirs n'ont qu'une tactique pour attaquer l'avant-poste. Après 4... 14-19 5.40-35 19x30 6.35x24 9-14 7.28-23! les blancs arrivent à temps avec leur défense horizontale. 7... 13-19 8.24x13 8x28 ne vaut pas la peine pour les noirs après 9.45-40. Donc, les noirs essaient de l'empêcher avec le gambit Keller.

4... 17-22 5.28x17 14-19 6.40-35 19x30 7.35x24 9-14 8.45-40 14-19 9.40-35 19x30 10.35x24 13-18!

Voir diagramme 7.2.

DIAGRAMME 7.2



Est-ce que vous êtes arrivés jusqu'à ce moment, avec votre analyse? Bravo! Regardez aussi le diagramme 11 du thème. Répétez!! Il semble que les noirs ont tout arrangé. Ils menacent évidemment de 11... 18-23 12.29x18 20x40 et 11.24-19 n'est pas jouable. Donc la suite est forcée.

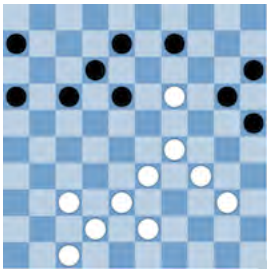
11.17-12 8x17 12.24-19 2-8

Les noirs menacent de manger le pion 19. Peut-être vous étiez déjà contents que vous soyez arrivés jusqu'ici et que vous vous êtes arrêtés: les noirs gagnent un pion. Ou non?

13.49-44 3-9 14.44-40 7-12 15.39-33!!

Voir diagramme 7.3

DIAGRAMME 7.3



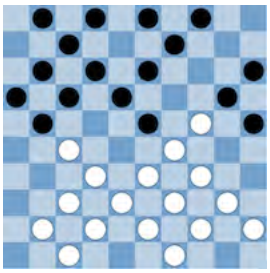
Eh bien, voilà, ce n'est donc pas le cas! Vous constatez que les blancs sont exactement à temps avec leur construction de la pyramide qui se compose des formations 38/33/29 et 40/34/29. Grâce à ces formations, les blancs peuvent prévenir la perte d'un pion, car après 15... 9-13 ils jouent maintenant 16.29-24 20x29 17.33x24. Une échappatoire importante! Les noirs n'ont donc rien. Au contraire, les blancs ont une position très puissante grâce à l'avant-poste en 19. De surcroît, ils sont prêts à jouer 29-24 20x29 33x24.

Ce n'est pas si simple de voir tout cela pendant la partie. Par contre, vous avez découvert que cette variante est une variante ´ prévisible ´, vous allez tout droit au but. C'est une bonne affaire si vous avez trouvé tout cela.

Exercice 8 Petites combinaisons

Fragment **A**

DIAGRAMME 8.1



G. Mostovoy - Baba Sy 1973.

Quel coup joueriez-vous avec les noirs?

Les blancs ont trois cases ouvertes sur la rangée de base, cela doit donc suffire. Mais pour l'instant, il n'y a aucune menace. . . Essayez de trouver le coup correct pour les noirs! Et ensuite les combinaisons!

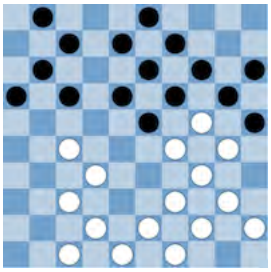
Si vous voulez menacer, il n'y qu'un coup logique. Et ce coup se révèle être aussi le coup correct!

1... 21-26!

Les noirs menacent maintenant d'aller à dame. Par exemple 2.41-36? et les noirs exécutent une combinaison de dame avec 2... 26-31! 37x26 3.13-19 24x22 4.17x48 5.29x18 12x23. Cette combinaison est aussi possible après 2.40-35: 2... 16-21 3.27x16 26-31 4.37x26 13-19 etc.

Fragment **B**

DIAGRAMME 8.2



Mais cette fois, la dame ne rapporte rien! Vérifiez vous-mêmes que la dame est capturée tout de suite. Si vous regardez bien, vous voyez que les noirs ont une meilleure combinaison après 2.40-35: 2... 25-30! 3.34x14 23x34 4.39x30 9x29 5.33x24 16-21! 6.27x16 26-31! 7.37x26 13-19 8.24x22 17x50! et les noirs gagnent.
Dans la partie les blancs ont choisi le coup qui reste.

2.33-28

Mais aussi après ce coup, les noirs frappent.

2... 16-21! 3.28x8 2x13 4.27x16 26-31 5.37x26 13-19 24x22 17x46

Avec gain aux noirs après 7.38-33 46-5 8.42-38 20-24 9.29x20 25x14.

Dans les deux positions suivantes aussi, les cases ouvertes de la rangée de promotion, jouent un rôle, sauf que c'est maintenant le défenseur qui est cuit. C'est peut-être un peu effrayant, car vous voyez que les blancs ont construit une partie-Bonnard. Ce qu'est une partie-Bonnard, nous allons en parler tout de suite. Maintenant, vous pouvez essayer de trouver la solution des combinaisons; dans les deux cas, les blancs sont au trait. Voyez-vous les combinaisons ?

Les blancs profitent des cases ouvertes 2 et 4 et vont à dame.

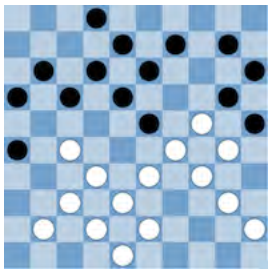
1.27-22 18x38 2.29x18 20x29 3.42x24 13x22 4.24x4

La combinaison suivante est aussi toujours très réussie.

Fragment C

La combinaison suivante est aussi une bonne idée.

DIAGRAMME 8.3



V. Agafonov -A. Soerkov 1975.

Les blancs gagnent brillamment.

1.37-31!! 26x39 2.38-33! 39x28 3.27-22! 18x27 4.29x7 20x29 5.34x5 25x34 6.40x29

Dammen: jeu de dames
Bang bang bang

Niks achtklapper, stilte bij de damzaal:

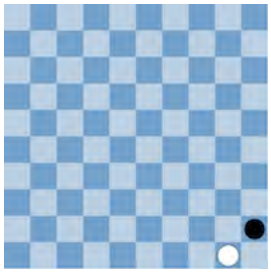
A bas les pétards, silence dans la salle de jeu!

Exercice 1 Comment peut-on gagner une fin de partie?

Essayez de répondre à la question de quelles manières vous pouvez gagner une fin de partie? Vous pouvez le dire en vos propres mots, vous pouvez aussi employer des diagrammes.

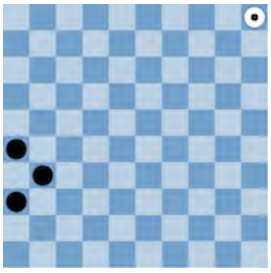
Voici les méthodes que vous pouvez utiliser pour gagner une fin de partie.
Le blocage: votre adversaire n'a plus de coups. Voir diagramme 1.1.
Dominer les rangées: votre adversaire ne peut pas traverser des rangées pour aller à dame. Voir diagramme 1.2.
Opposition: vous pouvez obliger votre adversaire de donner ses derniers pions. Voir diagramme 1.3
Suprématie: vous avez plus de pièces, de sorte que vous pouvez conquérir les pièces de l'adversaire. Voir diagramme 1.4.
Des crochets: vous pouvez capturer la dame de votre adversaire. Voir diagramme 1.5.
Des combinaisons et des finesses: au moyen d'une combinaison ou d'une finesse vous conquérez toutes les pièces de votre adversaire. Voir diagramme 1.6.

DIAGRAMME 1.1



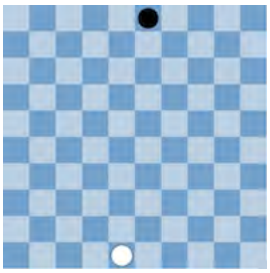
Les noirs sont bloqués

DIAGRAMME 1.2



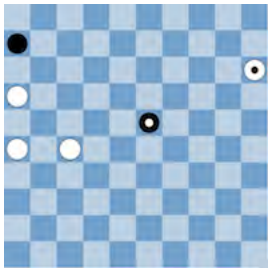
Les noirs ne peuvent pas traverser 46/5

DIAGRAMME 1.3



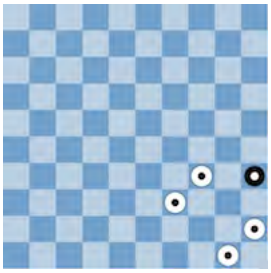
Les blancs au trait vont perdre

DIAGRAMME 1.4



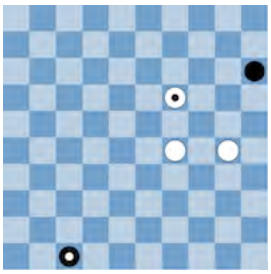
Les blancs gagnent par suprématie

DIAGRAMME 1.5



Les blancs capturent la dame des noirs

DIAGRAMME 1.6



Une finesse des blancs

Exercice 2 Cherchez le crochet

Essayez maintenant de chercher le gain vous-mêmes dans les diagrammes 2.1, 2.2 et 2.3. Cherchez un crochet et vérifiez s'il faut couper la marche des noirs quelque part.

DIAGRAMME 2.1

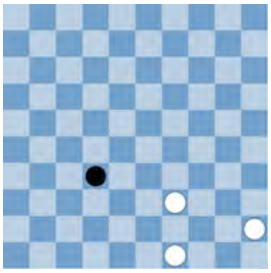


DIAGRAMME 2.2

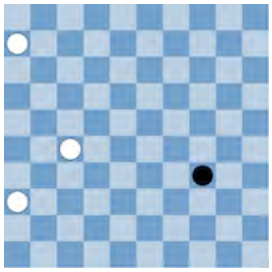


DIAGRAMME 2.3

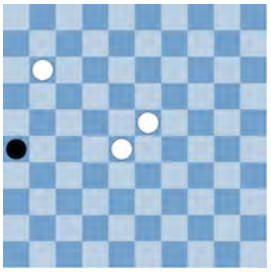


Diagramme 2.1
1.49-43 32-37 2.43-38 37-41 3.39-34. Les blancs gagnent grâce au crochet que les blancs viennent de construire.

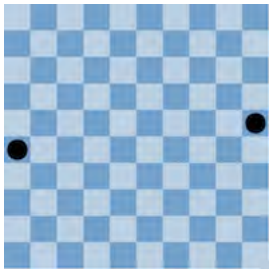
Diagramme 2.2
1.6-1 34-39 2.1-29. Ainsi vous coupez le pas vers 43. Après 2… 39-43 suit 3.29-38 et 4.36-31. Donc 2… 39-44 3.29-38 44-49 4.38-32. Gain.

Diagramme 2.3
A quoi faut-il faire attention dans cette position et comment vous déterminez ce qu'il faut faire? Il faut éviter dans cette position que les noirs continuent leur chemin vers 48 derrière les pions blancs. Le chemin via 42 doit être bloqué. Vous le faites comme suit: 1.11-07 26-31 2.7-2 31-37 3.2-24. Comme cela, le chemin vers 48 est coupé. 3… 47-41 4.24-47 41-46 5.47-42. Gain.

Exercice 3 Cherchez un endroit pour la dame

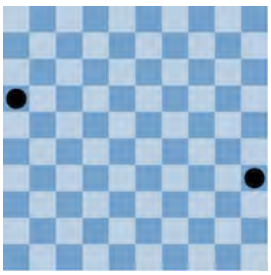
Essayez de mettre une dame dans les diagrammes 3.1 à 3.8 de telle manière que la position soit gagnante pour les blancs.

DIAGRAMME 3.1



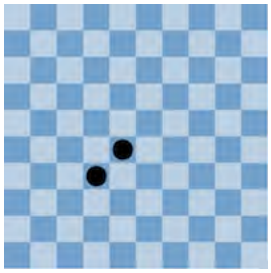
La dame sur 13 ou 48.

DIAGRAMME 3.2



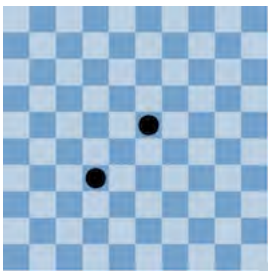
La dame sur 12 ou 49.

DIAGRAMME 3.3



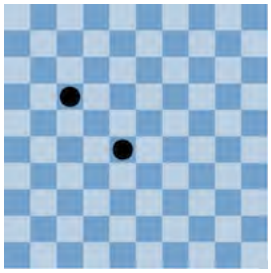
La dame sur 42.

DIAGRAMME 3.4



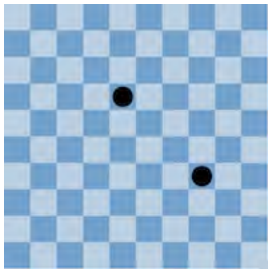
La dame sur 15 ou 20.

DIAGRAMME 3.5



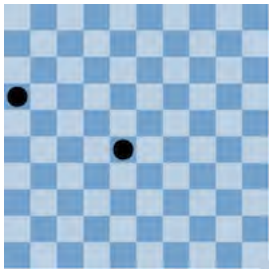
Dame en 16

DIAGRAMME 3.6



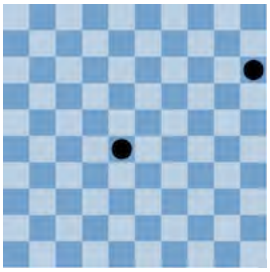
Dames en 1, 4, 7 ou 9

DIAGRAMME 3.7



Dames en 27, 38 ou 49

DIAGRAMME 3.8

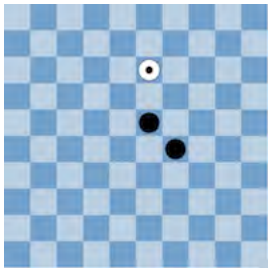


Dames en 38, 29 et 47

Exercice 4 Appliquez vos connaissances

Nous vous présentons deux positions pour appliquer vos connaissances récentes. Vous voyez une position délicate dans le diagramme 4.1. Quel est ici le coup gagnant pour les blancs? Essayez aussi de trouver la solution du diagramme 4.2.

DIAGRAMME 4.1 et DIAGRAMME 4.2



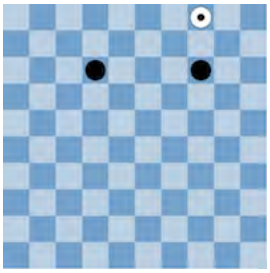


Diagramme 4.1
Voici la solution: 1.13-9. Comme cela, vous pouvez attaquer les pions 23 et 29 par derrière via les cases 14, 20 et 25. Vérifiez-le. Le coup 1.13-22 ne mène qu'au match nul.

Diagramme 4.2
Une fin de partie difficile. La variante principale suit ci-dessous. Nous présumons que vous trouverez vous-mêmes les variantes secondaires. Voici la variante principale.

1.4-15

Les blancs prennent la diagonale 15-47.

1... 12-17

De cette manière, les noirs essaient d'écarter les pions. Maintenant, les blancs ne peuvent pas gagner en chassant les deux pions vers le bord. Par exemple 2.15-33 17-21 3.33-28 21-26 4.38-42 14-19 et ce sera match nul. La méthode qu'il faut, c'est de les rapprocher l'un de l'autre et de les attaquer plus tard par derrière.
Voici le deuxième coup qui est difficile aussi:

2.15-42!! 17-21

Les noirs essaient d'agrandir encore la distance entre les pions 14 et 17.

3.42-26 21-27 4.26-3 14-19 5.3-9 27-32

Les pions se sont rapprochés, forcément. Ils se retrouvent en une seule ligne et vous pouvez les attaquer par derrière. Le coup 9-20 n'est pas gagnant (il s'en faut de peu), parce que le pion noir en 32 est déjà trop avancé. Même si vous bloquez la diagonale 15-47, le résultat sera toujours la nulle.
Voici le coup gagnant:

6.9-4

Ainsi, vous maintenez la possibilité d'attaquer les pions par derrière via 10. Avec 4-15 vous bloquez la diagonale 15-47. Il est assez facile maintenant de trouver le reste de cette fin de partie.

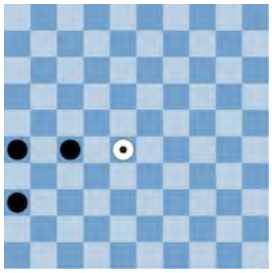
Exercice 5 Exercice à compléter

Voir diagramme 5.1

Essayez, en ajoutant deux pions dans le triangle 15-29-45, de bâtir une configuration gagnante.

Réponse: par exemple en 24 et 35; ou en 34 et 45

DIAGRAMME 5.1



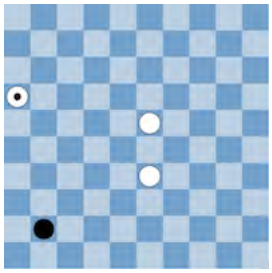
Exercice 6 Comment les blancs gagnent-ils?

Voir diagramme 6.1

Quel coup les blancs doivent jouer pour gagner?

Solution: 1.16-2. 1... 41-46 est suivi par 2.2-19 et 3.19-5. 1... 41-47 est suivi par 2.23-19.

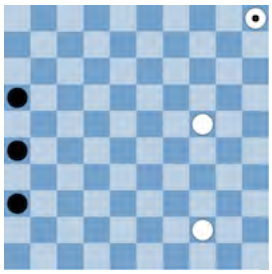
DIAGRAMME 6.1



Exercice 7 Cherchez les méthodes de gain

Voir diagramme 7.1
Sauriez-vous trouver le gain dans cette position?
Essayez de trouver autant de variantes possibles.

DIAGRAMME 7.1



Les blancs disposent ici de sept manières pour gagner.

1.
Avancez 5 vers 14 et 24 vers 10. Puis, après 4... 27-32 5.14x26 36-41 6.26-37 41x32 7.10-5 32-38 8.5-37 38-43 9.44-39 etc

2.
Avancez 44 vers 35 et faites la navette avec la dame entre par exemple 5 et 10. Après 4... 27-32 le déroulement sera 5.5x26 36-41 6.26-42 41-47 7.42-29 etc.

3.
Avancez 44 vers 29 et 5 vers 46. Après 4... 31-37 les blancs jouent 5.46x16 36-41 6.16-32(A) 41-46 ou 47 7.32-5 ou 38.

4.
Identique à la troisième manière, mais avec (A) les blancs jouent 6.24-19 41-46 (après 6... 41-47 les blancs gagnent avec 7.16-2) 7.29-23 et ensuite 8.16-32

5.
Avancez 44 vers 33 et 24 vers 15. Après 4... 27-32 les blancs jouent 5.5x26 36-41 6.26-37 41x32 7.33-28 32x23 8.15-10. Gain.

6.
Avancez 44 vers 33 et par exemple 5 vers 10. Après que les noirs ont achevé la flèche de trois pions (donc: 36/31/27), les blancs jouent 33-28. Ensuite après 4... 31-37 ou 36-41, les blancs gagnent par 5.28-22.

7.
Avancez 44 vers 33, 5 vers 23 et 24 vers 19. Après 4... 27-32 : 5.23x26 36-41 6.26-3 41-46 ou 47 7.3-14 ou 19-14 avec gain.

Exercice 8 Donnez votre jugement

Essayez de donner votre jugement sur les diagrammes 8.1 - 8.4 et motivez votre jugement. Qui a l'avantage ou qui a une position gagnante? Quelles sont les possibilités d'annulation? Observez donc bien les possibilités stratégiques des blancs et des noirs.

DIAGRAMME 8.1

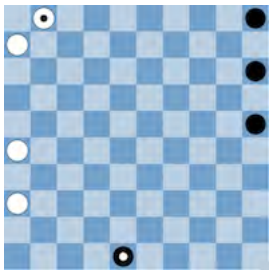


DIAGRAMME 8.2

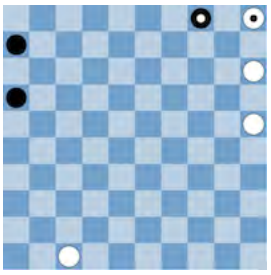


DIAGRAMME 8.3

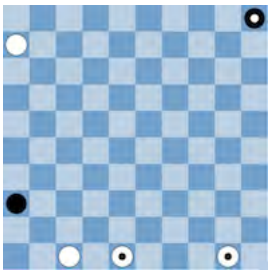
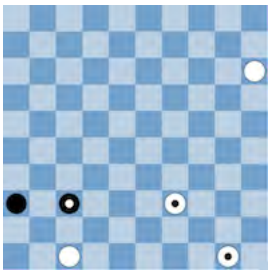


DIAGRAMME 8.4

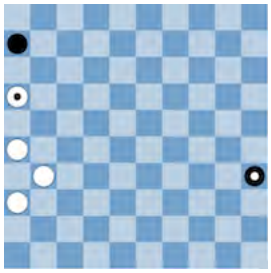


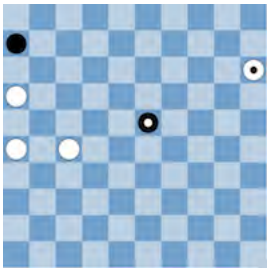
Il est possible de dire que les blancs gagnent dans les diagrammes 8.1, 8.2 et 8.4, parce que leurs pions vont, finalement, être couronnés à dame. Les noirs seront incapables d'empêcher un tel déroulement.
Dans le diagramme 8.2 les noirs devront, finalement, quitter aussi la case 4. Les pions noirs ne peuvent pas aller à la ligne de promotion, parce que la diagonale qu'il leur faut traverser, est dominée par une dame blanche.
Dans le diagramme 8.4, les blancs n'ont pas la possibilité de faire promouvoir leur pion en 15. Il est impossible de chasser les noirs de la diagonale 5-46 et par conséquent, cette position est nulle, malgré la majorité.
Vous voyez que le jugement dépend beaucoup de la manière dont les diagonales sont maîtrisées par les blancs et les noirs!

Exercice 9 Créer une tactique et l'exécuter

Est-ce que vous saurez *décrire* pour les deux parties les tactiques dans ce genre de fins de partie? Cela veut dire: exprimer verbalement quelle devrait ou pourrait être la *tactique:* le blocage d'une rangée, la conquête ou le pionnage d'un pion, etc. Prenez comme exemple les positions des diagrammes 9.1 et 9.2.

DIAGRAMME 9.1 et DIAGRAMME 9.2





- Quelle est la tactique?

Nous vous présentons une description possible des tactiques.
La partie avec une dame et trois pions, la partie donc avec la majorité, va essayer de gagner en allant à dame avec un ou plusieurs pions.
Ensuite ils vont essayer de construire un crochet efficace pour capturer le dernier pion de la partie avec la minorité. Cette tactique mène à une fin de partie gagnante de quatre dames contre une dame.
La partie avec la minorité va essayer d'annuler. Cela est possible si elle réussit à conquérir un ou plusieurs pions de la partie avec la majorité. Une autre possibilité consiste en prenant une position stratégique telle que l'adversaire ne soit pas capable d'exécuter sa tactique de gain. Très souvent, la grande diagonale, mais aussi d'autres diagonales, jouent un rôle décisif, parce que le gain ou le match nul dépendra de la traversée d'une ligne importante ou de la maîtrise de cette ligne. Vous avez besoin d'une grande connaissance pour mener à bonne fin la fin de partie.

- Quel est votre jugement sur ces deux positions? Est-ce que les blancs vont gagner?

Avant de prononcer votre jugement, il faut vous demander les choses suivantes.

1. Est-ce que les noirs peuvent échanger leur pion contre un pion blanc?
2. Est-ce que les blancs peuvent avancer leurs pions vers la ligne de promotion et quelle diagonale doivent-ils traverser?
3. Est-ce que les noirs peuvent attaquer les pions blancs et les conquérir?

Si vous parcourez ces trois points dans les diagrammes 9.1 et 9.2, vous pourrez conclure très vite qu'il faut traverser la diagonale 1-45 dans les deux positions.
Et dans le diagramme 9.2 il faut empêcher le pionnage 6-11. Le jugement sera donc comme suit: les blancs peuvent gagner s'ils arrivent à traverser la diagonale 1-45 et s'ils empêchent le pionnage avec 6-11.

- Essayez maintenant de noter les variantes gagnantes.

Diagramme 9.1

1.26-21 35-8 2.31-26 8-13 3.16-2 13-35 4.21-17 35-40

Le pion 6 ne peut plus avancer. La tâche des blancs est maintenant la conquête de la diagonale 1-45. Ils le feront comme suit:

5.26-21 40-49 6.21-16 49-40 7.36-31 40-18 8.31-26 18-23 9.2-13 23-1 10.13-22 1-7 11.22-50 7-45 12.16-11 45-23 13.11-7 23x1 14.50-45

Diagramme 9.2

1.15-33

Ce coup prévient le pionnage avec 6-11.

1... 23-18 2.27-21 18-23 3.33-50 23-45 4.21-17

Et les noirs peuvent abandonner. Après 4... 45-23

Exercice 10 Donnez votre jugement

Voir les diagrammes 10.1 - 10.4. Essayez d'abord de donner votre jugement *verbalement* sur ces quatre positions. Les noirs ont le trait. Pourquoi est-il difficile pour les blancs de gagner dans ces positions? Est-ce qu'on peut indiquer une similitude dans ces positions?

DIAGRAMME 10.1

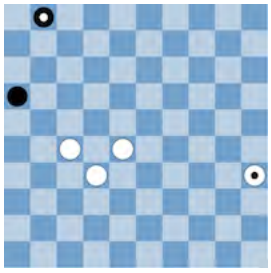


DIAGRAMME 10.2

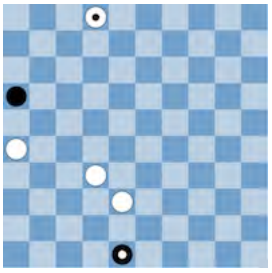


DIAGRAMME 10.3

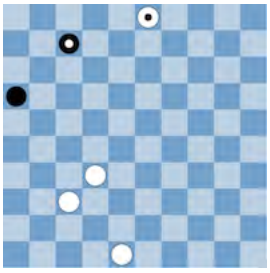
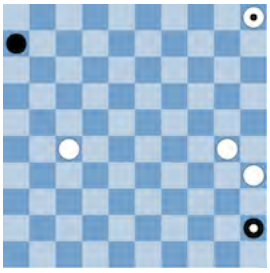


DIAGRAMME 10.4



Dans ces positions, il est plus difficile pour les blancs de gagner, parce que leurs pions sont menacés par la dame noire. Dans toutes les quatre positions, les noirs réussissent à annuler.

Diagramme 10.1
Méthode: l'attaque
Les noirs annulent comme suit:

1... 1-18

Après 1... 1-6? suit 2.28-23 6-1 (2... 6-28 3.35-19 +) 3.23-19 1-18 4.32-28 13x36 et 5.28-22. Gain.

2.28-22 18-23

Remise

Diagramme 10.2
Méthode: menacer de pionner et puis l'attaque.
Les noirs annulent comme suit:

1... 48-25

Maintenant, les blancs ne sont pas capables d'écarter toutes les menaces. Il y a la menace de 2... 25-3 aussi bien que celles de 2... 25-14 et 2... 25-20.

2.38-33 25-3 3.32-27

Pour contrer le pionnage. **3.3-9**

Remise

Diagramme 10.3
Méthode: gambit et l'attaque.
Les noirs annulent au moyen d'une finesse amusante.

1... 16-21 2.3x26 7-16 3.32-28 16-32

Remise.

Diagramme 10.4
Méthode: la mise en opposition et le pionnage ou l'attaque.
Les noirs annulent comme suit:

1… 45-18

1... 6-11 est un coup faible à cause de 2.27-22. Vérifiez-le!

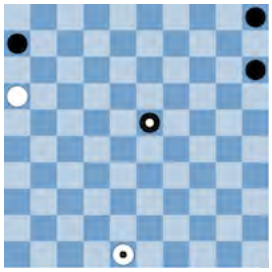
2.27-21 6-11

La remise est incontournable maintenant à cause de la mise en opposition de 11 et 21. Les blancs ne peuvent pas attaquer 11 avec la dame à cause de 18-12. Et 21-16 est remise à cause de 18-1. Les noirs menacent déjà de 18-12 etc , mais aussi de 18-29, après quoi un échange est possible.

Exercice 11 Forcez la nulle

Comment les blancs forcent la remise dans le diagramme 11.1 dans toutes les variantes?

DIAGRAMME 11.1



Dans cette position, les pions 6 et 16 sont le centre d'intérêt. Ils sont en opposition au bord du damier. Cette situation permet aux blancs de menacer du pionnage 16-11 et ensuite ils peuvent attaquer la dame noire si les noirs veulent éviter ce pionnage.
Faites donc surtout attention à la position des pions 6 et 16 qui sont en opposition, il en découle la possibilité du pionnage avec 16-11. Les blancs forcent la remise comme suit:

1.48-39

Le pionnage avec 16-11 menace maintenant. Pour l'empêcher, les noirs n'ont donc pas mieux que

1... 23-7

Et maintenant

2.39-50!

Match nul dans toutes les variantes.

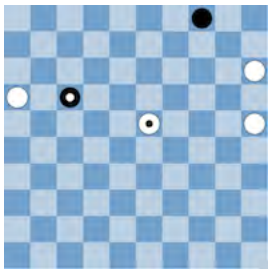
Variante 1
2... 7-2 3.50-45, menace de 45-7! avec remise et maintenant après 3... 2-8B empêche bien 45-50 mais il y a une petite combinaison avec 4.16-11 6x17 5.45-12, remise.
Si les noirs jouent 3... 2-13 au lieu de 3... 2-8 les blancs jouent 4.45-50. Ils menacent maintenant de 16-11. 4... 13-2 5.50-45 et une répétition de coups.

Variante 2
2... 15-20 3.50-45 7-1. Après 7-2 les blancs jouent 45-7. 4.45-50, menace 16-11, 4.... 1-7 avec une répétition de coups. Ici les blancs réussissent encore à annuler en agissant d'une manière active avec leur dame.

Exercice 12 Décrivez la tactique

Voir diagramme 12.1. Il est très difficile pour les blancs de gagner ici.

DIAGRAMME 12.1

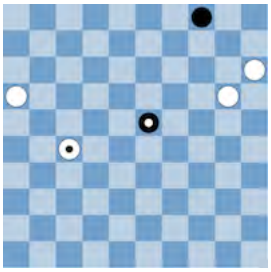


Essayez d'abord de dire en vos propres mots quel est l'objectif des blancs et qu'est-ce que les noirs peuvent faire pour contrer cet objectif.

Vous pouvez décrire les tactiques des deux joueurs à peu près comme suit:

Dans cette position, les noirs vont maintenir l'occupation de la diagonale 6-50 pour bloquer le pion blanc en 16. De l'autre côté du damier, les blancs menacent aussi d'avancer leur pion en 25 vers une dame. Les noirs devront manœuvrer de telle sorte qu'ils gênent les blancs autant que possible pour avancer un de leurs pions vers la rangée damante. Néanmoins, les blancs peuvent gagner ici au moyen d'une stratégie très astucieuse. Pendant ce déroulement vers le gain, les blancs essaient d'atteindre la position du diagramme 6, la position de référence, pour avancer leur pion 20 vers 5. Si les noirs essaient de l'empêcher en maintenant le contrôle de la diagonale 5-46, ils perdront immédiatement. Une position de référence telle que le diagramme 6, s'appelle une *position-clé.*

DIAGRAMME 6



Le déroulement vers le gain dans le diagramme 12.1:

1.23-18

Les blancs s'installent à la diagonale 4-36 afin d'atteindre la position-clé avec leur dame en 27.

1... 17-33

Les noirs doivent choisir une case à la diagonale 6-50 et ils doivent prévenir que les blancs avancent tout de suite leur pion 25. Maintenant, 25-20 est encore empêché par 4-10.
Après 1... 17-28 suit immédiatement 2.25-20 28-17 pour pouvoir attaquer le pion 20 via la case 3. 3.20-14 17-28 4.18-27 etc et les blancs gagnent.

2.18-27 33-39

Empêche, pour l'instant, 25-20 par 39-25.

3.27-36 39-17

Empêche maintenant 4.25-20 par 17-3. Par contre, après 3...39-33 les noirs auraient bien joué 25-20.

4.36-13!!

Voilà le coup qu'il faut! Ce coup empêche en même temps 4... 17-33 et 17-39 par le petit coup 5.15-10 et 6.25-20. Les noirs sont obligés de chercher une autre case à la diagonale 6-50. Par exemple

4... 17-50 5.25-20 6.13-27

Et la voilà, la *position-clé.*

6... 28-23

Après 6... 28-17 suit 7.20-14 17-28 ou? 8.14-10 et 9.15-10.

7.20-14 23x5

Après 7... 23x10 suit 8.27-9.

8.15-10 5x21 9.16x27

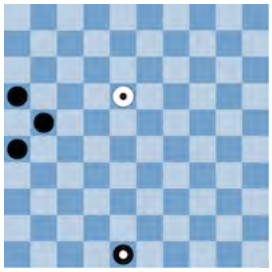
Et les blancs gagnent exactement à temps.

Vous voyez que la connaissance dans ce type de fin de partie est indispensable pour atteindre la *position-clé* souhaitée. Et il faut connaître les

Exercice 13 Comment les noirs gagnent-

Voir diagramme 13.1. Comment les noirs conquièrent la rangée 4-36 et comment vont-ils gagner cette fin de partie par la suite?

DIAGRAMME 13.1



Les noirs peuvent gagner cette fin de partie en conquérant la diagonale 4-36 via la case 10 ou 41. Si les blancs veulent empêcher le coup 10-4 ou 41-36 en occupant la case 4 ou 36, les noirs attendent un temps avec le coup 10-15 ou 41-47. Ainsi, ils conquièrent quand même la diagonale 4-36 et ensuite ils peuvent avancer avec leurs pions et ils peuvent gagner.

Exercice 14 C herchez la finesse ou la combinaison

DIAGRAMME 14.1

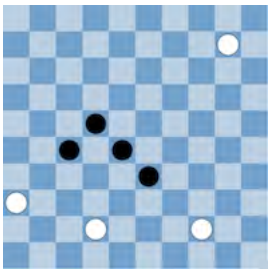


DIAGRAMME 14.2

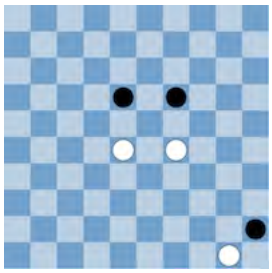
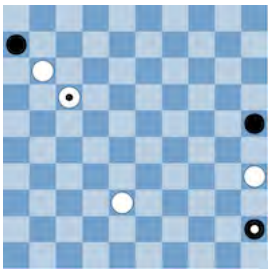


DIAGRAMME 14.3



Les noirs au trait, les blancs gagnent!

Diagramme 14.1
1.36-31 27x36 2.10-5 33-39 ou? Et maintenant la finesse avec une rafle majoritaire élégante
3.5x41!! 36x38 4.44x42

Diagramme 14.2
Dans ce diagramme les noirs sont au trait. Sans les pions 45 et 50, cette position serait encore remise. Mais maintenant les blancs gagnent encore.

Variante 1
1... 19-23 2.28x19 18-22 3.19-14 22-28 4.14-10 28-32 5.10-5 32-38
Et maintenant la finesse.
6.50-44
Il y a la menace 44-40 et après 6... 45-50 suit 7.29-23 avec gain.

Variante 2
1... 18-23 2.29x18 19-24 3.18-12 24-29 4.12-7 29-34 5.7-1 34-39
Et maintenant le petit coup.
6.50-44 39x50 1-6 et 8.6x50

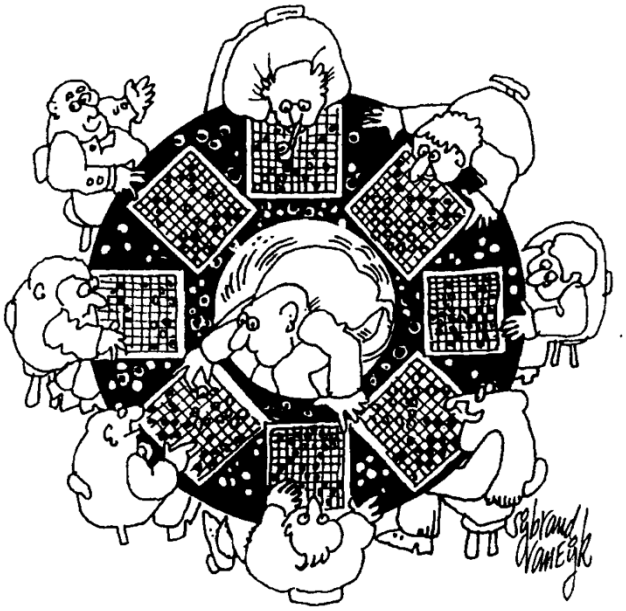



Diagramme 14.3
1.38-33 25-30
Après 1... 45-1 les blancs gagnent par une petite combinaison 2.35-30 et 3.17-26.
2.35x24 45-29
Sinon, les blancs vont à une deuxième dame, sans être gênés, et ensuite les blancs gagnent sans problème. Mais maintenant il y a une finesse élégante.
3.17-22!! 6x39 4.24x44
Avec gain.