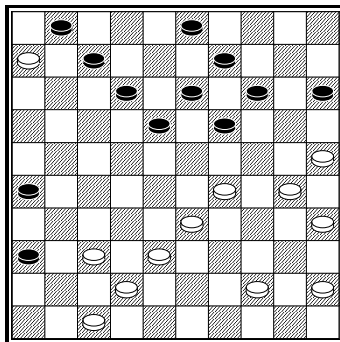


Section 6: **Pions des bandes**



Les pions des bandes donnent souvent au jeu une dimension supplémentaire. Les pions des bandes influencent à la fois le jeu tactique et stratégique. Un pion en <36> peut être utilisé par l'adversaire pour faire des combinaisons. D'autre part le <36> peut servir à gagner de l'espace sur l'adversaire.

Nous allons étudier les stratégies lorsqu'on joue contre un pion sur la bande en <36>. Les jeux avec ce pion sur la bande sont très populaires. Les joueurs qui excellent dans ce type de jeu sont Harm Wiersma, Alexetre Schwarzman et Alexeter Baljakin.

La question concernant des pions sur la bande est toujours: le pion sur la bande est-il faible ou fort?

Par exemple avoir un pion sur la bande en <26> permet souvent de contrôler le flanc gauche, mais l'adversaire pourrait également l'utiliser à des fins tactiques.

Un pion en <16> est rarement fort. Nous nous concentrons sur la façon d'exploiter des situations qui ont un centre fort pendant que l'adversaire a plusieurs pions sur les bandes du damier, comme un pion en <16>.

Sections

[1.Jeux avec pion 15 / 36](#)

[2.Jeux contre le pion 15 / 36](#)

[3.Pion 26](#)

[4.Pion 16](#)

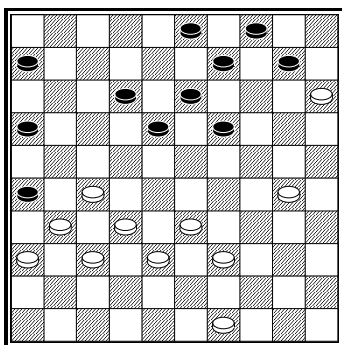
[5.Pion 6](#)

[solutions](#)

Après avoir étudié cette section, vous saurez quels genres de stratégies sont importants lorsque des pions sur la bande sont impliqués. Vous vous familiariserez avec les idées tactiques typiques pour ces types de positions.

1. Jeux avec pion en 15 / 36

Le pion 15 est un pion spécial. Il aide souvent dans l'encercllement du centre adverse, mais il peut aussi devenir inactif. L'adversaire peut utiliser ce pion à des fins tactiques.



Sjoelman – Ermakov

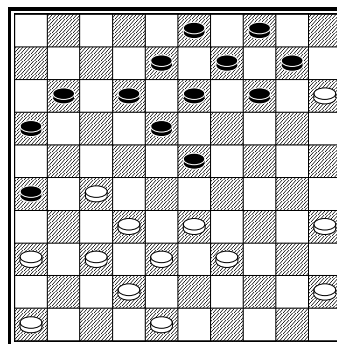
Sur leur aile gauche les blancs ont une batterie forte. Ils contrôlent l'autre aile avec les pions 15 et 30. Les noirs n'ont pas assez de formations pour être en mesure de contrôler les cases stratégiques. S'ils jouent 1 ... 3 - 8 avec l'idée d'échanger par 19 - 24 x 24. les blancs répondent 2. 33 - 29! avec une excellente position pour les blancs. 2 ... 19-23 3. 39 34 conduits à la menace mortelle de 27-22 N+.

- 1... 19 - 23
- 2.49 - 44 06 - 11
- 3.30 - 25 10 - 14
- 4.33 - 28 13 - 19?

4 ... 14 - 19 aurait été une meilleure défense. Maintenant <19> devient extrêmement faible.

- 5.44 - 40 09 - 13
- 6.40 - 35 03 - 09
- 7.38 - 33 12 - 17
- 8.39 - 34 17 - 21
- 9.34 - 30

Menace de 30 - 24 N+. Les noirs sacrifient le pion en jouant 23 - 29 et perdent.



Koeperman – Sretenski

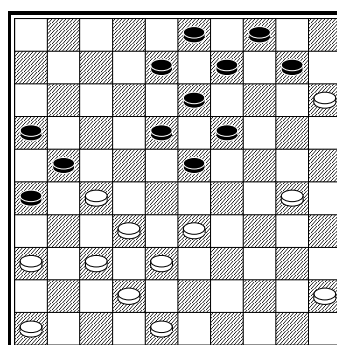
Les noirs ont un pion central 23, qui peut se trouver en danger si l'adversaire a un pion en 15. Ils doivent éviter que les blancs prennent le contrôle de la case <28>.

1.35 - 30 12 - 17?

Une erreur cruciale, les noirs auraient dû jouer 1 ... 11 - 17!

1) 2.33 - 28 14 - 19!

Sur 17 - 21 ou 17 - 22 les blancs font un coup de dame.
3.39 - 33 17 - 22! 4.28 x 17 12 x 21

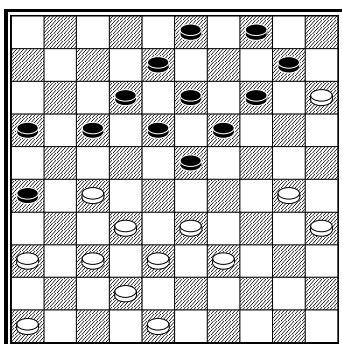


1.1) sur 5.33 - 28 23 - 29! les noirs activent leurs formations. 6.28 - 23 est meilleur pour les noirs alors que de 6.30 - 25 est fortement contrôlé par 19 - 23! 7.28 x 19 13 x 24 8.45 - 40 10 - 14 avec un excellent jeu pour les noirs. L'aile gauche des

blancs est inactive. Après de
 9.48 - 43 14 - 20! 10.25 x 14 9
 x 20 les noirs ont une position
 gagnante.

1.2) sur 5.45 - 40 9 - 14!
 6.33 - 28 est puni de 14 - 20
 23 - 29 19 - 23 13 x 44 B +.
 6.40 - 35 23 - 28! 7.32 x 12 21
 x 43 8.48 x 39 8 x 17 avec
 avantage pour les noirs.

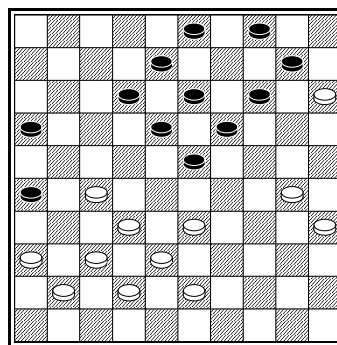
2.45 - 40 14 - 19
3.40 - 35 09 - 14



- Après 4.33 - 28 les noirs jouent
 17 - 22 5.28 x 17 12 x 21 6.39 -
 33 23 - 28! etc avec un
 avantage.
- Après 4.30 - 25 les noirs
 récupèrent de l'espace en
 jouant 19 - 24.
- 4.39 - 34 17 - 21 5.33 - 28 23 -
 29! 6.34 x 23 18 x 29 donne un
 bon jeu aux noirs.

La meilleure façon de jouer pour les
 blancs est d'attendre de jouer en
 <28>:

4.46 - 41 17 - 21 5.48 - 43 5.33 - 28
 18 - 22! 6.27 x 20 21 - 27 B +
 5 ... 12-17 6.33 - 28 17 - 22 7.28 x 17
 21 x 12 8.39 - 33



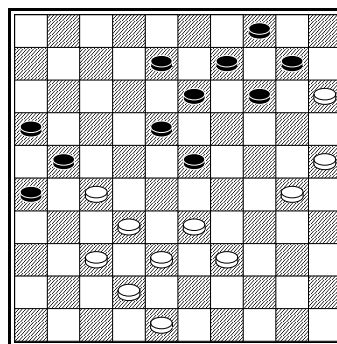
Si les blancs pouvaient jouer 33 - 28
 au coup suivant ils auraient une très
 bonne position mais les noirs ont un
 pseudo sacrifice fort:

8 ... 23 - 29! 9.33 x 24 14 - 20 égalité.

2.33 - 28!

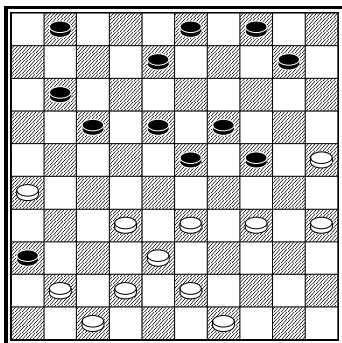
Les noirs ne peuvent pas jouer 2 ... 17-
 21 3.30-24 19x30 4.28 x 19 13 x 35 en
 raison de 5.37 - 31 26 x 28 6.38-33 21
 x 32 7.33 x 2 N+. à la suite de quoi les
 noirs doivent fermer la case <19>. Les
 noirs manquent la queue 8 / 12 / 17
 supprimer pion 28.

2... 13 - 19
3.30 - 25 17 - 21
4.38 - 33 09 - 13
5.48 - 43 08 - 12
6.42 - 38 03 - 08
7.46 - 41 23 - 29



G. Jansen - G. Valneris
 ChM 2003

Exercice 1.1 les noirs ont le trait.
 Comment jugez-vous cette position?



Wirny – Samb

Les noirs ont un pion en 36 associé à centre fort. .

32.33 – 29

32 - 28 x 27 serait meilleur. Par exemple 32.32-28 23 x 32 33.38 x 27 8 - 12

Menace de 24 - 30 B +.

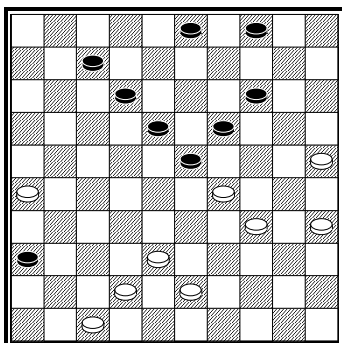
34.43 - 38 1 - 7 de 35.33 - 29 24 x 33

36.38 x 29 avec l'égalité.

32... 24 x 33
33.38 x 29 10 – 14
34.43 – 38 08 – 12
35.49 – 43 17 – 22
36.32 – 27 22 x 31
37.26 x 37 11 – 17
38.37 – 32 17 – 22
39.41 – 37 01 – 07

Les noirs visent à renforcer leur centre. C'est pourquoi les blancs échangent le pion 22.

40.32 – 27 22 x 31
41.37 x 26



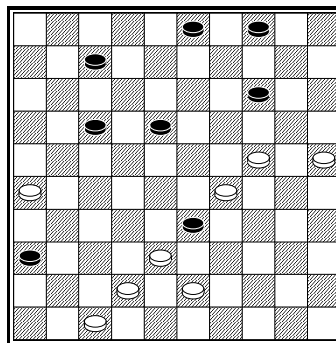
41... 23 – 28!

Coup puissant ! les noirs commencent un forçing.

42.34 – 30 28 – 33!

Les blancs ne peuvent pas jouer 43.29 - 24 33 - 39 +.

43.30 – 24 19 x 30
44.35 x 24 12 – 17



45.38-32 sera puni de 7 - 11 29 x 38 14 - 19 24 x 22 17 x 39 N +.

45.26 – 21 17 x 26
46.38 – 32 14 – 20
47.24 x 15 33 x 24
48.25 – 20?

Les blancs auraient dû jouer de 48.43 - 39 3 - 8! Empêche 25 - 20 8 - 12 36 - 41 26 - 31 18 - 22 12 x 43 + 49.42 - 38 18 - 23! 50.25 - 20 23 - 28! 51.32 x 23 26 - 31 52.20 x 29 31 - 37 et même si les blancs sont en difficulté, ils peuvent toujours se défendre.

48... 24 – 30
49.20 – 14 30 – 35
50.14 – 10 35 – 40
51.10 – 5 40 – 45
52.32 – 27 45 – 50

La phase finale est très mauvaise pour les blancs.

53.43 – 38 03 – 09
54. 05 – 19 07 – 12
55.19 – 02 50 – 28
56. 02 – 30 12 – 17
57.30 – 48 17 – 22
58.27 – 21 26 x 17
59.48 – 25 36 – 41
60.25 x 21

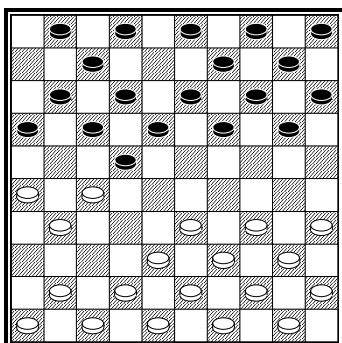
60.25 x 26 41 - 46 est perdant également. Ors la dame blanche est simplement prise par 28 - 5 47 x 36 22 - 27 +. Les blancs abandonnent.

Parfois il y a davantage de pions sur les bandes du damier. Cela rend la situation encore plus intéressante. Ce type de position survient généralement après un 2 x 2 en <6> ou un échange en <36>. Nous allons donner un exemple de chaque.

1.32 - 28 17 - 22
2.28 x 17 11 x 22
3.37 - 32 12 - 17

Les noirs invitent l'adversaire à jouer l'ouverture Körchow.

4.31 - 26 06 - 11
5.36 - 31 08 - 12
6.32 - 27

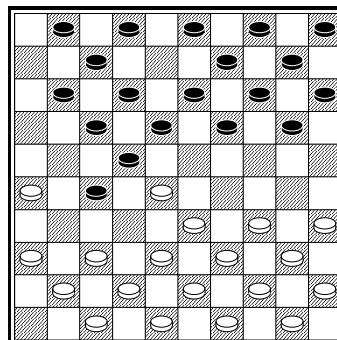


6... 16 - 21!
7.27 x 16 22 - 28
8.33 x 22 18 x 36

Cette ouverture a été jouée de nombreuses fois et elle donne habituellement un jeu passionnant avec de nombreuses possibilités tactiques, en particulier pour les blancs. Les noirs ont cependant une bonne position centrale qui donne un jeu intéressant pour les deux joueurs. Si vous voulez en savoir plus sur la stratégie de cette ouverture Körchow, vous pouvez consulter le site Web de Frits Luteyn.

Les blancs peuvent aussi jouer différemment le quatrième temps.

4.41 - 37 06 - 11
5.46 - 41 08 - 12
6.32 - 28 16 - 21
7.31 - 26 21 - 27



Les blancs ont le choix entre

- 8.36-31 27 x 36 9.26-21 17 x 26 10.28 x 6 avec un jeu très intéressant.
- et 8.35 - 30 2 - 8 9.30 - 25 27 - 31

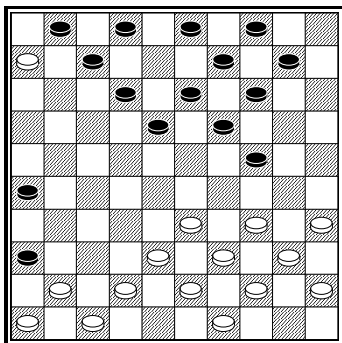
Les suites des noirs sont alors 1 - 6 ou 19 - 23 : attaque de l'aile droite avec une faiblesse en <2>. Tsjizjow a joué de cette manière plusieurs fois et a obtenu des jeux passionnants, parce que l'attaque n'est pas sans risque.

10.36 x 27 22 x 31 11.34 - 29

Les blancs ont d'autres options comme de 11.33 - 29 ou 11.37 - 32

11 ... 31 - 36 et les blancs peuvent essayer de jouer contre la pièce 36.

Dans la partie suivante, nous voyons que les pions 26 et 36 peuvent s'avérer très forts. Ces pions contrôlent l'aile gauche blanche.



Tsjizjow – Clerc
Masters 1998

Position après 1.34 – 29 19 – 23 2.40
– 34 14 – 19 3.33 – 28 10 – 14 4.38 –
33 17 – 22 5.28 x 17 11 x 22 6.43 –
38 6 – 11 7.48 – 43 12 – 17 8.45 –
40 5 – 10 9.50 – 45 8 – 12 10.32 –
28 23 x 32 11.37 x 28 16 – 21 12.31 –
26 21 – 27 13.36 – 31 27 x 36 14.26
– 21 17 x 26 15.28 x 6 20 – 24 16.29
x 20 15 x 24

Les blancs sont limités sur leur aile gauche par les pions 26 et 36. Le mouvement suivant des blancs est un peu passif. Meilleur est de garder la flèche 34 / 40 / 45 intacte et de jouer 41 - 37 puis 46 - 41.

17.34 – 30 18 – 23

Les noirs maintiennent le pion 10 à sa place et ne jouent pas 10 - 15. Ils espèrent pouvoir ensuite centraliser le pion de 10 à <19>.

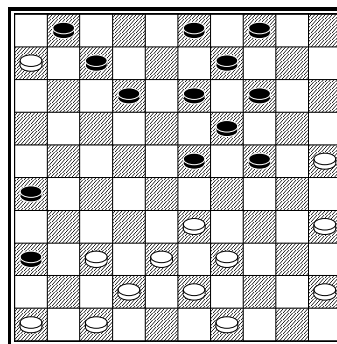
18.40 – 34 12 – 18
19.30 – 25 07 – 12
20.34 – 29 23 x 34
21.39 x 30 02 – 07
22.41 – 37 18 – 23
23.33 – 29 23 x 34
24.30 x 39 19 – 23!

En centralisant le pion 10 les noirs construisent un centre fort.

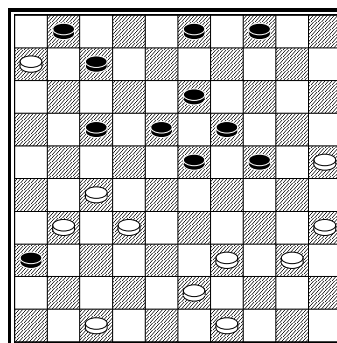
25.39 – 33 14 – 19
26.44 – 39 10 – 14

Les noirs n'ont pas de faiblesse et possèdent les cases <23> et <24>.

Les pions 26 et 36, rendent quasi impossible le contrôle de la case <27> par les blancs.



27.45 – 40 12 – 17
28.46 – 41 17 – 22
29.37 – 32 13 – 18
30.42 – 37 22 – 27
31.32 x 21 26 x 17
32.33 – 28 23 x 32
33.38 x 27 19 – 23
34.37 – 32 14 – 19
35.41 – 37 09 – 13
36.37 – 31



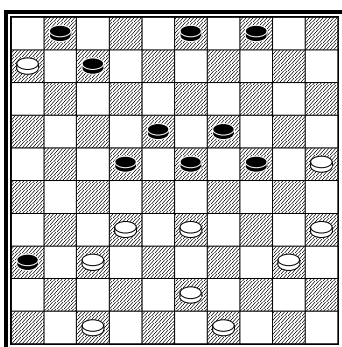
Les blancs ont pris possession de la <27>, mais ce n'est que temporaire. Les noirs les chassent avec des mouvements puissants.

36... 17 – 22!

Les blancs doivent reculer. 37.39 - 33 serait puni par 38 ... 24 - 29! 39.33 x 24 19 x 30 40.35 x 24 22 - 28! N +.

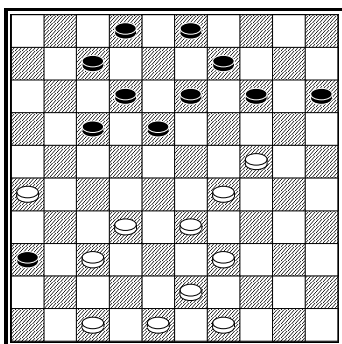
37.31 – 26 22 x 31
38.26 x 37 18 – 22!
39.39 – 33 13 – 18!

Les noirs ont activé une menace mortelle. Ils se servent du pion 6 comme base de la combinaison.



40.40 – 34 22 – 27!
 41.32 x 21 07 – 11
 42. 6 x 17 18 – 22
 43.17 x 28 23 x 41
 44.34 – 29 41 – 46
 45.29 x 20 46 – 37

Les noirs gagnent après 46.20 – 15 19 – 24 47.43 – 38 3 – 9 48.21 – 16 9 – 14 49.16 – 11 37 – 46 50.49 – 44 46 – 3 51.44 – 39 37 – 23 52.11 – 6 14 – 19 53.39 – 34 23 x 45 54.38 – 32 45 – 50.



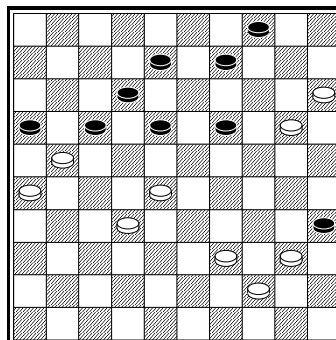
H. Meijer – H. Jansen

30.43 – 38 14 – 19 31.24 – 20 15 x 24 32.29 x 20 9 – 14 33.20 x 9 3 x 14 ou 30.43 – 38 14 – 19 31.49 – 44 19 x 30 32.29 – 23 18 x 29 33.33 x 35 mène à l'égalité. Toutefois, les blancs cherchent à maintenir leur avant-poste en 24, mais négligent les possibilités tactiques noirs ...

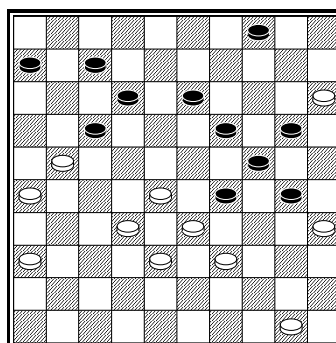
30.49 – 44 14 – 19
 31.44 – 40? 19 x 30
 32.40 – 35 17 – 22!

33.35 x 24 13 – 19
 34.24 x 4 22 – 27
 35. 4 x 31 36 x 49

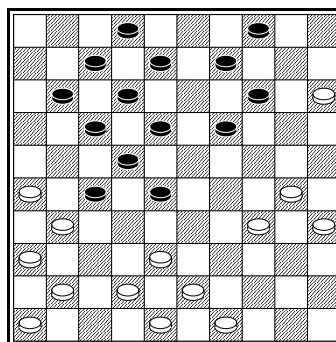
Dans les exercices suivants les blancs gagnent en utilisant leur pion en <15>.



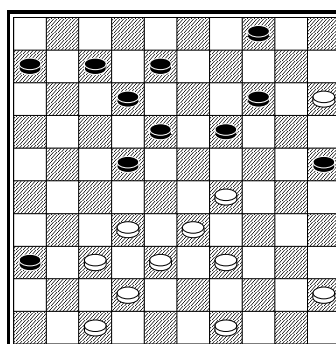
C 1.1



C 1.2



C 1.3

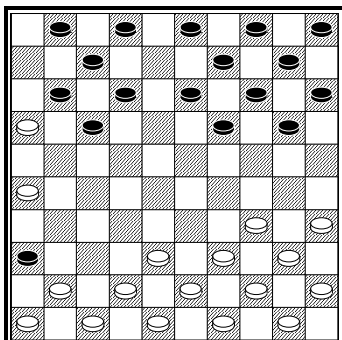


C 1.4

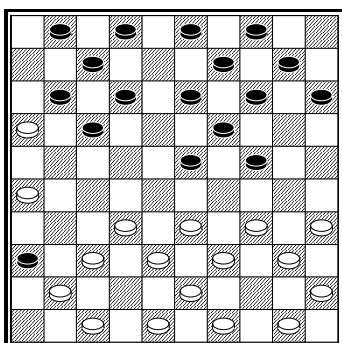
2. Jeux contre les pions

15 / 36

Un pion en 36 peut souvent servir à des fins tactiques.



Ouverture Korchow : 9.41 – 37 19 – 23
10.39 – 33 14 – 19 11.44 – 39 10 – 14
12.46 – 41 20 – 24 13.38 – 32 5 – 10
14.42 – 38



Les noirs pourraient jouer 15 – 20 suivi de 10 – 15. Dans une partie Goedemoed – D. Kootstra (et probablement d'autres joueurs) les noirs ont joué :

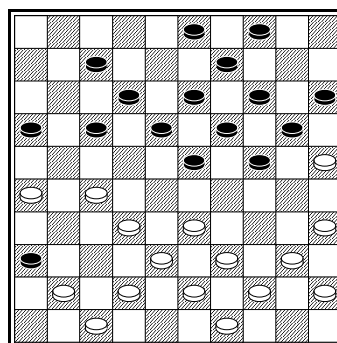
14... 14 – 20?
15.47 – 42! 36 x 47
16.32 – 28 23 x 41
17.42 – 37 41 x 32
18.38 x 27 47 x 29
19.34 x 05

Et les blancs gagnent.

Voyons la suite après le coup correct:

14... 15 – 20
15.34 – 30 10 – 15

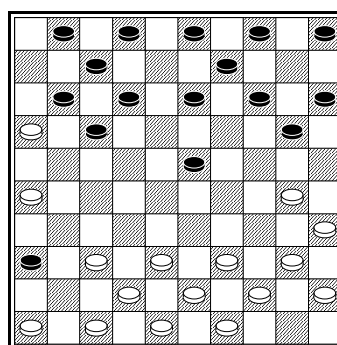
16.30 – 25 12 – 18
17.48 – 42 07 – 12
18.16 x 07 02 x 11
19.50 – 44 01 – 07
20.32 – 27 11 – 16
21.37 – 32



Cette position a eu lieu dans plusieurs parties avec des débuts différents. habituellement les noirs continuent par 24 - 29 ou 23 - 29. Dans la partie Mitsjanski - Brouwers la suite fut :

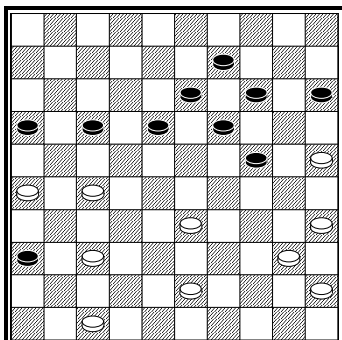
21... 17 – 22?
22.26 – 21! 22 x 31
23.21 – 17 12 x 21
24.42 – 37 31 x 42
25.32 – 28 23 x 32
26.38 x 27 21 x 32
27.47 x 27 36 x 47
28.39 – 34 47 x 29
29.34 x 01

Début Korchow : 9.41 – 37 19 – 23
10.34 – 29 23 x 34 11.39 x 30 14 – 19
12.44 – 39 10 – 14 13.50 – 44 19 – 23?



Cette combinaison a été réalisée au moins sept fois dans un match officiel!

14.30 – 24 20 x 29
15.47 – 41 36 x 47
16.26 – 21 17 x 26
17.37 – 31 26 x 37
18.42 x 31 47 x 33
19.39 x 06



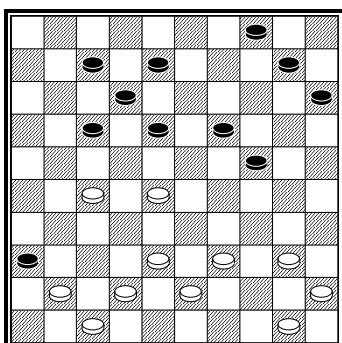
Monteba – Okken

39... 17 – 22?
40.37 – 31! 19 – 23

40... 15 – 20 est fortement contré par
 41.40 – 34! 19 – 23* 42.35 – 30 24 x
 35 43.34 – 30 35 x 24 44.47 – 41 36 x
 47 45.43 – 39 47 x 29 46.39 – 33 29 x
 21 47.26 x 10 N+.

41.47 – 41! 36 x 47
42.43 – 39 47 x 29
43.39 – 33 29 x 21
44.26 x 08

Et les blancs gagnent.



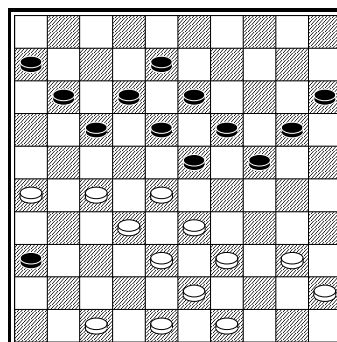
Kouamé – Spanjer

Les noirs ont joué 5 - 10? augmentant
 le nombre de faiblesses. Les blancs
 obtiennent la victoire d'une façon
 surprenante:

29.38 – 33!!

Menaçant à la fois 28 – 22 et 27 – 22
 28 – 23 pendant que 29... 18 – 22 (ou
 17 – 22) 30.27 x 18 12 x 32 est puni
 par 31.41 – 37 32 x 41 32.42 – 37 41 x
 32 33.47 – 41 36 x 47 34.39 – 34 47 x
 29 35.34 x 5 N+.

Les noirs sacrifient un pion et perdent.



G. Jansen – Goedemoed

Les blancs ont une position classique
 possédant 26, 27 et 28. Les noirs ont
 construit la flèche 6 / 11 / 17 afin de
 jouer 17 - 22. Les blancs obtiennent
 une victoire grâce de la faiblesse en
 <14>.

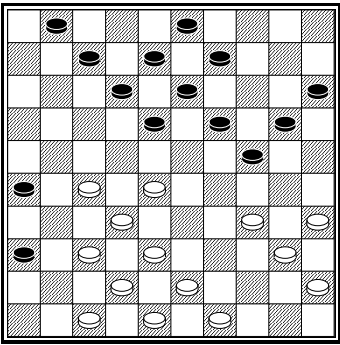
30.27 – 22! 18 x 27
31.32 x 21 23 x 32
32.38 x 27 19 – 23
33.47 – 41 36 x 47
34.21 – 16 47 x 29
35.16 x 09 08 – 13

Quoi d'autre? 35... 29 – 47 est suivi
 par 39 – 33! 47 x 29 40 – 34 29 x 40
 45 x 34 N+.

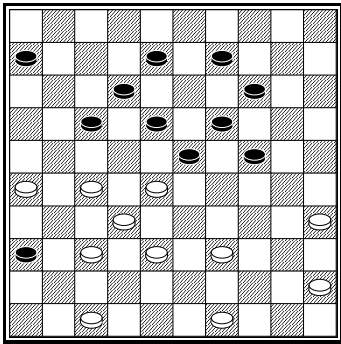
36. 09 x 18 23 x 12
37.40 – 34 29 x 40
38.45 x 34

Et les noirs abandonnent

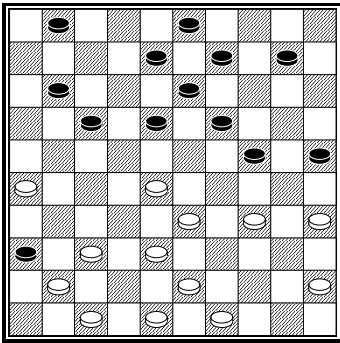
Exercice 2.1 – 2.8:
Les blancs jouent et gagnent



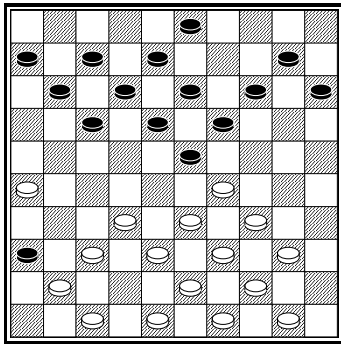
1



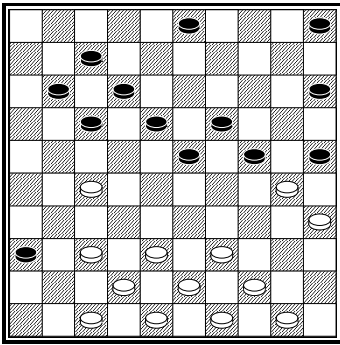
5



3

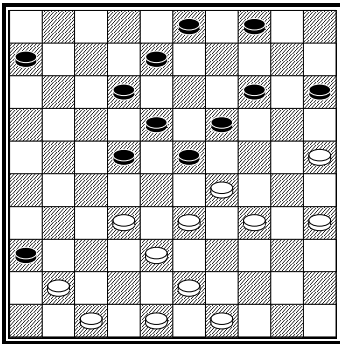


6

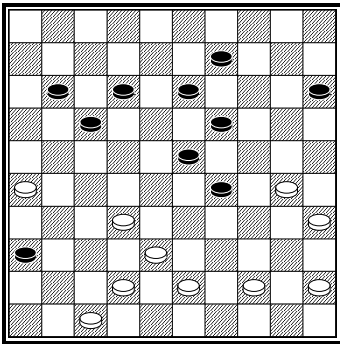


19-23?

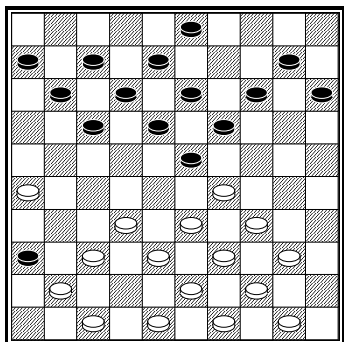
7



4



8



B. Messemaker – F. Guseynov

Les blancs ont une position forte avec beaucoup de formations actives. Les noirs ont quelques faiblesses. Le pion 5 n'est pas encore développé et la case <13> est ouverte. Les noirs devraient renforcer leur position avec 9 - 13.

20... 11 – 17?

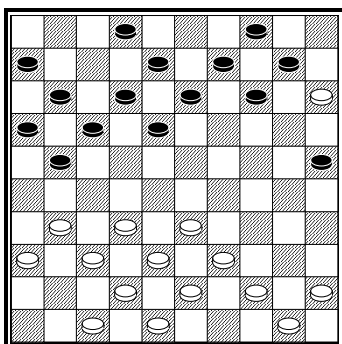
Les blancs montre que <12> devient vulnérable en raison du pion en 17 associé au pion 36.

21.33 – 29! 12 – 18

21... 1 – 7 22.29 x 18 12 x 23 est suivi par 23.30 – 24! 24.37 – 31 25.38 – 33 26.43 x 1 B+.

**22.29 – 24 20 x 29
23.37 – 31 36 x 27
24.38 – 32 27 x 38
25.42 x 11 06 x 17**

Gagne le pion et la partie.

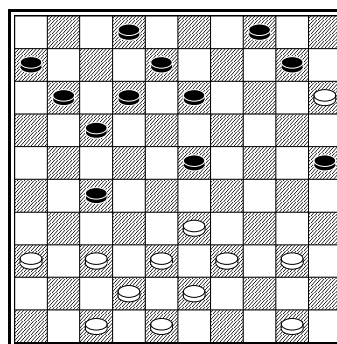


Vermin – Tsjizjow

La construction de Messemaker est plus habituellement jouer contre un pion en 15 / 36.

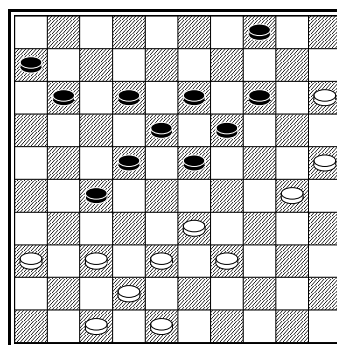
Tsjizjow construit la même structure avec les noirs.

**19.45 – 40 13 – 19
20.33 – 28 09 – 13
21.39 – 33 21 – 27!
22.31 x 22 18 x 27
23.32 x 21 16 x 27
24.44 – 39 19 – 23
25.28 x 19 14 x 23**



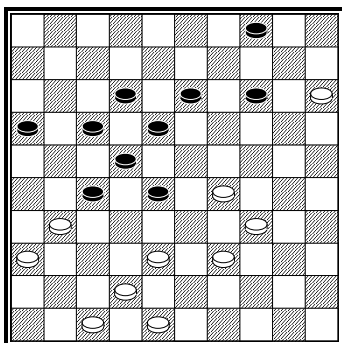
Les noirs ont une belle attaque et contrôlent le centre, tandis que les blancs ont une faiblesse en <49>. Dans la phase suivante les noirs renforcent leur centre.

**26.40 – 34 13 – 18
27.34 – 30 25 x 34
28.39 x 30 10 – 14
29.50 – 44 08 – 13
30.44 – 39 02 – 08
31.39 – 34 17 – 22
32.30 – 25 13 – 19
33.34 – 30 08 – 13
34.43 – 39**



Les pions noirs travaillent ensemble.
Le pion se déplace de 6 à <17> .

34... 11 – 17
35.30 – 24 19 x 30
35.25 x 34 06 – 11
36.33 – 29 11 – 16
37.37 – 31 23 – 28

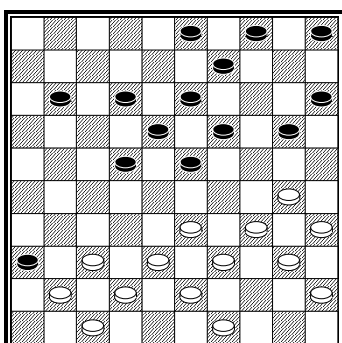


38.47 – 41?

Le seul bon coup était 38.29-24.
Après cette faible initiative, les noirs forcent désormais le gain.

38... 16 – 21!
39.38 – 33 28 – 32!
40.31 – 26 32 – 38
41.42 – 37 27 – 32
42.37 x 28 21 – 27
43.33 x 42 22 x 44

Après quelques coups les blancs abandonnent.



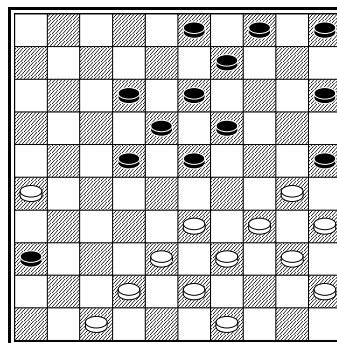
Schwarzman – Bezwersjenko

Les Blancs ont construit la structure bien connue. Les noirs ont beaucoup d'espace, mais la distribution de leurs pions n'est pas parfaite.

22.37 – 32 11 – 17

Après 23.41-37 17-21 les blancs ne peuvent plus jouer sur leur aile gauche . Par conséquent, ils font un pseudo sacrifice pour récupérer de l'espace.

23.32 – 27 22 x 31
24.41 – 37 20 – 25
25.37 x 26 17 – 22

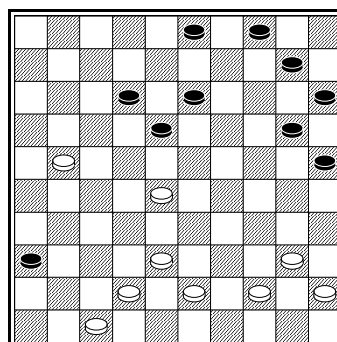


Il semble que les noirs contrôlent la position.
Mais les blancs ont anticipé sur cette situation, et proposent un gambit magnifique.

26.30 – 24!! 19 x 30
27.35 x 24

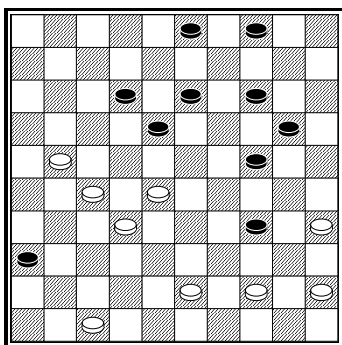
Un coup génial! Les blancs sacrifient un pion mais après cela les blancs obtiennent une attaque énorme sur l'aile gauche.

27... 23 – 29
28.34 x 23 18 x 20
29.26 – 21! 13 – 18
30.49 – 44! 09 – 13
31.33 – 28 22 x 33
32.39 x 28 05 – 10



Maintenant, se révèle blancs la puissance de l'attaque sur l'aile gauche. Le pion 21 sera bientôt appuyé par des troupes. Les pions noirs à droite du damier sont inactifs.

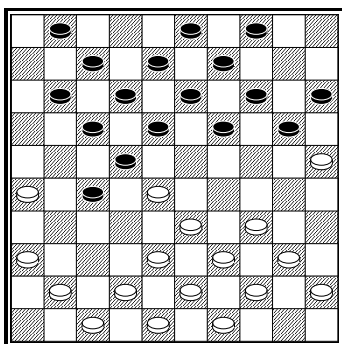
33.38 – 32 10 – 14
 34.32 – 27 20 – 24
 35.42 – 38 25 – 30
 36.38 – 32 15 – 20
 37.40 – 35 30 – 34



Avant de déborder les blancs neutralisent la contre-attaque des noirs.

38.43 – 38 13 – 19
 39.44 – 39 34 x 43
 40.38 x 49 24 – 29
 41.21 – 17 12 x 21
 42.27 x 16

Les blancs gagnent après 29 – 34
 43.16 – 11 34 – 39 44.11 – 7 3 – 9
 45.35 – 30 18 – 23 46.30 – 25 23 – 29
 47.7 – 1 29 – 34 48.1 x 40 39 – 44 40
 – 1 N+.



Mitsjanski – G. Jansen

16.36 – 31 27 x 36
 17.26 – 21 17 x 26

18.28 x 6 07 – 11

Ce n'est pas une réponse solide. Le pion en 21 est inactif. Plus actif serait 18 - 23 12 - 18 et 8 - 12 pour construire de fortes formations et garder le contrôle du centre et principalement le contrôle de la case <29>.

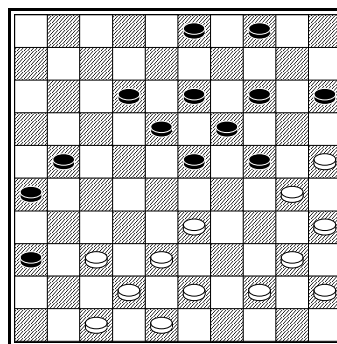
19.06 x 17 12 x 21
 20.41 – 37 08 – 12
 21.33 – 29 01 – 07
 22.39 – 33 18 – 23
 23.29 x 18 12 x 23

La bataille pour le contrôle de la case <29> une commencé.

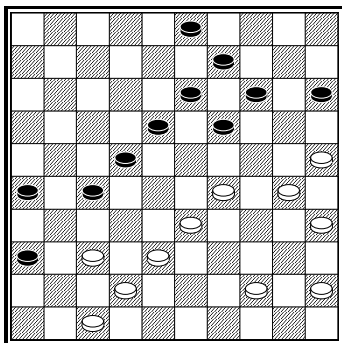
Les blancs vont construire des formations solides pour reconquérir la case <29>. Les Blancs ont besoin d'espace sur leur aile droite. Par conséquent la case <29> est une case stratégique dans ce type de positions.

24.34 – 30 07 – 12
 25.40 – 35 13 – 18
 26.44 – 40 09 – 13
 27.49 – 44 20 – 24

26... 23 – 29 27.33 x 24 20 x 29 serait meilleure.

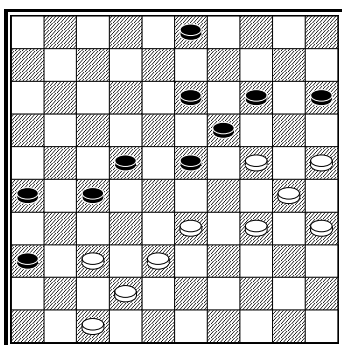


28.33 – 29! 24 x 33
 29.38 x 29 23 x 34
 30.40 x 29 04 – 09
 31.43 – 38 12 – 17
 32.38 – 33 17 – 22
 33.42 – 38 21 – 27
 34.48 – 42



Tous les pions blancs sont actifs et travaillent ensemble. Le pion 44 défend la case <29>.

34... 19 – 23
 35.44 – 40 23 x 34
 36.40 x 29 13 – 19
 37.29 – 24 09 – 13
 38.45 – 40 18 – 23
 39.40 – 34!



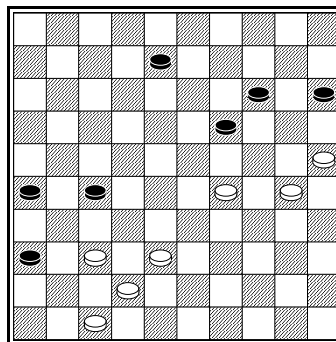
48... 23 – 29 49.34 x 23 19 x 39 50.38 – 33 39 x 28 51.24 – 20 15 x 24 52.30 x 10 conduit à une fin difficile pour les noirs.

39... 13 – 18
 40.24 x 13 18 x 09
 41.34 – 29 23 x 34
 42.30 x 39 09 – 13
 43.39 – 34 13 – 18
 44.34 – 29 18 – 23
 45.29 x 18 22 x 13
 46.33 – 29 03 – 08

Les blancs ont toujours la case <29>, sous contrôle. Maintenant, ils disposent d'un espace pour faire avancer le pion 35 menaçant de prendre possession de la case <24>.

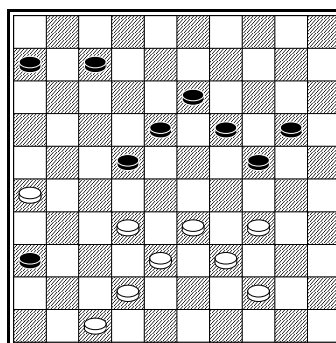
47.35 – 30! 13 – 19

Une faible défense. Les noirs auraient pu jouer 47... 8 – 12 48.30 – 24 14 – 19 etc.



48.29 – 23! 19 x 28
 49.38 – 32 27 x 38
 50.42 x 22

Après 50... 8 – 12 51.30 – 24 c'est fini pour les noirs. Ils jouent 50... 8 – 13 51.30 – 24 et abandonnent.



Baljakin – Valneris

Les noirs occupent <22> et <24>. Les blancs prennent l'avantage de manière tactique.

38.33 – 29 24 x 33
 39.39 x 17 07 – 11
 40.26 – 21 11 x 22
 41.21 – 16

Les blancs s'apprêtent à jouer 42 – 37 menaçant 16 – 11 37 – 31 etc.

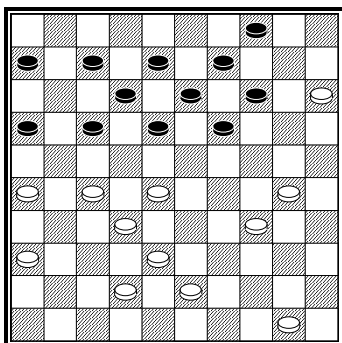
41... 19 – 23
 42.42 – 37 20 – 24

42... 20 – 25 43.37 – 31 36 x 27 44.32 x 21 22 – 28 45.21 – 17 13 – 19 46.16

– 11 18 – 22 47.44 – 40 19 – 24 48.38
 – 32! etc. N+.

43.47 – 41! 36 x 47
 44.34 – 30! 47 x 50
 45.30 x 17 50 x 11
 46.16 x 07

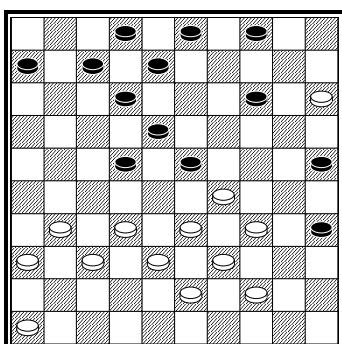
Les noirs abandonnent.



F. Drost - W. van der Sluis

Les noirs ont joué 7-11? mais auraient pu forcer un coup magnifique par 31
 ... 6 - 11!!

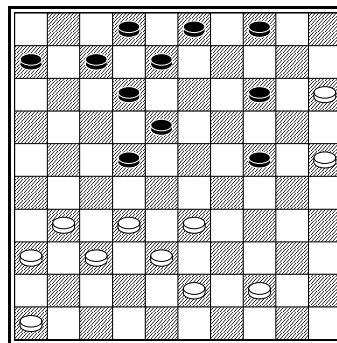
Exercice 2.9 Comment les noirs gagnent-ils après 32. 30-25?



Derkx – M. Palmans

Les noirs démontrent un beau forçing à l'aide de 15 et 25.

27... 25 – 30!
 28.34 x 25 23 x 34
 29.39 x 30 35 x 24

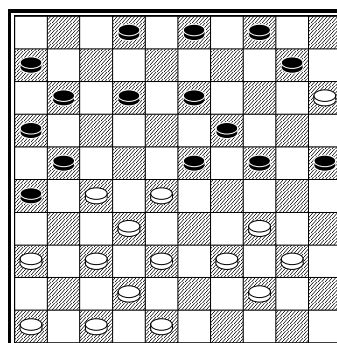


Les noirs menacent de 24-30 14-20 22-27/28 8 x 50 N +. Sur 30.32-28 les noirs ont aussi 24 - 30 : combinaison ! Si les blancs jouent 28x17 12x21 25x34 14-20 15x24 le pion 31 est transporté en 13 via 21-27 B +. La fermeture <39> n'aidera pas à cause de 30.43-39 (ou 44 - 39) suivi

Un pion en 15 / 36 donne beaucoup de possibilités tactiques.

par 30 ... 4-10! 31.15 x 4 24 - 29 32.33 x 24 3-9 32.4 x 13 8 x 30 33.25 x 34 22 -28 34.32 x 23 18 x 49 N +.

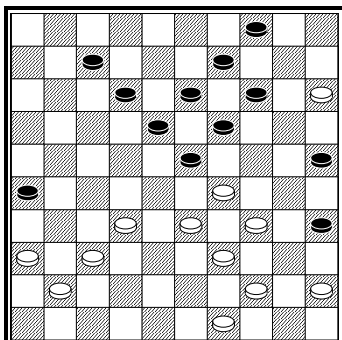
Les blancs donnent un pion par 30.15 – 10 et perdent.



M. Koopmanschap – M. Palmans

Les noirs ont joué à 24 ... 18 - 23. Parfois, il est possible de jouer une position classique après l'adversaire soit installé en <15>. Les noirs contrôlent les deux ailes, tandis que l'aile gauche des blancs n'est pas bien développée (Pion 46). Les blancs ont joué de 25.40-35? Les noirs forcent une magnifique combinaison.

25.40 – 35 24 – 29!
 26.44 – 40 19 – 24!
 27.28 x 17 11 x 31
 28.36 x 27 03 – 08
 29.34 x 23 04 – 09
 30.15 x 13 08 x 28
 31.32 x 23 21 x 45



Brouwers – Gantwarg

La position des noirs est très solide. Les blancs par contre ont une faible défense. Il n'y a qu'un seul pion au cœur de la défense (le trèfle constitué des cases) <38 / 42 / 43 / 47 / 48 / 49>.

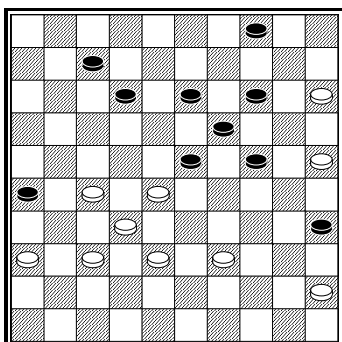
34.33 – 28

Il n'y a pas d'autre coup utile. 34.49 – 43? 19 – 24! 35.29 x 20 23 – 28 N+.

34... 25 – 30!
 35.34 x 25 23 x 43
 36.49 x 38 19 – 24
 37.36 – 31 13 – 19
 38.31 – 27 9 – 13

menaçant 24 – 30 25 x 34 14 – 20 15 x 24 19 x 48 +.

39.44 – 39 18 – 23



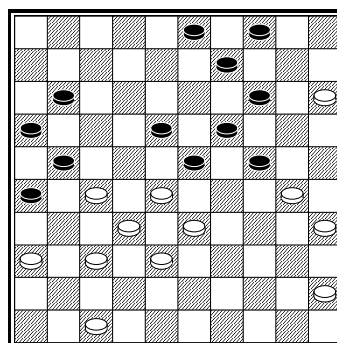
Les noirs ont construit une position classique. Le pion 41 est une faiblesse.

40.41 – 36?

Les Blancs auraient dû jouer de 40.38-33 7-11 41.41-36, avec avantage pour les noirs. Après 41.45-40? 35x44 42.39x50 les noirs peuvent forcer la victoire par 23-29! et après la prise suit 24-30 25 x 34 14 - 20 15 x 24 19 x 48. Cette variante offrait une fin de partie plus combative.

40... 35 – 40!
 41.45 x 34 04 – 10
 42.15 x 4 14 – 20
 43.4 x 29 24 x 44
 44.25 x 23 44 – 49

Les blancs abandonnent.



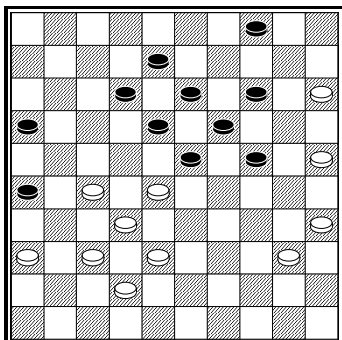
M. van IJzendoorn – M. van Gortel

Les noirs créent une position classique fermée. Le principal problème des blancs est la faiblesse du pion <36>. Les blancs doivent aussi prendre garde à ne pas se trouver bloqués.

34.47 – 42?

Une grosse faute stratégique! Le pion blanc 36 reste à la traîne, pendant que le pion 42 est suspendu. Cela donne l'opportunité aux noirs de menacer de bloquer leur adversaire. Les blancs auraient dû jouer 47 – 41, 36 – 31 et 41 – 36 pour activer le pion 36.

34... 11 – 17
 35.30 – 25 09 – 13
 36.45 – 40 17 – 22
 37.28 x 17 21 x 12
 38.33 – 28 03 – 08

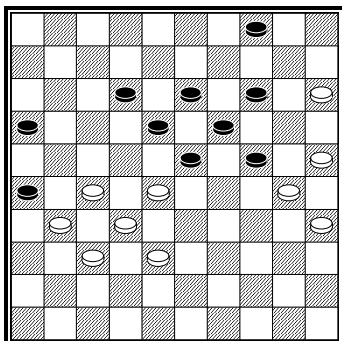


39.40 – 34 est impossible à cause du coup de mazette 16 – 21 27 x 16 18 – 22 28 x 17 12 x 21 16 x 27 26 – 31 37 x 26 23 – 29 34 x 23 19 x 48 N+.

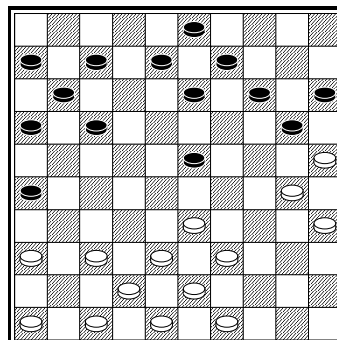
49.38 – 33 12 – 17

50.35 – 30 24 x 44 51.33 – 29 23 x 34 52.28 – 22 17 x 28 53.32 x 3 mène à une mauvaise fin de partie pour les blancs après 53... 44 – 50 54.3 x 20 34 – 39 55.20 – 38. Cependant, bien que la partie donne peu de chance de survie aux blancs, cette variante donnait la possibilité de combattre encore.

50.42 – 38 08 – 12
51.40 – 34 17 – 21
52.34 – 30 12 – 17
53.36 – 31 17 – 22
54.28 x 17 21 x 12
55.33 – 28



Les blancs n'ont aucun moyen d'échapper au blocage Après 55... 12 – 17 56.38 – 33 17 – 21 57.28 – 22 23 – 29 58.33 – 28 18 – 23 les blancs sacrifient un pion puis perdent peu après.



Tsjizjow – Diakité

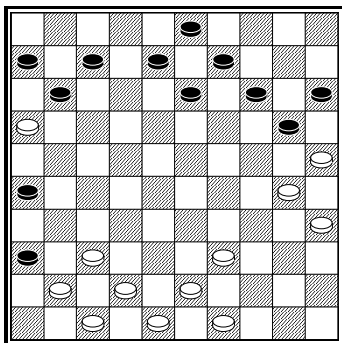
Cette position classique paraît tranquille, mais dans quelques temps les noirs iront en 36... Les blancs veulent posséder la case <27>.

24.36 – 31 17 – 22
25.46 – 41 16 – 21

Les noirs ne doivent pas laisser les blancs prendre place en <27>. Après 25... 13 – 18 26.31 – 27 22 x 31 27.41 – 36. Cependant, l'échange suivant donne aux blancs plus d'espace.

26.31 – 27! 22 x 31
27.33 – 28 23 x 32
28.38 x 16 31 – 36

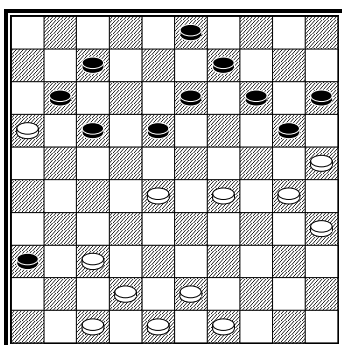
Les blancs veulent contrôler la case 29. Un pion en 29 est vraiment fort combiné avec le trèfle actif 25 / 30 / 35. De cette façon les blancs contrôlent l'aile gauche noire.



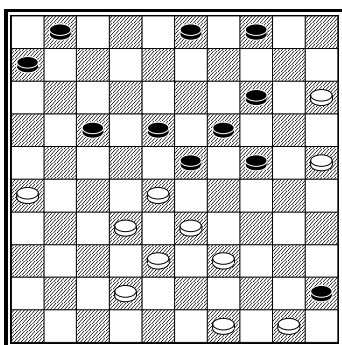
29.37 – 32 13 – 18
 30.39 – 33 08 – 13
 31.33 – 29! 11 – 17
 32.41 – 37 06 – 11?

Une faute décisive. Les blancs forcent le gain.

33.32 – 28!!



les blancs menacent 28 – 22 47 – 41 43 x 1. Le pionnage en arrière n'aide pas après 28 – 22 47 – 41 43 x 12 Le pion 12 est très fort. Parce que 33... 18 – 22 est puni par 34.30 – 24! 22 x 33 35.29 x 38 20 x 29 36.37 – 31 36 x 27 37.38 – 33 29 x 38 38.43 x 1 les noirs n'ont aucun bon coup et abandonnent!



Vermeulen – Podolski

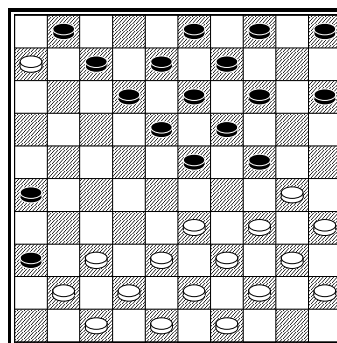
La présence des pions 15, 25 et 45 amènent plusieurs possibilités tactiques. Les noirs jouent 36... 23 – 29 meilleure était la construction de la flèche 6 / 11 / 17 .

36... 06 – 11
 37.42 – 37 01 – 06
 38.28 – 22

38.37 – 31 18 – 22 39.31 – 27 22 x 31
 40.26 x 37 17 – 22 41.28 x 17 11 x 22
 42.37 – 31 24 – 30! 43.25 x 34 22 – 28
 44.33 x 22 23 – 29 45.34 x 23 19 x 26
 N+

38... 18 x 27!!
 39.32 x 12 03 – 08
 40.12 x 03 23 – 29
 41.03 x 20 29 – 34
 42.20 x 40 45 x 41

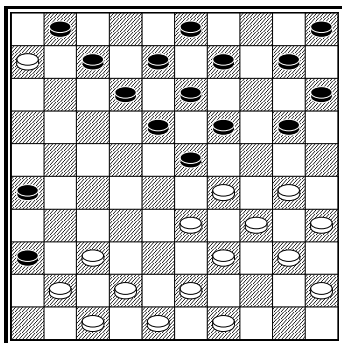
Soudainement le pion 45 devient le héros d'une combinaison inattendue.



Baljakin – W. v.d. Kooij

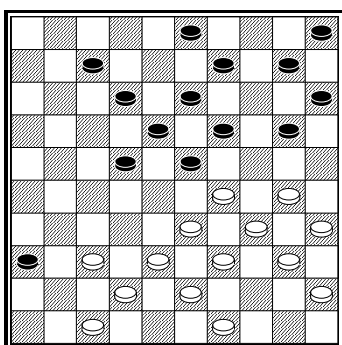
Les noirs ont des pions en <26> et <36> alors les blancs ont un pion de bande en <6>. Les blancs ont besoin d'activer leur aile droite sous peine de manquer d'espace. Ceci explique le coup suivant.

15.33 – 29 24 x 33
 16.38 x 29 14 – 20
 17.39 – 33 04 – 10
 18.44 – 39



La position après 18... 12 – 17 s'est produite dans une partie Dibman – Clerc (Kislovodsk 1981). Les deux grands maîtres ont laissé passer le coup de dame: 19.37 – 31! 26 x 46 20.47 – 41 36 x 38 21.43 x 32 46 x 28 22.33 x 02 avec bonne chance de gain pour les blancs.

18... 07 – 11
 19.6 x 17 12 x 21
 20.37 – 32 08 – 12
 21.42 – 38 21 – 27
 22.32 x 21 26 x 17
 23.41 – 37 17 – 22
 24.48 – 42 01 – 07



Les blancs pionnent dans le but d'activer leur aile droite.

25.30 – 24 19 x 30
 26.34 x 14 10 x 19
 27.49 – 44 23 x 34
 28.40 x 29 05 – 10

Maintenant les blancs occupent la case <24>, malgré qu'il n'y ait pas de pion noir en <25>.

29.29 – 24 19 x 30
 30.35 x 24 10 – 14
 31.37 – 32 22 – 27

Les noirs font une pseudo sacrifice pour se libérer du pion 24. Une suite meilleure serait 31... 22 – 28 32.33 x 22 18 x 27 33.32 x 21 14 – 19 etc.

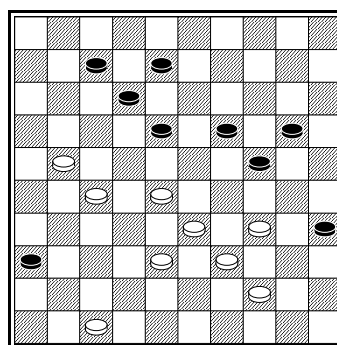
32.32 x 21 14 – 19
 33.45 – 40 19 x 30
 34.33 – 28 09 – 14

Les blancs renforcent d'abord leur centre puis lancent l'attaque sur l'aile gauche.

35.38 – 32 14 – 19
 36.40 – 34 30 – 35
 37.42 – 38 15 – 20
 38.39 – 33 19 – 24
 39.43 – 39 13 – 19

39... 3 – 8 40.32 – 27 7 – 11 41.28 – 22 20 – 25 42.38 – 32 11 – 16 43.32 – 28 (24 – 30 44.33 – 29) conduit à un blocage complet.

40.32 – 27 3 – 8



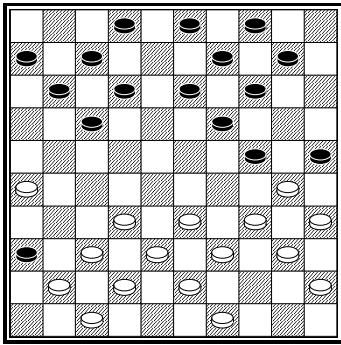
41.28 – 22! 08 – 13
 42.22 – 17!

Les noirs ne peuvent empêcher le débordement.

42... 20 – 25
 43.17 x 08 13 x 02
 44.21 – 17 18 – 23
 45.17 – 11

Après 45... 24 – 30 46.21 – 16 19 – 24 47.17 – 11 7 – 12 48.11 – 6 2 – 7 49.38 – 32 24 – 29 50.33 x 24 30 x 19 51.32 – 28 23 x 32 52.6 – 1 Les noirs abandonnent.

3. Le pion de bande 26



Gantwarg – Balcerowicz

L'aile droite blanche est enfermée, mais les blancs ont des formations qu'ils vont utiliser pour rompre l'enchaînement et entamer une attaque au centre.

19.33 – 28! 03 – 08
20.28 – 23 19 x 28
21.32 x 23 24 – 29
22.23 – 18 13 x 22

les noirs ne peuvent jouer 12 x 23 à cause de 37 – 31 36 x 27 38 – 33 29 x 38 43 x 3 B+.

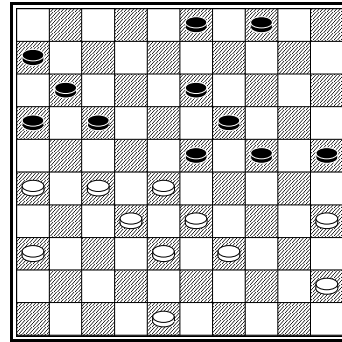
23.34 x 23 25 x 34
24.40 x 29

avec une forte attaque centrale pour les blancs, qui gagnent la partie.



Gantwarg (l) et Wiersma à Salou (Espagne)

En fonction de la situation sur le damier, le pion de bande en <25> / <26> peut s'avérer fort ou faible. Parfois le pion peut être utilisé à des fins tactiques. Si aucune formation ne s'oppose à ce pion de bande il est habituellement fort.



Baljakin – Dibman

Les noirs peuvent utiliser pion 26 tactiquement. Leur propre pion en <25> est fort.

35... 25 – 30!

36.45 – 40 sera suivi par 36... 24 – 29

1) 37.33 x 24 17 – 21 38.26 x 17 11 x 44 39.40 x 49 30 – 34

1.1) 40.49 – 44? 19 x 30 41.35 x 24 23 – 29! 42.24 x 33 34 – 39 N+.

1.2) 40.24 – 20 34 – 39 et le pion infiltré en <39> donne aux noirs un avantage.

2) 37.35 x 24 29 x 20

Menaçant 23 – 29 17 – 21 B +

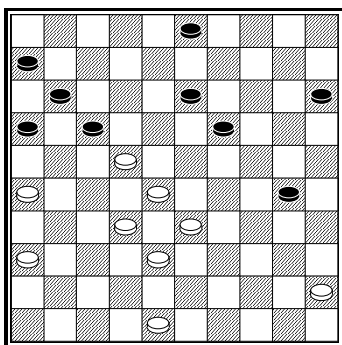
Après 38.40 – 34 20 – 24 Il n'y a aucun moyen de stopper la menace 24 – 30 23 – 29.

38.39 – 34 17 – 21 39.26 x 17 11 x 31 40.36 x 27 20 – 24 et les blancs ne peuvent parer le plan 3 – 8 suivi de 24 – 29 N+.

36.27 – 22 23 – 29

L'aile gauche blanche est enchaînée par un bon et économique marchand de bois maintenant. Les noirs vont s'employer à contrôler l'autre aile.

37.45 – 40 04 – 10
 38.40 – 34 29 x 40
 39.35 x 44 30 – 35
 40.44 – 40 35 x 44
 41.39 x 50 10 – 15
 42.50 – 45 24 – 30



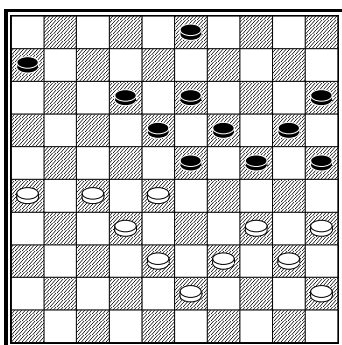
Les noirs gagnent la bataille pour le contrôle de l'aile droite. Le marchand de bois joue son rôle.

43.33 – 29 19 – 24
 44.29 x 20 15 x 24
 45.38 – 33 13 – 19
 46.32 – 27 30 – 34

Le pion en <34> est très fort.

47.48 – 42 24 – 30
 48.42 – 37 30 – 35
 49.37 – 32 03 – 09
 50.36 – 31 09 – 13

Les blancs sacrifient un pion 22 – 18 13 x 22 27 x 18 17 – 21 26 x 17 11 x 13 et perdent.



Dolfing – C. van Dusseldorp

38... 03 – 08?

Les noirs auraient dû jouer 38... 6 – 11. Maintenant les blancs peuvent utiliser à des fins tactiques le pion en 25 pour obtenir de l'espace sur l'aile gauche. Notez que le pion 25 est faible alors que pion 26 est fort!

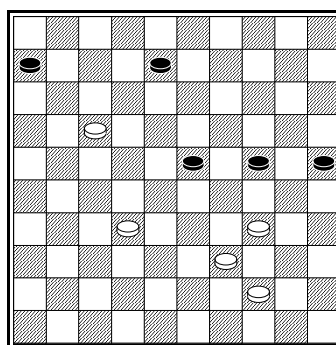
39.27 – 21!

à cause de la menace 28 – 22 les noirs sont forcés de répliquer.

39... 24 – 30
 40.35 x 24 19 x 30
 41.28 x 19 13 x 24
 42.21 – 17 12 x 21
 43.26 x 17

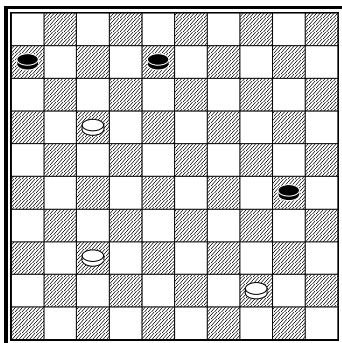
Il en résulte que les noirs sont forcés de laisser la forte case <17> aux blancs.

43... 30 – 35
 44.38 – 33 35 x 44
 45.39 x 50 18 – 23
 46.43 – 39 24 – 29
 47.33 x 24 20 x 40
 48.45 x 34 15 – 20
 49.50 – 44 20 – 24



L'échange suivant laisse une position 3 contre 3, gagnante pour les blancs.

50.32 – 28 23 x 32
 51.34 – 29 24 x 33
 52.39 x 37 25 – 30



Les blancs jouent 53.37 – 32? 8 – 13
 54.17 – 12 6 – 11 55.32 – 27 11 – 17
 56.12 x 21 13 – 18 57.21 – 17 30 –
 34 58.17 – 11 18 – 23 59.11 - 7 23
 – 29 et les joueurs s'accordent pour
 une remise.

Les blancs auraient dû jouer:

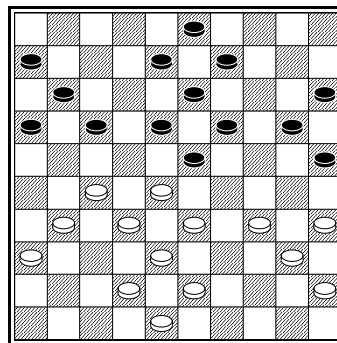
53.37 – 31 08 – 13
54.17 – 12 06 – 11
55.31 – 26 11 – 17

55... 30 – 34 56.26 – 21 11 – 17 57.12
 – 7 17 x 26 58.7 – 2 13 – 18 59.2 – 19
 gagnent facilement.

56.12 x 21 13 – 18
57.21 – 17 18 – 23
58.17 – 12 23 – 28
59.12 – 08

Les blancs vont en <3>. Après 59...
 28 – 33 60.8 – 3 33 – 38 61.3 – 25! 30
 – 35 62.25 – 48 B+ ou après 59.28 –
 32 60.8 – 3 32 – 37 61.3 – 14 37 – 42
 62.14 – 37! 42 x 31 63.26 x 37 les
 blancs gagnent.

Un autre exemple tiré d'une partie de
 Dolfing dans laquelle le pion 26 est fort
 alors que le pion de bande de son
 adversaire en <25> est faible.



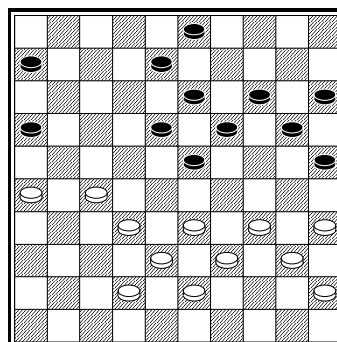
Dolfing – Kosior

Chaque joueur a un marchand de bois
 sur son aile droite. Le marchand de
 bois des blancs est beaucoup plus
 actif, à cause de la présence du pion
 <25>.

28.43 – 39 09 – 14
29.48 – 43 17 – 22

Après 29... 17 – 21 les blancs
 construisent un puissant enchaînement
 avec 30.33 – 29! 3 – 9 31.39 – 33 etc.

30.28 x 17 11 x 22
31.31 – 26 22 x 31
32.36 x 27



Le pion de bande blanc en <26> est
 très fort. Les blancs contrôlent le flanc
 gauche du damier. Le pion 6 ne peut
 jouer à cause de 32 – 28 B+. Les
 noirs ont une faiblesse en <9>. Les
 blancs menacent 27 – 22 (coup
 Philippe). Aussi les noirs doivent
 fermer le trou en <9> affaiblissant la
 case 3 (sortie du pion savant).

32... 03 – 09
33.33 – 28 20 – 24

Après 33... 8 – 12 34.34 – 30 25 x 34
35.39 x 30 les pions noirs <9> et <15>
sont inactifs.

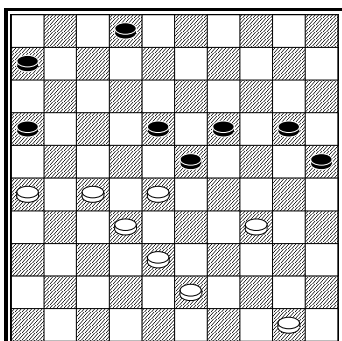
34.28 – 22!

Interdisant à la fois 6 – 11 et 8 – 12
(35.32 – 28 B+ ou 35.27 – 21 B+). Les
noirs s'enfuient sur le bord du damier.
34... 14 – 20 serait une meilleure
défense.

24... 24 – 30
35.35 x 24 19 x 30
36.38 – 33 14 – 19
37.40 – 35 09 – 14
38.35 x 24 19 x 30
39.45 – 40 30 – 35

Après 39... 14 – 19 40.40 – 35 il ne
reste aucun coup jouable aux noirs.

40.22 – 17 35 x 44
41.39 x 50 14 – 19
42.33 – 28 15 – 20
43.42 – 38 08 – 12
44.17 x 08 13 x 02



45.38 – 33 20 – 24

45... 6 – 11 ne peut être contré par
46.28 – 22? 23 – 28! etc. =, mais par
46.43 – 38!

*Rendant 11 – 17 impossible à cause
de 47.34 – 29 & 48.27 – 21 B+*
et maintenant :

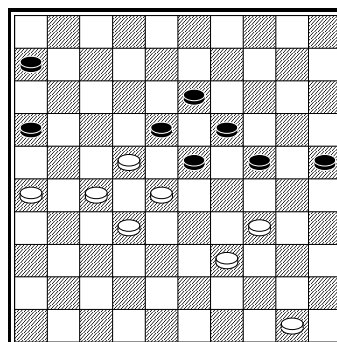
1) 46... 20 – 24 47.28 – 22 2 – 7
48.22 x 13 19 x 8 49.33 – 28 avec un
débordement gagnant pour les blancs.

2) 46... 2 – 8 47.28 – 22 8 – 13
48.26 – 21 11 – 17 49.21 x 12 18 x 7
50.33 – 29 B+

**46.43 – 39! 02 – 08
47.28 – 22**

Un bon plan dans le mais de bloquer
les noirs.

**47. 08 – 13
48.33 – 28**



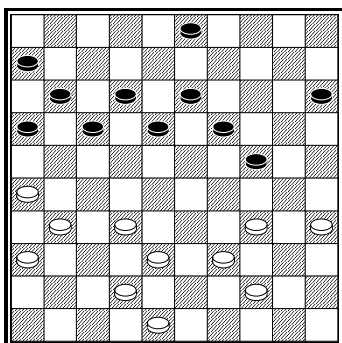
48... 06 – 11
49.26 – 21 24 – 30
50.50 – 44 11 – 17
51.22 x 11 16 x 7
52.21 – 16 30 – 35
53.39 – 33

Les noirs sont complètement bloqués
et ils abandonnent.



Alexander Baljakin

3.1 Le pion fort en <26>



Georgiev – Watoetin

Le pion 26 peut être exploité. Les noirs ont besoin de plus de pions pour construire une formation. En ce moment le pion 8 est suspendu. Les noirs devront jouer 3 – 8 dans quelque temps. Six pions sont nécessaire pour pionner le pion <26> ce qui n'est pas très économique.

Les blancs renforcent leur aile droite. Leur stratégie est de conserver les pions 26 / 31 / 36 en place et d'activer le flanc droit.

35.39 – 33 15 – 20

Après 35... 3 – 8 36.34 – 30 le pion 15 reste derrière.

36.44 – 39 20 – 25

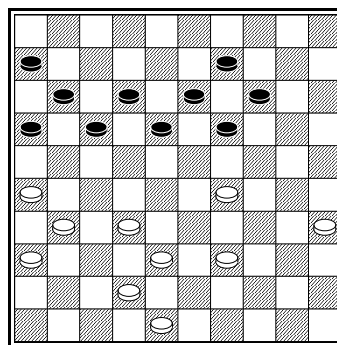
Les noirs pourraient être effrayés par l'abandon après 36... 18 – 23 37.34 – 30 20 – 25 38.39 – 34 12 – 18 39.33 – 29 24 x 33 40.38 x 29 etc.

37.34 – 29 03 – 09

38.29 x 20 25 x 14

Plus logique serait 37... 3 – 8 38.29 x 20 25 x 14 bien sûr, mais après 39.33 – 29 les blancs ont un gros avantage.

39.33 – 29



Le pion 12 est suspendu maintenant. Le prochain coup ne résout pas le problème des noirs .

39... 18 – 22

40.31 – 27 22 x 31

41.36 x 27

Les blancs ont une position gagnante. La faiblesse en <8> est horrible.

41... 14 – 20

42.35 – 30 09 – 14

43.39 – 34 20 – 25

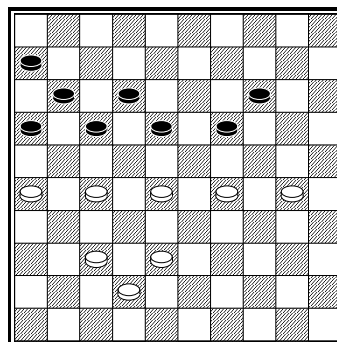
44.42 – 37 14 – 20

45.48 – 42 13 – 18

46.32 – 28 20 – 25

47.29 x 20 25 x 14

48.33 – 29

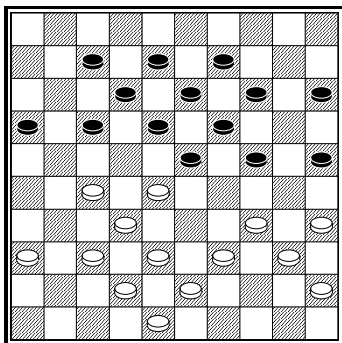


Le front 26 / 27 / 28 / 29 / 30 est impressionnant.

48... 14 – 20 49.37 – 32

49... 20 – 25 est suivi par le collage 50.27 – 22 25 x 23 51.22 x 24 B+.

Après 49... 18 – 23 50.29 x 7 11 x 2 51.30 – 25 les noirs abandonnent.



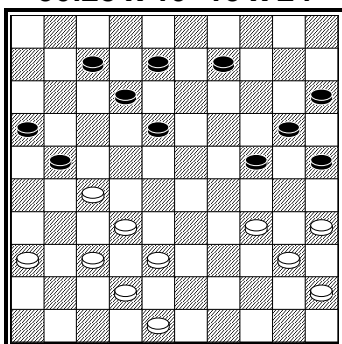
Merins – Gantwarg

Avoir des pions à la fois en <25> et <23> est dangereux mais peut aussi s'avérer fort.

26... 24 – 29!

27.34 – 30 25 x 34 28.39 x 30 18 – 22
 29.27 x 18 13 x 33 30.40 – 34 29 x 40
 31.38 x 18 12 x 23 32.45 x 34 donne
 aux noirs un petit avantage. Dans la
 partie les noirs gardent le contrôle de
 la grande aile.

27.39 – 33 14 – 20
28.33 x 24 19 x 39
29.43 x 34 17 – 21
30.28 x 19 13 x 24



Le marchand de bois des noirs 15 / 20 / 24 / 25 est plus fort que le marchand de bois des blancs 34 / 35 / 40 / 45. Les deux ailes blanches sont déconnectées. Les noirs contrôlent à la fois les deux ailes.

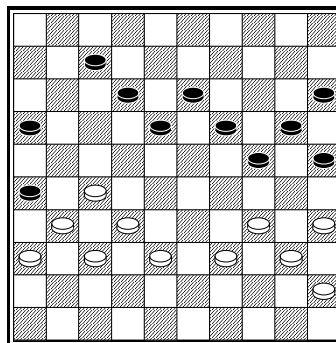
31.37 – 31 21 – 26
32.42 – 37 09 – 13

Empêche 32 – 28 par 18 – 22 27 x 9 8
 – 13 9 x 18 12 x 41 36 x 47 26 x 37
 N+.

43.48 – 43 13 – 19

Les noirs connectent leurs deux ailes.
 44.27 – 22 18 x 27 45.31 x 22 est puni
 par 45... 8 – 13 (menaçant 24 – 30)
 46.43 – 39 16 – 21 (menaçant de
 gagner l'avant poste) 47.22 – 17 12 –
 18 48.17 – 12 18 – 23 49.12 x 1 21 –
 27 et les noirs gagnent.

44.43 – 39 8 – 13



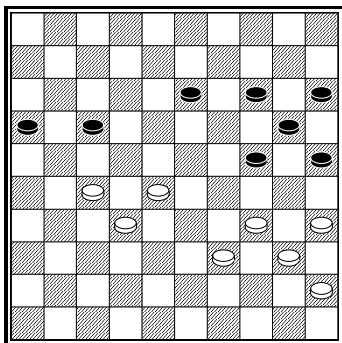
L'espace des blancs est sévèrement restreint par le contrôle des noirs sur les deux ailes.

45.32 – 28 18 – 23
46.28 – 22

Après 46.38 – 32 12 – 18 les blancs sont complètement bloqués.

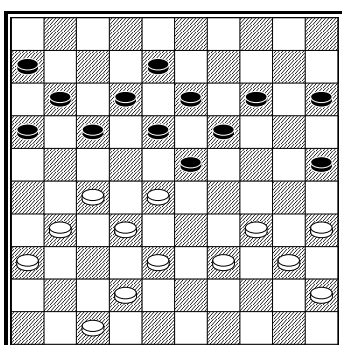
46... 12 – 18
47.22 – 17 16 – 21
48.27 x 16 18 – 22
49.17 x 28 23 x 41
50.36 x 47 26 x 37

Les blancs sont complètement perdus. Après 51.38 – 33 à la fois 51... 19 – 23 et 51... 24 – 30 52.35 x 24 20 x 38 53.39 – 33 38 x 29 54.34 x 14 25 – 30 gain pour les noirs.



R. Heusdens – R. v.d. Pal

Exercice 3.1 trait aux noirs. Pouvez-vous jouer 14–19, 13 – 18 ou 17 – 21 et pourquoi?



Tiemensma – Oudshoorn

Les noirs occupent à la fois <23> et <25>. Il manque aux blancs un pion en <43>. Le pion de bande est fort. Les noirs écartent leur adversaire de la case <27>.

29... 17 – 22
30.28 x 17 11 x 22

Les blancs devraient se défendre avec 31 – 26 x 37 avec un avantage pour les noirs.

31.42 – 37? 6 – 11

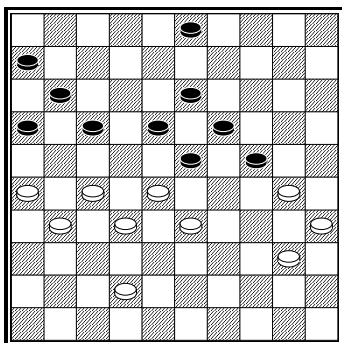
Les blancs abandonnent. Après 32.47 – 42 11 – 17 33.31 – 26 22 x 31 34.36 x 27 17 – 21 34... 23 – 28 35.32 x 23 19 x 28 est aussi très fort.
 35.37 – 31
 35.38 – 33 ou 35.39 – 33 est puni par 23 – 28!! N+

35... 21 – 26 36.42 – 37 8 – 12 37.33 – 28 20 – 24 et les blancs peuvent abandonnent.



Draughts art by Zolotnisky

3.2 Exploiter le pion de bande



Schotanus – Agafonov

Le pion 26 est faible. Les noirs peuvent l'utiliser des fins tactique. Le pion 31 est faible parce qu'il est suspendu. Les noirs pouvaient simplement jouer 40... 3 – 9 41.40 – 34 9 – 14 42.42 – 37 (le seul coup) 24 – 29 43.33 x 24 17 – 21 44.26 x 17 11 x 33 (45.31 – 26 6 – 11 46.37 – 31 11 – 17 N+) mais ils forcent le gain d'une manière tactique surprenante.

40... 23 – 29

41.42 – 38 03 – 09

42.28 – 23

Comme 42.30 – 25 9 – 14 est perdant à cause de 40 – 34 x 44 puni par un coup Philippe, les blancs décident de jouer 28-23. Une grosse surprise les attend.

42... 19 x 39

43.30 x 08 09 – 13

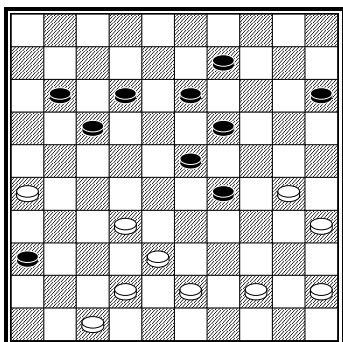
44.08 x 19 29 – 34

45.40 x 29 18 – 22

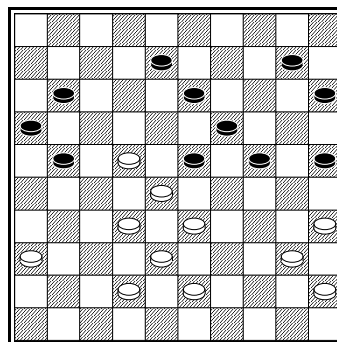
46.27 x 18 17 – 21

47.26 x 17 11 x 42

Avoir des pions à la fois en <25> et <23> est dangereux. Il y a de nombreuses idées tactiques pour exploiter cette situation.



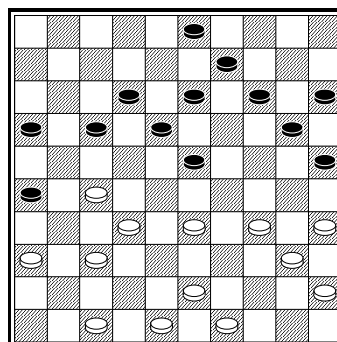
Exercice 3.2 les blancs peuvent forcent le gain. Quel est le coup gagnant pour les blancs?



G. Westerveld – T. Sijbrands
(1962)

Les noirs occupent <25> et <23> en même temps alors qu'ils ont une faiblesse en <9>. les blancs peuvent l'exploiter en exécutant un coup Raichenbach.

Exercice 3.3 Quel combinaison gagnante les blancs peuvent-ils jouer?



Les blancs forcent le gain:

1.33 – 28! 13 – 19

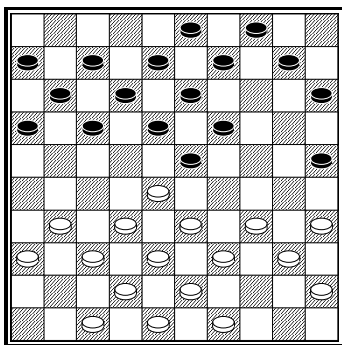
1... 14 – 19 est suivi par un coup de mazzette: 2.28 – 22 17 x 28 3.34 – 30 25 x 34 4.40 x 29 23 x 34 5.32 x 25 B+.

1... 23 – 29 2.34 x 23 18 x 29 perd un pion Après 3.28 – 22 bien sûr.

2.48 – 42 9 – 13

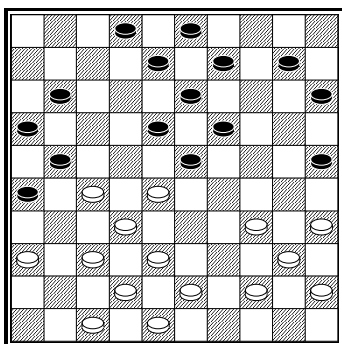
menaçant 28 – 22 17 x 28 27 – 21 16 x 38 42 x 4 B+.
 2... 17 – 21 est suivi par 3.37 – 31 26 x 30 4.35 x 4 B+.

3.28 – 22 17 x 28
4.27 – 21 16 x 38
5.42 x 22 18 x 27
6.34 – 30 25 x 34
7.40 x 07



1.28 – 22 17 x 28
2.33 x 22 18 x 27
3.31 x 22

Les blancs menacent de 22 – 18 13 x 22 34 – 30 25 x 34 40 x 27 B+. Bien sûr, les noirs ne peuvent pas jouer 3... 12 – 17, à cause du coup de mazette en <5>. Après 3...12 – 18 4.37 – 31 18 x 27 5.31 x 22 les noirs ne peuvent parer la menace 22 – 17 34 – 30 .



1.43 – 39!

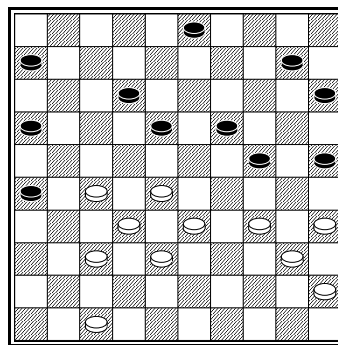
menaçant du coup du moulinet: 27 – 22 38 – 33 37 – 31 avec dame en <5>.

1.... 10 – 14
2.39 – 33

menaçant d' un coup du ricochet : 27 – 22 34 – 30 40 x 18 28 x 6 B+. Après la

réponse forcée des noirs, les blancs ont un autre coup du ricochet

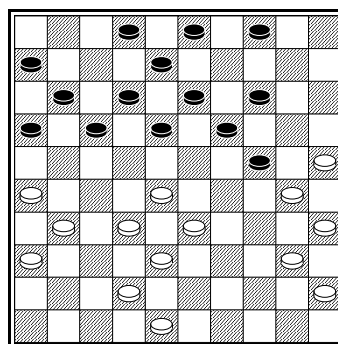
2... 11 – 17
3.27 – 22 18 x 27
4.37 – 31 26 x 37
5.42 x 11 16 x 7
6.34 – 30 25 x 34
7.40 x 18 13 x 22
8.28 x 26



1.37 – 31! 26 x 37
2.32 x 41

menaçant 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5 +.

2... 10 – 14 3.34 – 30 perd un pion, alors que 2... 18 – 23 est suivi par 4.33 – 29 24 x 31 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 7 B+.



Tsjizjow – Valneris

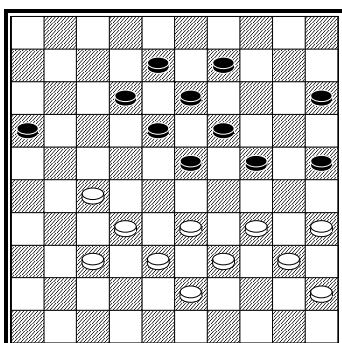
Au cours des Olympiades des Jeux de l'Esprit à Pékin en 2008 (Chine) Tsjizjow succomba à une combinaison, qui se produit rarement. L'enlèvement du pion <38> donne aux noirs l'opportunité de placer un coup de dame.

1... 24 – 29!
 2.33 x 24 17 – 21
 3.26 x 17 11 x 33
 4.38 x 29 14 – 20
 5.25 x 23 12 – 18
 6.23 x 21 16 x 47

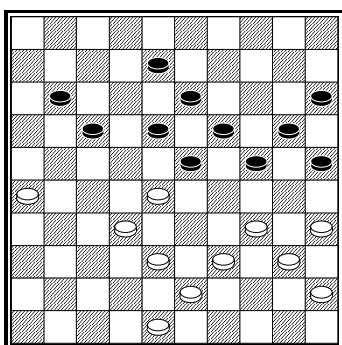
et les noirs gagnent la partie.



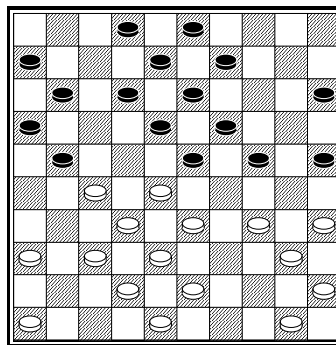
Guntis Valneris



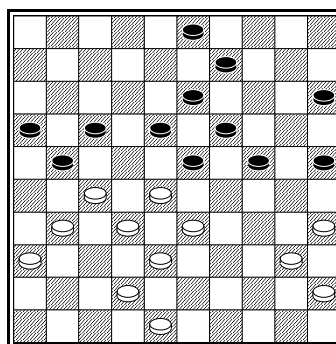
C 3.4 Pourquoi est il mauvais d'exécuter la combinaison 27 – 22?



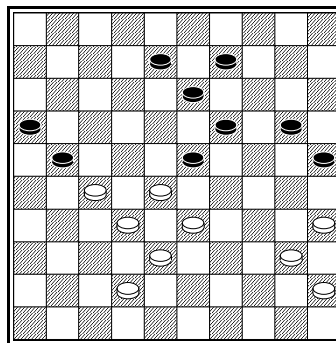
C 3.5 Pourquoi la combinaison 26 – 21 n'est elle pas bonne?



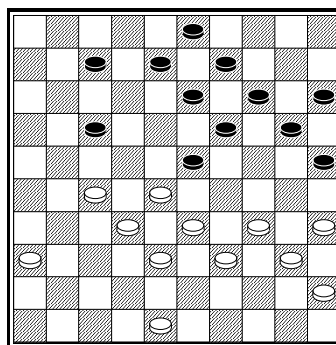
C 3.6 Pourquoi la combinaison 27 – 22 échoue t- elle?



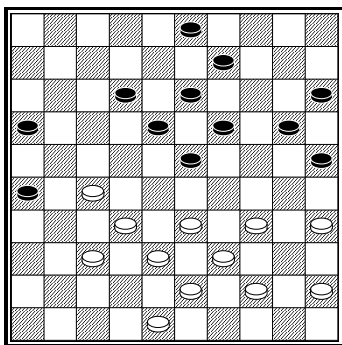
C 3.7 les blancs gagnent un pion!



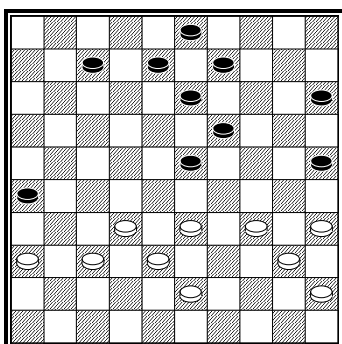
F 3.8 Comment les blancs forcent ils un débordement gagnant?



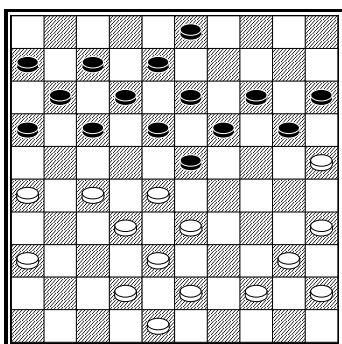
F 3.9 Les blancs forcent le gain.



F 3.10 Les blancs forcent un coup de dame!



F 3.11 les blancs forcent un coup Weiss!



Welling – Grisser

Exercice 3.12 Répondez aux questions!

Les blancs ont joué 24.39 – 33. Les noirs utilisent l'opportunité du pion <26> tactiquement.

24... 23 – 29!
24.33 x 24 20 x 29

A) les noirs menacent avec quel coup?

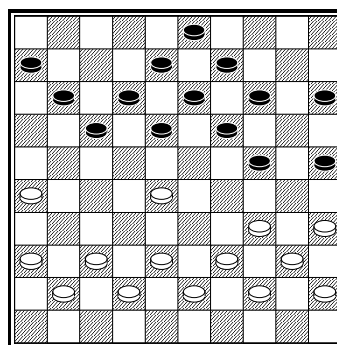
25.35 – 30 17 – 21
26.26 x 17 11 x 33
27.43 – 39

B) Comment les noirs forcent ils le gain d'un pion maintenant?

Regardez ce qui se passe si les blancs jouent 27.40 – 35 d'abord puis attaquent le pion 33: 27...12 – 17 28.43 – 39 3 – 9 29.39 x 28 18 – 22 30.27 x 18 13 x 33 31.48 – 43 7 – 12 32.43 – 39 12 – 18 33.39 x 28 18 – 22 34.44 – 40 22 x 33 35.40 – 34 29 x 40 36.45 x 34

C) Comment les noirs exécutent-ils un coup de dame gagnant maintenant?

Selon la situation le pion 25 / 26 peut être fort ou faible.

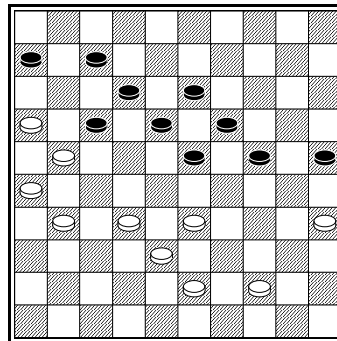


Adema – Scholma

Exercice 3.13 trait aux noirs qui peuvent forcer le gain. Que jouent-ils?

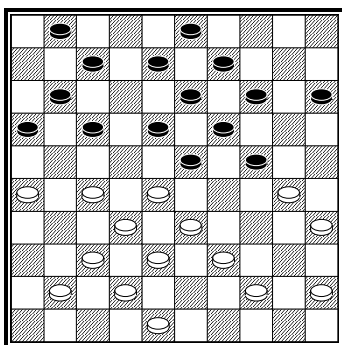


Auke Scholma



B. de Harder – Schwarzman
Barnsteen 2009

Les blancs ont quelques pions sur les bandes, 16 / 21 / 26 qui sont actifs. Le pion noir 6 est également inactif mais sera développé plus tard. Les noirs contrôlent le centre avec la possession de <23> et <24> et l'aile droite avec le fort pion en <25>.



Wagenaar – Heslinga

1... 01 – 06!?
2.41 – 36?

Exercice 3.14 deux questions:

A) Comment les noirs gagnent après 2.41 – 36?

B) Comment les blancs pouvaient ils gagner ?

4.Le pion de bande 16

42.31 – 27 17 – 22
43.44 – 40 22 x 31
44.26 x 37

La casse de 32 / 33 / 38 / 43 "marchand de bois" en jouant 43.43 – 39 donne aux noirs l'opportunité de bloquer la position blanche, en venant en <22>.

44... 6 – 11 45.37 – 31 11 – 17 46.31 – 26 18 – 22! 47.44 – 40 13 – 18 48.40 – 34 22 – 27 +.

44... 06 – 11?

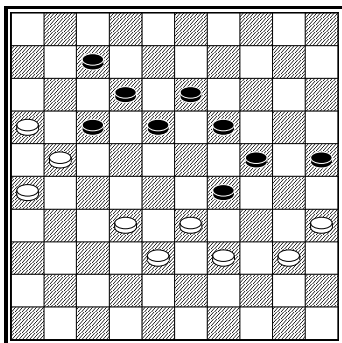
Les noirs pouvaient forcer le gain en jouant 44... 18 – 22!!

menaçant 12 – 17 21 x 1 23 – 29 1 x 34 24 – 30 35 x 24 19 x 48 +.

45.43 – 39 12 – 18 46.40 – 34 22 – 28! 47.33 x 2 18 x 27 48.21 – 17 13 – 18 49.32 x 21 18 – 22 50.17 x 28 23 x 41 N+.

45.37 – 31 11 – 17
46.31 – 26 23 – 29
47.43 – 39?

Les blancs auraient dû éviter le coup 18 – 22 en jouant 47.32 – 27!



47... 18 – 22!

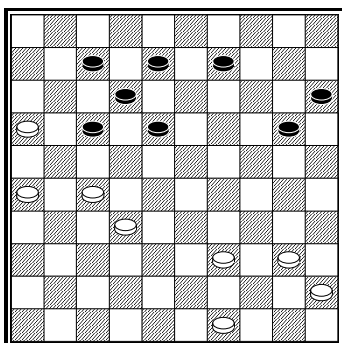
Isole les pions blancs de la bande.
Les blancs perdent.

48.40 – 34 29 x 40
49.35 x 44 19 – 23
50.44 – 40 23 – 29

les blancs ne peuvent jouer 32 – 28 à cause de 24 – 30 +.

51.40 – 35 25 – 30

Les blancs sont bloqués (52.32 – 28 13 – 19+) et perdent.

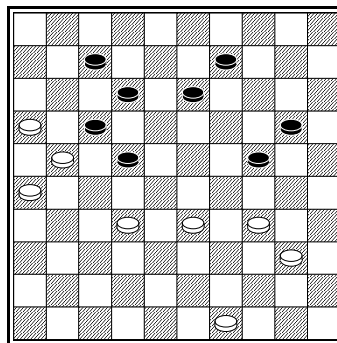


F. Fennema – R. Boomstra

Les blancs ont des pions de bande en 16 et 26 inactifs. Le coup suivant aggrave la situation.

41.27 – 21 08 – 13
42.40 – 34 20 – 24
43.45 – 40 15 – 20
44.39 – 33 18 – 22

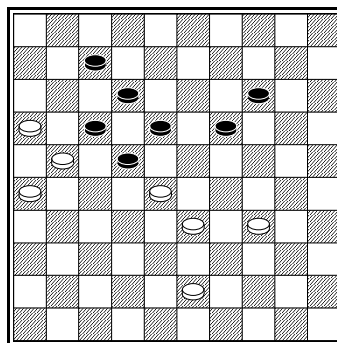
Un coup stratégique très fort. Les pions 16 / 21 / 26 sont isolés de reste des forces blanches.



45.34 – 29 13 – 18
46.40 – 34 09 – 13
47.32 – 28?

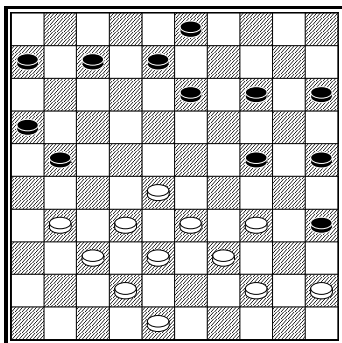
Après ce coup les blancs sont complètement bloqués. Après 47.49 – 44 13 – 19 48.44 – 40 19 – 23 49.40 – 35 20 – 25 50.29 x 20 15 x 14 51.32 – 27 22 x 31 52.26 x 37 17 x 26 53.35 – 30 les blancs ont encore des chances de remise.

47... 13 – 19
48.49 – 43 20 – 25
49.29 x 20 25 x 14



50.34 – 29 (ou 50.34 – 30) est puni par un coup de dame: 7 – 11! 51.16 x 7 12 x 1 52.21 x 23 1 – 7 53.28 x 17 19 x 48 N+.

50.43 – 38 18 – 23
51.38 – 32 14 – 20
52.34 – 30 20 – 24
53.30 – 25 23 – 29



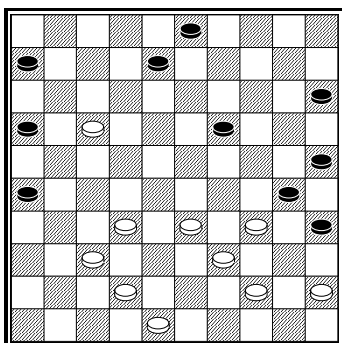
D. Staal – R. Sloot

Les blancs ont une forte position centrale. Les noirs sont confinés sur les bords du damier.

32.31 – 26 07 – 12
33.26 x 17 12 x 21

Après avoir affaibli l'aile droite noire, les blancs commencent l'attaque.

34.28 – 22 24 – 30
35.32 – 28 21 – 26
36.38 – 32 14 – 19
37.22 – 18 13 x 22
38.28 x 17

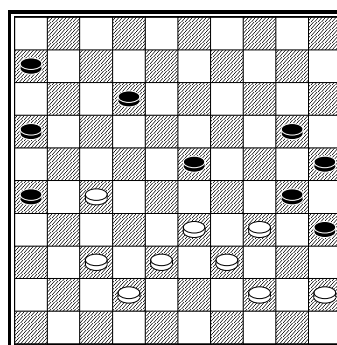


Coup agressif ! les noirs ne peuvent pionner le fort pion en <17> à cause de la menace 44 – 40. Après 19 – 23 le pion en <23> devient une cible pour les blancs.

38... 19 – 23
39.42 – 38 15 – 20
40.48 – 42

Les noirs ont maintenant une défense cachée en jouant 23 – 28! 41.32x23 16 – 21. Les blancs peuvent l'éviter en jouant 40..32 – 27 immédiatement.

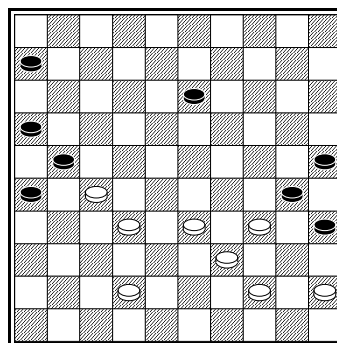
40... 08 – 12
41.17 x 08 03 x 12
42.32 – 27



Les noirs ont des pions passifs sur les bandes à la fois sur leur aile droite et gauches.

42... 12 – 18 est suivi par 43.37 – 32 6 – 11 44.42 – 37 20 – 24 45.37 – 31 26 x 28 46.33 x 13 B+.

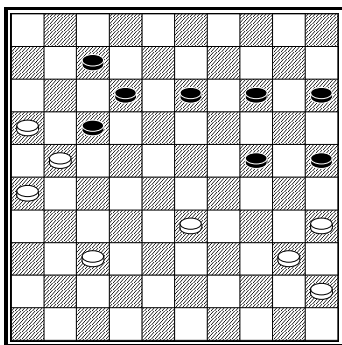
42... 12 – 17
43.37 – 32 17 – 21
44.33 – 28 20 – 24
45.28 x 19 24 x 13
46.38 – 33



A cause des deux trèfles inactifs, les noirs ont seulement deux pions jouables.

46... 06 – 11
47.33 – 28 11 – 17
48.28 – 23 13 – 18
49.23 x 12 17 x 08
50.34 – 29 08 – 13
51.39 – 33 13 – 19
52.33 – 28 19 – 24
53.29 x 20 25 x 14
54.45 – 40

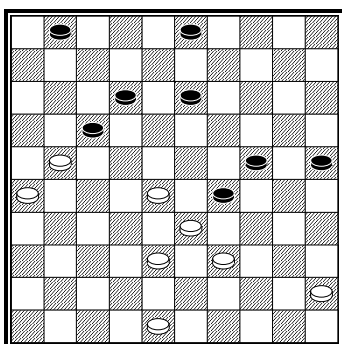
Après 54... 14 – 19 55.42 – 37 19 – 24 56.28 – 23 la partie finie. Les noirs sacrifient un pion et perdent peu après.



M. van Dijk – K.H. Leijenaar

Exercice 4.1 trait aux noirs. Quel coup fort les noirs jouent-ils?

Les pions 16 / 21 / 26 sont souvent passifs.



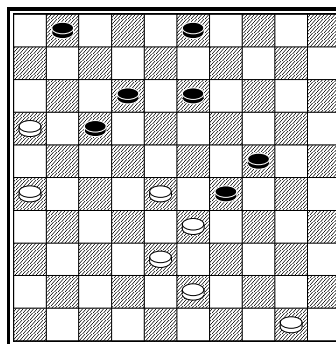
Wesselink – Valneris

Le pion blanc en <21> est plus actif que s'il était en <16>. Les noirs aimeraient forcer ce pion à se rendre sur la case du bord. Les noirs ont une bonne défense sur cette aile et ils ont de l'espace pour attaquer sur l'autre aile.

47... 25 – 30!
48.45 – 40?

Les blancs auraient dû se libérer par 28 – 22 17 x 28 33 x 22, avec un petit désavantage en raison meilleure défense noire. Mais il est encore aisé de d'annuler.

48... 30 – 35
49.48 – 43 35 x 44
50.39 x 50



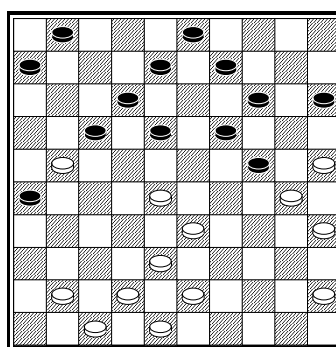
Les noirs jouent 50... 29 – 34 et gagnent la partie, avec un peu d'aide de leur adversaire. Etudions une meilleure manière de gagner:

50... 13 – 18!

menaçant 18-22 suivi de 24 – 30 N+. De telle sorte que les blancs sont forcés de jouer 21 – 16, glissant vers la case faible 16.

51.21 – 16 29 – 34
52.38 – 32 01– 07

Les blancs sont bloqués rapidement. Après 53.50 – 44 3 – 8 54.43 – 38 34 – 39 55.44 – 40 18 – 22 56.33 x 44 22 x 42 N+ .



Holleter – Goedemoed

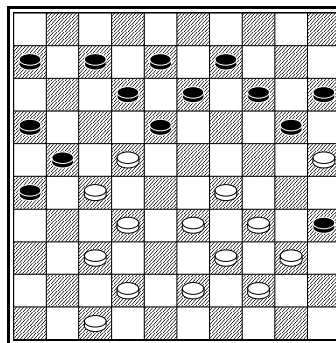
Les blancs ne veulent pas jouer 21 – 16, parce que le pion <21> est plus actif que sur la case <16>.

Les noirs jouent 27... 6 – 11, espérant
 28.21 – 16? 26 – 31!! 29.16 x 7 14 –
 20 30.25 x 23 18 x 29 et maintenant:

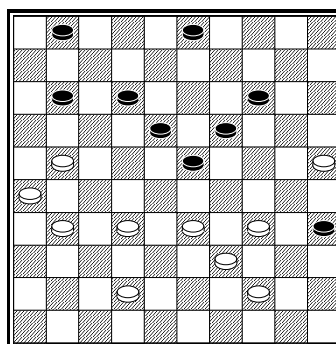
1) 31.7 x 18 8 – 13 32.30 x 8 2 x 32
 33.38 x 36 29 x 49 N+

2) 31.30 x 19 9 – 13 32.7 x 9 3 x 32
 33.38 x 36 29 x 49 N+

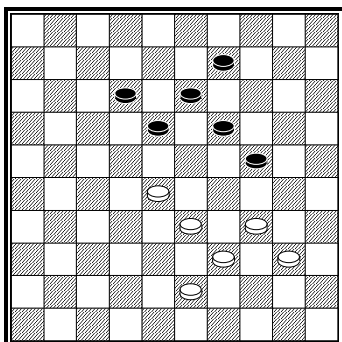
Cependant, après 27... 6 – 11? , les
 blancs peuvent garder leur pion en
 <21>. Les noirs avaient une meilleure
 variante 27... 26 – 31 Après quoi
 28.21 – 16 échoue sur la combinaison
 mentionnée. Les blancs pourraient
 répondre 28.41 – 36 17 x 26 29.36 x
 27 et le pion gênant en <21> pour les
 noirs, serait éliminé



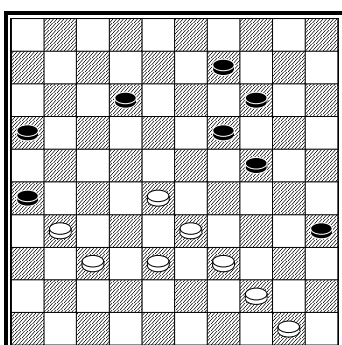
Exercice 4.4 Quel est le coup de
 dame pour les blancs?



Exercice 4.5 les blancs débordent sur
 une combinaison. Comment?



Exercice 4.2 Comment les blancs
 peuvent -ils forcer le gain?



H. Stroetinga

Exercice 4.3 Comment les blancs
 peuvent-ils forcer une combinaison
 gagnante?

5 . pion 6

Dans la première leçon de cette section nous envisagerons les situations avec un pion blanc en <6> et les pions noirs en <26> et <36>.

Quelquefois il n' ya qu'un pion de bande en <6>.

A partir de l'ouverture suivante cela peut se présenter comme suit:

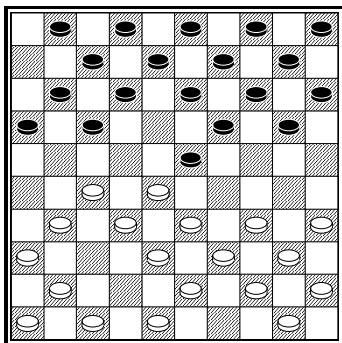
1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 17 – 21
3.31 – 27 11 – 17 4.43 – 38 21 – 26

Après 5.37 – 31? 26 x 37 6.42 x 31 les noirs gagnent avec la coup de mazette.

5.49 – 43 06 – 11

Les blancs ont deux variantes attrayantes: 6.34 – 29 23 x 34 7.40 x 29 ou:

6.37 – 31 26 x 37
7.42 x 31



7... 23 – 29
8.34 x 23 17 – 22
9.28 x 6 19 x 26
10.36 – 31 26 x 37
11.41 x 32

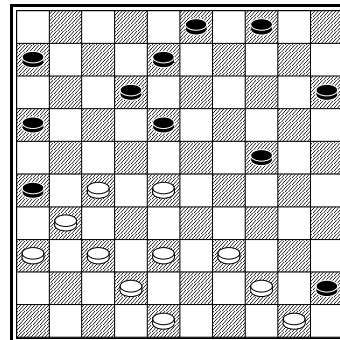
avec une partie intéressante.

Examinons un début de partie avec ce type de jeu::

1.33 – 28 17 – 22
2.28 x 17 11 x 22

3.39 – 33 06 – 11
4.35 – 30 20 – 25

Exercice 5.1 Comment les blancs obtiennent- ils un pion en <6>?



une. Groenendijk – Trimester

Les blancs exploitent la faiblesse en <13> avec l'aide du pion de bande <45>.

1.37 – 32 26 x 37
2.42 x 31 08 – 13

3.27 – 21 menaçait.

3.48 – 43! 24 – 30

Les noirs ne peuvent parer la menace 44 – 40 par 3... 3 – 8 à cause de 4.44 – 40 35 x 44 5.39 x 19 13 x 24 6.27 – 21 16 x 27 7.31 x 2 B+

1.39 – 33 30 – 35

forcé encore, à cause de la menace 28 – 23.

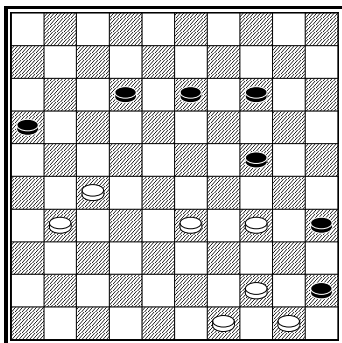
5.33 – 29!

menaçant de 44 – 40 encore.

5... 03 – 08
6.29 – 24!

La dame après 44 – 40 45 x 23 28 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 est immédiatement prise.

Maintenant les noirs ne peuvent rien contre la menace 24 – 19 27 – 21 B+.



Sijbrands – Jharap

C'est l'une des parties de Sijbrands jouée lors de son record du monde de 28 parties simultanées à l'aveugle. Les pions 35 et 45 ne sont pas très actifs. Les défenses blanches 44 / 49 / 50 sont très solides. Les autres pions sont actifs. Les blancs occupent plus d'espace que les noirs.

Avant de jouer 45.34 – 29 les blancs améliorent la position du pion 31, en jouant 45.31-26!

1) 45... 12 – 17 46.34 – 29 24 – 30 47.29 – 23! et les blancs gagnent comme dans la partie.

2) 45... 13 – 18 46.34 – 29 24 – 30 47.33 – 28 30 – 34 (quoi d'autre?) 48.29 x 40 45 x 34 et au lieu de 49.50 – 45? 35 – 40! 50.44 x 35 12 – 17 = les blancs simplement jouent 49.28 – 22 18 – 23 50.22 – 18! et les blancs gagnent (aussi après 16 – 21 51.26 x 8 23 x 3 52.50 – 45 etc.).

45.34 – 29 24 – 30

46.33 – 28 12 – 17?

Les noirs pouvaient s'échapper en jouant le sacrifice: 46... 30 – 34! 47.29 x 40 45 x 34

1) 48.50 – 45 35 – 40!! 49.44 x 35 13 – 18!

50.28 – 22 *serait suivi de 16 – 21! Voilà pourquoi le pion 31 est plus fort en <26>!*

50.31 – 26 12 – 17 51.49 – 44 14 – 19 52.44 – 40 16 – 21! 53.27 x 16 18 – 22 54.40 x 29 22 x 24 =

2) 48.31 – 26 12 – 17! 49.27 – 22 14 – 19 50.22 x 11 16 x 7 51.50 – 45 35 – 40

51... 13 – 18 est aussi remise

52.44 x 35 13 – 18 et les blancs ne peuvent pas gagner.

47.29 – 23!

Maintenant les noirs n'ont aucune chance. L'attaque blanche est imparable.

47... 13 – 19

48.31 – 26 19 – 24

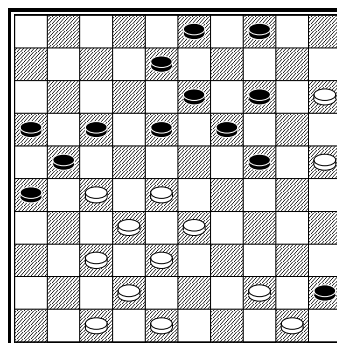
49.27 – 22 14 – 20

50.22 x 11 16 x 07

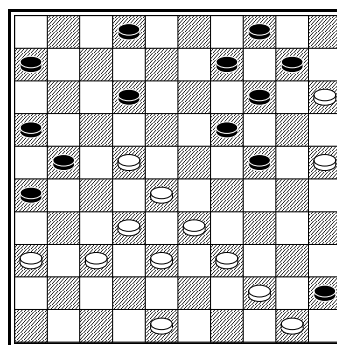
51.23 – 18 30 – 34

52.18 – 13

Après 52... 34 – 40 53.13 – 9 24 – 29 54.9 – 3 20 – 25 55.3 – 8 7 – 11 56.26 – 21 les noirs abandonnent après plus de 41 heures de jeu...



Exercice 5.2 les blancs exécutent une jolie combinaison de débordement. Essayez de la découvrir!



Exercice 5.3 les noirs jouent 12 – 18? 22 x 13 9 x 18. Comment les blancs peuvent-ils gagner ?

Solutions section 6

leçon 1: Parties avec un pion en 15 / 36

1.1 la position est très bonne pour les blancs! Les noirs manquent d'espace. La partie fut:

14... 14 – 19 15.48 – 43 8 – 12 16.33 – 28 23 – 29 17.39 – 33 les noirs perdent un pion et la partie.

C 1.1 39 – 33 16 x 29 28 – 23 19 x 28 20 – 14 9 x 20 15 x 2 B+

C 1.2 28 – 23 19 x 37 39 – 34 30 x 28 35 – 30 24 x 35 15 x 2 B+

C 1.3 15 – 10 4 x 15 (15 x 4 26 – 21 17 x 37 41 x 3 +) 38 – 33 28 x 39 30 – 25 39 x 30 35 x 4 B+

C 1.4 32 – 28 7 – 11 28 x 17 11 x 22 37 – 31 36 x 27 38 – 32 27 x 38 29 – 24 38 x 20 15 x 2 B+

leçon 2: Jouer contre un pion en 15

2.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 28 – 23 19 x 28 37 – 31 36 x 27 38 – 32 27 x 38 42 x 2 +

2.2 34 – 30 25 x 34 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x 28 47 – 42 36 x 38 43 x 5 +

2.3 27 – 22 18 x 27* 39 – 33 25 x 34 33 – 29 24 x 33 38 x 18 12 x 23 47 – 41 36 x 38 43 x 1 +

2.4 47 – 42 36 x 47 32 – 28 23 x 32 38 x 27 47 x 16 43 – 38 16 x 30 35 x 2 +

2.5 47 – 41 36 x 47 27 – 22 47 x 50 22 x 4 50 x 22 4 x 36 +

2.6 47 – 42 36 x 47 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 22 18 x 27 29 x 20 15 x 24 38 – 33 47 x 29 34 x 5 +

2.7 19 – 23? 30 – 24 23 x 34 24 – 20 15 x 24 47 – 41 36 x 47 43 – 39 47 x 44 50 x 10 +

2.8 47 – 41 36 x 47 32 – 28 23 x 32 38 x 27 47 x 40 45 x 3 +

2.9 31... 6 – 11 32.30 – 25 4 – 10 33.15 x 4 19 – 23 34.28 x 10 9 – 14 35.10 x 19 13 x 24 36.4 x 22 17 x 30 37.25 x 34 16 – 21 38.26 x 6 7 – 11 39.6 x 17 12 x 43 N+.

leçon 3: Le pion de bande 26

3.1 13 – 18? est suivi par 27 – 21 16 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 21 =.

17 – 21? est suivi par 39 – 33! 24 – 30 35 x 24 20 x 38 32 x 43 21 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 20 15 x 24 =.

Le coup gagnant est 14 – 19! 39 – 33 (27 – 22 17 – 21 +) 16 – 21 27 x 26 24 – 30 35 x 24 20 x 27 N+.

F 3.2 37 – 31 26 x 37 32 x 41 (menaçant 28 – 23 19 x 28 34 – 30 B+) 18 – 23 39 – 33 23 x 32 33 – 28 32 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 7 B+

3.3 22 – 17 21 x 12 33 – 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 9 (10 – 14 9 x 20 15 x 24 32 – 28 22 x 33 38 x 20) B+

C 3.4 27 – 22? 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 25 x 34 40 x 7 27 – 32 37 x 28 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 8 – 12 7 x 18 13 x 44 (ou 13 x 42) N+

C 3.5 26 – 21 17 x 26 28 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 34 – 30 25 x 34 40 x 9 8 – 13 9 x 18 19 – 23 18 x 29 24 x 44 N+

C 3.6 27 – 22 18 x 27 34 – 30 25 x 34 40 x 7 24 – 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 8 – 12 7 x 18 13 x 33 38 x 29 27 x 47 N+

C 3.7 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 33 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 16 B+1

C 3.8 27 – 22 20 – 24 22 – 17 21 x 12
33 – 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 7
B+

C 3.9 48 – 43 et les noirs n'ont plus de bon coup.

1) 7 – 11 27 – 21 17 x 26 34 – 30 25 x
34 40 x 18 13 x 22 28 x 6 B+

2) 20 – 24 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x
24 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33
x 2

3) 8 – 12 27 – 22 7 – 11 34 – 30 B+

4) 23 – 29 34 x 23 17 – 22 27 x 18 13 x
22 28 x 17 19 x 37 17 – 12 ad lib. 38 –
32 37 x 28 33 x 2 B+

F 3.10 44 – 40 12 – 17 27 – 21 16 x 27
32 x 12 18 x 7 34 – 30 25 x 34 40 x 18
13 x 22 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x
28 39 – 34 28 x 30 35 x 4 B+

F 3.11 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22
32 – 28 22 – 27 (Après 7 – 12 28 x 17
12 x 21 36 – 31 suivi de 38 – 32 et 31
– 27 les blancs gagnent le pion 21) 43
– 39 19 – 24 28 – 22 27 x 18 36 – 31
26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 11 B+

3.12 une) 29 – 34 40 x 29 17 – 21 26 x
17 11 x 24

B) 18 – 23 39 x 28 14 – 20 25 x 14 19
x 10 28 x 19 13 x 35 (coup de talon)

C) les noirs jouent 6 – 11 38 x 29 14 –
20 25 x 21 16 x 47 ou 15 – 20 38 x 29
19 – 23 29 x 18 9 – 13 18 x 9 14 x 3 25
x 14 3 – 8 14 x 21 16 x 47 N+

3.13 15 – 20! menaçant 17 – 21 26 x
17 11 x 33 38 x 29 24 x 33 39 x 28 25
– 30 35 x 15 14 – 20 15 x 24 19 x 50
(ou 19 x 48) N+.

15 – 20 34 – 30 25 x 34 39 x 30 est
suivi par une combinaison avec 17 –
21 etc.

en 38 – 33 les noirs jouent 24 – 29 33
x 15 17 – 21 26 x 17 11 x 33 39 x 28
14 – 20 15 x 24 19 x 50 N+

3.14 une) 17 – 22 28 x 17 11 x 31 36 x
27 23 – 28! 32 x 1 13 – 18 1 x 20 14 x
41 N+

B) 27 – 22 18 x 27 32 x 1 23 x 25 33 –
29! 24 x 33 44 – 39 33 x 44 26 – 21 16
x 27 35 – 30 25 x 34 1 x 7 B+

leçon 4: pion 16

4.1 25 – 30 les noirs réduisent
davantage l'espace ! les blancs seront
bloqués.

4.2 34 – 29 24 – 30 43 – 38 (40 – 34?
12 – 17 34 x 25 17 – 21 ce n'est pas
suffisant pour gagner!) 30 – 35 40 – 34
9 – 14 28 – 22 (ou aussi 34 – 30 35 x
24 29 x 9 13 x 4 28 – 23 ad lib. 33 x 13
B+) 17 x 27 34 – 30 35 x 24 29 x 7 B+

4.3 31 – 27! menaçant avec un coup
Weiss: 37 – 31 27 – 21 28 – 22 38 –
32 33 x 4 B+. Après 31 – 27 9 – 13*
les blancs gagnent avec une
combinaison: 44 – 40 35 x 44 37 – 31
26 x 37 27 – 21 16 x 27 28 – 23 19 x
28 33 x 42 44 x 33 38 x 7 B+

4.4 34 – 30 35 x 24 32 – 28 21 x 45 22
– 17 12 x 21 44 – 40 45 x 34 39 x 10
15 x 4 25 x 1 B+

4.5 21 – 17 11 x 22 32 – 28 23 x 32 34
– 30 35 x 24 33 – 29 24 x 33 39 x 8 3 x
12 31 – 27 32 x 21 26 x 8 B+

leçon 5: pion 6

5.1 34 – 29 25 x 23 32 – 28 23 x 32 38
x 6

5.2 44 – 40 45 x 34 28 – 23 19 x 39 37
– 31 26 x 28 50 – 44 21 x 43 44 x 11
16 x 7 48 x 10 B+

5.3 28 – 23 18 x 29 32 – 27 21 x 34 44
– 40 29 x 38 40 x 9 4 x 13 15 x 4 B+