

COURS DE JEU DE DAMES



Guide pour joueurs débutants et joueurs avertis de Jeu de dames international

2 nde partie

Cours de Jeu de Dames

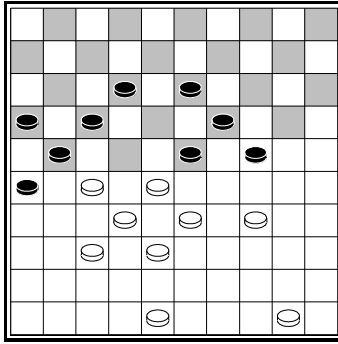
Table des matières

11. D'autres combinaisons.....	1
Exercices autres combinaisons.....	1
12. Forcing.....	1
Exercices forcing.....	1
13. le temps de repos.....	1
Exercices temps de repos.....	2
14. Le collage.....	2
Exercices collage.....	2
15. Envoi à dame.....	3
Exercices envoi à dame.....	3
16. attaquer une aile.....	3
Exercices attaque une aile.....	3
17. Le sacrifice ou gambit.....	3
Exercices gambit.....	3
18. Fortes menaces.....	3
Exercices fortes menaces.....	3
19. Les pions de base.....	3
Exercices les pions de bases.....	3
20. Piéger votre adversaire.....	3
Exercices Piéger l'adversaire.....	3
Solutions leçon 11 - 20.....	3
Solution 11: Autres coups.....	3
Solution 12: Forcing.....	3
Solution 13: le temps de repos.....	3
Solution 14: le collage:	3
Solution 15: Envoi à dame.....	3
Solution 16: attaquer une aile.....	3
Solution 17: le sacrifice.....	3
Solution 18: une forte menace	3
Solution 19: Les pions de Base.....	3
Solution 20: Piéger l' adversaire.....	3

11. D'autres combinaisons

Il y a beaucoup d'autres combinaisons avec des noms divers.

Il n'est pas possible de les montrer toutes. Ci dessous quelques exemples:



Coup Raphael

Cette combinaison est considérée parmi les plus belles par beaucoup de damistes.

1.34 – 29! 23 x 34

2.28 – 23 19 x 39

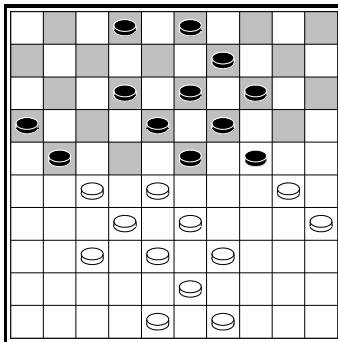
3.37 – 31 26 x 28

4.50 - 44 21 x 43

5.44 x 11 16 x 7

6.48 x 17

La position obtenue à la fin de la rafle (pion noir 7, pion blanc 17) s'appelle l' **opposition**. Celui qui a le trait perd toujours



coup du cheval

1.27 – 22! 18 x 27

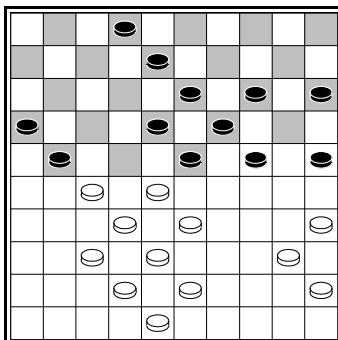
2.33 – 29 24 x 31

3.30 – 24 27 x 38

4.43 x 32 19 x 30

5.28 x 37

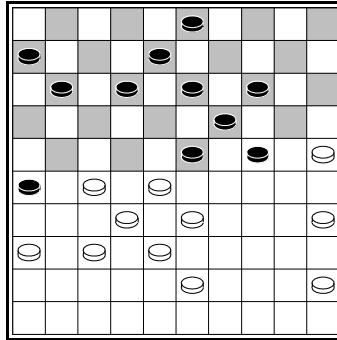
Le pion 24 est enlevé d'une manière spéciale.



Coup Raichenbach

Ce coup ressemble au Coup Philippe. Le pion 24 est transporté en 22 ou Il va être utilisé pour finir la combinaison.

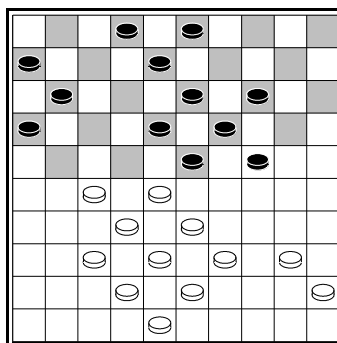
- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.33 – 29 24 x 22
- 3.35 – 30 25 x 34
- 4.40 x 20 15 x 24
- 5.32 – 28 22 x 33
- 6.38 x 20



Coup Deslauriers

Cette combinaison du nom d'un ancien champion du monde Canadien, Marcel Deslauriers a pour caractéristique le transport du pion 23 en 21 suivi de la prise en arrière 32 x 41 du pion 24 parvenu à la case 42 pour l'amener à la case 31, suivie de la rafle finale par le pion 36.

- 1.37 – 31! 26 x 37
- 2.32 x 41 23 x 21
- 3.33 – 29 24 x 42
- 4.41 – 37 42 x 31
- 5.36 x 20

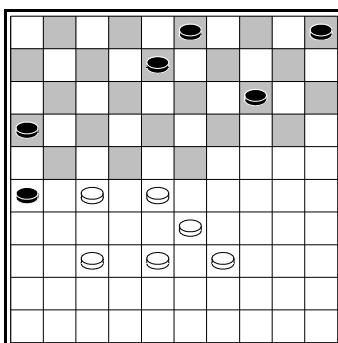


Coup Springer

Cette combinaison est due au champion du monde néerlandais en 1928 Benedictus Springer. Parce que les noirs doivent capturer 2 pions au second coup les blancs peuvent déplacer le pion 21 à la case 17, installant un pion noir en 22. Le pion 41 permet de combiner par:

- 1.27 – 22! 18 x 27
- 2.32 x 21 23 x 41

3.21 – 17 11 x 22
 4.42 – 37 41 x 32
 5.38 x 29



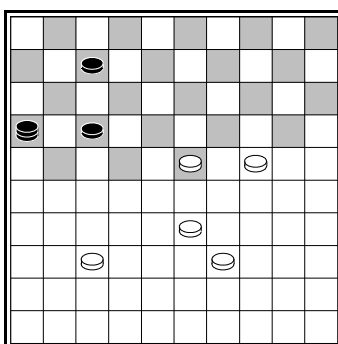
Coup Weiss

Isidore Weiss fut le premier champion du monde de Jeu de Dames du 20th siècle. A cette époque les combinaisons avaient beaucoup d'importance. L'aspect positionnel était moins développé.

1.37 – 31 26 x 37
 2.27 – 21 16 x 27
 3.28 – 22 27 x 18
 4.38 – 32 37 x 28
 5.33 x 2

Après la prise de la dame les blancs gagnent par opposition:

5. 3 - 8 6.2 x 10
 5 x 14 6.39 – 34



Coup Turc

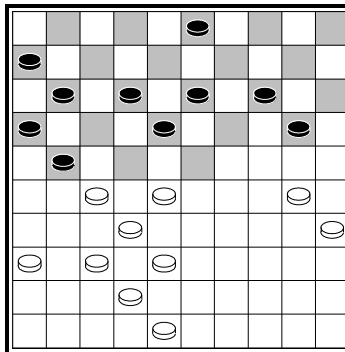
Le coup Turc est un coup spécial au décours duquel la dame ennemie est prise,

1.37 – 32!!

Le coup Turc est caractérisé par trois critères:

- 1) La dame noire doit prendre le plus de pièces possible (règle majoritaire).
- 2) Elle ne peut passer qu'une seule fois sur le pion 32.
- 3) Elle doit d'abord sauter toutes les pièces à capturer avant que celles-ci soient enlevées du damier. ainsi le pion en 33 reste en place pour effectuer la rafle gagnante en 2.

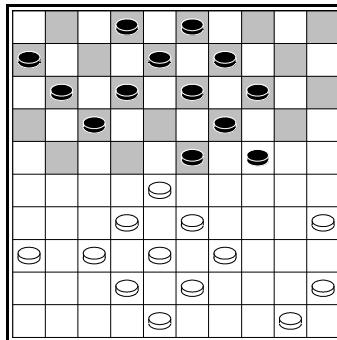
1... 16 x 28 2.33 x 2



Semi Turc

- 1.30 – 24! 20 x 29
- 2.38 – 33 29 x 47
- 3.48 – 42 47 x 42
- 4. 37 x 10

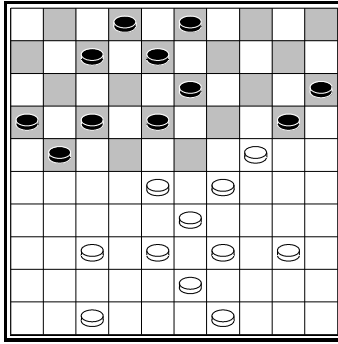
Le 2nd critère ne joue aucun rôle ici. C'est donc un semi coup turc. Le coup turc plein exige toujours la prise de plus de 3 pions.



Coup de la trappe

Le pion 24 est transporté en 44, ou il est piégé entre deux pions blancs. Le pion 44 est utilisé pour une combinaison semblable au coup Philippe.

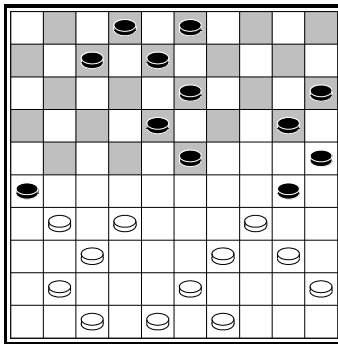
- 1.35 – 30 24 x 35
- 2.45 – 40 35 x 44
- 3.28 – 22 17 x 28
- 4.33 x 22 44 x 33
- 5.38 x 16



Le coup du revenez-y

Le pion 18 est amené entre les pions blancs. puis le pion est renvoyé sur sa case d'origine octroyant aux blancs un coup de repos pour catapulter le pion blanc arrivé en 34.

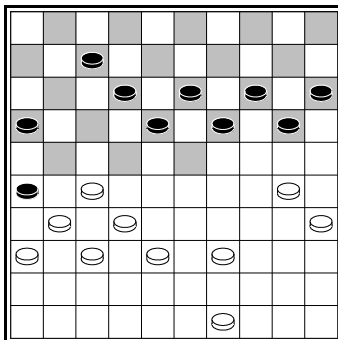
- 1.29 – 23! 18 x 29
- 2.28 – 23 29 x 18
- 3.39 – 34 20 x 29
- 4.34 x 01



Coup Manoury

- 1.32 – 28! 23 x 32
- 2.37 x 28 26 x 46
- 3.40 – 35 46 x 40
- 4.35 x 24 20 x 29
- 5.45 x 1

La capture de la dame précédée par la prise d'un autre pion est la caractéristique du coup Manoury..

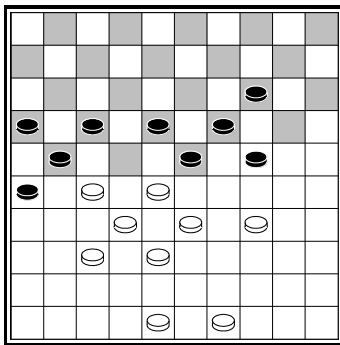


Coup Ricou

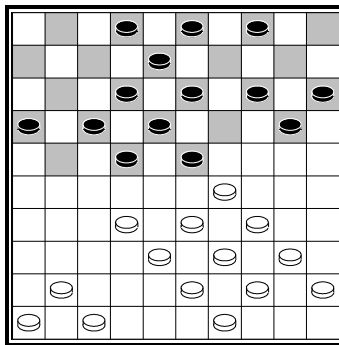
Après que les blancs amènent un pion en 29, ils jouent 27 – 21 laissant aux noirs le choix **typique du coup Ricou**. Le choix noir n'a pas d'importance. Le but est d'amener un pion à la case 17 puis de transporter le pion 29 en 27 pour faire le coup 31 x 2

- 1.30 – 24! 19 x 30
- 2.35 x 24 20 x 29
- 3.27 – 21 16 x 27
- 4.32 x 21 26 x 17
- 5.38 – 33 29 x 38
- 6.37 – 32 38 x 27
- 7.31 x 02

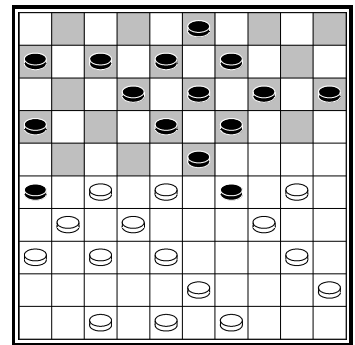
Exercices autres combinaisons



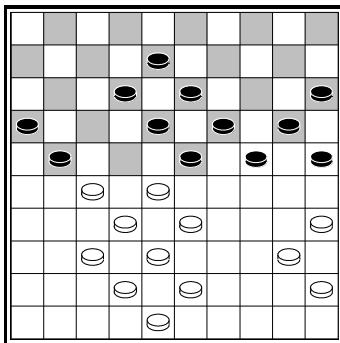
C 11.1



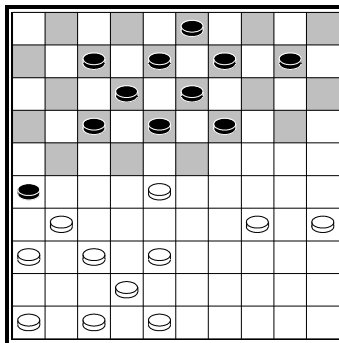
C 11.4



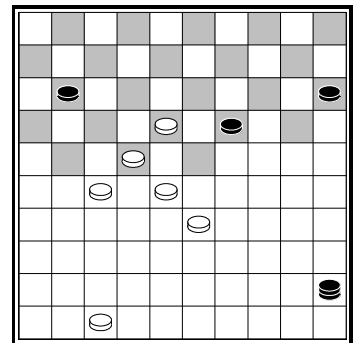
C 11.7



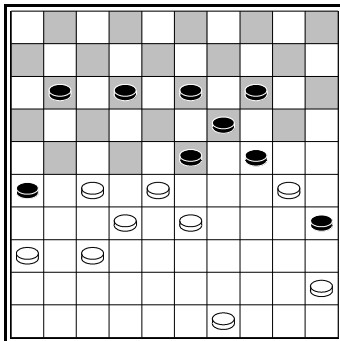
C 11.2



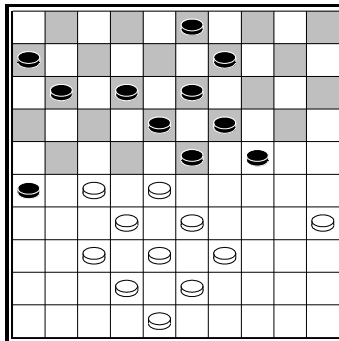
C 11.5



C 11.8



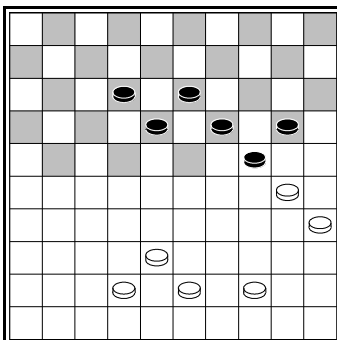
C 11.3



C 11.6

12. Forcing

Parfois on peut forcer une combinaison. Avant la combinaison on joue un coup qui oblige l'adversaire à jouer un coup forcé. Ce coup forcé laisse une combinaison.

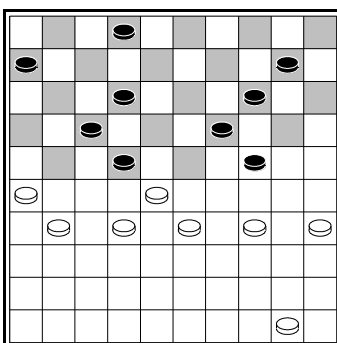


Les blancs attaquent le pion 20.

1.30 – 25!

Maintenant les noirs peuvent seulement défendre le pion attaqué avec l'échange 18 – 23 25 x 14 19 x 10. après quoi il existe un coup Philippe

1. 18 – 23
 2. 25 x 14 19 x 10
 3. 35 – 30! 24 x 35
 4. 44 – 40 35 x 44
 5. 43 – 39 44 x 33
 6. 38 x 07



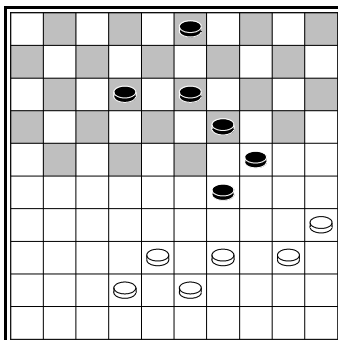
Les blancs commencent par un forcing :
 Ils attaquent avec 34 – 29, forçant les noirs à jouer 14 – 20.

1. 34 – 29! 14 – 20
 2. 26 – 21! 17 x 37
 3. 28 x 08 37 x 39

Les blancs ont deux temps de repos. Ils ne vont pas à dame mais utilisent le temps de repos pour placer une combinaison:

4. 50 – 45 02 x 13
 5. 45 – 40 24 x 33

6.40 – 34 39 x 30
7.35 x 02

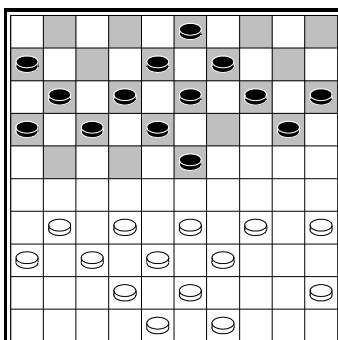


Dans cet exemple les blancs jouent deux forcing avant de placer un coup de talon .

1.39 – 34! 19 – 23*
2.34 – 30 13 – 19*

Le signe “*” signifie coup forcé.

3.40 – 34! 29 x 40
4.35 x 44 24 x 35
5.44 – 40 35 x 44
6.43 – 39 44 x 33
7.38 x 07

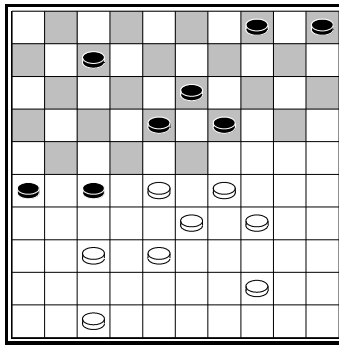


Quelquefois l' adversaire a plus d'une réponse, mais perd quand même.

Dans ce cas les noirs n'ont pas de bonne réponse après:

1.33 – 28!!

Cherchez cette position vous même!



Les blancs prennent avantage des trous dans la position noire.

1.44 – 39!

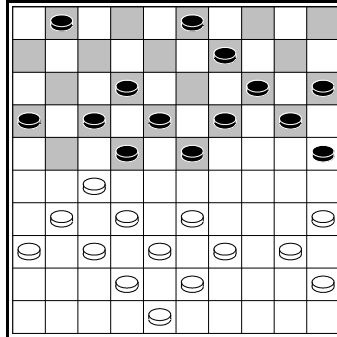
menaçant 28 – 23 19 x 28 33 x 31 B+1.

1. 27 – 31
2.37 – 32! 07 - 12

Les blancs menacent 28 – 22 18 x 27 32 x 21 29 – 23 19 x 28 33 x 2.

2... 7 – 11 n'est pas possible parce que 32 – 27 31 x 22 28 x 6. après 7 – 12 les blancs débordent.

3.28 – 22 18 x 27
4.32 x 21 26 x 17
5.29 – 23 19 x 28
6.33 x 11

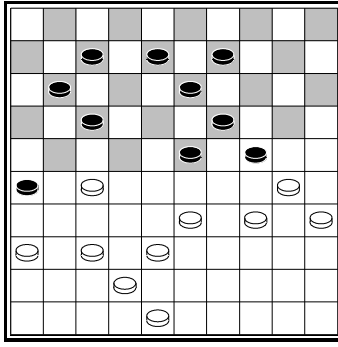


1.31 – 26! 22 x 31
2.36 x 27

Les blancs menacent 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 4 pendant que 2... 9 – 13 est puni par la coup Philippe 3.27 – 22 17 x 28 4.33 x 22 18 x 27 5.35 – 30 25 x 34 6.40 x 9.

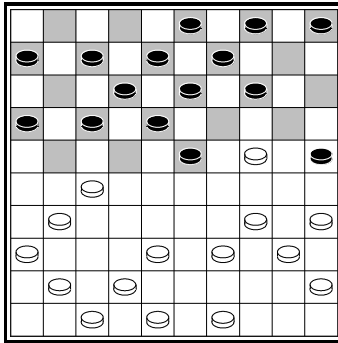
Si les noirs jouent 17 – 22 les blancs suivent avec un coup spécial de la trappe.

2. 17 – 22
3.35 – 30 25 x 34
4.39 x 30 22 x 31
5.30 – 24 19 x 30
6.40 – 34 30 x 28
7.26 – 21 16 x 27
8.37 x 26 28 x 37
9.42 x 04



Les blancs doivent éliminer pion 13 puis construire une raflé à l'aide d'une dame adverse.

- 1.27 – 21 08 – 12
- 2.33 – 29 24 x 33
- 3.38 x 18 13 x 22
- 4.37 – 31 26 x 37
- 5.42 x 31 17 x 37
- 6.48 – 42 37 x 48
- 7.30 – 25 48 x 30
- 8.35 x 04

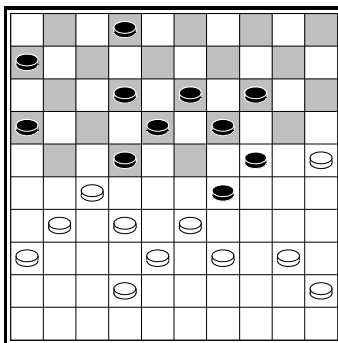


Les blancs forcent leur adversaire à jouer 14 – 19 après quoi le pion 19 est transporté en 28 pour que les blancs puissent damer sur 27 – 22 .

- 1.49 – 43! 14 – 19

Les noirs doivent interdire 24 – 19 13 x 24 34 – 30 .

- 2.39 – 33 19 x 28
- 3.27 – 22 18 x 27
- 4.31 x 02



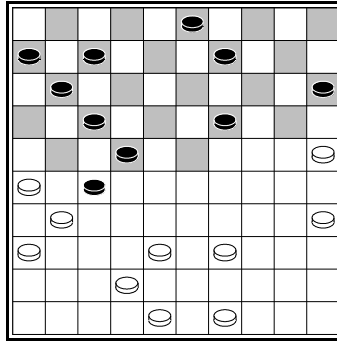
Les blancs forcent le gain d' une manière surprenante .

1.32 – 28!! 02 – 08

Les autres coups ne sont pas meilleurs.

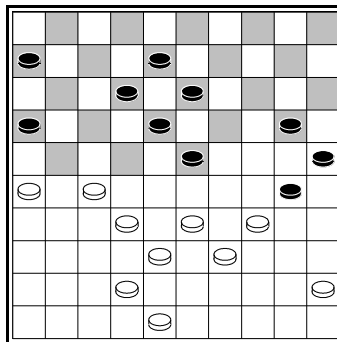
1... 12 – 17 2.28 – 23 19 x 28 3.39 – 34 28 x 30 4.25 x 21 B+1
1.... 18 – 23 2.27 x 20 23 x34 3.42 – 38! 24 x 15 4.33 x 13 +

2.28 x 17 12 x 34
3.42 – 37! 29 x 38
4.40 x 9 13 x 04
5.37 – 32 38 x 27
6.31 x 02



La position noire comporte des faiblesses. Il y a des trous en 12 et 13. Les blancs peuvent forcer un coup de dame en attaquant le pion 27.

1.42 – 37! 07 – 12
2.37 – 32 11 – 16
3.32 x 21 16 x 27
4.26 – 21 17 x 37
5.48 – 42 37 x 48
6.39 – 34 48 x 30
7.35 x 04



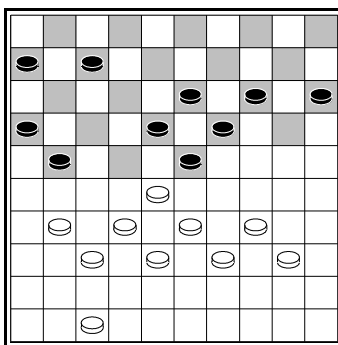
1.33 – 29!

A cause de la menace 27 – 22 les noirs sont obligés de répondre par un gambit.

1. 23 – 28
2.32 x 23 30 – 35

Les noirs pensent se sauver grâce à la menace 20 – 24. mais les blancs surprennent leur adversaire.

3.34 – 30! 25 x 21
4.26 x 17 12 x 21
5.23 x 03



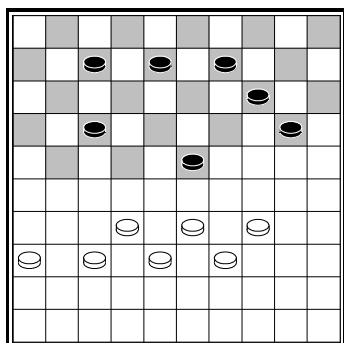
A première vue le prochain coup des blancs semble fautif mais !.

1.31 – 26!! 21 - 27

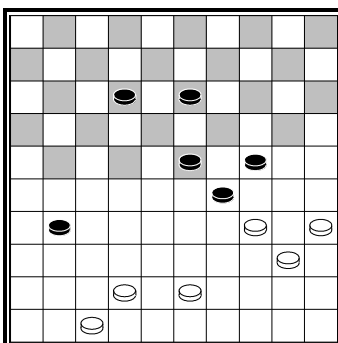
1... 18 – 22 est suivi par 2.26 x 17 22 x 11 3.33 – 29! 13 – 18 4.29 – 24 19 x 30 5.28 x 10 15 x 4 6.34 x 25 B+1.

**2.32 x 21 23 x 43
3.39 x 48 16 x 27
4.37 – 32 27 x 29
5.34 x 01**

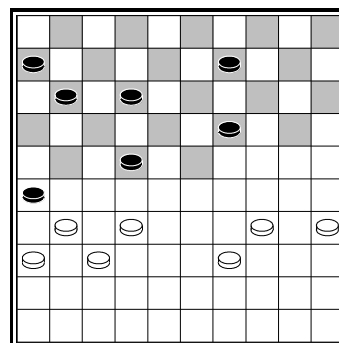
Exercices forcing



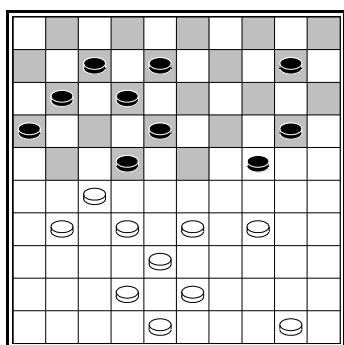
F 12.1



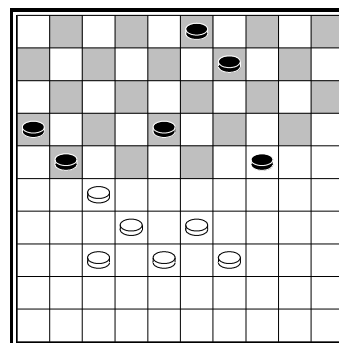
F 12.3



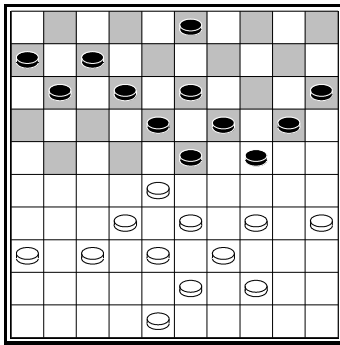
F 12.4



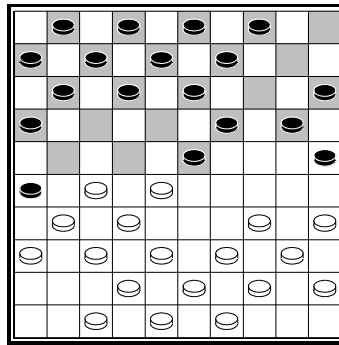
F 12.2



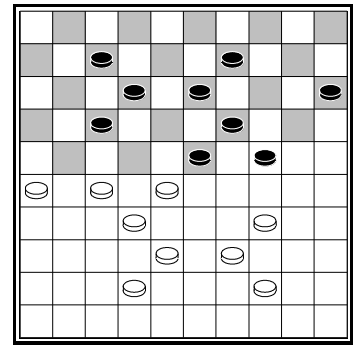
F 12.5



F 12.6

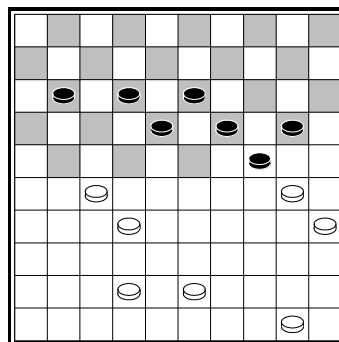


F 12.7



F 12.8

13. le temps de repos

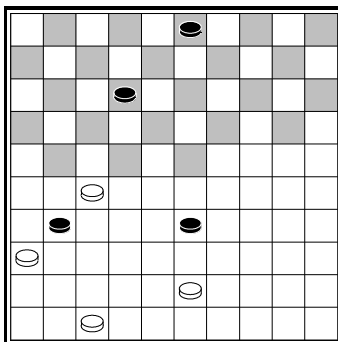


Dans le premier exemple de ce dernier chapitre les blancs attaquent un pion. Attaquer le pion livre à l'adversaire un temps de repos. Si les blancs attaquent 30 – 25, Les noirs ne sont pas obligés de jouer 18 – 23. Les noirs peuvent utiliser un temps de repos pour placer un coup Weiss.

- 1.30 – 25? 19 – 23!
- 2.25 x 14 24 – 30
- 3.35 x 24 23 – 29
- 4.24 x 33 13 – 19
- 5.14 x 23 18 x 47

Si les noirs dament 5... 18 x 49? la dame est prise par 50 – 44 49 x 40 35 x 44 B+1.
Revenons au diagramme : Si les blancs ne peuvent jouer 30 – 25, Ils doivent penser à se défendre contre l'attaque 20 – 25?

Les blancs peuvent jouer 1.50 – 44 pour l'échange après 20-25 2.44 – 39 25 x 34 3.39 x 30.



Les noirs viennent d'attaquer le pion 27. Les blancs maintenant ont un plan:
Le pion 31 va atteindre la case 22. Il leur suffit de transporter le pion 33 en 31 pour rafler.

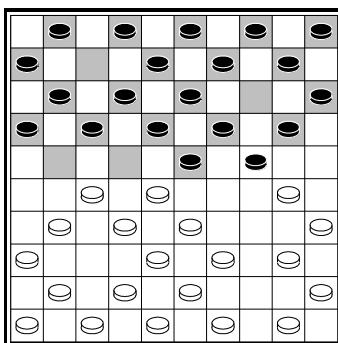
1.47 – 41! 31 x 22
2.43 – 38 33 x 42
3.41 – 37 42 x 31
4.36 x 07

Placez tous les pions sur le damier et jouez:

1.33 – 28 18 – 23
2.39 – 33 12 – 18
3.44 – 39 07 – 12
4.31 – 27 20 – 24

C'est la vieille ouverture néerlandaise. Cette ouverture très populaire est toujours jouée! Les blancs occupent les fortes cases 27 et 28, pendant que les noirs possèdent les cases 23 et 24. C'est une structure classique. La position est symétrique maintenant.

5.37 – 31 14 – 20
6.34 – 30



Les noirs peuvent jouer 20 – 25 maintenant. Les blancs n'ont aucun moyen d'exploiter le temps de repos.
Après 20 – 25 suit: 7.41 – 37 25 x 34 8.40 x 20 15 x 24.
Les choses changent après:

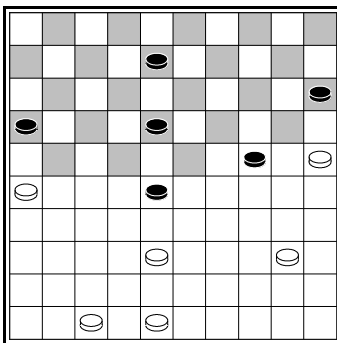
6. 17 – 21

Cette fois les blancs doivent résister à la tentation d'attaquer par 31 – 26?

7.31 – 26? 24 – 29!!

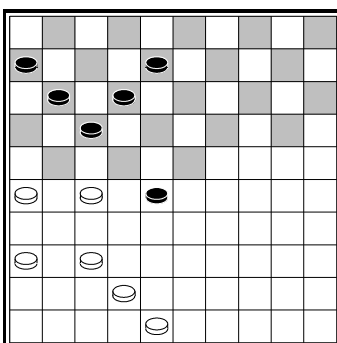
Les noirs utilisent le temps de repos pour gagner un pion. Par exemple: 8.26 x 17 11 x 31 9.36 x 27 29 - 34!
10.40x29 23 x 25 N+1.
Après 7.41 - 37 c'est au tour des noirs de se méfier. Si 20 – 25 les blancs gagnent un pion avec 27 – 22!.
Cette combinaison de début de partie est connue sous le nom de coup de croc.

☀ **Attaquer un pion est dangereux, si l'adversaire obtient un temps de repos!**



Dans cette composition (Scheijen) les blancs forcent le gain en créant un temps de repos.

- 1.25 – 20! 24 – 30
- 2.38 – 32! 28 x 37
- 3.26 – 21 15 x 24
- 4.47 – 42 16 x 27
- 5.42 x 02 30 – 35
- 6.02 x 30 35 x 44
- 7.30 – 39 44 x 33
- 8.48 – 43



Dans cette composition H. van Meggelen montre une belle manière d'utiliser un temps de repos .

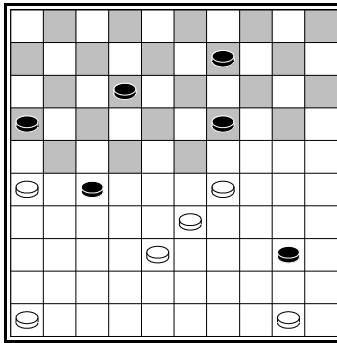
- 1.27 – 22! 28 – 33
- 2.26 – 21!

Le pion 21 ou pion 22 est sacrifié 17. 2... 17 x 26 donne la plus longue défense.

- 2. 17 x 26
- 3.22 – 17 ad libitum
- 4.42 – 38 33 x 31
- 5.36 x 07 06 – 11
- 6.07 x 16 26 – 31
- 7.48 – 42 31 – 36
- 8.42 – 37 08 – 12
- 9.16 – 11 12 – 18
- 10.11 – 07 18 – 22

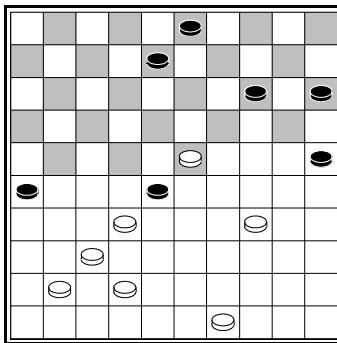
Les blancs doivent faire attention: après 11.7 – 2? 22 – 28 c'est une remise

- 11.37 – 31! 36 x 27
- 12.07 – 02 27 – 32
- 13.02 – 11 22 – 27
- 14.11 – 16



Dans cette composition (D. v.d. Berg) les blancs créent un temps de repos pour placer un coup.

- 1.26 – 21! 27 – 31
- 2.33 – 28 16 x 27
- 3.50 – 44 40 x 49
- 4.29 – 23 49 x 32
- 5.23 x 03 32 x 05
- 6.03 x 37 05 x 41
- 7.46 x 37

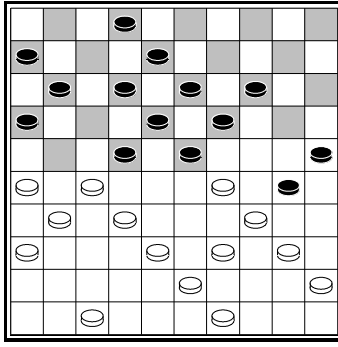


Les blancs créent pas moins de 3 temps de repos. Les blancs utilisent ces trois temps de repos pour faire un voyage de 49 à 35.

1.37 – 31!!

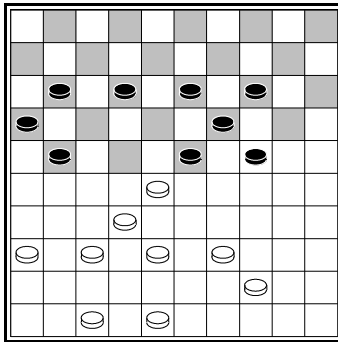
Les noirs ont le choix entre 4 prises. Quelque soit l'ordre des deux premiers coups les noirs dament en 48 et 46 . Après quoi les dames sont obligées d'atteindre les cases 19 et 30 Pendant ces prises forcées le pion 49 arrive à temps en 35 pour effectuer la rafle.

- 1. 26 x 48
- 2.49 – 44 28 x 46
- 3.44 – 40 46 x 19
- 4.40 – 35 48 x 30
- 5.35 x 02



Les blancs créent un temps de repos et font un joli coup. Les blancs forcent le pion 30 à attaquer les pions blancs, donnant l'opportunité pour préparer un coup.

1.29 – 24! 30 – 35
2.34 – 30!! 35 x 42
3.47 x 38 25 x 34
4.27 – 21! 16 x 27
5.32 x 21 19 x 30
6.21 – 17 12 x 21
7.26 x 10



Les noirs ont joué 17 – 21 menaçant 21 – 27.

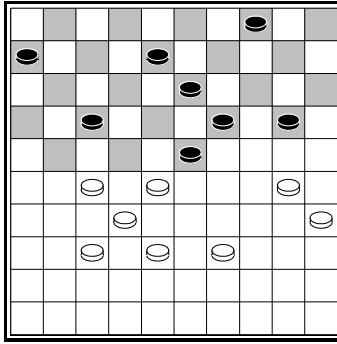
1.36 – 31 21 – 27?

après 2.31 x 22 12 – 18 les blancs perdent.

2.32 x 21! 23 x 34

Les blancs préparent un temps de repos pour réaliser un coup Royal, parce que les noirs doivent appliquer la prise majoritaire.

3.44 – 40 16 x 36
4.40 x 16

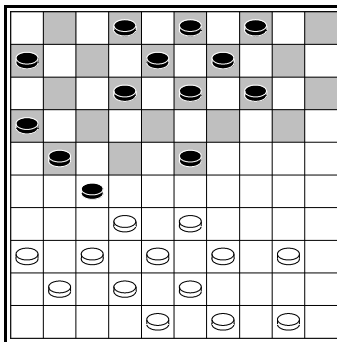


Dans cette position les blancs font un sacrifice espérant un avantage, mais l'adversaire profite d'un temps de repos .

1.30- 24? 20 x 29
2.39 – 33 29 – 34
3.33 – 29

Après 3... 13 – 18? 4.29 x 40 les noirs pourraient être en difficulté. 3... 34 – 39 4.29 x 9 4 x 13 5.28 – 22 etc. avec une remise en vue. mais Les noirs jouent un simple coup et gagnent.

3. 04 – 09!
4.29 x 40 17 – 22!
5.27 x 29 19 – 23
6.28 x 19 13 x 31

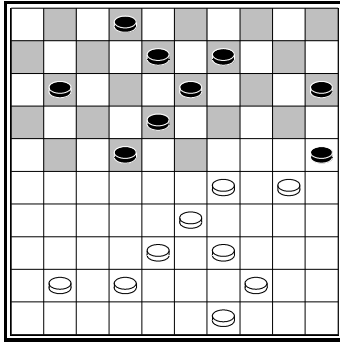


Dans la partie les blancs ont joué un coup naïf donnant à l'adversaire un temps de repos. Les noirs utilisent la rafle 6 x 46 pour un coup. Il suffit seulement de transporter un pion à la case 11...

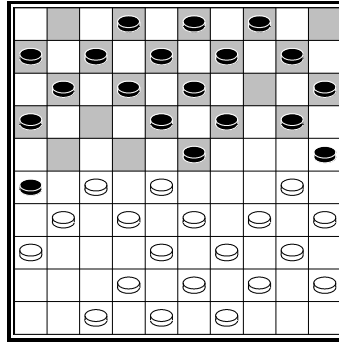
1.37 – 31? 02 – 07!
2.31 x 22 23 – 29
3.33 x 24 13 – 19
4.24 x 11 06 x 46

Exercices temps de repos

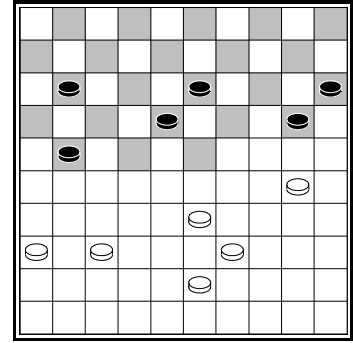
Dans les exercices 13.7 et 13.8 vous forcez un coup gagnant!



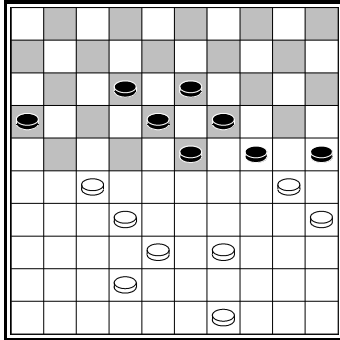
C 13.1



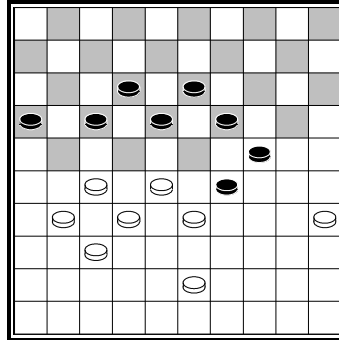
C 13.4



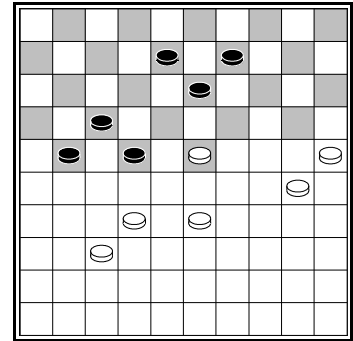
F 13.7



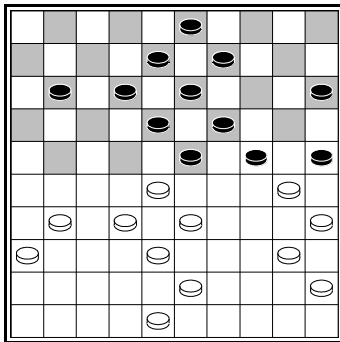
C 13.2



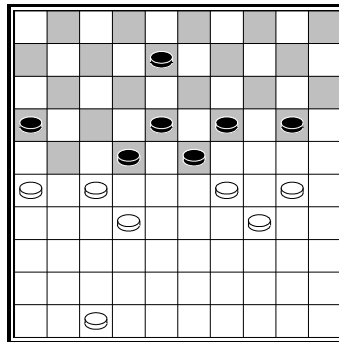
C 13.5



F 13.8



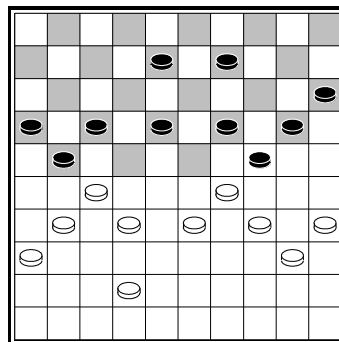
C 13.3



C 13.6

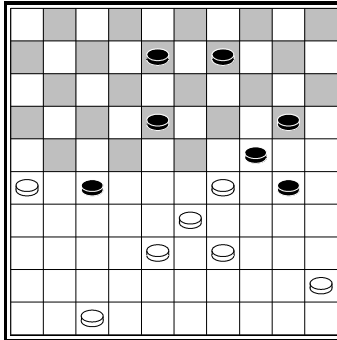
14. Le collage

Attaquer plusieurs pions est dangereux. Votre adversaire peut faire un collage.



Dans la partie les noirs ont joué 21 – 26. Ce coup est très dangereux. Non seulement parce qu'il attaque plusieurs pions, cette position est très vulnérable parce qu'elle contient beaucoup de trous, spécialement en 13. Les blancs ont un coup qui leur donne deux dames.

1. 21 – 26?
2. 27 – 22! 26 x 30
3. 22 x 02 24 x 33
4. 35 x 04

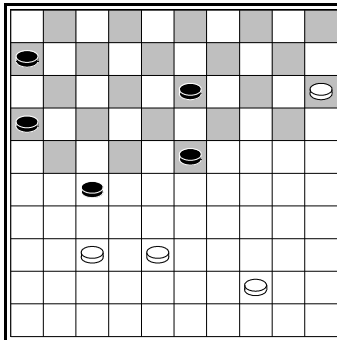


Les blancs peuvent faire un coup utilisant le collage.

1. 39 – 34! 30 x 28
2. 26 - 21! 24 x 42
3. 21 x 25 42 – 48
4. 45 – 40

La dame noire est prise: 48 – 26 5. 47 – 42 26 x 48 6. 40 – 34 48 x 30 7. 25 x 34 +

☀ **Attaquer plusieurs pions est dangereux à cause d'un collage possible!**



Dans la partie les blancs ont joué 38 – 33 craignant le collage qui survient après 15 – 10 23 – 28 mais les blancs ont une jolie solution.

1. 15 – 10 23 - 28

Les blancs peuvent damer immédiatement. 10-05 la dame est prise et après 2. 10 – 4 le collage 28 – 32 3. 4 x 36 32 x 43 donne une remise.

2. 37 – 32!! 28 x 37
3. 10 – 04!

Maintenant le collage 27 – 32 ne marche pas: 4. 4 x 48 32 x 43 5. 48 x 25 +

3. 27 – 31
4. 4 x 36 16 – 21
5. 38 – 32 37 x 28
6. 36 – 41

Il est possible de jouer d'abord 44 – 39 et puis d'attaquer avec la dame au coup suivant.

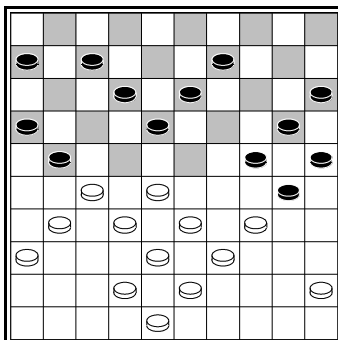
6. 28 – 33

7.41 – 47 21 – 27
 8.47 x 20 27 – 32

La partie n'est pas encore finie. Il faut rester concentré jusqu'à ce que la feuille soit signée.

9.20 – 42 06 – 11
 10.44 – 39! 11 – 17
 11.39 – 33! 17 – 21
 12.42 – 26! 21 – 27
 13.26 – 48

☀ **En défense dans une fin de partie difficile il faut toujours penser au collage. Surtout si la dame ennemie attaque plusieurs pions.**



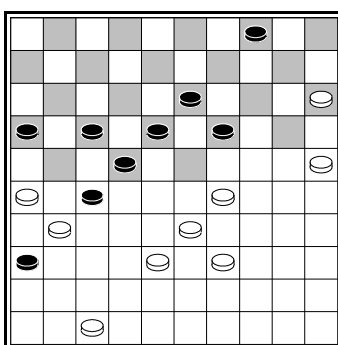
Position tirée de la partie G. Kolk – H. Jansen.

Les blancs forcent un coup utilisant le collage. Pendant le coup les blancs créent un temps de repos activant la dame

1.28 - 22! 21 – 26

Les noirs ne peuvent contrer la 31 – 26 menace par 7 – 11 parce que 2.22 – 17 11 x 22 3.31 – 26 22 x 31 4.26 x 19 24 x 13 5.36 x 27 B+1.

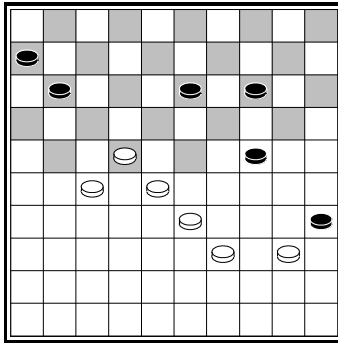
2.33 – 29!! 26 x 17
 3.27 – 22! 24 x 44
 4.22 x 02 30 x 39
 5. 02 x 49



Les blancs peuvent forcer un coup gagnant en utilisant un collage.

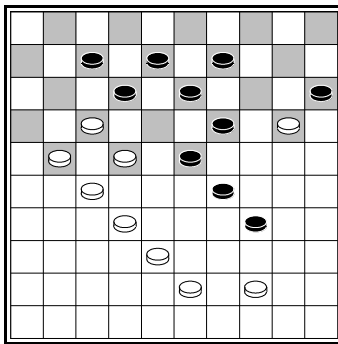
1.25 – 20 19 – 23
 2.38 – 32! 23 x 43
 3.32 x 23 36 x 27
 4.33 – 28 22 x 33
 5.23 – 19 13 x 24
 6.20 x 49

Dans les compositions il est souvent fait usage de collages spéciaux .



1.22 – 17 11 x 31
 2.33 – 29! 35 x 22
 3.29 x 36

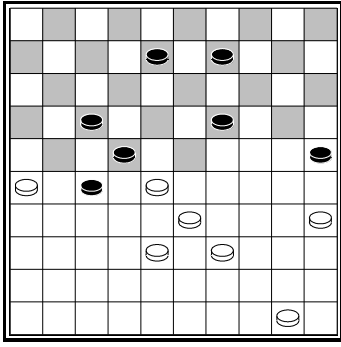
Au second coup 33 – 29 créent la capture majoritaire pour les noirs. Cette prise est appelé **Coup de L'africain**.



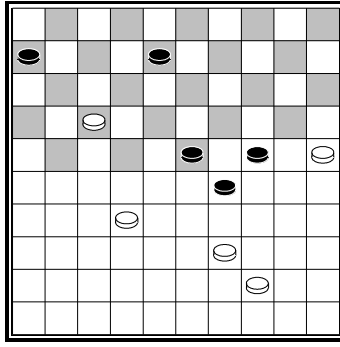
Dans cette composition les blancs utilisent un **Coup de L'africain** pour faire un coup et vider le damier avec la dame.

1.17 – 11! 7 x 16*
 2.22 – 18 13 x 31
 3.38 – 33 16 x 40
 4.33 x 2 15 x 24
 5.2 x 28 40 – 45
 6.28 – 50

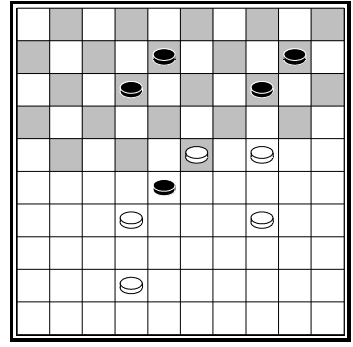
Exercices collage



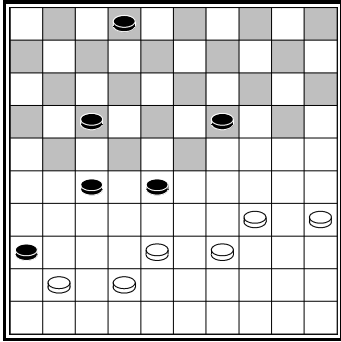
C 14.1



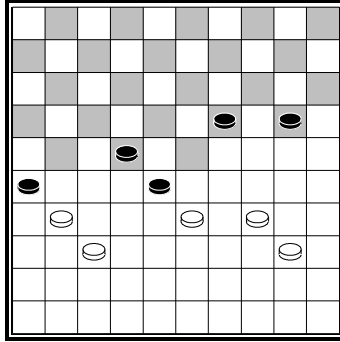
C 14.4



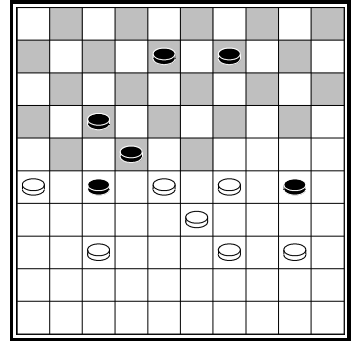
C 14.7



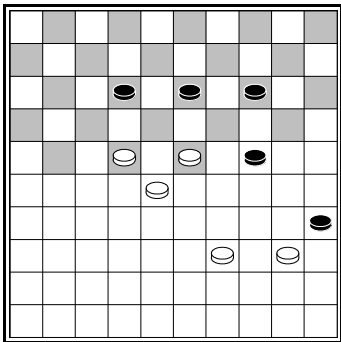
C 14.2



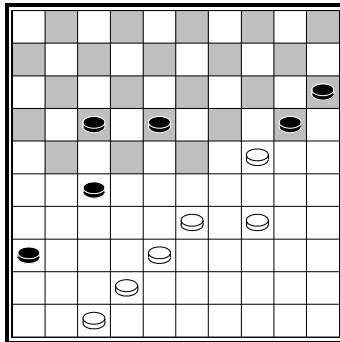
C 14.5



C 14.8



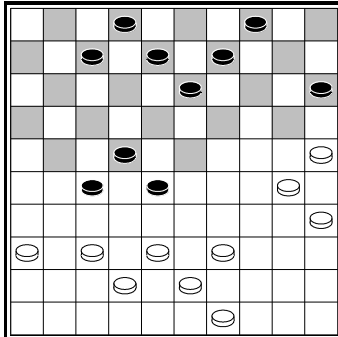
C 14.3



C 14.6

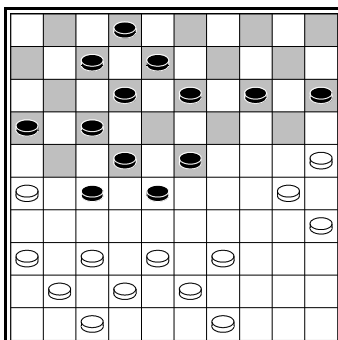
15. Envoi à dame

Il existent des combinaisons où on donne à l' adversaire la possibilité de faire une dame.



Les blancs ont besoin d' un pion noir à 20 pour rafler par 25x1.

1.38 – 32! 27 x 47
2.30 – 24 47 x 20
3.25 x 01

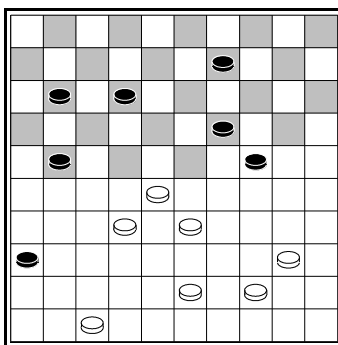


Les blancs donnent à leur adversaire une dame en 48. Puis il transporte la dame en 31, pendant ce même temps le pion 27 est enlevé.

1.39 – 33! 28 x 48
2.38 – 32 27 x 38
3.42 x 33 48 x 31
4.36 x 20 15 x 24
5.30 x 28

Certaines situations sont favorables à des combinaisons par envoi à dame. De telles situations se rencontrent quand l' adversaire a un pion à 36.

composition de Swizinski.

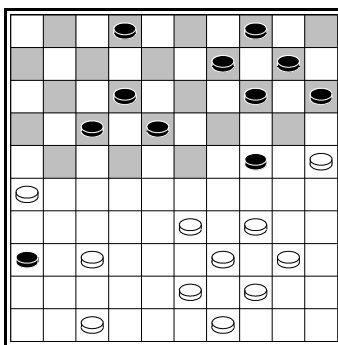


Il est utile d'envisager des possibilités combinatoires commençant par 47 – 41 . Dans ce cas la combinaison n'est pas immédiate, mais les blancs peuvent forcer un coup.

1.40 – 34!

Les blancs introduisent la menace 47 – 41 36 x 47 44 – 40 47 x 29 34 x 3. Les noirs ont un seul coup de repli . Mais les blancs font un joli coup basé sur la règle majoritaire.

- 1. 09 – 14
- 2.47 – 41! 36 x 47
- 3.32 – 27! 47 x 23
- 4.27 x09



trait aux noirs

Position tirée d'une partie (Winkel – Heusdens) qui fut jouée pendant le championnat des Pas Bas 2008. Les noirs ont un gros problème parce qu'il y a des coups possibles avec 47 – 41. Pour cette raison les noirs ne peuvent jouer 14 – 19. Voyez par vous-même .

Sur 1... 18 – 23 les blancs jouent 2.37 – 32! et après 2 – 7 (Il n'y a aucun coup meilleur) les blancs forcent la combinaison avec 3.40 – 35 menaçant 25 – 20 14 x 25 34 – 30 25 x 34 39 x 28 B+1, Si les noirs veulent jouer 3... 14 – 19 et plutôt que gagner un pion avec 25 – 20 plus convainquant est: 4.47 – 41! 36 x 47 5.44 – 40 47 x 29 6.32 – 28 23 x 32 7.34 x 5 B+.

1. 15 – 20

Ce coup affaiblit davantage la position des noirs . La position du pion 14 est très vulnérable maintenant.

2.33 – 28!

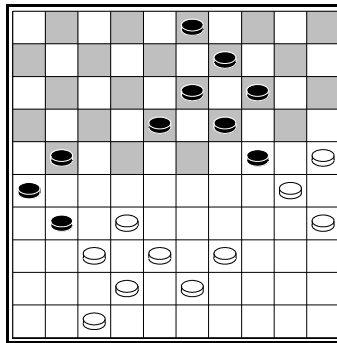
Les blancs préparent l' échange 28 – 23 18 x 29 34 x 23. Par exemple: 2... 10 – 15 3.28 – 23! 18 x 29 4.34 x 23 9 – 13 5.23 – 19 14 x 23 6.25 x 14 etc. semble très dangereux pour Les noirs.

Si les noirs préviennent 28 – 23 parti 9 – 13 les blancs ont un coup dans lequel ils utilisent la dame d' une manière surprenante.

- 2. 09 – 13
- 3.47 – 41! 36 x 47
- 4.43 – 38! 47 x 22
- 5.26 – 21 17 x 26

6.34 – 29 24 x 33
 7.39 x 19 14 x 23
 8.25 x 05

Parfois il est même possible de donner deux dames à l'adversaire.



Les blancs peuvent forcer un coup d'une manière spectaculaire.

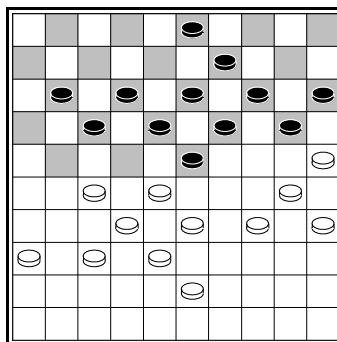
1.47 - 41!!

menaçant de gagner le pion 31 par 41 – 36. Aussi les noirs n'ont aucun choix.

1. 31 – 36

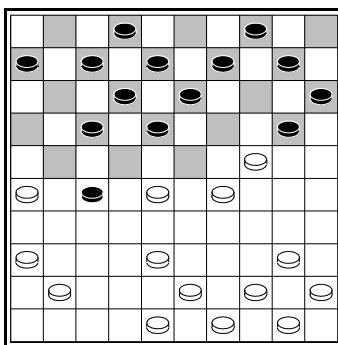
Les blancs utilisent ce temps de repos pour une démonstration au cours de laquelle les noirs obtiennent une seconde dame!

2.32 – 28! 36 x 47
 3.37 – 31! 26 x 48
 3.38 – 33 47 x 29
 4.28 – 23 19 x 28
 5.30 x 08 03 x 12
 6.39 – 34 48 x 30
 7.35 x 04



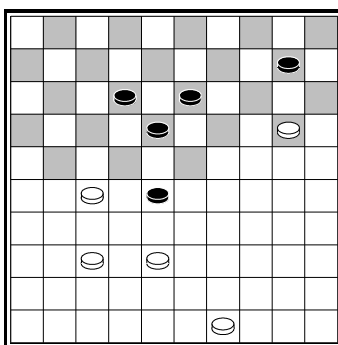
Voici une combinaison différente . La dame noire est enlevée rapidement après le coup.

1.27 – 21! 17 x 26
 2.30 – 24! 19 x 48
 3.28 x 06 48 x 31
 4.36 x 27



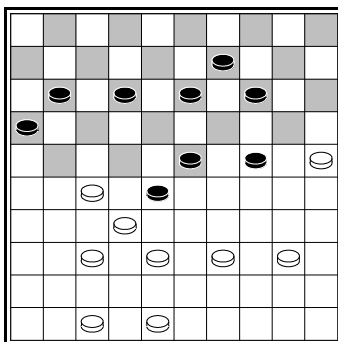
Donner une dame à l'adversaire pour procurer un temps de repos aux blancs utilisé pour ouvrir la case 12 et placer un coup de dame.

- 1.28 – 22! 17 x 28
- 2.36 – 31 27 x 47
- 3.26 – 21 47 x 33
- 4.29 x 38 20 x 29
- 5.21 – 17 12 x 21
- 6.38 – 33 28 x 39
- 7.43 x 05



Parfois il est nécessaire de donner une dame avant d'utiliser un collage. Les blancs forcent un coup puis donnent un dame et terminent avec un collage.

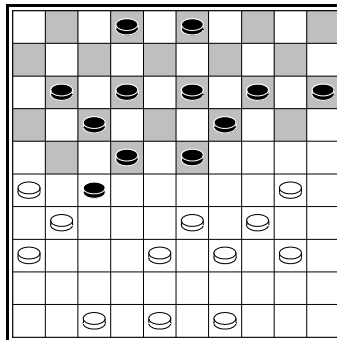
- 1.20 – 15 10 – 14
- 2.38 – 33 28 x 39
- 3.49 – 43 39 x 48
- 4.15 – 10 48 x 22
- 5.10 x 28



Dans une partie Koepman – Wiersma les noirs ont joué le coup dangereux 1... 13 – 18? offrant aux

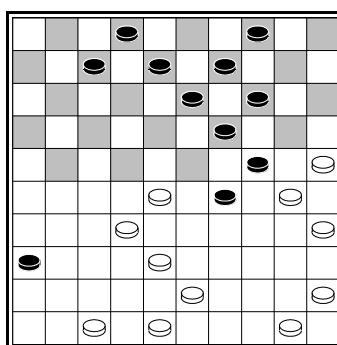
blancs un temps de repos pour attaquer l'avant poste en 28. Les blancs utilisent le temps de repos pour donner à leur adversaire une dame et faire un collage.

1. 13 – 18?
- 2.38 – 33! 09 – 13
- 3.33 x 22 12 – 17
- 4.40 – 35! 17 x 28
- 5.39 – 33 28 x 39
- 6.48 – 43 39 x 48
- 7.35 – 30 48 x 22
- 8.30 x 06



Les noirs ont un fort avant poste en 27 et semblent avoir un bonne attaque dans cette partie (R. v.d. Pal – Bedinovs 1995) . Cependant les blancs tirent avantage des trous dans la position noire en offrant une dame pour un collage gagnant un pion et la partie.

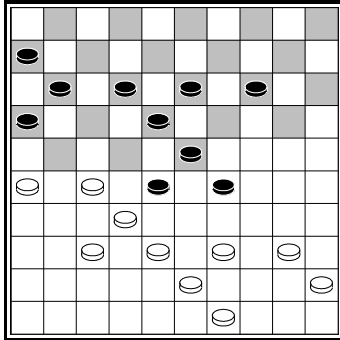
- 1.38 – 32 27 x 29
- 2.39 – 33 29 x 38
- 3.49 – 43 38 x 49
- 4.31 – 27 49 x 24
- 5.27 x 16



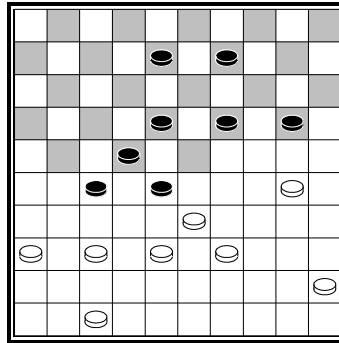
Voici un cas spécial il est offert rien de moins que 3 dames!

- 1.28 – 23! 19 x 37
- 2.30 x 10 4 x 15
- 3.38 – 33 29 x 49
- 4.48 – 42 37 x 48
- 5.47 – 41 36 x 47
- 6.50 – 44 49 x 40
- 7.45 x 34 48 x 30
- 8.35 x 24 47 x 20
- 9.25 x 01

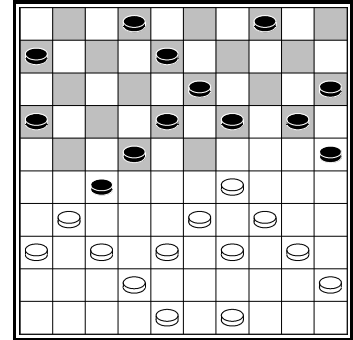
Exercices envoi à dame



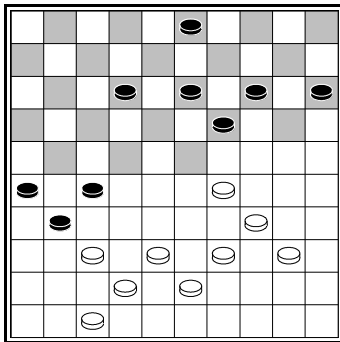
C 15.1



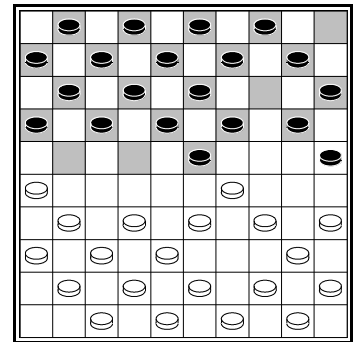
C 15.5



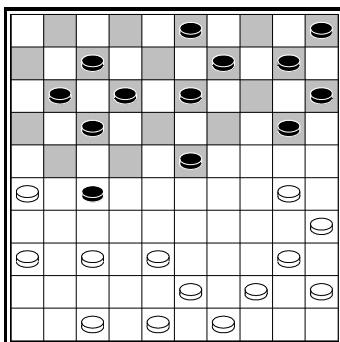
C 15.6



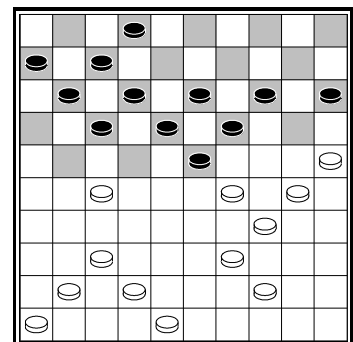
C 15.2



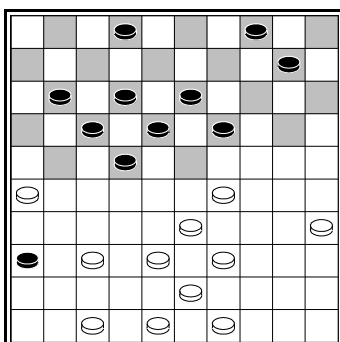
C 15.7



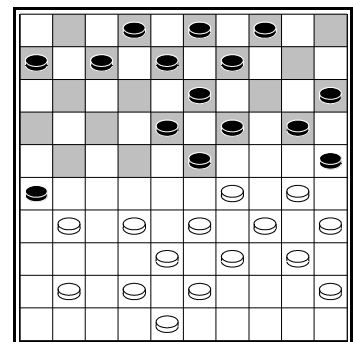
C 15.3



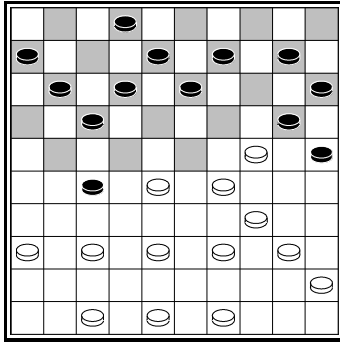
C 15.8



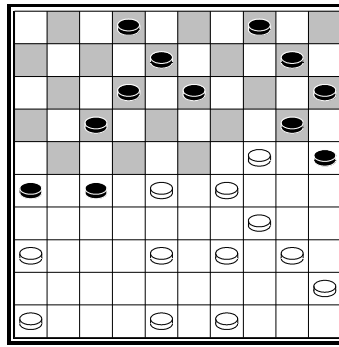
C 15.4



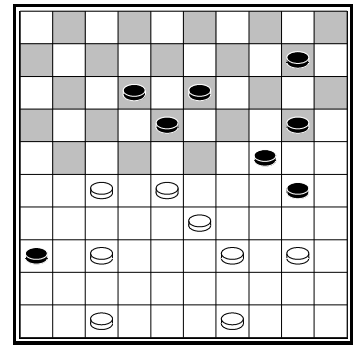
C 15.9



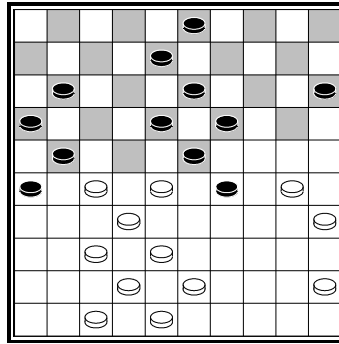
C 15.10



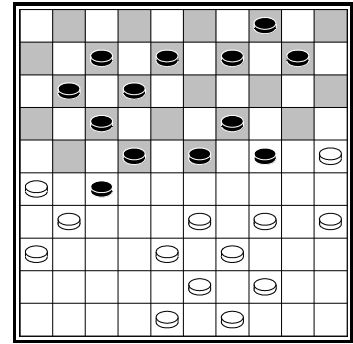
C 15.11



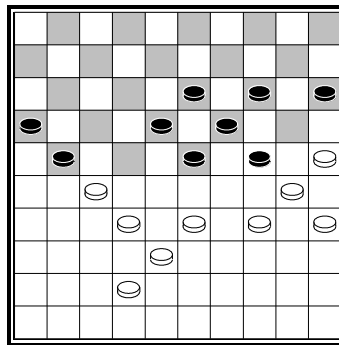
C 15.14



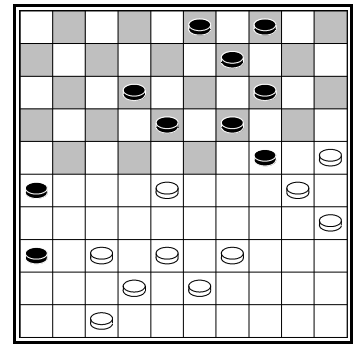
C 15.12



C 15.15

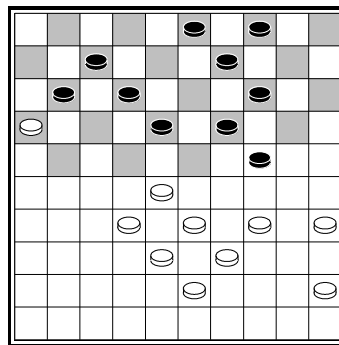


C 15.13



C 15.16

16. attaquer une aile



L'aile blanche gauche est faible. Trop peu de pions défendent ce côté du damier. Les noirs mettent un plan en place pour attaquer cette aile.

1. 12 – 17!

Les blancs ne peuvent protéger leur aile gauche en jouant 32 – 27, parce que les noirs jouent 18 – 23!! 38 - 32 (trouvez par vous-même!) 23 – 29! 34 x 23 24 – 30 35 x 13 9 x 49 B+.

2.34 – 29 18 – 22!
3.29 x 20 14 x 25

Le plan des noirs est assez simple. Ils veulent amener un pion à la case 12, pour l'échange 22 – 27 32 x 21 17 x 26 et le pion 26 déborde avec une petite aide .

Suivez ce plan:

4.39 – 34 19 – 24

La patience est nécessaire. Si les noirs se précipitent 4... 3 – 8? les blancs ont un coup: 5.32 – 27! 22 x 31 6.28 – 22 17 x 48 7.45 – 40 48 x 30 8.35 x 2 =.

Le coup 19 – 24 menace 25 – 30 34 x 25 24 – 29 33 x 24 22 x 44 aussi le prochain coup est forcé.

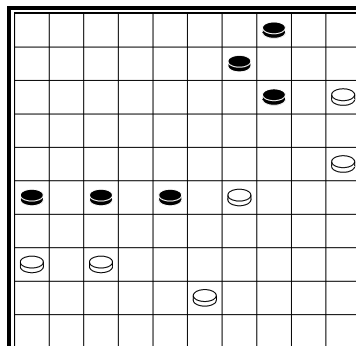
5.34 – 29 03 – 08!
6.29 x 20 25 x 14
7.45 – 40 08 – 12
8.40 – 34 22 – 27
9.32 x 21 17 x 26
10.38 – 32

Maintenant immédiatement 26 – 31 est puni par 32 – 27 31 x 22 28 x 8, aussi les noirs ont besoin d'un renfort (aide).

10. 12 – 17!

11.32 – 27 est contré par 17 – 21 12.27 – 22 21 – 27 13.22 x 31 26 x 37 avec un débordement.

Les noirs vont damer avec 26 – 31 etc.

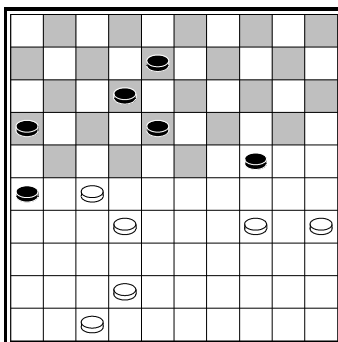


Isjimbaev – Tsjizjow

Dans cette position le champion du monde Tsjizjow attaque l' aile gauche adverse. Cette attaque apparaît inévitable.

1. 27 - 32!
2.43 - 39 32 x 41
3.36 x 47 26 - 31
4.29 – 24 31 - 36
5.39 - 34 28 - 32
6.34 - 29 32 - 37
7.29 - 23 37 - 41
8.23 – 18 09 - 13!
9.18 x 20 41 - 46
10.47 - 41 46 x 30!
11.25 x 34 36 – 41

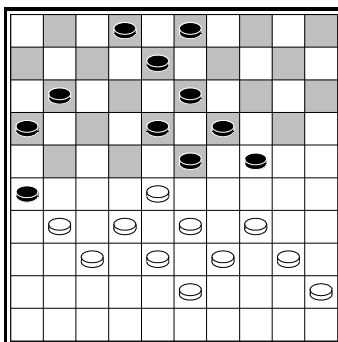
parce que 12.20 – 14 est suivi par 41 – 46 13.15 – 10 4 x 15 14.14 – 9 46 – 14! 15.9 x 20 15 x 24 avec opposition, Les blancs abandonnent.



Parfois un sacrifice s'avère utile pour créer un passage à dame. Dans ce cas le pion 24 est attaqué très rapidement après le sacrifice:

1.27 – 22!! 18 x 38
2.42 x 33

Les blancs débordent à droite .



Les pions blancs travaillent ensemble parfaitement. Tous les pions sont en contact .. Les blancs attaquent le pion 24. S'ils jouent 34 – 29 23 x 34 40 x 20 les noirs peuvent reprendre le pion perdu avec 19 – 23 28 x 19 13 x 15 =.

Les blancs peuvent préparer leur attaque avec un coup très fort.

1.31 – 27!

Maintenant les noirs sont en difficulté ! Ils ne peuvent jouer 8 – 12 parce que les blancs gagnent un pion avec 34 – 29. Si les noirs jouent 1... 11 – 17 l'attaque 34 – 29 23 x 34 40 x 20 est gagnante , à cause de 19 – 23 28 x 19 13 x 15 les blancs jouent 27 – 21! 16 x 27 32 x 23 +.

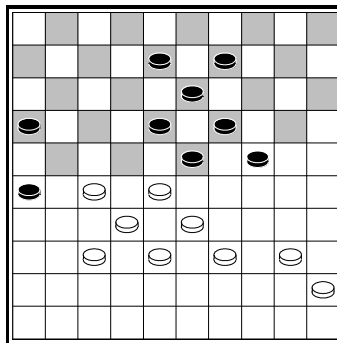
Aussi les noirs ont deux coups à jouer 2 – 7 ou 3 -9.suivis par 34 – 29 gagnant.

1. 02 – 07
2.34 – 29! 23 x 34
3.40 x 20 19 – 23
4.28 x 19 13 x 15
5.37 – 31! 26 x 28
6.33 x 02

Les blancs attendent pour attaquer que la position noire s'affaiblisse. Ils sont récompensés de leur patience.

(diagramme)

Il semble que les blancs ne peuvent jouer 39 – 34 , parce que 24 – 29. mais vous avez anticipé!



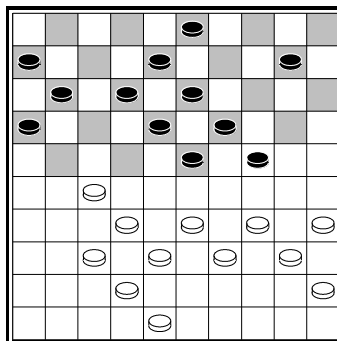
1.39 – 34!

Si les noirs jouent 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24 les blancs répliquent par 4.38 – 33! 39 x 28 5.32 x 14 +.

Vous devez considérer le gambit d' un pion noir avant de jouer 24 – 29. Dans cette éventualité 16 – 21 ou 26 – 31 échouent.

1... 26 – 31 2.27 x 36!

24 – 29 est encore impossible. Les blancs gagnent.



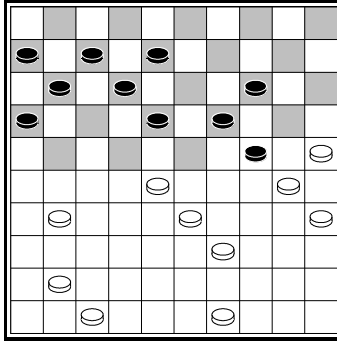
1.48 – 43!

Les blancs attaquent pion 24. Ils menacent 34 – 29.

**1. 10 – 15
2.34 – 29 23 x 34
3.40 x 20 15 x 24
4.39 – 34**

Les noirs ne peuvent arrêter la prochaine attaque en jouant 18 – 23 parce que sur 33 – 29 etc. ils ne peuvent jouer 19 – 23 à cause d' un coup Philippe: 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.

Les blancs jouent 34 – 29 au prochain coup gagnant un pion après 24 – 30 35 x 24 19 x 30 29 – 23 18 x 29 33 x 35.

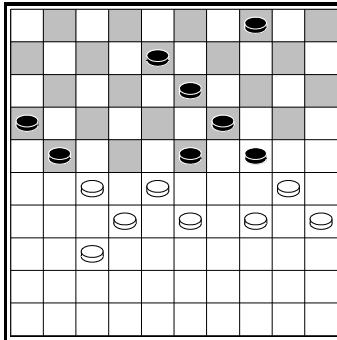


Scholma composa cet exemple de double sacrifice pour obtenir une attaque gagnante à 24.

1.28 – 22! 18 x 36
 2.39 – 34 12 – 18
 3.34 – 29 08 – 13
 4.29 x 09 13 x 04

Les noirs n'ont plus de problème. Mais ! maintenant les blancs placent un joli coup.

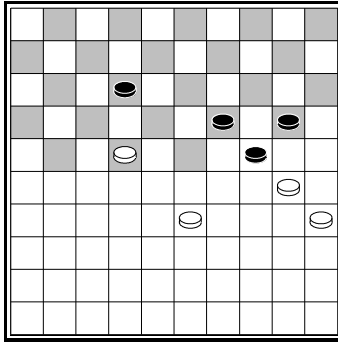
5.47 – 42! 36 x 29
 6.30 – 24 ad libitum
 7.25 x 01



Dans cet exemple les blancs attaquent l' aile droite noire. Le pion 21 est isolé des autres pions noirs.

1.37 – 31!

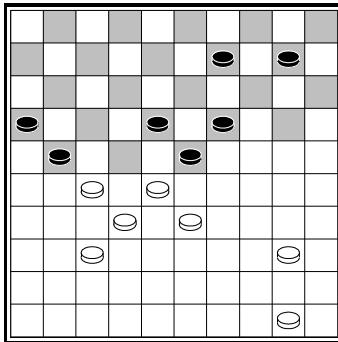
Les noirs ne peuvent contrer la menace 31 – 26. 1... 21 – 26 est suivi par 2.33 – 29! 24 x 22 3.27 x 9 26 x 28 4.9 – 3 8 – 13 5.3 – 9! etc. B+. Les noirs ne peuvent pas non plus utiliser le sacrifice 1... 24 – 29 2.33 x 24 21 -26 pour attaquer pion 31, car les blancs ont la réponse 3.27 – 22! 26 x 37 4.32 x 41 23 x 32 5.27 – 22 18 x 27 6.24 x 2 et les blancs gagnent la fin de partie.



Si les blancs attaquent immédiatement 1.30 – 25? Les noirs jouent le collage 12 – 17 avec une remise.
Les blancs gagnent la partie grâce à un sacrifice surprenant:

1.22 – 18!! 12 x 23
2.30 – 25!

Que faire maintenant? Les noirs sont obligés de jouer ce coup! après 2... 24 – 29 3.33 x 15 Les blancs gagnent.

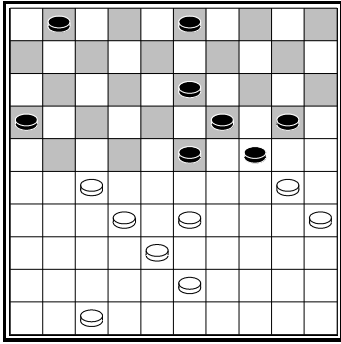


Les blancs forcent un joli coup attaquant en pion 21:

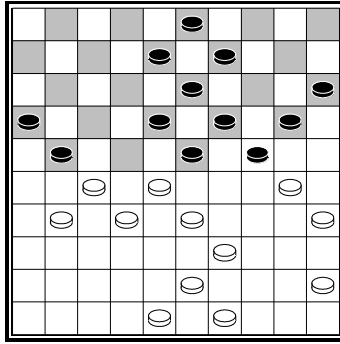
1.28 – 22! 09 – 13
2.37 – 31! 21 – 26
3.33 – 29 26 x 17
4.27 – 21 23 x 45
5.21 x 05

☀ **exemples: à chaque position vous devez chercher la meilleure attaque! N'oubliez pas les gambits ou les envois à dame !**

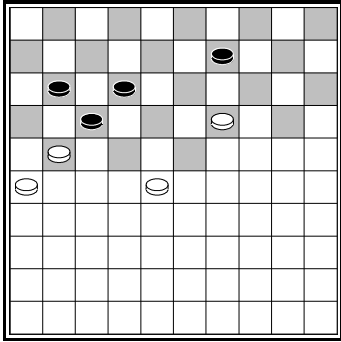
Exercices attaque une aile



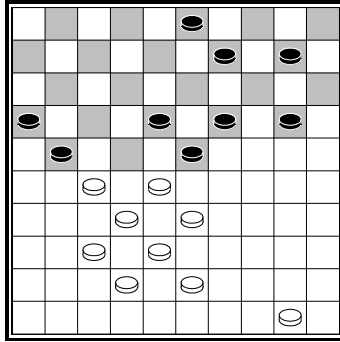
16.1



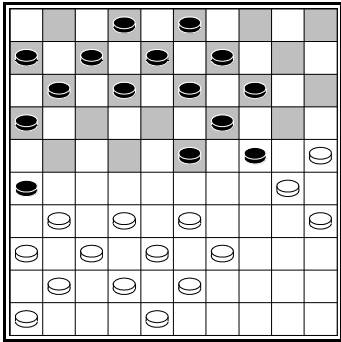
16.5



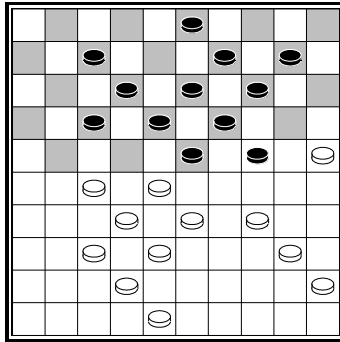
16.2



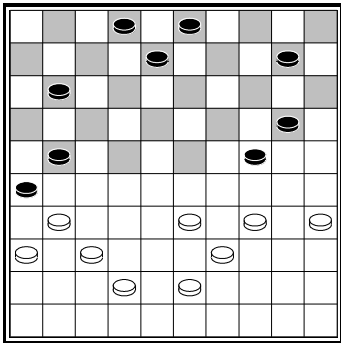
16.6



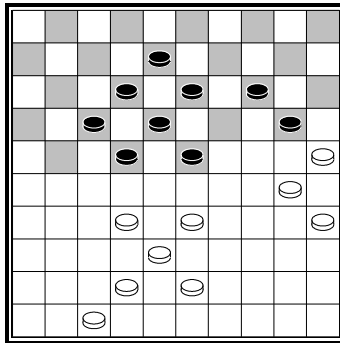
16.3



16.7



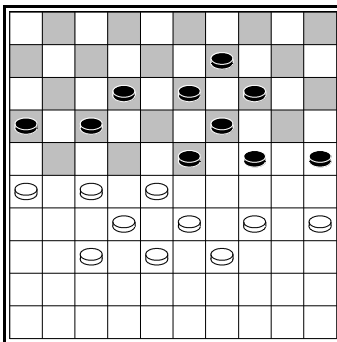
16.4



16.8

17. Le sacrifice ou gambit

Donner un pion amène parfois un gros avantage.

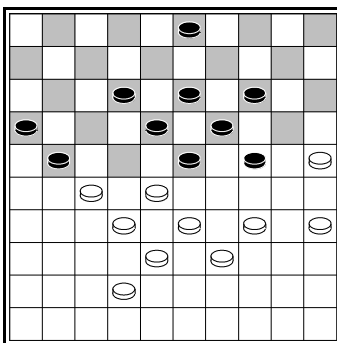


Dans cette position les blancs font un sacrifice suivi par une attaque. Le pion fort à 24 est enlevé pour permettre l'attaque du pion 23.

1.35 – 30! 24 x 35
2.33 – 29

Bien sûr c'est une situation dangereuse. Il faut vérifier que les noirs n'ont pas de collage. Dans ce cas les noirs sont forcés de fermer la case 18.

2. 12 – 18
3.29 – 24 19 x 30
4.28 x 10



Dussaut – De Heer 1886

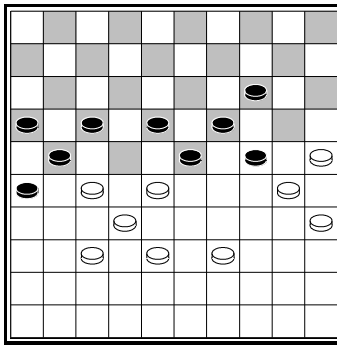
Une célèbre partie dans laquelle le français Dussaut réalise un double sacrifice. Ce sacrifice est toujours appelé gambit Dussaut. Noter que le premier exemple était aussi un gambit Dussaut.

1.35 – 30! 24 x 35
2.27 – 22! 18 x 27
3.33 – 29

Aucun collage n'est valable pour les noirs.

3. 13 – 18
4.29 – 24 19 x 30
5.28 x 10

Les blancs gagnent la fin de partie.

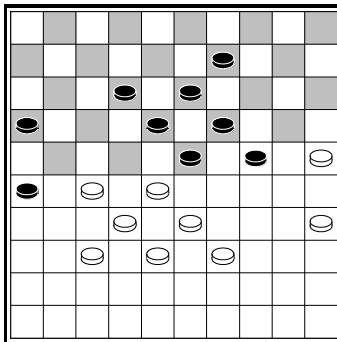


Les blancs attaquent le pion vulnérable à 19 par un sacrifice suivi d' une attaque.

1.28 – 22! 17 x 28
2.38 – 33

Même le collage est perdant pour les noirs:

2. 26 – 31
3.33 x 13 31 x 42
4.32 – 28!!



Les blancs enlèvent le pion 24 dans le but d' attaquer le pion vulnérable à 19.

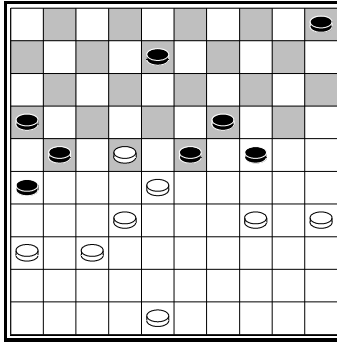
1.25 – 20! 24 x 15
2.35 – 30!

menacent de jouer 30 – 24, qui est joué après **aussi** 15 – 20.

Les noirs n'ont d'autre choix que de rendre le pion. Cependant, cela donne aux blancs une très forte position.

2. 23 – 29
3.33 x 24 09 – 14
4.38 – 33! 14 – 20
5.33 – 29 20 – 25
6.39 – 34

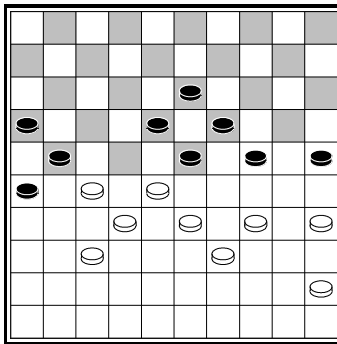
Les noirs n'ont plus de bons coups . 12 - 17 est suivi par 28 – 22 +.



Dans ce cas le but du sacrifice est le débordement vers la ligne de promotion.

1.37 – 31! 26 x 37
 2.32 x 41 23 x 32
 3.22 – 18!

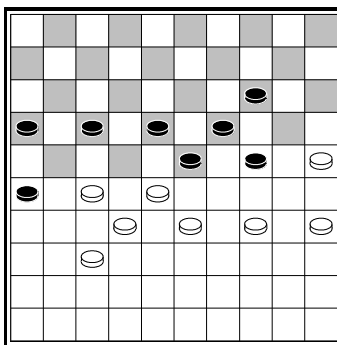
Les blancs veulent jouer 18 – 13 8 -12 13 – 9. Les noirs n'ont aucun moyen de les en empêcher.



Chaque joueur occupe les cases fortes 27 et 28 pour les blancs, et pour les noirs 23 et 24. Ce type de position est appelé une **position classique**. Dans une partie classique les sacrifices jouent un rôle important. Parce que pion 24 est fort il est souvent enlevé par un sacrifice, comme dans cet exemple.

1.35 – 30! 24 x 35
 2.45 – 40 35 x 44
 3.39 x 50

Les noirs rendent deux pions et perdent.



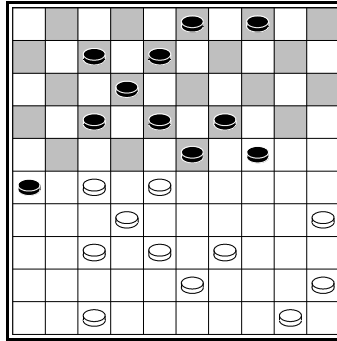
Cette position se produit souvent. La manière d'attaquer le pion 24 mérite d'être mémorisée!

1.37 – 31!! 26 x 37
 2.32 x 41 23 x 21
 3.34 – 29

Les blancs sacrifient deux pions pour une attaque gagnante.

deux possibilités:

- 1) 1... 14 x 5 2.23 – 19! 13 – 18 3.29 – 23 18 x 20 4.25 x 3 +
- 2) 1... 4 x 15 2.32 – 28! 22 x 33 3.29 x 38 26 – 31 4.38 – 32 et les noirs peuvent seulement donner plusieurs pions.

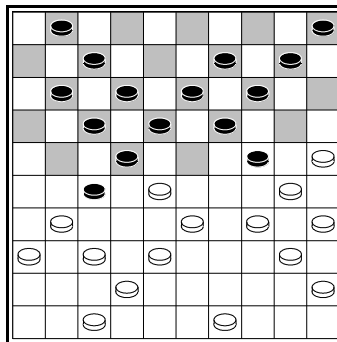


Voici une magnifique composition du grand maître néerlandais Scholma dans laquelle un triple sacrifice donne aux blancs l'opportunité de placer un joli coup.

1.28 – 22 17 x 28
2.27 – 21 26 x 17
3.35 – 30!! 24 x 35

Immédiatement 3.38 – 33? est puni par 3 – 9! 4.33 x 22 24 – 30 5.35 x 13 9 x 49

4.38 – 33 18 – 22
5.45 – 40! 35 x 44
6.32 – 27 22 x 42
6.33 x 13 44 x 33
7.47 x 07



Ce sacrifice composé par Scholma est très surprenant:

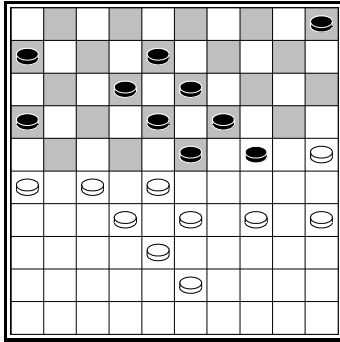
1.25 – 20 24 x 15

à 1... 14 x 25 2.38 – 32 etc. gagnent.

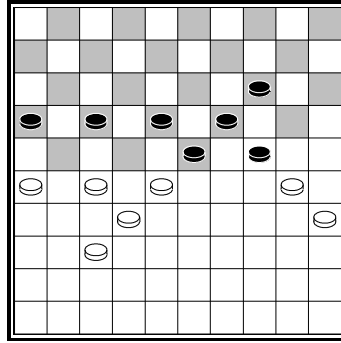
2.37 – 32!!

Très surprenant les noirs vont damer en 48 et , mais les blancs jouent 30 – 25 48 x 30 35 x 4... Malheureusement Il n'y a aucune solution pour les noirs d'interdire cette combinaison.

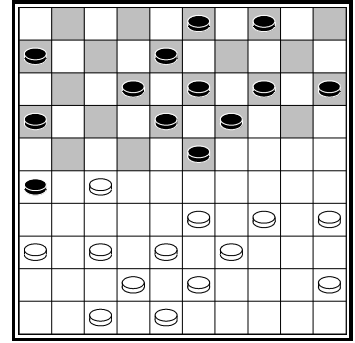
Exercices gambit



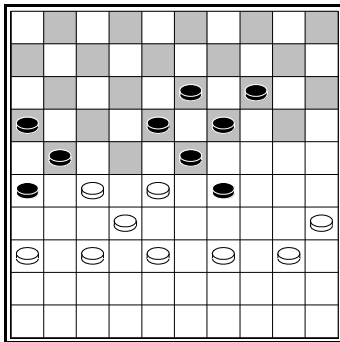
17.1



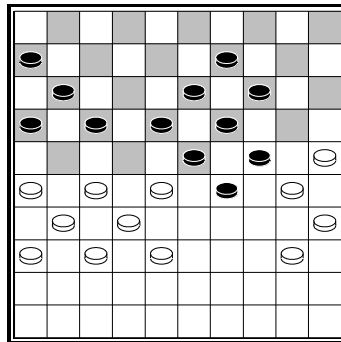
17.4



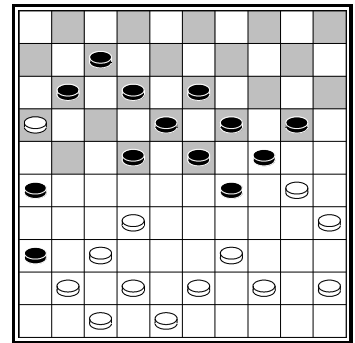
17.7



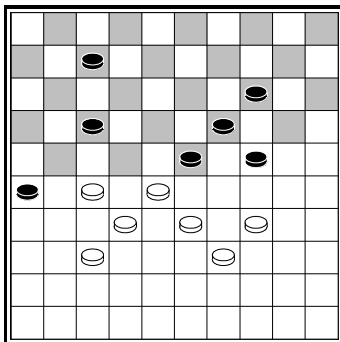
17.2



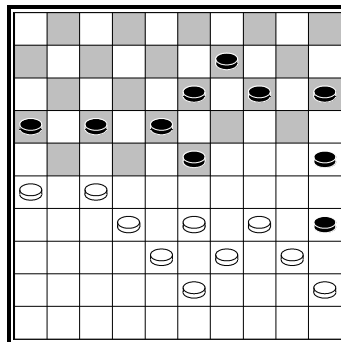
17.5



17.8



17.3

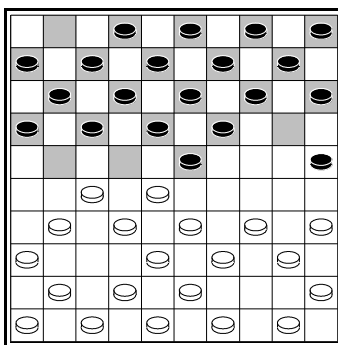


17.6

18. Fortes menaces

Jouons le début:

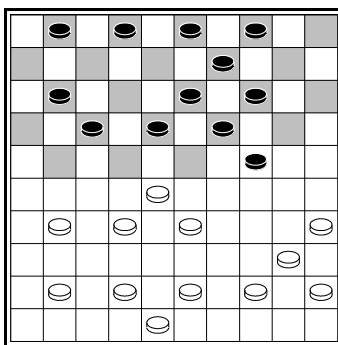
1.33 – 28 18 – 23
 2.39 – 33 12 – 18
 3.44 – 39 07 – 12
 4.31 – 27 01 – 07
 5.37 – 31 20 – 25?



Le dernier coup noir met un pion sur le bord du damier. C'est une faute sérieuse. Les blancs peuvent menacer adversaire avec un coup fort .

**6.27 – 22! 18 x 27
7.31 x 22**

Les blancs menacent de jouer 22 – 18 13 x 22 34 – 30 25 x 34 40 x 27 B+1.
Les noirs ne peuvent rien contre cette menace!



Observez les trous dans la position blanche! Les noirs vont prendre l' avantage en profitant des faiblesses de la position adverse.

1. 18 – 23!!

Le plan noir est de jouer 13 – 18 au prochain coup, menaçant du coup de l' arche par 24 – 30 ou 24 – 29. Pour cette raison les blancs vont fermer les cases 37 et 39. Malgré cela ils ne peuvent éviter un autre coup .

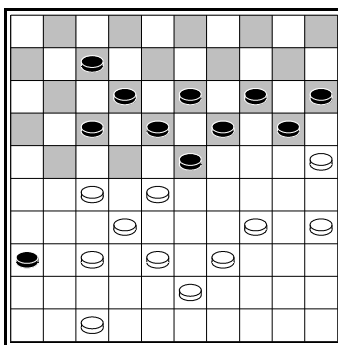
2.41 – 37 13 – 18!

31 – 27 est interdit par le coup du moulinet par 24 – 30! 35 x 22 14 – 20 28 x 19 17 x 50 +.

3.44 – 39 24 – 30!

Il reste un trou à la case 38.

**4.35 x 22 23 – 29
5.33 x 24 14 – 19
6.24 x 13 09 x 49**



Le pion 36 peut souvent servir dans des combinaisons par envoi à dame. Ici les blancs piègent leur adversaire avec une menace. Si les noirs évitent la menace les blancs ont un joli coup.

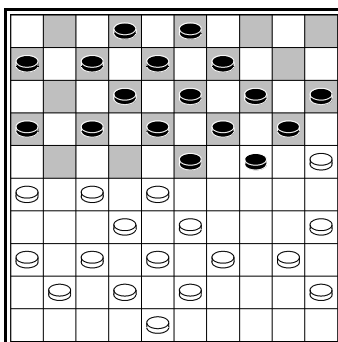
1.39 – 33!

Les blancs menacent d'enchaîner avec 33 – 29. Par exemple: 1... 7 – 11 2.33 – 29 11 – 16 3.27 – 22! etc. + L'échange 1... 23 – 29 coûte un pion. Pour éviter 33 – 29 il reste :

1. 20 – 24
 2.47 – 41! 36 x 47
 3.33 – 29!! 47 x 30
 4.29 x 09 13 x 04
 5.35 x 02

Un très joli coup: Six pions sont "croqués" par la dame!

☀ **Trop de trous rendent la position dangereuse parce qu'elle offre souvent des coups à l'adversaire.**



Hoogland - Molimard

Cette partie fut jouée pendant le championnat du monde 1912. Les blancs font un mauvais échange:

1.27 – 21? 16 x 27
 2.32 x 21 23 x 32
 3.37 x 28

Les noirs en profitent pour menacer dangereusement leur adversaire :

3. 18 – 22!

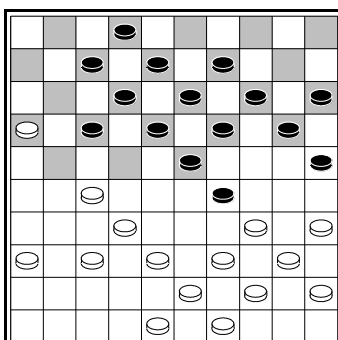
Les noirs menacent de gagner un pion avec 24 – 29 etc.

Si les blancs répondent 4.40 – 34 les noirs gagnent par le coup de mazette 24 – 29! 5.34 x 23 22 – 27 6.21 x 32 17 – 22 7.28 x 17 19 x 46 +.

Les blancs sont alors victime d'une combinaison encore plus dévastatrice.

4.39 – 34 22 – 27!

5.21 x 32 17 – 22
6.28 x 17 12 x 21
7.26 x 17 24 – 30
8.35 x 24 19 x 46



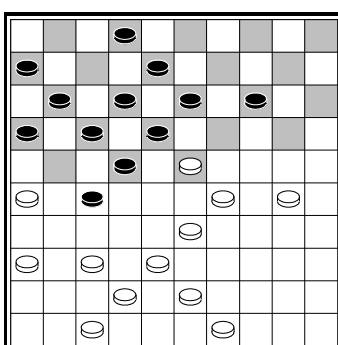
Thijssen – Tsjizjow

1. 20 – 24!

Les noirs menacent de forcer un coup de dame à 50. Par exemple: 2.37 – 31 15 – 20!! et les blancs n'ont pas de réponse contre la menace 29 – 33! 38 x 29 24 x 33 39 x 28 25 – 30 35 x 15 14 – 20 15 x 24 19 x 50 28 x 19 13 x 24 N+.

Si les blancs jouent 2.34 – 30 25 x 34 3.39 x 30 15 – 20! les noirs menacent à la fois de 29 – 33 et de 29 – 34.

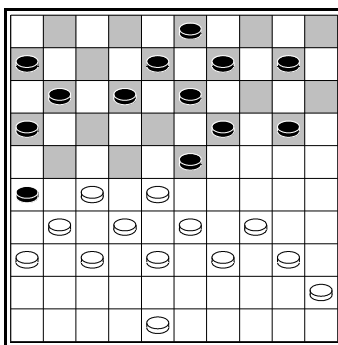
Les blancs ne peuvent contrer les deux menaces.



1.30 – 24!!

Menaçant 24 – 19, les noirs se jettent sur le coup de dame direct mais !!

1. 13 – 19
2.24 x 13 08 x 48
3.29 – 23 18 x 29
4.38 – 32 27 x 38
5.42 x 24 48 x 31
6.36 x 07

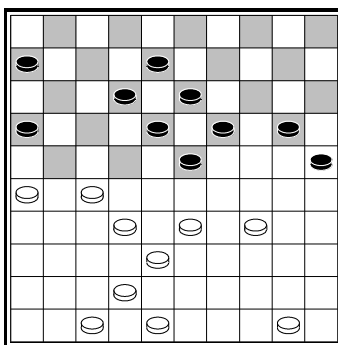


33 – 29!!

Sijbrands surprend son adversaire lors d'une partie à l'aveugle. Les noirs ne peuvent jouer 12 – 17 29 x 7 ou 11 – 17 29 x 18 13 x 35 à cause du contre coup 27 – 22 17 x 28 32 x 5.

Sur 12 – 18 les blancs exécutent le coup 29 – 24 20 x 29* 27 – 22 18 x 27 32 x 21 etc. B+

☀ **Position de mat . La position n'est pas directement perdante mais aucun coup n'est bon.**



Cette position est tirée d'une partie entre deux jeunes néerlandais. Les blancs (Rutger Oskam) ont considéré ce que les noirs peuvent jouer au prochain coup. Les blancs ont construit une position qui rend 20 – 24 et 19 - 24 impossible en raison du Coup Philippe 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 9 (ou 38 x 7) +.

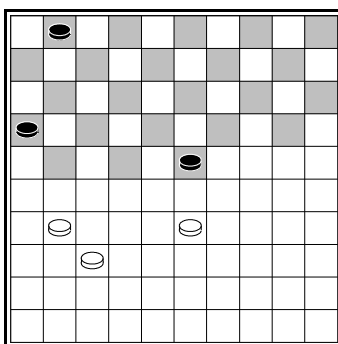
Les noirs ne peuvent jouer non plus 12 – 17 parce que 27 – 21 16 x 27 32 x 3 +.

Le seul coup des noirs est 6 – 11. Aussi les blancs ont cherché un coup pour interdire 6 – 11.

1.48 – 43!!

Très bien joué! Notez que les blancs ne menacent pas directement leur adversaire mais aucune réponse n'est bonne.

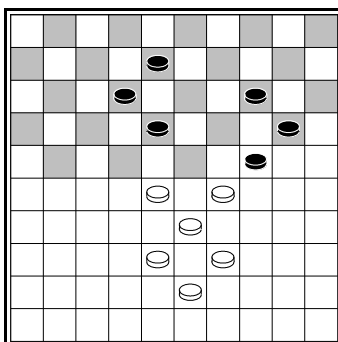
Sur 6 – 11 les blancs jouent 32 – 28! 23 x 21 26 x 6.



Une miniature avec une charmante solution. Habituellement il est préférable de jouer au centre, mais ici les blancs peuvent forcer le mat :

1.31 – 26! 01 – 07
2.37 – 31

Les noirs peuvent jouer 7 – 11 ou 7 – 12 mais les deux réponses sont punies par 33 – 28 23 x 32 31 – 27 32 x 21 26 x 6 ou 26 x 8.

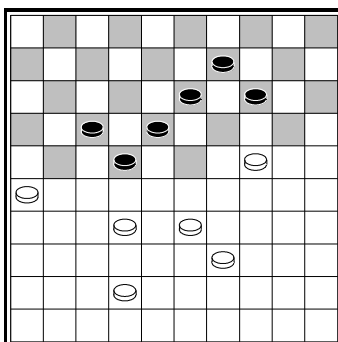


Les pions blancs sont liés alors que les pions noirs sont divisés. Les blancs peuvent prouver leur force positionnelle par un mat.

1.28 – 23!!

Les trois réponses noires sont perdantes:

- 1) 1... 8 – 13 2.23 – 19 14 x 34 3.39 x 17
- 2) 1.. 18 – 22 2.23 – 18 12 x 34 3.39 x 10
- 3) 1... 24 – 30 2.29 – 24 30 x 28 3.33 x 2



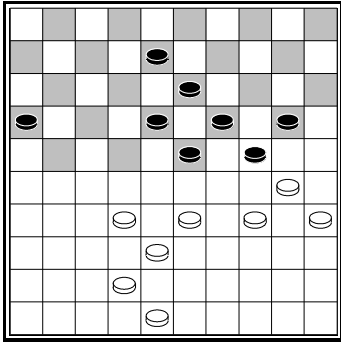
1.33 – 29!!

n'est pas une réelle menace mais les noirs n'ont qu'une réponse sur laquelle les blancs menacent par un collage.

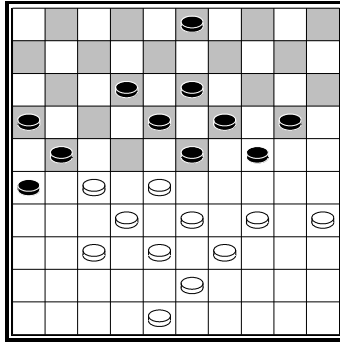
1. 14 – 19
2.29 – 23! 19 x 48
3.26 – 21 49 x 19
4.21 x 03

Exercices fortes menaces

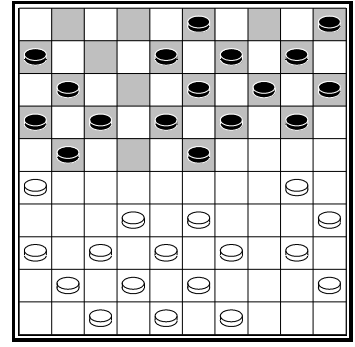
Ex.18.1 – 18.8: Cherchez une puissante menace!



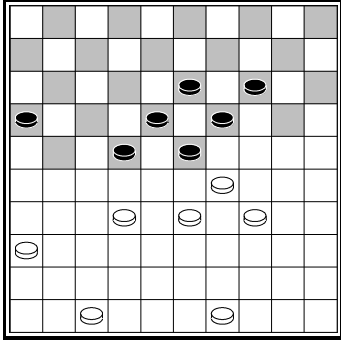
18.1



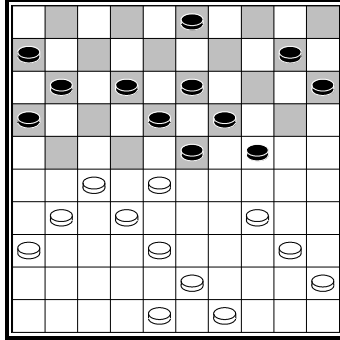
18.5



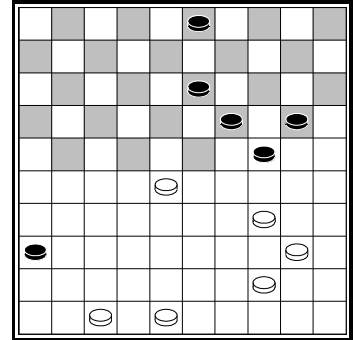
18.7



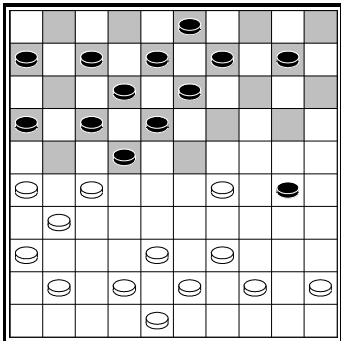
18.2



18.6

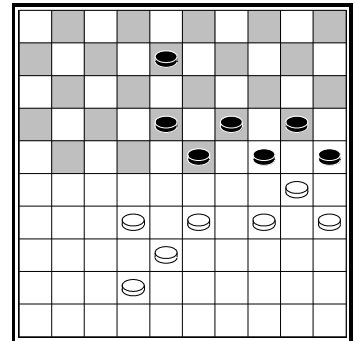


18.8

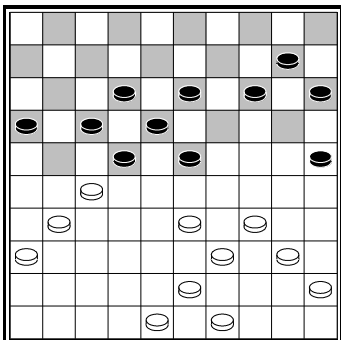


18.3

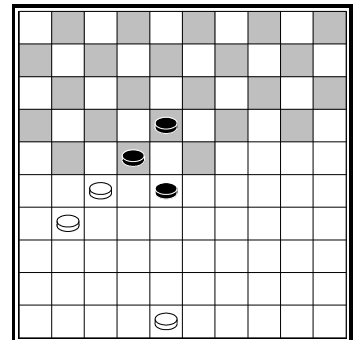
Ex.18.9 – 18.16: Cherchez le mat



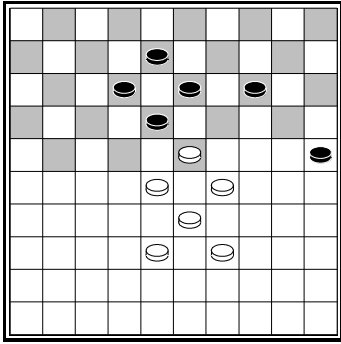
18.9



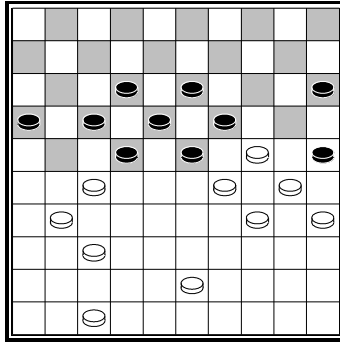
18.4



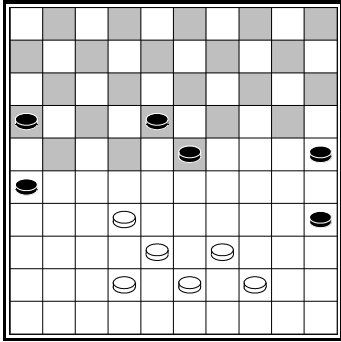
18.10



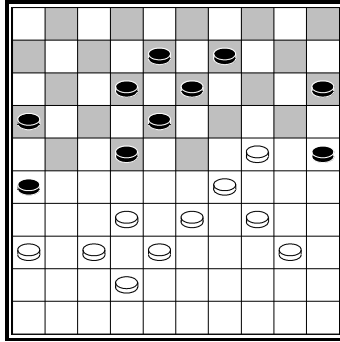
18.11



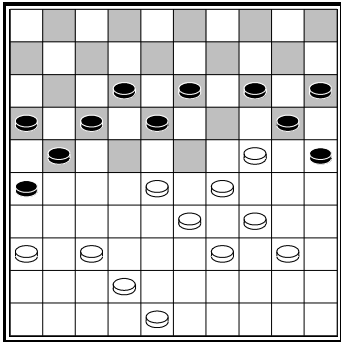
18.15



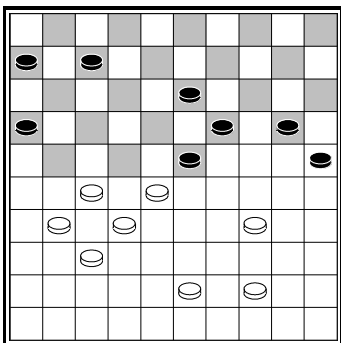
18.12



18.16

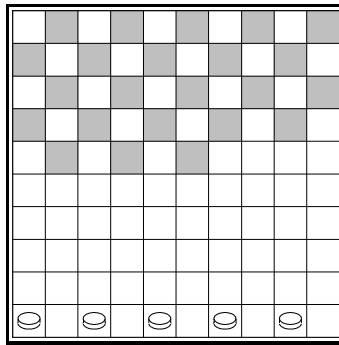


18.13

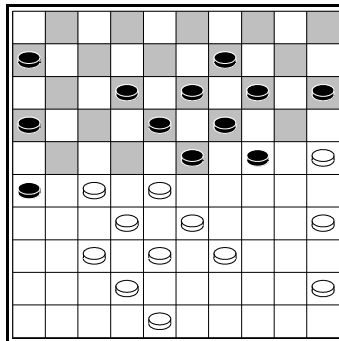


18.14

19. Les pions de base



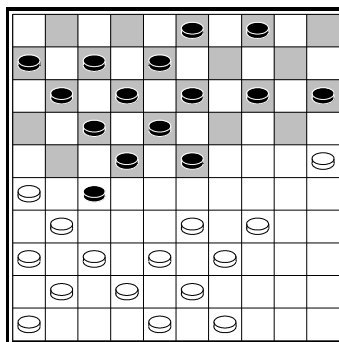
Les pions 46 – 50 sont les pions blancs de base . Les pions noirs de base sont 1 – 5.
 Habituellement les pions de base sont seulement joués quand il y a une bonne raison de le faire. Le pion 46 est considéré comme le pion de base le moins utile. Il est souvent développé tôt dans la partie. Le pion 48 est considéré comme le pion de base le plus efficace , il est appelé **pion savant**.



Il s'agit presque d'une position classique symétrique.
 Il n'y a qu'une différence entre les deux positions. Les blancs ont le pion savant encore en place, Les noirs ont un pion faible en 15. Et parce que le pion savant noir est absent , le pion 9 est faible. C'est un pion suspendu. les deux pions 9 et 15 sont inactifs.
 Les blancs utilisent la formation 37/42/48 pour prendre le contrôle de l'aile gauche. Les noirs n'auront bientôt plus de bon mouvement..

1.37 – 31 26 x 37
 2.42 x 31 06 – 11
 3.31 – 26 11 - 17
 4.48 – 42 23 – 29
 5.42 – 37

La partie est finie. les deux coups 5... 18 – 23 et 5... 15-20 sont sanctionnés par 6.35 – 30 etc. +



Wiersma – Sijbrands

1.49 – 44?

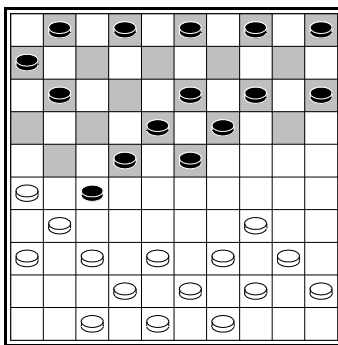
Les noirs jouent une attaque avec un avant poste à 27 appelé pion taquin. Dans cette position il est dangereux de jouer sans le pion de base 49. Sans la formation 38/43/49 Les blancs ne peuvent échanger le pion taquin 27. De plus leur adversaire peut profiter de la case ouverte 49 en menaçant de coups de dame.

1. 14 – 19!

Les noirs menacent de jouer 27 – 32! qui vide la case 38 pour des coups de dame en 47 ou 49 .
 Observez les coups blancs interdits:

- 1) 2.37 – 32 23 – 28! 3.32 x 14 27 – 32 4.38 x 27 13 – 19 5.14 x 23 18 x 49 6.27 x 18 47 x 29 +
- 2) 2.34 – 29 23 x 34 3.39 x 30 17 – 21 4.26 x 28 27 – 32 5.38 x 27 15 – 20 6.25 x 23 18 x 40 +
- 3) 2.34 – 30 19 – 24! 3.30 x 28 27 – 32 4.38 x 27 15 – 20 5.25 x 14 13 – 19 6.14 x 23 18 x 40 7.27 x 18 12 x 32 8.37 x 28 17 – 21 9.26 x 17 11 x 44
- 4) 2.44 – 40 27 – 32 3.38 x 27 (37 x 28 23 x 32 38 x 27 15 – 20 B+) 23 – 29 4.34 x 14 13 – 19 5.14 x 23 18 x 49 6.27 x 18 49 x 35 +

Les coups 2.33 – 28 ou 2.33 – 29 ne sont pas très attirants. Les blancs décident de faire l'échange 2.25 – 20 15 x 24 3.33 – 28 22 x 33 4.38 x 20. Les noirs obtiennent une position d'attaque et gagnent la partie (4... 4 – 10! 5.31 x 22 18 x 27 6.43 – 38 [6.20 – 15 19 – 24 7.15 x 4 24 – 29 8.4 x 31 29 x 47 B+1] 10 – 15 7.39 – 33 15 x 24 8.33 – 29 24 x 33 9.38 x 9 3 x 14 10.42 – 38 17 – 22 avec avantage pour les noirs).



Valneris - Hezemans

Cette position est survenue selon le début suivant :

- | | | | | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|
| 1. 32-28 | 18-23 | 2. 33-29 | 23x32 | 3. 37x28 | 17-22 | 4. 28x17 | 11x22 |
| | | 5. 39-33 | 12-18 | 6. 44-39 | 19-23 | | |
| | | 7. 50-44 | 14-19 | 8. 41-37 | 16-21 | | |
| | | 9. 31-26 | 21-27 | 10. 46-41 | 07-11 | | |
| 11. 29-24 | 20x29 | 12. 33x24 | 19x30 | 13. 35x24 | 10-14 | 14. 37-31 | 13-19 |
| | | 15. 24x13 | 08x19 | 16. 41-37 | 09-13 | | |

La situation est assez différente du précédent exemple. L'attaque noire n'est pas aussi forte. Les blancs ont construit une formation à droite pour neutraliser l'attaque. Ils attaquent l'avant poste et éliminent le centre pion 23 par le pionnage 34 – 29 x 29.

Un fois le pion taquin enlevé les blancs débordent à gauche.

Bien sûr les blancs ne peuvent envisager cette variante cette sans le pion 49! Voyez comment les blancs réalisent leur plan.

- 17.37 – 32! 11 - 16**
18.32 x 21 16 x 27
19.42 - 37 06 - 11
20.37 – 32 11 - 16
21.32 x 21 16 x 27
22.47 - 42 02 – 07

Les noirs ne peuvent défendre leur avant poste en jouant 23 – 28 parce que après 23.42 – 37 18 – 23 24.34

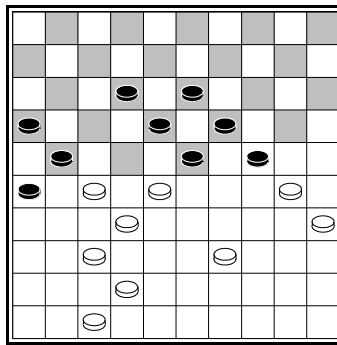
– 29! 23 x 34 25.40 x 29 (menaçant 29 – 23) les noirs perdent un pion.

23.42 - 37 07 - 11
 24.37 - 32 11 - 16
 25.32 x 21 16 x 27
 26.48 - 42 01 - 07
 27.42 - 37 07 - 11
 28.34 – 29! 23 x 34
 29.40 x 29 03 - 08
 30.29 – 23! 18 x 29
 31.38 – 33 29 x 38
 32.43 x 21 11 - 16
 33.49 – 43! 16 x 27
 34.43 - 38 19 - 23
 35.37 - 32 13 – 18
 36.32 x 21 08 - 12
 37.31 - 27 22 x 31
 38.36 x 27 23 – 29

38... 12 – 17 39.21 x12 18 x 7 40.26 – 21 etc. **n'empêchent pas le débordement**

39.38 – 32

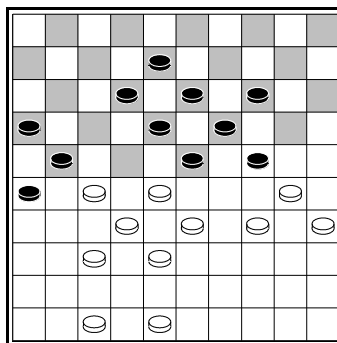
Les noirs abandonnent.



Le pion 47 peut être un très fort défenseur, spécialement dans les positions classiques. Grâce au pion 47 les blancs peuvent forcer un joli gain.

1.42 – 38 12 – 17
 2.28 – 22! 17 x 28
 3.38 – 33!

Les noirs n'ont aucune défense. après 3... 26 – 31 4.37 x 17 28 x 37 5.39 – 34 les noirs n'ont rien à jouer.



Les blancs ont deux forts pions de base dans cette position classique. Quel pion jouer? Il n'existe en général aucune règle pour déterminer quel pion jouer. Seule l'analyse de la position va décider. Regardons les deux possibilités.

1.48 – 43 semble joli après 1... 12 – 17? 2.43 – 39 mais les noirs peuvent jouer 1... 23 – 29 2.34 x 23 18 x 29 pour reprendre des libertés. Les blancs ne doivent pas autoriser cette variante s'ils veulent le gain.

Le pion 47 habituellement va vers 41 dans de telles positions. Pour donner 2 temps de développement sur cette aile (41 – 36 & 36 – 31) Alors que après 47 – 42 le pion est suspendu. Dans ce cas 47 – 41 a un autre intérêt . Le coup noir naturel 12 – 17 est suivi d'une combinaison!

1.47 – 41!!

après 1... 12 – 17 2.34 – 29! 23 x 25 3.28 – 23 19 x 39 4.38 – 33 39 x 28 5.32 x 3 21 x 32 6.3 x 19 +.

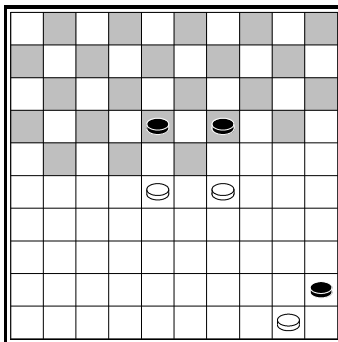
1. 23 – 29
2.34 x 23 18 x 29
3.41 – 36!!

Un excellent temps d'attente. Les blancs préparent les conditions idéales en vue de la fin de partie après 28 – 23.

3. 12 – 18
4.28 – 23! 19 x 39
5.30 x 10

Les noirs ne peuvent pas jouer 39 – 44 maintenant à cause du coup 6.37 – 31! 26 x 28 7.10 – 5 21 x 43 8.5 x 3 +. après 5... 29 – 33 6.38 x 29 39 – 44 les blancs font le coup 7.29 – 23 18 x 29 8.37 – 31 26 x 28 9.10 – 4 21 x 32 10.4 x 3 +.

Après le sacrifice de 2 pions par 26 – 31 6.37 x 17 39 – 44 7.10 – 4 les blancs ont un final gagnant.

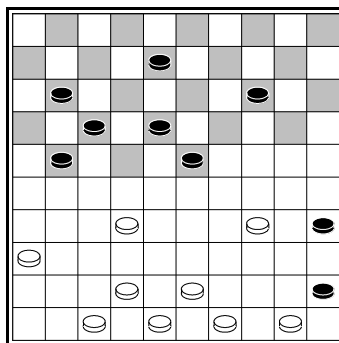


Trait aux noirs

Le pion 45 est stoppé par le pion 50. Dans cette fin de partie (composée par V. Nicod) les noirs perdent à cause de nombreux pièges de fin de partie.

Les noirs peuvent déborder de 2 façons:

- 1) 1... 18 – 23 2.29 x 18 19 – 24 3.18 – 12 24 – 30 4.12 – 7 30 – 34 5.7 – 1 34 – 39 6.50 – 44! 39 x 50 7.1 – 6 +
- 2) 1... 19 – 23 2.28 x 19 18 – 22 3.19 – 14 22 – 27 4.14 – 10 27 – 32 5.10 – 5 32 – 38 6.50 – 44!! un coup brillant! Les blancs menacent de jouer 44 – 40 + alors 6... 45 - 50 7.29 – 23! perd aussi.



Galkin

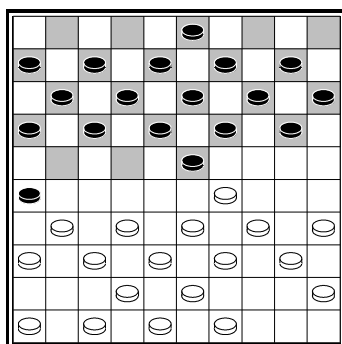
Voici une composition célèbre. Les blancs forcent le gain d'une manière très spéciale:

1.34 – 30! 35 x 24
 2.50 – 44!!

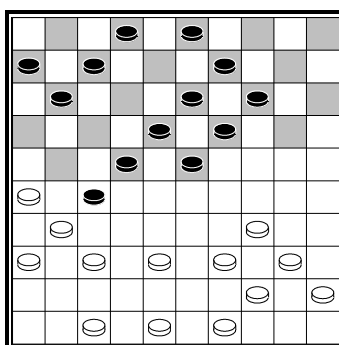
Les noirs ne peuvent pas damer: 45 – 50 32 – 27 50 x 31 36 x 7. Les blancs menacent de 44 – 40 45 x 34 32 – 27 21 x 32 43 – 38 32 x 43 48 x 10 + et 44 – 40 45 x 34 32 – 28 23 x 32 43 – 39 34 x 43 49 x 7. à 18 – 22 les blancs peuvent faire le coup 3.44 – 40 45 x 34 4.32 – 27 21 x 32 5.43 – 39 34 x 43 6.49 x 9 + et 17 – 22 est suivi par 3.44 – 40 45 x 34 4.32 – 28 22 x 33 5.43 – 39 33 x 44 6.49 x 9.
 Les noirs n'ont pas de bon sacrifice , ils perdent.

Dans les exercices vous aurez à choisir le meilleur des deux coups.

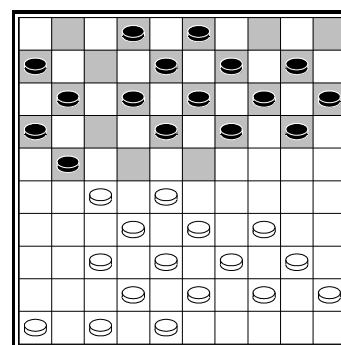
Exercices les pions de bases



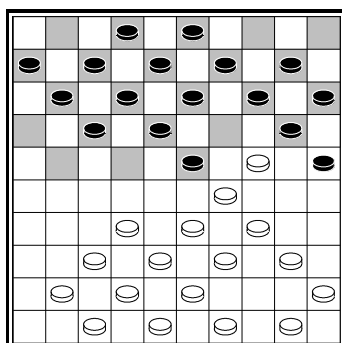
19.1 46 – 41 / 47 - 41



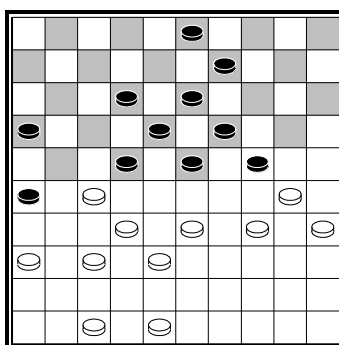
19.4 48 – 43 / 49 – 43



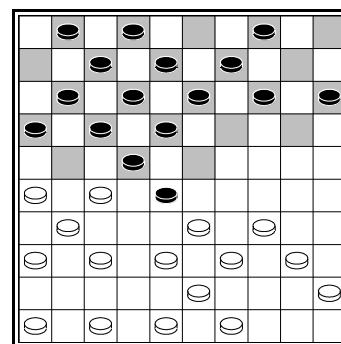
19.7 46 – 41 / 47 - 41



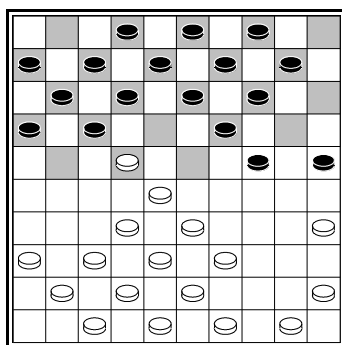
19.2 50 – 44 / 49 - 44



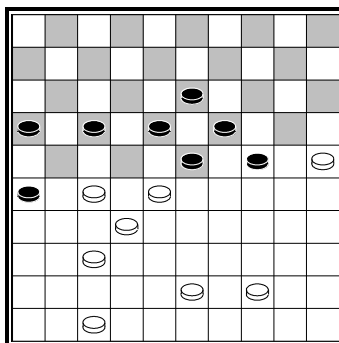
19.5 47 – 42 / 48 - 42



19.8 47 – 41 / 48 - 42

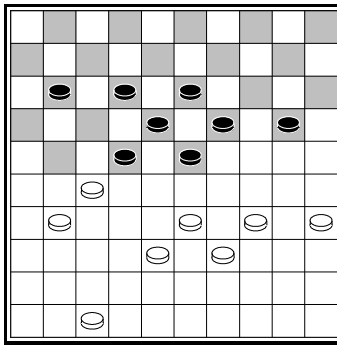


19.3 50 – 44 / 49 – 44



19.6 47 – 41 / 47 - 42

20. Piéger votre adversaire



Dans cette position les blancs cherchent à piéger leur adversaire.

1.33 – 29?!

Le ?! - signifie que les blancs spéculent que leur adversaire vont jouer un coup qui leur semble bon mais qui s'avère être une faute . Ici il apparaît que les noirs peuvent forcer un gain par 19 – 24. Si les blancs ferment la porte 39 – 33 les noirs gagnent un pion par 22 – 28 33 x 22 24 x 42 47 x 38 12 – 17 B+1. Mais les blancs ont préparé un contre coup.

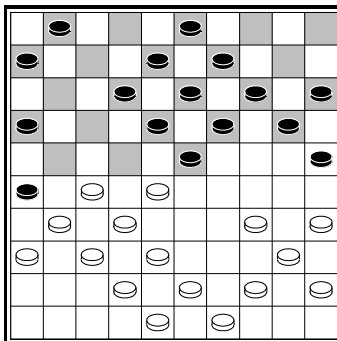
1. 19 – 24?

2.34 – 30!!

La surprise !. Les noirs doivent prendre 4 pions avec le pion 23.

2... 23 x 21

3.30 x 06



1.44 – 39?!

Les blancs laissent un coup de dame qui est en fait un piège.

1. 16 – 21?

2.27 x 16 06 – 11

3.16 x 7 23 – 29

4.34 x 23 18 x 29

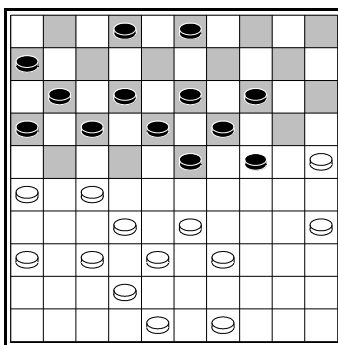
5.07 x 18 13 x 44

Les noirs arrivent en 44 avec l' intention de damer. Les blancs cependant tirent avantage du trou en 13 .

6.40 – 34! 29 x 40

7.45 x 34

Damer par 44 – 50 perd à cause de 8.49 – 44 50 x 30 9.35 x 2 +. Il est meilleur de sacrifier un pion avec 9 – 13 39x30 etc. pour rester dans la partie.



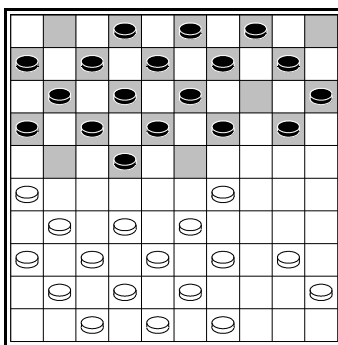
1.49 – 44?!

Les blancs offrent à leur adversaire un coup de dame. Dans la partie les noirs calculèrent les suites après le coup de dame et n'exécutèrent pas le coup.

Voici ce qui aurait suivi :

1. 24 – 30
- 2.35 x 24 19 x 30
- 3.25 x 34 23 – 28
- 4.33 x 22 17 x 28
- 5.32 x 23 18 x 49
- 6.38 – 33! 49 x 21
- 7.26 x 10

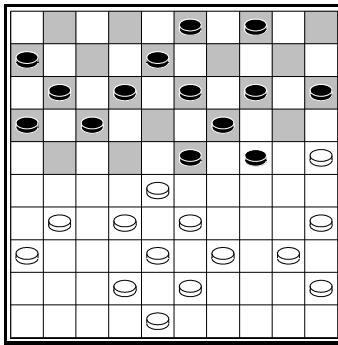
Les noirs ont joué 1... 2 - 8 et eurent une bonne position.



1.39 – 34?!

Les blancs jouent **un coup à priori faible**: un coup laissant à l'adversaire une combinaison qui s'avère fautive.

1. 22 – 27?
- 2.32 x 21! 16 x 27
- 3.31 x 22 17 x 30
- 4.29 - 23 18 x 29
- 5.40 – 34 30 x 39
- 6.43 x 05



1.39 – 34?!

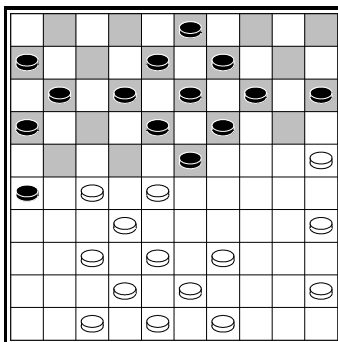
Il semble que les blancs ont fait une erreur. Les noirs peuvent exécuter un coup de mazette ! mais les blancs ont calculé plus loin.

1... 23 – 29?
 2.34 x 23 17 – 22
 3.28 x 17 19 x 26
 4.33 – 28!! 11 x 33
 5.38 x 7

Les blancs ont tenu compte d'autres coups également. Si les noirs jouent la coup de la bombe 1... 24 – 30 2.35 x 24 19 x 39 3.28 x 10 39 x 26 4.10 – 5 Les blancs font un dame pour 2 pions.

Si le pion 6 était sur la case 1. Dans cette position les blancs ne pourraient jouer 1.39 – 34 parce que le coup 17 – 22! 2.28 x 6 24 – 30 3.35 x 24 19 x 26 B+2.

Avant de piéger l'adversaire vérifiez au préalable qu'il n'y a pas un contre piège.



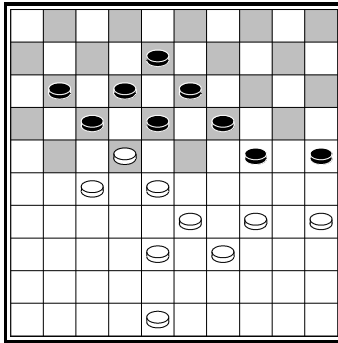
1.35 – 30?!

Les noirs doivent résister à la tentation d'exécuter le coup de talon ? Le pion 13 est enlevé. Les blancs utiliseront ce trou pour faire un coup de dame.

1... 14 – 20?
 2.25 x 14 19 x 10
 3.28 x 19 13 x 35
 4.37 – 31! 26 x 28
 5.27 – 21 16 x 27
 6.38 – 32 27 x 38
 7.42 x 02

La dame blanche coûte un pion mais après 11 – 16 8.2 – 8 8 – 13 9.8 – 13 les blancs gagnent un pion et gagnent la partie facilement.

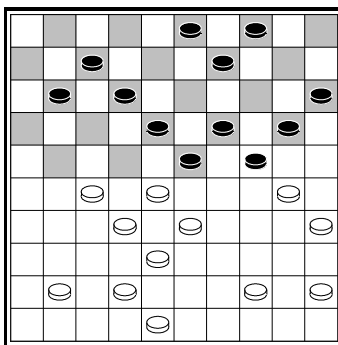
☀ **il est très dangereux de laisser un trou à la case 38 (13)**



Les blancs semblent avoir un gros problème. Comment faire contre la menace 18 – 23 après 38 – 32 suivi par 24 – 29 etc?.

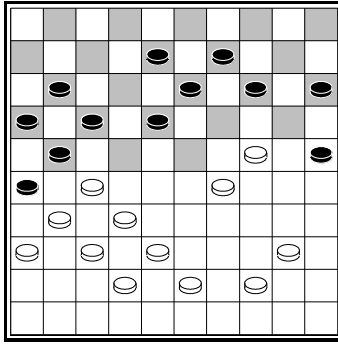
Les blancs trouvent une finesse pour résoudre leur problème !

- 1.48 – 43?! 18 – 23?
- 2.35 – 30! 23 x 21
- 3.34 – 29 25 x 23
- 4.33 – 28 23 x 32
- 5.38 x 09 17 x 28
- 6. 09 – 03



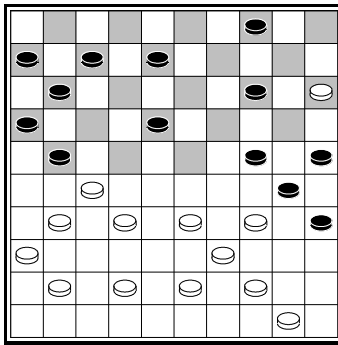
Les blancs jouent 1.46 – 41?! provoquant un coup du moulinet .

- 1... 24 – 29?
- 2.33 x 22 12 – 17
- 3.28 x 19 17 x 46
- 4.19 – 13! 9 x 18
- 5.30 – 24 20 x 29
- 6.42 – 37 46 x 40
- 7.45 x 01



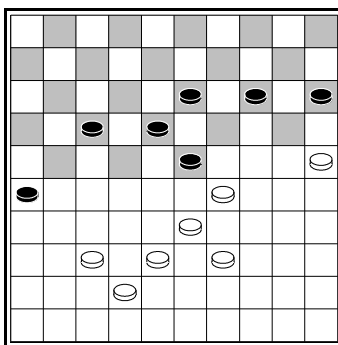
Le piège noir est prêt. Les blancs veulent échanger 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 23 mais sont surpris par le choix de capture noire 17 x 28 !

- 1.27 – 22 17 x 28!
- 2.32 x 3 13 – 19
- 3.24 x 4 11 – 17
- 4.3 x 20 15 x 33
- 5.38 x 29 17 – 22
- 6.4 x 27 21 x 41
- 7.36 x 47 26 x 50



Les blancs anticipent la menace de leur adversaire 4 – 10 15 x 4 21 – 26 4 x 22 26 x 17. Les blancs répliquent par un piège .

- 1.43 – 38?! 04 – 10?
- 2.15 x 04 21 – 26
- 3.04 x 22 26 x 17
- 4.44 – 40! 35 x 44
- 5.27 – 22 17 x 28
- 6.33 x 22 44 x 33
- 7.38 x 09 30 x 39
- 8.09 – 04

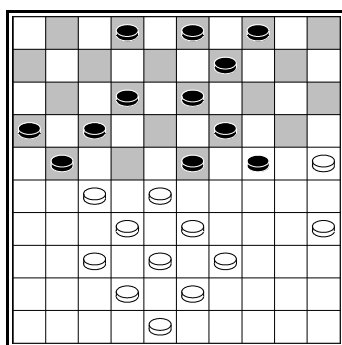


1.29 – 24?! 23 – 29?

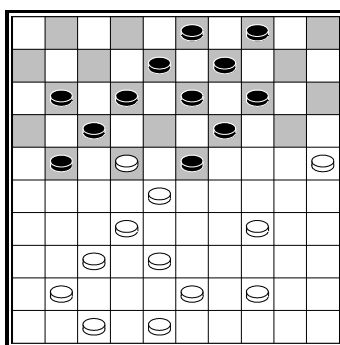
Les blancs préparent un leurre . Ils laissent l'attaque fautive d'un pion. Ils donnent à leur adversaire une dame puis continuent avec un collage pour ouvrir la position.

2.37 – 31! 26 x 48
 3.25 – 20 48 x 19
 4.20 x 09 13 x 04
 5.33 x 11

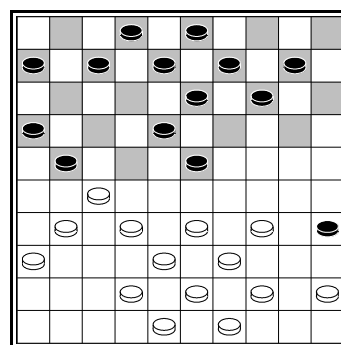
Exercices Piéger l'adversaire



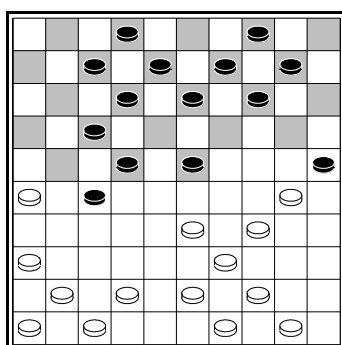
20.1 39 – 34?! 24 – 30?



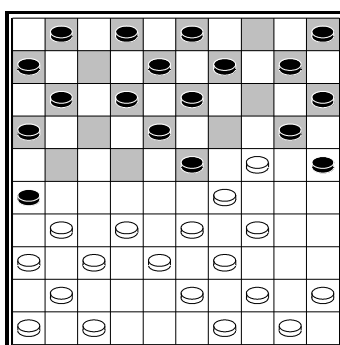
20.3 34 – 30?! 14 – 20 x 10?



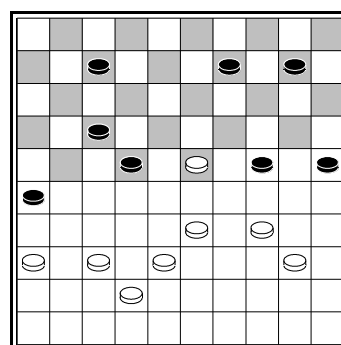
20.5 33 – 28?! 21 – 26?



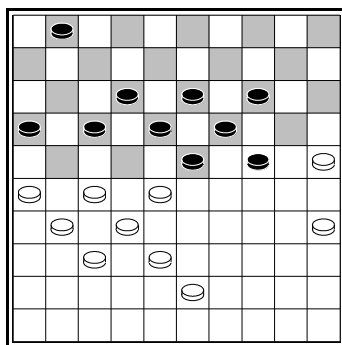
20.2 30 – 24?! 14 -19?



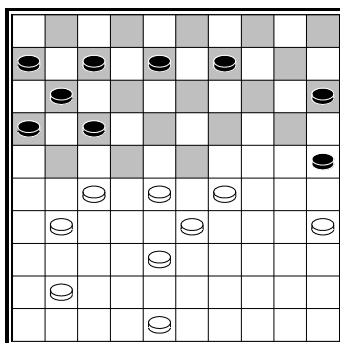
20.4 33 – 28?! 25 – 30?



20.6 37 – 32?! 24 – 29? 33 x 24 22



20.7 38 – 33?! 23 – 29?



20.8 29 – 24?! 25 – 30?

Solutions leçon 11 - 20

Solution 11: Autres coups

C 11.1 34 – 29 23 x 34 28 – 22! (28 – 23 etc. remise) 17 x 39 37 – 31 26 x 28 49 – 44 21 x 43 44 x 13 19 x 8 48 x 10 (Coup Raphael)

C 11.2 27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 7 (Coup Raichenbach)

C 11.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 21 33 – 29 24 x 33 49 – 43 35 x 24 43 – 38 33 x 42 41 – 37 42 x 31 36 x 29 (Coup Deslauriers)

C 11.4 32 – 27 22 x 31 41 – 37 31 x 42 29 – 24 20 x 29 33 x 24 41 x 33 39 x 10 (piège)

C 11.5 28 – 22 17 x 28 37 – 32 28 x 37 38 – 32 37 x 28 47 – 41 26 x 37 41 x 5 (coup du Revenez Y)

C 11.6 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17 11 x 22 (ou 12 x 21) 42 – 37 41 x 32 38 x 7 (Coup Springer)

C 11.7 30 – 24 19 x 39 28 x 10 15 x 4 43 x 23 18 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 21 26 x 17 38 – 33 29 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 2 (Coup Ricou)

C 11.8 47 – 41 45 x 1 22 – 18 1 x 22 28 x 6 19 – 23 6 – 1 23 – 28 1 – 29 28 – 32 29 – 42 etc. +

Solution 12: Forcing

F 12.1 33 – 28 14 – 19 28 – 22 17 x 28 34 – 29 23 x 43 32 x 1 43 x 41 36 x 47

F 12.2 32 – 28 11 – 17 34 – 30 24 x 35 28 – 23 18 x 29 33 x 4

F 12.3 34 – 30 13 – 19 40 – 34 29 x 40 35 x 44 24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 42 – 37 31 x 42 47 x 7

F 12.4 32 – 27 12 – 18 37 – 32 26 x 28 39 – 33 28 x 30 35 x 4 22 x 31 4 x 22 11 – 17 22 x 11 6 x 17 36 x 27

F 12.5 37 – 31 21 – 26 32 – 28 26 x 37 27 – 22 18 x 27 28 – 22 27 x 18 38 – 32 37 x 28 33 x 4

F 12.6 34 – 29 23 x 34 39 x 30 20 – 25 28 – 23 19 x 50 30 x 17 11 x 22 38 – 33 50 x 28 32 x 1

F 12.7 28 – 22 12 – 18 (11 – 17 22 x 11 6 x 17 27 – 21 16 x 27 31 x 11 7 x 16 34 – 30 25 x 34 40 x 7 1 x 12 B+1) 27 – 21 26 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 29 23 x 34 32 x 25

F 12.8 27 – 22 24 – 29 (7 – 11 22 – 18 13 x 33 38 x 16 +) 22 x 2 29 x 49 32 – 27 23 x 34 2 – 16 49 x 21 16 x 17

Solution 13: le temps de repos

C 13.1 42 – 37 25 x 32 37 x 6

C 13.2 39 – 33 25 x 34 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 9 (ou 38 x 7)

C 13.3 31 – 26 25 x 34 40 x 20 15 x 24 32 – 27 23 x 21 26 x 6

C 13.4 33 – 29 26 x 37 32 x 41 23 x 21 29 – 24 20 x 29 34 x 5

C 13.5 31 – 26 29 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21 26 x 30

C 13.6 26 – 21 22 x 31 32 – 28 choix 30 – 25 choix 25 x 3

C 13.7 30 – 25 20 – 24 25 – 20 24 – 30 43 – 38 15 x 24 33 – 29 24 x 31 36 x 7 18 – 22 39 – 34! 30 x 39 7 – 2 13 – 18 2 – 7

C 13.8 23 – 18 22 – 27 37 – 31 27 x 29 31 – 26 13 x 22 30 – 214 29 x 20 25 x 12 17 x 8 26 x 28 +

Solution 14: le collage:

C 14.1 38 – 32 27 x 29 26 – 21 22 x 44 21 x 34 44 – 49 34 – 30 25 x 34 50 – 44 49 x 40 35 x 44

C 14.2 39 – 33 28 x 30 35 x 13 36 x 47 38 – 32 47 x 8 32 x 3

C 14.3 23 – 18 12 x 32 22 – 18 35 x 33 18 x 27

C 14.4 39 – 34 29 x 49 25 – 20 49 x 12 20 x 7 (Georgiev – G. Jansen championnat du monde 2005)

C 14.5 37 – 32 28 x 30 40 – 34 26 x 28 34 x 32

C 14.6 47 – 41 20 x 40 38 - 32 47 x 29 32 x 45

C 14.7 23 – 19 28 x 48 24 – 20 48 x 13 20 x 7

C 14.8 29 – 24 30 x 19 37 – 32 27 x 29 26 – 21 22 x 35 21 x 34

Solution 15: Envoi à dame

C 15.1 38 – 33 29 x 38 49 – 44 38 x 49 37 – 31 28 x 37 31 x 42 49 x 21 26 x 10

C 15.2 38 – 32 27 x 49 39 – 33 49 x 35 34 – 30 35 x 24 29 x 7

C 15.3 30 – 24 36 – 31 27 x 36 26 – 21 17 x 26 47 – 41 36 x 47 43 – 39 47 x 33 39 x 6

C 15.4 26 – 21 17 x 26 47 – 41 36 x 47 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 48 – 42 47 x 38 43 x 5

C 15.5 30 – 24 19 x 30 36 – 31 27 x 36 37 – 32 28 x 37 38 – 32 37 x 28 47 – 41 36 x 47 39 – 34 47 x 40 45 x 32

C 15.6 29 – 24 19 x 30 38 – 32 27 x 47 40 – 35 47 x 40 35 x 24 20 x 29 45 x 3 (coup Manoury)

C 15.7 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 33 – 28 23 x 32 37 x 28 26 x 46 29 – 23 18 x 29 34 x 5 46 x 19 5 x 46

C 15.8 27 – 21 17 x 26 30 – 24 19 x 30 25 – 20 15 x 33 39 x 17 30 x 50 42 – 38 11 x 22 38 – 33 50 x 28 37 – 31 26 x 37 41 x 1

C 15.9 33 – 28 26 x 46 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 44 40 x 49 46 x 40 35 x 24 20 x 29 45 x 1 (coup Manoury)

C 15.10 38 – 32 27 x 38 28 – 22 17 x 28 49 – 43 38 x 49 37 – 32 49 x 19 32 x 5

C 15.11 38 – 32 27 x 38 28 – 22 17 x 28 36 – 31 26 x 37 49 – 43 38 x 49 46 – 41 49 x 19 41 x 5

C 15.12 38 – 33 29 x 49 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 45 – 40 21 x 32 48 – 43 49 x 38 42 x 2 (avec la menace mortelle 40 – 34 +)

C 15.13 27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 20 27 x 47 20 – 14 19 x 10 30 – 24 47 x 20 25 x 5

C 15.14 47 – 41 36 x 47 40 – 35 47 x 29 39 – 33 29 x 22 28 x 19 24 x 13 35 x 4 (semi Turc)

C 15.15 26 – 21 17 x 37 48 – 42 37 x 48 33 – 29 24 x 42 43 – 38 42 33 39 x 6 48 x 30 35 x 11

C 15.16 37 – 31 26 x 48 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 28 – 23 19 x 28 30 x 10 4 x 15 39 – 34 48 x 30 35 x 4

Solution 16: attaquer une aile

16.1 32 – 28 23 x 21 30 – 25

16.2 19 – 13 9 x 18 21 - 16

16.3 32 – 28 23 x 32 37 x 28 26 x 37 41 x 32 et Les noirs ne peuvent pas répondre à la menace 28 – 23.

16.4 34 – 30 3 – 9 30 x 19 9 – 14 39 – 34 14 x 23 33 – 28 23 x 41 36 x 47 26 x 30 35 x 4 +

16.5 31 - 26 24 – 29 (23 – 29 26 x 17 29 x 38 28 – 23 19 x 37 43 x 41 suivi par un 27 – 21 16 x 27 17 – 11 débordement) 26 x 17 29 x 38 17 – 11 16 x 7 27 – 21 38 x 16 30 – 25 23 x 32 25 x 1

16.6 37 – 31 21 – 26 27 – 22

16.7 34 - 29 23 x 34 40 x 20 10 – 15 28 – 22 17 x 39 27 – 21 15 x 24 21 – 17 12 x 21 38 – 33 39 x 28 32 x 1

16.8 32 – 28 23 x 32 38 x 27 22 x 31 33 – 29 et 30 – 24 au prochain coup débordement

Solution 17: le sacrifice

17.1 25 – 20 24 x 15 33 - 29

17.2 27 – 22 18 x 27 39 – 33

17.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 21 34 – 29 14 -20 29 – 23 19 x 28 33 x 2

17.4 26 – 21 17 x 26 28 – 22

17.5 26 – 21 17 x 26 28 – 22 11 – 17 22 x 11 16 x 7 27 – 21 26 x 17 38 – 33 29 x 27 31 x 2 (Scholma)

17.6 34 – 30 35 x 44 (35 x 24 33 – 28 +)
39 x 50 25 x 34 45 – 40 34 x 45 33 – 28

17.7 27 – 22 18 x 27 33 – 29 23 – 28 37 – 31 26 x 37 42 x 33

17.8 32 – 27 22 x 31 30 – 25 11 – 17 25 x 14 19 x 10 42 – 38 31 x 33 39 x 8 12 x 3 47 – 42 36 x 40 45 x 1

Solution 18: une forte menace

18.1 32 – 27 menaçant 27 – 22

18.2 32 – 27 22 x 31 36 x 27

18.3 39 - 33 menaçant les deux 29 – 23 18 x 29 33 x 35 et 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 24 31 x 2

18.4 34 – 29 23 x 34 40 x 29 menaçant 29 – 23 (aussi possible après 17 – 21)

18.5 34 – 29 23 x 34 39 x 30 (menaçant 30 – 25) 20 – 25 28 – 23 19 x 39 30 x 17 21 x 12 43 x 34

18.6 38 – 33 menaçant 27 – 21 etc. et parce que 10 – 14 perdent un pion sans bonne défense pour les noirs.

18.7 30 – 24 20 x 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 (menaçant 24 – 19 32 – 27) 14 – 20 (14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 avec la même menace) 39 – 34 20 x 29 32 – 27 21 x 32 37 x 19 13 x 24 34 x 21

18.8 44 – 39 menaçant 47 – 41 36 x 47 39 – 33 etc.

18.9 32 – 27 9 – 13/14 27 – 22 18 x 27 33 – 29 +

18.10 48 – 43! (48 – 42? 28 – 32! 27 x 38 22 – 28 =) 28 – 33 43 – 38 m33 x 42 31 – 26 22 x 31 26 x 48

18.11 39 – 34 18 – 22 (14 – 20 ou 13 – 19 39 34 +) 28 x 17 12 x 21 23 – 19 +

18.12 39 – 34

18.13 37 – 32 14 – 19 (18 – 22 24 – 19 13 x 24* 32 – 27 21 x 23 29 x 7 +) 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 22 24 – 19 13 x 24 32 – 27 21 x 23 29 x 7

18.14 28 – 22 20 – 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 22 27 x 9

18.15 43 – 38 17 - 21 (23 – 28 29 – 23 +) 31 – 26 22 x 33 26 x 8 13 x 2 24 x 22 33 x 24 30 x 28

18.16 32 – 27 22 x 31 36 x 27 12 – 17 (9 – 14 27 – 22 18 x 27 24 – 20 15 x 24 29 x 7) 37 – 31 26 x 48 27 – 21 48 x 19 21 x 12

Solution 19: Les pions de Base

19.1 47 – 41! pour l'échange 32 – 28 23 x 32 7 x 28 26 x 37 41 x 32.

19.2 50 – 44! 49 – 44? permet 14 – 19! 40 – 35? 19 x 30 35 x 24 18 – 22 B+

19.3 49 – 44! si 50 – 44 les noirs jouent le coup 19 – 23 28 x 30 25 x 34 39 x 30 17 x 50 +

19.4 48 – 43! Les blancs construisent la formation 38/43/49

19.5 48 – 42! 22 x 31 36 x 27 24 – 29 (12 – 17 donne 27 – 21 16 x 27 32 x 12 18 x 7 33 – 29 24 x 33 38 x 18 13 x 22 27 – 31 26 x 48 30 – 25 48 x 30 35 x 4 +) 33 x 24 9 – 14 24 – 20! 14 x 25 38 – 33 (sur 47 – 42 ce coup serait impossible! parce que sur 23 – 28 etc.) 9 3 – 9 33 – 29! avec un bonne position pour Les blancs.

19.6 47 – 42! prévient 16 – 21 18 – 22 parce que sur 43 – 38. après 47 – 42 Les blancs ont une position gagnante.

19.7 46 – 41! Dans de telles situations il suffit simplement de centrer les pions.

19.8 47 – 41 donne aux blancs l'opportunité de bouger le pion 28 par 37 – 32 x 32.

Solution 20: Piéger l'adversaire

20.1 $39 - 34?! 24 - 30? 35 \times 24 19 \times 39 28 \times 8 39 \times 28 32 \times 23 21 \times 41 23 - 18! 2 \times 22 42 - 37 41 \times 32 38 \times 7$

20.2 $30 - 24?! 14 - 19? 33 - 29! 19 \times 30 29 \times 18 12 \times 23 39 - 33 30 \times 37 41 \times 5$

20.3 $34 - 30?! 14 - 20 25 \times 14 19 \times 10? 28 \times 19 13 \times 35 22 - 18! 12 \times 23 32 - 28 23 \times 32 38 \times 7$

20.4 $33 - 28?! 25 - 30 34 \times 14 10 \times 30 28 \times 19 13 \times 42 37 \times 48! 26 \times 28 39 - 34 30 \times 39 44 \times 4$

20.5 $33 - 28?! 21 - 26? 28 \times 19 26 \times 28 42 - 37 14 \times 23 34 - 29 23 \times 34 39 \times 30 35 \times 24 27 - 21 16 \times 27 38 - 32 27 \times 38 43 \times 1$

20.6 $37 - 32?! 24 - 29? 33 \times 24 23 - 19 28 \times 48 40 - 35 48 \times 30 36 - 31 26 \times 37 38 - 32 37 \times 28 19 - 14 9 \times 29$

20.7 $38 - 33?! 23 - 29? 35 - 30! 29 \times 49 25 - 20 14 \times 34 28 - 22 17 \times 28 32 \times 14 49 \times 21 26 \times 39$

20.8 $29 - 24?! 25 - 30 28 - 22 17 \times 39 27 - 21 16 \times 47 48 - 43 47 \times 20 43 \times 1$