

COURS DE JEU DE DAMES



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

3 ème partie

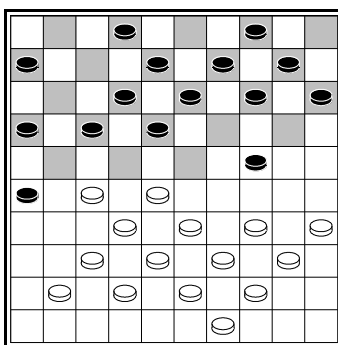
Cours de Jeu de Dames

Table des matières

21. coups de dame	2
Exercices Coups de Dame.....	6
22. la dame est prise.....	8
Exercices la dame est prise.....	13
23. Formations.....	13
Exercices formations.....	18
24. Mat de l' adversaire.....	20
Exercices Mat de l'adversaire.....	24
25. tactique de blocage	25
Exercices tactique de blocage.....	30
Exploiter une faiblesse.....	32
Exercices exploiter une faiblesse.....	36
27. Enchainements.....	38
Exercices enchainements.....	42
28. le marchand de bois.....	43
Exercices marchand de bois.....	48
29. L' enchainement.....	50
exercices enchainement.....	53
30. enchainement de l'aile droite	54
exercices enchainement de l'aile droite.....	59
31. autres enfermés.....	60
Exercices autres enfermés.....	65
Solutions Solution 21 – 30	65
Solution 21: coups de dame.....	66
Solution 22: la dame est prise.....	66
Solution 23: Formations	67
Solution 24: bloquer l' adversaire.....	67
Solution 25: tactique de blocage.....	68
Solution 26:Exploiter une faiblesse.....	68
Solution 27: enfermés.....	68
Solution 28: marchand de bois.....	69
Solution 29: enchainement.....	69
Solution 30: enchainement de l'aile droite	69
Solution 31: Autres enfermés.....	70

21. coups de dame

Les combinaisons qui donnent une dame sont importantes et souvent charmantes à voir.



Les blancs veulent attaquer et jouent

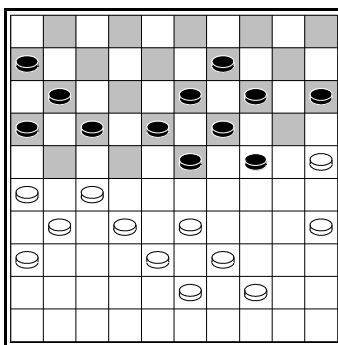
1.28 – 23? 18 x 29
2.34 x 23

Pour faciliter la réalisation de la combinaison Il faut repérer une rafle vers une case damante. Dans ce cas la rafle est 8 x 19 x 28 x 37 x 46.

Aussi vous savez qu'il faut maintenant enlever le pion 37.et amener un pion en 13.

2... 16 – 21!
3.27 x 16 26 – 31
4.37 x 26 24 – 30
5.35 x 24 13 – 19
6.24 x 13 08 x 46

La dame est libre. La position est facilement gagnante.



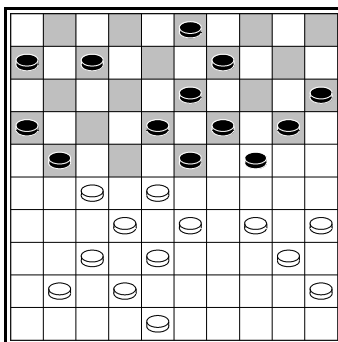
Les noirs viennent de jouer 12 – 18 et les blancs ont un chemin pour damer. La rafle est 32 x 21 x 12 x 23 x 14 x 3.

Comment les blancs vont ils conclure ?

Il faut enlever les pions 14 et 23.

Puis jouer le coup avec 27 – 21.

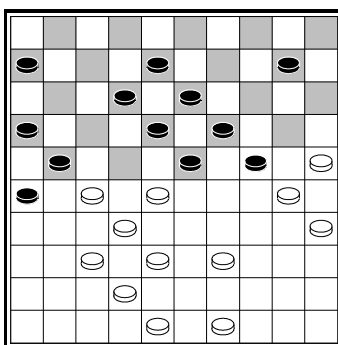
1.35 – 30 24 x 35
2.33 – 29 23 x 34
3.39 x 30 35 x 24
4.25 – 20 14 x 25
5.27 – 21 16 x 27
6.32 x 03



Les blancs disposent d'une rafle pour damer par 32 x 1.

Pour construire la combinaison il faut enlever le pion 23 et amener un pion à 28. Habituellement cela coûte trop de pions aux blancs mais ici ils peuvent capturer plusieurs pions avec leur dame.

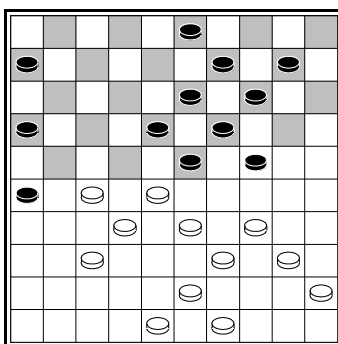
- 1.35 – 30! 24 x 44
- 2.34 – 29 23 x 34
- 3.28 – 23 19 x 39
- 4.38 – 33 39 x 28
- 5.32 x 01 21 x 32
- 6.01 x 27



Dans cette position les blancs doivent enlever le pion 13. Pour réaliser cet objectif ils détournent d'abord le pion 24. Une fois vidée la case 13 les blancs utilisent un temps de repos en jouant 37 – 31 permettant la construction 33 x 2.

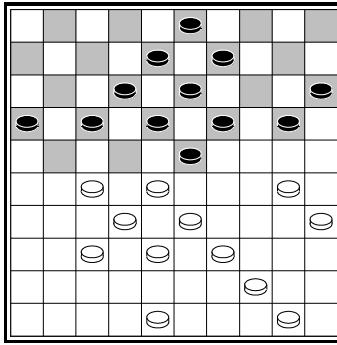
- 1.25 – 20! 24 x 15
- 2.30 – 24 19 x 30
- 3.28 x 19 13 x 24
- 4.37 – 31 26 x 28
- 5.38 – 33 21 x 32
- 6.33 x 02

Les blancs font une dame pour 2 pions. A cause de la menace 39 – 34 les blancs gagnent facilement.



Les blancs utilisent un piège pour damer. Une fois les cases 14 et 23 ouvertes, ils amènent un pion noir sur la case 38 après quoi 37 – 31 livre aux blancs un coup de dame.

- 1.34 – 29! 23 x 34
- 2.40 x 20 14 x 25
- 3.28 – 23 18 x 38
- 4.37 – 31 26 x 28
- 5.43 x 05



Ne pas oublier d'approfondir les coups qui donnent à l'adversaire un choix. Dans cette position les blancs peuvent enlever le pion 13 avec 30 – 24 et amener un pion en 28. Après quoi le pion noir à 30 donne aux blancs une rafle à dame commençant par 39 - 34 . Dans ce processus les noirs ont plusieurs choix, mais l'idée reste la même.

- 1.30 – 24 20 x 29
- 2.33 x 24 19 x 30
- 3.28 x 19 13 x 24
- 4.27 – 21 16 x 27
- 5.32 x 21 17 x 26
- 6.37 – 31 26 x 37
- 7.38 – 32 37 x 28
- 8.39 – 34 30 x 39
- 9.44 x 02

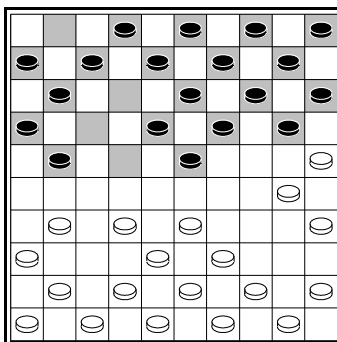
Vérifiez que les autres prises des noirs mènent au même résultat..

Un coup de dame peut se présenter en début de partie.

- 1.34 – 30 18 – 23
- 2.30 – 25 12 – 18
- 3.40 – 34 07 – 12
- 4.34 – 30 01 – 07

Les noirs jouent les coups logiques vers le centre. Mais les blancs ont préparé un piège.

- 5.31 – 26 17 – 21
- 6.26 x 17 12 x 21
- 7.37 – 31?!



Les blancs espèrent que les noirs vont jouer:

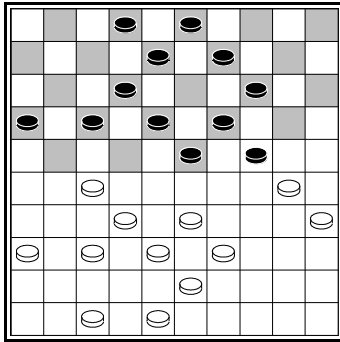
7... 21 - 26?
 8.33 - 29!! 26 x 28
 9.30 - 24! 19 x 30

9... 23 x 34 10.39 x 30 20 x 29 11.38 - 33 +

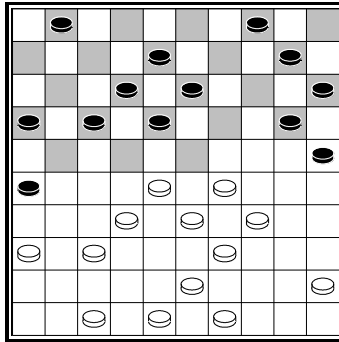
10.35 x 24 23 x 34
 11.39 x 30 20 x 29
 12.38 - 33 28 x 39
 13.43 x 01

Exercices Coups de Dame

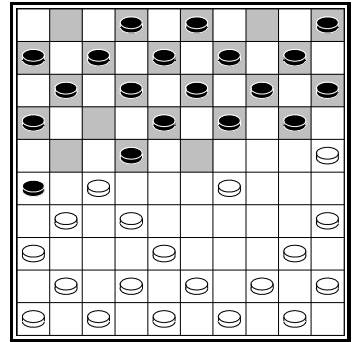
Dans les exercices suivants: trouvez la combinaison la plus surprenante.



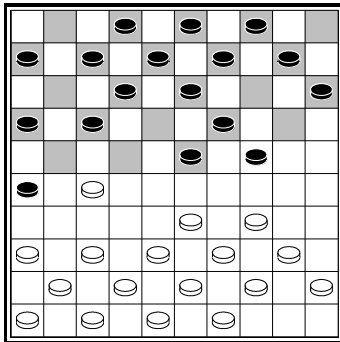
C 21.1



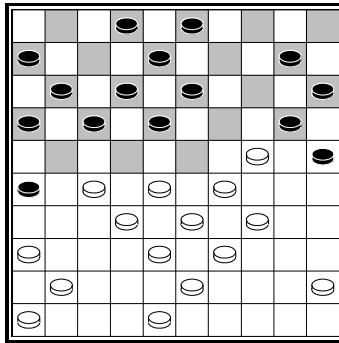
C 21.4



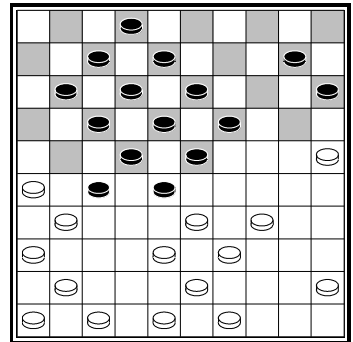
C 21.7



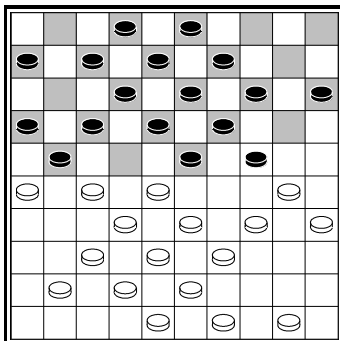
C 21.2



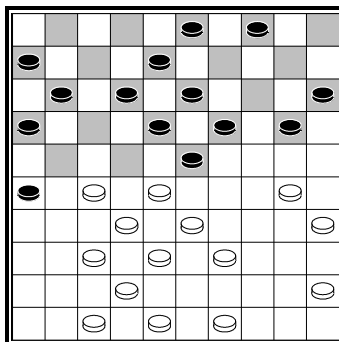
C 21.5



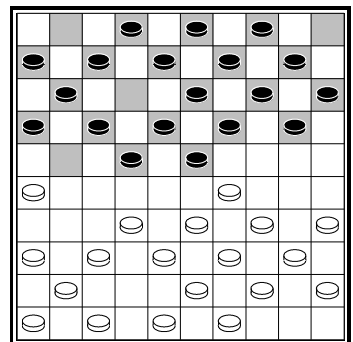
C 21.8



C 21.3



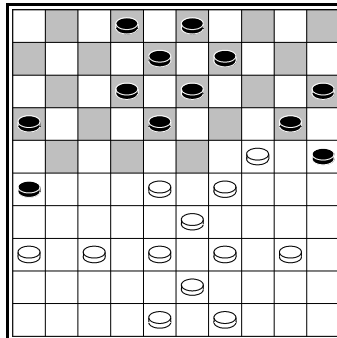
C 21.6



C 21.9

22. La dame est prise

Si vous calculez un coup de dame vous devez rechercher si l'adversaire est en mesure de reprendre la dame.



Les blancs peuvent placer un coup de dame. Avant de faire le coup de dame il faut regarder si la dame peut être reprise. Ce n'est pas toujours une tâche facile. Il faut visualiser la position après la combinaison. Si les noirs peuvent reprendre la dame, il reste à évaluer la position une fois la dame prise.

Dans ce cas les blancs décident de ne pas faire le coup de dame mais de jouer 38-32 (et 43-38 pour construire un centre fort soutenant l'avant poste à 24).

Les blancs font ce calcul:

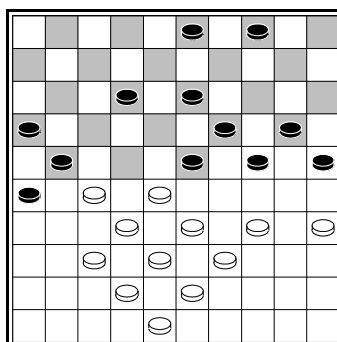
1.24 – 19 13 x 24
 2.29 – 23 18 x 29
 3.28 – 23 29 x 18
 4.37 – 31 26 x 37
 5.38 – 32 37 x 28
 6.33 x 04

Après le coup Weiss les blancs ont un dame pour 2 pions (la dame vaut 1 pion). Les noirs peuvent prendre la dame avec égalité

6... 02 – 07!

Les noirs menacent 3 – 9 3 x 11 16 x 7. Si les blancs jouent de l'autre côté de la diagonale 4/36, Par exemple 7.4 – 31 les noirs prennent la dame 12 – 18 8.31 x 11 16 x 7. La position après la prise de la dame est encore légèrement meilleure pour les blancs, mais les noirs peuvent obtenir une remise assez facilement.

Si vous faites un débordement la même procédure doit être suivie. Il faut regarder si l'adversaire peut stopper le débordement ou prendre la future dame.



Dans la partie les blancs ratent le débordement gagnant avec 1.34 - 29!! 23 x 34 2.39 x 30 25 x 34 3.37 – 31 26 x 37 4.32 x 41 21 x 23 5.33 – 29 24 x 33 6.38 x 7.

Au lieu de cette variante les blancs ont joué:

1.28 – 22? 12 – 18

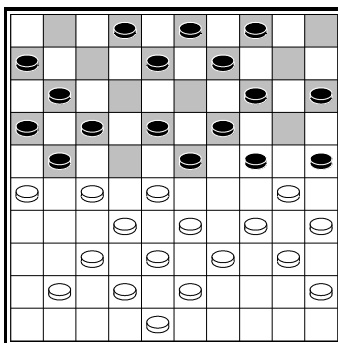
Maintenant les blancs font un coup pour 7, qui leur coûte deux pions. Il s'avère perdant .

2.22 – 17? 21 x 12
3.27 – 22 18 x 27
4.32 x 21 16 x 27
5.33 – 29 24 x 44
6.43 – 39 44 x 33
7.38 x 07

Les noirs ont deux pions de plus. Ils peuvent capturer le pion 7.

7.... 27 – 32!
8.37 x 28 19 – 23
9.28 x 8 03 x 01

avec un pion de moins les blancs ont perdu.



Gantwarg – H. Jansen

Position tirée d' une partie du championnat du monde 1976. Les noirs essaient de piéger leur adversaire:

1... 04 – 10?

Les noirs découvrent une contre-combinaison après 2.28 – 22 etc. mais les blancs calculent plus profondément et plus précisément:

2.28 – 22! 17 x 28
3.33 x 4 03 – 09(!)

Les noirs réalisent un coup Semi-Turc, suivi par un coup de dame.

4.4 x 20 15 x 24
5.26 x 17 11 x 31
6.37 x 26 24 – 29
7.34 x 23 19 x 46

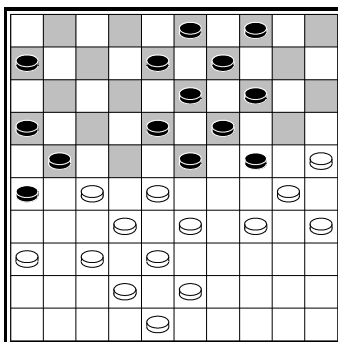
La dame noire coûte deux pions. Les blancs calculent qu'ils peuvent toujours prendre la dame pour seulement un pion.

8.38 – 33! 25 x 34
9.40 x 29

Rien contre la menace 33 – 28 reprenant la dame.

9... 46 – 32 10.33 – 28

Les noirs abandonnent.



Calculer efficacement dans une partie le jeu de dames s'avère parfois difficile! Dans cette position les blancs doivent calculer loin pour savoir si l'échange 27 - 22 18 x 27 37 - 31 26 x 37 42 x 22 est bon. Les blancs doivent voir précisément la variante suivante:

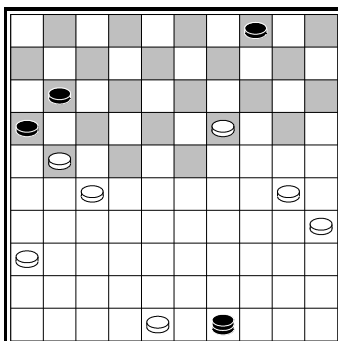
- 1.27 - 22 18 x 27
- 2.37 - 31 26 x 37
- 3.42 x 22

Les noirs peuvent faire un coup de dame. Si le pion 34 était en 40, comme dans une partie Letsjinski - Gantwarg championnat du monde 1980, la combinaison ci-dessous serait gagnante.

- 3... 13 - 18?
- 4.22 x 2 21 - 27
- 5.32 x 21 23 x 32
- 6.38 x 27 14 - 20
- 7.25 x 23 06 - 11
- 8.30 x 19 03 - 08
- 9. 02 x 13 08 x 48

La dame coûte aux noirs au moins 3 pions. parce que dans la partie Letsjinski - Gantwarg la pion à 34 était à 40, 11 - 17 est une menace létale. Ici les blancs ont une réponse forte.

10.34 - 30!



Maintenant 11 - 17 ne fonctionne plus. Au contraire les blancs menacent de jouer 21 - 17!! 49 x 24 30 x 19 B+.

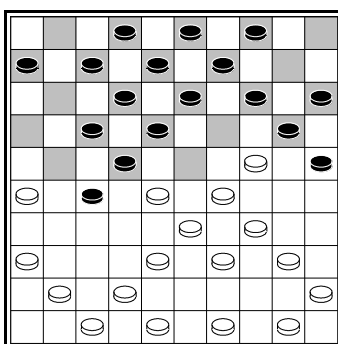
10... 49 - 44

Les blancs ne peuvent pas prendre la dame mais avec 3 pions de plus ils peuvent aller à dame facilement.

11.19 – 13!

Les blancs ont un avantage gagnant dans la fin de partie.

☀ **Avant de faire un coup de dame vous devez vérifier si la dame peut être prise et ce qui en résulte!**



Sijbrands – Andreiko

Une célèbre partie dans laquelle le légendaire Andreiko joue un coup de dame perdant qui donnera le titre de champion du monde à Sijbrands.

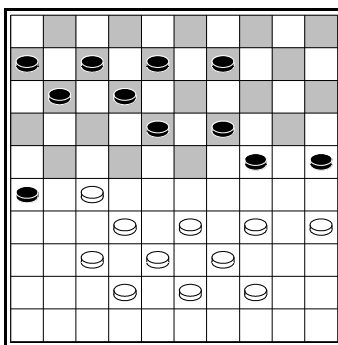
1... 14 – 19
 2.41 – 37 19 x 30
 3.38 – 32?

Les blancs auraient dû joué 3.37 – 32.

3... 27 x 38
 4.26 – 21 17 x 26
 5.28 x 17 12 x 21
 6.29 – 24 30 x 19
 7.36 – 31 38 x 29
 8.34 x 1 09 – 14!

Les blancs ont seulement considéré 8... 20 – 24? 9.1 – 34 8 – 12 10.34 x 1 19 – 23 11.1 x 20 15 x 24 avec égalité numérique et une position légèrement meilleure pour les blancs.

Les blancs sont complètement surpris par 9 – 14. Ils perdent un pion maintenant! Les noirs menacent 8 – 12 et après 1 – 34 Ils prennent la dame par 19 – 23.



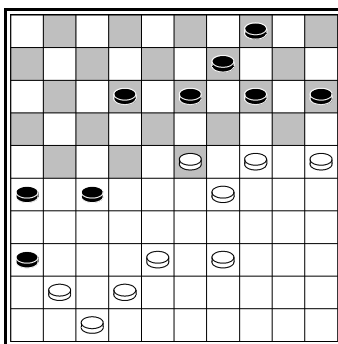
L'adversaire de Tsjizjow vient de jouer 1... 13 – 19? Tsjizjow peut faire un coup de dame maintenant mais il calcule que la dame n'est pas gagnante. Son calcul est erroné cependant!

1.37 – 31! 26 x 48
 2.33 – 29 24 x 42
 3.43 – 38 42 x 33
 4.39 x 28 48 x 30
 5.35 x 04 11 – 16
 6.04 x 22 07 – 11

Il apparaît les noirs prennent la dame pour annuler. Mais les blancs sacrifient leur dame et gagnent la partie.

7.22 – 18!! 12 x 23
 8.28 x 19

Le pion 19 va faire une nouvelle dame.

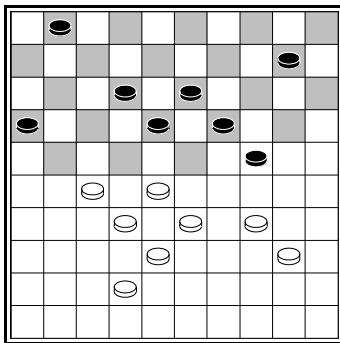


Cette position (J. Lemstra – G. Postma) contient une énorme surprise. Les noirs réalisent un coup de dame mais ce coup est puni par un enferm  de la dame!

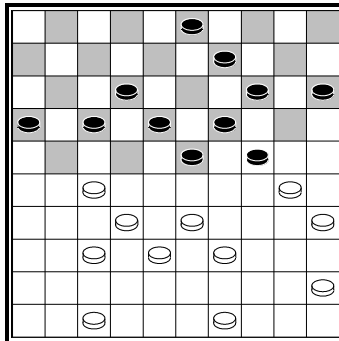
1.... 15 – 20
 2.24 x 15 04 – 10
 3.15 x 04 13 – 18
 4.04 x 31 26 x 46
 5.23 – 19!! 14 x 32
 6.42 – 37 32 x 41
 7.25 – 20

Le pion 12 est stopp  juste   temps par la dame blanche.
 Or les noirs pouvaient gagner la partie par un coup de dame diff rent : envoi   dame et collage!
 1.... 14 – 20!! 2.25 x 3 13 – 19 3.3 x 32 19 x 46 B+.

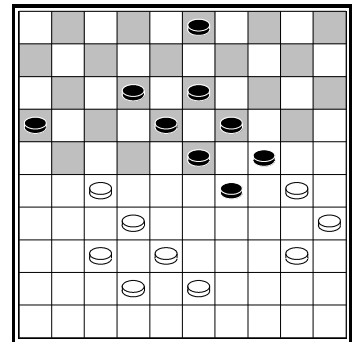
Exercices la dame est prise



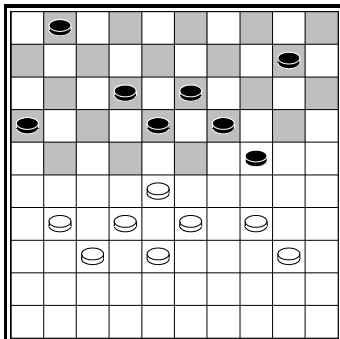
22.1 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



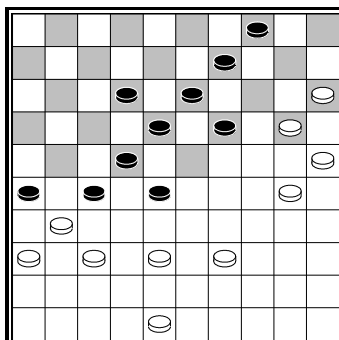
22.4 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



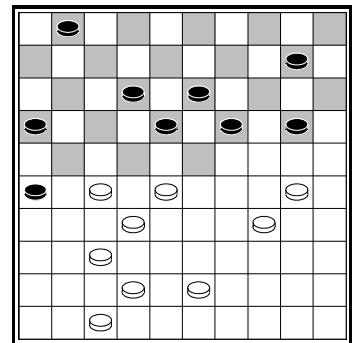
22.7 Jouez vous le coup Philippe?



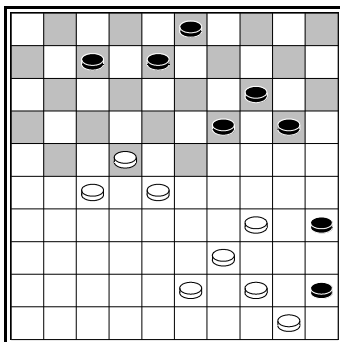
22.2 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



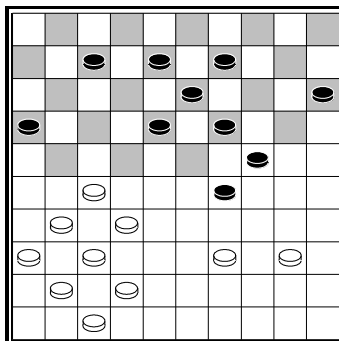
22.5 et le coup de dame pour 5 OK?



22.8 calculer le coup pour 4!



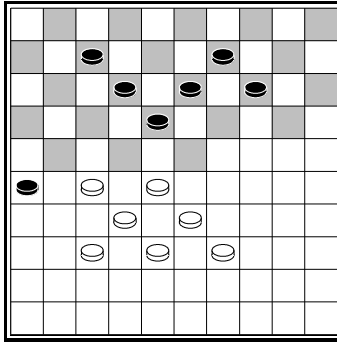
22.3 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



22.6 Les blancs peuvent forcer un coup pour 1. Est il bon?

23. Formations

Les pions en contact avec d' autres pions sont appelés formations. Une bonne position consiste en formations efficaces.



Trait aux noirs

Les pions blancs travaillent ensemble au centre.

Tous les pions blancs sont en contact les uns avec les autres. La position noire est moins forte. Bien que les noirs ont seulement un pion sur le bord du damier (26) ils ont un faible contrôle sur le centre à cause d'un manque de formation effective.

Les noirs ont seulement un coup à jouer sur leur droite. Position tirée d'une un partie Sijbrands –Andreiko.

exercice 23.1 trouvez comment les blancs gagnent après les coups suivants:

- 1) 1... 14 – 20?
- 2) 1... 14 – 19?
- 3) 1... 13 – 19?
- 4) 1... 12 – 17?

Les noirs ont joué:

1... 7 – 11 2.39 – 34

jouez la variante (= suite de coups) sur votre damier .

2... 11 – 16 2.33 – 29 14 – 20 3.34 – 30 13 – 19 4.28 – 23 19 x 28 5.32 x 23 9 – 13 6.30 – 24 20 – 25 7.38 – 32

exercice 23.2 Mettre la position sur le damier .

Les noirs sont perdus. Ils ne peuvent jouer que des coups qui perdent des pions.

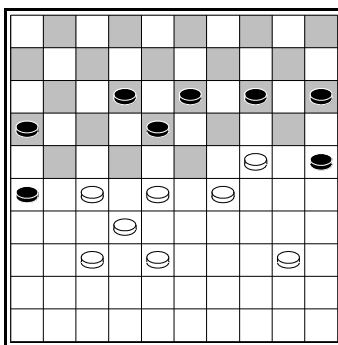
Vous devez vous souvenir que les cases 23, 24 et 27 sont habituellement des cases fortes qu'il faut chercher à posséder ou contrôler

2... 13 – 19

3.34 – 30

exercice 23.3 Écrivez le coup pour les blancs après 3... 14 – 20

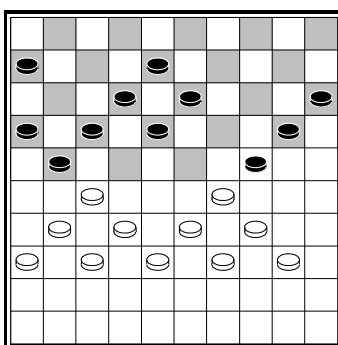
Dans la partie les noirs ne voient pas de meilleur coup que 3.... **18 – 23** et les blancs gagnent la fin de partie après **4.30 – 24 19 x 30 5.28 x 10** etc.



Dans cette position l' avant poste à 24 associé avec la formation en croix 27/28/32/37/38 est très fort. Les noirs ont un position perdante. Ils n' ont aucune formation. Après que les noirs attaquent l' avant poste avec 1... 14 – 19 2.40 – 35 19 x 30 3.35 x 24 ils n'ont plus de bon coup à gauche.

Les **cases stratégiques** pour Les blancs sont 24, 27 et 28 ici.

☀ **les cases 27, 28 et 24 sont stratégiquement importantes pour les blancs!**



Tous les pions blancs sont en contact . Les blancs ont construit deux forts triangles avec les sommets en 27 et 29. La position noire est plus faible. Il n'y a pas de formation forte. Les blancs forcent le gain:

1.31 – 26!

diminue les coups jouables pour les noirs.

après 1... 13 – 19 Les blancs suivent 2.29 – 23! +

Un coup comme 1... 6 – 11 n' a pas de sens parce que' il affaiblit davantage la position . Le pion 17 devient très vulnérable.

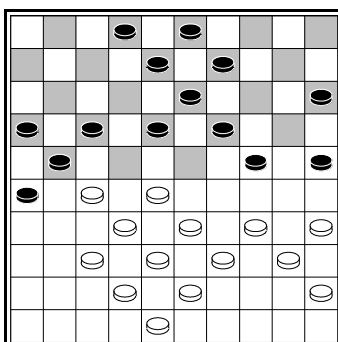
1... 20 – 25

2.29 x 20 15 x 24

3.33 – 28!

Avec la forte menace 28 – 22 17 x 28 26 x 17 12 x 21 32 x 3 B+.

Les noirs n'ont pas de bonne défense ..



Les pions blancs travaillent ensemble dans de jolies formations. Ils ont un centre fort, avec le contrôle des cases stratégiques 27 et 28.

Les blancs réalisent un jolie combinaison, utilisant leurs formations.

1.34 – 30! 25 x 34
2.40 x 20 15 x 24
3.28 – 23! 18 x 29

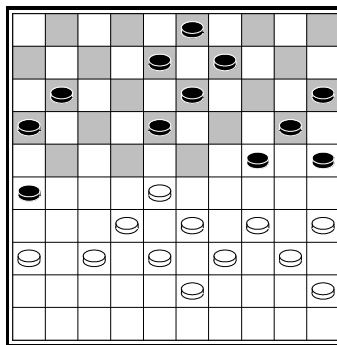
Si les noirs prennent 3... 19 x 28 les blancs gagnent un pion: 4.33 x 11 16 x 7 5.27 x 16 B+1.

4.27 – 22 17 x 28
5.32 x 14 09 x 20
6.35 – 30 24 x 35
7.33 x 15

la combinaison n'est pas encore finie. Les noirs essaient de se défendre avec un débordement.

7... 03 – 09
8.15 – 10 09 – 14
9.10 x 19 13 x 24
10.45 – 40! 35 x 33
11.38 x 20

il faut aller jusqu'au 10ème temps pour que se révèle la pointe de la combinaison.



Les pions blancs sont liés au centre. Les choix noirs sont très limités. Les blancs utilisent le pion faible à 25 pour construire des menaces.

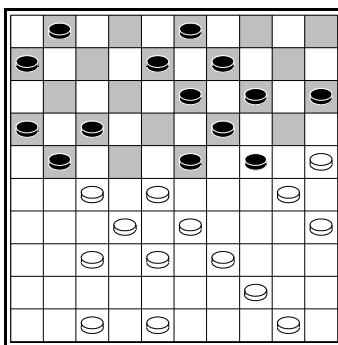
1.32 – 27!

Laisse les noirs avec seulement un coup. à 1... 8 – 12 ou 1... 9 – 14 les blancs jouent 2.34 – 30 etc. à 1... 13 – 19 le coup Weiss 2.27 – 22 18 x 27 3.28 – 22 27 x 18 4.37 – 31 26 x 37 5.38 – 32 37 x 28 6.33 x 4 suit B+.

1... 11 – 17
2.28 – 22 17 x 28
3.33 x 22

Maintenant les blancs occupent la case 22. Les noirs sont face à la menace 34 – 30 etc.

Si les noirs changent avec 3... 24 – 29 4.34 x 12 8 x 28 les blancs gagnent le pion par 5.38 – 33 (16 – 21 6.33 x 22! 21 x 41 7.36 x 47 etc. B+).



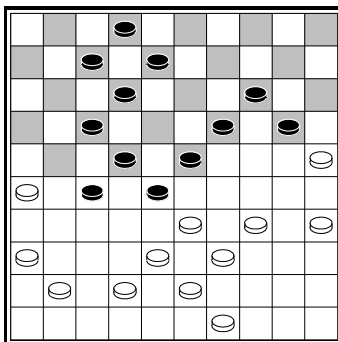
Dans la partie Wiersma – Bronstring (1997) les blancs construisent une formation forte sur leur aile droite. Le pion central noir 23 n'est pas supporté par un pion en 18, Aussi Les noirs jouent 1 – 7 – 12 - 18.

1.44 – 40 01 – 07
2.50 – 45 07 – 12
3.39 – 34 12 – 18

Les blancs explosent la position noire maintenant.

4.34 – 29! 23 x 34
5.40 x 20 15 x 24
6.27 – 22!! 18 x 27
7.45 – 40

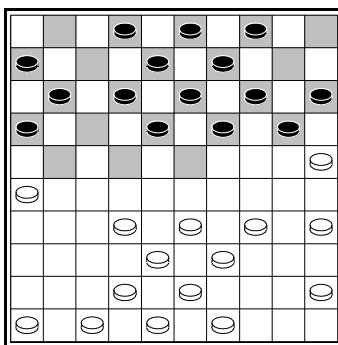
Dévier le pion 18 permet aux blancs d'attaquer le pion 24 à nouveau. Les noirs doivent rendre le pion 24 – 29 après quoi les blancs débordent vers la dame.
 7... 13 – 18 serait suivi par 8.28 – 23! +



Dans la partie Baljakin – Kalk les noirs ont une forte attaque. Ils peuvent gagner la partie en renforçant leur attaque . Ils ferment leurs trous et construisent plus de formations . Développons la meilleure manière de jouer cette position:

1... 12 – 18!

- 1) 2.49 – 44 7 - 12 34.41 - 37 20 - 24 35.37 - 31 et les noirs font la coup 27 - 32 38 x 27 28 - 32 27 x 38 17 - 21 26 x 28 23 x 32 38 x 27 14 - 20 25 x 23 18 x 47 +
- 2) 2. 33.41 - 37 20 - 24 34.37 - 31 7 - 12 35.42 - 37 (49 - 44 revient à la première variante) 8 – 13 et les blancs n'ont plus de coup parce qu' ils ne peuvent pas échanger 37 – 32 x 42 à cause de 27 – 32 coup de dame!



Le grand maître Thijssen montre la force des formations avec les pions noirs contre Kosior (2002).

1... 16 – 21
 2.26 x 17 11 x 22
 3.46 – 41 12 – 17
 4.41 – 37 06 – 11
 5.34 – 29 08 – 12

Les noirs construisent le fort triangle 11/12/17/18/22.

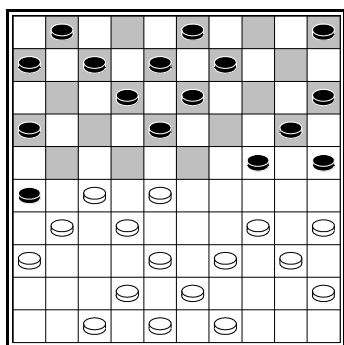
6.32 – 28 02 – 07!
 7.47 – 41 20 – 24!
 8.29 x 20 15 x 24
 9.49 – 44 11 – 16
 10.37 – 31

à 10.44 – 40 16 – 21 11.39 – 34 22 – 27! les blancs ne peuvent pas jouer 34 – 29 parce que 27 – 32! 38 x 16 14 – 20 25 x 23 9 – 14! 29 x 9 18 x 36 9 x 18 12 x 41 +.

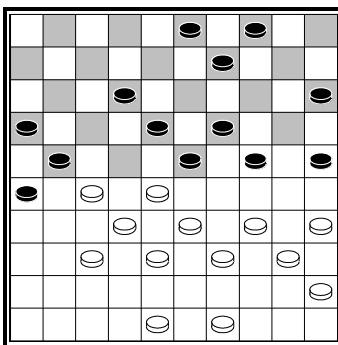
16 – 21
 11.31 – 26 21 – 27
 12.44 – 40 04 – 10
 13.39 – 34 27 – 32!

le coup décisif. Les noirs débordent après 14.38 x 27 22 x 31 15.26 x 37 14 – 20 16.25 x 5 17 – 21 5 x 23 18 x 36. Les noirs gagnent la partie.

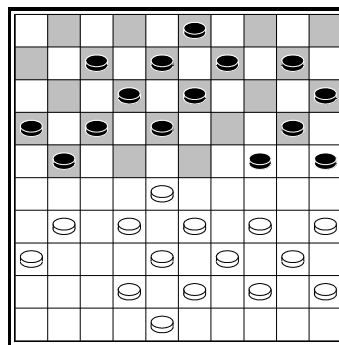
Exercices formations



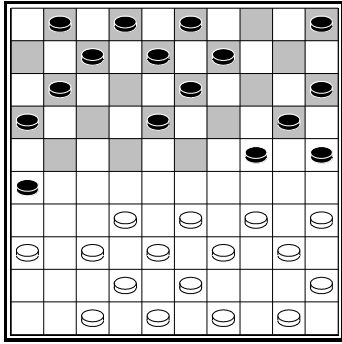
C 23.1



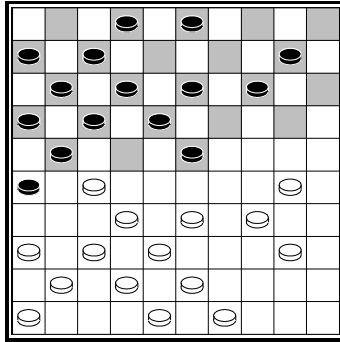
F 23.2 Forcing!



C 23.3

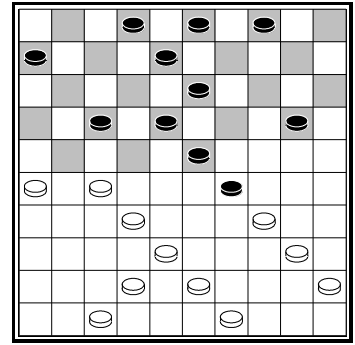


C 23.4

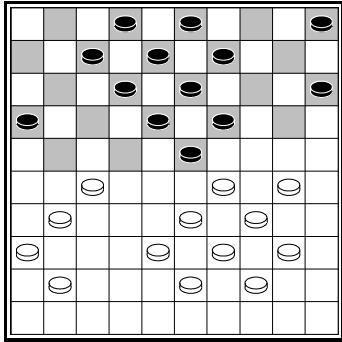


C 23.6

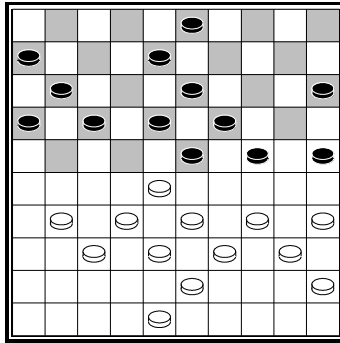
C 23.7



C 23.8

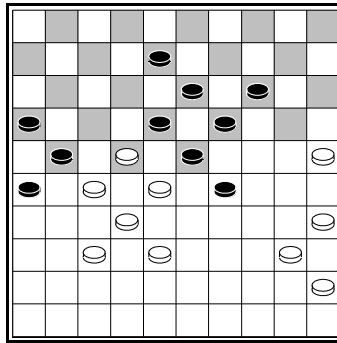


C 23.5



24. Mat de l'adversaire

Une belle manière de gagner une partie est de ne laisser aucun coup jouable à l'adversaire .



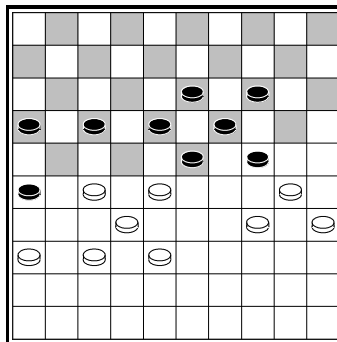
Les blancs sont en mesure de mater leur adversaire.

1.40 – 34! 29 x 40
2.45 x 34 08 – 12

Le seul coup. maintenant les blancs doivent empêcher l'échange 23 – 29 x 29.

3.25 – 20!! 14 x 25
4.38 – 33

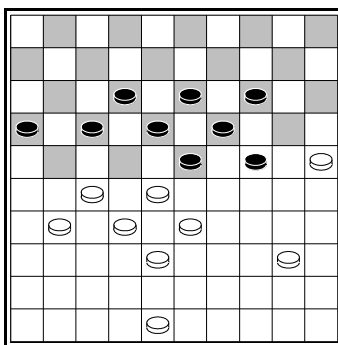
La solution pour les blancs passe par un sacrifice! Les noirs sont complètement bloqués. Donner un pion inverse la situation.



Ricou - Bonnard

Voici une célèbre position classique avec trait aux noirs . Les noirs vont être bloqués. Voyons leur possibilités:

- 1) 1... 17 – 21 2.38 – 33 et parce que 14 – 20 perd par 30 – 25 les noirs sont sans solution .
- 2) 1... 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 le gambit Dussaut est puni par 3.34 – 29! 22 x 31 (24 x 31 est encore pire) 4.29 x 29 B+
- 3) 1... 24 – 29 2.30 – 25 29 x 40 3.35 x 44
- 3.1) 3... 17 – 21 4.38 – 33 et les noirs sont à nouveau bloqués.
- 3.2) 3... 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 3.25 – 20 22 x 31 4.20 x 29 B+



1.31 – 26! 23 - 29

Les blancs prennent le contrôle des deux ailes dans cette position classique. Les pions 25 et 26 sont très forts ici. Le plan est de bloquer l'adversaire, Une idée importante dans les positions classiques. Les blancs ont à décider dans quelle direction le pion 48 doit être joué. Dans la partie les blancs choisissent la mauvaise direction.

2.48 – 42? 18 – 23
3.42 – 37 12 – 18
4.37 – 31

Les blancs ont ce que nous appelons "le dernier temps". Mais ce n'est souvent pas suffisant pour gagner à cause d'un sacrifice. Dans ce cas les noirs jouent un double sacrifice et acquièrent une meilleure position!

4... 29 – 34!!
5.40 x 09 13 x 04

Étonnamment: les blancs ont deux pions de plus mais sont en difficulté pour obtenir la remise. Ils peuvent se défendre en jouant 6.25 – 20 4 - 9 7.20 – 15 9 – 14 8.33 - 29 23 x 34 9.26 – 21 17 x 37 10.32 x 41 34 – 40 11.28 – 22 etc.

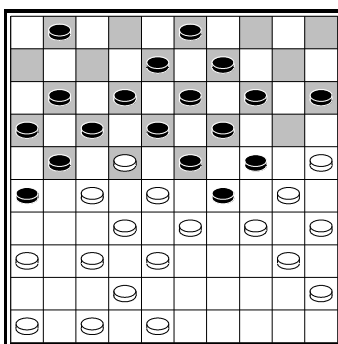
Les blancs auraient dû être alarmés: la position du pion 31 est assez terrible... Il est plus logique de jouer ce pion dans l'autre direction,

2.48 – 43! 18 – 23
3.43 – 39 13 – 18

après 3... 12 – 18 4.40 – 35 29 – 34 5.39 x 30 Les noirs sont sans coup valable (23 – 29 27 – 21 etc.). après 3... 13 – 18 4.40 – 35 serait aussi gagnant. après 29 – 34 5.39 x 30 23 – 29 6.28 – 23! la fin de partie est gagnante, due à la faiblesse des pions 12, 17 et 18. Cependant les blancs ont une variante plus rapide pour gagner la partie. L'immédiat 3.39 – 34 serait puni par le coup de talon 17 – 22 4.28 x 8 18 – 22 5.27 x 18 23 x 3 6.34 x 23 19 x 37 B+. mais les blancs préparent 39 – 34 .

4.25 – 20!! 14 x 25
5.39 – 34!

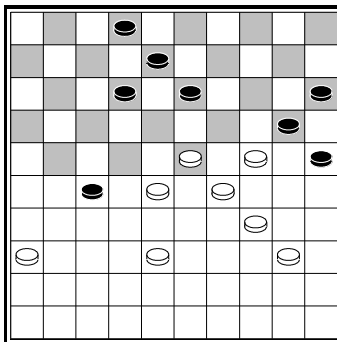
Les noirs sont bloqués.



Dans cette position les blancs peuvent gagner par un mat.

1.25 – 20!! 14 x 25
2.36 – 31

Les blancs ont le dernier temps. Par exemple: 9 – 14 3.46 – 41 14 – 20 4.41 – 36 3 – 9 5.47 – 41 9 – 14 6.48 – 43 1 – 6 7.43 - 39 B+.



Les deux joueurs ont le même plan. Les noirs essaient de bloquer l'attaque blanche. Voyons si leur stratégie fonctionne. Par exemple: 1.40 – 35 12 – 17 2.23 – 19 2 - 7 3.28 – 23 7 – 12 4.38 – 33 17 – 22 5.35 – 30 13 – 18 et les blancs sont complètement bloqués.

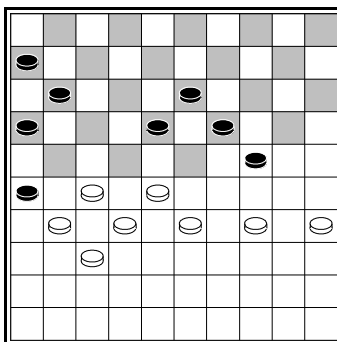
Cependant, les blancs jouent un sacrifice qui entraîne le blocage des noirs !

1.28 – 22! 27 x 18

Les noirs ont seulement un pion à jouer. Il est facile pour les blancs d'échanger ce dernier pion noir.

2.38 – 32 02 – 07
3.36 – 31 07 – 11
4.31 – 26 11 – 17
5.32 – 27 17 – 22
6.40 – 35 22 x 31
7.26 x 37

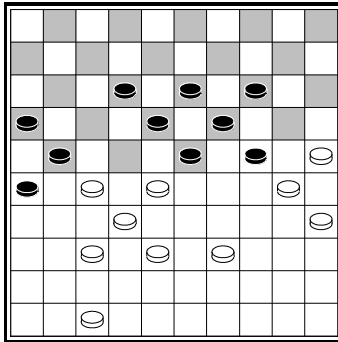
Les noirs n'ont aucun bon coup. après 7... 18 – 22 8.23 – 18 12 x 23 9.29 x 9 20 x 40 10.35 x 44 Les blancs dament et gagnent.



Dans la partie Schalley – Clerc championnat du monde 2001 Les blancs peuvent forcer un blocage. En fait les blancs peuvent choisir entre deux sacrifices gagnants pour bloquer leur adversaire.

1.34 – 29! 24 – 30
2.35 x 24 19 x 30
3.29 – 24! 30 x 19
4.33 – 29

Les blancs auraient pu jouer: 1.35 – 30! 24 x 35 2.33 – 29 +.



Le plan principal dans toute position classique est le blocage adverse. Dans la partie Baljakin – Ba championnat du monde de parties rapides en 1999 les blancs gèlent leur adversaire.

1.28 – 22!

Si les noirs ont la formation 16/21/26 les blancs souvent peuvent jouer ce coup très fort pour gagner de l'espace et priver les noirs de temps. Après 28 – 22 le pion 12 ne peut plus jouer . Cette avancée est appelée l' enchaînement Ghestem. Ghestem était un français , champion du monde qui inventa cette manière de jouer.

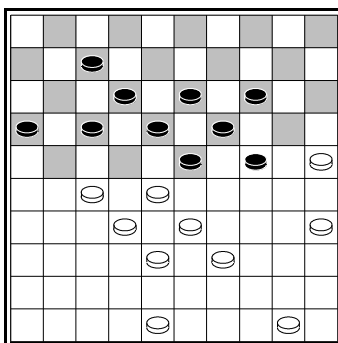
Si les noirs répliquent 1... 23 – 29 ils seront vite bloqués 2.39 – 33 18 – 23 3.33 – 28 12 – 18 4.47 – 41 et les noirs n'ont plus rien à jouer.

**1.... 24 – 29
2.47 – 41! 29 – 34**

2... 14 – 20 3.25 x 14 19 x 10 pourrait être puni par le coup de talon 4.38 – 33 29 x 38 5.32 x 43 21 x 32 6.37 x 17 +.

**3.30 – 24! 19 x 30
4.35 x 24 34 x 43
5.38 x 49**

Il ne reste aucun coup jouable aux noirs .
5... 13 – 19 4.22 x 13 19 x 8 5.24 – 19 B+



Les noirs sacrifient un pion (T. Kooiistra – T. Goedemoed) privant les blancs de leur pion stratégique en 27. Les blancs sont forcés de rendre le pion

**1... 16 – 21!
2.27 x 16 07 – 11
3.16 x 07 12 x 01
4.48 – 42 17 – 21**

Les blancs rendent le pion pour stopper 21 – 27 . Le pion à 27 est très fort.

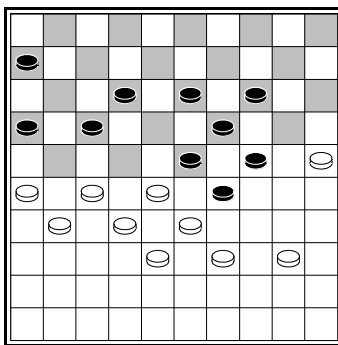
- 5.28 – 22 18 x 27
- 6.42 – 37 01 – 07
- 7.50 – 44 07 – 11
- 8.44 – 40 11 – 16
- 9.40 – 34 13 – 18
- 10.34 – 30 23 – 29

Les blancs n'ont aucun bon mouvement. Après 33 – 28 18 – 23 les blancs sont face à l' horrible menace 21 – 26.

- 11.37 – 31 27 x 36
- 12.32 – 28 18 – 22
- 13.28 x 26 36 – 41
- 14.33 – 28 41 – 46
- 15.28 – 22 46 – 41
- 16.39 – 33

16.22 – 18 est suivi par 14 – 20! 17.25 x 34 41 – 47 18.30 x 19 47 x 44

- 16... 14 – 20
- 17.25 x 34 41 – 28
- 18.30 x 19 28 x 43

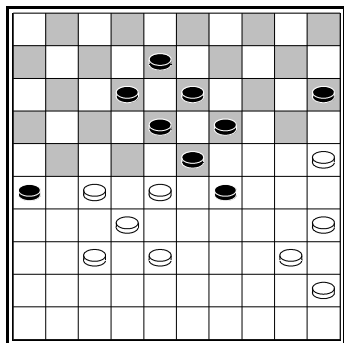


Les blancs gagnent un pion mais perdent la partie:

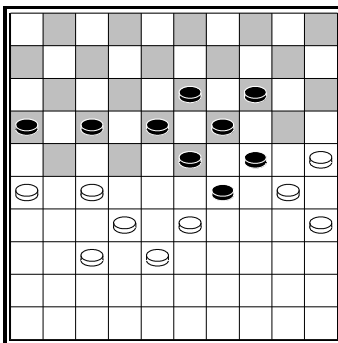
- 1.40 – 35? 29 – 34!
- 2. 39 x 30 12 - 18

La situation blanche est sans espoir.

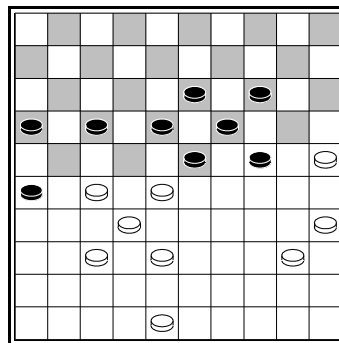
Exercices Mat de l'adversaire



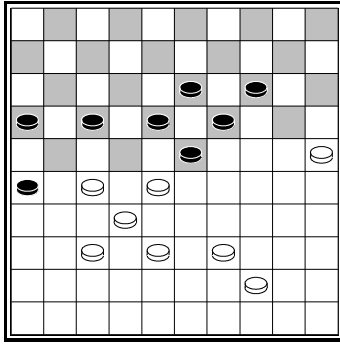
24.1



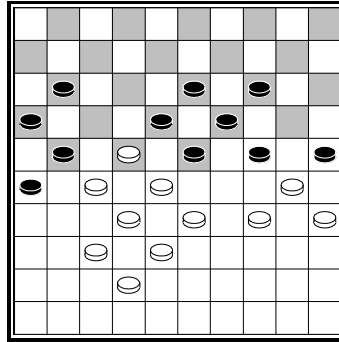
24.2



24.3

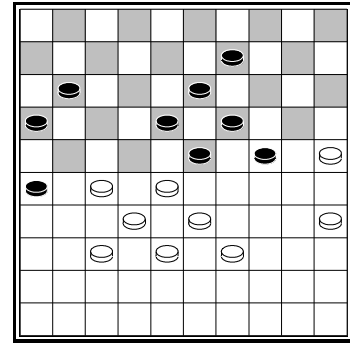


24.4

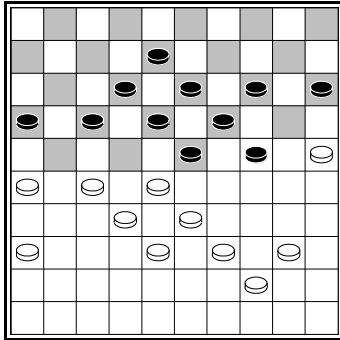


24.6

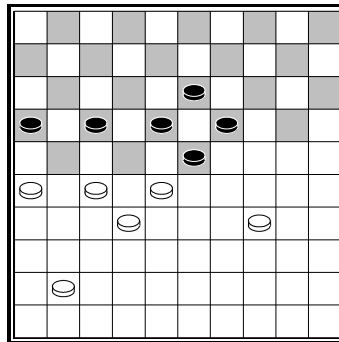
24.7



24.8

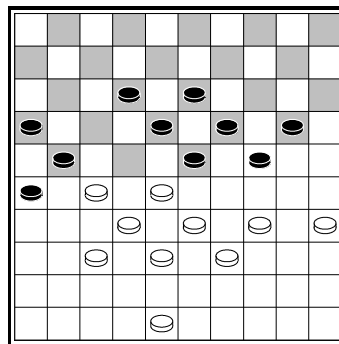


24.5



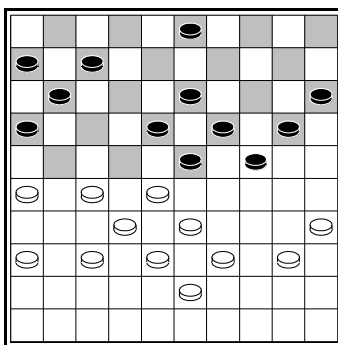
25. tactique de blocage

Une belle manière de gagner une partie est de créer une position où tous les coups adverses sont punis tactiquement.



1.34 – 30! 20 – 25
 2.39 – 34 12 – 17
 3.48 – 42!

Les noirs sont tactiquement bloqués. 17 – 22 échoue sur un coup Philippe. Il ne leur reste aucun bon coup.



Mensonidus – Baba Sy

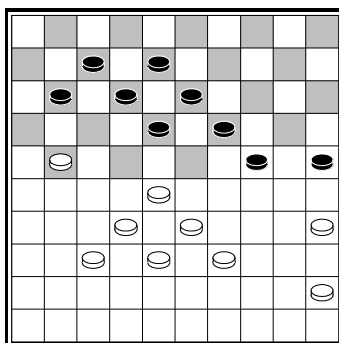
Le célèbre joueur du Sénégal joue un très joli coup, basé sur plusieurs combinaisons.

1... 03 – 09!!

Voyons tous les coups des blancs maintenant:

- 1) 2.39 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 19 x 48 4.28 x 8 48 x 22 et Les noirs gagnent, Par exemple: 5.8 – 3 22 – 31! 6.3 x 25 15 – 20! 7.25 x 22 31 x 45 N+.
- 2) 2.40 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 20 x 40 4.35 x 44 18 – 22 5.27 x 29 16 – 21 6.26 x 17 11 x 31 7.36 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 31 (Coup Raichenbach) N+.
- 3) 2.26 – 21 24 – 30! 3.35 x 24 20 x 29 (possible est 19 x 30 28 x 8 7 – 12 8 x 17 11 x 42 38 x 47 16 x 49 B+) 4.33 x 24 19 x 30 5.28 x 17 11 x 35 (Coup Royal) N+.
- 4) 2.37 – 31 24 – 30 3.35 x 24 20 x 29 4.28 x 8 9 – 13 8 x 19 18 – 22 27 x 18 30 – 34 39 x 30 (ou 40 x 29) 16 – 21 26 x 17 11 x 44 N+.

Le meilleur coup est 2.28 – 22 après quoi les noirs essaient de prendre l'avantage de la faiblesse du pion 22. 2.28 – 22 7 – 12 3.37 – 31 9 – 14 4.33 – 28 20 – 25 5.40 – 34 23 – 29! 6.34 x 23 18 x 29 7.39 – 34 29 x 40 8.35 x 44 12 – 17! 9.43 – 39 (après 9.38 – 33 24 – 29! 10.33 x 24 19 x 30 11.43 – 39 30 – 34 12.39 x 30 25 x 34 Les blancs sont bloqués) 17 – 21 12.26 x 17 13 – 18 13.22 x 13 11 x 42 14.13 – 8 42 – 48 et les noirs gagnent la fin de partie.



Les blancs ont un puissant triangle central mais les noirs contrôlent les ailes. A l'aide de quelques coups les noirs peuvent bloquer leur adversaire . Dans la partie les blancs ont joué 37 – 31 offrant à leur adversaire un forcing gagnant.

1.37 – 31 11 – 16!

L" échange 2.31 – 26 16 x 27 3.32 x 21 laisse une combinaison aux noirs 19 – 23! 4.28 x 30 25 x 32 N+.

**2.31 – 27 18 – 22!
3.27 x 09 16 x 27
4.32 x 21 08 - 13
5.09 x 18 12 x 34**

Le seul coup jouable pour les blancs était 1.21 – 16.

Impossible est 1.45 – 40 ou 1.32 - 27 à cause de 19 – 23! etc. N+.
 1.39 – 34 18 – 23 place les blancs face à l' horrible menace 24 – 29 +.

1.21 – 16 18 – 23!

Maintenant 2.28 – 22 est puni par 12 – 18!! 3.45 – 40 (3.32 – 27 23 – 28 B+1) 18 x 27 4.32 x 21 23 – 28
 5.33 x 22 13 – 18 5.22 x 2 19 - 23 6.2 x 30 25 x 41 N+.

2.45 – 40 12 – 18

Les blancs ne peuvent toujours pas casser avec 28 – 22 x 21 à cause du même coup que précédemment.

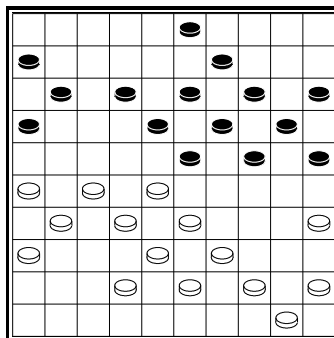
3.40 – 34 08 – 12

4.37 – 31 11 - 17

5.31 – 27 17 - 21

6.28 – 22 21 – 26

Tactique de blocage. Le seul coup des blancs 7.33 – 28 est suivi par 26 – 31 27 x 36 18 x 27 32 x 21 23
 x 43 39 x 48 24 – 30 35 x 24 19 x 39 N+.



1... 24 - 29?

2.33 x 24 20 x 29

Les noirs viennent sur la case cimetière (29). Mais avec la prochain échange les blancs prennent le contrôle de la situation.

3.35 - 30! 25 x 34

4.39 x 30

Les noirs ne peuvent pas jouer sur leur aile gauche. après 14 – 20 ou 15 – 20 Les blancs jouent 30 – 24 +.
 Les noirs doivent jouer leur meilleure défense du pion.

4... 03 - 08

5.44 - 40 11 – 17

Interdit est 14 – 20 à cause de 6.30 – 24! 19 x 30 7.28 x 19 13 x 24 8.27 – 21 16 x 27 9.31 x 4 +. Le prochain échange affaiblit l' aile droite noire.

6.27 - 21! 16 x 27

7.31 x 11 06 x 17

8.36 – 31!

Les noirs n'ont plus de coup. Cette fois 14 – 20 est suivi de 9.30 – 24 19 x 30 10.28 x 19 13 x 24 11.26 – 21!
17 x 39 12.40 – 34 29 x 40 13.45 x 3 (24 – 29 14.3 - 25) +.

8... 17 - 21

9.26 x 17 12 x 21
10.31 - 26! 18 - 22
11.28 x 17! 21 x 12
12.26 – 21

menaçant avec 21 – 17 12 x 21 32 – 28 23 x 32 38 x 16 avec débordement.

12... 12 - 18
13.21 - 16 18 - 22
14.32 - 28 22 x 33
15.40 – 34 29 x 40
16.38 x 18 13 x 22
17.45 x 34

Le pion 16 va à dame et les blancs gagnent.

Le dernier coup noir 10 – 15 est trop lent. Il oublie de fermer le trou en 13. Maintenant les blancs bloquent leur adversaire de belle manière.

1.37 – 32! 26 x 37
2.42 x 31 08 – 13
3.48 – 43!

Les blancs utilisent pion 45 pour menacer de 44 – 40. La menace ne peut être parée par 3 - 8 à cause de 44 – 40 et après 27 – 21 +.

3... 24 – 30
4.39 – 33!

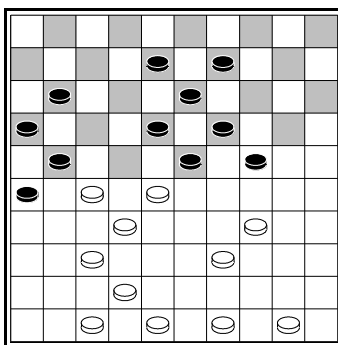
menaçant de 28 – 23 et 44 – 40.

4... 30 – 35
5.33 – 29! 03- 08

5... 15 – 20 6.44 – 40! etc. +

6.29 – 24!

Les blancs sont patients. Ils ne font pas le coup de dame 44 – 40? 45 x 23 28 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 parce que la dame est prise: 15 – 20 2 x 30 35 x 24 =.
Après 29 – 24 les noirs sont tactiquement bloqués. Ils n'ont pas de bonne réponse à la menace 24 – 19.



Tsujizjow - Keestels

Tsujizjow use d'un couple de menaces pour bloquer son adversaire. Regardez les pions de bases de Tsujizjow.

1.39 – 33!

Les noirs ne peuvent jouer 1... 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24 parce que 4.37 – 31! 26 x 28 5.49 – 44 21 x 32 6.44 x 4 + 1... 11 – 17 est suivi par 2.34 – 30 24 x 35 3.33 – 29 23 x 34 4.28 – 22 17 x 28 5.32 x 23 21 x 41 6.47 x 36 B+1.

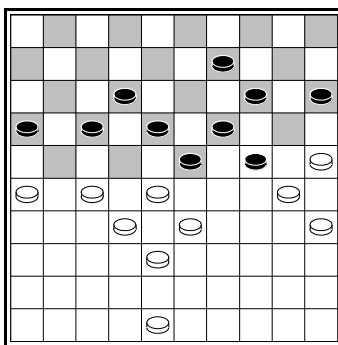
1... 9 - 14
2.42 – 38!

Sur 11 – 17 les blancs font un coup Raphaël: 3.34 – 29! 23 x 34 4.28 – 23 19 x 39 5.37 – 31 26 x 28 6.50 – 44 21 x 43 7.50 x 11 16 x 7 8.48 x 10 +.

Sur 8 – 12 les blancs font aussi un coup Raphaël.

2... 14 – 20
3.28 – 22!!

L' enchaînement Ghestem finit le travail. Après 14 – 20 4.33 – 28 les noirs sont à nouveau sans solution.



Les noirs ont le choix entre 9 – 13 et 23 – 29. Pour trouver le meilleur coup les noirs doivent connaître la tactique de blocage suivante :

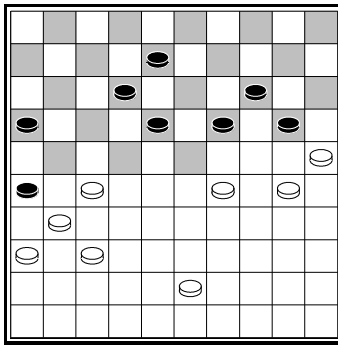
1... 09 – 13?
2.48 – 43!

Le coup naturel 23 – 29 est suivi de 3.28 – 23! 19 x 48 4.30 x 8 12 x 3 5.27 – 21 16 x 27 6.32 x 34 48 x 30 7.35 x 24 B+.

2... 15 – 20 3.27 – 21! 16 x 27 4.32 x 21 23 x 32 5.38 x 27 résulte en une flèche avec enchaînement gagnant pour les blancs.

La meilleure défense est 2... 16 – 21 23 – 29 bien que cette position soit probablement perdue.

Pour prévenir ces problèmes les noirs doivent jouer 1... 23 – 29! 2.48 – 42 (2.48 – 43 15 – 20!) 18 – 23.



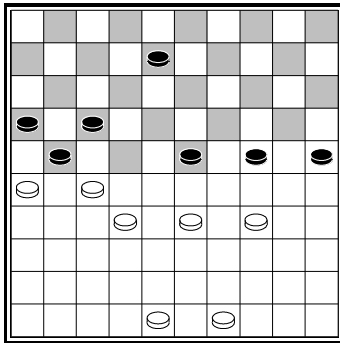
1.43 – 39! 8 – 13

Sur1... 19 – 23 le coup Ricou 2.29 – 24! 20 x 29 3.27 – 21 26 x 17 4.39 – 33 29 x 38 5.37 – 32 38 x 27 6.31 x 2 suit.

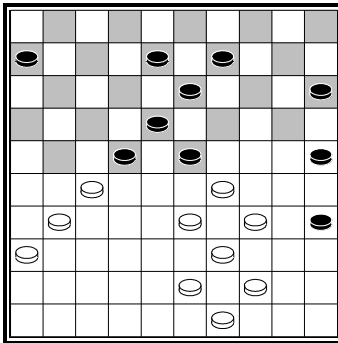
2.39 – 34!

Les noirs sont complètement bloqués.

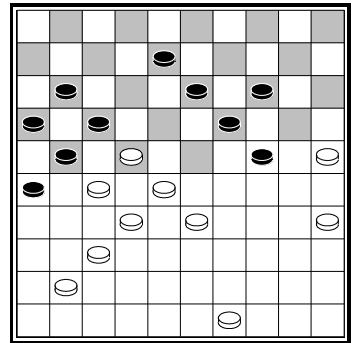
Exercices tactique de blocage



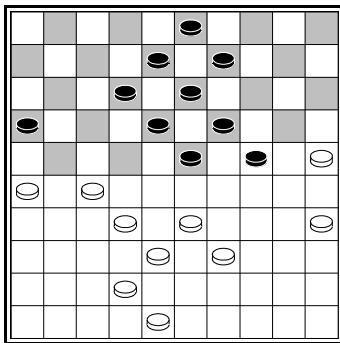
25.1



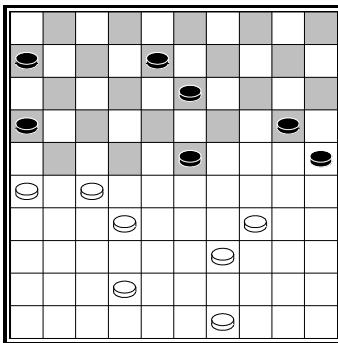
25.4



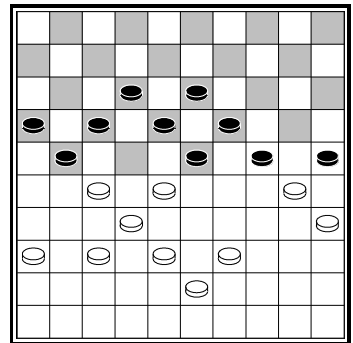
25.7



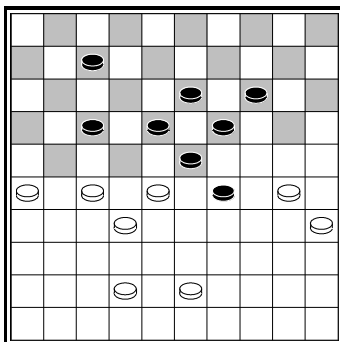
25.2



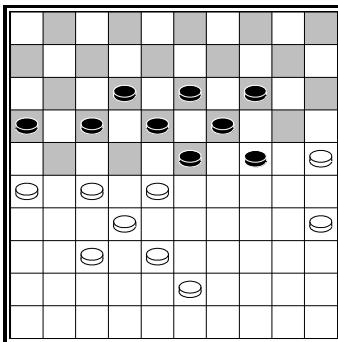
25.5



25.8

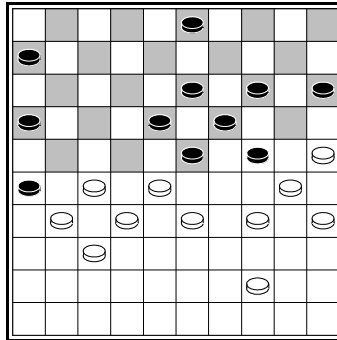


25.3



25.6

Exploiter une faiblesse



Les blancs ont le trait dans cette position classique.

Les blancs ont une faiblesse en 38. Ils n'ont pas de pion sur cette case importante et aucun pion ne peut y être amené..

Les pions 31 et 44 sont mal placés . Ils ne prennent part à aucune formation.

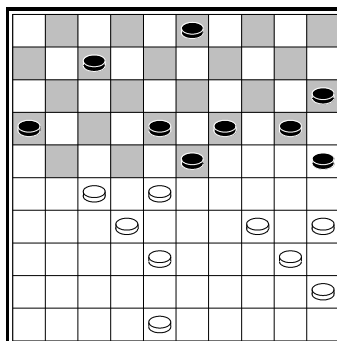
De plus les blancs ont peu de coups à jouer . Seul 38 peut être joué:

1.34 – 29 23 x 34
2.30 x 39

Les noirs exploitent la faiblesse à 38 par un plan simple. Ils amènent un pion en 12, pour menacer avec un coup.

2... 03 – 08
3.44 – 40 08 – 12

Les noirs menacent de 16 – 21 27 x 16 14 – 20 25 x 23 18 x 36. Les blancs n'ont pas de défense, 28 – 22 est puni par 16 – 21 27 x 16 18 x 29 B+2.



Le pion à 13 est manquant. Les blancs n'ont pas assez de patience pour exploiter cette énorme faiblesse. La partie fut 1.28 – 22? 19 – 24 2.22 x 13 23 – 29 3.34 x 23 24 – 30 4.35 x 24 20 x 9 =.

Les blancs pouvaient jouer calmement:

1.48 – 42!

Plusieurs coups sont interdits

sur 1... 20 – 24 les blancs répondent 28 – 22! et après les prises (Par exemple 7 – 11 22 x 13 19 x 8) les blancs gagnent un pion par 34 – 30 25 x 34 40 x 18.

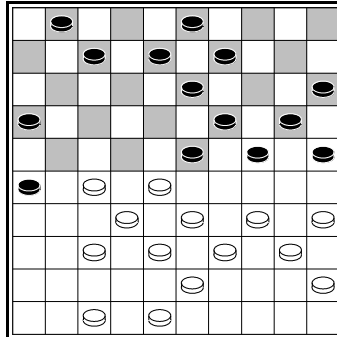
Si 3 – 8 (ou 3 – 9) Les blancs forcent un Coup Philippe: 1... 3 – 8 2.28 – 22! 8 – 13 3.27 – 21! 16 x 27 (après 18 x 27 immédiatement 34 – 30 etc.) 4.32 x 21 18 x 16 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 7 B+.

1... 7 – 11 2.42 – 37!

Maintenant les noirs n'ont aucun bon coup .

2... 11 – 17 est puni par le coup de mazette 3.28 – 22 17 x 28 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 29 23 x 34 6.32 x 25 +, alors que 20 – 24 et 3 – 8 et 3 – 9 sont suivis par le même coup.

Aussi la position des noirs est perdue.



Une position classique avec un pion à 25 pour les noirs, qui donnent aux blancs de bonnes opportunités. Les pions blancs travaillent tous ensemble . Le plan blanc est d'infliger des dommages à la position noire .

1.27 – 22 8 – 12

après 1 ... 16 – 21 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 8 – 12 Les blancs ont un coup avec 4.28 – 23! 19 x 17 5.37 – 31 26 x 28 6.33 x 2 13 x 22 7.2x 30 B+.

Les noirs ne peuvent pas aller sur la case cimeti re (case 29): 1 ... 24 – 29 2.33 x 24 20 x29   cause du coup de talon 3.37 – 31 26 x 37 4.32 x 41 23 x 32 5.34 x 14 9 x 20 6.38 x 27 B+1.

Les noirs peuvent proposer un  change 30: 1... 24 – 30 2.35 x 24 20 x 29 3.33x24 19 x 30 4.28 x 19 13 x 24 mais apr s 5.32 – 27 Les blancs construisent une forte position centrale, bien que cette variante soit le meilleur choix pour les noirs.

**2.22 – 18! 13 x 22
3.28 x 08 03 x 12**

Regardons ce qui arrive   la position noire.

4.47 - 42

Il est aussi bon de jouer 4.32 – 27 9 – 14 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 18 12 x 23 parce que la position noire est d finitivement faible..

4... 16 – 21?

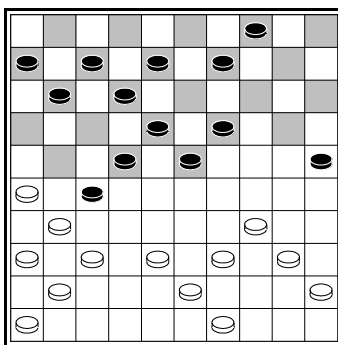
Apr s ce coup les blancs n'ont aucune peine   exploiter la position noire.
Regardons d'autres possibilit s : 4... 12 – 18? 37 - 31 coup.

La seule d fense restante est 4... 9 – 14 5.32 – 27 avec une position difficile apr s 5... 23 – 28 6.33 x 22 24 – 29 7.34 x 23 19 x 17 8.37 – 32

**5. 34 – 30! 25 x 34
6.40 x 18 12 x 23
7.39 – 34**

Les noirs n'ont pas de bonne r ponse pour emp cher 33 – 29 24 x 33 38 x 18 B+1.
Les blancs gagnent la partie.

Cet exemple montre combien il est important et n cessaire de construire des formations, Il faut faire en sorte de connecter les pions ensemble afin qu'ils s'entraident..



Les noirs jouent un coup affaiblissant leur position.

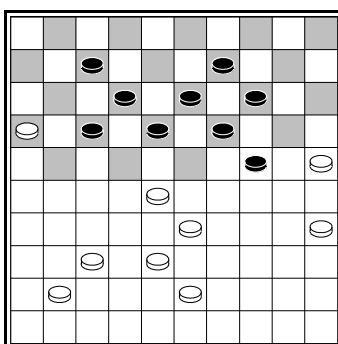
1... 08 – 13?

maintenant les blancs prennent l'avantage à cause du trou à la case 8.

2.40 - 35!

Les blancs menacent par 34 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 43 – 39 34 x 32 37 x 8 13 x 2 31 x 24. Si Les noirs jouent 2... 11 – 17 Les blancs dament en 2.

Reste un seul coup pour éviter la combinaison : 12 – 17 après quoi les blancs attaquent et gagnent l'avant poste avec 3.37 – 32!



Les blancs ont une faiblesse: Le pion 28 n'est pas soutenu par un centre fort . Il manque un contrôle sur la case **42** qui rend la position blanche vulnérable.

1.43 – 39 18 – 22!

menace de 24-29. Les blancs répondent par un sacrifice puis attaquent la faiblesse 22

2.28 – 23 19 x 28

3.37 – 31

Mais les noirs ont vu plus loin

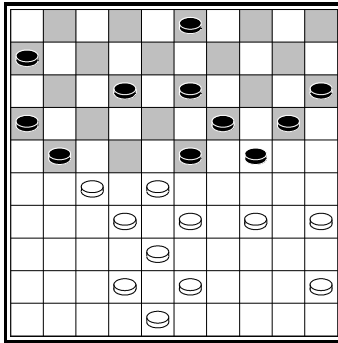
3... 24 – 29!!

4.33 x 24 28 – 33!

5.38 x 29 17 – 21

6.16 x 18 12 x 43

avec débordement gagnant.



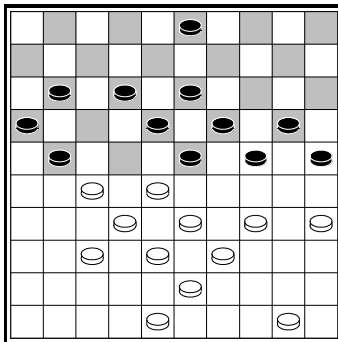
Les blancs attaquent la faible flèche de l'aile gauche noire :

1.34 – 30!

Les noirs ont beaucoup de trous dans leur position. Ils ne peuvent pas jouer 20 – 25? à cause de 2.28 – 22 25 x 34 3.33 – 29 24 x 33 4.38 x 7 B+.
après 1... 24 – 29 2.33 x 24 20 x 29 Les blancs gagnent l'avant poste par 3.43 – 39 & 4.39 – 33.

1... 03 - 09
2.27 – 22!

L'avant poste blanc à la case cimetière ne peut être attaqué (12 – 18 30 – 25 +).
2... 24 – 29 3.33 x 24 20 x 29 est interdit par 4.22 – 18 13 x 33 5.30 – 24 etc. +
L'échange ... 12 – 17 3.22 x 13 6x 17 (ou 16 x 7) livre aux blancs le forçing 4.30 – 25! 9 – 14 5.33 – 29 24 x 22 6.32 – 28 choix 7.38 x 9 13 x 4 8.25 x 23 B+1.



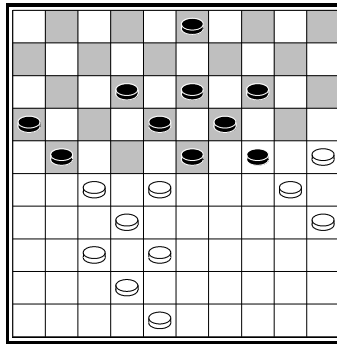
Le pion suspendu en 20 semble temporaire, en raison de l'échange 34 – 30 x 30 suivi par 20 – 25. Cependant, cette défense est illusoire du fait des trous sur l'autre aile, Les blancs peuvent prendre l'avantage en jouant:

1.34 – 30! 25 x 34
2.39 x 30 03 - 09

2... 20 – 25 donnent aux blancs un temps de repos qu'ils utilisent pour un coup de débordement 3.48 – 42 25 x 34 4.33 – 29 24 x 31 5.37 x 6

3.27 – 22! 18 x 27
4.33 – 29 24 x 31
5.30 – 25 27 x 49
6.25 x 03 23 x 32
7.03 x 14

et la dame noire est prise au prochain coup!



La position blanche est faible. Les noirs neutralisent les pions 25/30/35.

1... 24 – 29!

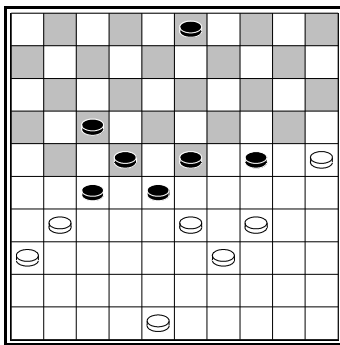
après 2.37 – 31 21 – 26 Les blancs n'ont aucun temps pour laisser l' échange, Aussi ils sont obligés de fermer par 3.42 – 37 12 – 17 4.48 – 43 3 – 8! et les blancs sont mat (43 – 39 est interdit par 16 -21 27 x 16 17 – 21 16 x 27 29 – 33 38 x 29 23 x 43 B+).

**2.48 – 43 21 – 26
3.28 – 22 29 - 33**

Même 3 – 8 4.43 – 39 29 – 33 5.39 x 28 16 – 21 serait gagnant.

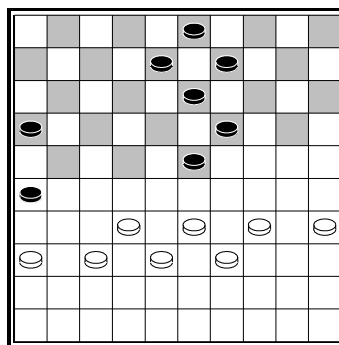
**4.38 x 29 23 x 34
5.30 x 39 16 – 21
6.27 x 16 18 x 47**

Exercices exploiter une faiblesse

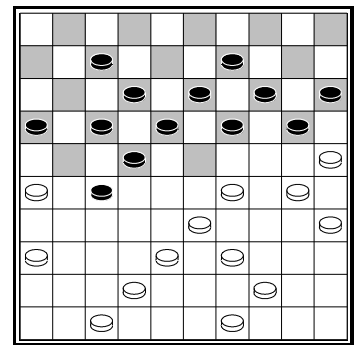


F 26.1

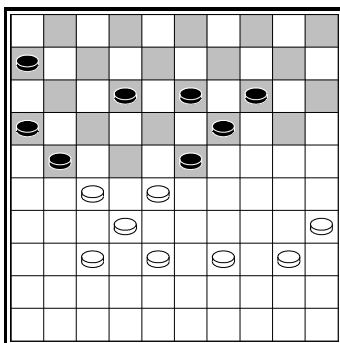
F 26.2



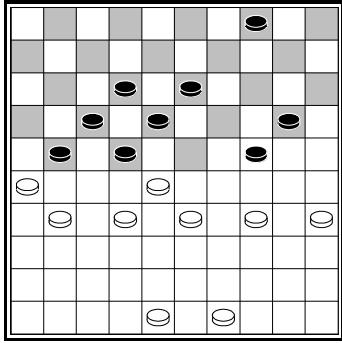
F 26.3



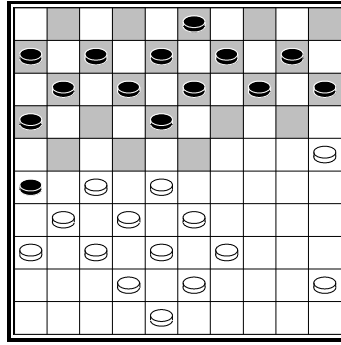
F 26.4



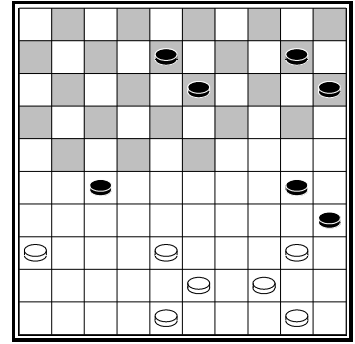
F 26.5



F 26.6



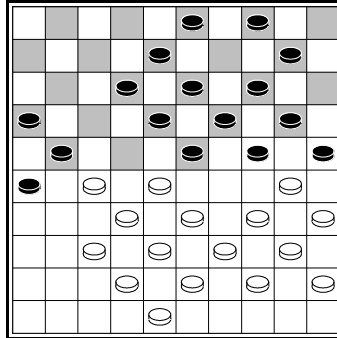
F 26.7



F 26.8

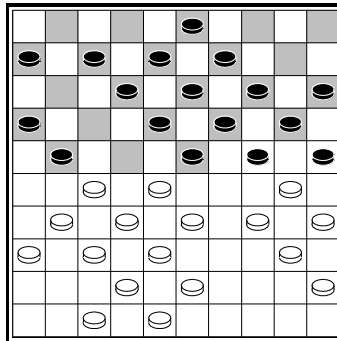
27. enchaînements

Quand un groupe de pions ne peut pas jouer cela s'appelle un enchaînement. Les enchaînements jouent un rôle important dans la stratégie du jeu de dame. Il y a plusieurs types d'enchaînements..



enchaînement de l'aile droite

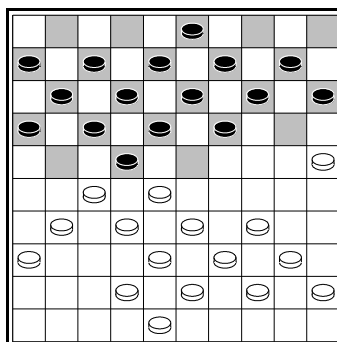
Les pions blancs sur l'aile droite sont enchaînés. 34 – 29 n'est pas possible, il perd deux pions. Ici l'enchaînement est mortel. Les blancs n'ont de liberté ni au centre ni sur leur aile gauche.



1.34 – 29!

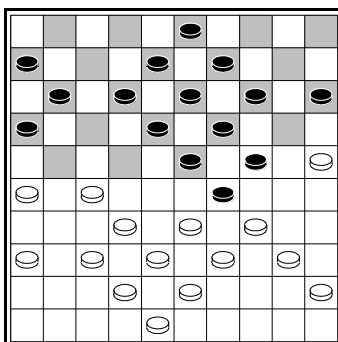
Les blancs sortent de l'enchaînement. Les noirs sont obligés de prendre par 23 x 34 30 x 39. La prise 25 x 34 est punie par un coup du ricochet.

- 1... 25 x 34?
- 2.27 – 22 18 x 27
- 3.29 x 18 12 x 23
- 4.40 x 18 13 x 22
- 5.28 x 26



enchaînement : les tenailles

Le groupe de pions derrière le pion 22 est enchaîné. L'enchaînement est réalisé par les pions 27/31 et 28/33 qui enserrant le groupe de pions 6/7/11/12/16/17/18/22. Les noirs ne peuvent jouer ni 17 ni 18. Si les noirs essaient de casser l'enchaînement 1... 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23 Les blancs gagnent un pion par 3.25 – 20! 15 x 24 4.33 – 28 22 x 33 5.39 x 30.



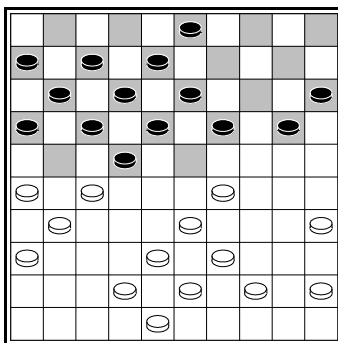
L'enchaînement peut aussi survenir à différents emplacements du damier. Les pions 33/38/34/40 enferment le groupe de pions noirs derrière 29. Les blancs peuvent jouer un coup Philippe.

- 1.27 – 22 18 x 27
- 2.32 x 21 16 x 27
- 3.34 – 30 24 x 44
- 4.33 x 24 19 x 30
- 5.25 x 34 44 x 33
- 6.38 x 16

(diagramme)

Le marchand de bois 26/27/31/36 enchaîne le groupe de pions 6/7/11/12/16/17/18/22.

Les blancs prennent l'avantage grâce à l'enchaînement en échangeant les pions sur l'autre aile.



marchand de bois

- 1.29 – 24! 20 x 29
- 2.33 x 24 19 x 30
- 3.35 x 24

Les noirs ne peuvent pas enlever le pion 24. Ils ne peuvent jouer que le pion 3. Après 3 – 9 45 – 40 9 – 14 42 – 37 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 Les noirs sont bloqués.

Gantwarg - Andreiko

- 1.32 – 28 19 – 23
- 2.28 x 19 14 x 23
- 3.37 – 32 10 – 14
- 4.41 – 37 14 – 19
- 5.46 – 41 5 – 10
- 6.35 – 30 20 – 25

7.33 – 29 10 – 14
 8.40 – 35 17 – 22
 9.44 – 40

Habituellement il est joué 9.31 – 27 22 x 31 10.36 x 27.

9. 11 – 17
 10.38 – 33 06 - 11
 11.32 – 28 23 x 32
 12.37 x 28 16 – 21
 13.41 – 37?

Les blancs devaient fermer la case 38 (42 – 38 ou 43 – 38). Maintenant les blancs sont enchaînés.

13... 11 – 16!

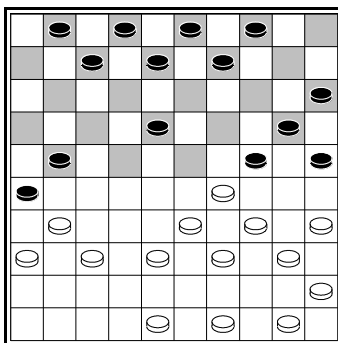
menaçant 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 23 29 x 27 21 x 41.

14.37 – 32 21 – 27!
 15.32 x 21 17 x 37
 16.42 x 31 14 – 20
 17.28 x 17 12 x 21
 18.43 – 38 19 - 24

Les noirs pouvaient aussi jouer 20 – 24 x 24 l'enchaînement de l' aile droite, mais le marchand de bois est encore plus fort .

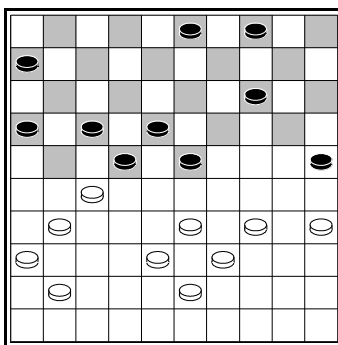
19.30 x 19 13 x 24
 20.47 – 42 21 – 26
 21.42 – 37 16 – 21!

la partie continua par 21... 8 – 13? mais ce n'est pas la meilleure suite pour les noirs.



La position blanche est terrible. Les blancs ne pourront jamais jouer 38 – 32. Si Les blancs jouent 22.38 – 32 maintenant, Les noirs répondent 18 – 23 23.29 x 18 24 – 30 24.35 x 24 20 x 27 25.31 x 22 9 – 13! (Les noirs échangent le pion 18 pour gagner le pion 22!) 26.18 x 9 4 x 13 27.49 - 43 et 7 – 12 & 12 – 18 gagnent la pion.

Au lieu de 22.38 – 32 24 – 30 les noirs peuvent aussi jouer 22... 9 – 13 et le marchand de bois est gagnant. Essayez de jouer cette position avec un partenaire. Les noirs ont pour objectif d'échanger les pions sur leur aile droite pour rendre avantageux le marchand de bois!



Faux marchand de bois

C' est un enchaînement partiel, parce que les noirs peuvent encore jouer 17 – 21 dans le but d'attaquer le pion 27. Le faux marchand de bois est souvent utilisé dans les parties d'encerclement. Le but de l'encerclement est de bloquer le centre adverse ou de jouer en contre attaque.

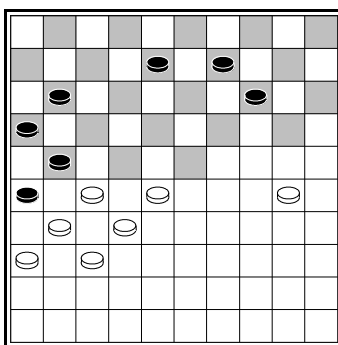
Le faux marchand de bois est souvent temporaire. Les blancs peuvent casser le faux marchand de bois à n'importe quel moment avec 31 – 26 x 27 ou 31 – 26 x 37.

1.31 – 26! 22 x 31
 2.36 x 27 06 – 11
 3.41 – 36 17 – 22
 4.35 – 30! 22 x 31
 4.36 x 27

Les noirs ne peuvent pas empêcher le pion 30 de parvenir à la forte case 24, parce que 14 – 19 est puni par 32 – 28 23 x 21 26 x 6 B+.

4... 11 – 17 5.30 – 24!

Il n' y a aucune défense contre la menace 24 – 19 B+1. Les blancs gagnent la partie.



enchaînement par un trèfle

Les pions blancs 27/31/32/36/37 sont bloqués par les pions 16/21/26. Cela signifie que les noirs sont en majorité sur l'autre aile.

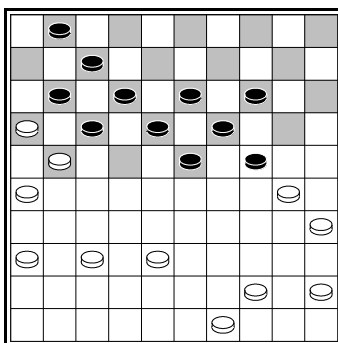
Dans la partie les noirs ont commis une faute. Ils ont joué 1... 14 – 19? après quoi les blancs se libèrent en sacrifiant un pion: 2.28 – 23! 19 x 28 3.32 x 23 21 x 41 4.36 x 47 26 x 37 5.23 – 19 et les blancs contre attaquent pour annuler la partie.

Les noirs pouvaient bloquer leur adversaire par:

1... 14 – 20!
 2.28 – 23 09 – 14
 3.23 – 18 08 – 12
 4.18 x 07 11 x 02

Les blancs n'ont aucune ressource.

L'**enchaînement par un trèfle** est aussi possible de l' autre côté du damier.



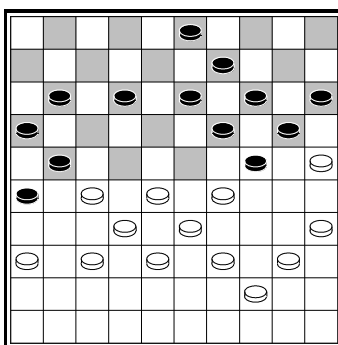
enchaînement par un trèfle

Les pions 16/21/26 enchainent les pions 1/7/11/12/17.

L' enchaînement n' est pas absolu. Il n'a de valeur que si le pion 17 reste en place.

Si les blancs jouent 1.44 – 39 les noirs peuvent jouer 17 – 22 sortant de l' enchaînement.

Les blancs ne peuvent pas jouer 21 – 17 12 x 21 26 x 6 parce que 7 – 11 6 x 28 23 x 25 +.



enchaînement de l'aile gauche

Les pions 29 et 25 remplissent une fonction terrifiante. Ils enchaînent l' aile gauche.

Sijbrands gagne la partie après:

- 1... 12 – 18
- 2.29 – 23! 18 x 29
- 3.27 – 22 11 – 17
- 4.22 x 11 16 x 7
- 5.36 - 31

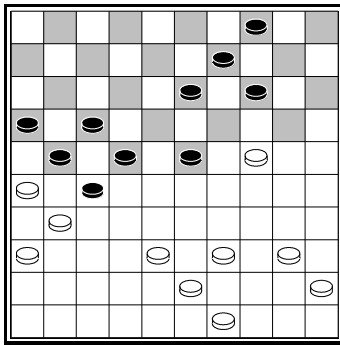
Les noirs abandonnent après 7 – 11 6.31 – 27 11 – 16 7.27 – 22 la position est sans espoir.

7... 3 – 8 est puni par 8.22 – 18 13 x 22 9.28 x 17 21 x 12 10.35 – 30 24 x 35 11.33 x 4 +.

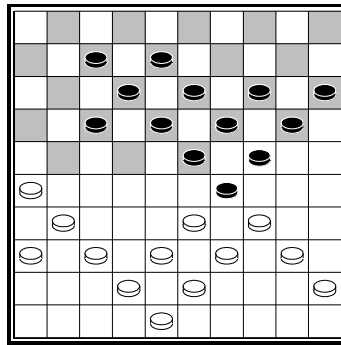
Rendre un pion 7... 29 – 34 8.40 x 29 3 – 8 9.29 – 23 n'améliore guère la situation.

Exercices enchaînements

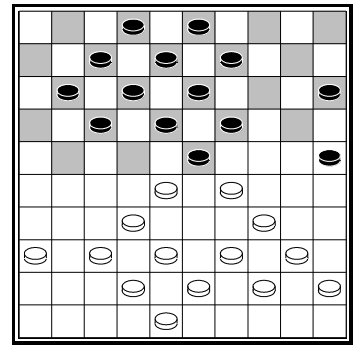
27.1 – 27.8 Écrivez le type d' enchaînement qui est montré!



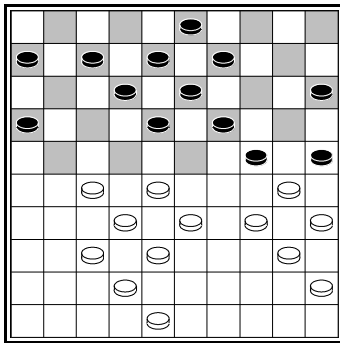
27.1



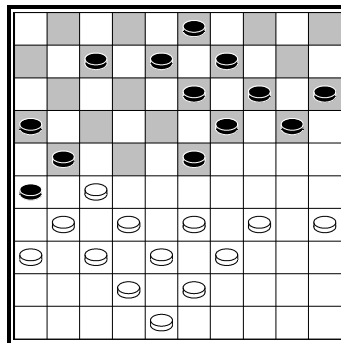
27.4



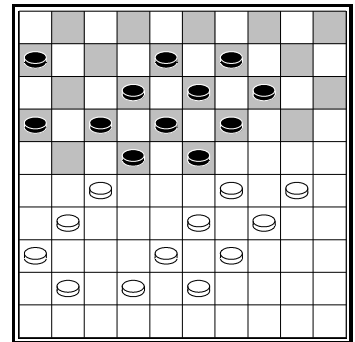
27.7



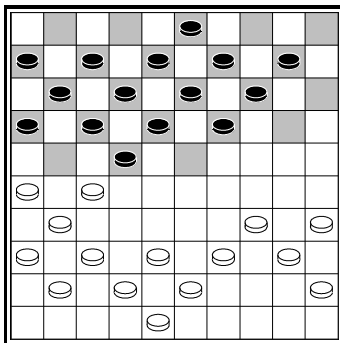
27.2



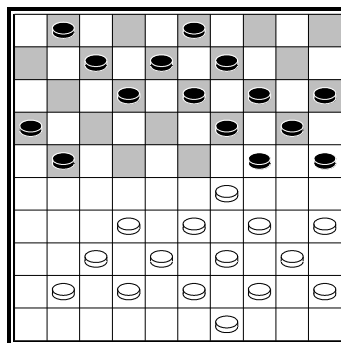
27.5



27.8

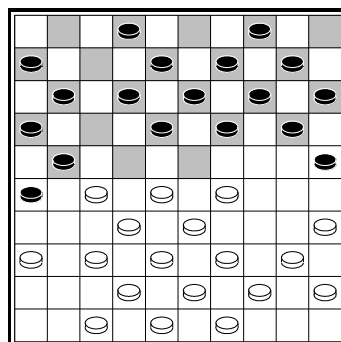


27.3



27.6

28. le marchand de bois



Dans cette position les blancs ont joué 1.40 – 34? autorisant leur adversaire à prendre un très fort

marchand de bois. Il aurait été meilleur pour les blancs d'attaquer avec 29 – 24, pour installer l'avant poste à 24.

1.40 – 34? 19 – 23!
2.28 x 19 13 x 24

Cet échange est beaucoup plus fort que 1... 19 – 24, après quoi les blancs peuvent échapper au marchand de bois avec 2.34 – 30 25 x 23 3.28 x 30.

Maintenant les pions 27 et 29 forment une mauvaise combinaison.

Les blancs ne peuvent pas prendre le centre. Les blancs sont bloqués à droite, mais de l'autre côté du damier ils n'ont pas de liberté pour jouer non plus.

3.44 – 40 12 – 17
4.49 – 44

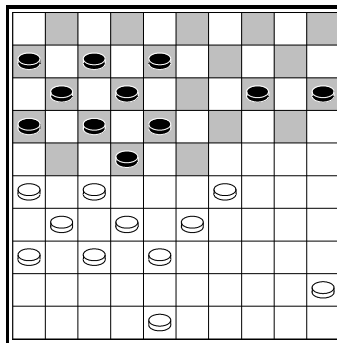
Maintenant les blancs menacent avec le coup de dame standard 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 3.

4... 8 – 13
5.47 – 41?

Maintenant les noirs ont une combinaison. après 5.36 – 31 14 – 19! 6.47 – 41 (29 – 23 19 x 28 etc. B+1) 10 – 14 7.41 – 36 17 – 22 les blancs sacrifient un pion.

5. 26 – 31!
6.37 x 26 24 – 30
7.35 x 24 13 – 19
8.24 x 22 17 x 46
9.26 x 17 11 x 31
10.36 x 27

Les noirs gagnent facilement.



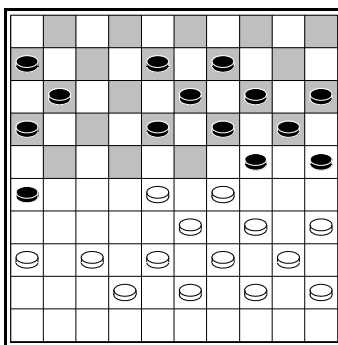
Les blancs peuvent tactiquement mater leur adversaire.

1.48 – 42!

Activent la menace 33 – 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 +.

1... 18 – 23 est suivi par 2.27 x 18! 23 x 34 3.31 – 27! 12 x 23 4.27 – 21 16 x 27 5.32 x 1 B+.

à 1... 8 – 13 2.29 – 23 etc. B+1



Les noirs ont construit des formations sur leur droite aile pour effectuer des pionnages.

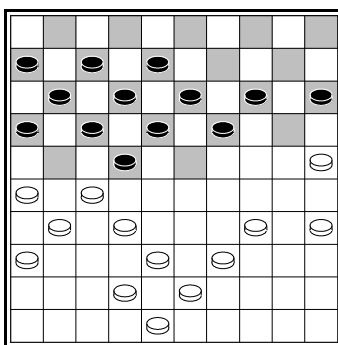
1.38 – 32 18 – 22!!
2.28 x 17 11 x 22

Après 3.32 – 28 les noirs peuvent jouer le coup 26 – 31!! 4.36 x 18 13 x 22 5.28 x 17 19 – 23 6.29 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 47 avec un gros avantage .

3.43 – 38 16 – 21!
4.32 – 28 21 – 27!
5.28 x 17 26 – 31
6.37 x 26 27 – 32
7.38 x 27 19 – 23
8.29 x 18 13 x 31
9.36 x 27 24 – 30
10.35 x 24 20 x 47

Après 11.27 – 21 47 – 38! 12.21 – 16 38 – 27 Les noirs gagnent la fin de partie.

Dans cette position les blancs pouvaient échanger 1.28 – 22 18 x 27 2.29 - 23 19 x 28 3.33 x 31 avec une position légèrement meilleure pour les noirs.



Les blancs forcent le gain:

1.34 – 29! 19 – 23

1... 15 – 20 2.38 – 33 19 – 23 3.42 – 38 23 x 34 4.39 x 30 laissent les noirs sans bon coup. (13 – 19 5.30 – 24! B+)

2.35 – 30 23 x 34
3.25 – 20 15 x 35
4.39 x 30 35 x 24
5.32 – 28 22 x 33
6.38 x 9 13 x 04
7.27 – 21 16 x 27
8.31 x 02

Sijbrands – Morsink

1.34 – 30 18 – 22
 2.31 – 26 12 – 18
 3.37 – 31 07 – 12
 4.30 – 25 01 – 07

4... 22 – 27 donnent un jeu plus actif.

5.32 – 27 19 – 23
 6.33 – 29 23 x 34
 7.40 x 29 13 – 19

Logique est 7... 20 – 24 8.29 x 20 15 x 24 9.45 – 40 13 – 19 10.40 – 34 19 – 23 11.34 – 29 23 x 34 12.39 x 19 14 x 23 13.38 – 33.

8.39 – 34 08 – 13

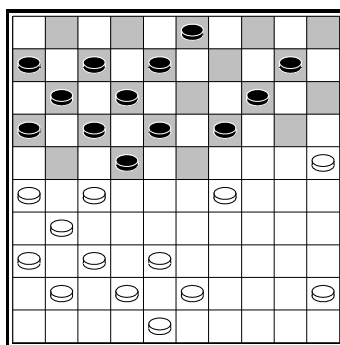
Les noirs peuvent sortir du marchand de bois avec l'échange 17 – 21 9. x 28 19 – 23 10.29 x 18 12x 21 mais cela donne aux noirs une position déplaisante liée à leur aile gauche mal développée.

9.34 – 30 2 – 8?

Les noirs doivent jouer 19 – 23 absolument. Ils sont tactiquement bloqués maintenant!

10.30 – 24! 19 x 30
 11.35 x 24

Les noirs sacrifient un pion par 16 – 21 etc. parce que ils ne peuvent pas jouer le coup 11... 18 – 23 12.29 x 18 20 x 29 13.27 – 21! 16 x 27 14.41 – 37 12 x 23 15.38 – 33 29 x 38 16.43 x 1 +.



Les menaces tactiques dirigent cette position. Les blancs ne peuvent jouer 1.45 – 40? à cause de 17 – 21 26 x 28 19 – 23 28 x 19 14 x 45 N+.

Les blancs peuvent utiliser le trou en 13 dans la position noire pour prévenir 19 – 23. En jouant 1.37 – 32 8 – 13 n'apporte rien aux blancs.

Mais les blancs jouent de telle manière que 8 – 13 ne soit pas possible.

12. 38-32

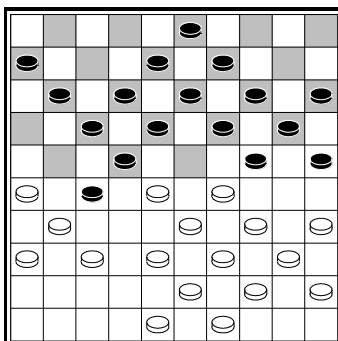
Meilleur que 37 – 32 le terrible 38 – 32 permet aux blancs d'atteindre leur objectif. 1... 8 – 13 est suivi par 2.29 – 23!

Sur 1... 10 – 15 les blancs ne jouent pas le coup de dame 2.32 – 28 22 x 24 3.27 – 21 16 x 27 31 x 2 la dame est prise par 3 – 8 =.

Mais les blancs exécutent un coup de dame à l'aide d'une trappe à 42. 2.25 – 20!! 15 x 33 3.42 – 38 33 x 42 4.32 – 28 22 x 33 5.27 – 21 16 x 27 6.31 x 2 42 x 31 7.2 x 47 +.

1... 19 – 23
 2.42 – 38 23 x 34

3.32 – 28 22 x 42
 4.27 – 21 16 x 27
 5.31 x 02 42 x 31
 6.36 x 27

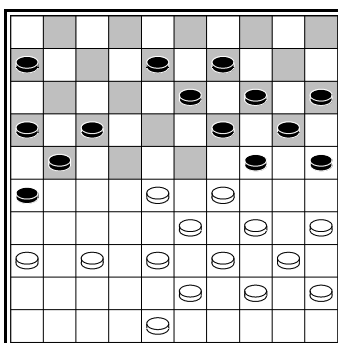


Quand on a un marchand de bois il faut échanger les pions sur l'autre côté du damier.
 Ici les noirs ont un marchand de bois, mais ils ont peu de liberté sur l' autre aile . Leur marchand de bois n' est pas bon.
 Les blancs ont le trait et forcent le débordement:

1.37 – 32! 11 – 16
 2.32 x 21 16 x 27
 3.48 – 42 06 – 11
 4.42 – 37 11 – 16
 5.35 – 30! 24 x 35
 6.28 – 23 19 x 28
 7.29 – 24 20 x 29
 8.34 x 21 16 x 27
 9.33 – 28! 22 x 42
 10.31 x 11 42 x 31
 11.36 x 27 12 – 17
 12.11 x 22 08 - 12

☀ Avec un marchand de bois, il faut pouvoir échanger sur l'autre aile du damier.

Les blancs peuvent réaliser le débordement par 26 – 21 – 16 etc. ou par 38 -32 – 27 suivi par 22 – 17 x 16.

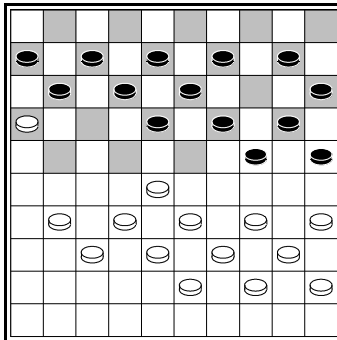


Habituellement le joueur qui est enchaîné par un marchand de bois construit un centre fort. Les noirs cherchent à échanger par 17–22 28 x 17 21 x 12 mais les blancs ont le trait et exécutent une combinaison célèbre.

1.37 – 31! 26 x 37
 2.48 – 42 37 x 48
 3.28 – 22 17 x 28
 4.33 x 22 24 x 42
 5.22 – 18 13 x 22

6.43 – 38 42 x 33
 6.39 x 26 48 x 30
 7.35 x 02

Un coup du marchand de bois destructeur!



Les blancs pensent avoir un centre assez fort pour autoriser le marchand de bois. Mais le **trou en 42** et leur **pion en 16** donne aux noirs la possibilité tactique de bloquer leur adversaire en utilisant leurs formations.

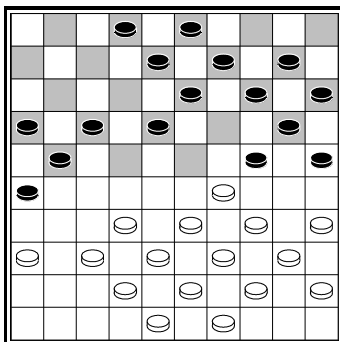
1.34 – 29? 10 – 14

Après 2.40 – 34 les noirs peuvent enlever le pion 29 pour construire avec 24 – 30 coup de dame: 18 – 22!
 3.28 x 17 12 x 21 4.16 x 27 19 – 23 5.29 x 18 13 x 22 6.27 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 +.
 2.28 -23 19 x 28 3.32 x 23 est suivi par 25-30 suivi par 20 – 25 x 24 gagnant le pion 23.

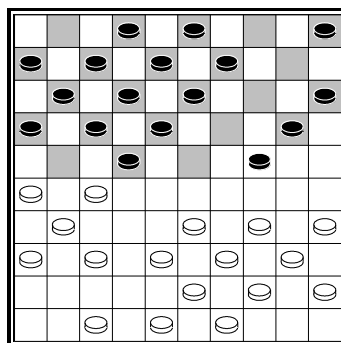
2.31 – 26 18 – 22!
 3.28 x 17 12 x 21!
 4.26 x 17 11 x 22

Après 4.16 x 27 les noirs font le coup 19 – 23 5.29 x 18 13 x 42 6.38 x 47 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 +.et maintenant les blancs n'ont plus de bonne réponse à la menace 22 – 28 etc. +. la pointe est que 5.32 – 28 est puni par 7 – 12! 6.28 x 17 12 x 21 7.16 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 42 9.38 x 47 24 – 30 10.35 x 24 20 x 49 N+.

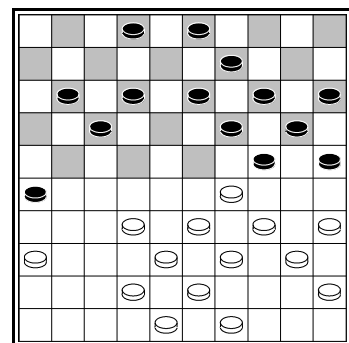
Exercices marchand de bois



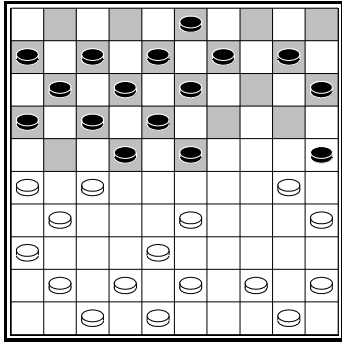
C 28.1



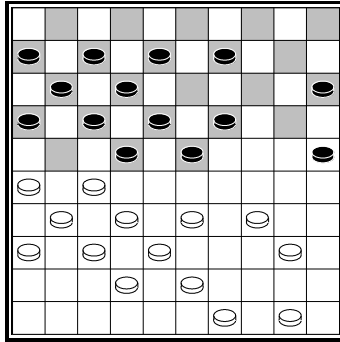
C 28.2



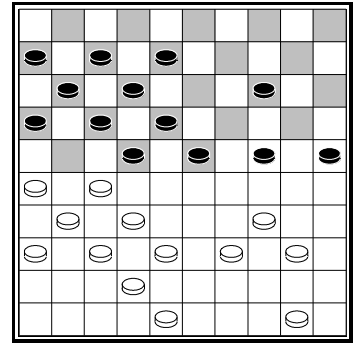
C 28.3



C 28.4

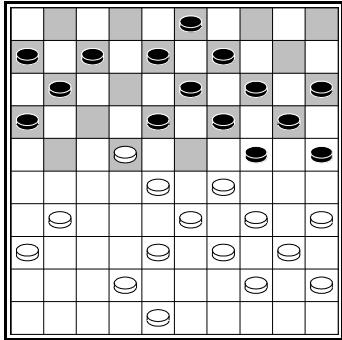


C 28.6

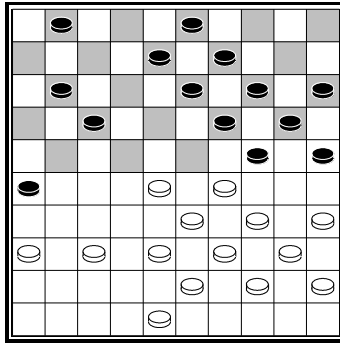


C 28.7

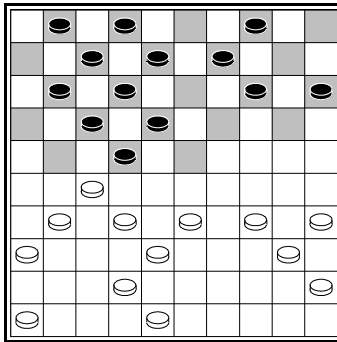
C 28.8



C 28.5



29. L' enchaînement



Lewina - Weters

Les blancs ont des conditions idéales pour enchaîner leur adversaire. Il y a beaucoup de pions derrière le pion 22, qui peuvent être enchaînés. Les noirs n'ont pas de formation pour casser l'enchaînement.

1.32 – 28! 11 – 16

Les noirs répondent à la menace 27 – 21 17 x 37 28 x 6 B+1.

2.38 – 32 9 – 13

3.42 – 38 13 – 19

Les noirs ont construit la formation 10/14/19 dans le but d'enlever le pion 28. Les blancs ont anticipé ce plan et ont pris des précautions.

4.35 – 30! 04 – 10

5.30 – 25!

avec l' idée de répondre sur 19 – 23 6.28 x 19 14 x 23 par 7.25 – 20 15 x 24 8.34 – 29 23 x 34 9.40 x 20. Les blancs obtiennent un pion à 15 qui pourra aller à dame avec un peu d'aide .

5 ... 01-06

6. 46 – 41 19 – 23

Les noirs ont pas de réel choix. Par exemple: 6... 8 – 13 7.34 – 29! avec la menace mortelle 29 – 23 +.

7.28 x 19 14 x 23

8.25 – 20 15 x 24

9.34 – 29 23 x 34

10.40 x 20 08 – 13

11.41 – 37 02 – 08

12.33 – 29!

avec la menace 20 -15 10 – 14 29 – 23 18 x 29 27 x 20 +.

Les noirs ne peuvent pas ôter le pion à 20: 12 ... 10 – 14 13.20 x 9 13 x 4 est suivi par la coup 14.29 – 23! 18 x 29 15.27 x 18 12 x 23 16.38 – 33 29 x 27 17.31 x 13 +.

La prochaine partie entre deux jeunes joueurs montre que dès l'ouverture l'enchaînement peuvent être dangereux .

1.32 – 28 18 – 22

2.37 – 32 13 – 18

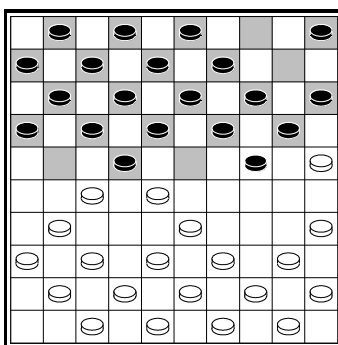
Il est meilleur de jouer au centre avec 12 – 18 7 – 12 et 1 – 7.

3.41 – 37 09 – 13

4.46 – 41 04 - 09
 5.34 – 30 20 – 24

après 5 coups les noirs sont une position théoriquement perdante! Les blancs utilisent l'enchaînement pour bloquer leur adversaire.

6.32 – 27! 14 – 20
 7.30 – 25
 7. 10 – 14



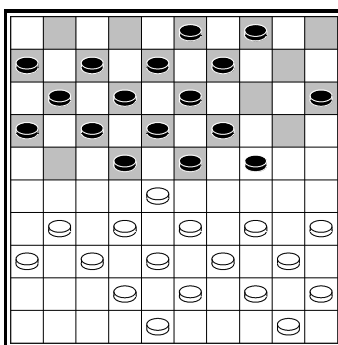
Les blancs anticipent le prochain coup 24 – 29 x 29.

8.38 – 32!

Les blancs construisent la formation 28/32/37 pour punir 24 – 29 x 29 . Un coup d'attente n'aide pas les noirs, parce que après 5 – 10 9.43 – 38 la situation est inchangée.

8. 24 – 29
 9.33 x 24 20 x 29
 7.28 – 23 19 x 28
 8.32 x 34

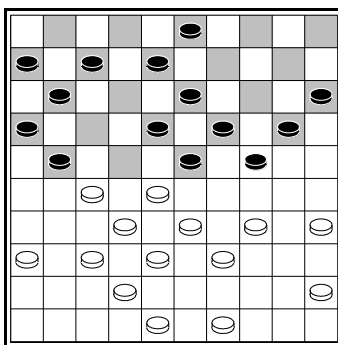
Les blancs gagnent un pion.



Les noirs ont enchaîné le centre blanc avec les pions 17/22 et 19/23. Les blancs veulent sortir de l'enchaînement. Les blancs cassent l'enchaînement et enchainent à leur tour !

1.34 – 29! 23 x 34
 2.40 x 20 15 x 24
 3.32 – 27!

avec un très bonne position pour les blancs.



Les noirs échangent :

1. 24 – 29
2. 33 x 24 20 x 40

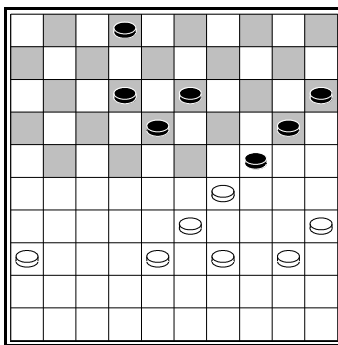
Habituellement on prend en arrière dans une partie classique dans le but de perdre des temps. Ici la prise en avant est recommandée, parce que les blancs peuvent utiliser l'enchaînement pour prendre le contrôle de la position.

3. 45 x 34! 15 – 20
4. 39 – 33! 07 – 12

Les noirs ne peuvent jouer le coup naturel 20 – 24, à cause d' un coup de dame: 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1 21 x 41 36 x 47 B+.

5. 33 – 29!

L' enchaînement est très fort. Par exemple: 5... 20 – 25 6. 35 – 30 21 – 26 7. 37 – 31 26 x 37 8. 42 x 31 et 27 – 22 gagne un pion au prochain coup.



Trait aux noirs : Ils ont un faux marchand de bois. Ils voient une belle opportunité d'enchaîner leur adversaire.

1... 13 – 19!!

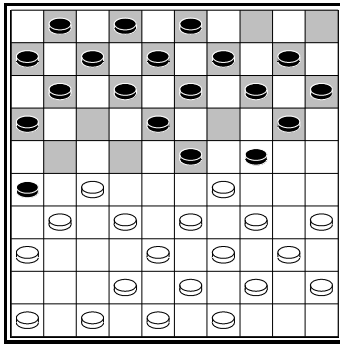
Permettant l'enchaînement après 2. 38 – 32 19 – 23 3. 40 – 34 2 – 7 4. 36 – 31 7 – 11 5. 31 – 26 12 – 17 6. 32 – 27 17 – 22 et les blancs sont bloqués.

Les blancs pensent échapper à l'enchaînement par 2. 29 – 23 18 x 29 3. 39 – 34 19 – 23 4. 34 – 30 = mais ils sont surpris par

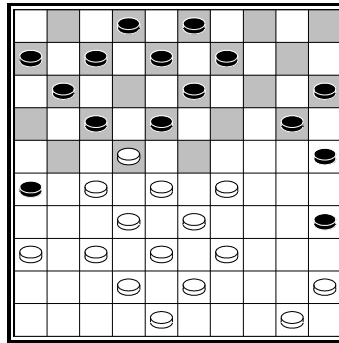
2. 29 – 23 19 x 28
3. 33 x 13 2 – 8!!
4. 13 x 2 20 – 25
5. 2 x 30 25 x 32

Les blancs abandonnent.

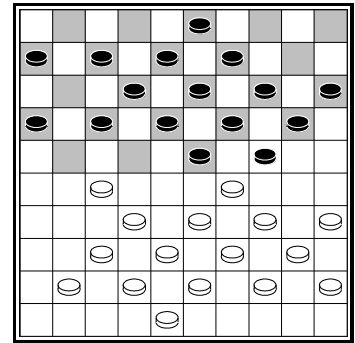
exercices enchaînement



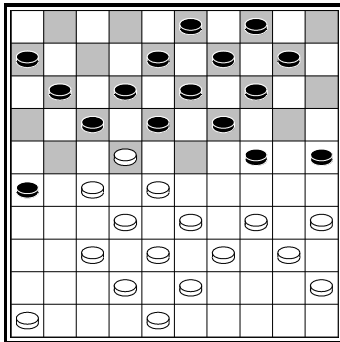
C 29.1



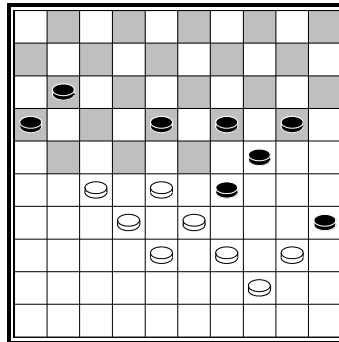
C 29.4



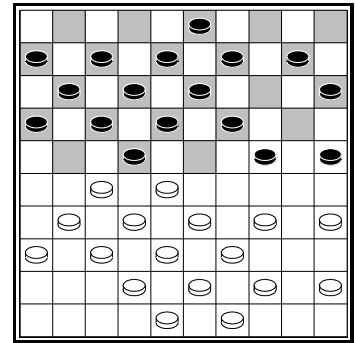
C 29.7



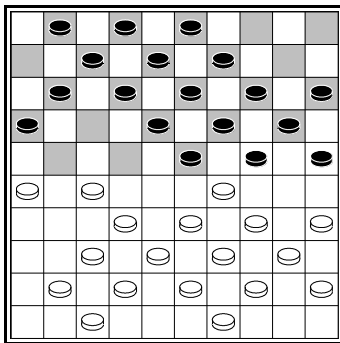
C 29.2



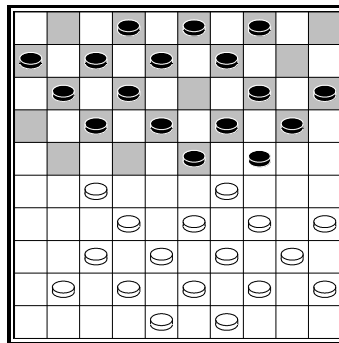
C 29.5



C 29.8

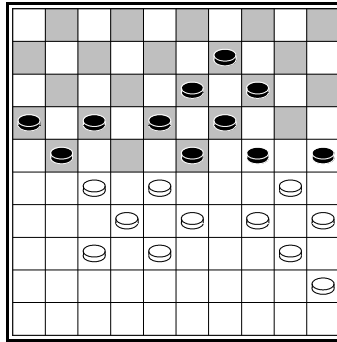


C 29.3



C 29.6

30. enchaînement de l'aile droite

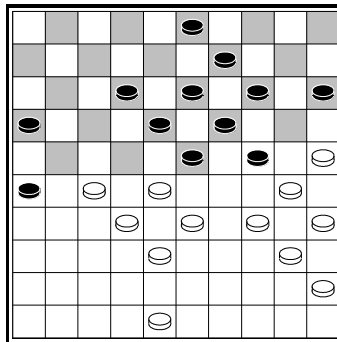


Le jeu blanc est fortement limité par l'enchaînement de leur aile droite. Ils peuvent essayer d'en sortir, mais ils sont bloqués.

1.34 – 29 25 x 34
 2.29 x 20 14 x 25
 3.40 x 29 23 x 34
 4.35 – 30 34 – 40!
 5.45 x 34 18 – 22!

Les noirs empêchent les blancs de jouer. Seul le pion 37 peut jouer.

6.27 x 18 13 x 22
 7.37 – 31 09 – 13
 8.31 – 26 13 - 18



Dans cette position les noirs trouvent un bon plan pour enchaîner un groupe de pions blancs.

1... 14 – 20!
 2.25 x 14 09 x 20

Les noirs utilisent le coup de la bombe : 30 – 25:

3.30 – 24 24 – 30!!

1) 4.25 x 14 19 x 10 5.28 x 17 30 x 37 B+

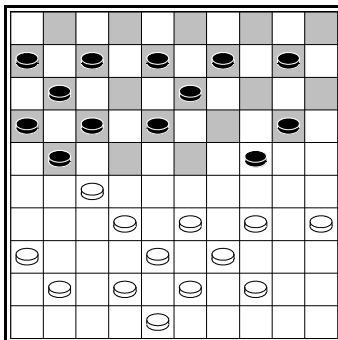
2) 4.35 x 24 19 x 39 5.28 x 17 39 x 37 6.25 x 14 37 – 41 N+

Parce que les blancs ne peuvent pas jouer 30 – 25 ils sont forcés d'accepter l'enchaînement de leur aile droite. Ils sont définitivement bloqués

3.48 – 42 20 – 25
 4.42 – 37 03 – 08
 5.28 – 22 15 - 20

6.33 – 28 est suivi par 16 – 21! 7.27 x 16 18 x 27 8.32 x 21 23 x 41 N+.
 Les blancs essaient un coup qui ne fonctionne pas.

6.34 – 29 25 x 34
 7.22 – 17 12 x 21
 8.27 – 22 18 x 27
 9.29 x 09 34 – 39!
 10.33 x 44 08 – 13
 11. 9 x 18 19 – 23
 12.18 x 29 24 x 31



Le Grand maître Podolski exploite les faiblesses dans la position noire (trous!) à l'aide d'un coup.

1.36 – 31!!

Un excellent coup! Les noirs ne peuvent pas jouer 21 – 26 à cause de 2.33 – 28! 26 x 46 3.35 – 30 (Les blancs enlève le pion 34) 24 x 35 4.34 – 30 35 x 24 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 5 et la dame noire est prise. L'aile droite aile est enchaînée.

1... 10 – 15
 2.31 – 26 13 – 19
 3.42 – 37 08 – 13
 4.41 – 36 20 – 25
 5.48 – 42 09 - 14?

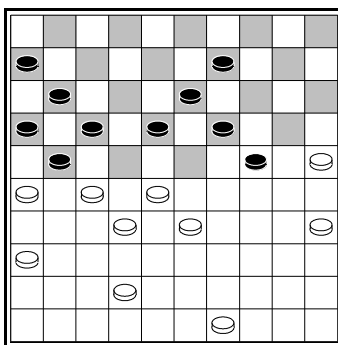
Les blancs bloquent leur adversaire tactiquement maintenant:

6.34 – 29! 14 – 20
7.36 – 31!

Tous les coups noirs sont suivis par une combinaison:

- 1) 7... 19 – 23 8.27 – 22 18 x 36 9.29 x 9
- 2) 7... 7 – 12 8.27 – 22 18 x 36 9.29 – 23 19 x 28 10.33 x 22 17 x 28 11.26 x 30 25 x 34 12.39 x 30
- 3) 7... 25 – 30 8.29 – 23 18 x 29 9.27 – 22 17 x 28 10.32 x 23

Les noirs abandonnent.



Les blancs ont un bon enchaînement mais la partie est perdante.

1.49 – 43? 18 – 23
2.42 – 38 13 – 18
3.43 – 39 09 – 13

Les blancs ne peuvent réussir à bloquer leur adversaire, parce que 4.36 – 31 est suivi par 17 – 22! avec deux possibilités:

- 1) 5.26 x 17 24 – 29 6.33 x 24 22 x 44 N+
- 2) 6.28 x 17 21 x 12 7.33 – 28 12 – 17 8.39 33 23 – 29! N+ (vérifiez que 25 – 20 ne marchent pas pour les blancs!)

Les blancs auraient dû jouer 4.25 – 20! 24 x 15 5.35 – 30 17 – 22 6.26 x 17! 22 x 31 7.36 x 27 11 x 31 8.30 – 24 19 x 30 9.28 x 8 =. Les blancs ont joué 4.35 – 30 24 x 35 5.25 – 20 et perdent la fin de partie après 23 – 29 etc.

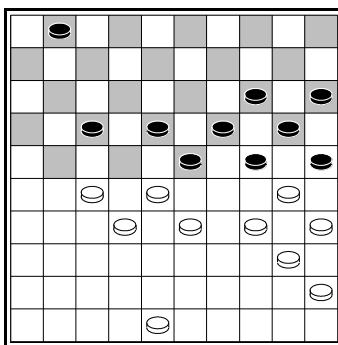
1.49 – 44! est un *coup* plus *flexible* que 1.49 – 43? Cela signifie que après 49 – 44 les blancs ont plus de choix pour construire leur position. Le pion 44 peut non seulement aller en 39 mais aussi en 40. Pour effectivement utiliser l' enchaînement il faut avoir un pion en 39. Nous allons expliquer pourquoi.

1.49 – 44! 18 – 23
2.42 – 38 13 – 18
3.44 – 40! 09 – 13
4.36 – 31!

Maintenant la différence essentielle est que les noirs ne peuvent pas jouer le coup important 17 – 22.

4... 17 – 22
5.26 x 17! 24 – 29
6.33 x 24 22 x 42
7.25 – 20! 19 x 30
8.35 x 24 11 x 22
9.31 – 26! 22 x 31
10.26 x 48

Il reste un autre coup aux noirs: 4... 23 – 29 après quoi les blancs gagnent joliment par: 5.25 – 20! 24 x 15 6.33 x 24 19 x 30 7.35 x 24 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 9.38 – 33 12 – 17 10.33 – 29! et la partie est finie. Jouer en 22 est suivi par 29 – 23 +.



Il arrive parfois que l' enchaînement est bénéfique pour le joueur enchaîné. C' est spécialement le cas quand trop de pions sont investis dans l'enchaînement.

Ici les noirs utilisent 6 pions pour enchaîner 5 pions.

Les blancs forcent le gain.

1.48 – 43!

1.48 – 42? donnent aux noirs l' opportunité d'une remise avec le coup 17 – 22! 2.28 x 17 23 – 29 3.34 x 12 25 x 34 4.40 x 29 19 – 23 5.29 x 18 24 – 30 6.35 x 24 20x47. cette combinaison perd après 1.48 – 43.

Si les blancs jouent 1.48 – 42 ou 1.48 – 43 Les noirs ne peuvent faire le coup 17 – 21? 27 x 16 18 – 22 28 x 17 23 – 29 34 x 23 19 x 48 30 x 10 15 x 4 40 – 34! 48 x 30 35 x 15 N+.

**1... 01 – 07
2.43 – 38 07 - 11**

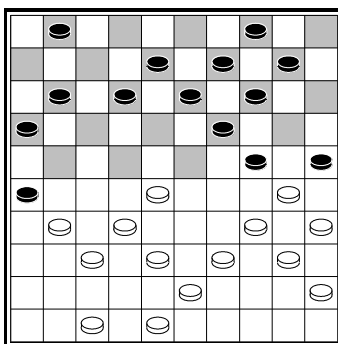
2... 7 – 12 3.34 – 29! 23 x 34 (25 x 34 4.27 – 22! +) 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 (aussi 40 – 34 12 – 18 45 – 40 gagne) 12 – 18 6.34 – 29 23 x 34 7.40 x 29 N+.

3.34 – 29! 25 x 34

3... 23 x 34 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 B+

**4.27 – 22! 18 x 27
5.32 x 12 23 x 43
6.35 – 30!! 24 x 44
7.29 x 38**

La pointe de la position est cachée jusqu'à ce que le coup 35 – 30 soit découvert. C'est ce type coup génial qui rend le jeu de dame si difficile , si attrayant et si intéressant.



Les parties avec enchaînement de la petite aile sont souvent caractérisée par des possibilités combinatoires.

1.32 – 27!

Menace de 27 – 21 16 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5.

Après 1... 13 – 18 les blancs jouent la combinaison d' une différente manière: 27 – 22! 18 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5 +.

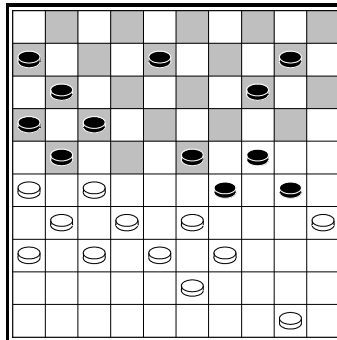
1... 11 – 17!

La bonne réponse. Après le coup de dame la dame est blanche est prise à égalité.

- 2.27 – 21 16 x 36
- 3.47 – 41 36 x 47
- 4.38 – 33 47 x 29
- 5.34 x 23 25 x 34
- 6.40 x 20 14 x 25
- 7.23 x 05

après 6.23 x 3? 10 – 14 7.3 x 20 25 x 14 N+1.

7... 09 – 14
8.05 x 07 01 x 12

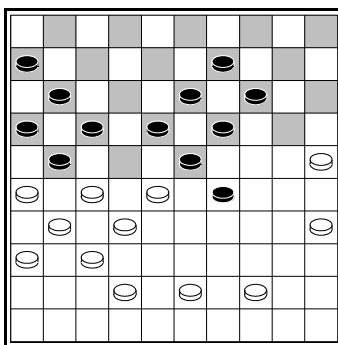


Dans cette position les blancs forcent un coup gagnant.

1.33 – 28! 29 – 34

la seule réponse, parce que 14 – 19 est puni par 2.28 – 22 17 x 28 3.26 x 17 11 x 22 4.27 x 18 23 x 12 5.32 x 5 +.

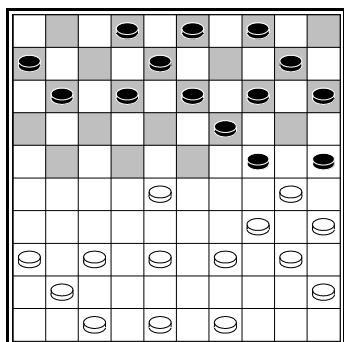
- 2.28 x 19 14 x 23
- 3.27 – 22! 17 x 28
- 4.26 x 17 11 x 22
- 5.39 – 33 28 x 48
- 6.31 – 26 48 x 31
- 7.36 x 20



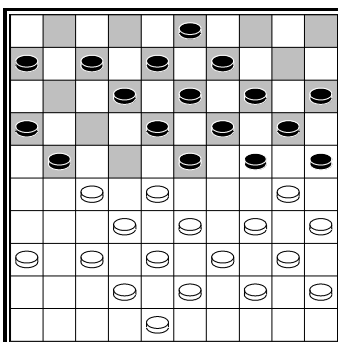
Les noirs ont construit des formations mais leur position n'est assez flexible . Ils n' ont qu'une seule manière de jouer le prochain coup: 18 – 22. Les blancs ont anticipé d'une jolie façon:

- 1.35 – 30! 18 – 22
- 2.27 x 18 13 x 33
- 3.31 – 27! 09 – 13
- 4.27 – 22! 17 x 28
- 5.26 x 17 11 x 22
- 6.42 – 38 33 x 31
- 7.36 x 20 28 x 37
- 8.20 – 14 19 x 10
- 9.30 – 24 29 x 20
- 10.25 x 05

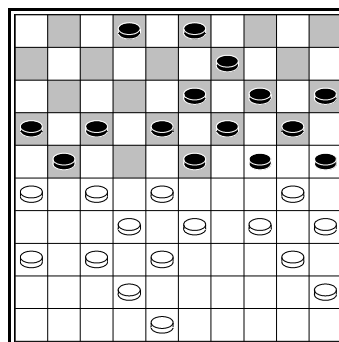
exercices: enchaînement de l'aile droite



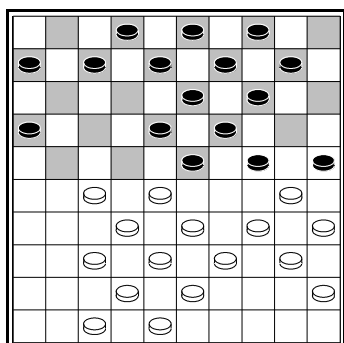
C 30.1



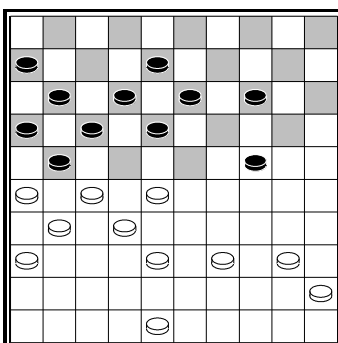
C 30.3



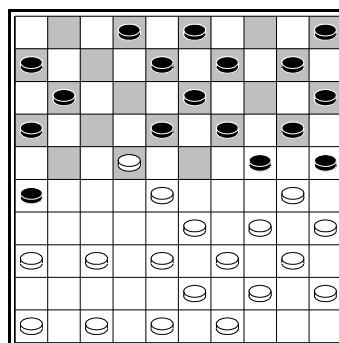
C 30.5



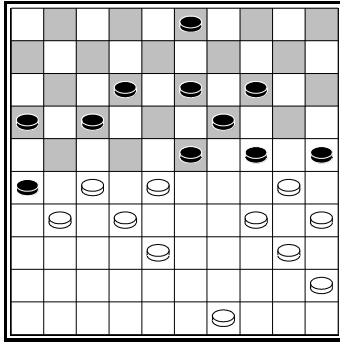
C 30.2



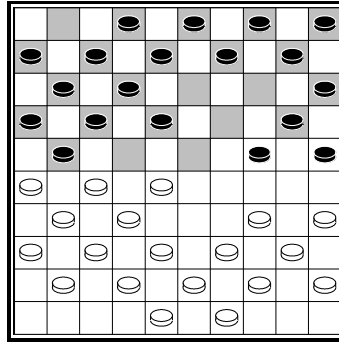
C 30.4



C 30.6

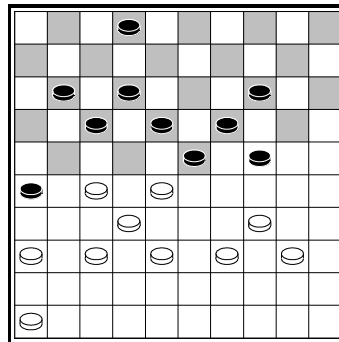


C 30.7



C 30.8

31. Autres enfermés



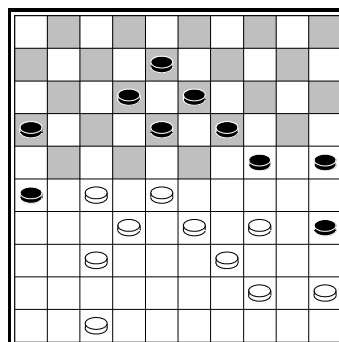
L' aile gauche blanche n' est pas assez développée . Les pions 36 et 46 sont inactifs. Pour les activer, les blancs jouent 46 – 41 36 – 31 41 - 36 construisent la formation 27/31/36. Les noirs (Ainur Shaibakov) anticipent ce plan par l'enfermé de l'aile gauche blanche .

1. 02 – 08!
- 2.46 – 41 11 – 16
- 3.36 – 31 17 – 21
- 4.41 – 36 08 – 13
- 5.40 – 35

Pionner vers la case cimetière 27 – 22? 18 x 27 31 x 22 12 – 18 perd le pion aisément. Les noirs font un échange donnant de l' espace. Les noirs ont beaucoup de possibilités, alors que les blancs sont à court de mouvement.

- 5... 23 – 29!
- 6.34 x 23 18 x 29

Les blancs vont être bloqués. Par exemple: 7.39 – 34 29 x 40 8.35 x 44 24 – 29 44 – 40 14 – 20 40 – 35 20 – 24 28 – 22 12 - 18 B+



1.45 – 40?

Les blancs jouent ce coup pour construire une formation 34/40. Sur 24 – 30 ils peuvent jouer 27 – 22 18 x 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 8 – 13 40 – 34 12 – 17 34 – 29 avec la menace gagnante 29 – 24 +. Mais les noirs préparent un enchaînement.

1... 18 – 23

Les blancs ont peu de place pour jouer. Ils doivent voler vers la case 22.

2.28 – 22 24 – 29!
3.33 x 24 19 x 30

Les blancs sont presque bloqués, ils n'ont qu'un pion jouable .

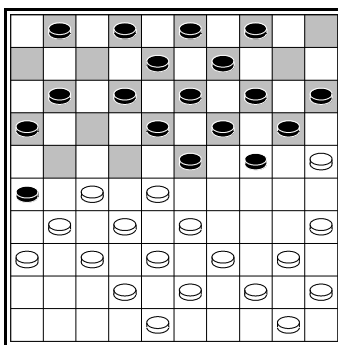
4.47 – 42 12- 17
5.22 x 11 16 x 7

6.27 – 22 perdent parce que 8 – 12 7.42 – 38 (7.32 – 27 7 - 11 8.42 – 38 13 – 19 9.38 – 33 12 – 17 etc. B+) 12 – 17! 8.22 x 2 26 – 31 9.2 x 28 31 x 22 et Les noirs gagnent: 10.34 – 29 30 – 34 11.39 x 30 25 x 45 12.29 – 24 45 – 50 13.44 – 40 35 x 44 14.24 – 19 22 – 28! 15.32 x 23 44 – 49 16.23 – 18 50 – 17 17.19 – 14 49 – 27 +

6.42 – 38

Les noirs forcent le gain par 6... 13 – 18! 7.38 – 33 8 – 13

- 1) 8.33 – 28 13 – 19 9.28 – 22 26 – 31! (collage) 10.22 x 24 31 x 42 B+
- 2) 8.33 – 29 13 – 19 9.29 – 24 26 – 31! (collage) 10.24 x 22 31 x 42 B+



1.39 – 34!

Les noirs ne peuvent pas faire le coup de la bombe . Si le pion 4 était à 5 le coup de la bombe gagnerait un pion. Les noirs doivent anticiper le prochain coup blanc : 34 – 29 23 x 34 40 x 29 et jouer 2 – 7. qui permet de pionner le pion dangereux à 29: 18 – 23 29 x 18 12 x 23. Après 1.39 – 34 2 – 7 2.44 – 39 (ou 2.34 – 30) les noirs peuvent aller sur la case cimetière sans problème: 24 – 29 33 x 24 20 x 29.

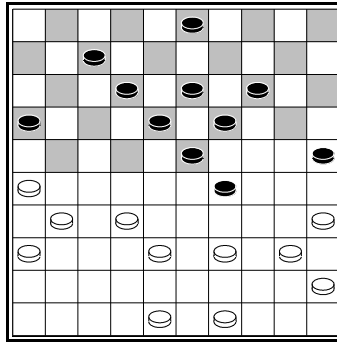
1... 01 – 06?
2.34 – 29 23 x 34
3.40 x 29 02 – 07

Il est trop tard pour ce coup maintenant. Les blancs bloquent leur adversaire.

4.28 – 22!

Les noirs n'ont qu'un coup à jouer sur leur aile gauche : le mauvais 4... 4 – 9, mais après 5.44 – 39 19 – 23?

n'est pas bon et les noirs sont forcés de sacrifier un pion.



1.39 – 34!

Les blancs prennent un marchand de bois

Les blancs menacent du coup Philippe 34 – 30 25 x 34 38 – 33 29 x 27 31 x 22 18 x 27 40 x 20.

1... 19 – 24 est suivi par 34 – 30 25 x 34 32 – 28 23 x 43 48 x 17 +.

1... 03 – 09
2.32 – 27! 14 – 20

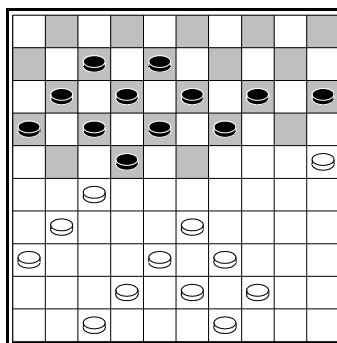
2... 19 – 24 est suivi par 3.38 – 33 29 x 38 4.49 – 43 38 x 49 5.48 – 32 49 x 21 6.26 x 10 +.
à 2... 7 – 11 Les blancs peuvent encore placer un coup Philippe .

3.38 – 32!

La menace 32 – 28 n'est pas supprimée par 9 – 14 et 19 – 24 est puni par 32 – 28 +.

3... 18 – 22
4.27 x 18 13 x 22
5.31 – 27! 22 x 31
6.36 x 27

Menaçant de 32 – 28.



Les blancs ont un faux marchand de bois qui fonctionne ici comme un parfait enchaînement, parce que les blancs préparent un coup sur 17 – 21.

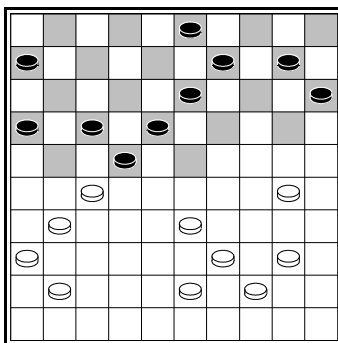
1.33 – 29! 15 – 20

Le seul coup: 17 – 21 et 19 – 23 sont suivis par 2.25 – 20!!

2.42 – 37!!

Les noirs sont tactiquement bloqués .

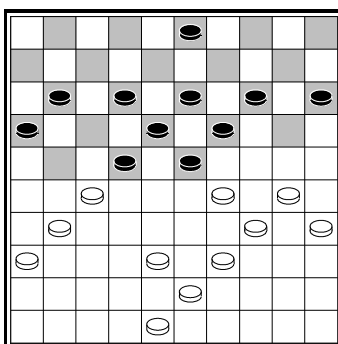
2... 19 – 23
 3.29 – 24! 20 x 29
 4.31 – 26 22 x 33
 5.39 x 10



Les noirs attaquent le pion 27 plusieurs fois par 17 – 21. Les blancs ont une réponse tactique.

1.41 – 37! 17 – 21?
 2.37 – 32 21 – 26
 3.30 – 24! 26 x 28
 4.24 – 19 22 x 31
 5.36 x 27 13 x 24
 6.33 x 04

Aussi les noirs ne peuvent jouer 17 – 21. Une variante logique est 1.41 – 37 13 – 19 2.37 – 32 9 – 14 après quoi la position blanche est meilleure.



Gantwarg – Galkin

1.30 – 24 19 x 30
 2.34 x 25 23 x 34
 3.39 x 30 11 – 17?

Trop lent. La seule défense était 3... 13 – 19.

4.30 – 24

La stratégie blanche est aidée par la tactique . Les noirs ne peuvent jouer 4... 17 – 21 à cause du joli coup 5.38 – 33! 21 x 32 6.24 – 20 15 x 24 7.33 – 29 24 x 33 8.43 – 38 choix 9.48 x 10 +.

à 4... 14 – 19 Les blancs forcent le gain par 5.38 – 33! 19 x 30 6.35 x 24 3 – 9 (17 – 21 est suivi par un 33 – 29 24 – 20 43 – 38 coup) 7.33 – 29! avec la menace 29 – 23 +.

4... 03 – 08
 5.43 – 39 17 – 21
 6.48 – 43 21 x 32
 7.38 x 27 12 – 17
 8.39 – 34 08 – 12

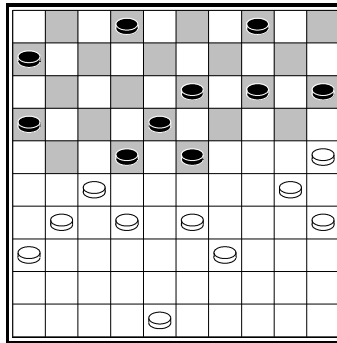
Les blancs veulent utiliser le temps de repos après 8.17 – 21 pour jouer 9.34 – 30 21 x 32 10.24 – 20 15 x 24 11.30 x 10 +.

9.34 – 29

Les noirs ne peuvent parer 29 - 23 et abandonnent.

Le diagramme suivant: les blancs cassent le faux marchand de bois dans le but d'encercler le centre noir.

1.31 – 26! 22 x 31
 2.26 x 27



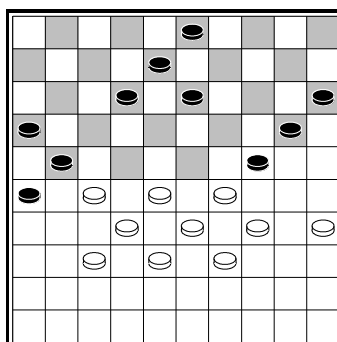
Les blancs menacent d'attaquer le centre en jouant 33 – 28. Sur 23 – 29 les blancs attaquent encore 28 – 23 et sur 14 – 19 30 – 24 est décisif.

2... 02 – 08
 3.33 – 28! 04 – 10
 4.28 x 19 13 x 24
 5.30 x 19 14 x 23
 6.35 – 30!

Ce pion est important pour contrôler la case stratégique 24. Les noirs vont être bloqués. Ils ne pourront jamais jouer le pion 6 à cause de 32 – 28 +.

6... 10 – 14
 7.30 – 24 08 – 13
 8.39 – 34 14 – 19
 9.34 – 30

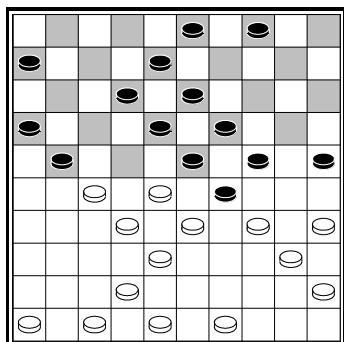
Le travail est fini . Les noirs n'ont plus rien à jouer.



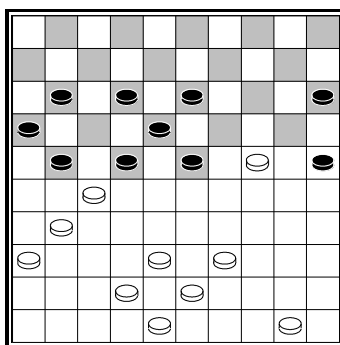
Les blancs ne voient aucun danger , mais après 1. 28 – 23? ils sont piégés d'une belle manière.

1.28 – 23? 13 – 18
 2.34 – 30? 20 – 25!
 3.30 x 19 12 – 17!
 4.23 x 12 08 – 13
 5.19 x 08 17 – 22
 6.27 x 18 21 – 27

Exercices autres enfermés

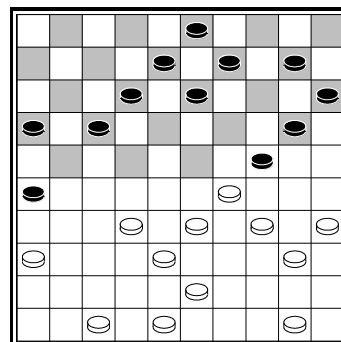


C 31.1

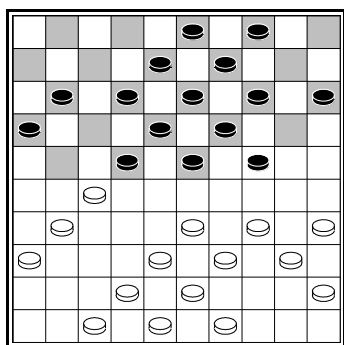


C 31.4

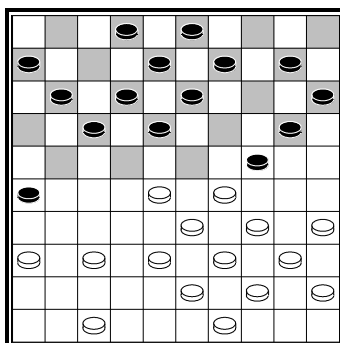
C 31.6



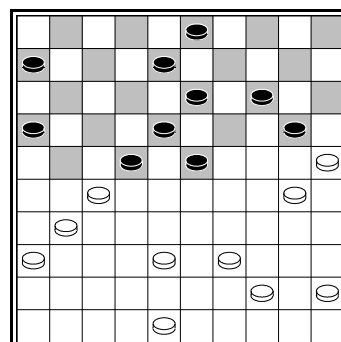
C 31.7



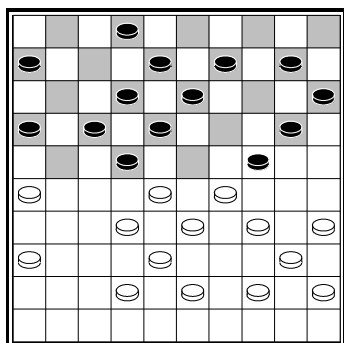
C 31.2



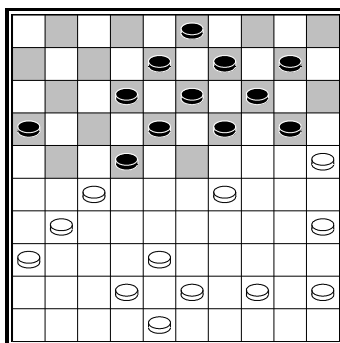
C 31.5



C 31.8



C 31.3



Solutions Solution 21 – 30

Solution 21: coups de dame

C 21.1 27 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4

C 21.2 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 17 x 28 37 – 31 26 x 37 41 x 5

C 21.3 34 – 29 23 x 25 28 – 22 17 x 28 26 x 17 12 x 21 32 x 1

C 21.4 34 – 30 25 x 23 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 33 x 2

C 21.5 36 – 31 26 x 37 24 – 19 13 x 24 34 – 30 25 x 23 28 x 30 37 x 28 33 x 13 8 x 19 27 – 22 17 x 28 30 – 24 choix 39 – 33 28 x 39 43 x 5

C 21.6 30 – 24 20 x 29 33 x 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 (ou 28 x 37) 42 x 2

C 21.7 27 – 21 26 x 28 21 – 17 12 x 21 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 38 – 33 28 x 39 (ou 29 x 38) 43 x 1

C 21.8 25 – 20 15 x 24 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 41 x 5

C 21.9 26 – 21 17 x 26 32 – 28 23 x 32 37 x 17 11 x 22 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 1

C 21.10 29 – 23 18 x 49 37 – 32 49 x 19 32 x 3

C 21.11 33 – 29 22 x 24 34 – 30 25 x 34 40 x 20 14 x 25 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 21.12 27 – 21 16 x 27 (26 x 17 29 – 23 18 x 29 28 – 22 17 x 28 32 x 5 +) 32 x 21 26 x 17 29 – 23 18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 24 choix 28 – 22 17 x 28 39 – 33 28 x 39 43 x 5

C 21.13 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 43 37 – 31 16 x 47 44 – 39 47 x 29 34 x 5 43 x 34 40 x 20 25 x 14 5 x 17

C 21.14 32 – 28 23 x 21 26 x 8 3 x 12 45 – 40 18 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5

C 21.15 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4

C 21.16 28 – 22 17 x 48 33 – 29 24 x 33 39 x 28 23 x 21 26 x 8 13 x 2 40 – 35 48 x 30 35 x 4

Solution 22: la dame est prise

22.1 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 47 28 – 22 47 x 29 34 x 5 13 – 19 5 x 7 1 x 12 40 – 34 est gagnant pour les blancs (double opposition).

22.2 28 – 22? 18 x 36 37 – 31 36 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5 13 – 19 5 x 7 1 x 12 est gagnant pour Les noirs.

22.3 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 44 – 40? 45 x 34 39 x 10 17 – 22! 27 x 18 8 – 13 18 x 9 3 x 5 remise. mais 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 27 – 22! 17 x 28 44 – 40 45 x 34 39 x 10 est gagnant pour les blancs.

22.4 27 – 21? 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 4 3 – 9! 4 x 20 14 x 32 est gagnant pour les noirs.

22.5 20 – 14? 19 x 10 38 – 32 27 x 38 48 – 42 38 x 47 30 – 24 47 x 20 25 x 5 28 – 33!! 39 x 19 9 – 14 19 x 10 18 – 22 B+

22.6 39 – 34! 29 – 33 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 22 18 x 27 36 – 31 27 x 36 42 – 38 33 x 42 47 x 38 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 1 13 – 18 1 x 20 15 x 24 40 – 34 (opposition) B+

22.7 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 40 – 34 29 x 40 35 x 44 24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 38 x 7 27 – 32 37 x 28 19 – 23 28 x 8 3 x 1 42 - 38 = remise.

22.8 30 – 24 19 x 48 28 – 23 18 x 29 27 – 21 16 x 38 42 x 4 48 x 31 4 x 36 26 – 31 36 x 7 1 x 12 47 – 42
(opposition) B+

Solution 23: Formations

exercice 23.1

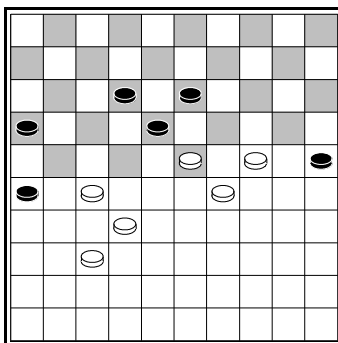
1... 14 – 20 2.28 – 23 18 x 29 3.33 x 15 B+1

1... 14 – 19 2.27 – 22! 18 x 27 3.32 x 21 26 x 17 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2 +

1... 13 – 19 2.28 – 23 18 x 29 (ou 19 x 28) 3.33 x 4 +

1... 12 – 17 2.28 – 22 17 x 28 3.32 x 1

exercice 23.2



exercice 23.3 27 – 21 26 x 17 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 3

C 23.1 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 27 – 21 26 x 17 28 – 23 18 x 29 38 – 33 29 x 27 31 x 4

C 23.2 49 – 43 (ou 48 – 43) 12 – 17 28 – 22 17 x 28 33 x 13 9 x 18 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33x 13
19 x 8 34 – 30 25 x 34 39 x 37

C 23.3 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 28 – 23 18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 24 20 x 29 40 – 34 29 x 49 45 –
40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 38 x 29 49 x 27 31 x 4

C 23.4 49-44! Par exemple 7 – 12 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 35 – 30 24 x 35 44 – 39 35 x 44 37 – 31
26 x 28 33 x 4 44 x 33 38 x 29

C 23.5 30 – 24 19 x 30 34 x 25 23 x 45 25 – 20 15 x 24 44 – 40 45 x 34 39 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x
4

C 23.6 27 – 22 17 x 39 32 – 27 21 x 32 37 x 17 11 x 22 38 – 33 39 x 28 36 – 31 26 x 37 41 x 1

C 23.7 28 – 22 18 x 36 34 – 30 25 x 34 40 x 9 3 x 14 37 – 31 36 x 27 32 x 3

C 23.8 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x 17 32 – 28 23 x 32 34 x 21

Solution 24: bloquer l'adversaire

24.1 25 – 20! 15 x 24 28 – 22 +

24.2 26 – 21! 17 x 26 33 - 28

24.3 1.48 – 42! (après 1.48 – 43? Les noirs jouent le gambit Dussaut: 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 3.38 – 33
22 – 27 =) 24 – 29 (1... 17 – 21 2.38 – 33 23 – 29 3.42 – 38 18 – 23 4.27 – 22 +) 2.40 – 34 29 x 40 3.35 x 44
17 – 21 4.38 – 33 Les noirs peuvent encore jouer 18 – 22 5.27 x 20 21 – 27 6.32 x 21 23 x 41 7.42 – 37! 41
x 32 8.20 – 15 16 x 27 9.15 – 10 mais la dame à 5 gagne la fin de partie.

24.4 1.38 – 33 17 – 21 maintenant les blancs ont à éviter 18 – 22 27 x 20 21 – 27 : 2.25 – 20 14 x 25 3.39 –

34 N+.

24.5 36 – 31! 23 – 29 40 – 35 (18 – 23 35 – 30) +

24.6 33 – 29 24 x 33 38 x 29 14 – 20 42 – 38 20 – 24 29 x 20 25 x 14 30 – 25! (38 – 33? 26 – 31! 37 x 6 16 – 21 etc. =) +

24.7 26 – 21 17 x 26 41 – 37

24.8 25 – 20 24 x 15 35 – 30 23 – 29 33 x 24 9 – 14 38 – 33 14 – 20 33 – 29 20 – 25 39 – 34 +

Solution 25: tactique de blocage

25.1 48 – 43 24 – 30 (sur 8 – 12 ou 8 – 13 suit 33 – 29 24 x 33 34 – 30 25 x 34 43 – 39 33 x 44 49 x 7/9) 43 – 39 30 – 35 (8 – 13 33 – 28 13 – 19 27 – 22 N+) 49 – 44 8 – 13 44 – 40 35 x 44 39 x 50 13 – 19 33 – 28 +

25.2 48 – 43! 23 – 29 (à 9 - 14 27 – 22 coup Philippe, après 12 – 17 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 21 16 x 27 32 x 14 9 x 20 25 x 14 +) 27 – 21 16 x 27 32 x 21 9 – 14 33 – 28 3 – 9 21 – 16! 12 – 17 28 – 23! 19 x 28 38 – 32 28 x 48 39 – 34 48 x 30 25 x 3 +

25.3 27 – 21 7 – 12 (7 – 11 21 x 12 18 x 7 32 – 27 +) 21 – 16 18 – 22 43 – 38 22 x 33 30 – 24 19 x 30 35 x 24 29 x 20 38 x 7 +

25.4 29 – 24! 8 – 12 (9 – 14 24 – 20 15 x 24 34 – 29 ou 33 – 29 +. après 23 – 28 24 – 19 13 x 24 31 – 26 22 x 31 33 x 4 +) 24 – 20! 25 x 14 34 – 30 35 x 24 33 – 29 23 x 34 39 x 28 +

25.5 42 - 38! 20 - 24 38 - 33 13 - 19 (24 - 30 49 - 44 30 - 35 33 - 29! 13 - 18* 29 - 24 +) 49 - 44 8 - 13 44 - 40!! 24 - 30 40 - 35 19 - 24 33 - 28 13 - 19 28 - 22 +

25.6 38 – 33 23 – 29 35 – 30 29 x 49 25 – 20 14 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21 26 x 39 +

25.7 41 – 36 8 – 12 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x 23 25 – 20 17 x 39 20 x 20

25.8 39 – 34 24 – 29 (21 – 26 38 – 33 17 – 21 28 – 22 +) 36 – 31 29 x 40 35 x 44 25 x 34 31 – 26 +

Solution 26: Exploiter une faiblesse

26.1 25 – 20 24 x 15 33 – 29 +

26.2 35 – 30 14 – 20 30 – 24 20 x 29 39 – 33 +

26.3 33 – 29 (attaquant le pion 13) 13 – 18 37 – 31 26 x 28 39 – 33 28 x 30 35 x 2 23 x 34 2 - 7 +

26.4 38 – 32! 27 x 38 30 – 24 19 x 30 35 x 24 et au prochain coup les blancs jouent 24 – 19 etc. +

26.5 34 – 29 24 – 30 42 – 38 30 – 35 39 – 34 9 – 14 28 – 22 18 x 27 34 – 30 35 x 24 29 x 16

26.6 34 – 30 13 – 19 32 – 27 21 x 23 30 – 25

26.7 28 – 22 15 – 20 27 – 21 26 x 28 32 x 23 18 x 29 33 x 4

26.8 48 – 42 8 – 12 42 – 37 12 – 17 37 - 32 17 – 21 43 – 39 15 – 20 38 – 33 27 x 29 39 – 34 30 x 39 44 x 4 35 x 44 4 x 16 44 – 49 36 – 31 49 – 35 50 – 44 35 x 49 31 – 27 +

Solution 27: enfermés

27.1 enchaînement par un trèfle

27.2 enchaînement de l'aile droite

27.3 marchand de bois

27.4 enchaînement par tenailles

27.5 enchaînement par un trèfle

27.6 marchand de bois

27.7 enchaînement par tenailles

27.8 faux marchand de bois

Solution 28: marchand de bois

C 28.1 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 28 33 x 11 16 x 7 29 – 24 20 x 29 34 x 1

C 28.2 26 – 21 17 x 26 37 – 32 26 x 28 34 – 30 22 x 31 30 x 19 13 x 24 33 x 4

C 28.3 29 – 23 19 x 37 42 x 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 39 x 6

C 28.4 42 – 37 25 x 34 27 – 21 16 x 27 43 – 39 34 x 32 37 x 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 4 (ou 31 x 2)

C 28.5 28 – 23 19 x 17 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 1

C 28.6 34 – 30 25 x 45 33 – 29 23 x 34 32 – 28 22 x 33 38 x 40 45 x 34 27 – 21 16 x 27
31 x 2

C 28.7 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 28 – 22 17 x 28 33 x 22 24 x 42 22 – 18 13 x 22 43 – 38 42 x 33 39
x6 48 x 30 35 x 2

C 28.8 34 – 30 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 – 28 22 x 33 27 – 21 16 x 27 31 x 2

Solution 29: enchaînement

C 29.1 35 – 30 26 x 28 30 x 19 13 x 24 33 x 4

C 29.2 34 – 30 25 x 34 40 x 20 14 x 25 27 – 21 18 x 16 28 – 22 17 x 28 32 x 5

C 29.3 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 29 x 18 12 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 33 – 29 24 x 33 39
x6 (coup du ricochet)

C 29.4 45 – 40 35 x 44 29 – 24 20 x 29 33 x 24 44 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 1 (coup)

F 29.5 28 – 22! 18 – 23 22 – 18 23 x 12 39 – 34 19 – 23 34 – 30 (ou 33 – 28) B+1

C 29.6 35 – 30 24 x 35 27 – 22 18 x 27 (ou 17 x 28 33 x 24 B+1) 29 x 18 12 x 23 32 x 1

C 29.7 32 – 28 23 x 21 29 – 23 18 x 29 34 x 23 19 x 28 33 x 2

C 29.8 35 – 30 24 x 35 33 – 29 22 x 24 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

Solution 30: enchaînement de l'aile droite

C 30.1 34 – 29 25 x 34 40 x 16

C 30.2 34 – 29 23 x 34 40 x 20 25 x 34 39 x 30 14 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1

C 30.3 33 – 29 24 x 31 37 x 17 12 x 21 30 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1 (coup de mazette)

C 30.4 28 – 23 18 x 29 32 – 28 21 x 34 28 – 22 17 x 28 26 – 21 16 x 27 31 x 33 29 x 38 40 x 16 (coup Royal)

C 30.5 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 18 13 x 22 26 x 28 (coup du ricochet)

C 30.6 28 – 23 19 x 17 30 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4 (Coup Weiss)

C 30.7 27 – 22 26 x 37 32 x 41 23 x 43 49 x 38 17 x 28 38 – 33 28 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 7 (coup de talon)

C 30.8 28 – 22 17 x 28 26 x 17 11 x 22 32 x 23 18 x 29 27 x 18 12 x 23 34 – 30 25 x 34 39 x 28

Solution 31: Autres enfermés

C 31.1 27 – 22 18 x 27 34 – 30 25 x 34 35 – 30 24 x 44 33 x 24 19 x 30 49 x 7

C 31.2 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

C 31.3 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 28 x 17 12 x 21 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 5

C 31.4 38 – 33 21 x 32 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 24 – 20 15 x 24 43 – 38 32 x 43 48 x 6

C 31.5 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 37 47 – 41 37 x 46 29 – 24 46 x 30 34 x 5

C 31.6 29 – 24 20 x 29 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 40 45 x 5

C 31.7 36 – 31 26 x 30 40 – 34 24 x 42 34 x 5

C 31.8 30 – 24 20 x 29 39 – 34 29 x 49 31 – 26 49 x 21 26 x 10