

COURS DE JEU DE DAMES



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

Fins de parties

Cours de Jeu de Dames

Table des matières

Sources.....	1
32. la fin de partie.....	1
33. Opposition.....	1
Exercices : l'opposition.....	1
34. dame contre pions.....	1
Exercices finales dame pions.....	1
35. la grande diagonale.....	1
Exercices la grande diagonale.....	1
36. Le trictrac	1
Exercices tric trac.....	1
37. rectangles.....	1
Exercices les rectangles.....	1
38. Créer un piège.....	1
Exercices créer un piège.....	1
39. Tactiques de fin de partie.....	2
Exercices tactique en fins de parties.....	2
40. fins de parties pratiques.....	2
Exercices fins de parties pratiques.....	2
Solutions leçon 32 - 40.....	2
Solution 32: la fin de partie.....	2
Solution 33: Opposition.....	2
Solution 34: dame contre pions.....	2
Solution 35: la grande diagonale.....	2
Solution 36: Trictrac.....	2
Solution 37: rectangles.....	2
Solution 38: prendre une dame.....	2
Solution 39: Tactique en fin de partie.....	2
Solution 40: fins de parties pratiques.....	2

Sources

Opleiding tot het Sijbrands diploma
B. Dollekamp / H. Hylkema

Prisma Damboek
R.C. Keller

Monografie van de Coup Royal
Herman de Jongh

DamMentor
Tj. Goedemoed

Slagzetten in het klassieke middenspel
J. Stokkel / P. Levels

Geforceerd winnen

H. de Waard

500 Lokzetten op het dambord

H. de Waard

Kleine schuifdwangproblemen

un. v.d. Stoep

Strategie der honderd velden

J. F. Moser

Alle typezetjes

un. van der Stoep

Praktestche damcombinaties (31) (34) (35)

I. Koeperman

Turbo Dabase

K. Bor

Strategie en tactiek

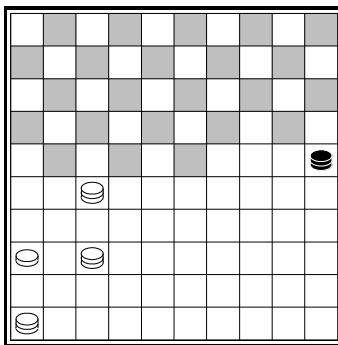
H. Wiersma / Tirion Sport

Honderd praktestche problemen

V. Bulà

32. La fin de partie

Quand le nombre de pions diminue et que les dames entrent en jeu, la partie devient encore plus difficile. Quand l'adversaire a une dame et que la dame ne peut être prise rapidement il faut au moins quatre pièces pour gagner.

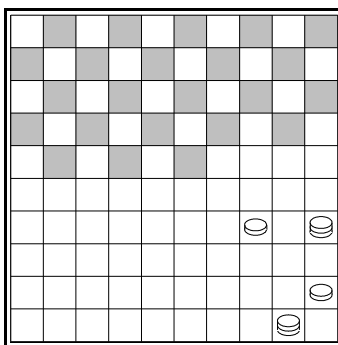


Les blancs dominant

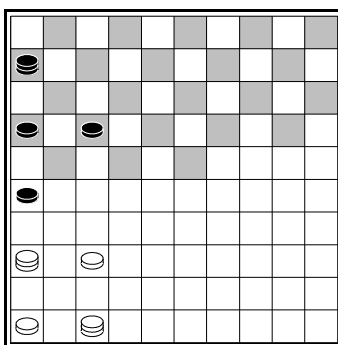
3 dames et un pion sont toujours en mesure de prendre une dame seule. Il n'est pas nécessaire de passer une 4^{ème} dame.

Dans cette position la dame noire n'a aucune case de sauvetage.

- à 25 elle est prise par 37 – 14 25 x 31 36 x 27 +.
- à 3 elle est prise par 27 – 9 3 x 41 46 x 37 +.
- à 26 elle est prise par 36 – 31 26 – 3 27 – 9 + (ou 27 – 21 3 x 26 37 – 48 +).
- à 48 elle est prise par 37 – 26 (ou 36 – 31) suivi par 27 – 43 46 – 37 .



Ici les pions blancs travaillent ensemble. Deux dames sont suffisantes pour prendre la dame adverse. La dame noire n'est nulle part en sécurité. En 48 elle est prise par 50 – 39 etc. En 25 elle est prise par 35 – 30 etc.



Les pions noirs n'aident pas beaucoup la dame. Après la prise de la dame noire la dame blanche restante stoppe les pions noirs.

Les pions 46 et 37 sont très forts. Un peu de patience suffit à gagner cette position dominante.

1.36 – 4 06 - 11

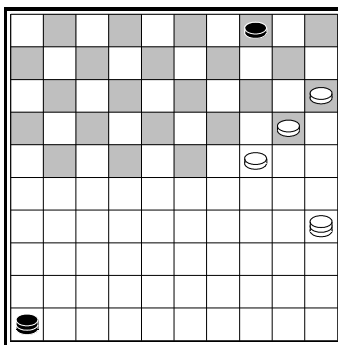
Si les noirs jouent 1... 16 – 21 les blancs peuvent attaquer le pion par 2.47 – 38. Sur 1 – 6 la dame est prise par 4 – 18 +.

2.47 – 33! 16 – 21

après 2... 11 – 6 3.33 x 11 les noirs doivent capturer 6 x 41 4.46 x 37 B+.

3. 04 - 36

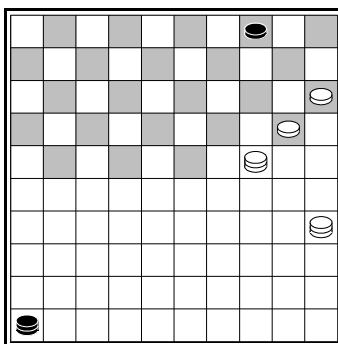
Les noirs n'ont aucune défense sérieuse .



remise stratégique

Si les noirs ont une dame et un pion les choses sont plus complexes. Les noirs contrôlent la grande diagonale 46/5. Les blancs ont pour but de conquérir cette diagonale pour être en mesure d'amener les

pions à dame. Dans cette position les blancs n'ont aucune chance d'y parvenir. Ils ne peuvent chasser la dame noire de la grande diagonale.



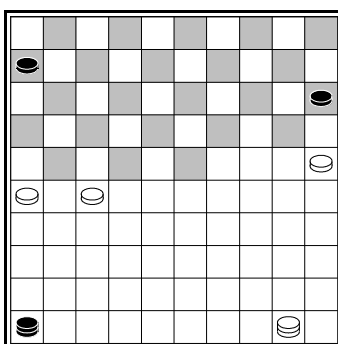
Seule la possession de deux dames permet aux blancs de chasser la dame noire de la grande diagonale. Les noirs n'ont pas de bon coup.

En 41, 37, 32, 28 ou 23 les blancs prennent la dame par 15 – 10! 4 x 15 (Si la dame prend 20 - 14 + suit) 24 – 30 15 x 24 35 x 46 +.

Quand la dame n'est pas placée sur une des cases du bord on dit que la dame est en l'air.

Si les blancs ont le trait ils jouent 1.15 – 10! 4 x 15*

2.35 – 49 (La dame noire ne peut rester en l'air à cause de 24 – 35 +) 46 – 5 3.49 – 44 5 – 46 4.44 – 35 et les noirs n'ont pas de case de sauvetage.



opposition frontale 15 / 25

Les noirs peuvent obtenir la remise dans cette position s'ils parviennent à échanger un de leurs pions. Avec seulement trois pièces théoriquement les blancs ne peuvent pas gagner.

Le pion noir à 15 est un problème pour les blancs. Il s'oppose au pion 25 menaçant de 15 – 20 25 x 14 46 x 5 annulant la partie. La position 15 / 25 est un exemple de **opposition frontale**.

Les blancs essaient d'interdire l'échange 15 – 20.

1.50 – 33

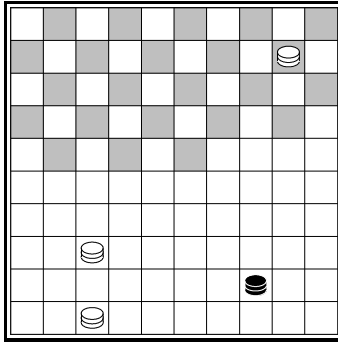
Maintenant si 15 - 20 les blancs prennent avec leur dame 33 x 15.

1... 06 – 11!
 2.33 x 06 15 – 20
 3.25 x 14 46 x 05

remise

☀ **Règle importante : à trois dames contre une, seize coups de dames successifs donnent la remise.**

Dans cette situation les noirs contrôlent la grande diagonale. Dans ce cas les chances de gagner sont très faibles.



Il existe toutefois des pièges à éviter:

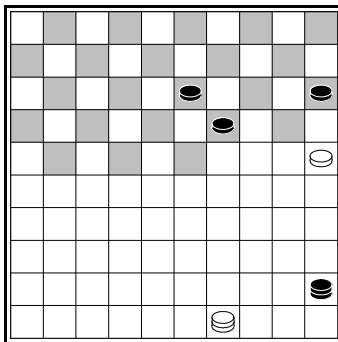
Les noirs ont le trait : attention à la menace 47 – 33!

- 1) 44 x 46 10 – 5 B+
- 2) 44 x 5 37 – 46 +

Les noirs doivent aller sur l' autre côté de la grande diagonale. Par exemple sur la case 11. Mais il y a une case interdite:

- 1... 44 – 22?
- 2.37 – 31! 22 x 36
- 3.10 – 04

Les dame noire est enfermée!

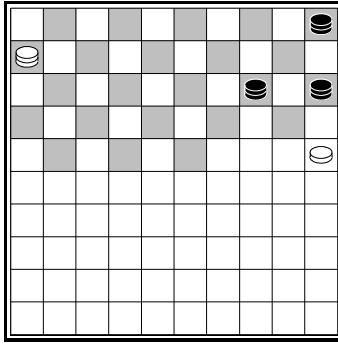


Les blancs peuvent forcer la remise.

L' attaque immédiate par 49 – 27? est perdante à cause de 15 – 20!! N+.

- 1.25 – 20 15 x 24
- 2.49 – 27 45 – 22
- 3.27 – 32 22 – 28
- 4.32 – 27

Les noirs ne peuvent rien faire d'autre que défendre le pion avec leur dame. Quand la même position se répète trois fois avec le même joueur ayant le trait la partie est déclarée remise.



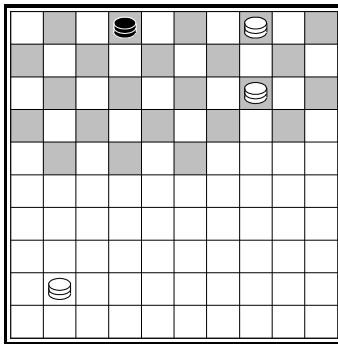
Les blancs ont refusé de sacrifier leur pion 25 . C' est très dangereux! .

1.06 – 01 15 – 33

Maintenant le sacrifice du pion est obligé. Mais les blancs ne le font pas .

2.01 – 06?? 33 – 22!

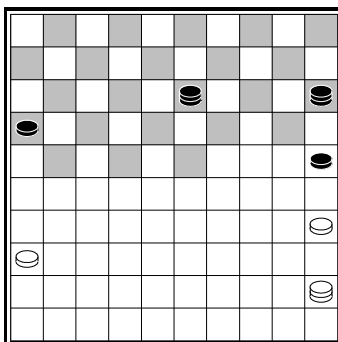
Les blancs abandonnent.



exercice 32.1 Les blancs gagnent!

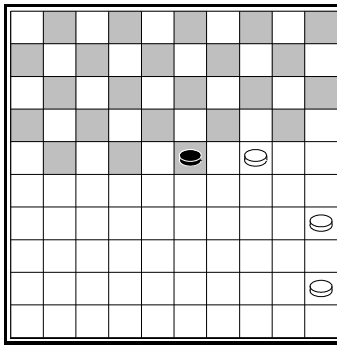
Si trait aux noirs : Peuvent ils jouer 2 – 24?

Les blancs gagnent. Comment?



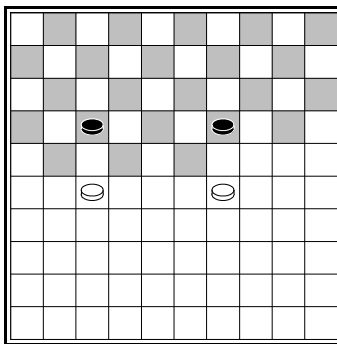
exercice 32.2 Les blancs forcent les noirs à la remise!

33. Opposition



Les blancs peuvent forcer l'opposition par un double sacrifice.

1.24 – 19! 23 x 14
 2.35 – 30 14 – 19
 3.30 – 24 19 x 30
 4.45 – 40



Parfois il y a double opposition ou opposition de 3, 4 voir 5 pions.
 Dans le diagramme les noirs pions travaillent encore ensemble. La partie n' est pas finie :

1... 17 – 22
 2.27 x 18 19 – 23

Les blancs gagnent grâce à la règle de la 4ème rangée:
 La 4 ème rangée est faite des cases 16, 17, 18, 19 et 20. Si les blancs quittent les premiers cette rangée ils gagnent. Si les noirs la quittent les premiers ils ont la remise.

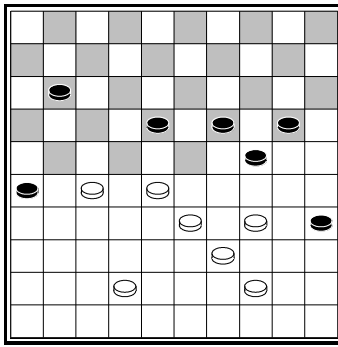
3.29 – 24 23 x 12
 4.24 – 19

Vérifiez par vous même comment les noirs sont arrêtés au dernier moment.

Trait aux blancs :

1.27 – 22 17 x 28
 2.29 - 23

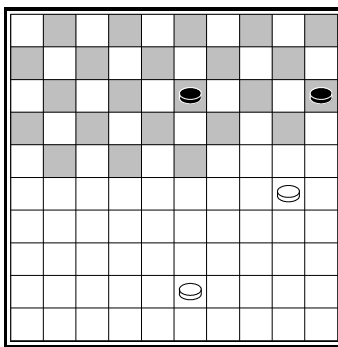
il est aussi possible de jouer 1.29 – 23 19 x 28
 2.27 – 22 =.



1.28 – 22!

Les blancs calculent : après 1... 20 – 25 2.22 x 13 19 x 8 3.33 – 29! 24 x 33 4.39 x 28 les noirs perdront par quintuple opposition.

Par exemple: 11 – 17 5.28 – 23 8 – 13 6.42 – 37 et les noirs donnent leurs pions (ou abandonnent).



Voici une célèbre composition d' un très fort maître Néerlandais Keller.

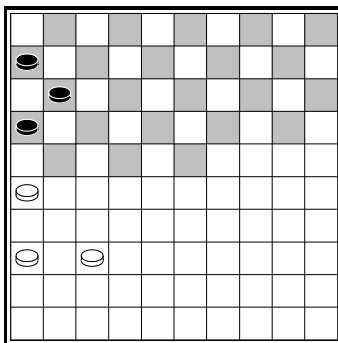
Les blancs peuvent gagner par double opposition. Presque tout le monde dans cette position jouerait 1.30 – 24? coup naturel. Mais les noirs s'échappent après 13 – 18 2.43 – 38 18 – 23 34.38 – 32 15 – 20 35.24 x 15 23 – 29 =.

1.30 – 25! 13 – 19
2.43 – 39 19 – 24

Les blancs ne doivent pas suivre mécaniquement les noirs: 3.39 – 34? 24 – 30 laisse les noirs échapper.

3.25 – 20! 24 – 30
4.20 – 14

et les blancs réussissent la double opposition.

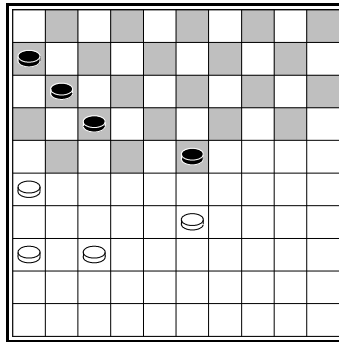


Les blancs ont un seul coup gagnant:

1.36 – 31!

Les noirs ont deux réponses:

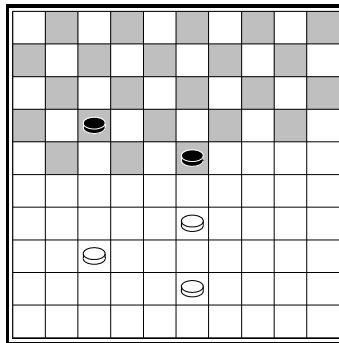
- 1) 1... 16 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.37 – 32 6 – 11 4.31 – 26 11 – 17 5.32 – 27 22 x 31 6.26 x 37 et les blancs gagnent par opposition.
- 2) 1... 11 – 17 2.31 – 27 et les noirs sont tout simplement bloqués.



1.37 – 32!

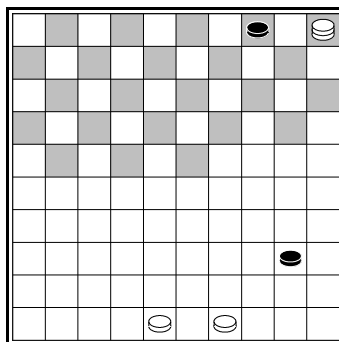
Les noirs peuvent se défendre de trois façons. Dans tous les cas les blancs gagnent de belle manière.

- 1) 1... 17 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.32 – 27 22 x 31 4.36 x 27 6 – 11 5.27 – 21 double opposition.
- 2) 1... 11 – 16 2.32 – 27 6 – 11 3.36 – 31 23 – 28 4.33 x 22 17 x 28 5.27 – 22! 28 x 17 6.31 – 27 et après 17 – 22 7.27 x 18 11 – 17 8.18 – 13 17 – 22 9.13 – 9 22 – 28 10.9 – 4 28 – 33 11.4 – 27 33 – 39 12.27 – 49 Les blancs ont juste le temps de stopper les pions noirs .
- 3) 1... 17 – 22 2.32 – 27 22 x 31 3.36 x 27 11 – 17 4.27 – 21 17 – 22 5.21 – 17! 22 x 11 6.26 – 21 11 – 16 7.21 – 17 et les deux pions blancs sont supérieurs aux 3 pions noirs.



Avec un pion de plus les blancs peuvent chercher un sacrifice forçant la double opposition:

1.43 – 39 17 – 22
2.39 – 34 23 – 28
3.33 – 29 22 – 27
4.29 – 23! 28 x 19
5.34 – 29



Les blancs anticipent sur le fait que les noirs vont essayer d'obtenir une dame puis ils forcent l'opposition.

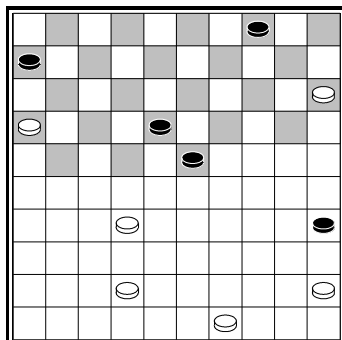
1.05 – 23! 40 – 45
2.23 – 40! 45 x 34

3.49 – 44 04 - 09
4.44 – 39 34 x 43
5.48 x 39

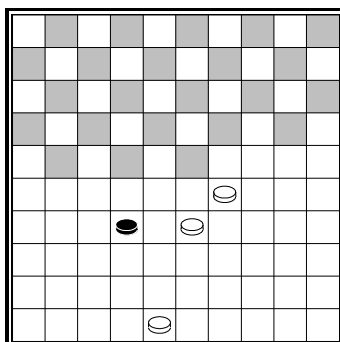
Exercices : l'opposition

33.1 Selon une partie Tsizjow – Schwarzman championnat du monde du monde 2003. Comment les blancs gagnent rapidement?

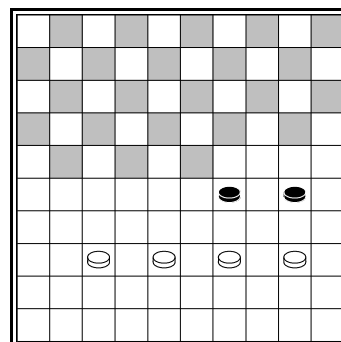
33.2 – 33.8 Les blancs jouent et gagnent!



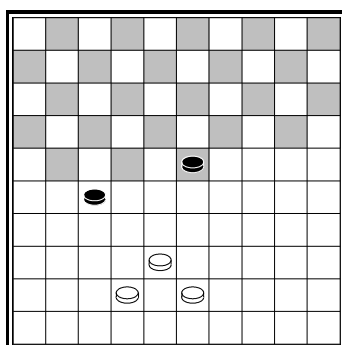
33.1



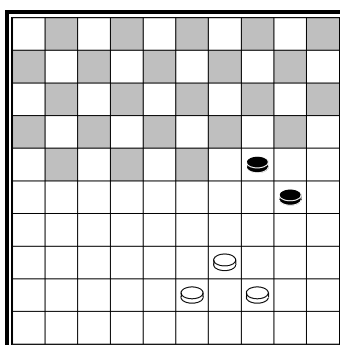
33.4



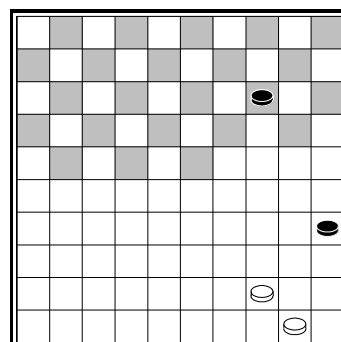
33.7



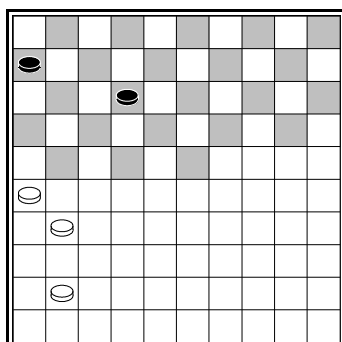
33.2



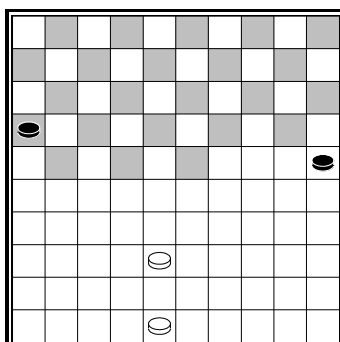
33.5



33.8

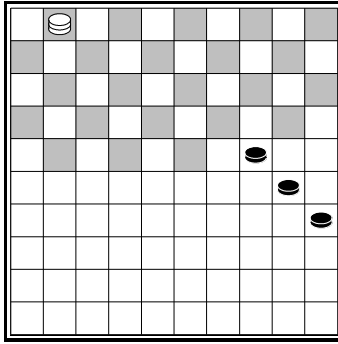


33.3



33.6

34. dame contre pions

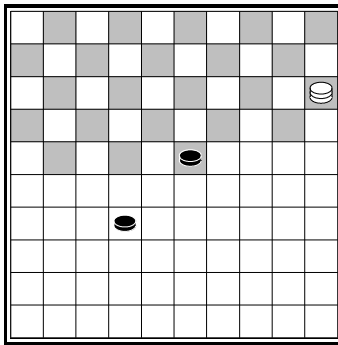


La dame blanche contrôle a diagonale 1/45. Les noirs sacrifient deux pions pour passer la diagonale, mais c'est perdu malgré tout .

1... 24 – 29
 2.01 x 25 35 – 40
 3.25 – 39 40 – 45
 4.39 – 50

Si les blancs ont le trait il leur suffit de rester sur la diagonale 1/45.

Si les pions noirs sont au milieu du damier la dame doit prendre l'un des pions.



trait aux noirs : deux variantes:

- 1) 1... 32 – 37 2.15 – 10 +
- 2) 1... 23 – 28 2.15 – 42 etc. +

Aussi les blancs peuvent:

- 1) attaquer les pions par derrière ou
- 2) bloquer les pions

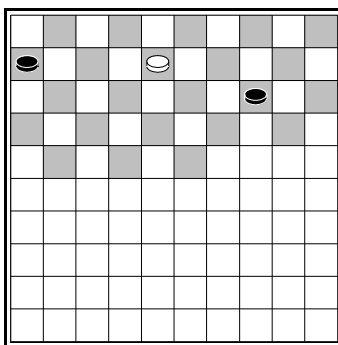
trait aux blancs : La patience est nécessaire. Une attaque immédiate par 1.15 – 10? 23 – 28 2.10 – 14 échoue sur 28 – 33 3.14 x 37 33 – 39 avec une remise.

Les blancs ne doivent pas aller sur 42 tout de suite. après 1.15 – 42 23 – 28 les blancs sont obligés de quitter la case 42 .

Les blancs résolvent le problème en perdant un temps.

1.15 – 20!

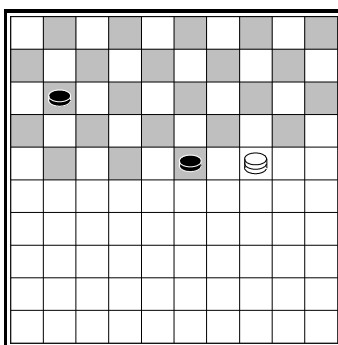
Maintenant sur 32 – 37 les blancs attaquent par derrière 20 – 14 + et sur 23 – 28 bloquent les pions noirs avec 20 – 42 +.



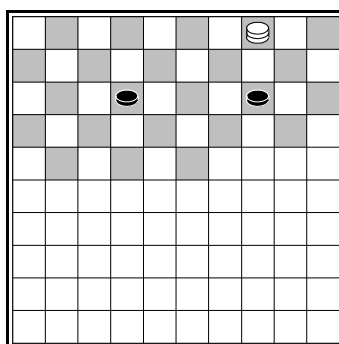
trait aux noirs

Dans cette fin de partie nous verrons deux importantes manières de gagner avec une dame contre deux pions.

- 1) 1... 14 – 20 2.8 – 2 20 – 25 3.2 – 19 6 - 11 3.19 – 28 11 – 16 4.28 – 32 25 – 30 5.32 – 43 30 – 35 6.43 – 49 +
- 2) 1... 14 – 19 2.8 – 3 19 – 24 (6 – 11 sera traitée dans la prochaine variante) 3.3 – 8 24 – 29 4.8 – 17 29 – 34 5.7 – 44 +
- 3) 1... 6 – 11 2.8 – 3 14 – 19 3.3 – 8 19 – 23 4.8 – 24! (un coup d'attente)



- 3.1) 4... 11 – 17 5.24 – 8 17 – 22 6.8 – 13 22 – 28 7.13 – 24 28 – 32 8.24 – 15 + (voir le diagramme 2 de cette leçon.)
- 3.2) 4... 23 – 28 5.24 – 38 11 – 17 6.38 – 16 28 – 33 7.16 – 43 17 – 22 8.43 – 16. à 22 – 28 suit 9.16 – 43 + (blocage) et 33 – 39 est suivi par 9.16 – 11 (attaquant par derrière) +.
- 3.3) 4... 11 – 16 5.24 – 38 23 – 28 6.38 – 27 28 – 33 7.27 – 43 +



1.4 – 15! 12 – 17

Les blancs veulent amener les pions noirs sur la même diagonale. Les réponses ici donnent la meilleure défense

- Sur 1... 12 - 18 Les blancs jouent 2.15 – 4 18 – 23 3.4 – 15 23 – 28 4.15 – 38 14 – 19 5.38 – 15 +
 Sur 1.. 14 – 19 Les blancs ont plusieurs choix, Par exemple: 2.15 – 33 12 – 18 3.33 – 11 19 – 24 4.11 – 2 24 – 29 5.2 – 7 18 – 23 6.7 – 12 +

2.15 – 42! 17 - 21

2... 17 – 22 3.42 – 38 14 – 19 4.38 – 15 22 – 27 5.15 – 4 27 – 32 6.4 – 10 +

3.42 – 26! 21 – 27
 4.26 – 03 14 – 19
 5. 03 - 09 27 – 32

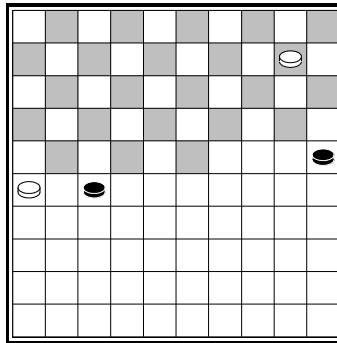
Les blancs ont accompli leur premier objectif. Les pions noirs sont alignés sur la grande diagonale. Maintenant les blancs peuvent mettre en œuvre le blocage et l'attaque par derrière.

6. 09 - 04 19 – 23
 7.04 – 15

avec (32 - 37 15 – 10 +)

ou (23 – 28 15 – 42 +) au prochain coup.

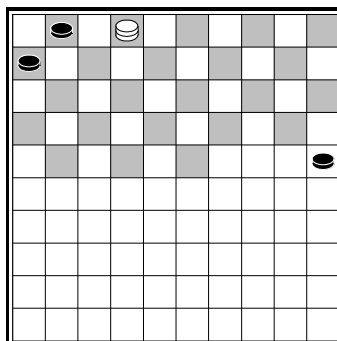
La dame blanche fait un voyage sur tout le damier: 4 – 15 – 42 – 26 – 3 – 9 – 4 – 15 finissant où elle a commencé !



Les blancs sacrifient un pion pour gagner.

1.10 – 05 25 – 30
 2.05 – 23! 30 – 35
 3.26 – 21 27 x 16
 4.23 – 12!

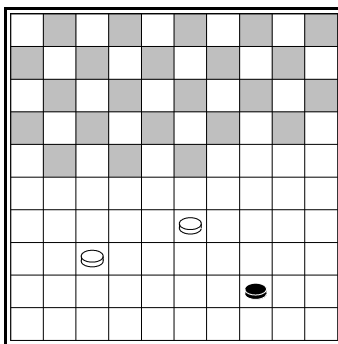
Les pions 16 et 35 sont bloqués .



Guerra (*trait aux noirs*)

Célèbre fin de partie, connue sur le damier à 64 cases. Ce petit damier était courant au 17th siècle. Guerra était un auteur espagnol qui publia cette fin de partie le premier. Deux variantes dans lesquelles les blancs bloquent les deux pions noirs par une fourchette.

- 1) 1... 1 – 7 2.2 x 16 25 – 30 3.16 – 43 30 – 35 4.43 – 49 6 – 11 5.49 – 44 11 – 16 6.44 – 49 avec fourchette.
- 2) 1... 6 – 11 2.2 x 16 25 – 30 3.16 – 43 30 – 35 4.43 – 34 1 – 6 5.34 – 7 avec une autre fourchette.



Cette situation s'est produite lors d'une partie. Les blancs ont commis l'erreur de mettre leurs pions sur la même diagonale:

1.33 – 28?

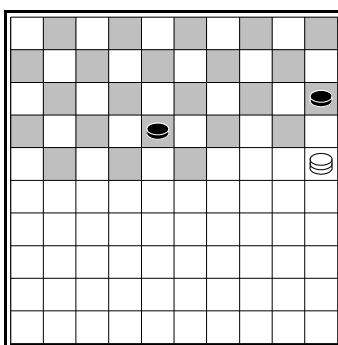
Les blancs devaient jouer 33 – 29 ou 37 – 31 afin d'écarter leurs pions.

- 1... 44 – 50!
- 2.28 – 23 50 – 22!

Garde les pions sur la grande diagonale.

- 3.23 – 19 22 – 09
- 4.37 – 32 09 – 36
- 5.32 – 28 36 – 31!

Gagnant comme nous l'avons vu précédemment.



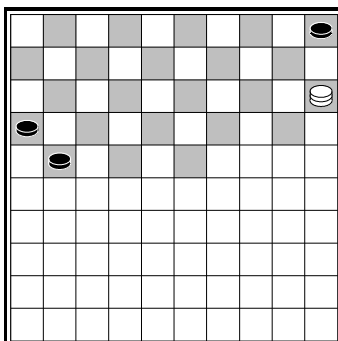
1.25 – 39 15 – 20

1... 18 – 23 2.38 – 33 +

- 2.39 – 25! 20 – 24
- 3.25 – 09 18 – 23
- 4.09 – 13 24 – 29
- 5.13 – 09!

Les pions noirs sont rapprochés. Les noirs jouent un coup autorisant l'attaque par derrière.

5... 29 – 33
 6. 09 – 14 23 – 29
 7. 14 – 20 29 – 34
 8. 20 x 38



La dame blanche est face à 3 pions .

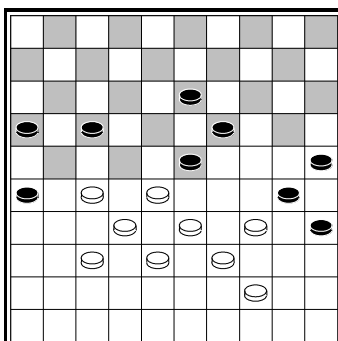
1. 15 – 04 21 – 26
 2. 04 – 15 26 – 31

après 2... 16 – 21 3. 15 – 4 les 3 pions sont bloqués. après 3... 26 – 31 4. 4 x 36 5 – 10 5. 36 – 41 10 – 15
 6. 41 – 32 21 – 26 7. 32 – 37 15 – 20 8. 37 – 42 20 – 25 9. 42 – 48 Les noirs sont bloqués par une fourchette.

3. 15 – 42 31 – 36
 4. 42 – 37

Garder la grande diagonale est gagnant parce que le pion 5 est inactif.

exercice 34.1

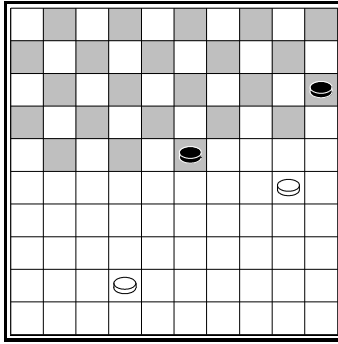


Dans la partie il a été joué:

1. 33 – 29 26 – 31?

Trouvez comment les blancs gagnent avec une combinaison amenant une dame contre deux pions!

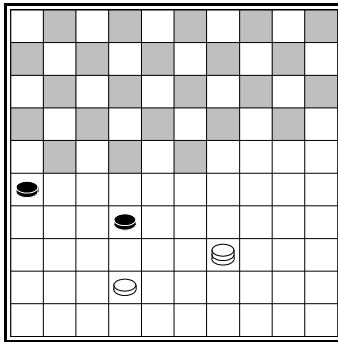
Dans les exemples précédents nous avons vu comment la dame peut venir seule à bout de deux pions . Maintenant allons étudier comment gagner avec une dame aidée par un ou plusieurs pions.



1.30 – 24 15 – 20
 2.24 x 15 23 – 29
 3.15 – 10 29 – 34
 4.10 – 04!

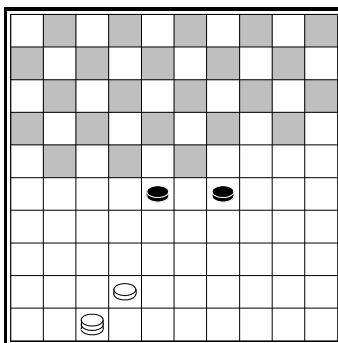
maintenant le pion 42 va aider la dame.

34 – 39
 5.4 – 22 39 – 43
 6.42 – 38 43 x 32
 7.22 – 33 32 – 37
 8.44 – 47



exercice 34.2

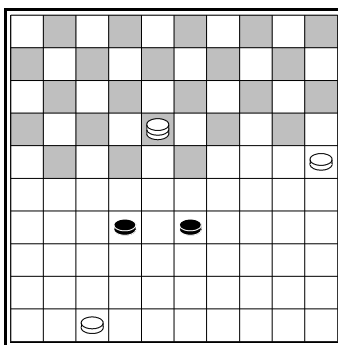
Trouvez comment les blancs gagnent avec l'aide du pion 42.



L' attaque par derrière est une arme dangereuse en fin de partie.

1.47 – 41! 28 – 33
 2.41 – 36! 33 – 39
 3.36 – 18 29 – 33
 4.18 – 22

La dame et le pion 42 travaillent parfaitement ensemble pour stopper les pions noirs!



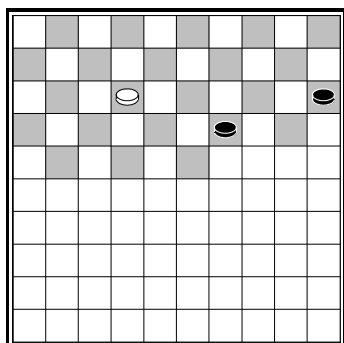
Les blancs ont réfléchi 20 minutes mais n'ont pas trouvé la continuation gagnante. Ils ne connaissaient pas l'importance de l'attaque des pions par derrière. Ils ont seulement pensé aux coups 18 – 34? ou 18 – 31?

1.18 – 12!

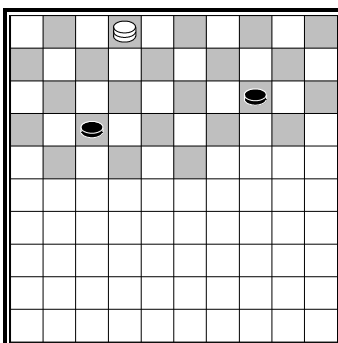
Les blancs peuvent aussi jouer 1.18 – 7. La pointe est : après 29 – 33 les blancs stoppent les noirs par 12 – 21 32 – 37 21 – 49 +.

Les blancs peuvent gagner sans le pion 25!

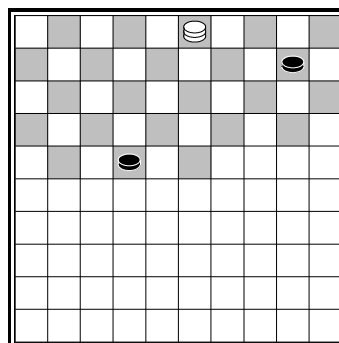
Exercices finaux dame pions



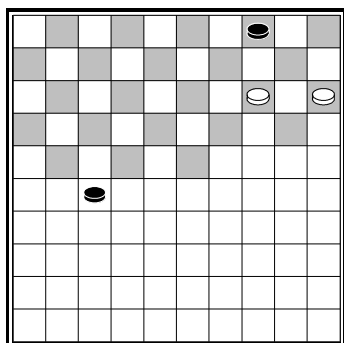
34.1



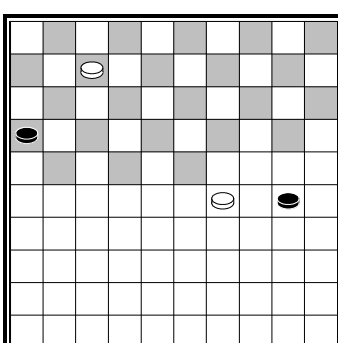
34.4



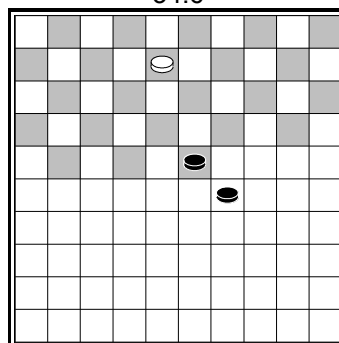
34.6



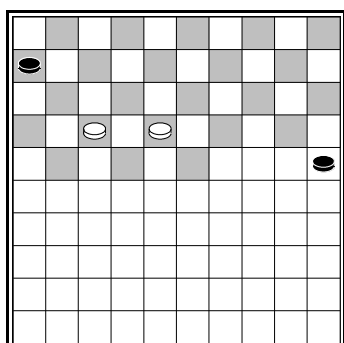
34.2



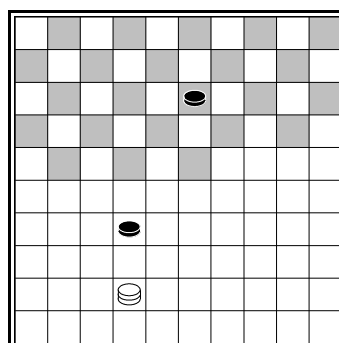
34.5



34.7

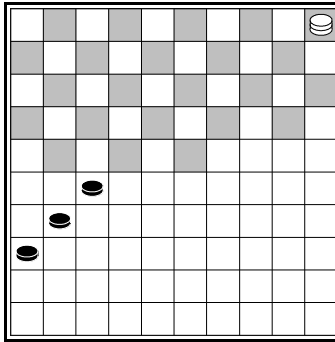


34.3



34.8

35. la grande diagonale

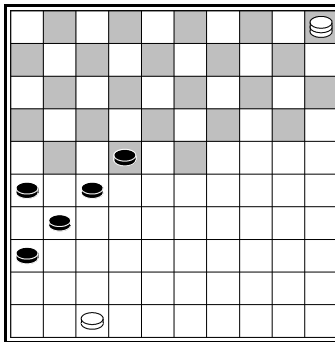


Les blancs ont besoin d' un autre pion pour gagner cette fin de partie.

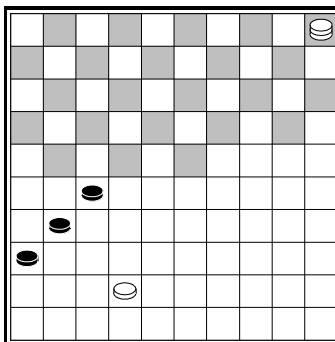
Trait aux noirs: remise par 27 – 32 5 x 26 36 – 41 =.

Trait aux blancs: Ils ne peuvent pas empêcher (5 – 46 31 – 37 =).

Un pion à 47 est d'une grande aide.

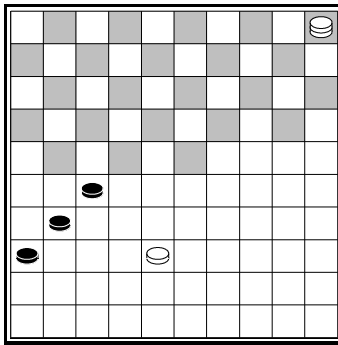


- 1.05 – 41! 27 – 32
- 2.41 x 17 31 – 37
- 3.17 – 28 36 – 41
- 4.47 x 36 37 – 42
- 5.28 – 37 42 x 31
- 6.36 x 27



Avec l'aide du pion 42 il est facile de gagner.

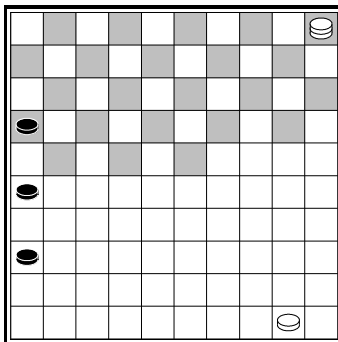
- 1... 27 – 32
- 2.5 x 26 36 – 41
- 3.42 – 37 41 x 32
- 4.26 – 42



Les blancs peuvent attaquer le pion 32 parce que les noirs ont pas de temps de liberté pour chasser la dame de la grande diagonale.

1. 05 – 32!

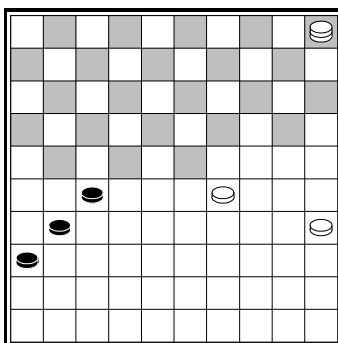
Sur 31 – 37 ou 36 – 41 les blancs prennent par 32 x 46 +.



Les blancs amènent leur pion à temps pour aider la dame.

1.50 – 44 16 – 21
2.44 – 39 21 – 27
3.39 – 33 26 – 31
4.33 – 28!

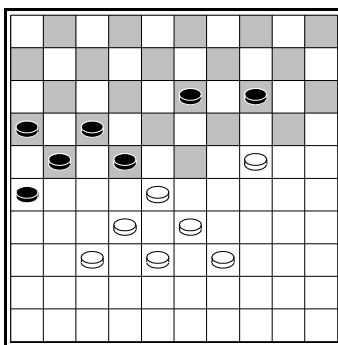
Sur 31 – 37 ou 36 – 41 les blancs jouent 28 – 22! 27 x 18 5 x 46 réduisant le nombre de pions noirs à deux.



Parfois il peut être nécessaire d'offrir une dame à l'adversaire afin de la reprendre.

1.29 – 24! 27 – 32
2. 05 x 26 36 – 41
3.26 – 12!

3... 41 – 46 est suivi par 4.12 – 23 + pendant que 3... 41 – 47 est suivi par 4.12 – 29! 47 – 36 5.29 – 18 +.
 Vérifiez : 3.26 - 42 est aussi gagnant.



Les blancs gagnent la partie en amenant une fin de partie où ils contrôlent la grande diagonale.

1.39 – 34! 22 – 27
2.24 – 20 14 x 25
3.34 – 30 25 x 34
4.33 – 29 34 x 23
5.28 x 08 17 – 22

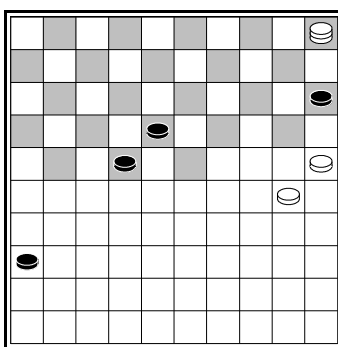
après 5... 27 – 31 6.8 – 3! 31 x 33 7.32 -27 21 x 32 8.3 x 24 26 – 31 9.24 – 19 +.

6. 08 - 03 27 – 31

Les blancs peuvent gagner de deux différentes façons. .

- 1) 7.32 – 28 22 x 42 (31 x 33 8.28 x 17 21 x 12 9.3 x 39 suivi par 39 – 28 +) 8.37 x 48 31 – 36 (après 31 – 37 pion 37 est pris par 3 – 14) 9.3 – 14 31 – 36 10.48 – 42 26 – 31 11.14 – 46 etc. +
- 2) 7.3 – 17 31 x 33 8.17 x 39 26 - 31 9.39 – 28 31 – 36 10.28 – 5 21 – 26 11.32 – 27! 26 – 31 12.27 – 22 16 – 21 13.5 – 23! 21 – 27 14.23 – 1! 27 x 18 15.1 x 23 +

Dans la variante 2 il est possible de jouer: 10.28 – 23 21 – 26 11.32 – 27 26 – 31 12.27 – 22 16 – 21 13.23 – 1! 21 – 26 14.1 – 23 +



Les blancs gagnent avec l'aide d'envois à dame 1.30 – 24? Les noirs font remise en jouant 15 – 20! 24 x 15 18 – 23 5 x 17 36 – 41 =.

1.05 – 19! 22 – 27

après 1... 18 – 23 2.19 x 17! les deux suites 2... 36 – 41 17 – 28! + et 2... 15 – 20 3.25 x 14 36 – 41 4.30 – 24! 41 – 46 (41 – 47 17 – 3 +) 5.24 – 19! suivi par 17 – 28 + perdent.

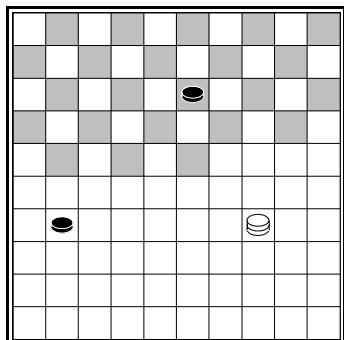
2.30 – 24 27 - 31

après 2... 18 – 23 3.19 x 21 15 – 20 4.25 x 14 36 – 41 et 5.21 – 17 ou 5.21 – 8 (41 – 46 6.8 – 13) gagnant.

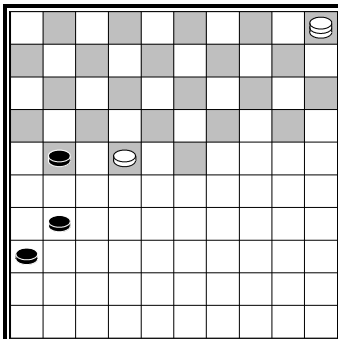
3.19 – 32 18 – 22
4.32 – 46 22 – 27
5.25 – 20! 31 – 37
6.46 x 21 36 – 41
7.21 – 32 41 – 47

8.32 – 10 15 x 04
9.20 – 15 47 x 20
10.15 x 24

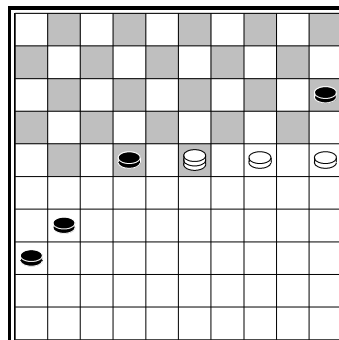
Exercices la grande diagonale



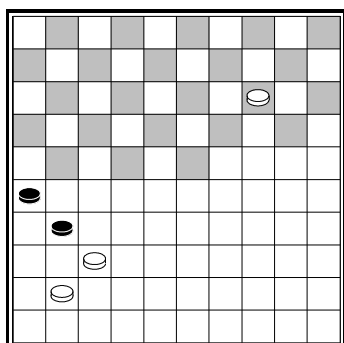
35.1



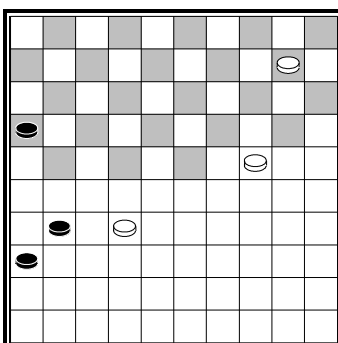
35.4



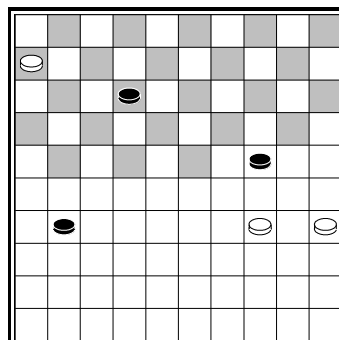
35.7



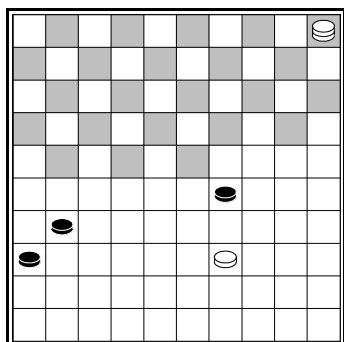
35.2



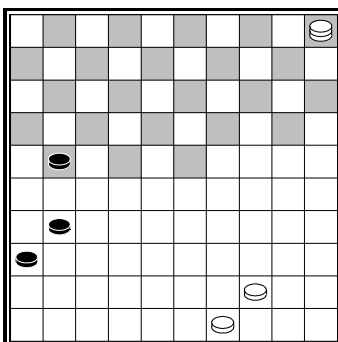
35.5



35.8

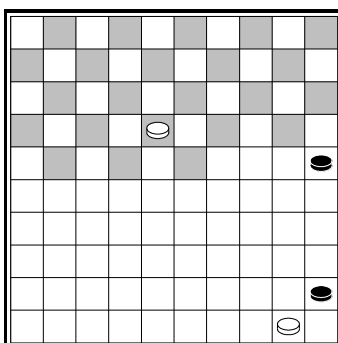


35.3



35.6

36. Le trictrac



Les diagonales 6/45 et 1/50 jouent un rôle très spécial en fin de partie. En français elles sont appelées **trictrac**.

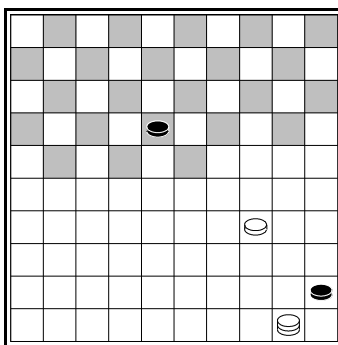
Beaucoup de pièges sont possible dans le trictrac .

1.18 – 12 25 – 30
2.12 - 07 30 – 34
3.07 – 01 34 – 39

après 3... 34 – 40 4.1 – 6 40 – 44 5.50 x 39 44 – 50 6.39 – 33 la dame noire est prise.

4.50 – 44! 39 x 50
5.01 – 06

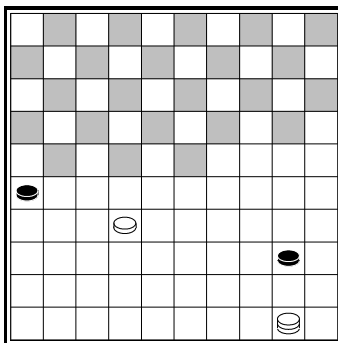
Les noirs doivent jouer avec leur dame après quoi les blancs prennent en 50 et gagnent.



Les blancs contrôlent le trictrac garantissant le gain.

1.34 – 29 18 – 22
2.50 x 06 45 – 50
3.29 – 23

après 50 – 45 4.6 – 1 la dame noire est prise.



Les blancs perdent un temps pour atteindre la position gagnante.

1.50 – 39! 40 – 45

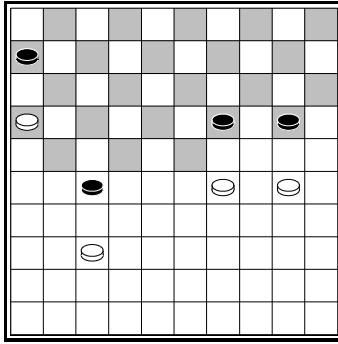
1... 26 – 31 2.32 – 27 31 x 22 4.39 x 6 40 – 45 6.6 – 50 +

2.39 – 06!

Les blancs jouent sur la case 6 au moment opportun.

2... 26 – 31 3.32 – 27 31 x 22 4.6 x 50 + ou

2... 45 – 50 3.32 – 28 etc. +



Dans la partie les blancs font une faute laissant un collage qui conduit à une célèbre fin de partie gagnante.

1.30 – 25?

Les blancs voulaient la remise par 1.30 – 24 19 x 30 2.29 – 23 =.

1... 27 – 31
 2.25 x 23 31 x 42
 3.23 – 19 42 – 47
 4.29 – 23 47 – 41

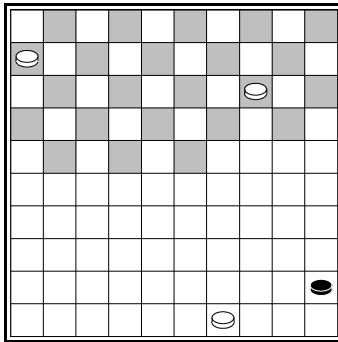
Les pions blancs sont bloqués.

5.23 – 18 41 x 14
 6.18 – 12 14 – 19!

Vous devez retenir cette célèbre fin de partie! Elle est très pratique.

7.12 – 7 19 – 23!

8... 7 – 1 23 – 45 +
 8... 7 – 2 23 – 7 +



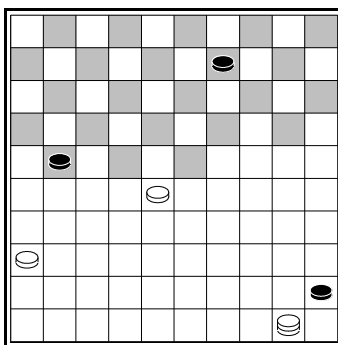
Les pions 6 et 49 donnent aux blancs le contrôle du trictrac . Le pion 14 va venir renforcer le contrôle sur le le trictrac .

1.14 – 09! 45 – 50
 2. 09 – 03 50 – 45

Obligé en raison de la menace 3 – 17 +.

3.06 – 01 45 – 50
 4.03 – 12 50 – 28
 5.49 – 44! 28 x 50
 6.01 – 06

Nous voyons le rôle du pion 49: il permet le retour de la dame noire dans le trictrac.



une fin de partie pratique

1.36 – 31 09 – 14

Les noirs évitent l'opposition après 9 – 13 2.28 – 23 +.

**2.28 – 23 14 – 20
3.23 – 19 20 – 25
4.19 – 13 25 – 30
5.13 - 08 30 – 34**

Les noirs menacent 34 – 39 50 x 26 45 – 50 maintenant.

6.31 – 26!!

6... 34 – 39 est suivi par 7.50 x 6 45 – 50 8.26 x 17 +.

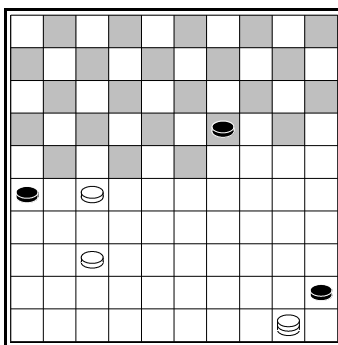
6... 21 – 27 7.26 – 21 27 x 16 8.8 – 3 +

**6... 34 – 40
7.26 x 17 40 – 44
8.50 x 22 45 – 50
9.08 – 02!**

La dame en 2 aide à ramener la dame noire dans le trictrac.

**9... 50 – 45
10.22 – 50 45 – 23
11.02 – 07! 23 x 01
12.50 – 45**

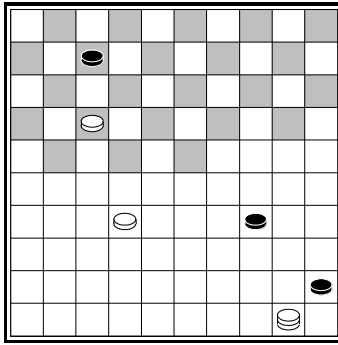
Les noirs sont pris dans le trictrac.



Dans la partie les blancs ont joué 37 – 32? et les noirs abandonnent! En fait 1.37 – 32 19 – 23! donne la remise. Les blancs n'ont plus de bon mouvement. Après 2.50 – 6 26 – 31 3.27 x 36 45 – 50 = .

1.50 – 06!

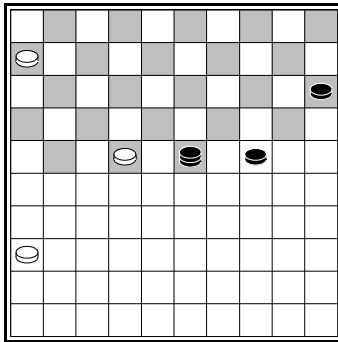
Les blancs ont juste à jouer l'aller et retour avec leur dame. Après 26 – 31 ils peuvent toujours prendre 37 x 26, de sorte qu'une future dame à 50 puisse être prise.



Dans la partie les blancs ont joué 1.32 – 27? et après 34 - 39 2.50 x 33 7 – 12 3.17 x 8 45 – 50 remise.

1.32 – 28! 34 – 39
 2.50 x 33 07 – 12
 3.17 x 08 45 – 50
 4. 08 – 02 50 – 45
 5.33 – 50 45 – 34
 6.02 – 07! 34 x 01
 7.50 – 45

exercice 36.1 Comment les blancs gagnent après 1.32 – 28 34 – 40 ?



les pions noirs 15 et 24 attendent pour prendre la future dame en 1.

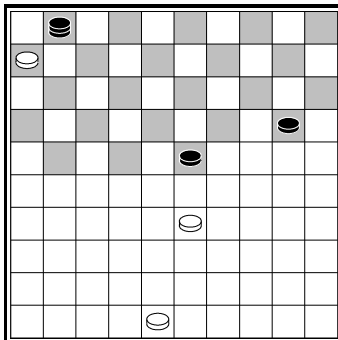
1... 23 – 01?

Les blancs peuvent forcer une remise maintenant: 1.36 – 31 1 – 45 2.31 – 26 45 – 1 3.22 – 17! 1 - 45 4.6 - 1!

Pour éviter ce crochet les noirs ont une possibilité surprenante :

1... 23 – 45!

après 1.36 – 31 45 – 1 2.31 – 26 1 – 45 3.22 – 17 Les noirs retournent à la case 1 pour stopper le pion 6



Dans une partie du championnat du monde du monde féminin les blancs jouent

1.48 – 43?

Les blancs auraient pu jouer 1.48 – 42 20 – 24 2.42 – 37 24 – 30 3.37 – 32 30 – 35 et maintenant:

- 1) 4.33 – 28? 23 – 29 et vous avez la position de la partie.
- 2) 4.32 – 28! 23 x 32 5.33 – 29 =

1... 20 – 24
2.43 – 38 24 – 30?

2.43 – 39 est totalement perdu. après 2.43 – 38 Les noirs vont jouer 2... 23 – 29! 3.33 – 28 24 – 30! 4.28 – 22 (ou 4.38 – 32 30 – 35 5.28 – 22 35 – 40 avec la position de la partie) 29 – 33! un important pionnage! 6.38 x 28 1 x 45 et les blancs gagnent: 7.22 – 17 45 – 1 8.17 – 11 1 – 45 +

3.38 – 32 30 – 35
4.33 – 28?

Les blancs manquent la remise avec 4.32 – 28 23 x 32 5.33 – 29 =

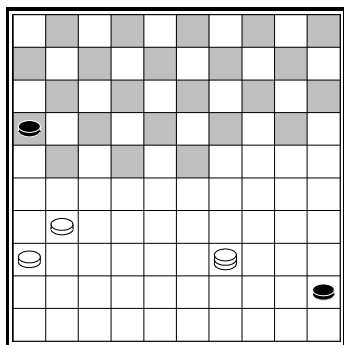
4... 23 – 29
5.28 – 22 35 – 40
6.22 – 18 01 x 37
7. 06 – 01 37 – 23!
8.01 – 06 23 – 01!
9.01 – 28 40 – 44!
10.28 x 50 01 – 06

un beau final!

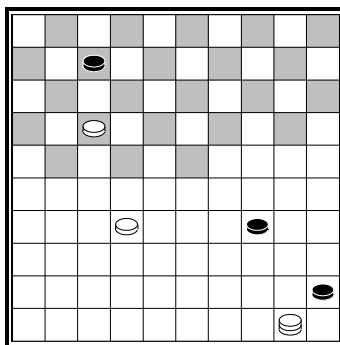
Exercices tric trac

36.6 Kalmakov – Schwarzman championnat du monde 2001

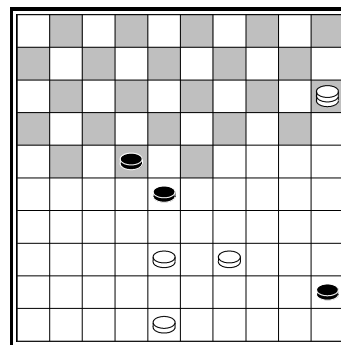
Les blancs ratent le coup gagnant.



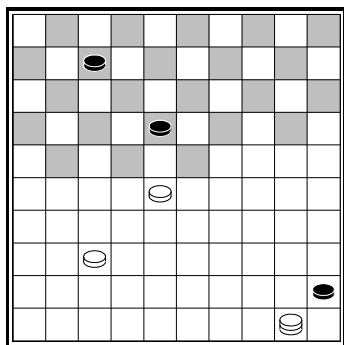
36.1



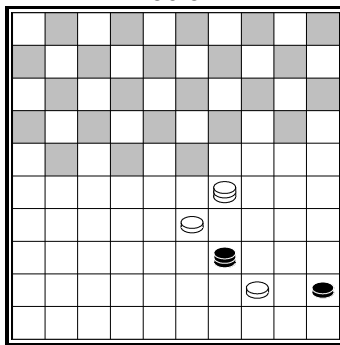
36.3



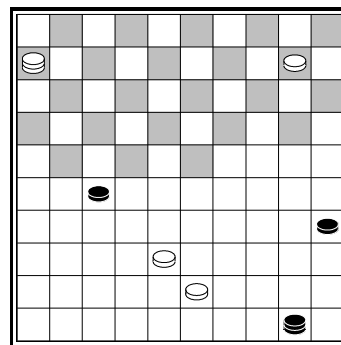
36.5



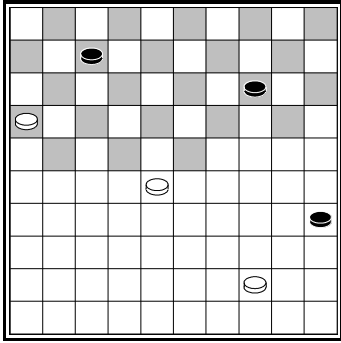
36.2



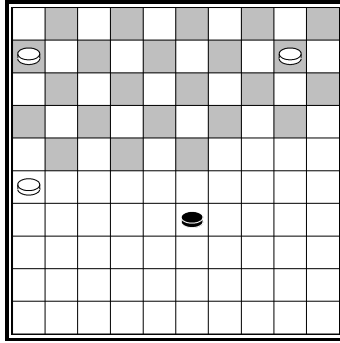
36.4



36.6

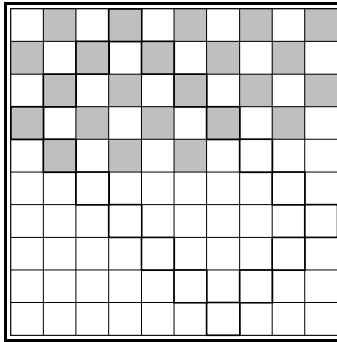


36.7



36.8

37. rectangles

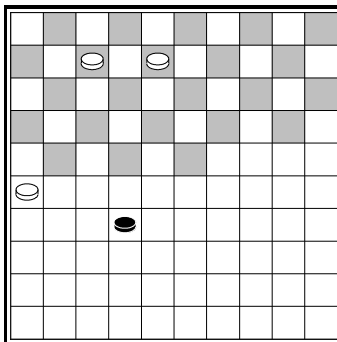


Le damier est divisé en 5 rectangles. .

Le damier comporte 5 rectangles:

- la grande diagonale (10 par 1)
- Trictrac zone (9 par 2)
- 4/15/47/36 (8 par 3)
- 2/35/49/16 (7 par 4)
- 3/25/48/26 (6 par 5)

Pour jouer une fin de partie il est souvent très utile de considérer les rectangles.



deux pions blancs sont dans le rectangle 2/35/49/16.

Le pion 26 a aussi une fonction dans ce rectangle . Les blancs veulent piéger leur adversaire dans le rectangle 2/35/49/16.

1.08 – 02! 32 – 38

Les noirs ne peuvent pas aller en 37: 32 – 37 2. 2 – 19 37 – 42 3.19 – 37! 42 x31 4.26 x 37 +.

2.02 – 19 38 – 43

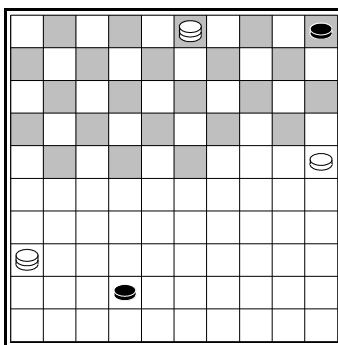
3.07 – 02! 43 – 49

Les blancs ajoutent une seconde dame dans le rectangle. Maintenant on attrape la dame noire en utilisant le pion 26.

4.19 – 35 49 – 32

5.26 – 21! 32 x 16

6.35 – 49



Quand on dame on a le choix de jouer dans deux rectangles . Les noirs vont à dame en 47 ou 48 . Donc ils choisiront de se placer dans le rectangle 36,47,14,4 ou dans le rectangle 26,48,25,3. Les blancs ont le trait.

1.03 – 20!

Les blancs ont deux dames dans le rectangle 4/15/47/36. après 1... 42 – 47 2.20 – 15 5 – 10 3.15 x 4 47 – 33 Les blancs bloquent leur adversaire par 4.25 – 20 33 x 15 5.36 – 47 +

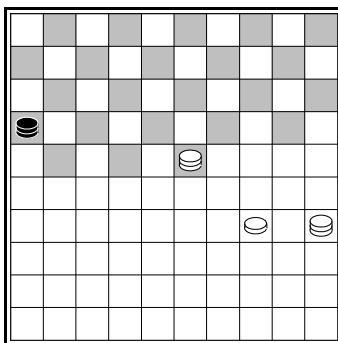
1... 42 – 48

Maintenant les blancs vont construire une position avec le pion 25. Les blancs doivent considérer les deux variantes 20 – 29 et 36 – 18.

2.36 – 18!

La dame noire est prise dans le rectangle 3/25/48/26. Sur 48 - 26 les blancs prennent la dame par 3.20 – 42! 26 x 48 4.18 – 34 48 x 30 5.25 x 34 +

(Les blancs ont la possibilité de réduire le choix des noirs à une seule variante: 1. 36-47 42-48 2.3-12 48-al 3.47-42 al x 48 4.12-34 48x30 5.25x34 B+)*



Les blancs contrôlent deux rectangles: 2/35/49/16 et le trictrac .

1.35 – 49! 16 - 11

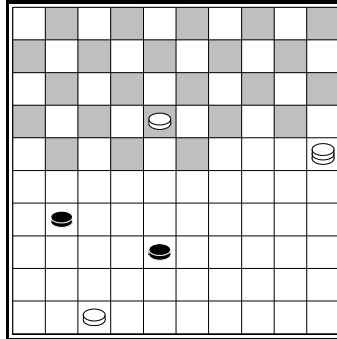
Sur 1... 16 – 2 la dame est prise par 2.34 – 30 2 x 35 2.23 – 40 +

2.23 - 01!

Un coup très important dans ce type de fin de partie. La dame 49 garde le trictrac . Si les noirs restent sur le trictrac les blancs vont jouer 49 – 44 et 1 – 6 +. Aussi les noirs doivent quitter le trictrac .

**2. 11 - 16
3.34 – 29 16 - 02
3.49 – 35 02 - 16**

4. 01- 07 16 x 02
 5.29 - 24 02 x 30
 6.35 x 24



Il est nécessaire de considérer les possibilités de l'adversaire . Les noirs joueront 31 – 37 et après ils ont deux manières d'aller à dame (les noirs ne peuvent jouer 37 – 42 à cause de 25 – 48) ;

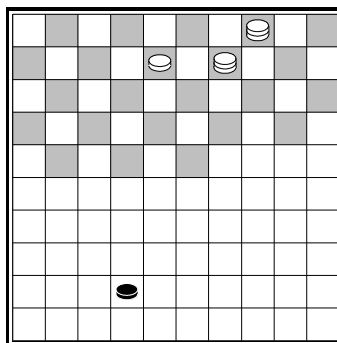
- 1) 37 – 41 47 x 36 37 – 42
- 2) 38 – 42 47 x 38 37 - 41

Il est logique d'amener la seconde dame à la case 4 pour contrôler le rectangle 4/15/47/36 .

1.18 – 13 31 – 37
 2.13 – 09 37 – 41

2... 38 – 42 3.47 x 38 37 – 41 4.25 – 14! 41 – 47 5.9 – 3! +

3.47 x 36 38 – 42
 4.25 – 48 42 – 47
 5.09 – 04 47 – 33
 6.48 – 42 33 x 47
 7.04 – 15



Dans la fin de partie de trois dames contre une , il est fortement recommandé de tenir compte des rectangles! Il est dangereux de mettre la dame seule dans un rectangle contrôlé par les dames ennemies.

Les noirs iront dans le rectangle 4/15/47/36 ou dans le rectangle 3/25/48/26 au prochain coup. Quel que soit leur choix les blancs ont deux dames dans chacun des rectangles !

1.08 – 03!

La dame 9 est active dans les deux rectangles.

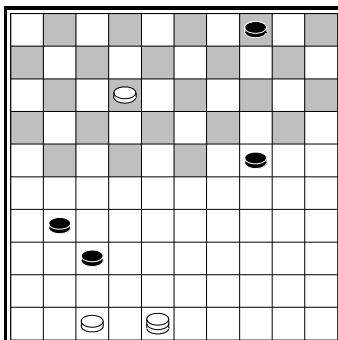
1. 42 – 47

1... 42 – 48 2.9 – 25 48 – 37 3.4 – 31 48 x 26 4.25 – 48 +

2.09 – 36 47 – 33

3.03 – 20 33 x 15

4.36 – 47



Une très intéressante position . Les blancs ont découvert le plan des noirs: 24 – 30 48 x 25 31 – 36 35 – 14 37 – 42 47 x 38 4 – 9 14 x 3 36 – 41. Cette connaissance aide pour choisir entre 12 – 7 ou 12 – 8 . Dans la partie les blancs oublient cette défense et jouent 12 -7, annulant la partie...

1.12 – 08! 24 – 30

2.48 x 25 31 – 36

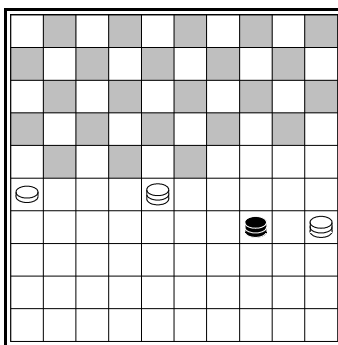
3.25 – 14 37 – 42

4.47 x 38 04 – 09

5.14 x 03 36 – 41

6.03 – 14!

Le clou de la fin de partie: à 41 – 47 la dame noire est prise par 8 – 3 +.



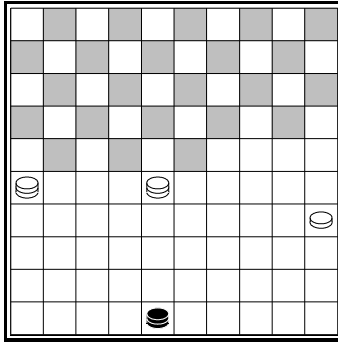
La position est remise, mais les noirs se défendent mal.

1... 34 – 43?

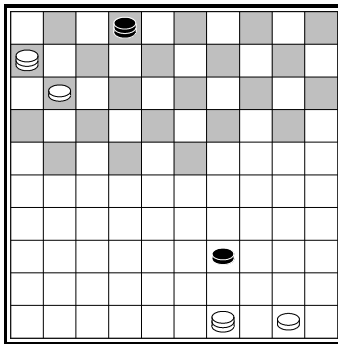
Les noirs sont dans le même rectangle que la dame 35.

2.35 – 49!

La dame est toujours prise. à 43 – 16 les blancs jouent 28 – 32 +. après 43 – 25 49 – 43! 25 x 43 28 – 37 + .



exercice 37.1 Les noirs ont le trait . Que peuvent ils jouer?



Dans cette position les blancs gagnent d'une belle manière. Il semble que la position est remise, parce que les blancs vont perdre le pion 11. mais ils peuvent conserver la dame adverse dans le rectangle 2/35/49/16.

1.50 – 45! 02 x 16
2.06 x 44 16 – 02
3.44 – 39!

menaçant 39 – 30 45 – 40

3... 02 - 16
4.45 – 40!

Le pion 45 évolue vers la case 29!

4.... 16 – 07
5.39 – 34 07 - 11

prenant le contrôle du trictrac . Les blancs menassent 49 - 44 1 - 6 +.

Si les noirs jouent 5... 7 – 16 la variante la plus rapide pour gagner est 6.49 – 44! (menaçant 34 – 43 16 x 49 40 – 35 +) 16 – 2 7.34 – 30 2 x 35 8.44 – 49 +.

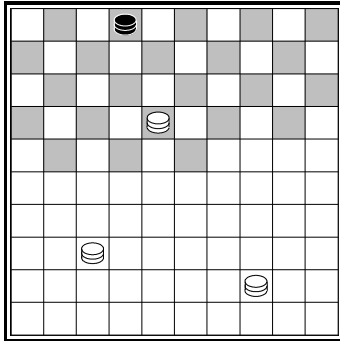
6. 34 – 01! 11 - 02
7.40 – 34! 02 – 16
8.34 – 29 16 – 02
9.49 – 35

Exercices les rectangles

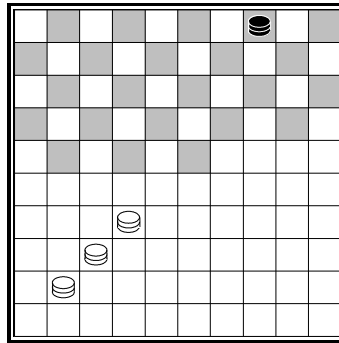
exercice 37.2

Regardez comment les blancs gagnent en utilisant la même stratégie après que les noirs jouent 2... 16 – 7

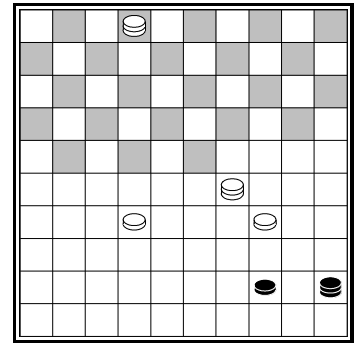
37.1 – 37.8 Les blancs gagnent la fin de partie. Regardez les rectangles !



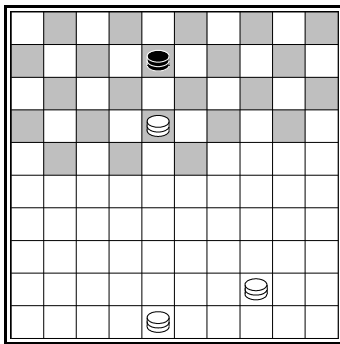
37.1



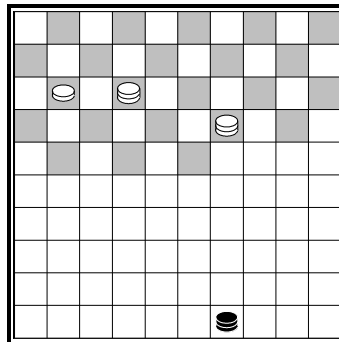
37.4



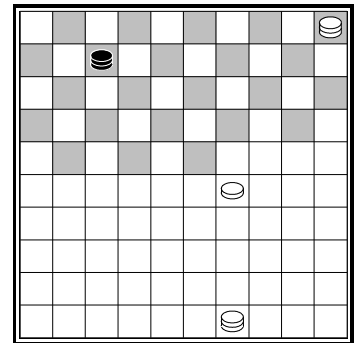
37.7



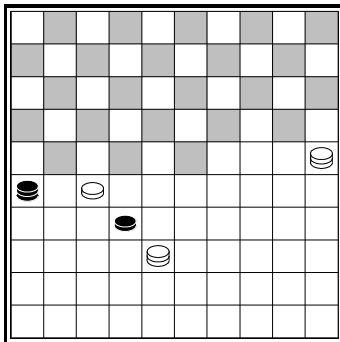
37.2



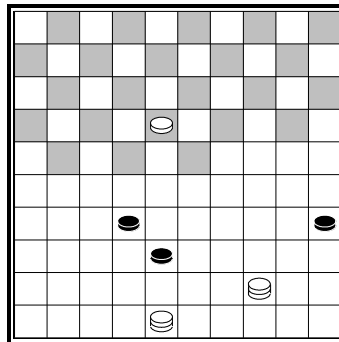
37.5



37.8



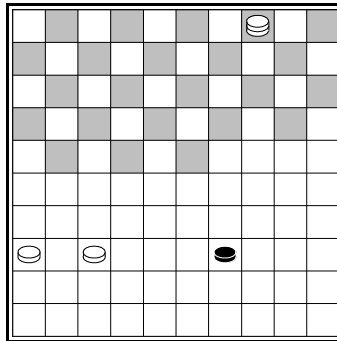
37.3



37.6

38. Créer un piège

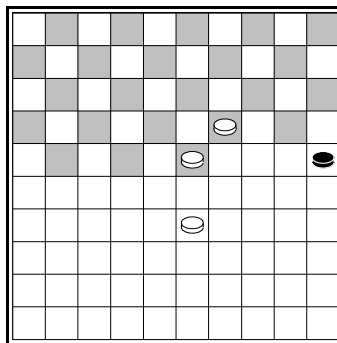
Parfois on ne peut empêcher l'adversaire de damer mais il est possible de piéger la dame. Cela s'appelle **une embuscade**.



1.4 – 27 39 – 44
2.37 – 32

Les noirs sont piégés.

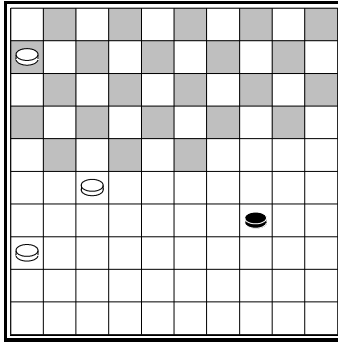
- à 44 – 49 Les blancs prennent la dame par 27 – 16 +.
- à 44 – 50 la dame est prise par 32 – 28 50 x 31 36 x 27.



Les blancs n'ont aucune chance de prendre la future dame noire en dehors de la case 50, aussi doivent-ils empêcher les noirs d'aller en 49.

1.19 – 13 25 – 30
2.13 – 08 30 – 34
3.08 – 02 34 – 40
4.2 – 35! 40 – 45
5.35 – 19 45 – 50
6.23 – 05 50 x 19
7.05 x 23

Deux choses sont nécessaire pour prendre la dame adverse: guider le pion noir vers la case 50 et construire une embuscade.



Les blancs souhaitent que les noirs aillent à la case 44. Il est nécessaire d'empêcher les noirs d'aller en 48. Les blancs piègent la dame, en 49 ou en 50.

1.06 – 01 34 – 39
2.01 – 29!

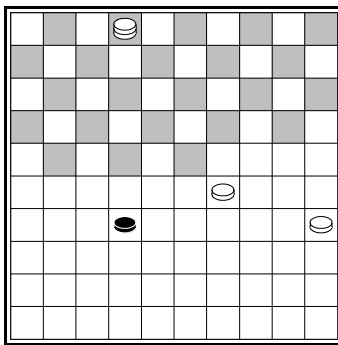
Interdisant la case 43, parce que sur 29 – 38! 43 x 21 36 – 31 avec opposition.

2. 39 – 44
3.29 – 38 44 – 49

Le piège est prêt pour la case 50 (38 – 33) mais si les noirs vont en 49, prendre la dame est retardé d'un coup. La prochaine situation est très importante à mémoriser!

4.38 – 32!!

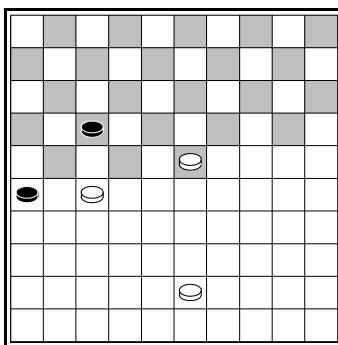
Au prochain coup la dame noire est prise. Par exemple: 49 – 35 5.32 – 19 +.



Une situation similaire. Les noirs sont guidés vers la case 41. Alors la dame est prise par un temps d'attente.

1.02 – 16 32 – 37
2.16 – 38 37 – 41
3.29 – 24 41 – 47
4.33 – 29

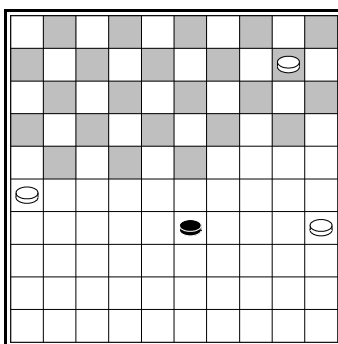
et la dame est prise au prochain coup.



Habituellement on va à dame avec le pion le plus proche de la ligne de promotion . Ici ce n'est pas la meilleure chose à faire. Vous devez créer une embuscade.

1.43 – 38! 17 – 21
2.27 x 16 26 – 31
3.16 – 11 31 – 36
4.11 – 07 36 – 41
5.07 – 02!

à 5... 41 – 46 6.2 – 19 Les blancs prennent la dame au coup suivant par 19 – 5.
à 5... 41 – 47 la dame est prise par 6.23 – 19 +.



Voici est une fin de partie très pratique . Elle s'est produite dans au moins 5 parties officielles répertoriées dans la base de Turbo Dabase. Dans 3 de ces 5 cas les blancs commettent la faute 10 – 5? accordant la remise .

1.10 – 04! 33 – 38

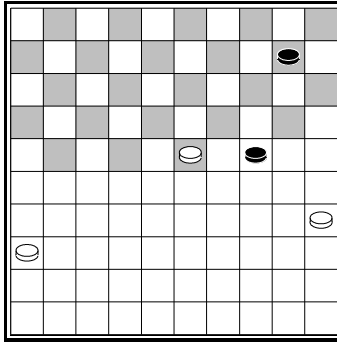
1... 33 – 39 2.4 – 22 39 – 43 3.22 – 28
avec une parfaite embuscade.

2.04 – 10! 38 - 43

Les blancs perdent un temps, Pour prendre la bonne case au bon moment . Les noirs ne peuvent aller en 42 parce que 10 – 37 +.

3.10 – 28

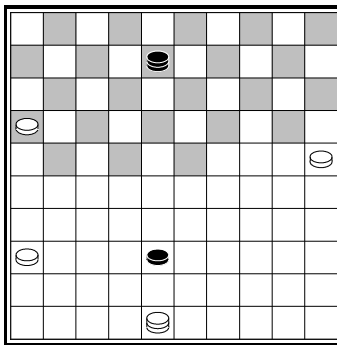
L' embuscade est prête.



Dans cette position le jeune Ainur Shaibakov ne se précipite pas à dame avec le pion 23 mais joue le coup gagnant:

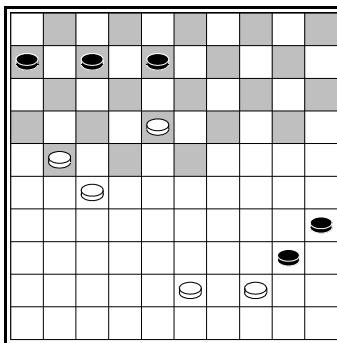
- 1.36 – 31! 10 – 14
- 2.31 - 26! 14 – 19
- 3.23 x 14 24 – 29
- 4.14 – 10 29 – 33
- 5.10 – 05??

Les blancs sont trop impatients. Ils auraient dû calculer la fin de partie jusqu'au bout avant de jouer. Les noirs échappent à la défaite parce qu'après 33 – 39! 6.5 – 28 39 – 43 les blancs sont sur la bonne case **mais** au mauvais moment !



Les noirs jouent pour forcer une remise, mais ils sont impatients. Il fallait attendre que les pions 16 ou 25 aient joué avant de gagner la case 26. En jouant en 26 immédiatement les noirs sont piégés.

- 1... 08 – 26?
- 2.36 – 31! 26 x 37
- 3.48 x 31 38 – 43
- 4.31 – 18!



Les blancs sont en manque de temps. Ils sont pris à la pendule. Ils n'ont plus assez de temps pour calculer et jouent :

1.18 – 13?

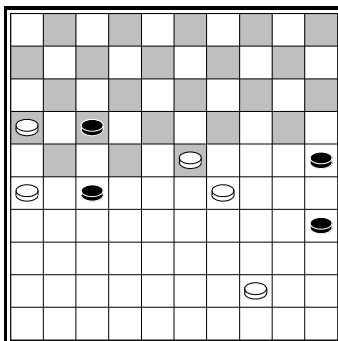
Les blancs avaient une défense en jouant

1.44 – 39 40 – 45 2.21 – 17 avec des collages sur 45 – 50.

2... 40 x 38
2.13 x 11 06 x 26

Les blancs ont maintenant le temps de calculer, mais il est trop tard. Les blancs sont piégés:

3.27 – 22 38 – 42
4.22 – 18 42 – 47
5.18 – 13
(5.18 – 12 47 – 29 6.12 – 8 29 – 33 +)
47 – 20
6.13 – 8 20 – 33! +



Les blancs (J.P. Drost) font un bon calcul gagnant la fin de partie d'une belle manière:

1.16 – 11! 17 x 06
2.26 – 21 27 x 16
3.23 – 19 16 – 21
4.19 – 14 21 – 27
5.14 – 10

après 5... 27 – 32 6.10 – 5 32 – 38 7.29 – 24 Les noirs n'ont aucune défense contre la menace 24 – 20 +.
Les noirs ont un sacrifice de deux pions.

5... 35 – 40
6.44 x 35 25 – 30
7.35 x 24 27 – 32
8.10 – 04 32 – 37

La formation 24/29 aide les blancs. Après 32 – 38 le pion voudrait être échangé par 4 – 27 38 – 42 27 – 38
42 x 33 29 x 38 +.

9.4 – 27 6 – 11

9... 37 – 41 10.27 – 32 +

10.27 – 38 11 – 17
11.38 – 47 17 – 22
12.24 – 20 22 – 28
13.20 – 15 28 – 32
15.15 – 10 37 – 41

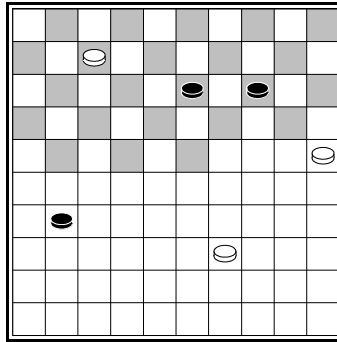
15... 37 – 42 16.47 x 33 37 – 41 17.33 – 47 41 – 46 18.10 – 5 +.

Les blancs auraient pu jouer 15.29 – 24 37 – 41 16.47 x 36 32 – 38 17.36 – 31 38 – 43 18.16 – 49 43 – 49

19.48 – 43 +.

16.47 x 36 32 – 38
17.36 – 27 38 – 42
18.27 – 38 42 x 24

Les noirs abandonnent.

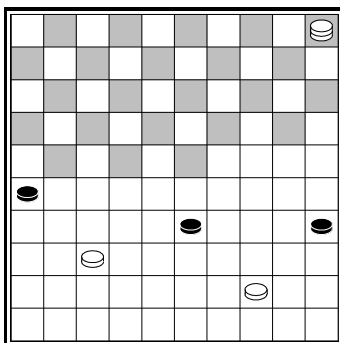


Les blancs peuvent tenter un piège.

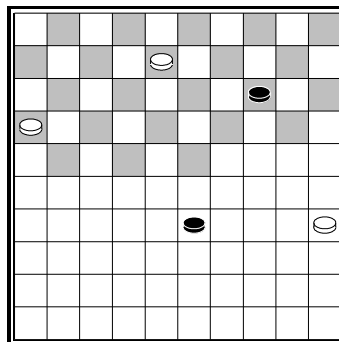
1.07 – 02! 14 – 19
2.25 – 20 19 – 24
3.02 x 30 31 – 37
4.20 – 15!

sur 37 – 41 suit 4.30 – 19 .
sur 37 – 42 suit 4.39 – 34 + .

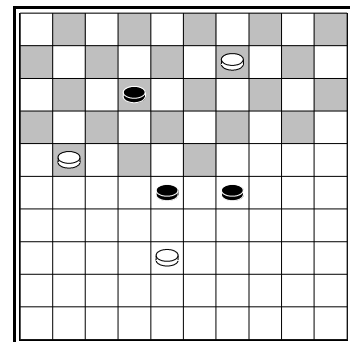
Exercices créer un piège



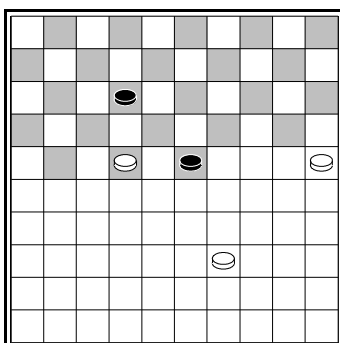
38.1



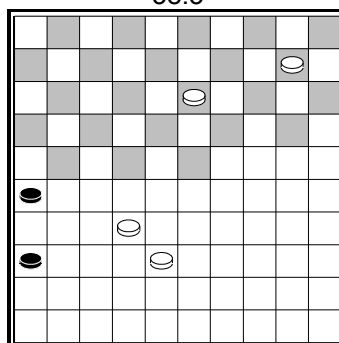
38.3



38.5

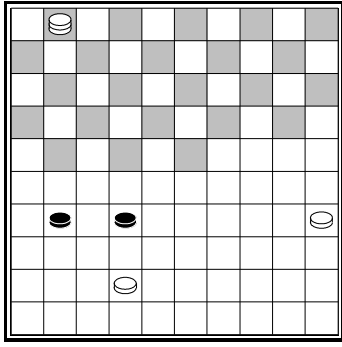


38.2

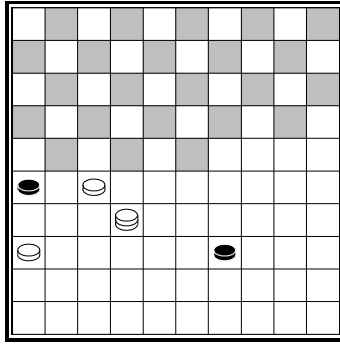


38.4

38.6



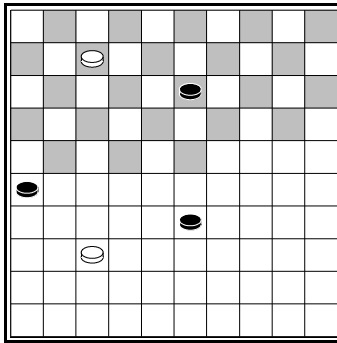
38.7



38.8

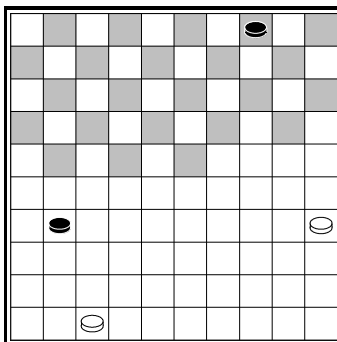
39. Tactiques de fin de partie

En fin de partie les combinaisons, forcings et sacrifices jouent un rôle important.



Les blancs attaquent les pions noirs finissant la partie avec une petite combinaison.

1.07 – 02! 13 – 18
 2.2 – 11 33 – 38
 3.11 – 07 18 – 22
 4.7 – 16! 26 – 31
 5.37 x 26 38 – 42
 6.16 – 27! 22 x 31
 7.26 x 48



Seulement deux pions pour chaque joueur, mais les blancs gagnent en utilisant une combinaison!

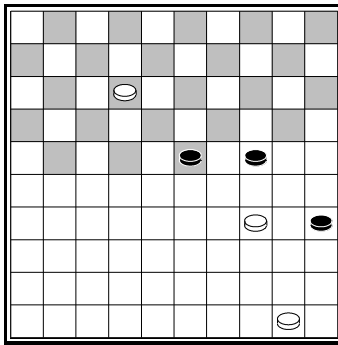
1.35 – 30 04 – 09

Les noirs doivent éviter l'opposition (4 – 10 47 – 41 B+).

2.30 – 24 09 – 13
 3.24 – 20 13 – 19
 4.20 – 15 19 – 23
 5.15 – 10 23 – 29
 6.10 – 05 29 – 34

à 6... 29 – 33 Les blancs jouent 7.5 – 37 31 x 42 8.47 x 29. maintenant Les blancs peuvent forcer cette possibilité tactique.

7.05 – 23 34 – 39
 8.23 – 28 39 – 43
 9.28 – 37 31 x 42
 10.47 x 49

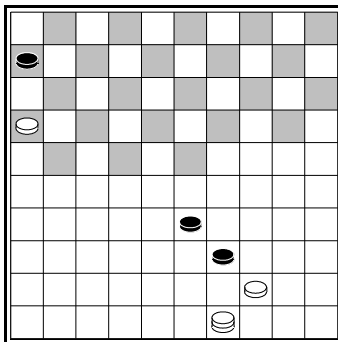


1.12 – 07 23 – 28
2. 07 – 01

Les noirs ne peuvent continuer par 2... 28 – 32 à cause du coup 3.34 – 29 24 x 33 4.1 – 40 35 x 44 5.50 x 37 +.

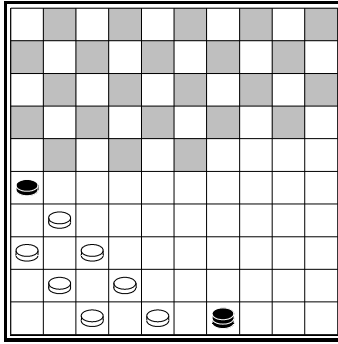
à 2... 24 – 30 3.34 x 25 28 – 32 Les blancs gagnent par 4.1 – 23 32 – 38 5.23 – 29 38 – 43 6.29 – 40 35 x 44 7.50 x 48 +.

2... 35 – 40
3.34 x 45 28 – 32
4.01 – 23 32 – 38
5.23 – 37 38 – 43
6.37 – 48 43 – 49
7.48 – 30! 24 x 35
8.50 – 44 49 x 40
9.45 x 34



1.44 – 40 39 – 44
2.49 – 21! 44 x 35
3.21 – 17 33 – 38
4.16 – 11!

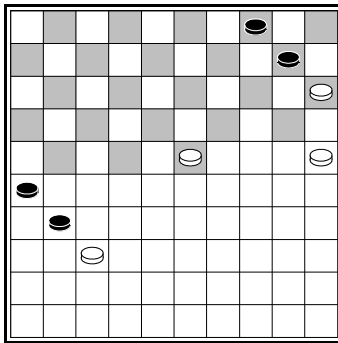
Les blancs vont utiliser le pion 16 pour un coup, Les noirs ne peuvent sacrifier un pion!



La position blanche semble perdue. Tous les pions sont derrière la ligne 16/49 contrôlée par la dame noire .
Mais surprise! Les blancs peuvent bloquer la dame adverse!

1.31 – 27! 49 x 16
2.37 – 32 16 x 49
3.42 – 38 49 x 46
4.36 – 31 26 x 37
5.47 – 41 37 – 42
6.48 x 37

La dame noire est asphyxiée...

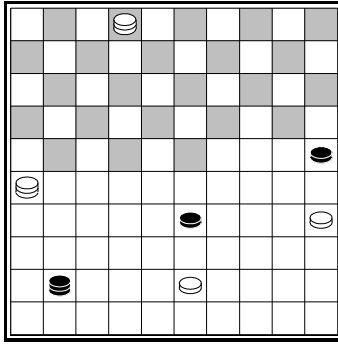


Les blancs pouvaient annuler après 1.37 –
32 mais ils pensaient forcer la remise plus rapidement.

1.23 – 19 31 x 42
2.25 – 20?

Les noirs voient un enferm  classique pour finir la partie.

2. 42 – 48
3.20 – 14 48 – 25!
4.14 x 05 25 – 14
5.19 x 10 26 – 31



1. 26 – 42

Il semble que les noirs peuvent forcer une remise mais les blancs ont un coup.

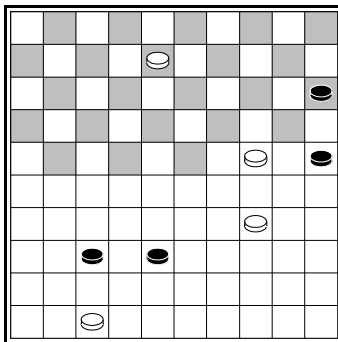
2. 42 x 20!

1.

41 – 32

Créer un temps de repos pour prendre la dame noire.

- 2. 32 x 49**
- 3. 02 – 07 25 x 14**
- 4. 07 – 44 49 x 40**
- 5. 35 x 44**

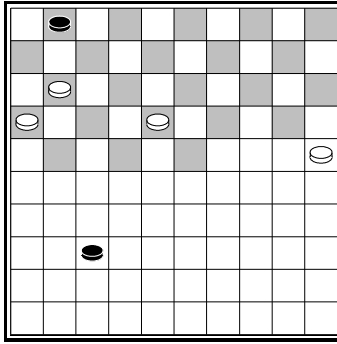


Les blancs placent une combinaison avec un double choix pour les noirs:

1. 47 – 42! 38 x 47

1... 37 x 48 est suivi par 2. 8 – 2 etc. +

- 2. 08 – 03 47 x 20**
- 3. 34 – 30 25 x 34**
- 4. 03 x 26**



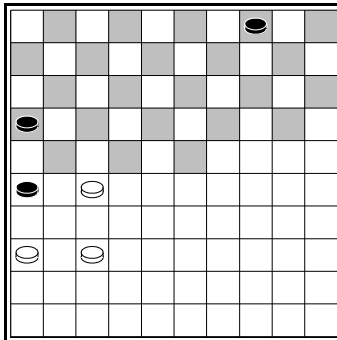
Dans cette composition (Leo Springer) les blancs piègent la dame d' une manière surprenante.

1.18 – 12 37 – 42
2.11 – 07 42 – 48
3. 07 – 02 48 – 26

Les noirs veulent réduire le nombre de pions blancs à trois pour remiser . Maintenant Les blancs piègent leur adversaire .

4.16 – 11! 26 x 3
5.11 – 7! 1 x 12
6.02 – 19

Le pion 12 bloque sa dame. Au coup noir suivant la dame est prise.

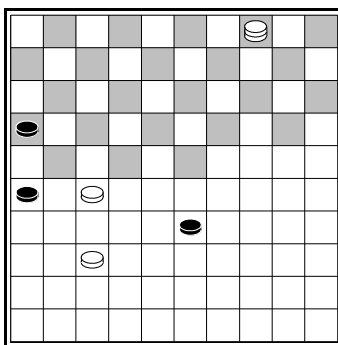


C' est une célèbre composition de Molimard. Les blancs l'utilisent pour gagner cette fin de partie très pratique.

1.36 – 31!

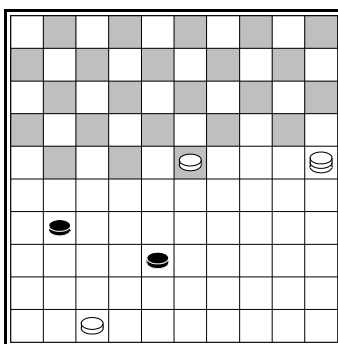
Si Les blancs se précipitent en jouant 1.27 – 22? 16 – 21 2.22 – 18 21 – 27 3.18 – 12 26 – 31 37 x 26 27 – 32 la partie est remise.

1... 04 - 09
2.27 – 22 09 – 13
3.31 – 27 13 – 19
4.22 – 18 19 – 24
5.18 – 13 24 – 29
6.13 – 09 29 – 33
7. 09 – 04



Les blancs menacent de placer la combinaison 37 – 31 26 x 37 27 – 21 16 x 27 4 x 15, aussi les noirs doivent sacrifier:

- 1) 7... 16 – 21 8.27 x 16 33 – 39 9.4 – 22 39 – 43 10.22 – 31 et Les noirs sont piégés
- 2) 7... 26 – 31 8.37 x 26 16 – 21 (les blancs jouent 26 – 21 avec la menace 27 – 22 +) 9.27 x 16 33 – 38 (33 – 39 4 – 22 39 – 43 22 – 31 +) 10.4 – 10 38 – 43 (38 – 42 10 – 37 +) 11.10 – 32 +.

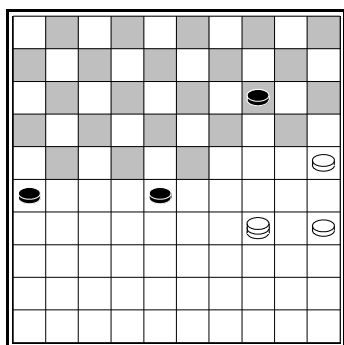


Cette partie semble remise, mais les blancs ont un magnifique piège.

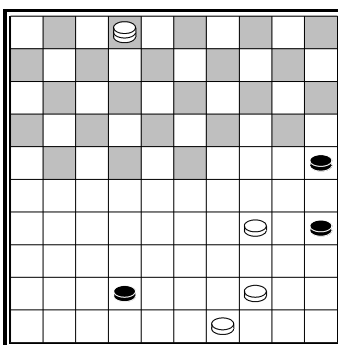
1.25 – 30! 31 – 37
2.47 – 41! 37 x 46
3.30 – 19

Les noirs n'ont aucune réponse contre 23 – 5 +.

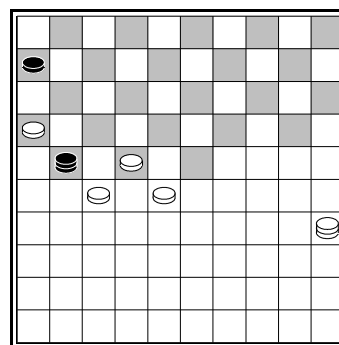
Exercices tactique en fins de parties



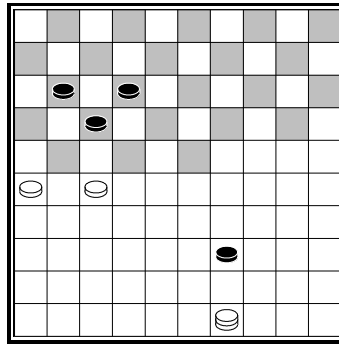
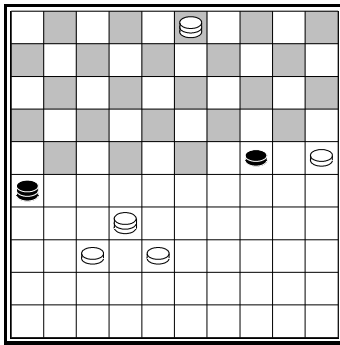
39.1

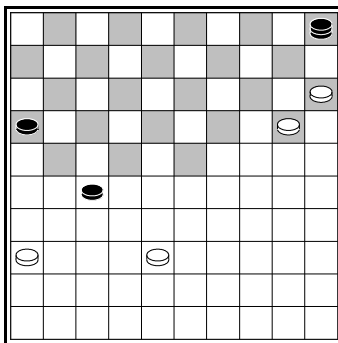


39.2



39.3





Mironov – Tsjizjow

1.38 - 33

1.20 – 14 5 x 43 2.15 – 10 est puni par 43 – 32 3.10 – 4 16 – 21 4.4 x 31 21 – 26 +.

1... 16 - 21

2.33 - 29?

Il n'est facile de voir la remise: 2.36 – 31! 27 x 36 3.33 – 29 21 – 27 4.29 – 24 et les noirs n'ont pas de bon plan pour piéger les blancs. Mais dans la partie :

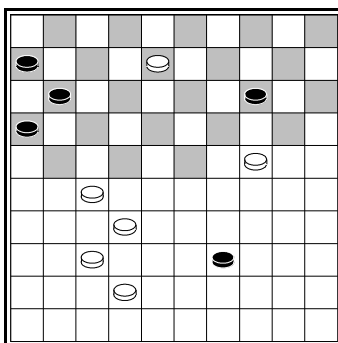
2. 21 – 26!

3. 29 – 24

3.20 – 14 5 x 34 4.36 – 31 (15 – 10 34 – 23 +)

26 x 37 5.15 – 10 est suivi par 6.34 – 43! et les blancs sont piégés

exercice 40.1 Comment les noirs gagnent -ils maintenant?



H. Meijer – W. Sjtsjogoljew

Les blancs ont besoin d'un couple de combinaisons pour gagner la fin de partie.

1.08 – 03 39 – 44

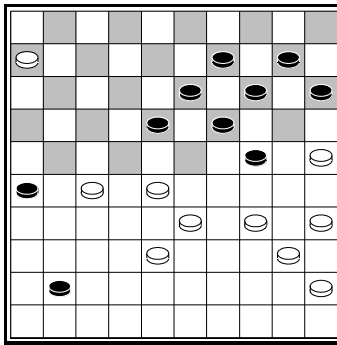
2.03 x 20!!

Après 2.3 x 25 les noirs peuvent s'échapper . Après 3 x 20 Les noirs ont 3 possibilités, toutes perdantes

1) 2... 44 – 50 3.27 – 22 50 x 17 4.32 – 28 17 x 47 5.20 – 15 47 x 20 15 x 47 +

2) 2... 44 – 49 3.32 – 28 49 x 21 4.37 – 32 21 x 47 5.20 – 15 +

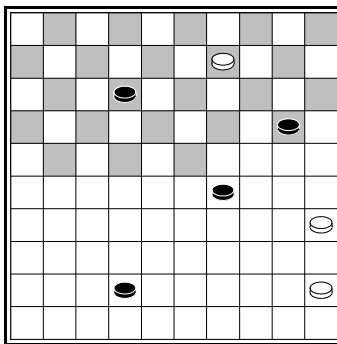
3) 2... 11 – 17 3.27 – 21 16 x 47 4.20 – 15 47 x 20 5.15 x 50 +.



Baba Sy - Agafonow

Les noirs donnent à l'adversaire un temps de repos en attaquant par 18 – 23? Les blancs exécutent une combinaison spectaculaire!

1. 18 – 23
2. 27 - 21 23 x 43
3. 06 - 01 26 x 17
4. 25 - 20 14 x 25
5. 35 - 30 24 x 44
6. 34 - 30 25 x 34
7. 01 x 46



C. van Leeuwen – Sjtsjogoljew

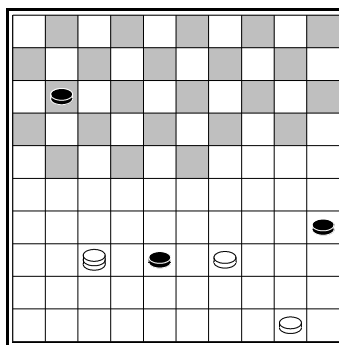
Les blancs pensent forcer une remise par une double attaque de la dame en 12 et 20.

1.9 – 3?

Les blancs n'ont tenu compte que des pions noirs éloignés sans rechercher toutes les possibilités.

1. 20 – 25!
2. 03 x 48 29 – 34
3. 48 x 30 25 x 34

Une surprise déplaisante...



H. Jansen – A. Abidin

Les blancs ratèrent une jolie variante de gain.

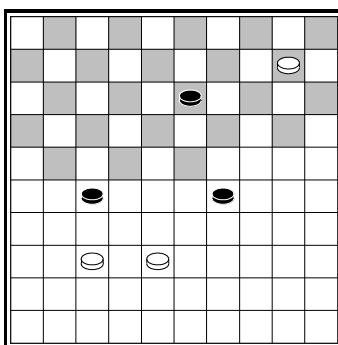
1.39 – 33! 38 x 29
 2.37 – 42 29 - 34
 3.42 – 48 34 – 40
 4.48 – 42!!

Les blancs préviennent le sacrifice 40 – 44 50 x 39 35 – 40, qui annule la partie à chaque autre coup, par 39 – 34 40 x 29 42 x 15 +.

4. 11 – 17
 5.42 – 38 40 – 45

après 5... 17 – 22 Les blancs prennent le pion 40 par 6.38 – 33! 22 – 27 7.50 – 45 +.
 maintenant Les noirs ont un pion à 45 Les blancs doivent prendre garde à garder le contrôle de la case 49, parce que 35 – 40 serait suivi par l'arrivée de la dame en 49 à tout moment.

6.38 – 27! 35 – 40
 7.27 – 49



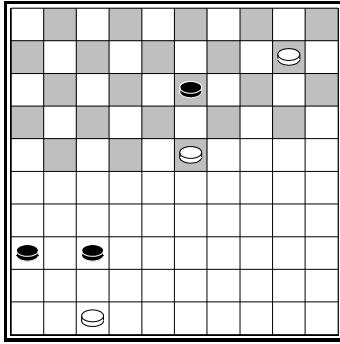
W. Leijenaar – J. Oost

Les blancs ne jouent pas le coup gagnant 1.10 – 4? en raison du collage 27 – 32! =.
 Dans la partie les blancs jouent 1.10 – 5 après quoi les noirs échappent 1... 29 – 34 2.5 – 28 27 – 32! 3.38 x 27 13 – 19 4.32 x 14 34 – 39 =.

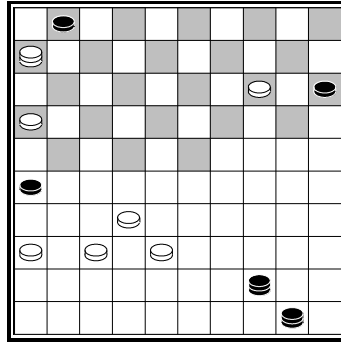
1. 38 – 32! 27 x 38
 2.10 – 04

Un sacrifice est la solution! 2... 13 – 19 3.4 – 27 donnent aux blancs un gain facile.

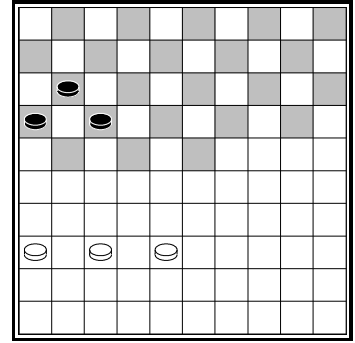
Exercices fins de parties pratiques



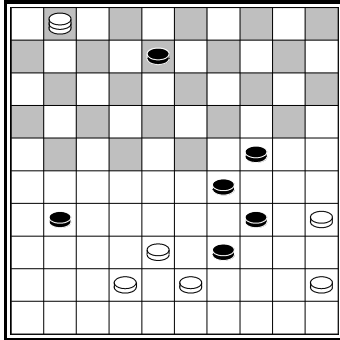
40.1



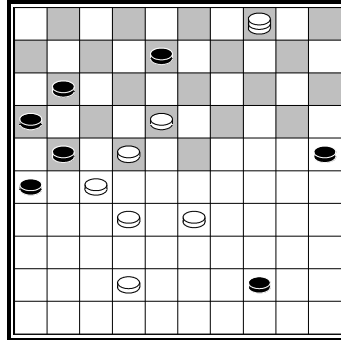
40.4



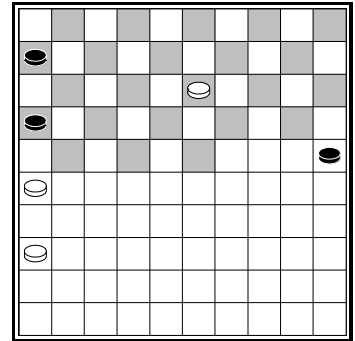
40.7



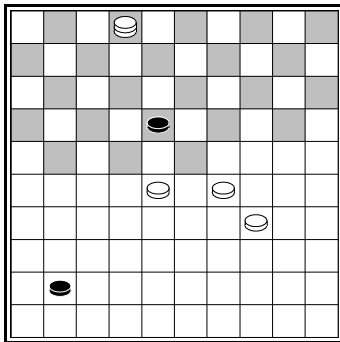
40.2



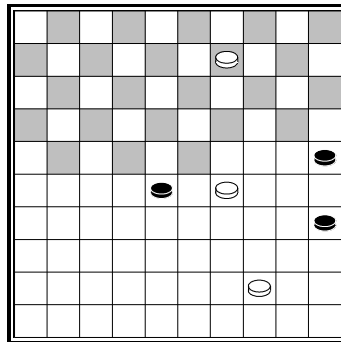
40.5



40.8



40.3



40.6

Solutions leçon 32 - 40

Solution 32: la fin de partie

exercice 32.1 case 34

exercice 32.2 case 3

exercice 32.3 4 - 13! ; 2 - 24? 14 - 20 24 x 15 41 - 47

exercice 32.4 36 - 31 13 x 36 35 - 30 25 x 34 45 x 23

Solution 33: Opposition

33.1 $32 - 28 \ 23 \times 32 \ 42 - 38 \ 32 \times 43 \ 49 \times 38$

33.2 $38 - 33 \ 27 - 32 \ 43 - 39 \ 32 - 38 \ 42 - 37 \ 38 \times 29 \ 37 - 32$

33.3 $41 - 37 \ 12 - 18 \ 37 - 32 \ 18 - 23 \ 32 - 28 \ 23 \times 32 \ 31 - 27 \ 32 \times 21 \ 26 \times 17$

33.4 $48 - 42 \ 32 - 38 \ 29 - 23 \ 38 \times 18 \ 42 - 38$

33.5 $44 - 40 \ 24 - 29 \ 40 - 35 \ 29 - 34 \ 35 \times 24 \ 34 - 40 \ 39 - 34 \ 40 \times 20 \ 43 - 39 \ 20 - 24 \ 39 - 34$

33.6 $48 - 43 \ 25 - 30 \ 43 - 39 \ 16 - 21 \ 38 - 32$

33.7 $38 - 32 \ 30 - 35 \ 39 - 33! \ 29 \times 27 \ 40 - 34$

33.8 $50 - 45 \ 14 - 19 \ 44 - 39 \ 19 - 24 \ 39 - 34 \ 35 - 40 \ 34 - 30 \ 24 \times 35 \ 45 \times 34$

Solution 34: dame contre pions

exercice 34.1 $33 - 29 \ 26 - 31 \ 29 \times 9 \ 31 \times 31 \ 44 - 40 \ 35 \times 33 \ 32 - 28 \ 30 \times 39 \ 9 - 3 \ 33 \times 22 \ 3 \times 27 \ 25 - 30 \ 27 - 43 \ 30 - 35 \ 43 - 49 +$

exercice 34.2 $39 - 48 \ 26 - 31 \ 48 - 43 \ 32 - 37 \ 43 - 48 \ 37 - 41 \ 42 - 37 \ 41 \times 32 \ 48 \times 26 \ 32 - 38 \ 26 - 48 +$

34.1 $12 - 7 \ 19 - 23 \ 7 - 1 \ 23 - 28 \ 1 - 29 \ 32 - 38 \ 29 - 42$ etc. +

34.2 $14 - 9 \ 4 \times 13 \ 15 - 10 \ 13 - 19 \ 10 - 4 \ 27 - 32 \ 4 - 10 +$

34.3 $18 - 12 \ 25 - 30 \ 12 - 7 \ 30 - 34 \ 7 - 1$ (ou $17 - 11$ en premier) $34 - 39 \ 17 - 11 \ 6 \times 17 \ 1 - 6 +$

34.4 $2 - 8 \ 17 - 22 \ 8 - 13$ ($8 - 3$ est aussi gagnant) $22 - 28 \ 13 - 24 \ 28 - 32 \ 24 - 42 \ 14 - 19 \ 42 - 15 +$

34.5 $7 - 1 \ 16 - 21$ ($30 - 35 \ 29 - 24 \ 16 - 21 \ 1 - 18$ etc. +) $1 - 12 \ 21 - 27$ ($21 - 26 \ 12 - 18 \ 30 - 35 \ 29 - 24 +$) $12 - 18 \ 27 - 32 \ 29 - 24! \ 30 \times 19 \ 18 - 4 +$

34.6 $3 - 21 \ 10 - 14$ ($10 - 15 \ 21 - 38 \ 22 - 28 \ 38 - 24 \ 28 - 32 \ 24 - 42 +$; $22 - 28 \ 21 - 38 \ 10 - 14 \ 38 - 15 \ 28 - 32 \ 15 - 42 \ 14 - 19 \ 42 - 15 \ 19 - 23 \ 15 - 20 +$) $21 - 38 \ 14 - 19 \ 38 - 15 \ 22 - 27 \ 15 - 4$

34.7 $9 - 3 \ 29 - 34$ ($29 - 33 \ 3 - 14 \ 23 - 29 \ 14 - 20 \ 29 - 34 \ 20 \times 38 \ 34 - 40 \ 38 - 33 \ 40 - 45 \ 33 - 50$; $23 - 28 \ 3 - 14 \ 28 - 33 \ 14 - 20 +$) $3 - 14 \ 23 - 29 \ 14 - 20 \ 29 - 33 \ 20 \times 38 \ 34 - 40 \ 38 - 33 \ 40 - 45 \ 33 - 50$

34.8 $42 - 15 \ 13 - 18 \ 15 - 4 \ 18 - 23 \ 4 - 15 +$

Solution 35: la grande diagonale

35.1 $34 - 48 \ 31 - 36 \ 48 - 37 +$

35.2 $14 - 10 \ 31 \times 42 \ 41 - 37 \ 42 \times 31 \ 10 - 5 +$

35.3 $5 - 32 +$

35.4 $5 - 23 \ 21 - 27 \ 23 - 1 \ 27 \times 18 \ 1 \times 23 +$

35.5 $10 - 4 \ 16 - 21 \ 4 - 10 \ 21 - 26 \ 10 - 4 +$

35.6 $44 - 39 \ 21 - 27 \ 39 - 33 \ 27 - 32 \ 5 \times 26 \ 36 - 41 \ 26 - 37 \ 41 \times 32 \ 28 - 23 \ 32 \times 23 \ 48 - 43 +$

35.7 $23 - 46 \ 22 - 27 \ (31 - 37 \ 46 \times 17 \ 15 - 20 \ 25 \times 14 \ 36 - 41 \ 17 - 8 +) \ 25 - 20 \ 31 - 37 \ 46 \times 21 \ 36 - 41 \ 21 - 32 \ 41 - 47 \ 32 - 10 \ 15 \times 4 \ 30 - 25 \ 47 \times 30 \ 35 \times 24 +$

35.8 $35 - 30 \ (6 - 1? \ 24 - 30 =) \ 24 \times 35 \ 6 - 1 \ 12 - 17 \ 1 - 23 +$

Solution 36: Trictrac

exercice 36.1 $28 - 22 \ 40 - 44 \ 50 \times 28 \ 7 - 12 \ 17 \times 8 \ 45 - 50 \ 8 - 2 \ 50 - 45 \ 28 - 50 \ 45 - 23 \ 2 - 7 \ 23 \times 1 \ 50 - 45 +$

36.1 $39 - 33$ (ou un autre temps d'attente: $39 - 28$ ou $29 - 44$) $16 - 21 \ (45 - 50 \ 31 - 27 +) \ 28 - 50 \ 21 - 26 \ 31 - 27 \ 26 - 31 \ 50 - 6 \ 31 \times 22 \ 6 \times 50$

36.2 $37 - 32 \ 7 - 11 \ (7 - 12 \ 32 - 27 \ 12 - 17 \ 28 - 23 \ 18 \times 29 \ 50 \times 6 +) \ 28 - 23 \ 18 \times 29 \ 50 \times 6$ etc. +

36.3 $32 - 28 \ 34 - 39 \ 50 \times 33 \ 7 - 12 \ 17 \times 8 \ 45 - 50 \ 7 - 2 \ 50 - 45 \ 33 - 50 \ 45 - 23 \ 2 - 7 \ 23 \times 1 \ 50 - 45 +$

36.4 $33 - 28 \ 39 \times 6 \ (39 \times 50 \ 29 - 33 +) \ 29 - 1 \ 6 \times 50 \ 1 - 6 +$

36.5 $38 - 33 \ 28 - 32 \ 33 - 28 \ 22 \times 44 \ 15 - 38 \ 32 \times 43 \ 48 \times 50$

36.6 $10 - 4 \ 35 - 40 \ 4 \times 36 \ 40 - 44 \ 43 - 39 \ 44 \times 42 \ 36 - 22 \ 50 \times 17 \ 6 \times 47$

36.7 $28 - 22 \ 14 - 19 \ 22 - 17 \ 19 - 23 \ 17 - 11 \ 23 - 29 \ 11 \times 2 \ 29 - 33 \ 2 - 24 \ 33 - 39 \ (35 - 40 \ 24 \times 38 \ 40 \times 49 \ 38 - 27 +) \ 44 \times 33 \ 35 - 40 \ 24 - 13 \ 40 - 44 \ 13 - 22 +$

36.8 $10 - 5 \ 33 - 39 \ (33 - 38 \ 5 - 32 \ 38 \times 27 \ 26 - 21 \ 27 \times 16 \ 6 - 1 +) \ 5 - 32 \ 39 - 44 \ 32 - 49 \ 44 - 50 \ 26 - 21 \ 50 - 45 \ 21 - 17 \ 45 - 23 \ 49 - 40 \ 23 \times 45 \ 6 - 1 +$

Solution 37: rectangles

exercice 37.1 Correct est $48 - 34!$ mauvais sont $1... \ 48 - 43? \ 2.26 - 48 \ 43 - 16 \ 3.48 - 43 \ 16 \times 49 \ 4.28 - 44 +$ et $1... \ 48 - 25? \ 2.26 - 3 \ 25 - 43 \ 3.35 - 30 \ 43 \times 25 \ 4.28 - 14 +$

exercice 37.2 $3.44 - 39 \ 7 - 16 \ 4.45 - 40 \ 16 - 7 \ 39 - 34 \ 7 - 11 \ 34 - 1 \ 16 - 2 \ 40 - 34 \ 2 - 16 \ 34 - 29 +$

37.1 $44 - 35 \ 2 - 16 \ 18 - 7 \ 16 \times 2 \ 37 - 14 +$

37.2 $44 - 49$ menace à la fois $48 - 30 \ 18 - 40 +$ et $49 - 21 \ 18 - 31 +$

37.3 $38 - 29 \ 32 \times 21 \ 29 - 12 +$

37.4 $41 - 36 \ 4 - 15 \ 32 - 27 \ 15 - 47 \ 27 - 4 \ 47 - 29 \ 37 - 42 \ 39 \times 47 \ 4 - 15 +$

37.5 $19 - 2 \ 49 - 44 \ 11 - 6 \ 44 - 49 \ 2 - 16 \ 49 - 35 \ 6 - 1 \ 35 - 44 \ 1 - 6 \ 44 - 35 \ 16 - 2 \ 35 - 49 \ 12 - 21 \ 6 - 11 +$

37.6 $18 - 12 \ 32 - 37 \ 48 \times 26 \ 35 - 40 \ 44 \times 35 \ 38 - 43 \ 12 - 8$ et maintenant: $1) \ 43 - 48 \ 8 - 3 \ 48 - 39 \ 35 - 30 \ 39 \times 25 \ 26 - 48$ ou $2) \ 43 - 49 \ 8 - 2 \ 49 - 38 \ 26 - 21 \ 38 \times 16 \ 35 - 49$

37.7 $2 - 11 \ 45 - 50 \ 11 - 16 \ 44 - 49 \ (50 - 45 \ 29 - 33 +) \ 29 - 1 \ 49 \times 27 \ 16 \times 49 \ 50 - 28 \ 49 - 44 \ 28 \times 50 \ 1 - 6 +$

37.8 $5 - 23 \ 7 - 11 \ 29 - 1 \ 11 - 16 \ 29 - 23 \ 16 - 2 \ 49 - 35 \ 2 - 16 \ 1 - 7 \ 16 \times 2 \ 23 - 19 +$

Solution 38: prendre une dame

38.1 5 – 23 26 – 31 37 x 26 33 – 38 23 – 19 (où partout sur la grande diagonale) 35 – 40 (38 – 43 44 – 39 43 x 34 19 – 28 etc. +) 44 x 35 38 – 43 19 – 28 +

38.2 25 – 20 12 – 17 22 x 11 23 – 28 20 – 15 28 – 32 11 – 7 32 – 37 7 – 2 37 – 42 (37 – 41 2 – 19) 2 – 30 +

38.3 8 – 3 14 – 19 3 – 21 33 – 39 21 – 49 19 – 23 16 – 11 23 – 28 11 – 6 28 – 32 49 x 27 (ou 49 x 21) 39 – 44 27 – 22 +

38.4 13 – 9 36 – 41 9 – 4 41 – 47 4 – 36 47 x 4 32 – 27 +

38.5 9 – 3 12 – 17 21 x 12 29 – 33 (29 – 34 3 – 25 34 – 40 25 – 39 avec un trictrac gagnant) 38 x 29 28 – 32 3 – 25 32 – 37 12 – 8 37 – 42 (37 – 41 25 – 14 +) 8 – 3 42 – 48 (42 – 47 25 – 14 +) 3 – 26 +

38.6 1 – 34 32 – 38 (32 – 37 34 – 48 37 – 41 42 – 37 +) 42 x 33 31 – 37 34 – 23 37 – 42 23 – 29 +

38.7 1 – 23 31 – 37 42 x 31 32 – 38 31 – 26 38 – 43 23 – 28 +

38.8 32 – 38 39 – 44 (26 – 31 38 – 33 39x28 27 – 22 28 x 17 36 x 27) 38 – 49 44 – 50 49 – 44 +

Solution 39: Tactique en fin de partie

39.1 25 – 20 14 x 25 35 – 30 +

39.2 34 – 30 35 x 24 2 x 30 25 x 34 44 – 39 34 x 43 49 x 47

39.3 16 – 11 21 x 5 (21 x 23 35 – 40 +) 35 – 19 6 x 28 19 x 46

39.4 3 – 20 26 x 29 32 – 19 24 x 15 19 – 24 29 x 20 25 x 14

39.5 35 – 8 50 x 17 4 – 22 17 x 50 8 x 17 +

39.6 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x 17 49 – 16 +

39.7 39 – 34 40 x 29 26 – 21 29 – 34 12 – 7 34 – 40 7 – 1 40 – 45 1- 6 25 – 30 6 – 50 30 – 34 50 – 6 34 – 40 6 – 50 +

39.8 34 – 30 25 x 34 19 - 2

Solution 40: fins de partie pratiques

exercice 40.1 3... 26 – 31 4.20 – 14 5 x 30 15 – 10 30 – 19 10 – 4 19 – 41 36 x 47 31 – 36 4 x 31 36 x 27

40.1 23 – 18 13 x 22 10 – 5 36 – 41 47 x 36 37 – 42 5 – 37 42 x 31 36 x 18

40.2 45 – 40 39 x 37 35 – 30 24 x 44 28 – 33 29 x 38 1 x 41 +

40.3 34 – 30 41 – 47 28 – 22 47 x 35 22 x 13 35 x 8 2 x 13

40.4 32 – 28 44 x 22 6 x 44 50 x 31 36 x 27 (raté par Tsjizjow contre Ba)

40.5 18 – 13 8 x 19 32 – 28 21 x 23 33 – 28 23 x 32 22 – 17 11 x 22 4 x 13 + (raté par Dibman contre Presman)

40.6 29 – 23 28 x 19 9 – 3 19 – 23 3 – 12! 23 – 28 12 – 21 28 – 33 21 – 43 +

40.7 38 – 32 17 – 22 (16 – 21 32 – 28 21 – 26 36 – 31 17 – 21 28 – 23 11 – 17 23 – 18 +)
37 – 31 11 – 17 (22 - 28 32 x 23 16 – 21 23 – 18 11 – 17 18 – 13 17 – 22 13 – 8 22 – 28 8 – 2 28 – 33 2 – 11
33 – 38 11 – 16 +) 31 – 26 16 – 21 36 – 31 21 – 27 32 x 12 22 – 28 12 – 7 28 – 33 7 – 1 (ou 7 – 2) 33 – 39
(33 – 38 1 – 29 38 – 43 29 – 38 43 x 32 31 – 27 +) 1 – 6 39 – 43 26 – 21 +

40.8 13 – 8 25 – 30 8 – 2 30 – 34 2 – 35 34 – 39 35 – 49 6 – 11 36 – 31 11 – 17 31 – 27 16 – 21 27 x 16 17 –
22 26 – 21 22 – 28 16 – 11 28 – 33 11 – 6 39 – 44 49 x 40 33 – 38 40 – 49 38 – 42 21 – 17 + (raté par
Zimmerman contre Balédent en 1899)

