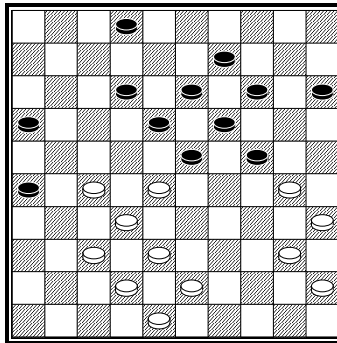


Section 1:

Judging positions



Pour jouer le meilleur coup dans une position donnée, il est indispensable de juger correctement cette position. *Les aptitudes à juger sont les clés de tout calcul.* Comment peut on faire un calcul dans une partie sans connaître les positions à atteindre? Comment peut on prendre une bonne décision?

Pour faire des calculs utiles il faut être en mesure de comparer et juger différentes positions afin de choisir celle qui semble la meilleure.

Dans ce livre nous jugerons des positions avec égalité numérique. Un joueur qui un l'avantage numérique est sensé gagner. Ce n'est pas toujours le cas. Parfois la position de l'adversaire est meilleure, alors il y a une *compensation positionnelle de la pièce perdue.*

Dans cette section vous allez apprendre les différentes caractéristiques d'une position:

1. [Formations](#)
2. [Enchaînements](#)
3. [Développement](#)
4. [Cases Stratégiques](#)
5. [Faiblesses](#)
6. [Espace](#)
7. [Tactiques](#)
8. [Jugez les positions](#)
9. [solutions](#)

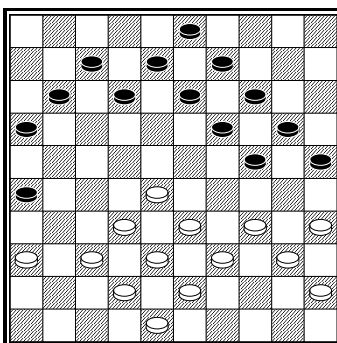
Après avoir présenté les caractéristiques d'une position nous allons travailler sur chaque élément séparément. La dernière leçon de cette section montre une vue holistique de jugement de positions dans lesquelles tous les éléments pertinents d'une position sont envisagés.

Après cette section, vous regarderez avec des yeux différents une position. Vous apprendrez à regarder les caractéristiques pertinentes d'une position, telles que contrôle des cases stratégiques et contrôle de l'espace.

1. Comment juger une position?

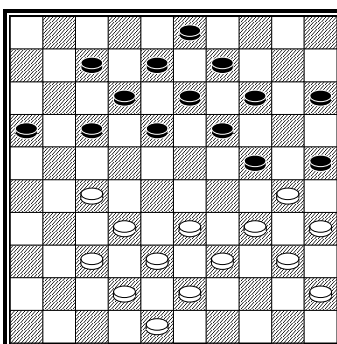
Pour être en mesure de construire une position forte, il faut savoir comment regarder une position. Pour répondre à la question: "Comment juger une position?" nous devons connaître les différentes caractéristiques d'une position :

Formations



Les formations sont des constructions de pions qui travaillent ensemble. Les pions blancs travaillent bien ensemble. Les pions noirs, eux, ne travaillent pas ensemble. En particulier l'absence d'un pion en 15 rend la situation particulièrement vulnérable. Placer le pion 14 en 15 et le pion 7 en 6 améliore considérablement la position noire.

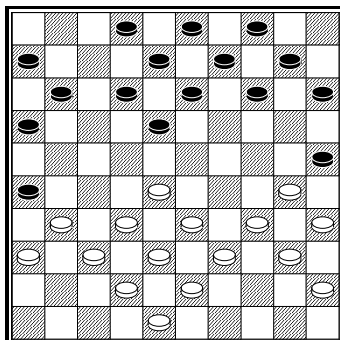
Enchaînements



L'aile droite blanche est enfermée, voir le chapitre 27 de la 1ère partie de ce cours. En raison de l'enchaînement beaucoup de pions blancs ne peuvent bouger, alors que les pions noirs ont suffisamment de libertés. Le jeu des blancs est sérieusement limité par l'enchaînement de leur aile droite. Ils leur restent un seul mouvement : 37 – 31. Les blancs risquent le blocage complet.

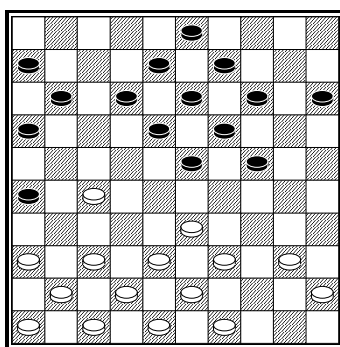
Développement

Développer une position signifie aller de l'avant, en réalisant des échanges, pour gagner de l'espace.



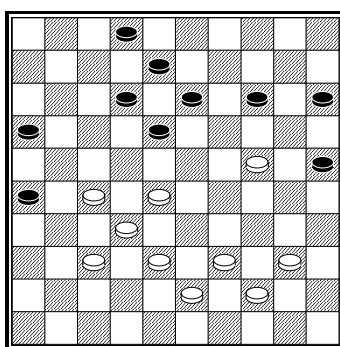
La position blanche est bien développée. Les Pions 46 / 41 et 50 / 44 ont joué vers le centre. Tous les pions sont actifs. En jouant 28 – 23! 18 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 29 les blancs peuvent développer leur position encore plus. En jouant 45 – 40 / 40 – 34 et 34 – 30 Les blancs ont construits une forte formation d'attaque, en vue de gagner de l'espace.

Il est essentiel de développer la position dans le but d'augmenter l'espace de jeu.



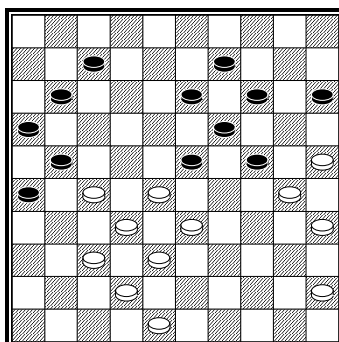
L'aile blanche gauche n'est pas encore développée. Les blancs peuvent développer cette aile en jouant 37 – 31 26 x 37 41 x 32 suivi par 46 – 41 et 41 – 37.

Cases stratégiques



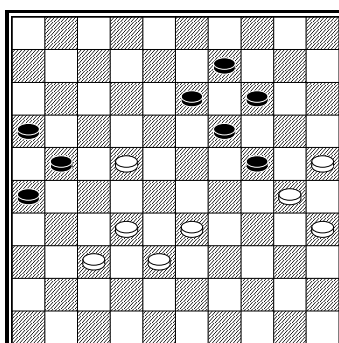
Les blancs possèdent les cases stratégiques 24, 27 et 28. Le pion 24 est un puissant avant poste qui maintient les pions 15 et 25 sur le bord du damier. Le pion est bien défendu contre l'attaque. Le pion 28 contrôle le centre et le pion 27 contrôle l'aile gauche. La formation 27 / 28 / 32 / 37 (demi croix) est très forte. Les blancs ont une position gagnante.

Faiblesses



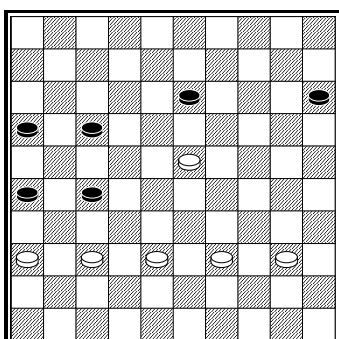
La position noire contient des faiblesses. Le pion 9 est suspendu parce que les noirs n'ont plus leur pion savant Le pion en 3. Le pion 15 est également inactif. Les noirs n'ont pas de formation active. Leurs pions ne travaillent pas bien ensemble. Les blancs exploitent les faiblesses en jouant 1.27 – 22! 15 – 20 (Il n'y a rien d'autre) 2.45 – 40 et les noirs sont bloqués, du fait que sur 7 – 12 ou 23 – 29 est répondu 22 – 18 +.

Espace



Il faut de l'espace pour jouer. Un manque d'espace entraîne un risque de blocage. Dans cette position les noirs n'ont pas d'espace. Si les blancs ont le trait ils ont le temps de jouer : 32 – 28.

Tactiques



Tactique signifie combinaisons, forcings et sacrifices. La tactique est très importante dans le jugement d'une position. Sans tour d'horizon tactique il n'est pas possible de juger correctement une position. La tactique est nécessaire à l'aboutissement d'un plan de jeu.

On ne peut juger correctement cette position sans tenir compte des aspects tactiques. Il apparait que les blancs ne peuvent pas gagner: 40 – 34 17 – 21 37 – 32 26 – 31 34 – 29 13 – 19! 23 x 14 15 – 20 14 x 25 31 – 37 32 x 41 27 – 31 36 x 27 21 x 23 =.

Mais les blancs disposent d'un sacrifice pour bloquer les noirs.

1.40 – 34! 17 – 21

2.23 – 18!! 13 x 22

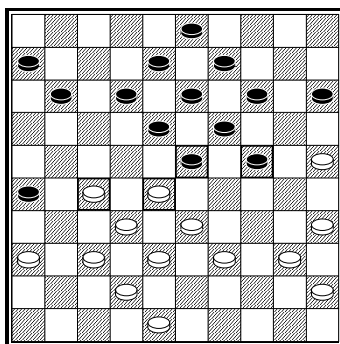
3.39 – 33

Les noirs perdent après 15 – 20 4.34 – 29 etc.

Types de positions

Nous pouvons distinguer différents types de positions.

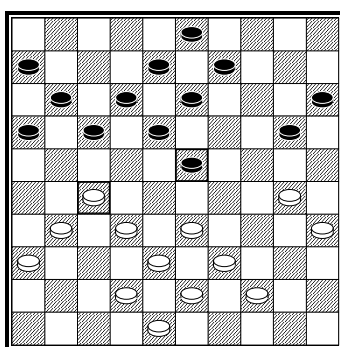
Par exemple nous pouvons distinguer les positions classiques des positions modernes.



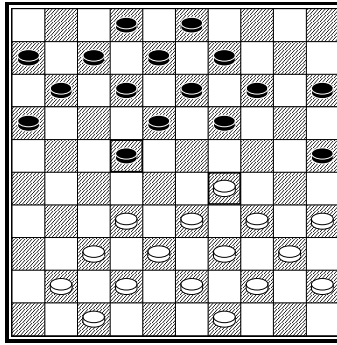
Position classique fermée

Les blancs ont les cases 27 et 28 Les noirs possèdent cases 23 et 24.

Dans ce cas la position est appelée position classique fermée. "Fermée" signifie que les 4 cases précitées sont occupées. Si seules 3 ou 2 de ses cases sont occupées la position est dite ouverte, mais reste une position classique, comme dans le prochain diagramme.



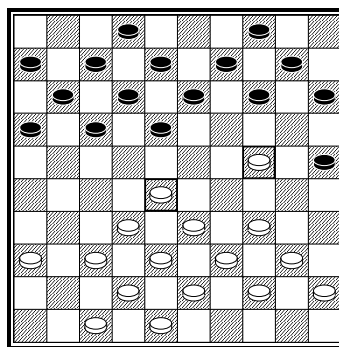
Position classique



Position moderne

Dans ce cas les blancs possèdent la case 29 alors que les noirs ont un pion en 22. il y a un siècle, on jouait beaucoup les structures classiques, Aujourd'hui on joue plus volontiers les positions dites modernes à l'image du deuxième diagramme.

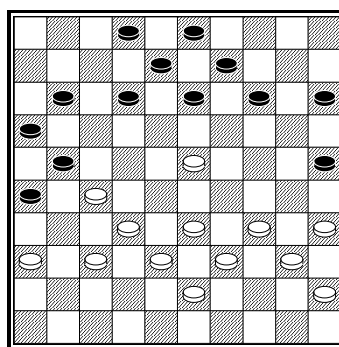
Si les blancs jouent 29 – 24 19 x 30 35 x 24 ils obtiennent un jeu d'attaque.



Attaque sur l'aile droite

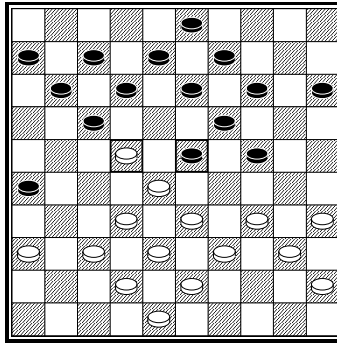
Quand il y a un avant poste en 22, 23 ou 24 la position est appelée position d'attaque. Dans ce cas les blancs ont un avant poste en 24, supporté par un centre fort, ils ont une attaque sur l'aile droite.

En France l'installation d'un pion blanc en 24 (27 pour les noirs) est connue sous le nom de pion taquin.



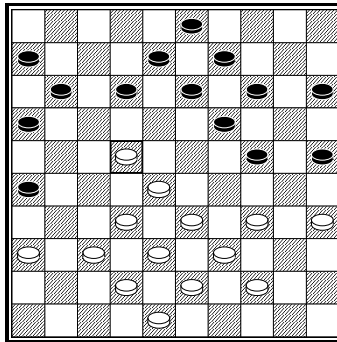
Attaque au centre

Ici les blancs ont un avant poste en 23. C'est une attaque (Springer) au centre .



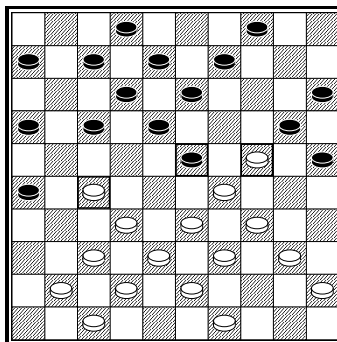
Attaque classique

La position est classique, mais les blancs ont aussi un avant poste en 22.
 Nommé : attaque classique sur le flanc gauche (pion cimetière)



Attaque Hoogland

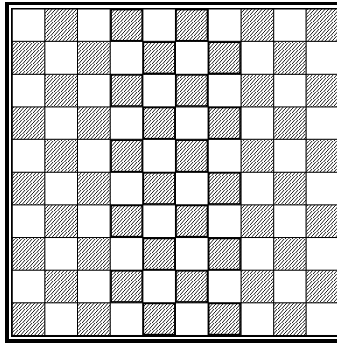
Cette fois il n'y a pas de pion en 23 .
 Ce type de position est appelé du nom du champion du monde néerlandais Herman Hoogland : attaque Hoogland



Attaque Roozenburg

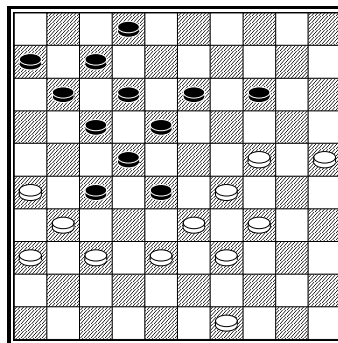
Ceci est une attaque spéciale introduite par le champion du monde Néerlandais Piet Roozenburg. Les blancs possèdent les cases 24 et 27, pendant que les noirs occupent la case centrale 23.

Il faut comprendre que le nom des positions dépend des pions sur l'aire marquée.



Le damier peut se diviser horizontalement en trois parties : l'aile gauche, le centre et l'aile droite.

Il est important que les pions soient distribués équitablement sur les ailes, dans le cas contraire cela peut créer des faiblesses.



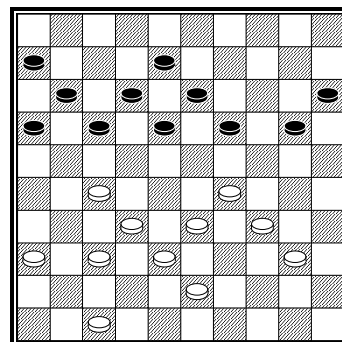
Les noirs attaquent sur leur aile droite, mais leurs pions ne sont pas répartis équitablement. Ils ont une faiblesse sur leur aile gauche. Un seul pion la défend! Les blancs peuvent tirer avantage de cette aile faible. Ils sacrifient un pion pour déborder.

1.24 – 19! 14 x 23
2.25 – 20

Le pion 20 va à dame. Les noirs peuvent jouer 17 – 21 26 x 19 23 x 25 mais après 29 – 24 le pion 24 est stoppé.

Attention ! si le pion 6 est en 8 cette manœuvre ne fonctionne pas. Sur 24 – 19 14 x 23 25 – 20 suivrait 28 – 32 37 x 14 13 x 15. Une fois encore nous vérifions que la tactique entre en compte dans le jugement d'une position.

Il est bon d'avoir les pions répartis équitablement entre le centre et les ailes.



Tsjizjow – Borogan

Attention à ne pas interpréter cette règle à la lettre.

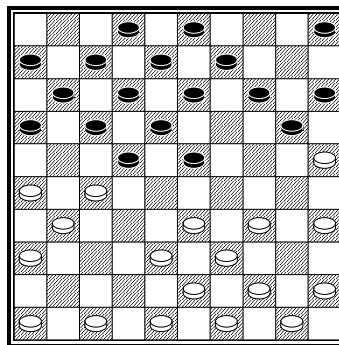
La distribution des pions blancs (aile gauche, centre, aile droite) est 4 – 5 – 2. Comme les noirs ont la même distribution 4 – 5 – 2 : la position est équilibrée. Dans la position précédente la distribution blancs/noirs était 5 – 6 – 1 versus 4 – 5 – 3, position non équilibrée. Dans ce cas il faut chercher un débordement. Les blancs profitent de l'avantage numérique 3 versus 1 sur leur aile droite, pendant que les noirs ne peuvent profiter de leur avantage numérique sur l'autre aile.

31.47 – 42 19 – 23 32.37 – 31 20 – 25 33.40 – 35 15 – 20 34.33 – 28 17 – 22 35.28 x 17 11 x 22 36.35 – 30 13 – 19 37.31 – 26 22 x 31 38.36 x 27 20 – 24 39.29 x 20 25 x 14 40.38 – 33

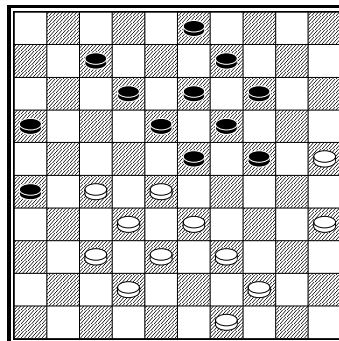
Les blancs ont une distribution idéale 2 – 4 – 2, contrôlant les ailes et le centre.

14 – 20 41.33 – 29 12 – 17 42.43 – 39 20 – 25 43.42 – 38 17 – 22 44.29 – 24 22 x 31 45.24 x 2 31 – 36 46.2 – 24 36 – 41 47.34 – 29 25 x 43 48.38 x 49 23 x 34 49.26 21 16 x 38 50.24 x 4 et les noirs abandonnent sans attendre 34 – 40 51.4 – 22 40 – 45 52.22 – 50 etc. +

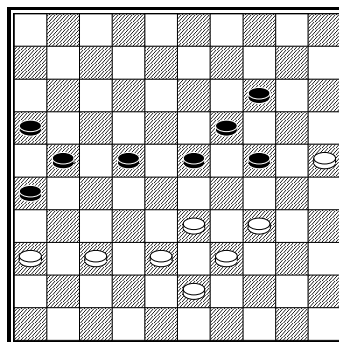
Exercice 1.1 – 1.8 Comment jugez vous les positions suivantes? trait aux blancs. Préférez vous la position des blancs ou celle des noirs et pourquoi?



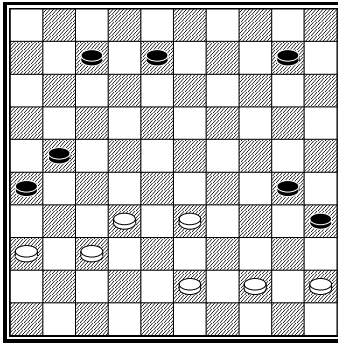
1.1



1.2

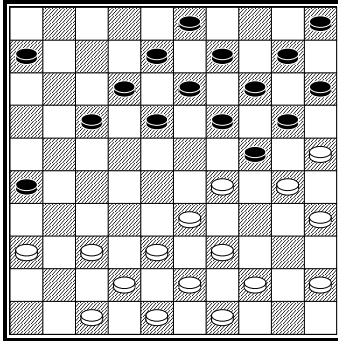


1.3

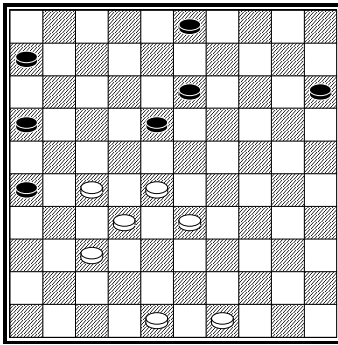


1.4

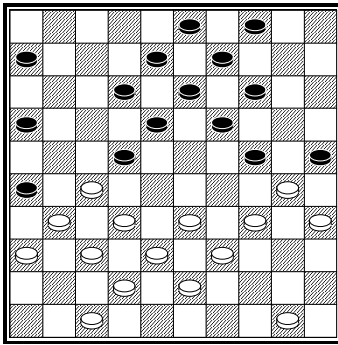
Trait aux blancs dans chaque position



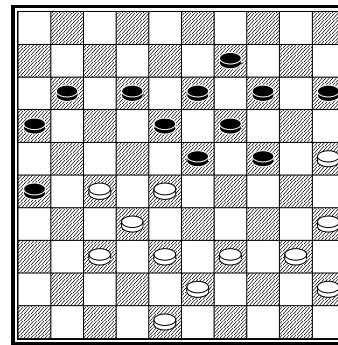
1.5



1.6



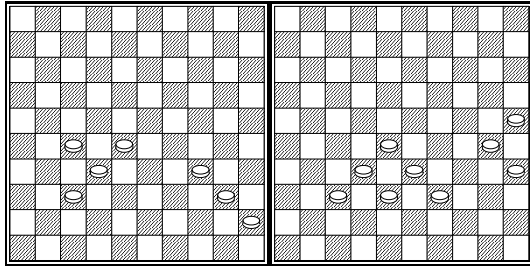
1.7



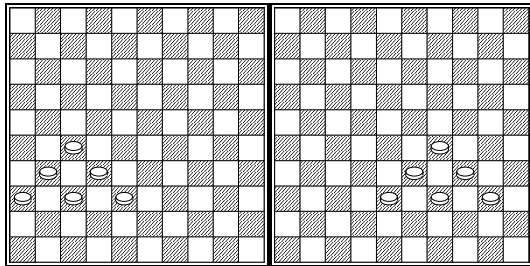
1.8

2. Formations

Les formations sont des constructions de pions qui travaillent ensemble.
Quelques exemples de formations.



Le diagramme à gauche montre un marchand de bois et une flèche.
Le diagramme à droite montre un triangle (ou pyramide). La pyramide peut se construire à différents endroits du damier.



Pyramides.

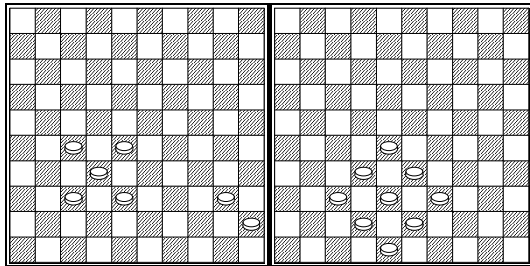
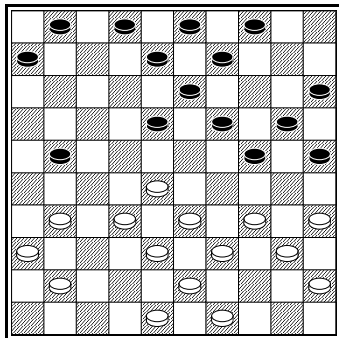


Diagramme de gauche une croix et la fameuse formation. Olympique
Diagramme de droite losange solide au centre dénommé losange de Barteling.

Dans la position ci-dessous :



Il est facile de prévoir le coup des blancs (Shchegolev) . Les blancs ferment le trou en 37 et s'attachent à ce que leurs pions soient connectés de manière optimale.

1.41 – 37!

Tous les pions blancs sont connectés.

Les noirs ont quelques trous dans leur position et oublient d'activer leurs formations.

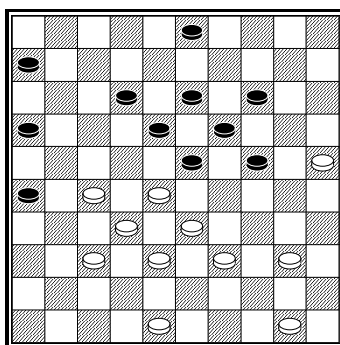
Les blancs menaçante 28 – 23 19 x 28 32 x 12 8 x 17 34 – 30 25 x 34 39 x 8 2 x 13 B+1.

Les noirs ne peuvent s'échapper vers le bord 1... 24 – 30 2.35 x 24 19 x 30 à cause du simple 3.28 – 23 18 x 29 4.33 x 35 B+1.

Les noirs peuvent fermer l'un des trous 12 ou 14.

si les noirs jouent 1... 8 – 12 Les blancs créent une nouvelle faiblesse dans la position noire en attaquant 2.31 – 26! et après 2 – 8 26 x 17 12 x 21 ou après 12 – 17 Les blancs gagnent un pion en rejouant 28 – 23 .

si les noirs jouent 1... 9 – 14 Les blancs forcent le gain par 2.31 - 27 21 – 26 3.27 – 22 18 x 27 4.32 x 21 26 x 17 5.28 – 23 19 x 28 6.33 x 11 6 x 17 7.34 – 30 25 x 34 8.39 x 10 +.



Dans cette position classique fermée les positions sont presque symétriques. La différence est que les blancs (I. Koeperman) peuvent construire une formation forte pour mettre la pression sur la position noire.

1.50 – 45!

La formation 40 / 45 est très importante dans les positions classiques. Elle est appelée formation Olympique. Les blancs menacent d'un coup Royal par 27 – 22! La seule solution pour les noirs est de fermer la case 9.

1... 3 – 9

Le pion 9 est une faiblesse. Il est suspendu et inactif. Maintenant les blancs transforment la formation olympique en une flèche dans le but de peser sur la case stratégique 24.

2.39 – 34! 24 – 30

Les blancs menacent de 34 – 29 +. les noirs fuient sur bord du damier. Les noirs perdent le contrôle de la case stratégique 24 !

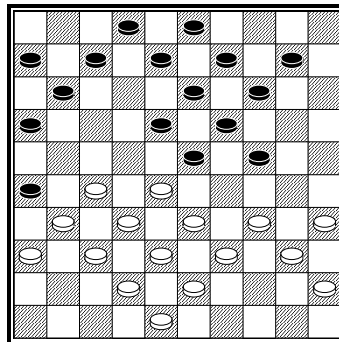
3.48 – 42

3.34 – 29 23 x 34 4.40 x 29 ne fonctionne pas à cause de 12 – 17 5.25 x 34 18 – 23
6.29 x 18 13 x 42 7.48 x 37 =.

3.... 30 x 39
4.33 x 44 6 – 11
5.44 – 39 11 – 17
6.39 – 34 17 – 21

Les blancs terminent le travail par une combinaison.

7.27 – 22 18 x 27
8.25 – 20 14 x 25
9.34 – 30 25 x 34
10.40 x 7

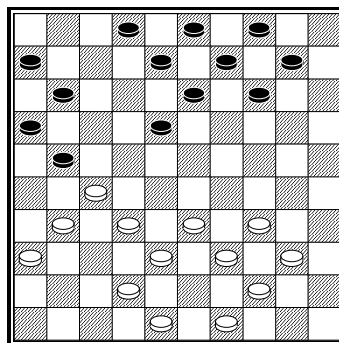


La position blanche est très compacte. Tous les pions travaillent ensemble dans des formations. Les noirs ont quelques trous dans leur position, ce qui est dangereux pour raisons tactiques. Les blancs forcent le gain en ouvrant un autre trou en <14> dans la position noire).

1.34 – 29! 23 x 34
2.40 x 20 14 x 25
3.28 – 22!

Les blancs menacent de deux coups de dames par 27 – 21 finissant en <1> ou <5>. Vérifiez qu'il n'y a pas de bonne réponse.

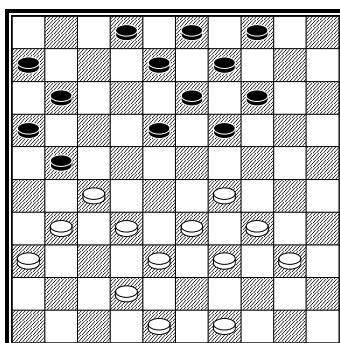
[Exercice 2.1](#) Comment les blancs gagnent après 3... 19 – 23?



Sijbrands – Smith

L'ancien champion du monde le néerlandais Ton Sijbrands montre la puissance des formations. Les blancs construisent une pyramide au centre. Le sommet de la pyramide est la case 29.

1.34 – 29! 14 – 19
2.40 – 34 10 – 14
3.44 – 40

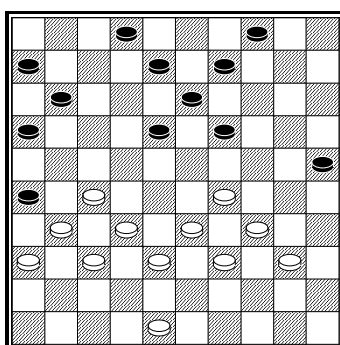


Les blancs contrôlent le centre à l'aide de leurs formations. Après 19 – 23 ils pourront jouer 29 – 24 avec un avantage, qui est encore réel après l'échange 23 – 28.

3... 19 – 24
4.29 x 20 14 x 25

La pyramide est construite. Le pion 29 a été échangé. Les blancs jouent pour reformer la pyramide !

5.34 – 29! 13 – 19
6.40 – 34 9 – 13
7.49 – 44 21 – 26
8.42 – 37 3 – 9
9.44 – 40



Les blancs ont deux pyramides ! Ils menacent de 29 – 23 +. Sur 9... 8 – 12 ils suivront probablement avec 10.33 – 28! 9 – 14 11.39 – 33 2 – 8 12.48 – 43 4 – 10 (menace 25 – 30 19 – 23)

13.29 – 23! 18 x 29 14.34 x 23 attaque centre.

9... 18 – 22
10.27 x 18 13 x 22
11.48 – 42!

Construit une formation dans le but de faire l'échange 31 – 27 afin de reconquérir la case stratégique 27.

11... 8 – 13

Les noirs réalisent la formation 9 / 13, qui empêche les blancs de suivre immédiatement par 31 – 27 x 27 à cause de 19 – 23 N+. Raison pour laquelle les blancs attaquent d'abord le pion 22 .

12.32 – 27! 11 – 17

Les noirs ne peuvent jouer 12... 13 – 18 à cause du pseudo sacrifice 29 – 23! 19 x 28 38 – 32! +.

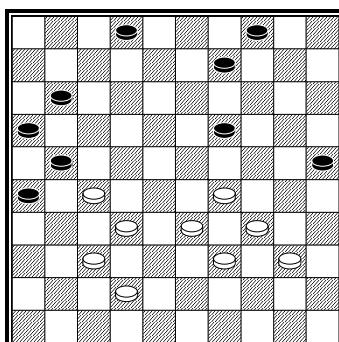
**13.27 x 18 13 x 22
14.38 – 32**

Les blancs jouent très précisément. Sur 14.31 – 27? 22 x 31 15.36 x 27 l'ennuyeux 19 – 23! 16.29 x 18 17 – 22 suit.

**14... 6 – 11
15.31 – 27 22 x 31
16.36 x 27**

Maintenant 19 – 23 29 x 18 17 – 22 n'est pas bon non plus les blancs filant à dame 18 – 12 22 x 31 12 – 7.

16... 17 – 21

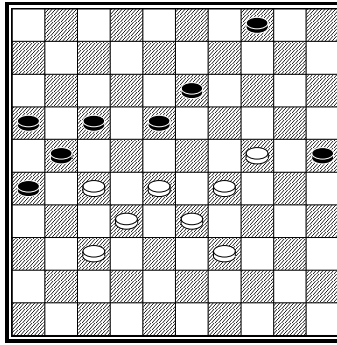


Les pions noirs 11, 16, 21 et 26 ne sont pas actifs. Le centre est dominé par les blancs. Au prochain coup les blancs prennent la case 24 assurant l'emprise des blancs.

**17.29 – 24! 19 x 30
18.40 – 35 9 – 13
19.35 x 24 13 – 18
20.42 – 38 11 – 17
21.33 – 28**

Les blancs contrôlent les cases stratégiques 27, 28 et 24. Les noirs n'ont aucune défense sérieuse.

**21... 2 – 8
22.34 – 29 8 – 13
23.38 – 33**

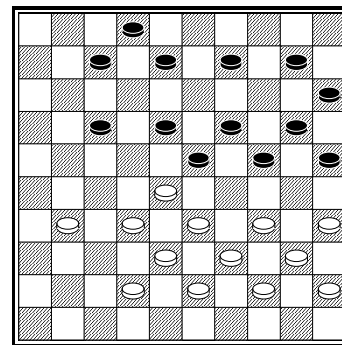


Les blancs ont une position stratégiquement gagnante.

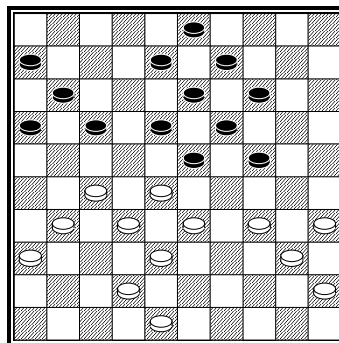
Les noirs ne peuvent pas jouer 4 – 9 à cause du coup 24 – 19 & 28 – 22 .

Après 23... 17 – 22 24.28 x 17 21 x 12 25.33 – 28 4 – 9 26.39 – 34 les noirs n'ont plus de bon mouvement : sur 9 – 14 27.34 – 30 et 27.28 – 23 termine le travail.

Il est bon de construire des positions compactes avec des formations de pionnage.



Exercice 2.2 **Que jouez vous** (trait aux blancs)? Regardez toutes les réponses noires. Peut sur punir toutes les réponses tactiquement?



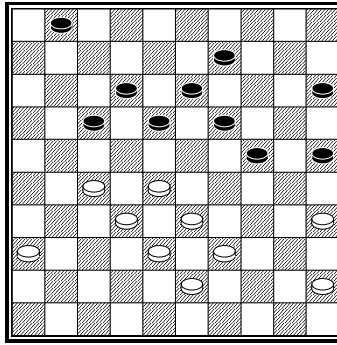
Sijbrands – E. de Jong

Cette position est tirée d'une partie jouée lors du record de parties en simultanée à l'aveugle de 2007. Sijbrands joua 25 parties sans voir les damiers en même temps. Il gagna 21 parties et annula 4 parties.

Les noirs ont le trait et jouent 17 – 22? 28 x 17 11 x 22.

Exercice 2.3

Comment les blancs gagnent ils un pion après cette grosse faute?



Fabre – Molimard

Si les noirs avaient le trait dans cette position ils voudraient jouer 1 – 7 pour former les flèches 1 / 7 / 12 et 9 / 13 / 18. La flèche 13 / 19 / 24 peut trouer la case 33 pour un coup Philippe.

1... 1 – 7 cependant est interdit par le coup de dame 28 – 23! 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 B+.

Après 1... 15 – 20 le pion 20 est suspendu. La flèche 13/19/24 ne serait plus actif non plus.

Nous allons montrer une variante tirée d'un livre sur la stratégie du champion du monde Iser Koeperman.

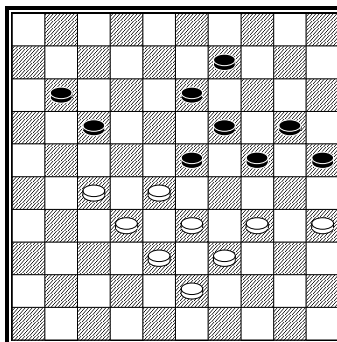
1... 15 – 20
2.45 – 40 1 – 7

Maintenant ce mouvement est possible, parce que le coup de dame 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2 est puni par 12 – 17 2 x 30 25 x 45 N+.

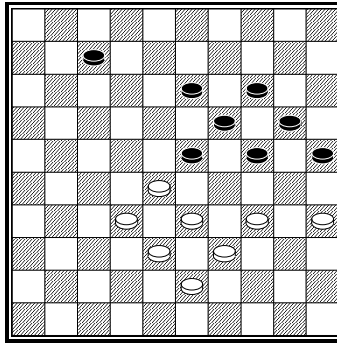
3.40 – 34 18 – 22
4.27 x 18 12 x 23

Les noirs utilisent leurs formations pour enlever le pion fort 27, mais les blancs peuvent ramener un pion en 27..

5.36 – 31 7 – 11
6.31 – 27



Le coup le plus logique pour les noirs est maintenant 6... 9 – 14, formant la flèche 14 / 19 23. Si les blancs répondent avec le logique 7.27 – 22? 11 – 16! 8.22 x 11 16 x 7. Ils obtiennent une position perdante.



Du fait de la flèche 14 / 19 / 23 les blancs ne peuvent jouer 9.28 – 22 (23 – 29 +) et ils ne peuvent utiliser leurs propres flèches 43 / 39 / 30 : 9.34 – 30 25 x 34 10.39 x 30 est suivi par 20 – 25! N+. Sacrifier 9.35 – 30 (Dussaut sacrifice) 24 x 35 10.33 – 29 ne fonctionne pas ici: 13 – 18 11.28 – 22 18 x 27 12.32 x 21 23 – 28! (13.38 – 33 19 – 24) N+.

Si les noirs jouent 6... 9 – 14 les blancs doivent se méfier comme nous venons de le voir. Mais les blancs peuvent s'échapper grâce à leurs formations!

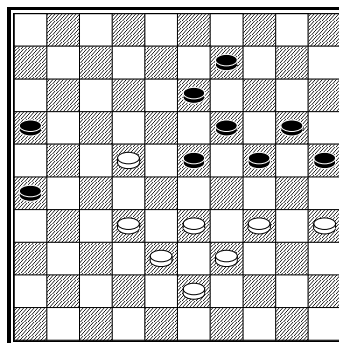
Exercice 2.4 Revenez au diagramme après **6.31 – 27**. Comment les blancs s'échappent-ils en forçant une combinaison après **6... 9 – 14** ?

Dans le livre de Koeperman les noirs jouent 6... 11 – 16.

Les blancs perdent après 7.27 – 22 9 – 14! 8.22 x 11 16 x 7 comme nous l'avons vu. Même le célèbre auteur du livre a oublié l'opportunité pour les blancs de défendre leur position en utilisant leurs formations!

Voyons cette surprenante défense, à l'aide d'un sacrifice qui active les formations blanches...

6.... 11 – 16
7.27 – 21!! 17 x 26
8.28 – 22!

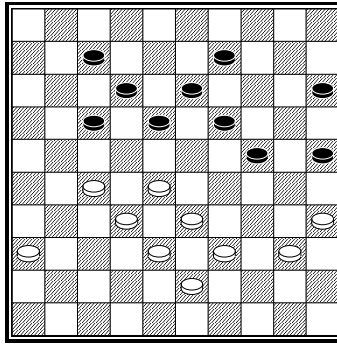


Soudain la flèche 43 / 38 / 32 est très actif.

Elle empêche trait aux noirs 16 – 21 et 26 – 31. Il reste aux noirs 8... 9 – 14.

Exercice 2.5 Quel coup fort les blancs jouent-ils maintenant?

1.45 – 40 1 – 7!!

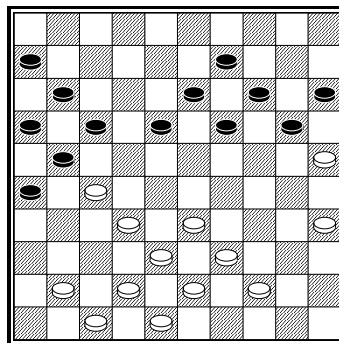


Dans cette situation le coup de dame 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2, échoue sur 12 – 17 2 x 30 25 x 45 N+.

Les blancs n'ont aucune réplique correcte contre la menace du coup Philippe 24 – 29 & 18 – 22.

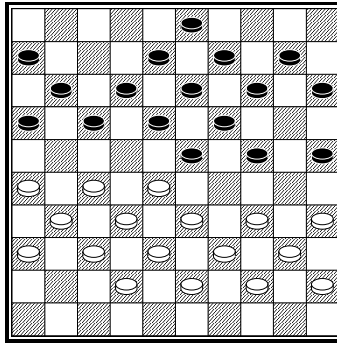
2.40 - 34 25 – 30
3.34 x 25 24 – 29
4.33 x 24 19 x 30
5.25 x 34 18 – 22
6.27 x 18 13 x 44

Dans la position suivante de la partie Ivanov – Dolfing (voir le diagramme) les noirs ont des formations fortes. Les blancs doivent défendre leur position.



Exercice 2.6 Répondez aux questions suivantes:

- A) Comment 1.39 – 34, est il puni?
- B) si les blancs jouent 1.44 – 40? comme dans la partie ils cassent la flèche 33 / 39 / 44 favorisant l'attaque noire en 27. Montrez une variante logique après 1.44 – 40
- C) Le meilleur coup des blancs est 1.41 – 36! Comment les blancs se défendent ils après 1.41 – 36 26 – 31



Gantwarg – Okken

La position blanche comporte plusieurs formations. Les blancs éclatent la position avec quelques échanges, laissant leur adversaire sans bon coup.

- 1.34 – 29! 23 x 34
- 2.40 x 20 15 x 24
- 3.27 – 21 16 x 27
- 4.31 x 22 18 x 27
- 5.32 x 21

Avoir des formations donne de bonne chance de combinaison.

Les blancs menacent de jouer 21 – 16 13 – 18* 16 x 7 12 x 1 28 – 23 +.

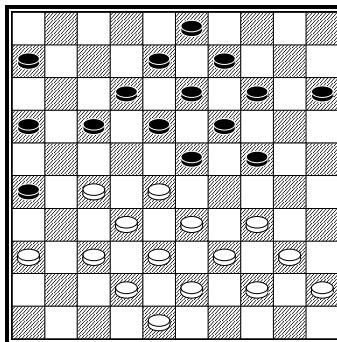
Les coups restants sont:

1) 5... 17 – 22 6.28 x 17 11 x 22 7.33 – 29

24 x 33 8.39 x 17 +

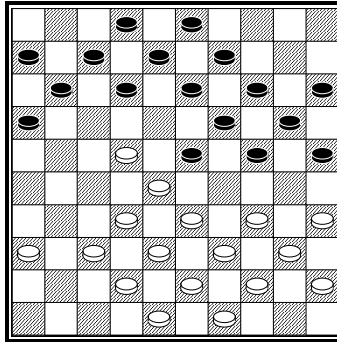
2) 5... 11 – 16 6.37 – 31 16 x 27 7.31 x 11 6 x 17 8.28 – 23 19 x 28 9.33 x 11 +

3) 5... 24 – 30 6.35 x 24 19 x 30 6.21 – 16 13 – 18 7.16 x 7 12 x 1 8.28 – 23 18 x 29 9.33 x 35 +



Les blancs utilisent leurs nombreuses formations pour placer un coup de l'espagnol.

- 1.34 – 29 23 x 34
- 2.40 x 20 15 x 24
- 3.27 – 22 18 x 27
- 4.32 x 21 16 x 27
- 5.37 – 31 26 x 37
- 6.42 x 11 6 x 17
- 7.28 – 23 19 x 28
- 8.33 x 11



Les formations permettent aux blancs de faire un coup de ricochet.

1.22 – 17 11 x 22

Après 1... 12 x 21 2.34 – 30 etc. B+1.

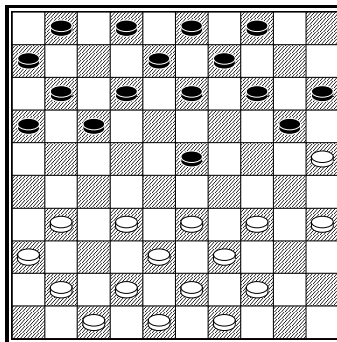
2.28 x 17 12 x 21

3.34 – 30 25 x 34

4.40 x 18 13 x 22

5.33 – 29 24 x 33

6.39 x 26



R. Wijnker – J. Cremers

Les blancs ont joué le dangereux 37 – 32, créant des trous, les noirs utilisent leurs formations pour damer.

14... 23 – 29!

15.34 x 23 12 – 18

16.23 x 21 16 x 27

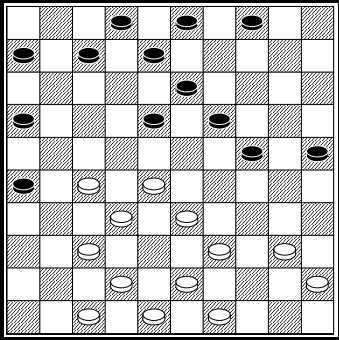
17.31 x 22 14 – 19

18.25 x 23 13 – 18

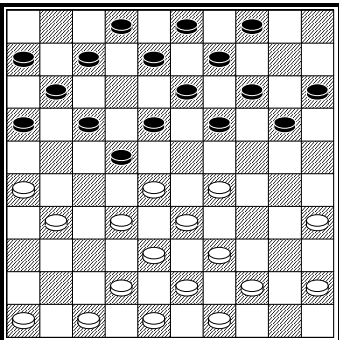
19.23 x 12 8 x 46

Entraînez-vous à combiner dans les exercices 2.7 – 2.22.

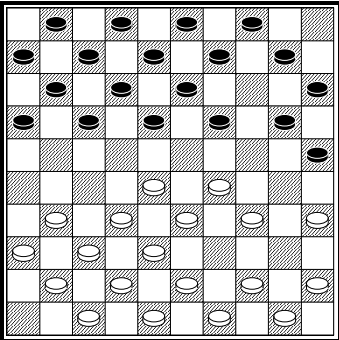
Exercices 2.7 – 2.14



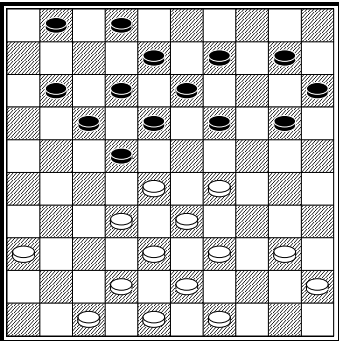
2.7



2.8



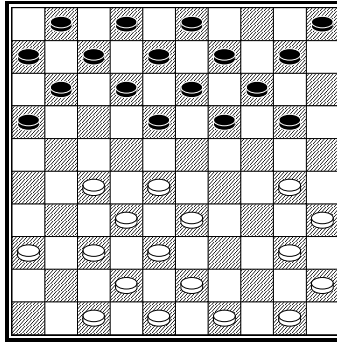
2.9



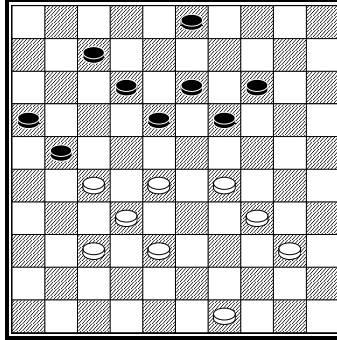
2.10

Trait aux blancs : gain par combinaison!

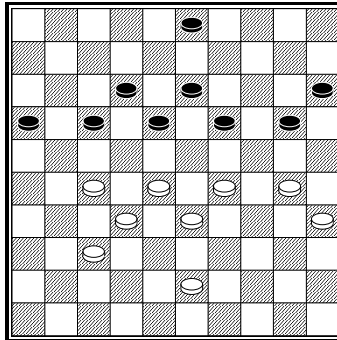
Trait aux blancs : gain par combinaison!



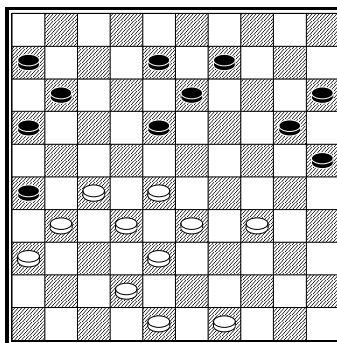
2.11



2.12



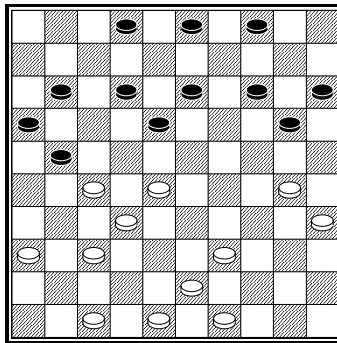
2.13



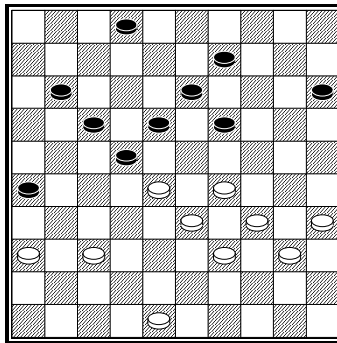
2.14

Exercises 2.15 – 2.22

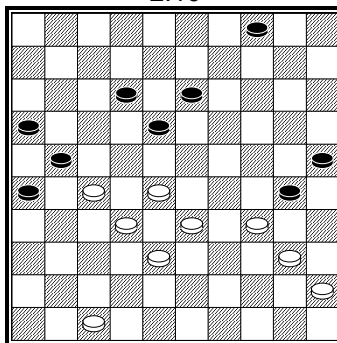
Trait aux blancs : gain par combinaison!



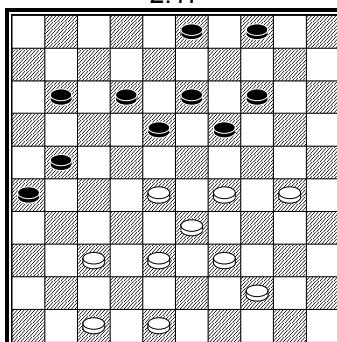
2.15



2.16

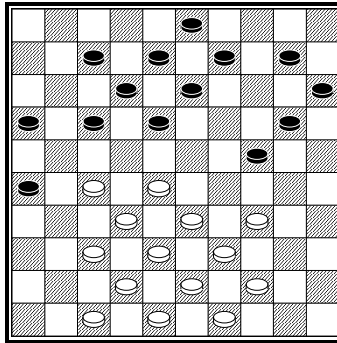


2.17

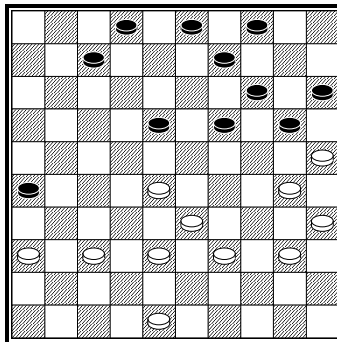


2.18

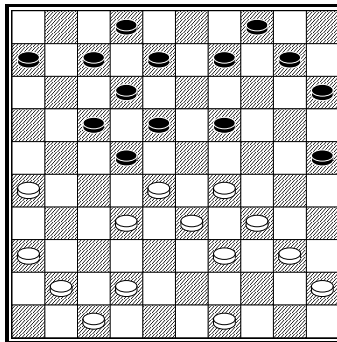
Trait aux blancs : gain par combinaison!



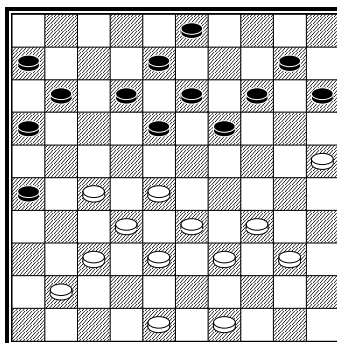
2.19



2.20



2.21

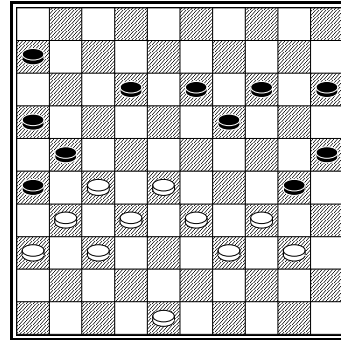


2.22

3. Enchaînements

En présence d'un enchaînement il est important de déterminer si l'enchaînement est économique ou non.

Un enchaînement est appelé *économique* si le nombre des pions enchaînés est supérieur au nombre de pions "enchaîneurs".



Gantwarg – Virny

Les pions blancs 27 / 31 / 32 / 36 / 37 sont trèfle-enchaînés (voir Leçon 27 et 31 du livre I). L'enchaînement est réalisé par les trois pions: 16 / 21 / 26. Mais, il faut également tenir compte du pion 6, inactif.

Si, 4 pions sont engagés dans l'enchaînement de 5 pions, l'enchaînement est économique.

Les noirs sont actifs de l'autre côté du damier, c'est un élément très important pour tirer profit de l'enchaînement par le trèfle.

41.48 – 42 30 – 35
42.34 – 29 35 x 44
43.39 x 50 14 – 20
44.29 – 23

La position après 44.42 – 38 20 – 24! 45.29 x 20 15 x 24 46.50 – 44 25 – 30 semble très dangereuse, bien cela aurait été un meilleur choix pour les blancs.

6 – 11
45.23 x 14 20 x 9
46.33 – 29 15 – 20
47.42 – 38 20 – 24!
48.29 x 20 25 x 14

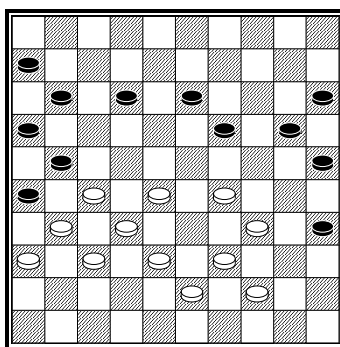
Moins il reste de pions sur le damier plus l'enchaînement devient puissant.

49.38 – 33 14 – 19
50.50 – 44 12 – 18
51.44 – 39 19 – 24
52.28 – 22 18 – 23
53.39 – 34 13 – 19
54.22 – 17

54.33 – 28 9 – 13 est terrible, En désespoir de cause les blancs sacrifient un pion.

54... 21 x 12
55.27 – 22 11 – 17
56.22 x 11 16 x 7
57.31 – 27 9 – 13
58.33 – 28 12 – 18
59.36 – 31 7 – 11
60.28 – 22 24 – 30

Les blancs abandonnent.



Ham - Raichenbach

Dans ce cas 5 les pions sont engagés dans l'enchaînement: 6 / 11 / 16 / 21 / 26. alors que 5 les pions sont enchaînés. L'enchaînement n'est pas économique. Comme les blancs contrôlent le centre la position est meilleure pour les blancs!

38.38 – 33 19 – 24?

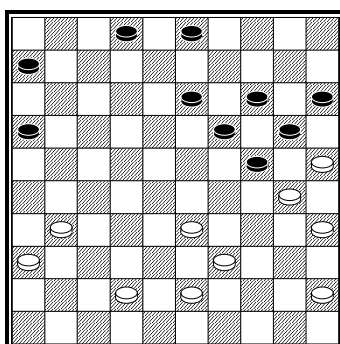
Les noirs pourraient jouer 38... 12 – 18 39.43 - 38 20 – 24 40.29 x 20 25 x 14 25.27 – 22 18 x 27 26.31 x 22. Les blancs s'échappent l'enchaînement avec un meilleure position grâce à une construction compacte, qui contrôle le centre.

39.28 – 22!!

Un éclatement tactique! Les blancs menacent de jouer 22 – 17, pendant que 12 – 18 est puni par 34 – 30 33 – 29 39 x 8 .

39... 11 – 17 40.22 x 11 6 x 17 est suivi par 41.33 – 28! 24 x 22 42.27 x 9 +.

Comme 39... 12 – 17 40.22 – 18 13 x 22 41.27 x 18 est également terrible, les noirs sacrifient un pion et perdent.



R. Sloot – N. de la Fonteyne

Les blancs ont un trèfle qui enchaîne et un pion inactif en 45. Les noirs ont aussi un autre problème: leurs pions sur l'autre aile sont loin, ces pions ne sont pas bien développés, cela aide les blancs à tirer avantage de l'enchaînement. Les blancs ont une position très prometteuse.

36.33 – 28! 13 – 18

37.31 – 27?

Une faute, qui égalise la position. Les blancs auraient dû éliminer le pion central 18 et placer un avant poste extrêmement fort:

37.28 – 22! 18 x 27 38.31 x 22

Le pion en 22 perce la position noire.

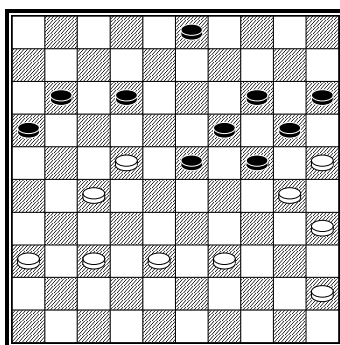
38... 6 – 11 39.22 – 18! 11 – 17 40.39 – 33

Les blancs peuvent déjà gagner un pion par 18 – 13, mais ils peuvent jouer avec l'idée de construire la flèche 28 / 32 / 37 avec d'horribles menaces.

Une autre possibilité est 36... 3 – 8 37. 22 – 18 8 – 12 38.18 x 7 2 x 11 39.39 – 33 11 – 17 40.33 – 28 et 28 – 23 au coup suivant.

37... 18 – 23
38.28 – 22 6 – 11
39.43 – 38 2 – 8
40.42 – 37 8 – 12

La combinaison 16 – 21 8 – 12 ne fonctionne pas du fait de la règle de la prise majoritaire 24 x 31.



Les blancs oublient les aspects tactiques de la position. Ils auraient pu jouer 41.45 – 40! 12 – 17! 42.38 – 33 17 x 28 43.33 x 22 23 – 29! 44.39 – 34 29 – 33 45.34 – 29! Replace l'avant poste fort en 33.

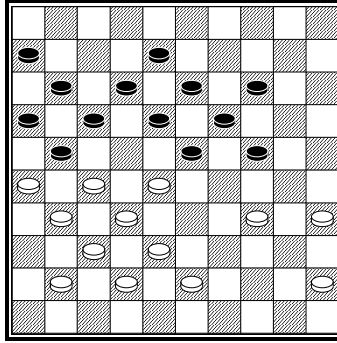
45... 33 – 38 46.37 – 32 24 x 33 47.32 x 43 avec probablement une remise.

41... 16 – 21!
42.27 x 29 24 x 44
43.45 – 40??

Crée une énorme faiblesse en 45. Maintenant la dame peut attaquer les pions blancs par l'arrière. 43.22 – 18 donnait encore des chances de remise.

43... 44 – 50
44.22 – 18 50 – 45

Après quelques coups les blancs abandonnent.



Serf – King

Les blancs enchaînent plus de 5 pions. En plus des pions de l'aile droite enchaînements 6 / 11 / 16 / 17 / 21 les pions 8 / 12 / 13 / 18 / 19 / 23 / 24 ne peuvent pas jouer non plus.

23 – 29 34 x 23 18 x 29 n'est pas possible à cause de 28 – 22 17 x 28 32 x 34 21 x 32 38 x 27 B+1. Nous voyons que le pion 41 est bien positionné, il est plus actif qu'en 36.

A cause du pion en 12 les noirs ne peuvent jamais s'échapper de l'enchaînement par 17 – 22. Si le pion 12 était en 9 par exemple les noirs pourraient sortir de l'enchaînement par 17 – 22.

Les noirs ont seulement 2 pions à jouer : les pions 14 et 24. La tâche des blancs consiste à prendre le contrôle de l'aile droite. Ils peuvent réaliser cela de la manière suivante.

1.45 – 40!

Ce coup paraît mauvais, créant un pion suspendu en 40, mais les blancs ont calculé qu'ils peuvent bloquer la position noire à l'aide d'un sacrifice.

1.34 – 30 ne donnerait pas le même résultat, car après 24 – 29! 2.30 – 25 les noirs se libèrent avec 14 – 20.

Et sur 1.34 – 30 24 – 29 2.45 – 40 est suivi par 29 – 33! 3.28 x 39 23 – 28 4.32 x 23 19 x 28 5.30 – 25 21 x 32 6.38 x 27 28 – 33 7.39 x 28 17 – 21 8.26 x 17 12 x 23 =.

1... 14 – 20

1... 24 – 29 est suivi par 2.35 – 30! 14 – 20 3.30 – 25 20 – 24 4.40 – 35 29 x 40 5.35 x 44 +.

2.34 – 30 20 – 25

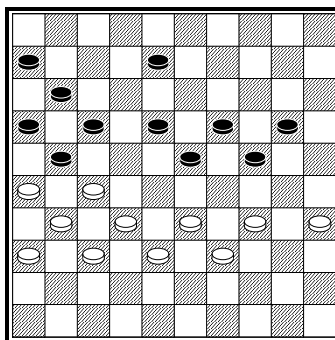
3.40 – 34 24 – 29

4.43 – 39!! 29 x 40

5.35 x 44 25 x 43

6.38 x 49

Les blancs gagnent après 6... 23 – 29 7.28 – 22 17 x 28 8.32 x 14 etc.



Krasnova – Nogovitsyna

Il s'avère que les blancs enchaînent 5 pions à l'aide de 6 pions, mais les pions noirs 8 / 18 / 19 / 23 ne sont pas très actifs, alors que les pions enchaînant l'aile droite noire construisent une formation actif. Dans la partie 27 – 22 fût joué, cassant l'enchaînement.

Les blancs avaient un meilleur plan à leur disposition.

1.34 – 30!

1.33 – 28 n'est pas bon à cause de 18 – 22 2.27 x 29 24 x 44 3.28 – 22 17 x 28 4.32 x 25 44 – 49 5.26 x 17 49 x 45 N+.

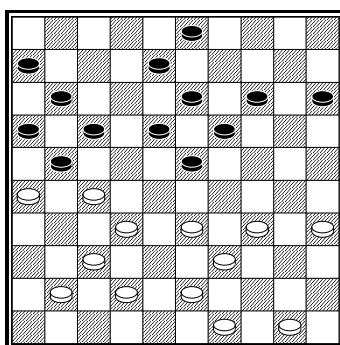
1... 20 – 25
2.39 – 34 8 – 13

Tout se passe comme si les noirs n'avaient aucun problème: 3.33 – 28 24 – 29! 4.30 – 24 19 x 39 5.28 x 8 18 – 22! 6.27 x 18 21 – 27 7.32 x 12 16 – 21 8.26 x 17 11 x 2 N+.

Mais les blancs ont une grosse surprise pour leur adversaire.

3.33 – 29!! 24 x 42
4.37 x 48

Tous les pions noirs sont bloqués.



K. van Amerongen – A. Ketelaars

Les blancs utilisent 5 pions pour enchaîner l'aile droite noire et rendre le centre inactif. C'est un enchaînement économique. cinq pions enchaînent plus que les cinq pions noirs. Si le pion 3 était en 12 33 – 28 serait un bon coup. Dans la partie la position noire n'est pas faible du fait de l'absence de pion en 12.

Les blancs ne peuvent pas occuper le centre maintenant: 29.33 – 28? 17 – 22!
30.28x 17 11 x 31 31.26 x 17 31 – 36 N+.

Le plan des blancs est de contrôler leur aile droite. Si ils réussissent à contrôler l'aile droite les noirs seront bloqués.

29.35 – 30! 15 – 20?

La meilleure défense est 29... 14 – 20. en 30.30 – 25 les noirs peuvent jouer 23 – 29! 31.25 x 12 29 x 36.

29... 14 – 20 30.37 – 31 20 – 24 31.30 – 25 encore en faveur des blancs, mais les noirs n'ont pas perdu le contrôle de la case 24.

**30.33 – 29! 3 – 9
31.39 – 33!**

31.30 – 25? Permet : 8 – 12! Menace 23 – 28 32 x 23 21 x 32 37 x 28 18 – 22! 39 – 33 20 – 24! 29 x 20 17 - 21 26 x 8 13 x 2 28 x 17 19 x 46 N+.

Les blancs ne peuvent parer la menace 32.39 – 33 à cause de 20 – 24! 33.29x20 23 – 29 N+.

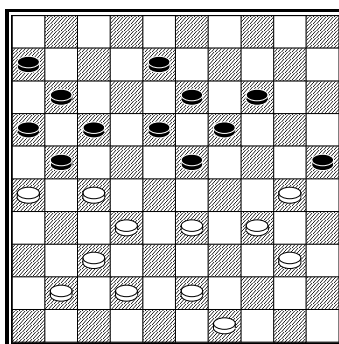
Après 31.39 – 33 8 – 12 échoue: 32.43 – 38 Maintenant le pion 8 est suspendu.

20 – 24 33.29 x 20 14 x 25 34.33 – 29 9 – 14 35.38 – 33 14 – 20 36.50 – 44 20 – 24 37.29 x 20 25 x 14 38.44 – 40 14 – 20 39.33 – 29 20 – 25 40.40 – 35 et les noirs sont bloqués .

31... 18 – 22 32.29 x 18 22 x 31 33.41 – 36 13 x 22 34.36 x 18 8 – 13 35.43 – 38 13 x 22 36.33 – 28 22 x 33 37.38 x 29 ne résout pas le problème des noirs, ils sont toujours enchaînés: 9 – 13 38.49 – 43! Renforce l'aile blanche gauche.

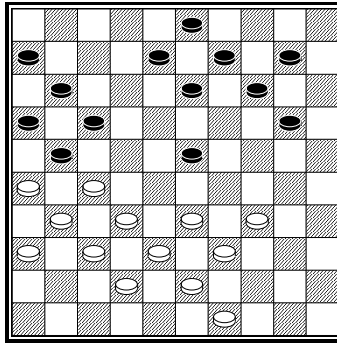
13 – 18 50.43 – 38 18 – 22 51.50 – 44 (ou 29 – 23) 22 – 27 52.29 – 23 19 x 28 53.32 x 23 27 – 31 54.38 – 32! et les noirs sont bloqués.

**31... 20 – 24
32.29 x 20 14 x 25
33.50 – 45 9 – 14
34.45 – 40**



**34... 14 – 20
35.40 – 35 20 – 24
36.43 – 38**

36... 8 – 12 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 29 est horrible pour les noirs, aussi ils essaient 34... 23 – 29 35.34 x 3 25 x 45 36.3 x 25 les noirs ne peuvent toujours pas aller à dame et perdent après quelques coups.



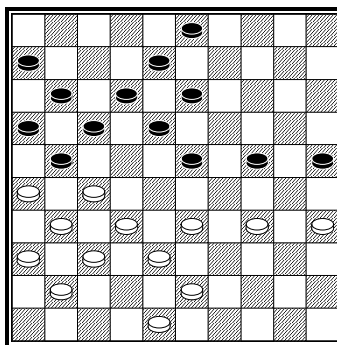
Sijbrands – Samb

Les blancs ont besoin de six pions pour enchaîner five pions noirs. mais la formation enchaînant l'aile, est très actif et peut servir dans diverses options tactiques.

27... 20 – 24
 28.27 – 22! 17 x 28
 29.26 x 17 11 x 22
 30.32 – 27!

Les blancs gagnent un pion

30.. 13 – 18 est puni par 31.31 – 26! 22 x31 32.33 x 24, les noirs abandonnent.



Meijer – Bies

L'enchaînement n'est pas économique. Sept pions sont impliqués dans l'enchaînement de l'aile droite noire.

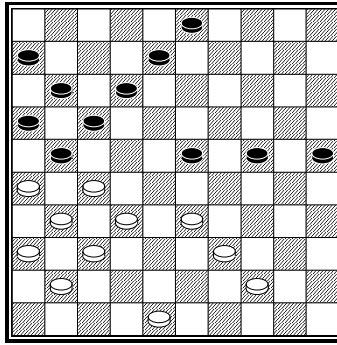
De plus les blancs ne contrôlent pas l'autre aile.

Les noirs ont aussi leurs chances dans ce cas.

31.33 – 28 24 – 29
 32.28 x 19 29 x 40
 33.35 x 44 13 x 24
 34.43 – 39?

Beaucoup trop lent! Les blancs auraient se précipiter vers le centre: 34.38 – 33 18 – 23 35.33 – 28! , avec égalité.

34... 18 – 23 35.38 – 33



35... 23 – 29!

L'enchaînement de l'aile droite engendre beaucoup d'idées tactiques.
Maintenant les blancs ne peuvent pas jouer 36.44 – 40?

36.33 – 28 24 – 30

37.28 – 22 conduit à une autodestruction !

Les blancs peuvent encore s'échapper avec leurs propres possibilités tactiques:
37.27 – 22!! après quoi 21 – 27 est puni par un coup de dame à la case 2, pendant
que 37... 8 – 13 autorise 38.32 – 27!! 21 x 23 39.44 – 40 17 x 28 40.26 – 21 16 x 27
41.31 x 35 =.

37.48 – 43? 3 – 9

Les blancs ne peuvent plus éviter le débordement.

38.43 – 38 29 – 34

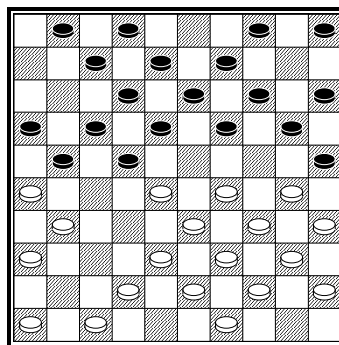
39.39 – 33 9 – 13

40.28 – 23 30 – 35

41.44 – 39 34 x 43

42.38 x 49 35 – 40

Les noirs gagnent la partie après quelques coups.



Sijbrands – Kuijvenhoven

Les blancs forcent un enchaînement de l'aile droite en faisant un échange.

14.28 – 23! 19 x 28

15.29 – 24 20 x 29

16.34 x 32 25 x 34

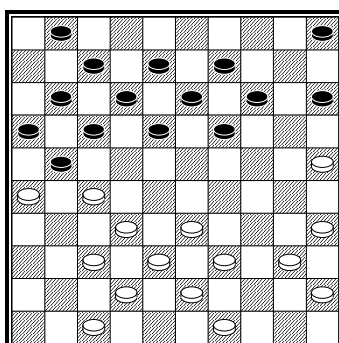
17.39 x 30

Les noirs ne peuvent pas jouer 21 – 27 x 27 à cause de 33 – 28 +, aussi ils ne peuvent pas empêcher que les blancs enchaînent leur aile droite par 31 – 27 x 27.

17... 13 – 19
 18.46 – 41 9 – 13
 19.41 – 37 4 – 9

Les blancs ne sont pas pressés de jouer 31 – 27 x27. ils développent d'abord le pion 46, fermant le trou en 37.

20.30 – 25 7 – 11
 21.31 – 27 22 x 31
 22.36 x 27 2 – 7
 23.44 – 39



Tous les trous blancs sont bouchés et les pions blancs travaillent bien ensemble. Les noirs en revanche ont une énorme faiblesse dans leur position, les pions de base en <2 / 3 / 4> sont manquants.

Ci-dessous une variante qui propose aux noirs d'échapper à l'enchaînement:

23... 1 – 6 24.40 – 34 18 – 22 25.27 x 18 12 x 23 26.34 – 30 23 – 28 27.33 x 22 17 x 28 28.32 x 23 19 x 28 29.26 x 17 11 x 22 30.30 – 24!

L' avant poste noir en 28 n'est pas bien défendu, parce qu'il manque une base en 2 pour construire la flèche 2 / 8 / 13 .

30... 7 – 12 31.45 – 40 6 – 11 32.40 – 34 11 – 17 33.38 – 33 16 – 21 34.34 – 29 21 – 26 35.42 – 38

35.43 – 38? 17 – 21 35.38 – 32 n'est pas bon à cause de 26 – 31! N+.
 et 38 – 32 au coup suivant B+1.

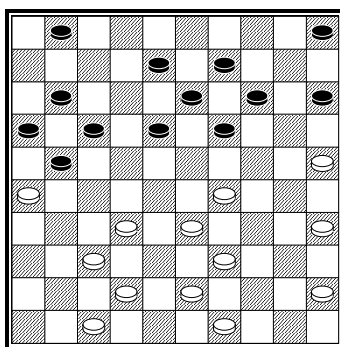
23... 18 – 22
 24.27 x 18 12 x 23
 25.33 – 29 23 x 34
 26.40 x 29

Maintient l'enchaînement. il reste aux blancs de contrôler l'autre flanc.

26... 7 – 12
 27.38 – 33

Interdit aux noirs de jouer 21 – 27 x 27.

27... 12 – 18



La position noire est désordonnée. Les noirs sont enchaînés à droite et l'autre aile est laide: pas de pion savant, pion en 5 inactif, trou en <12> . Les blancs pourraient jouer 29 – 24 x 24 parce que 14 – 19 serait puni par 25 – 20 43 – 38 39 – 34 32 x 14, mais les blancs ont une approche plus efficace.

28.45 – 40! 19 – 23

28.. 19 – 24 29.29 x 20 15 x 24 30.40 – 34 5 – 10 31.34 – 29! 10 – 15 32.29 x 20 15 x 24 33.39 – 34 18 – 23 34.47 – 41! 14 – 19
si 13 – 19 Les blancs ne jouent pas 32 – 28 de suite, à cause de 17 -22! , suivi par 9 – 13 et 24 – 30 N+, mais jouent 35.43 – 39 d'abord, suivi par 32 – 28 x 28.
 35.32 – 27! 21 x 32 36.37 x 28 23 x 32 37.34 – 29 un joli pseudo-sacrifice pour attaquer le pion 24 suivi d'un débordement.

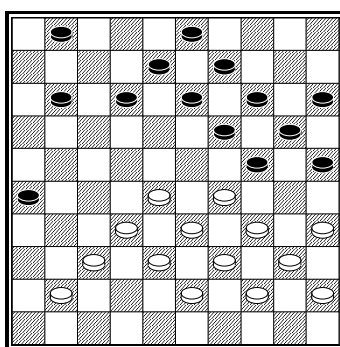
29.40 – 34 1 – 7

Les blancs forcent un gain à l'aide de leurs formations.

30.47 – 41! 5 – 10

31.29 – 24!

Les noirs ne peuvent rien contre la menace 24 – 19 32 – 27.



Georgiev – Sijbrands

Les noirs ont enchaîné leur adversaire à l'aide du marchand de bois (voir Leçon 29 du livre I). Visiblement le marchand de bois est économique, mais ici ce n'est qu'une partie du problème. Comment considérer cette situation avec le trait aux noirs?
 Les noirs ont investi six pions 14 / 15 / 19 / 20 / 24 / 25 dans l'enchaînement des huit pions 29 / 33 / 34 / 35 / 39 / 40 / 44 / 45.

S'il y avait un pion en 4 il compterait aussi dans l'enchaînement, mais les noirs ont développé ce pion.

Le jugement de cette situation dépend du contrôle de l'autre aile. Les noirs doivent éviter que les blancs prennent le contrôle de la case stratégique 27. Les noirs ont aussi assez de formations pour contrôler l'aile gauche.

Une autre bonne chose est que les blancs ne peuvent échapper à l'enchaînement. Dans un marchand de bois il y a beaucoup de possibilités de s'échapper de l'enchaînement, mais pas ici, sans pion en 19 par exemple, Les blancs pourraient échanger 34 – 30 25 x 23 28 x 30, mais les noirs ont bloqué la case pour empêcher cette échappatoire.

Il reste peu de coups à jouer aux blancs. Ceux sont les raisons qui peuvent les amener au blocage

30... 12 – 18!

Les blancs ne peuvent pas aller à la case 27.

31.28 – 23 19 x 28 32.32 x 12 8 x 17 33.38 – 32 17 – 21! n'est pas bon pour les blancs non plus, bien qu'ils peuvent s'échapper de l'enchaînement par 34.34 – 30 25 x 23 35.32 – 27 21 x 32 36.37 x 30 mais le coup 26 – 31 donne aux noirs un débordement.

Les noirs pourraient également jouer 30... 1 – 6 car les blancs ne peuvent suivre 31.32 – 27 à cause du coup de dame 19 – 23! 6 – 11 8 – 12 13 x 42 24 – 30 20 x 49

30... 1 – 6 31.41 – 36 12 – 18!, conduit à la position de la partie.

31.41 – 36 1 – 6

L'échange 32.28 – 23 19 x 28 33.32 x 12 8 x 17 renforce le marchand de bois: 34.38 – 32 14 – 19!

1) 35.32 – 28 17 – 22! 36.28 x 17 11 x 22

Les noirs menacent 19 – 23 & 24 – 30. Les blancs ne peuvent s'échapper de l'enchaînement par 37.33 – 28 24 x 33! 38.28 x 17 20 – 24! 39.39 x 28 24 – 30 40.35 x 24 19 x 50 +.

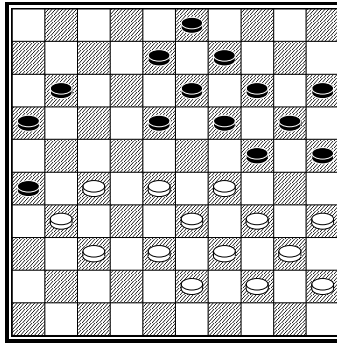
sur 37.43 – 38 il y a bien sûr 22 – 28 +. Les blancs peuvent essayer une combinaison désespérée par 37.29 – 23 19 x 28 38.34 – 30 25 x 34 39.39 x 8 28 x 50 40.8 – 2 mais 50 – 28 fin de partie perdante.

2) 35.43 – 38 19 – 23! 36.29 x 18 13 x 22

Les pions manquants 42 et 43 affaiblissent la position blanche. Les blancs sont en difficulté, par exemple: 37.34 – 29 9 – 13 38.32 – 28 17 – 21 39.28 x 17 21 x 12 40.38 – 32 11 – 17 41.32 – 28 17 – 21 42.36 – 31 21 – 27!! 43.31 x 22 13 – 18 44.22 x 13 3 – 8 45.13 x 2 12 – 18 46.2 x 30 25 x 41 N+.

Maintenant les noirs ont obtenu leur formation olympique 31.37 – 31 26 x 37 32.32 x 41 peut être suivi par 18 – 22! 33.28 x 17 11 x 22 et les blancs n'ont plus de bon coup.

32.36 – 31 11 – 16
33.32 – 27 6 – 11



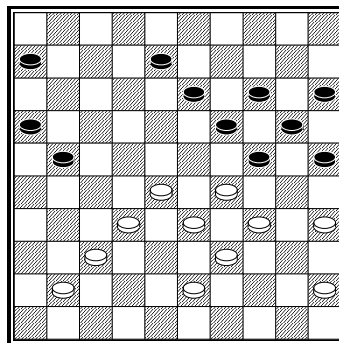
La position blanche est perdue.

1) 34.38 – 32 8 – 12

1.1) 35.28 – 23 19 x 28 36.32 x 23 16 – 21!! 37.27 x 7 12 x 1 38.23 x 12 25 – 30 39.34 x 25 14 – 19 40.25 x 23 13 – 18 41.29 x 20 18 x 49 et après la jolie combinaison les blancs abandonnent.

1.2) 35.43 – 38 3 – 8 36.28 – 23 19 x 28 37.32 x 23 11 – 17 38.38 – 32 17 – 21 (ou aussi le spécial 13 – 19!! 39.32 – 28* 9 – 13 etc.) N+

2) 34.28 – 22 18 – 23! (11 – 17 et 8 – 12 échoue sur une combinaison!) 35.29 x 18 24 – 29 36.34 x 23 19 x 17 37.40 – 34 (37.38 – 32 n'est pas possible!) 13 x 22 38.27 x 18 8 – 13 etc. N+



Sijbrands – Gantwarg

Six pions noirs enchaînent six pions blancs Dans cette position, le marchand de bois n'est pas bon parce que les noirs ne contrôlent pas l'autre aile!

Les blancs contrôlent à la fois le centre (case 28) et l'autre case stratégique 27. Le centre blanc est fort et les noirs seront rejetés vers le bord du damier dans quelques coups.

34.37 – 31! 6 – 11

35.41 – 37 8 – 12

36.43 – 38 21 – 26

37.31 – 27

37... 11 – 17 est suivi par 38.27 – 21! 16 x 27 39.32 x 21 24 – 30 (13 – 18 40.21 – 16 +) 40.35 x 24 19 x 30 41.21 – 16 (menace du débordement 28 – 22 x 22) 12 – 18 42.45 – 40! 18 – 22 43.16 – 11 17 x 6 44.28 x 17 avec une position gagnante pour les blancs.

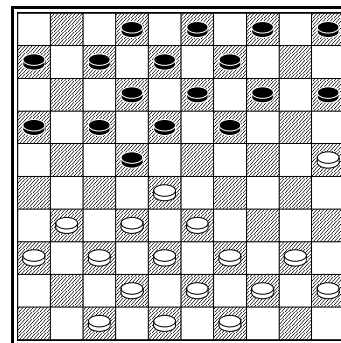
37.. 24 – 30
 38.35 x 24 19 x 30
 39.45 – 40 11 – 17

39... 30 – 35 est suivi par 40.27 – 22! 35 x 44 41.39 x 50 avec la double menace f 22 – 18 et 34 – 30.

40.28 – 23! 30 – 35
 41.32 – 28 35 x 44
 42.39 x 50 17 – 21
 43.27 – 22 11 – 17
 44.22 x 11 16 x 7
 45.28 – 22 14 – 19
 46.23 x 14 20 x 9
 47.29 – 24?

Plus fort est 47.29 – 23 après quoi l'attaque est décisive. Dans la partie les noirs ratèrent la meilleure défense et perdirent la partie.

Pour juger de la valeur d'un enchaînement correctement il faut tenir compte du contrôle de l'autre aile!



Les blancs peuvent enchaîner leur adversaire :

1.32 – 27

Sept pions sont enchaînés: 6 / 7 / 12 / 16 / 17 / 18 / 22. Quatre pions 27 / 28 / 31 / 33 / 36 enchaînent. Mais c'est une manière superficielle de juger la position. Le pion 47 n'est pas actif dans l'enchaînement. Si on déplace le pion 47 en 34 il serait plus actif. Si le pion 5 se trouvait en 11 l'enchaînement serait encore meilleur!

Habituellement le joueur enchaîné essaie de casser l'enchaînement. Les noirs veulent éliminer le pion 23. Ils peuvent y parvenir de deux façons: une seule est correcte.

1... 4 – 10!

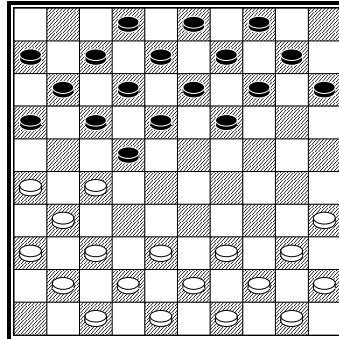
Habituellement il est préférable de sortir vers le centre 5 – 10., mais après 2.37 – 32 les noirs ne peuvent pas pionner 19 – 23 3.28 x 19 14 x 23 à cause de 4.25 – 20! 15 x 24 5.33 – 28 22 x 33 6.39 x 30 B+1.

Si les noirs jouent 1... 5 – 10 2.37 – 32 19 – 24 ils ne pourront pas s'échapper de l'enchaînement et obtiendront une position inférieure.

2.37 – 32 15 – 20

3.40 – 34 19 – 23
 4.28 x 19 14 x 23
 5.25 x 14 10 x 19

Les noirs cassent l'enchaînement avec une position égale.

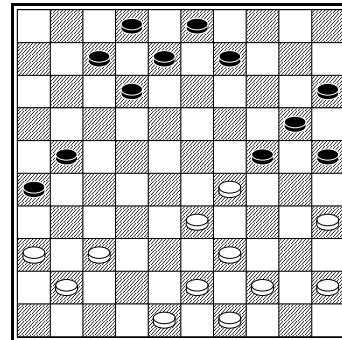


Les blancs ont un marchand de bois. Ils doivent choisir entre 39 – 33 et 38 – 33. Quel est le meilleur choix?

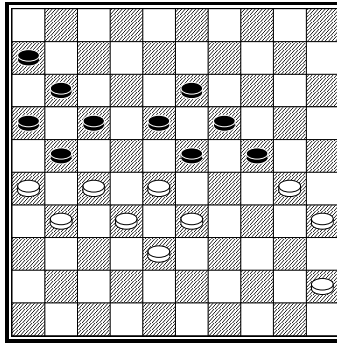
Le coup naturel est 38 – 33 parce qu'ils sont enchaînés sur leur aile droite les noirs doivent chercher à contrôler l'autre aile. Ce qui signifie pour les blancs : renforcer leur aile droite

Les blancs doivent jouer leurs pions à l'opposé de l'enchaînement : 38 – 33 est le coup naturel. La séquence des coups 38 – 33 42 – 38 47 – 42 est logique pour développer le pion 47. Les pions 42 et 38 sont bien positionnés. Plus tard les blancs probablement fermeront la case 32 par 37 – 32 et 41 – 37 comme dans la partie Geogiev – Sijbrands.

La loi de l'enchaînement dit : il faut jouer les pions dans la direction opposée à l'enchaînement.

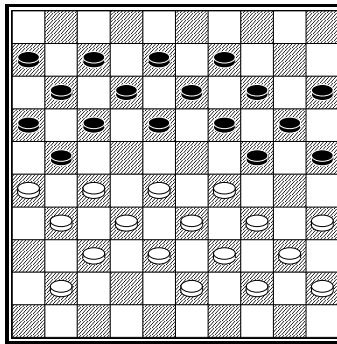


Exercice 3.1 Trait aux blancs Quel coup les blancs jouent-ils pour sortir du marchand de bois quelque soit ce le coup suivant des noirs ?



Exercice 3.2 trait aux noirs ils semblent échapper à l'enchaînement de l'aile droite, en jouant 17 – 22.

Mais..... Les blancs gagnent la partie après 1... 17 – 22?, Comment ?



Goudt – G. Jansen

Exercice 3.1 Les blancs auraient pu jouer 29.41 – 36 dans cette position de marchand de bois très tendue. Après leur choix erroné une combinaison explosive se produit.

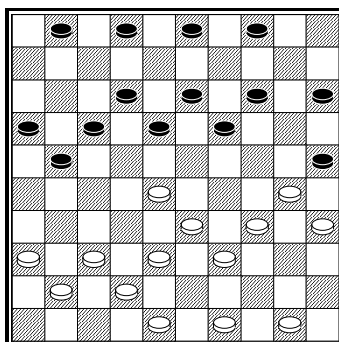
29.28 – 23 19 x 28
30.32 x 23 21 x 32
31.38 x 27

31.37 x 28 13 – 19 32.41 – 36
 32.41 – 37 9 – 13 33.38 – 32 25 – 30! 34.34 x 25 24 – 30 suivi par 20 – 24 N+
 32... 9 – 13 33.31 – 27 17 – 22 34.28 x 17 11 x 31 etc. N+

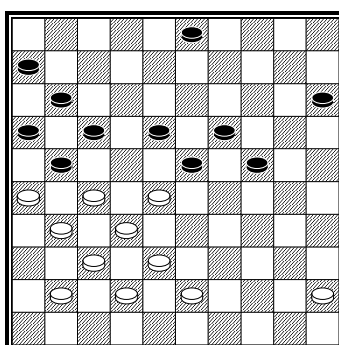
31... 14 – 19!
32.23 x 3 24 – 30
33.35 x 24 18 – 22
34.27 x 9 8 – 13
35.9 x 18 12 x 23
36.29 x 18 20 x 49
37.3 x 21 16 x 47

Les noirs ont deux dames après cette étonnante combinaison. Les blancs abandonnent.

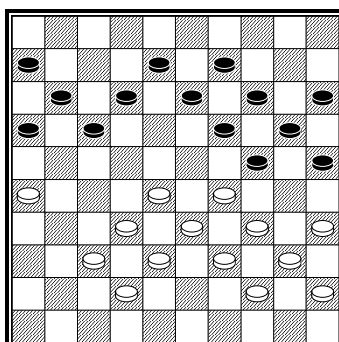
Exercices 3.3 – 3.10 Jugez la position.



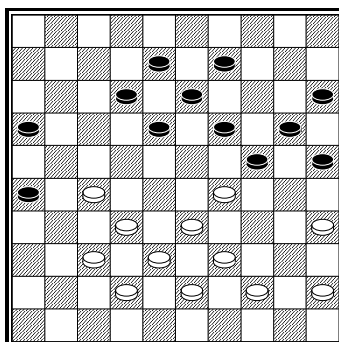
3.3 trait aux noirs



3.4 trait aux blancs

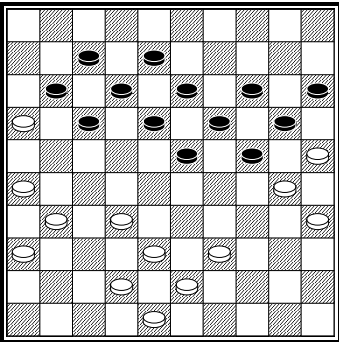


3.5 trait aux blancs

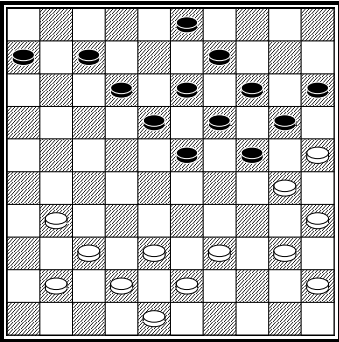


3.6 trait aux blancs

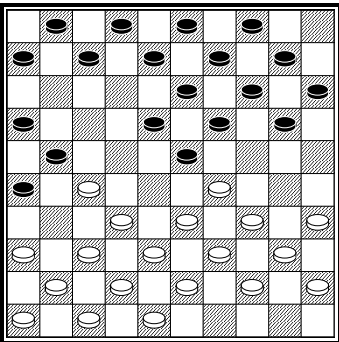
La position est elle meilleure pour les blancs ou pour les noirs? Pourquoi?



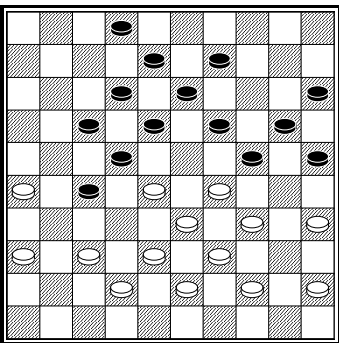
3.7 trait aux blancs



3.8 trait aux noirs

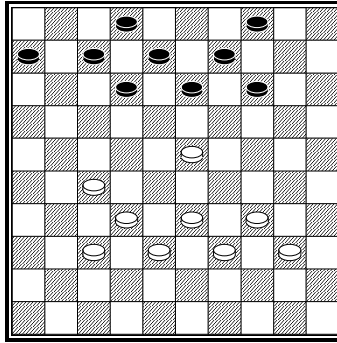


3.9 trait aux noirs



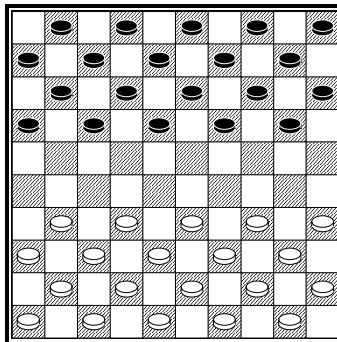
3.10 trait aux blancs

4. Développement



Dans cette position les blancs ont mieux développé leurs pions que les noirs. Autrement dit: les pions blancs sont plus près de la ligne de promotion en dame que les pions noirs, ou: Les blancs ont plus d'espace.

Le développement peut se mesurer par le décompte du nombre de temps de chaque joueur.



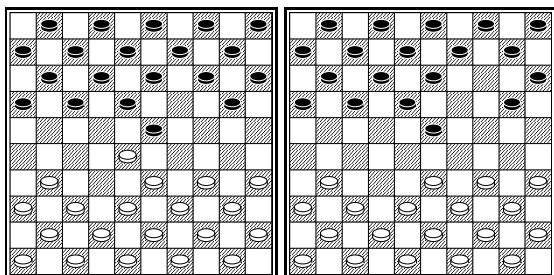
Les blancs ont 20 pions. Chaque pion a son propre niveau de développement. Les pions de base 46 – 50 ne sont pas encore développés et ont donc un niveau de développement 0. Même chose pour les pions de base noirs 1 – 5. Les pions 41 – 45 sont déjà développée de 1 coup, Aussi ces pions comptent chacun un temps. Chacun des pions 36 – 40 comptent pour deux temps. Les pions 31 – 35 : trois temps.

La position blanche a donc au total un développement $5 \times 0 + 5 \times 1 + 5 \times 2 + 5 \times 3 = 5 + 10 + 15 = 30$ temps. Bien sûr les noirs ont le même niveau de développement de 30 temps. la différence de développement au début de partie vaut zéro.

Voyons ce qu'il advient quand les pions sont échangés!

Les blancs jouent **1.32 – 28**, les noirs répondent **19 – 23 2.28 x 19 14 x 23** réalisant un échange.

Que se passe-t-il au niveau du développement?



La différence entre le damier de gauche et celui de droite est que les pions 28 et 14 sont enlevés.

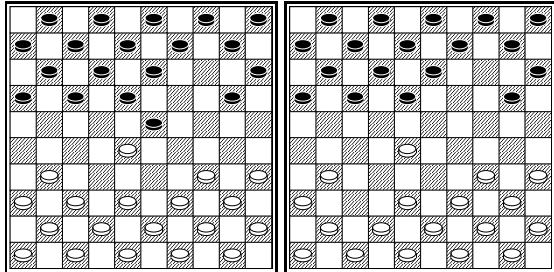
Le pion 28 a 4 temps.

Le pion 14 a 2 temps.

Les noirs perdent 2 temps, pendant que les blancs perdent 4 temps.

En pionnant 19 – 23 x 23 les noirs gagnent deux temps.

Continuons **3.33 – 28 23 x 32 4.37 x 28**



La différence entre le damier de gauche et celui de droite est que les pions 23 et 37 sont enlevés.

Le pion 23 a 4 temps.

Le pion 37 a 2 temps.

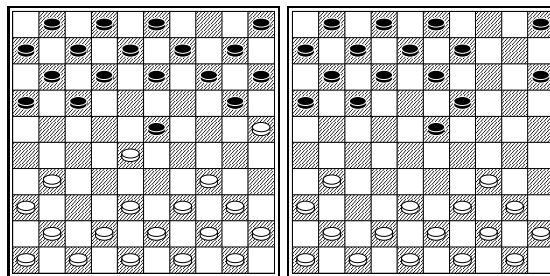
Les blancs gagnent deux temps.

Comme ils avaient deux temps de retard, la différence de développement a disparu.

4...	10 – 14
5.35 – 30	4 – 10
6.30 – 25	18 – 23
7.28 x 19	14 x 23
8.25 x 14	10 x 19

Les noirs font un double échange. Regardons ce que devient la différence de développement.

Si la différence de développement est positive la position est plus développée que celle de l'adversaire.



Les pions blancs 28 et 25 ont disparu.

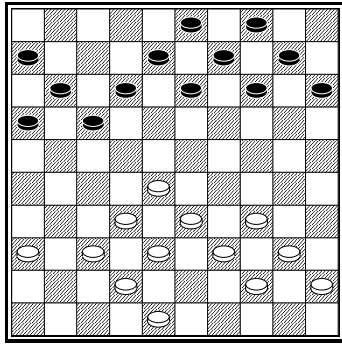
Les pions noirs 10 et 14 ont disparu.

Les pions 28 et 25 ont $4 + 5 = 9$ temps.

Les pions 10 et 14 ont $1 + 2 = 3$ temps.

La différence de développement évolue au cours d'une partie en fonction des échanges

Les noirs gagnent 6 temps dans le (double) échange.



Gagner des temps est avantageux dans les positions ouvertes.

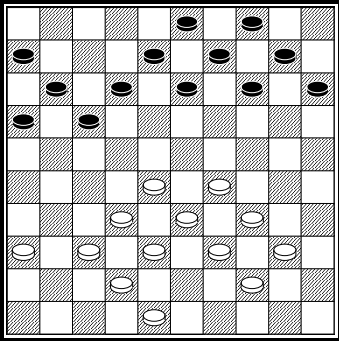
Calculons la différence de développement Dans cette position.

les noirs = $4 \times 1 + 5 \times 2 + 2 \times 3 = 4 + 10 + 6 = 20$

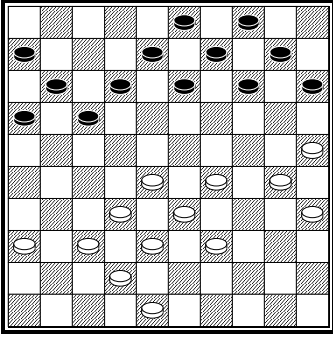
Les blancs = $3 \times 1 + 5 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 4 = 3 + 10 + 9 + 4 = 26$

Les blancs ont 6 temps de plus que les noirs.

Cela signifie que les blancs sont plus près de la ligne de promotion en dame. Les blancs ont conquis plus d'espace.



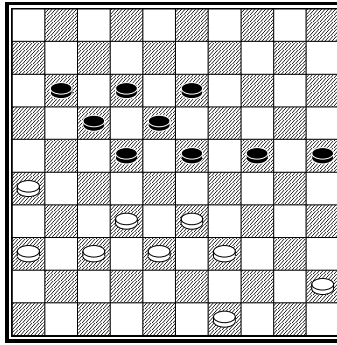
Comparons la dernière position à celle ci. Le pion 45 est déplacé à la case 29, gagnant 3 temps. Aussi dans cette position les blancs ont trois temps de plus. Les blancs ont $6 + 3 = 9$ temps plus.



Dans cette position les blancs ont encore 6 temps de plus ! Maintenant la différence est de 15 temps.

Gagner des temps favorise l'avancée de la position !

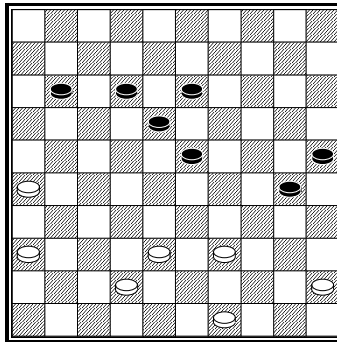
Gagner des temps est bon, aussi longtemps qu'il y a assez de libertés. Dans les positions classiques fermées il peut être dangereux d'avoir de l'avance dans le développement.



Edelenbos – W. Aliar

Les noirs ont une jolie position!, ils construisent une forte pyramide sur leur aile droite. De plus ils sont en avance de développement: $3 \times 2 + 2 \times 3 + 4 \times 4 - (1 \times 1 + 4 \times 2 + 2 \times 3 + 1 \times 4) = 28 - 19 = 9$ temps. Un retard de 9 temps est vraiment dangereux!

43.37 – 31 22 – 28!
44.33 x 22 17 x 37
45.31 x 42 24 – 30!



Comment l'échange affecte la différence de développement?

Les noirs perdent les pions 17 et 28.

Les blancs perdent les pions 32 et 33 et le pion 31 recule en 42.

Les noirs perdent $3 + 5 = 8$ temps.

Les blancs perdent $3 + 3 + 2 = 8$ temps.

On s'attend à ce que la différence de développement reste inchangée, mais si on regarde plus attentivement, on remarque qu'habituellement après un échange le trait change de joueur. Par exemple: dans le début $1.32 - 28 19 - 23 2.28 \times 19 14 \times 23$ les noirs pionnent après quoi les blancs ont le trait coup.

Dans ce cas les noirs pionnent et gardent le trait! Après l'échange les noirs peuvent jouer $24 - 30$, librement, on peut donc conclure que les blancs ont perdu un temps!

Aussi, après l'échange l'avantage de développement des noirs est de :10 temps.

46.36 – 31 30 – 34
47.39 x 30 25 x 34

Les noirs continuent vers l'avant, mais cet échange en fait perd deux temps!

Les noirs perdent le pion 25.

Les blancs perdent le pion 39.

les noirs perdent $4 - 2 = 2$ temps.

différence de développement = 8 temps Maintenant.

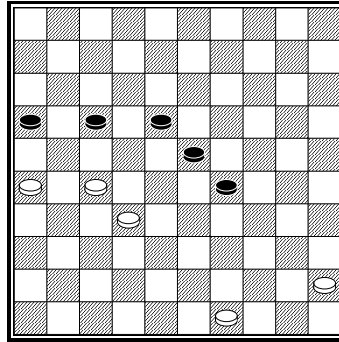
Le pion en 34 est très fort!

48.49 – 44 12 – 17
49.31 – 27 13 – 19

Plus précis était 49... 11 – 16 50.38 – 32 13 – 19 51.42 – 38 19 – 24

1) 52.27 – 21 16 x 27 53.32 x 12 18 x 7 54.26 – 21 24 – 29 55.33 – 28 (21 – 17 23 - 28 +) 23 – 28 56.32 x 23 29 x 18 57.21 – 17 18 – 23 N+

2) 52.44 – 39 34 x 43 53.38 x 49 (Les blancs gagnent 2 temps) 24 – 29

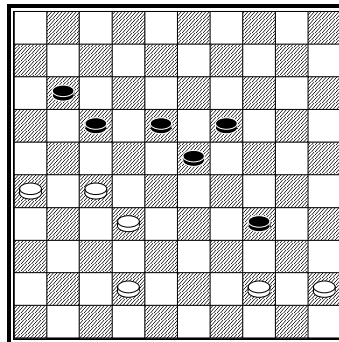


Observez l'espace que les noirs ont grâce à leur avance de développement de 6 temps.

2.1) 54.45 – 40 29 – 34 55.40 x 29 23 x 34 56.49 – 44 17 – 22! +

2.2) 54.49 – 43 29 – 33 55.45 – 40 23 – 29 (33 – 38 27 – 22!, remise) et la défense blanche est sans espoir.

50.38 – 32?



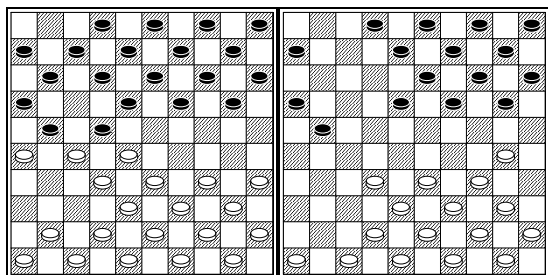
Exemple 4.1 Comment les noirs gagnent ils ?

Eggens – Winkel

Semi final championnat des Pays Bas 2003

1.32 – 28 17 – 21 2.37 – 32 11 – 17 3.31 – 26 7 – 11 4.36 – 31 1 – 7 5.31 – 27
17 – 22 6.26 x 17 22 x 31 7.41 – 37 11 x 22 8.28 x 17 12 x 21 9.37 x 17 7 – 12
10.35 – 30 12 x 21

Après cet échange les noirs gagnent 3 temps.



Le calcul est le suivant:

les noirs perdent les pions 7 / 11 / 12 et 22.

Les blancs perdent les pions 26 / 27 / 28 et 41 pendant que 35 avance en 30.

Les blancs perdent $4 + 4 + 4 + 1 = 13$ temps versus $1 + 2 + 2 + 4 = 9$ temps pour les noirs. La différence est $- 4$. En bougeant 35 – 30 pendant l'échange les blancs regagnent un temps. Aussi ils ne perdent que 3 temps.

Exercice 4.2 si les blancs jouent 6.28 x 17 11 x 31 26 x 37 combien de temps perdent ils au cours de cet échange?

11.30 – 25 8 – 12

12.46 – 41 6 – 11

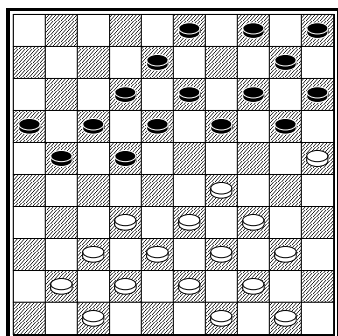
13.42 – 37 11 – 17

14.34 – 29 18 – 22

15.40 – 34 13 – 18

16.45 – 40 2 – 8

17.48 – 42 9 – 13



18.29 – 23? 19 x 28

19.32 x 23 18 x 29

20.34 x 23

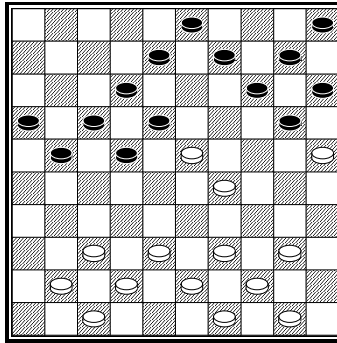
Les blancs perdent les pions 32 et 34 pendant que les noirs perdent les pions 18 et 19. Rien ne change!

Dans quelques coups les blancs devront reculer leur avant poste en 23 pendant quelques temps. Le manque de développement des blancs ne leur permet pas de créer une bonne attaque au centre.

20... 13 – 18!

Un coup fort qui Interdit aux blancs de jouer 21.39 – 34 18 x 29 22.34 x 23 à cause du coup de dame 12 – 18!! 23.23 x 12 14 – 19 25.25 x 23 3 – 9 26.12 x 14 10 x 48 N+.

21.33 – 29 4 – 9!

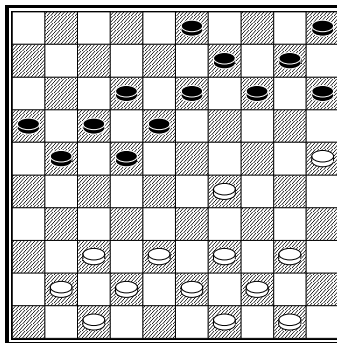


Les noirs s'appêtent à jouer 20 – 24 pour mettre la pression sur le pion 23. Les blancs n'ont pas d'autre choix que de reculer.

22.29 – 24 20 x 29
23.23 x 34

Exercice 4.3 Calculez que les blancs perdent 4 temps avec ce retrait. Les noirs ont 7 temps de plus maintenant.

23... 8 – 13
24.34 – 29



24... 14 – 20
25.25 x 14 10 x 19

Un autre gain de quatre temps.
 L'avance de développement des noirs est de 11 temps.

26.39 – 33 5 – 10
27.37 – 32 21 – 27
28.32 x 21 17 x 26

Exercice 4.4 Pourquoi cet échange n'affecte il pas le développement?

29.41 – 37 10 – 14
30.38 – 32 14 – 20
31.32 – 28

Donne à l'adversaire deux temps de plus. L'avance des noirs est de 13 temps maintenant : un énorme avantage.

31... 3 – 8
32.28 x 17 12 x 21

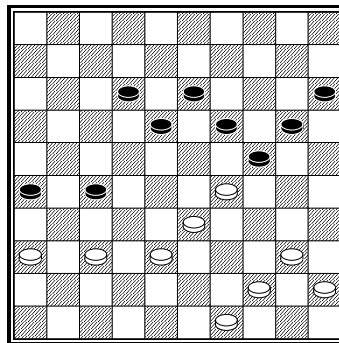
33.43 – 38 19 – 24
 34.38 – 32 21 – 27
 35.32 x 21 16 x 27

Perte de 4 temps, qui ne change rien.

36.47- 41?

Affaiblit la ligne de base. 36.42 – 38, aurait été préférable.

36... 9 – 14
 37.41 – 36 8 – 12
 38.42 – 38 14 – 19
 39.50 – 45



39... 20 – 25
 40.29 x 20 15 x 24

39... 12 – 17 serait meilleur.

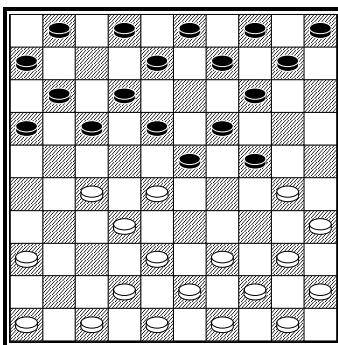
Exercice 4.5 Combien de temps d'avance ont les noirs maintenant?

41.37 – 32?

Regagne 4 temps, mais il est trop tard pour reprendre le contrôle de l'aile gauche blanche. Le résultat est que les blancs sont éclatés.

41... 19 – 23
 42.32 x 21 26 x 17
 43.38 – 32 17 – 22
 44.32 – 27 22 x 31
 45.36 x 27 12 – 17
 46.44 – 39 17 – 22
 47.33 – 28 22 x 35
 48.27 – 21 24 – 29
 49.21 – 16 29 – 34
 50.16 – 11 13 – 19
 51.11 – 7 19 – 24

Les blancs abandonnent. Le *développement* est la clé de la victoire noire.



W. Thoen – Sijbrands

Les blancs souhaitent développer leur aile gauche en jouant 46 – 41 et 41 – 37. Les blancs ont retardé ce développement et ils sont confrontés à des problèmes tactiques.

9.39 – 33 17 – 21

46 – 41 est puni par le coup du moulinet 24 – 29 !

10.44 – 39 21 – 26

11.50 – 44 11 – 17

12.42 – 37

12.46 – 41? est puni par 26 – 31! 13.27 – 21 16 x 27 14.32 x 21 17 x 26 15.36 x 27 23 x 21 +.

Maintenant le pion 46 reste en arrière. Les blancs doivent résoudre ce problème en jouant 47 – 42 36 – 31 46 – 41 – 36 rapidement.

12... 8 – 13

13.30 – 25 2 – 8

14.47 – 42 17 – 21

15.40 – 34 1 – 7

16.34 – 30 7 – 11

17.44 – 40

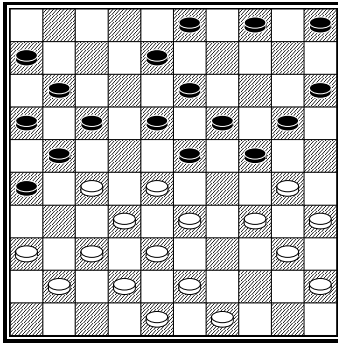
Les blancs n'ont pas à s'inquiéter de 24 – 29 33 x 24 26 – 31 37 x 17 11 x 44 à cause de 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 7

17... 12 – 17

18.46 – 41 10 – 15

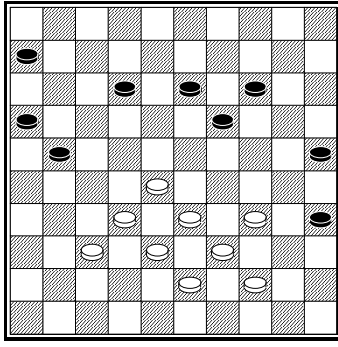
19.39 – 34 14 – 20

20.25 x 14 9 x 20

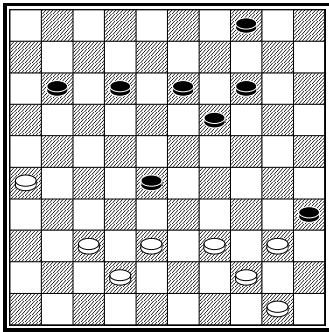


Les blancs sont victime d'une grande combinaison sur l'attaque du pion 20.

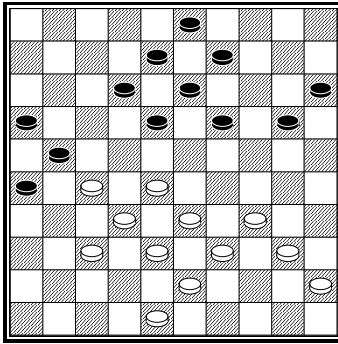
- 21.30 – 25 4 – 10!
- 22.25 x 14 15 – 20
- 23.14 x 25 17 – 22
- 24.28 x 17 11 x 31
- 25.36 x 27 26 – 31
- 26.37 x 17 24 – 30
- 27.35 x 24 19 x 46



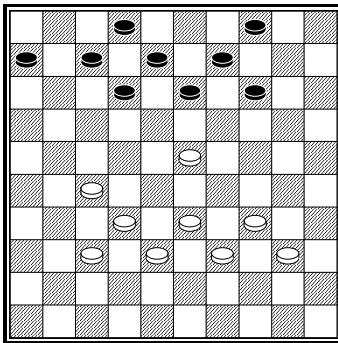
Exercice 4.6 Les blancs pionnent 44 – 40 35 x 44 39 x 50. Comment cela affecte-t-il le développement?



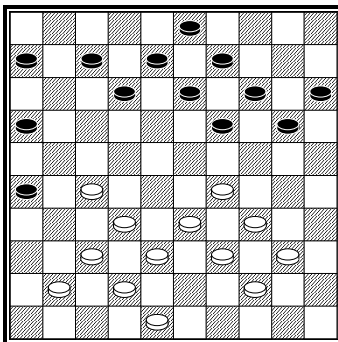
Exercice 4.7 Combien de temps les blancs gagnent-ils sur l'échange 39 – 33 28 x 39 44 x 33 35 x 44 50 x 39?



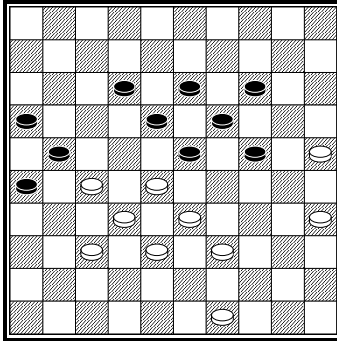
Exercice 4.8 Les blancs pionnent 27 – 22 18 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 31. Combien de temps perdent ils ?



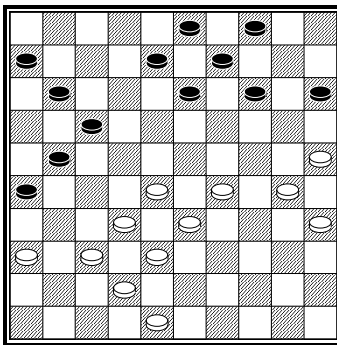
Exercice 4.9 Calculez la différence de développement de cette position.



Exercice 4.10 Calculez la différence de développement de position.



Exercice 4.11 Combien temps les blanc sont ils de retard? est ce une bonne chose?



Anikeev – Baya

Exercice 4.12 A) Calculez la différence de développement.

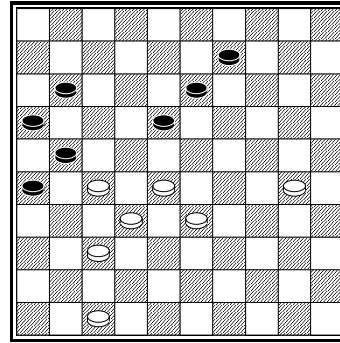
B) Les blancs augmentent leur avance de développement. Que jouent-ils?



Koeperman – Andreiko

5. Cases stratégiques

Le contrôle des cases stratégiques 27 / 28 / 24 aide à la construction d' une position forte.



Thijssen – Chmiel

Les blancs contrôlent les cases 27 et 28. Ils peuvent aussi conquérir une autre case stratégique:

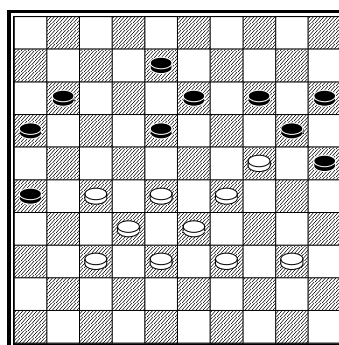
1.30 – 24! 11 – 17
2.47 – 42 18 – 22

Il est inutile de jouer 9 – 14 3.42 – 38 14 – 19 4.24 – 20! etc. +
 3... 17 – 22 4.28 x 17 21 x 12 5.33 – 28 ne conduit les noirs nulle part.

3.27 x 18 13 x 22
4.28 – 23! 22 – 27
5.42 – 38 27 - 31
6.23 – 19 31 x 42
7.38 x 47

Les blancs reculent leur fort défenseur en 47, et débordement (24 – 20 19 – 14 etc.) puis gagnent facilement.

Dans la partie les blancs ont joué 1.33 – 29? , après quoi les noirs peuvent jouer 11 – 17! parce que 2.28 – 22 mène à une remise.



Van Dartelen – Lochtenberg

Les blancs ont une position d'attaque idéale, Ils contrôlent toutes les cases stratégiques, pendant que les noirs n'ont aucune formation. Nous allons montrer comment réaliser un gain dans une telle position:

1.28 – 23 8 – 12
2.40 – 34

Exercice 5.1 si les noirs pionnent 14 – 19 23 x 14 20 x 9, Comment les blancs gagnent-ils au moyen d'une combinaison?

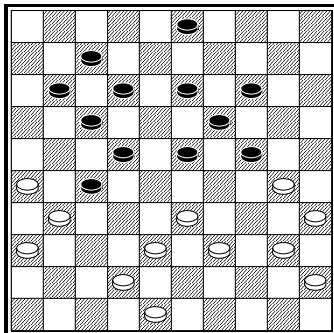
2... 11 – 17
 3.33 – 28 14 – 19
 4.23 x 14 20 x 9
 5.28 – 22 17 x 28
 6.32 x 23 9 – 14

Les blancs ont le choix pour gagner. tactiquement par 7.23 – 19 14 x 23 8.27 – 22 etc. ou positionnellement par 7.38 – 32 +.

Dans la partie les blancs jouent 1.37 – 31? 2.26 x 27 3.32 x 41 8 – 12 4.41 – 37 11 – 17 5.38 – 32 17 – 21 6.28 – 23 14 – 19 7.23 x 14 20 x 9 8.33 – 28? 12 – 17!

Exercice 5.2 Les blancs jouent 9.28 – 22 et perdent la fin de partie. Si les blancs jouent 9.39 – 33, comment les noirs répondent-ils?

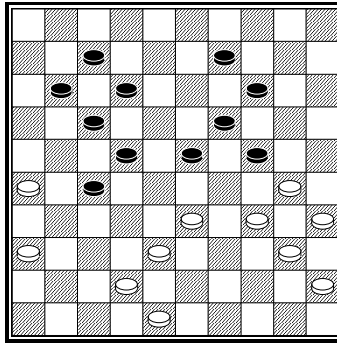
Exercice 5.3 Au début de partie les blancs pouvaient placer une *combinaison*. Quelle est cette combinaison ?



Tansykkuzhina – Chizhov

Le multiple champion du monde Chizhov a une belle position avec les noirs. Il contrôle les cases stratégiques 23 / 24 et 27. Les blancs ne peuvent pas reprendre le contrôle d'un seul de ces points stratégiques. La position est très difficile pour les blancs.

32... 13 – 18
 33.42 – 37 23 – 28
 34.37 – 32 28 x 37
 35.31 x 42 18 – 23
 36.39 – 34 3 – 9



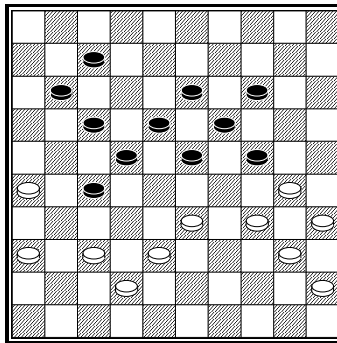
Les blancs ne peuvent pas placer la combinaison 37.36 – 31? 27 x 36 38.33 – 29 24 x 33 39.38 x 27 puisque le pion 36 déborde.

Les blancs ne peuvent pas jouer 37.30 – 25? non plus, à cause de 37... 23 – 29 +.

Le pionnage 37.33 – 29 24 x 33 38.38 x 18 12 x 23 amène une défense difficile pour les blancs.

Le plus logique semble 37.42 – 37 9 – 13 38.38.48 – 42 12 – 18

Nous allons montrer deux continuations différentes. Ces variantes démontrent la force de l'attaque de l'aile noire.



1) 39.37 – 31

Les noirs doivent se méfier. 7 – 12? serait puni par la combinaison 34 – 29 33 – 28 38 x 9 31 x 24 +.

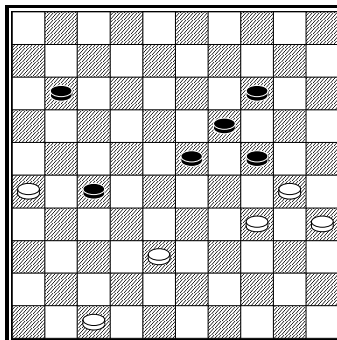
39... 23 – 28!

40.34 – 29 28 x 39 41.29x 9 13 x 4 42.42 – 37 27 – 32! 43.38 x 27 39 – 43 mène au débordement des noirs.

40.42 – 37 28 x 39 41.34 x 43 7 – 12 42.43 – 39 18 – 23 43.40 – 34 23 – 28 44.37 – 32 28 x 37 45.31 x 42 22 - 28 46.38 – 33 27 – 32! 47.33 x 22 17 x 28 48.39 – 33 28 x 39 49.34 x 43 13 – 18 50.42 – 37 32 x 41 51.36 x 47 12 – 17 52.45 – 40 17 – 22

Les noirs contrôlent les cases 23 et 27 à nouveau!

53.40 – 34 18 – 23! 54.43 – 38 22 – 27!



Les noirs ont une position gagnante par le contrôle des cases 23 / 24 / 27.

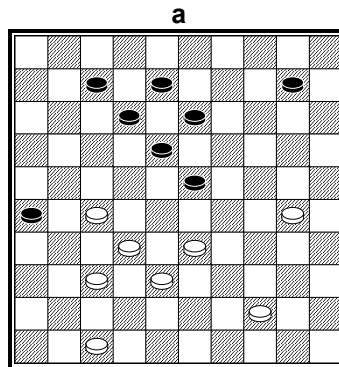
55.47 – 42 11 – 17 56.42 – 37 23 – 28! 57.38 – 33 28 x 39 58.34 x 43 17 – 22 59.43 – 38 22 – 28 60.30 – 25 19 – 23 et les blancs sont bloqués.

2) 39.37 – 32 7 – 12 40.32 x 21 22 – 28 41.33 x 22 18 x 16 42.42 – 37

Les noirs ont perdu le contrôle de la case 27, mais la position blanche est perdante à cause des pions passifs sur leur aile droite: (les pions 30 / 34 / 35 / 40 / 45). Les blancs ne peuvent pas jouer 30 – 25.

42... 12 – 18 43.37 – 32 17 – 22 44.32 – 27 22 x 31 45.36 x 27 11 – 17 46.38 – 32 17 – 22! et les blancs n'ont plus de bon coup .

Exercice 5.4 Dans la partie les blancs jouent 37.48 – 43? Sur quelle combinaison les noirs gagnent-ils ?



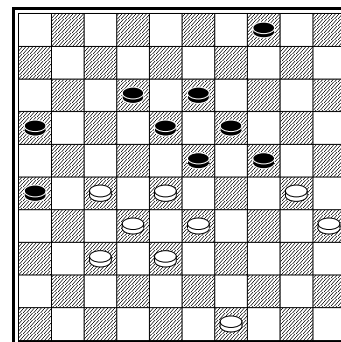
Dans cette position les noirs ont un pion au centre en 23, mais ils ne contrôlent pas la case 24. C est très dangereux. Les blancs contrôlent la case 27 et sont capable de prendre la case 24. Posséder 24 met une pression sur le pion 23.

1.30 – 24!

1... 23 – 29 donne aux blancs un temps de repos qu'ils peuvent utiliser pour placer une combinaison: 2.32 – 28! 29 x 20 3.28 – 23 18 x 29 4.33 x 4

Les blancs menacent de gagner le pion 23 en attaquant 2.33 – 28. Les noirs ne peuvent rien faire pour contrer. 1... 10 – 14 2.33 – 28 14 – 19 3.24 – 20 résulte par un débordement pour les blancs.

il est très dangereux de posséder le centre (la case 28) sans contrôler la case 27 surtout dans les positions classiques.



Angela – Demasure

Dans une position classique fermée il est important de ne pas perdre le contrôle de la case 27 / 24. Les noirs peuvent mobiliser le pion 24 par 4 – 9 30 – 25 9 – 14 avec égalité, ils pourraient aussi jouer 47... 23 – 29 pour gagner de l'espace.

47... 12 – 17?

Les blancs auraient pu forcé le gain maintenant:

48.30 – 25!

menace du coup de mazette 25 – 20 33 – 29 28 – 22 32 x 3 +.

48... 17 – 21 49.25 – 20!!

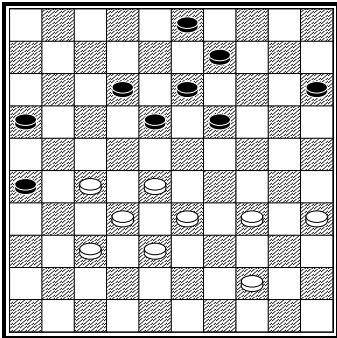
un sacrifice délogeant le pion 24.

49... 24 x 15 50.35 – 30

les noirs ont seulement un coup pour éviter la menace 30 – 24.

50... 23 – 29 51.33 x 24 4 – 9 52.38 – 33 9 – 14 53.33 – 29! 14 – 20 54.30 – 25! 19 x 30 55.25 x 14 30 – 35 56.49 – 44 +

Surprenant: dans la première position les noirs possèdent la case 24, après quelques coups les blancs ont conquis cette case.



Dans cette position les blancs occupent les cases stratégiques 27 et 28. Ils aimeraient conquérir la troisième case stratégique.

1.34 – 30!

Incorrect est 1.34 – 29 19 – 24 2.29 x 20 15 x 24 et les noirs prennent possession de la case 24.

Les blancs ont un plan d'attaque de la case 24: 3.44 – 39 9 – 14!

Les noirs ne peuvent jouer 3... 13 – 19 à cause de 4.35 – 30! 24 x 35 5.28 – 23 18 x 29 6.33 x 4 +

4.39 – 34 3 – 8! 5.34 – 29 26 – 31!!

après 5... 14 – 19? 6.29 x 20 19 – 23 7.28 x 19 13 x 15 8.32 – 28 8 – 13 9.33 – 29

les noirs ont de gros problèmes.

6.29 x 9 31 x 22 7.28 x 17 13 x 4 remise.

1... 9 – 14

Sur 15 – 20 les blancs jouent 2.33 – 29 20 – 25* 3.30 – 24 19 x 30 4.35 x 24 conquête de 24.

Les noirs jouent 9 – 14 pour faire reculer les blancs après 2.30 – 24? 19 x 30 3.35 x 24 14 – 19! (4.44 – 40 19 x 30 5.28 – 23 18 x 29 6.33 x 35 =.

Les blancs ont préparé l'échange de 24.

2.44 – 40!

Le pion 40 a un rôle de défense de l'avant poste en 24, les noirs n'ont plus qu'une défense.

2... 3 – 9!

Le créateur de cette composition voulait ici jouer 3.33 – 29? . En fait les noirs ont une combinaison de remise : 19 – 24!! 4.30 x 17 18 – 22 5.27 x 18 9 – 13 6.18 x 20 15 x 31 et les noirs peuvent chercher une remise, bien que ce ne soit pas facile. Les blancs peuvent gagner la position en modifiant leur plan:

3.30 – 25!!

Les blancs tirent profit des faiblesses noires.

Comme 12 – 17 et 18 – 23 (35 – 30!+) ne sont pas jouable, les noirs sont obligés de jouer 15 – 20 ou 19 – 24.

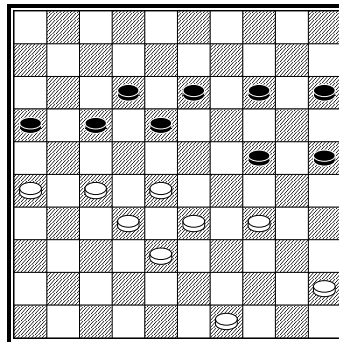
1) 3... 19 – 24 4.40 – 34 13 – 19 (14 – 19 est aussi suivi par 5.34 – 29!) 5.34 – 29! et les noirs n'ont pas de bon coup.

2) 3... 15 – 20 4.33 – 29!

Le pion 20 est suspendu et les noirs ont peu d'espace .

4... 19 – 24 5.38 – 33 12 – 17 6.37 – 31! 26 x 37 7.32 x 41 18 – 22 (17 – 21 est suivi par 40 – 34! 21 x 23 34 – 30 23 x 34 30 x 8 +) 8.27 x 18 13 x 22 9.40 – 34 9 – 13 9.28 – 23! 13 – 19 10.35 – 30! 19 x 39 11.30 x 10 39 x 30 12.25 x 34 B+

Typique d'une position de Jeu de Dames. Tout semble facile à première vue, mais tout se complique très vite.



Schwarzman – Thijssen

Les noirs contrôlent la case 24, mais à cause d' une faute les blancs conquièrent cette case...

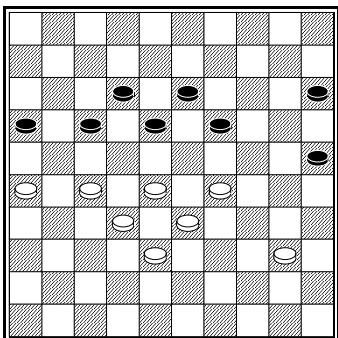
43... 24 – 30?

Les noirs sont en face de plusieurs problèmes. Ils doivent sortir de la structure classique. 43... 14 – 19 44.49 – 44 18 – 23? et 45.44 – 39 est très dangereux pour les noirs.

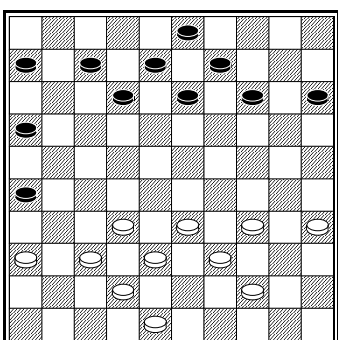
- Après 45... 12 – 18 (ou 13 – 18) 46.45 – 40 15 -20 47.40 – 35 ils sont bloqués et n'ont pas de bon sacrifice.
- Après 45... 15 – 20 (45... 24 – 30? 46.33 – 29!) 46.45 – 40 24 – 30 47.40 – 35 20 – 24 48.28 – 22 18 x 27 49.32 x 21 l'aile gauche noire est enfermée.

La seule défense correcte des noirs est 43... 14 – 19 44.49 – 44 24 – 30 45.44 – 39 19 – 24 (évitant la menace 27 – 22 32 x 21 28 – 23 33 x 11) qui garde le contrôle de la case 24.

44.34 – 29 30 – 35
 45.45 – 40 35 x 44
 46.49 x 40 14 – 19



Exercice 5.5 Comment les blancs prennent-ils le contrôle de la case 24 et gagnent ils la partie?



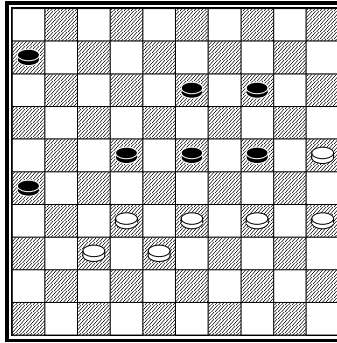
Dans cette position Les blancs n'ont pas de pions en 27 ni en 28. Mais les blancs contrôlent toutes ces cases à la fois. Ils peuvent aller où ils veulent. Parfois c'est un avantage d'attendre pour décider de mettre un pion sur une case stratégique.

Les blancs peuvent jouer 36 – 31 suivi par 31 – 27 mais il est encore meilleur de combattre pour les cases dont on n'a pas encore le contrôle. Dans ce cas il est plus facile d'essayer de prendre le contrôle de la case 24.

1.34 – 29!

Si les blancs avaient joué 36 – 31 et 31 – 27 les noirs auraient eu le temps de renforcer leur aile gauche 13 – 19 et 8 – 13 rendant plus difficile pour les blancs la prise de contrôle de la case 24.

Maintenant les blancs ont une emprise sur la position. Ils sont proches des cases 27 / 28 et 24.



M.J. Wu – S. Veltman

Les noirs contrôlent toutes les cases stratégiques. Bien qu'ils n'aient pas de pion en 27, il est clair que les blancs ne peuvent pas prendre 27 à cause des pions forts en 22 et 26.

Trait aux noirs : position gagnante à condition de jouer le bon coup.

Dans la partie les noirs jouent le coup qui semble le plus logique 1... 13 – 19? Créant le marchand de bois 14 / 19 / 23 / 24. Ce coup pourtant offre aux blancs la chance de se défendre à l'aide d'un sacrifice: 2.35 – 30! 24 x 35 3.33 – 29 =.

Sur 1... 6 – 11 les blancs s'échappent aussi grâce à un sacrifice: 2.35 – 30! 24 x 35 3.33 – 29 13 – 18 4.29 – 24 14 – 19 5.24 x 13 18 x 9 6.38 – 33 suivi par 33 – 29 =.

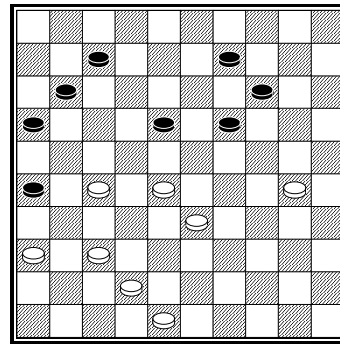
La seule façon d'éliminer ce sacrifice consiste à boucher le trou en 18.

1... 13 – 18!

Sacrifier 2.35 – 30 24 x 35 3.33 – 29 n'a plus de sens maintenant à cause de 35 – 40 4.34 x 45 23 x 34 N+.

Après 2.34 – 30 14 – 19 les blancs sont bloqués.

il n'est pas toujours nécessaire d'avoir un pion sur une case stratégique pour la contrôler .



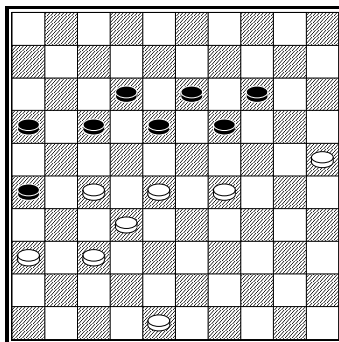
Barkel – Edelenbos

Les noirs n'ont pas de formations et ne contrôlent aucune case stratégique.
 Les blancs contrôlent les cases 27 et 28. Posséder la case 29 donnerait le contrôle de <24>. Aussi les blancs auraient dû jouer comme suit (dans la partie ils continuèrent de manière erronée et la partie fût remise):

47.33 – 29! 7 – 12

47.. 14 – 20 peut être suivi par 48.37 – 31 26 x 37 49.42 x 31 9 – 13 50.30 – 25 etc.
 + ou par le 4 x 4 48.27 – 22 18 x 27 49.28 – 23 19 x 28 50.29 – 24 20 x 29 51.37 – 31 26 x 37 52.42 x 24 déborde rapidement.

48.30 – 25 9 – 13
49.42 – 38 11 – 17
49.38 – 32!



Si les noirs jouent le sacrifice 16 – 21 27 x 16 18 – 22 les blancs ont un joli collage :
 37 – 31!! 22 x 24 25 – 20 26 x 28 20 x 7 +.

49... 17 – 21 50.48 – 43

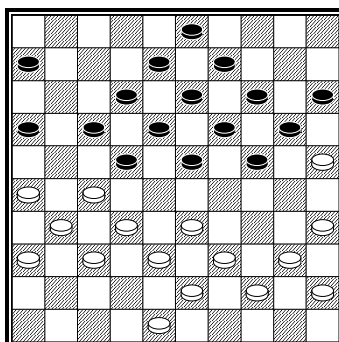
Les blancs peuvent aussi jouer 50.28 – 22 etc. +

50... 12 – 17
51.28 – 22 17 x 28
52.32 x 12 21 x 41
53.36 x 47 13 – 18
54.12 x 23 19 x 28
55.29 – 24

Les blancs débordent est gagnent grâce au fort défenseur en 47.

6. Faiblesses

Une position peut contenir plusieurs sortes de faiblesses. Quand la position adverse a une faiblesse, souvent on peut en tirer profit.



Verovkin – Derkx

Les blancs ont un marchand de bois. Six pions enchaînent six pions noirs. Pas très économique.

Quelle est la situation sur l'autre aile?

Les noirs contrôlent les cases 23 et 24 et ont des formations fortes. Ceci fait que le marchand de bois n'est pas très dangereux. De plus, les blancs ont une grosse faiblesse: Le pion 44 est suspendu. A cause du pion suspendu Les blancs ne peuvent jouer ni 40 – 34 ni 39 – 34.

Les blancs ont un manque d'espace ils pionnent vers le bord.

27.48 – 42? serait puni par 23 – 28! 28.32 x 21 19 x 28 et 17 – 21 est une menace mortelle.

**27.27 – 21 16 x 27
28.32 x 21 6 – 11
29.21 – 16 23 – 29!
30.16 x 7 12 x 1**

Les blancs n'ont que cinq pions à jouer! C est une excellente voie pour tirer profit du pion suspendu 44.

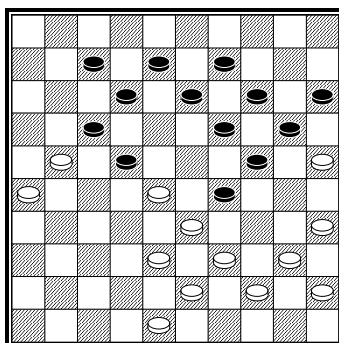
**31.37 – 32 1 – 7
32.31 – 27 22 x 31
33.36 x 27?**

Il était meilleur de prendre en arrière afin de retrouver des libertés. Maintenant les noirs forcent le gain à l'aide de menaces tactiques, ils ne peuvent jouer la combinaison 24 – 30 à cause de 34. 25 x 23 19 x 37 35.38 – 32! 37 x 28 36.33 x 2 B+, [note du traducteur : l'absence de pion en 12 interdit ce coup] mais la menace 24 – 30 joue encore un rôle important.

**33... 8 – 12!
34.27 – 21 18 – 22!**

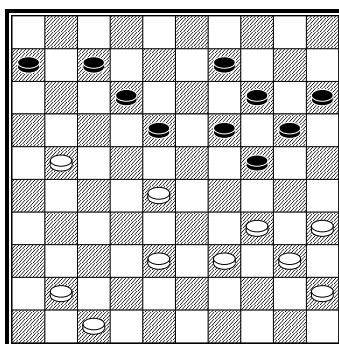
Dans la partie les noirs jouent 3 -8, mais l'immédiat 18 – 22 est meilleur, parce que les blancs sont limités dans leurs choix. Maintenant ils ne peuvent jouer que 32 – 28.

35.32 – 28 3 – 8



Les blancs n'ont plus de bon coup:

- 1) 36.21 – 16 17 – 21! 37.16 x 18 12 x 32 38.38 x 27 29 x 49 +
- 2) 36.39 – 34 24 – 30! 37.34 x 23 20 – 24 38.25 x 34 24 – 29 39.33 x 24 19 x 50 +
- 3) 36.48 – 42 (partie) 22 – 27! 37.21 x 32 17 – 22 38.28 x 17 12 x 21 39.26 x 17 24 – 30 40.25 x 23 19 x 48 +



Ludwig – Leijenaar

Les blancs ont un pion au centre à la case 28, mais le contrôle du centre par les blancs est problématique.

Ils n'ont que 3 pions au centre et le pion 39 est un pion suspendu. Le marchand de bois 34 / 35 / 40 / 45 n'est pas très actif,

Les noirs contrôlent les cases <24> et <23>. Bien qu'ils n'aient pas de pion en 23 ils contrôlent le centre. A tout moment ils peuvent jouer 18 – 23 pour prendre le centre.

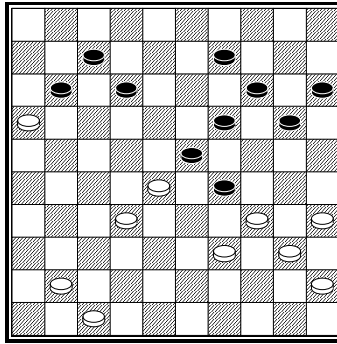
Le trou en 13 est une faiblesse pour les noirs, mais cette faiblesse est temporaire, les noirs peuvent boucher le trou avec 9 – 13.

Les noirs peuvent profiter de la position blanche, faible au centre et avec un manque de formations actives.

**33... 18 – 23!
34.38 – 32 6 – 11**

menace 11 – 16 et forcent les blancs à jouer.

35.21 – 16 24 – 29!



Les pions blancs ne travaillent pas ensemble.

Les noirs limitent le nombre de coups jouables des blancs par leur dernier coup.

36.34 – 30 est suivi par 29 – 33! 37.28 – 22 33 x 44 38.40 x 49 9 – 13 (évite le collage 12 – 17? 30 – 24!) et 12 – 17 gagne un pion au coup suivant.

35.35 – 30 20 – 25 amène un dangereux enchaînement de l'aile droite: 36.41 – 37 12 – 17 37.37 - 31 (Les blancs donnent un pion 37.30 – 24) 7 – 12!

38.16 x 18 23 x 12 39.34 x 23 25 x 43 N+.

Les blancs peuvent utiliser les menaces tactiques pour parer la menace 29 – 33. 36. 41 – 37 29 – 33 peut être suivi par 37.34 – 29! 23 x 43 38.28 x 48 bien que les noirs soient mieux. La formation 34 / 40 /45 est faible.

C'est le meilleur moyen de défendre la position.

36.28 – 22? 9 – 13

Dans la partie les noirs jouent 20 – 24 et gagnent également.

Voici la meilleure variante de gain.

37.41 – 37 20 – 24!

Sur 37... 12 – 17 les blancs n'échangent pas les pions 32 – 28 = mais jouent 34 – 30 30 – 24 35 x 22 gagnant un pion.

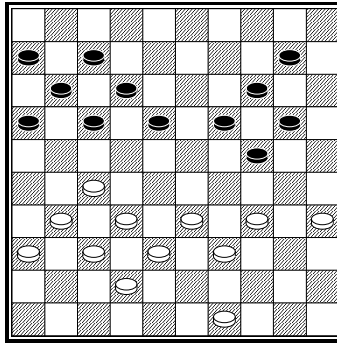
38.47 – 41 12 – 18!

39.32 – 27 29 – 33

40.39 x 28 23 x 21

41.16 x 27 7 – 12

gagne Le pion 22.



G. Jansen - E. Bouzinski

Les blancs ont une position compacte avec plusieurs formations. La position noire contient une énorme faiblesse. Il n'y a pas un seul pion dans la zone 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13. **Cela signifie** que leur défense est extrêmement faible.

Les noirs ont deux ailes qui ne sont pas connectées: la position est divisée. Les blancs en tirent profit dans de belle façon.

30.27 – 22! 18 x 27
31.31 x 22 17 x 28
32.32 x 23 19 x 28
33.33 x 22 16 – 21

Les blancs puniraient 33... 12 – 17? avec une combinaison à dame: 34.34 – 29! 24 x 44 35.49 x 40 17 x 28 36.38 – 33 28 x 39 37.40 – 34 39 x 30 38.35 x 4 B+.

34.34 – 30! 14 – 19

Il n'était pas possible de jouer 34... 21 – 26 35.30 x 19 14 x 23 les blancs forcent le gain 36.22 – 18 23 – 28 37.39 – 34! 12 x 23 38.38 – 33 28 x 30 39.35 x 4 B+.

35.30 – 25 10 – 14
36.38 – 33! 19 – 23

36... 12 – 18 37.22 x 13 19 x 8 mène à un mortel enchaînement par le trèfle: 38.39 - 34 8 – 13 39.34 – 30 13 – 19 40.33 – 28 (menace 28 – 23) B+.

37.39 – 34 14 – 19
38.25 x 14 19 x 10
39.42 – 38 10 – 15
40.38 – 32 11 – 16

40... 12 – 17 est suivi par le pseudo-sacrifice 41.22 – 18! 23 x 12 42.34 – 30 et le pion 35 aide au débordement.

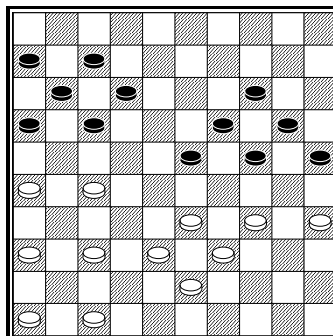
Si les noirs jouent 40... 21 – 26 les blancs ne jouent pas 22 – 18 immédiatement à cause du collage 26 – 31, mais ils préparent 22 – 18 41.36 – 31 évitant le collage. en 41... 12 – 17 ils peuvent jouer un collage eux-mêmes: 34 – 29 B+.

41... 12 – 18
42.17 x 26 18 – 22
43.37 – 31

Les noirs abandonnent.

Le joueur néerlandais Otto Drent était réputé pour garder la construction 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13 intacte. Il a donné son nom à cette forte construction défensive .

Les pions 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13 sont de forts pions défensifs. Ces cases sont appelées la Drent-zone. Les pions sur ces six cases donne la forme de la pyramide de Drent.

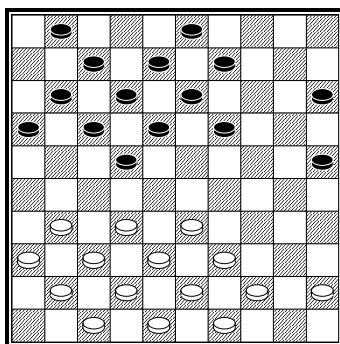


Mac. N'Diaye – A. Scholma

Les noirs n'ont aucun pion dans la Drent zone. Leur position est coupée en deux. Les blancs gagnent un pion simplement en interdisant le coup 12 – 18.

32.37 – 31!

Sur 12 – 18 suit 35 – 30 27 – 21 31 x 15 combinaison. Les noirs sacrifient un pion 16 – 21 et plus tard obtiennent la remise.



Boomstra – Van Berkel

Les blancs ont une position très propre sans faiblesse. Ils ont une défense très compacte avec la structure pyramidale 47 / 48 / 49 / 42 / 43 / 38. Il manque aux noirs les deux pions de base 2 et 4. Le pion 25 est sur le bord et il est peu actif puisque les blancs n'ont pas de pion en 35.

Dans la partie les noirs vont aggraver les faiblesses de leur position. Les blancs commencent par prendre la case 27.

17.31 – 27! 22 x 31

18.36 x 27 19 – 24

Plus logique est de construire une position compacte par 18 – 23 12 – 18 7 – 12 et 9 – 14.

19.39 – 34 13 – 19

20.43 – 39 8 – 13

Amène une faiblesse à la case 8.

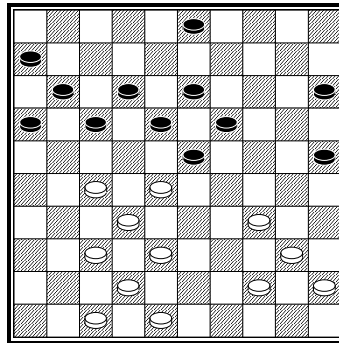
21.41 – 36 18 – 22

21... 18 – 23 n'est pas sans problème non plus: après 22.37 – 31 12 – 18 23.33 – 29! 24 x 33 24.39 x 28 7 – 12 25.44 – 40 les noirs ont à se méfier du coup 27 – 22 x 22, par exemple 25... 3 – 8? 26.27 – 22! 18 x 27 27.31 x 22 (menace 34 – 30) 1 – 7* 28.38 – 33! et 22 – 18 34 – 30 menace qui force les noirs au sacrifice d'un pion 19 – 24.

22.27 x 18 12 x 23
23.36 – 31 13 – 18
24.33 – 29!

Les blancs prennent les cases 27 et 28 en enlevant le pion noir 24. Sans 24 Les blancs peuvent utiliser le pion 25 à des fins combinatoires. Les noirs ne peuvent jouer 1 – 6 à cause de 25.28 – 22! 18 x 36 26.37 – 31 36 x 27 27.32 x 1 +.

24... 7 – 12
25.31 – 27! 9 – 13
26.44 – 40 1 – 6
27.49 – 44



Positionnellement les noirs voudraient jouer 27... 3 – 8 mais ils craignent 28.28 – 22! 17 x 28 29.34 – 30 25 x 34 30.40 x 29 23 x 34 31.32 x 14 et le pion 14 est puissamment infiltré dans le camp noir. Les noirs ne peuvent éliminer le pion par 13 – 19 32.14 x 23 18 x 29 à cause de 33.27 – 21 16 x 27 34.38 – 32 27 x 38 35.32 x 24 après quoi ils gagnent le pion 34 par 48 – 43 et 44 – 39.

27... 17 – 21
28.40 – 35 21 – 26

Après 28... 3 – 9 29.44 – 40 les noirs devront jouer 21 – 26 de toute façon, parce que 9 – 14 est puni par la combinaison 27 – 22 34 – 30.

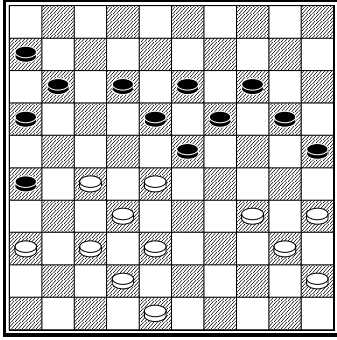
29.44 – 40!

Le marchand de bois 34 / 35 / 40 / 45 est constitué. 29 ... 3 – 9 peut être suivi par 30.38 – 33

Menace 27 – 22 suivi par 37 – 31 avec dame en 3.

30... 9 – 14 31.33 – 29! avec la forte menace 27 – 22.

29... 15 – 20
30.47 – 41 3 – 9
31.41 – 36 9 – 14



Les blancs échangent dans une situation où le pion 20 est suspendu.

33.34 – 39! 23 x 34
34.40 x 29 19 – 24

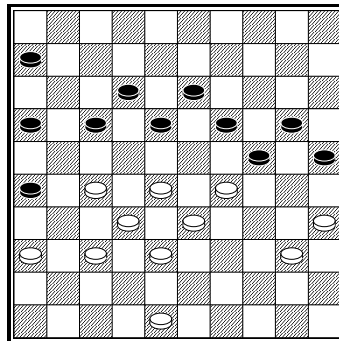
Les noirs n'ont aucune formation active.

35.38 – 33 14 – 19

Les noirs ont neutralisé la menace 35 – 30.

36.42 – 38 11 – 17
37.45 – 40

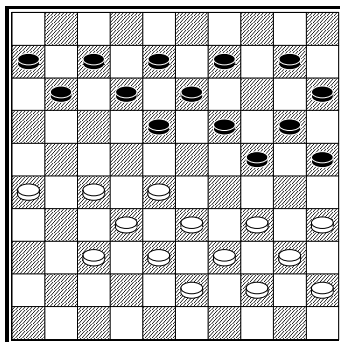
Les noirs ne peuvent pas jouer 25 – 30 à cause de 29 – 23 18 x 29 28 – 23 19 x 39 38 – 33 ad lib. 32 x 14 avec débordement. Les blancs contrôlent le centre et les ailes. Les noirs sont bloqués.



37... 17 – 21
38.40 – 34 12 – 17
39.36 – 31 17 – 22
40.28 x 17 21 x 12
41.32 – 28 6 – 11
42.37 – 32 26 x 37
43.32 x 41 11 – 17
44.38 – 32 17 – 21
45.41 – 36

Les noirs abandonnent.

- 45... 21 – 26 46.36 – 31 26 x 37 47.32 x 41 12 – 17 48.41 – 37 ne mène nulle part
- Et 45... 12 – 17 46.48 – 42 21 – 26 47.42 – 37 17 – 21 48.36 – 31 perd aussi.



Schwarzman – Kouogueu

La position blanche semble correcte à première vue. Les blancs ont plusieurs formations et contrôlent les cases <27> et <28>. Mais les blancs ont une faiblesse : la case 42 n'est pas protégée. Cela rend leur position vulnérable tactiquement. L'adversaire Africain du triple champion du monde Schwarzman démontre la faiblesse de < 42 > d'une belle manière.

31.26 – 21 10 – 14

Les noirs ne jouent pas 1... 11 – 17 à cause de 27 – 22! 18x16 28 – 23 19 x 28 33 x 2+.

32.37 – 31?

Les blancs pouvaient suivre par 32.21 – 16 18 – 22! 33.27 x 18 13 x 22 34.28 x 17 11 x 22 mais alors n'ont d'autre coups que 34 – 30 x 30 avec une assez mauvaise position. Les autres coups échouent sur des combinaisons.

Exercice 6.1 Montrez la combinaison qui puni les coups suivants :

A) 34 – 29

B) 37 – 31

C) 32 – 28

**32... 11 – 17!
33.21 – 16**

En fait un coup étrange, parce que les noirs peuvent jouer le logique 24 – 29! 34.34 x 23 18 x 29 35.33 x 24 20 x 29 avec la menace 7 – 11. 36.39 – 33 est puni par le coup Philippe 12 – 18 etc. et 36.27 – 22 est puni par 7 – 11 37.16 x 18 19 – 24 38.22 x 11 13 x 42 N+1.

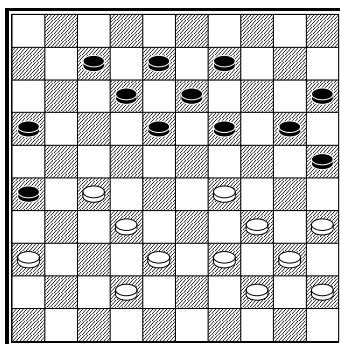
Les noirs montrent une manière plus spéciale d'utiliser la faiblesse <42>.

**33... 25 – 30!
34.34 x 25 24 – 29
35.33 x 24 20 x 29
36.27 – 21 17 x 37
37.32 x 41 12 – 17**

Les blancs sont très limités. Ils ne peuvent jouer que 41 – 36. Bouger le pion 39 est suivi par 18 – 22 pendant que 38.41 – 37 est suivi par 29 – 33 39.38 x 29 17 – 21 40.16 x 27 18 – 23 41.29 x 18 13 x 42 +.

38.41 – 36 8 – 12
39.36 – 31 6 – 11

Nous montrons la variante la plus directe de blocage tactique. Dans la partie les noirs jouent 7 – 11 et gagnent aussi.



S. Ek – M. van Gortel

Les blancs occupent à la fois les cases 27 et 29. Comme les blancs ont beaucoup de trous dans leur position et trop peu de formations, leur position est dangereuse. Les formations noires sont puissantes et dirigées vers ces cases. Les pions 15 / 20 / 25 contrôlent l'aile droite blanche. Si la case 33 était fermée les noirs pourraient jouer 19 – 24 pour construire le marchand de bois.

Trait aux noirs : ils forcent la construction du marchand de bois:

33... 19 – 24!

Les blancs n'ont pas de temps de repos pour laisser l'échange s'effectuer.

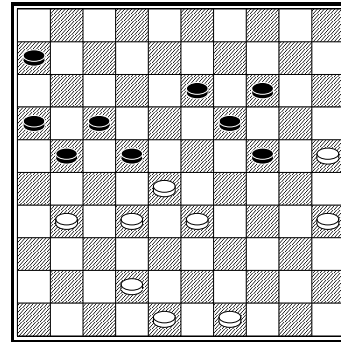
34.39 – 33 13 – 19

Si les blancs jouent 42 – 37 8 – 13 crée une double menace: 18 – 23 et 24 – 30.

35.44 – 39 8 – 13

Regardez attentivement: les blancs n'ont plus de bon coup.

L'occupation simultanée des cases <27> et <29> peut être dangereux l'absence de formations.



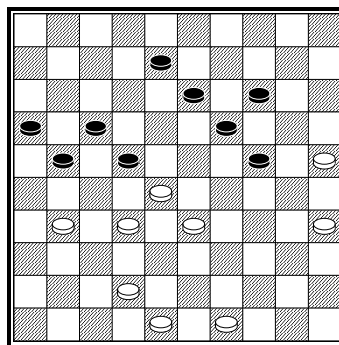
N. de la Fonteyne – H. Veldhorst

La première impression est que les noirs contrôlent les cases stratégiques importantes et donc qu'ils ont une bonne position. Ils possèdent la case 24, alors que les blancs ne contrôlent pas 27. Mais la grosse faiblesse du pion 6 gâche la position noire. Ce pion est inactif.

Les blancs auraient pu jouer 1.49 – 43 suivi de 43 – 38 renforçant leur position en fermant le trou en 38. après 1.49 – 43! 13 – 18 2.43 – 38! les noirs ne peuvent pas aller à la case 23, du fait que 18 – 23 est puni par 33 – 29! 23 x 34 31 – 26 22 x 33 38 x 9 etc. B+ et si ils jouent 2... 21 – 26 Les blancs les enchaînent : 3.32 – 27! 26 x 37 4.42 x 31 +.

Bien sûr il faut envisager les potentialités tactiques, du fait du trou blanc en 38.

Sur 1.49 – 43 les noirs peuvent combiner: 14 – 20 2.25 x 23 21 – 27 3.32 x 12 13 – 18 4.28 x 17 18 x 47 mais après 5.12 – 8 les noirs n'ont pas résolu leurs problèmes .



Si nous déplaçons le 6 sur une meilleure case, telle que <3> ou <8>, les noirs ont une position gagnante!

Les blancs ne peuvent plus pionner en arrière, comme cela s'est passé dans la partie N. de la Fonteyne – H. veldhorst, avec avantage lié à la faiblesse du pion 6.

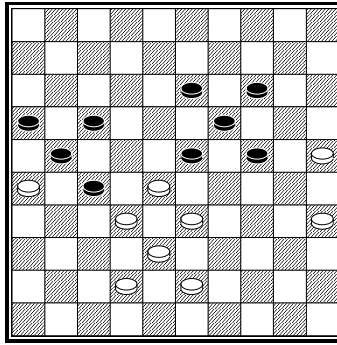
1.33 – 29 est interdit 24x 33 2.28 x 39 14 – 20! 3.25 x 23 13 – 18 4.23 x 3 21 – 26 5.3 x 21 16 x 47 N+.

1.49 – 43 est suivi par 8 – 12 menace 21 – 27!

2.31 – 26 22 – 27! 3.42 – 38 12 – 18 4.48 – 42

4.43 – 39 18 – 22! Avec la menace mortelle 24 – 29.

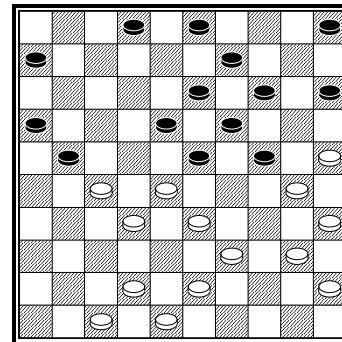
4. 18 – 23



1) 5.42 – 37 23 – 29!!
 5... 27 – 31? 6.33 – 29!! B+
 6.43 – 39
 L'échange 35 – 30 est suivi de 27 – 31.
 27 – 31! et les blancs n'ont plus de bon coup.

2) 5.43 – 39 17 – 22!
 5... 13 – 18 est un bon coup également.
 6.28 x 17* 21 x 12 7.32 x 21 16 x 27
 Les noirs ont toutes les cases stratégiques. Maintenant.
 8.42 – 37 27 – 31 9.26 – 21 31 x 42 10.38 x 47 23 – 29 11.21 – 16 29 x 38 12.16 – 11 12 – 17 13.11 x 22 13 – 18 14.22 x 13 19 x 8 N+.

les pions inactifs rendent la position vulnérable.



Thijssen – Foks

L'aile droite noire n'est pas bien développée. Le pion 5 est inactif. Les blancs veulent garder cette aile non développée et essaient de contrôler l'autre aile.
 Que choisir entre: 42 – 38 et 43 – 38?
 Les blancs contrôlent déjà l'aile droite et ils souhaitent renforcer l'aile gauche.

42 – 38 affaiblirait leur aile gauche et abandonnerait la possibilité de construire la flèche 37 / 42 / 48 en vue d'enlever un pion noir en 26. Donc

28.43 – 38 2 – 7
29.42 – 37 7 – 11
30.39 – 34 11 – 17

Deux autres variantes sont à considérer:

1) 30.. 21 – 26 31.47 – 42 5 – 10 32.37 – 31 26 x 37 33.42 x 31 3 -8 34.31 – 26 8 – 12 35.48 – 42 mène à une très difficile position pour les noirs.

35... 15 – 20 36.34 – 29! 23 x 34 37.40 x 29 termine dans un enchaînement horrible.
 35... 11 – 17 36.42 – 37 6 – 11 donne aux blancs des chances de combinaison:
 37.34 – 29 23 x 34 38.40 x 20 15 x 24 39.26 – 21! 17 x 26 40.28 – 23 19 x 39 41.30 x
 6 (39 – 44 42.6 – 1) +.
 après 35... 23 – 29 36.34 x 23 18 x 29 37.40 – 34 25 x 34 38.45 x 34 13 – 18 l'aile
 gauche noire est toujours faible.

2) 30... 5 – 10 31.37 – 31 3 – 8 32.47 – 41 21 – 26? (32... 11 – 17 33.41 – 36
 favorise les blancs) 33.27 – 21!! 16 x 47 34.25 – 20 14 x 25 35.32 – 27 23 x 43
 36.48 x 39 47 x 29 37.34 x 5 25 x 43 38.5 x 43 B+.

31.47 – 41! 5 – 10

Les blancs n'ont plus besoin de la flèche 37 / 42 / 48. Les noirs ne peuvent pas jouer
 21 – 26 de toute façon à cause de 34 – 29 suivi par 27 – 21.

32.48 – 42 15 – 20

Maintenant la case 20 est fermée, Les pions blancs de l'aile droite deviennent actifs.
 C'était malgré tout le meilleur coup des noirs.

32... 3 – 8 est puni par une combinaison explosive: 34 – 29 40 x 20 28 – 22 25 – 20
 38 – 33 32 x 5 5 x 40 +.

33.34 – 29 23 x 34

34.40 x 29 18 – 23

35.29 x 18 13 x 31

36.37 x 26 9 – 13

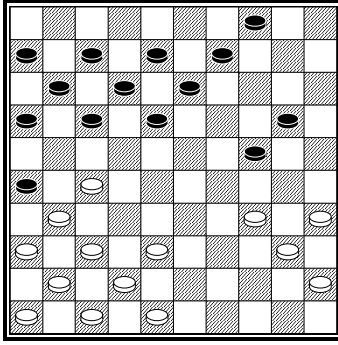
37.42 – 37 10 – 15

38.45 – 40 17 – 22

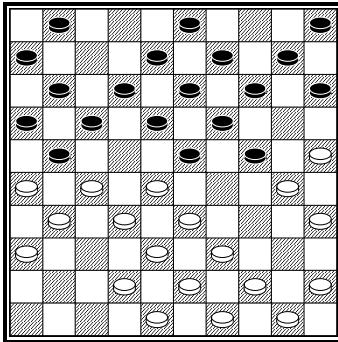
39.26 x 17 22 x 11

Les blancs peuvent déjà gagner par 28 – 23 19 x 39 30 x 10 15 x 4 25 x 14, suivi
 par 40 – 34 x 24 et un débordement.

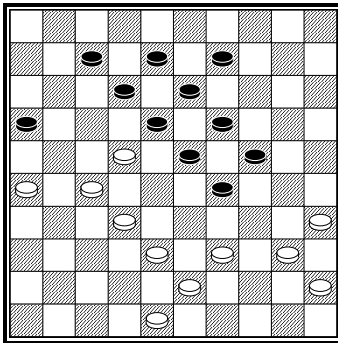
Dans la partie Les blancs jouent 40.40 – 34 et gagnent.



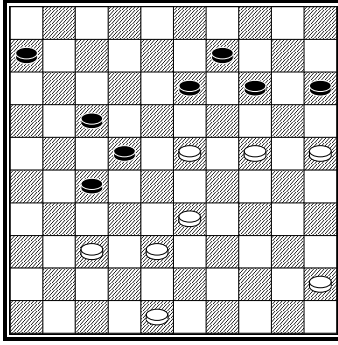
Exercice 6.2 Décrivez les faiblesses dans la position blanche.



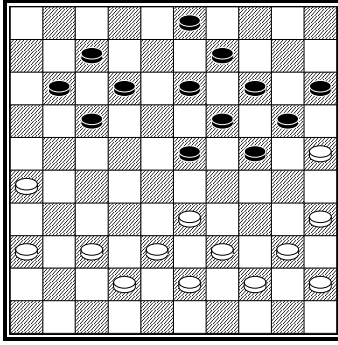
Exercice 6.3 Décrivez les faiblesses dans la position noire.



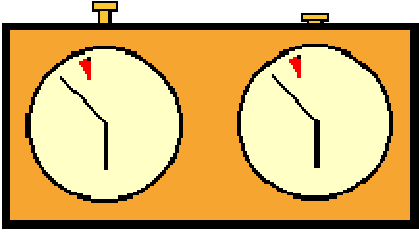
Exercice 6.4 Décrivez les faiblesses dans la position noire (trait aux blancs).



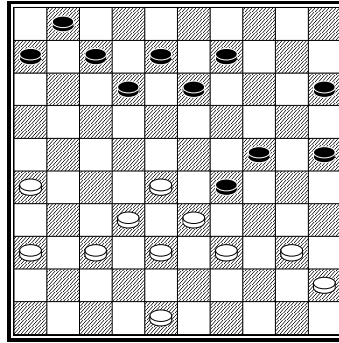
Exercice 6.5 Décrivez les faiblesses dans la position noire (trait aux noirs).



Exercice 6.6 Décrivez la faiblesse dans la position blanche.



7. Espace



Luteijn – Van Aalten

La position blanche est meilleure que la position noire.

Les blancs ont des formations: une pyramide au centre et la formation olympique qui interdit 25 – 30.

Les noirs ont un avant poste en 29 mais il n'est pas fort pour deux raisons:

- 1) Le pion 29 n'est pas soutenu par un centre fort.
- 2) Les noirs n'ont pas d'espace pour développer leur attaque.
- 3) La formation olympique 40 / 45 empêchent les noirs de bouger sur leur aile gauche.
- 4) La pyramide centrale interdit aux noirs l'accès aux cases 17 et 18.

Le manque d'espace des noirs rend leur position sans espoir. Ils n'ont aucune formation active pour changer la situation.

Que peuvent jouer les noirs ?

33.26 – 21 13 – 19
34.36 – 31

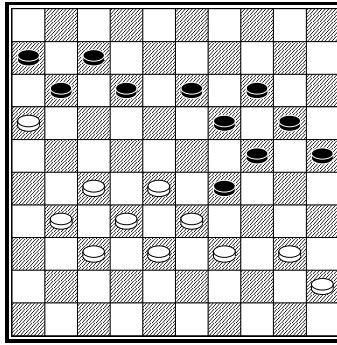
Les blancs auraient pu déjà attaquer le pion 29 par 39 – 34, mais les blancs ne sont pas pressés de prendre le pion. Attendre que les noirs n'aient plus de coup jouable est une stratégie surnoise.

34... 8 – 13
35.21 – 16 6 – 11
36.31 – 27 9 – 14
37.48 – 42 15 – 20
38.37 – 31 1 – 6

38... 13 – 18 39.42 – 37 18 – 23 40.39 – 34 mène à un enchaînement horrible: 12 – 18 41.27 – 21 1 – 6 42.21 – 17 11 x 22 43.28 x 17 +.

39.42 – 37

La situation noire est sans espoir. Il n'y a plus de case où aller,



39... 13 – 18

Les blancs peuvent gagner un pion 40.28 – 23 19 x 28 41.33 x 13 14 – 19 42.39 – 34 mais ils décident simplement de bloquer les noirs.

**40.31 – 26 18 – 23
41.27 – 22 25 – 30**

Après 41... 12 – 17 42.39 – 34 c'est fini.

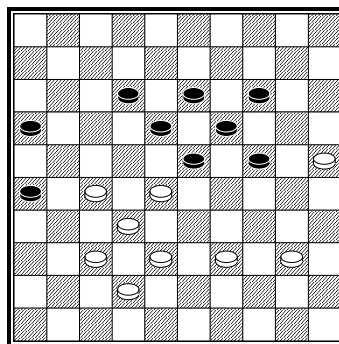
**42.40 – 34 29 x 40
43.45 x 25 23 – 29
44.26 – 21 12 – 18**

44... 29 – 34 45.39 x 30 24 x 35 46.22 – 17 11 x 22 47.28 x 8 est perdu pour les noirs.

**45.22 x 13 19 x 8
46.28 – 22!**

Les blancs gagnent 46.32 – 27 suivi par 38 – 32 x 43, mais il y a un gain plus direct :

**46... 8 – 13
47.22 – 18! 13 x 22
48.37 – 31**



trait aux noirs

La différence de développement est de 4 temps. Les noirs ont 4 temps d'avance sur les blancs.

Calculez la différence avec trait aux blancs, Puis calculez la différence après que les noirs aient joué, par exemple 12 – 17.

Les blancs ont à jouer quatre coups pour atteindre une position symétrique après 12 - 17: 38 – 33 42 – 38 39 – 34 et 40 – 35. Cela signifie que les blancs sont développés de 4 temps de moins.

Les noirs ont un manque d'espace du fait de leur avance de développement.

Cette position classique fermée s'est produite à plusieurs reprises, trait aux noirs.

1) 1... 12 – 17 2.38 – 33!

1.1) 17 – 21 3.40 – 35

3.42 – 38 va être suivi par la combinaison 24 – 30 25 x 34 18 – 22 27 x 20 21 – 27 32 x 21 23 x 41 et les noirs obtiennent une remise.

3... 23 – 29 4.42 – 38 et 18 – 23 peut être suivi par à la fois : 5.35 – 30 + et 5.27 – 22 B+.

1.2)... 23 – 29 3.42 – 38 18 – 23 4.39 – 34!

après 4.40 – 35? 29 – 34! 5.39 x 30 13 – 18, remise.

4... 13 – 18

4... 17 – 21 5.27 – 22 +

5.34 – 30 24 x 44 6.33 x 11 16 x 7 7.28 x 10 B+

2) 1... 23 – 29 2.28 – 23 19 x 28 3.32 x 34 12 – 17 4.39 – 33 perdant aussi pour les noirs.

3) 1... 24 – 29 2.39 – 34 12 – 17 3.40 – 35 29 x 40 4.35 x 44

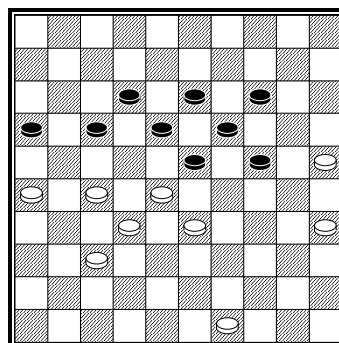
les noirs perdent le contrôle de la case 24.

4.17 – 21 5.38 – 33 18 – 22 6.27 x 20 21 – 27 7.32 x 21 23 x 41 8.20 – 15 16 x 27

9.42 – 37 41 x 32 10.15 – 10 est gagné par exemple: 19 – 23 11.10 – 5 23 – 28

12.33 x 31 26 x 37 13.44 – 39 32 – 38 14.5 x 41 38 – 42 15.41 – 47 42 – 48 16.39 – 34 B+

L'avance de développement dans une position classique fermée entraîne un risque de blocage

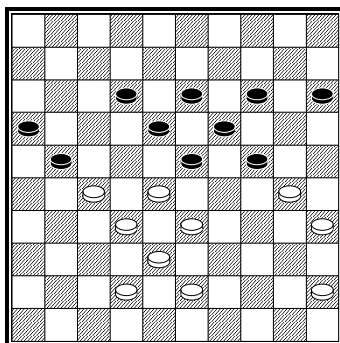


La différence de développement dans cette position est de 2 temps. Bien que les blancs ont 2 temps de plus dans cette position classique fermée, les noirs risquent d'être bloqués. Les blancs contrôlent les deux ailes. Les noirs n'ont pas de formation pour pionner les pions 25 et 26. Les noirs manquent d'espace. La seule case libre au coup suivant est 29. Les blancs préparent une jolie combinaison pour empêcher les noirs de jouer sur cette case.

1.49 – 43!

Sur 23 – 29 les blancs combinent 2.35 – 30! 29 x 49 3.25 – 20 14 x 34 4.28 – 22 17 x 28 5.32 x 14 49 x 21 6.26 x 39 B+.

Un sacrifice est la meilleure défense: 1... 16 – 21 2.27 x 16 23 – 29 3.43 – 38 29 – 34 4.32 – 27 mais après le débordement 24 – 29 5.33 x 24 19 x 30 6.35 x 24 34 – 40 les blancs jouent 7.38 – 33! 40 – 44 8.33 – 29 les noirs ne peuvent pas damer (44 – 50 9.37 – 31! 50 x 22 10.29 – 23 +) et 8... 14 – 19 9.37 – 31! 19 x 30 10.25 x 34 13 – 19 11.34 – 30 la situation n'a pas changé. 11... 19 – 23 12.28 x 19 44 – 50 13.19 – 14 perdu.



Betting – Poepjes

La différence de développement est $3 + 2 + 9 + 12 - (8 + 9 + 12) = 26 - 29 = -3$. Cela signifie que les blancs ont 3 temps de retard. Donc les noirs ont un manque d'espace. De plus leur pion en 15 n'est pas actif. Les blancs doivent éviter de redonner de l'espace aux noirs. Dans la partie ils jouent 1.42 – 37? qui permet à l'adversaire de jouer en 29.

Il est préférable de jouer 1.30 – 25! et 23 – 29 est suivi par 2.43 – 39 interdisant aux noirs de venir en 34 et 18 – 23 par 35 – 30! +

2... 12 – 17 3.42 – 37 conduit les noirs à aucune réponse correcte.

Si les noirs jouent 1.30 – 25 12 – 17 ils sont bloqués par 2.43 – 39! (empêchant 17 – 22 23 – 28 13 – 18 combinaison) 21 – 26 2.42 – 37 17 – 21 3.45 – 40 23 – 29 4.28 – 22 18 – 23 5.33 – 28 15 – 20 6.39 – 33 B+.

1.42 – 37? 23 – 29!

Maintenant si les blancs jouent 30 – 25 les noirs ont plus d'espace et vont-en <34>.

2.30 – 25 29 – 34 3.43 – 39? N'est pas possible.

Après la prise 38x49 suit 14 – 20! N+. et sur 2.43 – 39 les noirs jouent aussi 29 – 34!

2.45 – 40? 14 – 20!

Il faut se souvenir de cette idée très pratique dans les parties classiques. Les noirs menacent de jouer 20 – 25 pendant que 30 – 25 est suivi par un collage avec débordement.

3.30 – 25 29 – 34

4.25 x 23 34 x 45

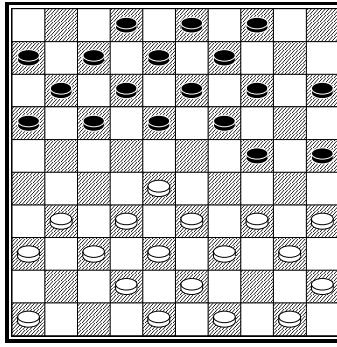
5.23 – 19?

Les blancs auraient pu jouer 5.27 – 22!! puis 22-18 au coup suivant, annulant la partie.

5... 45 – 50!

6.19 x 26 24 – 29

7.33 x 24 50 x 20



O. Dijkstra – N.N.

11... 18 – 22?

Les noirs vont en 22 mais ils n'ont aucun espace ici. Ils ne peuvent pas aller plus loin et risquent d'être enchaînés.

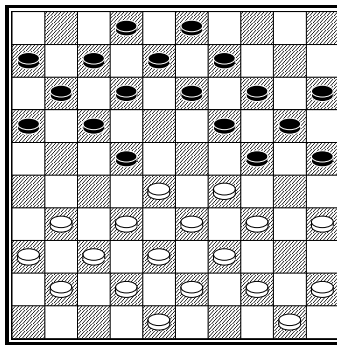
12.46 – 41 4 – 10

La fermeture de la case 18 conduit à l'enchaînement par 32 – 27! Les blancs auraient pu jouer 13.50 – 44 Maintenant, mais choisissent de jouer le mauvais pion base. Dans quelques coups nous verrons pourquoi 50 – 44 était meilleur.

13.49 – 44? 14 – 20

14.34 – 29 10 – 14

15.40 – 34



L'idée d'aller en <29> était correcte, mais à cause du trou en <49> les noirs auraient pu jouer un coup surprenant: 15... 16 – 21! les blancs ne peuvent pas suivre par 16.31 – 27 22 x 31 17.36 x 16 17 – 22 18.28 x 17 12 x 21 19.16 x 27 19 – 23 20.29 x 18 13 x 31 21.37 x 26 24 – 30 22.35 x 24 20 x 49

15... 13 – 18?

16.45 – 40 8 – 13

17.31 – 26!

Exercice 7.1 Quelle est la réponse des noirs sur 17.32 – 27?

17... 16 – 21

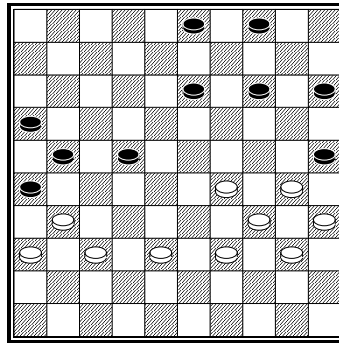
Exercice 7.2 Les blancs sont enchaînés par marchand de bois. Pourquoi cet enchaînement n'est il pas très bon?

18.50 – 45 11 – 16

19.28 – 23! 19 x 28

20.32 x 23

Un coup très fort. Les blancs menacent de jouer 34 – 30. les noirs ne sont pas en mesure d'attaquer l'avant poste: 13 – 19 21.37 – 31! 19 x 28 22.31 – 27! avec une dame pour les blancs.



Pruim – J. Palmans

Les blancs ont un manque d'espace. Les pions 31 / 36 / 37 ne peuvent pas jouer. les pions de leur aile droite ne sont pas complètement enchaînés, mais ont peu de liberté. Les noirs bloquent la position blanche. La partie a continué 1.29 – 23 mais nous allons étudier une autre continuation.

1.30 – 24 4 – 9

Interdit 29 – 23 joué pour donner aux blancs plus d'espace.

Exercice 7.3 Comment les noirs punissent ils 2.29 – 23 ?

Exercice 7.4 Au lieu de 4 – 9 les noirs peuvent aussi placer une combinaison immédiatement. ?

Etudions une autre continuation (diagramme).

1.39 – 33 14 – 19 2.38 – 32 21 – 27! 3.32 x 21 16 x 27 est un désastre pour les blancs. 4.29 – 24 ne mène nulle part: 3 – 8 5.33 – 29 8 - 12 +.

La meilleure défense est 1.38 – 32 3 – 9

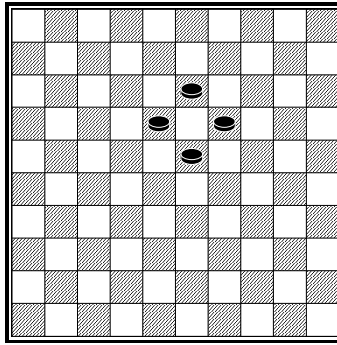
1) 2.39 – 33 13 – 19 3.32 – 28 14 – 20 4.28 x 17 21 x 12 conduit vers un triste enchaînement: 5.33 – 28 20 – 24! 6.29 x 20 15 x 24 et après les blancs cassent l'enchaînement par 7.28 – 23 19 x 28 8.30 x 19 28 – 32! 9.37 x 28 26 x 37 les noirs débordent et gagnent.

2) 2.30 – 24 22 – 27 3.31 x 22 13 – 19 4.24 x 13 9 x 38 5.29 – 23 21 – 27 6.23 – 18 26 – 31 7.37 x 26 38 – 42 8.18 – 12 42 – 47 vers une fin de partie difficile pour les blancs, par exemple 9.12 – 7 (meilleure est 9.26 – 21) 14 – 19!

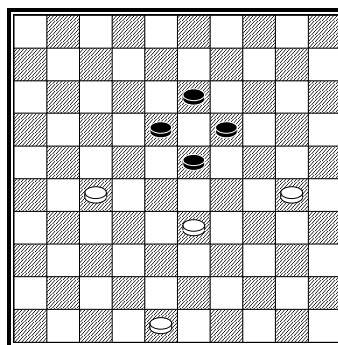
Les blancs ne peuvent pas damer maintenant: 7 – 2 27 – 32! 2 x 30 47 – 29 34 x 23 25 x 45 N+*

10.35 – 30 47 – 24 11.40 – 35 24 – 20 12.26 – 21 19 – 23! 13.16 x 27 23 – 29 14.34 x 23 25 x 43 une second dame qui résulte dans une fin de partie gagnante pour les noirs.

Bloquer l'adversaire

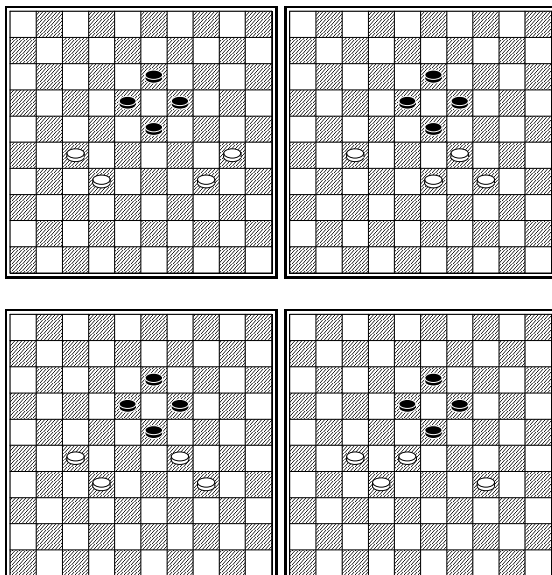


Observons quelques positions 4 x 4 où les noirs sont bloqués et perdent.
 Où posez les quatre pions blancs de telle sorte que les noirs ayant le trait, perdent par un blocage?
 Plusieurs solutions existent.

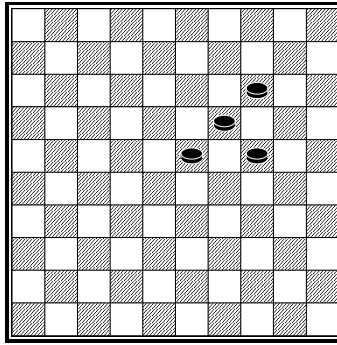


Le pion 48 peut se trouver sur plusieurs plusieurs cases, telles que 47, 49, 42, 43, 38, 32, 34.

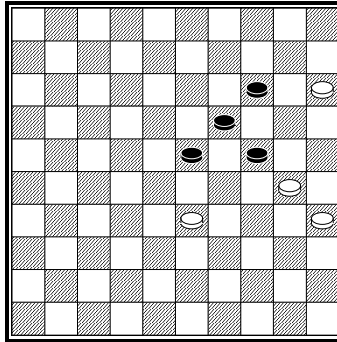
Il y a plus de possibilités. Voyons 4 options où le centre noir est encerclé.



On peut en conclure que la construction 13 / 18 / 19 / 23 est faible. La raison est que le pion 13 ne peut pas jouer du tout!



Cette construction est plus forte. Les noirs ont un marchand de bois. Il n'y a qu'une solution de blocage maintenant!

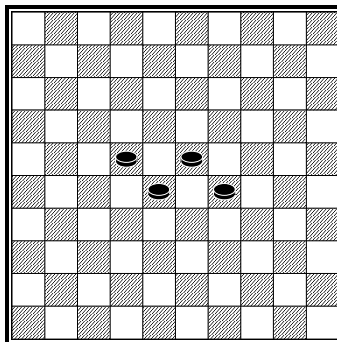


Les blancs ont besoin d'un pion en <15>.

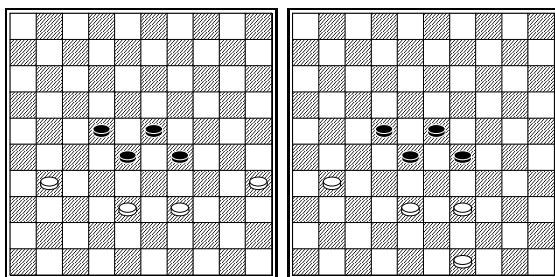
- 1) 14 – 20 30 – 25 B+
- 2) 23 – 29 33 – 28 14 – 20 15 – 10 B+

Le pion 15 ne peut être déplacé en 25. Les noirs s'échappent 23 – 29 33 – 28 29 – 33 28 x 39 24 – 29 annulant la partie.

Dans l'exemple suivant il semble y avoir beaucoup d'options, mais en réalité il n'y en a qu'une.

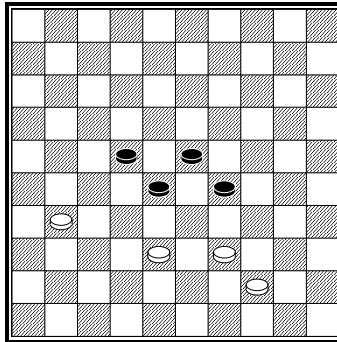


Deux exemples:



Dans le diagramme de gauche les noirs ne jouent pas 29 – 34? 39 x 30 23 – 29 30 – 24!! 29 x 20 35 – 30 +, mais 28 – 33!! 39 x 17 23 – 28 17 – 12 28 – 33 et décrochent la remise.

Dans le diagramme de droite les noirs jouent 29 – 34 39 x 30 23 – 29 et les blancs ne peuvent pas gagner.

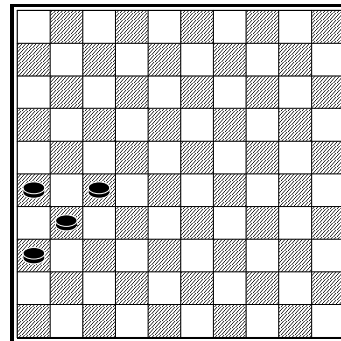


Voici la solution! Les blancs peuvent contrer les deux sacrifices:

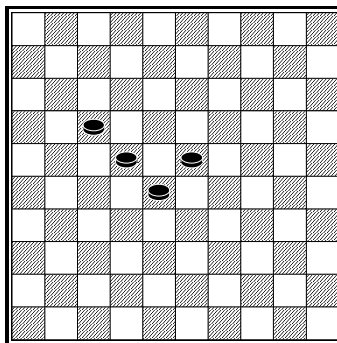
- 1) 29 – 34 39 x 30 23 – 29 30 – 24! 29 x 20 44 – 40 B+
- 2) 28 – 33 39 x 17 23 – 28 17 – 12 (ou 44 – 39 etc. B+) 28 – 33 38 – 32 29 – 34 32 – 28 33 x 22 12 – 8 22 – 28 8 – 3 suivi par 3 – 25 B+.

On voit qu'il est assez difficile de gagner par blocage contre une construction avec deux avant-postes. Les avant-postes sont près de la ligne de promotion à dame. Il est nécessaire de considérer toutes les sortes de sacrifices qui entraînent un débordement.

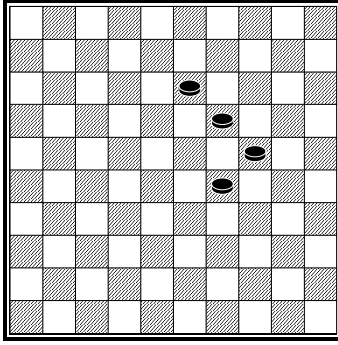
Examinez les positions de blocage en jugeant des sacrifices possibles!



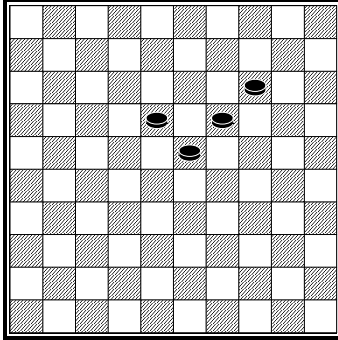
Ex 7.5 Posez quatre pions blancs avec trait aux noirs de telle sorte qu'ils soient bloqués. Ici une solution.



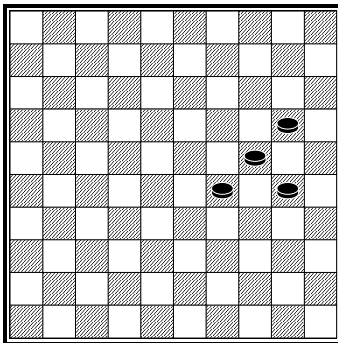
Ex 7.6 Une seule solution



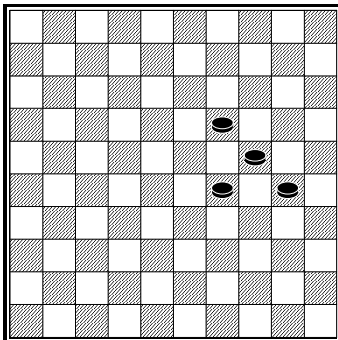
Ex 7.7 une solution



Ex 7.8 une solution!



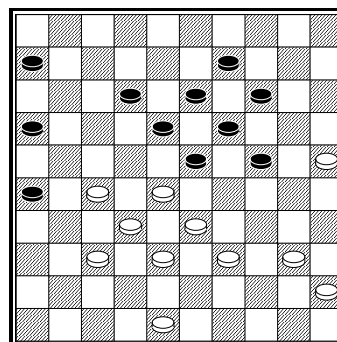
Ex 7.9 une solution



Ex 7.10 Une solution

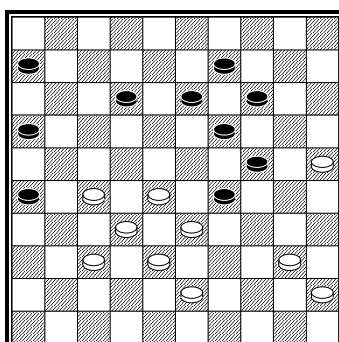
8.Tactiques

le plus important des critères de jugement d' une position est le potentiel tactique.



Cette position a été présentée dans la Leçon 2 au sujet des formations. Nous avons déjà joué le premier coup pour les blancs et pour les noirs (50 – 45 3 – 9). Après que les blancs jouent 39 – 34 nous avons vu la réponse noire 24 – 30. En fait les noirs ont une meilleure défense.

1.39 – 34 23 – 29!
2.34 x 23 18 x 29
3.48 – 43



Si les noirs jouent 3... 6 – 11 4.43 – 39 il ne leur reste plus de bon coup.
 Si les noirs jouent 3... 13 – 18 ou 3... 12 – 18 Les blancs forcent le gain par 4.43 – 39 18 – 23* 5.40 – 35 *menace* 35 – 30 + 29 – 34 6.39 x 30 etc.
 La position noire semble perdue, mais il y a une surprise tactique:

3... 24 – 30!!

Les combinaisons avec choix multiple sont facilement négligées. Dans le livre de Koeperman, dont est tirée la position, cette combinaison n'était pas mentionnée ...

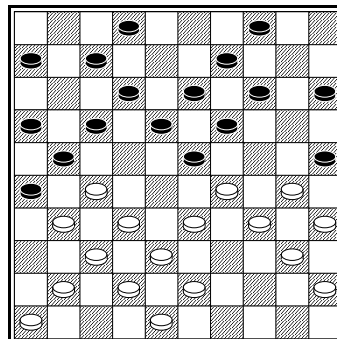
- 1) 4.33 x 35 16 – 21 5.27 x 16 6 – 11 6.16 x 18 13 x 31 N+
- 2) 4.25 x 23 16 – 21 5.27 x 16 6 – 11 6.16 x 18 13 x 22 7.28 x 17 19 x 48 =

Le rôle de la tactique dans le jeu de dames est extrêmement important. De nombreuses parties se décident par des manœuvres tactiques. Le gain stratégique peut être complexe sans aide tactique.

L'entraîneur Russe, Michail Kats a déclaré l'importance de la tactique. Dans une position il faut avant tout penser: "*tactique*" !

Bien que nous étudions la tactique comme dernier critère d'évaluation d' une position, elle joue toujours un rôle et ne doit jamais être oubliée.

il n'est pas possible de juger correctement une position sans évaluer les possibilités tactiques! ' Tour d'horizon'



W. Thoen – Tj. Goedemoed

Les blancs ont joué 21.36 – 31 fermant leur aile gauche. Les noirs essaient de tirer un profit tactique de la situation:

21... 17 – 22?

Les noirs ont calculé que 22.32 – 28? est perdant: 21 x 32 23.28 x 8 16 – 21! 24.38 x 16 7 – 12 25.8 x 17 23 – 28 26.33 x 22 18 x 49 N+. (Note du traducteur Il fallait voir que l'autre prise par 18x23 après 32-28 est évidemment perdante pour les noirs)

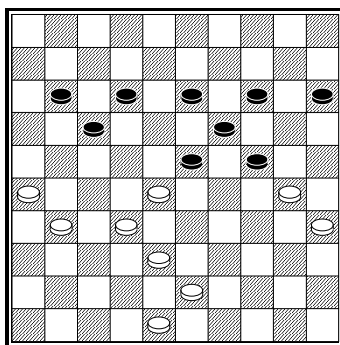
Les blancs auraient pu gagner par une autre combinaison: 22.30 – 24!! 19 x 28 23.43 – 39 23 x 43 24.32 x 23 18 x 29 (plusieurs captures toutes perdantes) 25.38 x 49! 21 x 32 26.37 x 10 B+.

Le choix de capture pour les noirs rend la combinaison difficile. Les blancs n'ont pas vu la combinaison et ont perdu.

La tactique n'était pas la bonne approche. Les noirs devaient juste jouer 21... 2 – 8 et maintenant par exemple 22.33 – 28 7 – 11 23.38 – 33 17 – 22 24.28 x 17 11 x 22 et l'enchaînement est créé sans souci tactique.

Note du traducteur : Une combinaison peut en cacher une autre.

Attention à ne pas tenter une combinaison sans penser au jeu de l'adversaire !



Erdenibileg – Tansykkuzhina

trait aux noirs qui souhaitent activer le pion inactif 15 Dans cette position classique. Les blancs empêchent cette possibilité tactiquement.

41... 15 – 20
42.31 – 27!

Exercice 8.1 Comment les blancs répondent-ils à 42... 20 – 25?

42... 13 – 18?

Les noirs auraient pu jouer 42... 11 – 16.

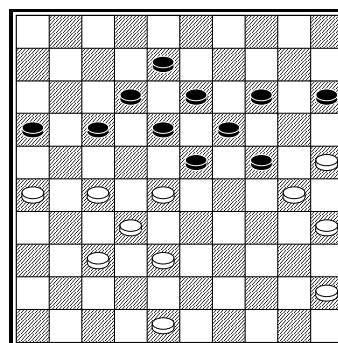
42... 23 – 29 serait aussi une faute: 43.28 – 23 19 x 37 44.30 x 10 37 – 41 45.10 – 5

41 – 47 46.5 – 46 47 x 33 47.27 – 22 17 x 28 48.33 x 6 B+.

Les blancs forcent le gain à l'aide d'un sacrifice maintenant.

43.26 – 21!! 17 x 26
44.28 – 22 20 – 25
45.22 x 13 25 x 34
46.38 – 33! 19 x 8
47.27 – 21 26 x 17
48.32 – 28 23 x 32
49.43 – 38 32 x 43
50.48 x 10

Le terme tactique fait référence aux combinaisons, sacrifices et forcings.



Domchev – Schwarzman

Les blancs essaient de contrôler les ailes, mais leur plan de blocage échoue sur la tactique. Le triple champion du monde Alexander Schwarzman a joué beaucoup de

sacrifices magnifiques et étonnants dans sa carrière. Voici un autre exemple d'un long et fort sacrifice décisif

39.37 – 31?

Empêche l'échange 17 – 21 x 21. L'idée est bonne mais ici elle amène un pion suspendu en 31.

Les blancs auraient pu eux-mêmes s'aider d'un sacrifice pour forcer la remise: 39.48 – 43!

Le sacrifice Dussaut 16 – 21 40.27 x 16 18 – 22 est puni par 41.25 – 20! +

39... 24 – 29 40.26 – 21! 17 x 26 41.40 – 34 29 x 40 42.35 x 44 et les noirs redonnent le pion: 29 – 33 43.28 x 39 23 – 28 44.32 x 23 19 x 28 45.38 – 32!

45.38 – 33? est suivi par la combinaison 16 – 21! 46.27 x 16 28 – 32 47.37 x 28 14 – 20 48.25 x 14 13 – 19 49.14 x 23 18 x 47

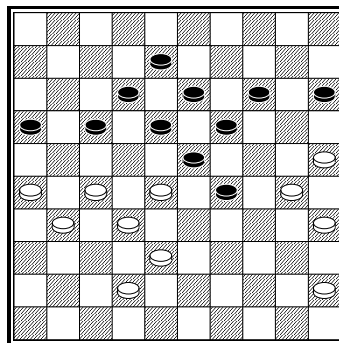
45... 16 – 21 46.27 x 16 26 – 31 = (Cette variante a été montrée par Schwarzman dans "draughts magazine Hoofdlijn 129")

39... 24 – 29!

Les blancs ne peuvent jouer que 48 – 42. Le pion savant est en position maladroite. 40.45 – 40 est suivi par 17 – 22! 41.28 x 17 12 x 21 42.26 x 17 29 – 33 43.38 x 29 23 x 45 +.

40.48 – 43 affaiblirait la case 42 de manière décisive, laissant aux noirs l'opportunité du sacrifice Dussaut: 16 – 21!! 41.27 x 16 18 – 22 et les blancs n'ont pas de défense tactique.

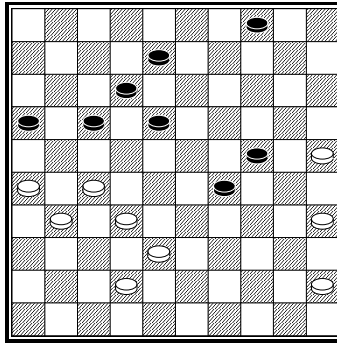
41.48 – 42



Il semble que la position noire souffre d'un manque d'espace, mais en réalité les noirs peuvent créer plus d'espace par un sacrifice qui laisse les pions 31 et 42 inactifs.

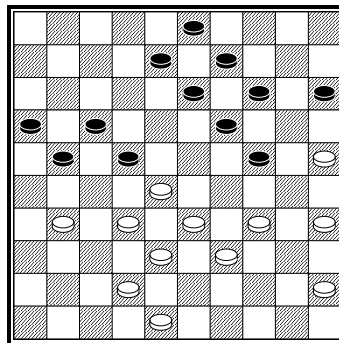
41... 19 – 24!!
42.30 x 10 15 x 4
43.28 x 19 13 x 24

Dans la partie les noirs ont joué 41... 14 – 20 42.25 x 14 19 x 10 43.28 x 19 13 x 24 44.30 x 19 10 – 14 45.19 x 10 15 x 4, également une bonne idée qui conduisit au gain, Mais Schwarzman admit que 41... 19 – 24 était une meilleure façon de jouer le sacrifice !



Après 44.45 – 40 18 – 23 la menace 23 – 28 17 – 21 est mortelle.

44.42 – 37 29 – 34 45.38 – 33 4 – 9 (46.33 – 28 9 – 14) ne donne pas un meilleur résultat.



Scholma – A. van Leeuwen

Les noirs ont joué le coup fort 18 – 22.

32.34 – 29?!!

A première vue cela semble être un coup perdant. Les noirs veulent forcer le gain maintenant.

32... 8 – 12?
33.29 x 20 15 x 24

Les blancs est confronté à la double menace 21 - 27 + & 24 – 29 N+, mais Les blancs ont *séduit* leur adversaire pour les faire jouer de cette façon. Ils placent une combinaison dévastatrice:

34.31 – 27! 22 x 31
36.28 – 23 19 x 37
37.38 – 32 37 x 28
38.33 x 11 16 x 7
39.35 – 30 24 x 35
40.45 – 40 35 x 33
41.42 – 38 33 x 42
42.48 x 10

Un éclatement géant ! Etonnant...

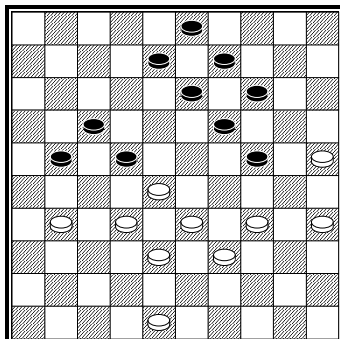
Cette combinaison a été appelée coup Stadskanaal après la partie.

Stadskanaal est la ville où s'est joué le championnat néerlandais 1995 remporté par Auke Scholma.

Si les noirs jouent 32... 13 – 18 33.29 x 20 15 x 24 le trou en 13 donne aux blancs le coup de dame 31 – 27 28 – 22 38 – 32 33 x 2. bien qu'il n'en résulte que la remise.

Les noirs pouvaient jouer 32... 21 – 26 33.29 x 20 15 x 24

1) 34.45 – 40 26 x 37 35.42 x 31 16 – 21 36.40 – 34



Les noirs n'ont pas intérêt à combiner 14 – 20 25 x 23 24 – 29 33 x 24 22 x 44 à cause du contre 32 – 27!! 21 x 43 48 x 50 +.

36... 8 – 12 37.31 – 26

37.34 – 29 est suivi par 21 – 27!

37... 24 – 30 38.35 x 24 19 x 30 39.34 – 29 30 – 35 40.39 – 34 14 – 20 41.25 x 14 9 x 20 avec petit avantage pour les blancs.

2) 34.32 – 27 26 x 37 35.42 x 31 16 – 21! 36.27 x 16 24 – 29 37.29 x 20 22 x 44 38.45 – 40 19 x 30 39.40 x 49 30 – 34 et les deux joueurs débordent : remise.

Sijbrands – Sheoratan

Parimaribo 1969

1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 12 – 18

3.43 – 38 7 – 12 4.31 – 27 17 – 22

5.28 x 17 11 x 31 6.36 x 27 12 – 17

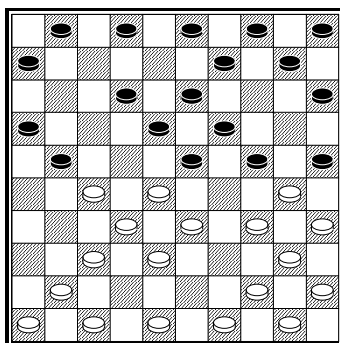
7.33 – 28 17 – 21 8.38 – 33 8 – 12

9.42 – 38 20 – 24 10.34 – 30 14 – 20

11.39 – 34!!

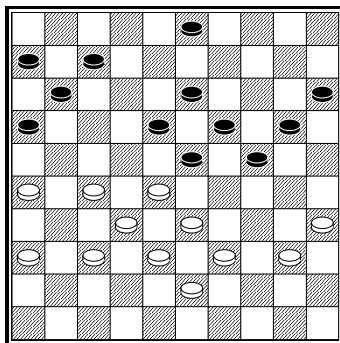
Les noirs sont séduits par l'enchaînement de l'aile droite blanche. Sur ce coup logique les blancs ont préparé un éclatement géant!

11... 20 – 25?



De manière inattendue, les blancs obtiennent une dame sur la case 3...

12.27 – 22!! 18 x 27
 13.33 – 29 24 x 31
 14.44 – 39 21 x 32
 15.41 – 37 23 x 41
 16.46 x 8 3 x 12
 17.39 – 33 38 x 29
 18.34 x 3 25 x 34
 19.3 x 26



S. Mensorides – Baba Sy

Le grand maître Sénégalais Baba Sy était réputé pour ses qualités tactiques.

1... 3 – 9!!

Tous les coups sauf un sont punis par une combinaison.

Le seul coup restant perd positionnellement :

1) 1.40 – 34 24 – 29! 2.33 x 24 20 x 40 3.35 x 44 18 – 22 4.27 x 29 16 – 21 5.26 x 17 11 x 31 6.36 x 27 19 – 23 7.29 x 18 13 x 31 (coup Raichenbach) N+.

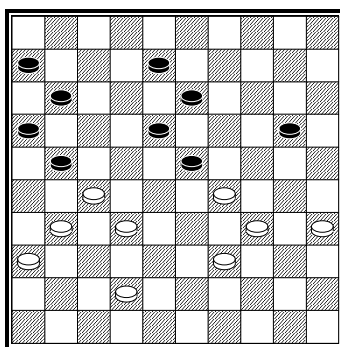
2) 1.26 – 21 24 – 30 2.35 x 24 20 x 29 3.33 x 24 19 x 30 4.28 x 8 7 – 12 5.8 x 17 11 x 35 coup Royal

3) ou 1.26 – 21 24 – 30 2.35 x 24 19 x 30 3.28 x 8 7 – 12 4.8 x 17 11 x 42 5.38 x 47 16 x 49 N+.

4) 1.37 – 31 24 – 30! 2.35 x 24 20 x 29 3.33 x 24 19 x 30 4.28 x 8 9 – 13 5.8 x 19 18 – 22 6.27 x 18 30 – 34 7.choix 16 – 21 8.26 x 17 11 x 44 N+.

5) 1.39 – 34 24 – 29 2.33 x 24 19 x 48 3.28 x 8 48 x 22 4.8 – 3 22 – 31! 5.3 x 25 15 – 20 6.25 x 27 31 x 45 N+

5) 1.28 – 22 Le seul coup pour empêcher une combinaison, mais maintenant Les blancs sont bloqués: 7 – 12 2.37 – 31 9 – 14 3.33 – 28 20 – 25 5.40 – 34 23 – 29! 6.34 x 23 18 x 29 7.39 – 33 12 – 17 8.43 – 39 29 – 34 9.39 x 30 25 x 34 +



Sterrenburg – Heusdens
néerlandais championship 2006

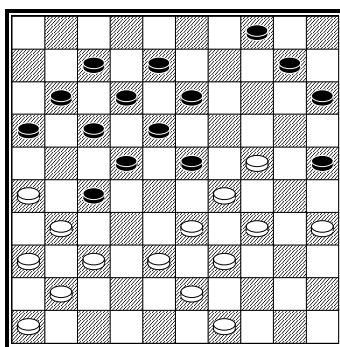
Exactement la même position et la même combinaison était placée dans un autre partie entre maîtres. Les noirs surestimèrent leur position et jouèrent:

38... 21 – 26?
39.42 – 37 13 – 19

Un coup obligé à cause de la menace 27 – 22.
 Les noirs auraient dû être alertés. Ils ouvrent la case 13, offrant aux blancs une combinaison avec annihilation de la position noire.

Les trous dans une position, spécialement en <38> / <13>, frequently permet souvent une combinaison!

40.27 – 21!! 16 x 38
41.37 – 32 26 x 28
42.39 – 33 28 x 30
43.35 x 2 23 x 34
44.2 x 22



Wiersma – Sijbrands
World championship 1972

Les deux joueurs ont un avant poste en 24 / 27. Les noirs occupent la case 23.

Mais la position noire comporte une grosse faiblesse, la case ouverte 2!

Cela rend leur position tactiquement vulnérable. Les blancs voudraient atteindre les cases 22 et 13. Dans la partie Les blancs n'ont pas trouvé la surprenante façon de tirer profit de la situation. Un joueur Russe Makrovich montra que les blancs auraient pu gagner par un double sacrifice!

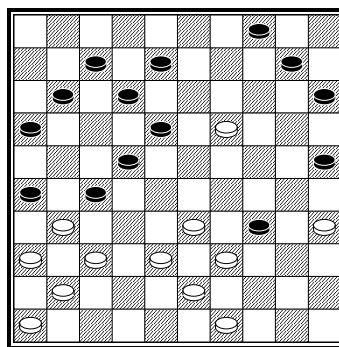
27.34 – 30!! 23 x 34

27... 25 x 34 est suivi par 28.39 x 30 23 x 25 29.35 – 30! 25 x 34 30.24 – 19 13 x 24 31.33 – 28 22 x 42 32.31 x 2 42 x 31 33.2 x 39 +

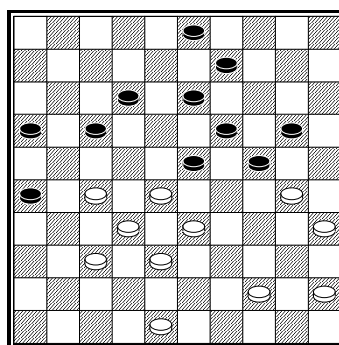
28.26 – 21!! 17 x 26

29.24 – 19! 13 x 24

30.30 x 19



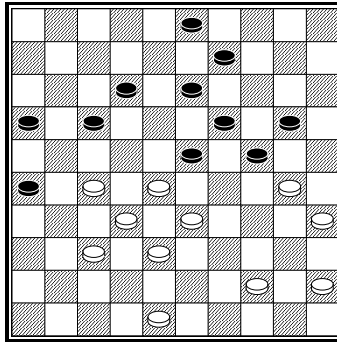
Une étrange situation. Les noirs ont deux pions de plus et le trait mais ne peuvent pas se défendre contre toutes les menaces. Les blancs menacent de jouer 33 – 28 ou 43 – 39 après la capture 39 x 30 25 x 34. Le meilleur des noirs serait de jouer 30... 25 – 30 31.35 x 24 34 – 40 32.39 – 34 40 x 20 33.33 – 28 22 x 42 34.31 x 2 42 x 31 35.36 x 27 et la dame pour deux pions gagne.



A. van Leeuwen – Tchartoriiski

Dans cette position classique fermée Les blancs ont trois temps de retard. (Différence de développement = - 3). Ils tiennent la formation olympique en réserve, Pourtant leur position n'est pas très bonne .Des surprises tactiques causent leur défaite...

40.30 – 25 préviendrait tout problème, comme les noirs ne peuvent pas jouer 12 – 18 25 x 14 9 x 20.



Exercice 8.2 Quelle combinaison suit sur 40.30 – 25 12 – 18? 41.25 x 14 9 x 20 ?

40.30 – 25 17 – 21 41.25 x 14 9 x 20 42.44 – 39 amène une position légèrement meilleure pour les blancs. Les blancs peuvent aussi jouer 42.28 – 22 puisque 23 – 28 donnerait une meilleure fin de partie aux blancs

Exercice 8.3 Comment les blancs contrent-ils 42.28 – 22 23 – 28? 43.32 x 25 21 x 41 ?

40.48 – 43? 12 – 18

Les blancs découvrent la menace de coup Raphael (aussi appelé coup Beets [prononcez en néerlandais : Bates] Dans son mode typique avec la prise 32 x 25) 17 – 22 28 x 17 23 – 28 32 x 25 26 – 31 30 x 8 3 x 41

Ils notent aussi que 41.30 – 25 peut être suivi par un coup Philippe: 24 – 30 42.35 x 15 23 – 29 43.33 x 24 19 x 30 44.25 x 34 18 – 22 45.27 x 18 13 x 31 qui ne donne que la remise après 46.32 – 27! 31 x 22 47.15 – 10 etc.

41.43 – 39? 20 – 25!

42.39 – 34 16 – 21!!

43.27 x 16 18 – 22

Les noirs placent un joli forcing. Le coup logique 16 – 11 pour éviter la menace 24 – 29 est puni par 43.16 – 11 17 x 6 44.28 x 17 24 – 29!! 45.33 x 24 23 – 28 46.32 x 14 9 x 49 N+. Les noirs tirent avantage des trous de la position blanche.

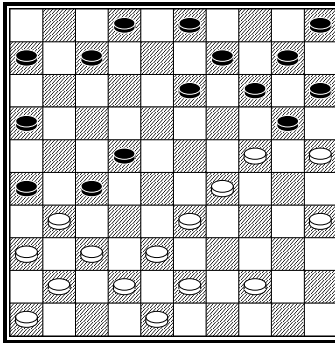
Ils peuvent rien contre la menace 24 – 29.

44.34 – 29 23 x 34

45.30 x 39 24 – 29

46.33 x 24 22 x 31

Les blancs abandonnent.

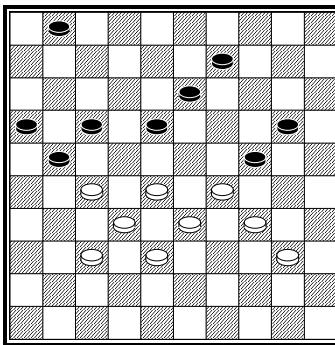


Georgiev – Wiersma
Wch rapid

Exercice 8.4 Répondez aux questions.

A) Décrivez les critères pertinents de cette position.

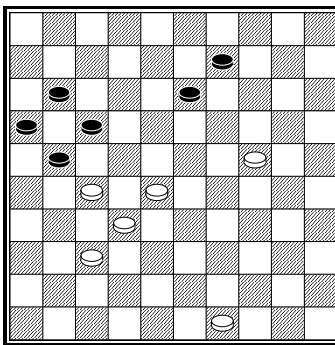
B) les noirs jouent **24... 22 – 28?** Comment Les blancs gagnent-ils?



N. Germogenov - G. van Aalten

Les noirs ont joué **12 – 17?**

Exercice 8.5 Combinaison pour les blancs!

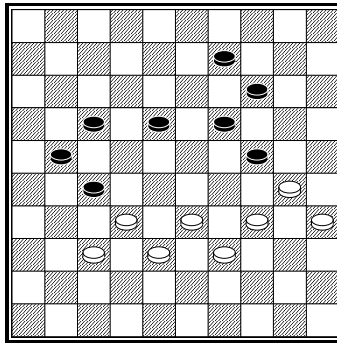


T. Kooistra – J. van Buiten

Les blancs contrôlent les cases stratégiques, mais comment gagnent ils?

Cherchez un gain tactique.

Exercice 8.6 Pouvez vous trouver la suite qui gagne à l'aide d'un collage ?

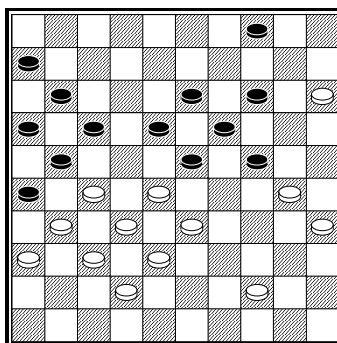


Exercice 8.7 Répondez aux questions

A) Quelle est la faiblesse de la position blanche?

B) Quelle est la force de la position noire?

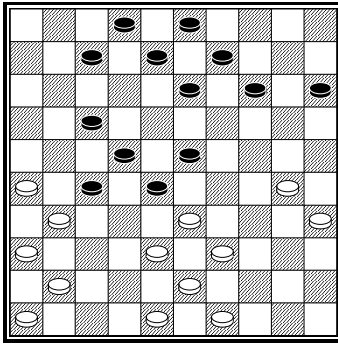
C) trait aux noirs Ils peuvent forcer le gain tactiquement. Quel est le coup gagnant ?



Koopmanschap – M. Palmans

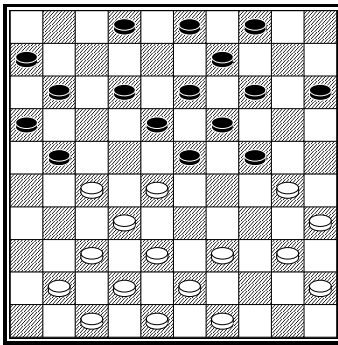
Exercice 8.8 trait aux noirs. Ils peuvent placer une combinaison, leur dame capture six pions. Comment?

Les blancs gagnent avec une combinaison, un forcing ou un sacrifice.

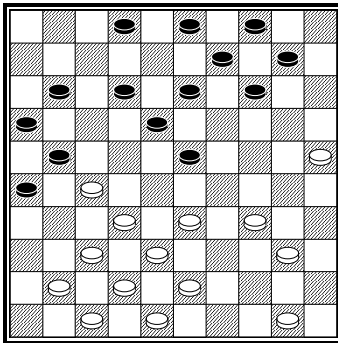


C 8.9

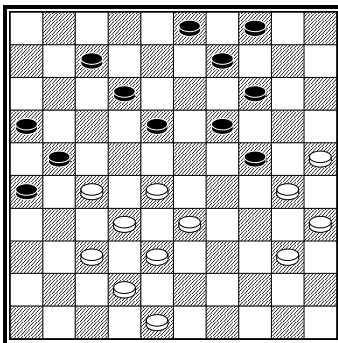
Les blancs gagnent avec une combinaison, un forcing ou un sacrifice.



C 8.10

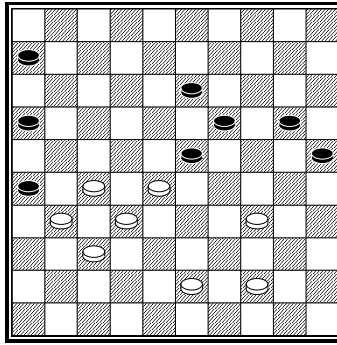


C 8.11



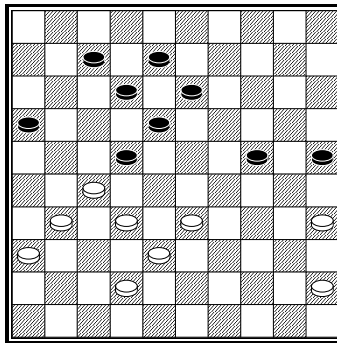
C 8.12

combinaison = C; forcing = F; sacrifice = S.

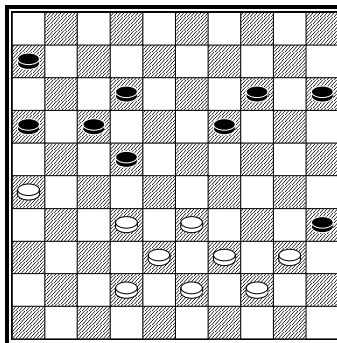


F 8.13

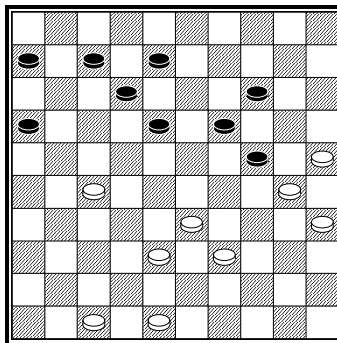
Les blancs gagnent avec une combinaison, un forcing ou un sacrifice.



F 8.14

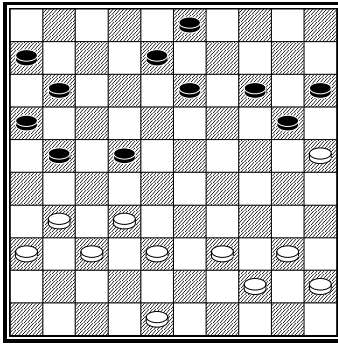


F 8.15



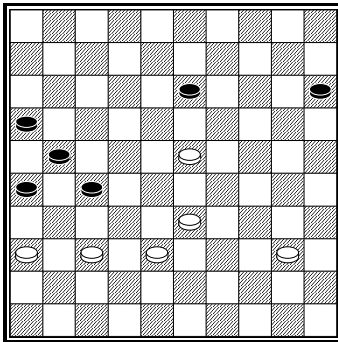
S 8.16

8.17 – 8.24 Les blancs jouent et gagnent!

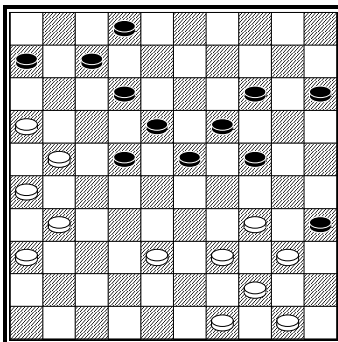


17.Valneris – Rozenboom

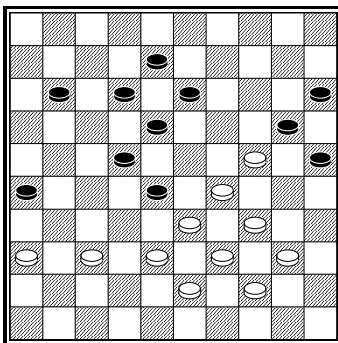
8.17 – 8.24 Les blancs jouent et gagnent!



18.H. Wiersma – J. v.d. Wal

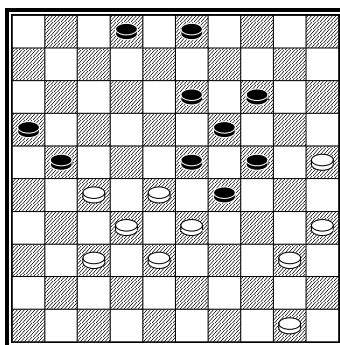


19.Scholma – Clerc



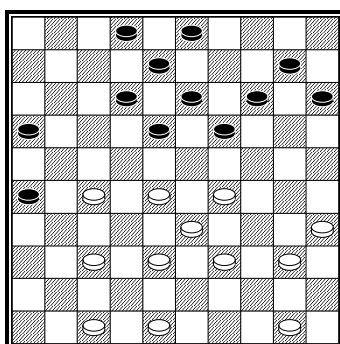
20.Samb – Georgiev

Chercher une combinaison, un forcing ou un sacrifice!

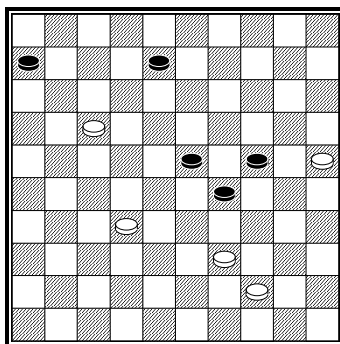


21. Elenbaas – Westerveld

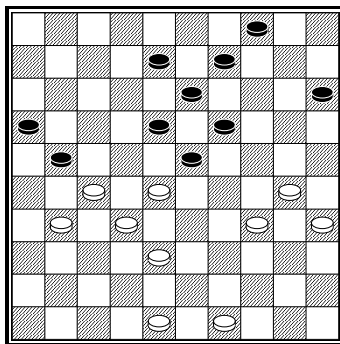
8.17 – 8.24 Les blancs jouent et gagnent!



22. Zwart – Hoekman



23. Georgiev – G. Jansen

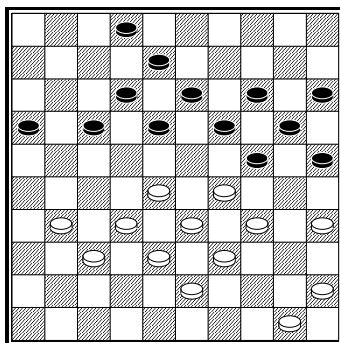


24. Cordier – D. van Schaik

9. Jugez les positions

Jugez une position correctement demande de considérer ses caractéristiques pertinentes. Nous avons vu tous ces critères :

- 1) Formations
- 2) Enchaînements
- 3) Cases stratégiques
- 4) Développement
- 5) Faiblesses
- 6) Espace
- 7) Tactiques



Chizhov – Kostionov

Examinons toutes les caractéristiques de cette position:

- 1) Les blancs ont de bonnes formations, ils ont une pyramide centrale. Les noirs n'ont qu'une formation active : la flèche 17 / 12 / 8 qu'ils peuvent utiliser pour pionner le pion 28 du centre blanc.
- 2) Les blancs sont enchaînés par un marchand de bois.
L'enchaînement est économique: 6 pions (14 / 15 / 19 / 20 / 24 / 25 enchaînent 7 pions (29 / 33 / 34 / 35 / 39 / 45 / 50). Le contrôle noir de l'autre aile n'est pas aussi puissant.
- 3) Les blancs contrôlent les cases 28 et 27, les noirs n'ont que la case 24.
- 4) La différence de développement est -1. Les blancs ont un temps de moins. Cela ne joue pas un rôle significatif.
- 5) Les blancs ont une petite faiblesse en 42. La faiblesse noire est le manque de formation active sur leur aile droite.
- 6) Les noirs ont peu d'espace sur leur aile droite. Les blancs ont plus d'espace.
- 7) La tactique jouera un rôle important dans la partie. Les deux joueurs devront considérer les possibilités tactiques dans leurs calculs.

Le plus important critère de la position est le manque d'espace des noirs. La tactique décidera du gain des blancs ou de la remise.

32.45 – 40 17 – 22
33.28 x 17 12 x 21

Les noirs utilisent leur formation pour prendre le pion 28. C est logique. 32... 17 – 21? 33.31 – 26 se traduit par la perte d'un pion pour les noirs.

34.31 – 26 2 – 7
35.26 x 17 7 – 12

Les noirs ne peuvent pas jouer 34... 21 – 27 35.32 x 21 16 x 27 à cause de 36.29 – 23 B+.

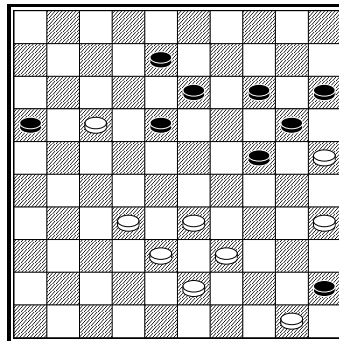
34... 19 – 23 35.26 x 17 25 – 30 36.34 x 25 23 x 45 37.32 – 27 est très dangereux . Le pion 17 est très fort, comme dans la partie.

36.37 – 31 12 x 21
37.31 – 26 19 – 23

Les noirs auraient pu choisir le sacrifice: 8 – 12! 38.26x 8 13 x 2 après quoi l'aile blanche gauche est affaiblie. Les blancs ne peuvent jouer 39.32 – 28 16 – 21 40.38 – 32 à cause de une combinaison à dame en 49.

Mais les blancs peuvent jouer 39.32 – 27! , 19 – 23 40.34 – 30! 25 x 45 41.38 – 32 23 x 34 42.39 x 10 15 x 4. Les noirs peuvent probablement défendre cette position difficile.

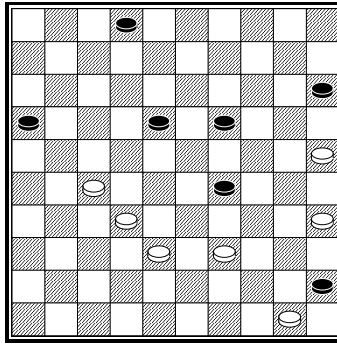
38.26 x 17 25 – 30
39.34 x 25 23 x 45



La situation a changé. Les blancs ont une forte position. Le pion 17 est puissant. Il donne aux blancs un "extra" espace et il maintient plusieurs pions noirs occupés. Les blancs peuvent construire la flèche 27 / 32 / 38 avec menace de débordement.

40.32 – 27 24 – 29
41.33 x 24 20 x 29
42.38 – 32 14 – 19
43.43 – 38 8 – 12
44.17 x 8 13 x 2

Une défense logique: les noirs pionnent le pion 17. Mais, les blancs maintenant contrôlent la case 24. Les pions blancs travaillent ensemble d'une meilleure façon que les pions noirs ne le font.



45.35 – 30! menace à la fois 39 – 33 et 30 – 24.

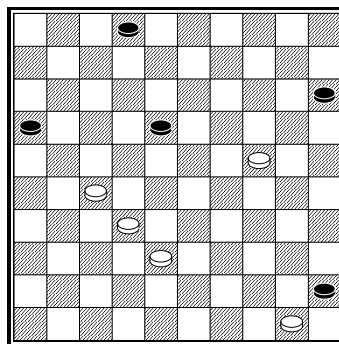
45.... 29 – 34

46.39 – 33 34 – 40

47.30 – 24! 19 x 30

48.25 x 34 40 x 29

49.33 x 24



Très fort ! Les blancs ont les cases 27 et 24. Les noirs souffrent toujours d'un manque d'espace. L'opposition 45 / 50 est favorable aux blancs en fin de partie. Il ne reste pas de défense pour les noirs.

49... 18 – 23 50.27 – 21 16 x 27 51.32 x 21 2 - 7 52.21 – 17 et après 23 – 28 le pion 24 va rapidement à dame.

49... 2 – 7

50.27 – 21 16 x 27

51.32 x 21 7 – 12

52.24 – 19 15 – 20

53.38 – 33

Les noirs sont forcés de laisser le pion 19 aller à dame.

53... 18 – 22

54.19 – 13 22 – 28

55.33 x 22 12 – 18

56.22 – 17! 18 x 9

57.17 – 12 20 – 24

58.12 – 8! 24 – 30

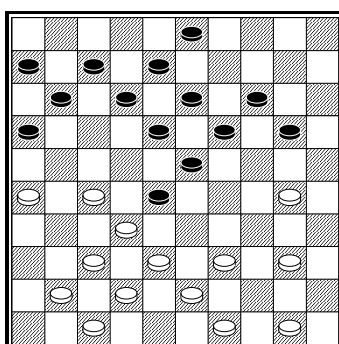
59. 8 – 2 30 – 34

60.2 – 11

La fin de partie est gagnée à cause du contrôle du *trictrac*. La partie se continua par: 60... 34 – 40 61.21 – 16 40 – 44 62.50 x 39 9 – 13 63.11 – 17 et les noirs abandonnent.



Alexander Schwarzman (Russia) après son titre de champion du monde pour la 3ème fois



Shaibakov – Boomstra

Comment Jugez cette position?

- 1) Les noirs ont la pyramide centrale avec un avant poste en <28>. Les blancs ont de vraies formations dirigées contre le pion 28: les flèches 38 / 42 / 47 et 38 / 43 / 49 sont efficaces.
- 2) Il n'y a pas d'enchaînement.
- 3) Les noirs contrôlent les cases 23 et 24. ils aussi ont un avant poste en <28>. Contre le pion <28> les blancs ont besoin au moins de contrôler <27> et <26> . Ils peuvent pas laisser un pion noir venir en 26 à cause de la menace 16 – 21 26 – 31 .
- 4) La différence de développement est – 6. les noirs ont six temps de plus, qui semble intéressant pour une position d'attaque.
- 5) Les noirs ont une grosse faiblesse 7. Cette faiblesse résulte du fait qu'ils ne peuvent pas développer leur aile droite. 11 – 17 et 12 – 17 sont interdits. 11 – 17 à cause de 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 42 x 2 B+.
12-17, coup direct. Comme ils manquent d'espace sur cette aile à cause du pion suspendu en 7, les noirs doivent jouer sur l'autre aile pour survivre.

La faiblesse en 7 est le critère le plus pertinent. Il est responsable d'un manque d'espace et donne aux blancs l'opportunité de bloquer les noirs. Les blancs vont s'employer à contrôler l'autre aile.

1.50 – 45 3 – 9

1... 20 – 25 est suivi par 2.39 – 34! 14 – 20 3.34 – 29 25 x 34 4.43 – 39 34 x 43 5.26 – 21 25 x 34 6.40 x 29 23 x 34 7.32 x 25 43 x 32 8.40 x 29 11 – 17 9.37 x 28 17 x 26 10.28 – 23 avec une position gagnante pour les blancs.

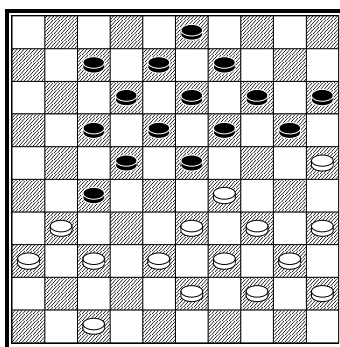
1... 20 – 24 2.40 – 35 14 – 20 (24 – 29 38 – 33 B+1) 3.30 – 25, laisse les noirs sans réplique correcte.

2.39 – 34 20 – 25

Exercice 9.1 Comment les blancs boquent ils leur adversaire après 2... 20 – 24?

3.41 – 36

Les noirs n'ont plus de bon coup.. Ils décident de sacrifier un pion par 28 – 33 et perdent.



Scholma – Novogitsina

1) Les noirs possèdent plusieurs formations. Les blancs ont une forte construction sur leur aile droite. Les blancs n'ont pas l'importante flèche 38 / 43 / 49. Cette flèche vise l'avant poste en <27>, qui ne peut pas être pionné.

2) Il n'y a pas d enchaînement, bien que les noirs soient bloqués sur leur aile gauche.

3) Les noirs ont toutes les cases stratégiques sous contrôle. A cet instant les blancs contrôlent la case 24. Les noirs ne peuvent pas aller à la case 24, puisque 20 – 24 x 24 est puni par 34 – 29 et 19 – 24 par 34 – 30 B+.

4) La différence de développement est – 2.

5) La faiblesse noirs est leur aile gauche bloquée. La case 11 est vide aussi ils doivent prendre garde que le pion 22 ne puisse être enlevé. Les blancs ont une faiblesse en 49. Ils manquent le pion 49 pour construire la flèche 38 / 43 / 49. La répartition des pions blancs n'est pas optimale. L'aile droite est surchargée.

6) Les noirs souffrent d'un manque d'espace. Ils ne peuvent aller ni en 24 ni en 28. Ils ne peuvent se déplacer que sur leur aile droite. Les blancs n'ont pas encore de

pion en 26, Ils peuvent encore aller en 21. Le plan blanc est de bloquer la position complètement.

7) Les blancs doivent de méfier de la case ouverte 49, qui offre aux noirs des possibilités de coup de dame. Ils doivent aussi surveiller le chemin 23 x 41. 35 – 30 n'a pas de sens. Les noirs ne joueront pas 20 – 24, bien sûr (Les blancs ont une combinaison à dame) mais 17 – 21 et 31 – 26 perdent sur 20 – 24 N+.

28.47 – 41

Les blancs auraient plutôt dû jouer 28.47 – 42 parce que 7 – 11 (casse la flèche 7 / 12 / 18) peut être suivi par 29.34 – 30! 23 x 34 30.40 x 29 bloquant entièrement la position. Les blancs cependant ont découvert que 28.47 – 42 permet 17 – 21!! 29.31 – 26* 20 – 24!! 30.26 x 17 23 x 41 31.36 x 47 27 – 32 (ou 14 – 20 d'abord) 30.38 x 27 14 – 20 33.25 x 23 7 – 11 34.29 x 20 18 x 49 N+.

28... 7 – 11

Puisque la case 42 est ouverte le 34 – 30 23 x 34 40 x 29 est suivi simplement par 20 – 24 29 x 20 15 x 24 contrôle toutes les cases stratégiques.

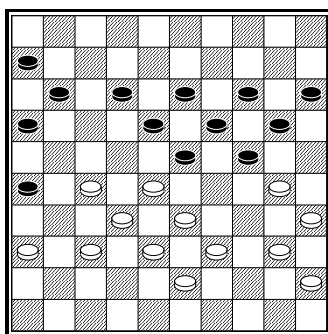
29.31 – 26 27 – 31!

30.36 x 27 22 x 42

31.38 x 47 11 – 16

L'échange a redonné aux noirs de l'espace ! La position noire est clairement meilleure. Ils peuvent simplement continuer par 17 – 21 x 21 contrôlant à nouveau la case 27.

La tactique devient dominante et empêche le blocage total du jeu noir.



Vivian Moorman – Ester van Muijen

1) Blancs et Noirs ont une pyramide centrale.

Ils possèdent tous deux la formation olympique. Les noirs peuvent finir un marchand de bois en mettant un pion en 17 (12 – 17). Les noirs aussi tiennent la flèche 15/20/24. Les pions noirs travaillent bien ensemble.

2) Il n'y a pas d'enchaînement.

3) Les blancs possèdent <27> et <28>, pendant que les noirs ont <23> et <24>. la position est une classique fermée.

4) La différence de développement est $33 - 36 = -3$. Les blancs ont trois temps de moins, ce qui est bon dans les positions classiques fermées de milieu de partie. Les positions de milieu de partie sont des positions avec 10 pions ou moins.

5) Les blancs ont une faiblesse en <36>. à cause des trous en <31> et <42> il est nécessaire de vérifier les combinaisons, et notamment le coup Royal. Les noirs n'ont aucune faiblesse.

6) Les blancs n'ont pas beaucoup de liberté, à cause des coups tactiques.

7) Le coup naturel 30 – 25 échoue sur un coup Royal.

Comme les blancs ne peuvent jouer 33.30 – 25 ils souffrent d'un manque d'espace. Les blancs ont deux problèmes, espace et inactivité du pion 36 et un avantage: trois temps de moins. Le problème des blancs est de tirer avantage des trois temps de moins.

Etudions les coups blancs. :

33.39 – 34 est suivi par 12 – 17!

A cause de la forte flèche 6 / 11 / 17 qui menace 17 – 22. les blancs ne peuvent jouer 33.39 – 34 12 – 17 34.27 – 22 avec le contre par 13 – 18 et dame.

34.36 – 31 17 – 22 35.28 x 17 11 x 22 36.43 – 38 6 – 11 37.30 – 25 11 – 17 38.34 – 30 17 – 21 39.40 – 34 24 – 29 40.33 x 24 20 x 40 41.45 x 34 15 – 20 42.39 - 33 20 – 24 43.34 – 29 23 x 34 44.30 x 39 19 – 23 45.39 – 34 13 – 19 46.34 – 30 23 – 29 et les blancs sont bloqués.

33.40 – 34 20 – 25, résulte dans un horrible enchaînement pour les blancs.

33.36 – 31 12 – 17 34.28 – 22 17 x 28 35.33 x 22 11 – 17 36.22 x 11 16 x 7 37.39 – 33 24 – 29! 38.33 x 24 20 x 29, semble peu enviable pour les blancs.

33.28 – 22 11 – 17

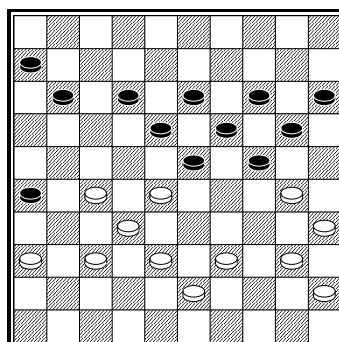
Une autre possibilité est 24 – 29 x 29.

34.22 x 11 16 x 7!

Prendre en arrière présente deux avantages:

- il ne gagne pas temps mais redonne aux noirs plus de liberté.
- les noirs conservent la possibilité de construire la formation olympique.

35.33 – 28 7 – 11



36.39 – 33?

Donne aux noirs l'opportunité d'utiliser leur flèche 6 / 11 / 17. Ils auraient pu jouer 36.30 – 25 après quoi les noirs pionnent 24 – 30! 25 x 34* 19 – 24 28 x 17 11 x 44 14 – 19 avec un avantage.

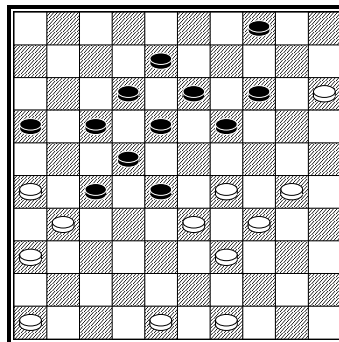
Les blancs peuvent aussi jouer 36.38 – 33?! 23 – 29 37.43 – 38 20 – 25 38.39 – 34 18 – 23 forcent la remise par l'amusante combinaison 27 – 21!! 26 x 17 28 – 22 17 x 39 34 x 43 25 x 34 38 – 33 29 x 49 40 x 16 49 x 27 37 – 31 et la dame est prise : remise.

36... 12 – 17!

Dans la partie 36... 24 – 29 a d'abord été joué, mais 12 – 17 est meilleur.

Sur 37.27 – 21 les noirs gagnent un pion par 18 – 22 38.21 x 12 22 – 27 39.32 x 21 23 x 41 40.36 x 47 26 x 8 N+.

Après 37.36 – 31 forcé 17 – 22 38.28 x 17 11 x 22 Les blancs suffoquent: 39.30 – 25 6 – 11 40.43 – 39 11 – 16 41.40 – 34 24 – 30 42.35 x 24 20 x 40 43.45 x 34 15 – 20 44.33 – 29 19 – 24 45.39 – 33 22 – 28 N+.



Podolski – Tkatchenko

1) Les noirs ont des formations au centre. Ils peuvent utiliser la flèche 8 / 12 / 17 pour pionner 17 – 21 x 21.

Les blancs ont le trèfle 26 / 31/ 36 dans le but de bloquer l'aile droite noire. Les pions blancs travaillent ensemble pour encercler le centre noir.

2) Il n'y a pas d'enchaînement.

3) Les noirs ont des avant-postes en 27 et 28. Ils contrôlent aussi la case 23. Le pion blanc 15 empêche les noirs de contrôler la case 24. Les blancs ne contrôlent aucune case stratégique, mais essaient d'encercler la position d'attaque noire.

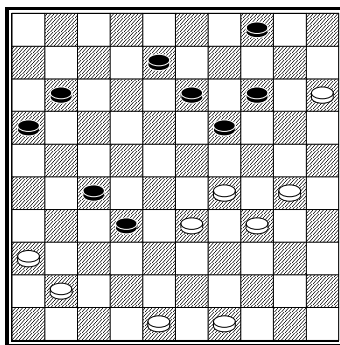
4) La différence de développement est $32 - 33 = -1$. Les noirs ont un temps plus.

5) Les blancs n'ont pas de réelle faiblesse, bien que leur centre ne soit pas fort. L'aile gauche noire est un peu faible. Elle n'est défendue que par deux pions: 14 et 4.

6) Le problème pour les noirs est de garder assez d'espace. Les blancs essaient de minimiser l'espace noir. C'est une stratégie d'*encerclément*. Les blancs espèrent bloquer les noirs ou placer une contre-attaque sur l'aile gauche noire faible.

7) La tactique est importante pour juger de la position. Les noirs essaient de prendre plus espace en pionnant 17 – 21 x 21 31 – 26 27 – 32 etc. Les blancs anticipent ce scénario par des moyens tactiques.

35.46 – 41? 17 – 21
36.26 x 17 12 x 21
37.31 – 26 27 – 32
38.26 x 17 22 x 11
39.33 x 22 18 x 27
40.39 – 33



Les noirs continuent à la case 32, gagnant de l'espace, mais maintenant ils ont un problème tactique du aux trous dans leur position.

Les blancs menacent de jouer 33 – 28. Les noirs ne peuvent pas l'empêcher par 13 – 18, à cause du coup de dame par 41.33 – 28 32 x 23 42.36 – 31!! 27 x 47 43.29 – 24 47 x 20 44.15 x 2 B+.

Les noirs auraient pu s'aider elle même d'une arme tactique : après 40... 16 – 21!! 41.33 – 28 32 x 23 42.29 x 20 est contré par 4 – 10! 43.15 x 4 21 – 26 44.4 x 31 26 x 46 =.

Mais les noirs jouent **40... 4 – 9?** affaiblissant leur défense.

Les blancs débordent après

41.41 – 37 32 x 41 42.36 x 47 11 – 17 43.29 – 24 11 – 17
43... 14 – 20 aurait été puni par 44.30 – 25!!

44.24 – 20 14 x 25 45.15 – 10 et gagnent la partie.

Les blancs pouvaient interdire cette défense noire 40... 16 – 21 Dans cette variante, ils ne jouent pas 35.46 – 41? mais 48 – 43 ou 49 – 44.

Voyons 40.48 – 43. les noirs ne peuvent jouer 17 – 21 41.26 x 17 12 x 21 42.31 – 26 27 – 32 43.26 x 17 22 x 11 44.33 x 22 18 x 27, puisque maintenant les noirs n'ont pas de réponse sur 45.39 – 33!

sur 45... 32 – 37 suit 46 – 41 33 – 28

Si les blancs jouent 35.48 – 43 les noirs ont une variante logique:

35.48 – 43 19 – 23 36.43 – 38 13 – 19 37.46 – 41 8 – 13 38.41 – 37

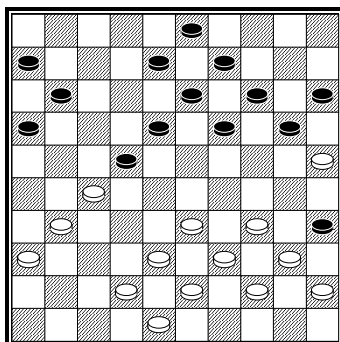
après 38.49 – 43 les noirs reprennent de espace avec 28 – 32.

38... 28 – 32 39.37 x 28 23 x 43 40.39 x 48 19 – 23 41.49 – 44 23 – 28 42.40 – 34 28 x 39 43.34 x 43 et seulement maintenant il devient clair que la position blanche est meilleure

. Si les noirs vont en 32 les blancs attaqueront ce pion.

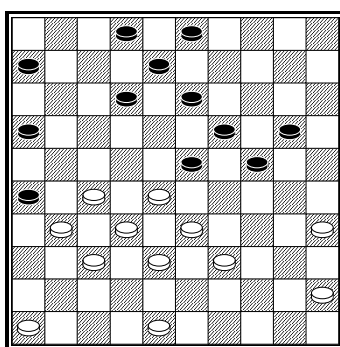
. Si les noirs jouent 43... 14 – 19 44.30 – 25 19 – 23 45.40 – 34 les noirs conservent leur problème de manque d'espace avec une aile gauche affaiblie.

Il est très difficile de juger la position (premier diagramme) correctement, pour des raisons pratiques. Le plus important est de "voir" la variante 17 – 21 x 21, avec le potentiel tactique qui gouverne cette position.



T. Wolthers – B. van Hoor

Exercice 9.2 Décrivez les caractéristiques de cette position. Jugez la position!



P.Lopez – Thijssen

1) Les blancs ont la pyramide centrale, mais le pion 36 sur leur aile gauche est manquant pour finir la flèche 27 / 31 / 36.

sur l'autre aile Les blancs n'ont aucune formation pour reprendre le contrôle de cette aile. Après 20 – 25 les noirs ont le fort marchand de bois 23 / 24 / 13 / 8.

2) Comme les blancs n'ont pas de pion en 36 les noirs vont examiner le plan d'enchaînement l'aile gauche blanche 12 – 17 et 17 – 21.

3) Les blancs contrôlent 27 et 28, les noirs 23 et 24 mais aussi 25. Les noirs contrôlent les ailes dans une position classique fermée.

4) La différence de développement = – 1, presque égale.

5) Les faiblesses blanches sont absence de pion en 26 et manque de formation.

6) les noirs ont plus d'espace. Ils peuvent jouer sur les deux ailes, pendant que les blancs sont limités sur leurs deux ailes.

7) Les blancs ne peuvent jouer ni 27 – 22? 12 – 18 31 – 27 (22 – 17 18 – 22 N+1) 16 – 21! N+.
ni 39 – 34 20 – 25 avec la menace 24 – 29.

Le critère pertinent de cette position est le contrôle noir des ailes. Avec en conséquence un manque d'espace des blancs.

30.46 – 41 12 – 17

Si les blancs désirent échapper à l'enchaînement ils doivent jouer 31.27 – 22 ou 31.28 – 22.

31.27 – 22 6 – 11! 32.31 – 27 20 – 25 33.45 – 40 2 – 7!

menace 16 – 21 26 – 31 24 – 30 avec un dame en 46.

34.41 – 36 7 – 12 35.40 – 34 12 – 18 36.48 – 43 8 – 12

Les libertés des blancs diminuent rapidement.

37.34 – 30 25 x 34 38.39 x 30 23 – 29 39.30 – 25 29 – 34 40.43 – 39 34 x 43 41.38 x 49 18 – 23

ou le spécial 26 – 31! 42.37 x 26 3 – 9 N+

42.49 – 44 17 – 21

menace 23 – 29 N+

43.36 – 31 12 – 18 44.44 – 39 23 – 29 N+.

31.28 – 22 17 x 28

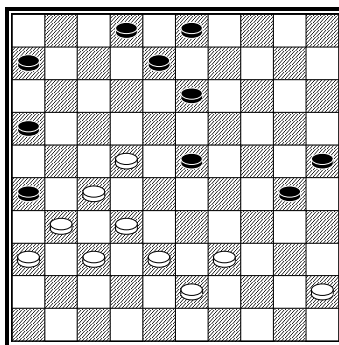
32.33 x 22 20 – 25

33.41 – 36 24 – 30

34.35 x 24 19 x 30

Gagnant plus d'espace sur le flanc droit.

36.48 – 43



Le meilleur coup des noirs est 36... 23 – 29! Maintenant. Les blancs ne peuvent pas attaquer 37.39 – 33 30 – 34! 38.33 x 24 34 – 40 39.45 x 34 13 – 18 40.22 x 13 8 x 48 +.

Après 36... 23 – 29 37.22 – 17 29 – 34 Il y a une situation complexe mais bénéfique aux noirs

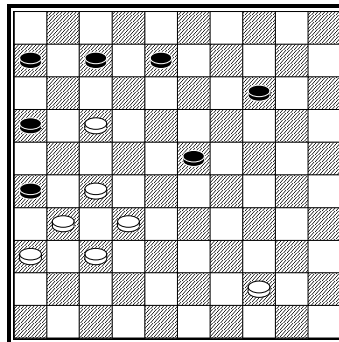
36... 30 – 34

37.39 x 30 25 x 34

Les blancs ne peuvent jouer 38.38 – 33 maintenant à cause de 23 – 28 32 x 23 13 – 18 et 8 x 48 N+.

Ils auraient pu jouer 38.22 – 17 avec une défense possible, mais les blancs continuèrent faussement.

38.43 – 39 34 x 43
 39.38 x 49 13 – 19
 40.45 – 40 19 – 24
 41.40 – 34 3 – 9
 42.49 – 44 9 – 14
 43.44 – 40 2 – 7
 44.40 – 35 24 – 29
 45.22 – 17 29 x 40
 46.35 x 44



Bien essayé surtout si la pendule s'affole !. 46... 7 – 12 est puni par 47.32 – 28!! 12 x 41 48.28 x 10 26 x 37 49.36 x 47 B+.

46... 14 – 20!
 47.44 – 39

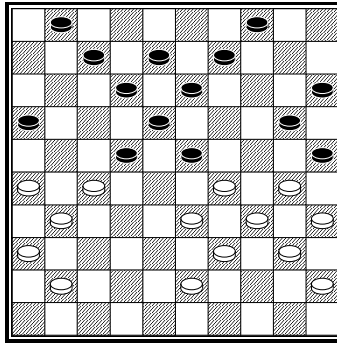
47.27 – 22 est suivi par 7 – 11! 48.44 – 39 16 – 21 49.31 – 27 et 22 – 18 est puni par le 26 – 31 collage.

47... 7 – 12
 48.27 – 22 12 x 21
 49.31 – 27 20 – 24
 50.39 – 33 8 – 13

Les blancs abandonnent .



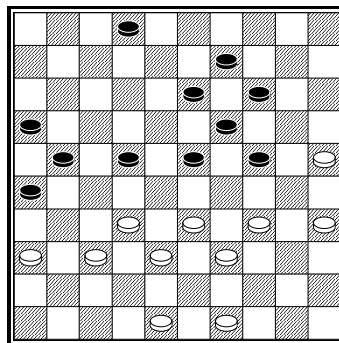
Kees Thijssen, 5 fois champion des Pays Bas



Schwarzman – H. v.d. Zee

- 1) Les deux joueurs ont des formations actives. La construction de l'aile droite blanche n'est pas active. Les blancs ont un marchand de bois à gauche.
- 2) Le blancs marchand de bois est combiné avec une position moderne à droite. Habituellement ce n'est pas bon. Pour tirer profit de marchand de bois il faut contrôler l'autre aile, mais les blancs n'ont aucune formation active à droite.
- 3) Les blancs possèdent <26>, <27>, <29> et <30> simultanément. Les noirs ont <22> et <23>.
- 4) La différence de développement = + 6
- 5) Les blancs ont des faiblesses dans leur défense, aucun pion de base. Les deux constructions ne travaillent pas bien. Leur centre est plutôt faible. Les noirs n'ont pas de pion en <3>, mais ils sont plus influents au le centre.
- 6) Les blancs ont peu d'espace sur leur aile droite, ce qui rend leur marchand de bois inefficace.
- 7) Trait aux noirs : qui doivent prendre garde au potentiel tactique. Dans la partie ils sont victime d'une combinaison.

28... 9 – 14?
 29.29 – 24 20 x 49
 30.30 – 24 49 x 21
 31.26 x 10



Chmiel – Schwarzman

Exercice 9.3 Décrivez les caractéristiques pertinentes de cette position. Sont-elles meilleures pour les blancs ou les noirs?

Solutions section 1

Leçon 1: Comment jugez une position?

1.1 (Pepijn v.d. Brink – Job Arts) Les blancs ont un marchand de bois (voir Leçon 28 du chapitre 1) alors qu'ils contrôlent l'autre aile. C'est très bon pour les blancs. Un façon logique de jouer est: 34 - 29! 23 x 34 39 x 30 5 – 10 30 – 24 (empêchant l'échange 17 – 21 20 -24 14 x 21 =) 20 x 29 33 x 24 14 – 19 47 – 42 19 x 30 25 x 34 avec un bon marchand de bois.

1.2 IL absence du pion savant en 48 est une faiblesse. La formation 37/42/48 manquent, aux blancs alors que les noirs ont cette formation. Donc les noirs peuvent pionner 14 – 20 25 x 14 9 x20 pour gagner de l'espace, pendant que le pion blanc en 42 reste inactif. La position noire est meilleure.

1.3 La position noire est très forte. Ils ont des formations, et contrôlent les cases stratégiques 23, 24 et 27.

Après 43 – 38 21 – 27 32 x 21 16 x 27 43 – 38 23 – 29 34 x 23 19 x 28 Les blancs sont bloqués.

1.4 Les blancs contrôlent les cases stratégiques. Ils contrôlent à la fois le centre et la case 27, alors qu'ils ne possèdent pas encore le centre et la case 27 ! Les blancs jouent 45 – 40 (menace d' attaque du pion 30) 10 – 14 43 – 39 14 – 20 40 – 34 20 – 25 36 – 31 (menace d' attaque du pion 31) 7 – 11 31 – 27 11 – 16 33 – 28 tous les pions noirs sont inactifs. 8 – 13 28 – 23 et les noirs sont bloqués.

1.5 L'aile gauche noire est enchaînée. **Donc** Les blancs sont mieux, bien qu'ils aient besoin de veiller à la tactique!

Dans la partie 37 – 32(?) 6 – 11 42 – 37 18 – 22! 32 – 28? Fût joué donnant aux noirs la combinaison 19 – 23. Les blancs auraient pu jouer 1.38 – 32 18 – 22 (en 1... 6 – 11 Les blancs jouent 2.32 – 27! et en 1... 17 – 22 2.45 – 40 +/-) 2.36 – 31 évitant la combinaison 19 – 23 et prenant le centre.

1.6 Les blancs ont une position supérieure, contrôlant 27, 28 et menaçant de prendre 24 également: 33 – 29! 3 – 9 (3 – 8 29 – 24!) 49 – 44 6 – 11 44 – 40 15 – 20 40 – 34 9 – 14 34 – 30 (28 – 23? 20 – 24 =) et les noirs n'ont plus de bon coup.

1.7 Les blancs sont enchaînés à la fois à gauche et à droite et n'ont pas d'espace .Les noirs ont une position gagnante.

1.8 Les noirs ont des pions faibles 9 et 15. Les blancs ont une bonne position classique avec des formations et suffisamment d'espace. Les blancs sont mieux.

Leçon 2: Formations

Ex 2.1 4.33 – 29 23 x 34 5.39 x 30 25 x 34 6.27 – 21 26 x 28 7.32 x 1 +

Ex 2.2 1.42 – 37! menace 28 – 22 & 37 – 31.

1) 1... 7 - 12 2.28 – 22 18 x 36 3.34 – 30 25 x 34 4.40x 7 2 x 11 5.37 – 31 36 x 27
6.32 x 5

2) 1... 8 – 12 la même combinaison donne un dame en 1.

3) 1... 18 – 22 3.34 – 30 25 x 34 4.40 x 27 W+2

4) 1... 17 – 21 2.31 – 27 21 – 26 3.27 – 21 26 x 17 4.28 – 22 +

2.3 34 – 29! 23 x 34 40 x 20 14 x 25 32 – 28 B+1

2.4 7.34 – 30! 25 x 34 8.39 x 30 20 – 25 9.27 – 21!! 17 x 26 10.28 – 22 25 x 34
11.22 – 17 11 x 22 12.32 – 28 23 x 32 13.38 x 40 =

Les blancs peuvent aussi jouer 7.35 – 30 24 x 35 8.33 – 29 =.

2.5 32 – 28 23 x 32 38 x 27

2.6 A) 26 – 31 27 x 36 21 – 27 32 x 23 19 x 50 N+

B) 1.44 – 40 17 – 22 2.41 – 36 22 x 31 3.36 x 27 11 – 17 4.47 – 41 6 – 11! (les noirs peuvent aussi jouer 20 – 24! 5.40 – 34 24 – 30!! 6.35 x 24 19 x 30 etc. +) 5.39 – 34
17 – 22 6.41 – 36 22 x 31 7.36 x 27 11 – 17 8.33 – 28 18 – 22 9.27 x 18 13 x 33
10.38 x 29 26 – 31!, et parce que 42 – 37 x 37 est puni par 19 – 24 les noirs atteignent la case 36 et débordent.

C) 1.41 – 36 26 – 31 2.27 – 22! 17 x 37 3.36 x 27 21 x 32 4.42 x 31 =.

2.7 27 – 21 16 x 29 28 – 23 19 x 28 39 – 33 28 x 39 43 x 1 +

2.8 28 – 23 19 x 37 38 – 32 37 x 28 29 – 24 20 x 38 43 x 1 +

2.9 34 – 30 25 x 23 33 – 29 23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5 +

2.10 29 – 23 18 x 29 33 x 24 22 x 35 32 – 28 20 x 29 28 – 22 17 x 28 38 – 33 28 x 39
43 x 5 (ou 43 x 5) +

2.11 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4 +

2.12 29 – 24 19 x 39 49 – 43 39 x 48 38 – 33 48 x 22 28 x 10 +

2.13 29 – 23 18 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 25 49 x 21 25 – 20 15 x 24 30 x 26 +

2.14 34 – 30 25 x 34 33 – 29 34 x 23 28 x 19 26 x 28 38 – 32 28 x 37 42 x 31 13 x 24
27 – 21 16 x 27 31 x 4 +

Leçon 3: Enchaînements

Ex 3.1 36 – 31! suivi par 35 – 30 25 x 23 31 – 27 21 x 32 37 x 30 =.

Ex 3.2 17 – 22 26 x 17 24 – 29 33 x 24 22 x 42 24 – 20 11 x 22 31 – 26 22 x 31 26 x 48 +.

3.3 L'aile droite blanche est économiquement enchaînée, pendant que les noirs sont plus actifs sur l'autre aile. La position est meilleure pour les noirs. La partie se continua par :

1... 14 – 20 2.49 – 44 20 – 24 3.48 – 43 2 – 8 4.44 – 40 18 – 22 5.28 – 23 19 x 28 6.30 x 19 13 x 24 7.38 – 32 22 – 27 8.33 x 31 24 – 29 9.34 x 23 12 – 18 10.23 x 12 21 – 26 11.12 x 21 16 x 49

3.4 L'enchaînement n'est pas économique et les noirs contrôlent l'autre aile.

La position est favorable les noirs.

La partie Tsjertok – Dybman se continua par :

36.41 – 36 15 – 20 37.27 – 22 18x27 38.31 x 22 23 – 29 39.36 – 31 20 – 25 40.22 – 18 17 – 22 41.18 x 27 3 – 8 42.26 x 17 11 x 33 43.27 – 22 19 – 23 44.32 – 27 24 – 30 45.37 – 32 33 – 39 46.43 x 34 29 x 40 47.45 x 34 30 x 39 48.22 – 17 39 – 44 49.31 – 26 44 – 49

3.5 Les blancs sont enchaînés par le marchand de bois-pendant que les noirs contrôlent l'autre aile. La position est meilleure pour les noirs.

La partie G. Jansen – Sijbrands se continua par :

29.37 – 31 24 – 30! 30.35 x 24 19 x 30.

Maintenant Les blancs ont un pion suspendu en 31, Les noirs de manière surprenante arrêtent de jouer à droite et encerclent le centre blanc pour bloquer leur adversaire.

31.42 – 37 30 – 35 32.29 – 24 20 x 29 33.34 x 23 13 – 19 34.40 – 34 9 – 13 35.45 – 40 15 – 20 36.23 – 18 13 x 22 37.32 – 27 12 – 18 38.38 – 32 8 – 13 39.34 – 29 19 – 24 40.29 – 23 18 x 38 41.27 x 9 38 x 36 42. 9 – 4 14 – 19 43.40 – 34 24 – 30 44. 4 – 15 19 – 23 45.15 x 21 16 x 27 46.26 – 21 27 x 16 47.28 – 23 16 – 21 48.23 – 19 21 – 27 49.19 – 14 27 – 32 50.37 x 28 36 – 41

3.6 Il y a moins de pions enchaînés par le marchand de bois qu'il n'est usuel. Les blancs contrôlent la case 27.

Après 1.44 – 40! les noirs ne peuvent jouer 19 – 23 à cause de 40 – 34 avec la menace mortelle 27 – 22 +. aussi: 1.44 – 40 9 – 14 2.32 – 28 12 – 17 3.37 – 32 17 – 21 45.42 – 37 8 – 12 46.28 – 22! etc. B+

3.7 l' enchaînement du trèfle est économique et les blancs sont actifs sur l'autre aile. 32 – 28 x 27 donne aux blancs de bonnes chances de gain.

3.8 Les blancs ont des pions inactifs en 40 et 45, qui rendent l'enchaînement du trèfle moins économique.

De plus, les noirs peuvent jouer 24 – 29! (30 – 24 échoue sur un coup de dame de 47)

3.9 1... 19 – 24! permet l'enchaînement: 2.36 – 31 13 – 19! 3.41 – 36 8 – 12! et après 27 – 22 x 22 suit 23 – 28! gagnant un pion.

3.10 Les noirs ont un marchand de bois mais ne contrôlent pas l'autre aile. L'avant poste en 27 est vulnérable, bien qu'il ne puisse pas être attaqué immédiatement: 37 – 32? est suivi par le 2 – 7 18 – 23 24 – 30 20 x 49 coup de dame.
Les blancs auraient pu jouer 1.37 -31! 2 – 7 2.45 – 40! 18 – 23 (9 – 14 35 – 30 29 – 23 x 24 etc. avec dame en 2) 3.29 x 18 12 x 32 4.42 – 37!! 32 x 41 5.36 x 47 27 x 36 6.47 – 41 36 x 47 7.38 – 32 47 x 29 8.34 x 1 +

Leçon 4: Développement

4.1 50... 34 – 39 51.44 x 33 23 – 29 52.33 x 24 13 – 19 53.24 x 22 17 x 48 N+

4.2 Les blancs perdent les pions 27 et 28, pendant que le pion 26 recule de deux temps, aussi ils perdent $4 + 4 + 2 = 10$ temps.

Les noirs perdent les pions 11 et 22, aussi ils perdent $2 + 4 = 6$ temps.

Comme les noirs peuvent jouer après l'échange les blancs perdent un autre temps.

Les blancs perdent 5 temps

4.3 Les blancs perdent le pion 24 (5 temps) pendant que les noirs perdent le pion 20 (= 3 temps). Comme le pion 23 recule de 2 temps, les blancs perdent $2 + 2 = 4$ temps.

4.4 Les noirs perdent le pion 17 (=3 temps) pendant que les blancs perdent le pion 32 (= 3 temps), aussi il n'y a pas de différence.

4.5 Les noirs ont 13 temps de plus. 20 – 25 x 24 gagnent deux autres temps: Les blancs perdent le pion 29 (= 4 temps) pendant que les noirs perdent le pion 15 (= 2 temps).

Les noirs ont 15 temps de plus.

4.6 Les blancs perdent 2 temps, les noirs perdent 6 temps. Les blancs gagnent 4 temps.

4.7 Les blancs perdent $1 (44) + 2 (40) = 3$ temps mais le pion 50 gagne 2 temps, aussi ils perdent 1 temps. les noirs perdent $5 + 6 = 11$ temps. Les blancs gagnent $11 - 1 = 10$ temps.

4.8 Il faut regarder ce qu'il se passe après 27 – 22. Les blancs perdent les pions 22 et 28, pendant que les noirs perdent les pions 18 et 19. Transporter Le pion 33 de 31 ne change rien.

Les blancs perdent $5 + 4 = 9$ temps, pendant que les noirs perdent $3 + 3 = 6$ temps. Les blancs perdent au total $9 - 6 = 3$ temps.

4.9 $4 \times 2 + 3 \times 4 + 1 \times 4 + 1 \times 5 - (4 \times 1 + 3 \times 2) = 29 - 10 = 19$ temps. C'est plus qu'il n'en faut!

4.10 $3 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 4 - (4 \times 1 + 4 \times 2 + 3 \times 3 + 1 \times 5) = 28 - 26 = 2$. Les blancs ont 2 temps de plus.

4.11 **Bouger** le pion 49 à 30 pour donner la symétrie coûte 4 temps. 4 temps de retard est une bonne chose dans une position classique fermée.

Leçon 5: cases stratégiques

5.1 24 – 19 29 x 20 37 – 31 33 x 4 B+

5.2 9.39 – 33 17 – 22! 10.28 x 26 18 – 23 11.29 x 18 13 x 42 N+

5.3 1.29 – 23? 18 x 29 2.28 – 23 29 x 18 3.39 – 34 20 x 29 4.34 x 3 et la dame est prise (par exemple) 13 – 18 5.3 x 20 15 x 24 =.

5.4 37.48 – 43? 23 – 29! 38.34 x 23 19 x 37 39.30 x 10 9 – 14! 40.10 x 19 27 – 32! 41.38 x 18 12 x 14 N+

5.5 47.29 – 24! 19 x 30 48.40 – 35! et 30 – 34 est suivi par 33 – 29 34 x 23 28 x 8 12 x 3 27 – 21 16 x 27 32 x 23 +.

Leçon 6: faiblesses

6.1 A) 34 – 29? 22 – 28 +

B) 37 – 31 22 – 28 32 x 23 (33 x 22 24 – 29 +) 19 x 28 33 x 22 24 – 29 34 x 23 25 – 30 35 x 24 20 x 36 +.

C) 32 – 28 24 – 29! 33 x 11 22 x 31 +

6.2 M. Tuik – D. de Jong l'aile gauche blanche n'est pas développée du tout. Les pions 34 / 25 / 40 / 45 ne sont pas actifs. La distribution des pions est mauvaise. Le centre blanc est trop faible.

6.3 W. Ludwig – L. Sekongo l'aile droite noire est enfermée. Les pions 12 et 1 ne sont pas actifs non plus. L'autre aile n'est pas développée proprement avec un vilain pion en 10 (il serait mieux en 4). Les noirs ont peu d'espace de jeu à cause de l'enchaînement.

6.4 Les noirs n'ont aucune formation active. Les noirs sont très limités. Le pion 7 ne peut jouer à cause de 7 – 11 32 – 28 B+. Seul le pion 9 peut jouer. Les noirs n'ont plus de pion de base, ce qui rend leur position tactiquement vulnérable. Les blancs peuvent jouer 39 – 34! 9 – 14* 22 – 17 12 x 21 26 x 17 (7 – 12 48 – 42 12 x 21 32 – 28 B+)

6.5 Stempher – Hoving les noirs ont perdu le contrôle de 23 et 24. Les blancs ont une forte attaque. Le pion 9 est suspendu rendant leur position tactiquement vulnérable. Après 6 – 11 Les blancs vont à dame 23 – 19 14 x 23 38 – 32 27 x 20 25 x 3 +.

6.6 Les blancs ont un pion suspendu en 44. si les noirs ont le trait ils peuvent enchaîner leur adversaire avec 23 – 29!

Leçon 7: espace

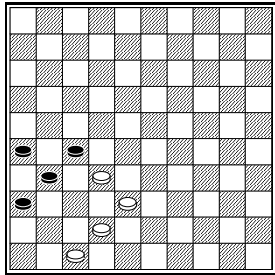
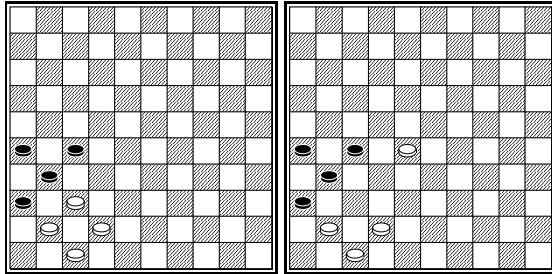
7.1 32 – 27? 25 – 30! 34 x 25 18 – 23 N+1

7.2 Les noirs ne contrôlent pas l'autre aile.

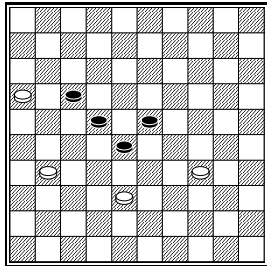
7.3 29 – 23? 25 – 30! 34 x 25 14 – 20 25 x 14 9 x 18 N+1

7.4 25 – 30 34 x 25 15 – 20 24 x 15 4 – 10 15 x 4 13 – 19 4 x 27 21 x 45 N+

7.5



7.6



7.7

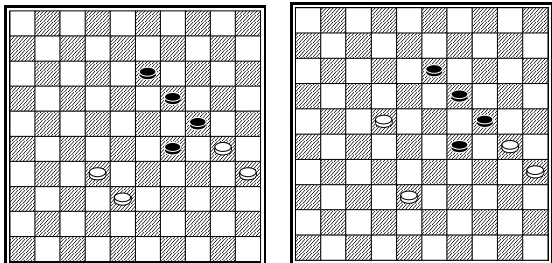
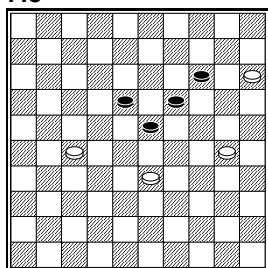
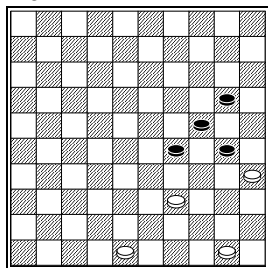


diagramme 2: Le pion 32 peut aussi être en 31. 13 – 18 32 – 27 18 – 23 27 – 22 +.

7.8

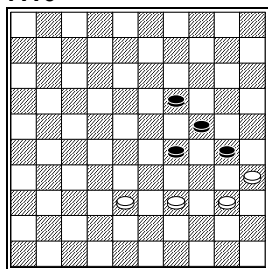


7.9



29 – 34 48 – 43 20 – 25 50 – 45

7.10



19 – 23 38 – 32

Leçon 8: tactiques

8.1 43.27 – 21 25 x 34 44.32 – 27 23 x 32 45.21 – 16 32 x 21 46.16 x 40 +

8.2 42.35 – 30 24 x 35 43.33 – 29 23 x 34 44.27 – 21 16 x 27 45.32 x 25 +

8.3 44.33 – 29 24 x 42 45.48 x 46 B+1

8.4 A) Les blancs enchaînent l'aile droite noire, pendant que les noirs enchaînent l'aile blanche gauche. Les blancs contrôlent mieux le centre, parce qu'ils construisent la flèche 33 / 39 / 44 pour pionner 33 – 28 x 28.

B) 24... 22 – 28? 25.31 x 22 28 x 50 26.22 – 18 13 x 22 27.29 – 23 20 x 18 28.38 – 33 50 x 28 29.37 – 31 26 x 37 41 x 1 +

8.5 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 30 40 – 34 24 x 31 34 x 3 27 x 38 3 x 8 +

8.6 1.37 – 31! 21 – 26 (Les blancs peuvent effectuer le même plan en commençant par 1.24 – 20.) Les blancs menacent d'enchaîner l'aile droite noire par 31 – 26. La réponse noire est forcée. 2.24 – 20! 26 x 37 3.32 x 41 le cou de ce plan est que 17 – 21 est suivi par le collage 20 – 14! +.

3... 13 – 18 est suivi par 4.20 – 15! 9 – 14 5.49 – 43 17 – 21 6.28 – 22 21 x 32 7.22 x 13 B+.

8.7 A) Les blancs n'ont aucune formation et ne contrôlent aucune case stratégique.

B) les noirs contrôlent les cases 27 et 24.

C) 17 – 22! (dans la partie Krajenbrink – Clerc 18 – 23? fût joué) Maintenant 32 – 28 est puni par 24 – 29!! 33 x 4 22 x 31 4 x 22 27 x 18.

1... 17 – 22 2.30 – 25 gagnent positionnellement en occupant toutes les cases stratégiques: 18 – 23 3.34 – 30 et maintenant à la fois 3... 23 – 29 + et 3... 9 – 13 4.39 – 34 13 – 18 5.34 – 29 23 x 34 6.30 x 39 18 – 23 gagne.

8.8 24 – 29 33 x 24 18 – 22 27 x 20 21 – 27 32 x 12 23 x 41 36 x 47 26 x 48 24 x 13 48 x 7 (ou 48 x 1) +

C 8.9 39 – 34 28 x 39 48 – 42 39 x 37 41 x 1 +

C 8.10 27 – 22 18 x 27 38 – 33 27 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 23 19 x 28 30 x 26 gagne le pion 32

C 8.11 25 – 20 14 x 25 37 – 31 26 x 30 42 – 37 21 x 32 37 x 6 +

C 8.12 28 – 23 19 x 39 30 x 10 4 x 15 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33 x 4 +

F 8.13 Chizhov – Kalmakov 28 – 22! 20 – 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 22 27 x 9

F 8.14 33 – 29 24 x 33 38 x 29 13 – 19 32 – 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 11 +

F 8.15 40 – 34 menace à la fois 34 – 30 33 – 28 et 26 – 21 34 – 30 33 – 29 22 – 27 32 x 21 16 x 27 34 – 29 17 – 22 33 – 28 22 x 24 44 – 40 35 x 33 38 x 9 +

F 8.16 27 – 22 18 x 27 39 – 34 8 – 13 34 – 29 12 – 18 29 x 9 13 x 4 38 – 32 27 x 29 30 – 24 choix 25 x 1 +

C 8.17 $32 - 28 \ 22 \times 42 \ 31 - 26 \ 42 \times 31 \ 2 \times 17 \ 11 \times 22 \ 36 \times 9 +$

S 8.18 $23 - 18 \ 13 \times 22 \ 40 - 34 +$

C 8.19 $34 - 29 \ 23 \times 32 \ 44 - 39 \ 35 \times 33 \ 31 - 27 \ 22 \times 31 \ 36 \times 9$

F 8.20 $36 - 31$ menace $24 - 19$ alors que $22 - 27$ est puni par $31 \times 22 \ 28 \times 17 \ 24 - 19 \ 13 \times 24 \ 37 - 32 \ 26 \times 28 \ 33 \times 2 \ 24 \times 33 \ 2 \times 16 +$

S 8.21 $35 - 30 \ 24 \times 44 \ 50 \times 39 +$ a été raté dans la partie.

C 8.22 $37 - 31 \ 26 \times 37 \ 47 - 41 \ 37 \times 46 \ 39 - 34 \ 46 \times 23 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 29 \times 20 \ 15 \times 24 \ 38 - 32 \ 27 \times 29 \ 34 \times 5 +$

C 8.23 $39 - 34 \ 29 \times 49 \ 25 - 20 \ 49 \times 12 \ 20 \times 7 +$ a été raté dans la partie.

F 8.24 $28 - 22!$ ($31 - 26? \ 15 - 20 \ 26 \times 17 \ 18 - 22 \ 27 \times 29 \ 19 - 24 \ 30 \times 19 \ 13 \times 11 =$)
 $21 - 26$
 $34 - 29 \ 26 \times 17 \ 27 - 21 \ 23 \times 25 \ 21 \times 12 +$

Leçon 9: Judging positions

9.1 3.40 – 35! 24 – 29 4.41 – 36 (ou 4.43 – 39) 29 x 40 5.45 x 34 +

9.2

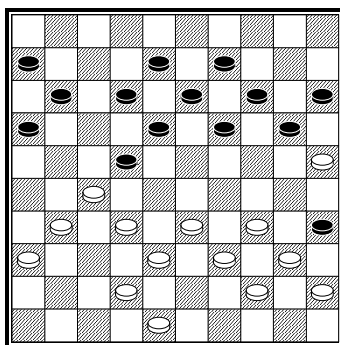
- 1) Les blancs ont des formations fortes aux deux ailes et au centre. Les noirs ont moins de formations actives.
- 2) Les blancs ont un faux marchand de bois qui semble bon.
- 3) La différence de temps est de = - 2
- 4) Les blancs tiennent la case 27. Ils contrôlent aussi 28.
- 5) Comme les noirs occupent la case 22 ils sont pris par le faux marchand de bois et donc limités
- 6) Les noirs manquent d'espace sur les ailes et au centre, après 38 – 32! ils ne peuvent pas aller en 23 non plus.
- 8) Les noirs n'ont pas de moyen tactique d'empêcher le coup important 38 – 32. (si Le pion 11 était à la case 12 ils auraient le coup de dame 22 – 28 33 x 22 16 – 21). Les noirs doivent garde à ce que le pion 35 ne soit pas utilisé pour combiner. (42 – 37 19 – 23 48 – 42 8 – 12? 34 – 30! 35 x 24 33 – 29 par exemple)

Les blancs est sont capables de limiter les noirs sévèrement par 38 – 32. Les noirs risquent le blocage.

26.38 – 32! 8 – 12

Les noirs ne peuvent jouer 26... 19 – 23 27.33 – 28 B+
26... 20 – 24 27.34 – 29! 11 – 17 28.29 x 20 15 x 24 29.43 – 38 perd rapidement.

26... 20 – 24 27.43 – 38 3 – 8



28.48 – 43!

Un bon coup. Aussi fort aurait été 28.34 – 29! 19 – 23 29.48 – 43 23 x 34 30.40 x 29 11 – 17 31.32 – 28 avec un enchaînement mortel. Le seul coup pour les noirs est 31... 6 – 11, mais leurs problèmes empirent. Les blancs peuvent choisir entre différents plans gagnants. L'un d'eux est 32.45 – 40 20 – 24 33.29 x 20 15 x 24 34.40 – 34 suivi par 34 – 29.

28... 20 – 24
29.34 – 29 22 – 28

Les noirs sacrifient un pion. après 29... 15 – 20 30.32 – 28 les noirs n'ont plus de temps de repose pour laisser la prise 28 x 17 et perdent.

9.3

1) les noirs ont des formations fortes. Les blancs n'ont aucune formation active

2) Pas d'enchaînement.

3) Les noirs possèdent <21> / <22> / <23> / <24>, leur donnant une ligne de front forte. Avec la flèche active 16 / 21 / 26 les noirs contrôlent la case <27>.

4) différence de développement = – 7. les noirs ont un gain de 7 temps dans le développement.

5) les noirs n'ont aucune faiblesse. Les blancs ont des pions inactifs sur les flancs.

6) Les blancs manquent d'espace. Sans contrôle sur les cases stratégiques ils seront rapidement bloqués.

7) 33 – 29 24 x 31 36 x 29 ne sauve pas les blancs à cause du débordement noir 26 – 31 sur l'aile gauche.

Il est clair que tous les critères sont en faveur des noirs. Dans la partie les noirs finissent de jolie façon.

37.49 – 43 24 – 30
38.35 x 24 19 x 30

39.33 – 29 est suivi de 21 – 27 et 27 – 31 N+.

Les blancs n'ont plus d'espace et sacrifient. Les noirs contrôlent les cases stratégiques. Le pion en 30 joue un rôle important.

Nous étudierons la force du pion 21 dans le chapitre "Jouer au Centre " Le Jeu au Centre.