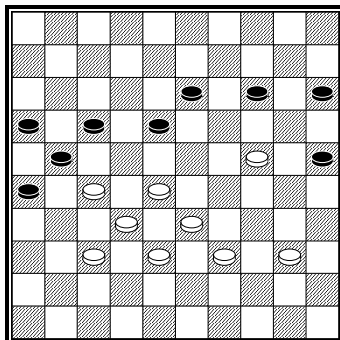


Section 4

Right wing attack



L'attaque de l'aile droite est un style de jeu populaire. L'attaque de l'aile droite se caractérise par un pion taquin en <24>, supporté par un centre fort. Quelquefois on installe un autre avant poste en <23>.

Le pion 24 maintient les pions 15 et 25 en place. dans la position du diagramme les blancs contrôlent également les cases stratégiques <27> et <28>, l'attaque idéale. Trait aux noirs : la partie est perdue.

Dans cette section nous allons montrer ce qui est important et quand attaquer. Nous allons montrer quelques parties de forts joueurs, avec des exemples de jeu en attaque.

Après cela nous montrerons le spécial [Samba-swing](#), "aller en <19>".

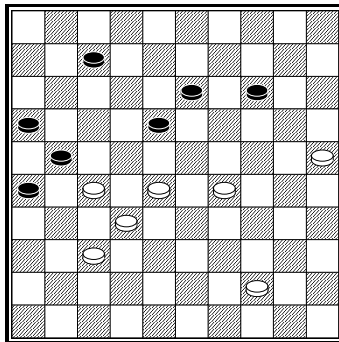
Les prochaines leçons traiteront de la manière de jouer en contre attaque, spécialement si l'attaque comporte des faiblesses.

Les [chapîtres](#) suivants seront détaillés dans cette section:

- [1.l'attaque de l'aile droite](#)
- [2. aller en <19>](#)
- [3. jouer contre l'attaque de l'aile droite](#)
 - [1. attaquer le pion taquin](#)
 - [2. bloquer l'attaque](#)
 - [3. encerclement](#)
 - [4. contre attaque](#)
 - [5. moyens tactiques](#)
- [4. attaquer le pion taquin](#)
- [5. Bloquer l'attaque](#)
- [6. Encerclement](#)
- [7. la contre attaque](#)
- [8. Isoler le pion taquin](#)
- [9. idées tactiques](#)
- [10.solutions](#)

Après avoir étudié cette section vous aurez appris différents plans utiles que vous pourrez appliquer dans vos propres parties. Vous aurez aussi retenu des idées tactiques et des concepts combinatoires.

1.L'attaque de l'aile droite



Edelenbos – Nuijs

Les blancs occupent les cases stratégiques 27 et 28. Pour gagner les blancs doivent conquérir la case 24. Dans la partie les blancs jouent 1.44 – 40? 13 – 19 2.40 – 35 7 – 12 3.29 – 24 19 x 30 4.35 x 24 12 – 17 5.24 – 20 14 – 19 6.20 – 15 19 – 23!! 7.28 x 19 17 – 22 =.

Vous devez vous souvenir de ce sacrifice pour faire une remise. Il faut y prendre garde quand on occupe la case 27.

Il est meilleur d'occuper la case 24 immédiatement. les noirs seront obligés de faire un double sacrifice pour attaquer 27!

**1.29 – 24! 7 – 12
2.44 – 39 12 – 17
3.39 – 33 14 – 19**

3... 17 – 22 4.28 x 17 21 x 12 5.33 – 28 mène à un gain facile pour les blancs.

**4.24 – 20 19 – 23
5.28 x 8 17 – 22
6.9 – 3! 22 x 42
7.3 – 9!!**

Les noirs ne peuvent pas aller à dame en 47: 7... 42 – 47 8.9 x 36 47 x 15 9.15 – 10 15 x 27 10.36 x 18 B+.

**7... 18 – 23
8.20 – 14 42 – 48**

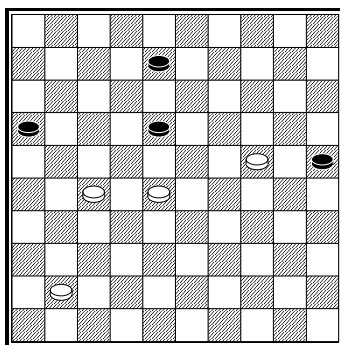
8... 42 – 47 9.9 – 3! B+. Les blancs jouent un joli coup d'attente. Ils ne doivent surtout pas se précipiter par 9.14 – 10? 48 – 42 10.33 – 28? 42 – 15 N+.

**9.9 – 4! 48 – 42
10.33 – 28 26 – 31**

10... 23 – 29 11.28 – 23 B+

**11.4 x 36 23 – 29
12.28 – 23 29 x 18
13.36 x 4**

Les blancs dominent et gagnent la partie.



Ambags – Sloop

Les blancs ont atteint une position où ils occupent 27, 28 et 24. Un jeu précis est nécessaire pour gagner la fin de partie.

1.41 – 37 8 – 13

1... 8 – 12 peut être contré par 2.28 – 22! 16 – 21 3.27 x 16 18 x 27 4.16 – 11 +

2.37 – 32

Si les blancs jouent 2.37 – 31? les noirs ont la remise après 2... 25 – 30! 3.24 x 35 13 – 19.
si 2.37 – 32! est suivi par 25 – 30 3.24 x 35 13 – 19 4.35 – 30 18 – 23 5.28 – 22 23 – 29 6.32 – 28 avec deux variantes:

1) 6... 19 – 24 7.30 x 19 29 – 34 8.19 – 14 34 – 39 9.13 – 9 39 – 43 10.9 – 3 43 – 48 11.28 – 23 et les blancs ont une fin de partie gagnante.

2) Après 6... 19 – 23 7.28 x 19 29 – 33 8.19 – 14 32 – 38 9.14 – 9 38 – 43 10.30 – 25! 43 – 48 11.22 – 18! les blancs gagnent également. Notez que deux derniers coups blancs sont très précis. Les autres coups conduisent à la remise! Nous allons en montrer un exemple:

Si les blancs jouent 10.9 – 3 les noirs réalisent la remise en jouant 43 – 48 11.30 – 25 48 – 34!! (48 – 39? 22 – 18 39 – 22 3 – 14! 22 x 20 25 x 14 +) 12.25 – 20 (sinon les noirs jouent 34 – 29 – 34 – 29 – 34 etc.) 34 – 39! 26 – 17 16 – 21!! 27 x 16 39 – 25 20 – 15 25 – 9 = et les noirs s'échappent...

2... 13 – 19

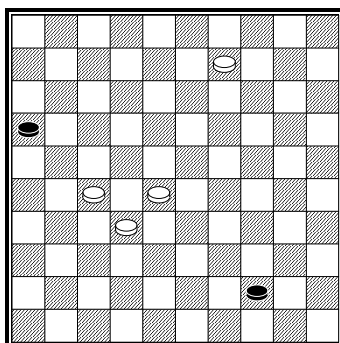
3.24 x 22 25 – 30

Dans la partie les blancs ne réussissent pas à gagner la fin de partie. Nous allons montrer la variante gagnante.

4.22 – 18 30 – 34

5.18 – 13 34 – 39

6.13 – 9 39 – 44



7.9 – 3 44 – 50 8.27 – 22 (28 – 23 50 – 45 23 – 19 45 – 18 =) 50 – 45 est remise parce que les blancs ne peuvent pas obtenir une seconde dame. Les blancs doivent jouer très précisément à nouveau. Ils doivent avancer un autre pion vers la ligne de promotion.

7.28 – 23! 44 – 50

si 7... 44 – 49 alors 8.9 – 4!

8.23 – 19! 50 – 45
9.9 – 4!

Cet exemple montre qu'avoir une position gagnante ne signifie pas que le gain soit assuré.

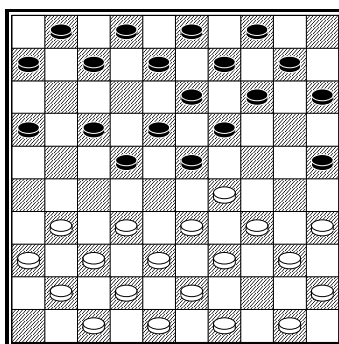
Restez concentré jusqu'à la fin de la partie!
Même si vous avez une position gagnante
: restez vigilant!

Thijssen – Heusdens

Bijlmer 2008

1.32 – 28 20 – 25 2.33 – 29 17 – 22
3.28 x 17 11 x 22 4.37 – 32 19 – 23
5.39 – 33 14 – 19 6.44 – 39 10 – 14
7.41 – 37 5 – 10 8.46 – 41 12 – 17

Le dernier coup des noirs coup permet aux blancs de débiter une attaque de l'aile droite . Si les noirs jouent 7 – 11 ou 14 – 20 les blancs peuvent attaquer par 9.32 – 28 10.37 x 17 suivi par 11.29 – 24. Les blancs peuvent aller en 24 parce que les noirs ont cassé la flèche 12 / 18 / 23 -.



9.29 – 24! 19 x 30 10.35 x 24 7 – 12

Parce que l'aile droite noire sera affaiblie il est meilleur de jouer 8 – 12 et 3 – 8.

Impossible est 10... 14 – 20? 11.32 – 28 B+.

Sur 10... 14 – 19 les blancs défendent simplement le pion taquin par 40 – 35 19 x 30 35 x 24.

11.32 – 28 23 x 32 12.37 x 28 14 – 20
13.34 – 29 16 – 21 14.41 – 37 6 – 11
15.50 – 44 11 – 16?

Les noirs permettent aux blancs d'enchaîner leur aile faible.

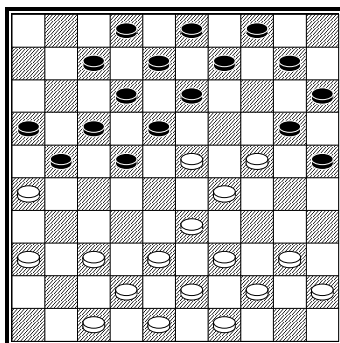
Combiné à un pion suspendu en 10 c' est une mauvaise idée.

16.31 – 26! 1 – 7 17.28 – 23!

Les blancs intensifient l'attaque en installant un autre avant-poste. La meilleure réponse noire est 17... 10 – 14 18.37 – 31!

Les noirs ne peuvent pas faire 13 – 19 24 x 13 8 x 28 laissant le débordement par 31 – 27 etc.

18... 7 – 11 19.33 – 28 22 x 33 20.39 x 28 21 – 27 21.31 x 22 18 x 27 mais le pion suspendu en 11 rend la position des noirs vulnérable.



17... 21 – 27? 18.37 – 31

menaçant 33 – 28 B+.

18... 7 – 11 19.42 – 37!

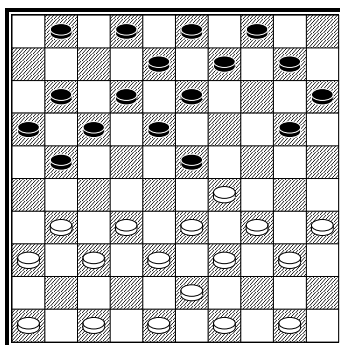
Les blancs utilisent la menace du coup de talon 26 – 21 24 – 19 38 – 32 x 42 39 x 6 pour exploser la position des noirs. .

La variante critique est 19... 16 – 21 20.40 – 34 10 – 14 21.45 – 40 13 – 19 22.24 x 13 8 x 28 23.29 – 23! 18 x 29* 24.34 x 32 9 – 13 25.47 – 42 12 – 18 26.33 – 28 22 x 33 27.39 x 28 gagnant un pion, par exemple 4 – 9 28.31 x 22 18 x 27 32.37 – 31 (ou 36 – 31 28 – 22 etc. B+) B+.

Cordier – Thijssen

Dutch Club competition 2005

**1.32 – 28 17 – 22 2.28 x 17 12 x 21
 3.34 – 29 7 – 12 4.40 – 34 19 – 23
 5.45 – 40 14 – 19 6.33 – 28 23 x 32
 7.37 x 28 10 – 14 8.41 – 37 5 – 10
 9.37 – 32 11 – 17 10.39 – 33 19 – 23
 11.28 x 19 14 x 23 12.44 – 39 6 – 11
 13.42 – 37**



Les noirs prennent le centre en 23 et construisent la formation 11 / 16 / 17 / 21 appelée *fist*. Le fist est souvent utilisé pour contrôler la case 27.

**13... 17 – 22! 14.31 – 26 21 – 27
 15.32 x 21 16 x 27**

Les noirs débutent une attaque de l'aile droite . Leur pion taquin est supporté par un centre fort.

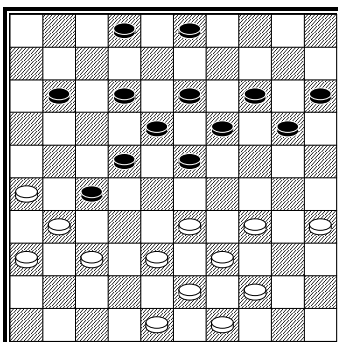
**16.37 – 31 10 – 14 17.46 – 41 13 – 19
 18.29 – 24 19 x 30 19.34 x 25 8 – 13!**

Les noirs mobilisent leur pions dans la bonne direction, renforçant l' aile gauche.

20.40 – 34 14 – 19 21.25 x 14 9 x 20

Les noirs gagnent quatre temps. Ils ont désormais 6 temps d'avance. C'est une bonne condition pour attaquer.

22.41 – 37 4 – 9 23.47 – 42 1 – 7
24.37 – 32 11 – 16 25.32 x 21 16 x 27
26.42 – 37 7 – 11 27.50 – 44 9 – 14



Les noirs ont une forte position centrale. Ils disposent d'un triangle central et le pion taquin en 27 est complètement en sécurité.

28.33 – 29 3 – 9 29.48 – 42 23 – 28!

Les noirs empêchent une attaque sur leur pion taquin. 29... 2 – 7 autoriserait les blancs à jouer 30.37 – 32 11 – 16 31.32 x 21 16 x 27 32.42 – 37 7 – 11 33.37 – 32!

Les noirs ne peuvent pas répondre 19 – 24 32 x 21 24 x 42 43 – 38! 42 x 33 39 x 6 B+.

33... 11 – 16 34.32 x 21 16 x 27 35.38 – 32 27 x 38 36.43 x 32 cassant l'attaque.

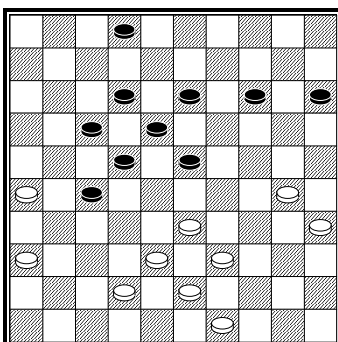
30.38 – 33 11 – 17

Le coup normal 20 – 24 n'est pas mauvais non plus 31.29 x 20 15 x 24 32.42 – 38 18 – 23.

31.42 – 38 20 – 24 32.29 x 20 14 x 25

Les noirs prennent en 25, évitant 37 – 32 x 42. Le pion 25 contrôle indirectement la case 24.

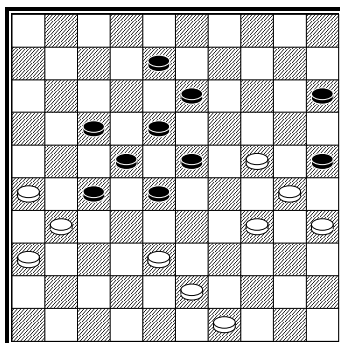
33.37 – 32 28 x 37 34.31 x 42 9 – 14
35.34 – 30 25 x 34 36.39 x 30 19 – 23
37.44 – 39



37... 2 – 8

Si les blancs jouent 38.30 – 24 les noirs ne répondent pas 38... 23 – 29? 39.42 – 37! 29 x 20 40.37 – 32 = mais 38... 23 – 28! 39.33 – 29 14 – 20! 40.35 – 30 20 – 25 41.39 – 34 17 – 22 42.26 x 17 22 x 11 avec une position supérieure.

38.39 – 34 14 – 20
39.33 – 29 20 – 25 40.29 – 24 22 – 28
41.42 – 37 17 – 22 42.37 – 31 12 – 17



L'espace des blancs est de plus en plus restreint.

Les blancs peuvent placer une combinaison 24 – 19 23 x 14 (ou aussi 13 x 24) 26 – 21 17 x 37 38 – 32 27 x 38 43 x 3 mais la dame est prise 13 – 19 3 x 20 15 x 24 et les noirs gagnent.

**43.43 – 39 8 – 12 44.38 – 33 13 – 19
45.24 x 13 18 x 9 46.33 - 29 12 – 18**

Pionner en arrière 34 – 29 n'aident pas les blancs. l'attaque noire monte en puissance.

47.29 – 24 9 – 13 48.49 – 43 27 – 32!

Alors que l'espace blanc diminue, celui des noirs augmente

**49.43 – 38 32 x 43 50.39 x 48 28 – 32
51.48 – 42 22 – 28 52.42 – 37**

52.34 – 29 23 x 34 53.30 x 39 25 – 30! N+.

52... 32 x 41 53.36 x 47 28 – 32

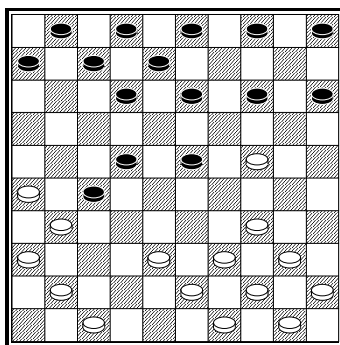
Les blancs abandonnent.

B. Ba – Schwarzman
World Challenge 1997

**1.32 – 28 18 – 23 2.38 – 32 17 – 21
3.31 – 26 21 – 27 4.32 x 21 16 x 27**

Les noirs attaquent sur l'aile droite dès l'ouverture. Habituellement il est joué 3.31 – 27.
Une autre variante se joue parfois 5.42 – 38 23 x 32 6.37 x 28 19 – 23 7.28 x 19 14 x 23.

**5.37 – 31 23 x 32 6.31 x 22 32 – 38
7.43 x 32 13 – 18 8.22 x 24 20 x 27
9.41 – 37 11 – 17 10.37 – 31 17 – 22
11.46 – 41 14 – 19 12.35 – 30 19 – 23
13.30 – 24 9 – 13 14.42 – 38 10 – 14
15.48 – 43**



15... 23 – 28!

Les noirs ne laissent les blancs affaiblir leur position centrale par 34 – 29 x 29 et installer un second avant poste . Le prochain coup blanc est obligé, parce que les noirs menacent du coup de dame 28 – 33!!
par exemple: 41 – 37 28 – 33 39 x 17 12 x 21 26 x 17 5 – 10 (ou 14 – 19) 31 x 22 13 – 18 22 x 13 8 x 50 N+.

16.34 – 29 13 – 18!

Les noirs interdisent 41 – 37 par 27 – 32 38 x 27 28 – 33 39 x 17 12 x 41 N+.

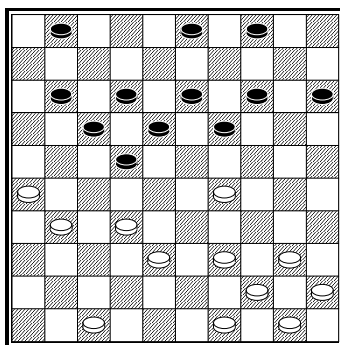
17.38 – 33 6 – 11 18.41 – 37 11 – 17

Les blancs doivent intervenir contre les avant-postes noirs. Ils pionnent l'un d'eux.

19.37 – 32 28 x 37 20.31 x 42 14 – 19
21.24 x 13 8 x 19 22.42 – 38 7 – 11
23.38 – 32 27 x 38 24.33 x 42

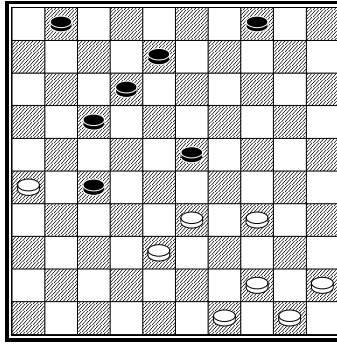
Les blancs aussi pionnent le pion taquin adverse. Il aurait été plus logique de prendre en avant: 24.43 x 32 22 – 27 25.32 x 21 11 – 16 26.33 – 28 16 x 27 27.28 – 22 17 x 28 28.29 – 24 19 x 30 29.39 – 34 30 x 39 30.44 x 31 et les noirs ont clairement une meilleure position, mais les blancs peuvent se défendre.

24... 2 – 8
25.36 – 31 5 – 10
26.43 – 38 8 – 13
27.38 – 32 10 – 14 28.42 – 38



Les noirs construisent un centre fort. Les pions blancs à droite sont inactifs.
Les noirs exécutent une brillante combinaison, perdant un pion, mais offrant le débordement.

28... 22 – 27!! 29.32 x 21 11 – 16!
30.31 – 27 18 – 22!! 31.27 x 20 15 x 42
32.47 x 38 16 x 27 33.40 – 34 19 – 23!
34.39 – 33 3 – 8!

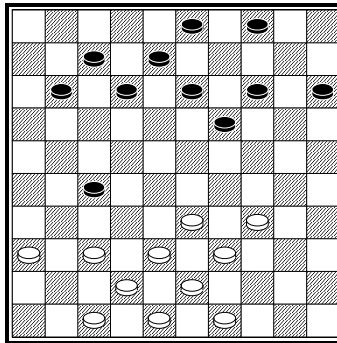


Les noirs construisent la flèche 8 / 12 / 17 cruciale. Les blancs ne peuvent pas empêcher les noirs de jouer 17 – 21 x 21 suivi du débordement. Le pion 4 est un fort défenseur. La répartition blanche est terrible.

35.33 – 29 23 – 28 36.29 – 24 17 – 21
37.26 x 17 12 x 21 38.24 – 19 27 – 31
39.34 – 30 31 – 36

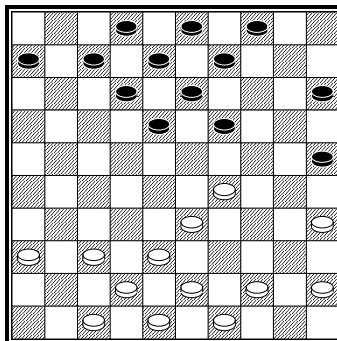
Les noirs gagnent après 40.30 – 24 36 – 41 41.19 – 14 41 – 46 42.14 – 9 4 x 13 43.24 – 20 21 – 26 44.20 – 15 26 – 31 45.44 – 39 31 – 36 46.45 – 40 36 – 41 47.38 – 33 41 – 47 48.33 x 22 8 – 12 49.40 – 34 47 – 41 50.50 – 45 41 – 5.

Un pion taquin en 27 doit être supporté par un centre fort. Les exercices suivants suffisent à le prouver.

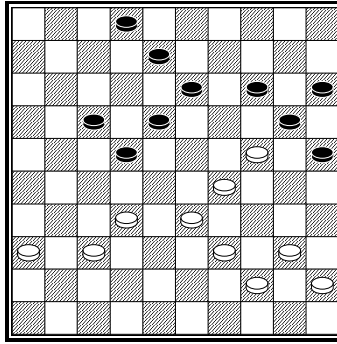


Le pion noir en 27 n'est pas soutenu par un centre fort.

Exercice 1.1: comment les blancs (qui ont le trait) forcent ils le gain?



Exercice 1.2 pourquoi 29 – 24 x 24 est il une mauvaise idée pour les blancs?

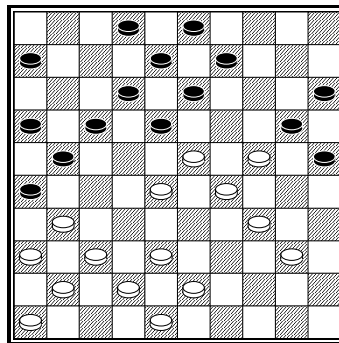


Buurke – W. v.d. Braak

Exercice 1.3 Les blancs ont une bonne position d'attaque. Comment continuez-vous ?

2 . Aller en <19>

Parfois il est possible de prendre plus d'espace en s'installant en <19>. Samb a réussi avec cette stratégie contre Baljakin dans le World Challenge 1997. Cette montée a été baptisée du nom de *Samba-swing*.



Samb – Baljakin

L'attaque de l'aile droite blanche contient des faiblesses. Le pion 40 n'est pas réellement actif et l'aile gauche blanche n'est pas développée. Les noirs ont une bonne construction sans faiblesses. Les coups normaux pour les blancs sont perdants :

1) 25.38 – 33? échoue sur la combinaison de la trappe 17 – 22 28.28 x 17 21 – 27 29.31 x 22 12 x 21 30.23 x 12 8 x 30 N+

2) 25.43 – 39? 18 – 22! et maintenant:

2.1) 26.38 – 33 12 – 18! 27.23 x 12 2 – 7 28.12 x 1 8 – 12 29.1 x 27 21 x 23 30.29 x 18 20 x 47 N+

2.2) 26.39 – 33 9 – 14 et maintenant:

2.2.1) 27.38 – 32 12 – 18! 28.23 x 12 21 – 27 29.32 x 21 16 x 27 30.12 x 32 13 – 18 31.28 x 17 18 – 23 32.29 x 18 20 x 47 N+.

2.2.2) 27.37 – 32 26 x 37 28.42 x 31 12 – 18! 29.23 x 12 21 – 26 30.12 x 21 26 x 37 31.28 x 17 37 x 19 N+

2.2.3) 27.40 – 35 21 – 27! les blancs ne peuvent pas jouer 37 – 32 parce que après la capture les noirs disposent de 13 – 19 +. après le vilain 28.35 – 30 13 – 19! 29.24 x 13 8 x 19 N+ et le coup nécessaire 37 – 32 ne fonctionne pas.

3) 25.37 – 32? 26 x 37 26.42 x 31 18 – 22 et les noirs gagnent parce que 38 – 32 est contré par 12 – 18 21

– 26 16 x 49 etc. N+

Les blancs choisissent un coup surprenant qui leur donne de l'espace .

25.23 – 19 18 – 22
26.28 – 23 21 – 27

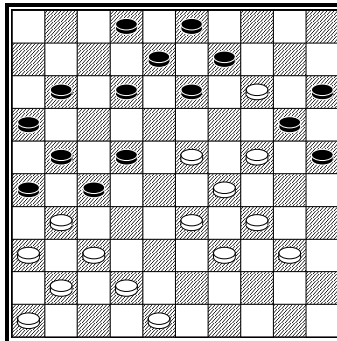
Les noirs ont encore une bonne position enchaînant l'aile gauche blanche.

27... 6 – 11!

Les blancs doivent prendre garde à la menace 22 – 28 maintenant, aussi ils ferment la case <39>.

28.43 – 39 17 – 21
29.19 – 14!

Il est nécessaire de venir en <14>, sinon 12 – 18 23 x 12 8 x 17 19 x 8 2 x 13 suivrait et la position blanche serait complètement bloquée.



29... 12 – 18?

Les noirs ont trop peu de temps pour calculer cette situation complexe. Après 29... 22 – 28 30.33 x 22 27 x 18 la position resterait encore meilleure pour les noirs.

Les blancs ont deux plans: développer leur aile gauche ou durcir la position .

1) 31.31 – 27 21 x 32 32.37 x 28 11 – 17 33.39 – 33 18 – 22 avec une bonne position pour les noirs, par exemple: 34.41 – 37 13 – 18 35.37 – 31 26 x 37 36.42 x 31 16 – 21 37.31 – 26 9 – 13 38.14 – 10

Les Blancs peuvent se sauver en donnant un pion par 38.46 – 41 20 x 9 39.41 – 37

38... 15 x 4 39.24 x 15 3 – 9 40.40 – 35 9 – 14 41.35 – 30 21 – 27 42.48 – 43 27 – 32! 43.28 x 37 13 – 19 44.43 – 39 19 x 28 suivi par 17 – 21 x 21 avec une attaque irrésistible.

2) 31.42 – 38 11 – 17

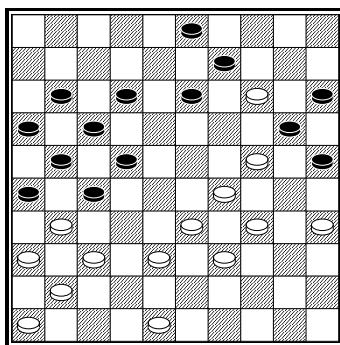
31.. 18 – 22? 32.34 – 30! B+

32.38 – 32 18 – 22 33.48 – 42 22 – 28?! et maintenant:

2.1) 34.23 – 19 13 – 18 35.37 x 28 9 – 13 et les blancs rendent le pion avec avantage pour les noirs.

2.2) 34.14 – 10 28 x 30 35.10 – 4 et la position n'est pas claire parce que 35... 30 – 35 serait contré par 36.29 – 23 35 x 33 37.34 – 30 25 x 34 38.23 – 19 13 x 24 4 x 6 avec une bonne fin de partie pour les blancs.

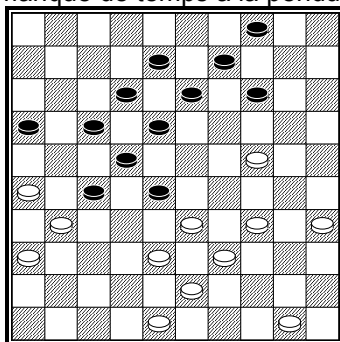
30.23 x 12 8 x 17
31.42 – 38 2 – 8
32.40 – 35 8 – 12



Les blancs pouvaient forcer un gain plus convaincant en jouant 33.48 – 42! maintenant: 33... 12 – 18 34.24 – 19 13 x 24 35.33 – 28 24 x 44 36.35 – 30 22 x 33 37.31 x 4 20 x 9 38.4 x 50 B+.

33.48 – 43 12 – 18
 34.24 – 19 13 x 24
 35.33 – 28 24 x 44
 36.35 – 30 22 x 42
 37.31 x 4 42 x 31
 38.36 x 27 21 x 32
 39.41 – 37 32 x 41
 40.46 x 37 20 x 9
 41.4 x 50

La position blanche est gagnante . Par manque de temps à la pendule , les noirs ont abandonné.



Gantwarg – Schwarzman

Les noirs ont une attaque "centre-aile droite "avec peu d'espace . 34... 18 – 23 35.34 – 29! conduirait à une attaque bloquée de l'aile droite . Les noirs continuent leur attaque en <32>.

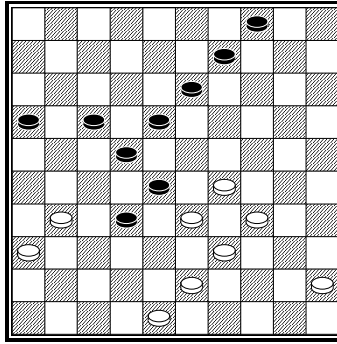
34... 27 – 32
 35.38 x 27 17 – 21
 36.26 x 17 12 x 32
 37.34 – 29 8 – 12

Les noirs ont toujours peu espace et il apparaît qu'ils évoluent vers une fin mortelle, mais les noirs ont préparé un beau plan pour continuer l'attaque.

38.35 – 30 12 – 17
 39.30 – 25 14 – 19

39... 17 – 21 n'est pas suivi par 31 – 27 mais par 40.43 – 38! 32 x 23 41.31 – 26 28 x 39 42.26 x 8 B+.

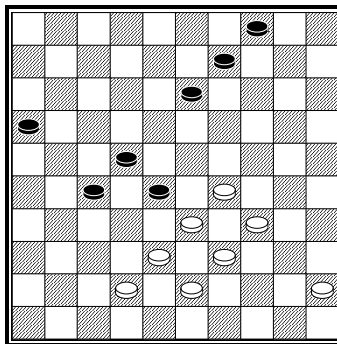
40.50 – 45 19 x 30
 41.25 x 34



41... 17 – 21!!

Les blancs sacrifient un pion pour maintenir le jeu d'attaque !

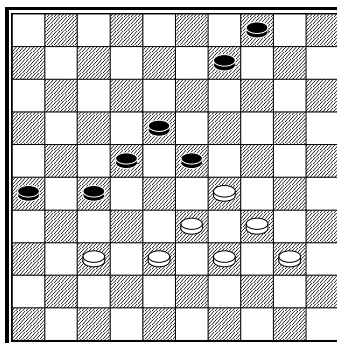
42.31 – 27 22 x 31
43.36 x 38 18 – 22
44.48 – 42 21 – 27



Après 45.42 – 37 13 – 18 46.45 – 40 9 – 13
menaçant 27 – 32 N+

Les blancs doivent rendre le pion par 29 – 23 tôt ou tard , aussi ils décident de le redonner immédiatement.

45.29 – 23 28 x 19
46.34 – 29 13 – 18
47.45 – 40 16 – 21
48.42 – 37 21 – 26
49.39 – 34 19 – 23
50.43 – 39

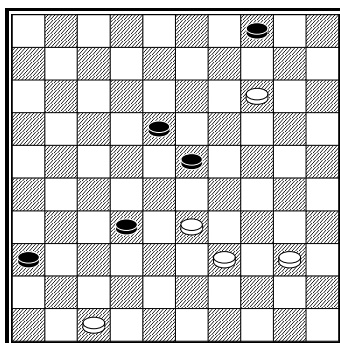


50... 27 – 31!

En vue du débordement sur l'aile gauche blanche.

51.29 – 24 31 x 42
52.38 x 47 26 – 31
53.24 – 20 22 – 27
54.34 – 30 27 – 32

55.30 – 25 31 – 36
 56.20 – 14 9 x 20
 57.25 x 14



Les noirs ne peuvent pas choisir le chemin le plus rapide pour damer: 57... 32 – 37 est contré par 58.14 – 9 4 x 13 59.47 – 42 37 x 48 60.33 – 28 48 x 45 61.28 x 8 et les blancs s'échappent vers la remise.

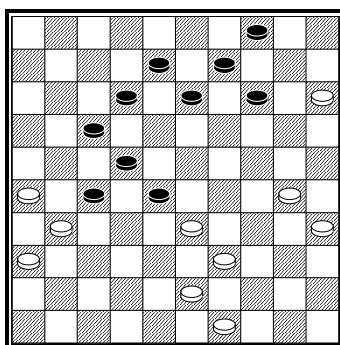
Les noirs jouent 57... 18 – 22? et les blancs s'échappent de justesse. Les noirs pouvaient gagner par un autre sacrifice. 57... 36 – 41! 58.47 x 36 32 – 37. Si les blancs redonnent le pion 59.36 – 31 37 x 26 Il y a deux scenarios:

1) 60.40 – 34 26 – 31 61.34 – 30 31 – 37 62.30 – 25 37 – 41 63.25 – 20 4 – 10! 64.14 x 5 41 – 46 N+

2) 60.39 – 34 26 – 31 61.34 – 30 31 – 37 62.30 – 25 37 – 41 63.25 – 20 23 – 29!

63... 4 – 10 64.14 x 5 41 – 46 65.5 x 32! 46 x 25 66.20 – 14 ne conduit à rien d'autre qu'une remise!

64.33 x 24 41 – 46 N+.



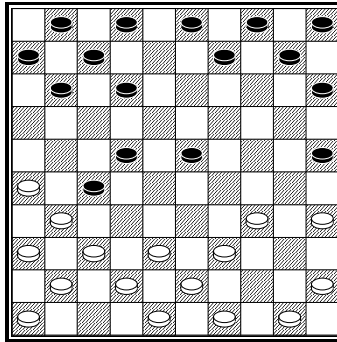
S. Doller – B. Visser

exercice 2.1 trait aux noirs. Quelle est la meilleure façon de continuer l'attaque?

3. Jouer contre l'attaque de l'aile droite

Il y a plusieurs stratégies pour jouer contre une attaque de l'aile droite :

3.1 attaquer le pion taquin



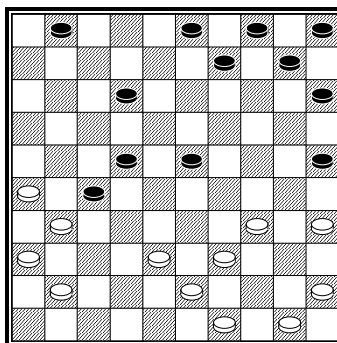
Goedemoed – K. Posthumus

Les blancs attaquent le pion taquin autant de fois que possible dans le but d'attaquer l'aile droite noire, ce qui résulte à la longue par un débordement.

15.37 – 32 11 – 16
 16.32 x 21 16 x 27
 17.42 – 37 7 – 11
 18.48 – 42 2 – 7

Les noirs ne peuvent pas défendre le pion taquin horizontalement par 23 – 28. Les blancs jouent 38 – 33 et 42 – 38 et les noirs n'ont pas assez de temps pour construire la flèche nécessaire 13 / 18 / 22 pour défendre le pion taquin contre la menace 37 – 32 41 x 21.

19.37 – 32 11 – 16
 20.42 – 37 7 – 11
 21.32 x 21 16 x 27
 22.41 – 37 6 – 11
 23.37 – 32 11 – 16
 24.32 x 21 16 x 27
 25.46 – 41



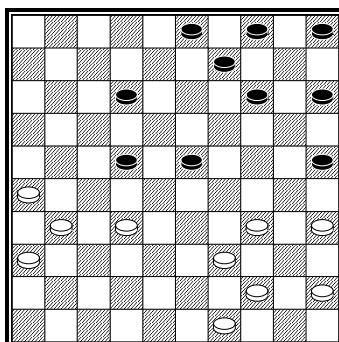
25... 1 – 7?

La seule chance de survie est 25... 23 – 28 26.41 – 37 10 – 14. après 27.38 – 32 27 x 38 28.43 x 23 9 – 13
 Les noirs récupèrent leur pion.

26.41 – 37 7 – 11
27.50 – 44

Il y a aussi une bonne attaque immédiatement: 27.37 – 32 11 – 16 28.32 x 21 16 x 27 29.38 – 32 27 x 38 30.43 x 32 par exemple 9 – 13 31.31 – 27 22 x 31 32.36 x 27 13 – 18 33.27 – 21! 12 – 17 34.21 x 12 18 x 7 35.39 – 33 3 – 8 36.33 – 29! 8 – 13 37.29 x 18 12 x 23 38.45 – 40 et la menace 50 – 45 et 34 – 30 ne peut être parée.

27... 10 – 14
28.37 – 32 11 – 16
29.32 x 21 16 x 27
30.38 – 32 27 x 38
31.43 x 32



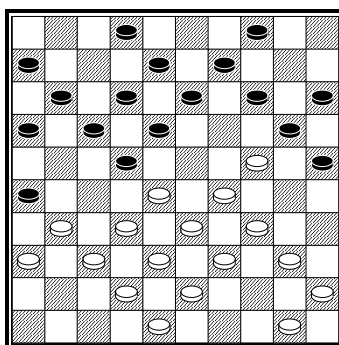
Les blancs jouent 17.50 – 44 parce que 32 – 28 23 x 32 34 – 30 est une sérieuse menace. après 31... 5 – 10 32.39 – 33! les blancs menacent 33 – 28 34 – 30 44 – 39 alors que 32... 12 – 18 33.26 – 21 conduit à un débordement pour les blancs.

Les noirs sont donc forcés de jouer 22 – 28, mais le débordement ne peut pas être évité.

31... 22 – 28
32.32 – 27 14 – 19
33.27 – 21

Les noirs sacrifient un pion jouer 33... 12 – 17 34.21 x 12 25 – 30 35.35 x 13 9 x 7 et perdent plus tard.

3.2 Bloquer l'attaque



Verdoolaege – P. Meurs

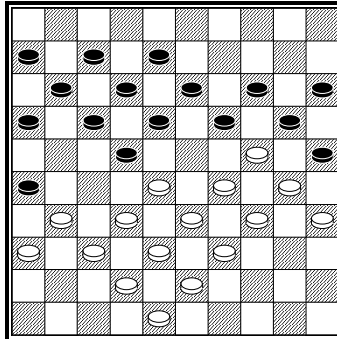
L'attaque de l'aile droite blanche est bloquée. Les blancs ne peuvent jouer ni en <27> ni en <23> à cause des formations fortes noires.

21.34 – 30 25 x 23 22.28 x 10 20 x 29 23.33 x 24 perdent un pion sur 9 – 14 24.10 x 19 22 – 28 25.32 x 23 18 x 20 N+1.

Les blancs souffrent d'un manque d'espace.

21.40 – 35 4 – 10

22.45 – 40 14 – 19
 23.50 – 45 19 x 30
 24.35 x 24 9 – 14
 25.40 – 35 14 – 19
 26.35 – 30 10 – 14
 27.45 – 40 2 – 7
 28.40 – 35



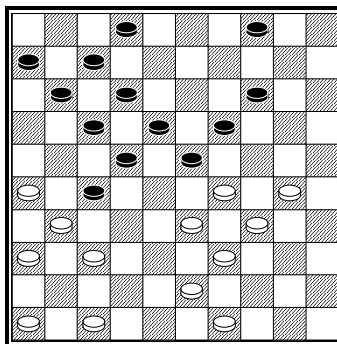
Les blancs pensaient avoir le dernier temps, mais le prochain coup des noirs leur enlève tout espoir.

28... 17 – 21!
 29.28 x 17 11 x 22

Après 30.31 – 27 22 x 31 31.36 x 27 7 – 11! , parce que 33 – 28 est contré par 26 – 31! N+.

29.32 – 28 7 – 11
 30.28 x 17 11 x 22

3 . 3 Encerclement



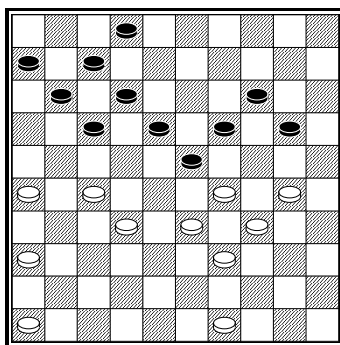
Tijssen – Brouwers

Les noirs ont une faiblesse en <13>. Pour cette raison les blancs pionnent 27, encerclant le centre.

32.37 – 32 27 x 38
 33.43 x 32 4 – 10
 34.31 – 27 22 x 31
 35.36 x 27 10 – 15
 36.47 – 41

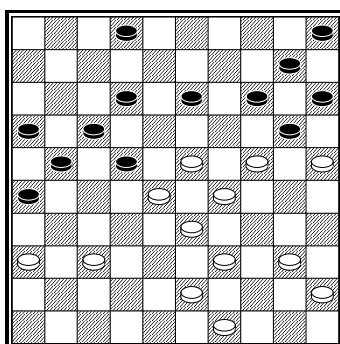
Evite le coup de dame sur 46 – 41? par 23 – 28 33 x 24 14 – 19 24 x 13 12 – 18 13 x 22 17 x 46.

36... 15 – 20 37.41 – 36



Les blancs menacent 26 – 21 17 x 26 37 – 31 etc. après 37... 17 – 22 les blancs forcent le gain par 38.26 – 21! 22 x 31 39.36 x 27 toujours suivi de 33 – 28 avec la menace mortelle 30 – 24.
 Dans la partie les noirs s'effondrent en jouant 2 – 8.

3 . 4 Contre attaque



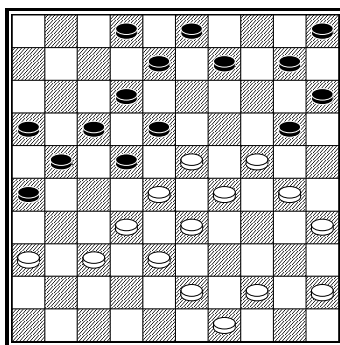
Tsipes – Gantwarg

Les blancs ont enfermé les pions 5 / 10 / 14 / 15 / 20, mais leur répartition n'est pas optimale. Ils ont beaucoup trop de pions sur leur côté droit. Les noirs ont une construction forte sur l'autre aile.

36... 13 – 18!

Les blancs n'ont aucune défense contre le plan 21 – 27 37 – 32 27 x 38 43 x 32 26 – 31 36 x 27 22 x 31.

3 . 5 Moyens tactiques



Wielgaard – Sijbrands

Les blancs ont une attaque au centre et à l'aile, occupant à la fois <23> et <24>. Les blancs pensaient pouvoir développer leur aile droite. Les noirs montrèrent une surprenante voie tactique pour bénéficier de cette erreur.

29.30 – 25 21 – 27!

Les blancs ne peuvent pas prendre par 32 x 21 à aucun moment à cause de 27 – 32 après la capture.

**30.25 x 14 10 x 30
31.35 x 24 9 – 14!
32.32 x 21 16 x 27**

A cause de la menace 27 – 32 les blancs ont une réponse forcée.

**33.38 – 32 27 x 38
34.43 x 32 22 – 27!
35.32 x 21 17 – 22
36.28 x 17 14 – 19
37.24 x 22 8 – 13
38.17 x 19 26 x 50**

Rendus perplexes par cette combinaison les blancs abandonnent beaucoup trop tôt. Ils pouvaient encore se battre.

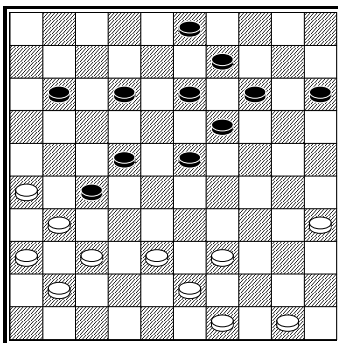
3 . 6 Un mélange de plans

Bien évidemment beaucoup de temps est nécessaire pour utiliser plus d'une idée. Attaquer le pion taquin peut aider à bloquer l'attaque. Les moyens tactiques peuvent épauler l'encerclement stratégique. Nous allons maintenant détailler ces différents plans.



joueuse indienne en Thaïlande

4. Attaquer le pion taquin



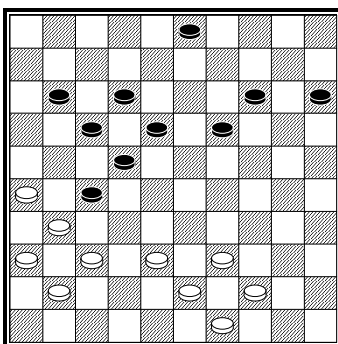
Les blancs peuvent attaquer le pion taquin deux fois. Les noirs peuvent se défendre à la fois avec le pion 11 et le pion 23. Mais les blancs utilisent la tactique pour empêcher la dernière défense.

1.37 – 32! 11 – 16
 2.32 x 21 16 x 27
 3.41 – 37 23 – 28

Les noirs défendent horizontalement maintenant, mais les blancs utilisent le trou en 18 pour combiner.

4.39 – 33 28 x 48
 5.26 – 21 27 x 16
 5.31 – 26 48 x 31
 6.36 x 7

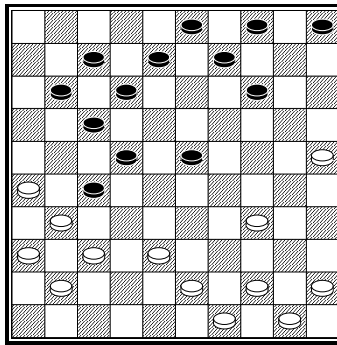
Souvent les noirs peuvent utiliser eux mêmes des moyens tactiques pour protéger le pion taquin.



L'attaque 37 – 32 serait punie par 22 – 28! 31 x 24 28 x 46 N+.

Que se passe-t-il sur 38 – 33 menaçant 33 – 28 ?

1.33 – 28 peut être contré par 19 – 23!! 2.33 – 28 19 x 28! 3.37 x 28 22 x 33 4.31 x 13 33 – 38 5.43 x 32 12 – 18 6.13 x 22 17 x 46 N+.

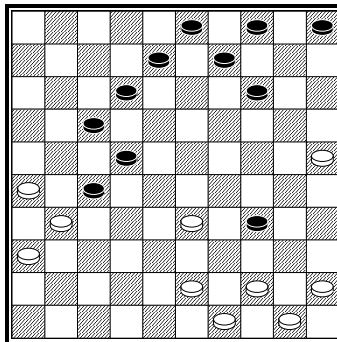


Les blancs font un sacrifice pour lancer une attaque gagnante.

1.37 – 32 11 – 16
2.32 x 21 16 x 27

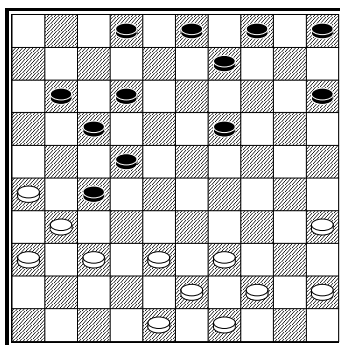
3.41 – 37 7 – 11 ne donne aucun résultat. Les blancs utilisent un sacrifice pour attaquer la case vulnérable en 22.

3.34 – 29! 23 x 34
4.41 – 37 7 – 11
5.37 – 32 11 – 16
6.32 x 21 16 x 27
7.38 – 33!



Les blancs menacent de jouer 33 – 28. Les noirs ne peuvent pas jouer 27 – 32 à cause de 43 – 39 B+. Si les noirs donnent un pion puis jouent 27 – 32 ils perdent par une combinaison:

7... 34 – 39
8.43 x 34 27 – 32
9.25 – 20! 14 x 25
10.34 – 30 25 x 34
11.44 – 39 34 x 43
12.49 x 7



Keller – v.d. Staaij

Le multiple champion des Pays Bas Keller montra un joli sacrifice avec l'objectif d'attaquer le pion vulnérable en <22>.

1.37 – 32 11 – 16
2.32 x 21 16 x 27
3.39 – 33

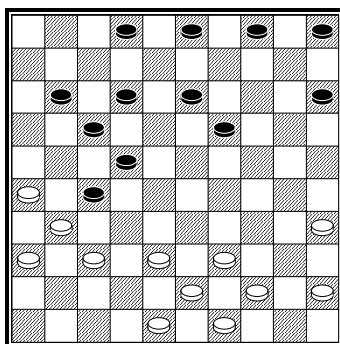
Il n'est pas permis aux noirs d'activer le pion 2. Sur 2 – 7 les blancs jouent le 33 – 28 22 x 42 31 x 2 42 – 47 2 x 30 , gain de deux pions fin de partie gagnante .

3... 19 – 23
4.33 – 29! 23 x 34
5.38 – 33 34 – 39

Immédiatement 27 – 32 est contré par 43 – 39 B+.

6.43 x 34 27 – 32
7.49 – 43 2 – 7
8.48 – 42 7 – 11
9.44 – 39

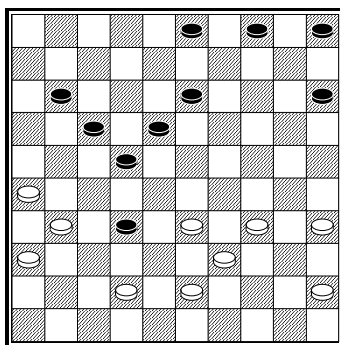
Bien sûr les blancs doivent éviter la menace 22 – 27. Au prochain coup les blancs jouent 42 – 38 gagnant le un pion.



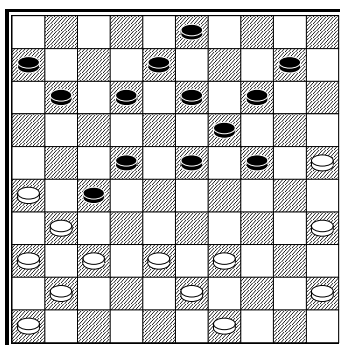
Les pions de l'aile gauche noire ne sont pas bien développés. Ils sont restés en arrière et ne peuvent pas être dirigés au centre assez vite.

Il s'agit presque de la même position que dans la partie précédent, à la différence que le pion 9 est déjà en <13>. Cette petite différence d'un temps offre aux noirs une défense efficace:

1.37 – 32 11 – 16 2.32 x 21 16 x 27 3.39 – 33 19 – 23 4.33 – 29 23 x 34 5.38 – 33 34 – 39 6.43 x 34 27 – 32 7.49 – 43 2 – 7 8.48 – 42 7 – 11 9.44 – 39 12 – 18!



Les noirs ont juste eu le temps de construire les formations de pionnage 11 / 17 / 22 / 18 / 13 assurant la défense du pion 32. Sur 10.42 – 38 suit 10... 22 – 27 11.31 x 22 18 x 27.



Raman – Duitz 1934

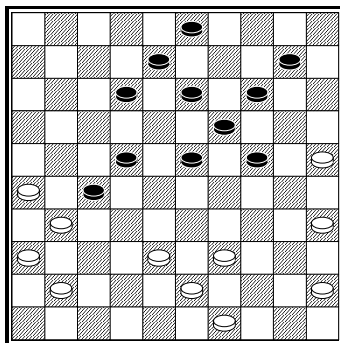
Dans cette position les blancs attaquent le pion taquin trois fois. Les noirs peuvent défendre deux fois verticalement. Les blancs comptent sur la tactique pour interdire la défense horizontale 23 – 28. Les pions noirs sont bien développés et contrôlent le centre. Dans ce cas les noirs habituellement peuvent défendre le pion taquin tactiquement.

1.37 – 32 11 – 16
 2.32 x 21 16 x 27
 3.41 – 37 6 – 11

Les noirs ne peuvent pas jouer 3... 23 – 28? à cause du coup de dame 4.35 – 30 5.25 – 20 6.38 – 32 7.43 x 5.

Maintenant les blancs ont deux différentes façons d'attaquer le pion taquin. Dans la partie les blancs jouent:

4.37 – 32 11 – 16
 5.32 x 21 16 x 27
 6.46 – 41



Les noirs ne peuvent pas jouer 23 – 28 : les blancs forcent une combinaison par 7.41 – 37 menaçant 35 – 30 25 – 20 38 – 32 B+, pendant que 7... 19 – 23 est puni par 8.39 – 33 28 x 48 9.26 – 21 27 x 16 10.31 – 26 48

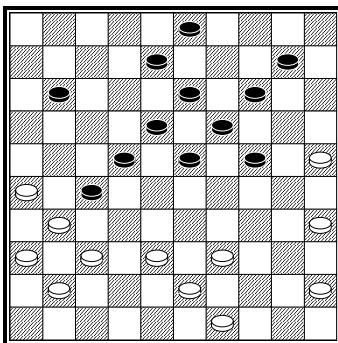
x 31 11.36 x 7 (capture 7 pions).

6... 12 – 17!

Maintenant 7.41 – 37 est suivi par 17 – 21! 8.26 x 28 23 x 41 9.36 x 47* 27 x 36 avec une meilleure position pour les noirs.

R.C. Keller déclara que les blancs auraient dû jouer 4.46 – 41. L'idée alors est de préparer une double attaque sur le pion taquin, par exemple 13 – 18 37 – 32 11 – 16 32 x 21 16 x 27 41 – 37 et 23 – 28 échoue à nouveau.

Cependant, les noirs peuvent empêcher 37 – 32 par une jolie combinaison 4... 12 – 18!!

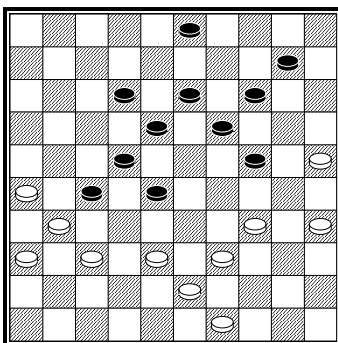


Sur 5.37 – 32 les noirs maintenant jouent 5... 14 – 20!! 6.25 x 5 23 – 28! 7.5 x 16 28 x 46 8.16 x 32 46 x 50 avec de bonnes chances de gagner. Cette combinaison est appelée combinaison Nagel.

Les blancs auraient dû jouer 5.45 – 40

Neutralisant l'opportunité tactique Nagel! 23 – 28.

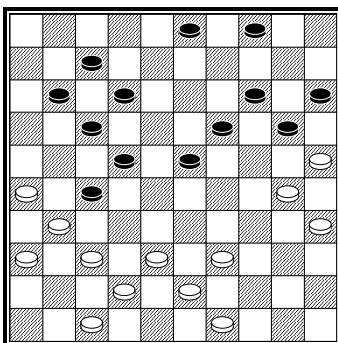
5... 8 – 12 6.37 – 32 11 – 16 7.32 x 21 16 x 27 8.41 – 37 23 – 28! 9.40 – 34!



Les noirs ont à nouveau à prendre en compte la combinaison réactivée 35 – 30 25 – 20 38 – 32.

9... 18 – 23? Laisse la combinaison par 35 – 30 25 – 20 34 – 29 39 x 30 38 – 32 43 x 5.

Parce que 9... 24 – 30 10.35 x 24 19 x 30 11.38 – 32! Etc... perd un pion, les noirs auraient dû jouer 9... 19 – 23 10.38 – 32! 27 x 38 11.43 x 32 et la position est égale.



Le pion en 30 donne souvent la possibilité d'anéantir la défense du pion taquin par des moyens tactiques.

**1.37 – 32 11 – 16
2.32 x 21 16 x 27**

3.42 – 37 7 – 11

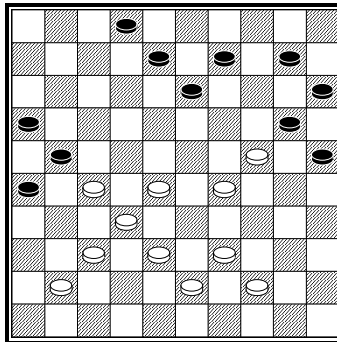
Les noirs ne peuvent pas défendre horizontalement par 23 – 28? car 30 – 24 suivi par 38 – 32 gagne un pion pour les blancs.

4.47 – 41 20 – 24
5.37 – 32

Les noirs ont le choix entre deux combinaisons :

1) 5... 4 – 9 6.32 x 21 14 – 20 7.25 x 14 19 x 10 8.30 x 28 22 x 42 9.43 – 38 42 x 44 10.49 x 40 9 – 13 avec un petit avantage pour les noirs.

2) 5... 22 – 28! 6.31 x 33 24 – 29 7.33 x 13 12 – 18 8.13 x 22 17 x 46 avec de bonnes chances de gagner.



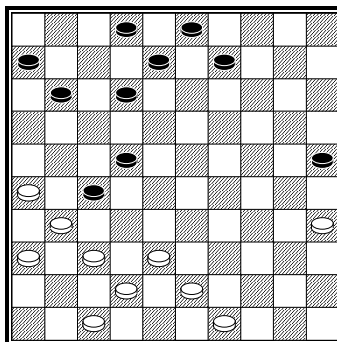
E. Heslinga – J. Terpstra

Ex 4.1 Répondez aux questions.

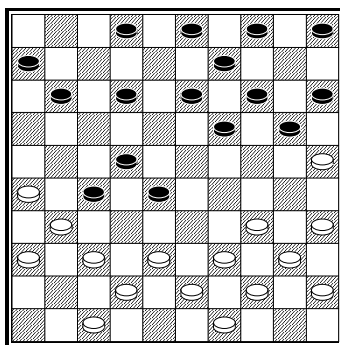
38.28 – 23? 9 – 14!

A) les noirs menacent avec une combinaison. Quelle combinaison suit sur 32 – 28 x 27?

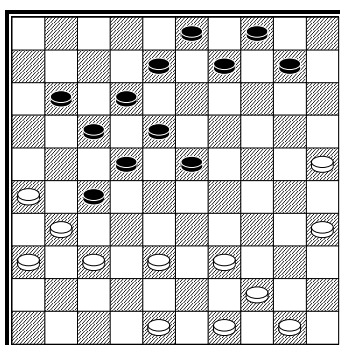
B) comment les blancs défendent ils leur le pion taquin (dans le diagramme)?



Ex 4.2 comment les blancs gagnent ils le pion taquin? Attaque combinée à des possibilités tactiques?



Ex 4.3 les noirs ont deux avant-postes. Les blancs forcent une combinaison 40 x 16. Essayez de trouver le forcing gagnant!

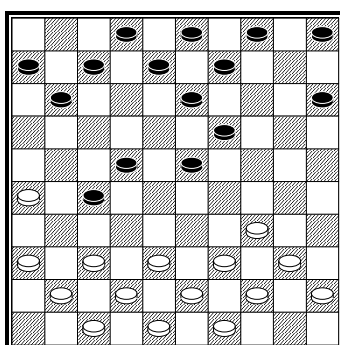


La flèche 39 / 44 / 50 est très active. Elle empêche la défense horizontale du pion taquin.

1.37 – 32 11 – 16
2.32 x 21 16 x 27
3.48 – 42

3... 23 – 28 est suivi par 4.39 – 33! 28 x 39 5.44 x 33 18 – 23 6.42 – 37 23 – 28 7.49 – 44 28 x 39 8.44 x 33 9.37 – 32 et les blancs gagnent le pion taquin.

Sur 3... 10 – 15 il ne peut être répondu 42 – 37? les noirs débordent par 27 – 32 37 x 19 18 – 23 19 x 28 22 x 42, mais 3... 10 – 15 est contré par 4.39 – 33! 15 – 20 5.25 x 14 9 x 20 5.42 – 37 23 – 28 6.35 – 30 (6. 44 – 40 28 x 39 7.40 – 34 39 x 30 8.35 x 15 gagne aussi) 28 x 39 7.44 x 33 18 – 23* 8.37 – 32 20 – 25 9.32 x 21 25 x 34 10.33 – 29 B+1.

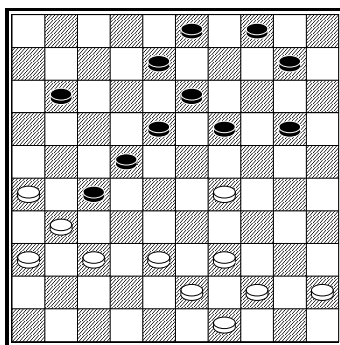


Raichenbach – Springer 1937

Les blancs attaquent le pion taquin dans le but de réaliser un débordement. Les blancs commencent par pionner le pion noir au centre éliminant la possibilité d'une défense horizontale.

17.34 – 29! 23 x 34
18.40 x 29 13 – 18
19.37 – 31 9 – 13
20.41 – 37 5 – 10

21.37 – 32 11 – 16
 22.32 x 21 16 x 27
 23.42 – 37 7 – 11
 24.48 – 42 2 – 7
 25.37 – 32 11 – 16
 26.32 x 21 16 x 27
 27.42 – 37 7 – 11
 28.47 – 42 15 – 20
 29.37 – 32 11 – 16
 30.32 x 21 16 x 27
 31.42 – 37 6 – 11



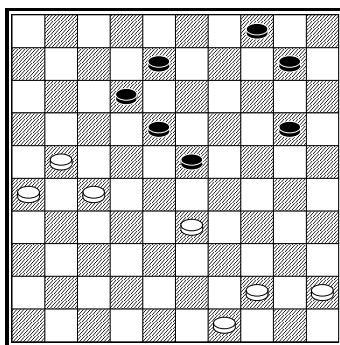
32.37 – 32! 11 – 16

Les noirs ne peuvent pas jouer 32... 19 – 24 33.32 x 21 24 x 42 34.43 – 38! 42 x 33 35.39 x 6 B+.

33.32 x 21 16 x 27
 34.38 – 33!!

Les noirs ne peuvent rien contre 29 – 23 18 x 38 43 x 21 pionnage avec un futur débordement. jouer 34... 19 – 23 35.44 – 40 23 x 34 36.40 x 29 ne résout pas le problème des noirs.

34.. 8 – 12
 35.29 – 23! 18 x 38
 36.43 x 21 13 – 18
 37.31 – 27 22 x 31
 38.36 x 27 3 – 8
 39.39 – 33 19 – 23

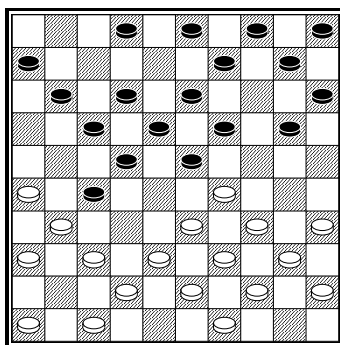


La meilleure manière de jouer cette position est de renforcer l'attaque par 49 – 43 – 38. Dès que les noirs jouent 8 – 13 les blancs jouent 21 – 16 12 – 17 26 – 21 17 x 26 16 – 11 débordant.

par exemple: 40.49 – 43! 20 – 24 41.43 – 38

menaçant de jouer 38 – 32 suivi par 21 – 17 etc. les noirs doivent jouer 12 – 17 ils peuvent aussi pionner après 38 – 32 12 – 17 =.

41... 8 – 13 42.21 – 16 12 – 17 43.26 – 21 17 x 26 44.16 – 11 18 – 22 45.27 x 20 26 – 31 46.11 – 7 31 – 36 47.7 – 2 etc. B+



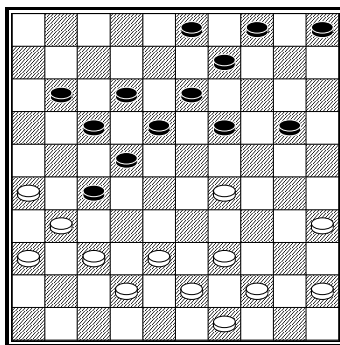
Goedemoed – Kuyken

**14.29 – 24 19 x 30
15.34 x 14 10 x 19**

Les noirs pouvaient aussi prendre par 14... 20 x 29 15.33 x 24 19 x 30 17.35 x 24 23 – 28! 18.38 – 33 10 – 14 19.42 – 38 5 – 10 avec une position égale.

Maintenant les blancs bougent leur propre pion 33, afin que l'attaque en 27 puisse commencer. Avec un pion en 33 l'attaque 37 – 32 ne peut réussir parce que les noirs peuvent simplement pionner en arrière : 37 – 32 5 – 10 32 x 21 22 – 28 33 x 22 18 x 16.

**16.33 – 29! 23 x 34
17.40 x 29 15 – 20
18.37 – 32 11 – 16
19.32 x 21 16 x 27
20.46 – 41 6 – 11
21.41- 37 2 – 7
22.37 – 32 11 – 16
23.32 x 21 16 x 27
24.42 – 37 7 – 11
25.47 – 42**



Après 25... 5 – 10 26.37 – 32 11 – 16 27.32 x 21 16 x 27 28.39 – 33! les noirs ne peuvent pas parer la menace 33 – 28.

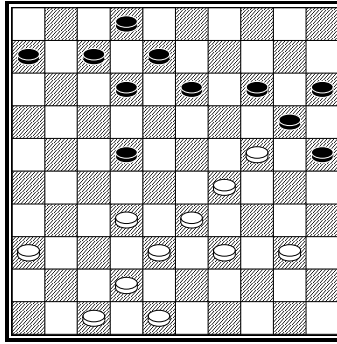
25... 11 – 16

Espérant 26.37 – 32 19 – 23! 27.32 x 21 23 x 34 28.39 x 30 16 x 27 29.42 – 37 18 – 23 30.37 – 32 *Meilleur est 30.30 – 25!*

30... 13 – 18 31.32 x 21 20 – 24 32.30 x 28 22 x 42 33.43 – 38 42 x 33 34.43 – 38 =.

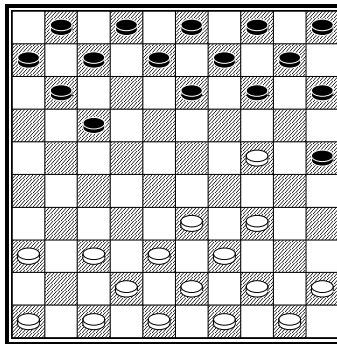
26.39 – 33!

Les blancs préparent le coup 37 – 32. Les noirs sacrifient un pion en jouant 20 – 24 27.29 x 20 18 – 23 28.37 – 32 et perdent.



A. Kooistra - Goedemoed

Ex 4.4 trait aux noirs. Quel est le meilleur plan ?



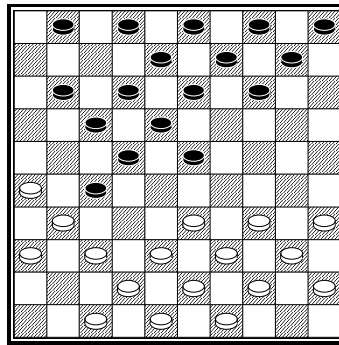
Shakirov – Koeperman

Ex 4.5 trait aux noirs Ils peuvent gagner un pion. Comment?



Draughts promoter Henk de Witt

5 . Bloquer l'attaque



R. v.d. Pal – J. Adema

Le pion taquin noir est défendu trois fois (pions 1, 2 et 11) pendant que les blancs ont quatre attaques (37, 42, 47, 48). Les blancs peuvent utiliser cette menace pour bloquer les pions noirs de la diagonale 4 / 36.

15.34 – 29! 23 x 34
16.40 x 29 14 – 19
17.35 – 30!

Sur 1 – 6 les blancs jouent 18.30 – 24 19 x 30 19.29 – 23 18 x 29 20.33 x 35 suivi d' une attaque en 27, par exemple 11 – 16 21.37 – 32 6 – 11 22.32 x 21 16 x 27 23.42 – 37 2 – 7 24.47 – 42 13 – 18 25.37 – 32 11 – 16 26.32 x 21 16 x 27 27.42 – 37 7 – 11 28.37 – 32 11 – 16 29.32 x 21 16 x 27 30.39 – 33! 18 – 23 31.33 – 29! 23 x 34 32.38 – 33

Le sacrifice de la partie Keller – v.d. Staaij! mais les noirs n'ont plus de pion en 2 , aussi le pion en 32 est tout simplement perdu.

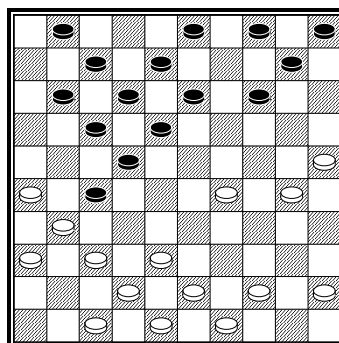
32... 34 – 39 33.43 x 34 27 – 32 34.49 – 43 12 – 18 35.34 – 29 suivi par 48 – 42 et 42 – 38 gagnant le pion.

17... 19 – 23
18.30 – 25 23 x 34
19.39 x 30 9 – 14

Après 19... 18 – 23 20.33 – 29 23 x 34 21.30 x 39 les blancs attaquent le pion 27 à nouveau.

20.33 – 29 2 – 7

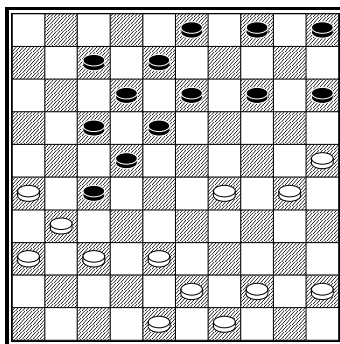
Sur 37 – 32 les noirs peuvent placer le 2 x 2 22 – 28 33 x 22 18 x 16 = .Sans pion en 33 cette défense n'est plus possible. Voilà pourquoi après quelques préparations, les blancs vide la case <33>. Le pion en <29> interdit 18 – 23 .



L'attaque suivante en 27 affaiblit davantage la position des noirs. Les blancs prennent la précaution de casser la flèche 7 / 12 / 18 , ainsi les noirs ne peuvent plus venir au centre .

21.37 – 32 11 – 16
 22.32 x 21 16 x 27
 23.42 – 37 7 – 11
 24.37 – 32 11 – 16
 25.32 x 21 16 x 27
 26.47 – 42 1 – 7
 27.42 – 37 10 – 15

Maintenant les noirs peuvent répondre à 37 – 32 par 14 – 19 32 x 21 19 – 24.



28.38 – 33! 7 – 11

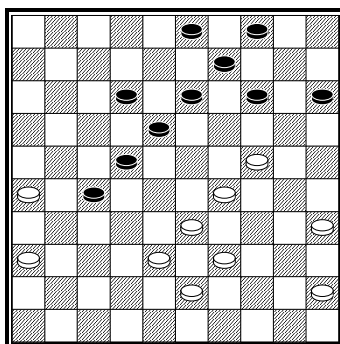
Dirigent leurs armes vers la cible vulnérable <22>. après le coup 7 – 11 forcé la flèche 18 / 12 / 7 est définitivement cassée et les noirs ne peuvent plus pionner 18 – 23 x 23 .

39.45 – 40 4 – 9

Après 39... 14 – 19 40.40 – 35 les noirs ne peuvent pas jouer 40...19 – 23 parce que les blancs placent le coup de dame 30 – 24 24 – 19 33 – 28 31 x 2 B+.

40.40 – 35

La position des noirs est complètement bloquée. 40...14 – 19 est suivie par 41.30 – 24 19 x 30 42.35 x 24 et les blancs ont un coup de dame au prochain coup. Les noirs sacrifient un pion par 40.... 27 – 32 et perdent.



I. Stegeman – E. van Muijen

L'attaque blanche n'est pas forte, parce qu'elle est bloquée. Les blancs manquent de formations actives pour se libérer du blocage. La flèche 38 / 43 / 49 fait spécialement défaut pour pionner le fort pion en 27 qui maintient en place les deux pions (26 / 36) . La case vide <49> est une faiblesse. La partie se continua par 38 ... 14 – 19 mais nous allons montrer la meilleure manière d'exploiter les faiblesses blanches.

38... 14 – 20!
39.45 – 40

Les noirs voudraient jouer 12 – 17 , menaçant de 27 – 32 suivi par 18 – 23 et 20 x 49, mais les blancs disposent d' une combinaison spectaculaire après 2... 12 – 17? 3.38 – 32! 27 x 49 4.35 – 30 49 x 35 5.30 –

25 35 x 19 6.25 x 21 B+.

39... 9 – 14

40.39 – 34

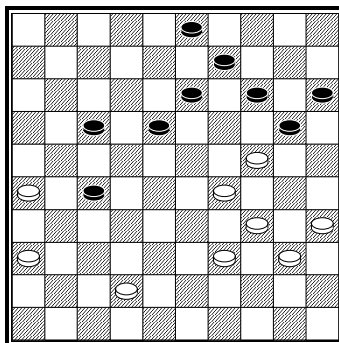
Maintenant 12 – 17 est empêchée par le 33 – 28 42 – 38 coup de talon.

40... 4 – 9

41.43 – 39 12 – 17

42.38 – 32 27 x 38

43.33 x 42 22 – 27



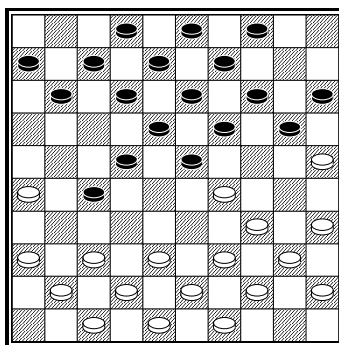
44.29 – 23 est suivi par 20 x 29!! 45.23 x 32 13 – 19! 46.34 x 23 19 x 48 N+.

44.42 – 38 17 – 22

Maintenant 45.29 – 23 18 x 29 46.24 x 33 13 – 19! Il en résulte une position gagnante pour les noirs (47.34 – 30 19 – 23 48.30 – 25 20 – 24 etc.)

45.39 – 33 n'est pas suivi par 45... 14 – 19 46.26 – 21 B+, mais par 45... 27 – 32! 46.38 x 27 22 x 31 47.26 x 37 18 – 23 48.29 x 18 20 x 38 49.18 – 12 13 – 18 50.12 x 23 38 – 43 N+.

45.35 – 30 ou 45.34 – 30 sont fortement contrés par 20 – 25 suivi par 14 – 20 et les blancs sont bloqués.



Anikeev – Hanssens

14.39 – 33 11 – 17?

Les noirs bloquent leur position . Ils auraient dû jouer 14... 23 – 28 15.44 – 39 18 – 23 16.29 x 18 12 x 23.

15.44 – 39 7 – 11

16.37 – 31 11 – 16

17.41 – 37 2 – 7

18.37 – 32 7 – 11

19.32 x 21 16 x 27

20.47 – 41 11 – 16

21.41 – 37 6 – 11

22.49 – 44

La faiblesse en 49 n'est pas importante ici. Les blancs ont le dernier temps .

22.... 4 – 10
23.37 – 32 20 – 24

23... 16 – 21 24.34 – 30! 23 x 34 25.40 x 29 19 – 23
 25... 20 – 24 26.29 x 20 15 x 24 27.33 – 29! 24 x 33 28.39 x 28 22 x 33 29.31 x 22 17 x 37 30.26 x 6 B+
 26.44 – 40 23 x 34 27.40 x 29 20 – 24 28.30 x 19 14 x 34 29.39 x 30 10 – 14 30.33 – 28 22 x 33 31.31 x 22
 17 x 37 32.26 x 6 B+.



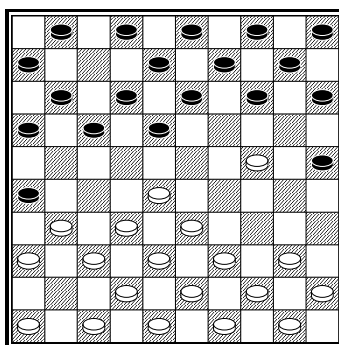
24.29 x 20 15 x 24
25.32 x 21 16 x 27
26.34 – 29 23 x 34
27.40 x 20

Correction du traducteur

Chmiel - Misans 2005

1.32 – 28 17 – 21
2.37 – 32 11 – 17
3.34 – 29 20 – 25
4.41 – 37 7 – 11
5.29 – 24 19 x 30
6.35 x 24 21 – 26

Roberts Misans

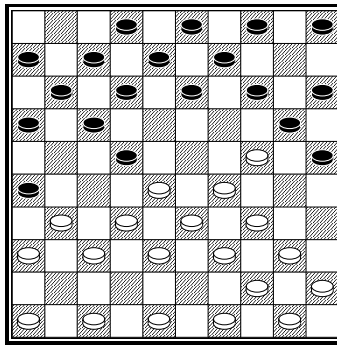


7.33 – 29?

Meilleur est de garder la case <29> ouverte. Le jeu standard est 40 – 34 44 – 40 50 – 44. Si les noirs attaquent 14 – 20 les blancs ont le temps pour jouer 20 x 29 33 x 24.

Ferme la case <29> aussitôt dans la partie est très dangereux, parce que les noirs montent un plan pour attaquer le pion taquin et bloquer l'attaque.

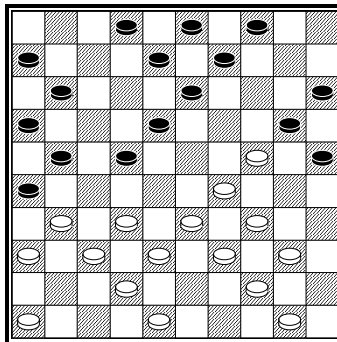
7... 1 – 7
8.38 – 33 14 – 20
9.42 – 38 18 – 22!
10.39 – 34 10 – 14
11.43 – 39



11... 17 – 21!
12.28 x 17 11 x 22

Bloquant la vilaine attaque blanche.

13.47 – 42 5 – 10
14.40 – 35 14 – 19
15.45 – 40 19 x 30
16.35 x 24 10 – 14
17.40 – 35 14 – 19
18.44 – 40 19 x 30
19.35 x 24 7 – 11
20.49 – 44 12 – 18



21.50 – 45 9 – 14! 22.31 – 27 22 x 31 23.36 x 27 4 – 9!

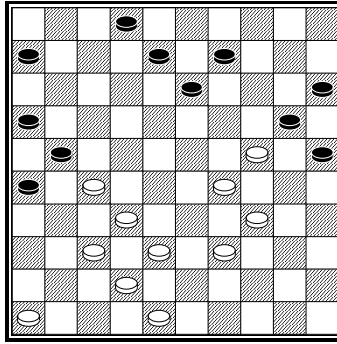
1) 24.33 – 28 14 – 19 25.40 – 35 19 x 30 26.35 x 24 18 – 22 (ou 9 – 14) N+1.

2) 24.46 – 41 18 – 23 25.29 x 18 13 x 31 26.41 – 36 20 x 29 27.36 x 27 26 – 31! 28.37 x 17 11 x 31 29.33 x 24 31 – 36 30.42 – 37 16 – 21 N+.

21.33 – 28 22 x 33
22.39 x 28 18 – 22!
23.28 x 17 11 x 22
24.31 – 27 22 x 31
25.36 x 27 9 – 14

Les noirs ont une attaque du pion taquin gagnante.

26.44 – 39 14 – 19
27.40 – 35 19 x 30
28.35 x 24 4 – 9
29.50 – 44 9 – 14
30.44 – 40 14 – 19
31.40 – 35 19 x 30
32.35 x 24

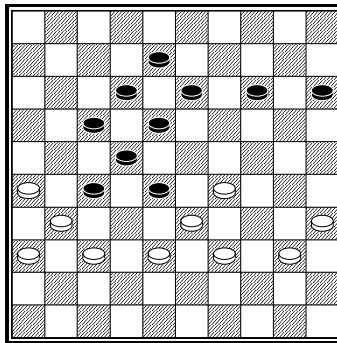


13 – 18!

Attaquer le <29> puisque que 24 – 19 est contré par 26 – 31 8 – 12 2 x 44 N+.

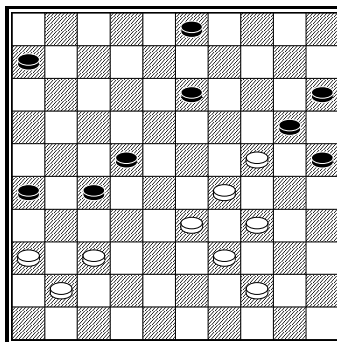
(note du traducteur 13-18? 37-31 et 38-33 33x4 B+)

Les noirs gagnent après 33.27 – 22 18 x 27 etc.



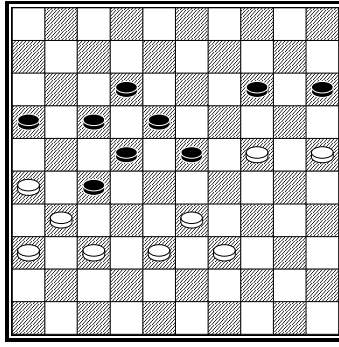
R. v.d. Pal – R. van Velzen

Ex 5.1 Quel est le meilleur coup pour les blancs?



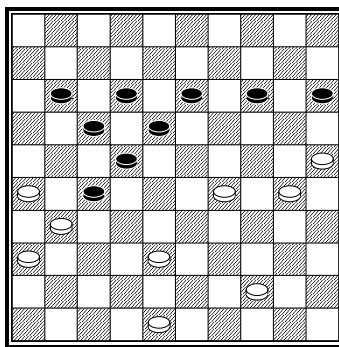
Georgiev – Wiersma

Ex 5.2 les noirs finissent la partie avec un coup fort. Quel coup joua le sextuple champion du monde Wiersma ?



C. van Dusseldorp – Baljakin

Ex 5.3 comment les blancs gagnent ils après 1... 23 – 29?

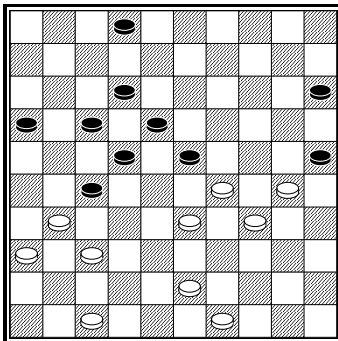


Ex 5.4 trait aux blancs Ils utilisent les outils tactiques pour laisser les noirs sans solution. comment?



Georgiev – Tsizjow

6 . Encerclement



Kolk – Schotanus

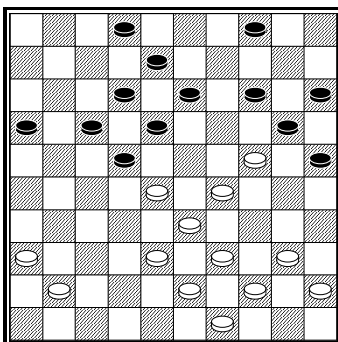
L' attaque noire contient quelques faiblesses. Les noirs n'ont qu'un seul pion dans le triangle central 2 / 3 / 4 / 8 / 9 / 13. Les pions 15, 16 et 25 sont inactifs.

39.37 – 32! 27 x 38
 40.43 x 32 2 – 7
 41.31 – 27! 22x31
 42.36 x 27

La position noire est encerclée. Leur position est sans espoir. L'attaque en <27> est contrée par une contre attaque en <23> suivi par un débordement.

42... 7 – 11
 43.30 – 24! 17 – 22
 44.49 – 44 22 x 31
 45.33 – 28 31 – 37
 46.28 x 19 37 x 28
 47.19 – 14 28 – 32
 48.14 - 9 32 – 37
 49.44 – 39 18 – 22
 50. 9 – 4 22 – 28
 51.4 – 9

Les noirs abandonnent.



Klaassen – Spanjer

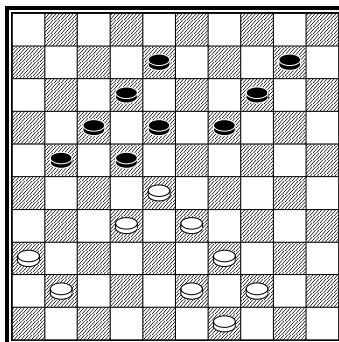
Les blancs ont une attaque de l'aile droite avec une faiblesse en <42>. Les noirs prennent avantage de cette faiblesse en attaquant puis en pionnant le pion taquin dans plan d'encercllement.

31... 14 – 19

32.40 – 35 19 x 30
 33.35 x 24 13 – 19
 34.24 x 13 8 x 19
 35.45 – 40 20 – 24
 36.29 x 20 15 x 24

Les noirs jouent une pokdowa. Ils auraient aussi pu choisir 19 – 23 28 x 19 20 – 24 29 x 20 25 x 23 avec un centre fort.

37.40 – 34 16 – 21
 38.38 – 32 4 – 10
 39.34 – 29 2 – 8
 40.29 x 20 25 x 14



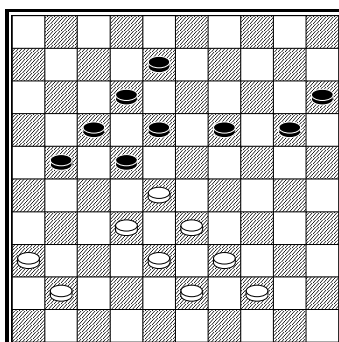
41.43 – 38

On s'attend à ce que les noirs utilisent leur flèche pour pionner 19 – 23 x 23, mais les noirs persistent dans l'encerclément du centre.

41... 10 – 15
 42.49 – 43

42.41 – 37 perd après 19 – 24! 43.39 – 34 14 – 20! 44.34 – 29 20 – 25 45.29 x 20 15 x 24
 les blancs ne peuvent pas jouer non plus 44 – 39 ou 44 – 40 à cause de la réaction 18 – 23!
 46.49 – 43 21 – 26 suivi par 24 – 29 N+.

42... 14 – 20



Après 43.39 – 34 19 – 24 44.34 – 30! 24 x 35 45.28 – 23 18 x 29 46.33 x 24 20 x 29 47.44 – 40 35 x 44
 48.43 – 39 44 x 42 49.41 – 37 42 x 31 50.36 x 7 les blancs peuvent encore se battre pour une remise.

43.41 – 37 19 – 24
 44.39 – 34?

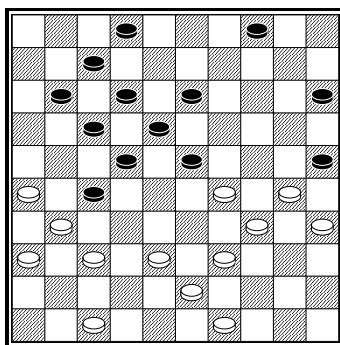
La meilleure défense est 44.28 – 23! 18 x 29 45.44 – 40 12 – 18 46.37 – 31!

44... 21 – 26

Les noirs pouvaient déjà jouer 24 – 29 avec une fin de partie gagnante . Maintenant les blancs peuvent essayer la combinaison 34 – 30 24 x 35 28 – 23 18 x 29 33 x 24 20 x 29 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 31 36 x 7 avec des chances de remise.

45.34 – 29 20 – 25
46.29 x 20 15 x 24

Il n'y a aucune défense contre le menace 24 – 29 . Après quelques coups les blancs abandonnent.



G. Heerema – J. Knipper

Les noirs ont une bonne attaque de l'aile droite après 4 – 9 mais leur prochain coup est une faute qui donne aux blancs l'opportunité d'encercler le centre noir .

35... 23 – 28?
36.37 – 32! 28 x 37
37.31 x 42 13 – 19

Les noirs ne peuvent pas aller en <28> , car après 38... 22 – 28 39.42 – 37 (menaçant 38 – 32) ils perdent un pion.

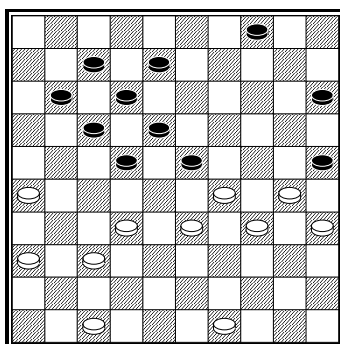
38.38 – 32 27 x 38
39.43 x 32 19 – 23

Les noirs ne souhaitent pas autoriser 30 – 24 x 24, mais maintenant leur centre est encerclé.

40.42 – 37

40.39 – 33 n'est pas bon parce que sur 22 – 28 33 x 13 12 – 18 13 x 22 17 x 48 N+.
 Le meilleur coup pour les noirs est 40... 22 – 28!

40... 2 – 8?
41.39 – 33!



41.. 8 – 13 est puni par 26 – 21 17 x 26 33 – 28 22 x 24 30 x 6 + maintenant.

41... 4 – 9 42.47 – 41!

le 26 – 21 32 – 28 menace qui forcent les noirs à jouer le faible 42... 11 – 16.

**42... 11 – 16
43.37 – 31 9 – 13?**

Une meilleure défense est 43... 9 – 14 44.30 – 24 14 – 20, bien que les blancs ont une très forte attaque après 45.31 – 27 22 x 31 46.26 x 37!

46.36 x 27 est contré par 18 – 22! 27 x 18 7 – 11 18 x 7 11 x 2 29 x 18 20 x 27 18 – 12 27 – 32 12 x 3 32 – 37 3 x 21 37 x 46 =

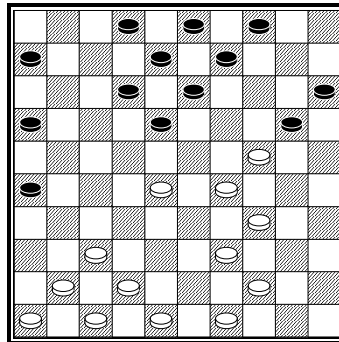
46... 17 – 22* 47.32 – 28 23 x 32 48.37 x 17 12 x 21 49.33 – 28.

44.30 – 24! 7 – 11

Après 44 ... 25 – 30 45.34 x 25 23 x 34 46.32 – 27! le marchand de bois est décisif

**45.31 – 27 22 x 31
46.36 x 27 25 – 30
47.34 x 25 23 x 34
48.33 – 28**

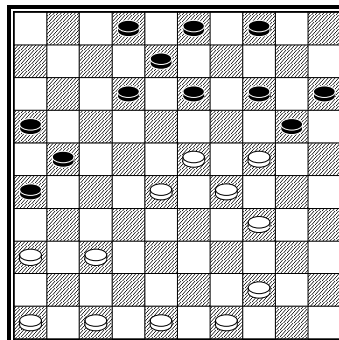
Après 34 – 39 48.25 – 20 les noirs sont complètement bloqués aussi ils abandonnent.



Schotanus – M. Kroesbergen

Les blancs ont un pion taquin à droite . La défense noire est excellente, avec un triangle central intact. Les blancs s'installent en <23> beaucoup trop tôt et vont être encerclés. Ils pouvaient simplement jouer 37 – 31 26 x 37 41 x 32 et développer leur aile gauche.

**28.28 – 23? 6 – 11
29.42 – 38 11 – 17
30.38 – 33 17 – 21
31.41 – 36 18 – 22
32.33 – 28 22 x 33
33.39 x 28 9 – 14**



Les noirs sont prêts à pionner en 24.

34.44 – 39 3 – 9

Les noirs menacent de jouer 13 – 19 24 x 13 9 x 18 34 – 30 (sinon 20 – 24 suit!) 12 – 17 23 x 3 20 – 25 3 x 20 15 x 44 25 x 45 N+. Les blancs sont obligés de jouer 35.36 – 31 ou 35.47 – 42

35.47 – 42

Maintenant 35... 13 – 19 36.24 x 13 9 x 18 est contré par 37.28 – 22 18 x 27 38.37 – 31 26 x 37 39.42 x 22 =.

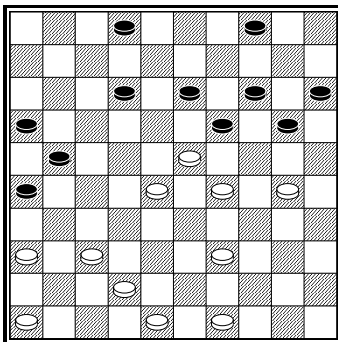
Donc les noirs pionnent en 24 d'une autre façon.

**35... 13 – 19
36.24 x 13 8 x 19!**

Menaçant 20 – 24 29 x 20 15 x 24. les blancs ne peuvent pas jouer en <33> à cause de la combinaison 24 – 29, aussi les noirs gagnent un pion par 24 – 29.

37.34 – 30 9 – 13!

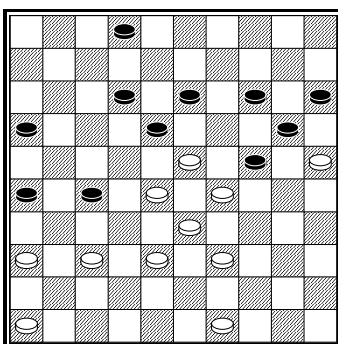
Après 37... 20 – 24 38.29 x 20 les noirs doivent prendre 14 x 43 et les blancs gagnent.



Après 38.42 – 38 la combinaison ne fonctionne pas pour les noirs, mais ils s'infiltrent en <27> fortement par 21 – 27! 39.30 – 25 13 – 18 40.48 – 43 4 – 9 41.39 – 33 9 – 13

Meilleur que 18 – 22 etc.

42.43 – 39 19 – 24!



Possédant à la fois <27> et <24>, les noirs encerclent le centre blanc. Les noirs font usage d'une arme tactique pour essayer de bloquer les blancs .

43.49 – 44 est puni par 24 – 30 25 x 34 20 – 24 29 x 9 18 x 49 9 x 7 49 x 1 N+.

43... 28 – 22 est contré par 26 – 31! 44.37 x 26 13 – 19 45.22 x 13 19 x 28 46.33 x 31 24 x 42 N+.

nous continuons cette intéressante variante: 43.46 – 41 13 – 19 44.49 – 44

44.37 – 32 18 – 22! 45.28 x 8 19 x 46 46.8 – 3 24 – 30 47.25 x 34 20 – 25 48.3 x 20 15 x 24 49.29 x 20 25 x 14 N+

16 – 21 47.44 – 40 2 – 8 et le prochain coup 18 – 22 décide de la partie.

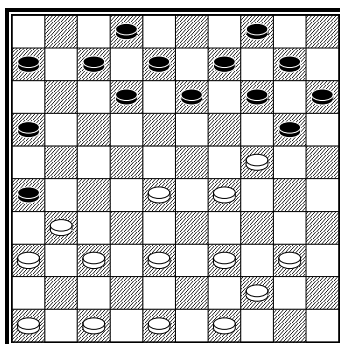
38.30 – 25 13 – 18?

Les noirs auraient pu placer un coup de dame tirant avantage de la faiblesse en <38>: 19 – 24! 39.39 – 33 12 – 18! 40.23 x 12 14 – 19 41.25 x 23 13 – 18 42.29 x 20 18 x 47 et après 43.20 – 14 15 – 20 44.14 x 25 21 – 27! les noirs ont une fin de partie gagnante.

La meilleure défense pour les blancs après 38... 13 – 18 est 39.49 – 44 4 – 9 40.44 – 40 20 – 24 41.29 x 20 15 x 24 42.39 – 34 18 x 29 43.34 x 23 9 – 13 44.36 – 31 13 – 18 45.42 – 38 18 x 29 46.38 – 32 et les blancs peuvent encore se battre pour la remise.

39.36 – 31? 19 – 24!

Sans attendre 40.39 – 33 24 – 30! 41.25 x 34 20 – 24 42.29 x 9 18 x 47 43.9 – 3 2 – 7 44.3 x 17 21 x 12 les blancs abandonnent.



Rosendaal – Baljakin

Les blancs ont beaucoup de trous dans leur position. Les noirs ont de jolies formations dans leur défense telles que 2 / 8 / 13 et 4 / 9 / 13.

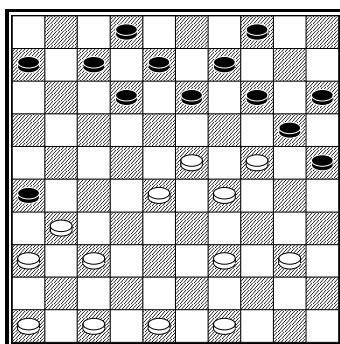
20... 12 – 17!

menaçant 17 – 22 28 x 17 8 – 12 17 x 19 14 x 45. les blancs sont forcés de prendre une décision cruciale.

21.39 – 34 20 – 25 22.29 – 23

22.44 – 39 7 – 11 23.38 – 33 17 – 22 24.28 x 17 11 x 22 25.47 – 42 14 – 19 26.40 – 35 19 x 30 27.35 x 24 10 – 14 et les blancs doivent jouer 28.24 – 20 15 x 24 29.29 x 20 16 – 21! avec un gros avantage pour les noirs.

22... 17 – 22! 23.28 x 17 16 – 21 24.38 – 32 21 x 12 25.32 – 28 14 – 20 26.34 – 29 10 – 14 27.44 – 39



27... 13 – 19!

28.24 x 13 8 x 19

Après 29.47 – 42 25 – 30 les blancs sont en difficulté.

1) 30.40 – 35 19 – 24! 31.39 – 33 30 – 34 32.29 x 40 24 – 30 33.35 x 24 20 x 47 N+

2) 30.42 – 38 30 – 34 31.39 x 30 20 – 24 32.29 x 20 15 x 44 33.49 x 40 9 – 13 34.38 – 33 19 – 24 35.28 – 22 6 – 11 36.31 – 27 14 – 19! 37.23 x 14 4 – 9 38.14 x 3 12 – 17 39.3 x 21 26 x 39 et le plan 24 – 29 13 – 19 – 24 – 30 résulte en un débordement gagnant pour les noirs.

3) 30.40 – 34! 30 – 35 31.39 – 33 9 – 13 32.31 – 27

Empêchant l'enchaînement 13 – 18 par 27 – 22 18 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22.

32.. 4 – 9 33.49 – 44 6 – 11 avec une très difficile position pour les blancs, par exemple 34.37 – 31 26 x 37 35.42 x 31 11 – 17

menaçant 17 – 22! N+

36.27 – 22 20 – 25 37.22 x 11 7 x 16 38.31 – 27 13 – 18 avec un enchaînement mortel .

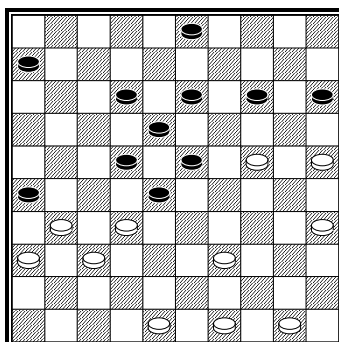
29.31 – 27 25 – 30!

30.27 – 22?

Les blancs ne peuvent pas jouer 30.40 – 35 26 – 31! N+ . Forcé était 30.39 – 33 9 – 13 et le combat continue.

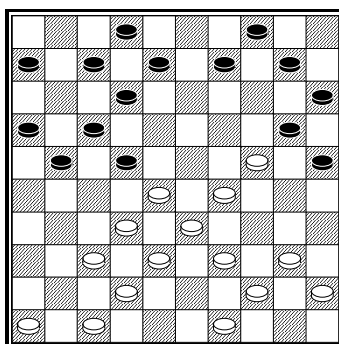
30... 30 – 34
31.39 x 30 20 – 24
32.29 x 20 14 x 45
33.12 – 17

Les blancs abandonnent.



Sijbrands – Ndjofang
 Wch 2003

Ex 7.1 trait aux noirs qui jouent 34... 13 – 19? 35.24 x 13 18 x 9. Comment les blancs forcent-ils une combinaison gagnante ?



Roozenburg – Scholma

Les blancs ont un pion taquin avec une faiblesse en <48>. Le pion 47 serait mieux placé en <48>. Les blancs cherchent plus d'espace. Sans la flèche 37 / 42 / 48 les blancs n'ont aucun contrôle sur l'aile gauche.

23.28 – 23 7 – 11
24.32 – 28?

Il était nécessaire de pionner 33 – 28 22 x 33 39 x 28. Maintenant les noirs peuvent encercler le centre blanc en échangeant le pion 24.

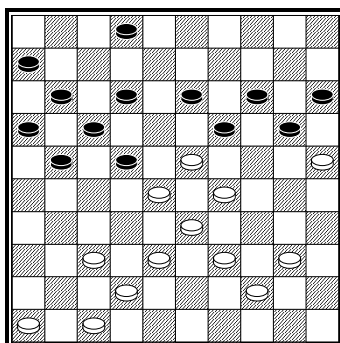
24... 9 – 13
25.40 – 34 10 – 14
26.49 – 43 13 – 19
27.24 x 13 9 x 18
28.34 – 30 25 x 34
29.39 x 30

Il s'avère que les blancs ont plus d'espace, mais les noirs vont occuper la case <24>.

29... 4 – 9!
30.30 – 25 21 – 26

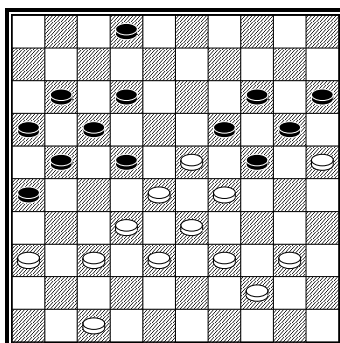
menaçant 17 – 21 N+.

31.43 – 39 9 – 13
32.45 – 40



Maintenant les noirs occupent 24, bloquant l'aile droite blanche. La prochaine étape est la conquête de <27>.

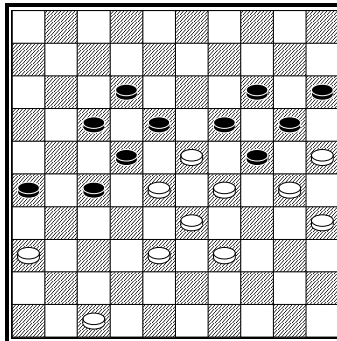
32... 19 – 24!!
33.46 – 41 13 – 19!
34.41 – 36 16 – 21
35.38 – 32 11 – 16
36.42 – 38 6 – 11



Les noirs, maintenant contrôlent la case <27>. S'ils atteignent cette case les blancs risquent d'être bloqués.

37.40 – 35 2 – 8

38.39 – 34 21 – 27
 39.32 x 21 16 x 27
 40.34 – 30 11 – 16
 41.44 – 39 8 – 13
 42.37 – 32 13 – 18
 43.32 x 21 16 x 27

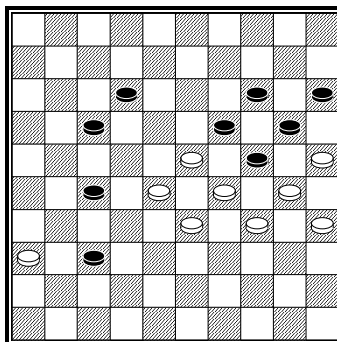


Les blancs n'ont nulle part où aller. Ils sont magnifiquement bloqués.

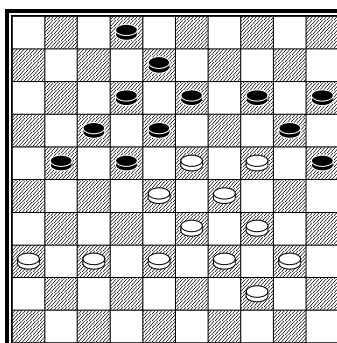
44.47 – 41 27 – 31
 45.36 x 27 22 x 31
 46.41 – 37 31 x 42
 47.38 x 47 26 – 31

48.28 – 22 échoue sur 17 x 28! 33 x 13 24 x 44 13 x 24 20 x 18 N+

48.47 – 41 18 – 22
 49.39 – 34 22 – 27
 50.41 – 36 31 – 37

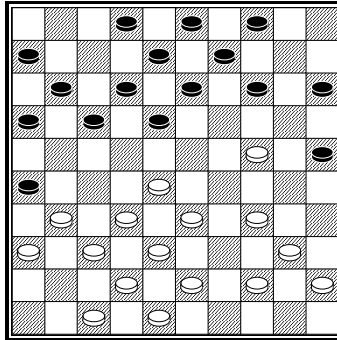


L'affaire est entendue. Les blancs ont perdu.



Sijbrands – Schwarzman

exercice 7.2 trait aux noirs: ils ont un bon plan pour forcer le blocage des blancs. Pouvez-vous la trouver ?



Utma – Scholma

19.44 – 39?

Les blancs auraient dû jouer 43 – 39 laissant un pion en <44>. après 19.43 – 39 14 – 20 les blancs peuvent jouer 20.34 – 29.

19... 14 – 20!

20.34 – 29 n'est pas possible.

exercice 6.3 comment les noirs punissent ils 20.34 – 29?

Le meilleur coup pour les blancs est 20.34 – 30 25 x 34

si 20... 20 x 29 alors 21.33 x 24 25 x 34 22.40 x 29 =.

21.40 x 29

mauvais est 21.39 x 30 20 x 29 22.33 x 24 18 – 23 23.28 x 19 15 – 20 24.24 x 15 13 x 44 N+.

20.47 – 41? 20 x 29

21.33 x 24

Le pion suspendu en 41 est une sérieuse faiblesse.

21... 17 – 22

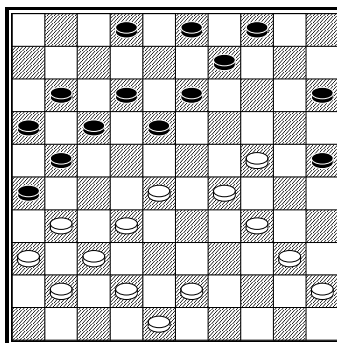
22.28 x 17 12 x 21

23.32 – 28 11 – 17

24.39 – 33 6 – 11

25.33 – 29 8 – 12

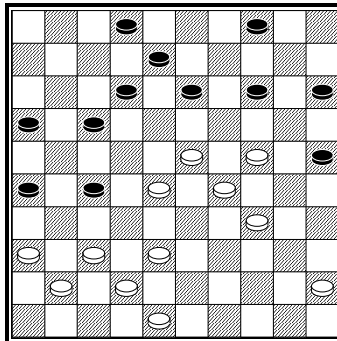
26.38 – 32



En s'infiltrant en <27> les noirs commencent l'encerclement du centre blanc .L ' infiltration est rendue possible par le terrible coup 47 – 41...

26... 21 – 27

27.32 x 21 16 x 27
 28.31 x 22 18 x 27
 29.43 – 38 9 – 14
 30.29 – 23 3 – 8
 31.34 – 29 11 – 16
 32.40 – 34



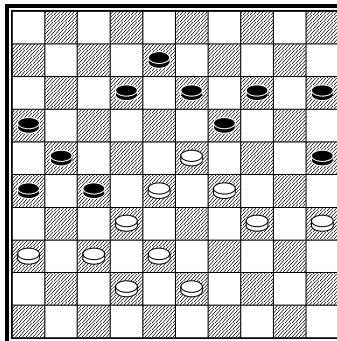
exercice 6.4 comment 32.37 – 32 est il puni?

Les noirs pionnent le pion 24 pour prendre le contrôle de la case 24

32... 13 – 19
 33.24 x 13 8 x 19

34.37 – 32 est puni par 17 – 22 35.28 x 8 19 x 46 et la dame en <3> est prise.

34.45 – 40 4 – 9
 35.40 – 35 9 – 13
 36.48 – 32 17 – 21
 37.37 – 32 2 – 8
 38.41 – 37



Les noirs peuvent jouer 12 – 17 39.43 – 38 26 – 31 40.37 x 26 17 – 22 etc. N+, mais ils choisissent une autre voie.

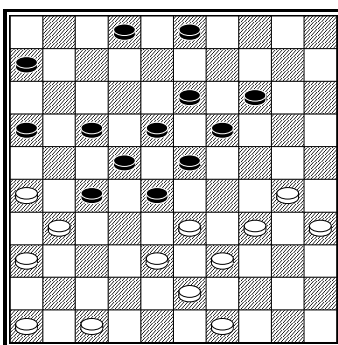
38... 13 – 18

Menaçant 18 – 22 28 x 17 19 x 28 32 x 23 27 – 31 etc. N+ donne à l'adversaire l'opportunité de placer une combinaison, qui, cependant, sera puni par une contre combinaison.

39.37 – 31 26 x 30
 40.35 x 31 12 – 18!
 41.23 x 3 21 – 26
 42.3 x 20 15 x 42

Et les noirs gagnent peu de temps après.

7 . La contre attaque



K.H. Leijenaar – C. Remeijer

Les noirs ont quelques faiblesses sur leur aile droite.
Les blancs attaquent l'autre aile à l'aide de moyens tactiques.

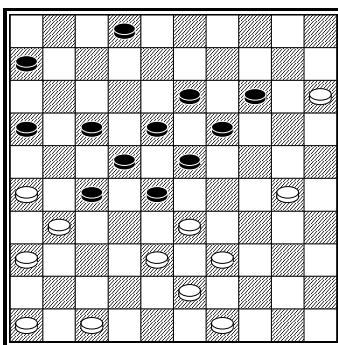
**30.30 – 24! 19 x 30
31.35 x 24**

Les noirs ne peuvent pas pionner pion 24, parce que 3 – 8 est puni par 24 – 19 13 x 24 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 38 – 32 27 x 38 43 x 3 (14 – 19 47 – 41!) B+.
Après 6 – 11 32.47 – 42! les blancs menacent 24 – 19 suivi par 34 – 29, aussi les noirs sont forcés de jouer 14 – 19 .

31... 14 – 19

Affaiblissent leur aile gauche encore plus.

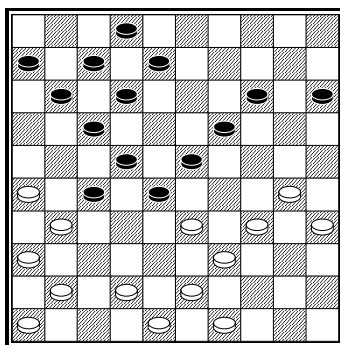
**32.24 – 20! 3 – 9
33.20 – 15 9 – 14
34.34 – 30**



34... 2 – 8?

Après 34... 6 – 11 35.46 – 41 2 – 8 36.41 – 37 8 – 12 37.37 – 32 28 x 37 38.31 x 42 23 – 28 39.30 – 25 18 – 23 les blancs débordent 40.25 – 20 14 x 25 41.15 – 10 B+.

exercice 7.1 Quelle combinaison les blancs jouent ils après **34... 2 – 8?**



Sijbrands – Kuyken

Les noirs ont une attaque avec deux avant-postes, mais la répartition de leurs pions n'est pas optimale. Les blancs lancent une contre attaque sur l'aile gauche noire.

28.30 – 24 19 x 30

29.34 x 25 8 – 13

30.42 – 38 13 – 19

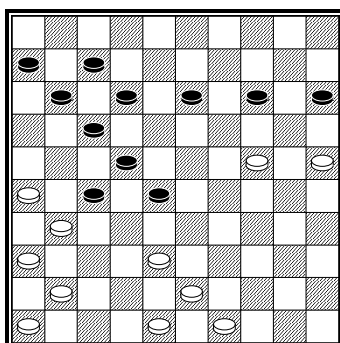
exercice 7.2 comment les blancs jouent-ils après 30... 12 – 18?

31.33 – 29! 23 x 34

32.39 x 30 2 – 8

33.30 – 24! 19 x 30

34.35 x 24 8 – 13



Le pion taquin en <24> a de la compagnie après le prochain pionnage:

35.26 – 21! 17 x 37

36.41 x 23 11 – 17

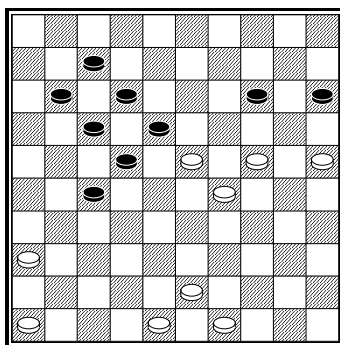
36... 13 – 18 conduit à un débordement pour les blancs après 37.23 – 19! 14 x 23 38.38 – 33 suivi par 25 – 20 – 14 etc.

37.38 – 33 13 – 18

38.33 – 29

Les blancs peuvent aussi jouer 38.23 – 19! 14 x 23 39.25 – 20 B+.

38... 6 – 11

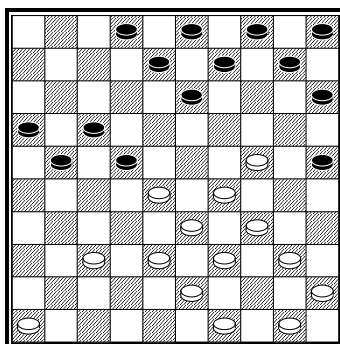


39.43 – 38 27 – 31
40.36 x 27 22 x 31
41.25 – 20! 14 x 25
42.23 – 19 17 – 21

Plutôt que d'aller à dame avec pion 19 une autre surprise suit:

43.19 – 13! 18 x 9
44.24 – 20 15 x 42
45.48 x 6

Les blancs gagnent après 45... 25 – 30 46.6 – 1 30 – 34 47.49 – 44 9 – 13 48.1 – 6 13 – 19 49.6 – 28 19 – 24 50.28 – 32 12 – 18 51.32 – 49 34 – 39 52.44 x 33 24 – 30 53.49 – 35 30 – 34 54.33 – 29 34 x 23 55.35 – 44 23 – 29 56.44 – 39 B+.



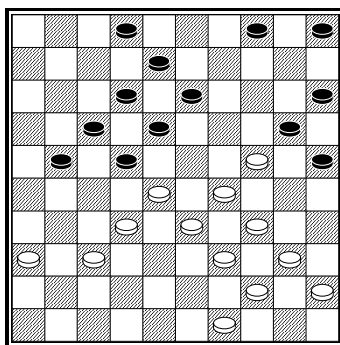
Nikhila – Wiersma

Les noirs ont une belle position pour jouer en contre attaque. Ils ont encore tous leurs pions dans le triangle central. L'aile gauche blanche est un peu faible. Les noirs contre-attaquent sur cette aile.

22.37 – 31 21 – 26
23.38 – 32 26 x 37
24.32 x 41 10 – 14

Le 24 – 20 x 20 pionnage n'est pas attractif, parce que les noirs obtiennent beaucoup trop d'espace.

25.41 – 37 16 – 21
26.43 – 38 8 – 12
27.46 – 41 13 – 18
28.50 – 44 3 – 8
29.41 – 36 14 – 20
30.38 – 32 9 – 13



31.49 – 32 n'est pas contré par 18 – 23? et les blancs prennent la dame avec égalité, mais par 31... 4 – 10!
Empêche 28 – 23 par 13 – 19. c'est pourquoi 4 – 10 dans ce cas est plus fort que 5 – 10.

32.43 – 38 10 – 14 33.28 – 23 5 – 10 34.32 – 28 21 – 27! 35.37 – 31 13 – 19! 36.24 x 13 18 x 9!! 37.40 – 35
 8 – 13 38.45 – 40 20 – 24! 39.29 x 20 15 x 24 40.34 – 29 13 – 18 41.29 x 20 18 x 29 42.33 x 24 22 x 42
 43.31 x 11 12 – 17 44.11 x 22 42 – 48 N+.

Vous voyez différents plans pour les noirs dans cette partie. Après 30.49 – 43 ils encerclent la position, maintenant ils lancent une contre-attaque.

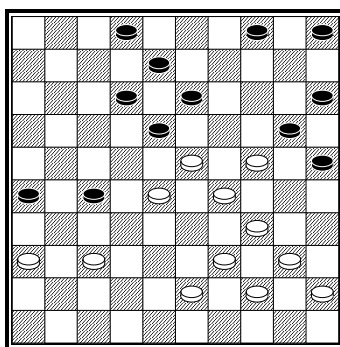
31.28 – 23 22 – 27
32.32 – 28 21 – 26
33.37 – 32

Après 33.49 – 43 4 – 9! 27 – 31 17 – 22 menace décisive.

33... 27 x 38
34.33 x 42 17 – 21

Menaçant 13 – 19 21 – 27 26 x 48 +.

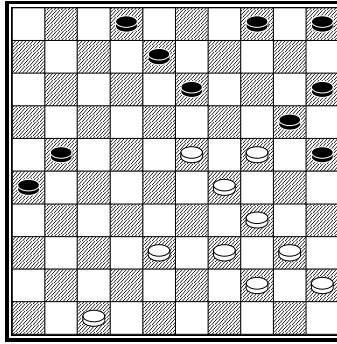
35.42 – 37 21 – 27
36.49 – 43



36... 27 – 32!

37.39 – 33 32 x 41 38.36 x 47 26 – 31! 39.43 – 38 échoue sur 39.. 31 – 37! 40.38 – 32 18 – 22! 41.32 x 41
 25 – 30! 42.34 x 14 4 – 10 43.28 x 17 10 x 50 N+.

37.43 – 38 32 x 41
38.36 x 47 18 – 22!
39.28 x 17 12 x 21

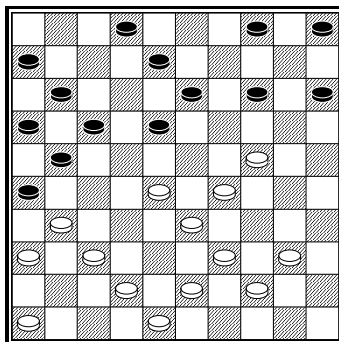


A la fois 39 – 33 et 38 – 32 sont punis par la combinaison 25 – 30 13 – 19.

40.23 – 19 13 – 18
41.29 – 23

Les blancs perdent un pion maintenant, mais leur position était déjà très difficile.
 Après 41... 18 x 29 42.24 x 33 4 – 9 43.38 – 32 21 – 27 44.32 x 21 26 x 17 45.33 – 28 9 – 13 les blancs ont perdu un pion et la partie.

8 . Isoler le pion taquin



Clerc – Wiersma
Wch rapid 1997

L'attaque de l'aile droite blanche contient des faiblesses: le pion <46> est inactif et le trou en <34> rend leur position tactiquement vulnérable. Les noirs n'ont pas le pion usuel en <25>. Normalement, cela rend l'attaque moins forte.

23... 17 – 22!
24.28 x 17 11 x 22

Les noirs utilisent la tactique pour achever leur plan. Le coup naturel 25.33 – 28 22 x 33 26.39 x 28? est puni par 15 – 20! 27.2 x 15 4 – 10 28.15 x 4 18 – 22 29.4 x 27 21 x 45 N+.

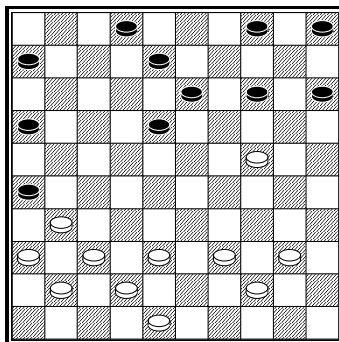
exercice 7.1 comment 25.46 – 41 est il puni?

Parce que les blancs ne peuvent pas prendre en avant, les blancs font le pionnage en arrière, perdant de l'espace.

25.33 – 28 22 x 33
26.29 x 38 18 – 22

Soyez attentif au fait que les pions blancs sur l'aile gauche ne peuvent pas être activés.

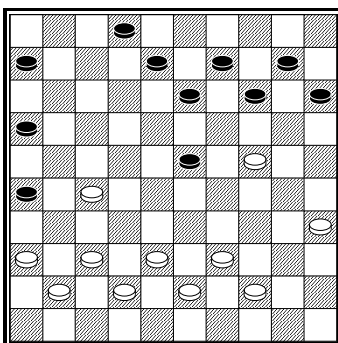
27.46 – 41 21 – 27
28.39 – 33 22 – 28
29.33 x 22 27 x 18
30.43 – 39



Les noirs isolent le pion taquin .

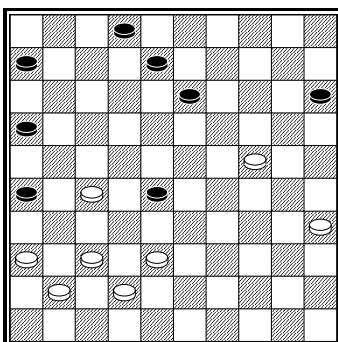
30... 18 – 23!

31.31 – 27 5 – 10
 32.48 – 43 4 – 9
 33.40 – 35



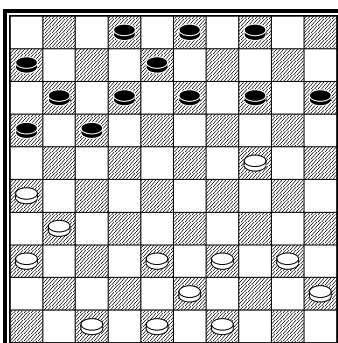
les blancs ont préparé la répétition 14 – 20 attaque en <24> dans le but de prendre possession de la case <28> . Ce plan est très fort bien que les blancs n'ait plus aucun pion de base De plus les pions 41 et 36 sont faibles.

33... 14 – 20!
 34.39 – 33 20 x 29
 35.33 x 24 10 – 14
 36.43 – 39 14 – 20
 37.39 – 33 20 x 29
 38.33 x 24 9 – 14
 39.44 – 39 14 – 20
 40.39 – 33 20 x 29
 41.33 x 24 23 – 28!



La position des noirs est réellement supérieure! Les blancs n'ont presque plus de liberté.
 Le pion 28 est extrêmement fort.
 Les blancs sacrifient un pion en jouant 38 – 32 28 – 33 38 – 32 et perdent.

Dans cette partie le pion taquin des blancs n'est pas supporté par un centre fort et le six fois champion du monde Wiersma prend l'avantage d'une jolie façon.



Bremmer – Thijssen

Le pion taquin des blancs n'est pas épaulé par un centre fort. Dans ce cas isoler le pion taquin est le bon plan.

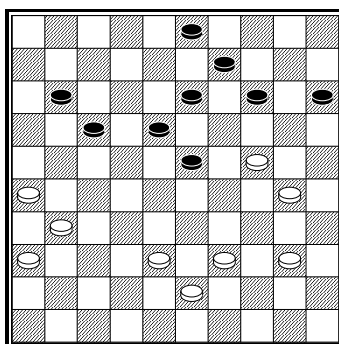
26... 12 – 18
27.48 – 42 18 – 23
28.42 – 37 8 – 12
29.40 – 35 16 – 21

Après 29... 12 – 18 30.37 – 32 2 – 8 31.39 – 33 les noirs perdent leur avantage (23 – 29? 31 – 27 – 21 B+)

30.37 – 32 23 – 28
31.32 x 23 21 – 27
32.31 x 22 17 x 30
33.35 x 24 12 – 18

Après ce pionnage les noirs suivent toujours le même plan, occuper <23>.

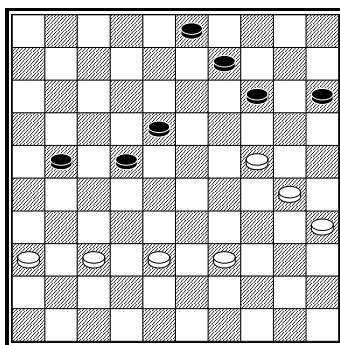
34.45 – 40 18 – 23
35.40 – 35 11 – 17
36.36 – 31 6 – 11
37.35 – 30 2 – 8
38.49 – 44 8 – 12
39.44 – 40 4 – 9
40.47 – 41 12 – 18
41.41 – 36



41... 23 – 28!

La prochaine étape du plan noir par une attaque au centre vers la case <28>. Les noirs espèrent occuper la case <27> .

42.39 – 34 11 – 16
43.43 – 39 18 – 22
44.31 – 27 22 x 31
45.26 x 37 16 – 21
46.40 – 35 17 – 22
47.39 – 33 28 x 39
48.34 x 43 13 – 18
49.43 – 39



Les blancs ont pionné le pion 28, mais ils sont toujours en difficulté.

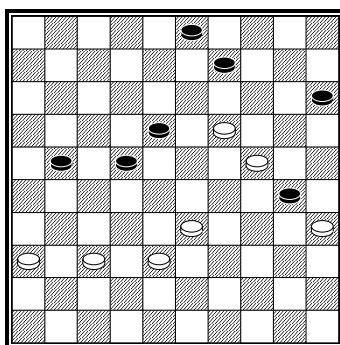
49. 14 – 20
50.24 – 19

La bonne défense ! Après 50.39 – 33 20 x 29 51.33 x 24 9 – 14 le pion 35 reste inactif.

50... 20 – 25
51.30 – 24

Une meilleure défense est 51.39 – 34. Maintenant les noirs s'infiltrent en <30>.

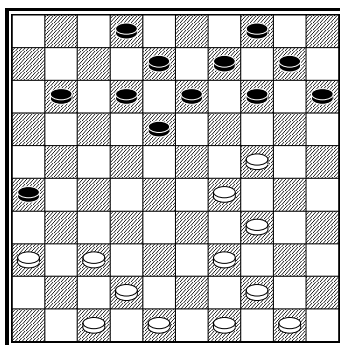
51... 25 – 30
52.39 – 33



Les noirs auraient dû jouer 21 – 27! avec une position gagnante:

1) 52... 21 – 27 53.33 – 29 22 – 28 54.37 – 31 18 – 22 55.29 – 23 28 – 32 56.38 – 33 30 – 34 57.23 – 18 (quoi d'autre?) 22 x 13 58.19 x 8 3 x 12 59.31 x 22 32 – 37 et les noirs gagnent, par exemple 60.33 – 28 37 – 42 61.28 – 23 42 – 48 62.22 – 18 34 – 40! 63.35 x 44 (63.18 x 7 48 – 30! 35 x 44 30 x 50 +) 48 – 34 18 x 7 34 x 1 N+

2) 52... 21 – 27 53.37 – 31 9 – 14 54.19 x 10 15 x 4 55.24 – 19 30 – 34 56.19 – 14 18 – 23 57.33 – 29 34 – 39 58.29 x 18 22 x 13 59.31 x 22 39 – 44 60.22 – 17 44 – 50 62.17 – 12 50 – 45 N+



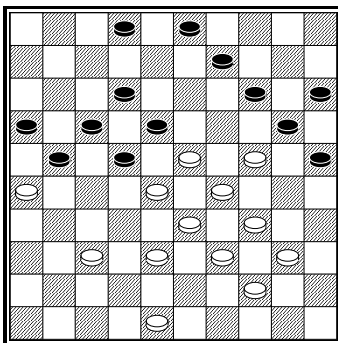
Andreiko – Sijbrands

exercice 8.1 Les blancs ont une attaque faible sans centre fort et sans pion noir en 25. Les noirs ont le trait. Ils exécutent un plan fort. Pouvez-vous prédire les trois prochains coups des noirs?



Sijbrands – Andreiko

9. idées tactiques



Goedemoed – Schotanus

Les blancs supposent que leur adversaire cherche à construire la flèche 2 / 8 / 13 par 9 – 13 et 3 – 8.

37.48 – 43?

Sur 37... 40 – 35 les noirs jouent 14 – 19 38.24 x 4 20 – 24 39.29 x 20 18 x 49 40.4 x 36 49 x 5 avec une mauvaise fin de partie pour les blancs.

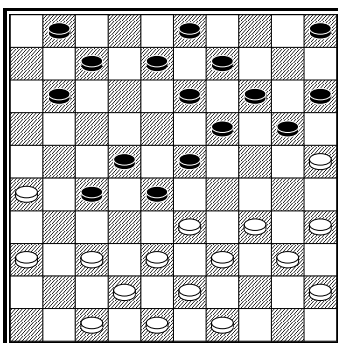
Les blancs auraient dû jouer 37.37 – 32 21 – 27 38.32 x 21 16 x 27 39.38 – 32 27 x 38 40.33 x 42 22 x 33 41.39 x 28 18 – 22 42.23 – 18 12 x 32 43.24 – 19 14 x 23 44.29 x 38 =.

37... 2 – 8!

Après ce coup surprenant les blancs ne peuvent plus s'échapper ! 38.40 – 35 est suivi par 21 – 27! 39.37 – 32 27 – 31! 40.26 x 37 22 – 27 41.32 x 21 16 x 27 et les blancs n'ont aucune bonne réponse contre la menace 27 – 32 17 – 22.

**38.37 – 32 21 – 27
39.32 x 21 16 x 27
40.40 – 35 27 – 31!
41.26 x 37 22 – 27**

Les noirs gagnent.



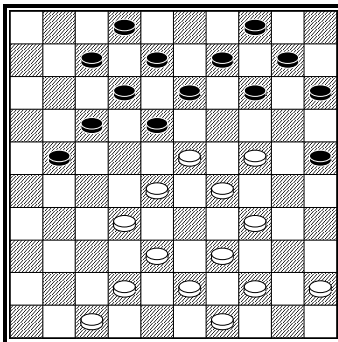
J.M. Drent – Barkel

Les noirs ont joué 18... 18 – 23 19.29 x 18 12 x 23. Les blancs font un sacrifice dont il faut se souvenir.

**20.36 – 31! 27 x 36
21.33 – 29**

les noirs ne peuvent jouer ni 13 – 18 ni 22 – 27 en raison d'un coup de dame pour les blancs. Le collage 36

– 41 échoue aussi. Les blancs gagnent un pion et la partie.

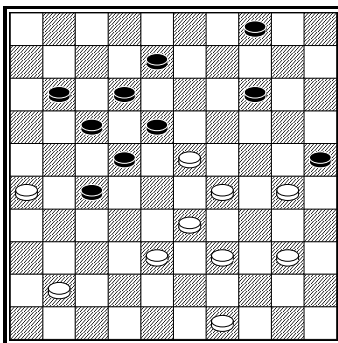


Tigchelaar – Sijbrands

31.39 – 33?

Les blancs ont trop de trous dans leur position. Les noirs tirent avantage de cette situation à l'aide d'un sacrifice stupéfiant.

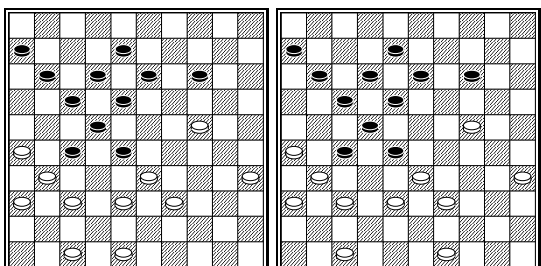
exercice 9.1 comment les noirs forcent ils le gain??



Zwart – Erdenebileg

Les blancs peuvent jouer 30 – 24, 40 – 34 ou 39 – 34.

exercice 9.2 quel est le seul bon coup et pourquoi?

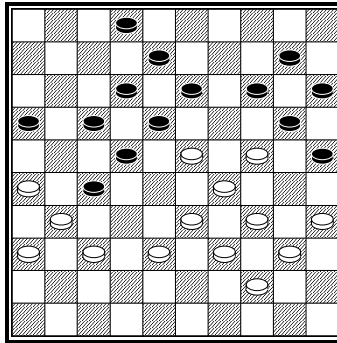


Parfois un petit détail peut faire une grande différence Dans le diagramme de gauche les blancs forcent la partie: 1.37 – 32! 28 x 37 2.31 x 42 18 – 23 3.39 – 34! et les noirs n'ont aucun bon coup :

3... 23 – 28 est suivi du collage 24 – 19! B+.

3... 12 – 18 est contré par 4.24 – 19 13 x 24 5.34 – 29 23 x 34 6.33 – 28 22 x 33 7.38 x 9 B+.

exercice 9.3 pourquoi le forçing n'est il pas bon dans le diagramme de droite?



Wiersma – Presman

Les blancs surestiment leur position et jouent:

33.37 – 32

33.38 – 32? 27 x 38 34.33 x 42 16 – 21 35.42 – 38 13 – 19 36.24 x 13 8 x 28 37.38 – 32 21 – 27! gagne un pion pour les noirs.

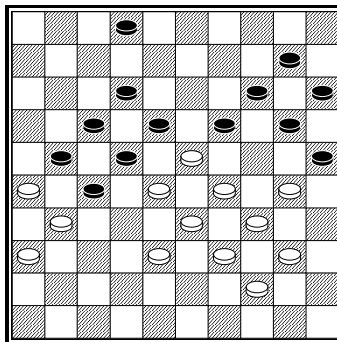
Les blancs pouvaient faire un sacrifice par 33.33 – 28! 22 x 42 34.31 x 11 42 x 31 35.26 x 37 16 x 7 36.37 – 32 =.

33... 16 – 21
34.32 – 28?

La dernière chance des blancs pour une remise est 33 – 28 =. mais les blancs ne sont pas attentifs aux possibilités tactiques de l'adversaire dans cette situation.

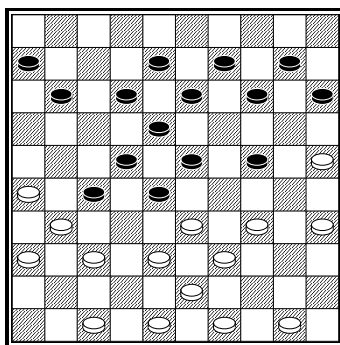
34... 13 – 19!
35.24 x 13 8 x 19
36.35 – 30

Presman exécute une combinaison spectaculaire.



36... 19 – 24!!
37.30 x 19 25 – 30
38.34 x 25 20 – 24
39.29 x 9 22 x 33
40.38 x 29 22 x 42
41.31 x 11 42 – 47
42.26 x 8 47 x 6

Les blancs abandonnent (trop tôt!).



Heusdens – Golubeva

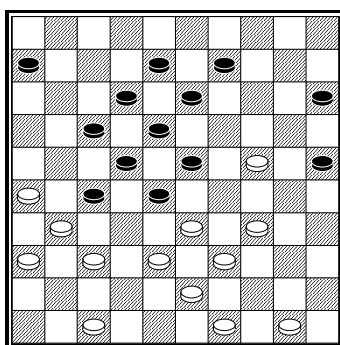
25... 11 – 17?

Les noirs possèdent toutes les cases stratégiques, mais ce n'est qu'une partie de l'histoire. La position des noirs contient quelques faiblesses. Ils n'ont aucun pion de base, ce qui rend leur position tactiquement vulnérable. Le pion 15 est inactif. Les blancs ont des formations fortes pour exploiter les faiblesses. Dans la partie ils jouent le mauvais coup 26.34 – 29 et les noirs gagnent finalement. Nous allons montrer comment les blancs auraient dû jouer.

26.47 – 42!

Menaçant 37 – 32 28 x 37 25 – 20 14 x 25 34 – 29 23 x 34 39 x 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 4 B+.
 Les noirs ne peuvent pas faire le coup de dame 27 – 32 38 x 27 17 – 21 27 x 16 23 – 29 34 x 32 22 – 28 32 x 23 18 x 47 parce que la dame est prise par 43 – 38 47 x 44 50 x 39 B+1.
 Après 26... 14 – 19 les blancs jouent 27.34 – 29 suivi par un attaque gagnante du pion taquin. Les blancs peuvent aussi jouer 27.49 – 44 en préparation de 28.34 – 29 etc.

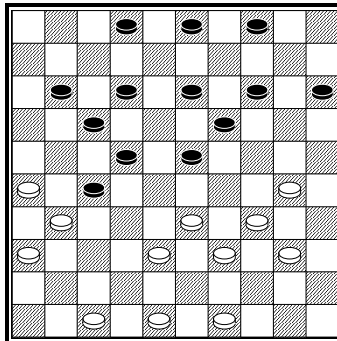
Donc les noirs auraient pu jouer 25... 14 – 19 26.25 – 20!
 Les noirs ne peuvent pas jouer 24 – 30 à cause de 34 x 25 15 x 24 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 38 – 32 27 x 38 43 x 3 B+.
 26... 24 – 29 27.33 x 24 19 x 30 28.35 x 24 10 – 14 29.38 – 33 14 x 25 30.43 – 38 11 – 17
 30... 9 – 14 est puni par 24 – 19 13 x 24 26 – 21 27 x 16 31 – 27 22 x 42 33 x 2 42 x 44 2 x 35 B+.
 le coup de dame 31.48 – 43!!
 31.49 – 43 permet 17 – 21 26 x 17 12 x 21 31 – 26 28 – 32 26 x 19 32 x 41.
 Ce coup donne aux blancs plusieurs idées tactiques.



- 1) 31... 9 – 14 32.14 – 19 13 x 24 33.34 – 29 23 x 34 34.39 x 10 28 x 48 35.38 – 33 15 x 4 36.33 – 28 22 x 33 37.31 x 2 48 x 31 38.36 x 27 B+
- 2) 31... 17 – 21 32.26 x 17 12 x 21 33.33 – 29!
 menaçant 34 – 30 suivi par 38 – 32 +
 33... 8 – 12 34.39 – 33!! 28 x 19 35.47 – 41 23 x 34 36.43 – 39 34 x 32 37.37 x 8 3 x 2 38.31 x 4 B+
- 3) 31... 6 – 11. les blancs peuvent placer une combinaison immédiatement par 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 2 48 x 31 2 x 4 B+1, mais après 32.50 – 45 11 – 16 la combinaison est définitivement gagnante : 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 19 13 x

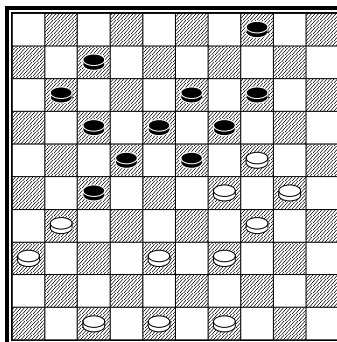
24 33 – 28 22 x 33 31 x 2 48 x 31 2 x 11! 16 x 7 36 x 27 B+.

Les noirs peuvent combattre en jouant 32.50 – 45 27 – 32! 33.38 x 27 11 – 16 avec une bonne position pour les blancs après 34.47 – 41.



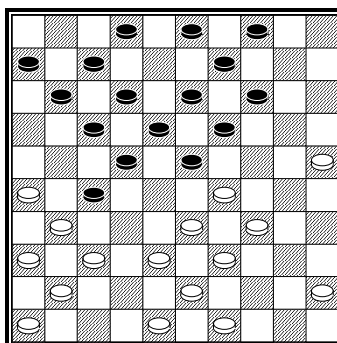
R. v.d. Pal – Benidovs

Ex 9.4 cette combinaison a été montrée dans la partie I du cours. Vous en souvenez vous (ou vous la découvrez maintenant) comment les blancs gagnent ils ?

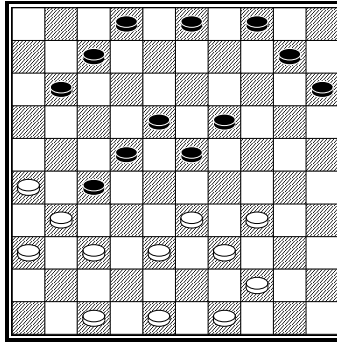


Samb – G. van Aalten

Ex 9.5 les blancs ont un coup de dame, mais ils l'ont raté. Pouvez-vous les aider ?

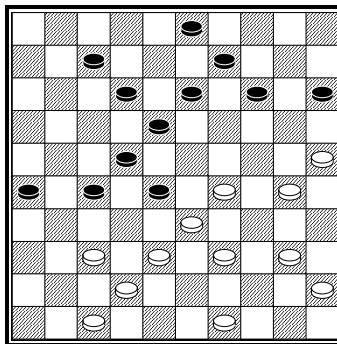


Ex 9.6 trait aux blancs qui exécutent une combinaison formidable. Si vous manquez d'idée, revoyez la partie Wielaard – Sijbrands .



M. de Block – L. Huitema

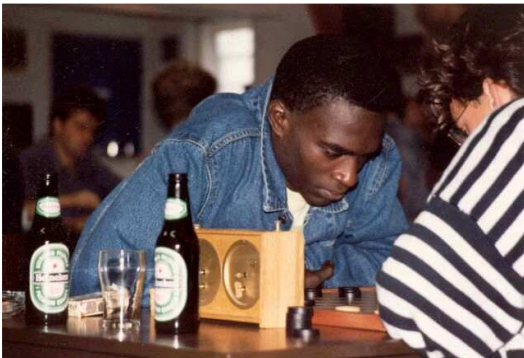
exercice 9.7 les blancs forcent un gain tactique tirant avantage des trous en <12>, <14> et <17>. Comment ?



Z. Palmans – Reszka

Les noirs ont une position d'attaque sans faiblesse. Pourtant les blancs exécutent un surprenant coup de dame.

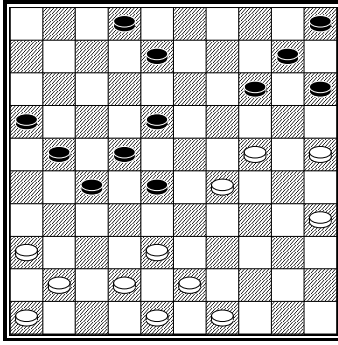
exercice 9.8 pouvez vous trouver le joli coup de dame que les blancs exécutent?



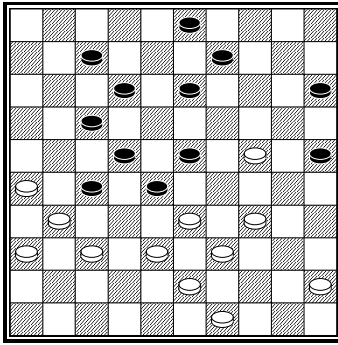
N'diaga Samb

Dans les prochains exercices (9.9 – 9.16) les blancs jouent et gagnent par une combinaison dans les quatre premiers exemples. Dans les autres exemples les noirs ont le trait et gagnent.

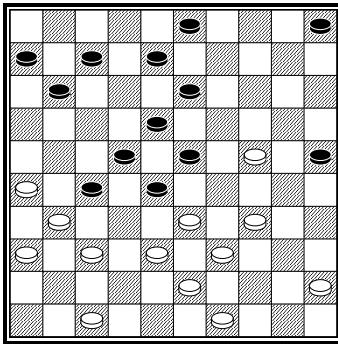
trait aux blancs qui gagnent!



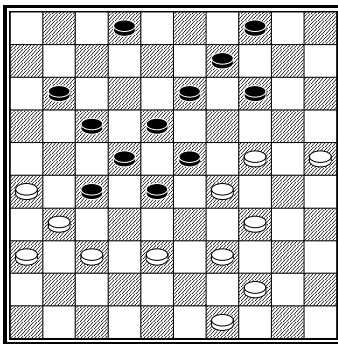
9.9



9.10

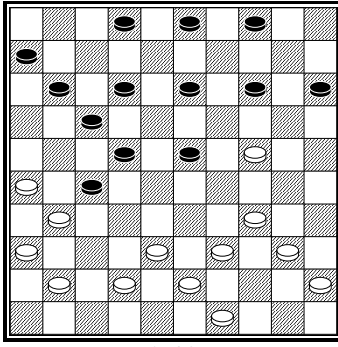


9.11

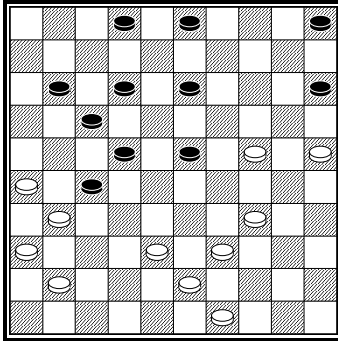


9.12

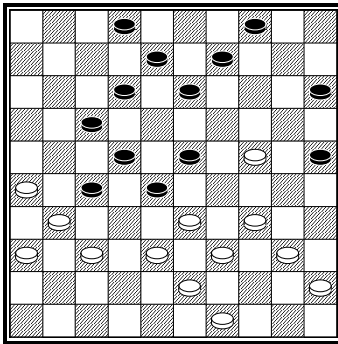
trait aux noirs qui gagnent!



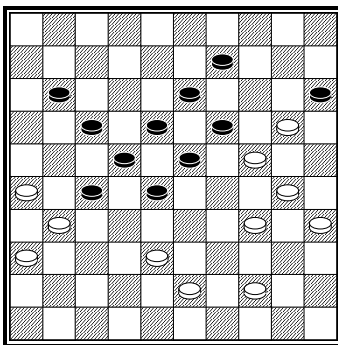
9.13



9.14



9.15



9.16

Solutions section 4

leçon 1: l'attaque de l'aile droite

1.1 34 – 29! menaçant 29 – 23 pendant que 12 – 18 est puni par 29 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 28 38 – 32 27 x 38 43 x 1 B+.

1.2 18 – 23! *menaçant* 23 – 29 33 – 29 23 x 34 44 – 40 9 – 14 40 x 29 14 – 19 44 – 40 19 x 30 40 – 35 3 – 9 35 x 24 9 – 14 gagnant le pion 24.

1.3 33 – 28! 22 x 33 39 x 28 et 18 – 22 est puni par 37 – 31! 22 x 33 29 x 38 20 x 29 38 – 33 29 x 27 31 x 11 B+.

leçon 2: aller en <19>

2.1 17 – 21 26 x 17 12 x 21 31 – 26* 27 – 32 26 x 17 22 x 11 33 x 22 32 – 37 43 – 38 12 – 18 rendant le pion le pion et débordant ensuite.

leçon 4: attaquer le pion taquin

4.1 A) 13 – 18 23 x 3 25 – 30 24 x 35 20 – 25 3 x 20 15 x 42 N+

B) 44 – 40 (ou 39 – 34 & 44 – 39) 9 – 14 40 – 34 14 – 19 27 – 22 (ou 28 – 22) 19 x 30 32 – 27 21 x 23 29 x 9 8 – 13 9x 18 10 – 14 18 – 12 avec avantage pour les blancs.

4.2 37 – 32 11 – 16 32 x 21 16 x 27 42 – 37 6 – 11 47 – 41 et le 35 – 40 43 – 39 37 x 6 menace est mortelle.

4.3 34 – 30 (menaçant 30 – 24 & 38 – 32 B+1) 19 – 23 37 – 32 28 x 48 38 – 32 27 x 38 43 x 32 48 x 34 40 x 16 B+

4.4 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 13 – 18 suivi par 22 – 28 8 x 30 et débordement.

4.5 14 – 19 34 – 30 (sinon les noirs maintiennent l'attaque jusqu'à ce que les blancs jouent 34 – 30) 25 x 34 39 x 30 18 – 23 & 23 – 29 N+1.
mortel

leçon 5: Bloquer l'attaque

5.1 39 – 34 28 x 30 35 x 24 B+

5.2 13 – 18 menaçant 18 – 23 et 27 – 31 pendant que 33 – 28 22 x 33 39 x 28 est contré par 26 – 31 37 x 26 27 – 32 28 x 37 18 – 23 29 x 18 20 x 49 N+.

5.3 37 – 32 29 x 20 32 x 21 16 x 27 33 – 29 B+

5.4 44 – 40 14 – 19 40 – 35 19 – 23 29 – 24 et à la fois 13 – 19 x 9 et 23 – 28 sont contrés par 26 – 21 17 x 37 25 – 20 (ou 24 – 20) 30 x 6 B+

leçon 6: Encerclement

6.1 32 – 27 12 – 18 39 – 33 28 x 39 37 – 32 26 x 28 49 – 44 22 x 31 44 x 4 B+

6.2 21 – 27 37 – 31* 13 – 19 24 x 13 18 x 9 40 – 35 8 – 13 44 – 40 (ou 35 – 30) 13 – 19 (31 – 26 2 – 8) N+

6.3 18 – 23 29 x 7 20 x 29 33 x 24 8 – 12 7 x 18 13 x 35 N+

Isoler le pion taquin 6.4 27 – 31 36 x 27 16 – 21 27 x 16 17 – 22 28 x 17 12 x 21 12 x 21 16 x 27 13 – 19 24 13 8 x 46 N+

leçon 7: la contre attaque

7.1 33 – 29 23 x 25 26 – 21 17 x 37 15 – 10 (empêchant la prise de la dame) 14 x 5 38 – 32 27 x 38 43 x 3 B+.

7.2 25 – 20 15 x 24 (14 x 25 33 – 29 etc.) 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 41 x 1 B+

leçon 8: Isoler le pion taquin

8.1 25... 2 – 7 26.34 – 30 18 – 23 27.29 x 18 12 x 23 (28.30 – 25 8 – 12 29.36 – 31 11 – 17 30.31 – 27 13 – 19 31.24 x 13 9 x 18 avec avantage pour les noirs qui gagnent la partie.

leçon 9: idées tactiques

9.1 15 – 20 24 x 15 17 – 22 28 x 26 13 – 19 +

9.2 les blancs auraient dû jouer 39 – 34 dans le but de prendre la dame noire après 22 – 28! 33 x 2 14 – 19 2 x 32 19 x 46 29 – 23 46 x 40 49 x 40 =.

9.3 37 – 32 28 x 37 31 x 42 18 – 23 39 – 34 23 – 29! 34 x 23 13 – 19 24 x 2 14 – 19 2 x 32 19 x 48 N+

9.4 38 – 32 27 x 29 39 – 33 29 x 38 49 – 43 38 x 49 31 – 27 49 x 24 27 x 16 B+

9.5 30 – 25 19 x 30 38 – 32 27 x 38 39 – 33 30 x 28 n48 – 43 23 x 34 43 x 1 B+

9.6 34 – 30 23 x 34 30 – 24 19 x 30 38 – 32 27 x 29 26 – 21 17 x 26 43 – 39 34 x 32 37 x 10 4 x 15 25 x 1 B+.

9.7 47 – 41! *menaçant* 34 – 29 23 – 28* 26 – 21 27 x 17 38 – 32 +

9.8 38 – 32 27 x 38 49 – 43 38 x 49 29 – 24 49 x 35 24 – 19 35 x 38 19 x 17 22 x 11 42 x 4 B+

9.9 38 – 32 27 x 47 24 – 20 15 x 33 48 – 42 47 x 38 43 x 3 B+

9.10 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 20 15 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 2 48 x 31 2 x 8 3 x 12 36 x 27 B+

9.11 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 38 – 33 25 x 34 24 – 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 2 2 x 17 11 x 22 36 x 18 B+

9.12 25 – 20 14 x 25 39 – 33 28 x 19 37 – 32 23 x 34 32 x 3 B+

9.13 3 – 19 24 x 13 23 – 29 34 x 23 2 – 8 1x 2 14 – 19 2 x 32 19 x 46 N+

9.14 13 – 19 24 x 13 15 – 20 25 x 14 23 – 29 34 x 23 2 – 8 13 x 2 5 – 10 2 x 32 10 x 46 N+

9.15 15 – 20 24 x 15 25 – 30 34 x 25 23 – 29 33 x 24 28 – 32 37 x 28 22 x 35 31 x 11 35 – 40 45 x 34 12 – 17 11 x 22 13 – 18 22 x 13 8 x 48 N+.

9.16 28 – 33 38 x 29 22 – 28 31 x 33 9 – 14 20 x 9 13 x 4 24 x 22 17 x 50 N+