

COURS DE JEU DE DAMES

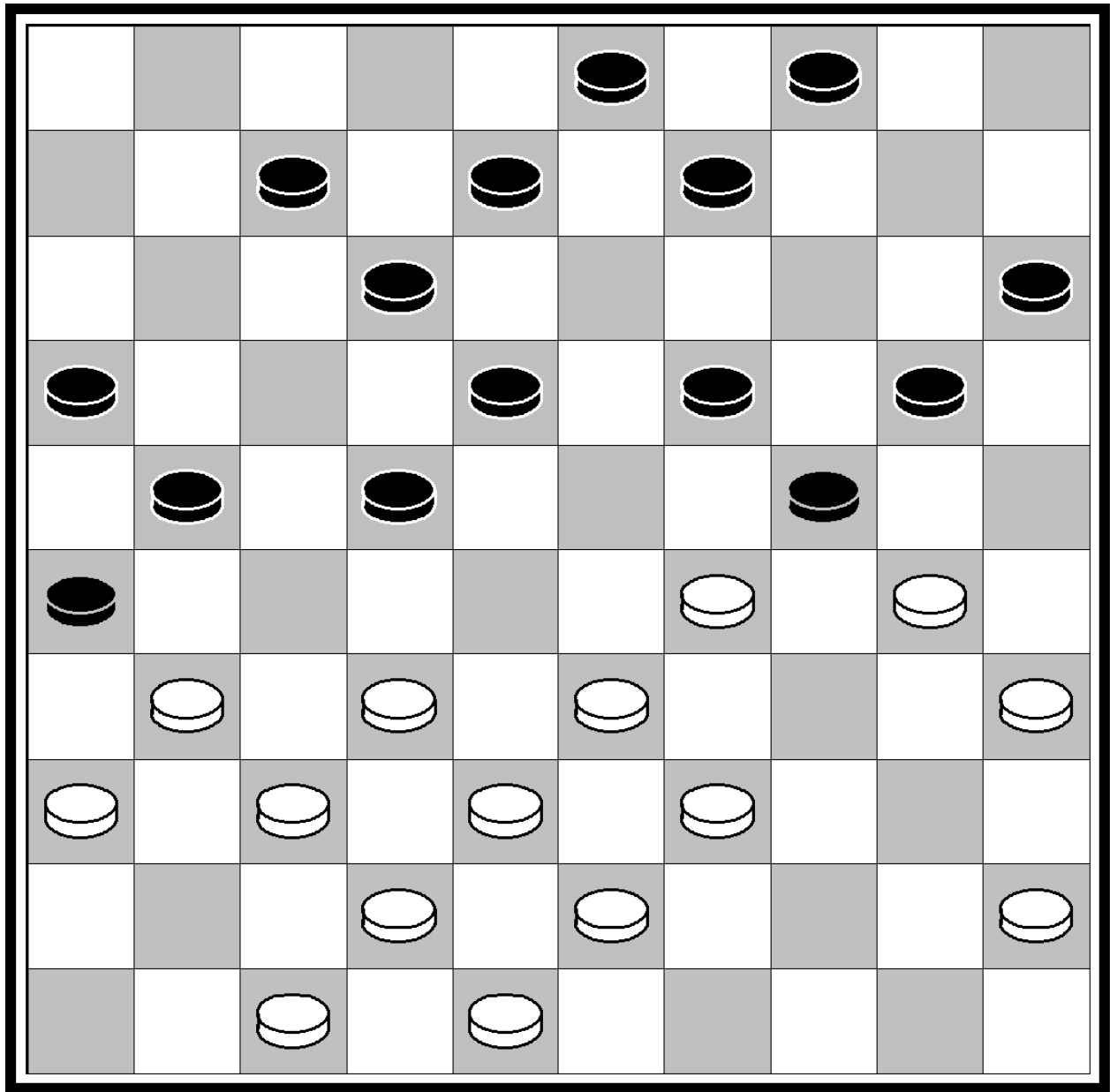


Guide pour joueurs débutants et joueurs avertis de Jeu de dames international

Ouvrage de Tjalling GOEDMOED

Traduit par Dominique THINEY et Serge MINAUX

Cours de Jeu de Dames



par Tjalling Goedmoed
Fin décembre 2008,
Leeuwarden / Nelarlets

Le diagramme montre une composition de. Ermakov. Les blancs jouent et gagnent

Table des matières

Introduction	
1. Notation	page 5
2. Combinaisons	page 7
3. Coup Philippe	page 11
4. Coup de Mazette	page 14
5. Coup Royal	page 17
6. Coup de talon	page 20
7. Coup du ricochet	page 23
8. Coup de la Bombe	page 26
9. Coup de l'arche	page 30
10. Coup Napoléon	page 33
Solutions 1 à 10	page 36
11. D'autres coups	page 39
12. Forcing	page 43
13. Le temps de repos	page 47
14. Le collage	page 51
15. Envoi à dame	page 54
16. Attaquer une aile	page 59
17. Le gambit	page 63
18. Menaces	page 67
19. Pions de base	page 72
20. Piège	page 76
Solutions 10 à 20	page 80
21. Coup de dames	page 83
22. Prendre la dame	page 87
23. Formations de pionnage	page 91
24. Blocage de l'adversaire	page 95
25. Tactique de blocage	page 99
26. Exploitation d'une faiblesse	page 103
27. Enfermé	page 107
28. Le marchand de bois	page 111
29. Enchaînement	page 115
30. Enchaînement de l'aile droite	page 118
Solutions 20 à 30	page 122
31. Autres enchaînements	page 126
32. Fins de parties	page 130
33. Opposition	page 133
34. Dame contre pions	page 136
35. La grande diagonale	page 141
36. Trictrac	page 144
37. Rectangles	page 148
38. Tendre un piège	page 152
39. Tactique en fin de partie	page 156
40. Fins de parties pratiques	page 160
Solutions 30 à 40	page 163
La Finale Scoupe	page 166

Sources

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

Prestma Damboek
R.C. Keller

Monografie van de Coup Royal
Herman de Jongh

DamMentor
Tj. Goedemoed

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

Geforceerd winnen
H. de Waard

500 Lokzetten op het dambord
H. de Waard

Kleine schuifdwangproblemen
un. v.d. Stoep

Strategie der honderd velden
J. F. Moser

Alle typezetjes
un. van der Stoep

Praktestche damcombinaties (31) (34) (35)
I. Koepman

Turbo Dabase
K. Bor

Strategie en tactiek
H. Wiersma / Tirion Sport

Honderd praktestche problemen
V. Bulà

L'auteur

Introduction

Ce guide est un cours destiné à la fois au néophyte du jeu de dames et au joueur initié qui souhaite se perfectionner.

Le jeu de dames se caractérise par un nombre illimité d'astuces et de surprises. La plus importante astuce du jeu de dame est appelée combinaison ou coup. Le nombre de combinaisons est si élevé que même les grands maîtres oublient parfois un coup en partie. Les combinaisons, gambits, forcings et autres coups rendent le jeu très attrayant et attractif. Regardez et jouez !

Faire du lecteur un bon joueur de dames n'est pas le seul but de ce cours. Ce cours vise également à montrer quelques aspects merveilleux du Jeu de Dames.

Chaque leçon est constitué d'un cours théorique suivi d'exemples à résoudre sur le damier, à la fin de chaque leçon se trouve des exercices qui mettent en application le cours théorique. Notez les réponses sur un cahier d'exercice. Les solutions des exercices sont données toutes les 10 leçons.

Le but de chaque exercice est de trouver une combinaison. Chaque exercice est référencé **C 3.4** signifie exercice 4 leçon 3 : Les blancs gagnent à l'aide d'une combinaison.

Ce cours a pour objet principal, l'aspect tactique. Le terme tactique fait référence aux combinaisons, forcings, pièges etc. Un second cours sera centré sur l'aspect stratégique du jeu de dames.

J'espère que ce cours vous apportera beaucoup et surtout j'espère qu'il vous donnera envie de jouer
Tjalling Goedemoed, juin 2008



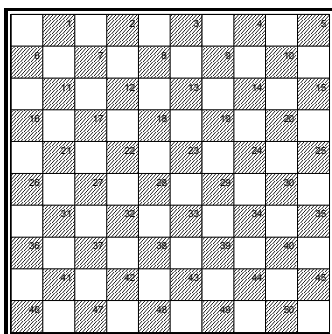
Tjalling Goedemoed est un entraîneur expérimenté. Il a travaillé avec succès avec des jeunes joueurs qui ont participé au championnat d'Europe et du Monde. Goedemoed est l'auteur d'un livre en néerlandais consacré au jeu de dames (traduction): "Oncle Ian apprend à son neveu à jouer aux dames". Goedemoed a réalisé cinq cours sur le Jeu de dames en cd-rom. Ce programme d'entraînement contient des milliers d'exercices appelé DamMentor. Vous pouvez acheter ces cd-roms à www.bonds bureau@kndb.nl

Remerciements

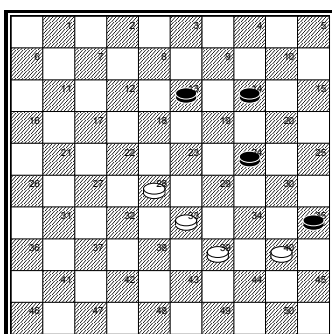
Je veux remercier Edwin Twiest qui a vérifié la partie technique de ce cours ainsi que Martijn de Jong et Martijn van der Klest pour la correction de la traduction en anglais.

Merci à Frits Luteijn d'autoriser la diffusion internationale de ce cours.

1. Notation

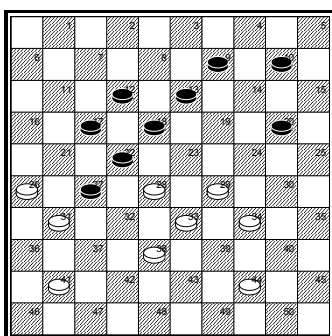


Les cases du damier sont numérotées de 1 à 50. Le diagramme montre la numérotation des cases du damier. En début de partie les pions noirs occupent les cases 1 à 20, les pions blancs occupent les cases 31 à 50.



On peut maintenant écrire les différents mouvements

33 – 29 signifie que le pion en 33 se déplace en 29. Après ce coup le pion noir doit prendre 3 pions 35 x 22 (selon la règle de la prise majoritaire : qui oblige à prendre le maximum de pièces possible). Le pion 35 va en 22. Comme il s'agit d'une prise on marquera "x" au lieu "-" entre les nombres,. Les blancs jouent 29 x 27, prenant 4 pions et vidant le damier.



Les blancs exécutent une jolie combinaison connue sous le nom de coup turc

Exercice 1.1: placez les pions sur le damier selon la position ci-dessus puis réalisez les coups suivants

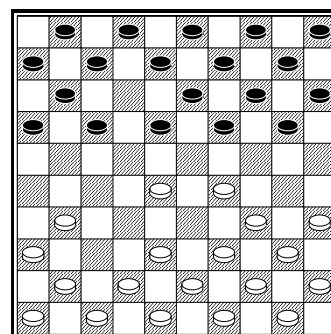
26 – 21 17 x 46
28 x 19 46 x 14
29 – 23 14 x 29

Les blancs capturent tous les pions Les noirs au dernier coup.

Exercice 1.2: Placez tous les pions sur le damier au début de partie puis suivez les coups écrits ci-dessous. 1.32 – 28 signifie que le pion blanc en 32 se déplace sur la case 28.

1.32 – 28 18 – 23
2.33 - 29 23 x 32
3.37 x 28 12 – 18?

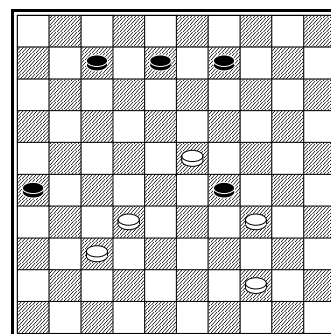
Le point d'interrogation (?) veut dire : coup faible ou faute. Le point d'exclamation (!) veut dire coup fort.



Voici la position que vous devriez obtenir sur votre damier.

Les blancs ont une combinaison. Vous devez donner un pion et en gagner plus à la fin Essayer de la trouver.

Exercice 1.3



Les noirs viennent d'attaquer en lunette, ils menacent de prendre de deux manières différentes,

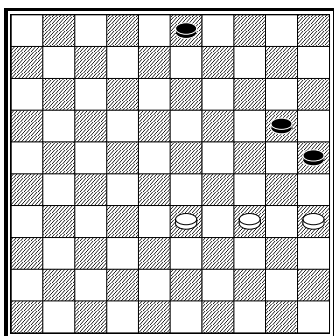
Quel est le dernier mouvement des noirs ?

Voyez comment les blancs gagnent

1.37 – 31!

Combien de pions les noirs doivent-ils prendre ?
Ecrivez la prise des noirs puis des blancs.

Exercice 1.4



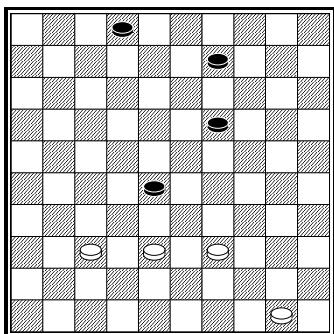
Les blancs peuvent prendre le pion noir en 20, Ecrivez les 3 coups que les blancs ont à jouer. Les coups des blancs sont déjà écrits:

..... **3 – 9**

..... **9 – 14**

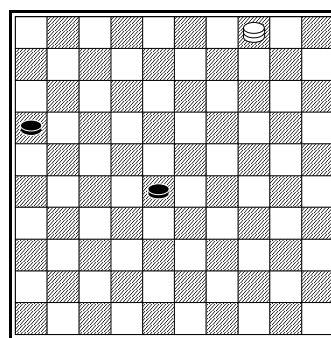
.....

exercice 1.5



le pion 28 n'est pas bien protégé. Les blancs qui ont le trait peuvent gagner le pion noir en l'attaquant. Ecrivez le coup gagnant pour les blancs.

Exemple 1.6



Essayer encore. La dame blanche doit stopper les pions noirs. D'abord neutraliser le pion 16 et ensuite stopper l'autre pion.

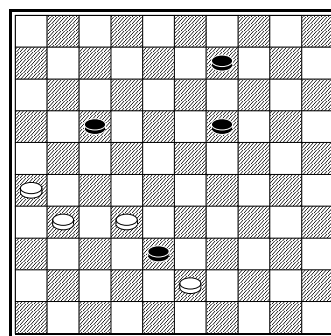
..... **28 – 33**

..... **16 – 21**

..... **33 – 39**

.....

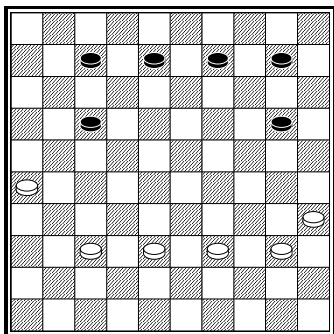
exercice 1.7



Les blancs jouent de façon à ce que l'adversaire soit forcé de prendre 3 pions. Alors les blancs prennent 4 pions et dament. Ecrivez tous les coups.

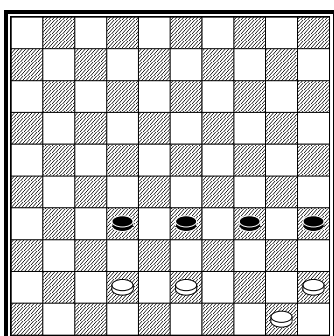
2. Combinaisons

Une combinaison (où coup) est une série de mouvements où l'adversaire est amené à prendre plusieurs pions afin de lui en reprendre plus ou d'obtenir une dame.



Les blancs donnent tous leurs pions mais le pion blanc restant ramasse tous les pions. Les noirs et dame,

1.26 – 21 17 x 26
 2.37 – 31 26 x 37
 3.38 – 32 37 x 28
 4.39 – 33 28 x 39
 5. 40– 34 39 x 30
 6. 35 x 11

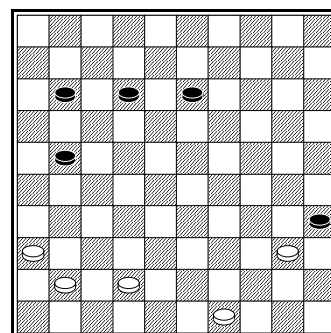


Dans cette position il faut donner les pions blancs dans le bon ordre. Si 1.45 – 40? les noirs prennent 34 x 45.

1.42 – 38 33 x 42 2.43 – 39 34 x 43
 3.45 – 40 35 x 44 4. 50 x 28

☀ **Il est souvent utile de se poser la Question :**

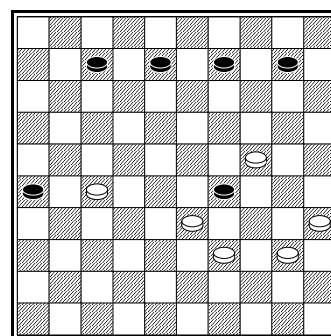
Où faut-il amener un pion noir pour faire une combinaison ?



S'il y avait un pion en 31 les blancs pourraient effectuer la rafle 36x09. Est-il possible d'amener un pion noir en 31 ? Quel pion et comment ?

Seul le pion noir 35 est en position de bouger, Si les noirs avaient le trait ils prendraient 35 x 44? suivi de 49 x 40 qui fait perdre le tour de jouer au blanc !

1.49 – 43! 35 x 44
 2.43 – 39 44 x 33
 3.42 – 38 33 x 42
 4.41 – 37 42 x 31
 5. 36 x 09

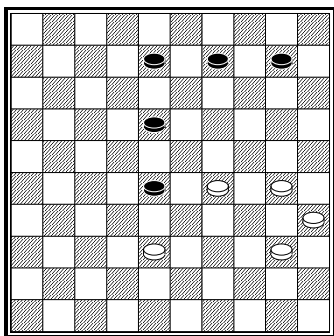


Les blancs veulent que les noirs aillent en 20 puis amènent le pion 26 sur la case 30. Comme les noirs sont forcés de prendre au prochain tour les blancs créent un temps de repos

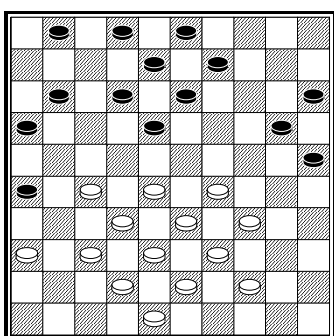
1.33 – 28! 29 x 20 2.27 – 21 26 x 17
 3.28 – 22 17 x 28 4.39 – 33 28 x 39
 5.40 – 34 39 x 30 6. 35 x 11

☀ **Quand on cherche une combinaison, il faut penser aux pions éloignés**

Exercice 2.1

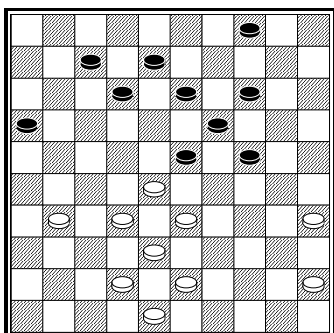


Ecrivez la combinaison qui s'offre aux blancs



Les blancs sont parfois amenés à prendre des pions. Les noirs au cours d'une combinaison. Les blancs doivent veiller à conserver le trait. Ici il faut chasser le pion 13 pour créer un trou qui permet un coup de dame en 4.

1.34 – 30! 25 x 23
2.28 x 19 13 x 24
3.37 – 31 26 x 28
4. 33 x 04



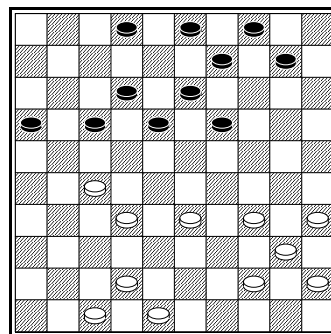
Les blancs donnent 3 pions pour en reprendre 4

1.33 – 29 24 x 22
2.32 – 28 choix
3. 38 x 20

Au premier temps les noirs sont forcés de prendre deux pions. Au second temps ils ont le choix entre deux prises mais sans conséquence sur le résultat,

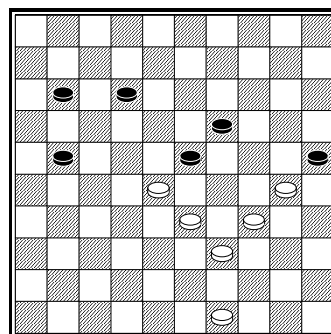
☀ La règle de la prise majoritaire est une règle majeure du jeu de dames.

Exercice 2.2



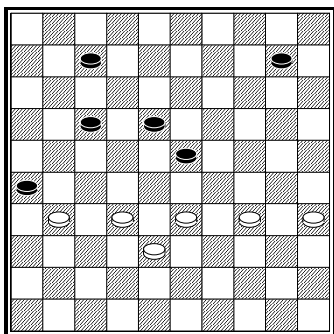
Les blancs jouent et combinent. Utilisez la règle de la prise majoritaire.

Ecrivez la combinaison!



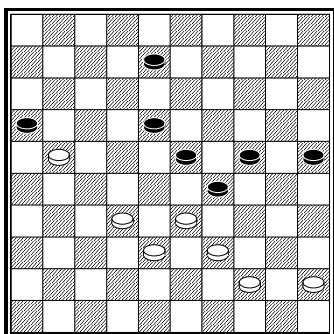
Le pion noir en 23 atteint au coup suivant la case 32. Si les blancs ont un pion en 43 ils exécutent la rafle 49x18. Le pion 25 peut faire la course 25x34 puis 34x43. Nous allons nous aider d'un coup de talon pour amener le pion 25 en 43.

1.33 – 29 23 x 32
2.29 – 23 19 x 28
3.39 – 33 28 x 39
4.34 x 43 25 x 34
5.43 – 39 34 x 43
6. 49 x 18



Cette fois la rafle 35x2 serait possible si le pion noir 10 parvenait en 19 et si le pion 26 parvenait sur la case 30. Cet exemple illustre l'importance de l'ordre des prises et du choix entre deux prises de même valeur.

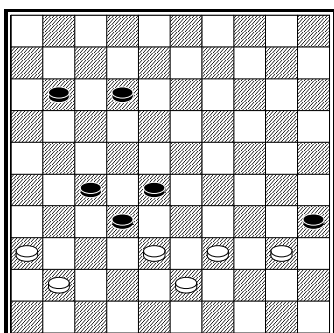
1.33 – 28 26 x 37 2.28 x 19 37 x 28
3.19 – 14 10 x 19 4.38 – 33 28 x 30
5. 34 x 02



La rafle 45x3 existe. Il suffit d'éliminer le pion noir en 23 et d'amener un pion noir en 40.

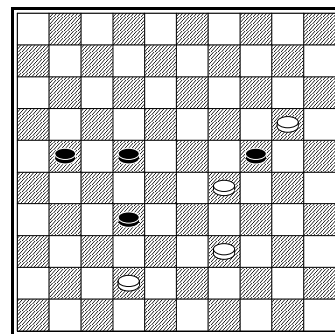
1.33 – 28! 16 x 27 2.28 x 30 25 x 43
3.38 x 49 27 x 38 4.49 – 43 38 x 40
5. 45 x 03

Exercice 2.3



La rafle se trouve en 36x18. Amener un pion noir en 21 puis un pion noir en 31.

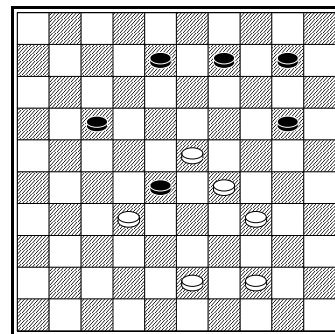
Ecrivez la combinaison



Parfois il est utile de penser au coup le plus étrange!

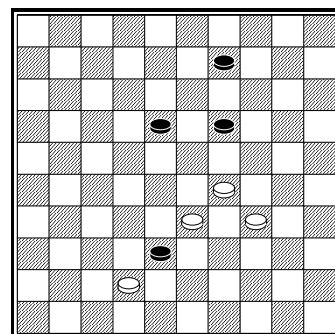
Dans la position du diagramme les noirs ont le choix entre deux prises. Et si les blancs leur offraient une troisième façon de prendre " obligatoire " !!

1.42 – 38 32 x 23 2. 20 x 16

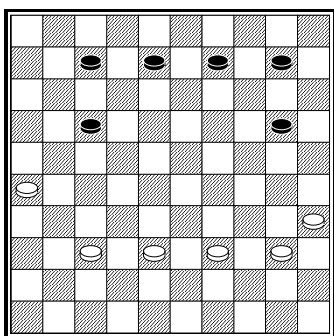


1.29 – 24! 20 x 27 2. 23 x 05

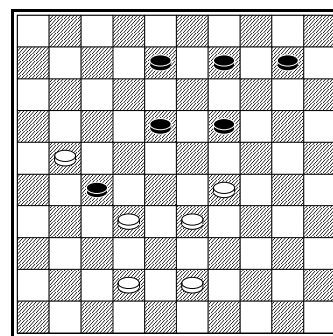
Exercice 2.4



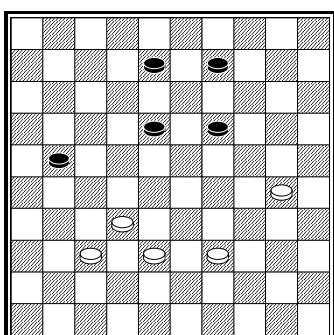
Ecrivez la combinaison



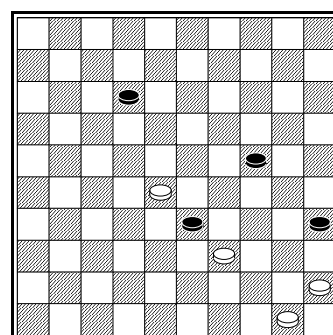
C 2.1



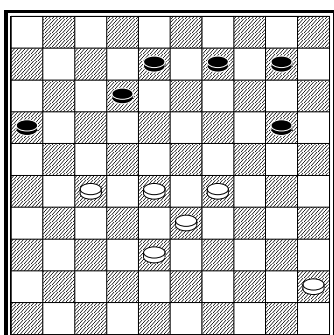
C 2.5



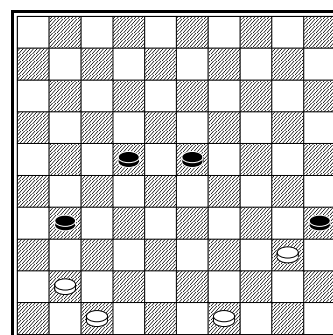
C 2.2



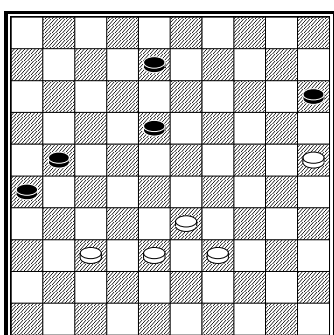
C 2.6



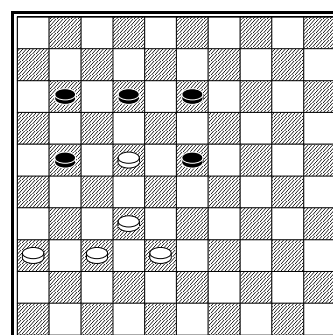
C 2.3



C 2.7



C 2.4

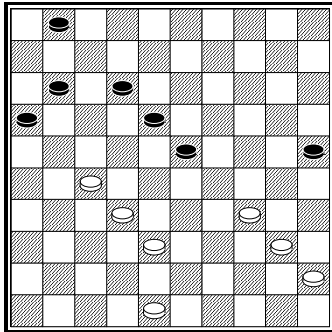


C 2.8

3. Coup Philippe

En français on utilise également le mot **coup** à la place du mot combinaison.

De nombreuses combinaisons ont un nom. La plupart ont été inventé par des damistes français, qui étaient les plus forts joueurs au début du 20th siècle. Une très importante combinaison porte le nom d'un joueur français Philippe. Cette combinaison se présente fréquemment en partie.

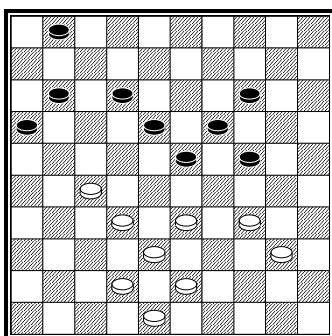


Ce diagramme montre le thème basique du Coup Philippe.

Les blancs ont pour objectif :

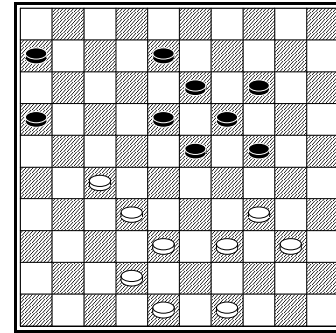
- éliminer les pions 18 et 16.
- amener un pion noir à 34.
- puis prendre 4 pions noirs: 40 x 16.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.34 – 30 25 x 34
4. 40 x 16



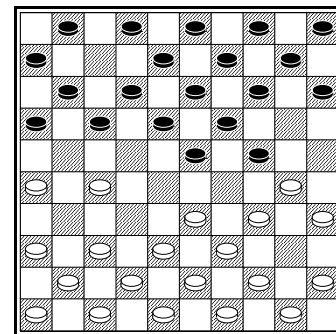
Même thème, mais cette fois les blancs prennent de 38 à 16.

Exemple 3.1 Ecrivez ce second exemple de Coup Philippe!



Ici les blancs prennent 38 x 20 après avoir chasser le pion 18. Le pion 20 ira damer.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.34 – 30 24 x 33
4.38 x 20



Les pions 16 et 18 sont ôtés d'une autre manière.

1.26 – 21 17 x 26
2.27 – 22 18 x 27
3.37 – 31 16 x 37
4.41 x 21 16 x 27
5.33 – 29 24 x 33
6.38 x 16

Déroulez ce début de partie ou le coup Philippe se présente.

1.33 – 28 18 – 23
2.39 – 33 12 – 18
3.44 – 39 07 – 12
4.31 – 26 20 – 25?

Les blancs ont mis un pion sur bord du damier au 4th temps espérant que l'adversaire les imite. Les blancs éliminent les pions 18 et 16 et jouent 34 – 30 .

5.28 – 22 17 x 28
6.33 x 22 18 x 27
7.32 x 21 16 x 27
8.34 – 30 25 x 34

9.40 x 16

Déroulez cette autre ouverture:

**1.32 – 28 18 – 23
2.38 – 32 12 – 18
3.31 – 27 7 – 12
4.43 – 38 20 – 24
5.37 – 31 17 – 21**

Habituellement les blancs jouent 31 – 26 mais dans cette partie les blancs tentent le piège:

**6.27 – 22 18 x 27
7.31 x 22 12 – 18?**

Les noirs attaquent le pion 22 mais les blancs ont préparé un coup.

8.22 – 17! 21 x 12

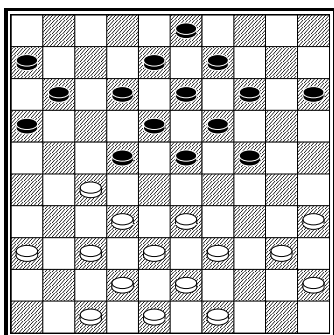
Après 11 x 22 9.28 x 26 Les blancs gagnent un pion.

**9.28 – 22 18 x 27
10.32 x 21 16 x 27
11.33 – 29 24 x 33
12.38 x 16**

Changeons le 4^{ème} temps des noirs :

**4. 17 – 22
5.28 x 17 11 x 31
6.36 x 27 1 – 7
7.49 – 43 20- 24
8.41 – 36**

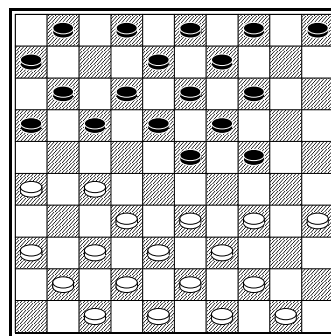
Exercice 3.2 Les blancs espèrent que les noirs vont laisser le coup Philippe.
Quelle faute les blancs attendent-ils ?



1.33 – 28! 22 x 44

Les noirs doivent prendre 2 pions, donnant aux blancs l'opportunité d'enlever les pions 18 et 16.

**2.27 – 22 18 x 27
3.32 x 21 16 x 27
4.43 – 39 44 x 33
5.38 x 16**



Dans cette position le Coup Philippe est assez difficile, parce que les noirs ont le choix entre plusieurs prises. Essayer de visualiser la suite
1.27 – 22!

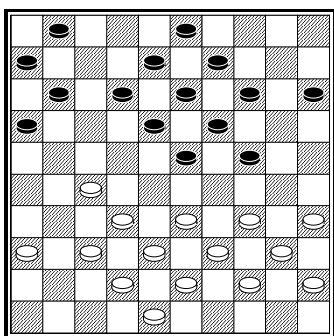
Les noirs ont le choix. Si les noirs prennent 18 x 27 la combinaison est facile: 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16 et les blancs ont 2 pions de plus. Meilleur pour les noirs est la prise 17 x 28.

**1. 17 x 28
2.33 x 22 18 x 27
3.32 x 21 16 x 27**

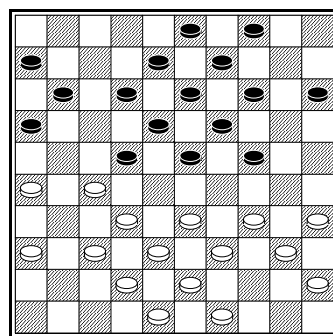
Le premier but est accompli. Les pions 18 et 16 sont enlevés. Maintenant il reste à amener un pion noir à 33. Les blancs donnent 3 pions pour réaliser ceci.

**4.35 – 30! 24 x 35
5.44 – 40 35 x 33
6.38 x 16**

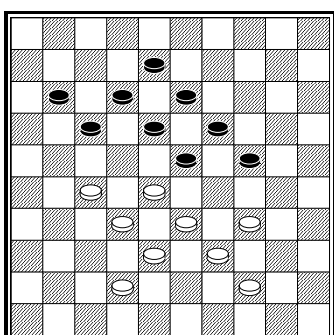
La position donne l'égalité. Mais le pion 27 est perdu. Voyez par vous même.
Dans les exercices 3.1 / 3.8 les blancs ont le trait et disposent d'un coup Philippe.



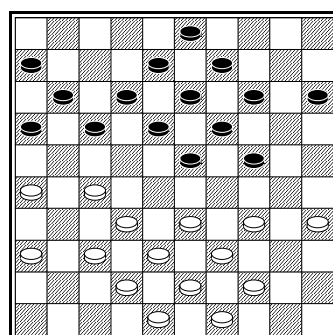
C 3.1



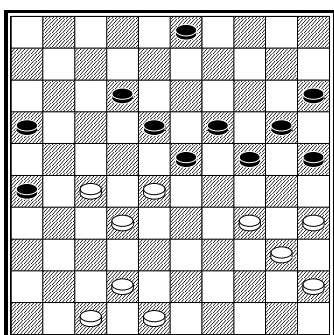
C 3.5



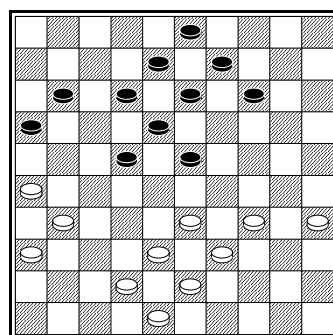
C 3.2



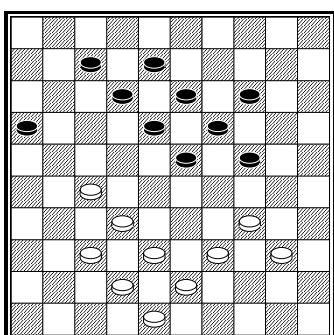
C 3.6



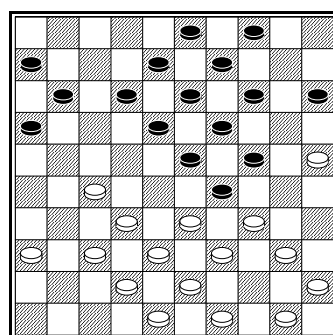
C 3.3



C 3.7



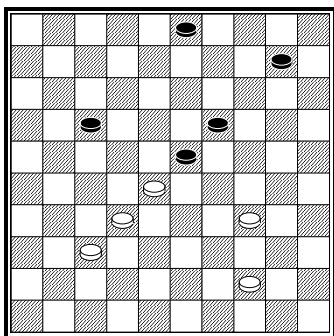
C 3.4



C 3.8

4. Le coup de mazette

Le coup de mazette est un coup fondamental du jeu de dame.

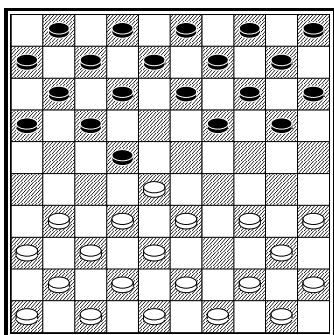


Ce diagramme montre l'idée de la combinaison. Amener le pion en 28 puis supprimer le pion 23.

1.28 – 22! 17 x 28
2.34 – 29 23 x 34
3.32 x 05

Cette combinaison fondamentale peut se produire au 2ème temps du début de la partie.

1.33 – 28 18 – 22
2.39 – 33?



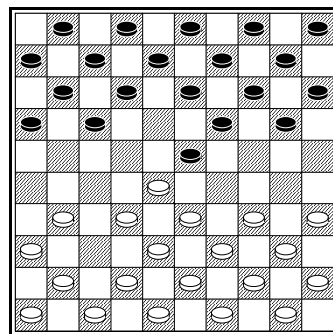
Une erreur. Les noirs gagnent deux pions par:

2.... 22 – 27
3.32 x 21 16 x 27
4.31 x 22 19 – 23
5.28 x 19 17 x 30
6.35 x 24 20 x 29

et le pion 19 est perdu aussi.

La même combinaison est possible après:

1.32 – 28 18 – 23
2.37 – 32?

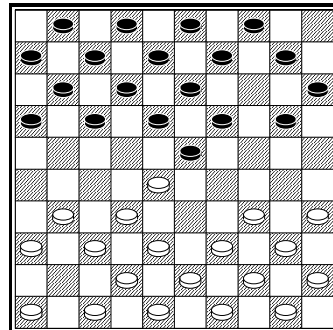


Les noirs peuvent aligner 3 pions blancs en : 32, 28 et 23, puis enlever le pion 28. Il reste à prendre trois pions.

1... 23 – 29!
2.33 x 24 20 x 29
3.34 x 23 17 – 22
4.28 x 17 19 x 26

Ce thème du coup de mazette survient à d'autres moments de la partie :

1.32 – 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28 5 – 10?



Même thème: les blancs construisent un alignement de 3 pions noirs 19, 23 et 32 puis percent en 23.

Voyez-vous la combinaison ?

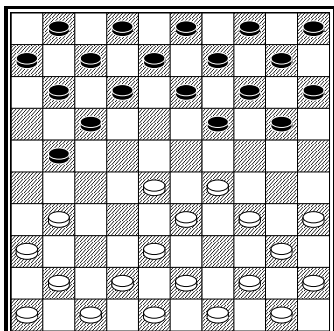
Vous jouez le début suivant:

1.32 – 28 18 – 23
2.33 – 29 23 x 32
3.37 x 28 16 – 21

Les blancs peuvent effectuer l'échange 4.28 – 23 19 x 28 5.29 – 24 20 x 29 6.34 x 32 ou jouer 4.31 – 26 ou 4.38 – 33.

Le coup logique 4.39 – 33 joué vers le centre (considéré normalement comme bon comme nous le verrons plus tard) est ici sanctionné par un coup de mazette.

4.39 – 33?



4. 21 – 27!

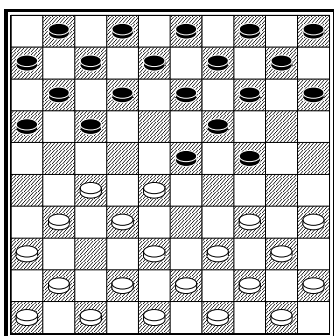
5.31 x 22 19 – 23

6.29 x 18 12 x 32

7.38 x 27 17 x 30

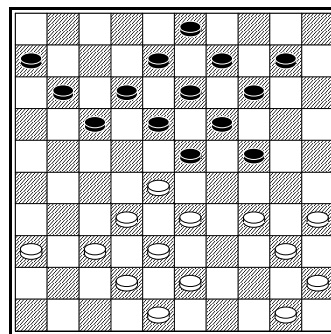
Voici le début:

1.33 – 28 18 – 23
2.31 – 27 20 – 24
3.37 – 31?



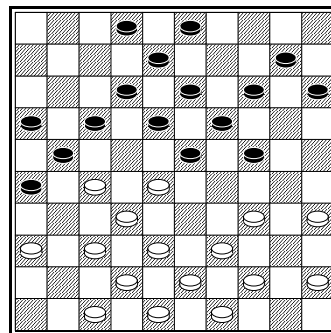
Les noirs appliquent la règle de la prise majoritaire pour réaliser le coup de mazette

1...	23 – 29!
2.34 x 23	17 – 22
3.27 x 18	13 x 33
4.38 x 20	19 x 26



D'abord les blancs libèrent la case 14. Ensuite le pion noir 17 est amené à la case 28 selon un thème à mémoriser.

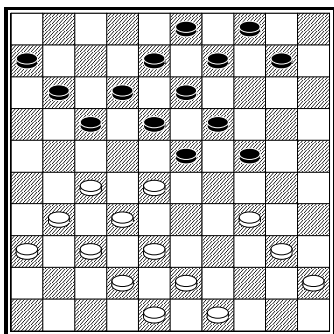
1.34 – 29 23 x 34
2.40 x 20 14 x 25
3.35 – 30 25 x 34
4.28 – 22 17 x 39
5.38 – 33 39 x 28
6.32 x 5



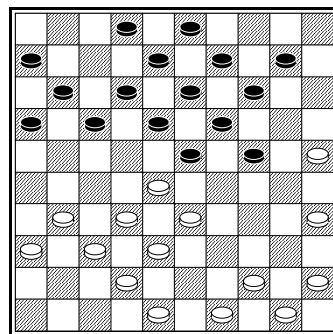
Les blancs sacrifient plusieurs pions avant de réaliser le coup final.

1.27 – 22 18 x 27
2.36 – 31 27 x 36
3.28 – 22 17 x 28
4.35 – 30 24 x 35
5.44 – 40 35 x 33
6.38 x 20 15 x 24
7.32 x 05

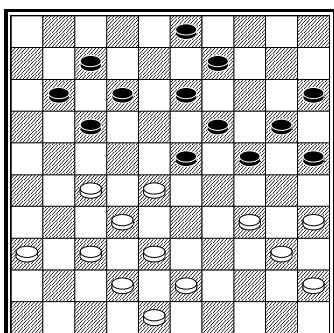
Dans les exercices suivants les blancs ont un coup de mazette.



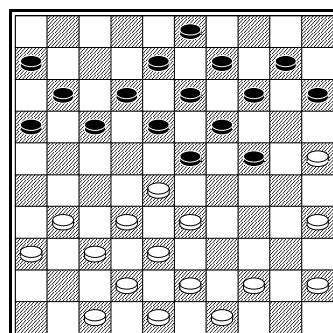
C 4.1



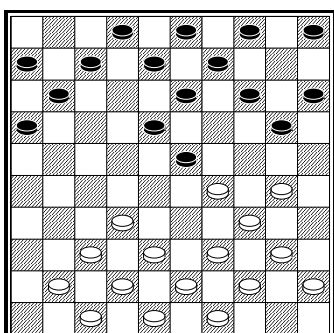
C 4.5



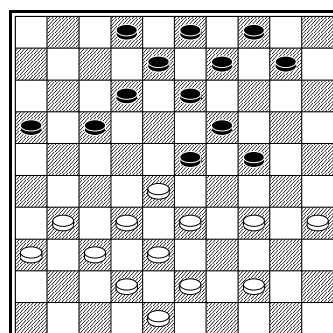
C 4.2



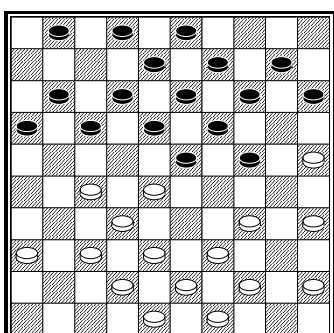
C 4.6



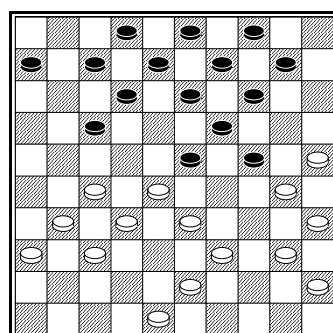
C 4.3



C 4.7

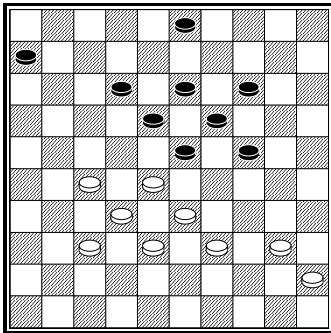


C 4.4



C 4.8

5. Coup Royal

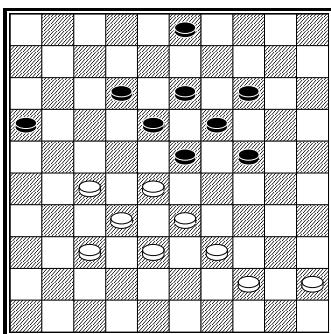


Le thème du coup Royal se joue de la manière suivante :

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.40 x 7

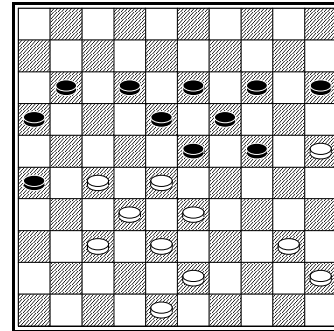
Le premier mouvement 27-22 sert à deux buts
 - enlever le pion 18
 - chasser le pion blanc 32 qui obligent les noirs à prendre 3 pions en 34 qui permet aux Les blancs de rafler cinq pions.

☀ **Les pions 40 et 45 travaillent ensemble. La formation des pions 40 et 45 est appelée formation olympique.**



Dans cet exemple la formation Olympique n'est pas encore finie. Pendant la combinaison les blancs profitent d'un temps de repos pour finir la formation avec 44 – 40.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.44 – 40! 16 x 27
4.40 x 7



La position est meilleure pour les blancs puisque les blancs disposent de la formation. Olympique. Les blancs créent une menace par :

1.43 – 39!

Une menace est coup fort (qui est fréquemment le début d'une combinaison) que l'on a l'intention de jouer au coup suivant. Dans ce cas les blancs veulent jouer 27 – 22!! au prochain coup. Les blancs menacent du coup Royal.

Que peuvent jouer les noirs pour éviter ce coup Royal?

Si 11 – 17 ou 12 – 17 les L blancs jouent le coup gagnant 27 – 22!. la seule solution qui ne coûte pas un pion, est de jouer 15 – 20. Après ce coup les blancs créent la flèche 40, 45 en installant un pion à 34. La formation est 34, 40, 45.

1... 15 – 20 2.39 – 34!

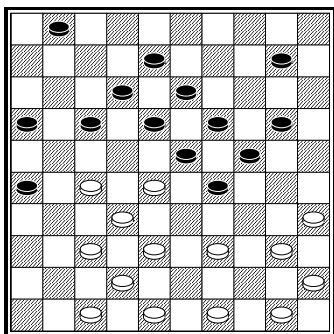
La nouvelle menace des blancs consiste dans le pionnage en avant 34 – 29 23 x 34 40 x 29 pour créer une position gagnante.

Par exemple: 2.... 11 – 17 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 17 – 21 5.45 – 40 12 -17 6.40 – 35 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 7.32 – 28 12 – 17 8.38 – 32 17 – 22 (après 17 – 21 9.48 – 42 les noirs sont forcé de donner des pions) 9.28 x 17 19 – 23 10.27 – 22! 18 x 38 11.29 x 9 14 x 3 12.25 x 14 38 x 29 et les blancs gagnent.

après 2... 24 – 30 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 30 - 35 suit le simple coup 29 – 23 W+1.

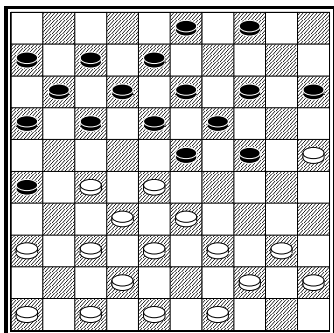
après 2... 23 – 29 3.34 x 23 18 x 29 les blancs jouent 4.48 – 43 11 - 17 (même plan pour les blancs après 13 - 18) 5.43 – 39 17 – 21 6.40 – 35 et au coup suivant les blancs jouent 35 – 30 +.

Cette position montre plusieurs idées pratiques

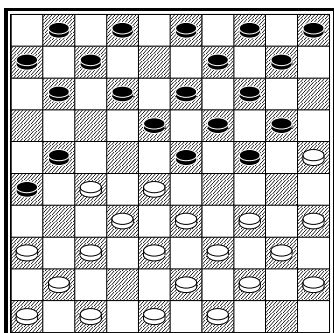


Parfois le coup Royal est le début d'une combinaison plus profonde. Dans ce cas le coup Royal est suivi par un coup de dame.

1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 34
 3.35 – 30 20 x 40
 4.50 x 30 16 x 27
 5.37 – 32 27 x 38
 6.42 x 04



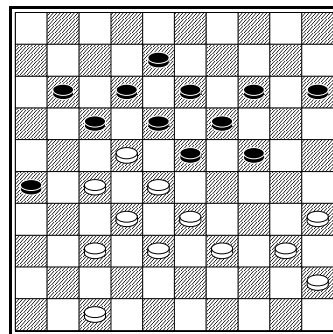
1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 34
 3.40 x 18 16 x 27
 4.47 – 41 12 x 23
 5.37 – 31 26 x 37
 6.41 x 01



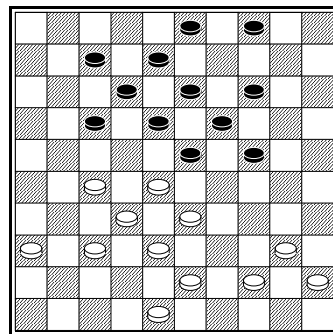
Les blancs tombent dans un piège de début de partie .Les blancs viennent de jouer 31 – 27 attaquant le pion 21. Ils attendent des noirs la

réponse 11 – 16, mais ceux ci exécutent une combinaison magnifique:

1. 24 – 29!!
 2.33 x 15 19 – 24
 3.28 x 17 11 x 33
 4.39 x 28 24 – 30
 5.35 x 24 14 – 20
 6.25 x 14 10 x 50

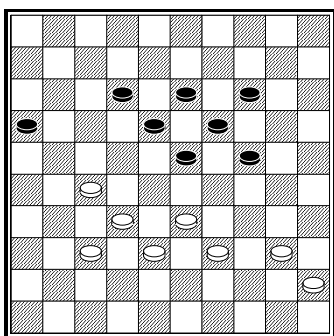


1.37 – 31 26 x 37
 2.32 x 41 23 x 34
 3.40 x 09 17 x 39
 4.45 – 40 13 x 04
 6.40 – 34 39 x 30
 7.35 x 02

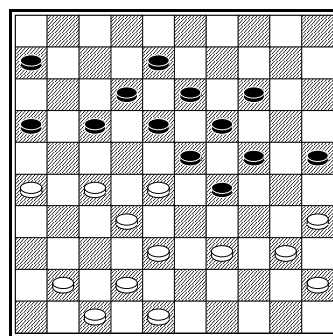


Les blancs forcent un coup Royal gagnant. après 37 – 31 la menace 27 – 22 émerge.

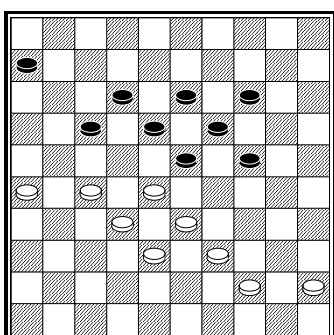
1.37 – 31! 7 – 11
 2.27 – 22! 18 x 27
 3.32 x 21 17 x 37
 4.43 – 39 23 x 34
 5.40 x 16



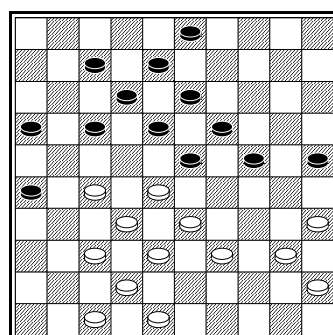
C 5.1



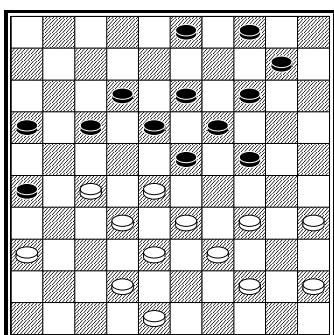
C 5.5



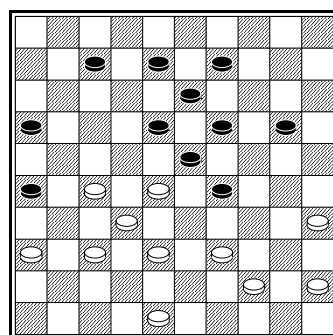
C 5.2



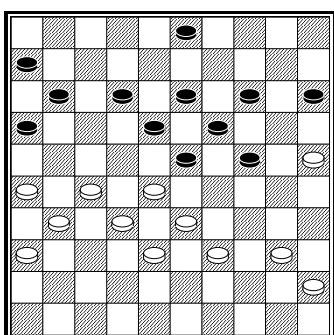
C 5.6



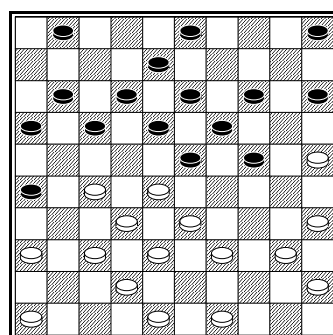
C 5.3



C 5.7

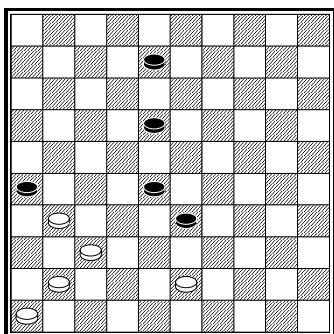


C 5.4



C 5.8

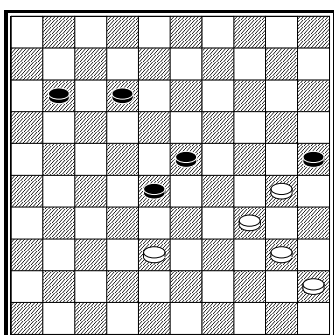
6. Coup de talon



Le plus important de ce coup est qu'une case (case 37 ici) est ouverte par une prise en arrière pour laisser la place à un pion adverse..

1.43 – 38! 33 x 42
2.37 x 48 26 x 37
3.41 x 03

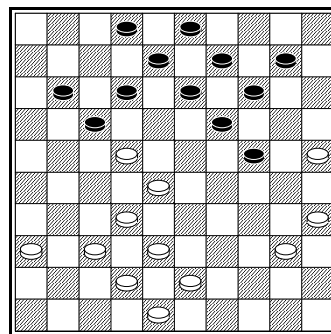
La combinaison peut se réaliser à différents emplacements sur le damier.



Dans ce cas, c'est la case 34 qui s'ouvre.

1.38 – 33! 28 x 39
2.34 x 43 25 x 34
3.40 x 16

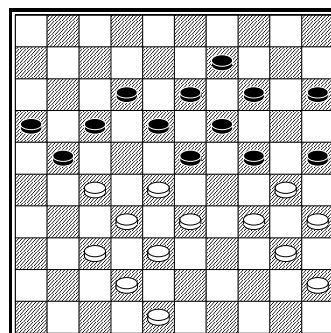
☀
Le coup de talon fait référence à la prise en arrière qui amène un pion adverse sur une case occupée par un de ses propres pions.



Les blancs font une dame à 5, par la manœuvre suivante.

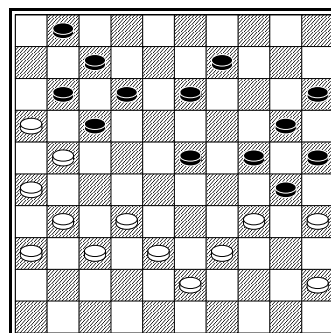
- enlever le pion 14
- libérer la case 28

1.35 – 30! 24 x 44 2.25 – 20 14 x 25
3.43 – 39 44 x 33 4.28 x 39 17 x 28
5.32 x 05



Les cases 1 et 7 sont libres. Chasser le pion 18 et ouvrir la case 34 offre la rafle 40x7.

1.27 – 22! 18 x 27 2.28 – 22 17 x 39
3.34 x 43 25 x 34 4.40 x 07

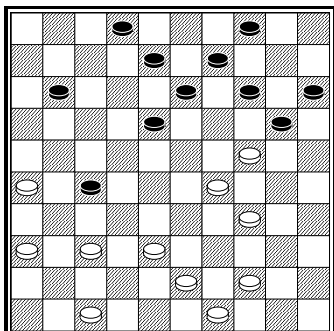


1.38 – 33?

Un coup très dangereux Il est nécessaire de chercher à damer en 49. Remplaçons le pion noir

23 par un pion blanc puis ouvrons la case 12 et les noirs ont une dame!

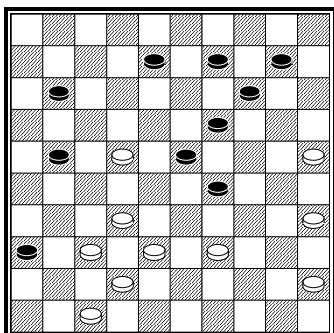
1. 23 – 29! 2.34 x 23 30 – 34
3.39 x 08 12 x 03 4.21 x 12 07 x 49
5.16 x 07 49 x 02



Dans cet exemple les blancs transportent une dame à la case 33 et profitent d'un temps de repos pour jouer 44 – 40.

1.36 – 31! 27 x 36 2.47 – 41 36 x 47
3.44 – 40 47 x 33 4.29 x 38 20 x 29
5.34 x 03

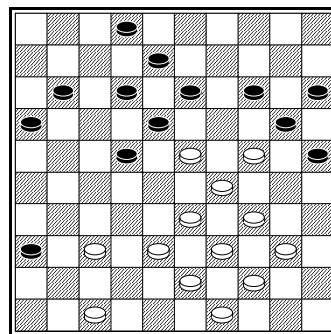
Cette combinaison est intéressante parce qu'elle utilise trois outils de base du jeu de dame : envoi à dame, temps de repos et coup de talon.



Cette position s'est produite dans une partie entre deux grands maitres: G. Jansen et Gantwarg pendant le championnat du monde 1992.

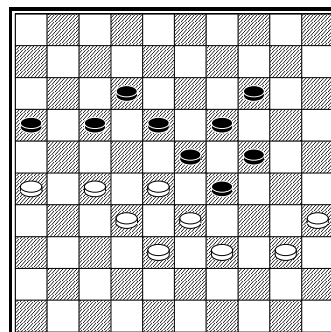
La case 13 est vide. Si les blancs amènent un pion noir en 38 ils réaliseront la rafle 42x15. Un coup de talon le leur permet..

1.22 – 18! 22 x 13 2.37 – 31 36 x 27
3.25 – 20 14 x 25 4.35 – 30 25 x 43
5.38 x 49 27 x 38 6.42 x 15



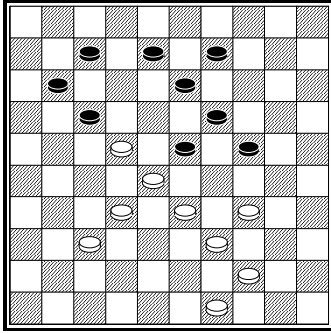
Les cases 6 et 17 sont vides. Comment en profiter?

1.24 – 19! 13 x 24 2.37 – 31 36 x 27
3.38 – 32 27 x 38 4.33 x 42 24 x 33
5.39 x 6



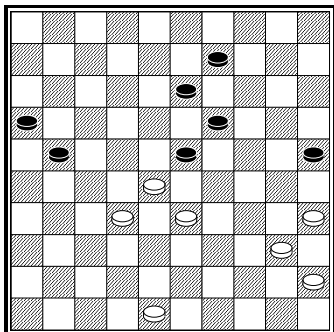
Ici est un coup de talon très spécial! Comment imaginer que le pion 38 va rafler en 7 ?

1.28 – 22! 17 x 37
2.27 – 21 16 x 27
3.35 – 30 24 x 44
4.33 x 42 44 x 33
5.38 x 07

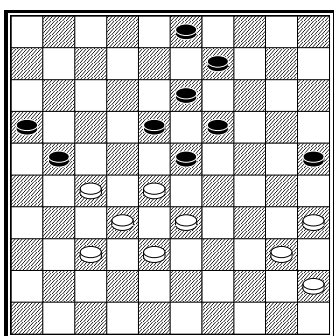


7. Coup du ricochet

Dans le coup du ricochet on se sert de ses propres pions pour faire rebondir un pion adverse.

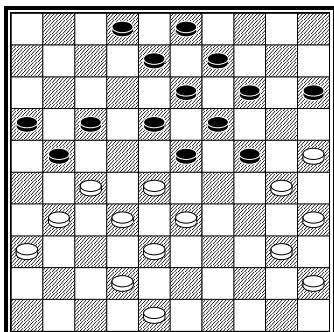


1.35 – 30! 25 x 34
2.40 x 18 13 x 22
3.28 x 26



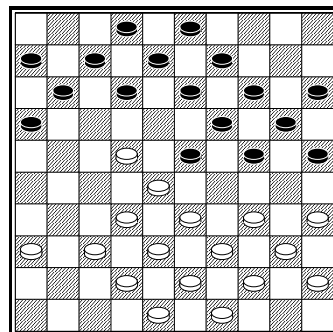
Dans cet exemple les blancs vont ouvrir la case 18 pour rebondir en 22. .

1.27 – 22! 18 x 27
2.35 – 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22
4.28 x 26



Après l'enlèvement des pions 17 et 18 Les blancs exécutent le coup du ricochet gagnant un pion.

1.27 – 22 18 x 27
2.31 x 11 16 x 7
3.25 – 20 14 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.28 x 26

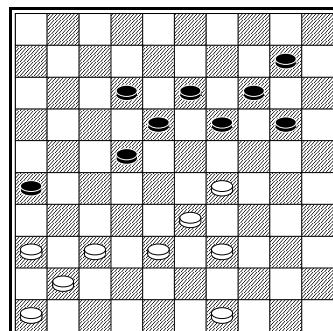


Ici la situation est plus complexe, Les noirs ont un choix de prise au deuxième temps.

1. 22 – 17!

Si les noirs prennent 1... 12 x 21 alors les blancs continuent: 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 13 x 22 4.28 x 26 gagnant un pion. L'autre variante est plus longue

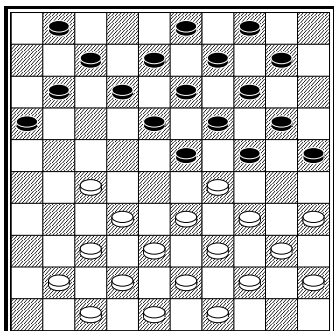
1. 11 x 22
2.28 x 17 12 x 21
3.34 – 30 25 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.33 – 29 24 x 33
6.39 x 26



Une idée similaire dans une position différente sur la damier. Au premier temps les noirs ont le choix mais seule la prise vers le centre paraît juste pourtant !

1.29 – 23! 19 x 28
2.37 – 31 26 x 37
4.41 x 23 18 x 29
5.33 x 04

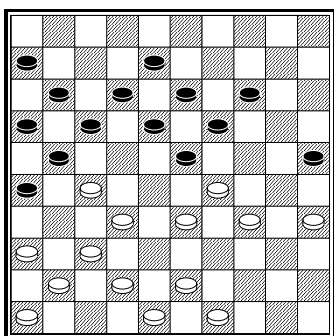
☀ **Dans une combinaison ne pas oublier de vérifier les diverses possibilités de prises de l'adversaire.**



1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.29 x 18 12 x 23

après 13 x 22 Les blancs gagnent un pion par 33 – 29 24 x 33 39 x 6.

4.34 – 30 25 x 34
5.40 x 18 13 x 22
6.33 – 29 24 x 33
7.39 x 06



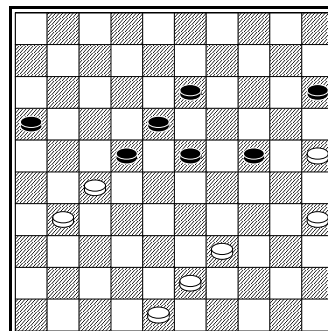
1.35 - 30!

Les blancs ont une jolie position d'encerclement du centre noir. Les noirs essaient de reprendre de l'espace et font un échange en 28. Les blancs cependant ont anticipé et prennent l'avantage grâce à un coup du ricochet.

1. 23 – 28
2.33 x 22 17 x 28
3.32 x 23 19 x 28

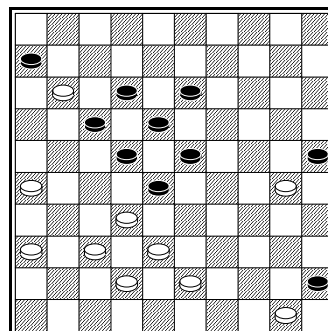
Les blancs ont un temps de repos pour préparer une belle rafle'.

4.43 – 39! 21 x 32
5.39 – 33! 28 x 39
6.34 x 43 25 x 23
7.37 x 10



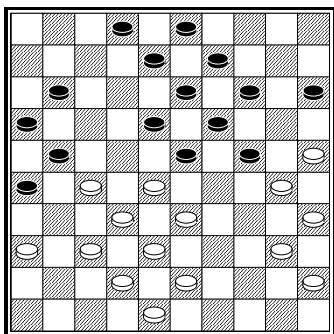
Les blancs attaquent le pion 24 pensant le gagner ou déborder, mais c'est une erreur !

1.25 – 20? 24 – 30!
2.35 x 24 13 – 19
3.24 x 13 18 x 09
4.27 x 29 15 x 44

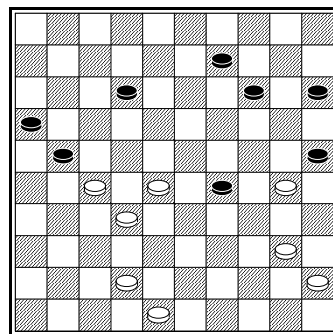


Voici une fameuse composition du Néerlandais Gortmans. Nous espérons que vous apprécierez cette œuvre d'art où les blancs réalisent un coup du ricochet terminant par une surprenante, position gagnante.

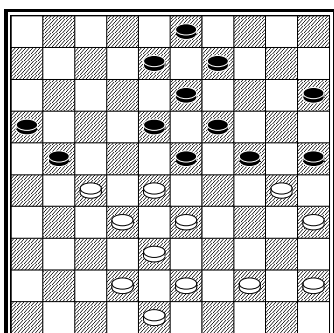
1.38 – 33! 28 x 48
2.50 – 44 25 x 34
3.44 – 39 34 x 43
4.42 – 38 48 x 31
5.36 x 27 22 x 31
6.11 x 22 18 x 27
7.32 x 21 43 x 32
8.26 x 17



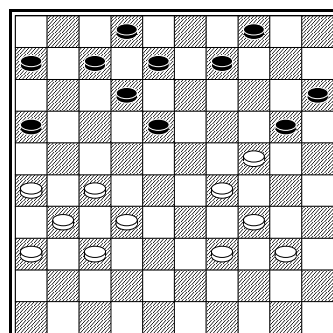
C 7.1



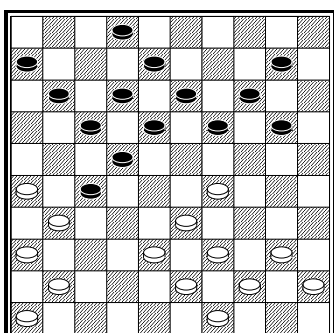
C 7.5



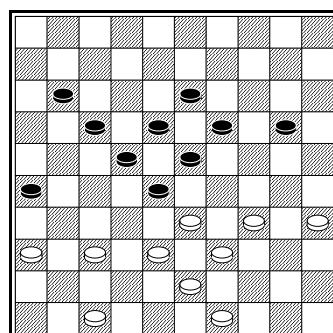
C 7.2



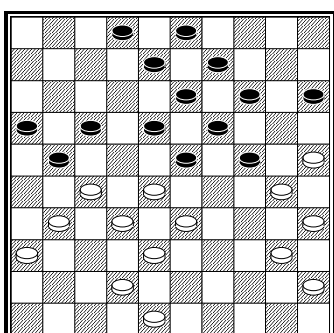
C 7.6



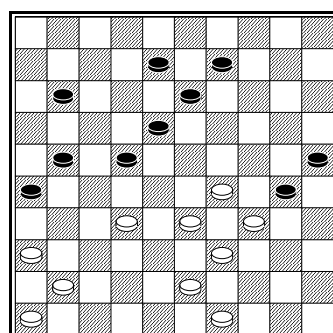
C 7.3



C 7.7

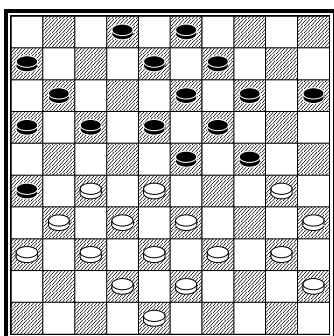


C 7.4



C 7.8

8. Coup de la bombe



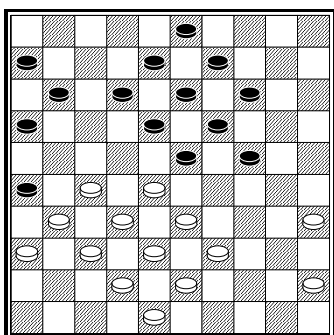
Dans cette position les blancs gagnent en utilisant la combinaison idéale du coup de la bombe.

1.27 – 21! 16 x 27
2.32 x 12 23 x 41

Tout est là !!! Les noirs ont 2 pions à prendre ainsi le pion 12 inflige des dommages à la position noire. Le pion 12 souffle la position noire comme une bombe.

3.12 x 23 19 x 28
4.30 x 10 15 x 04
5.36 x 47 26 x 37
6.33 x 22

et les blancs gagnent aussi le pion 37. Les blancs ont au final un gain de 2 pions.

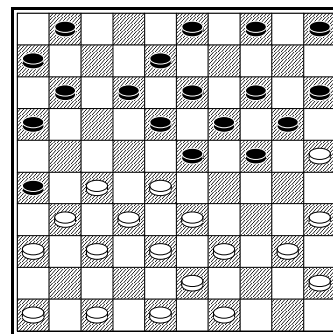


Trait aux noirs

après que les noirs jouent

1... 12 – 17?

Les blancs font le coup de la bombe en jouant 27 – 21. C'est une situation standard. Comme vous pouvez le voir, les blancs gagnent un pion.



Bien calculer les conséquences du coup de la bombe est souvent compliqué. Ceci est une position issue d'une partie réelle entre deux jeunes joueurs néerlandais.

1.39 – 34!

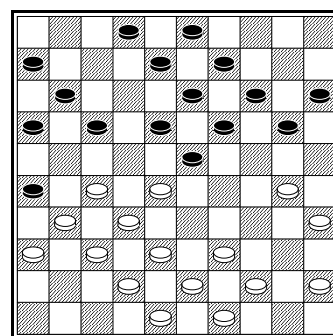
Il semble que les noirs peuvent exécuter un bon coup de la bombe, mais les blancs ont vu plus loin...

La case ouverte à 9 apparaît être un problème pour les noirs.

1. 24 – 30?
2.35 x 24 19 x 39
3.28 x 10 39 x 28
4.25 x 14 04 – 09
5.32 x 23 15 x 04

Les blancs ont deux temps de repos maintenant! Ils les utilisent pour gagner un pion.

6.43 – 39! 18 x 29
7.39 – 33 09 x 20
8.33 x 15

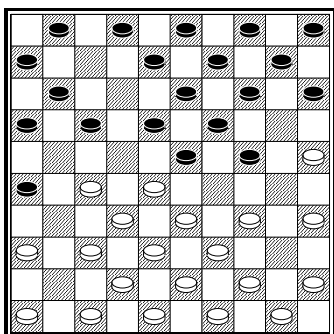


Faire directement le coup de la bombe 27 – 21 résulte en un vaste échange. Mais les blancs peuvent optimiser le coup de la bombe en donnant le pion 30!

1.30 – 24! 20 x 29
2.27 – 21 16 x 27
3.32 x 12 23 x 41

4.12 x 34 26 x 37
5.36 x 47

Les blancs gagneront un pion au prochain tour.



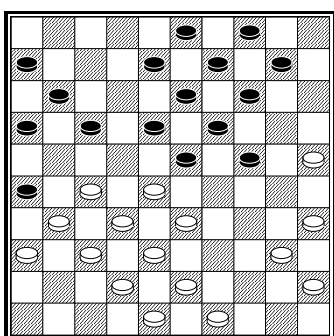
Les noirs ont calculé que le dangereux 12 – 17 se résume en un vaste échange

1.27 – 21? 16 x 27 2.32 x 12 23 x 41 3.12 x 23 19 x 28 4.33 x 22 13 – 19 5.46 x 37 24 – 29 6.34 x 23 19 x 17 =.

Il ne faut pas toujours se contenter de voir le coup de la bombe coup dans ce type de situation. Il faut envisager que les blancs peuvent jouer le pion 34 et ensuite poursuivre par 27 – 21.

1.25 – 20! 14 x 25
2.34 – 29 23 x 34
3.39 x 30 25 x 34
4.27 – 21 16 x 27
5.32 x 14 9 x 20

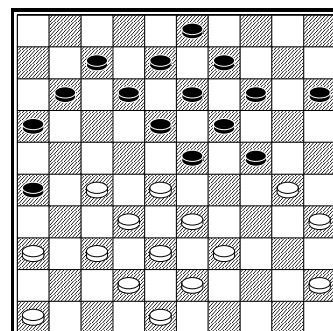
et après 6.44 – 39 13 – 19 7.39 x 30 20 – 25 8.50 – 44 25 x 34 9.44 – 39 etc. Les blancs gagnent un pion.



La encore le coup de la bombe directement n'apporte rien. Pourtant les blancs ont un coup de dame. Pensez à chasser le pion 24 puis les pions 14 et 23 !

1.33 – 29! 24 x 22

2.25 – 20 14 x 25
3.35 – 30 25 x 34
4.40 x 29 23 x 34
5.27 – 21 16 x 27
6.32 x 05

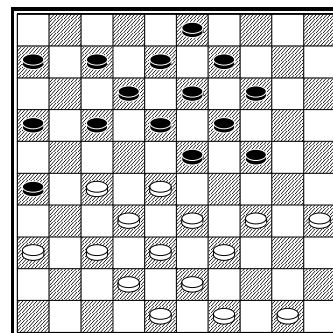


Si les noirs jouent 11 – 17?

Ce coup apparenté au coup de l'espagnol est aussi appelé coup de la bombe atomique, Son impact est aussi puissant que le coup de la bombe conventionnel.

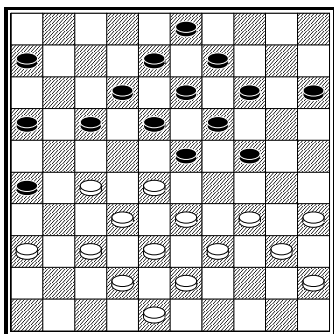
Le coup de la bombe académique inclut les prises 27 -22 16 x 27 32 x 21.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 41
3.46 x 37 16 x 27
4.37 – 31 26 x 37
4.42 x 02

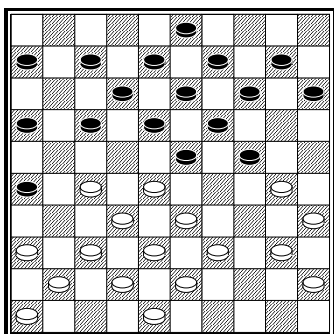


Immédiatement 27 – 22 perd deux pions Mais si on enlève le pion 23 on obtient après 27-22 la rafle 42x2.

1.35 – 30 24 x 35
2.34 – 29 23 x 34
3.39 x 30 35 x 24
4.27 – 22 18 x 27
5.32 x 21 16 x 27
6.37 – 31 26 x 37
7.42 x 02



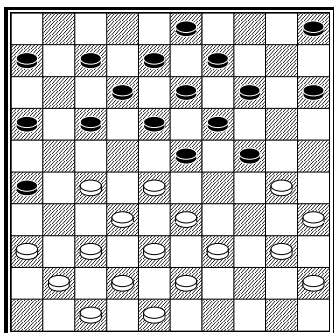
1.34 – 29 23 x 34
 2.40 x 20 15 x 24
 3.27- 22 18 x 27
 4.32 x 21 16 x 27
 5.37 – 31 26 x 37
 6.42 x 11 06 x 17
 7.28 – 23 19 x 28
 8.33 x 11



Avec les pions blancs en 46 et 41 le coup 27 – 22 fonctionne:

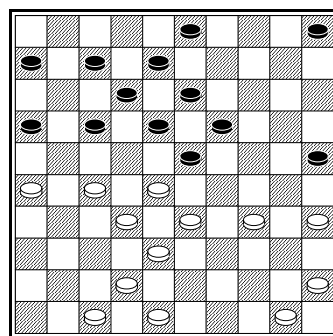
1.27 – 22 18 x 27
 2.32 x 21

Les noirs ont un choix déplaisant entre 2... 16 x 27 3.37 – 31 etc. ou 2... 23 x 32 3.37 x 28 16 x 27 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2.



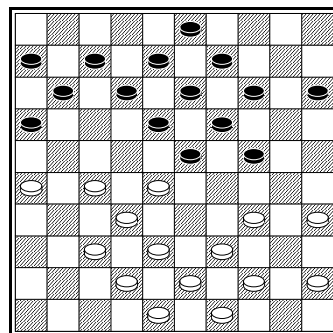
Malgré l'absence de pion en 46 le coup de la bombe atomique est valable en raison d'un temps de repos.

1.27 – 22 18 x 27
 2.32 x 21 16 x 27
 3.37 – 31! 26 x 46
 4.40 – 34 23 x 32
 5.47 – 41 46 x 37
 6.42 x 02



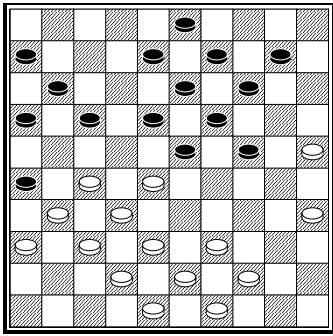
Pour effectuer cette combinaison il est indispensable au coup de la girouette. Il faut garder les 4 pions blancs 33,38,42,43 et amener deux pions noirs en 27 et 28. Le coup consiste à enlever 23 et déplacer 19 en 28.

1.34 – 30 25 x 34
 2.35 – 30 34 x 25
 3.33 – 29 23 x 34
 4.27 – 22 18 x 27
 5.32 x 21 16 x 27
 6.28 – 23 19 x 28
 7.38 – 32 27 x 38
 8.42 x 02

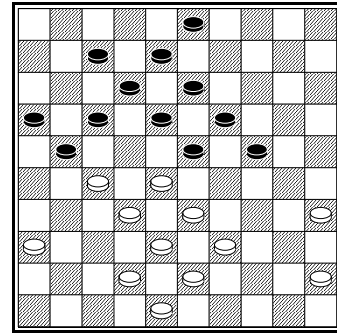


Même principe un peu plus facile

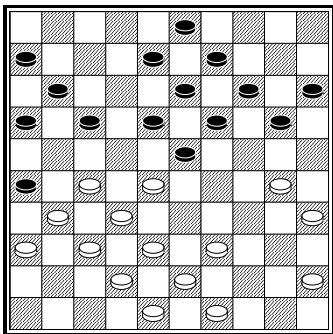
1. 11 – 17? 2.35 – 30 24 x 35
 3.34 – 29 23 x 34 4.39 x 30 35 x 24
 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 21 16 x 27
 7.28 – 23 19 x 28 8.37 – 32 28 x 37
 9.42 x 2



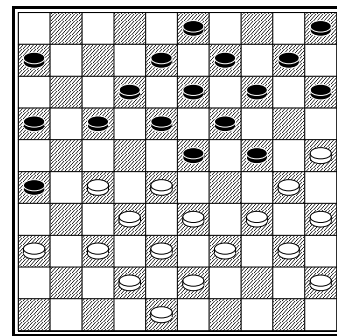
C 8.1



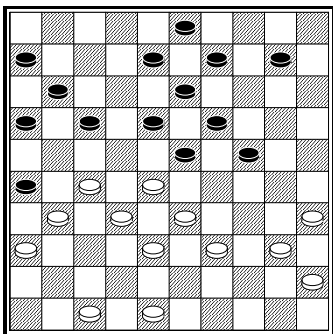
C 8.5



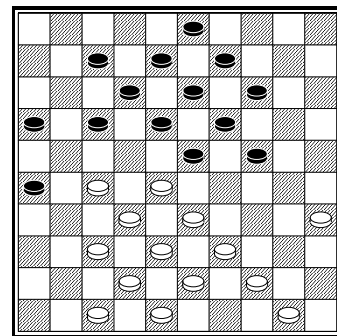
C 8.2



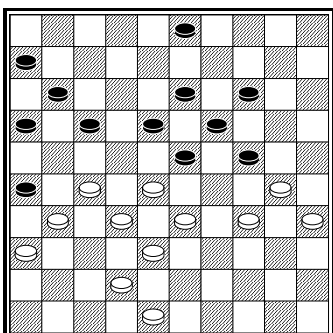
C 8.6



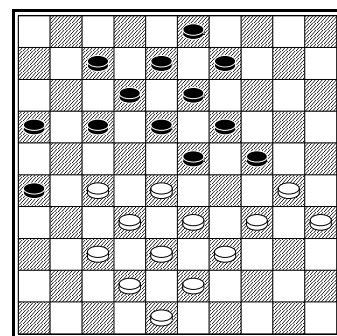
C 8.3



C 8.7

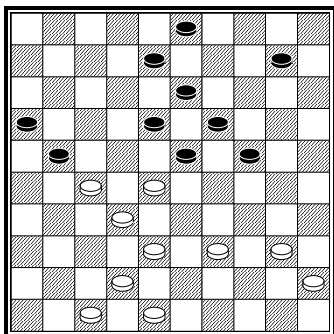


C 8.4



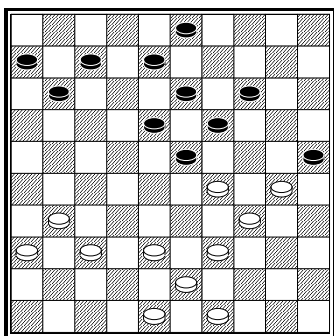
C 8.8

9. Coup de l'arche



Le pion noir en 18 est transporté à la case 29. la pion fait un déplacement en forme d'arche de 18 à 29. Pendant ce mouvement les blancs obtiennent un temps de repos à cause du pion 23 que les blancs prendront au temps suivant.

1.27 – 22! 18 x 27
2.38 – 33 27 x 29
3.39 – 34 23 x 32
4.34 x 05



Dans cet exemple le même thème est montré, mais cette fois dans une autre direction.

1.30 – 24 19 x 30
2.39 – 33 30 x 28
3.38 – 32 23 x 34
4.32 x 01

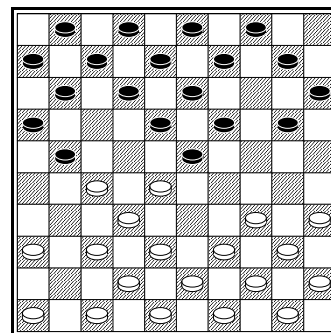
Ce coup peut se présenter en début de partie. Déroulez le début suivant:

1.32 – 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28

Maintenant la coup 5 – 10 est interdit, comme nous l'avons déjà vu avec la leçon sur le coup de mazette..

Il est correct pour les noirs de jouer l'échange 17 – 22 28 x 17 11 x 22. Les noirs normalement jouent:

5. 17 – 21
6.31 – 27 05 – 10?



Les blancs peuvent jouer le coup du Tourniquet. Le pion 18 est transporté en 29. la capture 23 x 32 au prochain tour donne aux blancs un temps de repos.

7.27 – 22! 18 x 27
8.38 – 33 27 x 29
9.37 – 31!

C'est la meilleure manière d'utiliser le temps de repos. Maintenant le pion à 32 est attaqué par la dame à 5 immédiatement.

9. 23 x 32
10. 34 x 5

Après le bon plan est de protéger la derrière ses propres pions, ainsi elle ne peut être reprise facilement.

Si les noirs jouent

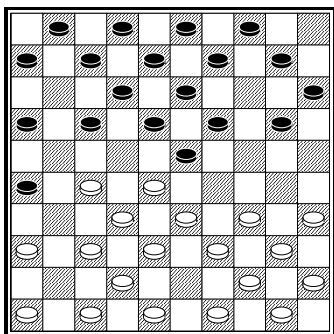
6... 21 – 26

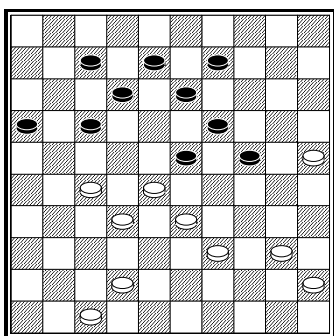
Les blancs peuvent essayer de piéger de nouveau les noirs en jouant:

7.38 – 33

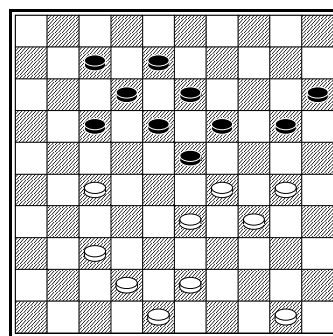
Et les noirs ne peuvent toujours pas jouer 5 – 10 . Placez le coup du Tourniquet ?

7. 11 – 17
8.43 - 38 05 – 10?

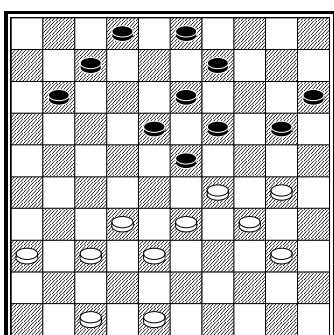




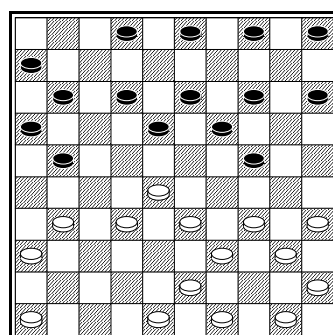
C 9.1



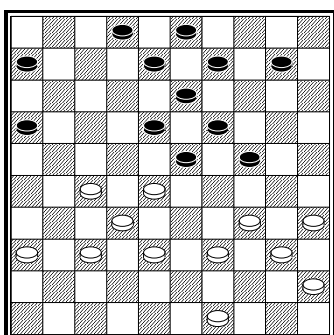
C 9.5



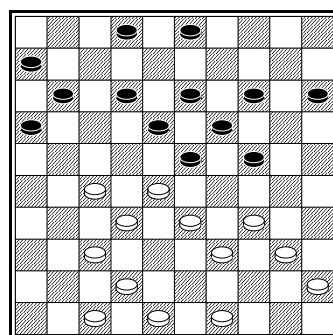
C 9.2



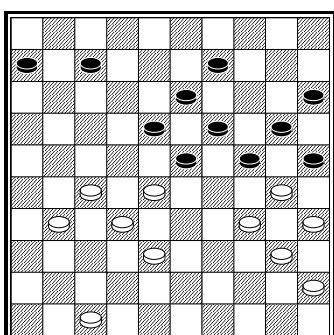
C 9.6



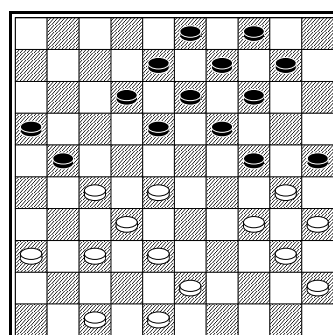
C 9.3



C 9.7



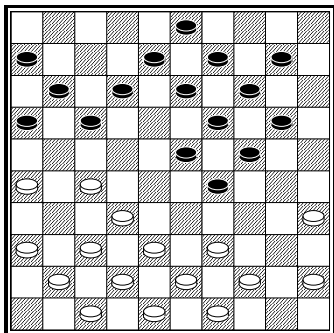
C 9.4



C 9.8

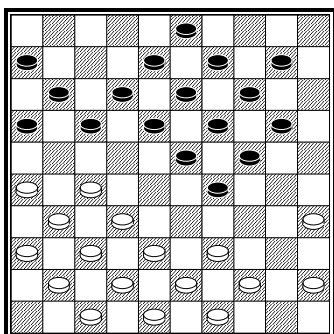
10. Coup Napoleon

Une légende dit que l'empereur Napoléon aimait jouer aux dames avec ses officiers et généraux.



L'histoire dit que Napoléon aurait obtenu cette position contre un général. Napoléon exécuta cette combinaison dévastatrice:

1.27 - 22! 17 x 28
2.37 - 31 28 x 46
3.38 - 32 46 x 28
4.35 - 30 24 x 35
5.26 - 21 16 x 27
6.31 x 04



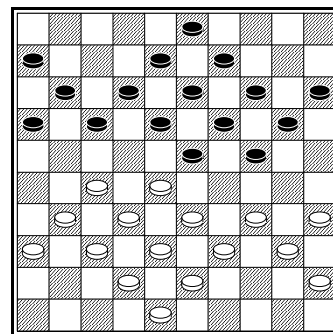
Si on ajoute deux pions noirs à 28 à 31, la combinaison est aussi possible.

1.27 - 22 18 x 27

après 1... 17 x 28 les blancs amène un pion en 28 est immédiatement continué par 35 - 30 24 x 35 26 - 21 16 x 27 31 x 4.

2.31 x 22 17 x 28

Maintenant la combinaison continue de la même façon que dans le premier exemple: 37 - 31 28 x 46 38 - 32 46 x 28 35 - 30 24 x 35 26 - 21 16 x 27 31 x 4 +.

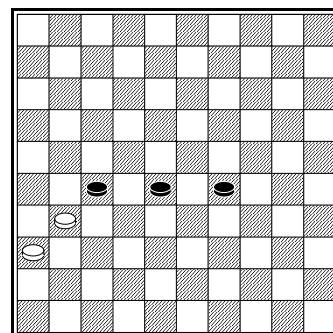


Les deux joueurs ont une position identique. Une telle position est appelée symétrique. Les noirs commettent une erreur:

1. 24 - 29?
2.33 x 24 20 x 29

La case 29 est dénommée **la case cimetière**, parce que il est très dangereux d'occuper cette case, bien que parfois cela soit très fort. Ici les blancs réalisent un petit Coup Napoléon gagnant un pion.

3.28 - 22! 17 x 28
4.27 - 21 16 x 27
5.31 x 24 19 x 30
6.34 x 25

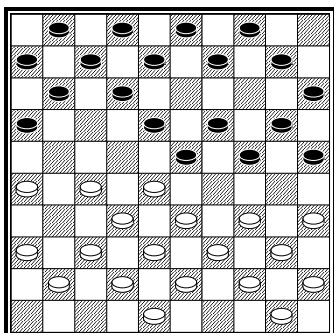


La rafle du Coup Napoléon est caractérisée par une prise en avant, suivi par une prise en arrière puis à nouveau d'une prise en avant.

Voici une partie dans laquelle les noirs ont placé un coup Napoléon dans l'ouverture.

Rabatel - Drost
1.32 - 28 20 - 25
2.38 - 32 14 - 20
3.31 - 27 17 - 21
4.43 - 38 21 - 26
5.37 - 31 26 x 37
6.42 x 31 10 - 14
7.47 - 42 5 - 10
8.41 - 37 20 - 24
9.46 - 41 18 - 23

10.49 - 43 14 - 20
11.31 - 26 13 - 18

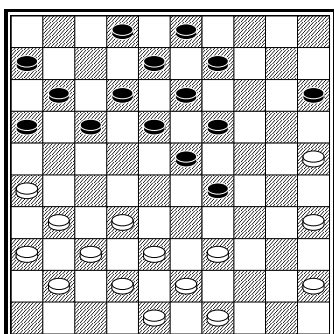


Les blancs doivent être attentifs. Aussi bien 37 – 31 que 36 – 31 sont punis par un coup.

Sur 12.37 – 31 Les noirs font le coup de l'arche 24 – 29 12.33 x 22 12 – 17 13.28 x 19 17 x 46 +.

Après que les blancs jouent 36 – 31? les noirs placent un coup Napoléon.

12.36 – 31 24 – 29!
13.33 x 22 23 – 29
14.34 x 23 16 – 21
15.27 x 16 25 – 30
16.35 x 24 20 x 47

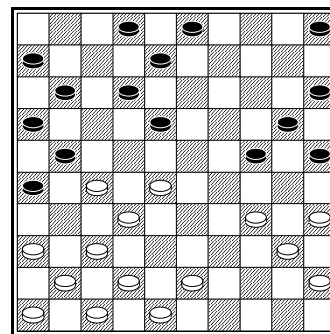


Les blancs forcent un coup Napoléon.

1.39 – 33! 19 – 24

après 1... 29 – 34 2.33 – 29 le pion 34 est perdu.

2.33 – 28! 13 – 19
3.28 – 22! 18 x 27
4.31 x 22 17 x 28
5.37 – 31 28 x 46
6.38 – 32 46 x 28
7.35 - 30 24 x 35
8.26 – 21 16 x 27
9.31 x 04



dans la partie Hisard – Chilard partie (Yalta 1961)
Les blancs jouent un coup qui semble fort.

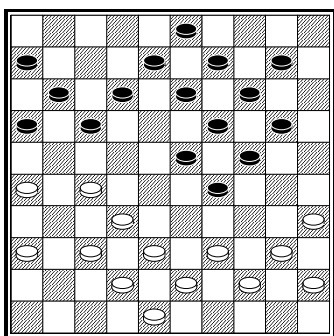
1.28 – 22?

Les noirs répondirent 1... 5 – 10 2.22 x 13 8 x 19 après quoi 3.32 – 28! 21 x 23 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 suivi.

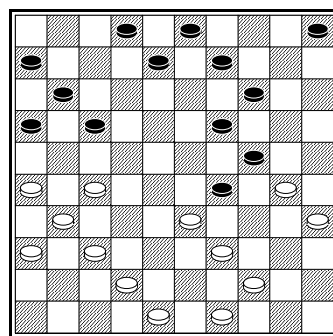
Sur 1... 8 – 13 Les blancs peuvent jouer 2.32 – 28 21 x 23 3.42 – 38 18 x 27 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 16-21 6.7 x 16 après quoi les noirs sont en difficulté. Cependant Les noirs pouvaient placer une fabuleuse combinaison, qui a été montrée après la partie par le légendaire Grand Maître sénégalais Baba Sy .

1. 03 – 09!!
2.22 x 4 26 – 31
3.37 x 17 11 x 31
4.36 x 27 12 – 18
5.4 x 22 16 – 21
6.27 x 16 24 – 29
7.34 x 23 25 – 30
8.35 x 24 20 x 49

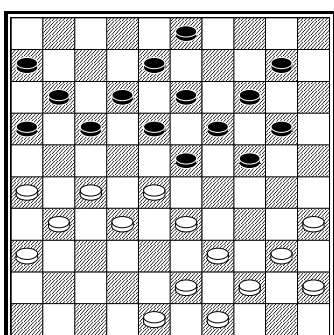




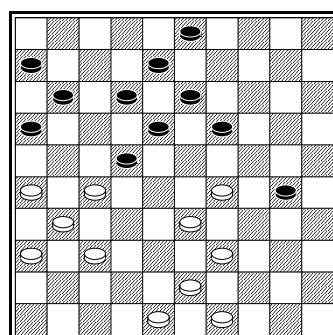
C 10.1



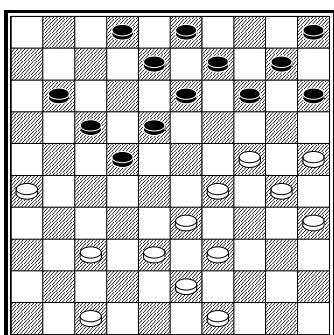
C 10.5



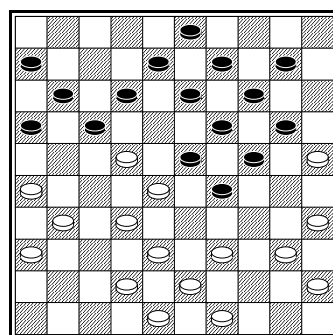
C 10.2



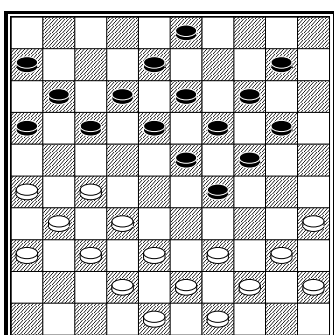
C 10.6



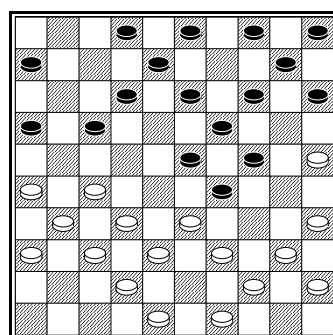
C 10.3



C 10.7



C 10.4



C 10.8

Solutions leçon 1 à 10

Leçon 1: Notation

Exercice 1.1 33 x 31

Exercice 1.2 Les blancs peuvent combiner de deux façons:

- 1) 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 21 16 x 27 31 x 22 W+2
- 2) 28 – 23 19 x 28 29 – 24 20 x 29 34 x 21 16 x 27 31 x 33 W+2

Exercice 1.3: Les noirs ont joué 24 – 29.
37 – 31! 26 x 19 34 x 1

Exercice 1.4 35 – 30 3 - 9 33 – 29 9 – 14 30 – 24

Exercice 1.5 38 - 33

Exercice 1.6 4 – 27 28 – 33 27 – 43 16 – 21 43 x 16 33 – 39 16 – 49

Exercice 1.7 26 – 21 17 x 28 43 x 3

Leçon 2: Combinaisons

Exercice 2.1: 38 – 33 28 x 39 29 – 23 18 x 29 30 – 24 29 x 20 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Exercice 2.2: 27 – 21 16 x 29 34 x 5

Exercice 2.3 38 – 33 35 x 44 33 x 31 44 x 33 31 – 27 32 x 21 43 – 38 33 x 42 41 – 37 42 x 31 36 x 18

Exercice 2.4 29 – 24 19 x 28 42 x 4

C 2.1 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 39 - 33 28 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 11

C 2.2 30 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 14

C 2.3 27 – 21 16 x 27 28 – 22 27 x 18 29 – 23 18 x 29 33 x 2

C 2.4 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2

C 2.5 29 – 23 19 x 28 21 x 5

C 2.6 39 – 34 33 x 22 34 – 29 24 x 33 45 – 40 35 x 44 50 x 8

C 2.7 49 – 43 35 x 44 43 – 39 44 x 33 41 – 37 31 x 42 47 x 27

C 2.8 22 – 18 13 x 22 32 – 28 22 x 31 36 x 29

Leçon 3. Coup Philippe

Exercice 3.1: 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16

Exercice 3.2 Les blancs espèrent pour 7 – 11? 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.

C 3.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16

C 3.2: 27 – 21 17 x 26 28 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 33 – 29 24 x 33 38 x 16

C 3.3 27 – 22 18 x 38 42 x 33 23 x 32 33 – 28 37 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 7

C 3.4 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x 33 38 x 20

C 3.5 33 – 28 22 x 44 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16 gagnant le pion 27.

C 3.6 27 – 22 17 x 28 33 x 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 33 38 x 16 gagnant le pion 27.

C 3.7 26 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

C 3.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x 44 33 x 24 19 x 30 25 x 34 44 x 33 38 x 16

Leçon 4: Coup de Mazette

C 4.1 28 -22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

C 4.2 28 – 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 31 32 x 25

C 4.3 29 - 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1

C 4.4 25 – 20 14 x 25 28 – 22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

C 4.5 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 33 – 29 23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 4.6 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 25 – 20 15 x 24 44 – 40 35 x 44 49 x 20 14 x 25 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 4.7 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 44 34 – 29 23 x 34 33 – 29 34 x 23 28 – 22 17 x 28 43 – 39 44 x 33 38 x 7 2 x 11 32 x 5

C 4.8 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 27 x 18 12 x 23 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 28 – 22 17 x 28 32 x 5

Leçon 5: Coup Royal

C 5.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28 23 x 34 40 x 7

C 5.2 26 – 21 17 x 26 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 26 x 17 40 x 7

C 5.3 35 – 30 24 x 35 34 – 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 16 x 27 40 x 7

C 5.4 27 – 21 16 x 27 31 x 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 16

C 5.5 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 41 – 37 16 x 27 37 – 32 27 x 38 42 x 33 29 x 38 40 x 7

C 5.6 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 20 25 x 14 33 – 28 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 5.7 27 – 22 18 x 27 23 x 34 37 – 32 16 x 38 35 – 30 34 x 25 48 – 43 38 x 40 45 x 1

C 5.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 7 1 x 12 45 – 40 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 17 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Leçon 6: Coup de Talon

C 6.1 33 – 29 24 x 33 34 – 29 23 x 43 28 x 48 17 x 28 32 x 1

C 6.2 22 – 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 16

C 6.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27 17 x 28 34 x 32

C 6.4 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 16

C 6.5 35 – 30 24 x 35 34 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 25 – 20 14 x 25 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 5

C 6.6 29 – 23 18 x 29 37 – 31 36 x 27 25 – 20 14 x 34 44 – 39 34 x 43 38 x 49 27 x 38 42 x 2 (ou 42 x 4)

C 6.7 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 40 x 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 25

C 6.8 33 – 28 22 x 33 37 – 31 26 x 28 38 – 32 28 x 37 29 x 38 20 x 29 34 x 3

Leçon 7: Coup du Ricochet

C 7.1 27 – 22 18 x 27 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 6

C 7.2 27 – 22 x 44 – 40 x 40 x 18 13 x 22 28 x 26

C 7.3 29 – 23 19 x 28 26 – 21 17 x 37 41 x 23 18 x 29 33 x 4

C 7.4 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 26

C 7.5 42 – 38 25 x 34 38 – 33 29 x 38 32 x 43 21 x 23 40 x 7

C 7.6 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 13 8 x 30 34 x 3

C 7.7 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 30 – 25 48 x 31 25 x 21 26 x 17 36 x 9

C 7.8 32 – 27 21 x 32 36 – 31 26 x 37 43 – 38 32 x 43 39 x 48 30 x 28 41 x 14

Leçon 8: Coup de la Bombe

C 8.1 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 5 26 x 37 36 x 47

C 8.2 30 – 24 20 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 34 26 x 37 36 x 47

C 8.3 27 – 21

- 1) 16 x 27 32 x 12 23 x 34 12 x 5 26 x 37 40 x 20
- 2) 26 x 37 32 x 41 23 x 34 12 x 5

C 8.4 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 43 12 x 23 19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 26 x 37 48 x 39 37 x 48 10 – 5 48 x 19 5 x 23

C 8.5 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 28 – 23 19 x 37 42 x 2

C 8.6 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 11 6 x 17 28 – 23 19 x 28 33 x 11

C 8.7 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 8.8 $34 - 29 \ 23 \times 25 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 16 \times$
 $27 \ 28 - 23 \ 19 \times 28 \ 33 \times 2$

Leçon 9: Coup de l'Arche

C 9.1 $27 - 21 \ 16 \times 29 \ 39 - 34 \ 23 \times 32 \ 34 \times 3$

C 9.2 $30 - 24 \ 19 \times 28 \ 40 - 35 \ 23 \times 34 \ 32 \times 1$

C 9.3 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 23 \times 43$ (ou 23×41
avec la même coup) $49 \times 38 \ 16 \times 27 \ 38 - 32 \ 27 \times$
 $38 \ 39 - 33 \ 38 \times 29 \ 34 \times 5$

C 9.4 $27 - 22 \ 18 \times 36 \ 47 - 41 \ 36 \times 47 \ 38 - 33 \ 47 \times$
 $29 \ 32 - 27 \ 23 \times 21 \ 34 \times 3 \ 25 \times 34 \ 3 \times 30$

C 9.5 $30 - 24 \ 19 \times 28 \ 43 - 38 \ 23 \times 34 \ 27 - 22 \ 18 \times$
 $27 \ 37 - 32 \ 28 \times 37 \ 42 \times 2$

C 9.6 $28 - 22 \ 18 \times 29 \ 34 \times 23 \ 19 \times 28 \ 31 - 27 \ 21 \times$
 $32 \ 43 - 38 \ 32 \times 34 \ 40 \times 7$

C 9.7 $27 - 22 \ 18 \times 29 \ 37 - 31 \ 23 \times 32 \ 34 \times 23 \ 19 \times$
 $28 \ 42 - 38 \ 32 \times 34 \ 40 \times 7$

C 9.8 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 36 - 31 \ 27 \times 36 \ 47 - 41 \ 36 \times$
 $47 \ 38 - 33 \ 47 \times 29 \ 34 \times 23 \ 25 \times 34 \ 40 \times 20 \ 14 \times 25$
 23×5

Leçon 10: Coup Napoleon

C 10.1 $27 - 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31 \ 28 \times 37 \ 38 - 32 \ 37 \times$
 $28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

C 10.2 $27 - 22 \ 18 \times 29 \ 28 - 22 \ 17 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times$
 $35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

C 10.3 $26 - 21 \ 17 \times 26 \ 24 - 19 \ 14 \times 34 \ 33 - 29 \ 34 \times$
 $23 \ 25 - 20 \ 15 \times 24 \ 30 \times 6$

C 10.4 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 31 \times 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31 \ 28 \times$
 $37 \ 38 - 32 \ 37 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27$
 31×4

C 10.5 $30 - 25 \ 29 \times 47 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30 \ 24 \times$
 $35 \ 27 - 22 \ 17 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

C 10.6 $39 - 34 \ 30 \times 28 \ 29 - 23 \ 18 \times 29 \ 27 \times 9 \ 3 \times$
 $14 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$

C 10.7 $35 - 30 \ 24 \times 33 \ 28 \times 39 \ 17 \times 37 \ 38 - 32 \ 37 \times$
 $28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

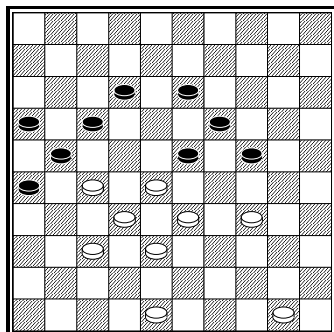
C 10.8 $32 - 28 \ 23 \times 34 \ 25 - 20 \ 29 \times 47 \ 20 \times 7 \ 2 \times$
 $11 \ 40 \times 20 \ 15 \times 24 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30 \ 24 \times 35$
 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$



11. D'autres combinaisons

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

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

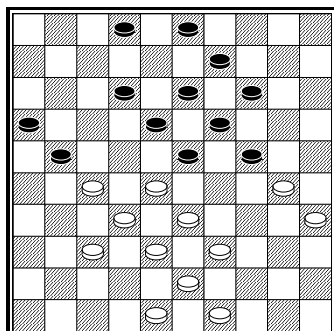


Coup Raphael

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

1.34 – 29! 23 x 34
2.28 – 23 19 x 39
3.37 – 31 26 x 28
4.50 - 44 21 x 43
5.44 x 11 16 x 7
6.48 x 17

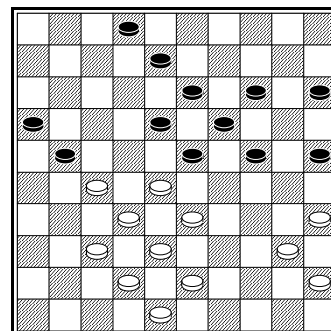
La position obtenue à la fin de la rafle (pion noir 7, pion blanc 17) s'appelle l'**opposition**. Celui qui a le trait perd toujours



Coup du cheval

1.27 – 22! 18 x 27
2.33 – 29 24 x 31
3.30 – 24 27 x 38
4.43 x 32 19 x 30
5.28 x 37

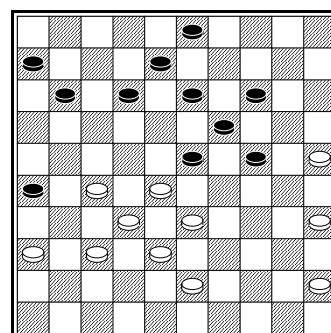
Le pion 24 est enlevé d'une manière spéciale.



Coup Raichenbach

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

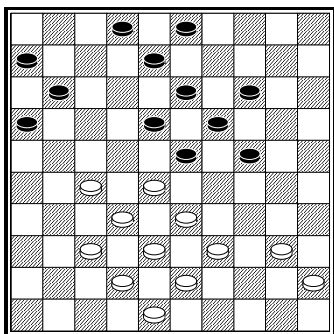
1.27 – 22! 18 x 27
2.33 – 29 24 x 22
3.35 – 30 25 x 34
4.40 x 20 15 x 24
5.32 – 28 22 x 33
6.38 x 20



Coup Deslauriers

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

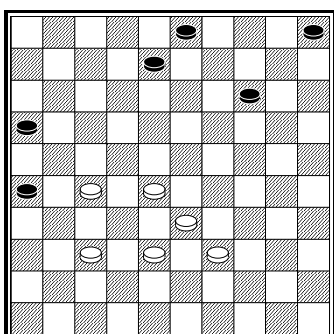
1.37 – 31! 26 x 37
2.32 x 41 23 x 21
3.33 – 29 24 x 42
4.41 – 37 42 x 31
5.36 x 20



Coup Springer

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

1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 41
 3.21 – 17 11 x 22
 4.42 – 37 41 x 32
 5.38 x 29



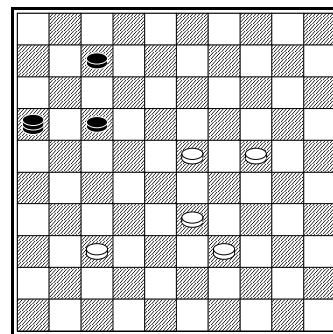
Coup Weiss

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

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

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

5. 3 - 8 6.2 x 10
 5 x 14 6.39 – 34



Coup Turc

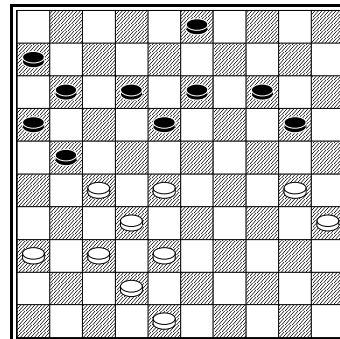
Le coup Turc est un coup spécial au décours duquel la dame ennemie est prise,

1.37 – 32!!

Le coup Turc est caractérisé par trois critères:

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

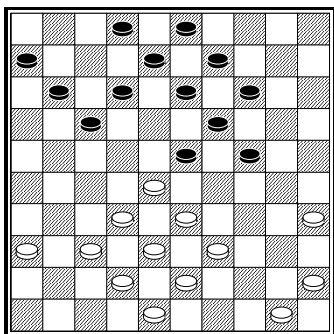
1... 16 x 28 2.33 x 2



Semi Turc

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

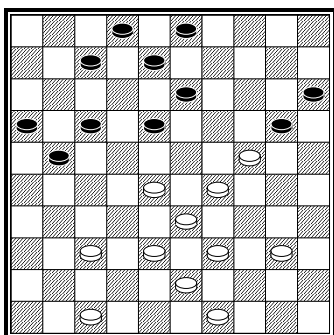
Le 2ème critère ne joue aucun rôle ici. C'est donc un semi coup turc. Le coup turc plein exige toujours la prise de plus de 3 pions.



Coup de la Trappe

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

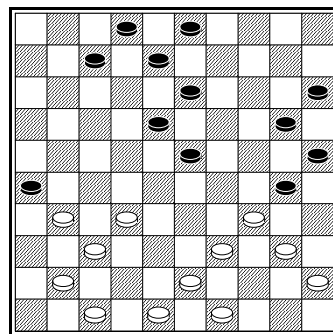
1.35 – 30 24 x 35
2.45 – 40 35 x 44
3.28 – 22 17 x 28
4.33 x 22 44 x 33
5.38 x 16



Le coup de la catapulte

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

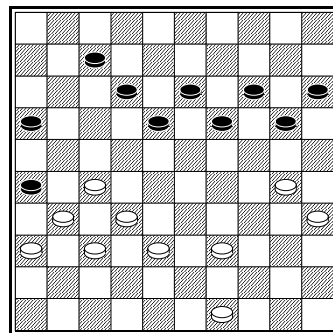
1.29 – 23! 18 x 29
2.28 – 23 29 x 18
3.39 – 34 20 x 29
4.34 x 1



Coup Manoury

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

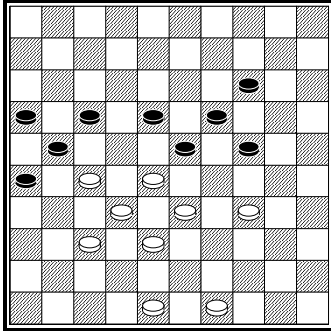
La capture de la dame précédée par la prise d'un autre pion est la caractéristique du coup Manoury..



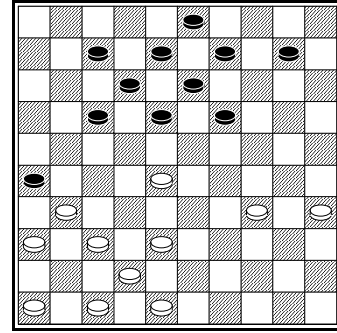
Coup Ricou

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

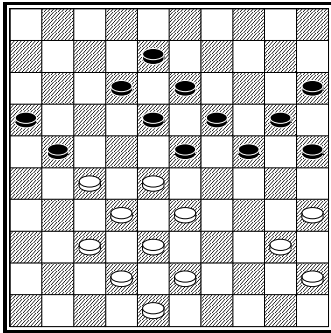
1.30 – 24! 19 x 30
2.35 x 24 20 x 29
3.27 – 21 16 x 27
4.32 x 21 26 x 17
5.38 – 33 29 x 38
6.37 – 32 38 x 27
7.31 x 02



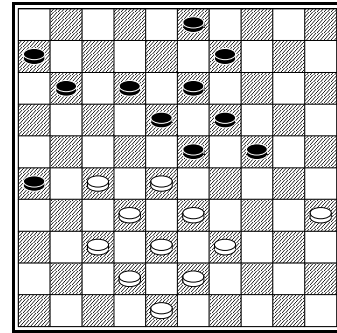
C 11.1



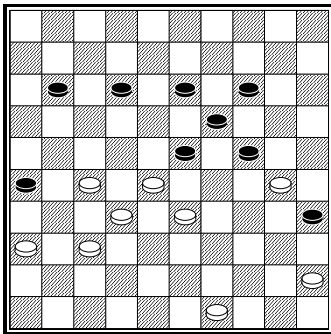
C 11.5



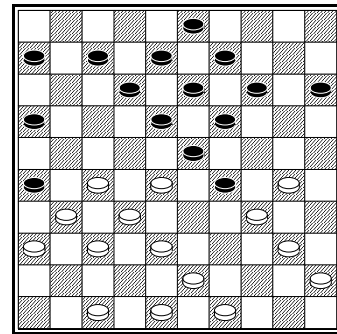
C 11.2



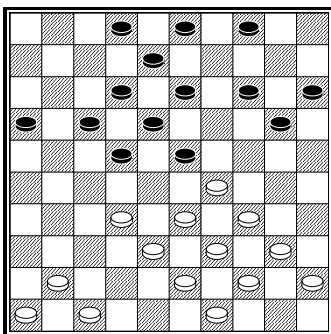
C 11.6



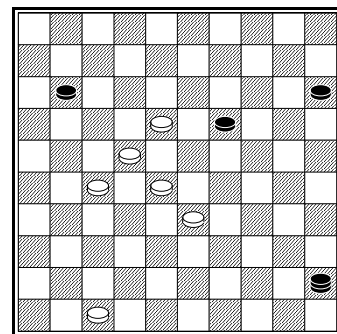
C 11.3



C 11.7



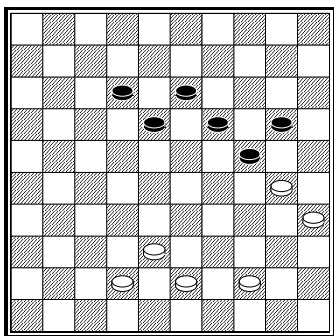
C 11.4



C 11.8

12. Forcing

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

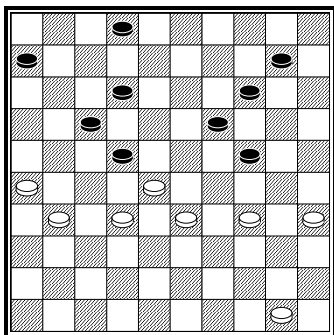


Les blancs attaquent le pion 20.

1.30 – 25!

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

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

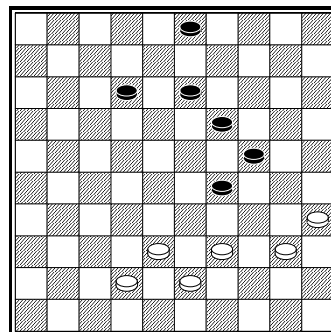


Les blancs commencent par un forcing : Ils attaquent avec 34 – 29, forçant les noirs à jouer 14 – 20.

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

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

4.50 – 45 02 x 13
5.45 – 40 24 x 33
6.40 – 34 39 x 30
7.35 x 02

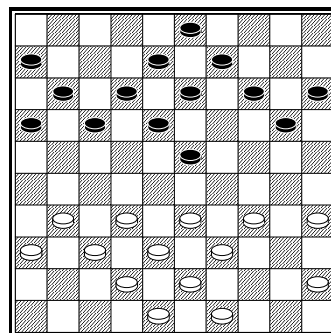


Dans cet exemple les blancs jouent deux forcings avant de placer un coup de talon coup.

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

Le signe “*” signifie coup forcé.

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

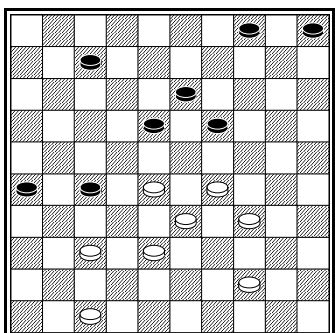


Quelquefois l'adversaire ont plus d'une réponse, mais perdent quand même.

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

1.33 – 28!!

Cherchez cette position vous même!



Les blancs prennent avantage des trous de la position noire.

1.44 – 39!

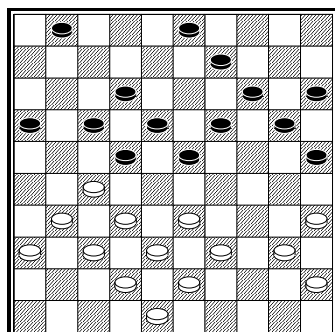
Menaçant 28 – 23 19 x 28 33 x 31 W+1.

1. 27 – 31
2.37 – 32! 07 - 12

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

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

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



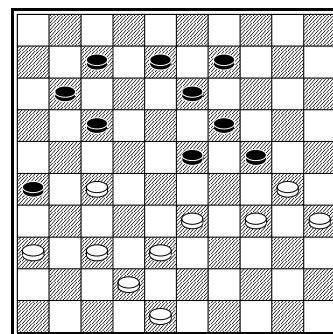
1.31 – 26! 22 x 31
2.36 x 27

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

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

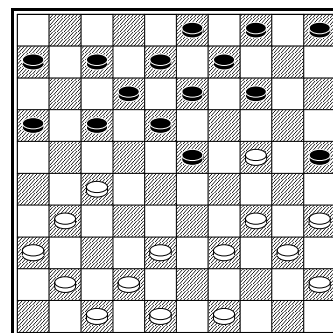
2. 17 – 22
3.35 – 30 25 x 34
4.39 x 30 22 x 31
5.30 – 24 19 x 30

6.40 – 34 30 x 28
7.26 – 21 16 x 27
8.37 x 26 28 x 37
9.42 x 04



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

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

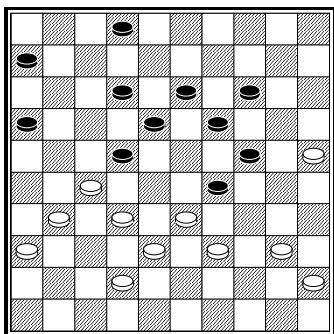


Les blancs forcent leur adversaire à jouer 14 – 19 après quoi le pion 19 est transporté en 28 pour que les blancs puissent damer sur 27 – 22 .

1.49 – 43! 14 – 19

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

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



Les blancs forcent le gain d'une manière surprenante.

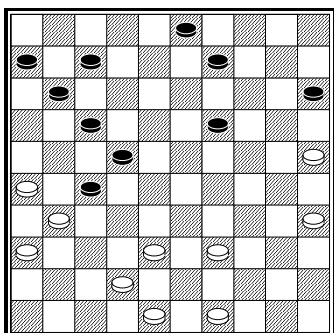
1.32 – 28!! 2 – 8

Les autres coups ne sont pas meilleurs.

1... 12 – 17 2.28 – 23 19 x 28 3.39 – 34 28 x 30
4.25 x 21 W+1

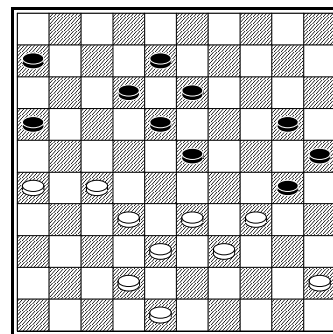
1.... 18 – 23 2.27 x 20 23 x34 3.42 – 38! 24 x 15
4.33 x 13 +

2.28 x 17 12 x 34
3.42 – 37! 29 x 38
4.40 x 9 13 x 4
5.37 – 32 38 x 27
6.31 x 2



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

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



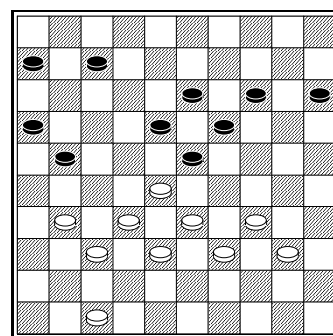
1.33 – 29!

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

1. 23 – 28
2.32 x 23 30 – 35

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

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

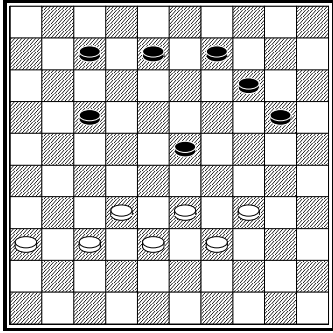


A première vue le prochain coup des blancs semble fautif mais !.

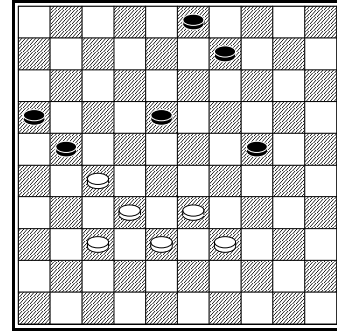
1.31 – 26!! 21 - 27

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

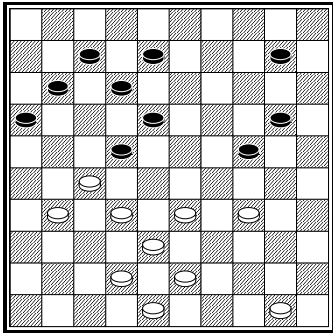
2.32 x 21 23 x 43
3.39 x 48 16 x 27
4.37 – 32 27 x 29
5.34 x 01



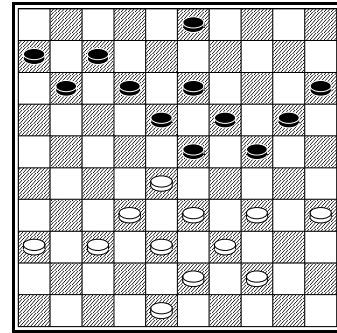
F 12.1



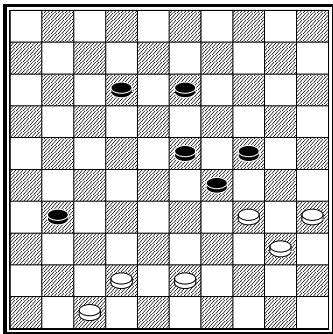
F 12.5



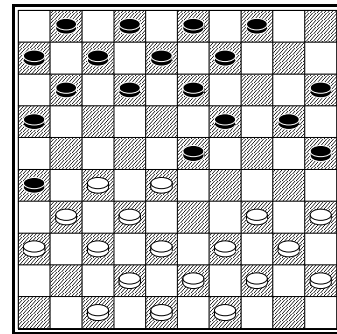
F 12.2



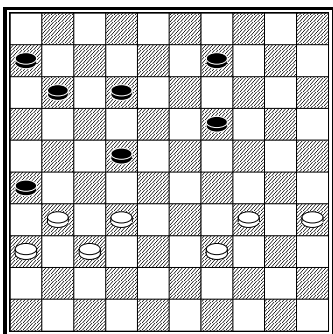
F 12.6



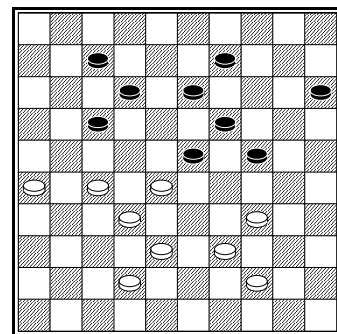
F 12.3



F 12.7

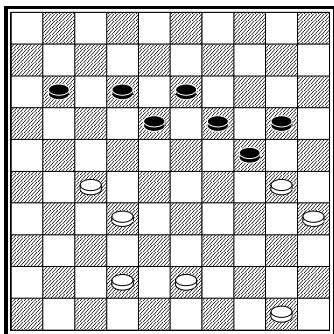


F 12.4



F 12.8

13. Le temps de repos



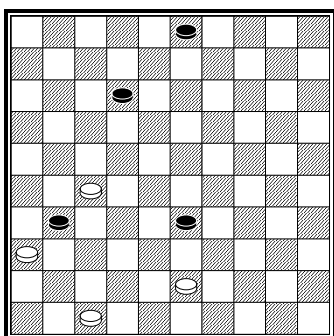
Dans le premier exemple de ce dernier chapitre les blancs attaquent un pion. Attaquer le pion livre à l'adversaire un temps de repos. Si les blancs attaquent 30 – 25, Les noirs ne sont pas obligés de jouer 18 – 23. Les noirs peuvent utiliser un temps de repos pour placer un Coup Weiss.

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

Si les noirs dament 5... 18 x 49? la dame est prise par 50 – 44 49 x 40 35 x 44 W+1.

Revenons au diagramme : Si les blancs ne peuvent jouer 30 – 25, Ils doivent penser à se défendre contre l'attaque 20 – 25?

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



Les noirs viennent d'attaquer le pion 27. Les blancs maintenant ont un plan:

Le pion 31 va atteindre la case 22. Il leur suffit de transporter le pion 33 en 31 pour rafler.

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

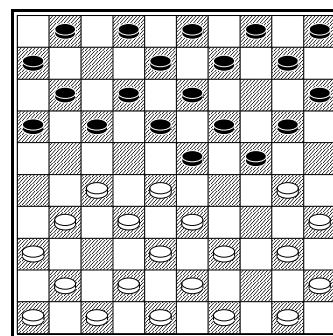
Placez tous les pions sur le damier et jouez:

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

C'est la Vielle ouverture néerlandaise. Cette ouverture très populaire est toujours jouée! Les blancs occupent les fortes cases 27 et 28, pendant que les noirs possèdent les cases 23 et 24.

C'est une **structure classique**. La position est symétrique maintenant.

5.37 – 31 14 – 20
 6.34 – 30



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

Les choses changent après:

6. 17 – 21

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

7.31 – 26? 24 – 29!!

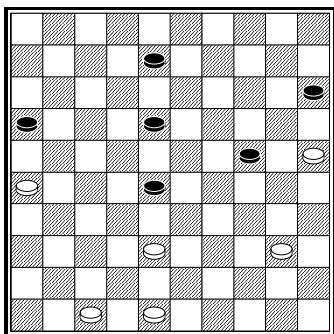
Les noirs utilisent le temps de repos pour gagner un pion. Par exemple: 8.26 x 17 11 x 31 9.36 x 27 29 - 34!

10.40x29 23 x 25 B+1.

après 7.41 - 37 c'est au tour des noirs de se méfier. Si 20 – 25 les blancs gagnent un pion avec 27 – 22!.

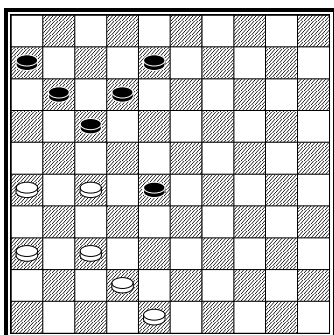
Cette combinaison de début de partie est connue sous le nom de coup de croc.

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



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

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



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

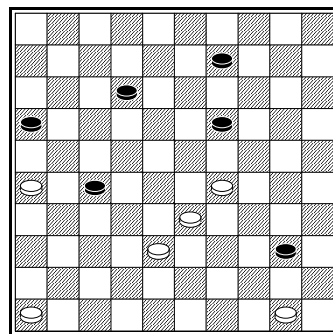
1.27 – 22! 28 – 33
2.26 – 21!

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

2. 17 x 26 3.22 – 17 ad libitum
4.42 – 38 33 x 31 5.36 x 7 06 – 11
6.7 x 16 26 – 31 7.48 – 42 31 – 36
8.42 – 37 08 – 12 9.16 – 11 12 – 18
10.11 – 7 18 – 22

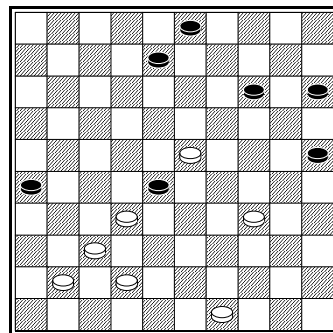
Les blancs doivent faire attention: après 11.7 – 2? 22 – 28 c'est une remise

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



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

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

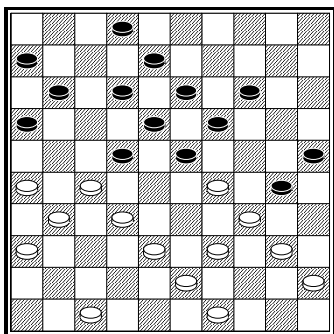


Les blancs créent 3 temps de repos. Les blancs utilisent ces trois temps de repos pour faire un voyage de 49 à 35.

1.37 – 31!!

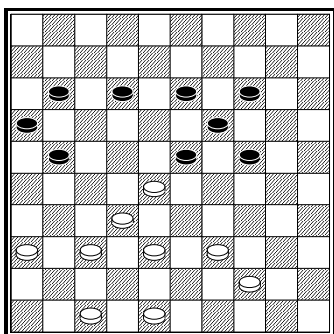
Les noirs ont le choix entre 4 prises. Quelque soit l'ordre des deux premiers coups les noirs dament en 48 et 46 . Après quoi les dames sont obligées d'atteindre les cases 19 et 30 Pendant ces prises forcées le pion 49 arrive à temps en 35 pour effectuer la rafle.

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



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

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



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

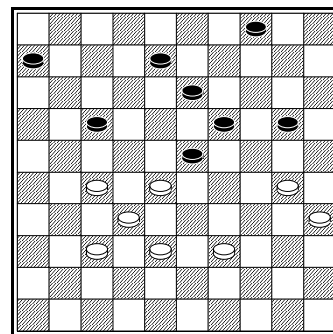
1.36 – 31 21 – 27?

Après 2.31 x 22 12 – 18 les blancs perdent.

2.32 x 21! 23 x 34

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

3.44 – 40 16 x 36
 4.40 x 16

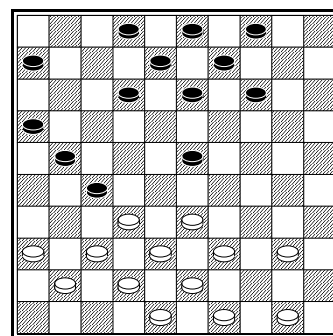


Dans cette position les blancs font un sacrifice espérant un avantage, mais l'adversaire profite d'un temps de repos.

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

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

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



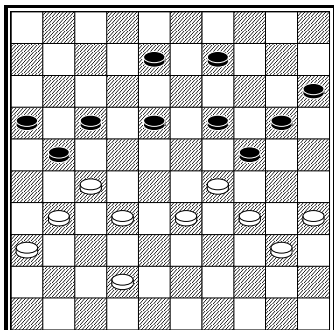
Dans la partie les blancs ont joué un coup naïf donnant à l'adversaire un temps de repos. Les noirs utilisent la rafle 6 x 46 pour un coup. Il suffit seulement de transporter un pion à la case 11...

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

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

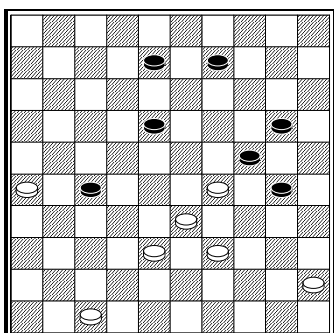
14. Le collage

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



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

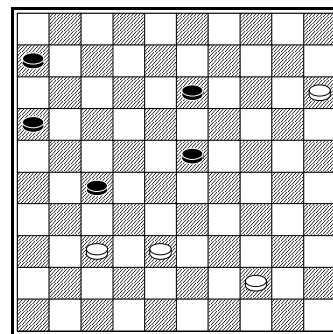
1. 21 – 26?
2.27 – 22! 26 x 30
3.22 x 02 24 x 33
4.35 x 04



Les blancs peuvent faire un coup utilisant le collage.

- 1.39 – 34! 30 x 28
2.26 – 21! 24 x 42
3.21 x 25 42 – 48
4.45 – 40

La dame noire est prise: 48 – 26 5.47 – 42 26 x 48
6.40 – 34 48 x 30 7.25 x 34 +



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

- 1.15 – 10 23 – 28

Les blancs peuvent damer immédiatement. 10-05 la dame est prise et après 2.10 – 4 le collage 28 – 32 3.4 x 36 32 x 43 donne une remise.

- 2.37 – 32!! 28 x 37
3.10 – 04!

Maintenant le collage 27 – 32 ne marche pas: 4.4 x 48 32 x 43 5.48 x 25 +

3. 27 – 31
4.4 x 36 16 – 21
5.38 – 32 37 x 28
6.36 – 41

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

6. 28 – 33
7.41 – 47 21 – 27
8.47 x 20 27 – 32

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

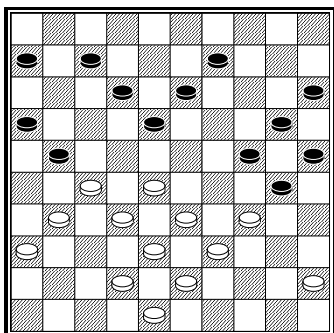
- 9.20 – 42 06 – 11
10.44 – 39! 11 – 17
11.39 – 33! 17 – 21
12.42 – 26! 21 – 27
13.26 – 48



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



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



Position tirée de la partie G. Kolk – H. Jans.
Les blancs forcent un coup utilisant le collage.
Pendant le coup les blancs créent un temps de repos activant la dame

1.28 - 22! 21 – 26

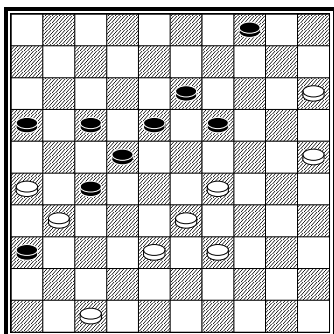
Les noirs ne peuvent contrer la 31 – 26 menace par 7 – 11 parce que 2.22 – 17 11 x 22 3.31 – 26 22 x 31 4.26 x 19 24 x 13 5.36 x 27 W+1.

2.33 – 29!! 26 x 17

3.27 – 22! 24 x 44

4.22 x 02 30 x 39

5. 02 x 49



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

1.25 – 20 19 – 23

2.38 – 32! 23 x 43

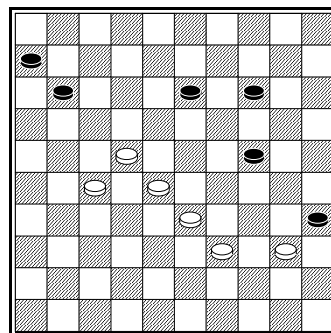
3.32 x 23 36 x 27

4.33 – 28 22 x 33

5.23 – 19 13 x 24

6.20 x 49

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

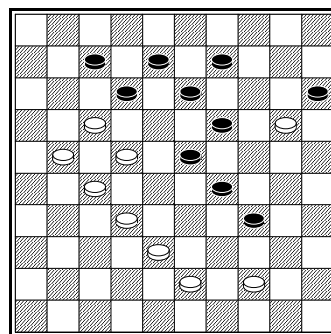


1.22 – 17 11 x 31

2.33 – 29! 35 x 22

3.29 x 36

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



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

1.17 – 11! 7 x 16*

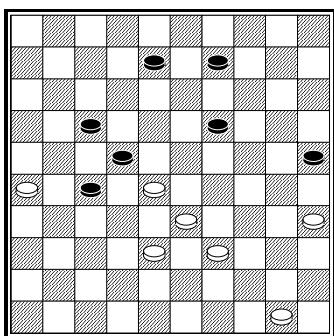
2.22 – 18 13 x 31

3.38 – 33 16 x 40

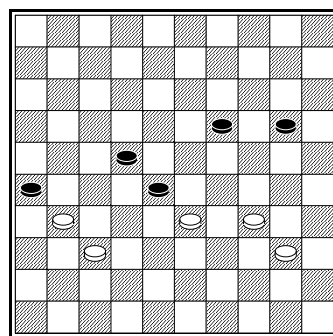
4.33 x 2 15 x 24

5.2 x 28 40 – 45

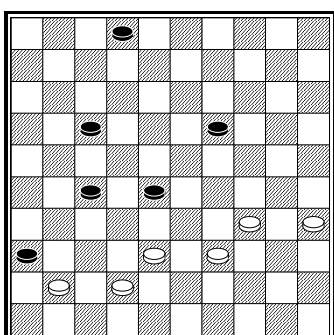
6.28 – 50



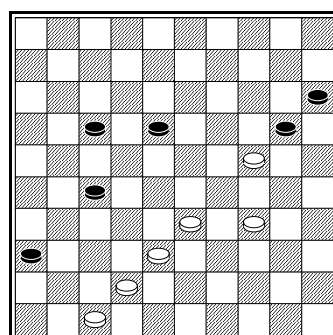
C 14.1



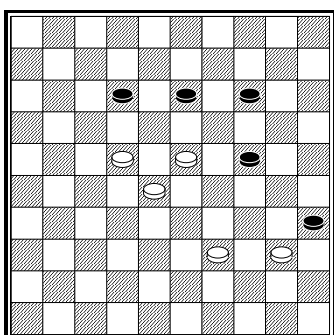
C 14.5



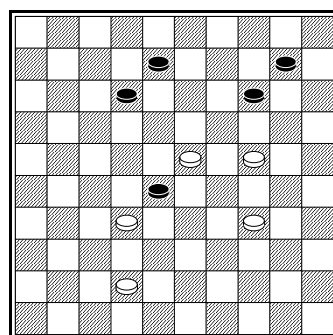
C 14.2



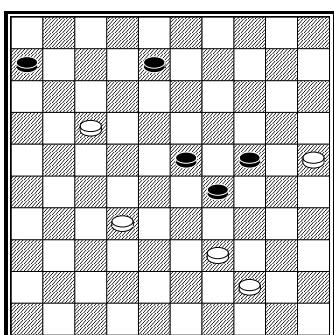
C 14.6



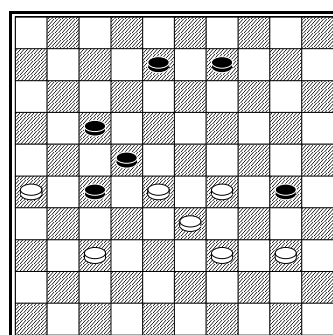
C 14.3



C 14.7



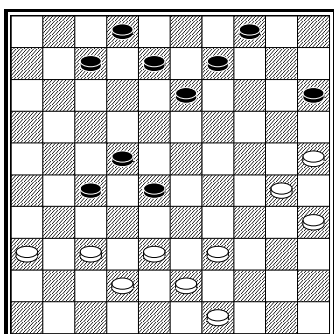
C 14.4



C 14.8

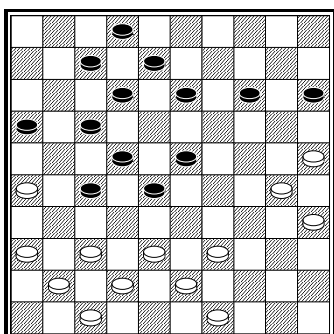
15. Envoi à dame

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



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

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

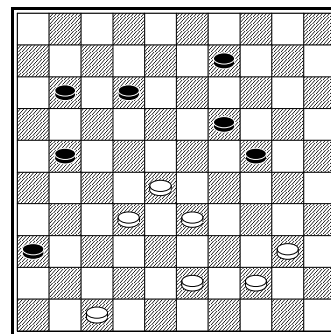


Les blancs donnent à leur adversaire une dame en 48. Puis il transporte la dame en 31, pendant ce même temps le pion 27 est enlevé.

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

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

Composition de Swizinski.

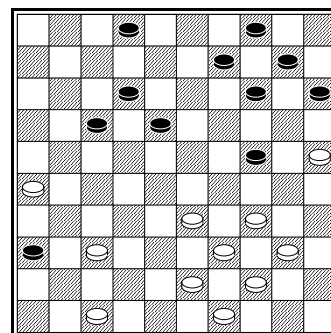


Il est utile d'envisager des possibilités combinatoires commençant par 47 – 41. Dans ce cas la combinaison n'est pas immédiate, mais les blancs peuvent forcer un coup.

1.40 – 34!

Les blancs introduisent la menace 47 – 41 36 x 47 44 – 40 47 x 29 34 x 3. les noirs ont un seul coup possible 09-14, mais les blancs font un joli coup basé sur la règle majoritaire.

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



Les noirs pour coup

Position tirée d'une partie (Winkel – Heusdens) qui fût jouée pendant le championnat des Pays-Bas 2008.

Les noirs ont un gros problème parce qu'il y a des coups possibles avec 47 – 41. Pour cette raison les noirs ne peuvent jouer 14 – 19. Voyez par vous-même

Sur 1... 18 – 23 Les blancs jouent 2.37 – 32! et après 2 – 7 (Il n'y a aucun coup meilleur) les blancs forcent la combinaison avec 3.40 – 35 menaçant 25 – 20 14 x 25 34 – 30 25 x 34 39 x 28 B+1, Si les noirs veulent jouer 3... 14 – 19 et au lieu de gagner un pion avec 25 – 20 plus convainquant

est: 4.47 – 41! 36 x 47 5.44 – 40 47 x 29 6.32 – 28
23 x 32 7.34 x 5 B+.

1. 15 – 20

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

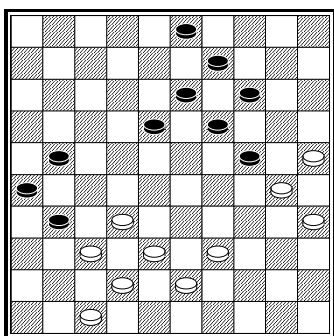
2.33 – 28!

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

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

2. 09 – 13
3.47 – 41! 36 x 47
4.43 – 38! 47 x 22
5.26 – 21 17 x 26
6.34 – 29 24 x 33
7.39 x 19 14 x 23
8.25 x 05

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



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

1.47 - 41!!

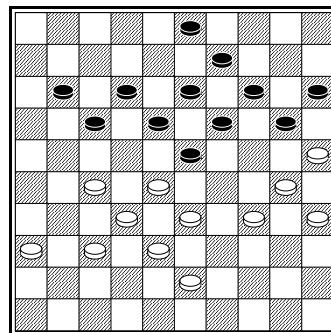
menaçant de gagner le pion 31 par 41 – 36. Aussi
les noirs n'ont aucun choix.

1. 31 – 36

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

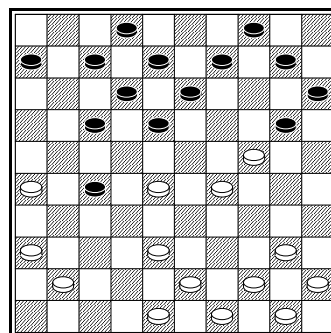
2.32 – 28! 36 x 47

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



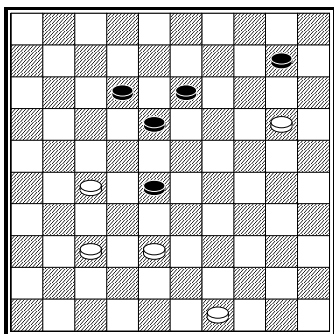
Voici une combinaison différente. La dame noire est
enlevée rapidement après le coup.

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



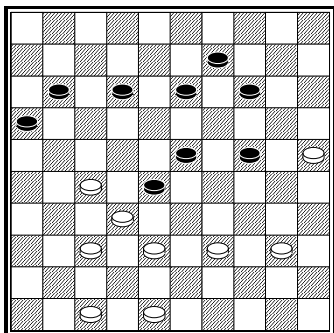
Donner une dame à l'adversaire pour procurer un
temps de repos aux blancs utilisé pour ouvrir la
case 12 et placer un coup de dame.

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



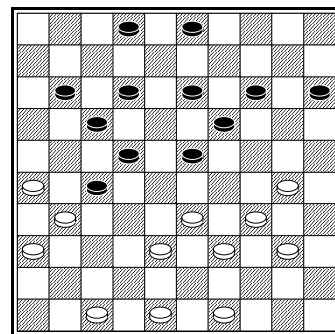
Parfois il est nécessaire de donner une dame avant d'utiliser un collage. Les blancs forcent un coup puis donnent une dame et terminent avec un collage.

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



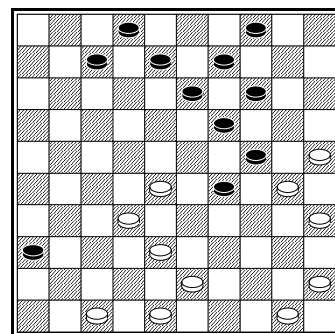
Dans une partie Koeperman – Wiersma les noirs ont joué le coup dangereux 1... 13 – 18? offrant aux blancs un temps de repos pour attaquer l'avant poste en 28. Les blancs utilisent le temps de repos pour donner à leur adversaire une dame et faire un collage.

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



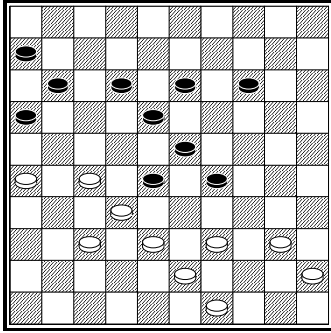
Les noirs ont un fort avant poste en 27 et semblent avoir une bonne attaque dans cette partie (R. V.de Pal – Bedinovs 1995) Cependant les blancs tirent avantage des trous dans la position noire en offrant une dame pour un collage gagnant un pion et la partie.

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

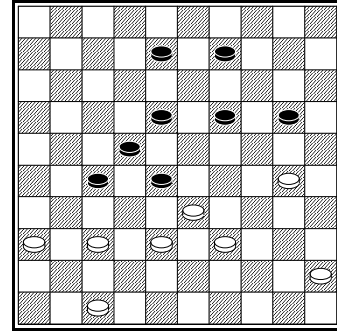


Voici un cas spécial il est offert rien de moins que 3 dames!

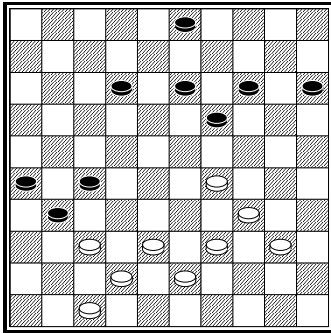
1.28 – 23! 19 x 37
2.30 x 10 4 x 15
3.38 – 33 29 x 49
4.48 – 42 37 x 48
5.47 – 41 36 x 47
6.50 – 44 49 x 40
7.45 x 34 48 x 30
8.35 x 24 47 x 20
9.25 x 01



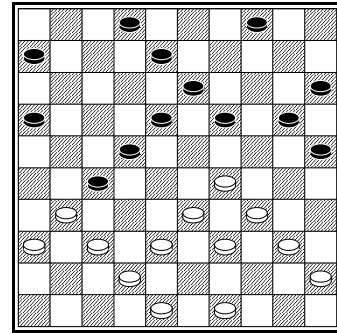
C 15.1



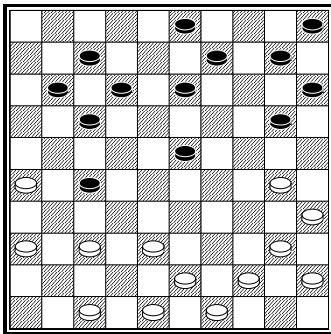
C 15.5



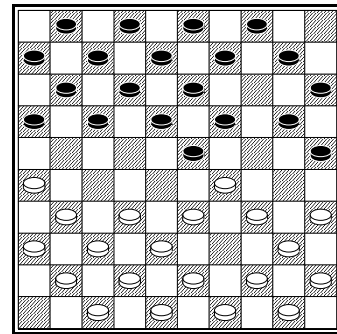
C 15.2



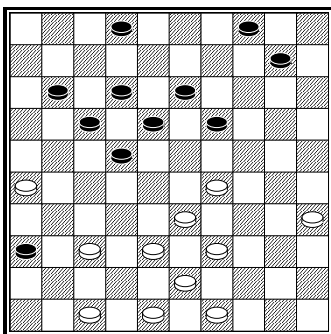
C 15.6



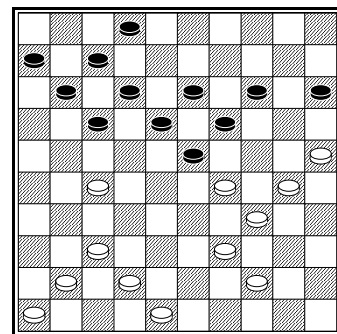
C 15.3



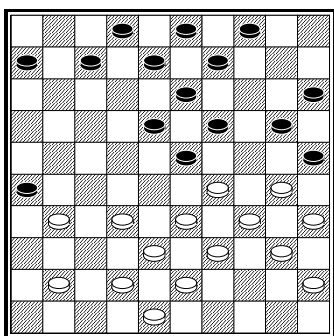
C 15.7



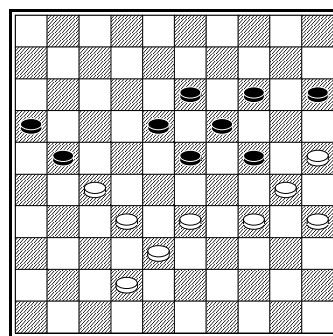
C 15.4



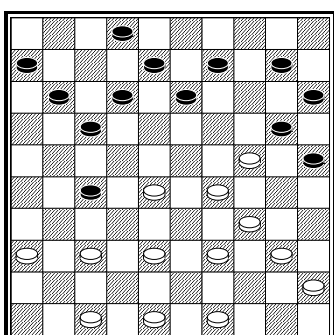
C 15.8



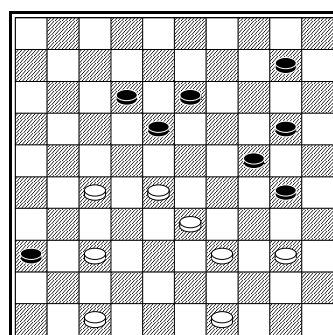
C 15.9



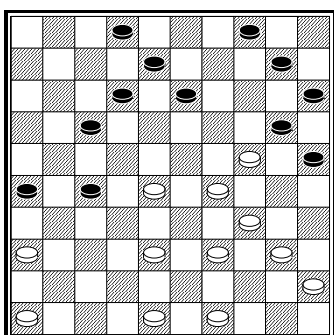
C 15.13



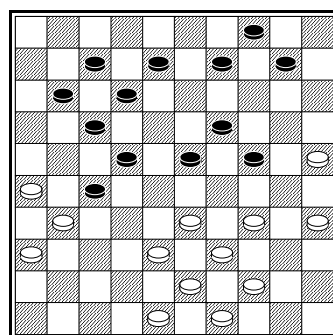
C 15.10



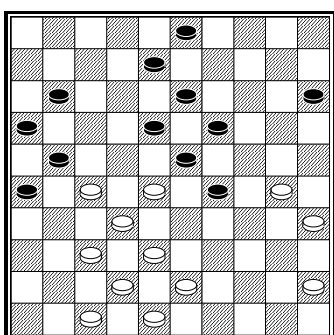
C 15.14



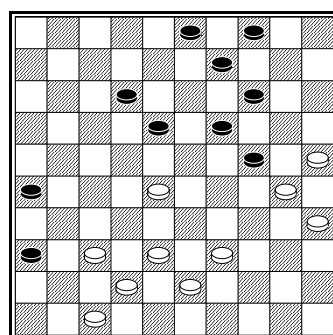
C 15.11



C 15.15

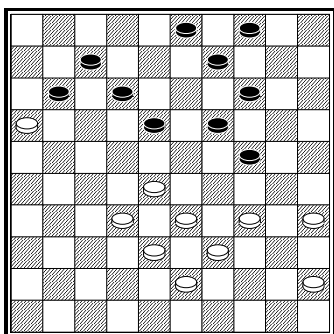


C 15.12



C 15.16

16. Attaquer une aile



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

1. 12 – 17!

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

2. 34 – 29 18 – 22!

3. 29 x 20 14 x 25

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

Suivez ce plan:

4. 39 – 34 19 – 24

La patience est nécessaire. Si les noirs se précipitent 4... 3 – 8? les blancs ont un coup: 5. 32 – 27! 22 x 31 6. 28 – 22 17 x 48 7. 45 – 40 48 x 30 8. 35 x 2 =.

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

5. 34 – 29 03 – 08!

6. 29 x 20 25 x 14

7. 45 – 40 08 – 12

8. 40 – 34 22 – 27

9. 32 x 21 17 x 26

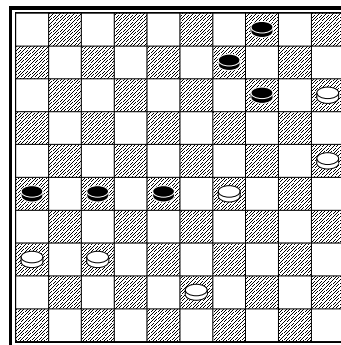
10. 38 – 32

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

10. 12 – 17!

11. 32 – 27 est contré par 17 – 21 12. 27 – 22 21 – 27 13. 22 x 31 26 x 37 avec un débordement.

Les noirs vont damer avec 26 – 31 etc.



Isjimbaev – Tsjizjow

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

1. 27 – 32!

2. 43 – 39 32 x 41

3. 36 x 47 26 – 31

4. 29 – 24 31 – 36

5. 39 – 34 28 – 32

6. 34 – 29 32 – 37

7. 29 – 23 37 – 41

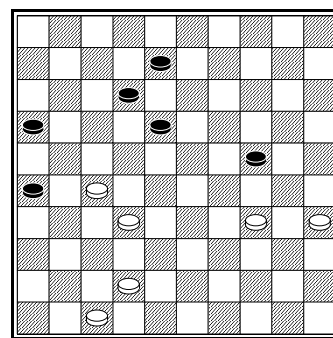
8. 23 – 18 09 – 13!

9. 18 x 20 41 – 46

10. 47 – 41 46 x 30!

11. 25 x 34 36 – 41

parce que 12. 20 – 14 est suivi par 41 – 46 13. 15 – 10 4 x 15 14. 14 – 9 46 – 14! 15. 9 x 20 15 x 24 avec opposition, les blancs abandonnent.

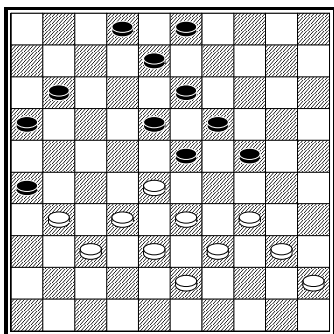


Parfois un sacrifice s'avère utile pour créer un passage à dame. Dans ce cas le pion 24 est attaqué très rapidement après le sacrifice:

1. 27 – 22!! 18 x 38

2. 42 x 33

Les blancs débordent à droite



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

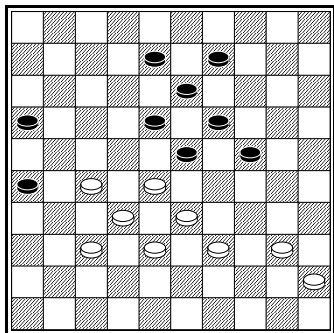
1.31 – 27!

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

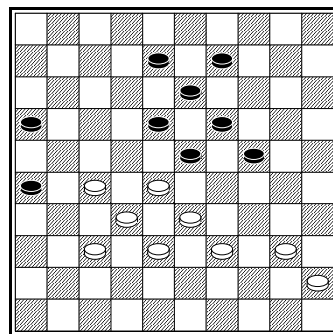
Aussi les noirs ont deux coups à jouer 2 – 7 ou 3 – 9. suivis par 34 – 29 gagnant.

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

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



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



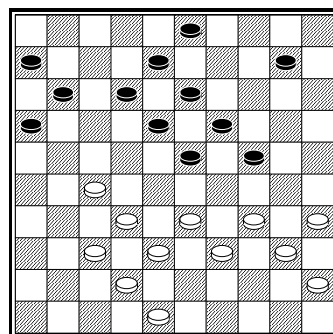
1.39 – 34!

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

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

1... 26 – 31 2.27 x 36!

24 – 29 est encore impossible. Les blancs gagnent.



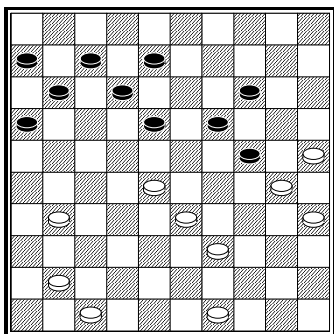
1.48 – 43!

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

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

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

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

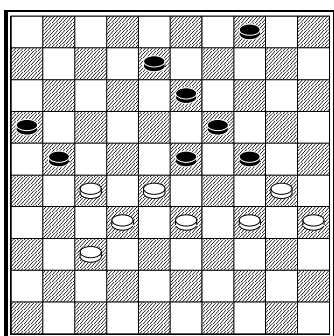


Scholma composa cet exemple de double sacrifice pour obtenir une attaque gagnante à 24.

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

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

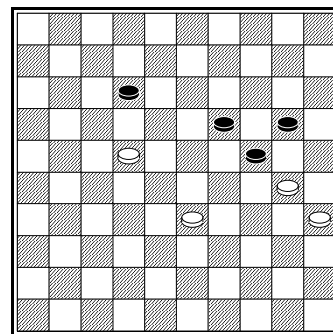
5.47 – 42! 36 x 29
6.30 – 24 ad libitum
7.25 x 01



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

1.37 – 31!

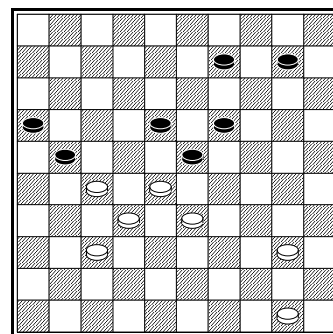
Les noirs ne peuvent contrer la menace 31 – 26. 1... 21 – 26 est suivi par 2.33 – 29! 24 x 22 3.27 x 9 26 x 28 4.9 – 3 8 – 13 5.3 – 9! etc. B+. Les noirs ne peuvent pas non plus utiliser le sacrifice 1... 24 – 29 2.33 x 24 21 – 26 pour attaquer pion 31, car les blancs ont la réponse 3.27 – 22! 26 x 37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



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

1.22 – 18!! 12 x 23
2.30 – 25!

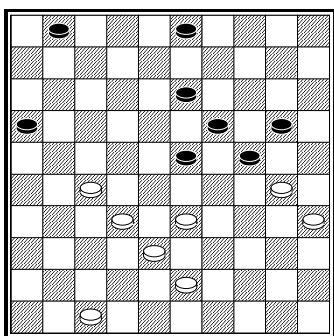
Que faire maintenant? Les noirs sont obligés de jouer ce coup! Après 2... 24 – 29 3.33 x 15 Les blancs gagnent.



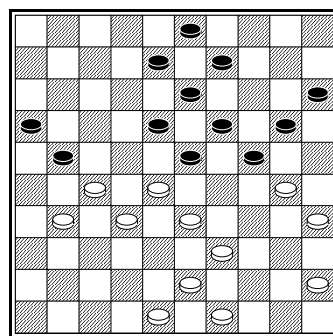
Les blancs forcent un joli coup attaquant en pion 21:

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

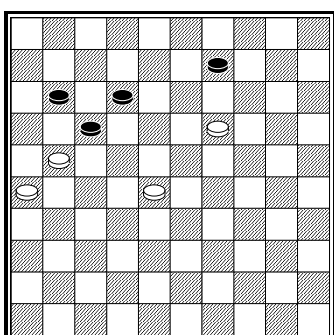
☀ **Exercices page suivante : à chaque position vous devez chercher la meilleure attaque! N'oubliez pas les gambits ou les envois à dame!**



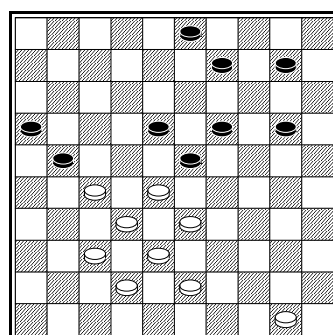
16.1



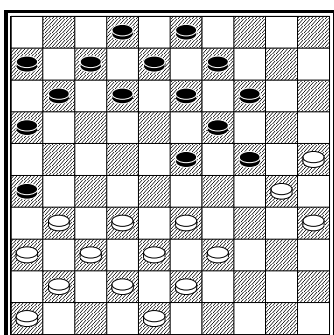
16.5



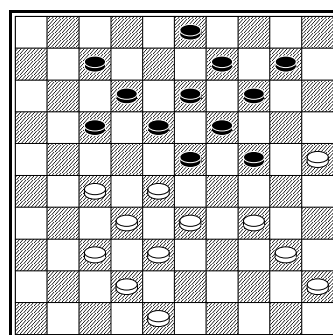
16.2



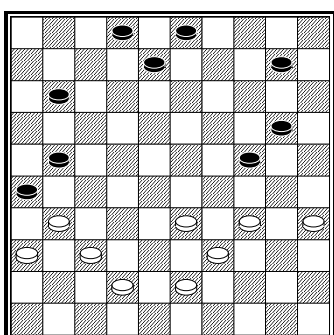
16.6



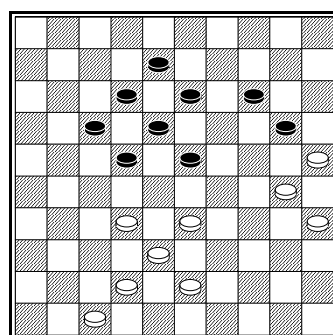
16.3



16.7



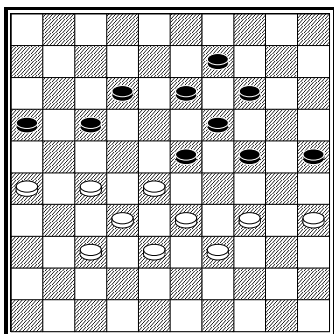
16.4



16.8

17. Le sacrifice ou gambit

Donner un pion amène parfois un gros avantage.

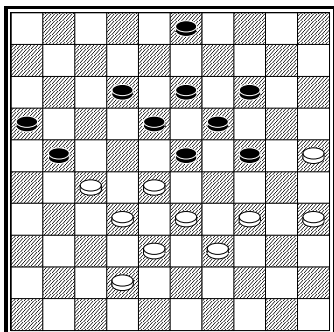


Dans cette position les blancs font un sacrifice suivi par une attaque. Le pion fort à 24 est enlevé pour permettre l'attaque du pion 23.

1.35 – 30! 24 x 35
2.33 – 29

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

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



Dussaut – De Heer 1886

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

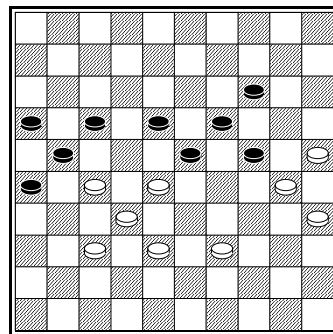
1.35 – 30! 24 x 35
2.27 – 22! 18 x 27
3.33 – 29

Aucun collage n'est valable pour les noirs.

3. 13 – 18

4.29 – 24 19 x 30
5.28 x 10

Les blancs gagnent la fin de partie.

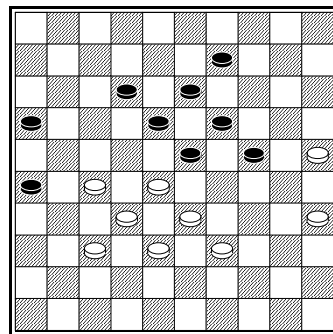


Les blancs attaquent le pion vulnérable à 19 par un sacrifice suivi d'une attaque.

1.28 – 22! 17 x 28
2.38 – 33

Même le collage est perdant pour les noirs:

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



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

1.25 – 20! 24 x 15
2.35 – 30!

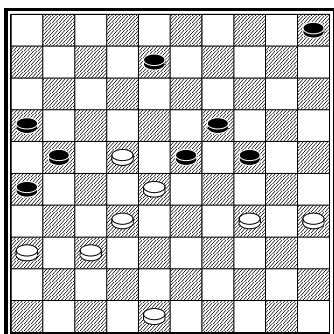
Menaçant de jouer 30 – 24, qui est joué après **aussi** 15 – 20.

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

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

6.39 – 34

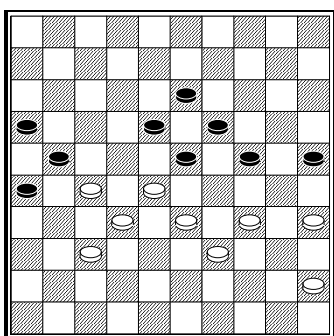
Les noirs ont n'ont plus de bons coups. 12 - 17 est suivi par 28 – 22 +.



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

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

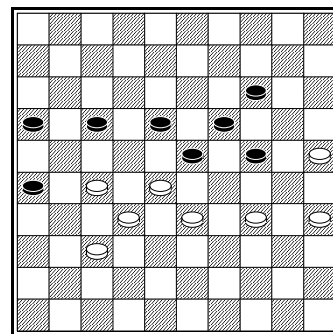
Les blancs veulent jouer 18 – 13 8 -12 13 – 9. Ils noirs n'ont aucun moyen de les en empêcher.



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

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

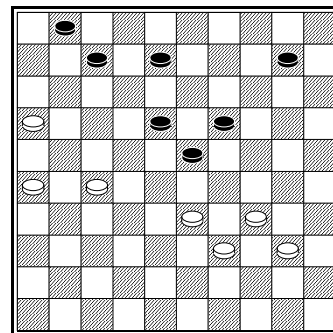
Les noirs rendent deux pions et perdent.



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

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

Les blancs sacrifient deux pions pour une attaque gagnante.



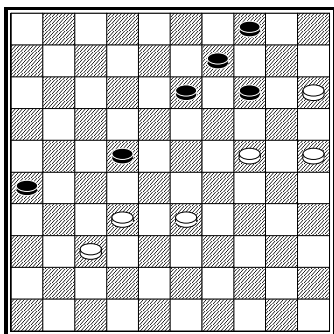
Cette position fut composée par l'ancien champion du monde le néerlandais Piet Roozenburg. Le sacrifice n'est pas suivi d'une attaque, mais d'une double menace.

1.16 – 11! 7 x 16
2.26 – 21!

Les blancs menacent de faire un coup à 3 ou 5: 33 – 28 23 x 32 27 x 38 16 x 27 38 – 32 27 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 3 + ou 34 x 5 +.

2... 18 – 22 2.27 x 29 16 x 27 est suivi par 3.29 – 23 19 x 28 4.33 x 31 +.

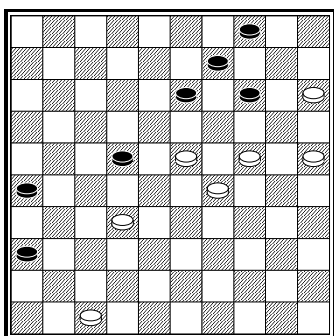
Les noirs sont sans défense.



Les blancs jouent

1.32 – 28! 22 – 27
2.28 – 22 27 x 18
3.33 – 28

Laisant leur adversaire sans réponse. 3... 14 – 19
 est suivi par 4.32 – 28 18 x 20 5.25 x 3 +

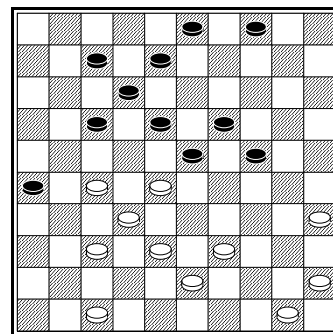


Les blancs semblent en difficulté. 24 – 20 et 32 – 28 22 x 33 29 x 38 perdent parce que 13 – 19. Dans la partie les blancs ont perdu en jouant 1.25 – 20? 14 x 25 2.23 – 19 13 – 18 et Les blancs ne peuvent déborder en raison de 3.19 – 13 est puni par 22 – 27 4.13 x 31 36 x 38 B+. Les blancs pouvaient détruire la forte formation noire 4/9/13/14.

1.15 – 10!!

deux possibilités:

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

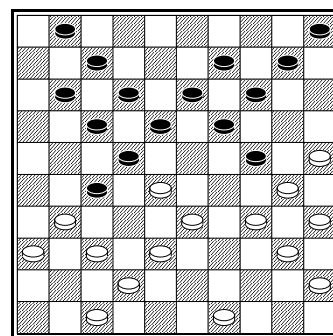


Voici est une magnifique composition du Grand Maître néerlandais Scholma dans laquelle un triple sacrifice donnent aux blancs l'opportunité de placer un joli coup.

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

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

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



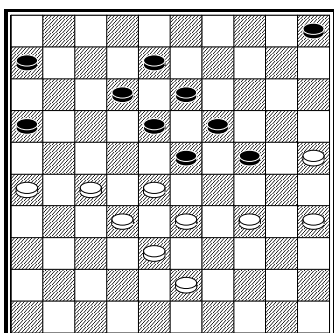
Ce sacrifice composé par Scholma est très surprenant:

1.25 – 20 24 x 15

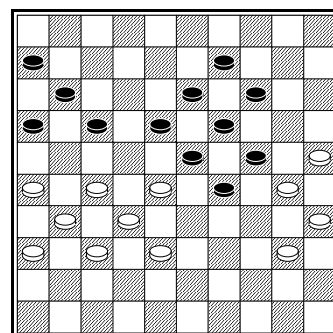
à 1... 14 x 25 2.38 – 32 etc. gagnent.

2.37 – 32!!

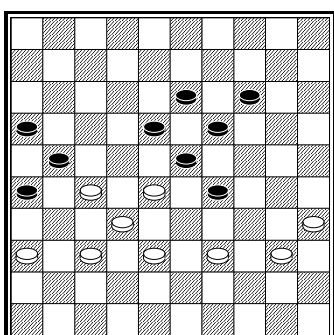
Très surprenant les noirs vont damer en 48 et , mais les blancs jouent 30 – 25 48 x 30 35 x 4... Malheureusement Il n'y a aucune solution pour les noirs d'interdire cette combinaison.



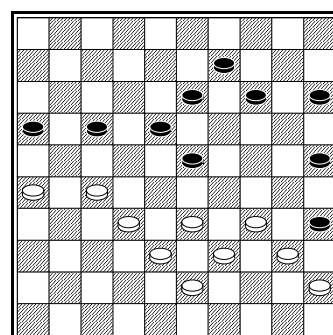
17.1



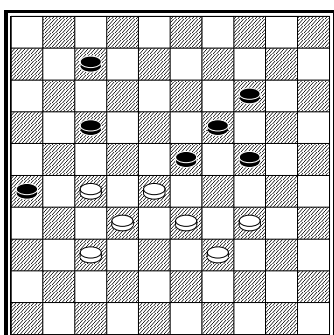
17.5



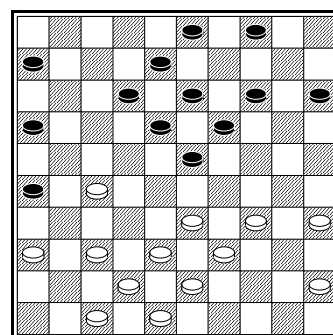
17.2



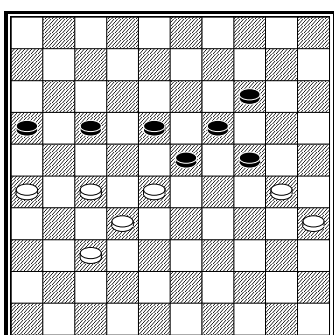
17.6



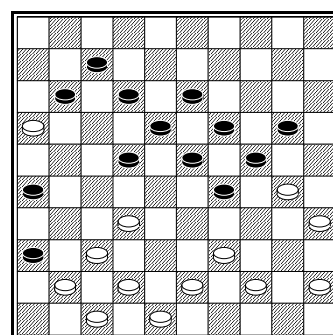
17.3



17.7



17.4

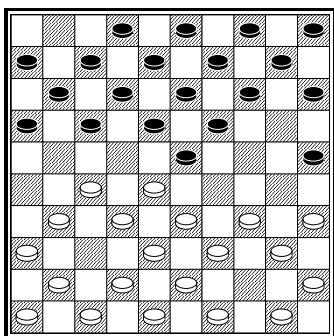


17.8

18. Fortes menaces

Jouons le début:

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

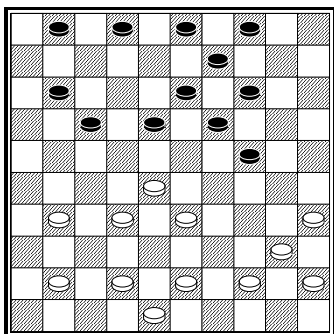


Le dernier coup noir met un pion sur le bord du damier. C'est une faute sérieuse. Les blancs peuvent menacer adversaire avec un coup fort.

6.27 – 22! 18 x 27
 7.31 x 22

Les blancs menacent de jouer 22 – 18 13 x 22 34 – 30 25 x 34 40 x 27 W+1.

Les noirs ne peuvent rien contre cette menace!



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

1. 18 – 23!!

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

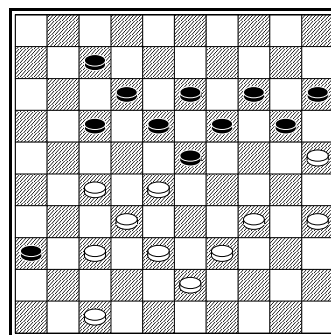
2.41 – 37 13 – 18!

31 – 27 est interdit par le coup de l'arche par 24 – 30! 35 x 22 14 – 20 28 x 19 17 x 50 +.

3.44 – 39 24 – 30!

Il reste un trou à la case 38.

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



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

1.39 – 33!

Les blancs menacent d'enchaîner avec 33 – 29. Par exemple: 1... 7 – 11 2.33 – 29 11 – 16 3.27 – 22! etc. +

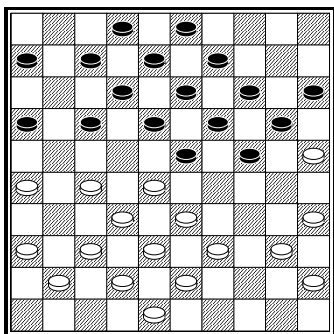
L'échange 1... 23 – 29 coûte un pion, Pour éviter 33 – 29 il reste :

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

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

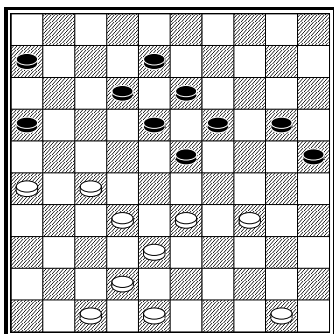


Trop de trous rendent la position dangereuse parce qu'elle offre souvent des coups à l'adversaire.



☀ Position de mat.

La position n'est pas directement perdante mais aucun coup n'est bon.



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

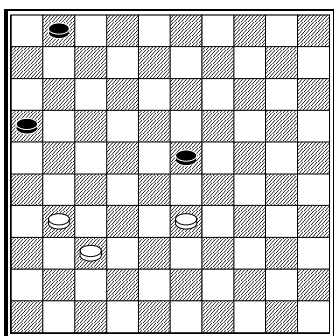
Les noirs ne peuvent jouer non plus 12 – 17 parce que 27 – 21 16 x 27 32 x 3 +.

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

1.48 – 43!!

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

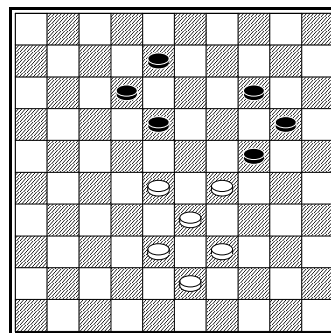
Sur 6 – 11 Les blancs jouent 32 – 28! 23 x 21 26 x 6.



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

**1.31 – 26! 01 – 07
2.37 – 31**

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

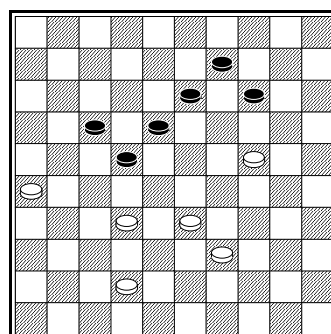


Les pions blancs sont liés alors que les pions noirs sont divisés. Les blancs peuvent prouver leur force positionnelle par un mat.

1.28 – 23!!

Les trois réponses noires sont perdantes:

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

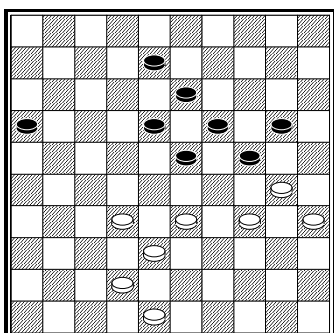


1.33 – 29!!

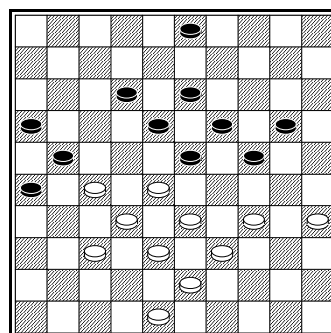
n'est pas une réelle menace mais les noirs n'ont qu'une réponse sur laquelle les blancs menacent par un collage.

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

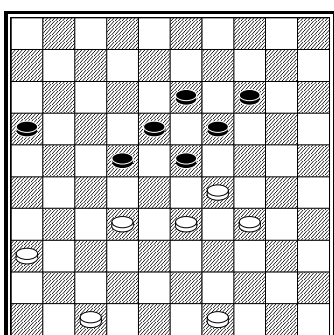
Ex.18.1 – 18.8: Cherchez une puissante menace!



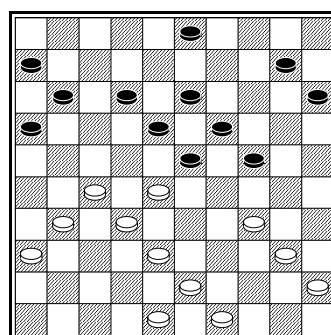
18.1



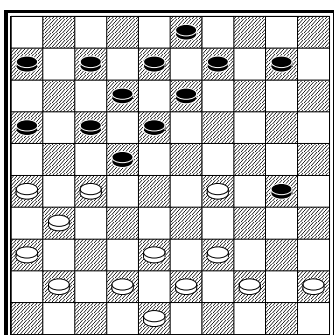
18.5



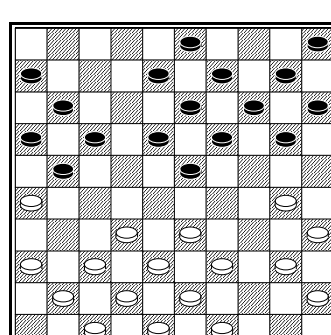
18.2



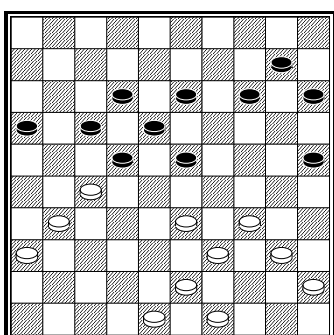
18.6



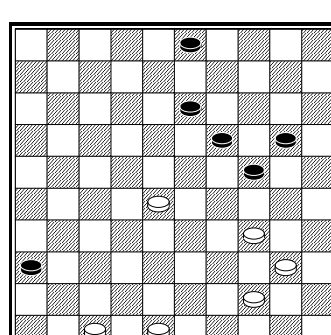
18.3



18.7

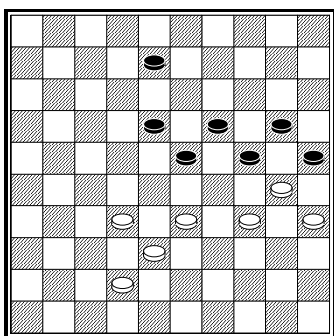


18.4

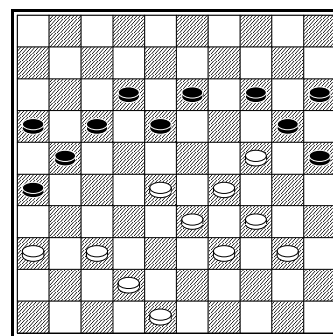


18.8

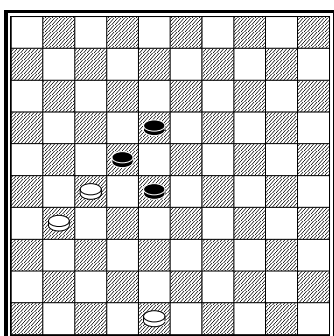
Ex.18.9 – 18.16: Cherchez le mat



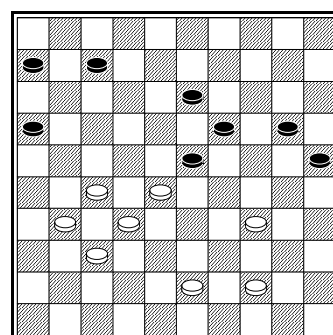
18.9



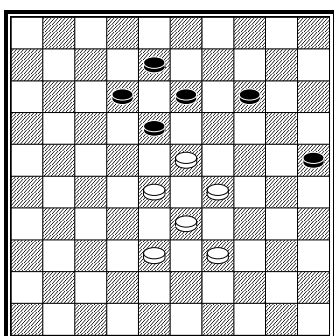
18.13



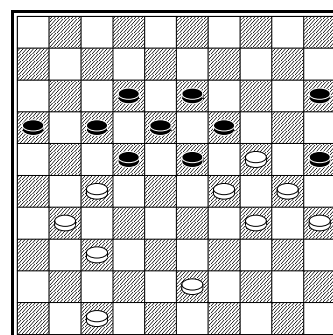
18.10



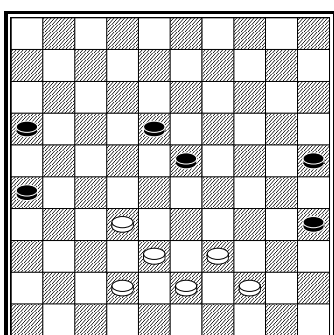
18.14



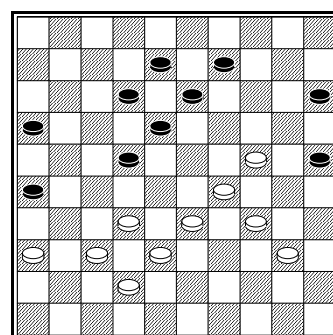
18.11



18.15

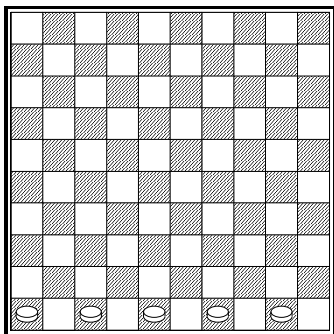


18.12

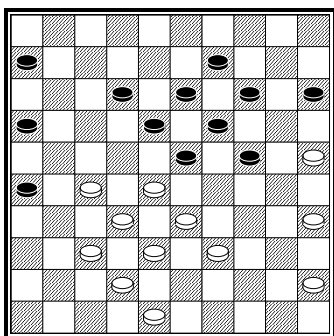


18.16

19. Les pions de base



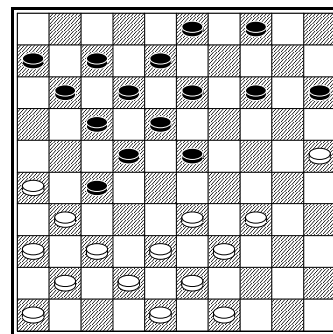
Les pions 46 – 50 sont les pions blancs de base. Les pions noirs de base sont 1 – 5. Habituellement les pions de base sont seulement joué quand il ya une bonne raison pour le faire. Le pion 46 est considéré comme le pion de base le moins utile. Il est souvent développé tôt dans la partie. Le pion **48**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



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

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

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



Wiersma – Sijbrands

1.49 – 44?

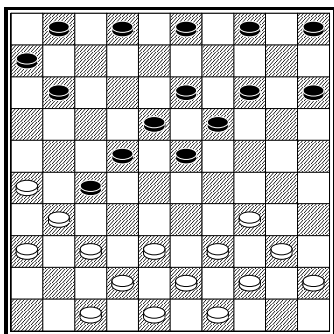
Les noirs jouent une attaque avec un avant poste à 27 appelé pion taquin. Dans cette position il est dangereux de jouer sans le pion de base 49. Sans la formation 38/43/49 Les blancs ne peuvent échanger le pion taquin 27. De plus leur adversaire peuvent profiter de la case ouverte 49 en menaçant de coups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

1. 14 – 19!

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

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

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



Valneris - Hezemans

Cette position est survenue selon le début suivant :

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

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

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

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

17. 37 – 32! 11 - 16
18. 32 x 21 16 x 27
19. 42 - 37 06 - 11
20. 37 – 32 11 - 16
21. 32 x 21 16 x 27
22. 47 - 42 02 – 07

Les noirs ne peuvent défendre leur avant poste en jouant 23 – 28 parce que après 23.42 – 37 18 – 23 24.34 – 29! 23 x 34 25.40 x 29 (menaçant 29 – 23) les noirs perdent un pion.

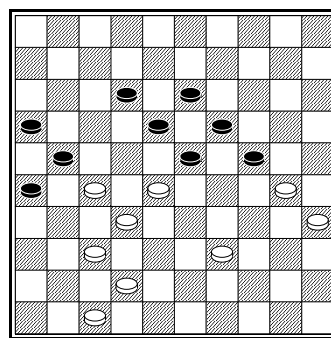
23. 42 - 37 07 - 11
24. 37 - 32 11 - 16
25. 32 x 21 16 x 27
26. 48 - 42 01 - 07
27. 42 - 37 07 - 11
28. 34 – 29! 23 x 34
29. 40 x 29 03 - 08
30. 29 – 23! 18 x 29
31. 38 – 33 29 x 38

32. 43 x 21 11 - 16
33. 49 – 43! 16 x 27
34. 43 - 38 19 - 23
35. 37 - 32 13 - 18
36. 32 x 21 08 - 12
37. 31 - 27 22 x 31
38. 36 x 27 23 – 29

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

39. 38 – 32

Les noirs abandonnent.

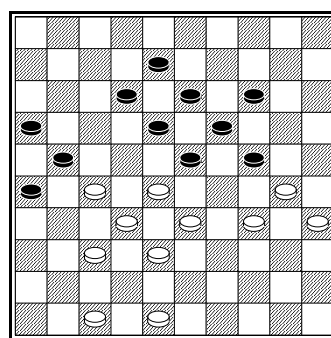


Le pion 47 peut être un très fort défenseur, spécialement dans les positions classiques. Grâce au pion 47 les blancs peuvent forcer un joli gain.

1. 42 – 38 12 – 17
2. 28 – 22! 17 x 28
3. 38 – 33!

Les noirs n'ont aucune défense :

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



Les blancs ont deux forts pions de base dans cette position classique.

Quel pion jouer?

Il n'existe en général aucune règle pour déterminer quel pion jouer.

Seule l'analyse de la position va décider.

Regardons les deux possibilités.

1.48 – 43

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

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

1.47 – 41!!

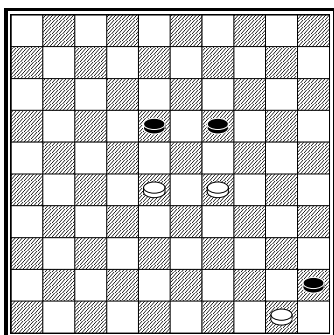
après 1... 12 – 17 2.34 – 29! 23 x 25 3.28 – 23 19 x 39 4.38 – 33 39 x 28 5.32 x 3 21 x 32 6.3 x 19 +.

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

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

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

Les noirs ne peuvent pas jouer 39 – 44 maintenant à cause du coup 6.37 – 31! 26 x 28 7.10 – 5 21 x 43 8.5 x 3 +. après 5... 29 – 33 6.38 x 29 39 – 44 Les blancs font le coup 7.29 – 23 18 x 29 8.37 – 31 26 x 28 9.10 – 4 21 x 32 10.4 x 3 +. Après le sacrifice de 2 pions par 26 – 31 6.37 x 17 39 – 44 7.10 – 4 les blancs ont un final gagnant.



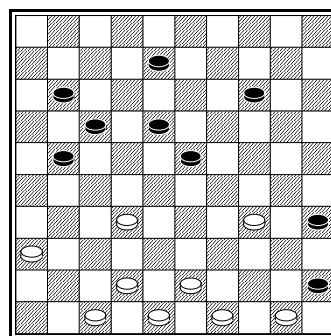
Trait aux noirs

Le pion 45 est stoppé par le pion 50.

Dans cette fin de partie (composé par V. Nicod) les noirs perdent à cause de nombreux pièges de fin de partie.

Les noirs peuvent déborder de 2 façons:

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



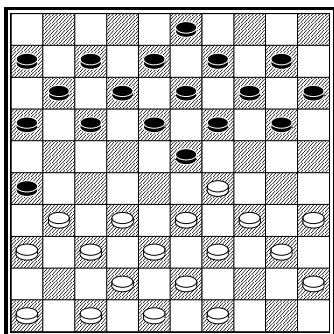
Galkin

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

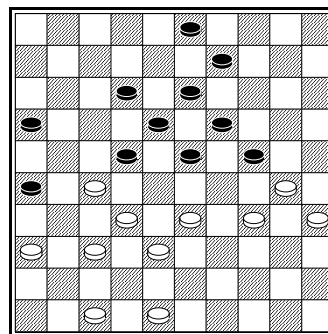
1.34 – 30! 35 x 24
2.50 – 44!!

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

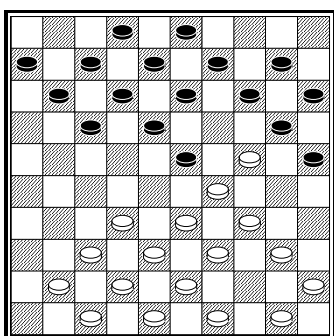
Dans les exercices suivants vous aurez à choisir le meilleur des deux coups.



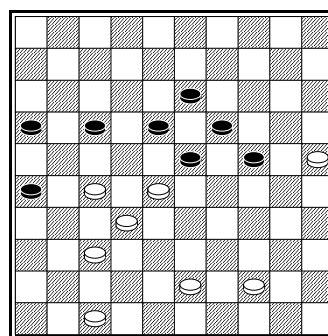
19.1 46 – 41 / 47 – 41



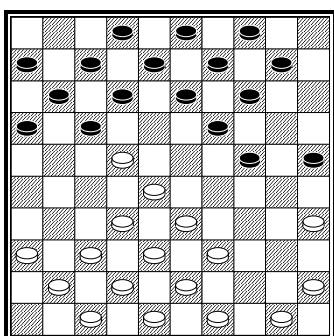
19.5 47 – 42 / 48 – 42



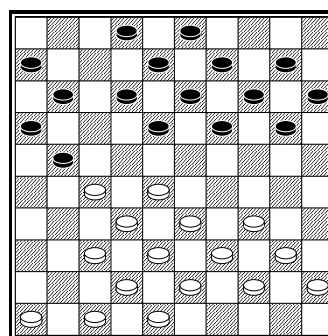
19.2 50 – 44 / 49 – 44



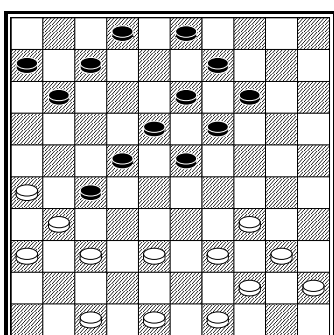
19.6 47 – 41 / 47 – 42



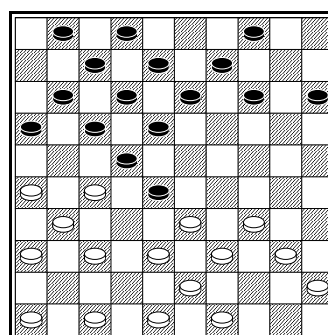
19.3 50 – 44 / 49 – 44



19.7 46 – 41 / 47 – 41

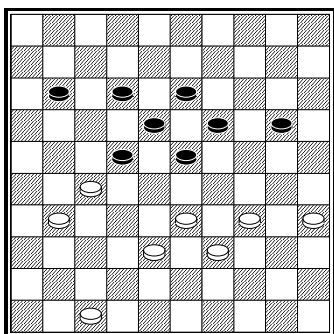


19.4 48 – 43 / 49 – 43



19.8 47 – 41 / 48 – 42

20. Piéger votre adversaire



Dans cette position les blancs cherchent à piéger leur adversaire.

1.33 – 29?!

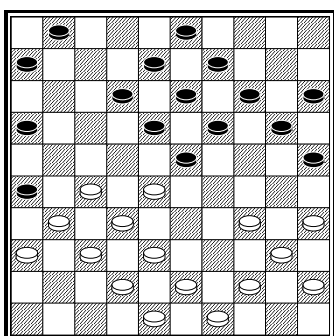
Le ?! - signifie que les blancs spéculent que leur adversaire vont jouer un coup qui leur semble bon mais qui s'avère être une faute. Ici il apparaît que les noirs peuvent forcer un gain par 19 – 24. Si Les blancs ferment la porte 39 – 33 les noirs gagnent un pion par 22 – 28 33 x 22 24 x 42 47 x 38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

Mais les blancs ont préparé un contre coup.

**1. 19 – 24?
2.34 – 30!!**

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

2... 23 x 21 3.30 x 6



1.44 – 39?!

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

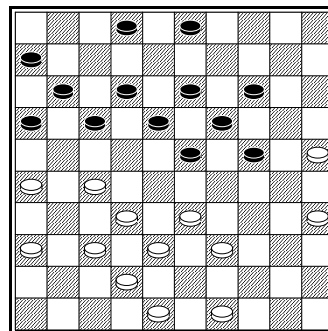
**1. 16 – 21?
2.27 x 16 06 – 11
3.16 x 7 23 – 29
4.34 x 23 18 x 29**

5.07 x 18 13 x 44

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

**6.40 – 34! 29 x 40
7.45 x 34**

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



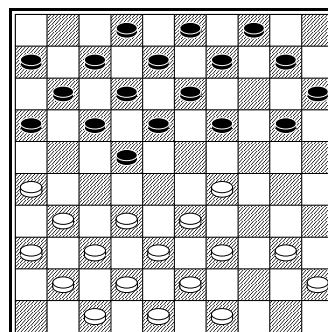
1.49 – 44?!

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

Voici ce qui aurait suivi :

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

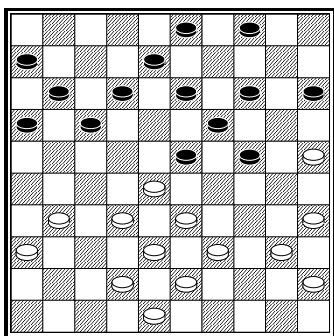
Les noirs ont joué 1... 2 - 8 et eurent une bonne position.



1.39 – 34?!

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

1. 22 – 27?
 2. 32 x 21! 16 x 27
 3. 31 x 22 17 x 30
 4. 29 – 23 18 x 29
 5. 40 – 34 30 x 39
 6. 43 x 05



1.39 – 34?!

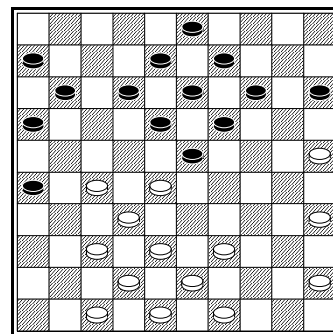
Il semble que les blancs ont fait une erreur. Les noirs peuvent exécuter un coup de mazette ! mais les blancs ont calculé plus loin.

1... 23 – 29?
 2. 34 x 23 17 – 22
 3. 28 x 17 19 x 26
 4. 33 – 28!! 11 x 33
 5. 38 x 7

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

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

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




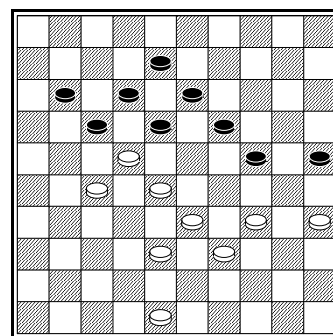
1.35 – 30?!

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

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

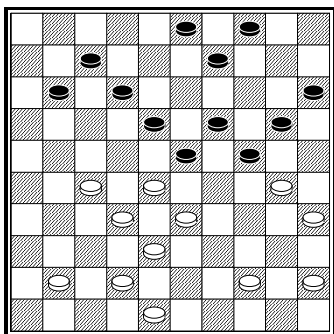
La dame blanche coûte un pion mais après 11 – 16 8.2 – 8 8 – 13 9.8 – 13 les blancs gagnent un pion et gagnent la partie facilement.

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



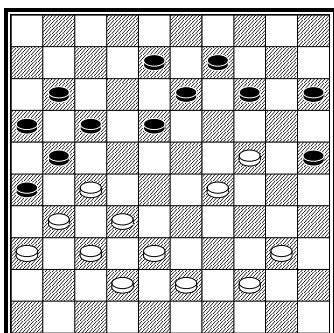
Les blancs semblent avoir un gros problème. Comment faire pour contrer la menace 18 – 23 après 38 – 32 suivi par 24 – 29 etc ? Les blancs trouvent une finesse pour résoudre leur problème !

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



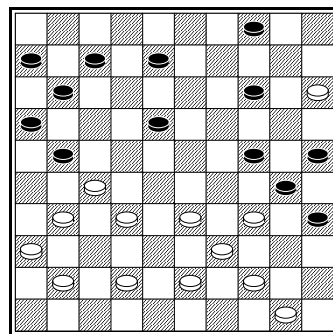
Les blancs ont joué 1.46 – 41?! Provoquant un Coup de l'Arche.

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



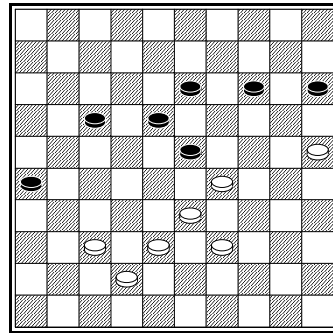
Le piège noir est prêt. Les blancs veulent échanger 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 23 mais sont surpris par le choix de capture noire 17 x 28 !

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



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

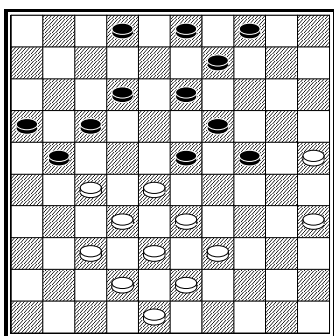
1.43 – 38?! 04 – 10?
 2.15 x 04 21 – 26
 3.04 x 22 26 x 17
 4.44 – 40! 35 x 44
 5.27 – 22 17 x 28
 6.33 x 22 44 x 33
 7.38 x 09 30 x 39
 8.09 – 04



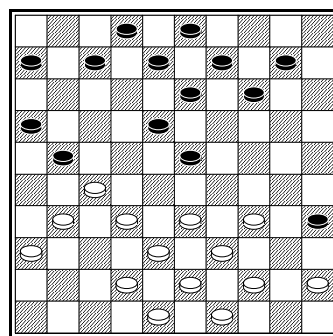
1.29 – 24?! 23 – 29?

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

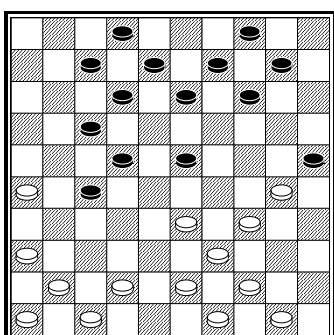
2.37 – 31! 26 x 48
 3.25 – 20 48 x 19
 4.20 x 09 13 x 04
 5.33 x 11



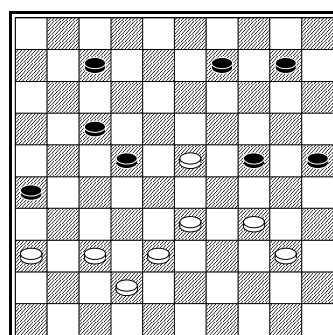
20.1 39 – 34?! 24 – 30?



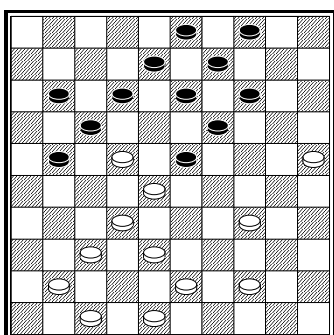
20.5 33 – 28?! 21 – 26?



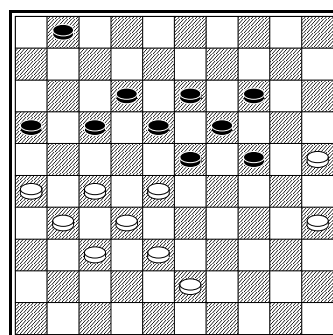
20.2 30 – 24?! 14 – 19?



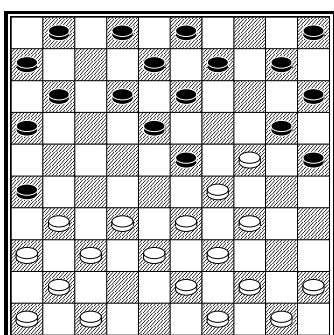
20.6 37 – 32?! 24 – 29? 33 x 24 22 – 28



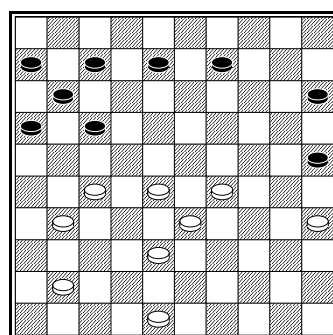
20.3 34 – 30?! 14 – 20 x 10?



20.7 38 – 33?! 23 – 29?



20.4 33 – 28?! 25 – 30?



20.8 29 – 24?! 25 – 30?

Solutions leçon 11 - 20

Leçon 11: Autres coups

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

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

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

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

C 11.5 28 – 22 17 x 28 37 – 32 28 x 37 38 – 32 37 x 28 47 – 41 26 x 37 41 x 5 (Coup de la Catapulte)

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

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

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

Leçon 12: Forcing

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

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

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

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

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

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

F 12.7 28 – 22 12 – 18 (11 – 17 22 x 11 6 x 17 27 – 21 16 x 27 31 x 11 7 x 16 34 – 30 25 x 34 40 x 7 1 x

12 W+1) 27 – 21 26 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 29 23 x 34 32 x 25

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

Leçon 13: le temps de repos

C 13.1 42 – 37 25 x 32 37 x 6

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

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

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

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

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

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

C 13.8 23 – 18 22 – 27 37 – 31 27 x 29 31 – 26 13 x 22 30 – 21 4 29 x 20 25 x 12 17 x 8 26 x 28 +

Leçon 14: le Collage:

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

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

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

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

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

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

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

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

Leçon 15: Envoi à dame

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Leçon 16: attaquant une aile

16.1 32 – 28 23 x 21 30 – 25

16.2 19 – 13 9 x 18 21 – 16

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

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

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

16.6 37 – 31 21 – 26 27 – 22

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

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

Leçon 17: le sacrifice

17.1 25 – 20 24 x 15 33 – 29

17.2 27 – 22 18 x 27 39 – 33

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

17.4 26 – 21 17 x 26 28 – 22

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

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

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

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

Leçon 18: une forte menace

18.1 32 – 27 menaçant 27 – 22

18.2 32 – 27 22 x 31 36 x 27

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

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

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

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

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

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

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

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

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

18.12 39 - 34

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

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

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

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

Leçon 19: Les pions de Base

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

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

19.3 49 - 44! à 50 - 44 Les noirs prennent le coup 19 - 23 28 x 30 25 x 34 39 x 30 17 x 50 +

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

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

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

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

19.8 47 - 41 donnent aux blancs l'opportunité pour bouger le pion 28 par 37 - 32 x 32.

Leçon 20: Piéger l'adversaire

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

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

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

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

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

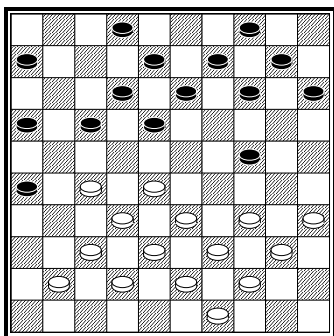
20.6 37 - 32?! 24 - 29? 33 x 24 23 - 19 28 x 48 40 - 35 48 x 30 36 - 31 26 x 37 38 - 32 37 x 28 19 - 14 9 x 29

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

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

21. Coups de dame

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



Les blancs veulent attaquer et jouent

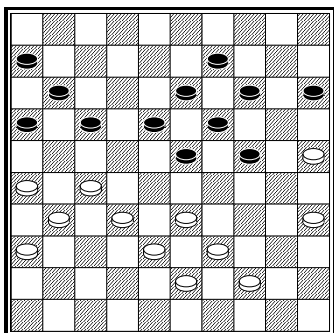
1.28 – 23? 18 x 29
2.34 x 23

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

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

2... 16 – 21!
3.27 x 16 26 – 31
4.37 x 26 24 – 30
5.35 x 24 13 – 19
6.24 x 13 8 x 46

La dame est libre. La position est facilement gagnante.



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

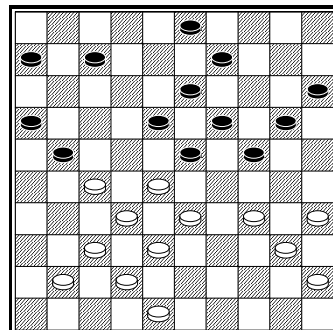
Comment les blancs vont ils conclure ?

Il faut enlever les pions 14 et 23.

Puis jouer le coup avec 27 – 21.

1.35 – 30 24 x 35

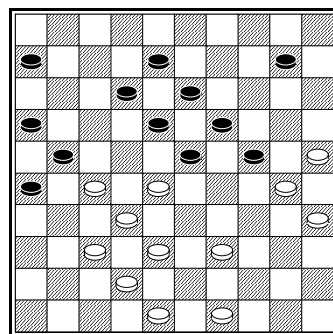
2.33 – 29 23 x 34
3.39 x 30 35 x 24
4.25 – 20 14 x 25
5.27 – 21 16 x 27
6.32 x 03



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

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

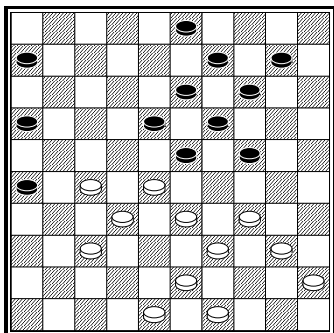
1.35 – 30! 24 x 44
2.34 – 29 23 x 34
3.28 – 23 19 x 39
4.38 – 33 39 x 28
5.32 x 01 21 x 32
6.01 x 27



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

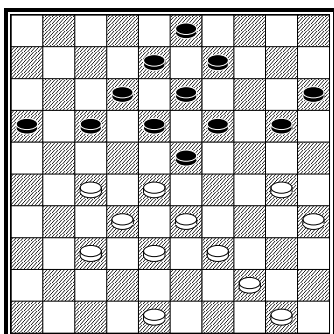
1.25 – 20! 24 x 15
2.30 – 24 19 x 30
3.28 x 19 13 x 24
4.37 – 31 26 x 28
5.38 – 33 21 x 32
6.33 x 02

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



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

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



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

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

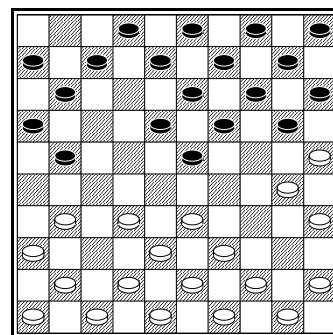
Vérifiez que les autres prises des noirs mènent au même résultat.

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

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

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

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



Les blancs espèrent que les noirs vont jouer:

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

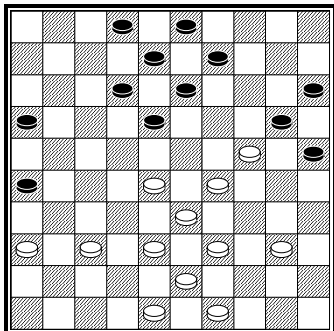
9... 23 x 34 10.39 x 30 20 x 29 11.38 – 33 +

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

**Dans les exercices pages
suivantes:
Comment les Blancs effectuent la
combinaison la plus surprenante**

22. La dame est prise

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



Les blancs peuvent construire un coup de dame. Avant de faire coup de dame il faut regarder si la dame peut être reprise ?

Ce n'est pas toujours une tâche facile. Il faut visualiser la position après la combinaison. Si Les noirs peuvent reprendre la dame, il reste à évaluer la position une fois la dame prise.

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

Les blancs font ce calcul:

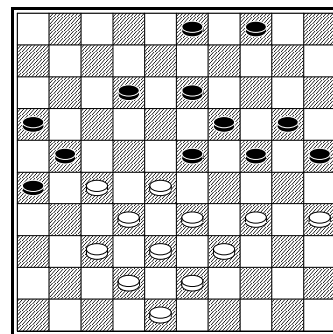
1.24 – 19 13 x 24
2.29 – 23 18 x 29
3.28 – 23 29 x 18
4.37 – 31 26 x 37
5.38 – 32 37 x 28
6.33 x 04

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

6... 02 – 07!

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

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



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

Au lieu de cette variante les blancs ont joué:

1.28 – 22? 12 – 18

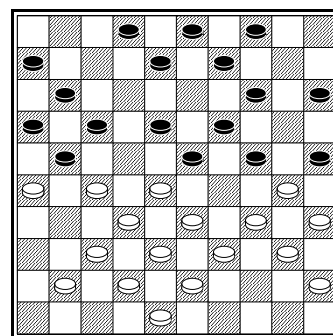
Maintenant Les blancs font un coup pour 7, qui leur coûtent deux pions. Il s'avère perdant.

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

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

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

Avec un pion de moins les blancs ont perdu.



Gantwarg – H. Jansen

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

1... 04 – 10?

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

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

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

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

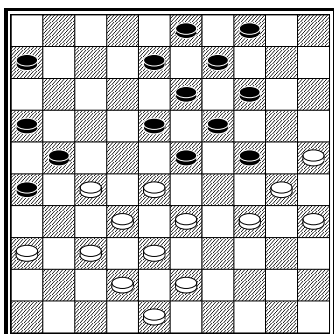
La dame noire coûte deux pions. Les blancs calculent qu'ils peuvent toujours prendre la dame pour seulement un pion.

8.38 – 33! 25 x 34
9.40 x 29

Rien ne contre la menace 33 – 28 reprenant la dame.

9... 46 – 32 10.33 – 28

Les noirs abandonnent.



Calculer efficacement dans une partie, le jeu de dames s'avère parfois difficile!

Dans cette position les blancs doivent calculer loin pour savoir si l'échange 27 - 22 18 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 est bon.

Les blancs doivent voir précisément la variante suivante:

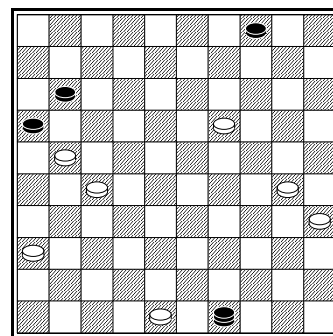
1.27 – 22 18 x 27
2.37 – 31 26 x 37
3.42 x 22

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

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

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

10.34 – 30!




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

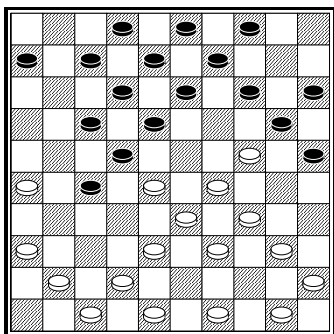
10... 49 – 44

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

11.19 – 13!

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

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



Andreiko - Sijbrands –

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

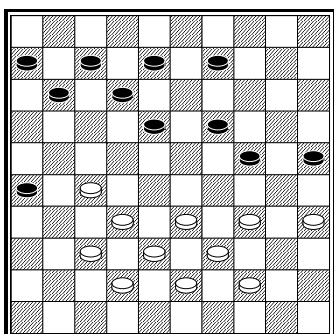
1... 14 – 19
2.41 – 37 19 x 30
3.38 – 32?

Les blancs auraient du joué 3.37 – 32.

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

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

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



L'adversaire de Tsizjow vient de jouer 1... 13 – 19? Tsizjow peut faire un coup de dame

maintenant mais il calcule que la dame n'est pas gagnante.

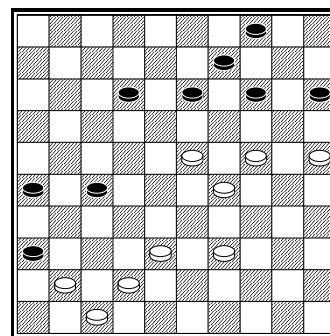
Leur calcul est erroné cependant!

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

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

7.22 – 18!! 12 x 23
8.28 x 19

Le pion 19 va faire une nouvelle dame.



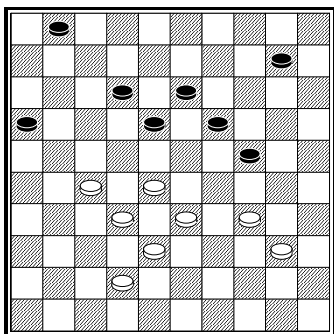
Cette position (J. Lemstra – G. Postma) contient une énorme surprise. Les noirs réalisent un coup de dame mais ce coup est puni par un enfermé de la dame!

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

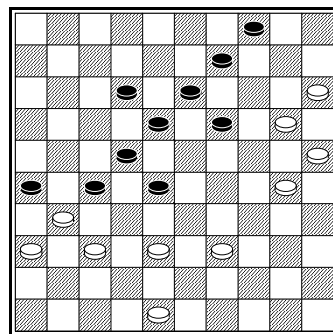
Le pion 12 est stoppé juste à temps par la dame blanche.

Or les noirs pouvaient gagner la partie par un coup de dame différent: envoi à dame et collage!

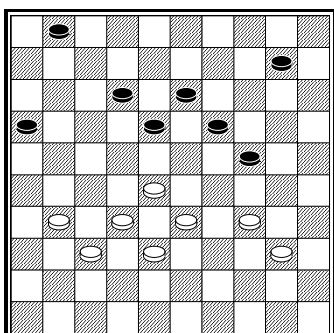
1.... 14 – 20!! 2.25 x 3 13 – 19 3.3 x 32 19 x 46
B+.



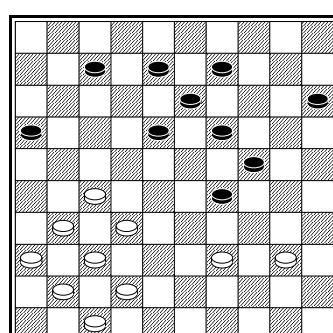
22.1 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



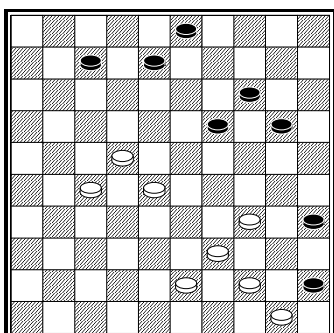
22.5 et le coup de dame pour 5 OK?



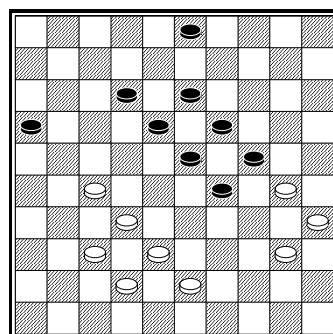
22.2 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



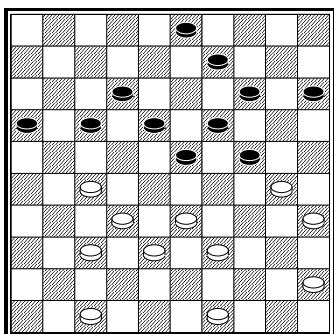
22.6 Les blancs peuvent forcer un coup pour aller en 1. est il bon?



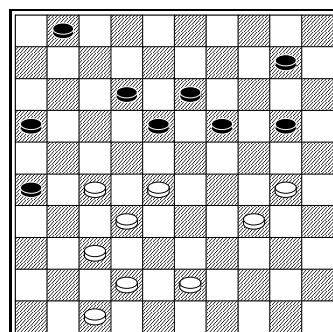
22.3 Le coup de dame des blancs est-il gagnant?



22.7 Jouez vous le coup Philippe?



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

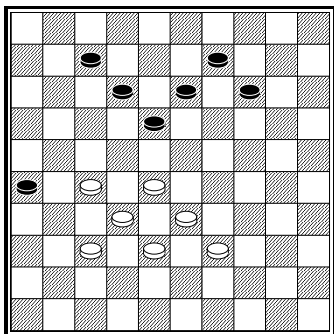


22.8 calculer le coup pour aller en 4!

23. Formations

Les pions en contact avec d'autres pions sont appelés formations.

Une bonne position consiste à avoir des formations efficaces.



Trait aux noirs

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

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

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

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

Les noirs ont joué:

1... 7 – 11 2.39 – 34

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

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

Exercice 23.2 Mettre la position sur le damier.

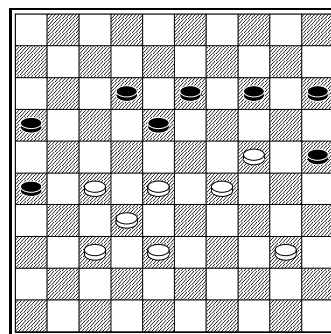
Les noirs sont perdus. Ils ne peuvent jouer que des coups qui perdent des pions.

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

2... 13 – 19
3.34 – 30

Exercice 23.3 Ecrivez le coup pour les blancs après 3... 14 – 20

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

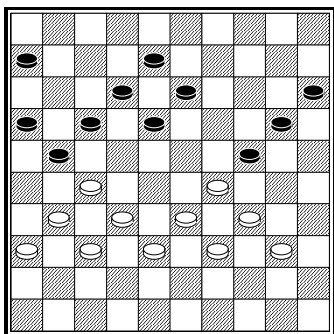


Dans cette position l'avant poste à 24 associé avec la formation en croix 27/28/32/37/38 est très fort. Les noirs ont une position perdante. Ils n'ont aucune formation.

Après que les noirs attaquent l'avant poste avec 1... 14 – 19 2.40 – 35 19 x 30 3.35 x 24 ils n'ont plus de bon coup à gauche.

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

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



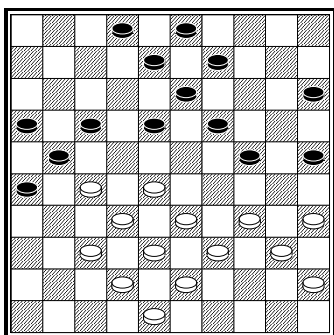
Tous les pions blancs sont en contact. Les blancs ont construit deux forts triangles avec les sommets en 27 et 29. La position noire est plus faible. Il n'y a pas de formation forte. Les blancs forcent le gain:

1.31 – 26!

Diminue les coups jouables pour les noirs. après 1... 13 – 19 Les blancs suivent 2.29 – 23! + un coup comme 1... 6 – 11 n'a pas de sens parce qu'il affaiblit la position encore plus. Le pion 17 devient très vulnérable.

**1... 20 – 25
2.29 x 20 15 x 24
3.33 – 28!**

avec la forte menace 28 – 22 17 x 28 26 x 17 12 x 21 32 x 3 B+. Les noirs n'ont pas de bonne défense.



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

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

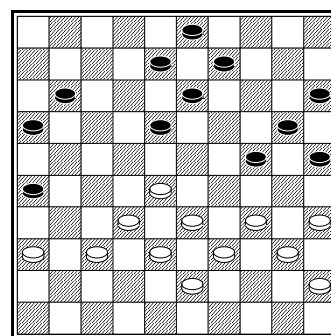
Si les noirs prennent 3... 19 x 28 les blancs gagnent un pion: 4.33 x 11 16 x 7 5.27 x 16 B+1.

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

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

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

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



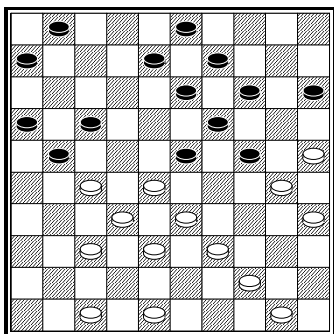
Les pions blancs sont liés au centre. Les choix noirs sont très limités. Les blancs utilisent le pion faible à 25 pour construire des menaces.

1.32 – 27!

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

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

Maintenant les blancs occupent la case 22. Les noirs sont face à la menace 34 – 30 etc. Si les noirs changent avec 3... 24 – 29 4.34 x 12 8 x 28 les blancs gagnent le pion par 5.38 – 33 (16 – 21 6.33 x 22! 21 x 41 7.36 x 47 etc. B+).



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

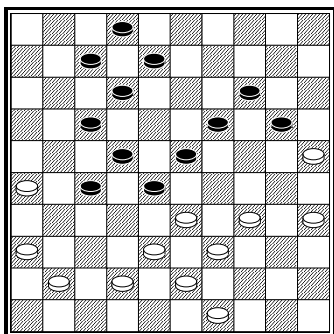
1.44 – 40 01 – 07
2.50 – 45 07 – 12
3.39 – 34 12 – 18

Les blancs explosent la position noire maintenant.

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

Dévier le pion 18 permet aux blancs d'attaquer le pion 24 à nouveau. Les noirs doivent rendre le pion 24 – 29 après quoi les blancs débordent vers la dame.

7... 13 – 18 would être met par 8.28 – 23! +

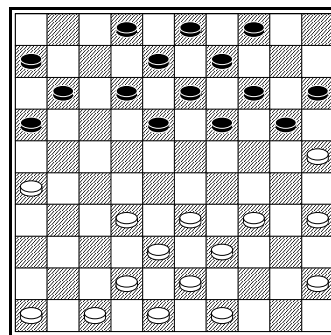


Dans la partie Baljakin – Kalk les noirs ont une forte attaque. Ils peuvent gagner la partie en renforçant leur attaque. Ils ferment leurs trous et construisent plus de formations. Développons la meilleure manière de jouer cette position:

1... 12 – 18!

- 1) 2.49 – 44 7 – 12 34.41 – 37 20 – 24 35.37 – 31 et les noirs font la coup 27 – 32 38 x 27

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



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

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

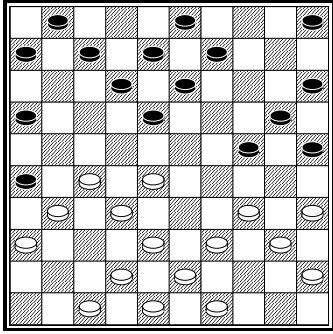
Les noirs construisent le fort triangle 11/12/17/18/22.

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

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

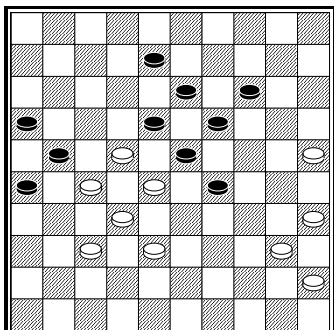
16 – 21
11.31 – 26 21 – 27
12.44 – 40 04 – 10
13.39 – 34 27 – 32!

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



24. Mat de l'adversaire

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



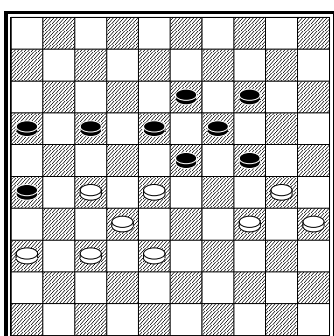
Les blancs sont en mesure de mater leur adversaire.

1.40 – 34! 29 x 40
2.45 x 34 08 – 12

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

3.25 – 20!! 14 x 25
4.38 – 33

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

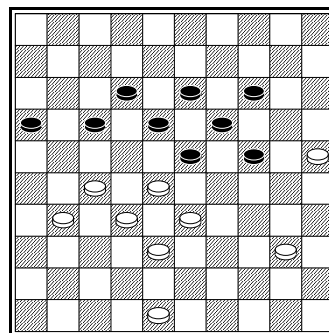


Ricou - Bonnard

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

- 1) 1... 17 – 21 2.38 – 33 et parce que 14 – 20 perd par 30 – 25 les noirs sont sans solution.

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



1.31 – 26! 23 – 29

Les blancs prennent le contrôle des deux ailes dans cette position classique. Les pions 25 et 26 sont très fort ici. Le plan est de bloquer l'adversaire. Une idée importante dans les positions classiques.

Les blancs ont à décider dans quelle direction le pion 48 doit être joué.

Dans la partie les blancs choisissent la mauvaise direction.

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

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

4... 29 – 34!!
5.40 x 09 13 x 04

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

Les blancs auraient du être alarmés: la position du pion 31 est assez terrible...

Il est plus logique de jouer ce pion dans l'autre direction,

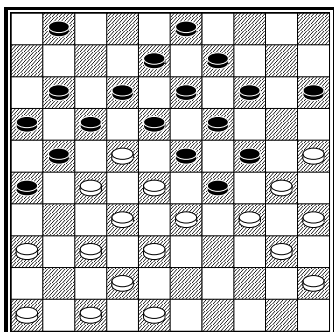
2.48 – 43! 18 – 23
3.43 – 39 13 – 18

Après 3... 12 – 18 4.40 – 35 29 – 34 5.39 x 30 Les noirs sont sans coup valable (23 – 29 27 – 21 etc.). après 3... 13 – 18 4.40 – 35 serait aussi gagnant. après 29 – 34 5.39 x 30 23 – 29 6.28 – 23! la fin de partie est gagnante, due à la faiblesse des pions 12, 17 et 18.

Cependant les blancs ont une variante plus rapide de gagner la partie. L' immédiat 3.39 – 34 serait puni par le Kong Fu coup 17 – 22 4.28 x 8 18 – 22 5.27 x 18 23 x 3 6.34 x 23 19 x 37 B+. mais les blancs préparent 39 – 34 .

**4.25 – 20!! 14 x 25
5.39 – 34!**

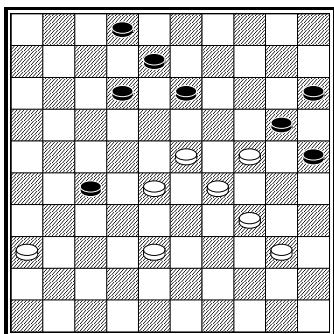
Les noirs sont bloqués !



Dans cette position les blancs peuvent gagner par un mat.

**1.25 – 20!! 14 x 25
2.36 – 31**

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



Les deux joueurs ont le même plan. Les noirs essaient de bloquer l'attaque blanche. Voyons si leur stratégie fonctionne. Par exemple: 1.40 – 35 12 – 17 2.23 – 19 2 – 7 3.28 – 23 7 – 12 4.38 – 33 17 –

22 5.35 – 30 13 – 18 et les blancs est complètement bloqués.

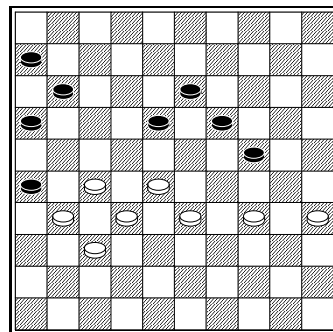
Cependant, les blancs jouent un sacrifice qui entraîne le blocage des noirs !

1.28 – 22! 27 x 18

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

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

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

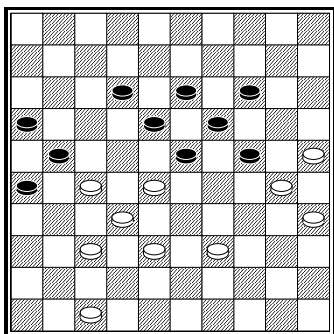


Dans la partie Schalley – Clerc championnat du monde 2001

Les blancs peuvent forcer un blocage. En fait les blancs peuvent choisir entre deux sacrifices gagnants pour bloquer leur adversaire.

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

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



Le plan principal dans toute position classique est le blocage adverse. Dans la partie Baljakin – Ba championnat du monde du monde rapid 1999 Les blancs gèlent leur adversaire.

1.28 – 22!

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

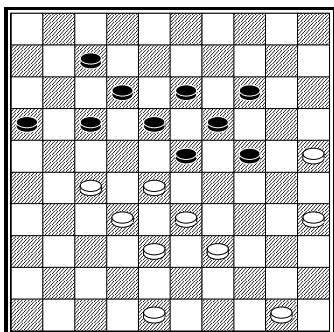
Si les noirs répliquent 1... 23 – 29 ils seront vite bloqués 2.39 – 33 18 – 23 3.33 – 28 12 – 18 4.47 – 41 et les noirs n'ont plus rien à jouer.

1.... 24 – 29
2.47 – 41! 29 – 34

2... 14 – 20 3.25 x 14 19 x 10 serait puni par le Coup Kong Fu 4. 38 – 33 29 x 38 5.32 x 43 21 x 32 6.37 x 17 +.

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

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



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

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

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

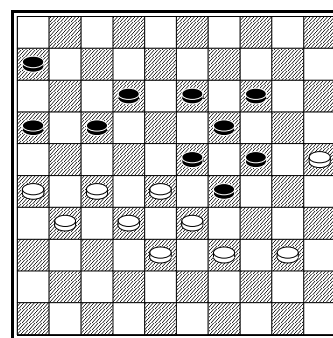
5.28 – 22 18 x 27
6.42 – 37 01 – 07
7.50 – 44 07 – 11
8.44 – 40 11 – 16
9.40 – 34 13 – 18
10.34 – 30 23 – 29

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

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

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

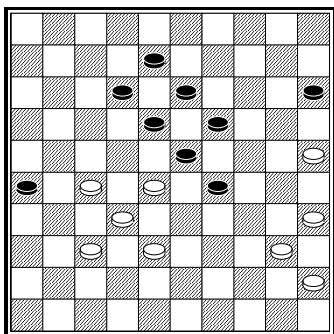
16... 14 – 20
17.25 x 34 41 – 28
18.30 x 19 28 x 43



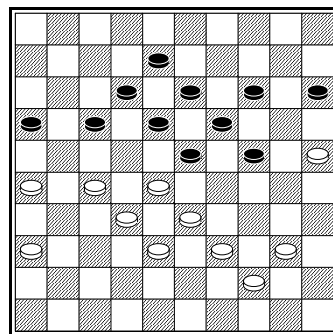
Les blancs gagnent un pion mais perdent la partie:

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

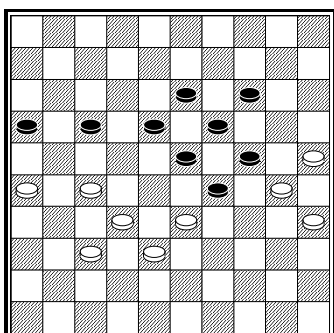
La situation blanche est sans espoir.



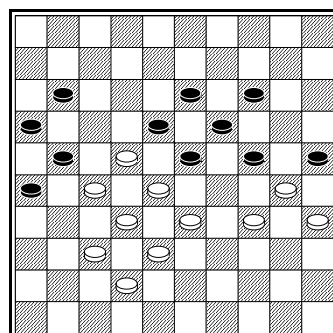
24.1



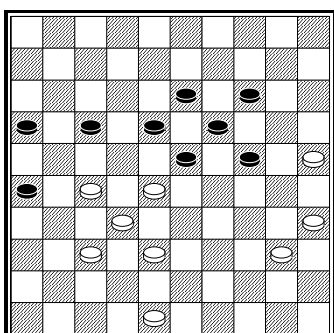
24.5



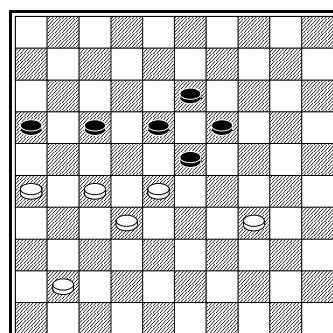
24.2



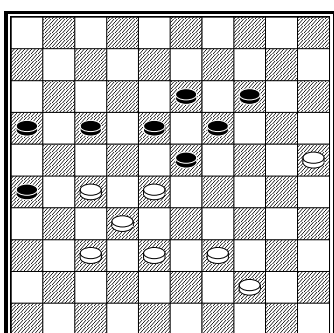
24.6



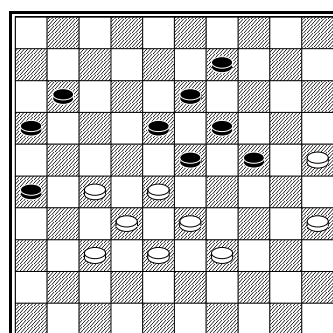
24.3



24.7



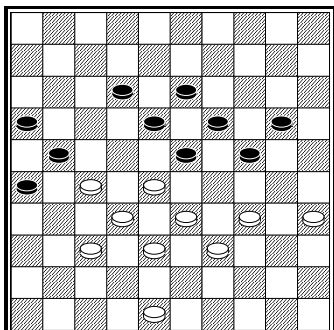
24.4



24.8

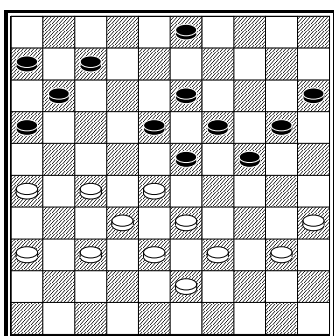
25. tactique de blocage

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



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

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



Mensonidus – Baba Sy

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

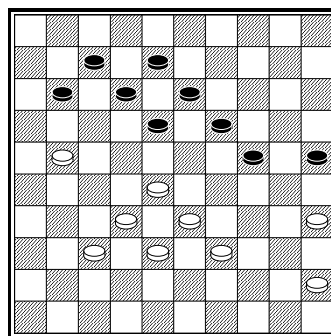
1... 03 – 09!!

Voyons tous les coups des blancs maintenant:

- 1) 2.39 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 19 x 48 4.28 x 8 48 x 22 et Les noirs gagnent, Par exemple: 5.8 – 3 22 – 31! 6.3 x 25 15 – 20! 7.25 x 22 31 x 45 N+.
- 2) 2.40 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 20 x 40 4.35 x 44 18 – 22 5.27 x 29 16 – 21 6.26 x 17 11 x 31 7.36 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 31 (Coup Raichenbach) N+.

- 3) 2.26 – 21 24 – 30! 3.35 x 24 20 x 29 (possible est 19 x 30 28 x 8 7 – 12 8 x 17 11 x 42 38 x 47 16 x 49 B+) 4.33 x 24 19 x 30 5.28 x 17 11 x 35 (Coup Royal) N+.
- 4) 2.37 – 31 24 – 30 3.35 x 24 20 x 29 4.28 x 8 9 – 13 8 x 19 18 – 22 27 x 18 30 – 34 39 x 30 (ou 40 x 29) 16 – 21 26 x 17 11 x 44 N+.

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



Les blancs ont un puissant triangle central mais les noirs contrôlent les ailes. A l'aide de quelques coups les noirs peuvent bloquer leur adversaire.

Dans la partie les blancs ont joué 37 – 31 offrant à leur adversaire un forcing gagnant.

1.37 – 31 11 – 16!

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

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

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

Impossible est 1.45 – 40 ou 1.32 - 27 à cause de 19 – 23! etc. N+.

1.39 – 34 18 – 23 place les blancs face à l'horrible menace 24 – 29 +.

1.21 – 16 18 – 23!

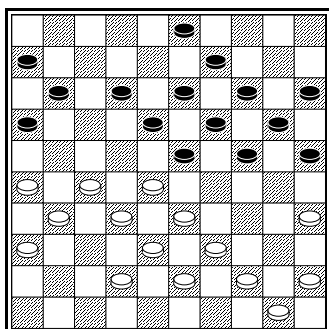
Maintenant 2.28 – 22 est puni par 12 – 18!! 3.45 – 40 (3.32 – 27 23 – 28 B+1) 18 x 27 4.32 x 21 23 – 28 5.33 x 22 13 – 18 5.22 x 2 19 – 23 6.2 x 30 25 x 41 N+.

2.45 – 40 12 – 18

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

**3.40 – 34 08 – 12
4.37 – 31 11 – 17
5.31 – 27 17 – 21
6.28 – 22 21 – 26**

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



**1... 24 – 29?
2.33 x 24 20 x 29**

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

**3.35 – 30! 25 x 34
4.39 x 30**

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

**4... 03 – 08
5.44 – 40 11 – 17**

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

**6.27 – 21! 16 x 27
7.31 x 11 06 x 17
8.36 – 31!**

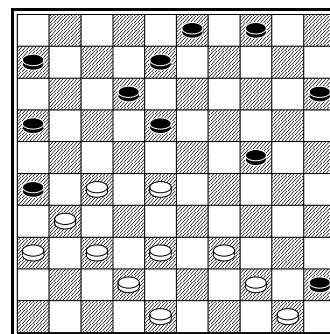
Les noirs n'ont plus de coup. Cette fois 14 – 20 est suivi de 9.30 – 24 19 x 30 10.28 x 19 13 x 24 11.26 – 21! 17 x 39 12.40 – 34 29 x 40 13.45 x 3 (24 – 29 14.3 – 25) +.

**8... 17 – 21
9.26 x 17 12 x 21
10.31 – 26! 18 – 22
11.28 x 17! 21 x 12
12.26 – 21**

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

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

Le pion 16 va à dame et les blancs gagnent.



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

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

Les blancs utilisent pion 45 pour menacer de 44 – 40. la menace ne peut pas être parée par 3 – 8 parce que 44 – 40 et après 27 – 21 +.

**3... 24 – 30
4.39 – 33!**

Menaçant de 28 – 23 et 44 – 40.

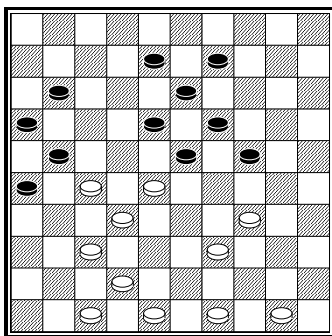
4... 30 – 35
5.33 – 29! 03- 08

5... 15 – 20 6.44 – 40! etc. +

6.29 – 24!

Les blancs sont patients. Ils ne font pas le coup de dame 44 – 40? 45 x 23 28 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 parce que la dame est prise: 15 – 20 2 x 30 35 x 24 =.

Après 29 – 24 Les noirs sont tactiquement bloqués. Ils n'ont pas de bonne réponse à la menace 24 – 19.



Tsjizjow - Keestels

Tsjizjow use d'un couple de menace pour bloquer leur adversaire.
Regardez les pions de bases de Tsjizjow.

1.39 – 33!

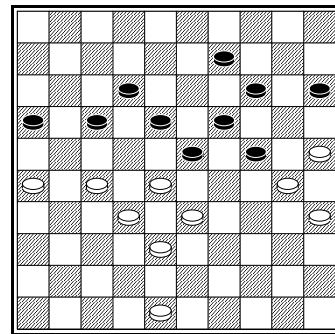
Les noirs ne peuvent jouer 1... 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24 parce que 4.37 – 31! 26 x 28 5.49 – 44 21 x 32 6.44 x 4 +
1... 11 – 17 est suivi par 2.34 – 30 24 x 35 3.33 – 29 23 x 34 4.28 – 22 17 x 28 5.32 x 23 21 x 41 6.47 x 36 B+1.

1... 9 - 14
2.42 – 38!

Sur 11 – 17 les blancs font un coup Raphael: 3.34 – 29! 23 x 34 4.28 – 23 19 x 39 5.37 – 31 26 x 28 6.50 – 44 21 x 43 7.50 x 11 16 x 7 8.48 x 10 +.
Sur 8 – 12 les blancs font aussi un coup Raphael.

2... 14 – 20
3.28 – 22!!

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



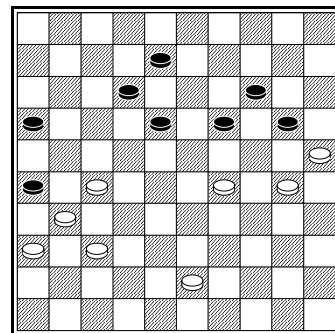
Les noirs ont le choix entre 9 – 13 et 23 – 29. Pour trouver le meilleur coup les noirs doivent connaître la tactique de blocage suivante :

1... 09 – 13?
2.48 – 43!

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

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

La meilleure défense est 2... 16 – 21 23 – 29 bien que cette position soit probablement perdue.
Pour prévenir ces problèmes les noirs doivent jouer 1... 23 – 29! 2.48 – 42 (2.48 – 43 15 – 20!) 18 – 23.

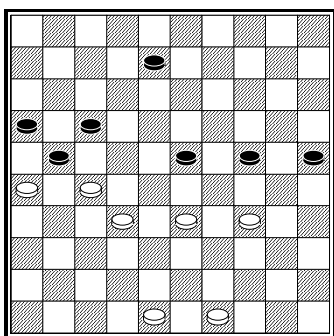


1.43 – 39! 8 – 13

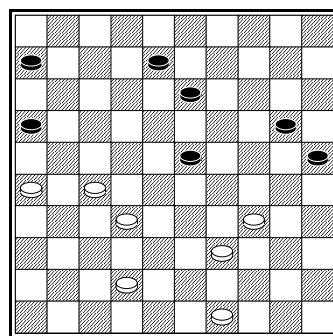
Sur 1... 19 – 23 le coup Ricou 2.29 – 24! 20 x 29 3.27 – 21 26 x 17 4.39 – 33 29 x 38 5.37 – 32 38 x 27 6.31 x 2 suit.

2.39 – 34!

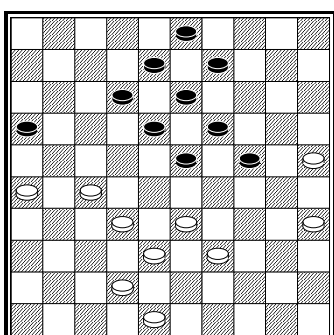
Les noirs sont complètement bloqués.



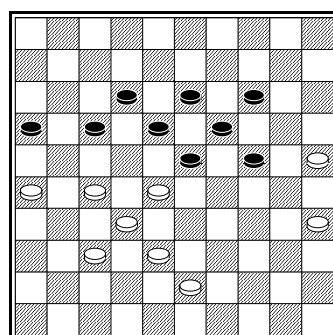
25.1



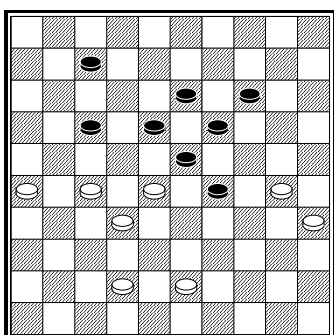
25.5



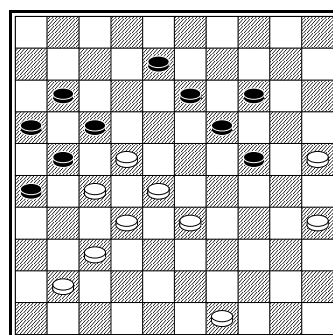
25.2



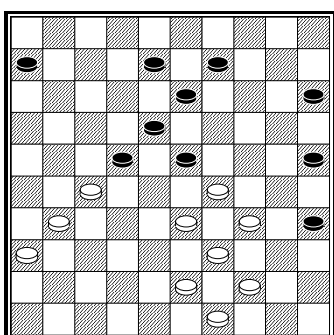
25.6



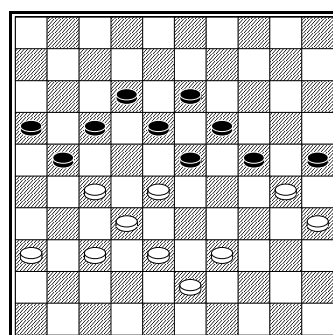
25.3



25.7

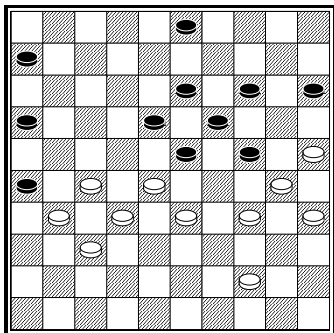


25.4



25.8

26. Exploiter une faiblesse



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

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

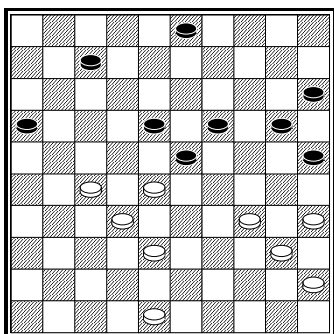
De plus les blancs ont peu de coups à jouer. Seul peut être joué:

1.34 – 29 23 x 34
2.30 x 39

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

2... 03 – 08
3.44 – 40 08 – 12

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



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

1.48 – 42!

Plusieurs coups sont interdits

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

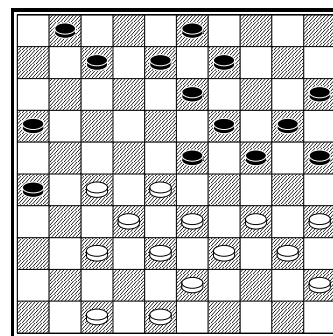
Si 3 – 8 (ou 3 – 9) Les blancs forcent un Coup Philippe: 1... 3 – 8 2.28 – 22! 8 – 13 3.27 – 21! 16 x 27 (après 18 x 27 immédiatement 34 – 30 etc.) 4.32 x 21 18 x 16 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 7 B+.

1... 7 – 11 2.42 – 37!

Maintenant les noirs n'ont aucun bon coup.

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

Aussi la position des noirs est perdue.



Une position classique avec un pion à 25 pour les noirs, qui donnent aux blancs de bonnes opportunités.

Les pions blancs travaillent tous ensemble.

Le plan blanc va infliger des dommages à la position noire.

1.27 – 22 8 – 12

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

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

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

2.22 – 18! 13 x 22

3.28 x 08 03 x 12

Regardons ce qui arrive à la position noire.

4.47 - 42

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

4... 16 – 21?

Après ce coup les blancs n'ont aucune peine à exploiter la position noire.

Regardons d'autres possibilités :

Sur 4... 12 – 18? 37 - 31.

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

5. 34 – 30! 25 x 34

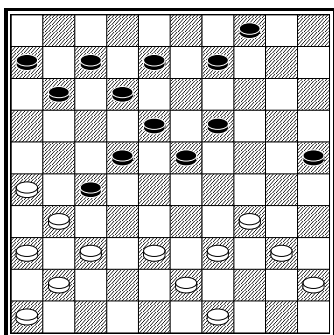
6.40 x 18 12 x 23

7.39 – 34

Les noirs ont n'ont pas de bonne réponse pour empêcher 33 – 29 24 x 33 38 x 18 B+1.

Les blancs gagnent la partie.

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



Les noirs jouent un coup affaiblissant leur position.

1... 8 – 13?

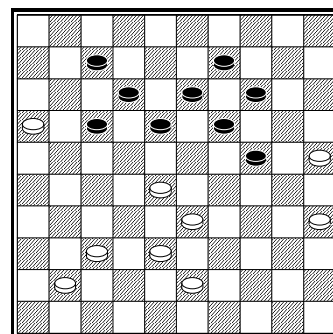
Maintenant les blancs prennent l'avantage à cause du trou à la case 8.

2.40 - 35!

Les blancs menacent par 34 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 43 – 39 34 x 32 37 x 8 13 x 2 31 x 24. Si

Les noirs jouent 2... 11 – 17 Les blancs dament en 2.

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



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

1.43 – 39 18 – 22!

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

2.28 – 23 19 x 28

3.37 – 31

Mais les noirs ont vu plus loin

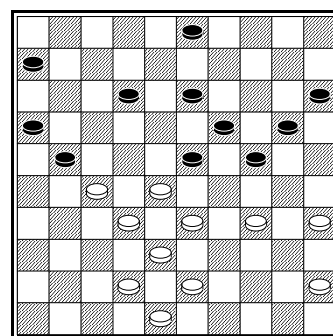
3... 24 – 29!!

4.33 x 24 28 – 33!

5.38 x 29 17 – 21

6.16 x 18 12 x 43

Avec un débordement gagnant.



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

1.34 – 30!

Les noirs ont beaucoup de trous dans leur position.
Ils ne peuvent pas jouer 20 – 25? à cause de 2.28 – 22 25 x 34 3.33 – 29 24 x 33 4.38 x 7 B+.

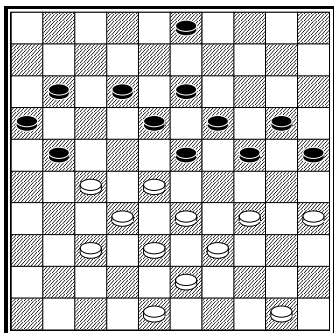
Après 1... 24 – 29 2.33 x 24 20 x 29 Les blancs gagnent l'avant poste par 3.43 – 39 & 4.39 – 33.

1... 03 - 09
2.27 – 22!

L'avant poste blanc à la case cimetière ne peut être attaqué (12 – 18 30 – 25 +).

2... 24 – 29 3.33 x 24 20 x 29 est interdit par 4.22 – 18 13 x 33 5.30 – 24 etc. +

L'échange ... 12 – 17 3.22 x 13 6x 17 (ou 16 x 7) livre aux blancs le forcing 4.30 – 25! 9 – 14 5.33 – 29 24 x 22 6.32 – 28 choix 7.38 x 9 13 x 4 8.25 x 23 Blancs +1.



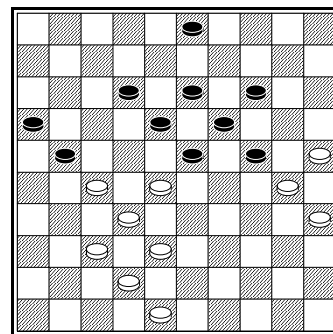
Le pion suspendu en 20 semble temporaire, en raison de l'échange 34 – 30 x 30 suivi par 20 – 25. Cependant, cette défense est illusoire du fait des trous sur l'autre aile, Les blancs peuvent prendre l'avantage en jouant:

1.34 – 30! 25 x 34
2.39 x 30 03 - 09

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

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

Et la dame noire est prise au prochain coup!



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

1... 24 – 29!

après 2.37 – 31 21 – 26 Les blancs n'ont aucun temps pour laisser l'échange.

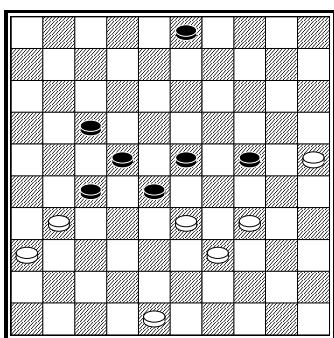
Aussi ils sont obligés de fermer par 3.42 – 37 12 – 17 4.48 – 43 3 – 8! et les blancs sont mat (43 – 39 est interdit par 16 -21 27 x 16 17 – 21 16 x 27 29 – 33 38 x 29 23 x 43 B+).

2.48 – 43 21 – 26
3.28 – 22 29 - 33

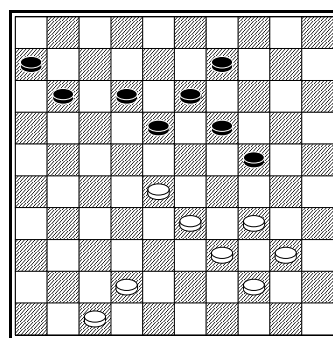
Même 3 – 8 4.43 – 39 29 – 33 5.39 x 28 16 – 21 serait gagnant.

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

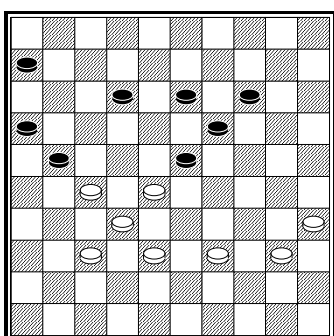




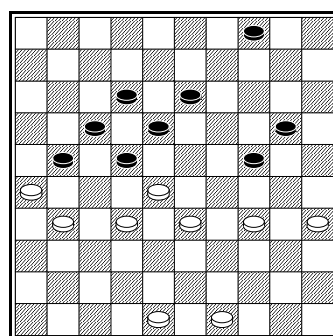
F 26.1



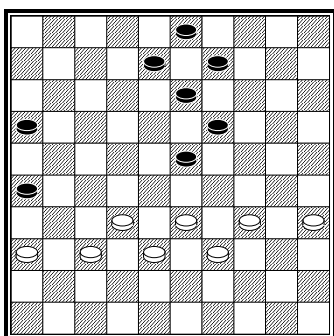
F 26.5



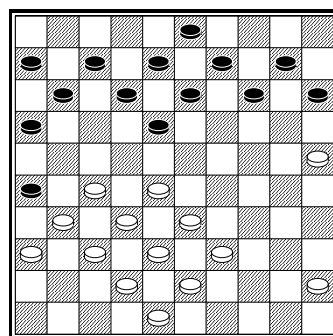
F 26.2



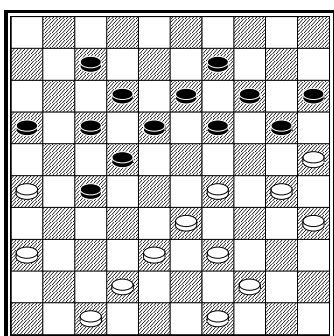
F 26.6



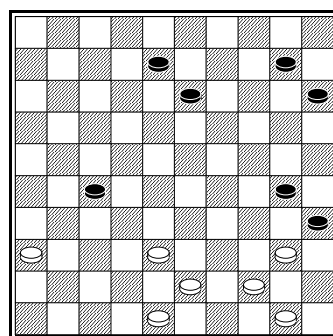
F 26.3



F 26.7



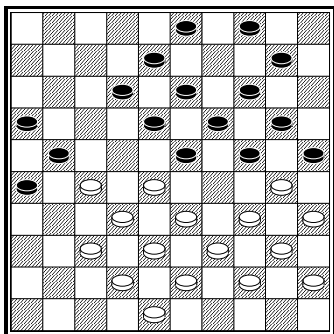
F 26.4



F 26.8

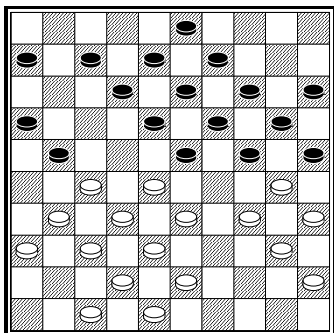
27. Enchainements

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



Enchainement de l'aile droite

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



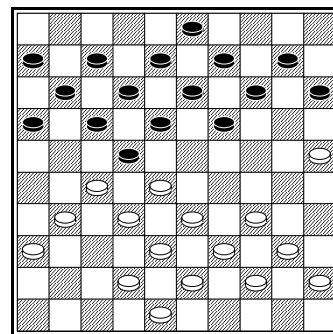
1.34 – 29!

Les blancs sortent de l'enchainement.

Les noirs sont obligés de prendre par 23 x 34 30 x 39

La prise 25 x 34 est punie par un coup du ricochet.

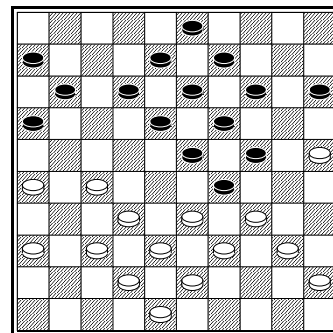
1... 25 x 34?
2.27 – 22 18 x 27
3.29 x 18 12 x 23
4.40 x 18 13 x 22
5.28 x 26



Enchainement

Le groupe de pions derrière le pion 22 sont enchaînés. L'enchainement est réalisé par les pions 27/ 31 et 28/33 qui enserrent le groupe de pions 6/7/11/12/16/17/18/22.

Les noirs ne peuvent jouer ni 17 ni 18. Si Les noirs essaient de casser l'enchainement 1... 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23 Les blancs gagnent un pion par 3.25 – 20! 15 x 24 4.33 – 28 22 x 33 5.39 x 30.



L'enchainement peut aussi survenir à différents emplacements du damier. Les pions 33/38/34/40 enferment le groupe de pions noirs derrière 29.

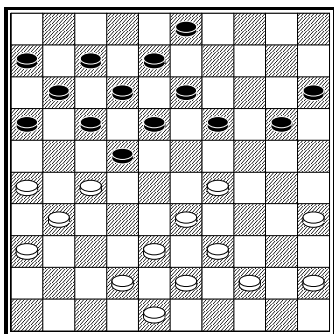
Les blancs peuvent jouer un coup Philippe.

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

(Voir le diagramme page suivante)

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

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



Marchand de bois

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

Les noirs ne peuvent pas enlever le pion 24. Ils ne peuvent jouer que le pion 3.

Après 3 – 9 45 – 40 9 – 14 42 – 37 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24

Les noirs sont bloqués.

Gantwarg – Andreiko

1.32 – 28 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14 4.41 – 37 14 – 19
5.46 – 41 5 – 10 6.35 – 30 20 – 25
7.33 – 29 10 – 14 8.40 – 35 17 – 22
9.44 – 40

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

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

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

13... 11 – 16!

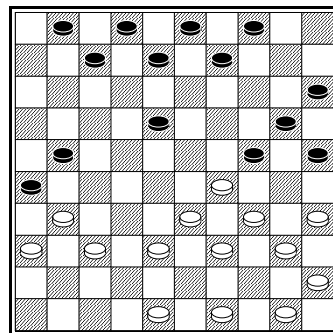
Menaçant 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 23 29 x 27 21 x 41.

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

Les noirs pouvaient aussi jouer 20 – 24 x 24, mais le marchand de bois est même plus fort dans ce cas.

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

La suite de la partie fut 21... 8 – 13? , mais nous montrons que la continuation 16-21 est plus forte



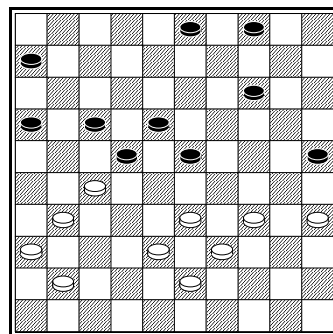
La position blanche est terrible. Les blancs ne peuvent jamais jouer 38 – 32.

Si Les blancs jouent 22.38 – 32 maintenant les noirs répondent 18 – 23 23.29 x 18 24 – 30 24.35 x 24 20 x 27 25.31 x 22 9 – 13! (Les noirs échangent le pion 18 pour gagner le pion 22!) 26.18 x 9 4 x 13 27.49 – 43 et 7 – 12 & 12 – 18 gagne le pion.

Au lieu de 22.38 – 32 24 – 30 Les noirs peuvent aussi jouer 22... 9 – 13 et le marchand de bois devrait être gagnant

Vous pouvez jouer cette position avec quelqu'un d'autre.

Les noirs doivent essayer d'échanger les pions sur leur droite aile pour prendre avantage avec le marchand de bois!



Faux marchand de bois

Dans cette position l'enchaînement est partiel, parce que les noirs peuvent encore jouer 17 – 21 attaquant le pion 27.

La semi fourchette est souvent utilisée comme un moyen pour obtenir un encerclement. Le but de cet encerclement est de geler l'aile et le centre adverse pour jouer une contre attaque sur l'autre aile.

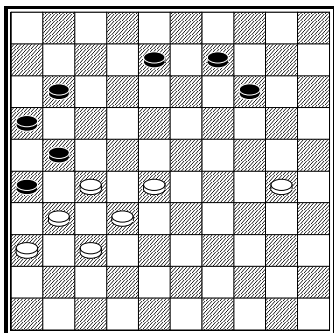
Souvent la semi fourchette est temporaire, les blancs peuvent casser la semi fourchette à n'importe quel moment avec 31 – 26 x 27 ou 31 – 26 x 37.

1.31 – 26! 22 x 31
2.36 x 27 6 – 11
3.41 – 36 17 – 22
4.35 – 30! 22 x 31
4.36 x 27

Les noirs ne peuvent pas arrêter le pion 30 d'aller vers le case forte 24, parce que 14 – 19 est puni par 32 – 28 23 x 21 26 x 6 B+.

4... 11 – 17 5.30 – 24!

Il n'y a pas de défense contre la menace 24 – 19 Blancs +1. Les blancs gagnent la partie.



Enchainement de l'aile

Blancs pions 27/31/32/36/37 sont enfermés par pions 16/21/26.

Cela signifie que les noirs ont une majorité de l'autre côté du damier.

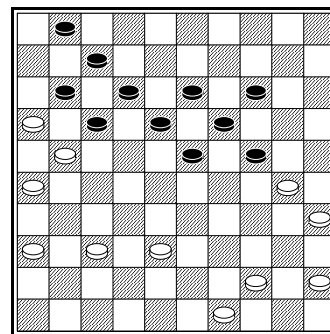
Dans la partie Les noirs font une erreur. Ils ont joué 1... 14 – 19? après ceci les blancs 'enfermés' sacrifient un pion: 2.28 – 23! 19 x 28 3.32 x 23 21 x 41 4.36 x 47 26 x 37 5.23 – 19 et la contre attaque blanche annule la partie.

Les noirs peuvent enfermer leur adversaire par:

1... 14 – 20!
2.28 – 23 09 – 14
3.23 – 18 8 – 12
4.18 x 7 11 x 2

Les blancs n'ont plus de bons mouvements.

Un enchainement de l'aile est aussi possible de l'autre côté du damier.



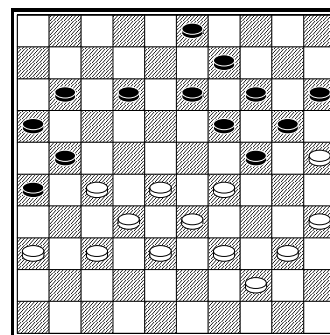
Enchainement

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

L'enchainement n'est pas définitif, et la tâche des blancs est d'empêcher la sortie du pion 17.

Si Les blancs jouent 1.44 – 39, les noirs peuvent jouer 17 – 22 se débarrassant de l'enchainement.

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



Enchainement de l'aile gauche

Les pions 29 et 25 enferment l'aile gauche des noirs.

Sijbrands gagna la partie après:

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

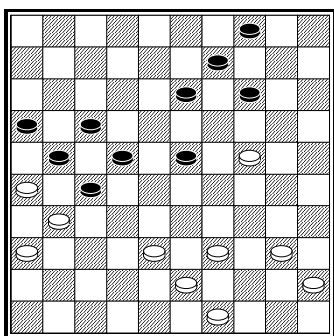
Les noirs ont abandonné après 7 – 11 6.31 – 27 11 – 16 7.27 – 22 la position noire étant sans espoirs en dépit d'un pion de plus.

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

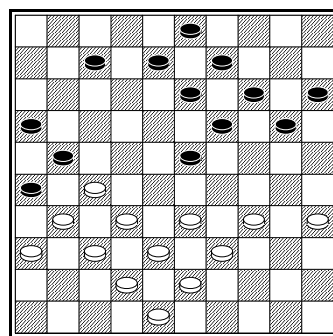
Et donner un pion par 7... 29 – 34 8.40 x 29 3 – 8 9.29 – 23 n'aide pas les noirs du tout.

Exercices 27.1 – 27.8 page suivante

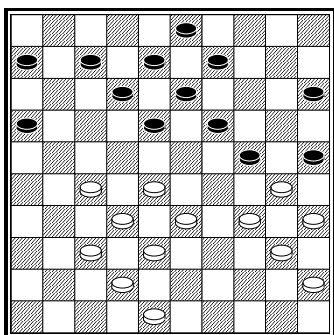
Décrivez le type d'enchainement pour chaque diagramme !



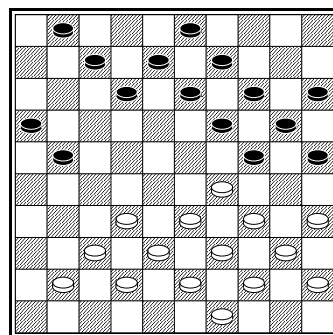
27.1



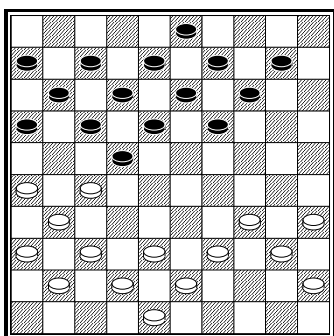
27.5



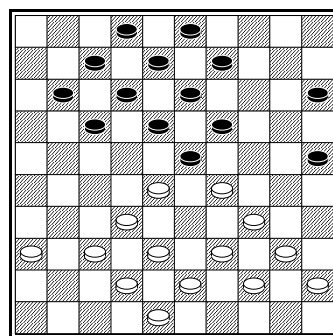
27.2



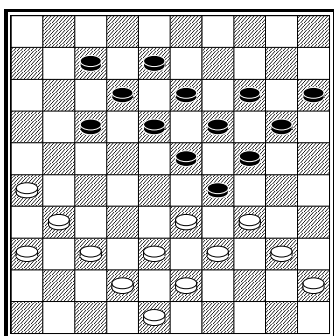
27.6



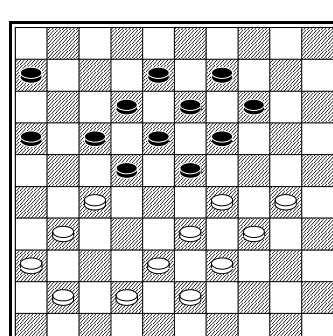
27.3



27.7



27.4

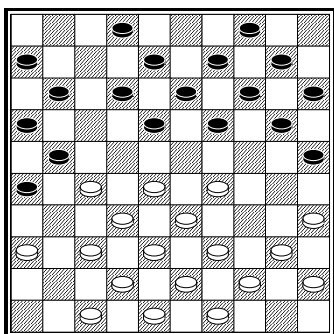


27.8

Exercices 27.1 – 27.8

Décrivez le type d'enchaînement pour chaque diagramme !

28. le marchand de bois



Dans cette position les blancs ont joué 1.40 – 34? Autorisant leur adversaire à prendre un très fort marchand de bois. Il aurait été meilleur pour les blancs d'attaquer avec 29 – 24, pour installer l'avant poste à 24.

**1.40 – 34? 19 – 23!
2.28 x 19 13 x 24**

Cet échange est beaucoup plus fort que 1... 19 – 24, après quoi les blancs peuvent échapper au marchand de bois avec 2.34 – 30 25 x 23 3.28 x 30. Maintenant les pions 27 et 29 forment une mauvaise combinaison.

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

**3.44 – 40 12 – 17
4.49 – 44**

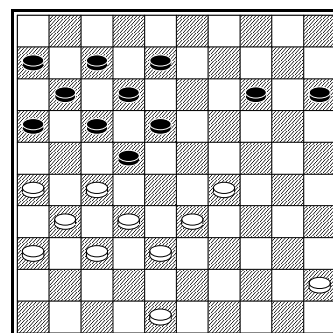
Maintenant les blancs menacent avec le coup de dame standard 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 3.

**4... 8 – 13
5.47 – 41?**

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

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

Les noirs gagnent facilement.

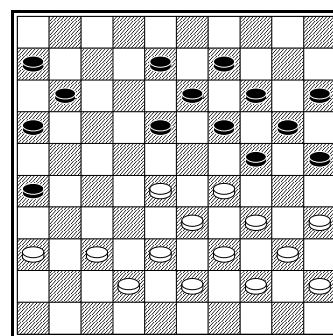


Les blancs peuvent tactiquement mater leur adversaire.

1.48 – 42!

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

1... 18 – 23 est suivi par 2..27 x 18! 23 x 34 3..31 – 27! 12 x 23 4..27 – 21 16 x 27 5.32 x 1 B+. Et sur 1... 8 – 13 2..29 – 23 etc. B+1



Les noirs ont construit des formations à leur aile droite pour être capable d'échanger les pions.

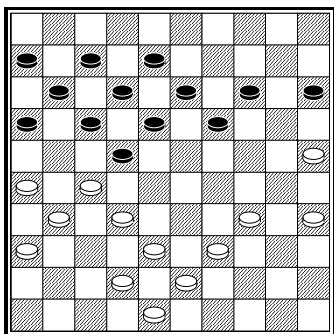
**1.38 – 32 18 – 22!!
2.28 x 17 11 x 22**

Après 3.32 – 28 les noirs peuvent jouer le coup 26 – 31!! 4..36 x 18 13 x 22 5..28 x 17 19 – 23 6..29 x 18 24 – 30 7..35 x 24 20 x 47 avec un gros avantage.

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

Après 11..27 – 21 47 – 38! 12..21 – 16 38 – 27 Les noirs gagnent la fin de partie.

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



Les blancs forcent le gain:

1.34 – 29! 19 – 23

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

2.35 – 30 23 x 34
3.25 – 20 15 x 35
4.39 x 30 35 x 24
5.32 – 28 22 x 33
6.38 x 9 13 x 4
7.27 – 21 16 x 27
8.31 x 2

Sijbrands – Morsink

1.34 – 30 18 – 22 2.31 – 26 12 – 18
3.37 – 31 7 – 12 4.30 – 25 1 – 7

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

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

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

8.39 – 34 8 – 13

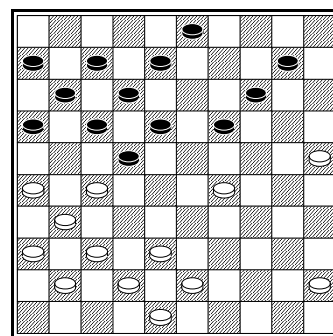
Les noirs peuvent sortir du marchand de bois avec l'échange 17 – 21 9. x 28 19 – 23 10.29 x 18 12x 21 mais cela donne aux noirs une position déplaisante liée à leur aile gauche mal développée.

9.34 – 30 2 – 8?

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

10.30 – 24! 19 x 30
11.35 x 24

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



Les menaces tactiques sont décisives dans cette position.

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

Les blancs peuvent utiliser la faiblesse de la case vide en 13 pour empêcher 19 – 23.

S'ils jouent 1..37 – 32 les noirs peuvent répondre par 8 – 13 ce qui donne une position égale.

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

1. 38-32

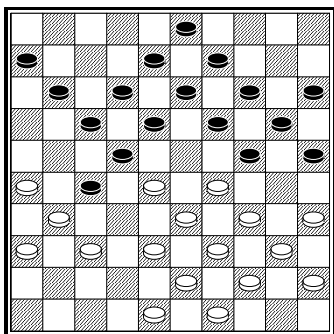
Meilleur que 37 – 32 le terrible 38 – 32 permet aux blancs d'atteindre leur objectif. 1... 8 – 13 est suivi par 2.29 – 23!

Sur 1... 10 – 15 :

- Les blancs ne jouent pas le coup de dame 2.32 – 28 22 x 24 3.27 – 21 16 x 27 31 x 2 car la dame est prise par 3 – 8 =.

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

1... 19 – 23 2.42 – 38 23 x 34
3.32 – 28 22 x 42 4.27 – 21 16 x 27
5.31 x 02 42 x 31 6.36 x 27 B+



Quand on a installé un marchand de bois, il faut échanger les pions sur l'autre côté du damier.

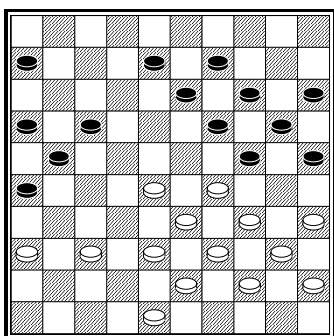
Ici les noirs ont un marchand de bois, mais peu de liberté sur l'autre aile. **Dans ce cas le marchand de bois n'est pas bon.**

Les blancs ont le trait et forcent le débordement:

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

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

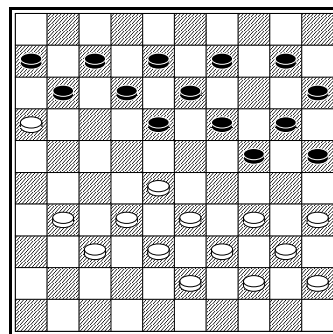
Les blancs peuvent réaliser le débordement par 26 – 21 – 16 etc. ou par 38 – 32 – 27 suivi par 22 – 17 x 16.



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

1.37 – 31! 26 x 37
 2.48 – 42 37 x 48
 3.28 – 22 17 x 28
 4.33 x 22 24 x 42
 5.22 – 18 13 x 22
 6.43 – 38 42 x 33
 6.39 x 26 48 x 30
 7.35 x 02

Un coup du marchand de bois destructeur!



Les blancs pensent avoir un centre assez fort pour autoriser le marchand de bois. Mais la case vide **en 42** et le **pion faible en 16** donne aux noirs la possibilité tactique de bloquer leur adversaire en utilisant l'aspect tactique.

1.34 – 29? 10 – 14

Et le coup naturel 2.40 – 34 n'est pas possible car les noirs peuvent enlever le pion 29 et effectuer ensuite une combinaison par 24 – 30 avec une dame à 49 !

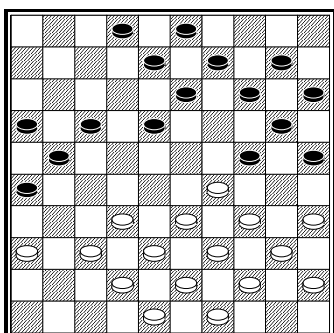
- 2.40 – 34 ? 18 – 22! 3.28 x 17 12 x 21 4.16 x 27 19 – 23 5.29 x 18 13 x 22 6.27 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 N+.
 - L'autre suite 2.28 – 23 19 x 28 3.32 x 23 est suivie par 25 – 30 puis 20 – 25 x 24 gagnant le pion 23.

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

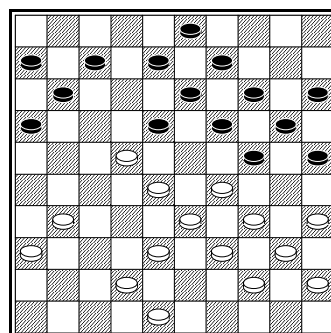
Après 4.16 x 27 Les noirs font le coup 19 – 23 5.29 x 18 13 x 42 6.38 x 47 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 N+.

Et maintenant les blancs n'ont plus de bonne réponse à la menace 22 – 28 etc. N+.

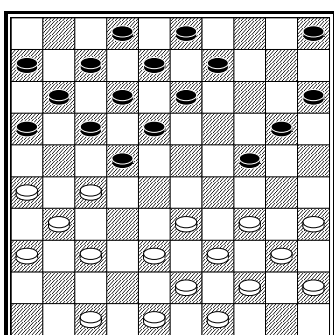
La pointe est que 5.32 – 28 est puni par 7 – 12! 6.28 x 17 12 x 21 7.16 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 42 9.38 x 47 24 – 30 10.35 x 24 20 x 49 N+.



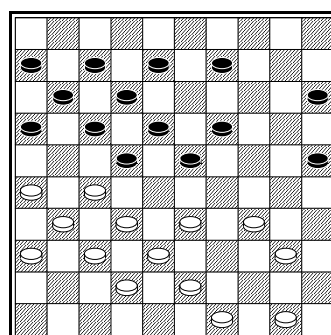
C 28.1



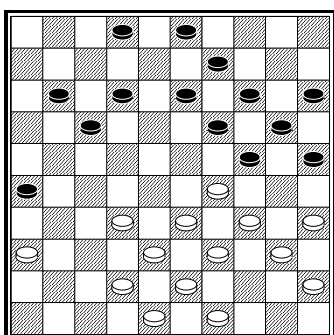
C 28.5



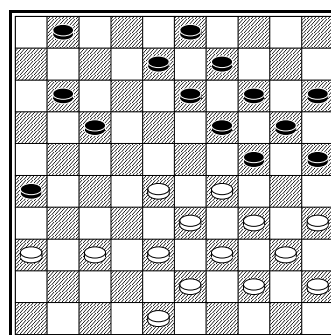
C 28.2



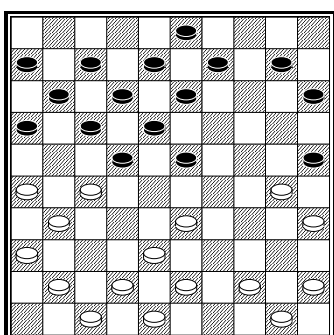
C 28.6



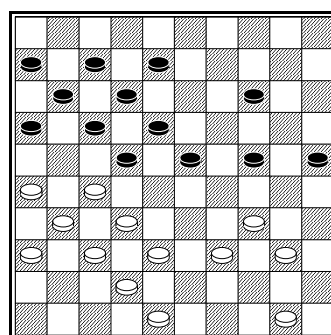
C 28.3



C 28.7

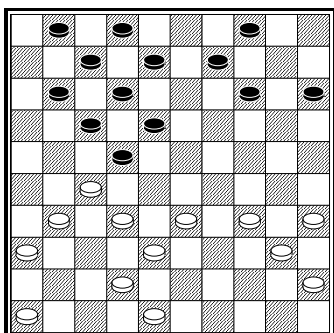


C 28.4



C 28.8

29. L' enchainement



Lewina - Weters

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

1.32 – 28! 11 – 16

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

2.38 – 32 9 – 13
3.42 – 38 13 – 19

Les noirs vont construire la formation 10/14/19 dans le but d'enlever le pion 28. Les blancs doivent anticiper ce plan.

4.35 – 30! 04 – 10
5.30 – 25!

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

5 ... 01-06
6. 46 – 41 19 – 23

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

7.28 x 19 14 x 23
8.25 – 20 15 x 24
9.34 – 29 23 x 34
10.40 x 20 08 – 13
11.41 – 37 02 – 08
12.33 – 29!

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

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

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

1.32 – 28 18 – 22
2.37 – 32 13 – 18

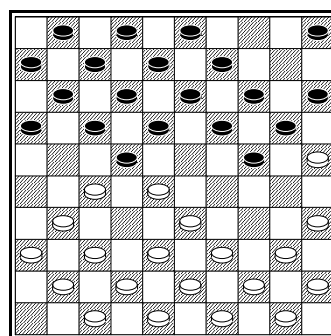
Il est meilleur de jouer au centre avec 12 – 18 7 – 12 et 1 – 7.

3.41 – 37 09 – 13
4.46 – 41 04 - 09
5.34 – 30 20 – 24

Après 5 coups les noirs ont une position théoriquement perdante!

Les blancs utilisent l'enchaînement pour bloquer leur adversaire.

6. 32 – 27! 14 – 20 7. 30 – 25 10 – 14



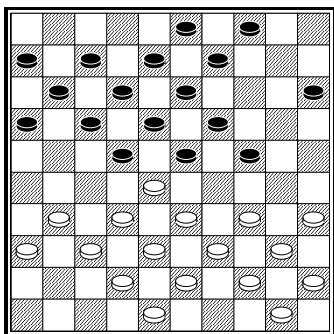
Les blancs anticipent le prochain coup 24 – 29 x 29.

8.38 – 32!

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

8. 24 – 29 9. 33 x 24 20 x 29
7. 28 – 23 19 x 28 8. 32 x 34

Les blancs gagnent un pion.



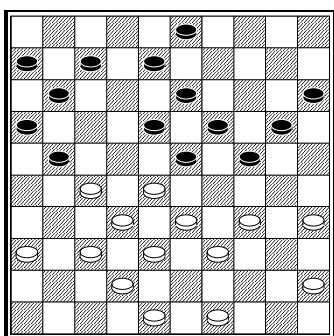
Les noirs ont enchaîné le centre blanc avec les pions 17/22019/23.

Les blancs veulent sortir de l'enchaînement.

Les blancs cassent l'enchaînement et enchaînent à leur tour !

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

Avec une très bonne position pour les blancs.



Les noirs échangent :

1. 24 – 29
2.33 x 24 20 x 40

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

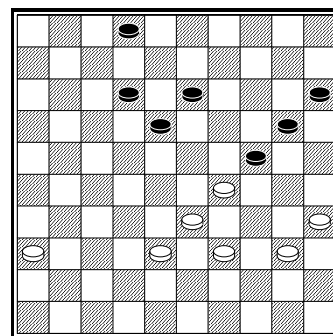
3.45 x 34! 15 – 20
4.39 – 33! 07 – 12

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

5.33 – 29!

L'enchaînement est très fort.

Par exemple: 5... 20 – 25 6.35 – 30 21 – 26 7.37 – 31 26 x 37 8.42 x 31 et 27 – 22 gagne un pion au prochain coup.



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

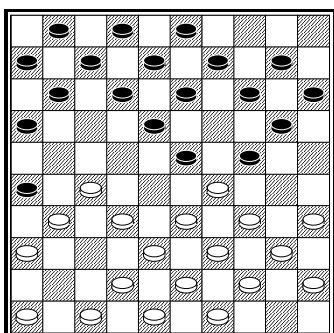
1... 13 – 19!!

Permettant l'enchaînement après 2.38 – 32 19 – 23 3.40 – 34 2 – 7 4.36 – 31 7 – 11 5.31 – 26 12 – 17 6.32 – 27 17 – 22 et les blancs sont bloqués.

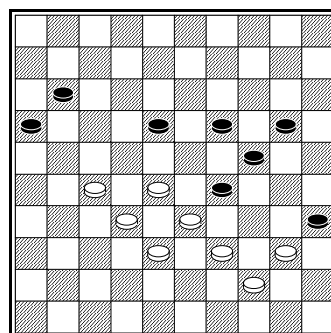
Les blancs pensent échapper à l'enchaînement par 2.29 – 23 18 x 29 3.39 – 34 19 – 23 4.34 – 30 = mais ils sont surpris par

2.29 – 23 19 x 28
3.33 x 13 2 – 8!!
4.13 x 2 20 – 25
5. 2 x 30 25 x 32

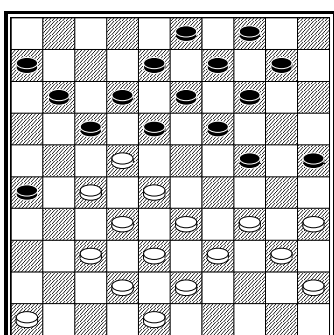
Les blancs abandonnent.



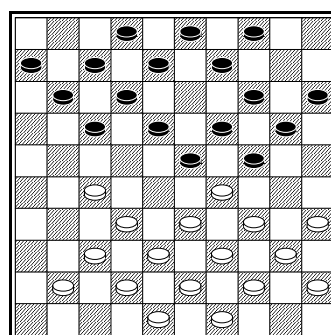
C 29.1



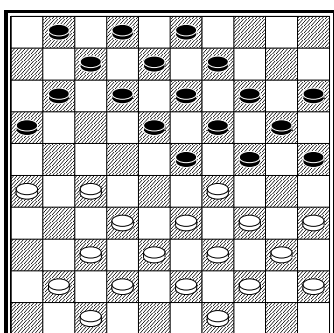
F 29.5



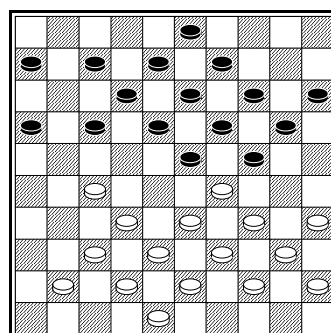
C 29.2



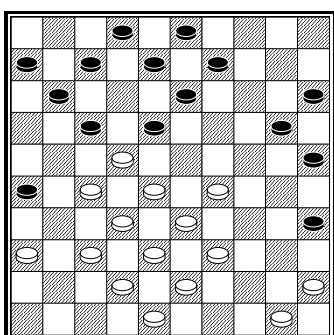
C 29.6



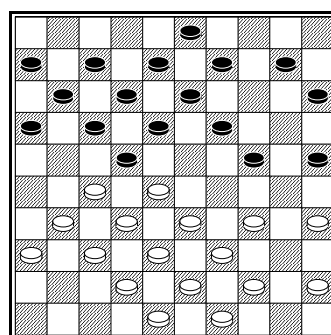
C 29.3



C 29.7

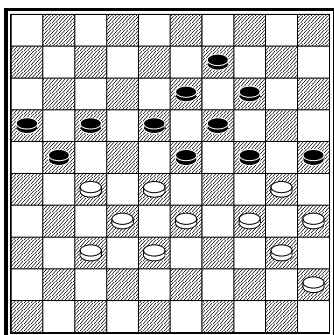


C 29.4



C 29.8

30. Enchaînement de l'aile droite

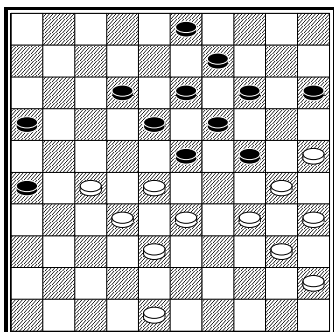


Le jeu blanc est fortement limité par l'enchaînement de leur aile droite. Ils peuvent essayer d'en sortir, mais ils sont bloqués.

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

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

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



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

1... 14 – 20! 2.25 x 14 09 x 20

Les noirs utilisent le coup de la bombe sur: 30 – 25:
3..30 – 25 24 – 30!!

1) 4.25 x 14 19 x 10 5.28 x 17 30 x 37 B+
2) 4.35 x 24 19 x 39 5.28 x 17 39 x 37 6.25 x 14 37 – 41 N+

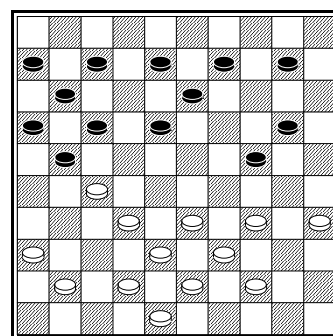
Parce que les blancs ne peuvent pas jouer 30 – 25 Ils sont forcés d'accepter l'enchaînement de leur aile droite. et sont définitivement bloqués

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

6.33 – 28 est suivi par 16 – 21! 7.27 x 16 18 x 27
8.32 x 21 23 x 41 N+.

Les blancs essaient un coup qui ne fonctionne pas.

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



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

1.36 – 31!!

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

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

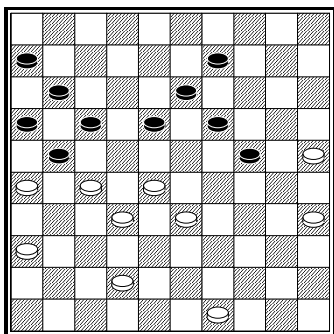
Les blancs bloquent leur adversaire tactiquement maintenant:

6.34 – 29! 14 – 20 7.36 – 31!

Tous les coups noirs sont suivis par une combinaison:

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

Les noirs abandonnent.



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

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

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

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

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

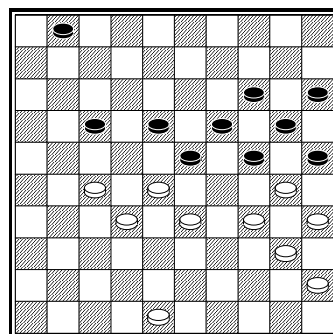
1.49 – 44! est un *coup* plus *flexible* que 1.49 – 43? Cela signifie qu'après 49–44 les blancs ont plus de choix pour construire leur position. Le pion 44 peut non seulement aller en 39 mais aussi en 40. Pour effectivement utiliser l'enchainement Il faut avoir un pion en 39. Nous allons expliquer pourquoi.

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

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

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

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



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

Ici les noirs utilisent 6 pions pour enchaîner 5 pions. Les blancs pour jouer peuvent force un gagnant.

1.48 – 43!

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

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

1... 01 – 07
2.43 – 38 07 – 11

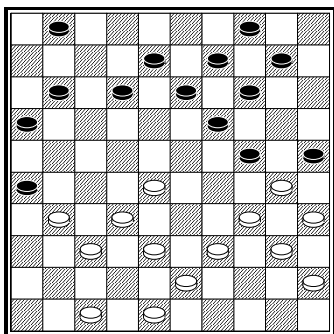
2... 7 – 12 3.34 – 29! 23 x 34 (25 x 34 4.27 – 22! +) 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 (aussi 40 – 34 12 – 18 45 – 40 gagne) 12 – 18 6.34 – 29 23 x 34 7.40 x 29 N+.

3.34 – 29! 25 x 34

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

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

La pointe de la position est cachée jusqu'à ce que le coup 35 – 30 soit découvert. Ce type de surprise rend le jeu de dame difficile et intéressant.



Les parties avec l'enchaînement de la petite aile sont souvent caractérisées par des possibilités combinatoires

1.32 – 27!

Menace de 27 – 21 16 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5.
Après 1... 13 – 18 les blancs jouent la combinaison d'une différente manière: 27 – 22! 18 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5 +.

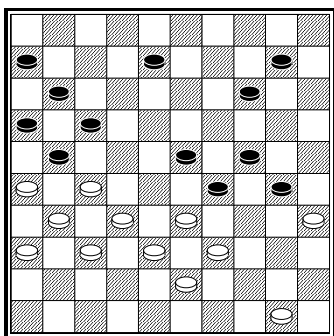
1... 11 – 17!

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

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

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

**7... 09 – 14
8.05 x 07 01 x 12**

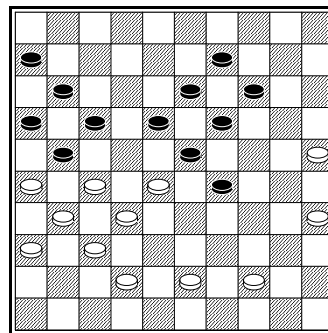


Dans cette position Les blancs forcent un coup gagnant.

1.33 – 28! 29 – 34

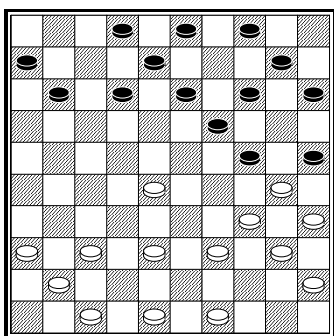
la seule réponse, parce que 14 – 19 est puni par 2.28 – 22 17 x 28 3.26 x 17 11 x 22 4.27 x 18 23 x 12 5.32 x 5 +.

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

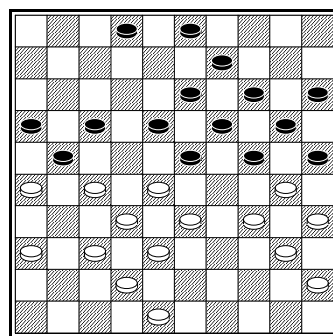


Les noirs ont construit des formations mais leur position n'est assez flexible. Ils n'ont qu'une seule manière de jouer le prochain coup: 18 – 22. Les blancs ont anticipé d'une jolie façon:

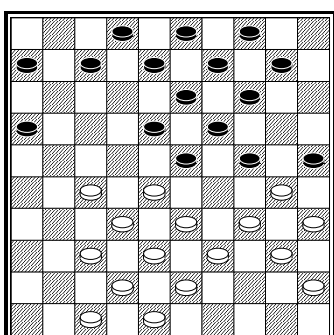
**1.35 – 30! 18 – 22
2.27 x 18 13 x 33
3.31 – 27! 09 – 13
4.27 – 22! 17 x 28
5.26 x 17 11 x 22
6.42 – 38 33 x 31
7.36 x 20 28 x 37
8.20 – 14 19 x 10
9.30 – 24 29 x 20
10.25 x 05**



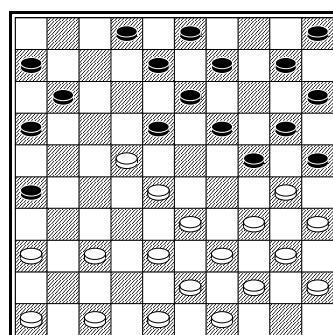
C 30.1



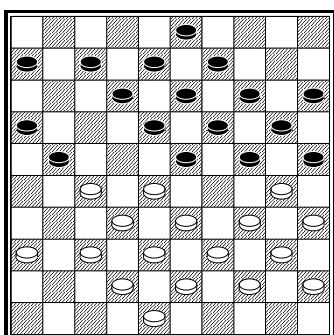
C 30.5



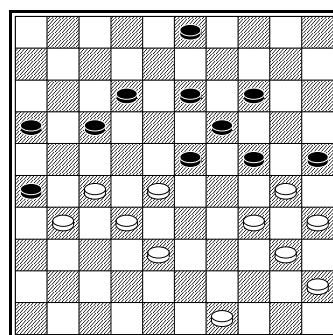
C 30.2



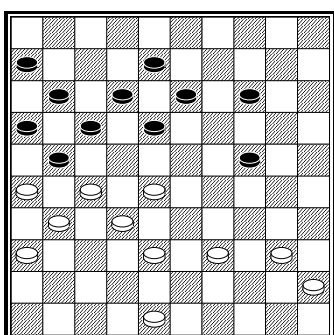
C 30.6



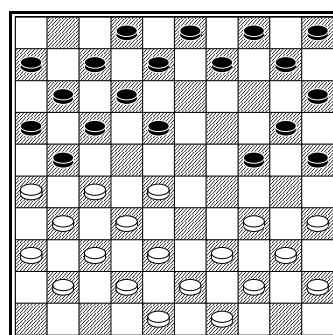
C 30.3



C 30.7



C 30.4



C 30.8

Leçon 21: coups de dame

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Leçon 22: la dame est prise

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

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

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

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

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

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

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

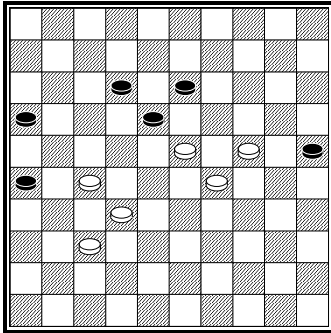
22.8 30 – 24 19 x 48 28 – 23 18 x 29 27 – 21 16 x 38 42 x 4 48 x 31 4 x 36 26 – 31 36 x 7 1 x 12 47 – 42 (opposition) B+

Leçon 23: Formations

Exercice 23.1

1... 14 – 20 2.28 – 23 18 x 29 3.33 x 15 W+1
 1... 14 – 19 2.27 – 22! 18 x 27 3.32 x 21 26 x 17
 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2 +
 1... 13 – 19 2.28 – 23 18 x 29 (ou 19 x 28) 3.33 x 4
 +
 1... 12 – 17 2.28 – 22 17 x 28 3.32 x 1

Exercice 23.2



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Leçon 24: bloquer l'adversaire

24.1 25 – 20! 15 x 24 28 – 22 +

24.2 26 – 21! 17 x 26 33 – 28

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

24.4 1.38 – 33 17 – 21 maintenant les blancs ont à éviter 18 – 22 27 x 20 21 – 27 : 2.25 – 20 14 x 25 3.39 – 34 N+.

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

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

24.7 26 – 21 17 x 26 41 – 37

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

Leçon 25: tactique de blocage

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

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

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

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

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

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

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

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

Leçon 26: Exploiter une faiblesse

26.1 25 - 20 24 x 15 33 - 29 +

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

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

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

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

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

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

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

Leçon 27: enfermés

27.1 Enchaînement

27.2 Enchaînement de l'aile droite

27.3 Marchand de bois

27.4 Enchaînement

27.5 Enchaînement

27.6 Marchand de bois

27.7 Enchaînement

27.8 Faux marchand de bois

Leçon 28: marchand de bois

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

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

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

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

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

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

C 28.7 37 - 31 26 x 37 48 - 42 37 x 48 28 - 22 17 x 28 33 x 22 24 x 42 22 - 18 13 x 22 43 - 38 42 x 33 39 x 6 48 x 30 35 x 2

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

Leçon 29: Enchaînement

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

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

C 29.3 27 - 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 29 x 18 12 x 23 34 - 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 33 - 29 24 x 33 39 x 6 (coup du ricochet)

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

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

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

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

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

Leçon 30: Enchaînement de l'aile droite

C 30.1 34 – 29 25 x 34 40 x 16

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

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

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

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

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

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

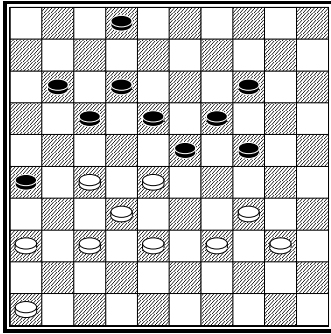
C 30.8 28 – 22 17 x 28 26 x 17 11 x 22 32 x 23 18 x 29 27 x 18 12 x 23 34 – 30 25 x 34 39 x 28



Traducteur : Serge MINAUX



31. Autres enfermés



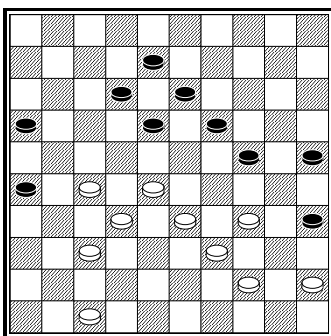
L'aile gauche blanche n'est pas bien développée. Les pions 36 et 46 sont inactifs. Pour les activer, les blancs jouent 46 – 41 36 – 31 41 – 36 construisent la formation 27/31/36. Les noirs (Ainur Shaibakov) anticipent ce plan par l'enfermé de l'aile gauche blanche

1. 02 – 08!
2.46 – 41 11 – 16
3.36 – 31 17 – 21
4.41 – 36 8 – 13
5.40 – 35

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

5... 23 – 29!
6.34 x 23 18 x 29

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



1.45 – 40?

Les blancs jouent ce coup pour construire une formation 34/40. Sur 24 – 30 ils peuvent jouer 27 –

22 18 x 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 8 – 13 40 – 34 12 – 17 34 – 29 avec la menace gagnante 29 – 24 +.

Mais les noirs préparent un enchainement.

1... 18 – 23

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

2.28 – 22 24 – 29!
3.33 x 24 19 x 30

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

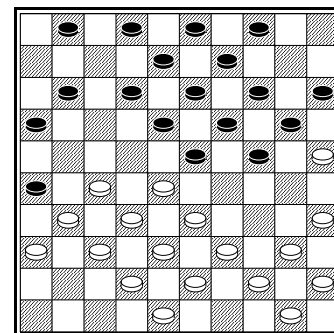
4.47 – 42 12- 17
5.22 x 11 16 x 7

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

6.42 – 38

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

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



1.39 – 34!

Les noirs ne peuvent pas faire le Coup de la Bombe . Si le pion 4 était à 5 le Coup de la Bombe gagnerait un pion. Les noirs doivent anticiper le prochain coup blanc : 34 – 29 23 x 34 40 x 29 et jouer 2 – 7. qui permet de pionner le pion dangereux à 29: 18 – 23 29 x 18 12 x 23.

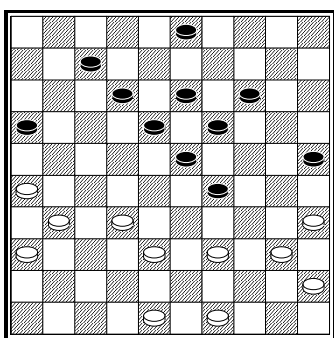
Après 1.39 – 34 2 – 7 2.44 – 39 (ou 2.34 – 30) Les noirs peuvent aller sur la case cimetière sans problème: 24 – 29 33 x 24 20 x 29.

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

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

4.28 – 22!

Les noirs n'ont qu'un coup à jouer sur leur aile gauche : le mauvais 4... 4 – 9, mais après 5.44 – 39 19 – 23? N'est pas bon et les noirs sont forcés de sacrifier un pion.



1.39 – 34!

Les blancs prennent un marchand de bois
Les blancs menacent du Coup Philippe 34 – 30 25 x 34 38 – 33 29 x 27 31 x 22 18 x 27 40 x 20.
1... 19 – 24 est suivi par 34 – 30 25 x 34 32 – 28 23 x 43 48 x 17 +.

1... 03 – 09
2.32 – 27! 14 – 20

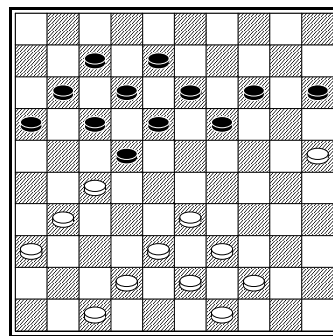
2... 19 – 24 est suivi par 3.38 – 33 29 x 38 4.49 – 43 38 x 49 5.48 – 32 49 x 21 6.26 x 10 +.
à 2... 7 – 11 Les blancs peuvent encore placer un coup Philippe .

3.38 – 32!

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

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

Menaçant de 32 – 28.



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

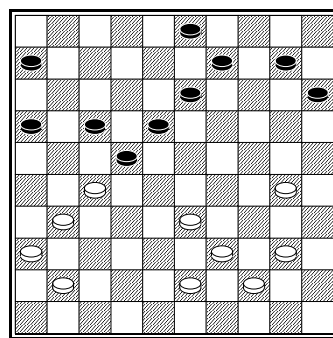
1.33 – 29! 15 – 20

Le seul coup. 17 – 21 et 19 – 23 sont suivi par 2.25 – 20!!

2.42 – 37!!

Les noirs sont tactiquement bloqués.

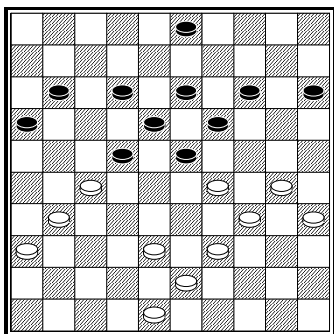
2... 19 – 23
3.29 – 24! 20 x 29
4.31 – 26 22 x 33
5.39 x 10



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

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

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



Gantwarg – Galkin

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

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

4.30 – 24

La stratégie blanche est aidée par la tactique. Les noirs ne peuvent jouer 4... 17 – 21 à cause du joli coup 5.38 – 33! 21 x 32 6.24 – 20 15 x 24 7.33 – 29 24 x 33 8.43 – 38 choix 9.48 x 10 +. à 4... 14 – 19 Les blancs forcent le gain par 5.38 – 33! 19 x 30 6.35 x 24 3 – 9 (17 – 21 est suivi par un 33 – 29 24 – 20 43 – 38 coup) 7.33 – 29! avec la menace 29 – 23 +.

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

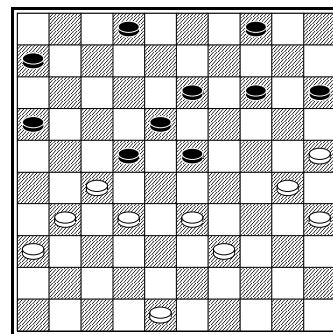
Les blancs veulent utiliser le temps de repos après 8... 17 – 21 pour jouer 9.34 – 30 21 x 32 10.24 – 20 15 x 24 11.30 x 10 +.

9.34 – 29

Les noirs ne peuvent parer 29 – 23 et abandonnent.

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

1.31 – 26! 22 x 31
2.26 x 27



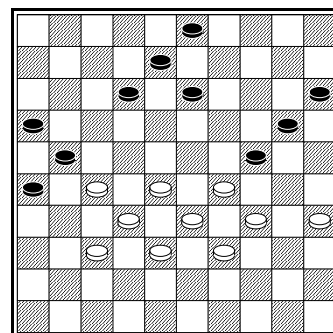
Les blancs menacent d'attaquer le centre en jouant 33 – 28. Et si 23 – 29 Les blancs attaquent encore par 28 – 23 et sur 14 – 19, 30 – 24 est décisif.

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

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

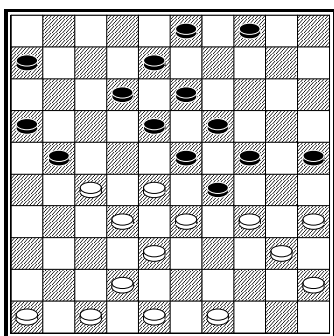
6... 10 – 14
7.30 – 24 08 – 13
8.39 – 34 14 – 19
9.34 – 30

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

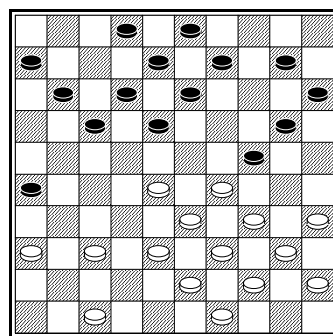


Les blancs ne voient aucun danger, mais après 1. 28 – 23? Ils sont piégés d'une belle manière.

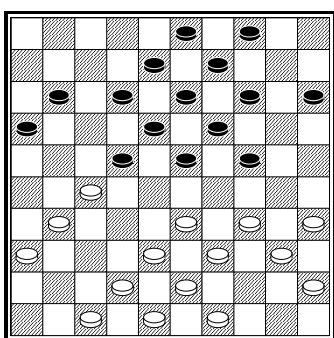
1.28 – 23? 13 – 18
2.34 – 30? 20 – 25!
3.30 x 19 12 – 17!
4.23 x 12 08 – 13
5.19 x 08 17 – 22
6.27 x 18 21 – 27



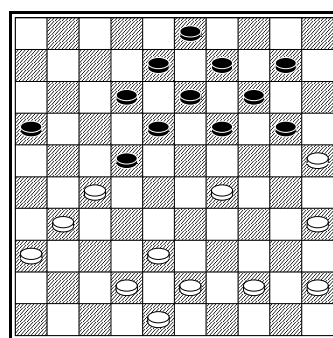
C 31.1



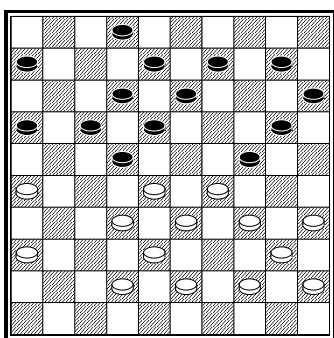
C 31.5



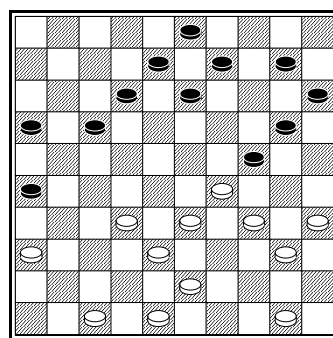
C 31.2



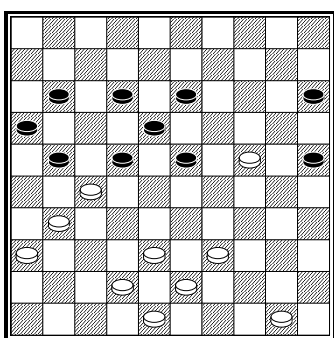
C 31.6



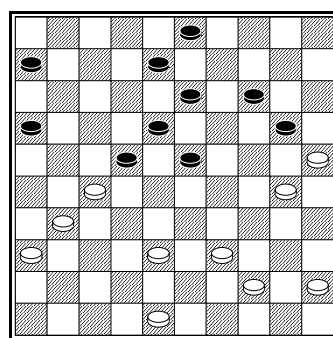
C 31.3



C 31.7



C 31.4

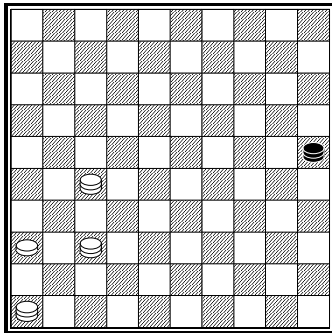


C 31.8

32. La fin de partie

Quand le nombre de pions diminue et que les dames entrent en jeu, la partie devient encore plus difficile,

Quand l'adversaire a une dame et que la dame ne peut être prise rapidement il faut au moins quatre pièces pour gagner,



Les blancs dominent

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

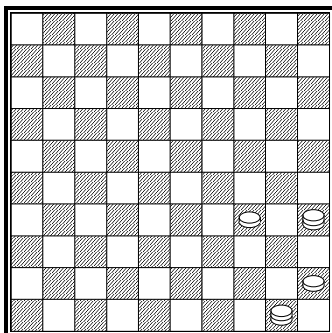
Dans cette position la dame noire n'a aucune case de sauvetage.

à 25 elle est prise par 37 – 14 25 x 31 36 x 27 +.

à 3 elle est prise par 27 – 9 3 x 41 46 x 37 +.

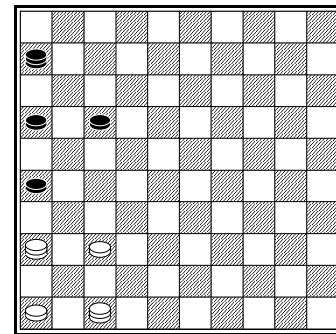
à 26 elle est prise par 36 – 31 26 – 3 27 – 9 + (ou 27 – 21 3 x 26 37 – 48 +).

à 48 elle est prise par 37 – 26 (ou 36 – 31) suivi par 27 – 43 46 – 37.



Ici les pions blancs travaillent ensemble. Deux dames sont suffisantes pour prendre la dame adverse. La dame noire n'est nulle part en sécurité.

à 48 elle est prise par 50 – 39 etc. à 25 elle est prise par 35 – 30 etc.



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

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

1.36 – 4 6 - 11

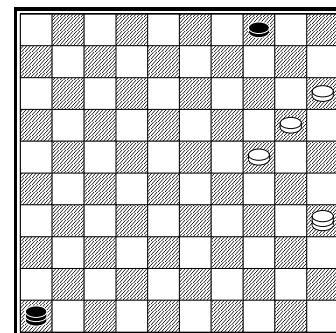
Si les noirs jouent 1... 16 – 21 Les blancs peuvent attaquer le pion par 2.47 – 38. à 1 – 6 la dame est prise par 4 – 18 +.

2.47 – 33! 16 – 21

Après 2... 11 – 6 3.33 x 11 Les noirs doivent capturer 6 x 41 4.46 x 37 B+.

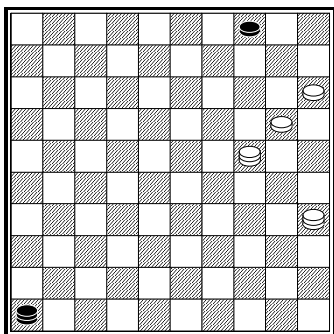
3.4 - 36

Les noirs n'ont aucune défense sérieuse.



Remise stratégique

Si les noirs ont une dame et un pion les choses sont plus complexes. Les noirs contrôlent la grande diagonale 46/5. Les blancs ont pour but de conquérir cette diagonale pour être en mesure d'amener les pions à dame. Dans cette position Les blancs n'ont aucune chance d'y parvenir. Ils ne peuvent chasser la dame noire de la grande diagonale.



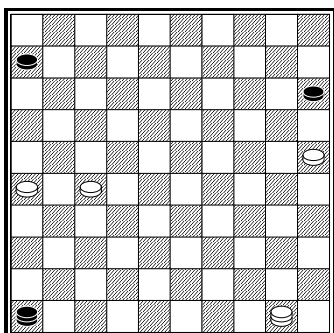
Seule la possession de deux dames permet aux blancs de chasser la dame noire de la grande diagonale.

Les noirs n'ont pas de bon coup.

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

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

Si les blancs ont le trait ils jouent 1.15 – 10! 4 x 15* 2.35 – 49 (Les dame noire ne peut rester en l'air à cause de 24 – 35 +) 46 – 5 3.49 – 44 5 – 46 4.44 – 35 et les noirs ont pas de case de sauvetage.



Tag 15 / 25

Les noirs peuvent obtenir la remise dans cette position s'ils parviennent à échanger un de leurs pions. Avec seulement 3 pièces théoriquement les blancs ne peuvent pas gagner.

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

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

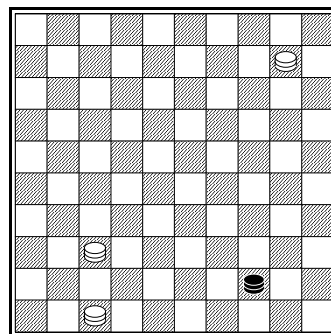
1.50 – 33

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

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

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

Dans cette situation les noirs contrôlent la grande diagonale. Dans ce cas la chance de gagner est très faible.



Ils existent toutefois des pièges à éviter:

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

1) 44 x 46 10 – 5 B+

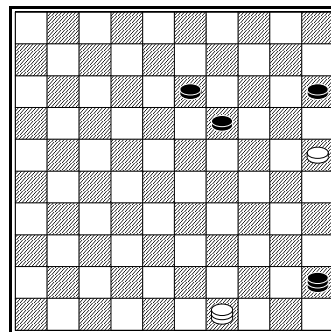
2) 44 x 5 37 – 46 +

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

1... 44 – 22? 2.37 – 31! 22 x 36

3.10 – 04

La dame noire est enfermée!



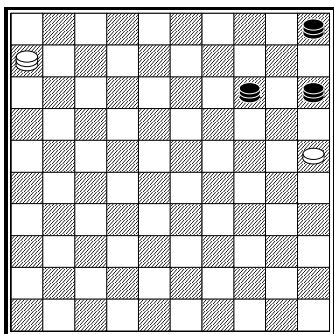
Les blancs peuvent forcer la remise.

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

1.25 – 20 15 x 24 2.49 – 27 45 – 22

3.27 – 32 22 – 28 4.32 – 27

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



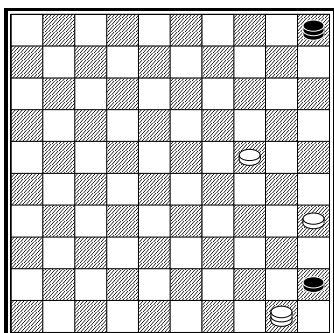
Les blancs ont refusé de sacrifier leur pion 25
C'est très dangereux !

1.06 – 01 15 – 33

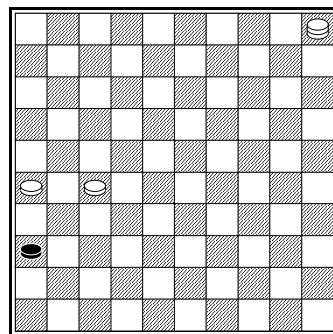
Maintenant le sacrifice du pion est obligé. Mais Les blancs ne le font pas.

2.01 – 06?? 33 – 22!

Les blancs abandonnent.

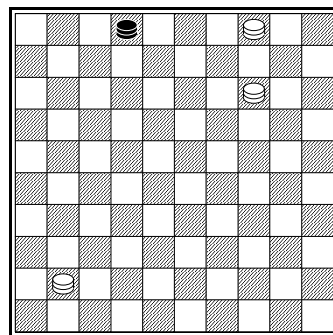


Exercice 32.1 Où devez vous mettre une seconde Dame blanche pour que la position soit gagnante.



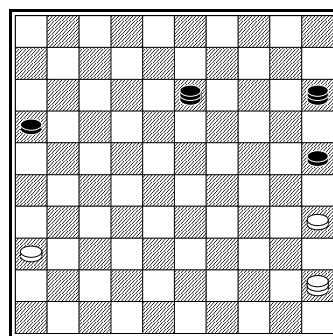
Exercice 32.2

Les noirs ont une dame sur la diagonale 06- 50
Où devez vous mettre une seconde Dame blanche pour que la position soit gagnante.



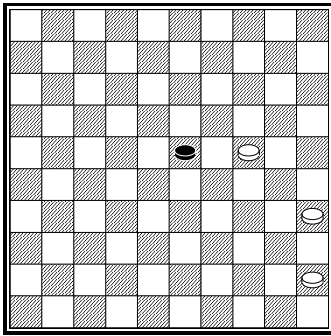
Exercice 32.3

Trait aux blancs Les blancs gagnent!
Trait aux noirs : Peuvent-ils jouer 2-24?



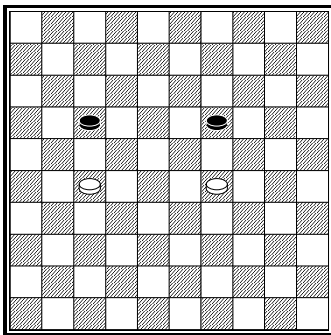
Exercice 32.4 Les blancs forcent les noirs à la remise!

33. Opposition



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

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



Parfois il y a double opposition ou opposition de 3, 4 voir 5 pions.

Dans le diagramme Les noirs pions travaillent encore ensemble, Ce n'est pas la fin de la partie:

1... 17 – 22
2.27 x 18 19 – 23

Les blancs gagnent grâce à la règle de la 4ème rangée:

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

3.29 – 24 23 x 12
4.24 – 19

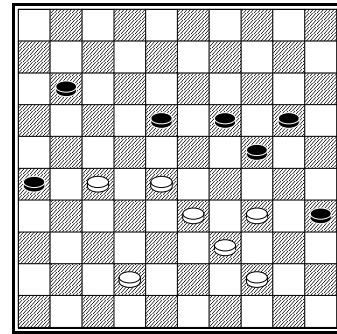
Vérifiez par vous même comment les noirs sont arrêtés au dernier moment.

Diagramme ci dessous : Trait aux blancs :

1.27 – 22 17 x 28

2.29 – 23

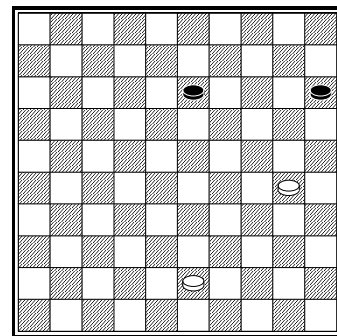
il est aussi possible de jouer 1.29 – 23 19 x 28
2.27 – 22 =.



1.28 – 22!

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

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



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

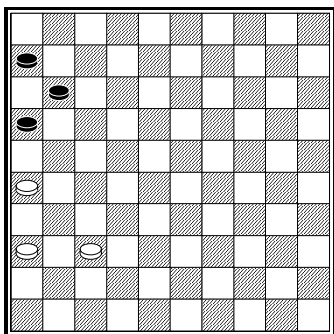
Les blancs peuvent gagner par double opposition.
Presque tout le monde dans cette position jouerait
1.30 – 24? coup naturel , Mais les noirs
s'échappent après 13 – 18 2.43 – 38 18 – 23 34.38
– 32 15 – 20 35.24 x 15 23 – 29 =.

1.30 – 25! 13 – 19
2.43 – 39 19 – 24

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

3.25 – 20! 24 – 30
4.20 – 14

et les blancs réussissent la double opposition.

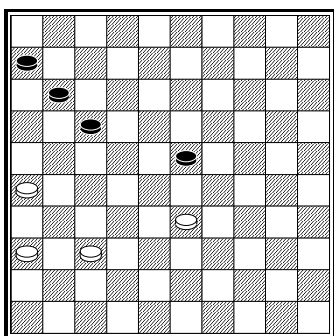


Les blancs ont un seul coup gagnant:

1.36 – 31!

Les noirs ont deux réponses:

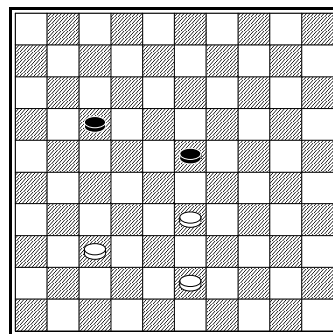
- 1) 1... 16 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.37 – 32 6 – 11 4.31 – 26 11 – 17 5.32 – 27 22 x 31 6.26 x 37 et Les blancs gagnent par opposition.
- 2) 1... 11 – 17 2.31 – 27 et les noirs sont tout simplement bloqués.



1.37 – 32!

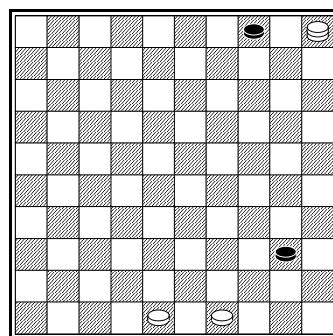
Les noirs peuvent se défendre de trois façons. Dans tous les cas les blancs gagnent de belle manière.

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



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

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



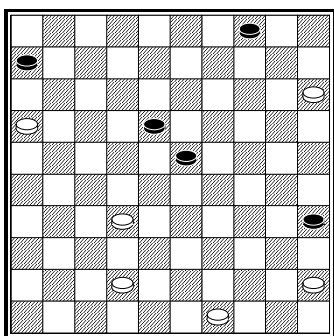
Les blancs anticipent sur le fait que les noirs vont essayer d'obtenir une dame puis ils forcent l'opposition.

**1.05 – 23! 40 – 45
2.23 – 40! 45 x 34
3.49 – 44 04 - 09
4.44 – 39 34 x 43
5.48 x 39**

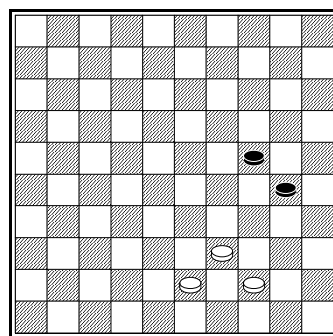
Diagrammes page suivantes: Trait aux blancs :

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

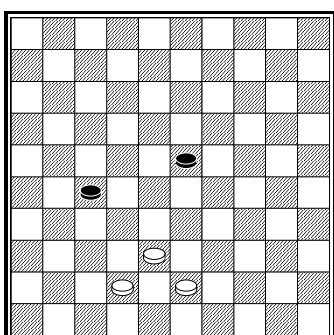
33.2 à – 33.8 Les blancs jouent et gagnent!



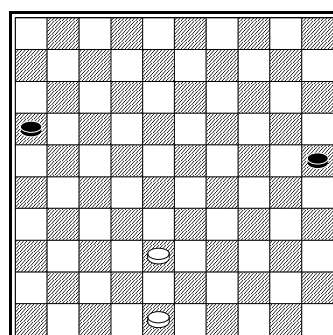
33.1



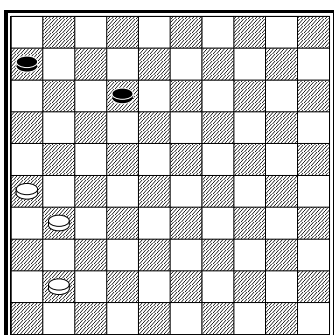
33.5



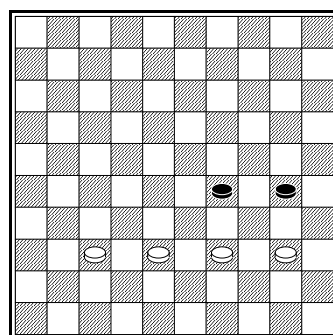
33.2



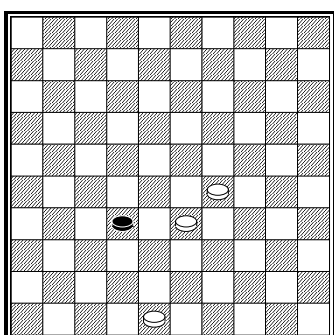
33.6



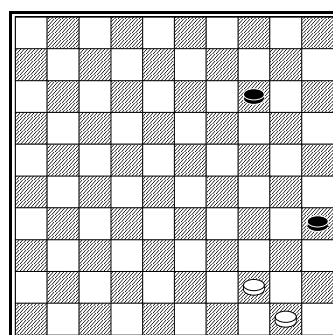
33.3



33.7

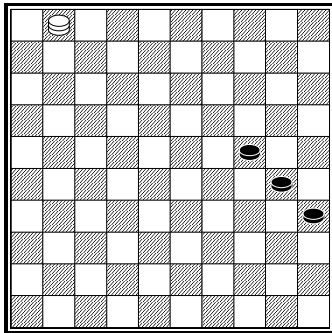


33.4



33.8

34. Dame contre pions

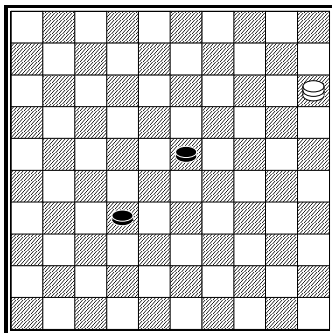


La dame blanche contrôle la diagonale 1/45. Les noirs sacrifient deux pions pour passer la diagonale, mais c'est perdu quand même.

1... 24 – 29
2. 01 x 25 35 – 40
3. 25 – 39 40 – 45
4. 39 – 50

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

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



trait aux noirs : deux variantes:

- 1) 1... 32 – 37 2. 15 – 10 +
- 2) 1... 23 – 28 2. 15 – 42 etc. +

Aussi Les blancs peuvent:

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

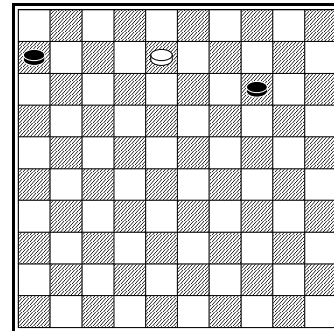
Trait aux blancs : La patience est nécessaire. Une attaque immédiate par 1. 15 – 10? 2. 10 – 14 échoue sur 2. 28 – 33 3. 14 x 37 3. 33 – 39 avec une remise.

Les blancs ne doivent pas aller sur 42 tout de suite. après 1. 15 – 42 2. 23 – 28 les blancs sont obligés de quitter la case 42.

Les blancs résolvent le problème en perdant un temps.

1. 15 – 20!

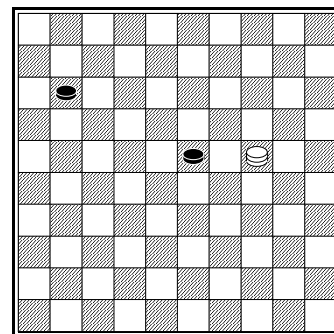
Maintenant sur 32 – 37 les blancs attaquent par derrière 20 – 14 + et sur 23 – 28 bloquent les pions noirs avec 20 – 42 +.



trait aux noirs

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

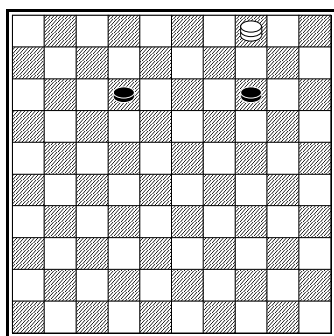
- 1) 1... 14 – 20 2. 8 – 2 2. 20 – 25 3. 2 – 19 6 – 11 3. 19 – 28 11 – 16 4. 28 – 32 25 – 30 5. 32 – 43 30 – 35 6. 43 – 49 +
- 2) 1... 14 – 19 2. 8 – 3 19 – 24 (6 – 11 sera traitée dans la prochaine variante) 3. 3 – 8 24 – 29 4. 8 – 17 29 – 34 5. 7 – 44 +
- 3) 1... 6 – 11 2. 8 – 3 14 – 19 3. 3 – 8 19 – 23 4. 8 – 24! (coup forcé, attaquer encore par 8-12 ne donne que la nulle)



3.1) 4... 11 – 17 5. 24 – 8 17 – 22 6. 8 – 13 22 – 28 7. 13 – 24 28 – 32 8. 24 – 15 + (voir le diagramme 2 de cette leçon.)

3.2) 4... 23 – 28 5. 24 – 38 11 – 17 6. 38 – 16 28 – 33 7. 16 – 43 17 – 22 8. 43 – 16. à 22 – 28 suit 9. 16 – 43 + (blocage) et 33 – 39 est suivi par 9. 16 – 11 (attaquant par derrière) +.

3.3) 4... 11 – 16 5. 24 – 38 23 – 28 6. 38 – 27 28 – 33 7. 27 – 43 +



1.4 – 15! 12 – 17

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

Sur 1... 12 - 18 Les blancs jouent 2.15 – 4 18 – 23 3.4 – 15 23 – 28 4.15 – 38 14 – 19 5.38 – 15 +

Sur 1.. 14 – 19 Les blancs ont plusieurs choix, Par exemple: 2.15 – 33 12 – 18 3.33 – 11 19 – 24 4.11 – 2 24 – 29 5.2 – 7 18 – 23 6.7 – 12 +

2.15 – 42! 17 - 21

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

3.42 – 26! 21 – 27

4.26 – 03 14 – 19

5. 03 - 09 27 – 32

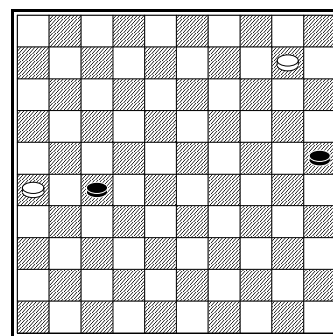
Les blancs ont accompli leur premier objectif. Les pions noirs sont alignés sur la grande diagonale. Maintenant les blancs peuvent mettre en œuvre le blocage et l'attaque par derrière.

6. 09 - 04 19 – 23

7.04 – 15

Avec (32 - 37 15 – 10 +), ou (23 – 28 15 – 42 +) au prochain coup.

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



Les blancs sacrifient un pion pour gagner.

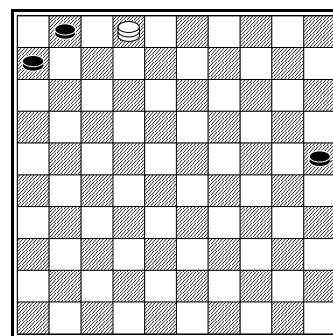
1.10 – 05 25 – 30

2.05 – 23! 30 – 35

3.26 – 21 27 x 16

4.23 – 12!

Les pions 16 et 35 sont bloqués.

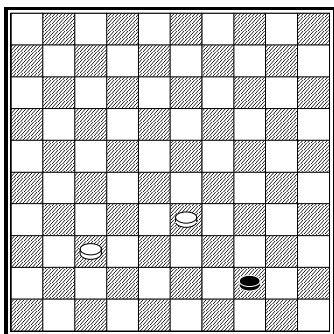


Guerra (trait aux noirs)

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

1) 1... 1 – 7 2.2 x 16 25 – 30 3.16 – 43 30 – 35 4.43 – 49 6 – 11 5.49 – 44 11 – 16 6.44 – 49 avec fourchette.

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



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

1.33 – 28?

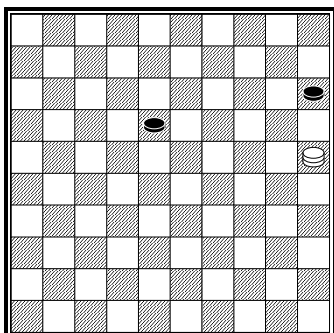
Les blancs devaient jouer 33 – 29 ou 37 – 31 afin d'écartier leurs pions.

**1... 44 – 50!
2.28 – 23 50 – 22!**

Garde les pions sur la grande diagonale.

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

Gagnant comme nous l'avons vu précédemment.



1.25 – 39 15 – 20

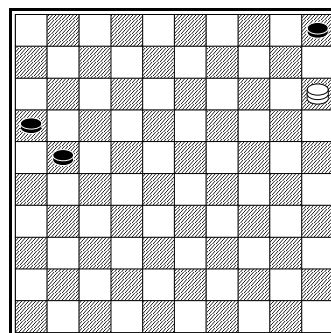
1... 18 – 23 2.38 – 33 +

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

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

**5... 29 – 33
6. 09 – 14 23 – 29**

**7.14 – 20 29 – 34
8.20 x 38**



La dame blanche est face à 3 pions

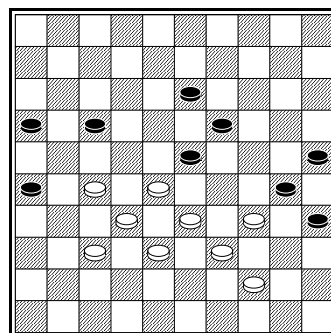
**1.15 – 04 21 – 26
2. 04 – 15 26 – 31**

Après 2... 16 – 21 3.15 – 4 les 3 pions sont bloqués. après 3... 26 – 31 4.4 x 36 5 – 10 5.36 – 41 10 – 15 6.41 – 32 21 – 26 7.32 – 37 15 – 20 8.37 – 42 20 – 25 9.42 – 48 Les noirs sont bloqués par une fourchette.

**3.15 – 42 31 – 36
4.42 – 37**

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

Exercice 34.1

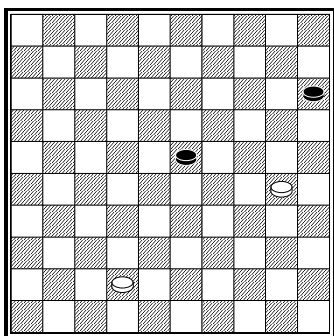


Dans la partie il a été joué:

1.33 – 29 26 – 31?

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

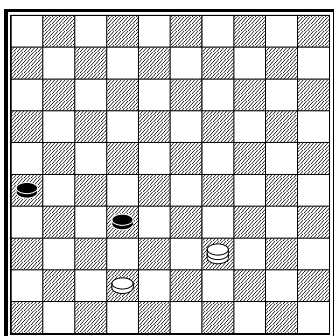
Dans les exemples précédents nous avons vu comment la dame peut venir seule à bout de deux pions. Maintenant allons étudier comment gagner avec une dame aidée par un ou plusieurs pions.



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

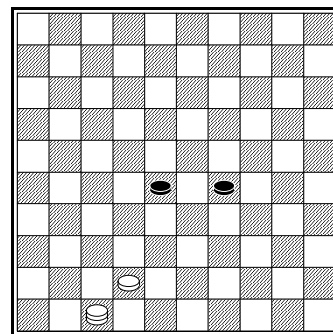
Maintenant le pion 42 va aider la dame.

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



Exercice 34.2

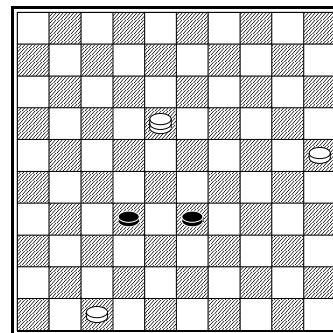
Trouvez comment les blancs gagnent avec l'aide du pion 42.



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

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

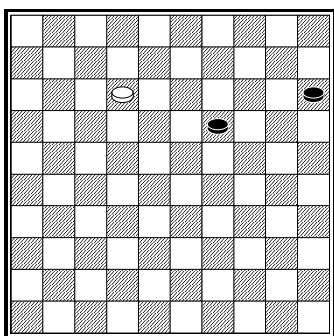
La dame et le pion 42 travaillent parfaitement ensemble pour stopper les pions noirs!



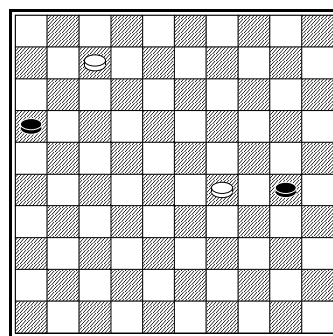
Les blancs ont réfléchi 20 minutes mais n'ont pas trouvé la continuation gagnante. Ils ne connaissaient pas l'importance de l'attaque des pions par derrière. Ils ont seulement pensé aux coups 18 – 34? ou 18 – 31?

1.18 – 12!

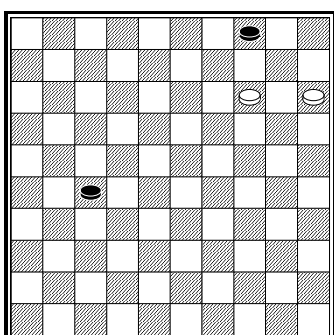
Les blancs peuvent aussi jouer 1.18 – 7. La pointe est : qu'après 29 – 33 les blancs stoppent les noirs par 12 – 21 32 – 37 21 – 49 +.
Les blancs peuvent gagner sans le pion 25!



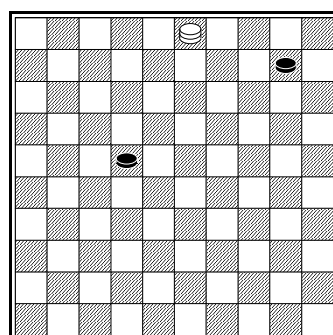
34.1



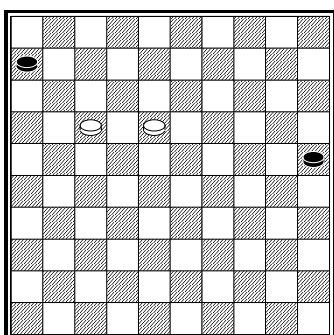
34.5



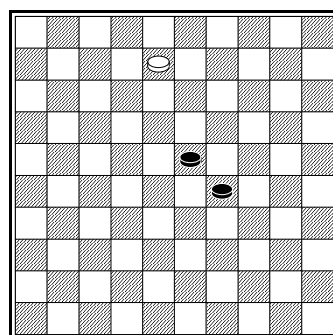
34.2



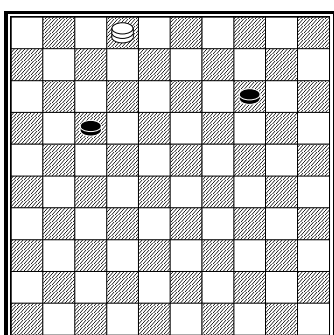
34.6



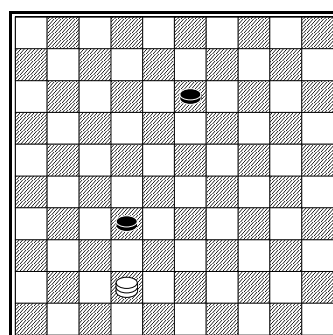
34.3



34.7

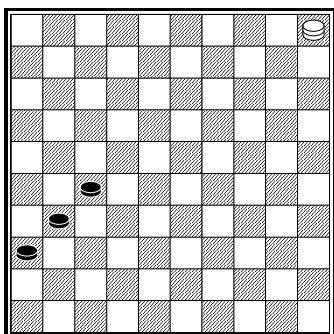


34.4



34.8

35. La grande diagonale

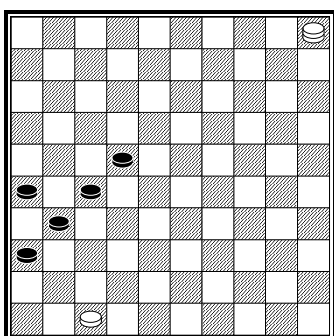


Les blancs ont besoin d'un autre pion pour gagner cette fin de partie.

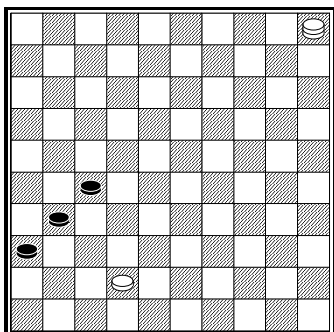
Trait aux noirs: remise par 27 – 32 5 x 26 36 – 41 =.

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

Un pion à 47 est un grande aide.

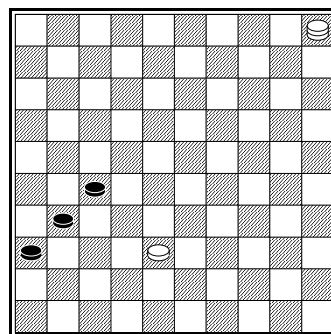


1.05 – 41! 27 – 32
2.41 x 17 31 – 37
3.17 – 28 36 – 41
4.47 x 36 37 – 42
5.28 – 37 42 x 31
6.36 x 27



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

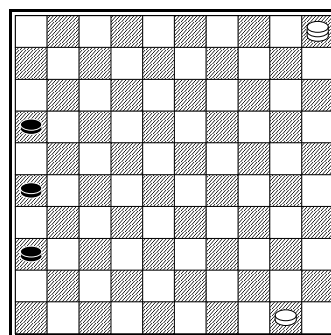
1... 27 – 32
2.5 x 26 36 – 41
3.42 – 37 41 x 32
4.26 – 42



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

1. 05 – 32!

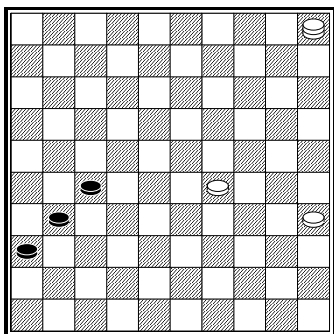
Sur 31 – 37 ou 36 – 41 les blancs prennent par 32 x 46 +.



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

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

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

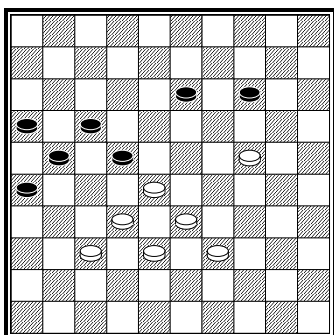


Parfois il peut être nécessaire d'offrir une dame à l'adversaire afin de la reprendre.

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

3... 41 – 46 est suivi par 4.12 – 23 + pendant que
3... 41 – 47 est suivi par 4.12 – 29! 47 – 36 5.29 – 18 +.

Vérifiez que 3.26 – 42 est aussi gagnant.



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

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

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

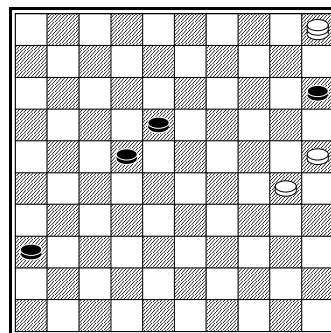
6. 08 - 03 27 – 31

Les blancs peuvent gagner de deux différentes façons. .

- 1) 7.32 – 28 22 x 42 (31 x 33 8.28 x 17 21 x 12 9.3 x 39 suivi par 39 – 28 +) 8.37 x 48 31 – 36 (après 31 – 37 pion 37 est pris par 3 – 14) 9.3 – 14 31 – 36 10.48 – 42 26 – 31 11.14 – 46 etc. +

- 2) 7.3 – 17 31 x 33 8.17 x 39 26 – 31 9.39 – 28 31 – 36 10.28 – 5 21 – 26 11.32 – 27! 26 – 31 12.27 – 22 16 – 21 13.5 – 23! 21 – 27 14.23 – 1! 27 x 18 15.1 x 23 +

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



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

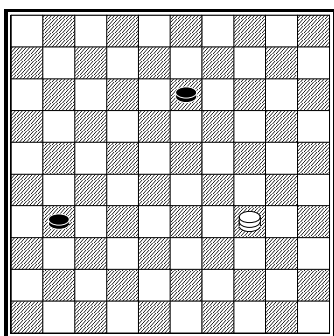
1.05 – 19! 22 – 27

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

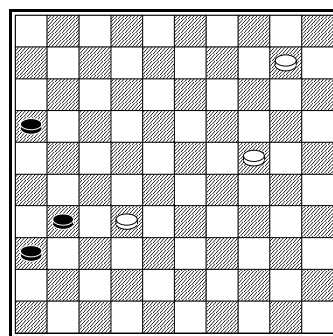
2.30 – 24 27 - 31

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

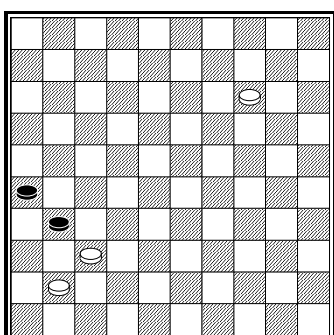
3.19 – 32 18 – 22
4.32 – 46 22 – 27
5.25 – 20! 31 – 37
6.46 x 21 36 – 41
7.21 – 32 41 – 47
8.32 – 10 15 x 04
9.20 – 15 47 x 20
10.15 x 24



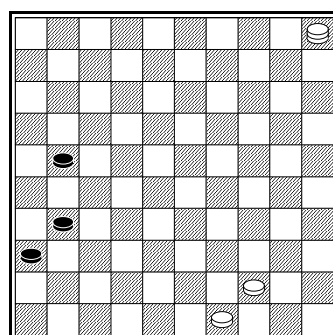
35.1



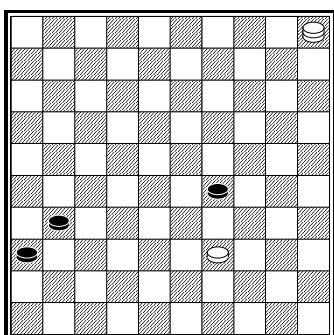
35.5



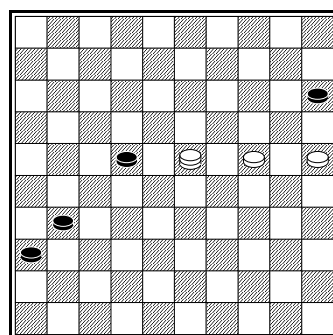
35.2



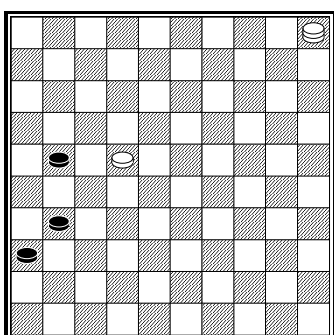
35.6



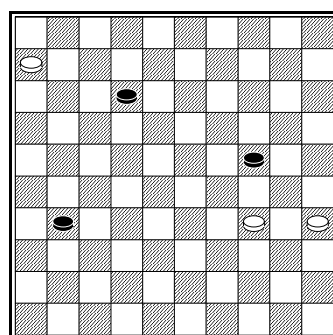
35.3



35.7

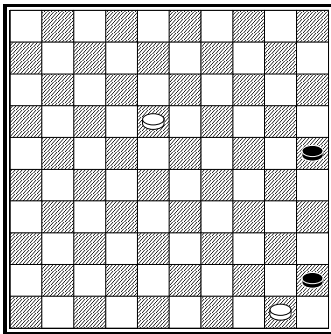


35.4



35.8

36. Le tric-trac



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

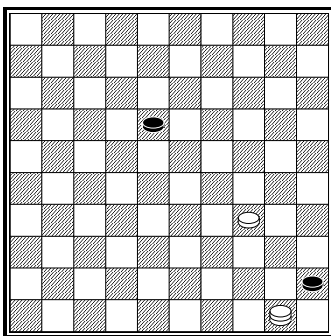
Beaucoup pièges sont possible dans le tric trac .

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

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

4.50 – 44! 39 x 50
5.01 – 06

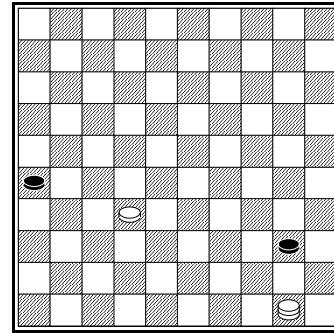
Les noirs doivent jouer avec leur dame après quoi les blancs prennent en 50 et gagnent.



Les blancs contrôlent le trictrac garantissant le gain.

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

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



Les blancs perdent un temps pour atteindre la position gagnante.

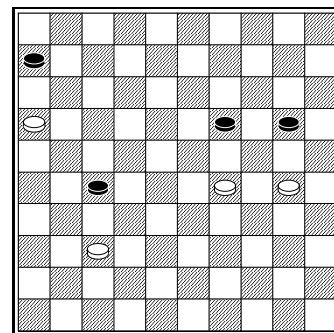
1.50 – 39! 40 – 45

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

2.39 – 06!

Les blancs jouent sur la case 6 au moment opportun.

2... 26 – 31 3.32 – 27 31 x 22 4.6 x 50 + ou
 2... 45 – 50 3.32 – 28 etc. +



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

1.30 – 25?

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

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

Les pions blancs sont bloqués.

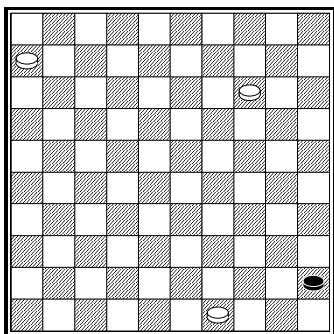
5.23 – 18 41 x 14 6.18 – 12 14 – 19!

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

7.12 – 7 19 – 23!

8... 7 – 1 23 – 45 +

8... 7 – 2 23 – 7 +



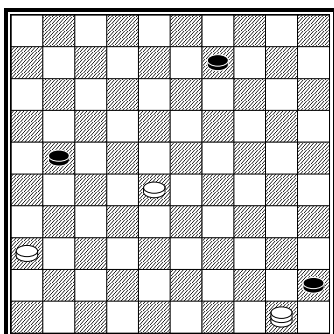
Les pions 6 et 49 donnent aux blancs le contrôle du tric trac. Le pion 14 va venir renforcer le contrôle sur le tric trac.

1.14 – 09! 45 – 50 2. 09 – 03 50 – 45

Obligé en raison de la menace 3 – 17 +.

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

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



une fin de partie pratique

1.36 – 31 09 – 14

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

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

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

6.31 – 26!!

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

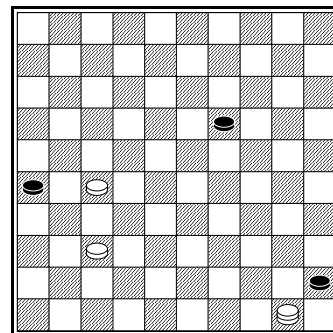
6... 21 – 27 7.26 – 21 27 x 16 8.8 – 3 +

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

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

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

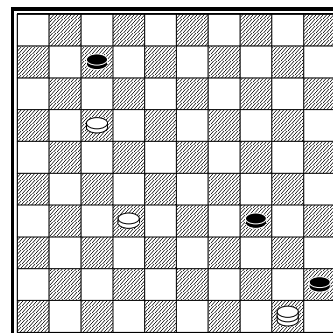
Les noirs sont pris dans le trictrac.



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

1.50 – 06!

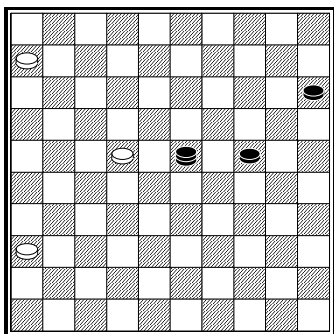
Les blancs ont juste à jouer l'aller et retour avec leur dame. Après 26 – 31 ils peuvent toujours prendre 37 x 26, de sorte qu'une future dame à 50 puisse être prise.



Dans la partie les blancs ont joué 1.32 – 27? et après 34 – 39 2.50 x 33 7 – 12 3.17 x 8 45 – 50 remise.

**1.32 – 28! 34 – 39 2.50 x 33 07 – 12
3.17 x 08 45 – 50 4. 08 – 02 50 – 45
5.33 – 50 45 – 34 6.02 – 07! 34 x 01
7.50 – 45**

Exercice 36.1 Comment les blancs gagnent après 1.32 – 28 34 – 40 ?



les pions noirs 15 et 24 attendent pour prendre la future dame en 1.

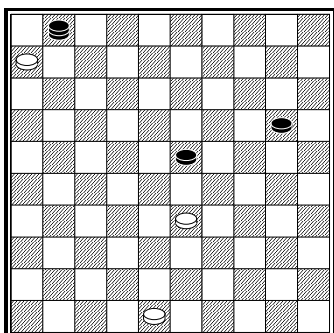
1... 23 – 01?

Les blancs peuvent forcer une remise maintenant:
1.36 – 31 1 – 45 2.31 – 26 45 – 1 3.22 – 17! 1 – 45
4.6 – 1!

Pour éviter ce crochet les noirs ont une possibilité surprenante :

1... 23 – 45!

après 1.36 – 31 45 – 1 2.31 – 26 1 – 45 3.22 – 17
Les noirs retournent à la case 1 pour stopper le pion 6



Dans une partie au championnat du monde du monde féminin les blancs jouent

1.48 – 43?

Les blancs auraient pu jouer 1.48 – 42 20 – 24 2.42 – 37 24 – 30 3.37 – 32 30 – 35 et maintenant:

- 1) 4.33 – 28? 23 – 29 et vous avez la position de la partie.
- 2) 4.32 – 28! 23 x 32 5.33 – 29 =

**1... 20 – 24
2.43 – 38 24 – 30?**

2.43 – 39 est totalement perdu. après 2.43 – 38 Les noirs vont jouer 2... 23 – 29! 3.33 – 28 24 – 30! 4.28 – 22 (ou 4.38 – 32 30 – 35 5.28 – 22 35 – 40 avec

la partie position) 29 – 33! un important pionnage!
6.38 x 28 1 x 45 et les blancs gagnent: 7.22 – 17 45 – 1 8.17 – 11 1 – 45 +

**3.38 – 32 30 – 35
4.33 – 28?**

Les blancs manquent la remise avec 4.32 – 28 23 x 32 5.33 – 29 =

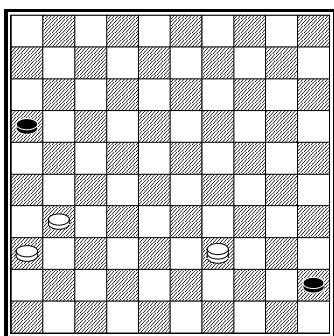
**4... 23 – 29
5.28 – 22 35 – 40
6.22 – 18 01 x 37
7. 06 – 01 37 – 23!
8.01 – 06 23 – 01!
9.01 – 28 40 – 44!
10.28 x 50 01 – 06**

Un beau final!

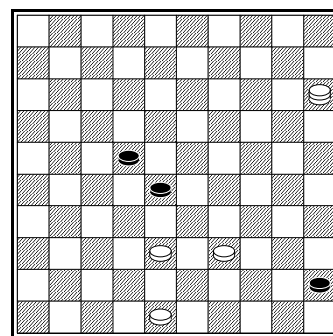
36.6 Kalmakov – Schwarzman championnat du monde 2001
Les blancs ratent le coup gagnant.



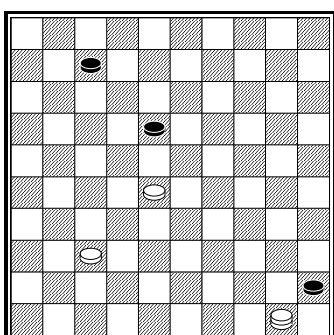
Traducteur : Dominique THINEY



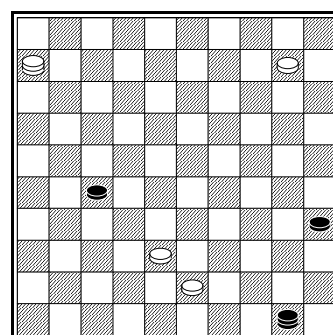
36.1



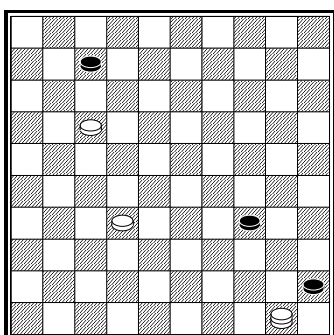
36.5



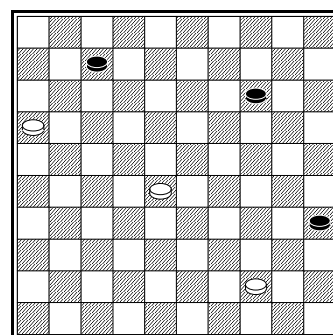
36.2



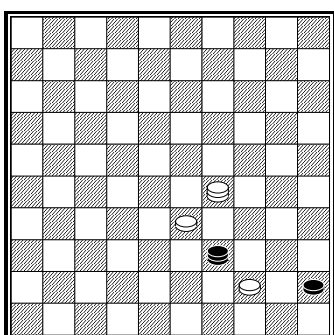
36.6



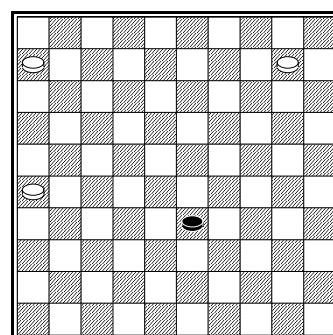
36.3



36.7

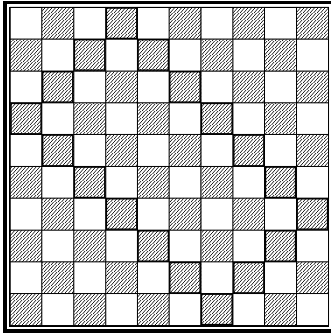


36.4



36.8

37 .Rectangles

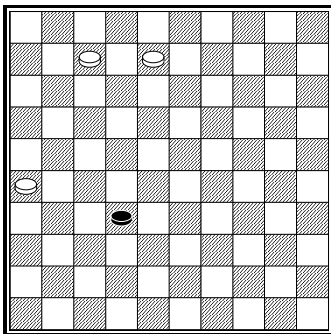


Le damier est divisé en 5 rectangles. .

Le damier comporte 5 rectangles:

- la grande diagonale (10 par 1)
- Trictrac zone (9 par 2)
- 4/15/47/36 (8 par 3)
- 2/35/49/16 (7 par 4)
- 3/25/48/26 (6 par 5)

Pour jouer une fin de partie il est souvent très utile de considérer les rectangles.



deux pions blancs sont dans le rectangle 2/35/49/16.

Le pion 26 a aussi une fonction dans ce rectangle. Les blancs veulent piéger leur adversaire dans le rectangle 2/35/49/16.

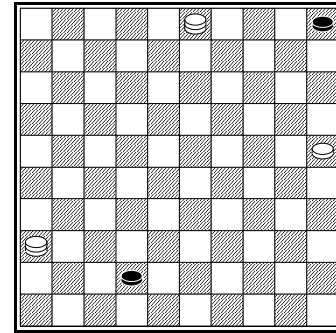
1.8 – 2! 32 – 38

Les noirs ne peuvent pas aller pour 37: 32 – 37 2. 2 – 19 37 – 42 3.19 – 37! 42 x31 4.26 x 37 +.

2.2 – 19 38 – 43 3.7 – 2! 43 – 49

Les blancs ajoutent une seconde dame dans le rectangle. Maintenant on attrape la dame noire en utilisant pion 26.

**4.19 – 35 49 – 32 5.26 – 21! 32 x 16
6.35 – 49**



1.3 – 20!

Les noirs peuvent damer à 47 ou 48

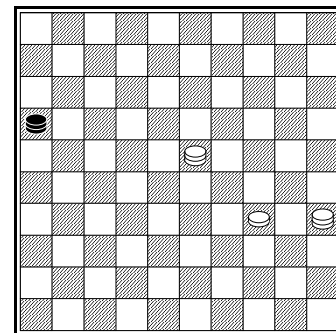
Les blancs ont deux dames dans le rectangle 4/15/47/36. après 1... 42 – 47 2.20 – 15 5 – 10 3.15 x 4 47 – 33 Les blancs enferment leur adversaire par 4.25 – 20 33 x 15 5.36 – 47 +

1... 42 – 48

Maintenant Les blancs ont à construire une position avec 25. Les blancs doivent considérer les deux variantes 20 – 29 et 36 – 18.

2.36 – 18!

La dame noire est prise dans le rectangle 3/25/48/26. Sur 48 - 26 Les blancs prennent la dame par 3.20 – 42! 26 x 48 4.18 – 34 48 x 30 5.25 x 34 +



Les blancs contrôlent deux rectangles: 2/35/49/16 et le trictrac 1/6/50/45.

1.35 – 49! 16 - 11

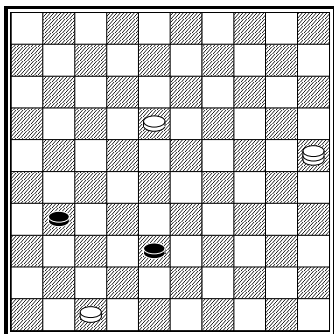
à 1... 16 – 2 la dame est prise par 2.34 – 30 2 x 35 2.23 – 40 +

2.23 - 1!

un coup très important dans ce type de fin de partie. La dame 49 garde le tric trac . Si les noirs restent

sur le trictrac les blancs vont jouer 49 – 44 et 1 – 6 +. Aussi les noirs doivent quitter le tric trac .

2. 11 - 16
3.34 – 29 16 - 02
3.49 – 35 02 - 16
4. 01- 07 16 x 02
5.29 - 24 02 x 30
6.35 x 24



Il est nécessaire de considérer ce que votre adversaire peut jouer. Les noirs veulent jouer 31 – 37 et après ils ont deux manières d'aller à dame (les noirs ne peuvent jouer 37 – 42 à cause de 25 – 48) ;

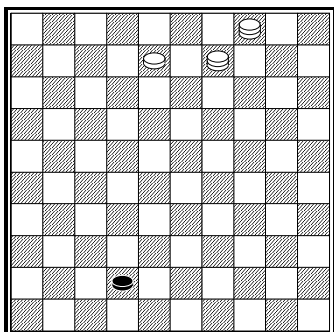
- 1) 37 – 41 47 x 36 37 – 42
- 2) 38 – 42 47 x 38 37 - 41

Il est logique d'amener la seconde dame à la case 4 pour contrôler le rectangle 4/15/47/36.

1.18 – 13 31 – 37
2.13 – 9 37 – 41

2... 38 – 42 3.47 x 38 37 – 41 4.25 – 14! 41 – 47
5.9 – 3! +

3.47 x 36 38 – 42
4.25 – 48 42 – 47
5.09 – 04 47 – 33
6.48 – 42 33 x 47
7.04 – 15



Dans la fin de partie de trois dames contre une il est fortement recommandé de regarder les rectangles! Il est dangereux de mettre la dame seule dans un rectangle contrôlé par les dames ennemies.

Les noirs iront dans le rectangle 4/15/47/36 ou le rectangle 3/25/48/26 au prochain coup. Quelque soit leur choix les blancs ont deux dames dans chacun des rectangles !

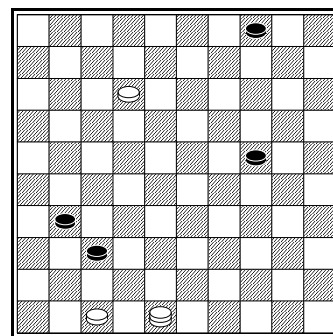
1.08 – 03!

La dame 9 est active dans les deux rectangles.

1. 42 – 47

1... 42 – 48 2.9 – 25 48 – 37 3.4 – 31 48 x 26 4.25 – 48 +

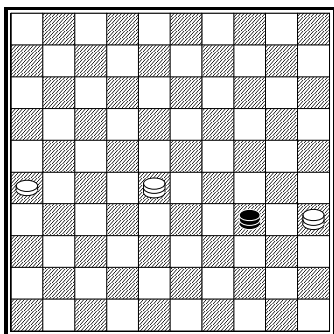
2.09 – 36 47 – 33
3.03 – 20 33 x 15
4.36 – 47



Une très intéressante position. Les blancs ont découvert le plan des noirs: 24 – 30 48 x 25 31 – 36 35 – 14 37 – 42 47 x 38 4 – 9 14 x 3 36 – 41. Cette connaissance aide pour choisir entre 12 – 7 ou 12 – 8 . Dans la partie les blancs oublient cette défense et jouent 12 -7, annulant la partie...

1.12 – 08! 24 – 30
2.48 x 25 31 – 36
3.25 – 14 37 – 42
4.47 x 38 04 – 09
5.14 x 03 36 – 41
6.03 – 14!

le clou de la fin de partie: à 41 – 47 la dame noire est prise par 8 – 3 +.



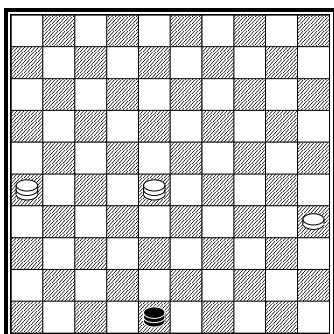
La position est une remise, mais les noirs se défendent mal.

1... 34 – 43?

Les noirs sont dans le même rectangle que la dame 35.

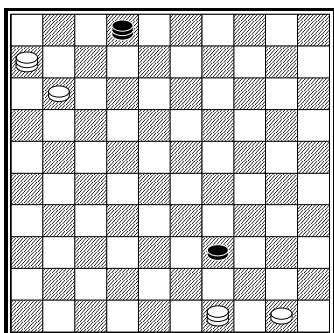
2.35 – 49!

La dame est toujours prise. à 43 – 16 Les blancs jouent 28 – 32 +. après 43 – 25 49 – 43! 25 x 43 28 – 37 + f.



Exercice 37.1

Les noirs ont le trait. Que peuvent-ils jouer?



Dans cette position les blancs gagnent d'une belle manière. Il semble que la position soit remise,

parce que les blancs vont perdre le pion 11, mais ils peuvent conserver la dame adverse dans le rectangle 2/35/49/16.

1.50 – 45! 02 x 16

2.06 x 44 16 – 02

3.44 – 39!

Menaçant 39 – 30 45 – 40

3... 02 – 16

4.45 – 40!

Le pion 45 évolue vers la case 29!

4.... 16 – 07

5.39 – 34 07 – 11

Prenant le contrôle du trictrac. Les blancs menaçant 49 – 44 1 – 6 +.

Si les noirs jouent 5... 7 – 16 la variante la plus rapide pour gagner est 6.49 – 44! (menaçant 34 – 43 16 x 49 40 – 35 +) 16 – 2 7.34 – 30 2 x 35 8.44 – 49 +.

6. 34 – 01! 11 – 02

7.40 – 34! 02 – 16

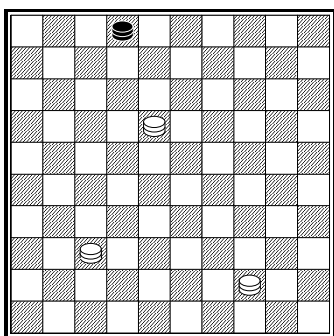
8.34 – 29 16 – 02

9.49 – 35

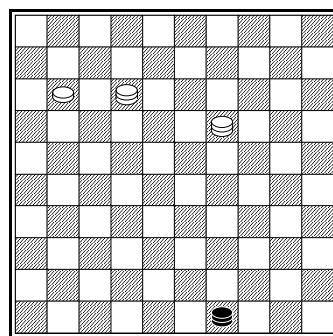
Exercice 37.2

Regardez comment les blancs gagnent utilisant la même stratégie après que les noirs jouent 2... 16 – 7

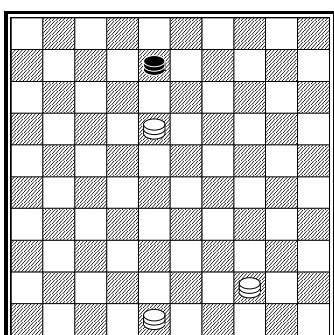
37.1 – 37.8 Les blancs gagnent la fin de partie. Regardez les rectangles !



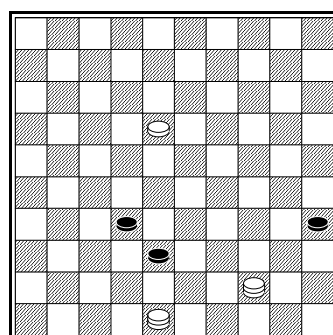
37.1



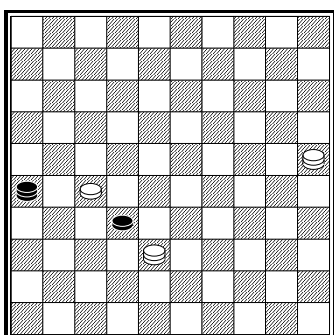
37.5



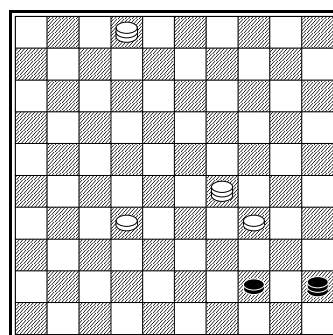
37.2



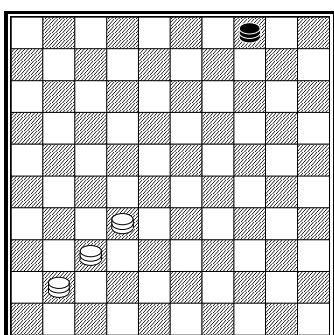
37.6



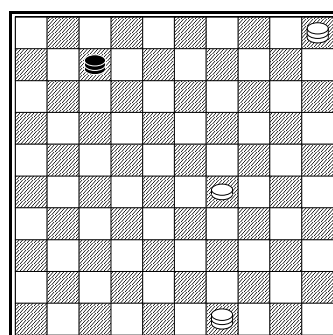
37.3



37.7



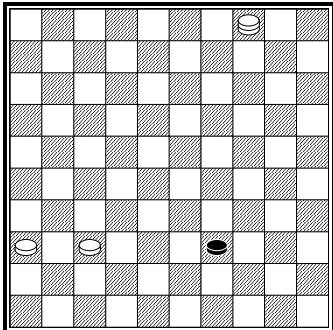
37.4



37.8

38. Créer un piège

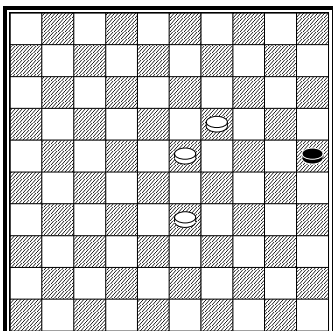
Parfois on ne peut empêcher l'adversaire de damer mais il est possible de piéger la dame. Cela s'appelle une **embuscade**.



1.4 – 27 39 – 44
2.37 – 32

Les noirs sont piégés.

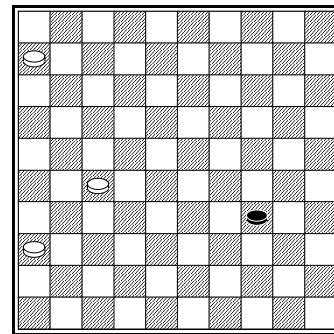
- à 44 – 49 Les blancs prennent la dame par 27 – 16 +.
- à 44 – 50 la dame est prise par 32 – 28 50 x 31 36 x 27.



Les blancs peuvent seulement prendre une future dame noire qu'en 50, aussi ils doivent empêcher les noirs d'aller en 49.

1.19 – 13 25 – 30
2.13 – 08 30 – 34
3.08 – 02 34 – 40
4.2 – 35! 40 – 45
5.35 – 19 45 – 50
6.23 – 05 50 x 19
7.05 x 23

Deux choses sont nécessaires pour prendre la dame adverse: guider le pion noir vers la case 50 et construire une embuscade.



Les blancs souhaitent que les noirs aillent à la case 44. Il est nécessaire d'empêcher les noirs d'aller en 48. Les blancs piègent la dame, en 49 ou en 50.

1.06 – 01 34 – 39
2.01 – 29!

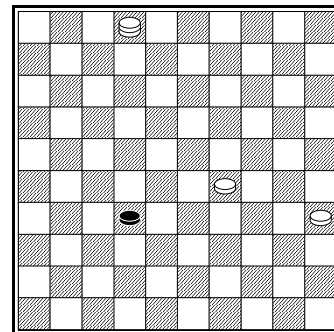
Interdisant la case 43, parce que sur 29 – 38! 43 x 21 36 – 31 avec opposition.

2. 39 – 44
3.29 – 38 44 – 49

Le piège est prêt pour la case 50 (38 – 33) mais si les noirs vont en 49, prendre la dame est retardé d'un coup. La prochaine situation est très importante à mémoriser!

4.38 – 32!!

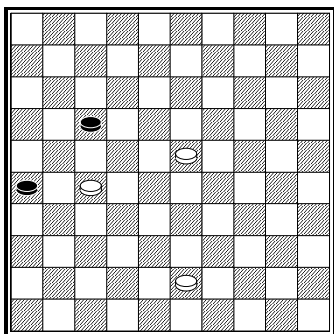
Au prochain coup la dame noire est prise. Par exemple: 49 – 35 5.32 – 19 +.



Une situation similaire. Les noirs sont guidés vers la case 41. Alors la dame est prise par un temps d'attente.

1.02 – 16 32 – 37
2.16 – 38 37 – 41
3.29 – 24 41 – 47
4.33 – 29

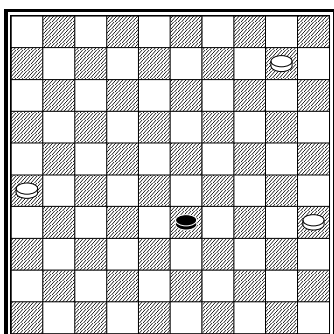
et la dame est prise au prochain coup.



Habituellement vous allez à dame avec le pion près de la ligne de promotion. Ici ce n'est pas la meilleure chose à faire. Dans ce cas vous devez créer une embuscade.

1.43 – 38! 17 – 21
 2.27 x 16 26 – 31
 3.16 – 11 31 – 36
 4.11 – 07 36 – 41
 5.07 – 02!

à 5... 41 – 46 6.2 – 19 Les blancs prennent la dame au coup suivant par 19 – 5.
 à 5... 41 – 47 la dame est prise par 6.23 – 19 +.



Voici une fin de partie très pratique. Elle s'est produite dans au moins 5 parties officielles répertoriées dans la base de Turbo Dabase. Dans 3 de ces 5 cas les blancs commettent la faute 10 – 5? Accordant la remise

1.10 – 04! 33 – 38

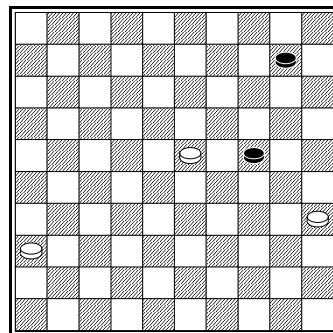
1... 33 – 39 2.4 – 22 39 – 43 3.22 – 28 avec une parfaite embuscade.

2.04 – 10! 38 – 43

Les blancs perdent un temps, Pour prendre la bonne case au bon moment. Les noirs ne peuvent aller en 42 parce que 10 – 37 +.

3.10 – 28

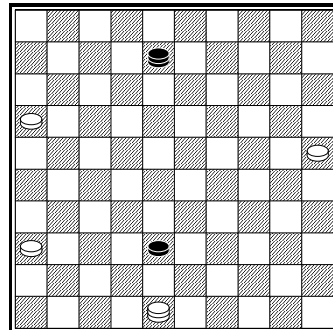
L'embuscade est prête.



Dans cette position le jeune Aïnur Shaïbakov ne se précipite pas à dame avec le pion 23 mais joue le coup gagnant:

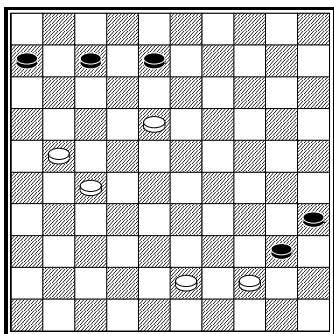
1.36 – 31! 10 – 14
 2.31 – 26! 14 – 19
 3.23 x 14 24 – 29
 4.14 – 10 29 – 33
 5.10 – 05??

Les blancs sont trop impatients. Ils auraient dû calculé la fin de partie jusqu'au bout avant de jouer. Les noirs échappent avec une remise parce que après 33 – 39! 6.5 – 28 39 – 43 Les blancs est sur la bonne case au mauvais moment !



Les noirs jouent pour forcer une remise, mais ils sont impatients. Il fallait attendre que le pion 16 ou 25 ait joué avant de gagner la case 26. En jouant en 26 immédiatement les noirs sont piégés.

1... 08 – 26?
 2.36 – 31! 26 x 37
 3.48 x 31 38 – 43
 4.31 – 18!



Les blancs sont en manque de temps. Ils sont pris à la pendule. Ils n'ont plus assez de temps pour calculer et jouent :

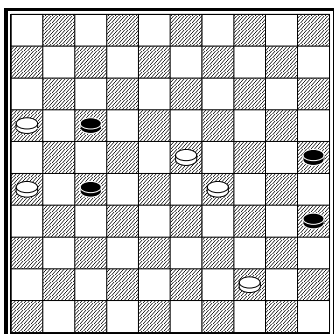
1.18 – 13?

Les blancs avaient une défense en jouant 1.44 – 39 40 – 45 2.21 – 17 avec des collages sur 45 – 50.

**2... 40 x 38
2.13 x 11 06 x 26**

Les blancs ont maintenant le temps de calculer, mais il est trop tard. Les blancs sont piégés:

**3.27 – 22 38 – 42
4.22 – 18 42 – 47
5.18 – 13
(5.18 – 12 47 – 29 6.12 – 8 29 – 33 +)
47 – 20
6.13 – 8 20 – 33! +**



Les blancs (J.P. Drost) font un bon calcul gagnant la fin de partie d'une belle manière:

**1.16 – 11! 17 x 06
2.26 – 21 27 x 16
3.23 – 19 16 – 21
4.19 – 14 21 – 27
5.14 – 10**

après 5... 27 – 32 6.10 – 5 32 – 38 7.29 – 24 Les noirs n'ont aucune défense contre la menace 24 – 20 +. Les noirs ont un sacrifice de deux pions.

**5... 35 – 40
6.44 x 35 25 – 30
7.35 x 24 27 – 32
8.10 – 04 32 – 37**

La formation 24/29 aident les blancs. après 32 – 38 le pion voudrait être changé par 4 – 27 38 – 42 27 – 38 42 x 33 29 x 38 +.

9.4 – 27 6 – 11

9... 37 – 41 10.27 – 32 +

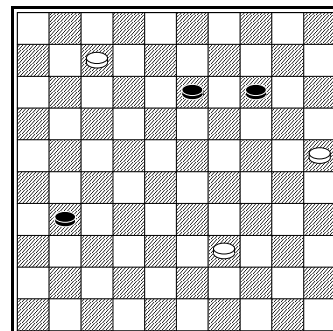
**10.27 – 38 11 – 17
11.38 – 47 17 – 22
12.24 – 20 22 – 28
13.20 – 15 28 – 32
15.15 – 10 37 – 41**

15... 37 – 42 16.47 x 33 37 – 41 17.33 – 47 41 – 46 18.10 – 5 +.

Les blancs aurait pu jouer 15.29 – 24 37 – 41 16.47 x 36 32 – 38 17.36 – 31 38 – 43 18.16 – 49 43 – 49 19.48 – 43 +.

**16.47 x 36 32 – 38
17.36 – 27 38 – 42
18.27 – 38 42 x 24**

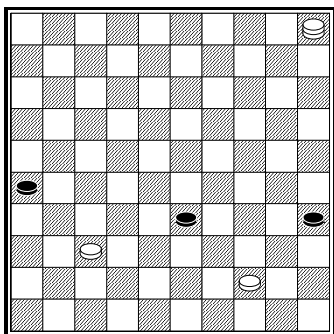
Les noirs abandonnent.



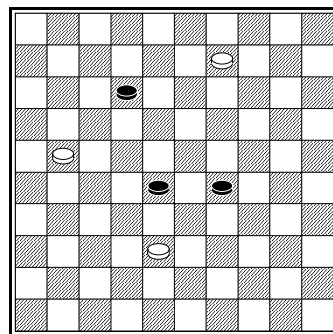
Les blancs peuvent tenter un piège.

**1.07 – 02! 14 – 19
2.25 – 20 19 – 24
3.02 x 30 31 – 37
4.20 – 15!**

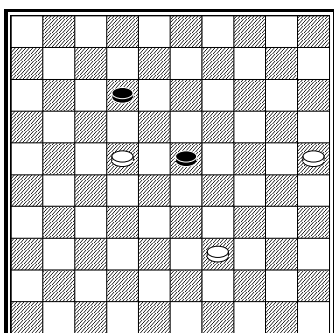
sur 37 – 41 suit 4.30 – 19 .
sur 37 – 42 suit 4.39 – 34 + .



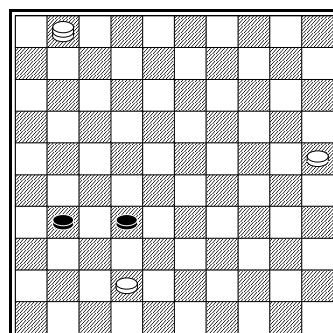
38.1



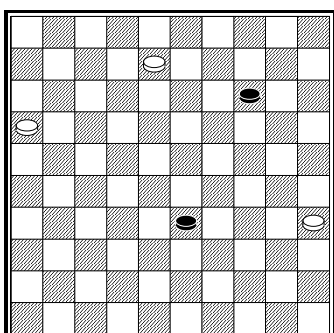
38.5



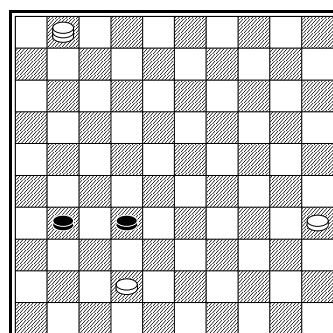
38.2



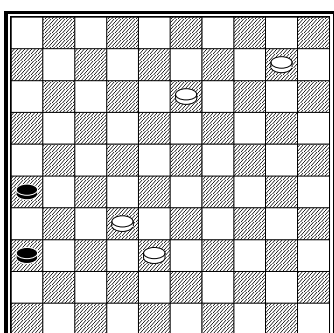
38.6



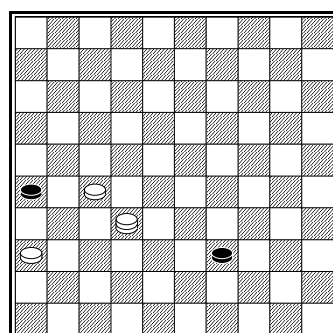
38.3



38.7



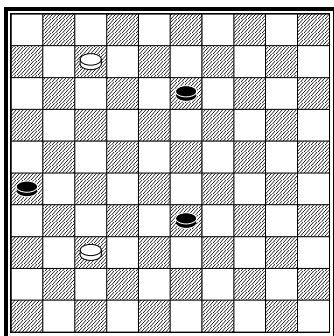
38.4



38.8

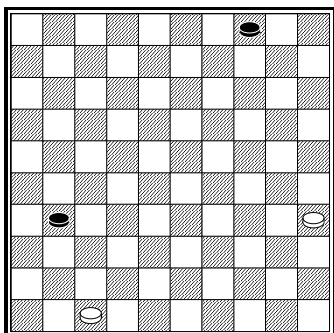
39. Tactiques de fin de partie

En fin de partie les combinaisons, forçings et sacrifices jouent un rôle important.



Les blancs attaquent les pions noirs finissant la partie avec une petite combinaison.

1.07 – 02! 13 – 18
2.2 – 11 33 – 38
3.11 – 07 18 – 22
4.7 – 16! 26 – 31
5.37 x 26 38 – 42
6.16 – 27! 22 x 31
7.26 x 48



Seulement deux pions pour chaque joueur, mais les blancs gagnent en utilisant une combinaison!

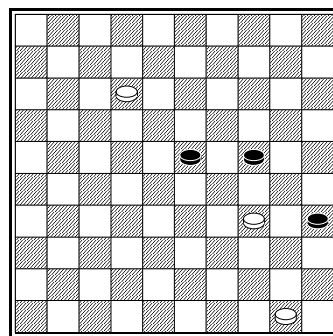
1.35 – 30 04 – 09

Les noirs doivent éviter l'opposition (4 – 10 47 – 41 B+).

2.30 – 24 09 – 13
3.24 – 20 13 – 19
4.20 – 15 19 – 23
5.15 – 10 23 – 29
6.10 – 05 29 – 34

à 6... 29 – 33 Les blancs jouent 7.5 – 37 31 x 42 8.47 x 29. Maintenant les blancs peuvent forcer cette possibilité tactique.

7.05 – 23 34 – 39
8.23 – 28 39 – 43
9.28 – 37 31 x 42
10.47 x 49

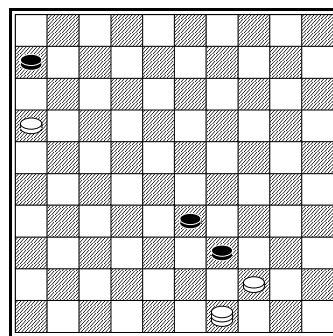


1.12 – 07 23 – 28
2. 07 – 01

Les noirs ne peuvent continuer 2... 28 – 32 à cause du coup 3.34 – 29 24 x 33 4.1 – 40 35 x 44 5.50 x 37 +.

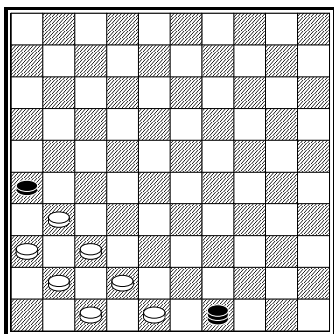
à 2... 24 – 30 3.34 x 25 28 – 32 Les blancs gagnent par 4.1 – 23 32 – 38 5.23 – 29 38 – 43 6.29 – 40 35 x 44 7.50 x 48 +.

2... 35 – 40
3.34 x 45 28 – 32
4.01 – 23 32 – 38
5.23 – 37 38 – 43
6.37 – 48 43 – 49
7.48 – 30! 24 x 35
8.50 – 44 49 x 40
9.45 x 34



1.44 – 40 39 – 44
2.49 – 21! 44 x 35
3.21 – 17 33 – 38
4.16 – 11!

Les blancs vont utiliser le pion 16 pour un coup, Les noirs ne peuvent sacrifier un pion!

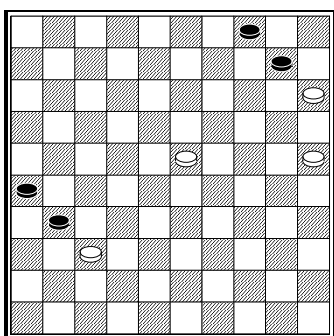


La position blanche semble perdue. Tous les pions sont derrière la ligne 16/49 contrôlée par la dame noire.

Mais surprise! Les blancs peuvent bloquer la dame adverse!

1.31 – 27! 49 x 16
2.37 – 32 16 x 49
3.42 – 38 49 x 46
4.36 – 31 26 x 37
5.47 – 41 37 – 42
6.48 x 37

La dame noire est asphyxiée...

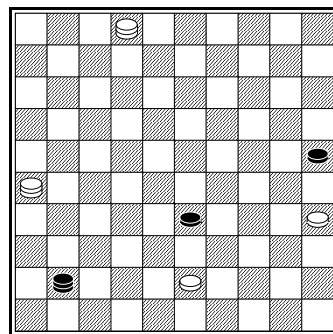


Les blancs pouvaient annuler après 1.37 – 32 mais ils pensaient forcer la remise plus rapidement.

1.23 – 19 31 x 42
2.25 – 20?

Les noirs voient un enfermè classique pour finir la partie.

2. 42 – 48
3.20 – 14 48 – 25!
4.14 x 05 25 – 14
5.19 x 10 26 – 31



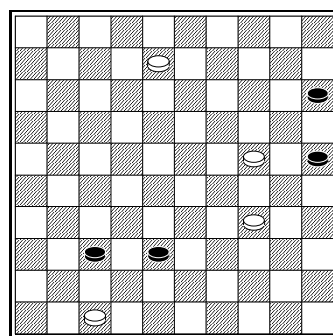
1. 26 – 42

Il semble que les noirs peuvent forcer une remise mais les blancs ont un coup.

1. 41 – 32
2. 42 x 20!

Créer un temps de repos pour prendre la dame noire.

2. 32 x 49
3.02 – 07 25 x 14
4.07 – 44 49 x 40
5.35 x 44

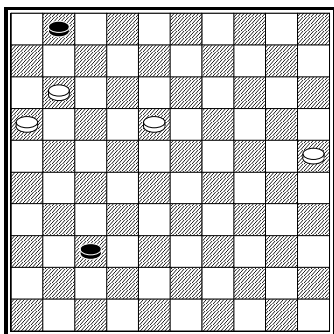


Les blancs placent une combinaison avec un double choix pour les noirs:

1.47 – 42! 38 x 47

1... 37 x 48 est suivi par 2.8 – 2 etc. +

2.08 – 03 47 x 20
3.34 – 30 25 x 34
4.03 x 26



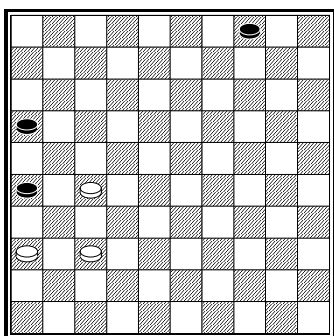
Dans cette composition (Leo Springer) les blancs piègent la dame d'une manière surprenante.

1.18 – 12 37 – 42
2.11 – 07 42 – 48
3. 07 – 02 48 – 26

Les noirs veulent réduire le nombre de pions blancs à trois pour remiser. Maintenant Les blancs piègent leur adversaire.

4.16 – 11! 26 x 3
5.11 – 7! 1 x 12
6.02 – 19

Le pion 12 bloque sa dame. Au coup noir suivant la dame est prise.

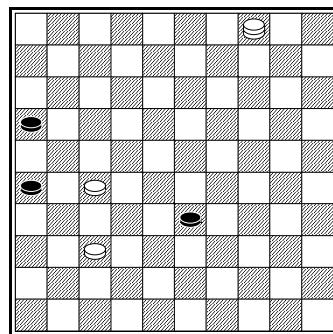


C'est une célèbre composition de Molimard. Les blancs l'utilisent pour gagner cette fin de partie très pratique.

1.36 – 31!

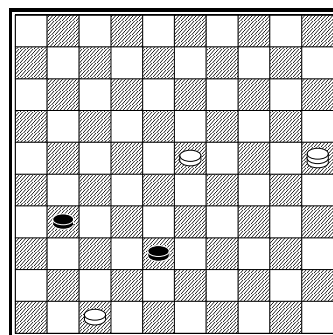
Si Les blancs se précipitent en jouant 1.27 – 22? 16 – 21 2.22 – 18 21 – 27 3.18 – 12 26 – 31 37 x 26 27 – 32 la partie est remise.

1... 04 - 09
2.27 – 22 09 – 13
3.31 – 27 13 – 19
4.22 – 18 19 – 24
5.18 – 13 24 – 29
6.13 – 09 29 – 33
7. 09 – 04



Les blancs menacent de placer la combinaison 37 – 31 26 x 37 27 – 21 16 x 27 4 x 15, aussi les Les noirs doivent sacrifier:

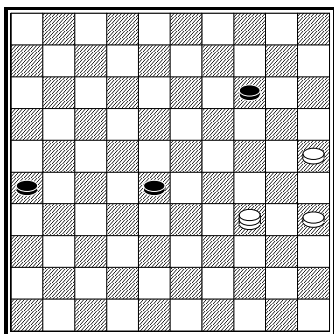
- 1) 7... 16 – 21 8.27 x 16 33 – 39 9.4 – 22 39 – 43 10.22 – 31 et Les noirs sont piégés
- 2) 7... 26 – 31 8.37 x 26 16 – 21 (les blancs jouent 26 – 21 avec la menace 27 – 22 +) 9.27 x 16 33 – 38 (33 – 39 4 – 22 39 – 43 22 – 31 +) 10.4 – 10 38 – 43 (38 – 42 10 – 37 +) 11.10 – 32 +.



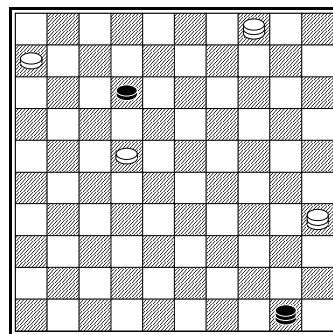
Cette partie semble remise, mais les blancs ont un magnifique piège.

1.25 – 30! 31 – 37
2.47 – 41! 37 x 46
3.30 – 19

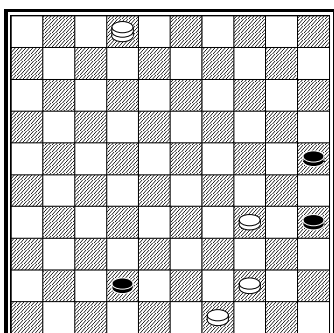
Les noirs n'ont aucune réponse contre 23 – 5 +.



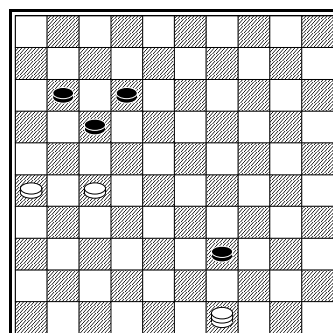
39.1



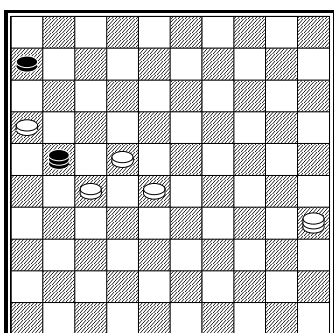
39.5



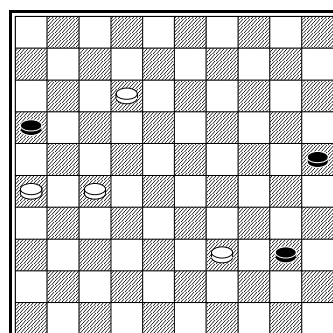
39.2



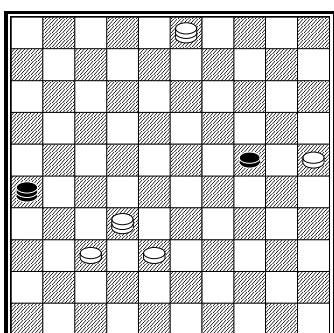
39.6



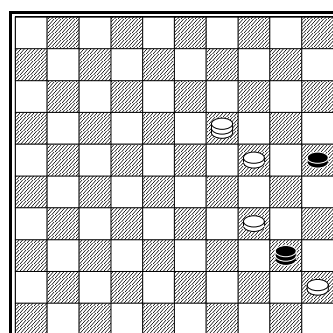
39.3



39.7



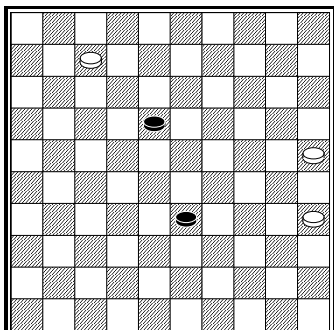
39.4



39.8

40. Fins de parties pratiques

Nous allons montrer quelques fins de parties qui peuvent se produire dans la réalité.



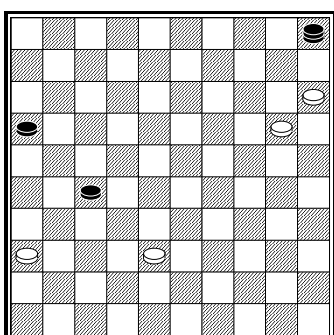
G. Heerema – M. de Jong

Les blancs ratent une jolie variante pour piéger leur opposant.

1.07 – 01! 18 – 22
2.01 – 06 22 – 28
3.25 – 20 28 – 32
4.06 x 39 32 – 37
5.35 – 30 37 – 42

5... 37 – 41 est suivi par 6.39 – 28 41 – 47 7.20 – 15 47 – 36 8.28 – 41 36 x 47 9.30 – 24 +.

6.39 – 28! 42 – 48
7.28 – 14 48 x 30
8.14 – 03 +



Mironov – Tsjizjow

1.38 - 33

1.20 – 14 5 x 43 2.15 – 10 est puni par 43 – 32
3.10 – 4 16 – 21 4.4 x 31 21 – 26 +.

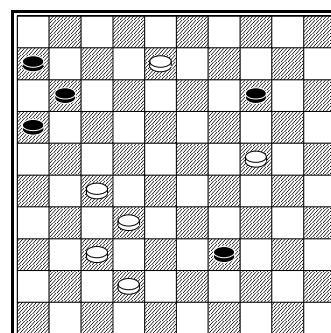
1... 16 - 21
2.33 - 29?

Il n'est facile de voir la remise: 2.36 – 31! 27 x 36
3.33 – 29 21 – 27 4.29 – 24 et les noirs n'ont pas de bon plan pour piéger les blancs. Mais dans la partie :

2. 21 – 26!
3. 29 – 24

3.20 – 14 5 x 34 4.36 – 31 (15 – 10 34 – 23 +)
26 x 37 5.15 – 10 est suivi par 6.34 – 43! et les blancs sont piégés.

Exercice 40.1 Comment les noirs gagnent-ils maintenant?



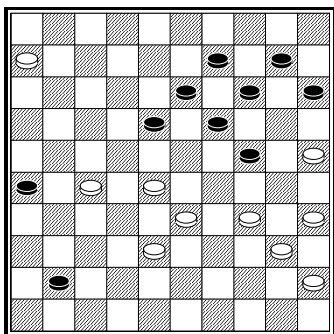
H. Meijer – W. Sjtsjogoljew

Les blancs ont besoin d'une couple de combinaisons pour gagner la fin de partie.

1.08 – 03 39 – 44
2.03 x 20!!

Après 2.3 x 25 Les noirs peuvent s'échapper.
Après 3 x 20 Les noirs ont 3 possibilités, toutes perdantes

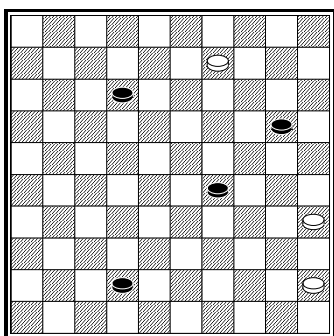
- 1) 2... 44 – 50 3.27 – 22 50 x 17 4.32 – 28 17 x 47 5.20 – 15 47 x 20 15 x 47 +
- 2) 2... 44 – 49 3.32 – 28 49 x 21 4.37 – 32 21 x 47 5.20 – 15 +
- 3) 2... 11 – 17 3.27 – 21 16 x 47 4.20 – 15 47 x 20 5.15 x 50 +.



Baba Sy - Agafonow

Les noirs donnent à l'adversaire un temps de repos en attaquant par 18 – 23? Les blancs exécutent une combinaison spectaculaire!

1. 18 – 23 2. 27 - 21 23 x 43
3. 06 - 01 26 x 17 4. 25 - 20 14 x 25
5. 35 - 30 24 x 44 6. 34 - 30 25 x 34
7. 01 x 46



C. van Leeuwen - Sjtsjogoljew

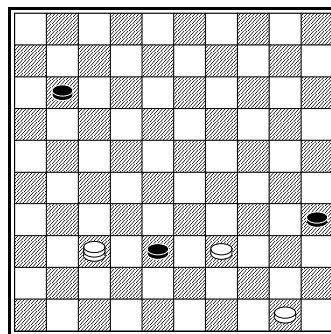
Les blancs pensent forcer une remise par une double attaque de la dame en 12 et 20.

1.9 – 3?

Les blancs n'ont tenu compte que des pions noirs éloignés sans rechercher toutes les possibilités.

1. 20 – 25! 2. 03 x 48 29 – 34
3. 48 x 30 25 x 34

Une surprise déplaisante...



H. Jansen – un. Abidin

Les blancs ratèrent une jolie variante de gain.

1. 39 – 33! 38 x 29 2. 37 – 42 29 - 34
3. 42 – 48 34 – 40 4. 48 – 42!!

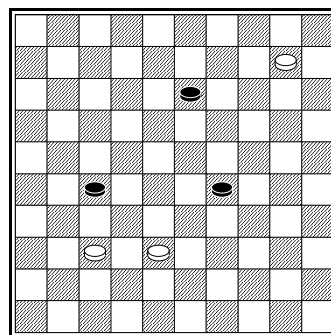
Les blancs préviennent le sacrifice 40 – 44 50 x 39 35 – 40, qui annule la partie à chaque autre coup, par 39 – 34 40 x 29 42 x 15 +.

4. 11 – 17 5. 42 – 38 40 – 45

Après 5... 17 – 22 Les blancs prennent le pion 40 par 6. 38 – 33! 22 – 27 7. 50 – 45 +.

Maintenant Les noirs ont un pion à 45 Les blancs doivent prendre garde à garder le contrôle de la case 49, parce que 35 – 40 serait suivi par l'arrivée de la dame en 49 à tout moment.

6. 38 – 27! 35 – 40 7. 27 – 49



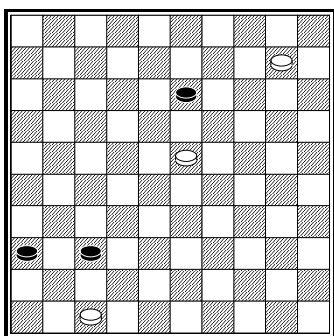
W. Leijenaar – J. Oost

Les blancs ne jouent pas le coup gagnant 1. 10 – 4? en raison du collage 27 – 32! =.

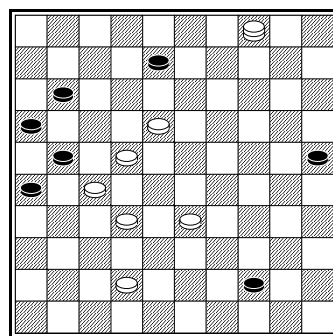
Dans la partie les blancs jouent 1. 10 – 5 après quoi les noirs échappent 1... 29 – 34 2. 5 – 28 27 – 32! 3. 38 x 27 13 – 19 4. 32 x 14 34 – 39 =.

1. 38 – 32! 27 x 38 2. 10 – 4

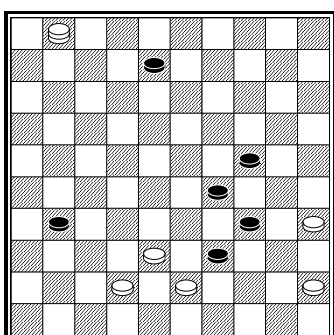
Un sacrifice est la solution! 2... 13 – 19 3. 4 – 27 donnent aux blancs un gain facile.



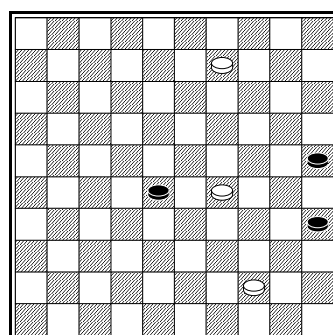
40.1



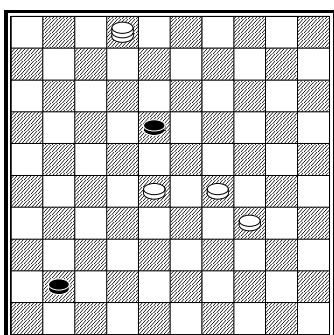
40.5



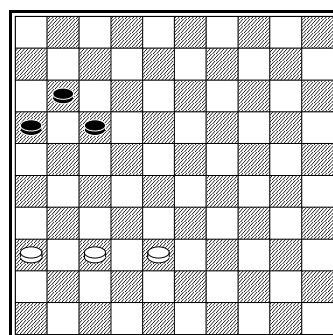
40.2



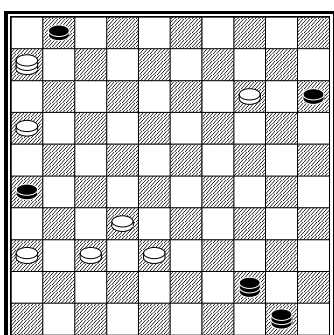
40.6



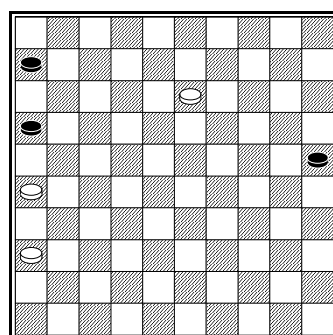
40.3



40.7



40.4



40.8

Solutions leçon 31 - 40

Leçon 31: Autres enfermés

C 31.1 27 – 22 18 x 27 34 – 30 25 x 34 35 – 30 24 x 44 33 x 24 19 x 30 49 x 7

C 31.2 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

C 31.3 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 28 x 17 12 x 21 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 5

C 31.4 38 – 33 21 x 32 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 24 – 20 15 x 24 43 – 38 32 x 43 48 x 6

C 31.5 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 37 47 – 41 37 x 46 29 – 24 46 x 30 34 x 5

C 31.6 29 – 24 20 x 29 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 40 45 x 5

C 31.7 36 – 31 26 x 30 40 – 34 24 x 42 34 x 5

C 31.8 30 – 24 20 x 29 39 – 34 29 x 49 31 – 26 49 x 21 26 x 10

Leçon 32: la fin de partie

Exercice 32.1 case 34

Exercice 32.2 case 3

Exercice 32.3 4 – 13! ; 2 - 24? 14 – 20 24 x 15 41 – 47

Exercice 32.4 36 – 31 13 x 36 35 – 30 25 x 34 45 x 23

Leçon 33: Opposition

33.1 32 – 28 23 x 32 42 – 38 32 x 43 49 x 38

33.2 38 – 33 27 – 32 43 – 39 32 – 38 42 – 37 38 x 29 37 – 32

33.3 41 – 37 12 – 18 37 – 32 18 – 23 32 – 28 23 x 32 31 – 27 32 x 21 26 x 17

33.4 48 – 42 32 – 38 29 – 23 38 x 18 42 – 38
33.5 44 – 40 24 – 29 40 – 35 29 – 34 35 x 24 34 – 40 39 – 34 40 x 20 43 – 39 20 – 24 39 – 34

33.6 48 – 43 25 – 30 43 – 39 16 – 21 38 – 32

33.7 38 – 32 30 – 35 39 – 33! 29 x 27 40 – 34

33.8 50 – 45 14 – 19 44 – 39 19 – 24 39 – 34 35 – 40 34 – 30 24 x 35 45 x 34

Leçon 34: dame contre pions

exercice 34.1 33 – 29 26 – 31 29 x 9 31 x 31 44 – 40 35 x 33 32 – 28 30 x 39 9 – 3 33 x 22 3 x 27 25 – 30 27 – 43 30 – 35 43 – 49 +

exercice 34.2 39 – 48 26 – 31 48 – 43 32 – 37 43 – 48 37 – 41 42 – 37 41 x 32 48 x 26 32 – 38 26 – 48 +

34.1 12 – 7 19 – 23 7 – 1 23 – 28 1 – 29 32 – 38 29 – 42 etc. +

34.2 14 – 9 4 x 13 15 – 10 13 – 19 10 – 4 27 – 32 4 – 10 +

34.3 18 – 12 25 – 30 12 – 7 30 – 34 7 – 1 (ou 17 – 11 en premier) 34 – 39 17 – 11 6 x 17 1 – 6 +

34.4 2 – 8 17 – 22 8 – 13 (8 – 3 est aussi gagnant) 22 – 28 13 – 24 28 – 32 24 – 42 14 – 19 42 – 15 +

34.5 7 – 1 16 – 21 (30 – 35 29 – 24 16 – 21 1 – 18 etc. +) 1 – 12 21 – 27 (21 – 26 12 – 18 30 – 35 29 – 24 +) 12 – 18 27 – 32 29 – 24! 30 x 19 18 – 4 +

34.6 3 – 21 10 – 14 (10 – 15 21 – 38 22 – 28 38 – 24 28 – 32 24 – 42 +; 22 – 28 21 – 38 10 – 14 38 – 15 28 – 32 15 – 42 14 – 19 42 – 15 19 – 23 15 – 20 +) 21 – 38 14 – 19 38 – 15 22 – 27 15 – 4

34.7 9 – 3 29 – 34 (29 – 33 3 – 14 23 – 29 14 – 20 29 – 34 20 x 38 34 – 40 38 – 33 40 – 45 33 – 50; 23 – 28 3 – 14 28 – 33 14 – 20 +) 3 – 14 23 – 29 14 – 20 29 – 33 20 x 38 34 – 40 38 – 33 40 – 45 33 – 50

34.8 42 – 15 13 – 18 15 – 4 18 – 23 4 – 15 +

Leçon 35: la grande diagonale

35.1 34 – 48 31 – 36 48 – 37 +

35.2 14 – 10 31 x 42 41 – 37 42 x 31 10 – 5 +

35.3 5 – 32 +

35.4 5 – 23 21 – 27 23 – 1 27 x 18 1 x 23 +

35.5 10 – 4 16 – 21 4 – 10 21 – 26 10 – 4 +

35.6 44 – 39 21 – 27 39 – 33 27 – 32 5 x 26 36 – 41 26 – 37 41 x 32 28 – 23 32 x 23 48 – 43 +

35.7 23 – 46 22 – 27 (31 – 37 46 x 17 15 – 20 25 x 14 36 – 41 17 – 8 +) 25 – 20 31 – 37 46 x 21 36 – 41 21 – 32 41 – 47 32 – 10 15 x 4 30 – 25 47 x 30 35 x 24 +

35.8 35 – 30 (6 – 1? 24 – 30 =) 24 x 35 6 – 1 12 – 17 1 – 23 +

Leçon 36: Trictrac

Exercice 36.1 28 – 22 40 – 44 50 x 28 7 – 12 17 x 8 45 – 50 8 – 2 50 – 45 28 – 50 45 – 23 2 – 7 23 x 1 50 – 45 +

36.1 39 – 33 (ou un autre temps d'attente: 39 – 28 ou 29 – 44) 16 – 21 (45 – 50 31 – 27 +) 28 – 50 21 – 26 31 – 27 26 – 31 50 – 6 31 x 22 6 x 50

36.2 37 – 32 7 – 11 (7 – 12 32 – 27 12 – 17 28 – 23 18 x 29 50 x 6 +) 28 – 23 18 x 29 50 x 6 etc. +

36.3 32 – 28 34 – 39 50 x 33 7 – 12 17 x 8 45 – 50 7 – 2 50 – 45 33 – 50 45 – 23 2 – 7 23 x 1 50 – 45 +

36.4 33 – 28 39 x 6 (39 x 50 29 – 33 +) 29 – 1 6 x 50 1 – 6 +

36.5 38 – 33 28 – 32 33 – 28 22 x 44 15 – 38 32 x 43 48 x 50

36.6 10 – 4 35 – 40 4 x 36 40 – 44 43 – 39 44 x 42 36 – 22 50 x 17 6 x 47

36.7 28 – 22 14 – 19 22 – 17 19 – 23 17 – 11 23 – 29 11 x 2 29 – 33 2 – 24 33 – 39 (35 – 40 24 x 38 40 x 49 38 – 27 +) 44 x 33 35 – 40 24 – 13 40 – 44 13 – 22 +

36.8 10 – 5 33 – 39 (33 – 38 5 – 32 38 x 27 26 – 21 27 x 16 6 – 1 +) 5 – 32 39 – 44 32 – 49 44 – 50 26 – 21 50 – 45 21 – 17 45 – 23 49 – 40 23 x 45 6 – 1 +

Leçon 37: rectangles

Exercice 37.1 Correct est 48 – 34! mauvais sont 1... 48 – 43? 2.26 – 48 43 – 16 3.48 – 43 16 x 49 4.28 – 44 + et 1... 48 – 25? 2.26 – 3 25 – 43 3.35 – 30 43 x 25 4.28 – 14 +

Exercice 37.2 3.44 – 39 7 – 16 4.45 – 40 16 – 7 39 – 34 7 – 11 34 – 1 16 – 2 40 – 34 2 – 16 34 – 29 +

37.1 44 – 35 2 – 16 18 – 7 16 x 2 37 – 14 +

37.2 44 – 49 menace à la fois 48 – 30 18 – 40 + et 49 – 21 18 – 31 +

37.3 38 – 29 32 x 21 29 – 12 +

37.4 41 – 36 4 – 15 32 – 27 15 – 47 27 – 4 47 – 29 37 – 42 39 x 47 4 – 15 +

37.5 19 -2 49-44 11-6 44-49 2-16 49-35 6-1 35-44 1-6 44-35 16-2 35-49 12-21 6-11 +

37.6 18 – 12 32 – 37 48 x 26 35 – 40 44 x 35 38 – 43 12 – 8 et maintenant: 1) 43 – 48 8 – 3 48 – 39 35 – 30 39 x 25 26 – 48 ou 2) 43 – 49 8 – 2 49 – 38 26 – 21 38 x 16 35 – 49

37.7 2 – 11 45 – 50 11 – 16 44 – 49 (50 – 45 29 – 33 +) 29 – 1 49 x 27 16 x 49 50 – 28 49 – 44 28 x 50 1 – 6 +

37.8 5 – 23 7 – 11 29 – 1 11 – 16 29 – 23 16 – 2 49 – 35 2 – 16 1 – 7 16 x 2 23 – 19 +

Leçon 38: prendre une dame

38.1 5 – 23 26 – 31 37 x 26 33 – 38 23 – 19 (ou quelque part d'autre sur la grande diagonale) 35 – 40 (38 – 43 44 – 39 43 x 34 19 – 28 etc. +) 44 x 35 38 – 43 19 – 28 +

38.2 25 – 20 12 – 17 22 x 11 23 – 28 20 – 15 28 – 32 11 – 7 32 – 37 7 – 2 37 – 42 (37 – 41 2 – 19) 2 – 30 +

38.3 8 – 3 14 – 19 3 – 21 33 – 39 21 – 49 19 – 23 16 – 11 23 – 28 11 – 6 28 – 32 49 x 27 (of 49 x 21) 39 – 44 27 – 22 +

38.4 13 – 9 36 – 41 9 – 4 41 – 47 4 – 36 47 x 4 32 – 27 +

38.5 9 – 3 12 – 17 21 x 12 29 – 33 (29 – 34 3 – 25 34 – 40 25 – 39 avec un trictrac gagnant) 38 x 29 28 – 32 3 – 25 32 – 37 12 – 8 37 – 42 (37 – 41 25 – 14 +) 8 – 3 42 – 48 (42 – 47 25 – 14 +) 3 – 26 +

38.6 1 – 34 32 – 38 (32 – 37 34 – 48 37 – 41 42 – 37 +) 42 x 33 31 – 37 34 – 23 37 – 42 23 – 29 +

38.7 1 – 23 31 – 37 42 x 31 32 – 38 31 – 26 38 – 43 23 – 28 +

38.8 32 – 38 39 – 44 (26 – 31 38 – 33 39x28 27 – 22 28 x 17 36 x 27) 38 – 49 44 – 50 49 – 44 +

Leçon 39: Tactique en fin de partie

39.1 25 – 20 14 x 25 35 – 30 +

39.2 34 – 30 35 x 24 2 x 30 25 x 34 44 – 39 34 x 43 49 x 47

39.3 16 – 11 21 x 5 (21 x 23 35 – 40 +) 35 – 19 6 x 28 19 x 46

39.4 3 – 20 26 x 29 32 – 19 24 x 15 19 – 24 29 x 20 25 x 14

39.5 35 – 8 50 x 17 4 – 22 17 x 50 8 x 17 +

39.6 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x 17 49 – 16 +

39.7 39 – 34 40 x 29 26 – 21 29 – 34 12 – 7 34 – 40 7 – 1 40 – 45 1- 6 25 – 30 6 – 50 30 – 34 50 – 6 34 – 40 6 – 50 +

39.8 34 – 30 25 x 34 19 - 2

Leçon 40: fins de partie pratique

exercice 40.1 3... 26 – 31 4.20 – 14 5 x 30 15 – 10 30 – 19 10 – 4 19 – 41 36 x 47 31 – 36 4 x 31 36 x 27

40.1 23 – 18 13 x 22 10 – 5 36 – 41 47 x 36 37 – 42 5 – 37 42 x 31 36 x 18

40.2 45 – 40 39 x 37 35 – 30 24 x 44 28 – 33 29 x 38 1 x 41 +

40.3 34 – 30 41 – 47 28 – 22 47 x 35 22 x 13 35 x 8 2 x 13

40.4 32 – 28 44 x 22 6 x 44 50 x 31 36 x 27 (raté par Tsijizjow contre Ba)

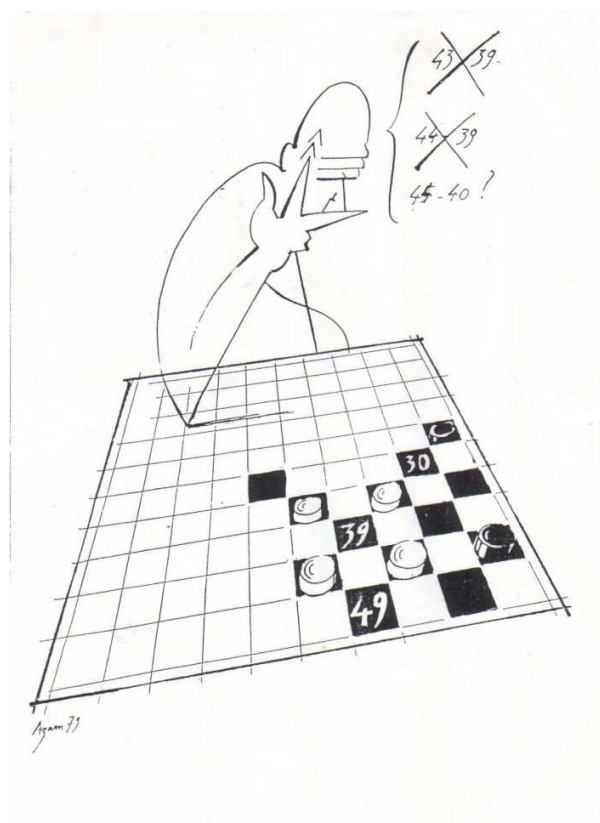
40.5 18 – 13 8 x 19 32 – 28 21 x 23 33 – 28 23 x 32 22 – 17 11 x 22 4 x 13 + (raté par Dibman contre Presman)

40.6 29 – 23 28 x 19 9 – 3 19 – 23 3 – 12! 23 – 28 12 – 21 28 – 33 21 – 43 +

40.7 38 – 32 17 – 22 (16 – 21 32 – 28 21 – 26 36 – 31 17 – 21 28 – 23 11 – 17 23 – 18 +)
37 – 31 11 – 17 (22 - 28 32 x 23 16 – 21 23 – 18 11 – 17 18 – 13 17 – 22 13 – 8 22 – 28 8 – 2 28 – 33 2 – 11 33 – 38 11 – 16 +) 31 – 26 16 – 21 36 – 31 21 – 27 32 x 12 22 – 28 12 – 7 28 – 33 7 – 1 (ou 7 – 2)

33 – 39 (33 – 38 1 – 29 38 – 43 29 – 38 43 x 32 31 – 27 +) 1 – 6 39 – 43 26 – 21 +

40.8 13 – 8 25 – 30 8 – 2 30 – 34 2 – 35 34 – 39 35 – 49 6 – 11 36 – 31 11 – 17 31 – 27 16 – 21 27 x 16 17 – 22 26 – 21 22 – 28 16 – 11 28 – 33 11 – 6 39 – 44 49 x 40 33 – 38 40 – 49 38 – 42 21 – 17 + (raté par Zimmerman contre Balédent 1899)



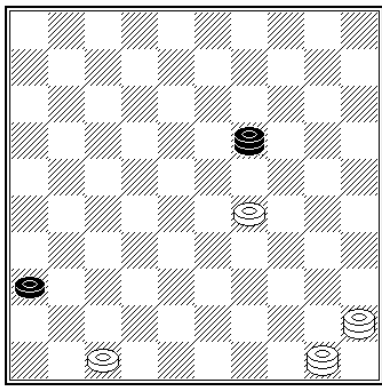
En complément à cette partie du Cours sur les Fins de parties pratiques :

Une analyse que j'avais faite sur la Finale Scoupe pour le Club.

La finale Scoupe

Cette finale découverte par le français **Pierre Scoupe en 1927** est importante à connaître car elle peut se rencontrer souvent en partie, et le résultat de la partie est nul ou gagné suivant la position du pion (29) pour le diagramme ci-dessous.

En effet si le pion ne peut plus être amené à 29 (s'il se trouve dans le petit triangle 35 /24/15) la position est assurément nulle !!!



Lorsque vous avez amené la position suivante, le gain s'obtient en sortant le pion 47-42, car les noirs ne peuvent pas jouer 36-41, car alors il s'ensuit 42-37 puis 50-28 et il ne peuvent pas garder la grande diagonale ce qui permet aux blancs de prendre la grande diagonale par 50-28, puis ensuite après avoir amené les deux autres pions à dame le gain de pose plus de problème. Si les noirs après 47-42 veulent gagner le pion 42 ils se heurtent à la variante suivante : 19-08 , 50-28 , 08-26, il y a la prise majoritaire par 28-17 ! gain.

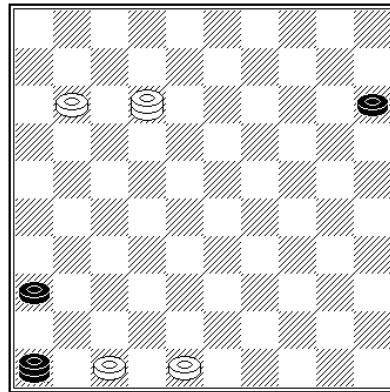
Cette position est donc gagnante et peut être imaginée relativement facilement pour un humain, mais lorsque l'on soumet cette position à l'ordinateur (Truus) il se perd dans les millions de possibilités offertes lorsqu'il y a plusieurs dames sur le damier. Ceci n'est pas sans nous reconforter sur notre capacité à surpasser l'ordinateur dans certaines positions et à analyser celles ci sans faire appel à des millions de mouvements !

Serge MINAUX le 23 décembre 2002

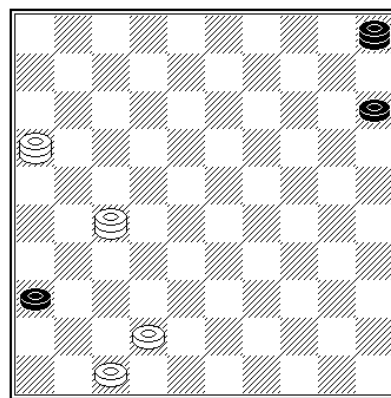
La semaine dernière une position analogue s'est produite au club mais avec un pion noir en 15.

La question que je me suis posé avec Marc Pinet était si cette position pouvait être gagnante.

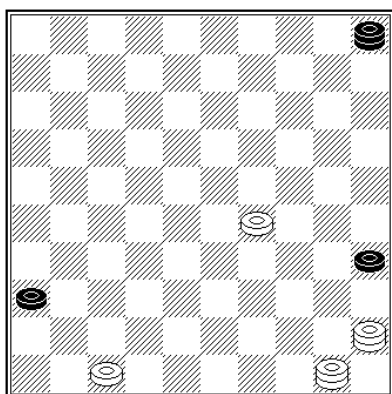
Après une reprise de l'analyse il me semble que l'on peut encore gagner avec les blancs !



Il faut amener la position suivante pour obliger les noirs à bouger leur pion 15 :

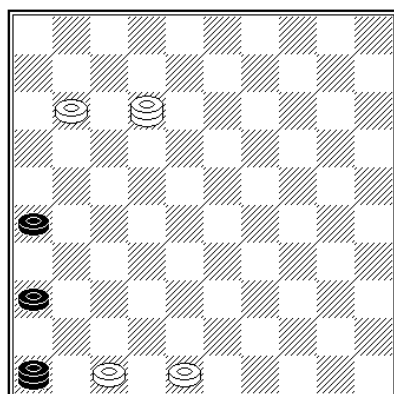


Dans cette position la dame noire ne peut plus bouger, et le pion 15 doit sortir et en employant le même système nous pouvons le forcer à venir à 35 par la manœuvre suivante 15-20, 27-38, 20-25, 38-27, 25-30, 27-43, 30-35 et 43-49 à partir de là les blancs vont clouer le pion 35 et amener la position suivante pour forcer les noirs à donner ce pion 35 ! et donc après ceci amener le gain classique de la position Scoupe.

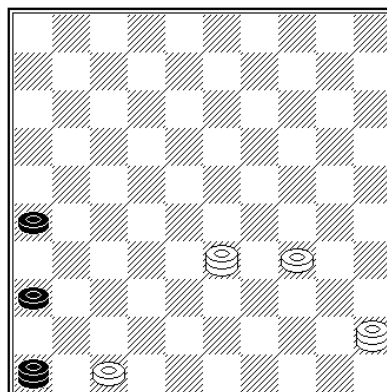


Dans cette position les blancs arrivent à changer le trait en manœuvrant comme suit : 45-34, 05-46, 34-39 et les noirs doivent donner le pion 35 après 35-40 et 50-45.

Une question peut se poser si le pion noir 15 se trouvait de l'autre côté de la grande diagonale, par exemple à 26.



Dans cette position le gain peut être aussi obtenu en amenant la position suivante après avoir fait une deuxième dame.



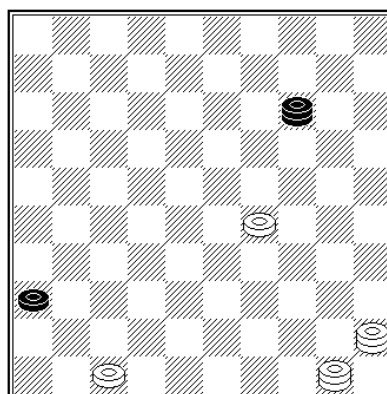
Le trait est aux noirs : 46-05, 33-38, 05-14, 47-41 ! les blancs gagnent

Remarque : La finale Scoupe Etendue.

En Novembre 2007, l'analyse de toutes les positions Scoupe avec 1 pion noir de plus a été montrée par **Gérard Taille** (concepteur du logiciel **Damy**) sur le forum de la FFJD.

Cette étude est trop volumineuse pour être publiée dans ce Cours, et devrait faire l'objet d'une publication à part entière.

Un diagramme important sur la finale Scoupe



Dans cette position le joueur des blancs ne doit pas commettre l'erreur de sortir trop tôt le pion 47-42, car la nulle s'ensuit par la navette suivante : 14-20, 50-33, 20-03, 33-28, (sur 42-37 menace de 03-26 et la partie est nulle) 03-20, 28-33 et nulle par répétition des coups.

Photographie prêtée par Pierre Dieu du Club d'Hellemes, représentant une rencontre entre Pierre Scoupe du Club de Lille et son père.



Un dernier diagramme sur la finale Scoupe, lorsque le pion blanc ne peut plus venir en 29.



Trait aux blancs : remise

Trait aux noirs : B+ car la dame noire ne peut plus rester sur la grande diagonale, car sur 1..... 37-46
2. 24-20 46-37 3. 20-15 et sur 37-46 ou 37-05 B+

A voir absolument aussi pour compléter ce cours : les Fins de Parties par le GMI Arnaud CORDIER sur le site de la F.F.J.D : <http://www.ffjd.fr/Web/index.php?page=fin-partie&cours=0>