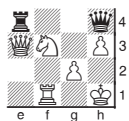


9-1 La ♚ noire ne peut quitter la colonne g à cause de ♜xg7#. Les Noirs peuvent abandonner la ♚ contre la ♜, d'autant qu'ils ont déjà un ♘ de plus, mais je pense que les Blancs disposeraient encore d'excellentes chances de gain. L'autre façon pour les Noirs d'essayer de s'en tirer consiste à lancer une contre-attaque contre la ♚ blanche.

On peut donc tenter **1...♞d8**, avec l'idée d'éloigner la ♚ blanche de l'attaque du ♘g7 ou de la défense de la ♜g1. Cela marche presque, mais après **2.♚xd8+** (*coup intermédiaire*) ♘xd8 **3.♞xg2**, les Blancs ont la qualité en plus et devraient gagner aisément. 5 points pour D.



Quand des pièces de couleur opposée et de force égale sont simultanément attaquées, envisagez tous les coups agressifs par la pièce attaquée. En voici un exemple extrême : la ♚ capture un ♘ parfaitement défendu par un autre ♘. Après **1..♚xh3+** **2.♘xh3 ♞xe3**, les Noirs gagnent un ♘. Ce sacrifice temporaire est également appelé « desperado ».

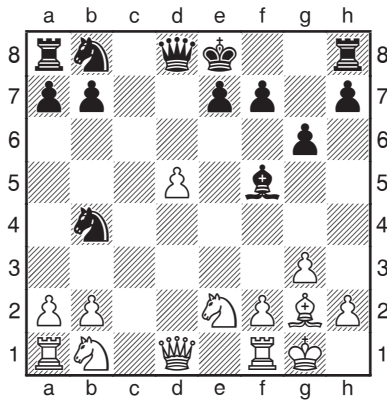
Score	0	1000	1400	1800	2200	2400
	1000	1400	1800	2200	2400	2800
1 A	13%	16%	11%	8%	4%	
B	13%	5%	4%			
C	25%	10%	7%	3%		
D 5	49%	69%	78%	89%	96%	100%

2 A	1	23%	49%	61%	73%	33%	19%
B		46%	26%	25%	3%		
C 5		15%	12%	7%	24%	67%	81%
D		16%	13%	7%			

9-2 Les Noirs peuvent mener leur contre-attaque de façon beaucoup plus dangereuse par **1...♞b4** (*déviatio*n). Soudainement, ce sont les Blancs qui se trouvent au bord du précipice. La ♚ blanche ne dispose pas d'échec *intermédiaire*, et échanger les ♞ ou les ♚ mène à une finale sans espoir. Vous ne marquez cependant qu'1 point seulement pour A.

Les Blancs ont heureusement leur propre riposte, **2.♞e1!**, laissant leur ♚ attaquée mais menaçant d'un mat du *couloir*. Et c'est aux Noirs de résoudre un problème – comment parer **3.♞e8#** et défendre la ♞b4 ? La seule réponse est **2...♞b8**, et, après **3.♞g1**, aucun des deux camps ne peut progresser. **3...♞b4 4.♞e1** et c'est nulle ! 5 points pour C.

Un coup intermédiaire n'est pas nécessairement un échec ou une prise.



Score	0-1000	1000-1400	1400-1800	1800-2200	2200-2400	2400-2800
1 A	13%					
B	17%	14%				
C	51%	48%	18%	3%		
D 5	19%	38%	82%	97%	100%	100%

2 A	13%	20%	14%	9%		
B	54%	50%	47%	28%	17%	
C 5	25%	16%	25%	51%	50%	86%
D 2	8%	14%	14%	12%	33%	14%

10-1 La situation n'est pas brillante pour les Noirs. Ils sont tout d'abord en retard de développement. En outre, celles de leurs pièces qui sont développées (le ♘ et le ♙) sont plutôt mal placées. Les Blancs envisagent ♖a4+ ou ♖d4 (attaque double), gagnant le ♘b4. 1...♙c2 ne pare qu'une de ces menaces (♖a4+). Après 2.♖d4, les Blancs attaquent simultanément le ♘ et la ♜ et gagnent du matériel. 5 points pour D.

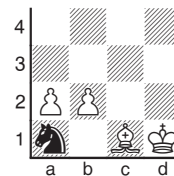
Cherchez à ouvrir la position quand vous êtes mieux développé. Cela augmente de façon importante les opportunités d'attaque.

10-2 Pour les Noirs, le mauvais placement de leurs pièces est un désavantage temporaire. Ils espèrent gagner la qualité après 1...♘c2, s'adjugeant ainsi une compensation matérielle raisonnable.

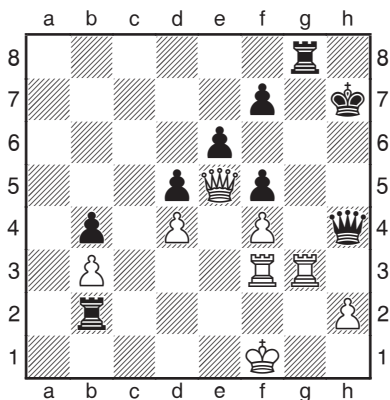
Il s'agit toutefois d'un vœu pieux, car les Blancs peuvent attaquer le défenseur du ♘ par 2.♙g4!! (déviation). Les Noirs n'ont rien de mieux que de prendre la ♜ par 2...♘xa1, permettant aux Blancs de gagner le ♙f5. Le ♘ est enfermé en a1, et finira également par être perdu. Les Blancs ont l'avantage, mais les Noirs sont encore dans la partie. 5 points pour C et 2 points pour D.

Entraînez-vous à jouer la position finale contre un ami ou un ordinateur.

Quand un ♘ s'empare d'une ♜ sur sa case de départ (a1, h1, a8, h8), il se fait presque toujours enfermer dans le coin de l'échiquier et finit par être perdu.



M. Taimanov – E. Geller | Moscou 1951



11-1 Trait aux Noirs, ceux-ci doivent naturellement rechercher l'attaque directe contre le ♔ exposé des Blancs. Mais ils doivent aussi tenir compte des idées d'attaque de ces derniers. Par exemple 1. ♖xg8 ♕xg8 2. ♖g3+ ou 1. ♖h3.

Il semble que le coup naturel 1... ♖xh2 neutralise immédiatement les menaces des Blancs tout en maintenant la pression sur le ♔ blanc. Notez toutefois que si les pièces majeures des Blancs disparaissaient soudain, le ♔ et les ♖ blancs n'auraient pas de coup. Ce qui donne l'idée d'un pat que, de façon assez extraordinaire, les Blancs peuvent amener par 2. ♖xg8 ♕xg8 (2... ♖h1+? 3. ♖g1) 3. ♖g3+! ♕xg3 4. ♖b8+ ♕h7 5. ♖h8+ ♕xh8.

Après 1... ♖b1+ 2. ♕g2, les Noirs n'ont rien de mieux que de répéter par 2... ♖b2+. La suite 1... ♖xg3 ne donne pas grand-chose non plus. Après 2. ♖xg3 ♖h6 3. ♖b8 ♖b1+ 4. ♕g2 ♖b2+ 5. ♕f1, les Noirs doivent répéter la position.

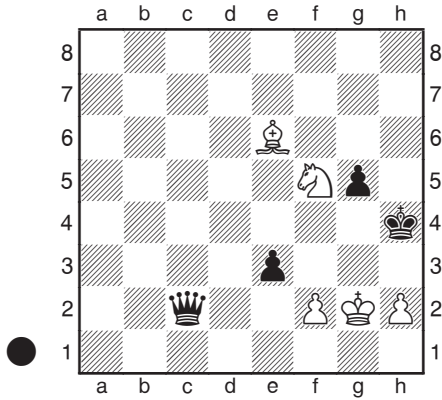
	Score	0	1000	1400	1800	2200	2400
		1000	1400	1800	2200	2400	2800
1	A	1	8%	13%	51%	19%	8%
	B	1	13%	13%	21%	40%	28%
	C	5	25%	13%	14%	36%	47%
	D		54%	61%	14%	5%	17%

2	A		50%	43%	25%	15%	17%
	B	5	25%	45%	53%	67%	83%
	C		9%	7%	4%		
	D		16%	5%	18%	18%	

Cela nous amène à la dernière option – 1... ♖g4!! – qui élimine la menace ♖xg8 et poursuit la forte attaque. Que se passe-t-il après le *clouage* – 2. ♖h3 demanderez-vous peut-être. Eh bien, il échoue à cause de 2... ♖b1+ 3. ♕e2 ♖g2+ suivi de mat après ♖xb3. 5 points pour C.

11-2 Trait aux Blancs, la tentative de gagner la ♖ noire par un *clouage* après 1. ♖h3 échoue en raison de 1... ♖b1+ 2. ♕e2 ♖g2+ comme indiqué ci-dessus. Pareillement désastreux seraient 1. ♖f2 ♖xf2+ 2. ♕xf2 ♖xh2+ et 1. ♖e1 ♖xh2.

Le mieux est 1. ♖xg8!, envisageant 1... ♕xg8 2. ♖g3+ avec une attaque gagnante. Les Noirs doivent maintenant forcer la nulle par un échec perpétuel – 1... ♖b1+ 2. ♕g2 (2. ♕e2? ♖e1+ 3. ♕d3 ♖d1+ 4. ♕c2 ♖d2#) ♖b2+ 3. ♕f1 ♖b1+, etc. 5 points pour B.



12-1 Les Noirs ont l'avantage matériel et sont prêts à promouvoir une seconde ♔. Toutefois, le ♔ noir est pour l'instant « coincé ». L'idée des Noirs consiste à donner immédiatement leur ♔ pour éliminer toutes les menaces des Blancs et gagner assez de temps pour mettre au monde une nouvelle ♔. Après **1...♔xf5! 2.♗xf5 ♖e2**, le ♖e ne peut être arrêté et il semble que les Blancs soient perdus.

Toutefois, la partie n'est étonnamment pas terminée car les Blancs peuvent bâtir une *forteresse* en piégeant le ♔ noir. Après **3.♗g4!! ♖e1♔** (3... ♗xg4 4.♖f3+ ♗f4 5.♗f2=) **4.♖h3**, le ♔ noir est exclu du jeu. Les Noirs ne peuvent progresser sans leur ♔, et ne peuvent placer les Blancs en *Zugzwang* pour forcer le ♗ ou le ♖f2 à bouger. Le résultat est la nulle – 5 points pour C !

Voir comment annuler mais ne pas parvenir à exécuter correctement l'idée est inacceptable. Diminuez votre score de 2 points si vous comptiez jouer **3.♖h3** car les Noirs disposent du coup *intermédiaire* **3...♖g4** qui libère le ♔ avant de pro-

	Score	0	1000	1400	1800	2200	2400
		1000	1400	1800	2200	2400	2800
1 A	1	69%	75%	79%	72%	22%	16%
B	1	14%	16%				
C	5	5%	9%	21%	28%	78%	84%
D		12%					

2 A		13%					
B		19%	7%	5%	6%		
C		6%	13%	11%	6%	17%	6%
D	5	62%	80%	84%	88%	83%	94%

mouvoir le ♖e. Enlevez 1 point supplémentaire si vous vouliez jouer **4.♖f3** (ou 2 points pour **3.♖f3**, qui après **3...♖e1 ♔ 4.♗g4** vous amène à la même position qu'après **4.♖f3**). Sans le ♖ en f2, les Noirs peuvent créer une situation de *Zugzwang* pour forcer les Blancs à détruire la *forteresse*. Par exemple **4...♔d2+ 5.♗g1 ♔e2**, et la *forteresse* s'écroule.

Jouez la position de départ contre un ami ou un ordinateur.

La puissante ♔ a besoin d'aide pour combattre une pièce mineure quand il n'y a pas de cibles de ♖ aisées. Ainsi, piéger le ♔ a pu conduire à une échappatoire miracle.

12-2 Prendre l'échec à la légère n'amène que des ennuis aux Noirs. Après **1...♗h5?**, les Noirs perdent immédiatement : **2.♗f7+ ♗g4 3.♗xe3+ 4.♗xc2**, éliminant les deux atouts des Noirs – la ♔ et le ♖e. 5 points pour D.