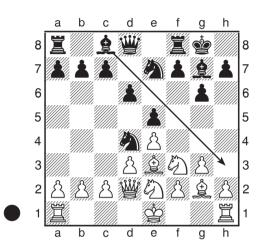
# Tactique à Tallin

Cette séquence tactique inattendue peut survenir très tôt dans l'ouverture – généralement avec gain de la qualité à la clé. Illustration avec l'ancien champion du monde Mikhail Tal, peut-être le plus grand tacticien de tous les temps.

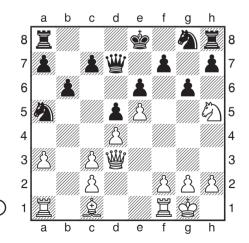


#### 41a) Les Noirs jouent

Barcza-Tal, Tallinn 1971

Le magicien de Riga fait une offre que les Blancs ne peuvent pas accepter...

1... h3! puisque 2. kh3 kh3+ prendrait Dame et Roi en fourchette. Ou 2.0-0 kh3+ 3. kh3 kh1 et les Noirs gagnent une Tour pour un Fou. 2. kh44 kh22 3. kh21 exd4 et les Blancs ont donné une pièce pour un pion.



## 41b) Les Blancs jouent

Dworakowska-Morkisz, Ch de Pologne par équipe 2007

Et pourtant, il est possible d'améliorer même la version de Tal. Quelle idée fantastique gagne pour les Blancs ?

1.**≜h6!** Un coup remarquable. Si 1...gxh5, 2.**≜**g7 piège la Tour noire, et la réplique à 1...**△**xh6 est 2.**△**f6+ avec fourchette royale.

### 42

# Le piège 💃 a6

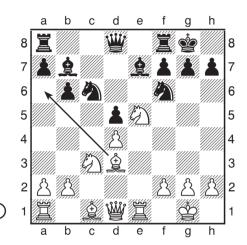
Il s'agit moins d'un sacrifice que d'une jolie déviation, puisque les Blancs récupèrent immédiatement la pièce. Le Fou blanc s'immole sur la case a6 pour saper la défense du Cavalier noir sur la case c6.

### 42a) Les Blancs jouent

Cori Tello-Nakhbaeva Ch du Monde Jeunes (féminin), Chennai 2011

L'action se déroule-t-elle à l'aile roi ou à l'aile dame ? Le sacrifice de Fou n'est pas facile à voir.

1. 2a6!. Maintenant, sur 1... 2xa6, les Blancs gagnent une pièce par 2. 2xc6 d7 3. 2xe7+. Les Noirs essayèrent 1... 2xe5, mais après 2. 2xb7 2g6 3. 2xa8 dxa8, c'est la qualité qui tombe (Tour contre Fou).

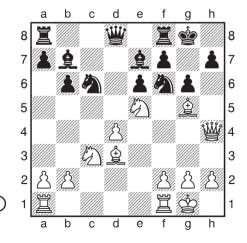


### 42b) Les Blancs jouent

Un piège d'ouverture poussé

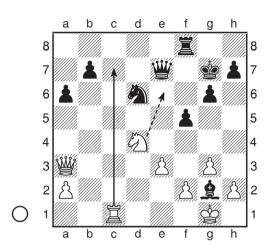
Le coup 1. 2 a6! a trompé bien des forts joueurs. Question : comment gagner avec les Blancs si les Noirs prennent par 1... 2 x a6?

1. **≜a6! ≜xa6** permet aux Blancs de conclure en beauté par 2. **△xc6 @c7** 3. **△xe7+ @xe7** 4. **≜xf6**.



# L'attraction Tour et Cavalier

Ces combinaisons d'attraction ont l'avantage de forcer le jeu. Tout d'abord, un sacrifice de Tour attire la Dame adverse sur la case voulue. Dans un deuxième temps, le Cavalier inflige une fourchette royale sur échec.

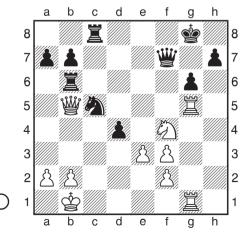


### 43a) Les Blancs jouent

Lazić-Božanić, Split 2010

Au lieu de reprendre automatiquement le Fou par 1. \$\delta xg2\$, les Blancs jouent un sacrifice d'attraction avec la Tour.

1.≝c7!. Il faut prendre, sans quoi la Dame, clouée sur le Roi, serait perdue. 1...≝xc7 2.�e6+. La Dame est perdue de toute façon, à cause de la fourchette de Cavalier.



### 43b) Les Blancs jouent

Bogdanov-Karpachev, Bad Wiessee 2006

Voyons si tu es capable d'analyser avec précision une longue séquence de prises, d'échecs et de coups forcés.

1. 基xc5! 基xb5 2. 基xc8+ 會g7 3. 基c7! (regagne la Dame) 3... 豐xc7 4. ②e6+ 會f7 5. ②xc7 et les Blancs, avec une pièce de plus, gagnent. 5... 基c5 6. 基c1 permet de sauver le Cavalier.

# L'art du coup intermédiaire

44

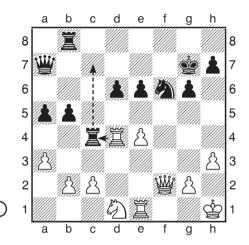
Le coup intermédiaire (la terminologie échiquéenne utilise parfois le mot allemand : Zwischenzug) est un coup inattendu – souvent un échec – au beau milieu d'une suite de coups très prévisibles, apparemment évidents.

### 44a) Les Blancs jouent

Hort-F. Slingerland, Hoogeveen 2006

En cherchant à échanger les Tours, les Noirs vont en perdre une à cause d'un échec intermédiaire au deuxième coup.

1. **Exc4**. Menace 2. **Exa7+**, donc l'échange des Dames est forcé. 1... **Exf2 2. Ec7+! et les Noirs abandonnent**. En insérant l'échec dans la séquence de coups, les Blancs sauvent leur Tour et gagnent; par ex. 2... **Exf8 3. Oxf2**.



### 44b) Les Blancs jouent

Tikkanen-Sv. Pedersen, Borup 2010

Cette position dissimule une combinaison particulièrement sournoise, qui gagne du matériel. Sauras-tu la voir ?

1. 2xe4 2xe4 2. 2e6! et les Noirs abandonnent. Si 2...fxe6, alors 3. 2xd7, donc les Noirs jouent 2... 2xd1. C'est alors qu'intervient *l'échec intermédiaire*: 3. 2xf8+ 2xf8, et maintenant seulement 4. 2xd1.

