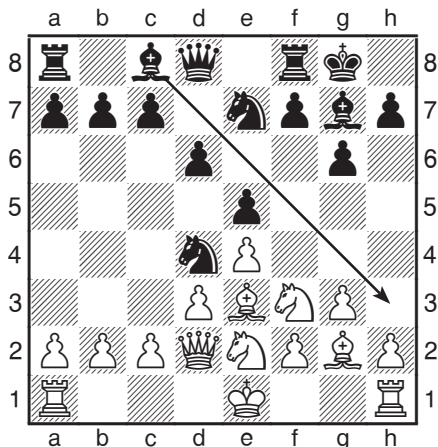


## Tactique à Tallin

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.

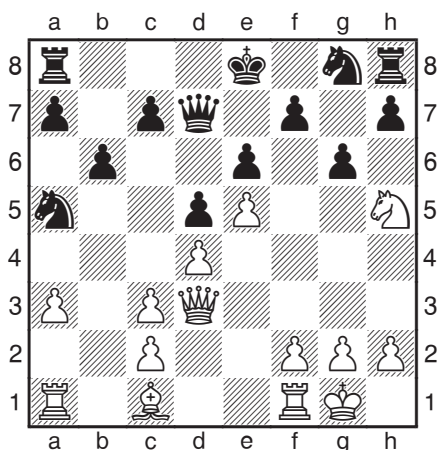


## 41a) Les Noirs jouent

Barcza-Tal, Tallinn 1971

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

1...♙h3! puisque 2.♙xh3 ♘xf3+ prendrait Dame et Roi en fourchette. Ou 2.0-0 ♘xf3+ 3.♙xf3 ♙xf1 et les Noirs gagnent une Tour pour un Fou. 2.♘fxd4 ♙xg2 3.♖g1 exd4 et les Blancs ont donné une pièce pour un pion.



## 41b) Les Blancs jouent

Dworakowska-Morkisz, Ch de Pologne par équipe 2007

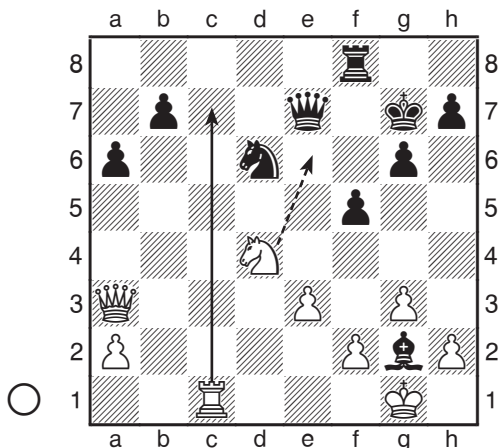
Et pourtant, il est possible d'améliorer même la version de Tal. Quelle idée fantastique gagne pour les Blancs ?

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.



## L'attraction Tour et Cavalier

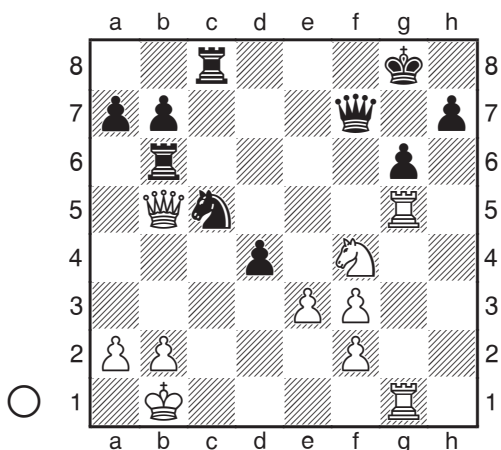
Ces combinaisons d'attraction ont l'avantage de forcer le jeu. Tout d'abord, un sacrifice de Tour attire la Dame adverse sur la case voulue. Dans un deuxième temps, le Cavalier inflige une fourchette royale sur échec.

**43a) Les Blancs jouent**

Lazić-Božanić, Split 2010

Au lieu de reprendre automatiquement le Fou par  $1.\text{♙}\times\text{g}2$ , 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.♞xc5!** ♜xb5 **2.♞xc8+** ♔g7 **3.♞c7!** (regagne la Dame) **3...♕xc7** **4.♞e6+** ♔f7 **5.♞xc7** et les Blancs, avec une pièce de plus, gagnent. **5...♞c5** **6.♞c1** permet de sauver le Cavalier.

# L'art du coup intermédiaire

44

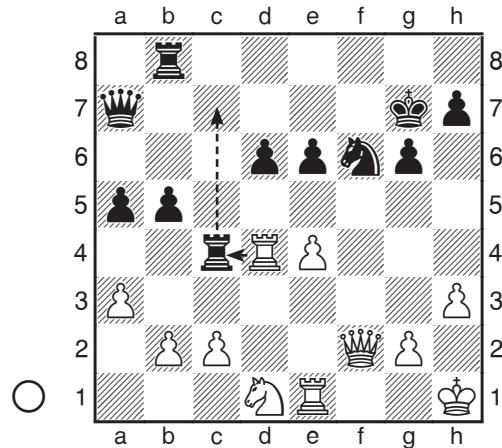
Le coup intermédiaire (la terminologie échiquéenne utilise parfois le mot allemand : Zwischenzug) est un coup inattendu – souvent un échec – au beau milieu d'une suite de coups très prévisibles, apparemment évidents.

## 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. ♖xc4. Menace 2. ♚xa7+, donc l'échange des Dames est forcé. 1... ♚xf2 2. ♖c7+! et les Noirs abandonnent. En insérant l'échec dans la séquence de coups, les Blancs sauvent leur Tour et gagnent ; par ex. 2... ♔f8 3. ♘xf2.



## 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. ♗xe4 ♘xe4 2. ♘e6! et les Noirs abandonnent. Si 2... ♗xe6, alors 3. ♖xd7, donc les Noirs jouent 2... ♖xd1. C'est alors qu'intervient l'échec intermédiaire : 3. ♘xf8+ ♗xf8, et maintenant seulement 4. ♖xd1.

