

Teste ton savoir-faire

Voici 36 diagrammes avec deux missions à remplir :

- 1) Trouver le coup gagnant pour les Blancs ou les Noirs. Ce n'est pas nécessairement un mat forcé – simplement une façon de prendre clairement un gros avantage.
- 2) Identifier l'ouverture.

Si tu as lu attentivement, tu es bien armé pour trouver la plupart des solutions. Même si tu n'as pas encore rencontré la position précisément sous cette forme, la plupart des idées ont été mentionnées (mais pas toutes !), ou alors tu as rencontré des pièges du même type. Et la plupart du temps, la structure de pions devrait te permettre de déduire l'ouverture qui a été jouée.

Si vraiment tu ne trouves pas, nous t'avons donné un indice en te disant où chercher dans le livre. Mais évidemment, c'est moins drôle puisque tu sauras tout de suite le nom de l'ouverture ! Les exercices sont classés par ordre de difficulté croissante (de plus en plus dur).

Les scores

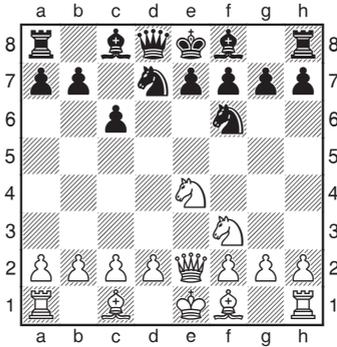
Les solutions se trouvent page 129. Tu marques 1 point quand tu devines une ouverture et 1 point quand tu trouves 1 coup gagnant. Par contre, si tu utilises l'indice, tu marques seulement 0,5 point. Additionne tous tes points pour obtenir ta note totale. La note maximale est 108.

- 100-108 Niveau maître
- 85-99 Excellent joueur de club
- 70-84 Très bonnes connaissances de l'ouverture
- 50-69 Théoricien prometteur
- 31-49 Tu vas les impressionner au club !
- 19-30 Tu as beaucoup appris !
- 0-18 Pas fameux... Tu as essayé les Dames ?



Légende

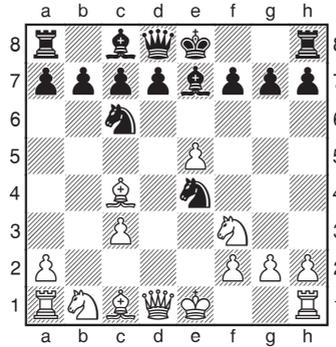
1)



Les Blancs gagnent

Indice : voir la Super Ouverture 17.

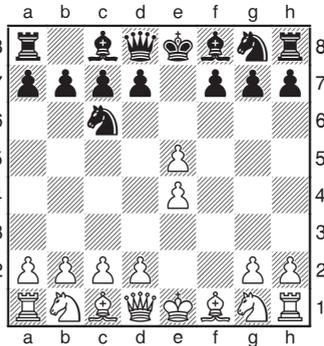
2)



Les Blancs gagnent

Indice : voir la Super Ouverture 2.

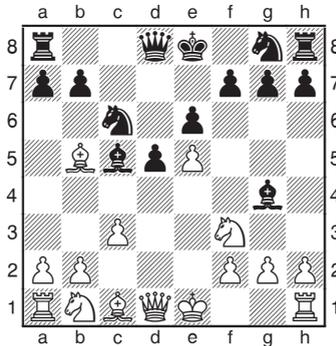
3)



Les Noirs gagnent

Indice : voir la Super Ouverture 4.

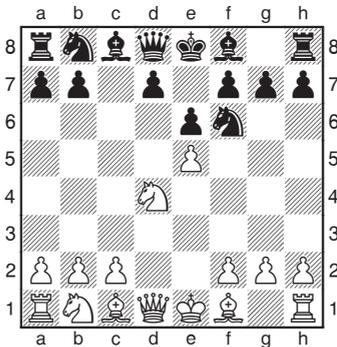
4)



Les Blancs gagnent

Indice : voir la Super Ouverture 17.

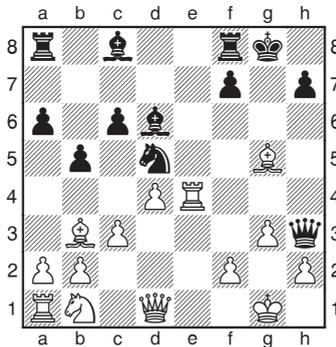
5)



Les Noirs gagnent

Indice : voir la Super Ouverture 25.

6)



Les Noirs gagnent

Indice : voir la Super Ouverture 13.