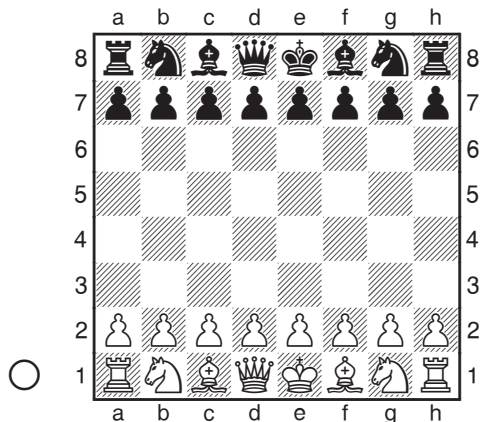


VOUS JOUEZ CONTRE UN GRAND MAÎTRE !

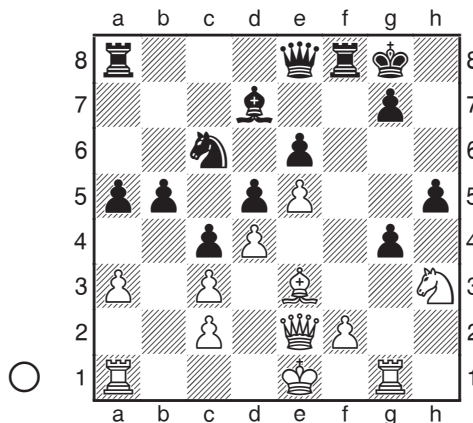
1



Que jouez-vous ? Pour 1.e4, allez au 100 ; pour 1.d4, allez au 200 ; pour 1.c4, allez au 300 ; pour 1.♘f3, allez au 407 ; pour 1.b3, allez au 250 ; pour 1.b4, allez au 402 ; pour 1.f4, allez au 403 ; 1.g4, allez au 404 ; pour 1.g3, allez au 445 ; pour 1.♘c3, allez au 406 ; pour 1. a3, 1.c3, 1.d3, 1.e3, 1.f3 ou 1.h3, allez au 350 ; pour 1.a4, 1.h4, 1.♘a3 ou 1.♘h3, allez au 400. Si rien de ce qui a été dit ne vous paraît clair, allez au 401.

2

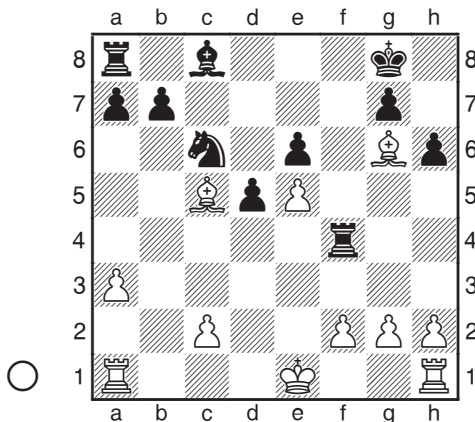
Une erreur grave, vous devez reprendre le pion, après 21.♙g1 g4 (D),



les Noirs conservent leur protection devant le Roi et ainsi ralentissent l'attaque blanche. Revenez au 124.

3

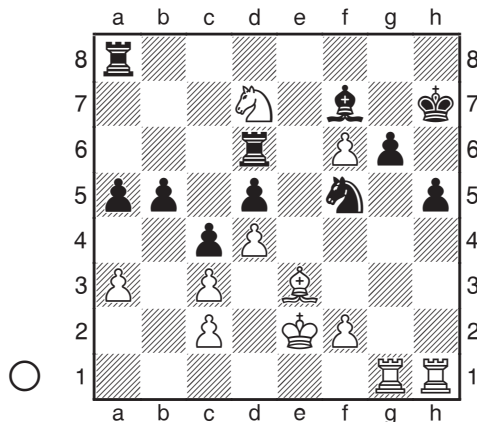
Après 17. ♖c5 ♜f4 (D), le pion e5 est toujours attaqué, que jouez-vous ?



Si 18.g3, allez au 67; si 18. ♖d6, allez au 33.

4

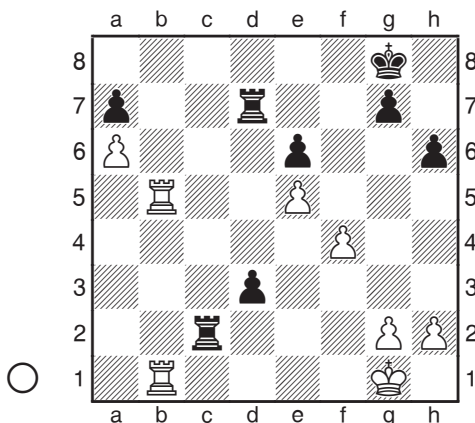
Ce n'est pas une bonne idée, car après 35. ♘d7 ♜d6 (D),



votre Cavalier se retrouve attaqué. Le pion f6 est indéfendable, revenez au 331.

5

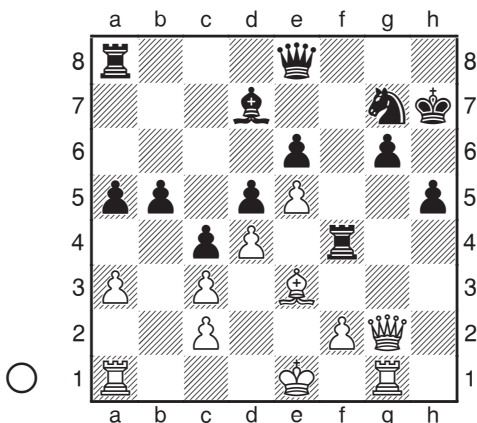
Après 30. ♜db1 d3 (D),



le commentaire du coup précédent n'était pas dénué de sens. Le pion d3, appuyé par les deux Tours, devient maintenant trop fort, revenez au 279.

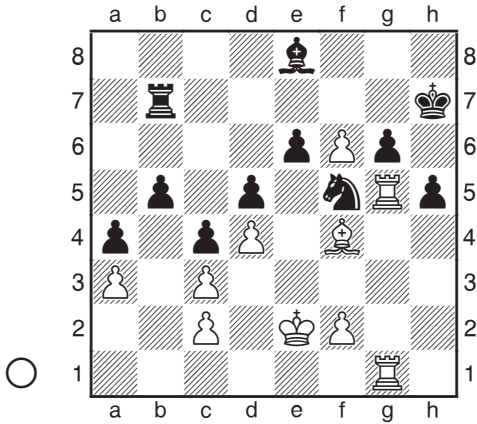
6

Après 26. ♘f4 ♜xf4 (D),



stratégiquement, ce sacrifice de qualité* est une victoire pour les Noirs, car le Fou blanc restant n'attaquera jamais les pions du roque. La forteresse noire devient indestructible. Voici une suite possible : 27. ♖xf4 ♘f5 28. ♔g5 ♜f7

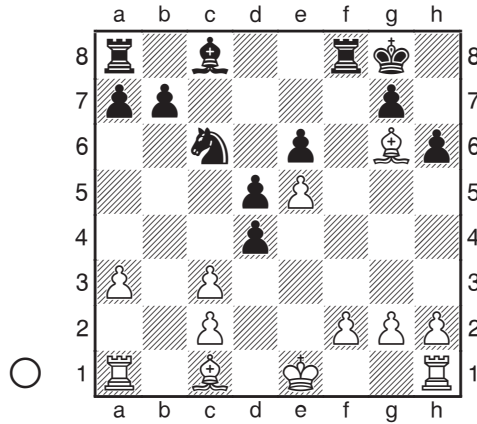
29. ♖f6 ♜xf6 30. exf6 a4 31. ♚e2 ♙e8 32. ♜g5 ♜a7
33. ♜ag1 ♜b7 (D)



Les Noirs n'ont plus qu'à attendre, la partie nulle est inévitable. Revenez au 304.

7

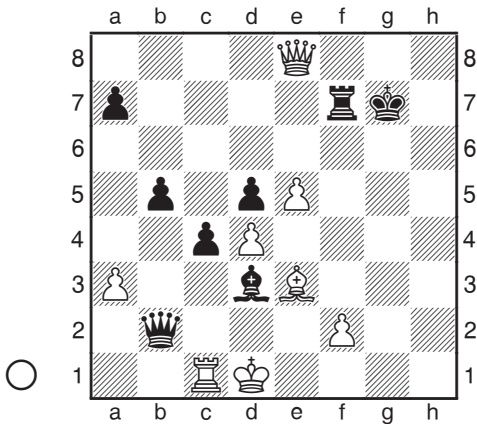
Ce coup est bien sûr forcé si vous ne voulez pas rester avec une Dame de retard. 14. ♙xg6 cxd4 (D),



que jouez-vous ? Sur 15.f4, allez au 395 ; sur 15.cxd4, allez au 24.

8

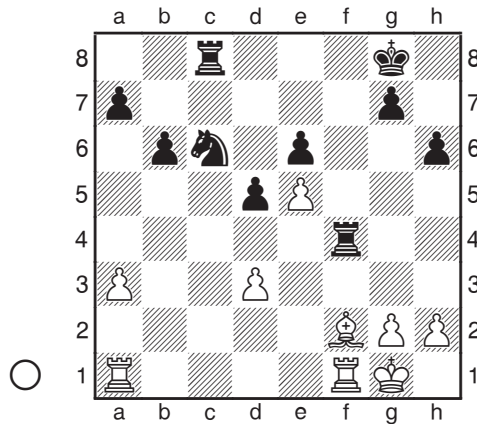
Attention... Après 36. ♜e8+ ♚g7 (D),



vous n'avez plus d'échecs et les menaces noires restent très dangereuses ! Revenez au 394.

9

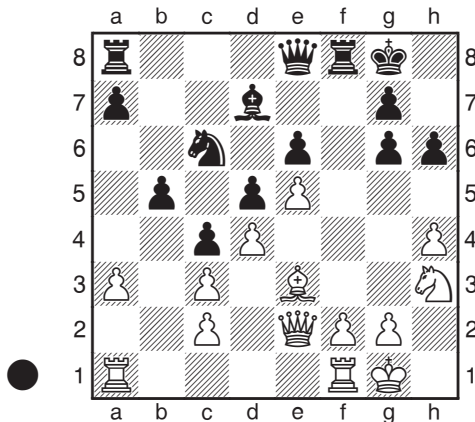
Après 21. ♙f2, 21... ♜xf4 (D)



gagne le pion, revenez au 226.

10

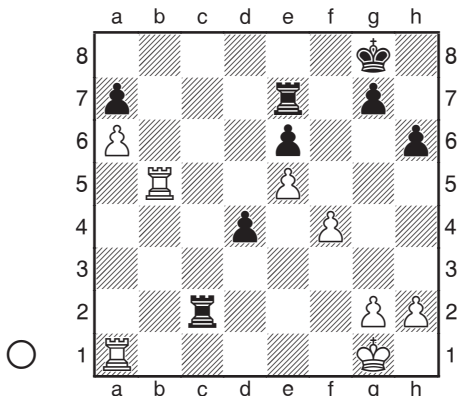
Vous n'avez pas saisi le plan d'action des Blancs, qui est d'ouvrir les lignes du côté Roi. En mettant votre propre Roi sur cette aile par 18.0-0 (D),



vous allez contrarier ce plan. Le Roi gênera vos Tours, revenez au 326.

12

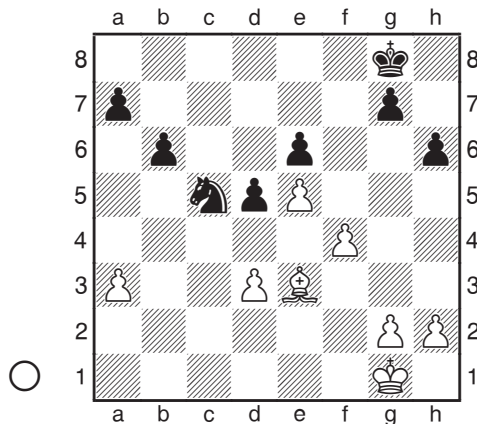
Il n'y a pas de raison de retarder ce coup, la suite sera presque forcée. 28.♖xb5 ♜xc2 (D),



que jouez-vous ? Si 29.f5, allez au 126 ; si 29.♞d1, allez au 279. Peut-être avez-vous envie, en jouant 29.♞b7, d'installer votre Tour sur la septième rangée ? Dans ce cas, allez au 420.

11

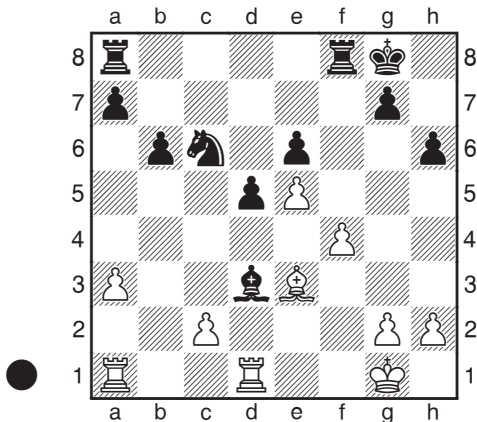
Après 25.♕e3 ♘c5 (D),



que jouez-vous ? Sur 26.d4, allez au 177 ; sur 26.♕xc5, allez au 306.

13

Après 20.♞fd1 (D),



le Fou d3 va se déplacer, au total vous perdez une pièce, revenez au 275.