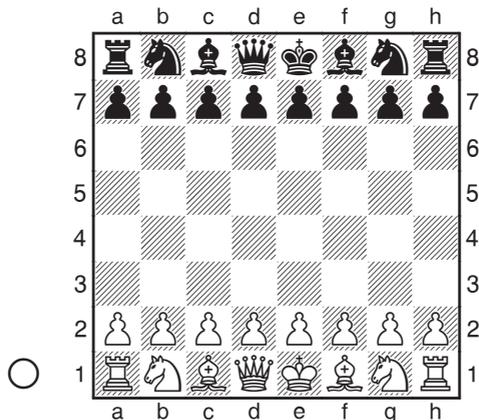


# VOUS JOUEZ CONTRE UN GRAND MAÎTRE !

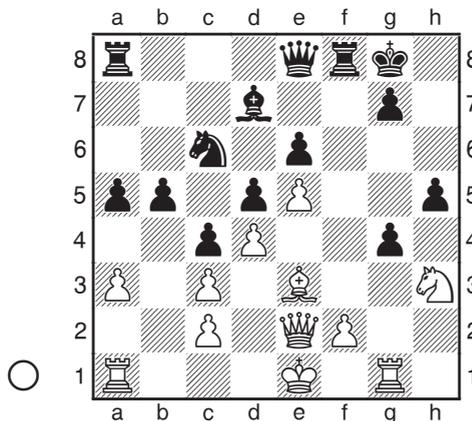
1



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

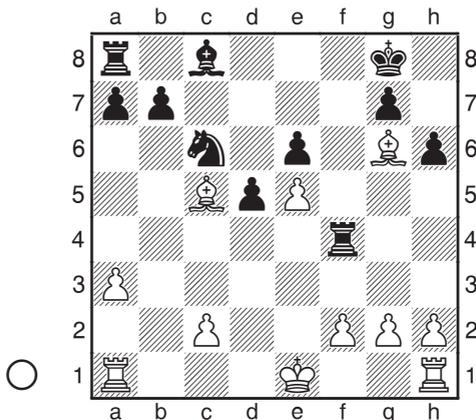
Une erreur grave, vous devez reprendre le pion, après 21.♙g1 g4 (D),



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

### 3

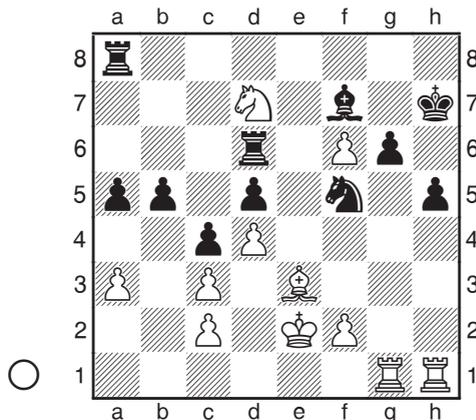
Après 17. ♖c5 ♜f4 (D), le pion e5 est toujours attaqué, que jouez-vous ?



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

### 4

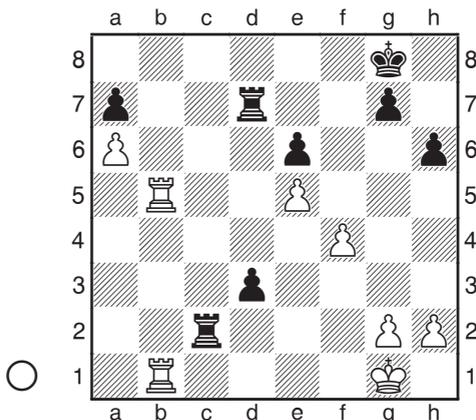
Ce n'est pas une bonne idée, car après 35. ♘d7 ♜d6 (D),



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

### 5

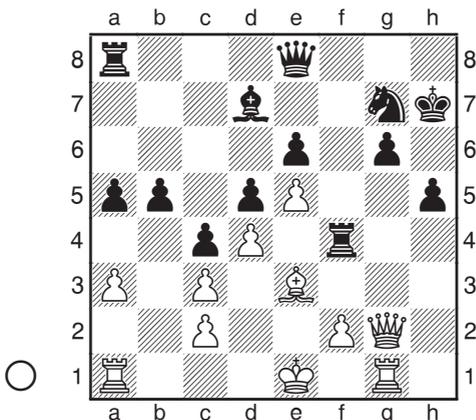
Après 30. ♜db1 d3 (D),



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.

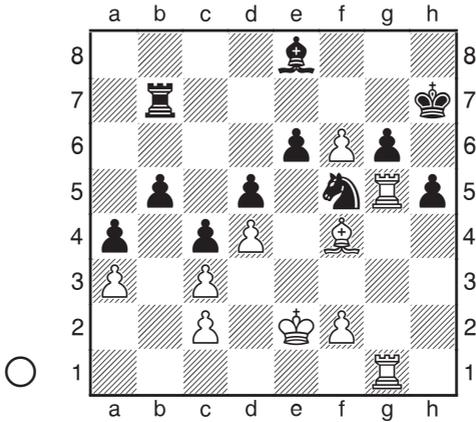
### 6

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

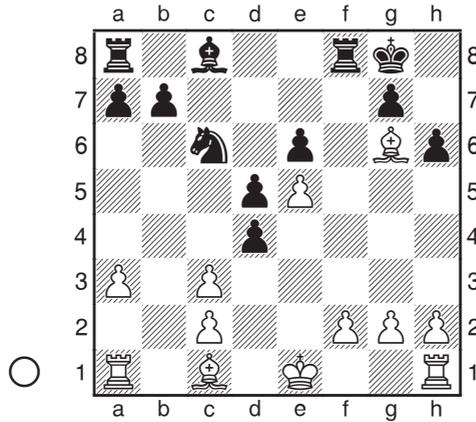
29. ♖f6 ♜xf6 30. exf6 a4 31. ♔e2 ♙e8 32. ♖g5 ♜a7  
33. ♜ag1 ♜b7 (D)



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

**7**

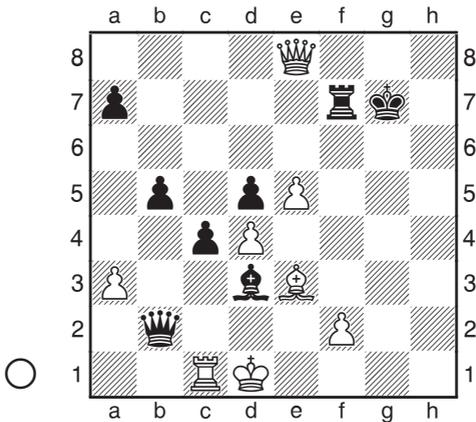
Ce coup est bien sûr forcé si vous ne voulez pas rester avec une Dame de retard. 14. ♙xg6 cxd4 (D),



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

**8**

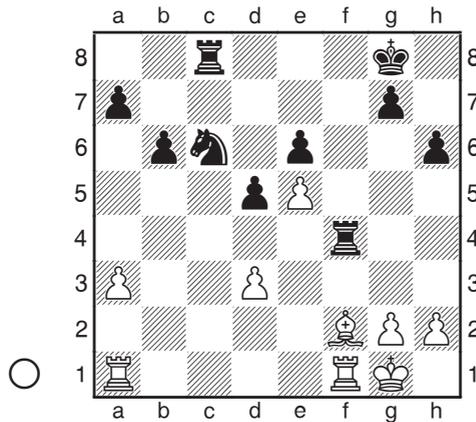
Attention... Après 36. ♜e8+ ♔g7 (D),



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

**9**

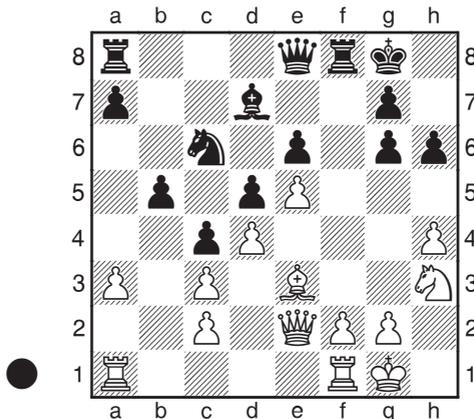
Après 21. ♙f2, 21... ♜xf4 (D)



gagne le pion, revenez au 226.

### 10

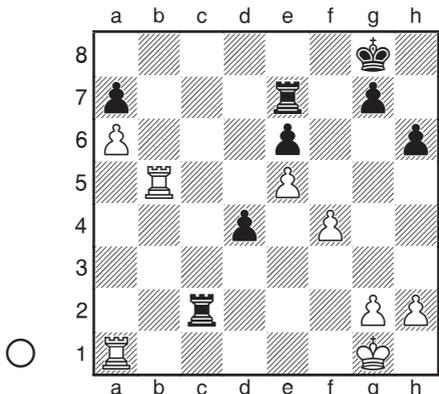
Vous n'avez pas saisi le plan d'action des Blancs, qui est d'ouvrir les lignes du côté Roi. En mettant votre propre Roi sur cette aile par 18.0-0 (D),



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

### 12

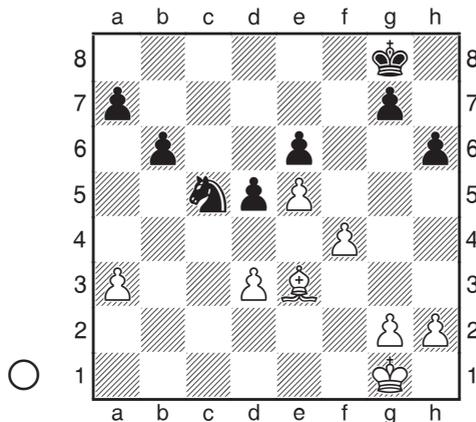
Il n'y a pas de raison de retarder ce coup, la suite sera presque forcée. 28.♖xb5 ♜xc2 (D),



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

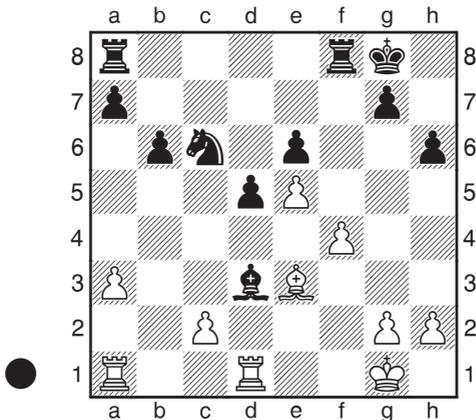
Après 25.♗e3 ♞c5 (D),



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.