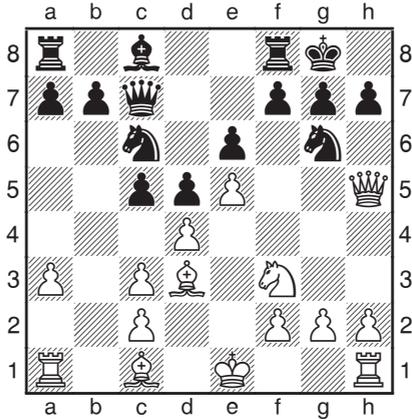


386

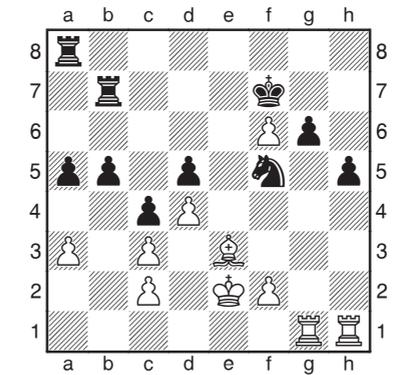
Développez une pièce à nouveau en direction du roque noir. 10. ♖f3 ♚c7 (D),



quel est votre prochain coup ? Sur 11. ♗e3, allez au numéro 56 ; sur 11. ♖g5, allez au numéro 352 ; sur 11. ♗xg6, allez au numéro 164.

388

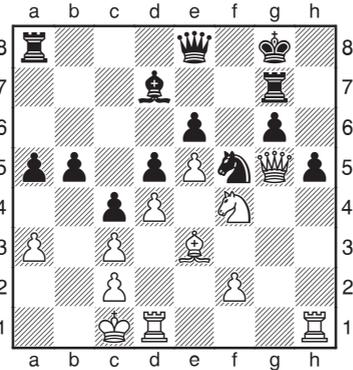
C'est une erreur stratégique. Après 35. ♖xf7 ♗xf7 (D),



le Cavalier, contre un Fou de la couleur de ses propres pions, assure aux Noirs un certain avantage dans la finale. Les pions blancs sont faibles et soumis à des attaques, en particulier le pion f6. Revenez au 38.

387

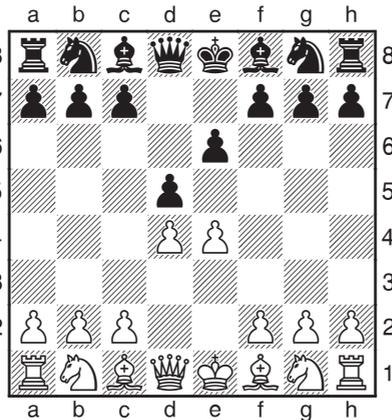
Il est important de lier les Tours pour intégrer à l'attaque tout le matériel existant, mais ici votre Roi va se retrouver en danger. Après 29.0-0-0 ♗g8 (D)



suivi de 30... ♗e7, les Noirs proposeront l'échange des Dames et attaqueront le pion a3 sur échec, revenez au 230.

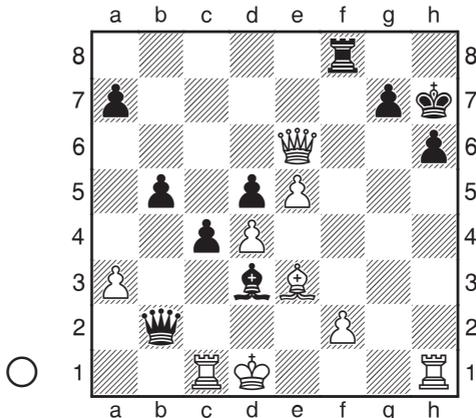
389

Les Noirs répondent 2...d5 (D).



Que jouez-vous ? Pour 3.exd5, allez au numéro 339 ; pour 3. ♖c3, allez au numéro 281 ; pour 3. ♖d2, allez au numéro 46 ; pour 3.e5, allez au numéro 313.

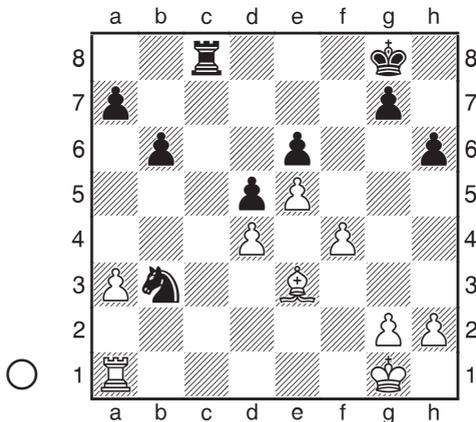
390



Que jouez-vous ? Sur 33.♞e1, allez au 276 ; sur 33.♞g4, allez au 341 ; si vous pensez à un autre coup, ajoutez la case de départ à la case d'arrivée et ajoutez 100, si vous ne voyez pas le signe (*g) revenez ici ; pour un indice, allez au 374.

392

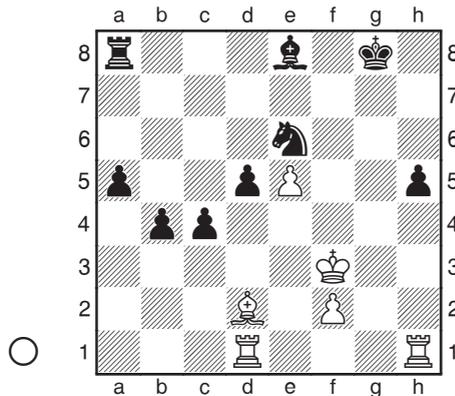
Maintenant, 22...♘b3 crée une fourchette (le Cavalier attaque deux pièces en même temps), forçant 23.♞xc8 (sinon vous perdez du matériel). Après 23...♞xc8 (D),



votre position est très difficile pour plusieurs

391

Après 37.♙f3 ♞d1+ 38.♞xd1 (sinon la Dame en h5 est capturée) 38...gxh5 (D),



avec un Cavalier et trois pions pour une Tour, ainsi que quatre (!) pions passés* liés, les Noirs obtiennent une position gagnante. Revenez au 14.

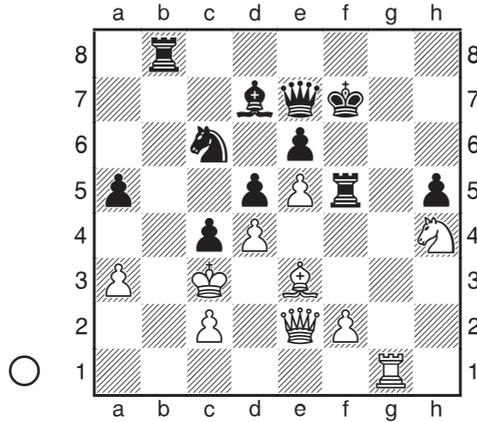
raisons :

- » les Noirs possèdent une majorité de pions (a7 et b6 contre a3) éloignée par rapport au Roi blanc, ce qui leur permettra de créer un pion passé éloigné* ;
- » ils ont le contrôle de la colonne ouverte* ;
- » ils ont un Cavalier contre un mauvais Fou (Fou de la couleur de ses pions fixés sur f4, e5 et d4). Les finales de ce genre sont très défavorables au camp qui possède le Fou.

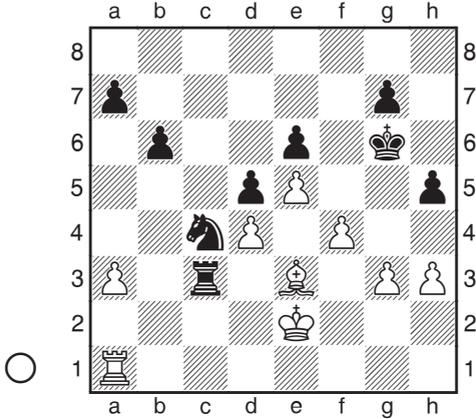
À la longue votre position ne tiendra pas, voici une suite possible : 24.♞b1 ♞c3 25.♙f2 h5 26.♙f2 ♙h7 27.g3 ♙g6 28.h3 ♘a5 29.♞a1 ♘c4 (D)

393

Ah non, pas celui-là ! 29.♖g1+ ♔f7 (D),



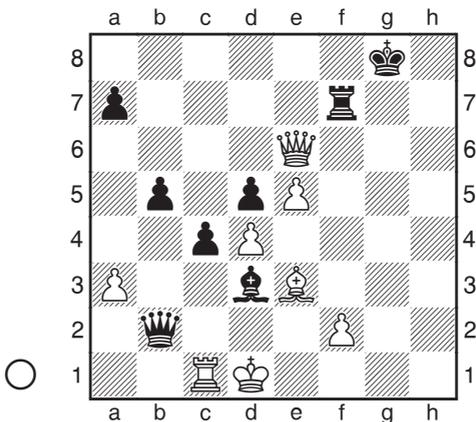
et vous n'avez plus d'échecs, revenez au 323.



Le Roi Noir va envahir de manière imparable le camp adverse en passant par les cases blanches. Les pièces noires sont trop actives, les pions tomberont les uns après les autres. Rendez-vous au 226.

394

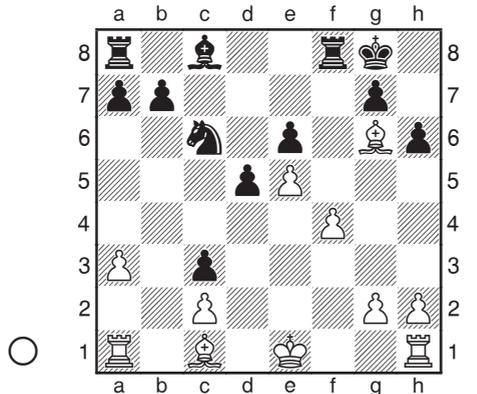
Les deux coups de Dame sont bons, le principal est de pouvoir donner des échecs perpétuels. 35.♕e6+ ♖f7 (D),



et maintenant ? Si 36.♕c8+, allez au 116 ; si 36.♕e8+, allez au 8.

395

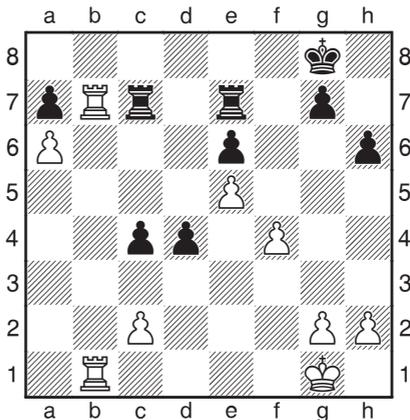
Dommage que vous laissiez ce pion. Après 15.f4 dxc3 (D),



vous n'aurez aucune chance de le récupérer, car les Noirs le défendront facilement grâce à la poussée du pion d5 en d4, défendu par le Cavalier en c6. Revenez au 7.

396

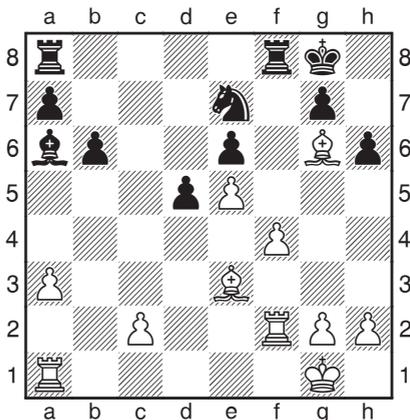
Vous ne craignez pas la prise avec le pion, car l'entrée de la Tour en b7 se révélera très forte, par exemple : 27...bxc4 28.♖b7 ♜cc7 29.♗ab1 (D),



les Tours noires sont bloquées sur la sep-

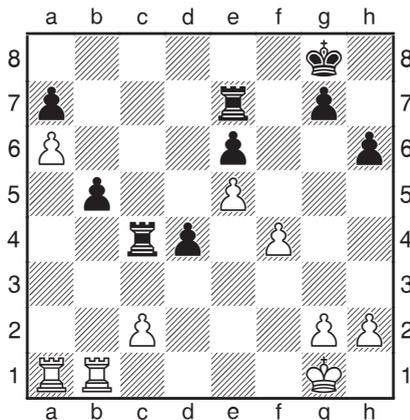
397

Vous déplacez la Tour qui était attaquée. 19.♖f2 ♘e7 (D),



que répondez vous ? Pour 20.♗h5, allez au 334 ; pour 20.♗d3, allez au 64.

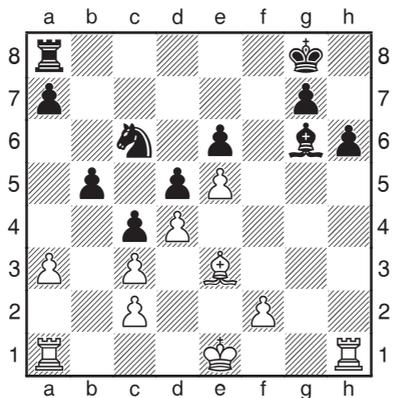
tième rangée, vous aurez tout le loisir de rapprocher votre Roi pour attaquer les pions. 27.♗xc4 ♜xc4 (D),



que jouez-vous ? Sur 28.♗f2, allez au 94 ; sur 28.♖xb5, allez au 12.

398

Une mauvaise idée. Après 24.♗xg6 ♗xg6 (D),



sans les Dames, l'attaque blanche est inexistante, alors que les Noirs récupèrent le blocage de la case f5, inattaquable par un pion blanc. La présence d'un pion passé en h6 procure à votre adversaire une finale agréable, revenez au 78.