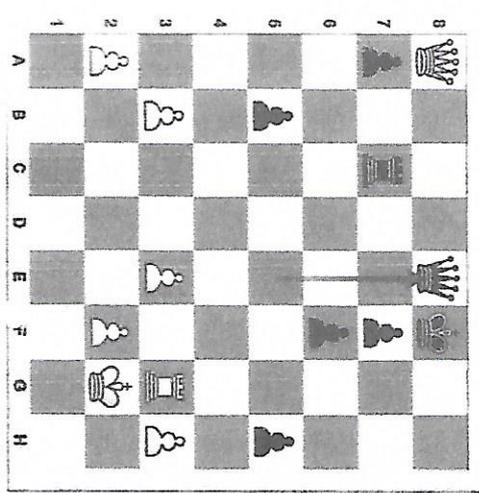


# Sacrifice de déviation

Je vous invite maintenant à vous exercer au sacrifice de déviation. Pour vous aider, posez-vous comme première question : « Quelle pièce adverse assure une tâche défensive si importante que cela justifierait de ma part un sacrifice ? »

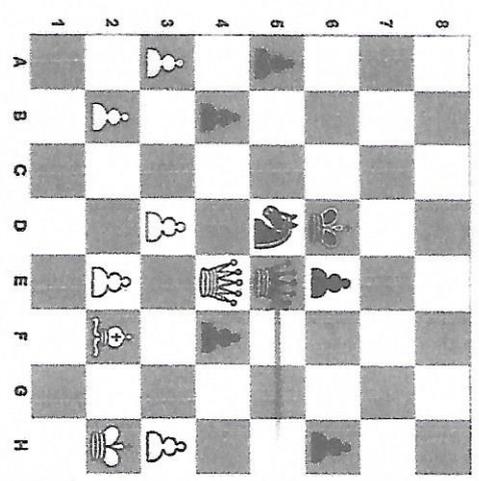
Pour chaque exercice : 1. Le trait est aux Blancs.  
2. La flèche verte indique le dernier coup joué par les Noirs.

## EXERCICE 13



Réponse :

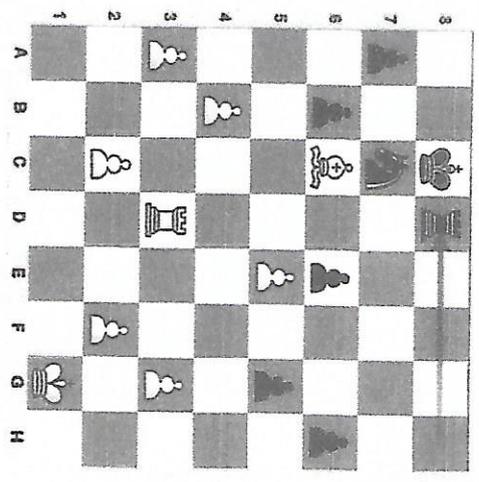
## EXERCICE 15



Réponse :

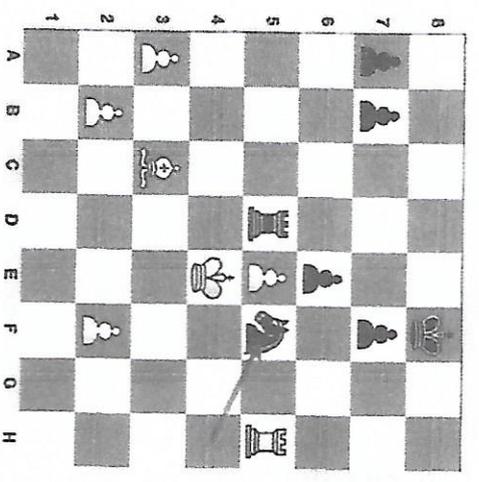
Réponse EX 14 :  
Réponse EX 15 :

## EXERCICE 17



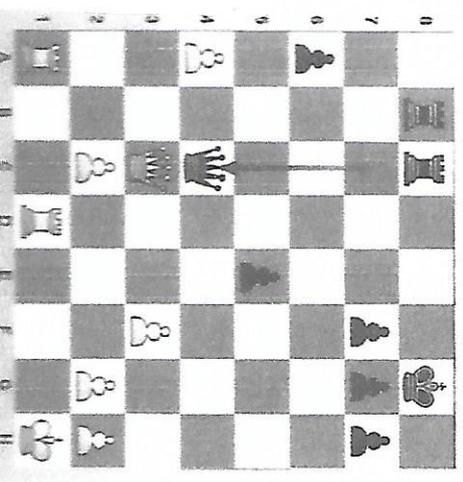
Réponse :

## EXERCICE 19

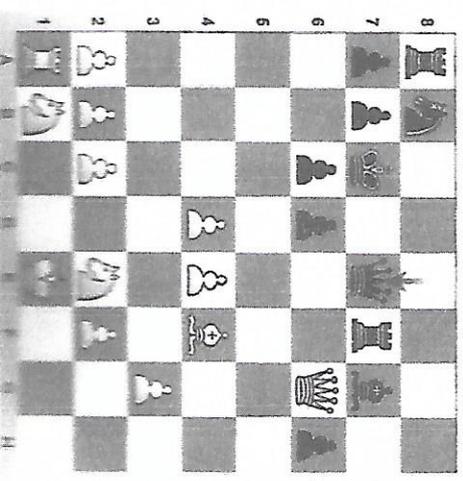


Réponse :

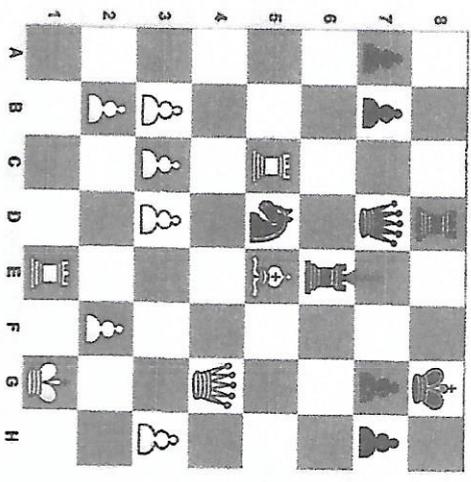
## EXERCICE 14



## EXERCICE 16

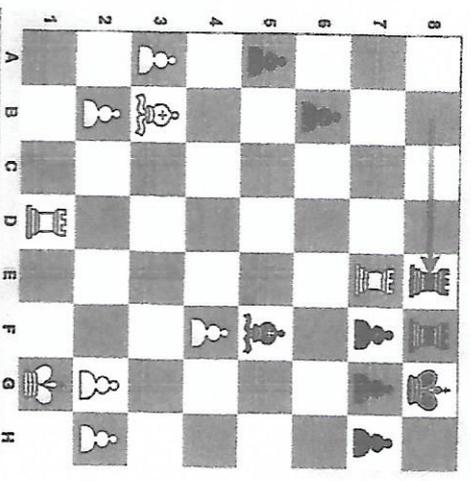


## EXERCICE 18

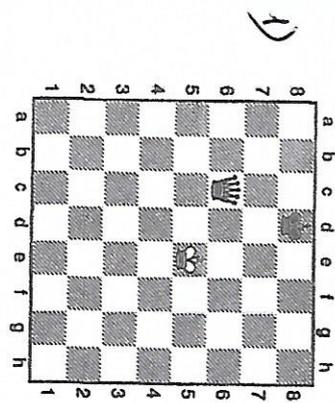


Réponse :

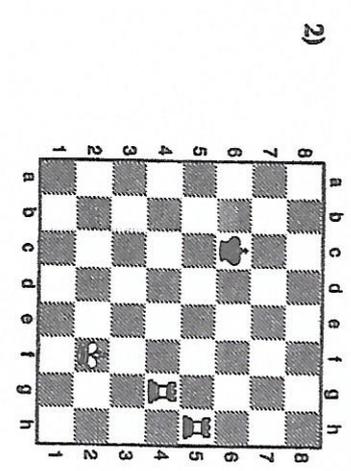
## EXERCICE 20



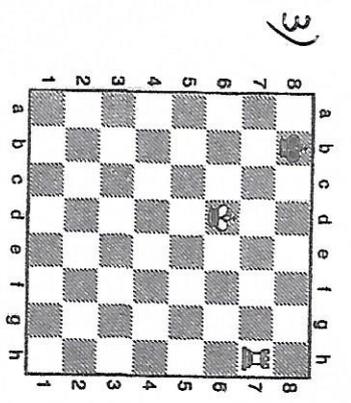
Réponse :



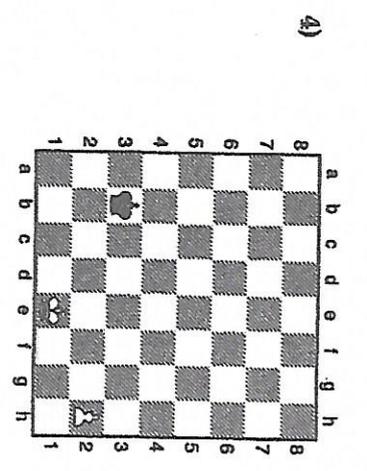
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups



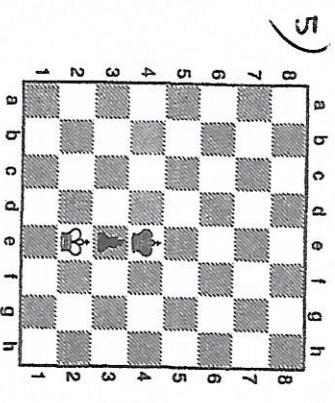
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups



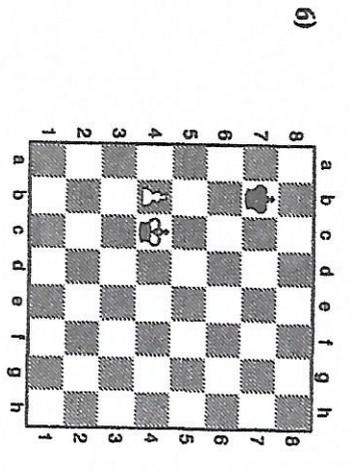
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups



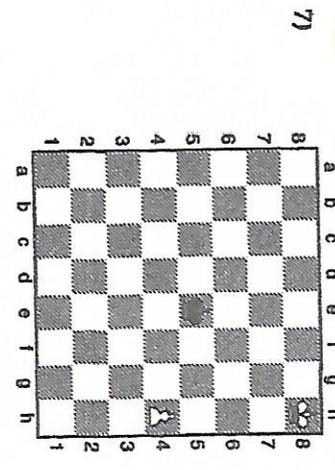
Les Blancs jouent et gagnent



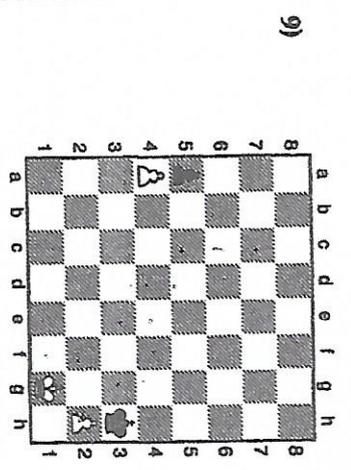
Les Blancs jouent et font nulle



Les Blancs jouent et gagnent

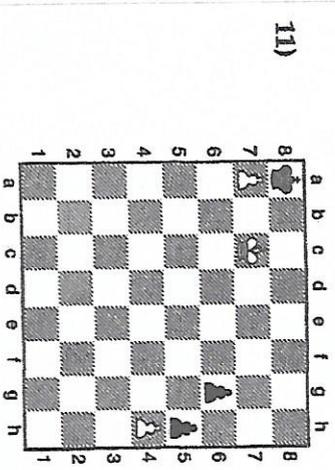


Les Blancs jouent et gagnent  
La Règle des pions de la bande.

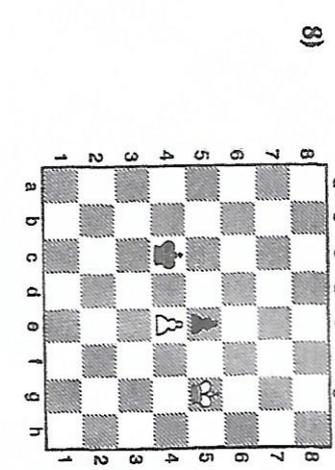


Les Blancs jouent et gagnent

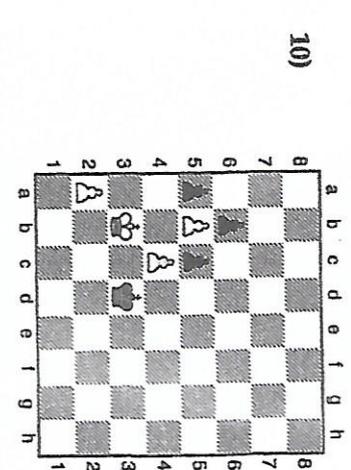
*Attention complice - il faut composer son B pion h2 important*



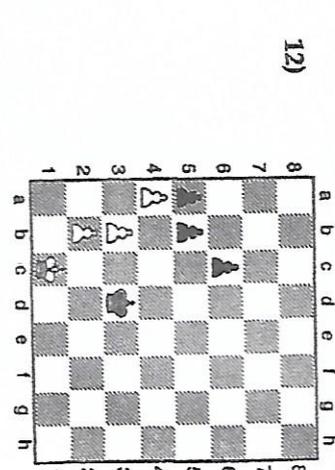
Les Blancs jouent et gagnent



Les Blancs jouent et gagnent  
Le Inébalet.



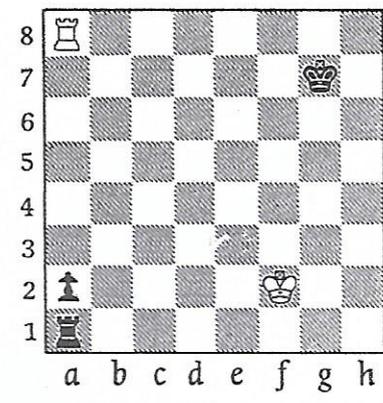
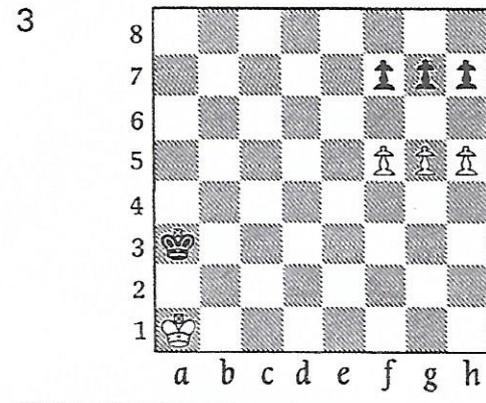
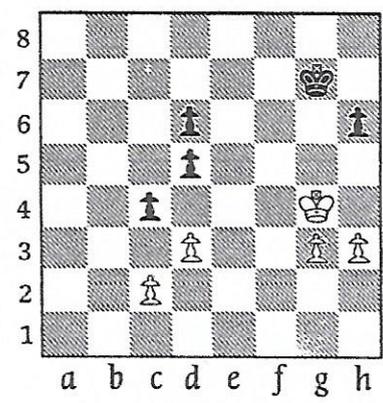
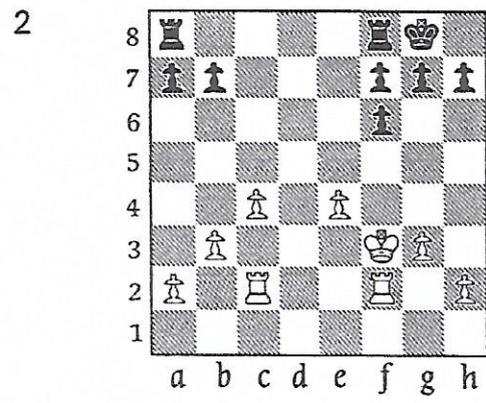
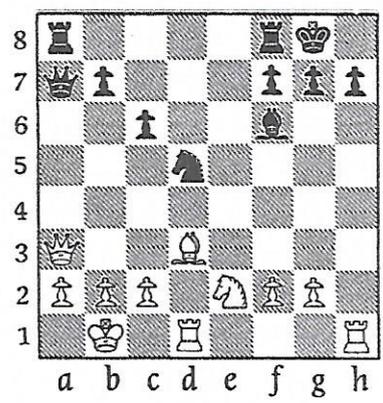
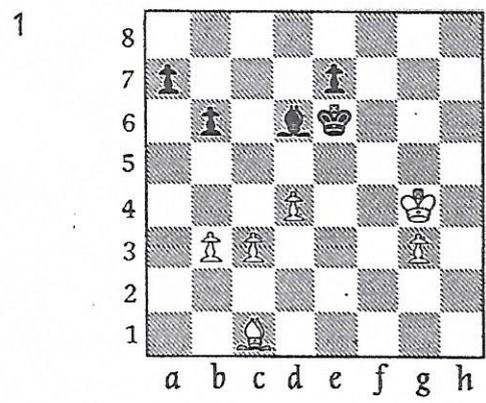
Les Blancs jouent et font nulle  
Pense au Zugzwang!



Les Blancs jouent et gagnent

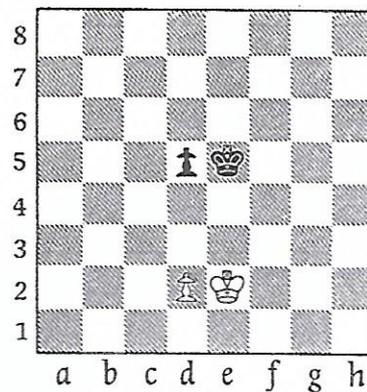
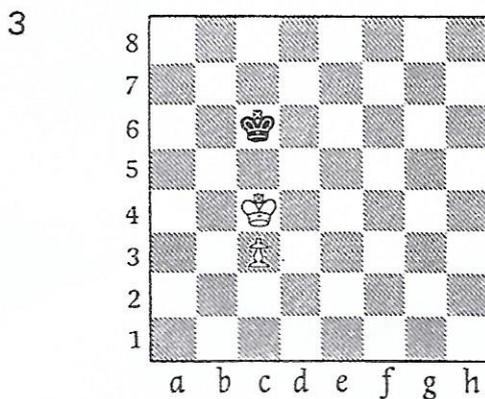
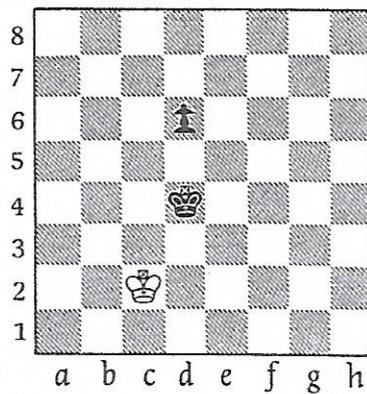
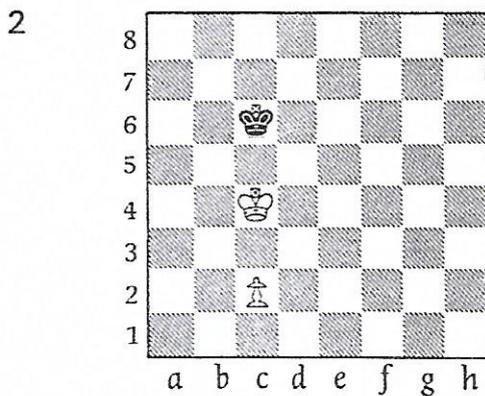
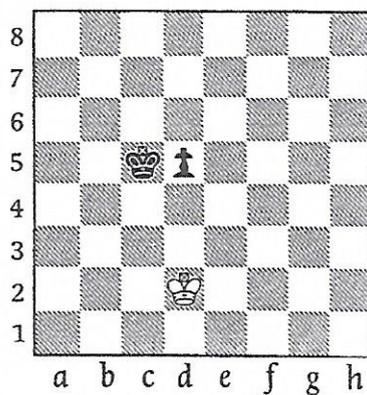
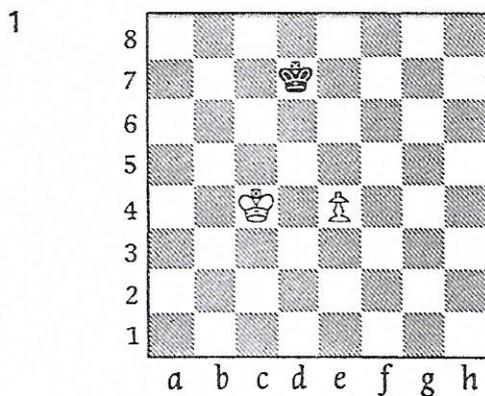
Plan

Après avoir jugé la position et déterminé les plans blancs et noirs, indique ce que tu jouerais. (Regarde le matériel, les pions, les colonnes ouvertes etc.)  
 Trait au blancs.



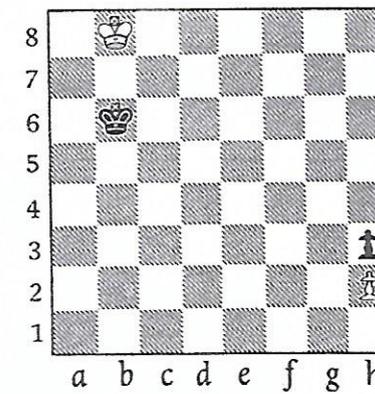
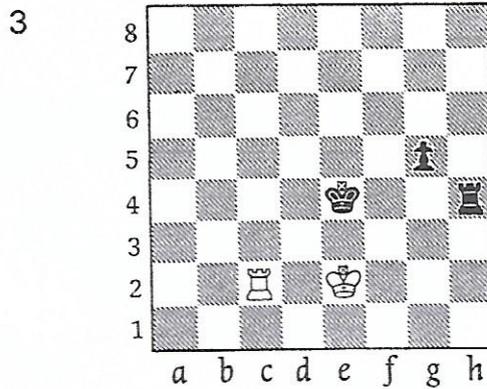
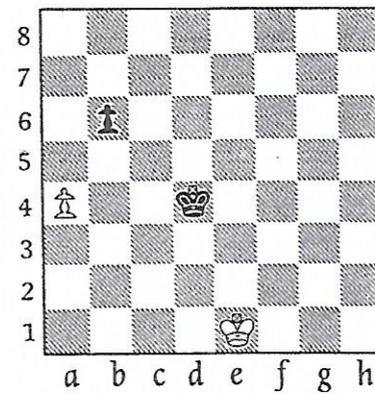
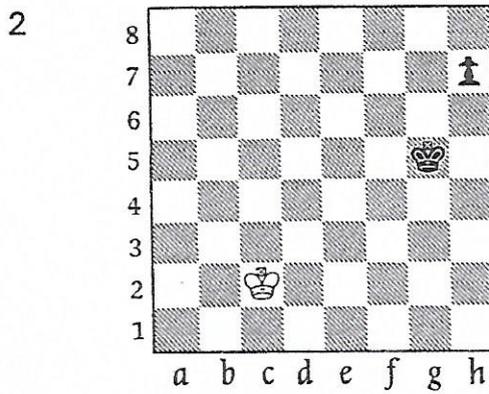
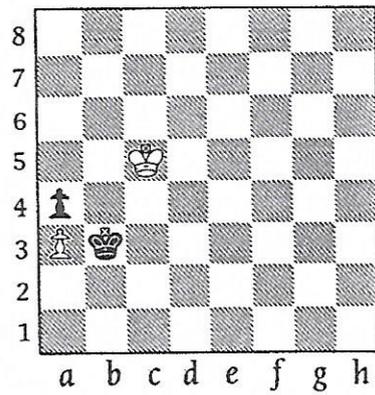
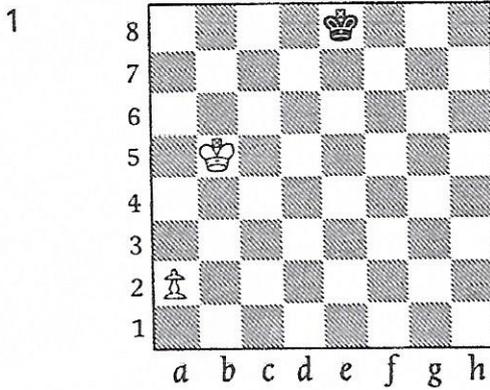
## Finales de pions

Indique le résultat des parties suivantes. Justifie ce résultat. (C'est toujours aux Blancs de jouer.) *Sont tirés de l'opposition et des cases de gain.*



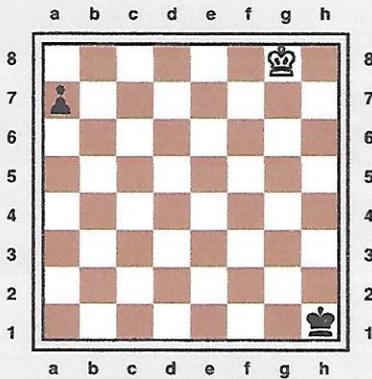
## Les pions de la bande

Indique ce que tu jouerais avec les Blancs dans les positions suivantes et le résultat de la partie.



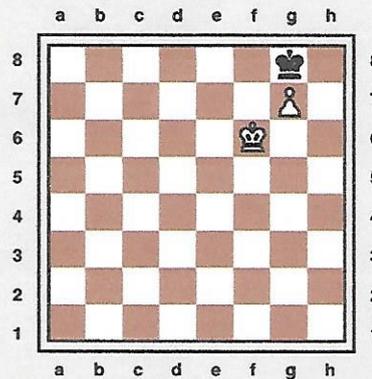
Page 6

Exercices...



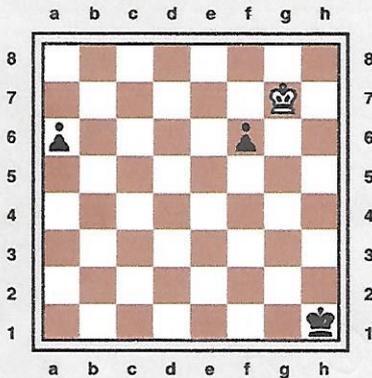
Exercice 145

Les blancs, au trait, parviennent-ils à rattraper le pion noir ? La bonne vieille règle du carré...



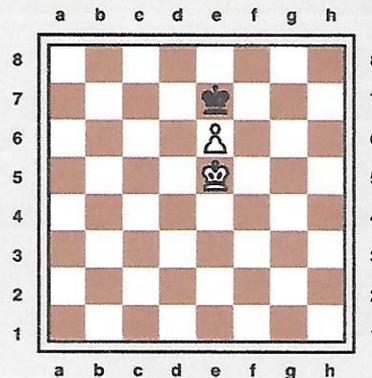
Exercice 148

Qui doit avoir le trait pour que cette position soit gagnante pour les blancs ? Facile, n'est-ce pas ?



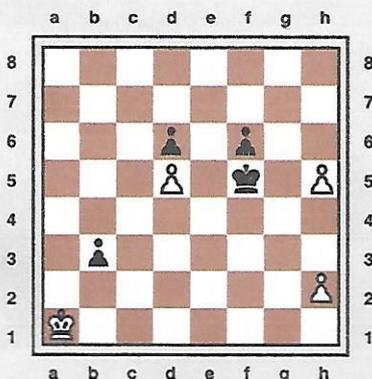
Exercice 146

Et ici, le roi blanc, qui a le trait, peut-il faire quelque chose contre les deux fuyards ? Pas très compliqué.



Exercice 149

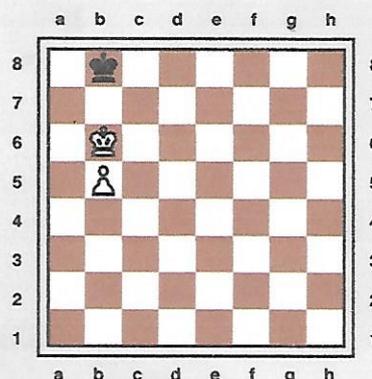
Que doivent jouer ici les noirs pour annuler ? Si nécessaire, jette un coup d'œil à la leçon suivante, qui te présente plus clairement la règle, à peine entrevue, de l'opposition.



Exercice 147

Trait aux blancs dont les deux pions passés sont dans le carré du roi noir. Mais va donc jeter un coup d'œil à l'exercice 225...

Contrôle les bonnes cases et rappelle Toi Pa Règle du carré

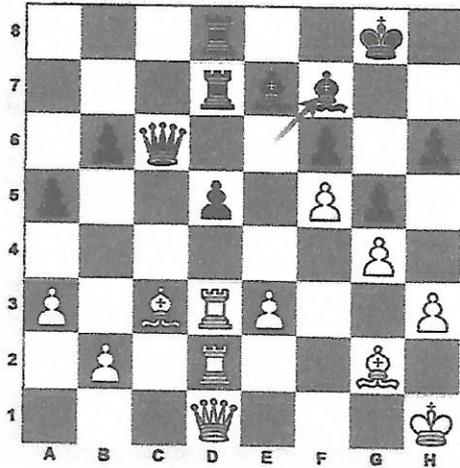


Exercice 150

C'est un peu particulier avec le pion cavalier. Quel est le coup gagnant pour les blancs ici ? Rb6-a6 ou Rb6-c6 ? Pourquoi l'un de ces deux coups ne gagne-t-il pas ?

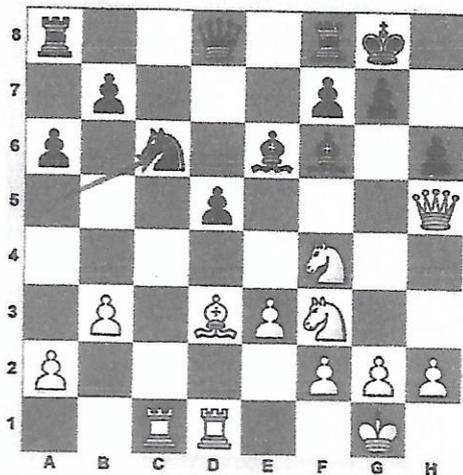
Thème : Attaque sur le pion isolé.  
 Compte le nombre de défenses, regarde les couverts Verticaux et Horizontaux  
 C'est toujours tout aux blancs

EXERCICE 122



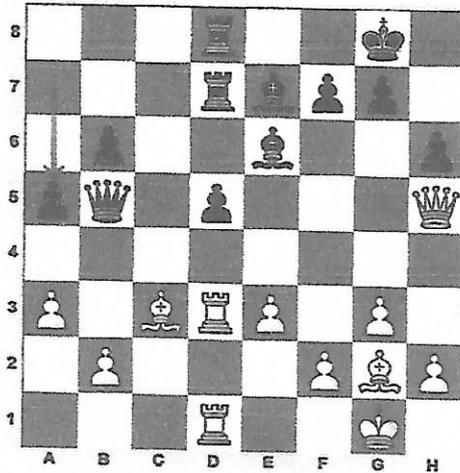
Réponse :

EXERCICE 123



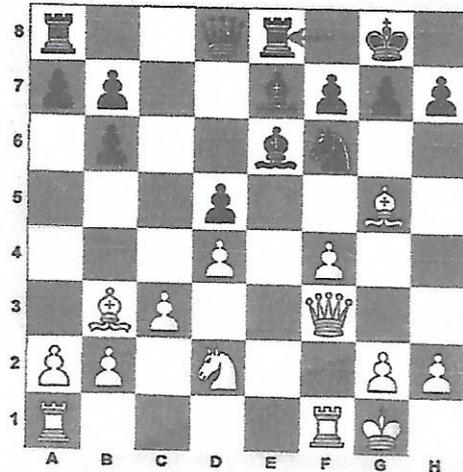
Réponse :

EXERCICE 124



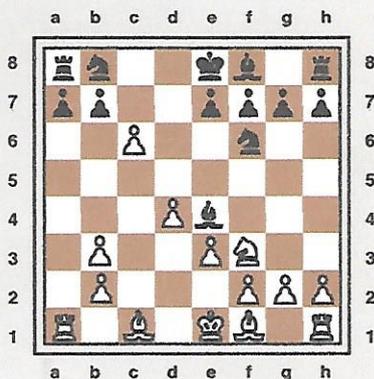
Réponse :

EXERCICE 125



Réponse :

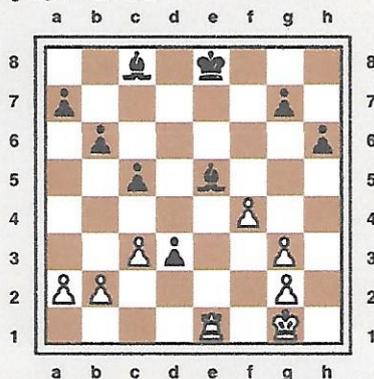
Exercices...



Exercice 133

Trait aux blancs. Ni 1. c6xb7, ni 1. c6-c7 ne marchent dans l'immédiat. Il existe pourtant un moyen très simple de donner sa chance au valeureux pion c6.

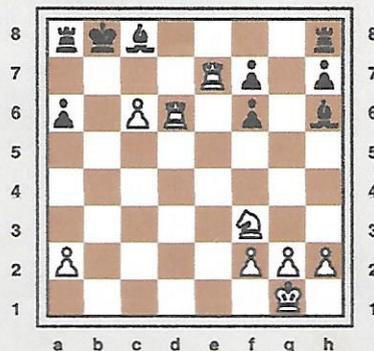
*Deviation!*



Exercice 134

Les noirs, au trait, jouèrent l'excellent 1...d3-d2 ! qui aurait dû forcer 2. Te1-d1 et le fou e5, décloué, se sauve. Mais les blancs ne virent rien qui empêchait 2. Te1xf5 +, suivi de Te5-d5, contrôlant le pion. Ils encaissèrent donc le fou avec échec et... perdirent la partie ! Comment ?

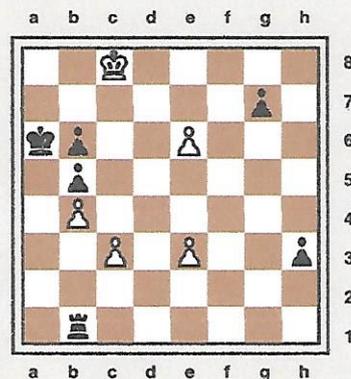
*L'importance du Fc8.*



Exercice 135

Les blancs ont le trait, une pièce de moins, mais un avantage positionnel écrasant. Au menu : attraction puis, au choix des noirs, fourchette ou mat des épauettes (mat -C).

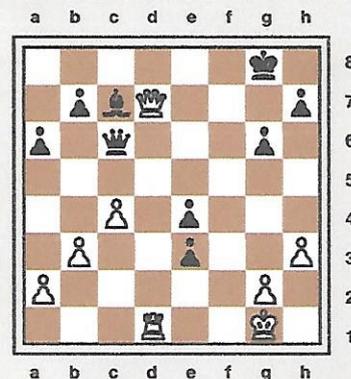
*Le premier coup est un coup de tour, regarde bien*



Exercice 136

Les blancs jouent et font nulle. Ils peuvent, bien sûr, faire dame avant les noirs, mais il n'y a pas d'échec qui suit, et les noirs gagneront facilement avec leur tour en plus. Mais, après tout, faire dame, faire dame... pourquoi "dame" ?

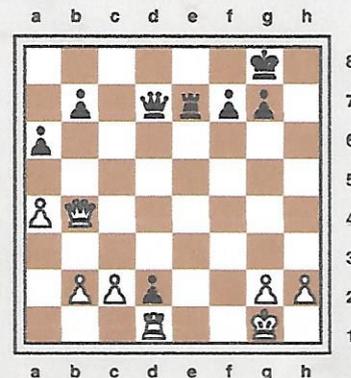
*Roi Noir enfeimé.*



Exercice 137

Trait aux noirs. L'échange de dames ne marche pas car le roi blanc vient arrêter les pions, et sur 1... e3-e2 ? 2. Dd7-c8 + ! Rg8-g7 3. Td1-d7 + suivi de Dc8-f8 + et le roi noir n'en réchappe pas. Il faut d'abord éloigner le gêneur.

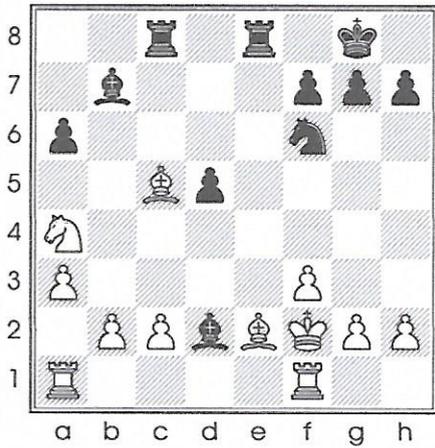
*avec une déviation.*



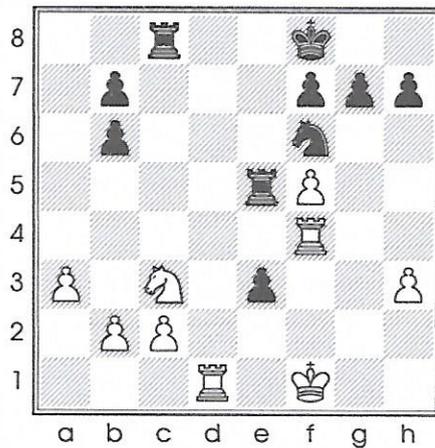
Exercice 138

Les noirs jouent et gagnent. Ça fleure bon le mat du couloir, dame et tour vont, bien sûr, se mettre au service du pion d2, mais attention à l'action "Rayons X" de la dame b4 sur la case e1. Attraction, déviation et le tour est joué.

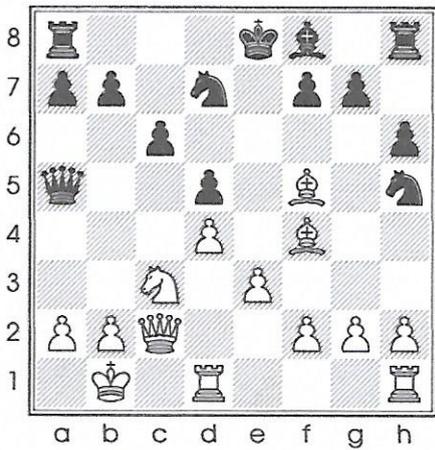
*Il faut voir le deuxième coup.*



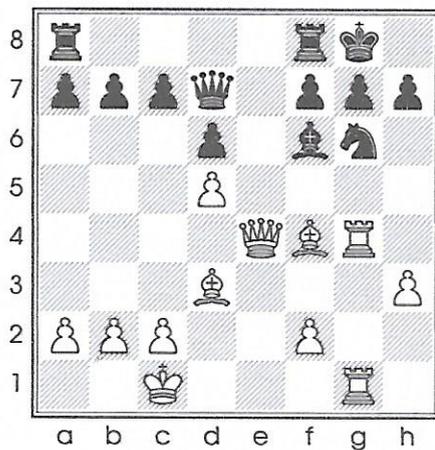
Diag. 19 - Trait aux Noirs  
*Facile*



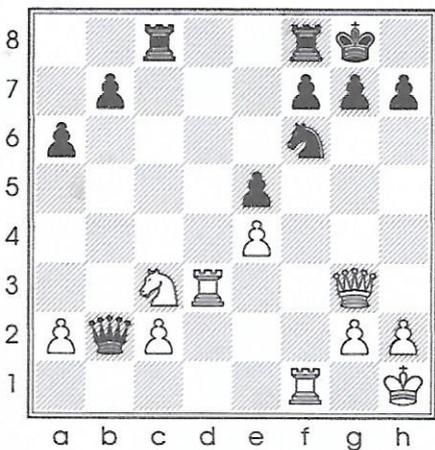
Diag. 20 - Trait aux Noirs  
*Déviaton aussi*



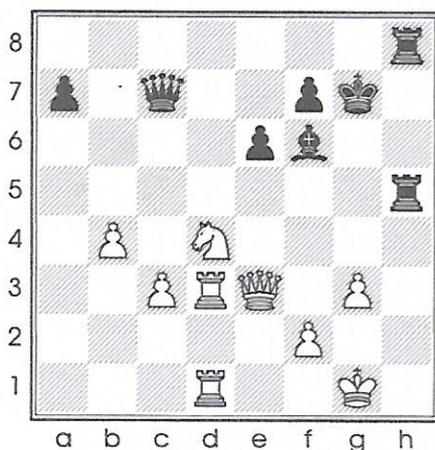
Diag. 21 - Trait aux Blancs  
*Pièce non protégée*



Diag. 22 - Trait aux Noirs  
*Dégagement des Reines*



Diag. 23 - Trait aux Noirs  
*La surcharge aussi*



Diag. 24 - Trait aux Blancs  
*La force des colonnes ouvertes*

Exercices...



Exercice 97

Les blancs jouent et font mat en trois coups.  
"Laissez-moi passer !" hurle la dame blanche. Du pur Damiano (mat -J-).

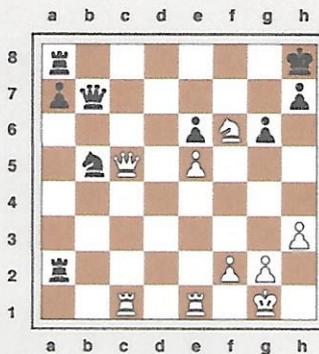
*Liberation des cases*



Exercice 98

Sur les traces de Pillsbury... Le fou c8 n'aura joué qu'un coup dans cette partie. Les noirs jouent et gagnent (mat -K-).

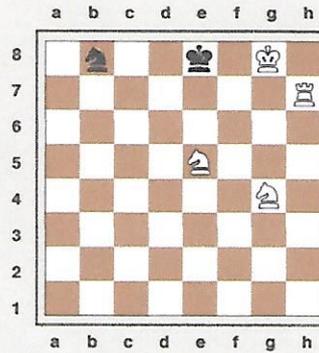
*Facile - Retard de développement*



Exercice 99

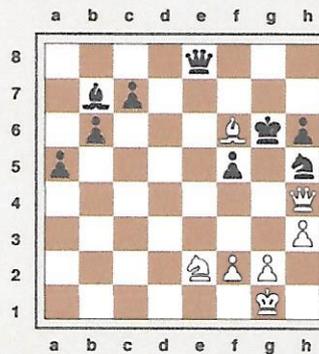
Les blancs, au trait, entrevoient la configuration du mat des arabes (mat -M-). Ils parviennent, en un même coup, à éliminer une pièce gênante et à en détourner une autre de sa tâche défensive. Maintenant qu'on t'a tout dit...

*Faiblesse de la case d7!*



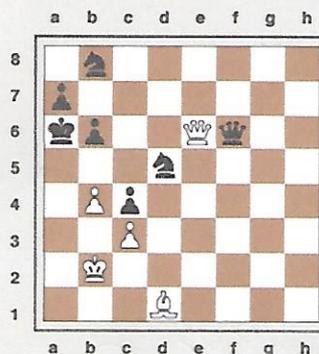
Exercice 100

Une clé unique pour ce mat en trois coups, composé par le grand poète Alfred de Musset. La tour devra s'immoler, pour permettre un tableau final très esthétique avec les deux cavaliers (mat -Q-). Du travail d'artiste... Le 1<sup>er</sup> coup est un coup de Tour



Exercice 101

Trait aux blancs. Le roi noir est certes chahuté, mais on voit mal comment continuer, avec deux pièces mineures en prise. Il y a pourtant mat en deux coups (mat -O-) ou gain de la dame noire. Steak de cheval au menu... *Frappe fort*



Exercice 102

Les blancs, au trait, doivent résister à la tentation de récupérer du matériel par D6xOx5 ? Ils peuvent en effet administrer, avec leur seule pièce mineure, un mat en trois coups, d'une rare pureté, sur le thème de l'attraction (leçon 21).

*Attire le Roi!*

## QUIZZ GROUPE CONFIRME

Voici pour terminer une série de 15 questions échiquiennes

Prends ton temps, soit le plus précis possible dans tes réponses,

- 1-Qu'es ce qu'une colonne ouverte ? Et une semi ouverte ? Quelle pièce y place t on en particulier ?
- 2-Qu' est ce qu'un pion passé ? Un pion doublé ? Un pion passé protégé ? Lequel est le plus fort ?
- 3-Qu'est ce qu'un pion arriéré ? Est ce une faiblesse ou une force ?
- 4-Cite 6 thèmes tactiques que tu connais. Lequel est plus généralement dirigé vers le roi ?
- 5-Quel est la règle simple qui te permet en un coup d œil de voir si ton roi peut rattraper un pion qui va à promotion ?
- 6-Cite les 3 premiers coups de la défense Italienne classique (avec les blancs et les noirs.) Quel est l avantage de cette défense ?
- 7-Quel est le seul point faible d une chaine de pions ?
- 8-Qu'est qu'une case faible. ? Comment l exploite t on ?
- 9-Cite 4 schémas de mat que tu connais.
- 10-Quels sont les cas ou la partie est déclarée nulle ?
- 11-Ou une tour doit elle se placée pour soutenir l avance d un pion passé ?
- 12-Comment appelle t on la situation dans laquelle les deux rois se font face et sont séparés par un nombre impair de case ? Et s il y a 3 cases entre les rois ? Laquelle est la plus efficace ?
- 13-Cite les 3 cases de gain du pion e4. Et du pion e5. Quelle est la différence ?
- 14-La défense Alekhine est e4-Cf6. Quel est le but de ce coup de cavalier ?
- 15-Cite les grandes familles des ouvertures. Donne un exemple pour chacune.