

Frank Lohéac-Ammoun

S'entraîner aux échecs

100 tests pour réussir

© Groupe Eyrolles, 2005,
ISBN 2-7081-3594-5

EYROLLES

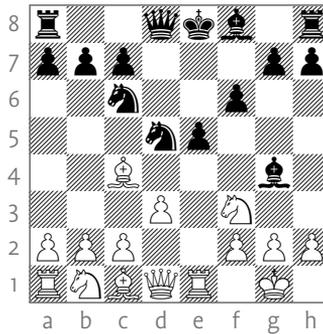


Les 15 exercices de cette section vous permettront de vérifier votre niveau tactique. Il s'agira souvent de « petites combinaisons », comme les appelle Capablanca, ne demandant pas d'être un grand attaquant mais d'être prompt à transformer un avantage positionnel en quelque chose de palpable. 6 diagrammes faciles, annoncés par une étoile, vous permettront de vous faire la main. Ils comportent un court énoncé présentant la position et proposent trois coups. À vous de déterminer quel est le bon. Attention, il y aura dans certains cas des points négatifs en cas de mauvaise réponse. 7 diagrammes de difficulté moyenne suivent ensuite, annoncés par deux étoiles. Le texte de présentation subsiste mais vous devez vous débrouiller seul, aucun choix n'étant plus proposé. 2 exercices difficiles à trois étoiles clôturent cette section, avant d'examiner vos résultats.

S'entraîner aux échecs

Armas-Hartung

Open de Dortmund, 1988



* Diagramme N°C1

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Pour débiter cet ouvrage, une position d'aspect paisible où règne une parfaite égalité matérielle. D'un point de vue positionnel les Noirs sont mieux établis au centre mais ont affaibli l'importante diagonale a2-g8 et ne peuvent immédiatement roquer. Les Blancs, qui ont déjà mis leur Roi à l'abri, possèdent un avantage de développement certain. Or, en début de partie il faut porter une grande attention aux caractéristiques dynamiques de la position. Les Noirs ont contrevenu à cette règle. Comment faire pour les châtier ?

Coups proposés

- a) Les Blancs jouent 1.d4
- b) Les Blancs jouent 1.Cxe5
- c) Les Blancs jouent 1.h3

1. Savez-vous combiner ?

Temps alloué

3 minutes

Solution

Le dernier coup noir, ...Fg4, constitue une faute sérieuse : un simple coup d'œil sur la position doit montrer que le vis-à-vis opposant la Tour e1 au Roi e8 a quelque chose de malsain et qu'il faut faire cesser cette situation le plus tôt possible. Dans cette optique un coup comme ...Fe7 aurait été meilleur, mais la faute est faite et c'est aux Blancs d'en profiter. Comment ? Dans ce type de position où le Cavalier f3 est cloué sur la Dame d1, il faut toujours examiner le sacrifice Cxe5. Il est souvent mauvais mais parfois bon, et ce n'est qu'en s'astreignant à analyser cette suite systématiquement que l'on peut séparer le bon grain de l'ivraie. Ce pseudo sacrifice gagne ici un pion et donne une telle attaque que l'on peut considérer la position comme complètement gagnante. Sur 1.Cxe5, les Noirs ont un choix morose entre 1...Fxd1 2.Cxc6+ qui regagne la Dame avec intérêts et 1...Cxe5 2.Dxg4 avec d'innombrables menaces.

Rétribution

3 points pour avoir trouvé 1.Cxe5 dans le temps alloué, 2 points pour la bonne solution en plus de 3 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Nemet-Klinger

Biel Championnat Suisse, 1989



*** Diagramme N°C2**

Les Noirs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Une position amusante, où les Noirs n'ont en jeu que leurs pièces à marche diagonale. Les Blancs ont roqué et sont parvenus à disposer leurs pions centraux de façon menaçante, quoique peu gênante pour leur adversaire dont les pièces à long rayon d'action savent travailler à distance. Les Noirs, qui depuis quelques coups déjà génèrent des menaces déplaisantes, profitent du manque de coordination des pièces ennemies, dont le développement semble s'être fait au petit bonheur, pour asséner une pointe tactique létale. Laquelle ?

1. Savez-vous combiner ?

Coups proposés

- a) Les Noirs jouent 1...d3
- b) Les Noirs jouent 1...g5
- c) Les Noirs jouent 1...Dxf3

Temps alloué

3 minutes

Solution

Un coup fait exploser la position blanche, le sacrifice en f3. Facile à calculer, car il n'existe qu'une seule variante, il permet de marquer le point rapidement. Jugez-en plutôt : 1...Dxf3 2.gxf3 Fxf3+ 3.Rg1 d3+ 4.Rf1 dxe2+ 5.Dxe2 Fxe2+ et les Noirs ont une Tour nette en plus. Calculez toujours les suites forcées, c'est-à-dire celles comprenant des prises et des échecs : vous raterez ainsi moins de combinaisons.

Rétribution

3 points pour avoir trouvé 1...Dxf3 dans le temps alloué, 2 points pour la bonne solution en plus de 3 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

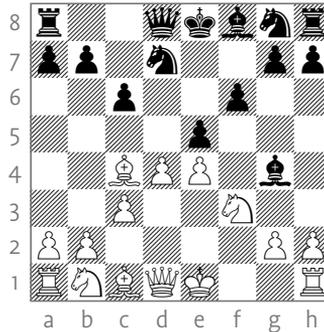
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Burovic-Arino

Open de Torcy, 1991



*** Diagramme N°C3**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Ce qui frappe dans cette position, c'est l'affaiblissement des alentours du Roi noir et en particulier de la diagonale a2-g8, déjà occupée par le Fou c4. Où donc se réfugiera le sombre monarque quand le jeu s'ouvrira ? Il n'y a d'ailleurs pas à patienter longtemps pour assister au châtement mérité de la stratégie suivie par les Noirs. Vous êtes leur adversaire : comment les punissez-vous ?

Coups proposés

- Les Blancs jouent 1.Db3
- Les Blancs jouent 1.dxe5
- Les Blancs jouent 1.Cxe5

1. Savez-vous combiner ?

Temps alloué

3 minutes

Solution

Il faut analyser la prise en e5 avec le Cavalier (on ne sait jamais), mais ici elle ne donne rien d'intéressant. Par contre l'affaiblissement de la diagonale a2-g8 donne l'idée de jouer 1.Db3. Ce coup attaque le Cavalier g8, qui ne peut se développer en e7 sous peine de mat immédiat en f7! Il faut donc jouer 1...Ch6, mais les Blancs éliminent cette pièce par 2.Fxh6 gxh6 avant de déroquer le Roi adverse 3.Ff7+ Re7 et d'interroger le Fou g4 par 4.h3 : si ce dernier s'échange il autorise le mat par 4.De6#, sinon il est pris.

Rétribution

3 points pour avoir trouvé 1.Db3 dans le temps alloué, 2 points pour la bonne solution en plus de 3 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Kramer-Burstein

Munich, 1954



*** Diagramme N°C4**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Les Noirs ont bien sûr deux pièces de moins, mais ils en regagnent une tout de suite et ont deux pions pour compenser l'autre. De toute façon les éléments dynamiques dominent tellement la position que le matériel n'a pour le moment que peu d'importance. Chaque camp attaque l'autre et il s'agit de savoir qui arrivera le premier. En l'occurrence les Blancs ont le trait, ce qui constitue souvent un facteur déterminant dans ce type de position. Quel coup leur conseillez-vous ?

Coups proposés

- Les Blancs jouent 1.Txb7+
- Les Blancs jouent 1.Dxa7+
- Les Blancs jouent 1.Cc6+

1. Savez-vous combiner ?

Temps alloué

3 minutes

Solution

Un seul sacrifice gagne, et rapporte des points : 1.Dxa7+!, qui attire le Roi adverse sous le feu du Fou e3. Si vous ne connaissez pas la force d'un échec double, cette position se chargera de vous l'enseigner : après 1...Rxa7 les Blancs matent de façon artistique par 2.Cc6++ Ra6 (ou Ra8) 3.Tb6# (ou 3.Ta5#). La fuite honteuse par 1...Rc8 n'est pas meilleure, les Noirs se faisant également mater mais de façon plus prosaïque par 2.Da8+ Rd7 3.Txb7#. Vous avez certainement vu tout cela.

Rétribution

3 points pour avoir trouvé 1.Dxa7+ dans le temps alloué, 2 points pour la bonne solution en plus de 3 minutes, moins 3 points dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Thormann-Bischoff

Bundesliga Allemagne, 1982



*** Diagramme N°C5**

Les Noirs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Les Noirs ont obtenu une position rêvée pour ce type de début : un jeu aéré, un bon développement et un Cavalier fermement ancré au centre. En fait pas si bien implanté que cela puisque les Blancs l'attaquent quatre fois et qu'il n'est défendu qu'une fois. Que joueriez-vous à la place des Noirs ?

Coups proposés

- a) Les Noirs jouent 1...Cxe2
- b) Les Noirs jouent 1...Cxe4
- c) Les Noirs jouent 1...e5

1. Savez-vous combiner ?

Temps alloué

3 minutes

Solution

L'avance 1...e5 est un peu douteuse, car après la prise en passant 2.dxe6 le même problème se pose à nouveau aux Noirs, mais avec un pion faible en d6 en plus. L'échange en e2 est un peu triste, mais que faire d'autre ? La position confinée du Roi blanc donne l'idée d'un échec retentissant : en f3 mais cette case est gardée par le pion g2, ou en c2 mais cette case est gardée par la Dame d2. En regardant un peu mieux, n'y a-t-il pas moyen de rendre ce défenseur inopérant ? Oui, par 1...Cxe4!. Ce coup gagne un temps important par l'attaque de la Dame adverse, et sa capture est impossible à cause du mat 2.Cxc3 Cc2#. Après ce coup de massue les Blancs, complètement désorganisés, sont proches de la défaite.

Rétribution

3 points pour avoir trouvé 1...Cxe4 dans le temps alloué, 2 points pour la bonne solution en plus de 3 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

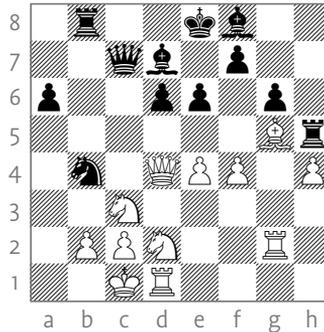
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Marecek-Jandovsky

Tchécoslovaquie, corr, 1987



*** Diagramme N°C6**

Les Noirs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Les deux adversaires se prennent à la gorge mais l'attaque noire semble plus avancée que la blanche. Elle peut d'ailleurs être renforcée par des coups comme ...Th7 suivi de ...Fg7, dirigeant d'autres forces vers les lieux du combat. La situation exposée du Roi blanc représente le facteur le plus important de cette position. Y a-t-il moyen d'en tirer immédiatement parti ?

Coups proposés

- Les Noirs jouent 1...e5
- Les Noirs jouent 1...Dxc3
- Les Noirs jouent 1...Fa4

1. Savez-vous combiner ?

Temps alloué

3 minutes

Solution

La poussée centrale 1...e5 présente l'inconvénient de ne pas faire progresser l'attaque et de donner des cases aux Blancs, qui peuvent par exemple réagir par 2.Dc4 avec une partie tout à fait présentable. Plus intéressant est 1...Fa4, faisant pression sur le pion c2. Le Fou ne peut être pris sous peine de mat en c2. Mais là encore les Blancs peuvent riposter par un coup comme 2.Cc4 avec une bonne partie. Reste 1...Dxc3, coup extraordinaire qui a l'air d'une bourde mais qui en fait gagne la partie. L'acceptation du sacrifice 2.bxc3 est sanctionnée de mat immédiat par 2...Ca2#, et 2.Dxc3 n'est pas meilleur à cause de 2...Ca2+ 3.Rb1 Cxc3+ 4.Rc1 Cxd1 et les Noirs sortent de la mêlée avec une Tour nette en plus.

Rétribution

3 points pour avoir trouvé 1...Dxc3 dans le temps alloué, 2 points pour la bonne solution en plus de 3 minutes, moins 3 points dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

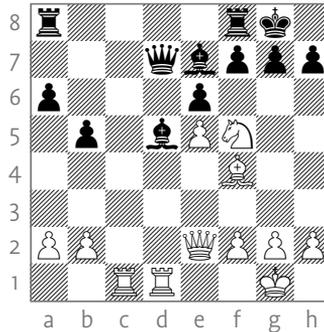
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Gaprindashvili-Dlugy

Bruxelles, 1987



**** Diagramme N°C7**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Face à un adversaire très bien développé et centralisé, les Noirs ont deux problèmes : un retard en développement et le fait que leur Dame n'a pas de bon emplacement. En fait, cette dernière est si mal placée que les Blancs peuvent en profiter pour gagner immédiatement la partie. Sauriez-vous dire comment ?

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

La solution apparaît en trois temps. Il est facile de voir qu'à un coup comme 1.Txd5 les Noirs ne peuvent répondre par 1...Dxd5 à cause de 2.Cxe7+. Premier point. Deuxième point, les Blancs iraient bien menacer de mat par 1.Dg4 si leur Cavalier n'était en prise. Troisième point, si le pion e6 n'existait pas le coup 1.Dg4 ne menacerait pas seulement de mat mais armerait une deuxième menace plus perfide : gagner la Dame adverse par un échec de Cavalier en h6. Vous savez tout. Il reste à mettre la combinaison en place : 1.Txd5 exd5 (forcé) 2.Dg4 g6 3.Ch6+ suivi de 4.Dxd7.

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1.Txd5 suivi de 2.Dg4 dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Mirallès-Adrian

Cht France Epinal, 1989



**** Diagramme N°8**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Situation tendue, où l'avantage blanc est cependant indubitable. L'absence du pion-g rend la position du Roi noir critique, et le Fou e4 ne peut se rendre en g6 pour protéger son monarque car il est cloué sur la Dame b7. Le problème consiste naturellement à trouver comment en profiter. À vous de prouver que vous êtes à la hauteur.

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

L'idée blanche consiste à attaquer le Cavalier f6, qui remplit le double rôle de protecteur de la case g4, empêchant Dg4+, et de défenseur du Fou e4. Après 1.Ch5!, les Noirs n'ont pas le temps de prendre en g2 à cause de la suite 1...Fxf6 2.Cxf6+ Fxf6 3.Dg4+! et les Blancs matent. La menace introduite par le premier coup blanc étant de gagner le Cavalier f6, les Noirs doivent réagir. Cependant la seule défense, 1...Cxf5, sauve le Cavalier mais perd le Roi à cause de 2.Dg4+ suivi de mat. Le fait que le Fou e4 soit cloué sur la Dame b7 et ne puisse couvrir l'échec en g6 est bien entendu d'une importance fondamentale pour la correction de cette combinaison. Il n'existe donc aucun coup salvateur après 1.Ch5!

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1.Ch5 dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

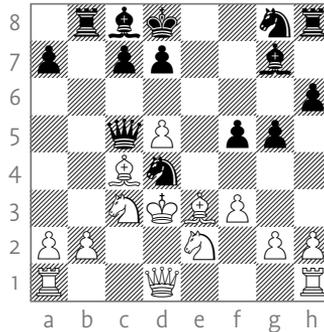
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Seirawan-Browne

Lone Pine open, 1978



**** Diagramme N°C9**

Les Noirs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Ce n'est pas une partie pour les cœurs tendres. Au seizième coup le Roi blanc est déjà en d3 et son homologue noir en d8! Le matériel est égal, bien que dans les positions de ce type cela ne veuille pas dire grand-chose, mais l'avantage est aux Noirs qui ont le trait. Cet avantage est même gagnant puisqu'ils disposent d'une combinaison forçant l'abandon adverse. Laquelle ?

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

Quand un Roi s'aventure en plein centre de l'échiquier l'adversaire peut souvent l'aspirer plus encore vers son propre camp et lui donner le baiser de mort en quelque case lointaine. Mais pour cela il ne faut pas hésiter à sacrifier. Partant dans ces dispositions d'esprit, les Noirs analysent la suite 1...Dxc4+. Bien leur en prend car elle mène à un gain mathématique : 2.Rxc4 Fa6+ 3.Cb5 (ou 3.Rc5 d6#). Se faire ainsi mater par un modeste pion quand on est un monarque puissant ! 3...Cxb5 et sur quelque coup blanc que ce soit les Noirs récupèrent au moins la Dame par un échec à la découverte de leur Cavalier. Les Blancs ne peuvent en effet éloigner leur souveraine car ils doivent avant tout parer la menace 4...Ca3++ 5.Rc5 d6+ 6.Rc6 Ce7#.

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1...Dxc4+ dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

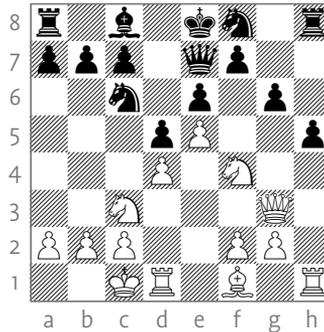
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Batakov-Moskovit

URSS, 1979



** Diagramme N°C10

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Les Blancs, dont toutes leurs pièces sont prêtes à l'action, peuvent se targuer d'une formidable avance en développement. Leur adversaire s'est replié dans sa coquille et tâche de parer toutes les menaces adverses. Il finira par achever son développement un jour ou l'autre si on lui en laisse le temps : il faut donc frapper un grand coup. La suite vous appartient.

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

Pour percer, il faut ouvrir le jeu. Le sacrifice évident en d5 répond parfaitement à ce but, et donne au moins deux pions et l'attaque pour la pièce. Mais ces compensations ne sont pas suffisantes si elles se bornent à cela car les Blancs ont un pion de moins dans la position de départ. Il faut donc appuyer le sacrifice de variantes tactiques convaincantes. En l'occurrence c'est un massacre : les Blancs gagnent haut la main par 1.Cxd5! exd5 2.Cxd5 Dd8 3.Cf6+ Re7 4.Da3+ Re6 5.Fc4+ Rf5 6.Df3+ Rg5 7.De3+ Rf5 8.g4+ hxg4 9.De4+ Rg5 10.f4+ gxf3 e.p. 11.Tdg1+ Fg4 12.Txg4#.

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1.Cxd5 dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Bhend-Schneiders

San Bernardino open, 1985



** Diagramme N°C11

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

On en est à peine au huitième coup de la partie et les Blancs ont déjà une position gagnante! Leur adversaire a trop dégarni les alentours de son Roi et va payer très cher cette négligence. Comment le mettre à genoux est le problème que vous avez à résoudre.

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

Le gain s'obtient par la spirituelle combinaison 1.Cxe6 De7 2.Cxd5. Le premier Cavalier ne peut être pris à cause de la variante suivante : 1.Cxe6 fxe6 2.Dh5+ g6 3.Fxg6+ hxg6 4.Dxg6+ Re7 5.Fg5+. Reste 1...De7, mais après 2.Cxd5 les Blancs s'emparent d'un autre pion et déroquent leur adversaire : 2...Fxd5 est en effet paré par 3.Cc7+ suivi de 4.Cxd5 et 2...Dxe6 est châtié par 3.Cc7+ suivi de 4.Cxe6. Dégoûtés, les Noirs abandonnèrent.

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1.Cxe6 dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

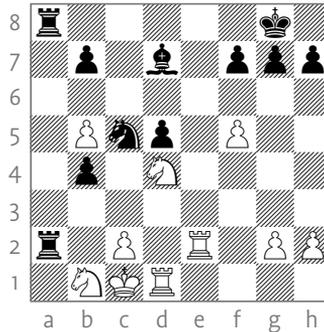
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Migne-Lohéac

Cht Fr par éq, Sables d'Olonnes-Clichy, 1992



** Diagramme N°C12

Les Noirs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Il est clair que les Noirs, qui ont un pion de plus et l'attaque, doivent gagner. La façon la plus convaincante de l'emporter, basée sur la position confinée du Roi blanc, est quant à elle moins apparente. À vous de la découvrir.

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

La position blanche est au-delà de tout espoir. Il y a différentes façons de gagner mais l'une des plus rapides consiste à s'adjuger un second pion par le sacrifice 1...Fxf5!. Ce très fort coup menace d'installer définitivement le Fou en e4, supprimant tout espoir de contrejeu blanc. Il accentue en outre la pression sur la case c2 et fait planer diverses menaces sur le Roi adverse. Les Blancs, en furieux zeitnot, s'emparèrent du Fou sans plus réfléchir mais le regrettèrent amèrement après 2.Cxf5 Cb3+! 3.cxb3 Tc8+ 4.Cc3 Txc3+ 5.Rb1 Txe2, et abandonnèrent rapidement. Aucun regret cependant : après 1...Ff5 leur position est sans espoir.

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1...Fxf5 dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Averkin-Nikolic

Sochi, 1982



**** Diagramme N°C13**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Vous avez les Blancs et le gain semble être au bout de vos doigts. Le coup évident est 1.exf7+, ouvrant la position du Roi noir avec une forte attaque, par exemple 1.exf7+ Rxf7 2.Te3 Fxd4 3.Dxd4 Rg8 4.Tfe1. Mais quand on trouve un bon coup, il faut toujours en chercher un meilleur. Y en a-t-il un dans cette position ?

Temps alloué

5 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

Quand on a une Dame et un Fou doublés sur la diagonale b1-h7, il serait dommage de ne pas en profiter. L'attaque perce par le sacrifice 1.Cf5!, avec la continuation forcée 1...gxf5 2.Dxf5 Rg7 3.Dh7+ Rf6 4.Dxh6+ Re7 5.Dg5+ Re8 (ou 5...f6 6.Dg7+ Re8 7.Fg6+ Rd8 8.e7+) 6.Fa4+ et les Noirs sont K.O. debout.

Rétribution

5 points pour avoir trouvé 1.Cf5 dans le temps alloué, 4 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

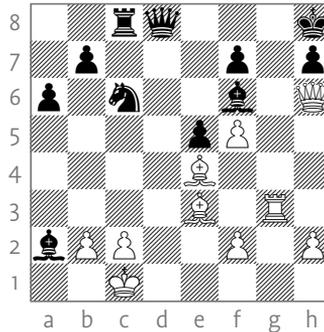
Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Flis-Ksieski

Posen, 1984



***** Diagramme N°C14**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Les Blancs ont sacrifié une pièce pour arriver à cette position, mais il semblerait que leur attaque soit au point mort. Comment la faire aboutir ? La clé de voûte de la défense noire est le Fou f6, gardien de la case g7. À vous de l'éliminer.

Temps alloué

10 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

Pour attaquer un objectif on peut procéder de façon directe ou indirecte. Les Blancs ne pouvant accentuer leur pression sur le Fou f6, il leur faut s'en prendre à son défenseur, la Dame d8. Ils gagnent par la très élégante manœuvre morcelée 1.Fb6 De7 2.Fc5 Dd8 3.Ff8, après quoi il n'y a plus de docteur. Les Noirs doivent jouer 3....Dxf8 mais se font mater par 4.Dxf6+ Dg7 5.Dxg7#. Vous aurez noté que l'essai calamiteux 1.Th3 Rg8 2.Fc5 échoue lamentablement devant 2....Fg5+, et ce sont les Noirs qui ricanent.

Rétribution

10 points pour avoir trouvé la suite allant de 1.Fb6 à 3.Ff8 dans le temps alloué, 8 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Malishauskas-Oll

Vilnius, 1988



***** Diagramme N°C15**

Les Blancs jouent et gagnent

Caractéristiques de la position

Les Noirs ont trop labiné. La décision de pousser leur pion-h leur a coûté deux temps et fait qu'ils ne peuvent plus roquer sur l'aile-Roi sans encourir de graves dangers. Les Blancs ont au contraire achevé leur développement, centralisé leurs pièces et pénétré la position ennemie. Il leur reste à savoir quoi faire de leur avantage. Aidez-les.

Temps alloué

10 minutes

1. Savez-vous combiner ?

Solution

Répétons une fois encore qu'une avance en développement s'exploite généralement en ouvrant le jeu pour faire bénéficier ses pièces des opportunités tactiques qui se produisent alors et pour lesquelles elles sont mieux préparées que celles de l'adversaire. Ici les Blancs l'emportent de façon convaincante par le superbe sacrifice 1.Cxe6, menaçant de gagner la Dame par 2.Cxg7+. Les Noirs ne peuvent échanger les Dames sous peine de perdre un pion et la qualité. Il leur faut donc accepter le sacrifice, mais l'on aperçoit alors la profondeur de la conception blanche : après 1.Cxe6 fxe6 2.Fg6+ Rf8 3.Txe6!! Dxe6 (ou 20...Dxc7 21.Te8#) 21.Dd8+ De8 22.Dxe8#, c'est mat!

Rétribution

10 points pour avoir trouvé la suite allant de 1.Cxe6 à 3.Txe6 dans le temps alloué, 8 points pour la bonne solution en plus de 5 minutes, rien dans les autres cas.

Récapitulatif

Temps utilisé :

Votre score sur ce diagramme :

Votre score cumulé sur cette section :

Votre score cumulé toutes sections confondues :

S'entraîner aux échecs

Résultats du test sur la combinaison

Exercices faciles 6 x 3 = 18

Exercices moyens 7 x 5 = 35

Exercices difficiles 2 x 10 = 20

73 points

Le minimum de points possible est : - 3 points

Si votre score se situe entre -3 et 25 points

Vous manquez de connaissances et d'expérience, et de plus il est probable que vous jouez trop vite. Il faut vous montrer plus calme, plus circonspect, plus attentif. Apprenez à compter le matériel et à voir les menaces. Examinez de près les positions qui vous sont proposées et faites l'inventaire des possibilités tactiques : quelles sont les menaces de part et d'autre, quelles sont les pièces ou les cases attaquées, qui les défend, comment affaiblir leurs défenseurs ? Comptez le matériel et faites-vous une idée du type de continuation vraisemblable : une suite relativement paisible dans une position peu ouverte, gagnant un pion ou la qualité par une manœuvre cachée, mais sans doute une suite plus violente dans une position ouverte, réclamant peut-être un sacrifice...

Pour vous améliorer :

- ▶ Jouez des positions ouvertes, résultant des ouvertures du pion-Roi.
- ▶ Achetez et lisez un livre consacré à la tactique, rejouez les parties de Paul Morphy.

1. Savez-vous combiner ?

Si votre score se situe entre 26 et 50 points

Sans maîtriser réellement la tactique, vous avez l'œil et ne laissez pas échapper facilement les occasions favorables. Les situations un peu complexes ont cependant tendance à vous échapper. Apprenez à apprécier les facteurs tels que l'initiative, la possibilité de générer des menaces, le meilleur développement et la coordination des pièces. Cultivez votre sens combinatoire en jouant des parties actives et en relisant les parties de joueurs connus pour leur style dynamique comme Marshall, Alékhine, Spielmann, Geller, Tal, Fischer ou Shirov.

Si votre score se situe entre 51 et 73 points

Vous êtes difficile à mettre en défaut, et savez exploiter une possibilité quand elle se présente. Votre problème consiste à créer la situation où vos talents peuvent être mis à profit. Un grand joueur, Spielmann à ce qu'il me semble, disait un jour d'Alékhine: « Je saurais gagner les positions qu'il obtient, mais je ne sais pas comment les amener ». Un bon exercice consiste à rejouer les parties d'un grand maître de premier plan en cachant le texte et en essayant de deviner ses coups. Mieux vaut être deux pour ce type d'exercice, l'un faisant office d'entraîneur et l'autre réfléchissant.

Pour vous améliorer :

- ▶ Travaillez *Stratégie moderne aux échecs* de Pachmann chez Grasset, 1986.