

Comprendre la position

L'objectif des exercices est de mettre en lumière des thèmes stratégiques simples, mais récurrents. Avant d'essayer de résoudre les exercices, faites une liste des potentiels problèmes et des idées stratégiques des positions.

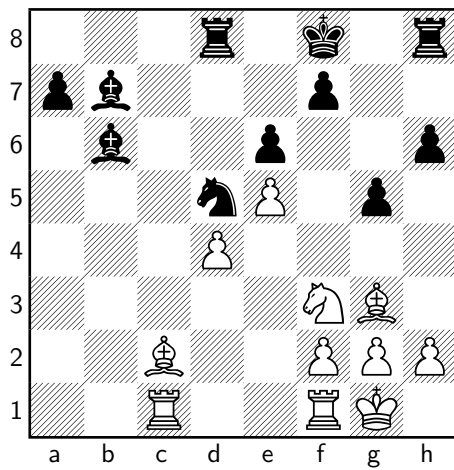
Voici quelques thèmes qui seront abordés, à vous de les retrouver !

Pion arriéré
Terminer son développement
Bon fou / mauvais fou
Bon échange / mauvais échange
Gagner la colonne
Un chemin pour le roi
Jouer dynamique, aller dans le sens du jeu

PS

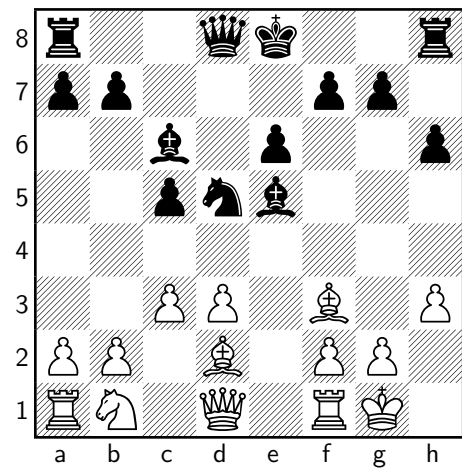
Dans l'exercice 2, trouvez un coup logique pour les blancs (le seul coup utile) puis trouvez le coup pour les noirs !

La stratégie: Exercice 1



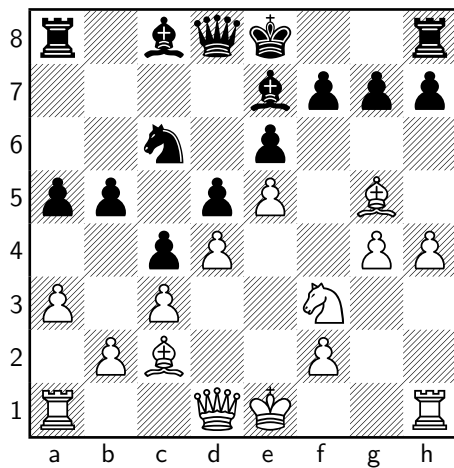
(1)..... ■

La stratégie: Exercice 2



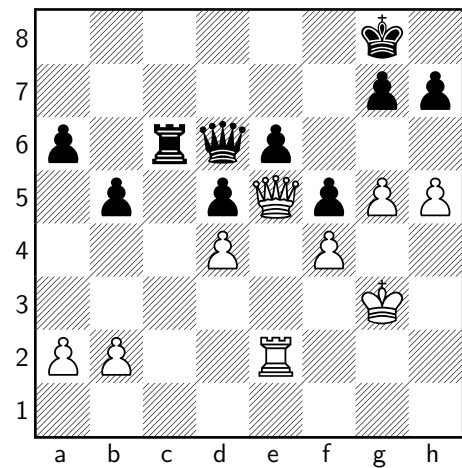
(2)..... □

La stratégie: Exercice 3



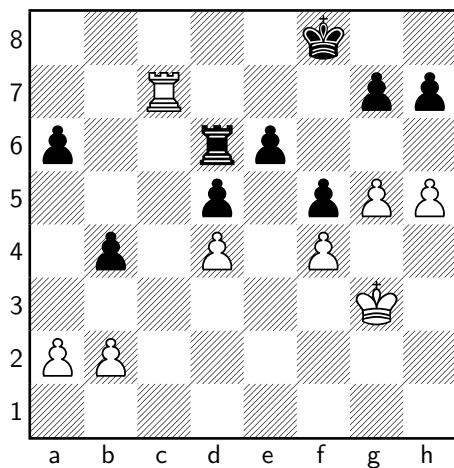
(3)..... □

La stratégie: Exercice 4



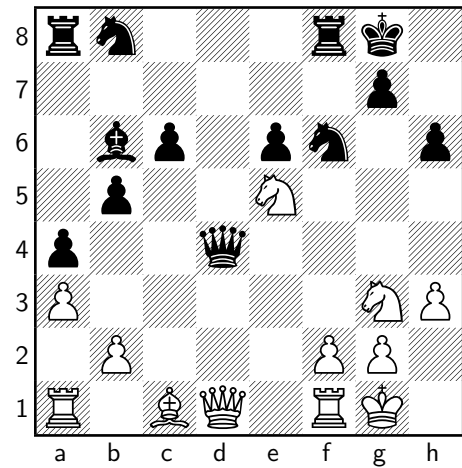
(4)..... □

La stratégie: Exercice 4 (suite)



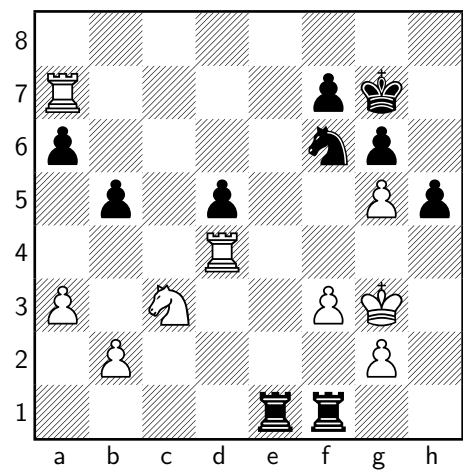
(5)..... □

La stratégie: Exercice 5



(6)..... □

La stratégie: Exercice 6



(7)..... ■

(1) 1...Nc3 { Les noirs veulent taper sur le pion d4. Cc3, un coup forcé qui menace Ce2+ mais aussi Fxf3 qui supprimerait un défenseur du pion d4. } 2.Bd3 Bxf3 3.Rxc3 Bb7 4.d5 { Les blancs n'ont pas d'autre choix que de supprimer leur faiblesse, sinon les noirs vont jouer Rg7, doubler les tours et gagner le pion d4 dans tous les cas. } 4...Bxd5 5.h4 Kg7 { Avec un pion de plus, un pion passé et le fou g3 qui peine à s'activer, les noirs sont gagnants. }

(2) 1.Na3 {} 1...0-0 { Le bon coup. Termine le développement, toutes les pièces sont bien placées. Dans la partie, les noirs ont joué Cf4 au lieu de 0-0. Comment les blancs ont pris l'avantage ? } 2.Nc4 Bc7 { Place le fou à deux cases du cavalier, un placement idéal qui fixe le cavalier blanc. } 3.a4 Qd7 4.Be3 b6 { Les noirs pouvaient aussi gagner la paire de fous, mais préfèrent éviter les échanges et jouer le gain. }

(3) 16.Bxe7 { Logique, les blancs échangent les fous de cases noires. Après Dxe7, les noirs restent avec un cavalier et le "mauvais fou" en c8 sur la même couleur que ses pions. } 16...Qxe7 {} 17.Qe2 f6 { Les noirs s'en prennent au centre et tentent de s'activer. Faut-il jouer exf6 ? } 18.h5 { Réponse : non ! Il faut garder les pions noirs sur les cases blanches. Si fxe5, Cxe5, Cxe5; Dxe5, et le fou en c8 reste une mauvaise pièce. } 18...0-0 { Trait aux blancs ! Faire jouer la position en cours, les blancs vont-ils profiter de la mauvaise pièce des noirs ? }

(4) 32.Qxd6 { Un échange favorable. Les noirs ont une faiblesse en e6, moins d'espace et les blancs vont gagner la colonne c après Dxd6, Txd6; Tc2. } 32...Rxd6 33.Rc2 Kf8 34.Rc7 { La tour sur la 7e rangée, le roi noir est hors-jeu. La faible activité de la tour en d6 et l'avantage d'espace des blancs rendent la position impossible pour les pièces noires. } 34...b4 { b4, un bon coup des noirs qui évite de se créer une deuxième faiblesse en a6. Si les blancs jouent b4 eux-mêmes, les pièces noires n'ont plus aucune chance d'arnaquer la position. }

(5) 35.h6 { Pas si facile de gagner, pourtant le plan est logique. Avec un roi bloqué en f8, les blancs doivent profiter de leur pièce de plus : leur propre roi ! } 35...gxh6 36.gxh6 { La case g5 est maintenant libre pour le roi blanc. } 36...Rd8 37.Kh4 Rb8 38.Kg5 { En finale, il faut activer son roi, avoir des pièces actives et jouer des coups dynamiques ! }

(6) 35.Qe2 { Avec un pion de moins, les blancs doivent garder les dames et défendre le cavalier en e5. } 35...Bc7 36.Nf3 Qd6 37.Be3 { Une position compliquée. Cependant, les blancs s'activent, le pion e6 est une faiblesse et le roi noir est moins en sécurité que le roi blanc ! }

(7) 36...h4+ 37.Rxh4 (37.Kxh4 Rh1+ 38.Kg3 Nh5+ 39.Kf2 Rhf1#) 37...Nh5+ 38.Kg4